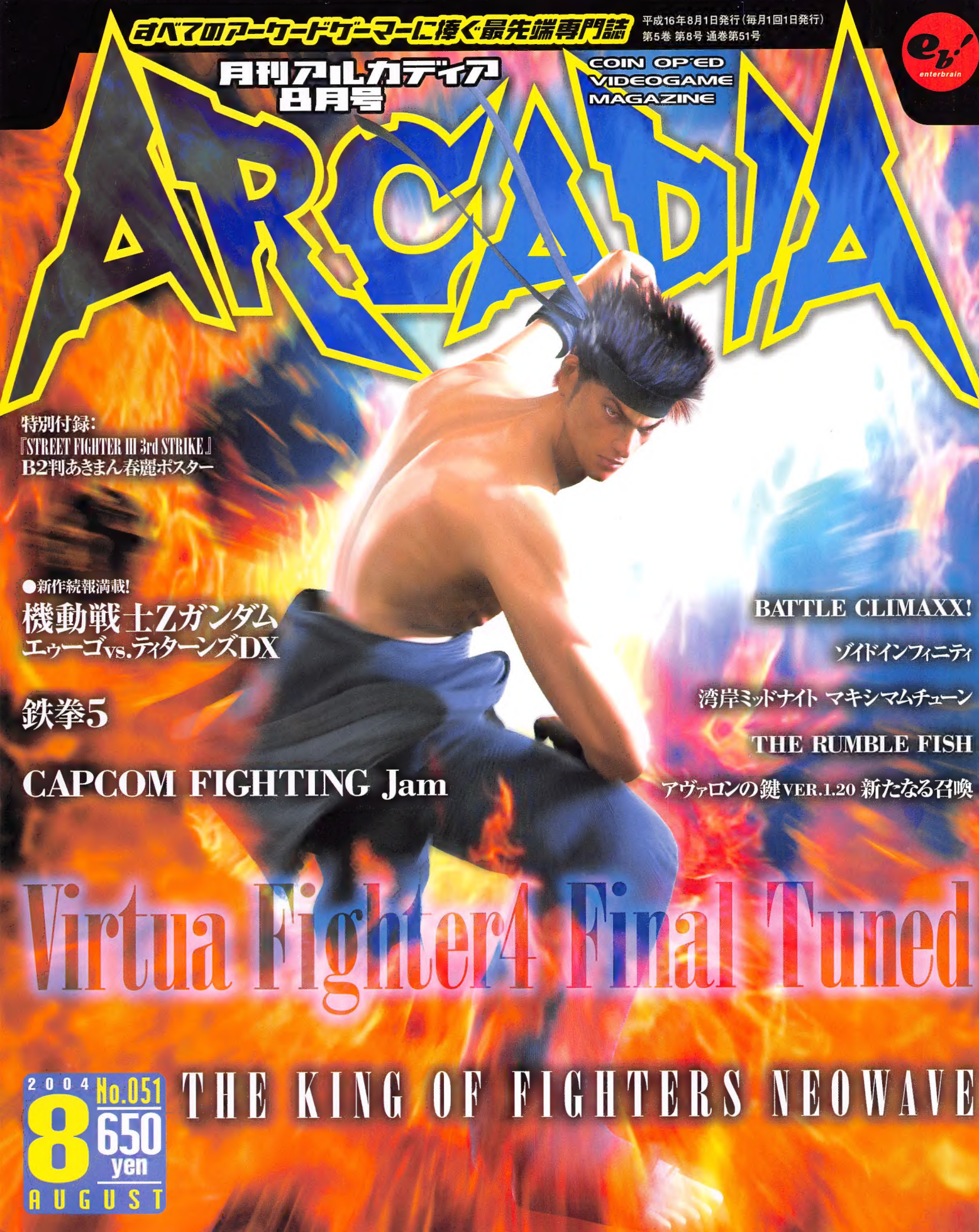


日本アーケードゲームに権く最先端専門誌

平成16年8月1日発行(毎月1回1日発行)
第5巻 第8号 通巻第51号

月刊アルカディア
8月号

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE



特別付録:
『STREET FIGHTER III 3rd STRIKE』
B2判あきまん春麗ポスター

●新作続報満載!

機動戦士Zガンダム
エウゴvs.ティターンズDX

鉄拳5

CAPCOM FIGHTING Jam

BATTLE CLIMAXX!

ゾイドインフィニティ

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン

THE RUMBLE FISH

アヴァロンの鍵VER.1.20 新たなる召喚

Virtua Fighter4 Final Tuned

2004 No.051
8 650 yen
AUGUST

THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE

NAOMI™2

Virtua Final Tunes Fighter 4

バーチャファイター 4 ファイナルチューンド

TM

キャラクターの技を切り替えられる衝撃の「**技切り替えシステム**」!!
各ステージで発生するミッションをクリアしていく**チャレンジモード**!!
プレイ内容によって変化する新しい評価「**通り名システム**」!!
新技・新アイテムが追加され思い入れのある熱い対戦が可能!!
もちろん**前作からのプレイが引継ぎ可能**!!



SEGA 株式会社 **セガ**

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

セガのインターネット・ホームページ
[SEGA公式ウェブサイト]

最新アミューズメント情報をご紹介します。

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

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

進化の結論、今に。



Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA 2004



アクセス方法



i-mode : [i-Menu]→[メニューリスト]→[ゲーム]→[ゲーム2]→[育成ゲーム]→[VF.NET]

ボーダフォンライブ! : [ボーダフォンウェブ]→[メニューリスト]→[ケータイゲーム]→[メーカー別リンク]→[セガ・パレード]→[VF.NET]

PC : <http://www.sega-am2.co.jp/vfnet-pc/>



SNK
PLAYMORE



THE KING OF FIGHTERS 10周年記念
KOF10周年記念サイトOPEN! <http://www.kof10th.com>



©SNK PLAYMORE



出会うのは、死の瞬間だけ。

プレイステーション2専用ソフト『KOF マキシマムインパクト』

8月12日 発売予定

希望小売価格7,329円(税抜価格6,980円)



PlayStation®2



※「KOF」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。 「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」がOPEN!!



Vodafone live!

ゲームアプリのほか、着メロや壁紙もダウンロード可能です。



■SNK WORLD-Vへのアクセス方法

Jフォンメニュー→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

★「クイズ大捜査線」ただいま配信中!

あのNEOGEO名作クイズゲームがVodafoneで大復活!
シナリオモードも完全再現!君は勝ち残る事ができるか!?

★「SNKギャルファイトर्स」も好評配信中!

ファン待望!SNK自慢のギャルファイターたちがVodafone
アプリに大集合!!ドリームマッチで熱くなれ!

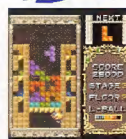
★「ジョイジョイキッド」「サムライスピリッツ魔界輪廻記」「メタルスラッグ」もSNK WORLD-Vにて好評配信中!



NEW「クイズ大捜査線」



「サムライスピリッツ魔界輪廻記」



「ジョイジョイキッド」

©SNK PLAYMORE

■SNKポケットアプリ<配信タイトル> ●クイズ大捜査線:100K/クイズ ●SNKギャルファイトर्स:100K/アクション ●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

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

※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。



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

CERO
15
15才以上対象



ILLUSTRATION: FLAGSHIP CO., LTD

PlayStation®2

プレイステーション2専用ソフト『サムライスピリッツ零』

7月29日発売予定/希望小売価格7,140円(税抜価格6,800円)

©SNK PLAYMORE 2003 ©2003 Yuki Enterprise ◆「サムライスピリッツ」は株式会社SNKプレイモアの許諾を受けて株式会社総研エナジーが開発するものです。

◆「サムライスピリッツ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

※ソフトの仕様などは改良のため予告なく変更する場合があります。

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



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



2Dアクションシューティングゲーム
 NOW ON SALE

希望小売価格5,040円(税抜価格4,800円)

特典つぎコレクションズパッケージ版(特製ポストカード同梱)

Xbox Live™2ヵ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)

Microsoft、Xbox、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

※画面は開発中のものです。

※ソフトの仕様などは改良のため予告なく変更する場合があります。

※「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。



AW-~~NET~~™
http://www.awnet.jp

どっからでも
かっ飛ばすぞ!!



リバーシ

大富豪

三人麻雀

AW-~~NET~~™ 対応

NET@SELECT™

サラリーマン
金太郎

**Table
Game**

ネットセレクト サラリーマン金太郎

テーブルゲーム/2004年夏発売予定

©Sammy ©本宮ひろ志/集英社/CIA



総合エンタテインメント企業 **サミー株式会社**

〒170-8436 東京都豊島区東池袋 2-23-2

http://www.sammy.co.jp

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

Sammy

総勢36人の熱きバトルが今、幕を開ける！

アトミスウェイブに超人気格闘ゲーム「KOF」が遂に登場！

●新要素、ヒートボタンの追加！



●プレイの幅が広がる3つのモード！



●AWネット対応で楽しさ広がる！



▲AWカード (KOFバージョン)

NEO WAVE THE KING OF FIGHTERS™

AW-NET™ 対応

SNK
PLAYMORE

**Fighting
Game**

ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ

対戦格闘ゲーム / 2004年夏発売予定

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

好評につき
期間延期！

「AW-NET」2004 スプリングキャンペーン

うれしい特典が盛り沢山！好評につき期間延期！アイテムの情報やキャンペーンの詳細は「AW-NET」公式サイトにて随時掲載中！

<http://www.awnet.jp>

2005年4月入学生、ただいま募集中!

アミューズメントメディア総合学院

ゲームクリエイター学科

では……

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

だから……

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

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

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

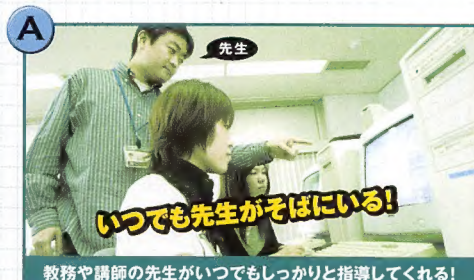
- ゲームプログラムコース
確かなプログラミングの技術指導で、
キミをゲーム業界へ導きます!
- ゲームグラフィックコース
ゲームの“顔”になる、
2D&3Dのグラフィック技術を教えます!
- ゲーム企画コース(東京校のみ)
少数精鋭の徹底指導で、
ゲームプランナー&デザイナーを育てます!

「ファミ通スクール.net」でも学院情報を公開中!見ても!

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



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



教務や講師の先生がいつでもしっかりと指導してくれる!



創った作品をみんなの前でプレゼンテーション!(発表会より)



特別講義も充実!

第一線のクリエイターが来校!



インターンシップで就職!

▲この制度で就職を実現した卒業生!



就職指導もバッチリ!

学内での就職イベントも充実!

夏休みをゲームクリエイターへの第一歩にしよう!

体験入学説明会

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

★授業を体験できる!
★入学に関する様々な相談もOK!
未来のゲームクリエイターを目指している皆さん、
体験入学説明会に参加してみよう!体験授業で
ゲーム制作の面白さに触れてもらうのはもちろん、
学院の生の姿をあなた自身の目で確かめて下さい!



東京校・大阪校 | 7/17(土)・23(金)・24(土)・30(金)・31(土)

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

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

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

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



東京校



大阪校



アミューズメントメディア総合学院 東京校 大阪校

ゲームクリエイター学科

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

全てのお問い合わせ、お申し込みは下記フリーコールまで!

東京校 ☎ 0120-41-4600 大阪校 ☎ 0120-41-4648

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

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

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

【東京校】〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 【大阪校】〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

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

ARCADIA



表紙イラスト
「Virtua Fighter4 Final Tuned」
Illustration by iceman
©Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2004
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 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850 (営業部) 03-5433-7156 (編集部)
©2004 ENTERBRAIN, INC. All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN, INC.
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA No.51 August -8- 2004 CONTENTS



掲載ゲームタイトル

- 095 アヴァロンの鍵 VER.1.21 新たなる召喚
- 098 アウトラン2
- 144 ギガドレイク
- 040 CAPCOM FIGHTING Jam
- 008 機動戦士Zガンダム エウゴ vs.ティターンズ DX
- 014 ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
- 078 ザ・ランブルフィッシュ
- 085 ソイドインフィニティ
- 054 太鼓の達人6
- 034 鉄拳5
- 142 ドラゴントレジャーII
- 074 ネットセレクト サラリーマン金太郎
- 028 バーチャファイター4 ファイナルチューンド
- 102 バトルギア3Tuned
- 044 バトルクライマックス!
- 076 麻雀格闘倶楽部3
- 053 ワイヴァーン・ウィングズ
- 082 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
- 069 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン

連載記事

- 026 KOFツッパリネット
- 062 アーケードニュースアナライズ
- 065 アルカディアデータベース
- 066 日本縦断ゲームセンターマップ
- 068 読者プレゼント
- 108 闘劇爆心地
- 113 パチャっ子 インフィニティ
- エポリュション
- 114 ロングランゲームズブースター
- 116 アーケードゲーム ライブラリー
- 118 ジャンク新聞
- 120 アーケードネオ
- 122 ハードウェアミュージアム
- 124 全国ゲーセンイベント準備会
- 128 ジョイスティックトゥルーバーズ
- 129 ビートマキシマム
- 136 ポップンな関係
- 138 ビート・レイジング
- 140 ブライズワンダーランド
- 146 GGXXアソシエーションイグゼクス
- 148 コスプレ・プレイスタイル
- 150 アルカディア フロントティアーズ
- 158 夏のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
- 160 アルカディア超推薦
- ゲーマー『お気に入り』サイト
- 161 設定資料集
- 168 街頭電脳遊戯語録
- ゲーマー用語の基礎知識
- 170 ゲームメーカー・ナウ!!
- 172 VGMラボ
- 174 どんたんどたん
- 175 バンドラキャラット
- 176 まじかる猛者通信
- 178 アルカディアクーポン
- 180 ハイスコア全国集計
- 190 次号予告・募集記事
- 191 筐体百景
- 192 編集後記

ネット対応で得られる
付加価値とは!?

034 鉄拳5

106 鉄拳5プレイヤー座談会

ついにナムコ初のネットワーク対応格闘ゲームとなる『鉄拳5』。『バーチャ』を始め先行するネットワーク対応ゲームと比べ、どれくらいオリジナリティに充実しているのか。また、それを超えるコンテンツはあるのか? その詳細は開発者インタビューで明らかに。5キャラクターのハイエンドCGとともにオフィシャルストーリーも明らかに。平八の死も確定。コンパネの配置や無限フィールドの写真など、充実の情報は34ページから掲載!

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

巻頭新作大特集!!

- 008 機動戦士Zガンダム エウゴ vs.ティターンズ DX
- 014 ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
- 028 バーチャファイター4 ファイナルチューンド
- 040 CAPCOM FIGHTING Jam

プロレスファン必見!

- 044 バトルクライマックス!

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

その他

- 060 PS2版 ギルティギア 易島
 - 134 アヴァロンの鍵
- 読者参加企画入賞者発表!!

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
- 052 コナミスクール
- 058 マイクロソフト
- 060 サミー
- 117 アミューズメントジャーナル
- 119 哲信クリエイティブ
- 123 Makジャパン
- 123 マイクロマガジン社
- 148 コスパ
- 表3 D3/パブリッシャー
- 表4 タイトー

さらなる新機体が判明！ 注目の“覚醒システム”詳細も大公開!!



ロケテスト版の
プレイングレーション!!

覚醒システム詳細!



機動戦士

Zガンダム デラックス Iサ-ブ vs. ティターンズ DX

デラックス版の詳細が

徐々に明らかになっていく中、新たな3機体を公開!

今回は、覚醒システムの全ぼうから発覚した

いくつかの新要素も合わせて、詳しく解説していくぞ!

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 2004
©CAPCOM CO., LTD. 2004
ALL RIGHTS RESERVED

機動戦士Zガンダムエウ-ゴ vs. ティターンズ DX (デラックス)

■メーカー：発売元・バンプレスト 開発元／販売元・カプコン
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2004年夏予定
■使用基板：システム246

あの“最凶”マシンがCPU戦に登場!

MRX-010

サイコ・ガンダム Mk-II PSYCO-GUNDAM Mk-II

無数のファンネルを操る機動要塞

サイコ・ガンダムの強化型として開発され、全身に多数のメガ粒子砲を装備。さらにサイコミュを用いたリフレクタービットにより、圧倒的な火力を誇る機動要塞。原作ではロザミアが搭乗し、調整不十分のまま戦闘に投入された機体である。

本作では、CPU戦でロザミの「お兄ちゃん、どこなの?」という声と共に出現、オールレンジ攻撃で襲い掛かってくる。ビーム兵器を遮断するフィールドも搭載しており、プレッシャーは計り知れない。



拡散メガ粒子砲を放つサイコ・ガンダムMk-II。命中率を低くしているものの、一発の威力が高いため、気は抜けない相手だ。



多数のリフレクタービットがサイコ・ガンダムを支援し、発射するファンネルの音が飛び交ったため、エーデルスに構えにしているような感覚に陥るだろう。



PMX-002

ボリノーク・サマーン BORINOK-SAMMAHN

強力な情報収集能力を持つ試作MS

索敵警戒および情報収集を目的として試作開発されたMS。シロッコがジュビトリスで開発した機体の一つだ。頭部にはさまざまなセンサー機器が装備されている。

ビーム砲、ビームトマホーク(サーベル兼用)に加えて、グレネードランチャーやシールドも装備、標準的な戦闘能力を持っている。ロックオンした敵機の残弾数をサーチできるのが、最大の特徴であろう。

敵機の残弾数がサーチできるのはボリノーク・サマーンだけだ。戦局を左右する要素となり得るだろうか？



格闘攻撃には威力の高いものが多い。特に地上特殊格闘である、シールドのクロウ攻撃は強力だ！



RX-160

バイアラン BYALANT

大気圏内飛行を可能にしたMS

ティターンズが開発した試作MS。大型熱核ジェットエンジンを搭載し、変形することなく重力下での飛行を可能にしたMSだ。ワキの下部に左右二基ずつの大型バーニアを持つため肩幅が広く、逆に脚は短いという特異なフォルムが特徴。

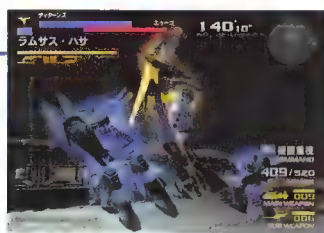
武装は胸部ビーム砲とビームサーベルのみ。本作から加えられた行動の「浮遊」(P12参照)で、空中戦の可能性を感じさせる機体である。

機動性・攻撃力など、基本性能は標準を上回る。個性的な各種攻撃を使いこなせれば、強力な機体となるだろう。



格闘攻撃に特徴的なものがそろっている。一気に間合いを詰められるので、ヒットアンドアウェイも可能だ。



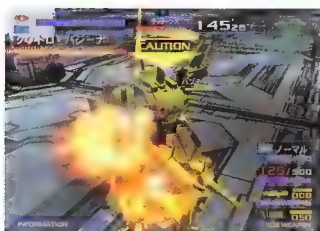


「ZDX」の全ぼうに迫る!!

さらに判明した新要素

まだまだ謎の多いZDX。少しずつ明らかになる新要素をしっかりと頭にたたき込んで、来る稼働日に備えよう。さまざまな変更点が多数用意されている本作、稼働してから……では遅いかもしれないぞ!

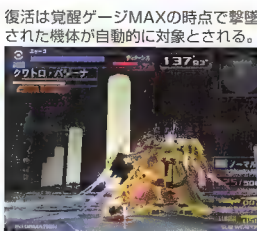
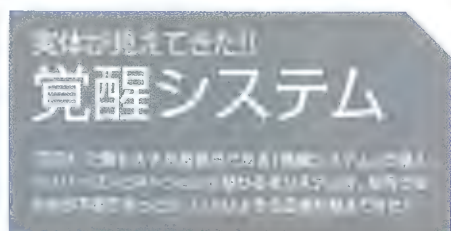
Text: H.L & モミィ@もみいず



覚醒タイプは機体との相性を考えなければならぬ。特に復活は機体ごとの差が大きい。

覚醒システムは、作戦説明画面中に強襲・復活・機動の三つの覚醒タイプから「戦い」を選択できる。いずれのタイプも、画面左上に表示された覚醒ゲージが満タンになった状態で発動可能。発動方法は「強襲」「機動」の場合、スタートボタンを2回押すこと(1回だと通常時同様、僚機に通信ができる)続いて「パートナー」が2回、スタートボタンを押せば発動となる。「復活」はゲージ満タン

覚醒システムの基本



復活は覚醒ゲージMAXの時点で撃墜された機体が自動的に対象とされる。強襲と機動はゲージがたまっていれば、任意のタイミングで発動可能だ。

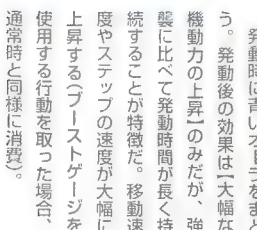
時に、自機が僚機が撃墜された時点で発動する。ゲージがたまると同時に覚醒タイプすべてに共通で、下記の四つの行動になっている。

- 敵機に攻撃を当てる
- 敵機を撃破する
- 自機・僚機がダメージを受ける
- 自機・僚機が撃破される

覚醒ゲージのたまり方はそれぞれ異なり、とりわけ自機・僚機がダメージを受けたら、撃破されたりした場合大幅にたまるようになっている。また、ヒットさせた攻撃によっても差があるのだ。

なお、選択したタイプは覚醒ゲージの部分に色分けされて表示されるが、敵側が何を選択したかは、発動されるまで分からない。相手が選択したタイプを推測するのも、重要な駆け引きとなるだろう。

最も攻撃的な覚醒タイプである。発動時は金色のオーラを身にまとう。効果としては明らかに「攻撃力」が上がる。「攻撃力の上昇」と「ダメージモーション無効」の二つ。前作のハイパーコンベクション(以下、HC)に最も近い性能のため、すんなり使えるであろう。



復活か、覚醒ゲージがMAXのときに自機もしくは僚機が撃墜された時点で自動的に発動する。撃墜された機体は戦力ゲージを消費せずに、その場で耐久値が4分の1ほど残った状態で復活する、という特殊なものになっている。復活した機体は一定時間、赤

まだ終わらんよー!

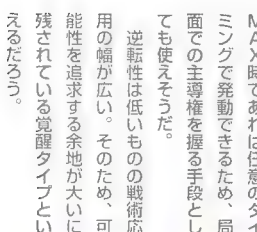
復活

復活か、覚醒ゲージがMAXのときに自機もしくは僚機が撃墜された時点で自動的に発動する。撃墜された機体は戦力ゲージを消費せずに、その場で耐久値が4分の1ほど残った状態で復活する、という特殊なものになっている。復活した機体は一定時間、赤

一気に押し込め!

強襲

最も攻撃的な覚醒タイプである。発動時は金色のオーラを身にまとう。効果としては明らかに「攻撃力」が上がる。「攻撃力の上昇」と「ダメージモーション無効」の二つ。前作のハイパーコンベクション(以下、HC)に最も近い性能のため、すんなり使えるであろう。



私に追い付けるか!?

機動

発動時に青いオーラをまとう。発動後の効果は「大幅な機動力の上昇」のみだが、強襲に比べて発動時間が長く持続することが特徴だ。移動速度やステップの速度が大幅に上昇する(フーストゲージを使用する行動を取った場合、通常時と同様に消費)。

いオーラに包まれる。

発動後の効果として明らかに「防御力」が上がる。ただし、この効果を受けるのは発動時に撃墜された機体のみという点に注意しよう。

機体の一部が破壊されると、その後の行動が制限される。破壊する部位は機体・ステータスによって異なり、抑制される行動もさまざまだが、大きな戦術変更の必要が無い機体も少なくない。

ろ。発動後はダメージモーションが無くなるため、一気にたたみ掛ける好機となるはずだ。

発動後は覚醒ゲージが効果時間の残りタイムを表すゲージとなり、時間とともに減少していく。ただしHCとの大きな違いは、「敵機に攻撃を当てることで効果時間が少し延長される」ということだ。よりアクレシブに攻めた方が、「強襲」の特長を引き出せるのではないだろうか?



機動性に優れた機体であれば、その効果は絶大なもの。長所を伸ばすが、短所を補うか?



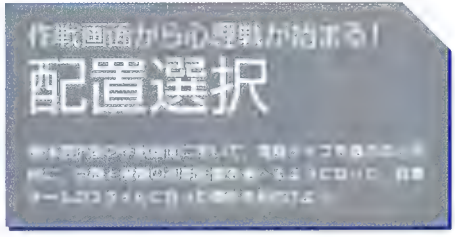
左腕が壊れた百式。ビームライフルは使えるが、サーベルによる防御行動が取れなくなる。



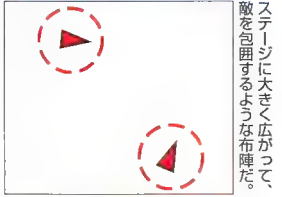
強襲の性質から、確定状況で発動→コンボ→発動時間延長がセオリーとなるのだろうか?



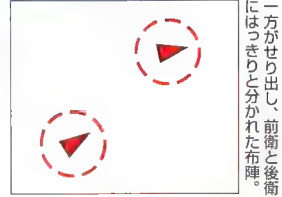
ボタンで配置変更可能
今作から初期配置が選択可能になった。作戦説明画面中の覚醒システム選択中に初期配置を射撃・格闘・ジャンプ・サーチ、四つのボタンを押すことで配置が変わる。射撃・格闘・ジャンプボタンは、下図のように陣形が変動。また、サーチボタンでは僚機との位置を入れ替えられる。操作としてはレバーで覚醒タイプを、各種ボタンで初期配置を選択した後、スタートボタンで決定、という流れだ。各配置位置における僚機との



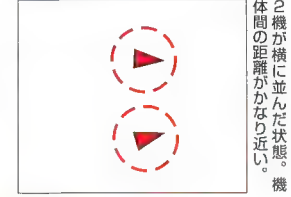
ジャンプボタン



格闘ボタン



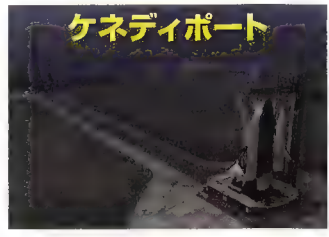
射撃ボタン



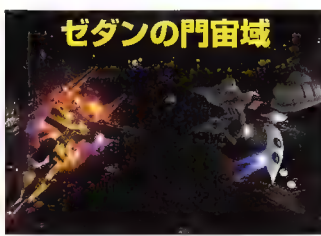
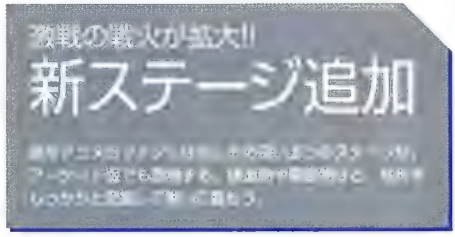
距離は、選択したステージによって多少変化するものの、基本陣形は図を参考にしてもらいたい。
機動力の高い機体にとって、はさほど大きな意味をなさなないかもしれないが、砲撃モードを持っている機体や、障害物の多いステージなどでは無視できないファクターである。特にメッサラ、キュベレイ、ガンタンクといった障害物を利用して戦う必要のある機体にとっては、うれしい変更点だといえるだろう。



クワトロの名演説が記憶に残る。平らな砂漠と、議事堂など建築物のある市街地という、対照的な地形で構成されたステージだ。



シャトル打ち上げ用の、ほぼ平坦な空港ステージ。カウントダウン中にティターンズの攻撃を受け、ロベルトが命を落とした。



アクシズがゼダンの門に衝突したため、無数の破片が飛び散る宙域ステージ。障害物を利用した戦術を取れるか?



MSの開発で知られるアナハイム・エレクトロニクス社がある月面都市。立ち並ぶ建造物群が円滑な移動を妨げるステージ。

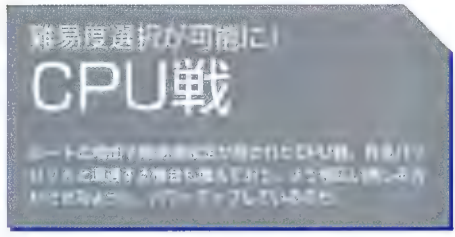


小惑星基地アクシズの表面。平らな地表部分が多いが、大きな溝が横切るように走っている。この溝をどう使うかがカギだ。

CPU戦難易度 & 開始ステージ

- イージー**
初級編・グリーンノア1
- ノーマル**
A・グリーンノア1
B・ジャブロー
- ハード**
C・グリーンノア宙域
- ニュータイプ**
D・ゼダンの門宙域

CPU戦がより多彩に
DXのCPU戦には五つのルートが設けられ、ルートによって難易度が変わっている。また、新ステージや新機体の登場により、ステージ構成やCPUとして登場する機体も大きく変わっている。
おなじみのグリーンノア1から始まるイージーモードは、全6ステージで構成されている。CPUのレベルも低めなので、初心者でも安心してプレイできるはずだ。
そしてノーマルモード以降は全10面で構成され、前作の



CPU戦とほぼ同じ構成。AとBはステージ構成や登場機体が異なっている。
ハードモード・ニュータイプモードは、さらに難度が高くなっている。特にニュータイプモードはなかなかの手応えで、後半のステージでは名のあるパイロットが多数登場し、プレイヤーを苦しめる。前作で名のあるパイロットはHCを使ってきたが、果たして今回は……?
エンディングの詳細はまだ不明だが、特定のパイロットを撃破すると、何かが起きるかも!?



新たな戦術となるか? 中間形態・浮遊

従来の機体とは異なる、新たな戦術となるか?
中間形態・浮遊

MA形態

MS形態



空中戦が進化!

中間形態とは、バウンド・ドックとガゼCが持つ特殊な形態のこと。イメージとしては前作のサイコガンダムが可能な特殊変形のようなもので、コマンドもジャンプ+格闘と同一だ。空中でも変形が可能で、空中ダッシュから直接コマンドを入力すれば、変形時に慣性が付く。

この形態は、通常形態と比べて武器が制限される代わりに、「浮遊」が可能になるのが特徴。そのほかの面では、格闘攻撃が変化すること以外はほぼ変わらず、従来の行動は差し支えなく行なえる。

浮遊とは、前述した2機の

中間形態のほか、パイランが常時可能な行動だ。空中でレバーを入れることで、緩やかに下降する動作である。

この間はブーストの減少が抑えられているので、かなり長い時間、空中に停留できる。また、浮遊中でも動作の制限が無く、空中ダッシュなどがスムーズに行なえるほか、レバーをニュートラルに戻すことで自由落下に移行できるのが特徴だ。さらに、別の動作後でもレバーを入れることで、再度浮遊状態にすることも可能。まさに従来の空中戦を根底から覆すほどの性能を持つといってもいいだろう。

なお、浮遊中でも敵弾の軌道と垂直方向に移動すれば、ほぼ回避できる程度のスピードはある。ぜひ使いこなしたい。

一部の格闘に特殊・変更が! 格闘攻撃

一部の格闘に特殊・変更が! 格闘攻撃

自動派生する格闘攻撃

新たな格闘攻撃として加えられたのは、ヒット時のみ自動派生するというもの。1段目がヒットしたら2段目が自動派生して連続ヒットし、1段目が回避されたらそこで止まるといった具合だ。この攻撃は、今のところバラス・アデネとボリノーク・サマーンの特格格闘で確認されている。前作の空中ダッシュ・特殊格闘は、空中格闘が空中特殊格闘(機体による違いあり)が出ていたが、本作では空中ダッシュ格闘に統一されている。



1段目がヒットすると、2段目が自動的に出される格闘が登場。

開発度90%の衝撃!!

ロケテストバージョン プレイインプレッション

各地でロケテストが行なわれている中、最新バージョン(6月上旬)をプレイできたので、その内容を報告しよう。ただし、今後も調整は続く模様。発売バージョンでは、今回の報告内容からさらに変更される可能性があることを付け加えておく。なお、ここまでで紹介したシステム面に関してはほぼ決定しているとのことなので、発売バージョンのものとして認識しておいてほしい。



対戦中、ほとんど空中に浮遊していられるパイラン。移動速度は速くないものの、空中ダッシュと自由落下を駆使すればあらゆる動きが可能。



パラス・アテネ

パラス・アテネは武器が全体的に扱いやすく、攻撃面に特化した機体のようだ。その半面、機動性が低く小回りが利きにくい、中〜遠距離戦を軸とした戦い方に適した機体であろう。

この機体の最大の特徴は、サブ射撃のスキが総じて小さいこと。拡散メガ粒子砲、大型ミサイル、シールドミサイル、どの武器を選んでもメイン射撃と連係がしやすく、手数が多い機体という印象だ。

バウンド・ドック

中間形態により大変革を遂げたバウンド・ドック。もともとブースト燃費と敵弾の回避力に問題のあった機体だけに、自由に空中制御のできる中間形態はうれしい進化である。それにより攻撃と着地のタイミングをズラすのが容易となり、空中戦に特化した戦術が可能となるはずだ。中間形態ではサブ射撃の拡散メガ粒子砲が使えなくなるものの、メイン射撃が使えれば、通常形態と異なる格闘攻撃が出せる。



ハンブラビ

全体的に抑え目の調整が見られる中、ハンブラビは性能ダウンがほぼ見られないまま、コストダウンを実現している。前作ではコスト300のため2回撃墜されると戦力ゲージがなくなってしまったが、今回は2機落ちが可能となった模様。これによりハンブラビ同士、もしくはパラス・アテネなどとコストを組むことができ、開発段階の現時点ではコスト戦略の面でかなり幅が広がるような予感がある。



Zガンダム (ハイパーメガランチャー)

最もバランス調整を受けた印象のある機体が、ハイパーメガランチャー選択時のZガンダムである。メイン武器の発射速度が遅くなり、リロード時間も多少遅くなった模様。そのため、密着まで近付いて撃つ際に撃ち落とされる危険性が高まり、無尽蔵の乱射もできなくなっているといった感じだ。また、遠距離砲撃時の追尾性能もわずかながら落ちているものの、他機体と比べれば依然として高い。

新登場の機体はどれも個性的。遠距離戦、空中戦の新機軸を打ち立てられそうなパラス・アテネとバイアラン、敵の弾数が見れるポリノック・サマーンなど、今までに無い戦いを展開してくれるだろう。PS2版からの登場機体ではスーパードッグのメイン射撃が建物を通しなくなったり、マラサイのメイン射撃のスキが大きくなったりと、調整を受けているものもある。攻撃が大きく変更されているものは見受けられなかったが、細かい部分での調整はかなり行なわれているようだ。

メイン射撃やミサイルの軌道変化により厳しい戦いとなるか？



ミサイルを撃っている間その場に停滞する。追尾性も高い。

プレイインプレッション

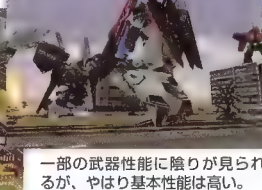
アーケード版 新登場機体

プレイインプレッション

既存機体

既存機体は、コスト相応の強さにバランス調整されている。代表的なところではギャブランのダブルビーム砲、アツシマーの大型ビームライフルの攻撃力が低下。また、ガンダム Mk II は空中格闘を出せるのが抜刀状態時のみとなり、モーションも変わった。性能が向上した部分では、ハイザック・マシンガンでのサブ射撃による防御、シ・オのサブ射撃（ガード）発生時間の短縮など、テクニカルな部分をより前面に押し出している印象を受ける。最終版がどうなるか、非常に楽しみだ。

変形の変更と攻撃力の低下で、前作の強さを維持できるのか？



一部の武器性能に陰りが見られるが、やはり基本性能は高い。

プレイインプレッション

旧機体 (連邦 VS. ジオン DX 登場機体)

新型機の性能もさることながら、旧型機の変更点も気になるところだろう。軽く調べてみた感じでは、シャア専用ゲルググの空中ダッシュ格闘が大幅に前進しなくなったが、着地までが早くなり、空振りした際や非抜刀状態で当たった後の状況がよくなっている。君の使っていたアノ機体が強化されている可能性も決して低くはないぞ！



システム

プレイインプレッション

今回追加された覚醒システムの特性から、低コスト×2は、ほかの組み合わせよりも発動できる回数が多い。これを利用すれば、低コスト機体でも敵にとって脅威になり得る。目指せ覚醒発動、3回以上!! また、制御が難しい覚醒タイプの機動、コンプレィで可能性が広がる強襲には、追求のしがいを感じる。



次号より、いよいよ本格攻略開始!! Zの新たな鼓動を、ざらついた感覚を、心して待て!!



陸戦型GMX-100「復讐」だ、相当な撃墜回数を強いられたのだ。



バウンド・ドックの登場で、前作の中コスト機体も目されるか？

縁起開始迫る!!

NEO WAVE
THE KING OF FIGHTERS

19. オープン・オーストラリア・インボイスは、CNKプレイモアの登録商標です。

Text: MVP. ラオウ
極限堂、キャベツ

※画面写真や情報はすべて開発中のものです。
※本文中では過去のシリーズを「年号」で表記
しています。

ザ・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・サミー
- ジャンル：2D対戦格闘
- 操作方法：8方向レバー＋8ボタン
- 発売日：2004年7月下旬予定
- 使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

携帯電話

モード

Vodafone live!

メニューリスト

ゲーム

ゲーム2

パラエディ

P.C

PC用メニュー

AWW-NET <http://www.awnet.jp/>

本作最大の魅力といえるAWNENTのサービス。AWNカートを活用してプレイした後に、電話で登録するとさまざまなサービスが受けられるというものだ。今回はそのサービス内容について、基本的な五つを紹介しよう。

①AWNENTおよびAWNカードは、すべての対応ゲーム機に共通のサービス「ギグデータ」を一度に利用している人は、初回投資無しでもそのままサービスを享受できる。AWNカードとギルティアシリーズのものとのまま使えるので

AW-NETTM

サービス内容

[illegible]

自分の戦績が全国レベルではどの程度のものなのか、一発でチェックできる。上位ランカーを目指して精進せよ！

自分のプレイ状況はどんな感じ？ 気になったらココをチェックだ。それにしても、左下にある「？」は一体……。

英字(大文字)、数字、一部記号を使って8文字まで入力できる。今から登録するプレイヤーネームを考えておこう!

[illegible]

チーム名を設定しておけば、相手へのメッセージにもなる。なお、キャラはランダムセレクトも設定できるぞ。

自キャラの設定を変えたければココ。左下にSHOPの入り口が確認できる。キャラカラーはここで買うのだろう。

※画面はすべて回ケテスト用のパソコン向けサイトのもので、正式稼働後は変更される可能性があります。

●ロケテスト中のイベント：6月11日～13日に行なわれたロケテストでは、「指輪争奪戦」というイベントが実施されていた。最初に指輪が三つ支給され、対戦で勝つと一つ増加、負けると一つ減少。この指輪が規定の個数に達すると、特殊称号を得られるというものだ。正式稼働後も実施されるかは未定だが、こういったイベントがあることは間違いないだろう。

キャラやスタイルに合わせて選択!

MODE SELECT

モードによるゲームシステムの違い

システム名	ゲームモード	S.C.	G.B.	MAX2
緊急回避		○	○	×
ガードキャンセル緊急回避		○	○	×
ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃		○	×	×
スーパーキャンセル		○	×	×
ガードブレイク攻撃		×	○	×
ジャストディフェンス		×	○	×
MAX2		×	×	○

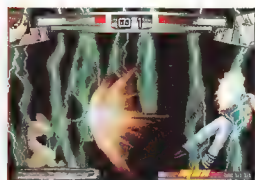
※S.C.=スーパーキャンセルモード、G.B.=ガードブレイクモード、MAX2=MAX2モード

本作では「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」という三つのモードが用意されており、その中から一つを選んで闘うことになる。それぞれが独自のシステムを備えるほか、MAX2モードは緊急回避が使えないなど、どのモードも一長一短の特徴がある。プレイスタイルや使いたいキャラを考え、相性ぴったりのモードを選ぼう。なお、モードをキャラごとに変えることは不可能。モードに合ったキャラでチームを構成する必要がある。

威力絶大のMAX2で一発逆転を狙え!

MAX2モード

体力が減ると強力な「MAX2」を使えるようになる、逆転性の高いモード。パワーゲージが特殊で、技を当てたときなどに増加するほか、時間経過により少しずつたまっていく。超必殺技などをガンガン使えそうだが、緊急回避が使えなかったり、パワーストックが最大一つなど、不安要素もある。じっくり闘いつつ、たまったパワーゲージを放出する戦術が有効そうだ。



体力をリードされていても、MAX2を決めれば一気に形勢逆転! MAX2が高性能なキャラはコレ!

～MAX2モードの特徴～

- パワーストックは最大一つ
- パワーゲージが自動的にたまっていく
- 体力が少なくなると、超必殺技を超える強力な必殺技「MAX2」を使用可能
- 各種緊急回避は使用不可能

新システム二つを使いこなせ!

ガードブレイクモード

パワーストックを一つ使用して、「ガードブレイク攻撃」を出せる。その名の通りガード不能で、ヒット時は追撃が可能だ。また、相手の攻撃が当たる直前にガードを入力すると、ガード硬直が短くなる上にパワーゲージがたまる「ジャストディフェンス」が発動。これを活用すれば、普通にガードしても反撃できない技に対して、反撃を決められるようになる場合があるぞ。



ガードブレイク攻撃ヒット時は、相手が画面端まで吹っ飛んで跳ね返ってくる(ワイヤーダメージ)。そこに追撃が可能だ!

～ガードブレイクモードの特徴～

- パワーストックは最大二つ
- ガード不能の打撃技「ガードブレイク攻撃」を使用可能
- 高性能なガード手段「ジャストディフェンス」を使用可能
- ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃は使用不可能

必殺技をキャンセルして攻めまくれ!

スーパーキャンセルモード

緊急回避やガードキャンセル吹っ飛ばしなど、旧シリーズに存在した基本的な動作一通り使うことができる、パワーゲージを最大3本までストックできるので、初心者にもオススメのモードだ。そして、必殺技をキャンセルして必殺技や超必殺技を出す「スーパーキャンセル」が使えるため、三つのモードの中で最も攻撃的なモードといえる。上級者でもやりごたえは十分!



スーパーキャンセルはパワーストックを一つ消費するが、高威力な連続技を作ることができるぞ。

～スーパーキャンセルモードの特徴～

- パワーストックは最大三つ
- 必殺技をキャンセルして必殺技や超必殺技を出す「スーパーキャンセル」を使用可能
- モード固有のものを除いた、すべてのシステムを使用可能

受け身

ダウン直前にAB同時押しすると、受け身を取って素早く行動可能となる。動作が終わるまでは無敵になっているので、相手の起さ攻めに余裕を与えないためにも、基本的には取った方がいい。

通常投げ/投げ抜け

通常投げはC投げとD投げの2種類。それぞれ投げる方向が違うので覚えておこう。投げ抜けは、レバーを入れたら相手と同じボタンでOK。本作では投げ抜けのタイミングが厳しくなっているの、通常投げを戦術に取り入れると有効だろう。



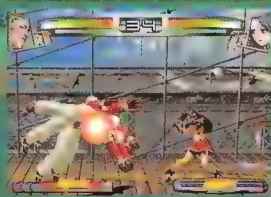
CD同時押しで投げ抜けを入力すれば、C投げ、D投げどちらでも抜けられる。便利!

吹っ飛ばし攻撃

CとDを同時に押すことで、地上、空中、それそれに対応した吹っ飛ばし攻撃を出すことができる。どちらもヒット時に相手を吹っ飛ばしてダウンを奪えるのが特徴で、攻めの起点になることも。

緊急回避

レバー前orニュートラル+AB同時押しで前方、後ろ+AB同時押しで後方に移動(前方は前転、後方は後転と表記)。終わり際にスキはあるが、開始直後から打撃技に対して無敵になる。緊急回避中に通常投げをくろうと、投げ抜けができないので注意。



前転or後転を繰り返すのに活用する緊急回避MAX2モードを選んだときは使えないので気を付けよう

全モード共通

基本システム

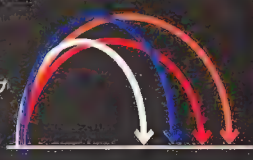
ここでは、パワーゲージを使わない基本的なシステムを紹介。知っている人は確認のため、知らない人は楽しく遊ぶため、目を通しておう。

ジャンプ

ジャンプは下図にあるような4種類が存在する。慣れるまでは無理に使い分けようとせず、自分が使いやすいジャンプを使っていくといいだろう。

各種ジャンプの軌道

- 小ジャンプ
- 中ジャンプ
- 通常ジャンプ
- 大ジャンプ



ガードクラッシュ

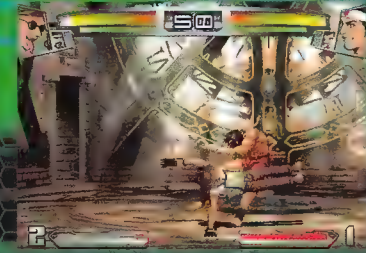
相手に攻撃をガードさせると、体力ゲージ下に表示されているガードクラッシュ耐久値が減っていく、これがゼロになるとガードクラッシュが発生。相手が一定時間無防備になる。ガードクラッシュ発生時はノックバックが無いことを利用し、連続技を狙おう。無防備な時間はあまり長くないので、スキの小さい技でガードクラッシュさせたいところ。



ス値は時間で回復するが、そのメドは差のガンガン攻めよう。

ガードキャンセル

相手の攻撃をガードした直後にAB、またはCDを同時に押すと、パワーストックを一つ消費してガードキャンセル行動が可能。AB同時押しの場合は緊急回避で、動作中は完全無敵かつ終了時のスキが無い。一方、CD同時押しは吹っ飛ばし攻撃。発生が早く出始めに無敵時間があり、ヒット時は微量のダメージとともにダウンを奪えるので強力だ。



便利極ガードキャンセルだが、ガードブレイクモードはCDがMAXモードはABが使えないので注意。

全モード共通

特殊システム

パワーストックを消費して行なうものをはじめ、やや特殊なシステムをここに集めてみた。新システムのヒートモードは要チェックだ!

超必殺技

全モード共通でパワーストックを一つ消費して繰り出せる、強力な必殺技。性能は連続技向きものや長い無敵時間があるもの、投げ技などさまざま。総じて威力が高いため、うまく決めていきたい。



全体的に威力が高い超必殺技。決まれば試合の流れはこっちのもの。性能を理解して活用しよう。

MAX超必殺技

超必殺技の強化版といえるMAX超必殺技。スーパーキャンセル&ガードブレイクモードでは、パワーストック二つ消費で出すことが可能。MAX2モードは特殊で、体力が減ってゲージが赤いときのみ出せる(パワーゲージ二つ消費)。威力は非常に高く、中には体力ゲージ半分を奪うものもある。



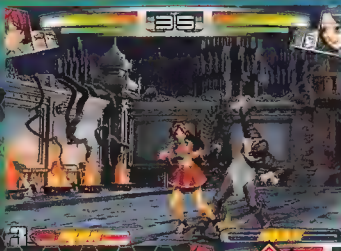
スーパーキャンセル&ガードブレイクモードでは、パワーストックさえあれば体力に関係なく出せる。

NEW!!

ヒートモード

自分が動ける状態でEボタンを押すと、ヒートモードが発動。発動中は少しずつ体力が減ってしまうが、攻撃力がアップする効果がある。再度Eボタン入力で解除できるほか、相手の攻撃に当たったり(ガード、ヒット両方)、残り体力が少なくなると自動的に解除される。

発動モーションが無いことも、ヒートモードの特徴の一つ。ダッシュやジャンプなどの移動中にも発動できるので、相手の飛び道具を跳び越したときや、大技のスキにダッシュから反撃を決めるときに発動できれば理想的だろう。また、浮かせ技から追撃を決める前にヒートモードを発動し、追撃のダメージアップを図ることもできるぞ。



通常に攻撃をヒットさせられそうなお客では、余裕があったらヒートモードを発動してから攻撃しよう。



見事にダメージアップ! チリも様もれは……では済まない恩恵があるハズだ。ただし、発動は先行入力か効かないことには注意。

極限室 ついにきましたね、「ネオウェイブ」。

キャベツ 昨日は眠れなかったよ、夢に京が出てきたし! ラオウ?……、まあいいやで、触った感じどう?

キャベツ えっと、キャラの性能とかブレイク感覚は「2002」に近いのかな? でも、強過ぎたキャラとかは調整が加えられてる感じがあって、割といい感じだったよ。

極限室 システムでも、押しっぱなし入力や先行入力大ジャンプがあるみたいですね! 後はガードクラッシュが分かりやすいのも新鮮だった。キャベツ そうそう! ガードクラッシュの回復がゆつくりだから、攻めた方が反映されてる実感があっていいよね! もう、京が楽しくて楽しくてたまらない!

ラオウ キャベツ太郎は本当に京が好きだね(笑)。でも、ラッシュ系のキャラは楽しかったんで、ガードクラッシュゲージが見えるフレッシュャーがかかるし。

極限室 これまではガードクラッシュ値を計算しても、分かっていたのは自分だけだった(笑)。それはそれで楽しかったんですけどね。



キャベツ 新しいスリルがあるよね。それにしても、雰囲気変わったよな。

極限室 僕もやりたいです! ロケテストで連勝し、AWNETで京の状態でチェックするキャベツ。子供……

ラオウ だね。サウンドとかもまったく系で落ち着いてる。ギスギスした対戦で殺伐としてほしいのかも。

極限室 そうかも知らないです(笑)。キャベツ それと、当然ですけどカードもいい感じですよ! キャラ別に経験値とか称号があつて楽しめました! ラオウ そうそう! お気に入りチームとか登録できるし、ブレイク環境は良くなるよね。

興味津々過ぎて、「ふむふむ」とばかりに接近戦を挑んでみたぞ。

キャベツ 昨日は眠れなかったよ、夢に京が出てきたし! ラオウ?……、まあいいやで、触った感じどう?

NEOWAVE 漫遊記

in サミープライベートショー & ロケテスト



ジョーの弱爆裂フィニッシュは、スーパーキャンセル対応技。相手に当てた後は……、

A screenshot from the video game 'The King of Fighters '98'. It shows a character in a white suit, likely Kyo Kusanagi, in a fighting stance on a stage. The background features a large, ornate structure with a clock-like face. The character is in the foreground, with a bright light effect near their feet. The game's interface, including a health bar and a timer showing '20', is visible at the top.

「NEOWAVE」では、キャラクターの条件が特殊な技がある。例えば大門の裏投げなら、走り中に……

能なこと、キャンセルは当然のこと、瞬間のみ可能で、タイミングを遅らせることができないことも覚えておこう。なお、本作では一部、空振り時や発生前にスパーキャンセル

必殺技を出す。そして必殺技や超必殺技を出すスーパークャンセル。使うにはバウンスツックが一つ必要で、それ以外に必殺技や超必殺技を出す場合、必ずその技を出すまでのバウンスツックを消費する。スーパーバウンスは、このように流れてはならない。これはなく「スーパーバウンスは対空技、別な技の間にのみ可能」なキャンセル。つまり技は終

本的に何でもOKだが、事前の技と同じものは出せない。スーパーキャンセルで出した技は「ダメージ、ガード、まく連続ヒットさせればダメージ」と与えられるほか、ガードクラッシュ狙いの連係に活用できる。ただし、ヒット・ガードを問わず「バウナージ」は一切たまらない。そのほか、筐振りの時は不可

スーパー
キャンセル

必殺技を必殺技や超必殺技でキャンセルするスーパーキャンセル。連続技、連係の幅が大きく広がるぞ！

- **スーパーキャンセル対応技→必殺技or超必殺技orMAX超必殺技という流れのみでキャンセル可能!**
- **システム使用料としてパワーストックを一つ消費(超必殺技、MAX超必殺技の分は別途必要)!**
- **ダメージやガードクラッシュ値に補正が掛かるのでお得意!**

状態が、相手の攻撃が当たる直前にガードを入力すると「グッドイブ」などと表示され、ガード成功音が成音、ジャストディフェンスに成功すると、ガード硬直が軽減される。格闘との間合いが狭くなると、ため反撃を狙いやすくなる。また、パワーアップが若干だが上昇する。

ジャスト ディフェンス

成功時の効果が大きく、対戦事情を左右することが予想される。使いこなして鉄壁の防御を手に入れよう。

「相手が『ヒット』を食らうような動作の後、打撃技の威力は通常の打撃技を放つよりも倍増する。黄色いエフェクトを伴ったため多少見切られやすいが、発生直前まで打撃技に算して無敵なので、相手の技と力点が合っても最後で打ち合えるのがポイント。」

「ヒット時は、相手が画面から消えてしまうので、それまでに必ず倒さないと勝てないという『ワイヤードメージ』が発

ガードブレイク 攻撃

ガード不能なのでガード崩しに使える上、長い無敵時間があるガードブレイク攻撃。追撃を狙える点も注目。

- 相手の攻撃が当たる直前に、レバーをガード方向以外からガード方向に入力すれば成功!
- 自キャラのガード硬直が軽減される上、相手キャラに若干の硬直時間を与える!
- パワーゲージが若干増加!
- 間合いが離れない!

受付時間はあまり長くないので、しっかりと相手の攻撃を引き付けてから入力するのが重要。カド・硬直中に行なうことはできないが、連続ガードになっていると連係に対しては、途中で狙うことも可能。成功した後は、間合いが奪れない点を活かして、コマンド投げや発生の早い技で反撃を狙うと良策である。

生。跳ね返ってきた相手に追撃することのできるので、ダメージ源として申し分無い。リーチや構え後の発生は、吹っ飛ばし攻撃に準じていると考えて構わない。吹っ飛ばし攻撃のリーチが長いキャラは、中間距離からでも狙っていけるぞ。ただし、投げ技に対しては無防備なので、至近距離での使用は、ほぼ必須。

- パワーストックを一つ消費し、多少発生は遅いがガード不能の打撃技を繰り出す！
- 動作開始直後から発生直前まで、打撃技に対して無敵！
- ヒット時はワイヤーダメージ発生！
- 構え後の攻撃モーションは、吹っ飛ばし攻撃とほぼ同じ！

ジャストディフェンスからコマンド投げを狙えば、投げ間合い内なら多くの技に反撃として決まるぞ。

対象となる攻撃は通常ガードと同じ。空中吹っ飛ばし攻撃はしゃがみジャストディフェンスが可能だ。

コマンド投げを持つキャラならば、ジャストディフェンスが相当有効になってくる。

リーチが長いキャラは中間距離からでも狙える。無敵時間があるので相当なプレッシャーになるぞ。

黄色い稲妻をまといつつ
打撃技を繰り出すガード
ブレイク。慣れるまでは
猛威を振るいそうだ。

- 体力が減り、体力ゲージが赤くなっている状態のみ使用可能！
- パワーストックを一つ消費！
- 一度使った後も、パワーゲージが
たまれば再度使用可能！
- ほとんどの技はダメージ絶大！

MAX2モードでは力が約6分の1になり、この状態で赤いボタンを押せば、従来の殺技のMAX2モードを使うことができる。状況が許している場合は、このモードの威力がかなり高い。この一発は、回避不能だが、一度使えば、もう、パワーゲージさえ減らさず、回復剤を使うことも可能。回復剤作中も、パワーゲージは減らさず、回復剤の動作時間、動作時間MAX2になる。回復剤は、MAX2になる。

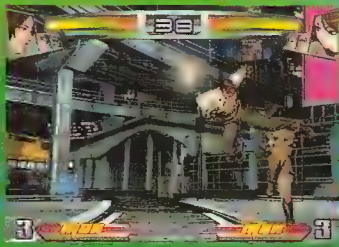
MAX2

使える状況は限られるが、パワーストック一つで繰り出せるのは魅力的性能の高いキャラは脅威となるか!?

Kyo Kusanagi

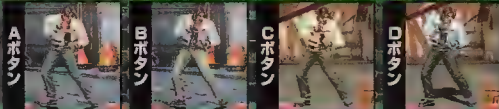
草薙 京

これまでの技がしっかり継承されており、安心して動かせる京。本作はガードクラッシュが分かりやすいので、普通に攻めるだけで相当なプレッシャーを与えられる。特に、弱R.E.D.Kickはしゃがまれても当たるため使いやすい。しゃがみDキャンセルや中間距離で出して、相手の動きを封じよう。また、真咬みなどからスーパーキャンセルで強七拾五式・改につなぐ連続技も強そうだ。



今回の目玉は弱R.E.D.Kick! しゃがみガードにもきっちり当たるので、げん制や回めに最適だ!

カラーバリエーション



Goro Daimon

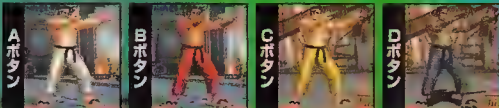
大門 五郎

投げキャラ筆頭の大門。天地返しなどのコマンド投げは健在なので安心だ。また、これまでのシリーズでは目の目を見なかった裏投げは、移動中(相手をすり抜ける動作に入る前)にスーパーキャンセルが可能に! 見た目の面白い、相手を幻惑する動きができるようになったのだ。これはやるしかない!! 地雷震もスーパーキャンセルに対応しているの、こちらも併せて試してほしい。



遠距離立ちBを止めさせる。また技の威力もアップした。もちろん、威力もハンパじゃないぜ!!

カラーバリエーション



Terry Bogard

テリー・ボガード

遠距離立ちBや弱バーナックルなどの優秀なけん制技が健在なため、非常に扱いやすいテリー。対空の強ライジングタックルや、空振りキャンセルを使ったしゃがみD→弱バーナックルorA+Cなども強力になりそう。また、パワーゲイザーの威力が高いので、連続技や早めの対空で使いこなしたいところ。通常投げ後に起き攻めがしやすいこともあり、安定した戦力として期待できる。



カラーバリエーション



二階堂 紅丸

百式・鬼焼き	◆◆◆+AorC
四百式拾七式・鏢鉄	◆◆◆◆+BorD
裏百八式・大蛇薙	◆◆◆◆◆+AorC
MAX 裏百八式・大蛇薙	◆◆◆◆◆+AC同時押し
MAX 伍百貳拾四式・神塵	接近して◆◆◆◆◆◆◆+AC同時押し

二階堂 紅丸

居合い蹴り	◆◆◆+BorD
雷翔拳	◆◆◆+AorC
幻影ハリケーン	◆◆◆◆◆+BorD
MAX 雷光拳	◆◆◆◆◆+AC同時押し
MAX 雷塵纏	◆◆◆◆◆+攻撃ボタン

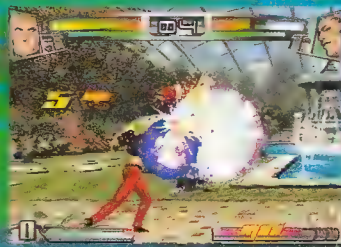
二階堂 紅丸

地雷震	◆◆◆+AorC
超大外刈り	接近して◆◆◆+BorD
MAX 地獄極楽落とし	接近して◆◆◆◆◆◆◆+AorC
MAX 嵐の山 根っこ抜き	接近して◆◆◆◆◆◆◆+BD同時押し
MAX 風林火山	◆◆◆◆◆+BC同時押し

Benimaru Nikaido

二階堂 紅丸

「2003」で猛威を振るった反動三段蹴りは、技後のスキが大きくなっているのが気軽に連発することはできない。通常技の強さは今まで通りなので、本作ではその通常技を主体とした闘い方になるだろう。うれしい変更点といえば、強攻撃から◆+Bが連続ヒットするようになったことが挙げられる。これによって、ヒット確認から大ダメージを与えることが可能になったぞ。



MAX版雷光拳が対空技として信頼できる。使える状態になれば、相手はうかつに跳び込めないぞ!

カラーバリエーション



テリー・ボガード

バーナックル	◆◆◆+AorC
パワーダーク	◆◆◆+BorD
MAX ハイアングルゲイザー	◆◆◆◆◆+BorD
MAX パワーゲイザー	◆◆◆◆◆+AC同時押し
MAX ライジング・フォース	◆◆◆◆◆+AC同時押し

アンディ・ボガード

斬影拳	◆◆◆+AorC
昇龍弾	◆◆◆+AorC
MAX 斬影流星拳	◆◆◆◆◆+AorC
MAX 超裂破弾	◆◆◆◆◆+BD同時押し
MAX 斬影至聖裂破弾	◆◆◆◆◆+AC同時押し・BCD同時押し

ジョー・ヒガシ

ハリケーンアッパー	◆◆◆◆◆+AorC
タイガーキック	◆◆◆+BorD
MAX 黄金のタイガーキック	◆◆◆◆◆+BorD
MAX スクリューアッパー	◆◆◆◆◆+AC同時押し
MAX クロス・ギガンテス	◆◆◆◆◆+BD同時押し

基本技コマンドリスト

JAPAN TEAM

基本技コマンドリスト

FATAL FURY TEAM

OVERFLOW
NEOWAVE

●京補足: ジャンプ中◆+C→近距離立ちD・弱R.E.D.Kickで、ガードクラッシュ耐久値を半分クズれる。2セットでガードクラッシュし、近距離立ちCでの追撃が間に合うので強力だ!
●紅丸補足: 反動三段蹴りのリーチが「2003」よりも長いので、密着状態なら弱攻撃×2→居合い蹴りからも届く。スーパーキャンセルモードなら、1段目にスーパーキャンセルだ!

Iori Yagami

八神 庵

おなじみの技は微妙な調整こそ入られているものの、今まで通りの基本戦法を取ることができるので、熟練のプレイヤーは安心してほしい。コマンド表には無い瞬風、葵花といった主力技は健在で、琴月はガードクラッシュ狙いに使うことができる。また、八稚女に長時間の上半身無敵を確認。対空技として機能するので頼りになるぞ。ほかにも、強鬼焼きに無敵時間がしっかり存在している。



八稚女は全身無敵こそ発生直前に切れるが、しばらくは足元以外やられ判定が無い。こんな技も送るぞ！

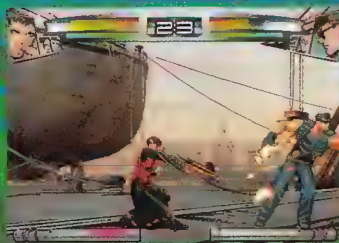
カラーバリエーション



Vice

バイス

打撃技と投げ技の二択攻撃で、体力を奪っていくスタイルは従来通りだ。今までのシリーズでは飛び道具に泣かされることが多かったが、本作では選択したモード次第で、試合開始直後からMAX超必殺技のウィザリングサーフェスが使えらるので、だいぶ闘いやすくなっているだろう。ディースサイドはうまく跳び込まれない限り反撃を受けないので、主力の技として使っていこう。



ディースサイドはヒット後に起き攻めが他キャラより速いので、見返りは実際のダメージ以上に大きい。

カラーバリエーション



八神 庵

百式・鬼焼き	◆◆◆+AorC
百八式・闇払い	◆◆◆+AorC
禁千式百拾壱式・八稚女	◆◆◆◆◆+AorC
MAX 禁千式百拾壱式・八稚女	◆◆◆◆◆+AC同時押し
MAX 裏千式拾九式・煌臨	◆◆◆◆◆+AC同時押し

マチュア

デスペアー	◆◆◆+AorC
メタルマサカー	◆◆◆+BorD
ヘプスズゲイト	◆◆◆◆◆+BorD
MAX ノクターナル ライツ	◆◆◆◆◆+AC同時押し
MAX ECSTASY 816	◆・D・C・B・◆

バイス

ディースサイド	◆◆◆◆◆+BorD
メイヘム	◆◆◆+AorC
ウィザリングサーフェス	◆◆◆◆◆+AorC
MAX ネガティブゲイン	接近して◆◆◆◆◆+BD同時押し
MAX オーバーキル	空中で接近して◆◆◆◆◆+AC同時押し

KOF'96 TEAM
基本技コマンドリスト

Mature

マチュア

「2002」から継承された飛び道具、エポニーティアーズの打ち方が重要になるだろう。相変わらず出してしまえばスキが小さいので、攻めのきっかけにしたり、相手の行動を誘って反撃することができる。メタルマサカーのスキの小ささも健在なので、不着打ちや安心のクズリに使える。一度に大きく体力を奪うキャラではなさそうなので、ダメージを積み重ねることが重要になりそうだ。



巨大な飛び道具のエポニーティアーズ。本作でもマチュアの主軸になることは間違いなさそう。

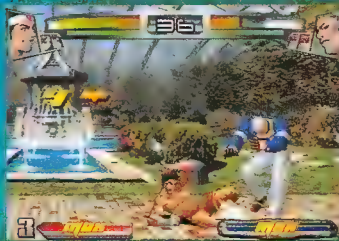
カラーバリエーション



Joe Higashi

ジョー・ヒガシ

連係や連続技が大幅に強化されたジョー。まず、弱攻撃から◆+Bが連続ヒットするようになっている。次に、「2002」で存在した、「すべての通常技&特殊技をキャンセルできる」という爆裂拳の特性が復活！さらに、追加入力での爆裂フィニッシュが、弱強どちらでも爆裂拳の特性から連続ヒットするようになったことも大きい。スーパーキャンセルも使った連撃が威力そうに。



連係や連続技で多用すると良いキャラ。

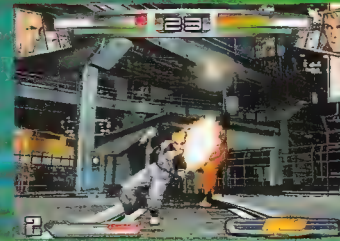
カラーバリエーション



Andy Bogard

アンディ・ボガード

強昇龍弾の対空性能が上がっているように感じられた。リーチの長い遠距離立ちCの発生が早くなっているようなので、対空技とけん制技がバランス良く強化されたといえる。打撃投げの撃壁背水掌が継承されているので、攻めの材料はそろっているぞ。また、スーパーキャンセルモードに限定されるが、幻影不知火・大層から再度幻影不知火を出すので、高威力のめりけで済ます。



カラーバリエーション



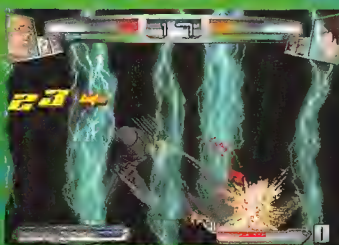
OVERFLOW
NEUWAVE

●アンディ補足：地味ながら確実なパワーアップが施された感のあるアンディ。幻影不知火からの派生技をスーパーキャンセルするのが楽しくて仕方がないです。
●ジョー補足：強ハリケンアッパーは攻撃発生が早くなっているため、中間距離のけん制に使いやすい。緊急回避の無いMAX2モードに対して猛威を振るうかも！

RYUJI YAMAZAKI

山崎 竜二

けん制の要といえる蛇使い・中段は、弱攻撃からつながるため、しゃがみAからの連続技にも使いやすい。逆に●+Aが弱攻撃から連続ヒットしなくなっているため、連続技のつなぎには注意。強化点はMAX2。画面暗転までに時間がかかるものの、暗転後はジャンプで回避されないため、ガードを崩す手段として使えるようになった。威力が高いので、MAX2モードでは常に意識しよう。



MAX2が使いやすい! 演出が長いので、技が終わるまでにパワーゲージが半分近く回復するぞ。

カラーバリエーション



BILLY KANE

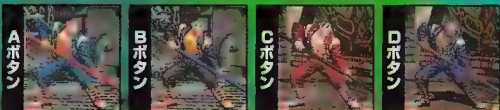
ビリー・カーン

中段技の●+Aが無くなり、●+Aの1段目が相手を問わずしゃがみ状態に当たらないなど、弱体化した面が目立つビリー。元が強いキャラだったので、納得のいく調整といったところか。しゃがみAなどの主力通常技はまだ健在なので、従来よりもていねいに闘っていくことが求められそう。なお、画面端での強襲飛翔棍→超火炎旋風棍の連続技は健在なので、安心してほしい。



この衝撃的なシーンを見よ! とはいえ、●+Aの2段目はしゃがまれても当たるのでまだまだ使える。

カラーバリエーション



山崎 竜二

サドマソ	◆◆◆+BorD
裁きの匕首	◆◆◆+AorC
ギロチン	◆◆◆+AorC
MAX ドリル	接近して◆◆◆+AC同時押し
MAX …!!	接近して◆◆◆+BD同時押し

ブルー・マリー

バーチカルアロー	◆◆◆+BorD
リアルカウンター	◆◆◆+AorC
M・スプラッシュローズ	◆◆◆+AorC
MAX M・ダイナマイトスウィング	A・A・◆・B・C
MAX M・タイフーン	接近して◆◆◆+BD同時押し

ビリー・カーン

強襲飛翔棍	◆◆◆+BorD
三節棍中段打ち	◆◆◆+AorC
超火炎旋風棍	◆◆◆+AorC
MAX 大旋風	◆◆◆+AC同時押し
MAX ライアー・エレメンタル	◆◆◆+BD同時押し

KOF'97 TEAM
基本技コマンドリスト

BLUE MARY

ブルー・マリー

「2003!」ではできなくなっていた、M・ヘッドバスターからの追撃が可能に! M・スプラッシュローズを決めて、大ダメージを与えるのが理想だ。また、M・ダイナマイトスウィングのコマンドが、ボタン順押し系に戻った。通常技を強制的にキャンセルできる特性が復活しているので、スキの大きい通常技でけん制しつつ跳び込んできた相手を迎撃する、強力な戦法が可能になったぞ。



M・タイフーンはコマンドが難しめなのが欠点だが、技が発動すると同時に投げ判定が発生するぞ。

カラーバリエーション



RYO SAKAZAKI

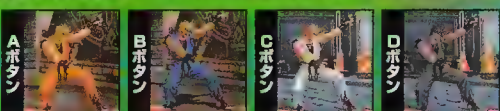
リュウ・サカザキ

●+Aが大きく強化されたリュウ。出が早くなり、ヒット時は遠距離立ちBなどで追撃可能なので、ガードを崩す手段として重宝するぞ。一方、弱虎咆は出始めの無敵部分が下半身のみと、弱体化してしまった。このため、対空技には強虎咆を使う必要があるので注意しよう。なお、画面端で弱虎咆拳をヒットさせた後は、今までとは違って追撃が可能になっている。覚えておくといいだろう。



この衝撃的なシーンを見よ! とはいえ、●+Aの2段目はしゃがまれても当たるのでまだまだ使える。

カラーバリエーション



リュウ・サカザキ

虎咆	◆◆◆+AorC
飛燕疾風脚	◆◆◆+BorD
霸王翔鳳拳	◆◆◆+AorC
MAX 龍虎乱舞	◆◆◆+C・A
MAX 天地霸煌拳	◆◆◆+AC同時押し

ロバート・ガルシア

龍撃拳	◆◆◆+AorC
龍牙	◆◆◆+AorC
龍牙	◆◆◆+BorD
MAX 龍虎乱舞	◆◆◆+AC同時押し
MAX 絶!!龍虎乱舞	◆◆◆+BD同時押し

タクマ・サカザキ

虎煌拳	◆◆◆+AorC
猛虎 無頼岩	◆◆◆+AorC
龍 真・鬼神撃	接近して◆◆◆+AorC
MAX 龍虎乱舞	◆◆◆+AC同時押し
MAX 虎殺陣	◆◆◆+AC同時押し

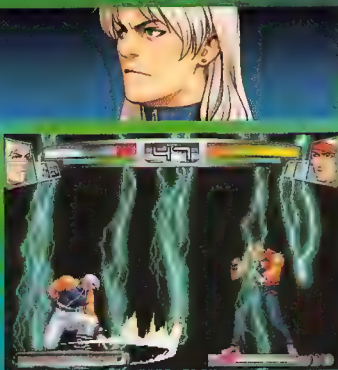
ART OF FIGHTING TEAM
龍虎の拳チーム
基本技コマンドリスト

OVERFLOW NEWWAVE ●ビリー補足: ●+Aは使いどころをよく考える必要がありそう。しゃがみ状態で繰り出される攻撃に弱いと思われるので、ジャンプ防止のみに使っていくのが吉なのか? ●リュウ補足: 体の大きいキャラに対しては、密着状態なら●+A→遠距離立ちA→弱飛燕疾風脚といった連続技が可能。●+Aは相当強化されているので多用するべし。

JUN HOON

ジョン・フーン

「2000」ベースなので、「2003」とはかなりの違いが見られるジョン。各種構えは、ボタンを押し続けると維持されない点に注意。構え中の技も、「2003」には無かったものがあるぞ。MAX2は新技の残光排気撃。その場に停滞する大きな排気撃を出す技で、4ヒットするか一定時間が経つと消える。相手の起き上がりに重ねて自分が攻撃しなければ、相手はガードポーズを取れないぞ。



MAX2の残光排気撃。設置系の技なので、使いこなせば攻めのバリエーションが広がりそうだ。

カラーバリエーション



CHOI BOUNGE

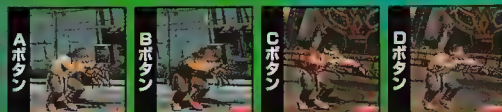
チョイ・ボンゲ

「2002」で猛威を振るったチョイが、まさかのパワーアップ!? 飛翔脚はスキの小ささをそのままに、ガードされてもガードクラッシュ耐久値を大きく減らすことが可能。また、◆+Bの発生が早くなり、強攻撃から連続ヒットするように、◆+Bヒット後は目押しで遠距離立ちAにつなげられるぞ。ジャンプCのめくり性能や弱攻撃数突→鳳凰脚は健在なので、本作でも頼りになりそうだ。



ジャンプC→飛翔脚といった連係で、ガードクラッシュ耐久値を減らす戦法が強力そう。

カラーバリエーション



TAKUMA SAKAZAKI

タクマ・サカザキ

見えない衝撃波で攻撃する虎煌拳や、ガードクラッシュ効果のある強覇王翔鳳拳など、「2002」の性能を受け継いでいるタクマ。登場するたびに課題となる対空環境だが、本作ではMAX版龍虎乱舞が信頼できるぞ。無敵時間と発生の面で優れているため、コマンド入力を意識しておけば、どんなジャンプ攻撃でも迎撃できるはず。※は強覇王翔鳳拳を使った起き攻めでラッシュをかけよう。MAX版なら引き付けて出しても大丈夫。



カラーバリエーション



ジョン・フーン

滴月斬	▼◆◆+BorD
排気撃	▼◆◆+AorC
鳳凰天舞脚	空中で▼◆◆+BorD
MAX 鳳凰裂爪脚	▼◆◆+BD同時押し
MAX2 残光排気撃	▼◆◆+AC同時押し

チャン・コーハン

鉄球大回転	AorC連打
鉄球粉碎撃	◆ため◆+AorC
鉄球大暴走	▼◆◆+AorC
MAX 鉄球大圧殺	▼◆◆+AC同時押し
MAX2 鉄球大世界	B・A・◆・C・A

チョイ・ボンゲ

電巻疾風斬	▼ため◆+AorC
旋風飛猿突	◆ため◆+AorC
真! 超絶電巻真空斬	◆◆◆+AorC
MAX 鳳凰脚	▼◆◆+BD同時押し
MAX2 杓死	空中で▼◆◆+AC同時押し

KOREA TEAM

基本技コマンドリスト

CHANG KOEHAN

チャン・コーハン

「2003」に比べると、しゃがみA連発のつなぎがやや難しくなったり、鉄球大粉碎が無いなど、多少弱体化している印象のあるチャン。ただ、持ち前のパワーは健在なので、十分に闘っていける。特筆すべきは鉄球大圧殺で、ヒートモード中に相手のジャンプ攻撃に対してカウンターヒットさせると(2ヒットする)、すさまじいダメージを与えることが可能。中間距離で狙ってみるといいかも!?



鉄球大圧殺は長めの無敵時間があるため、対空技として使える。ヒートモード中に当てたいところ。

カラーバリエーション



ROBERT GARCIA

ロバート・ガルシア

毎回大幅な変更が加えられるロバートだが、今回は「2002」がベース。気になる必殺技の性能は、強龍撃拳の発生が非常に早くなった点に注目。スキは大きくなったが、スキの小さい弱龍撃拳と使い分ければ、強力な武器になることは間違い無い。強龍牙が対空技として信頼できるので、捌けて落とす戦術が強力なことになるはず。また、打撃技の威力もアップ。



強龍撃拳は気弾のスピードが非常に速いので、不意を突くような形で出していくといいだろう。

カラーバリエーション

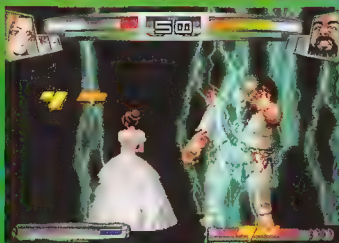


Mai SHIRANUI

不知火舞



舞などの連係で、相手のガードクラッシュ耐久値をかなり減らすことができる。ガードクラッシュから連続技を狙うと強そうだ。また、豊富な特殊技で相手をほろろする闘い方も健在。防御面にはやや不安が残るものの、MAX版超必殺忍蜂は始めに長い無敵時間があるため、割り込みや対空などに使用可能。出せる状態なら安心できるぞ。



ガード不能のMAX版超必殺忍蜂。相手は正面から避けてからでは避けることができないぞ！

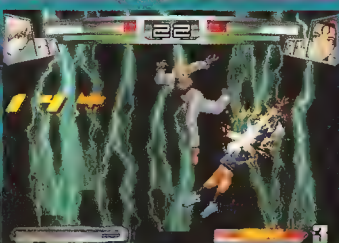
カラーバリエーション



King

キング

本作のキングは、使える技やその性質が「2003」とは異なるので注意。コマンド表の技以外には、ガード崩しに使える打撃投げのミラージュダンスや、対空に活躍する弱トルネードキック'95が主力になるだろう。ベノムストライクは画面端まで飛ぶ単発タイプで、Dで入力すると射程のあるダブルストライクになる。キングは必殺技が多いので、スーパーキャンセルモードが楽しめそうだ。



MAX版は素の(根本)が立ちガード不能で、すばしけいガード不能のロック系打撃技。出す間合いに注意。

カラーバリエーション



不知火舞

龍炎舞	◆◆◆+AorC
花蝶扇	◆◆◆+AorC
花嵐	◆◆◆◆◆+AorC
MAX 超必殺忍蜂	◆◆◆◆◆◆◆+BD同時押し
MAX 不知火流・九尾の狐	D・B・C・C・◆

ユリ・サカザキ

虎煌拳	◆◆◆+AorC
碎破	◆◆◆+AorC
飛燕鳳凰脚	◆◆◆◆◆◆◆+BorD
MAX 忘！ちょうアッパー	◆◆◆◆◆◆◆+BD同時押し
MAX 滅！飛燕鳳凰脚	◆◆◆◆◆◆◆+BD同時押し

キング

ベノムストライク	◆◆◆+B
トラップショット	◆◆◆+BorD
ミラージュダンス	◆◆◆◆◆◆◆+BorD
MAX イリュージョンドダンス	◆◆◆◆◆◆◆+BD同時押し
MAX サプライズローズ	◆◆◆◆◆+BD同時押し

WOMAN FIGHTERS TEAM

基本技コマンドリスト

YURI SAKAZAKI

ユリ・サカザキ

虎煌拳が、弱強どちらも強攻撃から連続ヒットすることを確認。連続技に組み込むなら強虎煌拳が安定するが、スキが大きくなっているので空振りすると危険だ。弱はスキが小さいので、けん制技として単発でも使っていける。そのほか、基本的な部分は「2002」を継承しているの、使い勝手の良い通常技や連続技に使える強空牙・真空牙、高性能な虎煌拳の存在に笑みがこぼれる。



ユリ使いには衝撃的なこの写真！ 強攻撃からキャンセルで虎煌拳がつながっている場面だぞ。

カラーバリエーション

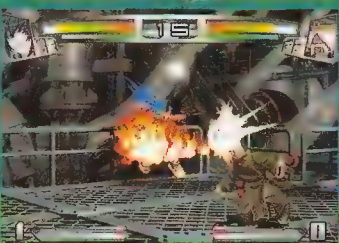


LEONA

レオナ

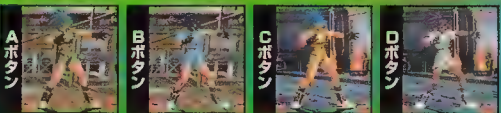


レオナに気になるのは、やはり通常技。ジャンプ攻撃は「2002」に近い性能なので、小or中ジャンプDが発生、持続、リーチに優れており強力。小ジャンプの昇りでCorDを出せば、中段技として機能する点も健在だ。そのほか、Vスラッシャーは始めの長い無敵時間が復活！さまざまな場面で活躍するぞ。前述の昇りジャンプ攻撃をキャンセルして、連続技に込められることも可能。



無敵

カラーバリエーション



リサ

ムーンスラッシャー	◆ため◆+AorC
ボルトックランチャー	◆ため◆+AorC
リボルスパーク	◆◆◆◆◆◆◆+BorD
MAX Vスラッシャー	空中で◆◆◆◆◆◆◆+AC同時押し
MAX リボルスパーク	◆◆◆◆◆◆◆+BD同時押し

ラルフ・ジョーンズ

ガトリングアタック	◆ため◆+AorC
バルカンパンチ	AorC連打
馬乗りバルカンパンチ	◆◆◆◆◆◆◆+BorD
MAX バリバリバルカンパンチ	◆◆◆◆◆◆◆+AC同時押し
MAX 馬乗りギャラクティカファントム	◆◆◆◆◆◆◆+AD同時押し

クローク・スティル

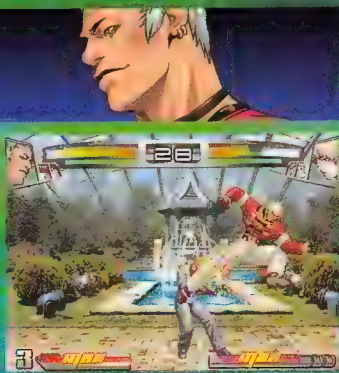
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して◆◆◆◆◆+BorD
ナバームストレッチ	◆◆◆+AorC
ランニングスリー	◆◆◆◆◆◆◆+BorD
MAX ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	接近して◆◆◆◆◆◆◆+AC同時押し
MAX ランニングスリー	接近して◆◆◆◆◆◆◆+BD同時押し

ISHARI TEAM

基本技コマンドリスト

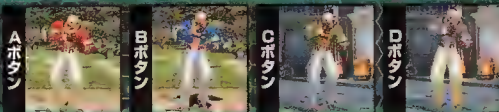
七柳社

遠距離立ちAでのけん制やジャンプAでの跳び込み、近距離立ち強攻撃→◆+A-弱ジェットカウンターの連続技など、『2002』での主戦力はほぼそのまま。ジェットカウンターをAC同時押しで出すと、続けて強ジェットカウンター・スティルを出せるテクニックが健在なので、爆発力も十分だ。また、ジャンプCの高めめくり性能には驚きを隠さない。まわりついで一発を狙おう。



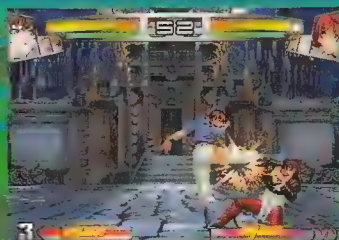
驚異のめくりジャンプ攻撃を手に入れ、接近戦が大幅にパワーアップ! これはスゴイぞ。

カラーバリエーション

**CHRIS**

クリス

ジャンプスピードが速く、跳び込みが強力なクリス。持続時間が長く判定の強い空中吹っ飛ばし攻撃、めくり性能が高いジャンプDは健在だ。前者は接近に、後者は接近後のラッシュに使う。対空はツイースタードライブが信頼できる(通常版、MAX版共に)。そのほか、シューティングガンサー・ステップで跳び越した後にグライダー・スタンプを出す。相手に向かって出るようになったぞ。



ニデオンタイルは中級技になった。でも、防衛
ーディングローとの二択が強力になるか!?

カラーバリエーション



CLARK STILL

每—天—天—天

強力なコマンド投げは健在のまま、本作では近距離立ちC(1段目)→◆+B→マウントタックルの連続技が可能になった。また、跳び込む際にAとDを同時押したときで、相手がジャンプしたときに空中投げになるテクニクも残っている。今までのシリーズ通りに聞えるのはもちろん、ガードブレイクモードを選択し、ジャストディフェンスからコマンド



「NEOWAVE」ではマウントタックル絡み

カラーバリエーション



Figure 1

	アッパーデュエル	⇒  +AorC
	ジェットカウンター	 ⇒  +AorC
	ファイナルインパクト	 ⇒  ⇒  +AorC
	ファイナルインパクト	 ⇒  ⇒  +AC同時押し
	[ERROR... code**2002**	 ⇒  ⇒  ⇒  +BD同時押し

シエル三

1	シェルミースパイラル	接近して 中 中 中 中+AorC
2	シェルミーホイップ	中 中 中+AorC
3	シェルミーフラッシュ	接近して 中 中 中 中 中 中 中 中+AorC
MAX	シェルミーカーニバル	接近して 中 中 中 中 中 中 中 中+AC同時押し
12	イナズマレグラリアート	接近して 中 中 中 中 中 中+BD同時押し

クリス

★	ハンティングエア	⇒ 毒★+BarD
	スライドタッチ	毒★+AorC
超	チェーンスライドタッチ	毒★⇒毒★⇒+AorC
MAX	ツイスタードライブ	毒★⇒毒★⇒+BD同時押し
AX2	炎のさだめのクリス	⇒毒★⇒毒★⇒毒★⇒+AC同時押し

SHERMIE

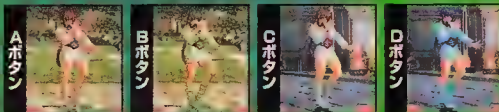
シェルミー

しゃかみAや近距離立ちBなどの弱攻撃から◆+Bが連続ヒットするようになり、連続技と連係が強化されている。対空に使えるしゃかみBから連続技を組える点が重要で、これを起点に攻めていくことが可能だ。コマンド投げのおかげでガード崩し能力が高いため、弱攻撃からの連続技とコマンド投げを使い分けよう。シュは、かなり強力といえよう。接近するまでが胸の見どころだ。



弱攻撃からキャンセルで◆+Bが連続ヒット! 今までに無い、連続技が強力なシェルミーの習生だ

カラーバリエーション



RALF JONES

511.3-01a-23

低空ラルフキック、アンブロックといった「2003」の新技は無いが、高性能な通常技でプレッシャーを与え、スーパーアルゼンチンバックブリーカー（本作は瞬時に発生するタイプ）を狙う戦法は例年通り。リーチが長くスキが小さい吹っ飛ばし攻撃の復活により、充実したけん制、連係を行なえそうだ。また、遠距離立ちCの発生が早くなり、けん制に



い。これをガードさせ

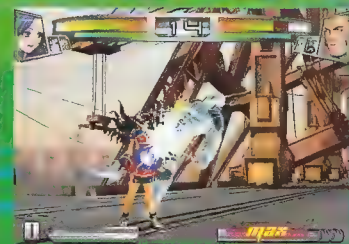
カラーバリエーション



KOF'98 TEAM
基本技コマンドリスト

ATHENA Asamiya

本作のアテナは、「2002」をベースに調整を加えた仕上がりになっている。サイコボールはスキが大きくなり、跳ばせて落とす戦法が取りにくくなったが、シャイニングクリスタルビット自体の高い対空性能は健在だ。また、フェニックスフングアローがガードされると反撃を受けるようになっているので、中段の昇りジャンプAからは、弱フェニックスアローを出すのが無難だろう。



シャイニングクリスタルビットによる対空迎撃は強力なまま。反応できればほぼ確実に落とせるぞ。

カラーバリエーション



CHIN Gentsai

チンは酔杯靠でお酒を飲むことにより、使える技が増えるのが特徴。特に、柳燐連葉が使えるようになるのは大きい。弱は無敵時間がある上に発生が早く、対空のほか弱攻撃からの連続技に使えるのだ。そのため、いかに酔杯靠を使うかが重要なキャラといえる。そのほか、轟欄炎炮は発生が早く無敵時間があるので、割り込みや対空に活躍しそうだ。ガードされても反撃は受けにくいぞ。



弱轟欄炎招来・改の、一発ガードクラッシュ&スーパーキャンセル可能という特性は健在だ！

カラーバリエーション



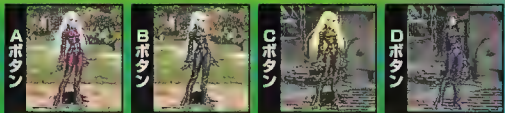
KULA Diamond

「2002」と比べて、大きな変更点は見られないクーラ。戦法もほぼ同じでOKだろう。けん制に最適な遠距離立ちBはわずかに弱体化した感を受けるが、キャンセル可能な点は変わらないので、これを軸にダイヤモンドプレスやレイ・スピンを出していく戦法は健在だ。相手の跳び込みを落とすには強クロウバイツ。しかし、下方向に判定の強いジャンプ攻撃は落とすににくいので注意したい。



フリーズ コンプレッションは威力の高いMAX2だ

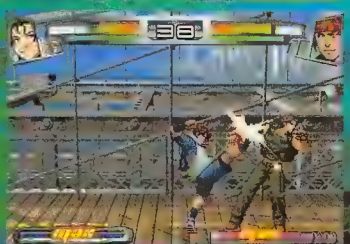
カラーバリエーション



サイコソルジャーチーム	
サイコボールアタック	◆◆◆+AorC
サイコソード	◆◆◆+AorC
シャイニングクリスタルビット	◆◆◆◆◆◆◆◆◆+AorC
サイキック9	◆◆◆◆◆◆◆+AC同時押し
サイコメドレー	◆◆◆+ABCD同時押し
基本技コマンドリスト	
超球弾	◆◆◆+AorC
龍頸碎	◆◆◆+BorD
神龍震煌裂脚	◆◆◆◆◆◆◆+B
仙氣発剣	接近して◆◆◆◆◆◆+AC同時押し
醒眼来龍	◆◆◆◆◆◆+BD同時押し
MAX2	
龍撃	◆◆◆+AorC
望月酔	◆◆◆+BorD
轟欄炎招来	◆◆◆◆◆◆◆+AorC
轟欄炎炮	◆◆◆◆◆◆◆+AC同時押し
酔操炎舞	◆◆◆◆◆◆◆+BD同時押し

STE Kensou

「2003」で休場中に修行をサボっていたのが、主力技の超球弾がやや弱体化。スキが大きくなり、上方向への判定が小さくなっているようだ。それでも、撃ち方次第では相手のジャンプに引っ掛かることが多いので、まだまだ使っていけるぞ。そのほか、に気になったのが、遠距離立ちB&Dの振りがやや大きくなっている点。これらの通常技が主体となるケンズウにとって、痛い変更といえる。



第玉が速くなり、スキも増えてしまった遠距離立ちB。それでもまだまだ主力の技だ。蹴りまくれ！

カラーバリエーション



クーラ・ダイヤモンド	
ダイヤモンドプレス	◆◆◆+AorC
クロウバイツ	◆◆◆+AorC
ダイヤモンドエッジ	◆◆◆◆◆◆◆+AorC
フリーズ エクスキュージョン	◆◆◆◆◆◆◆◆◆+AC同時押し
フリーズ コンプレッション	AC同時押し・BD同時押し・ABC同時押し
矢吹 真吾	
百式・鬼焼き 未完成	◆◆◆+AorC
貳百拾貳式・琴月 未完成	◆◆◆◆◆+BorD
外式・駆け鳳機	◆◆◆◆◆◆◆+AorC
外式・駆け鳳機	◆◆◆◆◆◆◆+AC同時押し
真吾謹製 オレ無式	◆◆◆◆◆◆◆+AC同時押し
夢野 芽亜	
百式・鬼焼き	◆◆◆+AorC
百八式・闇払い	◆◆◆+AorC
裏百八式・大蛇薙	◆◆◆◆◆◆◆+AorC
千百式拾七式・都牟刈	◆◆◆◆◆◆◆+AC同時押し
貳百七拾貳式・薙鎌	◆◆◆◆◆◆◆+AC同時押し

DREAM TEAM

基本技コマンドリスト

K' (ケイ・ダッシュ)

「2002」ベースなので、ジャンプDは「2003」で猛威を振るったものではなく、「2002」のもの。本作では強クローバッツでの対空を狙いつつ、攻め込むチャンスをうかがうスタイルが似合いそうだ。弱アイントリガーが弱攻撃からつながるようになり、お手軽にダウンを奪えるのはうれしい。また、ミニッツスパイクナロウスバイクはスキが小さく、落わり度をガードさせればほぼ五分

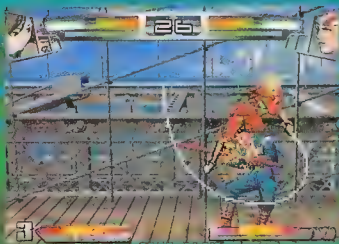


じゃがみA×2→弱アイントリカ=の重なりで、
を重なる。相対割合は0.113だ。

**WHIP**

ウィッツブ

前作までは守りの要だったソニック・スローターだが、本作では通常版、MAX版共に無敵時間がほとんど無く、空気に使えないので注意。しかし、2段技の小中ジャンプB、めくりを狙える小中ジャンプCなどの強力なジャンプ攻撃は健在で、近距離立ちB×数発→しゃがみB→ソニック・スローターの連続技もしかりつながら。今回はジャンプ攻撃から攻め立てるキャラなのか？

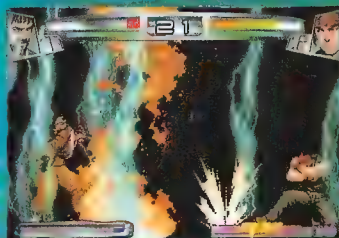


工作時間：上午 9 時至下午 5 時
 地址：香港中環皇后大道中 10 號



**SAISYU
KUSANAGI**

強いのはジャンプ攻撃からの連続技で、判定の強いジャンプBから近距離立上りC(1段階)→Aとつながり、ヒット時は大蛇撃につなぐのが基本だ。また、強鬼焼きは出始めに長めの無敵時間があり、対空技として頼れる。MAX2は新技の確録。闇払いを連発する技だ。火柱には判定が無いので対空や連続技には不向きだが、ガードさせた後は大幅に有利になる。



MAX2は強攻撃キャンセル、または遠距離から半
無敵にできる。MAX3は強攻撃キャンセル、また



K' (ケイ・ダッシュ)

アイントリガー	専念時+AorC
クロウバイツ	⇒専念+AorC
ヒートドライブ	専念時専念時+AorC
チェーンドライブ	専念時専念時専念時+AC同時押し
クリムゾンスターロード	専念時・C・A

Figure 1

赤	M4型 ベイパーキャノン	◆◆◆+AorC
青	M11型 デンジャラス・アーチ	接近して◆◆◆◆+BorD
緑	パンカーバスター	◆◆◆◆◆◆◆◆+AorC
紫	マキシマ・リベンジャー	接近して◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆+BD同時弾
黄	アークエネミー	◆・B・C・◆・C

2427

ブーメラン・ショット	◆◆◆◆◆+AorC
フック・ショット	空中で◆◆◆◆+AorC
ソニック・スローター	◆◆◆◆◆◆◆+AorC
ソニック・スローター	◆◆◆◆◆◆◆+AC同時押し
スーパーブラックホーク	◆・B・C・◆・C

MAXIMA

マキシマ

「2003」では使いにくい感のあったマキシマだが、今回は「2002」に近い仕様だ！ 若干攻撃力は落ちているようだが、それでも爆発力は抜群だ。しゃがみAは連打が利くので、ヒット確認から弱マキシマ・スクランブルにつなげられる。近距離立ちCは、ガードポイントの発生が早く使いやすいぞ。また、ガードブレイク攻撃から、★+C→ブリッツキャンと決めることができた。



ペーパーキャノンカウンターヒットからの追撃で
体力をゴッソリ奪える。最速なマキシマの復活だ

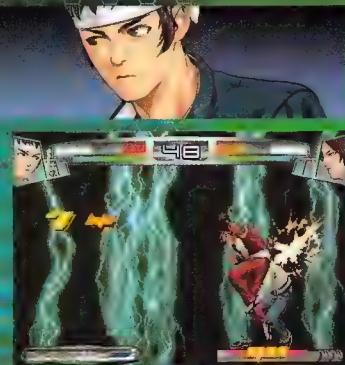


SHINGO YABUKI

Figure 2

オーッス、オレ真吾！ 草薙さん、
今回のオレは一味違うッスよ!!
「毎回言っていないか? それ。今回は
真吾キックを空中で出せないじゃ
ないか。まあ、打撃投げの純研さは
間合いが狭いけどまだあって、ガード
崩しに使えるけどな。追撃は弱艦
車が安定か。で、連続技はしゃがみ
B→荒咬み 未完成。……って、何だ
そのMAX2!? 減り過ぎたる!」

おっ、おっ、おっ、真吾ォ!!



