

コナミのアーケードゲームに捧ぐ最先端専門誌

平成16年10月1日発行(毎月1回1日発行)
第5巻 第10号 通巻第53号



月刊アールカデミア
10月号

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE



2004 No.053
10 650
yen
OCTOBER

拳獣

COBRA THE ARCADE (仮)

MELTY BLOOD Act Cadenza

NEOGEO BATTLE COLISEUM

Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦

機動戦士Zガンダム エウゴvs.ティターンズ DX

Virtua Fighter4 Final Tuned

Quest of D

Virtua Striker4

CAPCOM FIGHTING Jam

鉄拳5

THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE

旅が今、始まる!!



ゲームの戦略性を高める、
数々の魅力的なDフォースカード

世界でも定番になっているMO（複数人参加型ネットワークゲーム）が、ついにアーケードに登場。
Quest of Dはネットワークで全国のプレイヤーが共闘し、戦略性&コレクション性の高いカードや
アクションを駆使しながらプレイを楽しめる、今までにない新感覚のRPGです。

豊富なコンテンツのD.NETに携帯からアクセス!



ネットワークサービス「D.NET」に対応。携帯電話などからアクセスし、自分のキャラクターの確認や、獲得したアイテムを保管することができるようになります。また新システムとして“オークション”を設置。プレイヤー同士でのアイテムの出品、落札が可能となりました。

すぐにプレイが楽しめる、スターターパック

Quest of D専用ICカードと複数枚のDフォースカード、取扱説明書が同梱されたスターターパックをご用意しています。



魔道書"D"を取り戻す



アーケード初のネットワーク型アクションロールプレイングゲーム

クエスト オブ ディー



Chihiro

©SEGA-AM2 / SEGA, 2004

世界の恐怖に陥れたサイバーテロ予告に対し、
新キャラ2人を加えた4人の戦士が立ち上がる！
新搭載のメタリッシュシステムも超熱い！！

今度の敵は、謎のテロ組織！！

PlayStation 2

THEY STRIKE BACK!!
It's a New Century to Shoot, Shoot, and Shoot Some More!!!

METAL SLUG 4

プレイステーション 2専用ソフト
メタルスラッグ4

CERO 15
15才以上対象

9.22 in Store

希望小売価格¥7,140(税込)
(税抜価格¥6,800)

プレイステーション 2専用ソフト
メタルスラッグ4

©OMEGA ENTERPRISE CO., LTD. 2002. ©SNK PLAYMORE

※「メタルスラッグ」はSNKプレイモアの登録商標です。*「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。

格闘巨編“SVCカオス”、Xbox®に登場！

Xbox Live™による通信対戦が可能！
まだ見ぬ強豪達とネットで闘え！！

Xbox専用ソフト



9.22 in Store

希望小売価格¥5,040(税込)
(税抜価格¥4,800)

特典つきコレクターズパッケージ版(特製ポストカード同梱)

Xbox Live™で毎月無料キャンペーン実施中。詳しくは同梱の2ヵ月間無料カードをご覧ください。(2004年9月30日まで)
●「SNK vs. CAPCOM SVC CHAOS」は一部株式会社カプコンの許可を受けて、株式会社SNKプレイモアが開発・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。
●Microsoft、Xbox、Xbox Liveは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。

CERO 12
12才以上対象

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

KOF MAXIMUM IMPACT



Now on Sale

希望小売価格 ¥7,329 (税込)
(税抜価格 ¥6,980)

特典DVD-VIDEO付
スペシャルパッケージ



ゲーム解説・メイキング... など必見映像を収録!



www.kof10th.com



※「KOF」はSNKプレイモアの登録商標です。「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。

SNKゲームがボーダフォンで遊べる!

Vodafone携帯ポータルサイト「SNK WORLD-V」にアクセス!



Vodafone live!

ゲームアプリだけでなく着メロや壁紙もダウンロード可能!!



■SNK WORLD-Vへのアクセス方法

Vodafoneメニュー→メニューリスト→

ケータイゲーム→検索/メーカー名検索→

SNKプレイモア→SNK WORLD-V TOPページ

★「KOF-Volleyball-」が新たに登場!

KOFキャラクターたちが今度はバレーボールで大熱戦!
必殺技で相手をノックアウトして優勝を目指せ!!

★「SNKギャルファイターズ」で熱く燃えろ!

SNK屈指の人気ギャルファイターとケータイで対戦せよ!
ユリ、舞、ナコルル、アテナの4人がキミの挑戦を待っている。
相手の攻撃をかわして、勝利をつかめ!!

★「クイズ大捜査線」「ジョイジョイキッド」「サムライスピリッツ魔界輪廻記」「メタルスラッグ」もSNK WORLD-Vにて好評配信中!



NEW「KOF-Volleyball-」

「SNKギャルファイターズ」

「サムライスピリッツ魔界輪廻記」

©SNK PLAYMORE

■SNKポケットアプリ配信タイトル>●KOF-Volleyball-:100K/スポーツ●SNKギャルファイターズ:100K/アクション●クイズ大捜査線:100K/クイズ●ジョイジョイキッド:50K/パズル●サムライスピリッツ魔界輪廻記:256K/剣劇アクション



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

※Vodafone, Vodafone live!およびスピーチマークデバイスは、Vodafone Group Plcの登録商標または商標です。

※「ジョイジョイキッド」「サムライスピリッツ」「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。

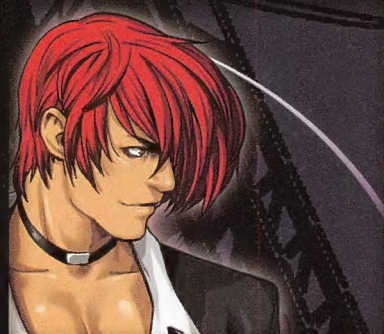
◆掲載の画面は全て開発中のものです。◆ソフトの仕様などは、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

め

!

AW-**NET**™

http://www.awnet.jp



**シリーズ初のネットワーク対戦！
さらに熱き闘いが始まる!!**

① 楽しさ広がるAW-NET対応！

AW-NETの主なサービス内容

■ 詳細ランキング ■ キャラクターのカスタマイズ ■ 称号の取得など



▲ AWカード

② 第五のボタン(ヒートボタン)を追加！

攻撃・やられ状態以外の時にヒートボタンを押すと、ヒートモード発動！
この間は攻撃力が大幅にUP！



③ 新たな3つの性能(モード)から選べ！

新たな3つの性能(モード)

■ スーパーキャンセルモード ■ ガードブレイクモード ■ MAX2モード



どっからでも
やっつけてやめ



リバーシ



大富豪



三人麻雀



AW-**NET**™

AW-NET対応

NET@SELECT™

サライマン
金太郎

Table Game

ネットセレクト サライマン金太郎

好評稼働中 / テーブルゲーム

©Sammy ©本宮ひろ志/集英社/OJA

Sammy 闘いの記憶を刻み込



AW-**NET**™ AW-NET対応

NEO WAVE THE KING OF FIGHTERS™

SNK
PLAYMORE

Fighting Game

ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ

2004年 夏登場予定 / 対戦格闘ゲーム

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>

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

※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。

2005年4月生、9月より入学願書受付開始!



アミューズメントメディア 総合学院

ゲームクリエイター学科

では……

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

だから……

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

●ゲーム・アニメーション・CG業界への確実な就職!!
アトリエ・ドゥーブル/アリア/アルゼ/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/ソラルティ/スクウェア・エニックス/セガ
セガワウ/ソニー・コンピュータエンタテインメント
トライエース/ドワンゴ/ナムコ/バドソン/フロム・ソフトウェア
プロダクションI/G・ユークス
ほか多数(敬称省略)

各コースあり!自分の目指す道を見つけよう!

ゲームクリエイター学科

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

「ファミ通スクール.net」でも学院情報を公開中!見てね!
<http://www.famitsu.com/ad/school>

ゲーム業界を目指してるキミ! 体験入学説明会に参加して、この秋を ゲームクリエイターへの第一歩にしよう!

★プロのクリエイターである学院講師が直接指導!

体験入学説明会

では、こんなことを学べます!

- 授業を体験できる!
- 入学に関する相談もOK!

◆ プログラムコースの場合

● **「アクションゲームを創ろう!」** 段階を踏みながら、少しずつゲームを完成させていきます。
3回続けて体験授業を受講すれば、ゲームプログラムの基礎が身に付くぞ!



まずはプレイヤーキャラを動かそう!



次は敵キャラを動かしてみよう!



次は敵キャラを動かしてみよう!



次は敵キャラを動かしてみよう!

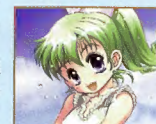


ブロックなどの複雑な動きにトライしよう!

◆ グラフィックコースの場合

● **「魅力的なゲームキャラを創ってみよう!!」**

ゲームキャラを描いて、
塗って、動かす。
体験授業で、キミの思
いのままにゲームキ
ャラを創造してみよう!



◆ 企画コースの場合

● **「ゲームの企画者に必要なものって?」**

自分のアイデアを仕様設計と
いう形で具現化し、その企画を
PM(プロジェクト・マネー
メント)していく極意を体験授業
で教わろう!



9月の体験入学説明会 ●受付12:30~ ●開催13:00~17:00(予定)
●参加無料 ●高校生以上

東京校 9/11(土)・25(土) | 大阪校 9/12(日)・26(日)

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

新聞奨学生制度

学費から生活費まで、
全てを独力で切り拓きたい方のために

学生社員制度

自立した学生生活を望む方のために

国民生活金融公庫認定校

安心して利用できる国の教育ローン

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

詳しくは入学案内をご覧ください。各イベント開催時にもご説明致します。お問合せ・お申込みは、下記フリーコール、HPまでお気軽にどうぞ!



東京校



大阪校



学校案内、無料進呈中!

アミューズメントメディア総合学院 東京校 大阪校

■ ゲームクリエイター学科 ■

● キャラクターデザイン学科 (東京校のみ)

● アニメーション学科

● 声優タレント学科 (夜間・日曜コース併設(東京校のみ))

● コミック学科

● ノベルス学科

全てのお問い合わせ、お申し込みは下記フリーコールまで!

東京校 ☎ 0120-41-4600 大阪校 ☎ 0120-41-4648

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

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

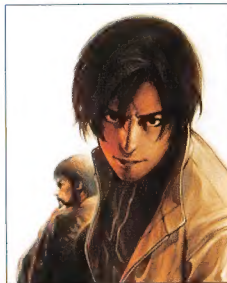
官製ハガキまたはFAXでの資料請求は住所、氏名、年齢、学校名(職業)・学年、電話番号、志望校(東京・大阪)、志望学科、雑誌名を明記の上、右記東京校へ(FAX.03-3406-5070/24時間受付)。

[東京校] 〒115-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070

[大阪校] 〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

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

ARCADIA



表紙イラスト
『ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウエイブ』
Illustration by ヒロアキ
©SNK PLAYMORE
©Sammy
※『ザ・キング・オブ・ファイターズ』は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
タイトルロゴ & 表紙デザイン / Smile Studio (福島トオル)

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

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA No.53 OCTOBER -10- 2004 CONTENTS

新作スクープ三連発!!

008 ネオジオ バトルコロシウム



014 拳獣



©Sammy / ©SNK PLAYMORE
※『NEOGEO』は (株) SNKプレイモアの登録商標です。
©Sammy ©DreamFactory. All Rights Reserved.
©BUICHI TERASAWA/A-GIRL RIGHTS.
©2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
※画面はすべて開発中のものです。



012 コブラザアーケード(仮)

038 MELTY BLOOD Act Cadenza

メルティブラッド アクトカデンツァ

超人気同人サークル「TYPE-MOON」(現在は企業化)が制作した、長編伝奇ビジュアルノベル『月姫』を題材にした対戦格闘ゲーム『MELTY BLOOD Re・ACT』が『MELTY BLOOD Act Cadenza』と名前を変え、アーケードに進出する。

家庭用向けのゲーム性をアーケードのシビアなゲーマーに向けて、どう調整してくれるのか? 制作を担当するのは、あの「株式会社エコーソフトウェア」。同人からアーケードという、これまでに無かった新しい流れ……これからの動向に注目していきたい。(掲載は38ページから)



©TYPE-MOON/ECOLIE, 1999-2004

連載記事

- 051 アーケードニュースアナライズ
- 054 日本縦断 ゲームセンターマップ
- 056 魂を籠める者
- 058 アルカディアデータベース
- 059 読者プレゼント
- 116 闘劇爆心地
- 121 パチャ子インフィニティエボリューション
- 126 ジャンク新聞
- 128 アーケードナーネオ
- 130 ハードウェアミュージアム
- 132 全国ゲーセンイベント準備会
- 136 ジョイスティックトゥルーパース
- 149 ビートレイジングな関係
- 152 プライズワンダーランド
- 154 あそし
- 155 KOFツチプラネット
- 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やいませ!!
- 168 ゲーマー「お気に入り」サイト
- 169 設定資料集
- 176 街頭電脳遊戯録
ゲーマー用語の基礎知識
- 178 アーケードゲーム ライブラリー
- 180 VGMラボ
- 182 どんたんどたん
- 183 バンドラキャラット
- 184 ゲームメーカー・ナウ!!
- 186 まじかる猛者通信
- 188 アルカディアクーパーン
- 190 ハイスコア全国集計
- 198 次号予告・募集記事
- 199 筐体百景
- 200 編集後記

新連載

- 185 猿渡編集長の房経ゲーセン狂騒曲
第1回「summer sunset」

その他

- 047 Xbox版 ストリートファイター
アニバーサリーコレクション
- 050 2004AMショー 出展作リスト
- 124 EVOLUTION 2004 リポート
- 148 テレビゲームとデジタル科学展
はじめてかな?物語

広告

- 表2 セガ
- 002 SNKプレイモア
- 004 サミー
- 006 アミューズメントメディア総合学院
- 127 哲信クリエイト
- 131 MakJapPan
- 131 マイクロマガジン
- 156 コスバ
- 179 アミューズメントジャーナル
- 表3 マイクロソフト
- 表4 タイト

掲載ゲームタイトル

- | | | |
|---------------------------|----------------------------|---------------------------|
| 089 アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴 | 045 ザクイズショー | 008 ネオジオ バトルコロシウム |
| 088 アヴァロンの鍵2 秩序と戒律 | 060 ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウエイブ | 030 バーチャストライカー4 |
| 026 CAPCOM FIGHTING Jam | 113 ザ・ランブルフィッシュ | 072 バーチャファイター4 ファイナルチューンド |
| 146 キガドレイク | 044 セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー | 104 バトルクライマックス! |
| 016 機動戦士Zガンダム | 094 ソイドインフィニティ | 045 虫姫さま |
| エウゴ vs. ティターンズDX | 125 ソウルキャリバーII | 038 メルティブラッド アクトカデンツァ |
| 125 ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 032 鉄拳5 | 042 翼神 |
| 028 Quest of D | 140 トライジール | 147 龍華麻雀 |
| 014 拳獣 | 040 ドラゴンクロニクル オンライン | 138 ワールドクラブ チャンピオンフットボール |
| 044 ゴースト・スカッド | 天空大決戦 | セリエA 2002-2003 Ver.2.0 |
| 012 コブラザアーケード(仮) | 142 ドラゴントレジャーII | 108 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン |

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

歴代ネオジオキャラによる 新作対戦格闘!!

SNK プレイモア&サミーの強力タッグより、早くも新作2D格闘のニュースが飛び込んできた。歴代ネオジオ作品のキャラが一堂に集結する本作、気になる登場キャラをはじめめとした、本誌独占情報をとくにご覧あれ!

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

ネオジオ バトルコロシアム

■メーカー: SNK プレイモア/サミー
■ジャンル: 2D 対戦格闘
■操作方法: 未定
■発売日: 未定
■使用基板: ATOMISWAVE (ロムカートリッジ)

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



メタスラキャノン発射!!

『メタルスラッグ』シリーズ マルコ・ロッシ

マーズビーブルが格闘ゲームでデビューした今、主人公として黙ってはいられないのか、『メタルスラッグ』シリーズのマルコが電撃参戦!! 元々違うジャンルのキャラだけに、どんな技を使うのかは未知数。各種銃器やスラッグはどうなる!?

しゃがみ近接!?



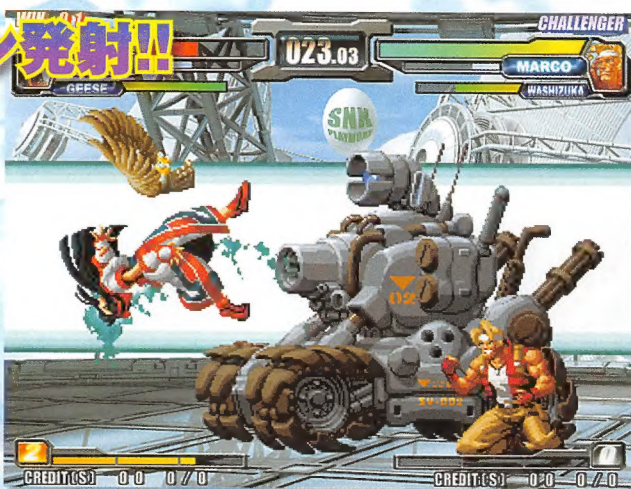
原作のしゃがみ近接攻撃と似たモーションの攻撃。どんなタイプの技を使うのか楽しみなキャラだ。

不意打ちか!?



「サムライスピリッツ」シリーズの不意打ちらしき技だが、果たして中段か!? 何げにママハハの動きの細かさも見取れる。

・ネオジオ バトルコロシアム・



頼れる相棒、メタルスラッグの主砲が火を吹く! 乗って闘えるのか? ほかのスラッグは? 気になる点は尽きない

大自然の巫女、参戦!



カムイリムセでKをなき払う。グラフィックのタッチが異なるので、新鮮な印象を受ける。衣装は「天草降臨」に近いようだ。

ネオジオを代表するヒロイン、ナコルルの参戦が決定! 「サムライスピリッツ」シリーズ以外のSNKプレイモア作品に登場するのは初めてなので(ストライカーは除く)、素早い攻撃やママハハとの連携がどうアレンジされるのが楽しみだ。

『サムライスピリッツ』シリーズ ナコルル

早くも一部判明!

衝撃の参戦キャラ!!

「ネオジオキャラ夢の祭典」といえる本作は、「KOF」以上に幅広い作品からキャラが参戦すること。まずは、アルカディアがキャッチした麗き新キャラ情報を見てほしい!



主人公とヒロインは オリジナルキャラ!

さまざまなネオジオ作品からたくさんのキャラが集まり、お祭りのイメージが強い本作だが、登場するのは何も既存のキャラだけではない。主人公とヒロイン、二人のオリジナルキャラが存在するのだ。現時点で分かっているのは、左に載せたシルエットのみ。主人公はマフラー(マフラー)を着た、右に載せたヒロインは、黒い髪と赤い目、黒い衣装を着た、両方ともショートカットで活発な感じがする。



高速で刀を振り抜いて衝撃波を放つ飛び道具、疾空殺。「月華の剣士」の驚塚はタメ技が多く、この技のほか対空系の虚空殺、突進技の狼牙もタメ技だった。

『月華の剣士』シリーズ 驚塚 慶一郎

現在でも続編が期待される『月華の剣士』シリーズより、武士道を重んじる新撰組の隊士、驚塚が参戦。愛刀「隼」で勝負を挑む! また、驚塚が登場することで、極や雪といったほかの『月華』キャラの参戦も期待できる!?

「誠」を貫く壬生狼

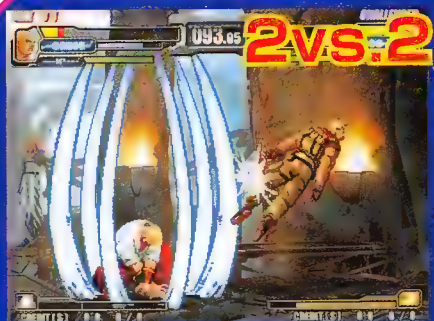


新撰組の副長付隠密行動専属の隊士で、天然理心流「隼」の使い手。シンボルである「誠」の通り、何よりも義を重んじ、土道にあるまじきことを嫌う。実は27歳(『月華の剣士2』登場時)の青年である。



強烈な突きを繰り出さんと、気合いをためる驚塚。「月華の剣士」にあったガード不能技、俊逸・無の間合いが!

防御不能斬り!?



2vs.2 のタッグバトル!!

対戦形式は2vs.2のタッグ戦。好きなキャラを二人選ぶも度し、因縁のあるキャラを組み合わせるも度し。なお、ネオジオのタッグバトルといえは「風雲スーパータッグバトル」だが、あまりに激過ぎる「風雲」キャラの参戦はあるのだろうか?



画面上に二人分の体力ゲージがあり、両方に回復可能らしい赤ダメージ(?)があることから、リアルタイムに交代できると思えて間違い無いだらう。入れ替わりながらのタッグ連続技や、二人同時に攻撃するツープラトン系の攻撃もありそう。

リアルタイム交代制!?

気になる ゲームシステムは?

ジャンルが2D対戦格闘という点で、ごく基本的なゲームシステムはそれに従った形となっている本作。ではそこにプラスされる要素、本作ならではのシステムはどんなものだろうか? 現時点ではっきりしていることは、二人一組のタッグバトルだということのみ。画面

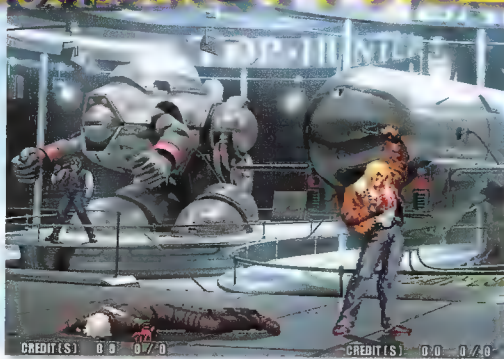
上に二人分の体力ゲージが表示されているので、「KOF 2003」のような任意に交代できるシステムなのだろう。また、画面写真を見るに超必殺技があることは間違い無いだらう。パワーゲージで出せる普通の超必殺技のほか、二つ三つ消費する強力な超必殺技もありそう。

おなじみのキャラも

リニューアル参戦!

夢の祭典には外せない人気キャラたち。既存タイトルでおなじみの彼らも、本作ではグラフィックがリファインされて登場! これは期待できそうだ。

美しい背景&キャラに注目!!



基板がネオジオからアトリスウェーブになったことで、背景はもちろん、キャラのグラフィックもパワーアップ! 早く動いているところを見たい!!



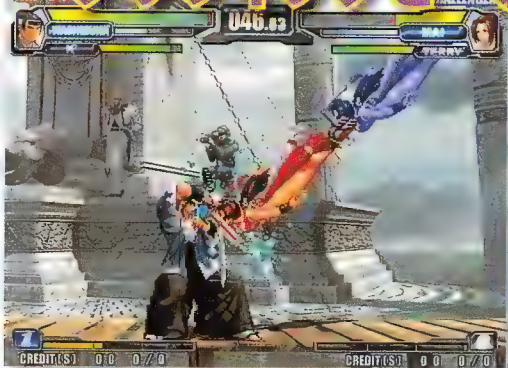
「脱狼M.O.W.」のスタイルで参戦のテリー。使える必殺技などが気になるそうだ。上の写真で出しているのは、「KOF 2003」でリーダー超必殺技として使えたパワーストリームだろう。



ギースのボースは真空投げや羅生門でおなじみだが、闘家はガード中!? ここからどんな攻撃が繰り出されるのか?

グラフィックを一新!

ナコルと遊ぶネオジオの看板ヒロインである舞。バレットと「戦狼伝説」も通うマッチのシン・ハニオンが初参戦。



新必殺技か!?



既存のネオジオ作品では見られなかった攻撃「マル」をキリモミ状態で吹飛ばしているが、新必殺技なのだろうか?

お約束!? 背景キャラをチェック!!

オールスター系のゲームでは、惜しくも参戦できなかったキャラたちが背景にゲスト出演しているのはお約束。本作でもそのお約束は守られているので、早速チェックしてみた。

背景キャラの出典元は、メジャーな「KOF」や「戦狼M.O.W.」から、「?」な「ロボアーミー」や「クルクルトーン」まで多岐にわたる。すべてのキャラが分かる人は相当なネオジオ通!



参戦キャラがさらに判明!!

AMショーとTGSで発表会&映像公開!

9月に開催される二つのゲームショーにて、本作の発表会が行なわれる。単なるタイトルの発表だけでなく、一部参戦キャラの公開もアリ! AMショーとTGSでは公開されるキャラが違うので、気になる人は両方に足を運んでみよう。

第42回
アミューズメントマシンショー
(セガブース)
●開催地: 東京ビッグサイト
●開催会: 9/2 11:00
9/3 12:30

東京ゲームショウ2004
(SNKプレイモアブース)
●開催地: 幕張メッセ
●開催会: 9/24~26 (10時~16時)

専用ホームページもチェック! <http://www.snkplaymore.co.jp/> または <http://www.sammy.co.jp/> より!

意欲作誕生の瞬間に立ち会う1冊!!

開発スタッフが籠めた思いとは？



UNDOCUMENTED THE RUMBLE FISH

アンドキュメンテッド ザ・ランブルフィッシュ

～だれも知らなかった T.R.F.～

絶賛発売中!!

定価 1,344円(税込)

『ザ・ランブルフィッシュ』 ムックのポイント

1 登場キャラクターを徹底分析!

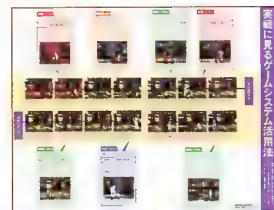
全キャラクターの原画から、キャラクターの設定画、勝敗セリフ集などを大公開!! また、キャラクターデザイナーへのロングインタビューからキャラクターが完成するまでの秘密をひも解く! 本書は、今までに無いファンブックとしての側面を持っている!!



本書に掲載されたキャラクター設定画やストーリー、描き下ろしイラストなどを大公開!

2 ゲームシステム・対戦を完全攻略!

対戦ツールとして完成度の高い本作を、アルカディアライターが総力を挙げて徹底攻略! 基本ゲームシステムから対人戦までを完全網羅! もちろん、グラフィック付きの技紹介やフレームデータも掲載するぞ! 本書は初心者から上級者までを完全フォローする!!



実際に役立つ情報が盛りだくさん。キャラクター別対戦攻略やフレームデータも掲載!

3 ゲームの世界観を隅々まで公開!

本作の全ストーリーはもちろんのこと、用語解説や作中の出来事をまとめた年表を大公開!! また、ステージ上で登場する小道具・大道具からランブルの世界観を考察! その魅力を余すところ無く紹介する! 本作の世界観は漫画の世界にも飛び火し、現在も大人気連載中だ!!



本作の世界観をストーリー背景などから考察、細かい設定も本書では徹底フォロー!!

4 開発スタッフに直撃インタビュー!

アルカディア編集部は、開発会社であるディンフス本社に飛びインタビューを敢行!! 本作を作り出したクリエイターたちに本作の魅力を語ってもらった! インタビューでは本作での制作秘話をはじめ、本書で見られないプライベートなことまでも答えてくれました!



ゲストを交えたのスケジュールや開発の裏話、プライベートな話を大公開!

〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10 みかみビル 営業局 電話 (03)5433-7850

※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。

●通信販売のお問い合わせ先: 電話 (03)3499-9300 <http://www.ascil-store.com/>

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

株式会社 エンターブレイン



スカープ
第2弾!!



左腕にサイコガンを付けた奴は
宇宙広しといえどただ一人



COBRA THE ARCADE

- メーカー：ナムコ
- 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、ペダル
- 発売日：未定
- 使用基板：SYSTEM256

COBRA
THE
ARCADE (仮)

コミック、そしてアニメへと世界を展開するたびに人気を博し、今なおコミック版は熱い声援に支えられ連載継続中である、伝説のSFアクション巨編『コブラ』。この名作がついにガンシューティングゲームになる! ああ「サイコガン」が、ついにゲームセンターをも貫くか!?

© BUIICHI TERASAWA/A-GIRL RIGHTS. ※画面は開発中のものです。
© 2004 NAMCO LTD..ALL RIGHTS RESERVED. ※ロゴは編集部で作成したものです。

愛に生きる 不死身の一匹狼 ヤツの名は 宇宙海賊コブラ



豪傑と美女をこよなく愛し、どこか憎めない二枚目半ながら、その心に熱い炎と冷酷な刃を併せ持つ男。宇宙を愛機タートル号で、永遠の相棒アーマロイド・レディとともに駆け抜ける孤高の宇宙海賊、その名は「コブラ」!!

1977年に連載が始まった巨匠・寺沢武一氏が描くスペースアドベンチャーコミック「コブラ」が、独特の世界観もそのままに大迫力のガンシューティングとなった本作。現在公開されている画像からだけでも、刺青の三姉妹や宿敵・海賊ギルドの刺客の数々など、原作の名シーンを呼び起こす熱い内容が伝わってくる。

ストーリーのみならず、コブラの驚異的な能力、とくにサイコガンのシステムを再現するゲームシステムにも期待が高まる。この大作には、要注目だ!

宇宙最強の銃 サイコガンが 敵を 撃ち抜く!!



その威力は精神力に、その命中精度は集中力に依存し、惑星さえも砕くというコブラの最強武器「サイコガン」! 変幻自在に光線の軌道を変えられるという特徴も、ゲーム中では完全に再現される!?



サイコガンをも弾く特殊偏光ボディを持つクリスタルボーイ(上のムービー写真)をはじめとする、海賊ギルドの恐るべき敵がコブラを狙う! 左写真の敵は植物魔術師ターベジカ!? 原作ファンならば感涙必至の名場面が次々と展開する!!

最強の男コブラの 伝説を体感せよ!

今回はゲーム画面とムービーの一部のみが公開されているのだが、その画面から本作のストーリーは、「刺青の三姉妹」の謎を追う、アニメ版の「スベスコブラ」の冒頭でも語られたストーリーを少なくとも含むものであると推測できる。刺青の三姉妹との情熱的な出会いと別れ、強敵クリスタルボーイとの激闘など、原作ファンの間でも人気のあるシーンを多く含む物語だけに、そのドラマティックなストーリー展開には相当期待できそうだ。

臨場感のあるガンシューティングの視点を最大限に活かして、まるで自分がコブラになったかのような感覚で楽しめる、まさに原作ファンが待ち望んでいた夢のような作品であることは間違いない!

原作を知らないガンシューティングプレイヤーにも、ぜひこの機会に圧倒的な強さを持つ宇宙海賊コブラの魅力を知ってもらえれば幸いだ。稼動開始までの期間は、原作やアニメ版でデモンションを高めて待て!!

魂を高めて
発売を待て!

サミー&ドリームファクトリーの 強力タッグにより

スーパ
第3弾!!

サミーとドリームファクトリーがガッチリ手を組んで送り出す、完全新作の3D対戦格闘「拳獣」。今回はいち早く入手した画面写真を中心に届け。個性的なグラフィックとキャラクターは要注目だ!

■メーカー サミー
■ジャンル 3D対戦格闘
■操作方法 未定
■発売日 未定
■使用基板 ATOMISWAVE (パナソニック)



Sammy

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

新たな対戦格闘が世に放たれる!!

始動技で相手を浮かせ.....



ガードを崩して空中連続技!
エアドライブでハデに決める!!



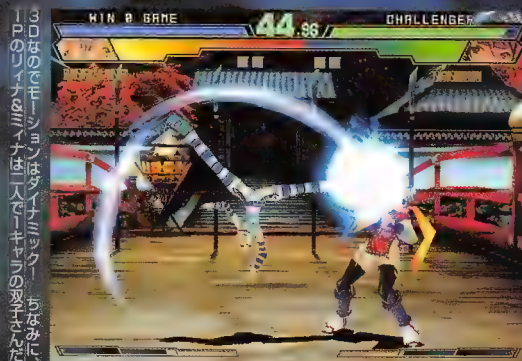
空中連続技をたたき込め!

画面下部の左右にあるのがストライクゲージ。これは攻めることでたまっていき、3分の1以上たまるといわゆる超必殺技などに加え、エアドライブ(上の写真を参照)を使えるようになるのだ。攻めまくってハデな連続技で勝負を決めろ!

「アニメティックシェード」とは、3Dグラフィックをアニメのような質感で表示させる手法のこと。本作のキャラクターにはこの手法が使われており、3Dながら2D的な魅力も持っているのだ。まずは画面写真をチェックしてほしい。



アニメに近い質感で描かれているので、2Dグラフィックが好きな人も、違和感なく入り込めるハズ。



3Dならではの演出はタイニミック、ちなみに、Pのライナメーションは人でキャラクターの愛子さんだ。

アニメティックシェードで描かれる
魅力的なキャラクターたち

What's DreamFactory

1995年設立のゲームメーカーで、『TOBAL』シリーズ(PS)、『クリムゾンティアーズ』(PS2)、『エアガイツ』など、意欲的な作品を多く手がける。また、TVアニメ『ゾイド新世紀/ゼロ』や映画『アップルシード』に関わるなど、高いCG技術を持つ。

神守 栄児

かがみ えいじ

本作の主人公がこの栄児。その挑発的なポーズと表情から、闘いにかける熱い気持ちが伝わってくる。拳と足をプロテクターで固めているため、直接打撃系の攻撃を得意とするのだろう。



さてと・・・派手に行こうか！

栄児の対戦前登場シーン。戦闘準備はいつでも万全、派手で豪快なファイトは主人公の専売特許！

対戦相手であるDE RAKE (ドレイク) の囚人が栄児を襲う。果たしてさばき切ることができるか？

主人公&ヒロインを一足先に紹介！

七葉の飛び蹴りが栄児にクリーンヒット！スピーディな動きが期待できそうなシーンだ。なお、両者は主人公&ヒロインという設定だが、実際の関係は？

七葉の対戦前登場シーン。セリフから判断する。双術(?)の修行を終えた直後なのだろうか？



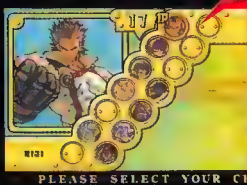
修行の成果、見せちゃうわよ！



忍者チックなコスチュームに身を包んだ本作のヒロイン、七葉。やや幼さの残る顔付きながら、キリッとした表情に真面目さがうかがえる。性能的にはトリッキーな技を使うスピードタイプか！

その他のキャラクターは？

今回紹介した栄児と七葉、そして画面写真に見られるリナ&ミナとドゥレイクのほかには、どんなキャラが居るのだろうか？ 特別にキャラ選択画面を入手したので、ここに公開！ 全14キャラ(?)のうち、9キャラの顔イラストが確認できるぞ。ビビッときたキミ、続報を待つべし！



御子柴 七葉

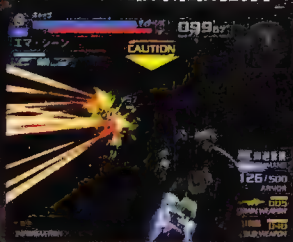
みこしば なのは

いよいよ稼働開始！ これを読んで激戦を生き残れ!!



ついに稼働開始!!

シリーズ最新最強作、



機動戦士



現在、続々設置店を増やしている『ZガンダムDX』。
もう既にプレイした人も多いだろう。
今回は各機体の変更点、新機体の基本戦術などを
詳しく解説していくぞ!

©バンプレスト エンタープライゼス
©BANPRESTO 2004.
©CAPCOM CO., LTD. 2004.
ALL RIGHTS RESERVED.

機動戦士Zガンダム エウロペ、ティターンズDX(デラックス)
■メーカー：発売元：バンプレスト 開発元：販売元：カプコン
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー・4ボタン
■発売日：2004年12月3日(金) 全機同日稼働開始

『ZガンダムDX』での戦いはこう変わる!!

新機体の登場+バリエーション増加

新機体の登場で、組み合わせのバリエーションが増加。また、バウンド・ドックのコスト350により、「コスト350+コスト225」という組み合わせが可能となった。

そのほか、一部機体のコスト変更で、全く新しいチームでの対戦が十分考えられる。



新機体はコストがバラけていて、有効なチームを見出さる。

ハイパーコンビネーションから覚醒システムへ

前作では驚異的な強さを見せたハイパーコンビネーションだが、本作ではそれぞれ性質の違う三つの覚醒システムを選ぶ方式に変更。前作のような万能さは無くなったが、持続時間が増加し、覚醒タイプに合わせた戦い方がより重要になった。



「機動」を発動すれば移動速度が上がるが、制御が難しい。

低コスト機の台頭+各機体のバランス調整

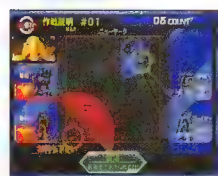
低コスト機の戦力アップ(詳しくは次ページ)により、どの機体でもテクニク次第では十分に戦えるようになった。また、一部の飛び抜けた性能を持つ機体がバランス調整されているため、勝つための偏ったチーム編成は少なくなるだろう。



PS2版で優秀な低コスト機だったメタスも調整された。

配置の変更で役割分担が明確に!

戦闘前のマップでは、味方機の配置をいくつかのパターンから選択可能となり、戦闘開始前から駆け引きができるようになった。左右に並べて敵を挟むように進軍したり、前後に配置して進攻速度を合わせたりなど、さまざまな戦術が展開できる。



敵の配置も見られるので、それに合わせた配置も可能。

チームB「被弾」等「かかってこない」

『ZガンダムDX』での対戦模様

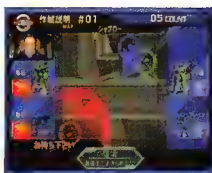
チームA「戦略的な組み合わせの選択」



アッシマー
(コスト：275)

シャア専用ザク
(コスト：160)

覚醒システム「復活」



対戦前の駆け引き

チームAは戦闘開始時から砲撃できるようにバラス・アテネを前衛に。チームBは敵に的を絞られないように平行に配置することにした。

対戦の流れ

チームBは総合力の多さと「復活」を活かして強引に攻撃。一方、チームAは前衛と後衛に分かれて考え得る最高の戦術を展開する。しかし、被弾覚悟で突進してくるチームBにワンチャンスの「機動」が機能しない。その結果、復活するシャア専用ザクに苦戦し、消耗戦の末、チームBが勝利する。



ハンブラビ
(コスト：295)

バラス・アテネ
(コスト：300)

覚醒システム「機動」



気になる機体は強くなっているか？

各機体の変更点リサーチ

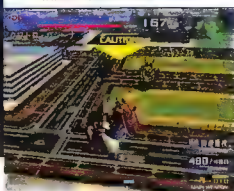
前々号では開発途中バージョンでの変更点をいくつか挙げたが、今回は発売バージョンのもので、確定事項になる。各機体の変更点を最終チェックし、初プレイから実戦投入してライバルと差を付けよう。

Text: H.I.



ファンネルは攻撃力こそ低下したが、別の部分で強化されている。

シャア専用ゲルググの空中ダッシュ格闘は用途の変更が必要だ。



変更点は性能ダウンばかりではなく、以前にも少し触れた通り、ジオの特殊ガードを筆頭とする特殊防御が全体的に扱いやすくなっている。

変更点は性能ダウンばかりではなく、以前にも少し触れた通り、ジオの特殊ガードを筆頭とする特殊防御が全体的に扱いやすくなっている。

変更点は性能ダウンばかりではなく、以前にも少し触れた通り、ジオの特殊ガードを筆頭とする特殊防御が全体的に扱いやすくなっている。

変更点は性能ダウンばかりではなく、以前にも少し触れた通り、ジオの特殊ガードを筆頭とする特殊防御が全体的に扱いやすくなっている。

変更点は性能ダウンばかりではなく、以前にも少し触れた通り、ジオの特殊ガードを筆頭とする特殊防御が全体的に扱いやすくなっている。

バランス調整の結果は？

機体別変更点リスト

エゥーゴ	
GM II	ビームライフルの弾数が「10→14」に増加。
メタス	耐久力が「460→400」に減少。防御力も低下。
リック・ディアス (黒)	コストが「250→225」にダウン。
リック・ディアス (赤)	一部の格闘攻撃のモーション、攻撃力が変更された(PS2版での変更)。
ガンダムMk-II	空中格闘がリニューアルされ、前作の空中格闘は空中特殊格闘に。
スーパーガンダム	メイン射撃が障害物を貫通しなくなった。
Zガンダム	ハイパーメガランチャーの発射速度が遅くなり、リロード時間が延びた。
ティターンズ	
ハイザック	ザクマシンガン改選時のサブ射撃が「ミサイルポッド」に。
マラサイ	メイン射撃のスキが大きくなった。
メッサーラ	防御力が上昇(PS2版での変更)。サブ射撃のミサイルの軌道が変化した。
アッシマー	メイン射撃の攻撃力がダウン。
ギャプラン	サブ射撃の攻撃力が大幅にダウン。
ハンブラビ	コストが「295」にダウン。
バウンド・ドック (黒)	中間形態が追加され、浮遊が可能に。
バウンド・ドック (灰)	通常格闘とステップ格闘のモーションがリニューアル。
ジオ	特殊ガードの発生が早くなった。
地球連邦軍	
陸戦型GM	ビームライフルの弾数が「10→14」に、100mmマシンガンの弾数が「60→80」に。
GM	ビームスプレーガンの弾数が「12→15」に、頭部バルカンの弾数が「40→50」に。
ジオン	
アッガイ	メイン射撃の弾数が「24→36」に。サブ射撃の弾数が「10→14」に。
旧ザク	メイン射撃の弾数&クラッカーの弾数が増加(下段ザクの項目参照)。
ザク	各メイン射撃・サブ射撃の弾数が増加。ザクマシンガン「140→160」、ザクバズーカ「15→18」、マゼラトップ砲「30→35」、ミサイルポッド「6→9」に。
シャア専用ザク	メイン射撃の弾数&クラッカーの弾数が増加(上段ザクの項目参照)。
グフ	メイン射撃の弾数が「40→60」に。
ズゴック	メイン射撃の弾数が「10→14」に。サブ射撃の弾数が「42→60」に。
ドム(リックドム)	メイン射撃の弾数が「10→12」に。
シャア専用ズゴック	メイン射撃の弾数が「10→12」に。サブ射撃の弾数が「48→54」に。
シャア専用ゲルググ	空中ダッシュ格闘の移動距離が短くなった。
キュベレイ	ファンネルの攻撃力がダウン。

一部の機体の攻撃方法が変更

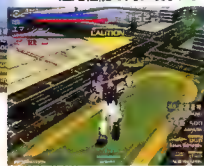
ガンダムMk-IIの格闘攻撃が代表的(写真参照)。前作で移動手段として活躍したキュベレイの空中ダッシュ格闘は、1段目、2段目共にモーションが変更されている。

また、ハイザックのザクマシンガン改選時のサブ射撃がミサイルポッドになったことにより、どのメイン武器を選んでもそんな色の無い強さを発揮できるようになった。



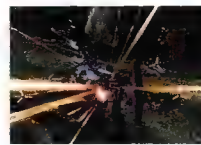
前作の空中格闘は空中特殊格闘のコマンドで出せる。非抜刀時も同じだ。

ガンダムMk-IIの空中格闘はほかの機体と同様、追尾性能の高い攻撃に。



ビーム耐性の仕組みが変化！

サイコガンダムとサイコガンダムMk-IIのビーム耐性は、ガードポーズを取ったときとMA形態時にのみ発動するようになった。サイコガンダムはシールドを前に構える動作、サイコガンダムMk-IIは片手を前にかざす動作である。普段の状態ではビーム兵器でもダメージを与えられるので、前作ほど撃破に手を焼くことは無くなったといっている。



CPU戦で登場する2種類のサイコガンダムでは、やはりMk-IIの方が粘って能力が高い。





新システムを制する者が、戦場を制す！

覚醒システムを使いこなせ！

「DX」から導入された新たな戦いの要素、「覚醒システム」。前作での「ハイパーコンビネーション」は攻撃的な使い方に集約されたが、今作では三つの覚醒タイプと機体との組み合わせが重要だ。いち早くものにして、戦力をアップしよう！

Text：モミィ@もみいず

自機・僚機が撃墜される

敵機に攻撃を当てる

敵機を撃墜する

自機・僚機に攻撃が当たる

自機・僚機が撃墜される

※上記はガンダムMk-IIのビームライフルで、アルカディア編集部が独自に調査したものです。



覚醒ゲージの増加量の差で、低コスト主体の組み合わせも十分な脅威になる！

前作のハイパーコンビネーションシステムと、今作の覚醒システムとは、発動後の特性だけでなくゲージの増加条件も大きく異なる。

増加量を知る

覚醒ゲージの管理

覚醒ゲージは、自機・僚機のHPが一定以上減ったときに、自動的に増加する。また、敵機に攻撃を当てると、ゲージが増加する。このゲージが満タンの状態で、覚醒が発動する。



機体（コスト）によって、撃墜時のゲージ増加量は異なる。

さらに、低コストで組んだチームのように、被撃墜回数が多い組み合わせでは、複数回の発動が可能で、ゲージがたまるようになっているのだ。

左の拡大写真に示したように、敵機に攻撃を当てた場合よりも、被弾した場合や撃破された場合の方が、より多くのゲージが増えるようになっている。

最も増加量が大きいのが自機が僚機を撃墜された場合で、高コストや低コストによる増加量の変化は無い。そのため、ゲージがたまる前に勝負が決してしまふ、という状況はほぼ無くなった。



特に「復活」は相性の良い機体。僚機を撃墜することによって選ばれる。

機体ごとに3種類の覚醒タイプと相性は大きく異なる。ここからは、覚醒タイプ別にどんな機体との相性が良いかを解説していく。なお、中でも特に大きな効果を期待できる機体をピックアップしたので、参考にしてほしい。

ただし、下記に示したことをそのままのみにするのはなく、チームとしての相性をじっくりと考えることが重要である。例えば「強襲」向きの機体と「復活」向きの機体が組んだ場合には、安定の「機動」を選択するのがいいだろう……というように、自機本意ではなく、常にチームとして機能するように考えた選択を心掛けることが大事なのだ。

僚機も考慮する

覚醒タイプ別 機体との相性

覚醒タイプ別 機体との相性。覚醒タイプは、機体の特性によって大きく異なる。ここでは、覚醒タイプ別の相性を解説していく。

ウーンもしないので、敵の多段攻撃には細心の注意を払おう。特にスーパーガンダムのロングビームライフルなどをくらうと、耐久値が最高クラスの機体ですら、ものの1〜2秒で撃墜されてしまふぞ。

「強襲」を効果的に活用できるのは、機動性に優れ、追尾性の高い攻撃手段を持っている機体だ。代表的な機体としてZガンダムやジ・オ、ハンブラビやガブスレイなどが挙げられる。

逆に機動性の低い低コスト機などは、発動しても機動性の高い機体を捕まえられずに



ジ・オは「強襲」の効果を十二分に発揮できる。相手にプレッシャーをかけよう。

強襲発動による主な効果は、攻撃力上昇、ダメージモーションの無効化の二つ。効果時間はおよそ8秒（ゲーム内の時間進行で測定）と、覚醒タイプの中では最も効果時間が短い。だが、攻撃を当てることと時間を延長できるので、確定状況や回避困難な状況で使いたい。

ただし、防御力が上昇しない点には注意が必要だ。ダメージモーションの無効化により、連続攻撃を受けても一切の補正が適用されない上にダメージ

強襲

「強襲」と相性の良い機体

ハンブラビ……空中特殊格闘の追尾性と機動性の高さが優秀な理由。ほかにも、空中格闘→海ヘビー発動→追撃→引き攻め、という連係も強力。

ガブスレイ……こちらも空中特殊格闘の追尾性と機動性の高さが優秀な理由。コンボが得意な点も評価。

この程度だ。発動時は、より効果の大きなコンボを狙っていくべきだろう。



攻撃を当てることで増える覚醒ゲージ。単発攻撃で増える量は……、

効果時間が終了してしまふことが多く、特にこの覚醒タイプに向いていない。

ただし相手の格闘などに合わせて発動、といった確定状況での使用を狙えるブレイヤーならば、単純に攻撃回数の多い攻撃手段のある機体から選択するのも有効。パートナーと呼び合っているだけではない、可能な上級テクニックだが、「強襲」という覚醒タイプの使用法としては最も理想的な形といえる。

この状態になってしまったら、もはや戦力としては期待できない。



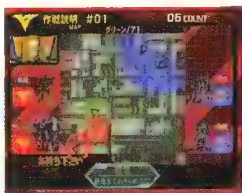
「復活」といえばこの機体！というほど相性が良い陸戦型ジム。

「復活」と相性の良い機体

ジオ……パーツ破損時のデメリットが無く、耐久値が高い。さらに発動後の反撃が容易。

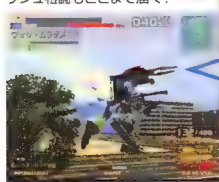
陸戦型ジム……覚醒ゲージをためやすく、パーツ破損時のデメリットが無い。

ガンダム……パーツ破損時のデメリットが少なく、発動後の反撃が容易。



僚機が可変機の場合はデメリットを考慮して、「復活」を選ばない方が無難だ。

ポリノーク・サマーン空中ダッシュ格闘もここまで届く！



「機動」発動時の高機動力や攻撃の推進力は驚異的！

発動中は機動力の大幅な向上により、攻撃の回避・前線からの離脱といった防衛的な使用法が真っ先に思い付くが、攻撃的な使い方も十分可能だ。相手の硬直に密着射撃などを合わせやすくなるというのがその一例。攻撃的な使い方を



ダメージモーションが消失するわけではないので、発動時も慎重に。

「機動」と相性の良い機体

Zガンダム……変形時の制御が困難だが、密着射撃や格闘攻撃の当てやすさは優秀。

百式……機動性の上昇により、空中ダッシュ格闘のループが可能に。

シャア専用ゲルググ……密着射撃の当てやすさがトップクラスの性能を誇り、発動中も扱いやすい。

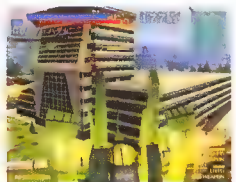
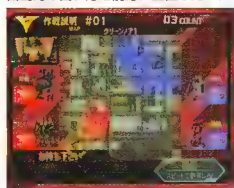


MA形態で発動する、とあまりの速さに操作困難。近距離ではMS形態が無難だ。

い、などを心掛けよう。ただし、可変機で「機動」を使用する場合は、あまりの機動力の高さに機体制御が困難。そのため、初心者には可変機+「機動」はあまりお勧めできない。その場合、非可変機を選択する、発動時に変形しない、などを心掛けよう。

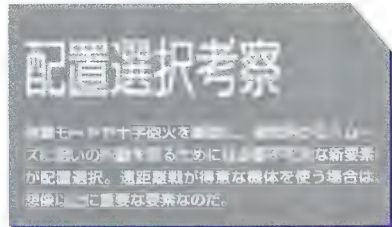
メイン戦術に据えるなら、Zガンダムのように密着射撃を積極的に狙いたい機体を選択すると良いだろう。ほかにも、複数回の覚醒発動を目的とした組み合わせとも相性が良い。中コスト+低コストや低コスト×2などのチームが当てはまる。また、特に不向きな機体がないために、最初に覚醒タイプ選択で悩むようなら、とりあえず「機動」を選んでおくのもいいだろう。

戦闘をスムーズに展開するためには、機動力の低い方を前方に配置したい。



開幕から砲撃モードに移りたい場合は格闘ボタン陣形の前方に配置しよう。

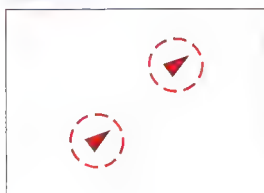
開幕前に先手を！ まずは操作のおさらいから。射撃・格闘・ジャンプのボタンを押すことにより、自チームの初期配置が下図のような配置に変更される。また、サーチボタンを押すことでパートナーとの位置が入れ替わる。有効な利用方法としては、「開幕から砲撃モードに移る」「開幕から十字砲火を狙う」「パートナーとの足並みを合



ジャンプボタン

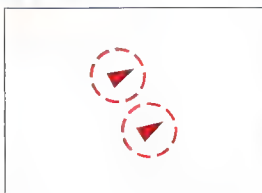


格闘ボタン



すぐに砲撃モードを使いたい場合、敵機との移動速度に差がある場合に有効な配置。

射撃ボタン



特に開幕で狙いたいことが無いようなら、僚機との連携が取りやすいこの陣形だ。

わけて攻める」といったものが挙げられる。ほかにも開幕に取りたい行動があれば、それに応じた最適の陣形を取ろう。戦況にかかわるファクターとしては小さなものに見えるかもしれないが、開幕砲撃や十字砲火などでアドバンテージを取れることも少なくないのだ。

新機体攻略



パラス・アテネ

PMX-001

射撃を使用した接近戦を得意とする高性能な新機体、パラス・アテネ。機動力の低さや格闘攻撃の弱さを、いかに克服するかが腕の見せどころだ。

新機体攻略



バイアラン

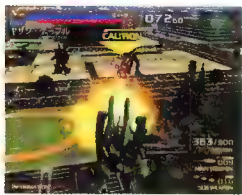
RX-160

今作から加わった新要素・浮遊が、唯一MS形態のままできる機体であるバイアラン。脅威的な回避性能を武器に、のらりくらりと一撃必殺の時を待て!!

武器別の立ち回り

パラス・アテネはダメージが高く、当てやすいメイン射撃の存在から、射撃を活用した接近戦に秀でた機体。逆に格闘攻撃はどれも扱いづらい。ため、弾切れに注意して常に射撃でフレッシュチャーを掛けたい。中距離で様子を見つつ、着地などに密着での射撃を狙うのが基本戦法だ。各種武装ごとに異なる立ち回りも押さえておきたい。

拡散ビーム砲は攻撃範囲が広いので、起き攻めや混戦で効果を発揮する。ただし地上で使うと硬直が大きいので、空中での使用が基本だ。ヒット時にはメイン射撃まで連続ヒットする。しかし、援護や



シールドミサイル装備時は、メイン射撃を実行することで意図的に防御できる。

協力プレイ時の役割

拡散ビーム砲選択時は接近戦を挑みたいので、オトリ役になるような回避性能と機動力のある機体と組めればベスト。起き攻めも強力なので、ダウンを奪える攻撃が強力な機体との相性が良い。残り二つの武装は万能な戦いが可能なため、特にパートナーを選ばない。ただし、大型ミサイルは格闘機体との連携が取りづらいことを覚えておこう。

スーパーガンダムのロングビールライフルはダウンを奪えるので、好相性だ。



密着での射撃が得意なので、間合いを詰めやすい「機動」との相性が良好な機体だ。

立ち回りの基本

「浮遊」という特殊な行動の存在を活用するなら、バイアランの基本的な役割はオトリ役と奇襲役。開幕から積極的に前線に出てけん制の射撃をばらまきながら、敵機の注意を引き付けよう。

浮遊での様子見を多用し、敵機に囲まれそうになったら一気に上昇してサーチを外したり、空中ダッシュ格闘から着地特殊格闘などを駆使した回避行動を取ったりして離脱する。敵機がこちらを無視するようなら、強引に格闘攻撃で奇襲をかけていきたい。格闘攻撃後の追撃にも特殊格闘を多用し、素早くその後の行動に移ろう。



浮遊の存在により、上空での様子見が強いバイアラン。自分のペースで戦おう。

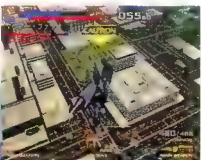
ダメージ源について

バイアランの狙いは常に格闘。奇襲には突進力のある空中ダッシュ格闘を使い、ヒット・空振りを問わずに特殊格闘で離脱する。ステップからの反撃にはステップ格闘。横の判定が大きく、混戦時にも役立つ。サブ射撃の操作で出る格闘は、起き攻めに効果を発揮する。また、目の前で低空を飛びながらこちらのスキをうかがう相手には、強気の

協力プレイ時の役割

パートナーによって多少立ち回りが変化するものの、基本はオトリ役。敵の注意を引けば引くほど浮遊による回避が必須になる。ダウンを奪えるパートナーと相性が良く、着地際にフォローが入るだけかなり楽になる。しかし、毎回復機に頼るわけにはいかないの、浮遊後は着地前にダッシュができる程度のブーストは残しておこう。

空中でつかず離れず、僚機の上空近辺を漂うようなスタイルが有効だ。



特殊格闘は回避手段として非常に優秀。ヒットしてもしなくても、気軽に出来る。



サブ射撃も確実にヒットさせれば、特殊格闘同様のヒット＆アウェイ戦法が可能。



低空でグレネードを使うと、通常より硬直時間が伸びてしまうので気を付けよう。

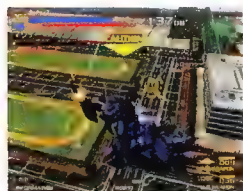
協力プレイ時の役割

接近するためのキッカケを僚機に作ってもらう必要がある。パートナーは機動力に優れた機体が望ましい。序盤は援護、けん制を主体に僚機を援護し、徐々に間合いを詰めていく。接近後はピーム砲を主体に格闘を狙うのが役割だ。また、僚機と離れ過ぎるとフォローが全くできないので、常に僚機の傍を離れないように意識したい。

メイン射撃は接近時まで温存し、それまでは援護・けん制役に徹するのが基本だ。



「機動」を発動したら、接近戦を積極的に挑んでいくのも一つの手段になる。



敵機との距離によっては、ビームライフルをためながら様子を見るのも有効だ。

協力プレイ時の役割

バーザムはチームでの連携を担えるパートナーとの相性が良い。高コスト機と組む場合が多いため、サポートの役割が大切になる。僚機にぴったりついて行動し、インターセプトや援護に専念。近場で無防備な敵機を発見したら、空中ダッシュ格闘でダウンを奪おう。僚機がコンボを決めるようなら、ビームライフルのため撃ち狙うのも面白い。



高コストの僚機と組むことが多いため、無茶は厳禁。体力が少なくなったら前線から引くのも大切だ。

機動力に優れている機体ではないので、単機で接近戦には持ち込むのは困難。消極的ではあるが、僚機にチャンスを作ってもう一度はけん制に専念しよう。

まれやすいグレネードランチャーを控えめに。

接近してもこちらを無視するようなら、空中ダッシュ格闘を積極的に狙いたい。高い位置で当てたり、自機よりト



積極的に前へ出るなら空中ダッシュ格闘。コンボも狙える優れたものだ。

らそれたら、即座に接近戦に持ち込みたい。接近後は横移動やステップを多用して様子を見る。ステップ合戦になるようなら、反撃技として優秀

に居る敵機に力チ上げるよう
な当たり方をしたりした場合
は、最大の狙いである空中ダ
ツシュ格闘の連続ヒットを決
めよう。

新機體攻略



ポリノーク・サマーン
PMX-002

基本的な立ち回りに難があるが、ワンチャンスでの爆発力は高い。パートナーに依存するタイプの機体だが、僚機に頼りっぱなしにならないように精進せよ！

新機體攻略



バーザム

RMS-154

一般的なビーム兵器を装備しているので、扱いやすさは新機体中トップクラス。優秀な空中ダッシュ格闘の狙いどころを覚えて、ナンバー1サポート機を目指そう!!

武装について

攻守共に使いやすいビームライフルを主軸に立ち回る。射撃ボタンを押し続けることでため撃ちが可能だが、ステツプや空中ダッシュなどの重要な行動を制限されるので、無理に使う必要は無い。

近距離戦では攻撃判定の発生が早く、モーションを悟られにくい空中ダッシュ格闘が有効。安定してダウン追い打ちまで入る上に、高い位置で

立ち回りの基本

り、ビームライフルやバルカンでけん制し、相手の着地の際などに硬直を、密着射撃と空中ダッシュ格闘で攻め立てるというも。ビームではバルが軸となるが、接近戦ではダウンを奪える格闘攻撃を積極的に狙うことで有利な状況を作り出せる。通常の移動速度はそれなりに速いので、攻めに困ったら横移動を多用し



特徴的な格闘攻撃の数々を使いこなして、バーザムの強さを引き出したい。

よう。このとき左方向に移動しておけば、射撃時に振り向き撃ちになりにくい。また、密着射撃を狙うときも、やや左向きに撃った方が当てやすい。

新機体攻略



ガザC

AMX-003

低コスト機の中で最もポテンシャルが高いとされるガザC。MS・中間・MAという三つの形態や浮遊……できることが多く、やり込みがいのある機体だ！

新機体攻略



バウンド・ドック

NRX-055

通常形態と中間形態の性能を熟知し、有効に使い分けていくのが最初の課題。浮遊を使いこなせば、ほかのMSの追追を許さない回避能力を見せてくれる。

臨機応変に変型せよ

ガザCはどの形態で戦うか悩むところだが、どれかに固定するのはなく、状況に応じて変型するのがベスト。基本は中間形態で、遠距離や中距離から変形射撃を敵機の着地際、進行方向にばらまいていく。こちらの攻撃が確定する状況では、サブ射撃のビームガンに切り替えてダウンを奪うことを忘れずに。

接近戦に持ち込まれた場合には、早めにステップからMS形態に変形しておこう。MS形態時は、空中サブ射撃で自機の着地硬直を軽減しつつけん制し、ヒット時はナックルバスターまでつなげていくのが基本だ。こちらから攻める場合には空中ダッシュ格闘がいい。発生が早いので、そうそう見切られることはない。敵機に囲まれてしまった場合は空中へ逃げ、着地地点を中間形態に変形する動作でずらし、さらにそこからMA形態で離脱する……というのが効果的だ。それでも追い掛け回されるようなら浮遊を使って、時間を稼いで僚機の援護を待とう。

なお、ガザCは単発の攻撃力が低いため、単機でのこり押しは厳禁。常に僚機との連携を最優先し、ビームでの連携を積極的に狙いたい。



MS形態時は、サブ射撃のビームガンで主体にした方が素早く立ち回れる。

基本は中間形態

注目すべきは中間形態の浮遊。これと変形を駆使することにより、敵に着地を阻むれない動きができる。その上、長時間空中にとどまっていられるので、敵の着地を狙いやすいのも特徴の一つ。そこで中間形態を使いこなすために、通常形態との性能の違いを把握しておこう。

中間形態では、まず格闘攻撃が制限される。バウンド・ドックのウリである強力な通常格闘など、ビームサーベルや腕を使った格闘攻撃が出せなくなり、すべて足技となる。また、メイン射撃が自機の向きに影響されやすいのも特徴。通常形態に戻るのが理想的

な使い分け。もし格闘攻撃を狙わないスタイルなら、常に中間形態で居てもOKだ。基本戦術は、常に空中戦を展開するスタイル。空中からメイン射撃とサブ射撃でけん制し、主に敵の着地のスキを狙っていく。着地はメイン射撃で狙うのが基本だが、タイミングが計れないときはサブ射撃で狙ってもいい。発射する範囲が広いので、ある程度タイミングがズレても命中させやすいのだ。



中～遠距離を浮遊しつつ、射撃で援護。ここぞというときにはサブ射撃を使う。

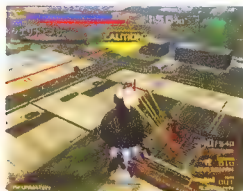
協力プレイ時の役割

高コスト機のサポートが主な役割だが、変形能力があるために低コスト機との組み合わせでも重宝される。どちらの場合も立ち回りに大きな変化は無いが、低コスト機とのチームでは火力不足に悩まされるので、ダメージの取りやすいMS形態を多めに。逆に攻撃力の高い機体と組む場合は、中間形態での変形射撃をメインに立ち回るといいぞ。

キュベレイなどの高コスト機を援護するのが、ガザCの主な役どころになる。



「機動」を選択・発動すれば、驚異的な機動力で間合いを調節できるのも強みだ。



中間形態では止まらずにサブ射撃を撃てる。この形態ならではの攻めを展開しよう。

協力プレイ時の役割

空中での行動が多いバウンド・ドックは、対峙する敵に対して強く、援護射撃もしやすいという万能型である。そこで僚機への援護を意識しながら、敵の着地や射撃のスキ、そして僚機の攻撃がヒットしたときなど、攻撃がヒットするチャンスは逃さずダメージを与えていく。なお、この機体は弱地に陥りにくいため、援護してもらう必要は無い。

僚機と距離が離れないように、変形を駆使して位置取りをしよう。



空中からの援護射撃は強力。こちらを見ている敵を優先的に狙おう。



絶え間無く変形して様子を見るのが基本。動きで敵をほんろうしていこう。

この機体を扱う際のキモと
スーパーガンダムは手数を
出しにくい機体。そのため、
変形を駆使して敵弾を回避し
ながら攻撃チャンスをつか
う、という戦いが基本とな
る。飛行中のサブ射撃でけん
制しつつ、メイン射撃がヒッ
トする状況を見極めていこう。
なお、この機体は遠距離戦を
重視した戦い方が有効。メイ
ン射撃の射程の長さや判定の
大きさを最大限に利用したい。

メイン射撃の主な当てど
ろは、やはり敵機の攻撃のス
キと着地際になる。射撃時の
リスクが大きい分、ほかの武
器よりも狙われやすいが、ス
キを攻撃されてもダメージ勝
ちできる場合が多い。メイ
ン射撃をヒットさせるチャン
スがあったら、別の敵を気に
せずダメージを与えていこう。

新機体攻略



スーパーガンダム RX-178+FXA-05D

通常時のブースト性能の高さと変形時
の高い飛行能力を活かし、動きで敵をほ
んろうする戦術を展開していこう。

協力プレイ時の役割

協力プレイ時の狙いは、僚機の攻撃が当
たつてよろけた敵に、メイン射撃を狙って
いくのが大本命。また、僚機の攻撃で敵が
ダウンしたら、別の敵を狙っていく。

やや離れた位置から僚機と敵の行動を
観察し、攻撃チャンスをモノにしよう



僚機の動きを見て、メイン射撃を狙いやすい位置に移動していこう。

武器はビームライフルがオス
メ。機体特性を活かせる。



空中ダッシュ格闘はかなりヒット
させやすい。追撃を忘れずに。

近距離でテクニカルに

ディジェは武器性能が優秀。
高い追尾性能を持つ空中ダッ
シュ格闘、全機体中で最もス
キの小さいビームライフルな
ど、近距離で役に立つ攻撃を
数多く備えている。

近距離戦を重視した戦術の
中で主な狙いは、メイン射撃
と空中ダッシュ格闘の二つ。
まずはメイン射撃でけん制
しつつ、近距離で空中(自機)
対地上(敵)という図式を作る。
そこで敵のステッブを読んだ
ら、空中前ダッシュからステ
ッブの終わり際を狙っていこ
う。同じ状況で敵の射撃を読
んだら、空中ダッシュで回避
して、そのまま空中ダッシュ
格闘をたたき込んでいく。

新機体攻略



ディジェ MSK-008

この機体の強さは小回りの効きやすさ
にある。高い性能を駆使し、近距離戦に
おいて一線を画す戦いを展開せよ。

協力プレイ時の役割

僚機がプレイヤーである場合も基本戦
術は変わらない。ディジェは援護射撃をし
やすい機体でもあるが、前線に出て戦うこ
とを重視した方が、チームにとってプラス
になる。目の前の敵との戦闘中、余裕があ
るときにだけ援護を意識するといひ。



要所で援護射撃が必要となるもの
の、1対1の戦いが基本となる。

サブ射撃は攻撃判定が大きく、至
近距離だと命中率が高い。



変形を駆使して有利な位置に回り
込んでいく。手堅く立ち回ろう。

援護射撃重視の戦術

メタスを扱う場合は、一発
の被弾が致命傷になる装甲の
薄さをいかにカバーしていく
かが大事。持ち前のブースト
性能と変形時の性能の高さを
活かし、常に敵弾を回避しや
すい空中で立ち回るようにし
よう。それを踏まえ、敵の攻
撃を回避できる位置をキープ
しつつヒット&アウェイを展
開していきたい。

基本は、中間距離から命中
率の高いメイン射撃を狙って
いく。その際、こちらを見て
いない敵を狙うのが有効だ。

新機体攻略

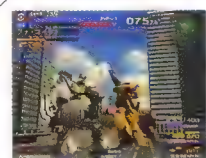


メタス MSA-005

この機体最大の特徴である変形の持続
時間の長さを前面に押し出し、メタスの
得意な間合いで戦っていこう。

協力プレイ時の役割

基本戦術をこなしていけば、自ずと協力
プレイ時の役割につながる。援護射
撃を基本とし、常に僚機と対峙している敵
を狙っていこう。その際、援護にはメイン
射撃、こちらを狙ってくる敵にはサブ射撃
と、使い分ければ効果的だ。



突進力のある空中ダッシュ格闘
は、いざというときに役立つ。

敵2機の動向をリーダーやロ
ックオンアラートで観察し、
安全を確認しつつ頻りに撃っ
ていこう。連射が可能なの
で、攻撃力は低くても相手に
かなりのプレッシャーを与え
られるはずだ。
敵がこちらを狙っていく
場合は、変形して機動力で振
り切るが、至近距離からのサ
ブ射撃をダウンさせ、目標の
敵を狙いやすい位置取りをし
ていこう。



一定の間合いを保つのがマラサイの強さを引き出すコツ。敵の突進には要注意。

格闘とメイン射撃1発止めの振り向き撃ち。この二つを空中バックダッシュからうまく使っていけば、敵に近づかれることは少なくなるはずだ。メイン射撃の主な使い方は、けん制では1発止め、本命もしくは敵のスキを狙う際は2発止めが基本。2発当たってよろけたら、追撃としてメイン射撃を1発決めていく。



協力プレイ時でも、いつも通りに戦おう。援護は余裕があるときに。

協力プレイ時の役割

マラサイは中間距離からの援護射撃が多少苦手な面がある。そこで、僚機への援護はあまり考えず、基本戦術を忠実にこなしていくといい。僚機が敵2機に囲まれて援護が必要なのは、空中前ダッシュからメイン射撃を連発していく。



空中で敵弾を回避したら、すぐに空中特殊格闘。ほぼ決めることができる。

空中特殊格闘の狙いどころは、敵の射撃のスキに集約される。近距離戦の際には、真つ先にこれを狙っていく。また、空中ダッシュ格闘はこちらを見ていない敵に対して有効。主にインターセプトとして使おう。ヒット時には、メイン射撃による追撃が可能だ。近距離戦での立ち回りの際には、ステップ格闘も使っていく。リーチは短いものの発生がかなり早く、この機体の特徴でもある早いステップ



乱戦になったら、とにかく片方の敵をサブ射撃でダウンさせよう。

協力プレイ時の役割

この機体は前線に出ることが多く、中間距離からの援護が強い機体と組むのが理想。基本は1対1の戦闘を仕掛けるのだが、その僚機と離れ過ぎないようにし、僚機の戦況が悪いなら、メイン射撃や空中ダッシュ格闘などで援護しよう。

敵の着地を狙う場合はこの辺りで撃つ必要がある。



砲撃モードになる際は、ロックオンアラートに注目しよう。

協力プレイ時の役割

この機体は前線で戦うのに不向きなので、僚機への援護射撃を重視しよう。また、同じ場所からの攻撃は対応されやすいため、頻繁に位置を変えながら砲撃モードで攻撃していくといい。時には、敵の近くで砲撃モードになる度胸も必要だ。



この間合いでも砲撃モードになる機会はある。うまく援護しよう。

当たり弱さは間合いでカバー

扱いやすいメイン射撃とサブ射撃で、絶え間なく攻撃していくのがマラサイの基本戦術。しかし、敵の動きを止めるには射撃を数発当てなければならず、強引に突っ込んでくる敵に弱い一面がある。そこで、突発的な格闘攻撃をくわねないためにも、敵の空中ダッシュ格闘が屈かない位置をキープしながら戦っていく。間合いを調整する際に有効なのが、空中ダッシュ格闘とメイン射撃1発止めの振り向き撃ち。この二つを空中バックダッシュからうまく使っていけば、敵に近づかれることは少なくなるはずだ。メイン射撃の主な使い方は、けん制では1発止め、本命もしくは敵のスキを狙う際は2発止めが基本。2発当たってよろけたら、追撃としてメイン射撃を1発決めていく。

なお、この追撃の後に敵がステップをするようなら、さらに追加のダメージを与えるチャンス。そのステップの終わりに際し、ステップ射撃を合わせていく。また、敵の射撃のスキには空中格闘を積極的に狙っていく。空中格闘・特殊格闘というコンボならかなり大きなダメージを与えられるので、全体的な攻撃力の乏しさを十分に補える。

この機体の主なダメージ源は、敵のスキにヒットさせやすい空中特殊格闘と、突進力のある空中ダッシュ格闘の二つ。射撃はコストに見合った性能を持つているが、使いやすい格闘攻撃を積極的に狙いたい。空中特殊格闘の狙いどころは、敵の射撃のスキに集約される。近距離戦の際には、真つ先にこれを狙っていく。また、空中ダッシュ格闘はこちらを見ていない敵に対して有効。主にインターセプトとして使おう。ヒット時には、メイン射撃による追撃が可能だ。近距離戦での立ち回りの際には、ステップ格闘も使っていく。リーチは短いものの発生がかなり早く、この機体の特徴でもある早いステップ

から繰り出されるので、五分の状況ではほぼ打ち負けることが無い。この攻撃は敵と密着しているときに使えるほか、わずかに離れた間合いからいきなりステップで近付いて繰り出すのも有効だ。なお、ステップ格闘は軸がズレると発目が当たりにくいので、1発止めから読み合いに持ち込むといい。再度、前ステップからステップ格闘を繰り出すのも強力だ。

この機体の射撃はメイン射撃のみ。威力は高いが発射スピードの遅さがネックとなり、1対1の戦闘ではどうしても分が悪くなってしまう。そこで、離れた間合いから援護に徹する戦い方をしていく。敵が自機を狙ってこないなら積極的に砲撃モードになり、追尾性能の高いメイン射撃で敵を狙い撃っていく。敵が自機に近付いてきた場合は、メイン射撃は狙わずに、格闘攻撃のみで立ち回っていく。その方が良い結果につながる。

この機体の射撃はメイン射撃のみ。威力は高いが発射スピードの遅さがネックとなり、1対1の戦闘ではどうしても分が悪くなってしまう。そこで、離れた間合いから援護に徹する戦い方をしていく。敵が自機を狙ってこないなら積極的に砲撃モードになり、追尾性能の高いメイン射撃で敵を狙い撃っていく。敵が自機に近付いてきた場合は、メイン射撃は狙わずに、格闘攻撃のみで立ち回っていく。その方が良い結果につながる。

新機体攻略



マラサイ

RMS-108

乱戦になりやすい印象のあるマラサイだが、意外にテクニカルに立ち回ることができる。まずはその基本を覚えよう。

新機体攻略



ガルバルディβ

RMS-117

ブースト性能にやや難があり、動きが多少重く感じてしまうが、余りある武器性能で機動面をカバーしよう。

常に砲撃を狙え!

この機体の射撃はメイン射撃のみ。威力は高いが発射スピードの遅さがネックとなり、1対1の戦闘ではどうしても分が悪くなってしまう。そこで、離れた間合いから援護に徹する戦い方をしていく。敵が自機を狙ってこないなら積極的に砲撃モードになり、追尾性能の高いメイン射撃で敵を狙い撃っていく。敵が自機に近付いてきた場合は、メイン射撃は狙わずに、格闘攻撃のみで立ち回っていく。その方が良い結果につながる。

この機体の射撃はメイン射撃のみ。威力は高いが発射スピードの遅さがネックとなり、1対1の戦闘ではどうしても分が悪くなってしまう。そこで、離れた間合いから援護に徹する戦い方をしていく。敵が自機を狙ってこないなら積極的に砲撃モードになり、追尾性能の高いメイン射撃で敵を狙い撃っていく。敵が自機に近付いてきた場合は、メイン射撃は狙わずに、格闘攻撃のみで立ち回っていく。その方が良い結果につながる。

新機体攻略



ハイザック・カスタム

RMS-106CS

特徴のあるビームランチャーを扱うにはコツがある。発射のタイミングを見極め、的確に使いこなそう。

Zガンダム(ハイパーメガランチャー)

機体性能

前々号で少し触れたように、メイン射撃の発射速度が遅くなり、リロード時間が多少延びている。また、砲撃モード時の追尾性能が落ちているため、前作のような密着射撃と砲撃モードを繰り返す一辺倒な戦いはしにくくなっている。



密着射撃を組む際は高度が必要。低いと発射前に着地してしまう。

基本戦術

メイン射撃を乱射できず、密着射撃のリスクが大きくなっていることから、よりテクニカルな戦術が必要となる。基本方針は変わらないが、密着射撃時の安全を確保するために、飛行中のメイン射撃やサブ射撃を戦術に組み込んで、攻撃のバリエーションを増やしていこう。



人気機体のDXでの性能をチェック!!

既存機体 性能&基本戦術



「ZガンダムDX」仕様により、戦術変更を余儀無くされる既存機体はほとんど無く、前作の戦い方は十分通用する。ただし、各攻撃の重要度については多少見直す部分がある。機体性能と前作での戦術を再確認すると共に、変更点による戦術への影響を逃さずチェックしておこう。



ガブスレイ

機体性能

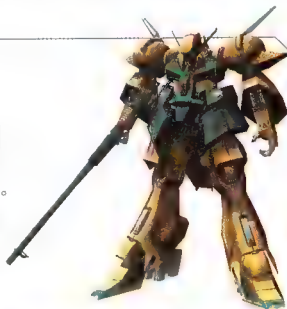
飛行中のメイン射撃の追尾性能が多少高まったこと以外は、目立った変更点は見当たらない。射撃、格闘共に高い水準を保ち、あえて弱点を挙げるなら、高コスト機の割に装甲が薄いことくらい。バランスの取れた機体性能がウリだ。



遠距離から援護する場合は、MA形態時のメイン射撃を使うといい。

基本戦術

敵の攻撃をいつでも回避できる中間距離戦が基本。変形や飛行を駆使してうまく敵の攻撃を誘い、スキに反撃を決めていこう。その際、中間距離なら空中ダッシュからのメイン射撃、近距離なら空中格闘や空中特殊格闘を決めていくといい。なお、僚機への援護も忘れずに。



リック・ディアス(赤・クレイバズーカ)

機体性能

機体の基本性能は前作から変わっていないが、PS2版から変更された要素で、格闘攻撃が大きく変化している。全体的に扱いづらくなった印象はあるが、一部の攻撃力が上がっているのが特徴。特に空中格闘一着地格闘の威力は絶大だ。



チャンスには、空中格闘からの連続技を積極的に狙ってほしい。

基本戦術

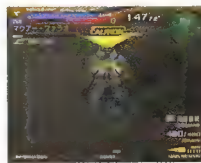
中・遠距離から通常射撃やステップ射撃をばらまく戦い方は健在。この機体のステップの長さを活かし、的を絞らせない戦いを展開しよう。敵が近づいてきたら、至近距離からのメイン射撃か空中格闘からの連続技を決めてダウンを奪い、再び中距離戦に持ち込んでいく。



ギャプラン

機体性能

横方向に通常移動をしながらメイン射撃を撃てるようになったのは、PS2版からの変更点。そのほか、ダブルビーム砲の威力が減少したこと以外変更点は見当たらない。コスト275の中では、非常にバランスの取れた機体だ。



サブ射撃は命中しやすいが、メイン射撃の方がダメージ効率は高い。

基本戦術

変形は主に長距離の移動手段が遠距離からの援護射撃で使っていく。対峙している敵と戦う場合は、通常形態で立ち回ろう。基本戦術は、メイン射撃でけん制し、敵のスキに空中ダッシュからのメイン射撃か空中格闘を当てていくというオーソドックスなものだ。



アッシマー

機体性能

メイン射撃は性能ダウンしているものの、射撃+格闘で出せる特殊な攻撃は強化されており、敵弾を打ち消しやすくなっている。通常移動とステップの速さ、変形時のブースト持続時間の長さは健在なので、立ち回り方は変わらない。



着地の際はこの攻撃を出しておけば、防衛手段としてかなり役に立つ。

基本戦術

通常時のブースト性能がやや劣るため、普段は通常移動と変形が移動手段となる。まずはMA形態のメイン射撃でけん制し、変形を解除してさらに空中からメイン射撃を狙っていくのが基本だ。なお、命中率を高めるため、MA形態時の射撃は敵の移動方向を読んで移動先を狙おう。



トッププレイヤーが感じた 「CAPCOM FIGHTING Jam」

今回は最新のロケテストバージョン(7月現在バージョン)をトッププレイヤーにプレイしてもらい、そこで感じたことを座談会形式で語ってもらった。加えて、新キャラクター、イングリッドに関する新情報も併せてお届けするぞ。



©CAPCOM
※記事中の画面写真は開発中のものです

CAPCOM FIGHTING Jam

■メーカー:カプコン
■ジャンル:対戦格闘
■操作方法:8方向レバー+6ボタン
■発売日:2004年秋稼働予定
■使用基板:未定

いろんな人が触るださうという期待感はある
違うタイトルの強い人と対戦できるからね

イングリッドは 面白いみたい

— 今日プレイしてもらったのが、現時点での最新のロケテストバージョンです。それをプレイした感想をお願いします。

マコ 一番印象に残ったのは「ウォーザード」のハウザーかな。強キックが画面の9割くらいのリーチでダメージも高い。でも大キックに限らず通常技は全般的に遅くて、ちよと使いにくかったかな。

梅原 個人的な感想になっちゃうけど「ストリートファイターIII 3rd ストライク」(以下「ストIII」)キャラは弱そうに見えたんだけど。ボス ユリアンのメインの行動である、タックルがめり込むのはきつく感じた。そこからスバキャンして攻めていくのかもしれないけど。マコ やばりいろんなゲームのキャラが関わっているのは面白いね。

— 「ヴァンパイアセイヴァー」(以下「セイヴァー」)や「ストIII」を今でもプレイしている人にとっては、取っつきやすいゲームだと思うのですが。

梅原 まあだからいろんな人が触るだろうという期待感はあるよね。いろんなタイトルの強い人と対戦したい、という意味では実現しているわけだから。実際、関西のロケテストでは「セイヴァー」で今年の闘劇で優勝したハイタニが結構プレイしてたみたいだし。

— 「セイヴァー」や「ストIII」とかのスキルを持つて、ほかのタイトルのキャラの対策を練る、みたいな形になるのかもしれないね。

マコ 技術が持ち越せるっていうのは大きいね。梅原 どうせならそのまま持ち越しの方が面白かったかも笑。まんまの性能で、キャラを集めて大戦争みたいな笑。

ボス ユンが幻影陣発動して、おいこれオリコ

ンじゃねーかよって笑。

— 伊予さんは「セイヴァー」と新キャラのイングリッドを使ってみたが、どういった感じを受けましたか？

伊予 「セイヴァー」キャラはロケテストで使っていて結構勝てたんです。でも、今日のメンツで使ってみたら普通に対応されたんで、なんか安心しました。あとイングリッドに関しては、ああいうふうに使った方がいいか分からないようなキャラには慣れてるつもりなんだけど、今回はわりと頭を使いそうな感じですね。

— 「ウォーザード」のキャラについては？

マコ やり込んで面白そうなのはムクロじゃないかな？

ボス 特殊な技が多くて移動系の技も多彩だから面白そう。今日やってみた感じだと、強パUNCHの鎌の出が以前のバージョンより少し遅くなったかも。二段ジャンプとレポート系の技を組み合わせてくれるのも魅力だね。

— マコさんはハウザーを使ってみましたか？

マコ いやあ、あれは楽しかったよ笑。あのキャラはクセがあるね。いろんな意味で大味な感じだし。

梅原 でもガイルには相性悪かったんじゃない？

— 梅原さんはザンギエフ使ってみましたか？

梅原 ザンギエフはエリアルロッシュスラムがすごい減りで驚いたね笑。アナカリスと闘ったときに、かなりギリ食ったけどアレ一発で逆転勝ちできたからね。7割くらい減ってたかもしれない(笑)。

ボス ユリアンの時は4割くらいだったはずだけど、アナカリスは防御力が低いのかな？

マコ そうかも知れない。だからファイナルアトミックバスターはもっと減るかも(笑)。今回のザンギはほんとに一発キャラだね。

梅原 それはいいかも、ザンギらしくて。

イングリッド新情報 その1 専用のゲージシステム

なにかと謎の多い女性キャラ、イングリッド。今回はそのイングリッド専用のゲージシステムが明らかに。左の写真を覚えてもらえば分かる通り、イングリッドのゲージは3段階に分かれている。このゲージを使ってスーパーアーツを繰り出せるのだ。そのスーパーアーツはストックしたレベルに対応していて、3種類用意されているようだ。現在、残念ながらその名前や強さ、どんな技なのかといった詳細は明らかになっていない。続報を待て！



3段階に分かれているイングリッドのゲージは、ほかのキャラクター同様、技を当てることによって増えていく。そして、そのレベルに対応したスーパーアーツを出すことができるのだ。

3種類あるイングリッドのスーパーアーツの一つがこれ。技名やゲージ消費量などは不明、でもくらってるリュウの体力はあまり減っていないような……。



※記事中のゲーム内容はロケテストバージョンのものであり製品版では変更される場合があります。

マコ

闘劇FINAL2004「カプコン VS. SNK 2」で優勝した中卒DQNトリオのメンバー。強力な個性の持ち主だが、プレイはち密で正確。



ボス

「ヴァンパイアセイヴァー」、「ストリートファイターZERO3」、「カプコン VS. SNK」の公式大会を3連覇した2D格ゲー界の神。



マコ

闘劇FINAL2004の「ストリートファイターIII 3rd ストライク」でベスト4に進出したファイナルボムのメンバーの一人。

ボス

「ヴァンパイアセイヴァー」、「ストリートファイターZERO3」、「カプコン VS. SNK」の公式大会を3連覇した2D格ゲー界の神。



ボス

「カプコン VS. SNK 2」で名を馳せた職人系プレイヤー。難しいといわれるキャラを好み、それを独自の理論で攻略し使いこなす。

ハウザーのデカさは どう活かしているの？

――発売されたらどのキャラを選びますか？

マコ オレはとりあえず「ストリートファイターZERO」と「ウォーザード」のキャラかな。オリコンとアルティメットガードに期待して。

梅原 オレは削り強いキャラかな。このゲームでガードクラッシュが無いから、削りつて有効だと思っただけ。

ボス アレックスは投げはあるけど発生が遅いし、投げで崩すのは難しそうに感じただけで、どうなるのかなあって感じですね。スタンガンヘッドは強い、みたいな話は聞いたけど、でも「ストIII」キャラは、待つて対応するガイルとかにはいけそうな感じがしました。あのゲームシステムだと待ちで戦えるキャラが強いと思うんだけど、そこに二石投じることではできそうすね。だからもううちよつと「ストIII」のキャラを強くしてくれば……(笑)。

マコ もししたら「ウォーザード」のキャラでも似たようなことができるかもしれない。でも空中でアルティメットガードはできないから、難しいかもね。削りも許さないっていうのは強いと思うよ。

――確かにアルティメットガードはこのゲームのポイントになるシステムかもしれない。

梅原 ガードを崩す、という意味ではデミトリとか面白いかな。分かりやすくタッチから投げと打撃で崩しにいけるから。

マコ かりんとか面白そうだよ。紅蓮拳がうまく使えそうだったし。

――各タイトルの経験者は触りやすそうですね。テクニックは持ち越して、リニュアルしたという感じで。



マコ オレは「ウォーザード」が好きだったから個人的にあのゲームのキャラが復活するのはうれしいよね。あのハウザーのデカさとかやり過ぎていいじゃん！ あそこまでいくとサガットがデカイとかいう話とは違うじゃん(笑)。

ボス でも格ゲーは小さいキャラの方が強いものだけだね。

マコ あそこまでデカけりゃオレは強いと思うんだけどなあ。そのくせ弱パンチとかはちょこちよこかわいいし(笑)。

ボス 「ウォーザード」キャラはどれも面白そう。ムクロもレオもヌールもすごく個性的だし。

マコ あとジェダはかっこいい！

梅原 ジェダはかっこいいけど、キツそうな感じがする。「ウォーザード」キャラとか相手にしたら大変そう。

マコ アナカリスは立ち回りが強い分、攻撃力が低いとか、ちゃんと調整されてる感じはしたよね。

伊予 多分「セイヴァー」のプレイヤーも、違和感無くプレイできるようにはなってると思う。違うのはアドバンスングガードが無いのと空中ガードから反撃ができないことくらいだからね。

梅原 とりあえず、どのキャラも超強くて交ぜればいと思うけど。ジェダとかめっちゃくちゃ強くていいと思うよ。タッチとか見えにくいらいでもないじゃん。その代わりコンも超強くて。そういう突った部分を強調した方が面白いと思うけど。まあ「ウォーザード」キャラにはそういう突った部分を感じるけど。

――突った強さとなると、相性が重要な感じがします。そういうところでスイッチタッチシステムの意味が出てきそうすね。

ボス 相性を語るとどうしてもキャラが絞られるから、強いキャラを増やしてほしいなあ。

梅原 各ゲーム、2キャラずつくらい超強いキャラが居てもいいと思うんだけどね。あと「ストリートファイターII」キャラでもうこれ以上変わりようがないけど、「ストIII」キャラとかつてそういう意味じゃ変わりそうだから、発売が楽しみではあるよね。「ストリートファイターII」キャラは序盤は強いだろうけど最初だけだろうし。オリコンは時間とこにもパワーアップしていく(笑)。って感じじゃないかな。

イングリッド新情報 その2 「回り込み」が使える

イングリッドには、彼女だけが使えるアクションが用意されている。それが「回り込み」だ。コマンドは公開されていないが、このアクションの最中、イングリッドは無敵状態となるようだ。敵に連係技などで攻め込まれているとき、有効な回避アクションとして使えそうぞ。



イングリッド新情報 その3 ガードキャンセル

なんとガードキャンセルも使えるようだ。このガードキャンセルは、敵に攻撃するタイプではなく、ガード後にイングリッドが移動し、敵との距離を取るといったもの。ただし、ガードキャンセルを使うとゲージを一つ消費してしまうぞ。



ゲージを消費するので、多用はできない。使いどころが難しくなりそうぞ。

剣と魔法の冒険世界に旅立て!!



©SEGA, 2004

東京&北海道を皮切りとした先行出荷バージョンの稼働から約一カ月。その最新情報を詳しくお伝えしていくぞ!!

Quest of D

- メーカー：セガ
- ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
- 操作方法：タッチパネル+1レバー+4ボタン
- 発売日：2004年9月予定
- 使用基板：Chihiro

Text：伊勢猫



HPはダメージで、エナジーは時間&魔法スキルの発動で減少。エナジー切れでHPが徐々に減少する。

永続のカードアイテムに加え、消費型のeアイテムが存在。ダンジョンに持ち込める数には制限がある。

先行発売バージョンに続いて いよいよ全国稼働も目前!!



レベルはダンジョン探索終了時にリセット。攻略度で段位が昇格!

ネットワークサービス+トレーディングカードといった、これまでにセガが培ってきたシステム新機軸の総力を結集した話題のマルチプレイヤー・オンライン型アクションRPG「Quest of D」。全国のプレイヤーたちと協力して、失われた禁断の魔道書「D」を巡る冒険の旅を心待ちにする冒険者たちへ朗報! 東京~北海道間の先行出荷バージョンを経て、ようやく全国規模でのリリース開始が決定!!

これまでにお伝えしたシステム関連の情報に加えて、先行出荷バージョンで判明した要素をまとめて掲載。予習も兼ねて隅々まで読み込んでもらいたい。

アナログレバー

プレイヤーキャラの移動には、アナログレバーを採用。軽めの入力による歩きと、最大入力維持で走りの使い分けが可能。〈G〉ボタンを押しつけていけば、ガード状態で向きを変えられる。

〈USE〉ユース

画面下のマルチウインドウから選択したアイテムや、魔法、スキルなどを発動させるボタン。タッチパネルを素早く二度触れる〈選択→使用〉ことで、消費アイテムなどを使うことも可能だ。



画面で選択し、ボタンで使用する。

何事も基本が大切! 基本操作 Basic Control

アナログレバー+ボタンに加え、タッチパネルを組み合わせた多彩な操作が可能な本作。おさらいも兼ねて、それぞれの役割を再チェックしておこう。



各プレイヤーの切り替えや画面情報、アイテムの取得などはタッチパネルの操作で可能。感覚的な操作に慣れよう。

タッチパネルと併用!

特殊操作 コマンド一覧

コマンド	対応動作
G+A	強攻撃
A+V	緊急回避
G+V	武器チェンジ
G+A+V	全方位攻撃
ダウン敵近くでA	追い討ち
ダッシュ移動中A	ダッシュ攻撃
ガード後素早くA	ガードアタック

〈G〉ガード

ガードボタンでガード中は、正面からの攻撃のダメージを軽減できる。

〈A〉アタック

文字通りの攻撃ボタン。武器によっては連打入力で連続攻撃も出せる。

〈V〉ビューチェンジ

キャラの正面に視点を切り替えるボタン。周囲の状況把握に必須となる。

本書は、現代の経営者や管理者に、経営の成功を決定する重要な要素である「人」のマネジメントの重要性を説き、その実践方法を具体的に示す。また、経営者の役割や責任、経営者の資質や能力についても詳しく解説している。本書は、経営者や管理者にとって、非常に役立つ一冊である。

1. 教师应掌握一定的教学方法，如：讲授法、讨论法、实验法等。

本作をプレイするための第一歩は、スターターパックと呼ばれる基本セットの購入。このスターターパックとは、文字通りにプレイを始めするために必要な10カードと20フォースカード（枚）のセットで、とりあえず1セットあればOK。プレイ前に1枚出し出されるロブ・フォースのカードには、タイプB（彦彦）が存在する。



プレイまでの流れ

How to Play

プレイヤーの最終目的は、奪われた魔道書「D」を見つけ出して奪還すること。その手がかりをつかむため、アルスター王国の各地に点在したダンジョン内を探索。各ダンジョンごとに設定されたメインミッションを達成すれば、ダンジョンクリアとなって攻略度に応じた段位ポイントを修得！ データはICカードに保存され、次プレイから新たなダンジョンが選択可能になる仕組み。ここでは、実際にプレイを始めるまでの流れを順番に見ていくことにしよう。



一人用の「シナリオプレイ」と、多人数の店内or全国「ネット協力モード」が存在。それぞれに異なったダンジョンが用意されている。

新規キャラを作成した後は、必ずチュートリアルへ。各種アクションの操作練習+実戦練習がセットになった練習用のダンジョンだ。

① スターターを購入

プレイまでの流れ

先行出荷バージョンでのテストも順調に進み、全国稼働まで秒読み段階に入った「Quest of D」。稼働直後となる次号では、詳細なゲームシステムから冒険者の心得までを大増ページでお送りする予定だぞ!!

製品ハーシヨンの基本システムから攻略までを情報満載(予定)。その内容には期待してもらいたい。



世界を滅ぼすほどの力を握めたその魔道術が
邪悪の化身ファルガムによって奪われた

詳細情報は次号にて!



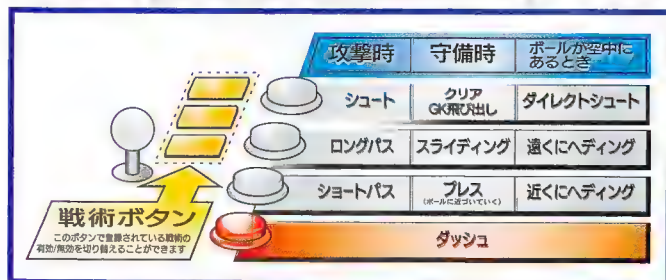
ICカード1枚につき、一人のプレイヤーキャラを作成可能。選べる職業は戦士・僧侶・魔法使いの3タイプ。それぞれに得手不得手はあるが、攻撃魔法に長けた魔法使いは中級者向け。職業による装備品の制限は無いが、強力な装備品には必要STRの制限があるぞ！



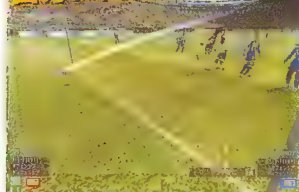
一、型を肝の点を出えて、身と心な
 まて設定可能。体格の強弱は、上
 平の見た目だけでなく、せう判に
 したとき、直で、
 したとき、直で、

「バーチャストライカー4」からの 新操作方法

前号で軽く紹介した新操作方法を、今月は深く掘り下げていこう。ダッシュと戦術ボタンが追加されたことは、特に注目だ。



思い通りのプレイで 自分に納得しちゃえ!!



慣れるまでに多少時間がかかるかもしれないが、アナログレバーになったことは大きい。前作以上に精密なプレイが可能となった。

本作には8方向レバーではなく、アナログレバーが採用されることが判明。これにより、自分の思い通りに選手をコントロールできるようになった。

前作でショートパスボタンに割り振られていたスライディングは、ロングパスボタンに変更。また、守備時にシュートボタンを押した場合は、ボールを大きく前へクリアするようになった。気になるダッシュとプレスについては、次のページで解説しているの、そちらを参考に。

オリジナル選手育成ゲーム 「VIRTUA STRIKER ACADEMY」

単なるミニゲームにとどまらない完成度を誇る、オリジナル選手育成ゲーム。その遊び方をここで簡単に紹介しよう。

この面白さは、従来のサッカーゲームでは、決して味わえないものがあるぞ!!



既にサービスが開始されているので、試しに移動時間などのヒマなときにプレイしてみよう。さっさとその面白さが分かるはずだ。

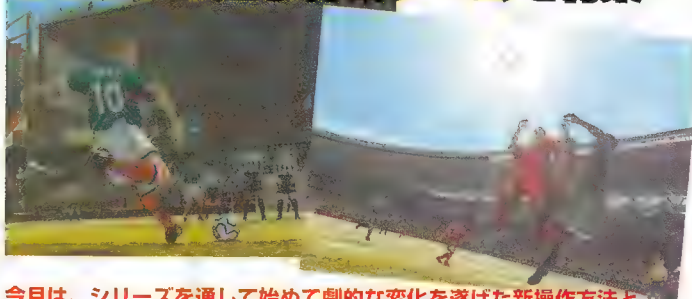
自分だけのオリジナル選手を育成するゲーム、その名も「VIRTUA STRIKER ACADEMY」は、ケータイ版のVS.NETに加入していると遊べるミニゲームだ(VS.NETについては欄外を参照)。ここで育てた選手は、VS.NETで登録している自分のチームに入れることで、本編の「バーチャストライカー4(以下VS4)」でも使用できる。

VS.NETは「VS4」の正式稼働に先駆けて既にサービスインしている(「VS4」のロケテストが実施されているため)。つまり、本編をプレイしていなくても、VS.NETでミニゲームを遊ぶことは可能。今のうちから選手を育て、「VS4」が稼働したらチームに投入……なんてこともできるので、次のページでゲームの流れを紹介しているので、これを読んで一度プレイしてみよう!

Virtua Striker 4



今月は新操作方法と オリジナル選手育成ゲームを特集!



今月は、シリーズを通して始めて劇的な変化を遂げた新操作方法と、あの「サカつく」スタッフが制作したというオリジナル選手育成ゲームの続報をお届け。正式に稼働するのはもうしばらく後だが、今から予備知識を身に付けて、スタンバイしておこう!

Impression インプレッション

レバーがアナログ式になったこと、操作ボタンが増えたことなどから、プレイヤーが思う通りのプレイを実現しやすくなっていて、非常に面白い。そして、ネットワークSカードに対応したこと、面白さはさらに倍! サッカーファンなら間違い無く楽しめる内容になっている。正式稼働したら、ぜひ一度!!



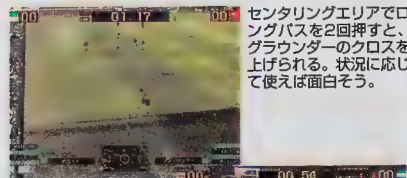
VS.NETについて: ケータイ版の対応キャリアは「NTT DoCoMo」と「Vodafone」で、利用料は月額300円となっている(パケット料は自己負担)。PC版はケータイ版に登録している人のみが利用できるサービスで、利用料は無し(通信料は自己負担)。ただし、今回紹介している「VIRTUA STRIKER ACADEMY」だけはサービスに含まれていない。

その他の変更点

本作では、従来からあった操作方法にもいくつかの変更が加えられている。

前号でも少し触れたが、ロングパスがゲージ制になった。シュートと同様に、ボタンを押している時間の長さに応じてパスの強さが変化する。また、細かい部分ではあるが、スペースにボールを出す際のパスは、チップキック(バックスピがかかる)で蹴り出すようになった。

ドリブルにも変更点が見受けられる。それは、フェイクを入れたり、シュートフェイントをかけたりできるようになったこと。やり方は現時点では判明していないが、どうやらコマンド入力式である模様。あの“マルセイユ・ルーレット”なども用意されているらしいが……!?



センタリングエリアでロングパスを2回押すと、グラウンダーのクロスが上げられる。状況に応じて使えば面白いそう。

自陣側にボールがあるとき、シュートボタンを押続けると、その間キーパーがボールに向かって前へ出るぞ。

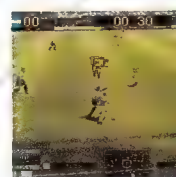


プレス -PRESS-

プレスとは、ボールを持っている相手に対してプレッシャーをかけて、ボールを奪いにいくこと。ゲーム中では選手たちが自動的にこの行動を起こすのだが、プレスボタンを押すことで任意に起こせる。一刻も早くボールを奪って攻めを組み立てたいときなどは、必須といえるだろう。

この操作もダッシュ同様に、ボタンを押している間だけ機能する。しかし、ダッシュのようにスタミナを多く消費することは無いようだ。

フィールド中盤での攻防では、早くボールを奪って、攻めを組み立てたいところ。このようなときはプレスを活用したい。



見事ボール奪取に成功! プレスはスタミナを多く消費することも無いので、タイミングを見極めてどんどん使っていきたい。



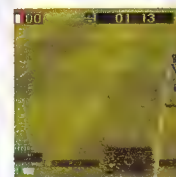
ボタンを押している間、選手がボールに寄っていく。相手との離れ合いもリアルに表現されている。



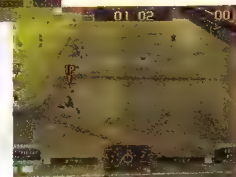
ダッシュ -DASH-

本作からの新要素であるダッシュは、ボタンを押している間だけ選手が速く走るというもの。ドリブル時に押せばボールを大きく蹴り出して速く走り、守備時に押せばボールを持っている相手に素早く追い付くなど、さまざまな場面で活用できる。ただし、ダッシュボタンを押すと選手がスタミナを多く消費することに注意。無駄に押し続けてしまうと、いざというときにスタミナ不足で最大のパフォーマンスを発揮できなくなってしまう。

写真は「キーパーと1対1の状態になれるか?」という場面。しかし、すぐ後ろからDFが追い付いてきている……。



このようなときにダッシュすれば、ボールを大きく蹴り出してドリブルし、DFを置き去りに!!



オープンスペースへ出されたパスに、いち早く追い付きたいときにも活用できる。センタリングを上げる際などは特に重要。

試合

1期に1回、試合が対抗試合のどちらかを行なえる。試合の内容に応じて雇用ポイントを得られるので(対抗試合では雇用ポイントを獲得できない)、練習の成果を遺憾無く発揮しよう。試合前には、対戦チームや選手をどのポジションでどう使うかなどを設定できるので、よく考えるべし。

対抗試合

基本的には前述の試合と変わらないが、こちらはほかのプレイヤーが育てている選手が居るチームが相手。雇用ポイントは獲得できないが、その代わりに試合内容に応じて、相手のプレイヤーが持つ特殊スキルを取得できる。特殊スキルで選手は大幅にパワーアップするので、ぜひ手に入れたい。

次回ゲームへ続く

コーチ雇用

スカウトが見つけたコーチの中から、二人を雇用できる。雇用するには雇用ポイント(後述)が必要で、有能なコーチほど雇用ポイントがかかる(ゲーム開始時は1500ポイント持っている)。コーチには得意ポジションと評価が設定されているので、選手との相性を考えつつ、雇用ポイントと相談しながら決定しよう。

練習

コーチの練習メニューに従って、選手を鍛える。練習は1期につき5回まで可能で、1回の練習で三つのメニューをこなせる。メニューは選手のパラメータに応じて細分化されており、レベルが高い練習ほど上がり幅が大きい。三つのメニューすべてが成功すれば、スペシャルボーナスとしてさらにパラメータがアップ!

VIRTUA STRIKER ACADEMY ゲームの流れ

入学

まず最初に選手の名前、国籍、得意ポジション、身長といったデータを入力する。特に、国籍の設定は慎重に行なうこと。育てた選手を「VS4」で使う場合、その国がある地域のチームでしか使えない。また、得意ポジションの設定も重要。ポジションによって、その後の成長が変わってくる。

スカウト雇用

選手につくコーチを探してくるスカウトを雇用する。スカウトにはそれぞれ得意ポジションや得意地域が設定されており、その分野で有能なコーチを探してきやすい。選手のポジションや国籍に合わせて雇用しよう。



開発元
■メーカー ティムソ
■ジャンル 対戦格闘
■操作方法 8方向レバー+ボタン
■発売日 2004年下半期予定
■使用基板 SYSTEM256

©1994, 1995, 1996, 1999, 2001, 2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
※画面は開発中のものです。

ポール・フェニックス

Paul Phoenix



自称「宇宙一の熱血格闘家」ポール・フェニックス。
「今度こそ優勝してみせる!」
そう宣言込んでThe King of Iron Fist Tournament 4に出場したポールは、20年以上前に対戦して以来、一度も手を交えていないライバル、三島 一八の出現に戸惑った。
しかし、ある意味一八の強さに、まだ自分も立ちまわった。
「またクマがよ!」
ポールは強敵には舌を巻いたが、クマの凄腕的なタフさに驚いてしまい、逆転の一手を食らってしまう。己の良心が咥んだ、一瞬の間、
「僕は格闘家として大事な何かを忘れていたようだ。……また一から出直したな!」
その片鱗、ポールはThe King of Iron Fist Tournament 5の舞台にいた。
「今度は勝つぞ、俺が宇宙一の格闘家である事を証明してやる!」

かつて伝説の龍と呼ばれ、闘う料理人の異名を持つ、マーシャル・ロウ。

中華料理チェーンの展開に失敗し、再起をかけて出場したThe King of Iron Fist Tournament 4であったが、結局優勝する事は叶わなかった。

そして帰国する金も無いマーシャルは日本に残り、大型中華料理店で日雇いの雑用として働いていた。

1ヵ月たったある日、家からの電話で救出中の息子フォレストが人身事故を起こしたと告知された。

ポール・フェニックスのバクを勝手に乗り出して、運転を誤ったのだという。

一時にして莫大な賠償賠償や治療費が必要になったしまったマーシャルは、重々とも思ひで、再びThe King of Iron Fist Tournamentに出場する。

格闘シーンで新しい新技が数多く追加されて、大幅に強化。闘う料理人は、新たな舞台でも活躍してくれよう。

マーシャル・ロウ

Marshall Law

格闘スタイル
料理人
性別
男性

マーシャル・ロウ
アメリカ (USA)
男

視覚へ訴える力

熱血格闘家スペース・ヘース・ナンバーワン!

