

週刊 最速!東京ゲームショウ速報!! 新タイトル続々公開! 詳細AMショーレポート

Dreamcast

ドリームキャストマガジン Magazine

1999/Vol.31

10/8

420円

読者レース
ソフト購入に絶対役立つ!
全ドリームキャストタイトル
読者ランキング

なぜに探検隊
みんなの疑問に突撃取材!
~海外ドリームキャストレポート~
ついにDC北米上陸! その成果を速報!

あの感動を再び!

発売直前詳細攻略

ブラックマトリクス アドヴァンス

どこよりも詳しい! 徹底攻略
あつまれ! ぐるぐる温泉
プロ野球チームをつくらう!
クライマックス ランダース
エスピオナーゼンツ

アイドル雀士をつくっちゃおう♡
新日本プロレスリング闘魂烈伝4



SOFT BANK Publishing
先駆け!! NAOMI 塾
アウトリガー / セガテトリス

東京ゲームショウ'99秋
速報!! 新タイトルが
続々!

ソニックチーム4週連続最新作炸裂第4弾はコレだ!

ファンタースター

オンライン

クレイジータクシー

電腦戦機バーチャロン

オラトリオ・タングラム

Dee Dee Planet

ゴジラ・ジェネレーションズ

マキシマム・インパクト

ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド

F1ワールドグランプリ

for Dreamcast

爆裂無敵バンガイオー

ジョジョの奇妙な冒険

未来への遺産

バーミリオン・デザート

ぶよぶよDA!

-featuring ELLENA System-

シェンムー / 魔剣X

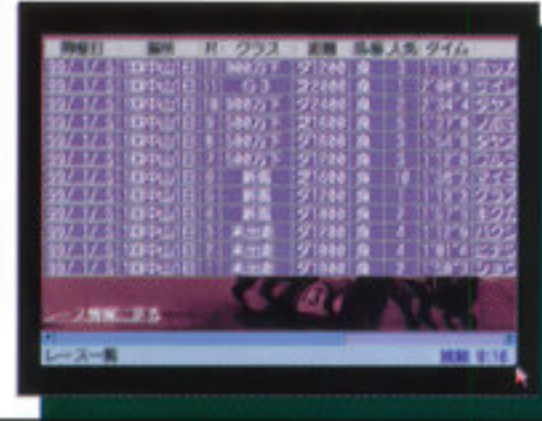
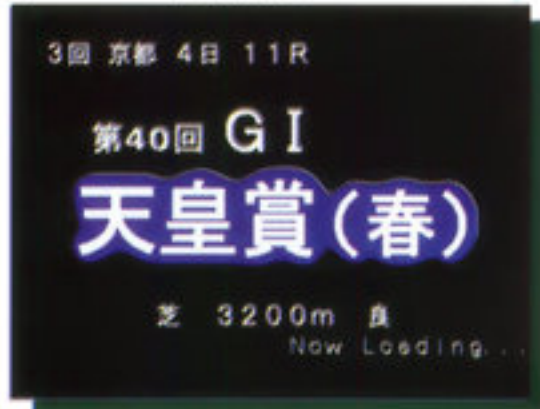
リーグ プロサッカークラブをつくらう!



インターネットで夢叶う 黙っ

進化する予想

最新プログラムと毎週更新される
分析データで脅威の的中率・高回収率を実現！
めざすは的中率70%、回収率250%！！



インターネットを利用して楽々予想

今まで新聞を見ながら馬柱を入力していました。
これからは馬柱をダウンロードすることによって
入力が必要なくなります。



買い目表示		本命	おさえ	大穴	
単勝	馬番				
3	3	8			出馬表
8	3	10			レース再生
	8	10			能力順表示
					比率変更
					終了

最新データをすぐに反映

JRA過去10年分(Gレース15年)から
最新のレース結果まで、ほしい情報を高速検索

"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。



これが本物の
戦車戦闘だ！

PlayStation専用
リアルタイム3D戦車シミュレーション
にびいるのこうぼう
鈍色の攻防
—32人の戦車長—
廉価版

10月7日発売
定価¥1,980 (税別)

PSマークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



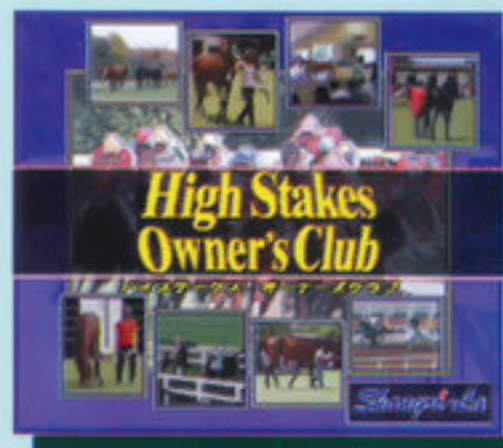
「最勝の法則」シリーズ
復活！

PlayStation専用競馬予想支援ソフト
競馬最勝の法則 '99秋冬

10月21日新発売
定価¥2,800 (税別)

HSOC100万円グランプリ 開催

詳しくはホームページにて



期間：1999年11月11日
～2000年1月1日

会員制ネットワーク
競走馬オーナーシミュレーションゲーム
Windows95,98対応
「High Stakes Owner's Club」
ハイステークスオーナーズクラブ

つな
て接続げばピタリと当たる!



総額 **100万円**

単資金キャンペーン

●1999年9月15日から1999年10月20日の期間中に、パスワード(夢馬券P A S S)をご購入頂いたお客様の中から抽選で100名様に、1万円をプレゼントいたします。

●また、「夢馬券'99インターネット」をご購入された方は、もれなく14日間の無料パスワード(お試し夢馬券P A S S)もあわせてご利用になれます。

●キャンペーン期間：1999年9月15日～1999年10月20日

●詳しい情報は下記のホームページにて

お申し込みの方は弊社ホームページで受け付け中!

詳しくはこちらまで。

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

ネットワーク専用
会員制競馬予想ソフト
「夢馬券'99インターネット」
10月21日発売
定価2,800円(税別) / 会費30日毎1,500円



Contents

ドリームキャストマガジン

1999年10月8日号

1999 Softbank Publishing Inc.

本誌からの無断転載を禁じます。

現場の熱気、そのままレポート!

P14

最速! 東京ゲームショウ'99秋 速報 新タイトル
続々登場!!

攻略の守護神

P100

ブラックマトリクス アドヴァンスト 保存版

ゲームの攻略はこれでキマリ!! 見逃すな!

P22

ドリマガなぜなに!? 探検隊 第6探査 ~海外ドリームキャストレポート~

DC北米に上陸! DCとPS2、海外での盛り上がりはどう!?

P148

AMショーレポート'99 アーケードゲーム最前線!!

見どころ満載のAMショーを、ドリマガ的視点で徹底レポート!

Dreamcast特報 ドリームキャストの期待作を一挙掲載!!

P24

NEW! クレイジータクシー

ソニックチーム4連発!

P27

NEW! ファタンシースター オンライン あの超大作が
本格ネットワークRPGで登場!!

P30

NEW! 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タンGRAM

P33

NEW! シェンムー (莎木)

P36

NEW! ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド AMショーで発表されたあのキーボード
入力ゲームが、早くもDCで発売決定!

P37

NEW! ゴジラ・ジェネレーションズ マキシマム・インパクト

P38

NEW! Dee Dee Planet (ディーディープラネット)

P39

NEW! F1ワールドグランプリ

P42

NEW! 爆裂無敵バンガイオー

P48

NEW! ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

P52

NEW! バーミリオン・デザート

P56

NEW! ふよふよDA! -featuring ELLENA System-

P60

魔剣X

P90

ベルセルク

P64

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

P94

SUPER PRODUCERS -目指せショウブス界-

P113 Dreamcast Hot Information **ドリームキャストの新着ゲーム情報**

NEW! ギガウイング/REVIVE...~蘇生~
サンライズ英雄譚

dancing blade **かつてに桃天使II~Tears of Eden~完全版**

P126 Dreamcast Soft **COMPLETE GUIDE**

あつまれ! ぐるぐる温泉/プロ野球チームをつくろう!
クライマックス ランダース

ESPION-AGE-NTS(エスピオネージェンツ)

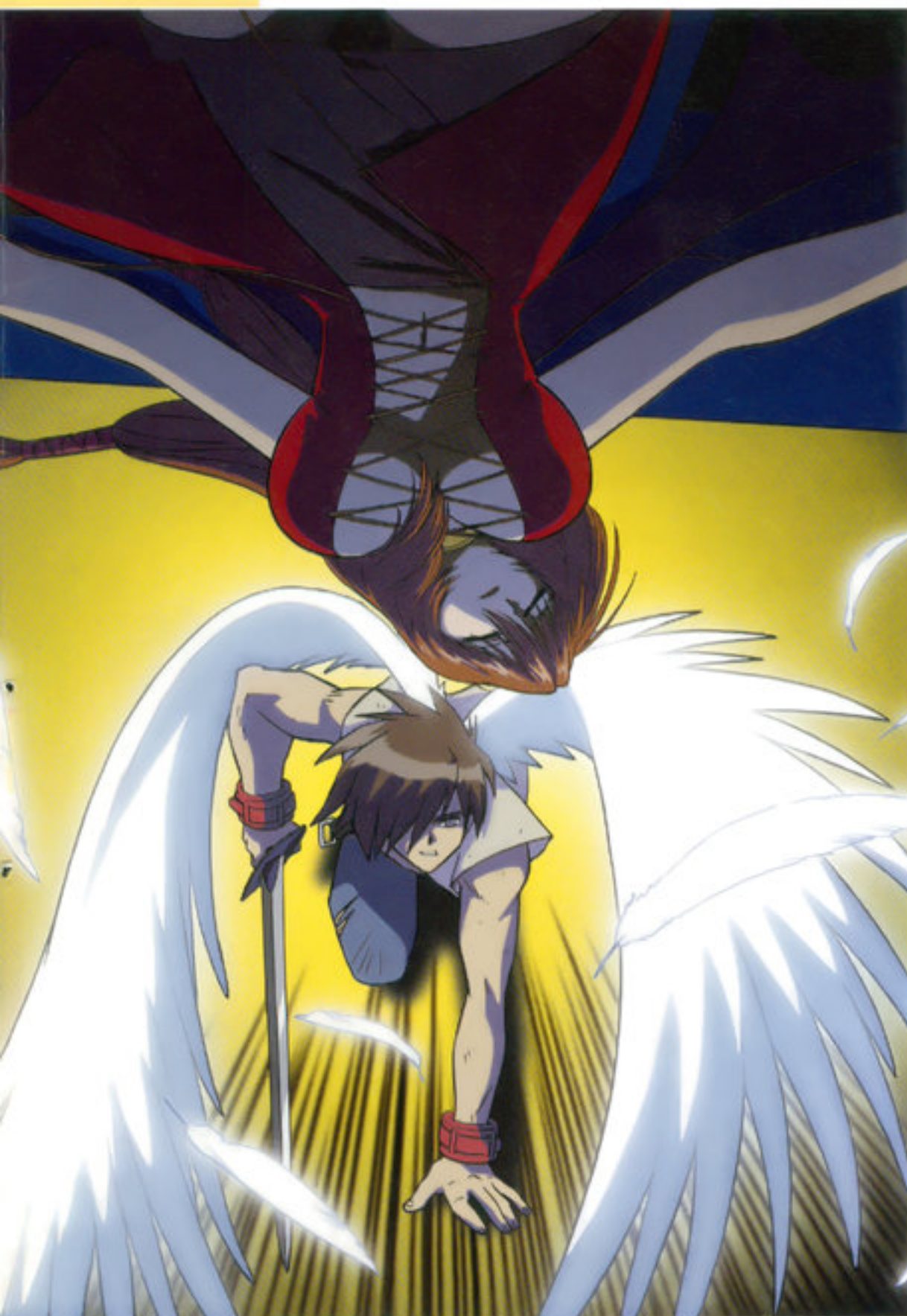
アイドル雀士をつくっちゃおう♡

新日本プロレスリング闘魂烈伝4

P152 **先駆け!! NAOMI塾**

元祖落ちゲーが、セガブランドで蘇る!

NEW! セガテトリス/アウトトリガー



P4	Weekly News LAND MARK
P9	Weekly データステーション
P12	ドリームキャストソフト発売予定表
P17	ドリームキャスト読者レース
P20	ドリームキャストソフトレビュー
P73	読者投稿コーナー/グルグルパワーズ!!
P78	習慣 Bad Ending!
P80	サムシング吉松劇場
P81	黒川文雄のBLACK or...
P82	アニメチエキ!
P84	ドリマガ・シネマ・ガイド
P85	BOOK ME!!
P86	岩垂徳行わ-るど かもん [®] えぶりばでえ
P110	企画 機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で...プレミアムディスク
P146	オルルド王国投稿通信 ~Olerud Kingdom LifeNet~
P156	わくわくプライズ・ガーデン
P158	ドリマガスポーツ新聞 ジャイアントグラムゲーム大会 「ジャイアントカーニバル」告知
P159	はこぎままのWeekly DreamCastrology ~今週の星占い~
P160	ドリームキャストマガジン 読者プレゼント

表紙イラスト:「ブラックマトリクス アドヴァンスト」
 © 1999 フライト・プラン/NECインターチャネル
 イラスト製作:そえたかずひろ
 カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)

あ	
アイドル雀士をつくっちゃおう♡	P142
あつまれ! ぐるぐる温泉	P126
ESPION-AGE-NTS (エスピオネージェンツ)	P138
F1ワールドグランプリ	P39
か	
ギガウイング	P114
機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で... プレミアムディスク	P110
クライマックス ランダース	P134
クレイジータクシー	P24
ゴジラ・ジェネレーションズ マキシマム・イン パクト	P37
さ	
ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	P36
サンライズ英雄譚	P120
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	P64
シェンムー	P33
ジャイアントグラム ~全日本プロレス2 IN 日本武道館~	P158
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	P48
新日本プロレスリング闘魂烈伝4	P144
SUPER PRODUCERS -目指せショウビズ界-	P94
た	
dancing blade かつてに桃天使II ~Tears of Eden~完全版	P124
Dee Dee Planet (ディーディープラネット)	P38
電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	P30
は	
バーミリオン・デザート	P52
爆裂無敵バンガイオー	P42
ファタンシスターオンライン	P27
ぷよぷよDA! -featuring ELLENA System-	P56
ブラックマトリクス アドヴァンスト	P100
プロ野球チームをつくろう!	P130
ベルセルク	P90
ま	
魔剣X	P60
ら	
REVIVE...~蘇生~	P116
わ	
ワールドネバーランド・プラス ~オルルド王国物語~	P146

TOPICS

DCと携帯ゲーム機との連動が実現!? 「アニマスター」プロジェクト始動

9月17日、ゲームショウ会場となった千葉・幕張メッセ内にて、セガ、アキ、メディアファクトリーの3社による合同記者会見が行われた。ここで発表された「アニマスタープロジェクト」は、「アニマスター」という要素を共通項にした、DC、携帯ゲーム機、トレーディングカード、そしてコミックのメディアミックス展開による壮大なプロジェクト。以前から話題のDCと携帯ゲーム機の連動がこのタイトルで初めて正式発表するというのも注目に値する。「物理的な

連動はありませんが、モンスターである“アニマ”を記号的に表したアニマコードを4つのメディア共通にしています。例えば携帯ゲーム機のアニマコードをDCに入力すれば、新たな“アニマ”が登場する、といったソフト的な連動を考えているところです(アキ・吉田秀司代表取締役)。また、セガ・岡村事業部長も壇上に立ち、「性別、年齢を問わず多くの人に触ってもらえるような戦略的タイトルとして投入します」と、来春の発売に向け自信を覗かせていた。



この「アニマスタープロジェクト」は、アキが開発し、来春発売を予定しているDC版を中核に、同じく来春発売予定のメディアファクトリーが手がけるトレーディングカードと携帯ゲーム機版、講談社が発行する「コミックボンボン」の新年号(12月発売号)から連載をスタートするコミックと、超ビッグなメディアミックスプロジェクトだ。

アニマスター

- セガ/アキ●来春発売予定●価格未定●ARPG※
- 1~4人プレイ●VM連動、ぶるぶるぱっく、通信対応 ©AKI
- ※ARPG: All Round RPG, Anima Race Project Game

DC版「アニマスター」は、主人公の友達となるモンスター“アニマ”を探し、育て、レースで勝利を重ね、究極の称号「アニマスター」を得ることが目的だ。約200種類もいるアニマは、リアルタイムに変化する季節、気候、天候、時間の中で、それぞれの生態系を持ち、生育している。そうした状況下で、いつ、どこで、どのアニマが息しているかを推理するRPG的な要素を随所に用意。発見されたアニマは「アニマ図鑑」に登録され、育成はもちろん、ネットワークを使った4人対戦レースなど、そのゲーム性は無限大に広がる!



自然環境を再現したさまざまなレースコースが用意されている。



ファームでの育成だけでなく、「スーパールール」で「ウルトラレベル」にアニマが変化する!

町で情報を収集するRPG的な要素も。VMでデータを交換して友達と情報を共有できる。

Dreamcast Magazine Weekly News

AND

Fri 9/24
 Thu 9/30

ウィークリーニュース ランドマーク

MARK



キャンペーン期間中、コンビニで対象ソフトを買おう！ 「GameでGet!キャンペーン」で豪華賞品をゲット！

デジキューブは、コンビニエンスストア（以下CVS）でのゲーム販売促進キャンペーンとして、「GameでGet!キャンペーン」を実施中。10月31日まで。このキャンペーン期間中にデジキューブの提携CVSでゲームソフトを購入し、そのレシートを専用ハガキもしくは、官製はがきに貼り付けて応募すると、購入したソフト本数に合わせて豪華賞品がプレゼントされるというものだ。2本以上購入した人は、ロサンゼルス4泊6日ユニバーサルスタジオ・ハリウッドご招待

(10名)を筆頭に、SOTEC Micro PC STATION (写真A) やDVDなどが当たるAコース。また、1本のみ購入した人にはSONY ポータブルミニディスクプレーヤー (30名/写真B) などが当たるBコースが用意されている。さらにA、Bコースにはずれた人の中から抽選で1,000名に、デジキューブオリジナル「FFVII」マウスパッドが当たるWチャンスが！ このキャンペーンの対象であるDC、PSソフトを買って、景品までゲットできるなんておいしすぎる！



キャンペーン対象DCタイトル			
タイトル	メーカー	ジャンル	価格
首都高バトル	元気	レース	5,800円
プロ野球チームをつくろう!	セガ	シミュレーション	5,800円
あつまれ!ぐるぐる温泉	セガ	バラエティ	4,800円
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	育成シミュレーション	6,800円
シェンムー〜莎木〜一章 横須賀	セガ	FREE	6,800円

この期間中にコンビニで取り扱うタイトルは全54タイトル。その中でDCは5タイトルのみなので、景品が当たるなら全部買ってもおつりがくる!

Aコース
(写真A)



(写真B)
Bコース

景品は、Aコース5種類、0名、Bコース4種類、120名を予定。デジキューブ提携のCVSなら、違うレシートの組み合わせでもOKだ。お近くのコンビニを必ずチェック!

応募
あて先

〒105-8799 東京都港区芝郵便局留 デジキューブ GameでGet!キャンペーン係
問い合わせ: Tel.03-5425-6733 (10:00~18:00/土日・祝日を除く)
※ハード、周辺機器、アクセサリ、PCソフトは対象外です



ネットワーク上で毎日ゲームショウ開催!? CESAがPCゲームポータルサイト開設を発表

CESA (社団法人コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会) は、新たに「CESAネットワークイニシアティブ」の設立を発表した。欧米に比べて遅れているネットワークビジネスの普及を図るのが狙い。具体的にはネットワーク利用者からの「玄関口」となるポータルサイトの立ち上げと、

ネットワークゲームなどへの課金インフラを提供する。ユーザーは各サイトごとに登録するなどの煩雑さから解放され、一方メーカーは投資コストを低減化できる。

サービスは年末開始予定で、当面はさまざまなネットゲームのマッチングを行うためのロビー機能と、麻雀や囲碁、カードゲームなどのフリーゲーム提供を行う。将来的にはグッズなどの物販やダウンロードサービス、ユーザーがゲームに関する情報交換を行える掲示板、さらに出版社などと提携し、新作や攻略情報のデータベースを用意するといった構想がある。



9月16日、デベロッパーズカンファレンスにて説明が行われた。



目印は「Game あります」のDCステッカー DCをレンタルで「無料」体験

現在、全国のカルチャーコンビニエンス系列のレンタルショップ「GameTUTAYA」「Game STAND」の各店舗にて、「DC『無料』体験キャンペーン」を11月30日まで行っている。これは期間中、「Game あります」のDC本体ステッカーを貼って

ある実施店舗ならば、DC体験キットを7泊8日の無料レンタルしてもらえるというのだ。同レンタルショップの会員でなくてもレンタルは可能なので、まだ本体を持っていない人はこの機会にぜひDCの魅力堪能してほしい。

DC体験キットの内容

DC本体 (1台)、コントローラ (1個)、電源ケーブル、ステレオAVケーブル、体験版ソフト (「What's シェンムー〜湯川 (元) 専務を探せ〜」「あつまれ!ぐるぐる温泉 (体験版)」ほか)
※インターネットへの接続はできません。

この夏に配布された「What's シェンムー〜湯川 (元) 専務を探せ〜」も付属。なお、体験版は随時最新ソフトを追加していく予定。



「DEAD OR ALIVE2」DC版が北米で発売予定 日本での発売は未発表だが……

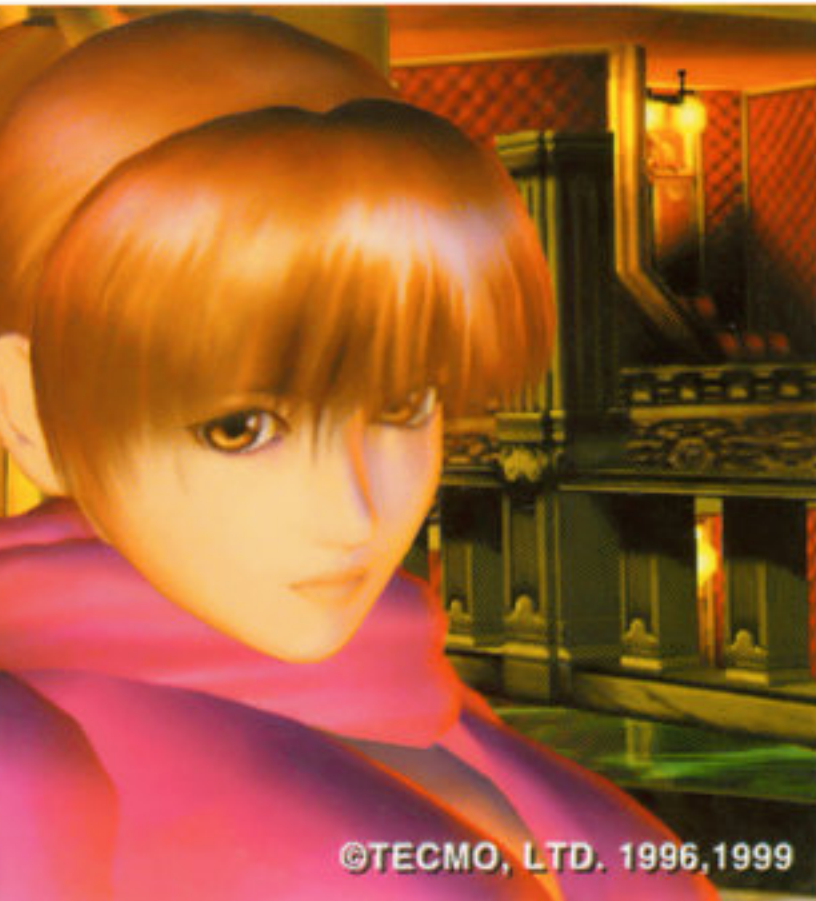
テクモは、NAOMI基板で開発中のアーケードゲーム「DEAD OR ALIVE2」(10月稼働予定) を、DC参入第1弾として北米市場に投入することを発表した。発売は本年度中を予定。

本作は、本誌連載コーナー「DANGER ZONE」でも紹介しているとおり、NAOMI基板の性能をテクモ開発チーム「Team Ninja」がフルに引き出して開発している最新格闘ゲーム。視覚的にはリアルタイムにCG処理を行ったムービーやフェイシャルアニメーション、ゲームシステ

ムとしてはFボタンを使った革新的なオペレーションなど、あらゆる面においてハイクオリティなものになっている。アーケード版がDC汎用基板での作品だけに、DC版での完成度には期待したいところ。

日本での発売に関しては未発表だが、編集部ではアーケード版の続報、攻略や、北米DC版のデキ、日本でのDC版発売についても追っていくつもりだ。今は、もうすぐ稼働するアーケード版をプレイしておき、続報を楽しみに待っていてほしい。

格闘ゲームでの快感を徹底的に追求して開発された本作。言葉では語り尽くせないので、まずプレイしてほしい。



この絵がこのままのクオリティで動く。初見の方には信じられないだろうが、事実だ。

HARD ワンダースワン、更なる携帯情報端末を目指して！ デジカメ接続アダプタ「WonderMexia」

トミーとバンダイは携帯ゲーム機「ワンダースワン」用のデジタルカメラ接続カートリッジ「仮称：WonderMexia（ワンダーミーシャ）」（価格未定）を共同開発、2000年4月に発売する。これはトミーから発売されるデジタルカメラ「Mixia（ミーシャ）」（10月発売／

7,800円）とワンダースワンを接続するカートリッジとケーブルをセットにしたもので、これにより「Mixia」で撮影した写真を使ってワンダースワン上でフォトアルバムの作成や占い、加工などで遊ぶことができる。12月には通信アダプタとカセット「Wonder Gate」の発売も決まっているワンダースワン。携帯ゲーム機を超えた情報端末としての発展が期待できそうだ。



「WonderMexia(ワンダーミーシャ)」の機能

機能①フォトアルバム—デジタルカメラ「Mixia」で撮影した画像（最大15枚保存可能）を参照したり、画像のカートリッジへの保存が可能となる。
機能②占い—フォトアルバムから画像を選んで人相占いができる。
機能③加工—顔の画像に落書きしたり、空気入れて顔を膨らませたり、変形させることなどができる。

PRESENT 史上初(?)のネズミコント「爆チュー問題」 ビデオ発売記念イベント開催



ネズミの「爆チュー問題」に扮するのはお笑いコンビ・爆笑問題。ビデオは1・2巻が発売中、3・4巻は10月1日発売予定。

フジテレビ系全国ネット「ポンキッキーズ」(毎週火曜日16:00～)の人気コーナー「爆チュー問題のてたらめチューズデー」。

今、日本中のチビッコたちの間で密かなブームを呼んでいる、この「ネズミコント」のビデオ化を記念して東京・タワーレコード渋谷店にて爆チュー問題のトークライブおよび握手会が催された。今回はこのイベントの開催を記念し、「爆チュー問題の生写真」①を5名の読者に。応募は編集部まで。

CAMPAIGN 「マリオネットカンパニー」初回特典に セルカードを使用したカレンダーをプレゼント

10月7日にマイクロキャビンから発売されるDCタイトル「マリオネットカンパニー」は自分の好みの女の子型ロボットを作るのできるアドベンチャーゲーム。初回特典として「ぬぎぬぎマリオネットきせかえセルカード」が封入されているが、さらにソフトを買ってインターネットにアクセスすると、抽選で300名にこのセルカードに対応し背景が毎月変えられるカレンダーがプレゼントされる！



マイクロキャビン/6,800円/シチュエーションアドベンチャー。VMでミニゲームも楽しめる。©1999 MICROCAPIN CORP.

EVENT 「パックマン」パーフェクトゲーム達成記念 「パックマンフェスタ」開催

去る7月3日、ナムコの名作ゲーム「パックマン」でアメリカ在住のビリー・ミッチェル氏の手により世界初のパーフェクトゲームが達成された。なんと約6時間をかけ、最終256面をクリア、3,333,360点をたたき出したというのだ。

えて「パックマンフェスタ」が行われた。登場したミッチェル氏からは「1万回もの練習を重ねましたが、最終面は慎重になって、だいぶ時間がかかりました(笑)」と記録達成の様子が語られた。当日披露されたその技は実に見事！

9月15日、これを記念し、神奈川県・横浜市にある港北東急SC内の「ワンダーパーク港北店 パックマンスタジオ」にてミッチェル氏を迎



パックマンも記録樹立を祝って参上。またパックマン関連グッズ展示即売会やフリープレイサービスなども行われた。



記録達成の瞬間を収めたビデオの放映のあと、華麗なテクニクが披露された。

Avenue Small Circle of Friends KITTY ENTERPRISES/3,059円



10・14発売

ジャズ、ソウル、ロック、ヒップホップ……といったジャンルにとらわれない彼らの音楽。自由な雰囲気と情熱が詰まった1枚にまとまっている。

Moments Calyn Polydor/1,200円



9・29発売

RhythmediaがMisiaに続いて送る新星ボーカリスト、CalynのデビューMAXI。パワフルな中にも温かみを感じられる楽曲からこれからの活躍が期待される。

What's going on AN-J avextune/1,020円



発売中

チエ、レミ、ミカの3人からなる本格的コーラスグループ。2ndシングルでは、夏の終わりの切ない恋を歌い上げている。C/Wは「Navigator」。

Golden Rule〜君はまだ負けてない!〜 水木一郎 ファーストマイル・エンタテインメント/1,020円



発売中

空前絶後にして前代未聞の「1000曲ライブ」を成功させたばかりのアニキ。THE ALFEEの高見沢俊彦がプロデュースする、熱いサウンドを聴け！

プレゼントの応募

LANDMARKで紹介したプレゼントの応募には、必ず必要事項：①氏名(フリガナ)②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業⑧コーナーへのご意見を明記してください。また、応募のあて先は〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンクパブリッシング(株) ドリームキャストマガジン編集部 [VOL.31 LANDMARK プレゼント名+プレゼント番号] 係まで。記事中に締め切りを明記していないものは10月7日消印有効。当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。なお、プレゼント番号は商品名の後の数字です。

※誌VOL.30のLANDMARKにて掲載しました、「BIOHAZARD3」リアルショックアクションフィギュアの発売日に誤りがありました。10月下旬より各種フィギュアが順次発売される予定です。関係者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを、ここにお詫びし、訂正させていただきます。また、本製品へのお問い合わせはモビーディック(Tel.03-5566-3050)までお願いいたします。

TOPICS

征服王アレクサンダー大王が世紀末、再び世界を征服する！

前号の本コーナーで速報した、「アレクサンダー戦記」の詳細をお伝えしよう。

この「アレクサンダー戦記」は、紀元前に一代で大帝国を築き、勇名を世界に轟かせたマケドニアのアレクサンダー大王を主人公としたアニメーション作品。その彼の波乱に富んだ生涯を、史実に基づいたうえで「呪術・異能・異形」というSF的なエッセンスを加え、CGなどを効果的に使った独創的な映像で描く。実在の人物を主人公にしてはいるが、内容は歴史軍記作品というより、時空を超えたSFファンタジー作品といった趣だ。

スタッフは、『帝都物語』で知られる荒俣宏氏を原作者に迎え、プロデューサーには、『幻魔大戦』の丸山正雄と『銀河鉄道999』のりんたろう氏が、キャラ

クターデザインは、MTV『Aeron Flux』を製作したピーター・チョンがそれぞれ担当する。またエグゼクティブ・プロデューサーは角川春樹があたるなど、精鋭が顔を並べた豪華な布陣となっている。

制作は日本・韓国・米国の3カ国共同で進められ、9月の衛星放送WOWOWでの放送を皮切りに、映画・書籍・ゲーム・グッズなどを、世界的に展開する今世紀最後の大作プロジェクトである。このうちゲームでは、ドリームキャスト版の制作もすでにスタートしているとのことなので、期待が膨らむところだ。



本作品はアレクサンダー戦記制作委員会（角川春樹事務所、サムスングループ、メディアファクトリー、波素館）による共同製作となる。

STORY 紀元前4世紀。世界は超大国ペルシア帝国によって支配されていた。そんな時代、ギリシャ北方の小国・マケドニア王国に1人の男児が生を受ける。その男児は弱冠19歳の時、父王が暗殺されたため、国王となる。彼こそがアレクサンダーその人だった。以後、彼の征服者としての伝説が始まるのだが……その裏には、彼をめぐる陰謀や愛、友情、そして多くの好敵手に満ちていた！

全世界に向けメディアミックスに展開！

「アレクサンダー戦記」は、その企画の当初から世界進出を目標としている。すでに作品の特別編集版のフィルムは、昨年の東京ファンタスティック映画祭を始め、韓国や米国でも上映された。その独特の映像表現は“ジャパニメーションとアメリカンスタイルの融合”など、高い評価を受け、世界各国から、テレビやビデオリリースのオファーが殺到している。

国内でも今年の下半期に向け、すでに多くのプロジェクトが動き出している（右図参照）。2000年秋には映画も公開される予定で、しかも作品の内容を考慮し、まず「英語版」が作られたうえで、それに字幕スーパーを付けた逆輸入版として上映するという凝りようだ。

<p>テレビアニメ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・WOWOW (1回目は放送終了。次回未定) ・韓国地上波 	<p>出版</p> <ul style="list-style-type: none"> ・原作『幻想皇帝-アレクサンドロス戦記-』 原作：荒俣宏（角川春樹事務所）/発売中（全3巻）/1,553円（第1巻）1,600円（第2~3巻） ・ノベライゼーション『アレクサンダー戦記』 （ハルキ文庫）/第1巻発売中（560円）、第2巻10月、第3巻11月発売予定 ・年末より全国書店で『アレクサンダー戦記』フェア開催 	<p>音楽CD</p> <ul style="list-style-type: none"> ・主題歌「あなたのキスを飲ましよう~You were mine~」 歌：小柳ゆき（ワーナーミュージック・ジャパン）/発売中/1,000円 ・アルバム『ALEXANDER“the compilation”』 （メディアファクトリー）/12月15日発売予定
<p>ゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリームキャスト 「ALEX~Virus Composer~」 （メディアファクトリー）/2000年3月発売予定/価格未定/有機知能型リアルタイムシミュレーションゲーム ・PCゲーム 「アレクサンダー戦記」(仮) （波素館）/2000年5月発売予定/価格未定 	<p>アニメ『アレクサンダー戦記』</p> <p>スタッフ/角川春樹(エグゼクティブ・プロデューサー)、荒俣宏(原作)、丸山正雄、りんたろう(プロデューサー)、ピーター・チョン(キャラクターデザイン)、兼森義則(監督)、ほか</p>	<p>VIDEO&DVD</p> <p>（発売：メディアファクトリー/各巻12月24日発売予定）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・VIDEO（セル&レンタル） Vol.1（1・2話収録/8,000円/ZMVA-1045） Vol.2（3・4話収録/8,000円/ZMVA-1046） ・DVD（セルオンリー） Vol.1（1・2話収録/5,800円/ZMBA-1038） Vol.2（3・4話収録/5,800円/ZMBA-1039）
		<p>キャラクターグッズ</p> <p>フィギュア・カードゲーム等発売（日本サムスン/今冬発売予定）</p>
		<p>インターネット</p> <p>2000年4月より、アニメーションのネット配信をスタート。http://www.frank3en.ne.jp</p>

ドリームキャスト版は3月発売予定！

さて、これらの巨大なプロジェクトの中でドリームキャストも重要な役割を果たす。発売されるタイトルは「ALEX~Virus Composer~」で、アニメの世界をモチーフに、さら

に「メデューサの悲話」など神話を織り交ぜながら、軍勢バトルを繰り広げるリアルタイム戦術シミュレーションである。システム面では、ウイルスによって自らを進化させる「改体神化」や、側近や神官による「軍議」「信託」によって戦略を決めるなど、新要素の多いゲームとなりそうだ。

ハードをドリームキャストにした理由として、制作に当たるメディアファクトリーの山本容子氏は「通信機能を標準装備し、また欧米での市場が期待される」と述べている。つまり、ネットを使った対戦を世界的に展開しようというものだ。3月には国内版が、その後海外版が発売される予定だ。

インターネットで充実情報ゲット

<http://www.ani-alexander.com/>

上記のホームページでは、アレクサンダー戦記制作委員会により、同作品に関するあらゆる情報が公開されている。そのコンテンツは、作品のストーリーやキャラクターの設定などのほか、今回のプロジェクトの解説もある。「ビジュアルギャラリー」では、「アレクサンダー戦記」の映像をダウンロードすることもできる（パソコンのみ）。また現在は、メールマガジンの申し込みも受け付け中だ（無料）。さらに上の図の中央下にあるように、2000年4月からは、インターネットによるアニメーションの配信も本格的にスタートする予定だ。



DC版では世界中のユーザーを相手に、戦略・戦術を競うことができるかもしれない。※写真はアニメ版のイメージイラストです。



いいい だだだ だだだ だだだ だだだ だだだ だだだ だだだ だだだ だだだ

デタラメな世界だから、冒険はおもしろい。

自動生成型のランダムダンジョン採用で、何度やってもドキドキの奇想天外RPG登場!



クライマックス
ランダース 800point
Now On Sale
5,800円 (税別)
[ふるふるばっく/VGAボックス対応]



ビジュアルメモリ
好評発売中
2,500円 (税別)

しかも、
ビジュアルメモリを使って
通勤通学途中や
トイレの中でも遊べるよ!



いよいよ登場!

ドリームキャストでゲームが買える!



「クライマックス ランダース」のお申し込みは
<http://www.d-direct.ne.jp>

ソフトを買ったと、たまっておく! ドリーム ポイントバンク Dreamcastのソフトをご購入するたびにポイントが加算され、ポイントによってうれしい特典がGETできるドリーム ポイントバンク! とにかく急いで申し込もう!(年会費無料)ドリームキャスト本体に同梱の応募ハガキをご郵送いただくか、事務局までお問い合わせください。◎お問い合わせ:ドリーム ポイントバンク事務局 TEL 03-3984-8088(10:00~18:00 土日、祝祭日除く)インターネット <http://www.sega.co.jp/dreamcast/> ※タイトルに表示してあるPOINT数は、ドリーム ポイントバンクの獲得POINT数です。



株式会社 セガ・エンタープライゼス
144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
0120-258-254 受付時間/月~金10:00~17:00(除く祝祭日)
セガ エンターテインメントユニバース <http://www.sega.co.jp/>

©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999 LADYSTALKER Character © CLIMAX
*SEGA*及び*Dreamcast*は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

※[R.P.G.]はバンダイの登録商標です。

Data Station

ドリームキャストタイトル売上げランキング

ソフト売上げ TOP 10

海外のDCも大盛況！ 今後はあちらの質の高いスポーツゲームなんかも出てくるとうれし
いよね。ちなみになんだかんだと今一番売れ続
けている「シーマン」。DCの救世主になる？

1位 前回 2位 **シーマン～禁断のペット～**
ビバリウム/99年7月29日発売/6,800円(マイク同梱版)/育成SLG(マイク必須、VGA対応)



推定週間販売本数
1万9431本

推定累計販売本数
18万8596本

ライトユーザーにまで名前が知れ渡っている「シーマン」。ここ数週間も好調な
売上げで、再び1位の座に!! 発売2カ月経って2万本近くを販売するのは驚異的!

5位 前回 6位 **プロ野球チームをつくろう!**
セガ/99年8月5日発売/5,800円/SLG(キーボード、通信、VGA対応)



推定週間販売本数
6310本

推定累計販売本数
16万2757本

今週は港区の「こうじ」さんが優
勝をさらったドリマガ杯の結果
を発表。出場者は要チェック!

6位 前回 5位 **機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION**
角川書店・ESP/99年8月26日発売/6,800円/S・ADV(VGA対応)



推定週間販売本数
4457本

推定累計販売本数
6万1577本

お気に入りのキャラとの相性値
は上げてるかな? エンディ
ングにも影響する重要な項目だぞ。

2位 前回 1位 **新日本プロレスリング闘魂烈伝4**
トミー/99年9月2日発売/6,800円/プロレス(振動、通信、VGA対応)



推定週間販売本数
1万2635本

推定累計販売本数
5万7179本

この作品のキモといえばやっぱり通信対戦。いろんなハプニングもあったみたいだ
けど、なんだかんだで盛り上がりは続きそうだね。ドリマガ団体「GPW」をヨロシク!

7位 前回 8位 **COOL BOARDERS BURRRN!**
ウエーブシステム/99年8月26日発売/5,800円/SPT(VM、振動、VGA対応)



推定週間販売本数
2793本

推定累計販売本数
1万8574本

多数の応募があったスコアア
タック大会もいよいよ締め切り!
果たして栄冠は誰の手に……?

3位 前回 4位 **ソウルキャリバー**
ナムコ/99年8月5日発売/5,800円/格闘ACT(スティック、振動、通信、VGA対応)



推定週間販売本数
7705本

推定累計販売本数
27万7613本

海外でも抜群の人気を誇る「ソウルキャリバー」。ミッションバトルほか充実のゲ
ームモードで秋の夜長も楽しく過ごせる? DC所有者なら持っておきたい1本だ。

8位 前回 10位 **首都高バトル**
元氣/99年6月24日発売/5,800円/RAC(ハンドル、振動、VGA対応)



推定週間販売本数
2770本

推定累計販売本数
14万7077本

ロングヒットを続け15万本が目
前の「首都高」。裏技も豊富だし、
やり込みがいのある内容だぞ。

9位 前回 9位 **エアフォースデルタ**
コナミ/99年7月29日発売/5,800円/SHT(アナログ対応)



推定週間販売本数
2748本

推定累計販売本数
4万2742本

もう全機体手に入れた人も多
いかな。いろんな機体で各ミ
ッションに挑戦するのも楽しいぞ。

4位 前回 3位 **機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…**
バンダイ/99年8月26日発売/6,800円/SHT(振動、通信、VGA対応)



推定週間販売本数
7137本

推定累計販売本数
9万5348本

もうプレミアムディスクは応募
した? 締め切りが10月末に延
長になったからまだ間に合うぞ。

10位 前回 7位 **dancing blade かつてに桃天使! 完全版**
コナミ/99年9月2日発売/5,800円(2枚組)/ADV



推定週間販売本数
2109本

推定累計販売本数
7124本

9月30日には早くも「II」が発売さ
れるよね。PS版をやり損なっ
た人は今作と併せて買うといいかも。

※上のドリームキャストソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は9月6日～9月12日。
★協力店/シータショップ満ノロ・デジキューブ(全国セブンイレブン・ファミリーマート・サンクス・サークルK・四国スーパー)・TVバニック・わんぱくこぞう各チェーン店舗・銀座博品館トイパーク



読者が選ぶ! 発売前タイトル期待のランキング

期待のタイトル TOP 30

東京ゲームショーではたくさんの最新作が集結したドリームキャスト。欲しいソフトがたくさんありすぎて、年末までのお小遣いは大変かもね。通信ゲームも今後注目だぞ!

1位 前回1位 シェンムー〜莎木〜

セガ/10月28日発売予定(一巻)、発売日未定(第二巻)/6,800円(通常版3枚組、初回版4枚組)/FREE(※1)



577 POINTS
完成度 **95%**

ゲームショー速報!
発売が1カ月後に迫った今週は、ドブ板の全体図&登場人物を一挙に紹介! 東京ゲームショーでは「シェンムーパスポート」の全貌が明らかに! 見逃すな!

2位 前回2位 グランディアII

ゲームアーツ/発売日未定/価格未定/RPG



420 POINTS
完成度 **?%**

ぷるぷるしてみたい?
全ユーザーの3割近くが持っているぷるぷるぱっく。非対応でも問題なく遊べるけど、これだけ普及率が高いことだし対応してくれるとうれしいよね。さて……。

3位 前回3位 BIOHAZARD CODE:Veronica

カプコン/今冬発売予定/価格未定/ETC



328 POINTS
完成度 **?%**

予習は欠かさず!
いよいよPSで「3」が発売されたよね。シリーズの物語はなんらかの形でつながりがあるから、今のうちにプレイしておけば「ベロニカ」をより楽しめるかも?

Weekly pick up 今週の注目タイトル!

Coming Soon ファンタシースター オンライン

セガ/2000年発売予定/価格未定/RPG(キーボード、VM、通信、VGA対応)



? POINTS
完成度 **?%**

新生「PS」がついに!!
セガハードの歩みとともに着実に進化を遂げてきた「PS」最新作が緊急発表!! しかも制作を担当するのはあのソニックチーム!! 今度は本格ネットワークRPGだ。

Coming Soon バーミリオン・デザート

リバーヒルソフト/12月発売予定/5,800円/S-RPG



? POINTS
完成度 **70%**

新感覚シミュレーション
戦場に向かう前に各人の行動方針を決定し、現地では自動で動くという一風変わったルールを採用しているこの作品。隊長気分を満喫できること間違いなし!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	9	Dの食卓2	ワーブ/12月23日	303
5	6	魔剣X	アトラス/11月25日	299
6	7	レンタヒーローNo.1	セガ/発売日未定	296
7	5	電腦戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	セガ/'99年内	292
8	8	SNK VS. CAPCOM(仮称)	カプコン/発売日未定	274
9	12	神機世界 エヴォリューション2~遠い約束~	ESP・スティング/'99年内	255
10	4	スーパーロボット大戦α	バンプレスト/発売日未定	252
11	10	エターナル アルカディア	セガ/発売日未定	223
12	11	ゾンビリベンジ	セガ/10月28日	219
13	13	バーチャストライカー2 ver.2000.1	セガ/12月予定	212
14	16	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	カプコン/11月予定	190
15	20	REVIVE...~蘇生~	データイースト/10月28日	189
16	15	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ/9月30日	186
17	14	サンライズ英雄譚	サンライズインタラクティブ/12月予定	182
18	17	ベルセルク	アスキー/12月16日	175
19	19	花組対戦コラムス2	セガ/12月予定	172
20	18	ブラックマトリクスアドヴァンスト	NECインターチャネル/9月30日	150
21	24	センチメンタルグラフィティ2	NECインターチャネル/2000年1月27日	124
22	21	ラングリッサーミレニアム	メサイヤ/11月3日	113
23	31	ゴルフやろうぜ	ボトムアップ/11月25日	110
24	25	デスクリムゾン2-メラニートの祭壇-	エコー/11月25日	109
25	41	メルクリウスプリティend of the century	NECインターチャネル/'99年内	106
26	28	プロ野球チームであそぼう!	セガ/12月予定	102
27	30	超鋼戦紀キカイオー	カプコン/今冬予定	99
28	33	スターグラディエイター2	カプコン/今冬予定	91
29	27	電車でGO! 2 高速編3000番台	タイトー/2000年春予定	88
30	26	エコー・ザ・ドルフィン(仮称)	セガ/2000年内	84

*データのポイントは9月24日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

35 爆裂無敵 バンガイオー



42 POINTS
完成度 **?%**

46 F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast



39 POINTS
完成度 **?%**

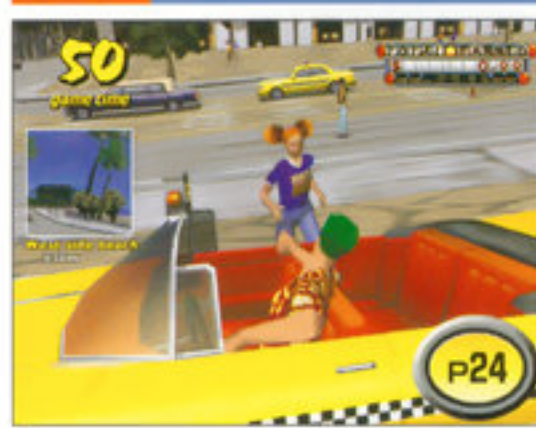
移植希望 TOP 20

汎用基板NAOMIの作品は、とにかく速攻移植が可能なのがうれしいよね。「クレイジータクシー」は海外でも大人気のタイトル。まだまだこのテの移植は増えていくはず。要チェックだ!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	4	サクラ大戦シリーズ	セガ サターン他	218
2	1	デッド オア アライブ2	テクモ ビデオゲーム	177
3	5	メタルギアソリッド	コナミ プレイステーション	98
4	2	鉄拳タッグトーナメント	ナムコ ビデオゲーム	79
5	13	街	チュンソフト サターン他	70
6	10	ストリートファイターIII 3rd STRIKE	カプコン ビデオゲーム	65
7	20	カルドセプト	セガ・大宮ソフト サターン他	64
8	17	F355チャレンジ	セガ ビデオゲーム	62
8	8	真・女神転生シリーズ	アトラス サターン他	62
10	27	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ サターン	61
11	12	シャイニング・フォースシリーズ	セガ サターン他	59
12	10	ファイティングバイパーズ2	セガ ビデオゲーム	56
13	18	デイトナUSA2	セガ ビデオゲーム	54

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
14	9	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	53
15	3	NiGHTS (ナイツ)	セガ サターン	46
16	21	オウガバトル64	任天堂 ニンテンドウ64	45
17	15	クロス探偵物語	ワークジャム サターン他	44
18	16	ダンスダンスレボリューションシリーズ	コナミ ビデオゲーム他	40
19	19	バーニング レンジャー	セガ サターン	37
20	新	アウトトリガー	セガ ビデオゲーム	35

祝 クレイジータクシー



完成度 ?% (?)

ついにクレタクが日本でも発売決定! TGSでは早くもDC版のハンドルで遊べたぞ

祝 ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド



完成度 ?% (?)

キーボードに慣れるにはうってつけの本作品が案の定! 速効で移植決定!! 買いた!

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム TOP 15

AMショーではNAOMI作品が大ラッシュだったセガ。あのナムコも「ワールドキックス」でNAOMIを使っていたのは要チェックだね。ソニックチーム最新作「サンパDEアミーゴ」も注目!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	バーチャストライカー2 ver.2000	セガ	27708
2	2	バーチャファイター3tb	セガ	19595
3	4	鉄拳タッグトーナメント	ナムコ	16104
4	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	15336
5	5	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4	セガ	12745
6	6	ストリートファイターIII 3rd STRIKE	カプコン	10827
7	7	スパイクアウト ファイナルエディション	セガ	8023
8	8	ソウルキャリバー	ナムコ	5114
9	9	対戦ホットギミック3	彩京	4624
10	10	F355チャレンジ	セガ	4239
11	11	ストリートファイターZERO3	カプコン	4050
12	13	消防士~ブレイブファイヤーファイターズ~	セガ	3545
13	15	ジャイアントグラム~全日本プロレス2 IN 日本武道館~	セガ	3230
14	12	ストリートファイターEX2 PLUS	カプコン/アリカ	3042
15	14	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	セガ	2988

Weekly pick up

今週の注目タイトル!

Coming Soon

ジャンボ! サファリ

セガ/9月下旬稼働予定/ドライブアクション/NAOMI基板



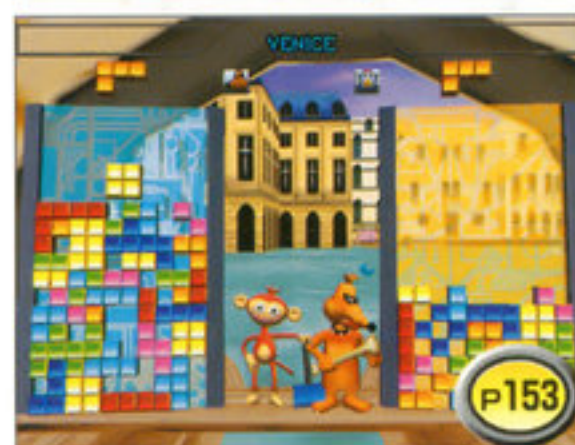
野生動物ゲットだぜ!!

動物レンジャー隊員となって投げ縄で野生動物を捕まえていく、なんとも奇想天外なゲームが登場だ! 出てくる動物たちは、シマウマやゾウから珍獣オカピまでと実にさまざま。ハンドルとペダルを駆使して大地を駆け回り、たくみなロープさばきで動物を捕獲せよ!!

Coming Soon

セガ テトリス

セガ/10月稼働予定/パズル/NAOMI基板



超定番パズルがNAOMIに!

日本人ならその名を知らない人はいないであろう「テトリス」。その定番中の定番パズルゲームがNAOMIにやってきた!! おなじみのルールにブロックを消してスロットの絵柄を揃える新要素が加わり、中毒性がますますアップしているかも? 4人対戦モードも注目!

みる、きく、つながる、MIL CD。



「秘密」のヒミツが、ここにあります。

話題の映画「秘密」のメイキングシーンが、
広末涼子の未公開映像が、宇崎竜童のサウンドが、
ドリームキャストで、観れる、聴ける、繋がる。



WPCV-10045 ¥3,059(税込)

MIL CD 「秘密」 オリジナルサウンドトラック
(ワーナーミュージック・ジャパン)

~10.14 IN STORE~

ドリームキャストで、音楽が走り出す。映像が踊り出す。インターネットが飛び出す。MIL CDは、クリアな音質に加え、フル画面でVHSを凌ぐ高画質を実現した、まったく新しい音楽ソフトです。



“かつて、こんなに切ない秘密につつまれたラブストーリーがあっただろうか。”

秘密

広末涼子 小林薫 金子賢 石田ゆり子 伊藤英明 篠原ともえ 岸本加世子

原作/東野圭吾(文藝春秋刊) 監督/滝田洋二郎 脚本/斉藤ひろし 主題歌/「天使のため息」竹内まりや 音楽/宇崎竜童 製作/TBS ©1999 TBS

映画「秘密」の情報は、<http://www.tbs.co.jp/cinema/まで>。

—— 9月25日(土)より、全国東宝系劇場にてロードショー。 ——



詳しくは、<http://www.sega.co.jp/milcd/>

©SEGA及びDreamcastは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

©MIL CDは、右記各社のご協力により制作されています。株式会社CSK総合研究所(CRI)/株式会社アクセス/ジーアールホームネット株式会社

TOKYO GAMESHOW '99 AUTUMN

9/17(金)~9/19(日) 東京ゲームショウ'99秋 大速報!!

Dreamcast ドリームキャスト年末商戦手応えアリ!!

世の中の注目はプレイステーション2にいくかと思われた今回のゲームショウ。だが、フタを開けてみればセガブースは大人気。熱い3日間を追う!



セガブースメインステージ最終日フィナーレ。連日「バラバラ」で大盛り上がり!



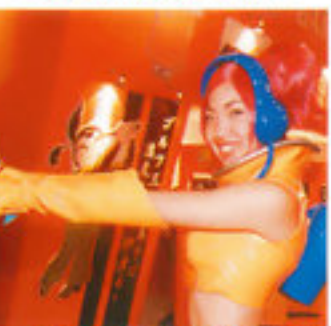
最終的には16万3866人と史上最高の来場者を動員。海浜幕張駅ではセガのショップバーが次々と配られた。



初日開幕直後。モロ星人人形を手にする入社社長。



テレビCMでおなじみ玉緒さんの看板が目を引く。



セガブースを闊歩するうららちゃん。ノリも抜群。



セガブースを訪れたCESA役員をキャッチ。好評?



DCと携帯機との連動を初日に緊急会見。詳細はP.4.



「サンリオアミーゴ」はアーケード筐体でも大人気!



正面モニタではMIL CD新作を伝末涼子が宣伝。



「シェンムー」出演者の楽しいトーク。ジャンケン大会も。

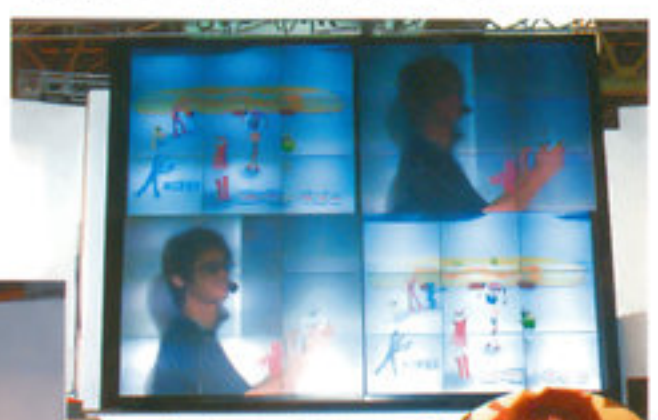
9/17(金) **ビジネスデー** 21,434人 来場
10:00~17:00(9:30よりセレモニー)

業界関係者用の公開日。まずはいつもより人が多いと予感させる出だした。

12:30-12:45 SEGA ブース 水口氏プロデュースの音楽ゲーム、「スペースチャンネル5」が初公開!

ソフト9研部長水口哲也氏がプロデュースする新感覚の音楽アクションゲーム「スペースチャンネル5」が、ショウ会場で初お披露目。水口氏自らがコントローラを握りゲームの世界観と操作方法を解説。後半は主人公の「うらら」の振り付けを担当したNAHOちゃんもステージに駆けつけ、華麗な踊りを披露したぞ。指示されたとおりにキーを

入力すればOKの単純明快なゲーム内容と、主人公「うらら」と謎の宇宙人「モロ星人」のかわいいキャラクターデザインが女性ユーザーや子供たちに大ウケだった。



モロ星人は女の子を中心に大ブレイク! ブースではモロ星人のビニール人形も配布され、多くの来場者が腕にくっつけていたぞ。この人形、ドリマガ編集部でも奪い合いになるほど(笑)大人気。

14:05-14:25 SEGA ブース 「ぐるぐる温泉」イベントにゲスト登場!

CMに登場する山口紗弥加さんをゲストに迎えて、プロデューサー、ディレクターとともにステージ上で「ぐるぐる温泉」を実演。簡単に遊べる手軽さをアピールしていたぞ。

ディレクター大原氏のアドバイスで、見事に勝利!!



「自分でもDC持っているからCM出演は嬉しいです。「ぐるぐる温泉」はすごく面白そうなので絶対ほしい! (山口) とも。

14:00- Ubiソフトブース Ubiソフトブースで急きょ出展 「レイマン2」製品説明会

Ubiソフトブースでは「レイマン2」の製品説明会が行われた。ムービーからゲーム画面まで、「レイマン2」の魅力や開発状況を披露した。さらに、一般日にはゲーム大会も実施され、ユーザーもその爽快感を楽しんでいたぞ。発売は2000年春予定。



プレイアブルな状態で出展された「レイマン2」。ゲームの内容は次号でお伝えする予定。

東京ゲームショウ 会場でキャッチ! ドリームキャスト最新ソフト情報!!

ゲームショウ会場では当日いきなり公開された新情報も! まとめてチェック!!

SCOOP! セガの巨大モニターにこんな大ニュースが!!

たいていのソフトはだいたいセガブースで体験できたけど、実は正面モニタでの定期的な作品紹介ビデオの中に大スクープ映像がいろいろまぎれていたのだ! 「アドバンス大戦略」の公式発表は今後の続報を待て!!



●アドバンス大戦略DC (仮)
セガ広報担当も驚いた(?)という「アドバンス大戦略DC(仮)」。2000年春予定とか?

●ジェットセットラジオ
見たことのないようなアメコミ的CG映像! セガ担当曰く「本日の隠し玉」。今後に注目!!

NEWS! もう遊べるじゃん! クレタク&タイピング!!

今回のセガブースでは、NAOMIタイトルが速攻でドリームキャストへ移植発表されていたのにも驚きだったが、なかで

も「クレイジータクシー」と「ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド」は会場でも早くも遊べる状態だった! どっちも楽しいっ!!



「うお〜! そのままのデキだぜっ!!」とファン感激。ハンドルプレイもそのまま!



先週のAMショーでアーケードタイトルとして発表された「ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド」。こちらでも速攻DCに移植発表&キーボードでプレイ可能だった!

9/18(土) 一般公開日 1日目 60,499人 来場
10:00~18:00

学校登校日ということもあってか、開場前待ち人数が21,000人(前回は32,000人)と行列の混雑はやや解消された。キッズは4,252人(前回4,780人)とまあまあ。

14:35-14:55 SEGA ブース
**ドリマガ読者の夢が現実に!
「レンタヒーロー」ショーに大喜び!**

8年前にメガドライブで発売された伝説のアクションRPG「レンタヒーロー」が、ドリマガ読者の声に応じてついにDCに復活! ステージで制作プロデューサーの石本さんから開発の進捗状況の報告があり、続いて監修を務めるスタッフからのビデオレターが公開された。そしてステージはそのまま「レンタヒーロー」ショーになだれ込み(笑)、巧みなギャクと華麗な大立ち振る舞いに、駆けつけたファンも大満足だった。



岡安氏をはじめとする開発スタッフからのビデオレターが公開された。この顔ぶれ、まさにドリームチーム!



あのテーマソングをBGMに本物のレンタヒーローが登場! オチは「シンムー」のパロディで会場は大爆笑。

レンタヒーローと撮影会



ステージ脇ではインスタントカメラによる撮影会も催された。中さんと開発スタッフも思わず飛び出し、会場はお祭り騒ぎ。

毎日15分ごと D2シアター
映像と音で表現した「D2 THEATER」

整理券を求め人の列が絶えなかった「D2 THEATER」。各回定員80名で、初日から全回満員の盛況ぶり。迫力の映像と音、演出で楽しませてくれた。また、セガのメインステージでは連日飯野氏のプレゼンもあり、初公開の最新映像を多数披露してくれた。



ドリマガ企画に来てくださった皆さんありがとう!



飯野氏自らの手で編集したという映像と音で圧倒。入場待ちの人にもゲーム感覚でグッズをプレゼントするという密かなサービスが。

15:50-16:20 アトラスブース
恒例! 岡田×金子両氏による「魔剣X」トークショー

ゲームショウ恒例となった、アトラスブースでのトークショーの話題はもちろん「魔剣X」。ディレクターの岡田耕始氏と、デザイナーの金子一馬氏、おなじみの2人が登場。発売を約2カ月後に控え、「魔剣X」のポイントとなる部分をあらためてアピール。さらに、「今出展しているものよりさらにクオリティアップします」という岡田氏のコメントもあり、ユーザーの期待度はさらに上がっていたぞ。



おなじみのお2人。岡田さんは「真・女神転生」Tシャツをさりげなく着込み、宣伝するシーンも。

11:30-ほか バンダイグループブース
バンプレストのスーパーヒーローショーに場内熱狂!

バンダイグループ3社の共同出展となった同ブース。DCユーザーには、バンプレストの寺田氏によるスパロボトークと、スーパーヒーローショーが注目を集めて



新作「スパロボα」の紹介や、開発秘話などを語る寺田氏。



異様な盛り上がりを見せていたスーパーヒーローショー。

その他のセガブースイベントをピックアップ!

ドリマガVol.29で紹介したように、最新映像が堪能できた「エターナル アルカディア」。総合プロデューサー・大場氏が、まだナイショの話をする場面もあったぞ。



女の子・大場氏、男の子・小玉さんと役割分担も完璧(笑)。



麻雀の勝敗は付かなかったけど、ステージはなごみ空間に。

なぜかドリマガの前編集長がステージに登場し、セガの「ぐるぐる温泉」「熱闘ゴルフ」各プロデューサーらと麻雀するという変なステージもあり。意外な組み合わせ?

「パーチャストライカー2」はNAOMIでフリープレイ!

前号ドリマガでも4研名越部長が予告していたとおり、NAOMI版で出展されていた「パーチャストライカー2Ver.2000」。DC版の画面公開はもうすぐ。しばし待て!



DC版のタイトルは「パーチャストライカー2」に決定。「にせんポイントいち」と読むのだ。

注目のネットワークゲームも大盛況!

会場では、中村玉緒さんのテレビCMが繰り返し流され、ドリームキャストとインターネットの関係がより鮮明にPRされていた今回のセガブース。ラインナップの揃ってきたネットワークゲームの数々は、多くの来場者の注目を集めていたぞ。



スケルトンコントローラが用意された仕様が注目的。「チューチューロケット」の面白さはやって実感!

中でも、一番人気だったのは「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」の通信対戦。通信対戦ゲームとして60フレームを実現しているさまは、プレイした誰もが驚いていたようだ。年末のドリームキャストはネットもフル稼働か!?



誰もが目を凝らしたネット対戦の速さ。通常の画面分割対戦も悪くないデキ。

VMダウンロードコーナーをチェック!

下で紹介するタイトル以外にも、「サカつく」「ビックリマン2000」「シェンムー」など、たくさんの会場限定VMダウンロードサービスが行われていた。



最後のジュエルチャオ! サファチャオ登場! ダウンロードできるようになっているね。

9/19(日) 一般公開日 2日目 81,933人 来場
10:00~17:00

開場待ちが35,000人(前回は38,000人)と大盛況。動
員数は前回最終日(78,535人)を超え、史上最高に!

10:30-11:00 ナビプラザ 恒例!? 危険なクリエイタートークバトル

もうおなじみの危険なトークバトル。「次世代ハードの秘密を探る」と題された今回は、ベールを脱いだPS2に絡め、新作を制作中の3社からクリエイターが出席。まずは自社の最新作を披露し、後半30分は来場者からの質疑応答にあてられた。DC版「キャリアー」を例にあげ、「ハードの進化は今までゲームに興味のなかった人も振り返らせるきっかけになる」というナムコ川村氏の言葉は印象的だった。



カプコン・岡本吉起氏、EAスクウェア・中里英一郎氏、ナムコ・川村順一氏がトーク。来場者からは手厳しい質問も。

13:45-14:15 キッズコーナー ゲーム大会にホンモノが出演

中学生以上はお断りのキッズコーナー。出展されているのも、「学級王ヤマザキ(仮)」「ビックリマン2000」など、キッズに大人気のソフトばかり。ここでしかできないダウンロードサービスなどもあり、にぎわっていたぞ。ステージイベントでは「学級王ヤマザキ(仮)」のゲーム大会が行われ、特別ゲストで「ヤマザキ」も出演。会場に集まった子供たちは、参加賞品がもらえると聞いて「僕が私」と、さかんに手を上げてゲームに参加しようとしていた。



一般ブースではほとんど配られなかった「クローラーバッグ」が賞品。超レアモノ! 子供たちにとって超有名な主人公「ヤマザキ」も出演。人気も上々だったぞ。



13:30-14:30 ナビプラザ 「ソウルキャリアー サマーバトル1999」全国大会決勝!

各地の強豪プレイヤーたちが熱戦を繰り広げた全国大会。使用キャラがばらけていたAC版大会は、ミツルギを操り頭ひとつ抜きで強さを見せた山本山さんが優勝。駆けつけた応援団の声援にみごと応えていた。一方のDC版大会を制したのは、コントローラでのプレイとは思えない巧みな動きを披露した、ミツルギ使いのBLT-phiveさん。眼前で繰り広げられる激戦に来場者は一時も目を離せなかった。



大勢の来場者が見守る中、各地区の代表者によるハイレベルな攻防が展開された。優勝者同士の特別試合も制したBLT-phiveさん。DC版に慣れていたのが勝因?



11:00-11:20 セガブース 「スーパープロデューサーズ」大プロモーション発表

プレイヤーが育てたシンガーをインターネット上でデビューさせ、その実力・人気を競い合う、新感覚のゲーム「スパプロ」。目新しさ十分の広告展開を繰り広げる予定だが、今回その一部が発表されたのだ。なんだか大掛かりな仕掛けなので、ゲーム以上に注目を集めるかも?



ゲームとインターネット、そしてラジオまでがリンクする!? 詳細はP.94へGO!

15:00-15:30 ナビプラザ 「ラングリッサー」声優5人がそそいぶみ!

ゲーム出展がなかったメサイヤだが、TGSナビプラザイベントステージにて、「ラングリッサー ミレニアム」ステージを披露。主要キャラクターの声を担当する豪華声

優陣が勢揃いした。今井由香さん、川上とも子さんらが、ゲーム画面を見ながらキャラの魅力を語り、「今度はコスプレで出ます!」(今井)という発言も飛び出した。



本作のエンディングとイメージソングを歌う、ユニット「Pierrot」が両曲ともに初披露。



最後の最後で滑り込んだルマティ役の雪乃さん(写真右)。

14:30-15:15 データーストブース 熱気度120%の「リバイヴ」イベント

データーストブースでは「リバイヴ」に出演する声優陣3人と主題歌を歌う米倉千尋さんを招いてのトークショーなどが行われた。ゲームの感想や、来場者から集めた質問に答えたりと、熱気と笑いに満ちた45分間だった。この模様は次回「リバイヴ」の記事中で詳しく紹介するぞ!



プロデューサー山本氏に関する秘話も飛び出して、しどろもどろになるトークも。

15:00-15:20 セガブース 主演の吉野紗香さんも登場「グラウエンの鳥籠」

10月1日より放送されるiドラマ「グラウエンの鳥籠」のステージでは主演の吉野紗香さんと山川直人監督が壇上に。ドラマの内容や出演者について、撮影秘話など、さまざまな話を聞かせてくれた。吉野さんは「私も弟と一緒にドリームキャストでオンエアを見ます」とのこと。



「セガフリー2」を遊んでいるという山川監督のインタビューを次号で掲載する予定。

TGS'99秋スナップ集 3ページだけでは紹介しきれないほど盛りだくさんだった今回のTGS。スナップショットをお届け!



17日、18日は天候がイマイチだったが、徐々に回復。日曜日は最高の来場者数を記録。



セガ物販ブースでアルバイト中(笑)のレンタヒーロー。詳細は次号のレンタヒーローで。



今回のベストコスチュームコンテスト1位はカプコンでした。いいっすねえ。

セガの新イメージキャラになる予感のモロ星人。4色の着ぐるみは子供から大人まで大人気でした。

GRAND FINALE 最後の最後までホットだったセガブース

マスコミを含め、多くの人の注目がPS2に集まりそうに思えた今回のゲームショー。とにかく楽しく、とにかくにぎやかだったセガブースに比べ、なんとなく「Cool」なイメージに思えたSCEのブースは、最大の150小間を確保

してきたわりに、意外とさめた感じがしたのは気のせいだろうか。最終日終了後、セガブースのスタッフも手応えは十分だったようだ。半年後3月末開催予定の次回のゲームショーで、この結果がどう出ているか楽しみだ。(たいちょう)

確かにブースは満員だったSCE。だが、「Cool」に攻めてきたSCEは今までとちょっと違う気も。

「Cool」なSCEに対し、女性ユーザーがずいぶん注目していたセガブース。モロ星人も大人気!



Dreamcast
ドリームキャストマガジン Magazine

読者参加型企画

ドリームキャスト

読者レース Weekly RACE.35

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーは発売されたすべてのドリームキャストソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号誌面上で公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用します。それぞれ読者のみなさんのソフト購入の際に、「参考意見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票しだいでオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

読者の読者による読者のためのレビュー! すべてのドリームキャストソフトを読者のみなさんの投票で評価するドリームキャスト読者レース。今週はちょっと新作ソフトランクインの狭間。MIL CDなどが入ってきているぞ。

読者◎本命
9点10週以上
名誉名馬
読者のみなさんの投票で、オッズ(全投票平均点)が9点以上を連続で取った回数が10週以上続いた作品は、【読者本命】に認定。その後、20週、30週…と続け、50週(1年)以上続けると不滅の【名誉名馬】に認定だ。

オッズ表全ドリームキャストソフトA

9月24日現在発売済み
ドリームキャスト対応ソフト総本数71本

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	全投票平均点
1	1	ソウルキャリバー ●セガ●98年11月28日発売●5,800円●(VGA、通信、ハンドル、キーボード対応)●VM使用ブロック数(10)	ACT	9.8384
2	2	セガラリー2 ●セガ●98年1月28日発売●5,800円●(VGA、通信、ハンドル、キーボード対応)●VM使用ブロック数(8)	RAC	9.3469
3	3	SONIC ADVENTURE(ソニックアドベンチャー) ●セガ●98年12月23日発売●5,800円●(VGA、通信、VM、ふるふるばく対応)●VM使用ブロック数(10)	ACT	9.3005
4	4	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 ●セガ●98年3月25日発売●5,800円(ガン同梱)●(VGA、通信、ふるふるばく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(7)	SHT	9.1382
5	5	ジャイアントグラム~全日本プロレス2 IN 日本武道館~ ●セガ●98年8月24日発売●5,800円●(VGA、VM、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(11)	ACT	9.0717
6	7	ポップンミュージック ●コナミ●98年2月25日発売●4,800円●(ポップンコントローラ、ふるふるばく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(8)	SLG	9.0287
7	8	プロ野球チームをつくろう! ●セガ●98年8月5日発売●5,800円●(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(180)	SPT	9.0093
8	9	ワールド・ネパランド プラス~オールド王国物語~ ●リバーヒルソフト●98年7月15日発売●5,800円●(通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(150)	SLG	8.9811
9	11	MARVEL VS.CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES ●カプコン●98年3月25日発売●5,800円●(VGA、ふるふるばく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(5)	ACT	8.9648
10	6	北へ。White Illumination PURE SONG and PICTURES ●メディアファクトリー●98年8月25日発売●3,200円●(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	MIL CD	8.944
11	12	ELEMENTAL GIMMICK GEAR ●ハドソン●98年5月27日発売●5,800円●(VGA対応)●VM使用ブロック数(6)	A*RPG	8.9324
12	13	総天然色立体冒険活劇 パワーストーン ●カプコン●98年2月25日発売●5,800円●(VGA、VM、ふるふるばく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(4)	ACT	8.9285
13	16	シーマン ~禁断のペット~ ●ビリウム●98年7月23日発売●6,800円(マイク同梱)/7,800円(マイク、録音機同梱)●(VGA、マイクデバイス対応)●VM使用ブロック数(8)	SLG	8.9198
14	17	アキハバラ電脳組 パタPies! ●セガ●98年7月28日発売●5,800円●(VGA、VM対応)●VM使用ブロック数(8)	SLG	8.909
15	14	COOL BOARDERS BURRRN! ●ウェブシステム●98年8月26日発売●5,800円●(VGA、VM、ふるふるばく対応)●VM使用ブロック数(4)	SPT	8.8947
16	19	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION ●角川書店/ESP●98年8月26日発売●6,800円●(VGA対応)●VM使用ブロック数(17)	SLG+ADV	8.8918
17	10	北へ。Photo Memories ●ハドソン●98年8月5日発売●3,800円●VM使用ブロック数(20)	ETC	8.8852
18	18	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 ●カプコン●98年7月8日発売●5,800円●(VGA、VM、ふるふるばく、通信、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(13)	ACT	8.838
19	20	エアロダンシング featuring Blue Impulse ●CRI●98年3月4日発売●5,800円●(VGA、アスキーミュージックスティック、ふるふるばく対応)●VM使用ブロック数(15)	SLG	8.7638
20	21	北へ。White Illumination ●ハドソン●98年3月18日発売●5,800円●VM使用ブロック数(20)	ADV	8.7346

※このオッズ表は、各ゲームごとに読者の皆さん全員の投票の累計平均点を小数点第4位まで(5位以下切り捨てる)表示してあります。オッズ(読者平均点)が同点の場合は、過去の本誌に掲載された「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位とします。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時から3ヶ月経ったほうが、オッズはリアルタイムにより正確になっていきます。

新着対抗馬紹介 すぐにはランクインしてこなかった新作3本。たまにはどう?

37着 NEW SOFT チェキッ娘の見るCD/チェキッ娘



ポニーキャニオン/99・8・4
1,260円/MIL CD
全投票平均点 8.2222
本誌の平均点 —

「MIL CD」こと「見るCD」の発売タイトルも、徐々に増えてきてうれしい限り。仕様を生かした内容もなかなかいい。この作品も収録されている4曲の歌のほか、肝心の「見る」のほうは、2択問題で映像を楽しむ「カルトクイズ」やホームページ閲覧と、なかなか充実したモノになっていて。プロモーションビデオも悪くないけれど、ドリームキャストならではの楽しめる内容があるのはありがたい。(愛知県・川島聡憲・17歳)

43着 NEW SOFT HEARTBREAK DIARY/dps



バイオニアLDC/99・7・22
1,260円/MIL CD
全投票平均点 7.75
本誌の平均点 —

「MIL CD」のCFソングとしても流されているので、「MIL CD」ソフトの中でも知名度が高い一品なのでは? 4つの楽曲が収録されているが、おまけ要素としてビデオクリップとホームページへの接続機能が収録されていたりと、よく機能を使っている感じ。ビデオクリップの映像は、まあまあといったところで、「MIL CD」と謳うからには、もう少し何らかのコンテンツがほしいように思う。(滋賀県・江崎治樹・16歳)

60着 NEW SOFT dancing blade かつてに桃天使! 完全版



コナミ/99・9・2
5,800円(2枚組)/ADV
全投票平均点 5.5
本誌の平均点 6.0

より高画質になり、追加もアリで、プレイステーション版を持っていた人でも好きな人は買うべきですね。(北海道・ダークネス・ガンディ・25歳) オリジナルビデオ作品と考えれば、何度も楽しめるし、お買得感もある。あとは好みの問題かな?(東京都・志野昌幸・18歳) 30分のアニメーションが2本、そして、それぞれにエンディングが2種類収録されている……といった感じになっている。本来、必要なハズの「主人公の旅立ち」や「仲間との出会い」といった話が、紙芝居ふうな展開のおまけ要素として収録されており、製作側がステロタイプな人物描写しかする気がないことをうかがわせる。また、最後の変身後の桃の戦闘シーンは、もっと歯切れのよい音楽を使って、テンポよくたたみかけるような演出をすべきだったと思うが……。そこに、どうしても選択肢を入れる必要はあったのか疑問。完全に話の流れを無視しているとか考えられない。ゲーム性を無理に差し込んだゲーム商品としてではなく、ストーリーの流れまで考えた1つの作品として完成させてほしい。(千葉県・成瀬智幸)

オッズ表ドリームキャスト寸評

名誉名馬候補が競々登場中!?

最近までは飛び石的に存在していた「読者本命認定ソフト」。10週間以上9点台のオッズを継続したソフトに冠せられるこのクラウンは、ドリマガ読者のみんなが選んだオズメソフト。最近はその数も増えてきて、上位オッズ表にもぎやかになってきたね。今週は新たに「ジャイアントグラム~全日本プロレス2~」が9点台10週以上を達

成。ドリームキャスト7本目の読者本命ソフトに仲間入りを果たした。今後は「ソウルキャリバー」と「野球つく」が注目株。年内の新作タイトルにも期待したいね。さて、今週は「機動戦士ガンダム外伝」が6ランクダウン、逆に「マリオネットハンドラー」は4ランクアップと、徐々にだがその位置を上昇中だ。次号以降は9月の新作タイトルが毎週着々とランクインしてくるぞ。購入予定のソフトは、みんなここでチェックしよう!!



NAOMI(アーケード)との連動も熱い「ジャイアントグラム」。観戦するのも楽しいぞ。

「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょー……」「おひょへ、ハチよへ……。ゲームショウ取材ゴクロー……」「もうすぐい人混みッスよ……。業者日からして大混雑。まだまだいッスよ……」「いやー、でもいいものもらったの!」「あつ、モロ星人のダッコちゃん! いーなーっ!! それすくなくちゃってもらえなかったんすよねえ!!」「オッホ。たぶん読者のみんなも欲しがるようなゲームショウ会場グッズの数々。次号ドリマガでは、会場でゲットしてきた品々をドダウンと巻頭プレゼント!! 乞う御期待じゃっ!!」「へー、いいッスねえ。ドリマガ読者の67%はゲームショウに行きたくても行けないってアンケート結果が出てましたからね!」みなさんに雰囲気直送じゃっ!!「じゃじゃーん!!」

場外馬券場 夢馬主の声

●つりコンを持っていないオレ。お願いだから、ゲームショップの試遊台とかにつりコンをつけてほしい。(大阪府・大野弘道・18歳)
●「スペースチャンネル5」は、どこかメガドラの隠れた名作「マ○ケル・ジャクソン」を連想させる(笑)。(千葉県・高瀬信衛・23歳)
●あー、「シーマン」食いてっ!!(北海道・大野孝志・28歳)
●先日中古ソフトで「センチ」の「ファーストウィンドウ」を発見。値段はなんと1300円。昔の大騒ぎって……。 (奈良県・北野紀子・32歳)

スゴイゲームがこの先続々やってくる!

東京ゲームショーでは、予想以上に完成度の高いソフトが粒ぞろいで集結していたドリームキャスト。とにかく今年の年末までの新作ラッシュが楽しみだね。1位の「ソウルキャリバー」を抜くソフトは意外と早く出る……かも? 注目だ!!

総評

オッズ表ドリームキャスト周辺機器&その他

順位	前回	周辺機器名/データ	全投票平均点
1	1	ぶるぶるぱっく ●セガ●99年3月4日発売●1,800円	9.3094
2	2	超発明BOYカニバ あそんでキッドDCDC(デジデジ) ●セガ●99年4月22日発売●2,980円(※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	9.0
3	3	アスキー・ミッション・スティック ●アスキー●99年4月22日発売●7,600円	8.6111
4	5	マイクデバイス ●セガ●99年7月29日発売(現在ソフト同梱版のみ)●単品予定未定	8.6071
5	4	アーケードスティック ●セガ●98年11月27日発売●5,800円	8.5387
6	6	レーシングコントローラ ●セガ●99年1月28日発売●5,800円	8.3965
7	7	ドリームキャストガン ●セガ●99年3月25日発売●3,000円	8.3619
8	10	ドリームキャスト・VGAボックス ●セガ●99年1月14日発売●7,000円	8.2547
9	9	ジャイアントチャンネル ●セガ●99年5月20日発売●2,980円(※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	8.2535
10	11	つりコントローラ ●セガ●99年4月1日発売(現在ソフト同梱版のみ)●単品予定5,800円	8.1734
11	12	ドリームキャストキーボード ●セガ●98年11月27日発売●4,500円	8.0194
12	8	ドリームバスポート2 ●セガ●99年8月5日より配布●本体同梱等(※非売品)	8.0161
13	13	ドリームキャストコントローラ ●セガ●98年11月27日発売●2,500円	8.0126
14	14	ビジュアルメモリ ●セガ●98年11月27日発売●2,500円	7.7511
15	15	ポップンコントローラ ●コナミ●99年2月25日発売●4,990円	7.619
16	16	モスラドリームバトル ●セガ●98年12月23日発売●2,980円(※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	6.6315
17	17	カメラドリームバトル ●セガ●99年3月25日発売●2,980円(※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	5.8571
18	18	あつめてゴジラ〜怪獣大集合〜 ●セガ●98年7月11日発売●2,500円(※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム)	5.6585

※周辺機器への投票は、基本的に操作性や使用感など、評価の対象となる周辺機器を投票してください。S端子ケーブルなどのケーブル類などは、投票があっても掲載しないことがあるので要注意(※ただしカウントはしています)

最速! 新作速報!! & 最新作チェック!

こちらでは先週発売されたばかりの新作ソフト2本と先々週の新作を紹介。どれもファンの人にはうれしいソフトだけに、今後のオッズがどうなるか興味深いね。最速チェックだ!!

?着 ポップンミュージック2

コナミ/99・9・14/4,800円(ポップンコントローラ、振動、VM対応)/SLG

全投票平均点 ?

本誌の平均点 5.33

「待ちました!」というポップンユーザーの声が聞こえてきそう。アーケード版「ポップン2」の移植だけあって、ゲームシステムに大きな変化はないけれど、ビジュアルメモリ専用のミニゲーム「どこでもポップン」が収録されているなど、遊び要素満載の1本に仕上がっている。ビジュアルメモリの操作性やスペックのことを考えると、ゲームとしてのデキはバツグンとは言えないが、その存在自体がうれしかった。でも期待以上に遊べるよ、これ! 全曲マスターしちゃったら、「フルマラソンモード」での全曲連続クリアを目指そう!? さっそく「ポップン3」の発売が待ち遠しくなっちゃった。(岡山県・長田洋平・14歳)

?着 クライマックス ランダース

セガ/99・9・15/5,800円(VGA、振動、VM対応)/RPG

全投票平均点 ?