MAX2は近距離立ちC→+Bからつながるせ。ダメージがデカいからMAX2モードがいいかもな

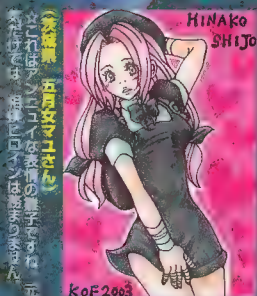




今月のイラスト二時

KOFッ子 PLANET

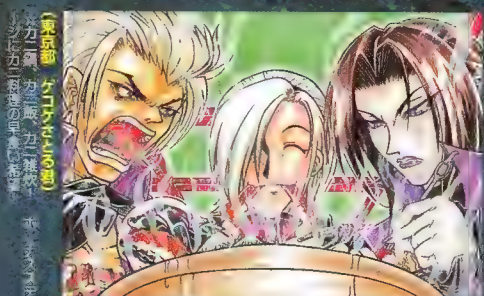
今月より始まる「KOFッ子PLANET」は、KOF関連投稿やKOF関連情報を銀河系規模でお伝えするコーナーです。KOFファンの心をつなぐスペースとして、光輝けKOFッ子PLANET！



(北条 五月女マユさん)
このイラストは、五月女マユさんのイラストです。五月女マユさんは、KOF 2003のキャラクター、ヒナコ・シジョのイラストを担当しました。



(山口 五月女マユさん)
このイラストは、五月女マユさんのイラストです。五月女マユさんは、KOF 2003のキャラクター、ヒナコ・シジョのイラストを担当しました。



(東京部 ケンゴさん)
このイラストは、ケンゴさんのイラストです。ケンゴさんは、KOF 2003のキャラクター、ヒナコ・シジョのイラストを担当しました。



(東京部 ケンゴさん)
このイラストは、ケンゴさんのイラストです。ケンゴさんは、KOF 2003のキャラクター、ヒナコ・シジョのイラストを担当しました。



(北条 五月女マユさん)
このイラストは、五月女マユさんのイラストです。五月女マユさんは、KOF 2003のキャラクター、ヒナコ・シジョのイラストを担当しました。



(山口 五月女マユさん)
このイラストは、五月女マユさんのイラストです。五月女マユさんは、KOF 2003のキャラクター、ヒナコ・シジョのイラストを担当しました。



(東京部 ケンゴさん)
このイラストは、ケンゴさんのイラストです。ケンゴさんは、KOF 2003のキャラクター、ヒナコ・シジョのイラストを担当しました。



(東京部 ケンゴさん)
このイラストは、ケンゴさんのイラストです。ケンゴさんは、KOF 2003のキャラクター、ヒナコ・シジョのイラストを担当しました。

KOF10周年企画が 続々登場!

KOFの最新情報をお届けする当コーナー。初回は、KOF10周年に對するSNKプレイモアのコメントを掲載！

まず、KOFが10周年になった感想は？

KOF開発チーム KOFチーム立上げ当初(92年)はまさか10年も続くとは思っていませんでした。タイトルも「サバイバー(仮)」というタイトルでひょっとしたら「サバイバー94」になっていたかも？社内でもほとんど期待されていませんでした(グラフィックタッチや、スチームUPやライン移動などの無いシンブルな企画ではダメだ……)。

10年前のロケテスト初日(KOFデビューの時の反応も忘れられません。数人のユーザーにしかプレイしてもらえなかったんですよ！)

それでもスタッフの皆は絶対に売れると思って最後の追い込みまで頑張りました。

そのタイトルが今や10年に渡って皆さんに支持していただけになって、毎年皆さんからの期待が制作スタッフにも良い刺激になっています。

現在もKOFというブランドに頼らず、独自のキャラクターや新企画を出せるように毎年スタッフ一同楽しみながら制作しています。

KOF10周年記念用ロゴ

これは、KOF10周年記念ロゴです。

このロゴのイラストとデザインはSNKプレイモアのデザイン室によるもので、今まで一番素晴らしいイラストを目指して描かれているのだ。

10周年記念用のロゴマークはどのような経緯で制作に至ったのでしょうか？

プレイモア 「10周年記念を象徴するマークを作ろう」という話が出た際に、記念という言葉から連想されるメタルとかエンブレムといったものが挙がりました。そして、キャラクターについて、何とんでも全タイトルに登場している「草薙京」しかない！ということで、彼を使いました！

——今後のKOFシリーズに関しての一言をお願いします。

プレイモア 「皆さまのキャラクターやシステムに関するご期待は十分理解しているつもりです。もっと幅広く、もっとやり込んでいただけたらいいですね！」

KOF10周年に関する情報は当コーナーでチェックください。

KOF10周年記念用ロゴ

これは、KOF10周年記念ロゴです。

このロゴのイラストとデザインはSNKプレイモアのデザイン室によるもので、今まで一番素晴らしいイラストを目指して描かれているのだ。

10周年記念用のロゴマークはどのような経緯で制作に至ったのでしょうか？

プレイモア 「10周年記念を象徴するマークを作ろう」という話が出た際に、記念という言葉から連想されるメタルとかエンブレムといったものが挙がりました。そして、キャラクターについて、何とんでも全タイトルに登場している「草薙京」しかない！ということで、彼を使いました！

——今後のKOFシリーズに関しての一言をお願いします。

プレイモア 「皆さまのキャラクターやシステムに関するご期待は十分理解しているつもりです。もっと幅広く、もっとやり込んでいただけたらいいですね！」

KOF10周年に関する情報は当コーナーでチェックください。

KOF10周年記念用ロゴ

これは、KOF10周年記念ロゴです。

このロゴのイラストとデザインはSNKプレイモアのデザイン室によるもので、今まで一番素晴らしいイラストを目指して描かれているのだ。

10周年記念用のロゴマークはどのような経緯で制作に至ったのでしょうか？

プレイモア 「10周年記念を象徴するマークを作ろう」という話が出た際に、記念という言葉から連想されるメタルとかエンブレムといったものが挙がりました。そして、キャラクターについて、何とんでも全タイトルに登場している「草薙京」しかない！ということで、彼を使いました！

——今後のKOFシリーズに関しての一言をお願いします。

プレイモア 「皆さまのキャラクターやシステムに関するご期待は十分理解しているつもりです。もっと幅広く、もっとやり込んでいただけたらいいですね！」

KOF10周年に関する情報は当コーナーでチェックください。

KOF10周年記念用ロゴ

これは、KOF10周年記念ロゴです。

このロゴのイラストとデザインはSNKプレイモアのデザイン室によるもので、今まで一番素晴らしいイラストを目指して描かれているのだ。

10周年記念用のロゴマークはどのような経緯で制作に至ったのでしょうか？

プレイモア 「10周年記念を象徴するマークを作ろう」という話が出た際に、記念という言葉から連想されるメタルとかエンブレムといったものが挙がりました。そして、キャラクターについて、何とんでも全タイトルに登場している「草薙京」しかない！ということで、彼を使いました！

——今後のKOFシリーズに関しての一言をお願いします。

プレイモア 「皆さまのキャラクターやシステムに関するご期待は十分理解しているつもりです。もっと幅広く、もっとやり込んでいただけたらいいですね！」

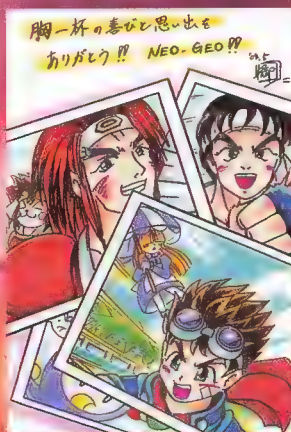
KOF10周年に関する情報は当コーナーでチェックください。

MVS大明神

先月まで連載されていたネオジオゲーム関連コーナーの最終回第二幕。今後もネオジオ関連投稿をA-Froに送ってくると先生はうれしいぞ。

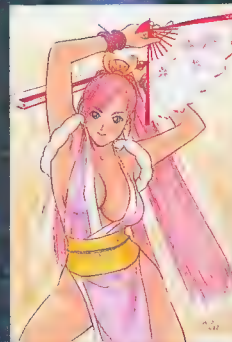


【大阪府 新田先生さん】
ネオジオの魅力を伝えるために、
ネオジオの魅力を伝えるために、
ネオジオの魅力を伝えるために、



胸一杯の喜びを思い出せ
ありがとう!! NEO-GEO!!
【大阪府 新田先生さん】
ネオジオの魅力を伝えるために、
ネオジオの魅力を伝えるために、
ネオジオの魅力を伝えるために、

【大阪府 新田先生さん】
ネオジオの魅力を伝えるために、
ネオジオの魅力を伝えるために、
ネオジオの魅力を伝えるために、



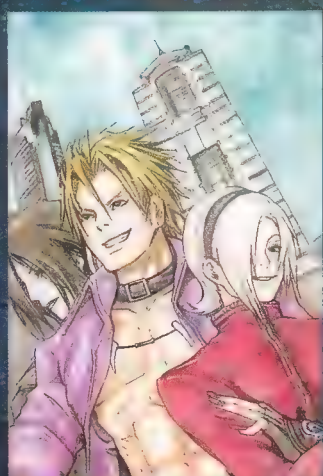
【大阪府 新田先生さん】
ネオジオの魅力を伝えるために、
ネオジオの魅力を伝えるために、
ネオジオの魅力を伝えるために、

あの頃、君も若かった。



草薙京 当時 19歳

【静岡県 ゴコロザシノさん】
☆むむ、まあ、なんだ。彼らのチームワークの
感じがする。いい感じ。



【東京都 BANZYさん】
☆劇的にコンクリートジャングルが似合う野獣たち。
背景込みの美しさがあります。

星座キャラ投稿大募集

ほとんどのKOFキャラには生年月日が設定されている。これを生かし、アルカディア発売時の星座に該当するキャラの投稿をしてもらおうという強引なコーナーだ。



【東京都 南雲みほさん】
☆通常のイメージとは異なり、愛さ
うのあるシェンですな。

募集告知ブラックスター

【大阪府 新田先生さん】
ネオジオの魅力を伝えるために、
ネオジオの魅力を伝えるために、
ネオジオの魅力を伝えるために、

各種セレクト画面もリニューアル!!

いよいよリリースが見えてきた!

キャラクターセレクト



Character Select

Stage Select



ステージセレクト

Virtua Final Tuned Fighter 4

発売日の公式発表こそ無いが、ゲームセンターに「バーチャファイター4 ファイナルチューンド(以下VF4 FT)」が登場する日は着実に迫ってきている。画面写真を見ても、ゲーム自体はほぼ完成していると見ていいようだ。今回も、新システムから新技まで、最新の情報を余すところ無くお届け。最新バージョンのキャラ別情報も見逃すな!

Original Game © SEGA © SEGA-AM2/SEGA, 2004
※記事中の画面写真は開発中のものを使用しています

バーチャファイター4 ファイナルチューンド

■メーカー: セガAM2/セガ

■ジャンル: 3DCG格闘

■操作方法: 8方向レバー+3ボタン

■発売日: 2004年7月中旬予定

■使用基板: NAOMI2 (GD-ROM)

Text: ちゃっきー

VF4FT
新アクセスカード



新しいアクセスカードのデザインも決定! 今回は、5種類のカードが用意されているようだ。注目してほしいのは、カード下部のデザイン。そう、全種類をそろえて横に並べると、タイトルロゴが完成するという仕組みなのだ。

「VF4 EVO」の主だったデータは「VF4 FT」にも引き継がれる。初回プレイ時にカードを挿せば、自動的に「VF4 FT」用カードとして更新される仕組みだ。

またまた新システム!!

段位や称号と別に存在する「通り名」!



一定期間のプレイ内容

打撃のヒット率
ガード率
投げ使用率
投げ抜け率
バックダッシュ率
???
???

新システムについては一通り出尽くしたか……と思いきや、そんなことはなかった。今回新たに発覚したのは、「通り名」というシステム。これは、プレイ内容に応じて与えられる称号のようなものと思ってもらえばいいだろう。対戦でのプレイデータは、左にあるグラフのような感じで蓄積されていく。そして各ジャンルの数値が一定以上になると、それに応じた通り名が手に入るというわけだ。左下の表は、レベル1の通り名一覧。数値が上がれば、これらはさらにレベルアップしていく。この先には、どのような通り名が用意されているのだろうか。

なお、通り名の表示、非表示はVF.NFTの設定で変更できる。

レベル1の通り名

通称見習
通称見習
通称見習
通称見習
通称見習
通称見習
通称見習
通称見習



ゲーム中は、通り名ごとのトレードマークのみが表示される。ちなみに、カゲのアイテムは……?

プレイヤーの長所が、通り名となって表示される。対戦相手の戦闘スタイルを把握する情報としても役立ちそう。





技切り替え続報! チェンジ技は2種!?



ココに
注目!

画面右下には、技の切り替え状況を示すアイコンが表示されている。対戦相手がどちらの技を選択しているのかはここで判断しよう。写真では、左側のアイコンがA2、つまり一ツ目の技のみ切り替えられているということだ。

※通常は1キャラにつき1種類の技切り替えが可能。

ロケテストの段階では1種類のみだった技切り替え。しかし発売版では、1キャラにつき2種の技が切り替え可能になる。うち1種については、下で全キャラのものを取り上げておいた。どちらをメインにするか、今から考えておくのもいいだろう。カゲの岩雷破やジェフリーのVF4版エルボースタンプはロケテストで大活躍した技。これらの性能がどうなるかも見物だ。

変更技を一通り見てみると、初期設定はすべて『VF4 EVO』の技になっている。VF.NETに登録せずにプレイする人も、今まで通りの技は使えるわけだ。ちなみに、もう1種のチェンジ技はまだ不明。ロケテスト版で切り替え可能だったシュンの②などがそれに当たるのだろうか?

アキラ

変更前 衝撞
出の早さは標準的だがスキが小さめ。レバーの追加入力で、間合いを離す移動に派生する。
変更後 上歩頂肘
[VF4]のときは、重量級④クラスの発生速度を持つ最速の肘として大活躍していた。

ジャッキー

変更前 ステップインミドルキック
リーチが長く、①②③で背を向けるとガード時の確定反撃も無い。中距離で活躍する技。
変更後 ダッシュハンマーキック
出が早めなのが長所。ロケテストでは、ノーマル、カウンターヒットともにダウンだった。

サリ

変更前 クレセントヒール
ヒット時に相手をたたき付け、バウンドコンボが狙える。出がかなり遅いのが欠点。
変更後 スピンエッジキック
リーチに優れ、ヒット後は大ダウン攻撃が入る。[VF4]では中距離戦の主力兵器だった。

ラウ

変更前 虎爪拳
技の後に虎形へと移行する技。ガードさせればラウ側が有利になる点も魅力の一つだ。
変更後 虎熊鷹拳
やや後ろに身を引くにつれ繰り出される拳骨。中段への派生技を持ち、連続ヒットが狙える。

バイ

変更前 燕青双拳壁
出が遅いものの、ガードさせればバイ側が有利になる。攻撃の起点として使える打撃技。
変更後 上歩冲拳
リーチのあるコンボ始動技。ロケテストでは、カウンターでも腹崩れを奪えないケースが。

ウルフ

変更前 ニーリフト
カウンター時に急所崩れを誘発する技。ガードされたときの確定反撃は上段上げのみ。
変更後 ニーブラスト
ノーマルヒットで浮かせられるのが魅力。[VF4]のときほどの性能は無さそうだが……。

ジェフリー

変更前 エルボースタンプ
ヒット時にダウンを奪えなくなったが、ヒット確認して2発目につなげやすくなった。
変更後 エルボースタンプ (ver.VF4)
出の早さとリーチに優れる。ノーマルヒットでも相手をたたき付け、大ダウン攻撃が入る。

カゲ

変更前 捕撃
硬化カウンターで浮かなくなったとはいえ、打撃技の主力であることは変わらないだろう。
変更後 岩雷破
ロケテストではノーマルヒットでダウンを奪えた。その代わり、攻撃発生は捕撃より遅い。

シュン

変更前 何仙肘撃
中量級④クラスの発生速度を持つ上段技。派生技を数多く持ち、コンボにも活用する。
変更後 許公望月 (スイコウボウゲツ)
ロケテストでも見ることができなかった新技。その性能については、全くの未知数だ。

リオン

変更前 勾首提膝
肘クラスの発生速度を持つ中段技として、攻めに活用する技。ガード時のスキも小さい。
変更後 勾首提膝 (ver.VF3)
ノーマルヒットで相手を浮かせることができる。ロケテストでは、コンボもそれなりに入っていた。

アオイ

変更前 山勢蹴
リーチに優れ、上段への派生はノーマルヒットでも連続になる。中距離戦で活躍する技。
変更後 浮機
カウンターヒットからちょっとしたコンボが狙える。リーチが短い代わりにスキが小さい。

レイ

変更前 登天掌
カウンターヒット時に腹崩れを誘発するコンボ始動技。上段技をかわす性質も持っている。
変更後 双龍出海 (ソクリュウシュウカイ)
ノーマルヒットでダウンを奪う。発生がかなり早めで、下段技への反撃として活躍しそう。

ベネッサ

変更前 カットインアッパー
出の早さは軽量級の立ち④以上。カウンターで腹崩れを誘発する中段への派生を持つ。
変更後 ショートアッパー
カウンター時に相手を浮かすことができるコンパクトな中段アッパー。利用価値は高そう。

ゴウ

変更前 鉄錘
カウンターヒットさせると、その後下段上げが連続になるのが特徴。発生はヒザクラス。
変更後 地龍蹴
鉄錘と似た性能を持つが、カウンターヒット時は相手が小さく浮く。コンボの可能性も。

フレッド

変更前 ライジングアッパー
カウンターヒット時に相手を浮かすことができる。ガードされると上段上げが確定反撃に。
変更後 ライジングエルボー
こちらはカウンターヒット時に尻もちよろけ。その代わり、ガード時のスキが小さい。

Final Tuned Characters

稼働直前

全15キャラ最新情報

今回は、渋谷バーチャ博のロケテスト版からさらに進化した最新バージョンを取材することができた。ここでは、そこでのプレイで得られた各キャラの最新情報をお届けしよう。マイキャラの変更点をチェックせよ!

Text: 大須(アキラ、ウルフ、ブラッド)、華火(カゲ、レイ)、ちゃっきー

△△△P+K

出始めに中段P系、中段肘系の技をさばく性質がある中段攻撃。カウンター時とさばき成功時は腹崩れを誘発するので、各種追撃が可能。ガード後のスキは中量級程度。基本的には肘と投げの二択攻撃を回避しつつ反撃する使い方がメインとなりそう。



NEW SKILLS PICK UP

△△P+K△

前進し、肩で一撃→手刀を振り下ろす連係技。初段は打点が高めの技を回避しつつ攻撃が可能。2段目まで連続ヒット。なお、初段が相手に触れないと、2段目に派生できない。



攻守の選択技がより豊富に

アキラ

躍歩頂肘(△△△P)の腹崩れ条件が多少変わった以外、既存技に大きな変化は無い。今回追加された新技を組み込めば、より多彩な戦術が可能。特に防御面が充実しており、△△△P+Kは中段肘・中段P系をさばくことができ、さばき成功時に腹崩れを誘発するダメージも十分で、申し分無い性能といえる。そのほかの技も、技後にしゃがみ状態だったり、相手の技をくぐる性質があったり(△△P+K)と、何かしら防御的な特徴を持つ。チェンジ技対応の上歩頂肘(△△P)が肘クラスの発生だとすると、1コマンドで出せる車段攻撃も増えてよりグッド。



スライドシャッフルが大幅強化
ジャッキー

最大の注目ポイントは、スライドシャッフルからの新技。即座に出せる上段裏拳。中段裏拳の2種が追加されたことで、相手の反撃を迎撃しやすくなった。上段裏拳は特にけが早く、カウンタートップ時にたたき付けからのコンボが狙える。一方、従来の技の変更ではビートナックル(△+△)が最重要。ノーマルヒット時はよろけを奪うだけなので、ビート&バックナックル(△+△)ではなく、ビートスピンキック(△+△)につき、スライドシャッフルを絡めて攻めるのが理想形となりそう。なお、硬化カウンター以上なら、これまで通り相手を浮かすことができる。

△KPK

1発目は一般的なミドルキックに近い性能。2発目まではノーマルヒットでも連続。3発目は2発目カウンタートップ時のみつながる。3発目ヒット時はダウン。



NEW SKILLS PICK UP

スライドシャッフル中
△△P+△

蹴り技からの打撃投げ。威力はヘビィボディ(スライドシャッフル中△△P)からのコンボと同程度だが、こちらの方がリーチが長い。



△△P+K

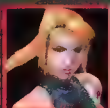
ライジングエルボー(△△P)から上段蹴りにつなぐフライング移行技。最速ならノーマルヒットでも連続になるので、通常時のほか確定反撃にも使えそう。



NEW SKILLS PICK UP

フライング中
P+K+△K△K△

固有ステップから出せる連係。3段目はカウンター時に削れダウンを奪えるほか、△でキャンセル(フライング移行)することも可能。



新フライングで多彩に攻める

サラ

フライング中の技が大きく増えたサラ。前号で紹介した、上段パンチ→下段からの3段蹴りというコンボレーションのほか、同じ上段パンチから中段蹴りへとつなぐ連係もあった。また、フライング中に△+△+△を入力すると、素早く脚を組み替える独特のステップが出る。このステップ中には、左で紹介した技や出の早い下段蹴りなど固有の技を出すことが可能。扱いには難しそうだが、使いこなせれば強力な戦力になってくれるだろう。既存の技は、スキが大きく変わったり、コンボのダメージが落ちたケースが見られたものの、使用感覚が大きく変わることにはなさそう。



斜上拳などの遠距離に強化あり

ラウ

遠距離虎燕掌(●○●○●○)が強化カウ
ンターに強化されたことは、前号で触れた
通り、これをブローしてとれるものが、●
で紹介している新連係だ。斜上拳(●○●○)が
らの派生技を状況に応じてしっかりと使い分け
ることが、これまで以上に重要になるだろう。
新技では、虎形中の技に注目が集まる。以
前紹介した打撃投げのほか、右で取り上げた
両手技(ガード解除の虎爪攻撃は、コマンド
が●○●○に変化)とジャンプしながらは
虎の手刀を繰り出す技の2種が追加され、攻
撃バリエーションがアップした。虎形への移
行技が考えられているかどうかも気になること

●○●○●○

硬化カウンター時に連続ヒット。2
がヒットすれば、虎燕掌(●○●○)のよ
うなたたき付けコンボが組める。たが
し、1発目で相手が浮いていたときは、
大したダメージが入らない。スネの太さ
技を避けた後や、上段技でしゃがんで
かわした後に使いたい。

NEW SKILLS PICK UP

虎形中●○●○

燕子掌(●○●○)に似た
モーションを持つ中段
技。相手の上段技をか
わしつつ攻撃できる
ヒット時にダウンを奪
える。ガードされたた
きのスネは大きめ。

新しい振り向き攻撃か
ら、特殊上段の蹴り技
へとつなぐ連係。2発
目を相手に意識させ
1発止めから多彩な背
後攻撃で攻めるのが主
な使い方になるだろう

NEW SKILLS PICK UP

●○●○●○

中距離からの奇襲に役立つ下段技。
●○●○●○の入力で休戦に実行でき
る。●○●○で攻撃をキャンセルするこ
とができる。モーションが大きい分、
キャンセルの効果は高そう。また、大
きく前進する性質を利用して、特殊な
攻撃を組み立てられる可能性も。

比較的変更点が少ないキヤラクのように見え
るバイだが、新技はしっかりとそろっている。
左の写真で紹介している振り向き攻撃や、前
号で紹介した背切りからの打撃投げなどは
戦術の幅を広げるのに一役買ってくれるだろ
う。また、●○●○●○は中距離からの攻めに
使える技。発生は遅いのでガードされやすい
が、仕掛けの移行とキャンセルを絡めれば
十分に相手を幻惑できるだろう。



振るに振りを受ける新技の数々

バイ



虎形が強化されるに合わせた

ウルフ

まず目に付くのが、虎形の肘クラスの強化
に対する返し技が作られたこと。今までその規
模のスネに対する返し技が●○の程度しか無か
ったのだが、安定したダメージとダウンを奪
えるのが大きい。ただし、少々コマンドが複雑
なので慣れが必要かも。既存の技ではローバ
ンチカット(●○●○)が地味にローマック
との足位置でも蹴りや裏回りを絡めて連続
で●○●○で連続したダメージが見込める。
それ以外に大きな変化は見られず、新カウ
ンターシステムにも左右されない性質の技は
かなりあるので、スムーズに実行できるだろう。

●○●○●○

発生は肘クラスと思わ
れる3段階連係。硬化力
アップで上段に耐えな
い。ダウンを奪う。威
力もそこそこあるのが
返し技として用いるの
がベストだろう。

●○●○●○●○

●○●○
体を反転させつつチョ
ップを繰り出し、ヒット
時に投げヘシフトする
上段だが、真直な背中
側への半回転攻撃なの
で、相手の避け方向を
読んで使えると強い。

NEW SKILLS PICK UP

●○●○●○

打撃で相手を浮かせた
後に繰り出す投げ技。
中の相手をつかみ、
力にたまたま力をつける
力は強いが、位置を入
れ替えるためリング
の攻防で活躍しそ

NEW SKILLS PICK UP

スレットスタンス中
●○●○

スレットスタンスに
対する投げ技が追加さ
れた。投げに抵抗する
状態が付いたこと
相手に大きなプレッ
シャーをかける。

打撃技よりも、投げ技の強化が目立つジエ
フリー。中でも、スレットスタンス中の投げ
技は注目度が高い。これが追加されたこと
より、ほかの打撃技がさらに活きてくるだろ
う。また、ボディリフト(●○●○)はレ
バーの追加入力で投げ飛ばす方向を指定で
きる(肩、右の3方向)。基本性能は特に変
わっていないようにだが、リンク技や壁での
使い勝手が格段に良くなった。



打撃性能を高める投げ技

ジエフリー

○●

拂脚(○●)からそのまま仆腿へ移行。今まで通り敗式への移行もでき、選択肢の幅が広がる。肘クラスの反撃として使っている。うれしい変更といえる。ガードされても、仆腿移行によって反撃に対応できそう。



NEW SKILLS PICK UP

独立式中

○●+○●+○●

新技の前転から中段の2段蹴りで躑い上がり、当たると相手はたたき付けダウン。双飛脚(○●+○●)後と同様のコンボが入る。



新たな少林拳の組みへ

レイ



取めの中でスタイルチェンジ

ベネツサ

技後に構えを変える打撃が、最も注目すべき新技。右に挙げたものは一例で、ほかにも多数存在している。どれも従来の技からの新派生として追加されており、スキの小さい上段の真拳と、中段ヒザ蹴りの2種を確認。これまでの派生が中段なら前者、上段なら後者といった具合に、相手に選択を迫る形で追加されていた。慣れるまでに時間はかかりそうだが、使いこなせば大きな戦力になりそう。そのほか、ディフェンシブには蹴りをさばく打撃、オフエンシブにはノーマルヒットでコンボを狙える技が確認されている。いずれも弱点を補ってくれる優秀な新技だ。

○●+○●+○●+○●

コマンドは両構え共通。ディフェンシブの場合、○●+○●ヒザ蹴り→オフエンシブスタイルへ。オフエンシブの場合は○●+○●真拳→ディフェンシブと移行する。



NEW SKILLS PICK UP

ディフェンシブスタイル中

○●+○●

蹴り技に対応するさばき技。バーリンとグコンヒネーションと使い分けることで、ほとんどの上・中段技に対応できる。さばき成功時、およびカウンターヒット時は相手がたたき付けダウン。当然のことながらコンボで追加ダメージを狙えるので、見返りも十分。



○●○●

リーチがかなり長く、ガードされてもスキが無い中段技。中距離での選択肢として、これ以上無い強力な武器を手に入れた。当たり方によっては、急所崩れを誘発することもあるようだ。また、低い位置に攻撃判定があるため、追い打ちとして活用できる場面も。



NEW SKILLS PICK UP

敵が背後○●+○●

背を向けた状態から出せる投げ技。単体のダメージは低いが、成功後に追い打ちできる。相手に背を向けた新技からの選択肢として活躍してくれるだろう。



細かい変更で観念

コウ

いくつか見られた新技にも注目したいところだが、戦術に大きな影響を及ぼそうなのはむしろ打撃技の方。特にリーチに優れる○●○●は、これまで弱いとされてきた中距離戦を強化する武器として大活躍してくれそう。また、連続ヒットする○●○●の追加で、中量級○●以上のスキに対して確実なダメージを見込めるようになったのも大きい。レバーの追加入力で背向けに移行できるため、強化された背後攻撃を活かすチャンスも生まれる。従来の技では、月影(○●)カウンターヒット後の状況が変化していることに注意。以前ほどの大ダメージは見込めないようだ。



可動性が広がった連係打撃技

フラッド

「VF4F」では、以前紹介したスウェーバックからの新連係や、待望のしやがみ状態になる下段攻撃などが追加。これまでに足りなかった要素が追加され、幅広い攻めが可能になった。現段階での注目は、右で紹介しているスリッピング中○●+○●の存在。カウンターで大ダメージが見込めるこの技を意識させることにより、スリッピングからの攻めがより効果的に。右に紹介したスウェーバック中○●+○●なども加えれば、ガードも揺さぶられる。基本技ではミドルキック(○●)が強化。派生の首相撲がなんと投げコンボに。単純に見返りが大きくなり、使用頻度激増の予感。

スリッピングレフト

orライト中○●+○●

技後に、スリッピングライト中の攻撃と再度○●+○●に移行できるのが特徴。カウンターヒットした場合は、追加入力によるスマッシュフックが連続に。今まで攻めを維持しにくかったスリッピング行動に、幅を持たせられる技だ。



NEW SKILLS PICK UP

スウェーバック中

○●+○●

スウェーバック中に出せるリーチの長い下段蹴り。カウンターヒット時はダウンを奪えるが、独特のポーズを取るため追い打ち不能。



平八の死亡とともに、三島財閥が乗っ取られる!? オフィシャル
ストーリー初公開&今号ではついにネットワークの詳細が明かに!!

STORY

The King of Iron Fist Tournament 4 終了後、三島財閥・本丸では三島 一八と風間 仁の激しい親子対決が繰り広げられていた。その結果、闘いは仁に軍配が上がり、三島 平八は一八を見限った。「所詮はこの程度か。お前はここで死ぬ。」
続いて始まった平八と仁の死闘……黒き翼を生やし、怒りに満ちた力の平八は平八をも凌ぎ、平八は死を覚悟した。しかしそのとどころで仁は我を取り戻し、「お前さん、三島財閥 率に感謝しろ。」
一八言葉を残し、本丸から飛び去った。

力尽きた平八は、しばらく太の字に体を横たえていた。先ほどの闘いが嘘だったかのような静寂。

だが、その静寂は、遠方からも近づく航空機の音によって打ち消される。その音はやがて爆音となり、何かを討つ音が聞こえたかと思うと三井を突き破ってJACKが次々と突入してきた。

一八、一八の差し金かと思った平八は、だが、振動と轟音に目を覚めた。一八は状況を把握できずにいた。

「何者じゃ、貴様ら!」

平八が叫ぶと同時に、JACK達が、一八に向かって、一斉に襲い掛かる。四つとも、共同してJACK群をなぎ倒し始める平八。一八。

しかし、どれだけ倒しても敵の数は一向に減る気配がなく、増援が次々と繰り出してくる。

TEKKEN 5

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

*画面は開発中のものです。

そして、さすがの平八も息切れし始めたそのとき、平八口元を裏切りにして敵の真っ只中に投げ込まれてしまう。

「めおおおお、おのれ、一八!!!」

絶叫する平八を前に一八は敵の陣を突いて本丸から脱出。本丸が爆発とともに消滅したのはその直後だった。

その様子を見て見つける黒衣で身を包んだ男。男は耳に軽く手を当て、通信音を確認すると一言報告した。

「Haihaichi Mishima is dead. (三島 平八は死んだ)」

その直後、男の背後から一体のJACKが襲い掛かるが、ブレードで閃され大敗。同時に男は姿を消した。

本丸は跡形もなく消し飛び、周囲は業火に包まれていた。その中で、黒衣を吹き飛ばし、地中から何かを突き上げて目撃した者はたれもない。

翌日、三島財閥面首・三島 平八の死は、世界中の人々から知るところとなった。

同時にそれは三島財閥の終焉を意味するはずであったが、何者かが三島財閥のトップに立ち、三島財閥は何事もなかったかのよう、平八を取り戻していた。

そして1か月後、三島財閥主催によるThe King of Iron Fist Tournament 5が開催された。

謎に包まれたThe King of Iron Fist Tournamentが今、秘密を開けようとしている。

謎の主催者が

大会を開催!

三島 一八

Kazuya Mishima

格闘スタイル 三島流
国籍 日本
性別 男

三島 平八の息子にしてデビルの血を継ぐ男、三島 一八。
The King of Iron Fist Tournament 4 決勝では三島 平八に、さらに本丸で風間 仁に敗れた一八。

ようやく意識を取り戻したとき、彼はJACK-4部隊によって包囲されていた。「お前……俺も一緒に消すつもりか!」
威り行きで平八と共闘することになった一八であったが、敵の軍勢は本丸から脱出。

デビル化を果たすと、暴発する本丸を前に飛び去った。
一八は自分を裏切ったはずでに憤慨し、復讐を果たすためThe King of Iron Fist Tournament 5に向かうのであった。

新技が数多く追加された一八。闘争途中バージョンでは、空を飛ぶから飛ぶというロープを繋ぎ合わせる新技も確認できた。

三島 一八の死は、世界中の人々から知るところとなった。

クレイグ・マードック

Craig Mardock

デビュー以来無敗を誇ったバートワードファイター、クレイグ・マードック。

前大会でキングに敗れたことに納得できないマードックは、通院するやいなや地獄のハードトレーニングを敢行し、ひと月後には凶悪な肉弾兵器と化していた。

ある日、マードックはバートワードの大会にブラックジャガーのマスクをなぶって参入。決闘に挑ったファイターを瞬く間にリングに沈め、キングとのリベンジマッチを宣言したのであった。

再戦の舞台、それは The King of Iron Fist Tournament 5!

キング

闘争スタイル プロレスリング
身長 190cm
体重 110kg

King

二人の王者の魂を受け継ぎし顔面プロレスラー、キング。The King of Iron Fist Tournament 4で師の仇・クレイグ・マードックを倒した後、トドメを刺すために病室に向かったキングだが、復讐することの愚かさに気づき、病室を後にした。

帰国後しばらくして、ブラックジャガーのマスクを被ったマードックが自分とのリベンジマッチを宣言したことを耳にする。「これ以上師匠の名を汚すような戦いを許すわけにはいかない!」

そして、キング対マードックのリベンジマッチ、即ち The King of Iron Fist Tournament 5で実現することとなった。

本作でも磨き抜かれたプロレス技の数々は健在のはず。新技も導入し、至極のパフォーマンスでチャラリを魅了せよ!

豪快な技を数多く持っているようなジャック5。下の写真の技は、「鉄拳TT」でPジャックが使っていたヒップホップか?

ジュリア・チャン

Julia Chang

失われた資料を取り戻すため研究を続ける、ジュリア・チャン。The King of Iron Fist Tournament 4で研究データを奪い返すことができなかったジュリアは、失意のうちに本国に戻り、再び新たな方向性を模索し始めるが、行き詰まる度に奪われた研究データのことが頭をよぎるのだった。

そんな折、「Dear Julie」と記された奥書の文箋で書かれた謎の手紙とともにThe King of Iron Fist Tournament 5開催の告げがジュリアの元に届く。

高杉阿生の誘いがけで、ジュリアは再び大会への参戦を決意する。

ジャック5

JACK

愛されし心持たぬ悪徳兵、JACK-5。2年前、GUNJACKとともに三島重工への潜入を試みた女は物理学者ジェーンは、密航中の鉄拳衆の機密漏洩に検挙。GUNJACKはジェーンをかばって殉となり、そして……動かなくなった。

一日、G社の貨物運搬船に発見され、一命を取りとめたジェーンは、そのままG社ロボット工学研究所に身を寄せて戦闘兵器JACK-4を完成させ、その行動データを元にJACK-5の構築に着手。そして、最新鋭機体の性能テストの場に選ばれたのは、関係が告知されたばかりのThe King of Iron Fist Tournament 5であった。

NET 開始動

ついに

(仮称)

想像を凌駕するものがあつた。その詳細を4ページにわたりお伝えしよう!



セガとナムコが
夢のネットワークへ!!

ナムコ初のネットワーク仕
機となる「鉄拳5」。そのネッ
トワークをささえる「TEKK
KNNET」(仮称)は、何と、
セガの持つ「オースルネット」
という光ファイバーネットワ
ークを使うことが判明した。
セガがV.F.N.E.Tで培っ
た回線設備をそのまま使用で
きるため、「バーチャル」グエ
スト・オフ・D「MJ」が稼
働しているお店には、「TEKK
KNNET」(仮称)も導
入される可能性が極めて高い

プレイヤードットでは何よ
りもつれしい情報だ。
さらに、今後このネッ
トも付わるかも?!

ワークを生かす、セガとナム
コの二社による面白いイベン
トも付わるかも?!

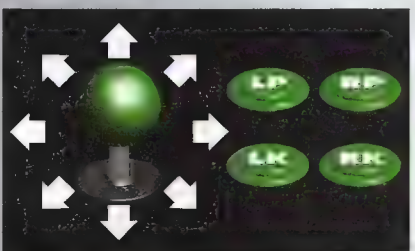
ビジュアルカスタマイズ



操作は原点回帰

今回の「鉄拳5」のコンパ
ネは、前作と同じ配置で左投
げが復活し、「手足各部位に
左右ボタン」というシステム
が踏襲されている。

前作と決定的に違うのは、
「4」では▲or▼で横移動とな
ったが、今回は「鉄拳5」の
ように▲or▼で横移動(ス
テップ)となり、ステップ中
さらに同方向入力で、「4」の
ような横移動(歩き)になる。
この変更で「真下でしゃがめ
ない」という感覚の問題が解
消され、本当の意味で原点回
帰を果たしたといえるだろう。



「鉄拳5」ではチェンジボタンの追
加でボタンになったこともあつた
が、今回はいつもの鉄拳スタイルだ。



TEKKEN

ついにネットワーク対応となる『鉄拳5』。そのコンテンツの豊富さ、クオリティは

ゴーストキャラクターシステム 段位システム(仮)

詳細は次のページのインタビュに!!



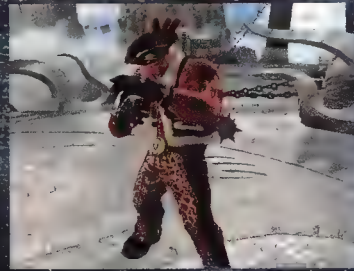
ジャック5



アンナウィリアム



マードック



全国の鉄拳プレイヤーが待ち望んでいたネットワーク「TEKKEN NET」(仮称)がついに発表された!!

気になるサービスについてだが、1キャラに付き一枚のカードが必要で、携帯電話から「TEKKEN NET」(仮称)に登録することで、さまざまなサービスを受けられるというおなじみの形態。巨玉となるサービスは、

●ビジュアルカスタマイズ

もともと用意されているモデルの配色を変更したり、このページや右ページの写真に見えるように、キザラギなどに用意されたアクセサリを装着することで、見た目を変えられるシステム。殊に自己主張が得意そうだ!!

●ゴーストキャラクターシステム

カードを使用しているプレイヤーのアルゴリズムを解析CPU戦において、プレイヤーのクセを持ったCPUが登場する画期的なシステム

●段位システム(仮)

「VF4」でおなじみ、プレイヤーの強さを一目で判別できるシステム。段位を上げるには「近い段位帯」などの試合がキリポイントになるようだ。これだけでなく、さらに過去のシステムも存在し、詳細は次ページの開発者インタビューへ寄る!!

何と今回、鉄拳伝統の「無限フィールド」が復活を果たした! 大きな満月が輝く中、闘うという幻想的なステージとなっているぞ。生い茂るススキで下段攻撃の判別が難しくなりそうだが、これは調整中とのこと。

前作も「エアポート」という広大なステージが存在したが、本当の意味での無限フィールドではなかった。今回、壁がどれほどの重要性を持つのかはまだ未知数だが、前作のフアランのように、壁を有効活用できないキャラのホームステージとなる可能性は高い!!



無限フィールドが復活!

トッププレイヤーの試合を全国に配信・上映します

ナムコ初のネットワーク対応ゲームとなる『鉄拳5』。しかし、前ページ以上の情報が開発の口から明らかに！ここに「TEKKEN.NET」(仮称)の詳細を全世界初公開！

TEKKEN.NET (仮称)とは

ついにネットワークシステム
の概要が明らかになりましたが、ネットワーク対応は、いつごろから上がったのですか？

野田 今回、かなり初期の段階から対応しようという話は決まっていたので、「鉄拳」というゲームを絡めてどういふことができるか、というのを検討、検証してきました。

「TEKKEN.NET」(仮称)は、具体的にどのようなことができるのでしょうか？

野田 できることとしては、「リプレイシステム」「ビジュアルカスタマイズ」「段位システム」(仮称)「ゴーストキョウラスシステム」(仮称)「全国ランキング」など、いろいろなコンテンツがあります。

データは、どのような形でやりとりされるのですか？

野田 専用のICカードを購入していただき、そこにプレイヤー名やチームの情報、段位やランキングのデータも登録した店舗や対戦履歴といったデータが記録される形になります。

ハメコ カードには、ICカードに書き込まれたデータが読み取れるように、専用のリーダーが必要ですね。複数登録することも検討したんですか？

垂れ乳販売(以下垂れ乳) カードの値段と制限回数はいくら？

原田 まだ未定ですが、制限回数はなるべく多く設定したいと考えています。カードの耐久性などが絡んでくるのでなんとも言えない部分ですけど。

原田 価格はもう少し安いものを使う予定ですか？

野田 リプレイデータなどをやりとりするので基本はブロードバンド回線、光回線を想定しています。SDNしか使えないところなど、多少機能制限がかかっても対応していく予定です。

リプレイシステムとは

では順番に訊いていきますが、「リプレイシステム」とは何か？

野田 これは、実際に対戦している状況をデータとしてサーバに集めて、ネットワークで全国に配信していく、というシステムです。

本元、今回の「リプレイシステム」という形でセリト販売も予定している形で、実際にプレイする機体のほかに、プレイデータもプレイを組み込んだ機体を用意しています。そこ、実際の店内対戦の上映に加えて、トッププレイヤー同士の対戦や、全国大会の決勝戦などのプレイ画像を全国に配信して上映する事を想定しています。

原田 このディスプレイ機体を中心

心に、鉄拳コーナーができるような形にしたいですね。

野田 ランキングやプレイヤーの紹介、段位の高いプレイヤーをキョウラス画像入りで紹介するなどの映像配信も予定しています。

リプレイデータは、どのような形で見られるのですか？

野田 条件などは調整中なのですが、プレイ中に録画マークが表示されて試合が収録され、その収録されたデータ群を、ランダムに全国に配信していく形になります。

原田 録されているのですか？

野田 取り込み画像ではなく、プレイヤーが入力した操作を再現する形になりますね。

原田 対戦画面の状態だけではなく、違う視点でのプレイも観られますか？

ビジュアルカスタマイズとは

「ビジュアルカスタマイズ」という機能は、どのような機能ですか？

野田 対戦によって得られる「アイテムマネー」を貯めていくことで、様々なパーツを購入・装着していくシステムです。アイテムマネーは、対戦でも対人戦でも取得できます。

パート購入はどのような方法で行われるのですか？

野田 店舗でサイトにアクセスしてもらうと「ショップ」があります。

めまいがするような濃さ。これも「鉄拳」シリーズの持つひとつの味である。今回は、自分でその「濃さ」もカスタマイズできるのだ。



そこでアイテムを購入してから装着するシステムになります。

原田 濃さはどのくらいの濃さで観られるのですか？

野田 多くの機種に対応したいと考えています。

原田 濃度が観られるものは、どのようなものになるのですか？

野田 自分の戦績はもちろん、ど

野田 対応する予定ですが、携帯よりも少し遅れてスタートする

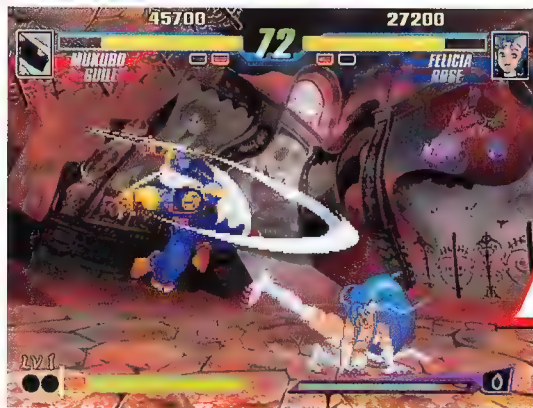
ことになると思います。

野田 パーツに関しては、ショップで購入する以外にも入手方法はあるのですか？

野田 段位によって出現するアイテムなども考えていますが、現状は検討中です。

原田 取得になんらかの条件があるアイテムも用意したいとは思っ

インタビュー 垂れ乳販売(以下垂れ乳) 総編集長、ハメコ(WRITE) 北条、まっちゃん(ARCHAID)



CAPCOM FIGHTING Jam

©CAPCOM
※記事中の画面写真は
開発中のものです

久々のカプコン対戦格闘として注目を集める『CAPCOM FIGHTING Jam』。今月は、新たに発表となったキャラクターの紹介とスペシャルインタビューを掲載！ 読むだけで興奮間違い無し!!

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:未定
- 使用基板:未定

登場キャラクター続々判明! 夢のタッグバトルに期待せよ!!

ダブル
が襲う!
が襲う!
が襲う!



奇襲技、デビルリバーズも健在
の模様。かくしつづつゲージを
ためる戦法が取れそう。



両手を突き出して突進するサイコクラッ
シヤアタック。連続技、奇襲にと役立つ
突進技だが、ガード時のスキが気になる。



ダウンを奪うホバーキックは、
しゃがみ強めと思われる。

ベガ VEGA

「ストリートファイター」
シリーズではおなじみ、悪
の秘密結社シャドルーの総
帥。立ち状態から繰り出さ
れる長いキックによるけん
制と、目にもとまらぬ速さ
で突進する必殺技が武器で、
連続技は一瞬で勝負を決め
る破壊力があった。

サイコパワーが猛威を振
るう時代が再び訪れるのか
どうか、気になるどころだ。



from 『ストリートファイターII』シリーズ

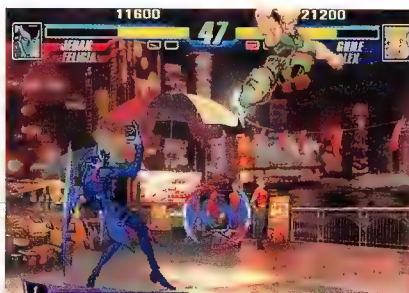
ジェダ JEDAH

バランスが崩れた魔界の
未来を憂う「漆黒の救世主」
ジェダ=ドーム。リーチに優
れた通常技、独特な必殺技
の数々は当時の対戦プレー
ヤーを魅了した。

「ヴァンパイア」シリーズ
では空中でもダッシュが可
能で、移動中にも攻撃判定
が存在していた。その辺り
は継承されているのだろ
うか? また、チェーンコン
ボの存在も重要なポイント
になってくるだろう。



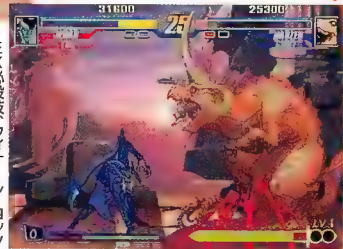
from 『ヴァンパイア』シリーズ



立ち強めらしき技は、相変わらず
多段ヒットの模様。ユンからすれ
ば、すさまじいリーチだ。



ジャンプ中めらしき技がヒット、空中
ダッシュから出して、ディオ・セーガ
へ連係させていた人も多かったらう。



EX必殺技「フナレ・ロッシ
ン」がハウザーを襲う!「ヴァン
パイア」シリーズでは相手を持
ミニングするガード不能技をホ
ンに判定だったが、本作での性
能がいかに?



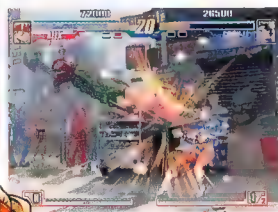
パワーボムでベガをたたき付けた瞬間。投げ間合い、威力ともに優れた技であることは想像に難くない。接近戦では最大の狙いになるか!?



豪腕ラリアットがレオをとらえる! 「ストⅢ 3rd」ではスタン値が非常に高い技だったが、その辺りもどうなっているのか気になるところ。スタン狙いはアレックスの得意戦法だ。



フラッシュチョップを耐えるデミトリ。弱は発生が早く連続技で、中や強は発生が遅いものの、ヒット時にさまざまな追撃ができる技だった。



ジャンプ中に出る特殊技、フライングクロストチョップも確認。空中で軌道を変更可能。

「ストリートファイターⅢ」シリーズを通しての主人公、アレックスが堂々の参戦!

フロレスを基本とする技を多く持つ、見た目通りのパワーあふれるキャラクター。使いやすい打撃系の必殺技と強力なコマンド投げ、突進系の技を持っている。接近戦では比類ない強さを発揮してくれることだろう。ブロックを盾に接近して勝負をかける戦術は、本作でも脅威となるに違い無い。

アレックス ALEX

from 「ストリートファイターⅢ」シリーズ

「ウォーザード」のプレイヤーキャラだったムクロ。彼はトクガフ幕府が統治する独立国家ジバングの、トクガフ家に仕える“お庭番”の頭領である。

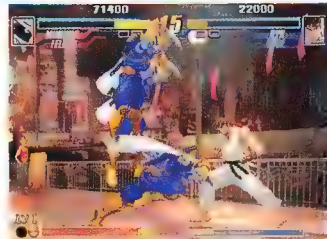
「ウォーザード」では武器を使った遠距離戦と、チェーンコンボを駆使した接近戦をこなす、やりがいあるキャラクターであった。多数の特殊技や二段ジャンプなどが継承されていれば、テクニカルな動きができそうだ。忍者好きならこのキャラを見逃す手は無いだろう。ちなみに、漢字では「骸」と書く。



ムクロ MUKURO



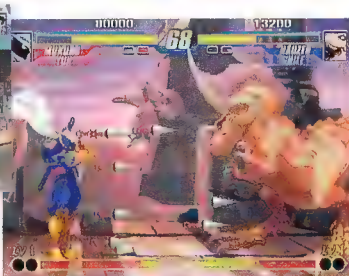
これは立ち強(仁王倒し)か? 攻撃範囲が広く、ヒット時はダウンを奪うことができる技だった。けん制に活躍するのだろうか?



必殺技の蜻蛉は、コマンド入力で分身。ここからボタンを追加することで、派生の中段攻撃を出すことができた。

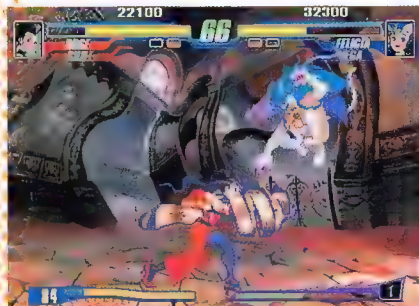


超絶リーチの鎖鎌攻撃は、強(中)によるものだろう。ムクロの強(中)攻撃はどれも鎖鎌攻撃で、リーチに優れるのが特徴だ。



ミスティックブレイクの十文字。ここから気絶連続技を狙うことができたが、本作ではどうなるか?

from 「ウォーザード」



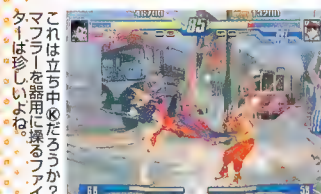
ソウルスバイラルでフェリシアをけん制するローズ。連続技に組み込みやすい突進技だったが、もしかして対空にも!?



ソウルリフレクトを放つローズ。飛び道具を跳ね返す効果を持つ技だ。技の振りが早ければ、ゲージためにも活躍しそうだ。



ソウルスルーらしき技でリウを突撃。オリジナルコンボとの相性はどうか? なさそうか?



これは立ち中めだろうか? マーブルを器用に操るファイターは多いよね。

「ストリートファイターZERO」シリーズからは、あのローズが参戦! 久々の登場に、ファンは喜びを隠さないだろう。

ローズはジェノバの占い師で、絶世の美女。魔人ベガのサイコパワーに対抗するソウルパワーを操って闘う。使いやすい通常技と必殺技を持っているので、万人にオススメできるキャラクターといえる。本作での性能は果たして!?

ローズ ROSE

from 「ストリートファイターZERO」シリーズ



「まずは本作を作るに当たってのキッカケなどを教えていただけますか？」

石澤(以下・石) 最初からマジメに話した方がいいの？

伊津野(以下・伊) 好きにしてください笑。

石 僕は「カプエス2」のときもメイン企画をやった、あの作品で「カプコン格闘ゲームの集大成」という点でやり尽くしたと思うんです。今回は期間が空いたこともあり、もう一度取りかかれる状態になったので、やらせてほしいと企画を通じたのが始まりです。もう一つのキッカケは

「闘劇」ですね。個人的に見に行っただけですが、あれだけ「カプエス2」をはじめ自分のかわったタイトル……「ストIII 3rd」、「セイヴァー」が同様に盛り上がりつつある。カプコンの格闘ゲームは残していかないと、プレイヤーのために作らないと、という気持ちになったのがキッカケかな。

伊 会社的には、家庭用ハードが出るたびに新しいことにトライする必要があつて、最近ではPS2タイトルの開発に、多くの人員を割かなければなら



CAPCOM FIGHTING Jam

スペシャルインタビュー

カプコン対戦格闘ファン、いや、すべての対戦格闘ゲームの「CAPCOM FIGHTING Jam」。今回は、戦になる部分を主眼点としてお話を聞くべく、カプコン大阪本社にインタビューを行ったぞ!!

「ラウンドごとにキャラを選択する「スイッチタッグシステム」が採用されていますが、このシステムが作られた経緯を聞かせてください」

石 まず、1対1にするのか？という問題がありました。元々カプコンの対戦格闘は1対1が基本ですが「カプエス」シリーズでチーム戦形式をやつてきて、今回のテーマが「5つのタイトル」のキャラが登場場」ということでチーム戦にしました。その際に「カプエ

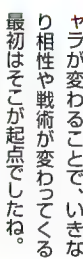


ス」シリーズのチーム戦システムを改めて考えて、例えばレシオなどで強さを配分するのではなく、単純に順番で駆け引きを作り出せないかと思つたんです。1対1やチーム戦における戦術や戦略を、リアルタイムに考えていくと面白いかなと。ラウンド間でキャラが変わることで、いきなり相性や戦術が変わってくる。最初はそこが起点でしたね。

「5つのタイトル」ということになる、それぞれ固有のシステムやゲージなどがある。調整なども難しくなってくると思うのですが……」

石 ゲージはまだ悩んでいますが、キャラごとにオリジナリティのある遊び方、闘い方ができるようにしていますが、最終的にどうなるかは楽しみにしててください笑。悪いようにはならないかと笑。

伊 ある程度ロケテストの状況も見たいですね。



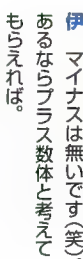
「新キャラ「イングリッド」が登場しますが、タイトルごとのサブシステムや固有のゲージが当てはまらないという事は、本作独自のシステム、ゲージなのでしょうか……」

石 大丈夫(笑)。イングリッドは完全新キャラなので独自のシステムというが、一番使い慣れたシステムだと思えます。ハッキリ言うところ、イングリッド専用システムです。

「次に登場キャラについてですが、各タイトル合わせて、最終的にはどのくらいキャラが登場するのでしょうか？」

石 E3のときに出版した映像に、20数体と出ていたと思うんですが。あのラインで。そこにプラスマイナス数体、という感じでしょうか。

伊 マイナスは無いですが(笑)。あるならプラス数体と考えてもらえれば。



「次は登場キャラについてですが、各タイトル合わせて、最終的にはどのくらいキャラが登場するのでしょうか？」

石 E3のときに出版した映像に、20数体と出ていたと思うんですが。あのラインで。そこにプラスマイナス数体、という感じでしょうか。

伊 マイナスは無いですが(笑)。あるならプラス数体と考えてもらえれば。

カプコンの格闘ゲームは、残していいかなアカンな、と



「CAPCOM FIGHTING Jam」ディレクター&企画 株式会社カプコン

石澤 英敏(Neo_G)氏

- PROFILE:**
- ・「STERE FIGHTER ZERO2」企画
 - ・「ヴァンパイア セイヴァー」企画
 - ・「ストリートファイターIII」企画
 - ・「ストリートファイターIII 2nd, 3rd」ディレクター&企画
 - ・「CAPCOM VS. SNK 2」企画 ほか

※文中では、便宜上「CAPCOM VS. SNK」を「カプエス(シリーズ)」、「ストリートファイターII」を「ストII」、「ストリートファイターIII」を「ストIII(シリーズ)」、「マヴル VS. CAPCOM」を「マヴカブ(シリーズ)」、「ヴァンパイア セイヴァー」を「セイヴァー」と略記しています



「CAPCOM FIGHTING Jam」プロデューサー
株式会社カプコン

伊津野 賢二氏

PROFILE

「MONSTER HUNTER」プロデューサー
「ハイパーストリートファイターII」プロデューサー
ほか

対戦格闘の必要性が
再認識された時期だったんです

石 いろいろな作品のゲージを元に、一番使いやすいシスデム&ゲージを付けました。ヒントは「カプエス2」から。
なるほど(笑)。話は変わりますが、続編モノでは無いということ、本作から始めるブレイヤーも居ると思います。そういった方向けに、本作のポイントなどは……
石 難しいなあ。本作が初めてのブレイヤーですよ？
——そうですね。続編モノですと前作をプレイしていることによるアドバンテージというのが存在しますし、そういう点で見ると本作から始める方も多いと思います。
石 5タイトル分のシステムがあるの、これから始めるという方には少し難しいかな、と思っただけです。今までにあったイズムとかグルーヴなどとは違って、自分が好きなキャラ、そのキャラのシス

テムというところで、まずはどういうキャラでどういう遊びがしたいんだ、というところからスタートしてもらえればかなり入りやすいかと思えます。シンプルに遊びたいなら「ストII」だし、手数の多い、細かい動きをしたいならば「ヴァンパイア」であるとか。
伊 システム的に面白く遊べるキャラを優先しました。
——見た目が結構元のゲームに忠実ですよ。
石 今回、絵は各タイトルのものを、それ以外のプログラマなどは全く最初から作り直しになったんです。なので、作業的には新作を作るのと変わらないですね。それもあるて、先ほど話に出たキャラ選びについても、どうせ最初から作るなら面白いキャラも入れていくということ。似たようなキャラをイチから作

ることを優先しました。
——見たい目が結構元のゲームに忠実ですよ。
石 今回、絵は各タイトルのものを、それ以外のプログラマなどは全く最初から作り直しになったんです。なので、作業的には新作を作るのと変わらないですね。それもあるて、先ほど話に出たキャラ選びについても、どうせ最初から作るなら面白いキャラも入れていくということ。似たようなキャラをイチから作

今後、対戦格闘については期待してもらいたいですね

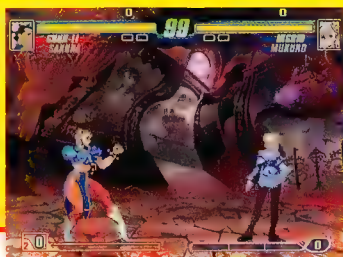


ってどうせ苦労するのなら、面白いキャラ、変わったキャラも入れようということ。
伊 人気キャラを選んだとは言いましたが、そんなに「媚びてない」ハズです。まだ全キャラは公表されていませんが、
——発表されているキャラも、そういった感じがしますね。
伊 コダワリを持って選んだキャラになっているはず。個性の強いキャラが多くて、調整が難しいです。
伊 プログラマーに嫌がられて、怒られて(笑)。「やこしいキャラ選ぶな」「みたいな。システムの、本作はかなり幅広い層がプレイすると思うのですが……」
石 「カプエス2」の良かった点であり悪かった点に、自分で決めることが多過ぎる、複雑過ぎる、というのがあったんです。本作はそこをシンプル

に、敷居を低く。また、個人的に「ヴァンパイア」や「ストIII」のマスタークラスの人たちが、「ストZERO」を極めた人に対してどう闘うか？というのが見たいですね。
——では、少々早いです。が、今後のタイトルの展開はどんな感じでしょうか？
伊 この3年間、「潜伏期間」みたいな感じは……期待していいと思います。「次の作品は5年後」ということは無いので。本作も、元々自分たちがやりたいという部分が大きいので、このジャンルについては期待してもらいたいですね。
石 ホントこれからですけどね。仕切直しになるかもしれない(笑)。
——個人的にも非常に期待しています(笑)。では、本日はどうもありがとうございました。



左の色紙は、30号記念プレゼント用の色紙。カプコン森氣楼氏直筆のレア品だ。前号プレゼントページに画像が間に合わず、もったいないので掲載してみました！



さて、ここは新情報。新キャラ「イングリッド」の画面写真が公開されたのだ！画面をよくよく見ると分かるが、現状は3段階のレベルゲージシステムの模様。行下はストック数だろうか。残念ながら必殺技などの写真はまだまだが、次号以降の展開に期待してほしい！！



業界一の仕掛け人が バトルクラに挑戦!?

秋山準スヘシヤルインタビュー



WRESTLE ARENA BATTLE CLIMAX!

© 2004 KONAMI

サイン入りカードを
3名様にプレゼント

勝つとPPVだ!!

JUN AKIYAMA			
21	24	19	0
TECHNIQUE	20	10	23

プロレスのことはプロレスラーに聞け! という
わけで、7.10東京ドーム決戦を控えたプロレス
の達人、秋山選手にインタビューを敢行!! 攻略
情報もしっかりフォローしているので見逃さずに。

- レススルアリーナ 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: プロレスストーリータイプカード対戦オンライン対戦マスビデオ
 - 操作方法: 専用筐体+ストーリータイプカード
 - 発売日: 2004年5月発売(稼働中)
 - 使用基板: _____

Text: 漁ん&ケンちゃん

※記事内容は6月16日時点での最新バージョンを元にしたものです。

©2004 NEW JAPAN PRO-WRESTLING CO., LTD. ©2004 PRO-WRESTLING IGAH CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED
©2004 ZERO-ONE CO. ©2004 TRAYATAWA-DO.COM ©2004 BASEBALL MAGAZINE SHIA CO., LTD.



©プロレスリング・ノア

7月10日、GHCのベルトをかけて、小橋選手と約3年半ぶりにシングル戦で激突する秋山選手。デビュー戦の相手と現在では「絶対王者」と呼ばれる小橋選手に対し、どんな闘いを見せるのか!?

飽きっぽいから笑いでも感動でも、いろいろなプロレスが楽しみたい



にそういう意味合いがあるとは！
秋山 それもありますし、もう一つの意味合いとして、地方巡業での楽しみにしていきたいとも思っています。
地方での楽しみですか？
秋山 ノアを含むほとんどのプロレス団体は、地方興行で対立構造などが盛り上がり、東京に戻ってきたときにビッグマッチで決着、という流れになっていますよね。だから必然的に、地方会場ではタイトルマッチが少なくなる。ノアの象徴といえるGHCの防衛戦は、東京でも地方でも、ボンボン連発するものではないですから。でも、白GHCは違う。地方会場でもどんたタイトルマッチをやっていると思うんです。試合までの対立構造は、むしろ長くない方がいい。地方の会場に来てくれるお客さんは、毎週プロレス雑誌を読むなどして、流れを追いかけている人ばかりとは限りませんから。そういう意味で、白GHCのタイトルマッチでは、たとえ一話完結でも面白いプロレスを見たいですね。

——いよいよ、7・10東京ドーム決戦※1が迫ってきました。秋山選手はここ最近、GHC(※2)シングルには絡んでませんでしたよね。
秋山 そうですね。他団体に出てみたり、白GHC(※3)などでノア内部全体に目を向けてみたりと、ノアの本丸となるGHCは小橋さんに任せていた部分があります。
——新日本プロレスからIWA(※4)まで、広く活動されましたよね。
秋山 その方が面白いじゃないですか。よく「ノアはプロレスの王道を守っている」といわれますけど、やっぱり選手全員が同じ方向性だったつまらない。僕が外に出るまでは今よりも保守的な考えが強かったし、いわゆるインディー団体にウチの選手が出るなんて、さすがにファンも

予想できなかったでしょう。そういうことをやるのって面白いんですよ。やっていると面白くないと、見ているお客さんともつまらないと思いますし。僕は元々AB型で飽きっぽいから、淡々と同じことを続けられないのもありますけど(笑)。
——いわゆるインディー団体の選手などは、体格からして秋山選手には及ばないと思うのですが……。
秋山 いえいえ、小橋さんならともかく、僕はきしゃでですか(笑)。
どこがきしゃなんでしょうか(笑)。
秋山 確かに身体は僕らの方が大きいかもしれませんが、ああいふプロレスもOKですよ。僕は関西人なんです、ネタは大好きですから。それに、僕自身としてもいい経験になるんですよ。ほかの団体では、お客さんの

反応からリングの感触、控え室の雰囲気まで、すべてがウチとは違いますから。もちろん、いわゆるメジャーといわれる新日本プロレスだって、ウチと同じこととはない。他団体のファンにノアのスタイルを見せ付けるということも、相手もお客さんも違うわけですし、同じ試合運びではない試合にはならないでしょうからね。
——最近では白GHCや対ヘルスクラブ(※4)など、ノア内部で活躍されていますよね。
秋山 ほかの選手も外に目を向けるようになってきたので、だったら僕は中に目を向けようかな、と。最近ウチのジュニアは自分たちで考えて行動しているの、かなり良くなってきているんですけど……。問題はヘビーですね。のらりくらりとちゃってますから。二軍選手たち(川畑、井上、泉田)が頑張って、力星や森嶋たちに絡んでくればまた違うんでしょうけど、ちょっと現状のままで「もつと頑張れよ」って感じですね。
ノアヘルスクラブは、ネタ作りのためじゃなかったんですか？
秋山 そうですよ。本音で「おまえら何とかせよー」っていうのはあります。本音が無かったら、本気で張り倒せませんし。絶対もつとできるのに、自分たちで動かないで周囲の流れに乗っているだけですからね。

力星選手、森嶋選手などにも期待がかけられますね。
秋山 ウチはヘビーの新戦力が少ないんですよ。やはり、ウチの道場から第二の三沢、光晴、第二の小橋建太を生み出さないといいけない。自然には出てこないですからね。ある程度、いい場面での試合に出してやらないと、スターは生まれにくいんです。だから、やる気のあるヤツはガンガン白GHCに挑戦してきたらいいんですよ。そのために作ったようなものなんですから。

なるほど。白GHCへの挑戦を通じて、トップ戦線に名乗り出ることができるとですね。あのベルト

用語解説

- ※1「7・10東京ドーム決戦」……ノア初の東京ドーム興業のこと。詳しくはP47を参照。
- ※2「GHC」……ノアの至宝ともいえる王座(ベルト)。
- ※3「白GHC」……地球規模の崇高なる王位という意味を持つ。ヘビー級、タッグ、ジュニアヘビー級、ジュニアヘビー級タッグの4種類。
- ※4「IWA」……プロレス団体、IWA JAPANプロレスのこと。一癖も二癖もある個性的なレスラーや、往年の名外国人レスラーが登場すること有名。
- ※5「ヘルスクラブ」……秋山選手が二軍。健康のためにプロレスをやっている」と言い放った。井上雅央選手、泉田純選手、川畑輝雄選手のこと。三人相手に「一人当たり3分の1回防衛」の白GHC3連戦を行なった。
- ※6「武藤選手」……新日本プロレス時代は闘魂三銃士と呼ばれ、全日本プロレスに移籍後は社長に昇格した。武藤敬司選手のこと。三沢選手とは同じ年で若手時代から比較されてきたが、闘うのは今回の東京ドームが初めて。
- ※7「トラバガニロック」……足を極めた状態でフロントネックロックを仕掛ける、秋山選手の新必殺技。北海道巡業の際、小橋選手が市場でトラバガニと格闘したという話をいち早くキャッチし、この技名に決定。秋山選手いわく「よく頼まれたからって、市場で裸になっちゃいからですよ。そりゃ力2だつて怒りますって(笑)」とのこと。

●AB型は飽きっぽい？：「新日本プロレスに上がってたら絡んでいた永田選手も、僕と同じで飽きっぽいAB型なんですよ。彼は今も何だかいろいろやっているじゃないですか。ライオン丸とか(笑)。小橋さんみたいにひたすら一つの道を進み続けるのもいいんですが、僕や永田選手は常にいろいろやってないとダメですね。まず自分が飽きちゃうんですよ(笑)(秋山)」

僕はドームのメインも経験済み 小橋戦は頭を使って勝ちに行く！



——さて、小橋選手とのタイトルマッチが間近に控えているわけですが、現在の心境をお聞かせください。

秋山 まだ気持ちの余裕がありませんけど、東京ドーム大会のメインイベントですからね。しかも、前の試合は多分三沢さんと武藤選手（※6）の初対決。初顔合わせっていうのは、何をやっても新鮮で盛り上がるんです。それがあの二人ともなれば、もう完璧ですよ。その点、僕と小橋さんの試合はタイトルマッチとはいえ、いつも闘っている相手との試合ですから。よほどの試合をしないと、納得してもらえないでしょうね。まあ、あっち（三沢・小川組対武藤・ケア組）は華やかにバーストと盛り上げてくれると思うので、こっちが最後にガシッと締める！ 重いプロレスを見せますよ。……またバーニングハンマーやられそうですなあ。

——出してくるでしょうねえ。

秋山 あの技はホントにキツイ！ 初めて投げられたとき、意外と首が大丈夫で「オレ、首丈夫だなあ」なんて思ってた、下半身にきました。坐骨神経

痛になりましたよ（笑）。アレをやられたら僕、コレ（スターネスタストαのカードを手に取って）を出しますよ！

——久々に奥の手まで出し尽くす秋山選手が見られそうですね。小橋戦では何が作戦はありますか？

秋山 作戦ですか……。うーん、今まで小橋さんと闘った相手は、あの剛腕を封じようとしていろいろな腕攻めを見せましたけど、無理みたいですね。折りでもしない限り、あの丸太みたいな腕は攻撃できません。……一体どうしたらいいんでしょう（笑）。まあ、身体が強さで小橋さんに勝てる人なんてめったに居ないので、僕はアタマで勝負します。新技も用意しましたので！

——タラバガニロック（※6）ですね！

秋山 アレがリング中央で決まったら逃げられないと思いますね。……でも一度見せちゃってるから、簡単には捕まってくれないかな。やっぱり、あり得ないような投げ方をしないと動きを止められない気がしますね（苦笑）。

——三沢選手や高山選手と闘ったときも、ちよつとヤバ過ぎじゃないかと思うほどの投げ技を出していました。

秋山 しかも今回は東京ドームなので、グラウンドでチョコチヨコやっても、後ろの席のお客さんには伝わりにくい。ずっとオーロラビジョンだけ見てもらうワケにもいかなので、動きの大きい技を見せないと。

——はあ。試合会場が変わると、普段とは違った意識も必要になってくるんですね。



PROFILE

秋山 準（あきやま じゅん）

1969年10月9日生まれ、大阪府出身、188cm、110kg。
大学卒業後、1992年に対小橋戦でデビュー。2001年7月に三沢選手を破り、第2代GHCヘビー級王者に。2002年4月に転落するも、タッグ王座を奪取するや5度の防衛に成功。最近では白GHCを設立するなど、精力的な活動を続けている。バックボーンはレスリングで、ピンチでもとっさに戦略を考え付く回転の早い頭脳と、抜群のレスリング・センスが武器。

（敬称略 6月8日 東京 六本木 コナミ株式会社にて収録）

本プロレスで東京ドームのメインイベントを経験しますから。小橋さんはドームのメインイベントを務めるのは初めてなんですよ。

——おおい、何だか秋山選手なら「絶対王者」小橋選手を崩すことができるような気がしてきました！！

秋山 もう8回も防衛してるので、そろそろ引きずり降りしたいですね。お客さんは小橋さんが勝った方が幸せなのか？ 小橋さんが勝つと、ファンの皆さんがリングの回りにワイツと集まって来たりして、非常にいい雰囲気になるじゃないですか。でも、今回は僕が勝つてシラけさせますんで（笑）。

——いやいや、シラけませんか勝つてくださいますか。期待してます！

——本日はありがとうございます！

迷わずプロに聞け！



秋山流 バトクラ講座

練習生 倉井さん、くら～！

——あれ？ 秋山選手？

秋山 おう。今日はマックス・倉井氏に代わって、オレが特別コーチだ！ みつちりプロレスを覚えてやる！

練習生 えっと……早速ですが、いきなりIV2技を多用してくるような、ガチンコファイターに勝てません。

秋山 おまえ、いつも同じ間違い方をしてないか？ 客層や相手に合わせて、展開を変えるのは基本中の基本。オレも試合の前は、ほかの選手に聞くなり自分で見るなりして、お客さんの反応をチェックしておくからな。

ゲームだったら、相手の戦績や開始数分の行動を見て、空気を読むといいかもな。

練習生 最近は相手と技を交互に出し合うプレイが密かに流行してますけど……。

秋山 馬場さんもよく「息の合ったプロレス」を言っていたが、オレはそれを崩したところにある面白さも好きだな。例えばウチのジュニアは自分で見て面白くないんだが、どうにも動きがダンスみたいで……。アレはアレで完成してるけど、オレは崩してみたいね。その辺りは杉浦や橋に期待だな。

練習生 なるほど！ ところで、秋山選手はこだわりの技ってありますか？

秋山 鶴田さん直伝のジャンピングニーだ！

練習生 え、エクスプロイダーじゃないんですか？

秋山 プロレスの技は複雑そうに見えるが、出さなければならぬ学生でもできるんだ。重要な技は、それをどう見せるかってことなんだ。ジャンピングニーなんて簡単に見えるけど、でも、あそこまでシンプルだと、ピシッと決めるには相当な鍛錬が必要なんだよ。オレはジャンピングニーなら誰にも負けない。とにかく、鍛えた技っていうのはお客さんに伝わるもの。それがプロの技なんだ。盛り上げどころやフィニッシュは、やはりそういう技が頼りだな。

練習生 ご指導ありがとうございます！

プロレスを語って、取材に付いてきた（連れてこられた）橋選手をシブく鬼コーチ、おつかれさまです。



※マックス・倉井コーチと練習生のトレーニングは、公式ホームページに掲載されているぞ。役立つ情報が満載なので一度はチェック！ <http://www.konami.co.jp/am/battle/>

●秋山選手のジャンピングニーちょっとイイ話「鶴田さんに直接指導してもらったジャンピングニーだけは、誰にも負けないと思っています。タッグマッチで鶴田さんと組んだときに、鶴田さんが相手をロープに懸けた後、「ジャンピングニー！」って言ってくれたことがあって……。たまらなかったですね、あのときは。認めてもらえたのがうれしかったです（秋山）」

秋山選手、ご自身の スキルカード選びに挑戦!!



小技、中技、大技、それぞ
れ三段階ありますので、一つか
二つずつ選んでいただけますか。
秋山 やっぱり張り手は外せな
いですね。(橋選手に)おまえ、
張り手好きだろ。この写真も張
られてるのおまえだし(笑)。
何か使ってみたいと思う技
などありますか?

秋山 僕、小橋さんみたいなチ
ョップやりたいんですよ。いつ
もパンパンやられてるので。僕
はやり慣れていないので手が腫
れちゃうんですが、逆に小橋さ
んはやらね慣れていないので、
胸元が腫れ上がると思いますよ
小技では……ボディスラムが
いいですね。僕、ボディ
スラムは自信あります
よ。それとセントーン
以前、練習していたこ
とがあるんです。一度
やってみてくださいね。
——続いて中技に行っ
てみましょう。

秋山 あ、僕フランケ
ンシュタイナーできま
すよ。これにしましよ
う。仕掛ける側からす
ると、雪崩式は下にス
ペースがあるので簡単
なんです。普通に仕掛
けると、自分が頭を打
つてしまいますからね。

完成! これが ドリーム秋山デッキだ!!

LV	コスト	技名
1	0	顔面張り手
3	3	ボディスラム
4	4	セントーン
2	4	マシンガン逆水平チョップ
4	4	雪崩式フランケンシュタイナー
5	5	アックスボンバー
5	5	ジャンピングニーパッド
6	6	カーフブランディング
3	6	エクスプロイダー
7	7	ハーフェルソンスープレックス
8	8	リストクラッチエクスプロイダー
8	8	スターネスダストα



秋山 この中では……、ハーフ
ネルソンスープレックス! や
はり小橋さんに決めたいんで
すよ。残りは順当に、エクス
プロイダー、リストクラッチエ
クスプロイダー、スターネスダ
ストαですかね。うん……首
首、首……、首にダメージを与
える技ばかりになっちゃいま
した。大丈夫かな?(笑)

秋山選手のスペシャルカードをプレゼント!

コナミ様よりいただいたスペシャルカードに、秋山選手が直
筆でサインを入れてくれたぞ! ファン垂涎モノのこの一品を、
3名様! プレゼントだ! また、上記の秋山選手がセレクトした
「ドリーム秋山デッキ」も、編集部より12枚セットで1名様にプ
レゼント! 右の応募要項をよく読み、ドシドシ応募してくれ!!



■応募方法

官製ハガキに「住所/氏名/年齢/性別/電話番号/希望のプレゼント」を明記の上、このページの左下にある応募券(コピー不可)を貼って、以下の宛先まで送ってください。また、「バトルクライマックス!」をプ
レイされたことがある方は、併せて次のアンケートにお答えください。

①団体名/②プレイ回数/③現時点の団体所属選手/④バトルク
ラで最も好きなカードと、その理由/⑤次回作があった場合の要望

■宛先

〒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
「バトルカードプレゼント」係

■締め切り

2004年7月26日(月) ※当日消印まで有効

※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。

直筆サイン入り!! JUN AKIYAMA



プロレスリング・ノア DEPARTURE 2004

■日時: 2004年7月10日(土) 18時試合開始
■会場: 東京ドーム
■主な対戦カード

- ~GHCヘビー級選手権試合~
(王者) 小橋 建太 vs. 秋山 準 (挑戦者)
- ~GHCタッグ選手権試合~
(王者) 三沢 光晴 vs. 武藤 敬司 (挑戦者)
- 小川 良成 vs. 太陽 ケア (挑戦者)
- ~IWGPタッグ選手権試合~
(王者) 高山 善廣 vs. 森嶋 猛 (挑戦者)
- 鈴木 みのる vs. 力星 猛 (挑戦者)
- ~GHCジュニアヘビー級選手権試合~
(王者) 獣神サンダーライガー vs. 金丸 義信 (挑戦者)
- ~GHCジュニアヘビー級タッグ選手権試合~
(王者) 丸藤 正道 vs. 杉浦 貴 (挑戦者)
- KENTA vs. ケンドー・カシン (挑戦者)

ノアの集大成、東京ドーム大会開催目前!

インタビュー中でも登場したように、来る7月10日、ノア初の東京
ドーム大会が開催される。小橋選手 vs. 秋山選手のGHCタイトルマ
ッチをはじめ、長年望まれていた三沢選手と武藤選手のリング初遭遇、
ノア勢 vs. 他団体選手のタイトルマッチなど、要注目のカードが盛り
だくさん。プロレスファンを自負する人は必ず観に行くべし!

小橋 KENTA KOBASHI vs. JUN AKIYAMA

豪華対戦カードがめじる押し!!

※チケットなどのお問い合わせは、プロレスリング・ノア 03-3527-5311 まで。 <http://www.noah.co.jp/>

秋山選手カード
応募券



●幻の13枚目! ……担当編集の教え間違いにより選ばれた、幻の13技目「バイルドライバー」。ダメージ部位が首に集中していることから、さらに首を絞める技としてセレクト。最初は
ツームストーンバイルドライバーを希望されていたが、カードが無いため断念……。なお、バイルドライバーのカードを手にした際、カードの写真に一瞬笑いを見せていたぞ。

夢★勝ちます!! バトクラ上達への道

そろそろ平均レベルが上がってきたバトクラマッパ界。その闘いに置いていかれないよう、基本を深い視点でチェック!

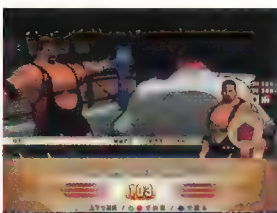
なかなか勝てない、盛り上がらないという人は、技を見直してみよう。選手に合った技を使っても観客を魅了するのは難しく、そういった技は習得度が上がりにくいので非効率だ。これでは、思った通りの試合ができなくて当然。プロレスに詳しくない人は、パラメーターがブレイヤーカードに近いスキルカードを選ぶといいだろう。

トレーニングは 技練習から

たまに見掛けるのが、最初から基礎トレーニングを積み重ねるスタイル。だが、これはあまりオススメできない。



鍛えた技は威力が上がるだけでなく、観客興奮度が上がりやすくなる。重要!!



本来の威力が発揮されるのは、習得度が100%に達してから。練習あるのみだ!



選手に合った技は、盛り上がりイマイチ。見た目は美しすぎるが、



磨き上げた技で魅せてこそプロ! 選手に合った技を練習!



序盤は相手のコストを把握しやすい。コスト計算しつつ相手のスタイルを探ろう。

既にも多くの人が把握していると思うが、コストの最大は15。どんな強者でも、これ以上ためることはできない。そして、そのコスト15で技を4発(発動技含む)つなぐラッシュは、以下の7通りのみ。中級者なアナタは、これを利用して相手のラッシュを読むクセを付けていこう。

ラッシュ以外でも コスト計算は重要

ラッシュ以外の攻防でも、コスト計算で相手の行動を読むことは重要だ。ラッシュのときよりもコストの増減がめまぐるしいものの、ある程度でも推測しながら闘えば、いい結果が付いてくるハズだ。通常の攻防でコストが増える条件は、下にまとめた通り。ぜひ参考にしてほしい。

コストが増加する条件

【技を出す/+2】

出した技の種類にかかわらず、2増加。ただし、フィニッシュを入力した場合は増加しない。

【技をつぶされる/+1】

小点数以下は切り捨て。コスト5の技をつぶされたときは、「技を出す(2)」+「技をつぶされる(2.5+2)」で、4戻ってくる計算になる。

【LV2, LV3の技を受ける/+2~3】

LV2の技を受けると2増加、LV3の技を受けると3増加。相手ラッシュ中は増加しない。

【ラッシュ発動/+3~8】

その時点での観客興奮度が高いほど多くなる。前半は+5~6、後半は+6~7が多い。

【ラッシュ終了/+1~】

ラッシュでつないだ技の数(発動に使った技を含む)だけコストが増加。0発動→4→5→6とつないだ場合、4増加する計算になる。

【受け vs. 受け/+1~】

自分と相手の受けがカチ合うと、独特の演出が入り少しだけコストがたまる。

ラッシュで技を4発 つなぐパターンは7通り

0→3→4→5	0→3→5→7
0→3→4→6	0→4→5→6
0→3→4→7	3→4→5→6
0→3→4→8	



右表のように、ラッシュのバリエーションには限界があることを覚えておこう。

単純な攻めを許すな! コストでラッシュを見切る!

参考資料

バトクラ界で主流のファイトスタイル3種

相手にも観客にも勝つ!

ストロングスタイル

あくまで勝ちを狙いつつ、観客興奮度も上げていくどん欲な(?)スタイル。実現が難しいスタイルではあるが、うまくいったときの喜びは大きい。相手を刺激し過ぎると盛り上がる前にフィニッシュを狙われる可能性が高いので、要所で受けを使いつつ、相手を、そして観客を、手のひらの上で転がすように闘おう。



お客さんを喜ばせつつも、勝つのはあくまでオレ。どんなスタイルともかみ合わない可能性がある。

勝負よりも観客興奮度重視!

スポーツエンターティナー

観客興奮度を最優先するスタイル。ゴング直後は受けとLV1技を交互に繰り返して、最初のラッシュはお互いにすべて受け切るのが黄金パターンとなっている。相手がゴング直後に受け→LV1……と出してきたら、このスタイルへの誘いかも!? 対戦としての楽しみは薄いのが、選手人気と興行収入は上がりやすいぞ。



ゴング直後は静かな展開でつつましく。短い試合時間でのフィニッシュなどはもってのほかだ。

オレだけはガチ!

勝利至上主義

観客興奮度を度外視し、「勝つための闘い方・技構成」を追求するスタイル。このスタイルでしか使えないような戦略があったり、パラメーターと得意技分布の関係からだれが「最強」かを考えたりと、楽しめる要素は多い。だが、お互いの観客が盛り上がらないため、三つのスタイルの中では嫌われる傾向にある。



勝利のみが美学! 何の制約も無く勝ちを狙うが故に、負けたときは言い訳の余地がどこにも無い。



●もう一つのファイトスタイル! 上記の三つ以外にも、よく見掛けるファイトスタイルがある。それは「リアルプロレス志向」だ。お気に入りの選手を使い、その選手が実際のプロレスでやっている闘い方を目指すこのスタイル、ある意味最も面白い遊び方かも。アルカデバトクラ部の面々も、強い選手は使い回してきたころ。3周目は中端くんも育ててみるかな。

観客の目を意識しながら闘う！

インタビューで秋山選手も言っているように、お客さんを楽しませてこそプロ。ここでは観客興奮度を上げるコツを紹介。

興奮度を左右する要素

使う技	自分の選手が得意とする技を出すと観客は盛り上がるが、苦手な技を出すと逆に冷めてしまう。また、どんな技であっても習得度が高いほど盛り上がりやすくなる。
ラッシュの攻防	ラッシュ中は、うまく技をつなげて持っているコスト全部を使い切ると、観客は大いに盛り上がる。また、相手のラッシュを途中で止めた(ラッシュカットに成功した)ときも、かなり盛り上げることができる。

技の出し方

観客が好む連係は、実際のプロレスと似ている。その基本は、「受けからの反撃」と「ランクの低い技から高い技への移行」だ。連続的に攻撃する際、大技の後にそれなりの技を出しても、その技はくすんで見える。まずは小技を出し、順序良く大技へ移行しよう。また、同じ技の連発も嫌われるので注意。

フィニッシュの取防

バトクラの観客は、試合序盤〜中盤のフオールを嫌う。逆に、終盤にフオールを返したりすると非常に盛り上がるのだ。もちろん、負けると興奮度が下がってしまう。

ある程度バトクラに慣れてきたら、次は観客興奮度120以上を狙ってみよう。これに成功すれば、選手人気、団体人気はウナギ昇り。興行収益も上がるのと良いことづくめだ。左に観客興奮度を左右する行動を列挙したので、まずはコレを参考に闘ってみよう

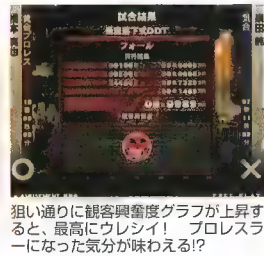
観客興奮度を上げるには？

試合終盤になると、観客興奮度の伸び率が上昇。一気に盛り上げまくって勝とう。



実際のプロレスと同様、バトルクワでも試合序盤より終盤の方が観客が盛り上がりやすい。序盤と終盤では、同じ行動でも観客興奮度の上がり方方は異なるのだ。つまり、観客興奮度を狙うならロングマッチが必要不可欠。15分程度で勝負を決めてしまつては、お客さんは満足してくれないぞ

ロングマッチは
好まれる



練習する前から、明らかに観客の反応が
良い得意技。何としても手に入りたい。

各選手には、いくつかの「得意技」が設定されている。それらの技は観客の受けが良く、習得度を上げていなくても、それなりに観客興奮度が上昇する。さらに、ほかの技よりも習得度が上がりやすい、といったことづくしなのだ。

得意技は、当然だが実際のプロセスとほぼ同じ。選手に合った技で観客を魅了しよう

トリードしても入手せよ！
得意技で盛り上げる！

この「受け→反撃」の効果
利用し、序盤でLV1技→受
け→LV1技……と繰り返すス
タイルも一部で流行中。自分
ら仕掛けると、相手が察し
付き合ってくることも!?

相手の攻撃は受け止め、そこから反撃」というフロレスの基本は、バトクワでも通用する。相手の攻撃を受けた後の反撃は、基本的に盛り上がりやすいのだ。技を連発すれば一気に倒せそうな相手と闘うときも、要所で受けを使つて試合の流れを作ることだ。

プロレスの基本は受けにあり！
受け↓反撃という王道！

「よく使う技」の存在



各選手には、「得意技」ほどではないが普通の技よりは盛り上がりやすい、「よく使う技」という設定の技が存在する。これの判別方法は、ズバリ「スキルカードの写真」。カードの写真で技を決めている選手は、その技が「得意技」または「よく使う技」になっているのだ。

受けの後に反撃すると、グラフがグゲーっと上がる。要所で観客興奮度を稼いでおこう。



相手の技はつぶさずに受ける
この時点で観客興奮度が上がる
とは限らないが……

なぜ「よく使う技」で観客興奮度が下がるのか？ その理由は「ランクの低い技に移行すると観客は冷める」という、観客興奮度の基本にある天山はダイビングヘッドバツトが「得意技」らしく、右下のラッシュは「得意技」よく使う技」となるからだ。そして改良したのが左下のラッシュITDは「得意技」のようだ。

とはいえ アナコンダパイプも捨てたものではない。LV3の大技などには「終盤向き」という設定があるらしく、終盤で使えば観客興奮度が大幅に伸びる。うーむ、深い……。

なぜ観客興奮度が
下がるのか？

天山使いの間でよく話題に挙がるのが、「ロッシュにアナコンダバイスを組み込む」という観客興奮度が下がる「という現象。これについてアルカデバクトラ部が調査したところ興味深い結果が得られた。実験によると、どうやらアナコンダバイスは「得意技」ではなく、「よく使う技」に設定されているようなのだ。

アナコンダハイスの怪……
ラッシュで盛り上がらない!?



コレならば
上がり続ける！



見良さそうなの
ラッシュだが……

「TTD」が得意技のようなので、「モンゴリアン→ダイビングヘッド→TTD」に変更。今度はキッチンと盛り上がったぞ。アナコンダは終盤の単発用か。

「ムーンサルト→ダイビングヘッド→アナコンダ」で完璧なラッシュ！ と思いきや、観客興奮度が低下。試合終盤はコレでも盛り上がるのだが……。



Q 体重って何か意味があるの？

A 一部の技の威力に影響するぞ！

ボディプレスやスワンダイブ系の技など、体重によって使えない技が存在するのはもちろん知っているよね。

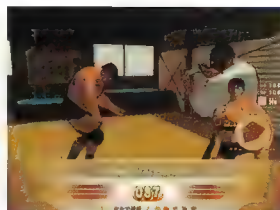
それ以外では、一部の技の威力を左右する効果があるんだ！ 該当する技はあえて具体的に挙げないが……まあ、体重を乗せる系統の技だ。体重が多いほど威力が増すから、そういった技を使っている選手は、食事をしまくって体重を増やすのも手だろうな。

Q トレーニングはどれぐらいの効果があるの？

A メッセージで大体の数値は分かるぞ！

1回のトレーニングで上がるパラメーターは、「0.125〜0.15」だ。0.125〜0.15未満「0.05〜0.075」未満「0.075〜0.1」の3段階にメッセージが変化するので、目安にしてくれよ。

それと、選手によってどのパラメーターが上がりやすい、上がりにくい、といったことは無い。オレの手に掛ければ、だれも伸びるというワケだ。だが、さすがに限界を超えた成長は無理だ。上限に



トレーニングの成果によって、ゲーム中の演出が変化する。上昇値の目安にしよう。



体重が乗る技……、ボディプレス系やトップロープからの飛び技系が該当する！



裏面の「使用制限」欄に体重がある技は、それを満たさないと使えない。

Q 練習した技は威力が上がるの？

A 習得度が高いほど破壊力は上がるぞ！

技の習得度を上げると、サクスレートが高くなり、観客の反応が良くなるほか、技自体の威力も上がっていくぞ。習得度が高ければ高いほどダメージが大きくなるので、鍛え抜いたLV3の技などは、まさに必殺技といえるだろうな。習得度は選手の得意技だと非常に上がりやすく、選手のタイプに近い技、得意な系統の技も上がりやすい。やはり自分に合った技が一番だ。



パラメーターの低い技は習得度が上昇しやすい。LV1の技はドンドン上がるぞ。

基本ダメージ値の大きいLV3の技を鍛えれば、かなりのダメージを与えられる。



習得度による補正

(習得度×1/3) 増加

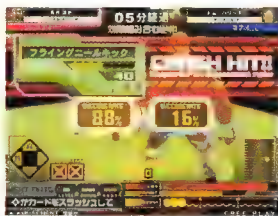
※最終的な数値は最低1%、最高99%

実際に勝つ確率

自分のサクスレート
+
相手のサクスレート

コストごとの基本値

LV1コスト0	
LV2コスト4	0%
LV3コスト6	
LV1コスト3	
LV2コスト5	25%
LV3コスト7	
LV1コスト4	
LV2コスト6	50%
LV3コスト8	



コストが違えば、サクスレートにかなりの差がある。LV3の出し合いはコスト8有利！

Q サクスレートの仕組みを教えてください！

A 算出方法と勝つ確率を伝授しよう！

サクスレート(以下、レート)と表記したの弾き出し方は、左の表の通りだ。習得度が同じでも、コストが高い方がレートは高くなるわけだ。実際に打ち勝つ確率は、自分のレートを両者のレートの合計で割ったものだ。自分が50%、相手が30%なら、「50÷80=約63%で勝てるぞ」。

それと、ワラッシュ中に同コストの技が力チ合うとLVに関係無くレート勝負になるんだが、この際のレートは「習得度の3分の2(最低1%、最高99%)」となるぞ。当たり前だが、コストが同じだからコストは関係無いぞ。

Q プーストはどのぐらい体力が減るの？

A 体力ゲージの20%を消費するぞ！

プーストは勝負を左右するテクニック。使い方をマスターすることは勝率アップにつながるから、みんなオレの話をよく聞くように！

プーストを使うと、その種類や選手のタイプに関係無く、一律でゲージ全体の20%が、体力を消費する。だから、タフが低く打たれ弱い選手の方が、少しだけお得といえるかもしれない。なお、体力が少しでも残っていればプーストは使えるから、ピンチの場合には惜しまず使っていけよ！

Q タイトル防衛戦の成立条件って？

A イベント期間中限定で実施されるぞ！

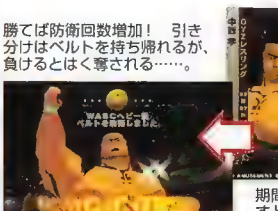
「タイトル争奪戦イベント」の実施期間中に限り、ベルトを持っている選手で全国対戦を選択すると、同じ階級のベルトを持った選手とタイトルマッチが組まれるんだ。

負けたらタイトルをなく奪されるが、勝てば防衛回数を重ねることができ、十分に気合いを入れてから挑んでくれ！ イベント期間はゲーム中の「インフォメーション」でチェックできるぞ。

ベルトを獲得するための「タイトル挑戦」は、選手人気が★三つ以上なら勝率に関係無く挑めるが、残り試合が10を切ると挑めなくなるので気を付ける。オレに挑戦したいやつは、なるべく早い段階でファンの支持を得るようにな。



たとえ★五つの超人気レスラーでも、残り試合が少ないとタイトル挑戦は不可能。



勝てば防衛回数増加！ 引き分けはベルトを持ち帰れるが、負けたら奪われる……。



期間中にベルトホルダーを出すと、タイトルマッチ(相手が居ないとCPU戦)になる。



体力が残っていれば、20%以下でも使用可能。ピンチのときは積極的に使え！



タフの低い選手で勝つには、プーストを使って「やられる前にやる！」といいかも！



●OYZレリング興行月報：所属選手はノートン、永田、中西、田上、高山とヘビー級ばかり。相手がシュートな闘いを仕掛けてこない限り、観客を盛り上げるファイトを目指しているぞ。最近やっど、団体のエースである中西がマックス・倉井からベルトを奪取！ どのくらい防衛回数を増やせるかが楽しみ。 キラツモ率……技：約2%・選手：0% (ケンちゃん)

プレイヤーカード (スペシャル) 完全リスト

全14種類のプレイヤーカード(スペシャル)の画像を公開するとともに、前号では扱えなかった10選手について、スキルカードの構成例を掲載！すべての技がゲーム中で得意技になっているわけではないが、「その選手らしさ」は出せるはずだ。



高山善廣
代表的な技にスペシャルカードが多いのが特徴。フェイスロックとLV3コスト6の技がフィニッシュとして説得力があるのは心強い。ダイビングエルボーは特に盛り上がりやすいワケではないが、ジャーマンホイップなどを入れ替えるのも手。

LV	コスト	技名	種類
1	0	エルボー	打撃
1	0	フェイスロック	関節
1	3	エルボードロップ	打撃
1	4	セントーン	打撃
2	4	フック式ダイビングボディプレス	打撃
2	4	ランニングエルボー	打撃
2	5	ダイビングエルボー	打撃
2	6	タイガードライバー	投げ
2	6	ローリングエルボー	打撃
3	6	エメラルドフロウジョン	投げ
3	7	タイガースープレックス85	投げ
3	8	垂直落下式プレインバスター	投げ



三沢光晴
オリジナルホルードのエクスプロイダー2種とスターネスタスタαはもちろん、胴締めフロンテックロック、ジャビングニーバッドも外せない技。逆えび固めは、秋山ならではの若手いじめの技として選択。若手選手のみを使うのが通といえる。

LV	コスト	技名	種類
1	0	顔面張り手	打撃
1	0	サッカーボールキック	打撃
1	3	串刺しエルボー	打撃
1	4	フロントネックロック	関節
2	4	胴締めフロントネックロック	関節
2	5	逆えび固め	関節
2	5	ジャビングニーバッド	打撃
2	6	ナガタロックII	関節
3	6	エクスプロイダー	投げ
3	7	垂直落下式バックドロップ	投げ
3	8	リストクラッチエクスプロイダー	投げ
3	8	スターネスタスタα	投げ



秋山隼

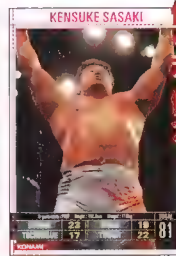
天龍ほどハイカラなレパートリーは無く、老いてなおハイスバートな長州。マグマ過ぎます試合の8割をストンピングで組み立ててみせる表現力を、バックラで出せるのか？終盤の畳み掛けで、長州らしさを表現したい！何がやりたいんだコソッ！！

LV	コスト	技名	種類
1	0	ストンピング	打撃
1	0	トーキック	打撃
1	3	ボディスラム	投げ
2	4	キチンシク	打撃
2	4	ラリアット	打撃
2	5	プレインバスター	投げ
2	6	バイルドライバー	投げ
2	6	さそり固め	関節
3	6	リキリアット	打撃
3	6	高角度バックドロップ	投げ
3	7	熊鷹式プレインバスター	投げ
3	8	垂直落下式プレインバスター	投げ



長州力
ラリアット&パワー殺法の典型的なマグマタイプ。なんちゃってボルケーノライプショーンのバーニングハンマー、なんちゃって北斗ボムの垂直落下式プレインバスターが苦しい。ガチンコな相手は、X-1風にフロンテックロックで締め上げる！

LV	コスト	技名	種類
1	0	逆水平チョップ	打撃
1	3	ボディスラム	投げ
1	3	フェイスクラッシャー	打撃
1	4	フロントネックロック	関節
2	4	ラリアット	打撃
2	5	串刺しラリアット	打撃
2	6	バイルドライバー	投げ
2	6	パワースラム	投げ
3	6	ストラグルホルドY	関節
3	6	リキリアット	打撃
3	7	バーニングハンマー	投げ
3	8	垂直落下式プレインバスター	投げ



佐々木健介

印象的な技が多く、どの技を使っても大台つばいビジュアルが見られる。フィニッシュはフルネルソンスープレックスやスパイラルボムに限らず、コブラホルドやエグじ角の逆えび固め(脳内補完)を使っても、フクロスの教科書的には高得点だ。

LV	コスト	技名	種類
1	0	顔面張り手	打撃
1	0	フロントハイキック	打撃
1	3	ボディスラム	投げ
1	4	顔面ウォッシュ	打撃
2	4	ミサイルキック	打撃
2	5	逆えび固め	関節
2	5	コブラホルド	関節
2	6	スワンダイブ式ニールキック	打撃
3	6	スイングDDT	投げ
3	6	スパイラルボム	投げ
3	7	フルネルソンスープレックス	投げ
3	8	垂直落下式プレインバスター	投げ



大谷晋二郎
天龍は色々な技にチャレンジするタイプなので、サソリ固めやバイルドライバーで、ソリ固めたくなる技は多い。注目してほしいのは、LV2コスト4の雪崩式フランクンシュタイナー。この一番の大勝負で出す技なので、気軽にには出さないとこだ。

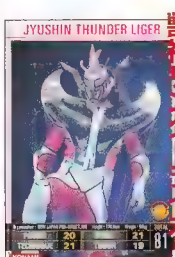
LV	コスト	技名	種類
1	0	逆水平チョップ	打撃
1	0	クレーンバチ	打撃
1	3	エルボードロップ	打撃
2	4	雪崩式フランクンシュタイナー	投げ
2	4	ラリアット	打撃
2	5	延髄斬り	打撃
2	5	パワーボム	投げ
2	5	DDT	投げ
3	5	ダイビングエルボードロップ	打撃
3	6	尻固め	関節
3	7	53歳	投げ
3	8	垂直落下式プレインバスター	投げ



天龍源一郎

東に伸び盛りのジュニア戦士あれば、ストロングスタイルが掌底でボコボコにし、西にジュニア王座あれば、圧倒的なパワー殺法で奪取する。そんなライガルの強さを実感できる技構成。高コストの投げ技を使いこなせるジュニア戦士は超強い！

LV	コスト	技名	種類
1	0	掌底	打撃
1	0	トーキック	打撃
1	3	ボディスラム	投げ
2	4	アッパー掌底	打撃
2	4	低空ドロップキック	打撃
2	5	ランニング掌底	打撃
2	6	ジャンピングパワーボム	投げ
2	6	ランニングライガーボム	投げ
3	6	シュートイングスタープレス	打撃
3	7	垂直落下式バックドロップ	投げ
3	8	垂直落下式プレインバスター	投げ
3	8	雪崩式垂直落下式プレインバスター	投げ



獣神サンダーライガー
本人がこだわりの持っているムーンサルトプレス、スタンディングアールホルド、タイガースープレックスは外せないところ。デスブランドはフルコンアローの代用品だ。このほか、セントーンやフロンテックロックを入れるのもオススメだ。

LV	コスト	技名	種類
1	0	ローキック	打撃
1	0	顔面張り手	打撃
1	3	ハイキック	打撃
1	4	顔面ウォッシュ	打撃
2	4	ローリングソバット	打撃
2	4	ムーンサルトプレス	打撃
2	5	スピニングレッグロック	関節
2	5	スタンディングアールホルド	関節
3	6	シュートイングスタープレス	打撃
3	6	タイガースープレックス	打撃
3	7	デスブランド	投げ
3	8	垂直落下式プレインバスター	投げ



金本浩二

器用に新技を開発しているおかげでいろいろな技が使える、ブレインでいる面白。パワーとタフを中心としたバランスの良いパラメーターも、技の多彩さがマッチしている。この安定感にまさに天山。チョップの際は「ジュニョ……」と言いつつ、

LV	コスト	技名	種類
1	0	頭突き	打撃
1	0	チョップ	打撃
1	3	モンゴリアンチョップ	打撃
2	4	フライングニールキック	打撃
2	4	ムーンサルトプレス	打撃
2	5	ダイビング脳天チョップ	打撃
2	5	ダイビングヘッドバット	打撃
2	6	カーフブランディング	投げ
3	6	猛牛足蹴	関節
3	6	アナコンダグイス	関節
3	7	TTD	投げ
3	8	垂直落下式プレインバスター	投げ



天山広吉
本人がよく使うLV1コスト4のバックフリップは、河津掛け落としと重なるためアルゼンチンバックフリップに。LV3コスト6の高角度バックドロップは小橋戦をイメージ。第1回GIクライマックスを制した、パワーボム系の技を入れるのも通が。

LV	コスト	技名	種類
1	0	胸張り手	打撃
1	0	トーキック	打撃
1	3	急所蹴り	打撃
2	4	河津掛け落とし	投げ
2	4	アルゼンチンバックフリップ	打撃
2	5	ダイビングシルドアー攻撃	打撃
2	5	バタフライロック	関節
2	5	マンハッタンドロップ	投げ
3	6	高角度バックドロップ	投げ
3	6	S・T・F	関節
3	7	ケンカキック	打撃
3	8	垂直落下式プレインバスター	投げ

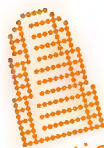


蝶野正洋

KONAMI SCHOOL



START!
your game.



location

場所は六本木ヒルズ。
コナミ制作現場が身近にある。



formation

受講数が自由に選べる
カフェテリア方式。



exp.