鉄拳5

今号は、「ビジュアルカスタマイズ」を含めたグラフィック関係の開発者ロングインタビューを掲載! 「称号」「段位」に関する情報も。そして、AMショースケープ情報を独占掲載!!!



花郎

格闘スタイル デコンドー
国籍 韓国
性別 男

Hwoarang

韓国 仁をライバル視する天才デコンドー使い、花郎。The King of Iron Fist Tournament 4終盤で花郎は韓国軍に身柄を拘束され、仁と対戦する望みは叶わなかった。
その後、韓国大使館に運ばれた花郎は、大使と名乗る男から信じられない言葉を聞く事となった。「今回の件に関して、恩赦により不問となった。事から看あての文章を預かっている。読みなさい」手紙に目を通した花郎は思わず立ち上がった。「まさか……おいつ、これは本当なんだろうな!」翌日、渡された手紙を手に、花郎は急ぎ韓国へと戻った。それから2カ月、兵役を終え、就職することはない。直田の真を手に入れた花郎が奮然と、打倒黒門 仁!



彼の者を追いつ凶暴フラミンゴ

伝説のカポエイラマスターの孫娘、クリスティ・モンテイロは長きにわたり刑務所に身を置いていた祖父が、出所することとなった。
しかし、祖父を迎えに刑務所に向かったクリスティが目にしたのは、以前とは比べるににならないほどやせ細り、にも倒れそうな祖父の姿であった。
すぐさま病院につれて行くと、祖父の身体は不治の病に侵されていて、放っておくと余命半年だろう。と医師から診断を下されたのであった。
しかし、三島財閥の研究技術があれば、ある法が見えるかもしれないという。そして数日後、三島財閥主催のThe Iron Fist Tournamentが開催されることを知ったクリスティは、祖父を助けるために大会出場を決意した。



伝説を継ぎし躍動脚娘

クリスティ・モンテイロ

Christie monteiro

格闘スタイル カポエイラ
国籍 ブラジル
性別 女



新技も気になるが、既存の技の中でフラミンゴへ移行できるものが増えたことにも注目したい。戦術の幅が広がって、新たなデコンドーワールドを展開できそうだ。

カポエイラ色が一層濃くなり、蹴り技を中心に、意欲的に見た目にも新しい新技が追加されたクリスティ・モンテイロを通して、女性キャラクターの存在感も追いついた。



を切り取るような処理をしています

開発者インタビュー

夢加瀬 幸和 乳瀬 真、じはん、マッスル北、マテン



新キャラ誕生秘話

今回、新キャラが三人登場するわけですが、どういったところからデザインが立ち上がってきたのでしょうか？

藤本 アス方は「風間準の技を使うキャラクターを作ろう」という話からスタートしました。コンパチキャラではなくて今風の元気な子として個性を出していくために何か特徴付けたほうがいいんじゃないか、という意見が出て、関西弁を話すことになりました。

レイヴンは最初「忍者」を出そうということからスタートしたんですが、「普通の忍者を出しても仕方ないな」とことで、外国人の忍者ということになりました。しかも黒人の忍者は斬新じゃないか、という意見でキャラが固まりました。最初はどうしてもお笑いキャラという方向に進みがちだったんですけど、このキャラはマジにカッコよくしようってことで、現在調整しています。

水島 日本のな忍者とアメリカンヒーロー的な新しい解釈の忍者と二つのコンセプトで行こうということになって、そのアメリカンコミック的なデザインというようなものがIPカラーの方ですね。

最初からレイヴンはカッコいい忍者キャラ、というコンセプトだったんですか？

水島 基本的には「カッコいいキャラ」で出展したんですけど、いつのまにかお笑いキャラになりつつあるな、とは感じています。藤田 ちょっとひょうきんなキャラになりつつあるよね。

水島 いろいろな人が関わってにくうちに、イメージが変わってきたみたいですね（笑）。

藤田 新キャラのほかの2人が寡黙すぎるから、その分お笑い担当がレイヴンに行っちゃうんだと思いますね（笑）。

藤本 あとフエン・ウェイに関しては「これまでの『鉄拳』シリーズで、中国拳法を使うキャラクターで筋肉質なキャラクターがいなかった」という意見が出て、単発の攻撃が強いボールのような中国拳法使いキャラにしよう、という話で最初は始まりました。最初は太極拳という話もあったんですが、太極拳で筋肉質なのはおかしいんじゃないかってことで、現在の形になりました。

旧キャラはイメージが固まっているキャラが多いと思うんですけど、その中からどこを変化させていこうと考えてデザインされたんですか？

藤本 基本的には受け入れられているキャラクターに関してはそれを継承しつつ、新しいデザインにしていこうという形です。こちらでまだ手の加える余地のあると考えたキャラクターは、大きく手を入れる形ですね。前作で始めて登場したキャラクターに関しては極力イメージは継承しつつ、「ボールの赤胴着」みたいな形で、キャラクターと衣装とが定着するように目指しています。だから、旧キャラは極端には変えていません。ただ毎回ですけど吉光は変わってますね。今回IP2P2両方、昔出た笠のイメージも残しつつ新しいものを取り入れました。

藤田 あと吉光はホントくどいよーうですけど人間なんで（笑）。中には人が入ってますから。それ毎回言っておかないとあーいう人だと思われちゃうんで。

藤田 地球外生命体では……？

藤田 いや、完成度が高かったのがレイヴンだったんです。

藤本 そうです（笑）。

藤本 ジャックやマードックに関しては、デザインというよりは体型と動きをより誇張していいことになりました。デカキャラらしく……とくにジャックはもともと人間じゃないので、もっと思い切ったことをやっていこうと。あと、オープニングムービーでたくさん出てくる「ジャック4」との差別化を図るため、顔に関して今までよりも作り込んだ顔にしました。これまで無機質な表情だったんですが、今回は最初から特徴的な表情にしてみました。

藤田 マッチョな表情だね。

藤本 なるほど。今回、シルエットなどもリアルさはありながら誇張した感じだな、と思ったのですが、キャラクターの頭身なども、少し変わってますよね？

藤本 そうですね。「4」で低い頭身があまり受け入れられなかったのと、最初にレイヴンのモデルが出来て、それがかなり見た目の出来がよかったので、それを基準に全体的に調整していいことという方向性で、今回のモデリングになりました。

藤田 それは最初に完成したのはレイヴンだったのですか？

藤本 いや、完成度が高かったのがレイヴンだったんです。



物語のクライマックスのようなシーン

SYSTEM246をさまざまな面でパワーアップ新基板「SYSTEM256」を使い、さらにビジュアル面での精巧さが増した「鉄拳5」。「ビジュアルカスタマイズ」という新要素や戦闘ステージの物語はど、どのようなパワーアップが施されたのか、またキャラクターデザインはどのようなコンセプトで行われたのか、開発に直撃してみた。直撃の中に含まれている初出情報を見逃さない。

原田 今回、モーションスタッフが一番気を付けていることは「キャラの個性」なんです。モーション一つ取っても、技の終わりの仕草、足や腰のひねりのインパクトの部分重視して、キャラの個性を引き出そうとしてるんです。分かりづらいですけど、従来の基本技もリニューアルしているんですよ。

元からある技にも、モーションに手を入れたんですか？

原田 そうです。これは戦術的な部分ではないし、新技にもカウントされないんですけど、そういう細かいところが変わってるんでそれで全体的な印象が変わってきえると思います。

加えて忍者とかは、美陰は架空の存在じゃないですか。でも架空のキャラの忍者であつても、うちのモーションスタッフが作るとリアリティが増すんです。まあ「忍者らしく」っていう概念も人によって違うんですが、そのこだわりは見てもいいですね。あと、やっぱり出して気持ちいい「当てて気持ちいい技」というのは、そのときの相手のやられのモーションと合わせての爽快感なので新しいやられモーションも加えたりして新技を作ってますね。

確かに、同じ技を出してるのに、印象が変わっていました。

原田 ヒットフレームはまったく変わっていないんですが、モーションが変わると性能まで変わったように見えちゃうので、その辺がいい意味でも悪い意味でも最初「違和感」があるかもしれないですね。

でも今回の「5」は、今までの



ステージは本気で「5」ステージとの違い、新ステージは、鉄拳が画面の中心を占めるように描かれている。その意図は、一見の価値は高いと思う。下はそのイメージ。

どのシリーズよりも爽快感あるゲームになっている、と実感できるゲームになると思います。モーション一つ変わっただけでも、空中コンボ一つ取ってみても気持ちよさが全然上がっているんですね。今回は、地味なところまで含めて完全にリニューアルしているといえます。

ステージは迫力満点の 視覚的演出

では次にステージ関連の質問をしていきたいと思います。今回床、壁、柱などが壊れたり、浮いたりしてんですけど、これらに関してはどういった構想を現時点で考えているのでしょうか？

溝口 今までの鉄拳は背景のデザインに関しては明確なコンセプトはなかったんですが、今回は映画とか本とかマンガとかから見てクライマックスだといえるシーンを切り取ったようなステージにでき



ないか、という発想から各ステージの案が出てきています。それに伴って、演出意図からそれぞれの映像処理を入れてもらいました。特殊効果でオススメのものはあります。

溝口 例えば、「庭園ステージ」では花が咲いている場所で闘います。シチュエーションとしては異質そこで変に格闘ステージっぽくせず、その場の雰囲気プラスになるような映像処理を加えています。あれ？ 私何を言ってるのか分かりますか？

水島 分かる分かる。(笑)

原田 「炎上ステージ」の炎の揺らぎの表現が難しく、人によっては気持ち悪いという人もいるんだよね。モニターがおかしくなったんじゃないかって言い出す人まで出てきて困りました。(笑)でも、雰囲気、臨場感が出ていますので、そういうところは見てほしいですね。

水島 「屋上ステージ」では、太陽と鉄骨の看板が重なるところで二つの効果が重なってるんです。まず「グレア処理」という、物体に強い光源が重なったときに、その光が飽和して物体の内側ににじみ出て、例えば柱だったら細く見える現象がありますよね。あれを表現するのも大変でした。また、強い光源、例えば太陽のような光源にカメラが寄っていくと、「ハレーション」という、光源に近づくにつれて、画面の中が光の影響を受けて画面が明るくなるっていう現象があるんですが、この処理も難しいですね。この二つの処理をミックスして、より自然な感じで、実際に人間が見ている自然現象に近いものを表現し、臨場感を出しています。

原田 最終的には、キャラが日焼けするくらいまでいきたいと思っています。

溝口 藤本 (苦笑)

水島 ステージの匂いも伝わってくるような臨場感のあるものになりたいっていうのもあります。

海のステージではマイナスイオンが出ているような？

水島 まさにそうですね(笑)。本当に気持ちいい清涼感を感じるものであったりとか、炎上ステージでは熱気や何が暑苦しいなっと思えちゃうようなものにしていきたいです。

ステージデザインの苦労したところはありますか？

溝口 鉄拳は、無限ステージ以外は「リングアウト」という概念が無いので、何かしらの柵になるものを作らなければいけないんですけど、柵と分かってしまっただけで、

囲気が壊れてしまうので、そこが毎回苦労するところですよ。

原田 室内とかは楽なんですよ。壁とかが自然にあるから、屋外だとやはり厳しいんでしようね。

原田 そう考えると屋上ステージは楽だね。柵が絶対あるもんだから。ステージに関しては、まだ出てないものがたくさんあります。炎上ステージもいいですけど、まだまだいいステージがほかにもたくさんあるので、それはこれからですね。今までと毛色の違うものもありますよ。前回は全体的に暗いあの狭いあの言われたので、今回も暗いところもあるにはあるんですが、開放感のある場所が多いですね。

ステージ選択は可能になりますか？

原田 もちろん可能です。

乱入側が選択ですか？

原田 そうですね。でも前作のアンダーグラウンドステージのような、そこ選ばれたらやばいというような極端に狭いステージは無いので、そういう意味では戦術どうこうではなく、好みで選んでくれるのかなというのがありますね。なので、セレクトは必ず付けようと思っています。

今回「無限ステージ」はいいステージが多いので、「無限ステージ」の最終形態が見れますよ。今までは切れ目だとか、まあそれもタッグの家庭用では目立たなくなっただけですが、それでもさらに良くなるんじゃないか。

すすきのステージでは、風が吹いたりするんですか？

溝口 はい、します(キッパリ)。

パーツの総数は 600個以上あります

ビジュアルカスタマイズの 全容に迫る

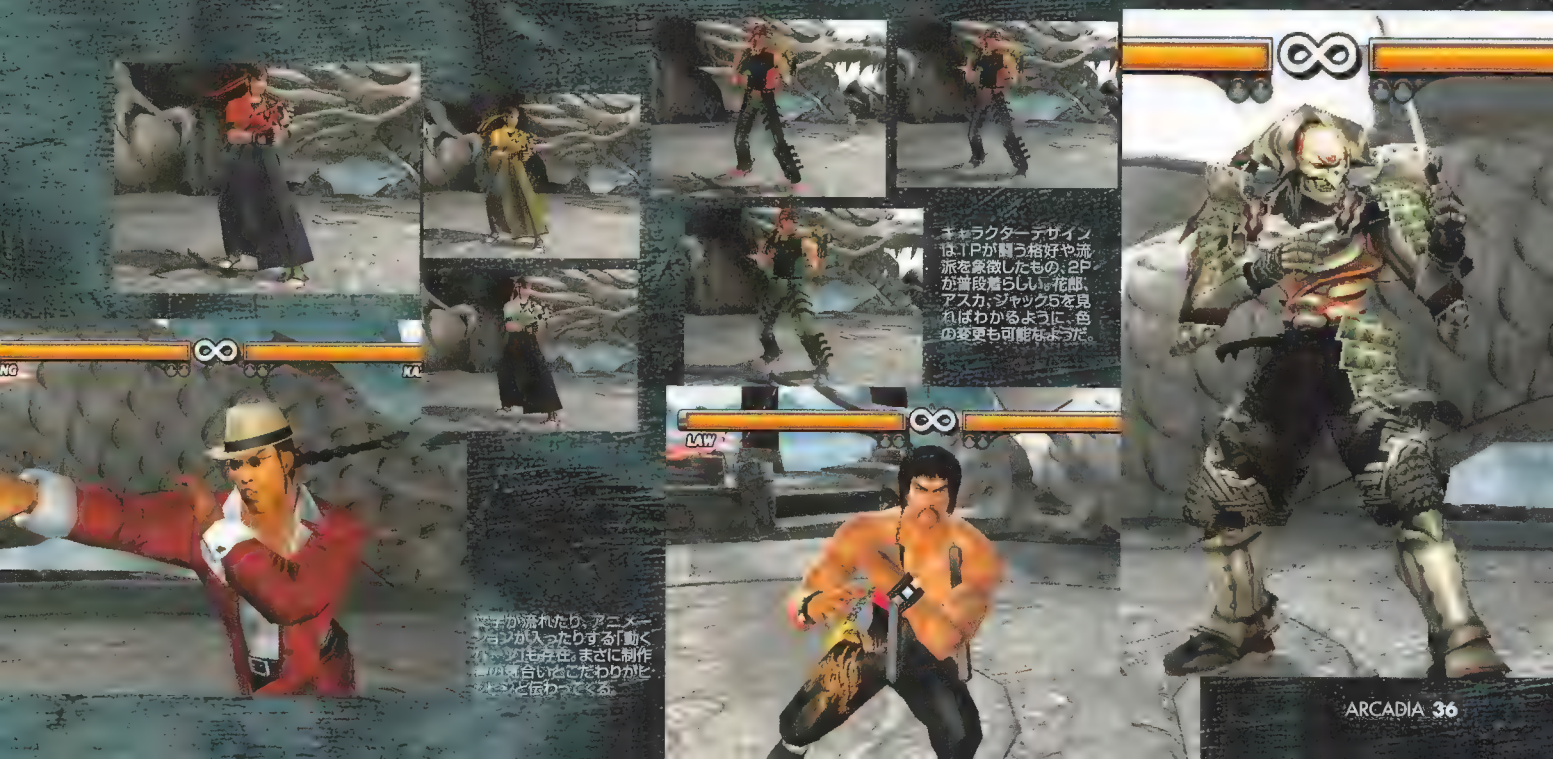
ビジュアルカスタマイズはどのキャラにどんな方向性のものが付くんでしょうか。例えば、一八だったらずの漢字の漢と書いてオトコと読ませるような服装だったりしますよね。

池田 「一八はちよっと……チンピラ寄りになりますかね(笑)。クリステイは1Pだったらず「アラビア風」、2Pだったらず「ブラジルのサンバ風」みたいなテーマを用意しています。

テーマが無いキャラクターというのはありますか？

池田 ボールやフランコの道着とかは、ちよっとアイテムとか付けにくいですがね。

パーツはキャラクターのどこに付くのですか？



段位 確定

ついに「段位」「称号」の表現についての情報を入手! 「称号」は、アイテムとしての要素が入るらしいぞ。

段位は下記の通り 10 級から始まり、1 級の上が初段。そして五段から先は〇〇といった漢字の称号に変化するぞ。また、大会の商品として有名な特別称号に関しては、「文字アイテム」という形で贈与。ショップで買えるほかの「文字アイテム」とは方向性の違うワンランク上のものを予定しているそうだ。



池田 弘典

株式会社ナムコ GTクリエイターグループ ゲームデザイナー
鉄拳3時代に多くの大会で輝かしい成績を残し、脱テックナー後はメーカーやゲームライターの経歴を経て、現在鉄拳開発チームへ。ビジュアルカスタマイズ調整を担当。

溝口 優子

株式会社ナムコ GTクリエイターグループ ビジュアルデザイナー
豊富なアートディレクターを担当。本シリーズには「鉄拳2」から参加。

水島 能成

株式会社ナムコ GTクリエイターグループ ビジュアルデザイナー
ビジュアル全般の統括を担当。シリーズには「鉄拳2」のニーナ、ボールのモデリング制作から参加。

藤本 和章

株式会社ナムコ GTクリエイターグループ ビジュアルデザイナー
キャラクターデザインのディレクション、フェイシャルアニメーションを担当。シリーズには「鉄拳」家庭用より参加。



池田 基本は頭、顔、上半身。下半身でパーツの総数は600個以上あります。

—— おお、キャラによっては装備箇所も変わってきますか？

池田 そうですね。パーツに関しては、いろんなイメージを喚起するようなものがないと思つてますし、バリエーションは多くしていくつもりです。それが求められていることだと思つたので。

—— めいぐるみとかで、ほかのナムコキャラが出てきたりしますか？

池田 ギミックとしてなら登場する可能性はありますね。

—— オススメのカスタマイズはありますか？

池田 キャラクターのコンセプトを覆すようなアイテムがあるのでそれを装着してほしいですね。例えばレイヴンは忍者ですから、「忍んぞ」なればいけないわけなんですけど、そのへんはどうにでもできますからね。忍ばずに、逆に露出に走らせたりといった感じで

楽しんでほしいです。

—— アイテムの入手方法はショップで買う以外の方法も考えてますか？

池田 いや、アイテムは基本的にショップで買う形です。

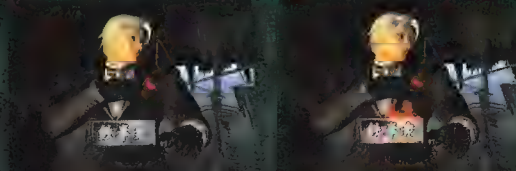
—— アイテム関連で特に苦労した点はありますか？

池田 鉄拳はキャラクターの設定が細かいのにその分そのキャラに合ったアイテムがとくに多く描画されているわけではないので、そういった状況下の中でパーツを制作するのにやはり苦労しますね。

—— やっぱアイテムって買つていただくものなのでそれなりに欲しいと思わせるようなものにしていかないとけないっていうところで相当苦労してます。

—— 藤田 ところで突然ですが、ここでこれをご覧ください。

—— アルカディア一同 ああああ、これはああああ!! (左下画面写真参照)



キャラクター選択画面では、プレイヤーの名前と戦績が、登場シーンでは称号がドーンと現れる。

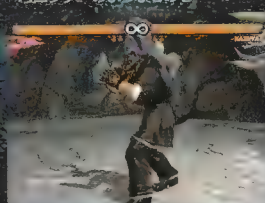
「文字アイテム」には、このように称号のバックに炎がついたものもあるぞ!



詳しくはAMショーへGO!



カッコイイものからおもしろいものまで幅広く用意。発売前のアイテムの中にはヘリコプターのようなものも?



同人2D格闘ゲームの最高峰

アーケードに顕現



PC版「Re・Act」最新バージョンでは、18名がデフォルトキャラとして登場していたが……？



同人ソフトの枠を越えたゲーム性から、さらなる進化を遂げたアーケード版は台風の目となる！

2002年に同人ソフトとしてリリースされ、数多くのユーザーから支持を集めた「MELTY BLOOD」シリーズ。その最新作となる続編「Act Cadenza」が、PCからNAOMI基板へと闘いの舞台を移してアーケードゲームに登場する。詳しい情報は現時点で不明だが……、その前身となるPC版の画面を交え、シリーズ作品の内容を探っていこう。



Text：伊勢猫

メルティブラッド アクト・カデンツァ
 ■メーカー：TYPE-MOON/COLE
 ■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：今冬稼働予定
 ■使用基板：NAOMI

©TYPE-MOON/COLE, 1999-2004

MELTY BLOOD

Act Cadenza

今度はゲーセンで 対戦しよう!!

アルケイド

(アルケイド・フレンズタッグ)

原典『月姫』におけるメインヒロインで、真祖と呼ばれる吸血鬼。人ならぬ身体能力を誇り、空想具現化・固有結界などの超常能力も扱える。『MELTY BLOOD』ではその能力を活かし、自由奔放に動き回る。



少なかりともPCゲームやアニメに名前を持ったゲーマーであれば、一度は耳にしたことであろう「TYPE-MOON」と『月姫』。一大ブームを巻き起こした伝説的な同人ソフトの登場キャラが、激しいバトルを繰り広げる『MELTY BLOOD』を引っ提げて、あの「エコーソフトウエア」がアーケードに新風を巻き起こす。

秘めたる力を開放せよ!!

関連作品紹介

月姫

2000年にリリースされた長編伝説シミュレーションRPGで、徐々にロコミで人気を獲得した伝説的な同人ソフト。その流れは一大ブームを巻き起こし、関連グッズやアニメ化もされた。現在は入手困難。



メルティブラッド



『月姫』キャラをモチーフに、2D格ゲー作成で定評のあった同人サークル・渡辺製作所(現フランスパン)が制作をしたシリーズ第一作。対戦結果で分岐するストーリーモードが好評を博した。

メルティブラッド Re・Act

2004年5月に販売版として配布されたプラスディスク。ファンの要望に応える形で新規キャラとして、弓塚さつきとレンの2キャラが参戦。システム面にも調整が加えられたシリーズ第二作。



必殺技の派手なエフェクトや、キャライラストのカットインなど、オリジナル版でも既存のアーケード2D格闘とそん色の無かった演出はどうなのか?

各種キャンセル行動に制限が少なく、自由度の高かったゲームシステム。アーケード版ともなれば、ゲームバランスは気になる部分だが、どう仕上がるのか?



驚愕の内容は ショー会場で公開

制作

TYPE-MOON
+ COLE SOFTWARE CORPORATION

セカと共に歩み続けてきた、知る人ぞ知るゲームメーカー。本作のゲーム制作部分を担当している。代表作品:
『Fate/stay night』

監修

TYPE-MOON

2003年に商業化を果たした、今最も業界で注目を集めている美少女ゲームメーカーの一つ。代表作品:
『Fate/stay night』

シオン

(シオン・エルトラム・アトラシア)
『MELTY BLOOD』シリーズにおける主人公キャラ。格闘技に長けた錬金術士で、「エーデルライト」と呼ばれるモノフィラメント(鎧)を纏うように操り、(ぶん銃・ブラックバレット(スプリカ))を片手に

闘いの地へ集う能力者たち



ドラゴンクロニクルオンライン

■メーカー：ナムコ

■ジャンル：オンライン対戦バトル

■操作方法：タッチパネル

■発売日：今冬予定

■使用基板：SYSTEM246

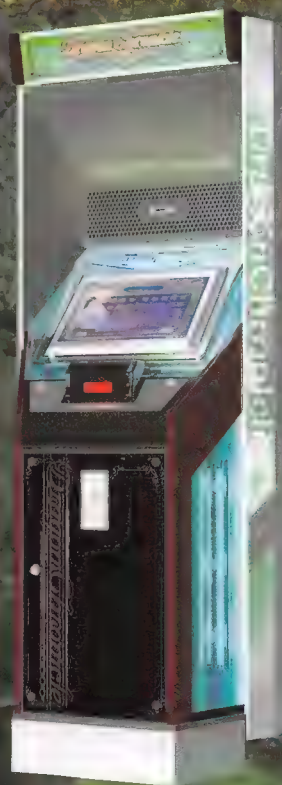


物語は今、決戦の章へ

大人気稼働中の『ドラゴンクロニクル』に、ついにファン待望のオンライン対戦バージョンが登場！オンライン化だけにとどまらず、システムも全面的に改良され、より遊びやすくなる！その最新情報を、二足先に紹介しよう！

©2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

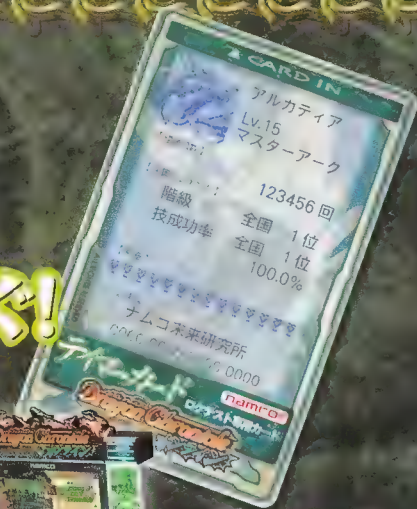
ドラゴンクロニクル
Dragon Chronicle
オンライン
天空大決戦



「エントリーステージ」と 「ティマーカード」が すべてのティマーをつなぐ!

「ドラゴンクロニクルオンライン 天空大決戦」には、従来のドラゴンカードに加え、ティマー自身の名前や対戦成績などが記録される「ティマーカード」が存在する。また、「エントリーステージ」という追加筐体が新たに登場し、ティマーカードの購入や各種登録、個人情報閲覧などを、この筐体一つで自由に行えるようになるぞ。

また、ティマーカードに各ドラゴンのカードを登録することで、ドラゴンには「所有者」が設定される。他人の所有するドラゴンとの融合でしか誕生しない新ドラゴンが出現するなど、ティマーカードはただの個人情報記録カードでは終わらない可能性を秘めているらしい……?



全国の強者との オンラインバトルは 三人対戦に!?

ついに実現するオンライン対戦では、同じレベルのプレイヤー同士がマッチングされ、常に実力伯仲の戦いが楽しめるようになる。しかも従来の四人对戦形式から、より分かりやすい三人対戦形式となり、読み合いがぐっと楽になるぞ。

無論、単に簡略化されただけではなく、対戦前に相手の行動の傾向や使用技の一覧が閲覧できるなど、より深い戦略を練るための材料も追加されている。駆け引きがさらに進化していくことは確実だ!



AMショーに 出展!

9月2日~4日に有明の東京ビッグサイトで開催される「第42回アミューズメントマシンショー」の会場に、本作が早くも実機出展されることが決定した! 残念ながら読者の皆さんが入場できる日は9月4日のみ。一定先にその進化を確かめられる、絶好の機会だ! 見逃す手は無いぞ!!

「街」などの新要素も!!

幻想世界の世界観をより身近に感じられる、「街」を描いた新たな待機画面。ビジュアル面の大幅強化により、「ドラゴンクロニクル」ワールドの魅力がさらに引き立てられ、物語へとプレイヤーを誘っていく!

ついに「あの男」が動き出し、展開していく壮大なストーリー。システム面でも、いまだ明かされていない数々の新要素や進化が存在するという。君はすべての物語、すべての謎を解き明かすことができるか!?



闘う神の翼………羽ばたく!!

STORY

倍率アイテムでの稼ぎ!



本作では、得点に倍率を掛けられるというシステムが採用されている。得点に倍率を掛けるには、敵を攻撃することで出現する倍率アイテムを入手しなければならない。いかに効率よくリフレクトフォースの無敵時間を利用し、倍率アイテムを回収していくが鍵となる。

基本的にはショットとリフレクトフォースを併用して敵を倒していく。ただし、リフレクトフォースはボタンを押して始めてからすぐにはバリアを展開できない。緊急時はBボタンで即座に発動するフォースボムを使用し、危険を回避しよう。リフレクトフォースとフォースボムの無敵時間を利用すれば、難所のクリアも難しくないだろう。また、機体によってショットとフォースボムの特徴が違うので、下段の紹介を参考に、自分に合ったものを選ぶ。

翼 GIGAWING GENERATIONS 神

2004
AMショー
出展タイトル

翼神

■メーカー：タクミコーポレーション/タイト
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー+2ボタン
■発売日：2004年秋予定
■使用基盤：TAITO Type X

©2004 TAKUMI CORPORATION.
※記事中で使用している画面および画像はすべて開発中のものです。

Text：閃屋

神々の遊びで起こったメタリオン戦争が、いよいよ伝説として残る時代。世界は覇権争いの真っただ中だった。

そんな時代、辺境に位置するある国が、いよいよこの力を手にし、突如帝国と名乗り出した連邦政府に対して独立戦争を挑み、いよいよこの力が眠る遺跡から出した兵器で連邦政府を追い詰めていった。

だが、その間に連邦政府も遺跡から1機の飛行兵器を発掘し、最後の作戦として飛行兵器の奇襲による敵施設の奪取をもくろむ。

この作戦は成功し、次第に帝国は勢力を縮小していった。

そんな中、連邦は帝国の極秘輸送計画を察知し、輸送列車の襲撃を行なう。逆にオーバーパーツメタリオンを手にした帝国の総攻撃に合ってしまう……。

リフレクトフォースでの攻防!

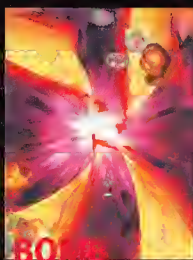
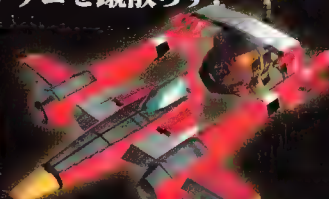
T.R.S.(タクミ・リフレクト・シューティング)シリーズの魅力は、自機に一定時間バリアを張り、そのバリアで敵弾を反射するリフレクトフォースのそう快感にある。また、自機はリフレクトフォースを使用すると一定時間無敵になるので、敵弾を回避することも可能。大量の敵弾に囲まれたらリフレクトフォースを発動し、ピンチをチャンスに変えるのだ!!



ホーミングミサイルがザコを蹴散らす!

EAGLE

メインショットの両脇から発射するホーミングミサイルが敵を追尾する。道中では威力を発揮するが、ボス戦ではやや火力不足だろう。



EAGLEのサブショットは敵を追尾するホーミングミサイル。フォースボムは、中央に巨大なボムが発射した後、周囲に時間差で小型ボムが発射し、画面全体にダメージを与える。

ワイドショットで広範囲をカバーする!

HAWK

このワイドショットはパワーアップを重ねれば威力がかなり上がるので扱いやすい。また、自機のスピードが速いので初心者にもオススメだ。



HAWKのサブショットは、4方向に発射されるワイドショット。フォースボムは、画面中央からほとばしる稲妻のようなフォースが発生し、拡散して画面全体にダメージを与える。

WEAPON SELECT

4種の飛行兵器

NEW

1・2ステージを セレクト可能!

本作は、1ステージと2ステージが選択可能となっている。最初に選んだステージは難度が低いので、苦手なステージを最初にクリアするというのも一つの手だろう。

このシステムはスコア稼ぎに大きく影響する可能性がある。



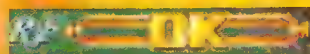
どちらのステージを先に選べばいいのか、試してみよう。

リフレクトフォース発動!!

リフレクトゲージがたまれば、自機を包むエフェクトと音声知らせてくれる。



リフレクトフォースはショットボタンを押し続けることで発動する。すると、自機がバリアに包まれて無敵状態となる。この無敵を利用して、敵弾の多い場所へ移動し、敵弾を反射させよう。ゲージは一定時間経過すれば自動的にたまり、[OK]と表示されたら発動できる。



力の蓄積...そして、解放する快感!

無敵!!

リフレクトフォースによるバリアが消え去った後も、短い間だが無敵時間が継続している。



バリアに反射した敵弾が敵に当たると、倍率アイテムが出現するので、すぐに回収しよう。得点を稼ぐにも生き残るにも、リフレクトフォースが欠かせない。

発動!

リフレクトフォースを発動!すると自機が円形のバリアに包まれて一定時間無敵状態となる。

ショットでも 倍率アイテム出現!

本作からリフレクトフォースによる攻撃だけでなく、ショットを当てることで得点倍率アイテムが出現するようになった。つまり、リフレクトフォース中にショットを撃てば、倍率アイテムがより多く出現する。



リフレクトフォースを発動して無敵になったら敵に重なり、ショットを撃ち込む!そして出現する倍率アイテムを回収するのだ!

目指せ! 壊の桁!!

100,000,000,000,000,000,000,000点以上!!

Allショット
選ぶなら?

足は遅いが自由な方向にマイン射出可能!

GROUSE

サブウェポンから発射する強力なマイン(爆弾)は、射出方向を自在に変更できる。移動スピードが遅く、操作に慣れを要する上級者向きだ。



発射したマインは、一定距離に達すると爆発して、爆発範囲の敵に大ダメージを与える。フォースボムは一点集中型。フォースボムとサブウェポンの併用火力を利用して敵を倒そう。



機動性がありストレートショットも強力!

ROBIN

強力な火力を前方に集中して発射。真正面の敵には強いが、自機左右への火力が無いのが欠点。左右からの敵弾は、高い機動性でかわせ。



前方への強力な攻撃能力に特化したROBIN。そのサブショットは威力の高い前方へのストレートショット。フォースボムも前方集中型なので、敵と直線上に並びショットとボムを撃ち込もう。



ゲームの進行はプレイヤーが変える

発売を間近に控えた『ゴースト・スカッド』。
カードを駆使して、ガンシューの新たな
可能性を見せた本作を体験せよ!

ゴースト・スカッド

■メーカー：セガ

■ジャンル：カード対応ガンシューティングゲーム

■操作方法：ガンコントローラー×2

■発売日：2004年秋予定

■使用基盤：Chihiro™

※画面はすべて開発中のものです。



ゴースト SQUAD

ゴースト・スカッド

©SEGA, 2004

存在を知られることなく任務を遂行せよ

『ゴースト・スカッド』はICカードを使用することによって、さまざまな楽しみ方ができるようになっている。

カード使用の大きな利点としては、自分の実力によってステージ構成が

変化するということだ。うまくなれば、同じステージでも新たな分岐が出現するので、何度遊んでも遊び応え満点だ! また、プレイヤーの好みによって外見や、武装が選択できるようになるのもうれしい要素だ。



カードを使えば武器が増える。さまざまな武器を使いこなせ!



ゲーム中にはさまざまなミッションが登場する。キミはすべて遂行できるか!?



アーケード史上最高のゴルフゲーム登場!



操作、システム、カスタマイズなど、これでもかとばかりに面白さを追求したゴルフゲームの最高傑作を、ぜひご堪能れ!!

セガ ゴルフクラブ ネットワークプロツアー

■メーカー：セガ

■ジャンル：ゴルフ

■操作方法：クラブスイッチ+タッチパネル

■発売日：2004年秋予定

■使用基盤：Chihiro™

©SEGA, 2004

※画面はすべて開発中のものです。

簡単操作でのびのびプレイ!

だれもが簡単な操作で、手軽にゴルフを楽しみたいもの。そんな希望を叶えてくれるのが『セガ ゴルフクラブ ネットワークプロツアー』だ。本作では、ネットワーク&カード対応のおかげで、プレイヤーの個人記録やプレイ途中のデータ保存も可能。もちろんキャラクターカスタマイズもできるぞ!



老若男女が楽しめる本作を、ぜひ一度おためしあれ!!



注目のゲームシステムが次々と明らかに!

前号でストーリーと世界設定を公開した、期待のケイブシューティング最新作『虫姫さま』。今回は、ゲームを進める上でポイントになるモードセレクトについて紹介していこう! また、本作はAMショーに出展される模様。しかも、ケイブから本作をプレイした方に特製グッズがプレゼントされるのでショーに行ってみよう。

虫姫さま



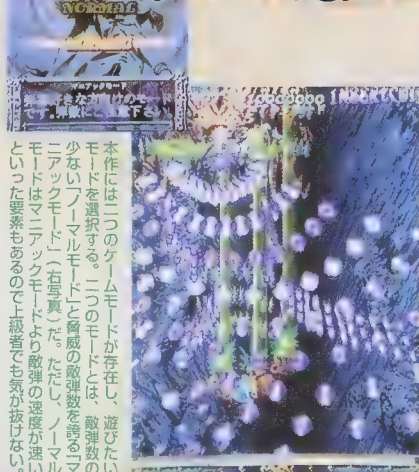
虫姫さま
開発メーカー: ケイブ AMI
ジャンル: 縦スクロールシューティング
操作方法: 8方向レバー×3ボタン
発売日: 2004年秋予定
使用基板: 専用基板

©2004 CAVE CO., LTD
Text: ちくわ



※記事中で使用している画面写真、画像はすべて開発中のものです。

選べる二つのモード ノーマル&マニアック



本作には二つのゲームモードが存在し、遊びたいモードを選択する。二つのモードとは、敵弾数の少ない「ノーマルモード」と高難易度の敵弾数を誇る「マニアックモード」(右写真)だ。ただし、ノーマルモードはマニアックモードより敵弾の速度が速いといった要素もあるので上級者向きが抜けない。

得点
アイテム?



ワイド
ショット?



さらなる
詳細は次号に!

サウイズショー
開発メーカー: セガ
ジャンル: 対戦型クイズゲーム
操作方法: タッチパネル
発売日: 2004年冬予定
使用基板: NAOMI

©SEGA, 2004
Text: ちくわ



THE QUIZ SHOW

目指せ、賞金王!

みなさまの
ご来場を
お待ち
ウェルカム♥

やあ〜こんばんは! あらゆるゲームショー会場で注目度No.1の「THE QUIZ SHOW」が、今回もやってきた! これはアレだよアレ、ウェンディ、THE QUIZ SHOWで「さあ、クイズ、しよう」ってね!(HAHAHA!!)
さあ、あなたも憧れのクイズ番組のステージで、ママ大喜びの高額賞金をGET NOW!!

15のクイズジャンルで
ビンゴカードを
作って……

クイズジャンル		
文学・歴史	自然科学	地理・社会
芸能・音楽	映画・テレビ	スポーツ
生活・グルメ	マンガ・アニメ	ノンジャンル
なぞなぞ	モザイク	3D漢字
間違い探し	記憶力	ミニゲーム

NICE BINGO!



ビンゴでゲットした賞金は、ビンゴカードに貯蓄され、(堅牢な)賞金はビンゴパネルやプレイヤースタックのぬいぐるみなどに利用できるぞ!



デビッド・バーガー
司会者

ゲーム中では無ロ
ウェンディ

『ストリートファイター』の決定版堂々登場!



総勢65人が織りなす闘い

『初代ストII』～『スバII X』までの5作品をカプリングした本作。作品の垣根を越えた対戦が楽しめるのが特徴だ。手堅く『スバII X』キャラでいくもよし、攻撃力の高い『初代ストII』キャラで一発逆転を狙うもよし。選択肢はまさに無限大だ。クリエイティブマッチで条件を指定すれば、シリーズ限定の大会とかもできるか!?



5作品合わせてキャラは総勢65人! 全キャラに対する対策を覚えるだけでも一苦労!

本誌でおなじみ『ハイバーストII』とストIII 3rd STRIKEがカプリングされてXboxに登場! しかも通信対戦機能付きだ!

ストリートファイター アニバーサリーコレクション
■メーカー: カプコン
■ジャンル: 2D対戦格闘
■発売日: 10月28日発売予定
■対応機種: Xbox専用
■価格: 5,040円(税込)



©CAPCOM 2004. ALL RIGHTS RESERVED.



Fight for the Future

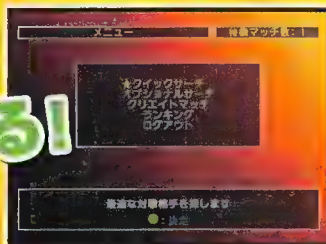
2D対戦格闘の最高峰

去る2004年5月に行なわれた「闘劇2004」の激闘も記憶に新しい本作。一部のキャラの戦術や連係に多大な影響を及ぼすだけに、旧基板と新基板のどちらが移植されるのか、もしくはプレイヤーが任意に選択できるのかが気になるところ。Xboxの誇る、高速回線による通信対戦の実現で、ブームの再燃なるか!?



本作を象徴する要素の一つ、ブロックング。例えできなくても対戦が成り立つところが面白い。

Xbox Liveで通信対戦ができる!

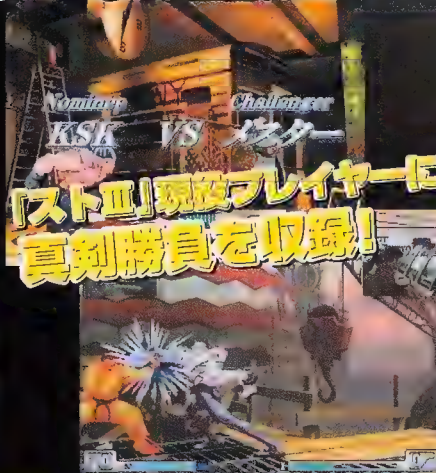


今作における最大の特徴は、やはりXbox Liveに対応していること! ブロードバンド環境で快適に通信対戦を楽しめるのはもちろん、スコアランキング、ボイスチャットなど、さまざまなサービスに対応しているぞ。ときに和気あいあいと、ときに殺伐(!?)と対戦を楽しめること請け合いだ!

『ストIII』プレイヤーの"道標"がWeb通販限定で発売!



※制作途中のものであるため、パッケージなどは変更になる場合があります。ご了承下さい。



『ストIII』現役プレイヤーによる
真剣勝負を収録!

『ストIII』プレイヤー必携!

今日までの『ストIII』の集大成ともいえる、トッププレイヤーたちの対戦を収録したDVDがWeb通販で発売されるぞ! 気になる内容は、強者たちの一進一退の名勝負を詰め込んだ「Best Bout Selection」、相手を指名して雌雄を決する「GACHI」、果たして最強プレイヤーはだれなのかを決める「Special Tournament」の豪華二本立て! 超少量生産なので注文はお早め!

G-UP Collection Vol.4 第1巻 -しるべ-2

発売日: 2004年9月末予定
予価: 3,500円(税込)(別途送料がかかります)
☆Web通販だけの超少量生産!
「ストIII」プレイヤーはこの機を逃すな!

「標 ~しるべ~ 2」の注文はこちらから!

→ <http://store.yahoo.co.jp/shopinbound/ebn0001.html>

WEEKLY ファミ通 9/10号 好評発売中
特別定価 350円(税込)

実況パワフルプロ野球11
ワールドサッカー
ウイニングイレブン8

夏休みゲーム強化合宿

ドラッグスV、新機軸、GTA、デビルサモンスターハンター、飛騨者3、センサーガII、ファミコンミニ、etc.

© 2004 SUSUMU MATSUSHITA

充実の6大付録

- ①別冊秘技ブック
- ②幻想水滸伝IV クリアファイル
- ③ドラッグス2 おジャカルカVQ13
- ④シイミンク・ティアーズ ポスター
- ⑤なる・あぶるーち ポスター
- ⑥特製メモリーカードシール

緊急速報&徹底攻略など
全336ページで
今号も内容満載!

ファミ通 PS2
プレイステーション2

9月10日号 好評発売中 定価490円(税込)

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

ファミ通 10月号 絶賛発売中!!
特別定価 590円(税込)

ペーパーマリオRPG
伝説のスタフィー3

ペーパーマリオRPG第2弾

50名 プレゼント!!

ポケモン イズラド

ファミ通 Xbox 10月号は定価680円 毎月30日発売

新着情報
デッド オア アライブ アルティメット
プリンクス2 / Halo2 など

攻略も 充実! グランド・セフト・オート・ダブルパック
戦国無双 / レインボーシックス3 など

ファントムダスト体験版

10月号 好評発売中!!

ファミ通Wave DVD-Video Magazine

120分! ゲーム新報
ギッシリのDVDビデオマガジン!!

新報のやり込み作品が登場!!

『モンスターハンター』
新機軸のボス攻略法を徹底解説!!

注目! 本格女子プロレスゲーム
最新映像を独占収録!!

RUMBLE ROSES
シンバルローズ

大好評発売中!! 980円

ファミ通の攻略本!!

プレイステーション2
デジタルデビルサーガ
ファクトリアルユニバース
公式ガイドブック

好評発売中 / A5判
定価1050円 (本体1000円+税5%)

プレイステーション2
ウルトラマン
ファイナルコンプリートガイド
好評発売中 / A5判
定価1365円 (本体1300円+税5%)

ゲームボーイアドバンス
スーパードンキーコング2
パーフェクトガイド
好評発売中 / A5判
定価1470円 (本体1400円+税5%)

ファミ通の攻略本最新情報! <http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/>

一大会「闘劇2004」

「永遠」に残すために



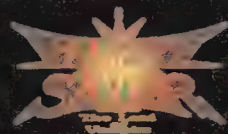
Vol.3 SAMURAI SPRITS ZERO CAPCOM VS. SNK 2

SLBM-31.32 / 標準価格: ¥6,090 [税込]

2004年8月26日発売!

BATTLE DVD

熱狂と共にその幕を閉じた
の祭典“闘劇2004”
られた激闘の数々を
リウムで完全フォロー!!



Vol.4 STREET FIGHTER III 3rd STRIKE VAMPIRE SAVIOR

SLBM-33.34 / 標準価格: ¥6,090 [税込]

2004年8月26日発売!

●Vol.3

SLBM-31.32 / 約360分 (DVD2枚組) /
片面二層 / COLOR / MPEG2 / 複製不能 /
STEREO / 4:3 / NTSC2日本国内向け

©2004 ENTERBRAIN, INC. ©SNK PLAYMORE 2003 / ©2003 Yuki Enterprise
※「サムライスピリッツZERO」は(株)SNKプレイモアの許諾を受けて、(株)エンター
ブレインが販売するものです。 ※「サムライスピリッツ」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。
©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. ©SNK PLAYMORE ※「CAPCOM VS. SNK 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001」は(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。

監修 / 株式会社SNKプレイモア、株式会社カプコン

●Vol.4

SLBM-33.34 / 約350分 (DVD2枚組) /
片面一層、片面二層 / COLOR / MPEG2 /
複製不能 / STEREO / 4:3 / NTSC2日本国内向け

©2004 ENTERBRAIN, INC.
©CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED

監修 / 株式会社カプコン

も大好評販売中!! アドレスは<http://www.enterbrain.co.jp>



ファミ通DVDコレクション

ARCADIA

史上最大のアーケードゲ
その熱き闘いの記録を



Vol.1 GUILTY GEAR XX #RELOAD

SLBM-28/標準価格:¥6,090 [税込]

絶賛発売中!

SUPER BGT

THE 2nd ARCADE

2004 SUPER

2004年5月に開催され、
対戦格闘アーケードゲーム
3日間にわたって繰り広げ
DVD4部作全7枚というボ

EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER 4

TEKKEN 4



Vol.2 Virtua Fighter 4 Evolution TEKKEN 4

SLBM-29,30/標準価格:¥6,090 [税込]

絶賛発売中!

●Vol.1

SLBM-28/約150分 (DVD1枚組) /
片面一層 / COLOR / MPEG2 / 複製不能 /
STEREO / 4:3 / NTSC2日本国内向け

©2004 ENTERBRAIN, INC.
©Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

監修 / サミー株式会社

●Vol.2

SLBM-29,30/約200分 (DVD2枚組) /
片面一層 / COLOR / MPEG2 / 複製不能 /
STEREO / 4:3 / NTSC2日本国内向け

©2004 ENTERBRAIN, INC.
©1994 1995 1996 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
©SEGA, 2001, 2002.

監修 / 株式会社ナムコ、株式会社セガ

お求めはお近くの家電量販店、ゲームショップにて! インターネットで

【この商品に関するお問合せ先】

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 TEL: 03-5433-7850 (営業局)

いよいよ開催間近に迫った第42回アミューズメントマシンショー。今月は、そのアミューズメントマシンショーの出展作リストを加えて、増ページでお届けするぞ。ほかに、レカロシートの体感イベントや、KOF10周年記念のスペシャルプレゼントのお知らせなど、アーケード業界の夏はまだまだ終わらない!

Event

第42回アミューズメントマシンショー開催迫る!

期待の新作を遊び尽くせ!

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

今年もいよいよ、アーケードゲームの祭典、アミューズメントマシンショーの開催が迫ってきた! 右下の表に、8月19日現在で判明している新作の出展作品が一覧になっている。当日遊んでおきたいゲームをチェックしておこう。また、表中の作品に関しては、今月号の8~15ページ、38~45ページでも紹介しているのでそちらも要チェック! 当日に思う存分遊べるように、来場の前に予備知識を蓄えておこう。

今回の出展作品は、対戦格闘はもちろん、シュー

ティング、カードゲーム、サッカー、ゴルフ、クイズゲームなど、バラエティ豊かなラインナップとなっている。特にこのショーでの出展が初お目見えとなる『NEOGEO BATTLE COLISEUM』や『Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦』などには注目が集まりそうだ。

もちろんこれだけにとどまらず、アミューズメントショーならではの隠しダマや、衝撃発表などもあるハズ。ショー当日はどのブースからも目が離せないぞ! なお、一般公開日は9月4日(土)のみとなっているので注意。お得な前売り券を手に入れたら、9月4日は東京ビッグサイトに集合だ!

第42回アミューズメントマシンショー

●開催日時: 2004年9月2日(木)~9月4日(土)

※一般公開日は9月4日(土)のみ

●開催場所: 東京ビッグサイト

●入場料金:

中学生以上……前売り券: 700円(税込)

当日券: 1,000円(税込)

小学生以下、60歳以上の方は無料。

全国のチケットぴあ、ローソンチケット、JR東日本みどりの窓口などで前売り券好評発売中!

タイトル	メーカー(開発(室))/販売	出展ブース	ジャンル	発売時期
実機出展				
ダイダロスの迷宮	アルゼ	アルゼ	ネットワーク対戦格闘ゲーム	2005年春予定
CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	カプコン	2D対戦格闘	2004年秋予定
拳獣	サミー	セガ	3D対戦格闘	未定
VIRTUA STRIKER 4	スマイルビットディヴィジョン/セガ	セガ	サッカー	2004年10月末予定
THE KEY OF AVALON 2 秩序と戒律	ヒットメーカーディヴィジョン/セガ	セガ	ボードゲーム	2004年秋予定
THE QUIZ SHOW	ヒットメーカーディヴィジョン/セガ	セガ	クイズ	2004年秋予定
CYCRAFT 頭文字D	ヒットメーカーディヴィジョン/セガ	セガ	レースゲーム	未定
GHOST SQUAD	AM2ディヴィジョン/セガ	セガ	ガンシューティング	2004年秋予定
SEGA GOLFCLUB Network ProTour	AM2ディヴィジョン/セガ	セガ	ゴルフ	2004年秋予定
MELTY BLOOD Act Cadenza	エコーソフトウェア	セガ	2D対戦格闘	今冬予定
翼神	タクミコーポレーション/タイトー	タイトー	縦スクロールシューティング	2004年冬予定
TRIZEAL	トライアングル・サービス/タイトー	タイトー	縦スクロールシューティング	2004年9月予定
鉄拳5	ナムコ	ナムコ	3D対戦格闘	2004年秋予定
Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦	ナムコ	ナムコ	育成対戦	2004年冬予定
虫姫さま	ケイブ/AMI	リバーサービス	縦スクロールシューティング	2004年予定
映像出展				
NEOGEO BATTLE COLISEUM	SNKプレイモア/サミー	セガ	2D対戦格闘	未定
COBRA THE ARCADE (仮)	ナムコ	ナムコ	ガンシューティング	未定

※すべてのタイトルは予定です。当日、急きょ変更になる可能性もありますのでご了承ください。

Event

ドライブゲームファン必見! 本格派の「レカロシート」を体感せよ!

<http://www.battlegear.net>

ネットワークエントリーシステム「NESYS」の実装や、シビアな走りを追求できる「匠モード」の搭載などで根強い人気を誇る『バトルギア3 Tuned』。自動車シートの製造、販売などで知られるトップブランド「RECARO」(以下レカロ)と提携して、この夏休みの期間中に、「レカロシート体感フェア」を実施しているぞ!

同イベントは、何と実車に使われているレカロ社製のシートを使って、『バトルギア3 Tuned』を遊んじゃおうというもの。このシートに座って匠モードでプレイすれば、実車さながらの臨場感が得られること間違い無し! 開催店舗については右のカコミを参照してほしい。実施期間が9月20日(月)までとなっているので、休日を利用して行

てみよう。

また、時を同じくして、第3回レカロカップが開催されるぞ! 詳細なルールに関しては、バトルギアの公式ホームページを参照してほしい。



これがレカロ社製のシート。ドライブゲームのために作られた本格派シートで走りを満喫してみよう。

レカロシート体感フェア

●実施期間: 2004年8月14日(土)~9月20日(月)

●実施店舗

＜東京地区＞	電話番号
渋谷タイトーステーション	03-5467-8565
HEY	03-5209-2030
タイトートラップ	046-292-5160
＜名古屋地区＞	
タイトーイン名駅	052-566-2115
＜大阪地区＞	
ジョイランド天六	06-6351-1530
ペンギンファンタジオ	06-6361-1078
タイトーステーション伏見桃山	075-623-4060

第3回レカロカップ

●実施期間: 2004年9月15日(水)~9月30日(木)

詳細は下記、バトルギア公式ホームページにて
<http://www.battlegear.net/index2.html>

KOF10周年記念スペシャルプレゼントキャンペーン!

http://www.kof10th.com/top_j.html

KOF10周年記念として、SNKブレイモアと「ピンキーストリート」のコラボレーションが実現! プレゼントキャンペーン「Pinky KOFをもらおう!」が実施されるぞ。

プレイステーション2で発売されるKOF10周年記念タイトル3部作、
・「KOF マキシマムインパクト」(発売中)
・「KOF 2003」(10月発売予定)
・「2004年末発売予定のソフト」

の3本の取り扱い説明書にそれぞれ応募マークが付いているので、それらを集めて、官製ハガキに貼って所定のあて先まで応募しよう。抽選

で、ピンキーKOF10周年オリジナルモデル「舞」か「アテナ」のどちらかがプレゼントされるぞ!

詳細に関しては随時更新される予定なので、KOF10周年記念サイトから目を離さないようにしましょう。もちろん、本誌のKOFファンページ、「KOFッ子プラネット」の方でも、常に最新情報をお届けしていくので、こちらも期待してほしい。

Pinky KOFをもらおう!

詳細に関してはKOF10周年記念サイトに随時更新!
http://www.kof10th.com/top_j.html



これがピンキーKOF10周年オリジナルモデル「舞」のイメージイラスト。KOFファンは当てるしかない!

「ピンキーストリート」とは?

ピンキーストリート(以下ピンキー)とは、2003年4月から好評発売中のコレクションフィギュアのこと。顔や髪、上半身、下半身などのすべてのパーツがすべてのフィギュアで交換できるのが特徴だ。すなわち、ピンキーを集めておけばそれらは「舞」や「アテナ」にも使えるということ。チェックして損は無いぞ!

IZUMON

SNKブレイモア様から、KOF10周年記念携帯クリーナーを25名様分いただきました。詳しい応募方法は、P59の読者プレゼントコーナーをご覧ください。

©BABYSue・VANCE
©SNK PLAYMORE

Release

アルゼがLinux搭載のシステムボードを開発

<http://www.aruze.com>

アルゼが、オープンソフトウェアLinuxを搭載した新システムボード、AP-3を開発したと発表した。

オープンソフトウェアとは、だれもが自由に閲覧、改変、使用、再配布などができるソースを用いたソフトのこと。極論すれば、今このときも、世界のだれかが開発を進めているかもしれない、ということになる。

さらに、PCをベースにすることで、ソフトウェアのさらなる開発による、システムボードのバージョンアップも容易に行なうことができる。

9月2日(木)~4日(金)にかけて開催される第42回アミューズメントマシンショー(以下AMショー)で出展される「ダイダロスの迷宮」に、このAP-3が搭載されているとのこと。もちろんそれだけではなく、今後ともぶらっとネット対応筐体などに幅広

く導入していく、今期中だけでも約20タイトルがリリースされる予定だ。

PCをベースにした基板というと、2004年5月にタイトーから発表されたType Xが思い浮かぶ。こちらはWindowsをベースとしている。優れたグラフィック性能、安価な開発環境など、こちらも「ならでは」なメリットがある。AMショーでは、タイトーブースにて出展される『翼神』がこれに対応しているぞ。

リアルタイムで日々進化を続けるAP-3と、安価で高水準のType X。「ダイダロスの迷宮」と『翼神』とでは、ゲーム内容やジャンルがあまりに違うので比べるべくも無いが、水面下では実はこうした闘い(?)が繰り広げられているのだ。

こうしたシステムボードが採用されていけば、今後、ゲームで不具合などが発生しても容易にアップデートが行なえる日が来るかもしれない。今後のさらなる展開に期待しよう。



「ダイダロスの迷宮」の筐体写真。中心にあるのはポストタワー(カード販売機)だ。果たして、どのようなゲームなのだろうか?

©2004 ARUZE CORP. All Rights Reserved.

Event

『ゾイド』全国始動キャンペーン実施中!

<http://www.zoids-inf.net/>

『ゾイドインフィニティ』の稼働を記念して、2004年9月30日まで「ゾイドインフィニティ」全国始動キャンペーンを実施中!

応募方法はいたって簡単。ライセンスカードを購入後、携帯電話orPCからzic@mo-on.comに空メールを送信。返信されてきたメールからサイトへアクセスし、ライセンスカードにあるエントリーコードを入力し、その場で抽選を受けるといったもの(特別賞だけは翌月末日に抽選)。まだ期間は1カ月残っているので、ゾイドファンはお見逃し無く。

「ゾイドインフィニティ」全国始動キャンペーン

- 開催期間:2004年7月1日(木)~9月30日(木)
- 概要:期間中にライセンスカードを購入した先着20万名様に、毎月抽選でキャンペーンオリジナル商品プレゼント!
- 賞品
 - ・特別賞:キャンペーンオリジナル「ブレードライガー ミラージュ カノンスペシャル」……毎月100名様
 - ・A賞:ゾイドモデルキット各種……毎月200名様
 - ・B賞:キャンペーンオリジナルライセンスカード……毎月1,000名様
 - ・参加賞:「ゾイドインフィニティ」携帯待ち受け画面

タイトー様から、ゾイド「アイアンコング」のモデルキットを1名様分、イメージポスターとキャンペーン告知ポスターをセットで10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P59のプレゼントコーナーをご覧ください。

IZUMON

Release

PC版『対戦 ホットギミックフォーエバー』発売!

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

キャラクターデザインにイラストレーターの司淳氏を起用した脱衣麻雀ゲーム「対戦 ホットギミックフォーエバー」のPC版が、マイ・ハーベストから10月22日(金)に9,240円(税込)で発売されることになった。

本作は、魅力あるキャラクターと美麗なアニメーションがウリ。PC版では、それらの画像も高解像度になり、アーケード版にはまっていた人もより一層たん能できるぞ!

初回限定版として「िकासグッズ第4段」(トレカ)が同梱されるので、ファンはそちらもチェックしたい。



今作の舞台は何と「20代の女性のみが通う女子校」。こんな濃い設定もこのシリーズならではだ。

IZUMON

マイ・ハーベスト様から、PC版「対戦 ホットギミックフォーエバー」のソフトを5名様分いただきました。発売日に合わせ、来月号にて読者プレゼントいたします。お楽しみに!

All rights Reserved ©X-nauts・Psikyo

こなみるく9月の新製品情報

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

日々の生活を彩るキーホルダーや、携帯ストラップなどを多くリリースしているこなみるく。今月は、9月に発売される豪華なクリアファイルセットを紹介するぞ。

まず、左下にあるのが『beatmania IIDX』クリアファイルセット。ツガルとダルマが目印の『8th』、イロハとエイリがメインの『9th』、そして今までのキャラクターが勢ぞろいの『10th』と、ポスターのイラストがデザインされた3枚で1セットとなっている。



©1998 2004 KONAMI
©1999 2004 KONAMI

続いて右下にあるのが、『ポップンミュージック』クリアファイルセット。こちらは、ポップンツーリストであちこちを旅するミニ&ニャミ、大好評だったポップンカフェをあしらったデザイン、そしてポップンライブ4で人気だったクリアポスターのイラストを用いたデザインの3枚セット。

どちらのセットも9月25日(土)発売で、価格は1,365円(税込)。何かと煩雑になりがちな、資料やプリントの整理に1セットいかが？



こなみるくから、今回紹介した商品
をセットで2名様分までいただきました。
詳しい応募方法は、P59の読者プ
レゼントコーナーをご覧ください。

©1998 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Studios

まだまだ熱い! 東京ジョイポリス!

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

この夏、「激飛〜ワイルドウィング〜」、「ダークチャペル」、「ヴァン・ヘルシング」と、新アトラクションが続々オープンした東京ジョイポリス。夏休み中は「ムシキングワールド」も好評開催中(9月20日(月)まで)だ。

この機会にお得に遊びに行っちゃおうってことで、「サマーッ! リニューアル記念バースポート」を販売中!

●販売期間: 2004年7月20日(火)~9月12日(日)

●有効期間: 2004年9月15日(水)まで

●価格: 大人、小人共通/5,200円(税込・2名分)
(通常価格は大人/3,300円(税込・1名分))

●販売場所: チケットぴあ、ローソン、ファミリーマート、セブンイレブン、サンクス、スリーエフ、JRみどりの窓口、りんかい線・東京レポート、新木場、大井町駅

※東京ジョイポリスでの現地窓口販売はしてありません。

アーリーナイトバースポート

16時以降の入場、アトラクション乗り放題!

●販売期間: 2004年8月20日(金)~9月26日(日)

●有効期間: 2004年9月30日(木)まで

●価格: 大人、小人共通/1,800円(税込)
(通常価格は大人/2,300円(税込) 小人/2,100円(税込))

●販売場所: チケットぴあ、ローソン、ファミリーマート、セブンイレブン、サンクス、スリーエフ
※東京ジョイポリスでの現地窓口販売はしてありません。

ル記念バースポート」を販売中! 通常は大人3,300円(税込)のバースポートが、何と2名分で5,200円(税込)。しかも大人子ども共通なので、カップルや友人同士だけでなく家族でもOK!

さらに、夕方17時以降に販売されるお得なナイトバースポートが、16時から入れるもっとお得な「アーリーナイトバースポート」となって前売り販売中! こちらは大小共通で1,800円(税込)。

どちらも前売り券のみの販売なので、東京ジョイポリスの窓口では販売していない。チケットぴあや、各コンビニへ走れ! どちらも期間限定なので、出遅れないようにしましょう!



お友達から、ジョイポリスのバースポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P59の読者プレゼントコーナーをご覧ください。

『甲虫王者ムシキング』台湾に進出!

<http://mushiking.com/>

「虫」という題材と、ルールの分かりやすさから、いまだ冷めやらぬ人気を誇る『甲虫王者ムシキング』(以下ムシキング)。その『ムシキング』が、このたび台湾に進出決定! それに伴い、2004年7月28日(水)、台湾の「台北101」にて記者発表会が開催された。

同会見では、『ムシキング』の日本での人気を伝えるVTRの上映や、遊び方を紹介する寸劇風のムシキングショーなどを実施。同作の魅力をあますことなく伝えていたぞ。また、質疑応答では、

「『ムシキング』のオンライン可は技術的には実現可能」との発言も! もしかしたら、カードと携帯電話を片手に、お気に入りのムシで闘う日が来るかも?

会見終了後には、『ムシキング』の無料体験会も実施された。体験会は大勢の親子連れで賑わい、子どもたちにとっての虫の人気は万国共通であることがうかがえたぞ。



当日の司会を務めたのは、台湾のゲーム番組の司会者として有名な人気タレントの小姐シャロウさん。大きな拍手が沸き起こっていました。



「ムシキング」は台湾でもこの人気! まさにムシは万代不滅の子どもたちのアイドル!

お友達から「甲虫王者ムシキング」のバースポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P59の読者プレゼントコーナーをご覧ください。

餃子で東京駅伝大会!

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

井上康生が惨敗するとは……しかも近藤がシウバにKO負けとは……と、夏の切ない思い出めやらぬ中、東京・池袋のナンジャタウンは今、「駅伝」がナウいブームなんじゃ! ヤング・オー・オー!!

「駅伝」……それは古代中国における伝令制度。政府の命令や情報を伝えるため、「駅」という中継地点を介し、伝士が中国全土やシルクロードを駆けずりまわった制度のことなんじゃ。ゴダイゴもビックリ! そして、中国で生まれた食文化「餃子」を広く伝えるためナンジャタウンで開催されるのが「東京餃子駅伝」なんじゃっ! (2004年11月7日(日)まで)

その内容は、日本NO.1のグルメイベントチーム「チームナンジャ」が東京の餃子屋を食べ歩き、厳選に厳選を重ねた名店が毎月一店ずつ、池袋餃子スタジアムに出店されるというもの。それがなぜ「駅伝」かって? それは、チームナンジャが、古代の

駅伝のごとく駆けずりまわり、情報やりとりしたからなんじゃ! (憶測)

9月3日(金)より出店ののが「暖屋」。すし屋をイメージした餃子店で、寿司ネタのようにカウンターに餃子のメニュー札が並び店なんじゃ。この「大和豚餃子」は毎日食しても飽きぬほど、深い味じゃぞ!!



これが「大和豚餃子」じゃ! このほかに、変わり種「バナナ揚げ餃子」「博多めんたい餃子」もあるぞい。

お友達から、ナムコナンジャタウンのバースポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P59の読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ゲーセン横丁 出張かわら版

ケイブ携帯サイト「極上イシューティング ゲーセン横丁」最新情報!

代理

店長と仮面の新アブリ最速レビュー!
今回の新作:ぐわんげDX

ゲー横店長代理 (以下店代) :さて、今回ご紹介するのは「ぐわんげDX」! 大容量アプリの技術が可能にした、前後編に別れていない大作です。

アルカデ仮面 (以下仮面) :てゆーかそれって、前後編をくっつけただけの焼き増しでは……?

店代:フフ、暴言ですな。実際に遊んでから、そのようなことが言えますかな??

仮面:ぬう!? 動きが全体的に滑らかになって、ゲームの進行が実にスムーズで遊びやすい!

店代:高性能機種・900i専用アプリということで、その性能を活かせるようリメイクしてあります。さらに容量の問題から削除されていた4面が追加され、各キャラごとに別のエンディングも用意しました! どうです、完璧でしょう?

仮面:なんとも滑らか動きで、敵弾が自キャラへとまるで吸い込まれるように……ッ!!

店代:いや、それはヘタなだけです(汗)。

レビュー得点: 四億二千万尼親主(強敵)



難度は高めだが、ストレスの無い進行で快適に遊べる。4面(右写真)の追加によって、遊び応えもかなりアップしたぞ。



900i専用はダテじゃない。「ぐわんげ」前後編をすでにダウンロード済みの人は、ぜひその違いを比較してみてください!

これぞ完全版! 『プロギアの嵐DX』登場!

『ぐわんげDX』に続く、最新のDXアプリ『プロギアの嵐DX』が9月に登場する。もちろんこちらのDXアプリも、前後編が一つにまとまっただけに終わらない作品に仕上がっているぞ!

また、vodafone版では液晶ディスプレイを使用した高解像度のグラフィックを実現している。i-mode版では「ぐわんげDX」と同じく900i専用ということで、グラフィックの美麗さはもちろんのこと、簡略化されていたボスキャラの演出やエンディング画像の追加など、よりオリジナルに忠実な移植を実現している。これぞ、移植作品アプリの究極形と呼ぶにふさわしい作品だ!



900i版では、ボス斬末魔(右写真)やエンディング画像が追加され、物語を盛り上げているぞ。



新作の秋、ゲー横も激動!? 期待せよ!

『ジオラマ大爆破』と同じく900i専用のアプリとして、i-mode版に『ぐわんげDX』が登場した! 前後編が一つになっている上、削除されていたステージを追加し、さらに新たな新要素も追加されるとか……!? その要素とは続報に期待!!

そして、毎回激戦必至の「魚ボコ2」大会も、現在第5回を開催中! かなりの盛り上がりを見ているので、魚ボコラーは参加を急げ!!

エスプ祭大会
罰ゲーム

エスプ祭大会
罰ゲーム

7月に行なわれた「エスプ祭り」の裏大会、その敗者となってしまったケイブ社員・ディ〜氏(サウンド担当)に処せられた罰ゲームの現場写真を手したので早速公開だ! 罰の詳細は、ゲー横の特設ページにて確認せよ!!



ディ〜氏の背中からエスプ祭の罰ゲームの裏面写真が写り込んでいる!! (笑)

ゲーセン横丁の歩きかた

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

i-mode	vodafone!	EZweb(au)
メニューリスト	メニューリスト (vodafone!)	EZインターネット
ゲーム	ケータイゲーム	遊ぶ・楽しむ
モード ゲーム1	ゲームアプリ	ゲーム
ミニゲーム	ゲームバック	もっと探すゲーム
	従量課金	総合

極上イシューティング ゲーセン横丁

- i-mode …… 月額固定 税込315円
- vodafone! …… 月額固定 税込315円 または従量制 単価157~210円(税込)でダウンロード可能
- EZweb(auのみ) …… 従量制

©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED PROGRAMED BY ©CAVE CO., LTD 2004 ©1999 ATLUS/CAVE ©2003 CAVE

てあたりしたいゲームリスト

2004年8月17日現在

●2004年9月以降発売予定のタイトル(未定含む)			THE IDOLM@STER(発売日未定)	ナムコ	アイドル育成シミュレーション
TRIZEAL(2004年9月予定)					2D対戦格闘
●2004年10月以降発売予定のタイトル(夏発売・未定含む)			NEED FOR SPEED(発売日未定)	EA/GLOBAL VR/エイブルコーポレーション	レース
機動戦士Zガンダム エウロ vs. ティターンズ DX(2004年夏予定)	カプコン/バンプレスト	チームバトルアクション	P's ATTACK(発売日未定)	UNIANA/ユウビス	ガンシューティング
Quest of D(2004年夏予定)	セガ	ネットワーク対応カードアクションRPG	Hog Wild(発売日未定)	UNIANA/ユウビス	ドライブ
Virtua Striker4(2004年10月予定)	セガ	サッカー	WEAPON COP(発売日未定)		アクション
真神(2004年秋予定)	タリミコーポレーション/タイトー	脱スクロールシューティング	Fantasy STORY(発売日未定)	ユウビス	アクション
雀鳳道(2004年秋予定)	アルセ	麻雀	FORCE FIVE(発売日未定)		3D対戦格闘
鉄拳5(2004年秋予定)	ナムコ	3D対戦格闘	ネットセレクト ダービー(仮)(発売日未定)	サミー	未定
虫姫さま(2004年秋予定)	ケイブ/AMI	縦スクロールシューティング	無敵(発売日未定)		3D対戦格闘
THE KEY OF AVALON 2 秩序と戒律(2004年秋予定)	セガ		NEOGEO BATTLE COLISEUM(発売日未定)	SNKプレイモア/サミー	2D対戦格闘
GHOST SQUAD(2004年秋予定)	セガ	ガンシューティング	THE KING OF FIGHTERS 2004(仮称)(発売日未定)	SNKプレイモア/サミー	2D対戦格闘
SEGA GOLFCLUB NetworkProTour(2004年秋予定)	セガ	ゴルフ	METAL SLUG6(仮称)(発売日未定)	SNKプレイモア/サミー	アクションシューティング
CAPCOM FIGHTING Jam(2004年秋予定)	カプコン	対戦格闘	サムライスピリッツAW(仮称)(発売日未定)	SNKプレイモア/サミー	2D対戦格闘
THE QUIZ SHOW(2004年冬予定)	セガ	クイズ	XE+TH(ゼクロス)(発売日未定)	KIPUS/ギルド3Dオンライン格闘ゲーム	
Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦(2004年冬予定)	ナムコ	育成対戦	MELTY BLOOD Act Cadenza(発売日未定)	エコーソフトウェア	2D対戦格闘
ダイダロスの迷宮(2005年春予定)	アルセ	ネットワーク対応ボードゲーム	COBRA THE ARCADE(仮)(発売日未定)	ナムコ	ガンシューティング

執行役員

杉野 行雄

生年月日：1970年6月25日
出身地：神奈川県横浜市
学歴：慶応大学 経済学部卒
職歴：1993年4月株式会社セガ入社
現在に至る
振替：エンターテイメント全般



(敬称略 2004年8月セガ本社にて)

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

魂を籠める者

第四十二回

株式会社セガ

2004年6月30日、セガ、サミー、ナムコの三社が、共通の規格を採用したネットワーク技術を共同で推進すると発表があった。それは「アミューズメント リンケージ ライブ ネットワーク (Amusement Linkage Live Network)」、略称「ALL.Net」と呼ばれるもので、分かりやすく言えば『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』や『MJ2』などでも使用されている、ネットワークサービスのことだ。今回は、セガの執行役員 杉野氏にこの「ALL.Net」を軸足にセガの現在の姿勢について伺った。

—早速ですが、杉野氏はゲーム誌に初登場ということで、まずはセガでどのような事をされてきて今に至るのかをお聞きかせください。

杉野 もともとはアーケードゲーム機のセールスをしていました。ちょうど『バーチャファイター1』を開発しているころの入社です。その後にアトラスさんと共同で行なった『プリント倶楽部』の事業に携わった後に、NAOMIのライセンスアウト業務の責任者をやらせていただきました。その後、セガの開発の分社化に伴ってアーケードタイトルの編成業務をすることになり、昨年からコンシューマも含めた開発の編成も担当に加わり、現在は全開発を統合してできたR&D本部の副本部長をしています。

—では、そろそろ本題に。セガのネットワークサービスを「ALL.Net」という総称に変更し、オペレーターが支払う料金形態も『MJ2』から定額制をやめて従量課金になりましたが、その意図とは？

杉野 セガというか、私のポリシーなのですが、現在、コンシューマのネットワークサービスがそうであるように、インフラの費用は定額でサービスは従量にしたいという考えは、最初から目指すところとしてありました。プレイヤーさんへのサービスに関係のないところはできるだけ安い定額で抑え、オペレーターさんの負担をできるだけ減らしましょう、ということです。サービスに関しては、そのクオリティに見合ったサービス提供料を頂いて、それを次のサービスへの資金にしていきたいという構想がもともとあったということです。

やってみて改めて分かりましたが、やはりネットワークを介することでコンテンツが面白くなったことも確かですし、実際そういったゲームが増えていきますよね。だからこそネットワーク展開をやっている、それをプレイヤーさんに楽しんでいただいている。プレイヤーさんが楽しんでくれるからオペレーターさんも売り上げが上がるって、メーカーも売り上げが上がり、みんなハッピーですね。

それで私は、残念ながら結果として売り上げが伸びなかったオペレーターさんには固定費の負担をできるだけ減らしたいし、私たちが提供させていたサービスの結果、売り上げがより上がったところからは、それに見合った対価をいただきたいんです。

例えば、機器は無料にしたり原価分程度の代金をいただいて、売り上げをシェアするというのも今後は考えられます。家電製品では実際にそういうケースがありますよね。

でも、今の状況でやってみると今度は機械の要望が殺到してしまう可能性が高いんです。タダだけにバックオーダー2000台みたい(笑)そういう事になるのはよろしくないの、やり方はいろいろ考えなくてはならないとは思っています。

—最近売り上げが落ちているネット対応ゲームもある

ALL.Netは思ったよりも すごく時間をとられるし、正直

中、毎月の定額料金と売り上げが逆転しているケースも出始めていますよね。要は、人気の出ないゲームを作ったらメーカーの責任ということですね。

杉野 そうですそうです。私がセールスマンをしていたころは、同じ基板ばかりが40台あるお店がありました。あれはやはりちょっと寂しかったです……。本当は、お店の特性に合った基板を入れて、店長さんやプレイヤーさんに合わせた独特のお店作りをすごくやっていただきたいかったのですが、投資と回収のバランスで同じ基板だけが売れてしまう。それはそれで個性として全国に何店舗かはあってもいいとは思いますが、どこも同じ品揃えの画一的なお店や、そうするしかないオペレーターさんがバリエーションを増やすにはどうしたらいいの？ という問題を考えていたんです。

その時に私の答えは二つしかなくて、一つは、商品価値に合った適正な価格をメーカーが付けること。例えば100日分のインカムぐらいに価格を設定するとかですね。でもそれは150日か50日かもしれないし、繁華街の店舗とショッピングセンターの店舗では売り上げが違うので、その設定をするのはものすごく難しい。

二つめは従量制。ただ、従来行っていたインカムシェアは、大変なビジネスモデルじゃないですか。集金も全国規模でやるとなると、ものすごく大変です。

でも、低コストな従量制というソリューションは将来実現できるという風には思っていたんです。だけど、今はまだちゃんとしたビジネスモデルになり得る域には到達していません。—現在でも模索段階ということですか。

杉野 そこで、ファーストステップと言ってもいい実験は『ムシキング』でした。『ムシキング』は「集金しなくていい」というステップに進んでいます。機械をレンタルで設置して、カードを販売することによって売り上げから集金しなくていいモデルだと、どのようなメリットとデメリットがあるのかということが分かりました。

『MJ2』では、ネットワークでサービス利用回数をカウントできるというモデルを作ってみる実験です。ほかにも、画面の下にネットワークのメンテナンス予定とか出たりしますよね。あれは、ホスト側からも情報を発信できるようにしている訳ですが、たとえば将来的な話ですれば、機械が故障したときに、カメラを通して修理や

メンテナンスのサポートをしたり……なんてサービスも考えられます。そうすれば、あまりメンテナンスに慣れていないお店にも機械を置いてもらえたりできますよね。

そういう方面にもオペレーションが進化して、コストが下がっていったら、オペレーターさんの利益が上がり、よりバリエーションが多い機械提供が可能になったり、プレイヤーさんへのサービスにもっと注力していけるのかなと思います。Edyもその一環で、課題はありながらも実験を進めているわけです。

—なるほど……でも、今話していただいたようなことを、オペレーターにはどれくらい理解してもらっているのでしょうか。といいますが、言っていないんですか？

杉野 ん〜……オペレーターさんに、口頭で「こういうゲームが出るんですよ、面白いでしょ？」とご説明しても、「いや、言うのはいいけどとてあえず見せてよ」とか「で、ロケテストのインカムいくら？」という話になることが多いんです。

やはり、みなさん百円玉を毎日見ている方たちだからシビアだし、現実的です。商売としてはすごくいいことだと思いますが、それだけに保守的な側面も持ち合わせている。

だから、そういった説明はひとまず置いておき実験を始めたんです。セガとしてはVF.NETの当初から従量課金にしたかったんですが……実験ですし、トラブルがあったときオペレーターさんに多大な迷惑をかけるわけにはいかないの、無料でやってみよう！とスタートしたというわけです。今まで固定の課金すらやってなかったから、正直厳しかったんですけどね(苦笑)。

—オペレーターは近視眼的に計算しますからね。人気が無くなってきて初めて恩恵が分かるんじゃないんですか？

杉野 それもあるかもしれないですね。でも、課金額に関していえば、『VF4』、『VF4EVO』を参考に結構綿密な計算をしています。VF4は無料でやっていたので比較はできないんですが、『MJ2』を例にすると、インカムはこういう風に推移するからと予測してセガの取り分はトータルでは同じになるような計算をしているんです。

要は、定額制でサテライト一台あたりの料金を頂いても、従量制でワンプレイあたりの料金を頂いても、一年間で取り分はほぼ一緒、という金額設定にしているつもりです。しかも、従量制の場合は管理費が余計に掛かる

ARCADIA DATABASE

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 Virtua Fighter4 Final Tuned



今月の初登場第一位は『バーチャファイター 4 Final Tuned』。同シリーズの最終調整版として各種バランス調整およびネット周りのアイテム強化などが施されている。一見して分かる変更が無い分だけ、新作に見えないかも？

メーカー SEGA-AM2 / セガ
ポイント 193.9

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	Virtua Fighter4 Final Tuned (SEGA-AM2 / セガ)	193.9
2	THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE (SNKプレイモア / サミー)	188.8
3	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL (アークシステムワークス / サミー)	168.4
4	THE KING OF FIGHTERS 2003 (SNKプレイモア)	107.1
5	機動戦士Zガンダム エアコ vs. ティターンズ (発売元・バンプレスト 開発 / 販売元・カプコン)	107.1
6	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003 (コナミ / コナミマーケティング)	102.0
7	Power Smash 2 (ヒットメーカー / セガ)	86.7
8	THE KING OF FIGHTERS 2002 (SNKプレイモア)	66.3
9	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS (SNKプレイモア)	66.2
10	VIRTUA STRIKER 2002 (アミューズメントヴィジョン / セガ)	64.2
11	VIRTUA STRIKER 3 (アミューズメントヴィジョン / セガ)	60.5
12	CHAOS FIELD (マイルストーン / エイブルコーポレーション)	55.3
13	ホットギミックインテグラル (彩京)	51.0
14	新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi-Paiパラダイス2 温泉に行こうよ! (アルゼ)	49.3
15	TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS (アリカ / 彩京)	48.0
16	ぶぶぶフィーバー (セガ)	45.9
17	兎・野性の闘争 - 山城麻雀編 (童 / タイム)	44.8
18	E 雀士ハイスクール (セーブ開発)	40.8
19	MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER (カプコン)	39.6
20	STRIKERS 1945 PLUS (彩京)	38.0

※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!

7位 アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴



前作から3ヵ月ほどしか間を空けずに登場したVER.1.30。新たに追加されたカードにより、従来に無い戦術のバリエーションが広がる。しかし、新カードの収集が一段落した後にも、続けて遊んでもらえるかが気になるところ。

メーカー セガ
ポイント 133.3

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	麻雀格闘倶楽部3 (コナミ / コナミマーケティング)	245.3
2	太鼓の達人 6 (ナムコ)	192.0
3	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003 (ヒットメーカー / セガ)	181.3
4	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (ヒットメーカー / セガ)	176.0
5	DRAGON CHRONICLE (ナムコ)	170.7
6	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2 (SEGA-AM2 / セガ)	149.3
7	アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴 (セガ)	133.3
8	BATTLE CLIMAXX! (コナミ / コナミマーケティング)	130.5
9	drummania10thMIX (コナミ / コナミマーケティング)	128.0
10	QUIZ MAGIC ACADEMY (コナミ / コナミマーケティング)	103.8
11	TIME CRISIS 3 (ナムコ)	69.3
12	pop'n music 11 (コナミ / コナミマーケティング)	58.7
13	BATTLE GEAR 3 tuned (タイトー)	50.9
14	THE HOUSE OF THE DEAD III (ワウ エンターテインメント / セガ)	48.0
15	GUITARFREAKS 11thMIX (コナミ / コナミマーケティング)	40.8
16	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE" (ヒットメーカー / セガ)	36.0
17	スリルドライブ2 (コナミ / コナミマーケティング)	32.0
18	湾岸ミッドナイト Maximam Tuned (ナムコ)	17.1
19	beatmania IIDX 10th style (コナミ / コナミマーケティング)	16.0
20	OutRun2 (SEGA-AM2 / セガ)	13.6

※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

店舗名	住所	電話番号	ゲームプラザキューティー	住所	電話番号
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	セガワールド生桑	三重県四日市市生桑町河原崎 299-1	☎ 0593-32-9988
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	セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町 4-2	☎ 054-252-3591
アドアーズ 八王子店	東京都八王子市東町 11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎ 0426-48-1288	セガ・マービー	熊本県熊本市春日 3-15-1	☎ 096-351-6229
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	チャレンジア追手門店	大阪府茨木市西安威 1丁目5-21	☎ 072-643-4444
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	天神ギョー	福岡県福岡市中央区天神 2-7-6 DADAビル 1～3F	☎ 092-724-5971
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町 2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595	ハイテクセガミス2	広島県広島市中区大手町 1-4-1	☎ 082-243-0910
ゲームストリートミカド加納店	和歌山県和歌山市加納 319-1	☎ 073-476-3033	プレイジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町石沢 1818	☎ 0295-52-4444

アルカディア読者の好きなスポーツ

今月の月替わり読者アンケートは、オリンピックイヤーということもあり「好きなスポーツ」を統計してみた。

トータルした結果は右表を眺めていただければ分かるが、年齢層によってその傾向は分かれてくる。際立った部分から見ていこう。

まず11～15歳という中学生を中心とした層だと、なんとバレーボールが第1位。そして同年齢層の第5位には希少なボウリングが入ってきている。あまりにも意外というかバラエティに富んでおり、なぜバレー? ボウリング? という感じでもある。

そして16～18歳の高校生では第1位が卓球。映画「ピンポン」の影響だけではないだろうが、この卓球は23～25歳の第4位や30歳以上の第5位など、ほかの年齢ではあまり見かけない。また同年齢層の第4位には全年齢で唯一のテニスが入ってきている。

全般的に、19歳以上は国民的スポーツとされていた野球よりも、サッカーが強い傾向を示している。また、この辺りの層から格闘技ファンも増えてくる。ただ、全年齢に渡って支持されているスポーツが無い、というのも新しい発見がもしれない。

アルカディア読者の好きなスポーツ (年齢別)

	11～15歳	16～18歳	19～22歳	23～25歳	26～30歳	31歳以上
1	バレーボール	卓球	サッカー	サッカー	サッカー	サッカー
2	サッカー	バスケットボール	野球	野球	野球	野球
3	水泳	野球	柔道・空手・相撲	ボウリング	格闘技 (K-1・フライなど)	水泳
4	バスケットボール	テニス	バレーボール	卓球	スキー	格闘技 (K-1・フライなど)
5	ボウリング	バドミントン	水泳	バドミントン	バスケットボール	卓球

締め切り

2004年9月24日(金)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。商品の発送は締め切りから1~2か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、新世紀エヴァンゲリオン ハイグレードプラグスーツフィギュアを2名様に、FELIX THE CATエクストラフィギュア、甲虫王者ムシキングオリジナル下敷き、「バーチャファイター4 ファイナルチューンド」QUOカード(500円分)を3名様に、ジョイボリスのチケットを5名10名様にプレゼント!

6 FELIX THE CAT エクストラフィギュア

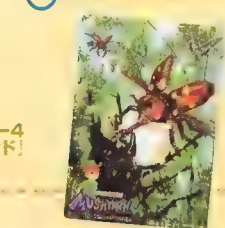


5 新世紀エヴァンゲリオン ハイグレードプラグスーツ フィギュア



ジョイボリス
チケット

8 甲虫王者ムシキング オリジナル下敷き



9 「バーチャファイター4 ファイナルチューンド」 QUOカード



コナミ様ご提供

コナミ様より、「beatmania II DX 10th style」版促用ポスター、プレイステーション2専用ソフト「beatmania II DX 7th style」をそれぞれ5名様にプレゼント!



17 プレイステーション2専用ソフト 「beatmania II DX 7th style」

プレイステーション2専用ソフト「beatmania II DX 7th style」

編集部提供

編集部より、アルカディア特製図書カードを10名様に、ニンテンドーゲームキューブを1名様に、ゲームボーイアドバンスSPを4名様にプレゼント!



24 ゲームボーイ アドバンスSP

23 ニンテンドー ゲームキューブ



22 アルカディア特製 図書カード

ナムコ様ご提供

ナムコ様より、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5名10名様にプレゼント!

4 ナムコ・ナンジャタウン パスポート



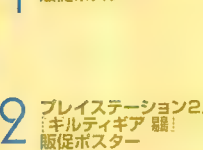
サミー様ご提供

サミー様より、第二回ギルティギア セクスカーニバル大会賞品用DVDを3名様に、「KOF NEOWAVE」版促用ポスター、プレイステーション2用「ギルティギア 闘」版促用ポスターをそれぞれ2名様にプレゼント!

3 第二回ギルティギア セクス カーニバル大会賞品用DVD



1 「KOF NEOWAVE」 版促用ポスター



2 プレイステーション2用 「ギルティギア 闘」 版促用ポスター



10 pop'n music クリアファイルセット



タイトー様ご提供

タイトー様より、「ソイドインフィニティ」イメージポスター&キャンペーン告知ポスターをセットで10名様に、ソイド「アイアンコング」のモデルキットを1名様にプレゼント!



15 ソイド 「アイアンコング」

14 「ソイドインフィニティ」 イメージポスター &キャンペーン告知ポスター



11 beatmania II DX クリアファイルセット



こなみく様ご提供

こなみく様より、「pop'n music」クリアファイルセットと「beatmania II DX」クリアファイルセットをそれぞれ2名様にプレゼント!!

バンプレスト様 ご提供

バンプレスト様より、Nintendo ファミコン&ディスクシステムMDケースと、機動戦士ガンダムシリーズ 元氣なハローームライトをそれぞれ3名様にプレゼント!

13 機動戦士ガンダムシリーズ 元氣なハローームライト



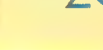
12 Nintendo ファミコン& ディスクシステム MDケース



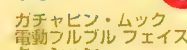
アルゼ様 ご提供

アルゼ様より、ガチャピン・ムック 電動フルブルフェイスクッション、「バトルマリン アーケード」低反発マウスパッド、成恵の世界 コレクションフィギュアをそれぞれ2名様にプレゼント!

20 成恵の世界 コレクション フィギュア



18 ガチャピン・ムック 電動フルブルフェイス クッション



19 「バトルマリン アーケード」 低反発マウスパッド



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

IMPRESSION

新技こそ無いが、巧みな調整で昔キャラが面白い仕上がりになっている本作。カードシステムも、新キャラが公開されたことで断然盛り上がりしてきた。対戦の待ち時間に勝率やランキングなどをチェックして、友達と比べるのも熱いはず。対戦とカードシステム、両方の面白さでエキサイティングな日々を送ろう。

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

緊急回避：前方 前
緊急回避：後方 後
吹っ飛ばし攻撃：し+△
キャンセルでのつなぎ C
スーパーキャンセルでのつなぎ S
スーパーキャンセルモード……SCモード
ガードブレイクモード……GBモード

また、コマンド表の「SC」はスーパーキャンセル対応技を、「」はその前後のボタン(レバ→)を順に入力することを表します。

ゲ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ

メーカー：SNKプレイモア/パニー

ジャンル：2D対戦格闘

操作方法：8方向レバー+5ボタン

発売日：2004年7月下旬稼働予定

使用基板：ATOMISWAVE(ロムカードリッジ)

濃厚攻略で 新旋風を斬る!

NEO WAVE THE KING OF FIGHTERS

Samurai Shogun PLAYMOBIL

「ゲ・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。

ボスキャラであるギースの勇姿をはじめ、モード攻略やAW-NETで購入できるオロチキャラなど、盛りだくさんの内容でお届け。既存キャラも扱っているので、じっくり読んで知識の糧にしよう。

Text MVP

暗黒街の帝王、現る!!

スーツに身を固めた、若かりしころのギース様が今回のラスボス。圧倒的な強さに惚れるのはいいが、果たしてこの帝王を倒すことはできるのか?



衝撃波を疾走させる飛び道具で、何と出始めが無敵! だがスキは少しある。そのスキは、次のように見分ける。



本作では何となく技のアップで手が離れた後、巨大な衝撃波で攻撃する。MVPの技で、ガードが赤くならないと出してこない。



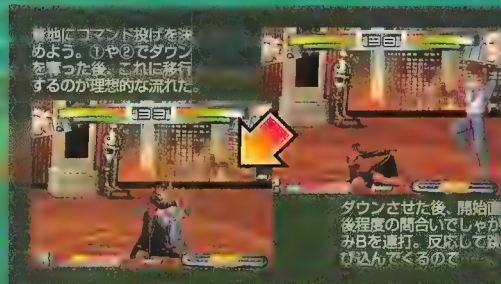
本作屈指の高性能技。出始めが無敵で判定が非常に強い。ガードしてもギース側が有利なので手に入らない。



ガード不能の突進技で、ヒット時は乱舞技に派生。威力が非常に高いので、緊急回避などで回避したい。

本作のギースは、いてたちから分かるように「龍虎の拳2」登場時の技が主体。その圧倒的なパワーは、何が起きているか分からず倒されてしまうこと必至! 特に飛翔日輪斬の性能はピカイチで、無敵時間がある、攻撃判定が強い、めくりで当たる、ヒット時は地上技が連続ヒットと、まさに「ボス」といった具合だ。また、出した瞬間からガードポイントがあるアッパーや、鋭いスライディングなど、高性能な通常技からも目が離せない!!

GEESSE HOWARD



ダウンさせた後、開始直後程度の間合いでしゃがみガード。反応して跳び込んでくるので

●バタイン……より近い間合いでバタイン。ギースが飛翔日輪斬・スライディングと出してきたら、その後は必ず烈風拳を出す。スライディングの後、前を跳び込みから連続技を決めよう。

●バタイン……より近い間合いでバタイン。ギースが飛翔日輪斬・スライディングと出してきたら、その後は必ず烈風拳を出す。スライディングの後、前を跳び込みから連続技を決めよう。

●バタイン……より近い間合いでバタイン。ギースが飛翔日輪斬・スライディングと出してきたら、その後は必ず烈風拳を出す。スライディングの後、前を跳び込みから連続技を決めよう。

VS. CPU ギース
ワンポイント攻略

OVERFLOW VS. CPU ギース補足：ギースのジャンプC+D(打点低め)→デッドリーレイブの連係は、ジャンプC+Dを普通にガードするとデッドリーレイブが確定してしまう。回避するには、ジャンプC+Dに対してガードキャンセル緊急回避を使うしかない。失敗すると体力がゴッソリ奪われてしまうので、危ないと感じた瞬間にガードキャンセル緊急回避を使いたいところ。

「KOF」を楽しみ、そして勝率を上げるために……

『KOF』の対人戦を知る!

ただでさえ面白い本作の対人戦、勝てるようになればもっと面白い。そして本作は待望のカード対応で戦績が記録される! あなたの勝率、上げましょう!

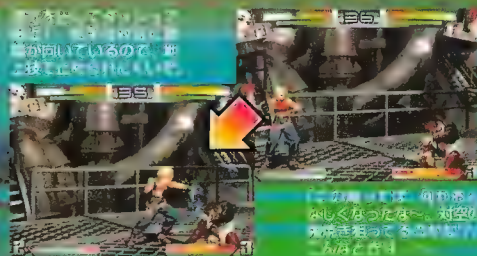
Text: 極限堂



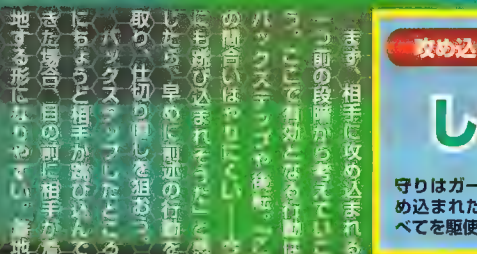
有効な技を駆使し、それらを活用して勝つのは、何より大切なことだ。



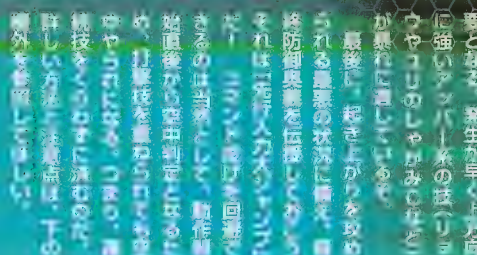
対戦で勝つためには、当然相手の体力を減らす必要は、ならない。そして相手の体力を減らすためには、基本的には相手に近づく必要がある。KOFでは相手に近づく手段としては、主にジャンプとダッシュが挙げられる。まずはジャンプだが、適当に飛び込んでいでは対空技の的になるだけ。では、どういったタイミングで飛び込めばいいのかというと、①相手の対地用のけん制技に告げて、②対空技を出されにくく、③しゃがみ込みなどの大振りな技に合わせて飛び込めば、連続技のチャンスとなる。相手のジャンプの着地に合



相手の対地用のけん制技(しゃがみ込みなど)を出したら、間合しに合わせたジャンプをすれば、相手の体力を減らすことができる。また、相手の対空技を出した瞬間にジャンプすれば、相手の体力を減らすことができる。また、相手の対空技を出した瞬間にジャンプすれば、相手の体力を減らすことができる。



相手の対空技を出した瞬間にジャンプすれば、相手の体力を減らすことができる。また、相手の対空技を出した瞬間にジャンプすれば、相手の体力を減らすことができる。また、相手の対空技を出した瞬間にジャンプすれば、相手の体力を減らすことができる。



相手の対空技を出した瞬間にジャンプすれば、相手の体力を減らすことができる。また、相手の対空技を出した瞬間にジャンプすれば、相手の体力を減らすことができる。また、相手の対空技を出した瞬間にジャンプすれば、相手の体力を減らすことができる。



相手の対空技を出した瞬間にジャンプすれば、相手の体力を減らすことができる。また、相手の対空技を出した瞬間にジャンプすれば、相手の体力を減らすことができる。また、相手の対空技を出した瞬間にジャンプすれば、相手の体力を減らすことができる。

ザ・ヒートモード～その真実～

Text: キャベツ



相手の体力差を見れば非常に強
力と感ずるビートモードだが、

ダメージ効率 を採る!

ヒートモードの気になるダメージ効率について、具体例を挙げて検証。その結果はいかに？

ロバート：遠距離立ちD

ヒートモードを発動した場合、自分が消費する体力と、相手のダメージ増加量がほぼ同じ。微妙か。

テリー・パワーゲイザー

自分の消費体力を上回るダメージ増加が見られる。威力が高く動作時間が短い技は効率的といえる。

連續技

タクマ:ジャンプD→近距離
立ちC→強飛燕疾風脚

ダメージの増加量はやはり自分の体力消費量と同程度止まり。使えるかどうかは状況次第だろう。

動作時間の長い技

クラーク:ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

効率が悪い例。攻撃時間の長い技は体力消費量が多くなってしまうため、間違っても使わないように。

検証その②

ガードクラッシュ に活用!?

ダメージの増加ではなく、ガードクラッシュを目的としたヒートモードの使い方を検証！

サンプル攻撃関係

京:ジャンプD→近距離立ちC→★+
D(1段目)→弱R.E.D.Kick

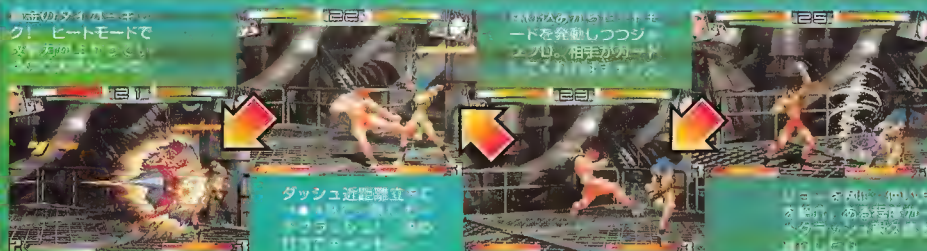
ガードクラッシュ値がいい感じで増えている。消費体力が気になるが、そこはガードクラッシュ後に与えるダメージ次第だろう。

運轉点での錯誤

らかにタ——効率がいい、いえるのは、崩発打撃技（威力△のみ）だ、使いどころを違へば赤字にはならず相手に与えるダメージが増えるのは事実。自分二人目で相手が三人目と云など、リドしている状況で仕留めた時に使う二有効なるう。

運轉席での健忘

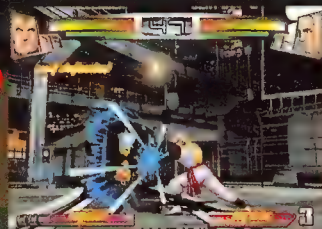
ガ、この「シ」値が、
なる「ミ」のクニッ
案係に「ミ」のま
メリーを、れるのは
同。肝心な仕掛け
メン、の途中、
の方が、ミガドク
シユを、なる状況
とい、これはまだ
は、観察の、あり
で、先、



OVERFLOW 硬直状態からの発動について: 本作の通常技は、ボタンを押してから技が出るまでに少しだけタイムラグがあるものの、その分先行入力に利く。しかし、ヒートモードの発動は先行入力
NEOWAVE が利かないことに注意。何かしらの硬直が解けた直後に発動したいときは、通常技を出す感覚でボタンを先行入力しても発動できないぞ。硬直が解けたからボタンを押そう。

チャレンジ! ガードブレイクモード

Text MVP



まずは青く光ることからスタート。モードの強さが実感できるぞ

弱攻より強攻（必殺技や特殊技も同様）に合わせたときの方が、ダメージの割合が大きい。なお、回復のタイミングは技を問わず一定。

は、まず「やや早めに行なう
てそのままレバーを入れ替は
る」とことを意識し、成功す
る「タイミングを覚えよう。入
力
が早過ぎる分にはレードにな
るので、相手の攻撃をあまり
引き付けないことが重要だ。
成功時の効果はさまざまで
ガイド速度時間が軽減（左写
真参照）、パワーゲージが増
加、ガードクラッシュ値が増
えない、必殺技のゲスリタメ
ージを受けない、ブツタパツ
クがなくなる、がある。

出してもジャンプしても
当たるので確実性が高い。



相手のジャンプ攻撃も狙いやすいポイントつ。うまくジャストす
とに成功したら……、

「ジャスト」以後は反撃を待たないで、まずは攻撃発生が早い近距離離立強攻撃を出すのがオスメ。たとえ反撃に陥らなくてもリスクが低く、主導権を握るのが利点だ。なお、ジャンプ攻撃をジャスト後にコマンド投げを狙うと失敗しやすい点、ジャスト直後の通常投げはレバー一瞬歩かないと出せない点には注意。また、ヒットストロークの短い多段技「マチュア」のメタルマサカールなどは段目以降をジャストするのが難しい。これはあらかじめよう

まずは成功させてみる

ジャスト ディフェンス

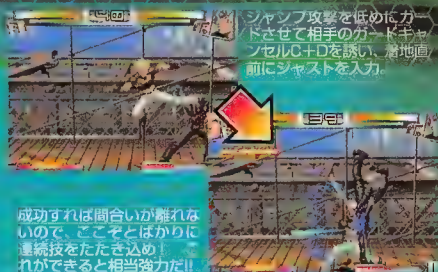
GBモードで最も重要なのが、このジャストディフェンス。効果や使い方をしっかり覚えよう。

- 入力は早めがコツ!
- ただ単に成功させるだけでも効果はある!
- 反撃はとりあえず発生の早い近距離立ち強攻撃で!
- 投げ技での反撃が安定とは限らない点に注意!