本誌の平均点 8.0

クライマックスの作るRPGはどれも好きなモノばかり……という私にとって、このタイトルの発売はまさに待ちかねた1本っていうほどでした。ドリームキャストで一番期待していたタイトルだっただけに、発売日の延期や(それも気付かないうちに、行われていた)大々的な宣伝をされることもなかったのが残念でならない。でも、クライマックスらしいシステムやビジュアルメモリを活用したミニゲームなど……できあがったゲームは素晴らしいデキ映えなので、セガさんがもっと宣伝に力を入れてくれたら、もっと多くのユーザーとこの素晴らしさを共感できたのに、と思えてならない。(茨城県・神長尚子・18歳)

46着 前週15着 新日本プロレスリング闘魂烈伝4

トミー/99・9・2/6,800円(VGA、ぶるぶるぱっく、通信対応)/SPT

全投票平均点 7.625

本誌の平均点 5.33

選手の動きは、なんだかカクカクとした動きで少しぎこちなく見えるんだけど、ロジックをちゃんと組んでみるとホンモノのプロレスの雰囲気が味わえる。(北海道・渡辺幸一・24歳)これぞ、プロレスファンによる、プロレスファンのためのゲーム! といった感じ。とにかくファンを楽しめる作品(これはゲームというより、作品だね)に仕上がっている。残念なのは、ファン以外には楽しみを見い出せないところ。(三重県・駒村源風・21歳)エディットできるコスチュームが、あまりにも少ない。「3」と比べてもあまり変化が見られないので、期待していただけにソンをした気分になった。(東京都・細越潤・18歳)

応募方法はこちら! 年内はセガサターンも受け付け中!!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名に(※正解者多数の場合は抽選で)、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週も、この秋の話題作「Jリーグプロサッカークラブをつくろう!」の予想をしてもらおう。この新作はドリームキャスト読者レース初登場時に、何着で登場するかな? 右の例のように書いてね。

今週の着順予想 引き続き「Jリーグプロサッカークラブをつくろう!」は何着だ?

【隊長さんの予想】えーと。やっぱりデキじゃからの。ワシは3着じゃ。【ハチの予想】んーと。僕あ5着とかでいっす。

9/24号着順予想「あつまれ!ぐるぐる温泉」は、まだオッズ表に入っていないため、当選者の発表は次回以降とさせていただきます。オッズ表にランクインし次第誌面にて当選者を発表しますので、しばらくお待ちください。

9/24号 当選者

ハガキの書き方

《記入例》

★発売前のソフトの評点をしらす即ボリだよ! 巻末巻!!

(ドリームキャストソフト:5本まで)他機種は別

パチファイター3rd (10点)
ペンペンライアイズロン (8点)
GODILLA GENERATIONS (8点)
July (7点)
アーケードスティック (10点)
ビジュアルメモリ (9点)
ドリームキャストキーボード (9点)

(サターンソフト:5本まで)

セガサターン 真実の虚言 (7点)
(各コメント)(欲しいソフト名)

・Jリーグプロサッカークラブをつくろう!は4着でボリだよ!!
・プロレスリング闘魂烈伝4は9着でボリだよ!!

※応募書がないとボリだよ!

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとしてドリームキャスト用アーケード・スティックとビジュアルメモリのセットとお好きなソフト(セガサターン、ドリームキャストどちらでも可)1本をプレゼントするぞ。応募者は、①ハガキに応募券(P.19の右下のモノを使用のこ)を貼って、②ドリームキャストもしくはサターンのやったことのあるソフトに評点をつけ(発売前ソフトの評点をしたらボツ! なお、周辺機器も随時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送って。各当選者の発表は順次、コーナー内でするよ。今号の締切は9月30日(当日消印有効)だ。

オール読者レース 参加者大募集中!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。「ドリマガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ビタリ賞なら2本!)あげるぞ。今週も「ブラックマトリクス アドバンス」の予想をもらおうぞ。この新作がドリームキャスト読者レースに初登場するときのオッズは何点かな? 右上の例のように書いてくれ。

今週のオッズ予想 引き続き「ブラックマトリクスアドバンス」は何点だ?

【隊長さんの予想】うむむむ。ワシはとりあえず、前号と同じ。8.7591で。【ハチの予想】僕はもうちょい下。8.4129で。

9/24号オッズ予想「まほろし月夜」は、まだオッズ表に入っていないため、当選者の発表は次回以降とさせていただきます。オッズ表にランクインし次第誌面にて当選者を発表しますので、しばらくお待ちください。

9/24号 当選者

毎週の特別プレゼント!

ビジュアルメモリ アーケードスティック&VM

ドリームキャストユーザーなら、持っていても損はないこのセット。今週も、第1予想ゲーム、第2予想ゲームのどちらにもハズレちゃった全応募者の中から抽選で5名様に、ラストチャンスがあるからね。ドンドン送ろう!

最後は、9/24号応募者プレゼントの発表だ。今週は、東京都・瀬川利信君、三重県・石田慶君、栃木県・保坂雅彦君、長野県・倉本和典君、岡山県・高橋千晶さんの5名に決定だ。おめでとう。プレゼントが届くのを待ってね!

9/24号 当選者

オール読者レース応募券 10/8号



Dreamcast ドリームキャスト

ソフトレビュー SOFT REVIEW

点数について

各レビュアーの点数は以下の基準によって付けられています。
 ●1~2……製品レベルではない。
 ●3~4……あまりいい点がなく、不満点が目立つ。
 ●5~6……不満点が目につくが、いい点の方が目立つ。
 ●7~8……自分なら、このソフトを買って遊びたい。
 ●9~10……このソフトは買い! 他の人にもオススメできる。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のドリームキャスト新作ソフトを基本対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の“参考意見”としてご覧ください。

9月24日~9月30日

▼発売予定ソフト

ブラックマトリクス アドヴァンスド

9月30日発売



- NECインターチャネル
- 5,800円(全年齢推奨)
- SLG+RPG
- (タクティカルシミュレーションRPG)
- バックアップあり(7ブロック)
- 1人用●2枚組

使用サンプルの完成度 **100%**
 難易度 平均点
普 7.66

愛とは最大の偽善である—!?



友情や愛が大罪となる世界で、自らの目的のために戦う主人公たちの物語を描いたシミュレーションRPG。補完された物語、選ばなかったご主人様を仲間にする点にも注目!

Vol.31 100Pへ

女性ユーザーズ

女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。

今週のメンバー

- REI
- 出口かおり

担当ライターズ

最もそのゲームに詳しく、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。

今週のメンバー

- 大友順
- 金子光晴
- 柿内直樹

ゲストライターズ

ドリマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。

今週のメンバー

- PP
- 電波宙年
- サマライ旗野

一見派手だが、中身は実直

イージーモードでプレイ。ゲームそのものは、非常に地味でオーソドックスなシミュレーションRPGだと感じた。武器の攻撃範囲や、ユニットごとの移動距離を測りながら慎重に進めていけば、まず負けることはない。戦闘と戦闘の間に入るイベントムービーの挿入タイミングが絶妙で、どんどん先のストーリーが見たくなる。アニメーションのクオリティも高く、久しぶりにじっくり腰を据えて取り組んでみたいゲームだ。難易度選択でイージーを選んでもストーリーが変わらないのはありがたい。サクサクと気持ちよく敵を倒し、そのぶんストーリーに没頭できる。(REI)

8

戦略性の高い育成ゲーム?

仲間をどう育成するか。このゲームの醍醐味は、この1点に集約されている。その理由は、自由度の高いパラメータ調整によって、いくらかでも効率良く戦闘を展開できること。片寄った育成をしても、それでキツくなるかというところではなく、新たな仲間を加えることでメンバーの弱点は補える。とにかく、戦闘が力押しの効かない非常に難易度の高いものとなっているので、綿密な計画を立ててゲームを進めないと、せっかくの奥の深いドラマが楽しめない。もしイマイチな印象を受けた場合は、自分のプレイを見直す必要あり!(大友)

8

見かけによらず手堅い

何より評価したいのは、シミュレーションRPGとしての自由度の高さだ。キャラクター育成の際に初期設定を無視するかのような趣味に走った特性を持たせることもでき、キャラへの愛着もひとしお。プライドさえ許すなら(笑)、パラメータのボーナスポイントが多いイージーモードでのプレイが楽しい。また、力押しだけではシンドイ戦闘も戦術を考える楽しみがある。ただ、本作のシリアスなシナリオに、この大仰な声の演技はどうか。また、自由戦闘で得られる経験値がこちらのレベルに関らず一定なのが、少し不満ダナ。(PP)

7

dancing blade かつてに桃天使II ~Tears of Eden~完全版

9月30日発売



- コナミ
- 5,800円(全年齢推奨)
- ADV(インタラクティブアニメ)
- バックアップあり(2ブロック)
- 1人用
- 2枚組

使用サンプルの完成度 **100%**
 難易度 平均点
普 7.66

DC版オリジナル映像を見逃すな!



前作から3カ月後の世界を舞台にした、シリーズ第2弾。75分のアニメーションで展開される物語は、プレイヤーの選択で2種類の内容に分岐するようになっている。

Vol.31 124Pへ

いいタイミング!

今回も1プレイ30分程度とお手軽仕様。最初の分岐で展開がガラッと変わるのとは前作からのお約束だけど、今回はどっちもいい話だったです。エヴァのミサトとシンちゃんて雰囲気もしたけどさ。エンディングの数も増えたし、おまけ部分も楽しめたしね。ただ、背景ありきでキャラ絵が飛び込んでくるっていう映像手法は改善してほしいな。あとポリゴンCG、良くできてはいるんだけど画面から浮いちゃうんだなあ、これが。でも前作から1カ月ってタイミングで出せたのはこのテのショートストーリーものとしては良かったかと。(かおり)

7

安直なキャラゲーに見えるが

基本的な部分は前作とほぼ同じ。アドベンチャーのシステムを使っているが、選択肢とストーリーの展開の間に関連があまりなく、ゲーム性はほとんどない。また、物語のスケールが大きすぎて、シナリオが消化不良を起こしているという欠点も前作と変わらない。だが、楽園を追放された人類が、弱さを抱えながらも誇りを持って生きていくというテーマがしっかり描かれているため、作品としては前作よりも数段よいと思う。安直なキャラゲーという見た目のイメージを覆す佳作。次回作があれば90分ぐらいの長編を見てみたい。(金子)

8

“燃える”展開にメロメロ

前作と比べて、シナリオのボリュームが大幅にアップ。ほぼOVA2本分のストーリーが楽しめる。ポリゴンCGとの合成シーンは、マニアならずとも必見の出来映え。世界樹編は、序盤からスリリングで、クライマックスでは、ボタンを押す手に思わず力が入ってしまった。竜宮城編は、対照的にほのぼのとした感じで、ラブコメ好きにはたまらない内容。ゲストキャラの乙姫様がとってもチャーミングなので、ヒロインそっちのけで攻略してしまった。プレイ後の余韻も含めて、今回の「桃天」はマジにオススメす。(電波)

8

レビュアー紹介

このレビューを書いている人はどんな人? そんな疑問を持った人は、ここをチェック! レビュアーのコノミがわかるぞ。

出口かおり

家の中を片付けたら「リプルラブル」だの「ディグダグ」だの「バラデューク」だのが出てきた。しかもX68000! ってこれ全部ナムコじゃんよ(笑)。

サマライ旗野

サクつく、個人的に秘書さんを見る視点切り替えと、練習時の映像がなくなったのが非常に残念。だって、ポリゴンフェチなんだもん。「DOA2」厨高!! アレが、

REI

ずーっとサターン版の「ブラックマトリクス」を探してましたが、今回ようやく願いが叶いました。今はゼロ探検して三千里。

電波宙年

アドベンチャーの仕事が多く、テキストは結構読んでいるせいか、文庫本を読むのが早くなった気がする。面白いホンを求めて徘徊する毎日。

金子光晴

またプレイステーションの話で恐縮ですが「ときめき2」のお気に入り華澄姉さん。声は金月真実希望。ダメ?

如月恭子

アーケードのスケートボードゲーム「TOP SKATER」にはまって、スノーボードをはじめました私。今度は「DrumMania」にはまって……。

女性ユーザーズ

担当ライターズ

ゲストライターズ

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

9月30日発売



- セガ
- 6,800円(全年齢推奨)
- SLG(スポーツ育成シミュレーション)
- バックアップあり(132ブロック~)
- 1人用
- キーボード、VGA対応

使用サンプルの完成度
難易度 平均点
100%
普 8.33

自分だけの応援歌も作れる!



プレイヤーはJリーグクラブの代表兼監督となり、J2からJ1、また世界を相手に選手、クラブを育てていく。応援歌エディットなど、新要素も追加されている。

Vol.31 64Pへ

気軽にプレイってわけには……

まずJ1に上がるのが第一目標なんだけど、試しに東京近郊をホームにして練習メニューは監督任せってしたら、2カ月後には8人ケガしてにっちもさっちもいかない状態に。結局ホームを適度な田舎にしてお金に余裕を持たせ、監督そっちのけで練習メニューをプレイスタイル別と連携重視にして、やっと軌道に乗りましたよ。でもこの練習メニューがかなりマニアックで細かい。これはもう真剣にサッカー好きならすごく燃え燃えかも。逆に素人さんにはツライけど。選手エディットもJ2からできたらもっと良かったけどね。(かおり)

8

どこで飽きればいいのか

経営と聞くと引いてしまう人もいるが、気楽に選手の育成、自クラブの成長を楽しむものと考えてもらいたい。練習や新選手の獲得を繰り返し、最初は大きく負けていたクラブに勝利できたときの達成感を一度味わってしまったら、「サカつく」中毒の始まり。より上位のクラブに勝つために、あと1カ月、もう1カ月と、寝る時間を圧してまでハマってしまう。しかも2部制の導入によって、毎年変化に富んだリーグ戦が展開するうえ、ネット対戦もあるので、止めどころがなく、長期にわたって楽しめる。秋の夜長にはピッタリだ。(柿内)

9

なんだかんだ言っても好きです

練習や試合の基本的なシステムは前作とほぼ同じ。とはいえ、改善点は多く、個人単位での細かい練習設定が可能になった点や、どの選手間の連携が上手いっているのかが表示されるようになったのはありがたい。もちろんモーションやグラフィックは圧倒的に美しくなっているけど、もっと派手な変化を期待していたのでちょっと残念。また、試合に入る際の画像が飛ばせないなど、長時間のプレイでストレスを感じる部分も若干あり。不満を言えばきりが無いけど、ネット対戦や応援歌エディットなどで十分満足できます。(サマライ)

8

ドリームキャストマガジンスペシャルレビュー

今回は、現役プロサッカーフォトグラファーに「サカつく」のスペシャルレビューをお願いしてみたぞ。

青森直樹



1971年5月29日生まれ、埼玉県出身、A型、Jリーグオフィシャルフォトグラファー。'98年フランスワールドカップをフル取材するが、日本戦3戦は別の試合を取材。みんなからは非国民と後ろ指をさされる。現在の悩みは地元の浦和レッズのこと。スタジアムで見かけたら気軽に声をかけてね。

ゲーム全体にもものすごくこだわりが感じられるよね。システム面のこだわりはもちろん、選手の動きやスタジアムの作り、サポーターまで、とにかくリアル。僕はカメラマンだから、普段はフィールド横から撮影しているのだけど、どうしてもビジュアルや選手の動きに注目してしまうんだけど、その点「サカつく」の選手たちの動きは最高! ボールを胸でトラッ

▶ Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

観客総動員数に比例して、応援歌や声援が変化。拍手の嵐は感動に値する!?

プする直前の一瞬のタメなんか本物そのもの。思わずカメラ構えて撮影しそうになったもん(笑)。ゲームに登場するスタジアムは、本物のスタジアムとは微妙に変えてあるけど、サッカー好きが見ればどこかすぐわかるくらいだし。J2のスタジアムなんて、まんま西が丘だね? ビジュアル的なことばかりになってしまったけど、サウンドもすごい! 特にサポーターの応援歌を自分で作れるから、サターン版のときのように同じ声援しかなかったのに比べ、試合観戦の楽しさは倍になった! 僕なんてゴン中山バージョンを作って大ハマリ。サポーターの声援がすごいと撮影も楽しいしね。あとは、DCの通信機能を使って選手の現在の状態がそのまま入力できたら面白いと思う。京都が首

位でジュビロが最下位とか。そのときのJリーグとダブルせられてすごく面白くなると思うけど。Jリーグ2ndステージも後半戦になって目が離せないし、秋の夜長にプレイするには最高のゲームでしょう! 僕も発売されたらすぐお店に行って買おつと。あつそれと最後にひとつ、次の「サカつく」にはカメラマンも登場させてくださいな! 大橋さん。



新着ソフト&周辺機器
チェック!

今週は、インターネット上で放映される、本格的推理サスペンス「グラウエンの鳥籠」と自分好みの女の子を育てられる!? 「マリオネットカンパニー」をチェック!

グラウエンの鳥籠 Kapitel1「契約」

9月30日発売



- セガ
- 2,800円(全年齢推奨)
- ETC(IFラ)
- バックアップあり(2ブロック~)
- 1人用
- DD専売/VGA、キーボード対応

使用サンプルの完成度
100%
Vol.30 11Pへ



インターネットドラマ第1弾 新しいメディアの幕開け!?

パソコンやDCで楽しめる連続インターネットドラマ。DCの場合、今タイトルをはじめとする専用ソフトが必要で、Directのみで販売される。

東京郊外に建つマンション「グラウエン・ハイム」を舞台に起こる、奇妙な住人と猟奇殺人……そんな、不可思議ながら魅力的な連載物語を、インターネットを通して楽しむことができる。主役を演じる吉野紗香のインタビューを収録するなど、オリジナル特典がうれしい。ドラマと連動してデータベースやメール交換など、インターネットならではの交流も楽しめる。(如月)

マリオネットカンパニー

10月7日発売



- マイクロキャビン
- 6,800円(全年齢推奨)
- ADV(シチュエーションアドベンチャー)
- バックアップあり(10ブロック~)
- 1人用
- VM対応

使用サンプルの完成度
100%
8月27日増刊号 44Pへ



女性型ロボットを自分好みに改良育成

女性型ロボットの改良がメインの本作。髪の色から電子頭脳にいたるまで、かなり自由に改良できるので、熱中興奮間違いなし!

ゲームの目的は、女性型ロボットを人間らしくすること。そのため、プレイヤーはパーツを開発したり、それを組み込んだりと大いそがし。でも、この苦勞が報われるかのごとく“彼女”が人間らしく変化していくからやめられない! プレイしただけでは、一気にラブラブな関係にだってなれるので、ワクワクしながらコミュニケーションと開発作業に励むことができるのだ。(大友)

毎週毎週、旬な情報をキャッチアップする!!

突撃連載

みんなの疑問や知りたいヒミツに直撃取材!!



ドリマガ なぜなに!? 探検隊

「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「おお、ハチよ。連日大盛況だったゲームショー。セガブースはPS2の余波もなく、満足満足! の内容じゃったの。あと、それに加えて忘れがちなのが、海外でのドリームキャストの大盛況ぶり。そのへん本当のところどうだったの?」「いやー、なんかスゴかったみたいっすよ。なんでも「スター・ウォーズ」の3倍もスゴくて、エンターテインメント世界の座に就いたとか「へ? 何それ? だまされんぞー、ワシは」「もー…」

今週の
調査テーマ

第6探査

ドリームキャスト北米に上陸!

DCとPS2——海外での盛り上がりはどう!?



1999年9月9日、\$199.99でドリームキャストは北米に進出した!!

「たいちょう。いいスカ。今や全米におけるゲーム産業の売り上げは、なんと映画産業のそれとほぼ同じ。莫大な市場となっているんすよ。で、9月9日の深夜0時1分から北米で販売が始まったドリームキャストは、たった24時間で9790万4618.09ドル、およそ107億7695万7989円(※1ドル110円換算)を売り上げ、映画産業で5月に記録された「スター・ウォーズエピソードI」の2800万ドル(約30億円)の3倍以上というエンターテインメント売り上げの

最高記録を樹立したんすよ。さらにその後1週間で40万台をセルスルー、出荷は早くも60万台を超えてるとか。いやー、スゴいすねえ。マジで」「ふーん……」



TGSではSOAのマーケティング責任者も出演。大好調!



1999年9月9日、199.99ドルで発売された北米ドリームキャスト。今回の発売日の数字遊びへのこだわり(?)はプレステのSCE並みで面白い?

プレスキットもシャレのきいている内容のドリームキャスト。映画「アンツ」のスタッフの作ったテレビCMもオールスター総出演で注目度◎!



発売日当日、全米はドリームキャストに飛びついたのだ!!

「た、たいちょう! 今回の北米でのDCの売れ行きはマジでものスゴイですよ。発売同時に18タイトルを揃えたゲーム機というのは、実は初めて。しかも予約台数が30万台というのもゲーム業界記録。この数は現行プレステが1995年に北米で獲得した予約台数の3倍。そもそも、たった1週間で40万台も売り切るなんてスゴすぎですよ。日本なんて、それだけ売るのが……(もごもご)」「うむ。スゴい売れ行きだというのはあいわかったぞ、ハチよ。で、発売日当日の様子は、実際どうだったんじゃ?」「あー、あー。そのへんはドリマガ現地特派員記者・内田氏から速攻で写真と報告が届いてるんだな。深夜の

イベントだというのに、サンノゼの街は大盛況。行列にも入れなかったほどだそうですよ。これを受けてSOA(セガ・オブ・アメリカ)セール



店頭で用意されたドリームキャストは飛ぶように売れまくった。ソフトは\$39.95~49.95。

同時発売された18タイトルはこれだ!

ソニックアドベンチャー	ソウルキャリバー
一・インターナショナル	Sega Sports NFL 2K
ブルースティンガー	TrickStyle
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	Ready2Runble Boxing
エアフォースデルタ	Hydro Thunder
エアロダンシング	NFL Blitz 2000
マーブルVS.カブコン	Mortal Kombat Gold
モナコGP	CART Flag to Flag
首都高バトル	TNN Motorsports
パワーストーン	Hardcore Heat

本体同時発売ソフトは上の18タイトル。この数は史上最多の数。年末までにタイトルは40タイトル。来年には100タイトルになると言われている。

ス担当副社長クリス・ギルバート氏は「実際、発売日がこれほどのものになるとは思わなかった。年末までに100万台、2000年3月までに150万



TVのインタビューを受ける人交社長。大川会長の姿も。



台を販売する予定だったが、この24時間の結果を反映して、我々はそれを再検討するだろう」とまで語ってますね」「ふーん。本当にスゴいんだ」。



「我々の驚異的な成功への野望はまだほんの始まりにすぎないだろう」とSOA。今後も大躍進が続く!



モバイルアサルトツアーは全米各地に出現。草の根的に展開。



この騒ぎは本物か!?そしてPS2とDCの人気はどちらが上なのか!?

海外雑誌記者の目から見た率直な意見を聞いたぞ

——まずは北米で販売の始まったドリームキャストですが、かなりソゴイとセガからもリリースが届いてますが、あれはどこまで信じていいものなんでしょう?
ニコラ■本当にすごく売れていると思いますよ(笑)。SOA(セガ・オブ・アメリカ)は「2000年3月までに150万台」売ると言っていたんですが、もっと売れると思います。ゲームで人気があったのは「ソニックアドベンチャー」ですね。あとはちょっと前評判は良くなかったけど「ブルースティンガー」も売れた。ただ、一番影響が大きかったのは「NFL2K」。これは映像的に素晴らしいから。あとは「レディトゥランブルボクシング」。これもすごく売れた。でも、今回ドリームキャストがすごく売れたのを一番驚いていたのは、実はSOAだった(笑)。プレイステーション2の発表直前だったから、こんなにまで売れるとは思ってなかったんだけど、結果としては、時期的にすごく良かったと思います。

——日本でも大ヒットした「ソウルキャリバー」の人気はどうですか?
ニコラ■「ソウルキャリバー」はアメリカよりヨーロッパのほうが絶対売れます。これは絶対。ヨーロッパの人たちはみんな待っていますから。
——今の海外でのドリームキャストの人気は、このあとどこまで続きそうですか?
ニコラ■プレイステーション2が発表されましたけど、今年のクリスマスは新しいハードがドリームキャストしかない。しかも12月までにはまだたくさんのソフトがドリームキャストには出ます。だから、みんなドリームキャストを買うんだと思います。現行のプレイステーションやニンテンドウ64は、そんなにやりたいソフトがない。だけど、ドリームキャストは12月までにアメリカ人にとってすごくいいラインナップになっている。今の感じなら、ドリームキャストは1年間ずっと売れ続けます。
——プレイステーション2はどうでした?
ニコラ■先日の発表会で初めて動いているゲームを見てきましたが、グラフィック自体はドリームキャストとそんなに変わらないと思います。ただし、フレームレート(コマ数)は変わる。たぶんすべてのゲームが60フレーム(秒間60コマ)になるはずですが、これはドリームキャストでもできなくはない。映像的にはどちらもそんな

に変わらないはず。大切なのはどんなソフトがあるか? コンテンツが大事です。映像的にはあまり変わらないなら、ゲームのプレイがどうなるか? それが大切なんです。今のところPS2のコントローラが全部アナログボタンになっているのを見てきましたが、まだ特にゲームが変わったような部分はないですね。だから、海外の記者達は、PS2のゲームには少しガッカリしています。もっと綺麗な映像が見たかったし、もっと違ったゲームを見たかった。「鉄拳TT」や「グランツーリスモ2000」は遊んでみたけれど、ゲームプレイは今までと同じ。だから今のところ、ドリームキャストと大きな差が付いたというイメージは全然ないですね。もしかしたら、スペックほどの差はないのかもしれない。だけど、ドリームキャストにはネットワーク機能がある。今はまだ対応ゲームが出てないから、目立ってないけれど、もしもちゃんとしたネットワーク対応ゲームが出てきたら絶対売れるし、遊びも違ったものになる。通信についてはPS2は2001年までやらないし、DCの通信は大きな魅力となるはず。
——PS2はDVDも見れるというのは、海外の人にとってどれぐらいの魅力になるものなんでしょうか?
ニコラ■アメリカはDVDの市場がものすごく大きい。すごく安くDVDを買えるし、日本のお店の半額ぐらいで買える。あと、映画のソフトもそんなに時間をかけずに、DVDで発売されます。だからすごくいいと思います。今現在DVDプレイヤーの値段も、一番安いのが4万5千円ぐらいですから。
——実際、PS2がドリームキャストの約倍の値段になるわけですが、値段にうるさいと言われる海外のユーザーからすると、そのへんはどうですか?
ニコラ■PS2をどう宣伝するかによりますね。AV機器、すなわちDVDプレイヤーとして売るのが、ゲーム機として売るのが、たぶんライトユーザーに向けて考えるなら、



EDGE エッジ記者
ニコラ・ディ・コンスタンツォ

イギリスのゲーム雑誌「エッジ」の日本駐在記者ニコラさん。本誌ではもうおなじみだよ。今回も率直な意見をズバズバ聞いたぞ。

AV機器的な宣伝要素を大きくするんじゃないかと思っています。
——アメリカではドリームキャストが売れましたけど、ヨーロッパではどうですか?
ニコラ■ヨーロッパはちょっと難しいですね。何カ国も国がありますし、それぞれにゲームをローカライズするのも大変ですよ。それは通信に関してもそう。DCのヨーロッパでの発売が遅れたのも、ちょっとイメージが良くないですね。
——ヨーロッパの人はどうですか? PS2が発表されたので、ドリームキャストを買うのをやめようとか、ありますか?
ニコラ■それはないですね(笑)。1年間も待てないと思います。あと、ヨーロッパにはセガのファンが多いですから。PS2を待たずにDCを買うと思いますよ。
——インターネット機能とDVD。海外の人にはどちらが魅力的なんでしょうか?
ニコラ■難しい質問ですね(笑)。それは国によって違う。アメリカは通信が大きい。でも大切なのは新しいゲームプレイができるかどうか。DVDは新しいゲームのプレイには関係ない。あとは各ハードのソフトしだいだと思いますよ。



海外オフィシャル誌「ドリームキャストマガジン」では、ドリームキャスト発売1週間前に、PCでDCの新作の動画が見られる付録を添付。

PlayStation 2



映像的なインパクトはドリームキャストと大差がないとPS2について語るニコラさん。大切なのは新しいゲームプレイ。ただ、「鉄拳」は80万本、「GT」は200万本クラスは売れるとも。



来年秋のPS2海外投入までDCは順調に売れ続ける!?

東京ゲームショウの初日、セガのメインステージには、わざわざSOAのマーケティングセクション事業部長のピーター・ムーアが招かれ、海外での爆発的なドリ



今回の北米でのドリームキャスト発売の人気の一翼を担った「NFL2K」。デキも絶品!

ームキャストの売れ行きに関して、披露してくれる一幕があったが、アメリカでの熱狂はまだまだ続きそう。今後のソフトで注目されているのは、ちょっと意
映像的・ゲーム的にはそれほど衝撃はないと言いつつも200万本は売れると語る「GT2000」。



外だが、「クレイジータクシー」だという。「『クレイジータクシー』はアメリカ人は大好き。あれは『鉄拳』並みに売れるよ」とニコラさんは語る。なにはともあれ、とにかくアメリカ人にいいラインナップが年内に揃っている——というのが、雑誌記者、およびSOAのスタッフたちの感じている手応えのようだ。この流れは直接的には、日本のゲーム市場にはあまり関係のない話に聞こえるが、海外でのマーケッ

トシェアの拡大、そしてビジネスチャンスの拡大は、ライセンスメーカーにとって、少なからず影響を与え始める。さきにテクモがアーケード基板NAOMIでリリース予定の「デッド オア アライブ2」を北米用ドリームキャストに投入すると発表した。これもアメリカでの動きに連動しての一例だ。各方面で吹き始めたドリームキャストへの追い風。海外の熱狂的な風は近いうちに日本にも届くはずだ。

次回 ドリームキャストダイレクトってナンダ!?
「ドリームキャストでインターネット」なんて、テレビCMもなかなか好評のようだが、このインターネット機能を使ったソフトの通販システム「ドリームキャストダイレクト」というモノがあるのを知っているだろうか? 発売日にソフトが手元に届き、送料は無料。次号はそんなお得なシステムの数々に迫る!

「ドリマガなぜなに!? 探検隊」
ネタ大募集!

「ドリマガなぜなに!? 探検隊」では、みなさんからの情報や知りたいネタを大募集しています。あて先は〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンクパブリッシング(株)「ドリームキャストマガジン」編集部「ドリマガなぜなに!? 探検隊」係まで。採用者(多数の場合は抽選で)にはゲームソフト1本とドリマガ特製テレカ(予定)をお送りします。どしどし応募してきてね!



Crazy Drivers

ヨオ！ 元気だったか？ 随分ぶさたしちまったな。知らねえヤツのために一応自己紹介しておくぜ。オレサマが、「CRAZY TAXI」ナンバーワンドライバーのAxelだ。ヨロシクな！ ヘッヘッヘ、ついにきたぜDC版がよお〜っ！ ジャオレが第一報をドドーンとお送りするぜ!!

NEW!

Special 特報 Report!



CRAZY TAXI™

for



- セガ●2000年1月発売予定
- 5,800円●ドライブアクションゲーム
- 1人プレイのみ●レーシングコントローラ対応

for ARCADE



「Axel」どうよ、このウリふたつぶり！ アーケード版がNAOMIボードつーのもあるけど、DC版もまったく同じだぜ！ Gena「今ではDCでのノウハウがあるだろうから、ひよっとするとアーケード版よりすこくなるかもしれないわね」

for Dreamcast



Axel コレ読んでるなかに、「CRAZY TAXI」知らねえヤツはいねえよな？ 念のために説明しとくと、今アーケードスポットで、一番イケてるクルマゲーってヤツだ。レースゲームじゃねえんだぜ。客を乗せて目的地まで送り届けるのが目的さ。イケてる走りで客を喜ばせ、チップをたんまりゲットする。どれだけ客を喜ばせられるかが腕の見せどころさ。そんな「CRAZY TAXI」が、とうとうDCで発売されるってワケだ。
Gena なにアンタだけイイカッコしようとしてんのサ。
B.D.Joe Oh！ ひとこと言ってくれよブラザー。
Gus ま、いいじゃねえか。Axelのやりそうなコトだ。



Character #1
Axel

オレ様よ、周りからは“負けず嫌い”とか言われてっけど、男なら当然のコトだろ？ 何でも一番じゃねえと気がすまねえし、やるからには徹底的にやるタイプだね。ま、「CRAZY TAXI」のナンバーワンドライバーとでも覚えておいてくれ。テクでは誰にも負けねえからよ。ヨロシクな！



are Coming for Dreamcast

Game System

Step 1



Axel 「ゲームはまず客を乗せるところから始まる。道端に客が手をあげて突っ立ってるからよ、ブレーキを踏んで客のそばでクルマを止めるんだ」

Step 2



Axel 「客の行き先はさまざま。だから、行き先をよ〜く聞いて、あとは目的地目指して突っ走るだけさ。速く送り届ければチップもガッポリだぜ」

Step 3



Axel 「客の目的地にはよ、緑色の枠が出てくるからわかりやすい。その枠内にクルマを止めればOKさ。止めるときはドリフトでカッコよくいきたいね」

Axel ちっ！ バレちまったんじゃないやがねえ。コイツらも、オレと同じ「CRAZY TAXI」のドライバーさ。ま、オレ共々ヨロシクやってくれよ。

Gena なにその愛想のなさ。ところでサ、DC版はどのなの？ もう随分できてるみたいだけど？

Axel そうなんだよ。オレもビックリしちまってよ、なんでも、アーケードモードはほとんどできてるってハナシだぜ。あとはDCモードがどうなるか、だな。DCモードは家庭用ならではの要素がたくさん入らしいぜ。

Gena ワクワクするわね。どうせなら、もっとイケてて、やさしいオトコを入れてくれないかしら。

Axel ったく勝手なコト言いやがってよ。まだ何にもわかんねーから、次の情報を待つしかねえな。

Gena 次はアタシがメイン司会でやるから楽しみに待っててちょうだい。(つづく)



Character #2 B.D. Joe

へい！ オイラがB.D. Joe。ま、Joeとでも呼んでくれよ。オイラはとにかく人を楽しませるのが趣味なんだ。だからタクシードライバーになって客を楽しませたいんだ。休日はよく路上でパフォーマンスしてるから、気が向いたらいつでも見に来てくれよな！



Axel 「ゲームスタート時のモーションもアーケード版とまったく同じだぜ (1) あとよ、客は送り届ける時間によってチップをはずんでくれたり、あまりにも遅いときは怒ってクルマから飛び下りちまう。客を乗っけたら、できるだけ急いだほうがいいぜ (2&3&4&5) 街はとにかく広い。どこに何があるかをキッチリ把握しないとタクシードライバーはつとまらねえぜ (6)」



Techniques

Gena ハア〜イ、Genaよ。ここではアタシが「CRAZY TAXI」の基本テクをレクチャーするわね。「CRAZY TAXI」やったことないって人はよく読んでいて。これらのテクを使うことで、客が喜んでチップをはずしてくれるのね。だから、チップを稼ぎたい人はもちろん、イケてる走りをしてギャラリーを魅了するのも最適なの。アタシ？ アタシくらいになるともっと高度なテクを使うんだけど。ま、最初はこの3つの技から覚えとくといいんじゃない？ とにかく基本よ、基本。

CRAZY DRIFT

Gena 「左の“CRAZY DRIFT”はコーナーを曲がる時にステアリングを切ってギアをR→Dって入れ替えるの。ドリフト時間が長ければ長いほどチップも高額になるわ。下の“CRAZY JUMP”は、ジャンプ台やギャップでクルマがジャンプしたときに出るわ」

CRAZY THROUGH



Gena 「他車とすれちがった時に出るのが、この“CRAZY THROUGH”。相対速度が高いほどチップが高額になるから、対向車線を走るのもいいわね。」



Character #3 Gena

Character #3

アタシがGenaよ。「CRAZY TAXI」ではたった一人の女性ドライバーってもてはやされてるけど、ドラテクなら誰にも負けないわ。誰よりも速く走ってる瞬間が最高なの。タクシードライバーになった理由？ カンタンよ。好きなクルマを一日中、ブッ飛ばせるから。アタシ、クルマ大好きなのよね。



CRAZY JUMP

Character #4 Gus

ヨウ、オレがGusだ。こんなかじゃ一番年食ってて落ち着いたけどよ、まあ、昔はイロイロ悪さもしたぜ。Axelなんて昔のオレそっくりだ。そうだな、今はタクシー乗ってるときが一番充実してるね。いろんな客乗せてさ、いろんな話してさ。ま、自由きままにタクシードライバーってやつを楽しんでるのさ。

「Axel」ちなみに今回掲載した写真は、当然ドリームキャストの写真だ。ハッキリ言って、DC版の写真を使ってアーケード版です、なんて言ってもわかんねえだろ？ そのくらい完成度が高いってことだ。」



About DC Mode.....

Gena で、DCのオリジナルモードはどうなの？ 知らない？
 Axel 知るかよ。前にも言ったけど家庭用ならではの……だな……。
 Gena アタシは、その内容が知りたいの。まったく役に立たないわね！
 Gus でもよ、昔、インタビュー中でディレクターの菅野が、アーケードと家庭用では環境が違うから、その環境でしか引き出せない面白さを追求したい、みたいなコト言って

たよな。例えば、探す楽しみだとか、ある程度時間をかけてじっくり楽しめるところが魅力だって。
 Gena なるほどね。マップも広がるのかしらね？ なってほしいわ。
 Joe オイラはよく迷っちゃうから、これ以上広がってもなー。
 Gus 通信対戦ってのも面白いぜ。客の奪い合いみたいになったりさ。
 Gena そうなったらアタシの勝ちね。
 Axel ちっ、口の減らない女だぜ。



西暦2000年——新たなる千年紀に甦る最新作!!

ENJOY SONIC TEAM !!
エンジョイ フォー ソニック チーム

英雄は、ひとりじゃない。

You are not the only hero

PHANTASY STAR™
ONLINE

ファンタシースターオンライン

——西暦1999年9月。新たなる千年紀の始まりを目前に控え、ドリームキャスト待望のネットワークRPGが発表された。制作は中裕司氏率いるソニックチーム。“ENJOY 4 SONICTEAM (エンジョイ・フォー・ソニックチーム)”最後の作品は、ファン待望の「ファンタシースターオンライン」であった。

セガサタンの頃からネットゲームを研究し続け、ドリームキャストのモデム搭載が決定するやいなやすぐに具体的な企画を練り始めたというソニックチーム。“仲間同士で目的を達成する喜び、わかりあえた時の充実感”などネットゲームの、コミュニケーションの楽しさが「PS」の世界で展開される! 今回はゲームショーで公開された映像をもとに「ファンタシースターオンライン」の世界をお届けしよう!

ファンタシースターオンライン

4連発!

ソニックチーム 中裕司



SONIC TEAM

PART 4

ソニックチームが手掛ける「ファンタシースター」最新作は本格ネットワークRPGだ!!

あのSF超大作最新作がネット上で展開!

ソニックチームがネットゲームの企画を立ち上げた際、最初に行ったのがコミュニケーションを生かした遊びの検証だという。その遊びにもっとも適した世界観は何なのか? を考えたとき、「ファンタシースター」の世界はどうだろう。そんな話が浮上した——。「ファンタシースター」とは1987年にセガの家庭用ゲームマシン「セガ・マークIII」でリリースされたRPGである。物語の舞台は現実よりもはるかに進んだ文明を持つアルゴル太陽系。宇宙船で惑星間を行き来し、気象現象さえもコンピュータが管理するSF世界。西暦2000年、ソニックチームはそこにどんなコミュニケーションを見せてくれるのだろうか?

NET!!

Special
特報
Report!

完成度 ? %

- セガ●2000年発売予定
- 価格未定●1~4人(通信対応)
- ネットワークRPG
- VGA、VM、キーボード、通信、アーケードスティック対応



g. 東京ゲームショー速報!!ソニックチーム4作目は待望の新作だった!!



ステージでは中裕司氏が今回の4作品についてそれぞれ解説。

——ドリマガVol.28から4週連続でお届けしてきた、ソニックチーム新作4連発“ENJOY 4 SONICTEAM”の発表も最後の1作を残すのみ。そんなタイミングで迎えた東京ゲームショー99秋——。会場では、雑誌に先駆けて最後の新作が大公開されたのだ。ゲームショー当日、セガのメインステージ前には“4作目”の正体をその目で確かめようと多くの人たちが詰めかけ、壇上にソニックチーム・中裕司氏が登場すると間もなく、モニターには“ENJOY 4 SONICTEAM”の4作に付けられるチームロゴが映し出された。ソニックのシルエ

ットを囲む、1本のリングと3つの球体。“4作目”のロゴはそんな形をしていた。すでに発表されていた3作の紹介を終えると「本当はもう少し隠しておこうと思っていたんですけどね」と言いつつ、中氏はそのタイトルについて語り出した。聴き覚えのある音楽——。そう、この曲はあの名作RPG「ファンタシースター」のダンジョン内で流れていたBGMだ。セガを代表する大作RPGの突然の復活宣言に息を飲む場内。「これはすべてドリームキャストの実機上で動いています」と中氏が語った映像は観衆の目を、心をくぎ付け

にした。「多くのファンが待っていたこのタイトルをネットワーク対応にすることで、より多くの人たちが協力しながら遊ぶ面白さを味わってほしい」と中氏。ソニックチームが、ネットワークRPGに新たなる伝説を築くときが来たのだ——。

ステージ終了まで秘密にされていた4作目。ステージ終了後はパンフレットも配布された。



「4作目」も出揃った。ショー当日、ついに待望の

ソニックチーム最高の3D技術

You've not the only hero. 英雄はひとりじゃない。



WORLD1 ネオンに彩られた未来都市

きらびやかなネオンに照らし出される夜の街。下の写真は、一点から周囲を見回したときの映像だろうか。空中には公共の交通機関と思われる飛行メカが飛んでいる。従来の「ファンタシー

スター」シリーズの例を見ると、ゲーム中、プレイヤーはこれらの公共施設を利用することになりそうだが……?

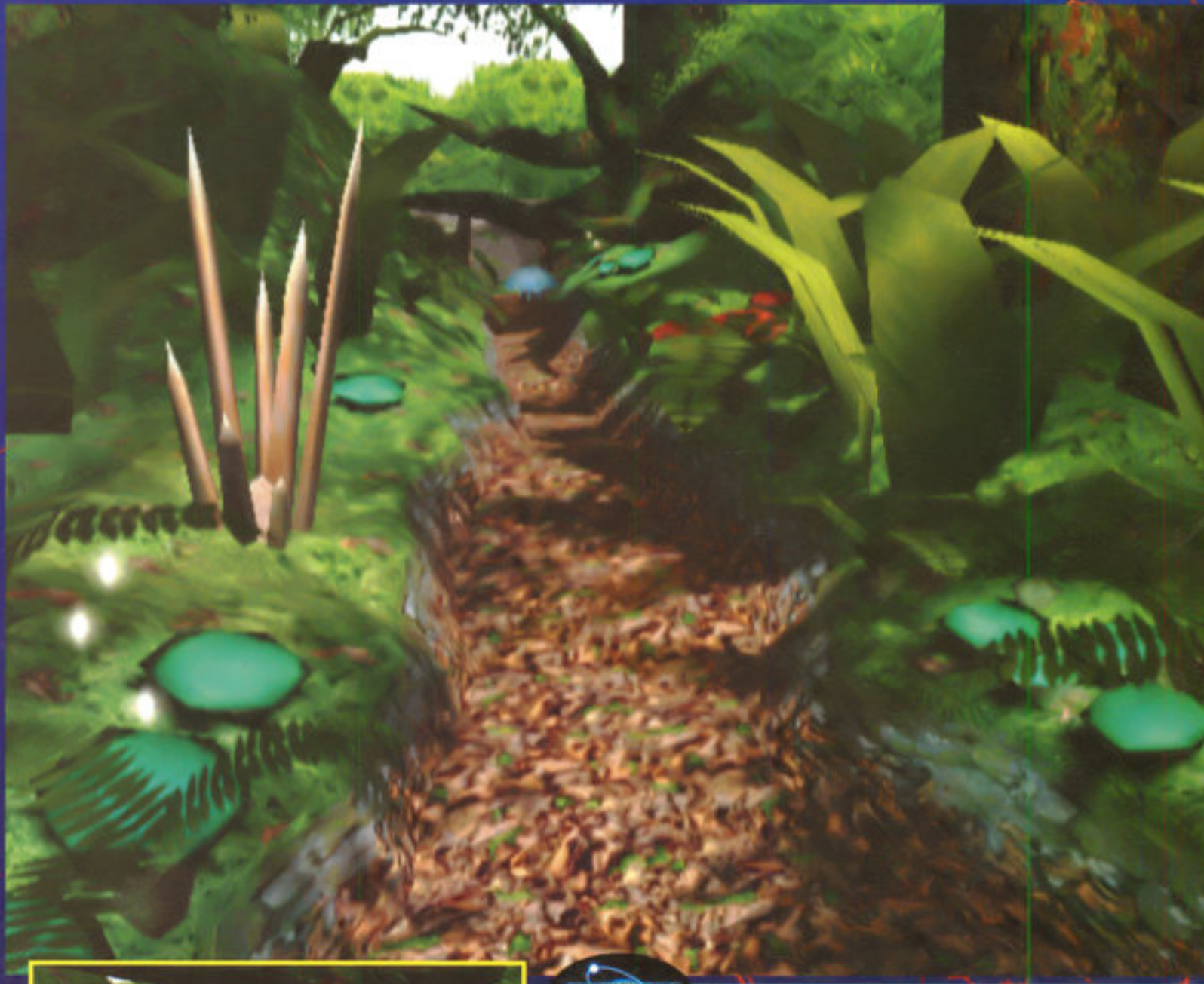


科学の灯に照らされる「ファンタシースター」の世界。右上の写真で道路の上を飛ぶ物は?

CHECK POINT1 科学と魔法が混在するSF世界

「ファンタシースター」シリーズの魅力は、なんといっても剣と魔法のファンタジックな世界と、発達した未来科学を基盤とするSF世界が融合した独特の世界観だろう。この世界には魔法が存在するが、それとは別に工業・医療などの各産

業を発展させるために生まれた“テクニク”と呼ばれる技法も存在する。街には科学力で瞬間移動を実現したテレポートセンターがあったり、クローン技術によって死者を疑似的に蘇らせるクローン・ラボなる施設まで存在するのである。



CHECK POINT2 インターネットで世界の勇者と冒険

ネットワーク対応となった本作では、文字どおりインターネットを通じて世界中のプレイヤーが「ファンタシースター」の世界に集まる。情報交換をしたり、アイテムの売買をしたり、さらに共通の目

歴史を紐解く

PHANTASY STAR HISTORY

1987年12月、ファンタジー世界が主流だった日本のテレビゲーム業界において、RPGにSFの世界観を持ち込み常に新しい挑戦を続けてきた「ファンタシースター」シリーズ。セガの看板RPGたるゆえんを追う。

1987
セガマークII

PHANTASY STAR ファンタシースター

なめらかなアニメーションに驚愕!!

「ドラクエ」ブームの真っ只中に発売された一作目。驚異的に滑らかなスクロールをする3Dダンジョンとアニメーションする巨大モンスターがプレイヤーの度肝を抜いた。



ビジュアルシーンでの演出が多く当時のユーザーは狂喜した。

滑らかにスクロールするダンジョンには誰もが驚愕!

1987
メガドライブ

PHANTASY STAR II

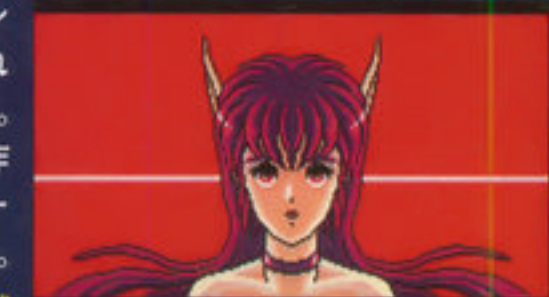
ファンタシースターII
～選らざる時の終わりに～

より進化したSF観に感動!!

前作から1000年。マザーブレインと呼ばれるコンピュータに管理された世界がプレイヤーを驚かせた「II」。前作にもましてSF的な設定と、前作とのつながりも絶妙だった。シリーズ最人気キャラ“ネイ”も登場した。



戦闘の演出もより派手に。変形するメカ敵も。



「わたしは もう だめ... ユーシス、おねがい。わたしたちみんな、あくまも ことごとくらないまま、やくそくして。」

遺伝子科学の産んだ哀しきヒロイン“ネイ”が人気を集めた。

次の決戦は新たなる千年紀——西暦2000年

最後に発表された4作目は待望のシリーズ最新作!

ファンタシースターオンライン

がSF世界に命を吹き込む!!

WORLD2 異文化の香り漂う密林の奥地

従来のシリーズどおりにSF世界を舞台に進行する本作だが、世界のすべてで科学文明が発達しているわけではない。機械化された街を遠く離れば、惑星の原住民たちがすむ文化圏や、モンスターが生息するため人が滅多に踏み入ることのできない未開の地も多く残されているのだ。写真では細い山道の先に木製の門が建てられているのが見える。その奥に住むのは“あの”モタビアン星人か?



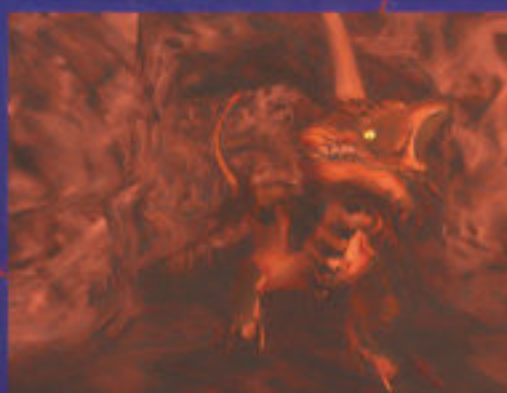
CHECK POINT3 ファンタシースター世界での時代設定は?

これまでのシリーズ作品をプレイしている人にとって気になるのが「ファンタシースターオンライン」の時代設定がファンタシースターストーリーのどの時代に当たるかという部分だろう。「ファンタシースター」シリーズのストーリーは、千年周期で復活する邪神をエピソードとして描いているため、どの作品の時代であるかによって、文明の技術レベルから惑星の気候にいた

るまで、大幅な違いが存在するのだ。極端な例を挙げれば、「～I」から「～II」の間では惑星直列によって惑星の公転軌道が変化し、文明の崩壊も発生しており、「～II」の劇中ではアルゴル太陽系の惑星、パルマ星が爆砕している。冒険の舞台にバリエーションを持たせるためには「～II」以前の時代設定となる可能性が高そうだが…。このあたりの情報は要注目だ!!

WORLD3 洞窟の壁を破って現れるドラゴン

これは洞窟の中だろうか? 岩盤を破り、ドラゴンが姿を現す。これまでのシリーズではハードの性能上、完全には実現できなかった3Dフィールドの迫力がよく現れている映像だ。実際のゲームでは、ネット上に集まった各プレイヤーが各々自分の視点で冒険をするのだろうか?



壁の穴からドラゴンが現れる。他のプレイヤーには別角度から見えるのだろうか?



的を持つ冒険者と出会ったときなどは仲間となり冒険に出かけたり—。

そこには冒険者同士の出会いや協力、裏切りなど、コンピュータ相手ではない、人間同士でしか味わえないさまざまなコミュニケーションが生まれる。このゲームの主人公は、世界中のプレイヤー全員。英雄は、ひとりではない—のだ!!

CHECK POINT4 通信していない状態でも遊べる!?

本作では、ネットにつなげていない状態でのプレイ、すなわちオフラインゲームのときもコンピュータが操るノンプレイヤーキャラクターが冒険のパートナーとなってくれる。仲間と協力して強大なモンスターに立ち向かったり、1人がスイッチを押している間に扉をくぐったり—そんな“仲間と冒険する感覚”を大事にしているのだ。

1990



時の継承者
ファンタシースターIII

親子3世代にわたる壮大な冒険

前作で破壊された惑星から脱出した巨大宇宙船内の冒険を描く、シリーズの外伝的作品。文明崩壊後の剣と魔法の世界が独特だった。途中からアンドロイドや機械化文明が絡んでくる。



…リナは、けろこんする。

異常な多重スクロールとあまりに独創的な敵のデザインが賛否両論だった。

結婚相手を選ぶことで3代目の子孫の物語が分岐。壮大な物語が話題に。



1993



ファンタシースター
～千年紀の終りに～

アルゴル太陽系の謎が明らかに!

千年周期に災いが起きるアルゴル太陽系のすべての謎に迫る、シリーズ最終作。前3作とのつながりが整理され、最終的にはアルゴル太陽系形成時より存在する邪悪とも戦う壮大な物語に。



…うっ…う、うわああああああん!

「II」の流れをくむ戦闘はファン納得のデキ。協力攻撃の要素も追加。

イベントシーンでは1カットずつビジュアルを重ねる新システムを採用。



1997

PHANTASY STAR COLLECTION

ファンタシースターコレクション「ファンタシースター」から「～千年紀の終りに～」までがすべて収められたお買い得ソフト。サターン用ソフトなので、気合を入れて探せばまた購入できるハズ。設定資料なども満載なので、メガドラで前4作をプレイした人にもオススメ!



設定資料なども充実した、完全保存版といえる内容。



あまたの勇者がネット上に出逢う!

PHANTASY STAR ONLINE

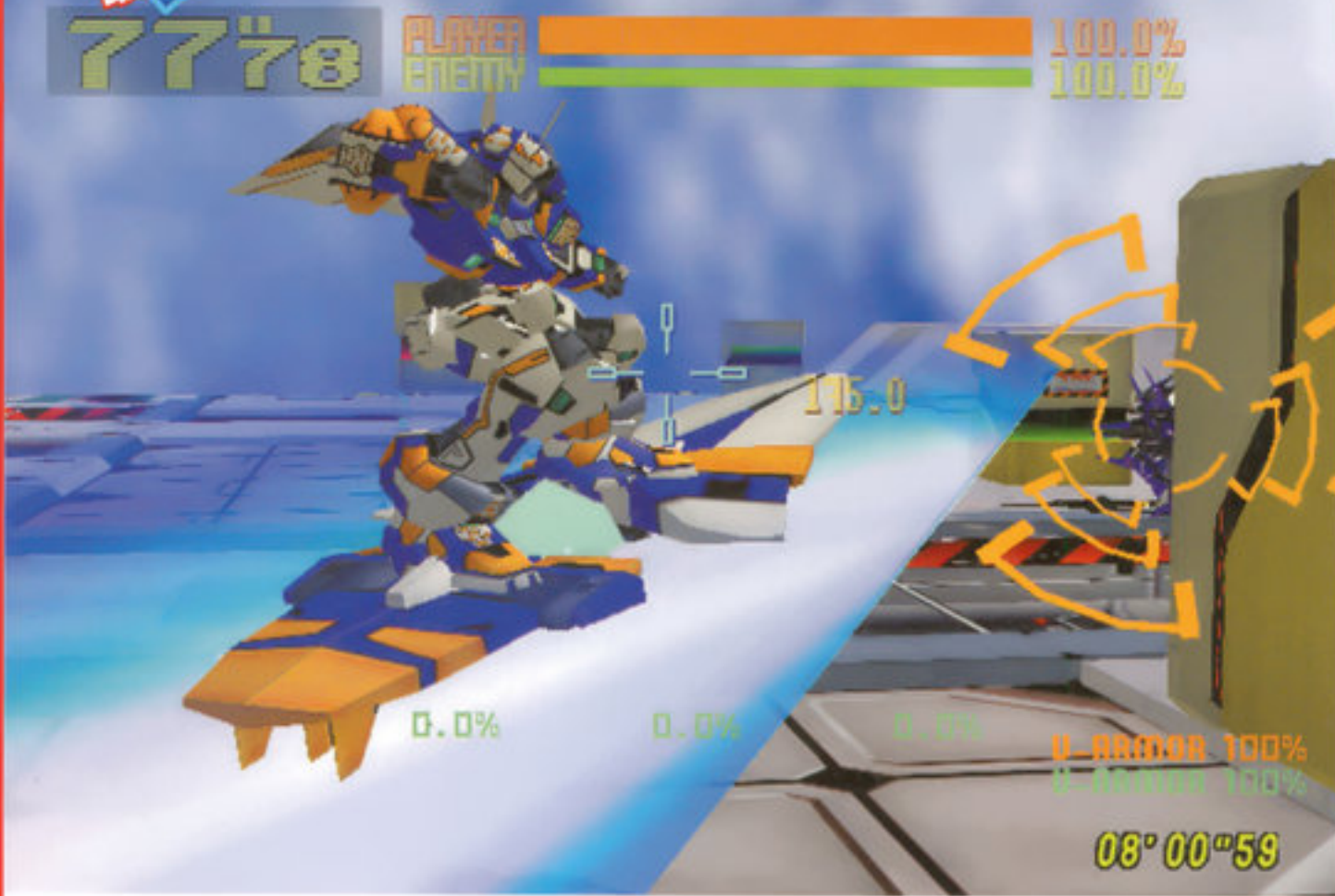
For Dreamcast™
CYBER TROOPERS

VIRTUAL

ORATORIO TANGRAM

M.5.B.5
Ver.5.4

東京ゲームショウセガブースに見参!! 電脳戦機バムチャロムオラタングナムオ!



6月の第一報以来、沈黙を保っていたDC版「オラタン」が、ついに東京ゲームショウ会場のセガブースで大公開された! 今回は最新画面の紹介や、ゲームショウ当日の様様をレポートする。通信対戦に関しては、ビッグなニュースも飛び込んできたぞ!

この年末、DCに見参!

CYBER TROOPERS
VIRTUAL
ORATORIO TANGRAM

通信対戦ついに開幕!

Special
特報
Report!

完成度 70%

- セガ●'99年12月発売予定
- 価格未定●3D対戦アクション
- 1~2人用
- ツインスティック、通信ケーブル、ぶるぶるぱっく、VGA対応

g. TGS会場で通信対戦を実演!!



速報1 Scop! 通信対戦ケーブル(仮)も発売決定!!

ドリームキャストの通信機能をフルに駆使し、あらゆる通信対戦を実現しているDC版「オラタン」。今回のゲームショウ会場ではネットワーク試遊台でその通信対戦をユーザーが体験できた。そして会場では「通信対戦ケーブル」も公開されたのだ!



ユーザーから要望の高かったケーブル接続による通信対戦も。DC 2台でゲーセン並みの迫力が!



会場では通信での対戦も初公開された。そのレスポンスの速さは通常対戦並み!

通信対戦もバカッ速!!

Check Point 1 タイトル画面がVer.5.45に!?

今回到着した画面写真に、6月の時点では公開されていなかったタイトル画面がお目見えしているのだが、まずはここで1つチェックしておこう。一見アーケード版そのままの画面だが、バージョンは「5.4」と明記されている。だが、ゲームショウ会場では「5.45」の表記に! こ、これは!?



「Ver.5.4」のタイトル画面。だが、真のDC版はさらにバージョンが...? **ここに注目!**

g. 注目のDC用ツインスティックが公開された!!

ソフトと同時に目見えとなったのがDC用ツインスティックだ。一見してサターン版とは違うことがわかるだけでなく、触ってもその違いが感じられた。まだ完成版ではなかったのだが、操作感などはおおむね好評のようだった。発売時期はソフトと同時に思われるが、具体的な発売日や値段はまだ未定とのこと。



レバーの色はサターン版と違ってシブいグレーになっている。

もちろんVMの差し込み口も用意されている。どのように使われるのか?

Check Point 2



型式番号に注目!

「Ver.5.2」から「Ver.5.4」へ移行されたとき、一部の機体の型式番号が変更されている。前回掲載の写真と比較すればわかるが、テムジンの型式番号は「Ver.5.4」版になっているぞ。

Check Point 3

ツインスティックの操作感は?

今回はかなりの人気のため、とことんじっくり触れたわけではないが、第一印象の感触はかなり良い感じだったDC版ツインスティック。レバー部分は一見小さそうに見えるが、握ってみるとしっくりきて、サターン版のより握りやすかった。またトリガーの入力やボタンのストロークも違和感を感じなかった。試作機の段階でここまでできていれば十分。細かい入力の切り返し等は製品直前でチェックする予定だ。

ここまでできる!ここまでできていた!! 待望の移植作!!

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

For Dreamcast™
CYBER TROOPERS™

VIRTUAL ON™

ORATORIO
TANGRAM
M.5.B.5.
Ver.5.4

バーチャロイドの動きがドリームキャストで完全再現!!

個性豊かなバーチャロイドたちの独特な動きは、アーケード版とまったく同じようにドリームキャスト上で再現されていた!今回は東京ゲームショーで公開された最新版の画面写真をもとに、ドリームキャスト版のクオリティに迫るぞ!



HBV-502-H8 RAIDEN

ライデン



横タッシュによる回避。コ
ントローラでも楽々OK。



右トリガーによる近接攻
撃。見た目も力強いぞ。

高性能光学兵器装備重攻機体



RVR-87 SPECINEFF

スペシネフ



サイズを振り回すような
両トリガー入力の攻撃。



障害物も貫通する衝撃波
の威力はDC版も不変だ。

怨恨呪詛的暗殺機体

MBV-707-G TEMJIN

テムジン



両トリガー入力のソード
ウェーブ。青が鮮やかだ。



ガードモーションから続
く次の行動は……何?

高汎用型標準機体



RVR-33 APHARMD S

アフアムド・サ・ストライカー



相手の攻撃に耐える姿も
勇ましいカンジだ?



右トリガー入力のフアニ
ーランチャーで攻めろ!

超火力強化型機体



SAV-326-D/9 GRYS-VOK

グリスボック



「歩く火薬庫」の見出しは
DC版でも同じ。ト迫力。



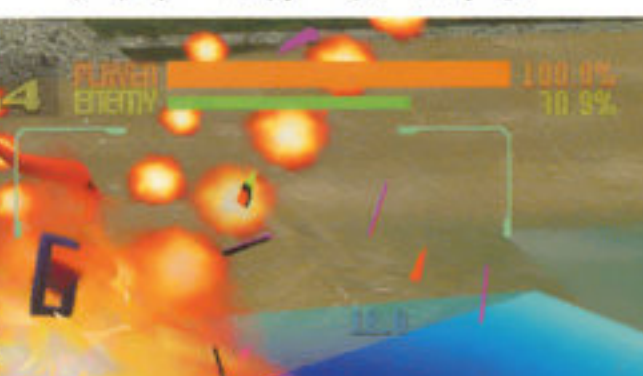
ここだけの発射しても、
処理落ちなんかもないぞ。

多目的火力装備満載機体



RVR-39 APHARMD B

アフアムド・サ・バトラ



両トリガー入力によるトンファー攻撃の威
力は絶大だ。ここからの行動も見もの。

超格闘対応機体

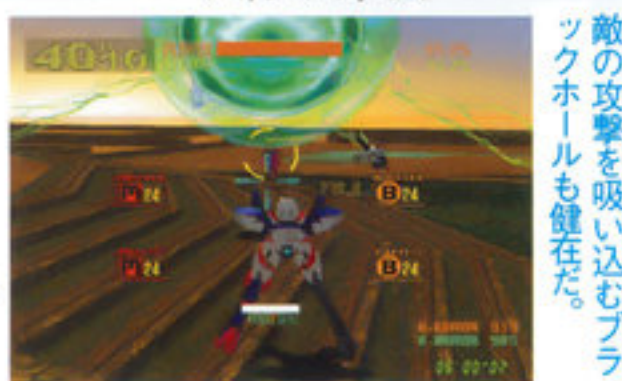


最新画面を大公開!! 全機体が動いていたぞ!!

今回紹介した11機体は、ゲームショウの会場でスムーズな動きを見せていた。会場で実際に触った人に、「このまま発売されてもいいんじゃない?」と思わせるほどだ。待ち遠しい発売日と価格の発表は次号のドリマガにて。もうしばし待て!



XBV-819-tr4 BAL-BADOS



敵の攻撃を吸い込むブラックホールも健在だ。



E.R.L.の使いこなしが勝利のカギのバルバドス。

難解系多機能型試作機体



RVR-42 CYPHER



右ターボ+右トリガー入力。力攻撃は強力なレーザー。



空中での機動性能の高さは相変わらずだぞ。

高機動型可変機体

SGV-417-I ANGELAN



左ターボ+左トリガー入力の攻撃は結晶弾のバラまきだ。使い勝手の良さは変わらない。

氷雪魔法系神聖機体

RVR-14 Fei-Yen Kn



ラプリーな近接攻撃には見た目以上の威力が!



ハイパー化すると機体性能がアップする。攻めろ!

高機動型可憐機体



Check Point このへんが 近接戦闘 Ver.5.4

いろいろな近接攻撃行動にキャンセルがかけられるようになったため、近接戦闘の対策をキチンと考えなければならなくなった最新版Ver.5.4。DC版でも近接戦闘の充実ぶりは変わらないようだ。今のうちにアーケード版で練習しておいたほうがいいかもね。



エンジエランのロッドの長さから見て、Ver.5.4なのが見えるぞ。

RVR-68 DORDRAY



両トリガー入力でのVハリケーンはDC版でも避けにくい。

右ターボ+右トリガー入力は火炎放射になる。うまく当ててダメージを奪え!

超重装甲突撃型機体

次号ドリマガでいよいよ発売日と価格を発表! 注目せよ!!

Special
特報
Report!

完成度 **95%**

先週号ドリマガで鈴木裕が触れていた「シェンムーの魅力の3割を占める要素」が、ゲームショウで明らかになった! 「シェンムー」の魅力と楽しみを大きく膨らます4枚目のディスク「シェンムーパスポート」。これはDCの通信機能を利用し、さまざまな情報やサービスをプレイヤーに与えてくれるシロ

最速報!! 東京ゲームショウで緊急発表!!

4枚目のGD-ROMとして通信用ソフト「シェンムーパスポート」が付く!!

モノなのだ! プレイヤーが詰まっている部分を自動的に検知し、攻略アドバイスを教えてくれたり、ゲーム中に会った登場人物の紹介やビューモードや音楽の再生、さらにはアイテムの交換などを可能とするこのディスク。通信とは思えないレスポンスの速さと「ハンクオン」などのミニゲームの全国スコアランキング対応にも注目だ。無限の可能性を秘めたディスクの詳細は次号にて紹介!!

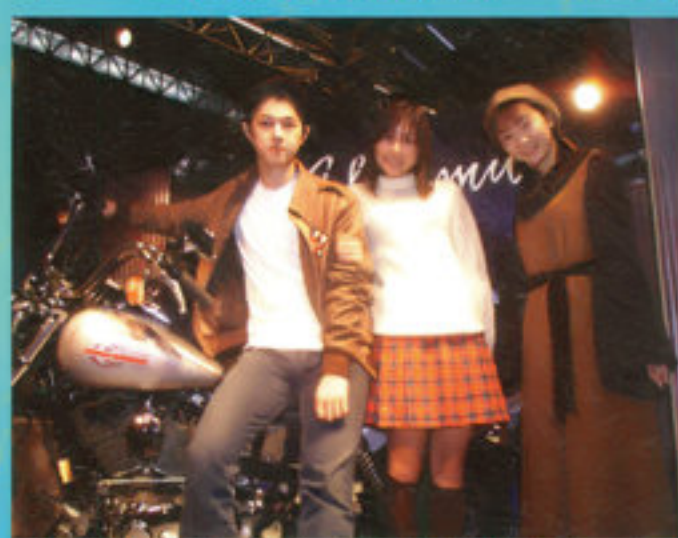


裕さん自身が行った実機デモで公開された「シェンムーパスポート」(上はその画面)。各種データや通信による遊びの数々は確実に「シェンムー」の魅力を増加させるぞ!!

最新映像を公開!!



ゲームショウ会場で一章のマドンナ原崎 望役が発表!!



横須賀港を模したブースでは俳優陣のトークショウで盛り上がった。未公開シーンも!?

原崎望役のあめぐみさんも初お披露目。実物もムチャかわい!!



ゲームショウでの鈴木裕注目発言をチェック!

通信で広がる遊びの世界!!

「値段はそのまま、ネットワークの遊びを広げる4枚目をつけます」と裕さん。「パスポート」を使えば、8つあるミニゲームのスコアを登録し、全国順位が集計され、「望の伝言板」ではクエストに詰まった時、適切なアドバイスがサーバから飛んでくる、といった数々の驚くべ

き発表がされた。他にも、7人のハイエンドキャラによるゲーム説明、すでに見たシーンやBGMを再生できる「シアター」、さらに「F355チャレンジ」の走行データ再生など、多彩な機能を搭載した「シェンムーパスポート」。「今日は3分の1ぐらいしかお見せできなかった」という裕さん。次週ドリマガの詳細情報を待て!!



広大な「シェンムー」世界が“ネットワーク”で新たな舞台へのパスポートを手にした——今週は東京ゲームショウで発表された驚愕の新事実を最速でお届け。本物、あるいはそれ以上に作り込まれた“横須賀の街”と人々の様子に加え、集めて楽しい「ガチャガチャ」も初公開だ!!

「シェンムー 一章 横須賀」
●セガ●10月28日発売予定
●6,800円
●3枚組 (初回限定4枚組)
●FREE (フル・リアクティブ・アイズ・エンターテイメント)

「シェンムー 第二弾(仮)」
●セガ●発売日未定
●価格未定
●FREE (フル・リアクティブ・アイズ・エンターテイメント)

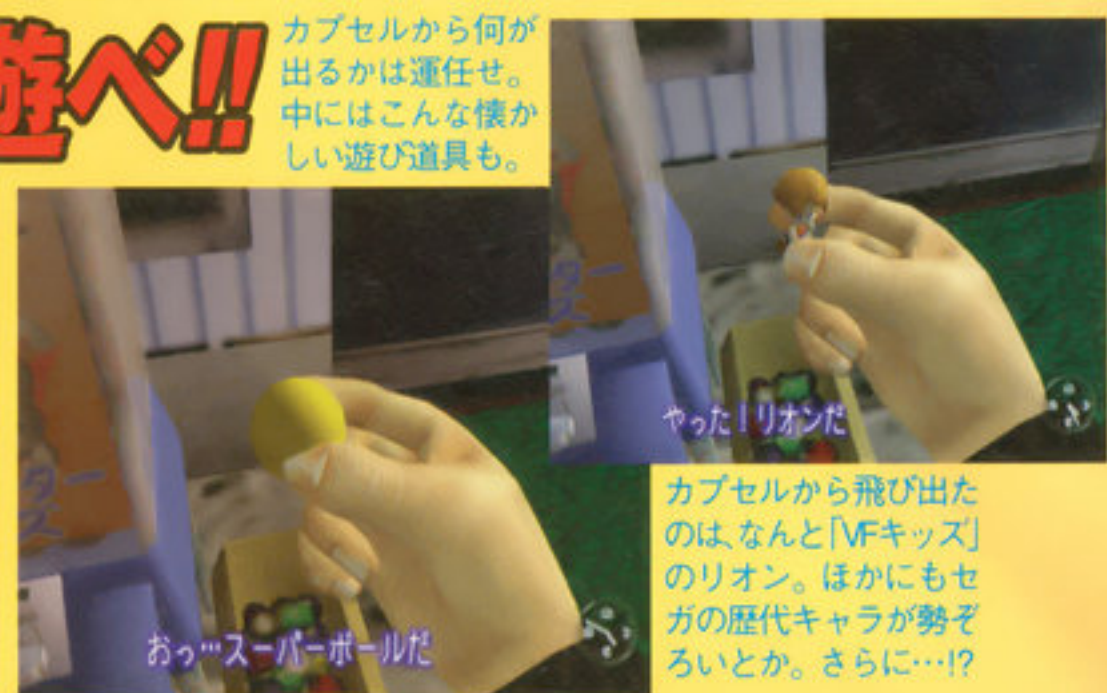
シェンムー 一章 横須賀

NEW! 集めて楽しい「ガチャガチャ」で遊べ!!

誰もが幼少の頃に遊んだ「ガチャガチャ」。現実感溢れる日常を感じさせる「シェンムー」ならではの遊びがこれだ。アイテムには歴代セガのレアなキャラも多数あり、その総数は「1枚じゃ足りないからもう1枚のウィンドウを用意した」とか。本筋を忘れて遊びそう!?



ゲームセンターYouの前に置かれた1回100円のコレクションガチャ。涼のモーションも専用のものだ。



カプセルから何が出るかは運任せ。中にはこんな懐かしい遊び道具も。

やった! リオンだ。カプセルから飛び出たのはなんと「VFキッズ」のリオン。ほかにもセガの歴代キャラが勢ぞろいとか。さらに...!

ガチャガチャは街中のあちこちにある!?



ガチャガチャは「アヘ商店」の前などにもある。場所ごとに中身も異なる?

集めたアイテムはいつでも見られるぞ!!

アイテムウィンドウから「コレクション」のアイコンを選択すれば、集めたアイテムはいつでも鑑賞できる。レアアイテムを集めまくるのも「シェンムー」の1つの楽しみ?



「コレクション」を選択。他のアイコンも気になる!?



アイテム一覧。右のように拡大して見ることも可能だ。

こんなのは序の口!



これ以外にも激レアアイテムが!

綿密に作り込まれた横須



左上の航空写真や数多くの資料を参考に“現実を超えたりアリティの世界”を再現した横須賀ドブ板通り。この開発に用いられたマップからも、どれほど緻密な作り込みがなされているかは容易に想像できるだろう。体験版では入れなかった場所までが作り込まれているだけに、この街でどんなことができ、どんな物語が繰り広げられるかといった期待も膨らむ。

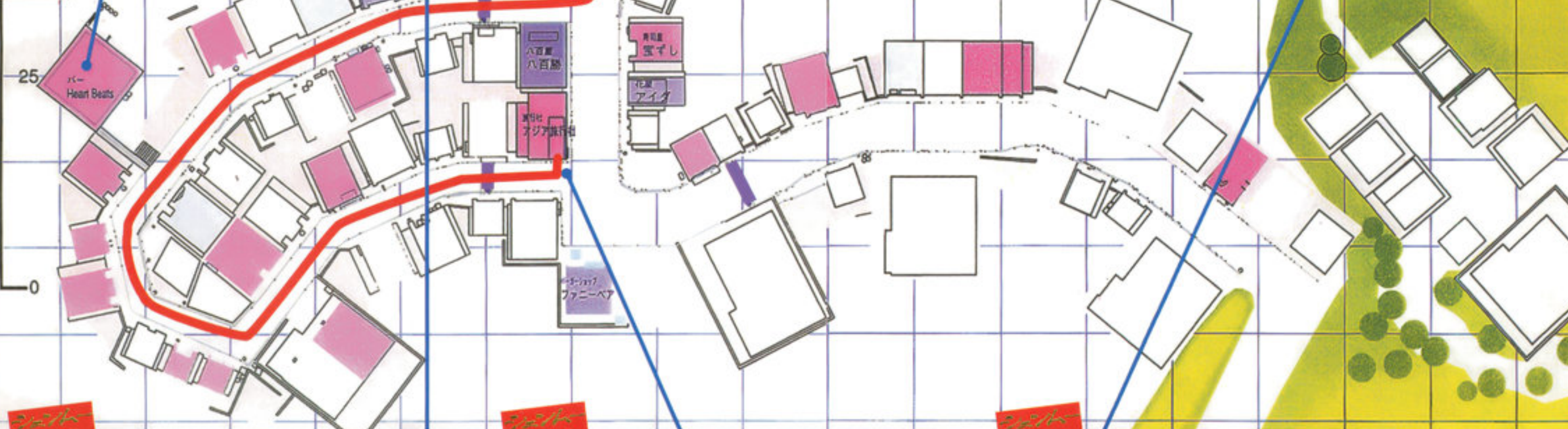
体験版では
—：湯川(元)専務逃走ルート
—：行き止まり

CHECK バー「Heartbeats」

大人の雰囲気漂う「ハートビーツ」は、体験版では行けなかったこの場所にある。情報収集のほか、ジュークボックスから流れるサウンドに耳を傾けるのもいい。



酒瓶がズラリと並んだ店内。横須賀という土地柄、外国人客も多いのだから。



CHECK コンビニ「トマトマート」が開店する!?

「近日開店」となっていたコンビニも、本編ではちゃんとオープンする。体験版で外国人のマークが解説していたように、電池やマッチ、そしてキャットフードなどが買えるのだから。他にもスナックも買える!?



購入したアイテムを何に使うのかも気になる点だが…?

CHECK 湯川(元)専務の逃走ルートを再確認!

体験版で湯川元専務が逃げ回るルートをたどってみると、普段入れなかった場所を通っていることがわかる。どんな店が!?



途中にはバイク屋もある。涼の愛車はこの店で入手!?
 食堂やバーなど数多くの店の看板も。

CHECK はるさんのいる「平田商店」は?!

以前「生活周期プログラム」の例で登場した老婆、平田はるさんのタバコ屋はこの場所にある。本編では掃除や店番をする姿を見せてくれることだろう。商店街の他の人物がどんな生活を送っているのかも楽しみだね。



「平田商店」は商店街の入り口のあたりにあるぞ。

何人見れるか? ドブ板通りを行き交う人々

200人以上の人物が存在し、ドブ板だけでも100人近くの登場人物のいる「シェンムー」の世界。中には、体験版や「あつめてシェンムー」で見た人の姿も!?



トム・ジョンソン	ハニー・ジャクソン	マリオ・グリアーニ	野田 信吉	青井 勝	青井 良江	田村 宏	青木 基幸	陶 多吉	陶 林夏					
山岡 達人	王 高基	山本 順子	沢野 絹代	沢野 ひさか	小峯 寛美	小峯 結花	明田川 進	山中 深	久米田 充	大石 敬三	西沢 良子	仁藤 雄司	前田 一郎	劉 公恵
劉 紀祐	劉 恩鈴	糸井 武吉	前田 ミキ	鶴岡 紀之	栗田 士郎	赤坂 和夫	宇田川 君枝	相澤 碧	辰巳 竜次	平田 はる	本田 宗一	相田 トキ	服部 守	小野 五郎

賀ドブ板通りを探索する

CHECK 芭月家はどこに?

ドブ板通りから離れた、小高い丘の上に芭月家はあるという。本編でプレイするとわかるらしいが、敷地面積はかなりの広さを誇り、母屋だけでも8部屋(!)という立派な作りとなっているという。他にも道場などがあるわけだから、もはやお屋敷と呼ぶにふさわしい!

オープニングで涼が稲さんを助け起こすシーン。木々が生い茂る広い庭であることがわかる。



母屋の入り口。見かけは古い各家人(4人)の部屋や居間、仏間などのある立派な作りだ。



ストーリー展開1 蒼龍への怒りに燃える涼

さて、前号では巖と蒼龍との宿命の対決を紹介したストーリー序盤。今回はその続きをちょっとだけ見てみよう。父である巖が蒼龍によって倒された直後。道場に座して、帰らぬ師匠への複雑な想いにふけていた内弟子、福原と涼は会話を交わす。——「仇は俺が取る」。目の前で殺された父親の仇を討つ決心を涼が固めるという重要なこのシーンは、表情こそさほど変えてはいないが、そのセリフの端々から、父を殺した蒼龍に対する涼の静かな怒りが感じられる。それはプレイヤーの情緒にも激しく訴えかけてくることだろう。

What's このアイコンはなんだ?

画面写真の右下に、ときたま確認できるこのアイコン。メモ帳とペンの形をしていることから、このアイコンが表示された時の会話内容が、涼の所持するメモ帳に書き込まれていくと予想される。つまりこのアイコンが表示された場合は、重要な会話が交わされている最中ということだろう。



親父のためにしてやれることは、それしかないんだ



仇は俺がとる

ストーリー展開2 住宅街での情報収集

芭月家でのイベントを一通り見終われば、いよいよ家の外へと飛び出していくフリークエストとなる。最初に向かう住宅街では、事件のあった日の出来事を聞いて回れるようだ。街の人たちからは、果たしてどんな手がかりが得られるのか!?



事件の日、黒い服の男を見ませんでしたか?

「黒い服」や「大きな黒い車」など、人々に事件についての聞き込みを繰り返す涼。ここから物語はさらなる広がりを見せていく……。

予告 次号は「バトル」だ!!

従来にないシステムや壮大な物語と、少しずつその全貌を現していく「シェンムー」。次回はいよいよ、敵との闘い「フリーバトル」を徹底紹介。「シェンムーパスポート」の全貌も最新画面とともに大公開!!

これまでで紹介した以上に内容も面白さもアップ。格段に進化したバトルに期待せよ!!



死霊の群れを

NEW!!

Special
特報
Report!

完成度 ? %

NAOMI™ で!

そして Dreamcast™ で!!

THE TYPING OF THE DEAD

ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド

- セガ ●タイピング練習ゲーム ●価格未定
- 2人協力プレイ可能
- DC版2000年発売予定 ●アーケード版'99年内稼働予定

2人協力プレイが可能!!

本家「ザ・ハウス〜」同様2人で協力してゲームを進めることも可能だ。どちらがどれだけ多くの文字を入力できたかの勝敗もクリア時に表示されるので、競い合っただけのプレイとしても楽しめる。2台のキーボードがカタカタと唸りを上げる様は壮絶だ!!



DC版にはオリジナルモードも!?

DC版にはアーケードモード以外に、家庭用オリジナルモードを用意。加えてチュートリアルやトレーニングモードも用意されるので、純粋にキーボードの練習をしたい人や、基本的な指使いを覚えたい人も安心だ。



でキーボード
で撃退!!

先日のAMショーで大きな話題(と笑い)を呼んだ本作が早くもDC版で東京ゲームショウに出展されていたぞ! さてこのゲーム、タイトルで想像できるように、ゲームの展開は「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」そっくりそのまま(笑)。ただし、敵に付けられた単語を正確に入力することで敵を倒す点が大変な違いだ。キーを叩くことでゾンビに弾が撃ち込まれていく様子は、思った以上に爽快。また、カナ入力へ

の対応や、ユーザーごとの指グセを吸収するストレスレス機能など、キーボード練習ソフトとしても極上の



面クリア後には入力の早さや正確さから算出される偏差値を表示。より高いランクを目指せ!!

ルール 画面のゾンビと同じ文字を入力する!!

敵と共に表示される文字列をキーボードで入力。正しく入力できれば敵は倒れる。入力が間に合わず攻撃されてしまうと1ミスだ。入力を誤っても罰則はないが、ノーミスを続けているとゲージが上昇し、いっぱいになるとライフが1アップ。後半になるほど敵は素早く迫り、文字列は長くなるぞ。



強い敵ほど文字列が長くなる。入途中に別の敵を狙うには、エスケープキーでキャンセルする必要がある。

出現するワードの長さにより難易度が変化!!

Easy ↑ ↓ **Hard**

利息(RISOKU) ↓ 女房に聞いてみます(NYOUBOUNIKIITEMIMASU) ↓ 新しいメッセージはお預かりしてありません (ATARASHIMESSE-JIHAOAZUKARISITEORIMASENN)

FROM STAFF 開発スタッフからのコメント

ゾンビはワープロ上手に弱かった! あの「THE HOUSE OF THE DEAD2」がキーボードゲームになって復活!! 今度のゾンビは銃では倒せない! 頼りになるのはあなたのキーボードさばきのみ! 「行司差し違え」でデビッド粉砕! カゲオなんか「ネコまっしぐら」でやっつけろ! エンペラーは「家庭に居場所のない部長」でどうだ! これでゾンビは「放送翌日大盛況!」。すべての敵は言葉で倒す。さあ! 今日からあなたも湘南キーボーダー!

破壊神、 再渡 日本上陸

NEW!!

Special
特報
Report!

昨年11月、DC本体の発売とともに日本を震撼させた、破壊神の来襲。そして彼のゴジラの再来がゲームショウで報じられた。「ゴジラ ジェネレーションズ」から10カ月——破壊の快感はマキシマムに達した!

ゴジラ・ジェネレーションズ マキシマム・インパクト

●セガ●12月発売予定●価格未定●アクション●1人プレイのみ
●アーケードスティック、ぶるぶるぱっく、VGA対応



ついに実現した怪獣大迫力バトル!!

プレイヤーがゴジラとなり、日本全国主要都市を豪快に、華麗に、そして何よりゴジラらしく破壊し尽くすというコンセプトのもと始動したDCのゴジラプロジェクト。前作では初代ゴジラ、平成ゴジラ、USAゴジラなどの各ジェネレーションのゴジラになりきって、最終目的地・東京を目指し都市破壊に没頭することができた。今回の「マキシマム・インパクト」は、ゴジラのち密なグラフィック、躍動感あふれるア

クション、そして崩れゆく建物の質感など、破壊のリアルさを限りなく再現。特に前作で要望の高かった、怪獣同士の大迫力バトルを各ステージのラストに盛り込み、映画さながらの怪獣決戦の醍醐味が味わえる。現在、登場がわかっているのは、怪獣ファンの間でも人気の高いキングギドラ。3つの顔から繰り出す執拗な攻撃をどうかわし、どう反撃していくか。DCのパワーを最大限に活用した怪獣バトルに熱くなれ!