インターンシップ制度で
コナミの制作現場を体験。



future

コナミグループ入社後は
大学院卒の給与水準で優遇。

コナミの
クリエイター
集結!

KONAMI Creator's Jam
コナミクリエイターズジャム

04
Summer

www.konami.co.jp/school

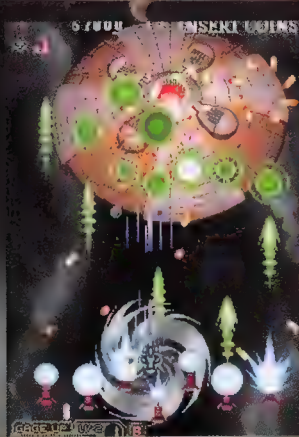
7/20^{TUE}・21^{WED}・22^{THU}

アツい人も、クールな人も、〇〇な人もウェルカム。

「コナミにコナイ?」

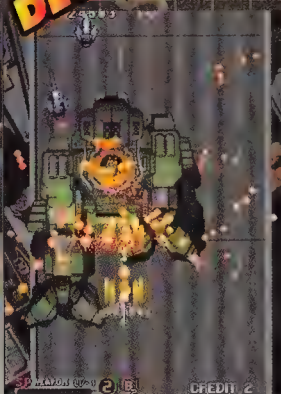
コナミスクール 2005年度生募集中

お問い合わせ・資料請求先/コナミスクール |Free call| 0120-816-573 〒106-6160 東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒルズ森タワー11F



SEARCH & DESTROY!!

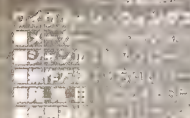
敵を見つけたらやられる前にやれ! 最大火力でのド派手な撃ち合いは、先に仕掛けた者勝ちだ。戦場での掟はただ一つ、SEARCH&DESTROYのみ!!



アメリカ生まれのSTG、ついに来日!



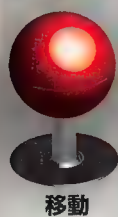
海を越え、久々の洋ゲーシューティングが日本の前に出現!! あらゆる面で多岐にわたるこの作品は、日本人シューターへの挑戦状なのだが、その魅力を堪能しよう!!



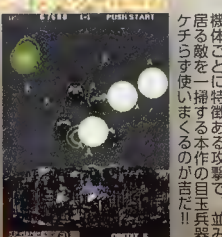
©GameVision
Text: ちくわ

HOW TO PLAY

レバーによる8方向移動と3ボタンによる、実にシンプルな操作系統。操作にむずがわしいことが無い、これぞアメリカ人の心意気!!



移動

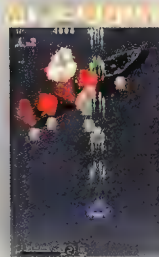


機体ごとに特徴ある攻撃で、並み居る敵を一掃する本作の目玉兵器。ケチらず使いまくるのが吉だ!!

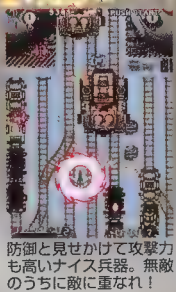
オンドックスな縦シューティングのシステムを踏襲している本作だが、特徴的な点としては、ボタンで使い分けられる特殊攻撃が挙げられる。
Bボタンで発動する防御兵器「バリアー」は、自機が一定時間無敵になる(一部機体で例外あり)お手軽兵器だが、アイテムでしか使用回数が増やせない。Cボタンで発動する

ルールは単純明快、「敵はツツせ」強敵をなぎ払う超兵器の数々!

る「スペシャルボム」は、敵への撃ち込みでゲージをためて使用回数を増やすことができるので、ガンガン使える。無敵時間は無いが、ボスをもの一瞬で瀕死にすることすらある。これら二つの超兵器を計画的に使いこなすことが、ストレスの無い、よりよい破壊活動への第一歩となるぞ!



制限無く撃てる基本兵器。しかし威力は低く、ボスはあく中量機でさえこれだけでは倒し切れない。



防御と見せかけて攻撃力も高いナイス兵器。無敵のうちに敵に重なり!



BとCのストックを一つずつ消費する、全機体共通のレーザー攻撃。発動中は自機も無敵になる。

SELECT YOUR DESTROYER!

選択可能な自機は四機あり、それぞれが別方面のデストロイ形式に特化したナイスウィング。どんな破壊のニーズにも応えられるラインナップで、破壊の美学をとことん突き詰めるのがいいぞ!!



XY-01 STINGREY



XYF-01B THUNDERFOX



XB6-XB BEARHAMMER



XRA-2B HELLHOUND

IMPRESSION

どこか懐かしい、レトロなデザインの敵やステージが逆に新鮮なこの作品。そして何よりしばらくぶりの、敵がブッ放す超高速弾をギリギリで避けるこの感覚には、熱くなる人も多いのでは? 難度は高いが、特殊攻撃をケチらず使えばかなりラクになるのも、征服感があってナイスだ!

本作で選べる機体は四種類。「スティングレイ」は標準的な性能の汎用デストロイ機。「サンダーフォックス」は高機動が光る音速デストロイ機。「ベアハンマー」は「熊」に「ハンマー」というだけある高火力デストロイ機。「ヘルハウンド」はノーマルショットが強力で安心の常時デストロイ機。それぞれが実に個性的だ。一度好みの機体でゲームクリアした後でも、ほかの機体でまた楽しめる……すなわち機体の数だけゲームを繰り返して楽しめる、機体選択シューティングの特権はこのゲームにも溢れまくっているぞ!

好みのタイプの機体でデストロイ

ことしの夏は、太鼓でお祭り!!



©2000,2001,2002,2003,2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

人気のシリーズ『太鼓の達人』が、ついに最新作『6』でもって、日本の夏をヒートアップ!! 祭りの季節に太鼓を出されりゃ、日本人なら迷わずたたくのがDNA的礼儀ってものなのです!

太鼓の達人6

■メーカー：ナムコ
■ジャンル：お祭りバラエティゲーム
■操作方法：パチ×2
■発売日：2004年7月予定
■使用基板：SYSTEM10

Text：ちくわ



ネコも



シャキン

もだれでもドンツク!

二つのモードをおさらいしよう!!

前作『5』から採用された、二つのモード形式は今作でも絶好調!! 気軽に遊べる「曲から選ぶ!」モードと、豊富なコースで幅広く遊べる「コースから選ぶ!」モードは、初めてプレイする人でも魂の導くままにたたく楽しめる親切仕様なのでご安心を。好きなモードでとことん遊べ!!

「曲から選ぶ!」



▼ 難易度選択へ



すべての曲が選択可能で、しかも曲の難易度も3段階(曲によっては2段階)から選べる! 初心者や、自由を愛する太鼓ジブシーの諸兄にオススメのモードだ。

「コースから選ぶ!」



選べる曲は限られるが、難易度別の各コースで実力を測れる職人向けモード。むしろ、究極難度の隠しコース「ドンダフル!」や、死合い上等の「バトル」コースも健在!!





太鼓ギネスを堂々更新(多分)!! 新しく32曲が加わり、全58曲で登場!!

毎度、はやりの裏表を見越した選曲でファンを楽しませてくれる「太鼓の達人」シリーズ。今回は、シリーズ中最多の58曲がただけよ、永遠に! とわれらに迫る!! 良い子は夏休み中に全曲制覇がお約束だが、曲ごとにすべての譜面を制覇するとすると、とても今夏だけじゃ足りやしねえ!

J-POP新曲

夏色	ゆずだけに、とっても涼しげなサマーかな。
さくらんぼ	チェリー宣言曲。これが……若さか!
上海ハニー	上海カニーとかいったらオヤジですね。
負けないで	ここまで励まされたら絶対負けられん。
Sunny Day Sunday	予報が当たらないボカリCM曲。
もらい泣き	もらいました(ズビ)。
天体観測	彗星追跡歌。流星群とかだと、結構大変。
青い珊瑚礁	永遠のアイドルが、ついに太鼓へ降臨。
大迷惑	ここまで騒がれると、あんたの方が大迷惑。
SHAKE	振れ振れソング。



キッズ・アニメ新曲

特捜戦隊デカレンジャー	太鼓でもナイスジャッジ。
BON VOYAGE! ワンピースより	良航海曲。
DANZEN! ふたりはプリキュア	ありえな〜い歌。
葛飾ラブソフィー 〜ヤムヤムVersion〜 こちら葛飾区亀有公園前派出所より	うまうま版。
チャレンジャー!! ポケットモンスターAGより	AGでもゲットだぜ!!
GO!!! NARUTOより	行け歌。とりあえず行け。
サザエさん	ドラ猫ロックオン主婦歌。
おもちゃのチャチャチャ	地縛霊か、付喪神の所業。
クラリネットをこわしちゃった	じゃあ弁護士呼べ。
いぬのおまわりさん	泣く子にだれも勝てないよネ。

バラエティ新曲

カルメン 組曲1番終曲	みんな知ってる超有名曲。
自由 女子十二楽坊	和太鼓ともソーマッチですな。
日本ブレイク工業社歌	Break Outな解体歌。
ミッキー・マウスマーチ	ぼくらの英雄、太鼓上陸!
ソーラン節	どっこいしょ。



ナムコオリジナル新曲

メカデス。	超メタル。メガ●スではないのが重要。
さいたま2000	なぜ埼玉なのか、わりとミステリー。
ソウルキャリバーII Brave Sword, Braver Soul	日本、上ノ伊城曲。
ドラゴンスピリットメドレー	懐かしさに涙が……。
スクロール・ミカ	多分横スク。フーがミカって何。
Ridge Racer リッジレーサー	往年の名曲復活!!
和太鼓戦隊ドンレンジャー	宇宙平和は太鼓で守れ。

検証結果発表!!



はい、当然のように「太鼓の達人」開発者の方からナイス☆ツッコミが。バチは交換キットがあるので、使えなくなったら交換してもらえ!! 代替品でたたくとデッドオアダイの刑ゆえ、マネしちゃダメよ!

「鉄拳5」発売を祝して!

鉄拳でたたく!!



「ナイス☆ツッコミ」でつつく!!

ハリセンでたたく!!



「ソウルキャリバーII」に賛く!!

滅法棍? でたたく!!



結果としては、三島の血族でないと手首から嫌な音がすること、ハリセンは音はバチだが打撃力はなく、ボク拒方に優しいという事実が判明。ボウキはたたきやすいが、周囲の人は大迷惑! 危険なので絶対マネしちゃダメですよ!



緊急検証



バチが無い……
最悪の事態!!
そのと……

「太鼓の達人6」発売!! と喜び勇んでゲーセンに行ったら、番使による摩擦などでバチが使用不可能に!? という悲惨な事件に備えるべく、対策を徹底検証した。

完全DVD化

ARCADIA

enter
brain

DVD
VIDEO

闘劇

SUPER BATTLE OPERA

THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT

史上最大のアーケードゲーム大会

“闘劇2004”完全DVDが発売決定!

2004年5月に開催される「闘劇2004」、その熱き闘いを永遠に残すために

——本選トーナメントに、準々決勝・決勝戦を、今年は4枚に分けて完全フォロー!

第1弾『ギルティギアイグゼクス#RELOAD』

決勝トーナメント150分完全収録!!

SLBM-28/標準価格:5,800円(税込6,090円)

6月24日発売!



©Sammy/ARC SYSTEM WORKS
Co., Ltd

ほか収録タイトルも続々決定!

Vol.2=7月, Vol.3&4=8月と
連続リリースも決定!!

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

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.

2004年7月29日発売!

標準価格:5,800円(税込6,090円)

初回限定! 「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!

【発売日変更のお知らせ】

「カプコンアーケードクロニクル」は2004年9月発売予定に変更となりました。お客様に多大なご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

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問い合わせください。

©2004 ENTERBRAIN INC. ©CAPCOM CO. LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

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




アーケード版ポスターデザインの
ポストカード4種、入ってる。

[METAL SLUG 3]

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



特典××、入ってる。
(詳細は近日公開!)

[PSYVARIAR 2]

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



特典××、入ってる。
(詳細は近日公開!)

[SNK vs. CAPCOM SVC CHAOS]

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



パッケージは
いずれもカレンダーとして
ご使用できます。

キャンペーンサイトに集まれ!
www.xboxarcade.jp



it's good to play together

www.xbox.com/jp/

あの興奮に、つながる。



ポストカードセット、入ってる。



【式神の城Ⅱ】

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



オリジナルシステム手帳
インデックス、入ってる。



【GUILTY GEAR XX #RELOAD】

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

※パッケージは、実際のもものと異なる場合があります。

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



追加要素満載のシリーズ最新作が プレイステーション2で登場!



©Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

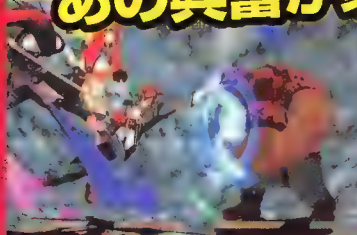
※この記事で掲載している画面写真は開発中のものです。

本誌での攻略記事の連載も記憶に新しい
「ギルティギア 覇」が、新キャラやオリジ
ナルモードを追加してプレイステーション
2で登場! 盛り上がりは必至の多人数対
戦で夏の暑さを吹き飛ばそう!

ギルティギア 覇
■メーカー: サミー アークシステムワークス
■ジャンル: 2D対戦格闘
■発売日: 7月29日
■対応機種: プレイステーション2
■価格: 7,140円(税込)



あの興奮が家庭でも味わえる!



新キャラクター、オリジナルモード、対戦形式の追
加……あの「ギルティギア 覇」がさらにパワーアップ
して帰ってくる! この夏は友達を家に呼んで盛り
上がってみてはいかが? その際にはアルカディア
ムックもお忘れなく(笑)



オリジナルカラーを作ろう



「#RELOAD」のカラー
も実装! それを元に新
しいカラーを考えてみる
のもいいかも。

本作にはカラーエディット
モードがあり、レッド、グリー
ン、ブルーの三原色の数値を
調整して、オリジナルカラー
を作ることができるぞ。PS2
版では、AW-NET対応要
素ができないだけに、うれ
しい要素だ。

画面上部から察するに、
「#RELOAD」のカラーもあ
るようだ。

白熱の多人数対戦、再び

2D対戦格闘では初ともいえる、本格的なネットへの対
応やカードシステムの採用、最大四人で繰り広げられる多
人数対戦などで、全国のゲームセンターで話題を独占した
「ギルティギア 覇」。

このプレイステーション2(以下PS2)版では、マルチタ
ップを使用することで、最大四人による対戦が楽しめるの
が特徴だ。また、マルチタップを使わずとも、CPUキャ
ラと組むことで二人以下でも4キャラによる多人数対戦が
できるぞ! 多数の追加要素ともども、アーケードゲーム
(以下AC)版以上に、何人でも集まっても楽しめるゲームに
仕上がっているのだ。

対戦形式が追加



敵が前から、後ろから……1対3でも勝
てれば太したものだ。

PS2版では、対戦形式が新たに追加
され、何と1対3で対戦ができるぞ!
こんな危ういバランスでの対戦がで
けるのも家庭用ならでは。まさに文字通
り三位一体となって面白い掛かってくる
敵を退けられればもう一人前!

対戦時におけるハンディキャップや、
状況判断力を養う練習に最適といえ
る。ゲームセンターでやり込んだ上
級者でも、手応えのある闘いので
きるだろう。

PS2版だけのオリジナルキャラクター、A.B.A.。多人数対戦でも遺憾無くその性能を発揮することができるか？

A B A

PS2版だけのオリジナルキャラクター、A.B.A。多人数対戦でも遺憾無くその性能を発揮することができるか？

多人型対戦での鉄鎧は?

ロボカイは、やはりその高い攻撃力が魅力。積極的に前衛として動いて問題は無いだろう。防御力も高いので、コンボをくらってしまったときも心強い。

・A.B.Aも、やはり前衛向きのキャラだが、通常状態ではダッシュができない、モードを切り替えると高い攻撃力と引き替えに、相手にダメージを与えると自分もダメージを受けてしまうなどクセが強いキャラ。何かとフォローをしてやれる相方が居るのが望ましい。

Impression

数ある追加要素の中、今回は完全な新キャラとなるA.B.Aをメインにプレイしてみたぞ。輸血パックを消費したり、特定の技を決めることで「諸刃」モードへと移行すると、専用の強力な技が使用可能になるのだ。しかし、「諸刃」の名の通り、攻撃を決めるたびに自分の体力も減ってしまう(!)ので、移行するタイミングがカギ!

(ハメコ。)

条件を満たしてモードを変えれば
自分の体力のほとんどを犠牲にして
相手に大ダメージを与える技也
乱戦時は特に注意の



A.B.Aの戦闘スタイルは？

A.B.Aは、モードチェンジ対応技を使って、画面下に表示されている「輸血パック」を消費して(消費しない技もある)モードを変えてパワーアップするという特徴を持つ。モードチェンジは比較的安全に行なえるが、モード変化中は敵にダメージを与えたと自分もダメージをくらってしまいうため、モードを早くタイミングが重要になるだろう。

通常モードではダッシュもできないA.B.A.。その分(ダッシュのスピードはかなりの速度を



ロボカイの戦闘スタイルは？

ロボカイのみが持つ電力ゲージや温度計は、その数値次第で、対応する技の性能を変化させる。いかに効率よくゲージをためられるか、技の性能に応じた状況判断ができるかがポイントだ。機動力の低さが若干気になるが、高い攻撃力と防御力を誇るキャラなので、使い込めばそれだけプレイヤーに覚えてくれる。



「ギルティ・バイ・イクセス」#
RELICの「カ」参戦のロボカ
イ。高い性能、持ち、トップク
ラスの「カ」をいうキャラだ。

PS2版だけの新モード GGブーストモード

クリア条件を達成せよ！



迫り来る敵を蹴散らせ！



PS2版オリジナル要素の一つである「GGブーストモード」。このモードは、画面に興行きがある横スクロール仕様になっているのが特徴。面クリア型のアクションゲーム風に仕上がっていて、「対戦格闘」モノとしてではなく、「横スクロール型アクション」モノとしての楽しみやそう快感が味わえる。

GGブーストモードの特徴

- ・画面に奥行きがある横スクロールアクション仕様
- ・条件を達成することでクリアできるステージクリア型
- ・二人で協力プレイが可能
- ・下段攻撃やしゃがみガード、ダストからのコンボなども健在

アークード ユースアライズ

うっとうしい梅雨もようやく折り返し。今月は、プレイステーション2で発売された『ブラッディロア』シリーズの最新作や、セガとサミーのショーリポート、夏休みに催されるイベント、そしてついに決まった第42回アミューズメントショーの日程などをお届け。期待の新作にイベントと、楽しさ盛りだくさんの夏はもうすぐそこだ！

Release

『ブラッディロア』シリーズの最新作がプレイステーション2で発売！

今度の『ブラッディ』は、サントラとトレカでゆうこりん三昧！？

<http://www.bloody-roar.com/br4/>

アーケードの対戦格闘では、キャラの獣化というシステムで異彩を放っていた『ブラッディロア』シリーズ。その最新作『ブラッディロア4』が5月27日(木)にPS2で発売された。新たなフィーチャーとして、ゲームを進めることによってさまざまな能力を身に付けることができる育成モード「CAREER」などを含む8種類のモードが追加。

そして同ゲームは、そのPRイメージキャラクターに人気アイドル小倉優子さん(以下ゆうこりん)を起用。去る6月12日(土)には都内にて、ゲームの発売記念および新曲披露、そして写真集やトレカなどの発売に合わせたイベントが開催された。

「ゆうこりんフェスタ」と題された同イベントの

開幕は、5月26日(水)に発売されたばかりの新曲「永遠ラプリン(θ▽<)」からスタート。都市部を中心としたイベントで歌ってきたこともあり、最近楽しく歌えているとのこと。しかし、なんと衣装のプレスレット(?)の左右付け間違えによって振り付けが……。こうしたレアなハプニングもイベントならではの。和みの笑いを誘いつつ、新曲も無事終了。

そしてゆうこりんによる写真集やトレカの商品紹介も、相変わらずの珍発言も交え楽しく進行。最後は『ブラッディロア4』購入者から抽選で選ばれた300名との握手会も催された。



今までもあまり無いヒョウのコスプレについて「ケモノな気分になりました」とのコメント。現在発売中の『ブラッディロア4』のオリジナルサントラにもゆうこりん獣化カードが入っているぞ。



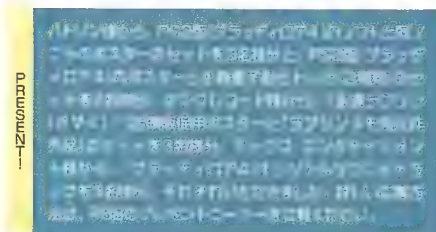
「もう一回歌いたいです」とはゆうこりんがイベントでよく言うセリフ。9月8日(水)には1stアルバムの発売が決まり、コンサートもやりたいとのことなので、そこで思う存分歌ってもらいましょう！

関連商品概要

- 『ブラッディロア4』(PS2版)
価格:7,140円(税込) 発売元:ハドソン
- 『永遠ラプリン(θ▽<)』(DVD付きMAXI SINGLE)
価格:1,890円(税込) 発売元:キングレコード
- 『小倉優子 写真集 ひとりの夜』
価格:2,940円(税込) 発売元:新潮社
- 『VISUAL PHOTOCARD COLLECTION』
価格:6,300円(税込/1BOX/12枚入) 発売元:ハドソン
- 『ブラッディロア4 オリジナルサウンドトラック』
価格:2,500円(税込) 発売元:デックス エンタテインメント



イベント会場では、ゆうこりんさんの写真集やトレカなどの商品が並べられていました。また、ゆうこりんさんのサイン会も行われました。ゆうこりんさんのファンにとっては、とても貴重なイベントだったと思います。



Event

サミー プライベートショーリポート！

5月21日(金)、サミーのプライベートショーが東京・豊島区のホテルベルクラシック東京にて開催された。『ネットセレクト サラリーマン金太郎』、『フォースファイブ』などが出展され、競走馬をモチーフにした「ネットセレクト」シリーズの新作も映像で参考出展されていた。

一番の注目株はやはり『KOF NEOWAVE』。同シリーズの人気の高さを改めて認識させられたぞ。



稼働間近の『KOF NEOWAVE』。今年も熱い夏がやってくる！

サミー様から、『KOF NEOWAVE』クリアファイルをはじめ、様々なグッズが、PRのプレゼントコーナーをご覧ください。

Event

話題作が多数出展！ セガ プライベートショー

5月21日(金)、話題の新作を一同に集めたセガのプライベートショーが、京急蒲田・大田区産業プラザPioにて行なわれた。ネットワーク&カードRPGとして注目を集める『クエスト オブ D』が実機出展されたほか、人気シリーズ『バーチャファイター4』や『W.C.C.F.』、『ドラゴンレジャーII』の最新作が実機・映像出展されていた。

この夏、話題のビッグタイトルが多数登場するセガに要注目だ!!



会場での一番人気は、やはり『クエスト オブ D』だった！

セガ様から、特製カラビナを20名様にいただきました。ぜひ、お持ち帰りください。

Event

AMショー開催日時決定！

2004年9月2日(木)～4日(土)に、東京ビッグサイトにて、第42回アミューズメントマシンショーが開催される。それに伴い、7月10日(土)より、各種プレイガイドにて前売り入場券の販売が開始されるぞ！ 果たして、今年はどんなビッグタイトルにお目に掛かれるのだろうか？

第42回アミューズメントマシンショー

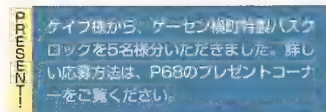
- 開催日時：2004年9/2(木)～9/4(土)
※一般公開日は9月4日(土)
- 開催場所：東京ビッグサイト
- 入場料金：中学生以上…700円(1,000円(税込)) 小学生以下、60歳以上は無料。 ※()内は当日の料金。
7/10(土)より、全国のチケットぴあ、ローソンチケット、JR東日本みどりの窓口などで前売り券の発売開始。

第42回アミューズメントマシンショー開催場から、第42回アミューズメントマシンショーの開催日時が発表されました。詳しい応募方法は、P88のプレゼントコーナーをご覧ください。

『虫姫さま』プレゼントキャンペーン!

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

『怒首領蜂大往生』など人気シューティングゲームを生み出してきたケイブが新作『虫姫さま』を発表! そして発売に先駆け、キャンペーンを実施中だ! 気になる内容はアンケートに答えると『虫姫さま』の基板が抽選で当たるといふもの。全国のゲームセンターで配布中のアンケートはがきに必要事項を明記の上応募しよう。応募要項は右記の通り。ゲームセンターへ急げ!!



©2004 CAVE CO., LTD.

応募要項

- 賞品
 - ・『虫姫さま』の業務用基板……1名様
 - ・主の証……3名様
 - ・『虫姫さま』の特大ポスター……10名様
- 応募締切: 2004年9/30(木)当日消印有効
- 当選発表: 厳正な抽選の上、ご当選者を発表します。賞品は『虫姫さま』の発売に合わせ、発送をもって発表とさせていただきます。
- お問い合わせ先: caveman@cave.co.jp



このイラストがキャンペーンのイラストです。応募には、このイラストを写し、その下に「虫姫さま」の文字を記入し、応募用紙に貼ってください。

韓国旅行が当たる? 『夏のコリャ喜ぶメダル祭!』

セガ アミューズメントが、イメージキャラクターに韓国出身の人気ユニット、Sugarを起用したことを記念して、『夏のコリャ喜ぶメダル祭!』を実施する。メダルを2,000円分利用することにももらえるスクラッチカードで、その場でメダルがもらえるのだ。付属の応募券による抽選で、さらなる豪華商品も! 夏はメダルゲームをやり込んで韓国に行こう!



左からジョー、ユミ、この夏、日本を席巻する! POPとなつて、アミューズメント、セガのイメージキャラクターに韓国出身の人気ユニット、Sugarを起用したことを記念して、『夏のコリャ喜ぶメダル祭!』を実施する。

夏のコリャ喜ぶメダル祭!

- 開催期間: 2004年7/1(木)~8/31(火)
- 開催場所: 全国のセガ アミューズメント運営店舗(約500店舗・メダルゲーム設置店のみ)
- 実施内容: メダル2,000円分ご利用ごとに、応募券付きスクラッチカードを1枚プレゼント。1枚につき「その場で当たるプレゼント」と「応募で当たるプレゼント」の双方に挑戦できます。
- 商品: その場で当たる商品…スクラッチして出てきた金額分、または枚数分のメダル応募で当たる商品…1枚コース: メダル500枚or豪華グルメセット 2枚コース: シリコンケース付IPODorJALギフト券5万円分 3枚コース: Sugarと行く韓国2泊3日
- お問い合わせ先: 03-5737-7459 (セガ「夏のコリャ喜ぶメダル祭!」キャンペーン事務局)

セガ様から、Sugarクリアファイルを10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P68のプレゼントコーナーをご覧ください。

「テレビゲームとデジタル科学展」開催!

遊び心を持った科学者の好奇心から生まれたといわれるテレビゲーム。そのテレビゲームの生い立ちや、コンピューターの発展などをテーマにした、「テレビゲームとデジタル科学展」が2004年7月17日(土)から東京・国立科学博物館にて開催される。ゲームはどのようにして生まれ、そしてこれからどうなっていくのか? 今年の夏はちょっとアカデミックに過ごしてみるのも面白いかも。



©GO-EN International, Michael Lockert

ビデオゲームの先駆け的存在であるといえるPONG。家庭用への移植第一弾!!?

テレビゲームとデジタル科学展

- 開催期間: 2004年7/17(土)~10/11(月)
- 開催場所: 国立科学博物館(東京・上野公園内)
- 開催時間: 9:00~18:00(9/1(水)~10/11(月)の間の火・水・木曜は17:00で閉館)
- 休館日: 9/6(月)、9/13(月)、9/21(火)、9/27(月)、10/4(月)
- 入館料金: 一般・大学生/1,300円(税込)(1,100円(税込)) 小・中・高校生/600円(400円)
- ※()内は前売、または団体料金。団体は20名以上から
- お問い合わせ先: 03-5777-8600 (ハローダイヤル)

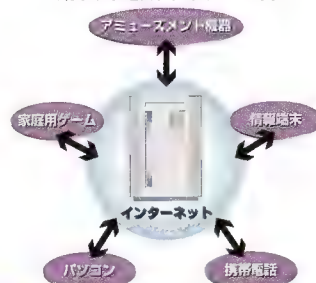
国立科学博物館から、「テレビゲームとデジタル科学展」の特別招待券を5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P68のプレゼントコーナーをご覧ください。

アルゼと日本ファルコムが提携!

アルゼと日本ファルコムが、家庭用ゲーム機、パソコン(以下PC)や、携帯電話などの情報端末などと、アーケードゲームが連動して、同時にゲームをプレイできるネットワークシステム「マルチアクセスプレイ」を共同で推進していくことを発表した。

日本ファルコムといえば『ドラゴンスレイヤー』、『イース』、『英雄伝説』などの名作シリーズをPCで数多く輩出した実力派メーカー。これらの名作が、これから順次マルチアクセスプレイ対応ゲームとして新たに生まれ変わること。ファンならずとも要チェックだ!

マルチアクセスプレイイメージ図



アルゼ様から、ファルコムクラシック イース メタルキーホルダーと、イース パネルクロックを2名様分ずついただきました。詳しい応募方法は、P68のプレゼントコーナーをご覧ください。

新アトラクションが2機種導入!

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

この夏、ついに東京ジョイポリスにセガ企画・開発の大型アトラクション2機種がオープンします! その名も『激飛 ~ワイルドウィング~』と『ダーク チャペル』! 『激飛 ~ワイルドウィング~』は東京ジョイポリスの中でも絶大な人気を誇る2大アトラクション『激流 ~ワイルドドライバー~』『激走 ~ワイルドジャングル~』に続く、大自然を舞台にした“ワイルドツアー”シリーズの第3弾。スリル満点のアクロバティック飛行体験で空の旅をご堪能あれ!

『ダーク チャペル』は架空の教会で繰り広げられるアメージングホラーア

トラクション。3D立体映像、マルチチャンネル立体音響、そして随所に隠された仕掛けが「驚き」を体感させます。禁断の悪魔召喚儀式で戦慄の恐怖を体験するのは君だ! どちらも7月16日(金)オープン予定。こうご期待!



セガ様から、ジョイポリスのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P68のプレゼントコーナーをご覧ください。

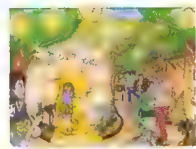
記念日はキャベツとともに

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

7月6日は何の日か知ってる? 5時になると「7・6・5」と並び「ナムコ」の日? う〜ん……惜しくない! 実はナムコ・ナンジャタウンが8年前に池袋サンシャインシティに開園したのが、この日なんじゃ! ゆえに! 8周年記念イベントとして「8」モノで入園無料! キャンペーンが7月3日(土)~11日(日)に行なわれるのであ〜る360。この期間中に、「はち」「8」という言葉がからむものを(常識の範囲内で)持てくれば、入園無料などになるんじゃ。実物大鉄人28号や蜂の巣(生きた中身入

り)、拉致した武田鉄矢などはダメじゃぞい。8周年イベントもあるぞよ。

そして、7月23日(金)には、新フードテーマパーク「東京シュークリーム畑」がオープン! 詳しくは次号で。



シュー(仏語で「キャベツ」)畑がオープンなんじゃ!

ナムコ様から、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P68の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「極上チシューティング 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:『プロギアの嵐(後編)』

アルカデ仮面(以下仮面): さて、前回は失踪中の店長に似た怪人物の乱入もあり、『プロギアの嵐』の企業秘密を暴ききれなかったわけですが……。

ゲー横店長代理(以下店代): ま、まあ気にしないでください! 今日は後編アブリを持ってきましたので、実際に遊んでみていただこうかと!

仮面: おお、あの上下スクロールが熱い4面&5面が、ついにアブリで! では早速……っ?

店代: ……開始間もなく落ちていますが。

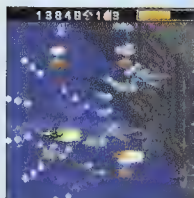
仮面: ムキィ!! 上から下から背後から弾が迫って……も、燃えてきたアアア!!

店代: プログラマーが『プロギアの嵐』が大好きで、熱いこだわりを持ってましてね。再現しなくてもよさそうな弾も、見事再現してくれましたよ!

仮面: さすが後編、最終決戦にふさわしい難易度!

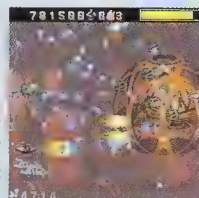
店代: ぜひ前編アブリから通して、一連の激戦の厳しさを再確認してから挑んでほしいですね。

レビュー得点: 元老院500年分(不老)



地下空間へと降りていったその先に、ラスボスが待っている! 決戦のあとに流れるエンディングメッセージに、君は何を思う……?

横のみならず、上下にもスクロールするのが4面と5面の特徴。360度全周囲から迫る波状攻撃は、もはや芸術的だぞえある。



PS2版『エスガルーダ』発売記念祭!

6月14日~7月16日まで、ゲー横ではプレイステーション2版『エスガルーダ』の発売を祝して「エス祭り」を開催中! 期間中は「エスピンボール」の景品に特別なものが用意されるほか、久々に「エスブレイド」タイムアタックも開催されているぞ! どちらのアブリでも賞品の中には、本作はもちろんのこと、今では入手困難となった『エスガルーダ』のサウンドトラックも!

また「エスブレイド」タイムアタックでは、アルカデ仮面vsケイブ社員の裏大会が再び! 今回も罰ゲームをかけて、激闘を展開しているとか……。

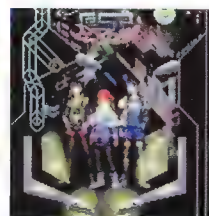
新サイト名が決定! 新アブリも超充実!

サイト名が7月7日から新たに「極上チシューティング ゲーセン横丁」となり、リニューアルを迎えるゲー横。これに併せて新機種専用グレードアップしたアブリ配信も開始するそうだ!

また新アブリとして、新たな面が遊べる「中国龍」の続編、「中国龍其弐」がi-mode版で6月末日、vodafone版で7月14日に配信開始! EZweb版でも『エスピンボール』が7月初旬より配信開始だ。



EZwebでも『エスピンボール』(右写真)が遊べるように。ボスキャラとの戦闘という、新機種の追加ステージ版だ!



ケイブ質問コーナー Q&A超豪華

さて今回の質問は、前回の「裏大会」以来、メールで寄せられているというこの質問です。

●『魚ボコ2』の裏大会の人は、普段から本作で遊んでいるんですか?

この質問には、社内の監視を常に怠らない看守のかみ、店長代理から回答をいただきました。

『魚ボコ2』が大好きな女性社員Bは、時々遊んでいますね。プログラマーBは、「余裕で勝つんだけどね」といいながら負け続けています。

社員といえど、一般プレイヤーとなんら変わらない模様! 皆さんもケイブ社員の方と対戦する際には、緊張する必要はなさそうですよ。

ゲーセン横丁の歩きかた

今月のパスワード: CHINDRAGROA

横丁から版 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	ゲームアプリ	トップメニュー
ゲーム1	ゲームバック	遊ぶ・楽しむ
ミニゲーム	ゲームバック	ゲーム
	従量課金	もっと遊ぶゲーム
		総合
極上チシューティング 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		

©IGS/CAVE 2004 ©CAVE 2004 ©ATLAS/CAVE ©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED PROGRAMED BY ©CAVE CO., LTD 2004

てあたりしだいゲームリスト

2004年06月17日現在

●2004年6月発売予定のタイトル	龍華(ロンファ)麻雀(2004年予定)	ナムコ	麻雀
CHAOS FIELD (2004年6月24日予定)	THE QUIZ SHOW (発売日未定)	ビットメーサー	フィズ
ZOIDS - INFINITY (2004年6月24日予定)	THE IDOLMASTER (発売日未定)	ナムコ	アイドルマスター スーパーエディション
●2004年7月発売予定のタイトル	NEED FOR SPEED (発売日未定)	EA GAMES	レース
Virtual Fighter 4 Final (2004年7月1日予定)	Hog Wild (発売日未定)	UNIVERSAL	コイブ
海岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE (2004年7月1日予定)	Fantasy STORY (発売日未定)	コナミ	アクション
●2004年8月以降発売予定のタイトル(未定含む)	namco RED Tuned Car Championship (発売日未定)	コナミ	レース
Quest of D (2004年夏予定)	METALSLUG6 (飯塚) (発売日未定)	SNKプレイモア	シューティング
雀皇道 (2004年秋予定)	CAPCOM FIGHTING Jam (発売日未定)	カプコン	対戦格闘

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!

6位 サムライスピリッツ零SPECIAL



今月の初登場第6位は「サムライスピリッツ零SPECIAL」。先日開催された「闘劇2004」の種目にもなった同シリーズの続編。歴代ボスの4キャラが新たに追加され、技の追加およびゲームバランスの調整も行なわれている。

メーカー 悠紀エンタープライズ/SNKプレイモア
ポイント 114.0

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL<アークシステムワークス/サミー>	160.6
2	THE KING OF FIGHTERS 2003<SNKプレイモア>	150.3
3	機動戦士Zガンダム エーゴ vs. ティターンズ<発売元/バンプレスト 開発元/販売元/カプコン>	134.4
4	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003<コナミ>	124.4
5	ぶぶぶフィーバー<ソニックチーム/セガ>	119.2
6	サムライスピリッツ零SPECIAL<悠紀エンタープライズ/SNKプレイモア>	114.0
7	Power Smash 2<ヒットメーカー/セガ>	98.4
8	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B<SEGA-AM2/セガ>	98.3
9	THE KING OF FIGHTERS 2002<SNKプレイモア>	93.3
10	THE RUMBLE FISH<ティンブス/サミー>	77.7
11	SOUL CALIBUR II<ナムコ>	67.4
12	TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS<アリカ/彩京>	62.2
13	STRIKERS 1945 PLUS<彩京>	51.8
14	天地を喰らうII 赤壁の戦い<カプコン>	47.6
15	兎・野性の闘牌-山城麻雀編<童/タイトー>	46.6
16	上海 万里の長城<サンソフト・サクセス/テクモ>	45.6
17	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001<カプコン>	41.5
18	ESPGALUDA<ケイブ/AMI>	36.3
19	ホットギミックインテグラル<彩京>	34.3
20	SNK VS CAPCOM CHAOS<SNKプレイモア>	33.3

※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!

8位 アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たなる召喚



52枚のカードが追加、システムと旧カードの一部に調整が加わった本作。平均プレイ時間が前作より延びたことで今後の結果にどう影響するか？ わずか1週間という集計期間を考慮すると、次号の結果が本来の成績とみるべきか。

メーカー ヒットメーカー/セガ
ポイント 87.3

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>	194.4
2	Dragon Chronicle<ナムコ>	170.6
3	drummania 10th MIX<コナミ/コナミマーケティング>	142.9
4	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3<ヒットメーカー/セガ>	138.9
5	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003<ヒットメーカー/セガ>	119.0
6	太鼓の達人5<ナムコ>	115.1
7	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2<SEGA-AM2/セガ>	99.2
8	アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たなる召喚<ヒットメーカー/セガ>	87.3
9	pop'n music 11<コナミ/コナミマーケティング>	83.3
10	QUIZ MAGIC ACADEMY<コナミ/コナミマーケティング>	75.4
11	GUITAR FREAKS 11th MIX<コナミ/コナミマーケティング>	67.5
12	THE HOUSE OF THE DEAD III<ウエントーテイメント/セガ>	43.7
13	TIME CRISIS 3<ナムコ>	39.7
14	スリッドドライブ2<コナミ/コナミマーケティング>	27.8
15	WORLD COMBAT<コナミ/コナミマーケティング>	19.8
16	BATTLE GEAR3<タイトー>	15.9
17	WARTRAN TROOPERS<コナミ/コナミマーケティング>	14.9
18	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"<ヒットメーカー/セガ>	12.9
19	TIME CRISIS 2<ナムコ>	11.9
20	beatmania II DX 10th style<コナミ/コナミマーケティング>	7.9

※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
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1~3F	☎03-3971-9601
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1~4F	☎03-3496-5856
アドアーズ 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
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1~4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1~3F	☎03-3200-0884
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
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
ゲームプラザキューティー	大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17	☎06-6632-0170
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル内	☎03-3352-1637
スガイ北24	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
スペースV1可部	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
セガワールド生桑	三重県四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4-2	☎054-252-3591
セガ・マービー	熊本県熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
プレシディキャロット集路店	東京都豊島区集路1-15-1 ミヤタビルB1~B2	☎011-757-8540

読者が望む闘劇種目

今月は「読者が望む闘劇（ゲームイベント）のゲーム種目」だ。その辺りを、ジャンル別やタイトルに分けて集計してみた。現在アルカディア編集部では、闘劇という対戦格闘ゲームのゲーム大会を行っているが、どのゲームタイトルでも構わないし、別のジャンルでも闘劇に匹敵する大会ができるはず！ ということであれば候補に挙げてもらってもいい。

まずジャンル別の第一位は、ゲーム大会としても実績のある2D対戦格闘だ。細かい内訳は別表を参照してほしい。

そして同様にゲーム大会として定評のある第三位の3D対戦格闘を押しのけて

二位にランクインしたのが「音楽ゲーム」。これは主にビーマニシリーズとポップンシリーズだが、読者傾向が顕著に現れているといってもいいだろう。難しいのは実際にどのような大会にするかだが、イベント性を強めるなど、開催の方法はそれぞれだろう。

そして、『アヴァロンの鍵』などのカードゲームが第4位。続く第5位は『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン』から続く同シリーズや『ソイドインフィニティ』など。これらも対戦ゲームであることに違いは無いので、状況次第で大会は成立するだろう。

読者が望む次回闘劇タイトル

順位	タイトル (ジャンル)	得票率
1	2D格闘ゲーム	66.8%
2	音楽ゲーム	10.7%
3	3D格闘ゲーム	10.4%
4	カードゲーム	4.2%
5	3D対戦アクションゲーム	3.1%
6	シューティングゲーム	1.4%
7	アクションゲーム	1.0%
7	麻雀ゲーム	1.0%
9	クイズゲーム	0.7%
10	ドライブゲーム	0.7%

2D格闘ゲームの内訳TOP10

順位	タイトル	得票率
1	餓狼伝説シリーズ	17%
2	STREET FIGHTER ZEROシリーズ	12%
3	薄来波 月華の剣士シリーズ	10%
4	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	7%
4	新無敵者一族 闘争-Matrimalee~	7%
4	MERVEL VS. CAPCOMシリーズ	7%
7	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	5%
8	ジョジョの奇妙な冒険シリーズ	2%
8	ヴァンパイアシリーズ	2%
8	ファイターズヒストリーダイナマイト	2%

今回の取材地

滋賀県
彦根市～草津市これで
郵道府県
別取材数27
47

柵太郎隊長と&u隊員が
滋賀県の彦根～草津市を探索!

ゲームセンター
マップ

今回の取材地は滋賀県・彦根～草津市周辺の
ゲームセンター! 日本一ビッグな湖で
ある琵琶湖を横目で眺めつつ、ゲームセン
ターを回るのは旅情たっぷりですぞー。

※記事中のデータは、取材を行なった6月上旬の内容によるものです。

イラスト: 斉藤 コーキ

ゲセマブ探検隊名簿

全国広域捜査隊



&u 隊員

取材の際琵琶湖沿いの道
を通りましたが、予想以上
にデカイですね。水平線が見えました。
名物の鮎寿司は食べる機会を逃してしま
ったので、次はチャレンジしたいかと。



柵太郎隊長

今回取材したゲーセンで
コミュニケーションノ
ットを発見。読者投稿コーナーA-Froへ葉書
をくれる投稿者たちの名前を確認でき
たッス。これからも投稿ヨロシク!

首都圏捜索隊



塚原隊員

首都圏捜索隊のエネルギ
ー源である放電飲料に新作
「コカ・コーラC2」が登場! ゲーセン
で飲むときは絶対にこぼさないようにそ
っと飲んでおります。ハイ。



岩下隊員

ゲーセンでの飲み物は、
スカッと気分転換できる炭
酸飲料が最高! コーラの新型「C2」は
カロリー半分なのでぐいぐいイケるぞ
〜! でも、2本飲んだら同じでんがな。

カラオケ個室がゲームルームに!
アミューズメント
スペースAS24

●滋賀県神崎郡五箇荘町
北町屋155
☎0748-48-2369
●営業時間: 24時間営業

柵太郎「カラオケルームだった部屋に
「DDR」や「ギタドラ」が入ってるでええ!」
&u「見た目のインパクトだけでなく適音
性に優れた音場も大きいぞ。これはいい!」
柵太郎「音ゲー部屋だけでなく、「MJ2」部
屋や「麻雀格闘倶楽部」部屋もあるの〜」



まずは「MJ2」
部屋からご案
内。壁のある
空間は安らげ
ますな。



「DDR」部屋はほかのゲームの音に邪魔され
ず、VGMの奔流に身を任せられる! こ
れならポテンシャルを限界まで引き出せそう!

「ドラマニ」「ギタドラ」は個室で爆音プレイが
楽しめる。「MJ2」「麻雀格闘倶楽部」も個室
で周りを気にせず集中プレイ。ホームベー
ジではライブカメラで店内実況中。滋賀で国
道8号線を通る方はぜひお立ち寄りください。



コインオペレーションをテーマにして設立さ
れたAS24。ゲーセン、カラオケのほかにコ
インランドリーやコイン精米所まであるぞ!



http://www.as24.co.jp/

黄色いビルがBOOK・OFFが目印

ゲームランドPOPS



●滋賀県彦根市高宮町
太田2073
☎0749-27-5759
●営業時間: 10:00~24:00

柵太郎「ビデオゲームは1コイン2クレジット
筐体があってリーズナブルじゃないか」
&u「バーサシティ筐体とアストロ筐体が
多く、格闘ゲームがしっかり楽しめますね。
観戦用のイスがあるのもありがたいです」
柵太郎「落ち着いて遊べるゲーセンとみた」

滋賀県彦根市にありますBOOK・OFF彦根
店の2階に店舗を構えております「ゲーム
ランドPOPS」と申します。主にビデオゲーム
主体とした店になっております。新旧さま
ざまなゲームを取りそろえております。一度
ご来店されてみてはいかがでしょうか?



おっさんゲー
マーの胸をボ
ンと打つレト
ロゲーム群。



ビデオゲームの稼働台数は多いPOPS。ビ
デオゲームのほかにビリヤードのコーナーも
あるので、一突きしてみるのも一興だろう。



http://www.geocities.com/gamelandpops/

ケータイをつなげばケータイゲット!

アミューズメントCUE

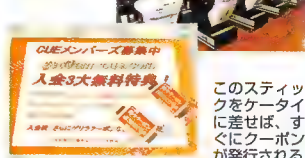


●滋賀県彦根市西沼波町166
☎0749-21-0073
●営業時間: 10:00~24:00

&u「7月末売のアルカディアからハイスコア
集計を開始するのですよ、隊長!」
柵太郎「大会も随時開くし、意欲的なお店だ
ね! 開店直後なので清潔なのもよし」
&u「店に来ればケータイに得々クーポンが
配付されるなどお得なサービスもあり! さ
っそくCUEの会員に登録しよう!」
柵太郎「カードゲームのラインナップもイイ!」

4月16日にオープンしたばかりの新しいお
店です。50台の大型駐車場と最新機種満載
で皆様方のご来店をスタッフ一同お待ちし
ております。

休日は道路が
通れなくなる
ほどプレイヤー
が並び「頭
文字D」。



このスティ
ックをケータイ
に差せば、す
ぐにクーポン
が発行される。



赤い鋭角のオブジェクトが目立つCUEの外観。
平日は21時ごろからお客さんが集まらだす。
彦根のスコアラーはこれから勝負だ!



http://www.am-cue.com/



滋賀といえは近江牛! 「天地を喰らう2」のボーナスステージのごとく食べまくる予定だったのだが、魚を食らっている我々はなゼー。いや、うまかったんですけど、それはさておき、今回の取材エリアはハイスコアラーを募集という「育てよう」というムーブメントが発生していて、異様に熱かった。数年後には、ハイスコア界は滋賀の天下になっていたりして?

柵太郎隊長

『ムシキング』やるならここへ!

セガワールド草津店



●滋賀県草津市西波川
1-23-15 A-SQUARE SARA内
☎077-561-6577
●営業時間:10:00~22:00

棚太郎「店の外に『ムシキング』筐体を出して開いたイベントが好調だったようだ。人目を引くアピールは重要だな」

＆「『WCCF』の大会、『頭文字D』のS.K(滋賀、京都)-GRANDPRIXを開催するなど、セガゲームのイベントならココですな」



「ドラクロ」では幸運種を作り出すためのカードを貸し出すサービスあり。

「ムシキング」は定番の大型モニター出力。子供から大人まで大人気。



「頭文字D」の「S.K-GRANDPRIX」はポイントランキング制。滋賀、そして京都の走り屋たちの意地がぶつかり合うイベントだ!

C&Sアミューズメント

ブリクラ、地域ナンバー1の自信あり!! ブリクラキャッシュバックイベントも盛りだくさん!! 曜日で変わるデイリーイベントも大充実!! 毎月、最終日曜日には『WCCF』大会も好評開催!! お客様のご来店を心よりお待ちしております!!



セガワールドは草津駅西口から徒歩1分の場所にあるという恵まれた立地条件。そのため、ファミリーから学生まで客層は幅広い。



<http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4111020>

格闘ゲームの聖地!

アミューズメント
ジャングル南草津店

●滋賀県草津市野路1丁目4-1
☎077-565-6404
●営業時間:12:00~24:00(平日)
10:00~24:00(土、日、祝日)

＆「2階は新旧の格闘ゲームが対戦台で置いてあるのが最高ですね。火、金、土はかなりの人数が集まって盛り上がります」
棚太郎「細かいところでは、『ポップンミュージック11』の50円で2曲設定が光る。回転が早いのは客としてもありがたいな」



「スパイクアウト」など4人同時に遊べるゲームが多いので、団体様も安心だ。

「ZERO3」の猛者が多く集う。夏にデカい大会を開催予定だとか?



ジャングルで最も有名なゲームは「GGXX # RELOAD」だ! ランキングバトルも行なわれているので、キミも参戦せよ!

C&Sアミューズメント

レトロな雰囲気がある当店で、ブリクラに無料で衣装貸出などサービスが充実。ビデオゲームは全台50円で週末に集まる格闘ゲームの強者たちも必見。地元から遠征まで多くのお客様のご来店をお待ちしております。



近くの大学と高校の学生が客層の主流。学生たちの財政事情を知り得ているジャングルは、常に低料金でサービス中。偉い!



『IIDX』のハイスコアを目指せ!

アミューシム草津店



●滋賀県栗東市小楠7-8-8
ティサンズシア内
☎077-554-3457
●営業時間:10:00~24:00

＆「常連と店員が協力して『IIDX』を中心に音ゲーコーナーを盛り上げてますね」
棚太郎「ハイスコアボードやポップンソートを設置したりと、付加要素も大でグッド」
＆「あの『モンスターゲートオンライン』では全国イベント二位とウリの多い店です」



ビデオゲームは「GGXX # RELOAD」などの対戦格闘ジャンルが加熱中!

「モンゲーオンライン」全国イベント二位! さすがはスコア集計店!



アミューシム草津店のハイスコア集計一番人気は「beatmania IIDX 10th style」。通い詰めればスコアラーに会えるかも?

C&Sアミューズメント

当店は県内屈指の音ゲー充実度を誇り、1プレイ100円でお楽しみいただけます。県外からの有名プレイヤーの遠征もあります。ウデに自身のある方はぜひ一度ご来店ください。スコアラーの方々のご来店をお待ちしております。



1階がプライズと音ゲー。2階がメダルとビデオゲームとなっている。栄光のハイスコアボードは2階の奥に設置されているぞ。



ビデオもスロットも大人気

アミューズメント
スペース ガオラ

●滋賀県草津市野路町2135-1
☎077-561-0210
●営業時間:12:00~24:00

棚太郎「2階がビデオゲームにビリヤード、1階に最新機種がそろったスロットコーナーがあるね。北斗の拳やるか、たわばア!」
＆「ビデオやりましょうよ。ケイブのシューティングを集めたコーナーや、怪しいビデオゲームがあって、かなりイイですよ!」



ビデオゲームコーナーは、対戦格闘ゲームが多めに設置されている。

遠征時に高確率で遭遇する改造バーチャロン筐体。やはりありました。



「プロギアの嵐」、「ぐわんげ」、「エスブレイド」、「エスガルーダ」とケイブ作品がズラリ。全作品制覇を目指すのだ!

C&Sアミューズメント

「MJ2」や音ゲーには夕方から夜にかけて大勢集まりますし、シューティングやオールドはリクエスト入れ替えます。週末の「VF4EVO」も人気健在。ビリヤード、パチスロなどの遊びもあります。隣のラーメンでお腹もバッチリ!



2階のビデオコーナーは一見の価値あり。ちなみに、今は無き草津のスコア集計店「遊園ポイント・セオラ」と同系列のお店。



締め切り

2004年7月26日(月)
当日消印有効

本誌備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ヵ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 新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュアバジマタイム

セガ様より新世紀エヴァンゲリオンコレクションフィギュアバジマタイムを2名様に、THE GREAT DINOSAUR ハイグレードフィギュアを3名様に、ジョイボリスのチケットを5組10名様に、特製カラビナを20名様に、sugar クリアファイルを10名様にプレゼント!



10 THE GREAT DINOSAUR ハイグレード フィギュア



13 特製カラビナ



11 ジョイボリス チケット

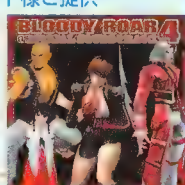


12 sugar クリアファイル

デックス エンタテインメント様ご提供

デックス エンタテインメント様より「ブラッディロア4」オリジナルサウンドトラックを3名様にプレゼント!

18 プレイステーション2版 「ブラッディロア4」 オリジナルサウンドトラック



20 プレイステーション2版 「ブラッディロア4」ソフト +ポスター



キングレコード様ご提供

キングレコード様より、小倉優子「永遠ラブリン(8V<)/」店頭版 促進ポスター+ラブリンメモ帳(非売品)のセットを3名様にプレゼント!

26 小倉優子「永遠ラブリン(8V<)/」 店頭版促進ポスター+ラブリンメモ帳



編集部提供

編集部よりアルカディア特製図画カードを10名様に、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、B2判「ストリートファイターIII 3rd STRIKE」折り目無しポスターを10名様にプレゼント!



第42回アミューズメント マシナショー事務局様ご提供

第42回アミューズメントマシナショー事務局様より、第42回アミューズメントマシナショー招待券を20組40名様にプレゼント!
※この招待券で入場できるのは一般公開日(9/4(土))のみです

25 第42回アミューズメント マシナショー招待券

32 ニンテンドー ゲームキューブ



30 アルカディア特製 図画カード



31 ゲームボーイアドバンスSP



※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。

国立科学博物館様ご提供

国立科学博物館様より「テレビゲームとデジタル科学展」特別招待券を5組10名様にプレゼント!

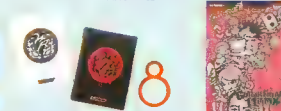


「テレビゲームと デジタル科学展」特別招待券

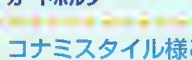
コナミ様ご提供

コナミ様より「beatmania II DX 10th style」版促用ポスターを3名様に、「GUITERFREAKS 11th MIX」&「drummania 10th MIX」版促用ポスターセットを5名様に、「バトルクライマックス」カードホルダーを5名様にプレゼント!

「GUITERFREAKS 11th MIX」 &「drummania 10th MIX」 版促用ポスターセット

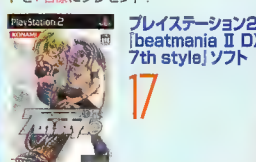


「バトルクライマックス」 カードホルダー



コナミスタイル様ご提供

コナミスタイル様よりプレイステーション2版「beatmania II DX 7th style」ソフトを1名様にプレゼント!



17

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

16

「僕のトナリ」
おなじみのトナリに置いてね。
Sanaサイン
&メッセーger入りポラロイド
ポップンアーティスト様より、Sanaサイン&メッセーger入りポラロイドを1名様にプレゼント!

ポップンアーティスト様ご提供



24 ゴルゴ13 弾丸ライト キーホルダー



22 ファルコムクラシック イース パネルクロック

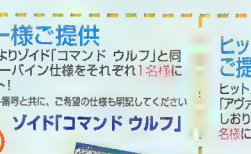


23

クロノクルセイ ドコレクション フィギュア

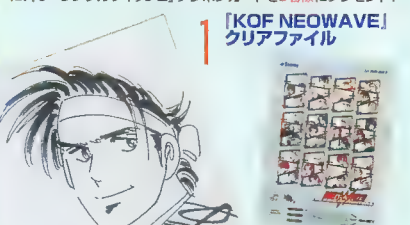


21 ファルコムクラシック イース メタルキーホルダー



サミー様ご提供

サミー様より「KOF NEOWAVE」クリアファイルを10名様に、「ネットセレクト サラリーマン金太郎」本宮ひろ志サイン入り色紙を1名様に、「ザ・ランブルフィッシュ」テレホンカードを3名様にプレゼント!

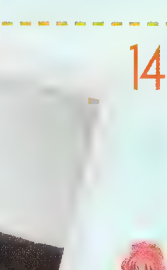


1 「KOF NEOWAVE」 クリアファイル

2 「ネットセレクト サラリーマン金太郎」 本宮ひろ志サイン入り色紙

3 「ザ・ランブルフィッシュ」 テレホンカード

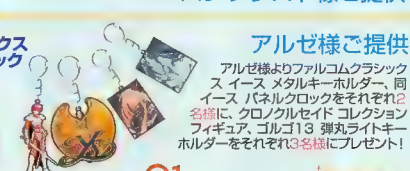
14 仮面ライダーブレイド ビッグサイズ ソフビフィギュア2



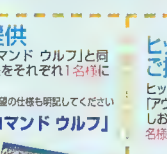
15

おねがい☆ツインズ
DXコードキャストフィギュア
~サマーver.~
バンプレスト様より仮面ライダーブレイド ビッグサイズソフビフィギュア2、おねがい☆ツインズ DXコードキャストフィギュア~サマーver.~をそれぞれ3名様にプレゼント!

バンプレスト様ご提供



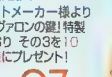
29 ナンジャタウン バスポート



27 「アヴァロン」の 特製しおり その3



28 ソイド「コマンド ウルフ」



29 ナンジャタウン バスポート



27 「アヴァロン」の 特製しおり その3



いよいよ本格稼働となる本作。今回は
ゲームの流れを掘り下げつつ、舞台と
なる首都高の基本攻略、ストーリーモ
ードの序盤の攻略をお届けするぞ！

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月上旬稼働予定
■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.

ライバルに勝ってチューンせよ!!

MAXIMUM TUNE

湾岸ミッドナイト MIDNIGHT

Text: するする

チューニングカードを持っていれば
マイカーのデータの
チェックが可能!!



これがマイカーのデータだ。ここではデー
タの閲覧だけでなく、クルマのセッティ
ング(ミッションなど)も可能となっている。



より自分好みでゲームをしたいプレイヤー
のために、ゲーム中のサウンドのボリュ
ームも変更できるのだ。これは便利!

チューンしてパワーアップしたクルマ
の性能、レースの結果などのデータは、
カードに印字されたものでも確認できる。
しかし、そこには載っていない細かいデー
タは、プレイ開始直前に画面で確認で
きるようになっているのだ。



過去のレースのデータも確認できる。スト
ーリーモードやタイムアタック、スペシャ
ルカードで記録したタイムも表示されるぞ!

楽しさが広がる チューニングカード

チューニングカードを購入することでマ
イカーをパワーアップできることは以前紹
介したが、今回はチューニングに関する情
報や、カードに記録されるマイカーのデー
タについて紹介するぞ。マイカーのデー
タはプレイ直前に変更できる部分もあるのだ。

タイム
アタック!



カードがあれば
最強のクルマも
選べるのだ!

カードがあれば
スペシャルカードで
アタックできる

カード無しだとノーマ
ルのクルマしか……
カードがあれば!



ライバルに勝って
クルマをチューンアップ
ストーリーモード



勝ち!!

ゲージが満タんに
パワーアップできる



ストーリーモードでライ
バルに勝つと、チューニ
ングレベルのゲージが一気に
満タンになり、パワー系も
しくはハンドリング系のチ
ューニングを1ステップ上
げられるのだ。ただし、ゲ
ージが満タンになるのは未
勝利のライバルに勝ったと
きのみ。既に勝っているライ
バルでは、満タンになら
ないので注意しよう。

負け…

ゲージは
満タンには…

負けた場合はゲージがたまらないの
かというそうではない。多少だがた
まるようになっているので、負けが続
いてもあきらめずに走るようにしよう。



負けても少しはゲージがたまる
ので、パワーアップは可能だぞ

BGM曲名リスト

Maximum Acceleration
Stream Of Tears(more tranced remix)
Feel the Passion
Beyond The Horizon
Fun-Loving Spirit
Speed Fenatic
Total Terror
Driver's Delight
Decoration For The Dement
Atheist On The Highway
Destination Blackout
Just Funnel
The Road Of Fear
Power Surge



内回りでの進入は隣り中を左へ曲がる。インの確認が難しいために切り込みが遅れがちになるので、早めに対応しよう！



外回りでの進入は上がって右に曲がる。手前の分岐で右に寄り過ぎるとスムーズに走れないので、進入時のラインに注意しよう。

C1
江戸橋JCT付近
どこから進入しても赤マークが点灯するポイント。進入前に減速して、インをキープせよ！

ライン取りが命!! コース攻略 C1編

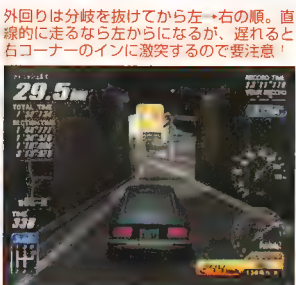
今回の「マキシマムチューン」のコース攻略は、ストーリーモードの初級序盤のレースで舞台となる、首都高の環状線C1だ。アップダウンが激しくテクニカルなコーナーが多いのがコース特徴。コンクリートに囲まれている部分が多く、ブラインドコーナーが多数登場するぞ。そのため確実にコースを覚えないと最速ラインをトレースすることは不可能。今回はそのコース上のカギとなるポイントをピックアップして攻略していこう！



首都高速 全体マップ



内回りは左→右と曲がりながらアップダウンする。距離を縮めるには右の分岐に入りたが、早めの切り込みを要求されるぞ。



外回りは分岐を抜けてから左→右の順。直線的に走るなら左からになるが、遅れると右コーナーのインに激突するので要注意！

C1
京橋JCT付近
この名物といえば橋脚による分岐。ストーリーモードではアザカーの動きで決めよう。



内回りのここは赤マークの左から右カーブ。外回りと違ってコース幅は一定だ。出口のラインをふくませないように注意しよう。



外回りも赤マークの左から右カーブに続く。しっかり減速して進入しよう。また、出口付近が広いので、ふくらみ具合に要注意！

C1
銀座出入り口付近
内、外回りともに赤マークがつくコーナー。速度が上がる場所なので減速が遅れないように。



内回りは高架から地下に下って行った先に、きつい右から左のカーブが待っている。下りで速度も乗りがちなので、早めに減速を始めて最初の右のインを突こう。あまりふくらまないようにして、次の左へのラインの半径を大きく取ろう！



外回りは地下からトンネルを抜けて高架へ。内回りと同様のラインだが、出口は上り坂になっているので、最後の左の脱出ではできるだけクルマを直進状態にして、加速体勢に早く入れるようにしよう。速度が落ちている時間を短くすることが重要！



C1 汐留JCT 付近

トンネル内で右から左へ赤マークのカーブ。確実に減速して出口の速度を高くしよう。



内回りは羽田線からの合流をオーバーパスするので、コースがアップダウンする。そのためにカーブへ進入しつつクリッピングポイントを確認することになるのだが、これが難しい。上がっているときに減速を完了し、下る前から左へ切り込むのがコツ。



外回りはアップダウンしないので、右カーブのクリッピングポイントの確認が容易だ。なので適宜にアウトインアウトで抜けよう。だがこの入り口付近のコース幅が羽田線への車線の増加で広いので、ミドルラインから進入することを忘れないように。



C1 浜崎橋 JCT付近

コース幅が変わるのに注意しつつ、内回りはアップダウンにも気を配るように！

外回りの右急カーブは手前でマシンを左に寄せられるので、アウトインアウトのラインをトレースしやすい。あとは早めに減速して、ノーズを壁に擦るようにしてドリフトしていこう！



内回りは壁のせいでインが見えない左急カーブ。手前のゆるい左カーブクリアー後、すぐに右へ寄って確実にアウトから進入しよう。早めに減速してドリフトしてインへ切り込め！

C1 千鳥ヶ淵付近

千鳥ヶ淵トンネル出入口の急カーブはアップダウンに注意しよう。

C1 三宅坂から霞ヶ関付近

三宅坂JCTから霞ヶ関出入口付近の内回り。新宿線への分岐手前のゆるい右カーブから切り返す左カーブは問題無いが、その先にある黄マークの右、右、左の三つのカーブには要注意だ。特に二つ目までのカーブは、右サイドに出入口のスペースがあるため、切り込み過ぎて曲がり切れなくなることがある。本線の2車線をしっかり確認しながら曲がるようにすること！



外回りの霞ヶ関出入口付近は、下りながら右、地下トンネル内で左、左と曲がる。最初の右カーブからブラインドになっているので、ここでのインを突けないと次の左カーブをアウトから進入できず、過剰な減速を強いられるぞ。最初の右カーブのインを慎重に突くように！



右サイドに霞ヶ関出入口があり、イン側が広がるぞ。ここを攻め過ぎないように注意してカーブをクリアーしよう。

C1 一ノ橋JCT付近

コース幅の変化に注意！複数のカーブを一つの弧で抜けていこう。



外回りのこの黄マーク右カーブは、手前でゆるく蛇行するためにラインが狂いやすい。左から進入し、次のややきつい右カーブのためにすぐに左に寄り、インを突けるように。



神田橋出口直後の左でインを突けないので、手前の蛇行部分は早めに右へ寄ること！



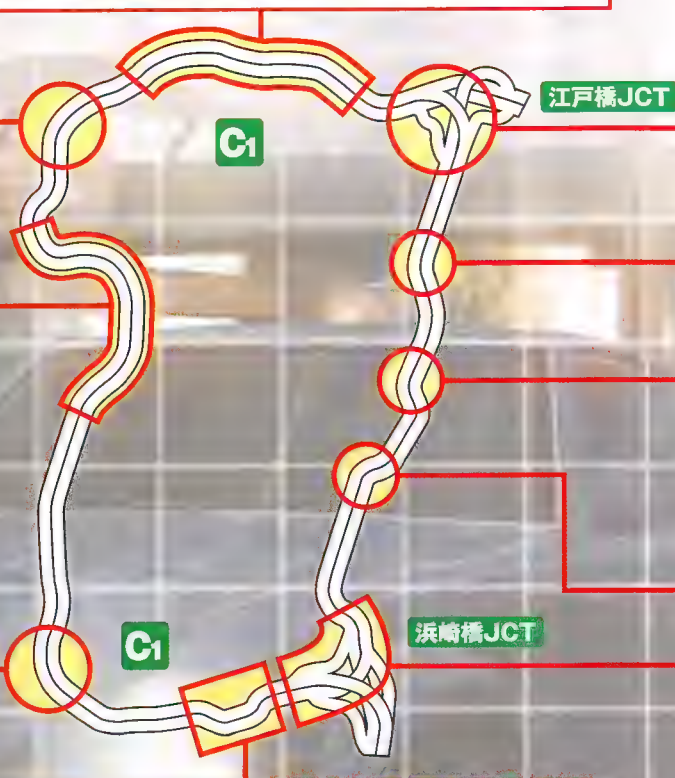
外回りは竹橋JCTに差し掛かると分岐をオーバーパスするために先が見えない。上りながら右へ切り込むこと！

C1 竹橋JCT付近

神田橋出入口から代官町出入口の高速走行区間は、竹橋JCTをスルーするために外回りはアップダウンが連続する。そのため先が見渡せないのだ。ラインのカーブが難しいので、コースレイアウトを暗記しよう！



内回りはアップダウンがほとんど無いが、小刻みに切り返すので、コースをしっかりと暗記して、直線的にインを突いて抜けていくこと！



C1 芝公園出口付近

この連続カーブは、シケイン・のようになっていく。その前後のカーブの大きさが異なるので、それをしっかりと把握して走ろう。



内回りは右、左、左、右の順に減速が足りない！後半の二つのラインが崩れるので注意！

外回りは左、右、右、左、進入時の減速が足りない！と接触するぞ！

安定感で選ぶなら

ここで登場するAWD(4WD)はフロントにエンジンを積み、前後輪全部で駆動をするタイプだ。接地する四輪すべてでパワーを路面に伝えるので、安定感は抜群！ 初心者におすすめの駆動方式だ。安全確実に走りたいならAWDを選ぼう！



三菱が4WD技術をベースに開発したマシン。重量級マシンの走りっぷりはいかに？

初心者にも
オススメ！

AWD

オールホイール
ドライブ

車名	馬力(初期設定)	ミッション
ランサーエボリューションⅦ	280馬力	5 SPEED
ランサーエボリューションⅧ MR	280馬力	6 SPEED
GT0 ツインターボ	280馬力	6 SPEED
スカイラインGT-R	280馬力	5 SPEED
スカイラインGT-R V-spec	280馬力	5 SPEED
スカイラインGT-R V-spec II	280馬力	6 SPEED
インプレッサ WRX St Version Ⅴ	280馬力	5 SPEED
インプレッサ WRX St	280馬力	6 SPEED
レガシィ B4 2.0 GT spec B	280馬力	5 SPEED

驅動方式別

クルマ選びのコツ!!

クルマの駆動方式だが、この違いが攻略に大きく影響してくる。今回はその駆動方式と各車の初期段階のパワーをチェックしていこう！



種類が多いのは日産車。しかも旧車のZが選べるのだ。その初期段階のパワーは？



ハイパワーFRといえばスーブラだ。最終型のこのマシンでチューンアップしていく？

車名	馬力(初期設定)	ミッション
サバンナ RX-7 GT-X	205馬力	5 SPEED
RX-7 Type R	280馬力	5 SPEED
フェアレディZ	280馬力	5 SPEED
フェアレディZ (Z33)	280馬力	6 SPEED
フェアレディZ	280馬力	6 SPEED
チェイサー Tourer V	280馬力	5 SPEED

走りを
楽しむなら

中級者～
上級者向け

FR

フロントエンジン
リアドライブ

エンジンをクルマの前方に配置し、駆動を後輪で行なうので操作はしやすい。しかし、パワーが増すと難しくなるぞ。中級者から上級者はこれ！



爽快に走るなら

前後の重量バランスに優れているが、リアの動きにクセがあるぞ。

中國書局印

MR

ミッドエンジン
リアドライブ

車名	馬力(初期設定)	ミッション
MR2 GT-S	1600cc 150馬力	5 SPEED

エンジンが後輪の後ろにあり操舵が難しい上級者向けマシン。特に加速時の操作が難しい。逆に減速時はバランスが良くなる。

RR

リアエンジン
リアドライブ

車名	馬力(初期設定)	ミッション
ゲンバラ RSR	300馬力	5 SPEED
ゲンバラ 3.8 RS	300馬力	5 SPEED

己の腕を
試すなら

上
海
回
國

STEP	Eg (パワー) 系チューン		シャシー (ハンドリング) 系チューン	
1	ブーストコントローラー装着 → 320馬力 タービンキット装着※1 (地獄のチューナー 北見淳)		ブレーキパッド交換 (YM SPEED 山本和彦)	
2	マフラー交換 → 340馬力 (RGO 大田和夫)		純正型サスペンション装着 (地獄のチューナー 北見淳)	
3	エアクリナー交換 → 360馬力 (YM SPEED 山本和彦)		ホイール・タイヤ交換※2 (カッチャン)	
4	ECU交換 → 380馬力 (ジェッツィングの富永 富永公)		タワーバー装着 (ボディーワークの天才 高木優一)	
5	インタークーラー交換 → 400馬力 (RGO 大田和夫)		スタビライザー交換 (YM SPEED 山本和彦)	

※2 ゲンバラの2台は既にホイール・タイヤチューンが施されているので、シャシー系のチューンがSTEP2まで進んでいる場合、自動的にシャシー系のチューンSTEP3に移行し、ハンドリングが強化される。

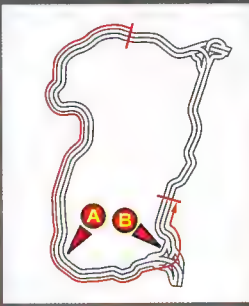
勝負に大きく影響？ チューニング

本作ではストーリーモードでライバルと対戦してチューニングゲージをため、マシンをチューンアップすることが可能。そのチューンできる部分はパワーとハンドリングの2種類。パワー関係は吸気、排気からコンピュータ、ターボパーツなど。ハンドリング関係はブレーキやサスペンションなどの足回りに加え、車体の剛性をアップする内容にまで及ぶのだ。チューニングのコツだが、クルマ、自分の弱点を見極めて、足りない部分を強化していくのがいいだろう。今回はそのチューニングメニューの5段階目までの各々の効果と、パワー関係の強化で何馬力にパワーアップするのかを、パーツの写真を載せつつ紹介するぞ！

注意するポイントはA。ここでミスすると一気に差が詰まるぞ！



V S 第一話
黒木アキオ



その次はB。きつい左で進入速度を落とすと抜かれることも。要は注意！

第一話のライバルはZ31に乗った若き日(?)のアキオ。解体屋でチューンしたクルマとテクニックが未熟なアキオが相手なので、コースの外壁への接触に注意して確実に走ることができれば間違いなく勝利できるぞ！



きついカーブも難しいが、やはりAの橋脚部分の接触が怖い。要は注意！

V S 第三話
オキ



差を付けても、きついBでミスをすると抜かれるぞ。十分に減速すること！

相手は500馬力のFD3S。腕に自信があればパワーを、無ければハンドリングをチューンしておこう。カーブでは確実にインを走り、抜かれないように。そして橋脚部分の接触に十分に注意して走り、勝利をゲットしよう！

迫り来るのは 初級 第五話

第四話、四人のライバルに勝つとシークレットになっていた第五話のライバルが登場するぞ。そのライバルとは一体だれ？初級のボスともなればかなり手強いはずだ。その攻略は次号で！

日産車!!

ストーリーモード攻略 初級編

ストーリーモードには四つのレベルが存在する。その一番簡単なレベルがこの初級だ。今回はここで対戦する第四話までのライバルの攻略法を掲載。確実に勝って、チューンアップしていこう！

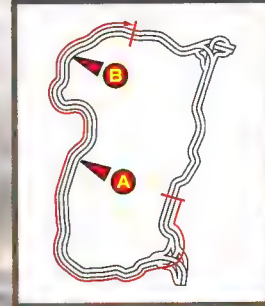


まずは腕試し!! 確実に勝っていこう!



六本木付近で差をつけてもAでミスをすると差が詰められる。要注意！

V S 第二話
コウちゃん



Bの千鳥ヶ淵トンネル出口の右方1歩も要注意！安全に抜けよう。

自身で仕上げたFC3Sのコウちゃんに対戦。意外に速いので油断はできないぞ。序盤は安全に走り、芝公園付近で抜いて前に出て、そこから引き離そう。後半の地下トンネル部分で、外壁との接触に注意すれば逃げ切れるぞ！



江戸橋JCTで抜かれてもAまで引き返してあげれば大丈夫

V S 第四話
原田



気を引き締めるのはBの高速コーナーから。イン側を注意しよう

原田のZ31は直線部分で油断ができないので、速度が乗る浜崎橋JCT付近でのミスに注意が必要。できればここまで十分に引き離しておきたい。後半を安全に走れるくらい差を作っておいて、楽に勝てる展開にしていこう！

金太郎、ゲーセンデビューする

NET@SELECT

国民的知名度を誇る「大富豪」などのテーブルゲームが詰まった「ネットセレクト サラリーマン金太郎」が満を持して稼働開始！ 就職を控えたボーイズ&ガールズは、このゲームでサラリーマンの煮えたぎる世界を仮想体験してみよう！

ネットセレクト サラリーマン金太郎
 ■メーカー：サミー
 ■ジャンル：オンラインテーブルゲーム
 ■操作方法：タッチパネル
 ■発売日：2004年6月下旬(稼働中)
 ■使用基板：アトミスウェイブ
 Text：福田柊太郎

サラリーマン 金太郎

©Sammy ©本宮ひろ志/集英社/CIA



AW-NETで『金太郎』を百倍楽しむ!

AWカード無しでもプレイは可能だが、カードを使えば楽々とはいえる。一番楽なのはどのゲームにも使えるので、1千円チャージでAWカードを買えばいい。

日本人が一番欲するものは何だろう？ 金、愛情……いや、それは「役職」だ。「金太郎」では役位とは別に、会社のトップを目指す階級システムが用意されている。今日はアルバイト、明日は係長と、日々の達成感を残すためにAWカードは必携のアイテムだ。また、AW-NET会員になることでランキングの閲覧などができる。今すぐアクセスだ！

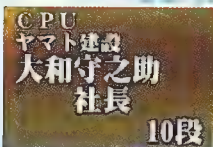
AW-NETアクセス方法

モード

iMenu→メニューリスト→ゲーム→ゲーム2 (FOMAのみバラエティヘッショカット) →バラエティEZweb
 カテゴリで探す→ゲーム→総合orカテゴリで探す→画像・キャラクター→TV・ゲームVodafone
 Vodafone live!→メニューリスト→ケータイゲーム→ゲーム機連動



ナポレオン、豊臣秀吉など立身出世は時代を超えた人類の欲望。それを満たすゲームが「金太郎」だ！



金太郎が勤王の夢を遂げる大冒険！原作のキャラクターが参戦！



原作の人気キャラがCPUキャラで参戦！

「金太郎」では対戦相手がエントリしなかったときに、原作の登場人物がCPUとして参戦する。重役クラスの登場人物に勝てば、役職ポイント(お金)がゴマンと入るぞ！



ヤングジャンプコミックス「サラリーマン金太郎」1巻～30巻(完結)好評発売中！

1994年から週刊ヤングジャンプに連載されたサラリーマン立志伝。社員として、一人の男としてサラリーマン道を極めんとする金太郎の姿を描いた痛快な作品だ。筆者イチオシは12巻。

©本宮ひろ志/集英社

柊太郎

アルカディア建設の営業部長柊太郎は、新プロジェクトのプレゼンのため、業界最大手のサミーを訪れていた。



サミービルの会議室に運ばれた柊太郎とカツタ。だが、そこに現れたのは、サミーのカワグチ氏(クラサン)とSPのオクノ(元レイモンド)氏だった。あからさまな不信任を示すカワグチ氏は、「サラリーマン金太郎」での勝負をアルカディア建設に持ちかける！

ウチは「金太郎」の弱いトコとは取引しねえ……勝負しやああああ



第一戦 大富豪

1ラウンド目で、柊太郎が自信満々に出したアガリ手は「ダブルの8」。カワグチ「おんどれ、そいつは反則アガリじゃねえか——っ！」



3ラウンド目、1のトリプル+ジョーカーで革命を起こす柊太郎！しかし、サミー側のリードは揺るがず……

全部知っているかな？ 大富豪特殊ルール

ここで、「金太郎」における大富豪の特殊ルールを説明。

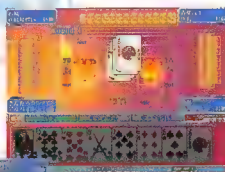
- 8切り……8を出した場合、無条件でその場が流れる。
- 革命……同じ数字を4枚同時に出した場合に発生。カードの強さが反転し、3が一番強く、2が一番弱くなる。
- 都落ち……大富豪の人が次のラウンドでも大富豪の地位で上がなければならない、一気に大貧民に格下げされる。
- 反則アガリ……8、2、ジョーカーで上がると反則負け。

大富豪のコツは、同種のカードを同時に出す「ダブル」「トリプル」を活用すること。ダブルの後にはダブルしか出せないで、弱い3でもダブルなら切り札になるぞ！



ルールは簡単で、「3」から始まり、「2」が一番強いカードとなる。前の相手が出したカードより強いカードを出して、自分の手札をゼロにするのが勝利条件だ。強いカードを出すタイミングと、特殊ルールの活用が勝負どころとなる。

2を三枚と最強かつオールマイティなジョーカーで「革命」が発動した瞬間！ 数字の強さが逆になり、有利な手札がクスカードになる！

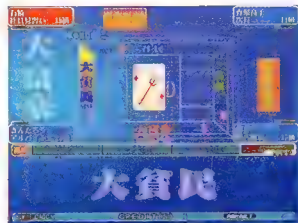


一番早く手札をゼロにした人が「大富豪」。大富豪は次のラウンドの開始時に自分の手札からカードを二枚選び、大貧民の手札の二枚と交換できる。

スピーディーな展開のカードゲーム

大富豪

国民的人気を誇る大富豪。トランプの持つ駆け引きの醍醐味がオンライン対戦とマッチ！



3ラウンド1セット制で、最大四人まで対戦可能。成績によって、2ラウンド目からは「大富豪」～「大貧民」の格付けがされる！



萬子が無く（牌が少ない）、プレイヤーも少ないため大きな手を狙いやすい三人麻雀。役満が飛び交う場は気持ちがいいぞ！

三人麻雀だけでなく、別のゲームにも付いている「退席」ボタン。このボタンを押すと、対戦中でも中断が可能だ（負け扱いとなり順位は最下位になる）。急ぎの用事があったときは、これを使う。

大きな役を狙え 三人麻雀

一萬、九萬以外の萬子（漢数字が書いてある牌）を抜いた、三人で打つスピーディーな麻雀。



三人麻雀は東風戦、東場一回制。25,000点スタートだ。捨て牌のやり方は、持ち牌の中の不要牌に2回タッチするだけ。

リバーシのコツは「角取り」も大事だが、石を早めに置くこと。早く置いた分だけ持ち時間をストックできるからだ。序盤は手早く置いて後半に熟考する時間を残そう。

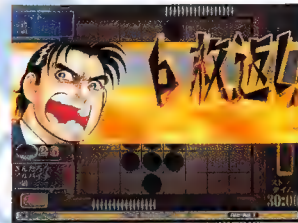
ワンポイントリバーシ



伊郷さんの眼帯は、ひっくり返せないぞ！

とにかく早く置くのだ リバーシ

8×8のマス目に順番に石を置いていき、敵の石を自分の石で挟んで、自分の石の色にするゲーム。



リバーシは1ラウンド制。四隅に自分の石を置く「角取り」を決めて、大量に相手の石をひっくり返そう。「6枚返し」を狙え！



第三戦 三人麻雀

カワグチ VS. アルカディア VS. CPU

カワグチ氏対サクトル対CPUというカード。ガチンコ対戦だが、一局目の橋本太郎のチートイツ以外は動き無し。勝負は静かに終わる。



第二戦 リバーシ

アルカディア VS. サミー

角に石を置いたことで優位に立ったカツタ。一気に相手の石を6枚奪う大技「6枚返し」まで飛び出し、一方的な試合展開になる。



第二戦 アルカディア勝利！

「サミー」とアルカディアでデカイ花火打ち上げまじょううよ！ 橋本太郎の説得にカワグチの心が動く！



第三戦 アルカディア勝利！

初心者だって強くなれる! 目指せ、大会出場!!

ゲームセンター各店でのイベントや、公式の特別大会が頻繁に開催されている「麻雀格闘倶楽部3」。稼働開始からはだいぶ経ったというのに、ファンに支えられた盛り上がりは、治まるところを知らない!

そんな本作でゼロからの麻雀デビューを果たし、プロ雀士・二階堂姉妹のご指導をいただいたダメダメライターちくわ。一気に十級から二級までたどり着くという急成長を果たし、ついに段位へ王手をかける!?



麻雀格闘倶楽部3

■メーカー：コナミ/コナミマーケティング

■ジャンル：オンライン対戦麻雀

■操作方法：タッチパネル

■発売日：2004年3月発売(稼働中)

■使用基板：—

Text: カイゼルちくわ

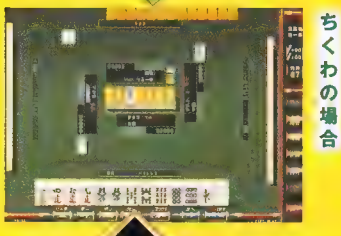
©2002 2004 KONAMI
日本プロ麻雀連盟公認

最初の配牌がこのような時、あなたならまず何を切りますか? どうも中途半端な配牌のようですが……



まずは何から切るか?

ちくわは一瞬も悩まず字牌から、字牌を切った数牌をさぐると、なんだか安心するんですね。



ちくわの場合

申藏! まずは脱・初心者!

ちくわ どおすればい

んだアアツ!? (逆逃)

編集野口 おや? 新

付役に着任したの私の前

で、いきなり何を? (捕

ちくわ 二級になって以来、

一度も一位にならなくて!!

垂樹プロ ていうか、一度

もあがれてませんねえ。

ちくわ 前回教わった「ス

ジ」と「現物」の知識で、相



急成長中のちくわですが、越えねばならない中級者の壁に挫折? 二階堂姉妹の力を、再びお借りします!

瑠美プロから「ちょっと待った!!」

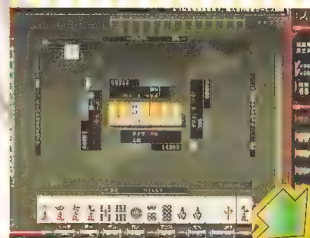
考えずに字牌を切るのはNG!

配牌が悪い時は、中とかを切っちゃうのはあまり良くないです。そんな時はど〜せあがれないなら、字牌で高い手を狙った方がいいですよ! 字牌はもしもの時の、安全牌にもなりますね。

この配牌は悪くないんで、最初から字牌を切るのもいいかも。ここから混一などを狙うか、字牌は安全牌として温存するか……センが問われますね。



字牌を大事にすればこんなことも!



ドラ一枚以外どうもぼつとしない配牌。字牌を抱えたままでは数牌を集めて安い役を作るのも苦勞しそうに見えます。そんな時はまず高い役を目指しましょう!



カン、チーを駆使して、しっかり満貫であがり! 高い役をまずは想定し、流れが悪ければ安い役に移行すればよし。その流れのカギとなる大事な牌が、字牌なんです。

麻雀の格闘倶楽部

字牌は大事! : 字牌無しで作りやすい役といえば、タンヤオなどが挙げられますが、機体で狙う役ではないですね。純全(ジュンチャン)や清一色(シンイーソウ)などは難し過ぎます。お気を付けておられる程度に字に。字牌が弱いとどこか多く変わります。それがないと字牌を他の人が切ることも多いので。悪い役でもしるしにも利点です。



最も強い闘魚はどいつだ!?



©Sammy ©Dimps 2004

※文中の略称や略号は以下の意味を表します
 Dダッシュボタン
 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
 インバクトインバクトブレイク
 G.ダッシュグラウンドダッシュ
 A.ダッシュエアリアルダッシュ
 []ラッシュコンボ(カッコ内)
キャンセル
クリティカルキャンセル

今月は、ランブルフィッシュにおけるキャラクターヒエラルキーの解説と、各キャラの小ネタ集、そして上位キャラ同士の究極対戦の詳細に迫る! 残さず読み切ってくれ!

Text: ハメコ、ケンちゃん

ザ・ランブルフィッシュ
 ■メーカー: ディmps/サミー
 ■ジャンル: 2D対戦格闘
 ■操作方法: 8方向パッド+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)

ランブルフィッシュヒエラルキー



タイフォン・カヤ



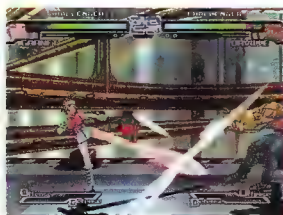
アラン・ヴィレン・ガーネット



ゼン・ヒカリ・ボイド



オービル



初期に強いといわれていたオービルや、ガーネットの現在の評価にも注目!

稼動から三カ月が経った本作。そろそろ戦法が煮詰まってきた時期ではないだろうか。そこで今回は、本作における「強さ」を図るために指針を立て、各要素ごとの評価を総合することで、キャラごとの相対的な「強さ」の順位を付けてみた。また、次ページでは現状でのキャラ性能を考察するぞ。

何が強くて誰が弱い?

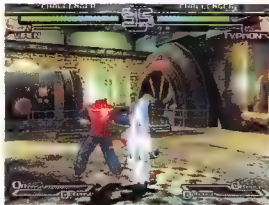
キャラランクを考える

本作における強さの指針と、それを加味したキャラごとの相対的な順位を発表!