狙いどころ①：起き上がりに狙う

中間距離でジャストを狙う場合、飛び道具や突進系必殺技に対しては、見ながら入力しても成功しやすい。だが、けん制の通常技は見ながらジャストするのが困難。これに対しては、◆●◆●……と高速で入力し、やみくもに狙う方法がオススメ。意外に高確率で成功するぞ。また、中間距離で成功した後はリーチが長い技で反撃することをお薦めよう。

ダウンを食われた後は相手が攻めてくることが多く、かつ自分のモーションを見てタイミングを取れるため、絶好の入力ポイント。ジャストの受付時間の途中で起き上がる感じになるよう、起き上がる直前に入るといい。また、空中で攻撃をくらった際のダウンしない吹っ飛び後も、似た状況といえる。着地する直前に入力しておくといいぞ。



ジャンプ攻撃を低めにガードさせて相手のガードキャンセルC+Dを誘い、着地直前にジャストを入力



けん制の通常技は見てから
ジャストするのが難しいので、
先読みで嘘々嘘々……
と繰り返し入力するといひ。



完全に起き上がる前から入力を開始。相手の動きではなく、自分の動きを見てタイミングを合わせよう。

腰圖が切れてからボタンを押す必要がある。またレバー斜めを意識して入れるのが成功のコツだ。



何かしらの硬直状態から出す際、必殺技と違って二マンドを早めに入力+ボタン押しっぱなしでは出ない

しつばなしにしても入力成立状態が持続しない一点に注意。硬直中に先行の10ボタンを押したままでは出ないのを押し放してからボタンを押すこと。また、純正の筐体だとレバーの斜め方向がやや入りにくいようなので、斜めを意識したレバーを回そう。

なお、カー・ブレイク攻撃の動作が、レバーは相手の攻撃が来たら必ず反撃を仕掛けてお返しが多い。逆に受ける側としては、後述で詳しく述べるように、必ずしも

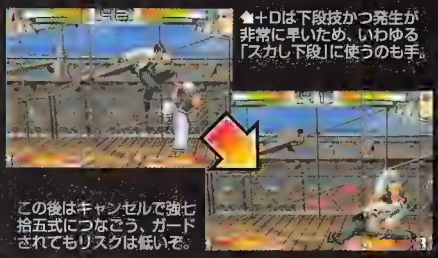
ガードブレイク 攻撃

リスクが低く出し得な感のある
ガードブレイク攻撃。出し方の
注意点を中心に解説するぞ。



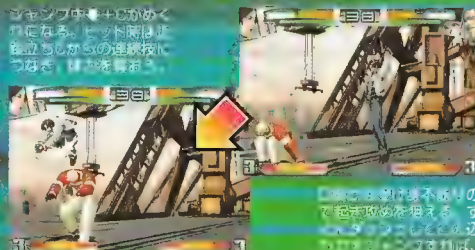
ダメージの大きい連続技を持つ京。やや苦しい立ち回りをしのぎつつ接近し、いかに崩して連続技を決めるかがカギだ！

本作の京の目玉は、何といても八拾八式(●+●)だろう。発生や判定などの性能はほぼ変わらなかつたが、1段目がキャンセル可能になったのだ。連続技と連係の両方で活躍してくれるぞ。例えば、しゃがみB→しゃがみA→●+Dからヒット確認で裏返しの●+Dを決めることができ、単発の●+Dから弱打の●+Kを出す連係も有効。研究してみよう。

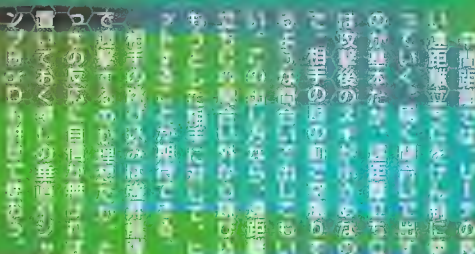


相手のカードを讀み、手牌として、またカードクワッシが奪われる。カードクワッシ二個が、近距離立ち口や距離立ち口でCKを使えば、連打で回りがトラップ・クワッシを半分ほど奪える時間。ロッキーCKはめり込ませると反撃を避けるので、近距離立ち口後は◆中夜や、ロッキー一般図を挟んでから出さず、♠NE、DK、CK、CK、CK、CK、CKとせれば、敵陣をこちらの連続技が、ひたすら奪ってまくが、トラップ・クワッシを二回に一回は、奪った。

ガードクラッシュと
めくりで崩す



よるのくりも有効だ。至る所
から「アガッパッパッ」しめ
く、強いシヤンブの中
とに面距のシヤンブは使
い分け、アートを描きか
け、接しを始めた後、
シヤンブのくりを
テニス、バレー、バドミントン、
力、アートをして問合を
し、このままだ
フから、アートの中、
にあり、アートを描きか



Andy Bogard

対戦
アンディ・ボガード

ジャンプDと幻影不知火を使い分けた、ガード困難な攻めを紹介。SCモードなら、その攻めはより強力なものになるぞ！

飛翔拳はガード時のスキが小さいので、スーパーキャンセルで出す技として最適。幻影不知火・下顎から出せばヒット時に連続技となり、強残影拳〜疾風横拳での奇襲をガードされたときのフォローにも使える。ガードクラッシュ耐久値をケズれるのもうれしい。

[illegible]

ジャンプDと
幻影不知火



不知火・下顎へ。ガードされ



前方中ジャンプで相手を飛び越え、すぐにジャンプ中●+B。めくりで当たるぞ。

再度ジャンプ中●+Bを出すと空振りしてしまうので、若干遅めに出すのがポイントだ。

ヒット時は2発目のジャンプ中●+Bを連続でキャンセルし、ダメージはながながだ。

立ち回りで使う技を チェック

構えを使いこなす！



ジョー・ヒガシ

扱いが難しいジョーだが、使いこなせばその強さは間違いなく全キャラ中トップクラス！ やりがいのあるキャラだ。

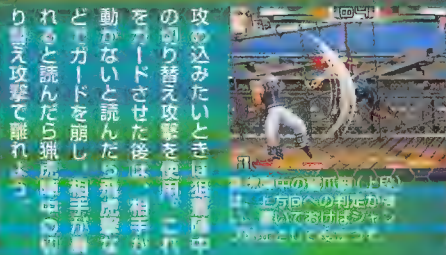
- ① (画面端) シャがみB×1～2 シャがみB×2
② (画面端) 猛虎撃→ジャンプ中●+B×1～5 ●+B 鳳凰天舞脚
- ①はSCモードで可能な連続技。猛虎撃の最後はスーパーキャンセルをかけよう。それを連続で相手を浮かせた後、先行入力で連続中●+Bで揺る。威力がかなり高い。

画面端の連続技



攻めの起点となるジャンプ。ギリギリめくりになる間合いがGOODだ。主に中ジャンプから狙おう。

遠距離立ちAはダッシュから出してもいい。これを繰り返しながら、ジャンプ中で飛び込むタイミングを計ろう。



攻めたいときは狙撃陣中の切り替え攻撃を使う。これをガードさせた後は、相手が動かないと読んだら飛虎撃などでガードを崩し、相手が動けると読んだら飛虎撃中の切り替え攻撃で離れよう。



それを利用して連続中●+Bでも威力。ガードポイントが強い。飛虎撃でも威力が強い。

強力な狙撃陣中の切り替え攻撃。技中にAとCordを押しっぱなしにすれば、技中は狙撃陣中になっている。

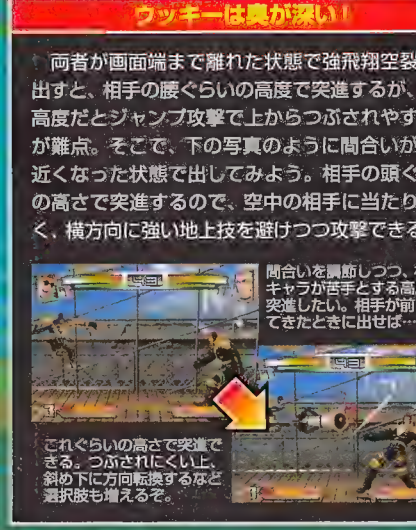
初めに覚えること

ガードを崩す連係



チョー・ボンゼ

飛翔脚とウッキー（飛翔裂空斬）の上手な使い方を覚えれば、いやらしい攻撃が可能に。より一層チョーらしく聞えるぞ。

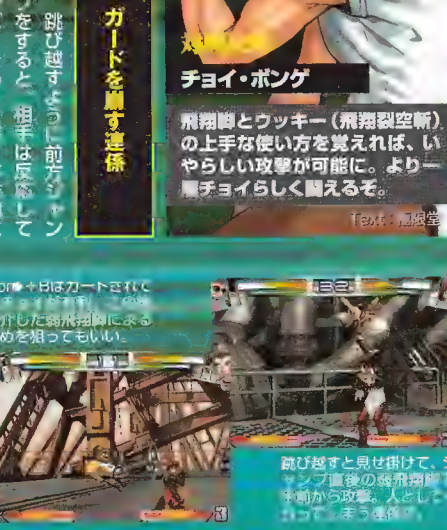


両者が画面端まで離れた状態で強飛翔空裂斬を出す。相手の腰ぐらいの高度で突進するが、この高度だとジャンプ攻撃で上からつぶされやすいのが難点。そこで、下の写真のように間合いが少し近くなった状態で出してみよう。相手の頭ぐらいの高さで突進するので、空中の相手に当たりやすく、横方向に強い地上技を避けつつ攻撃できるぞ。

間合いを調節しつつ、相手キャラが苦手とする高度で突進したい。相手が前に出てきたときにこそは……

これぐらいの高さで突進できる。つぶされにくい。斜め下に方向転換するなど選択技も増えるぞ。

飛び越えよう！ 前方中ジャンプをすると、相手は反応してレバーをめくりガード方向に入れてしまふもの。それを逆手に取ったのが、飛び越えと見せかけつつジャンプ直後に飛翔脚を出し、相手の膝上（土前）から急降下する連係だ。この攻撃は飛翔脚が正面ガードになるので、ガード率もミッドになる。ガードされてもスキが小さい。この連係は、ガードを崩すというよりも、多用したい連係といえる。飛翔脚はダズリタメーシとガードクラッシュ値に頼っている。ジャンプからキ



飛び越えよう！ 前方中ジャンプをすると、相手は反応してレバーをめくりガード方向に入れてしまふもの。それを逆手に取ったのが、飛び越えと見せかけつつジャンプ直後に飛翔脚を出し、相手の膝上（土前）から急降下する連係だ。この攻撃は飛翔脚が正面ガードになるので、ガード率もミッドになる。ガードされてもスキが小さい。この連係は、ガードを崩すというよりも、多用したい連係といえる。飛翔脚はダズリタメーシとガードクラッシュ値に頼っている。ジャンプからキ

飛び越えと見せ掛けて、ジャンプ直後の飛翔脚で手前を攻撃。人としてかかって、もう連続技。



立ち回りは、攻めるなら弱レイ・スピンの相手には弱タイアモンド

これで相手が萎縮したようなら、ジャンプDや弱レイ・スピンの攻め、相手を画面端

クーラは強クロウバイツやしゃがみCという、優秀な対空技を持つ。前者はジャンプ攻撃の先端が当たるような、遠めの跳び込みにも有効。一方しゃがみCは近めの跳び込みに対して強い。この二つで相手の跳び込みを封じ、闘いのペースをつかんでいく。

相手に跳び込めない印象を与えたら、地上技の出番。近頃はリーチが長くキャンセル可能な遠距離立ちB、やや遠いときは弱タイアモンドプレスが主力だ。これに、垂直ジャンプBや強レイ・スピンの跳び込みへのけん制、終わり際を当てるような十

基本的な立ち回り



対戦攻略
クーラ・ダイヤモンド

2002以来の登場となるクーラ。動かしやすく闘い方が分かりやすいので、つなぎ役としてチームの二人目にいかが？

Text: OYZ

パワーゲージの使い方

クーラは相手に必殺技をガードさせる機会が多いため、パワーゲージがたまりやすい。ガードキャンセルC+Dで積極的に攻守を入れ替え、攻め返してパワーゲージをため直すといい。また、フリーズエクスキュージョンに回すのも有効だ。長い無敵時間を利用して起き上がりに出すもよし、ジャンプが遅いキャラには対空としても機能するぞ。



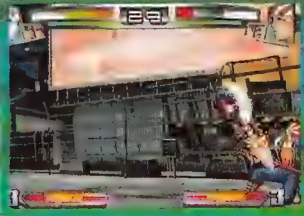
パワーゲージ増加量が多いレイスピンへ追加攻撃(スタンド)。適度に使おう。

パワースtockに余裕があれば、積極的にガードキャンセルC+Dを使うといい。



デタラメな判定を持つジャンプD。垂直ジャンプから出し、持続を伸ばすのがポイントだ。へと押し込める。画面端に追い詰めたら、前述のラッシュ一口气に勝負をかけるべし。

画面端での攻め



小ジャンプの昇りでCを出せば、中段として

相手を画面端に追い詰めたら、時は追撃可能でガードされても有利となる弱タイアモンドプレス(下)、プレスを軸に攻めよう。まずはジャンプDで飛び込み、遠距離立ちC(1段目)弱プレスでガードされても間合いが奪えない上に有利なので、さらに近距離立ちC(1段目)弱プレスで固められる。コマンド投げで割り込む相手には、弱プレス後に前方中ジャンプDから連続技、無敵技で割り込む相手には、後転やガードで対処しよう。



判定がデタラメなほど強いジャンプD。持続時間が長くなる垂直ジャンプから出すのがポイントだ。

とにかく強いジャンプD。前方中ジャンプの昇りで出すだけで、相手にとっては怖い攻めとなる。

バツたのごとく
跳び回れ!!

低くて素早いジャンプから、強力な判定を持つジャンプ攻撃を繰り返すのが柴舟の基本。ジャンプ攻撃だが、跳び込むときは中ジャンプCを昇り、意味に出す有効。判定が上トに大きい上に持続時間が長いので、地上と空中の両方に

強くて素早いジャンプから、強力な判定を持つジャンプ攻撃を繰り返すのが柴舟の基本。ジャンプ攻撃だが、跳び込むときは中ジャンプCを昇り、意味に出す有効。判定が上トに大きい上に持続時間が長いので、地上と空中の両方に



対戦攻略
草薙 柴舟

素早いジャンプと高性能なジャンプ攻撃を併せ持つため、跳び回るだけで凶悪な柴舟。鬼焼さも威力なので安定感抜群だ。

Text: ハメコ

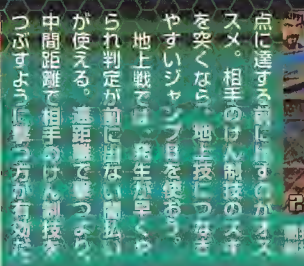
対空は弱鬼焼きで!!

対空は確実にダウンを奪える弱鬼焼きがオススメ。垂直ジャンプの着地など、跳び込まれそうな状況ではレバーを入力しておくといい。下方向に強い技とは相打ちになることもあるが、小or中ジャンプ攻撃に対してはカウンターヒットとなり、ジャンプC+Dなどで追撃できる。柴舟はトップクラスの防御力を持つので、相打ちなんか怖くない!



鬼焼きは発生と同時に下半身にやられ判定が付くため、下方向に強いジャンプ攻撃とは相打ちになることも。

相手が小or中ジャンプ攻撃(C+D以外)ならカウンターヒットとなり追撃可能。高さによっては大蛇撃も!



点に達する前に相手がオースメ。相手のけん制技のオースメを突くなら、地上技につなぎやすいジャンプBを使おう。地上戦では発生が早くやられ判定が前に出ない鬼焼きが使える。遠距離で撃つより、中間距離で相手のけん制技をつぶすように撃つ方が有効だ。



素早いジャンプから着地D投げを狙っていく。投げ抜けが難しい本作では非常に有効だ。

相手のガードを崩す手段もやはりジャンプが中心となる。ジャンプ攻撃によるけん制に、技を出さずに着地してのD投げを交えるに決まりやすいぞ。D投げ後は相手が受け身を取れないので、起き上がりに対して再度ジャンプ攻撃or着地D投げでオースメを奪えたい。大ダメージを与えたい場合は、みど近距離立ちC(1段目)→A→大蛇撃の連続技を狙っていく。ただし、かなり近い間合いに着地しないと決められないことに注意。

ガード崩しも
ジャンプから!!

VICE

対戦攻略
バイス

今回は立ち回りの基本と意外な
対空技、そして逆向きダウンへの
の起き攻めを中心に解説。即戦
力になるので役立ててほしい。

1999 A.M.C.O

今回は立ち回りの基本と意外な対空技、そして逆向きダウンへの起き攻めを中心に解説。即戦力になるので役立ててほしい。

22.0 A x 7

手段には恵まれていないパイ
ス。辛
える技
うかが

地上の距離を測るには、
遠距離を測るには、
有効な方法として、
筆直に、
立ち上るを置いておくことで、
処しよう。また、遠距離から
へムを含ませるのも手。相打
ちになっても前方大ジャンプ
C+Dなどで攻撃できるぞ。



速めから跳び込んでくる相手には、裏メイヘムによる対空が効果的。一方的に負けることは少ない。



BILLY KANE

対戦攻略

ビリー・カーン

常に距離を保ってけん制し、相手に近付かれた場合は冷静に突き放す。自分のペースを崩さず闘うことが、勝利への近道だ。

Text: キヤベツ

常に距離を保ってけん制し、相手に近付かれた場合は冷静に突き放す。自分のペースを崩さず闘うことが、勝利への近道だ。

Text キャベツ

遠距離戦が得意なビリー
基本はしゃがみAによるけん
制だが、被害は弱いので注意
しゃがみAをつぶそくとする
相手には、裏返動機中、段打ち
を出して逃がすやうにやろう

運送機で相手の跳、這を
 跳ねたら、**ス**と出ると
 いい。リスクが低く強力だ。
 近付かれたときは、**ジャン**
 プ防止になる。▶**A**と押返
 そう。呼び込まれた場合は、
 火遁で焼くし、**リ**が^リ迎
 撃。ただし、前言は技を出さ
 ない。必ず、**リ**（後者は早上
 への時、**リ**に對いのどま）



距離対空の雀落とし。
遠距離で出す分には、完
全に読めない限り空
りしても反撃は受けない



MAI SHIRANUI

不知火 舞

無敵時間の長いMAX版超必殺忍蜂があるおかげで、守りの面は心配無い。後はガードクラッシュ担いで攻め崩せばOKだ。

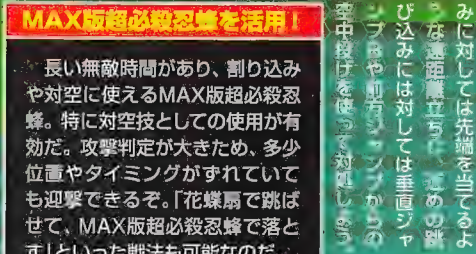
1995年12月17日

無敵時間の長いMAX版超必殺忍蜂があるおかげで、守りの面は心配無い。後はガードクラッシュ狙いで攻め崩せばOKだ。

Page: 5.17

[illegible]

人制するのがあるのだ。相手の
ト、ハチ、コ、キ、セ
出して攻めに転じるのもアリ。
間合いが離れているときは
朝花重太郎は「けん制」してつ
び込んできた相手を迎撃しよ
う。空技は、ム、ス、超必殺
技が信頼できる。左の方
コマを参照。パワーストッ
クが無ければ、速めの跳び込



てゐるよ
ジャ

**OVERFLOW
NEOWAVE**

●**バイス補足**: フェイントとして、しゃがみ口やC+Dを空キャンセルしてのディーサイドを交ぜるのもいいだろう。 ●**ビロイ補足**: 強音落とはし、スピードの速い飛び道具なら抜けられるほどの無敵時間がある。有効な使い道は無いが……。 ●**舞補足**: 花嵐はガードクラッシュ値が非常に高い。相手の残り体力とガードクラッシュ値が少なければ、これで仕留めるのもまだ。

ARCADIA 68

新情報その1——称号戦の仕組みが判明!!

称号はボーンから始まり、最終的にはキングまたはクイーンになることは前号でも紹介した通り。称号を上げるために必要なポイントは、同じ称号を持つ相手との対戦（称号戦と表記）の結果によって変動する。そして、材質が同じかどうかで称号戦の内容が変化。材質が異なる場合はポイント変動の小さいローレイト戦、材質が同じだとポイント変動の大きいハイレイト戦になるのだ。

なお、自分の称号がボーンの場合に限り、相手の称号に関係無く勝利時にポイントを得ることができるぞ。

- 駒が同じで、材質が違う場合→ローレイト戦
- 駒が同じで、材質も同じ場合→ハイレイト戦

各称号戦でのポイント変動

称号	ローレイト戦	ハイレイト戦
ボーン	勝利+1/敗退±0	勝利+10/敗退±0
ナイト〜ルーク	勝利+1/敗退-1	勝利+10/敗退-10
キング	勝利+1/敗退-2	勝利+10/敗退-20

※女性キャラの場合、キングではなくクイーンになります

称号戦に必要なポイント

称号	ポイント	称号	ポイント
ボーン ストーン	—	ビショップ シルバー	500〜
ボーン ブロンズ	10〜	ビショップ ゴールド	600〜
ボーン シルバー	20〜	ルーク ストーン	700〜
ボーン ゴールド	30〜	ルーク ブロンズ	1000〜
ナイト ストーン	50〜	ルーク シルバー	1300〜
ナイト ブロンズ	100〜	ルーク ゴールド	1600〜
ナイト シルバー	150〜	キング ストーン	2000〜
ナイト ゴールド	200〜	キング ブロンズ	2500〜
ビショップ ストーン	300〜	キング シルバー	3000〜
ビショップ ブロンズ	400〜	キング ゴールド	4000〜

新情報その2——アナザーカラーを一挙公開!!

ハイセンスで衝撃的なアナザーカラーが明らかに！大事なAW共通ポイントを使うことには意味がある。今すぐすべてをチェック！



新情報その3——オロチチームが使用可能に!!

やっぱり使えましたオロチチーム。AW共通ポイント(3000ポイント)は必要だが、この衝動には代えられない！攻略は次ページへ！

VEGETABLE FIBRE

システム変更点 続報

Text: ちゃつきー

成功避けの硬化(リカレント)は、
間が押さえているとは、
付いている人も多いのではな
いだろうか。この変更により
避けからの決め打ち反撃が確
定しにくくなっている。たゞ
、避け投げ掛けを人々次第
に、相手の技を確認して反撃
するようない方をずる付
はあまり変わらない。

また、失敗避けからのし、
かみタッチ、叩、モヤン世

[illegible]

1999年12月25日 星期三
第10000号
第10000号



二、三、四、五、六、七、八、九、十、十一、十二、十三、十四、十五、十六、十七、十八、十九、二十、二十一、二十二、二十三、二十四、二十五、二十六、二十七、二十八、二十九、三十、三十一、三十二、三十三、三十四、三十五、三十六、三十七、三十八、三十九、四十、四十一、四十二、四十三、四十四、四十五、四十六、四十七、四十八、四十九、五十、五十一、五十二、五十三、五十四、五十五、五十六、五十七、五十八、五十九、六十、六十一、六十二、六十三、六十四、六十五、六十六、六十七、六十八、六十九、七十、七十一、七十二、七十三、七十四、七十五、七十六、七十七、七十八、七十九、八十、八十一、八十二、八十三、八十四、八十五、八十六、八十七、八十八、八十九、九十、九十一、九十二、九十三、九十四、九十五、九十六、九十七、九十八、九十九、一百。



1. **Introduction**
 2. **Background**
 3. **Methodology**
 4. **Results**
 5. **Conclusion**
 6. **References**
 7. **Appendix**
 8. **Index**
 9. **Table of Contents**
 10. **Summary**
 11. **Abstract**
 12. **Keywords**
 13. **Subject Headings**
 14. **Notes**
 15. **References**
 16. **Appendix**
 17. **Index**
 18. **Table of Contents**
 19. **Summary**
 20. **Abstract**
 21. **Keywords**
 22. **Subject Headings**
 23. **Notes**
 24. **References**
 25. **Appendix**
 26. **Index**
 27. **Table of Contents**
 28. **Summary**
 29. **Abstract**
 30. **Keywords**
 31. **Subject Headings**
 32. **Notes**
 33. **References**
 34. **Appendix**
 35. **Index**
 36. **Table of Contents**
 37. **Summary**
 38. **Abstract**
 39. **Keywords**
 40. **Subject Headings**
 41. **Notes**
 42. **References**
 43. **Appendix**
 44. **Index**
 45. **Table of Contents**
 46. **Summary**
 47. **Abstract**
 48. **Keywords**
 49. **Subject Headings**
 50. **Notes**
 51. **References**
 52. **Appendix**
 53. **Index**
 54. **Table of Contents**
 55. **Summary**
 56. **Abstract**
 57. **Keywords**
 58. **Subject Headings**
 59. **Notes**
 60. **References**
 61. **Appendix**
 62. **Index**
 63. **Table of Contents**
 64. **Summary**
 65. **Abstract**
 66. **Keywords**
 67. **Subject Headings**
 68. **Notes**
 69. **References**
 70. **Appendix**
 71. **Index**
 72. **Table of Contents**
 73. **Summary**
 74. **Abstract**
 75. **Keywords**
 76. **Subject Headings**
 77. **Notes**
 78. **References**
 79. **Appendix**
 80. **Index**
 81. **Table of Contents**
 82. **Summary**
 83. **Abstract**
 84. **Keywords**
 85. **Subject Headings**
 86. **Notes**
 87. **References**
 88. **Appendix**
 89. **Index**
 90. **Table of Contents**
 91. **Summary**
 92. **Abstract**
 93. **Keywords**
 94. **Subject Headings**
 95. **Notes**
 96. **References**
 97. **Appendix**
 98. **Index**
 99. **Table of Contents**
 100. **Summary**
 101. **Abstract**
 102. **Keywords**
 103. **Subject Headings**
 104. **Notes**
 105. **References**
 106. **Appendix**
 107. **Index**
 108. **Table of Contents**
 109. **Summary**
 110. **Abstract**
 111. **Keywords**
 112. **Subject Headings**
 113. **Notes**
 114. **References**
 115. **Appendix**
 116. **Index**
 117. **Table of Contents**
 118. **Summary**
 119. **Abstract**
 120. **Keywords**
 121. **Subject Headings**
 122. **Notes**
 123. **References**
 124. **Appendix**
 125. **Index**
 126. **Table of Contents**
 127. **Summary**
 128. **Abstract**
 129. **Keywords**
 130. **Subject Headings**
 131. **Notes**
 132. **References**
 133. **Appendix**
 134. **Index**
 135. **Table of Contents**
 136. **Summary**
 137. **Abstract**
 138. **Keywords**
 139. **Subject Headings**
 140. **Notes**
 141. **References**
 142. **Appendix**
 143. **Index**
 144. **Table of Contents**
 145. **Summary**
 146. **Abstract**
 147. **Keywords**
 148. **Subject Headings**
 149. **Notes**
 150. **References**
 151. **Appendix**
 152. **Index**
 153. **Table of Contents**
 154. **Summary**
 155. **Abstract**
 156. **Keywords**
 157. **Subject Headings**
 158. **Notes**
 159. **References**
 160. **Appendix**
 161. **Index**
 162. **Table of Contents**
 163. **Summary**
 164. **Abstract**
 165. **Keywords**
 166. **Subject Headings**
 167. **Notes**
 168. **References**
 169. **Appendix**
 170. **Index**
 171. **Table of Contents**
 172. **Summary**
 173. **Abstract**
 174. **Keywords**
 175. **Subject Headings**
 176. **Notes**
 177. **References**
 178. **Appendix**
 179. **Index**
 180. **Table of Contents**
 181. **Summary**
 182. **Abstract**
 183. **Keywords**
 184. **Subject Headings**
 185. **Notes**
 186. **References**
 187. **Appendix**
 188. **Index**
 189. **Table of Contents**
 190. **Summary**
 191. **Abstract**
 192. **Keywords**
 193. **Subject Headings**
 194. **Notes**
 195. **References**
 196. **Appendix**
 197. **Index**
 198. **Table of Contents**
 199. **Summary**
 200. **Abstract**
 201. **Keywords**
 202. **Subject Headings**
 203. **Notes**
 204. **References**
 205. **Appendix**
 206. **Index**
 207. **Table of Contents**
 208. **Summary**
 209. **Abstract**
 210. **Keywords**
 211. **Subject Headings**
 212. **Notes**
 213. **References**
 214. **Appendix**
 215. **Index**
 216. **Table of Contents**
 217. **Summary**
 218. **Abstract**
 219. **Keywords**
 220. **Subject Headings**
 221. **Notes**
 222. **References**
 223. **Appendix**
 224. **Index**
 225. **Table of Contents**
 226. **Summary**
 227. **Abstract**
 228. **Keywords**
 229. **Subject Headings**
 230. **Notes**
 231. **References**
 232. **Appendix**
 233. **Index**
 234. **Table of Contents**
 235. **Summary**
 236. **Abstract**
 237. **Keywords**
 238. **Subject Headings**
 239. **Notes**
 240. **References**
 241. **Appendix**
 242. **Index**
 243. **Table of Contents**
 244. **Summary**
 245. **Abstract**
 246. **Keywords**
 247. **Subject Headings**
 248. **Notes**
 249. **References**
 250. **Appendix**
 251. **Index**
 252. **Table of Contents**
 253. **Summary**
 254. **Abstract**



ステージ進行図

1	2	3	4	5	6	7	8	
1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	↑EASY
	2-2	3-2	4-2	5-2	6-2	7-2	8-2	
		3-3	4-3	5-3	6-3	7-3	8-3	
			4-4	5-4	6-4	7-4	8-4	
				5-5	6-5	7-5	8-5	
					6-6	7-6	8-6	
						7-7	8-7	
							8-8	↓HARD
.....AAA条件1AAA条件2AAA条件3								

■ランクAAAを獲得する条件

条件1	ミッション成功。2ラウンドとも勝利。
条件2	ミッション成功。2ラウンドとも体力を半分以上残して勝利。
条件3	ミッション内容を2ラウンドとも成功させる。

■ミッション内容とAAA条件

ミッション内容	AAA条件
1-1 敵に勝て	条件2
2-1 投げを5回決めろ	条件1
2-2 避け攻撃を5回決めろ	条件1
3-1 打撃のみダメージを与えられる状態で勝て	条件2
3-2 打撃を15回当てろ	条件1
3-3 コンボを決めろ1(難易度低)	条件1
4-1 コンボを決めろ1(難易度低)	条件1
4-2 特定の打撃を3回決めろ	条件1
4-3 特定の投げを3回決めろ	条件1
4-4 コンボを決めろ2(難易度中)	条件1
5-1 技がキャンセルできる状態で勝て	条件2
5-2 EXCELLENTで勝て	条件3
5-3 技がキャンセルできる状態で5連コンボを2回決めろ	条件1
5-4 タフな敵をK.O.しろ	条件3
5-5 技がキャンセルできる状態で特定の打撃(2種)をコンボに組み込め	条件1
6-1 コンボを決めろ2(難易度中)	条件1
6-2 3連コンボを3回決めろ	条件1
6-3 15秒以内に勝て	条件2
6-4 強い敵に勝て	条件2
6-5 重力が半分の状態で7連コンボを2回決めろ	条件1
6-6 特定の打撃でK.O.しろ	条件3
7-1 避けを4回成功させろ	条件1
7-2 敵をダウンさせずに勝て	条件2
7-3 重力が半分の状態で7連コンボを2回決めろ	条件1
7-4 技がキャンセルできる状態で特定の打撃(2種)をコンボに組み込め	条件1
7-5 コンボを決めろ3(難易度高)	条件1
7-6 強い敵に勝て	条件2
7-7 タフな敵をK.O.しろ	条件3
8-1 重力が半分の状態で勝て	条件2
8-2 タフな敵をK.O.しろ	条件2
8-3 コンボを決めろ3(難易度高)	条件1
8-4 特定の打撃でK.O.しろ	条件3
8-5 敵をダウンさせずに勝て	条件2
8-6 15秒以内に勝て	条件2
8-7 コンボを決めろ3(難易度高)	条件1
8-8 EXCELLENTで勝て	条件3

チャレンジモードで新アイテムを手に入ろう

チャレンジモードをクリアすると、フュージョンマナーがコインを獲得でき、コインを4枚集めると新アイテムを手に入れることができる。コイン獲得条件はまだ説明されていないが、トータルランクや得点はあまり関係ない様子。たとえ低いクリ

アランでもコインを手に入れる場合があるので、数多くプレイをこなせば、だれでもコインを集められる。なお、コインを4枚集めて獲得できる新アイテムは、下にある一覧表の通り、各キャラ2種類ずつあるが、どちらが先に入手できるかはランダムだ。コインを2周集めて新アイテムを手に入れよう。

『VF4 FT』は一人用がアツい!

チャレンジモードを極める!

本作から加わったチャレンジモードは、アイテムの宝庫。新アイテムのみならず、今まで獲得していなかったアイテムも入手可能だ。このモードを極めて、取れるアイテムはすべて取り尽くしてしまおう。

Text: H.L

コインを4枚集めたときの報酬



新アイテム2種(どちらが先に出るかはランダム)を獲得した後は、VF4 EVO1で獲得していなかった旧アイテムがマネーボーナスのどちらかが報酬として手に入る。なお、ここでのマネーボーナスは、チャレンジモードクリア時のマネーボーナスよりも金額が高い。

ミッションクリア時に獲得できるもの



トータルランクに応じたマネーに加え、コイン1枚がマネーボーナスを獲得できる。基本となるマネーは、トータルランクで変わるほか、最終ステージの難易度でも変わる模様。高ランク・高難易度になるほど獲得できるマネーは増加する。

パイ ①おしゃれメイク ②マフラー	ラウ ①トラ助お面 ②京劇旗	サラ ①キャットテール ②セクシーコスチューム	ジャッキー ①ハイテクサングラス ②ガン&ウェスタンブーツ	アキラ ①竹刀 ②歌舞伎頭
リオン ①ショルダーキーボード ②ビジュアルメイク	シュン ①ナイトキャップ ②アイマスク	カゲ ①唐草こそ泥袋 ②ロボコスチューム下	ジェフリー ①シャークヘッド ②グレートヘルム	ウルフ ①アメフトもも当て ②ショルダーパット
ブラッド ①キスマーク ②海賊帽子	ゴウ ①大ガマ ②ハードモヒカン	ベネッサ ①バンクメイク ②火炎放射器	レイ ①尺八 ②横分け長髪	アオイ ①おしゃれメイク ②水玉の袴

敵の性質を知り、的確に技を当てろ!!

CPUは立ちガード・しゃがみガード・攻撃という三つの行動を切り替えて攻めてくる。比較的弱い前半のCPUに対しては、これらの行動に合わせてダメージを与えていくのがポイント。立ちガードを確認したら飛び、しゃがみガードを確認したら高威力の中段技を当てていこう。なお、近距離戦では攻撃するウェイトが増えるので、まずは距離を離れて様子を見ることが

敵が強くなってくると、行動の切り替えが早くなるので前述した戦術が効かない。そこで、確実に技を当てるために、技の空振り・こちらが有利なときの避け行動・確反撃の三つを狙っていく。特に技の空振りは最も手強いダメージを与えるチャンス。中距離戦ではCPUが技を出すのを待ち、動きを止める状態を察知して、この隙に技を当てるのがポイントだ。



ベネックは間髪を容れずチェンジすることが多い。ミッション内容で成功させるチャンスだ。

高得点を狙うときの心得

その1: ランクAAAを出す

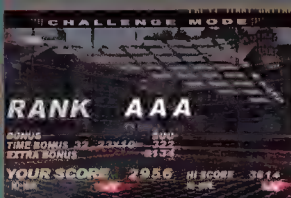
その2: 自分の体力を多く残す

その3: CPUをなるべく早く倒す

その4: ミッション内容の成功回数を増やす

高ランク・高得点を狙うときは、高ランクを出す条件は右ページの通り。各ミッションでAAAを出すのは比較的簡単に、前号で少し触れたように、基本的にミッションを成功させつつ敵に勝てば、ほとんどの場合AAAとなる。その中で難しいのは、6-6と8-8の二つ。敵が強い上にミッション内容を2回成功させなければならぬため、シビアな立ち回りが必要となる。

AAAを取るための絶対条件は、AAAと得点が極端に低くはならない。ほかの部分を頑張っても高得点の見込みは無い。そして、AAAを取ることに加えて、左上のカミにある心得を踏まえていこう。ここで注意したいのは、得点の加算に絡んでくる優先順位があること。心得その4は得点加算が少ないため、ミッションに成功さえしていればそれ以上成功回数を増やさなくてもOK。それよりも体力の温存と敵を早く倒すことが重要。また、高得点の取りやすさはステージによって変わってくる。前半ステージは、体力が当然残り



高得点を狙うときは、AAAを目指す。自分の体力が残り多ければいい。



5-5と8-8は難関。まずは手堅くダウンを奪い、起き上がり攻撃のスキを突いていこう。

高ランク・高得点を狙うときの心得

AAAを取るための絶対条件は、AAAと得点が極端に低くはならない。逆に高得点になりにくい。逆に後半ステージはクリアタイムはあまり関係せず、体力を残すだけで高得点が出やすい。特に後半ステージは、体力を残すだけで高得点が出やすい。特に後半ステージは、体力を残すだけで高得点が出やすい。

5-5 技がキャンセルできる状況で特定の打撃(2種)をコンボに組み込め

このミッションは、前半は立ちガード・しゃがみガード・攻撃という三つの行動を切り替えて攻めてくる。比較的弱い前半のCPUに対しては、これらの行動に合わせてダメージを与えていくのがポイント。立ちガードを確認したら飛び、しゃがみガードを確認したら高威力の中段技を当てていこう。なお、近距離戦では攻撃するウェイトが増えるので、まずは距離を離れて様子を見ることが



一度も失敗が許されないこのミッションでは、技のキャンセルが重要なポイント。特に後半ステージは、体力を残すだけで高得点が出やすい。

4-4 コンボを決める2(難易度中)

このミッションは、前半は立ちガード・しゃがみガード・攻撃という三つの行動を切り替えて攻めてくる。比較的弱い前半のCPUに対しては、これらの行動に合わせてダメージを与えていくのがポイント。立ちガードを確認したら飛び、しゃがみガードを確認したら高威力の中段技を当てていこう。なお、近距離戦では攻撃するウェイトが増えるので、まずは距離を離れて様子を見ることが



このミッションは、前半は立ちガード・しゃがみガード・攻撃という三つの行動を切り替えて攻めてくる。比較的弱い前半のCPUに対しては、これらの行動に合わせてダメージを与えていくのがポイント。立ちガードを確認したら飛び、しゃがみガードを確認したら高威力の中段技を当てていこう。なお、近距離戦では攻撃するウェイトが増えるので、まずは距離を離れて様子を見ることが

6-6 特定の打撃でK.O.せよ

このミッションは、前半は立ちガード・しゃがみガード・攻撃という三つの行動を切り替えて攻めてくる。比較的弱い前半のCPUに対しては、これらの行動に合わせてダメージを与えていくのがポイント。立ちガードを確認したら飛び、しゃがみガードを確認したら高威力の中段技を当てていこう。なお、近距離戦では攻撃するウェイトが増えるので、まずは距離を離れて様子を見ることが



一度も失敗が許されないこのミッションでは、技のキャンセルが重要なポイント。特に後半ステージは、体力を残すだけで高得点が出やすい。

6-5 重力が半分の状況で7連コンボを2回決めろ

このミッションは、前半は立ちガード・しゃがみガード・攻撃という三つの行動を切り替えて攻めてくる。比較的弱い前半のCPUに対しては、これらの行動に合わせてダメージを与えていくのがポイント。立ちガードを確認したら飛び、しゃがみガードを確認したら高威力の中段技を当てていこう。なお、近距離戦では攻撃するウェイトが増えるので、まずは距離を離れて様子を見ることが



このミッションは、前半は立ちガード・しゃがみガード・攻撃という三つの行動を切り替えて攻めてくる。比較的弱い前半のCPUに対しては、これらの行動に合わせてダメージを与えていくのがポイント。立ちガードを確認したら飛び、しゃがみガードを確認したら高威力の中段技を当てていこう。なお、近距離戦では攻撃するウェイトが増えるので、まずは距離を離れて様子を見ることが

8-7 コンボを決める3(難易度高)

このミッションは、前半は立ちガード・しゃがみガード・攻撃という三つの行動を切り替えて攻めてくる。比較的弱い前半のCPUに対しては、これらの行動に合わせてダメージを与えていくのがポイント。立ちガードを確認したら飛び、しゃがみガードを確認したら高威力の中段技を当てていこう。なお、近距離戦では攻撃するウェイトが増えるので、まずは距離を離れて様子を見ることが



一度も失敗が許されないこのミッションでは、技のキャンセルが重要なポイント。特に後半ステージは、体力を残すだけで高得点が出やすい。

8-5 敵をダウンさせずに勝利せよ

このミッションは、前半は立ちガード・しゃがみガード・攻撃という三つの行動を切り替えて攻めてくる。比較的弱い前半のCPUに対しては、これらの行動に合わせてダメージを与えていくのがポイント。立ちガードを確認したら飛び、しゃがみガードを確認したら高威力の中段技を当てていこう。なお、近距離戦では攻撃するウェイトが増えるので、まずは距離を離れて様子を見ることが



このミッションは、前半は立ちガード・しゃがみガード・攻撃という三つの行動を切り替えて攻めてくる。比較的弱い前半のCPUに対しては、これらの行動に合わせてダメージを与えていくのがポイント。立ちガードを確認したら飛び、しゃがみガードを確認したら高威力の中段技を当てていこう。なお、近距離戦では攻撃するウェイトが増えるので、まずは距離を離れて様子を見ることが



本作の主軸である御門頂時。ヒット確認&ガードされたときの状況を内観に判断せよ

前号でも述べたが、前作の主力技である踵歩頂時（一）に代わって、本作では律門頂時（二）が主眼となる。この技は手取り早く空力を蓄えはしないが、ガシッとされたときにゴブリンが不利にならない点が大きい。相手の太鼓は小ガウンターしかならないし、やがめや立ちでつぶし、早い打撃と遅らせ打撃をA R Eで迎撃をきれば、必然と一振を受けにくくなる。そこに逃げ投げ抜けと、投げと遅らせ打撃などに対応してダメージを与えられる。太い太鼓をうまく用いれば

本作のアキラはズバリ「ディフェンス力重視」

結城
日



「VF4 FT」で安定した勝利をつかむには、スリリ「多角的な行動」が必要。相手との相性を熟知し、常に攻めを仕掛けていく。

原作：大須 功雄 監修：八門田高弘rew

近距離戦の上歩頂肘、中距離戦の衝撞

● 1970年代後半から2000年代前半の間に、日本では、**「国語」**と**「英語」**の両方を用いた教材が、**教科書**と**辞書**の両方で用いられるようになった。

近距離戦で活躍するのは立派な強み。やはり1対1のファイトで出る中段技の価値は大きい。スマッシュは威力が簡単なので、乱戦時ほど効果大だ。

中野実で活躍する前作は、前作に出ていた
が、長い。前作の1/2、その割合にあり、
して、歴史物に比べて読むのが、面白くない。



産座の予、
 をして、本作者は
 大膽な技や新技、
 「六重」を多量の持
 び、より不利を感
 受付く可能とす。
 このためより「尋ね
 チヤコ」となつたもの
 をこれを正確に伝へ
 はり相當な結果が
 によつてこの歌が
 現時の批評も驚嘆
 以上「リウソク」で
 思はず、全く心

大の元亨
 追加されて
 いた。その
 際、この
 書を添へて
 送られた。

[illegible][illegible]

新技を結めた戦い方

アキラのダメージ単価を担う、重要な大技

[illegible][illegible]

は基本タメーンこそ変わらないが、ガードハーフ属性が付加され、しゃがみガードしてゐる相手には押しのけようとする。それと、ガードしたときも、ガードしたままにしゃがみこんで居ると、ガードした相手の攻撃を喰ひこむことになるので、ガードした後は速に立ち上がるべきである。

この技は確定してしまう。しかし、やはりリーチの長さや技の空振りに対して使つていくのは、あまりよくない。むしろそれほど気にならない。

もう一つは切り替え技の衝



1. The number of people who are employed in the health care industry is increasing rapidly.	2. The number of people who are employed in the health care industry is increasing rapidly.	3. The number of people who are employed in the health care industry is increasing rapidly.	4. The number of people who are employed in the health care industry is increasing rapidly.	5. The number of people who are employed in the health care industry is increasing rapidly.	6. The number of people who are employed in the health care industry is increasing rapidly.	7. The number of people who are employed in the health care industry is increasing rapidly.	8. The number of people who are employed in the health care industry is increasing rapidly.	9. The number of people who are employed in the health care industry is increasing rapidly.	10. The number of people who are employed in the health care industry is increasing rapidly.
---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

「VF4 FT」でのコンボ

Final Tuned

細かく変更点：本作になって、遅れキャンセルのスピードが遅くなった。そのため、細かく遅れキャンセルしつつ懐に潜り込んで攻める、通称「いのつつスタイル」は弱体化した。
虎撲(㊄㊄)のスキが軽減：前作ではガードされると投げが確定していたが、本作では不利(大)。本作は起き上がり蹴りをつぶしやすいので、タイミング長く重ねられたら強い。

通常時のスライドシャッフル
「VF4 EVO」最大の強化ポイント。何となくスライドシャッフル(○●+○)だ。通常時にこれを使う場合は、相手の対応に合わせた技を選択していく。スライドシャッフルからの技をつなぐと手を出さざるを得ない。判定の強いドラゴンバックナックル(スライドシャッフル中○+○)が有効。これとステップインロー(スライドシャッフル中○●)だけで、単純な一振になる。相手が出す手はなくなった。ダッシュバックナックル(スライドシャッフル中○●)の出番。これを打たれた相手は多いので、タイミングを遅らせたトーキックサマーソルトキック(スライドシャッフル中○●)を狙おう。リーチが長い上、ガードされても確定反撃が無い。立ちガードし続ける相手には、ダッキングから投げに近づけばOKだ。

スライドシャッフルへの派生を使う
スライドシャッフルの派生技の使いどころとなるのは、格闘可能技からの派生。こちらは相手が落ちているので、しっかりとした選択技を用意しよう。最も多いパターンは、ドラゴンバックナックル(スライドシャッフル中○●)や、ビートスピニングキック(○●+○)がノーマルヒットした後、このときはスライドシャッフルで距離を離し

スライドシャッフルにこだわらず、通常の選択技も交えてい。しゃがみ○も有効だ。ついでに、スライドシャッフルにこだわらず、通常の選択技も交えてい。しゃがみ○も有効だ。ついでに、スライドシャッフルにこだわらず、通常の選択技も交えてい。しゃがみ○も有効だ。

VF4 EVO までの同じでOK。しかし、新技を使ったコンボで、さらにダメージを稼げる。特に切替える技でダッシュハンマーキック(○●+○)を選んでい。これは、相手のコンボをまたタイしたいところだ。これは、相手のコンボをまたタイしたいところだ。これは、相手のコンボをまたタイしたいところだ。

ダッシュハンマーキックを使うなら、それを使ったコンボを覚えることが必須だ。

ハイアングルアッパーキック(○●+○)
グローインキック(○●)
①スタンディングニーキックコンボ(○●+○)→ダッシュハンマーキック(○●+○)
②ミドルスマッシュバックナックル(○●+○)→ダッシュハンマーキック(○●+○)
③レバー前入れ○→スピニングキックコンボ(○●+○)

スライドシャッフルからの技をつなぐと手を出さざるを得ない。判定の強いドラゴンバックナックル(スライドシャッフル中○+○)が有効。これとステップインロー(スライドシャッフル中○●)だけで、単純な一振になる。相手が出す手はなくなった。ダッシュバックナックル(スライドシャッフル中○●)の出番。これを打たれた相手は多いので、タイミングを遅らせたトーキックサマーソルトキック(スライドシャッフル中○●)を狙おう。リーチが長い上、ガードされても確定反撃が無い。立ちガードし続ける相手には、ダッキングから投げに近づけばOKだ。

スライドシャッフルにこだわらず、通常の選択技も交えてい。しゃがみ○も有効だ。ついでに、スライドシャッフルにこだわらず、通常の選択技も交えてい。しゃがみ○も有効だ。ついでに、スライドシャッフルにこだわらず、通常の選択技も交えてい。しゃがみ○も有効だ。

VF4 EVO までの同じでOK。しかし、新技を使ったコンボで、さらにダメージを稼げる。特に切替える技でダッシュハンマーキック(○●+○)を選んでい。これは、相手のコンボをまたタイしたいところだ。これは、相手のコンボをまたタイしたいところだ。これは、相手のコンボをまたタイしたいところだ。

ダッシュハンマーキックを使うなら、それを使ったコンボを覚えることが必須だ。

ハイアングルアッパーキック(○●+○)
グローインキック(○●)
①スタンディングニーキックコンボ(○●+○)→ダッシュハンマーキック(○●+○)
②ミドルスマッシュバックナックル(○●+○)→ダッシュハンマーキック(○●+○)
③レバー前入れ○→スピニングキックコンボ(○●+○)

ジャッキー・ブライアント

基本的なダメージとなる技が弱体化した代わりに、攻撃手段は多彩になった。スライドシャッフルを絡めた攻めで、勝利をもぎ取れ!

スライドシャッフルにこだわらず、通常の選択技も交えてい。しゃがみ○も有効だ。ついでに、スライドシャッフルにこだわらず、通常の選択技も交えてい。しゃがみ○も有効だ。ついでに、スライドシャッフルにこだわらず、通常の選択技も交えてい。しゃがみ○も有効だ。

VF4 EVO までの同じでOK。しかし、新技を使ったコンボで、さらにダメージを稼げる。特に切替える技でダッシュハンマーキック(○●+○)を選んでい。これは、相手のコンボをまたタイしたいところだ。これは、相手のコンボをまたタイしたいところだ。これは、相手のコンボをまたタイしたいところだ。

ダッシュハンマーキックを使うなら、それを使ったコンボを覚えることが必須だ。

ハイアングルアッパーキック(○●+○)
グローインキック(○●)
①スタンディングニーキックコンボ(○●+○)→ダッシュハンマーキック(○●+○)
②ミドルスマッシュバックナックル(○●+○)→ダッシュハンマーキック(○●+○)
③レバー前入れ○→スピニングキックコンボ(○●+○)

■フラミングゴ移行技の性能と使い方

技名	性能と使い方	回復状況(※)
コンボリバースハイキック ⒺⒺⒺⒺ	ディレイで3発目を出したり、2発止めから別の連係で攻めていく。4発目は、3発目でヒット確認をして連続ヒットさせていくのが理想。	ガード +3 ノーマルヒット +4
エルボーフックキック ⒶⒺⒶⒺ	最速で出せば連続ヒットし、2発目がヒットすれば有利となる。主に確定反撃として使い、フラミンゴから追加ダメージを狙うのが目的だ。	ガード -3 ノーマルヒット +2
セツアップコンビネーション ⒶⒺⒺ	発生12フレームの上段から、特殊上段へと派生。主に確定反撃か、フラミンゴ移行技やカットインミドルでよろけた相手への追撃として使う。	ガード -1 ノーマルヒット +4
スイッチキック ⒶⒺ	発生17フレームの中段技。ガードされても攻めを継続可能。よろけ誘発orカウンターヒットでパンチハイキック(フラミンゴ中ⒺⒺ)が確定。	ガード +4 ノーマルヒット +6
ミラージュキック ⒶⒺⒺ	発生16フレームのミドルキックから2発の上段蹴りへと派生。普段は1発止めを使い、確実ヒットする状況を確認できたら派生技につなごう。	ガード -4 ノーマルヒット +2
ハイドサイドキック Ⓔ+Ⓔ	技の途中に上・中段さばき判定がある。おお向け頭側とうつ伏せ足側のダウンを定める際や、立ち合いで様子を見合った際に使える。	ガード +2 ノーマルヒット +4
ストームコンビネーション Ⓔ+ⒶⒺⒺ(Ⓔキャンセル)	最速で切り込まれたしやみ꜀をフェイク(フラミンゴ中Ⓐ+Ⓔ)でさばける。展開が早いので、カットインパンチからの連係で攻めるのが有効。	ガード -6 ノーマルヒット -6
ダブルライズキック ⒶⒺ+ⒶⒺ	1発目しやがみヒット時は空中コンボへ。初段を避けられた後の打撃を2発目で巻き込むことが多く、その際はパンチハイキックで追撃可能。	ガード +4 ノーマルヒット +8
スピニングスケアクロウ Ⓔ+Ⓐ	発生は19フレームと多少遅め。しかし、ノーマルヒットでパンチハイキックが確定し、ガードされても有利。主に相手の避け行動へ狙っていく。	ガード +2 ノーマルヒット +11
ヴァルキリーソード ⒶⒺ+ⒶⒺ	発生は16フレーム。1発目が下段なので、主にさばき技や当て身に対抗する技だ。硬化カウンター以上をヒット確認して2発目につなごう。	ガード -2 ノーマルヒット +4

※数値の単位はブレイム

カットインミドル大カウンターヒットからのコンボ

カッティングミドルで腹割れを誘発したときのコンボは、フラミンゴを㊄で解除→ヴァルキリー→サマーソルトキック(フラミンゴ中㊄㊄)が基本。裏技が判明した際には、最後をバウトアップコンビネーションやコンボリバースキック(フラミンゴ中㊄㊄)に代えてもOKだ。フラミンゴが回復してコンボを再開するから、15分前まではノーチェックナイフサイドキック(㊄㊄㊄)を狙おう。



ステップ・トゥー・キックは、3発
出し切りと3発目のGキャン
セルを併用して、1発でも効率的



ら意所萌れ。ヴァルキリーソードからのコンボが決まる。

0-9

技名	難易度
カットインパンチ(フラミング中⑥)	10
カットインチョップ(フラミング中⑦⑧)	12
バックナックル(フラミング中⑦⑧+⑨)	12
ライトハイキック(フラミング中⑨)	14
バックスピンキック(フラミング中⑨+⑩)	16
カッシュシュロー(フラミング中⑩)	17
カットインミドル(フラミング中⑩)	18



全回転の下段技で、どっどど時
に、
ロードされるとミドルキックク
ラス（エビ・リム）での
技で足を滑りこまうので
あまりの速さはないように。
この足の要求として
は、中段のフットワーク
ツウ（カッパ）が有効だ
しやな状態の相手に当た
るとよむを講義。その後は
中段にだけいれておめ込む
こと可能。足がなければ
そのほかの技を決められる
ことを覚えておく。

エテップ(フランクエンゴセ)
 ④⑤は技をキャンセル
 ⑥を出しても、ほとんどのセ
 ルで大きく不利となる。発
 生し、遅めの林にも割り込まれ
 るため、相手が確実に様子を
 見ると読んだときや、受け身
 攻めをするときに使おう。
 テップからの主軸となる
 のは、ステップ→ロースピ
 ン

ステップからの攻め

イ
ア
ン
ト

立ち合いから
フタミントゴへ

安全にフットコンパスに移行できるのは、確定反響でセツトアップコンピュレーションとエールフックキックを決めた後、ステップ(技中)⑩⑪⑫へキャンセルできるのだ。

段按にフエリテ、
うのが手堅く、
掛けられたとて、
中）やリイドナッ
トソード（フエ

[illegible]

追加タメージを狙いやすい。

ツクナイフモックアップ®がガ
ードもしくはノーマルヒット



フラミンゴが強化されたサウにとってカギとなるのは、確定反撃とスイッチキック。これらの技の扱い方次第で、強さが大きく変化する。



スイッチキックのヒット確認と、その後の攻めは重要。退避はきっぱり決めよう。

「……」

フラミンゴ移行時に、化粧品の差+4フレームの場合は、前作と変わらずライトハイック、カットインミドル、チャック、投げの三択が有効。これに加え、アキラ、リオ、アオイ、ベネッサのさばきも、当て身と避け対策として、アックスピンキックを使う。

る相手にも有効。最速に派生
技につなげば、ほぼ割り込ま
れることは無い。

フラミンゴ移行時に硬化
差+6フレーム以上の場合は
選択肢にライトハイエ
必要無い。割り込まない力
ツトインミドルとクニミ
ローの二択を基本とし、避け

④+⑤は技をキャンセルして出しても、ほとんどの状態で大きく不利となる。発生し遅めの技にも割り込まれるため、相手が確実に様子を窺いと読んだときや、受け身攻めをするときに使おう。

⑥はテップからの主軸となる

偷步擦陰掌

虎形中口®

リーチが長く、打撃投げまで決まれば相手に60程度のダメージを与えられる。ガードされたときは5フレーム不利。しゃがみガードで振り向けば、アッパークラス(発生15フレーム)以降の中段技をガードできる。

虎脚背轉

虎形中® (BT)

カウンター時に戻ちよろけを減えるようになったことに加え、ガードされたときのスキも減少。一応ヒジクラスの技が入るスキだが、距離が離れることもあって、連続での確な反撃を受けることは少ない。

虎爪擊掌

虎形中 (P) + (K)

虎形からの強力な中段技を警戒して、ガードを固める相手に使っていく。[VF4-FT]ではヒット時にもよろけを奪うように設計されたので、ガードヒットを奪うのに適している。このように、ガードを奪うという目的で使われる技は、ガードを固める相手に使っていく。このように、ガードを奪うという目的で使われる技は、ガードを固める相手に使っていく。

穿心拳

虎形中®

派生技の穿心斜上掌(虎形中⑧⑨)が特殊上段になり、相手の反撃をつぶしやすくなった。2発目カウンターなら穿心斜上双撃(虎形中⑧⑨⑩+㊤)までつながるので、ディレイをかけてカウンターを狙おう。

騰空連環掌

虎形中石®

しゃがみ②対策で使っていく。カードされてもほとんどダメージが無く、しゃがみ②を出せば相手のアッパークラスの技も止められるほど(一コブフレーム)。ヒット時は2フレーム有利になるので、二択を仕掛けよう。

虎形～燕子掌

虎形中®+®

ガード時には中量級のクラスの技が確定反撃になってしまうが(-12フレーム)、ヒットすればダウンを奪える上、出始めにガードをかわす性能を持っている。立ち回りで優勢をつつめるには非常に有効なガード技だ。

性龍をチエック
虎形から出せる技の
技が増え、攻撃手段
になった虎形。今回は
から出せる固有技の性
通りチエックしていこ
新技はもちろん、従
の変化にも注目したい
特に虎脚背転と穿心斜

いは、(一)が多彩
は能を一
てい。成
ての技
ところ。
上掌は、

いる。有利なときの攻めを繰
み立てる場合に基本となるは
なのを、重要度が高い。
また、下段をかわす體空
瑞雲と上段をかわす形影と子
子塵も重要。しやがめと立
ちの人の対抗手段が過剰な石
多少不利な状況から、も攻め
られるようになった。

虎形～地掃腿

虎形中®(B2)

ダウンを奪えること、半回転技であることなど長所は多い。ガード時のスキもミドルキッククラス(-16フレーム)と、下

ラウ・チエン



1974 FFLとして出すなら、ほかのどの
形態でも入りたい。主力とまではいらないが
バレーボールの一つとして注目してみよう。

パイ・チエン



知能130フレームの「上」を出て方法が知られて、やがて「知能」とは見ええた。りつで出せるように、知能して「知能」。

新技!?

記号で二脚蹠(⑧)の発生が「フレイム」になつてゐる。しかし、その後、この入力力と入力することで、二脚蹠が「フレイム」に出せよとが要求される。この入力を出せば、その馬(赤馬)は、⑧+⑨などの差13「フレイム」の技に対する一定反応として、動作同様に返してはいる。
 ⑧入力に対する反響が、決まる前に差14「フレイム」のはずが、カールしたときに、この入力力(脚蹠)で要求した方がよい入力に比べて、硬直(フワン)や「ヒット」がダメージらが減せられて、浮きも少し高くなるから。
 ⑨中にも、二脚蹠で使うことにも、入力力(足)による。例えば、アキヤリに燕を双破(⑨)カチラター・ヒントー(二脚蹠)で、二脚蹠(⑨)⑩というコンビを入る場合、二脚蹠を、一方にと空拒するときにあり、飛燕(⑨)・バウン・ヒツ

背後投げからの鋭い蹴ましコンボの名一撃もまた発目の鋭い。この蹴ましは、ガードされるとガード破りダメージが与えられる。ガードを破るとガード破りダメージが与えられる。

下しやすく安定しない。もし、**①**入力力を小さくして入る。発生が早いといえる位置に居る相手を捕らえやすく、その**フ**レームを**②**後退で飛躍距離を出せる。高い、低いやすきよがるように上すように、**③**よりよい状況で**④**の方から上へ入り、これをしっかりと受けるようにすれば、ダメなことがなくなる。高い位置をすときは、すべて**⑤**よりよい力で出す力を付ける。この**F**タイプの最重要課題は、

出しやすくなった架掛拳。硬
いぶんぶんぶん。時には
これでもかきこく

怪珠上段になった高確率、ガードされても5フレーム不利で
意外とスギが小さい。

本作で高岸鮎(㊦)(㊧)の判定が特殊上段になった。これにより、影の風閃刃(㊨)(㊩)に各種下段攻撃もつづせるようになったので、しやがみ(㊪)後になつたのだ。しやがみに對して使いやすくなっている。起き上がり(㊫)蹴りをスカしたとききの反撃技としても悪くない。

運拳腿(㊬)(㊭)もヒット時の不利がフットムになり、その後の展開が案になった。反

変更された技を
戦術に取り入れよう！

切り替え技のニーブラスト、使ってます？

ノーマルヒット後に空中コンボを組めるものの、ガードされた後は14フレーム不利と、リフプに対する見返りがあまり伴っていない二ブラストに(※)。しかし、相手キャラによっては空中コンボの見返りも十分に期待できる。それは、体重の軽い軽量級。ノーマルヒット後にはアオイ以外に対して、足位置に関係無く「立ち⑨→スクワリアリット⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰」を決められる。じゃがみヒット時以外はヒール受が簡単に行なえるため、狙いやすいぞ。



でに安定して決まる。



ク、しかし、ニラフラスト

切り替え技A2であるトマホークフラッシュ(○●●●●●)は、発生が速く、ガードされると目以上早い。ガードされ、スラキが小さいので使い勝手がいいといえる。硬度差が+3〜4の状況などニリーフト(○●●●●●)発生18フレーム)などが出せない場面では、極力こので被弾を使っている。足が特殊な段々になってお



「**ウインターヒット時には下段投げが確定する**」と有利だが、確認するのが難しい。



相手のしゃがみ⑥にも勝てるため、投げを打撃で回避する
いので注意しよう。

ウルフ・ホークファイールド



今回は初めに、あのトップホークフラッシュと、新技のソバットを使った攻略を「素人に紹介」する。→中絶。『で、何にやろう！』

中継戦での裏切
ツバット！

新技のソバット②が効果に比べて中距離での攻防における。ガードされても6フレカウターは必ずすれば8フレとなる。つなげば1割



うなみに ニーフッシュボトルカット(＜○○○) ガート時の確定反撃は投げのみになった。



ダブルインパクトを達成して回まる相手に
は、思い切った一打を叩きこいた。

⑩がカウターヒットした。前
く浮かせるようになった。前
タッキングロー(⑦⑩⑪⑫)で
追い打ちしていたが、本作で
ならばライジングハンマー
ツシユエルポーアッパー(⑬
⑭⑮)などで追い打ちできま
カゲやレスといった中級級
ラスまでコソホを決められる
ので、ダメージ効率アップの
ためにぜひ練習しよう。

ニブツシュからの
コンボを狙え！

エルボースタンプを
駆使する

るエルボースタン^①の^②は、樂にダブルインパクト（^③）^④を
する。が、^⑤としてあえてタ
攻めるのが意外に有効。基本
で全回転のポトルカットチヨ
ッブ^⑥（^⑦）などを出して、
くのもいい。ただし、エルボ
ースタンブヒット後は相手が
しゃがみ状態になつてゐるこ
とを忘れないように。

シェフリー・マクワイルド



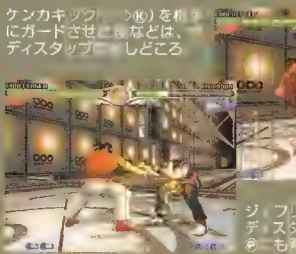
クマーが難関をクリアした大団圓は、何かに
なごみを感じた。それはパワーアップの証し
だ。今日はこのネタで済ませよう。

ボディスタップで攻める！

比較的発生が早く、しゃがみ
宝するボネースタップ(P+
P)にP+Kのカウンタース
ット時に打撃投げのバズソー
キック(P+K)カウンタ
ビッド時(P+K)が出る
ブをガードされても多少わが

ブー下段投げという連係。上段判定のダブルスタップをし、やかんでかわそうとする相手に対して有効だ。そしてもう一つが、ボディスタップ・ટેイレイダブルスタップ。こちらがメイシンの狙いとなる。特

の使ってみよう。



ジ・フリー側
デ・スタッフ
② も割り込



半回斬攻撃の小太刀抜き
(一) 派生技があるが本作から背後十文字構えへ移行可能となったため、技後の攻撃バリエーションが増えた。ここからの主な連係としては小太刀抜き→しゃがみ振り向き→各種固有感、小太刀抜き→振り向き立ち○or振り向きしゃがみ○、小太刀抜き→背後十文字構え中○などがある。

新技 崩砕きはこちら使え！

「胸置(十文字)替え身」(3)に似た、抜刀の替え身B2の胸置は(一)K。最初は「胸置を通常時にも使える!」と思っていたが、実際にはこの技の使い方が分からない……という人が多いと思う。

これは、相棒の発生は「カクレム」や「カゲ」のヒザなどと同じなのだが、カゲには同じく短い発生時間でほかにも優秀な技があるため、いま一つ利用価値を見い出せないのが原因。強いて使いどころを挙げるなら、対カゲ戦で肘打ち(一歩)などを覚えてしまおう(水月組「文字書え中身」)対策として使おうじゃないろう。

そこで、この銅碎きを検証してみた。その結果、攻撃判定がタテに広いことから、ダウンした相手に対する「追ひ打ち」として使えることが判明。ただし、相手がうつ伏せや頭かが側にある状態でダウンしている場合はヒットしないのが特徴。壁コンボを決めた後や、コンボで斧旋廻脚(○×+△)を決めた後に出すといひ。



多い間、砕きただが、
その後は、風刃（ふうじん）
（十）や氷水（こすい）
（十）で追い打ちし、

「太刀斬り力」は、
後継に於ける相先にはこれら
の連絡は無力。そのよう
に相手は知り、は、いかめ
しう向ふに相手の技をガード
てから一歩を迫るが、龍尾
り（一歩）まで派生させてタ
ウンを喰ふようにする。
このように、豊富な連絡
力があるが、有難な展開を運べる
小大別派は、主力技といえ
る。接近戦ではもちろん、三
け身役でも使える技なの
しつゝ、この連携を完成さ
せておくことが大切。

「☆☆☆」は4発目まで出
すが、難しいとされているが、
それは4発目を出すタイミング
グッド3発目までは違い、ワ
ン・テンポイントから。「12
34」といった感じで、一
瞬だけ遅らせてボタンを押せ
ば出せるようになるはずだ。
全ヒットすれば、体力約4
分の1を減るので、確実に
最後まで出せるようにしてお
きたい。また、大ダメージを
与えられるということから、
暴走技としても活用可能とい
うことも覚えておこう。



波影形(十六宮權之山川部合) 不細美乃背巾



明王神(十文聖德寺中尊主親王)不相...

影丸



十文字構えが加わった強力な小太刀抜きからの連係に、コンボが豊富で使い勝手のいい岩盤破。素早い動きで相手を幻惑し、勝利せよ!

Text: キャサ夫 協力: 養老院

極める、朱雀飛翔脚！

確な反駁で、リ（口）を十
⑥を「めら」……そのよは
うな場面では発生時間間
の正にはチームい
朱倉田裕二（上）やバロ
（決めた）理指・特
に、「いつ破や喧嘩を
（下）にしようと思
てしまいが攻め方
ードしたときに決められれば
見た目もカッコいい。ダメ

コンボが楽しい岩盤破

「切り替えて、岩を破る。人
しなから使
うが、リー
ダメー、ジ効
と、やはり
勝手はい
こで今回は
別の岩を破
を載した(左
降の状況判
で、足位置
ことにコン
とがでけれ
ジ効率がア



ていな、あつちへ一
岩盤破には、其あ
れは、ソリヤミト
化カウシエー時二
レーム云々といふ
これは、どうもだ
の真価いかに!?

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

対中量級まで	レバー前入れ立ち④・影刃(④・④) or 風刃裏水車(④・④)
対重量級	レバー前入れ立ち④・烈掌脚(④④)

[illegible]

対中量級まで	レバー前入れ立ちP→影刃(△▽△P+K)
対重量級(ウルフ不安定)	レバー前入れ立ちP→螺旋裏蹴り(△P×K)
対ブラッド	レバー前入れ立ちP→(1フレーム消費)螺旋蒼龍刃(K+△P×P)
対リオン	螺旋裏蹴り(△P×K)

■岩盤砕 硬化カウンターヒット巻のコンボ(平行)

対サテ、ラウ、バイ、リオン、シュン、アイ、ベネッサ	レバー前入れ立ち③・影刃(、、③+K) or 風刃裏水車(、③+K+R)
対アキラ、ジャッキー、カゲ、レイ、ゴウ、ブラッド	レバー前入れ立ち③×2→影刃(、③+K)
対カゲ、レイ、ブラッド	レバー前入れ立ち③→斧連連脚(、③+G)

www.pearsoned.com.au

対アキラ、カゲ、ウルス、ジェフリー、レイ、ゴウ、ブラッド レバー前入れ立ち⑨→螺旋裏藏り(⑨⑨)

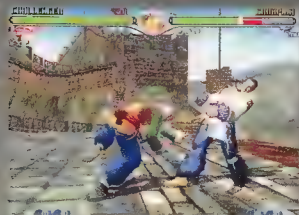
舜帝



初段の行動がやや遅く、その間に相手が仕掛けてくる。今月は新技を駆使することや、立ち合いで相手を倒す方法を紹介します。
Text: 5555 攻略協力: 板橋サツキ

新技で飲みながら攻める

新技の中で特に使えるのが、酔仙奔打(⑨+⑩+⑪)のガードorヒット時⑩。この技の最大の利点は、仰身飲酒(⑨+⑩+⑪)からの派生技であるため、一杯飲酒してから攻撃を出せることだ。また、仰身飲酒自体が入力した瞬間からしゃがみ判定になっているので、上段攻撃や投げをかわしてからの攻撃を出せることも可能。ただし、仰身飲酒はキッシュの半分程度を過ぎるが派生技に移行した瞬間から立ち判定になるので注意。
酔仙奔打自体は中段パンチを3発出す突進技で、3発目には一杯の酔い醒まし効果がある。初段ヒット時は3発連続ヒットしてタウンを奪える。ノーマルヒットで40のダメージ。3発目をガードされた場合は6フレーム不利となるが、相手との間合いが離れるのでバックダッシュは避けながら簡単に仕切り直せる。なお、この技は3発強制ガードなので、



酔仙奔打は、安定して出せば強力な技。目押しでタイミングをしっかりと見て見よう。



酔仙奔打は、安定して出せば強力な技。目押しでタイミングをしっかりと見て見よう。

背後時の新たな展開

中カウターヒット後の状況は「やや不利」と書いたが、正しくは「2フレーム有利」だった。大変申し訳ない。

再び背後時に投げで二択を仕掛けられることになる。特に、投げでガードされた場合は、投げが近い場合はバックダッシュで回避できる。慣れない相手は、投げでガードされたままになり、対峙される。対峙されるまなり多めに使っていく。

は現実的には厳しい数字。頭の片隅にでも入れておこう。

状況に応じて仰飲杯手を使う

状況に応じて仰飲杯手を使う。

対峙されるまなり多めに使っていく。

は現実的には厳しい数字。頭の片隅にでも入れておこう。

回転系の技について

立⑨+⑩+⑪は、回転系の技。技には、上段、中段、下段の3種類がある。回避(⑨+⑩+⑪)、半回転下(⑨+⑩+⑪)の後蹴連腿(⑨+⑩+⑪)などがそれに該当する。

この三つの技は、すべて発生が17フレーム。つまり、5フレーム有利な状況から出せば、中量級の技も対応していける。これら三つの技と、挑腕擦拳、投げを振り分けて使っていけば、上級者にも対応されにくい攻めが完成するはずだ。

なお、本作になって単飛跳撃と後蹴連腿にはほとんど変化が無いが、挑腕擦拳は変化あり。カウターヒット時に背後を向いた相手に対して、飲酒0杯からでも挑腕擦拳をヒットさせられるようになった。しっかり狙っていく。

ちなみに、前作で強力だった上段半回転の後蹴連腿(⑨)は直線技に変更。派生技の特殊上段判定も無くなり、立ち合いで使いにくくなった。



酔仙奔打は、安定して出せば強力な技。目押しでタイミングをしっかりと見て見よう。

飲酒についての変更点

飲酒についての変更点。

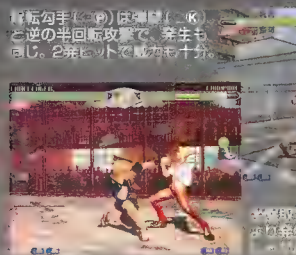
対峙されるまなり多めに使っていく。

は現実的には厳しい数字。頭の片隅にでも入れておこう。



旋廻取面のほかには特殊構えからのさばき技(下記参照)もあり、相手をほんろうできる。

元々豊富な下段技を持つているため、ガードを揺さぶる能力に長けているリオン。だが、今までは下段技と対峙を成す中段技が貧弱だった。しかし、本作ではその弱点を補強する便利な技が追加。その中でも、旋廻(○×)は特に扱いやすく、この技から多彩な攻めが可能だ。旋廻はしゃがみ状態の相手には当たらないが、特殊上段攻撃なので打ち合いに強く、空振り時のスキが小さい。派生技の旋廻取面(○××)も特殊上段なので、初段止めからうすうすしい攻め(着て投げなど)も可能だ。

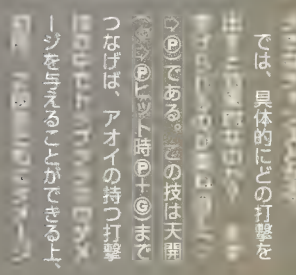


本作で一番大きい存在なのは、切り替え技B2の斬身端。この技は、中段技と対峙を成す中段技が貧弱だった。しかし、本作ではその弱点を補強する便利な技が追加。その中でも、旋廻(○×)は特に扱いやすく、この技から多彩な攻めが可能だ。旋廻はしゃがみ状態の相手には当たらないが、特殊上段攻撃なので打ち合いに強く、空振り時のスキが小さい。派生技の旋廻取面(○××)も特殊上段なので、初段止めからうすうすしい攻め(着て投げなど)も可能だ。



幻惑効果抜群な換歩を始めた攻め。その一つが換歩頂時(端)は連続ヒット。そして、2段目をガードされても、2フリームに3回連続ヒット。この技は、中段技と対峙を成す中段技が貧弱だった。しかし、本作ではその弱点を補強する便利な技が追加。その中でも、旋廻(○×)は特に扱いやすく、この技から多彩な攻めが可能だ。旋廻はしゃがみ状態の相手には当たらないが、特殊上段攻撃なので打ち合いに強く、空振り時のスキが小さい。派生技の旋廻取面(○××)も特殊上段なので、初段止めからうすうすしい攻め(着て投げなど)も可能だ。

換歩頂時(端)は連続ヒット。そして、2段目をガードされても、2フリームに3回連続ヒット。この技は、中段技と対峙を成す中段技が貧弱だった。しかし、本作ではその弱点を補強する便利な技が追加。その中でも、旋廻(○×)は特に扱いやすく、この技から多彩な攻めが可能だ。旋廻はしゃがみ状態の相手には当たらないが、特殊上段攻撃なので打ち合いに強く、空振り時のスキが小さい。派生技の旋廻取面(○××)も特殊上段なので、初段止めからうすうすしい攻め(着て投げなど)も可能だ。



ダメージの小ささを逆に利用する。『VF4 FT』ではカウンターが、ダメージの大きさを逆に利用する。この技は、中段技と対峙を成す中段技が貧弱だった。しかし、本作ではその弱点を補強する便利な技が追加。その中でも、旋廻(○×)は特に扱いやすく、この技から多彩な攻めが可能だ。旋廻はしゃがみ状態の相手には当たらないが、特殊上段攻撃なので打ち合いに強く、空振り時のスキが小さい。派生技の旋廻取面(○××)も特殊上段なので、初段止めからうすうすしい攻め(着て投げなど)も可能だ。



ダメージの小ささを逆に利用する。この技は、中段技と対峙を成す中段技が貧弱だった。しかし、本作ではその弱点を補強する便利な技が追加。その中でも、旋廻(○×)は特に扱いやすく、この技から多彩な攻めが可能だ。旋廻はしゃがみ状態の相手には当たらないが、特殊上段攻撃なので打ち合いに強く、空振り時のスキが小さい。派生技の旋廻取面(○××)も特殊上段なので、初段止めからうすうすしい攻め(着て投げなど)も可能だ。



ダメージの小ささを逆に利用する。この技は、中段技と対峙を成す中段技が貧弱だった。しかし、本作ではその弱点を補強する便利な技が追加。その中でも、旋廻(○×)は特に扱いやすく、この技から多彩な攻めが可能だ。旋廻はしゃがみ状態の相手には当たらないが、特殊上段攻撃なので打ち合いに強く、空振り時のスキが小さい。派生技の旋廻取面(○××)も特殊上段なので、初段止めからうすうすしい攻め(着て投げなど)も可能だ。

反撃する機会を与えない 怒りのラッシュ

戦局に影響する 二大中段攻撃

リオン・ラファール



飛べるような速い攻めは難任。そこに斬身を導入し、今までのウィークポイントである中段攻撃を克服しつつ進んでいくことが重要だ。

幻惑効果抜群な換歩を始めた攻め。その一つが換歩頂時(端)は連続ヒット。そして、2段目をガードされても、2フリームに3回連続ヒット。この技は、中段技と対峙を成す中段技が貧弱だった。しかし、本作ではその弱点を補強する便利な技が追加。その中でも、旋廻(○×)は特に扱いやすく、この技から多彩な攻めが可能だ。旋廻はしゃがみ状態の相手には当たらないが、特殊上段攻撃なので打ち合いに強く、空振り時のスキが小さい。派生技の旋廻取面(○××)も特殊上段なので、初段止めからうすうすしい攻め(着て投げなど)も可能だ。

梅小路 葵



主力となる打撃技のダメージが小さい。相手を倒さず疲弊力に欠けるアオイ。これをどう補っていくかが戦いにおけるカギとなる。

ダメージの小ささを逆に利用する。この技は、中段技と対峙を成す中段技が貧弱だった。しかし、本作ではその弱点を補強する便利な技が追加。その中でも、旋廻(○×)は特に扱いやすく、この技から多彩な攻めが可能だ。旋廻はしゃがみ状態の相手には当たらないが、特殊上段攻撃なので打ち合いに強く、空振り時のスキが小さい。派生技の旋廻取面(○××)も特殊上段なので、初段止めからうすうすしい攻め(着て投げなど)も可能だ。

雷飛



本作でまずまずスキルを習得されるキャラとなつたレイ。今回紹介している変身系魔法を見て、自分なりの攻め方を見出しよう。

基本となる①②③関係

⑨は使用動線の直しに⑩が切り替へる技。基本技だけにどちらを選ぶかでスタイルも変わってくる。ここでは二つの技の性能を区てみよう。

連撃双掌破(⑨⑩)は上中一中の連係で、2段止めて獨立式に移行。3段目の後は取式へ移行し、ガードされても五分、小力ワンター以上で腹開け誘突へ、攻めを持続しつつ結構ダメージも取れる。ただし、3段目が直線なので避けて対応してくる相手には2段止めからの連らせ進歩分、脚獨立式中(⑩⑪)や、伏身腿獨立式中(⑩⑫)で失敗避ける硬化に二択をかけよう。

この技は2段目以降が中腰なので、初段をしゃがまれて反撃されにくく、2段目のみで当たる感に使うことも可能。2段目を離れさせれば「N択」をかけられるので、攻めのターンも作りやすい。

一方の羅漢推山(⑨⑩⑪)は2段目が上段のため、

[illegible]

登天掌カウンターヒットからは、コンボの後に相手をつつ伏せ状態にして攻められる。



ノーマルヒットでも不利が小さい。展開が早いので、相手も速く反撃するのが難しい。

力に下されても確定反撃は授けのみ。ノーマルヒットで1フレーム不利、カウンターのヒットで腰崩れを誘発し、二記打ちできる。その姿勢の低さを登天鶴のノーマルヒット後の1フレーム不利な状況では、やがみ⑨をスガせる。そこで進歩分脚を出せば、しゃがみ⑨の硬化にヒッパ。相手が避

もう一つの切り替え技

↓
➡
④は？

ム。しかし、ガード時のスキも14フレームと硬化が大きい。飛脚(㊦)㊧㊨が入らない下は、攻めや守りにくい。クロウを多用した方がいいと思う。った場面はしゃがみ㊩を入れてからの二択でいいだろう。

敵背後踏虎式から相手の意表を突け！

[illegible]

次に、膝は出て来そうだが、背に当たる
のになる場面はまだ少し早い。同時に
で、双肩→しゃがみ⑨→背身(拳のガンク
の)に相手は横斬受け身に合わせて跨り
まわして近づいてくる方法と、相手の膝
をより背に合わせ、旋風脚(⑩→⑪)と
していく方法くらいだ。後者は距離が遠い
タネに難しいが、うまくいくと、足で
起りがわりを出している相手の背に当た
って、敵は逆虎式になる。



摩訶がヒットしたら、すぐさま二起脚。カマドされたら発生の早い技で反撃をつとめ、

[illegible][illegible]

コマンド入力に自信があるならば、羅漢進天
と排山倒海をメインに狙っていきたい。

Final Tuned

空連旋脚(独立式 $\odot$ + $\oplus$ + $\otimes$)からの新コンビ: 空連旋脚を当てた後の位置がハの字のとき、パイやゴウ(ゴウは受け身可能?)に斜天連撃(ディレイをかける)→擲拳($\odot$ + $\oplus$)が入る。ダメージは最大。また、擲拳などで相手を壁より下にさせたとき、谷天掌や勇身拳撃($\otimes$)を当てる→壁崩れになり、壁を絡めたコンビを狙えるぞ。



グライディングトローからは大ダメージを相手が受けないが、技の性能自体はこちらが上だ。

車線変更の1歩目をガードしてからタイミングよく出せば、2歩目をかわすこともできる



ト多行、連絡への影響が少
 技としても利用で、

も吸い込むようにホルド、移行するようになった。また技後の硬化差が統一され、どちらもガード後に反撃を受けないようになった点、打撃被

投げに「つながる両合い」が、
なつた点が主な強化ポイント
前作ではヒットしても打撃投
げが属かないことが多かった
が、今回はかなり離れていて

(㊟押したまま◇□◇㊟)が強化され、利用価値が高まった。技の始めに成功避け属性が加えられて技をかわしやすくなった点と、ヒット時に打撃

強化されたグライディングミ
素能投入（ニフェンシブ）

ベネツサ



中間距離から相手の攻撃を先読みして出
ていけば、今まで通りの強さを発揮できる

押したままのくぐりは出
ない。その時、戸を叩きし
る音がした。それは、さう
して、

付けて出しても、ほぼ避けら
れないことを覚えておこう。

「イーサー」のバックナツクル(®)
イーサーを使うといふ。

す技によって決まってくる。
トホールドニー(レフトハン
ドホールド中④+⑤)が狙え

ルからはレフトハンドホール
ド・ライティング・グー・なら
はライトハンドホールドと、
打撃投げ後の状態は最初に

ベネッサの背中側にレ
力すれば、クライ
ルの方を助ける



レッグスライサーの使いどころ(オフェンシブ)

ニューアル技ながら、目的には新技のレッ
グスライザー（㊦㊧+㊨）。一旦使いにくそうは技
だが、要領を押さえればかなり活用できる。

まず基本性能の解説から。発生は遅めの21フレームで、下段攻撃だが立ち状態。ガーされる。ヒジクラスの反撃を受ける。これらにマイクは要因はあるものの、カウンター時に打撃投げカレッジスライパー〜ティクダウン(0.6+0.6)カウンターヒット時の0.4+0.6を確定し、体の約半分の1を割る上に、ティクダウンからの攻撃に耐えられるという大変な威力があること。

実際の試合どころは主に次の三つ。(1)リーチがどこそこあるので、中間距離で置いておくようにし、カウンターヒットを狙う。(2)投球直後のバウンドした球、相手の打撃や投げものを捕らえて出す。(3)回転があるので、速いにも多少対応できる。バレーボールが2人あるので、球を上げれば簡単に合わせてカウンター・ヒートを狙う。



ージ自体もやや低下している
（○△○+⊗）ヒット後は、パ
イルバンカ（**P**+**N**）ヒッ
ト。そのため、下にゐる

ルソード(♡○ⓂⓂ)で拾うのが定番コンボだった。しかし、本作では重重級に対しては、本作では重重級に対しては、

グライト(♡♡ⓂⓂⓂ)、八の字ならアサルトコンビネーシ

また、ヒールソードを決め

たたき付けからのコンボを修

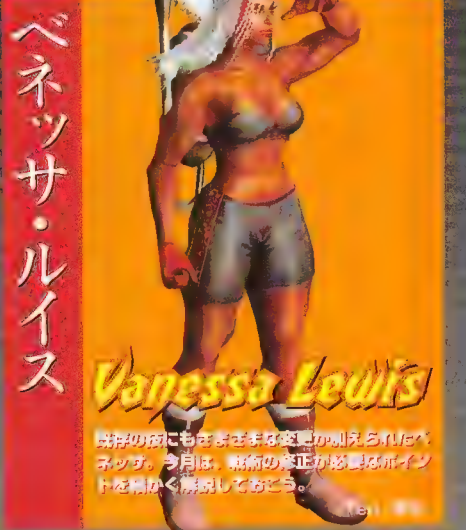


オフエンス



スタイルも43→40とやや低下

エルボーラッシュユの
ダメージが低下(両スタイル)



お隣の国にもおまかせなさい。かみえら、おれは、
ネッス。→月夜、黒潮の波にのめるとおれは
はるかへくまへておれは。

たたき付けからのコンボを修正(オフエンシブ)

ダメージが低下(両スタイル)

日守剛



今月は新たに追加された切り替え技や、新技の使い方を点的に攻略。技後の状態などをしっかりとして、相手を圧倒しよう!

掌打し置殺(PK)後の
選択肢

相手の技を奪った後、12・13フレーム有利な場面では、新技の撃打・貫殺が確定反撃になる。しかし、2発目ノーマルヒット後の状態は1フレーム不利であるため、取

この場面からの選択技としては、相手の発生がヒンクラス以上の技に対しては立ち⑨やしやがみ⑩、逆に相手の立ち⑨やしやがみ⑩に対しては牛鬼突(●○●●●●)が有効。また、相手のしやがみ⑨を一点読みして下段●●はきの間合い(●○●●●)を狙つてみるのも悪くはない。

間払い後の選択肢

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 ㏀ ㏁ ㏂ ㏃ ㏄ ㏅ ㏆ ㏇ ㏈ ㏉ ㏊ ㏋ ㏌ ㏍ ㏎ ㏏ ㏐ ㏑ ㏒ ㏓ ㏔ ㏕ ㏖ ㏗ ㏘ ㏙ ㏚ ㏛ ㏜ ㏝ ㏞ ㏟ ㏠ ㏡ ㏢ ㏣ ㏤ ㏥ ㏦ ㏧ ㏨ ㏩ ㏪ ㏫ ㏬ ㏭ ㏮ ㏯ ㏰ ㏱ ㏲ ㏳ ㏴ ㏵ ㏶ ㏷ ㏸ ㏹ ㏺ ㏻ ㏼ ㏽ ㏾ ㏿ 㐀 㐁 㐂 㐃 㐄 㐅 㐆 㐇 㐈 㐉 㐊 㐋 㐌 㐍 㐎 㐏 㐐 㐑 㐒 㐓 㐔 㐕 㐖 㐗 㐘 㐙 㐚 㐛 㐜 㐝 㐞 㐟 㐠 㐡 㐢 㐣 㐤 㐥 㐦 㐧 㐨 㐩 㐪 㐫 㐬 㐭 㐮 㐯 㐰 㐱 㐲 㐳 㐴 㐵 㐶 㐷 㐸 㐹 㐺 㐻 㐼 㐽 㐾 㐿 㑀 㑁 㑂 㑃 㑄 㑅 㑆 㑇 㑈 㑉 㑊 㑋 㑌 㑍 㑎 㑏 㑐 㑑 㑒 㑓 㑔 㑕 㑖 㑗 㑘 㑙 㑚 㑛 㑜 㑝 㑞 㑟 㑠 㑡 㑢 㑣 㑤 㑥 㑦 㑧 㑨 㑩 㑪 㑫 㑬 㑭 㑮 㑯 㑰 㑱 㑲 㑳 㑴 㑵 㑶 㑷 㑸 㑹 㑺 㑻 㑼 㑽 㑾 㑿 㒀 㒁 㒂 㒃 㒄 㒅 㒆 㒇 㒈 㒉 㒊 㒋 㒌 㒍 㒎 㒏 㒐 㒑 㒒 㒓 㒔 㒕 㒖 㒗 㒘 㒙 㒚 㒛 㒜 㒝 㒞 㒟 㒠 㒡 㒢 㒣 㒤 㒥 㒦 㒧 㒨 㒩 㒪 㒫 㒬 㒭 㒮 㒯 㒰 㒱 㒲 㒳 㒴 㒵 㒶 㒷 㒸 㒹 㒺 㒻 㒼 㒽 㒾 㒿 㓀 㓁 㓂 㓃 㓄 㓅 㓆 㓇 㓈 㓉 㓊 㓋 㓌 㓍 㓎 㓏 㓐 㓑 㓒 㓓 㓔 㓕 㓖 㓗 㓘 㓙 㓚 㓛 㓜 㓝 㓞 㓟 㓠 㓡 㓢 㓣 㓤 㓥 㓦 㓧 㓨 㓩 㓪 㓫 㓬 㓭 㓮 㓯 㓰 㓱 㓲 㓳 㓴 㓵 㓶 㓷 㓸 㓹 㓺 㓻 㓼 㓽 㓾 㓿 㔀 㔁 㔂 㔃 㔄 㔅 㔆 㔇 㔈 㔉 㔊 㔋 㔌 㔍 㔎 㔏 㔐 㔑 㔒 㔓 㔔 㔕 㔖 㔗 㔘 㔙 㔚 㔛 㔜 㔝 㔞 㔟 㔠 㔡 㔢 㔣 㔤 㔥 㔦 㔧 㔨 㔩 㔪 㔫 㔬 㔭 㔮 㔯 㔰 㔱 㔲 㔳 㔴 㔵 㔶 㔷 㔸 㔹 㔺 㔻 㔼 㔽 㔾 㔿 㕀 㕁 㕂 㕃 㕄 㕅 㕆 㕇 㕈 㕉 㕊 㕋 㕌 㕍 㕎 㕏 㕐 㕑 㕒 㕓 㕔 㕕 㕖 㕗 㕘 㕙 㕚 㕛 㕜 㕝 㕞 㕟 㕠 㕡 㕢 㕣 㕤 㕥 㕦 㕧 㕨 㕩 㕪 㕫 㕬 㕭 㕮 㕯 㕰 㕱 㕲 㕳 㕴 㕵 㕶 㕷 㕸 㕹 㕺 㕻 㕼 㕽 㕾 㕿 㖀 㖁 㖂 㖃 㖄 㖅 㖆 㖇 㖈 㖉 㖊 㖋 㖌 㖍 㖎 㖏 㖐 㖑 㖒 㖓 㖔 㖕 㖖 㖗 㖘 㖙 㖚 㖛 㖜 㖝 㖞 㖟 㖠 㖡 㖢 㖣 㖤 㖥 㖦 㖧 㖨 㖩 㖪 㖫 㖬 㖭 㖮 㖯 㖰 㖱 㖲 㖳 㖴 㖵 㖶 㖷 㖸 㖹 㖺 㖻 㖼 㖽 㖾 㖿 㗀 㗁 㗂 㗃 㗄 㗅 㗆 㗇 㗈 㗉 㗊 㗋 㗌 㗍 㗎 㗏 㗐 㗑 㗒 㗓 㗔 㗕 㗖 㗗 㗘 㗙 㗚 㗛 㗜 㗝 㗞 㗟 㗠 㗡 㗢 㗣 㗤 㗥 㗦 㗧 㗨 㗩 㗪 㗫 㗬 㗭 㗮 㗯 㗰 㗱 㗲 㗳 㗴 㗵 㗶 㗷 㗸 㗹 㗺 㗻 㗼 㗽 㗾 㗿 㘀 㘁 㘂 㘃 㘄 㘅 㘆 㘇 㘈 㘉 㘊 㘋 㘌 㘍 㘎 㘏 㘐 㘑 㘒 㘓 㘔 㘕 㘖 㘗 㘘 㘙 㘚 㘛 㘜 㘝 㘞 㘟 㘠 㘡 㘢 㘣 㘤 㘥 㘦 㘧 㘨 㘩 㘪 㘫 㘬 㘭 㘮 㘯 㘰 㘱 㘲 㘳 㘴 㘵 㘶 㘷 㘸 㘹 㘺 㘻 㘼 㘽 㘾 㘿 㙀 㙁 㙂 㙃 㙄 㙅 㙆 㙇 㙈 㙉 㙊 㙋 㙌 㙍 㙎 㙏 㙐 㙑 㙒 㙓 㙔 㙕 㙖 㙗 㙘 㙙 㙚 㙛 㙜 㙝 㙞 㙟 㙠 㙡 㙢 㙣 㙤 㙥 㙦 㙧 㙨 㙩 㙪 㙫 㙬 㙭 㙮 㙯 㙰 㙱 㙲 㙳 㙴 㙵 㙶 㙷 㙸 㙹 㙺 㙻 㙼 㙽 㙾 㙿 㚀 㚁 㚂 㚃 㚄 㚅 㚆 㚇 㚈 㚉 㚊 㚋 㚌 㚍 㚎 㚏 㚐 㚑 㚒 㚓 㚔 㚕 㚖 㚗 㚘 㚙 㚚 㚛 㚜 㚝 㚞 㚟 㚠 㚡 㚢 㚣 㚤 㚥 㚦 㚧 㚨 㚩 㚪 㚫 㚬 㚭 㚮 㚯 㚰 㚱 㚲 㚳 㚴 㚵 㚶 㚷 㚸 㚹 㚺 㚻 㚼 㚽 㚾 㚿 㜀 㜁 㜂 㜃 㜄 㜅 㜆 㜇 㜈 㜉 㜊 㜋 㜌 㜍 㜎 㜏 㜐 㜑 㜒 㜓 㜔 㜕 㜖 㜗 㜘 㜙 㜚 㜛 㜜 㜝 㜞 㜟 㜠 㜡 㜢 㜣 㜤 㜥 㜦 㜧 㜨 㜩 㜪 㜫 㜬 㜭 㜮 㜯 㜰 㜱 㜲 㜳 㜴 㜵 㜶 㜷 㜸 㜹 㜺 㜻 㜼 㜽 㜾 㜿 㝀 㝁 㝂 㝃 㝄 㝅 㝆 㝇 㝈 㝉 㝊 㝋 㝌 㝍 㝎 㝏 㝐 㝑 㝒 㝓 㝔 㝕 㝖 㝗 㝘 㝙 㝚 㝛 㝜 㝝 㝞 㝟 㝠 㝡 㝢 㝣 㝤 㝥 㝦 㝧 㝨 㝩 㝪 㝫 㝬 㝭 㝮 㝯 㝰 㝱 㝲 㝳 㝴 㝵 㝶 㝷 㝸 㝹 㝺 㝻 㝼 㝽 㝾 㝿 㞀 㞁 㞂 㞃 㞄 㞅 㞆 㞇 㞈 㞉 㞊 㞋 㞌 㞍 㞎 㞏 㞐 㞑 㞒 㞓 㞔 㞕 㞖 㞗 㞘 㞙 㞚 㞛 㞜 㞝 㞞 㞟 㞠 㞡 㞢 㞣 㞤 㞥 㞦 㞧 㞨 㞩 㞪 㞫 㞬 㞭 㞮 㞯 㞰 㞱 㞲 㞳 㞴 㞵 㞶 㞷 㞸 㞹 㞺 㞻 㞼 㞽 㞾 㞿 㟀 㟁 㟂 㟃 㟄 㟅 㟆 㟇 㟈 㟉 㟊 㟋 㟌 㟍 㟎 㟏 㟐 㟑

■地面系カウンターヒット後の立ち回による拾いやすさ

選手キャラ	平均	ハの手
アキラ	○	○
ジャッキー	△	△
サラ	○	○
ラウ	△	△
パイ	○	○
ウルフ	○	○
ジェフリー	○	○
カゲ	○	○
シュン	○	△
リオン	○	△
アオイ	○	△
レイ・フェイ	○	○
ベネッサ	○	△
ゴウ	○	○
ブラッド	○	△

立ち⑨で安定して拾える
立ち⑨で拾うのが安定しない
立ち⑨で拾えない

地龍殺(Ⓢ)カウンターヒット後のコンボ

技術力豊富なA社の地龍系が
カウンターヒットした後には
「おれはもう死んだ」といって
倒れこんでいる。このように
追撃が安定しなかつたのは
コンボのつなぎで重要とな
る「ガード」がうまくいって
いないからだ。このガードは
ぜひ参考にしてほしい。

するのを、しっかりと入れて、
 入らなければならぬ。それ
 くらい、**⑧**を決めるといい。
 の場合は、アオイに対して立
 ち**⑨**が入りにくくなっている
 ために、**⑩**を人並に
 フリーは、立ち**⑨**を拾ったと

合は、ジャッキーとラウを除
を先行入力してからの牛鬼突



い(Ⓚ+Ⓢ)を決められる

「私、英語を学ばない」

れたときの硬化差は前作と同じ。しかし、リニユーアルさ

（○）（○）（○）を重ねるように出す
ードされると6フレイム不利
ため、最大で1フレイム不利
まで持っていける。受け身を

の選択肢として投げが活きてくる。……これは、このゲームに於いては、重要なポイントである。

きほはフレイム不利。投げと



前方回転受け身の使いどころ

本手から、前に追加した特殊行動の前
受け身(⑩+⑪+⑫)は、特殊行動にしては
時が重く、容易には使えない技だ。
この技の利点は、相手に投げを振
いた。この前方回しで、身を出すと
の、一瞬で、すぐに転がらねば、相手の
回しやいまいだし、(⑬+⑭+⑮)
けられた後は使えないので覚えておこう。

ある程度相手の打撃を回避できる。ただし、発生の早い打撃には対応が難しい。

相手にとって、強いヒット後は手を出しにくい状況を利用して

前ヒット後のコンボ補正: 琉璃ノーマルヒットで腹前を誘発したら、全キャラ共通でしゃがみ◎を当てて、稲妻(右陣脚)蹴りを決めるのが安定パターン。しかし、最後の直い打ちを誘(◎)や地蹴りに変えてもOK。これらの技をコンボの締めに使えば相手もたたき付けられるので、受け身に失敗した相手にはダウン投げ(難ダウン中)や◎+◎+◎が通る。

新着画像&最新情報をいち早くお届け!

THE KEY OF AVALON

式

アヴァロンの鍵2 一統序と滅亡

■メーカー セガ

■ジャンル ボードゲーム

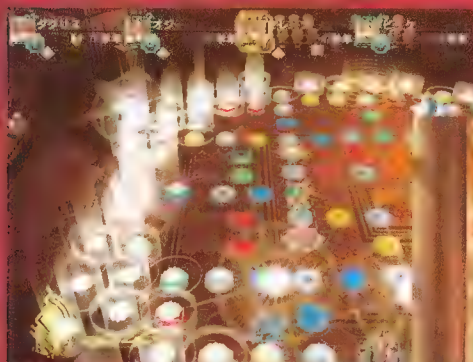
■操作方法 タッチパネル+ドレッシング

■発売日 2004年秋稼働予定

■使用機種 DREAMCAST

都内でのロケテストが順調にスタートし、その姿が次第に見え始めてきた「アヴァロンの鍵2」。今回は、公開された新着画像を中心とした、最新情報をお伝え

©SEGA 2004



よりボードゲーム色が強くなったマップ上に、見慣れないモンスターやマップアイテムを確認。今までにあったマップチェンジとは別に、マップ構造だけが切り替わるイベントが導入された模様。新コスチュームで登場したディアドラ校長が語る「鍛錬の間」とは、一人用に開発した専用システムなのかも?

予想を超えた新要素が満載!?

過去に発売された二つのエクステンションとは異なり、正当な進化を遂げた続編「アヴァロンの鍵2」。大幅なシステム面の変更に加え、多くの新要素が追加されるのは以前にお伝えした通り。初公開となる画面写真を見た限りでは、プレイヤーの予想を大幅に超えた新要素が随所に盛り込まれているようだ。

まず目につくのは、メインモニター上に細かく表示されたプレイヤー情報。各プレイヤーの残り手札まで表示され、ギャラリーでもゲーム展開が楽しめるように変更されている。このほかでは、見慣れない新しい称号、漢字表記された名前やカラーチェンジしたプレイヤーキャラなども見て取れる。

C-LAN(ライター)

戦闘と移動を兼ねるとか、配置して手札を増やすとか、そういうムシのいいことはもう無理。あの○○○(レア)とかもスターター行きです!! でも、今までゲームの隅でホコリを被っていたカードが大量に登場した新鮮! これまで以上にプレイヤー色が出そうな予感。あと新カード最高!

伊勢雄(ライター)

カード全般の移動値が大幅に見直され、デッキ構築のセオリーが劇的に変化した感じ。強カードに軒並み下方修正は入ったようだが、それ以上に上方修正されたカードが大量にあって新鮮! これまで以上にプレイヤー色が出そうな予感。

自由度の高いカスタマイズ ——新たな称号とは?

各キャラに用意された装備アイテムに加えて、カラーチェンジの存在を確認! オリジナルカラーの設定で、より自分らしいキャラを作れるのはうれしい限り。新アイテムは未確認だが、何やら怪しげな人形(?)も見える。

IMPRESSION

しもてん(編集)

イベントを通じ実感したが、アヴァロンのモンスターやキャラに対するこだわりは非常に深い。右の写真でヒントは出ているが、その思入れをゲーム側でくみ取ってくれる仕組みも用意されている。モンスター&キャラ好きは期待せよ!

イタキョー(編集)

時期的にもカード性値の大幅刷新は妥当だろう。また、一人用は入門者に最適。今までは強制的に対戦プレイになり、上達と資産が増える前にあきらめちゃった人も、コツコツと続ければ楽しくなるはず。新デザインカードも早く見たいな!!



ランダムで変更されていたカラーリングが、好みで設定可能に! 髪やコスチュームの一部などが変更できる。



アヴァロンの鍵のなんちゃら

画：堤 利一郎
(http://tsutsumi.cha.to/)



ビヨズリ：エセ関西弁で話す大きな小鳥(?)。鳥らしからぬ資産力の謎が明かされる……!?

ひな子ちゃん：もはや名ばかりの当選ヒロイン。続編合わせで復活するとかしないとか。

ケンジくん：SR&VRの引きが良くなったと喜んだのもつかの間、無黒連発で意気消沈。

見逃さない情報満載でお届け!



© SEGA, 2004

VER.1.30

VER.1シリーズの集大成と呼べる『混沌の宴(以下:宴)』稼働から一カ月。疑問にお答えるQ&Aコーナーから、各種イベント情報までをまとめてお届けするぞ!!

- アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴
- 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(7月28日発売)
- 使用基板：TRIFORCE



IMPRESSION

ふと気が付けば、稼働1ヶ月上げ用に頼んだ数デッキも3階白とま。割合的にVER.1.30の新規カードは35/187枚といったところ。ええ、おままでござい。やっころいごい印象はあるのか?