怪獣の質感、躍動感を見事に再現している本作。ボス戦に登場するキングギドラとのバトル画面(上)を見る限り、いくつかの勝ち判定ポイントがありそうだが……。

12月には映画も公開だ!

1954年のゴジラ誕生から45年、シリーズ全22作、国内延べ9,000万人を動員し、日本はもとより、世界のムービー・キャラクターの地位を不動のものにした「ゴジラ」。12月11日、新世紀の幕開けを迎えるにふさわしいニューゴジラがスクリーンに登場する。それが「ゴジラ2000-ミレニアム-」だ。4人の主人公がゴジラをめぐる錯綜するストーリーが展開される。ゲーム発売時期を考えても、このニューゴジラがゲームに登場する可能性は高い!



監督には今回でシリーズ4作目の大河原孝夫、特技監督は「モスラ3」を手がけた鈴木健二が担当

多人数
プレイヤー
が
熱い!

ネットワークで サバイバルバトル



NEW!!

Special
特報
Report!

Dee Dee Planet

ディーディー
プラネット



コドモからオトナまで、誰もが手軽に、そして簡単に遊べるネットワーク対戦ゲーム「Dee Dee Planet」。インターネットを通じて、顔も知らないたくさんの友達(!?)と、みんなでワイワイ楽しもう!!

- セガ●12月発売予定●価格未定●インターネット対戦パーティーゲーム
- 1~4人同時プレイ可●VM、VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応

敵を狙ってミサイル発射!

単純ルールで大ハッスルのパーティーゲーム

11月に発売予定の「チューチューロケット!」に続く、「お手軽ネットワーク」シリーズ第2弾として登場する本作は、通信対戦対応ゲーム。ゾーンと呼ばれるフィールドを舞台に、たった1

人の生き残りを賭けてミサイルをドンパチ撃ち合う! そんな単純明快なルールで戦う、熱いサバイバルゲームだ。

パフォーマンスの異なるキャラクター

各ゾーンに対して向き不向きがあったり、武器の性能が異なるプレイヤーキャラクターたち。実は、バトル参加決定後に、ランダムで設定されるようだ。



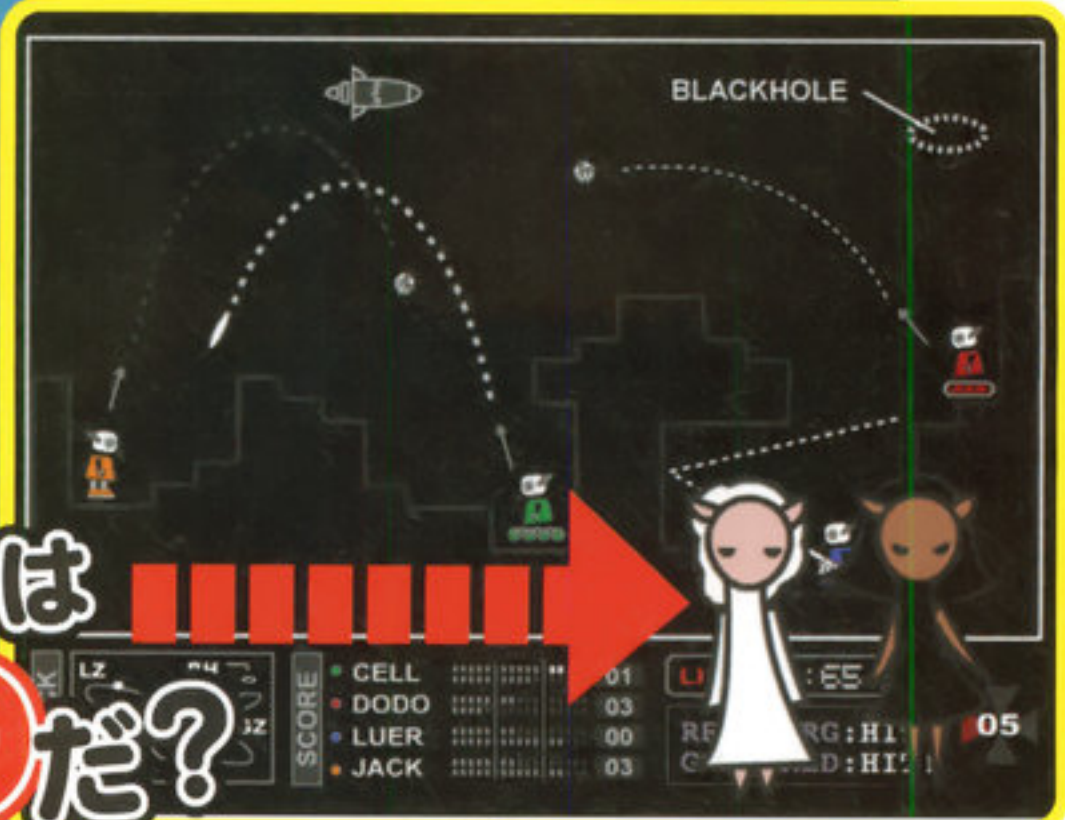
遊び方はとってもカンタン!

ゲームは1画面固定式で、最大4人までバトルに参加できる。操作はいたってシンプルで、誰でも手軽に遊べるのが特徴だ。攻撃は、方向ボタンでミサイルを発射する角と強さを決め、ボタンをポンッと押すだけ。敵のミサイルが飛んで来たら、LRトリガーで左右に動いて避けるのだ。BLACK HOLEにミサイルが入れば、“おまけ”が手に入るぞ。



形勢逆転も!?

最大4人同時プレイ可能な、ハラハラドキドキのサバイバルでは、何が起こっても不思議じゃない。ゲーム中には、さまざまな効果をまき散らす、突発的なイベントも多数発生するのだ。有利になるのかそれとも……!?



コイツらは何ものだ?

東京ゲームショウ'99秋に早くも出展されていた!

去る9月17~19日に、幕張メッセで行われた東京ゲームショウのセガブースにて、「Dee Dee Planet」の体験プレイができたのだ。残念ながらネットワーク対戦版ではなかったが、「チューチューロケット!」と並んで来場者の注目を浴びていた。「単純ゆえに熱中しそう」「操作が簡単でいい」と、体験プレイした人たちはコメントしていたぞ。



通信対応ゲームが一同に会したセガブース。ユーザーの、ネットワークへの関心も高い。

F1サーカスは DCに舞台を移す

F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast

NEW!

Special
特報
Report!

これまでにDCでも、フォーミュラを題材にしたレースゲームは若干ながらもあったが、ついにF1を題材にしたゲームが登場す

る。その名も「F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast」。今回は第一報として、その全貌を徹底紹介していくぞ!

- ビデオシステム●11月発売予定
- 5,800円●レース
- 1~2人対戦可能
- レーシングコントローラ、ぶるぶるぱっく、VGA、VM対応

DCユーザー待望の本格F1ゲーム登場!

全世界の人々に愛されているF1。モータースポーツの最高峰として今なお君臨し続けるそのカテゴリーは、人々を熱狂させ、感動させ、そしてスピードの虜にする非凡な華やかさと厳しさが同居するその世界で、地球上でたった22人という狭き門をくぐり抜けたトップドライバーたちがしのぎを削る。多岐にわたるモータースポーツカテゴリーのなかで、あらゆる面で、あらゆる意味で頂点に位置するF1。そんな世界を体験したい、というのはF1を知る人ならば自然に感じる事。それを可能にするのが今回登場する「F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast」だ。

本作は、まさに待望と呼ぶにふさわしいフォーミュラレーシングゲーム。ただ、同名のN64版を知っているなら、単に移植作品かと思われがちだが、このDC版は、完全にオリジナルと言っても過言ではなく、タイトルこそ同じだが、クオリティはN64版を大きくしのぐ。次ページから、そのすごさをお見せしよう。

画面はまだ開発中ながらも、これほどのクオリティを誇る。レースゲームにありがちな、遠くが見えないという現象もDCのパワーのおかげで、まったく見当たらない。当然フレームレートは60fps。しかもマシンは完全物理シミュレート。他機種では絶対にマネのできない動きとリアリティを実現したのである。F1ファンかつDCユーザーにはマストアイテムとなることは間違いなさそうだ。

Go to Next Page

これがDC版「F1 WORLD」

F1 WORLD GRAND PRIX CHECK 1

チーム、ドライバーは実名で登場!!

【データは'98年度のものを使用】

F1を題材にしたゲームである以上、チーム、ドライバーが実名で登場するのは当然のことだが、本作はFOAとの公式ライセンス契約により、コースはもちろんチーム、ドライバー共に実名で登場する。データは'98年度版を使

用。今シーズンのものではないという点がやや残念だが、その点、'98年度のあらゆるデータを徹底的に反映している証拠ともいえる。マシンのモデリングも忠実。例えばフェラーリの上面排気も見事なまでに再現されている。これは、'98年度のデータベースともいえるソフトになっている。



TEAM SELECT

全11チームを完全再現

'98年度、F1に出走していた全11チームをゲーム中で完全再現。マシンのモデリングやカラーリングはもちろん、マシン特性に至るまで忠実に再現される。'98年のマシンといえば、途中何戦かに投入されたタワーウィング仕様車なども選べばうれしいのだが……。また、グッドイヤーのF1タイヤも本作で久々に復活するため、グッドイヤーファンは要チェック。



DRIVER SELECT

中野信治も使える!

各チームのドライバーは、'98年のデータを使用しているため、今シーズンは残念ながらシートを獲得することができなかった中野信治もミナルディで使用可能となっており、信治ファンにはたまらないはずだ。また、'98年は、高木虎之介がF1デビューをするなど、日本人ドライバーが2人も出走していた記念すべきシーズンなのだ。

チーム名	ドライバー
ウィリアムズ WILLIAMS MECACHROME	1. ドライバー・ウィリアムズ
	2. H.H.フレンツェン
フェラーリ FERRARI	3. M.シューマッハー
	4. E.アーバイン
ベネトン BENETTON PLAYLIFE	5. J.フィジケラ
	6. A.ブルツ
マクラーレン McLAREN MERCEDES	7. D.クルサード
	8. M.ハッキネン
ジョーダン JORDAN MUGEN-HONDA	9. D.ヒル
	10. R.シューマッハー
プロスト PROST PEUGEOT	11. O.パニス
	12. J.トゥルーリ
ザウバー SAUBER PETRONAS	14. J.アレジ
	15. J.ハーバート
アロウズ ARROWS	16. P.ディニス
	17. M.サロ
スチュワート STEWART FORD	18. R.バリチェロ
	19. J.フェルスタッペン
ティレル TYRRELL FORD	20. R.ロセット
	21. 高木虎之介
ミナルディ MINARDI FORD	22. 中野信治
	23. E.トゥエロ

F1 WORLD GRAND PRIX CHECK 2

4つのゲームモードでF1を楽しむ!

【ビギナーからマニアまで幅広く楽しめる】

ライトな人にはとことん手軽に、コアなF1ファンには、とことんディープに楽しませてくれるのが本作の特徴のひとつ。全部で4つのゲームモードが用意され、思い思いのF1を楽しめるようになっているのだ。レースゲームは難しくして……と敬遠していた人も、チャレンジしてみては?



手軽なモードはとことん手軽に、というのが大きな特徴だ。

1 SINGLE RACE

●手軽に決勝レースを楽しむ

自由にチーム、ドライバー、コースをセレクトし、決勝レースを手軽に楽しむモード。グリッドは最後尾になるが、予選等が煩わしいという人に最適。

3 TIME ATTACK

●テレメトリーデータも閲覧可能!

いわゆるタイムアタックモードだが、ビットでテレメトリーデータ(細かな走行データ)を見ることができるとが特徴。ゴーストカーも表示でき、より理想的な練習走行が可能になる。

2 CHAMPIONSHIP

●全16戦を戦い、チャンプを目指せ

'98年度の全16戦を戦い、ワールドチャンピオンを目指す本格的なモード。フリー走行、予選、決勝と、スケジュールやルールも実際のF1と同じものとなる。

4 MATCH RACE

●プレイヤー同士で対戦!

画面分割により、2人までのプレイヤーが対戦できるモード。嬉しいのは、上下2分割、左右2分割どちらかを自由に選べる点だ。コースや好みによってセレクトできるので好きなほうを選ぼう。

GRAND PRIXの全貌だ!!

for Dreamcast

CHECK 3 実在する全16コースを細部に至るまで再現!!

【オンボード映像そのまま!?!】

本作はコースの再現度も非常に高く、他機種のF1ゲームとは格の違いを見せてくれる。看板の位置はもちろん、アップダウンやテレビ中継用のカメラに至るまで、公式データにより再現しているのだ。これもDCのパワーと確実かつ詳細なデータがあってこそ。その映像は、オンボード映像そのままのリアルさを誇っている。



レース前のひとコマだが、こういった画面も上品にまとまっている。

	GP	サーキット
R1	オーストラリアGP	アルバート・パーク
R2	ブラジルGP	インテルラゴス
R3	アルゼンチンGP	ブエノスアイレス
R4	サンマリノGP	イモラ
R5	スペインGP	バルセロナ
R6	モナコGP	モンテカルロ
R7	カナダGP	モントリオール
R8	フランスGP	マニクール
R9	イギリスGP	シルバーストーン
R10	オーストリアGP	A1リンク
R11	ドイツGP	ホッケンハイム
R12	ベルギーGP	スパ・フランコルシャン
R13	ハンガリーGP	ハンガロリンク
R14	イタリアGP	モンツァ
R15	ルクセンブルクGP	ニールブルクリンク
R16	日本GP	鈴鹿



フランス/マニクール

高速セクションとタイトコーナーが絶妙のマニクール。'98年はマクラーレンの2台がスタートで飛び出すのが、赤旗中断、再スタートでフェラーリ2台に前を許してしまう。結果8年ぶりのフェラーリ、ワン・ツーに。



ベルギー/スパ・フランコルシャン

コース特性がドライバーに好評のスパ。スパ・ウェザーと言われるほど天候が変わりやすく、'98年も雨で荒れに荒れ、終わってみるとジョーダンが初のワン・ツーを遂げた。



イギリス/シルバーストーン

イギリス人ドライバーは、誰もがここで優勝することを夢見るといふ伝統のシルバーストーン。'98年は序盤こそハッキネンが雨のレースをリードするものの51周目にスピンアウト。M.シューマッハーが優勝を飾った。

CHECK 4 テレビ中継さながらのリプレイ!

【カメラ位置まで本物と同じ!】

レース終了後は、自分の走りをテレビで観戦する感覚でリプレイを楽しむ

ことができる。残念ながら実況は入らないものの、その迫力は過去のあらゆるF1ゲームをしのぐ。もちろん、リプレイ中は自由に視点切り替えも可能だ。



まさにテレビのF1中継さながらの迫力をゲームで体験できる。22台のマシンが迫力のエキゾーストノートを響かせてコーナーへ飛び込んでいく。

CHECK 5 マシンセッティングも自在!

【勝利のカギはセッティングにアリ?】

まだ具体的な項目は不明だが、マシンセッティングもかなり細かくできる模様だ。想像するに、前後のサスペンションの硬さ、前後ダウンフォース、ブレーキバランス、各ギア比、タイヤコンパウンド、燃料積載量あたりは入るのではと予想される。どこまで細かくできるか期待したいところだ。



チャンピオンシップモードではセッティングは不可欠。勝つためにはセッティングを極めよう。

CHECK 6 その他にも特徴盛りだくさん!

【ぶるぶるばっくその他にも対応】

まず、DCならではのVM対応に注目。レース時に、VMのモニタ画面でさまざまな情報を知ることができるのだ。レースゲームにありそうでなかったこの仕様に注目したい。その他にも、ぶるぶるばっくの対応により、他車との接触時や縁石に乗り上げたり、

あるいはコースアウトしたときの衝撃が振動になって体感できるほか、マシンにトラブルが発生したときも振動して知らせてくれるようになっているとのこと。もちろん、レーシングコントローラにも完全対応しているのも、より臨場感を求めるならぜひレーシングコントローラでプレイしたい(ぶるぶるばっくとの併用はできないが)。



夢と希望と 無限の爆薬 をうちに秘め

木っ端微塵
爆裂無敵

バンガイオー

何かとストレスのたまる現代社会。学校で、職場で、家庭で、もやもやとやりきれない気分になってはいませんか？ そんなアナタにこのソフト。きっとスッキリできますヨ。

NEW!!
Special
特報
Report!

- トレジャー●シューティング ●12月発売予定●価格未定
- 1人プレイ専用●ぷるぷるぱっく対応

TREASURE

**ドリームキャストに
いよいよトレジャーが!!**

最近PSやN64でのタイトルが多かったトレジャーが、セガハードに帰って来た！ そのDCタイトル第1弾は、非常に完成度高く「トレジャーらしい」と評判のシューティング。先日のゲームショーでは早くもプレイ可能なバージョンが展示されるなど、彼らのドリームキャストにける熱意のほどが感じられる。12月の発売を楽しみに!!

痛快！
爽快!!

画面を飛び交う弾また弾！
撃って壊して気分スッキリ

メガドライブやサターンで数々の傑作ソフトを世に送り出したトレジャーが、またまたいかすタイトルを世に放つ！ その名は「爆裂無敵 バンガイオー」。君に課せられた使命は異様に弾吐くロボを操作して、出てくる敵を蹴散らしスッキリする。ただそれだけ。「なんでえ、ただの2Dシューティングじゃねえか」と言うなかれ。これは、「面白い2Dシューティング」なのである！

ポリゴンなどがわんさか出せる昨今の高性能ハードで、敵メカ・ミサイル・爆発表示がわんさか出せる2Dシューティングを作ったら……といった試みから制作された本タイトル。「勢いだけで作ったんじゃねえか？」と疑いたくなるような(誉め言葉)、妙ちきりんな世界観にも要注目。馬鹿と男の夢乗せて、いまバンガイオーが空を行く!! 詳しくは、今号記事を参照してネ。

SPECIAL INTERVIEW

ポリゴン全盛のご時世に
2Dゲームの素晴らしさを問う!?

今なぜ

爆裂無敵
バンガイオー
なのか?

あらゆるゲームが3D表現を手に入れて以後、一部のアドベンチャーなどを除いて市場から姿を消してしまった2Dゲーム。そんな中、時代の波に逆らってまで彼らが作りたかったものとは何か? そして見せたかったものは。「バンガイオー」制作チームの中心メンバー、やいまん氏とかふ壱氏にその真意を問う!

企画書のない実験作が
「バンガイオー」となるまで

—この企画、最初はどのような形でスタートしたのですか?

やいまん これは、私のわがままで作ったような作品です。発想の原点はその昔遊んでいたシューティングゲームで、当時、あまりに弾がいっぱい出るのですごく驚いたわけですよ。それなら同じようなことを今のハードでやればもっとすごいものができるんじゃないかと思ひまして。それと、もう一つはプログラムの探究心もありました。弾どうしがぶつかったりするゲームで弾をたくさん出すと、それぞれの当たり判定などを設定する関係で処理がものすごく重くなるはずなんです。そこをどう解決しているのかがずっと気になっていたもので。最初はただ、それだけだったんです。

—最初はあくまで実験的な作品だったと?

やいまん 単に弾がいっぱい出るだけのゲームじゃなんなので、そのうち、弾にホーミング性を持たせたりといじり始めたら面白いものになってきたので、社長に許可をもらって少人数のゲリラ的なチームで制作が始まったわけなんです。

かふ壱 だから企画書なんてないんです(笑)。

やいまん かふ壱さんが入ってから、彼に書いてもらいました(笑)。

—でも、何かと3Dものが多いこのご時世に、なぜこのようなバリバリの2Dものを?

やいまん 発案段階では、まだ3D全盛というわけではなかったのに(笑)。あの頃サターンで「ガーディアンヒーローズ」を作っていましたからね。それが、最近になってハードのスペックもさらに上がったし、これではいけないかと……。

—ちなみにこれは最初からロボットもので行こうという話だったのですか?

やいまん 格闘みたいなキャラもので行こうと考えていた時期も過去にありました。でもタイトルとか設定とか何もなかった時期が長かったですね。

かふ壱 でも最初、「無敵ロボ893(ヤクザ)」とかそんな名前ついてたじゃん?

やいまん あったあった「無敵ロボ893」って。



STORY

敵は宇宙ヤクザ

えすえふ こすもぐみ

“SF虎巢喪組”

倒せ! 正義のそのメカで!!



時は“200くらい”未来。ところは熱き男たちの思い渦巻く「男星」。自称、男の中の男「りき」。今日も学校通いつつ、父の頼みの民間警察をば営んでおりました。しかし、おかげで妹「まみ」の心配をよそに、彼の成績は大暴落の一途をたどっていたのもまた事実。普段ならペット探しにドブさらい、何でも屋ばりのイカす仕事のオンパレードなれど、近頃りきの心にあるものは、今までにない熱き血潮なり。それもそのハズ。今、宇宙を騒がす犯罪組織、宇宙ヤクザ「SF虎巢喪組」が、ついにこの男星にまでその魔手を伸ばしてきたからなのである。聞けば、あまたの星々侵略し、領地拡大勢力絶大。泣く子、泣く親数知れず。ここで立たねば誰が立つ。オレのこの星我が命。来るなら来やがれ腐れ外道。はたして男りき、宇宙のダニSF虎巢喪組の悪しき野望から、男星を守れるのでありましようか……。



「バンガイオー」パイロット2

「バンガイオー」パイロット1

りき (牧士 力)



早とちりで直情的性格の、体育会系江戸っ子気質の少年。しょうもないことですぐ感謝する。一応、本作の主人公。

まみ (牧士 真美)



おとなしいがノリのいいりきの妹。父や兄にのせられて騒ぎの片棒をかつぐことに。本人に自覚はあまりない。

SPECIAL INTERVIEW

—なぜヤクザ……。

やいまん とりあえず最初のノリみたいなものが欲しかったんです。復讐劇というか、「やられたらやりかえす」みたいな単純なノリを。それで何を悪玉にしたらいいかと考えて、なら「ヤクザ」と。
かふき なんかすごい偏見だよ、それ。いつか刺されても知らないよ。

—要は、主人公が勢いついて飛び出していくきっかけがあればいいってことですかね。

やいまん それです。昔のゲームによくあるような「嫁さんがさらわれたから助けに行く」くらいのチープなノリが好きなんですよ。

最初のコンセプトはあくまで曲げずに男を貫く

—最終的にタイトルが「バンガイオー」となったのはなぜですか？

やいまん メンバーに名前を公募したところ、「これはないだろう」といって出たものが「バンガイオー」だったのですが、それがえらく気に入ってしまって。最終的に「これでいいかね？」ってメンバーに聞き直したら、みんなシュンとした顔でうつむいてましたけど……。弾の種類も今は2種類に落ち着きましたが、最初はいろいろ案がありました。これも公募とかしたのですが、結局、よく使う2種類に思い切って限定しちゃいました。

—キャラが画面に対してこんなに小さいのは、やはり弾をたくさん出す、というコンセプトからなのでしょうか？

やいまん それもありますが、キャラをとにかくゴチャゴチャと多く出したかったの。もう少し目立つように（大きく）したほうが今の市場に則した安全パイな方法だと思いますが、社長に「実験的なものを1本作りますが、いいですか」と言って始めたので、そこは曲げずに。そのわりには制作期間が長くなってしまい、結果的に「今ごろ2Dみたいなソフトになってしまいました（笑）。でも、3Dのものばかりになりがち市場に一石を投じようという思いも正直、ありますけどね。

—世界観やキャラクターの原案はすべてかふきさんのほうですよ。全体のノリは最初からこんな感じだったのですか？

かふき 最初チームに入ってきて、「シナリオはないけど、一応ある」と言ってみせられたものいきなり「ヤクザ」ですからね。じゃあ真面目なものじゃないんだと。

やいまん 最初、「ヤクザに復讐」しか決まっていなかったんですよ。それをうまく肉付けしてくれたのはかふきさんの功績でしょう。もっとかふきさん色を出してくれても良かったぐらいです。

かふき いや、あのぐらいでいいでしょう？

やいまん どこまでが「あのぐらい」なのか、正直サッパリ（笑）。

—こういったネタって常日ごろから考えているものなのですか？

かふき 今回の作品に関して言うと、描く時はモニタに向かって即興でやっていたもので、その時の気分で決めました。たまたま目に入ったものなどがネタになったりはしますが、画像ツール上で即興で描い

勇気ある者だけがスタート

GAME SYSTEM

敵もわんさか、弾もわんさか……でも大丈夫！

ゲームは上下左右&ナナメに動く自機を操作して、ステージ内のどこかにいるボスを探し出し、倒してクリアとなるいたってベーシックな作りのシューティング。違うのは、敵メカが四方八方からわんざと登場し、しこたま弾を撃ってくることで、対する自機もあきれるくらい弾が出せるということ。ちなみに本作の場合敵と接触してもダメージはなく、敵弾さえ触れなければそれでいい。なお、敵弾は自機のミサイルで相殺できるので、いかに敵の攻撃を潰しつつ、こちらの弾を当てていくかがポイントとなる。いざとなったら必殺の全方位弾（いわゆるボム）に頼るべし！



POINT

自機の弾道は「白」！ 敵の弾道は「赤」！

プレイの際の予備知識として知っておくと便利なのが、敵弾と自機の弾の見分け方。便利というか、これを知らないと明日はない。ライフの残量を越えてダメージを受けるとこのとおり。そうはならないよう気をつけて。



2種のショットの使い分けが勝利へのカギだ！

男気あふれる巨大ロボ、バンガイオーに内蔵の武装は2種。1つはロックオンした敵を追いかける、誘導性能の高いホーミング弾（威力大）、もう1つは壁で跳ね返る性質を持ったバウンド弾（威力小）。バウンド弾はダメージこそ小さいが相殺能力に優れ、スキのない攻撃が展開できる。狭い場所では特に有効。



りき ホーミング弾
ロックオンは付近の敵を自動でマーク。使い勝手は非常によい。



まみ バウンド弾
ホーミング弾に比べ、当たりの判定がやや広い。主に防衛用。

ボタン1つで切り替え可能

バンガイオーを作った男たち



やいまん ゲームシステム全般を考案した、いわば「バンガイオー」の生みの親。N64版に続きメインプログラムを担当。

やいまん

かふき 独特な世界観、キャラクター原案はやはりこの方。家の物置に雨蛙が住み着いてしまったのが悩みとか……？

かふき

トレジャーは大手メーカーから独立した十数名のゲームクリエイターによって'92年に設立された。翌年、セガの16ビットゲーム機メガドライブに「ガンスターヒーローズ」「マクドナルド」をリリース。やいまん、かふきのお2人はそれぞれのチームリーダーとして活躍。（下の記事は「BEEP!メガドライブ」1993年9月号より）。



（虫メガネで見でね）

ボタンを押していい (タイトル)

WORLD

ビバ、いかす不条理ワールド

—深く考えたほうの負け—

「バンガイオー」の世界を構築する、一種独特なセンスで統一された妙なノリ。妖しい風貌のキャラたちが脈絡もなく現れては、意味深な言葉をつぶやき去っていく。そんな不条理ワールドの一端をここに紹介いたします。ゲームはいたって硬派なシューティングなのにねえ……。こんなアナタに誰がした。

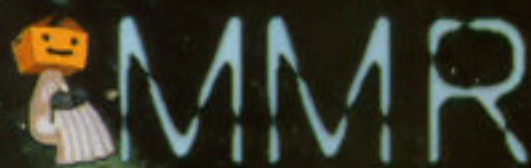


ゲームの舞台が男星

広い宇宙のどこかにあるという、男の惑星「男星」。各ステージのタイトルは適切なようでワリと適当についてます。



ワタシと二人だけの暗号を決めよう。



コレで二人は永遠にトモダチだね？
そうだよねえ？
うん、そうだよ。それはちょっと

ナゾめいた ネームエントリー

スタート時に彼と取り決めた暗号＝スコアネーム。「それはちょっと」を選ぶといつまでたってもゲームが始まりません……。

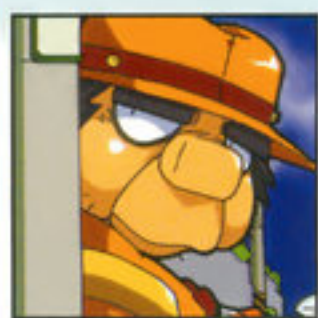


リトライ表示も こんな感じ

ステージの途中でやり直したいと思ったら、いつでもリトライが可能です。人生のやり直しもできたらいいのにね。

次々出てくる妙な敵 誰だこいつら？

本作には前述のどおり、さまざまなイカレポン……もとい、素敵なキャラクターが多数登場いたします。彼らに詳しくなっても何らしいことはありませんが、わかっていたほうがよりゲームが楽しめること請け合いです。脳の記憶容量がもたないなら忘れてください。



たそがれ刑事

行方不明になった娘を探すため、虎巣喪組に侵入した「なすがまま署」のベテラン刑事。人望は厚いが昔ながらの捜査に若い者がついてこれず、歯がゆい思いをしている。アンパンと牛乳しか食べない。



チンピラのサブ

その名のとおり組でも下っ端の存在で、幾度となく現れては敗れ去っていく。将来の夢はMy事務所を持つことだが、タコ焼きがうまく焼けないのと、つい金魚すくいのモナカを食べてしまうのが弱点。



サマラン先生

りきたちの学校の保健体育の先生。表向きは2人を連れ戻しに来たが、本当は愛しの「マイ・リトル・ダーリンりき」と愛の逃避行としゃれ込むつもりでいた。嫌いなまみには「哀臭の裁き」が待っている。



コア造

虎巣喪組支部の「スーパー（中略）エネルギー管理システム」。その、ものすごい技術のおかげで人語を理解し、感情を持ち合わせている厄介なマシン。しかしコアには不必要な人格ばかり揃っている。



はしおか建設

実際に虎巣喪組支部（ステージエリア）を建設している会社の親方。がさつで乱暴なところがあるが、いざ建物のことになると最新機械のような腕前を見せる。実は映画鑑賞やハーブを奏でるのが趣味。



ニセガイ

組が雇ったレンタル影武者。「殺されてなんぼ」の世界で生き残ってきただけあり、腕は一流らしい。敵を欺くには味方からの教訓より、雇われて10年たって行動を始めたため、もはや誰も覚えていない。

SPECIAL INTERVIEW

て、そのままみんなに回して「通ればオッケー」というような感じです。

やいまん そこが君のすごいところなんだって。どこからこんなネタが浮かんでくるんだろう。頭の中身が見てみたい(笑)。

かふき 設定とかもそんな感じで作っていくので、よく見ると文字の変換ミスがいっぱいです。

男星があるならば 女星だってある世界

—確かに、頭の中身が見てみたい(笑)。

かふき いつもはあんまり考えてはいませんよ。自分は多重人格といいますか、そのキャラクターがやりそうなことを考えていって、意識しないで書いていくだけです。

—それにしてもキャラクターがどれも奇抜なものばかりなんですけど……。

かふき 最初にチームのみんなに見せるとき、1、2発軽く「ジャブ」を打って見たら意外と大丈夫だったもので、それならと「ストレート」をかましてみたという具合です。やりすぎると少し敬遠されるかなと思ったんですが、みんなが嫌がるそぶりを見せなかったので、時間いっぱいまで思いつくまに入れてみた。

やいまん どうなんでしょね、このノリは？

—デタラメです。第一、男星って何ですか(笑)。

やいまん 男星は宇宙の彼方にある星です(笑)。

かふき ゲームに出てこないだけで、女星もありますよ。だけど、全体的になぜかピンクがかかった天体で、「バララ、バラララ〜」といった悩ましげな曲がかかってそうなイメージがあり、なんだかセクハラになりそうでやめました(笑)。

やいまん そんなこと言ってるから、本当にスタッフが作りかけたんですけどね。

かふき まあ、買った人が喜んでくれればいいなあと。お金を払ってくれたみなさんを嫌な気持ちにさせるのは申し訳ないですから……。

—やいまんさんの好みとかも反映されているんですか？

やいまん 世界観についてはヤクザ以外、任せっきりで。むしろゲーム本編がこのノリに負けそうな勢いなので、それに対抗するのに精一杯というところですね。

—打ち合わせなどをしているわけではない？

やいまん こんなのをガンと出されたら何も言えないじゃないですか(笑)。

かふき まあ、今回は実際にイラストを起こしてくれるデザイナーさんが別にいるので、その人とのすり合わせっていうのはありました。私からは基本コンセプトだけを伝えて、あとは自由にやってくれてる感じで。がんばって新しい分野を開拓してくれたみたいでよかったです。

—キャラクターのセリフはみんなかふきさんが1人で……？

かふき ええ、まあ。

—「俺たちは平面に生き、平面に死す覚悟でえ」みたいなセリフもありますが、あれはかふきさんの主張みたいなものも入っているのでしょうか。

かふき いや、あれはスタッフ全員の叫び

というか。あの時はちょうどみんなですら……

SPECIAL INTERVIEW

各種設定の舞台裏……

フルーツ・全方位弾の謎に迫る!?

を話していたものですから。

——ポイントアイテムがフルーツというのはどちらの案で?

かふき あれはやいまんさんが「みかんを取るべきだよ」と突然言い出して(笑)。

やいまん 私、どうしてもアノ手の物がフルーツっていう発想しか浮かんでこなくて。

——それは過去のゲームに対するオマージュみたいなものですね。

やいまん 私としてはそうですね。だけど、そういった古いゲームを知らない巻さんなどの目には新鮮なものとして映ったみたいです。

かふき そう、「素晴らしい」と思いました(笑)。

やいまん そういところ、時代がちょうどひと回りしているみたいなのがありますね。それはこの作品全体に言えることかもしれません。

——全方位弾やカウンター 아이디어はどのあたりから入ってきたのですか?

やいまん ポム(全方位弾)の要素は最初の方に入れたのですが、いつもいつも同じ数だけ弾が出るのも味気なく思っていて。なんとなくそういう仕様に……。

——そういえば「周囲の敵弾を消滅させてカウンターができる仕組み」みたいなものは設定上、決まっているのですか?

かふき そういう機能が備わっているんですよ、あのロボに。

やいまん えっ、そうだったのか?(笑)

かふき 詳しくは宇宙ヤクザに聞いてください。

やいまん 元はヤクザの所有物ですからね。

——「バンガイオー」って、敵のロボットをオヤジがハッキングして作ったものでしたよね?

やいまん そこは、ヤクザがあらかじめ「そういう強いロボ」を作っていたということです。

——その製造データをいじって、主人公側が乗り込んで……。

やいまん ノリは洗脳前に逃げ出した「仮面ライダー」みたいなものだと思っていただければ(笑)。

——よくわかりました(笑)。それからずっと疑問に思っていたことがあるのですが、敵よりも、ビルよりもカタい車がありますよね。あれはいったい何なんです?

かふき あれは高級車ですから(笑)。

やいまん 外車はカタいんです。

かふき あれは「ヤクザの所有物で一番カタいものは何でしょうねえ」という話をしていたときに、「べ○ツでしょう」とやいまんさんが言い出して。素晴らしいと思いませんか?

——「ヤクザで一番カタいものは」という会話

敵よりも、ビルよりもカタい

←ヤクザのクルマ



背景物にならなく紛れているヤクザのクルマ。このオブジェ、背景物の中では最高ランクの強度を誇り、ミサイルを当ててもそうたやすくは壊れない。さすがべ○ツ。

ピンチはすなわちチャンスなり! 撃て! 必殺の全方位弾

Rトリガーで発射できる全方位弾。これはバンガイオーがピンチであるほど多くの弾を放出する、男気に満ちた兵器である。具体的には自機周囲の弾の数・距離・ダメージに比例してミサイルの本数も増えるため、故意に危機的状況を作り出せば一撃でボスを沈めることも可能! 判断を誤ると死ぬけどね。



いつもはこうだが……

「カウンター」で出すとこう!!



カウンターが成功すると周囲の敵弾は消滅し、その数十〜数百倍のミサイルが敵を襲う! 全方位弾のストックは最大5つ。意外とたまりやすいので、ガンガン使うといいでしょう。

奪え! 正義のためにフルーツを

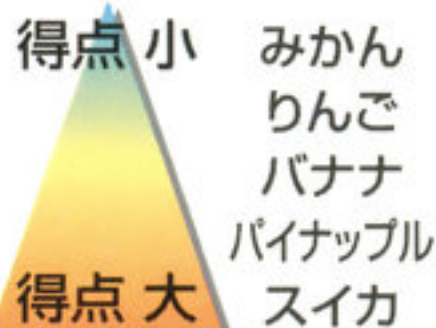


古来より、ゲームのポイントアイテムとしてあまたのソフトに登場してきた「でかいフルーツ」。今作に登場するフルーツもまた、取るとピロツと点数が増えるアイテムで……。あっ、「今どきそれはない」なんて言わないで最後まで聞いて。本作の場合、フルーツを取るのにはちゃんとした理由があるのです。実はこのフルーツ、宇宙で最も高価とされる「スペースフルーツ」というシロモノで、虎巣喪組はこれを密輸して、私腹を肥やしているというのです。だから、フルーツを奪うということは彼らの資金源を断つことにもつながり、ひいては宇宙の平和にも貢献する崇高な行……あっ、最後まで聞けってば。



つつい取らずにはおれない、でかいフルーツ。フルーツは敵メカや背景物を破壊することで出現する。

バンガイオー的フルーツの「価値」とは



フルーツをゲットして得られる点数の差は左のとおり。我々の世界の価値基準とおおむね違ってないが、おそらく「でかいもの=いいもの」という意味合いも大きいと思われる。ちなみにバナナはフサ付きだからリンゴよりでかい。納得。

行け! さまざまな試練がキミを待ち受ける



特定の弾のみを通過させる特殊なブロックや、近くで爆発を感知すると誘爆するブロックなど、仕掛けもいろいろ。

ほとんどのステージは迷路状の構造となっている。よって、遠回りすることも時には必要。閉じたシャッターはどう開ける?



ステージ内のオブジェクトを残らず破壊、弾に一度も当たらない等でボーナスも。スコアアタックがまたアツい!

衝撃!? N64版パンガイオーの ヒ・ミ・ツ

現在、好評発売中のN64版「パンガイオー」。
ショップでもなかなかお目にかかれない、マ
ニア垂涎のこの逸品。機会があればぜひ
ともプレイしてほしい。実は、現在
のパンガイオーとデザインが異なるん
です。微妙に？ いえ、全部……。



N64版

ショットのレベルアップやホ
ーミングする反射弾など、N
64版独自のシステムもあり、
プレイ感はかなり違います。



こちらはDC版のおニューな
デザインのパンガイオー。アナ
タはN64版のデザインと新バ
ージョン、どちらがお好み？

をしている現場もすごいけど……。さて、まとめ
に入りましょうか。「ここがポイント」といった
ところなどあればお願いします。

やいまん 今のゲームの流れとは逆行している
と思うのですが、サクッとやってサクッと終わる
ことができる、手軽さは重視しています。最近
はキャラクターを成長させて、次の面に持ち越し…
…といったゲームが多いのですが、そこは私のこ
だわりで「ステージの独立性」はキッチリ守ろう
と思います。このスタイルが今のゲームユーザーに
受け入れられるかどうかはわかりませんが……。

——どのステージも独立してプレイができるとい
う部分ですね。

やいまん 重厚長大なゲームばかりだとプレイす
る側も疲れてしまうので、こういうものもあって
いいのではないかと思います。

——ただスコアアタックに挑戦し始めちゃう
と、終わりなき戦いになりますね。

やいまん ハチャメチャなノリですが、ゲームは
キッチリつくっているんで、そこも見てください。

みんなで送ろう秘密のメール 締め切りまであと3日!?

——かふきさんは？ 近況などでもいいですよ。

かふき 家の物置の壁面に、雨蛙が挟まってしま
って……生きてるには生きていますが、炎天
下の中、可哀想じゃないですか。ときどき霧吹き
でシュッシュって水をかけるんですけど、あま
り甘えさせるのもイカンなあとと思まして……近

況という、こんな話でもいいんですか？

——すみません。やっぱり近況はいいんでゲーム
の話をしてください。

かふき 「パンガイオー」は私としても実験的な
ものがありますから、乞うご期待といったところ
です。けど、今回のキャラクターってどう思います？

——そうですね、どことなく懐かしいアニメのよ
うなイメージもありますね。

かふき そこはデザインの担当者がうまくやって
くれています。私のもともとのデザインが、けっ
こついついですからね。「丸出しのもの」とかか
なりいますから。「かふきさん、おしりの部分は、
入りませんから」と、うまくカットされたりして、
ちょっと悔しい思いもしています(笑)。キャラ
の顔なんて出さなくてもいいのに……。

やいまん 発売できなくなりますよ(笑)。

かふき それと今回やってみたかったのが、ユー
ザーさんから「M子さんにばらしてほしい秘密の
話」を公募するという企画ですね。

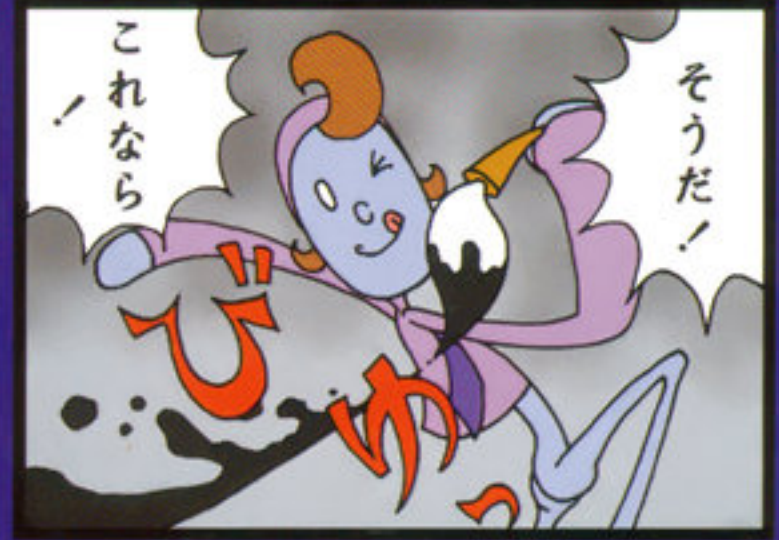
——ここで応募を募ってみてはどうでしょう？

かふき いいですね。けど問題は、募集期間
がほとんどなくて、9月27日までに届かないと
開発に間に合わない状況なんですよ。

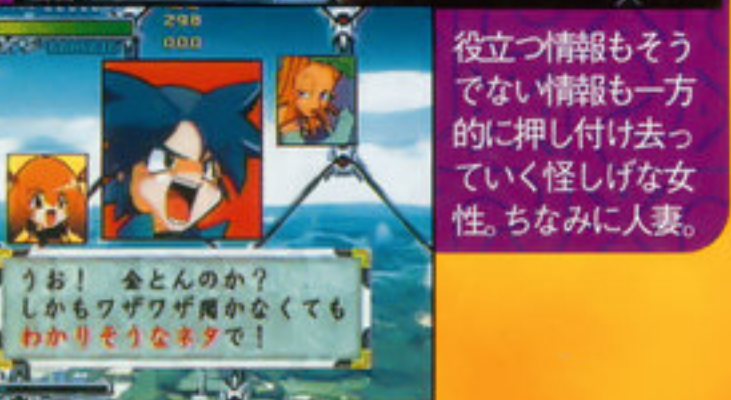
——じゃあ、電子メールを使ってみましょうか。
DCユーザーならパッチリです。

かふき なるほど。秘密の話は自分の体験談でも
いいし、人から聞いた話でもいいし、別に妄想だ
ってかまいません(笑)。ばらしてほしいことなら
何でも。それじゃあ、よろしくお願いします。

ファン感激!! 復活「かふき先生」



M子ちゃんといっしょな人



役立つ情報もそう
でない情報も一方
的に押し付け去っ
ていく怪しげな女
性。ちなみに人妻。

緊急募集! M子さんにばらしてほしい 秘密の打ち明け話をメールで送ろう!

あなたのコメントが「パン
ガイオー」に！ 募集内容は
基本的にどのような話でも
OK。秘密にしておきたかつ
た恥ずかしい話、情けない話、
ちょっといい話……などな
ど。短く簡潔にまとめて下記
のあて先・アドレスにお送り
ください。なお、打ち明け話
は実際にあったことでも、作
り話でもオチがなくてかま
いません(ボツの可能性はある
けど)。M子さんがきつとな
んとかしてくれます。締め切
りはメールでもハガキでも9
月27日の正午まで(必着)。

送り先 E-MAILアドレス treasure@butaman.ne.jp ハガキのあて先 〒164-0011 中野区中央1-1-1 インデンス小玉ビル1F 株式会社トレジャー 「M子さんの一言」係まで。

※応募には住所・氏名(P.N.)・年齢・職業・電話番号を明記のこと。とくにメールで応募する人は忘れないようにしましょう。



N64版をやった人ならば、メッセ
ージの傾向がわかるかな？ でも、オ
リジナリティでどーんといけ!



Special
特報
Report!

- カプコン●11月発売予定
- 価格未定●対戦格闘
- 1~2人プレイ(対戦)
- アーケードスティック、ふるふるぱっく対応

移植決定の発表から約7カ月。ついにDC版の画面写真が明らかになった「ジョジョの奇妙な冒険」。さらに、正式タイトルが「ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産」となり、これは先日稼働を開始したばかりのアーケード版最新作の移植版+新要素を加えたものになるのだ。原作である『ジョジョの奇妙な冒険 第3部』をみごとにゲーム化した本作。その完全版がいよいよ11月に登場する!!

これが完

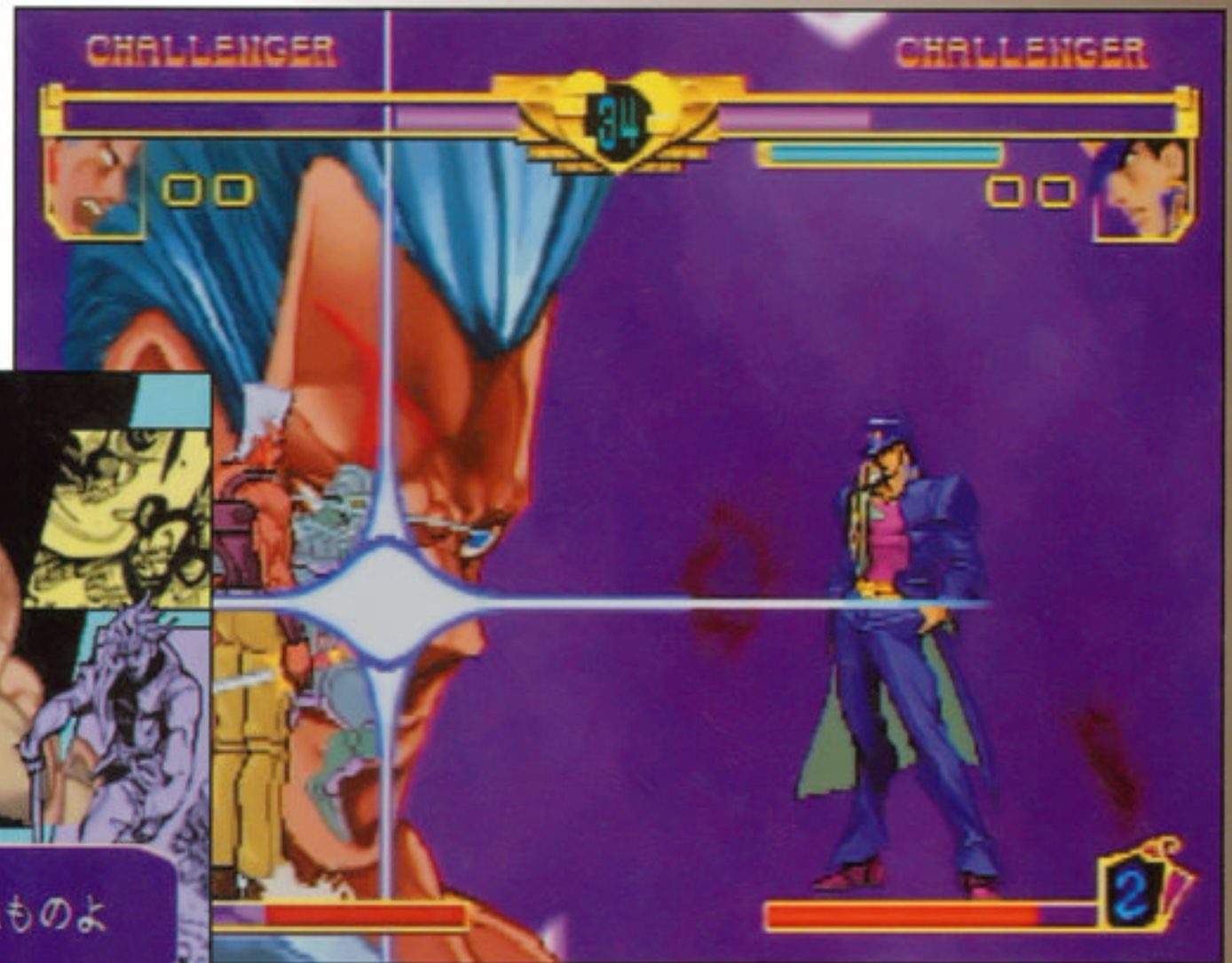
これが「ジョジョ」の完全究極版となる!!

ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

ついにDC版の画面を公開!!

前号でDC版の移植をお伝えした「ストリートファイターⅢ」シリーズと、本作「ジョジョの奇妙な冒険」は、膨大なアニメーションパターンによるなめらかな動きがウリのCP-SYSTEMⅢ基板を使用しており、家庭用ゲーム機には完全移植が難しいとされていた。しかし、DCのハードスペックなら心配ご無用。静止画面のため、その動きをお伝えするこ

とはできないが、みごとに再現されている。さらに家庭用ならではの新要素も加わり、まさに完全究極版といえるこのDC版。今回は、DC版に入る新モードと、新キャラクターを中心に全キャラを紹介しよう。



この画面写真を見る限りではアーケード版「ジョジョ」との差を見つけることはできない。グラフィックは完全移植されているのだ。



DC版に入ると判明!!

今回DC版で追加される2つのゲームモードが判明したので、その内容を簡単に紹介しよう。

STORY MODE

ストーリーモード

原作である第3部のストーリーにそって進んでいく「ストーリーモード」。承太郎たちが、母親を救うべくディオを倒しにエジプトへ向かう途中、幾人ものスタンド使いが現れ、行く手を阻もうとする。

先に発売されるPS版にも「スーパーストーリーモード」というモードがあったが、DC版ではどうなるのだろうか?



学校の保健室での承太郎と花京院の戦い。原作のとおり次々とスタンド使いたちと戦っていくのだ。勝負のつけ方も原作どりにするのか?

CHALLENGE MODE

チャレンジモード

これは、アーケード版「ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産」で追加されたモード。いわゆるサバイバルモードで、次々と現れる敵を倒していくのだが、相手を倒しても次のステージで体力ゲージは全快せず、もちろんコンティニューもなし。常に緊張感あふれるプレイができるモードだ。



まだまだ修行がたりんのお、リサリサの所へ行かんか?

ゲームクリアorCPUに負けた時点で、写真のようなジョジョポイントとレベルでキミのプレイが評価される。

CPUに勝つと、体力ゲージかスーパーコンボゲージのどちらかを回復させることができる。その回復量は残りタイムなどに関係する?

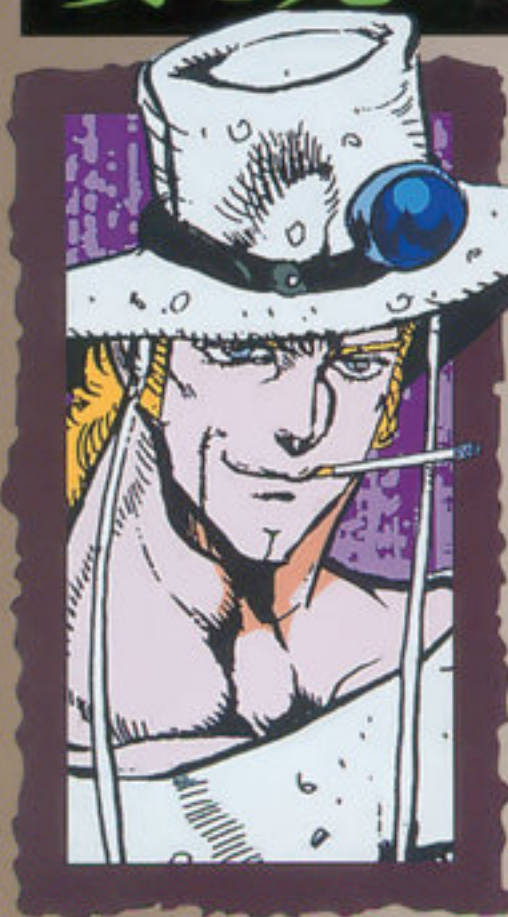


全版「ジョジョ」だッ!!

「未来への遺産」では総勢18

姿を見せた新たなスタンド使い

「未来への遺産」で新たに加わったスタンド使いたちを紹介! もちろんいずれも原作に登場したやつらばかりだ。スタンドの再現度にも注目!



拳銃という特殊なスタンドを持つホル・ホース。その拳銃から撃ち出される弾はホル・ホースの意のままに操ることが可能で、その特徴を使った多角的な攻撃が可能だ。また、原作でパートナーを組んでいたハングドマンとの連係攻撃もみごとに再現されているのだ。

ホル・ホース

スタンド名 エンペラー



ジャンプ中に撃った弾丸。これだと地上のイギーには当たらないと思いきや……

しかし、弾丸は急い方向を変え、イギーの背後から襲いかかる!



ホル・ホースのスーパーコンボ。空中から無数の弾丸を相手に撃ちまくる。このスーパーコンボは地上で撃つこともできる。

ヴァニラ・アイス

スタンド名 クリーム

アーケード版の前作ではCPU専用のキャラクターとして登場したヴァニラ・アイスが多くの新技を追加し、プレイヤーキャラとして登場。ただし、必殺技はガード可能になっている。



前作のCPU戦時とはまったく違った攻撃を使う。その能力は未知数だ。

アヌビス二刀流ポルナレフ

スタンド名 シルバーチャリオッツ&アヌビス神

アヌビス神に乗っ取られてしまったポルナレフ。アヌビス神の技+ポルナレフの技(シルバーチャリオッツ)を使うことができる凶悪なスタンド使いだ。

チャカのスーパーコンボの次元斬のアヌビス二刀流ポルナレフ版といったところか。



チャカ(アヌビス神)の技であった鬼連斬らしき必殺技。



今回、画面に登場しなかった2人とCPU戦限定の2人は?

今回画面写真では登場しなかった新しいプレイヤーキャラは、ペットショップとマライヤ。さらに、CPU戦限定で現れるデス13やンドゥールなどの動向も気になるところ。そこで彼らの動きをアーケード版をもとにチェック。果たしてDC版はどうなるのか? 続報を待ってほしい。

ペットショップ



スタンド名 天空の神ホルス

イギーと同じく動物のスタンド使いで、氷のスタンドを操る。常に空中を飛び、つららによる攻撃や急降下してからの体当たりを繰り出してくる。

マライヤ



スタンド名 パステト女神

磁力を操るスタンドを使うマライヤ。スタンド攻撃で出るコンセントを当てることによって必殺技の性能がパワーアップするという特徴を持つ。

不詳



スタンド名 デス13

眠る人の夢の中に入り込み、敵を攻撃するという特殊なスタンド使い。アーケード版では条件を満たすと現れる隠しキャラとして登場したが?

ンドゥール



スタンド名 ゲブ神

盲目のスタンド使い。水を操り、かなりの遠距離から攻撃することができるスタンド。彼のステージはスクロールアクションゲームとなっている。

人(?)の **スタンド** 使いが登場!!

従来のキャラはどうなった?

新しく増えたプレイヤーキャラだけではなく、従来のキャラクターのスタンドもチェックしよう。ちなみにDC版「ジョジョ」では従来のキャラクターもアーケード版の1作目と比べ、新必殺技の追加、技グラフィックの変更など、いくつかの変更点があるらしい。詳しくわかり次第お伝えしていくぞ。

新必殺技が追加!!

まだどのような技かはわからないが、従来のキャラクターのうち、6キャラクターが新必殺技及び、新スーパーコンボが追加されている。なかにはボルナレフの新スーパーコンボ「レクイエムの片鱗」という、どんな技か気になる技も追加されているのだ。



“スタンド”とは?

「ジョジョ」で幾度となく使われる言葉、「幽波紋(スタンド)」。これは、悪霊や守護霊のようなもので、本人を守るようにそばに立つ(スタンド・バイ・ミー) からスタンドと名付けられているもので、そのスタンドは通常の人では発揮できない力を持っていたり、何かに変化することができたりと、特殊な能力を持っている。そのスタンドを意のままに操ることができる者がスタンド使いと呼ばれるのだ。



さまざまな能力を持つスタンド。基本的にその能力で攻撃をすることになる。



スタンドはスタンドでしか倒すことができず、スタンドが傷つくと本人も傷つくという特徴を持つ。

空条承太郎 スタンド名 スタープラチナ  <p>豪快なパワーを持ち、さらに精密で素早い動きが可能。</p>	モハメド・アヴドゥル スタンド名 マジシャンズ・レッド  <p>火炎と熱を生み出す能力。その熱は石をも溶かす。</p>	ジョセフ・ジョースター スタンド名 ハーミットパブル  <p>遠隔視能力を持ち、物を介して念写する能力を持つ。</p>	ジャン・ピエール・ボルナレフ スタンド名 シルバーチャリオッツ  <p>騎士の姿をしているスタンド。サーベルで攻撃する。</p>	花京院典明 スタンド名 ハイエロファントグリーン  <p>パワーは弱いだが、遠く離れたところから攻撃できる。</p>	イギー スタンド名 ザ・フール  <p>砂のスタンドで、さまざまな形に変形することができる。</p>
---	---	--	--	--	--

アレッシェ スタンド名 セト神  <p>影のスタンド。影にふれた者を子供にしてしまう。</p>	チャカ スタンド名 アスビス神  <p>刀のスタンド。相手の能力を覚えて徐々に強くなる。</p>	呪いのデーボ スタンド名 エボニーデビル  <p>人形に宿り攻撃する。恨みをエネルギーとする。</p>	ミドラー スタンド名 ハイブリエステス  <p>金属などのあらゆる鉱物に化けることができる。</p>	ディオ スタンド名 ザ・ワールド  <p>時を意のままに止めることのできる能力を持つ。</p>
---	--	--	--	---

「時は動きを止めた」



手に汗握る緊迫感と興奮!!

「ワールド・ネバーランド プラス」でDCの新たな可能性を我々に見せてくれたリバーヒルソフトから、待望のDC第2弾タイトルが登場する。チーム戦略シミュレーションRPGと銘打たれたこの作品。その全貌を公開しよう!

19 19



主人公からして、ワケアリの感じがする。ストーリーにも多くの謎が点在してそうだ。

Vermillion Desert

Special
特報
Report!

- リバーヒルソフト
- 12月発売予定
- 5,800円
- チーム戦略シミュレーションRPG

リバーヒルが世に問う!

これが本物の戦場だ!!

架空の世界を舞台に、重厚な物語とリアリティ溢れる戦闘を楽しむリアルタイムシミュレーションゲーム「バーミリオン・デザート」。特筆すべきは自動的に進む戦闘シーン。プレイヤーは特殊傭兵部隊「シルバーフォックス」の司令官としてさまざまな作戦を立案、実行に移すが、実際の戦闘は各チーム（隊員）が自分の判断で行動し、基本的にプレイヤーは戦

況を見守るだけでいいという独特のものだ。もちろん作戦の変更などある程度の操作は可能だが、各チームの性質などを考慮した緻密な作戦作りが必要になる。

しかも、戦闘中の時間の流れは完全リアルタイム。刻々と変化する戦況を見極め、的確な指示を出す、緊迫感溢れる戦闘を楽しむことができる。DCならではの美しいグラフィックも注目点だ。

変化する戦況を把握しながら各ユニットの奮闘を見守る。今までになかった興奮を味わえるシミュレーションだ。



プレイヤーサイドのユニットはハワードプロテクターを着た歩兵部隊。人間ドラマにも注目!

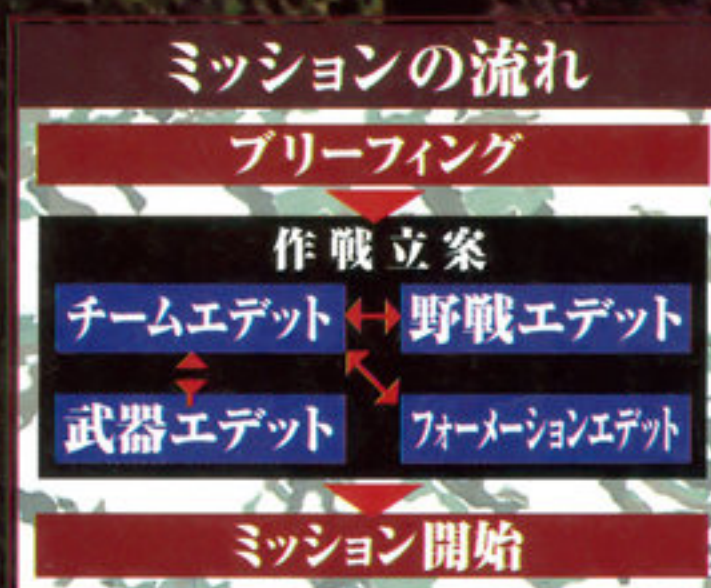
POINT! 作戦が勝負を決める、シビリアなゲームシステム

作戦の立案は最大5つのチームの進行ルートを決めることで行う。敵の出現位置や作戦の目的など、作戦前のブリーフィングで手に入る情報を元に、もっとも効率のいい進行ルートを決めることが重要だ。特に各チームは参加する隊員によって戦闘が得意なものから後方支援向きのものなど、さまざまな性質を持つようになる。どのチームにどんな命令を与えるのか……。隊長の腕の見せ所だ。

各チームは立てた作戦にそって行動する。作戦はルートだけではなく、取るべき行動も決められる。



進行ルートの決定はこのゲームの醍醐味。敵の位置や目的などを考えて決めよう。



ブリーフィング後は進行ルートの決定だけでなく、各チームの装備の変更なども可能だ。くわしくはトを参照してほしい。

ブリーフィングで作戦を立てる



ブリーフィングでは敵の出現ポイントやおおまかな戦力、トラップの位置などを確認できる。この情報を元に作戦を立てよう。

POINT! 編成で自分だけのチームを作る!

チームは最大5人の隊員で編成され、どのチームにどのくらいの隊員を投入するか、そして各隊員の装備をどうするかはプレイヤーの自由。強力なチームを

1つ作って強行突破を狙ったり、平均的なチーム作りをしていていないに戦うなど、戦略の幅はまさに無限。チーム名を自由に決められるのも嬉しい点だ。

フォーメーションを決める!

チーム内の隊員の位置を決めるフォーメーション。チームの性質にあわせて、攻撃型や守備型など、用意されたものから選ぼう。

装備の選択も重要!

各隊員の装備の選択も重要。装備によって各隊員は、接近戦タイプやスナイパーなど戦闘スタイルが変化する。上手に使う。

究極のリアルタイムSLG出現!

作戦を立てたら、いよいよミッション開始!!

進行ルートとチームの編成が終了すると、いよいよ作戦開始。基本的にプレイヤーは戦況を見守り、各チームが作戦どおりに動い

ているかをチェック。思ったように動いていないときはルートの再設定やフォーメーションの変更が可能だ。また、敵との遭遇やトラ

ップの発見時などの特殊な状況下では、チームのほうから「どう行動するか」を聞いてくる。戦況をにらみつつ、指示を与えよう。あえて逃げて敵を誘いこみ、味方で囲んで一気に叩くなど、高度な戦略も自由自在だ。



各チームの奮戦を眺めているだけで十分に楽しいぞ!

得たいのしれない敵にも冷静な判断と完璧な装備さえしてあれば、恐るるに足らず。



的確な判断が勝利のカギ!!

[豊富なミッション] [夜戦もあり!]



作戦は敵の全滅などベーシックなものから、人質の救出、潜入など、実に多彩で飽きさせない。



時には命中率や視界の低下する夜戦も。緻密な作戦が要求されるが、隠れて敵を倒すなんてことも可能。

Vermilion Desert 圧倒的なリアリティを支える

架空の世界を舞台にしながらも、このゲームは非常にリアルな展開を見せる。これは異様なほど緻密に設定された世界観のおかげだといっていだらう。今回は基礎知識として、舞台となるワールドマップと、覇権を争う3つの勢力について紹介しよう。

局地戦を専門に、傭兵だけで組織された自由連邦軍の部隊。各種パワードプロテクターを扱い、隊員全員がジェネティックコンピュータ(後述)によるブレインネットワークで結ばれている。



ロイ ショドル
過去の記憶がなく、なぜか死神と噂され、恐れられる兵士。本編の主人公。



クレオ
入隊までの経緯が謎に包まれた女性。人なつっこく、かわいい性格。だが……。

シルバーフォクス (自由連邦軍)



マクライアン
部隊の隊長。妻と子を失い、死に場所を探す。



ゾーンデューク
元ラリードライバー。表情とは反対に軽い性格。



ボスコビッチ
アル中の元スワット隊員。主人公を嫌っている。



レイドリアン
ダングル族の生き残り。野性的なタイプの男。



スタンウッド
機械に強く、トラップなどにも精通している。



レイナ
クレオの幼なじみ。かなりきつい性格の持ち主。



ゲームを盛り上げるイベントの数々もスゴイ!!

さまざまな登場人物の思惑が入り乱れる重厚な人間ドラマもこのゲームの特徴だ。過去の記憶をなくし死神と恐れられる主人公、ロイシードルと仲間たちの葛藤を中心に、世界征服を狙う軍事大国アルガナ王国や、沈黙を守る謎の中立連合の動きなど、作戦の幕間にイベントが展開。先が知りたくて遊び続けてしまいそう。



死神と呼ばれる主人公と仲間たちの葛藤。ありがちなが、燃えるのだ。

作戦の間にはイベントが展開。物語の全貌が徐々に明らかになっていく。



POINT! 戦闘中の重要イベント



イベントは作戦中にも発生。物語にかかわる重要なものもあれば、作戦の本筋とは直接関係のないものもある。こうしたイベントで新たな兵器などが手に入ることもあるので、各作戦では、行かなくてもいい場所でも細かく調べるようにしたほうがいいかもしれない。

POINT! キャラクターのレベルアップ



パラメータは非常に多い。強い兵士を育てるのは大変!

イベントとは関係ないが、キャラクターのレベルアップも攻略の重要な要素。単純に敵を倒せばアップするだけではなく、戦闘中の行動や作戦後の訓練でも複雑にパラメータは変動。キャラクター同士の相性なんてものもあり、最強の兵士を育てるのもおもしろそうだ。

インターネットで武器を入手!?

「ワールド・ネバーランド プラス」ではインターネットを使ってキャラクターやメールの交換など、DCならではの遊びを提示したりバーヒルソフト。このゲームももちろんインターネットに対応させる予定だ。インターネットを使ってどういったことができるのか詳細は不明だが、ゲーム本編では手に入らないレアな武装のダウンロードなどが可能になるようだ。もちろんタダで手に入るとは思えないので、なんらかの条件を満たすとダウンロードできるようになるのかもしれない。

緻密な世界観と設定にも注目せよ!!

帝国軍 (アルガナ王国)

元は王室制度を持つ貧しい国でしかなかったが、豊富な地下エネルギー資源を元に強大な軍を組織。突如丘陵諸国への侵略を開始し、瞬く間に大陸の40%を占領するに至った。とはいえその大半は寒冷地帯であり、国力そのものは豊かとはいえない。



国王 オーマカーン
帝国の国王だが、世間知らずで側近に利用され戦争をおこす。意外に芯の強い一面も。



オズマダーク
根っからの軍人でバカ正直。側近を嫌うが……。



ミーズマーズ
国王を利用し、戦争をおこした実行犯の1人。



ラームウー
実行犯の1人。なにか目的があるらしい。



ガーゾーラ
実行犯の1人。やせ気味の不気味な男。



ミールフイオ
戦争をおこした側近たちに負担する軍人。



ロームザーク
部下を使い捨てる非情の防衛隊長。敵が多い。

中立連合諸島

2国の戦いをよそに発展を続ける中立連合諸島。なにかありそうだが……。

POINT! ジュネテックコンピュータ

マイクロレーザーによって前頭葉DNAを書き換え、脳内にコンピュータを作り出す技術。言語の修得などが容易になり、全人類の90%が使用している。

シルバーフォックスの重要性

技術レベルの高いこの世界では迎撃システムも発展し、核ミサイルや航空機による遠距離攻撃はあまり効果的ではなくなっている。そのため両国は全面的な戦争状態にもかかわらず、細かな局地戦で互いの領土を取り合っている状況。シルバーフォックスはこの状況を打破するため、自由連の切り札として組織された。

なんとも早くもドリーム

満を持して登場した「ぷよぷよ」の新作。今度はどんな新システム?と思いきや、なんとおなじみのキャラたちが華麗にダンスするゲームだった!!

NEW!!

Special
特報
Report!

ぷよぷよ

-featuring ELLENA System-

●コンパイル●今冬発売予定●価格未定●3Dダンス●対応周辺機器未定●1~2人プレイ可能

AMショーにてアーケード版発表!
そして……ゲームショウで
ドリームキャスト版も発表に!!



ゲームショウで他機種版を含め、新作3本を発表したコンパイル。なかでもメインはやっぱり「ぷよぷよDA」!

先日行われたAMショーで、「ダンスゲー」という衝撃の新作を発表したコンパイル。実はこの新作、NAOMI基板を使用しており、「これはDC版の発売も期待!!」と思った矢先、早くもその発売が発表された。もしかしたらVMを介してアーケードとの運動もあるかも!?



書きよプレイアール出展となり、10日とゲーム大会も開催



発表会にはコンパイル・仁井谷社長とゲストのすけとつたらが登壇

キャスト版が発売決定 DA!



「キャスト版」は、
「ぶよぶよ」の魅力を
さらに引き出した
特別なゲームです。

シリーズ最新作にあたるDCH版「ぶよぶよ〜ん」、
そしてぶよぶよキャラが活躍するRPGサターン
版「魔導物語」を発表後、沈黙を続けていたコン
パイル。そこで発表された久々の新作では、なん
とぶよぶよキャラがポリゴン化!! さらにラ
テンあり、ディスコありと、さまざまな曲に合
わせて画面狭しと踊りまくるダンスゲームだ!!



おなじみのキャラたちがポリゴンで
立体的になって登場。画面狭しと
わいダンスを見せてくれる!!



シリーズをムーン、1600x1600ピクセル
マカスを描き出した「ぶよぶよ」の魅力を
さらに引き出した特別なゲームです。

操作もルールもとっても簡単なのDA!



操作やルールは違えど、やはり「ぶよぶよ」なだけにとっ
ても簡単。画面下に現れる矢印ぶよの方向と、星ぶよの表示
に合わせてタイミング良くボタンを叩いてキャラにステップ
を踏ませて消していく。うまく消せれば、それに応じた数の
「おじゃまぶよ」が自分の持っているぶよを相殺して相手に
送られる。曲終了時にぶよが残っているほうが負けだぞ。



それでもなんだか難しそう...ってなると
も難易度設定があるから安心。腕に自信が
ついたら辛口にも挑戦してみよう。



矢印ぶよを上手に消すと



キャラが
かわいく
ダンス!!

STAGE 1 COMPLETED	
DANCE STATS	
EXCELLENT	5.7%
GREAT	13.3%
GOOD	49.0%
FAIR	22.4%
SAD	9.6%
MAX. CHAINS	1
YOUR DANCE MARK	87.1
YOUR DANCE LEVEL	B
BONUS POINTS	92807.000



おじゃまぶよ



お手本を
見たら

自分の
パートを

リズムに
合わせては
合わせ

おじゃま
ぶよが
相手に!!

今度の「ぶよぶよ」はダンスゲーム DA!



もちろん対戦も熱いのDA!

今までのシリーズと同様、CPUキャラと対戦する「ひとりでぶよDA!」と、2人で対戦する「ふたりでぶよDA!」の2モードが用意されている。「ひとりでぶよDA!」では、CPUのステップをまねて、表示どおりにボタンを叩いていくが、「ふたりでぶよDA!」ではアドリブのステップが重要になってくるのだ。CPUを相手にステップをマスターして、友達と熱く対戦しよう!!



一人でのプレイももちろん楽しい。ステップを研究してさらなる上達を目指そう。

ひとりでぶよDA!

CPUキャラを相手に、さまざまなステージと曲に合わせてダンスするのがこのモード。はじめに相手の踏むステップを見てタイミングを覚え、自分の番で表示を見ながらボタンを叩き、ステップを踏ませて相手におじゃまぶよを送り込もう。曲終了時に相手が自分より多くおじゃまぶよを持っていればラウンドクリア!! 次のステージへ進むことができるぞ。

ふたりでぶよDA!

2Pとダンスで対戦するこのモードでは、同じステップを2人で交互に叩いていく。もちろんノリのいいステップを踏めれば高得点、おじゃまぶよを送り込むことができるぞ。ぶよをやりとりしながらダンスし、曲終了時におじゃまぶよを持っているほうが負け。「スペシャルダンスパターン」でアドリブを決めれば、相手に差をつけることも可能だ!!



対戦時はおじゃまぶよのやりとりが白熱。華麗にステップを決めよう!!

登場あるステージも



ゲーム中に登場するステージはそれぞれ曲のイメージに合わせたものになっている。また、そこに登場するギミックにはぶよぶよキャラを模したかわいいモノも多く登場。必見だぞ。

一発逆転も可能!? スペシャルフレーズを探し出せ!!

2P対戦で熱いのがこの「スペシャルダンスパターン」。表示にはない、アドリブステップをリズムカルに踏むことができれば、さらに高得点を叩き出せるのだ。キャラごとに異なった得意技が隠されているので、それを見つけ出して相手に多くのおじゃまぶよを送り込もう!!



矢印ぶよの間にある空白中でもリズムにのせてステップを踏んでみよう。



とろろで

タイトルについて「ELLENA System」って?

この「エレナ」とは、1994年に発売された「DiscStation VOL.4」に収録されていた「ブロードウェイ伝説エレナ」のこと。この作品は、先生の踊るステップを覚え、自分の番でその方向を入力するという、いわゆる「覚えゲー」だったのだが、そのシステムをもとによりわかりやすくリズムカルに楽しめるよう改良されたのが本作のシステムなのだ。ちなみに本作にも登場するエレナはこの時の主人公。ってことは、もしかして本作の主役!?



本作のもともとなっていた作品のタイトルがこれ。覚えてる人、いるかな?

この作品のエンディングでのセリフ。果たしてエレナはブロードウェイで踊ることができたのだろうか?



きっとわたし ブロードウェイで No.1のダンサーになってみせます! そしていつの日か、



1998年に創刊された国内初のパソコン向けソフトウェアマガジン。コミックの連載をはじめ、ゲームに関するさまざまな情報や、新作ゲームがコンテンツとして盛り込まれ、現在も発行され続けている。

Disc Stationとは……



この嬢がエレナ

ミエゾ

銀髪に青い目を持つ「闇の魔導師」。シリアスなキャラのハズが、いつの間にかやすすかり変態呼ばわり。不治の病「超絶美形ナルシスト」にかかっているらしいけど、本作ではすっかりラテン系のやたら明るいお兄さんになってしまいました……。



アルルと一緒に行動しているカーバンクルが大好きで、ヒマになるとぷよぷよ地獄を仕掛けてくる、困った魔界のプリンス。今回はシースルーのタンクトップというセクシーないでたちで登場。やっぱり華麗なダンスを見せてくれる？

サタン

ルルー

サタンさま命の闘う格闘お嬢様（女王様?）。そのナイスバディーを本作では遺憾なく発揮!? ヘそだしいケケケルックでブイブイ言わせてくれます。って、もしかしてダンスもイケイケノリなのか? イメージどおりかも(笑)。

※画面写真はアーケード版のものです。



おなじみのキャラが大活躍!!

今までのシリーズに登場してきたおなじみのキャラたちもポリゴンで立体的になって装いも新たに登場。リズムミカルに画面の中で踊りまくるぞ。

アリス

シリーズの主人公でやたら元気な魔導師のタマゴ。疲れ知らずな彼女は、もしかして魔術よりもダンスのほうが得意かも。本領発揮なるか!?



ミノタウロス



ルルーさま命!の忠実なしもべ。本作ではそのマッチョな肉体を駆使し、マッチョなダンスを華麗に披露してくれますが……、やっぱりどことなく暑苦しいかも。ストリート系のファッションが似合ってます。

※画面写真はアーケード版のものです。

あけとうだら

やはり、このぷよぷよシリーズでダンスと言ったらコイツしかいないでしょう!! もしかして本作の影の主役? そして今回はなんとバレリーナ衣装で登場し、その超華麗なダンスを披露してくれることでしょう。



※画面写真はアーケード版のものです。

スケルトン-T

お茶(日本茶?)をこよなく愛し、シリーズ通じて最弱の名を欲しいままにする彼。やはり本作でも最弱なのか? それともついに返上するのか? 華麗なブレイクダンスを披露してくれる彼に期待大!! あれ? ところで湯飲みはどうしたの?



※画面写真はアーケード版のものです。

次の僕は誰だ!?

インドからモスクワへ STAGE

前回、初公開されたインドステージ。そこでの詳細は不明だが、魔剣とケイは、さらわれた父親・相模所長を追って、モスクワへと向かう。

モスクワへの道筋は1つではない!?

物語が世界各地へと広がりを見せる「魔剣X」。今回紹介するのはモスクワステージで、香港からインド経由で来た場合のものだ。というのも、本作のストーリー分岐はかなり幅広く、その進め方によって、同じステージでもイベントや、ストーリー展開が異なったり、場合によっては、そのステージに行かないで物語が進行してし

まうこともあるらしい。そのため、モスクワに来るパターンも、1つではなく、別のルートで来る場合があるのだ。それについては、情報が入り次第お届けする。

このモスクワステージで魔剣とケイは、再び三業会と戦い、さらに新たな出会い、衝撃のイベントが待ち受けている。あなたはそこで、どんな選択をするのだろうか?

香港で魔剣に、手を組むか、ここを去るかを迫るフェイスン。手を組まない場合、どんな展開になるのか?



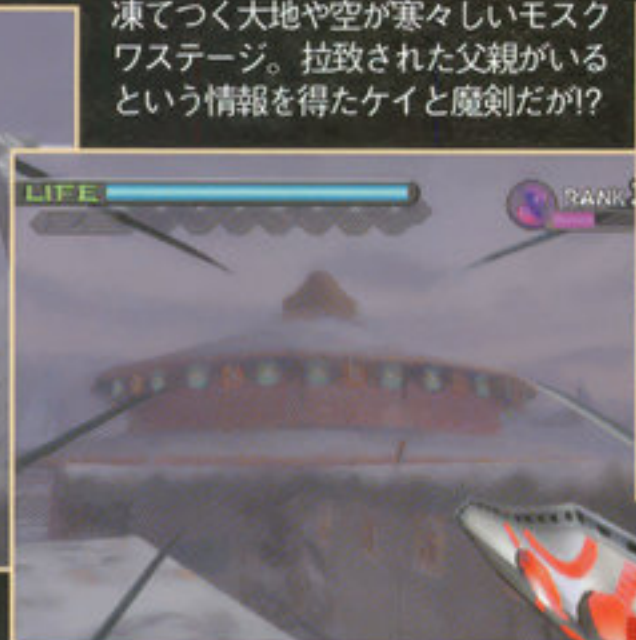
どうなの魔剣? インドまでススターを倒しに行くの?



タージマハルを拠点にしているインドの国民的大スター、シャージャ。魔剣たちの前に立ちはだかるそのわけは?



モスクワへ到着した魔剣たちを待っていたのは、やはり三業会だった。



凍てつく大地や空が寒々しいモスクワステージ。拉致された父親がいるという情報を得たケイと魔剣だが?



シャージャにブレインジャック!

画面の魔剣は、ブレインジャックしたシャージャと同じ複製の手を持つ。

タージマハルステージボス

シャージャ (Shaja)

歌って踊るインドの国民的大スター。芸能だけでなく、自らの欲望を叶えるため政治の世界にまで進出する。しかし、すべての望みを叶えてしまったあと、これからの生き甲斐を見失ってしまう。情性の生活を送っていた彼と三業会の関係とは……?



発売日決定!!!

一度発売が延期となった「魔剣X」だが、ついに発売予定が11月25日と発表された。プレイヤーが魔剣となる日まであと2カ月となった今回は、最終的なレイアウトが決まったアクション画面や初公開となるシステム画面、そして新着イベントシーンをお届けしよう。

魔剣X

-MAKEN X-



- アトラス
- 11月25日発売予定
- 6,800円(予価)
- アドベンチャー

モスクワステージ

ACTION

新たな敵の姿が……

モスクワステージでも、三業会が待ち受けており、その規模の大きさに驚かされるばかりだ。今回初公開された三業会兵士は、右のバズーカを抱えたタイプ。その巨大なバズーカを使った攻撃はかなり強力そうで、ザコ敵とはいえ、油断はできない。さらに、低空を飛んでくる鳥のような敵も登場。これは単独で飛んでくるのか、敵が放つのかはまだ不明。敵の攻撃も、かなりバラエティに富んだものになりそうだ。



まるでドラゴンを巻き付けたような、大きなバズーカが印象的な三業会兵士。攻撃力も高そうだ。



低空を飛んでくる赤い鳥。これは敵が襲ってくる飛び道具なのだろうか？ 魔剣で打ち返すことができるのか？



モスクワにも三業会の魔の手が……

前回のゲームシチュウでお目見えした赤い巨大剣士がモスクワにも登場。かなり手強そう。



New Character

三業会(バズーカタイプ)

他の三業会兵士と同じく、仮面をかぶったバズーカタイプ兵士。巨大なバズーカを巻き付けながらも、画面写真を見る限り派手なアクションを仕掛けてくるようだ。しかもバズーカからの飛び道具も手強そうだが？

アクション画面最終レイアウト決定!!

新要素「イマージュポイント」とは?

今回紹介している画面写真を見て「おや?」と思った人も多いだろう。アクション画面のレイアウトが変更され、さらに情報量が増えているからだ。これが最終的なレイアウト画面となるのだが、例えば画面右上の「BJランクゲージ」など気になる情報も増えている。ここではその内容を紹介していこう。

ちなみに、ロックオンマークは敵と相対したときに、ボタンを押してロックオンした場合に表示される。

プレイヤーライフゲージ

これまでは画面下部にあったライフゲージが、画面上部に変更された。特殊攻撃のゲージはライフゲージのすぐ下に配置され、認識しやすくなった。ゲージの形状そのものも、デザインがずいぶん変わった。

ロックオンマーク

デザインや配置は変更はなく、開発中画面とほとんど同じロックオンマーク。マークの内部には、敵の体力を表示。中央の色つきゲージがなくなれば、敵を倒したことになる。



BJランクゲージ

敵を倒すと出現する小さなアイテム「イマージュ」。以前は体力回復アイテムとされていたが、最終的には「イマージュポイント」と呼ばれるブレインジャックに関係するものとなった。このイマージュポイントを集めると画面右上のゲージが溜まり、ランクが変化する。そのランクによりブレインジャックできる人物やできない人物がいるという。よくいう「経験値」のようなものとは、少し違うようだ。

敵か？
味方か？

モスクワで出会う封剣士 EVENT

さらわれた父を見つけるも……？

モスクワでやっと見つけたケイの父・相模所長。しかし父の意識はなく、様子がおかしい。そこへ登場するのが、今回初登場となる人物、封剣士・カティだ。見習い剣士・フェイスンも所属する上海雑伎団をしきり、世界中を放浪しているという。しかしモスクワに現れたカティは、ケイと魔剣に対して敵意をむき出しにしているようだ。彼女の目的とは？ なぜ父親をあきらめろというのか？ 謎に包まれたカティは果たして味方なのか？ それとも敵なのか？



奴は人間のイメージを吸収する力を持っている

頭部を覆うヘルメットで表情はわからないが、相対的に美しい人物であることは間違いない。彼女がいう「奴」とは、一体誰のことなのか？



私はカティ、炎を司る封剣士である

サイケデリックな衣装に身を包んだカティ。火を司るといふことは、他の元素にも封剣士がいるのか？



お父さん、返事を……



父親のことは あきらめろ

魂が抜けたように、ぐったりとした相模所長。生きているのだろうか？

最強の剣士が魔剣を倒す!?