ランブルフィッシュ強さの要素

固め能力

コマンド投げを持っていないキャラは特にだが、正攻法でガードを崩すことが難しい本作では、相手を固めることでガードクラッシュを狙っていくのが基本。そこで重要になるのが、固め能力の高さ。ガードさせて有利~五分になる技の有無、ダッシュの速度、ジャンプの速度、ジャンプ攻撃の当てやすさなどが指針になってくる。いかにて相手にまともにつきつつ攻められるかがカギだ。



空中戦の強さ

通常技のスキが全体的に大きく、地上での対空技に乏しい本作では、地上でけん制するよりも垂直ジャンプで様子を見つつジャンプ攻撃でけん制する方が安全かつ強力。これに対抗するには、横~上方向に強いジャンプ攻撃の有無、ジャンプの高度、ジャンプの早さといった、空中戦の強さが重要。ジャンプ攻撃によるラッシュコンボをガードさせ、先に地上に降りて迎撃するという形が理想的だ。



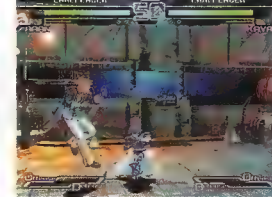
コマンド投げの性能

ほとんどの中段攻撃が遅いなど、ガード崩す手段に乏しい本作では、コマンド投げが非常に強力。特に、アドバンスド~コマンド投げなどの当て投げは回避されにくい。したがって、その有無は「強さ」に響いてくる要素。もちろん、技自体の性能である間合いの広さ、威力、技後の状況も重要。特に、再度起き攻めできるコマンド投げは、一気に試合を決めることすら可能なほどに強力だ。



バックステップの性能

動作開始直後から無敵で、無敵が切れた後も硬直が解けるまで空中判定のバックステップは、強力な防御手段になる。入力の関係上立ちガードとなる上、動作自体が短いので、コマンド投げを回避した際の反撃も簡単。また、必殺技と違い硬直が切れると同時に出せるのもポイント。キャラごとに無敵時間、無防備時間中のやられ判定の大きさ、移動距離の差が防御面での強さに影響してくる。



コマンド投げは持っているものの、強化牙砕脚があるためガード崩し能力は高い。また、強化爆撃と強化斬撃を使った固めも非常に強力。地上戦で頼れるものは、リーチは長いがスキが大きいしやがみ強⑥のみなので立ち回りは弱め。リーチの長いジャンプ強⑥、対空性能の高いしやがみ強⑥で補ってきたい。



性能評価
強さ 中
中 中
バックステップ
コマンド投げ

リーチの長い通常技による地上戦の強さと、連続技のダメージが目立つキャラクター。ガード後有利な状況を作れるしやがみ弱⑥を持つので、ダッシュを絡めれば固め能力も高めといえる。弱点はジャンプの高度が非常に高い点で、対空迎撃には影響しないが、攻めの手段として跳び込みを利用できないことだ。



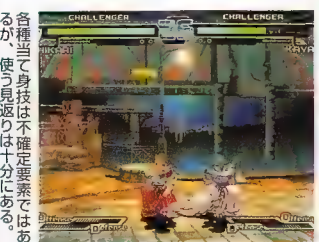
性能評価
強さ 中
中 中
バックステップ
コマンド投げ

連続技のダメージが低い点とコマンド投げ、無敵必殺技が無いのは難点だが、ジャンプ攻撃、地上通常技が絡じて性能が高いのが特徴といえる。しやがみ弱⑥をガードさせた後、有利な状況を作れるので固めが強力な上、ダッシュアタックからの攻めが多彩なため、相手のインパクト狙いを防ぎやすいのが強力。



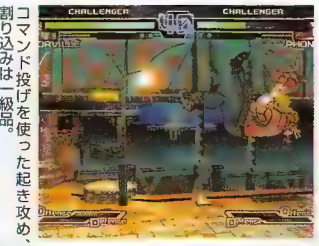
性能評価
強さ 中
中 中
バックステップ
コマンド投げ

立ち弱⑥のけん制が強く、地上戦は得意。だがそこからのリターンに乏しいのが難点といえる。そのほか、しやがみ弱⑥後の有利フレームが大きいので、固めが強いのも特徴。弱点といえる破壊力不足は、アグレッシブに当て身を使って解消していきたいところ。クリティカルアーツを狙い、ダメージ不足を補おう。



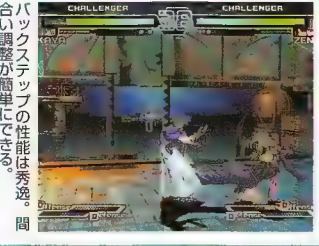
性能評価
強さ 中
中 中
バックステップ
コマンド投げ

コマンド投げのフルクリティックの性能が高いため、一度接近できればそのまま勝ちパターンに持ち込める爆発力がある。だが、ラッシュコンボが無いので、空対空や地上戦で不自由を感じることが多い。また、地上対空を持たない上に背が高いので、ジャンプでまわりつかれると対処しづらい。



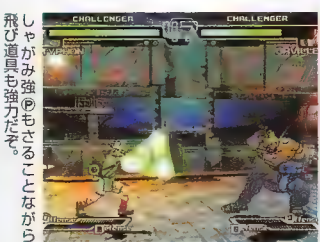
性能評価
強さ 中
中 中
バックステップ
コマンド投げ

立ち弱⑥でのけん制が地上戦で強力な上、ヒット時はラッシュコンボから連続技へ発展させられるので、ダメージ効率もい。投げ合いが狭いのは欠点だが、追撃可能なコマンド投げがあるので、ガード崩し能力が高いのも⑥。しやがみ弱⑥を組み込んだ固めや飛び道具を使った遠距離戦もできるオールラウンダーだ。



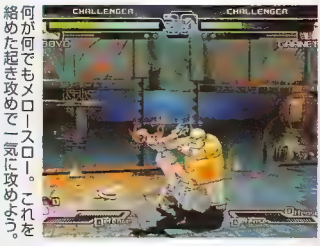
性能評価
強さ 中
中 中
バックステップ
コマンド投げ

地上連続技、対空など、どこからでも空中連続技に持っているため、非常に破壊力が高いのが最大の特徴。そのほか、立ち弱⑥を使った固めと追撃可能なコマンド投げを持つ点が、このキャラを強キャラといわしめる要因になっている。リーチが短い点とGダッジの性能が低い点が、数少ない弱点といえる。



性能評価
強さ 中
中 中
バックステップ
コマンド投げ

通常技のリーチが短く、ダッシュ、バックステップの性能が低い点、立ち回りは弱め。メロースローの性能が高く見返りも非常に大きいので、一度接近してしまえば一気に勝負を決められるほどの破壊力があるのが魅力。また、クリティカルアーツとオフェンシアーツのダメージが高く、一発逆転が狙えるのも⑥。



性能評価
強さ 中
中 中
バックステップ
コマンド投げ

リーチが長く使いやすいしやがみ強⑥で、地上戦はほとんどの相手に有利に展開できる。発生の早いアドバンスドアタックと組み合わせれば、ヒット時の見返りが大きいのも魅力。ガードを崩す手段が乏しい面は、アクセルストライクを使った固めやガードクラッシュを狙ったり、ジョルトアタックでフォローしよう。



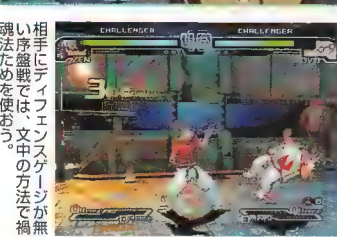
性能評価
強さ 中
中 中
バックステップ
コマンド投げ

覚えてすぐに実戦投入！

ランブルキャラ別小ネタの部屋

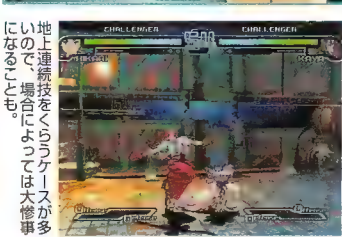
全キャラの対戦で役立つ小ネタを一気に紹介！
周知のものから、汎用性の高いものまで全部
覚えて、対戦で活用してほしい。
TEXT: ROYZ(タイフーン・ケンちゃん(ヒカリ・
ボイド・ハメコ(オービル、ウイレン)・モミヤケ
(ガーネット、アラン)・ラオウ(ゼン)・カヤ)

ゲージが無いときは空中連続技が頼りないゼンだが、ジャンプ「弱①」強①「強①」とつなぎ、強①部分を低い打点で当てれば再度ジャンプから弱①で連続ヒットを狙える。また弱弱弱法を使うときは「しゃがみ強①」弱弱弱法とすれば起き攻めしやすい。



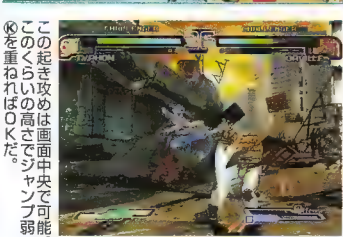
相手にディフェンスゲージが無い序盤戦では、文中の方法で弱弱弱法を使おう。

ジャンプ強①はめくり性能が高い優れた技だが、攻撃判定が決して下方向には強くないので姿勢が低い状態の相手に空振りしてしまうケースがある。そのため、姿勢が低くなる通常技を持つている相手には、めくりジャンプ強①で跳び込むと避けられるだけでなく攻撃も受けるので注意したい。



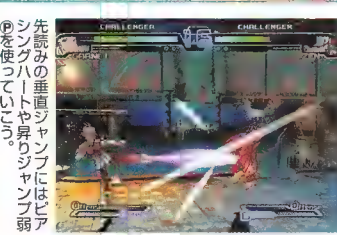
地上連続技をくらうケースが多いため、場合によっては大惨事になることも。

オービル限定、投げ後の起き攻めを紹介。投げを決めた後、前方にレバーを入れておけば、ちょうどジャンプ弱①が相手の起き上がりになる。ここからジャンプ「弱①」強①「しゃがみ強①」で中段と下段の二択を迫れるぞ。これにコマンド投げも加えてガードを崩そう。



この起き攻めは画面中央で可能。このくらいの高さでジャンプ弱①を重ければOKだ。

ダッシュを見てから垂直ジャンプをされると対処に困るガーネット。対策は垂直ジャンプを多用される間合いでは無理にダッシュからの接近は控えること。歩きから遠距離立ち強①をけん制として振りつつ、迎撃に専念。少しでも不利だと感じたらバックステップを使ってじっくり闘おう。



先読みの垂直ジャンプにはピアシングバリアや昇りジャンプ弱①を使っていこう。

近い距離で跳び込んだ場合、やられ判定の関係からすべてのジャンプ攻撃を姿勢の低い技で返されてしまう。そこで、横に長いジャンプ強①や強①の先端を当てるように跳び込むのが重要。着地後は距離が遠いため、直接アドバンスドにつなぎ、状況を健闘して攻めるなり、連続技を決めていこう。



自分から攻め入る際は、やはり跳び込みが力。強攻撃の先端を当てるように跳び込む。

「しゃがみ強①」立ち強①「アドバンスド」など、アドバンスドを絡めた連続技の最中に、わざと連続技を途中で切って、メロースローを狙うといった戦法をたまに交ぜると有効。毎回狙うと対応されてしまうが、連続技中にガード方向にレバーを回す相手の手には有効な戦術といえる。



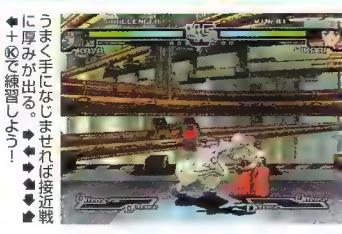
連続技ミスを期待してガードを固めるような相手には、連続技を切って再度コマンド投げだ。

相手にディフェンスゲージが無ければ、「しゃがみ強①」しゃがみ強①「しゃがみ強①」アドバンスド「立ち強①」×4と決めることで空中戦に持ち込める。この後はジャンプ弱①で相手のリカバリーを攻めること。特に空中戦に弱いオービルなどは、そのまま地上に足を着かせないつもりで攻め倒せ！



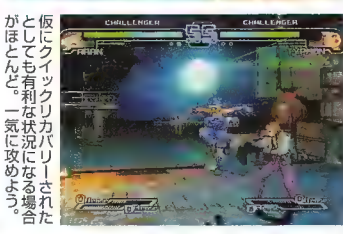
地上から連続技で空中戦へと持ち込み、有利な状況を活かして一気に攻め切つてやろう。

月影は接近戦の主力となる強力なコマンド投げだが、そのコマンドからダッシュからは出しにくい。しかし、レバーを素早く入れてから素早く月影のコマンドを入力するとダッシュしてくる。後はさすがに遅らせてボタンを押すだけでダッシュからの月影が簡単にできるぞ。



うまく手になじませれば接近戦に厚みが出る。★×10で練習しよう！

アランのアドバンスドは一部のしゃがみ状態にヒットしない。こういったキャラにはしゃがみ強①からアドバンスド「しゃがみ弱①」しゃがみ強①「しゃがみ強①」遠距離立ち強①と連続技を決めよう。高さをうまく調節すればリカバリー不能になるため、起き攻めにも移行できるぞ。



仮にクイックリカバリーされたとしても有利な状況になる場合がほとんど。一気に攻めよう。

本作で最強の座を争うのは、タイフーンとカヤ。この二人の直接対決を両者の視点から解説する。

中間距離のけん制から封殺せよ！

the Kaye

カヤがダッシュから出してくる立ち弱⑨には、こちらもダッシュ立ち弱⑨を出せば打ち勝てることが多い。また、先読みでAダッジ攻撃をすれば、ジャンプで避けつつ当てられる。その場で出してくる立ち弱⑨には、安易に近付くと危険。これには、後方ジャンプやバックステップで様子を見つつ、スキをみて縮動砲を撃ていこう。ダッシュで近付いてきたら、前述した方法で迎撃すれば先手を取れるぞ。

中間距離でこちらが多少不利な状態では、しゃがみ弱⑧を使うことでダッシュ弱⑨に打ち勝つことができることも覚えておこう。ヒット時はラッシュコンボにつなげられるよう、強攻撃を仕込んでおこう。

また、タイフーンは飛翼をG.ダッジでかわしにくいという弱点を持つ。強飛翼を序盤戦で多用しても構わない。

A screenshot from the video game Tekken 3. The image shows a character with pink hair and a red and white outfit in a fighting stance. The background is a blurred arena with a crowd. The top of the screen displays a score of 148 and the word 'FIGHT' on the right. The bottom of the screen shows a health bar and a 'FIGHT' button.

飛翼はタイプオンにかなり有効だぞ！

霜刃は使用後に不安が残るが、切り返し
の切り札。忘れないように。

連係にしゃがみ強 $\textcircled{P} \rightarrow \blacktriangleright + \text{強}\textcircled{P}$ 。ディフェンスゲージを消費させつつ迎撃だ。

カヤのディフェンシブアーツ・霜刃は、発動させてしまうと回避不能。このため、発動させない立ち回りが重要になる。

まず、ティフェンスゲージの無いラウンド開始時は積極的に攻めていこう。ここで連続技を決められれば、一気に気絶まで狙える。また、中～終盤戦は連続技にしゃがみ強^⑩を交えて、クイックリカバリーを強要するのもアリだろう。

注意すべきは、近距離で狙われるコマンド投げからの連続技。ディフェンスゲージ残量が無いとクイックリカバリーができず、大ダメージ必至。ゲージ残量は常に確認しておくこと。ディフェンスゲージはクイックリカバリーのほかにディフェンシブアーツ・霜刃に振ってもいい。使う場合はコマンド投げをくらったときの追撃初段で発動しよう。

マイク・ウリカフスキーは使っていない。これを認めることは、彼の他の活動とは無関係に、彼が自分のラッシュ・アタックを練習してはいる。そして、マイク・ウリカフスキーは、彼が自分のラッシュ・アタックを練習してはいる。

— 1990 年 10 月 1 日、日本、中国、韓国、台湾の 4 国は、東アジアの平和と安定、経済発展、国際社会の発展に貢献することを目的として、東アジア首脳会議を開催した。この会議は、東アジアの平和と安定、経済発展、国際社会の発展に貢献することを目的として、東アジア首脳会議を開催した。

答 オウオウオウ、お前なんか勘違いしてねえか!? 鰐魚ってのはなあ、ただ鍛えるだけじゃあダメなんだ。やるこたやっつけよ。郷に入っては郷に従えてヤツさ。とりあえずは今からオレに従いな。鰐魚の重要なポイントを三つレクチャーしてやる。これらを使っていないなら、普通の格ゲーやってのこたと変わらねえぞ。対戦でこの三つのシステムを使うように、手になじませろ！

A screenshot from the Street Fighter II arcade game. The scene shows Chun-Li, a blue-clad fighter, in a crouching position on the left side of the screen. On the right side, a challenger (a character with a large, orange, flame-like head) is in a crouching position. The background is a dark, industrial setting with a large, metallic structure. The top of the screen features a health bar and the word "CHALLENGER" on both sides. The bottom of the screen shows a "FINISH" text and a "FIGHT" button.

[illegible]

師範代々才

SERIE A ALL TIME LEGENDS

オールタイムレジェンドの
12選手を一挙に公開！



LEONARDO

レオナルド

リーグの優勝アシントラースに在籍していたこともあり、現在でも人気の高い攻撃的ミッドフィールダー。退場後はパリサンジェルマンを経てACミランに入団した。左足から放たれる豪傑なリキは選手の決定的なチャンスを作り出した。

Roberto MANCINI

ロベルト・マンチーニ

サンタドリアがスクデットを獲得した90-91シーズンに中心選手としてチームを支えたファンタジスタ。ジャンルカ・ヴィアッリとのコンビは絶大な戦力を誇った。現在は監督として活躍中。2003-2004シーズンはラヴィオを6位に導いた。



©Hitmaker / SEGA, 2002, 2004 ©Panini 2004
Su licenza di
A.I.C. SERVICE SRL

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
セリエA 2002-2003 Ver.2.0

- メーカー：ヒットメーカー/セガ
- ジャンル：スポーツゲーム
- 操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
- 発売日：2004年6月中旬(稼働中)
- 使用基板：NAOMI2



Jean-Pierre PAPIN

バジラン・ビエール

バシエールやマルティン・オラ、ミランの黄金期を支えたエースストライカー



ズボニミール

高い技術とキャプテンの風格を併せ持つクロアチアの英雄。98年のワールドカップでは母国を代表した。



Zvonimir BOBAN

Franco BARESI

フランコ・バレージ

カチンカチの豪傑として活躍したバレーロ。マルティン・オラとタクルシとはミランのエースを争った。



ALL TIME LEGENDS IMPRESSION

オールタイムレジェンドインプレッション その2

ロッソネロ編

ALEで最も多くの選手がセレクトされている「ロッソネロ（赤と黒）」こと、ミラン。リベリアの怪人・ウェア、左足のジュニオ（天才）・サヴィチェヴィッチは、得点源として大いに期待できる。プレイした印象としては、とりわけウェアのスピードと得点力が脅威。かつてのシエバを思い起こさせる。サヴィチェヴィッチのような個人技の高さがウリの選手は、機能させるまでに時間がかかりそう。また、攻守に貢献できるボバンは、攻撃的MFで個人技の高さを、守備的MFではミドルパスの供給役を任せられる。おなじみレオナルドは、献身的な動きで攻守共に貢献できる印象。2列目で活躍させたい。

また、ロッソネロの象徴、バレージの存在感も素晴らしい。最高レベルのセンターバックとして守備能力の高さは秀逸。「リベロ」と評されていた選手だけに、攻撃力にも期待できそう。



統率性と、ドリブルするバレージ。キャプテンシーにも期待できる。背番号「6」が最も似合う男だ。



ジョージ・ウェアはスピードを筆頭に、FWに必要な能力を高いレベルで持ち合わせている。マルティン・オラの超スピード2トップも面白そう。



Didier DESCHAMPS

デディエ・デシャン



Dejan SAVICEVIC

デヤン・サヴィチェヴィッチ

ユーゴスラビアが生んだ世界最高峰のファンタジスタ。95-96シーズンは「アスーリの至宝」ハッショ「怪人」ウェアとともにミランをスクデットに導いた。



George WEAH

ジョージ・ウェア

ヨーロッパ以外の国の出身で初めてバロンドールを受賞した選手。類稀な身体能力を武器に、トリプルで敵のディフェンスを切り裂いていく。

94-95シーズンにデル・ピエロやベルツツィ、フェララとともにスクデットを獲得。豊富な運動量と高度な戦術理解能力で中盤の底からチームを支えた。

SOCRATES ソクラテス

80年代のブラジル代表でジーコ、ファルカン、セレーンと黄金の中盤(クワトロ・オーメン)の一角を構成した。愛称はドートル(医者)。

Laurent BLANC ローラン・ブラン

フランス代表でも活躍した長身のセンターバック。ディフェンスだけでなく得点能力にも優れ、インテルの前のマルセイユでは11得点を記録した。

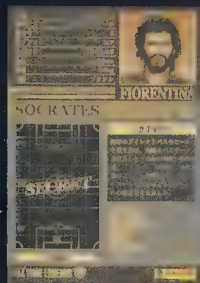


Pier Luigi CASIRAGHI ピエル・ルイジ・カジラギ

フィジカルの強さが売りのセンターフォワード。強引にシュートに持ち込む突破だけでなく、周囲を活かすポストプレイも得意。



ZICO ジーコ

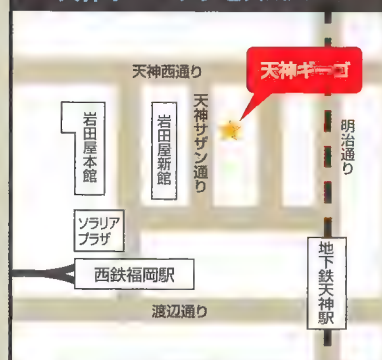


解説文や過去のデータなどを元にポジションを決めよう。

カードの配置は ??どうなってる??

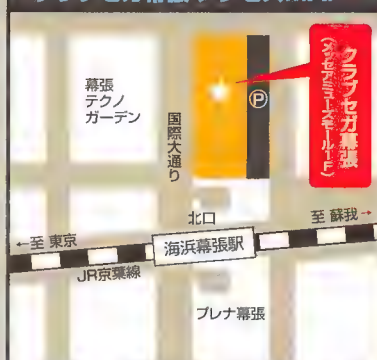
2002-2003から排出され始めたレジェンドのカードには、選手の得意なポジションがマークされていない。今回紹介するALEのカードは得意なポジションだけでなく、選手の能力値も記載されていないのだ。過去の試合などを見て、その選手がどんなタイプだったのかを調べてからチームに組み込むといいだろう。

天神ギョー アクセスMAP



天神GIGO
住所: 福岡県福岡市中央区天神2-7-6
TEL: 092-724-5971
アクセス: 地下鉄「天神」駅より徒歩3分

クラブセガ幕張 アクセスMAP



クラブセガ幕張
住所: 千葉県千葉市美浜区ひび野1-8 メッセアミューズモール1F
TEL: 043-273-5261
アクセス: JR京葉線「海浜幕張」駅から徒歩1分

WCCFトレーディングカード 告知!!

6月はお休みをいただいた「WCCFトレーディングツアー」が再開! オークション形式のトレードでは、今月号で紹介している「オールタイムレジェンド」が飛び出すかも!? 新カードをいち早くゲットしたい人は、ぜひ参加してみてください。右のチケット、もしくは7月2日発売の週刊ファミ通7月16日号付属のチケットを切り取って持参してくれた人には、いいことが! (チケットが無くてでも参加できます)

ARCADE 8月号
クラブセガ幕張
トレーディングカード
チケット

ARCADE 8月号
天神ギョー
トレーディングカード
チケット

開催場所: クラブセガ幕張、天神ギョー
開催日時: クラブセガ幕張→7月10日(土) PM3:00
天神ギョー→7月25日(日) PM2:00
内容: オークション形式のトレーディング会
参加費: 無料
参加資格: WCCF選手カードをお持ちの方

戦闘開始!惑星Ziへの旅立ちのとき!



ライトニングサイクス

圧倒的な機動力を誇るチーター型ゾイド。そのスピードは、本作に登場するゾイドの中でトップレベルを誇る。



レバゼロ

近接戦闘を得意とするライガーゼロを、射撃戦に対応させた武装形態。多数の射撃兵器を全身に装着している。



レイエーガー

2基の大型イオンブスターを装着し、ライガーゼロの機動力を極限まで高めた超高速戦闘形態。



機体 乗り換え

乗り換えの 条件とは?

- 「ゾイドインフィニティ」のキモの一つである「機体乗り換え」。特定の条件を満たすことによって、新たなゾイドに乗り換えることができる。今回は、その気になる乗り換えの条件を紹介しよう。
- 1 乗り換えアイテムの入手
 - 2 階級が一定以上であること
 - 3 乗り換え対象の条件の三つ。

①の乗り換えアイテムとは、

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

ついに稼働が開始した「ゾイドインフィニティ」。今回は本作のキモとなる「機体乗り換え」「ゾイドベース」ほか、盛りだくさんの内容でお届け!

ゾイドインフィニティ
■メーカー:タイトー
■ジャンル:対戦アクション
■操作方法:レバー×2+ボタン×4
■発売日:2004年6月(稼働中)
■使用基板:SYSTEM246

Text:三茶ゾイダース

その名の通り乗り換えのために必要なアイテム。乗り換え対象となる機体に勝利したときに入手できることがある。乗り換えアイテムは、対象機体のパーツの一部であることが多い。

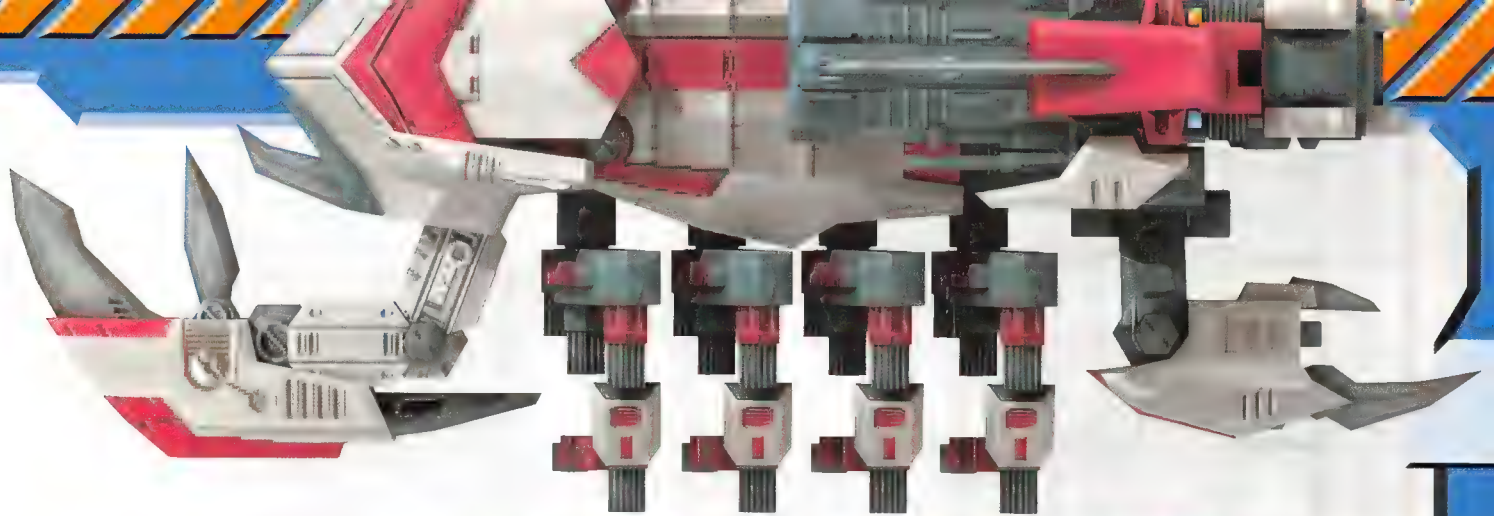
②の階級は、プレイを進めてBPPを入手することで上がっていく。機体ごとに必要な階級が決まられており、規定の階級以上でないと乗り換えを行なうことはできない。

③は、入手した乗り換えアイテムで乗り換えられるゾイドに現在乗っているかどうか。ゾイドには「系統」があり、基本的には同系統の機体にしか乗り換えることができない。これら三つの条件を満たした状態でカードの更新を行なうと、更新時に乗り換えが可能となる。乗り換えを行なうと、乗り換えアイテムはなくなるが、装備品やアイテムはそのまま残るので安心しよう。

名 称	解 説
CAS「シュナイダー」	自分の階級が准尉以上のときに、ライガーゼロ・ブレードライガーから、LZシュナイダーへと乗り換えることができる。
ライガーブレード	自分の階級が准尉以上のときに、シールドライガー・LZシュナイダーから、ブレードライガーへと乗り換えることができる。
スコープ	自分の階級が准尉以上のときに、コマンドウルフからケーンヒウルフへと乗り換えることができる。
プロイツェン徽章	自分の階級が准尉以上のときに、アイアンコング・ディバイソンからアイアンコングPKへと乗り換えることができる。

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(切り換え後右トリガー):RW2
スロット5(切り換え後左トリガー):LW2
*RW、LWは一種別し、対戦中のみ使用可能。対戦中のみ使用可能。



BOSS

デススティンガーZS

究極の狂気が産んだゾイド

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的確にリミッターをかけ、最強&操作性を両立させた機体である。

MECHANICAL DATA

所属：(勢力には属さないザルカ博士が調整したため、所属は無い)

機体タイプ：海ザソリ型	全長：不明
全高：不明	重量：不明
最高速度：不明	



ストーリーモード最初のボスは、ザルカの操る「デススティンガーZS」。圧倒的な破壊力を秘めたこの狂気のゾイドに、立ち向かう術はあるのだろうか!?



第1章ボス
出現!

V.S. デススティンガーZS
ワンポイントアドバイス

デススティンガーZS
を撃破せよ!



ストーリーモード最初のボスは、ザルカの操る「デススティンガーZS」。圧倒的な破壊力を秘めたこの狂気のゾイドに、立ち向かう術はあるのだろうか!?



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的確にリミッターをかけ、最強&操作性を両立させた機体である。

はみ出し
Zoids

デススティンガーはどれだけ攻撃を当ててもダウンしないので、ライガーゼロなどの近接が強力な機体の場合は、近接攻撃を連続で当てて倒してしまってもよい。その場合、デススティンガーの近接を食らわないように、横か後ろから攻撃しよう。なお、デススティンガーの近接は判定が2回出るため、ガードするときは確実に両方防ぐまでガードを解かないように注意。

全8ステージを駆け巡れ！

対戦ステージ紹介

「ソイドインフィニティ」は、全部で八つのステージを舞台に対戦が繰り広げられる。それぞれのステージの特徴を理解して、戦闘を有利にすすめられるようにしよう。



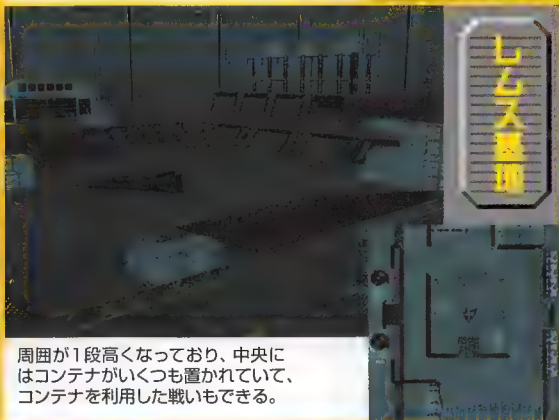
障害物の無い非常に広いステージ。障害物は無いが、ステージ端に段差があるので注意が必要。



障害物が一つも無い開けたステージ。広さもあまり無いため、遠距離戦を行ないにくい。



ステージ四隅に階段上の段差がある。また、中央の段差にも小さな障害物がある。



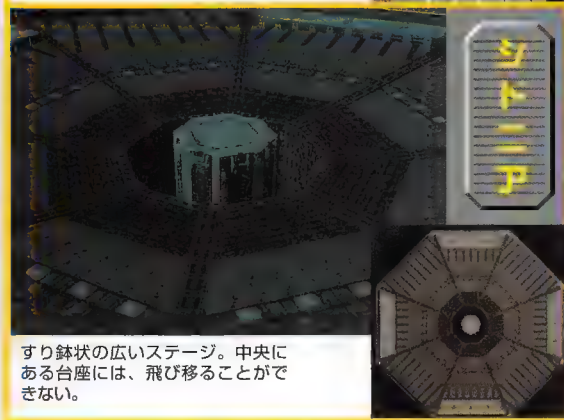
周囲が1段高くなっており、中央にはコンテナがいくつも置かれていて、コンテナを利用した戦いもできる。



廃虚となった建物や、瓦礫が散乱したステージ。ダッシュが引っ掛からないよう注意しよう。



障害物の配置などは、レムス基地と全く同じ。違いは、対戦時のスタート位置のみだ。



すり鉢状の広いステージ。中央にある台座には、飛び移ることができない。



建物の入り組んだ都市部で戦う。逃げられた際に、追うのが非常に困難なステージだ。

さまざまなサービスを利用できる「ソイドベース」。利用には月額300円かかるが、本作を遊び尽くすならば、かならず登録しよう。

ソイドベース利用の流れは
下図の通り。過去の記事で紹介したカスタマイズペンダー（以下「ペンダー」と同様の項目もあるが、ソイドベースのみで行なえることも用意されている。今回は、それらを中心に解説しよう）。

て、「入隊」で自分かほかの人が作成したチームに入隊する。同じ所属国家のチームにしが入隊できないので気を付けよう。なお、チーム入隊以降に「プレイ後」に通常のB.P.のほかに「チームB.P.」が加算され同じチームに入隊しているチームのB.P.合計により、チームランキングが変動する。

●対戦ステ이지の指定

●対戦ステージの指定

●カレンダー

ベンダーやファームのショップで購入できるアイテムの販売予定が確認できる。自分のゾイドが装備できるパーツがいつ販売されるか、こまめにチェックしておこう。

●チーム編成・入隊

チーム編成では、自由にチームを作成したり、チームエントレムを登録できる。そし



ゾイドベース

ゾイドベースで扱えるデータは、NESYS内に保存されているもの。ベンダーでも当然同じデータを利用する。



カスタマイズ ベンダー



戦法に差が出るので、得意なスプレーミ
が出る確率を上げておきたい。

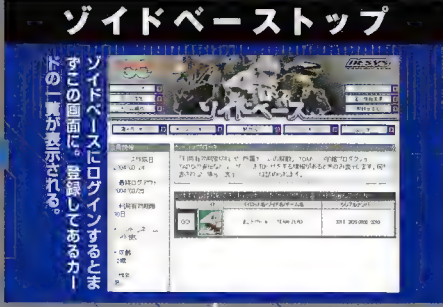
アカウント取得

サイトへアクセス利用の流れ

ファームトップ



ゾイドベーストップ



カード登録

チーム入隊

コレクション

カスタマイズ

ランキング

カレンダー

アイテム送信

対戦マップ指定

プレイヤー

チーム編成

戰況報告

※画面写真はすべて開発中のものです。

ゲーマー&
ソイダー
荷電粒子
インプレッション

[illegible]

ライガーゼロ高速形態

CAS(チェンジング・アーモア・システム)を搭載したライガーゼロ(以下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実装によるもの。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。

CP-20

LZイエーガー



MECHANICAL DATA

所 属：ヘリック共和国機動特殊工作部超高速戦闘隊
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

ライガーゼロ砲撃戦形態

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。

CP-21

LZパンツァー



MECHANICAL DATA

所 属：ヘリック共和国機動特殊工作部超高速戦闘隊
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

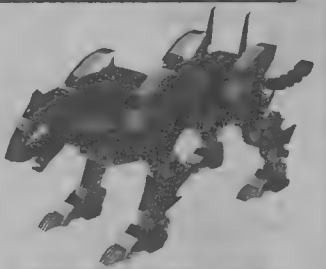
黒い稲妻

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という脅威のスピードを得ることに成功した。

EZ-035

ライトニングサイクス



MECHANICAL DATA

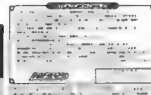
所 属：ガイロス帝国機動特殊工作部超高速戦闘隊
タイプ：チーター型
全 長：18.4メートル
全 高：8.8メートル
重 量：65.0トン
最高速度：325km/h

ゾイドインフィニティ 全国始動キャンペーン開催!!

2004年7月1日～

9月30日23時59分まで!

「ゾイドインフィニティ」の正式稼動を記念して、大規模なキャンペーンが開催される。キャンペーンの内容は「ゾイドインフィニティ」のライセンスカードを購入すると、さまざまなゾイド賞品が当たるというもの! ここでしか手に入らない「キャンペーンオリジナルゾイドモデルキット」はゾイドファンならずとも欲しくなる一品! 早めにライセンスカードを買って、君もエントリーせよ!



応募方法

1. 設置のカードベ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賞はその場で抽選させていただきます。当選者の方は、個人情報入力フォームへ進み、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。

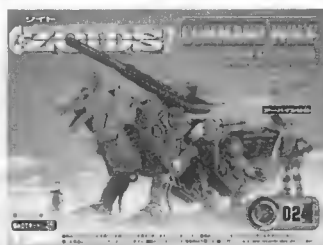
賞品

三つのコースから選べる!

賞品は3つのコースに分かれており、応募時に指定ができるようになっている。まず特別賞は、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CS」を毎月100名様に、A賞はゾイドモデルキット各種を毎月200名様に、B賞はキャンペーンオリジナルライセンスカードが毎月1000名様に当たるのだ。これは確率高し! 応募するしか!!



ゾイドキット プレゼント!



コマンドウルフ
(2タイプ)を
各1名様に!

なんとトミーさまから、コマンドウルフを二種類もご提供いただいたぞ! 欲しい人は、今すぐ68ページのプレゼントページを読み、アンケートを応募するのだ!

続・基本プレイングガイド

今回は、前回紹介した基本を軽くおさらいしつつ、基本操作に慣れた人が陥りやすい状況の回避方法を解説する。しつかり身に付けて、初心者からの脱出を図ろう。

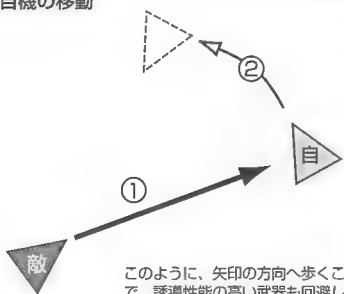
動き方のコツ

まずは移動

移動は基本的にダッシュを使用する。これは、相手を素早くロックする手段であるHBが、ダッシュ中にしか出せないためだ。まずはHBを確実に出せるようにしよう。ダッシュを多用しているとENゲージ切れになることもしばしば。これを防ぐ方法として、ダッシュ中にジャンプやステップを行なうといい。

図1

- ①敵の攻撃
- ②自機の移動



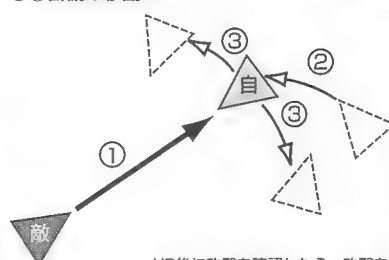
このように、矢印の方向へ歩くことで、誘導性能の高い武器も回避しやすくなる。危険と思ったらダッシュも併用しよう。

回避のポイント

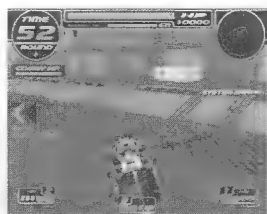
主に回避に使うのはダッシュとステップ。横からの攻撃にはダッシュ、正面・背後からの攻撃にはステップが有効。リーダーで相手の位置を確認して使い分けよう。しかし、回避にダッシュを多用すると、すぐエネルギー切れになる。そこで、相手との距離が離れているときは、側面からの攻撃には歩行で対

図2

- ①敵の攻撃
- ②③自機の移動



HB後に攻撃を確認したら、攻撃を行わずステップで回避。慣れてくればステップ中に攻撃を行ない、反撃を試みよう。

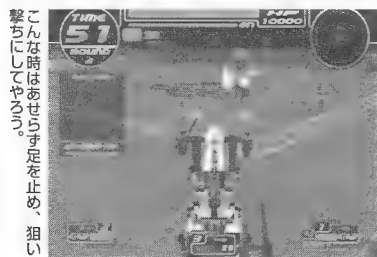


システムダウンはかなり危険。ENゲージの残量は常にチェック！

攻撃のコツ

攻撃の基礎

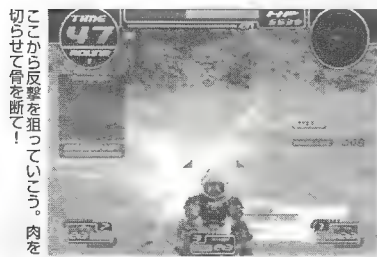
攻撃は、HBから行なうのが基本。これは、前述の通り、相手を即ロックする手段がHBしか無いためである。しかし、移動し続けることの多い本作では、相手のスキを狙いにくく、攻撃が当たりづらく感じることも多い。こういう場合は、思い切って足を止め、旋回で相手を正面に捉え、相手がHBを使った瞬間に攻撃→即ダッシュ、とや



こんな時はあせらず足を止め、狙い撃ちしてやろう。

近接戦闘編

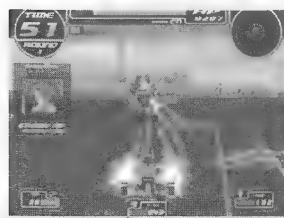
威力の高い近接攻撃を当てたいんだけど、どうもうまく当たらない、という場合、近接戦闘の間合いに入った瞬間にHBで相手を捕捉し、そのままレバーを倒したままガードをしてみよう。近接攻撃の間合いでは自分も相手も射撃ができないので、相手の近接攻撃の暴発を誘いやすい。うまく正面からガードできれば反撃のチャンス！近接攻撃と投げで二択を迫れるぞ。



ここから反撃を狙っていい。肉を切らせて骨を断て！

CPU攻略

CPU戦では、相手の攻撃を確実に回避してから反撃するのが、最も効率がよい。離れた位置でこまめにHBを行ない、様子を見ながら移動する。そうすると相手はこちらのダッシュ中にHBから攻撃してくるので、それを回避してから反撃を入れていくようにしよう。近距離戦は意外と危険。かなりいいタイミングで投げを狙ってきたりするので、できれば射撃メインで戦いたいところ。ただし、CPUは、ガードをすることがほとんど無いので、ライガーゼ口やゴジラスといった近接性能の優秀な機体ならば、積極的に近接戦闘を狙うのも悪くないぞ。



いわゆる「後出し」の射撃が有効。確実に反撃しよう。



射撃の補足：上記の方法以外にも、例えばミサイルなどの出始めから出終わりまでの時間が長い武器をダッシュ中に撃っておき、その後HBで相手をロックした後半部分で狙うのも効果的。ダメージは期待できないが、この方法ならばステップでHBをキャンセルできるためリスクが少なく、けん制手段として優秀。前述の回避テクニックの間に混ぜてみるのもいいぞ。

クラッシュ攻略
コイツを倒せ!!

セイバータイガー

バランスの取れた性能をもつセイバータイガー。まずは射撃を回避することだ。

基本作戦の要諦

セイバータイガーは、その機体の特徴として、回避能力が非常に高い。そのため、射撃を回避することが、まず第一の戦術となる。

サイルなどの武装でSTを動かす。自分はロックしつつ相手にロックされない状況を作り出す。回避能力が高いので、射撃を回避することが、まず第一の戦術となる。

からの射撃でダメージ奪う。回避能力が高いので、射撃を回避することが、まず第一の戦術となる。

近接戦での戦い方

場合、まずは攻撃をガードする。回避能力が高いので、射撃を回避することが、まず第一の戦術となる。

その要となる近接攻撃だが、性能は前回紹介したものから若干変更が加えられ、近接口ツクの間合いが距離・幅ともに広がった。この変更により、近接戦闘に持ち込みやすくなった。発生速度が全機体中トップクラスの左近接と、踏み込み距離と攻撃判定の広い右近接、そして威力の大きい投げをうまく使い分ければ、かなり有利に立ち回れるぞ。

近接を中心に戦うにあたり、まず最初に行ないたいのは、LWの「ストライクレーザークロー」を外すこと。「数少ない武装なのに外してしまうの!？」と思うかもしれないが、発動までに時間がかかり、モーション中スキだらけのこの攻撃、近接攻撃力アップは魅力だが、リスクを考えると外しておいた方が無難だろう。

つ近付いていく戦法をとろう。本作は前方にしかダッシュできないため、近付いてきた相手から距離を離すには、相手に対し横に逃げるか通り過ぎようとした場合は近接で迎撃、横に逃げようとした場合は、攻撃は飛んでこないでダッシュで追い掛けて間合いを詰められる。

近接距離まで迫れば、あとは一気に勝負を仕掛けるだけだ。近接でダウンを奪った後は、ダッシュで密着しLWで追い撃ちすれば、連続でヒットさせられ大きなダメージを奪えるぞ。

STの背後に移動できれば、射撃を回避することが、まず第一の戦術となる。

シールドライガーなど、STと同じく中距離戦をメインとする。回避能力が高いので、射撃を回避することが、まず第一の戦術となる。

シールドの真正面を横切り、回避能力が高いので、射撃を回避することが、まず第一の戦術となる。

この距離ですべてに近接攻撃の間合い。相手の近接攻撃範囲外から、一気に飛び掛かることができる。

手っ取り早く武装を入手! シールドの初期装備「対ゾイド3連装リニアード」を押し、これだけで、相手のカードを作成して、アイテムを送信するの一手だ。

相手とすれ違う直前からLWを連打! 発動範囲に入った瞬間に近接が発動する。

ライガーゼロ



基本作戦の要諦

基本作戦の要諦

ライガーゼロが初期段階で装備している射撃武器は、RWの「AZ208mm2連装シヨックカノン」のみ。弾速がそこそこ早く使い勝手は悪くないものの、この武器のみで射撃戦を繰り広げるのは非常に厳しい。そこで、近接戦闘を中心に戦術を組み立てていくことになる。

近接を中心に戦うにあたり、まず最初に行ないたいのは、LWの「ストライクレーザークロー」を外すこと。「数少ない武装なのに外してしまうの!？」と思うかもしれないが、発動までに時間がかかり、モーション中スキだらけのこの攻撃、近接攻撃力アップは魅力だが、リスクを考えると外しておいた方が無難だろう。

つ近付いていく戦法をとろう。本作は前方にしかダッシュできないため、近付いてきた相手から距離を離すには、相手に対し横に逃げるか通り過ぎようとした場合は近接で迎撃、横に逃げようとした場合は、攻撃は飛んでこないでダッシュで追い掛けて間合いを詰められる。

近接距離まで迫れば、あとは一気に勝負を仕掛けるだけだ。近接でダウンを奪った後は、ダッシュで密着しLWで追い撃ちすれば、連続でヒットさせられ大きなダメージを奪えるぞ。

ライガーゼロ補足: スロット3 (CW) に装着できる武装を入手できれば、射撃戦もかなりマシになる。そうなれば、ストライクレーザークローを装備し直してもいいだろう。射撃でダウンを奪い、即LWを入力すれば、相手が起き上がる前に発動が完了する。そのまま近接戦闘を仕掛ければ、通常時以上のプレッシャーをかけられるぞ。

レンジコナイダー

上位機体の特徴である強力な特殊攻撃。その使い方が勝負の分かれ目になるぞ。

基本性能

CAS「ジュナイダー」を入手することで、ライガーゼロから乗り換えられる本機体。機動力が高く、防御力も平均的なため、立ち回りの基本動作に関しては、かなり扱いやすいといえるだろう。

近接攻撃は、左右とも体中のブレードを展開して体当たりする多段ヒットの攻撃で、発生速度、攻撃範囲、攻撃後の隙の無さ、どれをとっても優秀。ダメージは少々低めだが、全弾ガードされればダウンを奪えるのが特徴だ。この高い機動力と格闘能力をどれだけ生かせるかがポイントになる機体だ。

初期武装

初期武装は、RWが「AZ 208mm三連ショックカノン」で、一度に三発の弾を撃つ扱いやすい実弾兵器。けん制時、反撃時ともに役立つ優秀な武器だ。

LWは光学兵器「ブレードスラッシュ」。発動するまでに時間がかかり、発動後に必ずスキができる。しかし、相手をロックして発動させると相手の方向へ角度を修正して発動する上、発生速度も非常に速いため意外と当てやすい。

近接攻撃

相手のHB直後を狙うのが効果的で、一回で相手の動きを見つづ先読みで発動したり、RWでHBを誘いあらはじめ発動しておく、という使い方が有効だぞ。

CWは「エネルギーシールド」で、シールドライガーの持つシールドと同じ物。HBのスキを狙われた際のダメージの軽減のほか、シールドを展開して体当たりをし、ダウンを奪って起き攻めを狙うという使い方もある。

格闘能力

近接戦闘能力が優秀なこの機体では、いかに接近戦に持ち込むかが重要となる。接近戦の能力が高く攻撃をヒットさせやすいものの、攻撃力はそれほど高くないので無理な接近は禁物だぞ。

首尾よく近接攻撃の間に合いに入ったら、思い切って攻撃を仕掛けよう。攻撃範囲が広いので、

基本性能

高威力の武装を追加し、機動力、近接能力も強化されたゴジユラスの上位機体。

ゴジユラス・ジ・オーガ

初期武装

オーガノイド・システムを入手することでゴジユラスから乗り換えられるゴジユラス・ジ・オーガ(以下ジ・オーガ)は、全ソイド中トップクラスの装甲を持つ。また、ダウンもしくいたため、多少の攻撃を受けても強引に攻めこんでいくことが可能だ。

RWは右腹部からレーザーを発射する「RZ20mmリニアレーザ」。威力は並だが弾速が早く、相手の硬直を狙いやすい攻撃だ。また、ENゲージ消費も少ないため、けん制用の攻撃としても優秀。相手との距離を詰めたい場合など、非常に役立つ武装だ。

ダメージ速度はゴジユラスより多少上がった程度だが、ダッシュ時のENゲージ消費は格段に減少しているため、長い距離をダッシュできる。ただし、HBはスキが大きいので多用は控えよう。

また、初期武装ではないがジ・オーガといえは両肩から発射するCWの「ロングレンジバスターキャノン」。しかし、威力は近接攻撃に比べると低いが、リロード時間が長く、弾速が遅いので、撃ち所が非常に難しい武装だ。

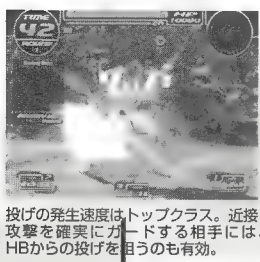
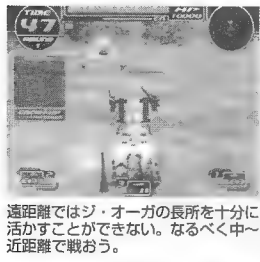
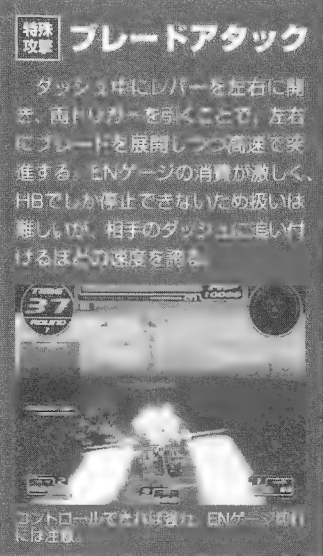
遠距離ではジ・オーガの長所を十分に活かすことができない。なるべく中〜近距離で戦おう。

威力絶大なCW。とはいえ、適当に撃つだけでは、ただの飾りだ。よく狙って確実に当てよう。

近接攻撃

戦い方は基本的にゴジユラスと変わりなく、近接間合いまで近づけることが重要になる。RWとLWを使い、相手をけん制しつつ近づき、近接攻撃に移る。このとき注意したいのは、止まっている相手に対し正面から近接を出さないことだ。ガードされてしまうと、確実に近接攻撃で反撃を食らってしまう。この場合は投げが有効になるので、投げと近接を使い分け、近接間合いでの主導権を握ろう。ただし、相手が正面からダッシュしてくるときや、自機の目の前を横切るようにダッシュしてくる場合には、積極的に近接を仕掛けていこう。

射撃戦になった場合、相手を正面に捉えて撃つことを心がけ、CWは確実に当たる場面以外に撃たないことだ。CWを温存すれば、相手は不意な攻撃ができなくなり、射撃戦で優位に立てるぞ。



ケーニッツワルフ

機動性重視の機体。攻撃力の低さをいかにスピードで補うかが鍵だ。

基本性能

スコープを入手することによって、コマンドワルフから乗り換えられるケーニッツワルフ。機動力は高いが、装甲が薄い上に近接攻撃の攻撃力も低めだ。そのため、まずはダメージを受けにくいように動くことが重要となる。

近接攻撃は、右がリーチ・発生速度ともに平均的で使い勝手がよく、左はリーチが長いものの発生が遅い。普段は右をメインに使っていい。投げは、ヒット後の状況が良好で、確実に追い撃ちができる。投げを決めた後は、追い撃ちを忘れないように。

初期武装

初期武装は、RWが「8連装ミサイルボット」。乗り換え前のコマンドワルフも同じ武器を装備していたが、コマンドワルフの物とはかなり性質が違ふ。弾の出始めから出終わるまでの間隔が狭く、弾速も速くなっている。そのため、連続ヒットさせられるが、そのぶん制用の武器としては使い辛い。

CWは「ロングレンジライフル」で、攻撃力、弾数ともに申し分無いが、思いのほかロード時間が長い。気軽に

撃っていると、肝心な時にロード中になってしまうことも。弾数に余裕があるからといって無駄撃ちは厳禁だ。

ちなみに、初期装備ではLWには何も付いていないが、コマンドワルフから乗り換えているため、売却していただければ「スモークデイスチャージ」を装備できる。ほかに付けられるものがないのであれば、せっかくだから装備しよう。

あせらずじっくり戦おう

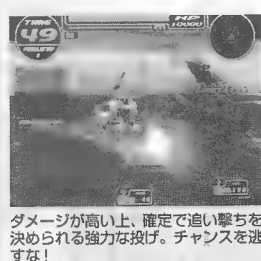
まずは中距離をキープし、たまにけん制でRWをばらまきつつ、相手のスキを射撃で狙うようにしていこう。しかし、初期装備だけでは攻撃力が低く、これだけで相手を倒すのは難しい。

そこで、あえて接近戦を挑むのも一つの手。接近戦ではステップやガードを使いつつ、スピードを生かして相手にまとわり付くように動こう。相

手のスキをうまく誘えたり、ガードを固め始めたらチャンスだ。本命の投げを狙おう。

しかし、接近戦を嫌がる相手に、無理に接近戦を挑んでもダメージを奪えない。そんなときは無理をせず回避に専念して、タイムオーバー勝ちを狙うことも必要だ。

ダウンを奪うことに成功したら、特殊攻撃をからめた起き攻めのチャンス。スコープをセッとし、相手の動きに合わせてRWを撃つといい。このとき、誘導性能アップの効果を使うと、距離を大きく離してもいいだろう。



ダメージが高い上、確定で追い撃ちを決められる強力な投げ。チャンスは逃すな!

特殊攻撃 スコープ装着

レバーを左右に開き、両トリガーを引くことで、スコープを装着し、射撃の誘導性能を少し高めることができる。しかし、装着中はENゲージを少しずつ消費し続ける。もう一度同じ操作をすることで、スコープを外すことができる。



武器の誘導性を上げる特殊攻撃。ミサイルと相性がいい。

バーサタフューラー

高い近接能力と、独特の機動性を生かした戦術を得意とする上位機体。

基本性能

バスタークローを入手することで、セイバタイガーから乗り換えられるバーサタフューラー(以下BF)。高いダッシュ性能を持つ反面、歩きの遅い、ダッシュからの行動が主体になる。その中で特に重要な行動がステップだ。距離、滞空時間が長く、着地時のスキが少ないため、相手の正面から素早く視界外へ移ることが可能。相手をかく乱するには最適な行動だ。

また、かく乱だけではなく、射撃を回避しつつ攻撃する場合、ステップ近接時にもその長所が有利に働く。攻撃力は申し分ないが、ENゲージ消費量の大きい攻撃ばかりなので、システムダウンを起こす危険性がある。そこで、ENゲージ消費の無い近接攻撃を軸に戦うことが重要となる。左右の近接ともに性能は同じなので、相手の立ち位置を見て使い分けよう。

まずはステップをからめたダッシュで攻撃を回避して、相手に無駄弾を撃たせよう。



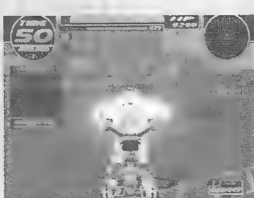
まずはステップをからめたダッシュで攻撃を回避して、相手に無駄弾を撃たせよう。

初期武装

RWは腹部に装備されている「AZ185mmビームキャノン」。弾速が速く威力の高いビームを発射するが、単発でロード時間が長く、けん制には向かない。無駄撃ちは極力控え、相手のスキを狙って確実に当てよう。

CWは口腔内から発射される荷電粒子砲を、背中に装備したバスタークローで拡散させて放つ「拡散荷電粒子砲」だ。BFの武装の中で最も高い攻撃力を誇るが、ENゲージ消費量が大きい、発生時間が長い、攻撃時のスキが非常に大きいという欠点を持つ。闇雲に撃つと射撃的になるだけなので、障害物を有効に利用し、壁に隠れて撃つなどして発射のタイミングを相手に悟らせないことが重要だ。

また、追い撃ちとして使っても威力が高いため、ダウンさせた相手を狙う使い方も悪くない。



ジェノザウラーの荷電粒子砲より、判定は広く隙も少ないのだが、やはり狙いどころが非常に難しい。

ステップ近接でかく乱

初期武装が二つしかなく、CWは発射前後のスキが非常に大きいため、RWだけで射撃戦をすることになる。だが、RWだけでは射撃時に優位に立つことが難しいため、ここは近接攻撃を軸に戦おう。

ダッシュやステップを使い、相手の視界外から間合いを詰め、近接を狙う。BFの近接戦における特徴として、発生は早い移動距離が短い、相手に届かない距離で近接が出してしまうことがある。そうならないためにも相手に十分近づいてから近接を出そう。

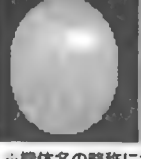
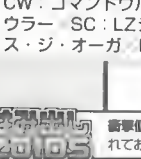
しかし、通常近接だけでは相手に読まれやすいため、ステップ近接に加え投げを織り交ぜよう。特にHBからのステップ近接は有効で、発生が早くスキが少ない。通常近接が届かない場合はこちらをメインに使おう。投げは判定が広く発生が早い。ガードを固める相手には積極的に狙っていく。



HBからのステップ近接で相手にまとわり付こう。かく乱戦法こそがBFの真骨頂だ。

ケーニッツワルフ補足: 意外と便利な特殊動作だが、ENゲージの消耗はかなり高い。ENゲージ補給のため、一度攻撃したらすぐ解除するように心掛けよう。
バーサタフューラー補足: 初期武装が二つしかないため、BFを使う前は必ずソイドベースでカスタマイズしておこう。オススス武装は「対ソイド3連弾撃破」。実弾のため、ENゲージ消費が無いからだ。

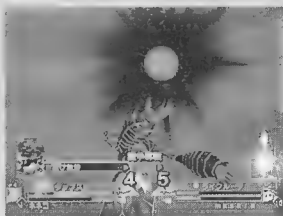
ZOIDS 武装パーツリスト

アイコン	名称	装備可能な機体 (スロット) ※名称	種別・キャパシティ	解説
	3連装 ミサイルポッド	CW (1) GJ (4) ST (2) RH (2) GS (5) BR (2) KW (1) GO (4) GB (1) DB (2) BF (1)	小ミサイル (実弾) × 3	多数のゾイドが装備可能な汎用性の高い武装。一度に16発弾を撃つ上、誘導性が高いためヒットしやすい。とりあえず付けておけば、安定した戦いができるぞ。なお、装備する機体ごとに射出間隔、弾速に違いが出る。
	ロングレンジ ライフル	CW (3) BR (1) LZ (3) ST (3) KW (3)	長射程 (実弾) × 4	弾数は30発と少なめだが、リロード時間が長めなので、弾切れを気にせず使っていける。単発だが弾速が早く、また比較的入手しやすい武装なので、ほかに付けるものが無ければ付けておいて損はない。
	ビームランチャー	RH (1) RH (2,3) PK (1)	レーザー (実弾) × 4	弾速の速い光学兵器で、威力は高いものの、ENゲージの消費が激しい。ほかの武装が光学兵器ならば、オーバーヒートに注意して使おう。なお、レッドホーンはスロット2と3のどちらにでも装備できる。
	近接機動兵器 機関銃	RH (4) GS (4) LS (1) GB (2)	近接 (実弾) × 2	硫酸ということで、一応実弾らしい弾を撃つ武装。弾速は遅く、リロード時間も長めで、ENシールドを貫通する性質を持つ。弾が小さいため見えづらく、ほかの武装と同時に使う事でヒットしやすい。
	50mm対ゾイド 2連装ビーム砲	GW (3) LZ (3) ST (3)	中距離 (実弾) × 2	ENゲージの消費が少ない代わりに衝撃値の低い光学兵器。リロード時間が長いので、けん制武器としては使いにくい。しかし、弾速が速いレーザーを2連射するため、相手の硬直を狙うのに適している。
	ストライクレーザー クロー10	LZ (2)	特種 (実弾) × 1	ライガーゼロの初期装備で、近接攻撃力を1.5倍にする「ストライクレーザークロー5」の上位版。効果時間が倍の10秒になったもの。発動にかかる時間、発動時のENゲージ消費量に違いは無い。
	プロテクト アーマー	攻撃力 (オプション)	アーマー × 10	受けるダメージ、衝撃値を5%軽減するオプションパーツ。プロテクトアーマーの上位版と考えてよい。ほかにオプションパーツを装着していないなら、迷わず装着しておこう。
	EXジェネレータ	攻撃力 (オプション)	ジェネレーター × 10	ENゲージの最大値を1000増加させるオプションパーツ。光学兵器を多数装備したい場合、機動力を生かした戦闘を行いたい場合ともに役立つパーツだ。
	リカラー チェンジャー		アイテム	機体のカラーを変更できるアイテム。機体ごとに用意されたカラーリングの中からランダムで変更される。一度使用すると無くなってしまう。
	オーバーボール		アイテム	20BPで売却できる得点アイテム。持っていてもアイテム欄の肥やしになるだけなので、すぐ売ってしまっても問題無い。

※機体名の略称について

CW：コマンドウルフ SR：シールドライガー GJ：ゴジュラス LZ：ライガーゼロ IK：アイアンコング ST：セイバータイガー RH：レッドホーン GS：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 BR：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：ディバイソン BF：バーサークフェュラー

VER.1.21における変更点



経験値を取得しづかったアタッカーも、侵略戦闘の成立で経験値がカウントされる。

一部の店舗にて稼働している『VER.1.21』は、稼働を間近に控えた『VER.1.30』の仕様を実装したバージョン。システム面での大きな変更は無いようだが、侵略戦闘の成立時にカード経験値がカウントされるのはうれしい変更点といえる。今から『VER.1.30』に備え、以下を頭に入れておくといいかも。

主な変更点

- 侵略戦闘でカード経験値の取得が可能に
- 【クワガドス】がVER1.10と同じ仕様に
- 戦闘シーンでの即死効果表示が細分化
- 特性使用時のタイムコストが調整された



新たな召喚
SUMMON THE NEW MONSTERS

VER.1.20

© Hitmaker / SEGA, 2003,2004

『アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴』の登場を控え、現時点での新コンセプトデッキを解説! 好評だった魔導キャンペーン2の開催に続いて、新たな展開を見せ始めた最新情報の詳細は……次号を待て!!

アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たな召喚

- メーカー: ヒットメーカー/セガ
- ジャンル: ボードゲーム
- 操作方法: タッチパネル+トレーディングカード
- 発売日: 稼働中(2004年4月21日発売)
- 使用基盤: TRIFORCE

IMPRESSION

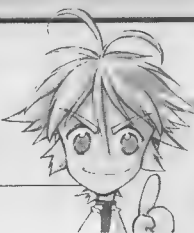
このゲームは、プレイヤーが自分のデッキを構築し、相手のデッキと対戦する。プレイヤーは自分のデッキを構築し、相手のデッキと対戦する。プレイヤーは自分のデッキを構築し、相手のデッキと対戦する。

VER.1.20ならではのデッキを詳しく解説!

新たなコンセプトデッキの傾向

～ New Concept Deck in Ver. 1.20 ～

Text: 伊勢猫& C・LAN



そろそろ手持ちの新規カードも増えたんじゃないかな? 流行のデッキタイプを組んで遊んでみると、今まで見えなかった戦略なんかが見えてきて、かなり面白いぞ!

【スタップスボーク】デッキ サンプル

●モンスターカード(27枚)

・黄属性(8枚)

- 【ゴースト】×2
- 【プラテウム】×1
- 【AI】×1
- 【女神】×3
- 【フィティニー】×1
- 【カード名】

・青属性(11枚)

- 【マーメイド】×1
- 【ディープシーカー】×3
- 【ケルビー】×3
- 【トットー】×1
- 【ジグラ】×1
- 【シーラドン】×1
- 【ヤドカリン】×1

・赤属性(4枚)

- 【フェレット】×1
- 【ケンタウルスヘル】×1
- 【スタップスボーク】×2

・緑属性(4枚)

- 【ハコリス】×1

【オロチ】×2

【カミラ】×1

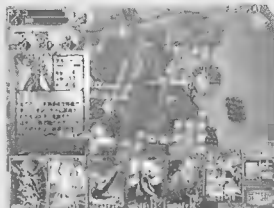
●魔法カード(2枚)

【守護の光】×1

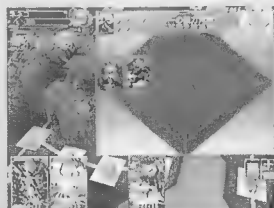
【転生の宴】×1

●戦闘支援カード(1枚)

【刹那の見切り】×1



邪神族と精霊族の中でも、移動に優れたモンスターを多く入れるのが基本だ。



避け無効を持った強力なアタッカーだが……、手札に引けなければ意味無し。

ブレイングの基本

パワーカード主体のエサモンスターで移動力が確保できていれば、ホルダーから鍵を奪ってほくらを目指すシンプルなブレイングで、特に問題は無いだろう。

むしろ、コンセプトのコアでもあるアタッカーの【スタップスボーク】を、いかに引くかが重要な課題となってくる。【ディープシーカー】での引き上げを考慮した場合、赤属性に余計なカードを組み込まないのは基本中の基本だ。

便利な【転生の宴】では、ピンポイントの対策カードや二択用の戦闘支援カードを引き上げていこう。

邪神族&精霊族シナジーを活かす!

スタップデッキ

『スタップスボーク』をメインに、並みいる強カードで最速を目指す万全型デッキ!

デッキコンセプト

新たな種族シナジーを司る強力アタッカー【スタップスボーク】を組み込んだ、バランス型のデッキ。移動面をサポートする餌カードが豊富。そのため、移動事故が少ない。補助要素はプレイヤーの好みを調整して使うのがポイント。

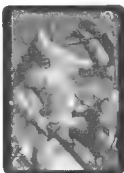
サイドボードと差し替えカード



【ライフルーツ】

サンプルデッキは、戦闘面を重視した先制モンスターを補助要素に組み込んでみたが、移動面の充実を取るなら【ライフルーツ】や【天女の羽衣】がオススメとなる。耐久値の壁を破る手段として、【ボイズンスバイク】などをレギュラーに組み込むのも悪くない選択だ。

デッキの傾向と対策



【目くらまし】

汎用性に優れた避けを無効化されるのは厳しいが、支援の強化パラメータは攻撃値or耐久値のいずれかのみ。普段の戦闘でも使い勝手のいい【目くらまし】や先制支援が効果的。移動を無属性と無条件移動、テレポートに頼る傾向が強く【メイジパラサイト】にも弱い。

スタップデッキのキーカード



【ジグラ】

【スタップスボーク】は当然として、【ゴースト】に【ケルビー】、【女神】といった移動力に優れたエサモンスターは必須。これに加えて、ホルダー時限定となる【ジグラ】は押さえておきたいカード。避け無効の回避手段となる先制支援も、忘れずに入れておこう。



あのキャンペーンが帰ってきた!

魔導ジャーナル

今月も耳寄りな情報から、
入手困難なレアアイテムまで
を一気に放出! アイデア&
デザイン募集の結果発表は
……134ページにて!!



トレーディング&ファンイ
ベントツア「魔導の世界へよう
こそ」だけでしか手に入らない、
特製しおりの読者プレゼント
も、残すところあと2回!
今号は、田口氏の描き下ろ
しイラストを4分割した右か
ら2番目の特製しおりを10名
にプレゼント! 絵柄は実力&
人気ともに高い「バルキーク
ララ」やEXカードで入手困
難な「ワルキューレレロ」に加
えて、同氏お気に入りの「ジャ
ンフィー」も参戦?

チーフデザイナー・田口氏
入魂の大判イラストを使用
した、イベント限定配布の
特製しおり。各千枚だけの
超レアアイテムなので、こ
れを逃すと二度と手に入
らない(かもしれない)ぞ!!

しおりプレゼント第二弾!

詳しい応募方法については、
68ページの読者プレゼント
コーナーを参照のこと。ファ
ン垂涎のレアアイテムをゲッ
トする貴重なチャンスだぞ。
皆さんのご応募をお待ちして
おります!

■応募先
〒151-0005
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-29-11
ナカニシビル9F
アヴァロンの鍵!魔術向上キャンペーン2!事務局
■キャンペーン情報
<http://www.A-KEY.JP/>
または <http://am.sega.jp/>
■問い合わせ先
Majyu2@soj.sega.co.jp



「ストライク」&同等の特殊能力を持ち、移動マ
ス数が攻撃値に上乗せされる「サリマンダーMX」

あの魔術向上キャンペーン
が、新たなEXカードと共に
帰ってきた! キャンペー
期間中の6/14〜7/9に
ピロー袋を5枚二口で送ると、
抽選で一萬五千名に新EX
カードをプレゼント!

応募方法は封筒に申し込
み、数×5枚のピロー袋と、郵便
番号・住所・氏名・年齢・応募
口数を明記した紙を同封の上、
左記宛先まで送ればOK!
まだ十分間に合うので、こ
のチャンスを逃すな!

ピロー袋を送ってEXカードを当てよう!

EVENT

トレードイベント

魔導の世界へようこそ

イベントリポート&次回予告

島か
の遠征
組も
駆け
着い
た。恒
例の
「一
気
コ
ー
ル」
から
イ
ベ
ン
ト
開
始!

二度目となる福岡・天神ギョーゴでのイベント会場には、前回を上
回る大勢のファンが集結! 既にイベントの名物コーナー
となった「うるおほ絵」対決では、おなじみ田口(遅刻)チーフをう
ならせる力作が目白押し! そんな力作群に負けじと画伯から飛
び出した珍霊(?)第二弾
「ジャンクアラ」の登場
に、詰めかけたファンも
大いに盛り上がった。恒
例の「ネタトレード」では、
激レアなロケカードと
交換された大量のVR &
SRカードを……来場者
に大・放・出!

エキスパンションの発
売後とあって、第二部の
デッキ診断も満員御礼。
首都圏に比べてハンドコ
スト付きカード類は少な
く、汎用性を持つ戦闘支
援が目立っていた模様。

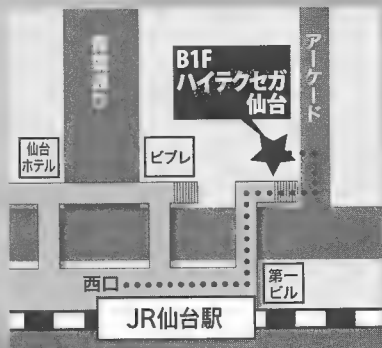
飛行機に乗り
遅れそうだった、
真左(実話)と、右・
澤ディレクターの迷
コンビ(?)による
爆笑トークが炸裂!!

あんぱんならぬ、自家製
の「アンチュぱん」も出
現……お味の方は?

うるおほ絵対決では、
イベント史上最年少の
チビッコが参戦!

次回は仙台で開催だぞ!

次回、魔導の世界へようこそは、7月11日(日)14時からハイテク
セガ仙台にて行なわれるぞ。注意してほしいのは、今回はお店のキャ
パの関係で、イベント参加人数が先着100名なこと。あらかじめ、お
店に問い合わせしてほしい。ヨロシク!



住 所
宮城県仙台市青葉区中央
1-3-38AKビルB1F
電 話
022-267-1834

営業時間
9:30~24:00

例によって、今月号の
アルカディアを持参す
ると、何かいいことが
あるかも。

Text: キャサ夫 イラスト: 閃屋

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

インプレッション

[illegible]

OutRun²

OFFICIALS

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



前編

**ドライブゲームが
うまくなるコツ
教えます!**

一人でタイムアタックしても、みんなでワイワイ対戦しても面白いのがドライブゲーム。単純明快なルールでストレスを発散でき、うまく走ればカッコイイ。そんな憧れの的になる方法を教えちゃいます！

ドラライブゲームがうまいプレイヤーのことを、「アイツツ」はセックスがあるから「一言で評価することは簡単だ。しかし、そのセックスやらは、単にドラライブゲームをうまくプレイできる「コツ」を知っているだけのことだったりする場合が多い。本編は、そんな「コツ」を一人でも多くの初心者プレイヤーたちにつかんでもらうためのコーナーだ。

まず最初に、どんなにドラライブゲームがうまいといえども、必ずしもすべてのドラライブゲームがうまいとは限らないということ覚えておいてもらいたい。本作のようにドリフトをガンガン使い、最高速からほぼ落ちないようなゲーム然としたドラライブゲームがうまいプレイヤーも居れば、実車の動きに限り無く近いリアルシミュレータータイプのドラライブゲームがうまいプレイヤーも居る(筆者はどちらかというところのタイ

ブ。どれか一つドライブゲームを極めてみようと思うなら、自分に合ったドライブゲームを探すことから始めてみてもいいかも知れない。

自分の気に入ったゲームを見付いたら、当たった前のごとくだがひとまずブレイシてみるそして、何回かブレイシしていくうちに、どんな人でも壁にぶつかるとはすだ。ここでうまくなるコツをつかんでいる人は、自分の力だけで解決しようとはせず、自分よりうまい人のブレイシも参考にしようとする。ここが実は重要。本誌の攻略記事を読む人は、向上心のある人がほとんどと思うが、本誌を読むだけでなくうまいブレイシが居るゲームセンターまで直接足を運ぶことをオススメしたい。きつと、何らかの収穫があるはずだ。そのほか、インターネットで公開されているムービーを参考にするなど、積極的に情報収集を行なってみよう。

コースの先を見ていれば、道路標識も目に入るので、クラッシュしてしまいう確率はグンと下がるはずだ。



- 自分に合ったドライブゲームを見付けよう!
- うまい人のプレイを参考にせよ!
- 車を見るのではなく、コースの先を見よ!
- 車の操作は自分のやりやすい方法で!

次に、ゲームをプレイしているときに画面のどこを見ればいいのか、という疑問に答えていきたいと思う。しかしこれはあくまでも筆者なりのコツであった、個人差があるかもしれないということを了承しておいてもらいたい。

まだコースレイアウトすら覚えていない場合、初心者の方多くは自分が操作している車を見ていると思う。ところがこれは大きな間違い。ドライブレゲームでは、まずコースをしっかり覚えることが先決であるため、最初はコースの先を見て、早めにコーナーに備えることが大切だ。コースを覚えてきたら、コーナリングを少しずつ追求していくために、そこで初めて自分の車を見るようにしよう。

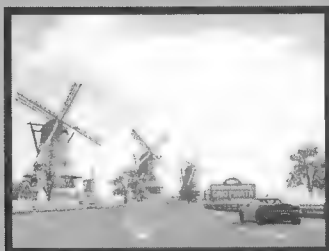
自分が操作している車を見てはいけない、という極端な説もある。ドライブレゲームに近い感覚のバイクゲームや飛行機ゲームがうまい人は、ドライブレゲームもうまいことが

多いのだが、いずれのゲームもプレイするときは自分の垂り物をおまわり見ていない場合が多い。当然垂り物を見て状態を確認することはあるのだが、あくまでも進行方向を確認して制御するだけ。よって垂り物の見た目にに関していえば、極端だがタイヤ剥き出しでも丸いボールでも何でも良いという話。とにかく、画面を見るときは自分の操作している垂り物ではなく、コースの先を見るようにすることが大切なのだ。

なお、ハンドルやギア、アクセル、ブレーキといったマシンの操作は、自分のやりややすいようにやるのが一番。過去にギアを使わないＡＴ車に乗るときでも「片手の方がいい」と言って、使わないギアに片手をかけているにもかかわらず速い！なんてプレイヤーマも居たくらいだ……。

（次号、後編へ続く）

画面のどこを見ればいいの？



タイムアタック攻略 STAGE:5A



Tulip Garden (チューリップガーデン)

目標ラップタイム
0'39"000

青い空にチューリップ畑が映えるAコースのラストステージ。
タイム短縮に大きく影響するポイントは、後半にある連続S字
コーナーからの右ヘアピンコーナー。ここが課題となるだろう。

粘ってからドリフト開始

最初のドリフトポイント。①の位置からイン側へ進入し、イン側の路肩の土を踏まないように注意してグリップ走行。②の位置まで我慢してからブレーキングドリフトを開始。アウトぎりぎりまで293キロオーバーで立ち上がることができれば合格だ。



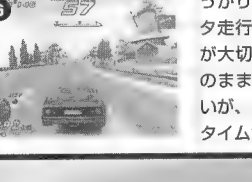
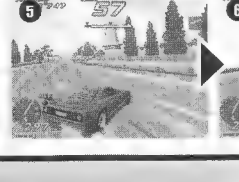
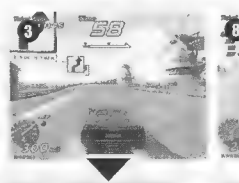
ギアドリフトと同時に切り返し!



最後の左コーナー手前がある右コーナーへ直線的なラインで走行し、進入する際はフェイントモーションを使用。インに寄った時点でギアドリフトを仕掛け、同時に左へ切り返す。そうすれば左コーナーのクリッピングポイントをかすめるようにコーナリングすることができる。最終ゴールライン地点で297キロに達していればスピードは申し分無し。あとは、左コーナーリングでどれだけインに寄れるかがタイム短縮のカギだ。



グリップ回復のコツが要



③の位置からフェイントモーションで進入し、⑤の位置でカウンターステア&一瞬アクセルを離す。この行動で⑥の位置に至ったときにグリップを回復可能。そのままハンドルを左に切りっぱなしで最後の右ヘアピンコーナーのラインに合わせてアウト側をキープ。ギアドリフトを使って右ヘアピンをクリアしていこう。なお、右ヘアピンコーナーはクリッピングポイントが手前にあるため、コーナリング中にハンドルを切り過ぎるとイン側のチューリップ畑に突っ込んでしまうので注意。しっかりとカウンターを当てて、インペタ走行できるように心掛けておくことが大切だ。グリップ回復ができず、そのまま流しっぱなしでクリアしてもいいが、グリップ回復をすれば0.5秒以上タイムが短縮するので要練習!



キヤガ夫の ワンポイントアドバイス

何とんでもチューリップ畑の連続S字コーナーが最大の難所。グリップ回復のコツをつかめば、タイムも格段に縮まるだろう。ハンドルを左に切りっ放しにする感覚と、アクセルのタイミングが重要だぞ。

初心者のためのQ&Aコーナー

Q

ちゃんとインに張り付いて走っているのに
タイムが縮まりません。何で?

A

考えられるのはS字コーナーの走り方ですね。右か左かのコーナーなら、最高速でインペタ走行していればいいだけの話。しかし、S字コーナーのときは常にインペタで走るとタイムに変化が出ます。S字コーナーでは極力直線的に走りましょう。



クリップとクリップを直線で結ぶように走るのが、S字コーナーの最速ラインだ。



Metropolis (メトロポリス)

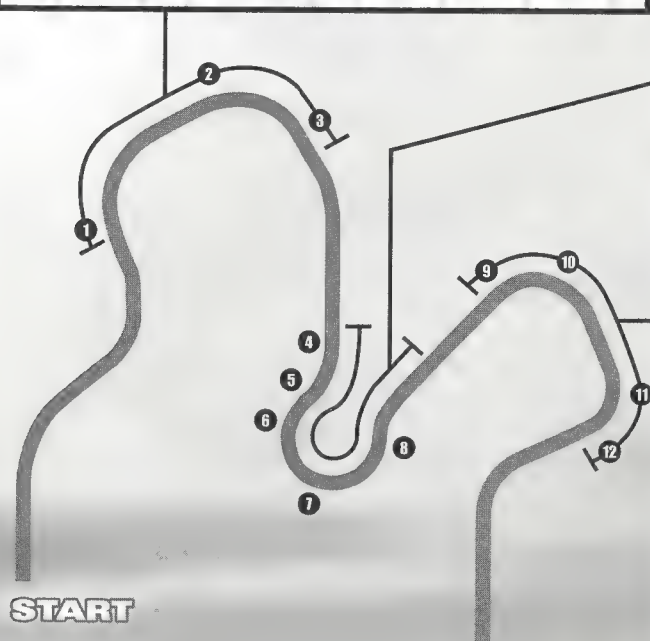
前半の複合コーナーと、中盤の大きく旋回するコーナーが課題。
進入と立ち上がりでコース両脇のフェンスに接触しないよう、
丁寧かつ正確なライン取りでクリアを目指していこう。

目標ラップタイム
0'40"100



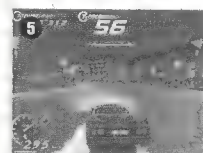
ミドル・イン・アウトのライン取り

下り坂である上に、高いフェンスで視界が悪くなっている緩い右カーブをインベタでクリアし、アウトから左コーナーへ進入。その後①の位置から右コーナーへ進入していく。直線が見えると、その先にさらに右コーナーが待ち受けているが、ここのコーナーは微妙に角度がキツくなっているのに注意。ミドルラインをキープして徐々に切り込んでいき、インに寄った時点で軽くブレーキを踏み、ドリフトでコーナリングする。この際、ブレーキングのタイミングが早過ぎても遅過ぎても、フェンスに接触して減速する恐れがあるので気を付けておくこと。



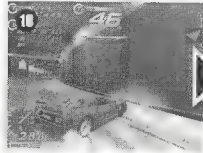
立ち上がりは加速を重視

ロータリーをほぼ1周する感じの左コーナー。やや左に曲がった進入部分へ直線的に進入し、左コーナー部分でギアドリフトを開始。イン側に白線が引いてあるので、その部分まで寄ってインベタでコーナリングすること。このポイントは進入でドリフトが遅れても道幅が広いために壁への接触は避けられるが、その分タイムロスになってしまうため、できるだけ最初から最後までインベタでコーナリングできるように努力すること。最後の立ち上がり部分は右に曲がったところは、ドリフトを繰り返すのではなく、グリップを回復させること。これを忘れず。



ドリフトの流し過ぎは禁物

トンネル内の右コーナー。ここはあまりキツイコーナーではないが、コーナリング時にドリフトが必要。一つ目の右コーナーはフェイントモーションからギアドリフトを使用し、直線でアウト側に位置できるように立ち上がる。二つ目のコーナーは、その位置から直接ギアドリフトでコーナリングしていこう。いずれも緩くやや長めのコーナーになっているので、インベタでコーナリングする際、イン側の壁への接触に注意。なお、ゴール手前の左コーナーはアウト・イン・アウトのライン取りでクリア可能だ。



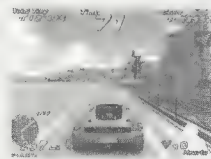
キヤガ夫の コンポイントアドバイス

特にフェイントモーションを意識する必要も無く、前半の複合コーナーと中盤のほぼ1周する左コーナーでインベタ走行し、無駄な減速が無ければ40秒フラットで走ること可能なコース。ライン取りを大切に走ること。

初心者のためのQ&Aコーナー

Q 「F40」と「Enzo Ferrari」って、
どっちが速いんですか？

A 5MTのF40と6MTのEnzo。この2台の車の性能差は、いろいろと試行錯誤された結果、スタート時の加速性能だけの模様。ステージ1Aのラップタイムを比較してみると、ギアが1速分少ないF40の方が0.03秒とわずかに速い。



Enzoの方が視点が低い位置にあるため、より精密な操作がしやすいというが……!?



タイムアタック攻略 STAGE:5C



Ancient Ruins (エイシャント ルーイズ)

目標ラップタイム
0'40"100

コーナリング中のグリップ回復ポイント、切り直しドリフトポイント、連続ヘアピンなど、攻略性が高いS&Aの深いCコースラスト。あらゆるドライブテクニックを用いてクリアしよう。

フェイントを入れてギアドリフト

クリッピングポイントが奥に取られた右コーナーはフェイントモーションを使い、遅めにギアドリフトを開始してインへ切り込む。そのままドリフトで次の左コーナーへ切り返そう。左コーナーはドリフトでコーナリングするものの、角度はキツくないので極力インベタ走行すること(砂地に左フロントタイヤを乗せる感じ)。ただし、最後に少したけ左にキツクカーブし直しているのを忘れずに。そのポイントでハンドルを左一杯に切り直して、左側ヘマシンを寄せよう。この走法が次のS字コーナーへの大切なアプローチとなるので覚えておくこと。

S字コーナー部分でグリップ回復すべし

S字コーナー手前の左コーナーでアクセルを一瞬離してグリップを回復させてから、S字コーナーへ進入。ここが最も難しい部分。グリップ回復が成功したらそのままS字を直線的に走り、右ヘアピンでギアドリフト。連続で待ち受けている左コーナー部分はアクセルを離す&ギアドリフトで切り返そう。

複合コーナー後にグリップ回復、加速を重視!

一つ目の大きな左コーナーは、クリッピングポイントが奥にあるためグリップ走行で粘ってからブレーキドリフトでコーナリング。二つ目の右コーナーへそのままドリフトで切り返そう。この右コーナーも一つ目同様にクリッピングポイントが奥にある。そのため、コーナーがキツくなったときに一瞬インへ食い込み、通り過ぎたところでグリップ回復すること。



初心者のためのQ&Aコーナー

Q うまい人より立ち上がりの速度が遅いのはなぜ?

A ただドリフトをするだけじゃダメということですね。ドリフトしているときも極力ハンドルの切り角を少なめに、減速の軽減を心掛けてみてください。カウンターを当てるときもハンドル操作を素早くすれば、その分減速量が少なくなるはずです。あとは練習あるのみ!

ドリフト中は、極力ハンドルを細かく操作して減速量を減らしていこう。

立ち上がるときも、スムーズにグリップが回復できるようにしておくこと。



キザガ夫のコンポイントアドバイス

前半にある大きな左→右コーナーの最後で、グリップ回復をして加速できるかがタイムを短縮するためのカギ。また、後半のS字から連続ヘアピンへのアプローチも大切。攻略性の高いコースなので、今後も試行錯誤が必要か!?



最難関の超弩級Bコースを
AE86メカチューンで攻める!

BATTLE GEAR 3 Tuned

バトルギア3チューンド

Impression

今回は超弩級BコースをAE86メカチューンでアタック! この車、ステアリングが重いよねえ。筋肉痛になったっす!!

本作の最難関ステージとして君臨する超弩級Bコース。今回はこのコースを完走するためのカギを握る前半部分を攻略! そして第2回新アルカディアカップの結果も発表!!

Top: みるみる

バトルギア3チューンド

■メーカー: タイト

■ジャンル: アーケード

■操作方法: ハンドル・ペダル・ボタン

■発売日: 2005年12月18日(稼働中)

■使用車種: RX-7 FD3S

第2回 新アルカディアカップ 上位入賞者

順位	タイム	カーナンバー	名前	車種名
1	3'38"041	名古屋 317 ひ SARA	あ〜る@ダメ亭主	RX-7 Type RS [FD3S]
2	3'38"100	名古屋 365 は SARA	あ〜る@ダメ亭主	NSX type S [NA2]
3	3'38"394	名古屋 348 す .RRR	あ〜る@ダメ亭主	LANCER EVOLUTION VII GSR [CT9A]
4	3'38"910	三河 387 ま HAT	HAT@BG見習い	LANCER EVOLUTION VII GSR [CT9A]
5	3'39"062	名古屋 305 ら MEK.	けーご	LANCER EVOLUTION VII GSR [CT9A]
6	3'39"217	八王子 356 に ZET	きのこレーサー	NSX type S [NA2]
7	3'39"285	三河 324 め HAT	HAT@BG見習い	NSX type S [NA2]
8	3'39"426	名古屋 354 や SARA	あ〜る@ダメ亭主	IMPREZA WRX STI type RA spec C [GDB]
9	3'39"538	室蘭 335 そ AI	ユキ	RX-7 Type RS [FD3S]
10	3'39"778	足立 368 な MAHO	七瀬家	NSX type S [NA2]
11	3'39"793	山梨 300 む ZET	KinokoレーサーDX	LANCER EVOLUTION VII GSR [CT9A]
12	3'39"882	三河 324 さ HAT	HAT@BG見習い	RX-7 Type RS [FD3S]
13	3'39"884	名古屋 311 た MNRI	未登録	NSX type S [NA2]
14	3'39"973	松本 303 さ ZET	きのこレーサー	LANCER EVOLUTION VII GSR [CT9A]
15	3'40"116	三河 375 は HAT	HAT@BG見習い	LANCER EVOLUTION VII GSR [CT9A]
16	3'40"205	足立 345 ひ SIRO	白鷺	NSX type S [NA2]
17	3'40"219	静岡 382 ま TO.	86小僧	NSX type S [NA2]
18	3'40"250	山梨 320 た VASH	ヴァッシュ	NSX type S [NA2]
19	3'40"326	青森 339 と AAN	急降下爆撃隊	LANCER EVOLUTION VII GSR [CT9A]
20	3'40"443	大宮 322 や 4080	未登録	RX-7 Type RS [FD3S]
21	3'40"447	名古屋 344 せ MEK.	けーご	IMPREZA WRX STI spec C Limited [GDB]
22	3'40"482	青森 367 や AAN	急降下爆撃隊	RX-7 Type RS [FD3S]
23	3'40"525	名古屋 355 み DJN	GO WEST-G	NSX type S [NA2]
24	3'40"540	練馬 340 む MAD.	M A D	NSX type S [NA2]
25	3'40"543	足立 364 ね SIRO	白鷺	RX-7 Type RS [FD3S]



第2回 新アルカディアカップ
A class 超弩級B順走
【匠モード】

結果発表!

Aクラス車種限定、超弩級Bコースの匠モードで争われた第2回新アルカディアカップ。参加台数は4752台で、完走したのは3780台(完走率約80%)。そのレース結果は、目を疑うような驚きのものとなった。何と、1位〜3位までを大会上位常連であるあ〜る@ダメ亭主氏が独占してしまったのである。気になる使用車種は、1位から順にRX-7、NSXタイプS、ランサーEVOⅦGSR。1位〜3位のタイム差はたったのコンマ4秒! 驚きの偉業を成し遂げた氏には心から拍手を送りたい。

使用率の高かった車種は?