「VER.1.30 混沌の宴」カードリスト

属性	レアリティ	名称	種別(分類)	得意	得意	得意	得意	得意	得意	移動マス数
真	UC	フリディベル	精霊族	2	16	14	[移動中]発動	無属性移動が行える★移動後、手札を1枚捨て、テレポート能力を持つモンスターカード1枚を、デッキからランダムで手札に加える		真真
	C	ブルホーン	獣族	4	13	13	[戦闘時]発動	対戦モンスターの耐久値を6マイナスする		真真真真
	C	サイロン	獣族	4	13	13	[戦闘時]発動	対戦モンスターの攻撃値を8マイナスする		真真真真
	VR	カルト・ホール	機械族	2	16	17	[手札]発動	あなたがテレポートする度、攻撃値が5プラスされる★[戦闘時]発動: 避け無効		真真
	UC	契約の証	邪魔族	3	16	12	[配置後]発動	周囲3マス以内にいる対立モンスター1体の耐久値を12にする		真真真
	R	ドリルザグ	機械族	4	14	16	[配置後]発動	8マス以内の1番近くにいるあなたの配置モンスターのマスを、ランダムでテレポートを行う		真真真真
青	R	ケルベス	邪魔族	3	10	16	[戦闘時]発動	先制★受けたダメージを返す		真真真
	R	シーワーム	虫魔族	3	17	12	[移動後]発動	手札にある虫魔族および電族を要するカードの攻撃値および耐久値に、(このモンスターで移動したマス数)×2をプラスする★上昇する値の上限は30まで		真真真
	VR	メタル・ハーン	機械族	2	13	16	[配置後]発動	青マス配置後、手札を1枚捨て、モンスターカード1枚を捨て山からランダムで手札に戻す★手札に戻すカードの攻撃値に10をプラスする★上昇する値の上限は30まで		真真
	R	オオサン	珍獣族	2	12	13	[配置後]発動	手札にある珍獣族のカード2枚を融合強化する★融合による値の上限は30まで★融合に使用したカードは、捨て山に行かずに破壊される		真真
	UC	ネオン	海洋族	4	17	15	[移動後]発動	手札を1枚捨て、このモンスターで移動したマス数と同じ基本移動値を持つモンスターカード1枚を、デッキからランダムで手札に加える★[戦闘時]発動: 避け無効		真真真真
	C	シーカッター	海洋族	3	15	15	[戦闘開始時]発動	手札を全て捨て、[戦闘時]発動: カード1枚を対戦相手のデッキからランダムで手札に加える★手札に加えたカードは使用した後、捨て山に行かずに破壊される		真真真真
赤	C	レッドズワイ	海洋族	3	18	10	[戦闘開始時]発動	手札を1枚捨て、[戦闘時]発動: カード1枚をデッキから選び、手札に加える★手札に加えたカードは使用した後、捨て山に行かずに破壊される		真真真真
	UC	ムチュロウ	珍獣族	3	11	16	[配置後]発動	対象プレイヤーのデッキと捨て山を入れ換える		真真真
	UC	レッド・ジュエル	精霊族	2	1	1	[戦闘開始時]発動	対戦モンスターの攻撃値・耐久値および[戦闘時]発動能力をコピーする		赤赤
	UC	ラブリア(青)	植物族	3	13	16	[戦闘時]発動	対戦モンスターの攻撃値が30以上の場合、先制および即死能力を持つ		赤赤赤
	C	ジラクリムソン	虫魔族	3	12	17	[戦闘時]発動	対戦モンスターが[戦闘時]発動能力を持つ場合、攻撃値に20をプラスする		赤赤赤
	C	ジラオーカー	虫魔族	3	17	12	[戦闘時]発動	対戦モンスターが[戦闘時]発動能力を持つ場合、先制能力を持つ		赤赤赤
緑	R	バスターール	虫魔族	4	14	16	[戦闘時]発動	戦人族を[戦闘時]発動: カードとして使用可能★(支援モンスターの攻撃値)×3%の確率で相手を即死させる★(支援モンスターの耐久値)×3%の確率で攻撃を避ける		赤赤赤赤
	R	ボルカノ	機械族	3	13	9	[戦闘時]発動	先制★避け無効		赤赤赤
	VR	レッド・アイズ	電族	2	15	15	[戦闘時]発動	[戦闘時]発動: カードを使用しない場合、攻撃値および耐久値に10をプラスする		赤赤
	UC	キノビロ世	珍獣族	4	13	16	[配置後]発動	周囲3マス以内の対立モンスター1体の攻撃値を0にする		緑緑緑緑
	UC	ナイトキャット	獣族	4	14	16	[戦闘時]発動	即死無効★攻撃成功時、珍獣族のモンスターを即死させる		緑緑緑緑
	C	ポッコロ	珍獣族	3	16	14	[移動後]発動	対立相手1人のデッキから[戦闘時]発動: カード1枚を、ランダムで手札に加える★手札に加えたカードは使用した後、捨て山に行かずに破壊される		緑緑緑
黄	C	ユニコン	精霊族	3	10	13	[戦闘時]発動	あなたの戦時モンスターと対戦モンスターの基本攻撃値を入れ換える		緑緑緑
	R	ワーム	虫魔族	3	16	10	[配置後]発動	対立相手1人のデッキから、配置したマスと同属性のカード1枚をランダムで複製し、手札に加える★複製したカードは使用した後、捨て山に行かずに破壊される		緑緑緑
	VR	時空の歩兵	機械族	3	12	14	[配置後]発動	無属性マス配置後、このモンスターが通過される度、戦人族を要するカードの攻撃値および耐久値に2をプラスする★上昇する値の上限は30まで		緑緑緑
	R	未来の歩兵	機械族	2	18	12	[戦闘勝利時]発動	デッキにあるモンスターカードの攻撃値および耐久値に3をプラスする★上昇する値の上限は30まで		緑緑
	C	死人召喚	マジック魔法	-	-	-	配置されているモンスター1体をランダムで複製し、手札に加える★複製したカードは使用した後、捨て山に行かずに破壊される		緑緑	
	VR	異形の力	マジック魔法	-	-	-	好きな枚数の手札を捨て、(捨てた枚数)分の[戦闘時]発動: カードをランダムで手札に加える★手札に加えたカードは使用した後、捨て山に行かずに破壊される		緑緑	
戦	C	覚醒	戦時支援	-	-	-	反射無効★[戦闘時]発動能力を持たないモンスターに使用した場合、攻撃値を2倍にする		緑緑	
	R	聖騎士の紋章	戦時支援	-	-	-	攻撃値に(あなたの戦時モンスターの基本移動値)×5をプラスする★戦人族が使用した場合、さらに先制能力を付加する		緑緑	
	UC	黒の称号	戦時支援	-	-	-	先制★(対戦モンスターの耐久値)×2%の確率で相手を即死させる		緑緑	
	UC	金剛杵	戦時支援	-	-	-	あなたの戦時モンスターと戦時マスが同属性の場合、攻撃値+15★異属性の場合、耐久値+15		緑緑	
	R	アンデッドソード	戦時支援	-	-	-	避け無効★攻撃値に(あなたの捨て山枚数)分をプラスする		緑緑	

『VER.1.30』

混沌の宴』対応

Q & A 集

New Expansion Questions & Answers

Text: 伊勢猫

どや、『宴』のカードを使うたデッキタイプなんかもぎょ～さん増えて、疑問なんかもボチボチ出てきたんとちゃいまっか? そんな疑問を、こちらでババッと解決したで!



Q1

「ユニコーン」の特性にある「基本値」って何ですか?

A1

「ユニコーン」の戦闘時の発動能力「基本攻撃値の入れ替えが指す「基本値」とは、攻撃値なら赤色、耐久値なら青色で戦闘時の画面に表示されたパラメータのことです。

これまでに無かった言い回しのため、混乱しがちな部分ではありますが……、カードに記載された「初期値」と異なるので注意が必要。「メカニモン」を例に挙げると、歩数記録を参照してパラメータが上昇する前段階の攻撃値(初期値)9が入れ替える対象となります。ただし「ウッデン」が配置されていた場合は、初期値9+5=14が入れ替わります。



【ユニコーン】

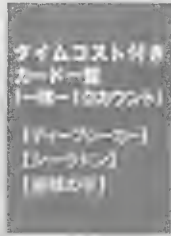
Q2

「ディープシーカー」でタイムが余計に減りませんか?

A2

「召喚」から加わったタイムコストの中でも、使用頻度が高い「ディープシーカー」の一部プレイヤーの間で「カード検索にかかった分の時間が、発動後に減る」と思われているようですが……、これは誤った認識です。

「ディープシーカー」のタイムコストは、能力発動時と終了時の2回に分けてタイムが減算されます。これを編集部で減ったタイムだけ計測してみた結果は……きっかりと合計で10カウント。演出的にちよつと分かりにくい処理が招いた、プレイヤー側の誤解が本当なところのようです。



何で終了時にも減るのがあるかは……処理の関係らしいです。

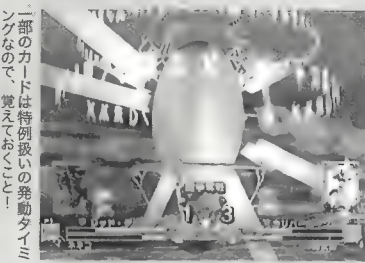
Q3

「召喚」以降、特性が大幅に増えましたが……、戦闘時のス
タック速度はどうなったんですか?

A3

戦闘の勝敗を左右する特性のスタック速度は、しっかりと把握しておきたいポイント。実際、「召喚」「宴」の新要素とカードが加わったことで、その速度にも変更が加わっています。

とはいえ、大きく変わったのは攻撃&防御中の判定に係る部分。新規タイムテーブルをリストにしておきますので、参考にしてください。



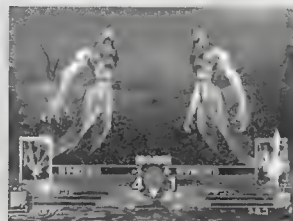
一部のカードは特例扱いの発動タイミングなので、覚えておきましょう。

●カード特性 発動タイムテーブル●

1. 戦闘開始時発動の特性
- 1.【かすめ取り】の特性
- 2.【封じ込め】【ダゴン】【フリーキラー】の特性
- 3.【特性浸食】の特性
- 4.【メガジョー】の特性
5. 自分モンスターのパラメータ変化
6. 相手モンスターのパラメータ変化【ユニコーン】の特性
- 7.【消滅】の特性
8. 攻撃優先権の判定(先制/後攻)
9. 攻撃中発動の判定(即死/避け無効 反射無効)
10. 防御中発動の判定(反射/反撃 避け 即死無効)
11. 戦闘後発動の特性

同特性の処理順序

- 同じスタック速度の特性については、従来通りに侵略側が優先されて①→②→③→④の順番で処理される。
- ①侵略側の戦闘支援カード効果
 - ②侵略側のモンスター発動能力
 - ③防御側の戦闘支援カード効果
 - ④防御側のモンスター発動能力



同じ特性の発動タイミングは、攻守によって結果が異なる場合があるので要注意。

属性	カード名	スタック速度	属性	カード名	スタック速度
青	ビーバ	8	赤	ジラオカー	8
	ボイデンスバイク	8または9		バスタートル	9または10
	キャスルカノン	5		バリエーラー	8または10
	ブラッギス	5		バルバハウンド	5
	龍皇魔王	5		バルカノ	8または9
	AI	8		レッドアイズ	5
	ストラクラー	5		スタッフスボーク	5または9
	モグタン	5または9		ペビドーラ	5または9
	ピアス	10		ネーグ	支援依存
	チャリオ	5		リリリン	10
	フルホーン	6		コングボス	5
	サイロン	6		レイコン	6
	カルト・ホール	9		フレスト伯爵	5
	フィフティニー	5または8		アマゾーネ	8
	グリゲーター	5または10		カトス	5
黄	ダゴナイト	8または9	緑	ハロリス	5または10
	ケルベス	8または10		ナイトキャット	9
	オウリオン	9		ユニコーン	6
	エンペラー	5		アラクノフオビア	9または10
	ダゴン	2		フレイキアー	2または9
	セイレーン	4		ローラン	5または10
	メガジョー	5		魔物の隠匿	5
	アーモード	5		破壊の破壊	5
	スケールイーター	9		威圧のオーラ	5
	トット	5または10		フィールドアーマ	5
	ネオン	9		メルトダウン	6
	ネプチューン	5		攻撃強化	5
	ヤドリカリン	5または9		突進	5または8
赤	アーミーアント	5		悪魔の天秤	5
	メカニモン	5		光の盾	10
	アサシン	8または9		死の罠	9
	フェレット	5または8		悪魔の罠	5または6
	バリエーラー	5		月系	7
	アーマジロ	8または10		特性侵食	3
	黒の主	9		かすめ取り	1
	グランドエーター	6		弱体化の罠	6
	スフィンクス	6		目くらまし	6
	キマイラ	6		封じ込め	2
	同	5		覚醒	5または9
	云	5		聖女の加護	5
	ガルダ	5		利刃の見切り	5または10
	カリバーホーン	5		聖騎士の紋章	5または8
	ン・キーン	5		魔鏡	5または10
	ウォリアー	5		進化の罠	5または6
	クマゴロウ	5または10		魔物の召	6または9
	ブレードタイガー	9または10		黒の称号	8または9
	スコルプ	9		金剛片	5
	ラプリア(毒)	8または9		硬気功	5
	ラプリア(冬)	9		冷水の陣	5
	ジラクリムゾン	5		アンデッドソード	5または9
	ジラコリット	9			

※……0または11特性はリストから除外

Q4

マップ上のテレポルトマスでも「カルトホール」は育つ？

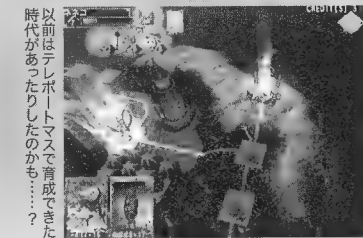
A4

「宴」の黄属性アタックカードとして、飛び抜けた性能を秘める「カルトホール」。結論から先にいってしまうと、マップ上のテレポルトマスでの移動は対象となりません。

カードに書かれた特性内容と矛盾してしまっていますが、正しくは「※テレポルトマスでの移動を除く」が正解。実際問題として、マップ上のテレポルトマスで育成できてしまうと……、カード1枚で2回の攻撃強化が可能で、手が付けられないハイペースな育成ができてしまいます。この辺りは最終調整で手が加わった部分かも知れませんね。



【カルトホール】



Q5

「ネオン」のサーチ対象にある「基本移動値」って何？

A5

アタッカーのサーチに有効そうな「ネオン」の特殊能力ですが、この「基本移動値」を理解できていないと、思わぬカードを引いてしまいます。

原則的にQ1の「基本値」と同列と考えた問題ありませんが、移動時発動の追加マス分は上乗せとして計算される点に注意。2色2+2マス移動が可能な「フレット」の場合なら、カード本来が持つ赤2マスがサーチ対象となります。ちなみにテレポルトマスで移動した場合、入口+出口+強制移動の合計3マスを加算。移動マス数+3マスが、サーチ対象として検索されます。



【ネオン】



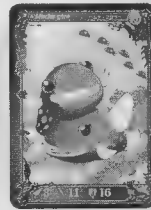
Q6

「ムチュゴロウ」の能力は「マーマイド」とは違う？

A6

捨て山の再利用を効率的に行なう「ムチュゴロウ」ですが、その特性はあくまでデッキと捨て山のカードを入れ替えるだけに限定されます。このため、「女神の息吹」や「マーマイド」のように、デッキがリセットされた初期状態に戻らないのが特徴。育成系のカードと組み合わせることにより、任意のキーカードだけを高速で回す効果を生み出せる便利なカードです。

また、デッキがリセットされない特性を利用すれば「破壊の報復」の効果を持続し続ける、特殊な破壊デッキなども作成できたりします。



【ムチュゴロウ】



Q7

反射無効は「アーマジロ」にも有効ですか？

A7

「宴」で戦闘時の新たな要素として加わった、「覚醒」の反射無効。避け無効が持っていた汎用性の広さから考えると、反射に加えて反撃まで無効化できそうなのですが……、残念ながら対象となりません。

無効化の対象は、あくまでも反射と識別された能力のみとなり、「リリン」、「光の盾」、「魔鏡」といった3種類のカードに対してだけ効果を発揮します。従って、受けたダメージで反撃を繰り出す「アーマジロ」、「ケルベス」などのモンスターが持つ反撃特性は、無効化することができません。



【覚醒】



Q8

育成系カードに書かれた「上昇値の上限」って何ですか？

A8

「召喚」以降、育成系カードに追加された上昇値。これは文字通り、育成で強化が可能なパラメータ限界を指した数値となります。

この育成によって強化可能なパラメータとは、Q1にあった基本値のこと。言い換えれば「育成で上げられる基本値の限界」で、これを超えた余剰分のパラメータは無効になります。ここで注意しておきたいのが「ウッデン」&「リッチー」といった育成系カード。どちらもVER.1.10までは、プラス分のパラメータが戦闘時に上乗せされていましたが……、「召喚」以降は、モンスターが場に出た瞬間に基本値へ加算されていきます。

また、カード特性として表記されていませんが、ほかの育成系モンスター同様にパラメータ強化の上限値として、最大30が設定されています。

基本値上昇(手札発動) Max60

【クワガドス】や【カルトホール】といった、一部の手札発動で基本値が上昇するタイプは、最大で60までパラメータアップが可能。かなり特殊な育成系のカードで、単体のパラメータとしては最強と呼べる。

基本値上昇(育成汎用) Max30

上記、手札発動以外で育成系カードの基本値上昇は最大30。「召喚」～「宴」で追加された【歩兵】シリーズや【ウッデン】&【リッチー】などに加え、【オオサン】や【ケイオスウォール】など、特殊なタイプも多い。

戦闘時上昇パラメータ Max999

基本値を上昇させる育成系以外のパラメータ上昇の特性は、原則として上昇の限界値が無い(最大値999)。ただし「召喚」以降、破壊カード枚数の上限が10枚となったため【破壊の報復】は最大値30/30となる。

【ウッデン】



【エンゼルピッチュ】



【ポッコロ】



【オオサン】

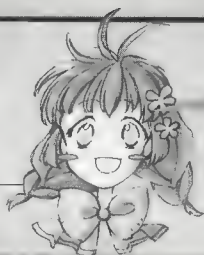


【オオサン】で【ポッコロ】(16/14)+【エンゼルピッチュ】(16/14)を合成した場合、その基本値は(32-2)/28。この時点で上限値30に達しているため、マップ上に配置された【ウッデン】分のパラメータは強化されない。

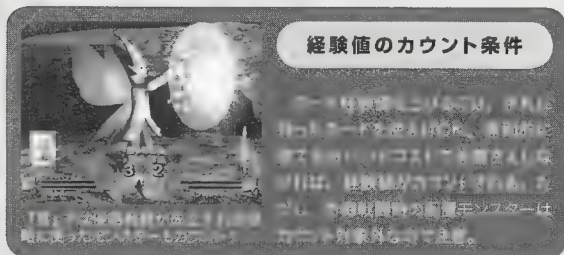
さらなる高みを目指して精進せよ！ 魔導レベルと熟練度

～ Magic Level & Skill ～

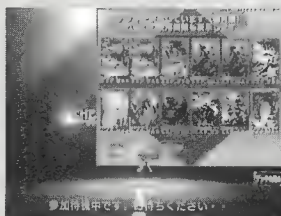
Text：伊勢猫



カードを使った回数を経験値
になって……、魔導レベルが
上がると、行動スピードがあ
～っぷ！ てなことらしいん
だけど、なかなか上がんない
のよねえ。ふう。



経験値のカウント条件



各カードの経験値(Max255)は、乱入直後の待機画面デッキで確認することが可能だ。

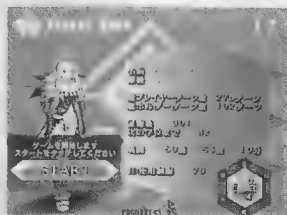
魔導レベルってナンデスカ？

『召喚』以降から参戦した新規プレイヤーの中に、称号持ちプレイヤーとの対戦で、妙なデッキや行動に首を傾げたことがある人は居ないだろうか？ これには、ほとんどの称号持ちプレイヤーが意識している「魔導レベル」というものの存在が関係してくる。

この魔導レベルとは、プレイヤーキャラのカード熟練度を表したレベルのことで、レベルが高いほど「移動・配置・魔法詠唱」といった三つの行動スピードがアップする仕組み。ところが、カード使用時にカウントされる経験値には255回の上限が設定されているため、いろいろな種類のカードを使わなければならない。

このため、汎用性の高い主力カードの経験値が打ち止めになったプレイヤーの多くが、使用回数の少ないカード主体のデッキを組んでいるというワケ。以前に取り挙げたシステムではあるが、ここでおさらいも兼ねて「宴」の追加要素までを詳しく解説しておこう。

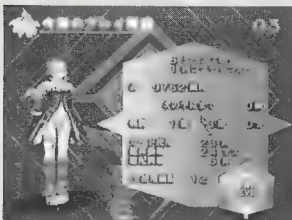
属性で変化する上昇率		
属性	カード数	上昇率
黄	35	1 (Max8925)
青	35	1 (Max8925)
赤	35	1 (Max8925)
緑	35	1 (Max8925)
魔法	15	4 (Max3825)
戦闘	32	5 (Max8160)



プレイ序盤の学年持ちなら無理に意識せずとも、魔導レベルは勝手に上がっていくぞ。

レベルアップの属性条件

魔導レベル	Max 属性数
1～5	1
6～10	2
11～15	3
16～20	4
21～30	4
31～40	4



極論を言ってしまうと……戦闘支援の属性は無視しても構わない？

魔導レベルのアップ条件

『宴』で最大レベル40となった魔導レベルを上げるためには、「規定値に達した属性」が一定数必要。レベル15までレベル5ごとに規定値を超えた属性が一つずつ増え、レベル15以降になると4つの属性が規定値を超えた時点で魔導レベルが上がっていく。

この各属性の熟練度は、ゲーム中の行動スピードにも大きな影響を与えているので注意が必要（欄外計算式を参照）。いくら魔導レベルが高くても、熟練度が低い属性だとそれなりの速度しか発揮できない。

ちなみに、戦闘支援の属性については、熟練度を上げて直接的な影響が出る要素は一切無し。レベルアップ用にとっておく価値はあるが……、そのほかの属性を均等に上げていった方が、結果として効率よく魔導レベルを上げていけるぞ。



レベルアップでモーションが変化!?

ご存じのプレイヤーも多いと思うが、魔導レベルが一定に達すると……、各キャラごとに移動モーションが変化。その条件は「レベル28の熟練度を達成」で、条件を満たした属性のみ変化していく。

対応レベルと必要な熟練度

レベル	黄属性	青属性	赤属性	緑属性	魔法	戦闘支援
LV1	230	230	230	230	102	255
LV2	459	459	459	459	204	510
LV3	689	689	689	689	306	765
LV4	918	918	918	918	408	1020
LV5	1148	1148	1148	1148	510	1275
LV6	1377	1377	1377	1377	612	1530
LV7	1607	1607	1607	1607	714	1785
LV8	1836	1836	1836	1836	816	2040
LV9	2066	2066	2066	2066	918	2295
LV10	2295	2295	2295	2295	1020	2550
LV11	2525	2525	2525	2525	1122	2805
LV12	2754	2754	2754	2754	1224	3060
LV13	2784	2784	2784	2784	1326	3315
LV14	3213	3213	3213	3213	1428	3570
LV15	3443	3443	3443	3443	1530	3825
LV16	3672	3672	3672	3672	1632	4080
LV17	3902	3902	3902	3902	1734	4335
LV18	4131	4131	4131	4131	1836	4590
LV19	4361	4361	4361	4361	1938	4845
LV20	4590	4590	4590	4590	2040	5100
LV21	4807	4807	4807	4807	2129	5253
LV22	5024	5024	5024	5024	2219	5406
LV23	5240	5240	5240	5240	2308	5559
LV24	5457	5457	5457	5457	2397	5712
LV25	5674	5674	5674	5674	2486	5865
LV26	5891	5891	5891	5891	2576	6018
LV27	6107	6107	6107	6107	2665	6171
LV28	6324	6324	6324	6324	2754	6324
LV29	6541	6541	6541	6541	2843	6477
LV30	6758	6758	6758	6758	2933	6630
LV31	6974	6974	6974	6974	3022	6783
LV32	7191	7191	7191	7191	3111	6936
LV33	7408	7408	7408	7408	3200	7089
LV34	7625	7625	7625	7625	3290	7242
LV35	7841	7841	7841	7841	3379	7395
LV36	8058	8058	8058	8058	3468	7548
LV37	8275	8275	8275	8275	3557	7701
LV38	8492	8492	8492	8492	3647	7854
LV39	8708	8708	8708	8708	3736	8007
LV40	8925	8925	8925	8925	3825	8160



続編を控え、宴はまだ続く!

魔導ジャーナル

ヘンテコ企画にQ&A、イベント情報など、何でもアリアリでお届けする魔導ジャーナル。今回は唐突にデッキ診断が復活DA!

サクテルデッキ・診断前

●モンスターカード(17枚)

・黄属性(2枚)

【契約の証】×2

・青属性(9枚)

【オオサン】×2

【ネプチューン】×2

【メタル・ハーン】×2

【シーミラー】×1

【アンチュ】×2

・赤属性(0枚)

・緑属性(6枚)

【チャイリン】×3

【古代の歩兵】×3

●魔法カード(3枚)

【死人召喚】×1

【イカロスウイング】×2

●戦闘支援カード(10枚)

【突進】×3

【覚醒】×3

【魔鏡】×1

【刹那の見切り】×1

【消滅】×1

【メルトダウン】×1

【オオサン】



キーカードは結局これになりますね「メタル・ハーン」や「シーミラー」(アンチュ)は配置条件が被るため相性は△なのです。

VER1.10時代の人気(?)コーナー「デッキアトリエ」が今回から再開! では早速、第一回の特別ゲスト、サクテルのデッキを拝見。
 ▲サクテルコメント▼
 イチオシは「チャイリン」。「イキマスヨ」、イキマスヨ」のボイスにやられました。戦闘支援がめつぎり増えた昨今では、チャイリン増殖し放題! 青マス密集地で増やせば、ネプチューン父さんも強化できてお得デスヨ。ほかのプレイヤーが明らかに

唐突に再開! 応募もヨロシク!!
 デッキアトリエ1.3.0

診断後

●モンスターカード(26枚)

・黄属性(5枚)

【チャロ】×2

【モグタン】×1

【ビーバ】×1

・青属性(10枚)

【オオサン】×2

【ネプチューン】×1

【ティーブシーカー】×3

【マーメイド】×1

【シータンク】×1

【トットー】×1

【カメポボン】×1

・赤属性(3枚)

【フェレット】×1

【クマコロ】×1

【ペビドーラ】×1

・緑属性(8枚)

【チャイリン】×2

【バックル】×1

【ポッコロ】×1

【ハコリス】×1

【ビノ】×1

【鬼ブル】×2

●魔法カード(2枚)

【イカロスウイング】×1

【転生の宴】×1

●戦闘支援カード(2枚)

【突進】×1

【刹那の見切り】×1

【ポッコロ】



意外性に乏しくまとまってしまったので、これで相手の意表を突きましょう(「ヤドカリ」の投入も攻め手が増えていい感じ)

引いているのが悩みです……。
 ▲診断▼
 趣味デッキとはいえ、さすがに動かなさ過ぎですね。最低限「ゲームに参加する」ことを考えてガンガン差し替えます。まず、回しカードを大幅に増やし「オオサン」を「古代」回路は思い切って捨て、「チャイリン」の強化は融合一点集中に。一応、親父は残してあります。診断後のデッキでも、移動面にはまだ不安要素あり……。

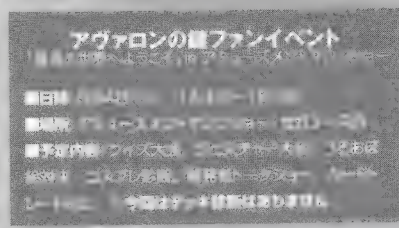
EVENT

魔導の世界へようこそ

in アミューズメントマシンショー告知

今月の「魔導の世界へようこそ」は、店舗ではなくアミューズメントマシンショーの会場で開催されるぞ。

うろお絵対決や開発者トークショーなど人気企画をはじめ、おもしろイベントが目押し! アヴァロンファンなら、参加しないとソンだぞ!!



※今回のイベントにも、今月号のアルカディアを持っていくと「何かいいこと」があるかも!!

攻撃値が17と高く、即死能力を抜きにしてもアタッカーとして使える。本家【プレスト伯爵】とセットで使ってみよう!



【プレストナイト】

戦人族

移動値: 緑3

攻撃値: 17

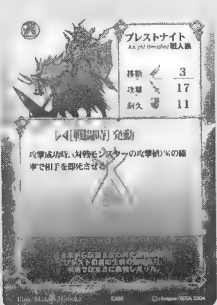
耐久値: 11

特殊能力: 【戦闘時】発動 攻撃成功時、(対戦モンスターの攻撃値) %の確率で相手を即死させる

※このキャンペーンは、お店の当たりカードが無くなり次第、終了となります。あらかじめご了承ください

■キャンペーン情報

<http://www.A-KEY.JP/> または <http://am.sega.jp/>



既に共存のプレイヤーも多いと思うが、「サラマンダーMX」に続く魔導向上キャンペーン第3弾が絶賛開催中! ビロウ袋5枚でスクラッチにチャレンジし、当たりが出たらその場でEXカードがもらえてしまうのだ。そのカードはプレストナイト

ト。プレスト伯爵の生前の姿という「黒の王」能力を持ったイカスモンスターなのだ。当選者が1店舗で30名に達すると終了となるが、まだまだ残っているお店はあるハズ。最終日の9月7日まで、どんどんチャレンジしてカードをゲットしよう!

「魔術向上キャンペーン3」継続中
 まだまだチャンスはある!!

戦線は着々と拡大中!!

ZOIDS ソイドインフィニティ

ソイドインフィニティ
 ■メーカー:タイトー
 ■ジャンル:対戦アクション
 ■操作方法:レバー×2+ボタン×4
 ■発売日:2004年6月(稼働中)
 ■使用基板:SYSTEM246

Text : 三茶ソイダース

記事内での略称について

ハイパーブレーキ:HB
 スロット1(右トリガー):RW①
 スロット2(左トリガー):LW①
 スロット3(両トリガー):CW
 スロット4(右トリガー):RW②
 スロット5(左トリガー):LW②
 ※RW、LWに一種類ずつしか武装を装備していない場合は、それぞれ「RW」「LW」と記述しています。

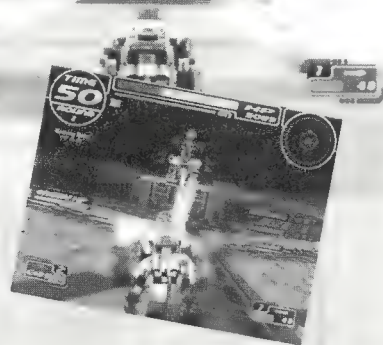
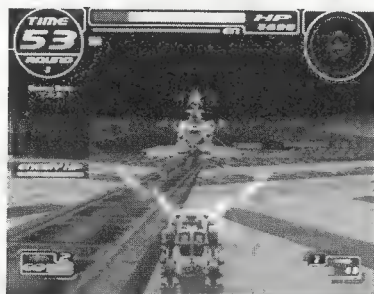
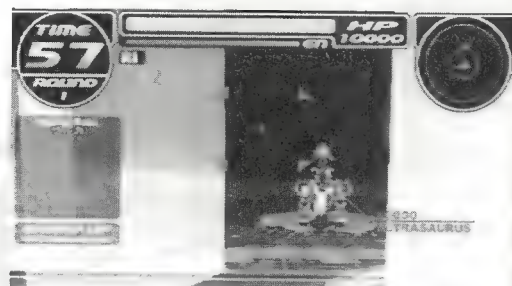
©1983-2004 TOMMY ©1999-2001SHO・PRO・MBS・JRK
 「ゾイド」「ZOIDS」は株式会社トミーの登録商標です。このシステムに関する権利はタイ
 トーに帰属します。
 ©TAITO CORP.2004

稼働開始から2カ月、別のゾイドベースへのアイテム送信も実装され、ますます充実してきた「ソイドインフィニティ」。近日実装予定の「チームシステム」や、機体解説、ステージ攻略など、今回も最新情報盛りだくさんでお届けしよう!

BOSS

ウルトラザウルス

ストーリー最終3話のラストに登場するラストボスは、最大級のゾイドであるウルトラザウルス。その巨体から繰り出される攻撃は、どれも強力なものばかり。冷静に対処し、確実に攻撃をヒットさせて活路を見い出そう。



VS.ウルトラザウルス ワンポイントアドバイス

各種攻撃の 対処方法

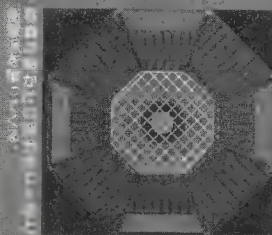
衝撃波を 誘え

前回紹介したデスザウルスと同様に、シニアで行なわれるウルトラザウルス戦。最終ボスデスザウルスと各種攻撃のダメージは相違ないもの。しかし、基本的な攻撃パターンはデスザウルスとあまり変わらないので、パターンさえ覚えてしまえば問題は無いぞ。

ウルトラザウルスの攻撃で気を付けたいのは、4本の光の柱。デスザウルス戦と同様に周囲を回るように走っていると、突っ込んでしまいたいダメージをくらいがねない。ステップを駆使してうまく回避しよう。



ウルトラザウルスの繰り出す攻撃は強
 れるものばかり。確実に回避せよ!



ウルトラザウルスの繰り出す攻撃は強
 れるものばかり。確実に回避せよ!

新機体続々出現!!



ゴジラスギガ

希少種で巨大なギガノトサウルス野生体をベースに開発されたゾイド。巨大ゾイドの常識を超えた機動性能を誇っている。

ロードゲイル

パイロットによって制御できない第1世代ゾイドをコントロールするために開発された、指揮官クラスのBLOXゾイド。

マトリクスドラゴン

4体のBLOXゾイド(レオブレイズ、ウネンラギア、モサスレッジ、ナイトウィズ)の、最もバランスの取れたチェンジマイズ形態。



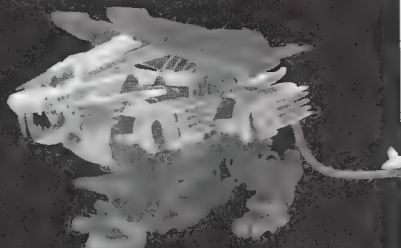
あと1カ月!! 全国始動キャンペーン開催中!!

7月1日からスタートした、「ゾイドインフィニティ全国始動キャンペーン」。このキャンペーンでしか当たらないオリジナルキットに加え、今ではなかなか手に入らないキットが商品になっているだけあって、大好評を博

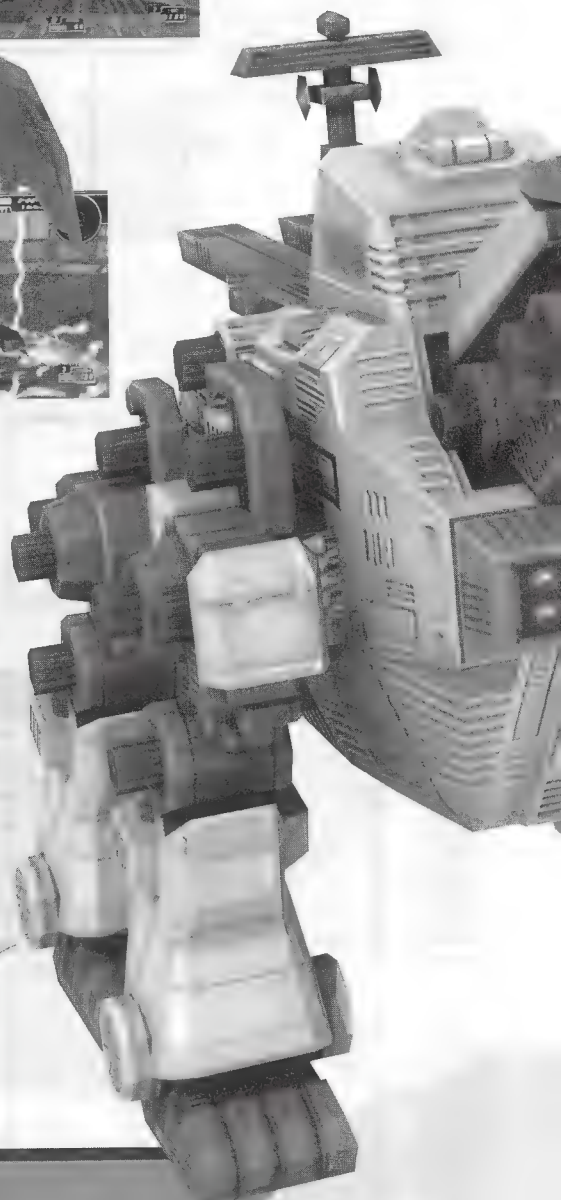
している。カードさえ購入すれば応募の権利は得ているので、面倒くさからずどんどん応募しよう! なお、特賞は応募するカードでの10回以上のプレイする必要がある。特賞を狙っている人は気を付けよう。

応募方法

1. カスタマイズベンダーでカードを購入。
2. 携帯・PCからzic@mo-on.comへ空メールを送信。
3. 自動返信メールからサイトへアクセス。ライセンスカード裏面右下のエントリーコード(8ケタの数字)を入力後抽選。
4. 特別賞は、キャンペーン期間中の各月末日を締切とし、翌月末日に抽選の上、当選は商品の発送をもってかえさせていただきます(A賞・B賞はその場で抽選)。



特別賞の「ブレードライガーミラージュCS」。非常に競争率が高いらしいぞ。



地形を把握して有利に戦え！

ステージ攻略 Vol.2

今回は前回紹介できなかった残り4ステージを攻略する。これを参考に、自分なりに地形を活かすための武装を覚えてみるのも面白いぞ。

ニビル市

このタイプのゲームでよく話題になりがちな、市街地を戦場にしたステージ。ビルが林立し、攻撃を遮られやすいのが特徴。そこら中にあるビルは、一見それほど高くないものも多いが、ジャンプなどで登ることはできない。ビルに正面から突っ込まないように常に注意を払おう。

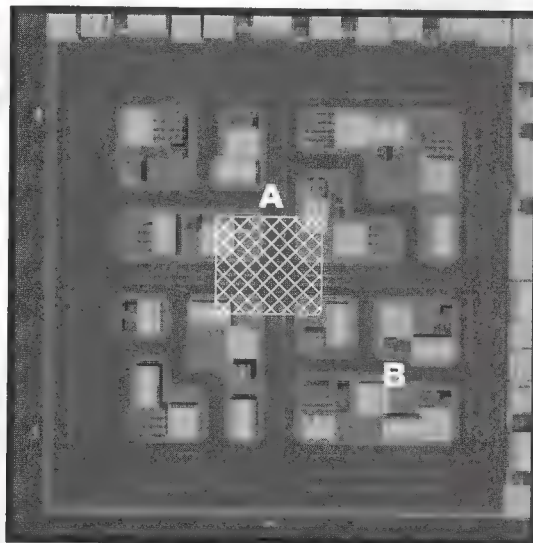
ポイントA

ビル街の中央に位置する交差点。ニビル市で戦う場合、ここで戦闘になることが多い。周りがビルのため、動ける範囲が狭く、機動力が殺されてしまう。防御力の低い機体は、火力の高い機体に付き合っ

て撃ち合うのは危険なので、体力をリードしたらビル街の中へすぐ逃げ込めるように。ビルをうまく使って相手の攻撃を回避すれば、防御力の低さをカバーできるぞ。

ポイントB

撃ち合いを嫌ってビル街に逃げ込んだ場合、このポイントには注意が必要。ビルに囲まれて袋小路になっている場所があるため、追い込まれると非常に危険。まずはそこに入らないようにするのが第一だが、はまってしまった場合は、バックジャンプなどで多少無理をしてでも脱出しよう。焦ってHBなどで向きを変えようとすると、その瞬間を狙われやすい。落ち着いて行動しよう。



ヘラス平地

平原を戦場にしたステージ。一部の場所を除いて全体的にほぼ平坦な地形になっており、広さかなりのもの。攻撃を遮る物がほとんど無いため、どうしても火力重視の機体有利になりやすい。防御力の低い機体は、ステージの広さと、わずかな凹凸の使い方が勝敗を分けることになる。

ポイントA

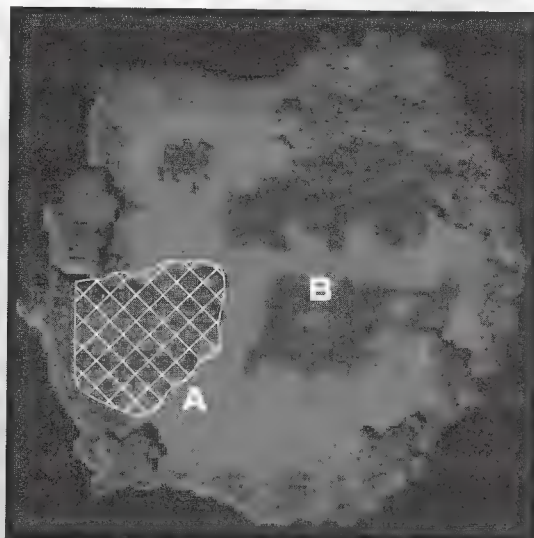
この辺りはわずかに台地状になっている。そのため、一般的な四足歩行のゾイドの場合、この場を挟んで攻撃すると腹部や側面に付いている武装の攻撃が遮られやすいのを覚えておこう。

ポイントB

ステージ中央付近のこの辺りは、障害物になるものが何も無い。そのため、とっさに隠れる場所が無いため非常に具合が悪い。しかし、ステージが広いので、このような場面では無理に相手に向き直ろうとせず、レーダーを見て相手と大きく距離を取るか、軸がずれるまで逃げ切るようにするのが有効。

ただ、追っている側は、相手の動きを見てから移動できるので、追われている側に比べてエネルギーの消耗を抑えやすい。

そのため、必ず逃げ切れるとは限らない。相手との距離を離せないときは、多少のダメージは覚悟して、相手の強力な攻撃をしっかりと避けた後、HBからのステップなどで仕切直しを狙おう。



ポイントA



このエリアは、外側の地形にわずかが地面に高低差がある。ゾイドの腹側に付いている武装は段差のある地形に弱く、そういうところで撃つと地面に当たってしまう。この近辺で戦う場合は注意したい。逆に、防御力の低い機体はこの近辺で戦い、相手と高さをずらすことで多少ダメージを抑えられるぞ。

ポイントB



このエリアには、小さい障害物と細い柱がある。これがかんりのくせもので、攻撃を阻まれることも多い。この近くでは無理な攻撃をせず、障害物を盾にして相手との位置を調整しよう。ただし、8連装ミサイルなどの武装であれば、柱に隠れて撃ってステップで飛び出す、といった使い方もできるぞ。

ポイントC



マップの四隅に存在する階段状の地形は、このステージで最大の障害物となる。外周近辺にある階段の側面部分はかなりの高さになるので、突っ込んでしまうと逃げ場が制限されてしまう。マップの外周を周りながら相手から逃げているときは注意して、常に内側にステップするようにしよう。

ポイントA

このステージで戦うと、ダメージを抑えるために図の矢印のように障害物の間へ潜り込んで戦闘になる機会が多い。これだけの数の障害物があれば、一度体力をリードすればタイムオーバーまで逃げ切れることも可能だからだ。しかし、前述のようにステージそのものが若干狭いため、何も考えずに障害物の裏へ、裏へと動いていると、ステージ端付近の狭い場所へ誘導されてしまうこともしばしば。レーダーで相手の位置と距離をよく見て、できるだけ広い場所へ移動するのが重要だぞ。



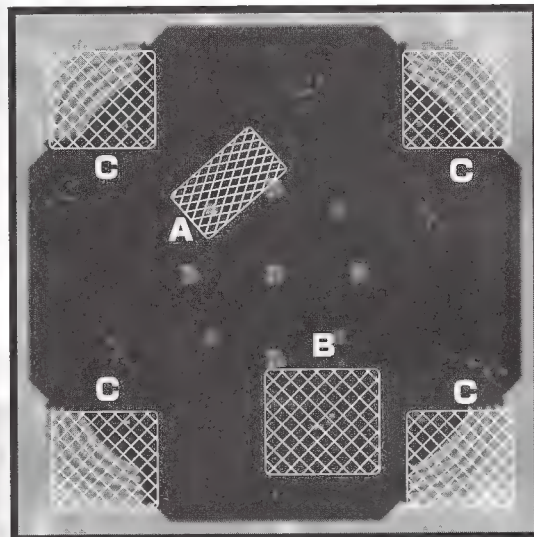
ポイントB



障害物を嫌ってステージ中央付近で戦っていると、ここへ入り込むこともある。ここは、道の両脇がわずかに高くなっているのだが、何とこの高さでもダッシュや歩行で乗り越えることができない。そのため、ステップを使わず回避しようとするとうまく動けないことが多い。しっかりステップで回避しよう。

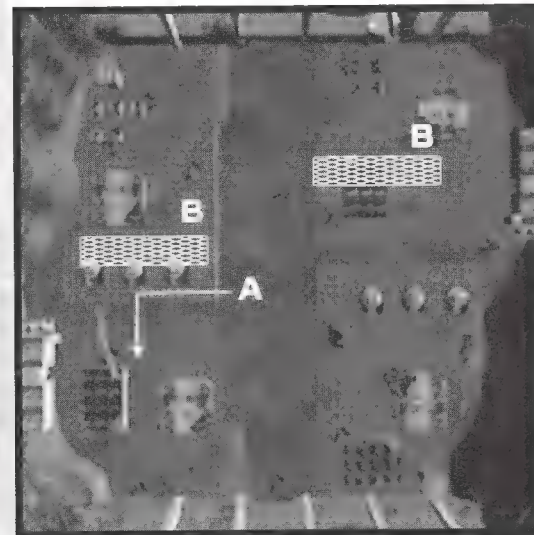
遺跡を戦場にしたステージで、マップ全体がほぼ左右対称の形になっている。地面に建っている細い柱と、四隅にある階段状の地形が完全に对称で、マップの外周近くにある倒れた柱はそれぞれ位置がずれて存在する。階段状のもの以外は小さいが、障害物として十分に機能するぞ。

マリネリス



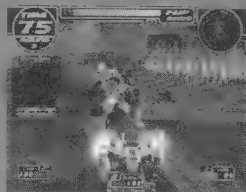
ステージ全体が若干狭めで、ニビル市ほどではないものの、多数の障害物が存在するため、何も考えずに動き回ると攻撃、回避ともに非常に苦勞することになるステージ。障害物は、大きさ、形の違うものが複数存在するため、それぞれの形、場所を覚え、るのが重要になるぞ。

フォボス



射撃のタイミングを知る

射撃攻撃を行なう際重要なのは、相手がどのような行動を取っているか、相手の補正してもやみくもに射撃を行わず、相手の動きをきちんと確認するグセを付けよう。



攻撃のタイミングを極める

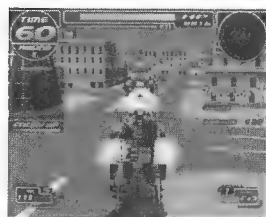
やみくもに攻撃してないか？

ここで射撃を出すか

HBで相手を補正したときに、相手の動きを見極めずにすぐに射撃を行なっても、簡単に回避されてしまう。さらには、こちらの攻撃のスキに反撃をくらいかねない。そこで、HBで補正したら、まずは相手の行動を確認しよう。相手がこちらに対して背中や側面を見せているときは、本作の性質上こちら側へ攻撃が飛んでくることはほとんど無い。巡回でゆつくりと相手の行動を確認しつつ、相手のHBのスキを狙ったり、相手の移動方向を確認して射撃を行なっていく。

回避と射撃を同時に

HB後すぐに射撃を行なうと、攻撃が撃ち切るまでの間はステップなどにつながらない。弾数の少ないビームなどならそれほど気にならないが、弾数の多いミサイルなどの場合は、撃ち切るまでの間スキだらけになってしまう。そこで、攻撃の入力を行なう前からHBを行なえば、HB後すぐにステップなどにつながられる。細かい差だが、非常に重要なテクニックだ。また、近接攻撃主体の相手と戦うときには、相手の近接



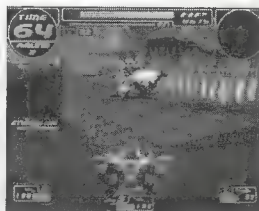
衝撃値の高い攻撃があるなら、後ろステップからの射撃を行なうのも有効。



モノクロページなので分かりにくい、上が自動振り向き対象の攻撃。

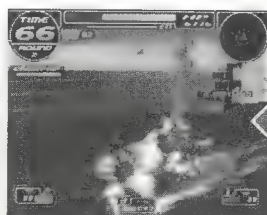
白く振り向き

機体ごとに用意されているダッシュ中に入力することでHB→攻撃を自動で行なう行動。武装アイコンに違いがある(枠の周囲に赤い矢印がある)ので、チェックしておく。

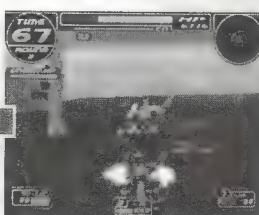


相手が側面を向けているときは、攻撃は飛んでこない。

補正したときに相手がこちらを向いているなら、攻撃が飛んでくる可能性が高い。その場合は射撃は控えて、ステップなど、回避の準備をしよう。また、中距離距離で射撃を狙う場合は、その場で撃つだけでなく、巡回やダッシュを使い、相手の移動方向と射線を真つすぐにすることで、ヒット率を高められる。



ダッシュや巡回を行なって相手に直接当たるよう行動するとよい。



弾数の多い武器は、立ち状態で撃った後で……

リニューアル

ゾイドベースガイド

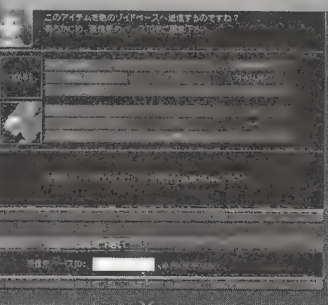
去る8月2日、ゾイドベースが大幅にリニューアル。

待望のほかのゾイドベースへのアイテム送信が行なえるようになった。これで、自分の使っているゾイドで装備できないパーツの利用価値が出てきたぞ。「トレード」ではなく、あくまで「送信」だが、送受信の履歴はアイテムボックスで確認できるので、だまされてアイテムを奪われてしまおうということもそう無いだろう。どんどん利用して、自分のゾイドに必要な武装をゲットしよう。また、アイテム送信の実装に合わせて、サイトデザインもリニューアル。黒を基調としたよりクールなデザインとなった。さらに、ファームのカスタマイズ画面でキャパシティが確認できるなど、従来の機能にも細かなバージョンアップが施されている。



ほかのゾイドベースへのアイテム送信は、連日大盛況！ サーバへの負荷が非常に大きいとのことなので、利用は計画的に行なおう。

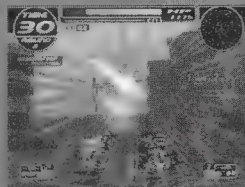
デザインが大幅に変更となったゾイドベース。デザインだけでなく、これまで使えていた機能にも、細かいバージョンアップが施されている。



ゾイドベースの利用に必要なウェブマネー。あまりなじみの無かった人も多いようで、「どこで買ったらいいのかわからない!」という話をよく聞く。ウェブマネーは、コンビニの通信端末などで簡単に購入できるほか、家電量販店やインターネット経由でも購入することができるぞ。充実したゾイドライフを送るためにも、必ず入手しておこう。

近接のタイミングを知る

近接で重要なのは、相手との位置関係とガード。近接攻撃は逃げてスキが大きいので、近接ロック距離に入った後も、相手の行動をよく観察し、なるべく反撃を受けづらい状況を作る。



いかに近接に持ち込むか

近接攻撃を狙う場合、相手も正面から近接戦に付き合ってくれぬならば、「いかに持ち込むか」を意識することは無い。しかし、相手が近接を嫌がって距離を離れている場合は、やみくもに後ろから追い掛けて近接攻撃を狙っても、簡単に回避されてしまい、逆に近接攻撃後のスキを狙われかねない。

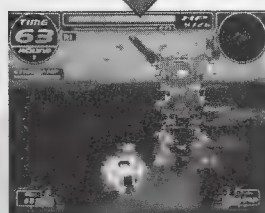
そこで、リーダーを参考に、して相手の進行方向を予測し、正面に回り込むように行動しよう。そして、真正面から近接攻撃を出せば、攻撃を引っ掛けることができる。この「正面に回り込む行動は、近接のみだけでなく射撃時にも重要なテクニックだ。

ガードのコツ

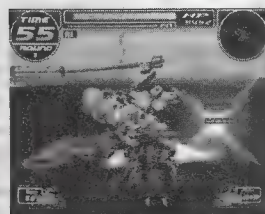
近接戦を行なう上で重要になってくる「ガード」。レバー操作の性質上、HB中にレバーを倒したままにしておけば、相手に近接攻撃を狙われたときに自動でガードしてくれる。だが、攻撃を行なうとトリガーを引いた時点でガード受け付けは解除されて



HB中にレバーを倒し放しにしておけば、自動でガードできる。



ガード後は、ダッシュで相手の横をすり抜けて仕切り直しを狙う。



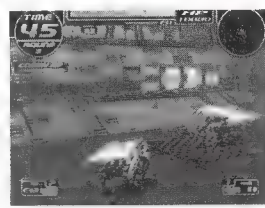
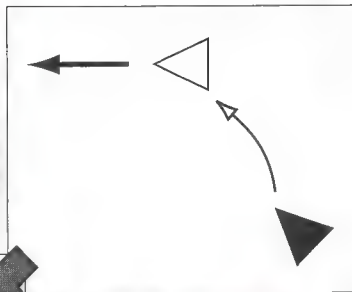
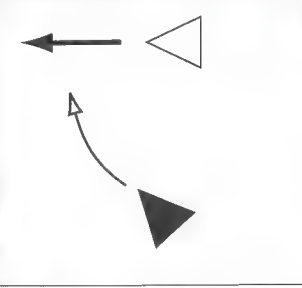
ガード後はその場で真下に落下する。近接ロック状態ならば即反撃が可能。

ステップガード

実は、ステップ中にも、ガードの入力は受け付けている。近接距離でステップを行なうと同時にレバーを内側に倒しておけば、相手の近接が来たときに自動でガードしてくれる。なお、HB中と同じくトリガーを引いた時点でガードは解除されてしまう。



後ろから追い掛けて近接を狙っても、簡単に逃げられてしまう。



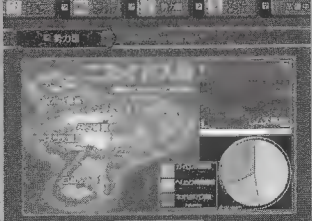
うまく回り込んで正面から近接を仕掛けることが重要だ。

支配率のヒミツ

ゲームデモなどで表示されている、ステージごとの支配率。自分の所属する軍勢の支配率が、対戦時に影響を与えるのだ。

対戦に大きな影響を与えるのは、防御力の変化。自分の所属する軍勢の支配率が高いほど、相手から受けるダメージを軽減することができる。マップの得手不得手のみだけでなく、支配率も視野に入れた対戦マップ選びが重要となるだろう。

また、支配率の高い軍勢に所属する相手に勝つと、アイテム入手率がアップする。苦しい戦いに勝てば、その分見返りも大きくなる。



支配率を確認しつつ、対戦マップの指定を行なうと、より有利に対戦を行えるかもしれない。

チームシステム

近日中に実装予定の「チームシステム」。チームに所属すると、通常のBPとは別に「チームBP」が加算され、その累積値でランキングが変動する。

チーム人数に上限はないが、チーム維持のためには、「上納金」と呼ばれる、月毎に決められたBPを納めなければならない。

また、チームに所属することで、そのチームの目印となる「チームフラッグ」を、複数のサンプルから選択することが可能。かなりの数のフラッグが用意されているとのことなので、期待してほしい。



チームシステムが実装されると、プレイヤー同士のつながりがさらに強化されるだろう。

支配率が与える変化

防御力の増加
アイテム入手率の変化

チームでできること

チームBPによるランキング
チームフラッグの使用
etc.

アイアンコングダPK

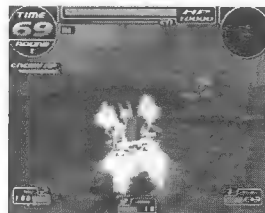
アイアンコングの上位機体。
乗り換え前と同じ感覚で戦う
ことができるぞ。

基本性能&
初期武装

「プロイツェン」徽章を入手
することで、アイアンコング
から乗り換えられるアイアン
コングPKは、アイアンコン
グの上位機体。装備できる武
装は全く同じで、防御力がア
イアンコングから若干アップ
しており、より強固な防御力
を誇る機体となっている。

近接攻撃は、左近接が横な
ぎのフックに、また、投げの
モーションが変更されている。
全体的に威力は上がっている
ものの、発生の遅さは相変わ
らず。なるべくならば使わな
いでも済むように戦おう。

初期武装は、RW「ビーム
ランチャー」、LW「10連装自
己誘導型ロケットランチャ
ー」、CW「ウェポンバックA」
となっている。しかし、アイ
アンコングと全く同じ武装が
装備できることから、それま
で使用していた武装をそのま
ま装着して戦えば、違和感無
く扱えるだろう。



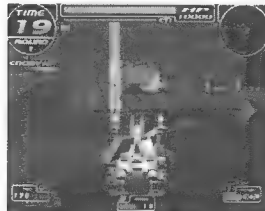
ブーストの効率がアイアンコングより
多少上がっている。

細かなポイント

基本的な戦い方はアイアン
コングのときと同じでOK。
とにかく攻撃をばらまいてけ
ん制し、相手をなるべく近付
かせないように戦おう。

アイアンコング系列は、射
撃ロックの間合いが非常に広
く、ギリギリ画面外に出てい
る相手でもロックしているこ
とが多い。RWやLW②が相
手の方を向いている場合は、
画面内に相手が居なくても
とりあえず攻撃を出してしま
えばヒットすることが多い。

ウェポンバックAは、通常
状態で撃つ場合、レーダー
の内側の枠より近くの相手に
当てられないのだが、ステッ
プ中に撃てば、密着に近い状
態でもきちんと相手を狙って
くれる。H・B中に直接狙うと
き以外は、なるべくステップ
から撃って近距離でもヒット
を狙えるようにしよう。なお
アイアンコングの場合も性能
は同じだ。



射撃攻撃に関しては、アイアンコング
と全く違いは無い。

ライトニングダサイクス

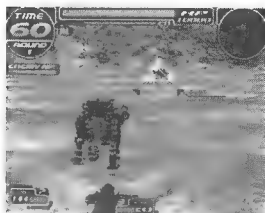
機動力とレスポンスに優れた
第二段階機体。機体速度を活
かして相手をほんろうしよう。

基本性能&
初期武装

「CCSシステム」を使用す
ることで、「コマンドウルフ・
セイバータイガー」から乗り換
えられるライトニングダサイク
ス以下サイクス。ダッシュ
速度は全機体中最速を誇る、
ステップ・ジャンプも鋭く速
い。しかし、ENGゲージの消
費が多く、回復速度も遅いの
で、ステップを多めに使って
移動しよう。

初期装備は、LW「バルカ
ンポッド」CW「LRバルス
レーザライフル」。けん制・
削りにはLW、相手のスキに対
してはRWと、初期装備でも
安定した戦いができる。

サイクスでネックとなるの
は近接攻撃。攻撃力はあるが、
全体的に発生速度が遅く、ま
たLWは踏み込みを行なわな
いため、近接攻撃間合いでも
スカッとしてしまうことが多い。
LWでけん制を行なっている
ときに、暴発してしまわない
よう気を付けよう。



ステップ速度が非常に速いため、連続で
ステップを行ない相手をかく乱できる。

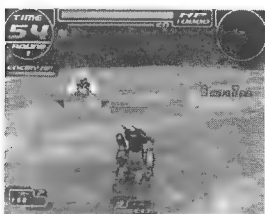
同僚、ケズリを
重視して戦え！

トップクラスの機動性能を
誇るサイクスは、やはりその
機動力を最大限に活かした戦
い方が適している。

基本的に、相手との距離は
遠めに取っておく。そして、
相手を中心に円を描くように
横ステップを繰り返しつつL
Wをばら撒こう。なお、LW
を撃つ際、左トリガーは引き
放しでOKだ。

相手がある程度近付いてき
たら、前にダッシュして相手
の横を通り過ぎ、背後を取る
ように行動する。うまく相手
の横を通り過ぎられたら、距
離を離して再びLWをばら撒
くという。

さらに、行動の合間合間に
CWを交えて、なるべく相手
を近付けさせないようにする
のも重要なポイントだ。た
だし、ENGゲージはダッシュの
ために温存しておきたいので、
あまり連発はしないように、
撃ちどころを十分に考えよう。



常にバルカンは撃ち続け、けん制とケ
ズリを狙おう。

ジェノブレイカー

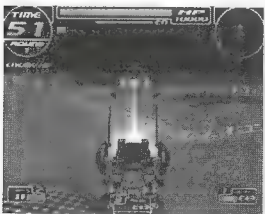
ジェノザウラーの近接性能を
強化した上位機体。蜂のよう
に舞い、蜂のように刺せ！

基本性能&
初期武装

ジェノブレイカーは、「エグ
スブレイカー」を入手するこ
とで、ジェノザウラーから乗
り換えられる上位機体。ジェ
ノザウラーよりも使用できる
武装スロットが減り、ダッシ
ュ速度も少し遅くなっている。
しかしステップやジャンプ速
度の上昇と、ENGゲージの効
率アップにより、むしろジェ
ノザウラーよりも軽快に動く
ことができる。

初期武装は、RW「高圧濃
硫酸噴射砲」、LW「ウェポン
バインダー」、CW「収束荷電
粒子砲」となっている。射撃
戦を行なう場合、LWでけん
制しつつRWで相手のスキを
狙う、オールドツクスな戦法
を取るようになるが、けん制
としてはLWが多少心許ない。
射撃をある程度重視するなら
ば、LWを「8連装ミサイル
ポッド」などのミサイル系の
武装に変更してみるといいだ
ろう。

ジェノブレイカーは、近接
攻撃の性能が非常に高い。機
動性能の強化からも、積極的
に近接戦闘を仕掛けられる機
体となっている。



相変わらず高威力を誇るCW。相変わ
らずスキは大きい使いづらい。

近接で、一気に
畳み掛ける！

ジェノブレイカーは、近接
攻撃の性能が非常に高い。機
動性能の強化からも、積極的
に近接戦闘を仕掛けられる機
体となっている。

通常近接は、左右とも踏み
込みながら背中中のエクスブ
レイカーを突き出す攻撃。入力
後相手に真後ろに回り込まれ
ても、一瞬でそちらへ向き直
って攻撃するという、驚異の
攻撃範囲を誇る。ただし、入
力から発動までに時間
がかかるため、近接ロック間
合いギリギリから攻撃を仕掛
けるようにしよう。

密着に近い間合いでは、ス
テップ近接が非常に有効。ス
テップ中に空中でクロウを突
き出す、ジェノザウラーと同
様の攻撃で、その発生速度は
全機体中最速クラスを誇って
いる。また、ガードされても
スキは少なめなので、すぐに
ダッシュやガードに移行する
ことができる。



見切ることが困難なステップ近接。追
い打ちでの使用も有効だ。

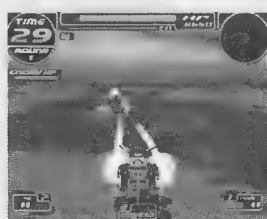
ブレイドライガー

火力に不安の残るブレードライガー。威力の高いブレードアタックをうまく当てよう。

基本性能

ライガーブレードを使うことでシールドライガーから乗り換えられるブレードライガー。機動力、防御力ともに平均的な性能だが、Eシールドがあるため、防御に関しては多少恵まれている。この、Eシールドと、攻撃手段としてブレードアタックを使用するため、E Nゲージの管理が非常に重要な機体だ。

近接攻撃は右が発生が早く攻撃力が低めで、左が右より発生が遅くなるが若干攻撃力が高めになっている。両方とも縦に振り下ろす攻撃だが、発生がかなり早く、スキも少なく反撃も受けづらいため非常に使い勝手がいい。特に、右の近接攻撃は、相手の近接攻撃をガードした後に使えば、ほぼ反撃として確定するぞ。投げは、2段階なのだが、壁の近くなどで当てると、2発目が空振りしてしまうことがあるので注意が必要だ。



何とかして「8連装ミサイルポッド」を入手しよう。

初期武装

RWが「AZ二連装ショットカノン」。弾速が速く、使いやすい武装。ブレードライガーは近接攻撃がメインになるので、近付くためのけん制や反撃にこれを使う。

CWが「Eシールド」。シールドライガーの持つシールドと同じもので、主に接近時のダメージ軽減に使おう。HBの硬直などに使うといい。シールドを展開しての体当たりも有効だぞ。

ブレードライガーは初期装備がこれだけしかないのて正直心許ない。そこで、ソイドベースでのアイテム送信か、自分でレッドホーンなどをベイスに登録し、「8連装ミサイルポッド」を入手するのをオススメする。比較的入手しやすい武装なのでぜひ手に入れよう。これだけでかなり戦いやすくなるはずだ。

近接攻撃でダウンを奪え

初期武装+αだけでは少し攻撃力不足。そのため、性能の高い近接攻撃と攻撃力の高いブレードアタックをメインに戦うことになる。

接近戦を挑んでくる相手は戦いやすい。近接攻撃の早さを活かし、普通に近接攻撃を狙うだけでなく、時には相手の近接攻撃をガードしてから反撃するものも有効だ。

接近戦を嫌がる相手にはじっくり近付こう。近接攻撃が強いからといって無理に接近するのは危険。回避を中心に行動をしつつ接近し、相手のスキに射撃や近接攻撃を入れてダウンを奪うか、側面や背後からブレードアタックを狙うチャンス待とう。

これらの行動でダウンを奪ったら当然起き攻め。ブレードアタックをからめて一気に勝負をかけよう。



攻撃力が低く、しかも足が速い。特殊攻撃も活用しよう。

デイベインソング

機動力が低く、火力重視の本機体。固有武装の17連装砲の使い分けが重要だぞ！

基本性能

17連装砲を使用することでレッドホーンから乗り換えられる機体。レッドホーンの上位だけあって防御力が高めになっているが動きは重い。武装が実弾メインなこともあり、エネルギーの効率は悪くないので、ダッシュを多めに使って重い動きをカバーしよう。使用できる武装スロットが四つとレッドホーンより少ないが、特殊攻撃を持っていないため武装をそろえてやれば十分な火力を発揮できる。

近接攻撃は発生こそ遅いものの、見た目より攻撃範囲が広い。相手の近接攻撃を回避した後に狙うか、思いの外当たったりしやすい。投げはダメージが高く、追い打ちも入れやすい。射撃で全弾追い打ちを入れれば、相手によっては体力の半分近くを奪うことができる。無理に狙う必要はないが、投げが入ったときはきっちり追い打ちを入れよう。



このぐらいの位置をキープして戦うと、攻撃を有効に使用できる。

初期武装

RWが「105mm 17連装砲」。弾速が遅めの実弾兵器で、一度に大量の弾を発射し、クリーンヒットすると大ダメージを与え、ダウンも奪いやすい。追い打ちでもかなりの威力があるので、もしダウンを奪ったときにこれが撃てる状態なら、必ず入れるようにしよう。大ダメージを与えられる機会が増えるぞ。

LWが「8連装ミサイルポッド」。弾速が遅めで、射出の間隔が長いタイプだ。上位機体はこのタイプを持っている機体が居ないこともあり、けん制用として非常に重宝する。HBからのステップなどからばら撒くと有効だぞ。

CWが「対ソイド3連装砲」。弾速の速い実弾兵器で、デイベインソングは初期武装で弾速の速い武装がこれしかない。反撃には主にこれを使う。

17連装砲を当てる

デイベインソングが大きなダメージを与えられる手段は主に二つ。①「RWを直接当てる」②「LWとCWをうまく使ってダウンを奪い、追い打ちとしてRWを入れる」のどちらかになる。①の場合はほかの武装をけん制に回せるが、②の場合はRWを温存しなければならぬ。しかし、その分かなりのダメージが期待できる。距離や状況に応じて狙いを変えていこう。

これらを狙う場合、この機体は弾速の遅い武装が主力のため、遠距離では攻撃を当てにくい。威力の高い攻撃を当てるために、近接攻撃が発生しない程度に近い位置をキープして戦おう。ただし、レッドホーンのとくと比べて少し防御力が低下しているため、レッドホーンのとくと比べて回避を慎重に行なおう。



なかなかの攻撃力だが、発生が遅くスキが大きい。障害物などを利用して狙おう。

こんな武装はいいか？

オススメ武装ガイド

これから本作を始めようという人や、新しい機体に果ててみようという人のために、初期機体のオススメ武装を装備、武器別に紹介する。気に入ったものを見つけたら、入手してみてもいいか？



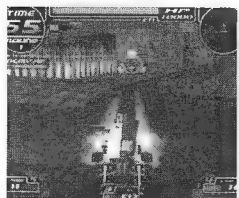
レッドホーン

防御力が高い上、とにかく手数が多いレッドホーン。これに攻撃力が加われば鬼に金棒!? 力で相手を圧倒だ!



コマンドウルフ

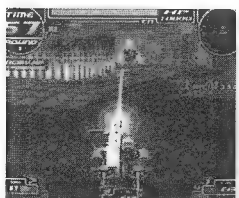
機動力が非常に高いコマンドウルフ。それを活かすも殺すも武装次第になる。慎重に考えていこう。



CWに付けられるのはこのビームランチャーのみ、手に入れたら迷わず装着しよう。

- RW①..80mm地対地2連装ビーム砲
- LW①..対ソイド3連リニアキャノン
- CW..ビームランチャー
- RW②..高圧硫酸噴射砲
- LW②..大型ミサイルバンダー

火力がすべて



誘導性が高くリロード時間も短い。弾数は少なめだが、気になるほどではないぞ。

上記の装備はとにかくにも使い勝手のいい武装をフル装備してみた形。上記装備でキャパシティが最大のため、オプションパーツはいいものが付けられないが、この装備で十分な強さを誇るのだから。特に、専用武装の大型ミサイルバンダーの威力は圧巻だぞ。



見た目のカッコよさもなかなかのもの。一番のオススメ武装だぞ。

実弾兵器で、攻撃力も高い弾数こそ少なめなもの、弾切れはまず無いため使い勝手がいい。これと8連装ミサイルポッドがあれば、かなり安定した戦いができる。入手したらとっさで準備しよう。

二連装キャノン

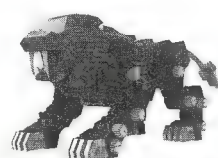
ウエボンバンダー

エネルギーを消費する武装のため、ダッシュ時のENゲージ消費が激しいコマンドウルフとはいまいち相性がよくないように思えるが、初弾の弾速の早さは大きなポイント。機動力を活かし、回避からの反撃をメインにするならあなどれない性能だ。とはいえ、エネルギーを消耗する事実には変わりない。CWには実弾兵器を付け、オプションパーツにジェネレーター系のパーツを付けることでフオーするといぞ。



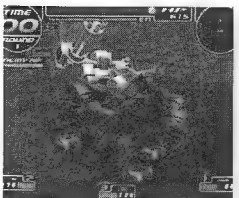
セイバータイガー

エネルギー効率がそれほどよくないセイバータイガーには実弾兵器が相性がいい。実弾の専用武装もあるぞ



シールドライガー

シールドライガーは武装によっては見た目も大きく変化する。好みの武装を探そう!



見た目はビームガトリングユニットと似ているが、専用武装だけあって性能は良好だぞ。

一見して、ビームガトリングユニットと見間違えそうだが、こちらはセイバータイガー専用の実弾タイプのガトリングユニット。性能がほぼ同じで実弾のため非常に使い勝手がいい。リロードも早いぞ。

ガトリングユニット



8連装ミサイルと一緒に使うことで驚異の弾幕を張ることができる。追い打ちとして使っても優秀。

一度に多数のミサイルを発射するため、ほかの武装とうまく組み合わせることで、攻撃している時間を大幅に延ばすことが可能。攻めるのが好きで、弾幕で相手を圧倒したい人にオススメの武装だ。

アサルトユニット



この装備を使いこなしてこそ、真のシールドライガー乗りといえるかもしれない?

シールドライガーは、実は防御力が低めなので、機動力を重視する方が有効だぞ。

実弾型装備

見た目重視

ZOIDS 武装パーツリスト

アイコン	名称	装着可能機体 (スロット) ※略称	種別・キャパシティ	解説
	アサルトユニット	SL (1)・ST (3)	ミサイル (実装) ×3	ゾイドの背中に装着されるミサイルユニットで、放物線を描くように攻撃する。ミサイルにしては弾速も速く使い勝手がいい。別のスロットが光学兵器などの場合にオススメ。
	全方位 ミサイルセット	CW (1)・GB (5)・ SC (2)・RH (5)・ GO (1)・DB (1)・ MD (4)	ミサイル (実装) ×3	初速と最高速の差が大きいミサイルを発射。8連装ミサイルポッドと同じように使えるが、威力と衝撃値が多少高い代わりに総弾数が少ない。
	AZ30mm連射 レーザーバルカン	LZ (3)・KW (3)	レーザー (実装) ×3	小型のビームバルカンを連射する武器。シールドを貫通する性能がある。連射は効くのだが、その分エネルギーの消耗が激しいので、無駄使いしないように。
	LRバリスレーザー ライフル	GB (1)・ST (3)・ DB (4)・KW (3)・ LZ (3)・BS (1)	ビーム (実装) ×2	弾速が速く、威力の高いビームを2発同時に発射する。エネルギー消費が高いが、リロード時間が長いため、システムダウンを起こしてしまう危険性は少ない。
	対ゾイド30mm 2連装ビーム砲	BJ (1)・ST (3)・ DB (1)・2)	レーザー (実装) ×3	小型のレーザーを2発同時に発射する光学兵器。威力はそこそこだが、弾速が速く弾が小さいため、ミサイルなどに紛れさせることで回避を困難にできる。
	ウエポンシートEX	空槽 (1) (オプション)	ウエポンシート ×1	機体のキャパシティの最大値を2増加させるオプションパーツ。装備をたくさん付ける機体にオススメ。
	フイーネ	空槽 (1) (オプション)	対ゾイドA ×1	左右のステップ距離をわずかに増やしてくれる。キャパシティを消費しないため、武装をたくさん装備していてキャパシティの余裕が無いときに便利。
	シャドー	空槽 (1) (オプション)	オーガマイグ ×2	相手に与えるダメージが5%増加し、対衝撃値が20%アップするオプションパーツ。もともと対衝撃値の高いゴジュラスなどが装備すると、ほとんどダウンしなくなる。なお、対戦では入手できない。

メダル	名称	解説	メダル	名称	解説
	ゴールド メダル	一騎当千の戦士に送られる勲章		17周年記念 メダル	階級が准尉以上のときに、レッドホーン・アイアンコングPKからディバイゾンに乗り換えられる。
	ゾイド マスター	熟練の戦士に送られる称号		DAS 「イエーガー」	階級が准尉以上のときに、ライガーゼロ・LZシュナイダー・LZパンツァーからLZイエーガーに乗り換えられる。
	ワンダー・ ボーイ	戦場で奇跡を起こすと呼ばれる者が着ける証		エクス ブレイカー	階級が准尉以上のときに、ジェノザウラー・ロードゲイルからジェノブレイカーに乗り換えられる。
	シールド ブレイカー	対シールド所持ゾイドに対して圧倒的強さを誇る者に送られる勲章		CCB システム	階級が少佐以上のときに、コマンドウルフ・セイバータイガーからライトニングサイクスに乗り換えられる。

※機体名の略称 CW:コマンドウルフ/SL:シールドライガー/GJ:ゴジュラス/LZ:ライガーゼロ/K:アイアンコング/ST:セイバータイガー/RH:レッドホーン/GB:ジェノザウラー/SC:LZシュナイダー/PA:LZパンツァー/JA:LZイエーガー/BL:ブレードライガー/LS:ライトニングサイクス/KW:ケーニッヒウルフ/GO:ゴジュラス・ジ・オーガ/PK:アイアンコングPK/GB:ジェノブレイカー/DB:ディバイゾン/BF:バーサークフューラー/LX:LZイクス/BS:BFシュトルム/GG:ゴジュラスギガ/LG:ロードゲイル/MD:マトリクスドラゴン

※機体乗り換えには、「その機体に乗り換えられる機体を現在使用している」「乗り換え可能な階級である」「乗り換えアイテムを所有している」の3つの条件を満たしていなければならない。前記の条件を満たしていれば、カスタマイズベンダーでカードの更新を行なうときに、機体乗り換えを選択することができる。

※機体別キャパシティ一覧 CW:12/SL:12/GJ:12/LZ:12/K:15/ST:12/RH:15/GO:12/SC:11/PA:13/JA:11/BL:13/LS:11/KW:13/GO:14/PK:17/GB:14/DB:11/BF:13/LX:13/BS:17/GG:14/LG:13/MD:15



バージョンアップにより
読み合い、さらに深まる!!

WRESTLE ARENA BATTLE CLIMAX

©2004 KONAMI

レスルアリーナ バトルクライマックス!

- メーカー：コナミ/コナミマーケティング
- ジャンル：プロレスレーティングカード&オンライン対戦マスビデオ
- 操作方法：専用筐体+トレーディングカード
- 発売日：2004年5月発売(稼働中)
- 使用基板：—

©2004 NEW JAPAN PRO-WRESTLING Co., Ltd.
©2004 PRO-WRESTLING NOAH CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED
©2004 ZERO-ONE CO.
©2004 TAKAYAMA-DO.COM
©2004 BASEBALL MAGAZINE SHA co. ltd

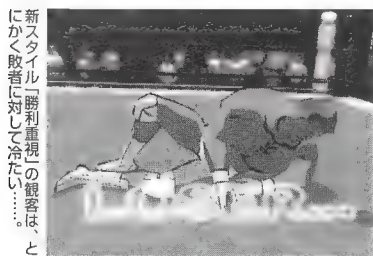
※記事内容は8月18日時点での最新バージョンを元にしたものです。

プロレスのアツい夏が終わっても、バトルクラ
者に休息は無い! 高山選手の復帰を心待ち
にしつつ、パワーアップVer.の攻略に進むの
だ。ハッスルするぞ〜! オー!!

Text: 漁人

IMPRESSION

「興行収益」「観客興奮度」という評価軸を導入することで、ただ勝つことだけが目的の対戦ゲームではなくなっている本作。ネットの向こうの対戦相手と息を合わせて、観客を大興奮させる。こんなゲーム、ほかには無いぞ!!



新スタイル「勝利重視」の観客は、と
にかく敗者に対して冷たい……。

試合前に選択する「興行重視」と「勝利重視」という二つのスタイルは(タイトルマッチは対戦形式が異なるのでここでは除外)、主に観客興奮度の上昇&下降基準によって差別化されている。

このうち「興行重視」の観客については、旧Ver.とほぼ同じ基準だと思ってもらって間違いない。

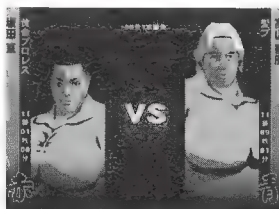
問題は「勝利重視」の観客。大技・小技の流れを嫌ったり、ラッシュでのコスト使い切りを好んだり、試合展開に関しては興行重視と同じだが……。ダメージを与える盛りが上がり、受けると落胆するという傾向が、非常に強くなっている。技を決めた後にやり返されると、直前の上昇が帳消しになるほど観客興奮度が下がってしまう。確実に盛り上げる方法は「勝利」のみだ。



ついにアナコンダバイスが得意技に、
技カードの写真も重要な指針となる。

パワーアップVer.では、各選手に設定された得意技が変更されている。旧Ver.では一部「よく使う技扱い」だった、その選手の写真がカードに使われている技が、すべて得意技になったのだ。カードの写真の選手については、前号を参照してほしい。

得意技の調整



興行重視では階級別に試合が組まれ、勝利重視では無差別級で組まれるようになった。



興行重視、勝利重視共に、初発技ボーナスはこれからの重要な研究テーマとなる。

その試合で初めて決める技が、2度目以降の技より盛りが上がることに気付いているだろうか? しかも、このときは威力も上がっている。盛り上がりも威力も違うとなると、いろんな技を鍛える方法が興行・勝利ともに有効なのか?!

初発の技に ボーナス付加



技を出す時2増え、つぶされると使用コストの半分が戻ってくる点は変わらない。

関節技+ブリストのコスト増加量が「4以上」となり、フオールを返したときにコストが増えるように(詳しくは後述)。関節技フィニッシュも、返せば同様にコストが増える。

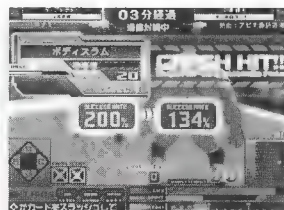
コスト増加量の 調整

〜サクセスレート算出式〜

- 基本値は技の習得度そのまま
- コストが異なる場合のみ、コストが多い方に【コスト差×30】が加算

〜百分率の確率を求める式〜

- 自分のサクセスレート÷(両者のサクセスレートの合計)×100



低コストの技でも競り勝つ確率が上がっている。コストが高い技でも安心できないぞ。

今回のサクセスレート勝負では、基本的に習得度がそのまま反映される。そして、コスト差が1開くことに、コストの高い方のサクセスレートが+30される仕組みだ。例えば習得度50のコスト4技と習得度50のコスト6技がぶつかった場合、コスト6側に30×2が加算され、50対110となる。計算してみれば分かるが、コスト差によるサクセスレートの補正は、旧Ver.より小さくなっているぞ。

サクセスレートの 調整

変更されたポイントを見逃すな!!
パワーアップVer. 徹底検証

7・20の電撃バージョンアップから早くも1ヵ月。巧みに調整された多くの変更点に、どう対応していけばいいのだろうか。

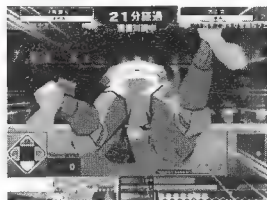


秋山選手カード当選者発表!! 8月号で実施した、秋山選手カードのプレゼント。どちらも多数の応募をいただき、ありがとうございます。そして厳正なる抽選の結果、以下の4名様が当選となりました。 ●秋山選手サイン入りスペシャルカード……千葉県 長野様、富山県 栗田様、埼玉県 後藤様 ●ドリーム秋山デッキ……愛知県 森様 おめでとうございます!!

JKPWの場合

by 編集JK

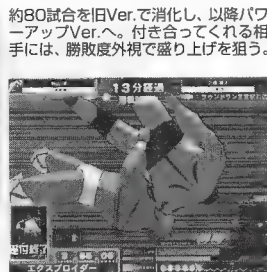
ブレデター、金丸、黒天山、黒秋山、黒小橋で挑んだ4周目は、3周目とは違って変わって観客興奮重視でプレイ。ただ、勝ちにくる相手には「負けてもいいから盛り上げよう」……などとは思わず、3周目で培ったスキルで緑頭



相手が勝ちを狙ってくると見るや、一転してバチバチスタイルで対抗。そう簡単には負けてやらんです。

も辞さぬ徹底応戦！ 当然、収益の伸びには影響するんですが、勝ちを献上するよりマシなんで(笑)。

それと、カードの方がようやくコンプ間近(残るはノーマル1枚)。トレードに協力していただいた皆さま、ありがとうございます！



黄金プロレスの場合

by 漁ん

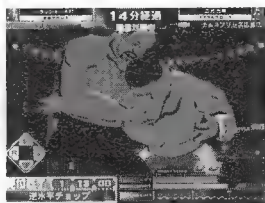
せっかくスタイルが分けられたのだから、と目新しさに引かれて勝利重視に移行した黄金プロは、藤原組長、シャムロック、長井、坂田、ラッシャーの“元U”チームに選手一新(ラッシャーのみ興行重視)。しかし、出てくる相手



緑頭はエンタメのベテラン、ラッシャーさん。……とはいえ、相手に仕掛けられたら“金網の鬼”に変わります。

は高山、小橋のオンパレード……これはきつつい!! でもね、やっぱり好きな団体を選んでやるプレイの方が楽しいと思うわけだ。確かに勝利重視は選手の強さがモロに出るけど、ランキングを狙うだけがプロレスじゃないというか。

肩身の狭い思いをせずに真剣勝負ができる勝利重視。でも序盤は興行重視のクセが抜けなくて負けまくる……。



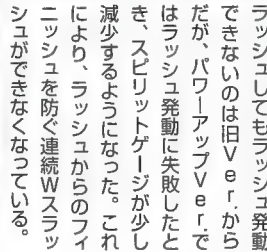
アルカデバトクラブの新たな闘い

ファンが楽しめるような試合がある。そんなプロレスの魅力を伝える。アルカデバトクラブの新たな闘い。

POWER UP Ver.



相手ラッシュ中、相手の技を読んで同コストの技でWスラッシュ。ラッシュカットとラッシュ発動の両方を狙える。



ラッシュ発動失敗でスピリット減少

相手のラッシュ中は、Wスラッシュしてもラッシュ発動できないのは旧Ver.からだが、パワーアップVer.ではラッシュ発動に失敗したとき、スピリットゲージが少し減少するようになった。これにより、ラッシュからのフィニッシュを防ぐ連続Wスラッシュができなくなっている。



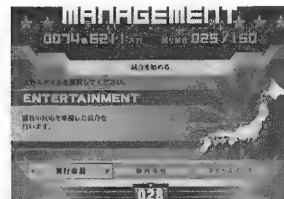
消費体力が少なくなった代わりに回数制限が付き、ブースト。ナイス調整なのでは？

旧Ver.ではリスクが高くて気軽に使うことができなかったが、パワーアップVer.では使用時の体力消費が15%に軽減。リスクが無くなったわけではないが、使いどころは増えている。

その代わり、1試合に2回までという回数制限が付き、使い方に個性が表われそう。

ブーストの変更点

旧Ver.ではリスクが高くて気軽に使うことができなかったが、パワーアップVer.では使用時の体力消費が15%に軽減。リスクが無くなったわけではないが、使いどころは増えている。

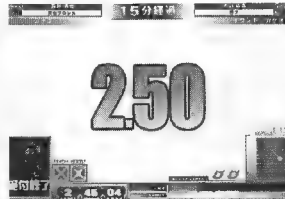


同団体のほか選手がベルトを保持しているければ、いつでもタイトル挑戦できる。

旧Ver.でマックス・倉井の持つタイトルに挑戦するには、「選手の人気が★三つ以上」「残り試合数が10以上」という条件が必要だった。しかし、パワーアップVer.では後者の条件がなくなり、残り10試合を切った選手でも挑戦できるようになっている。

残り10戦以下でもタイトル挑戦が可能

旧Ver.でマックス・倉井の持つタイトルに挑戦するには、「選手の人気が★三つ以上」「残り試合数が10以上」という条件が必要だった。しかし、パワーアップVer.では後者の条件がなくなり、残り10試合を切った選手でも挑戦できるようになっている。



ギリギリで返せば、大幅にコストが増える。意図的に狙えるものではないが……。

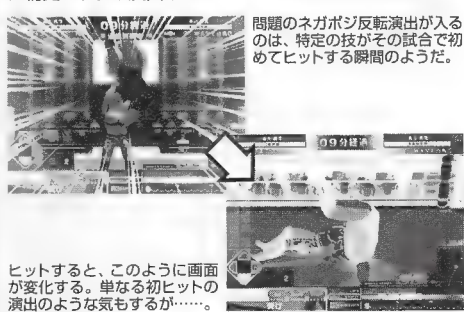
相手のフィニッシュを返すとコストが増えるのは前述した通り。増加量は、原則的にはフォールを返したカウント数と同じ。カウント1なら1コスト、カウント2なら2コスト増えるぞ。しかし、カウント25以降だと話は別。カウント25で4コスト、カウント299では6コスト増えるのだ。

フィニッシュ返してたまるコスト

相手のフィニッシュを返すとコストが増えるのは前述した通り。増加量は、原則的にはフォールを返したカウント数と同じ。カウント1なら1コスト、カウント2なら2コスト増えるぞ。しかし、カウント25以降だと話は別。カウント25で4コスト、カウント299では6コスト増えるのだ。

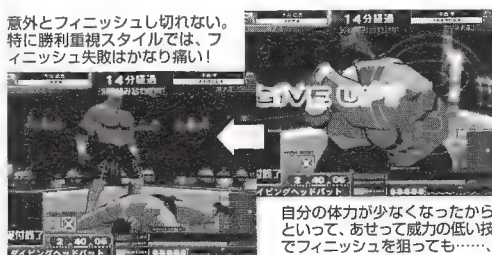
これは一体!? 技ヒット時のネガボジ反転

だれもが気付いているが、その意味はイマイチ分かっていない変更点、それが技ヒット時にグラフィックの明暗が反転する演出だ。LV1のキラカード技、LV2技、LV3技が初めてヒットしたときに発生するようだが……。単に初ヒットの演出なのか？ それともほかの条件が？

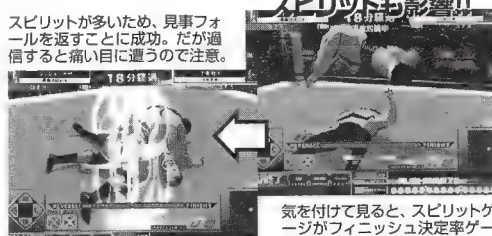


ヒットすると、このように画面が反転する。単なる初ヒットの演出のような気もするが……。

問題のネガボジ反転演出が入るのは、特定の技がその試合で初めてヒットする瞬間のようだ。



意外とフィニッシュし切れない。特に勝利重視スタイルでは、フィニッシュ失敗はかなり痛い！



自分の体力が少なくなったからといって、あわせて威力の低い技でフィニッシュを狙っても……、

スピリットも影響!!

スピリットが多いと、見事フォールを返すことに成功。だが過信すると痛い目に遭うので注意。



気を付けて見ると、スピリットゲージがフィニッシュ決定率ゲージに換算されているのが分かる。

フィニッシュ決定率の多様化

パワーアップVer.では、威力の低い小技によるフィニッシュが、大技によるフィニッシュよりも決まりにくくなっている。フィニッシュされたときに決定率のゲージが表示されるようになったため、気付いている人も多いと思う。

さらに、スピリットゲージがたまるといってフィニッシュを返しやすいくなる、という超ビッグな変更も行なわれている。スピリットゲージ満タンの時にコスト0技でフォールされたときなどは、生き残る可能性が高いわけだ。

が、確実に決めたいときはできるだけLV2以上の強力な技を使うべきだろう。



アンケートは？ プレゼントに合わせて実施したアンケートの結果を一部紹介。団体所属選手はキラカードの選手(黒カード版含む)が多い中、藤原、サムライなど女人好きな選手も意外に見られた。一方、好きなカードは千差万別だが、理由は「最初引いたキラカードが多かった」「写真の選手があまりにブサイクだから」という理由もあったぞ。

勝利重視スタイル

スタイル別
攻略

プロレスに闘いを取り戻せ!!

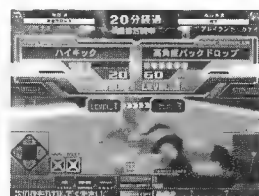
パワーアップVer.で登場した「勝利重視」スタイル。これまでとは全く違った闘い方が求められるこのスタイルを、選手選びから技選び、さらにはトレーニングに至るまで徹底解説。ごちゃごちゃ言わんと、どっちが強いかわかりさせたらええんや!

「勝つ!」のための 選手選び

全員が勝ちにくる勝利重視で勝つには、パラメーターの総量ではなく、パワー、スピード、テクニックのどれか一つでも高いものがあるかが重要となる。使う技の種類を絞れば、低いパラメーターの影響は少ない。器用貧乏なパラメーターの選手より、一つでも高いパラメーターを持った選手の方が活躍するハズだ。

「勝つ!」のための 技選び

上記の基準で選手を選んだ人なら、もう登録すべき技は分かるだろう。そう、各選手の高いパラメーターに対応した種類の技だ。パワーは投げ技、スピードは打撃技、テクニックは関節技。ただし、いくら得意な種類の技といっても、「レックロック」のように、コストに対して威力が低過ぎる技は避けたいところだ。



相手を信頼して観客興奮度を上げていくのもいいが、こちら一度はプレイしてみしてほしい。闘魂を取り戻せ!!

「勝つ!」のための トレーニング

●一点集中型

旧Ver.から勝利重視派の間で使われていたトレーニング法がコレ。まず得意技を3〜4個に絞って100%まで鍛え、次にタフと鍛えた技に対応するパラメーターをトレーニング。パラメーターが一通り上がった、得意技が習得度150%目指して鍛え続けるというものだ。ダメージの大きい技が得意な選手は、この方式がオススメ。

●初発ボーナス狙い型

初発の技には観客興奮度とダメージにボーナスが付くという、パワーアップVer.のシステムを利用した方式。いろいろな技を100%まで鍛えて、なるべく多くの初発ボーナスを得るというものだ。初発ボーナスは本来のダメージの3〜4割程度と、意外に大きい。習得の早い技を選べば、かなりいけるかも!?



強力な技を極めるまで鍛え、数発当てて勝負を決める。このスタイルの人は「受け」が多い傾向にあるようだ。



歴史が浅く実績の少ないトレーニング法だが、可能性は十分にある。

観客の好みと勝利者ボーナス

●観客が特技を支持

勝利重視の観客だろうと、好みは基本的に興行重視と同じ。だが、とにかくダメージを与えた&受けたときの反応が過敏。また、勝った瞬間の喜びが極大で、どんなにマズい展開でも勝ちさえすれば許してくれる。



負けに対してはトコトン厳しいが、勝利時の伸びは非常に大きい。

●勝てば勝利者ボーナスが

勝利重視で対人戦に勝つと、試合会場の規模に応じた勝利者ボーナスが、興行収益に上乗せされる。その額は、小会場：100万円、中会場：300万円、大会場1000万円、特別会場：1500万円となっているぞ。



興奮度の面では興行重視より厳しいので、うれしいボーナスだ。

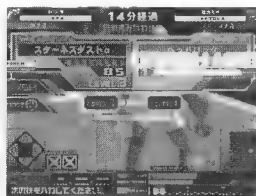
勝利重視のセオリー

勝ちにつながる試合展開は?

勝ちに徹する相手を倒すには、こちらこそ観客の目を忘れて勝ちに行くしかない。ここでは、勝利重視で闘う際の「これだけは覚えておきたい」基本を紹介。これらを覚えておけば、興行重視で勝利重視の闘いを仕掛けられたときの対応力も向上するだろう。

とにかく不利な コスト切れ状態

勝利重視モードでは、常に相手のコスト残量を計算し、相手が取れる行動を把握しておこう。特に、相手がコストを切らしたときは大チャンス。コストの無い相手はLV1技しか出せないの、高コストのLV1技が決まりやすく、LV2技はほぼ確実に決まるぞ。



体力が少ない状態でのコスト切れなどもあっての。ブースト付きでLV3の投げ技を出されたら、ほぼ負け確定だ。

とにかく勝利を 最優先!!

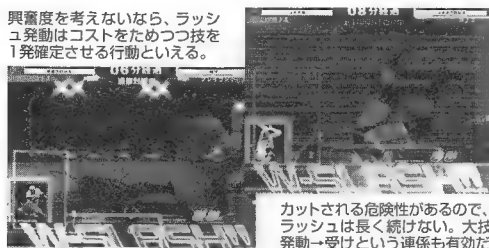
これまで観客興奮度を重視してきた人は、勝てるけどもう少し盛り上げたい、そんな局面に必ず出会うだろう。だが、慣れないければなおさら、そんなときは勝利を優先したい。逆転負けして観客興奮度が下がっては本末転倒だ。

ラッシュは 大技で短めに

ちなみによく目にする、コスト0技によるラッシュ発動。興行重視では普通の行動だが、勝利重視ではオススメしない。技が確実に決まるチャンスなのだから、コスト0技で使ってしまうのはもったいない。カットされる危険性のあるラッシュは、長くて3発ぐらいがセオリー。それも合わせて考えると、発動技はそれなりに痛い技がベターなのだ。



興行重視ではまずやらない行動も、勝利重視では当たり前。そこにはまったく別のセオリーが存在する。



カットされる危険性があるので、ラッシュは長く続けない。大技発動一受けという連発も有効だ。

スタイル別 攻略

興行重視 スタイル

重要なのは「和」の心!!

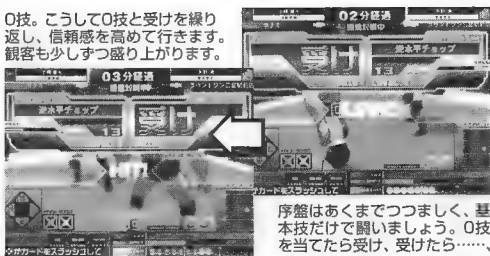
興行重視の試合は、茶道の心に通じるものがあります。相手と息を合わせ、最後の1分まで作法通りに振舞えば、相手も観客も大満足の素晴らしい試合ができるでしょう。今回はそんな試合をするため、全国的に広まっている基本作法をお稽古していきます。

バトクラ表千家作法

一、ゼロ受け

試合開始直後は両者コスト0の技(以下、0技)を出し合い、あいさつを行ないます。ここで競り勝った方は、次に再び技を出してはいけません。先方が再び基本技を出してきますので、それを受けてください。こうして0技→受け→0技……と繰り返して、コストとスピリットをためましょう。

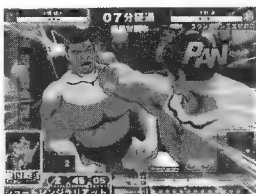
序盤はあくまでつつましく、基本技だけで闘いましょう。0技を当てたら受け、受けたら……、



お互いのラッシュが終わったら、一、二を繰り返します。なお、1回目のラッシュが終わった時点で作法終了とする垂流も存在します。その場合は実力勝負が始まります。

二、再び一へ

バトクラ表千家作法



作法通りならラッシュは全受けます。先にたまった方から発動し、両者ラッシュを先方に受け切ってもらいます。

二、ラッシュ

バトクラ表千家作法



この作法は太極広く愛されているものです。興行重視の試合では、これができれば先方に失礼が無いでしょう。

四、ブリストでスピリット補充

バトクラ表千家作法

三の手順を終えたなら、残り時間は少ないことでしょう。そこで、コスト0の打撃技+ブリストでコストとスピリットをためましょう。ブリストは1回目のラッシュ後に使い、先方より早く2回目のラッシュを狙うのもいいですね。

五、3rdラッシュ

バトクラ表千家作法

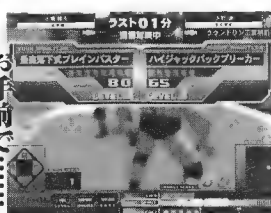
残り時間5分の表示が出たら、両者ともに0技でWSラッシュを行ない、ダブルラッシュに入りましょう。ダブルラッシュは、技を当てた側も当てられた側も盛り上がりやすいもの。試合終盤としては最高の展開といえるでしょう。ここまで来たら後は相手と修得度を信じて、技を3発つなぎましょう。

四、互いの必殺技でフィニッシュ!!

バトクラ表千家作法

ダブルラッシュを続けて残り時間2分までなれこんだら、最後は自慢の大技でフィニッシュを狙いましょう。もちろん、相手も同じくフィニッシュを狙ってきますので、多くの場合はサクスレート勝負になるでしょう。

必殺技がLV2の投げ技の選手は、ブリストを使っても構いません。この作法での勝負は、最後にこそあるのです。



ラスト1分の大技勝負で、美しい幕引き。引き分けに持ち込む方も居るようです。

相手の不穏な動きに注意!!

いかに観客興奮度を最重要視したスタイルとはいえ、これはプロレス。相手に仕掛けられたときに黙ってやられていては、ただの社交ダンスになってしまう。相手が勝ち狙いで仕掛けてくるなら、迷わず受けて立ちたい。普段は観客を喜ばせるためのレスリングでも、いざというときは道場で覚えた技を存分に使うべきだろう。興行重視で真剣勝負をやるのもどうかとは思いますが、勝ち狙いに対応できないのも悲し過ぎる。



たまに仕掛けてくるヤツが居るからプロレスは面白い。どんなスタイルの試合でも、緊張感だけは無くさないように。



特別会場で闘えるどうかは、相手の集客力にもよる。二人の合計集客力が50,000人を超えれば進出できるぞ。



人気度が★3以上になると挑戦できるタイトルマッチ。対人戦がやりたいだけなら、無理に挑戦する必要はない。

A 団体ランクを上げまくれ!

それは団体ランクが3以上で利用できる「特別会場」だな。団体ランクは0から始まり、150試合を終えた時点で収益が10億円に達していれば上がるから、ガンガンやり込んで4周目を目指してくれ。

Q 今日、すごい会場を見たんですけど?



技の応酬は好まれるが、同じ技ばかりだと観客も落ち着いてくる。多くの技を覚えさせた方が盛り上がりやすい。

A お客さんの反応をみる!

観客興奮度の初期値に若干影響する程度だな。タイトル防衛の意味? 強さの証に決まってるだろうが! ベルトで収益が10億円に達していれば上がるから、ガンガンやり込んで4周目を目指してくれ。

Q ベルトを持つことの利点って?



試合スタイル表記は全部で5段階。マッチングされた相手かどんな試合をするのかを予測する目安になる。

A 初耳だ!

同じ技の応酬って、顔面張り手を受けて顔面張り手ですってやつか? まあ盛り上がるだろうが、特別なものは無いな。観客は耐えてからの反撃が見たいから、どんな技でも応酬になる攻防は好評だ。

Q 同じ技の応酬が盛り上がるってホント?

A 初耳だ!

これは、相手の団体がどの試合スタイルを多く選んでいるかを示すものだ。毎回勝利重視を選ぶ団体は「勝利重視」視さみ、バランス良く選べば「臨機応変」といった感じだ。

Q 対戦成立時のフレイスタイルって何?

A 選択している試合スタイルの目安だ!



今回までのアックス・食井が、皆の疑問を解決! ひとつひとつ、決り(以下略)

600馬力からが 本当のMAXIMUM TUNEだ!!

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE

ストーリーモードでバトルを重ねてクルマをチューン! 第一段階の目標はSTEP10の600馬力だ。本作の本当のバトルはここから始まる!

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE

■メーカー:ナムコ
■ジャンル:レースゲーム
■操作方法:ハンドル+ペダル×2+ギア
■発売日:2004年7月上旬(稼働中)
■使用基板:Chihiro™

©楠みちはる/講談社

© 2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, cars, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners. All rights reserved.

Text: するする◎

カーセレクト画面で カラーを変更すると…… クルマのグレードがッ!

本物の市販車には「限定モデル」なるものが製造され、売られているが、その限定モデルがマキシマムチューンにも存在するのだ。その限定モデルはクルマを選ぶ際のカラーセレクトでカラーを変更し、特定のカラーリングを選択すると使うことができる。限定モデルは全部で6台用意されているので表にしたみた。ここで気になるのがそのモデルの性能。実はこれは視覚的変化のみで性能は変わらない(残念……)。データ画面を見れば一目りょう然なのだが、知らずにその気になっていた人も居たかも?

メーカー	車名	通称色	カラーリング限定グレード
マツダ	RX-7 FD3S	サンバーストイエロー	Type R BATHURST R
ミツビシ	ランサーエボリューションVII	スコティアホワイト	RS
	ランサーエボリューションVII	ホワイトソリッド	RS
ニッサン	スカイラインGT-R V-spec II	ミネアムジェイド	V-spec II Nür
スバル	インプレッサ WRX StI	ソリッドレッドorビュアホワイト	Spec C limited
	インプレッサ WRX StI Version 6	ガミヤイエローorビュアホワイト	typeRA StI Version6

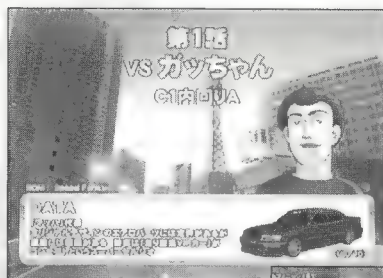
RX-7はもともとこのカラーからセレクトに入るので知らずにBATHURST Rにしていた人も多いはず!? 知ると気分が変わるかも?



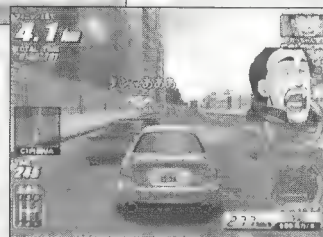
BNR34の最終限定モデルといえばやはり「Nür」。それがここに登場する! この「Nür」を選ぶだけでかなりテンションが上がるよね!

STEP10はまだまだチューニングの座のロ!

オーバー600馬力の 世界へ!



2周目も基本的には1周目同様に初級からスタート。超上級まで全20話のクリアを目指すわけだが、そこにはさらなる試練が待っているぞ。登場人物も変化するかも?



2周目が存在する!

やり込んでいるプレイヤーは知っていると思うが、これから本作にハマろうとしている君に朗報! 超上級の最終第20話をクリアした後に、なんと2周目が存在するのだ。詳しいことは今後紹介していくが、そこには強くなったライバルたちが待っているぞ!

初級の第1話はガッちゃんのセルシオ。さてお手並み拝見……ってなんじゃこの速さは! こっちもチューンしてんだぞ〜。

ポイントをとめるのが大変だぞ!

1周目のチューニングポイントは、バトルに勝てば一気にフルゲージになりチューニングができた。また、負けてもある程度ゲージがたまっていった。それが2周目になるとバトルに勝っても6分の1しかたまらないのだ! ここからのチューンはかなり難しくなるぞ。負けた場合の増える量は……と……。



豪勝だったはずの初級の面々だが、なめてかかると痛い目に遭うぞ。1回のバトルで増えるポイントの量を考えると負けるわけにはいかない!