運命を決めるのは我々、人の意志なのだ

魔剣とケイに対して、宣戦布告とも取れる発言をするカティ。このままカティとの戦闘シーンへ突入してしまうのか？



この私が、貴様を滅ぼす

人の運命は天が決めるものではなく、人間自らが勝ち取っていくことができると固く信じるカティ。イメージを乗っ取ることで人の運命を変えてしまう魔剣に、敵意を持っているのか？

父を救うためケイは心を決める

New Character

封剣士 カティ (Kati)

敗北の2文字を知らぬ、最強の封剣士。五大封剣士のリーダー的存在であり、見習い封剣士たちを引き連れて世界中を旅する。封剣士として世界の平和を管理してきたことを誰よりも誇りに思っている。年齢や出身地などは一切不明だが、国籍は中国となっている。



父さんが助かるなら 例え相手が神でも構わない

父親を助けるためなら、戦い抜くことを決意するケイ。これはカティに対してのセリフなのだろうか？ となると封剣士と剣を交えることになるのだが？

新着イベント画面紹介

金沢総合学術研究所

会話からうかがい知るキャラクターの性格

これまで紹介してきた序盤のイベントから新着画面を紹介しよう。今回注目してほしいのは、所員やケイたちの性格がうかがえる会話シーンの数々。無邪気なケイのセリフや、所員・アンの優しい言葉などそれぞれの特徴をよく表している。また魔剣誕生には特別な遺伝子が必要など、ストーリーに関わる重要な情報もわかる。金子一馬氏の絵柄を忠実に再現したポリゴンキャラにも注目。これがフルボイスで展開することで、その完成が非常に待ち遠しい。



魔剣誕生をコンソールから見守る相模博士と所員たち。識別番号とは魔剣の名前なのだろうか？

さらりときついことを言っているあたり、JJ・ジョーンズの性格は一癖も二癖もありそうだ。



工生命の名前なんて誰かいいんじゃないか？



私たちと同じ生命なのよ差別しないで

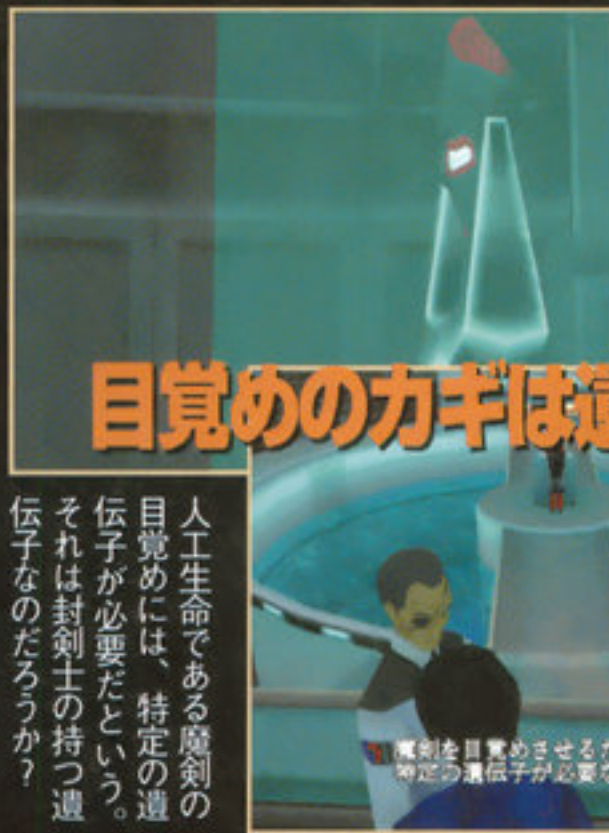
冷たいことを言い放つJJに、アンが反論。自分たちが作り出した人工生命に対しても、優しさを見せる。

ケイとコウが誕生に立ち会う



彼はもう目覚めたの？

魔剣誕生を見守るケイと、幼なじみのコウ。コウのモデリングも、金子一馬氏のイラストをみごとに再現している。



目覚めのカギは遺伝子

人工生命である魔剣の目覚めには、特定の遺伝子が必要だという。それは封剣士の持つ遺伝子なのだろうか？

部屋の中央で自覚めを待つ魔剣。相模所長がイマージュ工学の粋を集めて作った、究極の人工生命だ。



ケイの気持ちがい!?

ねえ…フェイさんてカッコいいよね？

自分の家庭教師をつとめてきたフェイに対し、淡い恋心を抱いているケイの気持ちがよく表れたシーン。しかしこのあと、研究所は悲劇に見舞われる……。

システム画面(ワールドマップ)初公開!!

最後に、こちらも初公開となる「魔剣X」のシステム画面を紹介しよう。本作ではステージとステージの間の「ワールドマップ」がシステム画面となっており、その時点で選択可能なステージにカーソルを合わせると、

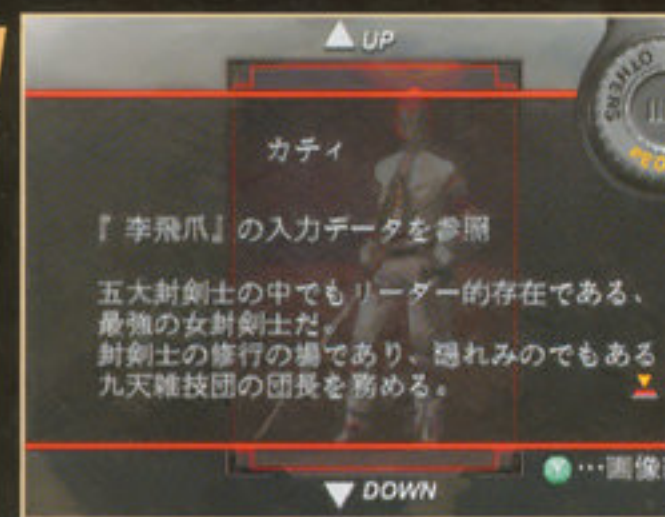
ゲームデータのセーブやロード、マップ間の移動やイベントのデータを閲覧することなどが可能になる。また、ここで初めて明らかになったシステムもあり、徐々に「魔剣X」の全貌が見えてきているようだ。

SAVE/LOAD

この画面でセーブ/ロードを行うということは、イベント中やアクションシーンではセーブ不可なのだろうか？ 選択肢が多いゲームなだけに、まめなセーブを心がけたい。

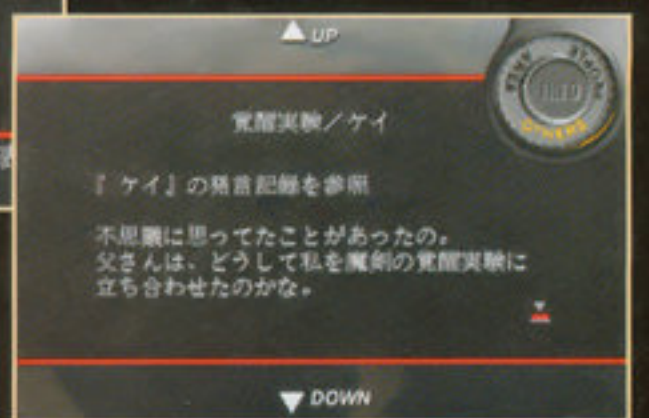
STATUS/HISTORY

現在誰にブレインジャックしているか、また過去にブレインジャックした人物のステータスを見られる。ステージに合わせて、プレイヤーキャラを変更するための機能なのだろうか？



データベースにもなる!

これまで通過してきたマップや、出会った人物、キーワードなどをすべて参照できるデータベース機能がついているのはありがたい。各自のストーリーを、この機能で把握していこう。

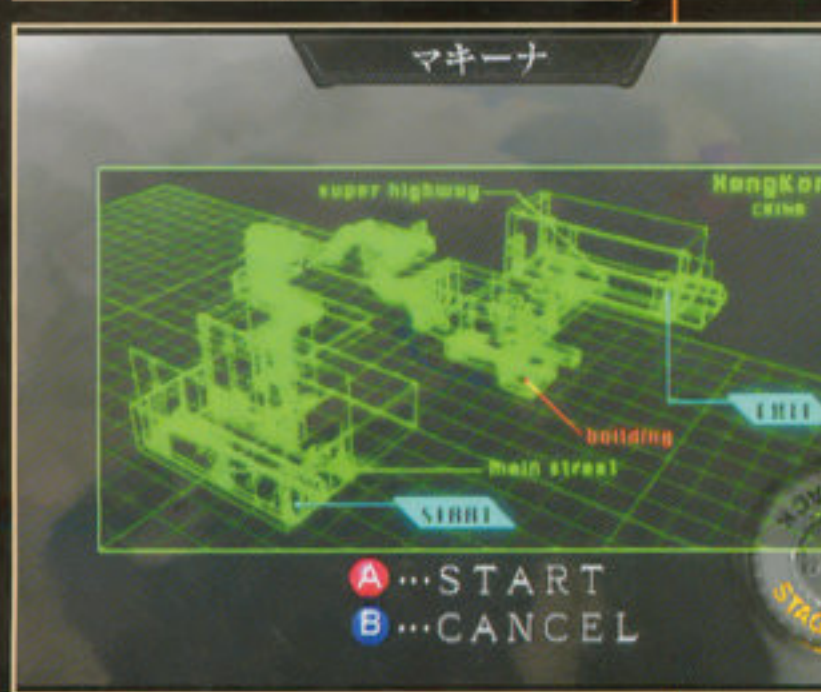


PEOPLE/AREA/OTHERS

上のような情報を参照することができるデータベース。これらの情報は自然に蓄積されるのか、プレイヤー自らが何かする必要があるのかは今のところ不明だ。

BRAIN JACK/STAGE START

選択したステージに入る、もしくはすでにクリアしておりブレインジャック可能な身体がそこにある場合、ステージに入ることなくブレインジャックできる。



DC版「サカつく」開幕直前大特集!!

日本を代表する強豪クラブをめざせ!!

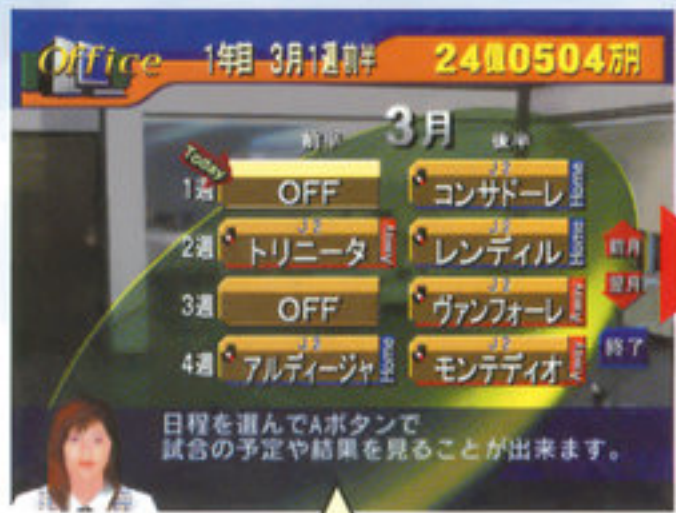
自分のサッカークラブを作って、Jリーグで戦ってみたい! そんなサッカーファンの夢をかなえてくれるのが、この「サカつく」だ。プレイヤーは自クラブを設立し、さまざまな仕事をこなしながら、クラブの運営をしなければならない。生まれたての弱小クラブを世界に通用する強豪クラブに育て上げるには、資金の運営だけではなく、ときには監督となって選手の育成にもタッチするのだ。



強豪クラブに成長できるかどうかはプレイヤーの腕次第だ。

監督解任条件

- 試合出場不可
試合出場可能な選手が、8人を割って7人以下になってしまった場合。
- 破産
月初めの収支で資金がマイナスの場合。
- 成績悪化
翌年のJ2終了時に11位、12位の場合。



DC版「サカつく」は、まずJ2リーグに参戦する。1年間で全44試合を戦い抜き、1位もしくは2位という成績を残せばJ1リーグへ昇格できる。J2とはいえ、手強いクラブが揃っているぞ。



日本を代表する強豪クラブを相手に、ファースト、セカンドと2つのステージで戦うことになるJ1リーグ。総合成績が15位、16位になってしまうと降格決定。J2で1年間を過ごすことになるのだ。



世界中のクラブと対戦できる大会も数多く用意されている。例えば国内最強になっても、それで満足しているようじゃ甘い! やはり最終的にめざすのは、世界ナンバー1のクラブだ。

飛躍的に進化した試合に興奮!

自クラブの実力を測る新モード発覚!



Special Report!

今にも試合開始のホイッスルが聞こえてきそうなほど期待が高まるDC版「サカつく」だが、待望の発売日は目前! そこで今回は、今までに判明している情報を整理して紹介する。新情報もあるぞ!!

- セガ
- 9月30日発売予定
- 6,800円
- スポーツ育成シミュレーション
- キーボード、VGA対応

経営者として手腕を奮い安定したクラブ運営をする!

自クラブを運営していくための必要最低条件はクラブの存続である。どんな優秀な選手がいようと、どんな良い成績を残そうとも、クラブが破産してしまえば意味がない。そうならないためにも、経営者であるプレイヤーが自分のすべき仕事を理解し、効率よくこなしていく必要があるのだ。

施設の管理

クラブハウスにラウンジや医療室を設置したり、スタジアムにグッズショップや駐車場を作ったりと、施設の増設も経営者の役目だ。資金は必要だが、選手の体調や練習効率、クラブの人気などに大きく影響する。



選手が試合や練習に集中できるように設備を整えよう。

人事

選手や監督、スカウトとの契約交渉も、プレイヤーが直接やっていく。年俸と契約年数を設定したら交渉開始! 掲示した数字に納得すれば交渉成立だし、不満があれば再度設定して挑むことになる。ただし、1人に付き交渉できる回数は3回までだ。3回までに成立できないと交渉は決裂となる。最悪の場合は2度と出会えないこともあるので細心の注意を払いたい。どうしてもほしい人材の場合は、確実な線の金額設定で交渉しよう。



監督によって得意なシステムや戦術を持つ。



交渉1回目は低めに設定して様子を見てみよう。

収支の計算

もっとも重要なのが、1年間の収支を考えてクラブの運営をしていくことだ。毎年1月になると、クラブの大切な資金源であるスポンサーから多額のスポンサー料が入ってくる。ほかにも観戦料や試合の成績によって報酬金を得られるが、基本的にはスポンサー料を元手として1年間を乗り切らなければならないのだ。当然試合をすれば試合運営費が必要になるし、選手や監督を雇うにもお金はかかる。何も考えずにいき当たりばったりの経営をしているようでは、クラブの存在は危ういだろう。1年間の運営に最低どれくらいの資金が必要かを考え、余裕をもった経営ができるようにしよう。現行の戦力だけで1年間を耐え、資金を蓄えるなんて考え方も必要だぞ。



スポンサーとの契約も毎年プレイヤーが結ぶことになる。



金銭感覚がなくても、秘書のアドバイスどおりに設定していれば間違いはない。

ホームタウンへの投資

人口が増えればサポーターの数も増えるだろうし、交通網が発達すればスタジアムへ足を運ぶ人も多くなるだろう。このように、自クラブの本拠地であるホームタウンの発展も、クラブに大きな影響を与えることになる。資金が少ない最初の数年は無理をしなくてもいいが、余裕が出始めたらホームタウンへ投資をして、ぜひとも街の活性化に一役買ってみたい。



経済や交通など、投資項目は自由に選べる。

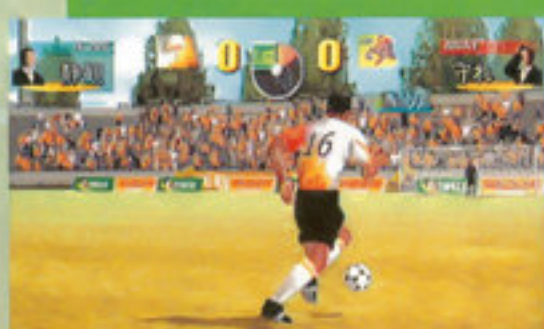
ときには監督の役割をもこなし、クラブを引っ張っていく!

プレイヤーは経営者としてだけでなく、監督として采配をふるうこともできる。もちろん、雇用した監督にある程度任せてもよいが、選手の育成や試合の指揮は直接成績と結びつく大事な事柄だ。他人任せにせず、できるだけ自分自身の手で管理していこう。

試合の指揮

システムや戦術の変更、選手交代など、試合中でも監督のやるべき仕事は数多くある。試合の流れはつねに変化していくので、じっくりと観戦し、状況に応じて的確な指示を出せるようになりたい。

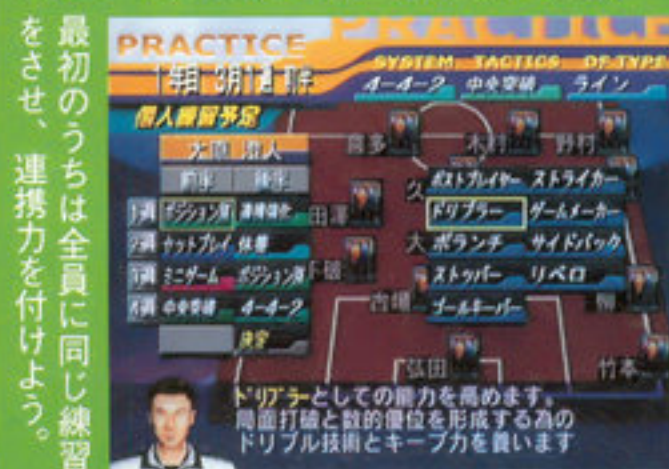
試合中は画面上部のアイコンを利用して、指示を出せる。



同とか振り切った一パスを送ります、このボールはDFがカットします。

練習の指示

選手を効率よく育てていくためには、それぞれの個性を見極め、能力に合わせた練習パターンを組む必要がある。基本的には全員で同じ練習をするチーム練習をさせていけば、それなりの成長はしてくれる。しかしさらに上を目指すのならば個人練習を活用したい。DC版では月間メニューが組めるので、毎週指示を出す必要はなくなった。しかし選手によって疲労度は違ってくる。こまめに様子を見てあげないと、ケガをする選手が多出するはめになる。



最初のうちは全員に同じ練習をさせ、連携力を付けよう。



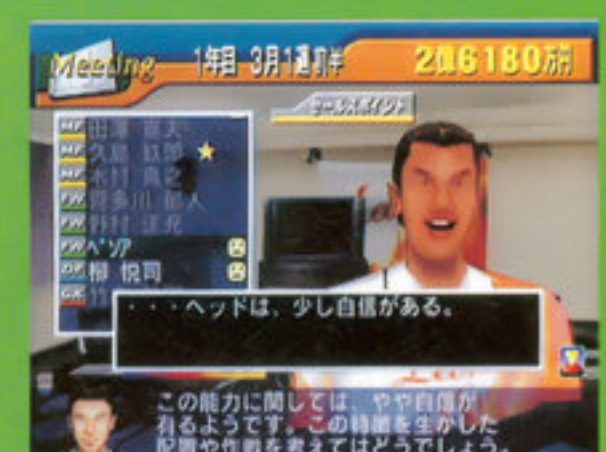
コーチから各選手の練習結果を聞くことができる。次回からの練習に役立てよう。



理想のスタイルに近づいているかは、クラブ全体の能力バランスを見てチェック!

選手とのコミュニケーション

選手も人間である以上、スランプに陥ったり、クラブの方針に不満を持つことがある。そんなときに相談に乗ってあげるのも、監督としての仕事のひとつだ。毎月1度はミーティングを開くようにし、選手たちの考えを聞いてあげるようにしよう。各選手の長所や短所を聞くこともできるので、特徴をつかむのにも役立つぞ。



選手の特徴をつかめるようになれば、クラブに合った戦術が見えてくる。

最後まで目が離せない緊張続きの90分が始まる!

サターン版をプレイしたことがあるならすでにご存知だろうが、「サカつく」の試合シーンはチャンスや得点シーンを集めたダイジェストで構成される。そのためどのシーンも得点につながる可能性があるため、つねに目が離せない状態が続いていくわけだ。

浦和レッズ・小野選手のモーションをキャプチャーして作った選手の動きは、まさにJリーガーそのもの。遠目で見れば、実際の試合をテレビで見ているような気分になれるだろう。緊迫感あふれる本物さながらの試合には、誰もが興奮するはずだ。



観客席の様子も変化して試合画面の

J1、J2のクラブに在籍する選手が実名で登場する。良い成績を残すようなクラブになれば、域選手や呂比須選手といった実在のスター選手を獲得できるようになる。



試合終了後に評価点が表示されるようになった。



さて、富澤さん。山根、人気の方はどうなんですか？ 外見はいいですからね。



ダイジェストとはいえ、ゴール寸前のシーンだけではなく、そこに行き着くまでの展開も見ることができる。

試合を盛り上げる個性的な解説者

試合を実況してくれるのは、おなじみ八塚浩氏。解説は試合ごとに、木村氏、水沼氏、宮澤氏の3人のなかからランダムで決定される。それぞれ個性があり、プレイヤーを楽しませてくれるぞ。



木村 和司氏

現役時代は、横浜マリノス黄金期の原動力となり、「Mr.マリノス」とも呼ばれた日本屈指のMFだった。



水沼 貴史氏

日本代表としても活躍し、'90年のワールドカップ予選では主将として若き要となったFW。'95年に引退。



宮澤ミシェル氏

ジェフユナイテッド市原で'95年までDFとして在籍。引退後はサッカー解説者として活躍している。



実況と解説により、試合の臨場感が一段とアップする。

結果だけを見る

いちいち試合シーンを見るのが面倒なら、結果だけを見てもよい。ただし一旦試合が始まると、途中で作戦変更や選手交代ができないのが難点だ。明らかに自クラブより弱い相手との対戦や、順位に関係のない消化試合ならともかく、試合の流れに合わせた作戦変更ができるよう、極力試合は見たほうがいいだろう。



得点経過だけがわかるミニチュアの試合画面が、ビデオの早送りのように展開。



相手の戦術に合わせて作戦を組むことができないので、あまりオススメできない。

Jリーグ～世界大会まで

多彩な試合が待ち受ける!

Jリーグをはじめ、「サカつく」にはさまざまな大会が用意されている。なかにはクラブ単位ではなく、日本代表チームを結成して世界を相手に戦う大会も存在する。プレイヤーが育てた選手でも、実力を示す成績を残していれば、代表に選抜される可能性もあるのだ。さらに自クラブの成績が良ければ、プレイヤー自身が代表監督に選ばれることだってある。最強プレイヤーの栄冠を得るためにも、夢は大きく全大会制覇をめざしてみよう。



大会だけではなく、好きなクラブと戦うことができるプレシーズンマッチもある。

ディビジョン2

最初にプレイヤーが挑むのが、このJ2リーグだ。全44試合もあるうえ、J1のようにステージ分けされていないので、かなりハードなスケジュールだ。90分以内の勝利は3点、Vゴールでの勝利は2点、引き分けは1点が加算され、全試合の合計点で順位が決定される。1位、2位になればJ1昇格で、2年目以降に11位、12位になってしまうとゲームオーバーなのだ。



過密なスケジュールなので、選手の疲労蓄積には注意!

ディビジョン1

日本最強のクラブを決定するJ1リーグ。得点計算はJ2と同じだが、こちらはファーストステージとセカンドステージに分けられてのリーグ戦となる。最終的には両ステージの総合得点で順位が決まり、15位か16位になるとJ2へ降格だ。1位に関しては、両ステージの1位がホーム&アウェイ形式でJリーグチャンピオンシップで対戦し、その勝者が位置することになる。



J1に昇格したてのクラブは、強豪相手に苦戦は免れない。

完璧に準備を整えて選手を送り出すのもプレイヤーの役目!

試合前にはかならず作戦画面が展開する。監督であるプレイヤーは、まずここで対戦相手に備える作戦を組まなければならないのだ。先制点を奪うかどうかで、試合の流れは大きく変わってくる。ここでしっかり準備を整えておかないと、逆に先制点を取られてしまい、さらにはそこからなし崩しに大量得点を奪われることもあるのだ。



コーチのコメントにも耳を傾け、的確な指示を出そう。

スタメンの決定

まず最初にするのは起用選手の選択だ。基本的にはあらかじめスタメンを決めておき、そのメンバーで戦えばいいが、ときには選手のコンディションがかなり悪い場合がある。無理して出場させてもいいが、それによって再起不能のケガを負うことも考えられるぞ。



能力が高い選手でも、調子が悪ければ活躍は望めない。

システム・戦術の確認

毎回変える必要はないが、対戦相手によってはシステムや戦術を変更したほうが有利な場合もある。とはいえ、今まで使用したことのないシステムをいきなり実行しても、選手の混乱を招くだけでうまく機能するわけがない。日頃から何パターンか練習しておきたい。



前半は慣れたシステムで様子を見る手もある。

敵クラブの偵察

自クラブの選手だけではなく、相手の選手のコンディションをチェックするのも大切だ。どの選手が調子が良くて、どの選手が悪いかを見ておけば、どこから攻め込めばいいのか、どこかの守備を強化すればいいのかが見えるはずだ。

勝利プレミアム

試合に勝ったときに勝利プレミアムとしてボーナスをあげることで、選手のやる気をアップさせられる。毎試合ごとにあげる必要はないが、絶対に負けたくない試合のときは、多少多めに用意してあげると効果的だろう。

試合開始後も絶対に気は抜けない!

試合中も、大まかな指示ならばリアルタイムで出すことができる。戦術やシステムの変更、選手交代をするときは別だが、そのほかのときは

指示アイコンを活用していくといい。試合の流れをよく見て、チャンスときは攻撃の指示、ピンチのときは守備の指示を出そう。

試合中にらせる指示

- 静観** 黙って試合の流れを見守る。通常はこの状態で様子を見よう。
- 攻めろ** FWやMFを積極的に攻撃参加させる。チャンスときに最適。
- 全員攻撃** 全員が攻撃に参加。残り時間あとわずかで点がほしいときに。
- 守れ** FWやMFも守備に重点を置くようになる。ピンチのときに使用。
- 全員守備** 全員が守備にまわる。1点をどうしても守り切りたいときに活用。
- 作戦変更** 作戦画面に戻って、再度作戦を組み直したいときに使用しよう。

DC版はスタミナがひと目でわかる!

DC版では各選手のスタミナがゲージで表示されるので、選手交代のタイミングがわかりやすくなった。スタミナ切れの選手をそのまま起用すると、さらなる疲労でケガの原因になるぞ。

ケガの選手を出場させると、選手生命に関わることもある。



ケガ・退場によって作戦変更を余儀なくされることもある!

練習だけではなく、試合中にケガをする場合もある。放っておくと危険なので、無理をさせずに早めの交代を!

Jリーグカップ

J1とJ2の全28クラブが、同じ土俵で戦うトーナメント戦。通常のトーナメントとは異なるホーム&アウェイ形式を採用、同じ対戦相手とホームとアウェイで2試合戦い、トータル成績で勝者を決定する。4月に開幕して、決勝戦は10月に開催。決勝戦だけは1試合のみで決着を付けることになる。J2クラブにとっては、J1クラブの実力を知る数少ないチャンスといえる。



サポーターのためにもホームの試合では勝ちたいものだ。

ニューイヤーカップ

Jリーグカップと同様、J1とJ2のクラブが入り交じって戦うことになるトーナメント戦。ただし今大会は、どの場合も1試合のみで決着がつく。1試合でも負けてしまえば、その場で敗退ということになる。開催期間も短く、12月いっぱいまで終了だ。Jリーグカップの成績と比べれば、自クラブや他クラブが1年でどれだけ強くなったかを知る目安にもなるだろう。



良い成績を残して、来期に弾みをつけたいところだ。

世界スポーツ大会

熱き戦いを繰り広げている五輪予選と同じように、23歳以下の選手によって構成された代表チームで参加する世界大会だ。4年周期で開催される大会で、まずは予選、そして翌年に本選が開催される。年齢に制限があるため、インターナショナルカップに比べれば、自クラブから代表選手が選ばれる可能性が高い。積極的に若手選手を鍛え上げて日本を代表する選手を生み出そう。



たとえ自クラブから選出されなくても、試合は見られる。

インターナショナルカップ

世界最強のサッカー国が決定する、「サカつく」におけるワールドカップが、このインターナショナルカップだ。世界スポーツ大会とは違い、選抜選手に一切制限なし。国内のクラブに在籍する選手のなかから、でき得限りの最強布陣で挑むことになる。制限がないだけに、選抜メンバーに選ばれるには相当に長けた能力が必要となってくる。こちらも4年周期で開催されるので、選ばれなかったとしても諦めず、4年後を目標に選手育成に励もう。

果たして日本のサッカーはどのくらい通用するのだろうか。



DC版の試合はどこを探っても目新しさでイッパイ!

DC版で味わう試合は、サターン版とは比べものにならないほどの臨場感あふれる試合になっている。

いったいどこがスゴイのか? ここではほんの一部に過ぎないが、その魅力をご紹介します。

先が読めない緊迫感あふれる展開

試合の展開パターンが多彩に用意されているので、前に見たことがあるようなシチュエーションでも、それがゴールへつながるのかどうかまったく予想できない。そのため実際の試合同様に、次に何が起こるか分からない、緊張感あふれる試合が毎回楽しめるようになっているのだ。



まさかのインターセプト
インターセプトで奪ったボールを奪われて反撃を受ける。手に汗握る展開だ。

セットプレイのバリエーション

セットプレイからの展開も実に豊富。ときには直接ゴールを狙ったり、ときにはフェイクを入れてシュートを狙ったりと、目が離せない!



敵クラブとの頭脳戦

DC版では相手クラブも積極的に作戦を変更してくる。負けているときは攻撃重視のシステムに切り替えるし、選手が疲れば選手交代もしてくる。時間によってガラッと変わってくるので、的確な対応をするためには気を抜いてはられない。実際のクラブの監督も、毎回こんな気分を味わっているのだろうか?



どんな攻撃を仕掛けてくるのか予想できない恐怖が。

相手が戦術を変えたら、こちらでも変えて対応しよう。

多彩な解説でばっちり感情移入

空き容量が許す限り一杯詰め込んだというだけあって、実況&解説はかなり豊富。単に試合のことだけではなく、選手の人気の話だったり、ホームタウンの様子だったり、驚くほどのバリエーションでしゃべりまくる。選手の特徴を知るのに役立つことを言うこともあるので、聞き逃さないように音量を上げておこう。

技術面の解説から



危なっかしいということは、まだまだ未熟ということ。お誉めの言葉がもらえるように、個人練習で鍛え上げよう。

精神面の解説まで



技術面だけではなく、精神面などの細かいところまで指摘してくる。

練習時の解説も!



試合後に何を練習すべきか、アドバイスしてくれることもある。また試合前に、練習の成果について語ってくれることもしばしば。監督初心者にとっては、実にありがたい解説者である。

他のスタジアムの状況さえも解説します!

リーグ戦でトップ争いをしているときは、やはり他のスタジアムの動向も知りたいものである。「サカつ2」では、あくまで結果しか知ることができなかったが、DC版ではハーフタイムに入ったときに途中経過を実況してもらえるようになったのだ。上位のクラブが負けているときは、俄然やる気が湧いてくるぞ。



勝っているときはハーフタイムが待ち遠しい。

こまかな演出が一層試合を盛り上げる

DC版の試合が本物さながらの雰囲気再現した要素は、リアルな選手の動きだけではない。本当に試合で目にしそうな光景、選手の仕種までを忠実に再現している点も忘れてはならない。試合内容に直接は関係し

ないものの、こういった演出部分もていねいに作り込まれているところに、開発スタッフのサッカーに対する思い入れや愛情が感じとれるだろう。それがスパイスとなって、リアルさに拍車をかけているのである。

クラブの状況によってスタジアムが変化!

J2時代は、やはりサポーターの人数も少ないので、試合によっては観客席に空席が目立つことが多々ある。これが人気も上がっていき、J1に昇格した際には、スタジアムは満席になる。その様子が明らかに見て取れるので、それだけでも今までの努力が報われた気分になれる。また見た目だけでなく、観客数によって拍手の量も明らかに変化するので。



そのときにスポンサーとなっている会社の名前が、しっかり看板に表示される。スポンサーが変われば看板も変わるぞ。

選手の性格によってファウル時の演出が変わる!?

イエローカードを宣告されて文句を言う選手、納得して立ち去る選手、どちらも実際の試合で良く見られる光景だ。そんな些細なところまで、しっかりと再現されているぞ。



気性の荒い選手はやはりリファウルを犯しやすい。あまり多すぎるのも問題だ。

素直に認める選手



文句を言わず素直にイエローカードを受けている。

あきらめの悪い選手



納得いかずに審判に文句を言い始める選手もいる。

あたじみのスポーツニュースもより内容充実でお伝えする!

試合の結果を伝えてくれるスポーツニュースも、もちろんパワーアップしている。より充実した内容を届けてくれるようになったぞ。たかがニュースなんて考えるのは大間違いで、どのクラブにどんな選手がいて、どんな活躍をしているかをチェックするためにも役立ってくれるのだ。選手獲得時にも役に立つこと間違いなしだ。



今日はレオネとガンバの試合が行われました。公式戦を間近に控え調整に余念が無い様子です。

リーグ戦順位

もっとも気になるのがリーグ戦の順位。1位から最下位まで、しっかりと見せてもらえるので、自クラブが現在何位で、上位、下位とはどれくらい点が離れているかをチェックしておきたい。また、総合得点数や失点数を見れば、攻撃と守備、どちらに問題があるのかを知るためのデータになるぞ。

TEAM RANKING

順位	クラブ	勝	敗	引	得点	失点
1	ブリッツ	5	0	0	15	0
2	トリニータ	4	1	0	12	3
3	アルディージャ	3	2	0	10	5
4	レオネ	2	3	0	8	10
5	サガン	1	4	0	5	15

現在の順位だけでなく、前節の順位も表示される。

TEAM RANKING

順位	クラブ	勝	敗	引	得点	失点
1	ブリッツ	5	0	0	15	0
2	トリニータ	4	1	0	12	3
3	アルディージャ	3	2	0	10	5
4	レオネ	2	3	0	8	10
5	サガン	1	4	0	5	15

今後の方針のためにも順位以外も見せておこう。

得点・評価点ランキング

全試合通しての得点ランキングと、評価点のランキングが表示される。ランキング上位に顔を出すスター選手を育てることができれば、自クラブの人気も一気に上昇していくこと間違いなしだ。

やはり上位争いを演じているクラブには、得点力が高い選手が多い。ぜひ自クラブに獲得したい選手たちだ。

GOAL RANKING

順位	選手	ゴール数	クラブ
1	クット	9	フロンターレ
2	西原 聖太	8	コンサドーレ
2	大泉 克友	8	ヴァンフォーレ
2	岡部 良樹	8	ベガルタ
2	クハ	8	トリニータ
2	梅山 修	8	FC東京

それではゴールランキングです。順位の高い選手は、ぜひ獲得したい選手たちです。

GRADE RANKING

順位	選手	評価点	クラブ
1	花山 英二	90	ベガルタ
2	ケン・ファーフ	85	アルディージャ
2	新明 正広	85	ヴァンフォーレ
4	クット	80	フロンターレ
4	西木 和人	80	ヴァンフォーレ
4	中島 浩司	80	ベガルタ

それでは評価ランキングです。評価の高い選手は、ぜひ獲得したい選手たちです。

評価点の平均点が高い順にリストアップされていく。上位の選手は、どの試合でも活躍した優秀な選手だ。

試合結果

その日に開催された全試合の結果が表示される。得点差はもちろん、誰が得点したかも表示されるので、チェックしておくといいだろう。得点力の高い選手がほしいときは、かなり参考になるはずだ。

J2 LEAGUE

HOME	スコア	AWAY
レオネ	0-2	コンサドーレ
ブリッツ	1-1	FC東京
アルディージャ	1-2	フロンターレ
アルビレックス	0-1	モンテディオ

それでは試合結果です。はじまったばかりのJ2ですが、い-4が敗北しています。

結果だけではなく、ニュースキャスターのコメントにも注目しよう。

マンスリーレポート

毎月最後の週が終わると見られるマンスリーレポート。海外リーグの情報を紹介してくれるので、海外の有力選手獲得に役立てるといいだろう。また、留学中の選手の情報が流れることもある。



それでは海外のリーグの情報を紹介します。今日は注目度の高い試合をするドイツリーグの模様をお知らせします。

留学中の選手の情報は、ここでしか入手できない。詳細に関してはわからないが、コメントを見れば活躍ぶりがある程度わかるはずだ。大物になってくれるといいが……。



ドイツに留学中の選手、門田。留学先のコーチの評判もよく、確実に力をつけてきているようです。

テレビ局が変わればセットも変わる!

最初はローカル局での放送だが、クラブの成績によってどんどんグレードアップ。スポーツニュースのセットも豪華になっていく。



END

選手交代も演出する!

DC版で新たに加わったのが、選手交代の画面。ピンチのときに自クラブのスター選手が選手交代で登場したときの姿を見ていると、何か特別なことをやってくれそうな気がする。気分的な問題だけど、この場面があるとないとでは大違いだ。



選手交代のときの状況さえも、何パターンも用意されているのがうれしい。

もちろんゴールシーンは感動を呼ぶド派手な演出

サッカーの試合において、もっとも胸弾むシーンといえば、やはりゴールシーンだろう。ただでさえ感動するシーンが、選手たちの見せるさまざまなゴール後のアクションや解説を交えながら展開するリプレイで、さらに喜びを増幅してくれる。そのぶん相手が決めたときの悔しさは、言葉じゃ表現できないほどののだが。

リプレイでは、別の角度からも見られる。



試合終了間際に逆転成功。思わずガッツポーズだ!



先制点を決め、仲間と肩を組んで喜びを分かち合う我がエース。感動の一場面だ。



ピスマルク選手でおなじみとなった、お祈りポイントもつちり再現。

多種多様なイベントに時には喜び時には悲しむ!

「サカつく」のお楽しみである各種イベントも、より多種多様になって健在している。もちろん良いことばかりではなく、なかにはクラブの存続に関わる重大なイベントもある。しかし人生は何が起こるかわからないから楽しいってもの。たぶん経営だって同じだ!

ケガ人報告

練習中や試合中に選手がケガをすることがある。症状にはイロイロあり、軽傷なら1カ月間くらいで復帰してくる。しかし重傷の場合は、選手生命が終わることも。多くの場合は練習メニューに問題があるためなので、1人でもケガをした場合は、今一度疲労度をチェックしながら練習メニューを考え直すようにしたい。

日頃から選手の体調チェックを!



疲労が溜まってくると、ケガをしやすくなる。選手の体調には気を使おう。

選手ケガ復帰

ケガで治療をしていた選手が完治して復帰。とはいえ根本的な原因が解決していないと、また病院送りになってしまうので注意すべし。クラブにとって選手は宝と考えるべし!

自主退団

重傷でもはや引退せざるを得ないときや、クラブや監督の方針になんらかの不满を持っていると、選手が勝手に退団してしまうことがある。

入団会見

選手を獲得して、入団するとき発生するイベント。獲得から入団までは若干時間を必要とし、国内の選手ならば翌月頭に、海外の選手ならば数カ月後に合流することになる。獲得後すぐに入団するわけではないので、時期を考えて獲得しよう。



入団会見を終えて、初めて自クラブの選手となる。

スランプ

選手に疲れが溜まってくると、ケガだけではなく、スランプに陥ってしまうことがある。スランプ中は試合に出しても実力を発揮できないぞ。



スランプ中は試合に出さないようにして、ゆっくりと休ませてあげること。

選手層の厚さでフォロー

どの選手がスランプに入ってもフォローできるように、あらかじめ全ポジションに予備の選手を用意しておいたほうがいい。多少能力が低い選手でも、スランプ中の選手を無理して起用するよりは役に立つはずだ。



偏った集め方をしていると、あとで後悔することになる。

スランプ回復

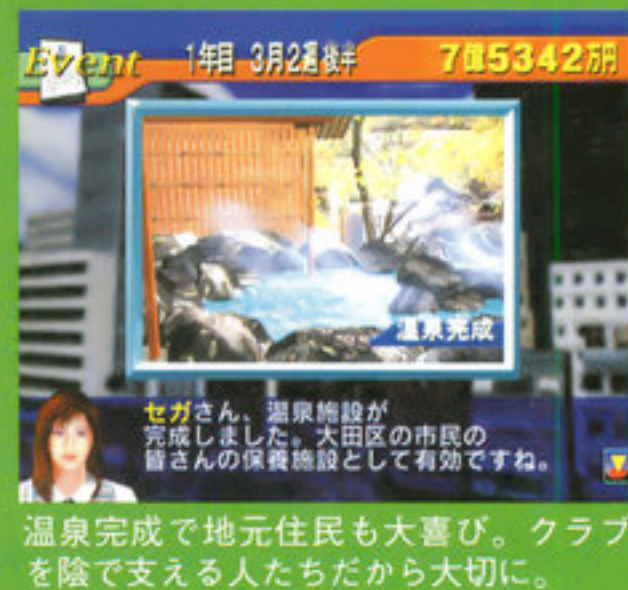
スランプに陥っていた選手が回復すると発生するイベント。この報告がない限りはスランプ中ということなので、試合には出さないように。時間をかけても完全回復を待とう。

お祭り

各県単位でお祭りが開催され、寄付を求められることがある。クラブの経営状態もあるが、地元の発展に貢献するつもりがあるなら、寄付をして協力関係を維持していこう。

温泉完成

温泉が完成することで、ホームタウンも活性化するはず。人口増加でサポーターの数も大幅アップだ。



温泉完成で地元住民も大喜び。クラブを陰で支える人たちがだから大切に。

ユースチーム設立

ある一定条件を満たすと、自クラブにユースクラブが設立される。ユースクラブで若手の育成に力を入れれば、新人の良い選手を優先的に獲得できるようになるわけだ。しかもDC版では、ユースクラブでの指導を指示することができるようになった。あらかじめ自クラブが基本としているシステム、戦術があるなら、それを早いうちから体得させることで即戦力としての活躍が期待できる。



ユースチームが設置出来るようになりました。ユースは新人の育成を早い段階から行う事が出来ます。

基本方針の設定

ユースクラブで選手育成をしていく際の基本方針を設定することができる。自クラブとまったく違うことをやらせても意味がないので、基本的には同じ方針をとるほうがいいだろう。ただし今後違ったシステムや戦術に移行するつもりがあるならば、世代交代を考慮して、あらかじめ新人にはその方針を実行するという考えもある。



この段階ではどの選手が有望なのかは判断できない。これからどんな選手に育ってくれるのが楽しみだ。

指導者の選出

ユースクラブの指導者を決めるのもプレイヤーの役目。監督同様に、得意不得意があるので、それを踏まえたうえで選定していきたい。いくら有能な人材でも、クラブの方針と合わなければ任せるのは不安だろう。近い将来にクラブを支えることになる若手の育成だけに、信頼できる人材をじっくりと選んでいきたい。



自クラブとは違い、練習メニューをプレイヤーが決めることはできない。すべては指導者任せなのである。

選手の選択

指導を受けさせる選手を選択する。どの選手が伸びるかわからないだけに、選定は難しいところだ。表示されるコメントをヒントに自分の勘を信じるしかない。失敗したとしても、取り返しがつかないほどダメな選手になってしまうわけではないので大丈夫。新人がダメなら、スカウトで他クラブから有能な選手を獲得すればいいのだ。



どの選手も若く伸び盛りなので、たとえ方針が合わなかったとしても、能力が低下するようなことはない。

『チャレンジモード』で対戦に備えて予行練習&戦力チェック!

DC版では、ネットワークトーナメントやメールでのデータ対戦と、他のプレイヤーのクラブと対戦する機会が増えた。しかし、自クラブが一般的にはどれくらいの強さなのかは、知る術がない。

そこで利用していきたいのが、この『チャレンジモード』である。ここでは十級、九級、八級という具合に等級分けされていて、あらかじめ用意されているクラブと戦うことで自分のレベルが判明するのだ。定期的にチャレンジモードに挑戦して自クラブの成長具合を確かめたりと、アイデア次第で活用していきたい。

CHALLENGE MODE

十級の相手は ジャパン・スターズ!

1 横村 賢治	7 金子 伸俊
2 宮澤 ミセル	8 木村 和司
3 大陣 邦久	9 ヲゴス 武威
4 松本 太郎	10 三原 和義
5 須並 哲	11 水沼 貴史
6 瀬水 秀雄	

挑戦したい段位を選択してください。上下で選択、Aボタンで決定します。

最初の相手は、有能な架空日本選手が揃うジャパン・スターズ。十級とはいえ、かなり鍛えないと勝つことはできないだろう。

試合を盛り上げる 個性的な解説者

このモードでは、通常のリーグ戦とは違って、つねに同じ相手、同じ戦力が相手となるので、システムや戦術による戦力の違いを測るのにも使える。一度挑戦したら次はシステムを少し変えて挑戦。その結果を分析することで、自クラブに適したシステムが見えてくるはずだ。またスタメンを変えてみたり、同システムでポジショニングを変更したりと、つねに同じ相手ということを利用して、クラブの育成に利用していきたい。

CHALLENGE MODE

チャレンジモードです。対戦クラブファイルを使用し、客観的なクラブの強さをはかれます。

待ち受けるクラブは全20クラブ。キミのクラブは勝利することができるか?

設立4~5年のクラブでは、まず相手にならない。十級でこの強さってことは、先が思いやられる。

松本、ここからどう攻めるか。前を向いて、パスを出した。さあどうぞ!

敗退

ジャパン・スターズに敗れました。これにくじけず、さらなる鍛錬を行きましょう。

十級に勝たない限り九級へは挑戦することができない。

システム
FWタイプ A
MFタイプ D

かなり攻撃的なMFタイプです。3人の攻撃的MFがチャンスを作りますが、守備陣は若干、中盤が手薄になります。

イロイロな実験を試せる便利なモード。試合にお金も必要ないので安心だ。

親切丁寧でタメになるヘルプ機能『つくらう博士』搭載!

今まで「サカつく」で遊んだことがない人、サッカーの知識が全然ないドリームキャストユーザーも、クチコミでDC版「サカつく」に興味を抱いているのではないだろうか。そんな「サカつく」初心者でも安心してプレイできるように、DC版にはとても便利な機能が入っているのだ。その名も『つくらう博士』! これはプレイしているうえで生じた疑問を解決してくれるヘルプ機能だ。「つくらう博士」のおかげで、知識がなくても存分にサッカークラブの経営を楽しむことができるぞ。

困ったときはボタンひとつで現れる「つくらう博士」。初心者にはうれしい機能。

コマンド解説

ゲーム中で使用するコマンドについて詳しく説明してくれるので、わからないときは迷わず聞くべし。説明書にも書いてあるようなことだけど、わざわざ開くのが面倒くさいときや、探すのが面倒くさいときに重宝する。知っているつもりが、全然違っていることもあるので「サカつく」経験者も、一度は目を通しておきたい。

知りたいコマンドに合わせて「つくらう博士」を呼び出せば、その意味を教えてくれる。

育成指南

選手がうまく育たない! なかなかクラブが強くない! なんてときに活用してもらいたいののが育成指南だ。ここには選手を育てる際の注意点やアドバイスが書かれているので、これさえ読めば一通り育成の基本はマスターできる。役立つ情報がたくさんあるので、育成に失敗する前にも見ておくことをオススメする。

初心者が最初にぶつかる壁は、やはり選手の育成の方向性だ。しっかり読んで頭に叩き込め。

サッカー用語集

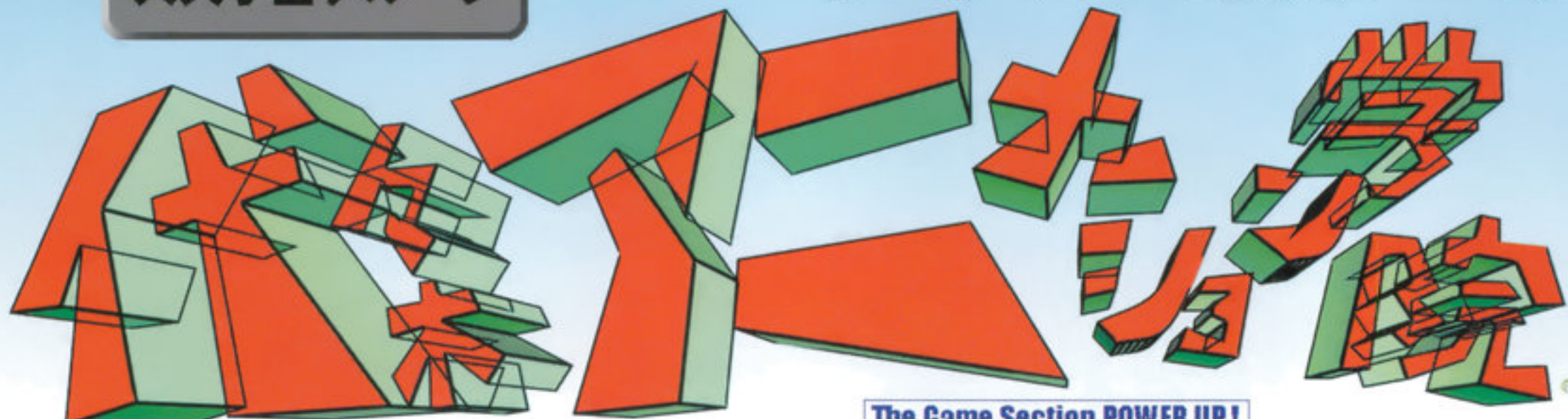
サッカーのルールさえもよくわからない! なんて人は、サッカー用語集を使って勉強してみよう。どんなに優れた経営能力を持っていても、サッカーのルールを知らないとちょっと辛い。難しいことは何もないので、これを機会にどっぷりサッカーにハマってしまおう。また、今さら人に聞けない質問を抱えているなんて場合も多いはず。とりあえずサッカー用語に関して大半がフォローされているので、非常に重宝するモードになっているのだ。

誤った知識を身に付けている場合もある。もう一度チェックしておこう。

MEDIA CREATOR SCHOOL

学校法人
大矢学園グループ

入学願書受付中



The Game Section POWER UP!

〒151-0053
東京都渋谷区代々木
1-20-3-SS-9

フリーダイヤル
0120-310-042
才能を世に!

伝統実績最強のゲームスクール!

案内書無料郵送

詳しいカリキュラムが書いてある案内書です。
YAGの全てのシステムを知ることができます。



お気軽にお電話でお申し込みください。

ゲームCGを作成する

CGデザイナー科 (2年)

旧名称: ゲーム・グラフィックデザイナー科

独自の世界観とルール創作をする

ゲーム・デザイナー科 (2年)

登場キャラクターを生み出す

キャラクター・デザイン科 (2年)

旧名称: ゲーム・キャラクターデザイン科

感動のストーリーを作り出す

ゲーム・シナリオライター科 (2年)

臨場感のある音楽を奏でる

サウンド・ディレクター科 (1年)

旧名称: ゲームサウンド・ディレクター科

ハリウッド映画に迫る映像をWSで創り出す

モーションキャプチャ・デザイナー科 (2年)

パソコンの組上げからデジタルアニメまで

デジタル映像エキスパート科 (2年)

インターネットとCD-ROMなら

マルチメディア・クリエイター科 (1年)



充実の機材と
親切丁寧指導で
21世紀に活躍する
クリエイターを育成します



無料一日体験入学実施中

ゲームを作ること、CGを描くことも、やってみるとスゴク面白い。多くの方が魅了するゲームの創作活動に参加してみませんか。なんだか難しいと思っている人もいるかも知れませんが、やってみればその面白さにきっとハマってしまうはず。現場経験豊富な講師が、充実の機材で親切丁寧にゲーム制作を指導します。

フリーダイヤル

0120-310-042

お気軽にお申し込みを

グルグル



今週のオープニングイラストは福岡県/春日るりによるうずまき姉。さては虫歯が痛いのかな?



パワーズ!!

夢広場

ここはみんなの夢が重なりつとなる「夢広場」。この秋はゲーム界にいろいろと動きがあり、姉弟も気になっているようです。

「うずまき姉弟with猫」

夢広場のパーソナリティを務めるのは、うずまき姉弟with猫。いずれをとっても夢見がちなトンパチ揃いです。お楽しみに!



うずまき姉



うずまき弟



うずまき猫

本名はドリームちゃん。本名はキャストイク。本名はブービー。ミーハーな乱暴者。ん。呑気な小心者。“ドリームキャット”。

今週のチャオアドベンチャー!

「ぶいぶい」編



大阪府/HONYO

ビジュアルメモリのミニゲームといえは、当然「チャオのおさんぽアドベンチャー」でキマリだよな! だけどあんまりアドベンチャーしすぎると、妙なところに紛れ込んでしまつハメになるので気をつけてチャオ!

姉 「世界一ショッキングな読者投稿コーナーグルグルパワーズ!!」
そうかー、39,800円かあ。
弟 って、いきなり何の話してんの!
猫 ニヤッハハ。始めるニヤよ〜。
●24時間テレビに対抗して、24時間DCをしていた。
(香川県/ZABADAK2)
猫 言葉の響きがなんかいいニヤ〜、「24時間DC」。
弟 未来的だよな! あとは「24時間チャット」とか……。 (うっとり)
姉 その前に「24時間テレホーダイ」が欲しいよ……。
●今年の夏はかき氷食べてないです。君らは食べたか? 食べただらう……。 (岐阜県/神風光)
弟 あ、はい。いっぱい食べました。

姉 毎週食べてたっす。扉絵で。
●窓の外ではツクツクポーシに代わってカナカナが鳴きはじめています。あー、こんなハガキ書いている場合じゃない。そしてネットやってる場合でもない。受験生にインターネットは命取りになるよー。
(埼玉県/TATUZO)
猫 ネット学習とかはどうかニヤ?
姉 どうって……。何が。
●なんか、タイミング悪く浪人中です。この夏はみんな通信対戦で盛り上がりたんだろーな。「フレグラ」「やきゅつく」「闘魂烈伝」あー、ボクが受験終わるころにはもう誰もやってないんだろーな。
(青森県/貝原スズメ)
弟 大丈夫! そのころにはもっと

ネット環境も整備されてて、新しいゲームも盛りだくさん出てますよ!
猫 いやあ、「来年のことを言うと猫が笑う」というからニヤ〜。
●僕は今、受験生。勉強が忙しくてドリマガにハガキを書く時間がないよう。みんな!! オラに時間を分けてくれ!! (広島県/石本美暁)
姉 あーゴメン、無理。まあ無理せずに息抜き程度に投稿してね!!
弟 受験、頑張ってください……。
●ポストにハガキを出したあと、郵便局員が袋に詰めるのを見ながら「頑張ってくれよ」とつぶやいた。
(福岡県/GO.)
姉 そう、郵便局員さんあつてのグルグルパワーズだからね。郵便局員さんありがとう! サンキュー!
猫 珍しく殊勝なことを言うニヤね。
弟 郵便局員さん……。夢の職業……。憧れ……。 (うっとり)
●ウチの近所にはシーマンに似た4人兄弟がいる。(滋賀県/武友師二)
姉 うっわっ。でも実際多いよ、シーマンっぽい顔の人。
弟 4人兄弟があ……。怖いかも。
●自分の絵がはじめて載った2年前のサタマガを発見。焼却処分しようかと思いました。南無〜。
(北海道/中村一しあ)
猫 ちよっ、ちよっ、焼いちゃ駄目ニヤよ〜。貴重品ミヤよ、それは。
弟 将来大物になったときのために取っておくといいですよ絶対。いつでも当時の気持ちを思い出せるし。
●「ドカベン」の夏子はんは、ルツ

クス除けば「藤崎詩織」だと思ふ。
(沖縄県/時代遅れの漢)
猫 スポーツ万能・学業優秀というやつニヤよね。
姉 コンプレックス感じるなー。
●猫というのは人間を馬鹿にしているが、飼い猫に限っては自身も馬鹿である。(香川県/満岡澄員)
猫 あんまり馬鹿馬鹿言わないでおくれニヤよ〜。猫ニヤよ〜。
弟 なんか馬鹿一家みたいだね……。
●知人との話し合いの結果、ピンポイント爆撃のターゲットはキャストイク君が妥当だろうという意見でまとまった。
(香川県/パウ=ババダ)
弟 って、何の話!
姉 言われてみれば妥当かなあ。なんだかよくわかんないけど。
猫 今週はここまでニヤよ〜。

今週の「FANTASY」編



勝ちゼリフがいちいち可愛いシャンファちゃん。今年の夏女でした。

三重県/TAROK

点使の大聖堂

外の景色もだいぶ秋らしくなってきました。点使って羽の湿気で体重が変わるから、空気がカラッとしてきて体が軽くなった感じ。あ、でも「食欲の秋」には注意しなきゃ。



VMの表示能力「48×32」の表現を追求するページ

みなさんこんにちは。48×32のマス目に絵を描くことにもだいぶ慣れましたか？ まだ描いたことがない人もぜひチャレンジしてみてください

さいね。「女性は見られて美くなる」といわれますが、「ドット絵」も見られて美しくなります。あなたも点使の大聖堂へ来てみませんか？

★ 今日のいちばん星さん ★

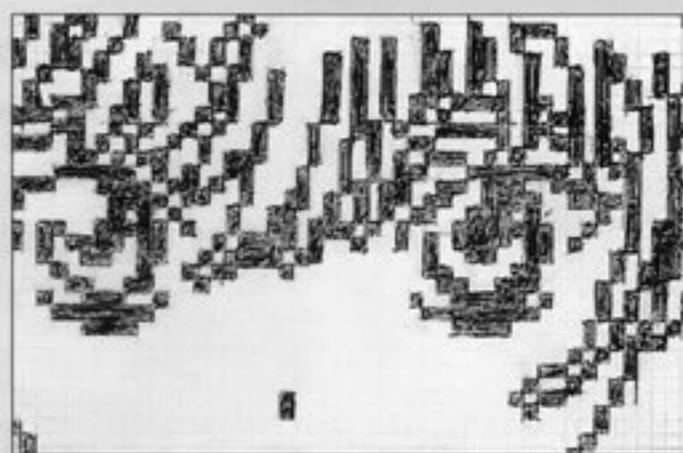


(熊本県 / TER)

以前このコーナーに「COME ON NAMCO!」の「ソフィーティア」のドット絵でナムコさん参入を訴えたTERさん。その後DCに「ソウルキャリバー」が移植、そのデキに感激され「ありがとうございます」と「タキ」お姉様のドット絵を送っていただきました。ドットの切りや、タッチはあいかわらず素晴らしいですね。こんな狭いスペースに文字も入れちゃうなんてドリィには真似できません。48×32、白と黒とゆうミクロな世界にもデザインや色見、色々考えて描いているんだろうなって感心しちゃいます。



点使が街へやって来た!



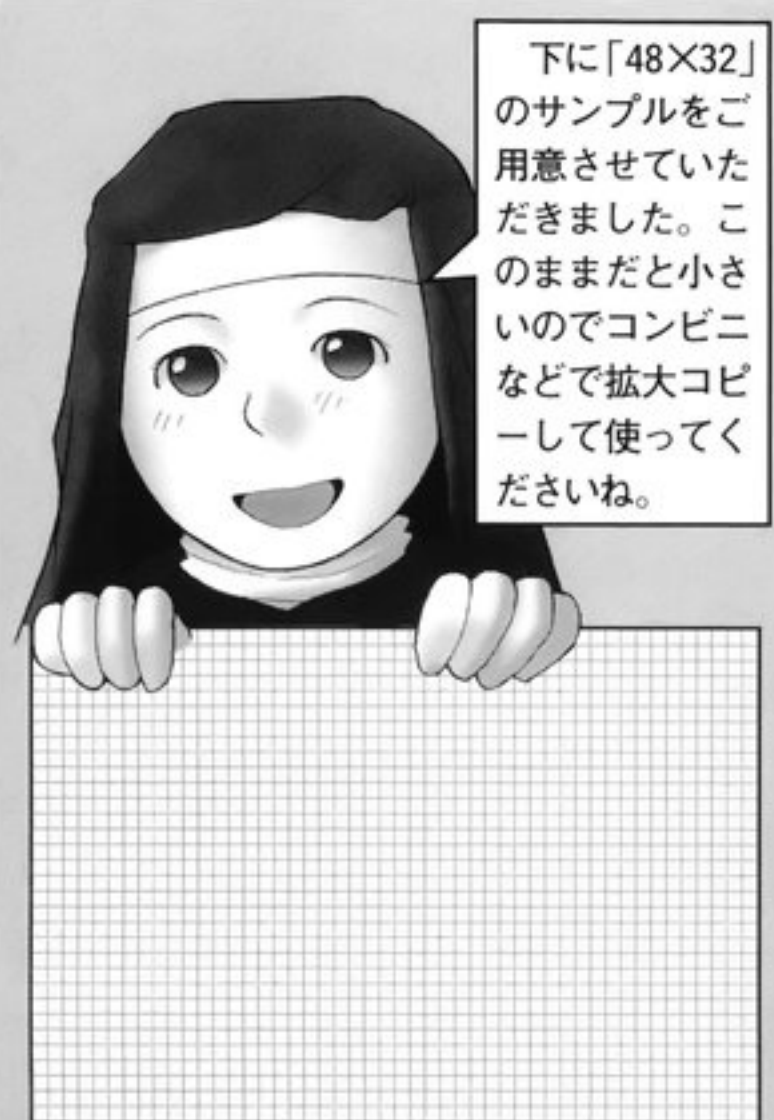
前髪の描き込みには情熱を感じます。目も美しい「機動戦艦ナデシコ」の「ルリ」ちゃん。ルリルリって呼び名も可愛いですね。でもドリィは「ドリドリ」って呼んじゃイヤよ。

(富山県 / マスズシ)



(埼玉県 / 九頭龍剣之介)

「ソウルキャリバー」の「アイヴィー」です。妖艶な雰囲気を出すのは難しいと言われておられますが、十分伝わってきますよ。ドリィも修行中だけど、ドットって慣れてくればだんだん思った形になっていくの。そこが楽しいの。



下に「48×32」のサンプルをご用意させていただきました。このままだと小さいのでコンビニなどで拡大コピーして使ってくださいね。



あはは！ 似てる！ 大聖堂のナビゲータ「香洲」さんの似顔絵。ドリィのところに「これ」ってドット絵がきたとき思わず笑っちゃいました。でもなんで香洲さんの顔を知ってるの？

(大阪府 / 田中伸也)

募集要項

「48×32」のマス目に白と黒の「四角い点」で作品を創り上げ大聖堂へ送るだけ。マス目には市販の方眼紙などが便利。パソコンで作成したデータをフロッピーで送ってくれるのもOK。データ形式は「BMP」が理想的です。

このコーナーへの「あて先」は
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリームキャストマガジン編集部
「グルグルパワーズ!! 点使の大聖堂」係

主なコーナー ● 夢広場 / 他愛のない世間話コーナー ● うすまきサロン / ゲームにまつわる色んなご意見を! ● 夢で会えたら... / 移植希望など、DCで出してほしいゲームを教える ● 土星人の森 / セガサタンのコーナー ● ドージョー毛筆 / 墨汁ネタ ● グルグルコミック / コママンガ ● 未確認情報局 / 胡散臭いウワサ話 ● お姉ちゃんのヒ・ミ・ツ / 女の子のコーナー

イラストガーデン

募集テーマ

は「ウィンタースポーツ」です



大阪府/瀬蒲にあ

色っぽいアイヴィー。こんなお姉様となら負けても悔しくない!? —— 前はP.N. まちがえちゃってゴメンナさい!!



福岡県/人間椅子

初投稿ありがとう!! セルバンテスとはなかなか渋い選択ですね。トーンですがこれくらいならつづれないと思いますよ。

いろいろ載せようと選んだつもりですが「ソウルキャリバー」がなんだか多くなっちゃいました。それだけこの作品の投稿率が高いってことですね。次いで多いのは「エヴォリューション」、そして「シーマン」。



熊本県/テンユウ

スピード感のあるステキなイラストですね。チェーンやリニアの笑顔もステキ。



愛知県/鮭野りまき

バーチャロン少女再び! これだとイメージ「魔法少女」っばいかな?



岩手県/かまちへばる

うわああ! このスゴイ描き込みが印刷にきれいに出来るといいなあ。制作日数もかかってそうですね。



富山県/なまなます

うれいを含んだ表情がステキな京様。「VS.CAPCOM」でも活躍してくれそうだね。



東京都/だるサン

着姿ってなんだかいいよね。こんな人に会えるなら、大正時代もいいな。



青森県/琴似

“仲良し3人組”ってカンジでかわいらしくていいですね。特にキリク!

またまた拡大版のイラストガーデンです。「はじめまして」の人ばかり載せるようにしているんですけど「まだ一度も載ってない!!」っていう人もまだまだいるかな。これからも投稿お待ちしております。



三重県/TAROCK

「プレイすればするほど……」ですか。ドラマガの攻略記事なんかも参考にしてみてね。



兵庫県/のほほん茶

ガンガってプレイしてぜひキャストボードを手に入れてください!!(私も欲しいです)



沖縄県/くもりのち雨

左からテーマは順に「ローラ? なに食べてるの!? ローラ!」「女王さま♥」「シーマン、何急いでんの!?」だそうです。確かにローラは何を食べているのでしょうか……ま、まさか!?



食欲、文学、体力の秋……

“3部作”ということでしたので、一気に掲載してみました。アイヴィーの目がいっちゃってコワイのがまた……ステキです。



●猫に聞け!! / いろんな疑問に猫が答えます ● 激LOVEカフェ / 投稿者同士でラブレターを交わそう ● なつゲームミュージアム / 思い入れのあるゲームを教えてください ● 告知: グルグルパワーズ!! / ここでは新コーナーのアイデアを随時募集しています。アイデアを採用された投稿者には、無条件で何かと素敵なプレゼントを進呈します。

毎週恒例・グルグル解放区宣言!!

無限コママンガ

東京都／紫月花弥



本誌の前身「セガサターンマガジン」時代から続くこの企画。マジでいつまで続く!?

今週の悪ガキ



茨城県／水沼ブー

全米を揺るがす嫌な若者2人組。ビーバスは妹の洗脳を解きに、そしてバットヘッドは自分より強い奴に会いに行つたとき。

今週のセンチバ



あのCMソング、本当に大流行しているらしいねー。今年の夏の暑さを思えば井戸に飛び込みたくなくなる気持ちもわかる? 福岡県／入井詠亜

夢で会えたら...

●ぜひともDCで「ナムミュージアム」を!! それも、PS版の収録ゲームをそのまま持つてくるのではなく、PS版には収録されなかった比較的近世のゲームを移植してもらいたいです! 個人的には「ニューマンアスレチック」と「マッハブレイカーズ」のカップリングなんかいいですね。(奈良県／各駅停車)

●ぜひ「ビートマニア」をDCで!! 「ポップンミュージック」もあるんだから、つい

でに。もし出るなら他機種版のようにアペンドディスクも出してほしいです。DCユーザーは待ってますよ、コナミさん。(高知県／ナイトマイケル)



「なんの目的もなく、ただブラブラする」そんなゲームもアリだよ。箱庭系かな?

静岡県／賀川努

今週のスネ男

まちがいかいどつ



徳島県／次郎長

リアル版スネ夫くん。ジャイアンにいじめられた過去をバネにナンチャク特訓に精を出したのかな? とこでスネ夫の髪型をポリゴンを使って「全角度から」再現することって、可能なんでしょうか。教えてナムコさん!

著名人からのエール(ただし全員ニセモノ)



ダメとも〜!(お約束)あの番組の寿命の長さは見習いたいです。



芸の細かい表紙がおかしい。特に「ジャギの野望」。

東京都／ラオーネ

あて先&投稿のきまり

●イラスト・文字投稿とも必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い厚紙に黒一色で書いてください(文字投稿も原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください)。ハガキより薄い紙は無効となる場合があります。イラストにスクリーントーンなどを使用する場合には、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●イラストは画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。文字投稿の場合も同様です。
●封筒によるまとめ送りはOKですが、その場合も必ずそれぞれのハガキの裏面に、郵便番号/住所(県名から省略せずに書いてください)/氏名/年齢/(ある人は)PN/電話番号/希望するドリームキャストソフトを明記するようにしてください。記入もれがあると採用されない場合がありますので十分注意してください。また、まとめ送りの際に他ページあての

ハガキやアンケートハガキを同封する場合は、封筒の中身を明記してください。今週は僕が選びました。まず大阪府のHONYOさん、それに沖縄県のくもりのち雨さんにご希望のDCソフトを送りますね。あと三重県のTAROKさん、岩手県のかまちへばるさんに500円の図書券を、それから熊本県のテンユウさんと青森県の琴似さんにオリジナルグッズを。みなさんまたヨロシクお願いします。



北海道／中村るーしあ



猛れる騎士よ、手に取るがいい……

全てのパーツ、スクワイアデータを完全収録!!
「アーマード・コア」攻略本シリーズのスタッフが手掛けた自信の1冊!

- 壱／独自の理論により導かれる戦闘テクニック解説
- 弐／マップ、各種データに基づき多面的にステータスを攻略
- 参／全てのパーツ、スクワイアを数値、実戦有効度から検証
- 四／イメージをさらに膨らませる設定画を多数公開

フレームグライド

フレームグライド

公式ガイドブック

A5 / 144ページ / オールカラー / 本体価格1,300円

好評発売中!!

© 1999 From Software, Inc.

SOFT BANK Publishing ソフトバンク パブリッシング株式会社 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
国内最大級のゲーム総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。http://books.softbank.co.jp/にて書籍に関する最新情報をお知らせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合わせ下さい。Tel 03-5642-8100 (表示価格は税別)



イラスト/町野変丸

『攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL』『AKIRA』『獣兵衛忍風帖』『妖獣都市』に影響を受け、「天誅」「メタルギア・ソリッド」などのゲームもプレイする映像作家ブロスによる話題のSFX映画がいよいよ公開された。

暗がりの中、とあるビルの一室に突入する警官隊。その銃口の先には、黒づくめの美女が静かに座っていた。手錠をかけようと近づく警官の一人の腕をカンフーでへし折り、怪鳥のようにジャンプ。

その瞬間、美女と警官はストップモーション、そのまま映像は彼らの周囲をぐるりと廻り込む。そして、警官の胸にキック。壁まで吹っ飛ばす警官。さらに他の警官の銃撃を、壁を「垂直」に走って避ける美女。

これが21世紀の新感覚映像アクション映画『マトリックス』のファーストシーンにして、この映画の映像的快樂が炸裂する最初のシーンだ！

今年3月に公開されるや3日間で2700万ドル=約30億円の興行収入を記録し、25カ国で興行成績No.1の記録を塗り替えた『マトリックス』がいよいよ日本でも公開された。

その映像美とアクション、そして画面やストーリーのあらゆるところにちりばめられたキーワードによって多様な解釈を可能にする刺激的内容。それゆえに、日本公開前から人気加熱。試写会ではリピーターが続出し、映画会社が入場チェックを厳しくするという異常事態を引き起こした。

2199年、人間は、コンピュータが栽培する生体電池となっていた

主人公は天才的ハッカー、ネオ。彼は謎の美女トリニティに導かれて、伝説のハッカー、モーフィアスに出会う。

彼は1999年のこの世界が、コンピュータが創り出したマトリックスと呼ばれる仮想世界であり、現実世界はコンピュータが人間を生体電池として栽培する2199年だという。ネオとモーフィスは、マトリックスに浸りきって現実に何の疑問も持たない人々に事実を知らせるレジスタンスなのだ。

そんな彼らを排除するため、現実世界ではメカニカル・タコのようなサーチ&デストロイ・マシンのセンチネルが、仮想世界ではエージェントと呼ばれるプログラムが追撃してくる。とくにエージェントは手ごわい。銃弾を避け、近接戦闘でも超人的なパワーと技を発揮する。かつてエージェントたちと戦って勝った者はいない。真実を知ったネオは、この強大な敵に立ち向かうのだった！

この新感覚アクション映画を監督したのは、レズの女2人の現金強奪をスタイリッシュな映像で描いた『バウンド』で衝撃のデビューを飾ったアンディとラリーのウォシャウスキー兄弟。今回が監督第2作目となる超新鋭監督だ。

兄弟はコミックスやジャパニメーション（日本製アニメ）のファンでもあり、この映画でもその影響を随所に見ることができる。なかでも脚本完成後に見た『攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL』に強く影響を受けたらしい。ほかにも『AKIRA』『獣兵衛忍風帖』『妖獣都市』などがお気に入りとか。

アクションシーンがまるで実写版の格ゲーに見えるだけに、ゲームの影響もありそうだが、仮想空間で作られた世界という点以外には影響されなかったという。最近では「天誅」「メタルギア・ソリッド」「パラサイト・イヴ」「FFVII」などをやったそうだ。

さて、この映画のひとつの特徴になっている踊るようなアクションシーンを演出したのは「ドランク・モンキー



凄まじい銃弾の嵐の中、二丁拳銃で反撃するネオ。弾着によって石の柱が破壊され、崩れていく。同様の銃撃シーンは『攻殻機動隊』でも確認できる。

／酔拳』『フィスト・オブ・レジェンド/怒りの鉄拳』のユアン・ウーピン。香港映画ではおなじみのワイアー・スタントを縦横に使い、アクションシーンを演出した。

さらに、主役クラスの俳優たちは劇中でのカンフーとワイアー・アクションの立ち回りを自身で行えるよう、ウーピン指導のもと、4カ月も特訓を重ねた。その甲斐あって、替え玉によるスタントを極力減らし、かなりハイレベルなアクションも俳優自身が演じたことから、奇妙なリアリティと迫力が生まれている。

このワイアー・スタントと最新の特撮技術が融合したところが、この映画の醍醐味のひとつだ。例えば、冒頭で紹介したシーンでは「ブレット・タイム=マシンガン撮影」と呼ばれる撮影方法が採られた。これは被写体を中心

アメリカ映画界のジャパニメーションファンたちが作り上げたスリムムービーの傑作

21世紀的映像の快樂がバチバチと響く中で弾ける！

『マトリックス』

Ending

今週のニュース



シンプルかつ斬新
古川タクの新作アニメ公開

瀬戸内海の島から上京した老夫婦をコミカルなタッチで描いた新作『上京物語』をはじめとする全12作、合計上映時間65分の古川タクの世界。不思議で可愛い雰囲気を楽しめます。10月23日よりBOX東中野のモーニング&レイトショーとして。



これが映画の冒頭で披露されるトリニティの怪鳥ジャンプ。トリニティと警官はストップモーションのまま、カメラがぐるりと回り込む。「マトリックス」らしい1ショット。

に120台のスチル・カメラを並べて撮影する方法だ。そのフィルムをデジタルデータに変換し、ブレを修正する。背景は合成だ。

また、生身のアクションシーンとともに、これも香港映画ばりのガン・アクションシーンも見所のひとつ。「男たちの挽歌」シリーズをハイパー化したような雨あられの銃弾が乱れ飛ぶ。

ヒロインはゲームキャラに影響与えること間違いなしのカッコよさ!

さて、主人公のネオには「スピード」でその人気を確立したキアヌ・リーブス。最近、これといった話題作がなか

ったが、ウーピンの特訓によって、カンフーもできるアクションスターへと成長した。北野武との共演が話題になった『JM』では、電腦データの運び屋を演じ、それゆえに似た題材を扱う今回の作品に危ぶむ声もあったが、それが杞憂であり、この作品が彼の新しい代表作になったのは実際に映画を見てもらえればわかるだろう。生体電池として栽培されていたシーンでは髪の毛はもちろん、眉毛までそっての体当たり演技だ。

トリニティにはモデル界からテレビ、映画へと進出したキャリー=アン・モス。ショートカットに光沢ある黒のレザースーツのスタイリッシュなスタイ

エージェント同様、銃弾を避ける能力を発揮するネオ。ここでもプレート・タイム=マシンガン撮影が使用されている。銃撃で翻るコートも綿密に計算され、表現された。



ルで、見事なアクションを演じた。このトリニティのイメージは、そのうち格ゲーのキャラクターにインスパイアされること間違いなしのかわよさ!

ネオを電腦世界から人類を解放する救世主と信じるモーフィアスに映画、演劇で活躍する実力派ローレンス・フィッシュバーン。この人も実は、大のジャパニメーション・ファン。「『攻殻機動隊』みたいなのを実写でやる!」というウォシャウスキー兄弟の話にすぐに飛びついた。

ちなみに彼の役名のモーフィアスはギリシャ神話で、夢の神のこと。コンピュータが創り出さなくても、誰もが実際に体験する仮想現実がある。「夢」だ。永遠に覚めない夢ならそれは現実と同じこと。そうを考えると、モーフィアス=夢の神は、実に意味深なネーミング。

こういった深読みできる要素が、「マトリックス」にはちりばめられているのだ。しかし、そんなことはどうでもいい。まず、見て感じるのが肝心。そのあとで、何回でも納得するまで見れば良いのだ。

さて、この大ヒットを受けて「2」が2002年夏に、「3」が同年冬に公開されることが決定している。

今度はどんなマトリックス・ワールドが展開するのか、いまから期待大である!

(文/藤江明義・映画ライター)



エージェントのリーダー格、エージェント・スミスと空中銃撃戦を行うネオ。互いに自分の撃った銃弾を追い抜いて組み合う。ワイヤー・スタントと特殊効果の幸せな融合。

マトリックス

真実だと思い込んでいた世界は、コンピュータが創り出した仮想世界に過ぎなかった。現実を取り戻すための主人公の戦いが始まる。CGを駆使したカンフー、銃撃戦などのアクションをはじめとする、最新映像エンターテインメントを堪能することができる。

監督：
ラリー&アンディ・ウォシャウスキー
出演：
キアヌ・リーブス/ローレンス・フィッシュバーン

ホームページは
<http://www.whatisthematrix.com/japan>

サムシング吉松劇場



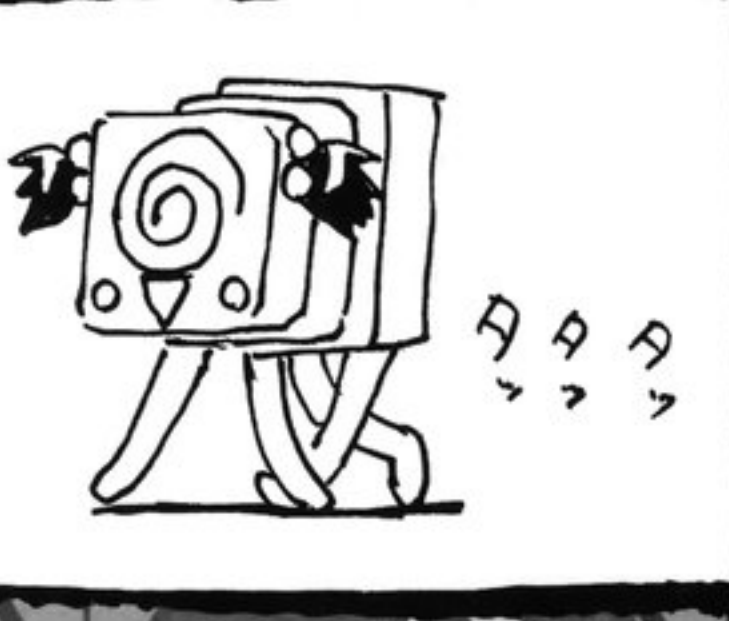
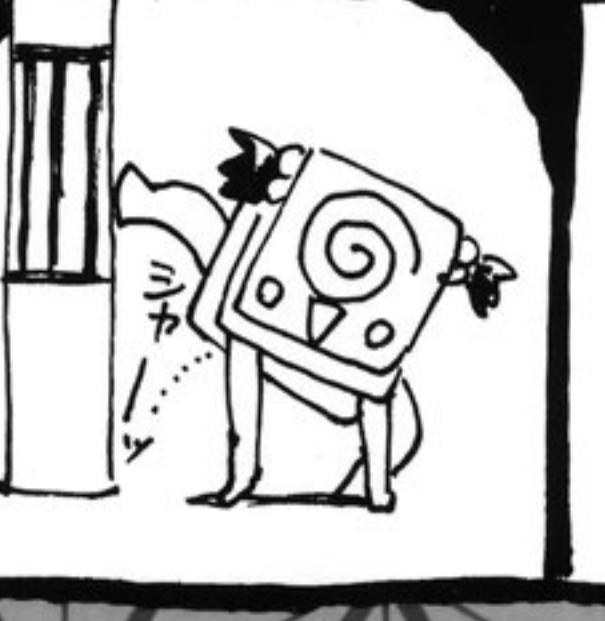
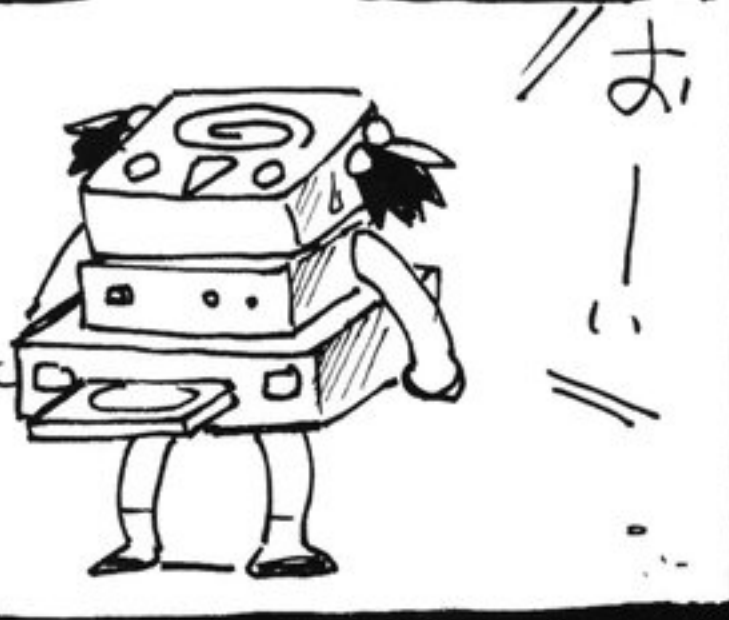
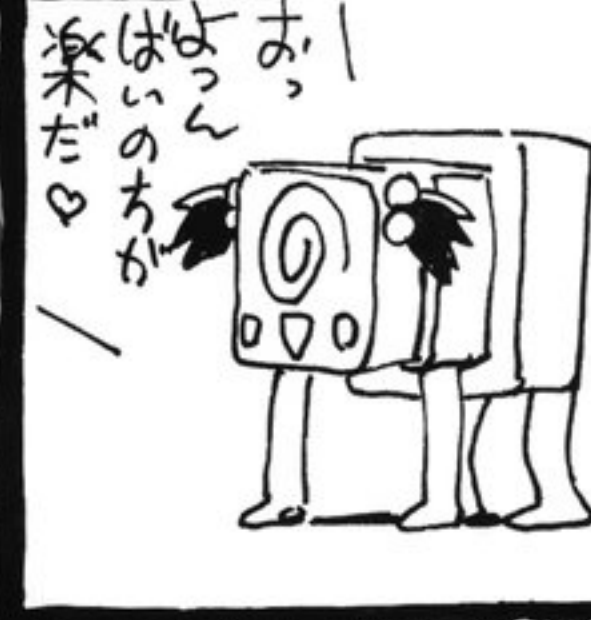
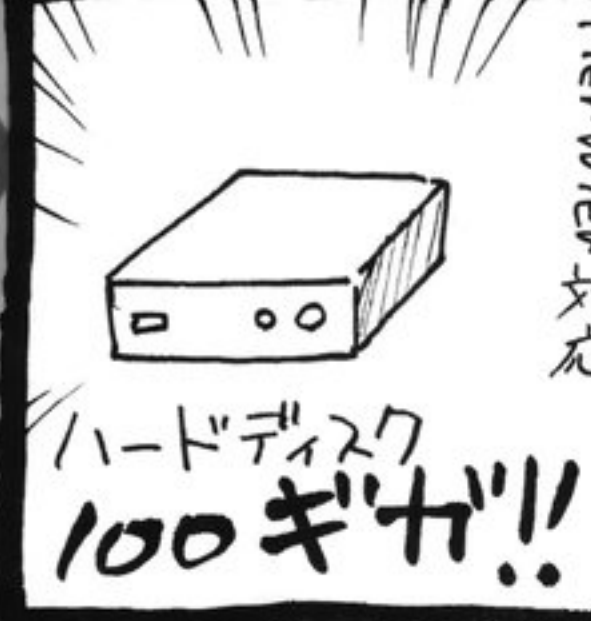
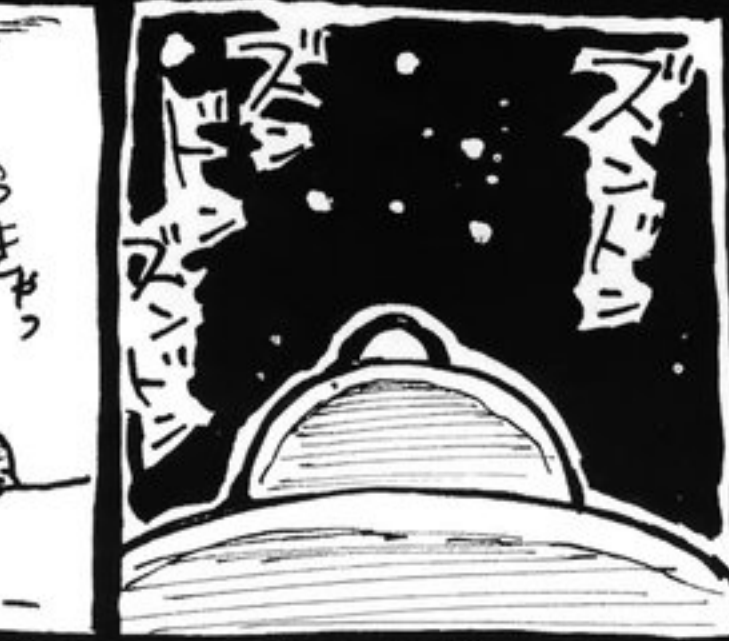
PS2発表記念！で、すみませんが、単行本『セガのゲームは世界いちいい!』は10月発売になります。

プレイステ2は世界いち?