今回のイベントレースはAクラスの20車種で争われたわけだが、その中でどの車種が多く使われて、上位にランクインしたか100位までを見てみよう。

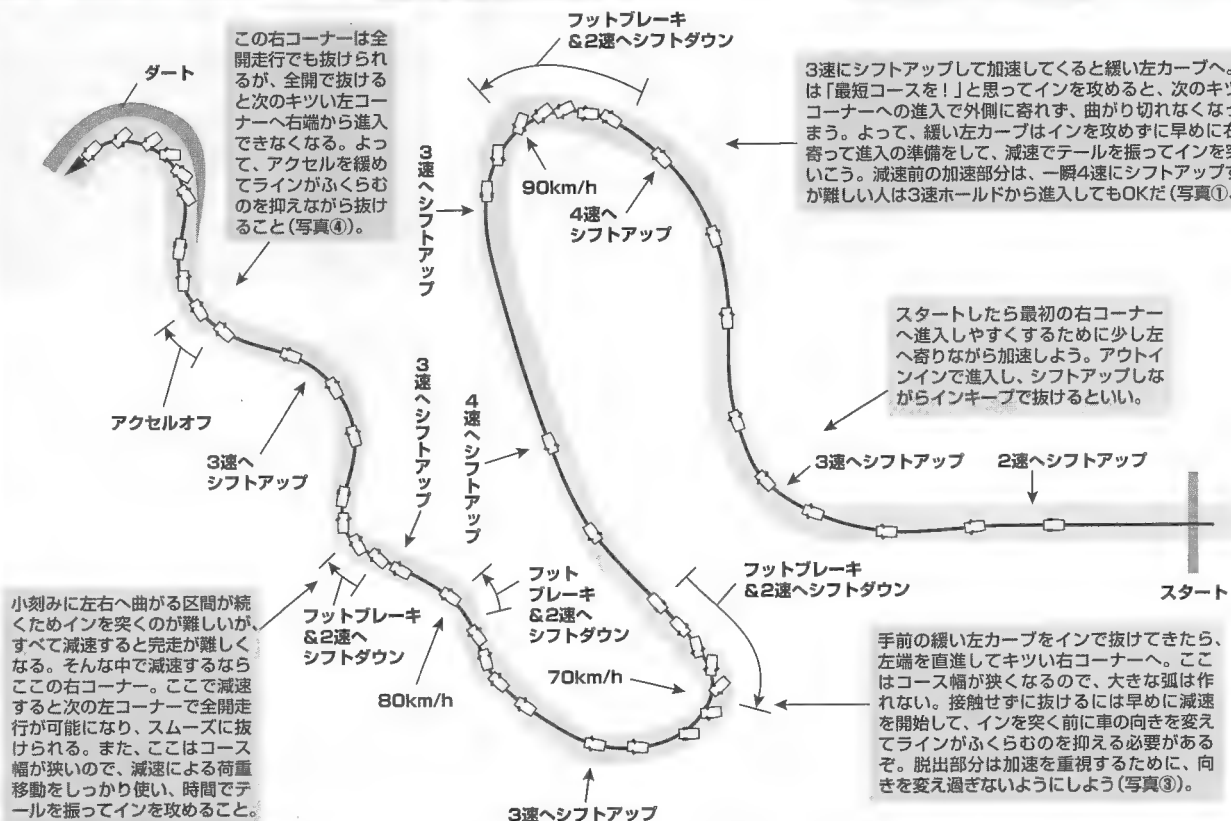
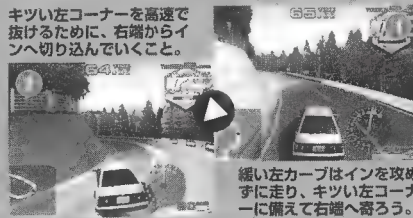
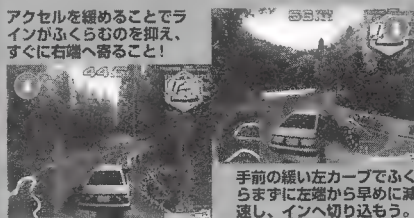
最も多くランクインしたのはNSXタイプSで20台。次いでRX-7タイプRSで18台。次いでランサーEVOⅦGSRで15台。今回のレースでは、4WDの安定性よりもMRやFRの回頭性の良さが好成績につながったといえる。

また、ランサーとインプレッサに目を向けてみると、ランサーはⅦとⅧの2車種で25台、インプレッサはBC8とGDBの5車種で26台とほぼ互角の数だった。



LANCER EVOLUTION VII GSR [CT9A]

CHO-DO-KYU B COURSE

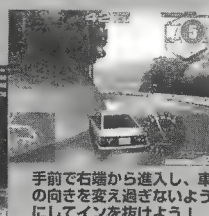


手前の右のインからできる
だけ大きな弧でこの左の
インを突いて抜けること！



最初の左をインベタで抜け
れば、次の右→左のライン
をスムーズにできるぞ！

コース幅が狭いので、短時
間にテールを振って向きを
変えながらインを突こう。



手前で右端から進入し、車
の向きを変え過ぎないように
してインを抜けよう！

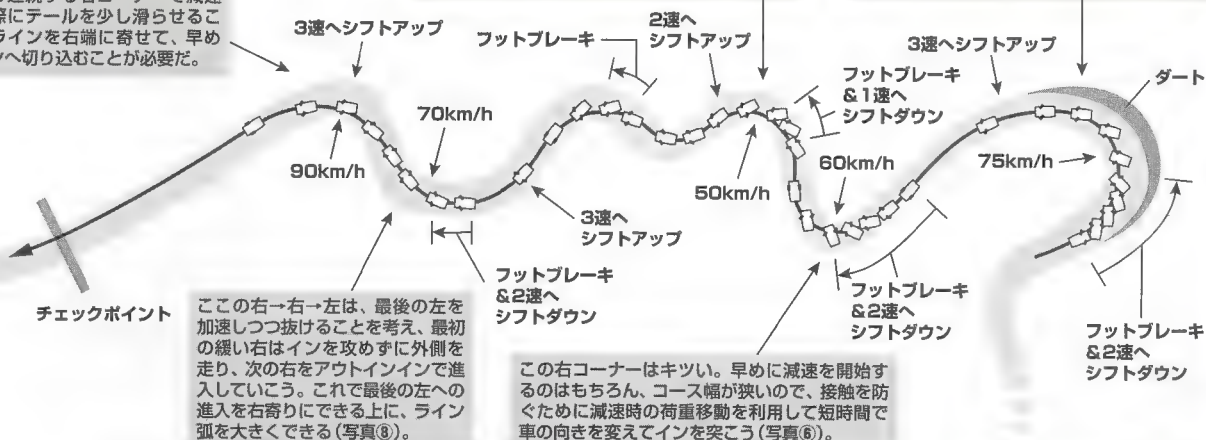
B区間

この区間も連続コーナーが続く上、間隔が
狭い！ 連続コーナーの出口における加速
を意識したラインで走っていくといいぞ！！

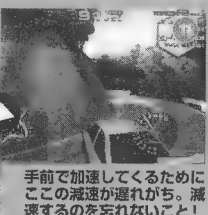
この左コーナーをアウトインアウト
で加速しながら抜けるためには、
手前の連続する右コーナーで減速
する際にテールを少し滑らせるこ
とでラインを右端に寄せて、早め
にインへ切り込むことが必要だ。

左→右→左と続くコーナーは、三つともアウトイ
ンで抜けていき、その先のテクニカルコー
ナーへラインをつないでいくこと(写真⑦)。

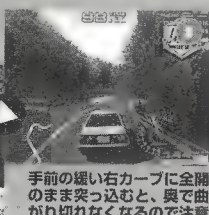
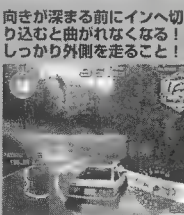
手前の右コーナーをふくらまずに抜け、右端か
ら左コーナーのインを突く。次の右コーナーに
備えて、出口でふくらまないように(写真⑤)。



手前でふくらむとコーナー
脱出後の加速が鈍ってしま
う。十分に減速すること！



手前で加速してくるために
この減速が遅れがち。減
速するのを忘れないこと！

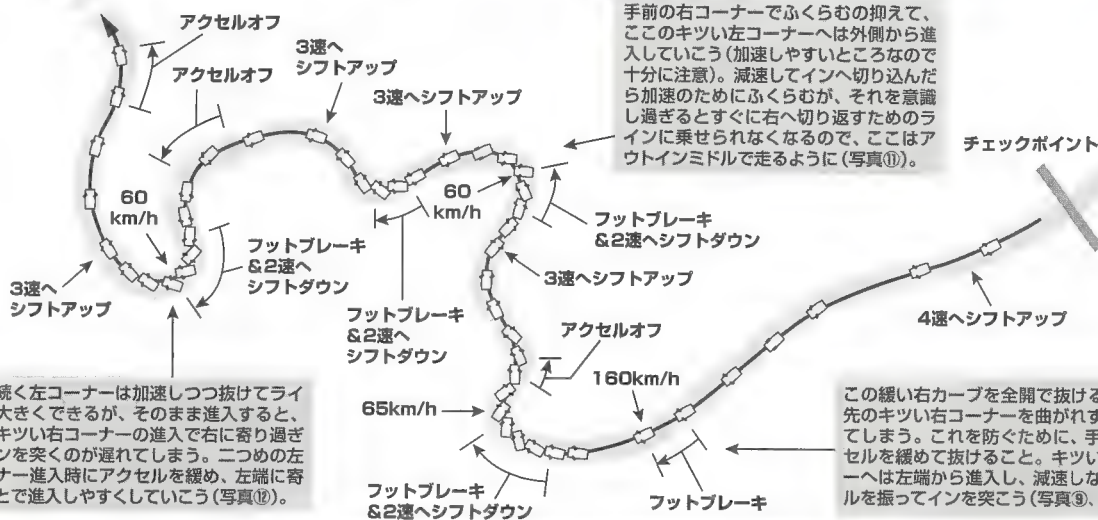


向きが深まる前にインへ切
り込むと曲がれなくなる！
しっかり外側を走ること！

手前の緩い右カーブに全開
のまま突っ込むと、奥で曲
がり切れなくなるので注意。

C区間

後半でコーナーが連続するこの区間も、コ
ーナー出口での加速を重視！ 早めに減速
してからのインキープを実行しよう！



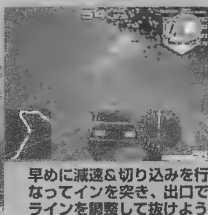
二つ続く左コーナーは加速しつつ抜けてライ
ンを大きくできるが、そのまま進入すると、
このキツイ右コーナーの進入で右に寄り過ぎ
てインを突くのが遅れてしまう。二つめの左
コーナー進入時にアクセルを緩め、左端に寄
ることで進入しやすくしていこう(写真⑨)。

このキツイ右コーナーは左端から進入し、減速しながらテ
ールを振ってインを突こう(写真⑨、⑪)。



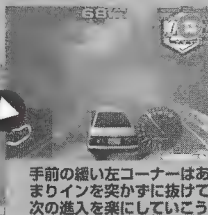
AE86メカチューン注意点⑩：ステアリングが重くなることで辛いのは切り返す部分。ステアリングが重いので早く切り込めないのだ。さらに辛いのは、MTで走ると、右腕1本でステアリング操作を行わなければならないこと(この苦しさはプレイしてみないと分からない！)。完走することも目標だが、最後までステアリングを握れるかも目標になるぞ！

この先の連続コーナーへのラインに合わせるため、あまり車の向きを変えない！



早めに減速&切り込みを行なってインを突き、出口でラインを調整して抜けよう。

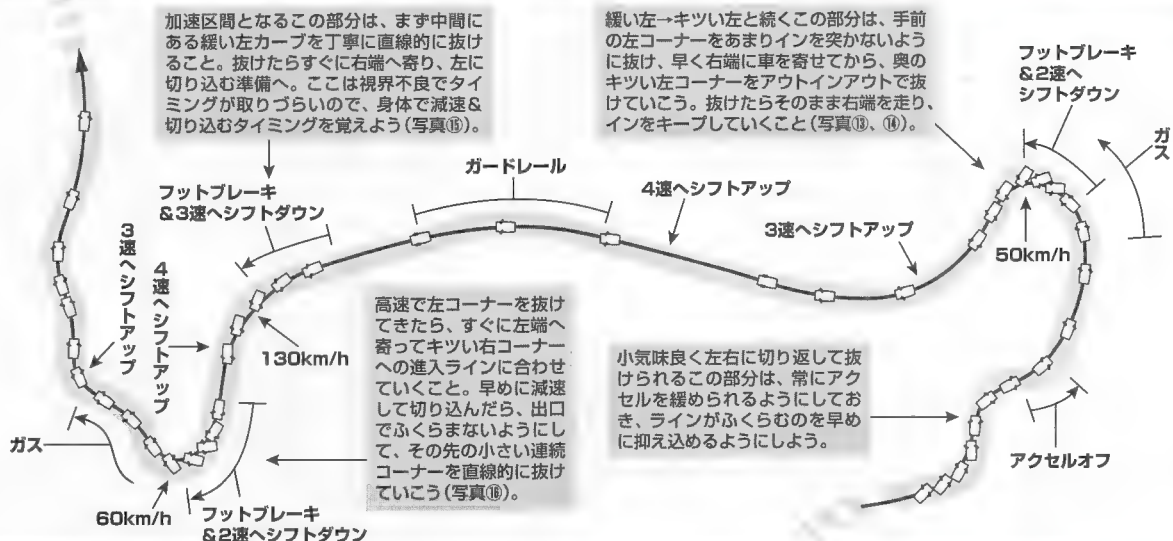
奥の左コーナーはガスで視界が悪いので、減速&強い切り込みで安全を確保！



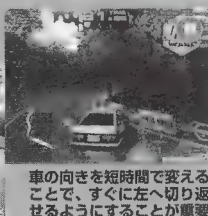
手前の緩い左コーナーはあまりインを突かずに抜けて、次の進入を楽にしていこう。

D 区間

この区間はガス(霧)の影響で前方が見えにくい。接触を防ぐにはコースを暗記し、切り込むタイミングを覚えるしかないぞ！

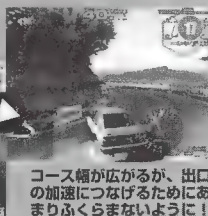
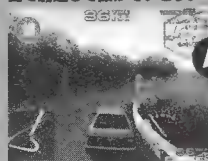


コーナー前半は向きを変えたままインキープ、後半は向きを戻しつつインキープ。



車の向きを短時間で変えることで、すぐに左へ切り返せるようにすることが重要。

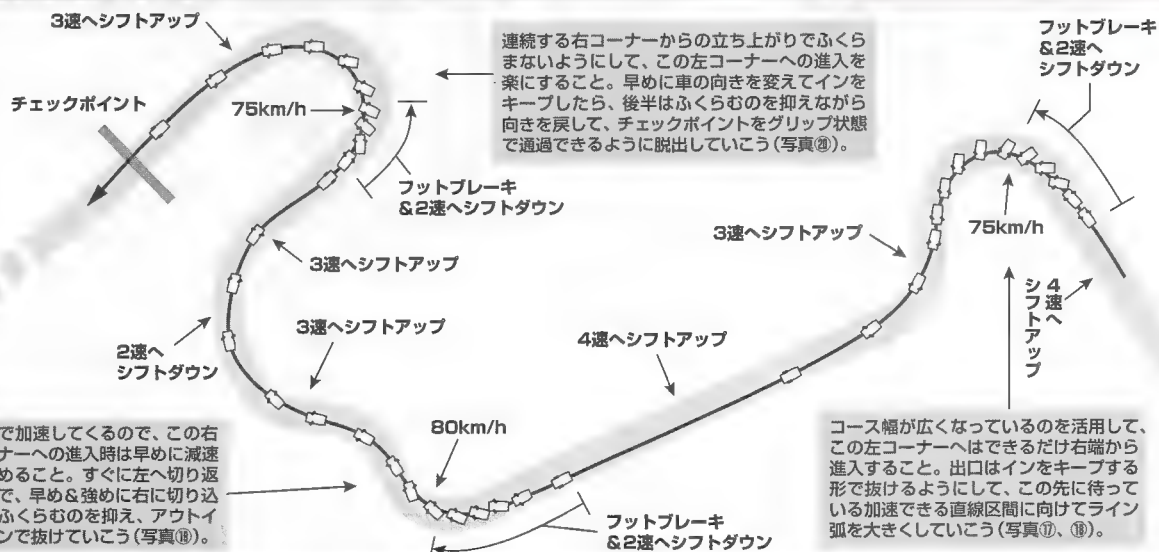
出口では早めにグリップさせて、右へ向かって大きな弧で加速して抜けていこう。



コース幅が広がるが、出口の加速につなげるためにあまりふくらまないように！

E 区間

ガスが消えて速度を高められる区間。加速につなげられるラインをしっかりとイメージしてコーナーを抜けていこう！



強豪テックナーたちが『鉄拳5』を斬る!



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

トッププレイヤー座談会

『鉄拳5』の開発途中バージョンをトッププレイヤーたちがプレイ! 新キャラクターに触れてみた印象や、新ゲームシステムの出来映えなどを本音で語り合ってもらった。

sdz 「TAG」のときはバックステ
ップがなかったから、あのころ相手に

ハメコ。ワンツはよーい。
「あれ、見えた目はかなりか
つてきたね。TAGのころみたく
上がっていったし、またTAGのころ
に動き回るゲームになるのかなあ。」

タケヤマ。うん、あんまり待つてい
ても意味がなくなっていく。今
「あれ、見えた目はかなりか
つてきたね。TAGのころみたく
上がっていったし、またTAGのころ
に動き回るゲームになるのかなあ。」

タケヤマ。すごく前後の動きが速くな
って、なんていうか待ち合いみた
いになった。攻めるゲーム
になった。攻めるゲーム

タケヤマ。じゃあ、次はタケヤマ。
「あれ、見えた目はかなりか
つてきたね。TAGのころみたく
上がっていったし、またTAGのころ
に動き回るゲームになるのかなあ。」



sdz 「TAG」のときはバックステ
ップがなかったから、あのころ相手に

ハメコ。でも、発生が速くてスキの
無い下段攻撃にはいいんじゃない?
「あれ、見えた目はかなりか
つてきたね。TAGのころみたく
上がっていったし、またTAGのころ
に動き回るゲームになるのかなあ。」

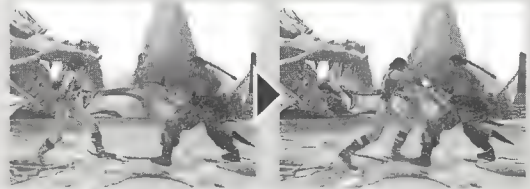
タケヤマ。確かに。でも、何かいま
必要感が感じられなかったなあ。ま
あ、今回試してみただけなんで、まだ
何と云えないですね。

タケヤマ。そういえば、新しく「ジャン
プステータス」が付いたじゃないです
か? それで、この飛び二段蹴りが下
段攻撃をスナフするようになってい
たんで、ガードして反撃が入る下段攻
撃だったら、無理してジャンプステ
ータスを使っちゃってかわさずに、素直にガ
ードすると思うんですね。

タケヤマ。そういえば、新しく「ジャン
プステータス」が付いたじゃないです
か? それで、この飛び二段蹴りが下
段攻撃をスナフするようになってい
たんで、ガードして反撃が入る下段攻
撃だったら、無理してジャンプステ
ータスを使っちゃってかわさずに、素直にガ
ードすると思うんですね。

新システム ① ロングレンジスロー

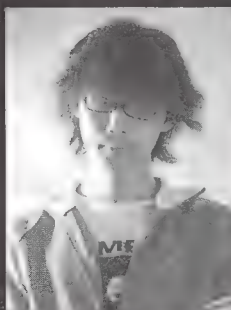
◇または◇で繰り出せるロングレンジスローは、遠くから相手に素早く近付いて投げを決めるといもの。投げ投げは可能なようだが、中間距離～遠距離からの奇襲として十分機能するだろう。



ハメコ。これで壁際では立ちガード
一択。あ、下段攻撃で壁に張り付
かせる技があればいいのが!

ハメコ。これで壁際では立ちガード
一択。あ、下段攻撃で壁に張り付
かせる技があればいいのが!

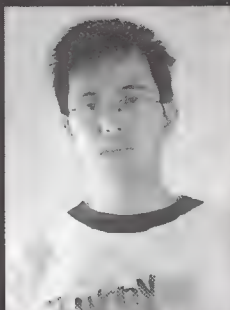
■座談会出席者プロフィール



ハメコ。

(メインキャラクターコナン)

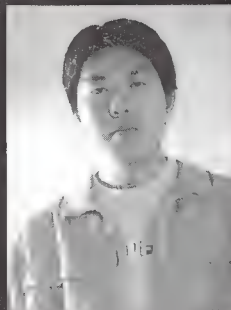
『鉄拳1』～『鉄拳4』前期に名を馳せた本誌ライター。現在は第一線から退いているが、『鉄拳5』稼働開始を機に第一線復帰をもくろんでいる模様。



Sdz

(メインキャラクターコナン)

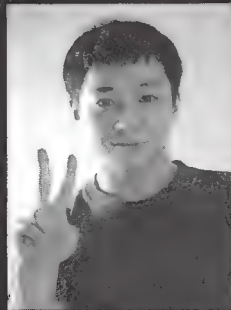
今は無き聖地プレイマックス新宿店で、『鉄拳4』からその名を轟かせてきた若手プレイヤー。闘劇2004『鉄拳4』部門ではベスト4に残る。ホームは神戸町。



タケヤマ

(メインキャラクター)

『垂れ乳蔵電』と双璧を成す強豪プレイヤー。先日行なわれた闘劇2004では、その『垂れ乳蔵電』を決勝戦で破って見事優勝を成し遂げた。ホームは津田沼。



垂れ乳蔵電

(メインキャラクター)

自他共に認める鉄拳界のオリスマ。『鉄拳4』オフィシャル全国大会優勝、闘劇2004『鉄拳4』部門準優勝など、輝かしい戦績を残す。ホームは三軒茶屋。

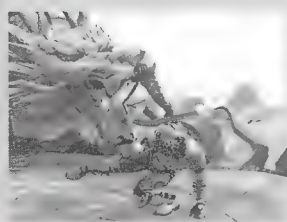
操作感覚が『3』や『TAG』に近い……

鉄拳はやっぱりこうじゃな過ぎや。

Sdz 新しく追加されたロングレンジスローはどうですか？
ハメコ キヤラごとに移動距離が違うっぽいよね。特にキングがすごかった。『3』キヤラがかなり移動したよ。
タケヤマ ああ、あれは確かにすごかった。最初シャドウニングウィザードが来たのが思い出したよ。
Sdz 俺だって、投げられてるのに気が付きませんでしたよ。
垂れ乳蔵電 それは、反応が悪いだけだろ。慣れれば投げられるって。
Sdz いやいや、投げられてからボタンを押すことくらいはできそうですけど、あれはキツイですって。
垂れ乳蔵電 でもさ、ロングレンジスローって必要なのかな？ 普通にステファインから投げればよくない？
ハメコ あるに越したことはないでしょ。それに、初心者の人にもやさしそうなゲームシステムだし。
ハメコ そういえば、空中コンボが入りやすくなっていたから、コンボ補正のかわり方とが気にならない？
タケヤマ “TAG”のころは難しいコンボ本ほど減るって感じだったから研究しがいがあったなあ。
Sdz “TAG”は初期に発見されたコンボがずうと定着してましたからね。
垂れ乳蔵電 俺は受け身が気になるよ。ハメコ。どうなるんだあうね。“TAG”みたくなさ過ぎやない？
垂れ乳蔵電 いや、そんなの関係ない鉄拳の受け身が手前と奥に転がる形で、ガード操作がしんどいって言うんすて、上、絶対的にくらゐるよ。
ハメコ 新しく追加されたロングレンジスローについてはどう？
Sdz 同段位戦が楽しそうですね。
ハメコ ロングレンジで俺はここまで段位を上げました。みたいな。一回(笑)。
垂れ乳蔵電 勝利ポイントランキングがあったら、タケヤマとかボント地元で毎日初心者狩りやってそうだな。
タケヤマ (苦笑)。
ハメコ でもさ、言い方は悪いかもしれないけど、消化試合っていうのがある？ 減りそうだなよねがね。
タケヤマ そうですな。これぞいじり戦も楽しければバチリです。
Sdz バチヤみないにシメッションをクリアしてファイターマナーが入るようなものがあるといいよね。あう、あとゴーストキヤラシステムがあるのがハメコ。Cのし戦で『垂れ乳蔵電』で名前前のシャドウウが出できたりするんでは。楽しそうだけど、ウゼそうだなね(笑)。
垂れ乳蔵電 俺はキヤラのゴーストシステムとかカラーを変えられるだけでも十分うれしいよ。ボント。
ハメコ とにかく、あらゆる面で『鉄拳5』は楽しそう。これに尽きるね。
Sdz そうですね。
タケヤマ 最初の操作感覚が『3』や『TAG』に近くて、鉄拳はやっぱりこうじゃな過ぎやないって思いましたもん。
垂れ乳蔵電 いやあ、そういう気持ちが出たところまで終わりますか。
ハメコ 日、ナカゴ横浜クリエティブセンターにて収録。

新システム③ ジャンプステータス

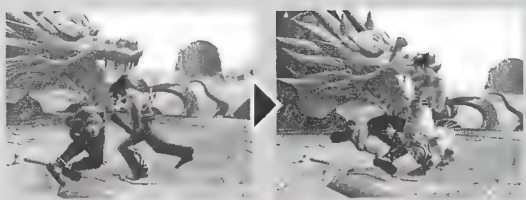
前作まではジャンプ攻撃と下段攻撃がかち合った場合、ジャンプ攻撃が空振りして、着地際に下段攻撃をくらうことがあった。しかし、



本作ではジャンプ攻撃全般に「ジャンプステータス」と呼ばれる性質が付加され、前述のような状況でも下段攻撃をかわしつつヒットさせられるようになっている。起き上がり下段蹴りをかわしつつジャンプ攻撃を当てることも可能！

新システム② しやがみステータス

下段攻撃に代表される姿勢の低い攻撃は「しやがみステータス」と呼ばれる性質を持ち、上段攻撃とかち合った場合に打ち勝つようになっている。写真はドラゴンテイルで風神拳をつづしているところ。



闘劇 爆心地

SUPER BATTLE OPERA

THE 2nd SAKURA 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」が、闘劇2004バージョンとして帰ってきた！
 第一回は、最多参加者を誇る人気タイトル「ギルティギア イグゼクス #RELOAD」。当事者が1試合をひたすら掘り下げる「激闘を支えた意志」に加えて、そのほかの注目試合をセレクトする「激闘回顧録」がスタート。インタビュは「カプエス2」優勝、「中卒DQNトリオ」から、金デブの登場だ。

激闘を支えた意志

「ギルティギア イグゼクス #RELOAD」決勝
 マツ（トラブルメーカーシャロン！・大将）

VS. イモ（ネモの恩返し・先鋒）編

イモの道を勝ち進み、

原典まであと一つのところまで近づけたのは、「ネモの恩返し」とトラブルメーカーシャロン！。前回覇者を含むチーム同士が激突する運びとなった。

試合はいきなり大きな動きを見せる。準決勝で九州の新鋭「蒼万蜂戦急迫團」を3タテし、流れに乗ったイモが止まらない。「トラブルメーカーシャロン！」の先鋒・緒龍、中堅・ゆきのせを鉄壁の守りで下し、

大将・マツを二気に倒さず

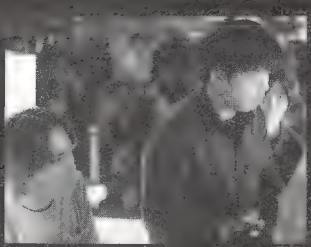


り出した。

しかし、この日のマツはイモと同じく準決勝で関東の古豪（off）を3タテで葬り去っている。優勝への「流れ」をつかみかけた両者が、ついに対峙した！

対峙前の心境

イモ このチームが上がってくるのは、ある程度予想できました。それに、この日は自分に「流れ」が来ているのを感じましたね。後ろにはネモやマツとよく対



戦していて手の内を知っているkanがいて、気負いは全く無かったですね。

マツ 事前の作戦では、緒龍がイモ、僕はkanさんに普段は全く勝てないで、それ以外の二人を担当。kanさんは、手の内をよく知っているゆきのせさんにおまかせ。という段取りだったんですが、イモさんに二人抜かれて、作戦は崩れてしまいました。

まあ、とりあえずkanさんまでは絶対にたどり着こうと考えてました。自分に圧倒的有利なkanさんが、絶対大将になると思っていたので。

キヤラ対策

追い詰めた、または追い込まれた状況になった二人は、相手のキヤラについての戦法を考える。イモ ミリア戦はつかまえ

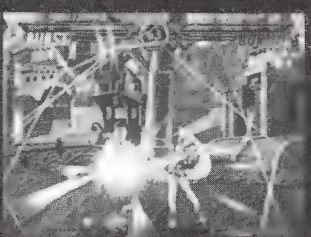
るのが難しいし、地上戦もリミテッドで圧倒される。だからまずは下がって、憑依させてから闘おうって決めていました。

マツ ミリアはザツバ相手に地上戦を仕掛けても見返りがほとんど無いし、むしろリスクが大きいので、空中から攻めていくことを考えていました。それと、ガードを崩していくときは回りくどいかな。すぐに投げにいくと決めてました。

第二ラウンド

リスクを考えると、空中から攻めていくと考えるマツ。まずは憑依させて、そこからあの動きを考えるイモ。ラウンド開始直後、両者共に考えていた作戦を真っ先に行動に移す。

イモ 開幕は決めていた通りで下がってこんには三匹のムカデ（以下、ムカ



デ）で憑依させたんですがうまくサイレントフオースを当てられませんでしたね。マツ サイレントフオースがあるときは憑依を消さないと攻められるので、かなり有効ですね。最初の仕掛けはうまくいったと思います。

思惑通りの攻めが決まりマツのベースになるかと思いきや、ダウン中の青色バイクバーストでイモが切り返し、両者を憑依させ、空中からチャンスをつかがりマツと、闘争ではん制を



マツ

ミリア使いとして前回覇者kanと並び称される千葉の強豪。高難度の連続技を難無く決める技術があり、多くの連続技を開発した。

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。B=サイクバーストグ
☆=ヒットした技 ★=ヒットした技(相打ち) ◆=つぶされた技
オルトレスディフェンス

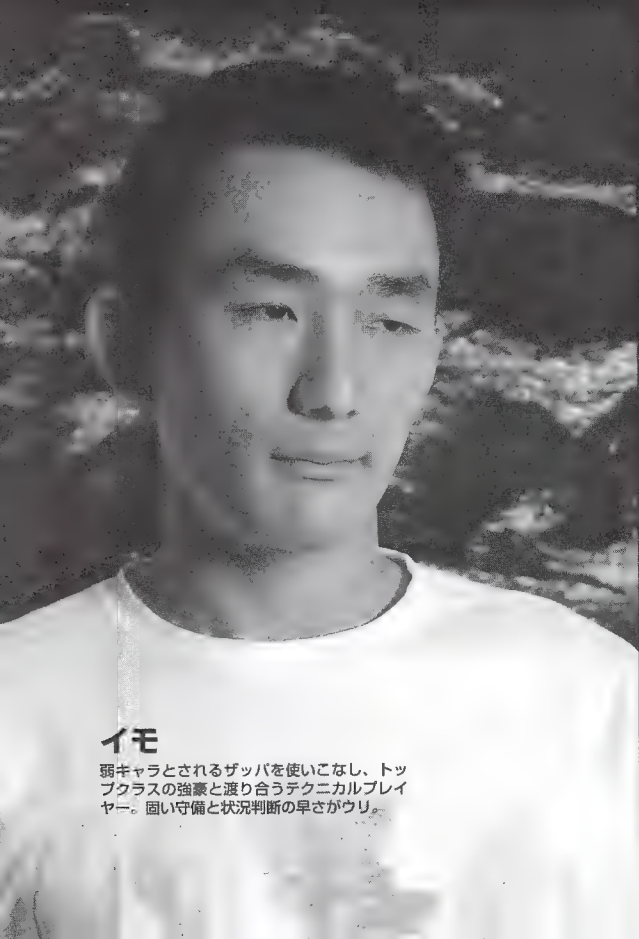
RC=ローマキャン FRC=フーズロマキャン RD=

リヤン、アリスを狼狽はれていたら、そこから大ハメに持つていかれて、このラウンを落としていたでしようね。

章表を突かれた行動で、一気にマツのベテスになる。イモがジャンプしたところをマツが空中連撃技を決め、タウンを追い打ちでこめを刺さうとした。

ところがわずかに数ドットイモの体力が残る。焦るマツ。イモは逃げ腰になった。瞬間を見逃さなかつた。

秦早く聞合いを願ひ、マツのダウシユに近づくと過ぎますをカウナツで決めるよししが、ここで、会場がよめく。ロマキャンと黄色サイイカバースト暴発、氣を取り直して起きぬめを仕掛けるイモの目には、マツのテンションゲートは映つていなかった。ダウシユで驚くイモに對し、黒バリーオールのウインガリがヒットマツが第一ラウンドをもぎ取つた。



弱キャラとされるザッパを使いこなし、トップクラスの強豪と渡り合うテクニカルプレイヤー。固い守備と状況判断の早さがウリ。

The viewpoint of H.H

試合中は小川対策の効果が出ていたし、起き攻めも機能していたのを覚えています。的確な状況判断で2ラウンド目を捨てることもできましたね。予選から数えて小川の24タテを止めることができて、かなりうれしかったです。



試合前は緊張の連続でした。これが大会のプレッシャーと見えました。試合中は、後援の動きがあまりできなかったのが同じです。終わった後は、さらに強くなりたかった……という思いが強かったです。

The viewpoint of 小川

最凶プレイヤー・小川敗退!

—— 一回戦第7試合 ——
H・H (of C・先鋒)
VS. 小川 (小川にもエキストラ・先鋒) 編

「闘劇は小川とネモの舞台になる」……そんなウワサが流れるほどの飛び抜けた実力を持つ小川は、思わぬ快兵・H.Hに敗れた。

注目試合はH.Hが起き攻めで大幅に体力をリード、さらに小川の青色サイクバーストをガードして反撃し、一気に先取。2ラウンド目、動きが固かった小川だったが、インヴェイトヘルを引く掛け、そこからの連続技で一気にも割以上の体力を奪う。その後も小川の技が面白いように当たり、ラウンドをもぎ取る。

しかし、その小川の圧倒制もH.Hの作戦だった。体力差を考慮、「試合を長引かせて、小川がサイクバーストゲージをためてしまわないように」と判断したH.Hは攻撃をぐらいいいき、ラウンドを捨



てた。最終ラウンドはH.Hが攻め立てる。反撃に転じた小川は、両面端近くに追い詰め、H.Hからダメージを奪った。起き攻めで一気には取しなかったが、H.Hは取つておいたサイクバーストで起き攻めを回避。H.Hの合理的な作戦が奏功し、そのまま小川に流れをつかませず、見事大金星をあげたのだった。

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……?

決勝戦

マツ (トラブルメーカー・シャロン・大將)

VS. ネモ (ネモの恩返し・大將) 編

準決勝では先鋒で3タテ、決勝では大將で2タテし、上り調子のマツ。追い込まれているプレッシャーがあるとはいえ、小川と双壁をなす実力者のネモ。当然のごとく、試合は接戦になった。

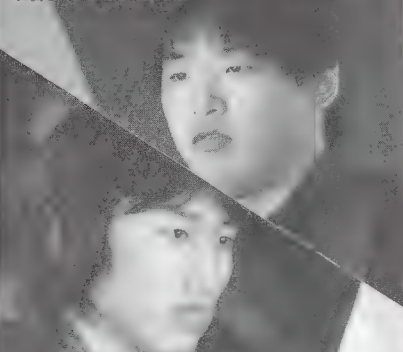
1ラウンド目はジャンプH.S.を軸にした守りで、ネモがマツを寄せ付けず、優勝にリキをかける。「やはりネモか……」と会場内が思った瞬間、マツの猛反撃が始まった。2ラウンド目、マツはサイレントフォースを使つて近付き、一気に体力を奪う。そして、H.S.タンデムトップ(フットスロウマキーン)……で勝負を決めに行く。しかし、ネモが立ちH.S.で暴れてマツのチャンスをつぶし、膠着状態に。どちらも残り体力1割。この状況でネモが何が出



るかならずメテオを引く。このまま決着か……と思われたが、マツがダメージから黄色サイクバーストでメテオを回避。そこからの起き攻めで2ラウンド目を死守。マツは再びつかんだ流れを逃がさず、積極的に通常投げを狙うスタイルでネモを下した。やはり大会では、流れをつかんだミリアは強い。

The viewpoint of マツ

試合が始まって思ったことは、やはりネモは超強いなということ。特に1、2ラウンドは負けていてもおかしくないような、かなり危ない試合内容でした。逆にそれを乗り切れたから勇気が付き、3ラウンド目は一気に逆転することができました。



1ラウンド目を完封したときは「勝った!」と思いましたが、その思いが強過ぎて、2ラウンド目の強い固ドットの勝負、しかもミスのせいで負けてしまった。それが3ラウンド目にも響きましたね。やはり自分の思いでチームまで負けたことが一番辛かったです。

The viewpoint of ネモ

最後の砦同士の優勝決定戦!

勝者の背負うもの

『カプコン VS. SNK 2』優勝

金デヴ(中卒DQNトリオ)編

——格闘ゲームを始めたのはいつ頃からですか？

金デヴ 本格的に始めたのは「KOF 98」です。カプコンのゲームは「カプエス2」と「ZERO3」をほぼ同時期くらいに始めました。「ZERO3」は「ななせ」とか「ホソカワ」とかのV.I.S.M豪鬼にあって、「カプエス2」はオリコンがあるという理由から始めました。しばらくは名古屋ですーっと対戦していましたね。

——名古屋の対戦環境は？

金デヴ 昔は良かったんですけど、今はキツイですね。強い人はかなり多いんですけど。名古屋駅前のKINGというゲーセンがすごい。いいゲーセンで、名古屋の拠点だったんです。でもつぶれちゃって……僕だけじゃなく、名古屋勢の原点なんですよ、KINGは。

——今回結成したチームメイとの出会い？

金デヴ サワダ君とは名古屋のゲーセンで結構前に出会ってました。マゴに関しては、ホームページだけ知っていて、プロフィールを見てみたら同年で中卒。「こいつオレに近い、同じ臭いがする」と意識し始めてから、付き合いが始まりました。

——闘劇の準決勝では、強豪を下しました。

金デヴ 井上君のところとは舞台上でやりたくて、できるなら決勝が良かったんですけど。D44君とこと井上君の

ところ、どっちかが上がってくるとは思っていました。又キ戦では負けてしまいましたが、サワダが勝ってくれて良かったです……。あの試合を見て、このゲームを面白く思ってしまった人もいたみたいで、良かったです。

——闘劇優勝の感想は？

金デヴ やっぱうれしいですね。FINALの二日前くらいまでマゴが「KOF2003」ばかりやっていて、サワダがブチ切れて……。出場するなら真剣にやってくれ」って言ったんですが、それでもKOFばかりやってて、「ああ、闘劇は終わったかも」なんて思いました。でも次の日からモアでやり込んでくれて……。

それで、問題のKOFは当日枠の抽選にもれて、出られなかったんですよ。結局無駄なケンカでした(笑)。

——次回に向けて、意気込みを聞かせてください。

金デヴ 永久コンボのせいで見た目悪いんですけど、「ZERO3」を種目にしてほしいですね。これからはKOFをやり込みます。個人主催の全国大会に出たいし、新作のNEO WAVEもやり込む予定です。



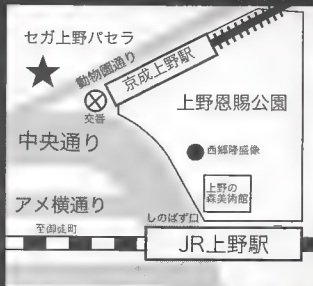
金デヴ

オリコンを確実にたたき込み、名古屋で名を上げたプレイヤー。今は関東圏で活躍、「ZERO3」でもトップクラスの強さを誇る。無類のアイスクリーム好き。

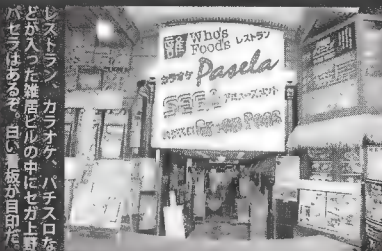
撮影協力: アミューズメントフォーラム モア(東京)

セガ上野パセラ

東京都台東区上野 2-14-30 SAビル1〜3階
TEL: 03-3832-8002
営業時間: 平日・日曜: 10時〜24時
金土・祝日の前日: 10時〜25時

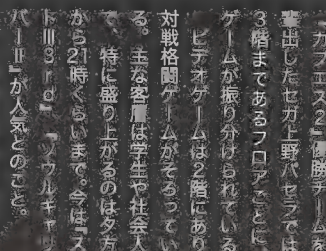


セガ上野パセラはJR上野駅・しのぼり口を降りて中央道へ出て、京成上野駅近くの交番へ向かう。交番目の前の信号を渡れば目の前だ。
<http://www.sega-am.jp/sek2/database/cgi/am-dp&DataNum=2121040>



スタッフより一言

格闘ゲームを中心に、ライトユーザーからコアなゲーマーまで楽しめていただけるフロア作りを目指しています。今は「ストIII 3rd」、「キャリバーIII」が熱い。夏にはゲーム大会、新作プライズが目白押しで皆さまをお待ちしております。



対戦格闘ゲームコーナーは、ゲームに詳しい店員がラインナップを考案しているので安心して挑戦できます！

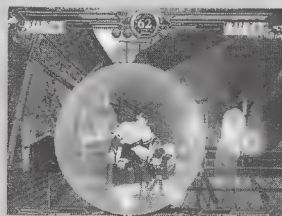
闘劇2004 参加店舗紹介

セガ上野パセラ 編

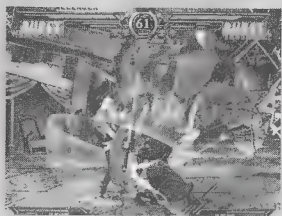
闘闘が終わってもまだアツイ!

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P114~115 ギルティギアイクセクス#RELOAD



起き上がりの基本は通常投げ仕込み立ちフォルトレス。チップには特に有効だ。



守勢に回って困ったら、何となくでも立ちフォルトレスをすれば被害が少ないぞ。

強い人はなぜ勝つか? それはセオリーを知っているから。というわけで防御における各種セオリーを紹介しよう。

●起き攻めをされた際

①中・下段の二択の場合

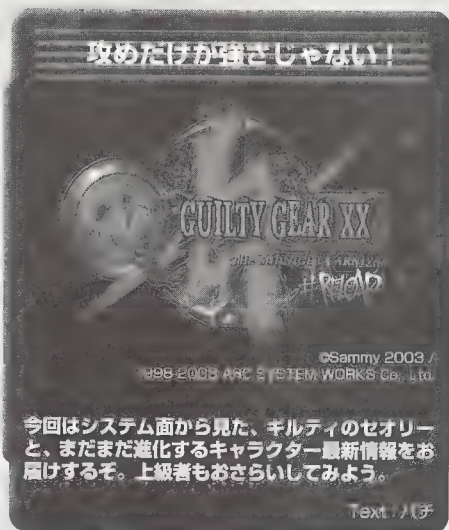
通常投げ仕込みフォルトレス(レバー←+HS→D以外のボタンすら押し)を入力するのが基本。本作ではほとんどの下段攻撃に基底ダメージ補正が掛かるので、中・下段の見切れない二択を仕掛けられた場合は、とりあえず立ちガードをすれば、ダメージを受けたとしても被害は少ない。

対戦セオリーを知る

また、通常投げが仕込まれているので、投げ間合い内で不用意に重ねた打撃や、重なっていない打撃を投げられるのだ。何をされてるか分からないが守勢に回ったときは、この行動を行なうこと。

②投げと打撃の二択の場合

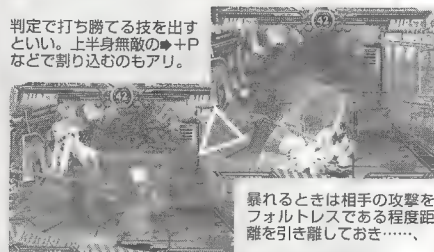
本作は起き上がりに9フレームの対投げ無敵時間がある。そのため、前述の二択を仕掛けられた場合は、直前ガード仕込みジャンプor通常投げ仕込みフォルトレスを行なうのが基本。前者なら打撃を重ねられてもガード硬直が短くなるので割り込みを狙え、投げを狙われても逃げられるので対応しやすいのだ。



●守勢時はフォルトレス

フォルトレスは「テンションバランスが下がらない」、「ノックバックが大きい」、「ガードバランスが上昇しない」などのメリットがある。特に注目したいのはノックバックの大きさ。例えば、ガトリックから中下段の二択を迫られた場合、通常ガードなら二択になる場合でも、フォルトレスならノックバックで距離が離れるので、「中段は届くが下段は届かない」という状況を作れる。こういった状況を作り出せば、暴れによる切り返しや固めからの脱出がやりやすくなる。また、フォルトレスはガードバランスを上昇させないのも強み。無理に直前ガードを狙い、ガードバランスが上昇した状態で二択をくらって昇天……という事態を回避できる。

これらのことから、守勢に回ったら「困ったときは立ちフォルトレス」という考えを念頭に置いておけば、すぐにKOされるといった事態を回避しやすくなるだろう。



●暴れ方を考える

本作は「いかに自分のターンをキープするか」がキモ。相手に奪われたターンを取り戻すにはガードだけではダメ。防御のセオリーを覚えたら、暴れを取り入れてみよう。適所で使えば優れた防御手段になるぞ。では、暴れるときのセオリーを紹介しよう。

①発生時の早い技を使う

強引に割り込みを狙うため、発生時の早い技を出すのが基本。さらに下方向or上方向に強い技がいい。ファウストを例に挙げれば、下方向に強いジャンプ中◆+Kと上方向に強い立ちKなど、相手キャラで暴れる技を使い分けよう。また、出始めから上半身無敵になる◆+Pや無敵技など、判定で打ち勝てる技も有効だ。

②リターンを重視する

どんな技でもつぶされたときの結果は同じ。暴れにはリターンが大きい技を使おう。相手の技との相性を考え、ダウンを奪える、カウンター時のリターンが大きいものなどを選ぶのがポイントだ。

③暴れるポイントを見る

①、②の条件に合っているからといって適当に技を出すのはNG。さらに、技を出すポイントを限定し出すのが重要だ。相手の固めをフォルトレスで引き離し、暴れやすい状況を作ってから。連係のすき間を見切ってから。起き上がり不用意な技の重ね方をしてくる相手に……。など、状況を見切って出していこう。この①+②の条件を満たし、③の状況を出す、というのが暴れ方のセオリーだ。

足払いや画面端でメッタ斬りを決めた後、相手の真剣に炎が当たるように炎を出す。

足払いや画面端でメツタ斬りを決めた後、相手の裏側に爆発が当たるように愛を出す。

新ネタあれこれ

画面端でメッタ斬りを決めた後、後方or垂直ジャンプし「相手の投げ間合い外で、メッタ斬りのみ届く間合いに着地する」間合いで愛を出す。愛の位置は、相手の背中に落ちるくらいで、爆発が相手の起き上がって少し後に起こるタイミングで出そう。ジャンプの昇り途中から頂点付近と

オススメはジャンプP。ガードされても愛が爆発するので有利な状況が続く……、

ができ、ジャンプPをガードされたとしてもトリキャンセルと下段の二択で攻められる。

また、この起き攻め画面端だけでなく画面中央で狙うことも可能。その場合はガトリング↓足払い↓愛〜といった形で仕掛けていこう。ガトリングの段数が多いと狙えないので注意しよう。



連続技が熱い！

テストメント

対戦攻略

セイネスト、通常投げからの新
連続技を紹介。テンションゲー
クを使用なので覚えて損無しだ。

まずはガトリングからゼイン
ストにつなげる。ヒットさせたら
先行入力でダッシュし……

タイミングよくしゃがみPや立ちKで拾い、立ちHS→グレイヴディガーにつなげよう。

ダッシュ慣性最大のグレイヴ
ディガー後は距離が近い状態
で先に着地するので……

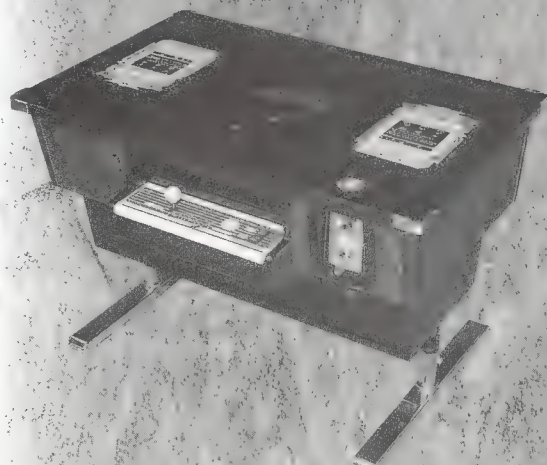
アーケードゲーム ライブシューティング

Text: 小山 祥之 koyama@VGL.jp
(協力: VGLプロジェクト/あまちはあらいん)

第19回 捕らわれた戦闘機を取り戻せ

GALAGA

名機「ギャラクシアン」の進化形。多彩な敵の攻撃や2機合体モードでの攻撃が話題を呼んだロングランシューティングゲーム。



固定シューの 一つの完成形?

81年もさまざまな新作ゲームが発売され話題になっていたが、この年の秋、地味ながらも着実な人気を集める新作ゲームが登場する。

「ギャラクシアン」や「バツクマン」といったヒット作を生んだナムコの新作シューティングゲーム「ギャラガ」である。ナムコ自身が作った続編としては、実に2年ぶりとなるシリーズ継承作だ。

固定画面のシューティング

ゲームで見た目は「スペースインベーダー」や「ギャラクシアン」のような構成だが、その違いはゲーム開始時に敵が画面上に居ないことにあった。画面の左右上部から編隊を組んだギャラガ群が飛来し、隊列を整えるところからゲームは始まるのだが、整列中に攻撃すれば敵の数を減らせる

が、面が進むと整列中でも自機に向けて特攻してくる敵が出てくる。戦闘体勢が整う前に、戦いが始まっているところが熱いゲームだった。

もちろん「ギャラクシアン」ゆずりの曲線的な飛行や、下

方からの回り込みなど、トリッキーな敵の突撃は健在。高得点になるが危険な分裂ギャラ、ボスを含む3機編隊を全滅させることによるボーナス点なども継承されていた。

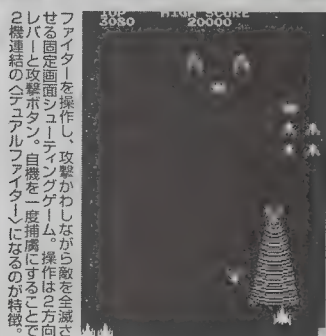
連れ去られた 捕虜機を奪還

「ギャラガ」最大の特徴は、敵との撃ち合いによる攻防だけでなく「トラクタービーム」という、自機を捕獲する光線を出すボスの存在にある。

ビームに捕獲された自機は捕虜となり、敵ギャラになる

ギャラガのインストデューアルファイターにするための方法が丁寧に説明されている。インスト自体の形も面白い。

「ギャラガ」というゲーム



のだが、捕獲したファイターを連れだしたボスを降下中に撃ち落とせば、捕虜になったファイターを取り戻して、2機連結のデューアルファイターになるのだ。

トリッキーで素早い動きをする敵を撃ち落とすには、横に並んで2発が同時に発射できるデューアルファイターの方が、攻撃範囲が広いため敵機に弾を当てやすく、早く片付けられることができた。しかし、2機が並んでいるため当たり判定も2倍となるので、片方がやられやすくなるというリスクもあった。それでも、合体時の攻撃力は魅力であるため、まず捕縛させることがゲームの基本方針だった。

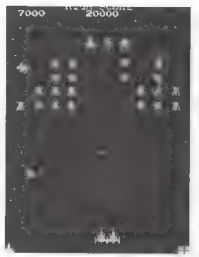
普通の敵は1発で倒せるのだが、ボスだけは耐久力があり2発当てないと倒せない。そのため捕虜にされる直前に1発だけ撃ち込みダメージを与え、あと1発で倒せる状態にしておく攻略テクニックも存在した。

自機の合体は、「ムーンクレ

スタ」(日本物産/80年)で既に採用されていたが、敵に捕らえられた自機を取り返しての合体は、何ともいえない達成感があった。ちなみに、間違えて捕虜のファイターを撃ち殺してしまうと、1000点と引き換えに捕獲された1機は消えてしまう。また、誤って最後の1機が捕えられてしまつと、連れ去られた捕虜の1機を残したまま、無情にもゲームオーバーになってしまうのだ。何とも虚しく過酷な運命を秘めていた「ギャラガ」の捕虜システムであった。

また、ゲーム終了時には敵の撃墜数や撃墜率も表示されるため、プレイヤーのやり込み意欲を刺激した作品だった。

デューアルファイターの攻撃力はすまじく、またたく間に敵の隊列を削っていくシューティングゲームに求められるそう快意は本作で既に確立されていた。



この後も「ギャラガ」(ナムコ/88年)や「ナムコクラシックコレクションVOL.1」(ナムコ/95年)など続編やリメイクも多い。

「ギャラガ」が作った流れ

ギャラス(ナムコ/84年)一定範囲の上下移動も可能になり、ダイナミックな戦闘が展開された。また、本作では敵を捕虜にして攻撃に加えることもできた。



ギャラス(ナムコ/83年)円を描く自機の移動や、重厚なクラシック音楽のシューティングゲームだ。実のところ、ゲームは極めてギャラガ的な面構成だった。



この後も「ギャラガ」(ナムコ/88年)や「ナムコクラシックコレクションVOL.1」(ナムコ/95年)など続編やリメイクも多い。

長期稼働の名機

80年代初頭、数々のシューティングゲームが生まれては消えていった。もちろんヒット作もいくつかあったが、その多くは一過性のもので、非常に短命だった。

そんな中「ギャラガ」は発売時に大ブームを起こすには至らなかったが、発売後数年間に渡って着実な稼働をこなすロングラン定番機種として、全国のゲーム場で重宝されることとなった。

次々と新製品が出続ける中、「ギャラガ」だけが多くのロケーションに残っていた。それはとても不思議な光景にも見えたが、キャラクターアークシヨンのものや、派手なスクロールものが増えていく80年代前半のアーケードゲームの中で、極めてシンプルゲームにまとめられ分りやすいゲームだったからなのだろう。

3・7・11……(以下4面ごと)に設定されたチャレンジ

募集

「アーケードゲームライブラリー」ではリクエスト、なつかしのゲームの情報、記憶の断片に残ったオールドゲームの質問等をお待ちしております。ビデオゲームを中心に30年間の歩みを記録するこのコーナー古過ぎて分からない方も多いでしょうが今後は80年代の人気レトロゲームも続々紹介予定です。質問は最近出会ったレトロゲームでもOK!それが何だったのか?どんな時代を歩んできたのかをゲーム研究のプロ集団であるAGLスタッフが調査しご紹介いたします。

あて先はこちら

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
アルカディア編集部
AGLコーナー

■お問い合わせ先

「ゲームマシン」1981年・1989年(アミューズメント通信社)
「アミューズメント産業」1981・1986年(アミューズメント産業出版)
「コインジャーナル」1981年(コインジャーナル)
「オールドゲームの世界」シリーズ(読者会)
「究極ビデオゲームリスト2003」(AMPグループ/アマチュアライン)

【お知らせ】AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
<http://amp.tri6.net> E-Mail amp@tri6.net



ングステージと呼ばれる面では、画面上を高速で横切る編隊を何機撃破したかでボーナス点が変わってくるが、ここでは自機がやられることはない。ボーナス面は同社の「ラリーX」から採用されたシステムだが、激しい展開が続くゲームにおいて、気分を変えて臨めるステージの存在は、単調になりがちなゲーム展開にメリハリを付けていたのだ。このころのナムコゲームが語られる時、「バックマン」のほかに「セビウス」や「マッピー」、「ドルアーガの塔」といった非常に個性的なゲームばかりが目玉とされていることが多い。しかし、80年代に全国のゲーセンで最も長期間遊ばれ、人気を維持したゲームがこの「ギャラガ」であったことは、その時代の筐体だけが覚えていられるかもしれない。

蛾の魅力

蛾といえば(ハエ)や(蚊)が増えて、ちよつと嫌な季節でもあります。そんな嫌がられる生き物たちでもゲームには引き寄せられたのだ?

「ギャラガ」の敵モデルとなったのは「蛾」というのは割と知られた話です。例えばその話を知らない人でも、何となく「蛾」っぽいと感じるのではないのでしょうか? なぜかこの時代身近な昆虫や小動物がゲームで大人気ですが、「クモ」や「カエル」、「蜂」などは、人間が生理的に嫌悪しがちな生き物ですが、中には「へんどう虫」など、むしろ好まれるであろうものも居ました。これは、当時のハードの限られたドット数で表現するキャラクターとして、一見して分かりやすかつために生み出されたのかもしれません。

レバーをペンに持ちかえろ。

アミューズメント業界誌「月刊Amusement Journal」の取材記者・情報提供者、登録開始。

将来そして今、AM業界を覗いてみたい方、どしどしお問い合わせ下さい!!

提供内容

【新作稼働情報の提供】

期待の新作の出来や、稼働情報を主観たつぷりにレポートして下さい。

【ロケーション情報の提供】

いつも行く店はあることをしている!! 今度イベントあるんだけど? などお店の情報をお待ちしています!

【プレイヤー意識調査の提供】

自分たちはこう考える! といった硬派な意見や、アンケート調査ではこうでした、など客観的レポートなど。

君たちと一緒に誌面づくりに参加してみませんか!!

お問い合わせは

株式会社アミューズメント・ジャーナル

本社 〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町27番2号 第二ビル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!! 7月号

志士たちよ再び古都に集え!
対戦格闘維新「冬の陣」

Amusement Journal 8月号 1000円

激闘劇場

～第2幕～

The 2nd a-cho CUP Fights Fight Theatre

2004年12月19日(日)
京都みやこめっせで開催!

開催タイトル

STREET FIGHTER ZERO2
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
Virtua Fighter 4 EVOLUTION
GUILTY GEAR XX #RELOADED
THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE

8月中旬より全国各地の店舗にて
予選開催予定

www.am-j.co.jp

主催: 株式会社アミューズメント・ジャーナル/neo amusement space a-cho

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/>

ARCADIA 118

テッシンクリエイト直営

CUE AMUSEMENT

OPEN

彦根市西沼波町にアミューズメント、キュー

■ 国道8号線沿い 53台完備



最新機種が
勢揃い!
キューでおもしろ
体感しよう!!



<http://www.am-cue.com/>

TSC 直営

AMUSEMENT

アミューズメントキュー

滋賀県彦根市西沼波町166

営業時間: 10:00~24:00 年中無休

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 ●フォーチュンオーブ2 ●G1ターフワイルドII ●ハイパーズロットFII (北斗の拳・アントニオ猪木自身がバズロ機・スーパーBJ...etc) ●プロハンターZERO1 (CR新海物語・CR忍者ハットリくん・CRシティハンター)...etc
- <アーケードコーナー>
 - バトルクライマックス ●イニシャルD3 ●麻雀格闘倶楽部3 ●MJ2 ●ウォータラントルーバース ●タイムクラシス3 ●アウトラン2 ●バトルギア3 チュンド ●太鼓の達人5
- <全身シール機コーナー>
 - 百花掬爛 ●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 ●カプリチオG-ONE ●UFOあらかると2

新品~中古まで、業務用ゲーム機・ゲームソフトはテッシンにおまかせ!
★初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ★即時見積 現金買取OK!

**テッシン
クリエイト**

(有) 哲信クリエイト

〒546-0003
大阪市東住吉区今川6-3-27

TEL.06-6701-4443 FAX 06-6701-4442

営業時間 10:00~20:00 (日曜・祝・第二土曜日定休) E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp
機械・基板の最新在庫状況は.....

URL <http://www.tessin.co.jp/>

TSC

ゲーマー究極形態

アーケード・ネオ

電界 接続

第54回

Text: 三重県の山本さん

Illustrated by ムドウ

新型ベラボースイッチを作ろう② (全3回)

前回に引き続き、新型ベラボースイッチを作っている。前回は、今回製作するベラボースイッチの概要と、パーツについての解説を行なった。今回は、前回そろえたパーツの加工と、全体の組み上げを行なうぞ。外観的には、今号でほぼ完成することになる。前回でのアルミ板の加工が出来ていれば、今回はそれほど苦労せずに作業を進めることができるだろう。

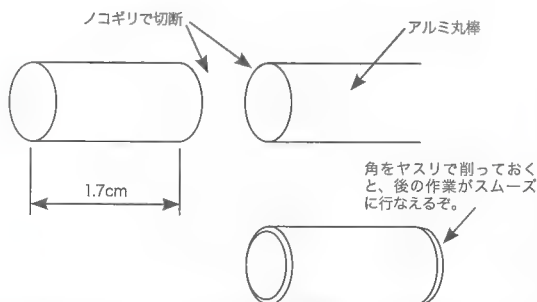
実製作その2

さて、作業に入ろう。まずは、アルミ棒の切断からだ。今回もドリルやカッターナイフなどの鋭利な工具を使用する加工なので、ケガの無いよう作業をしてほしい。

加工その① アルミ丸棒の切断

ボタンスイッチに加工するアルミ丸棒を、アルミ丸棒を加工する。

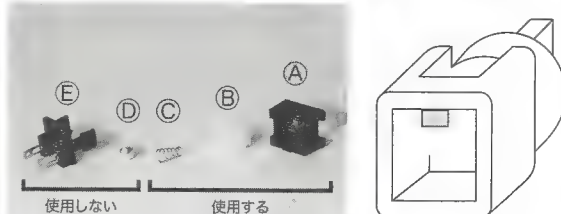
先月号の部品表にあるアルミ丸棒(直径6mm)を、1.7cmに切断する。この部分は後で調整できるので、あまり精度にこだわらなくていい。



加工その② スイッチ単体の分解①

甲斐したスイッチの内部構造を分解し、加工する。

先月号の部品一覧表には、スプリングなどのメカ系の部品が全く掲載されていなかったで、疑問に感じた人も居るだろう。心臓部となるこれらの部品は、すべてスイッチ自身から調達するのだ。



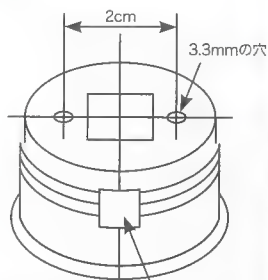
スイッチ単体を分解すると、写真のような五つの部品が出てくる。このうち、A~Eまでは使用するが、それ以外の部品は使用しない。Bについては、右図のように突出部を切り取る加工を施して使用する。

部品Bの、図内灰色に着色した部分をカッターナイフで切り取り、6mmの丸棒が入るようにする。

加工その③ スイッチケースの加工

前面加工したアルミ板とスイッチケースをつなぐネジ穴を開ける。

スイッチケースに3.3mmの穴を開ける。穴は、できるだけ垂直になるようにすること。



押しボタン部分の抜け止め穴

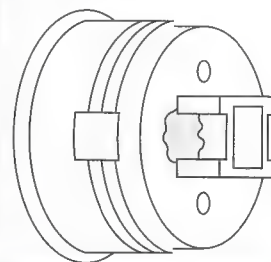
加工前

加工後

加工その④ アルミ棒とケースの固定

加工した部品を、エポキシ接着剤で固定する。

加工①および②で製作した部品同士を接着する。この際、完全に固まるまでに、真っすぐになるように調整しておく。さらに、加工③で穴を開けたスイッチケースに、前出の部品Aを下図のように接着する。



ほぼ完成した部品。右のアルミ丸棒は、エポキシ接着剤にて固定する。ただし、写真は仮組みの状態で、まだ接着剤を付ける前のものだ。

スイッチ単体の部品Eを使用しないため、接着剤で固定する。本来ツメにて固定される部分に接着剤を塗布して固定する。接着剤は、たっぷり使用する。四角い部分にはみ出した場合は、きれいに拭き取る。

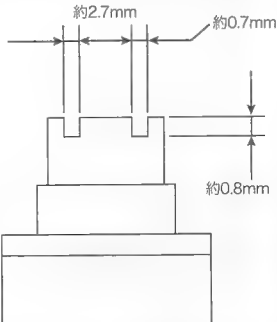
新型ベラボースイッチを作ろう

加工その⑤ スイッチ単体の加工

分解したものを組み立てる
部品を加工する。

組立図を見てもらえば分かる通り、アルミ板に取り付ける二つのスイッチのうち、一方はスプリングを介して上部と接続される。スプリングを受ける部分の加工が必要になるのだ。

作例では、スプリングを当てがって印を付け、カッターナイフで削ったが、刃の薄いノコギリ(ピラニアノコギリなど)で少し切れ目を入れる方が案にできる。



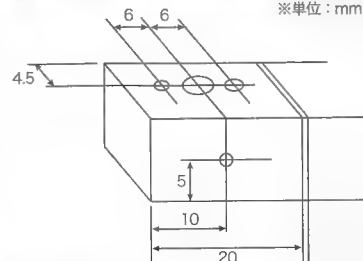
※図は作例の寸法

加工その⑥ アクリル棒の加工

この部分には穴を開ける必要がなく、アクリル棒の工具を使って加工し、立てる作業が必要。これを組み立て後に調整が可能になるのだ。

①アクリル棒に油性マジックで寸法を記入

※単位: mm



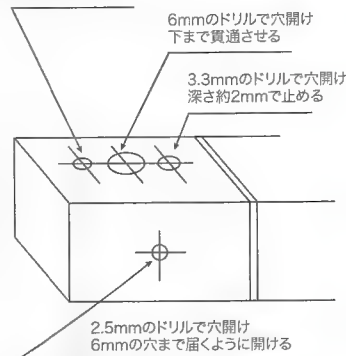
※上から見た図



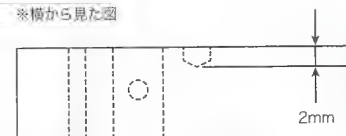
作例では、中心から少しずらしてある。それは、横から入るネジのネジ山を稼ぐためだ。

②ドリルで穴開け

2.5mmのドリルで穴開け
下まで貫通させる

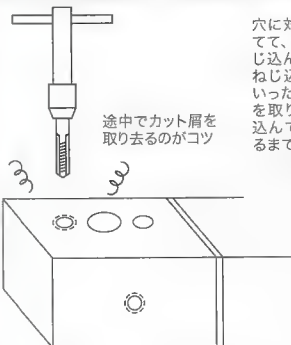


※横から見た図



穴開けにはコツがある。いきなり穴開けにかかる、ドリルの刃が滑って正確な場所に穴が開かないのだ。穴を開ける前にギリギリを押して、表面をへこませておく。すると、正確な場所に穴を開けることができる。また、すべての穴を一度2.5mmのドリルで開けておき、3.3~6という具合に大きくしていくと、失敗が少ない。ボール盤を使うと楽だろう。

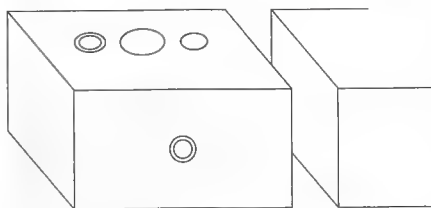
③タップを使用してネジ穴を立てる



途中でカッターを
取り去るのがコツ

穴に対し垂直にタップを立てて、右回りにゆっくりとねじ込んでいく。3mmくらいねじ込んだら、逆に回していったん抜き取り、カッターを取り去ってから再度ねじ込んでいく。これを完了するまで繰り返す。

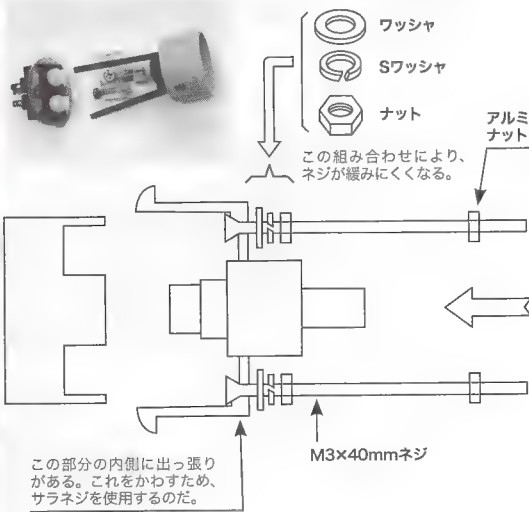
④金属用ノコギリにて切り離す



ここに来て切断するのは意味がある。穴開けの前だと、押さえることが難しくなり、危険だからだ。

ベラボースイッチ組立図

今回はまだ仮組なので、位置関係に不具合がないか確認するつもりで。



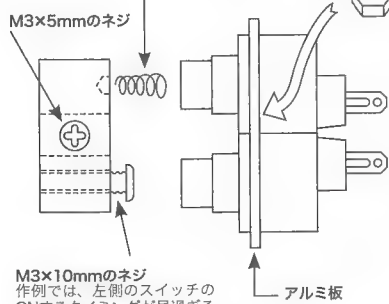
この部分の内側に出っ張りがある。これをかわすため、サラネジを使用するのだ。

M3×40mmネジ

アルミ板取り付け用
ナット

この組み合わせにより、
ネジが緩みにくくなる。

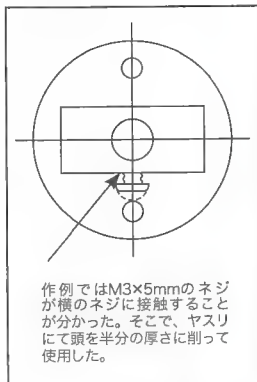
分解したスイッチより取り出したスプリング
スプリングの張力によりはまっているだけなのだが、まず取れることは無い。



M3×10mmのネジ
作例では、左側のスイッチのONするタイミングが早過ぎるため、ネジの頭をヤスリにて半分ほど削って使用した。

この部分は分かりやすくするために、図の左部分(コントロールパネルへの装着時には上になる部分)に対し90度回転させた図になっている。正確な位置関係は右図のようになる。

アルミ板固定用のワッシャー類とナット
アルミ板の上の部分はスペースの都合でナットしか付けられないが、下部はしっかりワッシャー類で固定する。



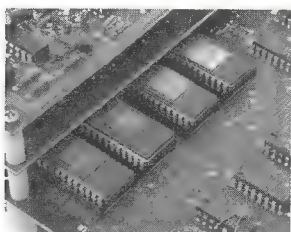
作例ではM3×5mmのネジが横のネジに接触することが分かった。そこで、ヤスリにて頭を半分厚さに削って使用した。

※アクリル角棒に取り付けるネジ(M3×5mmとM3×10mm)は、両方ともネジの頭をヤスリで薄く削る必要があった。この部分にはサラビスを使えば、削らなくても済んだかもしれない。

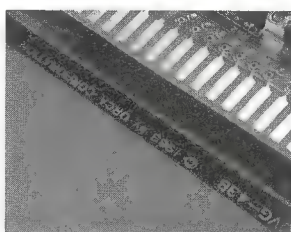
HARDWARE MUSEUM

～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。



中央の写真では影になっている、キャラクターROM。



基板上のシルク印刷はオルカ。開発はオルカが担っていたのでしょう。



基板上的のラベルにはタイトーのマーク。販売はタイトーが行っていたのでしょうか。

用語解説

メーカーは?：基板にはオルカのシルク印刷、コネクタ付近にはタイトーのシール。インストのメーカー名はサンダーボルトとなっており、ライセンスシールにはG.G.I. Corporationの文字。一体このゲームはこういった経緯で世に出たのか気になる所です。

BGMは無し：『イスパリアル』には、BGMが無いという特徴があります。ひたすらショット音と撃破音のみが淡々と発せられ、ある意味硬派なシューティングといえなくもありません。薄暗い駄菓子屋の片隅には似合っていたと記憶しています。

君は知っているか？
空中と地上を撃ち分ける、
『ゼビウス』(ナムコ)に似た
ゲームは、ままだにします。
『ワイバーンF/O』(タイトー)
では2画面合成という
技が伴い、話題作となりました。
そんな中、縦スクロール
シューティングなのに横画面
で個性を出していたのが、『サ
イオン』(セイブ電子)と、『イ
スパリアル』です。
面構成は単調ながら、移り
変わりが早く、「どんどん先
に進める感」を味わえまし
た。設定で「ボタン両撃ち」に
できたのは、当時のゼビウス
筐体の改造事情を察してのこ
とだったのでしたか？
横画面ということもあり、
右にはハイスコアや残機、ク
レジットなどの情報が並びま
す。持て余してしまつたのか
空中物と地上物の撃破数まで
表示されます。当時それが何
の表示なのかだれも気にして
ませんでしたけど。
そしてこのゲームにはエン
ディングがあります。大体
60万点くらいでボスが現れ
て、ゲームオーバーとなりま
す。当時はループ物が多かつ
たので、ゲームの終わりとい
うものを初めて見た気がして
新鮮でした。

HARDWARE CHECK

A4をちょっと横に広げたくらいの2枚基板です。上2枚は半分ほどしか無く、A4判2枚ほどに収まるものです。一番上がサウンド基板なので、このような形状になったのでしょう。

オルカの基板には電池式のカスタムチップが使われていることが多く、経年変化により死にやすいことで有名ですが、この『イスパリアル』にはそのようなチップは使われておらず、例外的に故障が少ない基板です。



三階建て基板。中央の基板に、メインCPUを搭載。

1983年 / 昭和58年

サンダーボルト

ESPIAL (イスパリアル)

開発元 オルカ

ジャンル 縦スクロールシューティング

発売元 サンダーボルト

操作系 8方向レバー+2ボタン

システムボード 専用基板

CPU Z80 × 2

サウンド構成 AY-3-8910

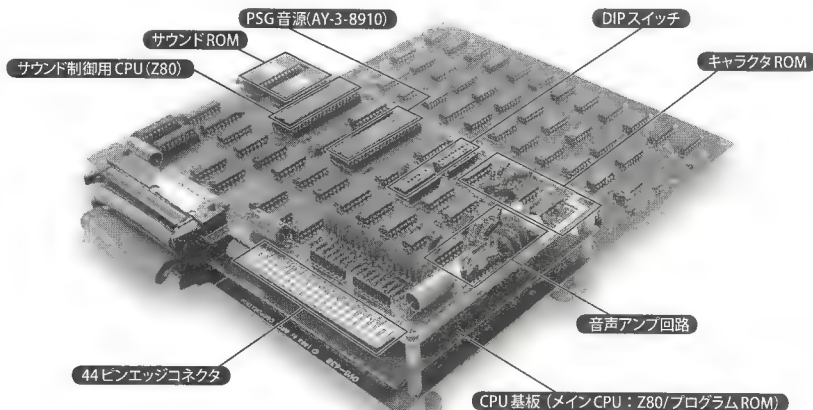
表示色数 256

スペック +5V / +12V電源

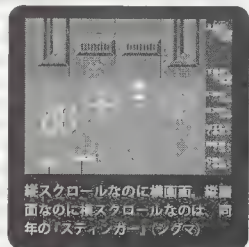
ある意味縦横無尽! ?
本家横画面縦シュー

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

DETAILS



©1983 THUNDERBOLT

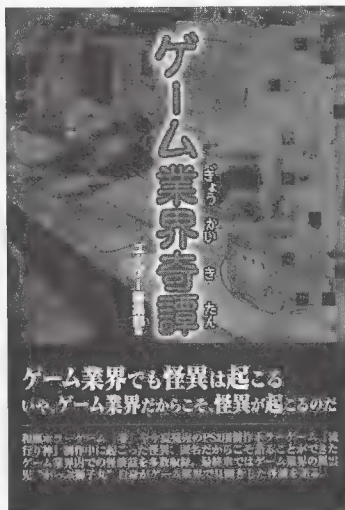


縦スクロールなのに横画面。縦画面なのに横スクロールなのは、同年の『スティンガー』(シグマ)

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
惹かれて来た者、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
- ・がつぶ獅子丸が語る章
お化け実験、事故現場の花、他

好評発売中



新作旧作にこだわらず、
古今東西の
面白いゲームを集めた
ゲーム誌「ユーゲー」。
そのNo.01 から
No.04 までを
ひとつにまとめた
超お買い得な
一冊がついに登場!!

**好評
発売中!**

A5判
562ページ

ユーゲーDX STAGE 1

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 ヨドコウビル
販売部 Tel.03-3206-1641 Fax.03-3551-1208

Arcade Software+Hardware マックジャパン
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!



21インチ
RGBモニター
RGB21pinコネクタ付
15KHz専用
モニター
商品です!
(保証あり)
¥65,940(税込)

究極ビデオゲーム
リスト2003
9400本の
ビデオゲーム
のタイトルを
収録! 最新の
ゲームメーカー
など一目瞭然!
¥1,200(税込)



式神の城II アーケード版 Appreciate DVD
DVD 2巻3枚組 508min.
キャラクターのイベントシーン
キャラクターのイベントシーン
ゲームクリア後のストーリーモード!
最新型モニター対応!
「商戦政略DVD」も
好評発売中! →
¥5,040(税込)

新作予約 切りりまでに 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

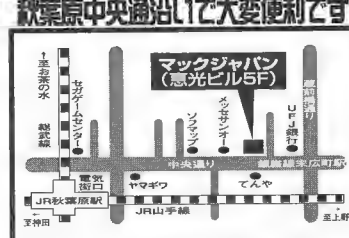
入荷予定! 売れてます!
ワンダーモモ
フォンソ ほか
子連れ狼 いろいろ!
ガントレットII
ミサイルコマンド
マープルマッドネス
エスプアルダー
ガスト5
ガスト
ファイティング
JAM

コントロールBOX
新品・中古共に取り扱っております!
AV7000 (電源部) ¥27,300(税込)
AV7000 (コントローラ部) ¥15,750(税込)
¥31,290(税込)
ボードマスター(スラスト) (半田付) ¥50,400(税込)

お問合せ 〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
TEL 03-3255-0737(代)
FAX 03-3255-0738 お待ちしております!

Web & E-mail makjp@mak-jp.com ホームページも
http://www.mak-jp.com

最新リスト 火曜日より更新です!
東京 03-3940-6000
大阪 06-6455-6000
名古屋 052-453-6000
福岡 092-482-6000
札幌 011-210-6000
仙台 022-268-6000
広島 082-223-6000
注: トーン番号でご覧下さい
BOX番号 444444 #
お近くのBOXセンターへ



今月は「機動戦士Zガンダム エウゴ vs. ティターンズ」の東京大会をピックアップ！ 続編の発売も決定したので、現行バージョンでは最後の戦いになる。トッププレイヤーも多数参加すると思われるので、ぜひ足を運んでみてほしい。また、チャレンジゲームガム店を中心に行なわれる「サムライスピリッツ零SPECIAL」の大会、「ドン・ぼんちゅ杯」もご紹介。こちらも参加必須だ！

開催日	受付開始時間	店舗名	住所	電話番号
7月3日	16:00	ペンギンハウス相模原	神奈川県庵間市相模ヶ丘 1-25-11	042-746-4358
7月4日	16:00	池袋カーニバルプラザ	東京都豊島区西池袋 1-21-13	03-3986-2000
7月4日	19:00	ハイテクランドセガミツ境	神奈川県横浜市瀬谷区三ツ境 5-5	045-365-5375
7月10日	15:00	ツインスタージオスセガ	東京都新宿区神楽坂 2-11 第2カグラビルズ1F	03-3260-7253
7月10日	16:00	セガ河辺	東京都青梅市河辺町 10-10-1	0428-24-5672
7月11日	16:00	ハイテクランドミカド	東京都新宿区歌舞伎町 1-28-1	03-3209-0038
7月11日	19:00	新宿スポーツランド中央口	東京都新宿区新宿 3-26-2	03-3352-1637
7月12日	15:00	セガワールドパルテノス	東京都多摩市落合 1-1040丘の上パティオ内	042-389-0551
7月12日	19:00	新宿スポーツランド西口	東京都新宿区西新宿 1-12-5	03-3344-0748
7月18日	15:00	バームトップス	神奈川県厚木市中町 4-15-9	046-223-7157
7月19日	16:00	セガワールドアルカス	東京都府中市宮西町 2-5-1さくら三番館 2~3F	042-365-2591
7月24日	16:00	クラブセガ鶴島	神奈川県横浜港北区鶴島西 2-6-29 城田ビル 1~3F	045-547-1199
7月25日	12:00(先) 15:00(後)	クラブセガ秋葉原	東京都千代田区外神田 1-10-9	03-5256-8123

ARCADIA 124

「ギルティギア ゼクス カーニバル」開催決定!!

恒例の「GGXX #RELOAD」メーカー公式ゲーム大会。
メーカーならではの仕掛けが盛りだくさんのイベントだ!!

【タイトル】ギルティギア ゼクス カーニバル
【店舗名】サミーズストリート156 相模大野店
【住所】相模原市相模大野3-13-2J-SPARKビル2F
【イベント概要】「GGXX #RELOAD」大会を中心に、「ギルティギア」飛び入り大会、特別ゲスト出演、プレゼント抽選なども予定。詳細は次号または<http://www.guiltigear.com/>にて!!
8月1日(日) 12:00
サミーズストリート156 相模大野店 TEL: 042-741-8195 ※申し込みもこちらへ

毎土曜 8人制、後 ソウルキャリバー II
2on2タッグバトル
◆先鋒・大将二人組の勝ち抜き
毎日: 祝 10:00~Zガンダムフリー対戦会
◆参加費600円、~23:00まで
毎日: 祝 10:00~GGXX #RELOADフリー対戦会
★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6399-8072
<http://www.challenger-am.com/>
7/3 18:00 第25回GGXX #RELOAD大会
7/4 18:00 第26回GGXX #RELOAD大会
7/10 18:00 第26回GGXX #RELOAD大会
7/11 18:00 第27回GGXX #RELOAD大会
7/17 18:00 第28回GGXX #RELOAD大会
7/18 18:00 第29回GGXX #RELOAD大会
7/24 18:00 第29回GGXX #RELOAD大会
7/25 18:00 第29回GGXX #RELOAD大会
◆サムライスピリッツ零SP
◆第二回ドン・ばんちゃん杯予選
◆第29回GGXX #RELOAD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/>
7/10 20:00 第11回VF4EVO大会
◆ルールは当日決定
7/25 17:00 第3回Zガンダム大会
◆トーナメント戦

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-23 コアビル1F ☎06-6357-6677
7/3 17:00 Zガンダムフリープレイ大会
◆参加費500円、22時まで
7/4 17:00 ご苦勞舞+MJ1大会
◆有段マイク使用
7/10 17:00 GGXX #RELOAD大会フリープレイ大会
◆参加費500円、22時まで
7/11 17:00 GGXX #RELOAD大会
7/17 17:00 カノン(ZERO3、Z(IX)、ストII)MIX大会
7/18 17:00 ギター11th&ドラム10th大会
7/24 17:00 Zガンダムフリープレイ大会
◆参加費500円、22時まで
8/1 17:00 KOF 98大会

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安町1-5-211 ☎022-643-4444
<http://www.challenger-am.com/>
毎土日祝 9:00 追手門店フリーイベント
◆チケット購入制、~18:00まで

★ハイレクセガアピオン
大阪市東淀川区東2-13-15MMビル1F ☎06-6645-7692
7/11 15:00 ハイバーストII大会店舗予選
7/18 15:00 アヴァロンの盛大大会
※大会はすべて参加費無料。
末尾が1の日はすべてアピオンDAY。
お得意イベント実施中。詳細は店舗まで

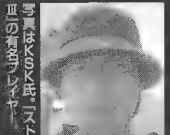
★セガワールド布施
大阪市長堂1-1-1 ロンギビル1F ☎06-6783-6999
7/2 20:00 頭文字D3布施の日は坂道速伝説
◆いり坂・坂のみ、参加100円
7/17 18:00 GGXX #RELOAD布施カーニバル
◆参加費100円
7/24 19:00 VF4 FT大会
◆変更の可能性あり

★オレンジハウス
大阪市東淀川区下新区6-9-18 ユーゲ隣1 ☎06-6326-1218-6999
7/19 17:00 カブエス2大会
※毎月第3日曜日は大会あり

「ストIII」プレイヤーの「KSK」が ゲーセンを立ち上げた!!

闘劇2004に出場した「KSK」が横浜にゲームセンターを
立ち上げた! オープン記念として「ストIII」や「VF4」な
どの対戦台が50円2クレジットのイベントを実施中!

【店舗名】ゲーマーズビジョン
【住所】神奈川県横浜市西区戸部本町39-11 今井ビル2F
【イベント概要】期間中すべての対戦台を50円2クレジット
2004年7月末日まで
横浜駅東口より徒歩10分
京急急行戸部駅改札を出て徒歩3分
TEL: 045-321-7586



★ネオアミュージメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四家上ル東大文字302-303 A-Brace 1F ☎075-251-2323
<http://www.a-cho.com/>

7/3 17:00 クイズマジックアカデミー
第1回a-choランバト
◆参加費100円
7/4 15:00 第29回VF4EVO a-choランバト3on3
◆参加費100円
7/8 19:00 第52回GGXX関西ランバト
7/10 17:00 ストIII 3rd大会
◆チーム内同キャラ禁止
7/11 13:00 [Dueling the KOF] KOF2002予選
7/11 16:00 [Dueling the KOF] KOF 98予選
7/17 19:00 第30回VF4EVO a-choランバト3on3
◆参加費100円
7/17 19:00 ポップミュージック11大会
7/18 15:00 ストZERO3 第42回関西ランバト
◆チーム内同キャラ禁止
7/19 13:00 ドラゴンボール大会
7/22 19:00 第53回GGXX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
京都市伏見区山崎町山崎山下32 京都SCビル2F ☎075-603-3220
<http://www.sega-am.jp/>
7/18 15:00 第一回頭文字D3SKランバト
◆秋名番下り、受付は10時より、定員32名
7/19 15:00 第26回WCCF六地蔵カッパ
◆受付は当日14:00~定員32名、参加費800円
7/25 15:00 第3回GGXX #RELOAD3on3
◆参加費100円、受付は当日14:00~、定員32名

★タウンズボット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
7/6 20:00 VF4EVOシングル大会
7/13 20:00 Zガンダム大会
7/20 20:00 VF4EVO大会 3on3
7/27 20:00 ストIII 3rd大会

★ゲームプラザ OKAIII
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123
7/26 17:00 アヴァロンの盛大大会
毎土曜 20:00 WCCF五カッ

★アミュージメントパーク エルロフト
茨木市野田1-4-3 ☎0726-23-7161
7/2 18:30 24:00 Zガンダム大会
7/3 17:31 26:00 WCCF大会
7/4 18 15:00 ドラゴンボール大会
7/9 23 24:00 ハイバーストII大会
7/11 25 17:00 頭文字D3大会
毎土曜 25:00 VF4EVO大会
※そのほかイベントあり。詳細は店頭まで、
◆600円、~23:00まで

★ラモススタジオ
大阪市住道バーレーンビル2F ☎0722-871-3960
7/4 未定 第2回GGXX大会
7/11 未定 サムライスピリッツ零SP大会
7/18 未定 ストZERO3大会
7/25 未定 第2回Zガンダム大会
※Zガンダム以外参加費無料。詳細は店舗まで

★チャレンジャーGANGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
<http://www.challenger-am.com/>
7/11 15:00 サムライスピリッツ零SP大会
ドン・ばんちゃん杯予選 3on3
SCNソウルキャリバーII大会
◆1on1、決闘戦SCNサイド動画公開

7/11 14:00 GGXX #RELOAD2on2大会
7/17 20:00 ストIII 3rd大会
7/18 14:00 ゴンバニアセイヴァー大会
7/24 14:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
7/25 14:00 ギルティギア大会
※大会に関する詳細は店舗まで
★セガワールド長岡
長岡市市川崎町1447-1 ☎0258-38-0732
7月下旬 15:00 頭文字D3セガワールド長岡最速
決定戦
※トーナメント方式。大会に関する詳細は店舗まで

★プラボ新潟
新潟市東区内南 2-19-14 和会ビル1F ☎025-245-9631
7/2 21:00 ストIII 3rd大会
◆受付20時、個人戦
7/4 17:00 GGXX #RELOADランバト
◆受付16時30分、個人戦
7/9 21:00 ストZERO3大会
◆受付20時、個人戦
7/11 17:00 GGXX #RELOAD 2on2大会
◆受付16時30分、個人戦
7/18 17:00 GGXX #RELOADランバト
◆受付16時30分、個人戦

※参加費無料。
★富山県
★アミュージメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
<http://ip.tosp.co.jp/asp?i=azpress>
7/3 20:00 銀狼伝説SP大会
7/4 17:00 月華の剣士2大会
7/10 20:00 ストIII 3rdランバト
7/11 17:00 リアルバウト銀狼伝説2 2on2大会
7/17 20:00 ストリートファイターEX2+大会
7/18 20:00 GGXX #RELOAD 5on5大会
7/19 20:00 リアルバウト銀狼伝説2 大会
7/24 20:00 GGXX #RELOAD 2on2大会
7/25 17:00 GGXX #RELOAD 地域対抗戦予選
7/30 20:00 鉄拳4 2on2大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★アミュージメントランドガティス
高岡市下関1-1 ☎0766-24-3555
<http://gamegoddess.fc2web.com/>
7/3 20:30 KOF2002駅地下ランキン暫定決定戦
◆試合ごとのキャラ変更可
7/10 20:30 ストIII 3rd真ブロンズランバト11
◆リーグ戦
7/17 20:30 KOF2002 3on3ロンリーバトル⑥
◆リーグ戦
7/24 20:30 KOF2002 ロンリーバトル14
◆試合ごとのキャラ変更可
7/31 20:30 KOF2002駅地下ランキントーナメント
◆試合ごとのキャラ変更可

※詳しくは店頭またはHP参照
★オレンジハット阪池
姫路市新又147-1 ☎0763-33-1863
<http://ip.tosp.co.jp/asp?i=d4e7hk>
毎週土 20:30 GGXX #RELOAD大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★アミュージメントアズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
<http://ip.tosp.co.jp/asp?i=azpress>
7/3 20:00 銀狼伝説SP大会
7/4 17:00 月華の剣士2大会
7/10 20:00 ストIII 3rdランバト
7/11 17:00 リアルバウト銀狼伝説2 2on2大会
7/17 20:00 ストリートファイターEX2+大会
7/18 20:00 GGXX #RELOAD 5on5大会
7/19 20:00 リアルバウト銀狼伝説2 大会
7/24 20:00 GGXX #RELOAD 2on2大会
7/25 17:00 GGXX #RELOAD 地域対抗戦予選
7/30 20:00 鉄拳4 2on2大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★アミュージメントランドガティス
高岡市下関1-1 ☎0766-24-3555
<http://gamegoddess.fc2web.com/>
7/3 20:30 KOF2002駅地下ランキン暫定決定戦
◆試合ごとのキャラ変更可
7/10 20:30 ストIII 3rd真ブロンズランバト11
◆リーグ戦
7/17 20:30 KOF2002 3on3ロンリーバトル⑥
◆リーグ戦
7/24 20:30 KOF2002 ロンリーバトル14
◆試合ごとのキャラ変更可
7/31 20:30 KOF2002駅地下ランキントーナメント
◆試合ごとのキャラ変更可

※詳しくは店頭またはHP参照
★オレンジハット阪池
姫路市新又147-1 ☎0763-33-1863
<http://ip.tosp.co.jp/asp?i=d4e7hk>
毎週土 20:30 GGXX #RELOAD大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★アミュージメントアズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
<http://ip.tosp.co.jp/asp?i=azpress>
7/3 20:00 銀狼伝説SP大会
7/4 17:00 月華の剣士2大会
7/10 20:00 ストIII 3rdランバト
7/11 17:00 リアルバウト銀狼伝説2 2on2大会
7/17 20:00 ストリートファイターEX2+大会
7/18 20:00 GGXX #RELOAD 5on5大会
7/19 20:00 リアルバウト銀狼伝説2 大会
7/24 20:00 GGXX #RELOAD 2on2大会
7/25 17:00 GGXX #RELOAD 地域対抗戦予選
7/30 20:00 鉄拳4 2on2大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★アミュージメントランドガティス
高岡市下関1-1 ☎0766-24-3555
<http://gamegoddess.fc2web.com/>
7/3 20:30 KOF2002駅地下ランキン暫定決定戦
◆試合ごとのキャラ変更可
7/10 20:30 ストIII 3rd真ブロンズランバト11
◆リーグ戦
7/17 20:30 KOF2002 3on3ロンリーバトル⑥
◆リーグ戦
7/24 20:30 KOF2002 ロンリーバトル14
◆試合ごとのキャラ変更可
7/31 20:30 KOF2002駅地下ランキントーナメント
◆試合ごとのキャラ変更可

※詳しくは店頭またはHP参照
★オレンジハット阪池
姫路市新又147-1 ☎0763-33-1863
<http://ip.tosp.co.jp/asp?i=d4e7hk>
毎週土 20:30 GGXX #RELOAD大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★アミュージメントアズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
<http://ip.tosp.co.jp/asp?i=azpress>
7/3 20:00 銀狼伝説SP大会
7/4 17:00 月華の剣士2大会
7/10 20:00 ストIII 3rdランバト
7/11 17:00 リアルバウト銀狼伝説2 2on2大会
7/17 20:00 ストリートファイターEX2+大会
7/18 20:00 GGXX #RELOAD 5on5大会
7/19 20:00 リアルバウト銀狼伝説2 大会
7/24 20:00 GGXX #RELOAD 2on2大会
7/25 17:00 GGXX #RELOAD 地域対抗戦予選
7/30 20:00 鉄拳4 2on2大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★アミュージメントランドガティス
高岡市下関1-1 ☎0766-24-3555
<http://gamegoddess.fc2web.com/>
7/3 20:30 KOF2002駅地下ランキン暫定決定戦
◆試合ごとのキャラ変更可
7/10 20:30 ストIII 3rd真ブロンズランバト11
◆リーグ戦
7/17 20:30 KOF2002 3on3ロンリーバトル⑥
◆リーグ戦
7/24 20:30 KOF2002 ロンリーバトル14
◆試合ごとのキャラ変更可
7/31 20:30 KOF2002駅地下ランキントーナメント
◆試合ごとのキャラ変更可

※詳しくは店頭またはHP参照
★オレンジハット阪池
姫路市新又147-1 ☎0763-33-1863
<http://ip.tosp.co.jp/asp?i=d4e7hk>
毎週土 20:30 GGXX #RELOAD大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★アミュージメントアズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
<http://ip.tosp.co.jp/asp?i=azpress>
7/3 20:00 銀狼伝説SP大会
7/4 17:00 月華の剣士2大会
7/10 20:00 ストIII 3rdランバト
7/11 17:00 リアルバウト銀狼伝説2 2on2大会
7/17 20:00 ストリートファイターEX2+大会
7/18 20:00 GGXX #RELOAD 5on5大会
7/19 20:00 リアルバウト銀狼伝説2 大会
7/24 20:00 GGXX #RELOAD 2on2大会
7/25 17:00 GGXX #RELOAD 地域対抗戦予選
7/30 20:00 鉄拳4 2on2大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★アミュージメントランドガティス
高岡市下関1-1 ☎0766-24-3555
<http://gamegoddess.fc2web.com/>
7/3 20:30 KOF2002駅地下ランキン暫定決定戦
◆試合ごとのキャラ変更可
7/10 20:30 ストIII 3rd真ブロンズランバト11
◆リーグ戦
7/17 20:30 KOF2002 3on3ロンリーバトル⑥
◆リーグ戦
7/24 20:30 KOF2002 ロンリーバトル14
◆試合ごとのキャラ変更可
7/31 20:30 KOF2002駅地下ランキントーナメント
◆試合ごとのキャラ変更可

※詳しくは店頭またはHP参照
★オレンジハット阪池
姫路市新又147-1 ☎0763-33-1863
<http://ip.tosp.co.jp/asp?i=d4e7hk>
毎週土 20:30 GGXX #RELOAD大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★アミュージメントアズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
<http://ip.tosp.co.jp/asp?i=azpress>
7/3 20:00 銀狼伝説SP大会
7/4 17:00 月華の剣士2大会
7/10 20:00 ストIII 3rdランバト
7/11 17:00 リアルバウト銀狼伝説2 2on2大会
7/17 20:00 ストリートファイターEX2+大会
7/18 20:00 GGXX #RELOAD 5on5大会
7/19 20:00 リアルバウト銀狼伝説2 大会
7/24 20:00 GGXX #RELOAD 2on2大会
7/25 17:00 GGXX #RELOAD 地域対抗戦予選
7/30 20:00 鉄拳4 2on2大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★トライアミュージメントタワー
千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345
http://www.h6.dion.ne.jp/~u_1332/event.htm
7/3 15:00 サムライスピリッツ零SP
◆第二回ドン・ばんちゃん杯3on3店舗予選
7/18 12:00 ザ・ランブルフィッシュ大会
7/24 15:00 とらたわ杯ソウルキャリバーII大会
◆シングル戦
15:00 とらたわ杯ソウルキャリバーII大会
◆3on3戦
※詳細は店舗またはHP参照

★キャロル 瑞江店
江戸川区南葛西町2-12-9 久栄レジデンス1F ☎03-3677-7609
http://www.geoches.jp/carol_game/
7/3 20:00 第6回GGXX #RELOAD大会
7/4 20:00 第26回VF4EVO2on2大会
◆一人参加可
7/10 20:00 第2回Zガンダム2on2大会
◆一人参加可
7/11 20:00 第7回KOF2003大会
7/19 20:30 第27回VF4EVO最終大会
◆場合により変更の可能性あり
7/25 20:00 第4回ザ・ランブルフィッシュ大会
7/31 20:00 第3回KOFNEO WAVE大会
◆場合により変更の可能性あり

★ゲームシティ板橋店
板橋区小茂根1-32-9 ☎03-5965-6013
<http://www.c-city-e.co.jp/>
7/3 16:00 キタドラセクション大会
7/11 16:00 クイズマジックアカデミー賢王杯
7/17 16:00 バトルキア3Tuned大会
7/18 16:00 頭文字D3大会
7/24 16:00 VF4 EVO大会会場構
◆VF4 FTに挑戦の可能性あり
◆クイズマジックアカデミー-期末テスト
◆店内対戦、特殊ルールでの大会
※詳細は店舗またはHP参照

★ゲームシティ板橋店
板橋区小茂根1-32-9 ☎03-5965-6013
<http://www.c-city-e.co.jp/>
7/3 16:00 キタドラセクション大会
7/11 16:00 クイズマジックアカデミー賢王杯
7/17 16:00 バトルキア3Tuned大会
7/18 16:00 頭文字D3大会
7/24 16:00 VF4 EVO大会会場構
◆VF4 FTに挑戦の可能性あり
◆クイズマジックアカデミー-期末テスト
◆店内対戦、特殊ルールでの大会
※詳細は店舗またはHP参照

★ゲームシティ板橋店
板橋区小茂根1-32-9 ☎03-5965-6013
<http://www.c-city-e.co.jp/>
7/3 16:00 キタドラセクション大会
7/11 16:00 クイズマジックアカデミー賢王杯
7/17 16:00 バトルキア3Tuned大会
7/18 16:00 頭文字D3大会
7/24 16:00 VF4 EVO大会会場構
◆VF4 FTに挑戦の可能性あり
◆クイズマジックアカデミー-期末テスト
◆店内対戦、特殊ルールでの大会
※詳細は店舗またはHP参照

★ゲームシティ板橋店
板橋区小茂根1-32-9 ☎03-5965-6013
<http://www.c-city-e.co.jp/>
7/3 16:00 キタドラセクション大会
7/11 16:00 クイズマジックアカデミー賢王杯
7/17 16:00 バトルキア3Tuned大会
7/18 16:00 頭文字D3大会
7/24 16:00 VF4 EVO大会会場構
◆VF4 FTに挑戦の可能性あり
◆クイズマジックアカデミー-期末テスト
◆店内対戦、特殊ルールでの大会
※詳細は店舗またはHP参照

★ゲームシティ板橋店
板橋区小茂根1-32-9 ☎03-5965-6013
<http://www.c-city-e.co.jp/>
7/3 16:00 キタドラセクション大会
7/11 16:00 クイズマジックアカデミー賢王杯
7/17 16:00 バトルキア3Tuned大会
7/18 16:00 頭文字D3大会
7/24 16:00 VF4 EVO大会会場構
◆VF4 FTに挑戦の可能性あり
◆クイズマジックアカデミー-期末テスト
◆店内対戦、特殊ルールでの大会
※詳細は店舗またはHP参照

★ゲームシティ板橋店
板橋区小茂根1-32-9 ☎03-5965-6013
<http://www.c-city-e.co.jp/>
7/3 16:00 キタドラセクション大会
7/11 16:00 クイズマジックアカデミー賢王杯
7/17 16:00 バトルキア3Tuned大会
7/18 16:00 頭文字D3大会
7/24 16:00 VF4 EVO大会会場構
◆VF4 FTに挑戦の可能性あり
◆クイズマジックアカデミー-期末テスト
◆店内対戦、特殊ルールでの大会
※詳細は店舗またはHP参照

★ゲームシティ板橋店
板橋区小茂根1-32-9 ☎03-5965-6013
<http://www.c-city-e.co.jp/>
7/3 16:00 キタドラセクション大会
7/11 16:00 クイズマジックアカデミー賢王杯
7/17 16:00 バトルキア3Tuned大会
7/18 16:00 頭文字D3大会
7/24 16:00 VF4 EVO大会会場構
◆VF4 FTに挑戦の可能性あり
◆クイズマジックアカデミー-期末テスト
◆店内対戦、特殊ルールでの大会
※詳細は店舗またはHP参照

★ゲームシティ板橋店
板橋区小茂根1-32-9 ☎03-5965-6013
<http://www.c-city-e.co.jp/>
7/3 16:00 キタドラセクション大会
7/11 16:00 クイズマジックアカデミー賢王杯
7/17 16:00 バトルキア3Tuned大会
7/18 16:00 頭文字D3大会
7/24 16:00 VF4 EVO大会会場構
◆VF4 FTに挑戦の可能性あり
◆クイズマジックアカデミー-期末テスト
◆店内対戦、特殊ルールでの大会
※詳細は店舗またはHP参照

★ゲームシティ板橋店
板橋区小茂根1-32-9 ☎03-5965-6013
<http://www.c-city-e.co.jp/>
7/3 16:00 キタドラセクション大会
7/11 16:00 クイズマジックアカデミー賢王杯
7/17 16:00 バトルキア3Tuned大会
7/18 16:00 頭文字D3大会
7/24 16:00 VF4 EVO大会会場構
◆VF4 FTに挑戦の可能性あり
◆クイズマジックアカデミー-期末テスト
◆店内対戦、特殊ルールでの大会
※詳細は店舗またはHP参照

★ゲームシティ板橋店
板橋区小茂根1-32-9 ☎03-5965-6013
<http://www.c-city-e.co.jp/>
7/3 16:00 キタドラセクション大会
7/11 16:00 クイズマジックアカデミー賢王杯
7/17 16:00 バトルキア3Tuned大会
7/18 16:00 頭文字D3大会
7/24 16:00 VF4 EVO大会会場構
◆VF4 FTに挑戦の可能性あり
◆クイズマジックアカデミー-期末テスト
◆店内対戦、特殊ルールでの大会
※詳細は店舗またはHP参照

★ゲームシティ板橋店
板橋区小茂根1-32-9 ☎03-5965-6013
<http://www.c-city-e.co.jp/>
7/3 16:00 キタドラセクション大会
7/11 16:00 クイズマジックアカデミー賢王杯
7/17 16:00 バトルキア3Tuned大会
7/18 16:00 頭文字D3大会
7/24 16:00 VF4 EVO大会会場構
◆VF4 FTに挑戦の可能性あり
◆クイズマジックアカデミー-期末テスト
◆店内対戦、特殊ルールでの大会
※詳細は店舗またはHP参照

★ゲームシティ板橋店
板橋区小茂根1-32-9 ☎03-5965-6013
<http://www.c-city-e.co.jp/>
7/3 16:00 キタドラセクション大会
7/11 16:00 クイズマジックアカデミー賢王杯
7/17 16:00 バトルキア3Tuned大会
7/18 16:00 頭文字D3大会
7/24 16:00 VF4 EVO大会会場構
◆VF4 FTに挑戦の可能性あり
◆クイズマジックアカデミー-期末テスト
◆店内対戦、特殊ルールでの大会
※詳細は店舗またはHP参照

★ゲームシティ板橋店
板橋区小茂根1-32-9 ☎03-5965-6013
<http://www.c-city-e.co.jp/>
7/3 16:00 キタドラセクション大会
7/11 16:00 クイズマジックアカデミー賢王杯
7/17 16:00 バトルキア3Tuned大会
7/18 16:00 頭文字D3大会
7/24 16:00 VF4 EVO大会会場構
◆VF4 FTに挑戦の可能性あり
◆クイズマジックアカデミー-期末テスト
◆店内対戦、特殊ルールでの大会
※詳細は店舗またはHP参照

★ゲームシティ板橋店
板橋区小茂根1-32-9 ☎03-5965-6013
<http://www.c-city-e.co.jp/>
7/3 16:00 キタドラセクション大会
7/11 16:00 クイズマジックアカデミー賢王杯
7/17 16:00 バトルキア3Tuned大会
7/18 16:00 頭文字D3大会
7/24 16:00 VF4 EVO大会会場構
◆VF4 FTに挑戦の可能性あり
◆クイズマジックアカデミー-期末テスト
◆店内対戦、特殊ルールでの大会
※詳細は店舗またはHP参照

福岡県

★MAHODO (マホード)

北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
http://www1.dbiq.jp/mahodo.com/index.html

- 7/3 18:00 GGXX #RELOADランバト
7/4 18:00 ギルティギア大会
◆AWカード商品予定
7/10 18:00 VF4EVO 3on3大会
◆VFRポイント戦
7/17 18:00 ソウルキャリバーII大会
◆SCNポイント戦
7/18 18:00 サムライスピリッツゼロ等SP大会
7/24 18:00 顔文字D3大会
◆ルール未定
7/31 18:00 Zガンダム大会
◆詳細未定

※参加費一人100円、詳細は店頭またはHPでご確認ください。特にルール未定のはは用確認！
また今月はほかにもイベント予定アリ！

★天神GIGO

福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-3F ☎092-724-5972
http://www.sega-am.jp/

- 7/4 16:00 VF4 EVO福岡最強王者
最終決定戦
7/10 15:00 GGXX #RELOADランバト大会
7/18 15:00 ハイパーソニックII大会

★トナボウズ大橋店

福岡市南区大橋1-9-1 ☎092-559-1081
7/18 16:00 クイズマジックアカデミー店内大会
◆参加費100円

★アカトロボ西新店

福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553
7/18 16:00 クイズマジックアカデミー
第7回トナボウズ決定戦
◆参加費100円、カード必須

- 7/25 16:00 GGXX #RELOAD3on3
トーナメント
◆参加費100円、キャラ固定

★スーパーアカトロボ香椎店

福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎092-682-0555
7/24 19:00 GGXX #RELOAD大会
◆参加費100円、トーナメント制

徳島県

★セガワールド末広

徳島市南末広町4-18 ☎088-654-1550
http://www.sega-am.jp/

- 7/2 16 18:30 バーチャロンフォース戦争
「SW高松 VS SW末広」
◆2on2のチーム戦
※セガワールド高松との合同大会

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/

- 7/17 20:00 顔文字D3絆道最速王決定戦vol.3
◆定員16名、詳しくは店頭まで
7/31 20:00 KOF2003
king of MASTERS2
◆定員16名、詳しくは店頭まで
毎金曜 20:00 イベント対戦(トナボウズファイバー
◆100円2クレのビデオゲームあり
毎土曜 20:00 イベントアヴァロンの健魔導戦大会

★セガワールド高松

高松市幼使町字山王535 ☎087-866-9526
http://www.sega-am.jp/

- 7/9 18:30 バーチャロンフォース戦争
「SW高松 VS SW末広」
◆2on2のチーム戦
※セガワールド末広との合同大会

★マックスプラザ善通寺

善通寺市中町1798-2 ☎0877-63-4333
毎土曜 18:00 GGXX #RELOAD6人大会
毎日曜 20:00 麻雀格闘倶楽部3&M2大会



長崎県

★ブラボ浦上店

長崎市中国町6-23 ☎095-848-2223
7/11 19:00 第14回Zガンダム大会
7/18 19:00 KOF2003大会
7/24 19:00 GGXX #RELOAD大会
※すべて参加費100円、敗者復活ありのトーナメント



鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉

鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-22-5255

- 7/10 14:00 アヴァロンの健魔導戦大会
7/17 19:00 GGXX #RELOAD大会
7/24 14:00 アヴァロンの健魔導戦大会

岡山県

★ファンタジスタ

倉敷市玉島島崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasia.com

- 7/3 15:00 GGXX #RELOAD大会
◆ランキングバトル
7/4 15:00 KOF2003大会
7/4 19:00 CAPCOM VS. SNK2大会
◆ランキングバトル
7/11 15:00 サムライスピリッツ零SP大会
◆ランキングバトル
7/17 20:00 VF4EVO ファイナル(予定)大会
◆VFRポイントランキン大会、
詳細未定
7/18 15:00 GGXX #RELOAD大会
◆ランキングバトル
7/19 15:00 月章の剣士2&狼狼
ダブルヘッダー大会
7/22 20:00 B.M.なつぷりバースティVF4FT大会
7/24 15:00 Zガンダム大会2on2大会
7/25 15:00 サムライスピリッツ零SP大会
◆ランキングバトル
7/25 19:00 CAPCOM VS. SNK2大会
◆ランキングバトル
7/31 20:00 VF4FT 3on3大会
◆VFRポイントランキン大会
※VF4FTの大会は変更の可能性あり

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
7/31 18:00 GGXX #RELOAD 2on2大会
※トーナメントor総当たり、チーム内同キャラ禁止



大阪府

★ハイテクランド セガ ミスト2

大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビル81F ☎06-6344-5270

- 7/25 14:00 顔文字D3ミスト2最速伝説#20
◆シングル戦、コースはクジ、
ベスト8以上はH/A戦

兵庫県

★三宮サックス

神戸市中央区琴の緒町5-4-5 高梁下404-407 ☎078-271-0335
http://www.sega-am.jp/

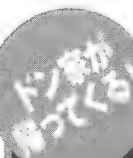
- 7/3 15:00 顔文字D3-たかひ杯3on3-
7/3 18:00 サムライスピリッツ零SP大会
-三ノ宮乃陣兵衛付-
7/10 15:00 Zガンダム大会
7/11 15:00 VOF-SANX公式M田杯-
7/11 18:00 ザ・ランブルフィッシュ4thバトル
7/18 15:00 サムライスピリッツ零SP
-三ノ宮乃陣兵衛付-
7/19 15:00 第3回ハイパーソニックII
★チャレンジジャー三宮店
神戸市中央区三ノ宮町1-3-21 Kビル1F ☎078-393-0388
7/10 14:00 ぶらぶらフォーバー大会
7/17 18:00 第2回サムライスピリッツ零SP
3on3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/~millequa/

- 7/3 20:00 Zガンダム大会 2on2
◆トーナメント
7/10 19:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
7/31 19:00 GGXX #RELOAD大会3on3
※詳細は店頭まで



『サムライスピリッツ零SPECIAL』の大会をピックアップ!