勝ってゲットできるポイントはこれぐらい。3回勝たないと満タンにならない。チューンするためにはさらに走り込まなくてはならないぞ。



羽田線 天王洲付近

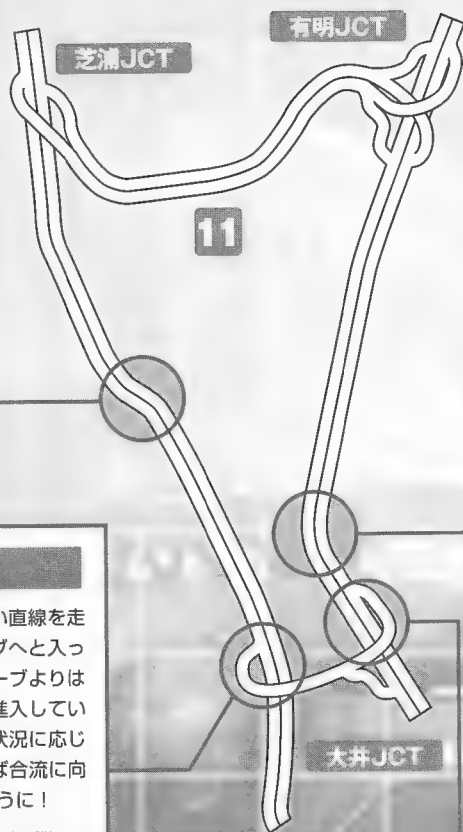


最初の左はコースの幅を十分に使う形で抜けていけば、全開状態でもかなり楽に曲ることができるぞ。



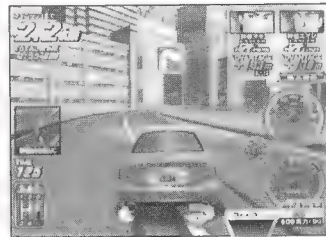
2つ目の右は、黄色のマークが出るので減速を多くしがい。軽くアクセルをオフにする程度で大丈夫だぞ！

羽田線はエスケープゾーンがほとんど無い2車線。この左から右へ切り返すコーナーは、直線で速度が高くなるが、減速は2つ目の右で少しする程度で大丈夫だ。



羽田線 東品川付近

大井JCTのきつい右カーブを曲がり、短い直線を走ると羽田線のの上に合流するために右カーブへと入っていく。ここ右カーブは大井JCTの右カーブよりはゆるいので、アクセルの調整による減速で進入していける。ただしコースの幅は広くないので、状況に応じてブレーキも併用するように。曲がり切れれば合流に向けて下りへ。接触して加速が鈍くならないように！



コースの幅が狭いので多めに減速しがちだが、ここはアクセルを少しオフにするだけで曲ることができる。



曲がるとコースは下りになる。再び高速ステーションになるので、接触などのミスで加速を鈍らせないこと！

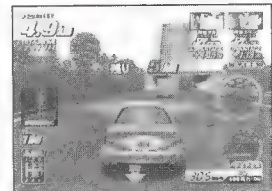


下り切ったら合流のために右へ寄る。といっても、流れ的にはほとんど直進状態で走り込んでいく感じだ。

勝ち負けに大きく影響するエリア！ コース攻略 湾岸線から羽田線へ 大井JCT経由ルート

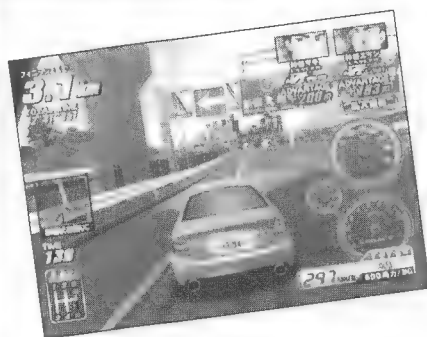
このゲームで湾岸線の超高速エリアを走る場合、湾岸線の有明JCTからさらに西行きに走り、東京湾トンネルを抜けて大井JCTを経由する。そして羽田線回りで芝浦JCTに戻る。ここを舞台とする場合は、ライバルのミスにつけこんでコーナーで差を詰めるテクニックが全く使えないので、ハンドリング重視のクルマはライバルをブロックしまくる厳しいバトルを強いられる。このルートでライバルに勝つならパワー関係のチューニングも施すことを忘れるな！

湾岸線 大井出口付近



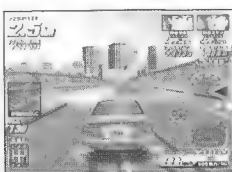
ゆるい左カーブがあることを忘れてブロックに励んでしまうと、インへのラインを取れなくなりライバルに挽回されることもある。それを防ぐためにも、そのカーブの手前にあるトンネル出口へ向かう坂を上り始めたら、ラインの移行を意識するように。

東京湾トンネルを抜ける手前からゆるく左にカーブしていく。このポイントまでバトルがもつければ勝機はかなりあると思うだろう。

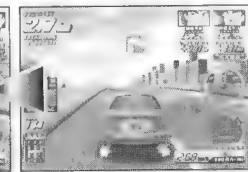
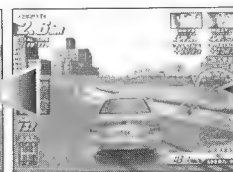


さらにラインを左にずらしJCTへの進入をスムーズにしたがい、ストーリーモードではここにアザークが居るのだ！ 接触に十分に注意してラインを移していきたい。

湾岸線 大井JCT付近
海底トンネルを抜けると、すぐに左側にあるJCT入り口に入る。この区間はコースの幅がかなりあるが、分岐が左側にあるためにさらに左に曲がっていく流れになる。攻め過ぎてインの壁に接触しないようにすること。分岐に進入して坂を上ると、きつい右が待っている。ここは思い切りブレーキをしながら曲がり切れないぞ。コースの幅も狭いのでかなり早めに切り込むようにするぞ！



曲がると直線になるので左に寄せ、1つ目の右の幅は、コース幅が狭いところにある。意識し過ぎると加速しやすくなる。しばらく走ると合流するために右へ曲がる。と接触するので油断しないように。



この右は上りで先が見にくい上にきつく曲がっている。上り切る前にブレーキが完了するように！

[illegible][illegible]

2013.11.13

100分

1. 已知数列 $\{a_n\}$ 满足 $a_1 = 1$, $a_{n+1} = 2a_n + 1$, 求 a_{10} 的值。

解: $a_1 = 1$
 $a_2 = 2 \times 1 + 1 = 3$
 $a_3 = 2 \times 3 + 1 = 7$
 $a_4 = 2 \times 7 + 1 = 15$
 $a_5 = 2 \times 15 + 1 = 31$
 $a_6 = 2 \times 31 + 1 = 63$
 $a_7 = 2 \times 63 + 1 = 127$
 $a_8 = 2 \times 127 + 1 = 255$
 $a_9 = 2 \times 255 + 1 = 511$
 $a_{10} = 2 \times 511 + 1 = 1023$

答: a_{10} 的值为 1023。

上級レベルになるとライバルもかなり速い。しかしこちらもかなりチューニングを施して速いクルマになっている。だがそこに落とし穴が！HGのように高速ステージが苦手なクルマだと逃げ切るのは難しくなるからだ。さらなるテクの上達を目指すぞ。

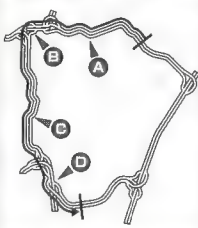
ストーリーモード攻略
上級編

第12話



友也

新環状
左回りA

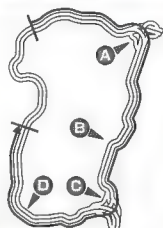


第11話



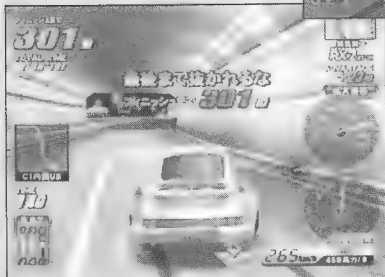
相沢圭一郎

C1
外回りBB



六本木付近はC1の超高速ステージ区間なので、スーパの追い上げがかなり怖い。リードが少ない場合は、完璧に相沢を抑えて走り、ゴールを目指す。

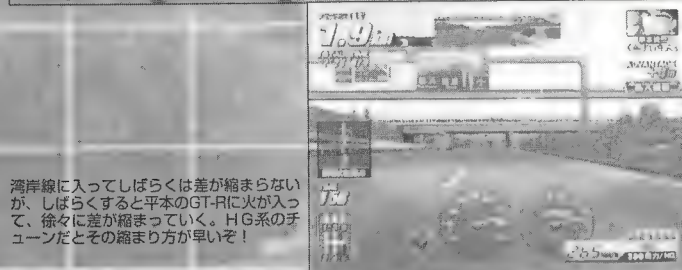
勝負の分かれ目になるのが、Dのきつい左コーナー。かなり減速しないと、インをキープすることはできない。ここを抜けることも、ブロックに徹すること！



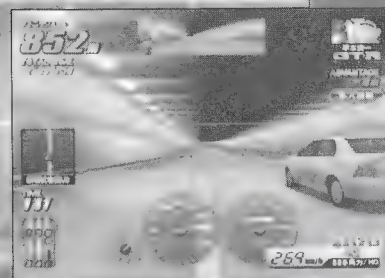
蛇行区間にEでちょっとでも油断をすると抜かれるぞ。とくにHG系のセッティングだと逃げ切れないので、バックミラーで城島の位置を把握してブロックをしよう！



Aの連続コーナー部分でのミスは後半での接近戦を増やすことになるので、丁寧に曲がるようにして差を詰められないように。



湾岸線に入ればしばらくは差が縮まらないが、しばらくすると平本のGT-Rに火が入って、徐々に差が縮まっていく。HG系のチューンだとその縮まり方が早いぞ！



ミラーで平本の動きを把握し、見失わないようにすることが重要。見失ったときは大きく移動しないと、加速する平本を完全にブロックすることは不可能。気を抜くな！

辰巳JCTの右のコーナーはそれほどきつくないので、軽く減速して抜かせないインのラインを走る。湾岸線に合流したらと直線的に走り、ステアリング抵抗による減速を抑えよう。DからDGなら追い付かれる可能性は少ないので、アザーカーとの接触に注意すればOK。問題はGからHG。圧倒的に平本の最高速度が高いので追いつかれてしまうのだ。これをどう凌ぐかがポイント！バックミラーで平本の位置を確認しブロックするのだが、中央にアザーカーが居るときは左右どちらかに逃げることになる。このとき平本と逆になると見失って追い抜かれてしまう。これを防ぐにはすぐに大きく反対に移動して平本の前に出ること。これをゴールまで続けるのだ。ここで抜かれると絶対に追い付けないぞ！

C1を得意とする城島のFC。ちょっとした油断で前に出られるので気合を入れていこう！

スタート直後は城島が先行する。すぐに追い抜けるがAで抜き返される可能性あり。中盤でばん回できるので抜かれても無理はしないこと。

先行されている場合、芝公園付近で再び抜き返すこともできるが、Bで抜き返されることもある。ここら辺までは焦る必要は無いぞ。

C付近の橋脚での激突は大きく離されてしまい、ばん回が難しくなるので要注意！DGからBまでのクルマなら橋脚の左側へ、HGクラスなら早めに切り込んで右側に進入できるぞ。

最も注意しなければならないのはDのきつい左コーナー。思い切り減速して確実にインを締めて城島をブロックすること。

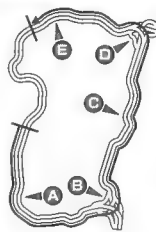
Dを無事に抜けられればゴールは目の前。しかしHGだけは追い立てられるので、後ろを確認しつつブロックに徹して逃げ切るように。

第13話

V.S
城島 洗一



C1
内回りB

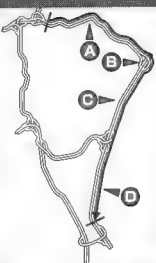


第14話

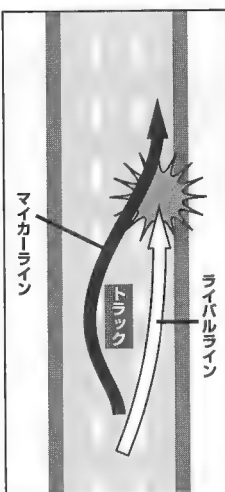
V.S
平本 洗一



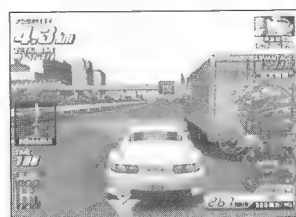
新環状
右回りB



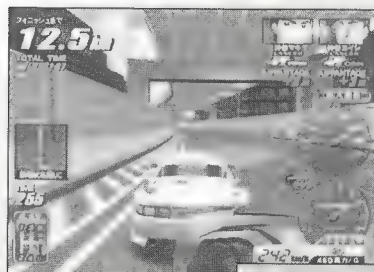
上級にある二つの鬼門のうちのひとつがGT-Rを駆る平本。平本は、後半の高速ステージで抜群の速さを見せる。特にHGチューンのクルマは抜かれると負けが確定するので、ブロックで前を死守することが重要。前半は新環状線を取り湾岸線を目指す。チューニングのタイプにかかわらず、高速ステージに入る前に前に出ておき、コーナーが連続するA区間で差を広げるようにしよう。このA区間で注意することは、木場付近の右から左へ切り返すコーナーの右への切り返し。ここで速度を出し過ぎると接触もしくは接触を避けようとして大きく減速してしまい、最悪、抜かれてしまう。こうならないために、入り口の右コーナーで軽く減速して早めにインへ切り込もう。そして右へ切り返すスペースを確実に作れるようにすること。仮にここで抜かれても辰巳JCTまでに抜き返すことは可能。問題は辰巳JCTからの湾岸線だ！



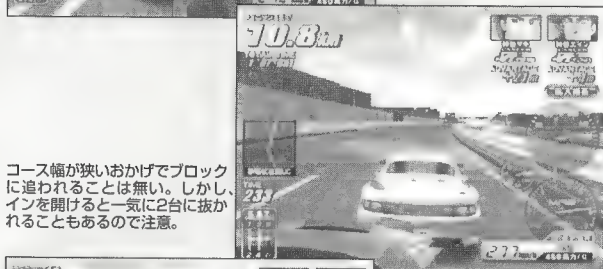
ライバルの動きを讀んでブロックせよ！
HG系だと圧倒的に相手が速く追い抜かれてしまう。これを防ぐにはブロックしなさい。怖いのが逆に行かれたとき。抜かれないためには大きくラインを変えて相手のラインに被せるしかない。これを何度も続けることで勝利が見えてくるぞ！



アザーカーの向こう側にライバルが行ってしまうと、やっかいなことになる。



速攻で2台に引き離されるがかわ
てずに追い、マキを箱崎JCTで捕
らえて福住ランプで抜き、前の
エイジはAの木場ランプで抜くぞ！



コース幅が狭いおかげでブロック
に追われることは無い。しかし、
インを開けると一気に2台に抜か
れることもあるので注意。



HGだと数メートルの差を保った
ままBの右コーナーへ来る。コー
ナは長いので、インペタで走り、
抜かれないようにすること！

序盤から2台とバトル！ チャンスを待って前へ出よう！

実際のランエボは、既にⅧまで登場しているが、こ
こではⅥが2台登場する。旧型だがチューンには気合いが
入っているの油断すると痛い目に遭うぞ。これまでの
複数台を相手にするバトルでは、前半後半という展開と
ともにライバルも交代していたが、第15話では途切れ
ること無く2台とバトルすることになる。2台をまとめて
ブロックするのは難しいが、新環状線の狭い道幅が幸
いして、それほど厳しい展開にはならない。基本的には
インを締めていく走りに対応すればOKだ。接触するこ
と無く走れば、HG系のクルマでも福住ランプでマキを、
木場ランプまでにエイジを抜くことができるぞ！

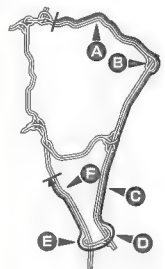


2台のランエボを相手にして高速ステージでバ
トル！ここもHG系のクルマだと厳しい展開に！

第15話

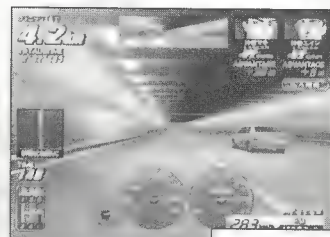
VS
神谷エイジ
神谷マキ

新環状右回りC

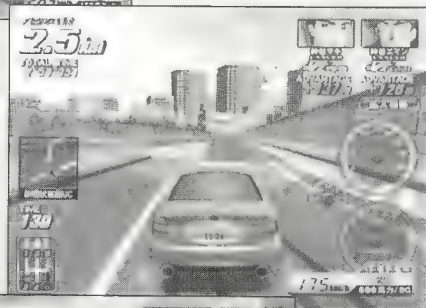


バトルの後半は エイジとのタイマン勝負

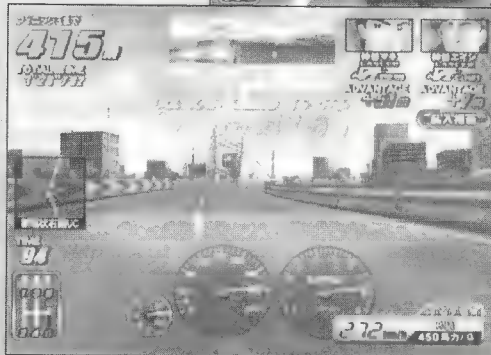
BからDGのクルマであれば最高速度に分があるので差を付けることが可能だ。
湾岸線に入ったらHG系のクルマ以外は第14話と同様の走りができれば勝つこ
とは難しくはない。用心するとすればFの先の天王洲まで走るので、その間のコ
ーナーでミスをしないこと。特にDの大井JCTの右コーナーは要注意！ 上りで
先が見えず切り込むタイミングが遅れるので、多めに減速&早めに切り込んでイ
ンをキープしよう。Eでは確実に前に出しておき、Fでは逃げ切り状態にするのが理
想。HG系のクルマは第14話と同様に、超気合いを入れたブロックで前をキープ
すること。幸い、まだきついコーナーが残っているので、HGの特性を最大限に活
用し差を広げて、確実に勝利しよう！



第14話同様に、HG系のクルマは湾岸線が
つらい。後方確認をしっかり行なって絶対
にエイジを前に出さないこと。抜かれた場
合は大井JCTで意地でも抜き返すぞ！

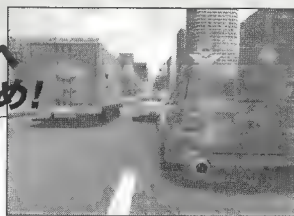


最高速度が低いDやEでも
ミスすると一気に差が縮
まってしまう。加速が鈍
っていると逃げられるので
丁寧にインを突いて接触のミ
スを犯さないように。



Fの切り返しコー
ナは、DGのク
ルマは要注意！
HGなら全開で抜
けられるので、イ
ンを突いていけば
抜かれずにゴール
へたどり着けるぞ。

バトルに勝って 究極のチューニング領域へ 突き進め！



無敗で第15話をクリアする
とチューニングは15段階を終
了。超上級をクリアすれば両
方10段階に達する。マキシ
ムチューンまでもう少しだ！

全ドライバー全てを倒した
A級制覇
称号「A級上級」を獲得した



※文中の略称や略号は以下の意味を表します

- Dダッジボタン
 ジョルトジョルトアタック
 アドバンスドアドバンスドアタック
 インパクトインパクトブレイク
 G.ダッジグラウンドダッジ
 A.ダッジエアリアルダッジ
 []ラッシュコンボ(カッコ内)
 ◎キャンセル
 ●クリティカルキャンセル

攻略最終回! 特濃攻略をお届け!!



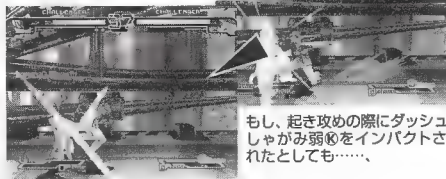
©Sammy / ©Dimps 2004

前号に続いて、インパクト関連のネタである「対インパクト用仕込み入力」を紹介! キャラ別攻略はゼン&オービルをピックアップ!!

Text: モミアゲ@もみいず

- ザ・ランブルフィッシュ
 ■メーカー:ディンブス/サミー
 ■ジャンル:2D対戦格闘
 ■操作方法:8方向レバー+5ボタン
 ■発売日:2004年3月下旬(稼働中)
 ■使用基板:ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

仕込み入力をしておけば、この通りにゼンのしゃがみ強◎さえもつづせる。



もし、起き攻めの際にダッシュしゃがみ弱めをインパクトされたとしても……、

仕込み連係とは、インパクトされたときの硬直時間を利用して、インパクトされたとき・されなかったときの選択肢を同時に入力するというもの。連係に無敵時間のある技などを仕込んでおくと、ぬるい反撃はすべてつづせる。特に、インパクトの演出を確認してから行動を起こすことが困難な、ジャンプ攻撃や弱攻撃などに仕込んでおくのかなり強力だ。下に仕込み連係の例を三つ挙げておいたので、ぜひ参考にしてほしい。

対インパクト用仕込み連係を覚える

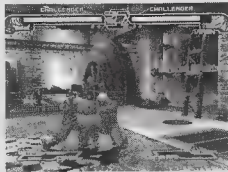
連係を組みつつ、インパクトされたときには自動で別の行動が出る……なんてことができれば、面白いと思わないかい?

■強攻撃→必殺技



強攻撃からの必殺技を先行入力し、そこから素早くインパクト用の必殺技を入力するだけ。ただし、各種アーツと重複したコマンドを入力した場合には、クリティカルキャンセルが暴発してしまうので注意が必要だ。

■弱攻撃→強攻撃



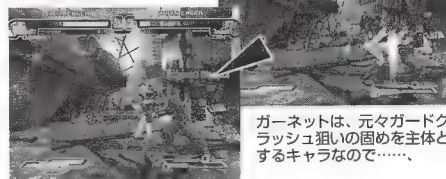
発生の早い当て身や無敵技を仕込む。コマンドが●●●+◎の場合は、弱+強(すらし押しでも可)→強攻撃は相手に触れる前に●●●+◎+◎、というもの。発生の早い強攻撃につなぐ場合は、仕込みができないので注意。

■ジャンプ攻撃→着地弱攻撃



バックステップを仕込むのがセオリー。入力方法はジャンプ攻撃→●→弱攻撃(しゃがみ攻撃は+●)→●。素早い入力が必要だが、成功するとインパクトされた場合は弱攻撃は出す、自動でバックステップが発動する。

全キャラの中で、最も仕込み入力を有効活用できるかといえるのではないだろうか。



ガーネットは、元々ガードクラッシュ狙いの固めを主体とするキャラなので……、

全キャラの中で、最も仕込み入力を有効活用できるかといえるのではないだろうか。

ジャンプ攻撃からバックステップを仕込む方法は、ほぼ全キャラで活用できる。しかし、ラッシュコンボ中の仕込みは、無敵時間のある技、発生の早い当て身技、発生と同時に空中判定になる技など、インパクト対策になる技を持っているキャラでないといふ有効に活用できない。

そんな中で、仕込み連係を有効活用できる代表格として挙げられるのは、ガーネット。無敵技のゲイズスラッシュを筆頭に、低リスクで空中判定になりつつ相手を攻撃できるスキームスタイルや、発生の早いアドバンスドまで完備。さらに、遠距離強◎は多段技で、たとえ初段をインパクトされても、ほとんどの反撃を2段目でつづせる。

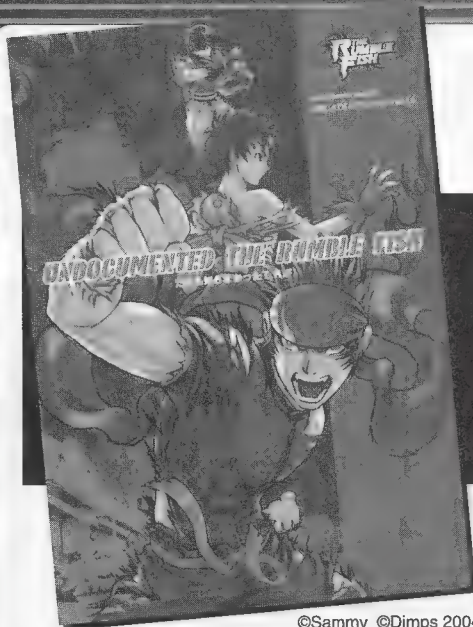
これらを活用した仕込み連係を下に掲げた。やり方はほかにもあるが、まずはこれを覚えておけばほかの連係に応用していくというだろう。

最も効果的なキャラは?

時間の流れ

START→

ガーネットの行動	ジャンプ強◎	しゃがみ弱◎	遠距離立ち強◎ (1段目)	遠距離立ち強◎ しゃがみ強◎	ピアシングハート~追加(強◎・下段)
		しゃがみ弱◎			ピアシングハート~構えキャンセル
入力方法	▲強◎▲	▲弱◎+強◎ ▲弱◎+強◎	▲▼▲+弱◎	強◎・▼▲▲+強◎・▼▲▲+弱◎・▼▲+強◎ ▼+強◎・▲▲+強◎(押しっぱなし)・▼▲▲+強◎	
インパクトされたときに出る行動	バックステップ	スキームスタイル	遠距離立ち強◎ (2段目)	ゲイズスラッシュ	——



©Sammy ©Dimps 2004

『THE RUMBLE FISH』のムックが 絶賛発売中!! なんです!

アンドキュメンテッド ザ ランブル フィッシュ

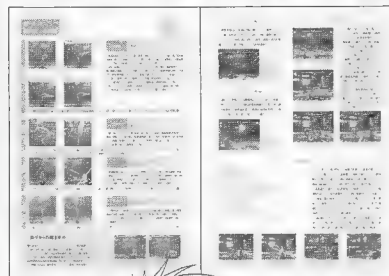
UNDOCUMENTED THE RUMBLE FISH

だれも知らなかったT.R.F.

価格 本誌1,280円(税込1,344円)

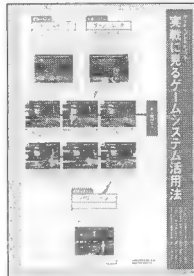
ランブルファンの皆さん、お待たせしましたッ! アルカディア編集部が満を持してお送りする『ザ・ランブルフィッシュ』のムック、『UNDOCUMENTED THE RUMBLE FISH ~だれも知らなかったT.R.F.~』がついに発売されました!! このページでは、ボリューム満点である本ムックの中で、特に注目してもらいたいポイントを紹介しちゃいましょう!!

ここに注目! 2 技データ付きの完全技表 対戦攻略もガッツリ掲載!



技表では技の写真&解説文と共に、発生・持続・硬化時間、攻撃力、気絶値、ガード方向などのデータをチェックできる。また、技表と対戦攻略をドッキング掲載! 技の使い方を覚えながら、そのキャラでどのように闘っていけばいいかが分かる仕様になっている。基本戦術、起き攻めの仕方、有効連係、連続技など、対戦で勝つためのテクニックをしっかりとレクチャーしているぞ!

ここに注目! 1 ゲームシステムを 徹底的に分析!

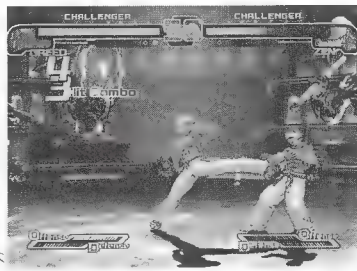


多彩なゲームシステムを細部に至るまで徹底解析! それぞれのゲームシステムについて画面写真と共に詳しく解説しているほか、実戦の流れに沿って、どの場面でのように活用していけばいいかも解説している。これを読めば、本作をやり始めたばかりの初心者でも対戦を楽しめるようになること間違い無し!!



ここに注目! 3 グリッド使用方法 本邦初公開!!

本作のボスキャラとして君臨するグリッドは、CPU戦でのみ登場すると思われていた。しかし、実はプレイヤーキャラとして使用できることが判明! 本ムックではその使用方法を独占公開している。もちろん技表や対戦攻略もバッチリ掲載しているので、要チェック!!



そのほかにも必見の記事がたくさん!

- 2D格ゲー対談 伊東 正剛氏 vs.石渡 太輔氏!
- 漫画版『THE RUMBLE FISH』作者インタビュー!
- 開発メンバープロフィール!
- 世界観を徹底紹介! ソーンブライム探索!
- 全キャラクター設定集!
- サウンドを徹底分析! ボイス集&声優リスト!!
- Dimps潜入リポート! etc.

ランブルファンは 今すぐ書店へ急げ!!

闘劇爆心地

SUPER BATTLE SUPER THE 2nd SFC ADIA CUP TOURNAMENT

格闘ゲームの祭典・闘劇をさまざまな角度から掘り下げる「闘劇爆心地」。三回目はバーチャと双璧を成す3D格闘ゲーム「鉄拳4」。本命同士の対決になった決勝戦「たけやま」対「垂れ乳蔵電」にスポットを当てる。そのほかの注目試合を取り上げる「闘劇回顧録」では「Kミリア」対「蒼天」、「シゲ」対「垂れ乳蔵電」。優勝インタビューは「ストリートファイター3rd STRIKE」・「全知全能」ラオウの登場だ。

激闘を支えた意志

「鉄拳4」決勝

たけやま(風間仁)

VS. 垂れ乳蔵電(リン・シャオユウ) 編

決勝の舞台で対峙したのは「鉄拳神」ともたわれ、自らも神と称するオツインヤル全国大会覇者・「垂れ乳蔵電」。飽く無き探求心を持つやり込みの鬼・千葉の強豪、たけやまの両雄、下馬評通りの優勝候補同士が対峙することになった。

対戦前の心境

垂れ乳蔵電：どっちが勝つか分からないくらい試合ではあるんだけど、「ベスト4まで上がった」勝つ



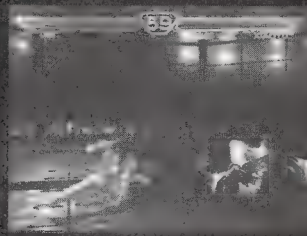
たけやま：美はほとんど対戦したことないんです。勝率は五分くらいなんですけど、大会ではすげー負け続けてたんで。キャラ相性は有利だとは思ってんですけど、そんなに差は付かないのかなど。



第1ラウンド

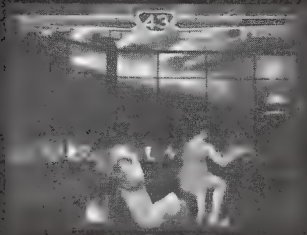
4 決勝戦。開幕、大舞台の重圧を知る垂れ乳蔵電はたけやまが緊張して立ちガードになると読んで、鳳凰の構えから肩蹴りを放つ。だが、たけやまの選択は肩蹴り回避だった。お互いの技が空を切り、位置が入れ替わる。

たけやま：開幕の回避し回転蹴りはローリスクなんですけど、スリッパで後ろを取られて焦りました。



小技でじわじわと体力を奪うたけやま。攻めあぐむ垂れ乳蔵電だが、流れを変えするために出した天翔十字鳳で攻めのきっかけをつかむ。たけやまが鳳凰の構えを狙って出した膝打ちを飛び越え、背後から背身撃つ。虎尾脚にのっけた。

垂れ乳蔵電：天翔十字鳳は奇襲として正解だったけど、要に回ったときにやつちゃいけないことしてるんだよね。当たったからいいものの、本当は背身撃は出しちゃいけない。ここは直接虎



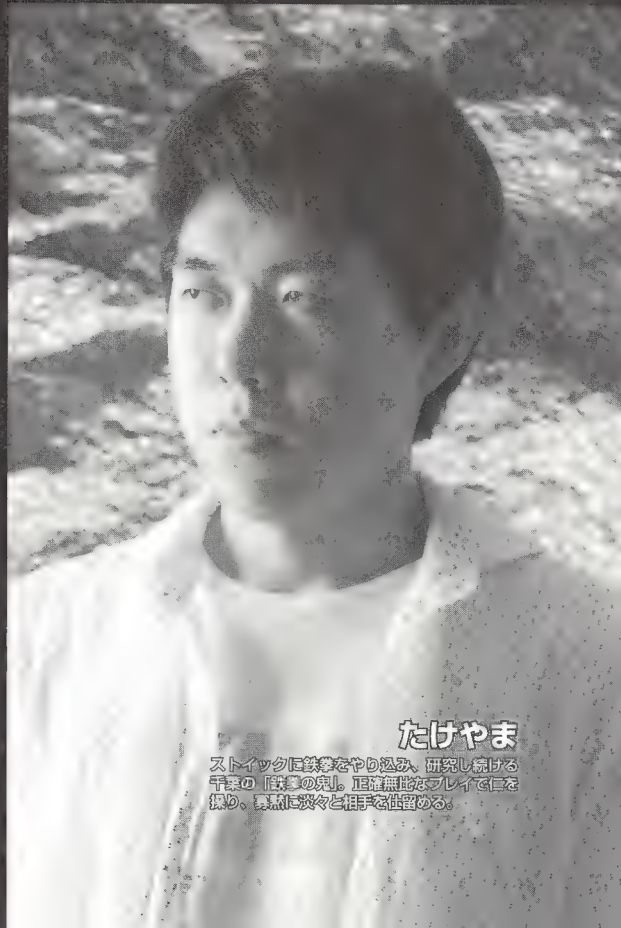
尾脚じゃないとダメなんだ。2発目がカウンターだから虎尾脚がつながってるんだけど、これカウンターじゃなかったら、羅刹門くらって負けただけ。

たけやま：天翔十字鳳からの背身撃は、ケン坊(垂れ乳蔵電)さんらしいダメーシの取り方。トリックキーな攻めでやられたって感じですが、何とかしようと慌ててくらっちゃいましたね。

「撃たれると致命傷に至る。危険な壁際での攻防が続く。ここでたけやまがしがみが途中LPから放った蹴りが、ボジョーンと音を立てて垂れ乳蔵電にヒットする。そのまま倒し切りたいたけやまは、起き攻めを仕掛ける。だが、回避し回転蹴りを空中でつぶされ、うつぶせでダウンしてしまふ。

たけやま

ストイックに鉄拳をやり込み、研究し続ける千葉の「鉄拳の鬼」。正確無比なプレイで巨を振り、暴風に敵々と相手を仕留める。



The viewpoint of K・ミリア

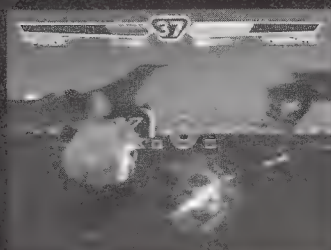
ヨシミツの壁際は厄介。特に蒼天氏の起き攻めは脅威なので、エアポートになることを覚悟していました。バックダッシュで華麗は避け、追いつき打ちが入りづらいので、しゃがみは捨ててました。それが勝因かも？

ケモノが優勝候補を狩る

—— 一回戦第11試合 ——
K・ミリア (パンダ)

VS. 蒼天 (ヨシミツ) 編

鉄拳の使用キャラの中でひととき目立つ、驚くべきパンダ。決して強いとはいえないこのキャラでの予選通過をだれが予想できただろうか。これを成したのは、パンダの座チンシャルを引き出し、草山予選で幾多の実力者を狩ったK・ミリアだ。これに対するのは、その脅威を認め、パンダ対策を練ってきた蒼天。両者は壁の無い広大なステージ・エアポートで対峙した。



蒼天だったが、焦りからとつさに筆を出してえじきになつてしまふ。このシヨックを機に切れず、動きが鈍る蒼天に対してK・ミリアは、パンダの高性能なバグ・クダアッシュを活かして華麗を避けるなど、いきいきと動き回って勝負を決定付ける。会場内すべての注目を集めたK・ミリアが一回戦に駒を進めた。

もし、自分が負けたら平凡なパンダだと感じていました。試合中は十連コンボが決まったの、ちょっと気が振れてしまったのがもし、ほせん。垂れ乳とかたはらず、先のことを意識したのが敗因ですね。

The viewpoint of 蒼天

闘劇爆心地

番外編

激闘回顧録

闘いの中で、彼らは何を考えていたのか……？

垂れ乳蔵電 (リン・シャオユウ)

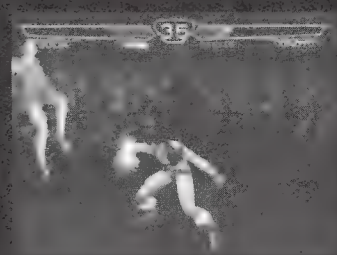
VS. シゲ (ジュリア・チャン) 編

—— 準々決勝第2試合 ——

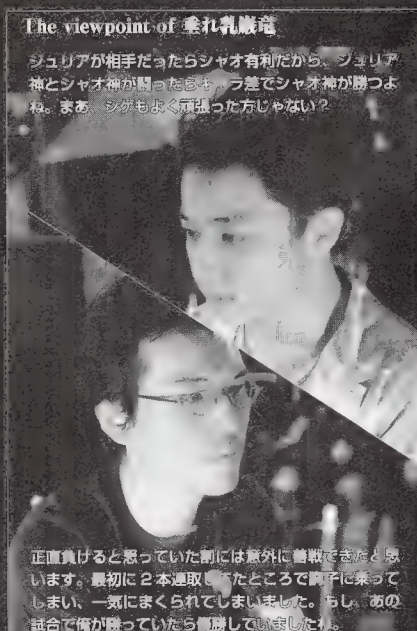
The viewpoint of 垂れ乳蔵電

ジュリアが相手だったらシャオ有利だから、ジュリア神とシャオ神が闘ったら、ラッキーでシャオ神が勝つよね。まあ、シゲもよく頑張った方じゃない？

激戦といわれた立川予選を1位で通過し、予選を含め垂れ乳蔵電以外には負け無しのシゲ。対するは、野試合、大会どちらにもシゲに圧倒的な勝率を誇る天敵、垂れ乳蔵電。大阪で最初に当たった予選以来、両者が再び対峙したのは準々決勝という舞台だった。垂れ乳蔵電の圧勝が予想されたが、ふたを開けてみればシゲが優勢に試合を進める。第1ラウンドは下段捌きからの大難関極を2度決めたシゲがバーフェクト勝ち。続く第2ラウンドも勢いは止まらず、ピンポイントで連撃大難関極と天敵を当てて連取。あまりに何もかもがうまくいく展開に、早くも観客に向けてガッツポーズを取るシゲ。だが、百戦錬磨の垂れ乳蔵電に対し勝利を確信するには早過ぎた。



第3ラウンド終盤から、勝ちを意識しシゲは守りに入ってしまう。そこへ垂れ乳蔵電が付け入り、第3ラウンド、第4ラウンドと連取。迎えた第5ラウンドは完全に垂れ乳蔵電のペースで進み、シゲはほとんど手を出せないままに連3ダメージされてしまった。精神力の強さが試合の流れに直結した逆転劇だった。



正直負けると思っていた割には意外に善戦できたと思います。最初に2本連取したところで脚子に乗ってしまい、一気にまくられてしまいました。もし、あの試合で俺が勝っていたら優勝してました。

The viewpoint of シゲ

神同士の対決の行方

勝者の背負うもの

——『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』優勝

ラオウ(全知全能)編

——格闘ゲームを始めたのはいつ頃からですか？

ラオウ 『ストⅡ』からやってるので、もう何年になりますかね……(笑)。

——ストⅢシリーズはいつから始めましたか？

ラオウ 『ストⅢ 3rd』からです。稼動してから最初の半年は全く触っていませんでしたが、周りの連中がやり込み始めたので、あの『メスターさん』に急ぎよ弟子入りして始めました(笑)。

——どんなキャラを好んで使いますか？

ラオウ 基本的には『萌え』を重視します(笑)。動かしにくい楽しいかどうか、もしくはそのキャラクターを使って上達できるかということも大切で、KOFならデュオロンの使いますが、チョイは絶対使いません。ただ『3rd』に関しては勝つことを前提にやり始めたので、当時の最強キャラであった春麗を使用しています。最初はつまらない

と思いましたが、今は結構面白くて気に入っています。

——闘劇覇者になつて変わったことはありましたか？

ラオウ はるか昔から王者気取りでしたので、気持ちの上で変化はありません(笑)。それよりもいつも思うのは、決勝大会までのことです。最初はモチベーションが低かったんで、負けてやる気だそうと、予選はメスターと一人で遠征しまくってました。で、なぜか東京で代表権を取ったんで

ですが、決勝でのボスのチームに勝てたことは今でも忘れません。奇跡とは言いませんが、当時では勝てる見込みが薄かった。勝った後はこれで闘劇終わりにしてくれて思いました(笑)。もちろん決勝は絶対負けないう状態まで持っていってと自負していますが。

——決勝当日はアクシデントがあったとのことですが？

ラオウ 強風でコンタクトが飛ばされて参りました。でも焦りとかはなくて、それでも勝てると信じていました。個人戦ならキツかったでしょうが、チーム戦ならほとんど目が見えないくらいでは負けないと思っただけです。ウチのチームは相手の動きをよく見て闘うので、二人連続でやられることはありませぬ。それにしてもチームメイトの仕上がりすご過ぎました。アクシデントよりも、予想外です(笑)。

——今後の目標は？

ラオウ あまりゲームをプレイできる時間がないのですが、たとえ電車の中でも考えて強くなればと思っています。それこそピアノストが運指の練習をするように……。そんなことに結果を出す場所を提供してくれた闘劇には、本当に感謝していますね(笑)。



ラオウ

『ストⅢ 3rd』業界では古参のプレイヤーだが、戦歴は輝かしいものばかり。モラルあるプレイを信条とし、『老獪』に相手を陥れる。大舞台に強い勝負運を持っている。

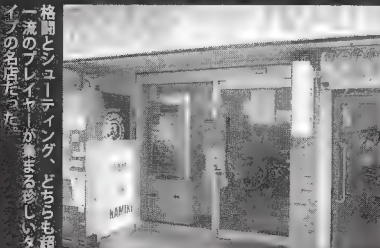
撮影協力: GAME IN ナミキ

闘劇2004 参加店舗紹介

GAME IN
ナミキ編



常連たちでにぎわっているのはストⅢ 3rd。闘劇上位入賞者の顔ぶれもよく来店するそう。



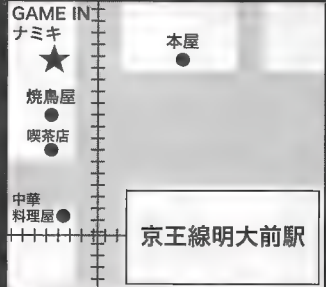
格闘とシューティング、どちらも幅広いプレイヤーが集まる珍しいタイプの名店だった。

スタッフより一言

当店では、各種対戦格闘ゲーム、特に『ストⅢ 3rd』、『GGX+RELOAD』などが大変盛り上がっています。また、シューティングも全台ビデオ録画可能ですが、残念ながら8月中旬に閉店することになりました。また、いつかどこかで会える日を

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原 2-27-14
TEL: 03-5300-5747
営業時間: 10:00 ~ 24:00



京王明大前駅、北口を出て徒歩一分。京王新信濃の高架下をくぐり、すぐに右に曲がると GAME IN ナミキがあった場所にとり着けるぞ。

祝!? ムック制作決定…… ビートラでDVD大会予選やります!!

いまだタイトルがエボリューションの当コーナー(いや、そろそろ変えます)。今回は新ネタもご用意。そして、そしてついにアルカディアの「VF4 FT」ムックの制作が決定しました!! 中身はまだ決まっていません……。

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

バチャっ子 INFINITY EVOLUTION

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



前回決勝で活躍した「タスマニア」(写真左)。今回は果たして……!?



会場は、2大会続けて岩手の「Glare」に決定。

そんなパワーある大会が、今年あることがVFRとのコラボレーションに成功! そしてめでたく2004年9月19日、タイトルも新たに「N.E.N VFCUP」

を指し示すがごとく、過去2回の平均参加者は約1700名(!!)。もはや、東北最強チームを決定する場として無くてはならない存在までに成長したといっても過言ではない。

岩手、青森、秋田という、北東北エリア。3県にまたがるプレイヤーが中心となって、2003年5月に開催されたのが「北東北杯」。「VFR不毛の地」(?)とささやかれたこのエリアの盛り上げと技術向上を目的としたこの大会は、個人主催にもかかわらず瞬く間に地元プレイヤーに受け入れられた。そしてそれを

VFR

北東北最強!
VFRカップ戦・N.E.N VFCUP

CUP」として開催される運びとなったのだ。

優勝チームに対してシード権(X)が付いてくる、いわゆる第7期VFRカップ戦も兼ねて、いつものアレなのだが、必ずと言っていいほど遠征者が攻めてくるため、いつも以上にエキサイティングになることは間違いないだろう。

この流れは既に前大会からも如実に表れ、東京からの遠征組(エド/キョウタイ/加藤鷹vsまぐろ女)が優勝を奪取、地元勢としてはどれだけ彼らの気配を消し去れるか、そして、いかにして東北最強決定戦を両々行なえるか!? がポイントとなってくる(笑)。

VFR初の東北大会、そして北東北杯初の5on5は、明らかに北東北エリアのプレイヤーの頑張りにかかっている!?

EVENT INFO

日時: 2004年9月19日(日)
開始時間: 当日10時受付開始、11時大会スタート
開催場所: All Night Total Amusement Glare
岩手県北上市藤沢20-35
大会ルール: 5on5勝ち抜き戦、チーム内同キャラ可etc.
詳しくは下記公式サイトで確認してください

N.E.N VFCUP公式ページ
<http://p50.asacafe.ne.jp/~nenvfcup/>

CYBER COLOSSEUM2004 1st.開催!

茨城の複数店舗にて予選を行ない、総合勝者を決める「県下最強決定戦」ともいえるイベントが、10月17日(日)に開催される。大会の勝者はゲストの「ちび太」と統一王者決定戦を行なうほか、大会後には「ちび太」の組み手も予定されているぞ。

開催地: プレジョイカム那珂店

住所: 茨城県那珂郡那珂町菅谷1593-8 電話: 029-295-2493

緊急告知!!

9月4日(土)

町田BEAT TRIBE
にて「VF4 FT」DVD収録!

ここでビッグなお知らせ! ついにアルカディアの「VF4 FT」ムック制作決定!! そこで、おなじみ「ANOTHER BEAT-TRIBE CUP」の収録を町田ビートライブにて行なうぞ! しかも、当日予選ワケでDVDに出場できる可能性も……!! 詳しくはVFR公式サイト <http://www.vfr.gr.jp/> で確認してくれ!

毎週土曜は横浜に集合!

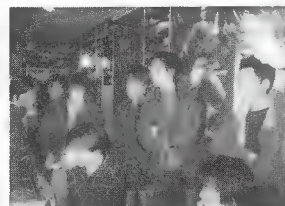
第五期PPR開催

前号でも紹介した「パンピアード横浜」で行なわれているバーチャ大会「PPR(パンピ ポイント ランキング)」の、第五期開始の日程が決まったぞ!

第五期PPRの開幕は9月11日(土)から。その後、毎週土曜計10回にわたりランキングバトルが開催される。大会には「ちび太」や「ヒデオ」など、神奈川周辺の強豪が多数集まるぞ! 君もPPRで腕試しをしないか!?

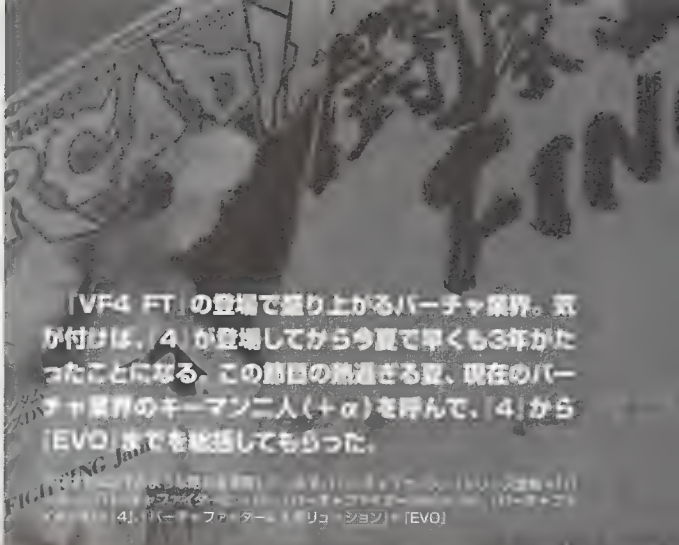
参加費は100円、定員は無し。大会は18時開始なので、それ以前にエントリーをしておくこと。詳しくは、下記のパンピアード横浜ホームページを参照してほしい。

「VF4 FT」設置台数
といい、集まるメン
ツといい、かなり優
秀な環境だぞ!



SHOP INFO

パンピアード横浜ホームページ
<http://pasopiard.natsu.gs/>



4) バー・ファーター・リュ・ショソ [EVO]

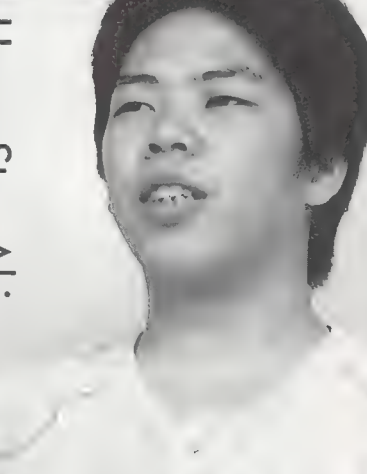
司会進行／聞き手：BEAT-TRIBE店長・山岸氏

帝王
というか消えてはいな

1850-1859

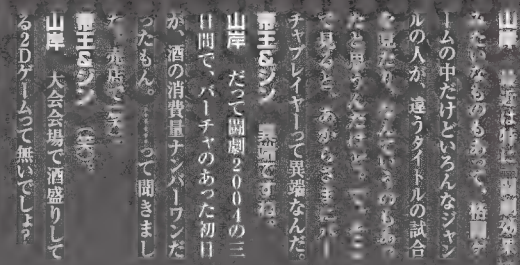
2001

材

A black and white portrait of a young man with dark, wavy hair, looking upwards and to the left. He is wearing a light-colored, possibly white, shirt. The background is a plain, light color. The text 'Home Stay Akira' is written vertically on the left side of the image. The text 'ARCADIA 122' is written in the bottom right corner.

Home Stay Akira

ARCADIA 122



帝王 20フレイヤーって
やつは年齢が若いし、酒飲
みなからフレイヤーという
感覚は無いんじゃないです
かね。ヒートで対戦しな
がら普通に酒飲んでまで飲
みながらフレイヤーって
してたり、普通は変
じゃないですか。

山岸 明かになんか
シン それ山岸さんのこと
じゃないですか(笑)。
山岸 俺は別にけん引してま
せん。みんなが望むからそ
うなっているだけであつて
帝王 山岸さんとかマヌク
(ト、ヒジテツ)が飲んでも
つていうのがかいと思っ

ですよ。

山岸 「何がかいんだ(笑)！」

シン 「俺もその通りだと思いが飲むからこころも合わせて飲んでるの。」

シン 「逆、逆。」

帝王 「様子を是てなら、絶対山岸さんとマスク」が飲んでますもん。」

山岸 「マスク」はもう飲んでる。俺がいろいろやる前から。」

帝王 「闘劇のとときがも、山岸さんとうせいつばい飲んでるでしょ。」

山岸 「闘劇のときは飲んでる。いよ！ さすがに。」

帝王 「マスク」は試合前、既に9杯飲んでたんですよ？

勝つてコンパネ取った人はほ
りだね。パーチャは「ジャンケン
で勝つ方が後決め」というイ
ヤ、まとめるというろんな人
が居るのが特徴である。こ
シン そつだと思えますよ。

**パーチャは
取つきやすい？**

山岸 ジャあ、何で？Dはそ
うじゃないのかな？
「ヤ」をやる母親の年齢が高
んじやなくて、年齢が高いとい
うことかな。

店主 あ少あると居います。
やっぱりパーチャはボタン三
つしか無いし、取つきやす
そつじゃないですか。

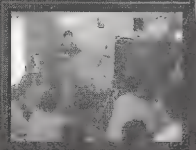
山岸

朱音 Jin

「つちくも」や「パンチ・ザ・センプー」と並ぶ、「4」デビュー組の代表格。先の闘劇2004に、「鬼」と呼ばれる新進気鋭のアキラ使い「いのっち」、「格闘王」【ビデオ】と双璧を成す町田のウルフ使い「チェムル」と共に出場。奇跡的な決勝トーナメント9タテを達成し、「朱雀」の称号を得る。闘劇2004以前は大きなタイトルこそ取っていないが、その実力は東京エリアのカゲ使いでもトップクラス。闘劇2004での活躍は、決してブロックではない。

夏は大会が熱い!

LONG RUN GAMES' BOOSTER



P124

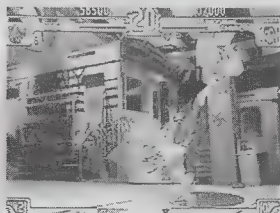
EVOLUTION 2004リポート

P125

ギルティアイグセクス #RELOAD

P125

ソウルキャリバー II



日米対戦格闘事情は、もはや楽観視できる状態ではない。次の闘戦はどうなる!?

7月30日〜8月1日に9タイトルを種目にしたゲーム大会「EVO2004」がアメリカ・サンフランシスコで行なわれた。ルールはダブルエリミネーション(トーナメントで勝者を決め、負けた時点で敗者トーナメントに、最終的には勝者トーナメント優勝者と、敗者トーナメントの勝者で決勝が行なわれる形式)。決勝以外は基本的に2試合先取で行なわれるため、事故狙いで勝利を得られることは少なく、真の強さが求められるのだ。フロックが少ないのだ。

世界最強は誰だ!?

恒例になった夏の大会

EVO2K4

例年アメリカで行なわれている、世界的規模の格闘ゲーム大会 EVO2004の速報をリポート!

Text: ラオウ

次号では……

「EVO2004」会場で、外国人プレイヤーが日本のアーケードシーンをどう思っているか、また日本人プレイヤーに対してどのように感じたかのアンケートを取ってきました! 次号では、海外から見た日本、という題目で生の声を掲載予定。乞うご期待!

日本勢の苦戦と
大逆転劇

結果を見ると9タイトル中5タイトルが日本人選手の優勝だが、前回の「EVO2003」のように日本人参加者の多くが上位を総ナメ、とはいかなかった。これは、格闘ゲームがもはや日本人のお家芸ではなく、国によるウデの差が無い状態といえる。特に「C.V.S.2」の「リック・オーティス」、「VF4EVO」の「鐘」、「S.F.III 3rd」の「ジャスティン・ウォン」は日本のトッププレイヤーとそん色の無い動きを見せた。この竜虎相打つ中で会場を最も沸かせたのは、アメリカ中からベストの異名で恐れられる「ウメハラ」。「S.F.III 3rd」対「ジャスティン」戦の最終ラウンド、残り体力数ドットから覚醒する。フェイントを交えたケスリ狙いの鳳翼扇を本能でブロック。次々と技を受け流す姿にエキサイトする観客を尻目に冷静に最後の蹴り上げを空中ブロックし、ジャンプ攻撃から反撃をたたき込んで大逆転勝利を収めた。まさに彼は解き放たれた獣(ビースト)だった。

EVOLUTION 2004 RESULT

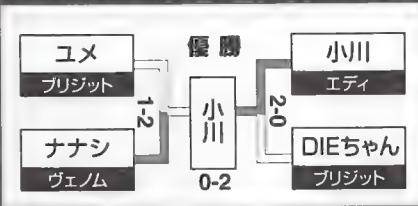
TK4	1st	Jackie Tran (USA) ジン
	2nd	JinKid (USA) ジン
	3rd	TomHilfiger (USA) ニーナ
TT	1st	Ryan Hart (UK) ジン、カズヤ
	2nd	UNCONKABLE!!! (USA) アンナ、アーマーキング、デビル
	3rd	Slips (USA) エディ、ジュリア
SCI	1st	RTD (USA) カサンドラ、ソフィータ
	2nd	Mick (USA) シャンファ
	3rd	Sownemisis (USA) ソフィータ、セルバンテス

GCXX #RELOAD	1st	Daigo Umehara (JPN) ソル
	2nd	Kindevu (JPN) エディ
	3rd	RF (JPN) ファウスト
S.F.III	1st	Daigo Umehara (JPN) リュウ、バイソン、Sサガット
	2nd	John Choi (USA) ガイル、Sサガット
	3rd	Kuni (JPN) ザンギエフ
S.F.III 3rd	1st	KO (JPN) ユン
	2nd	Daigo Umehara (JPN) ケン
	3rd	Justin Wong (USA) 春麗

C.V.S.2	1st	Kindevu (JPN) Aグルーヴ さくら、ベガ、ブランカ
	2nd	Ricky Ortiz (USA) Aグルーヴ さくら、ベガ、バルログ
	3rd	John Choi (USA) Cグルーヴ ケン、ガイル、サガット
M.V.S.C.2	1st	Justin Wong (USA) ストーム、センチネル、キャプテンコマンドー
	2nd	David Lee (USA) マグニートー、センチネル、ケーブルorサイクロップス
	3rd	Xecutioner (USA) センチネル、ストーム、サイクロップスorキャプテンコマンドー
VF4EVO	1st	Itabashi Zangief (JPN) シュン
	2nd	Shou (JPN) サラ
	3rd	Kurita (JPN) ベネッサ

*黒枠は日本人選手

第2回ギルティギア セクス カーニバル ベスト4トーナメント



表彰式では石渡氏に「これくらいエディを強キャラで作ってください」と小川が懇願



「僕のオガニショーを楽しんでください」との言葉通り、一方的な強さを見せた小川

「小川」強し
去る8月1日、サミーズストリート相模大野店で「第2回ギルティギアセクスカーニバル」が開催され、その中行なわれた大会には、何と100人超の参加者が集まった。フロックを勝ち上がり、準決勝に勝ち上がったのは、今関東で最も波に乗っているブリジット使い「ユメ」、新鋭のヴェノム使い「ナナシ」、関

東最強プレイヤーのエディ使い「小川」、ブリジット業界の第一人者の「ローちゃん」。

準決勝1回戦は、伏兵「ナナシ」がスティングガエムを軸にして「ユメ」を押さえ込み、金星をあげる。2回戦は「小川」のエディ連係が冴え渡り、「ローちゃん」に反撃の糸口を与えずストレート勝ち。決勝戦は「ナナシ」対「小川」。ここでも「小川」は暴力といわんばかりの攻めを見せて「ナナシ」を圧倒、「小川」が公式大会で初勝利を収めた。

青リ石初の公式戦を制したのはこの男

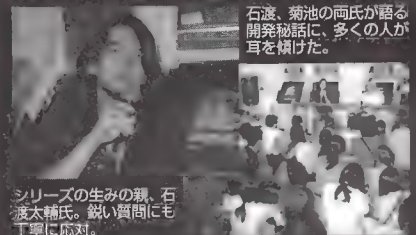


©Sammy 2003 / 1998-2003 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
参加者100人超の大規模な大会の栄冠をつかんだのは……。

Text: パチ

そのほかのイベントも大盛り上がり!

会場には「GGX」、「GGXX #RELOAD」、家庭用「闘」などの試遊台が置かれていた上に、イベントの最後にはギルティギア セクスシリーズの生みの親、石渡太輔氏と「闘」のプロデューサー、菊池氏によるトークショーも開催。質問コーナーではギルティの裏設定など、かなりディープな質問が飛び交い、終始盛り上がり続けていたぞ。



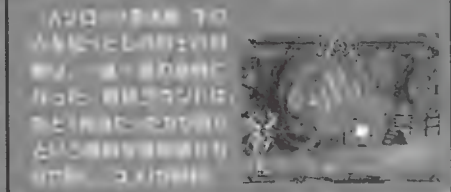
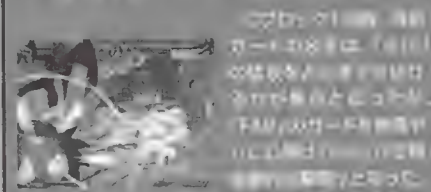
石渡、菊池の両氏が語る開発秘話に、多くの人が耳を傾けた。

シリーズの生みの親、石渡太輔氏。鋭い質問にも丁寧に応じた。

小川VSローちゃん

大会ベストバウト

パチVSユメ



1on1優勝の「おおさか」「刑事長に当たらなかったのが勝因だった」とのこと。



安定感ある動きで3on3を制した【戦チャンプチーム】(小江戸屋 NAO、刑事長)。

北は仙台から、南は沖縄まで、全国各地から腕に覚えのある剣客たちが集まった「戦」は、今回3on3と1on1の2種目。強い者が勝ち残るのではなく、勝ち残った者が強者という「戦」の掟。今回は1on1が大番狂わせの中、「おおさか」が、3on3は「戦チャンプチーム」が強い者ということを証明した。

刑事長1on1
連覇ならず

闘の陣形は!

©1995, 1998, 2002 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

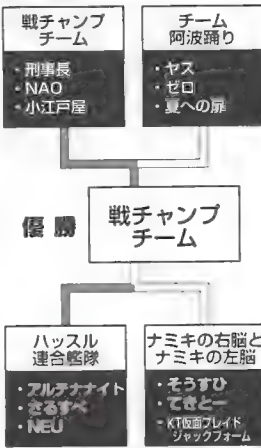
今回で四度目の開催となる「ソウルキャリバーII」の全国規模の大会・戦をレポート!

Text: おおさか
こっぴどんこ
ピストル丸

3on3 ベスト4トーナメント

3on3決勝戦は、いわば「刑事長チーム」対「アルテナチーム」ともいう予想通りの組み合わせになった。

きつ抗する力を持つ両チームの対決は、一進一退。決着は「刑事長(ミツルギ)」対「アルテナナイト(ナイトメア)」の第一回闘劇リベンジマッチに持ち込まれる。「アルテナナイト」のリベンジに期待がかったが、「刑事長」が闘劇覇者の貫禄を見せ優位に試合を展開。フェイントで「アルテナナイト」のインバクトを誘って反撃を入れ、最後はアッパーをインバクトして投げでフィニッシュ。圧倒的な力を見せ付けた「刑事長」がチームを優勝に導いた。



1on1 ベスト4トーナメント

1on1は、とにかく「大番狂わせ」が多く、「TK(タキ)」、「おちよこ(ユンスン)」、「刑事長(ミツルギ)」など、実力者たちが続々と一回戦で敗退した。

その波乱の中、決勝に上がってきたのは、博多からの遠征者で今大会のダークホース「SYO」と全国で五指に入るマキシ使いとして、またその鋭いもみあげでも知られる「おおさか」。

決勝は「おおさか」が立ち回りで「SYO」を押さえ込む展開に。中間距離ではサイドステップを多用し、近距離では高威力下段技を多用。ほぼ一方的な流れに乗り、最後はスライディング。「おおさか」が3-1で勝利を収めた。



JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.54

AUGUST 30, 2004

Text: MVP

ゲーセンとい

視力が1.0以上の人は、冷たいジュースの飲み過ぎに注意。対戦中にトイレを我慢できなくなると目も当てられません。視力が0.9以下の人は、運気が高め。どのゲームをプレイしてもいい結果が出やすいので、積極的に挑戦しましょう。

combo BBS 連続技掲示板

この号が出るころには夏休みも残りわずかだと思いますが、皆さんは夏休み中にいくつ連続技を作りましたか？

ザ・キング・オブ・ファイターズ2003：離子（リーダー）&エリ

●（自分画面端、離子スタート）しゃがみB→しゃがみA→★+A（2段目）→諸手突き→（交代攻撃）出現攻撃（ユリに交代）→★+D×3→強空牙→飛燕鳳凰脚

浮いた相手に対して、交代攻撃を空振りしつつ出現攻撃のみをヒットさせるところがポイントです。また、★+Dは相手の背後から当てます。（栃木県 ぼこちゃんさん）

④…出現攻撃を空中でヒットさせると、吹っ飛んだ相手に着地までやられ判定が残ります。これを連続技に組み込むという発想が秀逸で、さまざまな組み合わせの中から厳選されたこの連続技は、素晴らしい一言です。

CAPCOM vs. SNK 2：キム（Cグルウ）

●（画面端）大ジャンプ強④→しゃがみ弱④→しゃがみ中④→Lv2鳳凰飛天脚→強霸氣脚（空振り）→構え→（進

脚（出始めを空キャンセル）→強霸氣脚→構え→×5→（気絶）→④内の連続技を再度決める→進脚（出始めを空キャンセル）→強霸氣脚→構え→×27→Lv2鳳凰飛天脚→Lv1鳳凰脚

レシオのキムで、最も体力が多いレシオ4のザンギエフを、体力満タンからちょうど倒すことができます。

④…「カプエス2」の連続技をとことん追求している常連さんからの投稿。進脚（空キャンセル）→強・霸氣脚をうまく繰り返すと、とても面白いことに！ 同じ技を27回も入れていいのでしょうか？

ザ・キング・オブ・ファイターズ2003：テリー&キム（リーダー）

●（画面端、テリースタート）ジャンプA→近距離立ちC→パワーダークブルーキング→交代攻撃（キムに交代）→強飛燕斬→秘伝鳳凰脚→近距離立ちA→交代攻撃→パワーダークブルーキング→弱クラックシュート→近距離立ちC→弱パワーダーク

浮かせた相手に近距離立ちCを当てるため、その前の弱クラックシュートを低い位置で当てるのがポイントです。（栃木県 宗慈さん）

④…連続技の威力が高過ぎるので、最初のジャンプ攻撃を威力の低いジャンプAにしているところが面白いですね。なお、後半にあるパワーダークブルーキング→弱クラックシュートの弱クラックシュートは、前半のブルーキング後に移してもOKです。

真JUNK部屋!!

新作『KOF NEOWAVE』のシステムの一つに、ジャストディフェンス（以下：ジャスト）があります。今回はそのルールについてお話ししましょう。

『餓狼 M.O.W.』のジャストは、やはり相手の攻撃が当たる直前にガードを入力することで成立します。ただ、『餓狼 M.O.W.』に存在する通称「発生0フレーム技」（画面暗転後にガードを入力しても間に合わない）は、ガードを入力しているときに発生した場合のみ、レバーを前に入れておく暗転後にジャストが成立……。かなり謎です。

© SNK PLAYMORE

また、ジャスト成功時は体力が少し回復します。この回復量は受けた技の攻撃力に応じており、多段の超必殺技を全段ジャストすると、体力が3分の1ほど回復！ 一度成功した後はレバー後ろ連射でOKなので簡単です。



ここでレバーを前に入れておくと、暗転後にジャストディフェンスが成立。実戦でも役立つ。

④…「NEOWAVE」が発売されたね！
●…スパーキャンセルモードとガードブレイクモード、どちらも面白くていい感じ。
④…オレの妄想では、ジャストディフェンスがイケてるハズなんだけど……。
●…ジャストを意識して闘っていると、時間切れになりやすいと思わない？
④…言われてみれば、何か妙に意識しちゃって、手を出しにくいよね。
●…前後にうろつきのしながら様子見して……。隣で見た友達が「何？ ストIIやってんの？」だって。
④……えっと、もう少し技、出そうか。

よ&オヤジの編集後記

基板の裏側

105
これぞ真空中で

ヴェノムを使い、画面端でK、P、Sの順にボール生成。すぐに立ちPで生成したボールを弾き、続けてステインガリエム（ボタン押しっぱなし）を出すと、タメるはずのボールが打ち出されてしまい、タメが完了する。これも無い空間を打ちます。（千葉県 会長MAC）

④…タメボーズのまま固まってるヴェノムが、かなり間抜けなイメージのあるこのネタ。タメが完了した後のモーションも、単にキューを動かしているだけなので非常に笑えます。

106
お得意な技

Cグルウのタンで、相手を倒せる状況でLv2震空我道拳を当てます。そして、ヒットしてから相手を倒すまでの間にキャンセルで挑発伝説を出しておく、パワーゲージMAXの状態での次のラウンドに進めます。（兵庫県 雨草悠夜 離子さん）

ザ勘違い'04

一度思い込んだら、永遠にそうとしか感じられなくなる、そんな勘違いの経験はありませんか？ 今回は真研究会降臨さんからの投稿

で、ザ・キング・オブ・ファイターズ2003のアッシュのプリユヴィオーズのボイス。何と、「下りっぱなしだよ!!」と聞こえたそうです。以来、アッシュは胃腸が弱いというレッテルを貼られ……。脂汗の滴る主人公、もう対戦してる場合じゃないですね。

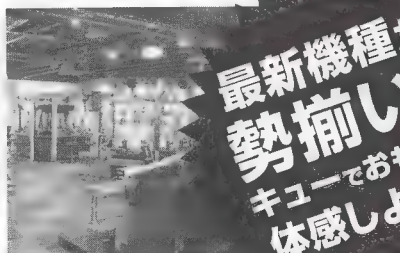
情報求!

●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。●真・JUNK部屋!!：微妙にだけ捨てがたい小ネタを募集。●ザ勘違い：ボイスの聞き違いや技名の思い違いなど、笑える勘違いを募集。●コレ標準語?：当たり前と思ってたけど、実は一般的じゃない? そんな用語を募集。●基板の裏側：通常は起こらない? 現象を募集。※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

AMUSEMENT

OPEN

■ 国道8号線沿い P 53台完備



最新機種が
勢揃い!
キューでおもしろ
体感しよう!!



<http://www.am-cue.com/>

AMUSEMENT

營業時間:10:00~24:00 年中無休

CUE

0749-21-0073

CUE

機種ラインナップ!!

＜メダルコーナー＞

●スターホースプロGRESS●ファンタジックフィーバー●ダイノキング2●フォーチュンオー
プ2●G1ターファイルドⅡ●ハイパースロットFⅡ(北斗の拳・アントニオ猪木自身がパチスロ機・ス
ーパーバトル…etc)●プロハンターZERO1(CR新海物語・CR忍者ハットリくん・CRシティハンター)…etc

＜アーケードコーナー＞

●バトルクライマックス●イニシャルD3●麻雀格闘倶楽部3●MJ2●ウォータラントルーバ
ーズ●タイムクラシス3●アウトラン2●バトルギア3チューンド●太鼓の達人5

＜全身シール機コーナー＞

●百花絢爛●花鳥風月●美咲●EVE●美飾

＜プライズコーナー＞

●UFOキャッチャー7●UFOキャッチャー7MAXエディション●カブリチオG-ONE●UFOあらかると2

★初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ★即時見積 現金買取OK!

ニッポン エイター

(有) 哲信クリエイティブ

〒546-0003
大阪市東住吉区今川6-3-27

TEL.06-6701-4443 FAX 06-6701-4442

営業時間 10:00～20:00 (日曜・祝・第二土曜日定休) E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp
機械・基板の最新在庫状況は.....

URL <http://www.tessin.co.jp/>



自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態 ARCADEアーケード 電界 スーパーダー・ネオ 接続

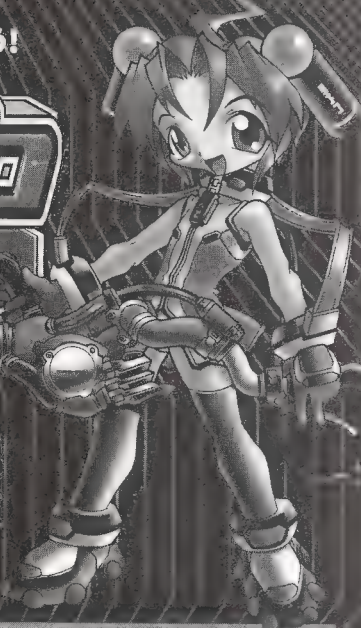
第56回

Text: 三重県の山本さん

Illustrated by ムドラ

電子式ベラボースイッチVer.2を作り、ジョイスティックを買い込んで残暑を乗り切れ!

今回は、前号まで掲載してきた新型ベラボースイッチのフォローアップとして、以前掲載した電子式ベラボースイッチを刷新掲載。なおかつ、業務用レバーを使い、部品交換をしてくれといわんばかりの作りとなっている「PlayStation 2」用ジョイスティックの新製品。ホリ「REAL ARCADE PRO」を簡単にインプレッション。使う前から開腹したのはここだけの秘密だ。



電子式ベラボースイッチVer.2の製作

機械式に引き続き、電子式ベラボースイッチもバージョンアップして再登場。手軽さら電子式だ。

電子式ベラボースイッチ再び

電子式ベラボースイッチとは、『ストII』でおなじみの6ボタンパネルで『ベラボーマン』をプレイできるようにする回路のことだ。

以前機械式ベラボースイッチを取り上げたときは製作難度が高いものだったので、事例としての紹介にとどめ、その代替物として電子式の製作をお勧めした。

機械式ベラボースイッチは、新型になって作りやすくなり、電子式が存在意義は半ば失われた形だ。しかし、部品を半田付けすれば完成する気軽さ。専用パネルに交換する必要が無く、手軽に遊べること。故障などのトラブルが無いことなど、メリットが無くなったわけではなく、回路に改良を加えて作りやすくなったこともあるので再度紹介しよう。

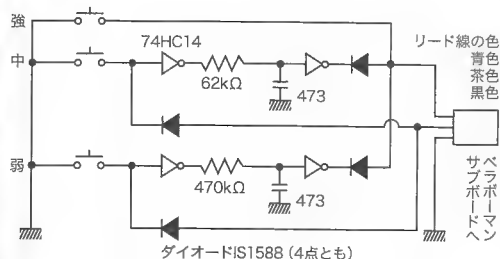
電子式ベラボースイッチの動作

この電子式ベラボースイッチでは、ロジックICを使用して、機械式と同等の出力信号を作り出している。二つのインバータ回路(ここでは74HC14)の中間にディレイ回路(正確には積分回路という)を入れ、機械式のスプリングに相当する動きをさせている。

バージョンアップ点

- ①インバータICを4093から74HC14に変更。安価になり、入手性が向上した。
- ②前作では出力段にトランジスタを使用していたが、今回は使用せず、ダイオードに置き換えた。
- ③回路の変更にもとない、抵抗の定数を変更。その結果、以前のものより高精度になった。
- ④部品点数の減少により、低コストになり、製作は容易になった。

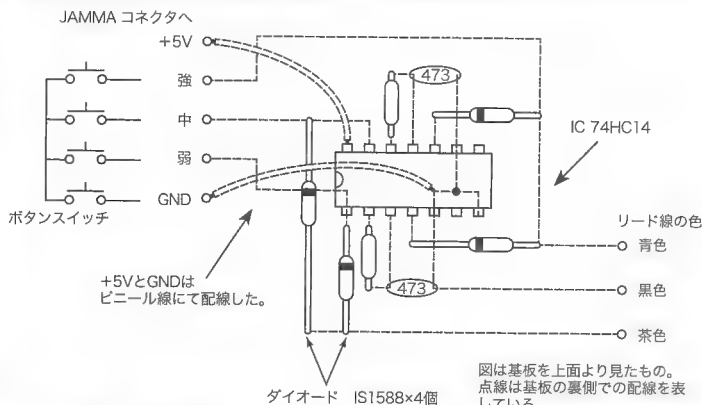
回路図



左図が電子式ベラボースイッチVer.2の回路図、下図が実態図だ。この図面はボタン一つ分なので、ジャンプ用とアタック用で計二つ必要になる点に注意してほしい。

コントロールボックスで使用する場合は、基板の両端にカードコネクタとエッジコネクタを取り付け、中間ハーネス式にすると扱いやすくていいだろう。

実体図



部品表(ベラボースイッチ1個分)

位置	品名	数量	位置	品名	数量
IC	74HC14	1	ダイオード	IS1588 (IS953、IS2076Aでも可)	4
マイラコンデンサ	0.047μF (表示は473)	2			
抵抗	470k Ω	1	他	ユニバーサル基板	1
	62k Ω	1		配線用メッキ線	適量

新型電子式ベラボースイッチの製作

期待の本格派ジョイスティックを改造

方々のジョイスティックマニアから発売前より注目されていた、ホリの最終兵器REAL ARCADE PRO. (以下R.A.P.) が発売! 早速改造だ!

R.A.P.三つの特徴

1 外観: とっても業務用指向

非常に大きく重く、安定感がある筐体。実際、自重で机に吸い付くかのように、動いてしまうことは無い。天板は鏡面仕上げで、過去の同種の製品に無い雰囲気がある。

2 部品: とにかく業務用指向

レバーに、サンワ電子JLF-TP-8Y-5K-G相当モデルを使用。操作感は、ほぼ同じものを採用したセガ筐体のそれと同じだ。ボタンはホリ製。業務用同様の構造のものだ。

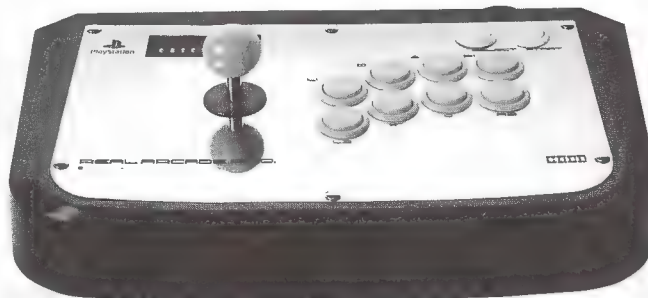
3 構造: とことん業務用指向

天板は金属製。固定に業務用と同じ化粧ビスを使用。操作系の部品は、詳しくは後述するが簡単に取り外しが可能な状態で、メンテナンスが可能な構造になっている。

満を持して登場!!

"PlayStation"用ジョイスティックの決定版

厳しい環境の中で磨かれ洗練されてきた業務用のパーツ。それをそのまま搭載するジョイスティックが登場! 物作りの現場のこだわりを感じさせる一品に仕上がっているぞ。



HORI

STICK TYPE REAL CONTROLLER

REAL ARCADE PRO.

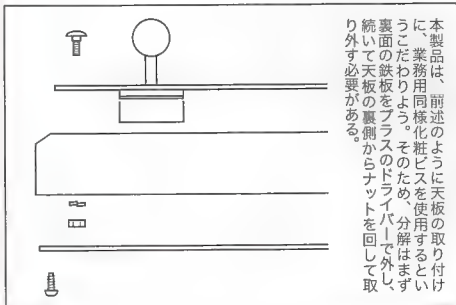
本体価格¥7,980 (税込価格¥8,379)

<http://www.hori.ne.jp/>

対応機種:	"PlayStation 2" / "PlayStation" / "PS one"
全長:	約 412 mm
奥行き:	約 243 mm
高さ:	約 135 mm (スティック部分含む)
重量:	約 2600 g
連射速度:	約 23 回 / 秒

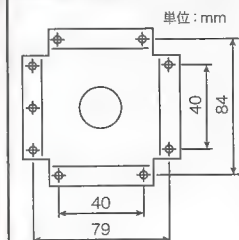
カスタムベースとしてのR.A.P.

操作感はいくつかの家庭用ジョイスティックの枠をはるかに超え、我々の食指が動く領域に到達している。ただ、レバーはともかく、ボタンの操作感はアーケードそのままとはいかない。素性の良さを活かして、改良してみよう。



本製品は、前述のように天板の取り付けに業務用同様の化粧ビスを使用する。裏面の鉄板をプラスのドライバーで外し、裏側の裏側からナットを回して取り外す必要がある。

CUSTOM 2 セイミツ工業レバー化



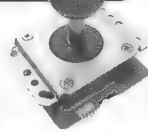
本製品のレバー取り付けステーションには、セイミツ工業のものも取り付け可能だ。サンワ電子製とセイミツ工業製とはネジ穴の位置が異なるが、90度回転した位置にステーションが存在し、そこに付くのだ。具体的に、下に紹介するレバーがお勧め品。ネジ穴にはネジ山が切ら

れていないが、元々使われているのがセルフタッピングネジなので、ねじ込めば自動的にネジ山が切られる。コネクタをそのままつなぐと分かるが、回転している分方向が狂っているので、右図を参考に、中間ハーネスを作るなど対処しよう。

セイミツ工業

LS-32-01 基板タイプ

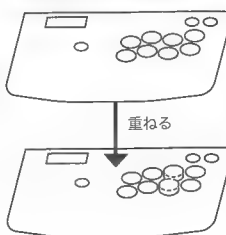
シミュレーションに支持される重宝の操作感。



CUSTOM 1 ボタンのセガ筐体配置化



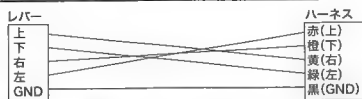
セガ筐体のボタン配置にこだわりたい人も居るだろう。天板が約1mmの鉄板で加工に苦労するが、次の方法で配置変更が可能だ。



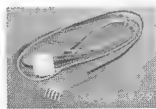
←材料は厚さ1mmの塩ビシート。R.A.P.のパネルから部品をすべて外し、切り出しはそれを定規代わりに。保護紙に寸法を写し取って作業をするといいい。

←R.A.P.のパネル。ドリル、ヤスリを用いて図のように加工する。パネル表面は一枚金属のようだが、実はメッキ加工された樹脂。傷が付きやすいので注意。

上図のように、塩ビシートを重ねて使うわけだ。実際に使用してみると、下の鉄板の切り欠きは全く気にならない。ただ、パネルが1mm厚くなったことになると、ボタンのパネルへの固定が緩くなる。これはサンワのボタン(OBSF-30シリーズ等)を使用すれば解決できる。また、右端のボタン(R1、R2)を使用しない場合には、メカシキヤップ等で蓋しよう。



LS-32-01を、コネクタが下になるように取り付け付けた場合の再結線図



レバーの方向を変換するハーネスは右のような部品を使い、上のような配線をすればOK。基板取り付け店で入手可能だ。

内部構造公開!!

改造をするには、内部構造の把握が必要。というわけで、早速中を見てみた。……するとそこには、開発者の遊び心があった。



ボタンは、何とラジペンチで抜き差し可能なファストン端子に圧着! 業務用の部品を買ってきて、そのままポンと付けることが可能だ。コスト度外視のイキな作り。思わずヤリ。



▲パネルを止めている化粧ビス。正式名称は角根ボルト(M4)。左の道具は作業に便利なナット回し(対辺7mm)。



CUSTOM 3 高級ボタン化

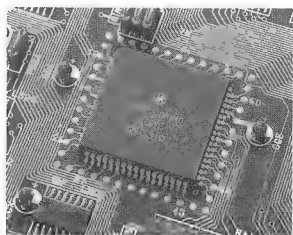


主要8ボタンは30φのもので、径が合うものは基本的に流用可能。どうせなら最高級品のOBSF-30RG-(G)を使ってみよう。操作感がシャキッとします。

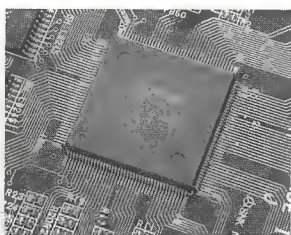
HARDWARE MUSEUM

～思い出のゲーム基板たち～

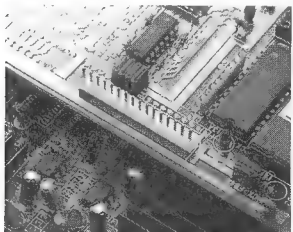
ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。



CPUはQFPパッケージの68000。68000といても、時代によって形はいろいろだ。



カスタムチップ。『ロストワールド』用となっていて、コピー対策の意味がある。



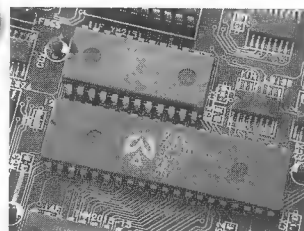
ローリングスイッチ接続コネクタ。これが本作の命綱だ。

用語解説

2枚基板の恩恵：下がマザーボード、上がROMボードとなっているおかげで、セキュリティチップ以外のマイナートラブルは、下基板さえ交換すればクリアできることが多いです。システム基板の長所が活きたいい例といえるかもしれません。
部品の流用：ローリングスイッチのセンサー部は、タイトーの『アルカノイド』のパドルが流用できます。筆者は純正コンパネが入手できなかったのも、それで遊んでいました。ショットスイッチはヤマハの楽器用のフットスイッチの流用で、メガクラッシュの度に部屋がゆれていました……。(編集部注：アーケダー・ネオで、その昔ローリングスイッチの製作記事をやりましたけどね)

HARDWARE CHECK

カプコン初のシステム基板、CP-SYSTEM第1弾がこの『ロストワールド』です。基本的に2枚基板で、下がマザーボード、上がROMボードとなっています。CP-SYSTEMは、最初の数タイトルは新作発表時に結構な値段でメーカーが下取りしてくれたため、インカムの少ないタイトルはほとんど下取りに出され、中古基板業界に流通するのは少なめ、もしくは下取り価格以上のものとなってしまう、高嶺の花でありました。



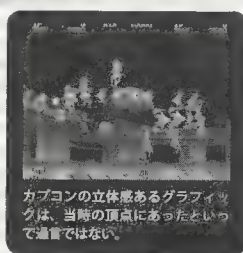
CPUのZ80とFM音源のYM2151。下基板にある。

君は知っているか？

コナミの『魂斗罗』(87年)辺りからはやり出した、アクションシューティングです。『魂斗罗』とはちよつと世界観が違いますが、それぞれの特徴があり、スクロール方向が変わったり進路が選べたりと、飽きの来ない展開となっています。

このタイトルの特徴は何といってもコントロールドールパネルのローリングスイッチににあります。押下できるセンサーパドルで、攻撃/防御の役目を果たすアイテムである「サテライト」を操作します。ローリングスイッチを回転させることで「サテライト」の位置を変えて弾を防いだり、ショットの方向を変えることができますというところに、ゲーム性のキモがあります。

またセガの「ファンタジーゾーン」(86年)からはやり出した買い物システムも採用しており、「サテライト」をパワーアップしたり、体力を回復したりできます。「ロストワールド」内の通貨である「ゼニー」をためまくり、最後の店でせいたく無駄遣いをするのが、このゲームをやりこんだヒトの称号の一つであることは、間違いありません。



カプコンの立体感あるグラフィックは、当時の頂点にあったといっただけではない。

1988年/昭和63年

カプコン

ロストワールド

開発元 カプコン
発売元 カプコン

ジャンル 横スクロールシューティング
操作系 8方向レバー+ローリングスイッチ

システムボード CP-SYSTEM

CPU 68000 + Z80

サウンド構成 YM2151 + サンプリング音源

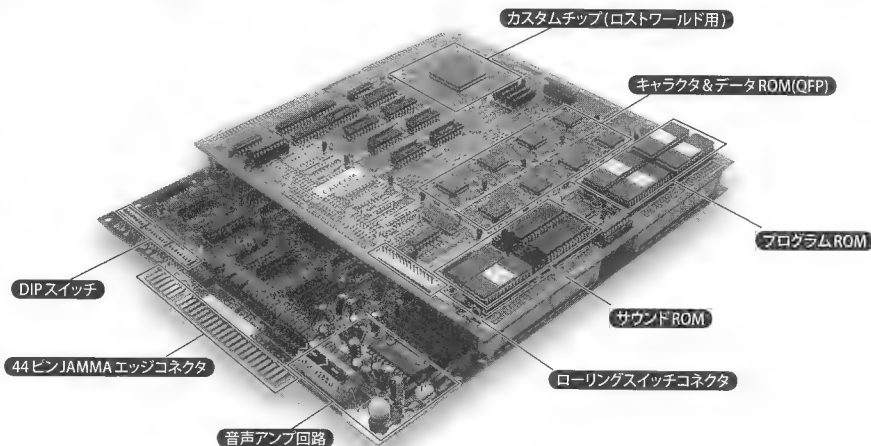
表示色数 2048

スペック +5V/+12V電源

ローリングスイッチと不可分のゲーム性

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

DETAILS



カスタムチップ(ロストワールド用)

キャラクタ&データROM(QFP)

プログラムROM

サウンドROM

ローリングスイッチコネクタ

音声アンプ回路

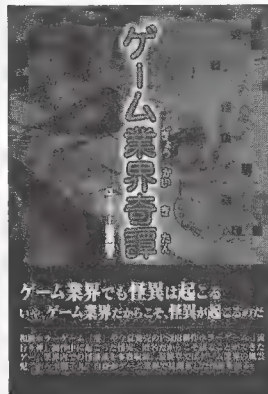
44ピンJAMMAエッジコネクタ

DIPスイッチ

世に怪談本は数あれど、「ゲーム業界」で起こった
怪異譚、怪談話を収録した怪談本は本書のみ。

ゲーム業界奇譚

四六判 176ページ



- ・『流行り神』の章
九字を阻むモノ、
「流行り神」が呼ぶ……、他
- ・『零』の章
ぶら下がる足、長い髪、他
- ・名もなき業界人達が語る章
意気込んで来た音、妖怪おとし、他
- ・ゲームセンターで起こった怪異の章
使わないうで、ゲームセンターS、他
- ・ゲーム雑誌編集者が語る章
順番、いつも居る女の人、他
- ・がつし獅子丸が語る章
お化け実験、事故現場の花、他

好評発売中



新作だけがゲームじゃない! 時代を超えるゲーム専門誌



五輪ゲーム特集

4年に1度のアツい季節! 今しかできない禁断のスポーツ
ゲーム特集。ロス〜シドニーまで、夏期限定でお届けします。
付録のスクラッチで、あの頃の興奮がよみがえる……。

MINI POWER

今、明かされるミニゲームの世界

異色企画! ゲームの中に隠されたミニゲームの魅力に迫る!
本編とかけはなれた「個性の解放区」を見よ!

シャイニング・プロジェクト発動記念!!

シャイニングシリーズ

好評のシリーズ特集第8弾は、ついに復活することになった
「シャイニングシリーズ」。それぞれが複雑に絡み合った作
品群を「ユージ」が独自にひもとく、渾身のスペシャル企画!

第一特集
第二特集
シリーズ特集

2004 9月号
No.14
好評
発売中!

新刊
情報

あの
人気シリーズが
2年ぶりの復活!

謎のゲーム魔境4
〜ロストゲームズ DECO&ビック東海編〜

今回は「ロストゲームズ」と題して、失われたゲームメーカー「DECO」
と「ビック東海」を大フィーチャー。著者の執念ともいえる取材で明らか
になった裏話が満載。「テクノスジャパン」にまで話が及び、アーケ
ードファンにもたまらない一冊。ご期待ください!!

9月上旬発売予定・鋭意製作中!!

株式会社マイクロマガジン社

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル
販売部 Tel.03-3206-1641 Fax.03-3551-1208

Mak Japan

個人様はもちろん、業者様也大歓迎です!
大型機械売買も取扱い有! 御一報下さい!
営業時間: 土曜10時~20時/日祝10時~18時/平日11時~19時/定休日無し(年末年始除く)

JR秋葉原電気街口より徒歩5分!

ご来店お待ちしております!

式神の城II アーケード版 ArcadeDVD DVD 2巻9話 60分 キャラクターのイベントシーン ゲームクリアボーナスを完全収録! ゲームクリア後のストーリーも収録! 価格定価2980円 好評発売中! → ¥6,090(税込)	式神の城II アーケード版 ArcadeDVD DVD 2巻9話 60分 キャラクターのイベントシーン ゲームクリアボーナスを完全収録! ゲームクリア後のストーリーも収録! 価格定価2980円 好評発売中! → ¥5,040(税込)	式神の城II アーケード版 ArcadeDVD DVD 2巻9話 60分 キャラクターのイベントシーン ゲームクリアボーナスを完全収録! ゲームクリア後のストーリーも収録! 価格定価2980円 好評発売中! → ¥8,150(税込)	式神の城II アーケード版 ArcadeDVD DVD 2巻9話 60分 キャラクターのイベントシーン ゲームクリアボーナスを完全収録! ゲームクリア後のストーリーも収録! 価格定価2980円 好評発売中! → ¥1,050(税込)
---	---	---	---

お問合わせ 〒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

新作予約 ぐ切りまでに 確実GET!
高価買取 基板1枚より どのよりも高く!
中古予約 入荷時ご連絡で GET率大幅UP! 1ヶ月間有効



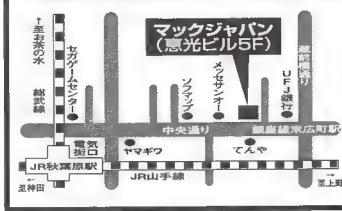
AV7000 (特約版) ¥27,800(税込)	AV9000TB (コントローラ専用) ¥15,750(税込)	出陣 ¥31,290(税込)	ボードマスター (スプラッシュバネ付) ¥50,400(税込)
--	---	----------------------------------	---

最新リスト 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: トーン番号でご発注下さい
BOX番号 444444 #
お近くのBOXセンターへ

秋葉原中央通沿いで大変便利です!



ゲームセンター イベントリスト

※イベントの内容・日程は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

まずは、お手並み拝見といこうか!!

7月から絶賛稼働中の「Virtua Fighter4 Final Tuned」
今月は、本作で行なわれるセガ公式大会「お手並み拝見4」の
情報をお伝えしよう。このイベントはゲーム大会に加え、有
名プレイヤーによる「百人組み手」や、アイテムがもらえる「イ
ベントクエスト」なども同時開催。大会に出場しなくても十分楽しめるイベントとなっている。

ほかに、新潟で開催される「STREET FIGHTERⅢ
3rd STRIKE」の大会をピックアップ! 今なお根強い人気
を誇る本作、大会の盛り上がりにも期待ができそう。

もっと強い
ヤツと戦い
たい!!

「Virtua Fighter4 Final Tuned」公式イベント「お手並み拝見4」開催中!!

セガミュージアメントが新シリーズでは初となる公式イベント「お手並み拝見4」を開催中! 当イ
ベントはゲーム大会だけでなく、有名プレイヤーによる「百人組み手」や、アイテムがもらえる「イ
ベントクエスト」なども同時開催。大会に出場しなくても十分楽しめるイベントとなっている。

【タイトル】バーチャファイター4 ファイナルチューンド「お手並み拝見4」
【会場】予選:29店舗(詳しく内容は右表をご覧ください)
決勝:株式会社セガ 本社一斉戦
【開催日】予選:2004年 8月7日(土)~10月3日(日)
決勝:2004年 10月11日(月・祝)
※右下の表は2004年9月1日の大会を開催しています。

【大会概要】個人トーナメント方式の「Virtua Fighter4 Final Tuned」予選大会。上位
入賞者は2004年10月11日の決勝大会への出場権を獲得。
※予選大会は、開催店舗により定員・受付方法などが異なります。詳しくは
後日、お手並み拝見4ホームページに掲載予定。
※ゲーム大会参加者は「キャラクターアクセスカード」が必須となりますので
必ず会場に持参してください。

【イベント概要】「百人組み手」および「イベントクエスト」を開催。クエストの有名プレイヤー
が参加者のお手並みを見せ、ゲームで直接対戦できます。対戦に勝つとアイ
テムやファイターマネーなどの報酬を手に入れることができます。
※あらかじめVF.NETへの会員登録、およびイベントクエストへの登録が必要です。

【大会ルール】予選大会から決勝大会まで、個人戦トーナメント方式で進行。1P/2Pの選
択は、1回戦のみクジで決定。2回戦以降はジャンケンにて決定。対戦は45
秒、3本先取で行なう。対戦ステージはランダムに決定。使用キャラクター
の途中変更は不可。対戦の際は必ず予選大会の「参加申し込み書」に記入し
たものと同一の「キャラクターアクセスカード」を使用すること。

【大会参加費】予選大会:100円/百人組み手、イベントクエスト:100円
※決勝大会に参加費は必要ありません。

【参加方法】予選大会は、各店舗により定員・受付方法が異なります。詳細は予選店舗のスタッ
フまで問い合わせください。また、予選大会に参加される方には、ご本人である
ことが確認できるもの(免許証、学生証など)をご提示いただく場合があります。
出場の際は必ずご持参ください。

【主催】株式会社セガミュージアメント

【問い合わせ先】セガAMイベント事務局もしくは各予選店舗に問い合わせください。
e-mail:vf4-event@amfd.sega.co.jp
【ホームページ】お手並み拝見ホームページ
http://am.sega.jp/utop/news/vf4ft_ots4/
「Virtua Fighter4 Final Tuned」公式ホームページ
http://www.sega-am2.co.jp/vf4ft/

【予選店舗一覧】

開催日	開催時間	店舗名	住所	電話番号
9月5日	14時	セガワールド小山	栃木県小山市東城南1-1-18	0285-28-6281
9月6日	15時	セガワールド山梨	山梨県山梨市西三ツ木2-7-7	055-241-1111
9月11日	16時	セガワールドエデン	長野県塩田市大字広野村1526-1	0263-52-8761
9月11日	16時	セガワールド高松	高松市東三木町558	087-866-9338
9月12日	15時	セガワールド近畿	石川県金沢市近畿町294-2	076-239-3644
9月12日	15時	セガワールド新潟	新潟県新潟市中央区西2-6-28 新潟ビル3F	045-547-1100
9月18日	16時	ハイテクセガ秋田	秋田県秋田市東通7-4-5	018-837-5041
9月18日	16時	ハイテクセガ仙台	宮城県仙台市青葉区1-65-1	0663-25-8771
9月19日	14時	ハイテクセガアビオン	大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15 MMビル1~2F	06-6645-7892
9月19日	14時	セガワールド福岡	福岡県福岡市南区1-1-1	092-241-1111
9月20日	14時	ハイテクセガみぎの木村	長崎県諫早市小川町90-1	0957-24-6833
9月20日	14時	セガワールド静岡	静岡県静岡市東区14番 地蔵活版所ビル2F	054-252-3568
9月26日	13時	ハンビアド横浜	神奈川県横浜市中区南幸1-5-24 大洋ビル1F7号	045-311-8324
9月26日	15時	セガアリーナ大津	滋賀県大津市浜町2-1 浜大津アークス内	077-523-7015
9月26日	15時	セガワールド山梨	山梨県山梨市西三ツ木2-7-7	055-241-1111
10月2日	15時	クラブセガ金山	愛知県名古屋市中区金山1-19-2	052-323-0121
10月2日	15時	セガワールド山梨	山梨県山梨市西三ツ木2-7-7	055-241-1111

群馬県

★エスベンサ高崎

高崎市原町370-1 ☎027-364-8183

9/4 21:00 弾銃フィーバロン大会

◆タイムアタック

9/18 19:00 VF4 FT有料フリープレイ

◆先着20名一人500円

9/25 21:00 ドラゴンボール大会 幸運酒限定大会

◆トーナメント戦

★セイトイトー新前橋店

前橋市小相木町558 ☎027-255-6831

9/12 19:00 VF4 FT大会

9/12 20:30 SNK VS. CAPCOM 大会

9/26 19:00 VF4 FT大会

9/26 20:30 SNK VS. CAPCOM 大会

※キャラ変更可、トーナメント制

埼玉県

★ゲーム&カラオケ遊々

坂戸市南町3-1 ☎049-284-1234

9/5 12:00 対戦格闘ゲームフリープレイ

◆19時まで、Zガンダム、KOF

NEOWAVE、KOF2003等

9/12 12:00 音楽ゲームフリープレイ

◆18時まで、pop'n music、DDRなど

9/11 20:00 KOF98

9/25 20:00 VF4 FT

★アーバンスクエアアイアイ駅南店

水戸市桜川1-4-10 2~3F ☎029-302-0881

9/12 13:00 第2回KOF NEOWAVE大会

9/18 19:00 第23回バーチャロン

オラトリオタングラムver5.66大会

9/19 13:00 GGXX #RELOAD大会

◆3on3

★セガワールド下館

茨城県下館市大字宇山ヶ尾 1018-34 ☎0296-28-7579

http://www.sega-am.jp/

9/4 18 17:00 VF4 FT大会 極真FT

◆3本先取トーナメント戦、参加費100円

栃木県

★プレイステージ・マイタウン小山店

小山市城山町3-22 VAL3F ☎0285-22-4419

http://www.t3.plata.or.jp/MTOWN/

9/11 17:00 GGXX #RELOAD ランバト9th

9/18 17:00 KOF NEOWAVE大会

9/25 17:00 GGXX #RELOAD ランバト10th

※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★プラボ宇都宮

宇都宮市鹿沼町1606-1 ☎028-638-5011

9/19 17:00 プラボ杯WCCF大会

◆レギュレーションフリー、定員16名

9/12 13:00 WCCF U-5 定例会

◆参加費500円、詳しくは受付まで

★アクライム・パインズ

仙台市泉区松森字宮兵衛58-1 ☎022-375-9908

9/5 12 20 15:00 インシナルD3大会 D-nation

◆決勝、予選通過13名十前大会12位十前

日除1名の16名のトーナメントを予定

9/26 15:00 インシナルD3大会 D-nation 決勝

◆12月まで毎月開催、1月にグランドチ

ャンピオン大会D-BESTを予定

9/19 17:00 カンパイトー be in high spirits Honorable fight

◆参加費無料、当日対戦台2台用意

※予選代は実費、詳細は店舗まで

関東

★桜の牧アミューズパーク

水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900

http://ec.uuwp.com/smaki/

9/4 20:00 鉄拳4大会

9/11 20:00 KOF 2002

北海道・東北

北海道

★アミューズアム麻生店

札幌市北区北40条西4-1-1 パオックス麻生1F ☎011-736-6166

9/4 16:00 ストリートファイターZERO大会

9/5 17:00 GGXX #RELOAD大会

◆レディースのみ

9/11 16:00 GGXX #RELOAD大会

◆ランバト

9/12 17:00 ファイティンググレイザー大会

9/18 16:00 KOF94大会

9/19 15:00 太鼓の達人8イベント

9/20 16:00 カブス2大会

9/23 17:00 顔文字D大会

9/25 16:00 GGXX #RELOAD大会

9/26 17:00 VF4 FT大会

毎土曜 19:00 V04大会

すべて参加費無料、詳細は店舗まで

宮城県

★ナムコプラボ仙台店

仙台市泉区松森字上河原1-1 ☎022-773-4171

<http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html>

9/11	15:00	GGXX #RELOAD大会
9/12	15:00	サムライスピリッツ零SP大会 ◆ランキンバトル
9/18	20:00	カブエス2大会 ◆ランキンバトル
9/19	15:00	GGXX #RELOAD大会 ◆ランキンバトル
9/25	17:00	ストIII 3rd大会
9/25	20:00	V4 FT大会 ◆VFRポイントランキン戦
9/26	15:00	サムライスピリッツ零SP大会 ◆ランキンバトル

島根県

★ゲームスポットハロウィン
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731
◆トーナメント方式、シングル

香川県

★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/

9/12	20:00	ZガンダムDXランバーク大会 ◆定員32名、詳しくは店頭まで
9/26	20:00	V4 FT 激闘 激戦 ◆定員16名、詳しくは店頭まで

★マックスプラザ普通寺
普通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333

毎土曜	22:00	GGXX #RELOAD大会
毎土、日	20:00	麻雀格闘倶楽部3SMJ2大会



福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
http://www1.bbq.jp/mahodo.com/index.html

9/4	18:00	GGXX #RELOADランバト
9/11	20:00	V4 FT大会 ◆3on3、VFRポイント戦

9/12	18:00	サムライスピリッツ零SP大会 ◆3キャラ登録、その中から選択
9/18	18:00	ストIII 3rd大会 ◆ルール未定

9/25	18:00	KOF NEOWAVE大会 ◆ルール未定
------	-------	-------------------------

10/2 13:00 ソウルキャリバーII大会
※参加費ひとり100円。日曜に突発的にゲーム大会があるかも! 詳細は店頭またはHPでご確認ください、特にルール未定のものは用確認!

★天神GIGO
福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1~3F
☎092-724-5971

9/5	15:00	ZガンダムDX大会
9/11	15:00	第8回 GGXX #RELOAD大会
9/12	14:00	第2回 ハイバーストII大会

9/12	15:00	ドラゴンクエスト大会 [種ゆるドラゴンドライブ杯]
9/19	19:00	バトルクライマックスI大会 [聖魔MAX]
9/20	19:00	Zガンダム大会アナハイ提供
9/23	19:00	何が出るかな?MVSランダム大会 ◆タイトルはランダム
9/26	19:00	V4 FT大会 ◆ベストドレッサー賞あり

※すべて参加費無料、詳細は店舗まで
★GAME PLAZA オレンジハウス
大阪市淀川区下新庄6丁目9-18 ☎06-6326-1218

9/20	17:00	カブエス2大会
9/23	17:00	KOF NEOWAVE大会

★ラモススタジアム
大阪府大東市住道1-2-22 パーラーエゼル2F
☎072-871-3960

9/12	20:00	第3回 GGXX #RELOAD大会
9/19	20:00	KOF NEOWAVE大会

※詳細は店舗まで

兵庫県

★三宮サックス
神戸市中央区琴の緒町5-4-5 高栄下404/407
☎078-271-0335 http://www.sega-am.jp/

9/4	15:00	ZガンダムDX大会
9/5	15:00	サムライスピリッツ零SPランバト
9/11	18:00	KOF NEOWAVE大会
9/18	15:00	ZガンダムDX大会
9/19	15:00	サムライスピリッツ零SPランバト

毎週火曜 15:00 GGXX #RELOAD ランバト
毎週土曜 18:00 GGXX #RELOAD ランバト
※詳細は店舗まで

奈良県

★キャンションショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

9/11, 25	20:00	GGXX #RELOAD大会
9/18	19:00	KOF NEOWAVE大会
9/19	14:00	ドラゴンクエスト大会

和歌山県

★ゲームストリートミルカトル 加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
http://www8.ocn.ne.jp/milequa/

9/11	19:00	GGXX #RELOAD大会ランバト
9/25	19:00	GGXX #RELOAD大会3on3



岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島島崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasia.com

9/4	20:00	V4 FT大会 ◆VFRポイントランキン戦
9/5	15:00	KOF NEOWAVE大会

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger-gam.com/

9/19	15:00	サムライスピリッツ零SP3on3大会inガム ◆勝ち抜きチームバトル戦
9/20	10:00	サムライスピリッツ零SPフリー対戦(肉戦台1組) ◆参加費600円(1日)

9/21	10:00	GGXX #RELOADフリー対戦(肉戦台2組) ◆参加費600円(1日)
9/22	10:00	Zガンダムフリー対戦(通信4台) ◆参加費600円(1日)

9/23	10:00	V4 FTフリー対戦(対戦台1組) ◆参加費600円(1日)、カード使用不可
9/24	10:00	ストIII 3rd対戦(対戦台2組) ◆参加費600円(1日)

9/25	10:00	月草の剣士2対戦(対戦台1組) ◆参加費300円(1日)
9/26	10:00	KOF NEOWAVEフリー対戦(肉戦台2組) ◆参加費1000円(1日)

9/27	10:00	麻雀格闘倶楽部3フリープレイ(6台) ◆参加費3000円(1台1日貸切)
9/28	19:00	SCNノワルキャリバーIIポイントランキン大会 決勝戦はSCNサイトで動画公開!