プレイステ2が発表されました。とりおえずDVDが再生できるが、いいですね。しかし一般ユーザーからゲーム機としてはあのどは？との声も4ラホラ...い、すんごく安心ですけれどね...かんじんのゲーム画面は想像のはんないでした。

プレイステ2くらいのかんじどうですか？なんがハードのせいのーにふりまわされるのが痛いゲームばかり出るぞすな。ワジは最近のセガの脱力ゲームの方が楽しそうぞすがねえ...タテオモい出来のよたなりました。つこのうのはちと面白かったぞす。

サムシング吉松



サムシング吉松(さむしんぐよしまつ) 1965年・大阪生まれ。本職のアニメの世界でも優秀なクリエイターとしてかなりの有名人。10月に「サムシング吉松劇場」をはじめ、「テックサターン」、「コミック ドラゴン」などの連載をまとめた単行本「セガのゲームは世界いちいい!」を発売予定(小社刊)。



黒川文雄のBLACK or...

今週
のお題

パイロット願望

かつてセガに在籍し、今もセガを心の中では応援している黒川氏。さて、AMショー、東京ゲームショウ、そしてプレイステーション2の発表など、ゲーム業界の大きなイベントが一とおり終わった今、次は年末商戦に向けて、いろんなタイトルが発売されてくるのを待つばかりだね。今回は、閑話休題。ちょっと時事ネタをやってみようかな。

自分が小学生(25年以上前のこと)で恐縮だが…)の頃、憧れの職業と言えば、パイロットや鉄道の運転士などだったような気がする。自分はそれらの職業に憧れることもなく、マンガ家になりたいと真剣に思っていた。だが、小学4年生のときに転校してきた加藤クンのマンガの画力を目の当たりにしたとたん、ヤル気が失せてしまい(…すごく上手かった)、マンガ家人生計画は変更を余儀なくされた。それからというもの、将来の希望はタッチロール状態に入ってしまう、着陸するどころではなく、空中分解寸前であった。だからといってグレルわけでもなく、平和な日々が続いていた。やがて、中学生も半ばに差しかかると、フォークブームが巻き起こり、友人が吉田拓郎の「結婚しようよ」をギターの弾き語りで聞かせてくれたのがキッカケで、アコースティックギターに傾倒していった……。特に上手いワケでもなかったが、趣味として十分充実していたように思う。しかし高校入学後には、これがエレキギターにハマることになるのだが、ここでまた大きな挫折を味わうことになる。当時はディーパ

ープルやレッドツェッペリンなどがかいり現実の乖離は、今となつては良き学習効果があったと思う。たしかに「その道」に進みたかったという希望は今でもなくはないが、果たして本当にそれで幸せだったのだろうか…という疑問もつきまとう。昨日があるから今日があるのであって、「バック・トゥ・ザ・フューチャー」みたいなことは、現実には起こり得ないし、起こってはいけないのである。確かに幕張メッセの駐車場に特設ステージを組んで、20万人の観客でも動員できるものなら気持ちいいだろう。しかし、実際にはそんなに立派にはなれなかっただろうし、できなかったわけだ。そして、それはそれで良かったと思うし、今は今で僕としては充実した毎日を過ごしている。たとえ「そうありたい」と思っても、実現できないこともある。そう、結局は「事実」を認識しない限り、人は成長することなどできず、次のステップを踏むこともできないのではないだろうか……?

ゲームでステージをクリアして、対戦相手をノックアウトすること、本当のタイマン(1対1のケンカ)を張ることは全然違うというこ

ブルやレッドツェッペリンなどが全盛で、なかでも僕らのギターヒーローは、リッチー・ブラックモアというディープパープルの看板ギタリストだった。だが、「ハイウェイスター」のギターソロをいかにうまくコピーして弾くかということで、友人に完全に遅れを取ってしまい、取り返しのつかないくらいの挫折感を味わった。その友人はとにかく、おそろしく速く指が動き、「速弾き」とはこういうものなのかというへんな感心までしてしまったものだ。だから、今でも当時流行ったハードロックの名曲を耳にすると、挫折感が甦ってきってしまう。さてその後だが、ギター兼ボーカルというポジショニングを引っさげて復活するワケだが、これはかなり長い間ポジションをキープすることができた。大学を卒業してからは、就職しても音楽で生計を立てることへの未練があり、オーディションなどに応募してみた……。なんてことも、今となつては笑える逸話だ。しかし、現実はそんなに甘くはない。またしても挫折を味わうことになる。そう、人生とは挫折の連続だ……。しかしそれらがもたらす理想

とを認識できないと、「ヒトの痛み」も理解できないだろうし、たとえフライトシミュレーターで飛行機を操縦できたとしても、ホンモノのジャンボジェットを「どうしても一度操縦してみたかった」といった理由で、罪のない機長を刺し殺してしまうなどという狂気は許されはしない。あのハイジャック犯人は、少年期のパイロット症候群が抜けきらずに成長してしまったのか、それともどこかで現実を逸脱し、狂気が凶器と化していったのかは彼のみぞ知るところなのだろう……。そのへんは、ゲームキャラのコスプレイヤーもあまり変わらないような気もするが、本当は「～になりたかったの…」なんて恋人に言われたら、結構サムイと思うけどなあ……。



最近のゲームはよくできたものが多い。だが、ゲームと現実の違いもものなのだ。

【黒川文雄プロフィールと近況】

——【黒川文雄・プロフィール】——
1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM2研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。一昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マー

ベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」で宣伝業務を担当。

——【黒川文雄・近況?】——

9月13日、次世代PS2、すなわちプレイステーション2が発表になった。詳しい仕様はもはや言うまでもないだろう。

しかし、もっと深読みをしないと、今後の本当の展開は明らかにならない……。モノ売りから情報売りへの変化を我々は目の当たりにする……。だろう。

さて、このコラムでは、取り扱ってほしいテーマ、市場分析など、随時募

集している。ご意見、反論、いつでも対応(予定)。あて先は〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンクパブリッシング株「ドリームキャストマガジン」編集部「黒川文雄にご意見!」係まで。

アニメ チェック!

Anime Check it!

OVAから衛星放送まで、最新アニメ情報を満載で贈るアニメ・チェック・イット!!

敵か、味方か……? 荒廃した
未来都市に謎のロボットが現れる!?

9月25日発売予定

TV 魔装機神 サイバスター —第1巻—

バンダイビジュアル/VIDEO:セル&レンタル/VIDEO: BES-2405/LD: BEAL-1460/DVD: BCBA-0263/各5,000円(税別)◎原作:松伝馬/監修:鳥海永行/シリーズ構成:酒井あきよし/キャラデザイン:伊藤岳史/メカデザイン:森木靖泰・伊藤浩二/監督:うえだひでひと ほか/キャスト:ケン:有馬克明、ミズキ:増田ゆき、さゆり:永田亮子、竜蔵:森田順平、一徹:小高三良、シュウ:根岸朗、サフィーネ:三浦七緒子、イザキ:乃村健次、ナナセ:小林由美子、リューネ:武藤寿美 ほか

©1999プロジェクトサイバスター・テレビ東京



サイバスターは人類の敵として攻撃される!?



—第1話—
廃墟と化した新宿駅で謎の大爆発が発生。現場に駆けつけたDCの隊員たちが見たものは、突如として暗雲から現れた巨大怪物だった。

—第2話—
補欠入隊が許可されたケンの初仕事は、多摩地区の廃棄物処理だった。だが、作業中に見つけた箱を載せたヘリが消息不明になり……。



DCに敵対するサイバスターの真意とは?

'99年5月からテレビ東京系で大好評放送中の熱血ロボット・アクション・アニメ「魔装機神 サイバスター」が、ビデオ&LD&DVDで発売開始。原作はシュミレーションRPGの「スーパーロボット大戦」。その中のオリジナルロボット・サイバスターが、深刻な環境問題に直面した未来世界と異世界ラ・ギアスを舞台に活躍する物語だ。第1話と第2話ほか、映像特典として番宣告知や新作ゲーム「真・魔装機神」(PS)の情報も収録。初回特典は、ビデオ&DVDはリバーシブルジャケット、LDはジャケットサイズピンナップ。封入のハガキを送ると抽選でスペシャルグッズが当たるチャンスも!!

STORY

西暦2040年。長年続いた環境汚染と謎の大地震によって大きな被害を受けていた東京を再建すべく、地球環境調査研究所「DC」が設立された。ぜんそくの妹と暮らすケン、環境汚染を自分の手で改善したいという夢を持ち、DCに入隊を志願する。6カ月の研修を終えたケンたちは、DC新規入隊者の合格発表を待っていたが、合格者の中にケンの名前はなかった……。



安藤ケン
(声:有馬克明)

明るく正義感が強く、体の弱い妹を想って地球環境研究所DCに志願する。ミズキとは幼なじみ。



上条ミズキ
(声:増田ゆき)

幼なじみのケンと同じく、DCに志願した男勝りの女の子。ケンとはケンカが絶えないが……。



シュウ・ゾルダーク
(声:根岸朗)

DCの所長で、やさしさと思いやりを兼ねそなえた人物。隊員にとっては父親のような存在だが……。



サフィーネ・グレイス
(声:三浦七緒子)

シュウの片腕としてDCを掌握するDCの隊長。ボーイッシュで冷たい美貌ときつい性格の持ち主。



家庭をかえりみない父親と仲が悪いケン……。



RT

DCが環境保護のために開発したロボットなのだが、サイバスターの出現をきっかけに武装化される。



ケンたちの父親・竜蔵は、DCを探検トンプ屋。

TOPICS

菜々子解体診書オリジナルサウンドトラック
音楽的超療法I
(ヒーリングスペシャル ワン)

話題のOVA「菜々子解体診書」の第1話から第3話までのBGMを収録したサントラが、第2巻と同日の9月24日に発売された。菜々子の秘密がわかるガイドブック「菜々子解体寝所」付き。



バイオニアルDC
CD:PICA-1192
2,913円(税別)/全29曲

CD



SPE・ビジュアルワークス
CD:SWC-1306
2,913円(税別)/全18曲

アークザラッド
TVアニメーション
サウンドトラックII

大島ミチルが担当した音楽を大迫力のフルオーケストラで収録したサントラ第2弾が発売中。ジュディ・マリのYUKIが率いる「NiNa」が歌うED 2曲も収録されている。

OVA 太陽の船ソルビアンカ
第1巻「EL EMBLEMA 紋章」



発売中 (9月24日発売)

バイオニアLDC
VIDEO: PIVS-2361/LD: PILA-1541
/DVD: PIBA-1131/各5,800円 (税別)

監督: 越智博之/脚本: 三井秀樹/総作画監督・キャラデザイン: 恩田尚之◎日米共同制作のフルデジタル新世代SFアクション。宇宙暦652年、エイプリルは小惑星の中を漂う宇宙船を発見、ソルビアンカ号と名付ける。そして彼女は、3人の仲間と共に無敵の女海賊となっていた。

©1999 AIC/PIONEER LDC・PEA

OVA ハーロック・サーガ
ニーベルングの指環～ラインの黄金～五話



9月25日発売予定

バンダイビジュアル/VIDEO: セル&レンタル
VIDEO: BES-2213/LD: BELL-1325
DVD: BCBA-0058/各5,000円 (税別)

原作・総設定: 松本零士/監督: 竹内啓雄/脚本: 日吉恵/演出: 日巻裕二/キャラデザイン: 本橋秀之◎進軍したアルペリッヒの大艦隊を迎え撃つべく、ワルハラではヴォータンが臨戦態勢を整えていた。その頃、トチローは緑深い森の中で、ミーメにうり二つの女性・フライアと出会う……。

©1999 松本零士・新潮社/バンダイビジュアル・81プロデュース

TV 逮捕しちゃうぞSpecial
第3巻



9月25日発売予定

バンダイビジュアル/VIDEO: セル&レンタル
VIDEO: BES-2368/LD: BEAL-1424
DVD: BCBA-0218/各4,500円 (税別)

原作: 藤島康介/監督: 西村純二/キャラデザイン: 中嶋敦子/ゲストキャラデザイン: 外崎春雄/メカデザイン: 村田俊治◎TBSの深夜番組内で放映されたアニメ。女子トイレ盗撮犯を捕まえるべく、フィットネスクラブに潜入する夏実&美幸だが……。FILE3.1からFILE3.4までの4話を収録。

©1999 藤島康介/講談社/バンダイビジュアル・TBS・スタジオディーン

TV ボイスラッガー
Vol.6<最終巻>



9月25日発売予定

ビームエンタテインメント
VIDEO: BIVS-1113/DVD: BBBS-1113
各5,800円 (税別)

原作・メインキャラデザイン: 石ノ森章太郎/総監督: 平山亨/構成: 園田英樹/アクション監督: 新堀和男◎テレビ東京で放送された人気声優が出演する特撮ヒーロー番組。過去に翻弄されるゴールドとカオス……最終話へのプロローグが描かれる第11話と感動のラスト第12話を収録。

©1998 石森プロ・ソルト/ボイスラッガー製作委員会

MOVIE スプリガン
dts edition



9月25日発売予定

バンダイビジュアル/DVD: セルオンリー
DVD: BCBA-0297
7,800円 (税別)

原作: たかしげ宙・皆川亮二/総監修・構成: 大友克洋/監督: 川崎博嗣/◎'98年9月に公開された劇場用アニメが、最新サウンドシステムDTS版DVDで登場! ノアの方舟をめぐる、超古代文明を封印するスプリガンと、方舟の奪取を目論むアメリカ国防総省の機械化特殊部隊との戦いを描く。

©1998 たかしげ宙・皆川亮二/小学館/バンダイビジュアル・TBS・東宝

TV エデンズボウイ
第2巻



9月25日発売予定

バンダイビジュアル/VIDEO: セル&レンタル
VIDEO: BES-2375/LD: BELL-1430
DVD: BCBA-0223/各6,000円 (税別)

原作: 天王寺きつね/監督: 須永司/シリーズ構成: 十川誠志/キャラデザイン: 数井浩子◎テレビ東京系で放映中の冒険ファンタジー。神狩りと呼ばれる一族の末裔のヨルンは、謎のおやぢと旅をすることになり、旅の途中で少女エリスと知り合いになる。第3話から第5話までの3話を収録。

©天王寺きつね/角川書店/バンダイビジュアル・丸紅・ソニーPCL・創通エージェンシー・テレビ東京

CS アークザラッド
Vol.2



発売中 (9月22日発売)

SPE・ビジュアルワークス/VIDEO: セル&レンタル
VIDEO: SVWV-1402/LD: SVWL-1402
各6,000円 (税別)

監督: 川崎逸朗/シリーズ構成: 面出明美/キャラデザイン: 菊地洋子◎WOWOWで放送中のテレビアニメ。リーザを助けたエイクは、お互いの過去に共通点があることに気づく第3話から第5話を収録。初回はステッカー付き。ビデオ&LDの第3巻(SVWV-1403/SVWL-1403)も同日発売。

©1999 ソニー・コンピュータエンタテインメント

OVA 菜々子解体診書
opr. II Memories of you



発売中 (9月24日発売)

バイオニアLDC/VIDEO: セル&レンタル
VIDEO: PIVS-2332/LD: PILA-1532
DVD: PIBA-1082/各5,800円 (税別)

監督: ねぎしひろし/脚本: ラスプーチン矢野/キャラデザイン・総作画監督: 山下敏成/演出: くりもとひろゆき◎アニメ誌連載のOVA企画アニメ。北海道の別荘へ来た病院の面々。慰安旅行と思いきや、菜々子は滝に打たれたり、石段を登らされたりと、ハードな特訓をさせられて……。

© Save our Nures Project

OVA ろろうに剣心 明治剣客浪漫譚
追憶編 第四幕「十字傷」



発売中 (9月22日発売)

SPE・ビジュアルワークス/VIDEO: セル&レンタル
VIDEO: SVWV-1314/LD: SVWL-1314
各5,600円 (税別)

原作: 和月伸宏/監督: 古橋一浩/脚本: 十川誠志/キャラデザイン: 柳沢まさひで/音楽: 岩崎琢◎幕末の京都を舞台に、人斬り抜刀斎と呼ばれた緋村剣心の活躍を描くOVA第4巻。日記を残して消えた巴を追い、雪山を歩く剣心を待っていたのは、剣心の命を狙う刺客たちの攻撃だった……。

©和月伸宏/集英社・フジテレビ・SPEビジュアルワークス

18禁 YU-NO
第4幕「世界の果てで女神は唄う」<最終巻>



発売中 (9月24日発売)

ピンクパイナップル/VIDEO: セル&レンタル
VIDEO: KSA53627/LD: KSLA53627
各6,800円 (税別)

原作: エルフ/監督: 矢吹勉/脚本: 工藤治/キャラデザイン: 田中雄一◎同名タイトルのパソコンゲームのアニメシリーズ第4巻。ユーノらが襲撃を受けてから2カ月。巫女の儀式を控えた神帝城を徘徊する澤たちが出くわした美女は、有無を言わず斬りかかってくる……。

©1999 エルフ/ピンクパイナップル

衛星Ch
チェキ!

『鋼鉄天使くるみ』
アニメコンプレックスII (WOWOW)



●10月5日(火) 19:00スタート
◎介錯/角川書店・ポニーキャニオン

WOWOWのノンスクランブル(無料放送) 枠アニメコンプレックスIIで、介錯原作の人気コミック「鋼鉄天使くるみ」が、10月5日からいよいよ放送開始!!

大正時代を舞台に、おとなしい小学生・神継伸人と、仲人が偶然起動させてしまった美少女アンドロイド・くるみが繰り広げるアクションコメディだ。

お問い合わせ先

WOWOWカスタマセンター
☎0570-008-080 (年中無休)
(受付時間/9:00~20:00)

『きまぐれオレンジロード』

キッズステーション(ディレクTV・スカパーフェクTV!・ケーブル局)



©まつもと泉/集英社・日本テレビ・東宝

●10月3日(日) 23:00スタート

'87年に日本テレビ系で放映されていた人気アニメ「きまぐれオレンジロード」が、キッズステーションで放送開始。

原作は『週刊少年ジャンプ』に連載されていたコミックで、優柔不断な超能力少年・恭介、恭介とのふれあいの中で少しずつ変わっていく美少女・まどか、まどかに憧れ恭介に恋するひかるの3人が、大人へと成長する姿を描いた物語だ。

お問い合わせ先

(株)キッズステーション
☎03-5805-3611
(受付時間/10:00~18:00)

DREAMCAST MAGAZINE CINEMA GUIDE

文：カネコキョウコ

THIS WEEKS THEATRE

ブロークダウン・パレス / ホーンティング ユニバーサル・ソルジャー ザ・リターン

この感動、この迫力、この涙。どの映画も、大画面と音響システムが揃った劇場で観ないと、魅力も半減しちゃうよ。



ブロークダウン・パレス

●監督/ジョナサン・カプラン ●脚本/デイビッド・アラタ ●制作/アダム・フィールズ ●出演/クレア・デインズ ケイト・ベッキンセール ビル・ブルマン ジャクリン・キム ●配給/20世紀フォックス映画 ●10月上旬より東宝洋画系にてロードショー

異国での理不尽な裁判と刑務所での過酷な体験を描いた、アラン・パーカー監督の「ミッドナイト・エクスプレス」。その女性版ともいえるべき作品がこの「ブロークダウン・パレス」だ。高校の卒業旅行でタイを訪れた2人の女性が、ヘロイン所持の容疑で無実ながら逮捕され、33年の刑期を宣告されてしまう。本作は、そんな2人が互いに疑心を抱きながら“刑務所＝ブロークダウン・パレス”で友情と自己を見つめ直していく衝撃

の感動作なのだ。

今回、メガホンを取ったのは、「プロジェクトX」や「不法侵入」で、その名を世界中に轟かせたジョナサン・カプラン。彼は女優を輝かせることに定評があり、「告発の行方」では、ジョディ・フォスターにアカデミー主演女優賞をもたらした。今作でもその実力は遺憾なく発揮されている。

出演は「ロミオ&ジュリエット」でレオナルド・ディカプリオと共演し、一躍脚光を浴びたクレア・デインズが、大胆で行動派のアリス役を好演。対して、「シューティング・フィッシュ」の出演が記憶に新しいケイト・ベッキンセールが、繊細で傷つきやすいダーリン役を見事に演じきっている。



STORY

卒業旅行でタイを訪れたアリスとダーリン。そこで2人はニックという男性に出会い、香港に行こうと誘われる。だが、空港でアリスたちは、ヘロイン所持の容疑で逮捕されてしまい……。



©1999 TWENTIETH CENTURY FOX.



ホーンティング

130年前に建てられ、丘の上にたたずむ巨大な館。そこでは次々と悲劇の死が起り、人々は口々に不吉な噂話をささやいた……。そして事件から100年経った頃、そんな噂に興味を抱いた科学者たち4人がそこを訪れると、まるで館は生きているかのように彼らを震撼の世界へと導いていくのだった……。

「ツイスター」「スピード」のヤン・デ・ボン監督が、新たに挑んだのは、'63年の名作「たたり」を「ホーンティング」としてリメイクしたホラー。今作で、世界最高峰の特撮工房I.L.M.の視覚効果と、「スター・ウォーズ/エピソード1」で開発された音響システム、ドルビー・デジタル・サラウンドEXといった最新鋭のテクノロジーを駆使されている。



●監督/ヤン・デ・ボン ●原作/シャーリー・ジャクソン ●出演/リアム・ニーソン キャサリン・ゼータ＝ジョーンズ リリ・テイラー オーウェン・ウィルソン ●配給/UIP ●10月2日より全国東宝洋画系にて公開



ユニバーサル・ソルジャー ザ・リターン

肉体派俳優として名高いジャン＝クロード・ヴァン・ダム、初の続編作。世界中で10億ドル以上もの興行収入を記録した「ユニバーサル・ソルジャー」が、7年の時を経て銀幕に帰ってきた。

冷酷非情の戦闘マシン、ユニバーサル・ソルジャーとして蘇ったリックだが、人間らしさを取り戻し穏やかな日々を送っていた。しかし数年後、兵士を管理するコンピュータが暴走していたことにより、兵士たちが人間に牙をむき始めた!!

前作をしのぐ迫力に、ヴァン・ダムのアクションが加味された今作。彼の武道センスにも注目したい。



●監督/ミック・ロジャース ●出演/ジャン＝クロード・ヴァン・ダム マイケル・ジェイ・ホワイト ハイジ・シャンツ ●配給/ソニー・ボクチャーズ エンタテインメント ●10月上旬より丸の内サンゼリゼほか全国ロードショー



カネコキョウコの
脳ミソまったり

20世紀フォックスのK氏が「早く観に来てね」と言っていた「ブロークダウン・パレス」。見終わったあと、何でもっと早く行かなかったんだろうって思った。友達を思いやる気持ちや支え合うことが、全編通して描かれている感動作だったからだ。さらに細かなところにまで演出が凝っていてリアリズムもある。この作品は恋人よりも友達と観に行くのが正解。ちなみに号泣。ホント泣けた。

BOOK ME!!

Presented by 富永民紀 (冒険企画局)

THIS WEEK'S THEME 「戦国TURB」から絵本へGO!

—たまにはこんな本もいかが—

いろいろな角度から本を紹介するこのコーナー。今回は、ファンディスクの発売を記念して、「戦国TURB」から絵本の世界に飛んでみたぞ!

BOOK TITLE

-KG- 戦国TURぶはあ~戦国TURBファンブック~

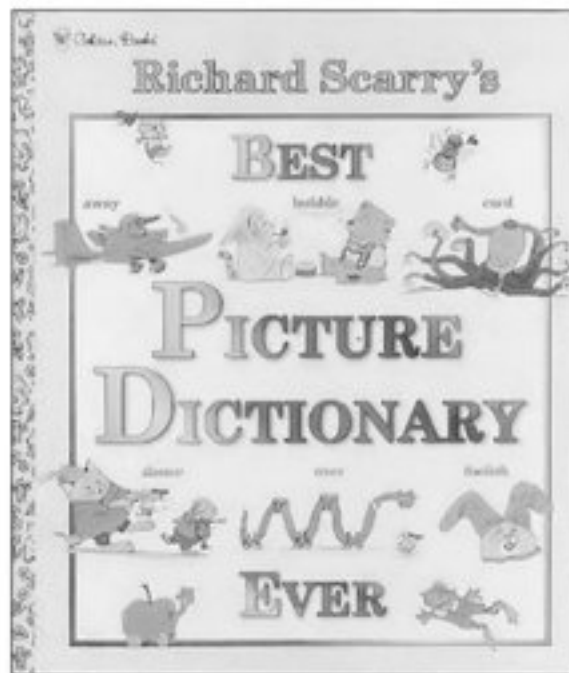


- 黒柳陽子：著
- ソフトバンク パブリッシング
- A 6変形/102 P
- 2,800円

かわいいの一言では決してすまないキャラクターと、鮮烈なメッセージで話題を呼んだソフト「戦国TURB」のファンブックがこれ。世界の謎を握る博士たちや音楽家のインタビューはもちろん、各ステージの攻略法まである欲張りな構成だ。さらに、本誌の読者コーナー「じのたい」の出張版も。多数の投稿イラストや、人気キャラクターとセリフのランキングが掲載されている。あちこちにちりばめられたシュールなグラフィックと言葉の数々は、さながら非対称のロールシャハテストという感じ。TURBファンには必見の1冊だ!

BOOK TITLE

BEST PICTURE DICTIONARY EVER



- Richard Scarry：著
- Golden Books
- B 4変形/125 P
- 3,135円

洋書としては、ひそかなロングセラーなのが、この本だ。子どもの頃に読んだことがある人もいるんじゃないかな? 英語を覚えるための教育絵本のんだけど、ただ暗記させるのではなく、それぞれの言葉にちゃんとストーリーがついている。例えば、「afraid」という単語では、水を怖がる子ブタが風呂に入りたがらない (afraid of the water) という具合で、よく考えられている。登場人物は、みんなキュートな動物たち。文章もそれほど難しくなく、本格的な洋書にチャレンジする前に読んでみると役に立つ。

BOOK TITLE

サンダーバニー



- ロドニー・アラン・グリーンブラット：文・絵
- 大貫亜美：訳
- ソニー・マガジズ
- B 5変形/40 P
- 1,200円

嵐とともに空から落ちてきた、不思議な卵。そこから生まれたのは、何とふわふわのうさぎだった! 卵を拾った3人の子どもは、可愛いうさぎのお母さんを探して冒険に出る……という物語。作者は、ファミリーマートのキャラクターや「パラッパラッパー」でおなじみのアーティスト、ロドニー。日本語版の翻訳は、PUFFYの大貫亜美という顔ぶれ。心温まる作品だ。

BOOK TITLE

100万回生きたねこ



- 佐野洋子：作・絵
- 講談社
- A 4変形/32 P
- 1,300円

こちらは日本におけるロングセラーの名作。あるところに、100万年も死なない猫がいた。100万人の人に飼われ、100万回も死んだけど、そのたびに、また生きることができた。いろんな人に可愛がられたけど、猫は飼い主なんか嫌いだった。ところが、白い猫に出会って、彼は初めて自分以外のものが好きになる……悲しいようで、幸せでもあるような不思議な読後感の話。年齢に関係なく読める。

BOOK TITLE

あの金で何が買えたか



- 村上龍：著
- はまのゆか：画
- 小学館
- B 5判/104 P
- 1,500円

最後の作品は、絵本といえどもあなどれない硬派なもの。バブルの崩壊で生まれた、膨大な不良債権。そこで失われた金額があれば、なにが買えるのか? ということが説かれている。例えば、日本債権信用銀行の債務超過額は、なんと3兆943億円。これだけの金があれば、HIVの新薬開発、癌治療薬の研究開発、アジアのHIV感染者への援助ができる計算だ。損失の大きさを知るテキストとして絶対おすすめ。

EDITOR'S CHOICE

ドリームキャストマガジン編集部発

きよこちゃん

の今回のイチオン!

「人形式モナリザ」



- 森博嗣：著
- 講談社ノベルス
- 新書判/282 P
- 800円

避暑地の人形館。その衆人監視の舞台上で、演者が謎の死を遂げた。しかも、被害者の一族では2年前にも新婚の青年が殺されているという。悪魔崇拝者だった彼は「神の白い手」に殺された、と未亡人が語るが……。『黒猫の三角』に続くシリーズ第2弾。謎多き天才お嬢様科学者、紅子を始めとする登場人物の、一癖も二癖もあるキャラクターぶりは健在。ミステリー本来の謎解きより、まず人間相関図に注目してしまうんだな。ここで、もうファンはメロメロ! もちろん、物語のほうも巧妙に構築されていて、カバーコピーの「冷たく優しい森マジック」ってやつを味わえる。最後の一行まで油断できないよ。

☆☆ゲーム本ランキング

1999年8月16日~8月31日 書泉ブックタワー7F調べ ☆☆☆

順位	書名<分類>	出版社	定価
1	To Heart ビジュアルファンブック (PS)	メディアワークス	1,470円
2	SDガンダムG GENERATION-0 ナビゲーションガイド (PS)	ソフトバンクパブリッシング	609円
3	実況パワフルプロ野球'99開幕版パーフェクトガイド (PS)	新紀元社	1,470円
4	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION 超光速公式ガイドブック (DC)	角川書店	1,155円
5	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION 完全攻略ガイド (DC)	メディアワークス	1,260円
6	オウガバトル64 オフィシャルガイドブック (N64)	アスペクト	1,100円
7	俺の尻を越えてゆけ公式指南書 ~ソノ血、絶ヤサヲ為ニ~ (PS)	アスペクト	1,470円
8	SDガンダムGGENERATION-0 テクニカルデータ (PS)	アクセラ	998円
9	With You ~みつめていたい~ (真奈美編) (ノベル/SS)	ワニブックス	893円
10	ベルソナ2 罪 公式Masters Guide	アスペクト	1,365円

(略称の読み方: <PS>=プレイステーション、<DC>=ドリームキャスト)
8月後半のランキングは、「To Heart」のファンブックが1位。「G GENERATION」と「ナデシコ」が2冊ずつ入っているのは、夏休み中に遊びつくそうというユーザーが多かったから?

※価格は本体価格(税別)です。



ニュースいろいろ。

プレイステーション2の発表にドリームキャスト海外発売……。共通企画の「夢のマシン」を今こそっ!!

プレイステーション2の発表がありました。インターネットの接続を念頭に置き、ゲームソフトのみならず映像・音楽などの配信事業を始める計画だそうです。DVD-ROMを採用し、現行のプレイステーションのCD-ROMソフトも利用可能で、また縦置き・横置きが可能となり（これ、便利そう!）、PCカードやUSBなどパソコンの周辺機器も接続可能になるとのことです。値段は39,800円と、現在出荷されているハードの中では高めですが、今まで最初買ったばかりに「俺もハードの普及に貢献したんだ」という誰もほめてはくれない慰めを自らしなければならなかったユーザーの心の声がきっと届き、まあそのうち安くなるでしょう。「白じゃないと売れないから」と、ボディの色変更を突如としたセガハードをあざけわらうかのような黒のスリムなボディは、SONYの「どうだ!」という自信がうかがえますなあ……。

僕は『ドリキヤスマガジン』に連載はしているものの、どのメーカーのど

んな機種音楽でも書いているし、願わくば各社協力しあって「究極」のハードを（または規格で）開発（統一）してもらってゲームを作ってほしいと常々思っている（だって「夢のようなハード」よりも、多くの「夢を共有できるソフト」にお金を使いたいじゃない!?!）。新機種ラッシュのおかげで開発側は、新たな仕様を覚え、また初期の開発ソフトのバグを自ら直すという余計な浪費をしいられながらの製品開発。時間とお金がかかってしょうがありません。

アメリカでもドリームキャストが販売されました。予約は30万円程だそうです。その後ヨーロッパでも発売されることも決定しています。僕からセガに言いたいのは、SONYに負けじと新機種の発表をするのではなく、今のこの環境で地盤を固め、よいソフトを作る時間を与えられるようにしてほしい、ということです。そのためにもセガは、ユーザーや制作側に安心感を与える（まだこの機種でがんばっていてもいいんだ、と思わせるような）コメント

を発表し、実践してほしいものです。1つだけお願い。もしも周辺機器や増設器を出してこの状況をしのごうと思うのであれば、以前のメガCDのようなACアダプタいっぱい状態だけは避けてください（笑）。

かもん2 えぶりばでえ vol. 18

Profile
長野県松本市出身。大学在学中、独学で作曲の基礎を修得。その後、本格的にゲームミュージックの作曲を始め、「グランディア」「ルナ」「ラングリッサー」シリーズの作曲を手がける気鋭の若手作曲家。ゲーム音楽のみならず、ミュージカルや舞台音楽、東京ディズニーランドなどの楽曲も手がけている。