株式会社チャレンジャーが『サムライスピリッツ零SPECIAL』の全国大会を開催!!
最強のサムライを決定する!!

- 【タイトル】サムライスピリッツ零SPECIAL 第2回ドン・ぼんちゅ杯
【開催概要】サムライスピリッツ零SPECIAL 全国大会。
1on1、レディース2on2、3on3を開催。
※3on3のみ決勝トーナメントシード権獲得予定を行いますが、当日の本戦トーナメントには、希望者全員が参加可能です。
【開催日程】3on3決勝トーナメントシード権争奪予選日程: 2004年7月3日~8月15日
まで開催
※優勝チームには、決勝トーナメントシード権を授けます。予選通過者はほかの予選に出場できません。
シード権争奪のスケジュールは表をご覧ください。
本戦日程: 2004年8月21日12時より1on1、17時30分よりレディース2on2。
2004年8月22日12時より3on3本戦、15時より3on3決勝。
【大会ルール】■1on1ルール
ボタン配置は闘劇公式配置。1P/2Pの選択はジャンケンにて決定。対戦は60秒、2本先取。あらかじめ登録したキャラを使用し、途中変更不可。機種の不都合により対戦が中断した場合は、速やかにスタッフに報告。その際、中断前の勝敗数は有効となります。
■レディース2on2ルール
ランダムにて二人一組の勝ち抜き戦。チーム内同キャラ可(毎試合の順番変更も可)。そのほかのルールは1on1に準ずる。
■3on3ルール
三人1組の勝ち抜き戦。チーム内、同キャラ可(毎試合の順番変更も可)。ジャンケンに勝ったチームが1P/2Pの選択or先鋒のあと出しを選択。そのほかのルールは1on1に準ずる。
【決勝会場】チャレンジジャーガムガム店(大阪府)
・対戦台7組設置予定(対戦2本・100円2クレジット制)。
・フリードリンクサービス(開催2日間)。
・開催中は大会スペース確保の為、一部のゲーム機を除いて「サムライスピリッツ零SPECIAL」以外のゲーム機は稼働しておりません。

- 【参加方法】1on1および、3on3本戦トーナメントの当日エントリーは行ないませんので、必ずチャレンジジャーWEBサイトよりエントリーをお願いします。
【主催・運営】株式会社チャレンジャー
【問い合わせ】チャレンジジャーガムガム店
TEL:06-6317-0433
担当:松井・畑中
メールアドレス:info@challenger-am.com
【ホームページ】http://www.challenger-am.com/

【3on3シード権獲得予選店一覧】

開催日	開始時間	店舗名	住所	電話番号
7月3日	15:00	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 中村ビル	03-5295-2345
7月4日	18:00	ミッキー	大阪市浪速区恵比須東1-17-14	06-6636-1040
7月4日	16:00	アミューズメントセンターブリッジ	東京都葛飾区高島1-16-8セクション7ビル1F	042-576-3362
7月10日	16:30	ゲームドックPLUS1総和店	茨城県葛飾区船橋町小堤1916-1	0280-98-5161
7月10日	19:00	GAME COLLEGE 長久手店	愛知県愛知郡長久手町山越110番地	0561-61-1439
7月11日	15:00	チャレンジジャー ガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	06-6317-0433
7月18日	15:00	三ノ宮サックス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高梁下404-407	078-271-0335
7月25日	18:00	チャレンジジャー 関大前店	大阪府吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072
8月1日	15:00	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
8月1日	17:00	チャレンジジャー 三宮店	兵庫県神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F	078-393-0388
8月8日	15:00	ファンタジスタ	岡山県倉敷市玉島島崎162	086-523-6555
8月15日	15:30	新宿スポーツランド中央	東京都新宿区新宿3-26-2中央センタービル	03-3352-1637

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

Joystick Troopers

ジョイスティックトゥルーパーズ

■プロフィール■

毎月1日のチキッドが手に入りません。本誌を知らず
でも、雑誌誌面に未来次郎の顔しめと不祥を
and on the side in the air

ゲーセンでサクツと夏目先生を消費するの 家庭用のソフトを購入するのも同じ。

ひょっとしたらゲームソフトのレンタル制を
確立したいのかな？と勘ぐってみたり。

「バトルクライマックス」です
が、昔の根拠がぬ間にぐいしく
けています。システムは理解して
るつもりなんですけど、技カードの
読み取りエラーが出るたびに「こ
の塩レズラー」だからお前は三
流なんだよ」という声が聞こえる
のは気のせいでしょうか。肝心な
時にカードをしっかりと読ませて技
をそつなくこなせるのがレズラー
としての最低条件、と……ふっ
ふふっふざけんな！

湯水のごとくゲームにコインを
つぎ込んだ経験はだれにもあると
思うんだけど、上達を実感出来な
いまま遊び続けるのは昔行に近い
よね。正直、最初の「リターンレ
ス」や「リターンR」のAXでも一
日に万券オバト突っ込んだこと
あるから、これから面白くなって
いくと思いたい。とりあえず「確
実にカードを読み取らせるには」
というカコミ記事くらいあってら
いいかと思えます。技を出しやす

いレバの持ち方指さっているの
とは根本的に違ってたし。

スッキリしないまま近所の中古
ソフト屋さんへ足を運ぶ。こういうと
きはゲーム動員して気持ち悪
めるしかない。棚を見て回る。も
うプレイアブルで、発売されてから
年も経てるんですけど、洋ゲーの移
植とかがXBOXやゲームキューブと
同時発売される場合は、スベックや
起動スピードを考慮して他機種版を
選んでしまふんだけど、数の理論が
ら考えれば値段やソフトの選択肢は
圧倒的にプレイステーションになる。
手に入れたゲームは大体新品
を買ったんだけど、軽い気持ちで中
古屋をぶらぶらしてゲームを選ぶ
のは嫌いな時間じゃない。ひょっ
としたら予期せぬ出会いがある
かもしれないしね。中古在庫が
何本もあるタリタリ味のタイトル
を根拠なしに買うのもいいし、ひ
ょっとしたら見逃していた面白

ソフトがあるかもしれないし。

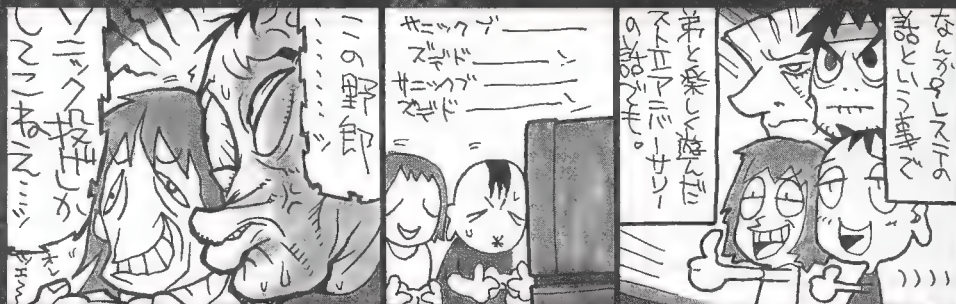
鼻歌交じりで、今日買うゲーム
を二千円以内のタイトルに限定し
て選んでみることに決定。いくつ
か手に取ってレジに向かう途中に
異変に気付いた。

自分が見たのは、新品ソフトの
棚だったんですね。単に店がレイア
ト替えを待っていただけなんだと
アルファが俺!?とマジにビビりま
したよ。去年発売のタイトルが廉価
版でもないのに、こつとして安価で手
に入るのはいちゲーマンとしては
うれいことなんだけど、「一抹の不
安を覚えるのも確かだ。開発費の真
贓やらの議論はいつの間にか消えて
しまったし、割をたうことは、そ
れがタリタリにならないうこと
でしょ、自分がレジに持っていたフ
ットは昨年のゲーム雑誌で特集や
広告をよく目にした。いわば売れ線
のタイトルだ。ゲームにお金を使っ
たという行為は、ゲームのサクツと夏
目先生を消費するのと同じ。出荷さ
すれば、いくらでも元々うらも返ほ
すよ」と現場の店員は、いやあ
複雑な気分です。
……複雑な気分です。
とテオゲーの美女というの

本コラムで何度もネタにしている
んだけど、家庭用のゲームは作る
側や遊ぶ側よりも作る側の方は
今までのやり方が既に限界に来て
いるんじゃないかと思う。新作の
みを取り扱っている大型量販店ま
りも、中古と新品を並べられる街
のゲーム屋さんの方が品ぞろえも
いいし、何よりも買いやすい。自
分の好みや機材にに応じて選べる
わけだからね。

輸入版CDの法規制にあやかっ
ているのか、ゲームソフト自体も
保護の動きが出てきているようだ
けど、どうするんですか？とねえ
体力の無いメーカーはパゲット定
額制の携帯アプリゲームを開発す
るしか逃げ道が無くなっているよ
うだし、だれも得をしないシステ
ムになりそうなんぞ感がブンブン
するんですけど。完璧な法律を作る
のは事実上無理というが難しいと
思うけど、レコードやCDと違っ
て再生機器が共通じゃないんだか
ら、解釈次第で収益モデルは構築
できると思うんですが？

上を向いて歩いていると、崩れ
かけている足元に気がないのは
歴史が証明している。やれやれ。



BEAT MANIA

BEMANIシリーズの 最新情報・攻略をがっつりとサポート!!

今月のタイトル

■beatmaniaIIDX 10th style

■pop'n music 11

今月は隠し曲が出現して盛り上がる2タイトル、IIDXとポップンの高難度曲攻略をお届けしよう。
どちらも隠し曲なので、現在苦戦中のプレイヤーは多いはず。この攻略を熟読して、ぜひクリアしてほしい!!

今回は、同時押し主体の譜面でなかなかの難度を誇る、AKIRA YAMAOKA作曲の“SPACE FIGHT” Anotherを攻略するぞ!! 全体的に「らしさ」が盛りだくさん、爆笑モノのムービーはとにかく必見だ!!

ビートマニアIIDX 10th style

■メーカー：コナミ/コナミマーケティング

■ジャンル：DJシミュレーション

■操作方法：7ボタン+1スクラッチ

■発売日：2004年2月(稼働中)

■使用基板：—

Text：ハメコ。

The ultimate system beatmania deluxe version. beatmaniaIIDX[®] the style[®]

©1999 2004 KONAMI

Another譜面の高難度ポイントを攻略!

【戦艦テクノ】SPACE FIGHT (Another) / AKIRA YAMAOKA



「力」ッラダミサイル二発!!」「あたりますた」などなど、爆笑ポイントだらけの“SPACE FIGHT”。隠し曲なだけに、Another譜面は同時押しのオンパレードとなかなか難しくなっているの、クリアに苦労している人も多いのではないのでしょうか。そんなワケで“SPACE FIGHT” Another譜面のポイント攻略+ムービー紹介、スタートゥス!

①隊長～! はじまりはじまりッス!

それじゃ、「イッすべーすぶあいつ」と大戦争開始です! <7小節目からは3→6小節目に登場した>ベースライン+リズムがバタンの混合フレーズになっている、めっけからめっちゃくちゃ難しいッス。

譜面をよく見ると、小節が進むごとに【1+2→2+3(+1)→3+4】と<ベースライン>を担当する鍵盤が横にずれていくのが分かります。このベースラインを左手でたたきつつ、残りを右手に任せるのが7～10小節目のコツですよ。

THE MOVIE



すべーすぶあいつと隊長の
ごちゃごちゃな譜面は隊長の
腕の見せ所! (Another)

②手加減なんて全然無いッス。だらだらしているとやられちゃいますよ～

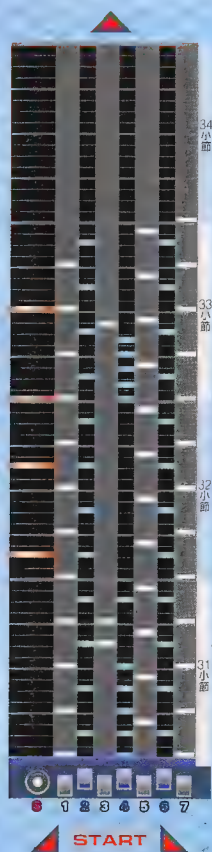
480人くらいにらんでますけど、めげちゃ駄目ッスよ。まず、1～4は「どん、ちきどん、ちきどん、ちき」というリズムパターンに合わせて、4～7にオケのメロディーラインが配置されるという混合フレーズになってます。どちらでもたたきこなせる4を、どちらの手でさばくかが難しいッス。各自、譜面を見てやりやすい連指を確認しておくといいですよ。

11小節目に登場するスクラッチは、【3+6+S→2+7+S】というパターン。八分間隔な上にスクラッチと同時に取りやすい鍵盤なので、思ったより難しく無いッス。



前方MZ-28方面より、
集団をやってきたマコ
チョーリ部隊。480人
で一気ににらんでくる
どはなかなかムカつく
奴らッス。隊長! 何
とかしてくだい!





③隊長! ここで回復できるッス!

14〜30小節間には、細かい縦連打が登場する23〜25小節のようにところどころ難しいところがあるものの、この31小節目以降をちゃんとこなせば回復できるッス。

まず、31小節目の譜面パターンを見てみると、657が繰り返しになっているのが分かりますね。これは前にも登場した「どん、ちき〜」っていうリズムパターンです。これと合わせて1〜4にベースパートなどが登場するワケですね。

この二つを分けて見ると、右手で「どんちき」、左手で八分間隔の二つ同時押しを頑張ればいいことになるッス。

32小節目は八分進んだところでスクラッチが入りますけど、1Pなら左手で2+Sで、2Pなら右手で6+Sで取れば簡単ッス。2Pのときは5を左手で取ると、より楽になりますよ。

33小節目は4の五連打が面倒ッス。ミスしても気にせず、次に備えた方がいいですよ。



はずれますだ!



カツラダミサイルを発射して、マゴジョーリ部隊のツラを吹き飛ばすことに成功したッス! でもドメのマドロミレーサーが外れちゃったッス! あわわわ、隊長!! マゴジョーリ部隊が接近してきます! 危ないッス!

④隊長! 大量の同時押しが降ってくるッス!

十六分間隔の同時押しオブジェがどんどん降ってくる、35小節目以降。はっきり言って、ここからが本番ッス! 隊長! 気を引き締めていくッス!

譜面パターンを見て分かることは、40〜41小節目間は36〜37小節目間とほとんど同じですけど、それ以外にパターンらしいパターンが無いということッス(汗)。幸いなのは、この「SPACE FIGHT」のBPMは138と、ややテンポが遅いことくらいッスね。

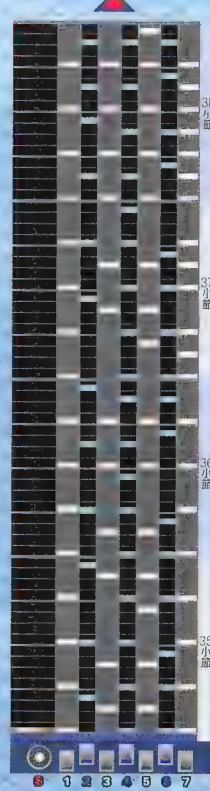
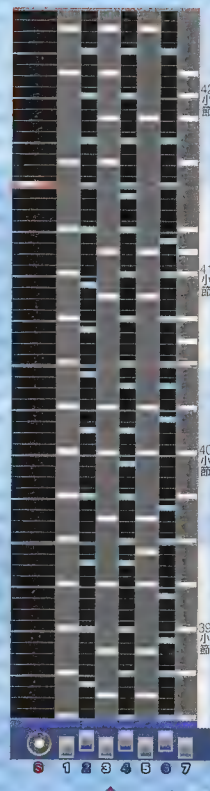
さて、こういうパターンのさばき方ですが、

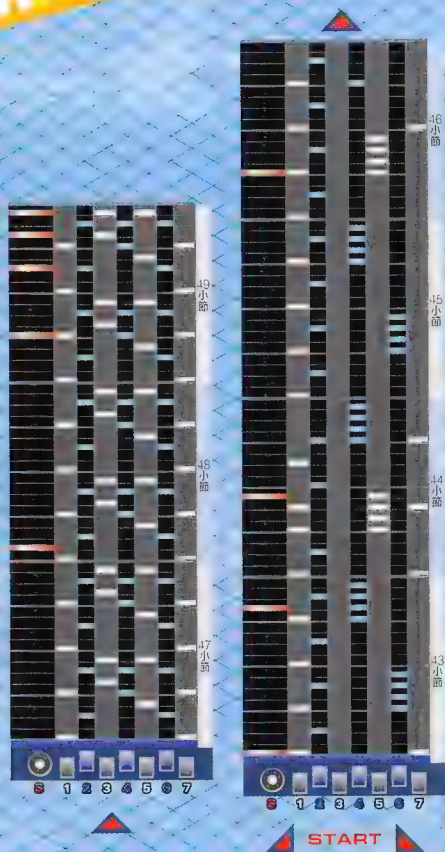
真面目に頑張る方法以外にも、「判定にやや広い範囲があることを利用して、簡単な譜面に置き換える」という、伝統の「あんみつ」が使えますね。ここでのあんみつの作り方ですが、基本が八分間隔で構成されているので、たまに出現する十六分間隔のオブジェを、八分間隔に置き直して同時押しに変換する形ッスね。

35小節目の序盤を例に挙げると、まず、独立した2に目がいきます。これを十六分だけ後ろにずらせば、[1+4+6+7+S]→[3+5]→[1+2+4+6+7]という配置で押せるワケッス。



広大な宇宙と、美しく光る主の星。地球を眺めながらのどんちゃん騒ぎは格別ッス! え? マゴジョーリ部隊?!





⑤ た、た、た、隊長のツラが燃えてるッス!

隊長! マゴチョーリ部隊の逆襲をくらってるッス! ま、それは置いて、43~46小節目には「Innocent Walls」ばりの「縦の4連打」が出現します。先述の通り、BPMが遅いのが救いッスね。

さらに、縦連打にスクラッチが絡んでくるのが困りモノ。非常に取りにくい上に、縦連打に失敗する可能性も高まってしまうので、スクラッチを無視しちゃうのが楽ッス。

そして次の47~50小節目ですが、これは完

全に【1+7→2+4→5→1+4+7→3→2+4+6→3+5】の繰り返しになってるッス。50小節目だけ厄介なスクラッチが入ってるので、頑張って取っちゃってくださいッス。

ちなみにこの部分は【1+7→2+4→1+3+4+5+7→2+4+6→1+3+5+7】といったあんみつに直しちゃうのが、簡単でいいッスよ。何たってこれを覚えるだけで、何だか難しく見える47~49小節目を簡単にこなすことができちゃうんですからね!



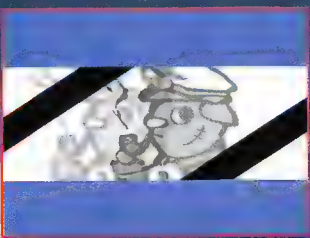
隊長! マゴチョーリ部隊の逆襲をくらったせいで、隊長自慢のツラが燃えてるッス! 隊長! カッコつけてる場合じゃないッス! 隊長! コゲ臭いッス! 早く消火しないとマズいッス!

⑥ 隊長! 最後の宴が待ってるッス!

隊長! ここを抜ければ晴れてクリックス! ツラが焼けてもゲージが残ってればいいッス! 結果オライッス!

さて、51小節目からラスト手前の58小節目までの譜面パターンですが、実はこれ、35~41小節目と全く一緒なんです。ということは、35~41小節目で使ったあんみつ押しがそのまま使えちゃうってことなんです。もちろん、52~53小節目と56~57小節目はおなじ譜面が降ってくる、というわけで、52~53小節目のあんみつを作ってみましょう。

まず52小節目が【1+4+6+7→3+5→1+2+4+6+7→4→1+3+5+7→2+4+6→1+3+5+7→2+4+6】。そして53小節目が【1+4+6+7→5+7→1+4+6+7→3+5→1+2+4+6+7→3+5+7→1+2+4+6+7→4】といった感じです。これを覚えておけば36~37小節目と40~41小節目でも使えるッスよ。そして最後の58小節目は白と青に分かれた三つ同時押しのオンパレード! 簡単なのでしっかりつないで、ゲージを回復してくださいッス。



最後の宴ッス! 大いに飲んで唄えッス! マゴチョーリ部隊のせいで我が部隊は全滅、隊長のツラも完全に燃え尽きちゃったけど、どんちゃん騒ぎだけはやめられないッス! 隊長お〜!

上級者用！ 隠し曲の譜面をポイント攻略！！

ポップンをプレイ中、どうしてもできない部分はあります。途中でできても、一部分だけ難しくてゲージを削られてクリアを失敗してしまう経験はだれにでもあるよね？ 今回は隠し曲の3曲にスポットを当てて、そんな難しい部分をポイント攻略！ 攻略する楽曲は、「ネプタ」EX、「ナニワヒーロ」EX、「ドラムンフライ」Hの3曲だ！
※本文中は、ハイパー譜面をH、EX譜面をEXと記しています。

譜面の読み方



左から①～⑨と呼称。文中は対応した数字で表記しており、同時押しは「+」、続けてたたく場合は「→」と表記しています。

pop'n music ★11

©1998 2004 KONAMI

ポップンミュージック11

■メーカー：コナミ/コナミマーケティング
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン/9ボタン
■発売日：2004年3月下旬(稼働中)
■使用基板：—

Text：赤男

ジャンル ネプタ
曲名 烏
アーティスト 黒踊社中
レベル 41(エキスパート譜面)



ジャンルや曲名からも分かるように、日本的な雰囲気のある曲に仕上がっている。笛や太鼓でお祭り気分になれるかな？



DJ RAININ

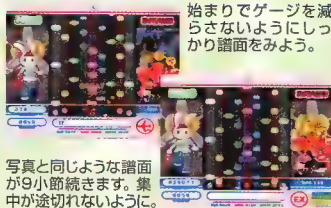
中盤の溝を乗り切れ

「ネプタ」は日本のお祭りをモチーフにした賑やかな楽曲。BPMはあまり速くなく、Hは中級者でもクリア可能だが、EXとなるとやはりポップ君の数も多く、上級者向けの譜面になっている。その中でも特に難しいと思われる部分を挙げてみた。この部分ができない人も多いはず、参考にしてみてね。

曲も賑やか譜面も賑やかでチャレンジ！



ポイント1 全体をしっかりと見ながら押そう



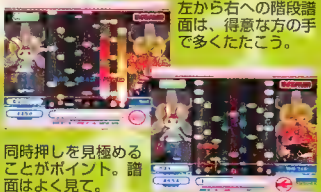
始まりでゲージを減らさないようにしっかり譜面をみよう。

写真と同じような譜面が9小節続きます。集中が途切れないように。

ずれているように見えて実は同時押しになっている部分があるが、それに気付かずたたいてしまうと、タイミングがずれてしまいBADを量産しがちです。譜面はしっかり見ましょう。⑦+⑨→③→⑤+⑧→⑥→⑤などの流れは特に見分け難いので注意！

ポイント3 実はこの部分……

40～42小節目は左から右への階段譜面です。これを頭に入れ、左手から右手に流れるようなイメージでたたいてみましょう。しかし、同時押しも交ざって落ちてくるので、そこをしっかりと見てください。この譜面が見られるか見られないかで、BADの数と共にクリア率にも影響が出てきます。

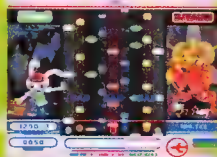


左から右への階段譜面は、得意な方の手で多くたたこう。

同時押しを見極めることがポイント。譜面はよく見て。

ポイント2 黄色と青は同時押し感覚

中盤の溝では④→⑥や⑧→⑥のように青と黄色がずれて落ちてきます。これが譜面通りにたたけなければ、④+⑥や⑧+⑥とつぶしていくとBADが出にくくなります(音辞典参照)。しかし、これに頼りすぎるとGREATが出ずにゲージが上がらなくなるので注意。慣れるまではつぶして取り、慣れてきたら譜面通りにたたきましょう！



つぶしのテクニックはとても有効だが、タイミングがずれると目も当てられない結果に……。

音事典

つぶしとは？ 難しい曲になってくるとポップ君も多くなってきます。そこで毎回説明している技術が「つぶし」です。これを使用すれば、無理な押し方をせずに済むのでBADが減ります。方法は、例えば①→③という十六分の譜面が落ちてきたときに、①+③と同時押しにしてしまう技術です。難しい譜面では便利なのでクリアを目標とするなら知っていて損はないですよ。

1 最初から宿敵地帯

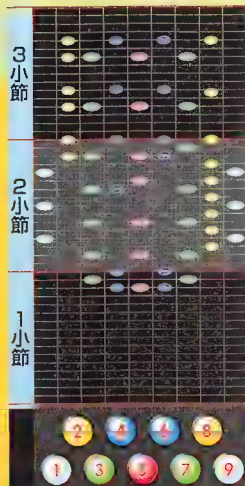
曲が始まって、いきなり難度の高い譜面になっています。しっかり構えていないと、コンボが途切れるどころか大量のBADで最初にあるゲージがすべて無くなってしまいますよ！

2小節目は、右手で⑦、⑧、⑨の階段を、それに合わせるように左手で③+⑤→①→③+⑤をたたきます。途中で出てくる④も左手でたたきましょう。右手は、階段の終りに⑤+⑥→⑦→⑥+⑧と変化するので要注意。

3小節目は同時押し地帯。両手は同時押しタイミングを合わせて。



右手の⑦、⑧、⑨はテンポが速いので遅れないように注意。



ジャンル ナニワヒーロー
曲名 でんがなマンガナ
アーティスト でんがなマンガナ
レベル 41(エキスパート譜面)

曲はヒーロー、歌詞はお笑い。でも、譜面は笑えない高難度楽曲。



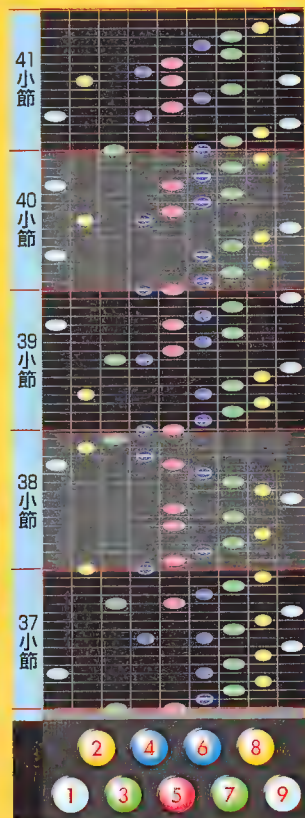
2 右手の階段を押す方法

ここから四つのミニ階段が長く続きます。指で押していくか、強引に手でたたいていくかでプレイスタイルが分かれるところですが、ここではつぶしを使う方法を推奨します。

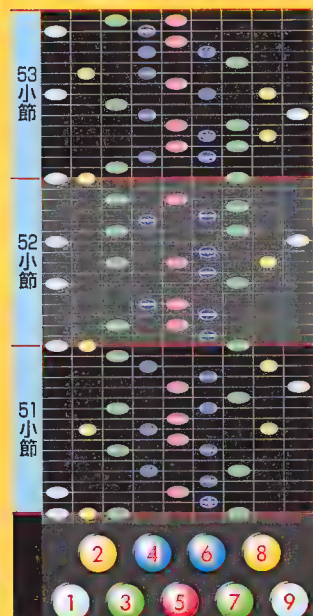
③+⑤→⑥→⑦→⑧という階段、左手で③を取り、右手で⑤+⑥→⑦+⑧と取りましょう。

ただ、タイミングがずれると修正ができなくなるので、慣れる(譜面を体で覚える)までの上達手段として使い、譜面を覚えたら階段を⑤→⑥→⑦→⑧の順にたたいてGREATを狙いましょう！

短いの長い階段が連続する登壇。中盤の山場になるので、できる限りBに混乱しないようにしたい。



3 最後は両手をフル稼働！

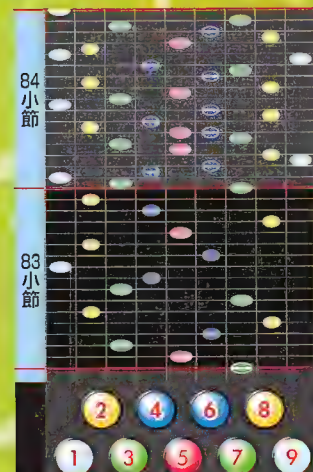


終盤の53小節目は、両手で同時押しの階段をたたきます。左から右への階段と右から左への階段に加えて、1個のみや3個同時押しなどが交ざっているのだからににくいですが、譜面を要チェックです。この譜面、左右の手で開始位置が違うのでそこに注意し、階段部分の区切りを見極めてBADを減らしていきましょう。

階段と同時押しの複合譜面は、譜面を覚えることが上達への近道になりますよ。



階段が交ざっているの、階段の区切りを把握し、手を素早く動かせ！



譜面を覚えさせて居ない場合、確実に取れるところだけを取るように。あれこれ考えているとゲージが無くなるぞ。

最後が最大の難所

この曲は序盤～終盤にかけて、特にこれといって難しい部分はなく、レベル表記通り、いやレベル30前半半のポッパーでもフィーバーで最後までいけます。しかしこの曲、最後がとにかく難しいんです！油断するとレベル40台が安定してクリアできるポッパーもクリアは難しくなります。

最後のフレーズに入る前にはテンポが速くなってくるので、そこから心の準備をしましょう。注目の譜面ですが、右上がりになっていることを意識してたたいてください。やみくもにたたこうとはせず、2個ずつずれているポップ君をすべてつぶしてしのげば、クリアにぐっと近付くはずです。とにかく取りこぼしが無いようにだけ注意してください。



ジャンル ドラムンフライ
曲名 テンブラ揚三揚
アーティスト ガリベンケン
レベル 36(ハイパー譜面)
簡単だなんて思っていると、最後の最後で青ざめるよ？



アヴァロンの鍵

THE KEY OF AVALON™

読者参加企画 入賞者発表!!



最終的には800点を超えた応募作品の中から選出された栄えある作品を発表していこう!!

攻撃モーションから衣装の細部に渡る部分まで考えられたアイデアは秀逸!



モンスターデザイン部門の大賞に見事選出された作品は、「茨城県 鳩さん」の作品で、「珍獣族の「フウ」」。

数多くの作品の中から選ばれたポイントは、なんととっても珍獣へのこだわり。大賞に選ばれたメインイラストのほかに、愛をも感じさせてくれた細やかな数々の設定がキラリと光り、満場一致で決まりました。



茨城県 鳩さん

アイデア賞

さて、次は波乱のアイデア賞の受賞作品についてです。

今回の応募作の約7割近くがこのアイデア賞への応募でしたが、今回は残念ながら大賞に選出できるほどの作品は無く、入賞作無しとさせていただきました。

ヒットメーカーコメント

皆さん、沢山の特性アイデアへのご応募ありがとうございました！
お一人で複数のアイデアをいただいたなど、皆さんの熱い

ヒットメーカーコメント

かわいい! ということで決定しました。純粋にかわいい珍獣で、タイミング的にこちらが欲しい方向性というのもありました。フラス完成度も高かったのが、選ばれたポイントの一つです。アヴァロンモンスターで最も重要なのが固有の攻撃方法なのですが、それがデザインの中に自然に盛り込まれているのも理由です。

現在、「アヴァロンの鍵」の次回作を開発中ですが、この作品を採用させていただく方向で調整中です。実はモデリングやモーション、エフェクトについてはほぼ完成している状態で、カードイラストはキャラクターデザインの中田に描いてもらおうと思つてます。投稿作品に負けずおとらずかわいいものに仕上げますので、楽しみに待ってくださいね。

気持ちが変わり大変うれしく感じております。

強そうな特性、楽しそうな特性、奇抜な特性……、中にはスタッフが考えていた特性と似ている特性もあったりなど、スタッフも楽しみながら拝見させていただきました。たが、プログラム上の処理やスケジュールの問題などから、今回はアイデア賞選出を見合わせさせていただきます。

しかしながら、皆さんからご応募いただいた作品は大事なお預かりしていますので、未来の「アヴァロン」にて登場することもあるかもしれません、お楽しみに!

金澤賞

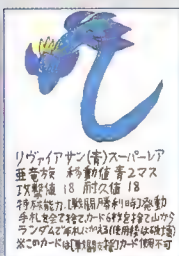
戰勝之後，機器快快 44444444
機械戰車に使用した砲台 先制，攻撃性+高
化の機械に使用した砲台 後攻，耐久性+高
(戦力+55)



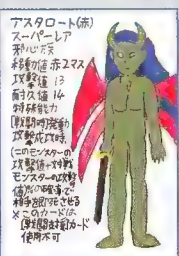
奈良県 三宅祐貴君



天才的なタッチで描かれた独特のイラストに、開発一同、ほんのりと癒されました。大賞候補にもノミネートされていましたが、正直、ゲーム中での再現が不可能そうだったのであきらめました。



【リヴァイアサン】
【アスタロート】
【インプ】
【マンドラゴラ】
【アルラウネ】

鳥取県
LIME 県

【リヴァイアサン】
【アスタロート】
【インプ】
【マンドラゴラ】
【アルラウネ】

鳥取県
LIME 県

アヒッパ 4 / 17 / 9

おマリーは
なれ、黄色

珍奇族
から属性：青
カド特性：耐久値に
く（クワンの特徴）
色マスする※防衛戦開始時は直前ターンの特殊敵を参照す
インバ70にあるアヒルを注意せよ。通常敵インバ70にあるのど
おマリーはシムールに。攻撃は口で食とは？等。

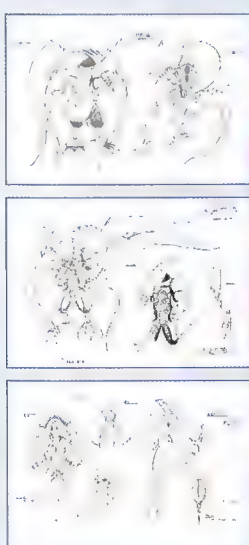
宮城県 浅野絵利香さん



感を持てます。ファンタジーに対しての思い入れも強いと感じましたし、女性がボディに埋め込まれているというアイデアが素晴らしいと思います。今後自分の世界を描き続けてくれることを期待します。



長野県 石井健一君

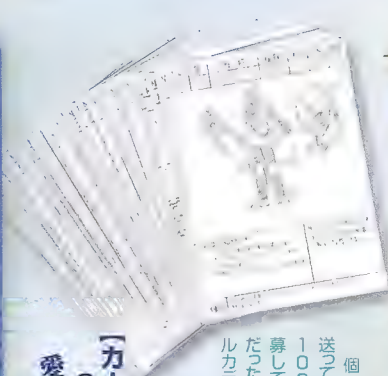


【一期(左)一会(右)] 福岡県 緋川王子さん

目の付けどころがとて素晴らしいです！ 一期の生意気そうな顔、一会のおしまさんっぽい顔など、こちらの想像力を掻き立ててくれます。かんざしや常に細かな気配りが見られるのもいいですね。モンスターでなくキャラクターとして加えたいくなるような作品でした。どうもありがとうございました。



個人で複数アイデアを送ってくれた人は多かったが、100種のカードセットで応募してきたのはZYX君のみだった。その熱意を賞し、アルカディア賞に選んだ。



「カードセット

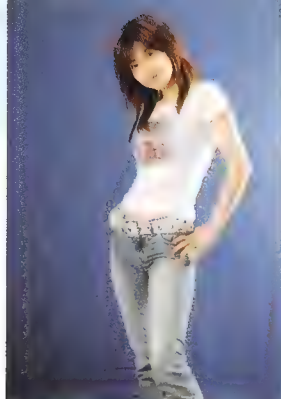
（カード100種類）
愛知県 ZYX君

多数の応募ありがとう！

全国のアマチュア・シンフォニアンの中には、多数のご応募がありとうとうさいしゅく！これから、或者者参加型企画を用意するの、一席まいしゅく！

★ 灰豆では、プレイヤー・キャラクターと主たる客層の人々投票結果を公表する予定なので、お楽しみください！！

入賞者の方々には、特製アマ・シン・しおり4枚、おまけとアマ・シン・ボードとアルファタイプ特製ＱＱカードを贈呈いたします



Sana



ポップンな関係

No.
36



©1998 2004 KONAMI

妖精となったSana様

ご自分の歌がTVから流れてくるというのはどんな気分ですか？

Sana スタジオで聴いているのと、TVで聴いているのは全然違いますね。すごく不思議な感じですね。一回目は自分の家に着いた時、ちょうど「ミルモ」の放送が終わってリアルタイムで聴けなかったんですよ(笑)。

この「僕のトナリ」はアニメの曲ということを意識されたのですか？

Sana 最初はアニメっぽくアップテンポでギターもカッティングでやろう、という話でしたが、最終的に落ち着いた気味の大人びた雰囲気になりましたね。でも、子供が聴かせる曲=幼い音楽、ということではないと思います。子供のころから大人向けの曲を聴いて、良いものは良い、と感じてくれるのではないのでしょうか？

Sanaさんがスローな曲を歌うのは珍しいので新鮮ですね。

Sana やはり難しかったです(苦笑)。今までゲームで歌ってきた楽曲はある程度テンポがあって、それに慣れていたもので、歌うときはリズムを取りづらかったですね。でも、スローな曲を歌えてこそシンガーだと思っているので、バラードまでこなせるシンガーを目指して歌っていきたいと思います。

「僕のトナリ」の「となり」をカタカナにした理由は？

Sana 最初はひらがなで「僕のとなり」だったんですけど、隣をあえてカタカナに見たらビジュアル的にも意味合い的にも深さが増したんですね。実際に隣に居る人だけじゃなくて、遠距離恋愛している人とかにも当てはまる気がします(笑)。

歌詞の部分のイメージはどのようなものでしょうか？

Sana キーワードは「ひだまり」とか「温もり」なんです。そういう大事なあったかい存在をテーマにしました。歌詞の中で、一人称は「僕」となってますけど、男女に限らずみんなにとって大事な人がいますよね。例えば、TVを観ているお母さんならお子さんもそうだし。単に自分のためだけじゃなくて、大事な人が居て、その人のためにも幸せになれるように歩いていこう、というイメージを歌詞に込めてみました。

ハートウォーミングな歌詞に癒されたいと思います！ シングルには特典としてSanaさんのポスター+ミルモの妖精シールが付いてお得ですね。

Sana まあ、私も妖精の一人……ということですよ♥

いいこと言ったのに台無し……。

アルバム制作とセクシーギタープロジェクトが始動？

最近の休日の過ごし方は？

Sana 先日、亜熱帯マジSKA-爆弾のDokiDokiDokkyさんのホームパーティーに招かれて、大勢で楽しんできました。「一軒家っていいな」と羨みつつ、「結婚したいな」って思いました。

どこまで本気なんですか!? そ、それでは通算5枚目のアルバムを出す予定は？

Sana もちろん作ります！ 時期的にはそろそろ取り掛からないといけないんですけど……(汗)。ベストを尽くします。

期待しております。それでは今後、挑戦してみたいことは？

Sana 何年か前に「ギターを始める」と言ったり、まったくやってないんですよ……。なので、明言して自分を追い込みたいので、記事に「Sanaはギターを始める」と書いておいてください！

ギターはエレキギターですか？ アコースティックですか？

Sana 私が所属するセクシー委員会の会員一号(?)イクア嬢によると、最初はエレキの方がいいそうなのでとりあえずエレキを。NさんやFさんなど、うさんくさいけど腕のいい先生も身近にいますので、隙があれば教えてもらおうと思います(笑)。というわけで、この夏は「セクシーギタープロジェクト」始動！(ああ、言っちゃった。)

では、最後にファンの方々へ一言お願いします。

Sana ポップンで育てていただいたおかげで、こうしていろんな活動ができるようになって、ポップンのファンやスタッフの方々にとても感謝しています。これからも見守っていてくださいね。

BSデジタルデータ放送で Sana・すわ お気楽! アソビズム宣言!

放送中!!

当コーナーのコラムでもおなじみのすわひでおさんが、Sanaさんとゲームや映画など「遊び」に関する情報をさまざまな企画満載で紹介していくエンタメ情報ラジオ番組、「お気楽! アソビズム宣言!」が絶賛放送中! リクエスト曲や、あなたが最近ハマっているもの、悩み相談等、メールやハガキでどしどし送ろう!

BSデジタルデータ放送「BS955」(956チャンネル、月2回内容更新)

詳細は、ホームページへ!

db-FMHP <http://www.konami.co.jp/kme/db-FM/sanasuwa/index.html>

夏のライブはコレでキマリ! すわひでおサマーライブ開催! (追加公演も決定!!)

暑い夏にすわさんの熱いライブが開催! しかも今回は、追加公演も決定! さらに、会場では5月9日に行なわれたポップンライブで配付された抽選券で、レアグッズが当たる大抽選会も行なわれる! また、追加公演では、皆さんへの感謝の気持ちを込めて、ライブ終了後に来場者全員対象の握手会を開催!

すわひでお 2004 サマー・ツアー 東京すわーランド 特設ステージへようこそ! 「夏だ! ツアーだ! ... でも、単発だ!」

日時 8月7日(土) 開場 18:00 開演 19:00
会場 東京 SHIBUYA O-WEST

追加公演 すわひでお 2004 サマー・ツアー 東京すわーランド 特設ステージへようこそ! 「夏だ! ツアーだ! ... 追加公演だ!」

日時 8月7日(土) 開場 13:00 開演 14:00
会場 東京 SHIBUYA O-WEST

チケット 発売中 両公演共通 ¥3,900
[Pコード 171-727 Lコード 37435]
お問い合わせ サンライズコーポレーション 03-5772-7399

POP'N NEWSPAPER 拡大版

Sana 1st シングル「僕のトナリ」情報

インタビューでもお話ししていたとおり、今までのSanaさんとは一味違ったシングルとなっている。また、カップリングとして、聞くと優しい気持ちになれる「君がいなくちゃ」と、「Miracle moon〜お月様は中継局〜」の次作に当たる「エブリデイ・ラブリデイ」を収録しており、聞き応え抜群! みんなもこのシングルで癒されちゃってください!

僕のトナリ(6月23日発売)

- 1.僕のトナリ
- 2.君がいなくちゃ
- 3.エブリデイ・ラブリデイ
- 4.僕のトナリ(karaoke)
- 5.エブリデイ・ラブリデイ(karaoke)

価格:税込み¥1,300 POC-7324



インストアイベントも開催!

東京: HMV池袋サンシャイン60通店

日時: 2004年7月2日(金)
18:30~(予定)
(※都合により時間は変更となる場合があります。)

会場: 東京池袋
HMV池袋サンシャイン60通店
参加方法: HMV池袋サンシャイン60通店にて「僕のトナリ」をご予約・購入した方が対象。

問い合わせ: HMV池袋サンシャイン60通店
03-5953-6711

東京: 秋葉原石丸電気ソフトワンイベントスペース

日時: 2004年7月3日(土)
18:30~(予定)
(※都合により時間は変更となる場合があります。)

会場: 東京秋葉原
石丸電気ソフトワン イベントスペース
参加方法: 秋葉原の石丸電気にて「僕のトナリ」をご予約・購入した方が対象。

問い合わせ: 石丸電気ソフトワン
03-3251-5555

ポップンな プレゼント

Sanaさんサイン入りポラロイドを1名様にプレゼント! 欲しいキミは今すぐ68ページへ!



「僕のトナリ」
あなただけに置いてね。

おぼちゃん「大丈夫? 頑張れ!」と言う大声援に、時には悲しげな爆音で返事をしながらも、僕は腹イタと30分以上奮闘! その甲斐あってお腹は楽になったんですが、今度は頭がボ〜ッ……。「これって結構ヤバイんじゃない?」と思いつき、洗面所の鏡に目をやると案の定、僕の顔は真っ青です! 「アス食べてくか?」と言うおぼちゃん、フランクなジョークにアハハ、おぼちゃんありかとねと頑張って一言おれを言って、何とかチャリンコのペダルを漕ぎ始めました。でも、そこから家まではまだ



もちろん、家まで猛スピードで走りまわった! 声を上げて、「ヒュー! ヒュー!」これがホンとの「冷え冷え話」……お後がよろしいようで(笑)。でも、これは実話なんです。みんなも夏の夜と不自然な腹イタにはご用心! では。

あれはたしか、高校一年生の夏……。いつものように部活卓球部の後、仲のよい「つ」上の先輩とチャリンコを走らせていると、いきなり僕のお腹がキルルル。それは今まで経験したこと無ほどの強烈な腹イタでした。「とても家まで我慢できない……!」、かなりシリアスに判断した僕は先輩にお別れを告げて、行き付けの駄菓子屋さんにダッシュ! トイレをお借りしたので。

「自分の影に驚くなんて……!」と思っただけ、よくよく見たら街灯は右側……今見ている僕の影も右側じゃないの!! ありません(汗)。

皆さまおはこんばんにちは! お元気ですか? 気が付けば今年もすでに半分が過ぎ、季節もすっかり夏でござんすね。僕は暑がりの汗っかきなんで、夏はあんまり好きじゃないんです!! (けど、夏こそきに負けるのも何だかしゃくに障るので、今回はこの夏の暑さを吹き飛ばす「冷え冷え話」をお送りします。一服の清涼剤として読んでね!

すわひでおの 漢随想録

10キロ近く! フラフラしながらも気力だけで走っていると、突然の激しい頭痛……背中もひんやりさぶさぶくなり、今まで味わったことのない妙々不快感に襲われたのでした。僕はその不快感恐怖感をかき消すために「絶対何かの病気だ」と自分に言い聞かせながら、余力を振り絞り必死にペダルを漕ぎ続けました……。しかし、家まで後数百メートルというところで、辺りはすでに真暗。自転車のライトを点けようとして下を見たその瞬間、黒い大きな影が自転車の下にいきなり飛び込んできたんです。僕は「うわああッ!!」と声を上げていました。でもよく見ると、それは街灯に照らされてきた僕自身の影みたい!?

beatmania II DXにギタドラも加わってさらにパワーアップ!

BEAT RAIZING

beatmania II DX + GUITARFREAKS & drummania

今回から、ビートレイジングにギタドラシリーズも織り交ぜてパワーアップ! II DX共々ヨロシク!
第1回は、ギタドラコンボージャーからJimmy Weckl氏とデザイナーのmito氏をお迎えしてお届け!

Interview with Jimmy & mito



Jimmy「あの食いつりに“漢”を感じます。」

— お二人がギタドラに初めて携わったのはそれぞれ何作目ですか?

Jimmy: ギターが11作目、ドラムは10作目になりますね。要するに1stからずっとですね。

mito: えーと私は、最初に担当したクリップが「君のハートにドキュン」です。1stの10thを見てみましょう。10thの10thの時です。今で4作目になりますね。

— お二人が一緒に携わったお仕事に関してお話をください。

mito: えーと、最初の曲が「君のハートにドキュン」で、以来「Keiko my love」から「Orbital Velocity」となりますね。

Jimmy: 「Keiko」は僕の中では超ヒットなんです。あの食いつりに「漢」を感じます。そんなわけで、「Orbital Velocity」にも登場していただきました。つまり、曲が出来てから最初にどんなクリップにしようかあつて附いてくれるのがmitoさんですね。mito: そーですね。担当曲を選ぶ時に「この曲やりてー」と思うのが、Jimmyさんの曲が多いので、とりあえず行きますね。「Keiko」は自分的にも超ヒットでしたよ! チーム内でも妙にウケてしまって、以来私の代表作となってしまいました(笑)。

— お二人が始めて出会ったときの印象は?

Jimmy: 勇気やあつて感じでしたね。声も良いし。

mito: またまた、Jimmyさんたら、えーと最初に挨拶に行く前に、ほかの人から「見た目はめっちゃ怖いけど、声はいいよ」って聞いていたので「もー、どんな人だろう?」って思っていたんですが「そんな人でしたか(笑)」。

— 今作(11th・10th)におけるお二人の携わった楽曲に関して教えてください。

mito: 「Orbital Velocity」ですね。これも「やりてー」と思って、ほかの人に取られないうちに予約しました。最初、Jimmyさんの打ち合わせで、「君のイメージでいろいろ飛んでくるような感じで」と決まったのですが、そこでJimmyさんが「そんなイメージはしたくないよね……」と、チャンコとか(笑)、「ドキュン」ですか? いいんですけど、決まっちゃいました。

Jimmy: mitoさん、お話を聞くと、すごくいい曲ですね。そうして、Jimmyさん、お話を聞くと、すごくいい曲ですね。Jimmyさん、お話を聞くと、すごくいい曲ですね。Jimmyさん、お話を聞くと、すごくいい曲ですね。

Jimmy: mitoさん、お話を聞くと、すごくいい曲ですね。そうして、Jimmyさん、お話を聞くと、すごくいい曲ですね。Jimmyさん、お話を聞くと、すごくいい曲ですね。

Jimmy: mitoさん、お話を聞くと、すごくいい曲ですね。そうして、Jimmyさん、お話を聞くと、すごくいい曲ですね。Jimmyさん、お話を聞くと、すごくいい曲ですね。

Jimmy Weckl

(ジミー・ウェックル)
コンボージャー

GUITARFREAKS、drummania
ともに1stから参加しているコン
ボージャー。ややクセのある楽曲を
数多く担当している。



mito「ギタドラは本当に楽しんでいるし、名曲・珍曲もどんどん生まれてくると思います」

— 楽曲やクリップなどを制作するときの裏話はありますか?

Jimmy: 僕は本当に楽が多いんですよ。発表している曲のおそらく10倍くらいは曲を書きます。1割バツターですね(悲)。アイデア程度のもありますけど、途中で投げ出して、どんどんパートが減っていく。最後にはドラムだけになっていく曲とか、極端な話、カウントからコードを一発弾いただけで終わっている曲(曲と呼べるのか?)もありますよ。そして、完成した曲の残りの9割は「ベスト没セクション03」に入れて、車の中で楽しんでいます。

mito: 私は何となくあれ資料収集ですね。写真集や雑誌を買ってきたり、ビデオを、日本借りてきて飛ばし見したりして、イメージを脳内に入れます。で、ノートに落書きしながらイメージが固まるのを待ちます。すると、そのうちブーワックと天使が降りてき、形になっていきます。ちなみに、そのノートの半分は自分で描き、半分は完成している。で、きくとゴチャゴチャしてはほかの人が見て、何を描いているのか分からないでしょうね(笑)。で、イメージが固まった後は、勝手に削ります。

— このコーナーがなかったことによるギタドラチーム内の期待や意気込みなど

Jimmy: 気持ち悪かったです。今までこういう媒体でのギタドラスラッパは少なかつたです。

mito: そーですね。これによって今までプレイしたことのない人が、興味を持ってくれたらうれしいです。ギタドラも発展途上ですね!!

— 読者に一言お願いします。

mito: ギタドラはまだまだ楽しいし、名曲・珍曲もどんどん生まれてくると思います。これからも楽しんでください。クリップの方も、もっともっといいものを描つていこうかと思っております(笑)。

Jimmy: これからも、がんばって「珍曲」をたくさん書いていけたらと思います。曲とクリップの相乗効果を皆さんも感じていただけるよう、mitoさんとさらに密着していきまします。で、お楽しみに。

Jimmy & mito: 今後ともギタドラを楽しくプレイしてください!!



mito
(ミト)
デザイナー

GUITARFREAKS、drummania
のクリップ及びシステム等を担当
している。時々ネタと笑いを追及
している。

INFORMATION OF GUITARFREAKS & drummania

ムーブメントを作り出す!

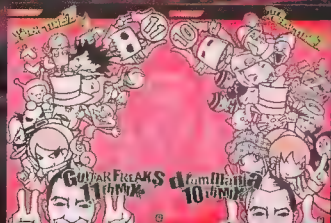
フェイスバットナナバースGd部門へ決定!

ギタドラも11thと10thという長寿シリーズ。そこで、beatmania II DXシリーズの楽曲人気投票「フェイスバットナナバース」と同様に、ギタドラでも楽曲人気投票を開催! 投票方法は、II DXフェイスバットナナバースと同じくアンケートハガキの自由画を使用してください。I DX部門とGd部門の両方に応募も可能です。ギタドラシリーズであなたが愛した楽曲への投票、お待ちしております。

ギタドライラスト部門決定!

ギタドラに登場するキャラクターのイラストを描いてお送りください。イラストはデータでも郵送でもOK! 各種投稿のサイズや細かい規定については、P157-aの投稿規定を参考にしてください。

フェイスバットナナバースGd、ギタドライラスト部門へあて先は、左ページ「INFORMATION OF beatmania II DX」をご覧ください。



フェイスバットナナバースGdに投票してくれた中から抽選で5名様にギタドラ版採用ポスターセットをプレゼント。2枚つなげると超っ!



「GLITARFREAKS 8th MIX」 & 「drummania 7th MIX」初出
曲名:Kaiko my love アーティスト:Jimmy Week!

GRAPHICS OF GUITARFREAKS & drummania

ギタドラシリーズで活躍されているムービークリップの制作者やイラストレーターに焦点を当てたコーナー。今回は、インタビューにも登場していただいたmito氏だ。



mito

このクリップはJimmyさんの遊び心の輝いたものですね。「タイコマイラブ」と聞いて、「ケイコさんにラブラブ?」「タイコ?」と聞いて話を聞いたら力まが騒古をしていて、「騒古マイラブかい!」って書いてあるんですよ!という想いから生まれました。大相撲を見たり、相撲雑誌を見たり、チャンコを食べたりして、身も心も「こっぴまんです!」となっていたので、描いていましたね。結構くさい相撲ぶりかもしれませんが(笑)。

クリップの主題は「出陣」で、当かい場の人々の情熱が伝わっている。ササウラ、食糧庫で一人でカサツキを食べる。隣の力まがも「お前もついでか?」と言っているのに黙々と食べています。「drummania 8th MIX」のエントリーカードでも、チャンコを盛りお供していました。山崎がチャンコをすごい勢いで食べるシーンがあるんですが、実は段々と太っていったんですよ! 気が付きましたか? まあ、別に太っている位なら大丈夫かと(笑)。

DDX

フェイバリットナンバーズ "DoLL" 揺るがす! 打破できる曲は現れるか?!

1st	DoLL TE FIRA	[228.9pts.]
2nd	星月夜 kyu.	[116.2pts.]
3rd	LOVE SHINE 小坂りゆ	[102.1pts.]
4th	No.13 TAKA respect for 北島	[71.9pts.]
5th	EXE Mr.T	[42.3pts.]
6th	mean child 少老ラジオ pandora dj TAKA feat. Tenshi	[28.2pts.]
7th	Absolute dj TAKA LOVE IS ORANGE Orange Lounge rainbow rainbow Ryu	[21.1pts.]

フェイバリットキャラクターズ セリカ人気復活! エレキ&リスにも要注目!!

1st	セリカ	[164.9pts.]
2nd	士郎	[130.6pts.]
3rd	エレキ	[85.9pts.]
4th	リス	[82.5pts.]
5th	熱火	[75.6pts.]
6th	彩霞/夜香	[58.4pts.]
7th	ニクス	[51.5pts.]
8th	タルマ	[44.7pts.]
9th	エリカ	[41.2pts.]
10th	セム	[30.9pts.]

Favourite Characters & Numbers

DDXに貢献をしてくれた、感謝したいところの伸びが足りず今月は女王セリカが再度首位に輝いた。また、勢いの動向も気になるのだが、前回2位のエリカが9位まで後退している。次回以降で巻き返しがあるのか? 楽曲では「DoLL」が2000年以降に人気を付けて首位をキープ! 次回はどうかね?



1st セリカ

[164.9pts.]

「DoLL」、Love SHINEのムービーでやられました。(東京都 沢崎砂里さん)/ 初期のころからずっと一番! (石川県 ゆたぼん君)/ ツインテールと、髪が白く、ここがかわいいです! (神奈川県 藤澤つばさん)



今度も「10th style」版使用ボスターを3名様様にプレゼント! とし、しし投票ヨロシク!

電の1票が時代を決める!? 「フェイバリットナンバーズ」&

「フェイバリットキャラクターズ」(第1回)

あなたのDDXイタラシはどの曲、どのキャラ? 1票で順位が変動するこのランキングに影響していませんか? 投票は必ず「巻末アンケートハガキの裏面」に書いて送ってください。ナンバーズとキャラクターズ、2部門へ同時投票も大歓迎! 6月も「DoLL」が首位をキープ。この曲を抜くのは一体どの曲なのか? 再度女王の座に輝いたセリカはこのまま首位をキープできるのか? 今度も注目!

今月投票してくれた方の中から抽選で「10th style」の版使用ボスターをプレゼント! 皆さまの投票お待ちしております!

INFORMATION Of beatmania IIDX

IIDXのキャラクターイラストを描いて投稿しよう!

あなたのイラストに、IIDX開発チームの方がコメントを書き添えてくれます。データでも郵送でもOKです。データ投稿は下記のメールアドレスへ送ってください。各種投稿のサイズなどが細かい規定については157ページのA-PRO投稿規定を必ず参考に。もちろん、今まで送ってくれた作品もちゃんとすべてストックしていますので、ご安心を!

【あて先】

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-16-10

(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ビートレイジング」課

[E-mail: データ投稿はこちら] naizing@arcadiamagazine.com

。 プライズ
ファンダーランド

セガ・7月中旬登場・2種



約2億年前の地球を闊歩した生物「恐竜」の、精巧なフィギュアが登場！最新の科学情報に基づいて立体化した、迫力満点の造形だ。恐竜の王者と称されるティラノサウルスと、その好敵手トリケラトプスの2種類がラインナップされている。

セガ・7月下旬登場・2種



スクール水着は
好きですか

夏の暑さも吹き飛ばす、綾波とアスカのスク水フィギュア。何と綾波は包帯に加えて靴下まで履いているという、超マニアック仕様だ。人気イラストレーターぽよん・ろっく氏描き下ろしのパッケージイラストも見逃せない!

セガ・7月中旬登場・2種



10万馬力のド迫力!

SFマンガ不朽の名作「鉄腕アトム」が
ブライズ界に降臨！ 台座のスイッチ
を押すとフィギュアが回転し、背面の
鏡にアトムやウランの内部メカが映し
出されるといふ、摩訶不思議なギミツ
ク付きだ。

セガ・7月中旬登場・4種



パジャマ姿に
メロ!

こちらはちょっぴりアダルトテイストなバジヤマフィギュア。14歳という設定らしからぬ、綾波とアスカの脳殺ポーズをたんにできるぞ。また、二つのフィギュアは台座を組み合わせ、合体させることも可能だ。



電話ボックスの形をした、フィギュア付き携帯スタンド。縦置き式の場合、携帯充電器ごと収納できるぞ。



セガ

麻雀風ゲームで好評を博した『北斗の拳』の新作プライズは将棋！会場でも多くの人々が注目していたのだ。



四人目のライダー、レンゲルが登場。ち密なディテールと迫力満点のフォルムは、一見の価値アリ。



七方

新世紀エヴァンゲリオン
 エクストラクリスマスフィギュア

クリスマスイベントに参加中の二人という設定。ボディラインがはっきり浮き出る衣装が、何ともセクシー！

10 · 11 · 12月

新作 フライズ リポート

5月下旬から6月の間にかけて、全国で開催された「ライオン」各社の内見会。会場では、今年の10～12月に登場する新作「ライオン」のイメージを、

图 1-10-1

6 おねがい☆ツインズ DXコールドキャストフィギュア～サマーver.～

バンプレスト・7月中旬登場予定・3種



**もはやゲットは
最優先事項!**

おねがい☆ツインズのヒロイン深衣奈と樟恋、そしてみずほ先生の水着フィギュアが登場。3人のセクシーポーズを、約15センチのお手ごろサイズで立体化しているぞ。これはもうゲットするしか!

5 機動戦士ガンダム ヘッド型スピーカー

バンプレスト・7月下旬登場予定・2種



**ガンダマー
御用運アイテム?**

一見、どこにでもあるガンダムの頭部だが、その実体は何とステレオスピーカーなのだから驚き。側頭部にあるインテーク部を開閉すると、中にスピーカーが内蔵されているのだ。



9 仮面ライダーブレイド ビッグサイズソフビフィギュア2

バンプレスト・7月上旬登場予定・2種

好評放映中の「仮面ライダーブレイド」から、主人公ブレイドと孤高の戦士カリスが登場。約32センチのビッグサイズがうれしい。



8 Nintendo 歴代ハードキーホルダー-3

バンプレスト・7月中旬登場予定・5種



任天堂の歴代ゲーム機キーホルダー。ファミリールーシックやファミコンロボットなど、マニアックなラインナップだ。

7 スーパーマリオブラザーズ 卓上クロック

バンプレスト・7月中旬登場予定・3種



ご存じスーパーマリオブラザーズのアナログクロック。何と秒針が、ファイアーバーやキラーになっているのだ。

11 クロノクルセイド コレクションフィギュア

アルゼ・7月登場・3種

**ロゼットは
2種類あるぞ!**

好評のうちにTVアニメが終了した「クロノクルセイド」がプライズに! 第1弾は修道騎士ロゼットと悪魔クロノのフィギュアだ。スリットからのぞくまぶしい太もも、パッチリ再現しているぞ。



10 ゴルゴ13 弾丸ライトキーホルダー

アルゼ・7月登場・3種



**ハードボイルドな
キーホルダー!?**

ゴルゴがスナイプに使用する、弾丸の形をしたミニライト付きのキーホルダー。ボタンを押すと先端部分が点灯! その光の中にライフルの照準が映し出されるといふ、こだわりの演出がニクイ。

今月のプレゼント

今月号のプレゼントは、7月のプレゼントと合わせて、全2回のプレゼントです。お楽しみに!

新世紀エヴァンゲリオン
コレクションフィギュア バジマタイム
4個セットで2名様

THE GREAT DINOSAUR
ハイクレートフィギュア
2個セットで2名様

仮面ライダーブレイド
ビッグサイズソフビフィギュア2
2個セットで3名様

おねがい☆ツインズ
DXコールドキャストフィギュア～サマーver.～
3個セットで3名様

ゴルゴ13 弾丸ライトキーホルダー
3個セットで3名様

クロノクルセイド コレクションフィギュア
3個セットで3名様

セガ
SOUND ORCHESTRA
など、セガの歴代家庭用ゲーム機がストラップに。忠実なディテールで、マニアも納得のデキ。



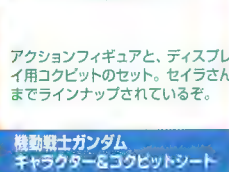
SEGAゲームハード
携帯ストラップ



バンプレスト



機動戦士ガンダム
ラジオコントロールモビルスーツ
ジオンの爆撃機「ドアイYS」のラジオコン。グフとザクを乗せた二つのバージョンが用意されていた。



機動戦士ガンダム
キャラクター8コクビットシート

12月

ミニフィグメンバーのキューブなぬいぐるみ。リョマたちが声優やアナウンサーとして、何かが番組を収録しているという設定だ。



テニスの王子様
収録風景ぬいぐるみ



システムサービス

おもんこデザインカド

ご存じ大福のぬいぐるみ第3弾。原作者が描き下ろしたという新しい大福もランナップされている。

さらなるお宝を求めて

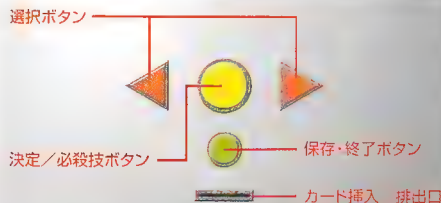


©SEGA WOW/SEGA, 2004

いよいよ稼働が始まるぞ。
この楽しみを知らない人も、
今が始めるチャンス！ 今
回は、新しいルールも含め
た全般的な遊び方をご紹介!!

ドラゴントレジャー

■メーカー：オーバーワークス・セガ（メカトロ開発部）/セガ
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：専用メダルシューター+3ボタン
■発売日：2004年7月発売予定
■使用基板：NAOMI
Text：閃屋



今回のは発売直前ということ
で、基本的な「ドラゴントレ
ジャーII（以下DTII）」の遊
び方を紹介しよう。

操作は、スリットを狙うメ
ダルシューターと、四つのボタ
ンで選択や決定を行ない、残
りの1ボタンは保存・終了ボ
タンはICカードを使ったフ
レイ時のみ使用する（ボタン
配置は左図を参照）。

本作におけるICカードは、
ゲームのさまざまなデータが
セーブできるほか、インタ
ーネットランキングの参加にも
必要になるので購入をお薦め
する。注意点としては、前作
のICカードを引き継いで使
用できるが、前作のフレイデ
ータは消えてしまうところ。
ただし、前作の達成度に応じ
て特別なアイテムが手に入る
こともあるぞ。

DTIIの 歩き方指南

シナリオモード

物語を隅々まで楽しもう！

「DTII」のメインゲーム

といえる「シナリオモード」
RPG風の壮大かつユニーク
なストーリーを進めながらメ
ダルを集めていく。このモー
ドから始めれば楽しくゲーム
を覚えらるぞ。

●画面の説明

1 プレイヤーステータス

現在のプレイヤーのレベル
や残り体力を表示する。シナ
リオモードではバトル後に体
力が自動回復するので、初心
者にも安心だ。

2 クリスタルルーレット

ダンジョンに落ちているク
リスタルを取ると回転する。
大当たりもあれば、バトルに
突入することもあつる。

3 装備

装備中の使用武器と、アク
セサリーを表示。さまざまな
効果を及ぼすアクセサリーは
最大2個装備できる。

4 ストック

キャラクターの移動が終わ
らないうちに一定数の歩数を
ストックすると表示される。

5 ステップゲージ

ダンジョンの進行状況。下
からスタートして、一番上ま
で行けばダンジョンクリア。

6 ダンジョンゲージ

ダンジョンをクリアするこ
とに三角のマスを埋まってい
く。最後にはBOSSが待ち
受けて居るぞ。

7 フीツマーク

メダルを当てて数字が入れ
ば、その分だけステップゲー
ジが進む歩数となる。金や銀
のフィーツマークは大きな数が
出やすい。

8 ターゲットガイド

このガイドで区切られた上
をフィーツマークが流れている
際、その下のチャッカーにメ
ダルを落とせば判定となる。

ハンティングモード

目撃者真のドラゴンハンター！

大量メダルを手にするチャ

ンスは高いが、失敗してパー
になることもある。そんなス
リルを味わいたい人にお薦め
なのがハンティングモード。
フロア数が異なる複数のダン
ジョンの中から、自キャラ
のレベルを考慮して選択し、
ひたすら最深部を目指すのだ。

●画面の説明

9 経過時間

タイムアタックのダンジ
ョンのみ表示される。インタ
ーネットランキングで集
計される。

10 フロア数

そのダンジョンの深さと、
現在何階に居るのかを示す。
現在何階に居るのかを示す。

11 ターゲットモンスター

現在探索中のターゲットモ
ンスタルが表示される。手
に入るメダルが大きい。

12 JACKPOT

入手した宝石はここにメダ
ル枚数換算で蓄積され、地上
に戻るまで払い出される。



ICカードを使ってゲームをプレイすると、ゲーム終了後にパスワードが表示される。これをめくりかカメラ付き携帯電話などでばっちり押さえておけば、自宅のパソコンや携帯電
話などからインターネットランキングにエントリーできる。「ドラゴントレジャーII」公式ページへ急げ! <http://www.segawow.com/dt2/>

ギガドレイクの勇姿をキミはもう見たか？

いよいよ登場した「ギガドレイク」。キミはもう体験したかな？ 今までに無かったタイプのメダルゲームなので、戸惑っている人も多
いとは思いますが、その面白さはギガクラスだ！

ギガドレイク

- メーカー：コナミ・コナミアーケードゲーム
- ジャンル：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



ギガドレイク

©2004 KONAMI

ゲームの目的と概略

ゲームの目的は、自分が構成した、モンスターのチームで伝説の「ギガドレイク十二神」をすべて倒すことだ。ただし、そこはコナミのメダルゲームだから一筋縄ではいかないのが当たり前！ 対ギガドレイク戦をきめ、戦闘はすべてスロットで行なうのだ。

しかも、対戦相手になるのはCPUだけではないぞ。同じ店舗内の別テーマナルで遊んでいるプレイヤーと対戦することもあるのだ！ こりゃ負けられない戦いになること必至ぞ！

そのほかプレイヤーを熱中させてくれる仕掛けが満載だ！



ギガドレイク十二神はどれも侮れない強さで、強力なチームを組んで挑め！！

操作方法



操作に使用するのは4方向レバーと五つのボタン。レバーはカーソルの移動に使用する。五つのボタンの使い方は以下の通りだ。

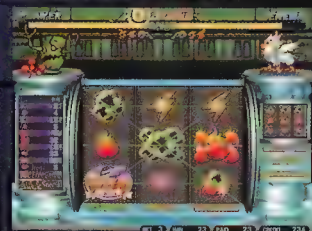
- ① スロット時のBET数切り替え。
- ② 選択項目の決定/スロットスタート。
- ③ キャンセル。
- ④ メダル払い出し。
- ⑤ 保存/終了。

二つのゲームモード

ゲームモードは、CPUとのスロット対戦のみ行なえる「ショートプレー」と、エントリーカードを使用することによってプレイできる「オリジナルゲーム」が存在する。まずは、ショートプレーでゲームの感触を確かめてみよう。

「オリジナル」では単なるスロットによる対戦だけではなく、いろいろな楽しみ方ができる（左ページ「オリジナルゲームの構成」参照）。ちなみにオリジナルゲームはエントリーカードをカード挿入口に入れば自動的に始まるようになっている。

ショートプレーはランダムに選ばれたモンスターのチームでCPUに挑む。1BET～3BETで遊べるお手軽な構成になっているぞ！



エントリーカード使用のススメ

ショートプレーで物足りない人は、エントリーカードを作って「オリジナルゲーム」にチャレンジしよう。モンスターの購入や合成だけでなく、店舗内における対人戦である「トーナメント」に参加できるので、より楽しめること間違い無しだ！



エントリーカードは毎日店内に同一店舗で再プレイしないうちに使い切ってしまうので気を付けよう！！

画面の見方



- ① ここでは、「オリジナルゲーム」を元に画面の見方を説明しよう。いろいろな情報が多いので、しっかりと把握しておこう。
- ② ボスモンスター……チームの代表モンスター。
- ③ プレイヤーネーム……初プレイ時に決定した名前がここに表示される。
- ④ 体力ゲージ……残体力が表示されると、黄色い部分が無くとなると敗北。
- ⑤ ステージ表示……何回勝利すればクリア（オリジナルゲームのミッション中）、もしくはJPGゲーム（ショートプレー時）に挑戦できるのかを表す。
- ⑥ 特長……チームの各属性に対する特性が表示される。攻撃・防御時のダメージに影響する。※①②③④⑤は反対側に対戦者のものが表示される。
- ⑦ プレイヤースロット……そろった絵柄により、行動と配当が決まる。
- ⑧ 対戦相手のスロット……そろった絵柄により、対戦相手の行動が決まる。
- ⑨ オッズ……そろった絵柄に対するメダルの払い出し枚数が表示されている。
- ⑩ 戦闘フオーズ数……オリジナルゲームのベトナメントに参加するのに必要となる。
- ⑪ 合成フオーズ数……オリジナルゲームでモンスター同士を合体させる「ペーレンド」に必要となる。
- ⑫ チーム構成……戦闘前に決定した順番に基づき左から順に表示される。
- ⑬ メダル情報……メダルの情報を表示（BET、スロット回転時に賭けたメダル枚数/WIN、スロットの絵柄がそろった際に獲得したメダル枚数/PAYOFF、プレイヤーに払われたメダル枚数/CREDIT、現在投入されているメダル枚数）。

トーナメント

ト、ゲームには加えて、
さるモンスターレベルに
条件があるので注意しよう。

MUSIC

曲名	時間	再生
1. 序の曲	1:00	再生
2. 序の曲	1:00	再生
3. 序の曲	1:00	再生
4. 序の曲	1:00	再生
5. 序の曲	1:00	再生
6. 序の曲	1:00	再生
7. 序の曲	1:00	再生
8. 序の曲	1:00	再生
9. 序の曲	1:00	再生
10. 序の曲	1:00	再生
11. 序の曲	1:00	再生
12. 序の曲	1:00	再生
13. 序の曲	1:00	再生
14. 序の曲	1:00	再生
15. 序の曲	1:00	再生
16. 序の曲	1:00	再生
17. 序の曲	1:00	再生
18. 序の曲	1:00	再生
19. 序の曲	1:00	再生
20. 序の曲	1:00	再生

SOUND

曲名	時間	再生
1. 序の曲	1:00	再生
2. 序の曲	1:00	再生
3. 序の曲	1:00	再生
4. 序の曲	1:00	再生
5. 序の曲	1:00	再生
6. 序の曲	1:00	再生
7. 序の曲	1:00	再生
8. 序の曲	1:00	再生
9. 序の曲	1:00	再生
10. 序の曲	1:00	再生
11. 序の曲	1:00	再生
12. 序の曲	1:00	再生
13. 序の曲	1:00	再生
14. 序の曲	1:00	再生
15. 序の曲	1:00	再生
16. 序の曲	1:00	再生
17. 序の曲	1:00	再生
18. 序の曲	1:00	再生
19. 序の曲	1:00	再生
20. 序の曲	1:00	再生



ズリっつお嬢様お嬢様

「常に男らしくあれ」それが、当コーナーの合言葉にして不文律。さてさて、今月はどのような猛者が集うておるかのう!

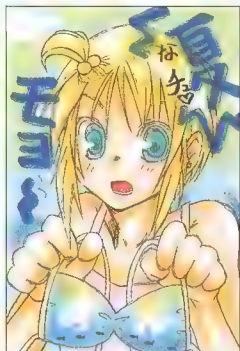
★千葉県 高遠かるびさん
ツピル……って君イ!「漢度80%」



★岡山県 甘菜保さん
☆いつかは来るのではと覚悟していたが、
を見ると……ブツッ(鼻チ)「漢度97%」



★千葉県 バックアーボさん
☆そんな布切れを手にして……つうつもりだ貴様!
罰として試着の刑。「漢度86%」

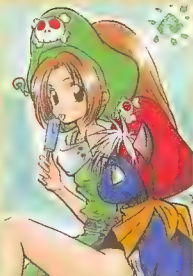


ガトリングアーティストXX

ギルティのカラーイラストをドコよりも激しく大掲載!! 夏休みは当コーナーへの投稿でキマリ!!



★(山形県 雲井優英さん)
☆その瞳は欲望の色を映す。
まっすぐ見つめたら、終わるよ?



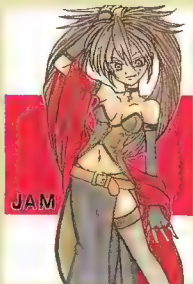
★(神奈川県 天川君)
☆夏のエネルギー源といえは!
でも食べ過ぎには注意なのだ。



★(埼玉県 白金君)
☆サークル・オブ・ムーン。
その光が彼女を輝かす。



★(東京都 ユウタ君)
☆あの日の悪夢を忘れなしために。
牙を尖らせ、目に鋭さを。



★(神奈川県 杉崎佑さん)
☆ちよっととダークめの空気。
妙にしっくり来ますが!?



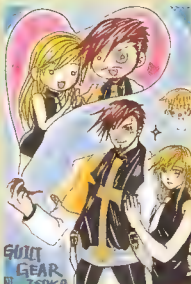
★(大分県 ヤスミンさん)
☆ちよっととラブなタッチが似合うのは、彼女の雰囲気ゆえ?



★(東京都 良月君)
☆どっちに転んでも、つて奴だ。
覚悟——決めとけ。



★(愛媛県 蜂子さん)
☆ボーリングに元気があつてよろしい。その笑顔に二重丸だ。



★(山口県 Nagiさん)
☆ドリーミンな感じがグーよ。
ダンディっぷりとの落差も。

リニューアル直前号!

GGXX

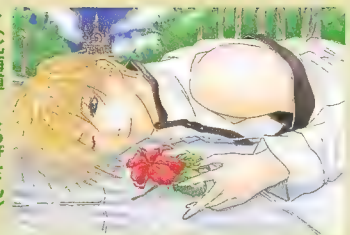
アサエイション グゼクス

ギルティ関連の最新情報から読者投稿までドンと
実のオールマイティファンページ。今回はちよっ
ぱりサマー風味をまぶしながらいってみましょう!

★(東京都 ヨシヲ君)
☆夏は浴衣でギルティギアア!
涼しいスタイルで熱く燃えよう!



★(北海道 くらげさん)
☆こうい涼のとり方も優雅で良
いですね。ある意味カワイイ!



石姓NOW

僕のストレス解消法は、その時々で精神状態で
異なります。感情に余裕がある場合は、アクシ
ョン映画やラウドロックを鑑賞するなど攻撃的
な傾向で解消し、余裕が無いときは人間賛歌の
映画や散歩で心を癒すことに勤めます。しかし
これらはすべてきっかけに過ぎず、最終的には
何者かの隣人に自分を認めてもらうこと以外に
心が休まることはありません。つまり結局はい
つもと同じことを、いつもより頑張っているか
ない。頑張ります。

今月の格言

「やせ我慢を本物に変えろ!」

告!!

アサエイションXX 次号よりコーナー リニューアル!

昔も変わらぬ人気のマスコットキャラクター「ちまき」を大々的にフィーチャーしていく予定! つて、それじゃマツタリ度が堪えら
るオイ! と、セルブツコミを入れたつも、より良い要るギルティコーナーに仕立て上げるべくまい進していく所存です。引き継ぎ応援よろしく!!



マ・カートニー
おのこまる。



天下無双のデイズコトコーナー

ちまき蔵



★(東京都 徳田道行君)
☆おれはちまき蔵の蔵主だ!

WEEKLY ファミ通 7/16号
7月2日発売
定価 330円 [税込]

ゼノサーガ エピソードI
「善悪の彼岸」

3年目組全ハ先生
伝説の敵陣に立ち

ゼノサーガ エピソードII
「善悪の彼岸」

6週連続
大プレゼント
作戦実施中

MLB LEAGUE プロサッカー
クラブをめぐって

© 2004 SUSUMU MATSUSHITA

超弩級 5大 付録

1 **ファイナルファンタジーXII**
スペシャルDVD 最新映像収録

Xenosaga
EPISODE II

7月9日号
好評発売中 490円 [税込]

7月9日号
好評発売中 490円 [税込]

ファミ通
プレイステーション2

2 ゼノサーガ フリークス
特製クリアファイル

3 拘束舞踏祭 ポスター

4 機神咆吼デモンベイン
ポスター

5 特製メモリーカードシール

「魔導キーンバース」
大々的に開催中!!

詳しくは本誌で!!

©2001 2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

ファミ通 キューブ 8月号
絶対発売中!!
特別定価 590円

特別付録
ペーパーマリオRPG/ピクミン2
ポスターカレンダー

6週連続
大プレゼント

ペーパーマリオRPG

50名ソフトプレゼント

ファミ通 Xbox 日本唯一のXbox専門誌

8月号は増630頁
毎月30日発売

緊急速報 5連発!

1 **METAL WOLF CHAOS**

2 **Mech Assault 2 LONE WOLF**

3 **Conker Live and Reloaded**

4 **Unreal Championship 2** 5 **Sudeki**

攻略充実 8タイトル
NINJA GADEN / 天誅 善 ~回帰ノ音~
ラリースポーツチャレンジ2
レインボーシックス3 など

付録も目こぼし! ▲▲▲
DEAD OR ALIVE Ultimate
50cm Pop Up Stand Vol.2 あやね

8月号 好評発売中!!

ファミ通 Wave DVD-Video Magazine 7月

120分!! ゲーム番組ギッシリ
DVDビデオマガジン!!

ES出展の舞台裏レポート &
公開映像を収録!!

全世界を震撼させたあの「スネーク」が再び!!

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

大好評発売中!! 定価 980円 [税込]

DVD Video

ファミ通 の雑誌本!!

ピクミン2
ピクミン2完全攻略ガイド

ピクミン2完全攻略ガイド
ピクミン2完全攻略ガイド
ピクミン2完全攻略ガイド

ピクミン2完全攻略ガイド
ピクミン2完全攻略ガイド
ピクミン2完全攻略ガイド

JCF in ビックサイトリポート!!

Feel so good style



DEATH NOTE 夜神月(みいさん)、L(紅秀さん)、リューク(虎蔵さん)
とても再現度の高い「DEATHNOTE」の三人です! 細かい衣装の作りやメイクの完成度の高さもさることながら、とてもマニアックな作者
違いバージョンまで披露してくれました!

天上下、地を木カナル(ナツマヤさん)
アニメもコミックも大人気の「天上下」から
派手な表情の真夜婦さん! すっぴん
とした立ち姿が美しいです!



ドラゴンクエスト ビアンカさん(珠満さん)、主人公(龍
さん)、クラウド(柳うさぎさん)
二人の花嫁を両脇に並べた主人公が、やまっています(笑)。
魔物もたくさんいてにぎやかですね。



待ってましたマジカコスプレ!! すみません、
独断と偏見で(いつものことですが)選ばせていただき
ました。中原のイチオシゲーム、「クイズマジックアカデミー」の
お二人です。やんちゃな表情のレオンと、理知的なセリオス、ど
ちらもキャラクターの雰囲気似合っています! ほかの
キャラも見てみたいですね!



GGXX 蔵土緑紗夢(左/日向茜さん、右/日向まやさん)、メイ(日
向りかさん)、フリジット(園村瑞希さん)、ミリア・レイジ(祥さん)
「GGXX」のオンナノコキャラ合わせ! 華やかで目の保養になり
ますね〜。ポーズもビシッと決まっています、カッコイイです。

緊急告知 夏だ! はっちゃけ! ハンジャンル特集!

コスプレの盛り上がる季節といえば
「夏」ッ! っと、勝手に私が決めたの
で、当コーナーでも夏祭りを開催した
いと思います! 募集写真は「何でも
アリ」です。アニメ・ゲーム・漫画・芸
能など、皆さんの自信作・最新作・オ
モシロ写真をガッツと送ってください
い! 載せられる限り掲載しますので、
どしどし送ってくださいね!

投稿期限は7月21日必着

キューティーハニー 如月ハニー(雛形ありさん)
昔で話題のキューティーハニー。こちらは原作姿身
前、ハニーちゃんです。明るい色の衣装や髪の色が、
とても自然に似合っていますね! ハニーミツシユ!



コスプレのオススナ!

Vol.51

担当・中原ユキヲ
協力・(株)コスバ

久々のイベント取材! 天気は大丈夫かな? という心配を敗つ時はすばやく、どたかどと
い! 熱い! それに「コスプレ」だます! とい
う方々と無接点で楽しい一日でした!

ギャラクシーエンジェル

鳳丸ちとせ コスチューム 55,440YEN

SIZE S M L

※セット内容
ジャケット・スカート・グローブ
7月15日発売予定

SOTSU AGENCY・SUNRISE

公園警 制服 31,290YEN

SIZE M L XL

※セット内容
ジャケット・パンツ
7月15日発売予定

機動戦士ガンダム

シャア コスチューム 65,100YEN

SIZE S M L XL

※セット内容
ジャケット・パンツ・ベルト
8月15日発売予定

コスプレのオススナ!

秋葉原店 TEL/FAX 03-3526-6877
〒101-0021 東京都千代田区外神田 3-15-5MNBビル2F
営業時間:平日/11:00~20:00、土日祝/11:00~19:00 年中無休(年末年始のみ休業)

渋谷店 TEL/FAX 03-3770-3383
〒150-0044 東京都渋谷区円山町 5-3 萩原ビル2F
営業時間:12:00~20:00 水曜定休

COSPA Shop 最新情報は www.cospa.com
CHARACTER ITEMS TOTAL SUPPORT



FF X ティファ(にいさん)、ユナ(都瀬光さん)
素晴らしい完成度の「FF X」! ティファとユナ。
衣装からメイク・ボウリングまで、どれをと
っても隙がありません! 衣装のチョイスにも、
ゲームに対する愛が感じられます。FFの壮大な
ストーリーがよみがえってくるようですね。



鋼の錬金術師 シグ(びつきーさん)、イ
ズミ(イズミさん)
本物!! と思うまで駆けてしまいま
した。原作の迫力をそのまま三次元に
したようなお二人です。この日も鋼錬
コスプレさんがたくさんいましたよ!



らんま1/2 上の写真左から:シャムプー(藤井唯さん)、早乙女
らんま(笑雪さん)、響良牙(龍奈さん)、早乙女乱馬(綾都さん)、
早乙女玄馬(早乙女げんまさん)、久遠寺右京(小野鈴さん)、早
乙女らんま(高沢ミキさん)、シャムプー(南台都和さん)
にきやかならんま合わせの皆さん! それぞれが雰囲気合ったキ
ャクターをチョイスして、見応えがあります! ばっちり決めポーズと、
「ちゅーん」のポーズ。どちらも楽しげで良いですね☆



ラグナロクオンライン 右から:パ
ピ(遠藤さん)、ボンゴン(TacT
さん)、うろつく者(ハヤトさん)
この日の同時開催イベントに合わせ
て、ラグナコスプレさんをたくさん
見かけました! 特に目立っていた変わりダネ(失礼)の皆さんは、衣
装レベルも高く、人気者になっていましたよ。



シャムプー(藤井唯さん)
一見シンプルながらも、たぐりとしたスカートとセ
ロンのドレッシング、なんとタイト服のツボを心得てア
ダマシを萌え! エロロの目が目に眩しそうです☆

波洞とお手紙大募集!

波洞とお手紙大募集!
波洞とお手紙大募集!
波洞とお手紙大募集!
波洞とお手紙大募集!
波洞とお手紙大募集!
波洞とお手紙大募集!
波洞とお手紙大募集!
波洞とお手紙大募集!
波洞とお手紙大募集!
波洞とお手紙大募集!

コスプレのイベントへ行くならJCFのホームページをチェック!

JCFホームページ <http://takama.co.play.ne.jp/JCF/>

COBPA WAVE
キャラホビと連動!
COBPA WAVE
キャラホビと連動!
COBPA WAVE
キャラホビと連動!

この日はとても暑くて、最高気温は何
と30度! 5月の終わりとは思えない
ほどの暑さでした。日陰も室内も無
い会場だったので、薄着で会場に行っ
た我々もカナリバテ気味……。厚着の
コスプレイヤーさんたちは大丈夫だった
のでしょうか?
とはいえ、夏のイベントはさらに気温
も湿気も上がります! 熱射病、日射病
には充分注意し、水分補給も忘れない
ようにして夏のイベントを楽しんでくだ
さい! また、うっかりしがちなのが日焼
け対策。後で気付いて、フツッじゃない
日焼けのアトが残らないようにしまし
ようね(笑)。それでは、次回のコスフ
レ・プレイスタイルもお楽しみに。

夏のイベント対策

通販方法

■①お電話でご注文の場合、まずご希望の商品(色・サイズ・
数量)を全てお伝えください。担当者が在庫の確認を行
います。②在庫の確認後、お客様の住所、お名前、お電話番号
をお伺いいたします。以上でお手続きは完了です。■メール、
FAX、でご注文の際は必要事項[ご希望商品(色・サイズ・数
量)も、ご住所、お名前、お電話番号(FAX番号)]を明記の上ご
注文下さい。※お支払いは、代金引換となります。商品をお届
けの際に[商品代金+送料(520円)+代引手数料(520円)]
を配達員にお支払いください。
※商品カタログ請求の受付も行っております。お気軽にお申し付け下さい。
〒150-0044 東京都渋谷区神泉町7-6 声沢ビル2F
(株)コスパ 通販センター「通販アルカディア08係」宛
TEL 03-3770-3699 FAX 03-5456-8299
Mail cospa@cospa.co.jp
営業時間 11:00~18:00(日祝定休)
携帯でのカタログ請求に関してはこちらへアクセス!
<http://www.cospa.com/j/>

鋼の錬金術師 シャムプー(藤井唯さん) SS S M L 50,190YEN	シャムプー(藤井唯さん) SS S M L 50,190YEN	シャムプー(藤井唯さん) SS S M L 50,190YEN	シャムプー(藤井唯さん) SS S M L 50,190YEN
--	--	--	--

ジーストア大阪店 TEL 06-6645-8300
〒556-0005 大阪府大阪市浪速区日本橋 4-15-21 第一ビル1F/2F
営業時間:平日/12:00~19:30、土日祝/10:30~19:30 第1・3水曜定休

ジーストア福岡店 TEL 092-713-3906(代)
〒810-0001 福岡県福岡市中央区天神 4-3-8 福岡天神マツヤレディス6F
営業時間:10:00~20:00 不定休

ジーストア名古屋店 TEL/FAX 052-452-6676
〒453-0014 愛知県名古屋市中村区則武 1-12-1 名古屋駅西ビル
営業時間:12:00~20:00 第1・3水曜定休

読者が創る、ゲーセンの未来

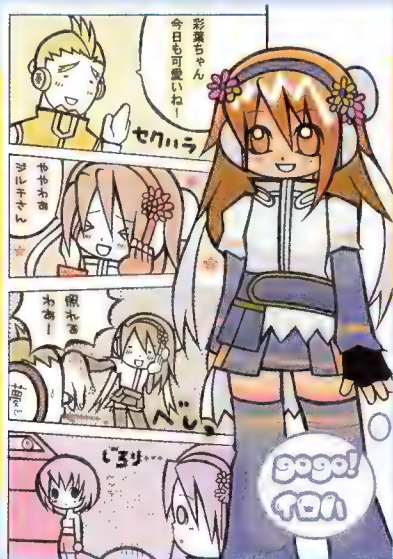
アフロ

ARCADIA FRONTIERS

アフロ
EMYK

いつの間やら日差しも強くなり、夏がやってくるんだなぁ〜と冷静に構えているあなたに廻ッ!! 1年で一番暑くて熱いこの季節、燃えなさんか! てなワケでその一助として、今回もA-Froは情熱こもったカラーイラスト満載の「アフロEMYK」からスタートアウト!!