9/29	19:00	SCNノワルキャリバーII 2on2タッグバトル 先鋒・大将2人1組のタッグ勝ち抜き戦
------	-------	--

※詳細は店舗まで
★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/

9/4	18:00	第3回 KOF NEOWAVE大会
9/5	18:00	第2回 V4 FT大会
9/11	18:00	第32回 GGXX #RELOAD大会
9/12	18:00	第3回ソイドインフィニティ大会

9/18	18:00	第4回 KOF NEOWAVE大会
9/19	18:00	第3回 V4 FT大会
9/25	18:00	第33回 GGXX #RELOAD大会
9/26	18:00	第2回 海岸ミッドナイトMAX大会

※すべて参加無料、詳細は店舗まで
★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
http://www.challenger-am.com/

9/11	20:00	第2回 V4 FT大会 ◆ルールは当日決定
------	-------	--------------------------

9/26	17:00	第1回 KOF NEOWAVE大会 ◆トーナメント戦
------	-------	-------------------------------

★チャレンジャーアバ(天神橋店)
大阪市北区天神橋3-8-23 コア豊ビル4F ☎06-6994-7476
http://www.challenger-am.com/

9/4	17:00	GGXX #RELOAD フリープレイ大会 ◆参加費500円
9/5	17:00	GGXX #RELOAD大会
9/11	17:00	KOF NEOWAVE大会
9/12	17:00	ドラゴンクエスト大会

9/18	17:00	ザ・ランブルフィッシュ大会
9/19	17:00	MJ2大会 ◆参加費300円

9/25	17:00	KOF NEOWAVE大会
9/26	17:00	ZガンダムDX大会

★ハイテクセガアピオン
大阪市浪速区難波中2-3-15MMOビル1~2F
☎06-6645-7692 http://www.sega-am.jp/

9/12	15:00	WCCF CUP WINNER'S CUP THE 3rd ◆大会参加費1500円、参加費大会 オリジナル「トップローダー」3枚 定 員32名 受付は9/4(土)から
------	-------	--

9/19	15:00	V4 FT お手並み拝見4 ◆当店の決勝選出枠は2名
------	-------	-------------------------------

9/29	15:00	ZガンダムDX大会 ※大会はすべて参加費無料、未定が1日はすべてア ピオンDAY、お得なイベント実施中、詳細は店舗まで
------	-------	---

★セガワールド布施
大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内 ☎06-6773-6999
http://www.sega-am.jp/

9/4	14:00	WCCF店舗予選 ◆参加定員32名
9/12	18:00	ソイドインフィニティFUSE最強チーム決定戦 ◆3on3総当たり戦、詳細は店舗まで

9/25	18:00	GGXX #RELOAD FUSEカーニバル ◆ランダム2on2を予定(変更あり)
------	-------	--

★アミュージウム茶屋町店
大阪市北区茶屋町15-34 ☎06-6377-7767

9/5	19:00	クイズマジックアカデミータッグバトル 「ふたはは」プロデュース大会
-----	-------	--------------------------------------



京都府

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵島ノ内町2番地フタバビル1F ☎075-502-5765
☎075-251-2323 http://www.a-cho.com/

9/4	18:00	KOF NEOWAVE大会
9/11	16:00	頭文字D3大会
9/18	20:00	V4 FT大会
9/25	16:00	GGXX #RELOAD大会

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通西条上ル東大文字302-303 A-Breakビル2F
☎075-251-2323 http://www.a-cho.com/

9/2	19:00	第56回GGXX #RELOAD 関西ランバト
9/11	19:30	V4 FT第31回a-choランバト3on3 ◆2on2、キャラ被り禁止
9/12	14:00	鉄拳4大会

9/16	19:00	第57回GGXX #RELOAD 関西ランバト
9/18	17:00	月草の剣士大会
9/19	17:00	KOF NEOWAVE大会

9/23	14:00	アヴァロンの鍵 第4回 魔導大会
9/25	19:30	V4 FT第32回a-choランバト3on3
9/30	19:00	第58回GGXX #RELOAD 関西ランバト

※詳しくは店頭またはHP参照
★セガワールド六地蔵
京都市伏見区桃山町山下32 京都SCビルAM棟2F
☎075-251-2323 http://www.sega-am.jp/

9/1	15:00	第3回WCCF全国大会店舗予選 ◆参加費1500円、受付は8/28日 10時より。定員32名
-----	-------	--

9/12	15:00	第1回KOF NEOWAVE大会 ◆参加費100円、受付は当日14時より、 定員32名
------	-------	---

9/19	15:00	第4回アヴァロンの鍵 魔導競技会 ◆参加費500円、受付は当日14時より、 定員16名
------	-------	---

9/26	15:00	第5回GGXX #RELOAD大会 ◆3on3、参加費100円、受付は当 日14時より。定員32名
------	-------	---

大阪府

★タウンズスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530

9/7	21:00	V4 FT大会
9/14	17:00	ドラムマニア大会
9/21	21:00	V4 FT大会
9/28	17:00	KOF NEOWAVE大会

毎水曜	17:00	ドラゴンクエスト大会・星の部
	21:00	ドラゴンクエスト大会・夜の部

★ゲームプラザ OKAIII
大阪府高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

9/1, 10	17:00	KOF NEOWAVE大会
9/3	21:00	V4 FT大会
9/11, 18, 25	21:00	WCCF クルパ杯

9/8	17:00	ポップンミュージック11大会
9/15	17:00	ビートマニアIIDX大会
9/17	21:00	V4 FT大会
9/20	21:00	敬慕の日記念 V4 FT大会

9/22	17:00	ギターフリース・ドラムマニア大会
9/23	17:00	KOF98、KOF NEOWAVE大会
9/24	17:00	GGXX #RELOAD大会

※詳細は店頭まで
★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

9/3, 17	0:00	ZガンダムDX大会
9/5, 19	17:00	KOF NEOWAVE大会
9/10, 24	0:00	ハイバーストII大会
9/12	17:00	頭文字D3大会

9/23	17:00	海岸ミッドナイトMAX大会
9/26	15:00	ドラゴンクエスト大会
毎土曜	25:00	V4 FT大会
毎日曜	26:00	WCCF大会

※そのほかイベントあり、詳細は店頭まで

全国のプレイヤー、オペレーター、 ゲームメーカー、その他業界関係社各位

現在、株式会社 アミューズメント・ジャーナル、neo
amusement space a-cho(株式会社第一物産)主催による全国ゲーム
大会が、「激闘劇場」名義およびそれに類するイベント名称で企
画されているようですが、闘劇および闘劇事務局、(株)エンター
ブレイン、アルカディア編集部は一切関係が無いことを申し上げます。
一部では、連動イベントとの話も持ち上がったことはいやうで
すが、当方とのビジネス的関連性・イベントの連動性は一切あり
ませんので、お間違えの無いようお願い致します。

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・イベント準備会までにお送りください。★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

Roughnecks, DragonLEE (作) 1/10 (イラスト)

Joystick Troopers

■プロフィール■

フライドパテとメロンに毎日ライブを天啓に……。立ち回し、戦う。新編さん、オーちゃん、そしてDragon Blue Intimate

ビッグパイパーとギル、お付き合いして約20年

ゲーム好きとしての自分をたどれる

という部分でうれしいのだ。

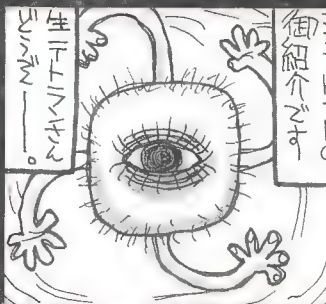
してきたぞ！」

ステーション中に入るデモは家庭用という事で日差透つて黙認するけど、冒頭ムービーはバス、ダッカーやボスなんか正面から見えて楽しいかな。オポシタル設定以上に自分の脳内にダッカーやビッグコアを飼っている俺みたいな連中は、あれでいいの？ っていう話。まあゲームには全く関係ない部分です。それからどうでもいいつちやどうでもい部分なんだけど、古い人間めたわ言として、とまあある。

不思議のダンジョンと融合したタイトルメア、オプ、ドルアーガも、クオリティにこだわったアリカ入魂のタイトル。まだ序盤だけと、これから先に何が起るのか考えるだけで鳥肌モン。重い武器を装備して先読みで敵を倒す方法にこだわると、不思議のダンジョン特有の先読み感覚を思い出して脳は活性化開始。この先に待つドルアーガの塔クリア後には何が待っているのやら楽しみな。

そんなゲームの真実が、ゲームと家庭用をいえる最新作として登場するのは、単純に驚いて面白

いというほか、ゲーム好きとしての自分をたどれるという部分でうれしいのだ。始祖を知っている、そのころから約20年を過ぎて感じることができるとは、同じ値段で買って同じくらい長い時間をプレイに費やしても、過去を知らない人よりも得られる物が大きいというのには、たれにでもあつてもいいんじゃないね。もちろんゲームを遊ぶ上での利点もある。地形を見ればダブが有利かどうか分かるし、オポシタルで進めばランク上昇やオポシタルハンターに怯えることも無い。序盤のダンジョンでローバーやワイルドオポシタル、ラウンダーやオポシタルに切りかわるような行為もいらないだろう。テクニク自体はささいなことなんだけど、知識の蓄積が最新のタイトルでも活かせる……というのはまげさかな。新作格ゲーの主人公キャラで、とりあえず波動拳コマンドを入れてみるような感覚。忘れかけたころ、いつの日か知識として活かせる日が来るかもしれない。カニスの片で感傷的になつていた時に、そんな出来事。オポシタルにあつたのが、うれしかったんだ。日曜日



最後の闘いをその眼に刻め



Final Tournament+ EVOLUTION VIRTUA FIGHTER 4™

バーチャファイター4 エボリューション ファイナルトーナメント プラス

数々の伝説を残してきた『バーチャファイター4 エボリューション』最後の公式大会“ファイナルトーナメント”決勝大会を完全収録!! さらに公式ホームページでしか見ることのできなかった公式大会のベストバウト集を映像化! 2枚のDVDに、あの激闘が永遠に刻まれる——

DISC-1



FINAL TOURNAMENT ファイナルトーナメント



2004年4月3日から全国の主要セガ アミューズメント施設43店舗にて開催され、5月5日に決勝大会が行われた“ファイナルトーナメント”。『バーチャファイター4 エボリューション』では最後の公式大会だけあって、最高の盛り上がりを見せた決勝大会の全試合を完全収録!

DISC-2



BEST BOUT SELECTION セガ公式大会 ベストバウト・セレクション



過去に開催された『バーチャファイター4 エボリューション』公式イベント“お手並み拝見2”（02年11月開催）“HIROISM”（02年11月開催）“東京対決”（2003年7月開催）“お手並み拝見参”（03年11月開催）の決勝大会の中からセレクトした超絶試合の模様を映像収録!

2004年8月26日発売!!

標準価格 ¥5,800（税込¥6,090）

SLBM-35.36/約240分（DVD2枚組）/片面一層/COLOR/MPEG2/複製不能/STEREO

企画・制作・発売元●株式会社エンターブレイン監修●株式会社セガ
©2004 ENTERBRAIN, INC. ©SEGA, 2001, 2002
※このDVDではゲームはできません。

お求めはお近くの家電量販店、ゲームショップにて!
インターネットでも予約・販売中!! アドレスは<http://www.enterbrain.co.jp>
【この商品に関するお問合せ先】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
TEL: 03-5433-7850（営業局）



オールタイムレジェンド公開第3弾 君の好きな選手は居るかな？

オールタイムレジェンド(以下、ALE)の紹介も今回で3回目。今回はインテルとローマの名選手が、計4人登場するぞ。加えて、実際に使ってみたインプレッションもお届けしよう。

Nicola BERTI ニコラ・ベルティ

長期にわたりインテルを支えたインテルスタのアイドル的存在。センターハーフでもサイドでもレベルの高いプレイを披露し、チームでもイタリア代表でも監督の求める役割をこなした。中盤に安定感と活力を吹き込む存在だ。'88-'89シーズンには現時点で最後となっているインテルのスクエット獲得に貢献。

INTER MF
1988~1997

ALL TIME LEGENDS

インプレッション

ネラッズーロ編

ここではインテルの2選手のインプレッションをお届けするぞ。まずは「資金の集」クリンスマン。スルーパスへの反応やクロスをダイレクトで合わせるシュートなど、どれをとっても天下一品。しかもドリブル突破も強力で、DFをなぎ倒しながらゴールを奪うシーンも珍しくない。ALEの中でもトップクラスの選手だ。

そしてベルティは万能型MFという印象を受けた。サイドハーフ(左右どちらも)やボランチとして使ってもしっかりと機能していた。また、サイドバックとして使ってみるのも面白いぞ。サイドを上下し、攻守にわり活躍してくれた。

相手DFの裏のスペースに抜け出す速さも抜群。正確なクロスが上げられるSHやスルーパスを出せるMFといっしょに働きたい。



左右どちらに配置しても機能するベルティ。突破力もさることながら、クロスの精度も高い。クリンスマンのような決定力のあるFWと組ませるといいだろう。



© SEGA, 2002, 2004 ©Panini 2004
Su licenza di
A.I.C SERVICE SRL

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
セリエA 2002-2003 Ver.2.0

- メーカー: セガ
- ジャンル: スポーツゲーム
- 操作方法: 専用コンパネ+トレーニングカード
- 発売日: 2004年6月中旬(稼働中)
- 使用基板: NAOMI2



Jürgen KLINSMANN ユルゲン・クリンスマン

ドイツが誇るセンターFW。シュートとドリブル、嗅覚、すべてを高次元で持ち合わせている。金髪をなびかせて力強くゴールを陥れる様子は、まさに「資金の王」だ。先述のドイツ代表監督に就任した。

INTER FW
1989~1992



両会場とも満員御礼！ 毎回のように参加してくれている人は特にありがとう!!

2回目となったボーシングトレード。カード中のボードを交換。これでウエアやジャンが?



個人トレードでは、抽選で3名と激ダレでカードを交換。これでウエアやジャンが?



9月のWCCFトレーディングツアーはお休みです!

WCCFトレーディングツアー リポート!!

7月末~8月末は夏休み期間ということで、特別に「WCCFトレーディングツアー」を2回敢行! 7月25日には福岡・天神ギョーゴ、8月11日には東京・秋葉原ギョーゴでイベントを行なった。天神には100人以上、秋葉原には200人以上のWCCFファンが詰め掛け、会場は大いに盛り上がったぞ!

もちろん今回もレアなカードを大放出。ウェア、バレージ、クリンスマンといった人気どころのALEから、MVPネドヴェド&トッティ、TSヴィエリに至るまで、さまざまなカードが飛び交った。トレードの方法は前回と同様、クイズ、ボーシング、オークションの三つ。クイズやボーシングは正解者が居なかった場合に抽選プレゼントへボールされるため(問題が結構難しい)、来場者全員にチャンスが! このイベント……かなりおいしいです。

今回、秋葉原の会場でハブニング(?)が起こった。何と、イベント後の個人トレードの最中に、偶然ローマのモンテッラやカンデラといった選手本人が秋葉原ギョーゴに訪れ、WCCFをプレイしていたのだ!! サイン攻めに合う選手たち……しかし、個人トレード中のトレード隊はサインをもらえず(泣)。

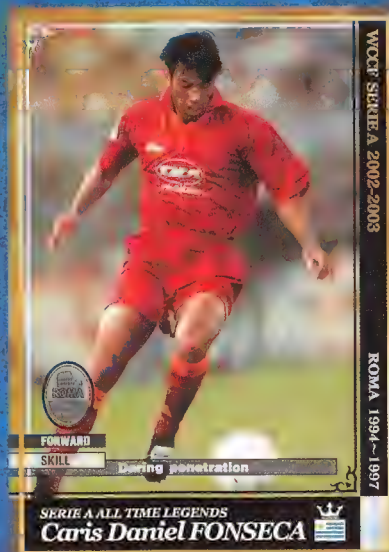
ALL TIME LEGENDS

インプレッション

ジャッロロッソ編

セリエAを代表する名コンビであるバルボとフォンセカは、さすがに素晴らしい相性の良さだ。センターFWのバルボにセカンドストライカー的なフォンセカと、2トップ時のバランスがよいので、より機能しやすくなっているのだろう。黄金連携になるのにもそう時間はかからない。

主にフォンセカが突破からチャンスを作り、フィニッシュはバルボが豪快に決める、というのが得意なパターン。シュート精度にやや難が感じられるフォンセカより、バルボの方がフィニッシャー役として安定している。この黄金コンビ……カードを手に入れたら、ぜひともセットで使ってみてほしい。



Caris Daniel
FONSECA
ダニエル・フォンセカ
ROMA FW
1994~1997

ウルグアイが生んだ天才レフティエ。特にドリブルの能力が高く、その突破力は世界最高峰リーグでも十二分に通用した。カリアリ・ナポリと渡り歩き、ローマでバルボと組んだ2トップは破壊力抜群。いまだにロマニスタの誇り堂となっている。'97-'98シーズンにはユーベの貴重なバックアップとして活躍した。

Abel Eduardo
BALBO
アベル・バルボ
ROMA FW
1993~2001

セリエAでの外国籍選手最多ゴール記録を打ち立てた。アルゼンチンのセンターFW。各門リバーブレードから'89-'90シーズンにウディネーゼへ移り、4シーズン過ごした後にローマへ。が強いフォワードから繰り出すシュートで、ロマニスタを魅了した。'98-'99シーズンにバルマ、翌シーズンにはフィオレンティーナにも在籍。



シュート精度さえ高ければ、恐らくは屈指のALEであったであろうWCCFのフォンセカ。特に経験値がたまるまではシュートの威力が低かったり、枠を捕らえられなかったりで外すことがよくある。そのため、序盤はチャンスメイクに専念させるのも一つの手だ。左サイドで使えば、得意のドリブルから精度の高いクロスを立て、多くのチャンスを創出してくれる。

華麗に舞え! 片っ端から撃て!

TRIZEL

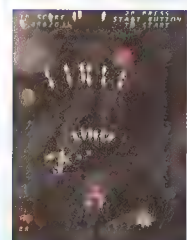
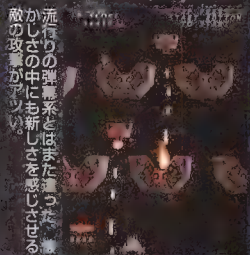
トライアングルサービス

いよいよ準備まであと少し!! シンプルなゲームシステム、充実した稼ぎ要素と、初心者も上級者も十分に楽しめる作品だぞ!!

トライゼール

メーカー: トライアングル・サービス タイトル: ジャンル: 縦スクロールシューティングゲーム
操作方法: 8方向レバー+3ボタン
発売日: 2004年9月予定
使用基板: NAOMI

©TRIANGLE SERVICE 2004



敵を倒すと、得点アイテムである「勲章」を出す。これを逃さずに取り続けると最高1000点にまで成長する。しかし、すべての敵が勲章を落とすため、全部の勲章を回収するのはほぼ不可能だ。まとめて回収できるポイントを見つけて稼ぐといいたい。



「SHOOT T QUICKLY」[BREAK OUT]など表示が出ているときに、出現する敵機を素早く撃破すると、通常では出現しない敵や、ステージ分岐が発生。しかしステージ分岐では、敵の攻撃がかなり激しくなっている。慣れるまではわざと分岐させないほうが安全だ。



ステージクリア時に、「撃破率」「残ボンバー数」に応じてボーナスが入る。撃破率は、1%につき1000点、100%だと5万点のボーナスが入る。ボンバーは、1個につき1万点だが、5個以上ストックしても最高5万点までしか入らないので気を付けよう。

EMBLEM BONUS 勲章ボーナス

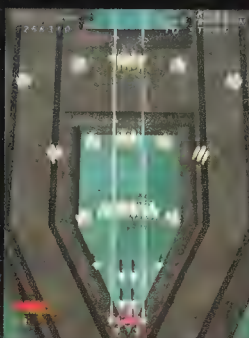
QUICK BREAK&BREAK OUT 早回し・分岐

RESULT BONUS 戦果ボーナス

充実した稼ぎ要素を来しもう!



ショットレベル5になると、大幅パワーアップ! パワーアップは、一気に5まで上げるのがオススメ。



すべてがMAXレベルになれば、これだけの攻撃力! 敵を一気に破壊するそう快感がたまらない!!

本作では、バルカン・ミサイル・レーザーといった3種類のショットがあり、Bボタンで切り換えて使用する。パワーアップはそれぞれ段階あり、敵破壊時に時折出現するパワーアップアイテムを取ったときに使用しているショットのレベルが上がる。

ショットレベルが4以上になると、ほかのショットを使っているときにも、その攻撃がサブショットとして発射されるようになる。ただし、サブショットは通常より攻撃力が下がり、レベル4でレベル1相当、レベル5でレベル2相当の攻撃になる。そのためショットをパワーアップさせる場合は、すべてをまんべんなく育てるより、一つずつを最低4まで育ててから、別のショットをパワーアップさせるのがコツだ。

状況を判断し適切な武器で戦え!



ある程度プレイに慣れてきたら、稼ぎを意識してみよう。基本的にはボンバーを使う。敵を撃ちもらさなければいい。しかし、サブ敵がたかさん出現するので、ある程度出現バ

中級者以上は稼いでみる!!



「BREAK OUT」でもわくわく敵を逃がし、分岐でも安全な道を走らせた。後は少しも危なくなったら迷わずボンバーを使い

クリアを目指してプレイする場合、まず気を付けたいのがパワーアップ。複数のショットを高レベルまでパワーアップさせてしまうとゲームランクが上昇し、敵が強くなるのだ。そのため攻撃範囲が広く、密着すれば攻撃力も高いバルカンのみで進むのがオススメ。また、敵撃は無視するくらいでいい。その方が安全だ。

実力に合った遊び方をしよう!



ステージ毎に、勲章で稼げるポイントが増えておいて、キツキツなゲーム。細かな点数の積み重ねがポイントに繋がってくるぞ。

シンクロ連射装置のオススメ: 本作はバリバリと弾を撃って、敵をガンガン破壊するのが醍醐味のひとつ。ただし、高橋名人や毛利名人でもない限りそんなに連射もしてられないだろう。本作を入荷するお店の方たちには、ぜひともシンクロ連射装置の設置をお願いしたいところだ。きっと「トライゼール」のインカムアップにもつながることと思われる。



その奇跡は必然だった……

CAPCOM®

CAPCOM CONSUMER CHRONICLE

カプコンコンシューマークロニクル vol.1

カプコンがコンシューマー・シーンに残した偉大な足跡をここに完全密封!

【CONTENTS】

● コンシューマーゲーム映像カタログ

カタログ第1弾は、カプコン初のコンシューマーゲーム「1942」から「ストリートファイターEX2 PLUS」まで、129タイトルを大紹介!

● 海外カプコンアニメ

伝説の「ロックマン」海外版アニメーション「MEGAMAN (原題)」などの映像を大公開!

● TV-CM集

超貴重なカプコン海外タイトルのテレビCMを大収録! ここでしかもう観られない!!

©CAPCOM 1987 ALL RIGHTS RESERVED.

©CAPCOM CO., LTD. 1991, 1993, 1994, 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

©CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED.

大絶賛発売中!!

標準価格:5,800円(税込6,090円)

「カプコンクロニクル」コンプリートBOX付きの豪華仕様!!

『カプコンコンシューマークロニクル vol.2』8月26日発売!

コンシューマーゲーム映像カタログ後編にTV-CM集、「ロックマン」のすべてを明かすインタビューなど、これでカプコンのコンシューマー史は完璧!

『カプコンアーケードクロニクル』2004年9月30日発売決定!!

ファミ通DVDビデオ「カプコンコンシューマークロニクルvol.1」

■標準価格:5,800円(税込6,090円)

■SLBM-26/約140分/片面一層/COLOR/MPEG2/レンタル禁止/複製不能/STEREO/4:3/NTSC2

【この商品に関するお問い合わせ先】

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
TEL:03-5433-7850(営業局) 弊社サイト: <http://www.enterbrain.co.jp>

本製品は全国家電量販店、ゲームショップにてお買い求めください。

©2004 ENTERBRAIN INC. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

強敵を倒せ! お宝を手に入れる!!

おやっさんに盗まれたノ
ブルガンを取り戻すことか
ら始まったプロワーズの冒
険。今回は、第二章から第
五章を一気に紹介!

ドラゴントレジャー
■メーカー:セガ
■ジャンル:マスメダルゲーム
■操作方法:専用メダルシューター+3ボタン
■発売日:2004年7月(発売中)
■使用基板:NAOMI
Text: 関屋



第一章はゲームに慣れるた
めの小手調べという感じだっ
たが、第二章からはステージ
数も増えて、いよいよここか
らが旅本番。前回と同じく、
章ごとのフレイターを掲載
していくぞ。

ただ、身も蓋も無くて申し
訳ないが、フレイターは一
人でメダルをケチりながらフ
レイしたもので、メダル
ゲームの性質上どうしても、
個人差がある。あくまで一つ
の目安と考えてほしい。

ステージの終わりに発
生する会話で選択肢が現れる。
「トイレに行きたい」と言い
出すおやっさんの言葉を、信
用するかしないかという選択
肢だ。ここではおやっさんを
信じてトイレに行かせてあげ
よう。するとおやっさんがメ
ダルを見付けて話が進む。
「信用しない」を選択してし

まうと、ステップを三分の一
ほど手前に戻されてしまう。
ここで「信じる」を選択しな
い限り、同じ地点をループし
てしまうぞ。

会話の選択肢で
ループにはまる



第二章データ	
クリアまでの所要時間	約35分
第二章開始時のメダル	約300枚
第二章終了時のメダル	約410枚
ステージ数	4
分岐箇所	1
クリスタルルーレットの回数	14×4(56回)
JPチャレンジの回数	JP×2



ときにはおやっさんを信用すべし。先に
進める上にメダルまで手に入る。



信用しないと敵と遭遇した挙げ句、来た
道を少し戻される。

まうと、ステップを三分の一
ほど手前に戻されてしまう。
ここで「信じる」を選択しな
い限り、同じ地点をループし
てしまうぞ。



第二・第三章
モンスター攻略



豊富な敵を紹介しているが、今後たくさん敵が登場する。冒初のは単体で手こずる敵は少ないが、数種類の敵が登場した場合、倒す順番を迷うことが多いだろう。まず優先
すべきは、こちらに大きなダメージを与えてくるリビングアーチャー。次に移動が激しいため、ほかの敵を足止めに利用できるビッグホーン(144ページ参照)などを倒していこう。

第三章データ	
クリアまでの所要時間	52分
第三章開始時のメダル	約400枚
第三章終了時のメダル	約480枚
ステージ数	6
分岐箇所	1
ルーレットの回数	14×6 (84回)
JPチャレンジの回数	JP×3

6ダンジョン構成なので、プレイ時間は長め。ダンジョン3でモレル仙人に会えるが、魔王の居場所を教えてもらうためには、仙人の用意した敵に勝利する必要がある。

また、ダンジョン4～6では、クリア後に敵との戦闘が待っているぞ。トレジャースロットの間にメダルを準備しておこう。

モレル仙人の試練に打ち勝て

第三章



魔王の持つ魔石が目の前でモンスターに奪われた。国王に八つ当たりしながらも、魔石が魔王の元へ運ばれたと聞いて魔王を目指そう。

BOSS

スロウウィズ

敵プロウズはスロウウィズは、たまたま、移動中は通常のターゲットで停止して攻撃するときに弱点となる。移動中に攻撃しても攻撃を外れることが多い。敵が停止して攻撃を始めてから、ガンガンメダルを入れよう。このときを逃さないよう、常にメダルの準備と狙いは付けておこう。



モレル仙人が用意する敵は強い。会話を飛ばさずに、メダルを10枚くらい重ねたものを、いくつか用意しておこう。

ATTENTION!!

要注意モンスター②

透明騎士は姿を消して、また現れる行動を繰り返す。面倒な相手だが、最初に現れたときにメダルを素早く大量投入すれば、透明化する前に倒すこともできる。

ATTENTION!!

要注意モンスター①

一匹一匹はザコのグレムリンだが、群で出現すると油断できない。最初は大概把にメダルを入れて倒そう。残り数匹になったら、慎重に狙って当てよう。

第四章データ	
クリアまでの所要時間	約30分
第四章開始時のメダル	約400枚
第四章終了時のメダル	約370枚
ステージ数	4
分岐箇所	1
クリスタルルーレットの回数	14×4 (56回)
JPチャレンジの回数	JP×2

4ステージ構成なので長かった第三章に比べると、これといって苦労する点はないだろう。プロウズとおやっさんの息合った「漫才」を楽しむながら先に進もう。ただし、ステージ3から4に移るし、ステージ3から4に移るシーンは要注意。会話中、突然戦闘になだれ込むのでメダルを用意しておく必要がある。

おやっさんとの珍道中

第四章



魔王の居場所は、ホニグリア山の頂上だとモレル仙人に教わったプロウズ。魔王とおやっさんを倒さなくては先を進むのだから――

BOSS

デビルコマンド

ボスキャラはデビルコマンド。右から2番目の体が弱点を固めている。デビルコマンドは、ボスの弱点に達すれば倒せる。高ダメージは倒せない。倒すには先にボンドデビルコマンドを倒して、余計なダメージを少しでも減らすようにしよう。あとは残るボスを追い詰めるだけだ。

『ドラゴントレジャーII』は、プロウズだけが使えるわけではない。ICカードを使っていれば、シナリオ中に前作のプレイヤーキャラと出会うことにより、次のプレイからそのキャラを選択することができるようになる。これは過去にお伝えしたが、具体的に第二章でカール、

続々と増えていくプレイヤーキャラ



セシルちゃんにもやっとなえた！が、プロウズは、つれない態度。単なるおやっさん扱い。

第三章でセシル、そしてランディと出会う。これで全プレイヤーキャラが出そろったことになる。

旧キャラには、新しいシナリオが加わっている。前作をクリアしている一通りスナリは知っているという人にも、新鮮で遊びがいのあるものとなっている。

必殺技などにも変更が加えられているので、たまにはプロウズ以外のキャラに浮気してみるのもいいかも？

第五章



魔城が崩壊してもなお、お宝を気にする守銭奴ブロワーズだったがおやっさんをせっかんするため再びゼノビアの森へ向かう……。

魔城崩壊再びゼノビアの森へ

この辺りから、エンジェルチャレンジ中に遭遇するモンスターにも、凶悪なヤツが増えてくるので油断しないように。通常、モンスターに倒されるとステッスを少し戻されてしまうが、エンジェルチャレンジ中なら地上に戻されるだけなのでまだ救い。……とはいえ、せっかく大量メダルをゲットするチャンスなので、逃すのはもったいない！ 確実に敵を倒していこう。

第五章データ

クリアまでの所要時間	約35分
第五章開始時のメダル	約480枚
第五章終了時のメダル	約520枚
ステージ数	4
分岐箇所	1
クリスタルルーレットの回数	14×4 (56回)
JPチャレンジの回数	JP×2

BOSS

ファイアドラゴン

いよいよドラゴンが登場。ノーマルターゲットを五つ持つており、攻撃するときに中央の三つが弱点に変わる。基本はメダルをカンガン投入する力押しでいい。また、道中で99ゲージをためて必殺技を使える状態になっている。



メタルバルーン

ニードルバルーンと同系の敵。膨張するときに、中央のターゲットが弱点になる。常に中央を狙ってメダルを投入していれば楽に倒せるはずだ。



ミミック

出現と同時にカウントダウンが始まり、時間切れになると逃げられてしまう。倒せばメダルを多く得られるので、カンガンメダルを投入しても元は取れるぞ。



ビッグホーン

ターゲットが弱点なので難なく倒せるように見えるが、左右に激しく移動するので、周囲の敵より先に倒すか、しっかりと狙ってメダルを当てよう。



サーベント

動きが遅いため、狙いは付けやすい。しかし自キャラのレベルが低い五章ではかなりの強敵だろう。移動時に、中央が弱点に変化するの、見逃さないように。



ヒューシフラワー

基本はノーマルターゲット三つだが、花が開くと吸収と弱点が交互に表示される。このときを待って、ど真ん中の弱点を狙って攻撃すればOKだ。



ブレイズフェイス

三つのターゲットは、通常、弱点、吸収の順番で常に入れ替わっている。一つに狙いを定めて、吸収から通常へ変わる瞬間にメダルを入れ始めよう。



ヒドラ、シードラ、ギドラ

サーベントと同系の敵だが、どの色も防御力が低いので力押しで簡単に倒せるぞ。



メタルビースト

この辺りで、ビースト系の敵が初登場。戦闘に入るとすぐさま攻撃してくる。しかしターゲットが常に弱点になっているので、特に苦労することなく倒せる。



ニードルバルーン

メタルバルーンと同系の敵。時間が経過するか、ダメージを与えると膨張する。その後、強烈な一撃が飛んでくるので、中途半端に攻撃せず一気に片付けろ。



第四・第五章 モンスター攻略

DTⅡワンポイントアドバイス

質問

ボス戦で「備兵急募」を使ったらおやっさんが現れて、かなりの役立ちはするのだから積極的に使ってください。必殺技の効果的な使い方を教えてください。

回答

プロワーズについて質問なのになんでアタシが……まあいいわ、ボス戦で「備兵急募」を使ったら、この必殺技は、だれが召喚されるかは運次第だから、ここぞというときに使うのはあまりお薦めできないわ。レベルが低いうちはダメージが与えられる上に、メダルが払いたされる「金貨乱舞」が一番お薦めね。さらに、レベル9で覚える「一時停止」なら、敵の動きを止められるわ。攻撃を当てやすく、攻撃も受けないから、絶大な威力を発揮するわよ。



必殺技「備兵急募」を使うと、カーニバルが現れて助太刀してくれる(かもよ！)。

お久しぶり、ランディです！
『DT II』の情報なら、ばくに任せて!!



第四章で旧プレイヤーキャラクターがすべて登場。目差せ全キャラ制覇!!

やっと、ぼくたちの出番が回ってきたね！
プロワーズに負けないように、ぼくたち三人も頑張るから、絶対遊んでよね!! アイテムも名前だけでなく、効果や入手条件も書いてあるから冒険に役立ててよ。



必殺技リスト その①

必殺技名	威力	属性	効果	強力度
金貨乱舞	1	強	天からメダルを降らせ、敵にダメージを与える。しかも、落ちたメダルは入手することができる。	★~★★★★
砲点均一	2	強	一定時間、敵のターゲットのすべてを砲点に換える。	★★★★
健兵急襲	5	強	助っ人をアルバイトに雇って、攻撃してもらおう。だれが呼ばれるかは運次第。	★~★★★★★
一時停止	9	弱	敵を一定時間気絶させ、動きを止める。	★★
出血快金	13	弱	一定時間、ダメージを受けて流れ出した血が、メダルになって払い出される。	★★
即時昇進	18	弱	一定時間、レベルアップして能力を上げることができる。	★★★★
本日閉店	23	強	強引に「店」の扉を閉め、出現した敵を追い返すことができる。敵のメダルは入手できる。	★★★★★
魔物交換	29	弱	出現した敵を、違う種類の敵と交換する。	★★
勇者召喚	35	強	敵の勇者を呼んで、攻撃してもらおう。だれが呼ばれるかは、運次第。「勇者召喚」より、強力な助っ人が登場しやすい。	★~★★★★★
金貨大乱舞	41	強	天から大量のメダルを降らせ、敵にダメージを与える。しかも、落ちたメダルは入手することができる。	★~★★★★★
究極爆弾	41	弱	一定時間、すくなくレベルアップして、能力を上げることができる。	★★★★★

必殺技名	威力	属性	効果	強力度
コスモノヴァ	1	強	天から真実の時に威力を爆発させて、敵全体に属性性のダメージを与える。	★★★★
デストロップ	2	弱	死神を呼び出し、敵一匹に瞬間死をもたらす。	★★
ファイアボール	4	強	炎で敵を包み、敵全体に炎属性のダメージを与える。氷属性(青・白の敵)なら、特に大ダメージ。	★★(炎★★★★★)
アイスブラスト	7	強	魔力で作りだした氷のつぶで、敵全体に氷属性のダメージを与える。	★★(炎★★★★★)
ボイズショック	10	弱	司の魔法でHPを徐々に奪い、敵を衰弱させることができる。	★★
サンダーボルト	16	強	魔力で作った強力な雷で、敵全体に雷属性のダメージを与える。鉄属性の敵なら、特に大ダメージ。	★★(炎★★★★★)
チェンジスター	20	強	敵を魔法でイーターに変身させる。	★★
ウィンドドライブ	25	弱	魔力を一点集中させた爆発でダメージ、周囲の敵にも、その爆風に巻き込みダメージを与える。	★★★★
グラビティ	29	強	地より巻き起こり魔力を爆発させて、敵全体に属性性のダメージを与える。	★★★★★
アイスウェーブ	34	強	魔力で作った氷の波で、敵全体に氷属性のダメージを与える。炎属性の敵(赤・黒)なら、特に大ダメージ。	★★(炎★★★★★)
ファイアストーム	39	強	炎の嵐で、敵全体に炎属性のダメージを与える。氷属性(青・白の敵)なら、特に大ダメージ。	★★(炎★★★★★)
デスクラッシュ	43	弱	死神を呼び出し、敵二匹に瞬間死をもたらす。	★★★
ボイズンボウ	49	強	司の魔法でHPを徐々に奪い、敵を衰弱させることができる。	★★★
サンダーパーク	54	強	雷で、敵全体に雷属性のダメージを与える。鉄属性の敵なら、特に大ダメージ。	★★(炎★★★★★)

必殺技名	威力	属性	効果	強力度
爆炎剣	1	弱	メダル攻撃に一定時間炎属性が付き、特に氷属性(青・白色のモンスター)の敵に大ダメージ。	★(炎★★★★★)
二列真空斬り	3	弱	メダル攻撃が、一定時間2マス攻撃になる。	★★★★
逆転の一撃	5	弱	敵全体にダメージ、HPが少ないほど強力。	★~★★★★★
剣刺の構え	9	強	武器の切れ味がアップして、一定時間メダル攻撃力が2倍になる。	★★★★
居合抜き	14	強	目にも止まらぬ剣撃で、一瞬で敵を貫くことができる。ただし、失敗することもある。	★★★★
超気爆発	19	強	超気を爆発させて、敵全体にダメージを与える。	★★★★
氷剣	24	弱	メダル攻撃に一定時間氷属性が付き、特に炎属性(赤いモンスター)の敵に大ダメージ。	★(炎★★★★★)
剣刺の構え	29	強	武器の切れ味がアップして、一定時間メダル攻撃力が3倍になる。	★★★★★
三列真空斬り	34	強	メダル攻撃が、一定時間3マス攻撃になる。	★★★★★
雷神剣	39	弱	メダル攻撃に一定時間雷属性が付き、特に鉄属性の敵に大ダメージ。	★(炎★★★★★)
大逆転の一撃	44	弱	敵全体に大ダメージ。HPが少ないときほど、強力になる。	★★★★★
つばめ返し	51	強	目にも止まらぬ剣撃で、一瞬で敵を貫くことができる。かわした敵にも、その風圧でダメージを与える。	★★★★★

必殺技名	威力	属性	効果	強力度
すり	1	弱	敵からメダルを盗み出す。	★
とんずら	2	弱	戦闘から逃げ出す。	★
サイコロクック	5	強	サイコロで出た目が、必殺の力となって敵に襲い掛かる。どの目が出るかは、運次第。	★~★★★★★
予言伏	9	強	戦闘終了後にたたくアイテムを予言する技。戦闘に勝てば、予言したアイテムが必ず手に入る。	★★★★★
炎の術	13	強	炎を巻き起こし、敵全体にダメージを与える。	★★★★
電流トラップ	18	強	どれか1マスに罠を仕掛け、そこに入った敵にダメージを与える。	★★~★★★★★
一攫千金ダイス	22	弱	戦闘終了後のメダルボーナスに、サイコロで出た倍率が加わるようになる。	★★
死の博打	27	弱	かみかみ、生死を賭けたサイコロ勝負。自分が敵か、負けた方の命を奪う大技。	★★★★★
サイコロラッシュ	32	強	サイコロ2個の出た目と倍率が、必殺の力となって敵に襲い掛かる。どの目が出るかは、運次第。	★~★★★★★
強奪	38	弱	敵に一発お見舞いで、メダルを奪い取る。	★★
ヒット&ラン	44	弱	敵からメダルを盗み、戦闘から逃げ出す。	★★★★
雷撃トラップ	51	強	どれか2マスに罠を仕掛け、そこに入った敵にダメージを与える。	★★~★★★★★

アイテムリスト その①

アイテム	効果	入手条件
ボーナスコイン	旅人に幸運をもたらすコイン。装備すると、ストックボーナスが8歩目から始まる。	戦闘後の宝箱でランダム入手
クイズマニアの本	全世界のクイズマニアにささげる。クイズ(仙人)の書。装備すると、仙人が出現しやすいようになるらしい。	不明
双頭竜のシンボル	伝説の巨龍も使用した一品。ターゲットモンスターに対する攻撃力が向上する。	不明
ウィンスタース	二つの星が輝くネックレス。「ダブルアップチャンス」の発生確率がUPする。	ハンティングモードの「呪われし墓」で、戦闘終了後の宝箱から入手(ランダム)。
妖精のプロマイド	妖精さんのプロマイドカード。不思議な力が備え、戦闘後に買える経験値が増加する。	初期装備
ギャンブラーの盾	熱きギャンブラーたる盾の盾。「ダブルアップチャンス」で、1000枚超えの挑戦も可能になる。	不明
封魔の香水	モンスターが嫌いな香りがする香水。あまりモンスターが近づかないようになる。	戦闘後の宝箱でランダム入手
聖龍の鏡	のぞき込む者を幸運へと導く鏡。戦闘後に「ドラゴンセレクト」が発生する確率がUPする。	初期装備
勇者の紋章	勇者のみが持てるという紋章。人型タイプのモンスターに対する攻撃力が上昇する。	ハンティングモード「勇者の大地」を制覇して「店」に戻る。
皇帝の紋章	皇帝にならざる資格を示す紋章。動物タイプのモンスターに対する攻撃力が上昇する。	ハンティングモード「呪われし墓」を制覇して「店」に戻る。
獣人形	イーター族の最高権力者、獣人イーターの人形。かなりレアな一品のため、「プロワーズショップ」で高値で売やすい。	戦闘後の宝箱でランダム入手
スイーター人形	妖精さんの世界で人気のペット、「スイーターちゃん」の人形。世界中にマニアが多く「プロワーズショップ」で高値で売やすい。	戦闘後の宝箱でランダム入手
ことりちゃん人形	幻のターゲットモンスター、「ことりちゃん」を模した人形。希少価値のある逸品で、「プロワーズショップ」で高値で売やすい。	戦闘後の宝箱でランダム入手
マッハシューズ	足が速くなる魔法のシューズ。このシューズをばけば、だれでも走るのが速くなる。	ハンティングモード「挑戦者の洞窟」のクリアタイムが60分以内で買える。
迷宮覇者の証	ハンティングを確めた者の証。ハンティングモードの隠しダンジョンで盗べるようになる。※装備しなくても効果を発揮	ハンティングモード「勇者の大地」を制覇して「店」に戻る。
勇者カーライルの紋章	勇者カーライルの姿が刻まれた紋章。これを装備していると、伝説の勇者がたまに助太刀にきてくれる。	戦士シナリオで「魔王」を倒す。
勇者セシルの紋章	勇者セシルの姿が刻まれた紋章。これを装備していると、伝説の勇者がたまに助太刀にきてくれる。	魔法使いシナリオで「魔王」を倒す。
勇者ランディの紋章	勇者ランディの姿が刻まれた紋章。これを装備していると、伝説の勇者がたまに助太刀にきてくれる。	盗賊シナリオで「魔王」を倒す。
守護神の像	装備した者を助けるという守護神の像。戦闘で倒れたときに、逃げ遅れる歩数が減るらしい。	ハンティングモードのダンジョン「暗黒の城」で、戦闘終了後の宝箱から入手(ランダム)。
魔法のピアス	魔法の力を秘めたピアス。装備すると、必殺技の魔法効果が上昇するらしい。	ハンティングモードのダンジョン「暗黒の城」で、戦闘終了後の宝箱から入手(ランダム)。
盗財攻撃宝	盗財の盗財による盗財の秘伝書。これを持つと「すり」の成功確率がUPするらしい。	不明
呪いのクリスタル	世界に一つしかない、呪いの魔術がかかったクリスタル。装備すると魔物が寄ってくる。商人専用アクセサリ。	不明

消費アイテムリスト

名前	効果
回復	HPをそこそこ回復させる。
すごい薬	HPをかなり回復させる。
必殺のクスリ	SPゲージが「満」段階が増える。
すごい必殺のクスリ	SPゲージを「満」段階が増える。
連続のクスリ	一定時間、マップターゲット(ブーツマーク)が連続で流れてくるようになり、ハズレが無くなる。
ゴールドドラッグ	一定時間内に金のマップターゲット(ブーツマーク)が四つ流れてくる。歩数ストックをためるチャンス。
シルバードラッグ	一定時間内に銀のマップターゲット(ブーツマーク)が六つ流れてくる。歩数ストックをためるチャンス。

宝石アイテムリスト

名称	獲得メダル枚数	備考
鉄鉱石	10メダル	武器など、鉄製品の元となる石。
金鉱石	15メダル	装飾品などに使用する金を含んだ石。
アクアマリン	25メダル	海のように青く輝く美しい宝石。
ムーンストーン	50メダル	神秘的な輝きを放つ美しい宝石。
ルビー	75メダル	燃える炎のように赤く美しい宝石。
エメラルド	100メダル	生命の輝きを思わせる、豊かな緑色に輝く宝石。
サファイア	150メダル	どこまでも高い空を思わせる貴重な宝石。
ダイヤモンド	5メダル	一見するとダイヤモンドにそっくりだが、実は単なるガラス玉。ありふれた品なので価値は低い。
ダイヤモンド	300メダル	最も硬く、最も美しいものに思われる見かけの宝石。
レインボーダイヤ	1000メダル	今まで数点しか発見されていない幻の一品。売れば途方もない価値が付く。
冒険者の財宝 銅	50メダル	事破れた冒険者が落とした財宝の一部。近くに、たくさん落ちている可能性が高い?
冒険者の財宝 銀	100メダル	事破れた冒険者が落とした財宝の一部。近くに、たくさん落ちている可能性が高い?
冒険者の財宝 金	300メダル	冒険者の財宝の中でも、最も価値が高く、莫大な財宝が隠れているという言い伝えがある。

「必殺技リストその②」「アイテムリストその②」は次号掲載。
さらに待望の「武器リスト」も掲載する予定だ! 期待してくれ!!



スロット効率のいいチームを組もう!

発売から二カ月たって、チームの組み方も分かってきたんじゃないかな? 今回はさらにチームのレベルアップに役立つデータを大公開!

ギガドレイク
■メーカー: コナミ/コナミマーケティング
■ジャンル: マスメダルゲーム
■操作方法: 4方向レバー+5ボタン
■発売日: 2004年6月(稼働中)
■使用基板: 専用基板

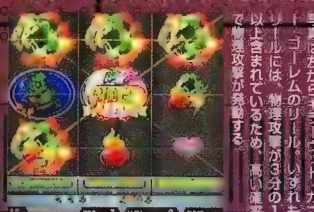


レベル4モンスターデータとレベル1~4モンスターのリール

今回は前回紹介できなかったレベル4のモンスターデータに加え、レベル1~4までのモンスターのスロットリールを公開(表2~5)。

下のリールデータは、1~30までがリールに描かれている具体的な絵柄の内容を表している。また、モンスター名の上にあるマスの色は、モンスターの系統を表しており、この色が近いほどリールの内容が似てくる。さらにその下にある表は、どの絵柄がどれだけ含まれているかを数

字で表しているの、手っ取り早くリールの内容を知りたい人はそちらを見てほしい。そろえたい絵柄が一番多く含まれているモンスターを選べばリールはそろいやすくなるのだ。



名前	属性	得意技	HP	攻撃力	防御力	回復力
A レッドブル	物理	防	74	83	36	26
B マッドブル	物理	攻	77	80	45	20
C マッドドラゴン	炎	攻	66	70	56	19
D ダークドラゴン	物理	防	69	56	64	22
E ワイルドドラゴン	炎	防	64	48	70	28
F フレイムホース	炎	攻	71	38	61	34
G ナーガ	魔法	攻	47	38	53	48
H デス	炎	防	60	38	40	56
I ヘルカオス	魔法	防	55	45	30	64
J レッドデビル	魔法	攻	54	53	26	58
K キラーデク	物理	攻	75	67	24	45
L デュラン	魔法	防	83	73	26	30

レベル1~4モンスターのリールデータ

モンスター	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
レッドブル	1	2	3	4
マッドブル	5	6	7	8
マッドドラゴン	9	10	11	12
ダークドラゴン	13	14	15	16
ワイルドドラゴン	17	18	19	20
フレイムホース	21	22	23	24
ナーガ	25	26	27	28
デス	29	30	31	32
ヘルカオス	33	34	35	36
レッドデビル	37	38	39	40
キラーデク	41	42	43	44
デュラン	45	46	47	48

モンスター	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
レッドブル	1	2	3	4
マッドブル	5	6	7	8
マッドドラゴン	9	10	11	12
ダークドラゴン	13	14	15	16
ワイルドドラゴン	17	18	19	20
フレイムホース	21	22	23	24
ナーガ	25	26	27	28
デス	29	30	31	32
ヘルカオス	33	34	35	36
レッドデビル	37	38	39	40
キラーデク	41	42	43	44
デュラン	45	46	47	48

モンスター	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
レッドブル	1	2	3	4
マッドブル	5	6	7	8
マッドドラゴン	9	10	11	12
ダークドラゴン	13	14	15	16
ワイルドドラゴン	17	18	19	20
フレイムホース	21	22	23	24
ナーガ	25	26	27	28
デス	29	30	31	32
ヘルカオス	33	34	35	36
レッドデビル	37	38	39	40
キラーデク	41	42	43	44
デュラン	45	46	47	48

モンスター	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
レッドブル	1	2	3	4
マッドブル	5	6	7	8
マッドドラゴン	9	10	11	12
ダークドラゴン	13	14	15	16
ワイルドドラゴン	17	18	19	20
フレイムホース	21	22	23	24
ナーガ	25	26	27	28
デス	29	30	31	32
ヘルカオス	33	34	35	36
レッドデビル	37	38	39	40
キラーデク	41	42	43	44
デュラン	45	46	47	48



「ギガドレイク」の公式ホームページでは、とても役に立つ「ヒント集」や「モンスターの紹介」を掲載している。さらにみんなが気になっていた「ブレンドの法則」もあるぞ!!
ギガドレイクファンは見逃すな! ギガドレイク公式ホームページは [http://www.konami.co.jp/am/gigadrake/] にアクセス!!

本格派メダル麻雀ゲーム降臨!!

メダル「始めてみよう」物語



メダルゲーム業界にも、とうとう本格メタル麻雀ゲームが登場したぞ! 今までのメダルゲームとは一線を画すこのゲーム性は、麻雀ならではの面白さだ!!

龍華麻雀 (ロシファーマージョン)

- メーカー: ナムコ
- ジャンル: 二人打ちメタル麻雀ゲーム
- 操作方法: タッチパネル
- 発売日: 2004年7月(稼働中)
- 使用基板: 専用基板

©2003 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

基本は麻雀!

本作のゲームシステムは麻雀がベースになっており、基本的に「メダルをBETして一局打つ」の繰り返しとなるCPUとの二人打ちであるため、じっくりと遊ぶことができるぞ。

特徴はビデオゲームの麻雀ゲームとは異なり、点数の概念が無いことだ。自分がアガれば、役の大きさに比例した枚数のメダルが払い出される相手にアガられた時点でゲームオーバー。流局した場合も

遊び方は簡単!

操作方法はタッチパネルなので分かりやすい。捨て牌をするには、不要牌にタッチして画面から指を離すだけ。間違えて触ってしまった場合は、指を離さずに画面上を滑らせて牌の無いところまで持っていくから指を離せばOKだ。ビデオゲームの麻雀と違い、考慮時間が長めに設定されているのもありがたい。メダルゲームならではの落ち着いたプレイを楽しめるぞ。



11枚のバーストを入力してプレイ。カード購入も必要無いので、しかも携帯プレイをした方が断然得。携帯電話と同じで扱いやすい11桁だ!

するバーストプレイにはいろいろの特典が用意されている。専用のボーナスがあるのが一番だが、テンパイ率、アガリ率などの戦績が開覧できたり、さまざまなランキングに登録できるようにもなっている。ぜひバーストを使ってプレイすることをお薦めする。

ビックな払い出し!

メタルゲームで気になるのはジャックポット(以下JP)の最大枚数だろう。本作のJPは、プレイヤーたちがメダルを投入することにより、最大9999枚にもなるのだ。さて、このJPを発動させるチャンスには「龍華チャンス」「龍華バトル」の二つがある。

「龍華チャンス」はアガリ時に貰える「龍華ポイント」を1000ポイントためれば突入する。積まれた10枚の牌から5枚を選び、何枚の龍牌を引き当てたかによって払い出し枚数が決められる。「龍華バトル」は流局時の

ボーナスいろいろ!

本作にはアガリ役以外の払い出しもいろいろ存在する。規定枚数以上BETすれば満貫以上でアガることにより「満貫突破ボーナス」が発生する。また、指定された役でアガることにより付加される「指定役ボーナス」といったものもある。単にアガリを目指すだけでなくとどまらない面白さがあるのだ。



バーストプレイ限定だがボーナスの中には「一戦役制覇」という特別なボーナスもあるぞ。写真は「役満五種制覇」ボーナスで200枚のボーナスが払い出されたところだ。



普通にプレイして、そそごそアガっていれば結構なやりやすい「龍華ポイント」を獲得し「JP」を目指せ!

ラストチャンスで「龍牌」を引いたときに突入。CPUと対局してアガれば、その時の役によって払い出し枚数が決定される。ただし100%を払い出すには、役満でアガることが条件になっているぞ。

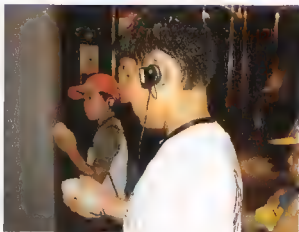


ざり屋おねーさん MOGYUたん
MOGYUたんの相棒。時間移動の能力がある謎の超生命体。
最近の趣味はサバゲー。

テレビゲームとデジタル科学展とは?

「テレビゲームとデジタル科学展」は、東京・上野の国立記念館で10月11日(月)まで開催されている催し物のこと。人々に科学技術を理解してもらうため、題材にテレビゲームを取り上げた。会場では、テレビゲームの始まりからその歩みを振り返りつつ、最先端のゲーム技術を知ることができる。

順路に従い展示物を観覧、体験すること、テレビゲームの歴史、科学技術の発展、入場料は一般・大学生が千三百円、小学生が二百円となっている。



テレビゲームとデジタル科学展はじめてかな?物語

おもしろいことがぎゅつのおおききをするために、
「テレビゲームとデジタル科学展」へMOGYUたんときざり屋おねーさんがいってみたよ! れきしをまなぼう!

Text: 福田柵太郎 イラスト: タマ 特別出演: ざり屋



宇宙戦争のゲーム「Computer Space」も会場にあるよ!

アーケードゲーム 誕生編

MOGYU「ここは1970年代前半、世界初の業務用テレビゲーム『Computer Space』が世に出た時代だよ!」
ざり屋「うわ!」まるで原始時代のように古いけど、モニターとコンパネで構成された筐体は変わらないのね
MOGYU「1972年にはアタリ社からピンポンのようなゲーム『PONG』が発売され、これが大アタリ! (SG) テレビゲーム産業の礎となったんだよ!」



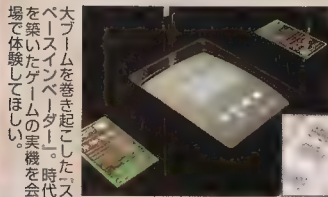
「PONG」を作ったアタリの社名は春の用語が語源、なんて雑学も学べる!



※イラストはイメージ映像です

アーケードゲーム 黎明期

MOGYU「1978年、タイトーの『スペースインベーダー』が爆発的人気を巻き起こしたんだよ!」
ざり屋「これなら私も知っているわ。でも、あの『パックマン』に『パックマン・フィーバー』なんて歌があって、それがビルボードチャート2位に入っていることはさすがに知らなかったわ!」
MOGYU「社会現象になるほどさ!」



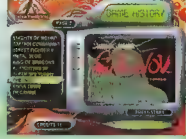
※イラストはイメージ映像です

アーケードゲーム 現代編

ざり屋「ふーん、アーケードゲームは進化を遂げてきたのね。おねーさんもインベーダーブームから、最近のものまで見てきたけど、まだまだ知らないことが多いってことが分かったわ!」
ねえ、MOGYUたん、次は未来のゲームを見にレッツゴー……ちょっと、口からナニ変な色の液体を垂れ流しているのよ!」
MOGYU「見たい!? 未来ゲーム!? オマエ!? 見たいか!? そうか!! MOGYUたん見せまくり!! コレガミライノゲームダ!」

アーケードゲーム 番外 未来(?)編

科学展を出てから、MOGYUたんが見せてくれたのは、絶賛稼働中の未来的ゲーム機『ゲームクリスタル』だ! イタリア発のこのゲーム機は、70本以上のソフトを搭載したスグレ基板だ! 未来のゲームセンターには、一つの筐体に過去に発売されたすべてのゲームが入っているかもね!」



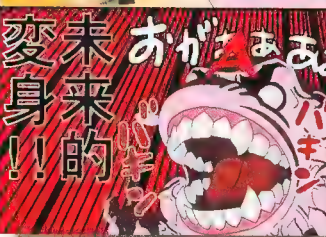
これ一つで、何でも好きなときに遊べちゃうぞ!

おやおや、「ゲームクリスタル」の波動でMOGYUたんが「ハイパーMOGYUたん」に変身しちゃったぞ! お姉さんは逃げ出してしまったみたいだね!



※イラストはイメージ映像です。「ゲームクリスタル」はテレビゲームとデジタル科学展に出展されています。

次は未来編に行くよ!



「アウトラン」や「ハンゴオン」に代表される1985年頃からの大型筐体ゲームブーム、そして1990年代初頭からの格闘ゲームブームなど、アーケードゲーム業界の移ろいが把握できるテレビゲームとデジタル科学展。ぜひ、君も一度足を運んでみよう!

みんなで参加!! BEMANIシリーズ総合支援コーナー!!

BEAT RAIZING

beatmania II DX + GUITARFREAKS & drummania + pop'n music

今月は大スクープ記事でスタートしよう! beatmania II DX最新作が、装いも新たに登場することが判明したのだ!! 今月はちょっとだけ、II DX最新独占情報をちょっとだけお伝えしよう。また、BeForU新メンバー&BEMANIオーディションで合格したアーティスト情報、すわひでお氏コラムもお届け!

Brand-New II DX Coming Soon!!

IIDX

ついにII DX最新作の情報をキャッチ!
その名も「IIDX RED」!!

Text: ハメユ

新たなIIDXのイメージコンセプトはRED!!

「beatmania II DX」は「beatmania II DX」(beatmania II DX)と銘付された新作「IIDX」。文字通り、真紅の扉をコンセプトカラーに据えたその姿は、大型専用筐体と相まって、今まで以上に大きなインパクトを持つ。今回はこのコンセプトカラーにちなんで記事もつけているので、今後は覚えておける可能性はあるが、いち早くプレイした印象をお伝えしよう。

ゲームにおける根本的な部分も大幅に「改良」とされているといっていいたろう。詳しくは下で挙げるが、ネットワークを活用したことで、今まで以上に、さらなるやり込みの促進が狙われているのだ。

また、イメージロゴやグラフィックなど、これまでとは異なり、赤と黒の組み合わせから、あの人気アーティストたちのロゴ、そして、メジャーレーベルで活躍するアーティストのロゴ、楽曲の題名なども、白と黒の組み合わせで、赤というコンセプトカラー、今までと比べ、より洗練された演出が見受けられること、人気曲も追加されていることなど、「改良」は二文字で表せる。そう、beatmania II DXシリーズにも変革の訪れる時が、ついにやってきたのだ。

beatmania II DX
IIDX RED

©1999 2004 KONAMI



ネットワークを活用した新システムを多数追加!!

ロケテストバージョンでも目玉になっていたのが、「SCORE DATA」システム。確認できたのはシングルプレイのみだが、遊技ボックス中、プレイ中ではない側の画面に、現時点での全プレイヤースコアが表示されており、現在プレイ中のスコアとの差が一目で分かる。というものは、正式稼働後、全国1位スコア争いが激化することは容易に予想が付く。

曲選択画面では、楽曲ごとに「CLEAR RATE」が表示されていた。これは、全曲的に集計されたプレイ回数と、その内クリアがなされた回数といった形で計算されているものと考えられる。別の枚で表示されている難易度表示と共に、その楽曲の「クリア難易度」を要する指標として活用できそうだ。また、BPMが変化する曲に関しては、下限から上限までが表示されるようになったようだ。



「3年ぶり」 印人 FIED の来日要！

ロケテストバージョンにおける新曲表を見てもうえれば分かる通り、SLAKE やgood-cool、Ryu、Y&COやD.J.SETUPといったお馴染みの顔ぶれから、初期の名曲として名高いGENTLE STRESSのアーティスト、D.J.SWAN や、「sweet lab」321STARSのDJ.SIMON、「4th style」収録の「NORTH」を作曲したWall5といった、懐かしい人気アーティストたちの復活や、日本のハードミニマルシーンをけん引してきたOHEY、ハードコアテクノで、またたく間にMC Natsackなどとして、有名DJの参加も目立ってくる。

アーティストだけ見ても、その幅の広さはシリーズ随一だといえるだろう。特に、正式稼働バージョンではさらに増えるであろう流行物「以外」のジャンルが、プレイヤーの間口を広げてくれる……そんな想像も難くない。

ⅡDX最新作“RED”、新たな赤い息吹を心して待て!!

MESSAGE FROM KAGE

beatmania II DXも気が付くと11作と長く続いているシリーズですが、今回は意図的にいろいろ変えてみようということで「IIDX BED」です。

ネットワーク対応がより密接にゲームと関連したり、ライセンス楽曲も収録されたり、有名DJも参加と盛りだくさんの予定です。また、気が付きにくいような細かいリファインも多数あります。

「IIDX RED」現在鋭意制作中なのでご期待ください。

Music List (from Location Test ver.)

[illegible]

天衣無縫的政改

532 力

1st	DOLL	TEORA	204.3s
2nd	LOVE SHINE	SEVU	189.4s
3rd	雪月花	5y	185.1s
4th	pandora	4 of TAKA team, Yamato	183.1s
5th	No.13	TAKA runner for 3rd	181.2s
6th	LOVE is ORANGE	Orange Lounge	138.3s
7th	Daisuke	Y&S	129.8s
8th	LEE	NEW T	125.8s
SPACE FIGHT			
AKIRA YAMAOKA			
5place			

2000年12月31日

1. The first step is to identify the problem or question that needs to be answered. This involves understanding the context and the specific requirements of the task.

1st	エリカ	[31.7pts.]
2nd	セリカ	[11.7pts.]
3rd	リリス	
4th	エレキ	[98.8pts.]
5th	土曜	[7.1pts.]
6th	ゼム	[45.3pts.]
7th	素火	[9.0pts.]
	ユーズ	[1.0pts.]

ファイバリットナンバーズGd

記念すべきギタドラ部門の第一回集計では、「ヒマワリ」が首位を獲得！ 次回からどんな活動が見られるのか、注目！

1st	ヒマワリ RIVU from BeForU	[171.4pts.]
2nd	ツミ・ガワ...と彼女と ふ	[85.7pts.]
3rd	サークルコースター SABOTEN	[57.1pts.]
4th	Concertino in Blue 佐々木博史	[47.0pts.]
5th	月光橋 三宅 伸	[38.1pts.]
6th	鬼嫁 タチ子と音子 飯々本博史	[28.6pts.]
7th	BEATS HAWN (GOLDEN STYLE) BeForU	[28.6pts.]
8th	CHOCOLATE PHILLO 松本 とも 飯田海之 Dreams in the night joke	[28.6pts.]

INFORMATION from BEAT RAIZING



「フェイバ」は「ドブ・ジョー」系と「フェイバ・バッド・キック・ラダーズ」両軍中、あんなにイチオンとはどの曲、どのキャラ? 名ナド部門を加わってバウ・アップした「フェイバリット・オン・パース」に、鉄火拳人&土間人無で連続突きのDX「フェイバリット・キック・ラダーズ」1期で順位が暴落するのラ・ベング、しかしそれは必ずしも

投票は必ず「巻末アンケート」ハガキの自由欄に書いて送ってください。
理由は書いてくれるとうれしいです。ナンバース（1DX部門）とギタ
ドラ部門」とギタックス（1DX、3部門へ同時投票も大歓迎！）今
月投票してくれた方の中から抽選で3名の方に「10th style」の限定用ボ
スター（ギタックス） 着せかえカード（ナンバース）を送ります。

PS2版「8th style」にも対応。特典が

PS2版「6th style」、早くもリリース決定。家庭用オリジナル楽曲
Togoシェフ、L・ウ、Sanaなどを収録し、秋口までロードが家庭用
オリジナルの構成に。さらに初回生産分には、ボーナスディスクで収録で
きる、GOL氏描き下ろしのオリジナルエンディングロードへようこそ
もオリジナルが同梱されます。さらに特別イベントへの参加も
募集も入っているとのこと。発売は11月18日の予定。

今更には「PS2」のハードウェアを踏まえて、大層に発売中のPS2用
style(今はソフトショップでも買えるって、知ってたかな?)を5
名様にプレゼントします! どうぞ!ご応募ください!

一緒に宗門メンバーに、今後の新参
 宗徒、*shinshin jinbu*メンバーに、*shinshin*
 宗徒が揃って学校みたいな感じで
 楽しくて、時間がたつのが早いです。
 BeForUが好きなきがやってくれてうれし
 いですね。まとまってるいけるメンバ
 ーだと思うので、よろしく願います。
 倍ぐらいの人数なので、倍くら
 いのパワーで歌っていきなと思います。
 一にぎやかになります。およ
 しチャクを言う子もいるので(笑)、さら
 にぎやかになりそうに楽しみます。
 かなふゆ。てす。てす。めめめ
 タロはNo1は、
Norio。これからみんなで一生活動頑張
 ていきますので、新しいBeForUをよろし
 く願います!!!



スト。ラムニアシリーズが大好きなところのこと。また、人と変わったところがある格と、ということもあって、BEAMANTシリーズに新たな要素を加えてくれることだ。

「広く、活動をしていてくれる人がいる限り、歌い続けたいと思いますので、これから応援してください。」



7月21日に結果が発表された「BEMANI」オーディション2006に、第1回となるアーティストは、次の名に決定した!

ファンとして知っているのは、今後どんな形でBEMANI作品に参加するの、ということだろう。そのあたりはBEMANIのWEBサイトで真っ先にフォローしていくので、そのあたりをしっかりとクリストの口から話してくれれば、いいかなと思っています。

すわひでおの
漢随想録

第三回

ず社会人と学生との決定的な
違いは、夏休みのような長期の



夏休みが終わっても、プライズの熱気はますますヒートアップ! 今月は9月に登場する期待のニューアイテム紹介を、盛りだくさんの内容でお届け!!

アイコンの解説



本誌の「プライズ」コーナーに掲載されているアイテムのアイコンです。



本誌の「プライズ」コーナーに掲載されているアイテムのアイコンです。



本誌の「プライズ」コーナーに掲載されているアイテムのアイコンです。



本誌の「プライズ」コーナーに掲載されているアイテムのアイコンです。



本誌の「プライズ」コーナーに掲載されているアイテムのアイコンです。



本誌の「プライズ」コーナーに掲載されているアイテムのアイコンです。

プライズ ワンダーランド

4 Nintendo シャープペンシル付ペンケース

バンプレスト・9月下旬登場・3種



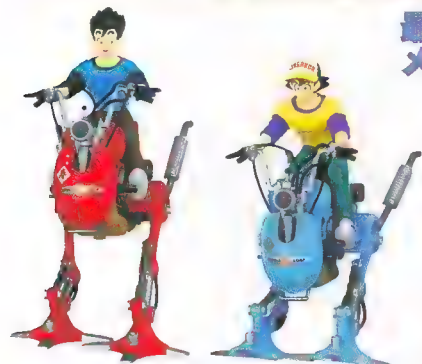
オールドゲーマー 必須の缶ペン!

ファミコンとスーパーファミコンのコントローラの形をした缶ペンケース。やはり実際のコントローラと同サイズになっており、思わず両手で握ってしまおう。特製のミニシャープペンシルも付属しているぞ。



5 ドラゴンボールZ ライディングフィギュア&メカ

バンプレスト・9月上旬登場・2種



最強親子が メカでドライブ!

カッコいいメカをさっそうと乗りこなす、悟空と悟飯のフィギュア。全高は17センチのビッグサイズで、迫力満点! ぜひ二つとも集めて、親子で併走させてみたい。

6 仮面ライダーブレイド フィギュア&バイク~仮面ライダーブレイド登場編~

バンプレスト・9月上旬登場・2種



ブルースペイダーと ブレイドのセット!

主人公ブレイドと、その愛車ブルースペイダーがフィギュアになった。ブレイドには、ハンドルを握って正面を見据えるポーズと、愛刀ブレイラウサーを構えるポーズの2種類があるぞ。



1 Nintendo ファミコン&ディスクシステムMDケース

バンプレスト・9月上旬登場・2種



往年の名機ファミコンとディスクシステムをモチーフにした、MDケース兼小物入れ。実機と寸分たがわぬデザインが郷愁を誘う。ぜひ両方ゲットし、ディスクシステムの上にファミコンを乗せてみたいところだ。



本物ソックリの 精巧なデザイン!

2 機動戦士ガンダムシリーズ 元気なハロルムライト

バンプレスト・9月中旬登場・2種



一つで 三倍楽しめる?



ガンダムシリーズの癒し系ロボ、ハロのルームライト。緑、赤、黄のいずれかのボタンを押すと、それぞれの色で発光するのだ。ハロ本体の中に、小物を入れることもできるぞ。

3 機動戦士ガンダム ウェザリング&ライトアップジオラマ~アムロVSシャア~

バンプレスト・9月中旬登場・3種



モビルスーツめ やるようになった!

ファーストガンダム第10話「ガルム散る」の市街戦をジオラマ化。ビル影から様子をうかがうシャア専用サックや、頭部を撃ち抜かれたサックの造形が秀逸だ。また、地面の着弾部分はライトで発光し、爆発をリアルに演出している。

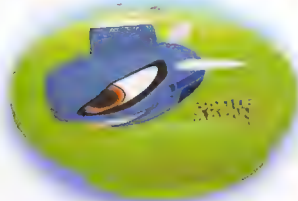


11 バトルマリン アーケード 低反発マウスパッド

アルセ・9月登場・3種



低反発素材が
身体に優しい!



ネットワーク対戦ゲーム バトルマリンアーケード のキャラクターがデザインされたマウスパッド 流行の低反発ウレタン素材を使っており、快適な使い心地を約束しているぞ。

12 ガチャピン・ムック 電動ブルブル フェイスクッション

アルセ・9月登場・2種



国民的キャラの
クッションが登場

今や2世代キャラクターとして、幅広い人気を誇るガチャピンとムック そんな二人(?)が、ビッグサイズのクッションになった。仕込まれたスイッチを押すと、ブルブル震えてマッサージしてくれるぞ。



13 成恵の世界 コレクションフィギュア

アルセ・9月登場・3種



成恵の身体が
あなたのものに!



人気コミック「成恵の世界」のヒロイン、成恵のフィギュアがついに登場! 彼女の可憐な制服姿を、さまざまな角度からたん能できるぞ 水着バージョンは2色用意されているので、好きな方をゲットしよう!

7 新世紀エヴァンゲリオン ハイグレードプラグスーツフィギュア

セガ・9月下旬登場・2種



プラグスーツ
久々の立体化!

綾波とアスカのもうひとつの「制服」、プラグスーツ姿をフィギュア化 原型を担当した宮川 武氏のこだわりにより誕生した、少女特有の可憐なボディラインや、自然体のポーズに注目!



8 新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア INTROJECTION

セガ・9月下旬登場・3種



委員長のモデル化は
今回限り!?

アニメのストーリーに沿って展開するフィギュアシリーズも、いよいよ第5弾。第17~19話をモチーフに、ミサト、綾波、そして委員長ことヒカリの3人をラインナップ。エプロン姿の委員長は、ぜひ押さえておきたいところだ。

9 ピンキー さらさらパウダーぬいぐるみ

セガ・9月中旬登場・4種



触ると気持ちいい
不思議なぬいぐるみ

「ピンキー」のキャラクター、ピンキーモンキーのかわいいういぐるみ、伸縮性に富んだ生地の中には、綿ではなく極小の発泡スチロールが詰め込まれており、触った感触が何とも気持ちいいぞ



10 FELIX THE CAT エクストラフィギュア

セガ・9月中旬登場・2種



“西洋の招き猫”を
ゲットせよ!

誕生から80年以上たった今日でも愛されている黒猫フリックスが、フィギュアになった カラーリンクはフルカラータイプとブロンズタイプの2種類。陽気に笑う愛嬌たっぷりの姿は、見ていだけで幸せになれるぞ。

今月のプレゼント

今月も各メーカーさんからプレゼントをゲット! 各雑誌の方は、59ページの読者プレゼントへ!

Nintendo ファミコン&ディスクシステムMDケース

2個セットで3名様

機動戦士ガンダムシリーズ 元気なハロームライト

2個セットで3名様

新世紀エヴァンゲリオン ハイグレードプラグスーツフィギュア

2個セットで3名様

FELIX THE CAT エクストラフィギュア

2個セットで3名様

バトルマリンアーケード 低反発マウスパッド

3個セットで2名様

ガチャピン・ムック 電動ブルブル フェイスクッション

2個セットで2名様

成恵の世界 コレクションフィギュア

3個セットで2名様



(東京都 星野マユミさん)

ぬい

アパレル・G・ギルティギア

絶好調リニューアル第2号!

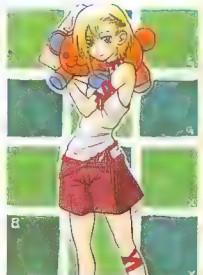
強烈マスコットキャラクター“ちまぎ”(アークシステムワークス石渡氏デザイン、茨城県 沖田戒君命名)を迎えて、確実に何かがパワーアップしてしまったような気がする当コーナー。夏休みの終わりもなんのその、今後も必要以上の熱気を伴いつつ、耳寄りな「ギルティ」情報や、読者諸氏から寄せられた力作のカラーイラストを、たんまりとご紹介していきますよーっ!

フリっち更正衣装部屋ッ!

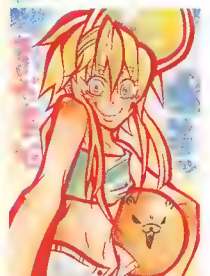
少女として育てられたフリシット氏を、みんなの力で益々男に生まれ変わらせよう! そんな趣旨の下、このコーナーは疾走するのです。



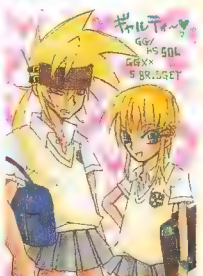
(千葉県 高遠かるひさん)
「フリっち更正衣装部屋ッ!」のコーナーを運営しています。9月の衣装も楽しみです。 (年齢95%)



(神奈川県 天川直樹君)
「フリっち更正衣装部屋ッ!」のコーナーを運営しています。9月の衣装も楽しみです。 (年齢91%)

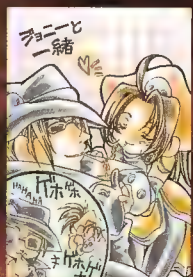


(大阪府 夢桃輝さん)
「フリっち更正衣装部屋ッ!」のコーナーを運営しています。9月の衣装も楽しみです。 (年齢82%)



(愛知県 早乙女ナミさん)
「フリっち更正衣装部屋ッ!」のコーナーを運営しています。9月の衣装も楽しみです。 (年齢73%)

(大阪府 べるコロさん)
「フリっち更正衣装部屋ッ!」のコーナーを運営しています。9月の衣装も楽しみです。 (年齢18歳からですヨ)



(京都府 びよんさん)
「フリっち更正衣装部屋ッ!」のコーナーを運営しています。9月の衣装も楽しみです。 (年齢19歳からですヨ)



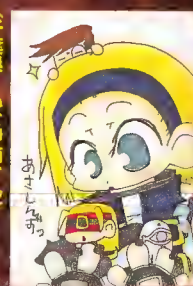
(北海道 くらげさん)
「フリっち更正衣装部屋ッ!」のコーナーを運営しています。9月の衣装も楽しみです。 (年齢19歳からですヨ)



(愛知県 影形進彦さん)
「フリっち更正衣装部屋ッ!」のコーナーを運営しています。9月の衣装も楽しみです。 (年齢18歳からですヨ)



(千葉県 ふく伊摘さん)
「フリっち更正衣装部屋ッ!」のコーナーを運営しています。9月の衣装も楽しみです。 (年齢18歳からですヨ)

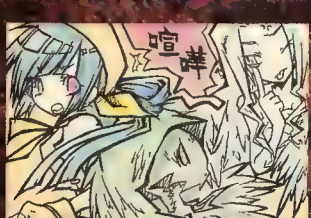
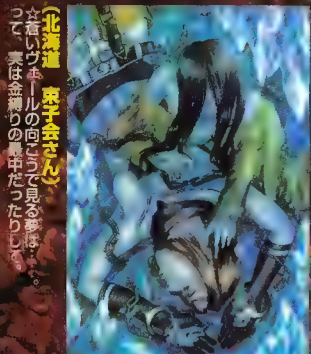


(大阪府 きくらげさん)
「フリっち更正衣装部屋ッ!」のコーナーを運営しています。9月の衣装も楽しみです。 (年齢18歳からですヨ)



ガトリングアーティストッ!

読者の皆さまから寄せていただいた、ギルティイラストの力作群を大放し出ーッ! イラストは随時募集中ナリ。

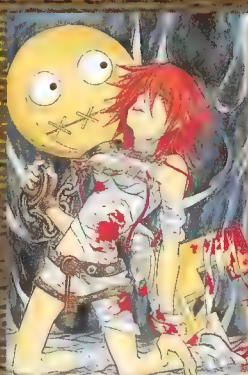


(京都府 イジィさん)
「ガトリングアーティストッ!」のコーナーを運営しています。9月の衣装も楽しみです。 (年齢18歳からですヨ)

石渡NOW

無くなってしまうばいと思ってるモノ。それは「発売直後のDVDを最初から最後まで店舗で流す」ことです。大型のショップで、よくモニターで流しているアレです。みんなのとなえ方は違うかもしれませんが、個人的には許せないですね。あれを見て逆にうれしい人がいるのでしょうか? 今までに、購入しようと思っていたDVDのラストシーンを見てしまったことが3度もあります。それからレジまわりで流しているのもやめてほしいですね。

今月の格言
「泣かぬなら、私が泣こうホトギス」



現在好評発売中のPS2版「ぬい」。キミはもうプレイしたかな? オリジナルの新キャラクター“A.B.A.”の追加や、新規アクションモードなども盛り込まれた内容充実の一本! ぜひお手にッ。



(山形県 藤井敏彦さん)
「ぬい」の魅力を伝えるために、アークシステムのスタッフにも登場してほしいですね。

PS2最新作! 発売中! 『ギルティギア』



PS2版オリジナルの100人ストーリーモード。このモードでは「ぬい」キャラを使った横スクロールタイプのアクションゲームが楽しめるぞ。

©Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.

THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE

エディット
エディット

これってヨシ

カチー☆

KOFツチ PLANET

新鮮に映るアナザーカラーの舞やん、塗り絵感覚で好き勝手なカラーリングを提案するのモアリ!

山口県・黒田風鈴さん
 表紙画面全体に黒色塗料を配した大胆な作風。
 アッシュという人物にマッシュしたま。


第10周年記念企画
クリーナード展
 KOF 10周年を記念して、記念商品企画が進行中。手始めに「KOF 特製携帯電話クリーナード」が登場。京サマを携帯できるという素敵なクリーナードを、アルカディア読者25名様にプレゼントします。

The image shows the cover art for the 'KOF Maximum Impact Original Soundtrack'. It features three characters from the King of Fighters series: Iori Yagami on the left, Kyo Kusanagi in the center, and Chizuru Kaguro on the right. They are set against a dark, industrial background. The 'KOF' logo is prominently displayed in the center, with 'SOUNDTRACK' written below it. At the bottom, the text 'ORIGINAL SOUNDTRACK' is visible. The overall aesthetic is gritty and action-oriented.

発売中のPS2専用ソフト
「KOF マキシマムインパクト」
のサントラが発売！ 郷愁を
誘うVGMもあるので、ゲー
ムと同時に購入されたし。

当コーナーではKOFIに関する投稿作品を大募集！ 次々号12月号の締切は9月21日(火)必着となります。〒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 「KOFッ子PLANET」係 メール投稿はコチラ sp.kofi@arcadiamagazine.com



知ってた？ 初耳？

コスプレ用語(?)辞典

撮影編

よく聞けれど実は意味を知らない、なんてときのためのコスプレ用語辞典！今回は「写真撮影編」。撮影する側もされる側も、知っておくと便利だね。

- カメコ イベントにコスプレ撮影目的で来ているカメラマンのこと。女性の場合は読みか同して「カメ娘」と表記すること
- カウント 一人のレイヤーさんに対して、大人数の撮影希望者が出た場合に、秒数で区切って一気に撮影を済ませること
- コスロケ 野外で撮影すること。イベントなどに比べ、その作品の雰囲気に沿った背景の写真が撮れる。下準備や場所選びはしっかり
- 撮影会 人数無制限のイベントと違い、少人数でスタジオなどを借り切って撮影すること。個人主催から企業主催まで、規模もさまざま

ポップンミュージックシリーズ
ムラサキ(赤城 しづかさん)
森なムラサキ姐さん！ノリのよさが伝わってくるようです！

東京ゲームショウに行こう！！

開催概要 9月24日(金)~26日(日) 東京ゲームショウ2004
※一般公開日は9月25~26日 場所：幕張メッセ

秋といえばTGS！年に一度の人気メーカー集結の大イベントだけに、レイヤーさんの中にも、コミケと並んで特別視する人が少なくない。ただし、昨年からコスプレ規制ができて、ルールが若干変わっているので参加前にチェックしておいてね！

コスプレ撮影可能区域
やすらぎのモールの一部



CHECK！ コスプレ〇と×

- 参加券が手に入れば、ビジネスデーにコスプレをしてもOK！
- 指定ポーズ指定やリクエストには、はっきり「NO!」といおう！
- ×あらかじめ更衣室に並ぶ時間も考慮に入れて、早めに行動しよう。
- ×武器や鎧などの長物や造形コスプレは禁止。規定のサイズ範囲内ならOKだよ。
- ×メーカーブースでの撮影は厳禁。コスプレ撮影は、左図の「やすらぎのモール」の一部のみ。

コスプレプレイヤー

Vol.53

担当・中原ユキヲ
協力・(株)コスバ

コスプレの季節到来！ イベント目白押しですが皆さんお出かけしますか!? 楽しい思い出写真は投稿で教えてね！



Feel So Good Style!

「コスプレ」は「コスチューム・プレイ」の略で、衣装を着て行う演技のこと。コスプレは「コスチューム・プレイ」の略で、衣装を着て行う演技のこと。



うる星やつら
ラム(カンナツキリエさん)
憧れのキャラに挑戦！ とのこと。ウイッグとメイクのバランスが◎！



サムライスピリッツセロ
リムル(あやたさん)
キュートでかわいいポーズが決まっています！斜めを使った、写真の構図もウマイ！



TCS コスパブースリポ

人気の新作コスチュームも
展示販売！ 遊歩く人の注
目を集めてました！

今回のコスパは「音楽」・「D&G」・「F&N」・「P」の4ブースとの合同出展など、今までに無い大規模なブースで、夏のイベントラッシュに幸先のよいスタートを切りました！

7月24日(土)・25日(日)に、幕張メッセにて行なわれた東京キャラクタ・ショーは二日が入場者数5万人超の大盛況！



オフィシャルコスプレイヤーも大活躍！
シャッフル(右): KAINさん
FFXI ミスラ(左): リリサさん

イベントピックアップ

KOFコスプレコンベンション

9月24~26日に開催される「東京ゲームショウ2004」にて、KOF 10周年記念イベントとして、KOFコスプレコンベンションを実施！ たいだいま参加者を大募集！ 当日ブースまで行ける人で、我こそはと思う人はぜひ参加しよう！ 詳細は以下のアドレスにて。
<http://www.kof10th.com>

イベント予定

- 9月24日 コスプレコンベンション
- 9月25日 東京ゲームショウ2004
- 9月26日 東京ゲームショウ2004
- 9月27日 東京ゲームショウ2004
- 9月28日 東京ゲームショウ2004
- 9月29日 東京ゲームショウ2004
- 9月30日 東京ゲームショウ2004
- 10月1日 東京ゲームショウ2004
- 10月2日 東京ゲームショウ2004
- 10月3日 東京ゲームショウ2004
- 10月4日 東京ゲームショウ2004
- 10月5日 東京ゲームショウ2004
- 10月6日 東京ゲームショウ2004
- 10月7日 東京ゲームショウ2004
- 10月8日 東京ゲームショウ2004
- 10月9日 東京ゲームショウ2004
- 10月10日 東京ゲームショウ2004
- 10月11日 東京ゲームショウ2004
- 10月12日 東京ゲームショウ2004
- 10月13日 東京ゲームショウ2004
- 10月14日 東京ゲームショウ2004
- 10月15日 東京ゲームショウ2004
- 10月16日 東京ゲームショウ2004
- 10月17日 東京ゲームショウ2004
- 10月18日 東京ゲームショウ2004
- 10月19日 東京ゲームショウ2004
- 10月20日 東京ゲームショウ2004
- 10月21日 東京ゲームショウ2004
- 10月22日 東京ゲームショウ2004
- 10月23日 東京ゲームショウ2004
- 10月24日 東京ゲームショウ2004
- 10月25日 東京ゲームショウ2004
- 10月26日 東京ゲームショウ2004
- 10月27日 東京ゲームショウ2004
- 10月28日 東京ゲームショウ2004
- 10月29日 東京ゲームショウ2004
- 10月30日 東京ゲームショウ2004
- 10月31日 東京ゲームショウ2004

（セット内容）
ブルハウスワンピース
フリルベルト付
胸リボン
シャンパースカート



SIZE
S
M
L

女子制服
41,790YEN

女子ソックス
3,990YEN



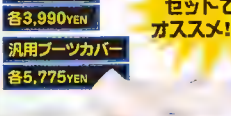
女子制服
41,790YEN

SIZE
S
M
L

汎用グローブ
3,990YEN

汎用ブーツカバー
5,775YEN

ショウアップオリジナル
セットで
ガスメ!!



SIZE
Lady's-Free
Men's-Free

COLOUR
ホワイト
ブラウン

機動戦士ガンダム
©SOTSU AGENCY・SUNRISE



〈セット内容〉
ジャケット
M
L
XL

〈セット内容〉
ジャケット
M
L
XL

シャア コスチューム
65,100YEN

ブルハウスキス

©佐賀院/白泉社/

CAROOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

読者が作る、ゲーセンの未来!

A-FRO

ARCADIA FRONTIERS

忍者村二〇〇四〜忍びれど夏の陣〜

中高生の皆さんは夏休みも終わり、自らを新学期対応型に進化させるべく日々バトルポイント集めに余念が無いと思われる今日このごろ。夏も終わりがあ〜なんてブルーな気持ちを吹き飛ばすべく、今回のA-Froは毎年恒例の忍者村特集からスタート! 必須栄養素・アミノ酸を補給していってつかあさい!

福田龍太郎:P160 (バラエティCMYK) / P161 (グレースケール) / P164-165 (縦向き)、カイゼルちくわ:P158-159 (CMYK) / P162-163 (大澤市)



(東京都 タマ君)

ついに作成開始!

新図書カード

文芸春秋文庫世界に限定!

お待たせ! 読者のためのニュー・マガジンは、毎日登場します。今回の特集は、一回アフロデー賞で最優秀賞を受賞した投稿女王・早月トミさん!!

10月末発売の12月号に作品が掲載された方全員に、この新カードをお贈りします!! 気合い入れて投稿しまくるか吉ー!! 力作、お待ちしております!!

(愛知県 早乙女ナミさん)
☆刺かしアフロ? 少年忍者・北斗丸参上!
師匠譲りのデコッパがりも人気の秘密ですネー!

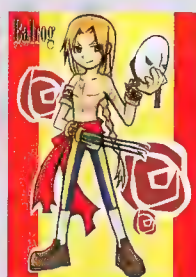


(大阪府 桔ネミさん)
☆フリーから屋敷殿、村に参上!
あれ、こんなにカッコよかつ(暗殺)。

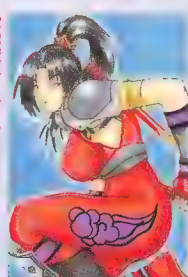


(鹿児島県 HEMERさん)
☆アフロクイーン! ヒントはタイトー!
有名そう、家外知らないもい多いですね。

(岡山県 良田さん)
☆ん、ハルロウ? 忍者だつたか?
書かれてみれば素直に十分にあるわ...



(北海道 砂丘の虎君)
☆Hでタキ組さんの衣装に、思わず赤面したところある人は手を上げー!!



(埼玉県 藤まみさん)
☆チン氏もフリーになるのが村のすいーと♪。
装甲の硬さの表現がツ!



(千葉県 バックアーボさん)
☆水の静けさ、そして妖しさの体現者。これぞまさに、水も滴るなんとやら!



(高知県 まつするポインさん)
☆提すらも、この胸の炎を止めず! 続編とかでまた抜け忍にならんか心配。

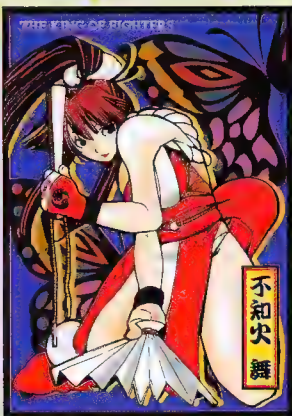
(東京都 キラさん)
☆闇に生きるとも、闇には染まらず。
真摯な眼差しが、その決意を物語る。



(大阪府 夢桃輝さん)
☆レインボーダッシュで駆けるジャージの影!
忍者なのに忍ばず、これぞアーケード忍者のSA・DA・ME!!

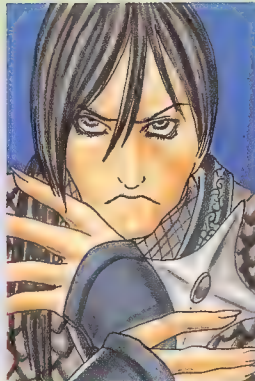
☆胡蝶舞い踊り、妖しきなれば、
蝶に見誤るその運動とくと見ゆー

(大阪府 カトウジ太さん)



今回の最多投稿村民は 不知火舞嬢!!

今回最も投稿数を集めた、すなわち最も忍んでなかった忍は、不知火舞に決定!! つーか、ほかのくの一は忍び過ぎ!!



(東京都 吹雪さん)
☆カゲ氏、実は男前。「VF4FT」での珍奇アイテムにも期待大ですがネ!



(群馬県 NAGA君)
④クノイチとシャドーマン、対決の瞬間! 刹那の光を目にした者のみ、勝ち残るのが忍びの戦。

☆くの一ながら熱い夏が多いのも特徴? 忍術でも忍でも、やたら燃え上がってます!

(愛媛県 蜂子さん)



(大阪府 霧島翔さん)
☆和の落ち着いた、大人びた雰囲気実に似合っていて! この衣装にして破廉恥と感じさせないのはそのせい?

しのび福



(埼玉県 川越殿下君)
☆迷いが……ねえ!? 家庭用発売記念に、忍ぶによー。



(神奈川県 公式さん)
☆みねうちでござる、とは言いますが……。割といろいろ爆弾していたような。



(神奈川県 コンサレス高岡さん)
☆美顔のレア忍、「ペラボーマン」のわや姫です!! 姫の美顔と破天荒っぷりは、世界遺産として後世へ!

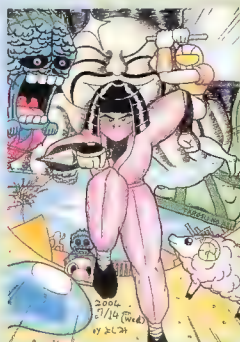
今年も大好評の忍者村、
来年の開村ももはや確定か!?
忍者力とレア忍ストックを
たのになめて待つのだニッ



(三重県 ヒロぽん君)
⑥超ド級のレア忍ッ! ヒントは対人恐怖症と忍者オタクってことで。



(大阪府 MUU君)
☆レア忍度最大級の逸品。つか、担当も忘れてましたデヘ!



(東京都 よしみさん)
☆レア忍クイズその2はこちら。本名で答えるべし! (無理)



(秋田県 序偶君)
☆カメボンの目が……本気だ!! 創作レア忍の新境地が見えたッ!

レア忍 あらかると。

「お前だれよ?」「見覚えはあるんだがなあ〜」と大評判の、レア忍だらけの水遁大会(ボロリと思いつくこともあるよ)が今年もカムヒア! 君は何忍知ってるかな??



(大阪府 座夏之助さん)
☆忍者村恒例、栗リベンジの才蔵参ッ!! ……年々、知名度下がってますなあ……(監)。

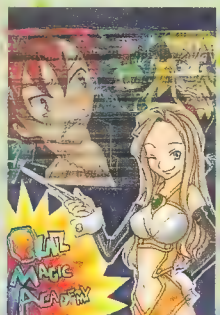
(香川県 柏元祐君)
☆遠くからでも御明かり、
その彼方まで行ける双翼を、時に疎ましく思うのは何故？



(岡山県 P.Wさん)
④「コロン」の娘っ子たちを八頭身
に！ OPの脱力漫画デモだけで満
足できますよね(コイン入れろよ)。



(富山県 葉さん)
☆賢くお姉さんピス嬢は、魔力と
ナイスボディが召喚条件なのだ！
チームアフロス調べ。



(福岡県 あじさばこさん)
☆ミランダ人気、来ましたっ！
お仕置場に敷いを求める、いけな
い生徒が増えます……。



(愛媛県 MM吉さん)
☆平面マハハは非常に闘いづら
いと思われるがどうか。後方のリム
ルルが楽しそだ。

(新潟県 鳳至雪さん)
☆うーん、ほんやりほのほの二人、次は
タッグ制を希望したくなりますな。



(東京都 R.I.K.君)
④にじみ出る不敵さを感じられるか？ 特
にハイスは気惹きで、性格が読み取れ
ますな……。



(東京都 レイチャ君)
☆BeForUの参謀長官的存在のり
あ嬢。ふわりとした温かみのある
イラストですね。



(福岡県 宇月絵夢さん)
☆「奇々怪界」の小夜ちゃんを出し
てー。オールスター格闘「タイト
ー拳闘混雑」制作希望♪

A-fro CMYK

皆さまのグレイティなカラーイラスト投稿作
品を掲載するコーナーがここ、「バラエティ
CMYK」です。特にへんてこりんな特撮は
ありません。超ノーマルです。普通過ぎて逆
に不安を感じる投稿ページってどうなのよ？

(北海道 愛珠模範さん)
☆専用ゲジを引っ付けて参戦のイングリッド。
への字口すら風格凛々としてないのサ！



(栃木県 007E.C.M.三ツ君)
④敵味方ともに映り込んでいるカガリ姉さんもさることながら、都
市の描き込みが丁寧！ 出撃シーンを強制的に想起させますよ……。



君はあの企画対決を
覚えているか？
(俺は忘れた！)

企画バトル 3rd STRIKE

次々号のA-Froカラーページ特集は企画
と企画のぶつかり稽古、「企画バトル」だ！
これは三つの企画を提示し、一番投稿者
の多かった企画が、掲載スペースを大きく
取れるという弱肉強食企画なのだ！

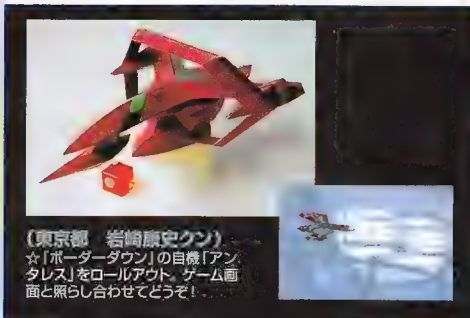
今回募集する企画は秋らしく「スポーツ
の秋(スポーツゲーム関連)」、「食欲の秋
(何かを食しているところの投稿)」、「死者
の秋(この世にあらざる者をピックアップ
した投稿)」のどれかに投稿してほしいぞ！

締め切りは

9月21日(火)必着！

立休貴族院

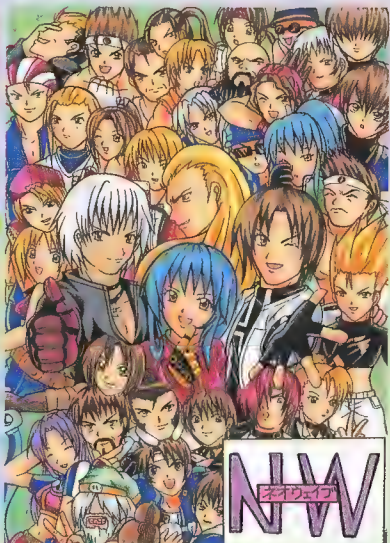
立休貴族院認可の当出張所は、皆さまからの写真ネタを募集してい
る。「壁の染みかーのキャラに見える」でもオーケー。ひいひい！



(東京都 岩崎廣史くん)
☆「ボーダーダウン」の自機「アン
タレス」をロールアウト。ゲーム画
面と照らし合わせてどうぞ！

岩崎君によると制作期間は2週間。粘土をこねこねしていたら完
成したとか。Web通販で絶賛発売中の「ボーダーダウン」サウン
ドトラックCDを聞きながら、みんなも作ってみようぞ！

(長野県 桜かえでさん)
☆一枚のイラストに全員を収めると、「こんなにいるのか！」と直認識させられる。
オヤジが妙にキュート。



©2003 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

アフロ グレースケール。

ゲームセンターに集まる人々から、ゲームセンター周りにまつわる意見を募集しているコーナーが、「A-Froグレースケール。」です。掲載された投稿の内容に同意や反論などありましたら、随時グレースケールまで投稿してください。



プレイを阻害する 恐怖体験

私は「KOF」を始めて約1年の女性プレイヤーです。先日、ゲーセンで恐怖体験をしました。いつも行くゲーセンで「KOF2002」をプレイ中の出来事です。

対戦台だったのですが、昼ということもあって、ほのぼのとCPU戦をしていたみたいですと突然、知らない男性が来て声を掛けられました。

私はこういう展開というか、知らない人に声を掛けられることに慣れていないので、「はあ」ってささく返事しました。いろいろ聞かれたのですが、私は少し警戒しながら、答えでも大丈夫なことは答えました。でも話しながらではプレイ

イに集中できないので、「少し気が散りますので」というようなことを言ったとたん、いきなり男性がからみだしました。私は「何事!」と思いながらプレイをやめました。

その後もからまれ続け、どうしようと思って画面を見ると、ちょうどゲームオーバーに。チャインと思い、急いで逃げました。

プレイ中だったので男性の話もさっさと聞いただけで、私の口調もキツいものになってたと思うので、私の方にも悪いところがあったかもしれないが、とても怖かったです。これを書いてる今でも体が震えています(大半は腹減りと初投稿のため)。

それ以来、そのゲーセンはおろか、ほかのゲーセンにも怖く行けません。せつなく、「KOF



(静岡県 相模瑠士さん)
★どうするアイドル? どうするユーリ? といえずアッシュが戻ってきてよかったね。

F NEW WAVE」で使うキャラ、名前も決まっていたのですが、当分復帰は無理そうです。たくさん対戦をして強くなりたいたいという意思は変わりません。けれど、未だにその恐怖がこびりついていて、二度とゲーセンに行けないかもしれません。(???)県 時任庵さん

☆事件のあったゲーセンと時間帯を避ける、親しいゲーム仲間と一緒遊ぶなどの対処法で、なんとかトラウマを克服してほしいです。心無い人のために、時任庵さんの楽しみが奪われていいはずは絶対にありません。

ご意見や体験談、良い対処法などをお持ちの方は、男女問わずA-Froまでぜひご投稿ください。みんなで心から安心できるゲーセンライフを考えていきましょう!



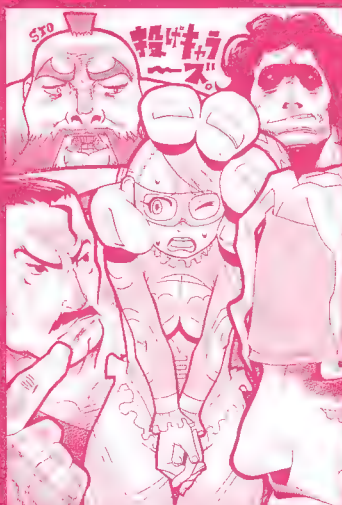
(福岡県 武術師某さん)
☆「シャカッ」のフィーバー画面は、まさにこんな感じ! 下派手な演出が牙をむく!



(埼玉県 ふじたに真砂さん)
☆クイズの成績は悪くって、メカボを通過するまでに1人に悩まされた経験がアップよっ。

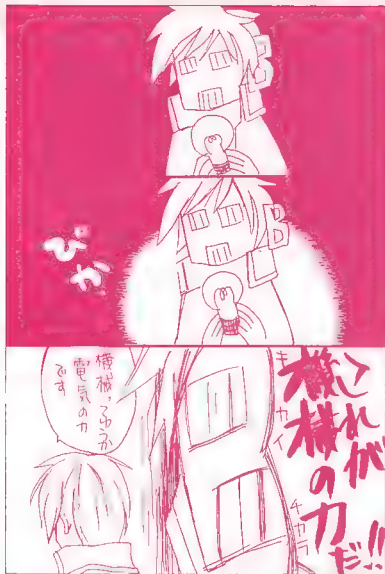
A-Fro AC ラボラトリー LABORATORY

毎日の楽しみを
10/20/30/40/50/60/70/80/90/100



(東京都 ちとせ)
★お久しぶりです。最近、ゲームセンターに遊びに行きました。

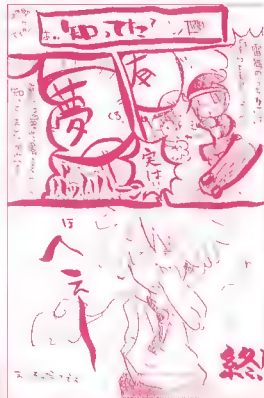
「A-Fro」の「ACラボラトリー」は、ゲームセンターの様々なキャラクターの理想の描き方について、ご意見を募集しています。ご意見は、D:実写取り込み、が抜けてますよ。うっかりしちゃったんですかねえ。(埼玉県 ケロバス君)……悪かったよ、その選択肢は所長に奪りつぶされちゃって……実写取り込みファンはDに投票してくれるとありがたいぜ。あ、今月、田淵健児先生はお休みです。



(東京都 ナナミ藍さん)
☆その光こそ、文明の夜明けを照らす曙光。
文明カイク、なんつてな(迷)。

A-Fro 漫画道場

マンガ一本に青春賭けて、何が出来るにはボディランゲージより先にペンが動くというESP者のための、アーケードオモロマンガ作品陳列の場がこちらであります。



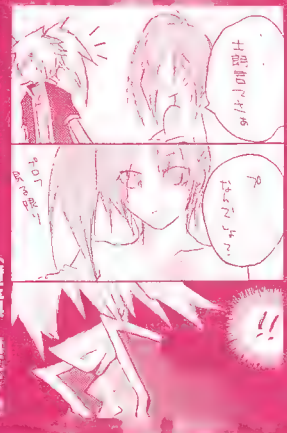
(大阪府 夢桃輝さん)
☆今月のポトリアはこちら。
(実証) ……おお。……3へえ。



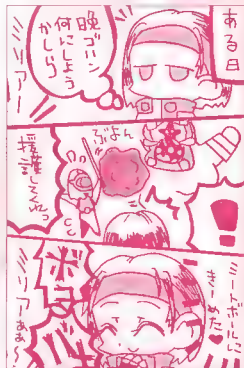
(愛媛県 バカパンさん)
☆祝・10執念いやさ周年!! ちなみに「庵をアノと読む」同ネタは多数です(本当)。

アルカディア 大瀑布

長い子、長い普通のフ、ム、みんなとめて当コーナー「大瀑布」……おもしろい! そんな異文化の吹き溜まり、もう、………の休戦時がこの「大瀑布」だと………さんうれし!



(滋賀県 けいまる君)
☆抜け毛の数だけサソリ増加。
無くした毛根の数が数草なのさ。



(千葉県 ふじ伊摘さん)
☆微笑ましい一瞬ですね。
……魂は減っておりますが。

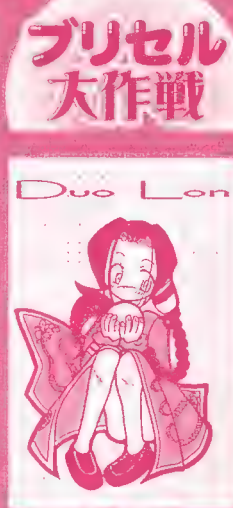
(神奈川県 天川君)
☆いわれてみれば、浮かぶ音の……。
ほれ、キミもムカイクにありがた……。



(熊本県 エレ金哲君)
☆妙に山崎がハマってるような、いないような。
こいつらに等価交換の原則は通じるのか……?



(岐阜県 夢日たんさん)
☆………



(東京都 夢日たんさん)
☆………



(東京都 夢日たんさん)
☆………



(京都府 劇団もんでかる君)
☆それでも……たたくかねえんだよオッ!!
アーケード版最新作「G」もよろしくだドン。

M無理想 M無解決 M無ボー

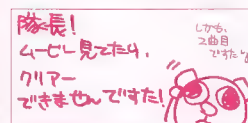
『機』動戦士Zガンダム エウ
ゴ vs. ティターンズ
DX!ですが、ネオホンコンでミラ
イさんが人質になった時に水中から
出てきたザクは使えるか?
(福島県 桃山ジロウフリーク君)
☆どうにか自力で再現せよ。

ショートドラマ、「パラス・ア
デネ」……。
「奴が付き合っている恋人の名を、
みんなにチクったらあ……!!」
「問題は……パラスアデネ。」(劇終)
(千葉県 ザベ×2君)
☆刻が、泣いている……。

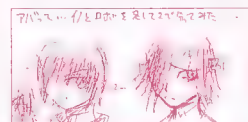
アルカディアは2年前くらい
から買っていたが、今回初
めてアンケートハガキに切手
が要らないことに気付いた……。
これからはヒマさえあれば、ア
ンケートに答えていこうと思う!
(熊本県 茶藤匡志君)
☆君のアンケートハガキが明日
のアルカディアを創る! これ
からも回答ロシク!!