今週の秘蔵のスタッフ



あれほど「携帯電話なんかいらない!」と言っていたうちの奥方も、昨今の公衆電話の撤退のためか、はたまた住所録を持ち歩かないために友だちと連絡がとれないことが多いためか、PHSを購入。それを見た母親までも「欲しい!」と同じものを購入。しかしいつも自宅にいるのかかってくるのだろうか?

~~~~それからそれから~~~~

毎年夏が過ぎたころ、松本では「サイトウキネンフェスティバル」という大きな音楽イベントが開催されます。これは、今や世界的な指揮者・小沢征爾氏を中心に桐朋音楽大学などを通して故斎藤秀雄氏に教わったメンバーで構成される世界でも稀なオーケストラ「サイトウキネンオーケストラ」。年に1度の演奏会が行われるお祭りです。今年は初めて野外コンサートが行われることになり、そのリハーサルを見してきました。

会場は松本城の本丸庭園。お城をバックに巨大な舞台を作り上げ、ベルリオズの歌劇「ファウストの劫罰」を演奏していました。野外コンサートなので音はPAを通して、また言語がわからないと劇への理解・興味が薄れるのでと舞台左右に電光版での字幕が流れ、巨大モニターから演奏者や歌手の細かい表情もわかるという作り（カメラは多分4台でした）。小沢氏をはじめとするメンバーが会場に到着するとあたたかい拍手が起こり、僕らは芝生

に座って（本番は椅子が用意されましたが）くつろぎながら約3時間の神秘的なステージを見ることができました。日頃ホールで聞くクラシック音楽と違って、星空を見ながら、そよ風を感じながらのコンサートはやっぱりい

いですね。一番前に座り、“世界のオザワ” ナマの指揮をしっかりと見てきました。季節は”芸術の秋”。みなさんもゆったりとした気持ちになって何か音楽を楽しんでください。



舞台となった松本城。ライトアップされたステージは感動ものです。

## Information

- その1**  
好評発売中の「ザベストオブグランディア」はもう聴いたかな? お近くのCD屋さんでも注文販売していますが、以下の方法でも入手できますのでご活用ください。  
・電話販売受け付け Tel.03-5396-1655 ツーファイブレコードまで  
「ザベストオブグランディア」を購入します!!とってください。  
・インターネットでの受け付けは、<http://www.twofive.co.jp/doc1/twr/index.html> で「通販で購入される方はこちら」をクリックしてね。
- その2**  
ドリームキャストの通信機能を使って、僕のホームページ「岩垂徳行ワールド かもんえぶりばでえ」にも遊びに来てください。最新情報も満載です。アドレスは、<http://www.jah.ne.jp/naekichi/iwadare/>です。メールも待っていますのでお気軽に。



# GIANT GRAMI™

全日本プロレス2 IN 日本武道館

ALL JAPAN PRO. WRESTLING 2

パーフェクトガイド

明るく、楽しく、激しい完全攻略本  
君を頂点に導く王者の1冊!!

- ゲームシステム解説  
詳しい説明で初心者も安心!!
- 出場選手名鑑  
全15選手、すべての技コマンドとコンボを紹介
- プロレス技大辞典  
すべての技データを徹底解説
- 育成レスラー虎の穴  
これさえ読めば、君は希代の名トレーナー!!
- スペシャルインタビュー  
三冠王者、三沢光晴が熱く語る!!
- 裏技データファイル  
袋とじにはワケがある!!



本体価格1,200円+税/A5判/128ページ+袋とじ

## 好評発売中!!

© SEGA ENTERPRISE.LTD.,1999 © 全日本プロ・レスリング(株) 音響協力 日本テレビ放送網株式会社

**SOFT  
BANK**  
Publishing

ソフトバンク パブリッシング株式会社 東京都中央区日本橋箱崎町24-1  
国内最大級のゲーム総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。 <http://books.softbank.co.jp/>にて書籍に関する最新情報をお知らせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合わせ下さい。Tel 03-5642-8100 (表示価格は税別)



# アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、ドリームキャストに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ部のおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

## 性別

- 男性 1
- 女性 2

## 年齢

※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

## 学校・職業

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 01 小学生      | 09 専門・技術職 |
| 02 中学生      | 10 管理職    |
| 03 高校・高専生   | 11 自営業    |
| 04 大学・大学院生  | 12 公務員    |
| 05 短大・専門学校生 | 13 アルバイト  |
| 06 予備校生     | 14 無職     |
| 07 事務職      | 15 主婦     |
| 08 営業・販売職   | 16 その他    |

## よく読む雑誌は？(8冊まで)

- 01 ファミ通
- 02 ファミ通DC
- 03 GAMEWALKER
- 04 Vジャンプ
- 05 電撃王
- 06 電撃PlayStation
- 07 ザ・プレイステーション
- 08 じゃげむ
- 09 少年エース
- 10 ゲームスト
- 11 ドリームキャストファン
- 12 ドリームキャストプレス
- 13 電撃G'sマガジン
- 14 電撃ドリームキャスト
- 15 ニュータイプ
- 16 gM
- 17 ドリームキャストマガジンのみ

## 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

- 01 よい
- 02 ふつう

## 表1 今号の記事

- |                                          |                                       |
|------------------------------------------|---------------------------------------|
| 01 Weekly News LAND MARK                 | 29 NEW岩垂徳行わーど かもん'えぶりばでえ              |
| 02 Weekly データステーション                      | 30 (ドリームキャスト特報) ヘルセルク                 |
| 03 ソフト発売スケジュール                           | 31 (☆) SUPER PRODUCERS-目指せショウビズ界-     |
| 04 東京ゲームショウ速報!                           | 32 (攻略の守護神) ブラックマトリクス                 |
| 05 ドリームキャスト読者レース                         | アドヴァンスト 保存版                           |
| 06 ドリームキャストソフトレビュー                       | 33 (企画) 機動戦士ガンダム外伝 コロニー               |
| 07 (連載企画) ドリマガなぜなに? 探検隊                  | の落ちた地で...プレミアムディスク                    |
| ~第6 探査/海外ドリームキャストレポート                    | 34 (ドリームキャスト新着情報)                     |
| 08 (ドリームキャスト特報)                          | ギガウイング                                |
| クレイジータクシー                                | 35 (☆) REVIVE...~蘇生~                  |
| 09 (☆) ファタシースターオンライン                     | 36 (☆) サンライズ英雄譚                       |
| 10 (☆) 電撃戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム            | 37 (☆) dancing blade かつてに桃天使II~       |
| 11 (☆) シェンムー                             | Tears of Eden~ 完全版                    |
| 12 (☆) ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド                  | 38 (ドリームキャストCOMPLETE GUIDE)           |
| 13 (☆) ゴジラ・ジュネーションズマキシム・インパクト            | あつまれ!ぐるぐる温泉                           |
| 14 (☆) Dee Dee Planet (ディーディープラネット)      | 39 (☆) プロ野球チームをつくらう!                  |
| 15 (☆) F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast | 40 (☆) クライマックス ランダース                  |
| 16 (☆) 爆裂無敵バンガイオー                        | 41 (☆) ESPION-AGE-NTS (エスピオーネージンツ)    |
| 17 (☆) ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産                 | 42 (☆) アイドル雀士をつっちゃおう♡                 |
| 18 (☆) バーミリオン・デザート                       | 43 (☆) 新日本プロレスリング闘魂烈伝4                |
| 19 (☆) ぶよぶよDA!-featuring ELLENA System-  | 44 オールド王国投稿通信~Olerud Kingdom LifeNet~ |
| 20 (☆) 魔剣X                               | 45 AMショーレポート'99 アーケードゲーム最前線!!         |
| 21 (☆) Jリーグ プロサッカークラブをつくらう               | 46 (先駆け!!NAOMI誌) セガテトリス               |
| 22 読者投稿コーナー/ぐるぐるパワーズ!!                   | 47 (☆) アウトトリガー                        |
| 23 習慣 Bad Ending!                        | わくわくプライズ・ガーデン                         |
| 24 サムシング吉松劇場                             | 49 (ドリマガスポーツ新聞) ジャイアントグ               |
| 25 黒川文雄のBLACK or...                      | ラムゲーム大会「ジャイアントカーニバル」                  |
| 26 (新作アニメ情報) アニメチェック                     | 50 はこぎままのWeekly DreamCastrology       |
| 27 (映画紹介コーナー)                            | ~今週の星占い~                              |
| ドリマガ・シネマ・ガイド                             |                                       |
| 28 (BOOKコーナー) BOOK ME!!                  |                                       |

## アンケート回答欄の記入例

|                                     |                                                               |                                                               |                                |
|-------------------------------------|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| (例1)<br>回答が2の場合                     | (例2)<br>回答が09の場合                                              | (例3)<br>回答が23の場合                                              | (例4)<br>回答が1の場合                |
| ◆よい例 <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="9"/> | <input type="text" value="2"/> <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="1"/> |
| ◆悪い例 <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="9"/>                                | <input type="text" value="23"/>                               | <input type="text" value="7"/> |

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

|                                |                                |                                |                                |                                |                                |                      |                      |                      |                      |                      |
|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="1"/> | <input type="text" value="0"/> | <input type="text" value="6"/> | <input type="text" value="1"/> | <input type="text" value="8"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|

## 表2 ハードリスト

- |                      |                       |
|----------------------|-----------------------|
| 01 ドリームキャスト          | 17 スーパー32X            |
| 02 ビジュアルメモリ          | 18 PC-FX              |
| 03 (DC用) アーケードスティック  | 19 PCエンジンシリーズ         |
| 04 (DC用) レーシングコントローラ | 20 ファミリーコンピュータ        |
| 05 ドリームキャストガン        | 21 ワンダースワン            |
| 06 ドリームキャストキーボード     | 22 ゲームボーイ(カラーを除く)     |
| 07 V G Aボックス         | 23 ゲームボーイカラー          |
| 08 ぶるぶるばっく           | 24 NEO-GEOポケット        |
| 09 アスキー・ミッション・スティック  | 25 NEO-GEOポケットカラー     |
| 10 (DC用) マイクデバイス(仮称) | 26 ポケットステーション         |
| 11 (DC用) Zipドライブ(仮称) | 27 プレイステーション2(PS次世代機) |
| 12 スーパーファミコン         | 28 ドルフィン(任天堂次世代機)     |
| 13 NINTENDO64        | 29 デスクトップパソコン         |
| 14 プレイステーション         | 30 ノートパソコン            |
| 15 セガサターン(互換機を含む)    | 31 携帯電話・PHS           |
| 16 メガドライブ(ワンダメガを含む)  | 32 DVDプレイヤー           |

## 表3 ドリームキャストソフトリスト

- |                                              |                                      |
|----------------------------------------------|--------------------------------------|
| 001 アニマスター                                   | 059 チューチューロケット!                      |
| 002 ALU GU LATE (アルグレート)                     | 060 超鋼戦紀 キカイオー                       |
| 003 ALEX~Virus Composer~                     | 061 超時空要塞マクロス(仮称)                    |
| 004 UNDERCOVER AD2025 Kei                    | 062 通信対戦ロジックバトル 大雪戦                  |
| 005 エアロダンシング 轟隊長のひみつディスク                     | 063 Dee Dee Planet (ディーディープラネット)     |
| 006 エコー・ザ・ドルフィン(仮称)                          | 064 Dの食卓2                            |
| 007 SNK VS. CAPCOM(仮称)                       | 065 デスクリムゾン2-メラニートの祭壇-               |
| 008 SD飛龍の拳列伝EX                               | 066 電幻天使対戦麻雀シャングリラ                   |
| 009 エターナル アルカディア                             | 067 電車でGO!2 高速編 3000番台               |
| 010 F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast        | 068 電撃戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム            |
| 011 MS-R(仮称)                                 | 069 ドグウ戦記 覇王                         |
| 012 L.O.L.~Lack of Love~                     | 070 特捜冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝                |
| 013 央華封神 ~央華咲きし刻~                            | 071 トップ・オブ・ザ・レーシング                   |
| 014 大相撲                                      | 072 お・と・い・れ ドリームキャストシーケンサー           |
| 015 学級王ヤマザキ(仮称)                              | 073 Dream Flyer (ドリームフライヤー)          |
| 016 機天烈少年'S(キテレツボーイズ)(仮称)                    | 074 トリップトラップ                         |
| 017 ギガウイング                                   | 075 トレジャーストライク                       |
| 018 棋太平GOLD                                  | 076 七つの秘録 戦慄の微笑                      |
| 019 CARRIER                                  | 077 虹色天使                             |
| 020 グラウエンの鳥籠 Kapitel2「鳥籠」                    | 078 日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝               |
| 021 グラウエンの鳥籠 Kapitel3「陥穽(カンセイ)」              | 079 日本プロ麻雀連盟認定 平成麻雀荘                 |
| 022 グラウエンの鳥籠 Kapitel4「邂逅(カイコウ)」              | 080 熱闘ゴルフ                            |
| 023 グラウエンの鳥籠 Kapitel5「贖罪(ショクザイ)」             | 081 ネットパチ~10連チャンでラスベガス旅行~            |
| 024 グラウエンの鳥籠 Kapitel6「戦慄」                    | 082 バーチャストライカー2 ver.2000.1           |
| 025 グランディアII                                 | 083 バーミリオン・デザート                      |
| 026 クレイジータクシー                                | 084 BIOHAZARD CODE: Veronica         |
| 027 ゴレムのまいご                                  | 085 爆裂無敵 バンガイオー                      |
| 028 ゴジラ・ジュネーションズマキシム・インパクト                   | 086 花組対戦コラムス2                        |
| 029 ゴルフやろうぜ                                  | 087 はるかぜ戦隊Vフォース-翼の向こうに-(仮称)          |
| 030 ザ・キング・オブ・ファイターズ'99                       | 088 Balders Gate-バルダース・ゲート-          |
| 031 ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド                         | 089 パンツァー フロント                       |
| 032 サンライズ英雄譚                                 | 090 飛龍の拳列伝(仮称)                       |
| 033 ジェットコースタードリーム                            | 091 ファンタシースター オンライン                  |
| 034 ジェットセットラジオ                               | 092 ぶよぶよDA!-featuring ELLENA System- |
| 035 シェンムー(一章 横須賀/第二弾)                        | 093 Brave Knight(仮称)                 |
| 036 紫炎龍2(仮称)                                 | 094 プロ指南麻雀「兵」DX                      |
| 037 上海ダイナスティ                                 | 095 プロ麻雀 極D                          |
| 038 ジュリアン                                    | 096 プロ野球チームであそぼう!                    |
| 039 ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産                        | 097 ヘルセルク                            |
| 040 神機世界エヴォリューション2~遠い約束~                     | 098 魔剣X                              |
| 041 人生ゲーム(仮称)                                | 099 メタルマックス(仮称)                      |
| 042 SUPER PRODUCERS-目指せショウビズ界-               | 100 メルクリウスブリティ end of the century    |
| 043 SUPER RUNABOUT(仮称)                       | 101 モンスターブリード                        |
| 044 スーパーロボット大戦α                              | 102 悠久幻想曲3 Perpetual Blue            |
| 045 スターグレイディーター2ナイトメアオブビュタイン                 | 103 夢馬券'99インターネット                    |
| 046 ストリートファイターIII ダブルインパクト                   | 104 ラングリッサー ミレニアム                    |
| 047 スピード・デビル                                 | 105 Little dream                     |
| 048 スペースチャンネル5                               | 106 REVIVE...~蘇生~                    |
| 049 聖堂機 ライブレード                               | 107 リング(仮称)                          |
| 050 戦国 TURB Fanfan I♡me Duncie-doubtentendre | 108 ROOMMANIA#203                    |
| 051 センチメンタルグラフィティ2                           | 109 ルーンキャスター                         |
| 052 蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン                          | 110 レイマン2(仮称)                        |
| 053 SONIC ADVENTURE International            | 111 レインボーコットン                        |
| 054 ゾンビリベンジ                                  | 112 READY2 RUMBLE BOXING(仮称)         |
| 055 Dark Eyes(仮称)                            | 113 レンタヒーローNo.1                      |
| 056 ダイナマイトロボ(仮称)                             | 114 Warrz(ワーズ)                       |
| 057 田中寅彦のウル寅流将棋 居飛車穴熊編                       | 115 www.サッカー                         |
| 058 鄭問之三國誌                                   |                                      |

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM  
 GRAPHIC MATERIAL COLLECTION  
**MATRIX**

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム  
 設定資料集「マトリックス」  
 全3巻 / A4判・オールカラー60頁  
 表紙デザイン:有井伸孝 (VIRTUAL-ON WORKS)



**volume.01**

TEMJIN  
 Fei-YEN Kn  
 APHARM D  
 DORDRAY

[OUT NOW]  
 1,200yen (tax in.)



**volume.02**

CYPHER  
 ANGELAN  
 APHARM D S  
 GRYS-VOK

[OUT NOW]  
 1,200yen (tax in.)



**volume.03**

RAIDEN  
 BAL-SERIES  
 SPECINEFF

[10.29 ON SALE]  
 1,200yen (tax in.)

電脳戦機バーチャロン エピソード#2.42  
**One-Man Rescue**  
 Cyber Troopers Virtual-on Episode #2.42

オペレーション・ムーンゲートとオラトリオ・タングラムという  
 二大事件を結ぶ時の流れの中間点で起こった戦いの物語。  
 かつてオーストラリアと呼ばれた大地を、  
 女性准尉ミー・サルペンが駆け抜ける。

電脳戦機バーチャロン エピソード#2.42  
**ワンマンレスキュー**

模型専門誌「月刊ホビージャパン」にて連載中

■企画・監修・構成・本文執筆  
 互重郎

■キャラクターデザイン  
 カトキハジメ

■オリジナル3DCGモデリング

森 康浩  
 吉田 浩  
 佐藤 拓

■CGイラストレーション

尾崎 弘一

■本文デザイン

有井伸孝

■バリエーション

笹原 拓

■造形制作コーディネイト

波佐本英生



MBV-707-G  
**TEMJIN**

D.N.A. SIDE 1:144 SCALE MODEL  
 1,200yen (w/o tax)

「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」シリーズ NO.1  
 1/144スケール プラスチックモデル/テムジン D.N.A. SIDE



■パッケージデザイン:有井伸孝 (VIRTUAL-ON WORKS)

HBV-05-F&S  
**RAIDEN**

1:144 SCALE MODEL  
 1,600yen (w/o tax)

m'MY SALPEN'S RAIDEN [CUSTOMIZED]

「電脳戦機バーチャロン バーチャロイド・バリエーション」シリーズ NO.1  
 1/144スケール プラスチックモデル/ミー・サルペン専用ライデン



■パッケージデザイン:有井伸孝 (VIRTUAL-ON WORKS)

# 汝、運命をその手で 「斬り」拓け

# マンセルク

Special  
特報  
Report!

完成度 50%

この地には、いったいどれほどの「犠牲者」がいると言うのだろう——。ガッツらの敵となる異形の怪物「マンドラゴラ憑き」。今回は彼ら魔に冒された者どもとガッツの戦い、さらなるゲームシステムの解説などを中心にお送りする。新たなオリジナルキャラのプロフィールもあわせて公開しよう。

- アスキー ●'99年12月16日発売
- 6,800円
- ドラマティック3Dアクション
- 1人プレイ専用

さまざまな攻撃パターンを持つマンドラゴラ憑き。モーションを見切り、渾身の一撃を加えよ。

触手の攻撃範囲は極めて広い。締め技は防御を崩しての攻撃が可能。

## type A マンドラゴラ憑き タイプA 女性・頭部寄生型

頭部を魔物に寄生された女性の犠牲者。すでに本人の意識はなく、あるのは敵意を向けた者への憎悪のみ。皮膚に半は同化した魔物のため、顔が醜くゆがんでしまっているのが哀れである。おもな攻撃方法は長く伸びた根のような触手を振り回しての攻撃で、これを巻き付けての締め技も持っている。

## ベルセルク



### type B マンドラゴラ憑き タイプB 男性・左腕肥大型

上半身が完全に魔物化し、わずかにのぞく顔と肥大した左腕が特徴的なマンドラゴラ憑き。いわゆる「パワー型」と呼ばれるタイプで、ハンマーのような左腕で叩き潰すような一撃を放ってくる。その巨体に似合わず動きもすばやい強敵だ。

複数並ぶと、さながら重戦車隊といった感じ。その迫力に圧倒される。

腹部から四肢にかけて根を張られ、うつろな表情で攻撃を仕掛けてくるマンドラゴラ憑き。小柄な体格を生かし、全身を回転させながら太い幹のような触手を振り回す。また、マンドラゴラ本体の口からは樹液にも似た液体（一種の溶解液？）を飛ばしての攻撃も……。他のタイプと一緒に現れるとかなりやっかい。

### type C マンドラゴラ憑き タイプC 男性・腹部寄生型

動き自体はやや遅めだが、近距離・遠距離それぞれの攻撃パターンを持っているのが面倒だ。可能なら早めに倒したい。



伸縮自在な脚部による軟体生物のような動きが印象的。

### type D マンドラゴラ憑き タイプD 男性・上半身侵蝕型

魔物が男に背負われるような形で寄生したタイプ。両腕にそのような形で伸びた触手が、異様なシルエットを形成している。移動の際にこの触手で身体を支えながらヒョコヒョコと歩き回る姿がまた怪異。攻撃スタイルも一風変わったものである。



攻撃アクションはおじぎをするような姿勢から、長い触手を突き刺すように当ててくる。触手のトゲも見るからに痛そうだ。

### type E マンドラゴラ憑き タイプE 女性・全身侵蝕型

開発ネームを「おかん」という、中年女性に寄生したタイプのマンドラゴラ憑き。全身を侵蝕されたため、首や足があらぬ方向に向いており、もはや人である部分がわずかしか残っていない様相である。体当たりによる攻撃が得意。



突進時のモーションは特にすばやく、回避するのは困難。当たればただではすまされない。



# GAME SYSTEM CLOSE UP

## 剣の装備・非装備による アクションパターンの変化 Action pattern

主人公ガッツのトレードマークである大剣「ドラゴンころし」。ガッツはこれが必要でない時は背中の止め具に引っ掛ける形で背負っているのだが、この状態と剣を構えている状態では一部のアクションパターンに違いがある。例えば剣のない時の攻撃は鋼鉄の義手によるパンチとなるし、走り行動中のアクションなどにも変化がある。ここではそうしたモーションの違いに注目し、それぞれの技について解説を加えていきたいと思う。



剣装備

### CASE 1 ガードモーション

幅広の剣を盾のように構え、相手の攻撃を完璧に防ぐガードモーション。剣を背負っている状態でもガードは一応可能だが、ダメージが半減できるのみでやはりダメージを受けてしまう。なお、攻撃を防ぐことができるのは打撃技のみで、締め技などには効果がない。

### CASE 2 体当たり

まわりを敵に囲まれた時の強行突破や、相手を傷つけることなく済ませたい時に有用な体当たり。これは剣を収めた状態でのみ可能な技で、軽量級の敵なら弾き飛ばしつつ移動することができる。剣を抜き放った状態なら右に示したスライディングがその代用として使えるだろう。



非装備



剣装備

攻撃判定が意外に広く、かなり使える場面も。



## 剣を使った特殊な攻撃法

### 走り抜き斬り

非装備の状態から剣を装備すると、普段はその場で剣を構える。が、走り動作のまま剣を装備すると、背中から剣を降り下ろしながらそのまま斬りつける特別なモーションが発生する。吹き飛ばし効果もある使える技だ。



### ジャンプ斬り&叩きつけ2段

ジャンプ中の攻撃は上昇中・下降中・着地ぎわでそれぞれ異なる攻撃を繰り出すことができる。上昇中の攻撃からは最大で2回まで斬りつけることが可能なため、地上での連続技と組み合わせて大ダメージを与えよう。



### 回転斬り

A+Xボタンの同時押しによる、別名「緊急回避技」。通常、攻撃の途中でダメージを受けると食らいモーションが発生し、攻撃を止められてしまうが、この場合はひるむことなく技を繰り出せる。ただし、体力を消耗する。



### サブウエポン etc...

## 選択装備に影響は?

### ボウガン(投げナイフ)

速射性に優れ攻撃力もある高性能な飛び道具のボウガンは、剣を装備中には使用できない。剣を手にした状態でも使用できるものとして投げナイフがあるが、これはあくまで牽制程度の威力しかなく、やや心もとない。必要に応じて切り替えを行い、数で押される前に対処したい。

### 仕込み大砲

一方、必殺の仕込み大砲は使用回数に制限があるものの、剣の装備・非装備に関係なく使っていける。ただし、前回紹介した大砲からドラゴンころしへとつなぐコンボは剣の装備中にしか使用できない。限られた弾薬でより多くの数の魔物を屠るには、剣装備のほうが有効か……。

### 妖精の粉

極上の良薬として知られる妖精の粉(羽に含まれる燐粉)は、使用することでガッツの体力を大幅に回復させることができる。これは剣の装備・非装備に関係なく使用できるが、やはり使える回数に制限がある。余計な使用モーションが存在しないのが、ピンチにはありがたい。

# その姿、悪鬼羅刹の如し

## Verserk mode

ダメージを受けるたびに徐々に増えていく、体力下に表示された「バーサークメーター(仮称)」。このメーターが最大値に達すると、突如画面が暗転し、一定時間敵の攻撃にひるむことなく攻撃できる「バーサークモード」が発動する。この間、ガッツはパワー・スピードともに増大する。



メーターがMAXになると疾風が吹き、発動する。



あの「キレた」ガッツがどのように演出されるのか。気になっていた原作ファンも納得の迫力。



これはいわばガッツが「キレた」状態。まさに狂戦士の如し。

# 奇病に冒されし者たちを迫害から守る若きシスター

## 孤独な戦いを続ける彼女に 安息の日は訪れるのか？

奇病に冒された者たちの住む村で献身的な看護を続けるシスター、エリザ。彼女は「マンドラゴラ憑きは本来、無害な存在であり、敵意を向けなければ人を襲うことはない」と主張する。もし、それが真実とすれば……。ガッツはどうする？



## マンドラゴラ憑きの村

彼女はここで「病人」たちと共に生活している。正気を失いながらも平和に暮らす彼らを、彼女はどのように見ているのか……。



## シスター エリザ

*Sister Eliza*  
人々からの信頼も厚い、敬虔なる神の信徒。あくまで「魔」を滅ぼそうとするガッツに、彼女の叫びは届くのだろうか？



CV 島本須美 Sumi Shimamoto

これまでもシスターの役をいただくことは多かったのですが(笑)、彼女は敬虔さに加え、力強い面もあわせもっているため、声の収録に関しても、単なる聖職者以上の含みを込めて演じさせていただきました。



## イメージイラストは谷田一郎氏が担当!!

「スパプロ」のイメージイラストは、CGアートの分野で大活躍中の、奇才・谷田一郎氏が担当する。ポップでおしゃれなグラフィックは、左でも紹介するように、まるで音楽CDのようなパッケージを生み出した。谷田氏は、全体にわたってのイメージアートワークを手がけることになっているので、ポスターやグッズも登場することだろう。街やTVに「スパプロ」があふれる日も近いかな?!

### 主な作品

- 「GEISHA GIRLS」「テイ・トゥワ」「SMAP」「AKIKO」などのCDジャケットおよびプロモーションビデオの制作。
- 日産アベニール、ローソン、メナード、LAOX、ホーキンス(木村拓哉)、トランスコンチネンツ(トータス松本)、ラフォーレ・グランバザールなどのCM制作。
- その他、多数のCGおよびディレクションなどで活躍中。

ホームページ <http://www.jjdmag.com/>

# SUPER PRODUCERS

目指せショウビズ界

音楽業界でトップスターを育てる“プロデュース”能力を競うという、ありそうでなかったジャンルのゲーム「スパプロ」だが、ゲーム自体にもプロモーションが仕掛けられるのだ。そんな、ゲーム内容とシンクロするラジオ番組のリンク企画を紹介しよう。最新ロムからのゲームリプレイもお届けする!

Special  
**特報**  
Report!

●ハドソン ●11月11日発売予定

●6,800円 ●ネット対応型音楽育成シミュレーション

●通信、VGA対応

## 「スーパープロデューサーズ」がラジオ番組



このゲームには、シンガーをプロデュースしながら“オリジナルの曲を作る”“シンガーを育てる”“ネットワークで競う”といった多様な楽しみが待ち受ける。作曲と育成のほかに、経営シミュレーションの要素もあり、シンガーを売るためのタイアッ

プ広告を考えることもある。

ゲーム「スパプロ」を売るための企画第1弾として、ラジオ番組との連動がスタートする。シンガーではないけれど、ヒットさせるためのプロデュース方法はゲームと同じか? まずは、深夜のラジオをチェックせよ。

## LF+R フライ

●ニッポン放送 ●月曜日～木曜日

●深夜0時00分～1時00分 ●パーソナリティ: 荘田彰久

ラジオ番組の1コーナーとして放送されるメインテーマは、「今、キミが“スーパー”を付けて呼べる音楽プロデューサーは誰だ?」というアンケートだ。ゲーム発売前の番組は、いわば「スパプロ」の序章だ。ゲーム中にプレイヤーのプロデュース能力がランキングされると同様に、現実のベスト10に誰がランクインするのか、お気に入りのプロデューサーに投票してみよう。ゲームが発売されたのちには、荘田アナや番組スタッフの育成したシンガーがネットにアップロードされる。番組でシンガーの活躍を追跡し、ゲーム・ラジオ・インターネットを「スパプロ」が駆け巡るのだ。



# ダウンタウンに行けば話題のDJゲームで遊べる

## リズムに合わせてボタンを押す

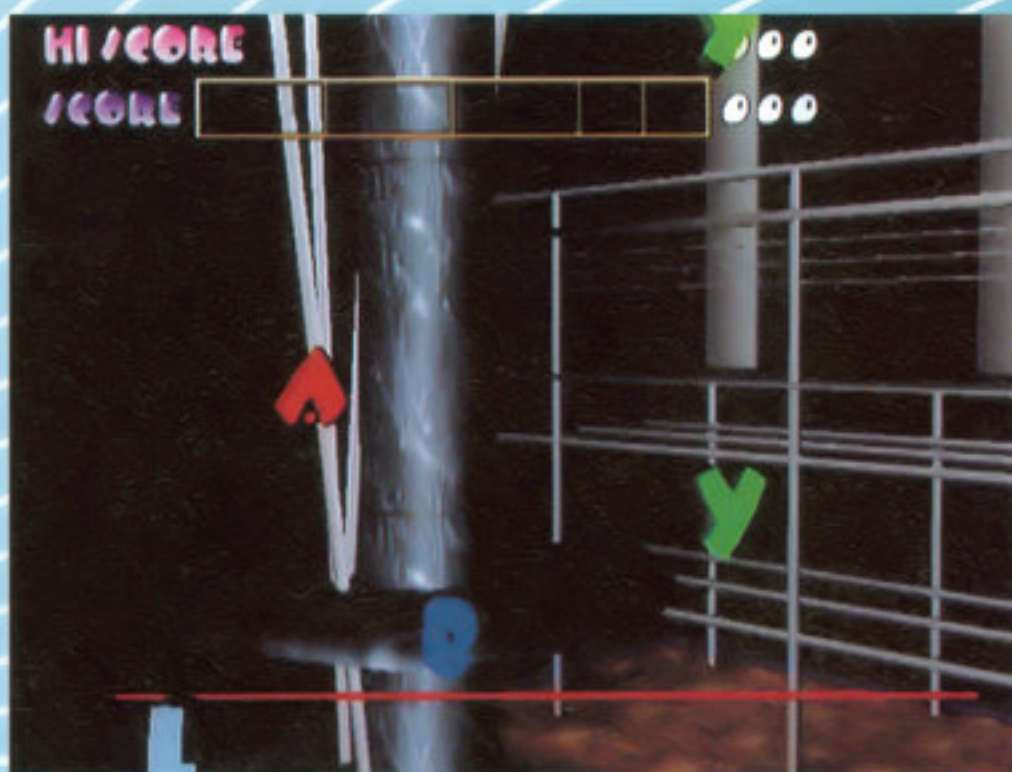
流行の音楽ジャンルの情報を得るために活用する“ダウンタウン”には、ストリート、クラブ、バー、ディスコが存在する。移動できる場所にゲームセンターはないけれど、このダウンタウンにはミニゲームが隠されていた。クラブやディスコでDJブースを見つけると、「DJプレイをするか」と聞かれる。ここでYES

### DJブースを見つけると……



会話をキャンセルし、方向ボタンで店内を移動できる。DJブースはすぐに見つかる。

を選べばミニゲームの開始だ。ゲームの難易度は2種類、内容は同じになっている。プレイ方法は、曲に合わせて対応するボタンをタイミングよく押すタイプだ。ABXYボタンとLRトリガーの6つを操作して、DJプレイを決めてみたい!



上から流れてくるアイコンが画面下の赤いラインに重なったときに、コントローラと同じボタンを押す。LRトリガーがクセモノか?

## 高得点ならばボーナスアイテムGET!

クラブではヒップホップ系の曲、ディスコではテクノ系の曲に合わせてDJプレイができる。しかもミニゲームは遊ぶだけのおしまいではない。DJプレイすることで高得点を出したプレイヤーには、きちんとプレゼントが待っているのだ。

プレゼントでもらえるアイテムは下の6種類。毎回ランダムで種類が決まる。また、同じアイテムでも、大小の2種類の効果があるらしい。どちらにしてもシンガーの能力アップに役立つアイテムなので、ここは真剣にDJプレイに挑戦してみよう。



### 招き猫

お金を招いてくれる招き猫は、所持金を増やしてくれる。



### ぬいぐるみ

シンガーのパラメータのひとつ、カリスマをアップしてくれる。



### ひょつとこ

アイドル系にかかせないルックスのパラメータがアップする。



### 月見そば

シンガーとしての寿命といえるモチベーションを上げる。



### ギター

創造力、歌唱力に影響するイメージネーションポイントがアップ。



### のど飴

経験値がアップして、シンガーの実力もちょっとだけ上がる。

# とタイアップ!? 実在する音楽プロデューサー

予定されているラジオ番組は、ちょっと趣向の変わった音楽番組2つからなる。音楽プロデューサーにスポットを当て、人気投票をする「フライングナイト」と、番組中で1番人気になった、名実ともにスーパーなプロデューサーをパーソナリティに迎えて番

組をプロデュースしてもらおう「スーパープロデューサーズナイト」だ。これらの番組内容はオールナイトニッポンのホームページで完全フォローしていく。また、「スーパープロデューサーズ」の公式ホームページとも相互リンクされるのだ。



ゲーム中では、CDの発売に合わせて特別な宣伝を打つことで売り上げアップを狙える。ラジオとのタイアップなども効果的な戦略になるのだが、それなりの費用が必要になってくる。プロデューサーには曲作り以外にも、資金をどう活用するかといった能力が問われる。

## フライングナイト

10月オンエア開始!!



○○の@lInightnippon.com

## ~スーパープロデューサーズナイト(仮)~

11月末放送予定 深夜1時00分~3時00分

「LF+R フライングナイト」の人気プロデューサー投票で見事1位にランクインしたプロデューサーに、今度はラジオ番組をまるごとプロデュースしてもらおうという企画だ。番組タイトルの○○の部分には、1位になったプロデューサーの名前が入る。これまでにプロデュースしてきたアーティストが多数登場しての、豪華な2時間が演出されることだろう。

また、番組中「スバプロ」をプロデューサーがプレイし、必勝法をリスナーに伝授するコーナーもある。実際に成功しているプロデューサーからの生のアドバイスは、ゲームだけにとどまらず参考になるのではないだろうか? ぜひともお気に入りのプロデューサーを1位にして、この番組に登場してもらおう!

誰が1番?

# ドリマガPresents!

# 「スバプロ」で男性ア

今までは女性アイドル歌手の育成をメインで紹介してきたので、今回は男性アイドル歌手、それもドリマガが実際にプレイして育てた、具体的な感触をお伝えしていこう。ただし、男性シンガーならではのイベントと

いったものは存在しない。したがってプレイ感にも相違はない。あくまでも、お気に入りの男性(女性)シンガーをプロデュースしているという、プレイヤーのイメージの広がり方が違うだけではある。

## ありそうでない1,500万円

スタート時の所持金は、1,500万円。ほしいものはなんでも買えそうな金額に思えるが、意外とすぐになくなってしまふ。それだけビッグマネーが転がり込んでくる世界なのだろうが、最初から無駄遣いは禁物だ。

スタート時の重要な買い物は、もちろんシンガーとの契約だ。400万～

600万くらいのシンガーのなかから、パラメータと好みのジャンルで選ぶ。ダウンタウンでリサーチした結果、ポップスが流行しているようなので、それにあったシンガーを探す。該当するシンガーがいない場合は、画面左下にある“プロシード”を選んで半週時間を進めるといいようだ。



画面左下の立て札みたいなプロシードで時間を進める。

時間の単位は1週間の半分、半週ごとに1つのコマンドが選べる。シンガーとの契約、作曲、メイキャップといったコマンドを実行したら、半週ぶん時間を進めないで次のコマンドが選べないようになっている。時間の単位は、スケジュールを立てるときに気を付けたい部分だ。



モチベーションとイメージの値が高い、演歌系のシンガー。さすがに30歳では、アイドルには無理があるか。



選んだシンガーは平均的なパラメータのキャラクター。ポップス志向の20歳なら、アイドルでも十分通用するだろう。

## 外見からイメージ作り

プロデュースするからには、自分の納得のいくルックスで売り出したい。しかし、ここでもお金が必要になる。シンガーに合わない服を着せるとマイナス効果もあるので、売り出すジャンルを考慮したアイテムを購入しなければならない。

また、シンガーには芸名が付けられる。きちんと自分で命名すれば、シンガーへの愛着が増すものだ。



パラシュートみたいなアクセサリーは100億円! いつかは買ってやるぞ!



## こまかいところまで説明してくれるヨ

やるべきことが多い「スバプロ」は、同じく専門用語も多く、操作に戸惑ってしまいそうな気がする。でも、初めての操作のときは、コトあることにナビゲーターが解説してくれるので大丈夫だ。親切設計でスムーズにゲームを進められるのだ。ナビゲーターは“レゲエっほいDJ”“かわいい猫”“透明人間”の3タイプで、オプションの“DJタイプ”で変更できるのだ。



猫と会話している気分でゲームは進む。ゲーム中に戸惑うこともないだろう。

## さっそく曲作りに挑戦

シンガーの外見を整えても、歌わせる曲を作らなければプロデュースのしようがない。シンガーの持ち歌は

50曲までで、そのうち曲が演奏できるのは5曲までだ。

作曲はコンポーザー(作曲家)に依頼料を払って、ベースとなる曲を作ってもらおう。ここでもやはりお金は出ていく……。作曲にはおおまかに2種類の指定方法がある。ひとつは超有名なプロデューサー風で作ってもらおう“プロデューサー・ソング”。そしてもうひとつは、音楽ジャンルを指定して作ってもらおう“ジャンル・ソング”だ。どちらで好みの音楽ができるのかは、何度かトライして試すべきだろう。まあ、どちらにしても、できあがってくるのはベースとなる曲なので、そのままではなんとも味気ない。エディットを駆使して、プロデューサーなりのオリジナル曲にアレンジするのが重要になってくる。



アレンジした曲に曲名をつけてたら、本気で売りたいようになってくる!

# アイドル歌手をデビューさせてみる!!

## イメージーションポイントでアレンジ

ベースの曲のアレンジだが、最初から自由にはできないという制限が付いてくる。それが“イメージーションポイント”だ。曲を提供するシンガー

の能力と作曲家のパラメータによって変化するイメージーションポイントを消費して、各トラックのアレンジをしなければならぬのだ。つまりこの



お金もイメージーションもないところから、のし上がっていくのだ。

ポイントがなければ、まったくベース曲のアレンジができないというわけだ。

イメージーションポイントが低い最初のうちは、作曲家のベース曲をそのまま歌わせるしかない。まずはこの1曲目の曲を売って経験値を稼いで、未来につなげていくしかないのだ。

## キミの曲はチャートの何位だろう？

CDが発売されれば、ヒットチャートのランクが気になってくる。ランキングは1位から50位までが閲覧でき

るが、これがネットワークのチャートの場合なら、プレイヤーの作った曲で埋め尽くすこともできるわけだ。



よく見ると流行の曲のパロディがたくさん。いくつかの元ネタがわかるかな？

## CDシングルには製作期間が必要

思いどおりにアレンジできなかったとはいえ、現在流行中のポップスの曲ができあがった。次はCDシングルを作ってチャートにチャレンジだ。CDの製作は製造枚数によって製作期間が変化する。CDの枚数、発売日、ジャケットのデザインの決定も、プロデューサーの仕事となる。

重に決めたほうがよさそう。もちろんCDを作るには、製造費としてお金が必要なものもお忘れなく！

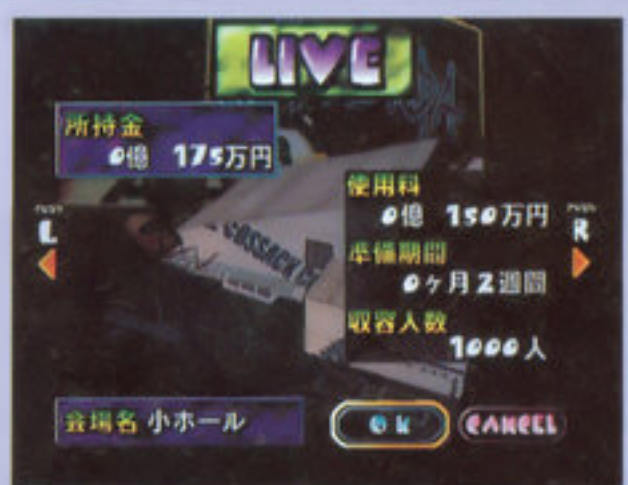


お金がなくてギリギリ1万枚を製造するのがやっと。そのためか全部売り切れた。

CDが売れ残って在庫を抱えると、出費がかさみ、逆に枚数が少ないとリピートを製造しているあいだに流行の波を逃してしまうことになる。最初の収入源でもあるし、販売枚数は慣

## ライブはステージもプロデュース

CDを売ったら早速ライブ！ CD発売前にライブを開催して盛り上げることもできるけど、シンガーはCD製作のためにスケジュールを割かなければならないので、どちらか片方ずつ成功させたほうがよいだろう。シンガーの経験になるし、収入も期待できるのだが、会場の使用料が必要になる。最初は路上ライブからか？



会場を借りれば、舞台のセットやバックバンドの設定までできる。



ストリートのライブ会場は無料。ゆずみたくに頑張るか？



男性女性どちらのシンガーも、プレイヤーの好みに合わせて育てることができる。

## セーブを忘れないように

ゲームは画面右下にあるアイコンでコンフィグ画面を呼び出してセーブするようになっている。オートセーブではないので注意！ コンフィグ画面には、メッセージスピードやDJタイプを選んだり、音量を調節するメニューがならんでいる。



曲を作ったあとや、CD発売前などでセーブしよう。

わたし、できちゃった!

やったあー

やっぱり攻略本が  
ないよね

# ソフトバンクパブリッシング 攻略本キャンペーン'99

モデル：金田 恵理 (プラチナ tel 03-5542-6152) Photo：中馬 一隆 (ブルーストーン)

## キャンペーン期間

1999年8月～1999年9月末日 (当日消印有効)

## 応募方法

攻略本表紙カバーにある応募券を攻略本同梱の「愛読者アンケート葉書」に貼付け、弊社宛てにお送りください、上記商品が抽選で当たります。なお、アンケートの内容は抽選とは関係しません。正確に記入してください。

## 対象商品

攻略本表紙カバーに応募券の付いた弊社書籍全て  
SDガンダムGGGENERATION-0ナビゲーションガイド(仮)  
ソウルキャリバー パーフェクトガイド(その他多数)

|                                                                                                  |                                                                                                    |                                                                                                   |                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>30<br>名様 | <br>300<br>名様 | <br>20<br>名様 | <br>1000<br>名様 |
| ワンダースワン                                                                                          | GAMESPOT<br>2ウェイバッグ                                                                                | ネオランガ<br>トレーディングカード                                                                               | QUOカード<br>(500円分)                                                                                   |

※実際の商品とカラーが変わる恐れがございます。

■雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。  
■誠に申し訳ありませんが商品の指定はできません、当選者の発表は賞品の発送をもって発表に代えさせていただきます。  
抽選・賞品発送は10月となります。

**SOFT  
BANK**

ソフトバンク パブリッシング株式会社 TEL.03-5642-8100  
Publishing 国内最大級のゲーム総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

アナハイム社製の戦闘シミュレーターに隠された  
極秘情報をすべて公開!!



Mobile Suit GUNDAM  
**MSVS**  
エムエスパーサス  
**パーフェクトガイド**

▶ 地球圏内最大規模の総合企業“アナハイム・エレクトロニクス社”が開発したMS戦闘シミュレーター「MSVS」。

▶ 登場するMSは70以上、アムロ・レイやシャア・アズナブルをはじめとする歴戦の名パイロット30人以上が登録された究極のシミュレーターだ。プレイヤーは最大3人のパイロットを育成し、MSをカスタマイズしたり、モデルチェンジさせながら、与えられたミッションをクリアする。本書はミッション攻略はもちろん、模範的なパイロットの育成方法やMSの詳細データを紹介。その他にも「MSVS」に隠された極秘情報も完全公開するぞ。本書を手最強の座を目指してほしい。

本体価格980円+税/A5判/120ページ

**好評発売中!!**

©創通エージェンシー・サンライズ©BANDAI 1999

すべての結末をその目で確かめよう!!  
5話+最終話のベストエンディングへの近道!!



**TERRORS**  
テラーズ  
**パーフェクトガイド**

- 小説ならではの細やかなストーリーと、ゲームならではのインタラクティブ性が融合したノベルシリアター「TERRORS」。
- 本書では、五つの物語のベストストーリーを軸に、すべてのエンディングを紹介、テラーポイントやその他の要素について解説する。
- また五つの物語を読み終えた後に現れる最終章。そこで明かされる真のエンディングとは? あなたは、この一冊で「TERRORS」の本当の物語を知ることになる。

本体予価980円+税/A5判/128ページ

**9月発売予定!!**

©BANDAI 1999



ソフトバンクパブリッシングの.....  
**ワンダースワン** パーフェクトガイド

|                                 |        |
|---------------------------------|--------|
| SDガンダム エモーションナルジャム<br>パーフェクトガイド | 1,100円 |
| カオスギア 導かれし者<br>パーフェクトガイド        | 980円   |
| ラストスタンド<br>パーフェクトガイド            | 980円   |

|                                           |        |
|-------------------------------------------|--------|
| NEON GENESIS EVANGELION シト育成<br>パーフェクトガイド | 980円   |
| ヴァイツブレイド<br>パーフェクトガイド                     | 1,100円 |
| スーパーロボット大戦 COMPACT<br>パーフェクトガイド           | 980円   |

(価格はすべて税抜きです)



**以下、続刊!!**

格闘料理伝説 ビストロレシピ ~ワンダーバトル編~  
10月発売予定

及びWonderSwan、ワンダースワンは株式会社バンダイの商標です。



ソフトバンクパブリッシング株式会社 東京都中央区日本橋箱崎町24-1  
国内最大級のゲーム総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

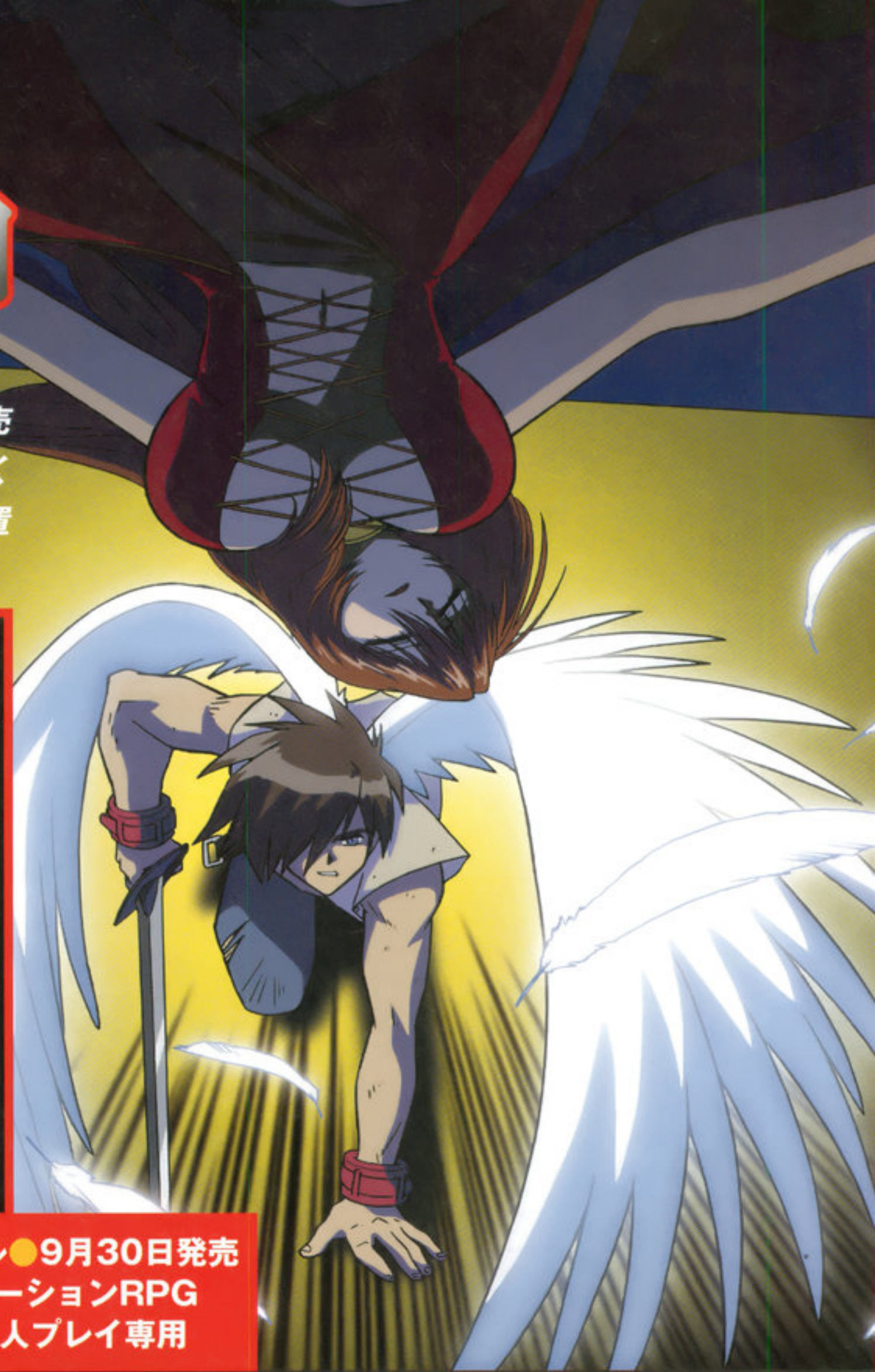
●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。http://books.softbank.co.jp/にて書籍に関する最新情報をお知らせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合わせ下さい。Tel 03-5642-8100

# 攻略の守護神

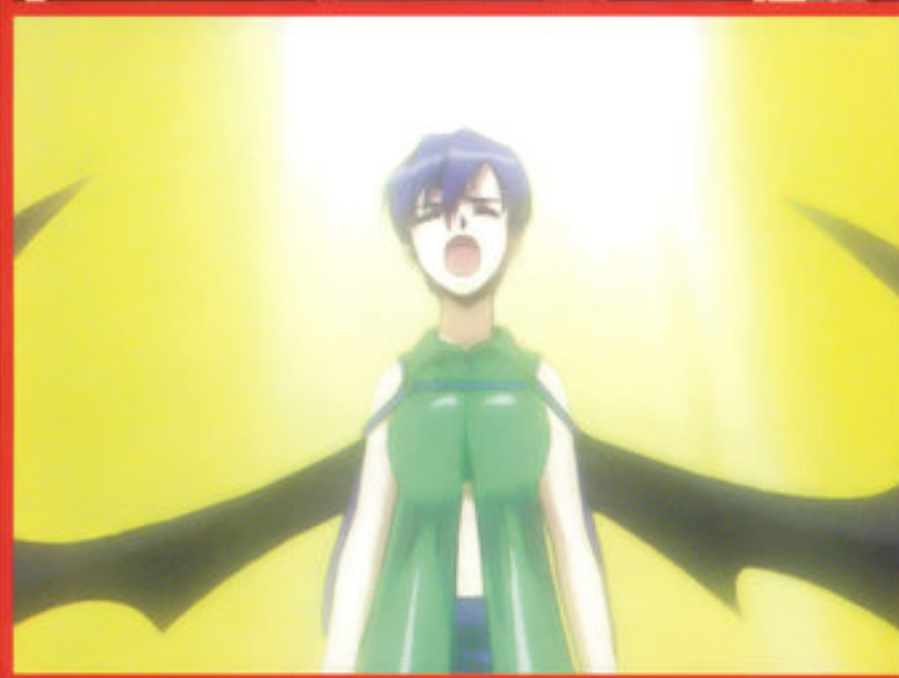
発表から長きに渡って紹介してきた「B/MAD」が、いよいよ発売となる。そこで、本誌はこのゲームをすべてのユーザーに遊びつくしてもらおうべく徹底攻略をスタート。今回は、基礎攻略に重点を置きつつ、第四章までのシナリオ攻略も網羅してお届けする。

## BLACK MATRIX

ブラックマトリクス  
アドヴァンスト

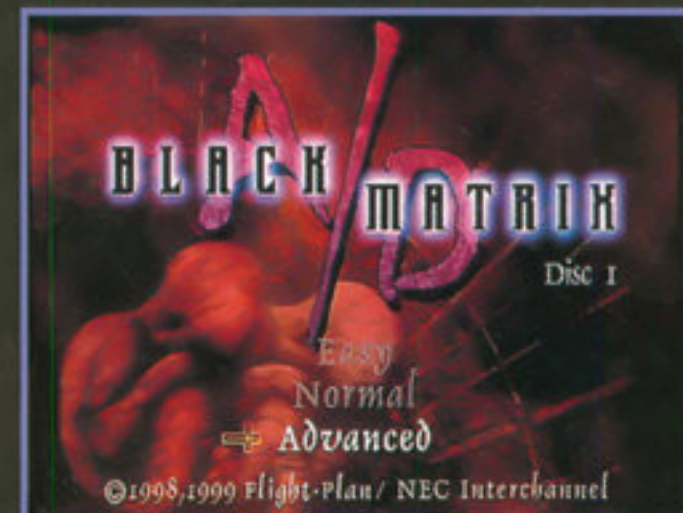


- NECインターチャネル ● 9月30日発売
- タクティカルシミュレーションRPG
- 6,800円(2枚組) ● 1人プレイ専用



## 来週からのプレイに役立つ 基礎知識&シナリオ大攻略!!

ドラマチックなストーリー展開と、戦略性の高いシミュレーションバトル。この2つの要素が相まって、やりごたえ十分の作品に仕上がっている「B/MAD」。しかし、キャラクター育成の面で自由度が高いせいもあり、計画性をもってプレイに臨まないと後半の戦闘パートは、たとえ上級者を自認する人といえども苦戦を強いられるかもしれない。そこで、攻略第1弾となる今回は、戦闘システムの基礎から応用、キャラクター育成、そしてシナリオ分岐にいたるまで、プレイするうえで知っておきたい重要な情報を10ページにすべて凝縮。シミュレーションRPG初心者でも本作品を十分楽しめるように、常識的な部分にも立ち返って詳しく解説していくことにする。



攻略記事作成にあたって、ゲームモードはノーマルを選択。通常の難易度でプレイして得られた情報をもとに、要素をまとめている。

序盤から強い武器が入手できるイージーモード。選んだモードによる違いは、ストーリーではなくこうした戦闘の難易度の部分にある。



おい、ピリポ！  
俺様に、その武器をよこせ！

# 戦闘開始！……その前に欠かせないのがこの5項目

このゲームは、基本的にイベントと戦闘が交互に展開する構成になっているが、戦闘に入るにはいくつかの段階を経なければならない。右のチャートを見てもらいたい。これは、戦闘終了までの流れを表したものだ。このように、戦闘開始前は自由行動と戦闘準備という2つの作業が必要となり、これらは戦局を左右するほど重要なものとなっている。これから説明する5つの項目は、出撃ユニットの戦闘能力に影響を与えるという点に注目し、各作業の中からピックアップしたもの。これらを重点的に実行しつつ、次のページから解説する戦闘ノウハウを踏まえてゲームを進めれば、行き詰まることはない。



戦闘に入る前に、きちんとした準備と各キャラクターの能力を考慮したユニット編成をしないと、刻々と変わる戦況に対処することなどできない。

## 戦闘終了までの流れ



## 自由行動

- ①ショップ
- ②儀式
- ③自由戦闘

## 装備の強化、剣血、レベル上げがセオリー

用意ができたなら「出る」

街を起点にストーリーが進行する章に限り、街の中で情報収集や買物ができる自由行動がある。何もせずに街を出てしまうこともできるが、装備品の購入だけでなくレベル上げまでできてしまうのだから、これをおざなりにはできない。自由行動において重要なものは、ショップ、儀式、自由戦闘の3つ。これらを確実におさえれば、戦闘ははるかにラクになるはずだ。

### 1 ショップ 装備品を購入せよ！

新しい街で最初にやっておきたいのが、装備品の買い替え。はじめは、戦闘後に手に入る金額が少ないだけに、強力な武具を買い揃えることは難しい。しかし、ショップでは買取りもしているのでもし戦闘で不要なアイテムを入手したら、それを売って購入資金に充て、装備が貧弱な仲間から優先的に買い替えていく。

### 2 儀式 潜在能力を引き出せ！

ブラッドポイント（以下BP）を利用して、武器の潜在能力を覚醒できる儀式。これによって得られる能力は、HP自動回復や攻撃力アップなどといった便利なものが多いので、新しい武器を購入したときや戦闘で武器を入手したあとは、かならず儀式を済ませよう。



武器に封印されている潜在能力は複数ある。これを儀式の剣血という作業ですべて覚醒させることで、今度はその武器がもともと持つ能力をアップさせる凝血が可能となる。

### 3 自由戦闘 レベル上げに励め！

各章のシナリオをただ順番に進めていくと、敵とのレベル差で苦戦することがしばしばある。そこで、救済処置として設けられているのが、この自由戦闘。これは、同じ戦闘を何度でも繰り返せるというもので、本番の戦闘前に好きなだけレベル上げができる。



#### こいつと会話

あくまでも経験値取得が目的なので、敵リーダーに攻撃を集中して速攻で終わらせよう。



## 戦闘準備

- ④編成
- ⑤BP配分

## ポイントをおさえたユニット編成で勝利する

用意ができたなら「出撃」

街を出たあとは、いよいよ戦闘に向けての準備に入ることになる。戦闘準備の段階でも、ショップや儀式は用意されており、ここで買えるものはその章の街で扱っているのと同じ回復薬に限られる（武器防具はない）。戦闘が続いて街に戻れない場合にはここだけが頼りとなるし、儀式に関しても同様のことがいえる。納得できるユニット編成、BP配分ができたなら、あとは戦闘に挑むのみ。念のためここからゲームを再開できるようにデータをセーブして、いざ出撃だ。

### 4 編成 育てたいなら即参加

出撃ユニット編成のポイントはただ1つ。それは、自分が育てたいと思っているキャラクターを、出撃メンバーに加えることだ。せっかく仲間が増えても、戦闘に参加させなければ経験値は配分できないので、戦力に成り得る仲間はかならず参加させ、下のパラメータ解説を参考にして適確なレベルアップにつとめたい。

### 5 BP配分 ムダな配分は命取り

意外に見落としがちなのが、魔法や潜在能力の発動に欠かせないBP配分。これは、自動配分にしてしまえば確かにラクなのだが、全員に限られたBPを振り分けてしまうので、配分の際はBPが必要なキャラクター、つまり潜在能力と魔法を使用する者だけに手動配分し、戦闘時にBP不足で困らないようにする。

### 基本パラメータ解説

| STR                                                                    | INT                                                                    | VIT                                                                   | DEX                                                                   | MOV                                                              |
|------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| キャラクターの腕力を表す。これを上昇させることで物理攻撃の威力がアップする。物理攻撃を専門とするキャラクターは、この数値を重点的に上げよう。 | 魔法の効力および魔法攻撃に対する抵抗力を表す。また、これを上昇させるとBPの最大値も増えるので、魔法を使用するキャラクターはこれを補強する。 | キャラクターの生命力と防御力を表す。また、このパラメータが増えればHPの最大値も増えるので、これは戦闘時の役割に関係なく各自伸ばしていく。 | 器用さを表す。これは、攻撃に対する回避率、敵を攻撃したときの命中率、そして移動力などの上昇を促すものなので、遊撃手育成において重要となる。 | キャラクターの移動力を表す。キャラクター固有のこのパラメータは、直接伸ばすことはできないが、DEXの数値が影響して上昇している。 |



ゲーム前半は、とにかくBPが少ないので魔法の使用で悩まされる。だが、後半になれば戦闘終了後にたくさんBPを取得できるので、全員にBPを配分しても問題はない。

いざ、戦闘へ… 次ページからは戦闘の基礎から応用までを徹底解説するぞ！

# 戦闘パート 徹底攻略

# すべての要素を把握してはじめて勝者となる

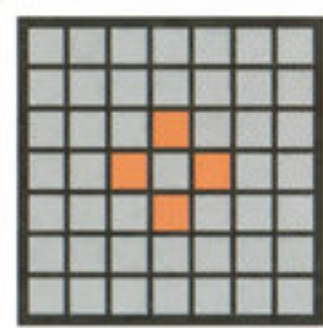
非常に多くの要素が相互に作用して成立している戦闘パート。あまりに覚えることが多いので、つい基礎を見逃しがちになるが、ここでは基本システムのなかでも特に重要かつ戦略性の高いものだけに言及している。ここにある戦闘ノウハウをしっかり習得し実行すれば、最高の戦闘評価Sランク獲得も夢ではない。



## 攻撃タイプ/武器タイプ 攻撃範囲がタイプで変化

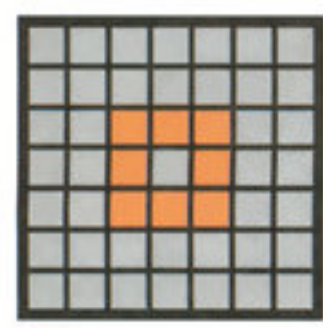
武器の装備や攻撃において考慮しなければならない要素がこれ。まず、攻撃タイプについてだが、これは各キャラクターに初めから備わっているもので、各キャラクターが自分の攻撃タイプに該当する武器しか装備できないことを意味している。

方、武器タイプは、各攻撃タイプに属する武器の種類。下の攻撃タイプ別解説を見てもらえればわかるように、各攻撃タイプにはいくつかの武器が属し、さらにこれら武器はタイプごとに攻撃範囲が異なるように設定されている。



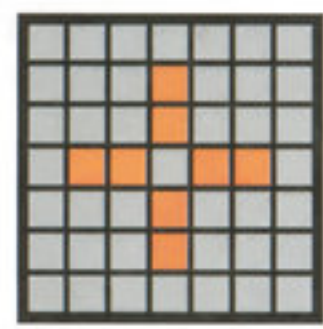
攻撃距離：1マス  
対象人数：1人  
攻撃特性：なし

| 攻撃タイプ        |                 |              |
|--------------|-----------------|--------------|
| 縦振り          | 殴り              | 突き           |
| ● 剣 / 上下2段   | ● ロッド、杖 / 上下0段  | ● 剣 / 上下2段   |
| ● 斧 / 上2-下3段 | ● 短剣 / 上1段      | ● 斧 / 上2-下3段 |
| ● 棒 / 上2-下1段 | ● フレイル / 上2-下1段 | ● 棒 / 上2-下1段 |



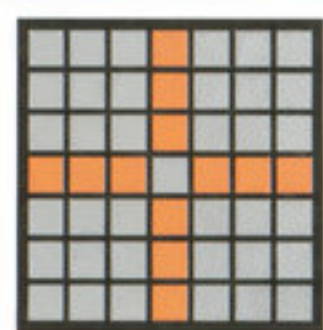
攻撃距離：1マス  
対象人数：1人  
攻撃特性：なし

| 攻撃タイプ |                   | 横振り               |
|-------|-------------------|-------------------|
| 武器タイプ | ● 剣 / 十字方向 → 上下1段 | ● 剣 / 十字方向 → 上下1段 |
|       | ● 短剣 / 十字方向 → 上1段 | ● 短剣 / 十字方向 → 上1段 |
|       | ● 斜め方向 → 上下0段     | ● 斜め方向 → 上下0段     |



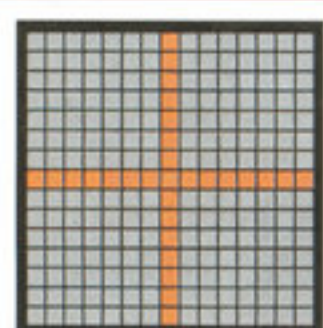
攻撃距離：1(槍2)マス  
対象人数：1~2人  
攻撃特性：貫通※1

| 攻撃タイプ |                   | 突き                |
|-------|-------------------|-------------------|
| 武器タイプ | ● 剣、短剣 / 上1段      | ● 剣、短剣 / 上1段      |
|       | ● 棒、刺突剣 / 上下1段    | ● 棒、刺突剣 / 上下1段    |
|       | ● 槍 / 隣接マス → 上下3段 | ● 槍 / 隣接マス → 上下3段 |
|       | ● 槍 / 2マス目 → 上下2段 | ● 槍 / 2マス目 → 上下2段 |



攻撃距離：3マス  
対象人数：1人  
攻撃特性：あり※2

| 攻撃タイプ |                    | ムチ                 |
|-------|--------------------|--------------------|
| 武器タイプ | ● ムチ / 隣接マス → 上下3段 | ● ムチ / 隣接マス → 上下3段 |
|       | ● 2マス目 → 上下2段      | ● 2マス目 → 上下2段      |
|       | ● 3マス目 → 上下1段      | ● 3マス目 → 上下1段      |



最大射程：3~7マス  
対象人数：1人  
攻撃特性：あり※3

| 攻撃タイプ |            | 弓          |
|-------|------------|------------|
| 武器タイプ | ● 弓 / 上下7段 | ● 弓 / 上下7段 |

※1 槍のみ貫通攻撃可能。2マス目に限り、攻撃力が20%ダウン。  
※2 2~3マス目に限り、攻撃力が30%ダウン。  
※3 目の前に高いしゃへい物が存在する場合、その後ろにいる敵ユニットに攻撃が当たらない場合あり。また、2マス目から、1マス離れるごとに攻撃力が5%ダウン。

## ZOC(ゾック)領域 ユニット隣接で進路妨害

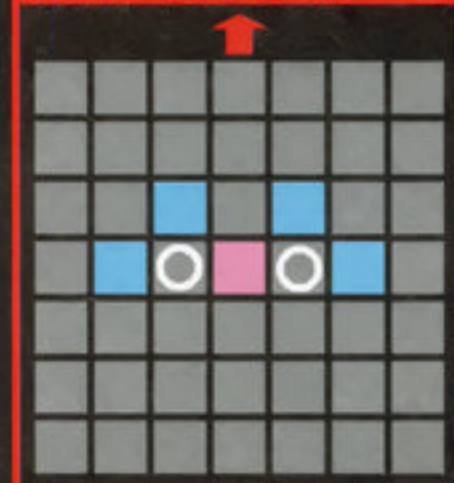
疲労状態に陥った仲間がいたら、できるだけ敵の攻撃を受けない位置に配置したいもの。しかし、だからといって、前線から離脱させる必要はまったくなく、この場合は敵の接近を防ぐZOC(進入不能)領域を生成して守り抜く。下の図のように、ZOCは各攻撃タイプの攻撃範囲が重なり合った場所に生成される。そこで、その真後ろに疲労の味方を配置して、ZOCが効力を持つ1ターン内に回復魔法などをかけてしまえば、即座に復帰できる。



これは、狭い場所で敵のZOCが発生して立ち往生している場面。敵にもZOCは存在するのだ。

### ○キャラクター ■ ZOC生成領域 ■ ZOC発生エリア

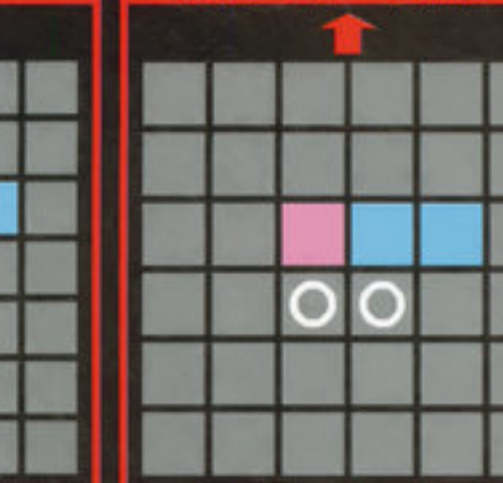
#### 縦振り、突き、ムチ×2



#### 横振り×2



#### 殴り、弓+横振り



## 待機型変更(モード) ムダなダメージは極力減らす

攻撃するときや敵にターンを譲る前に、必要不可欠な行動がある。それは、待機型の変更。これは、敵の反撃や攻撃などで受けるダメージを軽減させるうえで欠かせない設定で、どちらの場合においても確率で成功する回避ではなく、確実に受けるダメージを減少させる防御に設定したほうがいい。



魔法攻撃に対するダメージ軽減は無理だが、直接攻撃をまともには食らうことはなくなる。

## 地形高度

高低差の激しい場所での戦闘では、MOV値と攻撃範囲に注目。MOV値に含まれるUPとDOWNは、上下段の移動範囲を表しており、これをDEXを上げることで上昇させれば、移動に強いユニットになる。ただし、攻撃範囲だけは例外。これだけは武器の特性にあたる部分なので、調整はできない。

## 攻撃・移動範囲の盲点



MOV値が高いユニットだけでは進軍しても意味がないので、遅いユニットに合わせて移動する。武器タイプ・突刺剣を装備したユニットは、下2段目にいる敵には攻撃できない。



状態変化

デメリットばかりではない!?

魔法攻撃や潜在能力による物理攻撃を受けることにより、パラメータ異常に陥ることがある。それでは、これら状態変化の特徴と、対処法について解説しよう。

|           |                                                                    |                 |                                                                 |
|-----------|--------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------|
| <b>石化</b> | 一定時間操作不能になる状態。この状態であれば、物理攻撃に対しては無敵。ただし、魔法攻撃によるダメージは受ける。アイテム、魔法で回復。 | <b>BP凍結</b>     | 一定時間BPが使用できなくなるステータス異常。そのため、魔法や潜在能力がいっさい使えなくなる。アイテムや魔法で回復が可能。   |
| <b>麻痺</b> | 行動力が1になってしまうステータス異常で、とくにメリットはない。アイテムや魔法で治療可能。しばらくすれば、自動回復する。       | <b>毒</b>        | 一定時間が経過するたびに、HPが一定量減少する。新たに攻撃を受けたときに死亡もあり得るので、アイテムなどで早めに治療すること。 |
| <b>眠り</b> | 一定時間操作不能になる。アイテムや魔法だけでなく、物理攻撃（仲間でもいい）や魔法によるダメージを受けても状態が回復する。       | <b>パラメータアップ</b> | 一定時間ユニットの全パラメータがアップする。効果が消えるまで、通常時と比べて攻撃力・移動力がともに高く、敵の攻撃にも強い。   |
|           |                                                                    | <b>パラメータダウン</b> | すべてのパラメータがダウンしてしまった状態。敵の攻撃に対して通常より弱い状態なので、早めに回復アイテムなどで治療したい。    |

魔法射程 / 効果範囲 目標以外に魔法をかけるな

魔法を使用するときは、どの場所を中心として魔法を放つかを表す射程と、どのくらいの範囲まで効果の影響があるのかを表す効果範囲の2つを見極める必要がある。とくに、効果範囲は複数のユニットに魔法をかける場合に考慮しなければならない重要な要素。確かに、効果範囲内に負傷したユニットを集結させることで、全ユニットを一気に回復できるが、敵のユニットが範囲内にいることに気づかないまま使用してしまうと、同時に敵まで回復させることになる。これは攻撃魔法の場合も同様で、効果範囲に味方がいる場合、そのユニットにもダメージを与えるハメになってしまう。



回復魔法の射程内に味方のユニットを捕捉。しかし、周囲に敵のユニットがいるのが気になる。

効果範囲内に敵が入っている。これでは魔法は使えないので、回復アイテムに切り替えよう。

魔法バイオリズム時計 魔法は効率よく使おう

時間の経過によって魔法効果を増減させる魔法バイオリズム時計。これは、当然魔法を使用しなければ何の意味も持たないわけだが、敵が味方どちらかが魔法を使用してからは目が離せなくなる。バイオリズムの影響効果を受ける属性は、使用した魔法の属性に切り替わるので、敵が頻りに使う攻撃魔法の属性に変更された場合は警戒し、こちらが有利になる魔法の属性になっていたら、プラス効果の段階を見はからって魔法を発動させる。

敵が使用した魔法の属性になっている。このままだと、次のターンで敵の魔法攻撃の威力が増しそうだ。



魔法を使うと...



属性が変化

プラス効果に働く前に、こちらも魔法を使い属性を変更。これで敵の魔法はバイオリズムの影響を受けない。

魔法効果がアップ!!

バイオリズムの影響効果がプラスに転じたときにタイミングよく魔法を使うと、たとえばこのように集団でHPを大幅に回復できる!

通常魔法リスト

| 名称      | 属性   | 消費BP | タイプ  | 効果内容                      |
|---------|------|------|------|---------------------------|
| ルリックレイ  | ミュタ  | 10   | 攻撃   | 光柱によるダメージ                 |
| メテオフォース | フィクス | 11   | 攻撃   | 隕石からの光弾による攻撃              |
| ブラディカース | フィクス | 15   | 攻撃   | BPを凍結状態にする(40CT持続)        |
| ルミナクロス  | フィクス | 17   | 攻撃   | 光弾によるダメージ                 |
| ヘルゲイザー  | カージ  | 18   | 攻撃   | 火柱によるダメージ                 |
| ノースレイス  | ミュタ  | 20   | 攻撃   | 氷柱による攻撃                   |
| ヴァンクラウド | ミュタ  | 23   | 攻撃   | 毒の雲で攻撃                    |
| ゾンビ爆    | カージ  | 29   | 攻撃   | ゾンビを爆破して周囲にダメージ           |
| アシドストーム | カージ  | 31   | 攻撃   | 毒の竜巻で攻撃                   |
| ネクロコマンド | カージ  | 37   | 攻撃   | ゾンビを発狂させてダメージ             |
| サナトス    | ミュタ  | 64   | 攻撃   | 雷弾によるダメージ                 |
| ヒール     | カージ  | 9    | 回復   | 体力回復                      |
| レイキュアー  | ミュタ  | 10   | 回復   | パラメータ異常の回復                |
| リリム     | フィクス | 26   | 回復   | 体力回復                      |
| アストラル   | カージ  | 9    | 加護   | 対象キャラクターのパラメータアップ(40CT持続) |
| ルリックガード | フィクス | 11   | 加護   | すべての魔法を1回防ぐ(40CT持続)       |
| ゾンビ化    | カージ  | 5    | 特殊   | 死亡状態の敵をゾンビにする             |
| リッチ     | ミュタ  | 13   | 特殊   | BPを吸収する                   |
| ポイズクラウド | ミュタ  | 8    | ※下参照 | 毒状態にする(40CT持続)            |
| レジゴースト  | フィクス | 9    | ※下参照 | 対象キャラクターのパラメータダウン(40CT持続) |
| バラライスカル | フィクス | 12   | ※下参照 | 麻痺状態にする(24CT持続)           |
| ストーンペトラ | フィクス | 12   | ※下参照 | 石化状態(行動不能)にする(18CT持続)     |
| サンドマン   | フィクス | 31   | ※下参照 | 対象キャラクターを眠らせる(40CT持続)     |

表の見方

※CTとは、コマンド時間を表し、これは特定のコマンド、つまり移動、攻撃、魔法、アイテム使用を実行することで1、補血を実行することで2経過する時間。この時間の経過は、魔法バイオリズム時計がカウントしているもので随時確認できる。

※ポイズクラウド、レジゴースト、バラライスカル、ストーンペトラ、サンドマンの5つの魔法は、すべて成功する場合と失敗する場合があります。成功する確率にはDEXが関係している。なお、これはもちろん敵が使用する場合も同じである。

補血

BP補充で態勢を整える

BPには上限があるので、ひん繁に魔法や潜在能力を使っていれば、いずれはBPが底をつく。こうなった場合に役立つコマンドが、補血である。戦闘中に得たBPを、BPがなくなったユニットに補充。こうすることで、BPを使い切ったあとでも再び魔法や潜在能力を使えるようになるのだ。魔法が主体のユニットにとってBP

がなくなることは、死体処理にしか役に立たなくなることを意味するので、この補血をうまく使いたいところ。ただし、ここで忘れてはならないことがひとつある。それは、補血に必要な行動力。補血は、移動、攻撃、魔法が行動力1なのに対して、2も消費するため、これを選んだあとは、事実上行動終了扱いとなる。

攻略ワンポイントチェック

敵の接近を待つのはターンの浪費

敵ユニットは、仲間が減ると攻撃の手を休め、死亡したユニット、つまりプレイヤー側のユニットの死滅と、自分たちのHP回復を繰り返すようになる。これは、どのマップでも共通している

もので、こうなると時間とターンだけが消費されて無意味だ。敵が残り少なくなったあとは、敵が接近するのを待つのではなく、いっそダメージ覚悟で追い込んで一気に叩いてしまおう。

B/MADハミダシひとロメモ  
コマンド時間は結構重要

戦闘中の時間経過を意味するコマンド時間。これは、魔法効果の持続時間や、ステータス異常から回復までにかかる時間を計るものなので、コマンド時間が経過することで戦況が変わると言っても過言

ではない。また、補血で補充できるBPには上限があるのだが、これも実はコマンド時間に関係しており、時間が経過することに上限がアップするようになっている。

メインキャラ

# ゲーム後半を有利に展開するための仲間育成指南

仲間をどのように育成するかはプレイヤーの自由だが、各キャラクターにはそれぞれ特性があるので、あまり無茶なことはできない。ここに掲載した育成方法は、各キャラクターの攻撃タイプや武器タイプ、第4章までの戦闘、マップ状況などから判断して、編集部がもっとも適していると考えたもの。これらを参考にしてレベルアップにつとめ、強いメンバーを作り上げてほしい。

### アベル

|        |          |
|--------|----------|
| 登場シナリオ | 第一章(Lv1) |
| 攻撃タイプ  | 縦振り      |
| 武器タイプ  | 剣、短剣、斧、棒 |

基本的には、各パラメータを平均的に上げていくのがいいが、それには自動配分で問題はない。ただし、はじめのうちはINTを上げるよりも、STRに重点を置いたほうが前線で戦ううえで有利なので、手動配分に切り替えてINTから多少STRに回すようにする。

| 使用魔法 | 名称  | 使用レベル |
|------|-----|-------|
|      | ヒール | Lv10  |

### レプロブス

|        |            |
|--------|------------|
| 登場シナリオ | 第二章-1(Lv3) |
| 攻撃タイプ  | 縦振り        |
| 武器タイプ  | 剣、斧、棒      |

打たれ強いタイプのキャラクターなので、まずはその長所を生かしてSTRとVITを上げる。VITやDEXに目を向けるのは、第3章以降から。このあたりから魔法攻撃を得意とする敵が多く登場するので、STRやVITに多く回していたぶんをINTにもシフトする。

| 使用魔法 | 名称      | 使用レベル |
|------|---------|-------|
|      | ルリックレイ  | Lv15  |
|      | ルリックガード | Lv20  |

### ガイウス

|        |              |
|--------|--------------|
| 登場シナリオ | 第二章-1(Lv2)   |
| 攻撃タイプ  | 突き           |
| 武器タイプ  | 槍、剣、短剣、刺突剣、棒 |

6人の中でもっとも移動力のあるガイウスは、しばらくはSTRとDEXを重点的に上げて、敵に確実に大ダメージを与えられるようにする。前線を任せられるようになったら、今度は別のパラメータにも注目。魔法攻撃の耐性を高めるために、INTも上げていく。

| 使用魔法 | 名称      | 使用レベル |
|------|---------|-------|
|      | ポイズクラウド | Lv5   |
|      | パラライスカル | Lv15  |

### ピリポ

|        |            |
|--------|------------|
| 登場シナリオ | 第二章-1(Lv1) |
| 攻撃タイプ  | 弓          |
| 武器タイプ  | 弓          |

ピリポは、正直かなり物理攻撃が貧弱なので、はじめはひたすらSTR強化に専念。頼もしい援護射撃ができるようになったら、INTを多少上げつつ、さらに同じ攻撃タイプの敵に弓を放たれても平気なように、VITも同時に少しずつ上げるようにする。

| 使用魔法 | 名称      | 使用レベル |
|------|---------|-------|
|      | ルリックソード | Lv20  |
|      | ルリックヒール | Lv25  |

### ヨハネ

|        |               |
|--------|---------------|
| 登場シナリオ | 第二章-2(Lv5)    |
| 攻撃タイプ  | 殴り            |
| 武器タイプ  | ロッド、杖、短剣、フレイル |

INTがはじめから高いので、魔法を使うことには困らないと思いがち。しかし、実際は魔法リストにあるように、ヨハネが修得する魔法のほとんどは消費BPが膨大なので、BP不足に悩まされる。INT=BP最大値上昇の法則に乗っ取り、INT集中強化につとめよう。

| 使用魔法 | 名称      | 使用レベル |
|------|---------|-------|
|      | ゾンビ化    | Lv1   |