田淵健康:P152 (バリエティCMYK) / P154-155 (大瀬布), 福田剛太郎:P153 (グレースケール) / P156-157 (歳時記)
カイゼルちくわ:P150-151 (CMYK)



(大阪府 ムンク園山さん)

(※)今月はこっそりII DX作品小特集をお送りしております。
4コマ目のナイアが見える、微妙な表情が……乙女だね!!



(神奈川県 杉崎佑さん)

☆風変わった恋愛模様だらけのII DXキャラ。
だれが最初に想いを遂げるか、続編での展開を待て!



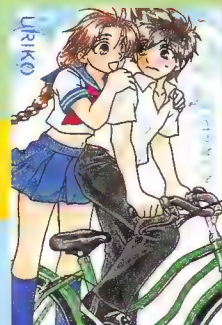
(神奈川県 杉崎佑さん)

☆掛け、無垢なれど厚き壁。
この曲はTeQ氏からの挑戦なのか?



(新潟県 遠くさん)

☆人気爆発中の新キャラ二人!
時代は寿司と宇宙人のね(違)。



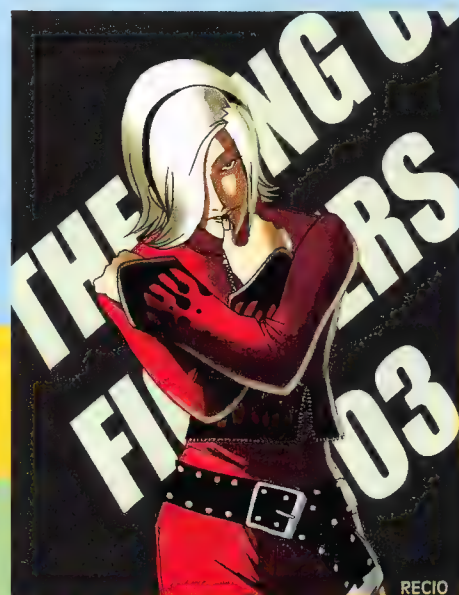
(神奈川県 義志れた 公式さん)

☆夏服のさわやかさが目に眩しい!
布地が少ない分、戯化に好都合?



(東京都 林裕二君)

☆ぜひ見てみたいヨーヨー対決。
アトミスパワーで実現するか!?



(フランス RECIO君)

☆コメントによれば、フランスでもKOFは大人気のこと!
海外でもアッシュの怪しげな魅力は、燃え広がっている模様!!

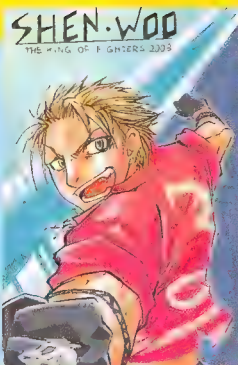


A-Fro
の
情報

おっとキミ、探偵事務所に調査依頼する前に教えておくよ! 作品へのコメントの頭に付いているBマークは、その投稿者さんがHPを持っているという印です。ARCADIAMAGAZINE.com
内の「投稿者リンク」コーナーにリンクが設けられていますので、「この人の作品がもっと見たい!」と思ったならば、今すぐチェック! → <http://www.arcadiamagazine.com/>



ランが1人人気No.1は
アラン君に決定!?



(高知県 海由 さん)
☆獣のように疾く、強く!
敵は殴ってから見定めろア!!

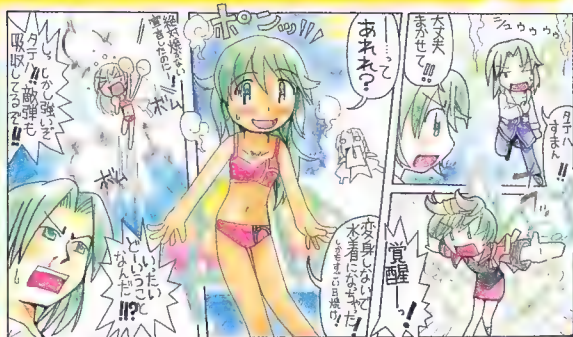


(愛知県 津島丸さん)
☆夜のしじまに楽しい夢を。
明日も夢日和になるといいね。

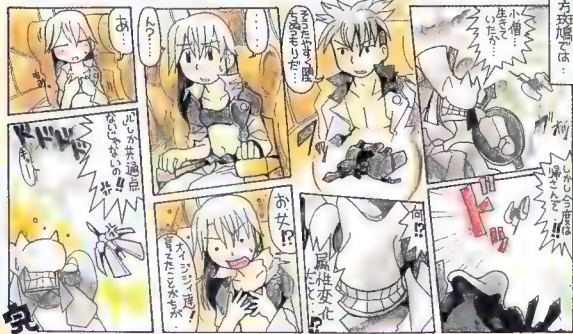


(青森県 セキさん)
☆わっしょい飛んでけヘリコプター！
夏こそ元気&キュートの出番ですよ！





SUMMER STG ENJOY? SG THE ESPALUDA X IKARGA !!!



(千葉県 龍crown君)

☆夏はシューティングで汗(冷や汗)をかこう! 兄貴のナハチに夏を感じたZE!

(大分県 大分県)
☆怖いというより微笑ましい気も(笑)。そのガッツは評価したい。



A-fro CMYK

海軍中佐! 山岳仕組! 先鋒リガモ精鋭

ゲセツの心も浮かれる夏がやってきた! ツーが、年中浮かっている気もしますが、それはそれでよし!(いいのか?) てなわけで今回の「(ラエティCMYK)」は、ほんのり夏気分イラストを集めてみました。

(埼玉県 けつ 先生)
☆夏場のゲーセンで、友達と一緒にカーッと盛り上げられる作品ではないかと思えますよ。



(神奈川県 くらげ)

☆暑いときにはさらに熱いモノで対処療法。この人の炎は、半端な熱さじゃないですけど!



(東京都 カヤキ君)

☆とっておきの清涼空間は、深い森の中に。身体と心が、生き返りますよね。



(東京シティ タマ君)

☆この夏、注目の期待作! パニシの映画も忘れるな!



(北海道 河瀬とき一さん)

☆夏はこのくらいの悠々自適でいたいねえ。猫パン一丁が戦弱服なのだ。



(神奈川県 向井)

☆付いついノド越しの冷たさを求めがちな季節。体重計にも注意デスネ(ロボは別)。

偏ってきた! ビチっ子 夏の土俵祭

少年たちの心の中を覗き込んでみる(表面上)当一ナマ、夏の日差しと共に生活してみようたりして



(福岡県 武術師某さん)

☆夏活を望む声も多いですね。CD聞くと、無性にプレイしたくなるー



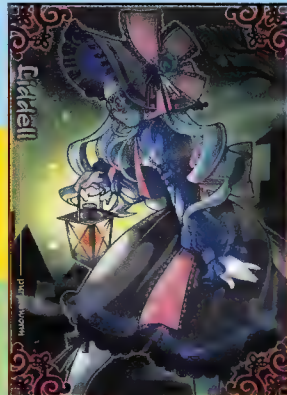
(東京都 和村重乃君)

☆ある意味極まっている? 自己表現の場、A-Froを活用してください!



(東京都 ゲコゲサとる君)

☆「コベのよりカルノのおへそ」(ハガキ裏より)……世界は広いぜ。



(東京都 大分県)

☆いい感じに雰囲気出ます。ポップンワールドの中では希有ですね。



(石川県 日純さちさん)

☆やみくもなまでのサマーアビールが素敵。ビーチでは頭部を狙われないように注意だ。

153 ARCADIA

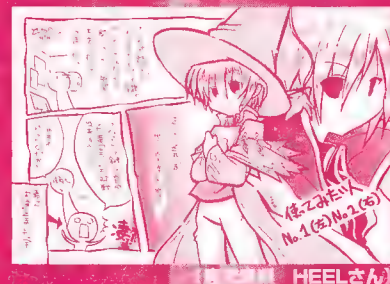
プリセル 大戦争

アーケードゲームのキャラクターの性別を強引に換えてしまうドリームなコーナー。それが「プリセル大戦争」！ ちなみに「CAPCOM FIGHTING Jam」でプリセルをくらったしほはどうなったのかな？ ぶら？ メスプレイオン？



アルカディア 大瀑布

ゲーセンチルドレンの集まりと瀑布を詰め込んだ21世紀最大の闘争コーナー。「ア(中略)布」が登場するよー。立ち読みしてと書き出してしまい、店員さんに陳謝いされりひら！ タキでたがれる危険度バリ高なので、いつでもあてはぐり読むといいだろう。



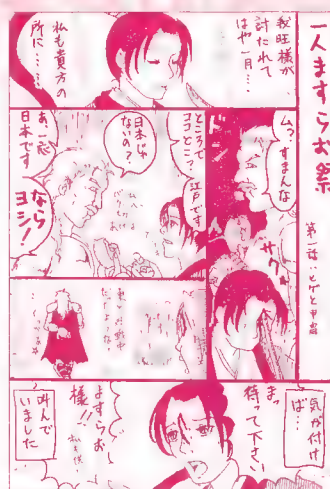
ゲルエロス村

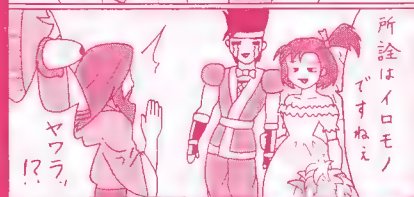
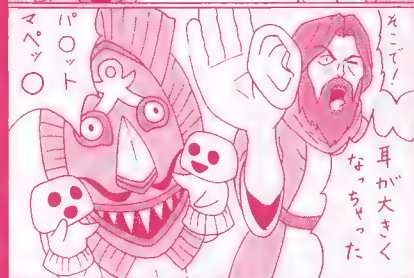
前号で村長決定戦が布告されて、不穏な盛り上がりを見せる当コーナー。次号からは……血の雨が降るぜ！(鼻血)



日々を闘う男たちの魅力が炸裂！ 熱き波動のメンズスメルを、君も感じ取ってみないか？ みないか。

愛の花園 ガーデンローズ





【京都府 面白い疾患君】
ゲームセンターのお笑いは、英雄を必要としているのか? を思っ!

母親を連れて戻り、急いでボケッてごそごそやって携帯を取り出し(最近の小学生の認識を改めさせられましたが)、何やら話しながら出て行きました。また一つ妙な体験が増えたなあ、と思っていると

母親が来る前、金も持たず何しろ来た後、帰りのあいさつするまで話して掛けてこなかったことは、なつかれたとかじゃなくって「暇だった」だけ? (京都府 しゅま(ら男君))
☆うん、現代っ子はハイテク(死後)だねえ。彼らからしてみれば、ローリングスウィッチとかトラックボールなんてのが、むしろ新しかったりするのかもしれない。
まあ、何はともあれ、ゲームセンターで子供たちが操作方法などで難儀しているようなら、長生きしてる分、皆さんで助けてあげましょう。お子ちゃまからの金銭のおねだりは、烈火のごとく断りますけど。

ゲルゼンの宝

これまでもゲームセンターでの「子供」にまつわる投稿を見ましたが、先日私にも同じようなことが起きました。
その日は日曜日で、特に用事も無かったので昼過ぎから一路ゲーセンへ。新たに「ゼクス」に入れ替わった「S.T.G.R. TYPE」をプレイしていると、コンパネ右半分

にえらく近寄ってきた影が。見ればそこには6、7歳くらいの男の子。
私はプレイ中に会話ができるほど卓越したパイロットではないので、気にせずプレイを続行。しかし、どうもこの年ごろの子供に「R・TYPE」のグラフィックはきついろしく、ドブダネを見て半泣きになる始末。これではまるで私が泣かしたみたいじゃないか。怖いなら見るなよ!

それでも6面でゲームオーバーになるころにはすっかり

落ち着いたように、筐体の右側に張り付いてプレイを觀賞しておられました(なぜ敬語)。次にこれまた新しく入った「マーズマトリックス」をプレイし始めると、その子はまたも筐体へ張り付き、プレイを觀賞し始めました。

この往復が2、3度続き、都合十数機のR9を使いつづいた時、その子が急に尋ねてきました。
「これ、どうやってたのんですか?」
ああ、波動砲の使い方を聞きたいのか、と理解するには2秒ほどかかりましたが、意外に丁寧な言葉遣いに感心しつつ、押しつづければ良いんだよ、と簡単に説明。
「どうやって撃つんですか?」
そうきたか。確かに「チャ

ージ」の概念を知らない人には撃ち方も分からんよな、と納得しつつ「離せばいいんだよ」と簡単に説明。
その後少し会話。
「だから、一緒に来たの?」
「うん、一人で来た」
「ゲーム好き?」
「うん、好きなどなど。なかなか好感の持てる子だ。しかし、その後私の移動について来るついて来る。どうやらなつかれてしまったらしく、そのくっつき具合はまるで「グランドワイズ」のオプションのよう。

母親が来る前、金も持たず何しろ来た後、帰りのあいさつするまで話して掛けてこなかったことは、なつかれたとかじゃなくって「暇だった」だけ? (京都府 しゅま(ら男君))
☆うん、現代っ子はハイテク(死後)だねえ。彼らからしてみれば、ローリングスウィッチとかトラックボールなんてのが、むしろ新しかったりするのかもしれない。
まあ、何はともあれ、ゲームセンターで子供たちが操作方法などで難儀しているようなら、長生きしてる分、皆さんで助けてあげましょう。お子ちゃまからの金銭のおねだりは、烈火のごとく断りますけど。



● (岐阜県 夕清さん)
☆おおお、子育てご苦労さまです! 大変だとは思いますが、お子さんと一緒にゲーセンにも行ってみたいですね。

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!

- 【投稿全般的注意】
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も書いては、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
○投稿作品は「未発表」のもの! 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしてください。なるべくその前に到着するようにお願いします。
○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフィリエイトしますので、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。
○モノクロ作品はクレーン・モノクロ・階調のどちらでもOK!
○推奨サイズは寸法7x5cm、容量が592x874ピクセルか350dpi程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ! JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75~95%で保存を。
○作品と一緒に、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータと同じフォルダに入れて送ってください。
○圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください!
○圧縮後サイズの上限は3Mくらいです。



(新しい投稿 KNT)

「新てイラスト」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10月号の
締め切りは…… 7月20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・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください!

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

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね!

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

ヒート・ビート・サマ・タイム!

ゲーパロ館

夏の

べいらっしゃいませ!!



光るのです、暑くなくても熱い夏。梅雨で残った湿気も蒸発する熱いハート。司人様をガリガリ描いてカドカ買ってバリバリ読んでいきましょう!!
……いや、暑くなるとは思いますがけど。

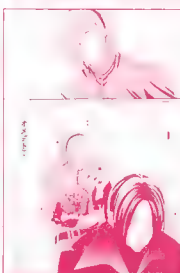


KOF2003

発行: ELEKI.B.T CHANNEL

OPTIC NERVE

ギャグ



アッシュがワガママでデュオロンが謎めきシェンがヒドイ目に遭います。一部フキダシ順番が変ですけど、線が伸びやかでキレイ!

新作第2号「アッシュとデュオロン」のギャグです。



B5版 44P オフセット 表紙カラー
送料込み900円を替もしくは郵便振替・口座番号00880-6-1758 口座名称 E.E
〒458-0846 愛知県名古屋市中区鳴海町
栄師山80 LM302 井村様方E.B.C-OP係

ポップンミュージックシリーズ 発行/仮面武闘会

Number5

ギャグ



勢いの良い絵柄に仕揃ボケ系のオチで突っ走るショートギャグ集。女性キャラ多めです。やや分量軽めなのが惜しくなる面白さですぞ。

新作第3号「アッシュとデュオロン」のギャグです。



B5版 20P オフセット 表紙1色
200円分の無記名小為替+送料110円分の切手+宛名シール+80円切手貼付済返信用封筒
〒658-0032 兵庫県神戸市東灘区向洋町中6-6-613-419 中谷友香

ポップンミュージックシリーズ 発行/kennei熱声録出版

EP SOUND

ギャグ

シリアス



新作第4号「アッシュとデュオロン」のギャグです。

B5版 36P オフセット 表紙カラー
600円分無記名小為替+200円分切手+宛名シール
〒960-0903 福島県伊達郡月館町下手渡字谷地74
渡辺しのぶ

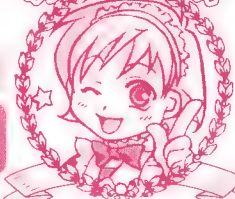


マンガ2本に加えて、Deuilのインタビュー記事、読者コーナーから料理コーナー、付録ボスターに裏表紙のアルバム広告まで、凝った作りの1冊ですぞ。



マンガはアッシュ&ユーリメインの1本と、フォースがアッシュのメアドを巡って悶々とする1本。微ほのほの系で男×男風味アリです。

今月のオススメ



雑誌スタイルが目にも楽しいポップン本です!

2004.8.29
ゲーム雑誌
Magical Dreamers
岡山県農業会館別館7F
ゲーム大会開催予定!!
GOXX・サムスピ・メルアラ・アワエ!等
http://voo.to/gameonly

2004年10月11日
福岡県久留米市ササセセンター
第2回: fcoosp 第3回: 2004年11月
第4回: 2004年12月
第5回: 2005年1月
第6回: 2005年2月
第7回: 2005年3月
第8回: 2005年4月
第9回: 2005年5月
第10回: 2005年6月
第11回: 2005年7月
第12回: 2005年8月
第13回: 2005年9月
第14回: 2005年10月
第15回: 2005年11月
第16回: 2005年12月
第17回: 2006年1月
第18回: 2006年2月
第19回: 2006年3月
第20回: 2006年4月
第21回: 2006年5月
第22回: 2006年6月
第23回: 2006年7月
第24回: 2006年8月
第25回: 2006年9月
第26回: 2006年10月
第27回: 2006年11月
第28回: 2006年12月
第29回: 2007年1月
第30回: 2007年2月
第31回: 2007年3月
第32回: 2007年4月
第33回: 2007年5月
第34回: 2007年6月
第35回: 2007年7月
第36回: 2007年8月
第37回: 2007年9月
第38回: 2007年10月
第39回: 2007年11月
第40回: 2007年12月
第41回: 2008年1月
第42回: 2008年2月
第43回: 2008年3月
第44回: 2008年4月
第45回: 2008年5月
第46回: 2008年6月
第47回: 2008年7月
第48回: 2008年8月
第49回: 2008年9月
第50回: 2008年10月
第51回: 2008年11月
第52回: 2008年12月
第53回: 2009年1月
第54回: 2009年2月
第55回: 2009年3月
第56回: 2009年4月
第57回: 2009年5月
第58回: 2009年6月
第59回: 2009年7月
第60回: 2009年8月
第61回: 2009年9月
第62回: 2009年10月
第63回: 2009年11月
第64回: 2009年12月
第65回: 2010年1月
第66回: 2010年2月
第67回: 2010年3月
第68回: 2010年4月
第69回: 2010年5月
第70回: 2010年6月
第71回: 2010年7月
第72回: 2010年8月
第73回: 2010年9月
第74回: 2010年10月
第75回: 2010年11月
第76回: 2010年12月
第77回: 2011年1月
第78回: 2011年2月
第79回: 2011年3月
第80回: 2011年4月
第81回: 2011年5月
第82回: 2011年6月
第83回: 2011年7月
第84回: 2011年8月
第85回: 2011年9月
第86回: 2011年10月
第87回: 2011年11月
第88回: 2011年12月
第89回: 2012年1月
第90回: 2012年2月
第91回: 2012年3月
第92回: 2012年4月
第93回: 2012年5月
第94回: 2012年6月
第95回: 2012年7月
第96回: 2012年8月
第97回: 2012年9月
第98回: 2012年10月
第99回: 2012年11月
第100回: 2012年12月

2004年10月11日
福岡県久留米市ササセセンター
第2回: fcoosp 第3回: 2004年11月
第4回: 2004年12月
第5回: 2004年1月
第6回: 2004年2月
第7回: 2004年3月
第8回: 2004年4月
第9回: 2004年5月
第10回: 2004年6月
第11回: 2004年7月
第12回: 2004年8月
第13回: 2004年9月
第14回: 2004年10月
第15回: 2004年11月
第16回: 2004年12月
第17回: 2005年1月
第18回: 2005年2月
第19回: 2005年3月
第20回: 2005年4月
第21回: 2005年5月
第22回: 2005年6月
第23回: 2005年7月
第24回: 2005年8月
第25回: 2005年9月
第26回: 2005年10月
第27回: 2005年11月
第28回: 2005年12月
第29回: 2006年1月
第30回: 2006年2月
第31回: 2006年3月
第32回: 2006年4月
第33回: 2006年5月
第34回: 2006年6月
第35回: 2006年7月
第36回: 2006年8月
第37回: 2006年9月
第38回: 2006年10月
第39回: 2006年11月
第40回: 2006年12月
第41回: 2007年1月
第42回: 2007年2月
第43回: 2007年3月
第44回: 2007年4月
第45回: 2007年5月
第46回: 2007年6月
第47回: 2007年7月
第48回: 2007年8月
第49回: 2007年9月
第50回: 2007年10月
第51回: 2007年11月
第52回: 2007年12月
第53回: 2008年1月
第54回: 2008年2月
第55回: 2008年3月
第56回: 2008年4月
第57回: 2008年5月
第58回: 2008年6月
第59回: 2008年7月
第60回: 2008年8月
第61回: 2008年9月
第62回: 2008年10月
第63回: 2008年11月
第64回: 2008年12月
第65回: 2009年1月
第66回: 2009年2月
第67回: 2009年3月
第68回: 2009年4月
第69回: 2009年5月
第70回: 2009年6月
第71回: 2009年7月
第72回: 2009年8月
第73回: 2009年9月
第74回: 2009年10月
第75回: 2009年11月
第76回: 2009年12月
第77回: 2010年1月
第78回: 2010年2月
第79回: 2010年3月
第80回: 2010年4月
第81回: 2010年5月
第82回: 2010年6月
第83回: 2010年7月
第84回: 2010年8月
第85回: 2010年9月
第86回: 2010年10月
第87回: 2010年11月
第88回: 2010年12月
第89回: 2011年1月
第90回: 2011年2月
第91回: 2011年3月
第92回: 2011年4月
第93回: 2011年5月
第94回: 2011年6月
第95回: 2011年7月
第96回: 2011年8月
第97回: 2011年9月
第98回: 2011年10月
第99回: 2011年11月
第100回: 2011年12月

伝言板

ほらアイスもはんぶんこ♪



★アーケードゲーム・レトロゲーム中心同人誌即売会

「ゲームレジェンド」2004年11月3日 東京卸商センター展示場A室
アーケードゲーム全般、家庭用ハード期全般、レトロゲーム、ピンボール・エレメカ、ゲーム機ハード改造技術系、PCゲーム、エミュレーターなどの同人誌即売会です。只今サークル参加者募集中!
お問い合わせは80円切手を貼った返信用封筒同封で下記住所まで。
〒170-0002 東京都豊島区巣鴨5-23-11 富士荘 李載徒

コミケ前イベント
music KONAMIX
2004年9月5日 11:00開演
札幌市民会館 12号会議室
■直接参加 500円
12パス 300円
2Xパス 500円
■CM参加も募集!! (申し込み要)
——申込、問い合わせ——
TEL 062-0931 北海道札幌市
豊島区南1条13丁目2-5-23
近所は「MIX」係
問合せ先
9月10日
申込最終日
9月30日

★ポップンミュージック・ハヤト総受けアンソロジー計画

アンケート回答者様募集!! 8月に発行予定のアンソロジー本に載せるためのアンケートに答えていただける方を切実募集中です。興味のある方は80円切手を同封してご連絡下さい。締切は7月上旬ごろです(お早めに)。たまたま原稿スカウトします!! (え)
〒814-0021 福岡県福岡市早良区荒江2丁目10-25 小舟(様)
方「cobalt」係 (P.N.鈴山すみれ/露華蓮華)

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答募集、個人主催のイベント告知など。売ります、買います、あげますは扱っていません。はがきは紙でも構いません。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文字以内と公算してもらって連絡先を明記して送ってください。



2004年5月号の伝言板で掲載した真閑利佳様の「ペンフレンド募集」に関して、住所の郵便番号が間違っておりまして。正しくは「〒390-1401 長野県東筑摩郡波田町6284-3 真閑利佳」です。真閑様並びに読者の皆様にはご迷惑をお掛けしました。ここにお詫びと訂正させていただきます。あらためて再発防止のチェックに努めます。申しわけありませんでした。

アルカディア 超 推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text: JOE / フェリシアといえばアクロバティックな攻撃 最初に対戦したときはいつの間にかダメージを受けていてびっくりしたものです

『CAPCOM FIGHTING Jam』フェリシア・イングリッドなど

対戦格闘ゲームのプレイヤーなら、すでに期待しているであろう『CAPCOM FIGHTING Jam』。本作は今までのカプコン2D対戦格闘ゲームのキャラクターが使用できる、いわばオールスターゲーム! そこで今回は本作に登場する女性キャラクターの「フェリシア」、そして初登場「イングリッド」のイラストを掲載するサイトをピックアップしてご紹介。

フェリシアはご存知のとおりヴァンパイアシリーズの猫娘。現在でも人気は高く、本作での登場は必然といったところ。また、イングリッドは先月号で初登場したとはいえ、すでにネット上ではかなりの人気がある。発売後が楽しみなキャラクターだ。ぜひ、チェックしてもらいたい。



Absolute

ABU
 イングリッドのイラストが必見!! カラーとモノクロイラストが展示されている。サークル情報もチェックしてもらいたい。一部18禁なので注意が必要。

<http://white.sakura.ne.jp/~absolute/main.htm>



逸樹画店

逸樹
 透明感あふれる瞳が印象的なイラストを楽しめる。イラストはオリジナル・版権のどちら掲載。メカ(車や飛行機など)の質感と美しさもチェックだ。

<http://www.rinku.zaq.ne.jp/izuki/index.html>



ねこまた屋

ねこまたなおみ
 愛らしいイングリッドが印象的。版権・オリジナルのイラストが掲載されている。中でも、オリジナル抱き枕・ポスターが面白い。一部18禁なので注意。

<http://nekomataya.net/>



Electronic Corridor

かわはらこーじ
 イラストが中心のサイト。イングリッドは「らくがきっぽい」というコンテンツに分類されているが、着色がされておりしっかりと描かれている。

<http://www.e-net.or.jp/user/maekawa/ec/>



PRIVATE GARDEN

みなせ由良
 ビートマニアシリーズなどがメイン。イングリッドのイラストも見応えがある。イラストにはコメントが掲載されており、併せて楽しみたい。

<http://www1.ocn.ne.jp/~yura/index.html>

細い線と薄い色使いが印象的!



M:NBG

NBG
<http://www.urban.ne.jp/home/nbg777/index.htm>
 版権ものとオリジナルのイラストがバランスよく掲載されている。版権イラストはさまざまなゲームやアニメが題材となっている。どれもが管理人独自のテイストで描かれているので面白い。本作のほかには、ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズのイラストなどにも注目!

綺麗なイラストとホームが楽しめる!



ATTIC WORK SPACE

Ryoji
<http://homepage3.nifty.com/aws/>
 イングリッドは「ジャンク」に掲載されている。イラストはぽっちゃりした女の子が多めで、どれも魅力的なものとなっている。また、お遊びとしてブロック崩しが楽しめる。仕事履歴も掲載されているので気になった方は要チェック。

オリジナルと版権のケモノ系イラストが満載のサイト



兎夢卵電工+

兎夢卵
<http://www5a.biglobe.ne.jp/~tomrun/>
 フェリシアは獣系ということで、本作以外のゲームで登場する獣系のキャラクターも多数掲載されている。イラストが背景とマッチしてて美しい。また、同人活動も掲載されているので気になった方はチェック。じっくりと楽しんでほしい。

かわいいイラストと豊富なコンテンツ



ねこのこはうす

神楽坂直二
http://kimix.hp.infoseek.co.jp/fax/Cat_House.shtml
 知る人ぞ知る、フェリシアファンサイト。どのイラストもフェリシアへの愛を感じる。イラストと併せてアニメーションも鑑賞できるのでチェックしよう。イラストのカラーバリエーションも豊富。また、カプコンクイズが興味深い。



ツインクル

まこ
<http://twk.milkeafe.to/>
 豊富なカプコンキャラクターのイラストがメイン。フェリシアのイラストも多数掲載されている。また掲示板である「カプコン祭」も目が離せない。



PURE CREATURES

廣星哉
<http://seiya-h.babyblue.jp/>
 フェリシアのイラストを掲載。そのほか同人情報も多数掲載されている。また、「ヴァンパイア・フェリシア同盟」も運営中。一部18禁なので注意。



INNOCENCE SQUARE

あまなつりぼん
http://www.twin.ne.jp/~nozomi_a/
 フェリシアのイラストがオススメ。同人・仕事活動などの情報も掲載されている。イラストはどれも躍動的で、見ている方も元気付けられる。



おやじ家

おやじ
<http://www.e-ks-company.com/oyaji/index.html>
 フェリシアのイラストをはじめ、同人活動やゲームの情報も掲載されている「お絵かき掲示板」のイラストも注目してもらいたい。



千画異郷

しみずはじめ
<http://www7.ocn.ne.jp/~lkyou/>
 版権イラストは「画図 娘」に集められておりフェリシアはここに掲載されている。コラムなども掲載されているので楽しんでほしい。

『お気に入り』 テーマ別検索 サイト

ゲームサイトを検索する場合、登録されたサイトを探す方式の検索サイトを利用するのが簡単だ。今回はテーマ別検索専門サイトに絞ってご紹介するので、積極的に活用してほしい。また、サイト運営者はご紹介するサイトで登録も行えば、非常に効率良くネットワークを広げられる。

ゲームの攻略サイトを探したい場合には、「ゲーム攻略エンジンMagical Girl (http://www.magicalgirlz.com/)」がオススメ。その名のとおり、攻略サイトがジャンル別に登録されているのでお目当てのサイトが簡単に検索可能。

レトロゲームの情報サイトを探したいときは、「GAME de LINK -trbHP- (http://trbhp.com/)」が便利だ。この検索サイトは、レトロアーケードゲームの攻略法、レビュー、サウンドなどを公開しているHPをゲームタイトルから探すことが可能。キャラクター・アイコンでにぎわう掲示板もオススメ。

ゲーム名からゲームを探すという点において強力な検索サイトとして、「ゲームの家 (http://www.ipc-tokai.or.jp/~chiaki-k/chiaki.htm)」が優れている。有名なゲームタイトルならば、ワンクリックで見付かるだろう。

サムライの原点再び降臨!

『零』に再度調整をかけ、キャラを追加して発売された「サムライスピリッツ零スペシャル」。イラストレーター・伊藤サトシ氏の筆致も冴えるこの作品の登場キャラを、歴史に沿っておさらいダ!!

サムライスピリッツ 零 SPECIAL

©SNK PLAYMORE 2004 ©2004 Yuki Enterprise

*「サムライスピリッツ零スペシャル」は(株)SNKプレイモアの許諾を得て、(株)悠紀エンタープライズが開発するものです。

※「サムライスピリッツ」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。

サムライスピリッツ零スペシャル【設定資料集】



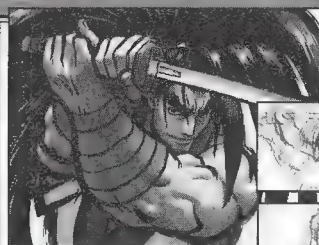
羅刹丸



『SAMURAI SPIRITS2』アスラ斬魔伝に登場した霸王丸の羅刹丸というキャラクターが、オリジナルキャラクターとして独立。魔界出身で、霸王丸の複製ではあるが「人間の解体」という具合に性格などは似ても似つかない。ただ霸王丸を殺害することを目的として戦っている。黒河内夢路に首を刎ねられるが、その状態でも生存しているという驚異の生命力を持つ。武器銘は「妖刀・屠狗兇」で、流派は「殺人欲にきわめて忠実」。

イラストレーターコメント

卑屈でサディスティックなところを表現できればいいな。人間じゃない肌の色とか楽しんで描きました。(伊藤サトシ)



霸王丸



いわずと知れたシリーズを象徴するキャラクターである。花闘院和神(かふういん)にこちんを師に持ち、剣の道を「男道」として突き進む剣士。己の剣の道を極めるために、強者と刀を交えることを望んでいる。その結果、巨悪を倒すという状況が多い。「サムライスピリッツ零」では、徳川慶寅と死闘がために日輪國を目指す。武器銘は「名刀・河豚毒(ふぐどく)」で、流派は「我流」。初出は「サムライスピリッツ」。

イラストレーターコメント

特に思い入れの強いキャラだったので、描くことができてうれしかったです。ちょっとオッサン寄りでタイプ的に描きやすかったです。(伊藤サトシ)



橘 右京



不治の病(肺病)を患う展合い抜きの達人で、空中で円を描くように斬りつける「秘剣ツバメ返し」は有名。シリーズでの戦う意義は最愛の女性小田桐圭に捧げる花を取ることにあったが、『SAMURAI SPIRITS』にて小田桐圭が許婚と結婚した後は、その幸せを守るために戦っている。ステイディア後のデモやエンディングで「句詠もことが多い。武器銘は「自作・無銘」で、流派は「神夢想二刀流」。初出は「サムライスピリッツ」。

イラストレーターコメント

サムライスピリッツ男性キャラの中では、一番線が細いでしょうから、そこへんを意識して描きました。病人らしく枯れた感じになっただけなのですが。(伊藤サトシ)



牙神 幻十郎



霸王丸と同門の剣士だが、霸王丸の命を狙っている。「三連殺」や「五光斬」といった必殺技の時「死ねられる花札のグラフィック演出が特徴的。人を殺めることにためらいはなく、退屈しのぎに人斬りの仕事も引き受ける。「サムライスピリッツ零」では兇國日輪守我旺(きようこくひのわのかみがおう)暗殺の仕事を引き受ける。武器銘は「名刀・梅鶯毒(ばいおどりく)」で、流派は「古流二刀流」。初出は「真サムライスピリッツ」。

イラストレーターコメント

バイオレンスな印象が強い幻十郎ですが、今回は静かな感じを出していい感じに描きました。伊藤サトシ

徳川 慶寅



帯 刀にしている七本の刀と、大胆なヘアスタイルがトレードマークの「サムライスピリッツ」の主人公。普段は六人の恋人たちと気ままに遊んでいる。徳川家の次代将軍を担うことにコンプレックスを抱いているが、尊敬する奥田日輪守我旺きょうくひのわのかみがおうとのやり取りにより、確かな変化が起きた。キャラデザインは和月伸宏氏が担当。武器銘は「撫子、白百合、牡丹、椿、朝顔、夕顔、慶寅」。流派は「我流」。

イラストレーターコメント

主人公キャラですので、力が入りました。デザインもカッコ良く描いて楽しかったです。カッコいいんだけど、鼻につかないキザっぽさを目指してみました。(伊藤サトシ)

柳生 十兵衛

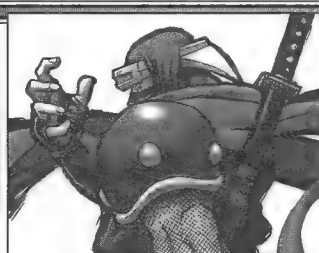


徳 川幕府に仕える公儀隠密で、凶事や幕府への謀反に対処するために奔走する。眼帯と二刀流が特徴の武士であるが、あんまりや団子を好むなど意外な一面も。旧知の仲である服部半蔵とは、何かと連絡を取ることが多いがいつの日か剣を交えてみたいという思いも胸に秘めている。ちなみに、徳川慶寅に剣の道を説いてきたのも十兵衛。武器銘は「大和守虎鉄、助広」で、流派は「柳生新陰流・改」。初出は「サムライスピリッツ」。

イラストレーターコメント

二本差しで羽織袴ですから、オノドックスなお侍スタイルですね。渋いオヤジ系は描いていて楽しいです。(伊藤サトシ)

服部 半蔵

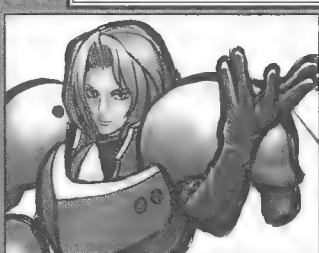


忍 装束に身を包んだ伊賀忍軍頭領で、シリーズごとに請け負った密命を遂行する。冷静沈着な性格だが、公式設定の「コンプレックス」があるシリーズから「闇」に生きていること「闇」に生きている虚しさ「に推移する」と感の色も見せている。「サムライスピリッツ」等では「闇」に生き、闇に死す宿命となつたことは、忍の境地に達した証となつたかもしれない。武器銘は「無銘、忍香刀」。流派は「伊賀流」。初出は「サムライスピリッツ」。

イラストレーターコメント

半蔵はデザインが凝っていましたが、結構苦戦しました。マフラーのなびかせ方がポイントだと思っています。(伊藤サトシ)

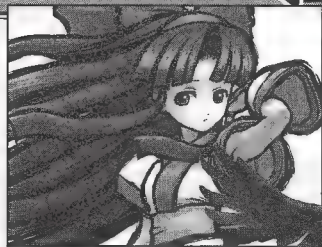
シャルロット=クリスティーヌ=ド=コルゲ



貴 族だが、祖国フランスのために鎧に身を包み剣を取る。「サムライスピリッツ」では天草四郎時貞の凶事を霸王丸と解決。「真サムライスピリッツ」では羅刹神ミツキを倒すために奮戦する。「サムライスピリッツ」等では慶寅と日本政治について語る。二人は将来の日本と仏蘭西との友好関係が築かれることを願い、互いに剣を交わして再会を誓うのだった。武器銘は「ラロッシュ」で流派は「なし」。初出は「サムライスピリッツ」。

イラストレーターコメント

鎧が大変でした。顔は宝塚っぽくです。濃々しいのですが、男顔にならないように気を遣いました。(伊藤サトシ)



ナコルル



ガルフォード
=D=ウェラー

鷹のママハとともに戦うアイヌの戦士で、大自然の声を聞くことができる。巫女でもある。絶大な人気を誇るキャラクターで、ナコルルを主人公としたPCゲーム「ナコルル」あのおくりもの」まで発売されるに至った。『真サムライスピリッツ』でその身を捧げ消滅したが、大自然の力(?)で復活している。武器銘は「宝刀・チチウシ」で流派は「シカンナカムイ流刀舞術」。初出は「サムライスピリッツ」。

イラストレーターコメント

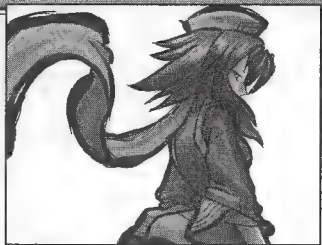
女性キャラは苦手なので苦戦しました。押さえるポイントがいくつかありまして、中でもゆげな表情でしようか。微妙なニヤンスが難しかったです。(伊藤サトシ)



金髪に碧眼、青い忍装束というアメリカ出身の甲賀流忍者。正義感が強く、愛犬バビー(忍犬)とともに悪と戦う熱血漢。このバビーは「サムライスピリッツ」ではブレイヤーキャラに昇格している。余談だが、巨漢忍者のアイスクエイクと同じ師匠(綾女に師事し、ガルフォードはアイスクエイクの兄弟子。武器銘は「ジャスティスブレイド」で流派は「甲賀流十ガルフォード流忍術」。初出は「サムライスピリッツ」。

イラストレーターコメント

半蔵と同じデザインなのですが、こちらは派手ですね。ヒーローっぽい爽やかな表情やポーズを狙ってみました。(伊藤サトシ)



レラ



リムルル

レラとしての初出はPCゲームの「ナコルル」あのおくりもの」の2P、羅刹カラー「サムライスピリッツ」ではナコルルを助けるために、レラの精神がナコルルの身体を借り受けていた、そのまま闇に堕ちてしまふ(チチウシ)で流派は「シカンナカムイ流刀舞術」。

イラストレーターコメント

硬い表情なんだけど、冷たくならないように気を付けました。風をイメージしています。(伊藤サトシ)



『真サムライスピリッツ』の背景で熊の肩に乗っていたのが初出だが、以降は、シリーズ必須の人気キャラクターに成長した。天真爛漫なアイヌの少女で、ナコルルの妹。精霊コンルを操り自在に氷を発生させて戦う。姉のことが大好きで、戦いに出る理由のほとんどはナコルルを助けるがゆえ。武器銘は「ハハクル」で流派は「シカンナカムイ流刀舞術」。

イラストレーターコメント

苦手のタイプなので苦戦しました。ナコルルと対照的に明るく元気といったところや、すい特徴が微いてしたが、やはり難しいですね。(伊藤サトシ)



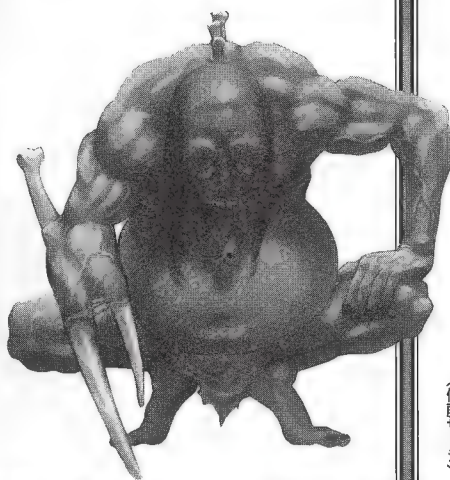
閑丸 緋雨



傘で攻撃するという特殊な戦闘スタイルの少年。閑丸は記憶を無くしており、「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」では、唯一の手がかりである鬼を探している。「サムライスピリッツ零」の参戦理由は出稼ぎ。結局、雇い主の兇国日輪守我旺(きょうこくひのわのかみがおろ)を倒してしまい、幕府から報奨金をもらっている。武器銘は傘が「緋雨」で刀が「大威神閑丸」、流派が「緋刀流」。初出は「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」。

イラストレーターコメント
このキャラも相当難産でした。男を描く、といった感覚を捨てて描きました。(伊藤サトシ)

妖怪 腐れ外道



飢えを満たすために人食いに走った人間が、壁ちるころまで壁ち腐れ外道となった。エディングでは、あやリムルを食う寸前というところに、一人の女が立ちはだかり少女を助ける。その女はかつて人間だった妖怪腐れ外道の娘であった。凶行を止めるように請う娘。娘の言葉は妖怪腐れ外道に人の心を取り戻すことができるだろうか……(無理でした)。武器銘は、剥き出しの骨で流派は「食欲」。初出は「サムライスピリッツ零」。

イラストレーターコメント
一番楽しんで描けたキャラです。大きな重厚感が出るように意識しました。基本的に裸に近いキャラは筋肉の描写に集中できるので好きなんです。そういった意味で外道は最高でした。(伊藤サトシ)

名鏡 真ミナ



サムライスピリッツ零で初登場した、琉球出身の妖滅師の少女。性格は「対人恐怖症でひきこもり」思い切った設定で、ゲーム中でも笑うことはほとんどない。ゴヤー畑で拾ったシーサーのチャンプルゲーム内でミナのそばにいる小動物が唯一の友だちであり、安らぎを与えてくれる存在。だが、チャンプルの正体はミナの故郷を滅ぼした「赤く巨大な狒犬の化身」であった……。ミナの武器銘は「鏡聖八浄」、流派は「秘道・月張月」。

イラストレーターコメント
女性キャラの中でいちばん露出が激しいデザインですので、それを生かした肉感的な感じに仕上げようと思いました。ナコルと同じく、表情に悩まされたね。(伊藤サトシ)

飛雲 劉



仙術で風を集め、操ることで空中を滑空することが可能な剣士。中国大陸から魔界の闇キ皇(くらきめらぎ)を追って日本にやってきた。千年前に雲飛は闇キ皇に誘われ、妻を手にかけてしまう。雲飛の弟子たちによって巨岩に封印されたものの、闇キ皇の再来とともに復活する。雲飛は闇キ皇を滅ぼすことにより、贖罪の旅に終わりを告げた。武器銘は「天閃無巧」で流派は「天仙遁甲」。キャラデザインは和月伸宏氏が担当。初出は「サムライスピリッツ零」。

イラストレーターコメント
お好きなキャラクターですね。髯とかを入れるので、顔を描き込みやすいです。ちょっと怖くなっちゃいましたが。(伊藤サトシ)



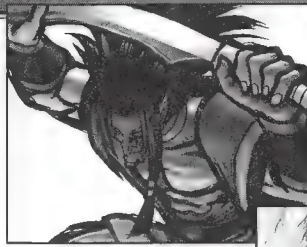
千両 狂死郎



雑 刀を操る歌舞伎役者で、芸道の追求のために修羅道を歩んでいる。「サムライスピリッツ 零」では、新しい歌舞を探するために参戦。どういう経緯か「龍虎の拳」の藤堂竜白と、「風雲黙示録」のハヤテと遭遇「お主らの武術、この狂死郎の胸にググッと響くわい」と発言し、キワものの路線を歩み始めてしまった。これが真の歌舞伎者なのか……。武器銘は「世話女房」で流派は「舞鶴流歌舞伎」。初出は「サムライスピリッツ」。

イラストレーターコメント

顔は描き易いタイプだったのですが、衣装が細かいので大変でした。(伊藤サトシ)



タムタム



南 米グリンヘルの勇者であり、長身から繰り出す斬撃は長いリーチを誇る。版面を付け、素顔を隠しながら戦ってきたタムタムだが、実は過去シリーズと「サムライスピリッツ 零」のタムタムは別人。それゆえ、過去シリーズのタムタムは武器銘が「ヘゲハンゲンザンゲ」で流派は「マヤ流」「サムライスピリッツ 零」のタムタムは武器銘が「フンゲンゲンチヨンゲ」で流派が「マヤ流」となっている。初出は「サムライスピリッツ」。

イラストレーターコメント

身体的な特徴を捉えるのに苦労しました。すごい長身であったりウエストが異様に細かったり。ポーズもなかなか決まりませんでした。(伊藤サトシ)



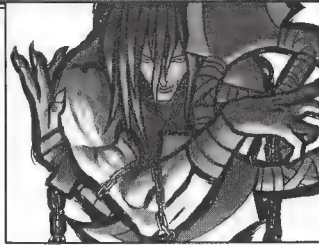
花院 骸羅



初 出は「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」で、「真サムライスピリッツ」に登場した僧の花院和神 かふういんに「ごちん」の孫である。「サムライスピリッツ 零」ではエンディングにて、和神、不知火幻庵、王虎、アスクエイク、ナインハルト、ズイーガーたちに囲まれた上に頭髪を剃られ、「デカくて頭が薄くて人気も薄い」キャラの仲間入りを果たすという快挙を遂げる。武器銘は「南無阿弥陀仏」で、流派は「流派などない」。

イラストレーターコメント

パワーキャラということで、これとかいこうくらいゴツくしてみました。年齢的な設定は無視で、筋肉を極めるのは楽しいですね。(伊藤サトシ)



首斬り 破沙羅



鬼 壬無月斬紅郎に恋人の篝火と共に殺され、壬無月斬紅郎に復讐するために現世に留まる。だが「サムライスピリッツ 零」のエンディングで篝火を殺害した真犯人が、壬無月斬紅郎ではなく首斬り破沙羅本人であることが発覚。首斬り破沙羅が成仏できず、美しい悪夢を観続ける理由はここにあるのかもしれない。武器銘は「罪人殺」で、流派は「本能のままに剣を振るっている」。初出は「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」。

イラストレーターコメント

死人ということですので、妖しい雰囲気を出したかったです。そこはかない哀愁みたいなものも意識してあました。(伊藤サトシ)



風間 蒼月



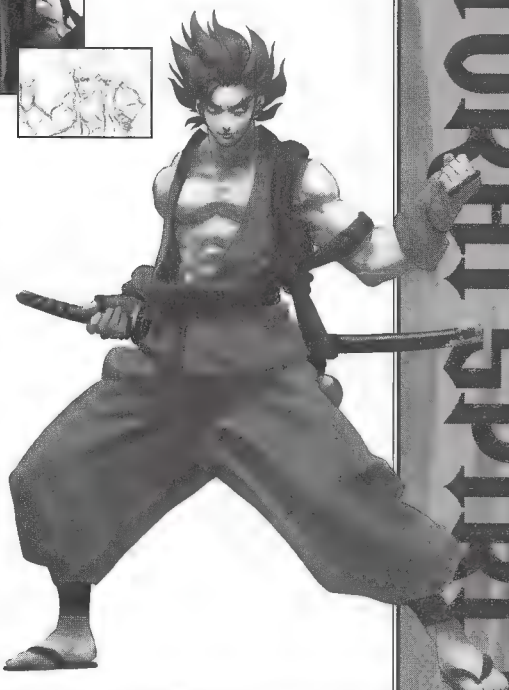
水の能力を操る風間一族の忍者で、火月の兄。感情を表には出さず、丁寧な言葉遣いで相手に接する。弟と妹(葉月)をこよなく愛しており、「サムライスピリッツ 天草降臨」では里を抜けた火月と葉月を始末する任務を受けるが、二人を逃がすために芝居を打つ。「サムライスピリッツ 零」では、水邪からその肉体を狙われることとなる。武器銘は「青龍」で流派は「風間流忍術」。初出は「サムライスピリッツ 天草降臨」。

イラストレーターコメント

蒼月は表情が難しくかったですね。ちよんが冷たい感じの目とか。美男子は苦手です。(伊藤サトシ)



風間 火月



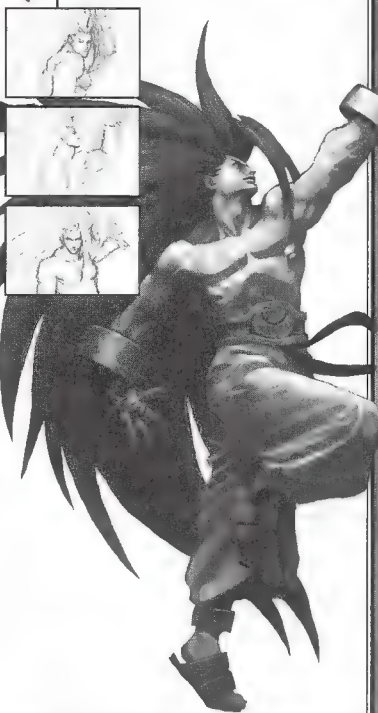
火の能力を操る風間一族の忍者で、蒼月の弟。戦闘時は全身から爆炎を発する熱血漢である。「サムライスピリッツ 天草降臨」では、天草四郎にさらわれた妹の葉月を救出すべく抜け忍となり、追ひ忍の兄と対決する。「サムライスピリッツ 零」では妖魔の炎邪にその身体を狙われるが、妹葉月の封魔の能力で完全な一体化は免れる。武器銘は「朱雀」で、流派は「風間流忍術+我流」。初出は「サムライスピリッツ 天草降臨」。

イラストレーターコメント

忍者らしく引き締まった体つきになるように心掛けて描きました。蒼月と比べ表情を付けやすかったですね。(伊藤サトシ)



水邪



『SAMURAI SPIRITS 2 アスラ新魔伝』にプレイヤーキャラとして登場した「水邪蒼月」は蒼月が変身した姿なのに対し、水邪は魔界出身の妖魔という設定になっている。水邪の目的は炎邪同様に闇をくらさずめらぎから「人魔一体化の秘術」を得ること。この秘術によって、過去に人間の女に生ませた「風間蒼月」の肉体との融合を画策している。武器銘は「黒蛇(くろへい)」で、流派は「神の思考」。初出は「サムライスピリッツ 零」。

イラストレーターコメント

どんなポーズをとらせるか非常に悩みました。神々しいのかその逆なのか微妙な線引きが難しかったですね。遊べるキャラではありました。(伊藤サトシ)



炎邪



『SAMURAI SPIRITS 2 アスラ新魔伝』にプレイヤーキャラとして登場した「炎邪火月」は火月が暴走した姿なのに対し、炎邪は魔界出身の妖魔という設定になっている。炎邪の目的は水邪とともに闇をくらさずめらぎから「人魔一体化の秘術」を得ること。この秘術によって、過去に人間の女に生ませた「風間火月」の肉体との融合を画策している。武器銘は「或那(あぐに)」の鎖で、流派は「青龍反射」。初出は「サムライスピリッツ 零」。

イラストレーターコメント

獣っぽいイメージで描いてみました。勢いと、滲み出る凶悪性みたいな感じを表現したければ。(伊藤サトシ)



羅将神ミヅキ

スボスとして登場したミヅキは、その後はデモ画面程度の登場だったため、サムライスピリッツ零の発売から10年がかりに完全復活したといえる。必殺技の「我神共鳴魂」の時に出る犬は「アンブロン」という名前で、暗黒神アンブロンが羅将神ミヅキの使い魔として分身を遣わしている。武器は「ミ・ゴウの玉串(手に持っている威い棒)」で、流派は「言霊邪霊の法」。初出は「真サムライスピリッツ」。

イラストレーターコメント

怖いけどきれいに見せたいとのコンセプトでした。難しかったですが、怖くはなかったような気がします。(伊藤サトシ)



天草四郎時貞

かつて島原の乱で処刑されたが、暗黒神アンブロンが火月によって蘇生、バレンケストーンを奪い、真蔵半蔵の息子(の肉体を奪うなどの凶事を引き起こす。覇王丸に討ち取られた天草の魂は、光の天草四郎時貞)と闇の天草四郎時貞に分裂。最終的には闇の天草は火月に倒され、人の心を取り戻した光の天草は真蔵の肉体を半蔵に返し現世を去った。武器銘は「ガタマの宝珠」で流派は「不明」。初出は「サムライスピリッツ」。

イラストレーターコメント



守輪日國 我旺

日本の本國を愛するがゆえに、徳川幕府を国賊とし反旗を翻した「サムライスピリッツ零」のラスボスであり、魔界の闇半蔵(らきすめらぎ)に憑依されたが、結果的には闇半蔵を滅ぼすことに成功した。特徴は怒りMAX時に鎧武者に変身すること。ちなみに、この鎧武者状態と通常状態のキャラデザインは和月伸宏氏。武器は「鬼十字(四法印)」という鎧の十字槍で流派は「兇國院日輪神道流」。初出は「サムライスピリッツ零」。

イラストレーターコメント

鋭い眼光など、威圧感のあるキャラに仕上がったと思います。(伊藤サトシ)



月無紅郎 斬

『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』にラスボス、プレイヤーキャラ(要出現コマンド)として登場。宿業はあるのだが、自らの息子を斬殺した後、鬼の道を歩むようになる。緋雨閑丸の手によって斃れるが、闇の天草の手で蘇生され支配。火月が闇の天草を倒すことで支配が解け、自我を得た斬紅郎は闇の天草を葬る。最期は火月を追っていた蒼月との死合に果てる。武器銘は「紅綱怨獄丸」。流派は「無限一刀流」。

イラストレーターコメント



今月のテーマ『バーチャファイター4 エボリューション』



3D対戦格闘ゲームの王道、『VF』シリーズの現行作。攻撃を“避け”ることで、攻守の切り替えの早いスピーディな闘いが楽しめる。個人データを記録できるカードシステムも魅力だ。

街頭闘脳 遊戯語録

が い と う で ん の う ゆ う ぎ ご ろ く

担当：栗田
イラスト：一文堂

ほぼ3年に渡ってプレイされている『VF4』シリーズ。新作『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』の稼動前に、この長期に渡るプレイのなかで生み出された、独特の「スラング」を紹介しよう。

あ行

暴れ(あはれ) rowdian

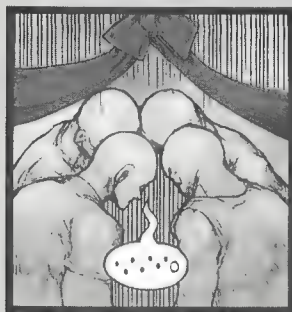
□プレイヤー □テクニク

狭い意味では、打撃技をガードされた後など、不利な状況で打撃技を出すこと。相手が最速で打撃技を出していた場合はカウンターの食らってしまいが、相手が投げを狙っていた場合は、出た技を相手に当てることができ、ハイリスク&ハイリターンなのだが、「避け投げ抜け」などの高度な防御手段を取るよりも圧倒的に簡単。そのため、「モラル」系プレイヤーは下品なテクニクとして使用を控える気味だが、「ファンタジー」系のプレイヤーは気分次第で遠慮なくぶちかましてくる。また、行為だけでなく、よく使うプレイヤーのことを指す場合もある。

なお、広い意味では、単純に打撃技をフンブン振り回すさまを意味する。システムをよく知らずに打撃技を出しまくっていると、そのレベルを貼られるハメになるだろう。

お通夜(おつよ) だ
□プレイヤー

大会でおいしくなられたチームの重苦しい雰囲気表現したスラング。複数人が暗い顔をしてうなだれる様は、確かにうといえよう。弱気なチームの場合、チームが敗色濃厚になった段階で気力が消失し、「早くも〜」ということも。大きな大会ほど、かつ優勝を狙う強豪であるほど、負けたときの度合いは高い。特に、「闘闘」クラスの大きな



大会で、優勝候補がサクッと1回戦負けしたときなどは、大事。負けたプレイヤーだけでなく、活躍を期待していたギョウリにも飛び火し、会場全体がムードに包まれることになりかねない。一流アキア使いとして有名な豪傑大須田氏が使い始め、徐々にVF業界全体に広まったスラング。

大人おとさ だいに
□プレイヤー

動体視力や反応速度で、若者に勝てないと感じ始めた世代は、相手の行動を見てから対応するよりも、読みを重視して戦うへと進化を遂げる。当然ながら年齢層は高く、『VF2』や『VF3』の当時に若者だったプレイヤーも、いつしかうっさいプレイスタイルへと変遷を遂げていることだろう。ただし、読み合いの鋭さが勝敗に大きく関わる本作では、一概に実力の低下とはいえない。その経験豊富な「賢い」選択肢が、「若者」の人間性を上回ることも多々あるからだ。なお、的立ち回りすら厳しくなってきた、いよいよ「老人」への道が開ける……。



フンッ
未熟な

か行

風降(かぜ) squat down and stand up

□プレイヤー □テクニク

立ちガード後などの1フレーム不利な状態で、瞬しゃがんでから立ちガードすること。この操作により、投げはしゃがんでかわし、中段攻撃もガードできるという「ファジーガード」の状態

た行

体内(た)ない in the body

□プレイヤー □テクニク

狭い意味では「遅らせ」と同義語。有利な状態でも最速で「択」を仕掛けず、わざと遅らせたタイミングで技を出すことを指す。「有利なときは最速で二択」というのがセオリーなのだが、本作では「避け投げ抜け」や「暴れ」といった最速二択対策が強力なため、わざとタイミングをずらして「択」を仕掛けるという戦術も有効なのだ。「避け投げ抜け」を好んで使う「モラル」系プレイヤーには特に有効。ただし、相手が「暴れ」していた場合はカウンターで食らってしまうことが多いので、相手のスタイルに応じて使用頻度を変える必要がある。なお、広い意味では「適当なタイミングで技を出す」ことを意味し、もともとはこちらの意味で使われていた。『VF3』時代に、反応が遅く最速で「択」をかけられないプレイヤーが自動的に使用。意外な好結果を出したことをきっかけに使われたのが始まりのようだ。

t b組(たいびぐみ) a group of b
□プレイヤー

『VF4』の前作、『VF3』で活躍したプレイヤーの総称。「ただし、現在の活躍はそれほど……」というただし書きが付くプレイヤーには特によく似合う。実力は決して低くないのだが、強いといえは運が無いのだろうか……。

『VF4』から始めた「ニュージェネレーション」プレイヤーに押され気味なのが現状だ。ただし、いふし銀の闘い方には根強いファンも多い。大きな大会で「二

ゲームメーカー now!

ゲームメーカーの
生の声が聞けるコーナーです

ここで夏休みを目前に控え、夏を満喫しようという声や、夏休みならではのイベントや、夏休みならではのゲームや、夏休みならではのグッズなど、夏を満喫するための情報を提供していきます。

なんておもしろいかなとは思い、早速聞いてみましょう。今回の共通質問は、夏の恒例行事は何ですか？

今回の共通質問

投稿者

東京都
ケルビン さん

質問

夏の恒例行事は何ですか？

KONAMI

コナミ
吉田

梅雨もあけ、すっかり夏ですね。なんか学生時代は7月になると既に夏休み気分がウキウキしていたのですが、社会人になってからは、そんな気持ちも無くなり、いいな〜学生は、なんて思いつつ残業……。うちの会社は遅くまでいると空調が切れて暑いです。そんな時は涼しいゲーセンでメダルゲームで盛り上がりましょう。いよいよ「ウイングファンタジア」が稼動です。50インチの大画面で繰り広げられるトレジャースゴロクゲームは熱くなる事間違い無し。ぜひ見かけたら遊んでください。

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

流しそめんと花火

SNK
PLAYMORE

SNKプレイモア
yuzuko

先月メーカーコメントで「何かやらなきゃ！ やります！」とお約束した通り(?)「KOF10周年記念サイト」がOPENしました〜。歴代キャラの裏話なども……。ぜひサイトをチェックしてみてください。また、この号のKOFファンページでもいろいろ語っちゃってるので、ご一読を！ また、6月2日付で休止となりましたコミュニティサイト「SNK WORLD」をこれまでご支援くださった皆さま、どうもありがとうございました。

Official Website → <http://www.snkplaymore.co.jp>
SNK WORLD → <http://www.snkworld.com/>

流しそめんと花火



AIKY



うっとうしい梅雨空をふきとばす
新世代熱い対戦ゲーム「ボクッパ」が
又今全国増殖中。



<http://www.aiky.biz/>

梅雨空をふきとばす

彩京

AMUSEMENT WORKS
PSIKYO

開発部
よしだ

久しぶりに格ゲーに手を出しています。乱入してみたりするんですが、ちょっとも勝てませんねえ。以前はそこそこやれたはずなんですけど、年のせいか反応速度とか学習能力とか低くなってるのかしら。「魚屋行こぞ！」これが合言葉です(「ランブルフィッシュ」のことらしい)。PS2で「ヴァルケン」が出ちゃうよ？ 見てみてー！

<http://www.x-nauts.com/PS2/valken/>

夏といえはひまわりも好きがせう

CAPCOM

カプコン
東京宣伝チーム
テラ

この号が出るころには「CAPCOM FIGHTING Jam」のロケテストが行なわれているころだと思います。場所はもちろん、カプコンのロケテストといえはあのゲームセンターなわけですが、Jam公式サイトでもロケテスト情報を発信しておりますので、興味がある方はチェックしてみてくださいね！

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

クーラーをガンガンにして

ADORES

アドアーズ
松沼

アドアーズのコラボレーションイベント第二弾が開催されました!! 今回は日本オート玩具様との共同イベントとして、週刊マンガ「イブニング」連載の「クロウ」のプライズデビューイベントをアドアーズ全店で実施しました! ご好評いただきましたので、これからも続々イベントを行なっていきます。ご期待くださいね!

店舗専用HP → <http://www.gamefantasia.jp/>

毎年花火は必ず見ますね。

SUCCESS

サクセス
販売促進部
より

何でしょう。暑いですねえ……。最近僕は夏は大好きでうれいんですが、結構社内が寒い。何か汗かきながらうちゃわであおいでるとかいて体感温度って人によって違うんだねえって。最近あんまり発表できることが少なくてこのコーナーに書くネタが無いんです。どうしようまだ一応ある……。この辺でよろしいでしょうか??

<http://www.success-corp.co.jp>

旅行

GREV
G.REVOLUTION

(有)グレフ
アキラ兄さん

梅雨真っ盛り(?)の今日このごろ、皆さまいかがお過ごしでしょうか? さて、おかげさまで先日発売となりました「ボーダーダウン」のサントラVol.2が、発売元であるスィープレコードさんのネットショップで現在販売中です。詳しくは<http://sweeprecord.biz/>へ。Vol.1もありますので未購入の方はぜひ!

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

夜空の下でピルを飲みながら野球観戦。

QV

アミューズメントヴィジョン
広報ウエ

「F-ZERO AX」稼動から約一年。稼動時から「いつ出るんだ?」と皆さんの問いに合わせ&リクエストも多かった「F-ZERO GX/AX」のサウンドトラックがついに発売されます! 二枚組で「F-ZERO GX/AX」のサウンドを完全網羅。収録楽曲は80曲以上という大ボリューム。発売は7月22日を予定。予約して確実に手に入れるべし。

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

夏はヒアカーテン! 行くくと必ず雨が降るけど。

Sammy

サミー
販売GR
川口

「ランブルフィッシュ」のコミックが、「マガジンZ」(講談社刊)で絶頂連載中だ! らしい。6/26発売号の第二話では、主人公のゼンが筋肉振り絞って闘うぞ! らしい。無駄の無い美しい肉体系がポイントなので、イケメン筋肉ファンみんな、僕と一晩語り合おう。ですってよ。こんなもんでいいですか、奥野。

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

「夏」は夏の野を生き生きと生かす。

cave

ケイブ
広報N

新作アーケードシューティング「轟姫さま」の基板が当たるキャンペーン実施中じゃぞ!! お近くのゲームセンターで専用チラシをGETするのじゃ! そしたら応募ハガキを送るのじゃ! 業務用基板一名、王の証(ナイショネ)三名、特大ボスターが十名に抽選で当たるんじゃ!! ゴホッゴホッ、い、急げえ……ぱったり。

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

流しそめんと花火

Alfa System

アルファ・システム
NAOKI

ああ、気が付けばもう7月に突入。夏ですね。こちらの開発はなかなか順調……ではないですが、着実に前に進んでおります。周りのスタッフたちには迷惑をかけてしまってますが、いつかそれも完成した時には報われると信じています。ああ、今年の夏は色んな意味でアツイなあ。

<http://www.alfasystem.net/>

生き物の力やあります。

VISCO®

ビスコ
ぐま

すっかり暑くなってきましたね。夏真っ盛り一歩手前といったところでしょうか。暑いと冷房が天国のように感じますが会社は強制的に冷やされます。快適だけれど人間の免疫力は年々下がっていく感じが……。いや、快適なんですけど。皆さんも冷え過ぎには十分お気を付けください。

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



ヒットメーカー
西村ケンサク

あー暑い。梅雨をすっ飛ばして、なんだかすっかり夏ですね。そうそう、告知告知。えーっと何だっけ？ そうだ。「頭文字D Ver.3」の全国大会、ぼちぼち決勝大会出場者が決まった模様……。あとは、えーと。「WCCF」の全国大会も決まり、「アヴァロン」の鍵にも動きが……。うーダメだ。暑くて頭が回らない。

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



悠紀エンタープライズ
第一開発室 業務
前田 涼

季節はそろそろ夏ですね。衣替えの時期ですか。室内と室外の温度差が殺人的になる季節でもありますね。PCには熱が厳禁ですから。着る服がありません……。薄着すれば死ぬ……。『サムライスピリッツ』公式HP更新しました。壁紙など定期的に更新していく予定ですので、ちょくちょくのぞいてみてください。

<http://www.samurai-zero.jp/>



Warashi Inc.

佐々木

好評稼働中の『兎・野性の闘牌・山城麻雀編』が御家庭でお楽しみいただけるようになります！『兎・野性の闘牌・THE ARCADE 山城麻雀編』のタイトルでPS2版が9月下旬に発売決定！アーケード版ではショートバージョンだったエンディングテーマのフルバージョンも収録されますのでお楽しみに！

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



タクミコーポレーション
プログラマ H

ども、プログラマHです。いやー暑い！！もう夏ですね。ところでこの前映画を見に行ってきました。その映画に出てくるトロイの木馬が映画館の前にあるんですよ。いやー映像では見たことがあったんですが、実際に生で見ると迫力が違いますね。思わず写真を撮ってしまいました。皆さんも機会があったら見てみては？

<http://www.takumi-net.co.jp/>

TECMO

テコモ
つつちー

7月24・25日に幕張メッセで開催される「東京キャラクタースhow-2004」に「DOA」シリーズ＆「スーパーブラックジャック」Rioの新アイテムが登場します！！当日会場では「Team NINJAオリジナルテレホンカードケース」がもらえるプレゼントキャンペーンも実施予定！ショーに先駆けて、テコモオンラインショップでは「DOAX」ヒロミのテレホンカードを先行発売する予定なので、チェックしてみてください！！

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

namco

ナムコ
新井

みんな！もうすぐ七夕だ！七夕といえば短冊。短冊といえば願い事だよ！直前になって慌てないように、今から願い事を考えておこうぜ！俺？俺の願い事はもう決まってるぜ！今年はこれしかないだろ！キャラ選択時にメンチをきる仕様を復活させてください。

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



バンプレスト
たぐりん

「人は何かの犠牲無しに何も得ることなどできない」という訳で、「鋼の錬金術師」のプライズアイテムが7月・8月と二ヶ月連続で登場しちゃいます！7月は「クッション」、8月は「バスタオル」です！エド&アルはもちろん、マスタング・ヒューズとファンには垂涎モノのデザインとなっております！御期待あれ！

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



(有)セイブ開発
代理5号

今年もうっとうしい梅雨の季節がやってきました。5号の部屋は日当たりが悪いので、脱ぎ散らかした衣類や、コップの底に残ったお茶などを放っておくとすぐにカビが生えてしまいます。毎年のように「今年こそ引越すぞ」と思いつつ、今月で11年目に突入……。住めば都です(笑)。

SEGA®

セガ
AMJパブリシティ企画室
田中

もう気付いた人も多いと思いますが、6月よりセガのアミューズメント施設のイメージキャラクターが替わりました。そう、韓国出身の人気女性4人ユニット「Sugar」。既に韓国ではトップ10に入りを果たしており、若者に絶大な人気を誇っています。日本での人気爆発ももはや時間の問題。ビュアでクールなイメージに、もうメロメロメロ。

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



SEGA-AM2
木原

もうすぐ7月です。そう、7月中旬には、「バーチャファイター4ファイナルチュンド」が稼働予定！技切り替え・新技・チャレンジモード・通り・新アイテムなどなど、もう盛りだくさんの内容となっております。SEGA-AM2はまだ新タイトルを隠し持っておりまして(笑)。それももうすぐ発表される予感がプンプンします。お楽しみに！

<http://www.sega-am2.co.jp/>



セガ
メカトロ研究開発部
バブ Taki

梅雨のうっとうしさを吹き飛ばすには南国のビーチ気分「ピンゴパーティスブラッシュSP」！涼し〜アミューズメント施設で、のんびりピンゴはいかがですか？全国のロケーションで、絶賛稼働中です。ピンゴのボールがビーチボールに見えてくる！？かも！

<http://www.sega-mechastro.com/>

SEGA WOW™

SEGA WOW
うき

ついに「ドラトレII」が発売間近！今月号からどしどし情報を開示しています。来月号以降もアルカディアさんにてお得情報から、ビビッと来る情報を出していきますから確認してくださいね。ネットランキングで皆さん確り盛り上げてくださるの期待しています！！

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

TAITO®

(株)タイトー
専属MC
松樹坊頭

お待たせしました。いよいよ「ソイドインフィニティ」が稼働開始！でございます。楽しみにしていた人もそうでない人もお近くのコーナーで見かけられます最初「ソイドライセンスカード」を購入して新規登録をしましょう。その瞬間からあなたはソイドの世界に足を踏み入れることになります。さあ戦いの道は開かれた、後は己の知恵と勇気で戦い抜くのだ！



今月の共通質問「夏の恒例行事」について、アルカディア編集部員にも聞いてみました。

猿渡 夏といえば、ここ数年は米国でのゲーム大会(EVO2K)かな。今年はどうしようかしら。

霜田 場末の温泉へ男四人ぐらいて攻めに行く。しかも日帰り……サミシー。

杉田 インラインスケートで浮間舟渡から葛西臨海公園まで滑ることかな。

北裏 有明マンガ祭り。

伊丹 夏の朝タマツメ時にトップでウッハ！。これ最高(釣りの話ダス)。

鈴木 8月6日が誕生日です。プレゼントお待ち致しております。

河野 夏はお盆進行で忙しい暑いので、時間があってもゲーセンが家でゲームしてます。

安藤 8/2〜3、長岡まつり大花火大会。仕事の合間にヒマ作って見に行きたい！

高橋 ああ、今年の夏も何もできなかったなあ〜と後悔することです(血涙)。

小沢 多摩川の河川敷で日焼け。

飯塚 コミケ。

砂田 フジロックフェスティバル。

勝田 カップルで花火を見ると幸せになれるという海祭りにゴー！……リアルの話じゃなくてごめんなさい。

野口 ソシオ(のつもり)なので、味の素スタジアムのスタンドで生ビール。

さて、当コーナーではゲームメーカーやアルカディア編集部員に聞いてみたい質問を募集しています。採用された方には特製図書カードをプレゼント！下のあて先までどしどし送ってください。

〒154-8528

東京都世田谷区有林1-18-10 みかみビル

(株)エンターブレイン アルカディア編集部

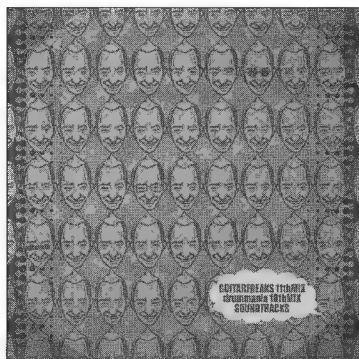
「ゲームメーカーNOW！」係

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

今月の「VGMラボ」は最新タイトル・BOXセットなど
バラエティに富んだリリース情報に加えて、
セガ系ドライブゲームのVGM制作陣による三者対談が実現!
ドライブゲームの現在と未来が見える意義深い対談になっているので、
まずはその前編をお楽しみいただきたい。

New Release



GUITARFREAKS 11th MIX & drummania 10th MIX Soundtracks

コナミメディア/KOLA-069-070 Now On Sale ¥3,364 (tax in)

[DISC1] ① YARA TUM KAHAN ? ② こたつとみかん ③ AHD ④ Real
〜Lサイズの夢〜 ⑤ Passion ⑥ prism ⑦ PUZZLE ⑧ SUNRISE
STREET ⑨ Reaching for the Stars ⑩ Just In My Heart ほか、全32
曲
[DISC2] ① Sailing Day ② ルージュの伝言 ③ 涙の海で抱かれたい
〜SEA OF LOVE〜 ④ 悲しみは雪のように ⑤ 花火 ⑥ そばかす ⑦
Luvly, Merry-Go-Round ⑧ MONSTER TREE ⑨ RALLY ⑩ 本日ハ晴
天ナリ ほか、全21曲

シリーズを重ねるごとにファンが増えるギタドラ
シリーズ、その最新作のサントラがリリースされた。
ゲームの収録楽曲やプロダクトBGMはもちろん、本
CD初登場となるオリジナルロングバージョンも収録
されている。全53曲の大ボリュームで、最新のギタドラ
サウンドをじっくりと味わってほしい。

なお、ファン垂涎のオールカラー別冊アートブック
が初回封入特典になっている。ファンなら迷わず「買
い!」の1枚。

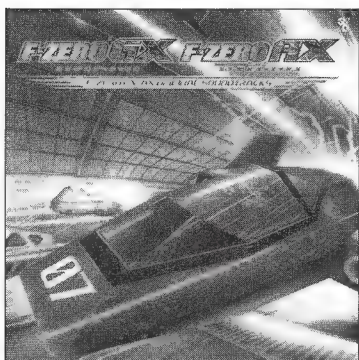


SAMURAI SPIRITS NEOGEO's SOUNDTRACK COLLECTION BOX

Dex Entertainment/DECX-0011~15 7.7 On Sale 8,800 (tax in)

[DISC 1] サムライスピリッツ (全30曲)
[DISC 2] 真サムライスピリッツ 霸王丸地獄変 (全37曲)
[DISC 3] サムライスピリッツ 新紅郎無双剣 (全30曲)
[DISC 4] サムライスピリッツ 天草降魔 (全36曲)
[DISC 5] サムライスピリッツ 零 (全31曲)

KOFシリーズに続き、デックス エンタテインメント
が送り出すのが、この5枚組サムスピBOXセットだ。
第1作から『サムライスピリッツゼロ』まで、シリーズ
5作品の音源をノンアレンジで収録。白井彰二氏が
デザインした豪華BOXに収納された永久保存版だ。
「格闘ゲームとVGM」の新たな関係性を提示したサ
ムスピシリーズだけに、意義ある音源といえるだろ
う。初回特典として、「打粉似耳掻き棒」が同梱され
ている。



F-ZERO GX/AX オリジナル・サウンド・トラックス

SCITRON DISCS/00358~359 7.22 On Sale ¥3,360 (tax in)

[DISC 1] ① CAPTAIN FALCON ② Dr. STEWART ③ PICO ④ SAMURAI
GOROH ⑤ JODY SUMMER ⑥ MIGHTY GAZELLE ⑦ BABA
⑧ OCTOMAN ⑨ Dr. CLASH ⑩ Mr. EAD ⑪ BIO REX ⑫ BILLY ⑬
SILVER NEELSEN ⑭ GOMAR & SHIOH ほか、全41曲

[DISC 2] ① F-ZERO TV Opening (インタビューイン) ② Brain Cleaner
(リプレイ) ③ U-Rays (チュートリアル) ④ Wings For My Way -ver.AX- (AX
アドバタイズ) ⑤ Raise a curtain (カードチェック) ⑥ As you choose "3rd"
(メインセレクト) ⑦ Short Pre-View (コースビュー 1) ⑧ Paper Engine
(アウタースペース) ⑨ Feel Our Pain (ファイアフィールド) ⑩ One Ahead
System (コスモターミナル) ほか、全41曲

要望が大きかった『F-ZERO AX/GX』のサントラCD
がついにリリース。アーケード版とゲームキューブ
版の全楽曲を完全収録。『グランツーリスモ』など、
数多くのレースゲーム音楽を世に送り出してきた
嘉生大樹氏、そして『デイトナUSA2』『スラッシュアウ
ト』などを手掛けたアミューズメントヴィジョンの庄
司英徳氏が作曲を担当している。本作特有の多国
籍なサウンドを作り上げた。なお、おなじみAYA女史
制作のアレンジバージョンも収録されている。



Discussion

テーマ:ドライブゲームとVGM

『アウトラン2』(伊藤 二三雄)

× 『頭文字D』(遠藤 隆・小林 秀聡)

—PART 1—

今回はセガ系ドライブゲームの音楽を担当した3人をお迎えし、三者対談の形式で語っていただいた。コミックやアニメ版という原作があった『頭文字D』シリーズと、偉大なる初代の冠を継承する『アウトラン2』。音楽的には全く異なる両作品だが、意外な共通項も見受けられる。彼らが抱くドライブゲームへの思いを、2カ月にわたってお届けしよう。

Text: 罰帝

原作の雰囲気再現する『頭文字D』

伊藤 『頭文字D』は曲数が多いですね。これをすべてお二人で作っているんですか？

遠藤 コンシューマー版では外注の方を加えています。アーケード版は我々二人だけです。といっても私は効果音と選曲と編集だけで、書き下ろしの曲はすべて小林が書いています。

小林 会話シーンの数に合わせて曲を付けていったので、これだけの曲数になっています。

伊藤 このサントラを聞いた感じでは、曲の方向性は広いんですが、不思議と統一感がありますよね。

遠藤 僕と小林だけでやったのが成功だったのかな？

このCDに入っているのは会話シーンの曲がメインで、その相手キャラのイメージをより凶悪に際立たせる方向で発注していました。

伊藤 やはり曲を作る際には、原作のコミックやアニメを参考にされたのですか？

小林 そうですね。二日ぐらい使って、アニメのDVDを見て、「コミックも全部読みました」。

伊藤 このCDには入っていませんが、走行中に流れるユーロビートも編集されているんですね？

遠藤 はい、やはりアニメ版の雰囲気を持つてくるために、A V E Xさんから楽曲を頂くことにして、それをゲームの尺に合わせて編集しています。

伊藤 やはりステージごとに曲を流してテストを？

遠藤 ええ、実際に流して走ってテストしています。1周1分ちよとで、3周のラップタイムがこのくらいで……と考えて。その中でテンポが合うかどうかとか、曲の山場とコースの山場がピッタリ合うか？というテストはすべて行なっています。

伊藤 あ、そうか、『頭文字D』には周回コースがあるんですね。『アウトラン2』は周回コースがないんですね？

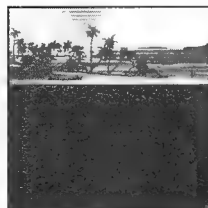
伊藤 『アウトラン2』は周回コースがないんですね？

遠藤 そうですね。わざとゆくり遊んだら、最終でどれぐらい聞けるかとか、上級者だったあのタイミングでサビが聞けるのか、という時間調整は難しいですね。

伊藤 『頭文字D』の時間調整もかなり凝ってますし、『ZERO O X』のように、フィナルラップでスムーズに曲が変化したりするのも楽曲的にすごいなと思っていました。しかし『アウトラン2』ではタイトル

の長さを合わせた上で、かつステージに合わせて曲を変化させるというのが難しく、最終的には「1曲と

アウトラン2
サウンドトラック
AMMX-2003
Now On Sale
¥2,940 (tax in)



頭文字Dアーケードステージ
セガ・オリジナル・トラック
WWCE-31030
Now On Sale
¥2,500 (tax in)



Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2003
©しげの秀一/講談社 ©SEGA ROSSO/SEGA, 2004 All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

名作を継承する『アウトラン2』

小林 『アウトラン2』は、昔のBGMに思い入れがある人が多いから、そういう面で作るのが難しかったのではないですか？

伊藤 昔の3曲に関しては、どういう方向でアレンジするが悩みました。変えたとれぐらいの人が怒るか、という感じですね。

小林 新しいBGMで走ってみて、かなり良かったと思うんですが、新曲はどういう方向性で？

伊藤 『初代の3曲』とジャンルが重ならないように、『アウトラン2』の世界の邪魔にならないよう注意しながら、それでいて異なる方向性を出せるように作りました。特にBGMを大事にしている作品ですから

雰囲気を変えていないか心配でした。

遠藤 いや、その「邪魔しない」という作り方が、我々の仕事の中で一番難しいんじゃないですか？

伊藤 そつですね。最初は全曲モノで、という話もあったんですが、それはアウトランじゃないというところで、今の形になりました。「邪魔をしない、雰囲気を変えない、でも聞かせたい」というのは、なかなか大変でした。

小林 CDには昔の曲も入っていますよね。これはどのような経緯で？

伊藤 アレンジバージョンやカラオケを入れるとかいろいろ考えたんですが、『アウトラン2』を好きな人が買ってくれるわけですからね。まだ思い入れの浅い新曲のアレンジばかり、「昔の曲が聞きたい」と思うのではないかと、という結論になりました。CDになつてからH I R O 師匠に「使っちゃって、俺も出さそうと思ってたのに」と言われました(笑)。

前編の最後に、読者の皆さんに一言お願いします。

伊藤 『アウトラン2』は、やはり「あの3曲」というイメージが強いと思いますが、その中に今回の新曲4曲を加えて「あの7曲」にしたいだけ……まあ、そうなるにはまだまだですね。とにかくアルパムの方でも、いっぱい聞いていただければうれしいです。

遠藤 CDは家で聞いても楽しめるように、通常のCDと同じくマスタリングを行なっていますので、1曲目から通して聞いただけでとれどとれたいです。アーケード版と家庭用版の2枚が出ていますので、ぜひセットで買ってください。

小林 短い曲が多いんですが、キャラクターそれぞれのドラマを曲で盛り上げるように作りましたので、CDを聞きながらその場面を思い出していただければうれしいです。あと、できればあんまり飛ばさないでください(笑)。

——次号へ続く——

(敬称略) 6月2日 東京大田区・セガにて収録

Video Game Music Laboratory



株式会社エーエフマスター
小林 秀聡
(こはやしひであき)



株式会社エーエフマスター
遠藤 隆
(えんどう たかし)



株式会社EAG-AM2
伊藤 二三雄
(いとう ふみお)

代表作は『アウトラン2』『VF4 エボリューション』『エアーロダンシング4』。AM2サウンドを支える人物。

「かくも過酷な音楽労働」

第十四回

Text by SEIYAMA

音楽コラム

たんたん どん どん

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。

このコラムでは、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」欄までお寄せください。お待ちしております。

闘劇オープニング・テーマ (後半部分)

またしても手前ミソで申し訳ありませんが、「闘劇オープニング・テーマ」の後半クライマックスの部分です。二段譜の上段がギター、下段がシンセになっています。

譜例1〜2小節目で1小節ごと交互に弾き、3小節目で1拍ごとの「掛け合い」に転じ、4小節目で「ハモリ」になる、といったアレンジになっています。

1〜3小節目のギター→シンセ→ギター……というあたりで、格ゲーにおける「技の応酬」がイメージされるようにしてみました。いかが?

えーっと、どうなってるんですか? 日本の四季は。いきなり真夏日はあるわ、肌寒い日はあるわで、体調壊しそうですね(って、関東地域だけですか?)。天気予報には裏切られっぱなしだし。そうこうしてるうちに梅雨ですねえ。皆さんも、天候の急変にはくれぐれもお気を付けあそばせ。生まれつき(?)の「折り畳みカサ嫌い」のせいで、雨に遭うたびカサを買って、玄関先がさながら「傘店」のようになっている SEIYAMA です(しかもビニール傘も嫌いときたまんだ)。

相変わらず、何が何だかよく分かりませんが……いきましよう、第十四回。今回は、前回このコーナーで書いた「闘劇オープニングテーマ」のレコーディング奮闘記です(なお、6月24日にDVD第一弾として「GUILTY GEAR XX #RELOAD」がリリースされます。オープニングも収録予定だそうですので、ぜひお求めください)。

さて時は4月下旬の某日。埼玉県某所のプライベート・スタジオにてその火ぶたは切って落とされました。バンドもののレコーディング(以下Rec.)という、Rec.前にリハスタ(=リハーサル・スタジオ)などで簡単な「音合わせ」くらいしておくもんなんですが、今回そんなのは一切ナシ。ほぼ「ぶっつけ本番」に近い状態で行なわれました。

まずはDr. 今年「年男」のウメちゃんこと梅澤康博氏の出演です(注:全パート別々にRec.しました)。打ち込みによって作られた「マイナスイオン(Dr.以外のパートの音)」をガイドにして、Dr.をたたきます。あーでもない、こーでもない、と SEIYAMA がワガママさく裂させたおかげで、けっこう難航しましたが、どうにか終了。

次はBa.のまっちゃんこと松本慎二氏のBa.ダビング。録音されているDr.に合わせてBa.を弾くわけです。これがまた……やけに作業が早い、というか急いで? それもそのはず、この日まっちゃんは別件をダブル・ブッキングしてしまい、終わり次第そっちに行かなければならない、という状態。小一時間程度で作業終了。Ba.弾いてる時間より、自身のプレイに対する解説(言い訳または説得)の方が長かったような気がするの、気のせいだと思うことにします(笑)。

そろそろ日も暮れかけようとしているころ、楽曲のキモでもあるGt.パートのダビングが始まりました。岩尾っちこと岩尾徹氏登場……といっても、実はDr. Rec.の途中くらいに到着して、ずーっと待っててくれたんですが。

まずはバックিং・パートを2本、サラッと録りました。そして問題のメロ。この曲の後半部分では「Synth. リードとのハモリおよび掛け合い」があるので、Dr.Rec.同様「打ち込みガイド」の出番と相まりました。演奏内容はといえば、ほんの一部を除いて、ほぼ「決めフレーズ」の応酬なので、そりゃ作業もし烈を極めるってもんです。

以下、岩尾氏のルーティン・ワーク。

「録りまーす!」
「(今録った音を)聴かせてくださいー」
「んー……(困惑の表情でGt.をつまびきながらフレーズ確認)」
「もう一回お願いしまーす!」
「聴かせてくださいー」
「んー……(延タリビート)」

時計の針が「V」の形に近付くころ、すべてのGt.パートを録り終えた岩尾氏は、満身創痍・放心状態。「じゃ、あとはヨロシク!」と足早にスタジオを後にしました。

最後に残ったのがSynth.ダビング。やっぱり苦労したのは、「Gt.とのハモリ・掛け合い」でした。もう全然合わない(泣)。しまいは指先が痺れてくる始末。それでもどうにか意地で(笑)合わせて、楽曲の前半部分(Synth.のみの部分)も録り終え、エンジニアの小塚氏によるMIX(各音の音量バランスを取ったりする作業)になだれ込み……終了するころには、空が白々と明けて、小鳥がさえずるといった清々しい時間に。

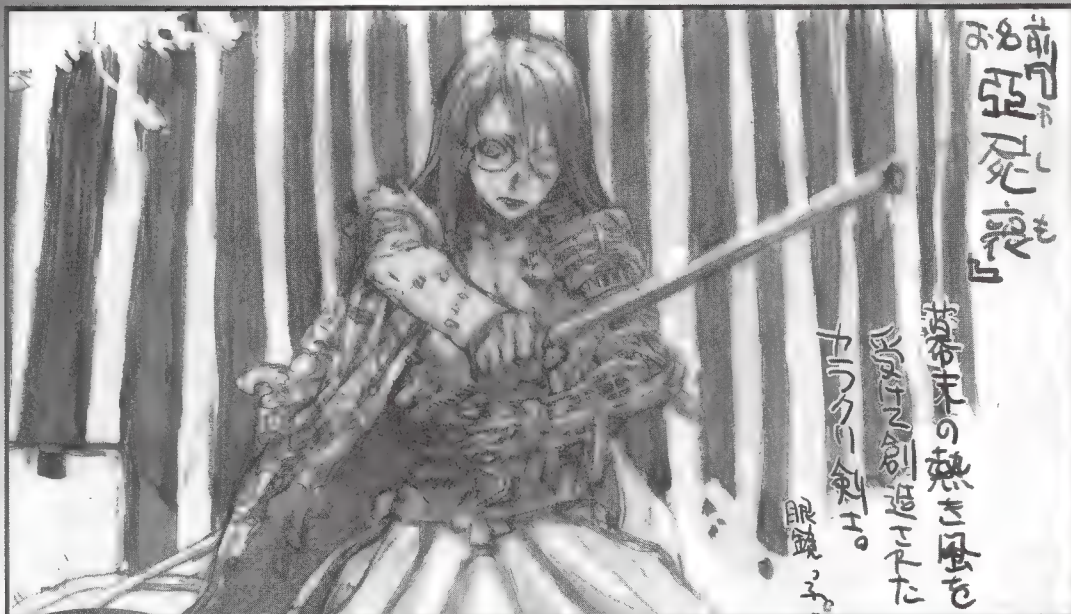
そしてそのマスター=音の完成品を持ち帰り、昼過ぎには都内某所で猿渡編集長に無事手渡した、というわけです。

教訓:「レコーディングは、余裕を持ってこなしましょう!」「無理!(SEIYAMA 心の声)」お後がよろしいようで……。



アルカディア様は描かせて頂くのは「度目になる」とおっしゃいます。このお仕事を引き受けたのはいいのですが全くネタが出ず、悶々としていたところ、夢讀書「まんがサイエンス」で、伊藤隆光氏の昔のラジオの録音「アジキおじさん」に着想を得て、「気配成に描き上げました」と思いました。

トイ8



前作の「死」も
「死」も

お約束の熱き風を
受けて創って来た
カマクリ剣士。
眼鏡も

ホームページ「虚空のリング」

アドレス: <http://ikebukuro.cool.ne.jp/toi8/>

●今号のテーマ

「月華の剣士」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい!」「このキャラ買った!」という応援、連絡は編集部まで。

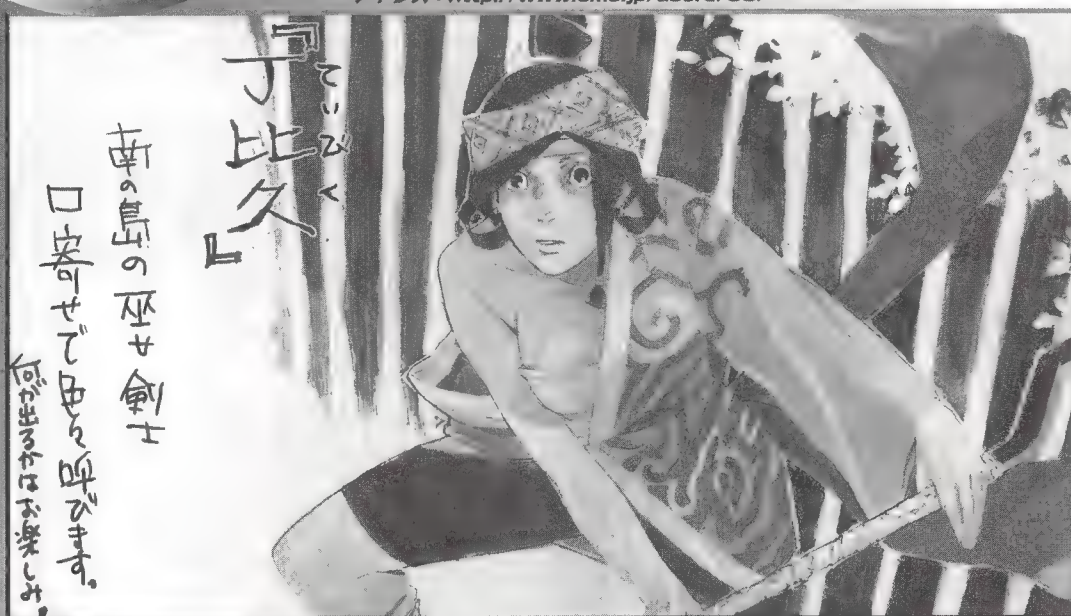
ホームページ「33」

アドレス: <http://www.cmo.jp/users/33/>

Pandora
Charatto
パンドラキャラクター・カイ

オウギマシ

はじめまして、オウギマシです。イラストをメインにお仕事していますが、最近はお仕事なんかもしています。この本が発売されるころにはキャラクターデザインを担当させていただいたアニメ「KURAU Phantom Memory」の放映が始まっているはずです。ぜひのぞいて下さい。



「死」も
「死」も

剣士の「死」も

口寄せておきます。
何が出るかはお楽しみ。

次号予告

次号、ユボビ先生&
筑波マサヒロ先生登場!