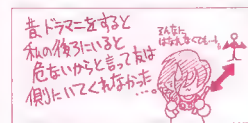
◆(新潟県 KIKさん)
☆エンピツをレバーに見立てよう。



◆(茨城県 ゴアトラン君)
☆オウ、ここにももう一人同志が。



◆(奈良県 背徳の紅い男さん)
☆デンジャラスな組み合わせネ。



◆(大阪府 桜もちさん)
☆よほどヤクザなドラマだったか。

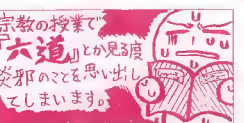


◆(大阪府 ミズキ君)
☆足も入れば「マッシュアルビート」。

「ソイド インフィニティ」の「イン
フィニティ」は出資無限大の意味
だ!と主張するも、その魅力に
メロメロなのはいうまでも無い。
ソイドっ子のタベ。そんな一喜
一憂劇場はさておき、今回はア
ンケートハガキで寄せられた読者の
声を、宇宙の果てにも響けよとご
紹介〜。

さすがにパニシネタが尽き
てきたので、スパイディ
(スパイダーマン)に逃げていい
ですか? ちなみに奴とパニシ
は戦ったことがあります。
(兵庫県 エスクージュ君)
☆映画「スパイダーマン2」も
大人気であったゆえ、ぜひ励ん
でみてほしいところ。

8月号157ページの夕清様
と同じく、去年結婚して今
年三月に女児を出産しました。
里帰り出産のために、実家に
帰ったあたりから、姉と妹が娘
に対して「ウラジ」「ヨガ、逆ヨ
ガ」「弾幕」「ロマキャン」など
と語り掛けるんです。しかも生
まれる前から。今から英才教育、
施さんでええわ!!
(岩手県 B.さん)
☆将来アルカディアの攻略班を
引っ張っていただけるような、アー
ケード・キルマシンに育つこ
とを期待しつつ祝辞をば。子育
てをロマキャンしちゃうダメよ。



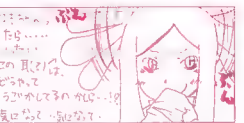
◆(宮城県 老さざさん)
☆炎邪に憑かれたといえよう。



◆(岡山県 甘菜保さん)
☆とりあえずそのヨダレをお拭き。



◆(愛知県 サクミンさん)
☆むしろ短い方がやりやすい疑惑。



◆(静岡県 薬堂まなこさん)
☆あれはフォースに違いない。



◆(東京都 良月君)
☆止めるのは……無粋だな。

ゲルエロス村

村長選挙前夜祭

ついに来月に迫った村長選挙を前に、今までに無
い盛り上がりを見せる「ゲルエロス村」。今月は村
長選挙前夜祭を敢行中。本選前からすでにこの投
稿量……本選での熱狂はいかほどになるか、もは
やだれにも予想がつかない!?



(福岡県 早月トミイさん)
☆ついに投稿女王・早月氏も村長に立候補か!?
お腹の上のデ・オがかわいいアクセントですな。



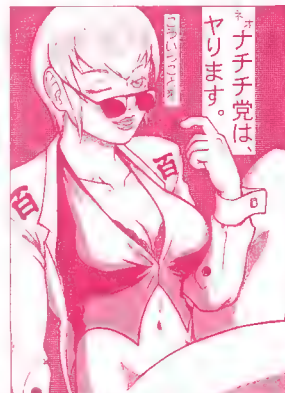
(埼玉県 笹波ミコトさん)
H毎月の地道な選挙活動が
好印象の笹波氏。本選での
有力候補の一人だ!



(東京都 采姫炬さん)
☆采姫炬氏をはじめ、最近
多数の常連絵師の入村が。
激動が来る!?



(鳥取県 ゆのこさん)
☆謙虚な姿勢も有権者にウケます。



(大阪府 逆襲のムウ。君)
☆百式擬人化という妙技に加え、ネオナチ
党設立演説まで……。こいつあ……本物だ!!



(東京都 三好菜月さん)
☆着物に包まれた、憂いと悲哀の体現。エロ
スを一枚の絵画にまで昇華なさっているツ!!

村長選挙立候補者は 次号にて堂々発表!!

☆沖縄県 全国の六ファンの方々コメントなさい。黒客さん)

TOKIMEKI☆

男はやはり
強くなれ
いけぬ!!!

私も強い男は
大好き♡

何だろ……
胸の高鳴り……

六さん……

完

ガーデンローブ

かつては男性の耽美を追求していた花
園にも、ラフレシアが咲いた……。母
さん、今のガーデンローブは素敵空間です!



(愛媛県 歩猫麗鈴さん)
☆キラキラ・フューリー・アフリカ(陽死)
……とりあえず生徒指導室に來なさい。

忍痛村
開村!

忍痛村の村長
忍痛村の村長
忍痛村の村長

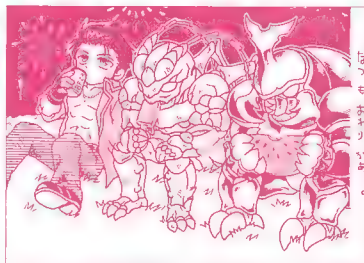
の間、うちの母親（達）
人主とぶよぶよを嗜
む56歳）に初めて「GGXXの
対戦画面（デズイーVS、イノ）
を見たところ、「な〜に？」
これ、ガッチャマンとスナフ
キンのケンカ？」などとステ
キ発言をしてくれたので、謹
んで報告致した次第。

☆お母様へ。謹んで間違いを訂正させていただきたいのですが、オモシロ過ぎるのでどうかそのまま。お元気で。

ついに、この時が来たか……自分の目の前には最新のゲームが設置されている。『カオスフィールド』、それがこのゲームの名だ。

早速プレイ開始、自機は機動性に優れているーFUMーに決定。順調にプレイしている中で、こう思った。「最近のシューティングの傾向通り、敵弾は多い。しかし回避手段も豊富」……このゲームを要約するとこうなるようだ。

敵弾を消去する斬り、緊急回避の手段に使えるフィール



☆**（神奈川県 公式さん）**
 ☆**獣人の夏、日本の夏。**家庭用「BR4」
 をアーケードでもリリース、いやマジでっ

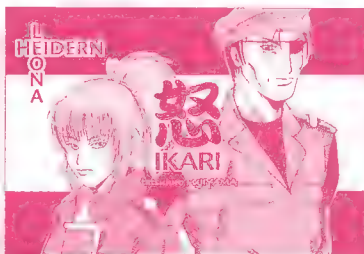
ドチエンジ、カオスウィールドではウインググレイヤー（パリアみたいなもの）がパワーアップして、強力な敵弾消去能力を発揮する。さらにロケットオンショットで大量の敵弾にロケットオン、発射することで強烈な処理落ちを発生させて回避するという荒業もできる。

……そんなことを言っている間に、ゲージがたまったよ
うだ。よし、やってみるか。フ
ールドチェンジ！

（読者の皆様へ 吉本 正（仮名）の精神状態もカオスフィールドへと移行しています。皆様を放置した文章と化しますご理解とご協力をお願いいたします）

よーしかかってきやがれ
え！ 俺様のロックオンシヨ
ットで貴様らの弾もるともコ
ンマ2秒でスクラップに変え
てやるぜシャー！（パニシの
ごとく暴れ中）

だから抵抗なんて無駄だっ
つてんだろぅがアアン!!
テメエラがいくら弾幕はろぅ
が俺様のウインググレイヤーの



（北海道 藤山辰尋さん）
☆Vスラッシャーでも断ち切れないのは親子の絆、付かず離れず、見守りたいのだ。

前には無力な……（ここぞという時にボタン同時押しをミスをして斬りが暴発、直後被弾して終了）。

結論…カオスフィールドは本当に危険な場所ですので、少しでも危なくなつたらすぐに逃げましょう。無理にフィールドチェンジを使う必要は無いです。

あと、オペレーターの皆様へ。ウインググレイヤーボタン（AB同時押しボタン）を付けてくれるとうれしいです。

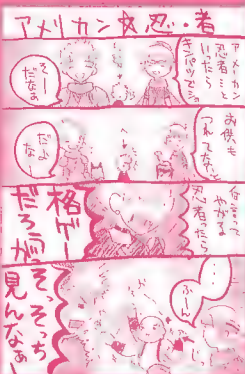
(神奈川県 吉本正君)

☆よっ、おかえり。 転勤や入獄、性転換すらもまとめてフイルドチェンジと置き換えると、カオスな毎日にも、潤いが発生することでしょう。
……戻ってこれないケースが多過ぎるけどね。

浴 衣姿で『太鼓の達人』をやるお姉さんたち。夏の風物詩だな、と思った。

（千葉県 霧バル君）

☆いい……すぐく。「三味線
ブラザーズ」で遊ぶ娘さんも
泣いてグー。



狼 in 葉売りタウン

先日、「アヴァン」や「バトクラ」にうつつを抜かし、

こ無沙汰していたゲセに久々に足を運ぶと、入り口に「ソイドインフィニティ」入荷しましたと、店員さんの手書きポップが貼ってあった。

この時を楽しみにしていた俺は、少々鼻息荒らくも意気揚々と店内を探索。するとなぜか「バトルギア3 チューンD」や「頭文字D3」の隣に置いてあった。紛らわしいことの上無い(笑)。

しかし、開店してまだ間も無いというに、早くもだれかが陣取ってる。しかも搭乗機「ソイガーゼロ」を、意のままに操ってる様子。

「一体どんな人が……？」そう思った俺は、5時の方向からその人を観察することにした。するとその人は子ゼルでは無く、見た目20代後半〜30代前半風な人だったのだ！ 恐らくはソイド歴10年以上の方なのである。

(神奈川県 桃山友太郎さん)
H最近、あそびやアフロで人気の「ハ」出し、妙筆。健康さがいっそう増してグッド!

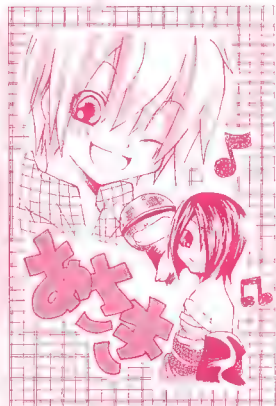


「いろいろな意味でこの人は勝てない……」

そう悟った俺は、その人の一挙一動をただ静かに見守っていた。

「電池がゼンマイ駆動で前進しかできなかったのに、画面内限定とはいえども、機体を自由に操れる時代が来るとは……」と、時代の流れを感じたのと同時に年齢層の幅の広さを知り、改めて「ソイド」とはすごい作品だなあ」と思いました。でも、欲を言えばもっとマイナーな機体があっても良かったような気が……発売時期がアレなんで「ハンマーヘッド」とか……ねえ? (岡山県 みるえりつひ智恵君)

(千葉県 那月煌さん)
☆直球ラブが面白い。リンクエースがめいめい、インタビューにも行くかも。



☆小型ソイドのモルガ(タンゴ)みたいな、ソイコロシリーズ出ないんすか、と開発者の方々に聞いたところ、哀れみを含んだ目でニコリとしておられました。「ハンマーヘッド」は無茶過ぎるといえるだろう。

『ソイドインフィニティ』の対戦をしようとして、うっかり手荷物の中身をぶちまける。売ろうとしていたエッジっぽいゲームのパッケージが周囲を冷や汗させていた。(東京都 音藤PH君)
☆「女子高生も見てた」そうです。うっ……。ていつか、売ってから遊べや。

仲 間内で使われているスラングに「サック(SUCK)」というのがあります。明らかに自分より格下と思われる人(初心者等)にしか乱入しない人を指します。

見掛けたらカート・アング(フレスラー)の入場シーンよろしく「YOU SUCK!」の連呼です。リアルファイトは嫌なので、心の中で、です。

(石川県 二代目SBI号君)
☆リングの世界と同様、ゲーセンにもヒールが必要なのか……(いや、要らないから)。とかかく、「YOU SUCK!」を、「三日間入ったも身近なスラング大募集!



(長野県 おぼろ.さん)
☆健康さを感じさせるムラサキさんですな。どうか、あなたのより良い道連れにひとつ。

「今号のムエタイ美人」



アーケードゲームのネタならどんと来い! 優秀作品(eb!マークが付いた作品)には、図書カード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】

- 全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URL も書いてね! 掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
- 投稿作品は「未発表」のものを! 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしてください、お願いします。
- 投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を!
- 締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
- 【文章作品投稿規定】
- 文字数は800字以内にとどめてくださるとありがたい。
- アフロ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に。

【イラスト作品投稿規定】

- サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技!
- イラスト内に文字を書くなら大きめに! 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くとき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もOK!
- 推奨サイズは寸法7x5cm程度で、容量は350dpiを確保!
- 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を同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。



(愛知県 帆生菜園さん)

「あて先イラスト」も募集中! A-Froへの投稿はこちらへどうぞ
〒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

次々号12月号の
締め切りは……

9月21日(火) 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・文章投稿の詳しい種注意は、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にね!

afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!

afro_cg@arcadiamagazine.com

涼しさに 脳の回転 上がる秋

サムライスピリッツシリーズ 発行/はやねはやおき

花火



ギャグ
シリアス



ふたりの友情を、優しいタッチの絵とふわっとしたギャグ、ほんの少しの苦みとはにかみを交えて描いた味わい深いショート集です。

制作者より：サムスピ零神夢想一刀流本です。右京と夢路に愛！な巻本です。

・花火・



B5判 28P オフセット 表紙2色
本代300円分無記名小為替+送料160円
分切手
〒441-8055 愛知県豊橋市柱九番町49-1
山本早苗

ゲーパロ

第3号

夏コミも終わり、秋の気配も強くなってきました。物思いに耽るもよし、創作活動にいそしむもよし、ひたすら同人誌読むもよし。この秋も盛り多い同人ライブをご堪能下さい。

べいらっしゃいませ!!



第3号 秋葉組 (全5巻) (全5巻) 2
&メイド (全5巻)
イラスト：黒崎真樹

KOFシリーズ

発行/Sit up Late

READY GO!!



ギャグ



6Pショート1本と1Pギャグ6本収録で、しれっとしたオチが多いです。笑い要素として男×男ネタあり。庵の出番も若干多めですね。

制作者より：2003主人公チーム中心ギャグ。シェン多めで少々いじめられびです。



A5判 20P オフセット 表紙カラー
200円分無記名小為替+180円分切手+
宛名シール+連絡用80円切貼付済封筒
〒348-0057 埼玉県羽生市北1-16-2
笠原里香

GUITERFREAKS drummania 発行/蝶子捲メロノム

free spirit

ギャグ シリアス

制作者より：ギタドラ・IIDX・ポプのMIX本！好きなものを皆無節操に描いています（笑）。

B5判 52P オフセット 表紙カラー
800円分の無記名小為替+宛名シール
〒232-0044 神奈川県横浜市中区桜町2-40
有松様方「f.s」係

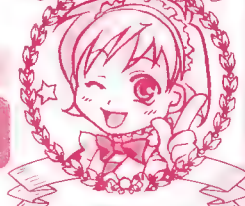


ゲスト含む4名の描き手による同人誌。ゲーム間の混ぜネタはナシ。4コマギャグから、吾ノ妙主役のシリアスものまで幅広い作品を収録しておりますぞ。



カチッとした強めの線が素敵なIIDX日常ギャグや、Deuilとロキが絡むほのぼののショートが素敵な1冊です！全体的にホンワカ風味ですよ。

今月のオスナ



笑い&ほのぼの&涙の
コナミ音ゲー本です！

お友達募集



●PR-PR-PR作者募集お友達募集中です。

- ・2004年10月1日(日)10:00(予定)に開催の「VIVID」イベントに、PR-PR-PR参加予定です。
- ・2004年10月1日(日)10:00(予定)に開催の「VIVID」イベントに、PR-PR-PR参加予定です。
- ・2004年10月1日(日)10:00(予定)に開催の「VIVID」イベントに、PR-PR-PR参加予定です。

・2004年10月1日(日)10:00(予定)に開催の「VIVID」イベントに、PR-PR-PR参加予定です。

・2004年10月1日(日)10:00(予定)に開催の「VIVID」イベントに、PR-PR-PR参加予定です。

お友達募集



新学期・新友人・新活動!

★ゲーム中心よろずサークル「銀の十字架」

現在会員様を大募集中です!! 毎月1回会報(40P前後)発行中。会費は月500円(半年で3000円)です。ほかにお茶会や、毎月の編集会など、交流の場もたくさんあります。お問い合わせいただいた方には見本誌を無料で送付いたします。80円切手同封で下記までご連絡下さい。

〒507-0184 岐阜県多治見市市之倉町4の54 山田珠美

★直球勝負! コスプレゲームイベント「OG02+TURBO R」

日時:2004.9.11(土)11:30-19:00(予定)
会場:甘菜館(福岡県福岡市中央区唐人町1-10) 料金:500円(当日のみ)

ゲームネタ全般のお茶会です。諸江カズノリ全面協力のもと、最新ゲームからオールドゲームまでしごたま遊べます。コスプレ歓迎(更衣室有)。翌9月12日に同「甘菜館」で行われる、コスプレ・ダンスパーティーとのコラボ企画があります。両方参加するとお得ですよ!

連絡先:〒845-0001 佐賀県小城郡小城市1-1 桂様方「DG」係

※詳しくはホームページhttp://kazz.readymade.jp/axe/にて!

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、友だち募集、アンケートの回答募集、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。ほかは何でも構いません。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を80文字以内で公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★お友達募集です
ポップンミュージックやビートマニアが好きな方、福岡県在住であれば一緒に遊びましょう! 県外の方は文通またはメールしませんか? 性別不問です。初回の80円切手と自己PRを同封で下記住所へお手紙下さい。
〒979-1531 福島県双葉郡浪江町大字川添字八斗崎4-1-1 萩野亜梨紗

本館の性急室

当館は知識豊富コーナーへ、「採用・掲載されやすい同人誌はあるか」、あります。まずはうまい本・面白い本。そのほか、レゲーなど投稿数の少ないタイトルの本や、研究本・攻略本は競争率が若干下がります。もちろん、変わったゲームの本や攻略本なら即採用というわけではありませんのでご注意ください。当館は売る側と買う側、両方の立場に立った運営を心掛けております。

●アイコンの説明●

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。
■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。
■研究 ゲームのアーケード版やゲーム市場全体を研究したものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。
他、資料的価値の高い場合にも使用します(何かのリストなど)。

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記されていないものはゲームパロディコミックです。

■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。これは制作者の意向によって付けています。
■18禁 未だの若者は購入することができません。基本的に制作者の自己申告によって表記しておりますが、編集部が判断して決定する場合もあります。ご了承ください。■ギャグ内容がギャグであることを表しています。

■イラスト、イラスト 内容がイラストであることを表しています。
■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストの多い場合にも使用します。■4コマ 4コママンガまたは4コマの多い本を表しています。■小説 小説であることを表しています。また、小説の多い場合にも使用します。

サムライスピリッツ 発行/タケヤ企画室



小咄日和



ギャグ

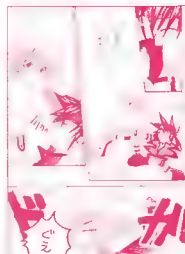
1Pギャグ集。カッチリした筋肉表現とややおとなしめの表情の絵柄が、ボケ倒し気味の慶寅のおかしさを倍増させておりますぞ。

最新号より、毎号やっちゃんやうでで、おもしろいものも出てくるぞ。



B5判 16P コピー 表紙カラー
150円分の無記名小為替+100円分の切手
〒116-0015 東京都杉並区成田東2-25-13-202 島山様方 待谷昭

ギルティギアシリーズ 発行/FREE TO HOPE



Midnight Train



ギャグ

ソルとカイのラブラブおノロケ風味強めのギャグ集。カイの表情が豊かで仕草もかわいいます。サッパリした清潔な絵柄も〇な感じ。

最新号より、ソルとカイのラブラブおノロケ風味強めのギャグ集。カイの表情が豊かで仕草もかわいいます。サッパリした清潔な絵柄も〇な感じ。



A5判 28P オフセット 表紙2色
350円分無記名小為替+140円切手+宛名シール+80円切手貼付済返信用封筒
〒989-1623 宮城県柴田郡柴田町北船岡2-13-31-102 吉田様方「MT」係御中

ポップンミュージックシリーズ 発行/てっちゃん(仮)



アニーさんの絵本



ギャグ

ヒド目かつ人情味溢れるギャグと独特なタッチの絵柄、しかし不条理系には踏み込まない、不思議なテイストを持った興味深い1冊です。

最新号より、ヒド目かつ人情味溢れるギャグと独特なタッチの絵柄、しかし不条理系には踏み込まない、不思議なテイストを持った興味深い1冊です。



A5判 18P コピー 表紙1色
140円切手(本代無料・送料のみ)
〒187-0032 東京都小平市小川町1-809 小川二葉A103 鈴木将也

売ること度外視の同人誌

牡丹「ジョイさん、たまに伝言板で会員制同人誌サークルの会員募集でありますよね。あの会員制同人誌ってどういうものなんですか? あたし見たことがなくて」
ジョイ「ふむ、会員制同人誌は即売会で出回ることもしないですから、分らなくとも無理はありません。では考えてみてください。もともと同人誌というのは「同人が集まって作る本」です。で、同人とはどういう意味ですか?」
牡丹「同じ人……じゃないですよ、この場合。辞典辞典……志・主義・趣味を同じくする人、ですか」
ジョイ「左様。会員制同人誌の場合は会員=同人というわけです。そして会員内で作品を見せ合うことが主な目的ですから、あまり即売会などで売られたりしないのです」
牡丹「え、じゃ売って目的じゃない同人誌なんですか!」
ジョイ「そうですね。以前にも言いましたが同人誌を作る目的はさまざまです。「このゲームやアニメのファンであることを表明したい」「プロマンガ家への足がかりにしたい」「お金儲けしたい」「友達ほしい」などなど……。その違いに貴賤や優劣はありません。どれでもいいのです」
牡丹「ふむふむ」

ジョイ「会員制同人誌は、まず自分の作品を最低でも会員全員の目に触れさせることができます。基本的に描く人=読む人ですから、向上心の強いサークルなら作品についての意見や賞賛・批評も求めやすいでしょう。みんな楽しんでみたいという雰囲気強いサークルなら、友達が一気に増えるような感覚を楽しめると思います。そういう点に同人活動の主眼を置く人にとっては有意義な存在でしょうな。」



この意味最も適切なスタイルです

同人誌豆知識編

ふっちゃげ何なの? 会員制同人誌



逆に、広く世間一般に自分の作品を問いたいと考えるなら、会員制同人誌に参加するメリットはあまりないのです」
牡丹「あー、でも会員制でない同人誌は、だれにも読んでもらえない危険性があるんですね?」
ジョイ「ええ。実売部数0、だから反応ももらえない悲しい同人誌世の中には確かに存在するのです。狭い会員の中だけで楽しむとか、広い世間で広く戦うかは自分のやりたいこと次第です。別に両方やっても構いません!」

まずは読んでみるのが一番

牡丹「具体的にはどういった感じの本なんですか」
ジョイ「サークルや本によっても違います。私の見た会員制同人誌は、雑誌の読者コーナーだけが独立したような感じでしたよ。ランダムなサイズのイラストがページに配置されていて、そこにコメントが加えられていました。そのコーナーが一冊ページ数多く、別14コマとかショートマンガも載っていましたね。文字ネタもありました」
牡丹「そのスタイルだと、本1冊丸々作るほどの熱意や技術がなくても参加可能ですね。金銭面はどうかかなあ」
ジョイ「これもサークルによります。参加費は郵送代の切手分だけ、というところもあります。この場合は主催者が制作費を負担してくれるでしょう。印刷費と郵送代を求めるサークルもあります」
牡丹「部数が少ないからコピー本が多いんでしょうね」
ジョイ「ページ数の調整も簡単ですから。まあ、会員制同人誌について詳しく知りたいなら、一番いいのは当館伝言板などの情報を頼り、1冊取り寄せてみることでしょ。連絡を取ったら即強制参加というわけではないので、本からサークルの雰囲気を読み取って、参加するかどうか決めるとよいでしょう」
牡丹「自分にとって合っているかどうか重要そうですね。よし探そうぞ、ファラン襲い受けやおいイラストをバリバリ描く人が山のようにそろっている会員制同人誌を!」
ジョイ「多分ありませんよ(可能な限り冷淡に)」

ギルティギアシリーズ 発行/Serenade



Christ



シリアス

ベッドで抱き合うソルとカイの一夜とその翌朝のお話。細く綺麗な線で描かれた、切なかわいイカイの表情がたまらない1冊です。

最新号より、ベッドで抱き合うソルとカイの一夜とその翌朝のお話。細く綺麗な線で描かれた、切なかわいイカイの表情がたまらない1冊です。



B5判 32P オフセット 表紙カラー
500円分無記名小為替+200円分切手
〒986-2121 宮城県石巻市渡波町1-7-3 佐藤千晃

■ゲーパロ版投稿規定

投稿内容はアーケードゲームオリジナルです。本誌に採録されるゲームタイトルは受け付けません(ただし、アーケード版とPC版が同じものでもOKです)。18禁もOK。実売部数は気にしないでください。次に記事掲載を希望した場合は、見本誌1冊(200円)を送っていただきます。その場合は送料が別途必要です。
●本のタイトル ●表紙 ●裏表紙 ●表紙のイラスト(表紙のイラストはメインを優先していただきます) ●本のP24頁(40P以内) ●カラー版 ●裏表紙のイラスト ●裏表紙のイラスト(本の代金送料) ●送金方法 ●本人の連絡先(名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯) ●お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも) できれば、このコーナーの意見、感想も書いてください。
なお、たまたまの投稿も歓迎します。

■通信販売を申し込み方への请注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたものの、何も記入して送るのに注意です。○宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記入したもの。○欲しい同人誌のタイトル・掲載、自分の住所氏名を記入した手紙を同封しましょう。相手の住所氏名は必ず文面に記入してください。また、お名前を記入してください。○お支払いの都合により、本の発送には1~2か月かかる場合があります。あらかじめご了承ください。○万が一のため、自分の住所・氏名を記入した小為替用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。○基本的に編集部はトラブルに負けません。注意してご連絡ください。

アルカディア 超 推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text: Joe / 『鉄拳』大好き人間の私としては、『鉄拳5』は期待の一作。ジャックのコスプレを見るだけでたまりません。

『鉄拳』サイト

気が付けば2D・3D問わず、対戦格闘ゲームがラッシュしている今日このごろ。ゲーセンでの対戦の味を覚えてしまった人には堪えられないラインナップがそろっていますね。それら作品群の中でも最右翼筆頭に挙げられるのが『鉄拳5』。今回は『鉄拳』シリーズのイラストサイトや攻略サイトをもりもりとご紹介。学校が始まっちゃう人も、これから夏休みの社会人も、今回紹介する『鉄拳』関連サイトをチェックして、ゲームの楽しみの興行きを広げてください。



＋十タリキホンガン とじよ

鉄拳」ファンサイトの一つで、執筆時のトップページはジュリアだった。三島ファミリーのイラストはどれもほのほのしており、見ていてなごめる。

<http://www4.ocn.ne.jp/~kukkoko/index.html>



格闘技道場 少小寺妙

管理人による『鉄拳』イラスト、同人活動情報、コスプレ写真などを集める。PC用と携帯用が用意されているが、まずはPCでアクセスすべし。

<http://cwaweb.bai.ne.jp/~noda/top.html>



千里ノ洞 千里

コミックコーナーにてシャオコウが掲載されている。また、カラー4コマは大きな画面で閲覧したい。内容は版権からオリジナルまで幅広く網羅しているぞ。

<http://senri-ya.hp.infoseek.co.jp/>



さばとらや カゲヤマ

『鉄拳』はボールと仁が掲載されている。どちらもしっかりと線とメリハリのある彩色。描き手の世界観をじっくりと楽しめるぞ。

http://www.geocities.jp/dls_joshua/index.html



cocoon 鈴屋納豆

『鉄拳』アイコンがお勧め。管理人の世界観で描かれたイラストは、モノトーンの世界観と相まって非常に印象に残るものとなっている。ファンは必ず訪れるべし。

<http://www.robot.ne.jp/~cambio/>

二人の管理人による『鉄拳』男性キャラ多めのイラストサイト

DESTINATION PIGGY&SY



<http://shinjuku.cool.ne.jp/piggy417/>

イラストが描ける二人の管理人によるサイト。登場するキャラは仁、一八、ファランがメインとなっており、いろいろなシチュエーションやイメージのイラストが楽しめる。登録されているイラストは多数あり、気に入ったものは壁紙にするなどして楽しみたい。

淡い色使いが印象的なファランのイラストを楽しもう

サバナカコウ インド中村



<http://nakakou.milkcafe.to/sub/>

線や色使いがはかない感じのイラストが多く、一度見たイラストは印象に残るものが多い。『鉄拳』はファランが中心となっており、『鉄拳』以外のイラストも質が高い。アクセスした際にはじっくりと楽しんでほしい。画像サイズの関係から大きな画面でアクセスすべし。

ファランのイラストが抜群に格好イイ！ ファラン使い要チェック

鉄拳演舞場 SYO-KI

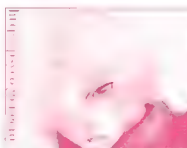


<http://www.geocities.co.jp/SilkRoad-Oasis/1072/>

イラストサイトとしてご紹介しているのは、サイト内を彩る壁紙の格好良さから。ファランファンならずとも『鉄拳』プレイヤーならぜひともチェックしてほしいサイト。また、サイト内の攻略はトップクラスの内容で、こちらも読破してファランをマスターしてほしい。

李イラスト専門のサイト

NECROSIS 一ノ瀬キリハ



<http://psycho.jp/necro/>

李ファンの管理人による李中心のイラスト系サイト。どのイラストも女性的な視点から見たような李のイメージで描かれており、モノトーンのイラストが多いこともあって一種耽美的な世界を連想させる。『鉄拳』は文章コーナーにも慢食中で、今後が楽しみだ。

魔境争闘戦！ 霧風要



<http://www5e.biglobe.ne.jp/~makyou/index.html>

「いろいろなゲーム」の中にファランや二ノナが、4コマ漫画にファランや二ノナが描かれている。情報量の多いサイトなのでじっくりと鑑賞すべし。

THE FOOL CARRY=J



http://shinjuku.cool.ne.jp/carry_j/

リアルタッチなイラストが多く掲載されている。どれも特徴あるイラストは「目玉」のコーナーにあり、『鉄拳』キャラとマッチして楽しく鑑賞できる。

DENNEKO しづき



<http://hccweb1.bai.ne.jp/~apacm305/szk/>

お薦めはBBS。かわいらしい『鉄拳』キャラを交えて会話が展開するのは見ていて楽しい。またイラストで展開される鉄@ドラマは絶品です！

ギャラクティカ★リアート アート



<http://members.jcom.home.ne.jp/1619230711/index.html>

ゲームキャラコーナーにてシャオコウのイラストが掲載されている。Javaゲームやコレクションのカードなど、多彩なコンテンツが目白押しだ。

CLUB XENON 芝浦



<http://c-xenon.pos.to/xenon/>

日本語、英語、ハンガールと多言語に対応したサイト『鉄拳』キャラ満載のギャラリーを始めとして同人など、充実したコンテンツを誇る。筆者イチオシ。

お気に入り
『鉄拳』
関連サイト

ということで『鉄拳5』です。濃くて豪快でシリアスでギャグで……もうファンには骨髄がしびれるようなあのゲームが帰ってまいりました。そこで気になるのがゲームに関する情報。本誌を含めたゲーム雑誌、メーカーのオフィシャルサイト、そしてロケテストなどの各種情報。ロケテスト情報は鮮度が命！ という点からもロケテスト情報は携帯サイトの方がPCサイトよりも有効なのは事実。そこでご紹介するのが「真・七鉄拳」(<http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=shoriban/>)。PCと携帯の両方でアク

セスでき、『鉄拳5』のロケテストに関する情報ならばこのサイトを最初にアクセスしてほしい、というぐらいの内容を誇る。同じくゲームに関する情報として圧倒的なボリュームなのが『鉄拳競技場』(<http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=83027441>)。凝ったトップページに負けない情報量で、サイト参加者全員で作り上げるパワーはすごい。これらのサイトは参加してナンボ！ パンパン参加して、「プレイ&フィードバック」！そして『鉄拳5』を何倍も面白くしていくべし！

第二・第三段階発動!

ZOIDS

ソイドインフィニティ

設定資料集

キャンペーンも佳境に入りますます盛り上がりを見せる『ソイドインフィニティ』。今回はおさらいの意味も含め、第二・第三段階の機体(隠しはのぞく)を一挙掲載だ!

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

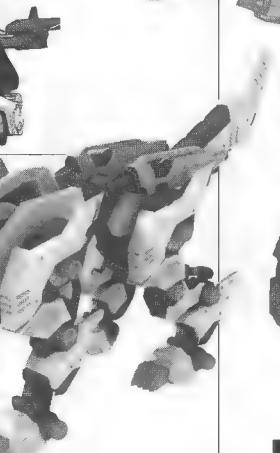
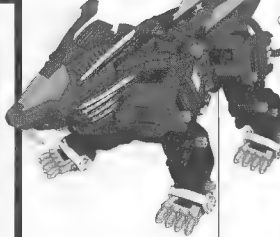
ブレードライガー

型番 RZ-028
所属 ヘリック共和国機動陸軍特殊工作師団高速戦闘隊
機体タイプ ライオン型
全長 25.9メートル
全高 12.2メートル
重量 24.0トン
最高速度 305km/h

■古代文明の超技術「オーガノイドシステム」のデータを解析し、試験的にシールドライガーに搭載したソイド

がブレードライガーだ。アニメ版ZOIDSでは、大破したシールドライガーがオーガノイドの力で「エヴォリューション・コクーン」と呼ばれる光のマユを形成、ブレードライガーへと進化。

高出力ブースターの実装により機動性が向上し、時速300キロ以上の高速移動を実現。機体の左右に装備したレーザーブレードを展開しての特效は、重装甲ソイドをもたやすく撃破することが可能だ。また、シールドライガー同様にエネルギーシールドジェネレーターを搭載している。



ケーニッヒウルフ

型番 RZ-053
所属 ヘリック共和国機動陸軍特殊工作師団高速戦闘隊
機体タイプ オオカミ型
全長 21.24メートル
全高 8.64メートル
重量 90.5トン
最高速度 290km/h

■ケーニッヒウルフは、ヘリック共和国が西方大陸に生息する大型のオオカミ型野生ソイドをベースとして開発した、高速戦闘用ソイドだ。ケーニッヒウルフ最大の特色は、頭部のヘッド

ギアに内蔵された暗視カメラと精密射撃用スコープである。この機構とデュアルスナイパーライフルを連動させることで、どのような状況下においても安定した射撃精度を保つことが可能。暗夜での狙撃の遂行など工作任務にも向いている。

また、ケーニッヒウルフには「エレクトリックファンガー」という必殺技がある。これは機体の全電磁気エネルギーを牙に集中させて敵を噛み砕く、一撃必殺の大技だ。

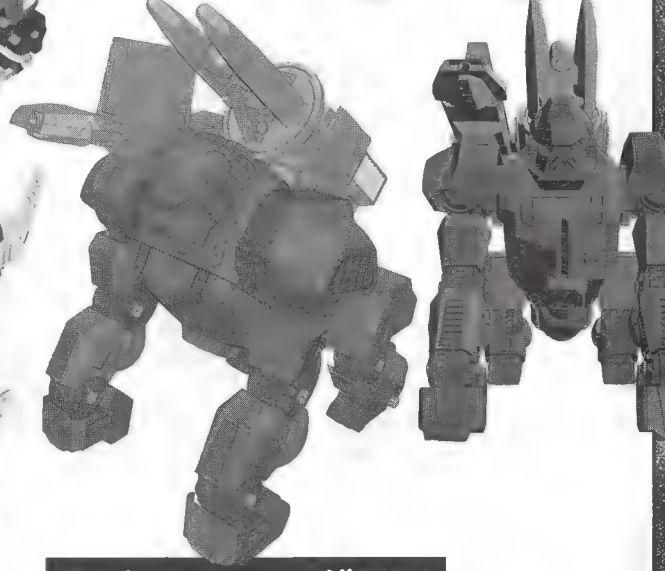
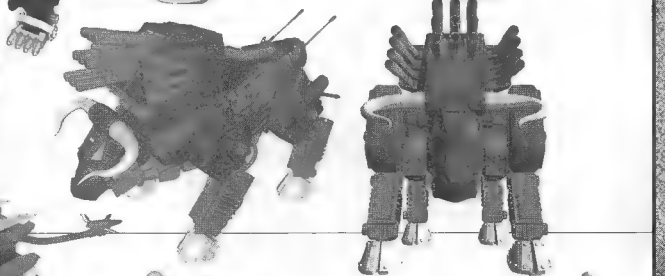
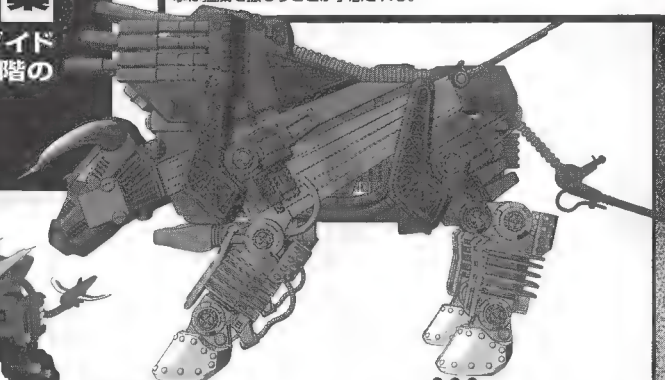
ディバイソン

型番 RZ-031
所属 ヘリック共和国機動陸軍機甲師団突撃隊
機体タイプ バッファロー型
全長 20.6メートル
全高 10.8メートル
重量 230.0トン
最高速度 130km/h

■機体前面に集中装備された17門突撃砲と8連ミサイルポッドが強大なプレッシャーを与える重武装の突撃戦用ソイド。ディバイソンは、帝国の魔獣「デスザウラー」の侵襲を防ぐ目的

で開発されている。そのため、あらゆる物理攻撃を受け止めることを想定して作られた特殊装甲は、「厚い」の一言では済まされないほどの堅固さを誇る。

砲撃力に特化したディバイソンだが、近接格闘能力の性能も高い。頭部の超鋼チタニウム合金で作成された超硬角による突撃は、アイアンコングの厚い装甲すらも貫くのだ。ゲーム内においても、この超硬角での近接攻撃は猛威を振るうことが予想される。



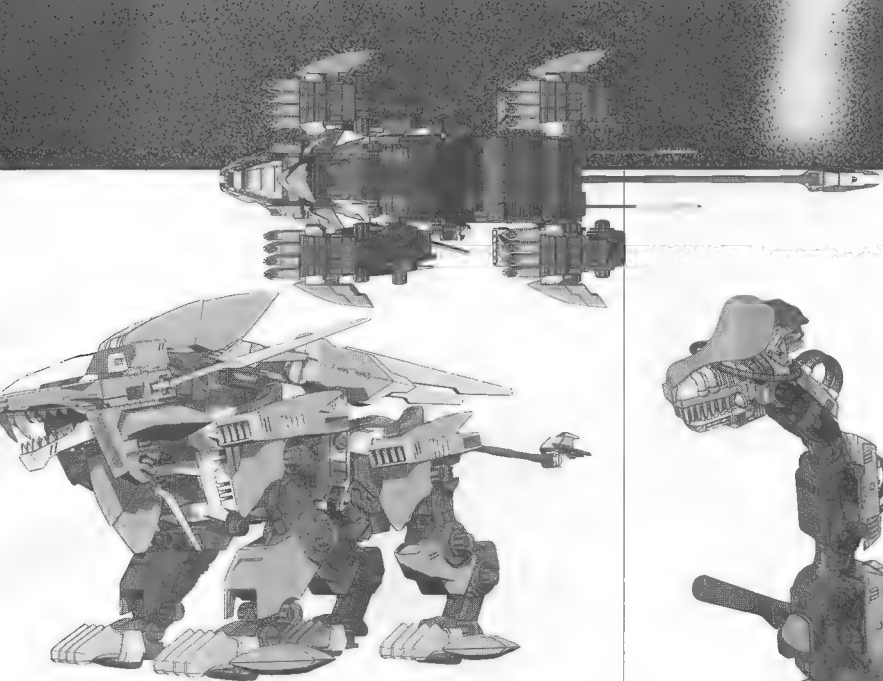
アイアンコングPK

型番 EZ-015PK
所属 ガイロス帝国PK師団
機体タイプ ゴリラ型
全長 19.1メートル
全高 21.0メートル
重量 209.0トン
最高速度 170km/h

■ガイロス帝国の摂政ギンター・フロイツェンの直属部隊「PK(プロイツェンナイツ)」に配備されているソイド。ベースのソイドはもちろん、帝国軍の大型ソイド「アイアンコング」。

アイアンコングPKは、アイアンコングの武装の特徴であった6連ミサイルランチャーの代わりに、長射程を誇るビームランチャーを搭載。運動性を高めるために高機動ブースターバックも実装し、全体的なベースアップに成功している。

また、アイアンコングPKはアイアンコングに比べて機体カラーの赤い部分が大幅に増えた。これにより、特殊部隊色が強まっているといえるだろう。

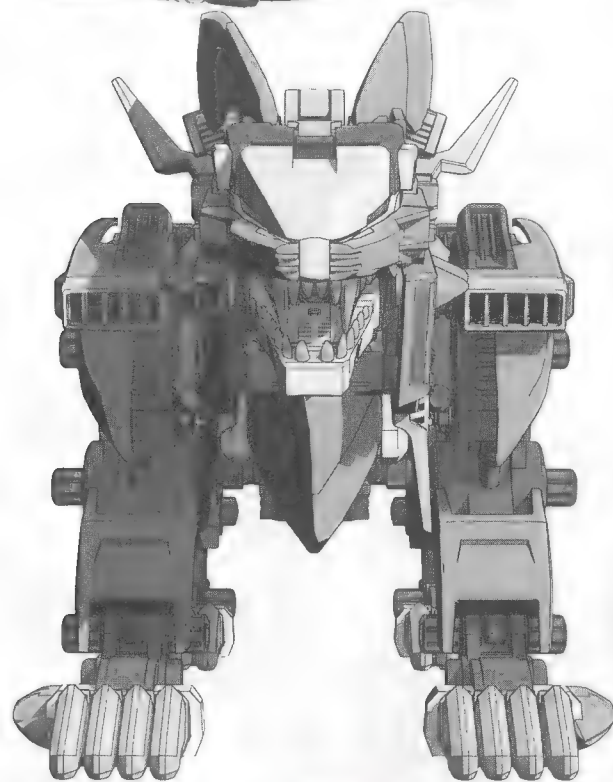


ウルトラザウルス

型番 | RZ-037
所属 | ヘリック共和国海軍主力艦隊
機体タイプ | ウルトラザウルス型
全長 | 50.0メートル
全高 | 27.5メートル
重量 | 507.0トン
最高速度 | 50km/h (陸上)

■ウル
トラザ
ウルス
は、ヘ
リック
共和国
全軍の

総合指揮を任務とする超ド級戦闘指揮機械獣である。普段は母艦として運用され、数十名の兵士が搭乗・操作し索敵、通信などの情報戦の中核を担う。全軍の指揮のみならず、戦闘面においてもウルトラザウルスはずば抜けて優秀な性能を誇る。各種ミサイル、高速キャノン砲の実装により、あらゆるレンジの射撃戦において、全ゾイドトップクラスの射撃性能をマーク。ちなみに、この機体は水陸両用で、むしろ陸上より水上時の方が適応力が高い。水上ではその巨体を47ノットという速度で巡航することが可能だ。



LZシュナイダー

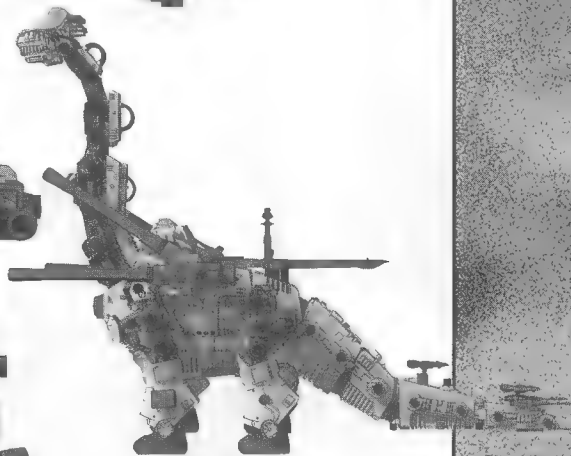
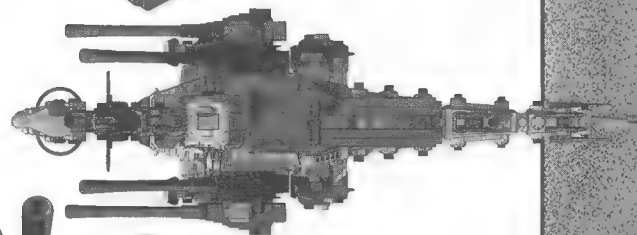
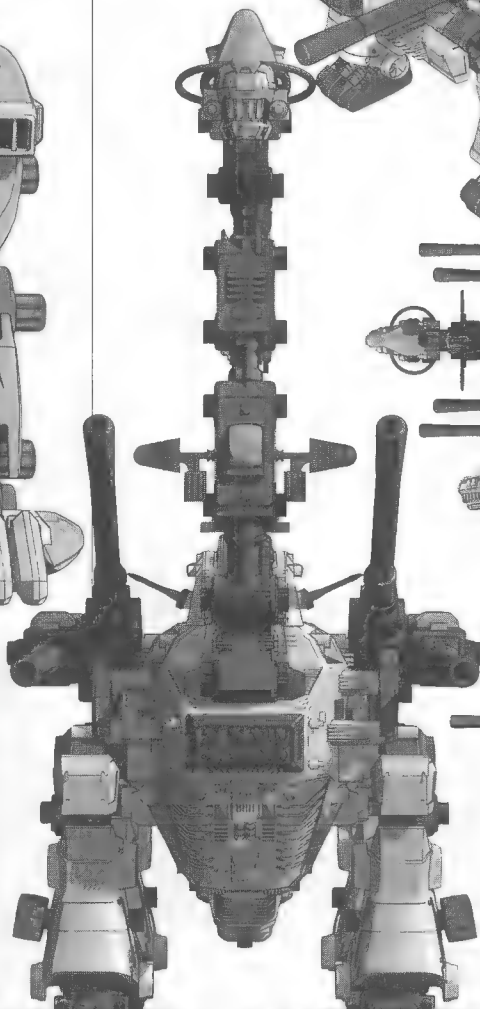
型番 | CP-17
所属 | ヘリック共和国機動陸軍特殊工作師団高速戦闘隊
機体タイプ | ライオン型
全長 | 24.1メートル
全高 | 10.1メートル
重量 | 135.0トン
最高速度 | 310km/h

■ライガ
ゼロ (以下
LZ) のCAS
(チェン
ジング・ア
ーマー・シ
ステム) によ

る近接格闘用仕様でLZシュナイダーである。その近接格闘への入れ込み具合は、全身に装着された7本のレーザーブレードで一目瞭然である。エネルギーシールドジェネレーターは5基も搭載されているため、防御面も高性能。

7本のブレードを前方へ展開しEシールドを張りつつ特攻する技は、立ちはだかるすべての敵影を瞬時に殲滅する威力がある。

機体の色もLZのホワイトからオレンジへと変わるため、派手な機体色が好みのプレイヤーにもオススメだ。

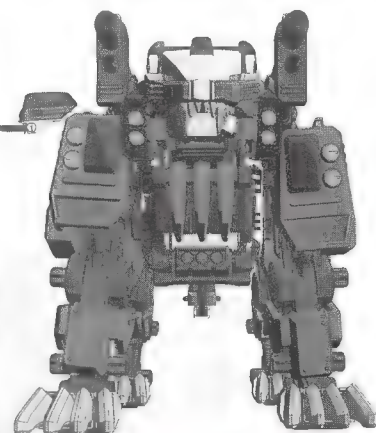
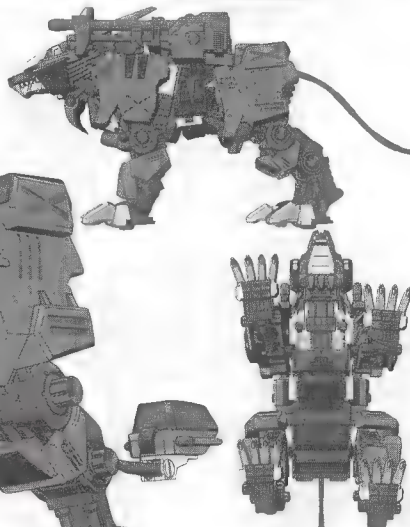
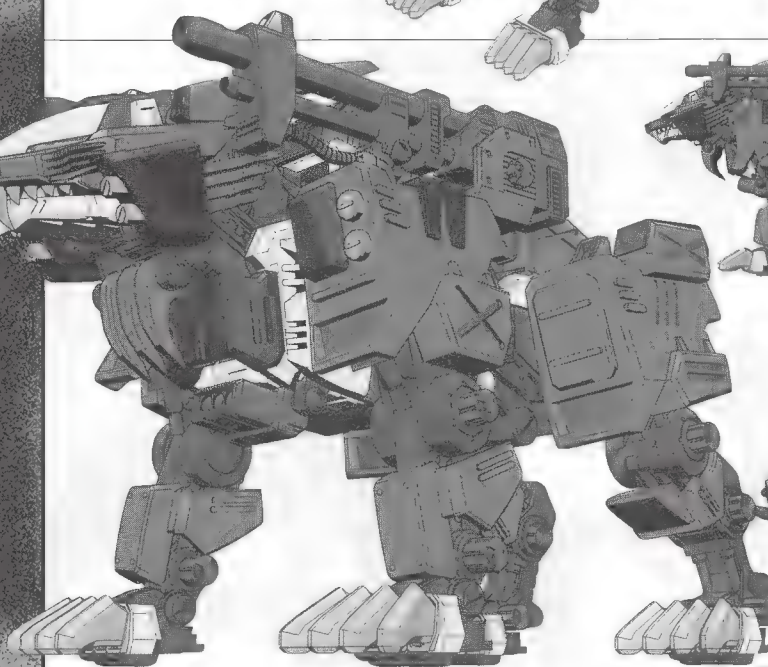
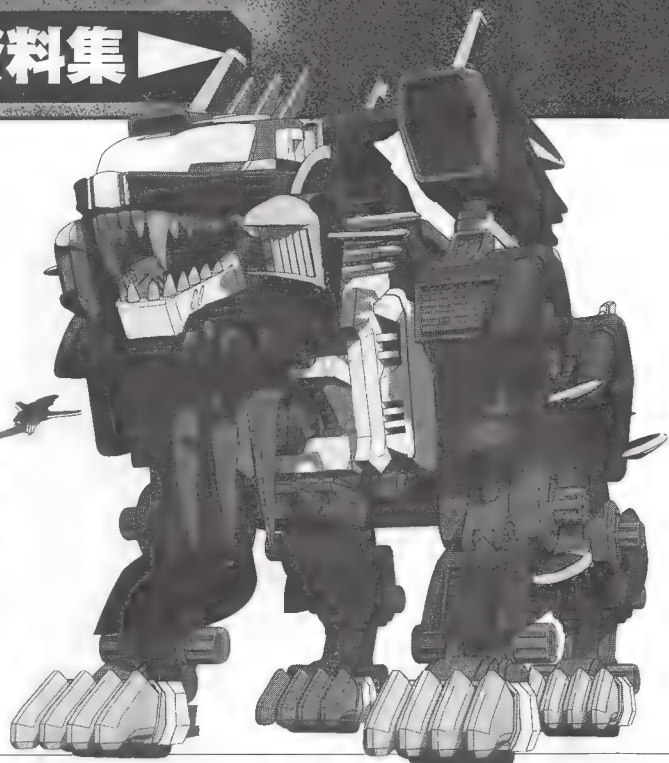


ゾイド・インフィニティ 設定資料集

LZイエーガー

型番 | CP-20
所属 | ヘルリック共和国機動陸軍特殊工作師団高速戦闘隊
タイプ | ライオン型
全長 | 24.1メートル
全高 | 10.8メートル
重量 | 132.0トン
最高速度 | 330km/h

■CASを搭載したLZは、装甲と武装を換装させることによってさまざまな形態が取れる。このLZの超高速戦闘形態が、LZイエーガーだ。最高速度330km/hという驚異的なスピードは、2基の大型イオンブースターの武装によるもの。効率的でスムーズに加速でき、角度がスムーズに調整できるのが特徴で、急停止や高速走行中の方向転換も自在。LZイエーガーはただ直線スピードの速い機体ではなく、あらゆる陸上の地形の戦闘に適應できるだけの運動性能を備えている。



LZパンツァー

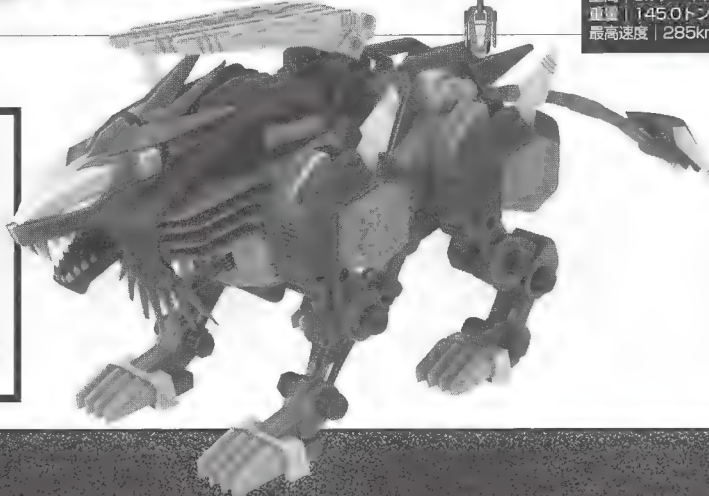
型番 | CP-21
所属 | ヘルリック共和国機動陸軍特殊工作師団高速戦闘隊
タイプ | ライオン型
全長 | 23.3メートル
全高 | 9.7メートル
重量 | 145.0トン
最高速度 | 285km/h

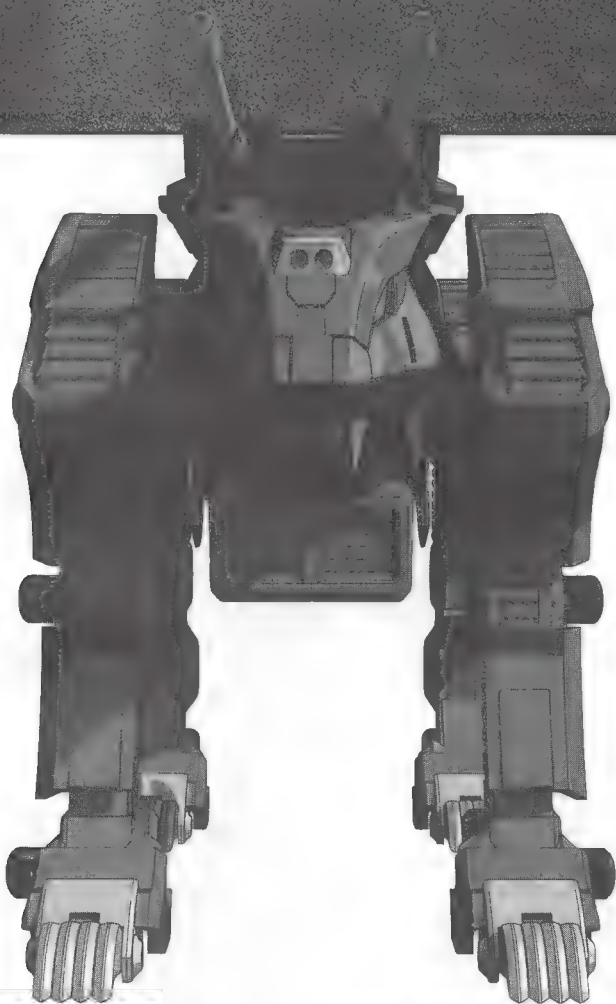
■CASを搭載したLZは、装甲と武装を換装させることによってさまざまな形態を取らせることができる。このライガーゼロの第3武装形態、砲撃戦闘に特化した形態が、LZパンツァーである。砲撃に突出した機体だけに、武装の火力は圧倒的。ハイブリッドキャノン2門、6連装マイクロホーミングミサイルポッド4門、3連装マイクロホーミングミサイルポッド2門、3連装グレネードランチャーetc……という重武装ぶりだ。射撃戦が有利と見られる「ゾイドインフィニティ」では、その真価を十分発揮できそうだ。

LZイクス

型番 | EZ-054
所属 | ネオゼンバス帝国機動陸軍特殊工作師団高速戦闘隊
タイプ | ライオン型
全長 | 24.0メートル
全高 | 9.8メートル
重量 | 115.0トン
最高速度 | 315km/h

■ヘルリック共和国軍の高速ゾイドとして有名なライガーゼロシリーズだが、ネオゼンバス帝国軍も同等もしくはそれ以上の力を保有するに至った。それがこのLZイクスである。ライガーゼロを素体としているため、その機動性の高さは言うまでもないだろう。特筆すべき点は、イクスのステルス性能だ。防衛網をもやすやすとかいくぐる光学迷彩機能を駆使した電光石火の破壊活動は、共和国軍を混乱に陥れたという。武装面では、エレクトロンドライバーという電撃発生兵器、近距離格闘用のスタンブレードなどを搭載している。

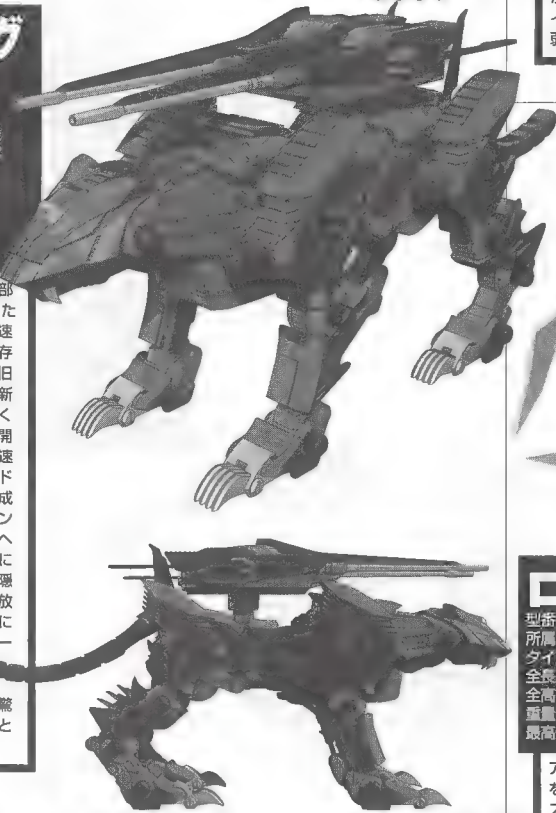




ライトニング サイクス

型番 | EZ-035
所属 | ガイロス帝国機動陸
軍特殊工作師団高速戦闘隊
タイプ | チーター型
全長 | 18.4メートル
全高 | 8.8メートル
重量 | 65.0トン
最高速度 | 325km/h

■ガイロス帝国の高速部隊の一翼を担っていた「ヘルキャット」は、高速移動ゾイドの草分け的存在であった。しかし、旧式故に次第に共和国の新鋭ゾイドに対抗できなくなっていた。そこで、開発中であった次世代高速ゾイドに、オーガノイドシステムを取り入れ完成させたのが、「ライトニングサイクス」である。「ヘルキャット」同様、脚部には消音機能が施され、隠密性を高めるために熱放射が抑えられているのに加え、新たに背部にブースターを搭載することにより、最高速度325km/hという驚異のスピードを得ることに成功した。



マトリクスドラゴン

型番 | 無し
所属 | データ無し
タイプ | ドラゴン型
全長 | 10.8メートル
全高 | 13.7メートル
重量 | 60.2トン
最高速度 | マッハ1.8

■民間企業ZOITEC社によって開発された、「BLOX」と呼ばれる人工ゾイド。BLOXシリーズの中でも、複数のBLOXゾイドのパーツを分離、再連結して、全く別の形態のゾイドへとチェンジマイズ(変形)させるというコンセプトで設計されたゾイド

がマトリクスドラゴンである。四体のBLOX(レオブレイス、ウオングリア、モサスレッジ、ナイトワイズ)が大型ドラゴンに変形、圧倒的な火力を誇りあらゆる地形で活躍できる。唯一の弱点は機動性重視の形態のため装甲パーツが少なく、防御力が低下していることである。



ロードゲイル

型番 | BZ-011
所属 | データ無し
タイプ | ガーゴイル型
全長 | 11.5メートル
全高 | 10.8メートル
重量 | 45.0トン
最高速度 | マッハ2.5

■BLOXシリーズのキメラタイプは高い強い戦闘力を持つ反面、パイロットによって制御不能な無人機であり、ときに暴走することもあった。必然的に有人タイプのキメラ開発計画が決定し、これによりキメラ初の有人機としてロール

アウトされたゾイドがロードゲイルである。ロードゲイルは、無人機である第一世代キメラをコントロールする指揮官クラスのキメラBLOXだ。武装面での特徴は左腕のエクシジャースと、右腕のマグネイズピア。この二つの武装を組み合わせた近距離攻撃のバイドラッシングという必殺技を繰り出すことが可能だ。

ゾイド・インフィニティ 設定資料集



バーサークフューラー

型番 | EZ-049
所属 | ガイロス帝国機動陸軍鉄竜騎兵団
機体タイプ | ティラノサウルス型
全長 | 22.7メートル
全高 | 12.3メートル
重量 | 127.0トン
最高速度 | 340km/h

■バーサークフューラーは、野生体ゾイドのゾイドコアを基にガイロス帝国が開発したゾイド。ガイロス帝国

最強の部隊「鉄竜騎兵団（後のネオゼナバス帝国）」を率いる旗艦ゾイドで、射撃、格闘に併用可能な多目的兵器バスタークロウを背面に実装している。バスタークロウはドリル兵器でもあるため、ドリル・ファンは一度は搭乗せねばならない機体だ。

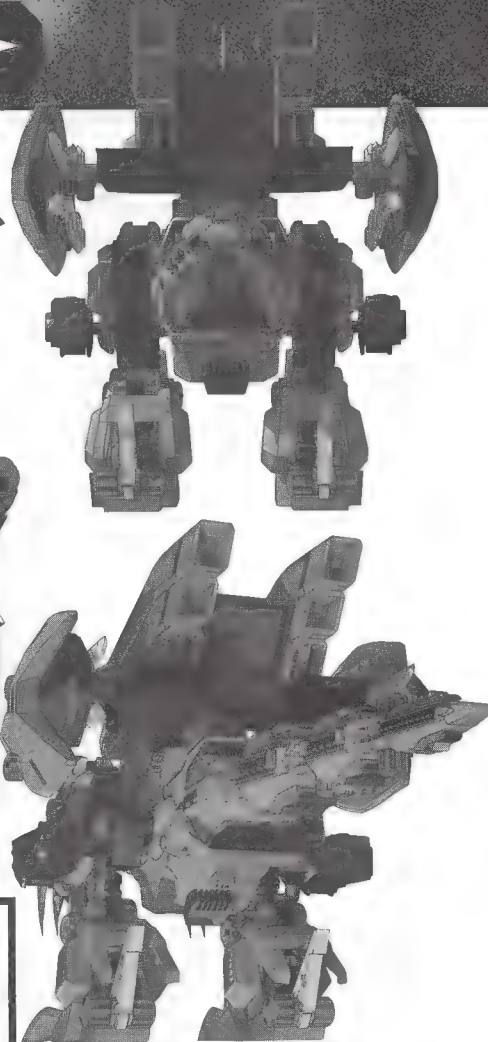
また、ライガーゼロと同じくCAS（チェンジングアーマーシステム）を採用しているのもバーサークフューラーの特徴。換装ユニットを装着させることで、シュトルムという高速戦闘形態を取ることもできる。

BFシュトルム

型番 | CP-27
所属 | ネオゼナバス帝国軍団機動陸軍装甲師団強襲機動隊
機体タイプ | ティラノサウルス型
全長 | 23.4メートル
全高 | 14.4メートル
重量 | 140.0トン
最高速度 | 450km/h

■先に述べたバーサークフューラーが換装ユニットの装着により

高速戦闘形態をBFシュトルムと呼ぶ。陸上ゾイドの中ではトップクラスの最高速度450km/hという圧倒的なスピードを誇るが、パイロットの身体には著しい負担をかけてしまう。主要武器はエクスブレイカー、ストライクロー、ストライクスマッシュテイル、ストライクレーザークロー、エレクトロンファンクなど格闘戦に特化したものが数多く実装されている。また、脚部に搭載された6基のスラスターにより、一定時間のホバリングも可能である。



ジェノブレイカー

型番 | EZ-034
所属 | ガイロス帝国機動陸軍特殊工作師団高速戦闘隊
機体タイプ | ティラノサウルス型
全長 | 23.0メートル
全高 | 13.7メートル
重量 | 137.5トン
最高速度 | 345km/h

■デスザウラー復活計画により創られたジェノザウラーをベースに、ヘリック共和国軍のブレードライガーとジェノザウラーの戦闘データをインプットして再調整したゾイドがジェノブレイカーだ。

カニのハサミにも似たエクスドライバーは、近接攻撃でも圧倒的なパフォーマンスを誇る。また、機体の左右に装着されたフリーラウンドシールドにより、ディフェンス面でもジェノザウラーから大幅な進化を遂げた。背面のウイングスラスターにより、機動性能もアップしている。アニメ版ZOIDSではレイヴンというキャラクターが搭乗し、主人公のライバル機体として活躍した。

ゴジュラス・ジ・オーガ

型番 RZ-001T0

所属 ヘルリック共和国機動率軍機甲師団強襲戦隊

機体タイプ 恐竜型

全長 34.6メートル

全高 21.0メートル

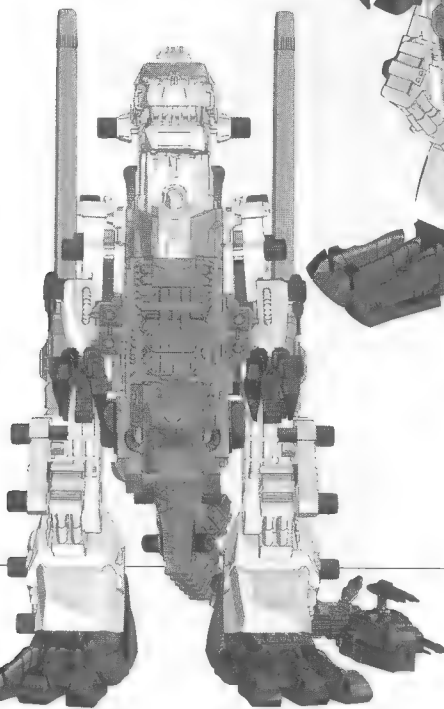
重量 287.0トン

最高速度 125km/h

■ゴジュラス・ジ・オーガは古代文明の超技術「オーガノイドシステム」をゴジュラスに搭載・強化したゾイドである。

ゴジュラスと性能を比較したところ、実に5〜10倍のアップグレードに成功した。だが、強化の過程で狂暴性も増幅。長らくこのゾイドに適するパイロットはいなかったが、アニメ版ZOIDSでは、アーバインというキャラクターがゴジュラス・ジ・オーガを乗りこなすことに成功している。

武装面では、超大型のキャノン砲が未曾有の破壊力を持つ。背面のエネルギータンクの実装により、キャノン砲の連射性も大きく引き上げられた。



ゴジュラスギガ

型番 RZ-064

所属 ヘルリック共和国武器開発局

機体タイプ ギガノトサウルス型

全長 29.5メートル

全高 17.0メートル

重量 200.0トン

最高速度 95km/h

■ゴジュラスギガは、希少種で巨大な「ギガノトサウルス野生体」をベースにした戦闘機械獣である。格闘モードから追撃モードへと変形することで、巨大ゾイドの常識を超える機動性を得た怪物メカだ。このスピードにより、爆発的な格闘能力を最大限に発揮。量産型デスティングーをも一撃で破壊したという記録も残っている。さらに自らの命と引き替えに一度だけ撃てる封印武装「32門ゾイド核砲」は、デスザウラーの大口径荷電粒子砲すらはるかに上回る威力をもつ。まさに、共和国軍の決戦兵器と呼ぶにふさわしい機体なのである。

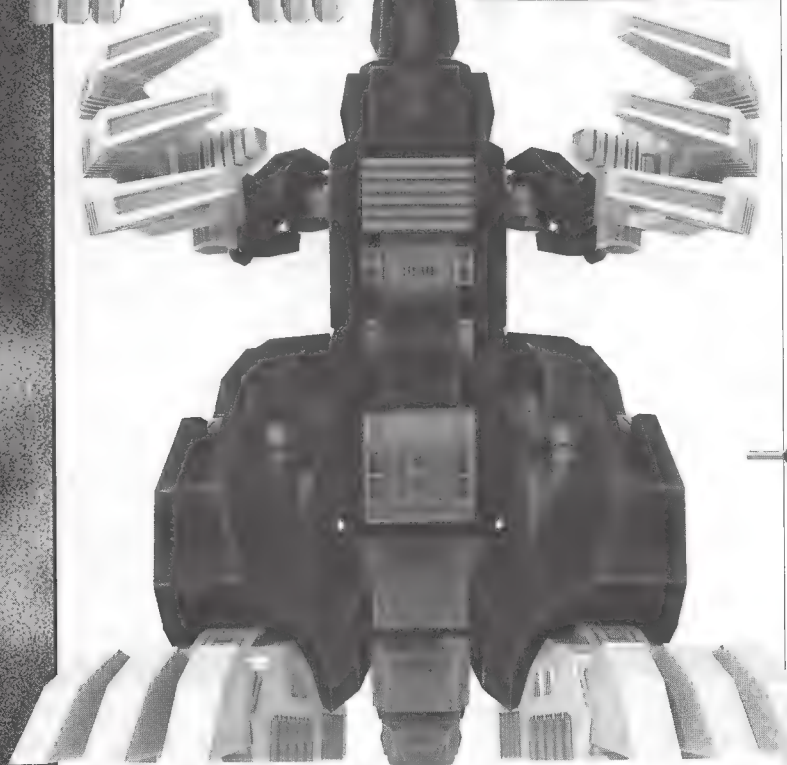
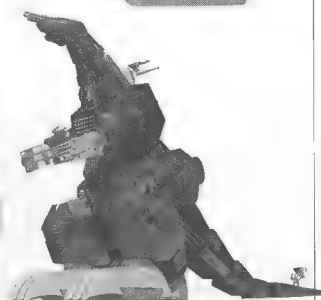
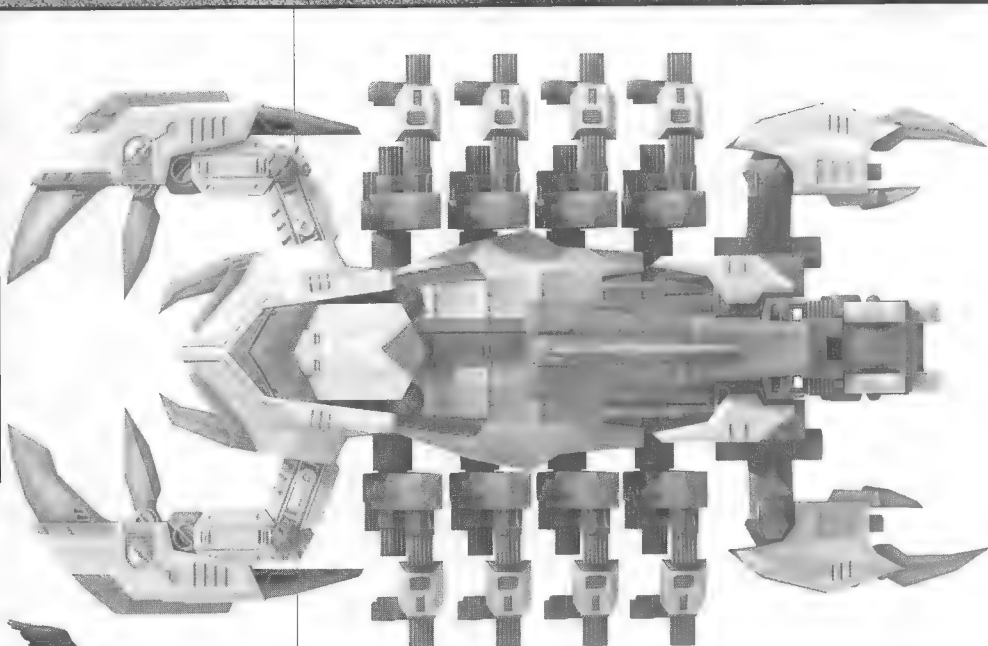
格闘能力を最大限に発揮。量産型デスティングーをも一撃で破壊したという記録も残っている。さらに自らの命と引き替えに一度だけ撃てる封印武装「32門ゾイド核砲」は、デスザウラーの大口径荷電粒子砲すらはるかに上回る威力をもつ。まさに、共和国軍の決戦兵器と呼ぶにふさわしい機体なのである。

デスザウラー

型番 | EZ-021
所属 | ガイロス帝国機動陸軍装甲師団強襲戦隊
機体タイプ | 恐竜型
全長 | 32.4m
全高 | 21.0m
重量 | 400t
最高速度 | 90km/h

■帝国軍が総力を結集し完成させた、帝国軍最大最強のゾイドがデスザウラーだ。全身に武器を満載し、そのボディは超重装甲で守られており、いかなる砲弾、ミサイル、ビーム砲による攻撃も寄せ付けない。

デスザウラーには格闘戦用の巨大な爪、電磁クローや強力な尾、加圧力衝撃ティルなどが装備されているが最大の武器は頭部の荷電粒子砲である。荷電粒子砲は空気中の静電気を背中中の巨大なインテークファンで吸入、体内においてエネルギーに変換し、粒子ビームとして発射するという超強力な破壊力を持つ兵器である。



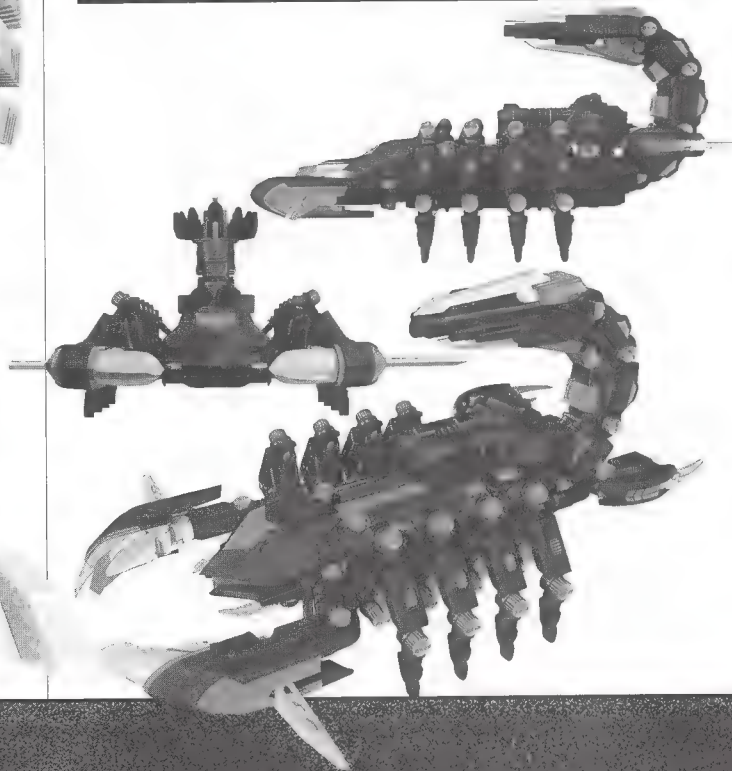
デススティンガーZS

所属 | (勢力には属さないザルカ博士が調整したため、所属は無し)
機体タイプ | 海サンリ型
全長 | 不明
全高 | 不明
重量 | 不明
最高速度 | 不明

■デススティンガーZSは「ゾイド妄想戦記～STORY13 呪われた島」という物語に登場するゾイドである。呪われた島、ニカイドス島。この島で、滅亡したゼネバス帝国の亡霊、科学者ザルカはゾイド

の強化、改造に狂気を持って取り組んでいた。目的は大陸の者たちに鉄槌を下し、自分の研究を惑星Zに知らしめることであった。

このデススティンガーZSは、オリジナルのEZ-036 デススティンガーが自らの本能と意思で活動、自己増殖までする悪魔と化してしまったのに対し、ゾイドコアにザルカの技術で確にリミッターを掛け、最強＆操作性を両立させた機体である。



今月のテーマ『バトルクライマックス!』



好きな選手に好きな技を習得させて闘うトレーディングカード対戦ゲーム。ゲームとしての面白さで、プロレスに興味の無かった人をプロレスファンにしてしまった、なんて話も。

街頭闘脳 遊戯語録

が い と う で ん の う ゆ う ぎ こ ろ く

担当: 漁人
イラスト: 増田幹生

元気ですかーッ!! 今回のお題は「バトルクライマックス!」。パワーアップバージョンから登場した新語から、あまり大きな声では言いたくないプロレス界の隠語まで、こっそり紹介。タブーなんで。ホントに。

か行

ガチンコ(がちんこ) gachinko

□テクニク□

観客興奮度を考えず、相手へ、方的にダメージを与えて勝つことのみを目的としたプレイスタイル。相手との信頼関係の中で迫力ある攻防を観客に魅せる従来のプロレスに対して、相手をたたき伏せることを目的とした闘いを指すプロレス界の隠語。元は角界で使われていた言葉で、いわゆる「八百長」ではない、真剣勝負の取り組みを指す。最近では割と一般的に使われる言葉であるが、本来は素人が口にするようなものではない。(例)セメントマッチ、シュートマッチ



観客興奮度(かんきやくこうふんど) excitement gauge

□システム□

画面右端に表示されている、観客の興奮を表すゲージ。これが高いほど興行収益が増え、団体・選手の人気も上がりやすくなる。原則的に「興行重視スタイル」ではプレイヤー同士が高めあい、「勝利重視」ではお互いが奪い合うものとなる。プレイヤーの考えだいで現在は現在闘っているレスラーの体力ゲージよりも重要なゲージだが、技が相手とかみ合わないまま泥試合が展開すると、両者ともに盛り上がりながら倒れになってしまうことも少なくない。相手があつてはじめて成立するところがプロレスの面白ところでもあり、難しいところだといえるだろう。

興行重視(こうぎょうじゅうし) gachinko

entertainment style

□システム□

パワーアップバージョンより導入された、ゲームの開始時に選択できる2種類の試合スタイルの内の一つ。うまく相手と攻防をかみ合わせ、観客興奮度をガンガン上げたプレイヤーのために用意されたスタイルなのだが、徹底的に勝利を狙うプレイヤーはこれらのスタイルを選択することが多い。興行収益の究極を目指すプレイヤーにとつて彼らはエネミー以外の何者でもないが、盛り上げか? ガチンコか? そんな探り合いをしながら観客興奮度の究極を目指す緊張感ももう、方の「勝利重視スタイル」では味わえない。これはこれで魅力といえなくもないだろう。(例)勝利重視

コスト(コスト) cost

□システム□

技を出すために必要なポイント。基本的には技を出すたびに2ポイントずつゲージがたまっていく。これがたかさんたまるという技を出すことができるが、相手のコストは表示されないの、思い通りの試合を組み立てるには相手の行動をよく見てコスト計算をしないといけない。

さ行

サクセスレート(success rate)

□システム□

同じレベルの技を出し合ったときに表示される、勝ちやすさを表す数値。出した技のコストと習得度によりゲーム中で算出され、これを元にランダム要素が加わってどちらが勝つか決まる。パワーアップバージョンでは習得度の高い技が勝ちやすくなるように若干調整されたようだが、必ず同条件で毎回勝つとは限らない。220% vs 50% で負けたときなどは、11% の行ないを改めた方がいいのかと思ってしまう。

塩(しお) salt

□プレイヤー□

つまらない試合や、それを行なうプレイヤーなどに付ける接頭語。つまらない試合やそれを行なう選手などを指す「しょっぱい」という角界、プロレス界の隠語に由来する。例: さっきの試合全然かみ合わなくて塩試合になっちゃったよ……

勝利重視(しょうりじゅうし) shoudo fight style

□システム□

パワーアップバージョンより導入された2種類の試合スタイルの内の一つ。観客興奮度の基準に調整が加えられており、自分の技が当たると盛り上がり、相手の技が当たると冷めるようになっていく。そのため勝った方の観客はかなり盛り上がるが、負けた方の観客興奮度は見るも無残な結果になることが多い。リスクは大きい、試合スタイル選択が無かった前バージョンで肩身の狭い思いをしていた勝利重視プレイヤーはここでプレイしている。



ゼロ受け(ぜろうけ) zero catch

□テクニク□

両プレイヤーが、消費コスト0の基本技と受けを交互に出し合うことで観客興奮度を上げつつコストをためる、興行重視スタイルでは必須ともいえるテクニク。序盤でゼロ受けに応じずにレベル2技などを出ると、ガチンコ試合の幕開けとなるケースが多い。これを使って相手の出方を探り合う様は、現実のプロレスのようでもある。

デ語のツボ



「カードゲーム」は、プロレスゲームである。試合は、選手同士が、技を繰り出す。技は、カードゲームのルールで決まる。技は、カードゲームのルールで決まる。技は、カードゲームのルールで決まる。

本作のカードゲームは、プロレスゲームである。試合は、選手同士が、技を繰り出す。技は、カードゲームのルールで決まる。技は、カードゲームのルールで決まる。技は、カードゲームのルールで決まる。

本作のカードゲームは、プロレスゲームである。試合は、選手同士が、技を繰り出す。技は、カードゲームのルールで決まる。技は、カードゲームのルールで決まる。技は、カードゲームのルールで決まる。

次号予告 & 質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「ネットワーク」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。アンケートのSMでもよいので、Dシジと送って下さいね～

宛先は、〒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「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールは script@arcadiamagazine.com まで

た行

得意技 (ひんげん) favorite hold

□ システム

選手の得意な技として設定されている技。原則的には、どんな選手にも自由に技を習得させられる本作だが、得意技に設定された技を習得させた方が観客が盛り上がりやすい。選手ごとの得意技設定は、実際のプロレスでの得意技のつとっている……はずなのだが、「なぜコレが得意技じゃないんだ!？」と嘆く声も少なくない。前バージョンでは、技カードの写真で写っているそのレスラーが使っているからといって、そのレスラーの得意技設定であるとは限らなかったが、パワーアップバージョンではカードの写真で技を使っている選手は、そのカードの得意技として使えるようになった。また、邪道の「クロスフェイス・オブ・J・A・D・O」と「ナガタロツク(II)」、斉藤彰後の「スイクルデス」と「延髄斬り」など、名前は違っても技を行なう形が同じ技も、得意技として設定されているようだ。

□ テクニク

ほかのプレイヤーとカードを交換す

ること。現在、自分が欲しいカードを持っているが、不要なカードがあまってしまうときに発生する。トレーニングカードゲームで基本的な行為として見られる行動。希少価値の高いレアカード(キラカード)が盛んに交換されているようだ。以前はカード1枚を渡してカード1枚をもらいう1対1のトレードが主流だったが、多くのカードが出回った今では、レア技カード2枚とレア選手カード1枚、などの変則的なトレードも多い。「キラ小橋選手ならシラ技4枚と交換します」といった具合にトレードレートも自然発生しており、これをあまりにも無視した自分だけに有利なトレードは、敵相手を食い物にする「トレード」として嫌われる。

トレーニング (れいんぎん) training

□ システム

試合開始前に3回挑戦できる、選手を鍛えるイベント。パワー、スピード、テクニク、タフを鍛える基礎トレーニングと、技の習得度を上げる技練習が存在する。技の習得度が上がると威力が上がるだけでなく、観客へのアピール度も上昇する。見た目の美しさ、技の説得力に磨きをかけているのであろう。どのトレーニングもランダムで高い成果

が出たり今一つ成果が出なかったりする。トレーニングの失敗はだれもが悔みずる悔しさだが、中でもタフの基礎トレーニングに失敗して愛用の選手がサンドバッグに吹き飛ばされる光景は、悔しさを超え、寂しい笑いさえ込み上げてくるほど。

は行

ブースト (ぶースと) boost

□ システム

1試合中に2回まで使える、渾身の技に込められた特殊能力。技カードをスラッシュした後、筐体の青いボタンを押すと発動する。レベル1～3の3すくみを逆転させる投げブースト、コストを大幅にためる関節ブースト、スピリットを増加させる打撃ブーストがある。



ま行

マックス・倉井 (まくす・くらい)

□ キャラクター

本作のイメージキャラクターでもある覆面レスラー。あるときはトレーニングの鬼コーチとして、あるときは初心者に試合を手ほどきする先輩と

して活躍する。しかしその真の姿は、WABC認定シニアヘビー&ビー級二冠王者、団体、選手の人気が上ると彼の持つベルトへの挑戦権が得られるが、うかつに挑戦すると、そのあまりの強さで所属選手の戦線にキズを付けられてしまう。プレイヤーのスラッシュしたカードが見えなくなるかなんならシラカットと無作為な技のセレクト、そして徹底して容赦ない「レベル1」技フィニッシュを駆使して「マックス・倉井」の異名をほしいままにしている。

ら行

ラッシュ (らっしゅ) rush

□ システム

同じカードを1ターンに2度スラッシュする(Wスラッシュ)と発動する連続攻撃のこと。中は通常の3すくみとは異なり、相手が自分と同じコストの技をぶつけてくるまで攻撃が決まり続ける。しかしコストの高い大技につないだときにしか継続せず、前のターンよりコストの低い技を出した時点で終了してしまう。中盤から後半にどんな技を出すかでプレイヤーの個性が決まってくる。

アーケードゲーム ライブワーク

Text: 小山祥之・koyama@VGL.jp
(協力: VGLプロジェクト/あまちゅあらいん)
第21回 虫たちの華麗な追いかけっこ

Lady Bug

てんとう虫を操作し、回転ドアを駆使しながら敵の追跡をかかわしてドットを食べていくアクションゲーム



突然現れた
てんとう虫のゲーム

81年秋、東京の晴海でAM
ショーが開催された。

「インベーター」ブームから
3年、ブームで繁盛した店が
次々と消え、一時的ながらゲ
ーム店へと業種転換したパチ
ンコ屋や喫茶店が元の姿に戻
っていった。

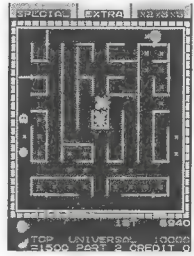
業界は厳しい状況の中では
あったが、AMショーは多くの
新作が発表されるイベント
ということもあり、オペレー
ターの注目は高かった。

しかし、新作の多くは続編
や既存のヒットゲームの枠か
ら抜けられないものばかりで
会場では宇宙を舞台にしたシ
ューティングゲームと迷路型
アクションゲームが多数出展
されていた。

79年の「ヘッドオン」に始ま
り、80年の「バックマン」で人
気ジャンルとなったいわゆる

迷路自体を操作する
戦略的ゲーム

ドットイートゲームは、当時
の市場では「バックマン」とそ
の亜流種ばかりが目立つ状態
であった。しかし、その会場
で新鮮さを感じさせるドット
イートの新作が発表された。
作ったメーカーは、当時業
務用ゲームの大手メーカーで
あったユニバーサル。画面は
「見「バックマン」風の固定画
面で、主人公はてんとう虫。
「レディバグ」と名付けられ
たこのゲームは、それまでの
ドットイートゲームとはひと
味違った内容であった。



てんとう虫を操作し、敵と接触しな
いようにドットをすべて食べる固定
画面のドットイートゲーム。操作は
4方向レバー一本のみで行なう。敵
はステージ外周のタイマーが一周す
るごとに一匹出現、ステージには回
転ドアが設置されていて、これでは
敵の追跡をかかわすのが力加。

ゲームは「てんとう虫のサ
ンパ」のフリーズとともに
スタート。ステージは迷路状
で、壁のところが「回転
ドア」になっているのがゲ
ームの特徴。回転ドアは、て
んとう虫が通過すると縦や横
に向きを変える。そして同じ
ドアをグルグル回転させるこ
とも可能だ。

ゲームが始まると中央の巣
から敵が出現。敵が来そうな
方向をドアでふさぎ、穴熊に
近い状態で手近なドットを食
べるのがセオリーだった。

ステージのクリア条件は全
ドットを食べることだが、敵
の動きも速い。そして回転ド
アで敵を閉じこめることはで
きず、最低一カ所は抜けられ
る道が残されている。またス
テージには「ドクロ」が配置さ
れており、これを食べると敵

は死んでしまう。敵がドクロ
に突っ込むように誘導するの
が手であった。しかし間違っ
て自分がドクロを食べてしま
うと、自機を失ってしまう。

「レディバグ」にはバックマ
ンのパワーえさに相当する
逆転アイテムが無い。代わり
に、敵が全部出払った後の巣
に置いてあるアイテムを食べ
れば、ボーナス得点とともに
敵を一定時間静止させられる。
また、ステージ上のハートは、
青い時に食べるとスコアの倍
率がアップ。同じく文字アイ
テムは黄色でEXTRAの文
字をそろえれば一機追加、赤
色でSPECIALをそろえ
れば1クレジットが追加され
た。しかし、赤色になるのは
一瞬で、取りたい文字が出な
かったりするなど、達成は至
難の業であった。敵をかわし
ながら絶妙のタイミングでア
イテムを取ると、瞬間的

な思考と反射神経が求められる
ゲームなのであった。



「レディバグ」をイメージしたイラスト
でてんとう虫はセクシーな女性に
という設定のようだ。

レディバグの遊び方

- てんとう虫を操作し、全てのドット(●)を捕まえます。
- ドクロ(☠)に当たると、敵の虫に襲われるかすると、てんとう虫は死にます。
- 回転ドアを使って敵の攻撃をかきよめます。(敵は、ドアを踏ませません)
- ボーナス(○)を黄色のとき取ると得点が2倍、3倍、5倍と増えます。
- E・X・T・R・Aを黄色のとき取ると、てんとう虫がひとつ追加されます。
- S・P・E・C・I・A・Lを黄色のとき取ると、1回再ゲームできます。

1000 1500 2000 2500 3000

「レディバグ」の純正イラスト(横タイ
プ)。資料では「レディバグ」だがこ
こでは「レディバグ」になっている。

「レディバグ」の作った流れ
虫や小動物という素材を使う
た同じタイプのチェイスゲー
ムとして「タービン」「コナ
ミ/81年やルバー」(オル
カ/83年)などがある。

「レディバグ」はユニバー
サル/82年
翌年発表された地中アクション
ゲーム「EXTRA」をそろえ
るファイチャーなどは「レディ
バグ」を継承している。



「スナックジャック」(ユニバ
ーサル/81年)
長足の奇想なキャラクター
「目録のジャック」を操作する
横スクロールアクション。レディ
バグと同時に発表されたが、
ヒットには至らなかった。

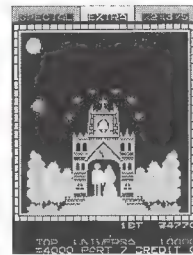
1クレジット追加の 太腹システム

一定の条件をクリアするとクレジットが追加されるシステムは、何も「レディバグ」が初めてではない。だれもがご存じのピンボールなどでは一定のスコアを超えた時や条件を満たした時に特定のターゲットに玉を当てるとクレジットが追加される。

古くはブロックくずしや風船割りゲームなど、初期のビデオゲームにも一定の得点で再ゲームとなるシステムが搭載されたものがあつたが、「レディバグ」は、スコア以外の条件で1クレジットが追加されるゲームの、草分け的な存在だった。

同社が82年に発売した「ミスターDOO!」シリーズでは、1クレジットが追加されるデータのアイテムが登場する。この流れは、メーカーは変わるが同じ開発者による後年の作品「ボンジャック」(デーカ)・「現デクモ」(84年)のスコア

インなどに継承されている。1クレジットのありがたみは、プレイ料金も違うため感じ方はさまざまであつただろうが、「もう一回遊ばます」というのは大胆なサービスだったのではないだろうか。



時代もゲームも 回り続ける

70年代から80年代前半にかけて、業務用のエレメカやビデオゲームで数々の名作を残したユニバーサルは、この時代が一つの転機であつた。80年に発売した「アメリカナ」などの同調式スロットマシンがヒットしたことに、アーケード機からスロットマシンに主力をシフトしようとしていた時期だったのだ。その後も「ミスターDOO!」

シリーズなどでヒットを重ね、多くのビデオゲームを作るが、80年代半ばにその主軸をパチスロなどのスロットマシン事業に移し、アーケード市場から撤退することとなる。

しかしそんなユニバーサルだが、スロット事業で大成を取め、ふたたびアーケードゲーム事業に復帰した。

今は「アルゼ」と社名を変えたユニバーサル。20年前にさまざまなアイデアを盛り込んだ新作で挑戦し続けた姿は、今となつては懐かしい。

スロットマシンという「回るモノ」を作っている現在のアルゼ。そのアルゼが昔、回転ドアをクルクル回すかわいいてんとう虫のゲームも作っていた、というのは単なる偶然ではないのかもしれない。



募集

「アーケードゲームライブラリ」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など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。古過ぎてわからないという方も多いでしょうが、今後は80年代の人気レトロゲームを続々と紹介する予定です。質問は最近出会ったレトロゲームでもOK! それがかつたのか? どんな時代を歩んできたのかをゲーム研究のブロ集団であるAGLスタッフが調査して紹介します。

宛先はこちら

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料

参考資料:
「ゲームマシン」1981年・1982年(アミューズメント通信社)
「マイコンBAS」マガジン(アーケードゲームグラフィティ1)(講談社)
株式会社ユニバーサル、各社管内)1983年
オールドゲームの世界」シリーズ(流転堂)
「オールドビデオゲームリスト2003」(AMPグループ・アミューズメント)

【お知らせ】AGLコーナーや「オールドビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の裏面を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探検団」も開設中です。
http://am-j.co.jp E-Mail:amp@am-j.co.jp

レバーをペンに 持ちかえろ。

Amusement Journal

アミューズメント業界誌「月刊Amusement Journal」の
取材記者・情報提供者、登録開始。

将来そして今、AM業界を覗いてみたい方、
どしどしお問い合わせ下さい!!

提供内容

【新作稼働情報の提供】

期待の新作の出来や、稼働情報を主観たつぷりにレポートして下さい。

【ロケーション情報の提供】

いつも行く店はあることをしているよ! 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した、など客観的レポートなど。

君たちも一緒に誌面づくりに参加してみませんか!!

お問い合わせは

株式会社アミューズメント・ジャーナル

本社 〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町27番2号 第二ビル2階
大阪支社 〒530-0044 大阪市北区東天満1丁目11番13号 広垣ビル3階



本社 03-5728-8273 担当:焼田
大阪支社 06-4801-5860 担当:大島



Amusement Journal
好評発売中!!

9月号

アーケードゲーム業界のコアでレアな情報が満載!! <http://www.am-j.co.jp/>

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

今月はコナミ作品のリリースが盛りだくさん!
どれもアルバムの登場が望まれていたものばかりなので、
ファンにはたまらないラインナップだ。
また、当コーナーの名誉博士、“めがてん”細江氏の
寄稿論文も必読!

New Release

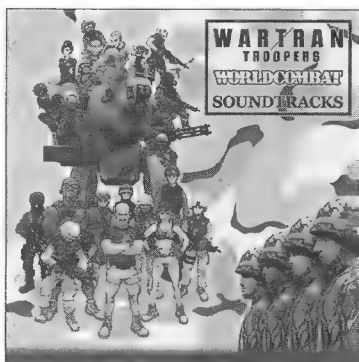


亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKI

コナミメディア Now On Sale (Web通販のみ) ¥2,940 (Tax In)

①三毛猫ロック ②林檎と蜂蜜 ③再会☆MAGIC 琉球ランデブー ④花
見で一杯 ⑤三毛猫ロック ⑥通り恋 ⑦林檎夫人 ⑧SUBTROPICAL
ZOO!! ⑨HONEY-BEE ⑩Ska Ska No.3 ⑪CASSANDRA ⑫ラブラギ
ウギ♥ ⑬スイマーズ ⑭less 全14曲

迫力あるホーンセクションと、くるくる表情を変え
るMAKIの魅力的なボーカルが、既にBEMANIシリ
ーズに無くてはならない存在となった彼ら。待望のアル
バムが、コナミスタイルのカスタムファクトリーで
商品化された。おなじみ“三毛猫ロック”“林檎と蜂蜜”
はもちろん、“林檎夫人”などのロングバージョン、そ
して新曲も収録。彼らのステージさながらの、楽しさ
& 妖しさにあふれた一枚。購入はコナミスタイルド
ットコムで。→<http://www.konamistyle.com/>



ウォートラン・トルーパーズ/ワールドコンバット サウンドトラック

コナミメディア Now On Sale (Web通販のみ) ¥2,625 (Tax In)

【ウォートラン・トルーパーズ】①WARTRAN CADENCE ②ウォートラン・
メインテーマ-アクトデモVER ③BRIEFING ④MISSION CLEAR ⑤テ
リーのテーマ ⑥TANKのテーマ ⑦ブッチョのテーマ ⑧HF-03B (プ
ルトのテーマ) ⑨ハーネマンのテーマ ⑩オデッサのテーマ ほか、
全20曲
【ワールドコンバット】⑪ワールドコンバットメインテーマ ⑫DRUM ROLL
1 ⑬OPERATION WAS A FAILURE ⑭START THE OPERATION ⑮
SPECIAL FORCE ⑯DEAD LINE ⑰BATTLE TANK ⑱JUNGLE REGION
⑲GO! ATTACK! ⑳緊急事態発生! ほか、全19曲

コナミのガンシューティング2タイトルを収録し
た、お得なサントラCD。軍隊的な側面にスポットを
当てた『ワールドコンバット』、軍事訓練を主としつ
つ、近未来的という設定を活かしてSF的なモチーフ
も導入した『ウォートラン・トルーパーズ』。同じガン
シューでも音楽的にはかなり表情が違っているの
で、それを感じながら聞いてみるのも面白いだろう。
こちらも、コナミスタイルドットコムでの通販限定と
なっている。→<http://www.konamistyle.com/>



pop'n music artist collection 2DAYS デイズゴゴチ

コナミメディア/KOLA-077 Now On Sale ¥3,059 (Tax In)

①spring〜R246 V edition〜 ②シルシ ③レモン・ソーダ ④Paradise
is Blue? ⑤真昼の花火 ⑥貴女にあって、私にないもの ⑦ラジオノス
スメ ⑧SUMMER TIME ⑨夢心地 ⑩わたしのからだ ⑪なつのむこう
⑫東京遊星 (とうきょうプラネット) 全12曲

ポップンミュージックのnatural bearやKiss
Summer Sistersなどの活動でおなじみのKiyommy
(Vocal)と、藤田亘 (Bass) が結成しているユニット、
2DAYS。そのアルバムが、ポップンのアーティストコ
レクションとして登場した。

明るく元気なnatural bearと、落ち着いた大人の雰
囲気を醸し出すKiyommy+Seiyaという全く表情の
異なるユニットで、ボーカリストとして定評があった
Kiyommy。ここでもさらなる実力をを見せてくれる。

テーマ:VGM作曲者が思うこと

細江“めがてん”慎治

6月号の「VGMラボ」インタビューに登場し、当研究所の名誉博士を引き受けてくれた細江氏。今月は名誉博士として、研究論文を発表してくれた。その記念すべき第1弾は、常にVGM業界の中心を見続けてきた博士ならではの、「VGM作曲者の視点から見たVGM」というテーマ。今月は、ちょっと真面目にVGM(アーケードゲーム)業界を見渡してみようではないか。



VGM制作時にコンポーザーは考える。「どうしてこれだろうか」その前に作成する担当者の立場的な問題はあろうけど……。

企画者から「●●みたいな曲にしてよ」と言われてしまつては考える余地が無い。企画者ぐらゐならまだ良い。これがクライアントと呼ばれる人から言われたら、高確率でそうせざるを得ない。

仮にコンポーザーの自由だという前提で話を進めるが、まずはVGMの制作で曲だけ考えれば良い(大半はそれでもいいが)というわけでもない。例えば、その音楽を鳴らすためのプログラムの仕様とか、各所のROM容量とかも考えた上で、音楽自体の方向性の選定に入ることも少なくない(言はね)。

昔の方がそういった考察をする余地が多々あつて楽しかつたけど、最近はそういった遊びを考える部分が薄いような気がする(実際にそういうケースが多い)。

最近はずつかり音楽もストリーム(CD)同等の音化してきて、VGMを作っているという感覚がとて薄くなつてしまつた。もちろんそれもVGMではあるけど物足りなさや、ゲームと融合した感じが希薄なイメージが、作っている方にもある。

ストリームでの音楽は安くも作れるし高くも作れる。良くいえば間口が広がつたともいうけど、質が落ちたとも取れる。それまでのストリーム以外の制作手法で音楽を作るといふより、データを作るという手法だと制作時間は必要だけれど、かなり時間をかけて作り込まないと完成しない。つまりは安く作れない(作りようがない)。安からう恵からうというわけではないが、ストリームの方がその作り込みの下限が非常に低い。もちろんストリームだつて作り込んで練りまわれば、より素晴らしい作品に仕上がるのは分かつているが、予算や時間が許さないケースは多々ある。この辺が近年のVGM離れの原因の一つかもしれない。その中に自分も居るといふのは確かながさう困つた問題だ(背に腹は……と言いたいところですが)。

内輪でよく話すネタなんだけど、VGMを作る人で若い人って増えないよね。ココでい

VGMつていうのはBGMではないとしてですが、もちろん例外もあるけど、自分たちの世代より上にいくと、多くは引退して管理職。見渡すと、同じジェネレーションの人が多く現役で残っている(それでも一部の人間だけ)。考えてみると、VGMというかゲーム自体の高度成長期に現役だつたかどうか。これに起因する現象なのかと考える。ほら、日本自体が高度成長期の時に、多くのメーカーが急激に育つたじゃないですか。そんな感じじゃないですかね? もちろん自分の推測だし、当てはまらない人はたくさんいるけど。

となると、新世代の人はどうなつてくるかという、新しいVGMを作つてゐるんですな。きつと……。ただそれが現状のVGMファン(若手レトロファン)がVGMと認めるのかどうか? そんな感じでしょうか? こんなことを書いている自分が、最近アーケードのゲームに携わつてないこの問題はアリですかね……。

アノころのVGMつて何だろう? 思うにゲーム自体の映像と音が対等のレベルにあつたんじゃないかと考える。16ドット×16ドットのキヤにアノ音。そのバランス、マッチングがよく融合したんじゃないでしょうか?

レゲーなのに、出てくる音が荘厳な生音のオーケストラと生々しい効果音つたら違和感を感じるだろうし、写実的映像に当時のVGMの電子音も、よっぽど意図的ではない限りバランスの悪さが気になるだろうかと。

そう考えると、音質という面では二度とアノころには戻れないかもしれない。これまたすべてとはいませんが……。ところでアノころとは何でしょうか? もしかしたら長時間(期間)同じゲームを遊んで、バブロフの犬のようになつてたりして? いやいや名作が多かつたよね。

そんなわけでもないんだけど話を振つておいていうのもなんだけど、VGMつていったい何でしょうか? 長らく現役で作り続けている自分としては正直判断ができません。ほら、1年ぶりに会った友達の変化は分かつて、隣に座つてゐる同僚の変化は解らないじゃないですか?

自分にとって、今も昔もVGMの存在は少し

て変化無く。変わったのはハードの性能とか、制作に許された時間や多少の要望とか……?

まあそれでもほら、最近でも「ボーダーダウン」や「怒首領蜂大往生」や「レイディアンツ」や「ルバーガン」のような素晴らしいVGMがあるじゃないですか。どちらかというと、そういった名作を入れる器(ゲーム)が減つてしまつたよね。器がたぶんさんあれば、VGMはまだまだ面白くなりそうなんだけどもね? なんとかありませんかね。

別に今のアーケード市場に文句いふつもりはないけど、インカム一辺倒つていうのもどうなんでしょうか? そりやインカムが上がらなければ店がつぶれてしまひますか……。

「で? 何?」と突つ込まれる状態でシメとなりますが、VGMのことを考えていたら自分も聞き直したくなりました。改めて聞いてみると、今度は遊んでみたくなつてきた。VGMはやはりゲームあつてこそ成り立つ音楽ですね。しかも多くのVGMは、アーケードゲームならではのプレイタイムの制約が、音楽をコンパクトに濃縮してあつて気持ちいい。この濃さが命かもしれませぬ。結論! 「VGM」濃い! で、何の話でしたっけ? おまつさまでした。



細江慎治(ほそえしんじ)

ナムコ時代は『ドラゴンスピリット』、『アサルト』など数多くのVGMを手掛ける。現在は音楽制作会社「スーパーバイブ」でアーケード、コンシューマー、PCなど、さまざまなフィールドのゲームミュージックを中心に音楽を制作する。近作は『beatmaniaIIDX』シリーズ、『激闘プロ野球』『テクニクビート』、コンシューマーでは『NARUTO-忍者大戦II』(PS2)など多岐にわたっている。

第十六回

Text by SEIYAMA

音楽コラム



SEIYAMA プロフィール:「GGK」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) かおハガキで、「どんたんとたん」係までお寄せください。お待ちしております。

どういふコトですか!!