|      | ゾンビ爆    | Lv1   |
|      | ルミナクロス  | Lv1   |
|      | ブラディカース | Lv9   |
|      | サンドマン   | Lv10  |
|      | ヴァンクラウド | Lv15  |
|      | ネクロコマンド | Lv25  |

### ルピルピ

|        |            |
|--------|------------|
| 登場シナリオ | 第三章-3(Lv7) |
| 攻撃タイプ  | 横振り        |
| 武器タイプ  | 剣、短        |

すでに習得済みのリリムは、効果範囲が広めで非常に便利。だが、同じ攻撃タイプ以外から反撃を受けない横振りの彼女を回復専門にするのはもったいない。そこで、前線で活躍させるべくSTRを重点的に上げる。

| 使用魔法 | 名称      | 使用レベル |
|------|---------|-------|
|      | レイキュアー  | Lv1   |
|      | ストーンベトラ | Lv3   |
|      | リリム     | Lv5   |
|      | メテオフォース | Lv10  |
|      | リッチ     | Lv15  |
|      | ルリックガード | Lv17  |
|      | ルミナクロス  | Lv20  |
|      | サナトス    | Lv25  |

**CHECK!** 魔法使用を可能にする「トンホーン」  
ヨハネとルピルピ以外のキャラクターは、通常魔法を使うことはできないが、このアクセサリさえ装備すれば、いつでも魔法が使える。

## 第四章までのサブキャラ 加入条件一覧

第4章までには、合計15人のサブキャラクターが登場する。彼らは、条件をクリアすることで仲間となり、メインキャラクターと同じように育成も可能となる。それでは、ここに各キャラクターの加入条件を公開しよう。

|                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <h3>プリカ</h3> <p>出現シナリオ／第二章-2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ご主人様がプリカではない</li> <li>●ブラハを仲間にしていない</li> <li>●第二章-2終了後、独房を開ける選択肢を選ぶ</li> </ul>                                        | <h3>ゼロ</h3> <p>出現シナリオ／第四章-4</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ご主人様がゼロではない</li> <li>●オスカーが参戦している</li> <li>●ほかの女性キャラクターが戦闘に参加していない</li> <li>●ゼロ疲労以上で戦闘中断</li> </ul>                                           | <h3>マステマ</h3> <p>出現シナリオ／第四章-2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ご主人様がドミナである</li> <li>●敵の総死亡率数が1/2以下</li> <li>●マステマ死滅で戦闘終了</li> </ul>                                     |
| <h3>オスカー</h3> <p>出現シナリオ／第四章-1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ご主人様がクレージュではない</li> <li>●第四章-1(レプロブスルート)でオスカーを倒さない</li> <li>●第四章-1(〃)戦闘終了後、奴隷1/2以下、盗賊1/2以下</li> </ul>                | <h3>ミニオン他</h3> <p>出現シナリオ／第四章-4</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●第四章-1(レプロブスルート)でダロムを倒している</li> <li>●第四章-1でオスカーもジェルも仲間にしていない</li> <li>●第四章-4のボスがゼファル</li> <li>●ゼファルを倒す</li> <li>※選択ご主人様により、1人が加入</li> </ul> | <h3>ミジェット</h3> <p>出現シナリオ／第四章-1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●第四章-1(ピリポルート)で戦闘</li> <li>●戦闘終了後のイベントで、民家をノックする</li> <li>●選択肢「どちらとも言えない～」を選択</li> </ul>                 |
| <h3>ブラハ</h3> <p>出現シナリオ／第二章-2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ご主人様がブラハではない</li> <li>●ブラハがボスとして登場</li> <li>●囚人を倒さない</li> <li>●20ターン以内で戦闘終了</li> <li>●囚人以外の全死亡かブラハの死滅で戦闘終了</li> </ul> | <h3>ジェル</h3> <p>出現シナリオ／第四章-1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●オスカーを仲間にしていない</li> <li>●第四章-1(レプロブスルート)でジェルを倒さない</li> </ul>                                                                                  | <h3>ドミナ</h3> <p>出現シナリオ／第四章-1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ご主人様がドミナではない</li> <li>●第四章-1(ピリポルート)で戦闘</li> <li>●戦闘終了後、敵の総死亡率数が1/2以下</li> <li>●ボスのマステマ死滅で戦闘終了</li> </ul> |
|                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                       | <h3>パウア</h3> <p>出現シナリオ／第四章-2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ご主人様がミジェットである</li> <li>●ピリポルートに進む</li> <li>●ピリポルート終了後、自動的に仲間になる</li> </ul>                                |

# 第一章

## 「パンドラの箱庭」

### ミニゲーム 自分のテクニックでパラメータUP

プレイヤーが、実際ルールに従ってプレイし、結果を出すことによってパラメータが変動するミニゲーム。用意されているミニゲームは、下に列挙した計4つで、これらはプレイできる季節や影響パラメータが異なる。また、ミニゲームはほかの行動と違って失敗するとただ時間を消費したことになる。具体的に何を調整したいかを考え、それが今の季節においてミニゲームをプレイしなければ得られないものなのかつねに見極めながらプレイしよう。

ご主人様との生活を軸に展開する第一章は、主人公の基礎パラメータを決定する重要な章。1年間という長いようで短い期間で、目的のパラメータを調整するには何をすればいいの？ この章をミニゲーム、特殊行動、基本行動の3つに分けて検証していく。



料理は家の中、あとはすべて屋外でプレイすることになる。ミニゲームで入手したアイテムを、家の中にいるご主人様に渡すこともできる。

| まき割り             | 料理               | 釣り              | 狩り              |
|------------------|------------------|-----------------|-----------------|
|                  |                  |                 |                 |
| STRに影響<br>すべての季節 | INTに影響<br>すべての季節 | VITに影響<br>春・夏・秋 | DEXに影響<br>春・夏・秋 |

### 特殊行動 日常に隠されたパラメータ変動

右の表のように、選べる行動はこれだけあり、すべてに影響を受けるパラメータが存在する。畑仕事は冬のみ選択不可、それ以外は1年中実行できる。また、散歩は移動できる場所をすべて1周してから、ご主人様に話しかけてはじめて成立する。

| 特殊行動一覧 |         |
|--------|---------|
| 行動名    | 影響パラメータ |
| 読書     | INT     |
| 寝る     | HP      |
| 風呂に入る  | HP・BP   |
| 畑を耕す   | STR     |
| 畑に水撒き  | VIT     |
| 畑で収穫   | STR・VIT |
| 掃除     | STR・DEX |
| 木に登る   | -       |
| 散歩     | VIT     |



木に登っても直接パラメータに影響はないが、手に入ったアイテムを使うと……。

### 基本行動 アイテム入手でいいことがある!?

基本行動は、ご主人様との会話や、アイテムを渡すなどといった行為を示すが、この中でパラメータに影響するものにアイテム使用がある。これは、パラメータに大きな影響を与えるアイテムが存在するため、とくにミニゲームや畑の収穫で手に入る野菜となると効果は絶大。これをご主人様に渡すと、翌日サラダなどの新しいアイテムに変えてくれるので、これを数回食べればパラメータに変化が表れる。



材料となるアイテムを手渡して、ご主人様が作った料理を何度か食べれば、かならずプラスになる。

# 第二章

## 「ゴルゴダの牢獄」

本章から、いよいよ本格的にシミュレーション戦闘がスタートする。最初だけに、第二章にはそれほど強い敵は登場しないが、まだ戦闘慣れしていない状況を踏まえ、まずは基本戦術に徹する。なお、取得経験値とお金のデータは、敵を全滅させたときのものである。

### 第二章-1 「脱出」

- 勝利条件/敵の全撃退
- 総取得EXP/700
- 総取得MONEY/100

#### 出現する敵キャラクター

看守(Lv2 縦)×5  
看守長(Lv4 縦)

#### 敵から入手できるアイテム

ポーション(看守)  
ナイフ(看守)

### 敵を倒しながら戦術を学んでいこう

極めてオーソドックスな前衛、後衛のフォーメーションがものをいうマップ。前衛は、レプロブスやガイウスといった物理攻撃の強いユニット。後衛は、STRにやや不安が残る主人公とピリポとなる。攻撃スタイルとしては、前衛が敵の背面に回るなどして攻撃したあと、後衛の主人公がダメージを受けた敵に対して追い打ち。最後に、ピリポの遠距離攻撃といった3段構えが一番効果的といえるだろう。



看守長たちが待つ階段付近には、ガイウスとレプロブスの肉弾戦チームで攻め込む。

### ショップ 自由戦闘



### 第二章-2 「れん獄れん獄 またれん獄」

- 勝利条件/看守達の全撃退
- 総取得EXP/1275
- 総取得MONEY/700

#### 出現する敵キャラクター

囚人(Lv1 殴)×5  
看守(Lv3 縦)×4  
ブラハ(Lv6 ムチ)orカロン(Lv6 突)

#### 敵から入手できるアイテム

ポーション(囚人)  
ポーション(看守)  
グラディウス(看守)

### 目的に応じて攻撃パターンは変わる

まず、戦闘準備において前回の戦闘で入手したナイフをガイウスに装備。準備ができれば、今度は初期配置を変更する。敵の全滅が目的ならば、マップ右側にいる看守2名を倒すためにガイウスとヨハネを右下に配置。他のメンバーは左上に配置する。ブラハを仲間にするつもりなら、全員左側から進軍。階段にたどり着いたらレプロブスとガイウスで看守を引きつけて攻撃、ヨハネのルミナクロスや弓攻撃で削る。



看守より先にブラハが接近してくることがあるが、この場合はガイウスらの集中攻撃で対応。

### B/MADハミダシひとロメモ 敵に背後をとらせない方法

敵の攻撃ターンになる前に、自軍ユニットの向きを方向転換して背面・側面攻撃に備えても、結局は回り込まれてしまう。大ダメージを受ける厄介な攻撃だけに何とかしたいものだが、実は回り

込ませない方法がひとつだけある。それは、障害物を利用したユニット配置。背面に障害物がくるようにユニットを配置すれば、それだけで少なくとも背面攻撃だけは防ぐことができる。

# 第三章

## 「太陽の神殿」

第二章の戦闘によって、基本的な部分は習得できたと思う。さて、第三章だが、ここでは自由行動が用意されているので街で装備品を補強できる。ただし、所持金にそれほど余裕があるわけではないので、買うものといったら主人公用のショートソード

ぐらい。ほかのキャラクターに関しては、第三章-3直後に街に戻れるので、その時に購入すればいい。第三章からは、敵側も魔法使いや弓使いなど、バラエティに富んだユニット編成になる。状況に応じて攻撃スタイルを変え、敵を一掃していこう。

仲間になるキャラクター

ショップ

自由戦闘

ルピルピ



### 第三章-1

## 「潜入」

### 縦振りと突きで前進し弓で援護

- 勝利条件/敵の全撃退
- 総取得EXP/1260
- 総取得MONEY/700

出現する敵キャラクター  
信者 (Lv3 殿) × 5  
ポイズニスト (Lv5 殿)

敵から入手できるアイテム  
皮の服 (信者)

敵のユニット数は少ないが、ポイズニストがマップ中央に陣取っているのが気が抜けない。ピリポは単独で側面へ進軍し援護射撃を担当。他のメンバーはポイズニストお得意のポイズクラウドで足止めを食うことがないように、分散しながら中央から攻め込む。中央突破の要はやはり縦振りと突きの2人。前回までの戦闘で強化したSTRに頼るべく、レブロブスとガイウスの最強チームを最前列で戦わせる。



ポイズニストを死滅させたら、周囲のザコを肉弾戦と遠距離攻撃のチームワークで倒していく。

### 自由時間

### リベイラの街にて

- 勝利条件/敵リーダーの撃退
- 総獲得EXP/300
- 総獲得MONEY/30

マップが広いわりには、それほど移動しなくても敵リーダーを撃退できる初心者向け戦闘マップ。反時計まわりに進軍して肉弾戦を挑み、弓使いは強信者を頭上から攻撃する。

左から攻めると、敵は階段の下に集結するので、ピリポにとって格好の獲物となる。



出現する敵キャラクター  
十字兵 (Lv6 弓) × 2  
信者 (Lv4 殿) × 6  
強信者 (Lv5 殿)

敵から入手可能なアイテム例  
マグダラの鎧、  
ショートソード、ナイフ、  
月のポーションの  
うちどれか(強信者)

### 第三章-2

## 「戦いは誰の為」

### ポイズニストを優先的に倒す

- 勝利条件/邪道騎士の撃退
- 総取得EXP/2060
- 総取得MONEY/1100

出現する敵キャラクター  
信者 (Lv4 殿) × 4  
信者 (Lv30 殿)  
ポイズニスト (Lv5 殿)  
十字兵 (Lv3 弓) × 2  
邪道騎士 (Lv7 横)

敵から入手できるアイテム  
大天証 (Lv30 信者) ポーション (信者)

ポイズニストがまたも登場。マップの奥には目標の邪道騎士が待つ。攻撃の優先順位としては、やはりポイズニストが一番。こいつを倒さないと、いつまで経ってもポイズクラウドの呪縛から解放されないの、ヨハネのルミナクロスである程度削ったあと、ガイウスらの物理攻撃でトドメを刺す。邪道騎士への攻撃は、直攻3人による集中攻撃。防御、リリムによる回復を繰り返すので、困んで逃げ道を塞ぐのだ。



ポイズニストに先制攻撃! 死亡したあとは、リリムで復活しないようにピリポの弓で死滅に。

## リベイラの街 ショップ (第三章-2 戦闘前)

| 名称       | 価格  | 種類     | 装備可能キャラ |
|----------|-----|--------|---------|
| ナイフ      | 200 | 短剣     | ガ、ヨ、ル   |
| ダガー      | 300 | 短剣     | ガ、ヨ、ル   |
| ショートソード  | 400 | 剣      | ア、レ、ガ、ル |
| カトラス     | 600 | 剣      | ア、レ、ガ、ル |
| スピア      | 600 | 槍      | ガ       |
| モーニングスター | 400 | フレイル   | ヨ       |
| ローズウィップ  | 560 | ムチ     | ?       |
| ショートボウ   | 400 | 弓      | ピ       |
| ロングボウ    | 600 | 弓      | ピ       |
| 皮の服      | 500 | 防具     | 全員      |
| ハードレザー   | 800 | 防具     | ?       |
| ローブ      | 500 | 防具     | ?       |
| ポーション    | 200 | 回復アイテム | -       |
| ブルーキュア   | 100 | 回復アイテム | -       |
| イエローキュア  | 200 | 回復アイテム | -       |

## リベイラの街 ショップ (第三章-2 戦闘後)

| 名称       | 価格  | 種類     | 装備可能キャラ |
|----------|-----|--------|---------|
| ナイフ      | 200 | 短剣     | ガ、ヨ、ル   |
| ダガー      | 300 | 短剣     | ガ、ヨ、ル   |
| ショートソード  | 400 | 剣      | ア、レ、ガ、ル |
| カトラス     | 600 | 剣      | ア、レ、ガ、ル |
| アクス      | 600 | 斧      | レ       |
| スピア      | 600 | 槍      | ガ       |
| モーニングスター | 400 | フレイル   | ヨ       |
| ローズウィップ  | 560 | ムチ     | ?       |
| ショートボウ   | 400 | 弓      | ピ       |
| ロングボウ    | 600 | 弓      | ピ       |
| ハードレザー   | 800 | 防具     | ?       |
| ローブ      | 500 | 防具     | ?       |
| ポーション    | 200 | 回復アイテム | -       |
| ブルーキュア   | 100 | 回復アイテム | -       |
| イエローキュア  | 200 | 回復アイテム | -       |

※ショップリストの略表記の意味 ア=アベル、レ=レブロブス、ガ=ガイウス、ピ=ピリポ、ヨ=ヨハネ、ル=ルピルピ

### 第三章-3 「アンゲルス教団」

## ヒーラー→ポイズニストの順に死滅

- 勝利条件/敵の全撃退
- 総取得EXP/2600
- 総取得MONEY/1500

#### 出現する敵キャラクター

信者(Lv4 殿)×3  
 ポイズニスト(Lv5 殿)  
 十字兵(Lv8 弓)×2  
 ヒーラー(Lv5 殿)×2  
 強信者(Lv7 殿)

#### 敵から入手できるアイテム

コルルボウ(十字兵) ポーション(信者)



初期配置変更モード

ヒーラーに向けてとにかく弓攻撃。ストーンベトラによる反撃によって石化状態に陥る可能性もあるが、こちらにはレイキュアが使えるルビルビがいるので恐れる必要はない。

回復魔法リリムが使えるルビルビが加わったことで、長期戦にも耐えられるようになった一行。しかし、この戦闘マップでは敵にも回復のスペシャリストであるヒーラーが初登場し、いやらしいほど仲間の回復を繰り返す。そこで、まずはピリポを前線に送り、ヒーラーに的を絞って弓で徹底攻撃。ヒーラーが死滅したら今度はポイズニストに目標を移す。ただし、問題はポイズニストがいつまでも降りてこないという状況。そのため、ガイウスなどの遊撃手をマ

メンバーが増えたことと、十字架を模した凹凸地形などで初期配置は悩みそう。左側の十字兵からの攻撃を防ぐことを第一に考え、右に全ユニット集結させることをお勧めする。



攻撃

ップ中央へ派遣して、階段までおびき寄せる必要がある。降りてきたポイズニストに対する攻撃担当は、ルビルビとレプロブス。あらかじめピリポの攻撃で弱まっているところを、ルビルビが斜めから攻撃し、そのあとレプロブスの側面・背後攻撃で一気に倒す。以上のスキのない攻撃で主要な敵をすべて排除したら、あとは2体の十字兵を倒すのみ。移動力の高いユニットで十字兵が待つ左壁面を攻め、さらにピリポも加勢して挟み撃ち状態にする。

#### 十字兵の攻撃をかわせ

十字兵の弓攻撃で、徐々にHPを削られるのは非常に不愉快。これを避けるために右側面から時計まわりに進軍するわけだが、初期配置で左側にユニットを配置することはなぜ意味がないのか解説しよう。全ユニットを同時に移動させるのは、中央部分での戦闘において十分な戦力が必要なため。十字兵を攻撃するために、1体移動するのがやっとの狭い地形に誰かを派遣したところで、接近するまでに集中攻撃を受けて死亡するのがオチなので、あとで攻撃する作戦でいったほうが間違いはない。

#### 攻略ワンポイントチェック

### 長期戦に備えるために いったん街に戻ろう

さまざまな状況で出現する選択肢。ストーリー進行に影響を与えるもの、新しい仲間を加えるかどうか決めるものなど多種多様だが、戦闘において重要な選択肢も存在する。それは、次の戦闘に移る前に街に戻るかどうかの選択。次に備えてレベル上げや装備の買い替えをするために、できるだけ街に戻るようにしたい。

街に戻って万全の態勢で挑む。装備を整え、自由戦闘でレベル上げ。次の戦闘には、一度



ちなみに、街に戻るものとは逆に、自由行動からいきなり戦闘に突入する選択肢もある。

### 第三章-4 「愛人輪舞」

## 左側の階段から攻め込んでいく

- 勝利条件/ユダの撃退
- 総取得EXP/3540
- 総取得MONEY/900

#### 出現する敵キャラクター

愛人(Lv4 弓)×3  
 愛人(Lv5 横)×7  
 ユダ(Lv12 殿)

#### 敵から入手できるアイテム

フルーレ(Lv4.愛人) ファルシオン(ユダ)

ルビルビとガイウスがユダの至近距離、他は階段下という変則的な配置で始まるので、まずはルビルビたちを右の階段へ移動させて愛人からフルーレを入手する。階段下の一行は、レプロブスと主人公を先頭に階段を上り、弓を使う愛人らを攻撃。とくに、全滅させるつもりがないのなら、レプロブスたちが階段を上りきった時点でガイウスら呼び戻し、ユダを挟み撃ちにする。



ユダを撃退すればファルシオンが手に入る。以降に備えて主人公に装備せよ。

#### ユダの魔法射程に入るな

ユダが使用するノースレイスは、いままで最強の魔法である。射程は4のうえ効果範囲も広いので、階段付近で固まるとまとめて魔法の餌食になる。右側にはルビルビが待機しているのだから、ここは一気にユダと一騎討ちとばかりに次々とフロアに仲間を展開させよう。狭い場所なので、敵のZOCで行動範囲を縮小されることがあるが、とにかくここは総力戦あるのみだ。

### 第三章-5 「大邪神の鎧」

## 分散しながら敵陣営を中央突破

- 勝利条件/ユダの撃退
- 総取得EXP/3910
- 総取得MONEY/200

#### 出現する敵キャラクター

愛人(Lv5 弓)×2  
 愛人(Lv6 横)×2  
 愛人(Lv7 縦)×3  
 Dサマナー(Lv5 殿)×2  
 ユダ(Lv13 殿)

目標のユダはマップの最深部でうろついているので、自軍をまるごとそこまで移動させなければならない。マップ中央にいるDサマナーは、こちらが射程に入るとメテオフォースを連発。バイオリズムの影響効果を得ようとするので、早急に倒す。

#### 敵から入手できるアイテム

ブルーキュア(Lv6 愛人)  
 骨の杖(Dサマナー)



戦力を分散させることで、Dサマナーの魔法による被害は軽微なものになる。

#### ユダめがけて突進

ユダと弓使いの愛人がマップの地形高度0の場所から動こうとしない。さすがにロングボウをもってしても攻撃は届かないので、レプロブス、ルビルビ、ガイウスを送り込んで攻撃し、さらにピリポを後続に出す。攻撃するときは、ノースレイス連発を防ぐためにユダをマップ端で包囲。それぞれが物理攻撃を展開し、遠方からは弓という2段階構えの攻撃でトドメを刺す。

### B/MADハミダシひとロメモ

#### 入手アイテムはすぐ装備!

戦闘で特定の敵を死亡させると武器を入手できることがある。その中には、後半に登場する街でしか扱っていないものもあり、前半の戦闘においてかなり頼もしい。戦闘中でも武器の装備変更は

可能なので、状態コマンドを選択してユニットを強化しよう。なお、状態コマンドは行動力を必要としないコマンドなので、いくら実行してもコマンド時間が経過することはない。

# 第四章

## 「旅の途中」

### 分岐シナリオ

この章は、選択肢でストーリーが大きく分岐する。どちらに進んでも同じ本道のシナリオに回帰するが、仲間になるサブキャラクターがまったく違うので、これはプレイヤーのお好みで選択するしかない。メインキャラクター育成に情熱を注ぐプレイヤーは、総経験値などでルートを決めてみるのもいいだろう。

ショップ ○ 自由戦闘 ○

## ピリポルート → ケデロンの村

今までの装備をすべて一新したくなるほどショップの商品は魅力的。ガイウスにはスピア、ヨハネにはモーニングスターかクリスタルロッド、ブラハが仲間になればチェーンウィップを装備させる。装備の変更で不要になったものは売ってしまうこと。あとは、自由戦闘でレベル上げを多少やって街を出る。



仲間に  
なる  
キャラクター

ドミナ  
ミシエット  
マステマ  
パウア

### ケデロンの村ショップ

| 名称       | 価格   | 種類     | 装備可能キャラ |
|----------|------|--------|---------|
| カトラス     | 600  | 剣      | ア、レ、ガ、ル |
| ブロードソード  | 2400 | 剣      | ア、レ、ガ、ル |
| スピア      | 600  | 槍      | ガ       |
| クリスタルロッド | 2400 | 杖、ロッド  | ヨ       |
| モーニングスター | 400  | フレイル   | ヨ       |
| チェーンウィップ | 2200 | ムチ     | ?       |
| ハードレザー   | 800  | 防具     | ?       |
| チェーンメイル  | 1000 | 防具     | ?       |
| マカバイの石   | 2000 | 防具     | 全員      |
| エステル石    | 2000 | アクセサリ  | 全員      |
| オニクスメダル  | 1000 | アクセサリ  | 全員      |
| オパールメダル  | 1500 | アクセサリ  | 全員      |
| ポーション    | 200  | 回復アイテム | -       |
| 暁の軟膏     | 400  | 回復アイテム | -       |
| お昼の錠剤    | 400  | 回復アイテム | -       |
| 昼下がりの内服液 | 400  | 回復アイテム | -       |
| 夕暮れの軟膏   | 400  | 回復アイテム | -       |
| ブルーキュア   | 100  | 回復アイテム | -       |
| イエローキュア  | 200  | 回復アイテム | -       |
| BP100    | 5000 | 回復アイテム | -       |

※ショップリストの略表記の意味 ア=アベル、レ=レプロブス、ガ=ガイウス、ピ=ピリポ、ヨ=ヨハネ、ル=ルピルビ

### 小高い丘にて

「そうだね! そうですね!!」

シナリオを分岐させる選択肢

「ごめん先を急ぐから……」

### ピリポルート

ピリポの実家に立ち寄ることになった一行。そこで、ピリポは両親と再会するが、彼は哀しい現実と直面する……。

### レプロブスルート

闘技場にたどり着いたレプロブスを待っていたのは、宿命のライバル・ゼロ。ついに、彼とライバルとの決戦の時来た!

## 第四章-1 「老獺」

### マステマをおびき寄せる

- 勝利条件/マステマの撃退
- 総取得EXP/5440
- 総取得MONEY/1600

#### 出現する敵キャラクター

- 兵士(Lv6 縦) × 2
- 兵士(Lv6 弓)
- 兵士(Lv6 横) × 2
- 兵士(Lv6 突) × 2
- 兵士(Lv6 ムチ) × 32
- マステマ (Lv7 殴)

#### 敵から入手できるアイテム

- ポーション (Lv6 老兵)
- ユディトの石 (マステマ)

全滅させるにせよ、マステマを倒すにせよ、地形高度差がほとんどないマップ中央で敵と戦うことは魔法、攻撃どちらにおいても有利。

マステマはマップの右上で動かないが、こちらがマップ右寄りに進軍し、中央付近まで到達すると降りてくる。物理攻撃に優れる者が2回攻撃すれば、マステマは死亡するので案外楽勝。全滅させたいならマステマの死滅は避けて、接近している老兵から順に倒していく。



## 自由時間 ケデロンの村にて

- 勝利条件/敵リーダーの撃退
- 総取得EXP/800
- 総取得MONEY/40

#### 出現する敵キャラクター

- 兵士(Lv7 縦) × 4
- 十字兵(Lv8 弓) × 2
- Dサマナー (Lv9 殴)
- ヒーラー (Lv9 殴)

#### 敵から入手できるアイテム

- お昼の錠剤 (ヒーラー)

敵が一行の前後に展開している。敵リーダーであるヒーラーは、マップ奥でDサマナーと共同戦線を張っており、手前ではこちらの背後を十字兵と兵士がねらっている。そこで、前方へレプロブス、ガイウス、ピリポ、サブキャラクター、後方には主人公、ヨハネ、ルピルビという構成で挑むのが望ましい。前方平地での戦闘で心がけたいのが、ヒーラーやDサマナーが使う魔法の効果範囲を避けた移動。この2体は、メテオフォースやルリックレイを連発するのだが、これだと属性が固定されて大ダメージを受けてしまうので、必ず各ユニットを分散させて攻め込むようにしたい。

## 第四章-2

### 「絆」 中央の橋を渡って攻撃していく

- 勝利条件/敵の全撃退
- 総取得EXP/6890
- 総取得MONEY/2000

#### 出現する敵キャラクター

- 門番(Lv8 突) or ミシエット(Lv8 横)
- 十字兵(Lv8 弓) × 5
- Drグリーン(Lv9 横)
- Drブルー(Lv9 縦)
- Drイエロー(Lv9 弓)
- Drブラック(Lv9 殴)
- Drレッド(Lv10 突)

#### 敵から入手できるアイテム

特になし

中央の橋を渡った場所にいるDrグリーンは、BPを使い果たすまでヒールを繰り返すので、ルピルビ、ガイウス、サブキャラクターで第一次攻撃隊を編成して派遣。先にDrグリーの息の根を止める。次に、第二次攻撃隊を主人公、レプロブス、サブキャラクターで構成。同じく橋から攻め込んでDrブルーらを攻撃しつつ、上から降りてきたDrイエローを第一次攻撃隊が迎え撃つ。これで、あとはマップ左奥にいるDrレッドとDrブラックを残すのみ。どちらもヒールを使うので厄介だが、囲んでしまえばこっちのもの。数で勝るので回復されても連続攻撃でやがて倒せる。



マップ右の細い通路から別動隊を侵襲させ、敵の注意をひくのも効果的。

### ミシエットが敵になる!

ミシエットを仲間にするには、3つの選択肢から1つを選ぶことになる。正解の選択肢は「サブキャラクター加入条件一覧」にあるとおり。では、残りの不正解を選んでしまったらどうなるか? なんと、選んだ選択肢によっては、彼女が敵となって攻撃してくるのだ。



さて、残る選択肢はあとひとつ。それを選ぶとこんなでもないこと……。

## レプロブスルート → 闘技場

ピリポルートとは違い、レプロブスルートでは目的地に行く前に1度戦闘がある。また、このルートには仲間になるサブキャラクターが9人も登場するので、戦力補強にはもっ

てこいである。なお、闘技場のショップにおいて、レプロブスに持たせたいバトルアクスを扱っている。ここは迷わず購入し、このあとの戦闘で活躍してもらおう。



### 第四章-1 「襲いくる郷愁」

- 勝利条件/盗賊団親分の撃退
- 総取得EXP/4164
- 総取得MONEY/1600

#### 出現する敵キャラクター

- 奴隷(Lv2 殴) × 2
- 奴隷(Lv5 ムチ)
- 奴隷(Lv6 殴)
- 盗賊団子分(Lv7 突) × 6
- 盗賊団子分(Lv7 弓) × 2
- 盗賊団親分(Lv8 殴)
- 邪道騎士(Lv9 縦)

#### 敵から入手できるアイテム

- ユディトの石(邪道騎士)

### 弱い敵陣から攻める

右下から攻めるのは橋の上での混戦を招く。そこで、岩山の上の奴隷たちが突破口に反時計まわりに進軍する。前線はガイウス、レプロブス、ルビィの3人。主人公はピリポとともに盗賊団子分の追撃を妨害する。



マップ右下で集結している敵に左上から接近し、物理攻撃で倒していく。

### 自由戦闘 闘技場にて

- 勝利条件/敵リーダーの撃退
- 総取得EXP/800
- 総取得MONEY/400

#### 出現する敵キャラクター

- 信者(Lv7 殴) × 2
- 兵士(Lv7 縦) × 2
- 十字兵(Lv8 弓) × 2
- ヒーラー(Lv9 殴)
- Dサマナー(Lv9 殴)

#### 敵から入手できるアイテム例

- ロングボウ(ヒーラー)
- ブルーキュア(Dサマナー)

ここまで来る間にたいが各ユニットのレベルが上がっているの、ここでのレベル上げは特に必要ではない。ただし、この自由戦闘では第四章-2以降のトーナメント戦に使用するマップをそのまま用いているので、トーナメント一回戦にのぞむ前に練習するつもりで1度戦ってみてもいいだろう。



中央の射撃位置から十字兵が狙い撃ちしてくるので、攻撃範囲外に移動せよ。

## 闘技場 ショップ

| 名称       | 価格   | 種類     | 装備可能キャラ |
|----------|------|--------|---------|
| カトラス     | 600  | 剣      | ア、レ、ガ、ル |
| ブロードソード  | 2400 | 剣      | ア、レ、ガ、ル |
| アクス      | 600  | 斧      | レ       |
| バトルアクス   | 2800 | 斧      | レ       |
| モーニングスター | 400  | フレイル   | ヨ       |
| チェインウィップ | 2200 | ムチ     | ?       |
| チェインメール  | 1000 | 防具     | ?       |
| ポーション    | 200  | 回復アイテム | -       |
| ブルーキュア   | 100  | 回復アイテム | -       |
| イエローキュア  | 200  | 回復アイテム | -       |

※ショップリストの略表記の意味  
 ア=アベル、レ=レプロブス、ガ=ガイウス、ピ=ピリポ、ヨ=ヨハネ、ル=ルビィ

### B/MADハミダシひとロメモ ランクで変わる入手アイテム

アイテムは戦闘中に敵から入手できるもののほか、戦闘終了後に戦利品として入手できるものがあり、その内容はランク評価によって変化する。ただし、自由戦闘だけは例外で、戦利品はいつでも入手

できない。ランク評価にはS・A・B・Cの4段階あり、戦闘で経過したコマンド時間とターン数などによって評価が変わる。なお、イージーモードには戦利品はあってもランク評価はない。

### 第四章-2 「トーナメント一回戦」

- 勝利条件/敵の全撃退
- 総取得EXP/900
- 総取得MONEY/500

#### 出現する敵キャラクター

- 剣闘士(Lv7 横) × 3
- 剣闘士(Lv7 弓)
- 剣闘士(Lv7 突)

#### 敵から入手できるアイテム

特になし

### 第四章-3 「トーナメント二回戦」

- 勝利条件/敵の全撃退
- 総取得EXP/900
- 総取得MONEY/500

#### 出現する敵キャラクター

- 剣闘士(Lv8 縦) × 2
- 剣闘士(Lv8 突) × 2
- 女剣闘士(Lv8 ムチ)

#### 敵から入手できるアイテム

特になし

### 第四章-4 「血戦！」

- 勝利条件/敵リーダーの撃退
- 総取得EXP/2000
- 総取得MONEY/1000

#### 出現する敵キャラクター

- 剣闘士(Lv9 縦) × 2
- 剣闘士(Lv9 横)
- 剣闘士(Lv9 弓)
- ゼロ(Lv9 突) or ゼファル(Lv9 突)

#### 敵から入手できるアイテム

トビトの石(ゼファル)

### 基本戦術がモノをいう

トーナメント戦は、同じマップで3回戦う。敵の配置は各回で異なるので、敵の配置状況に合わせてこちらも初期配置を調整しよう。なお、トーナメントに出撃できるメンバーは5名。どのユニットで出撃するかは、敵のリーダー・ゼロを仲間にするかどうかで決まる。

#### 右方向から進軍

一回戦では、初期配置の段階で時計まわりに進むか、それとも逆方向から進むかで悩む。どちらもあまり変化はないが、ピリポを参加させているなら話は別。中央に弓使いの射撃場があるので、ここに移動しやすい右方向を選ぶ。



敵の移動範囲ギリギリのところまで移動して、敵が接近したら攻撃する。

#### ゼロは倒す必要なし

三回戦の勝利条件はゼロの撃退だが、ゼロのHPが半分以下になると戦闘が中断してクリアとなる。全滅が目的の場合は、ゼロへの攻撃は後回しにして、弓使いなどを先に倒していく。ちなみに、ゼファルはゼロと同じ能力である。



敵がゼファルの場合は倒す必要があるが、ゼロはHPを減らすだけでいい。

### 攻略ワンポイントチェック

## 強制出撃ユニットが弱いとタイヘン!

強制出撃ユニットとは、主人公と同じように、その戦闘において不参加にできないキャラクターのこと。レプロブスルートでは、宿命のライバルであるゼロとの因縁の対決に挑むレプロブスが、

トーナメント戦強制出撃ユニットとして固定される。そのため、もしこれまでの過程でレプロブスの育成を怠っていたりすると、ここでかなりの苦戦を強いられることになる。

# 特別告知!

## ガンキャノンが! ガンタンクが!!

## そして伝説の白いモビルスーツが “敵” となって迫り来る!

GUNDAM  
HIGH FREQUENCY  
SIDE STORY 0079

### 機動戦士ガンダム外伝

コロニーの落ちた地で...

### プレミアムディスク

- バンダイ●11月上旬配布予定●非売品●3Dシューティング
- 1人プレイのみ●VGA、ぶるぶるぱっく、通信対応

「ガンダム外伝」本編を購入したすべてのユーザーに、もれなくゲットのチャンスがある「プレミアムディスク」。中身が気になるファンのため、今回はその内容を特別に公開! もしも応募がまだならポストへ急げ!

#### プレミアムディスクのコンテンツ

メインとなるのはやはりガンダム・ガンキャノン・ガンタンクの3機と模擬戦を行うことができる「MSシミュレータ」だが、ディスクの内容はそれだけではない。「ガンダム外伝」本編で使用された音楽を聴くことが可能な「サウンドライブラリー」、パッケージイラストや各ゲーム誌の表紙を飾ったCGほかを収めた「ギャラリー」など、「プレミアムディスク」には楽しい要素が盛りだくさん。「エクストラオプション」ではシミュレータのハイスコアが確認できる。

- MSシミュレータ
- サウンドライブラリー
- ギャラリー
- エクストラオプション

#### プレミアムディスク専用のダウンロードアイテムも!?

「エクストラオプション」があるということは、そこにダウンロード武器を反映させるか否かの項目もあるのでは……と勘繰れば、なんと本ディスク専用のダウンロードアイテムが用意される予定だとか。乞うご期待!

連邦軍が秘密裏に開発した汎用試作型モビルスーツ。後の量産機、ジムの基となった機体で、モビルスーツとして初めてビームライフルの携行を可能にした。そのポテンシャルは極めて高い。

#### スペック

- 全高 18.0m
- 頭頂高 18.0m
- 本体重量 43.4t
- ジェネレーター出力 1380kw
- スラスター総推力 55500kg

### RX-78-2

# ガンダム



カタバルトへ向かうガンダムの勇姿！ 整備中のガン  
キャノンからチラと見えるコア・ファイターにも注目。

## ホワイトベース隊 出撃！

テレビアニメでおなじみの、ホワイトベース隊の出撃シーンをここに再現！  
あくまで「シミュレータ」とはいうものの、こうした演出まで入っていると嬉しい限り。「アムロ、行きまーす！」の声はある？



# 君はこの3機を相手に どこまで戦えるか？

ステージは今回のシミュレータ用に製作されたオリジナルだ。身を隠す場所の少ない荒野を舞台に、ホワイトベース隊との戦いが幕を上げる。敵はMS自体の性能が高いうえ、アムロたちの戦闘データを記憶しているため、非常に手強い相手となっている。攻撃力の高いビーム兵器を装備しているのも驚異的だ。

### 演習前にはアムロより シミュレータの解説が

連邦軍のエースであるアムロ・レイがジムのパイロットの訓練用にと製作した、本シミュレータ。演習前にはアムロからジムパイロットへ向けたメッセージ(声:古谷徹)もあるとのこと。ガンダムファンなら必聴モノ！

### スペック

全高 18.1m  
頭頂高 17.5m  
本体重量 51.0t  
ジェネレーター出力 1380kw  
スラスタ総推力 51800kg

本作の試作機のうち1機。両肩にキャノン砲を装備した。主に中距離支援の役割を担う砲撃戦試作型モビルスーツである。RX-78-2に比べて装甲を強化したため、シールドは不要。代わりに運動性を犠牲にしている。原作ではカイ・シデンが搭乗。

## RX-77 ガンキャノン



キャノンにも増して恐ろしいビームライフル。撃たれる前に倒せ！

### スペック

全高 15.6m  
頭頂高 15.0m  
本体重量 56.0t  
ジェネレーター出力 878kw  
スラスタ総推力 88000kg

長距離支援を目的とした試作型モビルスーツ。だが、モビルスーツの何たるかを理解せずには作られた感が強く、機動性に重大な難がある。キャタピラの採用は多量の弾薬搭載の代償か？

味方機はどうやらSP2型のようなのだが……選択はできるのだろうか？



### プレミアムディスクの入手法

パッケージに封入の「応募シール」にゲームをクリア後に表示されるパスワード(7文字)ほか必要事項を記入し、「応募券と200円分の切手(郵送料)」を同封して指定のあて先に送ればそれでOK。なお、ディスクは11月より発送開始予定。楽しみに待て！

## RX-75 ガンタンク

# 申し込みの締め切りは10月31日まで延長が決定!!



# プロ野球チームを つくるう!

## パーフェクトガイド



## パーフェクトガイド

1冊の表紙に11チーム!

あなたもプロ野球の達人になる

# やきゆつく究極の1冊ついに完成!!

スタート時のチーム作成、効率のよい経営から人材の確保育成、さらに試合中の口出しまで、あらゆる要素を完全フォロー。パワーアップしたシステムを徹底解析することで、さらに緻密な攻略を実現しました。投手のローテーションや先発、抑えの振り分けもだいじょうぶ。もちろんデータページは見やすく探しやすいフォーマット。開発者インタビューも入ってこのボリュームはお値打ちですぞ!!

本体価格1,300円+税  
A5判 / 368ページ

**好評発売中**

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999 "Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。



ソフトバンク パブリッシング株式会社 東京都中央区日本橋箱崎町24-1  
国内最大級のゲーム総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。http://books.softbank.co.jp/にて書籍に関する最新情報をお知らせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合わせ下さい。Tel 03-5642-8100

# 新着情報 Dreamcast Hot Information

## ドリームキャスト新着情報!

- P114 .....ギガウイング
- P116 .....REVIVE...~蘇生~
- P120 .....サンライズ英雄譚
- P124 .....dancing blade かつてに桃天使II  
~Tears of Eden~完全版

© 1999 DATA EAST CORP. © うめつ ゆきのり



- P126 .....あつまれ! ぐるぐる温泉
- P130 .....プロ野球チームをつくろう!
- P134 .....クライマックス ランダース
- P138 .....ESPION-AGE-NTS (エスピオネージンツ)
- P142 .....アイドル雀士をつくっちゃおう♡
- P144 .....新日本プロレスリング闘魂烈伝4

# 徹底攻略

Dreamcast  
Soft  
Complete  
Guide

ドリームキャストソフトを徹底攻略!!

4つの翼が新たな空へと飛び立つ!!

Dreamcast



カプコンとパートナー企業とのアーケードゲーム共同プロジェクト第1弾として登場したのがこの「ギガウイング」だ。その独特の「リフレクトフォース」や得点システムがシューティングファンに好評を博し、いよいよDCへの移植が決定した。

「ギガウイング」のDCへの移植決定は、前号でお伝えしましたが、今回はDC版の画面写真を入手。このゲーム特有のシステムや登場キャラクターを紹介するとともに、気になるDC版オリジナル要素についてもバッチリ紹介していくぞ。これまでDCのラインナップにはなかった、純粋なシューティングゲームがついに登場だ。

完成度 **80%**

メーカーから一言



ひゃくおくちょー!! うひゃひゃあぁー!! なゲーム(マジかよ)。タクミとカプコンがよってたかって作ってたから、おもしろすぎておくせんまあ〜ん、うひょ〜!! だべいや、まじめにシューター以外の人もどうぞ♥愛してるゾ、冬目景!! (壊れずどう)

- カプコン●11月発売予定
- 価格未定●シューティング
- 2人同時プレイ可能

## SYSTEM シューティングの常識を覆す「リフレクトフォース」

本作の最も大きな特徴が「リフレクトフォース」システム。これは、ショットボタンを溜め押しすることによって敵の弾を跳ね返すことのできるフィールドを自機の周囲に張り、そのフィールドで跳ね返した弾で、敵にダメージを与えることができるというもの。さらに跳ね返した弾が敵を倒すと得点を稼ぐうえで重要な勳章が出るという仕組みになっている。



画面中すべてを敵の弾が覆ってもリフレクトフォースさえ張れば、切り抜けることが出来る。

しかし、万能ではなく、画面下のゲージが溜まっていない間はリフレクトフォースを出すことができないので注意が必要だ。



## CHARACTER キャラクターデザインは「冬目景」

この「ギガウイング」のキャラクターデザインを担当したのは、「イエスタディをうたって」(「ビジネスジャンプ」掲載)、「黒鉄」(「モーニング」掲載)、「羊のうた」

(「コミックバズ」掲載)などのマンガを手がける冬目景さんという点も見逃せない。さらに、DC版では各キャラに有名声優を起用しており、物語をより盛り上げている。

## 相楽信之介

CV

森久保祥太郎



雷を呼ぶといわれる石「紫紺」を守護する一族の末裔。しかし、その石によって起こった争いのために家族を失うことに。そして、その争いの元凶を断つべく戦いに赴く。

搭乗機

雷迅

広範囲をカバーするワイドショットを武器とした機体。ショットの威力は低いが、一番バランスの取れた機体。



## アイシャ

CV

坂本真綾



某国の元エースパイロットだが、戦いを嫌い、軍を脱走。修道院で戦争難民の救護にあたっていたが、戦争の原因である石を破壊するために、再び戦いに身を投じる。

搭乗機

ポーチカ

前方に集中するメインショットと、弾数の多い誘導弾で画面全体をカバーできるため、非常に扱いやすい機体。



SYSTEM

# スコアアタックを熱くする「倍率システム」

本作のもう1つの特徴といえば、その独特の得点システムだ。兆・億を軽く超えるという得点システムは、特有の「倍率システム」があるためだ。前述した勳章を1個取ることによって左上にある数字(倍率)が増えていき、100点の敵を倒したときにその倍率がかけられる。もし倍率が165倍だったら100点の敵を倒すことで16,500点の点数が入るといったわけだ。このために、兆・億のような天文学的な



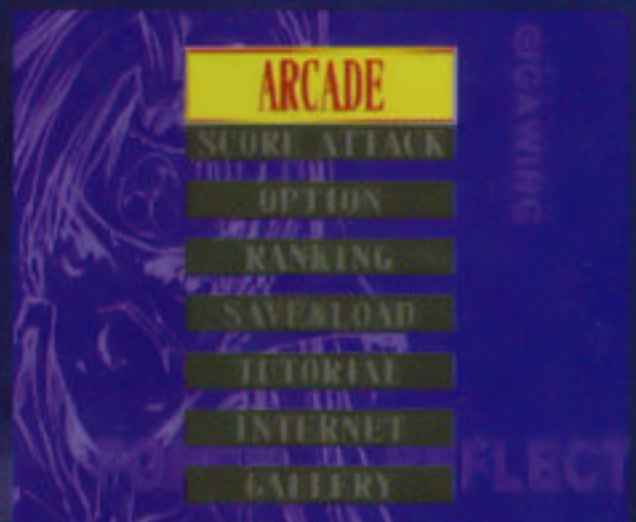
スコアを生み出し、これがシューティングファンを熱くさせた1つの要因にもなっているのだ。

敵を倒したり、敵弾を跳ね返すことによって勳章が出現する。この勳章を途切れることなく集め続けていくと、倍率システムが増え続け、入ってくるスコアも多くなるのだ。



## DC版オリジナル要素を紹介

ここで、DC版「ギガウイング」のオリジナル要素を紹介していこう。シューティングファンにはうれしいスコアアタックモードや、ハイスコアを競えるインターネットを使ったモードをはじめ、グラフィックや音楽のクオリティアップなど、ユーザーによりいいものという開発陣の意気込みが伝わる要素も見逃せない。



### NEW 1

#### スコアアタックモード

このモードは、ステージ1~4のどれかを選択し、その選択した面のみでスコアを狙うというモードだ。このモードのみのルールである「ハイインフレーションモード」で、よりハイスコアを狙えるモードとなっている。



生き延びれば生き延びるほど得点倍率がアップ。秒単位で得点倍率が上がっていくというシステムだ。

### NEW 2

#### グラフィックのクオリティアップ

DCへの移植に伴い、グラフィックの一部とサウンド全般を高品質化。アーケード版よりもきれいな画面、きれいな音でプレイできるのだ。



まあ、そうなるんだろうな。ただし俺は個人的に石に恨みがあるんでね。別に、人のために戦うわけじゃない。

高解像度のDCならではの画質アップ。キャラクターイラストが、新たに描き直されている。

### NEW 3

#### ギャラリーモード

ゲーム中に登場するキャラクターイラストや、冬目景氏の手がけた原画などを閲覧できるモード。ゲームの進み方で絵が増えていくぞ。



イラスト選択画面。デモシーンのグラフィック以外に原画の絵もある。

### NEW 4

#### インターネットモード

DCのモデムを利用し、HP(※)上で現在日本一の人とスコアがすぐにわかるスコアランキングはもちろん、+αのダウンロードができるかも?



スコアアタックする人には、このネットでのスコアランキングは非常に便利だろう。

## ルビー



### 折笠 愛

陽気で短気な元空賊。血生臭い過去を恥じて、戦災孤児を育てる孤児院を営んでいる。が、そこにも戦火が及び、その孤児院の子供たちの未来を守るために戦場に。



搭乗機

#### カーマイン

全機体中最速の機体。メインウエポン、サブウエポンともに前方集中型で、前方に対する攻撃力は超強力だ。

## シュトック



### 大塚 明夫

ゼンマイ仕掛けの義眼を持つ元医師。石を妻の治療に使うが失敗し、生きた金属像に変えてしまった過去を持つ。彼女を治療し、石の歴史を終わらせるために戦う。



搭乗機

#### ヴァイダッシュタント

レバー操作により射出方向を変えられる空中機雷が武器。威力は強力だが、操作が難しい。玄人好みの機体。

※【カプコンHPアドレス】 <http://www.capcom.co.jp>

海の中にいるような

初めて訪れた場所、初めて会う人、初めて巻き込まれた……“殺人”。少女たちは、研究所の中でさまざまな“初めて”と遭遇していくうちに、自分の中に隠してきた感情を再認識する。今回は前回に引き続き、開発中のROMを使ってオープニングムービーとプロローグ～美澄救出までのストーリーを基に少女たちがそれぞれ抱えている感情、そして人間関係を紹介していく。



主人公

の場合



「高校生活最後の夏……  
…なんてな」

高校生活最後の夏。主人公は希春が引き取られてきた11年前のことを思い出すようになっていた。希春の哀れそうな声が響く夢。それは希春と過ごす、今の平穏な生活が壊れることを恐れている感情の表れか？ それとも？

その穏やかな微笑みは誰に見せるの？

ロビーに飾られた海洋生物の写真を前に、由月が優しい笑顔を見せる。何か悩みを抱えたまま微笑んでいた今までの彼女ではなく、素直に感情を出している由月。彼女が心を開いた相手は誰なのか……？

澄んだ水の向こう側からのぞく  
無垢な瞳

優雅に魚が泳ぐ水槽の向こう側から、まっすぐに見つめる大きな瞳。本来、中学時代は笑って、泣いて楽しい時を過ごす時期。しかし千尋の表情からは感情が読み取れず、感じられるのは純粹さのみ。

リバイヴ  
REVIVE...  
～蘇生～

優しい空間が私を包む



# 誰もが胸に秘めている過去、葛藤、そして想い

完成度 **100%**  
メーカーから一言

- データイースト●10月28日発売予定
- 6,800円●トラップアドベンチャー
- ミニドラマCD、ミニセル画3枚セット、メモリアルテレカ応募券付

ありがとうございます!! ついにマスターが完成いたしました!! あとは、10月28日を待つばかり……。手ごわいトラップを解除して、女の子たちを救い出してください。

「REVIVE」に登場する少女たちは、研究所に閉じ込められる以前は、ごく普通に学校や会社に通って生活し、誰もが持っているような平凡な悩みやコンプレックスを抱えていた。ここでは、そんな彼女たちの心の中をお見せしよう。研究所の中で今までにない経験をし、さまざまな人々と触れ合うことで、その感情も変化していくのかもしれない。

## 親友、兄妹、恋心、絡み合う心のトライアングル

### 希春「お兄ちゃん、大好き……」 の場合

ストーリー冒頭でいなくなる彼女だが、菜緒の心配の度合いや主人公の回想シーンで、それぞれに仲の良さを読み取ることができる。何でも話せる親友の菜緒。本当の兄弟のように生活してきた主人公。しかし、まだ彼女の本心をうかがい知ることはできない。誰にでも笑顔で接し、男女共に友人の多い彼女。その笑顔の下に、菜緒や主人公に対するどんな感情が隠されているのか?



希春は真面目で素直なごく普通の少女。おとなしい面もあるが、多くの友人に囲まれているときに見せる笑顔は活発さを感じさせる。

希春、菜緒、主人公は学年が同じで、一緒に高校生活を過ごしてきた親友同士。憎まれ口を叩いたり、悩みを話し合ったりしていた。しかし3人の間には、恋愛感情、嫉妬。そんな男女間の感情が生まれていた!

希春と菜緒は、重要な悩みも話し合う親友同士だった。



3人がいつも訪れる浜辺。潮風と波の音が心地よいこの場所で、何気ない会話を交し合う。

### 菜緒「私が? この人を? ジョーダン」 の場合

希春と主人公とは親友同士。普段は主人公に対して憎まれ口を叩いているが、ひそかに想いを寄せている。そんな菜緒にとって、兄妹とはいえ2人が一緒に暮らしていることには複雑な感情を抱いている様子だが……。



### 照れ? 強がり!? 落ちつかない様子の菜緒



主人公に対する口癖は照れ隠しの「バカ」。どんなときでも、菜緒のこの言葉を聞くと安心できる?

強気な菜緒にも心に傷がある  
人を支えてあげられる強さと優しさを兼ね備えた菜緒。その勝気さや行動力に研究所でも幾度となく助けられるはず。しかしそんな菜緒も家庭をかえりみない父親に対する淋しさを心で憂鬱させることがある。彼女の哀しい表情は見たくないのだが……。



### 希春の母親は生きている!?

希春に届いた差出人不明の手紙。そこには11年前事故で死んだと聞かされていた希春の母親・晴江が生きていると書かれていた。母親のことで話があると、不気味な噂が絶えない研究所へ呼び出された希春。相手の真意は?



いたずらとしても悪趣味すぎる手紙。希春が危険だ。

### 希春と主人公、2人の関係は……



お風呂あがり? タオルで胸を隠しただけの希春と部屋でバツバツ。しかしお互いに動じることはなく「靴下が見当たらない」なんて話している。恋人同士というより、まるっきり家族の会話。これには菜緒もデリカシーがないの一言。

### 菜緒の心境は複雑です



2人の何気ない会話や、希春の話を主人公に、複雑な想い。

「……しようがないなあ、ちょっと待ってて。今探してあげるから」

「んーん……なんか不思議。二人ってなんだか恋人同士みたいに見えることあるから」

# 内気で人見知り、そんな少女が心を寄せるのは？

## 由月「…私…すごく大変なときだっていうのに、足が…」

**由月**の場合  
泣き虫で人見知りしがげしく、仲の良い友達も少ない。そんな内気な彼女だけに悩みを打ち明けることもできず、閉じこもってしまっている。怖がりな性格らしく研究所で会ったときにもビクビクし

ていた彼女だが、慕っている先輩の菜緒に会えたことで、少しだが元気を取り戻す。さまざまなコンプレックスでこり固まってしまった彼女の心を解きほぐしてあげられるのだろうか？



閉じ込められて怖いのは当然。校内に知られたる水泳の腕。そんな謙虚に言わなくても、これが自信につながるが……。

### 得意の水泳、それすらも自信につながらない



水泳の腕は全国でも通用するレベル。人にはない特技で自信をつけてもいいはずだが、由月はそれにも否定的な感情を持っている。友達と笑顔で水泳を楽しんだことはない、淋しそうな由月。両親に言われたから続けている、と、せっかくの才能も前向きに考えることはできない。オープニングムービーでは華麗に泳ぐシーンもある。夏なのに長袖の制服を着込んでいるときは違い、りりしい姿だ。



## 彼女が心を開く2人

由月が怖がらずに接することのできる人物が2人だけいる。美澄と菜緒。どちらも明るい性格だけに、由月の心をもっと開いてあげることができるかもしれない。

### 気さくで明るい従姉妹・美澄

京都弁の喋り方といい、持ち前のトボけた性格といい、彼女と話しているだけで和やかな気持ちになってしまう明るさがある美澄。従姉妹だけに、幼い頃から由月に接しているはず。そんな長い付き合いからの安心感か、由月も彼女を頼っている様子だ。ちなみに美澄は由月のことを「ゆうちゃん」と呼んでいる。



### 恩がある憧れの先輩・菜緒

学年は違うが、研究所で会う以前から見知っていた様子の菜緒と由月。ある事件がきっかけで菜緒を慕うようになったようだ。由月のほうは憧れの菜緒にべったりだが、菜緒は部活を見に来ていた由月に気づかなかったほど。尊敬している菜緒に懸命に話しかける由月だが、菜緒のほうはそれをどう思っているのだろうか？



## 美澄の場合 「あ、全然大丈夫ですから!ほんま!!」

いつでも笑顔を絶やさない、明るいお姉さんといったイメージ。京都弁のしゃべりがおっとりとした印象を強めている。忘れっぽい性格や、人とずれた感性。そんな垢抜けない彼女にも人には言えない悩みがある。

### 不安も悩みも“明るさ”で包み隠して…

彼女のおとぼけぶりに笑いを誘われることもあるが、美澄自身はそんなそそっかしい自分に嫌気がさしている様子。悩みを周りに気づかれないよう笑顔で隠す美澄。人に弱さを見せず、周囲には明るく振舞う彼女こそ、強い心を持っているのかもしれない。



笑顔を絶やさない。そんな彼女に心を救われることも。

### 言い出せない恋心

そそっかしい自分が好きになれないせいか、美澄は想いを寄せる男性に気持ちを伝えられないでいる。相手は容姿端麗、頭脳明晰で女子職員の憧れの的。そんな彼と自分を比較してしまって臆病になっているのか、勇気が出せないだけなのか？ なんとか彼女にその気持ちを伝えさせてあげたいところだが……。

## 千尋の場合

無口で無愛想。人に心を開こうとしない千尋は人形のような。彼女には悩みがあるというよりも、感情そのものがないようにさえ思える。序盤では千尋が登場していないため、設定から想像するしかないが、もしかす

### 心を許すのは愛猫だけなのか

彼女と接点があるのは、一緒に暮らしている祖父の北条義兼のみ。その祖父にさえ、ほとんど心を開くことはない。そのため謎が多く、ミステリアスな雰囲気がある。そんな彼女は、常に愛猫を抱えて離れようとはしない。彼女と心が通っているのは腕の中の猫だけなのか？

## 天下一品の天然ボケに大注目!

本人はいたってまじめに話しているが、どこか人とずれている気がする……。そんな美澄の天然ボケがゲーム前半から炸裂。しかし、どんな深刻な場面でのボケでも、その笑顔でなぜか許してしまうのです。ここで美澄のボケっぷりをほんの少しだけ披露。序盤でこれだけ飛ばしていると、美澄との会話が楽しみになってきませんか？



シャッターに挟まった美澄。助ける方法を見つけたと思ったら……。でもそのことに気づかなかった主人公も同罪です。



シャッターを開けるために思案している主人公に、何の手助けもできないからと家族の話始める。どう反応すると？

## パッケージイラストではこんな表情も見られます

無表情な彼女だが、パッケージでは意外な表情を見せてくれている。ピースサインでちょっと不敵に微笑む彼女。その横には気持ちよさそうに眠る猫の姿も(この猫の名前も早く知りたいよね)。この千尋のカワイイ笑顔。早くゲーム中でも見たい!!





# 玲子 の場合

## 「いい?警告は一度だけよ」

大学院からのエリート研究者という肩書きを持ちプライドが高い玲子。彼女なら、悩みなどをすぐに解決できてしまいそうだ。しかし人を寄せ付けないことから、高すぎるプライドや何でも背負いこむ彼女の性格がうかがえる。彼女が笑顔に向けて本心を打ち明けてくれるのはいつ?



必死に車を走らせる玲子。研究所の謎を知っている? 研

**他人を寄せつけない性格の裏には……**

その突き放すような態度の裏には、研究所での事件に他人を巻き込まないようにと考える、玲子の配慮だと思えるのは考え過ぎか?

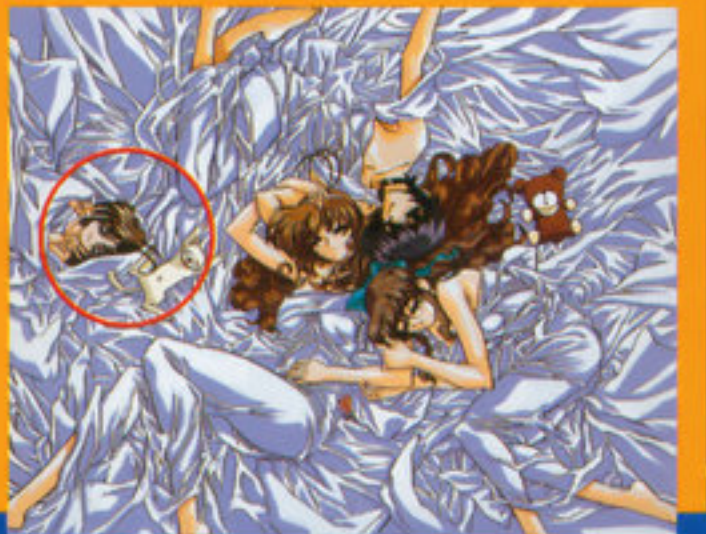
# 心を閉ざしている2人が物語の鍵を握っている!?

「……………」

ると、彼女が感情をなくしてしまうような出来事がこの研究所であったのでは? 祖父と2人暮らしということで、両親の存在も気になる。彼女に人と話す喜びや心から笑う楽しさを教えてあげたいが……。



希春たちが眠るその横で、ちゃっかり起きてピースする千尋。これが本来の姿?



# この出来事で、私は変わるかもしれない



## 氷の表情が淡く解けた一瞬の出来事

常にきつい眼差しを向けていた玲子から、優しげな微笑が。割れたガラスから推測するに、猫を助け出したところか? 猫を優しく抱きしめてホッと一息の玲子。彼女の優しさが見えた瞬間だ。

## 水槽の間から彼女が見た人物は?

薄暗い部屋の筒状の水槽の隙間から誰かを見て、それに驚いている希春。人けのない研究所を歩き、怖さに敏感になっているのか?

### 次回予告

ゲームショーも無事終了。次回は大盛況だったデータブースの様子をレポート。恒例のおみやげプレゼントもアリ。ショーに行けなかった人も「REVIVE」最新情報はドリマガでチェックできるぞ。

# ついにゲームシステムの詳細が判明!!

## サンライズ えいゆうたん 英雄譚

完成度 **65%**

メーカーから一言

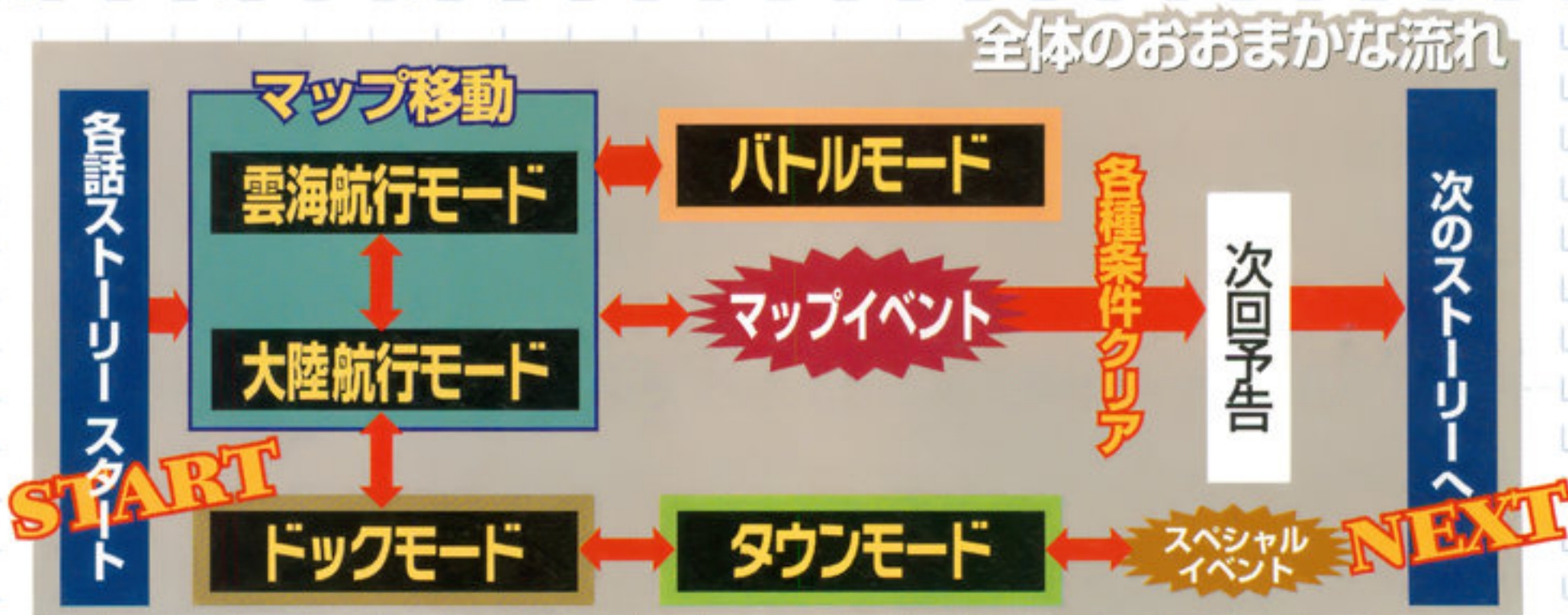
- サンライズインタラクティブ
- '99年12月上旬発売予定
- 6,800円●対戦RPG
- 2人対戦プレイ可能

にわかにDCが盛り上がる中、おかげさまで開発は順調に進んでおりまして、ゲームの発売も12月の中旬には出せそうな兆しが出てきました!! 皆さんよろしくお願いたします。(サンライズインタラクティブ 前田)

ゲームショウで多くの人が目にし、着実に完成へと近づいている「英雄譚」。今回はついに明らかになったゲームの流れや戦闘システムの詳細、そして新たに公開された2つの大陸の情報をお伝えしていこう。

## ゲームの流れを追いながら「英雄譚」の全貌に迫る

「英雄譚」のストーリーモードは全8話構成で、各話のメインイベントをクリアすると次に進める仕組みになっている。「雲海・大陸航行モード」では、目的を達成すべくマップ間を移動し、移動中に敵勢力と遭遇、戦闘状態に入ると「バトルモード」に突入する。敵との戦闘などを切り抜けて街に辿り着くと、まず着陸地点の「ドックモード」を経て、街の人々との出会いが待つ「タウンモード」へと移行する。各モードの詳細な説明については以下で述べていこう。



### 雲海 航海モード 大陸 マップ移動パート

主人公とその一行は、まだ見ぬ英雄たちとの出会いや、さまざまな謎を求めて惑星サンライズの大陸間を行き来することになる。移動中には、敵勢力と出会って戦闘状態に入ることもあるので、常に部隊を編成し攻撃に備える必要がある。



サンライズ作品の世界は大陸として惑星上に点在している。危険な雲海を乗り越えて未知なる大陸をめざせ!

### 敵艦発見!!

ヒイロ  
俺はモビルスーツデッキに行くあのザンジバルを落とす

大陸航行中に敵勢力の戦艦を発見! ここからロボットと戦艦が入り乱れての壮絶なバトルが繰り広げられるのだ。



広大な大陸上にある街には、力になってくれる英雄たちがいるはずだ。

### タウンモード アドベンチャーパート



街をぶらぶら歩いていると、目の前にシャアが! このように、思わぬ所で思わぬ人物と出会うこともあるのだ。



キャスバル  
巨大な設備は時として付け入る隙を与えると、覺えておいたほうがいいな



さまざまな人たちとの出会い...

街の中では、さまざまな人々が生活を営んでいる。そこで情報を集めたり、協力してくれる英雄を探そう。また、各大陸を象徴する作品に沿ったイベントも待っている!

## ドックモード — 部隊編成パート —

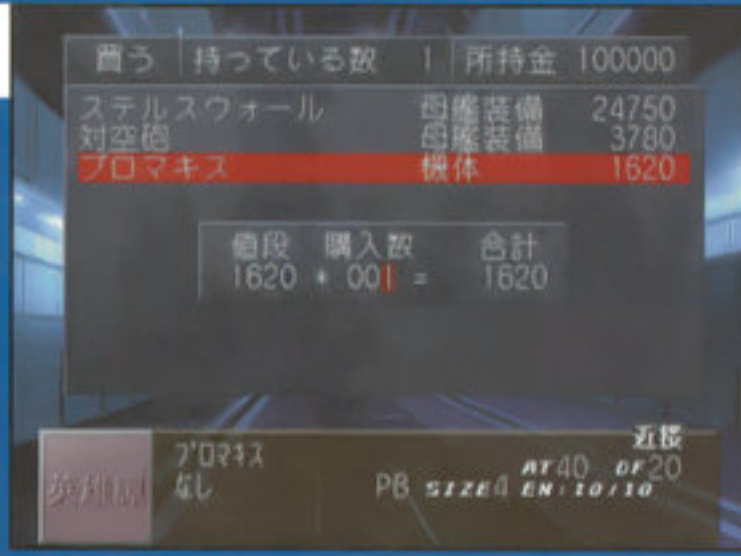
戦艦内のドックでは、部隊の編成や兵器の購入、そしてゲームデータのセーブなどが行える。ここで戦いの準備を整え、敵勢力との戦闘に備えることになるのだ。



街に着いたら、まずはドックモードに入る。このメニューで兵器購入や部隊編成、データのセーブなどの行動を決める。

## 兵器取引

各都市では、戦闘用の装備を購入できる。ロボットには経験値によるレベルアップはない。さまざまなパーツを装着することでパワーアップさせるのだ。



## 自軍情報

現在所持しているユニットの詳細なデータを見ることができる。多くの機体を集めて、「サンライズロボット辞典」として楽しむこともできるだろう。



## 部隊構成

戦艦内の格納庫は積載量が決められており、すべてのロボットを積み込むことはできない。巨大ロボットの少数精鋭でいくか、小型ロボットのたくさん積み込んで物量作戦に出るか、艦載量とロボットのサイズを考えて部隊を編成する必要がある。

例、艦載量12のとき



## バトルモード — 戦闘パート —

マップ移動中に敵勢力と遭遇するとバトルモードに突入する。ここでの目的はロボットを倒すことではなく、敵戦艦を沈めることにある。まず味方機を出撃さ

せ、連携や戦術を考える。そして敵戦艦を攻撃するか、または母艦を守るのかなどの作戦を練るといような、いわばカードゲームのような戦いが展開されるのだ。

## 補給フェイズ — 使用したアイテム・破壊されたアイテムのうちの1つが復活

毎ターンの開始時には、戦闘中に使用したアイテムや破壊された機体のうちの1つが復活し、出撃中のロボットのHPもある程度回復する。つまり、敵ロボットを攻撃する際には、1ターン内で破壊しなければならないのだ。



使用したアイテムも補充されるが、復活するのは機体かアイテムのうち1つ。

## CheckPoint! 1

エネルギー ENのやりくりが勝敗を決める!!

戦艦やロボットには「EN」が設定されており、バトルモードで行動するときには必ずこれを消費する。ENは補給フェイズで一定数回復していくが、使いすぎると行動できなくなってしまいます。つまり、何も考えずにただ攻撃するだけでは勝てないのだ。ENの溜め所や使い所を見極めながら戦うのがポイントとなる。

## 迎撃フェイズ

迫る敵機を迎え撃て!

ここでは敵の攻撃からどのユニットを味方戦艦の防御に回すかを決定することになる。戦艦を沈められたら戦いに負けてしまう以上、身を挺して戦艦を守る護衛機をつける必要があるのだ。



防御力の高いユニットを迎撃用に回して、戦艦の前に立ちふさがり「壁」として使うという作戦もあるだろう。

## 戦闘フェイズ

白熱の戦闘シーンが展開!

迎撃・攻撃フェイズで決定したコマンドによってポリゴンCGIによる戦闘シーンが繰り広げられる。



サンライズのロボットたちが、CGで華麗に舞い戦う!

## 攻撃フェイズ

敵戦艦に強襲をかける!

ここでは敵戦艦に攻撃を仕掛けるユニットを選択して、攻撃命令を出すことになる。だが、敵も護衛機を出して迎撃してくる。すばやく護衛機を撃破して戦艦にダメージを与えることが重要だ。



敵の護衛機を次々に撃ち落とす。そうして迎撃するための手駒を減らしてしまえば、勝利はもう目前!



渾身のムービーを見よ!

くり返し

## CheckPoint! 2

ロボットの特性と相性を把握しよう

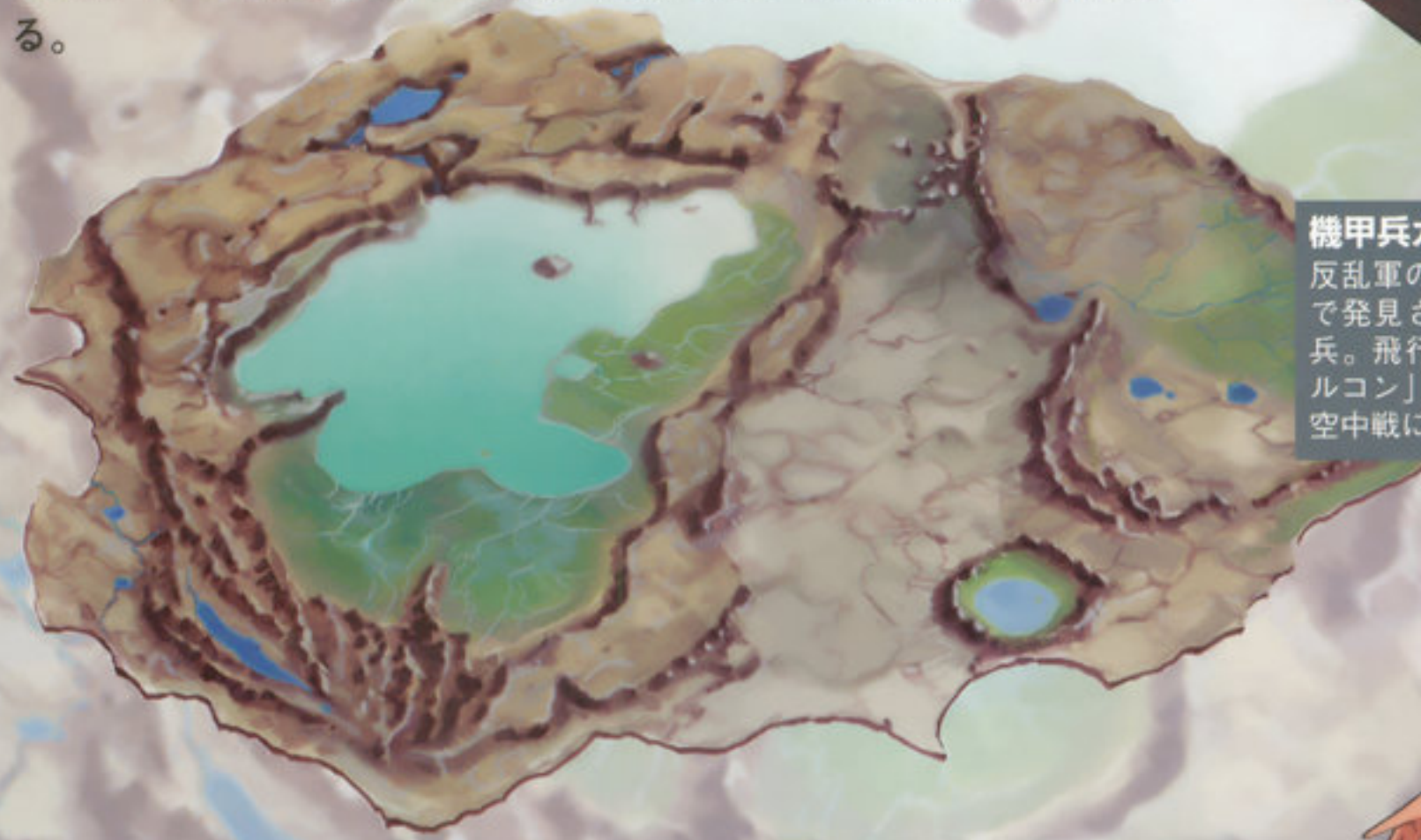
各ロボットには、飛行ユニットからの攻撃を半減させる「対空」や、敵よりも先に攻撃ができる「先制」など、さまざまな特性が設けられている。また、これらの特性には相性があり、ちょうど「三すくみ」のような関係にある。部隊編成は、各ユニットの特性と相性を十分考慮に入れたうえで行うことが重要となる。

# 新たに明らかになった大陸、その名も「クレセント大陸」と「フィフスランド大陸」

「惑星サンライズ」には、たくさん的大陸が存在する。今回も、また新たに2つの大陸の存在が明らかになった。

## ～クレセント大陸 Crescent～

クレセント大陸は「機甲界ガリアン」の世界が舞台となっている。ここではマーダルが大陸全土を支配しており、それに対する反乱軍が抵抗を続けている。さらに第三勢力であるオーラバトラーも存在しており、三者入り乱れての戦いが繰り広げられることが予想される。



**機甲兵ガリアン**  
反乱軍の拠点である白い谷で発見された、伝説の機甲兵。飛行形態「ビッグファルコン」に変形することで、空中戦にも対応できる。



### 「機甲界ガリアン」

惑星アーストに現れた征服王マーダルは、驚異の軍事力でわずか10年ほどの間に惑星全土を支配下に治めた。ボーダー王国のジョルディ王子は、忠臣アズベスの手で辛くも難を逃れ、アズベスの孫“ジョジョ”として辺境で育てられることになる。……時は流れ、正義感溢れる少年に成長したジョルディは、白い谷で伝説の鉄巨人“ガリアン”を発見し、アーストをマーダルの手から解放するため立ち上がるのだった。

### ストーリー解説

**ジョルディ・ボーダー**  
マーダルに滅ぼされたボーダー王家の生き残り。伝説の鉄巨人ガリアンを駆って、惑星アーストをマーダルから解放するために戦う。

**チュルル**  
白い谷の族長の娘。ジョルディを慕っており、常にそのあとをついてまわるように行動する。

### 登場するロボットも続々と明らかに

「英雄譚」にはサンライズ作品のロボットたちが多数登場するが、その詳細はまだ不明な点が多い。だが、今回また新たに3体の登場ロボットたちの情報が明らかになったので、いち早くお伝えしよう。

#### グランドファッティ

バララント軍の制式AT“ファッティ”の地上戦仕様。脚部と後背部にグライディングホイールを装備しているのが特徴。

#### MS-09 ドム

ジオン公国が重力下での局地戦用に開発した重MS。熱核ジェットによるホバー移動で、重装甲ながらも高い機動性を有する。「黒い三連星」が使用したことも有名。

#### MS-14 ゲルググ

腰部スカート内と脚部のスラスターを使用した高い運動性、ジオンで初めてのビームライフルの携帯など、画期的な仕様が各所に施されたMS。



フィフスランド大陸は「新機動戦記ガンダムW」の世界が基になっている。5つの大陸で構成されているこの地域では、OZとそれに反攻する勢力が争いを続けているようだ。やはり原作と同じように、ガンダム同士の戦いが行われるのだろうか？

## フィフスランド大陸 ~ Fifth Land ~

**ウイングガンダムゼロ**  
5機のガンダムの雛形となった機体。パイロットの脳に直接作用するゼロシステムを搭載している。

**ガンダム ヘビーアームズ 改**  
パワーと装甲、そして破壊力に重点をおいて設計された機体。全身に重火器を施しており、圧倒的な攻撃力を誇る。

**トロア・バートン**  
ヘビーアームズのパイロット。普段はピエロとしてサーカス団に身を隠している。

**ヒイロ・ユイ**  
ウイングガンダムのパイロット。幼い頃から純粋な戦闘マシーンになるべく育てられた。

**ガンダムデスサイズヘル**  
隠密性やスピードなど、近接格闘能力に重点が置かれた機体。奇襲攻撃をもっとも得意としている。

**デュオ・マックスウェル**  
デスサイズのパイロット。スィーパーグループという、遊牧的なコロニー居住者に育てられた明るい少年。

### 「新機動戦記 ガンダムW」

#### ストーリー解説

AC195年。宇宙移民者たちを武力で統一しようとする地球圏統一連合に対抗するため、各コロニーは5機のガンダムを開発した。そして、連合を陰で操る軍事秘密結社“OZ”の施設を破壊するため、ガンダムを地球に降下させる「オペレーション・メテオ」を発動させる。地上に降りたガンダムパイロットの少年たちは、周囲の状況や敵の策略に翻弄されながら戦いを繰り返していき、やがてそれぞれ合流を果たした少年たちは共同戦線を張るのだった。

## 英雄譚を予約するとハイクオリティフィギュアがもらえる!!

来る10月10日から、「サンライズ英雄譚 店頭予約キャンペーン」が実施される。これは10月10日から「英雄譚」を店頭で予約すると、右で取り上げているフィギュアのどちらか1つがプレゼントされるというもの。総数16万個以上が用意されているが、フィギュアがなくなり次第キャンペーンは終了してしまうので、早いうちに予約してしまうのが得策だろう。なお、残念ながらフィギュアの種類を選ぶことはできない。



インパルス7

ゲーム本編の3DCG制作時に使用したスクリーン用精密模型を、そのままのクオリティでフィギュア化した逸品。これは何があってもゲットしておかなければ!



ガンブレイズA

フィギュアは「インパルス7」と「ガンブレイズA」の2種類が用意されている。だが、どちらがプレゼントされるかは、その時のツキ次第。運を天に任せるのだ!

# この不浄の地で僕たち

プレイヤーの選択によってストーリーの展開が変わる“インタラクティブアニメ”の第2弾、「dancing blade かつてに桃天使Ⅱ ~Tears of Eden~ 完全版」。今作も前作と同様に、PS版では描かれていないシーンが約5分追加。総ボリューム約75分ものムービーを収録した“ディレクターズカット版”で桃たちの活躍が楽しめるぞ！さて、そんな説明はともかく、さっそく今

作のストーリーの紹介を。前作で桃天使に変身した桃姫だったが、結局出生の秘密はわからずじまい。またみんなで旅を続けることになった。都のファミレスでバイトをしながら、旅の準備をしていたのだが、ある日突然、都の上空に巨大な円盤が出現！都は騒然となる。さて、桃姫たちは怪しげな円盤を調べるために都に残るべきなのか、それとも海へ向かうべきなのか？

## dancing blade かつてに桃天使Ⅱ 完全版

TM

~Tears of Eden~

完成度 **100%**

メーカーから一言

- コナミ
- 9月30日発売 ●5,800円
- インタラクティブアニメ
- GD-ROM2枚組

「Ⅱ」の完全版にも、5分の新作カットを追加したことで、アニメーションボリュームは驚天動地の75分に！新作カットは桃とスズナの戦闘シーンが目玉だけど、他にもあるのでチェックいれてほしいぞ！ (KUMA)



ごく普通の女の子として忍者村で育てられた桃姫。だが、ある日、自分が桃から生まれたことを知ってしまい、出生の秘密を探るため、幼なじみの主人公とともに旅に出ることを決意する。途中で、心優しい女の子・お狗、花果山の暴れん坊・猿吉、キジの化身のおね一さま・キジメの3人が仲間に加わり、旅は5人の道連れとなった。そして前作では、桃姫が覚醒し、真の姿である無敵の桃天使に変身したものの、やはり出生の謎は解けなかった。

### 世界樹編 桃は異国のお姫様？

とりあえず、都に残って旅の準備をすることにした桃姫たち。だが、そんな桃姫たちの前に、たくさんの機関鎧(からくりよろい)が出現し、いきなり攻撃を加えてきた。抵抗するにも逃げるにも多勢に無勢。結局は機動隊隊長・スズナの説得により、国皇の待つ城へ行くことになった。ところが、国皇に会ってみると、意

外な事実が判明する。実は、桃は異国の王女様で、あの巨大な円盤は桃を迎えに来た使者だったというのだ。桃と別れることになる主人公の胸中は複雑だったが、桃は故郷に帰ることを決意する。皇国の空中艦隊に守られて、向かうは使者が待つ須弥山。だが、その艦隊の物々しさに、スズナは疑念を抱くのだった――。



桃の故郷がわかって喜ぶ一行。だが、主人公の心境は複雑だ。



主人公とスズナが一緒にいるのを見た桃は、2人の関係を認識する。



猿吉は主人公に「桃はお前が守るんだ」と約束をさせる。

「いいか。もし何かあったら、お前が桃を守るんだ。男と男の約束だぞ」

# は生きてゆく

## おまけに桃ちゃんも中学生に?

今回もあります、“おまけモード”。桃たちの新たな秘密が明らかになる“あらすじモード”をはじめ、5つのおまけが用意されているが、今回の注目は予告編(?)のムービー。なぜか中学生になった桃たちが、学園ラブコメを演じているのだ。なんだからあ……。



セーラー服の桃がかなりいい感じだし、話もおもしろそう。次回作はぜひこれをお願いしたいです。

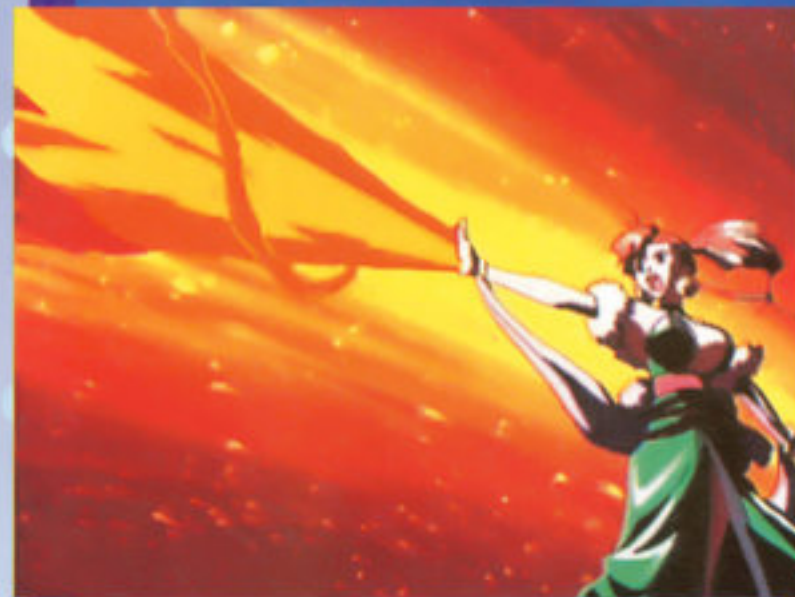


## 竜宮城編 海の底でカラオケ大会!

都を離れて、海へ行くことにした桃姫一行。桃から生まれた桃姫は川を流れてたんだから、桃が流れ着くはずだった海へ行けば何か分かるかもしれない、というのがその理由。海岸へたどり着くと、小さな龍が子供たちにいじめられていた。もちろん助けに入る桃姫たち。すると、龍は大きな龍魔王に変身し、桃たちを居城である竜宮城に招待してくれた。

竜宮城では、龍魔王の娘である四姉妹が迎えてくれて、飲みや歌えやの大騒ぎ! そんな中、次女の乙姫が主人公に一目ボレしたのを知った姉妹たちが何とか2人をくっつけようと画策する。お狗とキジメはその企みに気付き、ジャマをしたから一大事。しかも、カラオケに熱中していた桃が、世界沈没兵器のボタンを押してしまい、さらに大変な事態に!

そんなことも知らずにカラオケに熱中する桃は、勢い余って世界沈没兵器のスイッチを押して、自爆させてしまう。



主人公と乙姫をくっつけようとする姉妹に、キジメがマジギレ。手がつけられない状態に。



## 竜宮城 四姉妹

竜宮城編に登場する龍魔王の自慢の娘たち。奔放な性格で、姉御肌の長女・甲姫、おとなしい性格の次女・乙姫、学問好きで冷静な三女・丙姫、天真爛漫でちょっとおませな末っ子・丁姫。性格はそれぞれだが、みんな仲が良く、結束の堅い姉妹である。

甲姫



丁姫



丙姫



## 『はじめて恋をしました』

乙姫と書いて“おつひめ”と読む。竜宮城四姉妹の次女で、おしとやかな心優しいお姫様。海岸で姿を見た主人公に一目ボレしてしまい、それを知った姉妹の応援によって主人公に接近していく。主人公と2人きりになった乙姫は、主人公にずっと竜宮城で暮らして欲しくないかと頼むのだが……。

## 乙姫

## スズナ

国軍直属の「皇軍機動隊」の女隊長。常に冷静沈着な性格の持ち主で、弱冠14歳ながら超エリート士官として活躍。普段は戦艦に巣を作った小鳥の世話をする優しい女の子でもある。



# あつまれ!ぐるぐる温泉

●セガ●発売中(9月23日発売)●4,800円●つなゲー(通信対応ゲーム)●1~4人●キーボード、ぶるぶるばっく、通信、VGA対応

## ドリムを買ってネット温泉へ飛び込もう!

やあみんな、「ぐるぐる温泉」はもう遊んでるよね? え、まだネット温泉へ行ってないって? それはいけないなあ。じゃあ今回は、このゲームを作った開発スタッフ改め、温泉の番頭さん“お〜はら”と宴会部長“うりうり”に、ネット温泉の入り方やヒミツを教えてもらおうか。



やってみると簡単だよ!

### 温泉サーバー使用权が必要!?

ネット温泉へ入ろうとしたら、下の写真みたいなメッセージが出た人はいる? じつはネット温泉へ入るには、温泉サーバーの使用权が必要なのだ。ドリムを購入し、300ドリムを入浴料(温泉サーバー使用料)として支払えば、使用权が入手できるよ。

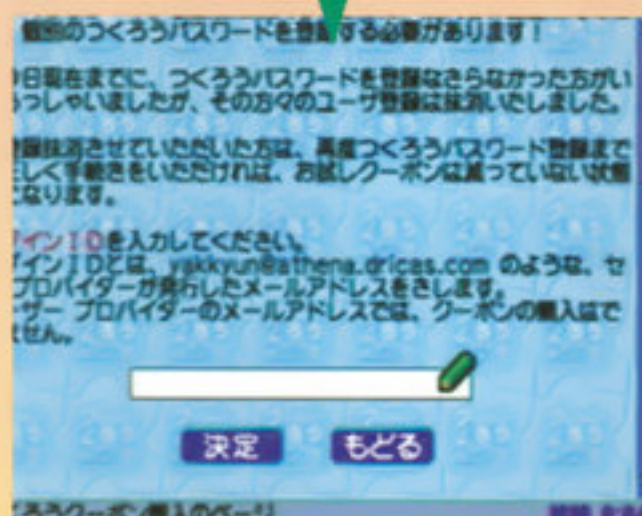


温泉サーバー使用权を獲得していないと、こうやって玄関まで戻されちゃうよ。

### ドリムってなんだろう?

ドリムというのは、セガが運営しているDreamcastネットで使えるお金のようなもの。普段使っている日本円をドリムに換えることで、Dreamcastネットのゲームで遊べるようになるのだ。

### ドリムは「ぐるぐる温泉」以外でも使えるよ



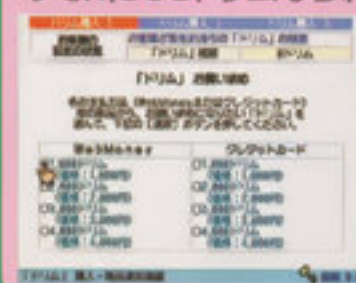
ドリムは「やきゅつく」や「サカつく」の「つくろくクーポン」購入にも使えるぞ。



1ドリム = 1円

1,000ドリム 単位で購入する

ドリムは1,000ドリム単位で購入できる。1ドリムは1円だから、1,000円単位で買うということだ。「ぐるぐる温泉」で遊ぶには30日間300ドリムが必要なので、1,000ドリムなら約3か月使えるよ。

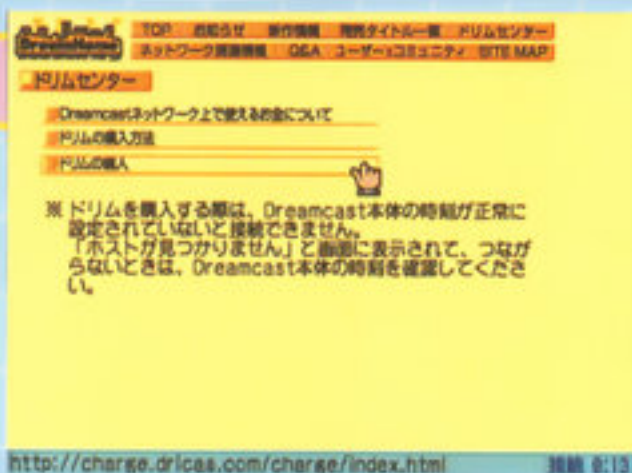


1,000単位で1度に4,000ドリムまで買える。足りなくなったら買い足せばいいのだ。

## 誰でも簡単! ドリム購入ガイド

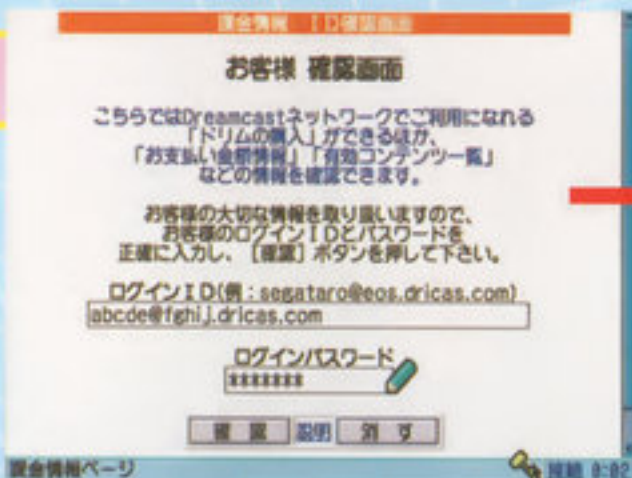
### STEP 1 メニューから課金情報を選ぶ

ドリムの購入は「ドリムパスポート2」の「課金情報」で手続きできる。「ぐるぐる温泉」のGD-ROMを使えば、「ぐるぐる温泉ホームページ」または「DreamHome」の「ドリムセンター」からも「課金情報」へ行けるのだ。



### STEP 2 ログインIDとパスワードを入力する

「課金情報」の画面では、まずログインIDとパスワードの入力が必要になる。2つの項目を正確に入力し「確認」ボタンを押せば、次のステップへ進めるぞ。「ドリムの購入」をチェックして「GO」ボタンを押し、購入するドリムの量を決めよう。



### ●ログインIDってなんだろう??

ログインIDというのはセガプロバイダのIDのこと。わかりやすくいえばメールアドレスのことなので、ログインIDの欄にはメールアドレスのすべての文字を入

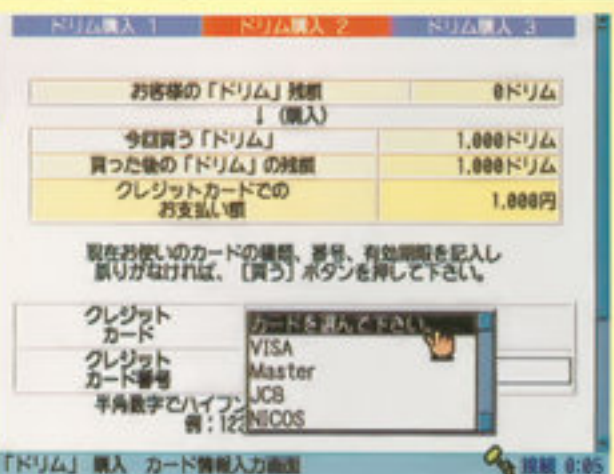
力すればいいってことだよ。もしわからなくても、「ドリムパスポート2」の左に並ぶメニューから「オプション」→「プロバイダ」→「セガ」と選べば確認することができるよ。

例: abcde@athena.dricas.com

### クレジットカードで買う場合

#### STEP 3-1 カード情報を入力する

クレジットカードでの購入を選んだ場合は、カードの種類、カード番号、カードの有効期限を入力する。使えるクレジットカードの種類は下記のものに限られる。カード番号と有効期限の数字は半角文字で入力しなければダメだからね。

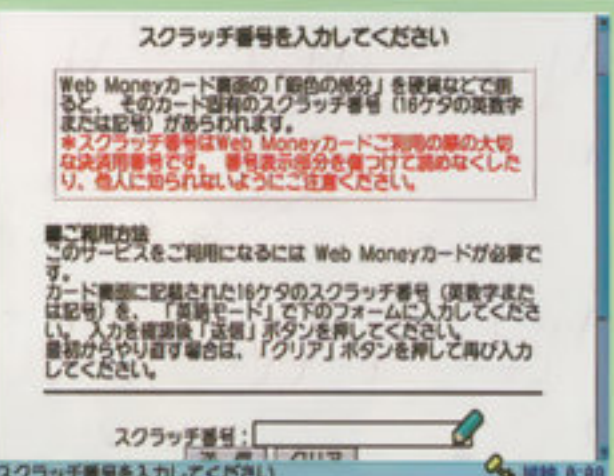


使用できるクレジットカード...VISA、Master、JCB、NICOS

### WebMoneyカードで買う場合

#### STEP 3-2 スクラッチ番号を入力する

WebMoneyカードとは、インターネットで使えるプリペイドカードだ。クレジットカードを持っていないなら、下記のお店で購入しておこう。WebMoneyカードの裏面の銀色の部分を削ると番号が書いてあるので、その番号を入力しよう。



WebMoneyカード取扱店...Dreamcastパートナーショップ、サンクス全店、ラオックスコンピュータ館全店、Sofmap全店、九十九電機全店、ヤマギワソフト全店、エイデンコンビニ全店、アプライド博多店、トップジャパン神田店・日本橋店、NONA PLANTS(通信販売)、Heart'in[ハート・イン]新大阪店・博多店



# ネット温泉へ行って友達100人つくろうよ!!

準備が整ったら、ネット温泉へゴー！ ネット温泉には、キミと同じように「ぐるぐる温泉」で遊びに来ている人たちがたくさんいるよ。各ゲーム館の大広間や大浴場で話をして、気が合う仲間を見つけたら一緒にゲームで遊ぼう！ ゲームのプレイ中にもおしゃべりはできるよ。



ネット温泉はおしゃべりだけでもOK！会話用にキーボードもほしくなるよ。

## 温泉スタッフも入浴します！

「ぐるぐる温泉」のスゴイところは、ユーザー同士が同時にリアルタイムでコミュニケーションを取れるところだ。そのうえネット温泉には、ユーザーだけでなくセガのスタッフも積極的に参加してしまうぞ。今までには考えられなかったことだけど、番頭お～はらや宴会部長うりうり以外のスタッフも参加するので、みんな仲良くしてね。

スタッフの浴衣はオレンジ色！



温泉スタッフは浴衣の色でわかる！プレイが終わったら名刺を交換しよう。



みなさまがいらっしやるのを心よりお待ちしております！

「ぐるぐる温泉」ディレクターからドリマガ温泉組合へ出向中！

## 番頭 お～はら

(セガ：大原 徹氏)

「ぐるぐる温泉」のディレクター。みんなが気持ちよく利用できる温泉にするため、このたびドリマガ温泉組合の番頭さんに就任しました！ 楽しく遊んでいこうね！！

## セガ「ぐるぐる温泉」チーム公認 ドリマガ温泉組合に参加しよう！

「ドリマガ温泉組合」は、ネット温泉をより楽しい場所にするためのサポート企画だ。現在組合員を大募集中なので、「我こそはサポーター」ってキミはぜひ応募してね。現在計画中の企画は以下のような内容だけど、みんなからの斬新な企画やお便りなども募集しているぞ。官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号・e-mailアドレスを記入して送ってね。

### あて先

〒103-8501  
東京都中央区日本橋箱崎町24-1  
ソフトバンクパブリッシング(株)  
ドリームキャストマガジン編集部  
「ドリマガ温泉組合」組合員募集係

### ドリマガ温泉組合の活動予定

- ・ゲーム大会「ドリマガ杯」を開催
- ・組合員と親睦を深める(?)ゲリラ的イベント開催
- ・チャット用のオフィシャル略語・顔文字を募集
- ・イラスト・体験談・得情報の投稿を募集

※セガ公式サイトとリンクした、ドリマガだけの「ぐるぐる温泉」コンテンツ参加など、多数の特典をご用意!!

### STEP 4

#### 温泉ホームページでサーバー使用权を購入

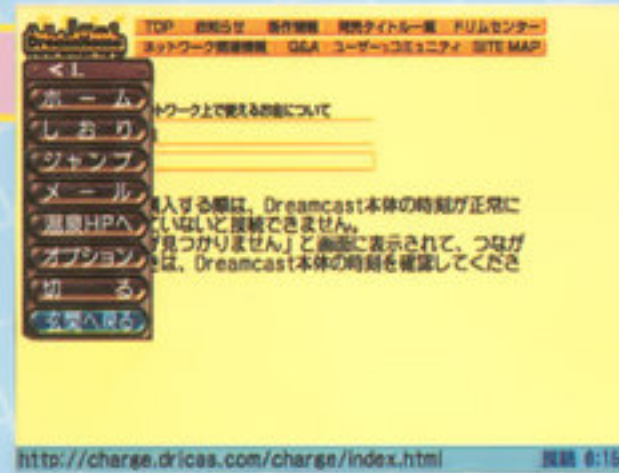
次にやることは「ぐるぐる温泉」のG D-ROMを使って「ぐるぐる温泉ホームページ」へ接続することだ。メインメニューから事務局のページに行き、温泉サーバーの使用权を購入しよう。



### STEP 5

#### 温泉玄関へ戻る

これで「ぐるぐる温泉」をネットで遊ぶための準備は終了！ しとりがーで出るメニューから「玄関へ戻る」を選択してゲームのタイトル画面へ戻ろう。ゲーム用のキャラクターをまだ作っていないなら名前やスタイルを登録してね。



### STEP 6

#### 温泉地図からネット温泉玄関へ移動

ネット温泉へ入るキャラクターができたなら温泉地図を選ぼう。温泉地図の上部の島にネット温泉玄関があるので、そこにポイントを合わせてAボタンを押す。あとはすべて自動的に、ネット温泉への接続の手続きをしてくれるよ。



### STEP 7

#### 準備完了！ みんなでゆったり温泉三昧!!

画面にネット温泉の案内役・JJが現われたら、接続が成功しネット温泉に着いた証拠！あとは通常の温泉と同じようにメニューからゲームを選べば、全国のユーザーが待つ大広間へ行けるぞ。



わかったかな？

#### ◆大浴場◆ ずっとチャットでおしゃべり!



ゲームもいいけど今日はおしゃべりをしたい。そんな気分の日は大浴場へどうぞ。

#### ゲームの案内役もそれぞれ変わる!

ネット温泉は見た目こそ通常の温泉と同じだが、微妙に変化している。でも各ゲーム部屋の案内役が違うので、今いる場所がネット温泉のほうだっすぐにわかるよ。メニューには大会の告知もあるから、参加希望者は注意して見よう。



温泉地図の操作方法は同じなのでわかりやすい。

#### ◆ゲーム部屋◆ ゲームもチャットも同時にOK!

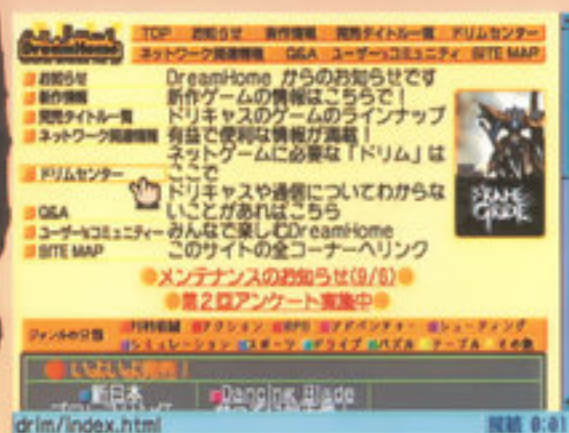


ゲーム部屋でもプレイしながらおしゃべりできる。ゲームを通じて友達を作ろう。

# まるで個人ホームページのノリ!? 「ぐるぐる」



ここからは、温泉の宴会部長・うりうりが作っていく“ぐるぐる温泉ホームページ”を紹介していこう（まだ仮だよ）。企業のホームページっていうとなんだか堅苦しいイメージがあるけれど、「ぐるぐる温泉」は違うぞ！ ユーザーとスタッフとの交流を第一に考えた、アットホームな温かいページを目指しているのだ。これこそまさしくゲームとリンクしたサイトって感じだよ。みんなの声が反映されるページもあるから、積極的に参加してね！



DreamHomeの他のゲームページとは、なにやら空気が違うような？

「ぐるぐる温泉」プロデューサーから宴会部長へと華麗なる転身!?

## 宴会部長 うりうり

(セガ：瓜生貴士氏)

「は〜い！ 私が宴会部長でえ〜す!!」と自分から躍り出たのは、「ぐるぐる温泉」のプロデューサー瓜生氏。ゲーム発売後もサーバーの運用やホームページの制作と忙しいはずなのに、CDデビューを目論むオチャメさんなのだ。

## ユーザーと一緒に歌って踊れる!? ホームページのオモシロ企画も進行中!!

ユーザー参加型のオモシロ企画も続々進行中!? 今考えているのは、“エンカ”というBGMの歌詞を募集しようという企画

だ。しかも応募された歌詞を宴会部長自身が歌って、あげくはCD化しようなんて考えてるぞ。ホントに実現したらどうしよう。



BGMに“エンカ”というのがあるけど、確かにボーカルはないんだよね。マジなの？

ホームページへも来てちょうだいっ!!



## アットホームなコンテンツは日々更新される(らしい)!!

各コンテンツへの入口はココ

## 温泉ホームページ

ホームページへの接続は超簡単！ ゲームを始めたら玄関で“ホームページへ”を選んで、次に“ぐるぐる温泉ホームページ”という部分を選べば、すぐホームページに接続できるよ。入り口のメニューをチェック!!