テーマは
「ギルティギアセクス」

勇者通信

「健康」
「モリアル」
「外伝」
の巻

発行 2004年8月1日

魔の通勤快速

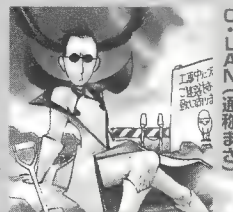
プニョ そろそろ次の猛者の打ち合わせをしたいんだけど。ケン やうがす！……つてまさ兄がまだ来てませんね。プニョ あさ、ダッブセはいつもこうだね。何とかならないのかな？（青筋）ケン ストップユー！ 尿結がシヤレんなんないくらい痛むんです！（素本当） ケツパットだけは、ご勘弁を！ まさ（スプライト抜書き換えばりに地平のななから高速で接近しつつ）ふー、待たせね。本日はケンの十八番を奪うチコ熊と化してしまっ、深く頭を垂れるばかりだ。プニョ 反省の色が見えないようだけど、まあそれはツケにしよう。そういえば、まさはこのところ忙しそうだけ

ど、何かやってるの？ まさ フェエフェエ、聞かかね君ら。実は、あるメーカーさんより提案をいただき、君もよく知る者と、新作の調整をやらせてもらってるのだよ。社長はもちろん、でそりや編集長にも了承済みでね。ケン マジでえ、そいつあすげえやうあ！（晴れやかにNB With 手帳）



当然アケディですよ。まさ モチのロン平。期間は三週間ほどで、実はさつき全日程が終了したばかりさ。ケン ほう、じゃあ今回はその経験を生かし、ワクドキ調整談義でいきましょう。まさ それがだ、契約上遵守せねばならぬルールなんでもいろいろとあるわけで、明けてに詳細を言及はできんのだよ。文中の写真などから

アタリは付くだろうがね。ケン というか、もるバレバですやん。まさ しかし、この貴重な体験が埋没してしまうのは惜しい！ というわけで、直接ワイガヤと語らうのではなく、日記風の筆記という形で進めさせていただくのはどうかと提案してみたい。ケン 御意。



C-LAN (通称まさ) 引越し開業というのに、駅の階段で転びたかたか右手を挫傷。マンガチックに肥太した小指をフーワーして注目を浴びる詐欺師すれすれの回りくどい。

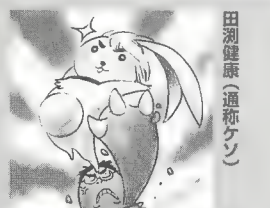
電車が止まってみたり、コマワが流れ落ちてみたり、歯の詰め物が落ちてみたりと、とかくこの世は波乱万丈。社会保険庁にも似た夕間に目を極めながら五月雨通りをプセラプセラと歩いてみれば、五位入賞は難しいとあらためて感じる、そんな一日でした。ワークタビ一巻もこりゃびっくり！

担当：シグダッブセ (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 (通称ニエ) ノグチェル、グチェスなどの愛称で親しまれる一方で、だらしなないダッブセに容赦ない「指導」を敢行するデスプリンガー。万力を手にしたら危険信号。



田淵健康 (通称ケン) プロジェクト始動から十余年、落ち着きを取り戻したかに見えたが、迷走するハイテンションは健在。裏翻着に向け、GYUちゃんのマネに唇を掛ける。

7DARY1

ここ一年ほどはアルカディアの取材で、月末になると日本橋から都営浅草線へ京浜急行直通電車で、大鳥居に行くことが半ば定例化している。今日もその電車で揺られている。ただ、いつもと決定的に違うのは、べらぼうに時間が早いことだ。八時に家が出るなんてことは、この業界で年に何度もあることではない。館詰め状態が十五分も続くと、青菜に塩のごとく、みるみるプセラリしてくる。夜の満員電車はまだ平気なのだが、堅気の生活に慣れていないせい、朝はやはりこたえる。ところで京浜急行には、個人的に不満がある。大鳥居に停車するのは急行しかないのだ。その本数が少ないのだ。時間が少し遅れると、京急浦田で十五分以上待たされてしまうことはザラである。まあ、こういう問題は習慣化することと解決していくのだから。ちなみに品川あたりまで来ると、朝でも空いてくるので一息つける。正確には、満員電車がキツイのは、日本橋に出るまでだったりする。



大鳥居駅に差し込む朝日がまぶしい5月下旬。この界隈にあるゲームメーカーといえ、知る人ぞ知る……ちゅうか引つ張りすぎか。スバリセガです。

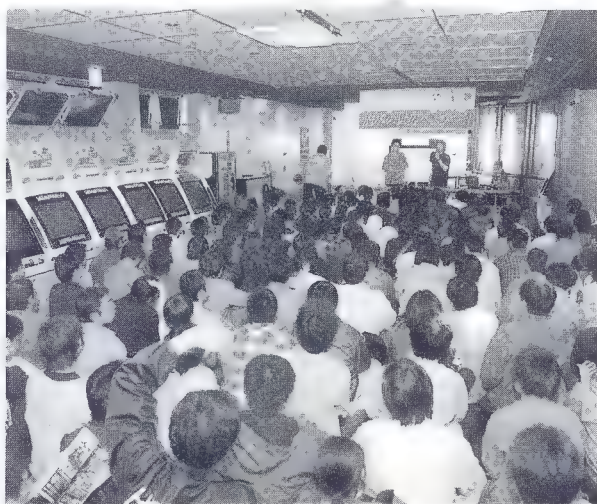
ボタリスの第二週

今回挑むわけてもうごうになったのは、「その作品」に使用するカードセット全体の調整である。専門用語としては、検証業務と呼ぶらしい。もちろん、ほかにも多数の要員がいるわけだが、一意見であつても参考にされるのはワクドキであり、幸運なことだと感じている。就業時間内にできる限りのカードを使い、基本的には強すぎたラタキ、弱すぎたラ伸ばすという方向性で進める。とはいえ、万人が納得するものを目指しつつも、多少のトゲは残したいと考えていた。だが、そもそも完全に平坦にすることが自体が極めて困難であり、最終的に破綻せず、マイルド調整にもならず、という形に落とし込むのは、予想をはるかに超えて大変な作業である。どうでもいい気もするが、先月に引き続き今月も左右のページで印刷色が違うのはどれかの陰謀か？

DIARY3

だるじめる第三週

最後の週に至り、イヤというほど理解したのは、リーマン(的)なサイクルでの生活は大変さねえ、ということだ。しかし、久しぶりに編集部へ行くと、原稿の催促がてらイタキョーなどに「顔色がいい」、「憑き物が落ちたよ」と言われる始末。自覚はまったく無いが、朝日浴びつつ夜就寝という生活を送っていたことが良かったらしい。これは思わぬ発見だった。



「WCCF」や「アヴァロン」は定期的にトレード&交流イベントが行なわれ好評を得している。今後はこのTCGラインナップに「Quest of D」も加わることになるのか？

食事睡眠も規則正しくならざるを得ないせいとか、腹もへこんできた気がする。体重も減ってるし……。いかに普段たれたためるま湯生活を送っていたかがうかがい知れた。しかし、電車の中は行きも帰りもウトツキボタリス春は曙、といった風情であり、いつもスリーピングコインだったことが思い起こされる。とりあえず土日は非常にありがたいものなんだと実感しつつ、週末は巻き気味で原稿を上げるという二週間だった。さて、第三週は我が関わり

る最後の調整ということで、環境論やメタも考慮した上での大局的な検証を行なう予定である。剣闘士はこのままでいいのか？と、いった議題は二千年前に通り過ぎているわけ、時間も押し迫る今、ドロサボートの優勢だとか、歪みのあるギミックだとか、問題視すべきものももはや個ではない時期に來たといえる。しかし、個々のカードすべてを十分に検討できたかというと、そんな大層なこととはとてもいえないわけであり、微力ながら協力できた喜びもあるという自問自答もある。

ともあれ、今以上にプレイヤーの嗜好が反映されるようなセットになっていることは間違いない、あ、ねいZOOと！



激動のゲーム史とともにあったセガ。副世記の魂は脈々と息づいている。



一方そのころ……ケツ編

●第一週 寒波は気合で

マセリッシュヒーローが膨大なカードセットと格闘している最中、ケソリはいわゆる闘病生活が続いていたわけ。何でマップ兵器で三万以上のダメージが出るんだよ！とが「カスタム化の後の曲はスーパードラゴンセレーナで変わらないのかよ！」などと噴飯やかた無しの表情を浮かべつつも「ティアファートウモロー」のオープニングは「ディクタクⅡ」みてえだった

なあと、襲い来る寒波が地球の必殺技扱いになっているところに、ゴジラの火炎放射も異星人のレーザー光線も地球の寒冷化も、エメリッ監督にとっては同列なんだなあとグッドフィールに陥っていたとかないとか。

●第二週 帝国の逆襲

タイト直営店では、ついにモノホンの「ゾイド」を



電車の中から迷わずシャッターチャンス(©ワンダーモモ)。西日本のどこかにあるぞ。

売れば結構な売り上げになるのではないかと。対戦でポイントをとめると、限定ゾイドも買えるという寸法にすれば、こりやまたウツハリ感が増すのではないかと。などと自らの商才にわななきつつも、「なんかプレイしている時間より待ち時間の方が長かったな」などとシボクれて帰宅する日が目立った。

●第三週 キヤテラックスの日

病院帰りに薬局で薬を処方してもらった時、薬剤師のオバちゃん(今、常用している生理痛の薬とかないですか？)など、フーグッドな質問を口にしたので、店内で早乙女ダイナマイトを放ちそうになりました。パニシよろしく、胸ぐらをつかんで威嚇しておこうかとも思いましたが、メス・オブラドビッチばりの優しい心で水に流す俺たちの

戦い終わって神々の黄昏

ケソ すわタッペンもゲーム開発(の超末端)に進出か！と悦に入りつつも、ゲームメーカーへ就職して頑張っている旧知のライターもたくさんいますよね。一つの流れがもしれませぬ。

まさ、うむ。生粋のゲーム子ともなれば、プレイヤーから媒体、そして制作サイドへ進むのは、ごくごく自然な流れといえるだろう。というが、無関係なフリしてる君はどうなのかね？

ケソ なな、なんですか？ ああ、そういえば「速攻生徒会」とかに少し関わってましたね、ハハハ。まさ、まあ多くは語らまよフエフエ。

プニョ まさはこういう業務は初めてなんだよね。まさ、発売されなかった「インデックス」のテストプレイを一日やっくらいたか。

ケソ ある意味壮絶ですね。まさ、三週間の調整を終えて思ったのは、大鳥居昇限は一見カンサリな感じけれど、メシ屋が多く、毎日違う店に行ってもすべてを制覇することではできなんだなあと。それが心残りさね。あとは、正社員に比べれば業務内容は実にプッセルしたものであったのだらうが、ゲーム開発という業務の一端を垣間見た思いだ。

プニョ じゃあ、この経験を生かして、これからは原稿のほうもキッチリ締め切り間に合わせてください。タッペン。 (うん)

使っ^て遊べる!! ~ゲーセンのお供に~

アルカディアクーポン

梅雨が明けたら外は夏! そしてゲームセンターにも夏到来! プレイしたかったゲームや、やり込みたいゲームは、クーポンを効果的に使おう!

アルカディアクーポンニュース 改

行きつけのお店がクーポン店になっているかも!?

ついに沖縄県がクーポン加盟店に! 全国制覇までもうちょっと!

今月の新店舗

アミューズメントクラブ サムソン常滑店(愛知県)、TSUTAYA内間店(沖縄県)

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒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 静岡市駿河区4-2 静岡ボウリングビル1F	0554-252-3591	大阪府	GAME Dino 家具園地店 枚方市長尾東町1-7-7	072-867-7357	広島県	スペースV1廿日市店 廿日市市本町4-23	0829-34-3311
	セガワールド後援静岡 静岡市駿河区1-1-1331	0554-636-4416		P.A.天満店 大阪市北区天神橋4-9-5	06-6358-2068		プラボ五日市店 広島市佐伯区吉見町1-27 バレプレステージ1F	082-921-8576
	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 茨木市手野1-4-3	0726-23-7161		プリッツ広島店 広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	082-222-8072
	プリズ南浜松店 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2-11-2	0726-71-5123	山口県	セイトーメルクス 山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	083-923-1165
愛知県	ミラクル静岡店 静岡市西中1-7-20	0554-284-0099	徳島県	心斎橋GIGO 大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	06-6213-8024		エンゼルランド佐古店 徳島市佐古2-18-6	088-653-4758
	the 3-RD PLANET OZ 浜松市笠岡町322-1	0553-466-3387		タウンズスポット高槻店(フウキグループ) 高槻市西町3-1-3	0726-75-8530		エンゼルランド 徳大工前店 徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F	088-656-5044
	ミラクル藤枝 藤枝市栄地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		ゲームセンターりんりん 徳島市船場町21-4	088-624-4343
	PLAY SEVEN 尾西市明神寺4-6-1	0558-46-7228	香川県	チャレンジャー追手門店 淡木市西安21-5-21	0726-43-4444	徳島県	ゲームセンタージビート 高松市花ノ宮町3-22 横井ビル1F	087-868-6007
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン 刈谷市池田町4-83	0556-25-5001		チャレンジャー 関大前店 刈谷市千里山1-14-2	06-6389-8072		セガワールド高松 高松市助任町山王5-5-5	087-866-9526
	おもろいランドAHANA清水店 西宮市井部清水町1-1240	0552-401-6013		チャレンジャー 藤東店 須市北五町21-31 キラクリビル1F	0722-23-9915		マックスプラザ蒲湊寺(フウキグループ) 蒲湊寺市中西町1798-2 マックスプラザ	0877-63-4333
	セガ・テレポート 名古屋市中区栄1-4-5	0552-222-3920		チャレンジャー土居店 守口市土居町8-11	06-6994-7476	福岡県	MAHODO(マホードー) 北九州市八幡西区折尾11-12-14	088-872-8789
愛知県	セガワールド一宮 一宮市豊潤2-3-11-30	0558-23-5125	兵庫県	チャレンジャープリプリランド 吹田市千里山東1-10-3	06-6387-4396		アカホンボ産大前店(※2) 福岡市東区松香台2-2-2	093-695-0632
	セガワールド岡崎 岡崎市上地3-50-4	0556-58-8986		ハイクランドセガアピオン 大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F~2F	06-6645-7692		アカホンボ西新店(※2) 福岡市早良区西新4-7-7	092-662-8705
	クラブセガ金山 名古屋市中区金山町1-19-2	0552-323-0121		パラシオ高槻店 高槻市高槻町16-11	0726-84-7082		スーパーアカホンボ香椎店(※2) 福岡市東区香椎駅前1-10-10	092-844-6553
	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	佐賀県	トンボ大橋駅前店(※2) 福岡市南区大橋1-9-1	092-682-0555
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋 豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	05532-55-8088		ジョイランドタイター天六 大阪市中央区難波5-4-9	06-6351-1530		ハイクランドセガ七隈 福岡市七隈区七隈3-4-9	092-553-1081
	宝屋栄達22 一宮市豊潤1-2-4	05586-75-6466		プレイステーションなんば店 大阪市中央区難波3-6-17	06-6633-8030		セガワールド多摩の津 福岡市東区多摩の津2-6-18	092-861-4856
	プレイハード 50 春日井店 春日井市本町2-1-36	05568-52-8240	和歌山県	GAME DINO 阪急茨木店 茨木市伏見4-5-1	072-631-5507	大分県	タイマ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	092-612-7094
三重県	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	0552-834-8620		GAME PLAZA オレンジハウス 大阪市東淀川区下新庄6-9-18	06-6326-1218		ゲームナイスティ 佐賀市本庄町大字本庄506-9	092-737-5500
	ゲームワールドランドAGC 愛知県豊田市長瀬町字洲田306-2	05567-22-2522		アミューズメントクラブ サムソン常滑店 常滑市千代田5-100 ユニーク常滑2F	05569-34-6111		プレイハウスアスカ 伊方市浜町5番地 北アスカビル2F	0952-25-4448
	セガワールド生駒 四日市市生駒町字川崎299-1	05593-32-9988	島根県	三宮サックス 神戸市中央区三宮町5-4-5 高菜下404~407	078-271-0335	宮崎県	セガワールド大村 大村市古賀町383-1	0955-23-2895
滋賀県	セガワールド大津 大津市大津2-1 若大津アスカ内 アミューズメント館 2F~3F	0777-523-7015		ネオステーション 大和田市高砂町6-3	0745-25-1610		セガワールド大村 大村市古賀町383-1	0955-23-2895
	ゲームワールド甲府 甲府市甲府町見見356-1	07748-72-5822		キャノンソフト(フウキグループ) 奈良市二条町2-4-14	0742-35-3218	沖縄県	アミューズメントスペース31 大分市豊平100-2	096-351-6229
	ゲームワールドプラニー(フウキグループ) 宇治市広野町西馬100	07744-43-9030	岡山県	K-CATセガ川店 和歌山市港171-1-5	0745-32-7161		セガワールド中津(※3) 中津市沖田1-2-16	097-523-5060
京都府	西院コトコトクラブ(フウキグループ) 京都市左京区西院三蔵町12	075-595-1136		ゲームスポットハロウィン 出雲市東町1211	0853-23-0731		ドリームワールド 大分市東中央2-8-3	0978-22-7833
	下鴨ヒューロータウン(フウキグループ) 下鴨区下鴨木町46	075-712-4367		プレイステーション大前店 松江市学道2-8-8	0852-27-6428		プラットフォーム 大分市東本町4-3	0977-593-5224
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ) 京都市山科区山科南1-10-2 フウキビル1F	075-502-5765	広島県	岡山ジョイボリス 岡山市山手2-10-1	086-232-8790	新加坡	ファイブオー劇場 別府市東区清町1225 サンコーポーションビル1F	097-927-1255
	セガワールド六地蔵 京都市伏見区桃山町山下32	075-603-3220		プレイハード ファイブオー岡山法務院 岡山市大和町2-4-27 スパイク広場2F	086-226-8411		JR宮崎プレイス by SEGA 高崎市磯町107-4	0977-25-7812
京都府	セガワールド六地蔵 京都市伏見区桃山町山下32	075-603-3220		スペースV110部店 広島市安佐北區可部町3-1-8	082-814-6116		TSUTAYA内間店 浦添市宮城5-1-1	0977-25-7812
	セガワールド六地蔵 京都市伏見区桃山町山下32	075-603-3220						
	セガワールド六地蔵 京都市伏見区桃山町山下32	075-603-3220						
	セガワールド六地蔵 京都市伏見区桃山町山下32	075-603-3220						

※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.15

栃木県 宇都宮ピットイン

アクセス

越戸通り沿い、ステーキ宮向かい。
"GAME"の看板あり。

営業時間

11:00~24:00

対応ゲーム

全台使用可能です！ メダル・プラ
イズコーナーにもOK！

スタッフより

スロット新台続々入荷中！ 自信ア
リ！ 新作&レトロゲーム・50円ゲ
ーム充実！ モーニングなど各種サ
ービスあります！



愛知県 プレイハード ファイブオー名古屋店

アクセス

地下鉄錦舞線「塩釜口」駅より徒歩2
分、コンビニ「ミニストップ」隣。

営業時間

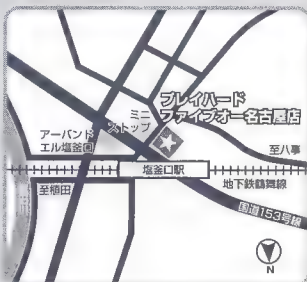
10:00~24:00(年中無休)

対応ゲーム

ビデオゲーム全般(スロット、パチ
ンコ以外の台で使えます。

スタッフより

「ストIII 3rd」,「KOF2003」の対戦
が熱いです。音ゲーも楽しそろうて
います。ぜひ寄ってください！



ARCADIA アルカディアクーポン

コピーすると使用できなくなります

2004年
7月30日
まで有効



新クーポン
使用上の
注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
- 「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 加工をすると、無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では1日1回使用が原則です。
- クーポンは、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。
- 下の加盟店リストから、突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。
- アルカディアを切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- クーポン使用の際にお店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	麻生ミュージアム 札幌市北区北40条西4-1-1 パボットビル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8条7丁目 ☎0166-24-5077		テックメディア行徳店 市川市行徳駅前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1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
	クラブセガ札幌 札幌市中央区南5条西4-7 ☎011-512-1868		ファンファン船橋店 船橋市本町3-24-3 1F ☎047-425-9800		ハイテクランドセガ フリース 横浜市西区南幸2-13-22 第4名本ビル ☎045-313-6435
	スガイ北24店 札幌市北区北23条西4-2-39 ☎011-757-8540		GAME-NEWTON 板橋区東村3-24-3 1F ☎03-3558-9766		プレイシティキャロット横浜店 横浜市南区南幸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	東京都	MOMアミューズメント西葛西店 江川町西葛西5-1-5 ☎03-3675-8737	新潟県	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 八戸市豊田小路10-3 99の木のボウル内 ☎0178-24-9911		アムネット五反田店 品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル ☎03-3495-2183		テックモビ 向ヶ丘遊園店 川崎市多摩区倉戸2755 ミズウホームズ1F ☎044-900-8701
	ハイクセガ盛岡 盛岡市大2-6-11 ☎019-623-2562		アメティワールド エンター 多摩市山1-3-3 ニューマックスビル1F ☎042-389-3461		プレイシティキャロット 伊勢佐木町店 横浜市南区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164
	ナムコ プラザ仙台泉店 仙台市泉区松島字上河原1-1 ☎022-773-4171		海技プレイランドラスベガス 東京都港区西麻布 ☎03-3982-1817	富山県	J-LAND 新潟市万代1-1-22 ☎025-241-2149
岩手県	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		ゲームスタジオ キューブ 板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261		ゲームメイト 新潟市花巻1-1-1 ☎025-248-2163
	ナムコ プラザ仙台泉店 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		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1F~3F ☎03-3971-9601		タイターイン古町店 新潟市西通町1493 大竹ビル1F ☎025-224-4838
	ハイクセガ秋田 秋田市東通7-4-5 ☎018-837-5041	神奈川県	アドアーズ 渋谷店(※1) 渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷 1F~4F ☎03-3496-5856		タカラ屋フランク 新潟市世田1-2 プラザカ2 6F ☎025-240-2318
宮城県	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		アドアーズ ミラノ店(※1) 新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILDLAND1F~3F ☎03-3200-0884	石川県	タカラ屋古町店 新潟市古町通8番町1493 大竹ビル1F ☎025-222-5375
	ハイクセガ秋田 秋田市東通7-4-5 ☎018-837-5041		アドアーズ ハ王子店(※1) 八王子市東町11-3 シンマゲームファンタジヤビルB1~4F ☎0426-48-1288		アミューズメント上越店 上越市下門前通910-1 ☎0255-45-2608
	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		新館第一店ゲームオスロー 新宿区歌舞伎町1-22-7 ☎03-3209-5517		ハロータイター新発田店 新潟県新発田市舟入町3 649 フモタウン内 ☎0254-26-7877
	ハイクセガ秋田 秋田市東通7-4-5 ☎018-837-5041	静岡県	立川ゲームオスロー5 立川市東町2-2-27 立川OECビル2F ☎042-529-7837	岐阜県	プレイランド カケオ 富山市上登732-2 ☎076-424-7543
秋田県	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		トラファーズメントタワー 千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345		ゲームインさんしょう駅前店 富山市花巻1-1-1 ☎076-442-0533
	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		ハイクランドセガ渋谷 渋谷区渋谷1-14-14 ☎03-3409-4737		セガワールド豊田 豊田市中区1-21-4 ☎076-444-9333
	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		原宿ゲームタブルエクス 渋谷区神宮前1917-1 ルポナルビル2F ☎03-3405-4379	長野県	ハイクセガJR金沢 金沢市広町1-1 ☎076-260-3844
山形県	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834	愛知県	プレイランド ビックチャリ 羽村店 羽村市北1-4-5 ☎042-579-4603		PAセブ店 七尾市港町10-38 ナッピーモール内 ☎0767-53-6517
	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		プレイランド ビックチャリ 橋本園店 小平市学園通2-13-1 ☎042-344-7741		アベニュー北口店 甲府市北口2-9-11 ☎055-254-9565
	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		池袋GIGO 豊島区池袋2-21-1 ☎03-3961-6906		アミューズメントパークNASA 長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434
福島県	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834	岐阜県	トラファーズメントタワー 千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345	静岡県	セガワールド豊科 南宮野黒部町大字南郷高1115 ☎0263-73-6767
	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		ハイクランドセガ渋谷 渋谷区渋谷1-14-14 ☎03-3409-4737		レジャーランド小諸店 AQUA 小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F ☎0267-25-0313
	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		原宿ゲームタブルエクス 渋谷区神宮前1917-1 ルポナルビル2F ☎03-3405-4379	岐阜県	岐阜GIGO 岐阜市白川町2-20 ☎058-264-3130
	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		プレイランド ビックチャリ 羽村店 羽村市北1-4-5 ☎042-579-4603		セガワールド高山 高山市上野町7-7 ☎0577-35-5077
茨城県	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834	静岡県	プレイランド ビックチャリ 橋本園店 小平市学園通2-13-1 ☎042-344-7741		遊園楽道 羽村市竹倉町2-448-1 ☎058-393-3979
	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		池袋GIGO 豊島区池袋2-21-1 ☎03-3961-6906	静岡県	GAME USA 焼津市石津港町2-4 ☎054-624-5237
	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		トラファーズメントスペース トレジャー 豊島区池袋2-21-1 ☎03-3904-2010		the 3RD PLANET ALADDIN 富士市永田町2-99 ☎0545-57-7777
	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		GAME IN ナミキ 世田谷区松陰2-27-14 ☎03-5300-5747		the 3RD PLANET 静波 静岡県静波町2146 ☎0548-22-7660
栃木県	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834	静岡県	アミューズメント大泉店 豊島区大泉2-10-11 LVIN OZ 大泉5F ☎03-5933-2041	静岡県	ゲームコンドル形本 静岡県形本町1-1-33 ☎054-253-0161
	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		アミューズメント大泉店 豊島区大泉2-10-11 LVIN OZ 大泉5F ☎03-5933-2041		
	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		アミューズメント大泉店 豊島区大泉2-10-11 LVIN OZ 大泉5F ☎03-5933-2041		
	ハイクセガ仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 ABビルB1 ☎022-767-1834		アミューズメント大泉店 豊島区大泉2-10-11 LVIN OZ 大泉5F ☎03-5933-2041		

HIGH-SCORE

ただのクリアでは物足りない

そんな相いから始まったのかもしれない。

ここにいる自分を認めてもらうため、

あいつには絶対負けたくないから。

ハイスコアにはそれぞれの相いが込められている。

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

「ハイスコア全国集計」のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ガーネット

770,920

うっとりミスがライバル KOOL-HIE
モンキーハウス本館&サブカルチャ合同集計(福岡)

オービル

416,070

盛岡のスコアレベル低すぎやガ!! さきお
ハイテクセガ盛岡(岩手)

ボイド

749,140

モカキュ
えの木(高知)

ヴィレン

607,890

松戸猿
デイトナⅢ(埼玉)

カヤ

579,880

.Z.さんこれで勘弁して下さい HIE
モンキーハウス本館&サブカルチャ合同集計(福岡)

アラン

599,500

来栖川芹香
ハイテクセガ盛岡(岩手)



© Sammy © Dimps 2004

モンキー勢、抜きん出る！

最大ヒット数ボーナスの存在により、連続技のヒット数をできる限り増やすことが最重要。

特定のキャラクターのみに決められる連続技の発見はプレイヤーの努力次第。しかし、CPUキャラが受身を取るかどうかがランダムのように、運任せの部分もあるため、今ひとつ点数が安定しないようだ。そこはプレイヤーのやり込みでカバーするしかないだろう。

ちなみに一例として【ヒカリ】の最も稼げる連続技を挙げると、実は連

射装置を使用してのしゃがみLK連打(連射装置使用)なのだ。

ある状況から決めると運が良ければ99ヒットに達する場合もあり、これがどれだけ決まるかが大きくスコアを左右するポイントになる。

また、初回はKOL氏の独壇場だった本作だが、今回の集計で久しぶりにモンキーハウス勢が新作に参戦し、よりレベルの高い争いが展開されている上にデイトナⅢ、えの木などの店舗も参戦しているので目が離せない。

ゼン

601,020

高千穂TTM(幽玄道士)
モンキーハウス本館&サブカルチャ合同集計(福岡)

ヒカリ

920,790

ならがー(°▽°)ー!!
モンキーハウス本館&サブカルチャ合同集計(福岡)

驚異の伸びに黒業界騒然!

『怒首領蜂大往生ブラックレーベル』のコンボ計算式は、通常の『大往生』と違い同じヒット数でもスコアが高くなっているほか、稼ぎの要であるハイパーアイテムが出現しやすいのでスコアが高くなる。

ただ根本的に大きな違いがある。それは3面の全繋ぎが可能になっている点だ。これは

3面中ボスが出してくるイガ球を破壊したときにブラックレーベルではコンボゲージが増えるためだ。

今回のスコアは『怒首領蜂大往生ブラックレーベル』における理論値にかなり近付いた破格のスコアなのだ。次回集計での30億点突破に大きな期待がかかっている。

怒首領蜂
大往生

ブラックレーベル

©2001 CAVE CO.,LTD. Sale by AMI

タイプA

2,948,020,530

HFD

トライアミュージメントタワー(東京)



©CAPCOM © 1988

旧Ver.1P

9,177,200

SOF-QUE

デイトナⅢ(埼玉)

ゼニーをひたすら回収だ

本作はレバー+ローリングスイッチという特殊コンパネのシューティングゲームで、自機の攻撃を360°に回転させ敵を狙い撃てるのが特徴だ。

クリア時に「ゼニー」というゲーム中のお金×10万点のボーナス得点が加算されるので、稼ぎに必要な最低

限の装備で進み、このゼニーを多く回収していくことになる。

今回のスコアは、3面に障害物の柱があるのだが、これに敵の出すレーザーが当たった瞬間に柱を壊すと、なぜか4万点が加算されるという謎の現象を4回成功させたものだ。

神の領域!? 20億突破!!

今回の20億点は残り1ボム2でのもの。実際のところヘヨセミン氏が機体を前回の集計から、それまでのレーザー強化ではなく、エキスパート強化(以下EX強化)を使い始めた時点で、この結果は予想ができたというのが正直なところだ。

れもが認めるところだろう。レーザー強化ですら、ほかのプレイヤーを圧倒してきた氏にとって、EX強化は鬼に金棒だったのではないだろうか。

また、ハイパーゲージを調整して、ボス戦の危険な攻撃で弾消しが起こるようにし、2周目の安定度を上げている最新バージョンには驚かされた。

怒首領蜂
大往生

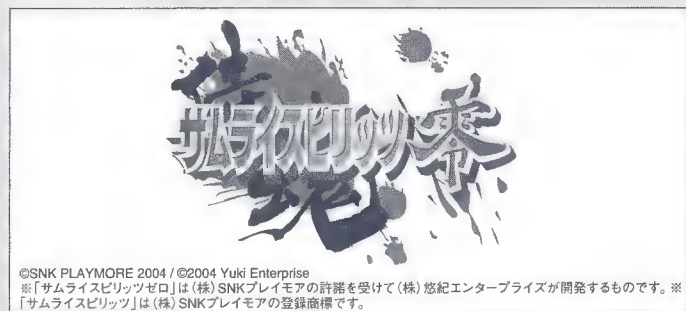
©2000 CAVE CO.,LTD. Sale by AMI

タイプA

2,000,710,200

きゅるるんKISSで雀(°▽°)棒♪♪♪

グッディ21(東京)



©SNK PLAYMORE 2004 / ©2004 Yuki Enterprise
※「サムライスピリッツゼロ」は(株)SNKプレイモアの許諾を受けて(株)悠紀エンタープライズが開発するものです。※「サムライスピリッツ」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。

2'54"71

KFI-FUJ 目標達成

GAME'S MILK(京都)

KFI-FUJの慶寅が2分台に突入!!

状況限定の裏回りからのコンボなど、中撫子を絡めていく方針がタイムアタックの決め手となる本作。

プレイヤーもかなり絞られており「KFI-FUJ」「KOL」両氏による直接対決になっている。今回の集計は、ここ最近乗りに乗っていた「KOL」氏を抑

え、「KFI-FUJ」氏が見事3分切りを果たした。

ただし、KOL氏が今回申請したタイムは「ラスボスコンボミス」での3分5秒台なので、次回集計で逆転するの可能性がある。1、2秒に命を削る両者の戦いから今後も目が離せない。

ぶよぶよフィーバー	はらはら	1,357,808	APM	個人申請 池袋GIGO (東京)
サイヴァリア2 ザ・ウィル・トゥ・ファブリケート	シューティング	107,676,000	豚ツラ@後はT. B大先生に任せました	デイトナⅢ (埼玉)
	パズ	192,931,200	JES@ オウけるレバーさばき	個人申請 らんらんらんど 塚口店 (兵庫)
機動戦士Zガンダム エウゴ vs. ティターンズ	シングル・ ティターンズ	19,652	ヒビキ	ゲームBOX.Q2 (愛知)
ドラムマニア10thMIX	スタンダード	432,869,850	LA-ONDA	ゲームランド おにごっこ (三重)
ギターブリークス11thMIX	スタンダード	478,489,950	キタジョウ	モンキーハウス本館& サブカルチュア合同集計 (福岡)
バトルギア3 Tuned	超上級B 逆走	3' 30"114	SEA	プレイシティ中央町店 (鹿児島)
	究極B 順走	2' 44"463	SARA	ジョイテックススクエア 中川店 (愛知)
	究極B 逆走	2' 53"373	M.S2	プレイシティ中央町店 (鹿児島)
	超究極B 順走	3' 51"008	TAKA	ジョイテックススクエア 中川店 (愛知)
	超究極B 逆走	3' 42"912	MATU	
ケツイ 絆地獄たち	通常モード タイプA	415,726,743	寸止め	ABABA天神橋店 (大阪)
	通常モード タイプB	394,144,267	臨床試験	GAME 702 (北海道)
	裏2周目 タイプB	411,757,574	ZAP	個人申請 西条プラザ ゲームコーナー (広島)
クレイジータクシー ハイローラー	グリッター・オアシス	999,999.99	TNT@879	個人申請 クラブセガ金山 (愛知)
		999,999.99	560-スーパータイガー@ 3人目	個人申請 アリス岡崎店 (愛知)
ボーダーダウン	6B	296,911,740	HEI	個人申請 NOVAステーション (愛知)
ソウルキャリバーⅡ	ヴォルド	1' 47"88	それから進んでる断定 XKT-ささお	個人申請 プラザカブコン 高知店 (高知)
どきどきアイドルスターシーカー	スターシーカーモード	28,169,310	ERO@毎晩萌たんを 抱いて寝ています♡	グッデイ21 (東京)
式神の城	金 大正	5,909,779,330	GLS-裏・二番の男@ CV若本萌え	プレイシティキャロット 栄町店 (東京)
頭文字D Arcade Stage Ver.2	碓氷 左回り	2' 41"957	RRL-渋谷英毅	イミグランデ 相模原店 (神奈川)
ギガウイング2	ラルゴ	8京599866504億 6787万2480	ZNA-ダメK.K 勲章2個分	グッデイ21 (東京)
三國戦記 ～武将争覇～		935,673,500	たまけん	ゲームインナハⅡ (沖縄)
プロギアの嵐	ミリタント	240,029,340	R.	マッドマウスパートⅡ (神奈川)
鉄拳4	ボール	55"21	MINA	アミューズメントスタジアム 豊中 (大阪)
	クリスティ	1' 56"08		

ハ

イ

ス

コ

ア

全

国

集

計

5月16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
サムライスピリッツ零SPECIAL		6' 36"07	T.kiz	ハイテクセガ盛岡 (岩手)
ポップンミュージック 11	ワールドポップ	389,012	めんくら飯面@ 72時間黙成させました。	ゲームストリートミルカトル 加納店 (和歌山)
アウトラン2	A:Tulip Garden	4' 19"219	PPR-KTL-IZK	アミューズメントスタジアム 豊中 (大阪)
	B:Metropolis	4' 15"811	マクラレラレン・ トヨタカローラ	
	C:Ancient Ruins	4' 15"379	ダル!	
	E:Cape Way	4' 13"581	ニヤリ!	
ポチッとにや〜	ハードアタック モード	2,129	夢子ちゃんと 幸せな日々♡のORAN	個人申請 イエストロン (東京)
	ハートアタック モード	2,129	夢子ちゃんと 幸せな日々♡のORAN	個人申請 イエストロン (東京)
ハイパーストリートファイターⅡ ザ・アニバーサリーエディション		3,598,000	三月あん(甘味いちご) 8万×0	GAME IN ナミキ (東京)
ポチッとにや〜	ひとりでポチにや〜 (スコア)	3,675,180	服部	ゲームBOX.Q2 (愛知)
	ポチにや〜アタック 上級(タイム)	3' 33"30		
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	妙義 左回り	2' 53"058	きんぐRX@ マサキング	イミグランデ 相模原店 (神奈川)
	赤城 上り	2' 27"266	たくら	ゲームランド おにごっこ (三重)
	赤城 下り	2' 21"169	イワモッチ	イミグランデ 相模原店 (神奈川)
	八ヶ岳原 往路	2' 20"312	ばんちょ@ 八方往路雨専門	
	いろは坂 下り	2' 58"240	9・6	
	いろは坂 逆走	3' 10"446	KTZ	中野ロイヤル (東京)
	土坂 復路	2' 39"782	たくら	ゲームランド おにごっこ (三重)
このeたこ	とことん	781,900	パズループ おじちゃん	ブラボ浦上店(長崎)
	普通	664,600		

今回がサムライスピリッツ
零スペシャルから。バランス
調整がなされ、新キャラも追
加された本作は、前作に比べ
てCPU戦の難度が著しく上
がっているようです。特にボ
スキャラ四人の強さが尋常で
はなく、反撃を中心とした闘
いになってしまったため、前作
ほどのタイムは見込めないよ
うです。ちなみに前作で早か
った徳川慶寅は技性能の変化
がたまたまか、最速キャラの
座を柳生十兵衛に譲っていま
す。まだまだ攻略上未知数な
部分が多い本作ですので、今
後どのキャラが最速になるか
楽しみです。

フィーバー合戦の継続が熱
いぶよぶよフィーバーは、争
いが一段落してきた印象があ
ります。CPUがどの程度の
時間生き残ってくるかが運
任せなのでつらいのでしょう
トッププレイヤーはフィーバ
ーモード中にうまく手加減し
て、すぐ勝つてしまわないよ
うに調整しているようです。

サイヴァリア2は久しぶり
に「バズ」タイプも更新。個人
申請用紙によると3面で2ミ
スして700万点落ち、ラス
ボス自爆で100万点落ちとの
こと。また、ラスボスの青
リング発狂攻撃の座標合わせ
が難しく、決まれば400万
点は上がるそうです。そこで
期待が高まるのが、大台へ2
億点突破でしょう。今回、
関西のプレイヤーが出てきた
ことで、関東圏のプレイヤー
に火が着くか?

バトルギア3 Tunedは
申請が無かったコースのタイ
ムも出そろい、これからの盛
り上がりが見えます。ま

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おう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2: 本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX(03-5433-7212)でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1: 申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2: 難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3: プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力をもつ一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4: 大型筐体物の改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5: スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

◆個人申請ハガキ記入例

ゲーム名	怒首領降大往生	集計部門	ひとりでモード
スコア(タイム)	1,192,296		
面数	3目5面	難易度	工場出荷設定(完全ノーマル)
備考	うさぎ=MKII使用 残機×0 連付き(シンクロ30連) 同付き		
達成日	2003年 12月 31日		
得点効率・確きのポイントなど(できるだけ詳しく) 残機ボーナスが無いので、できるだけ残機をつぶして稼ぎました。 永バ防止キャラのキツネが出て、気合いで遊んでいます。 点効率は1周クリア時……約30,000万 2周クリア時……約80,000万です			
ゲームセンター	名前	あるかていあん三軒茶屋店	
	電話	03-5433-〇×△□	
住所	東京都世田谷区若林1-18-×△□		
スコアーム	ARC207@R1校		
以上のスコアを記録したことを証明します。			
店長	蟹渡 将司		
このほかに個人申請がある場合	●申請方法と申請枚数 □ハガキ()枚 □FAX()枚		

お詫びと訂正

アルカディア6月号(No.49)・190ページの『ポップンミュージック10』【キッズ】部門のスコアは、以前のスコアを更新していませんでした。同部門の最終スコアは、アルカディア1月号(No.44)に掲載いたしました以下のものとなります。

ここに訂正するとともに、お詫び申し上げます。

ポップンミュージック10	キッズ	397,630	TART	個人申請 ゲームプラザアルファルファ(神奈川)
--------------	-----	---------	------	-------------------------

スタートリゴン		793,800	SKM-地上絵	個人申請 プレイハード50津店(三重)
スリッドライブ2	USA	3' 43" 79	RRL-渋谷英毅	個人申請 ゲームUFO町田ターミナル口店(東京)
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001		1,605,700	予選ガKOL!!あと10万	ハイテクセガ盛岡(岩手)
パワーストーン		3' 41" 71	良い出来なので県産に出品予定 AAZ	えの木(高知)
ストリートファイターZERO3	アドン	6,736,300	公務員になりました	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)
	ベガ	5,957,000	G.M.C.T・H	
	元	7,575,600	本物のDBS(偽者)@タンパベイの弟子	デイトナⅢ(埼玉)
ウォーザード	タオ	4,962,400	素腕八號先生	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)
ブレイジングスター	DINO-246	65,347,450	G.M.C.Z.④	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)
バトルガレック	フライング Baron	14,666,600	CBY氏元気ですか? CYR吉田屋④	個人申請 ゲームオスロー立川第2店(東京)
ストライカーズ1945Ⅱ	震電	3,156,600	M.T	GAME IN ナミキ(東京)
シャドーフォース		911,850	AXIOM-DEN	個人申請 ジョイランド堺(大阪)
ステッガー1		5,749,600	終了、さらばオリバーDBS	デイトナⅢ(埼玉)
究極タイガーⅡ	1P側	11,712,620	店内集計始めました戦国人	個人申請 ゲームセンタードリーム(宮城)
バツグン	タイプB連付き	25,584,040	KDK-TAKEYUKI	グッディ21(東京)
餓狼伝説スペシャル	アンディ・ボガード	2,741,600	HYAKU-KTL-明大前アイン	GAME IN ナミキ(東京)
グラディウスⅢ	ビグナー 連付き	2,248,030	かずびー@今期お守りさん5歳で決まり!	トライアミューズメントタワー(東京)
	ジョン・クロリー	3,894,260	Cry-WAR会長	GAME IN ナミキ(東京)
龍虎の拳2	ミッキー・ロジャース	2,970,600	少年	グッディ21(東京)
ストリートファイターⅡ'ターボ	ブランカ	1,657,100	HYAKU-さめじま会長(TTJ)	ABABA天神橋店(大阪)
天外魔境真伝		33,072,900	森本君はカズのように勝負強いFWに成れ!	ABABA天神橋店(大阪)
ピストル大名の冒険	新Ver.	1,014,200	KSD-社長①	トライアミューズメントタワー(東京)
パイブドリーム	Cコース	5,162,330	FALCON2036 TZW-ART?	トライアミューズメントタワー(東京)
オペレーションラグナロク	連付き	8,135,500	ROBOCOP	2店舗から申請
	連無し	7,130,750	WSM-ちーまる⑧⑨	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)
R・TYPE		2,472,300	戦国人	個人申請 ゲームセンタードリーム(宮城)

た新規店舗のジョイテックスクエア中川店が3部門でトップと、強さを見せ付けています。イミグランデ相模原店、プレイシティ中央町店に続くドラゲー名門店の誕生か?

ケツイ絆地獄たちは、今回ナミキ勢の更新は無く、全国各地にトッププレイヤーが存在する形になりました。パターンの研究は進んでいるものの点数が追い付いていないようなので、今後一気に2、3千万点というスコアアップもありそうです。

クレイジータクシーハイローラーの「グリッターオアシス」は、ついにカリスト達成! 個人申請用紙によると、へ開始後6組の団体客で時間ギリギリまで永スドリフト稼ぎ! 38万、その後、60万まで通常業務でタイム1100秒をためる! 4回永スドリフト(1回260秒! 10万!)という流れでカリストを達成したとのことです(同部門はカリスト達成のため集計打ち切りとなります)。おめでとうございます。

パワーストーンは使用キャラがリヨーマからフォッカーに変わり、CPUの出現デビルや、アルゴリズムを見直したことに更新です。

このところ頻りに更新されているオペレーションラグナロクは、複数のプレイヤーによるパターン研究によって大きく点効率が伸びています。これはスタート直後の残機潰しで出現するアイテムは、これまでランダムと思われていましたが、これが毎回同じになる方法や、残機潰しでランクを下げるとボスの自爆時間が長くなるなどの発見によるもの。今後もボム使用場所の配分を変えることにより点数が伸びていく見込みです。



★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。申請店舗の中でも今回は、初登場のジョイテックスエアー中川店に注目したい。初申請にしてドライブゲームのスコアが全一に輝く。今後の動向に注目したい。

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザ・ランブルフィッシュ (ガーネット)	380,080	小猫	ALL
2 ザ・ランブルフィッシュ (ポイド)	401,440	6PON	ALL
3 ビートマニアII DX 10th style (TRANCE)	4,673	6PON	ALL
4 ビートマニアII DX 10th style (INSTRUMENTAL)	3,552	6PON	ALL
5 パズルボブル3 (1人でパズル)	46,977,260	◎	R2B

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 激闘エリザベタム エーゴ vs. ティターンズ (チーム「エーゴ」)	25,867	ニダイメ ミナミ	ALL 11951 13915 CPU調整20/24 ユーザプレイ/6/5
2 ザ・ランブルフィッシュ (ガーネット)	423,250	Y.T	ALL MAX コンボ13
3 真サムライスピリッツ (ガルフード)	252,250	AAA	ALL
4 式神の城II (2P同時)	5,462,130,360	4研 EPM	ALL 3015式 10ミ OP
5 ザ・キング・オブ・ファイターズ98	472,400	AJG	ALL 龍虎チーム

GAME 702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エスプガルーダ (タテハ)	62,869,700	ガン握り祭り 予選落ち	ALL 残×6
2 式神の城II (玖珂 光太郎)	5,551,372,450	3B2	ALL 式式 ×8:35435
★ ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	394,144,267	臨床試験	ALL 残×5
4 怒首領蜂大往生 (タイプA)	781,249,400	強制選選	2-5
5 ガンフロンティア	1,339,500	風俗はしばらく行けません	ALL 連打

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
★ 龍虎の拳2 (ミッキー・ロジャース)	2,970,600	少年	ALL 連打 DX10 一本落ち
2 式神の城II (結城 小夜)	6,249,439,930	コーハン北尾	ALL 式式 6ミズ 200 梨! 砂嵐せんがう!
★ ギガウイング2 (ラルゴ)	8,599,865,040	ZNA-ダメK.K	ALL 熟練2個分...
★ どぞどぞアドバンスカー (スターカーモード)	28,169,310	ERO@毎晩晩たんを 抱いて寝ています♡	ALL ノミズ 全指 1発連射5TIMEMAX
★ パツツン (TYPE-B)	25,584,040	KDK-TAKEYUKI	ALL 連打

デイトナIII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザ・ランブルフィッシュ (ヒカリ)	905,940	バカの壁	ALL 連打
★ ザ・ランブルフィッシュ (ヴァレン)	607,890	松戸狼	ALL 連打
★ サイヴァリア2 (シュレーティング)	107,676,000	藤ツラ@後はT. 8大先生に任せました	ALL LV541 プヒ
4 ファイナルファイト (ハガール連打)	4,582,510	AWA	ALL 3回7106万 1で1が 386万
5 TATSUJIN	10,000,000+	俺DBSって 呼ぶな! DB5	7-3で達成

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10 ☎011-862-6906

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エスプガルーダ (タテハ)	62,601,200	OAM-なおくん	ALL 残×6
2 ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	377,505,244	有名な人	2周ALL
3 ストライカーズ1999 (X-36)	2,684,700	もう満足です	2周ALL 残×3 B×2
4 雷電II	6,712,900	はめ♡リマンDX	2-8 連打 1P制
5 ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	1,530,700	メール初心者	2周ALL ラスポス1ミス

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
1 エスプガルーダ (アゲハ)	61,035,280	RAM やっと出たっちゃ	ALL 1P 4/6 フルバリア
2 エスプガルーダ (タテハ)	63,384,000	KYT	ALL 1P ノミズ クリア時5170
3 バトルガレック (シルバースード)	14,682,560	CYR吉田屋◎	ALL 3日バー ジョン 連打
★ 狼狼伝説スペシャル (ランドロ・ボガード)	2,741,600	HYAKU-KTL- 明大前アイン	ALL ALL◎ 10人-108.4万
★ 龍虎の拳2 (ジョン・グローリー)	3,894,260	Cry-WAR会長	ALL 連打 48R 3万落ち

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 ギガウイング2 (カート)	7,819,158,893,998	フィリス先生〜♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡	ALL 連打 遠征記念 録の書き込み使用
2 セクションIIロディウス (マンボウ)	5,528,000	Clever-平MT	ALL ノミズ 連打 AUTO(突)
3 ころん	3,861,420	AZU-SHUW	ALL
4 ダライアス外伝 (上ノ)	12,548,870	18重花桜梨	ALL 連打
5 ポップミュージック 11 (愛と勇気)	361,451	穴ウメ担当	ALL

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ナイトメアインザダーク	30,012,900	運無すぎず(A) TGA-けはち	ALL 全消し ミス×3
2 エスプガルーダ (アゲハ)	55,794,560	TGA-けはち @FM音源最高やて	ALL 175/6 バリ7100%全320
3 式神の城II (ニーギ・GB)	4,400,016,400	TGA-GOL@ケル ビーも引きました	ALL 巻式
4 式神の城II (ちびふみこ)	3,732,932,820	TMK	ALL 巻式
5 エスブレイド (J-B 5th)	20,678,270	ICT @ぶよぶよ演	ALL 2/6 バリア70%

プレイシティキャロット集鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1~2F ☎03-3943-6735

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ 式神の城 (金 大正)	5,909,779,330	GLS-裏・二番の男 @CV若本萌衣	ALL 4ミス 予14.7-51.0
2 式神の城II (結城 小夜)	6,126,406,910	〆〆〆〆川 ヤメテ	ALL 式式
3 式神の城II (ロジャー・サスケ)	5,746,725,310	すがび〜	ALL 巻式
4 ポップミュージック 11 (日本)	356,964	ろろ@初来店	ALL
5 ストリートファイター EX2 (七瀬)	3,308,500	七瀬あゆむ (いちこのエース)	ALL 連打付 109.9万 343

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 アウトラン2 (ハートアタックモード)	1,898	みるQ @岡本麻見	ALL 1900 まりやりますw
★ 怒首領蜂大往生 ブラッ クレーベル (タイプA)	2,948,020,530	HFD	ALL AEX 10ミ B2 MAX3480-4T
★ グラディウスIII (ビギナー連打)	2,248,030	かずびー@今期は必ず 勝たん5歳で決まり!	ALL 連打 ビナー ALL EDITCSネットワーク
★ ヒストリ大名の冒険 (新Ver.)	1,014,200	KSD-社長◎	ALL 集計可能 Ver. 連打 100
★ バイブドリーム (Cコース)	5,162,330	FALCON2036 TZW-ART?	ALL CS-ALL 連打 1000 CPOX2

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
★ サムライスピリッツ零 SPECIAL	6'36'07	T.kiz	ALL 十兵衛 AB付
★ ザ・ランブルフィッシュ (オービル)	416,070	盛岡のスコアレベ ル低すぎやが!! さきお	ALL 連打なし
★ ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	272,621,598	CCタチハ(謎) TGA-P4U	ALL 1周2ミス
4 サムライスピリッツゼロ	3'05'93	ヘルステック KOL	ALL 競演 ラスポス コンボミス(カス)
★ ザ・ランブルフィッシュ (アラン)	599,500	来栖川岸香	ALL もちろん 連打なし

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●GAME 702(北海道)

すみません。やっぱり閉店することになってしまいました。これが発売されるころには、もう閉店しております。集計も次回で最終回になります。それでは、ゲーム41条店でまたお会いしましょう。Bye

●ブラボ新満店(新潟県)

今回もスコトラ参加ドームです！ニタイムさんは誠に感謝しております。次はシングルでスコアを塗り替えてくださいな。皆さんのご参加もお待ちしております！！

●ハイテクセガ盛岡(岩手県)

「サムライスピリッツ零SP」は締切りまでに、一般の方のクリアは皆無でした。ふざけなうという話です。デイトナIII(埼玉県)

●ファイナルファンタジー(東京都)

火曜クラブは今年の夏コミに参加します。日時は金曜日東地区Q40bです。詳しくは下段のHPで。

●トライアムミュージメントタワー(東京都)

スコットフロア増設で8Fもオープン。スコアが出やすいレイアウト(1F)にする予定です。お楽しみに！！

●クッデイ21(東京都)

お忙しい中、ご来店くださった皆さま！ありがとうございます。

●GAME INN ナミキ(東京都)

「やまもそ」さま、ありがとうございます。

●中野ロイヤル(東京都)

毎月第2、第4日曜日に「スパIX」大会を開催しています。遠征をお待ちしております。

●ゲームスタジオキューブ(東京都)

今年もすでに半分の時期になってしまったので、今までに大きな動きが無かったビデオゲームが、初夏からリリースが始まるので楽しみにして今日(6/16)まで。

ゲームBOX.Q2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一コーポ 1F ☎052-452-0920

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ 戦国武将伝2(スーパーファミコン)	19,652	ヒビキ	ALL 地チャアグルグ 宇ガバレイ
★ ポチッとにゅー(ひとりでポチにゅー[スコープ])	3,675,180	服部	ALL 連打
3 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(いちは坂下)	3'05"414	KEN(仙台)	ALL CN9A
4 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(土佐坂)	2'44"656	KEN(仙台)	ALL CP9A
5 怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプA)	2,796,830,310	プラゴン効果?練習中の人@モルツ愛好会	ALL A-EX 残×1 B×1

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 ミスターリザード(イン)	667,040	OMP	ALL ALL ホリタイソウ
2 バトルギア3 Tuned	4'16"912	HUGO	超難級B 180SX
3 サムライスピリッツ零 SPECIAL	12'45"47	A.	ALL 覇王丸
4 エスプルーダ(タイフン)	57,021,480	XYZ	ALL 1P側
5 ザ・キング・オブ・ファイターズ98	389,100	AAA	ALL 京、庵、マリー

GAME-COLLEGE

愛知県愛知郡長久手町山越110 ☎0561-61-1439

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エスプルーダ(タイフン)	45,640,630	ROM	ALL 1P側 金13残×4 86
2 ザ・ランブルフィッシュ(ヒカリ)	487,860	HAM	MAX コンボ20
3 ザ・ランブルフィッシュ(タイフン)	470,260	COMCOM	MAX コンボ37
4 ザ・ランブルフィッシュ(アラン)	459,670	AMPMP	MAX コンボ20
5 ザ・ランブルフィッシュ(ゲネット)	449,910	CCLEMON	MAX コンボ16

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
★ プロギアの嵐(ミリタント)	240,029,340 R.		2周ALL 残×7
2 ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプA)	389,908,500	だる	ALL 残×4
3 ディンクルスターズブライト	2,933,150	キン肉マン	赤白帽(両属性)
4 ザ・ランブルフィッシュ(ヒカリ)	443,180	ペンギン	
5 ビートマニア・ザ・ファイナル(TECHNO)	4,163	レイドリック	

イミグランデ 相模原店

神奈川県相模原市東瀬野辺4-15-1 ☎042-753-8881

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ 頭文字D ARCADE STAGE Ver.2(佐々木回)	2'41"957	RRL 渋谷英毅	RPS13改 MT ロケスタあり
★ 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(妙義左回)	2'53"056	きんぐRX @マサキング	EA11R MT
★ 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(赤城下)	2'21"169	イワモツ	
★ 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(いちは坂下)	2'58"240	9・6	
★ 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(八方原往路)	2'20"312	ばんちよ @八方往路雨専門	EK9 MT

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 バトルガレック(ボナンナム)	17,045,840	T-OMN 2号68 さん ~だみだ~無落	ALL ABC ダイヤル連打 馬201万 予1174
2 ケツイ 絆地獄たち(裏2周目 タイプB)	361,704,852	魔!!男塾 MAG-HON-EY	裏2周目 2213 実装前まで
3 ケツイ 絆地獄たち(裏2周目 タイプA)	386,211,214	魔!!男塾 MAG-CBM-EY	裏2周目 1周x0 4.01周目 215 24(実装前)
4 蒼穹紅蓮隊(椿庵)	28,187,438	緋赤	ALL B×8
5 エスプルーダ(タイフン)	62,476,910	TRR にぐ	ALL 5/6 1P

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3387-9599

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(妙義左回)	2'54"194	N.ガイル	ALL EA11R
2 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(いちは坂下)	3'04"208	KTZ	ALL CN9A
3 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(11万ヶ敷直路)	2'27"580	KTZ	ALL CN9A
★ 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(いちは坂逆走)	3'10"446	KTZ	ALL CN9A
5 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3(土佐坂)	2'44"500	ヨロシッ	ALL CN9A

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 ビートマニアII DX 10th style (RISE)	8,474	GS	ALL
2 ビートマニアII DX 10th style (VARIETY)	7,207	GS	ALL
3 ビートマニアII DX 10th style (FRANCE)	7,184	GS	ALL
4 ダライアス外伝(V)	11,651,830	P.B@	ALL 残×4 ボム×5 キャプチャー×6
5 バトルサーキット(サイバーブルー)	6,146,000	ABC	ALL

ゲームランド みとや 水道橋

東京都千代田区三崎町3-7-11 ☎03-3264-4009

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 グラディウスIII (ノーマル)	3周目2面	TUS @オーグシーナ	EDIT 1280460pts
2 ストリートファイターZERO3 (兼虎)	5,782,800	滅殺家鬼番TUS	ALL X-ism P×15
3 新・三國戦記 七星転生	4,152,500	れっせ~(SAM) キャラ別激しく希望!	ALL 隠神 真ボス 有、ノーマス
4 ザ・ランブルフィッシュ(タイフン)	669,360	IF.	MAX 29HIT
5 ビートマニアII DX 10th style (KING)	10,392	M.I	ALL 手動 サドン使用

※現在、ゲームランド みとや 水道橋は、閉店しております。

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

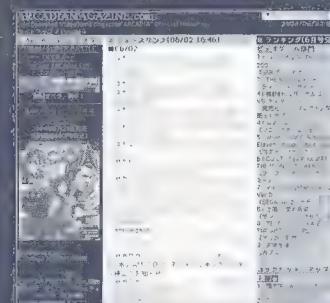
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

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 VideoGame Magazine "ARCADIA"
Official HomePage

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



アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲームランドみやや 水道橋(東京都)

最新作から「バトラー」・「斑鳩」・「グランドスラム」など店員の趣……いや、マニアの方に喜んでもらえるゲームまで、幅広く取りそろえております。最近「パニッシャー」や「エイリアン」もプレタールが入りました。フレイヤオオオッ!!

マッドマウスパートII(神奈川)

マッドマウスは、マッドマウスを親しまれておられますマッドマウスパートIIです。旧作ではありますが、ダブルドラゴンや「リグマン」などもございます。よろしければお試しあれ!

ゲームコンドル 駒形本店(静岡県)

ゲームコンドルは、関東遠征組の皆さまをはじめ、多くの方々に来店いただき、誠にありがとうございます。そろそろ初夏の装いかと思えますので、クーラーの効いたコンドルでぜひお楽しみください。

ゲームBOX 21(愛知県)

筐体(ミスター)が次々と壊れていく昨今です。まとめて寿命が尽きる時期なのかもしれません。はかないな!

ゲームハウスビート3(愛知県)

麻雀格闘倶楽部3が人気稼働中ですが、ほかにも「機動戦士ガンダム」や「ストZERO3」も人気です。さらに新作を多数入荷予定なので、ぜひご来店ください。

GAMECOLLEGE(愛知県)

7月10日と24日にゲーム大会を開催。タイトルは「VF4エボリューション」・「GX # RELOAD」・「サムライスピリッツ零式スペシャル」・「コンプリート」・「ストIII」・「ストライク」の中からいずれかになります。

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館(愛知県)

5月に全国からお客さまが来てくださり、大変よくございまして。レトロゲームで遊ぶならぜひ、天野ゲーム博物館へ来てください。インベーター(白黒)・ドラゴン(3画面)もあるよ。

ハイテクセガ豊田(愛知県)

「ドラゴン」のスペーサーが六つに増えました。大音響で楽しみたいプレイヤーの皆さま、ぜひご来店ください。この夏もレトロゲームから最新作まで続々入荷中です。よろしくお願ひ致します。

アミューズメントスタジアム豊中

大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号 ☎06-6857-5700

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ アウトラン2 (A: Tulip Garden)	4'19"219	PPR-KTLIZK	ALL F40 MT
★ アウトラン2 (B: Metropolis)	4'15"811	マクラーレン・トヨタカラー	ALL F40 MT
★ アウトラン2 (C: Ancient Ruins)	4'15"379	ダール!	ALL F40 MT
★ アウトラン2 (E: Cape Way)	4'13"581	ニヤリ!	ALL F40 MT
★ 鉄拳4 (ボール)	55"21	MINA	連同付 ver.C

ジャスコ屋上プレイランド

兵庫県川西市小石1-6-16 ☎072-759-7464

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア(シグナル選別)	10,671	今北正則	ALL
2 ティンクルスター スプラッシュ	3,451,989	@うさぎねこ	リアルティル ALL MAX50HITS
3 スーパーストリートファイターII X (ケン)	1,765,600	@うさぎねこ	ALL
4 ザ・ランブルフィッシュ (カヤ)	434,130	トヨカズ	ALL
5 ストリートファイターIII 3rdストライク (ケン)	3,822,300	ジッポ	ALL S+

ゲームストリートミルカトル加納店

和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ポップミュージック 11 (日本)	357,145	めんくら飯面@焼娘 雑炊(「D」)ウマー	ALL
★ ポップミュージック 11 (ワールドポップ)	389,012	めんくら飯面@72 時間短縮させました。	ALL
3 ビートマニアII DX 10th style (FRANCE2)	8,322	K.T. @やとと出てくれた、コースでAAA	ALL
4 ビートマニアII DX 10th style (TAKA)	8,183	K.T. @限界を感じた	ALL
5 ビートマニアII DX 10th style (KING)	11,835	ABB @あっちゃん オールおめ!	ALL

ゲームスポット ハロウィン

鳥根県出雲市渡瀬町985-3 ☎0853-23-0731

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ザ・ランブルフィッシュ (タイフーン)	557,360	CXC ★めくらう会★	ALL MAX コンボ27
2 ビートマニアII DX 10th style (VARIETY)	6,732	GEN	ALL
3 読文字D ARCADE STAGE Ver.3 (龍水左衛門)	2'49"000	キラ(「V」)・Z	ALL 瞬れ RPS13改
4 読文字D ARCADE STAGE Ver.3 (秋名下り(雷))	3'24"879	I・F	ALL CE9A
5 読文字D ARCADE STAGE Ver.3 (秋名上り(雷))	3'33"050	I・F	ALL CE9A

GAME'S WILL

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ガンバード2 (タビ)	1,813,700	ふらぼの	2-5 連付
2 R-TYPE	2,467,600	THC-坂口	ALL 連付
3 ウルフファンク	3,222,900	そろそろMTRがほしいなー①	ALL スペシャル TYPE63 月光
4 読文字D ARCADE STAGE Ver.3 (ハチワ屋往路)	2'37"877		
5 読文字D ARCADE STAGE Ver.3 (ハチワ屋復讐)	2'24"052		

GAME'S MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ サムライスピリッツゼロ	2'54"71	KFI-FUJ 目標達成	ALL 徳川慶寅
2 ザ・ランブルフィッシュ (タイフーン)	664,460	KFI-FUJ	ALL
3 ザ・ランブルフィッシュ (ポイド)	585,040	KFI-FUJ	ALL
4 ザ・ランブルフィッシュ (ガーネット)	565,570	CLC	ALL
5 豪傑羅	1,783,660	Rydeen氏に感謝 TEN	ALL 雑賀孫市 首級171

ABABA天神橋店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ ケツイ 絆地獄たち (通常モードタイプA)	415,726,743	寸止め	ALL
★ ストリートファイターII' ターボ (プランカ)	1,657,100	HYAKU-さめじま 会長(TTJ)	ALL P×24 汎×3 連付
★ 天外魔境真伝	33,072,900	森本君オカズのように 勝負強いFWに!	ALL 八雲 同付
4 セクシーパロディウス (シューティングスター)	6,725,300	1周188万じゃ 出ないよねー。	ALL 2P側 連付
5 テトリス T-A PLUS (デス)	6'11"38	奈良	GM 穴ウメ

ゲームプラザキューティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 魔法大作戦 (ボンナム)	3,605,420	2-4 五回 あさめま	2周 ALL 1周186万
2 ストライダー飛竜2	12,695,200	32:42 ALL ANA KG	1600万落ち
3 ガイアポリス	12,162	もう無理 穴ウメキティス	ALL プリンス 連なし クリア
4 グラディウスIV (5番装備)	3,638,900	6-4 5番 連征記念 SJ	ご来店ありがとうございました。
5 露牙	2,130,890	ALL MK=R ANA	

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館

愛知県西尾市高砂町41番地 ☎0563-56-2670

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ゼビウス	9,999,990	T.HONMA (本間巨) 創路	ALL
2 ギャラス	10,090,800	A.S (静岡)	1コイン2周プラス 64 周店名の終了
3 テトリス T-A PLUS (マスター)	8'36"15	IMI (高浜)	243.905
4 極上パロディウス (あいつ)	3,914,500	T.HONMA (本間巨) 創路	ALL
5 悪魔城ドラキュラ	923,000	T.HONMA (本間巨) 創路	S-5

ハイテクセガ豊田

愛知県豊田市深田町1-65-1 ☎0565-26-6777

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ツインビー	9,203,700	LON	45面 NORMAL 5機設定 5/8
2 ゲーム天国	9,881,090	LON	連付 タイムアタックモード 5/5
3 メトロクロス	594,300	SAK	ALL 5/16
4 ダライアス (Zゾーン)	5,246,820	BON	ALL AC-FJ-J-T-Z 100万点以上 4 機設定 ターボ 5/3
5 VSスーパーマリオ ブラザーズ	2,955,450	SPT	ALL 難易度 10 万点以上 10 万点以上 10 万点以上

ジョイテックススクエア中川店

愛知県名古屋市中川区水里5-530 ☎052-303-4455

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 斑鳩 (ノーマル)	25,172,260	ZAN	ALL 1P
2 読文字D ARCADE STAGE Ver.3 (正丸選別)	2'59"666	ヨーヨーマ	RX-8
★ バトルギア3 Tuned (超難級B 順走)	3'51"008	TAKA	インプレスGDB tuned by STI
★ バトルギア3 Tuned (超難級B 逆走)	3'42"912	MATU	インプレスGDB tuned by STI
★ バトルギア3 Tuned (超難級B 順走)	2'44"463	SARA	RX-7FD twin turbo

ゲームランド おにごっこ

三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F ☎0598-26-7055

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ギターフリークス 11th MIX	427,334,450	Y.T	スタンダード
★ ドラムマニア10th MIX (スタンダード)	432,869,850	LA-ONDA	スタンダード
3 ビートマニアII DX 10th style (KING)	11,866		HS3 ランダム
★ 読文字D ARCADE STAGE Ver.3 (赤城上)	2'27"266	たくら	DRY FC3S
★ 読文字D ARCADE STAGE Ver.3 (土家選別)	2'39"782	たくら	DRY SE3P

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。

掲載希望の店舗または……○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きます場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
(アルカディア10月号掲載)は
2004年
7月18日(日)
までに出されたスコアで、
7月21日(水)
当日消印まで有効です。

ジョイテックスクエア 中川店 (鹿屋)

ドライブゲームと音楽ゲームが人気です。バトルギア3は特に力を入れていますので、ぜひ遊びに来てください。プレイ50円です。ソニックキャリバーIIの対戦台もありますよ。なかなか好評です。ゲームプラザキューティ(大坂府) シューティングと音楽ゲームのレベルは結構高いです。ぜひ当店に遊びに来てくださいね!!

ジャスコ屋上プレイランド(兵庫)

毎月開催しているゲーム大会がかなり熱くなっています。皆さまの参加をお待ちしております。

グレートトリートミルカリ加納店(和歌山)

いよいよ夏真盛りだわ! 夏休みには「KOF」V4「機動戦士ガンダム」の新作が! ほかにも期待の新作がてんこ盛りのシューティングで、この夏気分はランラゼンびつたん!!

えの木 (高知県)

遠征に行きました...MFCの丸二日雀荘。BYさべつそういえばミキから女性シューターの方が来店してきていたそう。1号店にいた長田仙人とは会えたでしょうか?

モンキーハウス本館&サブカルチャ合同集計

「ストリートファイター」は2台稼働中です。BYモンキーハウス本館

ゲームスポット大橋(長崎県)

「ドラゴンクエスト」と「麻雀格闘倶楽部」が高校生、大学生、社会人の方に大人気! 長大や電大からスガという場所がイイね! 「機動戦士ガンダム」のチーム戦がとて盛りの上がついています。

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA

A九品等合同集計(熊本県) 遠征者の皆さん、お疲れさまでした。またのご来店お待ちしております。

プレイシティ中央町店(鹿児島県)

いよいよ暑い季節になりました。当店も「機動戦士ガンダム」や「バトルギア3」が盛り上がりついています。全国1位の記録も出ています。これからも、お客さまにより良い環境で楽しんでもいただけるように頑張ります。BY店長

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

月1ペースで大会を企画しております。大会詳細を確認したいときは、ハリケーンプレーンサイトまでアクセスしてください。携帯電話からでもOKです。

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F ☎0994-41-4188

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ポップンミュージック 11 (ユラシア)	355,429	風来人HIRO	ハイパー
2 ポップンミュージック 11 (愛と勇気)	378,016	そひ	ハイパー
3 ソニックウイングス2 (F-15)	621,800	S.S.M.X	1周8面
4 メタルスラッグ	453,050	B8B	
5 スーパーストリートファイターII X	740,600	SSK	

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
★三國戦紀 ~ 武将争覇 ~	935,673,500	たまけん	ALL ホウトウ
2 エスガルーダ (アゲハ)	59,722,870	MNA	ALL ライフ6/6
3 式神の城II (ロジャー・サスケ)	3,111,407,270	TAO	ALL
★ザ・ランブルフィッシュ (ゼン)	541,860	UPS	ALL MAX22
5 ザ・ランブルフィッシュ (タイフーン)	520,670	KOU	ALL MAX25

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品等合同集計

熊本県熊本県5-4-52 ゲームプラザショールーム ☎096-372-5700

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	380,480,572	WSM-お茶	ALL 残X0 ボムX3 1周2.13連
2 サイヴァリア2 (シューティング)	31,223,300	申請は6年振り BNR-お。	ALL 残X0 1000万落ちです。
3 サイヴァリア2 (バズ)	63,310,400	B型は始めて二週間 BNR-お。@宮崎	ALL 残X1 B×D グル恐い。
4 Gダライアス (ニュー)	37,068,710	みはる	ALL
5 くわんげ (終 小雨)	52,435,308	DORA・ZA・KID	ALL 1ミス 猫びすぎました。

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

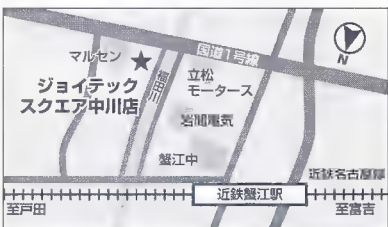
GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 機動戦士ガンダム エーゴvs ティターンズ(シンクレイ・ティターンズ)	18,571	クウトロ大尉	グリーンノア (地上)スタート 14197 15484 ZライオンZ ハイタカビーム
2 機動戦士ガンダム エーゴvs ティターンズ(チーム・エーゴ)	29,681	レイス ウッソ	
3 ビートマニアII DX 10th style (RISE)	8,438	xja	
★バトルギア3 Tuned (超上級B 逆走)	3'30"114	SEA	タイム アタック
★バトルギア3 Tuned (準級B 逆走)	2'53"373	M.S2	タイム アタック

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

ジョイテックスクエア中川店

- 住所: 愛知県名古屋市中川区水里5-530
- TEL: 052-303-4455
- URL: <http://www.tosp.co.jp/i.asp?i=joytech>



国道1号線に面し、大きなネオン灯が目印です。駐車場が80台駐車可能なので、車でのアクセスがとっても便利。
音ゲー、ドラゲ(バトルギア3)、「頭文字D」は毎週大会を開催、全国上位ランカー(来店)を中心に、総勢120台以上の各種ゲームが、皆さまのご来店をお待ちしております。

ハイクセガ盛岡

- 住所: 岩手県盛岡市大通2-6-11
- TEL: 019-623-2562
- URL: <http://www.sega-am.jp/>



当店は、大型筐体が「セガネットワーク対戦麻雀MJ2」だけというセガ店舗としては非常に珍しいビデオゲーム主体のゲームセンターとなっております。
毎週日曜日はゲーム大会を行っていますので、皆さまのご来店を心よりお待ちしております。

遊道楽箱崎店

福岡県福岡県東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 オペレーションラグナロク (連付)	8,135,500	ROBOCOP	ALL
2 プロギアの嵐 (ミリタント)	155,941,290	これだいい?	ALL 残2 これだいいの
3 怒首領蜂 (Aタイプ)	415,784,890	INDICK-APL	ALL L強化 1周2連 残0 ボム1
4 式神の城II (金 大正)	6,204,652,340	通りすがり	ALL
5 ビートマニアII DX 10th style (RESERVED)	6,860	スコアラー大募集	ALL HS2

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市長崎町7-17 森田ビル1-3F ☎095-845-9619

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ギルティギア イグゼクス #RELOAD	7,758,600	トムヤン君	ALL ディズィー
2 SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	4'51"20	ヤフーBBC	ALL ギース
3 ソニックキャリバーII (サバイバル)	10	Y.B	アイヴィー
4 ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	1,498,600	マホガニー	ALL
5 ストリートファイターIII 3rdストライク (Q)	5,967,800	SHI-RON	ALL XS

お詫びと訂正

「アルカディア7月号(No.50)」に掲載した情報に誤りがありました。ここに訂正するとともにお詫び申し上げます。

●P202「ハイスコア通信」のコーナーにおきまして、ゲームランド おにごっこの県名が滋賀県とありますが、正しくは三重県です。関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。



CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

24th chapter .

最終スコア一覧表 その18

1999年に集計開始したタイトル(前半)

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ガンバード2	アルカード	5,190,200	キャラ別にスコアで集計
	マリオン	5,126,400	
	バルビロ	4,753,300	
	アイン	5,227,900	
	タビア	5,134,000	
	ヘイコブ	4,742,300	
ショックトルーパーズ		31,356,100	スコアで集計
ダンスダンスレヴオリュション インターネットVer.	アナザー	404,469,400	部門別にスコアで集計
	マニアック	329,638,000	
	ハード	297,749,000	
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2		384,710	スコアで集計 ※連射などの改造は禁止
ファイティンググレイヤー	鉄雄	2,562,900	キャラ別にスコアで集計
	ジグジット	2,230,400	
	ジョージ	2,167,600	
	ジョー	1,993,900	
	ホン	3,733,700	
	ラン	3,036,000	
	ジャニス	3,478,200	
	エクソダス	2,012,200	
	シャン	2,696,000	
	龍舟	3,223,900	
	カブリッチョ	2,104,900	
	アレン	2,414,300	
	ブレア	3,664,800	
	クレメンス	1,748,000	
	エージャックス	2,082,500	

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

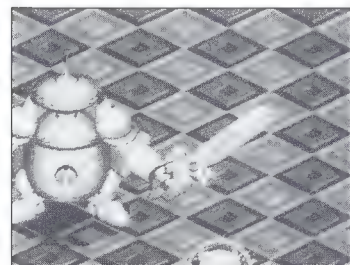
ヤッホー予期せぬ集計終了

今になってという感も強いが、先日「ツインビーヤッホー」の「フラクティス」モードにおいて永久バターン(以下永バ)が発見された。ご存知の方も多いとは思いますが、このタイトルは既に「フーメル」、「スペシャル」の部門で永バが発見されており、唯一集計が横行されていたのが「フラクティス」だった。この永バは既出の一面ボスでの永バを発展させたものではなく、5面の中ボスという意外な場所でのもの。しかも時間をかけて稼いでランクが上がった後のクリアも問題無く、点数の効率もいいという文句の付けようもないもの。さらには「フーメル」、「スペシ

ヤル」でも同じことが可能というスコアラーにとっては相当残念な結果になってしまったのだ。永バの具体的なやり方は明記しないが、5面中ボスがいままでたつても自爆せず、延々とミサイルで稼ぎ続けられる方法があるのだ。だれもが予期せぬ形で集計が終了した「ツインビーヤッホー」だが、発売から10年を経過して初めてこのような永バが見付かるというのも、非常に感慨深いものがあるのは筆者だけだろうか。また、スコア更新を目指しプレイしつつ、永バを発見したプレイヤーには「お疲れさまでした」としかいいようが無い。今後、ほかのゲームでもいろいろな発見があることに期待しつつ、左表を眺めてほしい。

お詫びと訂正

アルカディア7月号・本コーナーにおいて「ストリートファイターZERO3」のイースム表記が誤っていた。文中の「ZERO3」は、すべて「VIZUM」となります。訂正するとともにお詫び申し上げます。



今回永バが発見した5面の中ボス。まさかこんな結末が待っていたとは……。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

●2004年5月17日以降の最新ルール(2004年6月20日(日)締切分)

●新・三國戦紀 七星誕生……キャラクター別に「関羽、張飛、趙雲、諸葛亮、貂蟬、呂雙雙、呂布」の7部門をスコアで集計します。

●工場出荷設定「PLAYER STOCK:2, DIFFICULTY:NORMAL」

●ZOOO……「1人でガンバル」をスコアで集計します。

●工場出荷設定「難易度:ふつう」

●サムライスピリッツ等 SPECIAL……キャラ別集計は行なわず「タイム」の1部門で集計します。※キャラの使用に関しては、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。

●工場出荷設定「なんいど:レベル4,1コインたいせん/タイム:なし/60カウント、ざんぎやくレベル/レベル2、たいコンピューターせんPLAY:CPU/2:2」

●ポップンミュージック11……エキスパートコースを「ワールドポップコース、ノリノリコース、ユーラシアコース、愛と勇氣コース、たびだちコース、日本コース」の6部門で集計します。そのほかの部門は集計を行いません。※カードの使用の有無は問いません。

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
アタックブラレール		24,573	スコアで集計
ギガウイング	ボーチカ	261兆6546億 5067万1350	キャラ別にスコアで集計
	龍迅	252兆5379億 7607万8410	
	ヴィーダシュタント	294兆6316億 2584万0450	
	カーマイン	275兆4625億 2994万0830	
ダンスダンスレヴォリューション 2nd MIX	ベーシック	181,957,700	部門別にスコアで集計
	アナザー	242,024,800	
	マニアック	434,065,700	
グラディウスIV	1番装備	9,999,999	1、4、5番はカンスト達成のため集計打ち切り 2、3、6番は永久パターン発見のため集計打ち切り
	2番装備	記録無し	
	3番装備	記録無し	
	4番装備	9,999,999	
	5番装備	9,999,999	
	6番装備	記録無し	
バトルバクレイド	上級	63,999,990	カンスト達成のため集計打ち切り
バトルバクレイド アンドロメッドver.	上級	122,071,850	上級のスコアで集計
ゾンビリベンジ		2,205,080	スコアで集計
ビートマニア4th MIX	ハード	830,301	部門別にスコアで集計
	ストリート	1,492	
	ボーカル	1,874	
	テクノ	2,798	
	スペシャル	2,334	
	アナザー	3,090	
	ホリブル	3,334	
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4		1'30"14	タイムで集計
バトルギア	超初級	2'22"393	部門別にタイムで集計
	初級	2'17"828	
	中級	2'42"567	
	上級	3'24"784	
	超上級	2'54"390	
	究級	3'01"442	
	超究級	3'24"432	
ポップンミュージック2		300,000	
総監	エヴォリューションモード	999,999,999	部門別にスコアで集計 ※エヴォリューションモードはカンスト達成のため集計打ち切り
	VS CPUモード	79,272,439	
ガンバファール		188,406	スコアで集計
VJダッシュ		2,266,800	スコアで集計
ギャルズバニックS2	タイム	2'31"18	タイムで集計

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
幕末浪遊第二幕 月夜の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花〜	ノーマルモード	2,934,100	部門別にスコアと斬った人数で集計
	サバイバルモード	64人斬り	
パズループ	ステージモード	153,744,930	部門別にスコアで集計
	とことんモード	3,518,440	
マジカルテトリスチャレンジフューチャリングミッキー		999,999,999	カンスト達成のため集計打ち切り
アシュラブレード		3,922,900	スコアで集計
オーシャンハンター		366,870	スコアで集計
バカバカパッション		1,353,300	スコアで集計
騎龍伝説エランドール		1'37"87	タイムで集計
ジョジョの奇妙な冒険	承太郎	5,603,000	キャラ別にスコアで集計 ※ディオはバグ発見のため集計打ち切り
	花京院	5,877,300	
	アヴドゥル	6,345,800	
	ホルナレフ	4,425,500	
	ジョセフ	4,809,700	
	イギー	6,350,100	
	アレッシィ	3,249,900	
	チャカ	2,794,800	
	デーボ	4,864,600	
	ディオ	記録無し	
	ミドラー	6,081,100	
	胸の黒き血統ジョセフ	1,625,900	
	影ディオ	1,701,100	
レイクライシス	WR-01R	26,060,730	キャラ別にスコアで集計 ※スコアカウンター回転現象は集計対象外
	WR-02R	25,189,210	
	WR-03	26,279,490	
てんこもりシューティング	初級	973,990	部門別にスコアで集計
	中級	1,989,720	
	上級	3,110,990	
デイトナUSA2 パワーエディション	初級	2'12"364	部門別にタイムで集計
	中級	2'45"667	
	上級	3'36"586	
	MIX	2'49"491	
バーチャストライカー2 Ver.99		+22	得失点差で集計
NBAブレイクバレイ		433	総得点で集計
スリッドライブ	ヨーロッパ	3'28"10	部門別にタイムで集計
	日本	3'11"79	
	USA	3'30"41	
スターソルジャーバニシングアース		680,703,758	スコアで集計

■工場出荷設定「DIFFICULTY LEVEL:4:MEDIUM、STAGE:3(+1)」
 ●ザ・ランブルフィッシュ……スコアをキャラ別に集計します。集計部門は「ゼン、ヒカリ、タイフォン、ガインターネット、オービル、ボイド、ヴィレン、カヤ、アレン」の9部門です。
 ■工場出荷設定「GAME LEVEL:3、SINGLE TIME NORMAL、SINGLE ROUND NUM:2」
 ●ハイバーストリートファイターIIザ・アニバーサリー・エディション……「スコア」の1部門で集計します。※キャラクターの使用に制限はありません。
 ■工場出荷設定「GAME DIFFICULTY:4/MEDIUM、GAME SPEED:TURBO2、MAX ROUND:4 ROUND」
 ●頭文字D ARCADE STAGE Ver.3……タイムアタックモードで「妙義右回り、妙義左回り、碓氷右回り、碓氷左回り、赤城上り、赤城下り、秋名上り、秋名下り、秋名上り(雪)、秋名下り(雪)、いろは坂下り、いろは坂逆走、ハケ方原往路、ハケ方原復路、正丸往路、正丸復路、土坂往路、土坂復路」の18コースを集計します。
 ※使用車種、カードの使用、天候は問いません。
 ●クレイジータクシーハイローラー……「グリッターオアシス」はカンスト達成のため集計を打ち切ります。

バーチャ4の究極形態ついに稼動!!
新システムの詳細に深く迫る!!

新作

バーチャファイター4 ファイナルチューンド

(SEGA-AM2/セガ)

ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ

(SNKプレイモア/サミー)

機動戦士Zガンダム エウゴvs.ティターンズ DX

(カプコン/バンプレスト)

クエスト オブ D

(SEGA-AM2/セガ)

鉄拳5

(ナムコ)

アヴァロンの鍵 VER.1.30

混沌の宴

(ヒットメーカー/セガ)

掲載
タイトル

ソイドインフィニティ(タイトー)/湾岸ミッドナイト マキシマムチューン(ナムコ)/バトルクラ イマックス!(コナミ/コナミマーケティング)/ ザ・ランブルフィッシュ(ディンブス/サミー)/ ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエ A 2002-2003 Ver.2.0(ヒットメーカー/セガ)/アウトラン2(SEGA-AM2/セガ)/バトルギア3Tuned(タイトー)/ワイヴァーン・ウィングズ(GameVision/フィルモア)ほか

闘劇爆心地

激闘の裏の裏を読む

闘劇
特集

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

ARCADIA

次号
予告号

次号9月号
No.52は

7月
30日

(金)

発売予定

予価650円(税込)

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

投稿募集

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
hi_score@arcadiamagazine.com
■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com
■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーバロ館
dohjin@arcadiamagazine.com
■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com
■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com
■アーケダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジングII DX
raizing@arcadiamagazine.com

■どんたんどたん
dontan@arcadiamagazine.com
■ポップンイラストコンテスト
popn@arcadiamagazine.com
■イベントリスト、ゲーセンMAP、
オールドゲームのあるお店、
アルカディアクーポン、
その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス
「アソシエーション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com
■KOF投稿「KOFッチプラネット」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 エボリューション
「バチャッインフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com
■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに買するお問い合わせは……

■その他のコーナーあて投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcadia@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あてはこちら
weomaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

たくさんの方の投稿お待ちしております。
9月号(No.52 7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……

10月号
(No.53 8/30)

7月19日(月)必着

11月号
(No.54 9/30)

8月16日(月)必着

急募

【編集スタッフ募集】一緒にアルカディアを作りたいという、やる気のある人を若干名募集しています。応募資格や応募要項などの詳細は、こちらをご覧ください。 <http://www.arcadiamagazine.com/>
※なお、定員になり次第募集は終了とさせていただきます。ご了承ください。

筐体百景

五十一回

TEXT/PHOTO 田淵健康

無意識の外からくるもの



確かに見ていた光景なのに。

目に映っていたはずの風景なのに。

時を経た後に、始めて、

脳の中でじわじわと蘇ってくる、遅効性の衝撃。

どうして、実際に目撃した瞬間、

奇異な感覚を実感として捉えなかったのか。

一片の疑問も抱かずに、看過してしまったのか。

出会いの瞬間が、一番冷静で。

時が経つとともに、その奇異さは再確認され、

衝撃として膨らんでいく。

それが、いいことなのか、悪いことなのかは別として。

一つ言えることは、

人生を終えるまでに、一度でも多く――

思い出し笑いが出来るような光景に、

出会うことができればいいということ。

その光景が、どこに転がっているかは運次第。

だからこそ、我々の世界は面白い。

告知

このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

■取材地／佐世保・五箇屋上(471)

編集後記

テーマ:「記念すべき50号を過ぎて思うこと」

●50号というより5年という月日のほうが早く感じた。そして、この数十年の中でどの5年を切り出すよりも仕事の成果としては得たものだった気がする。……気がするだけかもしれないけど。(瀬遊)

●メストが今の形に変わってから5年。今後も少しずつ形は変わるかもしれないが、AC業界の一助たる存在でありたいと思う。「生涯アーケードゲーマーであれ!」ささやかな夢は今も変わらず。(森田)

●50号。読者の方の支持に感謝! アーケードゲームはあり方を少しずつ変容させて、真剣に取り組んでいるメーカーは、ゲーム業界不振の中しっかりプレイヤーの支持を獲得しています。本誌も変容する? (杉田)

●創刊から4年(執筆)を担当したメストに入ってから9年……。月日がたつのは早いですが、これからも、見下した批判ではなく、プレイヤーの位置に立ってゲームを遊ぶ記事を作っていきたいです。(マッスル北義)

●気付けばアツという名の50号(4年ちよい)。そりゃ読も取りまされ。しかし! ヨロヨボのジゼルになっても、俺はクーゼンに逢いたい。息子、孫とバーチャの3オンに出たいのだ!! (心は少年イタキョウ)

●自分的50号中最大イベントは、今号の秋山選手インタビュー。気さくなトークの中にも芯の通った考えがあり、現金ですぐ断然好きになりました。7.10は小橋選手、秋山選手共に全力で応援していきます。(河野)

●創刊号から50号まで携わってきて、いろいろな人たちと出会い、つながりができました。これからもう人のつながりを大切にしながら仕事に励んでいきたいと思うところであります。(まちゃん@MJ2二段)

●50冊作っている間にゲーセンが随分と変わりましたね。ネットワーク対応のゲームの普及は予想以上でした。この変化に対応するには……付録にDVDを付けるしか! (PSOBで久々にぶそやってます &))

●多くのプレイヤーと話できた瞬間(爆心地)、盛り上がりを感じられてうれしかったポップンやII DXなどもありましたが……印刷物的なのは会社に1週間泊まってソラかったことだったりします。(まこぴち)

●この編集部にに入ったころは、まだNo.6……それが1つにやらNo.50。使い古された言葉ですが、本誌に時がたつのは早いものです。次は目指せNo.100!! 今後ともご愛顧シヨロ!! (ざわちゃん=あじ)

●新人が入って早2年半、すごい早かった気がします。しんどかったけど楽しく仕事できたかな。思い出は、取材でいろんな場所へ行ったり、いろんな人と出会ったりと。何物にも代え難い経験です。(づかつ)

●アーケードゲーマーに挙げた53冊。一体、何タイトルのゲームを紹介してきたのでしょうか。もし、「アルカディアを読んでから好きになった!」というゲームが一つでもあれば作り手側としては感無量。(フルタル)

●ここ半年間は、何かと自分の仕事の遅延が多く、何人もの方に迷惑をかけたことをここにお願いいたします……。今後は1週間泊まらなくても仕事が終わるようにしたいです。(陽田@原付免許ほしい@orz)

●編集部に来たばかりだけど、50号という節目に立ち会えたことは正直うれしかった。後思ひに残ったのは創刊。ゲーム大会を見たのは久しぶりだったので、仕事を忘れて見入っちゃった。(野口)

STAFF

- 発行人 浜村 弘一
- 編集人 松本 秀寿
- 編集長 瀬遊 雅史
- アートディレクター 大里 浩二 (THINKS NEO)
- デスク 霜田 和人 / 杉田 哲朗
- 編集スタッフ 北義 裕章 / 伊丹 恭 / 鈴木 宏昌 / 河野 淳一 / 安藤 展祐 / 高橋 誠 / 小沢 正 / 飯塚 晃司 / 砂田 秀幸 / 勝田 周 / 野口 晶
- 編集協力(五十音順) 赤見 滄人 / 伊勢 雄 / H.L. / M.V.P. / 大須 / G.Y.Z. / カイモルちくわ / キヤザ夫 / キヤベッ / 榎原 実 / 内島 聖 / 栗田 龍 / GrayZone / 黒鉄タカスエ / 京城 / ケンちゃん / GOSPA / 小山 祥之 / C.LAN / G. Joe / 庄司卓 / 新丸 / するする / 田淵健康 / 垂乳 龍蔵 / ちゃっせー / 岡田 浩作 / DragonLEE / 袴田 直樹 / 葉火鳥 / ハメカ / パチ / 副帝 / 赤利 かなた / カシ / 福田 柊太郎 / 三重 崇 / 山本 さん / モミアゲ / ラオウ
- デザイン 久保田 シンヤ / 野中 都子 / 大竹 伸子 / 山田 由紀子 (THINKS NEO) / 吉原 美和 (THINKS NEO) / 斉藤 若子 / 安井 朋美
- タイトルロゴと表紙デザイン Smile Studio (福島 トオル)
- 制作協力 藤原 城嗣 / 株式会社ヘッドルーム
- フोटোগラフ Studio Atom
- イラスト(五十音順) 天野 シロ / 文字 雄 / 芳井 希 / オザキ トモミ / 斎藤 コーキ / 斎藤 直美 / G=ヒコロウ / toi8 / 堤 利一郎 / ムドウ / 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 堂前 秀隆 / 酒井 明喜 / 中村 宣忠

【お詫びと訂正】

●1月刊アルカディア7月号(No.50)のP131「ロングランゲームズブースター」で「ストリートファイターIII 3rd STRIKE」の大会結果に間違いがありました。正しくは、1st-Daigo Umehara 'Umehara' [JPN]、2nd-Kentaro Kasui 'Izu' [JPN]、3rd-Tetsuya Inoue 'INO' [JPN]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 8月号 [No.51]

COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.051

第5巻 第8号 通巻第51号 平成16年8月1日発行 (毎月1回1日発行)

雑誌11547-08

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
営業局 03-5433-7850 (ダイヤルイン)
広告部 03-5433-7214 (ダイヤルイン)

■印刷所 凸版印刷株式会社

WebSite <http://www.arcadiamagazine.com/>
e-mail 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68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8月号 [No.51] 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教えてください。(複数回答可)。

※以下に記載されている1~59の番号の中から選んでください。

- | | |
|-------------------------------|-------------------------|
| 1 機動戦士ガンダム エウゴ vs. ティターンズ DX | 32 アーケードゲーム ライブラリー |
| 2 ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ | 33 ジャング新聞 |
| 3 バーチャファイター4 ファイナルチューンド | 34 アーケードアーネオ |
| 4 鉄拳5 | 35 ハードウェアミュージアム |
| 5 CAPCOM FIGHTING Jam | 36 全国ゲーセンイベント準備会 |
| 6 バトルクライマックス! | 37 ジョイスティックコントロールバース |
| 7 ワイヴァン / ウィングス | 38 ビートマキシマム |
| 8 太鼓の達人6 | 39 アヴァロンの鍵 読者参加企画入賞発表!! |
| 9 Xbox版 ギルティギア 鶴 | 40 ポップンな関係 |
| 10 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン | 41 ビート・レイジング |
| 11 ネットセレクト サラリーマン金太郎 | 42 プライズワンダーランド |
| 12 麻雀格闘倶楽部3 | 43 GGXXアソシエーションイグゼクス |
| 13 3 ランブルフィッシュ | 44 コスプレ・プレイスタイル |
| 14 ワールドクラブ チャンピオンフットボール | 45 アルカディア フロンティアーズ |
| セリエA 2002-2003 Ver.2.0 | 46 夢のゲーパロ館へいらっしゃいませ!! |
| 15 ゾイドインフィニティ | 47 アルカディア超推薦 |
| 16 アヴァロンの鍵 VER.1.21 新たな召喚 | ゲーマー「お気に入り」サイト |
| 17 アウトラン2 | 48 設定資料集 |
| 18 バトルギア3Tuned | 49 街頭電脳遊戯語録 |
| 19 ポップンミュージック11 | ゲーマー用語の基礎知識 |
| 20 beatmania II DX 10th style | 50 ゲームメーカー・ナウ!! |
| 21 ドラゴントレジャーII | 51 VGMラボ |
| 22 ギガドレイク | 52 どんたんどたん |
| 23 KOFッチブラネット | 53 パンドラキャラット |
| 24 アーケードニュースアナライズ | 54 まじけたる猛者通信 |
| 25 アルカディアデータベース | 55 アルカディアクーボン |
| 26 日本縦断 ゲームセンターマップ | 56 ハイスコア全国集計 |
| 27 読者プレゼント | 57 次号予告・募集記事 |
| 28 鉄拳5プレイヤー座談会 | 58 筐体百景 |
| 29 闘劇爆心地 | 59 編集後記 |
| 30 パチャッパ インフィニティ エポリューション | |
| 31 ロングランゲームズブースター | |

Q8.学校・職業・その他

- | | | |
|---------|---------|----------|
| 1 小学生 | 7 高校3年生 | 13 会社員 |
| 2 中学1年生 | 8 短大生 | 14 自営業 |
| 3 中学2年生 | 9 専門学校生 | 15 主婦 |
| 4 中学3年生 | 10 予備校生 | 16 フリーター |
| 5 高校1年生 | 11 大学生 | 17 無職 |
| 6 高校2年生 | 12 大学院生 | |

■ご質問とお問い合わせ

本誌に関するご質問は、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願いいたします。なお新作ゲーム情報およびゲームの内容などに関しましては、誌面内容以上のことはお教えできませんのでご了承ください。

カスタマーサポート 03-5433-7868 (祝祭日を除く月曜~金曜日の午前~午後5時まで)
メールアドレス arcadia@arcaidamagazine.com

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんには欲しい本が無いときってあるよね? そんなときは定期購読が一番だ! 何より、買いたい行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。

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(ギルティギア ゼクス/バーチャファイター4/バーチャファイター4エポリューション/THE KING OF FIGHTERS2001/THE KING OF FIGHTERS2002/鉄拳4/SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS)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 No51

アンケートはがき

P.192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	面白かった記事
記事番号	記事番号
記事名	記事名
面白かった理由	面白かった理由
面白かった理由	面白かった理由
面白かった理由	面白かった理由
面白かった理由	面白かった理由
面白かった理由	面白かった理由
面白かった理由	面白かった理由
面白かった理由	面白かった理由

Q2.表紙の感想をお願いします。

A2.

Q3.付録ボスターの感想を教えてください。

A3.

Q4.平均睡眠時間はどのくらいですか？ 以下から選んでください。

A4. ☐4時間未満 ☐4～6時間未満 ☐6～8時間未満 ☐8～10時間未満 ☐10時間以上

Q5.平均就寝時間を教えてください。

A5. ☐20～21時台 ☐22～23時台 ☐0～1時台 ☐2～3時台 ☐4～5時台 ☐そのほか() 時台)

Q6.主に就寝前まで何をして過ごしていますか？

A6. ☐勉強 ☐仕事 ☐テレビ ☐ビデオ・DVD ☐ゲーム ☐音楽鑑賞

☐電話 ☐読書 ☐インターネット ☐そのほか()

Q7.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。

A7. () ページ () さんの投稿

自由欄 () 都道府県 P.N ()

ゲーム名

集計部門

(キャラ・コースなど)

スコア
(タイム)

面数

難易度

備考

達成日

年

月

日

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター

名前

電話

住所

都道府県

市郡区

スコアネーム

(最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長

印

このほかに個人
申請がある場合

●申請方法と申請枚数

☐ハガキ () 枚 ☐FAX () 枚

郵便はがき

154-8528

50円切手を
貼ってください

(受取人)

(株)エンターブレイン

東京都世田谷区若林1-18-10



編集部

ARCADIA No.051

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

料金受取人払

世田谷局承認

135

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.051 アンケート係



フリガナ				年齢	性別	A8.職業
氏名				歳	男・女	
生年月日	19	年	月	日	電話	()
住所				都道府県	市郡区	
E-mail アドレス				プレゼント 番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?				☐ はい ☐ いいえ		

Q9.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A9.[]

Q10.今後発売される予定の、一番期待しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A10.[]

Q11.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。

A11.[☐書店 ☐ファミ通の広告 ☐知人からの紹介 ☐Webサイト ☐その他()]

Q12.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。

A12.[]

ゾイドで戦え、全国始動キャンペーンへ参加せよ。

夢の対戦アクションゲームと、ビッグチャンスは、ゲーセンで始まっている。

ZOIDS

ゾイドインフィニティ



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!

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

設置店舗にて開催!

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!
キャンベントータル
300名様

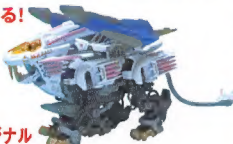
特別賞

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。

はずれた場合でも、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!
キャンベントータル
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10タイトル3種類ご用意
※モデルキットの種類は応募サイズで異なります。



その場で抽選で当たる!
毎月1000名様に!
キャンベントータル
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



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め切りとし、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。

キャンペーンに
関する詳細は、
こちらをご覧ください。

ゾイドインフィニティ・公式サイト
www.zoids-inf.net/

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。■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、ケータイパソコンから<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」は株式会社タイトーの登録商標です。このシステムに関する権利はタイトーに帰属します。©TAITO CORP. 2004