……と、だれかに怒りをぶつけたくなるほど暑い今日このごろ、みなさんいかがお過ごしですか? (注: 8月上旬に書いています)

そそくさと始めます、第16回。

さて先月号で書いた通り、SEIYAMAはF1が大好きです。クルマが大好きです。という流れで、当然のごとくクルマを題材としたゲームも大好きです。「走りゲー」とか「ドラゲー」とかいわれる、アレです。

それこそ「トップビュー」が主流だった時代から愛好しています。いつしかコンシューマー機のスペック向上と共に、すっかり主戦場は自宅と化してしまいましたが、それでもたまにゲーセンに足を運んで、「あの」筐体を目にすると、体中の細胞が疼きます。ゲーセンに通い詰めていたころは、フロア内の全タイトルのベストラップを塗り替えるまで帰らない(帰れない)というぐらいハマっていました。SEIYAMAはどちらかというと「対人戦」よりも「自分との闘い」が好きなタイプですね。というより、コドモのころは「ドラゲー」は対戦できないのが当たり前でしたから、必然的にそうならざるを得なかった、ってだけのことですが。

にしても、時代に伴う進歩ってスゴイですよ。もうかつてのように「救急車と激突」したり、「コー

スアウトして爆発」したりしなくてもいいんですから。ヴィジュアル面も、操作性も、これでもかってぐらいリアル化の一途を辿ってますよね。筐体もしかり。今どきなかなお目にかかれないですよ。無限にクルクル回るステアリングって(←意味分かりますか?・笑)。

ハナシは戻りますが、ドラゲーに関してはスティック派です。タイムアタックにアツくなるタイプです。セクタータイム表示の1/1000秒に一喜一憂するオトコです。ライン取りにとことんこだわり、コーナリング中は呼吸を止めてます(前号参照)。

先ほど「主戦場は自宅」と書きましたが、ゲーム中は電話にも出ないほどの徹底ぶり、というかわしる着信音・パイプ共にオフ。そんなコトで「会心の走り」を無駄にしたいくないですからね(こういう時に限って「仕事の電話」だったりするの、与えられた試練」とすら思えてしまいます)。よく取扱説明書に書かれている「一時間に一回の小休止」なんて完全無視ですよ。

ちなみに自宅では「コントローラー派」です。あ、鼻で笑わないでください。ちゃんと理由があるんです。かつてはステアリング型のコントローラーで(もちろんペダルもセッティングして)やってたんですが、その直後にクルマに乗ったりすると……危ないんですよ。順応性があるのか無いのか、ヴァーチャルな世界からなかなか戻って来られない。という、そんな出掛ける間際までゲームするな、ってカンジなんです。以上のような理由により、コントローラーで興じています。

またもや前号に引き続き、湯水のように誌面を消費してしまった感が否めないのですが、こらでちょっと一石を投じてみたいと思います。常々感じていたのですが、「ドラゲーにBGMって、どうなのかな?」と思うわけです。リアルになればなるほど、そう思っちゃうのです。レース中にF1ドライバーが、音楽聴きながら走ってたなんてハナシは聞いたことが無いし、かつての名残(?)か、自分が実車を運転する時も、音楽を聴かないので余計にそう思えたりするんですよ。

そのあたりの考察も兼ねて、久しぶりにゲーセンで走ってこようかと思えます。といったトコロで次回に続く(当然クルマでは行きません←笑うトコ)。

LET'S GO AWAY (ADVERTISEMENT)



©1997 by wavemaster inc.

JASRAC 出0411166-401

今回の譜例は、レースゲームの草分け(?)ともいえる「DAYTONA USA」のアドバタイズ・デモ曲内の、あの有名なフレーズ部分です。

'70~'80sのアメリカン・ロックで定型的に使われた「SUS4→Mejor」というコード進行が使われています(譜例ではEsus4→E)。ちなみにこの「sus4」というコードは「係留和音」といい、4度音が3度音に解決しようとする性質を持っています。もし手近に楽器があつたら試してみてください。きっとこの「sus4」コード、なんだか落ち着かない感じに聞こえるはず。で、譜例のように(同じルート音を持つメジャー・コードに)解決すると、「ホッ」としますよ?



コガラン

はじめまして「コガラン」と申します。8年ほどゲーム会社を
さまよっていた関係で主にゲームのデザインをやっております。
ます。細かい場所までチマチマと描くのが好きです。ジャン
プルはメカ系が多いのですが、ファンタジーの背景、ゴス
プスター、ロゴなどの仕事経験もあります。昼間は2歳の息
子と遊び、夜は仕事で毎日です。今回の絵は最近ハマって
いる16フィギュアを参考に描いてみました。



ドミニカ

NATIONALITY: RUSSIA

BLOOD TYPE: O

OCCUPATION: SVR-
SPETSGRUPPA "A"

AGE: 41

WEIGHT: 120kg

HEIGHT: 176cm

HOBBY: COOKING

KOGARATSU

ホームページ「KOGARATSU'S LAIR」

アドレス: <http://www31.ocn.ne.jp/~kogaratsu/>

●今号のテーマ

「バーチャファイター」

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・アレンジしてもらったコーナーです。「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「D5R」

アドレス: <http://homepage3.nifty.com/d5r/>

Pandora
Charatie
パンドラキャラット・カイ

伊藤サツム

こんにちは。イラストレーターの伊藤サツムと申します。こ
ちらでは以前、サムライスピリッツやSPERO-Aなどのイ
ラストでお目にかかったかと思いますが、最近またボチボチ動き
出しましたので、よろしくお願ひ致します。さて「バーチャ
ファイター」を題材に、受検を控えたちやうど10年前、予備校サボって猛のよう
にハマリ狂った日々が思い出されます。懐かしいですね。



愛染
猛

骨法の達人!

→→P+Kで必殺の掌底だ!

チェーンスマーカ!



次号予告

次号、oga先生&
kassy先生登場!

テーマは
「ヴァンパイアセイヴァー」

VISGO.

ビスコ
くまー

残暑お見舞い申し上げます。夏休みを充実して過ごせましたか？ 早いものでもう9月です。風も涼しく感じるようになってきましたね。しかし季節の変わり目には体調を崩しやすいので体調管理に気を付けて今秋をお迎えください。

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



第一開発室
職務

前田 涼

東京「ますらおとめの対戦会」、大阪「ばんちょう杯」ともに参加者の皆さま、運営スタッフの皆さま、お疲れさまでした。基板提供にて協力させていただきましたが、お役に立てましたでしょうか？ さて「サム零」公式HPでは新コンテンツを設置いたしました。「サムライスピリッツ零〜黄泉の黎明〜」を週一で徐々に公開していきます。お見逃しなく。

<http://www.samurai-zero.jp/>



Warashi Inc.

重
佐々木

9月発売の「近代麻雀」にPS2版「兎・野性の闘牌 THE ARCADE 山城麻雀編」の記事がドーンと掲載されます！ ゲームのいろんな楽しみ方を日本プロ麻雀協会の古川亜矢プロが紹介してくれます。みなさんも記事を参考にいろんな楽しみ方を見つけてください！ ゲームの発売予定日は9月16日となりました！

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

TECMO

テコモ
つちー

秋といえばゲームの季節!! 今年もAMショー&TGSの時期がやってきました。AMショー、TGSともに出展しますのでぜひ遊びに来てください。どちらも「アッ!」と驚くような発表を予定していますので、お楽しみに!! またTGSでは一般のほか、物販コーナーでも出展します。「DOA」シリーズグッズなど販売しますので、そちらもよろしく!!

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

namco

ナムコ
新井

みんな、この号が出るたびにアミューズメントマシンショーだよ。ナムコブースは「鉄拳5」とか「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE」のイベントとかやるらしいから9月4日は東京ビッグサイトにゴーだ! つか、オレも遅刻しないように気を付けよう。

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

BANPRESTO

バンプレスト
たぐりん

9月といえば、アミューズメントマシンショー! 今回バンプレストは、2005年1月〜3月の新作プライズを発表します! 10月からテレビ放映が始まる「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」や「ウルトラマンネクスト」も早くもプライズに登場! ご期待ください! ちなみに一般公開日は9月4日(土)です。

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



セガ
メカトロ研究開発部
Taki

「ドラゴントレジャー」が装いも新たに「II」となって登場。新キャラの商人(プロワーズ)はすごい! 攻撃力、防御力とも戦士に次ぐ能力! 新連チャンシステム「ゴールドイーターチャンス」も導入! 私すーっと連チャン中(へへ) 公式サイト<http://www.segawow.com/dragon-treasure/>でネットランキングも開催中。ご期待ください。

<http://www.sega-mechatro.com/>

TAITO

(株)タイトー
専属MC
松岡 功主

さてと、いよいよJAMMAショーの季節ですね。タイトーブースでは「シネマデックルーレット」を中心に、数々のびっくり、どっきりで来てくれた皆さんが見て楽しんで帰ってもらえるブース作りを茶坊頭と一緒に考えてますので会場に来たら一度は遊びに来てください。もちろん私もブースのどこかに居るので捜してみてください。会場で僕と握手、約束だ!



タクミコーポレーション
R石

アルカディア読者の皆さんこんにちは。アツイ夏を過ごしてますか? 突然ですが、夏といえば花火です。今年はまだ見ていないので見に行こうと思います。ちなみに目的は8割がた屋台です。読者の皆さんは屋台と花火どっちがいいですか?

<http://www.takumi-net.co.jp/>

猿渡編集長の 房総ゲーセン狂騒曲

第一回 「summer sunset」

猿渡 (以下さわ) 「何なんでスカ! いきなり始まったこのコーナーは!?」

ぶっちゃけ先生 (以下ぶ) 「ぶっちゃけ、セガの開発スタジオが統合されたことによって、メーカーナウとしての枠を減らさざるを得なかったわけじゃよ。そこで穴埋めとして「編集長にコラムでも書いてもらえば?」なんて話になって出来たわけだ。ぶっちゃけ」

さわ 「穴埋めなわけか!」

ぶ 「ま、ぶっちゃけ」

さわ 「おいおい、マジかよ。コラムは業界誌(アミューズメントジャーナル)に書いてるってばよ」

ぶ 「ぶっちゃけ、あれは文章が堅いし、プレイヤー向けじゃないし、普通編集長って、その雑誌にコラムの一つも持ってるもんじゃって、ぶっちゃけ」

猿渡 「いやまあ、そうかも知れないけどさ」

というわけで校了4日前に依頼のあったこのコーナーですが、その時々話題をざくばらんに書いていきたいと思ひます。ま、タイトル名はあまり気にしないでくださいな。自分が千葉出身

ということくらいで、ほとんど意味はありません。

さてさて、まずゲームセンターが相次いで閉店になった話題。ハイスコアや大会でも馴染みのナミキ(東京)を始め、新宿スポーツランド中央口店(カニスポ・東京)の閉店がイタイですね。同西口店(西スポ)はリニューアルのための一時閉店ってことなんです、マニアご用達の店が無くなるのは寂しいことです。

詳しい話は聞いてませんが、昨今の傾向として赤字だから潰すというだけでなく、十分に黒字経営だったとしても店をたたんでしまうケースもあるようです。前述の店がそうかどうかまでは調べてませんが、店舗をしめるにはいろんな思惑があり、一筋縄では理解できないこともあるようです。

さわ 「9月2日はもうAMショーですね。期待の新作の話でもしましょうか」

ぶ 「ぶっちゃけ、この本を手に入れている読者の中には、買ったときにヤショーなんてもう終わってて、出展作は全部分かつちゃって、なんてこともあるぞ、ぶっちゃけ」

さわ 「いやそうなんだけどさ。とはいえ、現時点ではあんまりよく分かってないんだよね。ショーに出展されるかどうか分からないし、出たとしても話題として目立たないかもしれないのが、新基板の話ね」

ぶ 「ぶっちゃけ、新基板つつてもゲームが面白くなきゃ意味無いんじゃよ、ぶっちゃけ」

さわ 「いやまあ、そんなんですが、WinをベースにしたタイトーのType Xのラインナップや、Linuxを搭載したアルゼのAP-3 つつ一基板なんて、ちょっと面白そうじゃない?」

ぶ 「ぶっちゃけ、ゲーム向きのスペックになっとなきゃ開発者はゲンナリだし、変な企業的恣意性があるとガン引きなわけで、ぶっちゃけ」

さわ 「ま、だからとあえさずゲームラインナップに期待しましょうってところですかね」

あとは闘劇。前回の闘劇が「闘劇 2004FINAL」という名称だったことから、闘劇も今回でファイナルか、なんて思っ人も多かったみたい。別に2004で終わりってわけじゃなく、2004の決勝大会を「FINAL」と命名してただけ。ちゃんとやりますよ、今年も。早ければ次号(9月30日発売号)でタイトルを発表できればイイかなと思っております。

というわけで、今月からこんな感じで始まりましたが、今後ともよろしくですー。

病めるアメリカ・ゲームシネマの巻

発行 2004年 10月10日

全米ナンバーワン
それは最強のライス

7月某日某所にて、映画「マッハ……」鑑賞後、

まさ うーむ。正直「撮影終了までに一体、何人死んでるんだ？」と勘ぐらざるを得ないほど、壮絶な活動シーンだったつべれ。

ケソ 全編を通して、頭部への攻撃にこだわっていたところに叫喚、いやさ凶漢、あいや共感しましたZO!

ガキのころに観てたら、絶対学校でマッハで……とかやって、何人か病院送りになっていたかもしません。危ないところでした。

まさ HO HO、ケソは今でもときどき、現実とモニテルの中の世界が区別できてな



気になる映画の詳細も待たれる「鉄拳」。クッマはモノホンを使うのか。

いことがあるので、そこは注意を促したいところだね。ケソ しかし……トニー・ジャのムエタイを見た後では、今までゲームの中で見てきたムエタイキャラは一体何だったんだ? という感じですよ。ね。農村のコンキューンな描写は「ファイヒル」のサムチャイがリアルに描いてますが。まさ やもしれぬ。ムエタイの豊富なコンピネーションと的確な急所攻撃、加えて一発の重さをゲーム的に表現するのは、たいそう骨が折れるところ。



C・LAN (通称まさ)

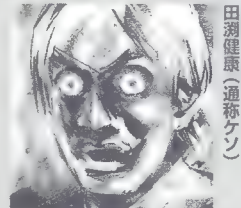
電撃発表された某球団オーナー辞任! 「自ら棒を正して〜」なぞと書いておりましたか、それで盗人を働いた後に「やっぱナシな」と言ってるようなものじゃないんスかね!? ……などとはみじんも思わない平和思想のダブッセは、今日もラフレイアウト地獄中なのであります。

担当: ジムダブッセ
(C・LAN&田淵健康/TrickStar)
イラスト: 天野シロ

登場人物紹介



編集野口 (通称フニョ)



田淵健康 (通称ケン)

編集部一の問題部編・猛者達のスタッフ(通)に組み込まれて神経をすり減らすマイトガイ。ベキンバーの残虐描写も辞さない鬼軍曹。

夢はでっかく、秋葉原にマニア向け眼鏡専門店を構えることスラ! などと豪語してはGYJ社長にレムリア・インバクトを見舞われる日々。

ケソ あと、劇中じゃよく回ってましたよね。ストリートファイターのアドンばりに。まさ そういえば、風の噂では鉄拳の映画化が進んでいるらしいがね。トニー・ジャもキックボクサーのブルース役などで出ないか。ケソ ……ブルースは、ダイナマイトなホンモノがいるから問題無いじゃないですか。まさ まあ、平八は電撃ネットワークの南部虎弾、ポールはファミ通Xboxの編集長・ムネタツさん(激似)で確定として、後はどのようなキヤスティングが成されるのであろうな。ケソ ならば、話の流れ的に今回の猛者はアーケードゲームと映画のビメルな関係についてDEATHカッションしてみますか。

まさ 正確には「デイス」だがね。まあよからう。ケソ しっこちびる! ゲーム産業の光と闇。フニョ そうそう。最近、アーケードではごぶさただけど、「DOA」も実写映画化されるらしいねえ。ケソ イエローキャブの皆さんが総出演するのかな。まさ 「WWA」のディーバマッチみたいなノリだけは回避してもらいたいところさな。フニョ 秋には「エイリアンVSプレデター」、そして国内公開が待たれる「パニッシュャー」と、アーケードゲームに縁の深い映画が待機中なんだよね。「キング・アーサー」だって、こじつければナイッオブラウンド! だね。サラダを斬ってトマトになるかどうかはしらないけど。まさ ホム。まさに今、波が来、ティルといえよう。ケソ しっかし、映画「アーケードゲーム」という図式は星の数ほどありますが、アケティームビという図式はあんまないッスよね。フニョ 昨年公開された、歴史上の英雄大集合映画「リーグ・オブ・レジェンド」は、ちゃんと原作はあるんだけど、まんま「ワールドヒーローズ」の世界だったりと、近い作品は結構あるんだけどねえ。まさ 「ストリートファイター・ザ・ムービー」は観に行った後、一週間ほどリアルザン



映画の「キング・アーサー」効果でちまたのゲセではインカム倍増間違いない(?)の「ナイツ・オブ・ラウンド」。

ギの顔が網膜に焼き付いて離れなかったがね。ケソ 「モータル」映画は究極神拳が通常技扱いされている恐ろしい世界でした。まさ 興行成績は別にして、ゲーム原作で実写化された映画は、ゲームサイドから見ると評価はビメルなトコロがあるような気がするさな。ケソ マニアを立てれば一般層が立たず、その逆もしかりといった感じでしょうか。まさ それは漫画原作の実写映画なども当てはまるのだが

映画化されたアーケードゲーム

CGと見まごうばかりにそのまんまだったサガットで有名な「ストII」をはじめとして、「モータルコンバット(2)」、ダブルドラゴン! などが、アーケード発の映画作品として有名。家庭用とタブーな法だが、「バイオハザード」もこのカテゴリーに入る。映画作品とゲームの同時進行プロジェクトとして話題になった「未来忍者」も記憶に新しいところ……って、もう17年前の話じゃないですか。

ゲーム化された映画

これはあまりくり。古くはアタリの「インディアンジョーズの日記」(通)を始めとして、ヒッツァ食いまくりの「忍者」! 僕らのヒーロー「ラバカッペ」(通)も、自キャラの設定自体が自殺行為の「ジュラシック・パーク」などなど、映画館からやって来たヒーロー&ヒロインやその他モロモロは、ゲーマーを楽しませたりインカムでゲセ店長の夢を膨らませたりと、大活躍していたことは疑う余地も無い。

ね。ハリウッドで作られた「北斗の拳」は、ケンシロウ役のなりきりつづりは別にして、話的にはかなりブベシな感じだったさな。ケソ 「キヤッアイ」や「アサミ」か……ちよつと思ひ出したく、あ、ねいつて感じですか。いやあ、思ひ出すと別の意味で面白いんですけどね。まさ 我思うに、ゲーム的にヒットしたものが必ずしも映画的に面白いものになるという図式はまったく当てはまらず、映画にコンバートするには向き不向きがあるのではないかいハイパーン! (早口&机を叩く音と真申したい。フニョ そうだねえ。ヒットしたといっても、「テトリス」を映画化しても、だれも喜ばないだろうしね。まさ 赤が来なくてガッカリする、というストーリーの骨子になるだろう。フニョ ……どんなストーリーですか、それ?

ゲーム小ゼル

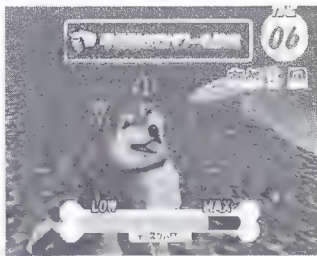


お薦め! 映画化希望ゲーム

オイオイ! それを映画化する前に、もっとネタにする ようなタイトルがあるだろ!? とのタフモの言葉を 手にしたら、こうなりました。

だれが遊ぶ!? 前衛映画の世界系ゲーム

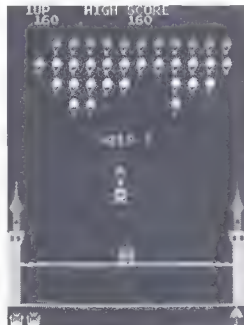
果たして「これが映画として成立するの か?」。そういう謎テーマに基づいてお薦 めしたいのが「犬のおさんぽ」。“動物もの は当たる”という業界神話が存在するが、 このありふれた日常風景が、どこま でドラマとして昇華できるかが勝負どころ。 劇中の90%が新聞配達風景という 『ペーパーボーイ』、ひたすら減量バトル を続ける『ダイエットゴーゴー』なども、 見せ方によってはカンサ映画祭も夢では ない、といえるだろう。



ジャリタレやアイドルがよく出てくる動物映画。 『犬おさ』にはこの図式を打破してもらいたい。

変化球で攻めろ! 元ネタ秀逸系ゲーム

反王室勢力とその背後にある民衆との 温度差を描く『キング&バールン』など、ゲ ームを元にしながらも、全く別物の映画 に仕立てるのもよろしいのではないかし ら。某蒸気小ゼルより絶対面白くなりそ うな『ザ・グレート・ラグタイムショー』や、 久石譲に音楽を担当してもらった『フロップ サイクル』なんかも見てみたいトコロ。ゴ ジラの後釜に『ザ・キングオブモンスターズ』 を据えてみるのもいい。

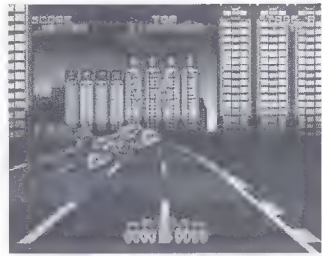


なせ、王様はさわるのか? そしてその背 後にはどんな組織が潜んでいるのか? とある 国の王宮を舞台に繰り広げられる権謀術数を 描く『キング&バールン』。

秋葉、真剣です! シリアス系ゲーム

世界観がガッツリしていて、エンディ ングに至るまでのストーリーもドラマ性 満点! これぞ王道の映画化タイトル、 といえ、タイトーが誇る夜の都市街戦 『ナイス』や、後戻りできぬ自由への闘争 『メタルブラック』、社会派も微妙に納得の 『忍ウォリ』などが筆頭に上がる。

デコの冒険百連発『エドワードランディ』 や、異様に作り込まれた世界観のコナミ RGPアクション『ガイアポリス』などもお 薦めしたい。



硬派系のタイトーゲーは設定だけ流用しても、 十分オモロいような映画が作れそうなねん。

セカチチュ〜…って ビカチチュ〜かよ!

ケン スんなわけ、逆に 『映画にしたらオモロそう』 なゲームを、猛者的にビック アッペルしていいと思うの ですがどうか。

まさ 『ミスバク大冒険』など はどうかね君。最近『シュ レック』や『ファイン二世』など のヒットで、クリチャーを 主役にする映画も多そう。 昨今の風潮にあやかって、ヒ ポポとタミの冒険絵巻を繰 り出してはどうかね あ ん?

プニョ 感情移入のしどころ が難しそうだなあ、というの は漠然と感じるよ。

ケン はいッ! 『拳手』Vシネ マで『ペーパーマン』を作るの はいかがッ!? ゼブラマン みたいなノリで。

プニョ ……極めて微妙な感 じがするよ。

まさ 先日、久しぶりの古 典の『ソル』を見直したんだ がね、やはり業界的に、おお っぱらに残酷描写ができるの はソビ子系作品だけのよう な気がするさな。

そういう点では『ハンソビ (HOD)』や『ヒリベ』あたり が映画化しやすいそうではな いかね。幸い、毒島もキャラが 立っている。 ケン なる、毒島役は踊大や 釈コジなどに出演して、優作 2Pとして高い評価を得て いる高杉直しかありません。 『プニョ』でも、ソビ映画っ て、どうしても主人公が逃げ 回るパニックエスケープムー

ビー以外の系統を作りにくい んだよね、性質上。もっと 変り種のアイデアって無いモ ンですかね。

ケン 『EDX』つのはどう ですか。衣装協力はフェトウス とサイバードが、いまだ かつてないDJパチュウが展 開されるわけですね!

プニョ 変り種過ぎて、どん な映画なのか想像できないん ですけど。

まさ 世界観がしっかりして いて、映像的にも見栄えがし そう…という点では、個人 的に『ヴァンパイアナイト』 なさはいかがかね。

ゲーム的には苦戦したよう だが、ストーリーの流れや組 み立て方は非常に秀逸さね。 デモシーンを元にコンテを切 るだけでも、映画として十分 成立するであろう。 ケン エンディングはコップ 4杯分泣けますし、イカジッ ル公爵なのよさ!

戦い終わって 神々の黄昏

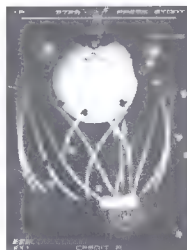
ケン こうして見ると、映画 のネタ…というか、映像作 品のネタにできそうなゲーム は結構な数ありますね。

まさ 一見、ストーリーが作



「コンバット」みたくてきそうな『メタス ラム』『ガンヘッド』になったら困るが。

世界観ができてあがつているシューテ ィングゲームなら映画化も可能なは れ。もし『戦艦』を映画化するのであ れば、ぜひ曲はゲームのものをその まま使ってほしいものである。



りづらそうなシュテギも『斑 鳩』や『レイフォース』、『ぐわ んげ』といった、世界観がし っかりしたゲームなら、すぐ に映画にできそうじゃわいフ エフェエ、といった所沢航 空公園。

プニョ じゃあ、企画書でも 書いて、駄目もとでメーカ ーさんに持っていくてみる? これ、映画化してください! っ。

ケン ムヒョップ! 僕 はファンタジー全盛の潮流に あやかって『ティンクルスタ ー・スプライツ』の写実化を チボリします!

まさ 我も同じくファンタジ ー全開の『カルフノ』などを実 写化してもらいたい。主演は 三瓶あたりでよろう。

プニョ どちらのメーカ ーも 無理算がただいまくりなん ですけど……。

まさ とりあえず、これから もゲームの映画化は意欲的に どんどんやっていただきたい が、あんまり原作にこだわり 過ぎて映画としての面白さを スポイルしないように要注意 するのがよろう。

プニョ あまり羽目を外しす ぎるのも問題だけだね。 ダッブセ 映画化最高!

(C/C)

使っ^て遊べる!! ~ゲームの秋、クーポンの秋~

アルカディア クーポン

暦の上ではもう9月とはいえ、まだまだ残暑が厳しいこの季節。そんなときこそアルカディアクーポンの出番! 涼しいゲーセンで、新作ゲームをあれこれ遊び倒そう!

アルカディアクーポンニュース 改

厳しい残暑で新規加盟店舗ラッシュもひと休み?

クーポン補完計画まであと4県! 目指せ全国制覇!

今月の新店舗

今月は新規加盟店舗はありません。

加盟店舗募集中!

クーポン加盟店舗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	セガワールド静岡 静岡市七間町4-2 静岡ボウリングビル 1F	0554-252-3591	大阪府	GAME Dino 駅裏園地店 枚方市長郷家園町1-7-7	072-867-7357	広島県	ブラボ五市日店 広島市佐伯区吉見町1-27 バレプレステージ 1F	082-921-8576
	セガワールド藤枝駅前 静岡県藤枝市田沼1-17-31	0554-636-4416		P.A.天満店 大阪市北区天神橋4-9-5	06-6358-2068		プリックス広島店 広島市中区八丁通11-6 広島パークレーン 1F	082-222-8072
	ハイクランド宝塚 沼津市大手町5-9-20 B1	0559-62-5903		アミューズメントパーク エルロフト 茨木市野洲2-1-4-3	0726-23-7161		セイタートーメルクス 山口市黒川8-2-1 ハイパーモールメルクス山口内	083-923-1165
	プリックス南浜松店 浜松市新橋町1956	0553-442-7235		ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ) 高槻市城北2-2-11-2	0726-71-5123		エンゼルランド佐古店 徳島市佐古2-18-6	088-653-4758
	ミラクル静岡店 静岡市西中1-7-20	0554-284-0099		心斎橋キョー 大阪府中央区心斎橋筋2-2-19	06-6213-8024	徳島県	エンゼルランド 徳大工前店 徳島市助任橋2-34-3 いちごハクジツ 2F	088-656-5044
愛知県	the 3-RD PLANET OZ 浜松市宮竹町322-1	0553-466-3387	香川県	ゲームセンター 高槻店(フウキグループ) 高槻市西3-1-3	0726-75-8530		ゲームセンターりりりん 徳島市相模町2-1-4	088-624-4343
	ミラクル藤枝 藤枝市築地547	0554-643-7796		チャレンジャー ガムガム店 吹田市岸部南1-24-9	06-6317-0433		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
	PLAY SEVEN 尾西市関明字流64-1	0586-46-7228		チャレンジャー 追手門店 茨木市西宮1-5-21	0726-43-4444		セガワールド高松 高松市助任町山王535	087-866-9526
	アミューズメントプラザ マルシン 刈谷市池田町4-83	05566-25-5001		チャレンジャー 関大前店 吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072		マックスプラザ 徳島寺(フウキグループ) 徳島市市中村町1798-2 マックスプラザ	08777-63-4333
	おもろろランドHAHAHA清洲店 西宮市井原町南町字一丁目1240	0552-401-6013	福岡県	チャレンジャー 堺東店 堺市北瓦町2-1-31 キラキビル 1F	0722-23-9915	佐賀県	MAHODO(マホドー) 北九州市八幡西区新馬1-12-14	093-695-0632
三重県	セガワールド 名古屋市中区栄1-4-5	0552-222-3920		チャレンジャー 土居店 名古屋市土居8-11	06-6994-7476		アカンボ隆大前店(※2) 福岡市東区松香台2-2-2	092-662-8705
	セガワールド一宮 一宮市南郷2-31-30	0586-23-5125		チャレンジャー フリプリランド 吹田市千里山東1-10-3	06-6387-4396		アカンボ西新店(※2) 福岡市東区西新4-7-7	092-844-6553
	セガワールド岡崎 岡崎市上地3-50-4	05564-58-8986		ハイクランドセガパシオン 大阪市東淀川区難波2-3-15 MMビル 1~2F	06-6645-7692		スーパーアカンボ香椎店(※2) 福岡市東区香椎駅前1-10-10	092-682-0555
	クラブセガ金山 名古屋市中区金山町1-19-2	0552-323-0121		バラシオ高槻店 高槻市高槻町1-6-11	0726-84-7082	長崎県	トンボ大橋駅前店(※2) 福岡市南区文通1-8-1	092-553-1081
滋賀県	ハイクランドセガ豊田 豊田市深田町1-65-1	05565-26-6777	奈良県	ファミリーガーデンパートⅡ 大阪市西区九条1-11-6	06-6583-0732		ハイクランドセガ七隈 福岡市城南区七隈6-4-9	092-861-4856
	ラ・フィエスタ豊橋 豊橋市広小路1-6 フィエスタ豊橋 B1	05532-55-6088		ジョイランドタイトー天六 大阪市中央区難波2-3-15	06-6351-1530		セガワールド多摩の津 福岡市東区多摩の津3-6-18	092-612-7094
	遊屋楽造222 一宮市島崎1-2-4	0586-75-6466		プレイステーションなんば店 大阪市中央区難波2-3-17	06-6633-8030		タイトーステーション天神 福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル 5F	092-737-5500
	プレイハード 50 春日井店 春日井市三ツ又1-36	05568-52-8240		GAME DINO 飯島炭本店 茨木市永本1-1-1	072-631-5507	熊本県	ゲームナイスディ 佐賀市本庄町大字本庄506-9	09552-25-4448
	プレイハードファイブオー名古屋店 名古屋市中区栄1-4-5	0552-834-8670	和歌山県	GAME PLAZA オレンジハウス 大阪市東淀川区下町6-9-18	06-6326-1218		プレイハウスアスカ 伊万里市河内五箇山 エル アスカビル 2F	09555-23-2895
京都府	ゲーム館ワンダーランドAGC 津島市豊明町字西田306-2	05567-22-2522		アミューズメント 岸和田店 岸和田市下松町1-3-1 ワインディ岸和田	0724-33-9711		セガワールド 大村 大村市古賀町383-1	09575-50-2555
	アミューズメント倶楽部 サムソン常滑店 愛知県常滑市千代ヶ丘5-100 ユニーク常滑 2F	05569-34-6111		三宮サックス 神戸市中央区三宮町5-4-5 高層 404~407	078-271-0335		セガマーズ 熊本市春日3-15-1	096-351-6229
	ゲームランド おにぎり 松原市日野町ベルタウン 2F (宛文堂書店)	05598-21-1211		ネオ ステーション 大和郡市高砂町6-3	0745-25-1610		アミューズメントスペース31 大分市西100-2	097-523-5060
	セガワールド生駒 四日市市生駒町字川原崎299-1	05593-32-9988		キャノンショット(フウキグループ) 奈良市二条町2-4-14	0742-35-3218	大分県	セガワールド中津(※3) 中津市津代町1-2-16	0979-22-7833
	セガアリーナ浜大津 京都市伏見区堀江町山ノ下322	075-523-7015	島根県	プレイハード ファイブオー奈良店 生駒市三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F	0745-32-7161		ドリームワールド 大分市大分中央2-8-3	097-593-5224
京都府	セガワールド甲府 甲府市甲府西門二丁目356-1	0748-72-5822		K-CAT 津和野店 和歌山県津和野1771-5	073-480-5111		ブラッド中津店 中津市本町4-3	097-927-125
	ゲームスペース プラニー(フウキグループ) 宇治市西町西蔵100	0774-43-9030		ゲームスポット ハロウィン 出雲市渡部町1211	0853-23-0731		ファイブオー 別府店 別府市河津町12-25 全コンポーションビル 1F	09777-25-7812
	西院コトクラバ(フウキグループ) 京都府左京区西院三蔵町12	075-595-1136		岡山ジョイポリス 岡山県下庄町2-10-1	086-232-8790	沖縄県	JR宮崎プレステ by SEGA 宮崎市錦1-07-4	09855-26-7589
	下鴨ヒーロー タウン(フウキグループ) 京都市下鴨区下鴨町46	075-712-4367		プレイハード ファイブオー岡山法界院店 岡山市中央区2-4-27 スパイン広場 2F	086-226-8411		TSUTAYA 内間店 那覇市宮城5-1-1	098-875-8588
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ) 京都府山科区御膳町ノ向町2 フウキビル 1F	075-502-5765	広島県	スペースV1 春日店 広島市佐伯区春日町3-1-8	082-814-6116			
	セガワールド六地蔵 京都市伏見区堀江町山ノ下322	075-603-3220		スペースV1 日市店 日南市本町4-2-3	0829-34-3311			

※2: トンボグループはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※3: セガワールド中津はメダル1000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店 **ピカ多** Vol.17

愛知県 アミューズメント倶楽部 サムソン常滑店

アクセス

名鉄常滑駅から東方面へ徒歩10分。
ユニー常滑店2F。

営業時間

10:00~20:00

対応ゲーム

どんなゲームでもOK! しかもス
タンブ3個でサムソンスペシャルく
じが引けちゃいます。

スタッフより

毎日イベントやってます!



山口県 セイタイトー メルクス店

アクセス

山口大学より県道61号を西へ約
2Km。フタツ図書館の隣です。フジグラ
ンが目印です。

営業時間

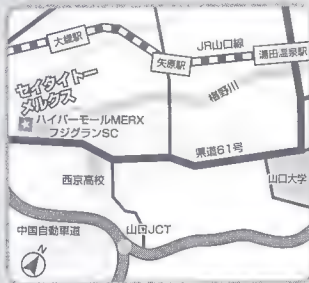
10:00~24:00

対応ゲーム

メダル、プリクラ以外のすべてのゲー
ムに使えます。1プレイ200円のもの
や、新製品でもOK!

スタッフより

「ソノド」や「ウォートラン」が大人気!
「ギタドラ」も独自のエフェクト機能付
きて好評稼働中!



ARCADEIA アルカディアクーポン

コピーすると使用できなくなります

2004年
9月30日
まで有効

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってはサービスの内容が異なることがあります。使用前にまずはお店に確認をしましょう。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

新クーポン
使用上の
注意

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	麻生アミューズ	札幌市北4条西4-1-1 パポット麻生ビル 1F ☎011-736-6166	千葉県	ハイクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1 ☎0471-63-9844	神奈川	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5 ☎042-776-5001
	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目 ☎0166-24-5077		デクモバ行徳店	千葉市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1~2F ☎047-395-1119		ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-8 大船会館 2F ☎0467-44-0027
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 ☎011-512-1868		ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27 ☎047-425-9800		ハイクセガ プリース	横浜市中区南幸2-13-22 東4宮本ビル ☎045-313-6435
	スガイ北24店	札幌市北23条西4-2-39 ☎011-757-8540	東京都	GAME-NEWTON	成城區成城3-24-3 1F ☎03-3558-9766	新潟県	プレイシティキャロット横浜店	横浜市中区南幸1-2-7 ☎045-314-7778
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		MOアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5 ☎03-3675-8737		ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボール内 ☎045-320-9291
	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市小島1-10-3 けいの木ビル内 ☎0178-24-9911		アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル ☎03-3495-2183		デクモバ 向ヶ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホーム 1F ☎044-900-8701
	ハイクセガ盛岡	盛岡市大宮2-6-1 ☎019-623-2562		アメニティワールド エンター	多摩市山手1-3-4 ヒューマックスパビリオン山手1F ☎042-389-3461	山梨県	プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164
岩手県	ナムコ プラザ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1 ☎022-773-4171	東京都	池袋プレイランドスベガス	豊島区池袋2-2-18 ☎03-3982-1817		J-LAND	新潟市万代1-1-22 ☎025-241-2149
	ハイクセガ仙台	仙台市泉区中央1-8-38 AKビル B1 ☎022-267-1834		クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 ☎03-5256-8123		ゲームメイト	新潟市花巻1-1-1 ☎025-248-2163
	ハイクセガ秋田	秋田市豊港7-4-5 ☎018-837-5041		ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261		タイマーイン古町店	新潟市西蒲区西蒲7-909 越後会館 1F ☎025-224-4838
	カレッジスクエア	山形市小田川1-1-7 ☎023-624-3344	東京都	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1~3F ☎03-3971-9601	新潟県	タカラ島プラザ 本店	新潟市市街1-2-2 フラカ 2F ☎025-240-2318
山形県	ハイクセガセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		アドアーズ ミナミ店(※1)	渋谷区東13-11 KN渋谷 1~4F ☎03-3496-5856		タカラ島古町店	新潟市市街1-2-2 フラカ 1F ☎025-222-5375
	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		アドアーズ ミナミ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1~3F ☎03-3200-0884		アミューズメント上野店	上野区上野1-10-1 東宝ビル内 ☎025-45-2608
	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		アドアーズ パラダイス店(※1)	小田原市東1-13-3 小田原パルク 1F ☎0426-48-1288	新潟県	ハロータイマー新発田店	新潟市東区新発田市角入3-649 コモタウン内 ☎0254-26-7877
茨城県	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411	東京都	新館第一店ゲームオスロー	新館区新館1-22-7 ☎03-3209-5517		プレイランド カケオ	富山県上野732-2 ☎076-424-7543
	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		立川ゲームオスロー5	立川市栄町2-2-27 立川OECビル 2F ☎042-529-7837	山梨県	ゲームインさんしょう駅前店	富山県市街1-3-1 ☎076-442-0533
	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		トラリアーズゲームタワー	千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345		セガワールド豊田	富山県市街1-21-4 ☎076-444-9333
	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		ハイクセガセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎03-3409-4737		ハイクセガJRA金沢	金沢市大町1-1 ☎076-260-3844
栃木県	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411	東京都	原宿ゲームズ大丸エクス	渋谷区神宮前19-17-1 ルポシティビル 2F ☎03-3405-4379	山梨県	アミューズメントパークNASA	長野市上野732-2 ☎076-442-0533
	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		プレイランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎03-3409-4737		セガワールド豊田	富山県市街1-21-4 ☎076-444-9333
	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		原宿ゲームズ大丸エクス	渋谷区神宮前19-17-1 ルポシティビル 2F ☎03-3405-4379	山梨県	アミューズメントパークNASA	長野市上野732-2 ☎076-442-0533
	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		プレイランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎03-3409-4737		セガワールド豊田	富山県市街1-21-4 ☎076-444-9333
群馬県	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411	東京都	原宿ゲームズ大丸エクス	渋谷区神宮前19-17-1 ルポシティビル 2F ☎03-3405-4379	山梨県	アミューズメントパークNASA	長野市上野732-2 ☎076-442-0533
	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		プレイランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎03-3409-4737		セガワールド豊田	富山県市街1-21-4 ☎076-444-9333
	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		原宿ゲームズ大丸エクス	渋谷区神宮前19-17-1 ルポシティビル 2F ☎03-3405-4379		アミューズメントパークNASA	長野市上野732-2 ☎076-442-0533
	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		プレイランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎03-3409-4737		セガワールド豊田	富山県市街1-21-4 ☎076-444-9333
埼玉県	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411	東京都	原宿ゲームズ大丸エクス	渋谷区神宮前19-17-1 ルポシティビル 2F ☎03-3405-4379	山梨県	アミューズメントパークNASA	長野市上野732-2 ☎076-442-0533
	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		プレイランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎03-3409-4737		セガワールド豊田	富山県市街1-21-4 ☎076-444-9333
	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		原宿ゲームズ大丸エクス	渋谷区神宮前19-17-1 ルポシティビル 2F ☎03-3405-4379		アミューズメントパークNASA	長野市上野732-2 ☎076-442-0533
	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		プレイランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎03-3409-4737		セガワールド豊田	富山県市街1-21-4 ☎076-444-9333
千葉県	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411	東京都	原宿ゲームズ大丸エクス	渋谷区神宮前19-17-1 ルポシティビル 2F ☎03-3405-4379	山梨県	アミューズメントパークNASA	長野市上野732-2 ☎076-442-0533
	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		プレイランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎03-3409-4737		セガワールド豊田	富山県市街1-21-4 ☎076-444-9333
	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		原宿ゲームズ大丸エクス	渋谷区神宮前19-17-1 ルポシティビル 2F ☎03-3405-4379		アミューズメントパークNASA	長野市上野732-2 ☎076-442-0533
	プレイランドセガ山	鶴岡市西2-2-11-40 ☎024-939-1411		プレイランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎03-3409-4737		セガワールド豊田	富山県市街1-21-4 ☎076-444-9333

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、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守ればだれでも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(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いルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き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。

214,397,940

耀仔 (M&R) ミハルティ/dear☆フォル

個人申請 三宮サックス(兵庫)

カオスフィールド



弾消しでヒット数を増やせ

本作で大きな点差につながるのが、敵破壊時に掛かる倍率。本作はコンボのヒット数がそのまま点数の倍率になるため、どれだけ多くのヒット数を稼ぎ出せるかがポイントとなる。

ヒット数を増やすカギになるのが

〈フィールドチェンジ〉。これは自機の攻撃力が上がる代わりに、敵の攻撃も激しくなるカオスフィールドとその逆のオーダーフィールドを任意に切り替えられるというシステム。

このカオスフィールド時に、敵弾を

できるだけ多く特殊攻撃のロックショットとウイングレイヤーで消し、ヒット数を増やしていくのが稼ぎの基本。

また、コンボは敵や敵弾を破壊すると増加するコンボゲージがゼロになると途切れるが、実はロックショットで

ロックオンして、すぐにキャンセルしてもこのゲージは増加する。この現象を利用すれば、普段つなげにくいコンボがつながられる上、より多くのヒット数を稼げるので、スコアアップには欠かせないテクニックになっている。

8,393,478

マッキ上等兵

えの木(高知)

テトリス極道



回転軸が最大のライバル?

だれもが知っている「テトリス」のアレンジ版である本作。1Pプレイ時には5種類のモードを選ぶが、今回集計しているモード【テトリス】はその名の通り、いわゆる普通のテトリス。特に制限時間などは無くフィールド上ま

でブロックが積み上がらない限りプレイを続けられるというものだ。

ブロックの落下速度に関していえば本作はそれほど速くはない。しかし意外な落とし穴が存在していた。

それはブロック回転時に、回転の軸

が変化するというもの。既存の作品には操作性の違いはあっても、ブロックを回転させた時に回転軸が変化することはなかった。そのため、同じ感覚でプレイしていると、思った通りの場所にブロックを置けず苦労するワケだ。

とはいえ初回から早くも長時間プレイの領域に突入しているようで、あとは持久力の問題といえそう。また、次回からは部門別での集計を予定しているが、面クリア制のモードがどこまで進むか興味深いところだ。



バズタイプ

201,049,000

DESIの弟子 なっちとケコーンしたいです
個人申請 Heyタイトー(東京)

DESIの弟子、再び浮上

じわじわとスコアを伸ばしてした【バズタイプ】。ついに今回、一つの区切りともいえる2億点を突破している。

このスコアの内訳は、5面終了時7200万点、最終面のグルーオンが11万4000バズと、点数、パターンにはある程度の煮詰まりを見せている中でたたき出されたスコアだ。

やはり、グルーオンで理想に近いバズ数の12万バズを成功させるのに、非常にシビアなレバー操作とタイミングを要求されることもあり、ここからは大幅な更新は難しいのではないだろうか。

ただ、プレイヤー「DESIの弟子」氏

のコメントは終始強気。プレイを通してソツ無くまとまっただけの納得のいかないプレイだったようだ。今後は、前回トップだった兵庫県の「JES」氏との激しいトップ争いが勃発するのは避けられない状況か？

また、今回動きが無かったシューティングタイプはというと依然「ISO」氏に迫るプレイヤーはどこにも見当たらない状況が続いている。

【シューティングタイプ】は、バズタイプに比べ前半面の稼ぎを成功させるのが非常に難しい。「ISO」氏をして「死亡率9割」という厳しさが、プレイヤー人口が増加しない一因だろうか。



4'35"16

K,A船橋出身 サムスピ初代からやってます
個人申請 アミューズメントエース津田沼(千葉)

前回から40秒の大更新

本作におけるタイム短縮の最も大きなポイントは、当てれば一撃で敵を倒せる「絶命奥義」にある。

CPUキャラは絶命奥義をほとんどガードしないので、2ラウンド開始直後に怒り爆発し、絶命奥義を当てていくのが基本方針だ。

また、ナコルル、リムルル、我旺など一部の敵は、絶命奥義をガードするので、しゃがみ大斬り空キャンセルでCPUキャラの空振りを誘って当てるなどのパターンもあるようだ。

ただし絶命奥義による2ラウンド目のタイム短縮は、現時点で既にほとんどのプレイヤーが実行しており、タイ

ム短縮の決定打にはならなくなってきているようだ。今後は、どれだけ1ラウンド目を素早く処理できるかが大きなポイントになってくる。

例えばレラで4分台を出した熊本の「ブチてんし」氏によると、レラの狼乗りしゃがみ強斬りは、CPUキャラにガードされにくいそうで、これを使ってタイムを短縮しているとのことだ。

ちなみに今回の最速キャラはシャルロットで、その次に約20秒差でレラとなっている。

果たして次回の集計ではどのキャラがトップで、そしてどこまでタイムが短縮されるのだろうか？

キング

3,892,663

KDK-TAKEYUKI
グッディ21(東京)

テムジン

2,333,831

DBS
デイトナⅢ(埼玉)

龍虎の拳2



稼ぎパターン化の極

必殺技をガードされても(いわゆるケズリ)、当てたときと同じ点数が加算されるので、時間内に効率よく連続してガードさせるパターンが重要。

また、本作の大きな特徴にラウンド開始から終了までをパターン化できることにある(すべてではないが)。

つまりドロやダブルK.O.を狙う時も、相手CPUキャラによっては毎プレイまったく同じように稼いでから、ドロにできるのだ。

CPUのアルゴリズムを研究し尽くして作られた素晴らしいパターンは、機会があればぜひ目にしてほしい。

頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	妙義 左回り	2' 53" 027	まさSSP@マサキング	イミグランデ 相模原店 (神奈川)
	碓氷 右回り	2' 46" 479	やみうちR	大久保アルファステーション (東京)
	いろは坂 逆走	3' 08" 532	アヒト@逆走マニア	個人申請 テクモビア 向ヶ丘遊園店 (神奈川)
	秋名 上り	3' 06" 985	イッテヨシ	大久保アルファステーション (東京)
	土坂 往路	2' 37" 868	シュン	扇ヶ丘レジャーセンター (石川)
	土坂 復路	2' 39" 752	まっち	個人申請 アミューズメントパーク NASA (長野)
ギターブリークス11th MIX	スタンダード	805,028,050	キタジョウ	モンキーハウス本館& サブカルチャア合同集計 (福岡)
ケツイ 絆地獄たち	通常モード タイプB	411,281,453	SYO	GAME IN ナミキ (東京)
	裏2周目 タイプB	445,242,012	SYO@ プレッシャーに勝つぞです	
怒首領蜂大往生ブラックレーベル	タイプA	3,055,084,100	遅録×1、HFD	個人申請 ゲームインファンファン 藤沢店 (神奈川)
	タイプB	2,880,578,560	ミEA-Aωξ	個人申請 アミューズメントステージ ポビー (新潟)
怒首領蜂大往生	タイプB	1,726,740,230	SPS	個人申請 サカスサカス ライオン店 (香川)
あずまんが大王パズルボブル	1人でパズル	371,115,780	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)
	CPU対戦	42,398,430		
ビートマニア II DX 7th style	モーニング	4,779	YMG-©	ゲームプラザQティニー (大阪)
式神の城	金 大正	5,922,599,200	↑>W<	プレシディキヤロット 樂町店 (東京)
	結城 小夜	6,593,314,940	ON!	個人申請 アミバラウエルカム (岡山)
ギガウイング2	タッグ	36京722358539億 1338万7660	服部 (左手/右手)	ゲームBOX.Q2 (愛知)
スタートリゴン		798,870	SKM-地上絵®	個人申請 プレイハード50 津店 (三重)
テトリスT.A. PLUS	ダブルス	3' 29" 43	えど鳩& 虎井権太	デイトナⅢ (埼玉)
太鼓の達人4		1,804,400	夜z (ないつ) @ 台所、列華ハンター	個人申請 LALAゲーム センター (埼玉)
太鼓の達人3		1,725,000	流離の"UNITE!"er@ 夜z (ないつ)	個人申請 ナムコランド 利府店 (宮城)
太鼓の達人2		1,673,480	夜z (ないつ) @ M達人の衝撃発言に吃驚	個人申請 ナムコランド 利府店 (宮城)
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	エレナ	13,284,000	愚か者 (ボール失敗) ヘレティックさきお	えの木 (高知)
デッドオアアライブ2	サバイバル	53,492,117	NCR	個人申請 新宿スポーツランド 中央口店 (東京)

ハイスコア
全国集計

7月18日
締切分

HI-SCORE

全国1位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ザ・ランブルフィッシュ	ゼン	661,150	高千穂TTM そして伝説は神話へ……	モンキーハウス本館& サブカルチャア合同集計 (福岡)
	ヒカリ	1,350,760	スコアラーストカー	デイトナⅢ (埼玉)
	ガーネット	994,670	もっさん	えの木 (高知)
	オービル	451,890	モカキュ	
	ヴィレン	974,460	ギャラリーのギャラリー	デイトナⅢ (埼玉)
	アラン	648,940	結局はぐれメタル(笑) CLC氏残念	GAME'S MILK (京都)
ハイパーストリートファイターⅡ		3,652,200	RMN?カリの冒険⑧ 下のお口に三月あ〜ん	デイトナⅢ (埼玉)
アウトラン2	ハートアタック モード	2,151	セガさんDOC99の ロム譲って!のRAN	個人申請 新宿イエストロン (東京)
機動戦士Zガンダム エクウゴ vs. ティターンズ	シングル・ ティターンズ	19,699	ヒビキ (Q2天草)	ゲームBOX.Q2 (愛知)
エスプガルーダ	アゲハ	71,487,190	GFA2-ISO	GAME IN ナミキ (東京)
ぶよぶよフィーバー	るんるん	958,962	服部	ゲームBOX.Q2 (愛知)
ポチッとにゃ〜	ポチにゃ〜アタック 上級(タイム)	3' 19" 57	服部	ゲームBOX.Q2 (愛知)
ボーダーダウン	6B	302,096,920	YOH	グッティ21 (東京)
	6D	361,136,750	HEI	個人申請 NOVAステーション (愛知)
メテルスラッグ5		13,175,810	WSM-NOB	スボラ九品寺& ショールーム合同集計 (熊本)
タイムクライシス3	2P同時プレイ	4,471,010	M.T-ミキト	個人申請 アミューズメントガイナ (和歌山)

今回はザ・ランブルフィッシュから。未更新のキャラが4キャラという中、更新されたキャラも伸びは数万点以内。どのキャラも敵に決めるコンボが煮詰まっており、パーフエクトボーナス(一万点)をどれだけ取れるかの勝負になってきたようです。今後、大きな発見が無い限り、スコアも頭打ち気味ですね。

エスプガルーダは今回も「タテハ」の更新は無し。パターンが進化した現在では、更新するだけならそれほど厳しくないという話もありますので、期待していきましょう。

また、「アゲハ」はラスボスで、覚醒中にダメージを食らいオートボムが発動しており、45万落ちでの更新。それにしてもこれまでISO氏を脅かす存在が全く出てきてない事実には、改めて驚かされます。

ボーダーダウンですが、先月のクロースアップにて「HEE」氏は満足して引退できるそうです。とありますが、「本作を引退する」という意味ではなく、「6B」を引退する」ということでした。誤解を招く文章であったことをお詫び申し上げます。さて、戦線には再び動きがありました。前回集計の時点で「6B」引退を表明したHEE氏ですが、Mr.ボディーYOH氏がその引退スコアをあつさり更新してしまいました。今後HEE氏がどう動くか要注目です。

ケツイ 絆地獄たちは、敵を画面上部で倒すと、下部で倒したときよりも倍率アイテムが多くなるのが発覚しました。全体的な点数の底上げになりそうです。

講評

君もチャレンジ!

ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1 当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと

その2 本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。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する一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合

は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない

4 大型筐体物の改造は原則として禁止。ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5 スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること

※ハイスコアは原則として面数優先。面数か同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

◆個人申請ハガキ記入例

ゲーム名	怒首領蜂大往生	集計部門	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	通常
備考			
達成日	2003年 12月 31日		
何万点、何秒のポイントなど(できるだけ詳しく) 1周目クリア時 約30,000万点 2周目クリア時 約80,000万点			
名前	あまのりま(怒首領蜂大往生)		
住所	東京都文京区千駄木1-1-1		
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	館源 将司		
このコーナーに個人申請がある場合	ハガキ()枚 FAX()枚		

ウイニング	ウイニング	262,001	設定は狂がみてる SOF QUE MI	タイトナIII(埼玉)
防衛の戦道	イーラー	3,139,400	FGM-UKA	個人申請 ミューズメントスペース2 (愛知)
ファイティングホーク	T CYRATS	2,057,100	辞職パワー使用	GAME 41(北海道)

ビートマニアII DX 4th style	クラブ	5,566	YMG-②	個人申請 あるとばあん (大阪)
	ハッピー	6,172		
	トランス	5,447		
	テクノ	5,561		
ストリートファイター EX2	バク	3,419,000	まじろ屋七郎 SSC VAP	プレイシティキャロント 豊橋店(東京)
	シャロン	3,362,100		
ライデンファイターズ2	ヘルダイバー	112,515,850	またまたこれから ALZ-H・M	ABABA天神橋店(大阪)
	イレーザー	109,877,790	道中悪し運も悪し ALZ-H・M	
ストリートファイターZERO3	バルログ	6,046,900	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館& サブカルチュア合同集計(福岡)
Gダライアス	ミュー	37,827,610	更新しました L2A-大明神	GAME's WILL(京都)
バトルカレカ	グラスホッパー	14,006,450	どうもです、この達成 DXPII吉田屋④	個人申請 ゲームオスロー 立川第2店(東京)
サンダードラゴン2	2P側	6,247,270	両騎士	個人申請 ゲームオスロー 立川第2店(東京)
突撃タイガーII	1P側	12,012,440	戦国人	個人申請 ゲームセンター ドリーム(宮城)
突撃戦隊タンターン	イーグル	1,610,050	AXIOM-DEN	ゲームプラザQティ (大阪)
爆上バリオウス	イーグル	5,064,600	SPK	個人申請 ビットイン 平塚店(神奈川)
龍虎の拳2	キング	3,892,663	KDK-TAKEYUKI	クッティ21(東京)
	テムジン	2,333,831	DBS	タイトナIII(埼玉)
ストリートファイターII'ターボ	ブランカ	1,659,500	HYAKU- ごめこみ会長(TTJ)	ABABA天神橋店(大阪)
	バルログ	1,547,600	亜婆視察監監長カズ④ びんごう屋(愛知)	
	カイル	1,667,800	リュウめいちゃった!	GAME'S MILK(京都)
		1,433,600	園	個人申請 ゲームセンター ドリーム(宮城)
ラストリゾート	連無し	838,700	手塚プロダクション 2003年12月31日	個人申請 ルパン22(群馬)
クワイエットIII	クワイエット	2,255,700	ふたつたろ ミミタでちゃ(愛知)	個人申請 アリス金山店 (愛知)
ロストフール	Ever 1P	9,194,400	SOF QUE	タイトナIII(埼玉)

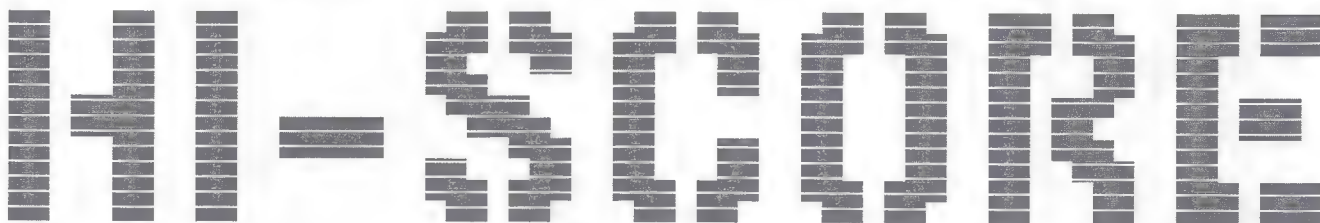
ついに30億点の大山を突破したのか怒首領蜂大往生ブラックレベルの「ファイナル」備考は1周93倍、2周クリア、残機×3、残ボム×0、2・3中ボスをノーハイパーでコンボをつなぎ、2・4開幕でハイパー5個を発動するパターンには驚愕の一言。ただ、今回のプレイでは2・3のコンボつなぎで失敗し、約7000万点落ちとのこと

デッドオアライフ2の「サバイバル」は、キャラがこれまでのおやねからアインに変わっています。1キャラ2セリット+αのコンボを入れ、デンジャリー継続を最優先にしている方針のようです

ストリートファイターEX2のシャロンはエクセル中「しゃがみ弱×6・強K・しゃがみ弱×7・強K(エクセル終了後にヒット)・弱P空振り」この弱PにCPUが反応して攻撃「ガード後リバーサル」というゲージ回転重視エクセルが決めた。ただ、このパターンはかなり前から、えの木の前にも発見していたようなので、さすがに終わったと思われた争いに、再び火が着くかも

古い作品ではサンダードラゴン2の「2P側」が更新。個人申請用紙には「自分の理想に近い動きができたので満足です」とありました

クイズゴーストハンターですが、変身前は即答して徳ゲージをため、変身後に一問正解することに入る1000点ボーナスで稼ぐそうです。ただし、変身後は即答すると敵に余分なダメージを与えてしまうので、わざと回答時間を遅らせダメージを軽減するのが重要とのこと



★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、初登場の西条プラザゲームコーナーはシューティング・格闘ゲームが盛り上がっている老舗店舗。ぜひ、足を運んでもらいたい。

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 カオスフィールド	165,813,580	Y.S.ようやく ナットク!	ALL ifumi 5202
2 テトリス極道	10,056,961	UMC (ふなっこのポイント)	ターゲット STAGE30,31(両面)
★ あすまんが大王 (スル ポブル1人で)	42,398,430	UMC (ふなっこのおまさん)	ALL よみ
4 達人王	6,121,310	OGA-up2鳥不食	5-6
5 マグマックス	10,000,000+α	木之本まいん	90-3にて 達成 残25

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ビートマニアII DX 10th style(QUEEN)	5,175	2万でプレイ	
2 ビートマニアII DX 10th style(KING)	6,415	ハッポン	
3 ビートマニアII DX 10th style(TRANSE)	5,198	ハッポン	
4 あすまんが大王 (スル ポブル1人で)	54,017,060	本職は大学生	ALL(学校)
5 エスプガルーダ (アゲハ)	56,784,450	STK-さつき	連付 ALL 残5/6 1P制

グッディ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ ボーダーダウン(6B)	302,096,920	YOH	ALL 連付
2 どきどきアイドル(スター カー)	14,939,620	ERO@愛してい るよ、萌たん♡	ALL ノーミス 全面1発連射 MAX TIME
3 怒首領蜂大往生 (タイプB)	1,876,404,470	フーゾウ(く、) ニヤニヤ(・v・)	2-5 EX強化
4 龍虎の拳2(テムジン)	2,308,870	アツチエランド は神 D1B1S!	ALL ストリン も神 連付
★ 龍虎の拳2(キング)	3,892,663	KDK- TAKEYUKI	ALL DX12 ALL 1P ALL 連付

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ 魂文字D ARCADE STAGE Ver.3(壁氷右回り)	2'46"479	やみうちR	ALL 晴れ、 180S
★ 魂文字D ARCADE STAGE Ver.3(鉄名上)	3'06"985	イッテヨシ	ALL 晴れ、 GCBV
4 極上パロディウス (ビックバイパー)	4,956,300	RCA-NST	ALL 連付 1周234万
5 サンセットライダーズ	741,220	地味プレイヤー	2-6
5 バッタン(TYPE-B)	3,485,650	A.Fフジ	ALL 連付 タイプB

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サムライスピリッツ 霧SPECIAL	4'53"48	この同人が幻× 開るぞ!色	ALL 幻十郎
2 サイヴァリア2(バス)	108,421,500	T.kiz	ALL 34000 バスで死亡
3 怒首領蜂大往生 (タイプA)	701,642,500	スコアラー 募集中	2-5 EX強化 2415hit
4 エスプレイド (美作 いろり)	30,150,010	T.kiz	ALL 5/6
5 ギルティギア イグゼ クス #RELOAD	14,961,000	T.kiz	ALL ヴェノム ベタ×2

プラボ新潟店

新潟県新潟市堀之内南2-19-14 和同ビル 1F ☎025-245-9631

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ミスタードリーヴ レート(エジプト)	1,983,130	AB.	2000M 8'59"31
2 ミスタードリーヴ レート(宇宙)	3,453,820	ZZZ	3815M 23'29"55
3 ミスタードリーヴ レート(北極)	2,031,300	KAN	2000M 13'20"60
4 リアルバウト 狼伝説2 (山崎竜二)	1,363,500	AJG	ALL
5 ザ・キング・オブ・ ファイターズ98	753,800	AJG	ALL 社、シェ ルミー、クリス

デイトナII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1 ☎048-269-8119

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ テトリス T・A PLUS(ダブルス)	3'29"43	えど鳩& 虎井権太	ALL
★ ロストワールド	9,194,400	SOF-QUE	ALL 18Ver 連付 雷電同殺 柱×3
3 ファイナルファイ ト(ハゲ連付)	4,961,440	AWA	ALL 18Ver 連付 スライム×3 3835
★ 龍虎の拳2(テムジン)	2,333,831	DBS	ALL ALLP 48H 連付 自分 の限界
★ ウィロー(ゴールド)	262,001	奴隷死様かみてる SOF-KOU-MI	ALL

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル 1F ☎047-395-2065

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エスプガルーダ (タナハ)	65,102,230	満@まだいける	ALL 5/6 B100%
2 エスプガルーダ (タナハ)	62,952,760	AYA-にく	ALL 5/6 1P
3 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	271,019,596	あと2機ください	2-5 1周1.8秒
4 レイストーム (R-GRAY1)	17,313,700	ビットで死亡...	ALL 5面 1210万
5 バッタン(TYPE-B)	22,514,350	ラスボスボム 1個落着	ALL 連付 8×3 2ボス連続死

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10 ☎011-862-6906

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 カオスフィールド	41,978,770	キャラ別集計希望	ALL シン
2 エスプガルーダ (アゲハ)	62,317,850	なおくん、お目 覚めはいかが?	ALL
3 テトリス T・A PLUS(ダブルス)	5'30"21	たかです。	ALL
4 ストライカーズ 1945(ZERO)	1,128,300	元気イッパツ〜	2-4 連付
5 ストライカーズ1945 (P-51 ムスタング)	1,181,300	オロナミン〜	2-4 ボス 連付

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	205,680,472	SOW めもいやく何 死んでんの?	2-4
2 魂文字D ARCADE STAGE Ver.3(鉄名上)	3'12"500	ヒデ	ALL カプテー ノ MT 晴れ
3 魂文字D ARCADE STAGE Ver.3(18万ヶ所復讐)	2'23"151	ヒロ	ALL DC2 MT 晴れ
4 魂文字D ARCADE STAGE Ver.3(正統往路)	3'08"587	マジマ	ALL BNR32 MT 雨
5 魂文字D ARCADE STAGE Ver.3(土坂往路)	2'41"208	SAK	ALL CP9A MT 晴れ

GAME 41

北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイヤルハイツ 1F ☎011-751-9772

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エスプガルーダ (アゲハ)	66,042,560	なおちゃん♡	ALL 残×5
2 プロキアの嵐 (ミリタント)	52,088,300	なおちゃん☆	2-4
3 ストライカーズ 1945(スピットファイア)	1,412,500	なおちゃん (ハゲ)	2-6 連付
4 ガイアボリス	7,802	深夜バイトでギ ブアップの巻	ALL ハイマルス皇子
★ ファイティングホーク	2,057,100	T-CYR-ATS 即辞職パワー使用	ALL 連付

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎017-60-5612

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ZOOO (1人でガンバリ)	833,330	ONI!	23面
2 パース	3,277,900	TGA-けーはち長 すぎるっつーの。	21面 連なし
3 ぐわんげ (終 小雨)	31,829,263	いしいる @feel fine!	ALL 24056 55万71と3 482
4 ぐわんげ (賀茂 源助)	14,219,984	アンディ	ALL 全10435 55万71と3 482
5 式神の城II (ロジャー・サスケ)	3,855,225,100	IRV	ALL 式式

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●集計スガイゲームフル北海道

「ジョー」レースや「目録」など、選別機能にヘッドアップ選手を付けた。ぜひ、ご利用ください。

●GAME 41北海道

スコアを出すための環境を用意してありますので、一度にたくさん、毎日毎日、対戦大会を行なっております。参加が込みを付けておきますので、ぜひご利用ください。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

●フリーウェイパル(東京都)

北東北対戦会に参加の皆さま、本大会にありがたく、北東北の皆さま、ありがとうございます。

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ エスガルーダ (アゲル)	71,487,190	GFA2-ISO	ALL ラスボスで ナイスボム 45万5千
2 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	392,982,329	SY@君と違って俺は 待つタイプです	ALL 1周+ミスを だけ24 ボス ヒューズ
3 ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	445,242,012	SYO@プレッシャーに 弱すぎです	ALL 残×1 1周2.36倍
4 班鳩(イーザー)	32,231,200	TAG-たつきゅん 命短MKN 1周年	ALL 残×8 不要リベンジ×1
5 バトルガッパ (グラスホッパー)	13,862,260	ABC同時押し付け て CYR吉田屋	ALL レンゾフォーワ (B)

※GAME IN ナミキは2004年9月1日より閉店になります。

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-5-15 ☎03-3389-8511

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 Gダライアス (ミュー)	34,168,220	KTZ	ALL 連打
2 英文字 ARCADE STAGE Ver.3(いろは坂下り)	3'02"671	KTZ	CN9A
3 英文字 ARCADE STAGE Ver.3(いろは坂上り)	3'09"576	KTZ	CN9A
4 英文字 ARCADE STAGE Ver.3(八ヶ岳原住路)	2'35"177	コウノ	RPS13
5 英文字 ARCADE STAGE Ver.3(正統往路)	3'54"035	アザゼル	AE86

ゲームスタジオキューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ダライアス外伝 (FV)	11,799,810	P.B@銀丸の 神様あ〜	ALL 連打 バグなし残×4 B×5 CP×6
2 アウトラン2 (ハートアタックモード)	1,499	AJ	ALL MT 360Spider
3 アウトラン2 (タイムアタックモード)	4'19"553	GRAM	ALL MT EnzoFerrari
4 バブルボブル	999,990	FAL	
5 ネオボンバーマン	238,000	NAO	ALL 1ミス

マッドマウスパートII

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F ☎044-751-8570

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ティンクルスターズ ブライト	3,012,183	ダックキング	ALL
2 怒首領蜂大往生 (タイプA)	633,063,460	通りすがり	2-2 3147HIT
3 ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	418,413,113	SYO	ALL 残×0
4 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	392,121,756	だる	ALL 残×3 1周2ミス
5 パーチャファイター4 ファイナルチュンド(ノーマル)	4'01"85	ウルフ金甲	ALL ラウ

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	423,492,323	隣!男塾 MAG-MFG-E.Y	表2周ALL 裏2周ALL 1周2.23倍 残×2 B×0
2 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	370,741,187	3%の世界突入失敗 ひまふぶしMAG	表2周ALL
3 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	263,518,684	BM-T.Y!	表2周ALL 1周1.6倍 残1 B0
4 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	264,171,024	BM-T.Y!	表2周ALL 1周1.6倍 残1 B0
5 レイティンシブル(ノーマル)	15,758,650	アナウメ	ALL B連打 同付

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 カオスフィールド	195,223,110	味のある ゲーム	ALL イフミ MAX8393HIT
2 式神の城II (2P同時)	5,206,593,330	ENX7&KSMS リベンジ	ALL 1周1.6倍 残×8 30582
3 式神の城II (ノーギ・GB)	4,593,350,880	半ズボン	ALL 1周1.6倍 残×8 24162
4 英文字 ARCADE STAGE Ver.3(土蔵往路)	2'37"868	シュン	ランエボ(CP9A) MT 連打
5 スポン	2'53"73	続・穴ウメ	ALL ボスアタック ラングル アドマンリッ

ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F ☎0548-82-6196

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(チーム・連邦)	29,748	いの、ママ またG祭 やろう!-Zスコア組	ALL ガンダムビーム
2 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(チーム・ジオン)	15,894	ロー、ママ ママ #12 内が意外とすごい	ALL シャアザク マシンガン
3 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)	18,197	シャア・アズナブル	ALL 地・Zハイメガ 手・Zヒューム
4 機動戦士ガンダム エーゴ vs. ティターンズ(チーム・エーゴ)	26,918	シャア・アズナブル トライアングルバズ	ALL 地・Zハイメガ 手・Zヒューム
5 SNK VS.CAPCOM SVC CHAOS	6'54"27	ERO	草薙 京

ゲームBOX.Q2

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
★ ぶよぶよフィーバー (ゆるりん)	958,962	服部	ALL
★ 機動戦士ガンダム エーゴ vs. ティターンズ(シングル・ティターンズ)	19,699	ヒビキ(Q2天竺)	ALL 地・シャアザク 手・Zヒューム
3 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	268,532,259	はるばる青森の 地からえぐぞ	2周ALL 1周1.6倍
4 式神の城II (ふみこ・O・V)	5,064,063,690	KY-NMM-N.S	ALL 式神 8ミス
★ ギガウィング2 (タッグ)	368'722"885398 133867660	飯部 (左手/右手)	ALL 69.8倍 ストロングストレン

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 パーチャファイター4 ファイナルチュンド(ノーマル)	5'36"00	ZZZ	ALL ブラッド
2 サムライスピリッツ零 SPECIAL	7'22"89	T.S	ALL 覇王丸
3 ZOOO (1人でガンバリ)	679,920	AB!	レベル23
4 機動戦士ガンダム エーゴ vs. ティターンズ(チーム・エーゴ)	21,520	ユメミルショウ ネン アガイ	ALL 2周目1.6倍 10.359+11.12
5 ギルティギア イグゼクス #RELOAD	2,959,000	まさやん	15周 M.O.Mモード ジョニー

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、ご感想に関しましてはすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(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

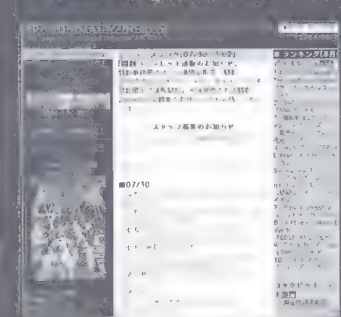
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com

Coin Operated Video Game Magazine "ARCADIA"
Official Home Page

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



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。

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ビートマニアII DX 10th style(J)	5,694	香織	
2 ビートマニアII DX 10th style(RESERVED)	7,158	香織	
3 ビートマニアII DX 10th style(TAKA)	7,998	香織	
4 ビートマニアII DX 10th style(TRACE2)	8,111	xja	
5 機動戦士ガンダム エコー vs ティターンズ(ソングル・ティターンズ)	18,579	クワトロ大尉	グリーンノア ALL

電腦遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F ☎0994-41-4188

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ソニックウィングス3 (スツーカー)	1,429,300	D.D.D.	2-1
2 マクロス	2,942,600	D.D.D.	
3 式神の城 (結城 小夜)	440,452,030	RX-8	4-2
4 ギルティギア イグセクス #RELOAD	9,057,100	BBB	ALL ミリア
5 テトリスプラス2	839,610	FUU	パズルモード

ゲームインナハII

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 パーチャストライカー 2002	36	O	ALL イングランド
2 ザ・ランブルフィッシュ (ボイド)	556,750	(?)	ALL MAX24
3 機動戦士ガンダム エコー vs. ティターンズ(チーム・エコー)	26,057	アイチ&赤トト	ALL Zガンダム 13,823+12,234
4 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(XXシンギュラジョーン)	18,977	ケン	ALL シャアゲルグ
5 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(チーム・ジオン)	27,582	ケン・ジン	ALL シャアゲル×2 ギャン×2

モンキーハウス本館&サブカルチャー合同集計

福岡県福岡市中央区天神2-9-7 (モンキーハウス本館) 福岡県福岡市中央区天神2-9-7 (サブカルチャー) ☎092-714-6321

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ ザ・ランブルフィッシュ (ゼン)	661,150	高千穂TTM そして 伝説は神話へ	ALL 連同付
★ ストリートファイター ZERO3(バルログ)	6,046,900	G.M.C.T・H	ALL 連同付
★ ギターフリークス 11th MIX	805,028,050	キタジョウ	ALL
4 エスプガルーダ (アゲハ)	69,238,730	もず	ALL
5 エスプガルーダ (タテハ)	60,654,850	F.K袖	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 ☎095-845-9619

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サムライスピリッツ 零SPECIAL	710,110	AKI	ALL 橋右京
2 ザ・ランブルフィッシュ (ヴィレン)	603,890	T・つよし	ALL
3 ストラトカーズ1945 (メッサーシュミット)	1,480,800	山本です!	ALL
4 式神の城II (ロジャー・サスケ)	3,744,528,310	ヤフー-DDT	ALL
5 ストリートファイターIII 3rdストライク(音響)	5,989,600	中ヤン	ALL

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市東区5-4-62 (ゲームプラザショールーム) 熊本県九品寺5-10-15 (スプラウ九品寺) ☎096-312-5700

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ メタルスラッグ 5	13,175,810	WSM-NOB	ALL 連付
2 マジックソード	9,902,071	WSM-NOB	ALL
3 アームドポリスバスター Ver.B	13,262,410	WSM-BOSS	ALL 上級 マリア×3
4 アームドポリスバスター Ver.B	10,870,600	WSM-NOB	ALL 上級 カーベット×3
5 ぐわんげ (興茂 源助)	47,607,569	イザシュツツ! WSM-MKZ	ALL 金45255

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 エスプガルーダ (タテハ)	58,070,930	白虎王@タテハのフト もにズーム・イン!	ALL
2 レイディアントシルバーク (スージー4)	22,628,640	白虎王@ネコ耳+メイ ド級一強強(ア)	ALL
3 ZOOO (1人でガンバル)	454,500	TES@きむさうに 出会えてよかった	30分06秒
4 イメージファイト	818,100	きやべ@3人目 無事生まれました	13面 シングル
5 闘文字 ARCADE STAGE Ver.3(土坂直路)	2'43"919	剣聖@土坂直路走る (ア)ハアハ	ALL 晴

ゲームスポットハロウィン

鳥取県出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 闘文字 ARCADE STAGE Ver.3(妙義右衛門)	2'54"080	スフロー	BNR34 MT 晴れ
2 闘文字 ARCADE STAGE Ver.3(妙義左衛門)	2'53"877	シズ	BNR32 MT 晴れ
3 バトルギア3 Tuned(中級順走)	2'17"999	よりふじ	NA2
4 バトルギア3 Tuned(超弩級B 順走)	3'56"553	中融さんだよ全 員集合	GDB
5 バトルギア3 Tuned(超弩級B 逆走)	4'39"661	中融さんです? 何か? (ア)ウ	RPS13

西条プラザゲームコーナー

広島県東広島市西条西本町28-30 ☎082-423-4130

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 バトルガレガ (ボンナム)	14,978,970	666K	ALL 鳥182万 6-30 タイタル連付
2 ケツイ 絆地獄たち (褒2周目 タイプB)	407,590,091	ZAP	ALL 1周 2.24億 残0
3 怒首領蜂 (Bタイプ)	279,433,600	Professor	ALL ショット 強化 残×0
4 ストライカーズ1999 (X-36)	2,227,200	PRGN	ALL 残×0
5 ぐわんげ(シンシ)	65,462,105	でねー	ALL

ビッグプレイランド

愛媛県松山市道後橋又11-23 ☎089-925-0566

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 最後の忍道	709,700	龍香ギョウザ 甘い	ALL
2 グラディウスIII	1,303,880	XEVIUE	EDIT 3-2ボス
3 ファンバイア	535,300	龍香チャーハン 甘い	ALL ピクトル
4 トゥエルブスタッグ	3,855,470	龍香ラーメン マズイ	ALL 2P 連付 フーミス
5 ブラックドラゴン	992,400	龍香からあげは まあまあ	ALL

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ ザ・ランブルフィッシュ (オビビル)	451,890	モカキユ	ALL 連同付
2 ザ・ランブルフィッシュ (ヴィレン)	914,690	モカキユ	ALL 連同付
★ ザ・ランブルフィッシュ (ガーネット)	994,670	もっせん	ALL 連同付
★ ストリートファイターII 3rdストライク(エレナ)	13,284,000	愚か者(ボイル失敗) ヘレティックささお	ALL 連同付
5 怒首領蜂大往生 (タイプA)	1,833,610,770	ダブルニー@射撃 弾(ひえ。ファン)	2周ALL EX 残×1 B×23.5・24 コンボ99

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。

あて先

〒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11月号掲載)は
2004年
9月20日(月)
までに出されたスコアで、
9月22日(水)
当日消印まで有効です。

工場出荷設定「Setti
ng a game default
culty in normal
Setting a number
of lives as 3」
バーチャファイター4ファイ
ナル チュンド……「フーマ
ルモードのタイムとチャレ
ンジモード」のスコアで集計
します。使用キャラ、ヘルト
カードの使用は問いません。
工場出荷設定「ENEMY
LEVEL: NORMAL, E
NERGY MAX」(P): 2
O, MATCH COUNT
(P): 2, TIME LIMIT
(P): 30
太鼓の達人6……「スコア」の
1部門で集計します。モード
や選択する曲は問いません。
工場出荷設定「標準」(S
TANDARD)
湾岸ミッドナイト マキシマム
チュン……タイムアタック
モードの「C1内回り、C1
外回り、新環状内回り、新環
状右回り、首都高一周」のタ
イムで集計します。使用車
カートの使用は問いません。
また、設定の「STEERING
POWER」はON/OFFど
ちらでもかまいません。
工場出荷設定はありませ
ん。サムライスピリッツ零SPE
CIAL……キャラ別集計は
行なわず「タイム」の1部門で
集計します。※キャラの使用
に關しての規制は一切あり
ません。また、ゲームクリア
をしていれば、クリアまでの
過程は問いません。ランキン
グ画面のクリアタイムが最も
早くなると思われる方法で
挑戦してください。
工場出荷設定「なんいど
レベル4、1コインたいせ
ん」(なんいど、60カウ
ン、なんぎやんレベル/レベ
ル2、たいコンピュータセ
ンPLAY: CPU/人)

攻略
開始

Quest of D

(セガ)

beatmania II DX RED

(コナミ/コナミマーケティング)

ネオジオ バトルコロシウム

(SNKプレイモア/サミー)

機動戦士Zガンダム

エウゴ vs. ティターンズ DX

(カプコン/バンプレスト)

バーチャファイター4

ファイナルチューンド

(セガ)

CAPCOM FIGHTING Jam

(カプコン)

ザ・キング・オブ・ファイターズ

ネオウェイブ

(サミー/SNKプレイモア)

バーチャストライカー4

(セガ)

鉄拳5

(ナムコ)

アヴァロンの鍵

VER.1.30 混沌の宴

(セガ)

掲載
タイトル

ソイドインフィニティ(タイトー)/湾岸ミッド
ナイト マキシマムチューン(ナムコ)/バトル
クライマックス! (コナミ/コナミマーケティング)
/ワールドクラブ チャンピオンフット
ボール セリエA 2002-2003 Ver.2.0
(セガ)/ドラゴンレジャーII (セガ)/翼神
(タイトー/タクミコーポレーション) ほか

待望のカプコン新作格闘稼働迫る!
新たな旋風を巻き起こすか!?

© CAPCOM CO., LTD.

新連載

バチャッ子インフィニティ ファイナルチューンド

最新バージョンに合わせ新装開店!

闘劇
特集

闘劇爆心地

上級者にしか分からない読み合いがここにある!

投

稿

欄

集

各コーナーへのメールでの投稿宛先

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
h_score@arcadiamagazine.com
■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com
■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com
■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com
■アーケードニュースアナライズ
news@arcadiamagazine.com
■アーケード・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジング
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 ゼクスシリーズ
「アソシエーション ギルティギア」
sp_ggx@arcadiamagazine.com
■KOF投稿「KOFッ子プラネット」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 ファイナルチューンド
「バチャッ子インフィニティ ファイナルチューンド」
vf4@arcadiamagazine.com
■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcadia@arcadiamagazine.com
■WWW管理者宛はこちら
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。
10月号 (No.53 8月30日発売号) への投稿は締め切りました。次号への
投稿もよろしく!!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー・モノクロ (4色/1色) イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただくと助かります。詳しくは、アルカディア フロントアースまたは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……

12月号 (No.55 10/30) 9月21日(火)必着
1月号 (No.56 11/30) 10月18日(月)必着

筐体百景

五十三回

TEXT/PHOTO 田淵健康

記憶の鍵

忘却という名の地層に埋もれていた風景が、ふとしたきっかけで、地表に姿を現すことがある。

あの日、身に受けた風。

とりとめもない、漠然とした不安。

肌を覆う乾いた空気。

明日を待ちわびる、そこはかかない高揚感。

どれも、確かに……。

かつて自分が感じた、記憶のピース。

それらは、いつも不意によみがえり、

追憶の底の風景を掘り起こす。

意識しないうちに、人は、

それらのピースを記憶の鍵穴に差し込んだまま、

今日を生きている。

鍵が回るのは、いつも突然。

悲喜をはらんで、鮮やかなほど不意に。

自分の中に、どれだけの記憶の鍵穴があるのか。

どれほどの光景が埋もれているのか。

それは、だれにも測りえない。

だから……。

鍵が回る時、人は、深い感慨とともに、

その光景をかみしめることができるのだ。

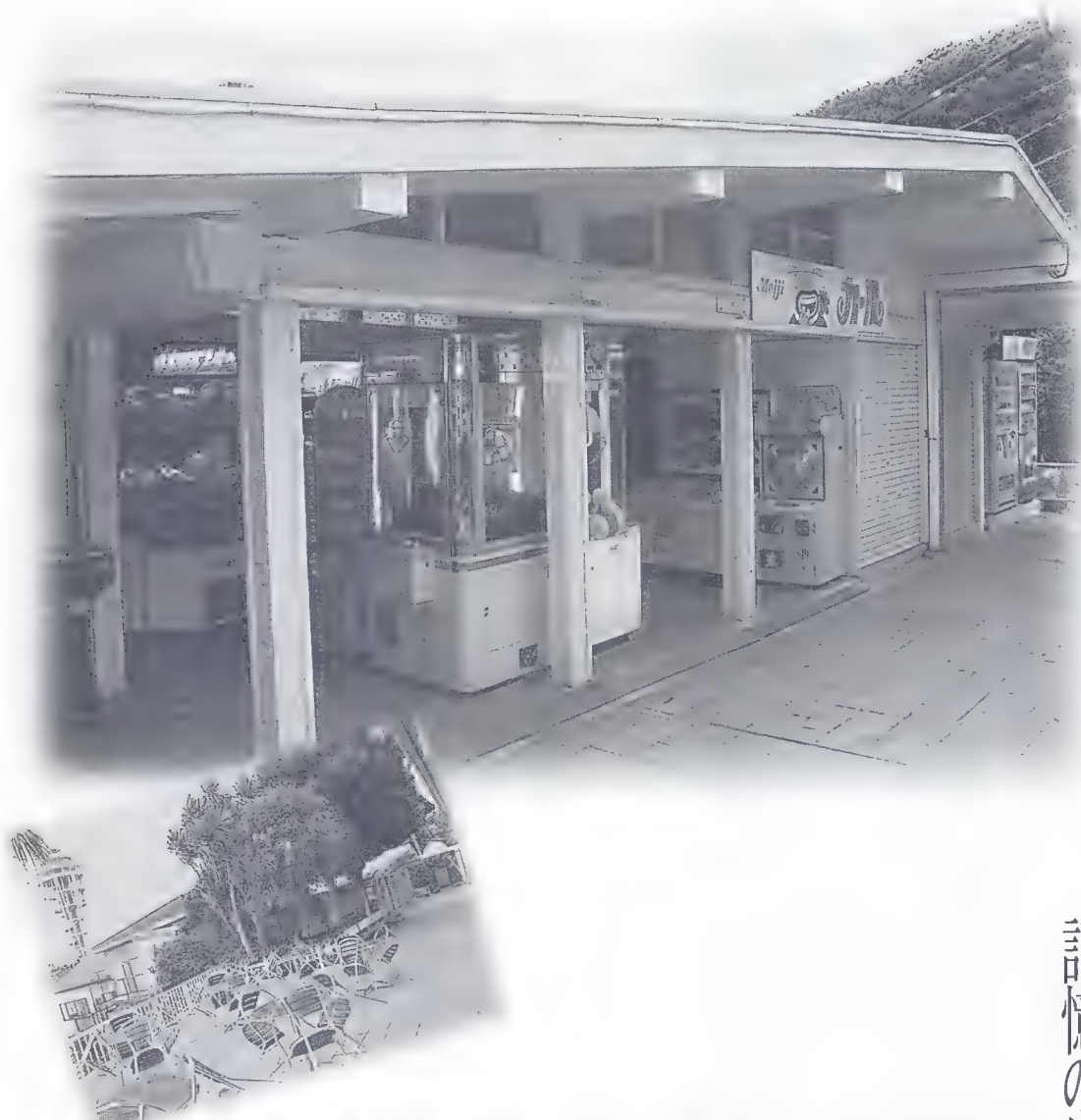
幾多の光景を刻みながら、

人は今日も、記憶の鍵穴を増やし続ける。

悲しみも。

喜びも。

すべて閉じ込めたまま。



■取材地／江戸・湯山頂・ゲームヴィレッジ
台風の接近中だというのに、車通り／島行きを敢行。当然、人影はまばらで、山頂に向かう道は、
にんたなが暇を持て余したかのような山頂のゲームコーナーには「アノール」の初
代や「スカイゲ」などがたまたま、江戸町を巡遊する頑強な遊具上もありませ

編集後記

テーマ:「今年の夏とアーケードゲームの思い出」

●この夏は気候的には暑いばかりだったが、ゲーセンでの盛り上がりはどうだっただろうか、と少々不安になる。毎年夏はいいはずなんだけど……。けどなにげにこの秋から冬にかけて熱くなりそうな予感。(狼渡)

●朝: 競とロとソフトの朝晩もとい市場調査。とはいえずすべて自腹→出版社途中までと日差しに立ちくらむ。夜: 朝と同様に部活いやらさ市場調査だってば! →クーラー効き過ぎで寒さに凍える。以下繰り返し。(でそ)

●生乾きの季節。生乾き臭はイヤな匂いのみならず、雑菌繁殖の証。ゲーセンにも生乾き臭が充満→ダメでも行く→生乾き臭な煙をおかぶってくる→シャワー→スキッシュ→コービー牛乳→夏。(杉田)

●夏とゲーム……「鉄拳5」の準優勝トロフィーに、とげ抜き地蔵を見てきたのが思い出ですかね。あと、ランブルムックの取材で、久しぶりに千里中央に行ったことでしょうか。(元真面在任マッスル北藤)

●夏休みどころか帰省もしてね〜。あ、「Quest of D」やりて、朝からハイテク行きました。あと、アヴァロンやりに聖蹟桜ヶ丘に……。肝心のバス釣りは、まだ行ってません!(イタキョー@八郎湯シェフ)

●夏といえばG1。天山と堀端、ノアに欲しいですね(笑)。「バトクラ」ではアナコンダやフルネルソンSPが得意技になったようなので、興行重視で使いたくなり。でも次は勝利重視の予定……。 (河野)

●今年は「VF4 FT」と「MJ2」にしかまだ打ち込んだ夏でした。どちらも余裕で連勝の山を築……けるはずも無く、100円玉がどんどん減るばかり。夏は暑いけど、僕は寒いみたいなの。(苦笑 まちん)

●今夏ゲーセンに行けなかったで、夜寝ずに昼寝して夏向けのゲーム考えました。みこしを担ぐ体感ゲーム(ねぶた)、花火をデザインするゲーム(プレイ後花火がもらえる)とか、どうですか?(韓国花火見たい &u)

●やっぱり「WCDF」な夏になってしまいました。もう少し趣味チームが強くなればいいんですけど……。オリンピックではシリアルティノの強さ、デ・ロッシのうまさを見せ付けられましたからね。(まこっぴち)

●この本が出るのは長崎JAPANが金メダルを獲得した後のはず! というわけで「熱チュー」プロ野球」か「激闘バドミントン」のアテナオリンピック版をカード付きでプレイしたいと思った2004年の夏でした。(おじゃ)

●なぜかドライブゲームばかりやってます。「讀文D」とか「海岸ミッドナイト」とか「アウトラン2」とか。ゲームみたいに走れたら(ゲームにハマってる)暑さも吹っ飛ばしたろうな。なんて。(野口)

●今年の夏はオリンピック→スポーツですね。しかし、自分はランブルムックでいい汗かいたのでスポーツはテレビのオリンピック中継で満腹です。こんな自分より丘サーファーの方が気持ちいいですか?(フルタル)

●最近会社に泊まりがちな席がツンドラなので、夏の訪れすらほとんど感しませんでしたが、今夏はシェパードが来ましたが。高地的に。さあ、シェパードを作ってレッツバーチャ! (勝田@海賊兜ラフ)

●今月号より編集部に入りまして新人の上野です。夏のゲーセンといえば、冷房直撃の位置にお気に入りのゲームがあって逆に冷えてしまったり。上着を一枚持ち歩いて体温調節がおすすめ。(上野)

●新人の野田です。今年の夏はカプジャムのロケテに行たくらいに思い出が……。時間と共に完成度が上がっているようで期待大です。オッス、オラ アールだ! よろしくお願ひします。(アール@新人野田)

STAFF

■発行人 浜村 弘一

■編集人 松本 秀孝

■編集長 遠藤 雅史

■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKS NEO)

■デスク 箱田 和人/杉田 哲朗

■編集スタッフ 北原 裕幸/伊丹 恭 茂木 宏昌/河野 淳一/安藤 慶祐/高橋 謙 少樹/小田 秀幸/勝田 周/野口 昌 壽田 健太郎/上野 真嗣

■編集協力(あみか音響) アズトロ/澄ん/伊勢崎・H.L./MVP/大須/OYZ/カイゼルちくわ/赤やせふ/キヤベツ/種原堂/内田/豊田/GrayZone/黒鉄タカス正/京城/GOSPA/小山 祥之/ザ・グリタ/C-LAN/Jo/庄司卓/新丸一/ずるずる/田淵健蔵/垂乳瀬蔵/ちやっせ/角田 晋作/DragonLEE/袴田 直樹/草火風/ハメス/ホリウネタケタカ/瀧田 都太郎/遠重泉の山本さん/モミアゲ/矢ノ/ラウウ

■デザイン 久保田 シンヤ/野中 郁子/大竹 伸子/山田 由紀子(株式会社THINKS NEO)/斉藤 若子/安井 明美/鈴木 二奈子/大淵重敬(株式会社THINKS NEO)

■タイトルロゴ&表紙デザイン Smile Studio(福島 トオル)

■制作協力 藤原 城嗣/株式会社ヘッドルーム

■フォトグラフ Studio Atom

■イラスト(五十音順) /天野シロ/伊藤サトシ/今井 神/コガラツ/斉藤コーキ/G=ヒコロウ/タマ/堤 利一郎/モトウ/龍輝雅龍

■業務部 青木 孝道

■広告営業 阿部 寿一/幸 宏樹/田山 麻子

■雑誌営業 室前 秀彦/酒井 朋喜/中村 宣志

【お詫びと訂正】

●アルカディア9月号(No.52)の12ページ「ゴースト・スカッド」の記事内で「メーカー:SEGA-AMデヴィジョン/セガ」とありますが、正しくは「メーカー:AM2デヴィジョン/セガ」となります。

関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 10月号 [No.053]

COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.053

第5巻 第10号 通巻第53号 平成16年10月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-10

■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】

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は59ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくても構いませんが、できるだけ見やすい漢字で、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1の欄は下記の質問事項への回答になっています。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10月号[No.53] アンケートの質問事項】

Q1.面白かった、つまらなかった記事をお教えください(複数回答可)。

※以下に記載されている1~66の番号の中から選んでください。

- | | |
|-----------------------------|-------------------------|
| 1 ネオジオ バトルコロシアム | 34 ロングランゲームスブースター |
| 2 コブラ ザ アーケード(仮) | 35 ジャンク新聞 |
| 3 拳獣 | 36 アーケードネオ |
| 4 機動戦士ガンダム エウゴ vs. ティターンズDX | 37 ハードウェアミュージアム |
| 5 CAPCOM FIGHTING Jam | 38 全国ゲーセンイベント準備会 |
| 6 Quest of D | 39 ジョイスティックトゥルーバース |
| 7 パーチャストライカー4 | 40 ワールドクラブ チャンピオンフットボール |
| 8 鉄拳5 | セリアA 2002-2003 Ver.2.0 |
| 9 メルティブラッド アクトカデンツァ | 41 トライジール |
| 10 ドラゴンクニクリン オンライン 天空大決戦 | 42 ドラゴンレジャーII |
| 11 真神 | 43 ギガドレック |
| 12 ゴースト・スカッド | 44 龍麻麻雀 |
| 13 セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー | 45 ビートレイジングな関係 |
| 14 ザクイズショー | 46 プライズワンダーランド |
| 15 虫姫さま | 47 あそし |
| 16 ダイダロスの迷宮 | 48 KOFッチャネット |
| 17 ネットセレクトダービー(仮) | 49 コスプレ/プレイスタイル |
| 18 Xbox版ストリートファイター | 50 アルカディア フロンティアーズ |
| アニバーサリーコレクション | 51 愛のゲーム100選へいっしょにませ!! |
| 19 アーケードニュースアナライズ | 52 ゲーマー「お気に入り」サイト |
| 20 日本版新 ゲームセンターマップ | 53 設定資料集 |
| 21 魂を縛める者 | 54 街頭電脳遊戯録録 ゲーマー用語の基礎知識 |
| 22 アルカディアデータベース | 55 アーケードゲーム ライブラリー |
| 23 読者プレゼント | 56 VGMラボ |
| 24 ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ | 57 どんたんとどんた |
| 25 パーチャファイター4 ファイナルチューンド | 58 バンドラキヤット |
| 26 アヴァロンの鍵2 秩序と成律 | 59 ゲームメーカー・ナウ!! |
| 27 アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の真 | 60 猿渡編集長の肩凝りゲーセン狂騒曲 |
| 28 ソイドインフィニティ | 61 まじかる猛者通信 |
| 29 バトルクライマックス! | 62 アルカディアクーポン |
| 30 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン | 63 ハイスコア全国集計 |
| 31 ランブルフィッシュ | 64 次号予告・募集記事 |
| 32 闘闘燃心地 | 65 産地百景 |
| 33 パチャッティンフィニティ エポリューション | 66 編集後記 |

Q6.学校・職業・その他

- | | | |
|---------|---------|----------|
| 1 小学生 | 7 高校3年生 | 13 会社員 |
| 2 中学1年生 | 8 短大生 | 14 自営業 |
| 3 中学2年生 | 9 専門学校生 | 15 主婦 |
| 4 中学3年生 | 10 予備校生 | 16 フリーター |
| 5 高校1年生 | 11 大学生 | 17 無職 |
| 6 高校2年生 | 12 大学院生 | |

■ご質問とお問い合わせ

本誌に関するご質問は、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願いいたします。なお新作ゲーム情報およびゲームの内容などに関しましては、誌面内容以上のことはお教えできませんのでご了承願います。

カスタマーサポート 03-5433-7868 (祝祭日を除く月曜～金曜日の正午～午後5時まで)
メールアドレス arcadia@arcadiamagazine.com

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね? そんなときは定期購読が一番だ! 何より、買に行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円) + (80円【送料】×年間12冊=960円) = 8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●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(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/THE KING OF FIGHTERS2001/THE KING OF FIGHTERS2002/THE KING OF FIGHTERS2003/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 No53

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、つまらなかった記事の番号と記事名の両方をお書きください。また、理由もお書きください。

A1.

面白かった記事	つまらなかった記事																																								
<table border="1"> <tr><td>面番</td><td>記事名</td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	面番	記事名																			<table border="1"> <tr><td>面番</td><td>記事名</td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>	面番	記事名																		
面番	記事名																																								
面番	記事名																																								

Q2.表紙の感想をお願いします。

A2.

Q3.最近、面白いと感じた漫画を教えてください。

A3. 書名()

Q4.月にどのくらい漫画の単行本を買いますか？

A4. 月に()冊

Q5.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。

A5. [] ページ [] さんの投稿

自由欄 [] 都道府県 P.N []

ゲーム名

スコア
(タイム)

面数

備考

達成日

年

月

日

集計部門

(キャラ・コースなど)

得点効率・移ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター

名前

電話

住所

都道府県

市郡区

スコアネーム

(最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長

印

このほかに個人
申請がある場合

●申請方法と申請枚数

☐ハガキ()枚 ☐FAX()枚

郵便はがき

50円切手を
貼ってください

154-8528

(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.053

全国集計ハイスコア係

個人申請用はがき

フリガナ				年 齢	性 別	血液型
氏 名				歳	男・女	型
生年月日	19	年	月	日	電話 ()	
住 所				都道 府県	市郡 区	
E-メール アドレス				職 業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?				☐ はい ☐ いいえ		

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

郵便はがき

154-8736

135

(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.053 アンケート係

料金受取人払

世田谷局承認

135

差出有効期間
平成18年3月
27日まで
(郵便切手不用)

フリガナ				年 齢	性 別	A6.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		

Q7.よく行くゲームセンターの名前と住所(市郡区まで)を教えてください。

A7.[]都道府県[]市郡区
ゲームセンター名[]

Q8.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。

A8.[]

Q9.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。

A9.[☐書店 ☐ファミ通の広告 ☐知人からの紹介 ☐Webサイト ☐その他()]

Q10.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。

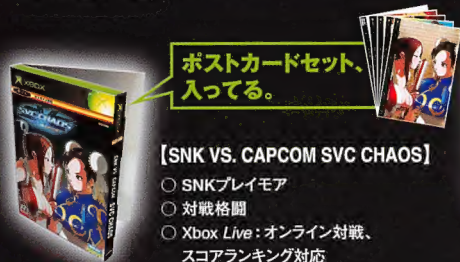
A10.[]

あの興奮に、つながる。



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

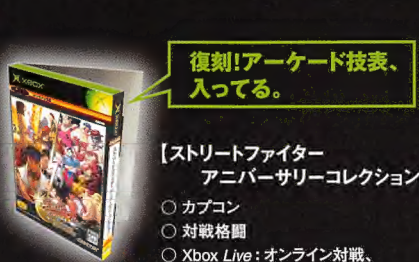
*希望小売価格(税抜)



ポストカードセット、入ってる。

【SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS】

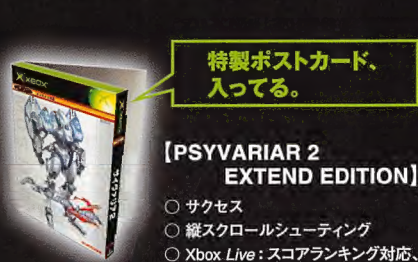
- SNKプレイモア
- 対戦格闘
- Xbox Live: オンライン対戦、スコアランキング対応
- 9月22日発売予定



復刻!アーケード技表、入ってる。

【ストリートファイター アニバーサリーコレクション】

- カプコン
- 対戦格闘
- Xbox Live: オンライン対戦、スコアランキング対応
- 10月28日発売予定



特製ポストカード、入ってる。

【PSYVARIAR 2 EXTEND EDITION】

- サクセス
- 縦スクロールシューティング
- Xbox Live: スコアランキング対応、リプレイデータアップロード・ダウンロード
- 10月28日発売予定

SNK
PLAYMORE

CAPCOM®

SUCCESS

キャンペーンサイトに集まれ! www.xboxarcade.jp

※パッケージは、実際のもものと異なる場合があります。

©SNK PLAYMORE 2003 ©CAPCOM 2003. ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM 2004. ALL RIGHTS RESERVED.
©SUCCESS Corporation 2002-2004 ©SKONEC Entertainment Corporation 2002-2004 ©2004 Microsoft Corporation.
All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, Xbox Live ロゴ、およびXboxロゴは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。



it's good to play together

www.xbox.com/jp/

緊急指令!全国始動キャンペーンへ乗り遅れるな!

夢の対戦アクションゲームとビッグチャンスは、ゲーセンで人気独占中。

ZOIDS
ゾイドインフィニティゾイドインフィニティ
全国始動キャンペーン全国のゾイドインフィニティ
設置店舗にて好評展開中!

zic@mo-on.com

2004年7月1日▶9月30日23時59分まで

チャンスを手でつかめ。3コースから選べます。

毎月抽選で当たる!
100名様に!
キャンペーンオリジナル
ゾイドモデルキット
300名様

特別賞

キャンペーンオリジナル
ゾイドモデルキット

[ブレードライガーミラージュ カノンスペシャル]

ゾイドスピリットあふれる勇姿を君のものに。
※本賞は、1枚のカードで10回以上プレイしたお客様が、そのカードでご応募いただいた
場合のみ、抽選の対象とさせていただきます。はすれた場合でも、全員プレゼントあり!
携帯用待受画面をGET!その場で抽選で当たる!
毎月200名様に!
キャンペーンオリジナル
ゾイド
600名様

A賞

ゾイド
モデルキット各種ゲームに登場する人気のゾイドモデルキットを、
毎月1にトータル3種類をご用意。
※モデルキットの種類は応募サイトでご覧いただけます。その場で抽選で当たる!
毎月1000名様に!
キャンペーンオリジナル
ライセンスカード
3000名様

B賞

キャンペーン
オリジナルライセンスカードこのキャンペーンでしか手に入らない、
オリジナルデザインの限定カード

はじめにお読みください

■エントリー時の通信料・接続料はお客様のご負担となります。■メールの受信拒否設定をされている場合は自動返信メールが届かない場合があります。【zic@mo-on.com】からの受信登録を行ってから空メールを送信してください。■本文が空白のままでは、メール送信できない端末をお使いの場合は、本文に「ゾイド」など、文字を入力して送信してください。■うまく送受信できない場合は、ケータイからhttp://mo-on.com/zic/ にアクセスしてエントリーしてください。

株式会社タイトー

このキャンペーンに関するお問い合わせ▶0120-57-0788 (年中無休 10:00~18:00)

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



ゾイドライセンスカードを購入して、君だけのゾイドで戦え!

ついに始動したゾイドインフィニティ。いまなら、ゾイドライセンスカードを購入された先着20万名様に、その場で、あるいは抽選でキャンペーンオリジナルのゾイド賞品や人気のゾイドモデルキット等を3ヶ月連続でプレゼント実施中!

※賞品の発送は、国内のみとさせていただきます。※抽選結果のお問い合わせはお受けできませんので、予めご了承ください。

※株式会社トミーおよび株式会社タイトー社員は、応募できません。

応募方法

- 1.設置のカードバンダーでライセンスカードを購入。
- 2.携帯・PCからzic@mo-on.comに空メールを送信。
- 3.自動返信メールからサイトへアクセス。ライセンスカード裏面右下のエントリーコード(8桁の数字)を入力後、抽選画面へ。←
- 4.特別賞は、キャンペーン期間中の各月末日を締切とし、翌月末日に抽選の上(抽選は、8月31日、9月30日、10月31日の計3回)、当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。A賞・B賞はその場で抽選、当選者の方は、個人情報入力フォームへ進み、発送のための所定の手続きをお願いいたします。
★落選の場合は、参加賞として、携帯待受画面GETフォームへ進んでいただきます。

ゾイドインフィニティ・公式サイト
www.zoids-inf.net/