## ネット対戦必勝講座!!

## トランプゲームのワンポイントアドバイス

普段なにげなく遊んでいるトランプゲームだけど、突き詰めれば攻略法があるものだ。人間相手だと予想も付かない反応を返されることもあるが、何事にも決まり事はある。そこで今回は、そんなちょっとしたコツを教えよう。



## 勝つための(秘)テク 7ならべ

### 止め過ぎは自滅への道

温泉では、逆シークエンスとジョーカーのルールを使う場合が多くなる。そうすると、特定の場所のカードを止めて持ち続けるのは危険だ。うっかりすると逆シークエンスが成立したり、ジョーカーを押しつけられるぞ。

### ジョーカーを持つ者が主導権をにぎる

序盤はジョーカーを持っていると有利だ。しかしそれは、ジョーカーを使うためだけでなく、いつでも手放せるという部分にある。別の誰かが持っている戦略を立てにくいし、最後に押しつけられると泣きを見ることに。終盤でジョーカーを押しつけて逃げろ！



パスを連続でした人は見逃さすな！ ジョーカーを持っている人もつねに把握しておこう。



基本的には最後の4枚くらいでジョーカーを捨てる。

### ・逆シークエンス対策

カードが端まで揃いそうになったら、逆側で困りそうなカードを先に出しておくこと。3枚程度のカードなら、わずかに1巡で揃ってしまうから、順番の把握も重要だ。

### ・パスで相手を陥れる

パスを3回してあとがない人がいたら、出せるカードがあっても出さない戦術がとれる。複数の人がパスをしたときはチャンスだ。

### ・ゲームオーバーが曲者

誰かがゲームオーバーになると、その人の手札が場に出される。逆シークエンス成立が加速される場合もあるので素早く対処したい。

### ・2人になったら止めてもOK!

残りが自分ともう1人になった場合は、相手の手札は明らかだ。相手が出せないように止めていき、ゲームオーバーに追い込め！

# 温泉」のもうひとつのコミュニケーションの場!!

## 温泉の利用状況がわかる

### 温泉TODAY

今温泉で人気があるゲームは何? 昨日は何人の人が温泉に来たかな? そんなことが一目でわかる集計のページ。各ゲームの込み具合もわかるから、ネット温泉へ行く時間を決める参考にもなるよ。



## ゲームの紹介・質問コーナー

### 温泉広場

ユーザーと触れあう交流の場。ラジオのDJみたいに投稿を募集し、スタッフがコメントを付けるという掲示板が設置される。ネット温泉のQ&Aもあるので、わからないことがあったら来てみよう。



## 困ったら気軽に相談しよう

### 事務局

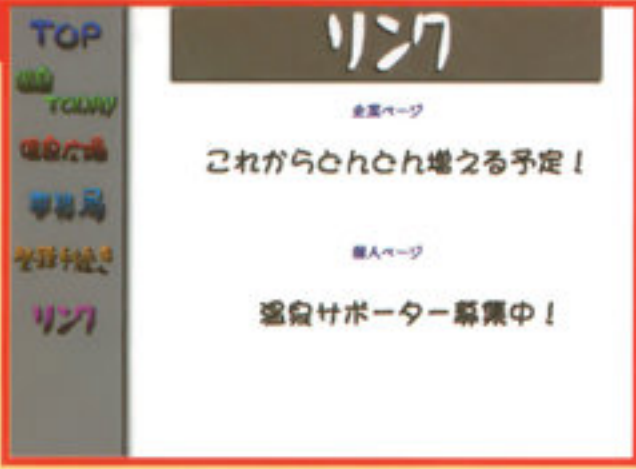
システムや運営上のことで問題があった場合は、ここから管理者にメールを送って相談してみよう。ネット運営業務の報告といった情報も見られるぞ。困ったことがあったら、温泉広場ではなくここで連絡だ。



## キミのホームページへ飛べる!?

### リンク

自分で「ぐるぐる温泉」のホームページを運営している人に朗報! ユーザーが作った「ぐるぐる温泉」ページへ飛んでいけるリンク集を設置する予定だ。詳細は、後日ホームページ上で告知されるぞ。



## ウラワザ発見! ミニゲームのタイムアタックに燃えよ!!

ネット温泉へ行くときに遊べるミニゲームを、いつでも遊べるウラワザがあった! このワザを使えば、3分間のタイムアタックができるのだ。簡単なようで奥が深いこのゲーム、普通に遊んでいたら1万点程度しか取れないのだが、慣れれば2万点突破も可能となる。目指すは夢の3万点だ!!

宴会部長のサービスマンです♡



### スタッフロールを見る



最後まで見ること。スタッフロールを押しちやダメ。

### 高得点への道!

#### POINT 1 同じタライくんを撃ち続ける!

タライくんの反射点数は、最大5倍まで跳ね上がる。同じタライくんを高得点に育て、それだけを撃ち続けよう。

### 高得点への道!

#### POINT 2 ジグザグに動くように撃て!

みどり壁に当たった場合、得点はタライくんの反射点数×5! 斜めに動くように打ち返せば当たりやすいぞ。

## 目指せ! 3万点!?



### 最後の画面になったら……



### コマンドを入力!

↑←↓→YBAX

## 勝つための(秘)テク

### 大富豪

#### シークエンスを活用しよう

大富豪のポイントは、シークエンスの活用にある。とくに人間相手の場合は、同位札には敏感だがシークエンスには気づきにくい。カード交換時にシークエンスを崩さないように注意し、切り札として使っていこう。



大貧民に渡すカードもかなり重要。同位札やシークエンスを崩さないことが大切だ。

#### ・大富豪は強気で勝負!

大富豪のカード交換後の手札はかなりよい。どこでどのカードを切って低いカードを処分するかは、あらかじめ計画しておこう。なお大貧民にあまり低いカードを渡すと革命時に影響が出る。3は、持っているとう便利だぞ。

#### ・協力して大富豪を落とす

大富豪以外のプレイヤーは、大富豪を転落させるよう心がけよう。大富豪さえ転落すれば、少なくとも大貧民になることはないからだ。大富豪の残り札数と2を出すタイミングをよく見ていけば、もし2を出して残り1枚なら、次で終了するのは明らか。ジョーカーを持っているなら、複数の札を出すことで阻止できるぞ。

## 勝つための(秘)テク

### ナポレオン

#### 勝負は宣言で決まる!?

最初の手札にマイティやジョーカーといった有利なカードが多い場合は、積極的にナポレオンになろう。宣言の流れを見ていけば、誰がどのカードを多く持っているか予想できる。それが副官決定やプレイ時の参考になるぞ。



絵札は20枚しかない。逆算すれば、何枚まで連合軍に渡せるかがわかるよね。

#### ・宣言枚数は13~14枚に

低い宣言枚数でナポレオンになれば有利だが、あまりに大きい数だと勝利は難しい。勝てる上限は14枚ぐらいだ。また、低い数で他人をナポレオンにすると勝てなくなるぞ。

#### ・副官はさりげなくプレイ

副官は、ナポレオンが強いカードを出しているときに勝負をかけてはいけない。確実にナポレオンが勝てそうだったら、絵札を出していこう。

#### ・連合軍の協力戦術

連合軍は、副官が誰かわからなくても、できるだけナポレオン以外に絵札が渡るように仕向けよう。2のカードは早めに使ったほうがいぞ。

#### ・絵札は早めにキレ!

終盤になると全員が強いカードを出してくる。特に副官は強いカードを残している場合が多いので、絵札は早めに出したほうがいだろう。





# プロ野球チームをつくらう!

●セガ●発売中(8月5日発売) ●5,800円●スポーツ育成シミュレーション●通信、キーボード、VGA対応

## 選手にとっては鬼軍曹! コーチ陣の活用を徹底攻略だ!!

### コーチを有効に登用すれば、成長の度合いがグンっとUP!

ペナントレースを勝ち抜くためには選手たちの活躍が必要不可欠。では、活躍する選手を育てるにはどうしたらいい? その答えは、選手の能力を伸ばすこと。つまり投手・野手コーチといった、有能な指導者も欠かせない存在というわけだ。今回は選手の潜在能力を見抜き、一流選手へと育て上げてくれる。そんなコーチ陣の有効活用法を紹介していくぞ!!



コーチは、選手たちを育成するのが仕事。まさに“緑の下の力持ち”的存在だ!!



それぞれのコーチには得意分野がある。現役時代のプレイを思い出せばわかるかな?

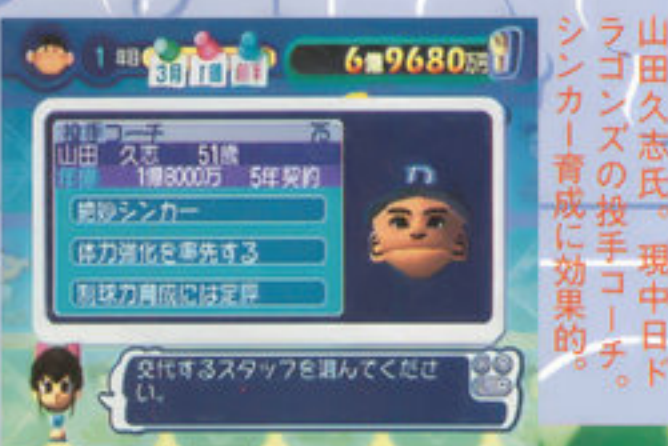


現役時代は「絶好調!」。巨人の打撃コーチを務めた経験もある中畑清氏だ。

### チームのカラーを考慮して採用しろ!

監督の采配、選手の能力、そしてコーチの練習指導力によって決まってくるのがチームカラーだ。なかでも選手とコーチの関係は、チームの戦力を左右しかねない大きな要素となる。それぞれのコーチは得意な指導分野を持ち、その能力が直接選手たちの成長に反映されることになるからだ。

コーチの指導力は、選手の潜在能力と一致することによって最大の効果を発揮することになる。例えば、機動力野球の完成を目指す場合は、“盗塁”“巧打”の指導が得意な野手コーチを起用して、走力UPを中心としながら打撃練習を混ぜていけば成功するぞ!!



直伝の“絶妙シンカー”のクレが冴える!!

山田久志氏。現中日ドラゴンズの投手コーチ。シンカー育成に効果的。

### キャンプ地とコーチの特殊練習で大幅UPだ!

強いチームを作るために、チームの方向性を考慮に入れたキャンプ地の選択をしているだろうか。このキャンプ地選択の際に、コーチの特殊練習も想定すると、さらに効率の良い練習効果が期待できるのだ。特殊練習はコーチがもっとも得意とする育成項目だけあって、その効果

はかなり高い。効率を追求するならば、2月はキャンプ地の特殊練習、3月はコーチ特殊練習で徹底的にしごくのがイチバンだ! 例えば2月はアフリカの“サバンナ探検”、3月は中畑コーチの“絶好調!”を練習させれば、そのシーズンの選手たちの体力は底なしになるぞ!!



どの能力をUPさせるか考えて選択してよな?



コーチの特殊練習、その練習効果は絶大だぞ!!

## オススメコーチ起用法講座

「やきゅつく」のコーチには、現役時代に球界にその名を轟かせた名選手たちがズラリと揃っている。そんなコーチたちのなかから育成の方向性に合ったコーチを雇うわけだが、方針転換のため交代させたいこともあるだろう。ここで問題になるのがコーチ交代のタイミング

グだが、基本的にコーチの練習効果が実感できるまでには最低1年~2年が必要なので、もし交代するならばそれ以降となる。頻繁な入れ替えやペナント中の交代は選手を不安にさせ、マイナスになるぞ。育成方針別のオススメコーチをまとめて紹介するのでご参考に!

### 先発完投タイプ

チームの大黒柱を育成するには、技術面も当然ながら、精神面の育成が重要。「エースの資格」で心身ともに磨け!!

権藤博、藤田元司、遠藤一彦・他

### 継投タイプ

先発、中継ぎ、リリーフともにそれなりの能力を要求される。特にピンチと制球力がないと継投の意味がなくなる。

小林繁、東尾修、桑田真澄・他

### 技巧派タイプ

技巧派ピッチングで、ノラリクラリと相手の攻撃をかわす。「打たせて取る」ためには多彩な変化球と制球力が重要だ!!

安田猛、山田久志、荘勝雄・他

### 鉄腕タイプ

小細工無用!! ピンチに動じることなく、自慢のスピードや球威を駆使して、相手のバットにかすらせないぜ!!

今井雄太郎、稲尾和久、佐々木主浩・他

### 機動力重視タイプ

一塁にランナーが出れば、かならず得点圏まで進むことができる走力。スーパーカートリオなんて呼ばれたい!!

福本豊、西村徳文、高橋慶彦・他

### 守備重視タイプ

少ないチャンスをモノにしたあと鉄壁の守備陣で守り抜く。計算できる試合展開を望むなら、守備の強化が最適だ!!

廣岡達郎、土井正三、高田繁・他

### ダイナマイト打線タイプ

一発攻勢の爆発イテマエ打線で相手の追撃を許さない。野手全員に、長打力と巧打力が要求される。

中西太、豊田泰光、山本浩二・他

### マシンガン打線タイプ

つなげてつなげて……一度火がついたら止まらない!! チャンスに強い巧打力で、相手の戦意を喪失させるぞ!!

張本勲、イチロー、篠塚和典・他

# キャンプ中の特殊練習メニューが明日のスターを生み出す!!

コーチの特殊練習ができる期間は、2月のキャンプと3月のオープン戦時のみ。この期間中は、ぜひともコーチの特殊練習をメインにした練習メニューを組み立ててみよう。成長させる能力を絞った練習メニューが成功への近道だ!!

ここでは投手・野手別に特殊練習を持っているコーチ陣をまとめて紹介する。しつこいようだがチームカラーに合った起用を心がけよう。また、バント中の練習ではなかなか上達しない“チャンス”や“ピンチ”を鍛えられる特殊練習を持ったコーチはオススメだ。



「こここん」やるのはいいけど、ケガしやすいぞ!

- 表中の記号は
- ◎……よく伸びる
  - ……伸びる
  - △……少し伸びる
  - ……ほとんど効果なし
  - 無印……練習効果なし

| メニュー    | 体力上限 | 巧打力 | 選球眼 | バント | 長打力 | 肩 | 走力 | 盗塁技術 | 反応速度 | 捕球力 | クリード | チャンス | 指導可能なコーチ                     |
|---------|------|-----|-----|-----|-----|---|----|------|------|-----|------|------|------------------------------|
| ミラクル野球  | —    | ○   | —   | —   | ○   | — | ○  | —    | —    | —   | —    | ◎    | 長嶋茂雄                         |
| スマイル野球  | ◎    | ○   | —   | —   | —   | — | —  | —    | ○    | —   | —    | ○    | 原辰徳                          |
| 捕手の心得   | —    | —   | —   | —   | —   | — | —  | —    | —    | ◎   | ◎    | —    | 達川晃豊 森祇晶                     |
| ID野球    | —    | —   | ○   | —   | —   | — | —  | ○    | —    | —   | ◎    | ○    | 野村克也                         |
| エエデ節    | —    | ○   | —   | —   | ○   | — | —  | —    | —    | —   | —    | ○    | 上田利治                         |
| 仰木マジック  | —    | △   | △   | △   | △   | △ | △  | △    | △    | △   | △    | △    | 仰木彬                          |
| 巧打者養成   | —    | ◎   | ○   | —   | —   | — | —  | —    | —    | —   | —    | ◎    | 新井宏昌 篠塚和典 山内一弘 鈴木尚典 諸江はるか    |
| 三冠王の打撃  | —    | ◎   | △   | —   | ◎   | — | —  | —    | —    | —   | —    | △    | 王貞治                          |
| ヨッシャー   | ◎    | ○   | —   | —   | ○   | — | —  | —    | —    | —   | —    | ○    | 佐々木恭介                        |
| 野武士野球   | ◎    | ◎   | —   | —   | ◎   | — | —  | —    | —    | —   | —    | —    | 豊田泰光 中西太                     |
| スマート捕球術 | —    | —   | —   | —   | —   | ○ | —  | —    | ○    | ◎   | ◎    | —    | 梨田昌孝                         |
| 安打製造法   | —    | ◎   | ◎   | —   | —   | — | ○  | —    | —    | —   | —    | —    | 張本勲 イチロー                     |
| 守備のツボ講座 | —    | —   | —   | —   | ◎   | — | —  | —    | ◎    | ◎   | —    | —    | 廣岡達郎 土井正三                    |
| 遠くへ飛ばせ  | ◎    | —   | ◎   | —   | ◎   | — | —  | —    | —    | —   | —    | —    | 山本浩二 田淵幸一 宇野勝 松井秀喜 池山隆寛 掛布雅之 |
| 基礎反復練習  | —    | —   | ○   | ○   | —   | — | —  | —    | ○    | ○   | —    | —    | 古葉竹識 高木守道                    |
| 機動力野球   | —    | —   | —   | ◎   | —   | — | ◎  | ◎    | —    | —   | —    | —    | 正田耕三 高橋慶彦 松井稼頭央 小坂誠 宮田政之     |
| 超盗塁術    | —    | —   | —   | —   | —   | — | ◎  | ◎    | —    | —   | —    | —    | 福本豊 西村徳文                     |
| 塀際の魔術   | —    | —   | —   | —   | —   | — | —  | —    | ◎    | ◎   | —    | —    | 高田繁 山森雅文                     |
| 絶好調!    | ◎    | —   | —   | —   | —   | — | —  | —    | —    | —   | —    | ◎    | 中畑清                          |
| コンコルド打法 | —    | ○   | △   | —   | ◎   | — | —  | —    | —    | —   | —    | ○    | 淡口憲治                         |
| 勝負勘育成   | —    | ○   | ○   | —   | —   | — | —  | —    | —    | —   | —    | ◎    | 川藤幸三 大沢啓二                    |
| 体力一番    | ◎    | —   | —   | —   | ○   | ○ | —  | —    | —    | —   | —    | —    | 山本和範                         |
| バント職人   | —    | —   | ○   | ◎   | —   | — | —  | ○    | —    | —   | —    | —    | 平野謙                          |
| 鉄砲肩     | ○    | —   | —   | —   | —   | ◎ | —  | —    | —    | ○   | —    | —    | 新庄剛志                         |

## 野手メニュー

| メニュー    | 体力上限 | 球速 | 球威 | 制球 | ピンチ | スライダ | スライダー | シュート | カーブ | スローカーブ | シンカー | スクリー | フォーク | SFF | メスライダ | バーム | ナックル | 指導可能なコーチ                     |
|---------|------|----|----|----|-----|------|-------|------|-----|--------|------|------|------|-----|-------|-----|------|------------------------------|
| エースの資格  | —    | ○  | ○  | ○  | ◎   | —    | —     | —    | —   | —      | —    | —    | —    | —   | —     | —   | —    | 梅藤博 藤田元司 杉浦忠 遠藤一彦 斎藤雅樹 石崎健太郎 |
| 燃える男    | ○    | —  | ○  | —  | ◎   | —    | —     | —    | —   | —      | —    | —    | —    | —   | —     | —   | —    | 星野仙一                         |
| 絶妙投球術   | —    | —  | —  | ◎  | ◎   | —    | —     | —    | —   | —      | —    | —    | —    | —   | —     | —   | —    | 小林繁 桑田真澄                     |
| 太く長く    | ◎    | △  | △  | △  | △   | —    | —     | —    | —   | —      | —    | —    | —    | —   | —     | —   | —    | 大野豊 佐藤義則                     |
| 頭脳投球    | —    | —  | ○  | ◎  | ○   | —    | —     | —    | —   | —      | —    | —    | —    | —   | —     | —   | —    | 東尾修 小宮山悟 藪恵壹                 |
| 鉄腕投球    | ○    | ○  | ◎  | —  | —   | —    | —     | —    | —   | —      | —    | —    | —    | —   | —     | —   | —    | 稲尾和久                         |
| うなる豪球   | —    | ◎  | ◎  | —  | —   | —    | —     | —    | —   | —      | —    | —    | —    | —   | —     | —   | —    | 今井雄太郎                        |
| リリース育成  | —    | ○  | ○  | —  | ◎   | —    | —     | —    | —   | —      | —    | —    | —    | —   | —     | —   | —    | 宮田征典 牛島和彦 佐々木主浩 野坂明芳         |
| 変化球活用法  | —    | —  | —  | ◎  | —   | ◎    | ◎     | ◎    | ◎   | ◎      | ◎    | ◎    | ◎    | ◎   | ◎     | ◎   | ◎    | 安田猛                          |
| アイアン投球  | ◎    | —  | ◎  | —  | —   | —    | —     | —    | —   | —      | —    | —    | —    | —   | —     | —   | —    | 土橋正幸 米田哲也 下柳剛                |
| 速球王育成   | ○    | ◎  | ○  | —  | —   | —    | —     | —    | —   | —      | —    | —    | —    | —   | —     | —   | —    | 鈴木孝政 小松辰雄 石本貴昭               |
| メジャー投球  | ○    | —  | ◎  | —  | ○   | —    | —     | —    | —   | —      | —    | —    | —    | —   | —     | —   | —    | 村上雅則                         |
| ピッカリ投法  | ◎    | —  | —  | —  | ◎   | —    | —     | —    | —   | —      | —    | —    | —    | —   | —     | —   | —    | 佐野重樹                         |
| 究極カーブ   | —    | —  | —  | ◎  | —   | —    | —     | —    | ◎   | ◎      | —    | —    | —    | —   | —     | —   | —    | 堀内恒夫 星野伸之                    |
| 絶妙シンカー  | —    | —  | —  | ◎  | —   | —    | —     | —    | —   | —      | ◎    | ◎    | —    | —   | —     | —   | —    | 山田久志                         |
| 鋭角スライダー | —    | ◎  | —  | —  | —   | ◎    | ◎     | —    | —   | —      | —    | —    | —    | —   | ◎     | —   | —    | 鈴木啓示                         |
| 抜群シュート  | —    | —  | ◎  | —  | —   | —    | ◎     | —    | —   | —      | —    | —    | —    | —   | —     | —   | —    | 平松政次 西本聖                     |
| 消滅フォーク  | —    | —  | —  | —  | ○   | —    | —     | —    | —   | —      | —    | —    | ◎    | ◎   | —     | —   | —    | 村田兆治 杉下茂                     |
| 幻惑バーム   | —    | —  | —  | ◎  | —   | —    | —     | —    | —   | —      | —    | —    | —    | —   | —     | ◎   | —    | 木田勇                          |
| 魔球ナックル  | —    | —  | —  | ◎  | —   | —    | —     | —    | —   | —      | —    | —    | —    | —   | —     | —   | ◎    | 荘勝雄                          |

## 投手メニュー



稲尾和久氏。彼に教えを請えば、全員鉄腕になるぞ!



山本浩二氏。主砲の育成なら彼の右に出る者はない!

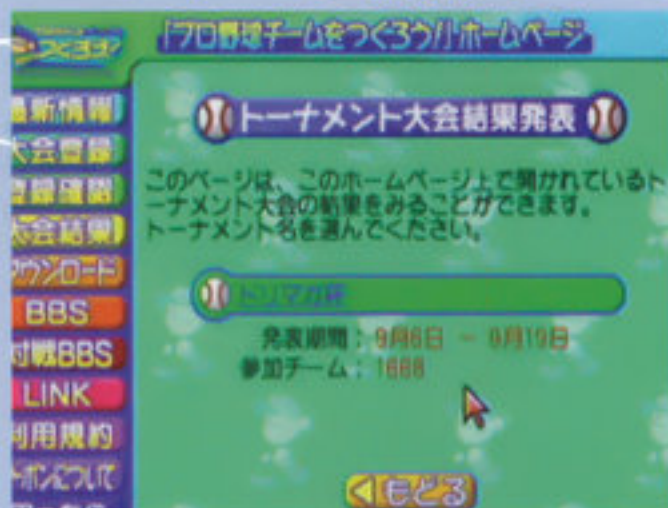
「やきゅつく」ネットワークトーナメント

ドリマガ杯 結果発表!!

参加総数1668チーム! 白熱のバトルにピリオドが……結果はいかに!?

お待たせ!! ついに「やきゅつく」ネットワークトーナメント・ドリマガ杯の結果発表だ!!

参加総数1668チームという今までで最大規模になったドリマガ杯だが、参加してくれたキミ、本当にありがとう!! このドリマガ杯でネットワーク対戦を初めて経験したという人も多かったようですが、まだまだネットワーク対戦は続いていくぞ!!



ドリマガ杯やBBSで盛り上がる「やきゅつく」ホームページにはもうアクセスしてみた?

ドリマガ隊長とライター大戸島も参戦

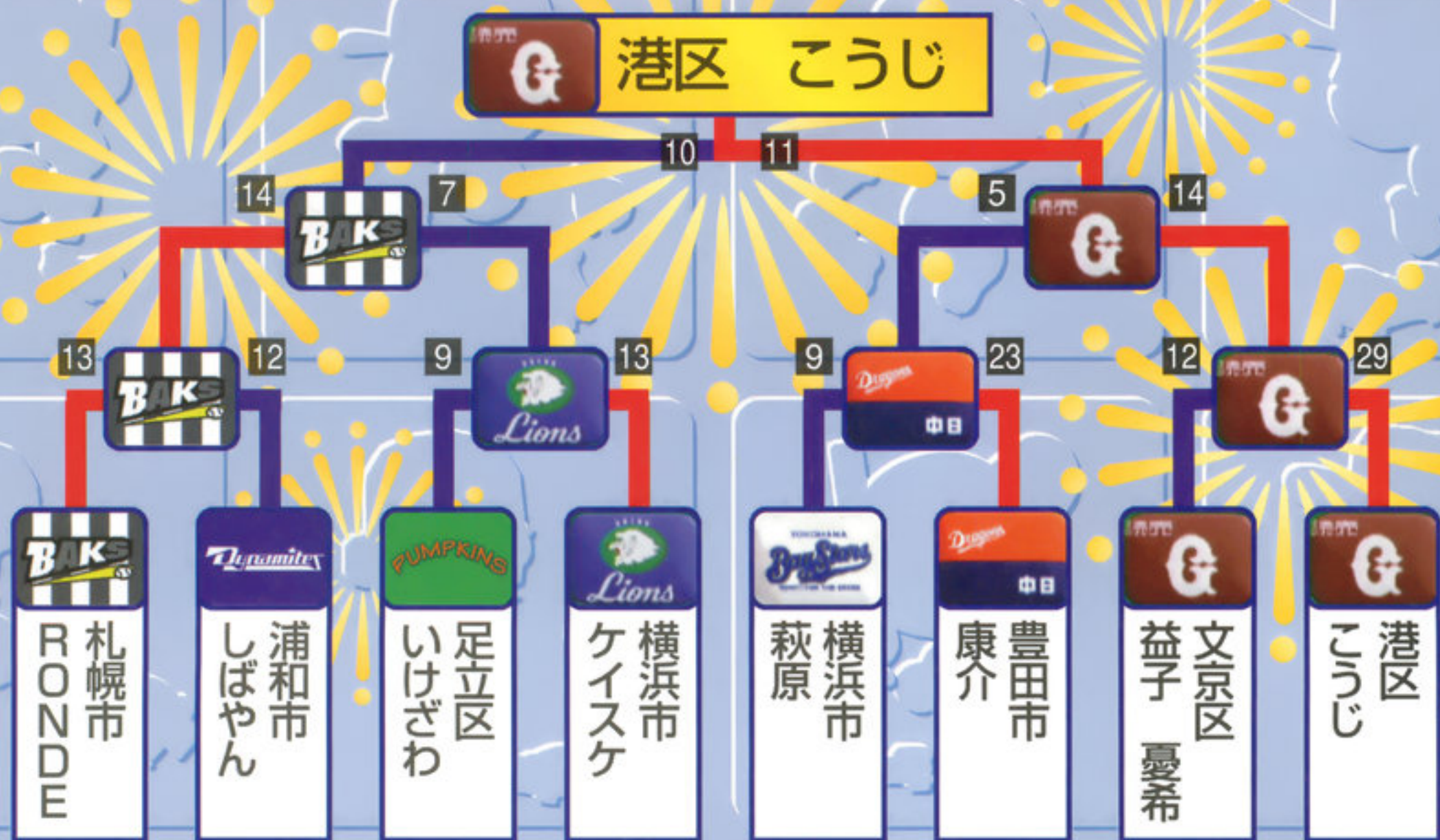


隊長は現役若手がヒークを迎えた6年目の阪神で挑戦。



メンツだけ見ると超強力な大戸島チームだが……。

第1回「ドリマガ杯」の優勝者はこうじさん!!



受賞者の皆さんおめでとう!

ベスト8まで残った強者たちの戦歴は左で紹介するとおり。この白熱のバトルを制したのは「こうじ」さんだ!! パンパカバ〜ン!! おめでと〜ございま〜す!! MVPは、ガンガン打ちまくっていた篠塚選手かな?

優勝者のこうじさんからのアドバイスは「戦力として低めの選手は登録しない」ことだそうだ。なるほど、確かにそのとおり!!

こうじさん他、ベスト8進出者には素敵な賞品が贈呈されるぞ!! さらにドリマガ隊長とライター大戸島を敗ったラッキー!?な人には特賞だ! おめでとう!!

——隊長's特賞——  
日本シリーズチケット (ペア)

——大戸島's特賞——  
希望選手サイン入りベースボールカード

ドリマガ隊長反省会

総合順位 513位 / 1668位

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | R  | H  | E |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|---|
| 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 1 | 3 | 10 | 16 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0  | 1  | 2 |

トラキチ隊長はハツラツ若手で始めて6年目。513位と聞いてビックリ、大戸島より上か!?と思いきや、じつは1回戦はシードでした。試合内容は、唯一のヒットは1回に坪井選手が放ったスリーベースのみ。エラーは2つと、いいところなし。隊長本人は「実際のプロ野球も弱いんじゃない!!」と妙に納得しているが……。いいのか!? 見事(っていうか当然)勝利した「勝利」さんおめでとう!!

ライター大戸島反省会

総合順位 1025位 / 1668位

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | R  | H  | E |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|---|
| 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 3 | 5  | 11 | 2 |
| 1 | 0 | 2 | 3 | 1 | 1 | 5 | 0 | X | 13 | 15 | 1 |

世界選抜のエース・ディエゴと名捕手・大矢の強力バッテリーで、失点は0に抑えて逃げ切る作戦を取った大戸島だったが……惨敗。どんなエースでも一発を食らうのは仕方がないらしい。ということは、それ以上の点を取ればいいのか、全員が成長途中、もしくは年齢による衰えのため不発に終わった。でも、9回に王選手が2ランホームランで一矢を報いたからまあいいか。5年後に期待!!

大会総評

20年という長い年数制限を設けたため、現役選手は全員引退し、新人を育成しての世代交代、助っ人外国人選手での補強など、各人が持てる限りの知識と時間をかけて育てあげたチーム同士が好勝負を繰り広げた。全体の傾向としては、1試合の平均得点が飛躍的にアップしていたことが目立つ。これは、驚異の爆発打線を持つチームが多かったということだろう。

しかし、その大量得点のリードをいともアッサリ逆転されてしまう……。まさにザルとはこのことか!?といわんばかりのマズイ守備陣や、投手陣。さらに盗塁数の少なさには、いささか課題が残る。「投げる」「打

つ」だけが野球じゃない。「走る」「守る」といった要素も、強いチームの条件なのだ。その部分をおろそかにしたチームは、やはり上位には食い込めない。爆発打線を作り出すこともいいが、すぐには効果が見えないその他のパラメータにももう少し注意を払って育成していけば、さらに強力なチームとなるはずだ。また優勝者のコメントにもあるように、チーム全体としての能力を下げないためにも、成長途中の選手の登録は控えたほうがいいだろう。

勝てるチームを作るには、まず大会に参加して自分のチームの弱点を知るべし。参加することにも意義があるのだ!!

開発チーム&ドリマガ特別企画



「やきゅつく」博士の千本ノック



ドリマガではもうお馴染みの「やきゅつく」博士、プランナーの馬場氏だ!!

トーナメント勝ち抜き講座

この「千本ノック」や公式ホームページの大会結果の寸評などで、いろいろなヒントを書いているつもりなのですが、皆さんは参考にしてくださってますか？

私が「〇〇が大切です」と書くことで、大会に登録されるチームの傾向がそればかりになるのも困りますので、自分の作っているチームには参考になる部分だけを取り入れて、さらなる強豪を作ってください。ゲームを開発した私ですら考えもつかないような“強い”“必勝”スタイルのチームを作ってくれ、たくさん現われることを願っています!

欲張った育成を考えてコンセプトを忘れてないか!?

最初に、自分では強いと思っているのに、なかなか1回戦、2回戦が突破できないプレイヤーへのアドバイスです。最近のトーナメント大会に登録されているチームを見ると、とにかくすべてのパラメータを最高値にしようとしている人が多いようです。しかも結果的にはうまくいっていない状態のデータで登録しています。「投手はディエゴにタマヨ、松坂選手もいる。外野手は松井選手に高橋選手、鈴木尚典選手といった最強トリオなのに……。なぜ勝てない?」となってませんか? 確かに素質の

高い選手を集めることは重要です。しかし強者が集うネットワーク大会では、ここがスタート地点になるわけです。

結論から言えば、すべてのパラメータをMAXにするのは非常に困難です。そこで発想を逆転! 「やきゅつく」は、なんでもそこそこにこなすオールラウンダーより、何かひとつが優れたスペシャリストを育て上げるほうが楽なシステムなのです。まずは一点豪華主義で、他の能力は弱点にならない程度に成長させることから始めてみてはいかがでしょうか?



確かに、すべてがこんなふうな選手にすればベストだけれど、これは難しい!!



こういうスペシャリストたちを育ててみてはどうだろうか? 足なら誰にも負けないぜ!!

“肩”のような地味なパラメータを無視してないか!?

次に、初心者から中・上級者の方も共通して見落としがちなポイントについてお話ししましょう。

ゲーム中でも“グラウンド”の練習画面に入らないと見られない詳細パラメータがいくつかあります。“肩”や“チャンス”“ピンチ”といったものがそれに当たります。なかでも“肩”のパラメータのように、地味で、一見どんな結果に反映されているのかわからない部分を、ついおろそかにしていませんか。トーナメント大会のような実力差が接近している試合になると、こういった見

落としがちなパラメータが、ボディブローのようにじわじわと効いてくるのです。試合を見ていると、よく外野からバックホームへの返球で、本塁上がクローズアップされる時があります。このときに大抵のチームの捕手が、ベースからズレて捕球



肩もきちんと鍛えよう。特に外野手は、肩を見せるケースが多いはず。全員Sにしておきたい。

しています。“肩”が十分育っていれば、外野からストライクで返球され、1点献上するというケースが減少するはずですよ。

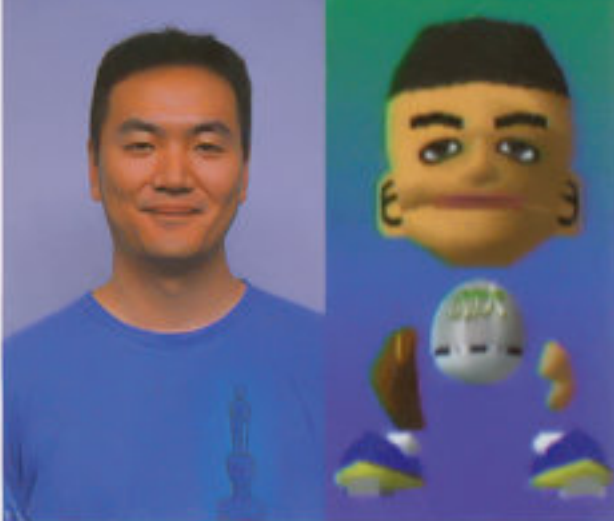
地味なパラメータの効果を確認するためにも、何試合かに一度は試合を見ることをオススメします。



試合はチームの戦力を分析することができ、唯一の場所。ミニ球場でもいから観戦だ。

開発スタッフの熱烈「やきゅつく」宣言!!

プログラマー 石原 学

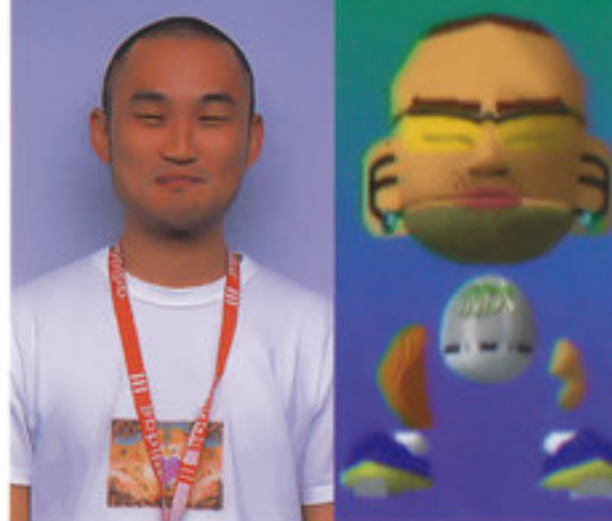


まずオススメの選手は読売ジャイアンツの元木選手。長いあいだ衰えずに成長してくれます。元阪神タイガースの掛布選手も最高!! ミスタータイガースはダテじゃない!! 成長すると打ちまくってくれますよ。

ゲームのコツとして、試合中の指示についてアドバイスをひとつ。盗塁は、相手に読まれているとアウトになりやすくなっています。使いどころを考えていきましょう。

プロ野球は、今年は千葉ロッテを応援していたのですが……。山本監督を男にしてやってほしかった……。

デザイナー 清水 芳郎



西武ライオンズの松坂選手!! 初期能力も高いし、グングン伸びる。さすがは“平成の怪物”。現実同様チームのスター選手になってくれること請け合いです。

ゲーム中では、新人の逆指名交渉がかなりイケてます。来期のドラフト候補生とシュールな会話を楽しみながら、他球団との逆交渉バトルに一喜一憂してみてもどうでしょう? 他球団を追い抜き、実力派新人の逆指名を獲得した時は最高です!!

何が起こるかかわからない世紀末だから、西武の優勝が……!?



# クライマックス ランダース

●セガ●発売中(9月15日発売)●5,800円●RPG●1人プレイ専用●ビジュアルメモリ、ふるふるぱっく、VGA対応

メインキャラクターは6人。しかしパーティを組む際は、その6人のキャラから1人を選出し、残りのメンバーは捕獲したモンスターから構成するという独特のシステムを持つこのゲーム。有利に戦闘を進めるためには、ダンジョンの特性や出現する敵モンスターに合わせてのパーティ編成が重要になってくるのだ。  
パーティに組み込むモンスター

は、ソードたちと同様に技やスキルを覚えて成長していく。モンスターを成長させるには、パーティに加えて一緒に戦う方法が基本となるが、一部のパラメータに限っては、VM対応のミニゲームでも伸ばすことができるのだ。十分に成長させたモンスターと一緒にダンジョン探索に向かえば、効率のよい戦闘ができ、お宝探しもスムーズに進められるぞ。



1人じゃ戦えないけど、捕獲したモンスターを仲間にすれば心強い!



マダム  
モンスターもいろいろなタイプに分かれる。

## モンスターを育てて楽に戦いを進めよう!!

最初に上げておきたいモンスターのパラメータは忠誠度! 忠誠度が低いままだと、戦闘中に好き勝手に行動されてしまい、思わぬ苦境に立たされることがあるぞ。  
この忠誠度を上げるのに役に立つのが、VM対応のミニゲーム「とっばらいDEしょくない」だ。捕獲後はまずVMに転送して忠誠度を上げ、十分に上がりきったところでパーティに組み込めば、効率的に戦えるようになるぞ。

「とっばらい」で忠誠度をアップ!



モンスターハウスがモンスター管理の拠点。育てたいモンスターをVMに転送するのだ。

## 経験を積めばモンスターの称号もアップ!

じつはモンスターにも、ソードたちと同じく成長によって称号が与えられる。一定の経験値をためることでランクアップしていくのだ。称号が上がることにより技やスキルも増えるので、“使えないヤツ”と思っていたモンスターが、意外な戦力になることも?  
称号のランクは、各モンスターともに8段階に分けられる。例としてミミナガの場合を紹介しよう。

ミミナガのパワーアップ例

| 称号   | 技       | スキル    |
|------|---------|--------|
| 小動物  | 攻撃      | 移動     |
| けもの  | ミナガマグナム |        |
| 大きな獣 | KOアタック  |        |
| 獣人   | 口封じ     |        |
| 獣人兵  | ふらふら    | 技・自動追尾 |
| 獣人将軍 | ミナガスタック |        |
| 獣人王  | ボコスカ    |        |
| 獣人大帝 |         | 技・先制   |

ダンジョンでレベルを上げれば、攻撃の主力としてキャラクター以上に活躍する!?



最初は技が少ないが、称号を上げることで多彩な能力を持つようになる。  
キャラクター以上の能力を持つこともある!



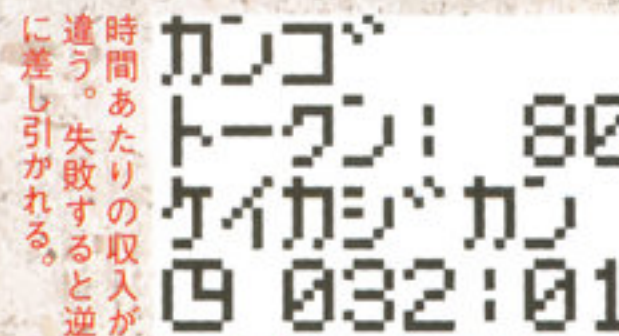
## VM とっばらい DEしょくない

### モンスターの適性を見て職業を変えていこう!

「とっばらいDEしょくない」を入手したら、すぐにもモンスターを転送しよう。そしてビシバシ内職をさせて、忠誠度を上げていこう。ただしモンスターには職業ごとに適性があるので、効率がいいものを探せ!



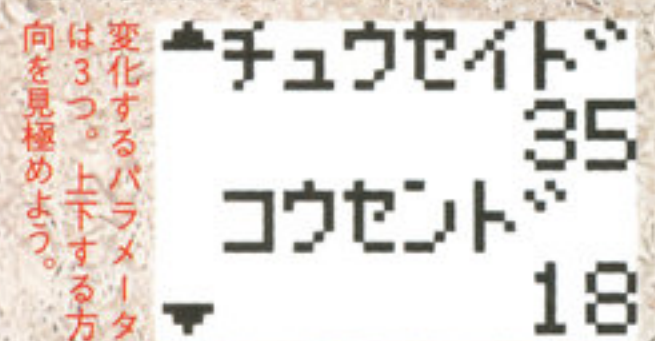
●高収入の職業は疲れやすい  
職業ごとに時間あたりで稼げるトークン数が違うが、消費するVITの量もそれぞれ違っている。例えば“工事”の収入は高いが、消費するVITも大きいぞ。こまめに見ていないと、倒れてしまうことがあるのだ。



倒れる前に休ませよう。無理をさせると忠誠度が下がる。

### ●好戦度に影響を及ぼす職業

ゲーム中に変化するパラメータは忠誠度だけではない。好戦度や積極度も変化していくぞ。  
忠誠度や積極度はどの職業でも上がるが、好戦度は一部の職業でしか上がらない。また“看護”の場合、逆に好戦度が下がってしまうのだ。



### 看護→好戦度下がる



### 用心棒→好戦度上がる



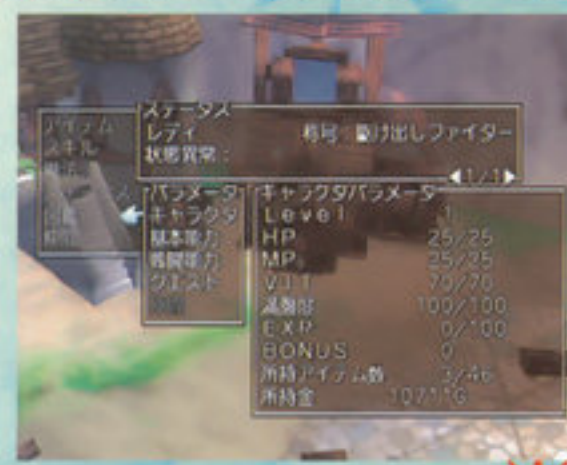


# 2人の女性キャラクターは能力が対照的?

ストーリーが中盤を越えると、2人の女性キャラクターが仲間に加わってくる。「大神殿」クリア後にマーリン、「ダウンタウン」クリア後はレディという具合だ。

この2人の女性キャラ、性格・能力ともに対照的だ。魔法使いとしての修行を積んでいたマーリンは、

もちろん魔法の能力に長け、全キャラ中でもトップレベル。かたやレディは、格闘能力世界一という触れ込みどおり、パワフルな技を披露してくれる。2人とも称号が上がれば底知れぬ能力を発揮するので、まずは地道に育ててから、レベルの高いダンジョン探索に向かわせよう。



基本パラメータにも特徴が。パーティ編成の参考にしよう。

## マーリン 魔力を伸ばせば無敵の魔導師に!

登場初期からファイアーとブリザードの魔法を使うマーリン。そのうえすぐに、サンダーの魔法も覚えるぞ。ヒールやキュアといった回復魔法も修得し、最大MP値も高いので、序盤からバンバン魔法を使って戦いを切り抜けていこう。ただし体力値は低いから、物理攻撃や防御は補ってあげよう。



魔法にかけては彼女にかなう者なし! MPが足りなくなることもほとんどない。

### パーティ編成のポイント

**攻撃型の仲間を加えて物理防御・攻撃面を強化!**

マーリンでパーティ編成をした場合、魔法のサポートは一切必要ない。ただし物理攻撃の能力は低いので、攻撃型のモンスターは必要不可欠だ。体力も低いから、物理攻撃を避ける意味でも後衛に配置しよう。



力仕事はモンスターにおまかせ! マーリンは後衛で魔法を使え。



### マーリンのおすすめパーティ

攻撃型: アーモ  
+  
攻撃型: ミミナガ

## レディ 格闘と一発逆転の魔法が持ち味!

レディの持ち味は、素早い技で大ダメージが与えられること。素早さにかけてはライル以上、つまり速攻攻撃に適しているキャラなのだ。その代わりに魔法はそれほど得意じゃないようで、ヒールを覚えるのもかなり遅い。だが、成功すれば1パーティを全滅させられるリスクは登場初期から習得している。失敗すると窮地に陥るけどね。



リスクは一か八かの大勝負! 失敗すると状態異常に……。

### パーティ編成のポイント

**攻撃型モンスターを支援魔法で強化!**

成長するまでは、仲間モンスターのサポートが欠かせないレディ。アーモのような攻撃型モンスターをパーティに組み込み、確実に敵にダメージを与えられる構成を考えよう。「攻撃力プラス」のスキルや「STアップ」といった補助魔法を覚えれば、パーティ全体の攻撃力を高められるようになる。回復魔法が使えるモンスターも、忘れることなくパーティに組み込みたい。



### レディのおすすめパーティ

攻撃型: アーモ  
+  
回復魔法型: ヒーラー

必殺脱カまんが  
**M.I.B**  
ミッドマン インドマン ブルキマン  
by.玉木230馬力



DUNGEON GUIDE

# ダウントウン

階層：全7F  
食料：少ない  
属性：氷

## 食糧の少なさが戦闘にも影響する!?

「ダウントウン」の食糧事情の悪さは、全ダンジョン中でも最低最悪！シナリオで入った場合ですらハラペコで窮地に陥るくらいだ。そこで“パンの実”は、心をオニにして仲間モンスターには与えないこと！モンスターのHPが減ったら、ヒールの魔法で回復してあげよう。“やすらぎの実”のような回復系アイテムも補助食料として活用して、無駄なく歩きまわれ。



食糧事情は非常にキビシイ！ハラペコ状態になるので、減ったHPはヒールで補おう。

### ●フロアデータ・シナリオで入った場合

| フロア | 回復拠点 | 登場モンスター                          |
|-----|------|----------------------------------|
| 1   |      | ミミナガ、ミミナガニンジャ、スカルソルジャー、クレイバン     |
| 2   |      | キラアーマー、ミミナガアーマー、ハンマーヘッド、シルバーウインド |
| 3   | ○    | カオス、ナイトメア、ホーンバグ、ダークスキン           |
| 4   |      | ジャッジメント、カオス、ミミナガニンジャ、ジュエルボールン    |
| 5   |      | キラアーマー、カオス、シルバーウインド、ダークスキン       |
| 6   | ○    | ハンマーヘッド、ジャッジメント、ミミナガ、ナイトメア       |

## 魔法使い型の敵を優先で撃破しよう!

このダンジョンの属性は、全フロアが氷。ブリザード系の魔法が高い威力を発揮するぞ。ただしスカルソルジャーのような、氷属性に耐性を持つ敵もいる。敵パーティには異なる特徴を持つモンスターが混在するケースが多いので、魔法ばかりに頼るのも危険だ。対抗するためには、プレイヤー側も攻撃魔法と物理攻撃のバランスが取れたパーティ編成を考えよう。

クセモノは魔法使い型の敵で、各フロアごとに最低1種類は攻撃魔法を使うモンスターがいる。多くの場合は物理攻撃に弱いけど、ときには、意外なほど魔法攻撃が効果を発揮することもある。



魔法を使う敵は、奥に隠れている場合が多いのだ。



敵の魔法を甘く見てみると、一撃で倒されることもある。

### ●フロアデータ・ランダムで入った場合

| フロア | 回復拠点 | 登場モンスター                          |
|-----|------|----------------------------------|
| 1   |      | ミミナガ、ミミナガニンジャ、スカルソルジャー、クレイバン     |
| 2   |      | キラアーマー、ミミナガアーマー、ハンマーヘッド、シルバーウインド |
| 3   |      | カオス、ナイトメア、クリッパー、ダークスキン           |
| 4   | ○    | ジャッジメント、カオス、ミミナガニンジャ、ジュエルボールン    |
| 5   |      | キラアーマー、カオス、シルバーウインド、ダークスキン       |
| 6   |      | ハンマーヘッド、ジャッジメント、ミミナガ、ナイトメア       |

DUNGEON GUIDE

# 人形館

階層：全13F  
食料：普通  
属性：無

## トランプだらけの館は道のりが長い!

トランプの宝庫ともいえる「人形館」。少し広めの場所なら、かなりの高確率でワナが仕掛けられていると考えよう。事前にXボタンでチェックし、クリアにしておかないと、思わぬダメージを食らうことになる。HPが減ったところで敵に襲いかかされると、死を招きかねないぞ。なお食糧事情は比較的よいので、“パンの実”はケチらなくても大丈夫だ。



慎重にチェックしつつ進め！トランプ用のスキルがないなら、細かくチェックするかアイテムを使うしかない。

### ●フロアデータ・シナリオで入った場合

| フロア | 回復拠点 | 登場モンスター                         |
|-----|------|---------------------------------|
| 1   |      | マイティ、ハイパーグラ、ゴールドナイト、クールブラッド     |
| 2   |      | シルバーナイト、ダイヤアーマー、ホワイトスーツ、インブラック  |
| 3   | ○    | ミミナガ、ミミナガパワード、ミミナガアーマー、ミミナガニンジャ |
| 4   |      | キラアーマー、グリースコーン、ホットエア、クールブラッド    |
| 5   |      | ミミナガパワード、ハイパーグラ、スラッガー、ヒーラー      |
| 6   |      | ゴールドナイト、ホワイトスーツ、ブルターン、スケールターン   |
| 7   | ○    | ミミナガアーマー、シルバーナイト、マイティ、スラッガー     |
| 8   |      | ダイヤアーマー、スケールターン、グリースコーン、ホットエア   |
| 9   |      | ミミナガニンジャ、ゴールドナイト、シルバーナイト、スラッガー  |
| 10  |      | スティールアーマー、ダイヤアーマー、キラアーマー、ヒーラー   |
| 11  | ○    | ミミナガ、ミミナガアーマー、ブルターン、ハイパーグラ      |
| 12  |      | ゴールドナイト、キラアーマー、ホワイトスーツ、インブラック   |

## 魔法を惜しまず使って硬い敵を倒せ!

「人形館」の特徴は、かなりの種類が守備力の高い敵で固められていることだ。しかもその敵を、ヒーラーのような回復魔法を使うモンスターが補佐している場合が多い。苦戦を免れないこと必至だが、

回復魔法型モンスターを優先して倒せば効率はよくなる。魔法型のモンスターは後衛に位置することが多いので、射程の長い技を持つ仲間をパーティに組み込みたい。また守備力の高い敵は、魔法に対する耐性が低い。積極的に攻撃魔法を使い、素早く倒していけ。



先手必勝！全体魔法+物理攻撃で、すべての敵を一度に倒せるよう工夫しよう。



一撃で倒せないと、回復魔法で復活されちゃうわけ。

### ●フロアデータ・ランダムで入った場合

| フロア | 回復拠点 | 登場モンスター                         |
|-----|------|---------------------------------|
| 1   |      | マイティ、ハイパーグラ、ゴールドナイト、クールブラッド     |
| 2   |      | シルバーナイト、ダイヤアーマー、ホワイトスーツ、インブラック  |
| 3   | ○    | ミミナガ、ミミナガパワード、ミミナガアーマー、ミミナガニンジャ |
| 4   |      | キラアーマー、グリースコーン、ホットエア、クールブラッド    |
| 5   |      | ミミナガパワード、ハイパーグラ、スラッガー、ヒーラー      |
| 6   |      | ゴールドナイト、ホワイトスーツ、ブルターン、スケールターン   |
| 7   | ○    | ミミナガアーマー、シルバーナイト、マイティ、スラッガー     |
| 8   |      | ダイヤアーマー、スケールターン、グリースコーン、ホットエア   |
| 9   |      | ミミナガニンジャ、ゴールドナイト、シルバーナイト、スラッガー  |
| 10  |      | スティールアーマー、ダイヤアーマー、キラアーマー、ヒーラー   |
| 11  | ○    | ミミナガ、ミミナガアーマー、ブルターン、ハイパーグラ      |
| 12  |      | ゴールドナイト、キラアーマー、ホワイトスーツ、インブラック   |

※フロアデータの登場モンスターは、登場する可能性があるモンスターです。場合によって登場しないこともあります。

### ボス・食人鬼型

**物理防御を強化して力で押せ!**

シナリオで出現するボスは食人鬼。単体で登場し、魔法も使用しないので、物理攻撃にさえ耐えられれば特に苦戦する相手ではない。ランダムやクエストで入ると違うタイプのボスが出る場合があるが、攻略方法は基本的に同じになる。



食人鬼の攻撃のメインは、近距離での直接攻撃。けっこう素直なボスなのだ。



**食人鬼** 「ダウンタウン」にこんなボスがいるのは謎。食料不足も関係あるのか?

## STストーリー

**シリアスな展開に  
予想外の仲間が加入!?**

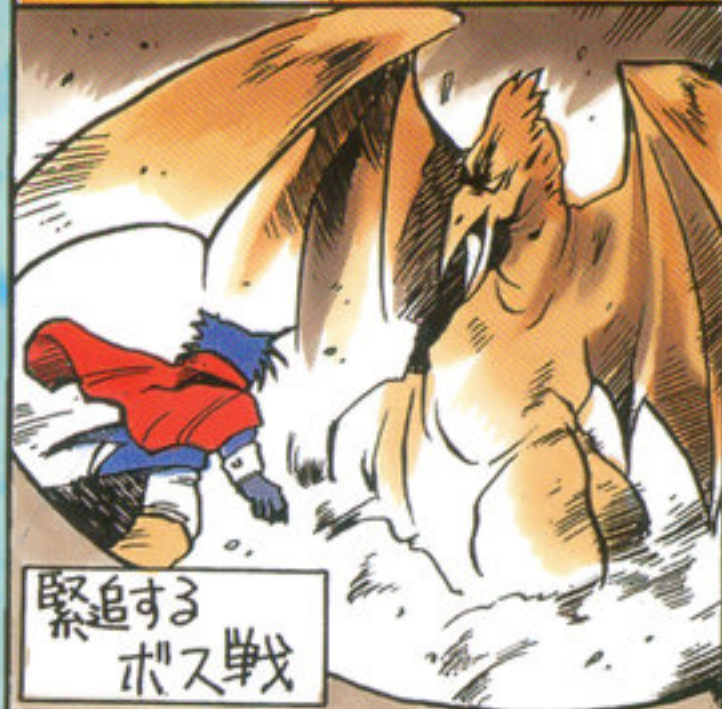
「ダウンタウンピース」の出現は、ソードの思惑ではなかった。そこに現われたのは、レディというとてもお嬢様。これが本当に英雄なのか? マーリンがいぶかしがるのも無理はないが、戦力としては頼もしいキャラだ。

一方ソードは、ある考えのもと一端仲間から外れる。ソード以外で次のダンジョンへ進むのだ!



レディは、こういう性格の人です……。ヨシオとコックスはどうしたのかな?

世紀末爆死まんが  
「ランダス」ではなく「ランダズ」です  
by. 玉木230馬力



どし、やる気の無さを一匹パーティー



お茶目な破壊魔



奥さん、ちば  
RPGっすわ!  
© バッターマン

### ボス・Dr.モルグ+魔人形

**物理攻撃をしのぎ1体ずつ撃破!**

このダンジョンのボスは複数で現れる。シナリオの場合は、Dr.モルグと3体の魔人形が相手だ。Dr.モルグの攻撃力は問題ではないが、回復魔法を使うのがやっかい。また、魔人形パペットの攻撃魔法は強力! ここは仲間をメガヒールで回復しながら、HPが低い敵から1体ずつ倒していこう。



敵は4体。バランスがいいパーティなので、倒す順番を決めて集中攻撃しよう。

### Dr.モルグ

回復魔法を使うが、攻撃力はあまり高くない。攻撃力はあまり高くない。

### 魔人形パペット

誰かに似ているが、ここでは単なる敵。

パペットは攻撃魔法を使う。魔法に対する耐性がないとちょっとツライ。



### 魔人形ヒュウ

### 魔人形ダミー

物理攻撃能力はパーティ中最強。

HPがかなり高いので、倒すのは後回し。

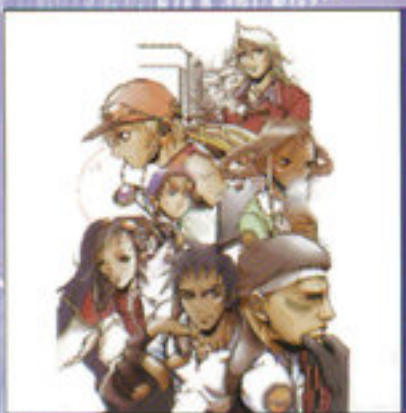
## STストーリー いよいよ最終決戦に!!

Dr.モルグを倒した「人形館」には静寂が戻った。しかし外へ出てみると、周囲がなにやら騒がしい。この世界から脱出する方法を思いついたソードが、積極的に実行に移していたのだ。だが、その行動がある者の逆鱗に触れ、ソードをはじめとするモザイクワールド全体が危機的状

況に陥ってしまう。生死の境に苦しむ仲間たちを前に、ソードは一大決心を固める。そして、いよいよ舞台はラストダンジョンへと移っていく! なおマリオンは、人形館をクリアしただけでは仲間にならない。マリオンを仲間にするには、あるアイテムが必要となるのだ……。



外へ出るとソードが行動を起こしていた! いよいよ物語はフィナーレへ!



# ESPIION-AGE-NTS

●NECホームエレクトロニクス●発売中(9月23日発売)●5,800円●シミュレーション●1人プレイのみ●VGA、ぶるぶるぱっく、アーケードスティック対応

## 任務遂行のための ヘルプマニュアル 攻略開始!!

「エスピオ」を手にしたアナタ、ちゃんと“ボス”してますか? 十分な下調べののち、自分なりのクリアルートを確認してスピーディに依頼を達成していく……というのが本来の楽しみ方だけど、な

かなかそう上手くはいかないのが現実。そこで、今回から数回にわたり、各ミッションのクリアポイントを解説していこう。1回目の今回は、ミッションを進めるうえでの3つのポイントも伝授しよう。

### アルゴリズム設定を考えよう

ボスとしては、エージェントを信頼して各自の判断に任せて行動を……と言いたいところだが、ちょっと待った。単純な構造物ならいざ知らず、複数の仕掛けが複雑に相互影響を及ぼしている場合などはそうもい

かない。そんな仕掛けの場合は、随時的確な指示を与える必要があるだろう。エージェントには悪いが、各アルゴリズム設定を“指示を待つ”にするのが、堅実といえる。

### 「調査」コマンドはかなり重要だ

仕掛けにはおのこの、解除や調査に必要なスキルが設定されていて、そのスキルの攻撃力(DP減少能力のこと。スキルレベルに比例)により、実行時間が変化するのはご存じのとおりだ。だが、調査コマンドを実行せずとも解除コマンドは実行可能なので、こちらを利用している人も多いと思うが、これは大きな間違い。

実際は、スキルの攻撃力値をDPから減らす際に、1回ごとに解除成功判定をしている(例:DP30、DP減少攻撃力7の場合、5回の成功判定)。成功判定に失敗すれば、そのぶん解除が遅れることになる。この状態を極力避けるために、調査コマンドの必要性が出てくるのだ。

調査コマンドを実行するたびに、下記の“仕掛け”の判明レベルが1レベル上がり、解除成功率を上げることができる。逆に、判明レベルが0の時に解除すると、すべてのSPが消費され、非常に効率の悪い作業になってしまうので注意が必要だ。



成功判定の成否は、解除作業中のエージェントのセリフでわかる。「だめだ……」、「難しいわ」などと言っていたら失敗している。

### 新米ボスへの3つのアドバイス

ロック関係は問題ないが、ワナや制御装置、スイッチなどは指示待ち設定にしたほうがいい。

これでエージェントのミスはない

あとは、ワナに気付くように危険物発見のスキルレベルを高くしておくこと。

### 作戦画面で時間を止める!

すべてがリアルタイムで動いているとなると、じっくり考えて指示を出すことは難しいのでは? と思ってしまうが、ご安心を。作戦画面を呼び出せば、時間を止めたまま、しかもマップを見ながら移動指示が出せるので活用しよう。

時間を止めて4人同時に指示できるほか、なんと妨害電波を受けているサブスクリーンのエージェントにも指示可能(移動行動のみ)なのだ。

落ち着いて対処しよう

### ミッシェル・ファウラー記念美術館#1 で見たいイベント

ミッション攻略では、レミィのアドバイスが聞ける導入ステージ、「ミッシェル・ファウラー記念美術館#1」の解説は省く。が、レミィからは聞けない、EVENT APを稼ぐためのイベントここで紹介しよう。西塔2F事務室での「経営データのバックアップ」も忘れずに。

#### 管理塔1F 休憩室

コレ(左画面)を入手していれば、新館東の警備員室での制御装置解除が安全にできる。逆にこれがないと絶対に失敗してしまうので、必ず入手したいところ。

#### 管理塔2F 館長室

部屋の隅にある怪しい宝箱。ワナが仕掛けられているので、リン以外のエージェントには触らせないように。残念ながら持ち帰ることはできない。

### 西塔2F 更衣室(女)

サンダーズ限定イベントで、写真のメッセージを見よう。女子更衣室に入り、ロッカーをあさる(調査!) 怪しいヤツ。それを指示するボスって一体……!?

なんにもないですよ、ボス。オレもプロですからね、ちゃんと調べました。

### 新館西 彫刻展示場

サンダーズカリンなら、ここで見回せば床のスイッチに気付く。おもむろにスイッチを入れてみると、部屋の中央のオブジェが動く。ただそれだけのイベント。

カラフルな光を放ちながら回転するオブジェは、その動きが加わることで作品性を主張しているようだ。

### 新館西 物販ルーム

リンで周囲を見回すと、レミィとの会話が発生。2人してルーリアの噂で盛り上がる。「M・F記念美術館#2」では、ルーリアを連れて来よう。

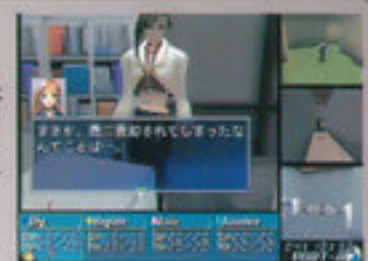
ふふっ、そうね。彼女、そーゆー安物に目がないから。

……ルーリアだったら、任務ついでに幾つかすねていきそうね。

# Mission

## ミッシェル・ファウラー記念美術館#2

前回の一件で美術館をクビになったモンドシュタイン伯爵。儲け口がなくなった腹いせに、美術館から最高に高価な美術品を盗み出し、ドイツにある自分の城のコレクションにしようと画策する。



### Select AGENTS 派遣エージェント選択

とくに悩む必要はないが、アンロックとハッキング、電気回路は必要。イベントを考慮してルーリアを使いたいが、ハッキング要員のアーケンジェルを入れることを考えると、非戦闘員が増えるのは考えものだ。彼ら2人の護衛として、戦闘員を奔走させるか？



平均的な能力を持つ、サンダースとリンが適任か。ここでアーケンジェルのアナロックも育てておきたい。

### フローチェック ①

## 障害は早めに取り除く

最初のミッションと同様に、ターゲットの絵画は赤外線センサーで守られている。そこで、ターゲットにたどり着く前に、あらかじめすべての赤外線センサーを切っておく(これでEVENT APが加算される)。警備員がいるため、戦闘可能なエージェントを警備員室に派遣すること。

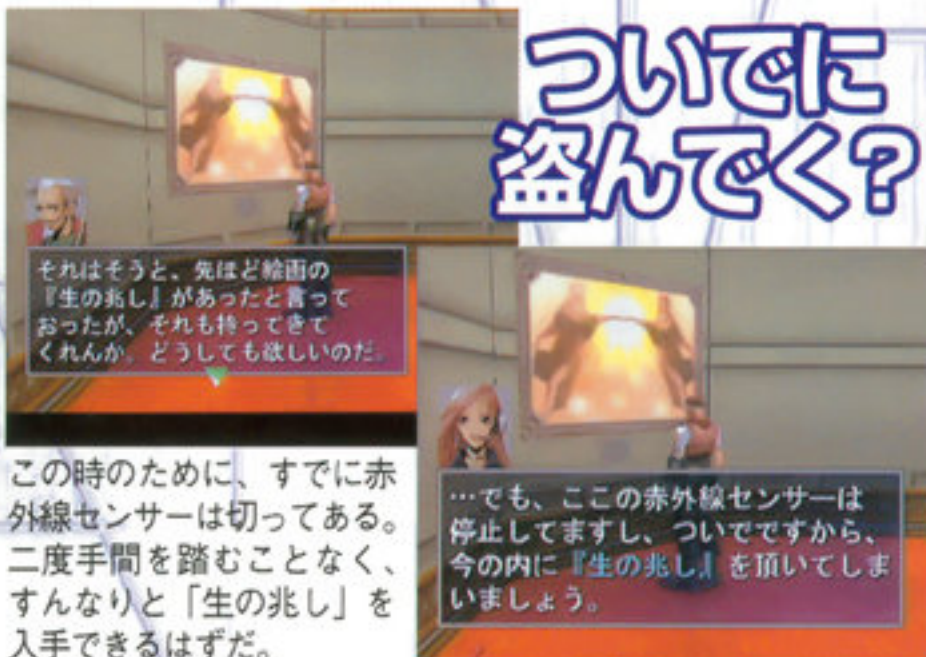
制御装置を操作すること、配備されている警備員が強力なことを考慮して、サンダースを派遣しよう。アルゴリズム設定で、敵の攻撃する、制御装置を必ず解除"にしておけばスムーズ。



### フローチェック ②

## 追加依頼は受けなくてもOK!?

南塔2Fの特別展示室に「ファンタズム」はなく、探索と追加依頼を頼まれる。追加依頼は受けなくてもいいが、受ければEVENT APが加算されるが、「ファンタズム」に関する情報を先に得ていると、このイベントは発生しない。



ついでに盗んでく?

それはそうと、先ほど絵画の『生の兆し』があったと書いておいたが、それも持ってきてくれるか、どうしても欲しいのだ。

…でも、この赤外線センサーは停止してまっす、ついでですから、今の内に『生の兆し』を頂いてしましましょう。

この時のために、すでに赤外線センサーは切っている。二度手間を踏むことなく、すんなりと「生の兆し」を入手できるはずだ。

### フローチェック ③

## 5分のタイムリミット

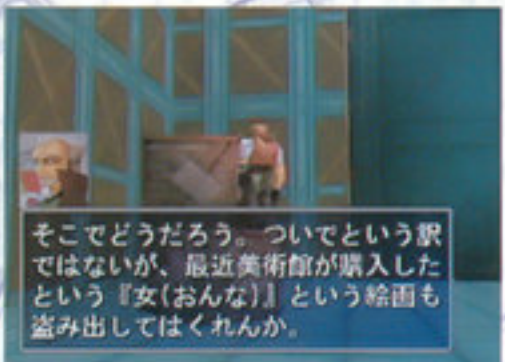
「ファンタズム」探しは、西塔2Fの事務室のあと、西塔2Fの倉庫と北塔1Fの展示室はどちらからでもいい。そして、管理塔1Fの貼り紙を見ると、あと5分で「ファンタズム」が捨てられると判明。ここで、制限時間5分が設定され、画面右下のタイム表示が黄色にかわり、カウントダウンが始まるのだ。時間内に管理塔1F搬入庫に向かえ!



### フローチェック ④

## 任務のはずが…

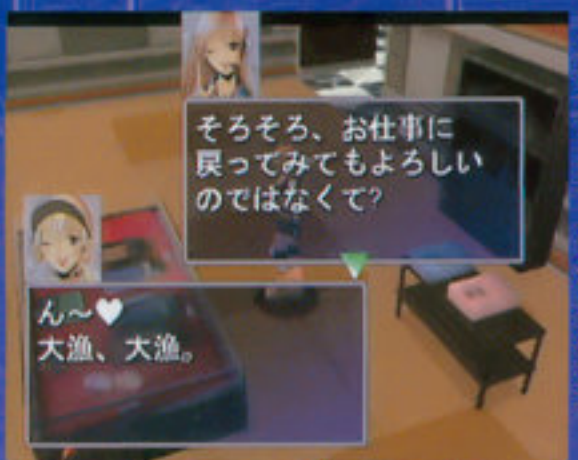
無事、管理塔1F搬入庫で「ファンタズム」を発見したが、またも追加で「女(おんな)」の入手も依頼される。断ればその場でミッションクリアとなるが、これもEVENT APに関わるイベントなので受けておこう。新たなターゲットは新館東の特別展示室に置いてあるので早速取りに向かえ。



そこでどうだろう。ついでという訳ではないが、最近美術館が購入したという『女(おんな)』という絵画も盗み出してはくれるか。

### EVENT ルーリアの悪いくせ!?

最初のミッションのリンでイベントを見た場所へ、今度はルーリアで行く。そして、見回したあとに“くすねる”のコマンドが現れるので、3回実行すれば、EVENT APが加算される。それ以上はレミィに叱られて、逆にEVENT APが減らされることに。

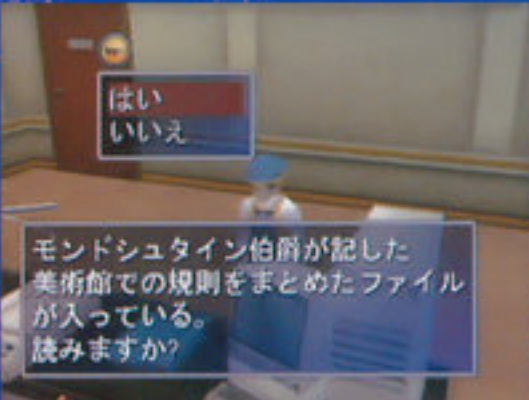


そろそろ、お仕事に戻っててもよろしいのではななくて?

ん〜大漁、大漁。

### どんな些細な情報でも見逃すな!

管理塔2F秘書室の机の上に、「モンドシュタイン城の見取り図」があるので入手する。以降のミッション情報として役立つ。それと、管理塔2Fの自動販売機2に電気ショックを与えて、「伯爵印の健康ジュース」も入手しておくべし。



モンドシュタイン伯爵が記した美術館での規則をまとめたファイルが入っている。読みますか?

入室にはアンロックが必要なので注意。見取り図入手はEVENT APに無関係だが、「伯爵印の健康ジュース」はAPが加算されるイベントだ。

### クリア手順教えます! フローチャート

- Mission Start
- ▼
- 管理塔2F 制御室
- ・防犯シャッター開く
- ▼
- 新館東 警備員室……………①
- ・赤外線センサーOFF
- ▼
- 南塔2F 特別展示室……………②
- ・「ファンタズム」確認
- 「生の兆し」入手
- ▼
- 西塔2F 事務室
- ・「会議での決定事項記載書」を見る
- ▼
- 西塔2F 倉庫
- ・木箱の中身を確認
- ▼
- 北塔1F 展示室
- ・メモを発見
- ▼
- 管理塔1F 物置……………③
- ・貼り紙を見る
- ▼
- 管理塔1F 搬入庫……………④
- ・「ファンタズム」入手
- ▼
- 新館東 特別展示室
- ・「女(おんな)」入手
- ▼
- 西塔1F ロビー
- ・全員を集合させる
- ▼
- Mission Clear

# Mission クーロンⅡ

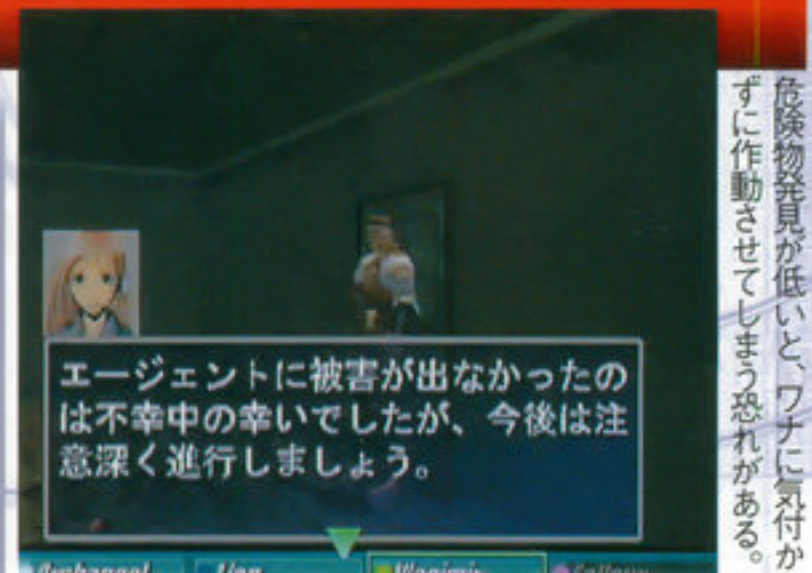
国際広域テロリスト「AURA」の、総資産の45%を格納する管財基地であるクーロンⅡ。支部長である「班 偉」は、金庫を開ける遺伝子情報パスワードを変更したため、同胞に追われることに……。



## Select AGENTS 派遣エージェントの選択

さまざまな仕掛けが用意されているこのクーロンⅡでは、派遣するエージェントの選択が重要なファクターとなる。かいつまんで説明すると、広いエリアを高速移動できるリンは欲しいところ。さらに、ウラジミールとファルーとアーケエンジェルスの3人は、クリア

時間短縮のイベントに関わるので、ぜひ使いたい。この時点で4人が決定しているのでベストメンバーは決まり。あとは、おのこのスキルで、危険物発見と危険回避は高めに成長させておこう。今後も重要になるので、思い切ってAPをつぎ込んで損はしないはずだ。

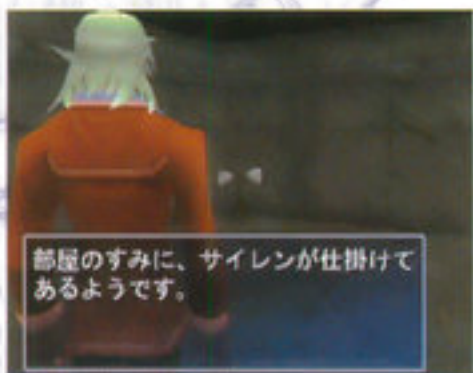


危険物発見が低いと、ワナに気付かずして作動させてしまう恐れがある。

### フローチェック ① ワナを封じるためにワナに引っかかる

マップのいたるところに設置されているワナを、いちいち解除していくのは非効率的。スタート直後に朱雀エリア1F西広場1で、ワナに連動する警報サイレンを無効化するのがベスト。発見して近づく

と床が崩れて階下に落とされるが、問題はないので躊躇しないように。むしろそのままBIFを探索させよう。また、解除前にワナにかかってサイレンが鳴っても実のところ支障はない。



近づくだけで落とされるが、危険回避のスキルが高ければ安全。

### フローチェック ②~⑤ EVASIONのスキルが活躍!

フローチャートのポイント①、②、⑤では、床を崩されて階下に落ちるわけだが、EVASION=危険物回避のスキルが高ければ華麗に着地できる。もしもそうでない場合は、背中から落っこちて10ポイント前後のダメージを負うことになる。ちなみに、ポイント②、⑤でターゲットを追いつめるには、戦闘能力のあるエージェントでなければならぬ点に注意して行動指示を出そう。

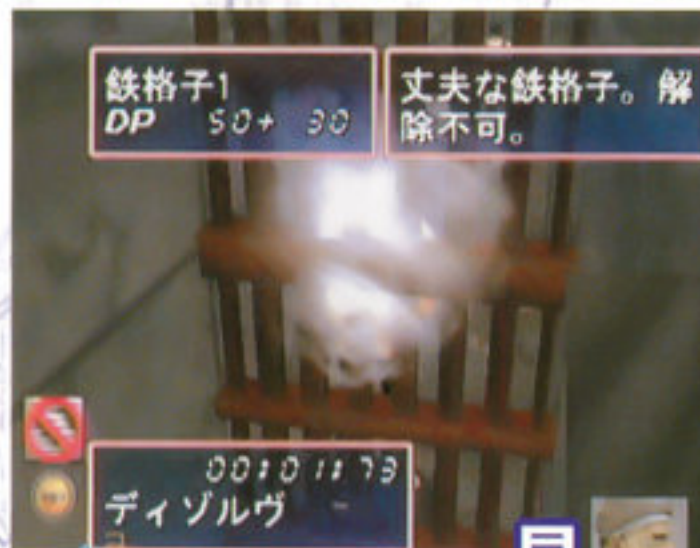
実際、この着地した回数がEVENT APに影響するのだ。



実は、この着地した回数がEVENT APに影響するのだ。

### フローチェック ⑥ 1本道をふさぐ鉄格子と扉

見取り図Bを手に入れたことで、連絡橋エリアに行けるようになる。だが、ここにたどり着くためには、鉄格子とワナ付き扉のある1本道を通らなければならない。鉄格子は、朱雀エリア1F鉄格子の真下をウラジミールが爆破すれば取り除ける。また、鉄格子そのものを殴りつけて壊したり、ファルーの薬品で溶かすことも可能だ。ここでは、鉄格子先の扉を解除するのにウラジミールを使いたいので、時間短縮のためにもファルーの溶解を利用する。扉のワナは他のエージェントでも解除可能だが、ウラジミールの爆発物処理スキルに頼れば、あっという間に解除。しかもEVENT APも加算されるのだ。



この扉は、危険物発見のスキルが高くないと、素通りしてワナにかかり(爆発で通路が破壊される)、次エリアの侵攻が厳しくなる。また、ウラジミール以外で解除した場合、EVENT APは加算されない。

鉄格子のすぐ先にある扉でウラジミールを活躍させたいので、鉄格子の真下で彼に作業させるのは大きなタイムロス(殴って壊すのも)。ここは、ファルーの薬品できれいに溶かしてしまうのが得策だ。

2人の

見せ場だ

ふむ、ドアが開けられた場合に、導線に電流を流して起爆させるのか…となると、爆薬自体はTNTかC4だな。

## クリア手順教えます! フローチャート

### Mission Start

朱雀エリア1F 西広場1……①  
・警報サイレンを無効化

朱雀エリア1F 北小広場……②  
・班を発見し、追いつめる

朱雀エリアB1 北広場2……③  
・がらくたの山から見取り図Cを入手

朱雀エリア1F 北小広場……④  
・班の足跡を追う  
→朱雀エリア1F 北広場  
・見取り図Aを入手

朱雀エリア2F 中央広場2……⑤  
→朱雀エリア2F 北広場  
・班の捕獲に向かう  
見取り図Bを入手

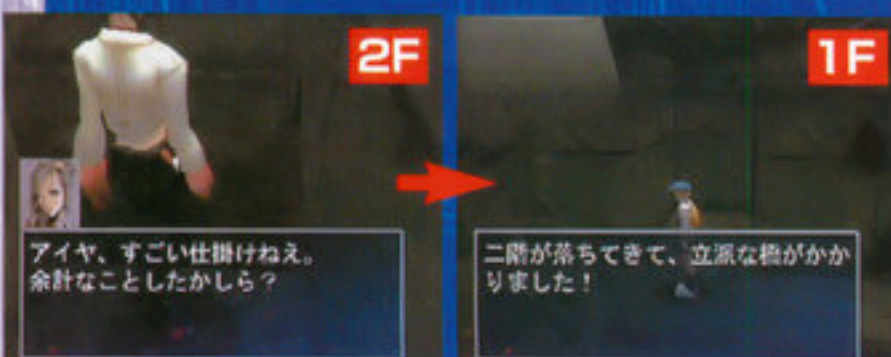
連絡橋南部 朱雀エリア入口……⑥

連絡橋南部 通過通路3……⑦  
・レバー7をON

連絡橋南部 通過通路4……⑧  
・連絡橋小部屋のレバー9をON

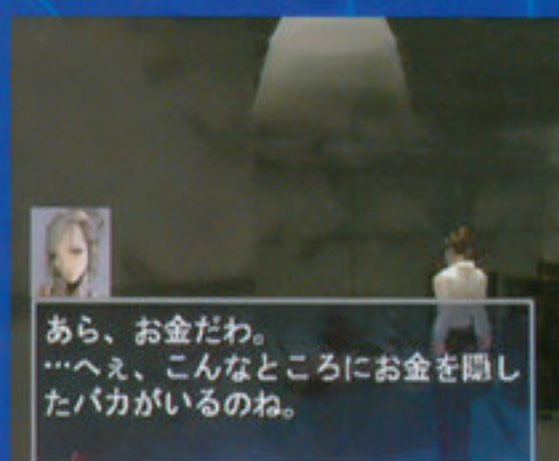
## EVENT ワナもたまには役立つ!? ヘソクリもいただきだぜ!

朱雀エリア2F南広場1のレバーを動かすと、通路の一部が崩れ落ちる。すると、ちょうど真下部分にあたる、朱雀エリア1F東広場1の溝に橋が架かる。クリアに必ずしも必要ではないが、EVENT APが加算されるイベントだ。



このレバーは子供では手が届かないぞ。

朱雀エリア2F南広場1で、山積みになっているガラクタをあさることで、お金を見つけることができる。探し当てるのに特に条件はなく、誰でもいい。イベント的には小さい印象を受けるが、加算されるAPは意外と大きく馬鹿にできない。必ずゲットせよ。



こういう作業はルーリアにさせよう。たかっただけだ。

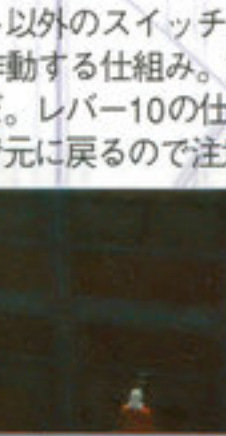
## フローチェック 7 8 連絡橋のクリアルート

行き止まりの通路や、スイッチ式のワナがあったりと、狭いながらもしっかりしたクリア手順が必要となるこのエリア。まずは、通過通路4を塞ぐ鉄格子を開けるため、通過通路3を経由してレバー7を操作。さらに、もうひとつの鉄格子を開けるために通過通路4へ行き、小部屋を見つけて中のレバー9を操作する。通路に掛け橋をつくる通過通路5のレバー8は、そのままでは何かに引っかかっていて作動しない。邪魔をしている?棒を取り除けば動くようになるぞ。ターゲットに通路を落とされたら、レバー10を作動させ、通路が復活しているうちに通過通路3から突破しよう。

ショートカットも

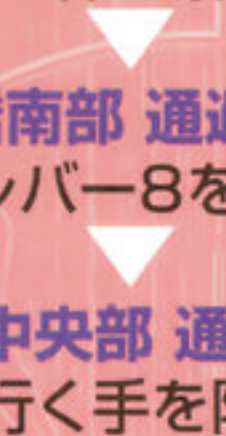
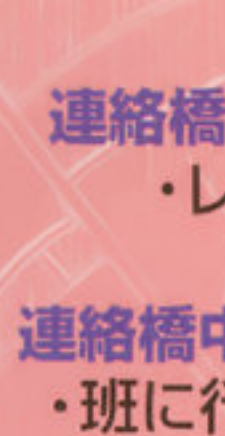


ファルーなら



チャート以外のスイッチは、すべてワナが作動する仕組み。触らないのが無難だ。レバー10の仕掛けは、一定時間で元に戻るので注意しよう。

時限スイッチあり



## フローチェック 9 発電機の蒸気で捕まえる!

連絡橋を越えると蒼龍エリアに突入する。ここは3層構造だが、連絡橋から入る2Fにイベントはなく、1Fへの通路フロアとなっている。2Fの各部屋の床には、1Fへと続く階段が隠されているので、まずはそれを見つけて開けること。すると、1Fのマップが完成するはずだ。1Fで重要なのは、南広場1にある配電盤。この時点では操作不可能だが、発見したらその場所にエージェントを待機させておこう。そして、1F中央広場でターゲットに出逢うとイベントが発生し、先ほど待機させたエージェントの出番がくるわけだ。

物陰に隠れながら銃を乱射してくるターゲットに近づくには、盾にしている発電機から蒸気を出して怯ませる。それには、配電盤を操作する必要がある。

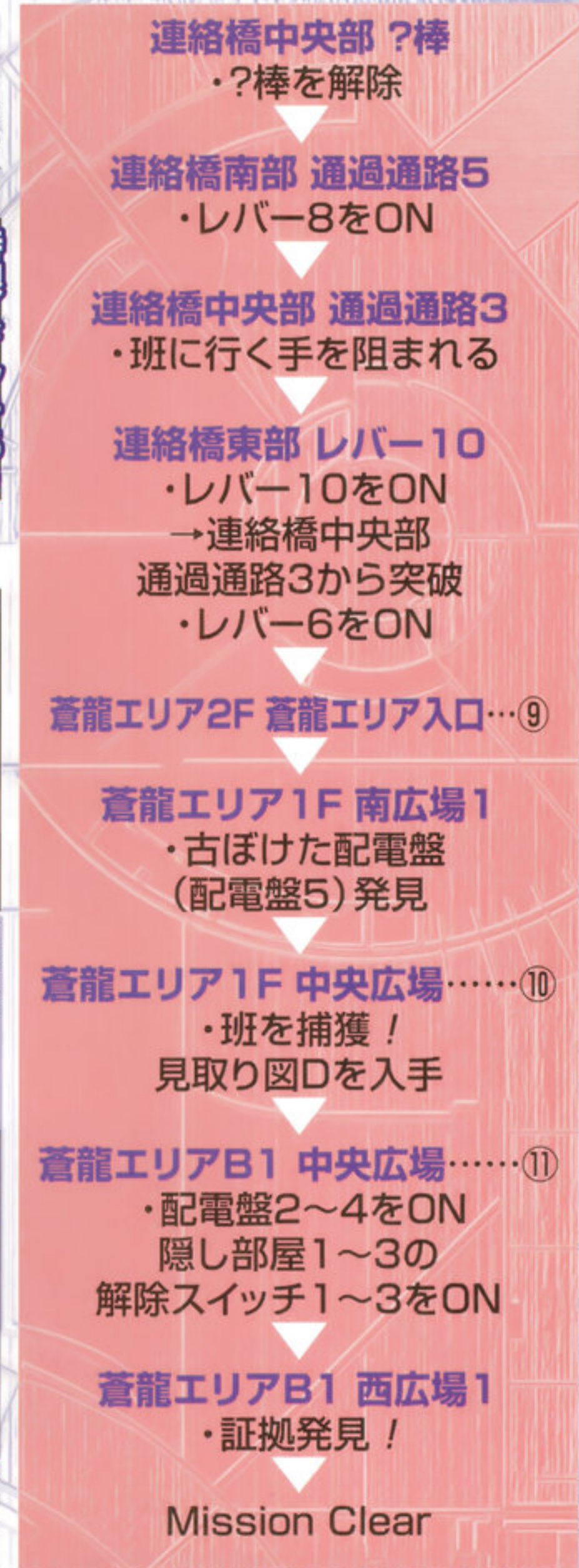
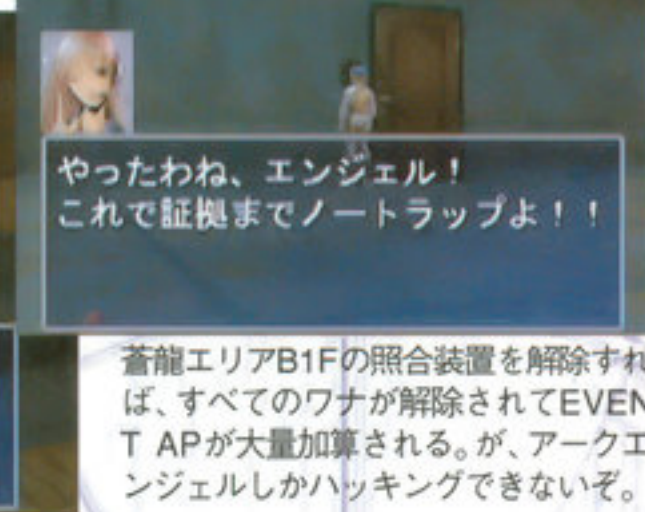
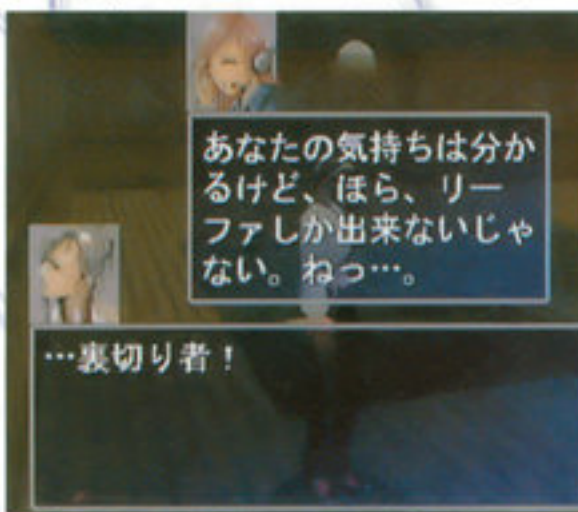


配電盤のある1F南広場1と、このイベントが発生する1F中央広場だけがクリア条件場所。このあとの追加依頼を受けるか否かで、若干クリア後のメッセージに変化がある。

## フローチェック 10 できるだけ楽しんでクリアしよう

捕獲したターゲットから真実が語られ、「頼みを聞いてくれ」と言われるので、素直に受けること。なぜなら、この先のイベントで大きくEVENT APが稼げるからだ。地下に行くためには、精密工作スキルが必要な扉を開けていくのだが、リンなら排水口から地下に降りて、裏側から容易に開けることができる。目的のB1F西広場1の前にはワナが仕掛けられているので、先にそれを解除する。配電盤2~4のブレーカーをONにして、解除スイッチ1~3をONにすれば無事に解除でき

リンには悪いけど、ここはひとつ活躍してもらおう。このほうが地下への侵入が容易でEVENT APも加算される。



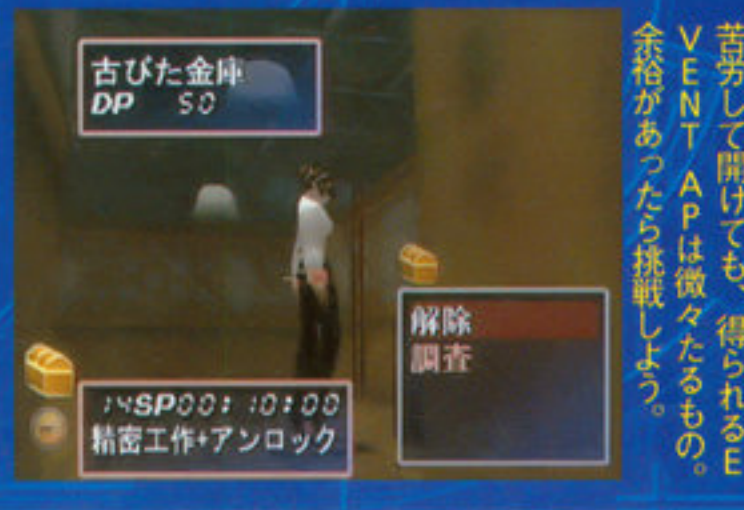
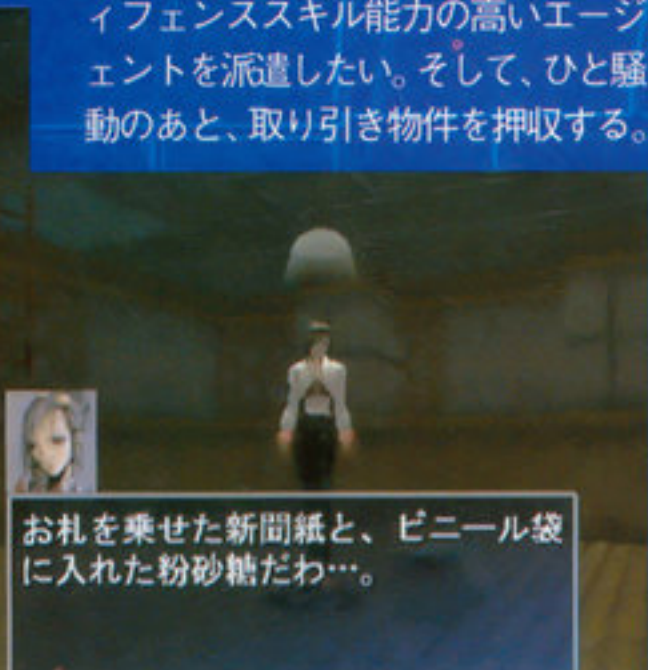
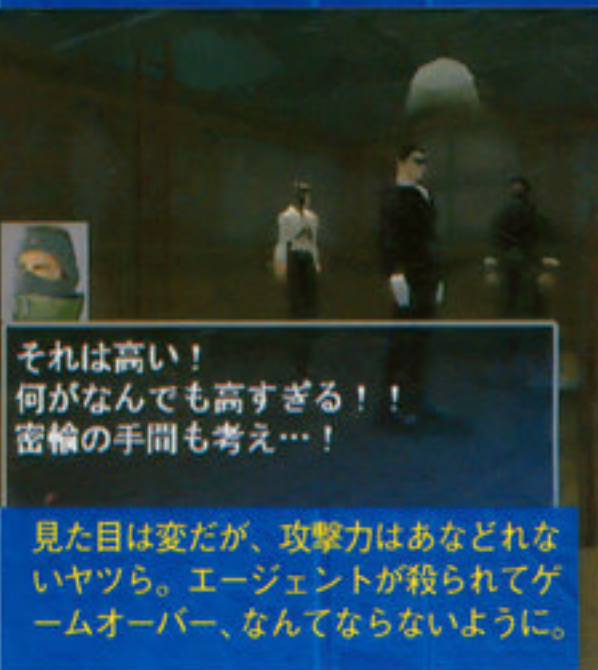
## EVENT マフィアと間違えられて戦闘 : 金庫のカギをこじ開ける : 報酬の金塊は重いぞ

蒼龍エリア1F西広場2では、怪しい2人組が何やら取り引きしている場面に遭遇する。引き返すかどうかを選択できるが、ここでは踏み込も

う。気を付けたいのが、相手は攻撃力の高い銃を撃ってくる。ディフェンススキルが低いと瞬殺されてしまう可能性がある。HPとディフェンススキル能力の高いエージェントを派遣したい。そして、ひと騒動のあと、取り引き物件を押収する。

蒼龍エリアを探索していると、1F北広場2で金庫を発見することができる。当然、中身を頂戴して……といいたいところだが、なかなかどうして、セキュリティレベルが高く難しい。開けるには、精密機器とアンロックが必要なので、あらかじめリンのスキルを成長させておこう。でも、無理して開けなくても……。

このミッションの最終目的地は、財政横領の証拠品と多額のお金が保管されているという、蒼龍エリアB1F西広場1。しかし、そこにあったお金とは、硬貨や紙幣ではなく金塊であったため、持ち帰れるエージェントが限定されてしまう。大人男性でやっと1コ。金塊はかなりの重さがあり、女性や子供では持ち帰れないぞ。





# アイドル雀士を作っちゃおう♡

●ジャレコ●発売中(9月23日発売) ●6,800円(初回生産分はオマケCD付) ●麻雀ゲーム●1人プレイ

## ゲームで役立つアレコレまとめて教えます!!

### シナリオモード

### パネルマッチのアレコレ

### パネルのパターンを理解しよう!

ついにみんなの手元に届いた「アイドル雀士を作っちゃおう♡」。そこで、今回は発売を記念して(!?)、ゲームを進めるのに役立つ各種情報をお届けしちゃおう。



2枚1組のパネルの位置さえわかればクリアは楽勝だ!!

トできるチャンス「パネルマッチ」について。実はコレには面ごとに、常に特定の組み合わせとなっているのだ。つまり、その法則さえ知っていれば、間違いなくパネルを開けることが可能……って寸法。ただし、今回手助けできるのは3人目までのパターンについて。最後の敵となる4人目のパターンは、キミ自身で見つけ出してほしい。

ちなみにパネルをめくれる回数だが、だいたいアガった役の臈数と同じと覚えておこう。これでパネルマッチ対策はバッチリだ。

### STAGE 1

AとB、CとDというように、横に並んだ2枚がペアになっている。決して中央の2枚ではない点に注意。

### 正解 横並び



横に並んだ2枚が組の、もっともわかりやすいパターン。

### STAGE 2

AとC、BとDというように、横方向にひとつ置いたパネルとが組み合わせになっているパターン。

### 正解 横ひとつ置き



横にひとつ置き。タネを明かせばカンタンなパターン。

### STAGE 3

これまでとは異なり、縦方向に組み合わせられているパターン。具体的にはAとH、BとIといったカンジ。

### 正解 縦ひとつ置き



横方向が縦に変わっただけ。難しく考える必要はナシ。

### ランダムパネルの効果は4種類



**シャッフル**  
パネルの位置がバラバラに。引いてしまったら文字を頼りにしよう。



**サービス**  
一瞬だけパネルをめくってくれる。チラリズムあふれるサービス(笑)。



**パネルクリア**  
いきなりパネルマッチクリア。ほかのアイテムが取れないのが難。



**アイテムに変化**  
技を使うためのアイテムに変化する。どれに変わるのかはランダム。

### シナリオモード

### イカサマ技のアレコレ

シリーズの代名詞ともいえるイカサマ技(笑)は、もちろん今作でも健在。ここでは、各キャラの特

徴を生かした多彩な技を紹介するとともに、使いドコロのヒントにも迫っちゃうぞ。要チェックだ!!

### スーチャーパイのイカサマ技は豪華にこの4つ

#### スペシャル召還

配牌終了後に発動。不要な牌を他の牌と交換することができる。狙いたい役をイメージして牌を選択しよう。



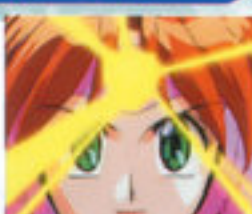
#### 必殺スーチャースティック

リーチ後必ず1発でツモれるステキなリーチ棒。相手がアガるのも早い後半の対戦のために温存しておきたい。



#### スーチャーアイ

額のスーチャーペンダントの力で相手の牌を透視する。あくまで透視するだけで通し能力ではない点に注意(笑)。



#### ファイヤーせっかん

相手がロンした当り牌を黒コゲにして無効にする強力な技。一度発動したあとに再度ロン牌を切らないように。



### 本日のお薦めパイ



#### 発動条件

リーチした時

相手に特製パイを投げつけ、5順目に必ず当り牌を出させる技。おそろくパイの中に「当たり牌を出させたくなっちゃう」素材が入っているのだろう(一部想像)。

### コキちゃんスマッシュ



#### 発動条件

リーチした時

スーチャーユキに変身(着替え!)するやヨーヨーを投げつけて攻撃。その局の最後のツモ牌で必ずアガれる。ツモ上がりなだけに点数が半減してしまうのが難点か。



# メイキングモード 持っているパーツのアレコレ

クレアを構成するパーツを、大盤振る舞いで一挙公開。一度クリアすれば場所の行き来は自由なので、この表を参考にほしいパーツをゲットして、

ステキなクレア育てよう。ただし、これらを全部集めても獲得率は96%止まり。つまり、まだ隠しパーツが存在するということだ。探し出せ〜!!

## ★天野 マイ(アンパイズ)

| 種類 | パーツ名    | POINT |
|----|---------|-------|
| カミ | くせっ毛ポニー | 200   |
|    | くせっ毛ロング | 200   |
|    | ショート    | 180   |
| 服上 | Yシャツ    | 180   |
|    | アンパイズ制服 | 350   |
| 服下 | ジーンズ    | 150   |
| クツ | ローファー   | 100   |
|    | ハイヒール   | 120   |

## ★ミルキーパイ(総合病院)

| 種類 | パーツ名      | POINT |
|----|-----------|-------|
| カミ | 軍用帽       | 280   |
| 服上 | ヒョウ柄ビキニ上  | 200   |
|    | パーカー      | 250   |
|    | セーラー服(長袖) | 250   |
|    | ファミレス制服   | 350   |
|    | スクール制服    | 350   |
| 服下 | ヒョウ柄ビキニ下  | 200   |
|    | スパッツ      | 200   |

## ★索子 セイラ(ジャンマー教本部)

| 種類 | パーツ名       | POINT |
|----|------------|-------|
| カミ | ストレートロングB  | 300   |
|    | くせっ毛セミロング  | 250   |
|    | ソバージュ      | 300   |
| 服上 | ノースリーブ     | 300   |
| 服下 | タイトスカート    | 250   |
| クツ | ベルト付きローファー | 180   |
| 体型 | グラマーボディ    | 400   |
| 色替 | カラーコンタクト   | 300   |

## ★水野 ユキ(商店街)

| 種類 | パーツ名      | POINT |
|----|-----------|-------|
| カミ | ショートシャギー  | 250   |
|    | セミロング     | 250   |
| 服上 | スーチーユキ上着  | 300   |
|    | セーラー服(半袖) | 200   |
| 服下 | 学校指定スカートA | 180   |
|    | 学校指定スカートB | 180   |
|    | ブルマー      | 250   |
| クツ | 学校指定靴A    | 120   |
|    | 学校指定靴B    | 150   |

## ★早乙女 ちるる(ほらあな)

| 種類 | パーツ名    | POINT |
|----|---------|-------|
| カミ | おさげ     | 250   |
| 服下 | ジャージ    | 250   |
| クツ | ヒョウ柄ブーツ | 150   |
| 色替 | 色替魔術書カミ | 250   |
|    | 色替魔術書肌  | 200   |
|    | 色替魔術書服上 | 200   |
|    | 色替魔術書服下 | 150   |

## ★桜井 ミユリ(神用賀公園)

| 種類 | パーツ名      | POINT |
|----|-----------|-------|
| カミ | エアロビクス    | 250   |
|    | ショートおかつぱ  | 250   |
|    | ショート ボブ   | 250   |
|    | ストレートロングC | 300   |
|    | ボブ        | 300   |
|    | 水泳帽       | 350   |
|    | キュロット     | 150   |
| 体型 | スレンダーボディ  | 350   |

# 告

## ミス・メイキングキャラ コンテスト開催!!

### 自慢のクレアを披露しよう!

緊急速報〜!! 本作を使ったコンテストの開催が決定したぞ。気になるその内容は、得点争いや集めたパーツ数を競うといった無粋なモノではなく、キミたちが作った自慢のクレアの容姿を審査する「ミスコンテスト」的なもの。応募要項をよく読んで、豪華賞品をゲットせよ!!

### ・入賞者には豪華賞品がッ!!

入賞者に送られる豪華賞品を紹介しよう。まずはラジオ「かないみかのきゅーていーず」出演者が選ぶ賞として、サイン入り歴代スーチーグッズ各種を2名に。さらに、ドリマガ賞として、キャラデザインの園田健一氏が“受賞者の作ったクレアを描いた”激レア・サイン色紙を1名に贈呈。ほかにもポスターやサイン色紙など、めったに手に入らない品々が用意されているぞ。

### ・応募方法はこちら…!!

ハガキまたは封書に「α」「β」「γ」どのクレアか、「使用パーツ名」と、それぞれの「色(各カラーの左から何番目かを数字で記入)」,そして「この組み合わせにした理由」を書いて、あて先まで送ろう。可能なら間違い防止用に画面写真も同封しよう。

**あて先** 〒158-8520  
東京都世田谷区用賀2-19-7  
(株)ジャレコ広報宣伝部  
「ミスアイドル雀士」DCM係

**メ切は10月18日(月)必着**  
**発表は10月27日(木)の放送で!**



### ミルキーミサイル

**発動条件**  
カンしたとき

ニンジン型のミサイルを発射してカンした牌をドラにする効果を持つ。必ず4翻アップするのはオイシイが、発動条件のせいで狙える局面が少ないのがタマに傷。

### 奇蹟の炎

**発動条件**  
索子の暗刻を持ってアガった時

ジャンマー様に祈りを捧げることによって手牌にある索子の暗刻がすべてドラになる。上手に使用すれば最大12翻アップ!……ってそりゃ役満だ。

### 全魔力開放

**発動条件**  
アガった時

蓄積された魔力を一気に開放して得点を2倍にするトンデモない技。発動条件の簡単さから使い勝手は1番だが、パネルマッチの回数までは倍増しない。

### ミユリのお願い

**発動条件**  
配牌の時

パネルマッチでヘルパーアイテムを獲得したあとの配牌時に発動。ペンギンさんのうち〜くんが手牌にドラの暗刻が積み込んでくれる使い勝手の良い技なのだ。



# 新日本プロレスリング 闘魂烈伝4

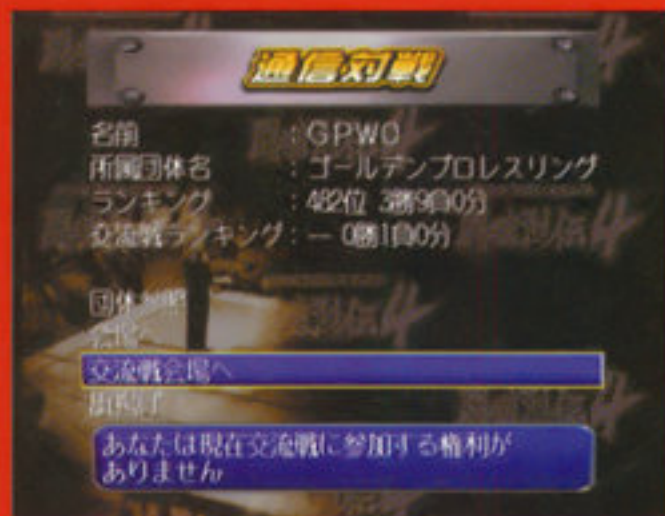
●トミー●発売中(9月2日発売) ●6,800円●プロレス●1~4人同時プレイ可●ぶるぶるぱっく、VGA、通信対応

来たれ 挑戦者!

## トミー・エンタテインメント主催 第1回旗揚げマッチ

先週号でも少しだけ触れた旗揚げマッチ。 “勝負で勝つ” ことよりも “プロレスの再現” に主眼をおいたGPWからも特別賞が出るので、ふるって参加してほしい。

今回の旗揚げマッチには、現存する全団体の選手が参加する。その中で1位になった人に団体旗揚げ権と今年8月のG1クライマックスで実際に使用されたコーナーポストが贈られる。プロレスの再現を目指したため、勝負に徹する選手に勝てない、という人はこのページの下端を見てほしい。



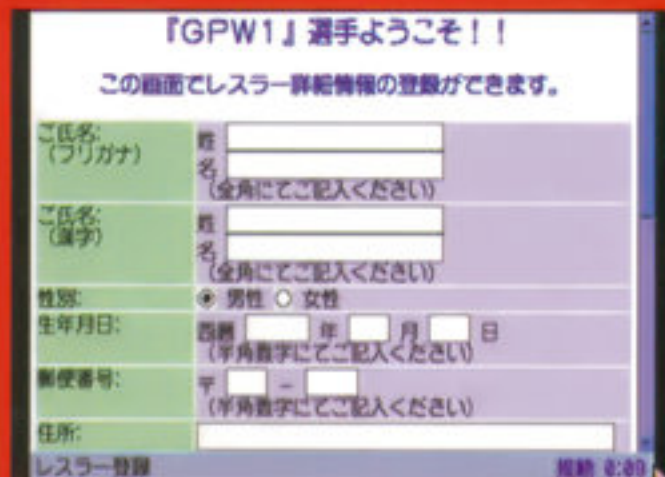
全団体最強の選手を決める旗揚げマッチだが、強いだけのレスラーにはならないでほしい。

### 旗揚げマッチ 参加者心得

ここでは、旗揚げマッチのルールを詳細に解説する。いったいどんな闘いが展開されるのか? 10月7日の大会開始が待ち遠しい。

### 普段、交流戦ができなくとも、この時ばかりは話が違う!

各団体の上位ランカーが集う交流戦会場は、大会中は誰でも入れるイベント会場となる。ただし、大会に参加するには、闘魂烈伝サポートページ (<http://www.tomy.co.jp/t4/>) にある右の画面にて、住所、氏名を登録する必要がある。



### 大会は3日間の長丁場!

大会の期間は、ちょうど3日間となる。大会初日に一気にやり込んで、2日目はずーっと寝ていた……なんてことのないように、

バランスよく闘い抜こう。実際のプロレスで行われるリーグ戦と同じように、ペース配分のできないヤツは脱落していくのだ。

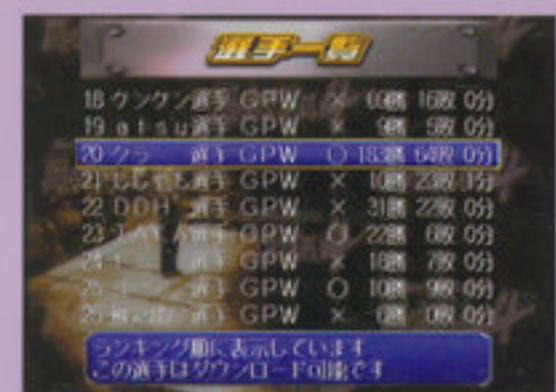
日時: 10月7日 午後6時から  
10月10日 午後6時まで

参加資格: 各団体所属のエディットレスラー  
ルール: 10月7日午後6時から、交流戦会場に誰でも入れるようになり、その中で自由に通信対戦をする。10月10日午後6時の時点で、交流戦ランキング1位のレスラーが優勝者となる。

### 大会中のランキングについて

それまでのランキングは通用しない

今回の旗揚げマッチでは、交流戦ランキングがそのまま順位になる。そのため、大会開催前からランキング上位をキープしておく、大会で有利になるという心配もあるだろう。だけど、大丈夫。それまでのランキングは大会内では無視されるのだ。



大会前ランキングを上げて、大会前にリセットされる。

### 上位入賞しても油断は禁物

大会が始まり、一度上位に上ったからといって油断してはいけない。……というのも、大会中は、相手レスラーに勝つごとに、順位が10ランクアップするようになって

いる。たとえ1位を取っても、そのあとに一度も対戦をしていなければ、あつというまに追い抜かれてしまうのは目に見えているのである。やはりプレイヤーのペース配分は重要だ。

K.O.まで待てない!!

### ゴールドプロレスリング インフォメーション 旗揚げマッチ参加について

旗揚げマッチでは、GPW特別賞が贈られることが決定した。賞品は団体旗揚げ権と、新日本プロレス所属選手のサイン入りリングマット (G1で実際に使用された

マットを、数10センチ角にカットしたもの)。なお、判定基準は、我々編集部独断である。大会だからと無粋にならず、美しい闘いを心がけて豪華商品を狙うのだ!



とにかくいい試合をしてGPW特別賞を狙うのもアリ。だとすると、GPW同士の試合が狙い目だ。



GPWでは強いU系レスラーだが、ダッシュにはかなわないはず。アレを否定する気はないが。

元気  
ですかッ!?

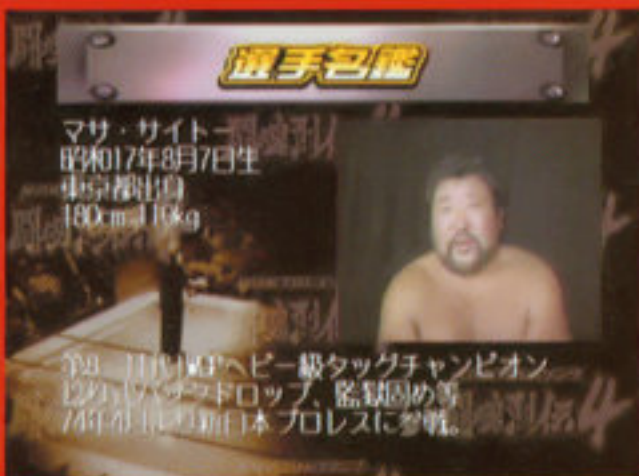
# お待たせしました、夢とロマンの隠し要素です

全国の「闘魂烈伝4」ファンの皆様、お待たせしました。というか、もう気付いてました? 「闘魂烈伝4」の隠しレスラーを出すための条件をすべて公開します。その他の隠し要素もあわせて紹介するので、試してみてください。

悪のサスケ、SASUKEの登場。勝ちポーズがカッコイイ。



選手名鑑では、"gogor" blockの名プレイヤーが。



坂口会長がリング上に登場。なんだ、この画面は!?



## 呼び覚ませ!! 未知なる超戦士たち

| 隠しレスラー  | 出現条件                                                        |
|---------|-------------------------------------------------------------|
| アントニオ猪木 | 現在、猪木が手塩にかけて育てている小川直也選手を使い、チャレンジ・ザ・バーニング・スピリッツのシングルマッチをクリア。 |
| 長州力     | 長州力選手の弟子、佐々木健介選手を使って、チャレンジ・ザ・バーニング・スピリッツのシングルマッチをクリアする。     |
| 坂口征二    | ライバルであるアントニオ猪木を含むタッグチームで、チャレンジ・ザ・バーニング・スピリッツのタッグマッチをクリアする。  |
| マサ・サイトー | 維新軍のパートナー、長州力を含むタッグチームで、チャレンジ・ザ・バーニング・スピリッツのタッグマッチをクリアする。   |
| SASUKE  | もう一つの姿であるザ・グレート・サスケで、チャレンジ・ザ・バーニング・スピリッツのシングルマッチをクリアする。     |
| タイガー服部  | 愚零闘武多を含むタッグチームで、チャレンジ・ザ・バーニング・スピリッツのタッグマッチをクリア。             |
| 田中秀和    | パワーウォリアーを含むタッグで、チャレンジ・ザ・バーニング・スピリッツ (タッグマッチ) をクリアする。        |



## さらに 便利な隠しコマンドも発覚!!

### CPUが操作するレスラーのロジック切り替えを手動に

COM同士のエキシビジョンマッチで、通信対戦のようにロジックを手動で切り替えられるコマンド。COM対COMでエディットレスラーを選び、試合設定をLを押しながら決定すればよい。なお、Lは試合の画面になるまで押し続けること。



思考ロジックの研究に有効な隠しコマンドだ。

### 隠しレフェリー登場!! (いいの?)

試合開始まで1P、2Pコントローラのアナログ方向キーを入力し続けると、隠しレフェリーになる。入力方向と、レフェリーは以下の通り。1P上・2P上=坂口征二、1P下・2P上=田中秀和、1P上・2P下=小池祥絵、1P右・2P左=伊藤博子、1P左・2P右=遠藤のぞみ。

スーパーJガールや、田中リングアナがレフェリーに。



## ゴールデンプロレスリングの熱い闘いをお茶の間にお届け!!

# ゴールデンプロレスリング

### 本日の対戦カード 風車理論VSレイジ

試合はいきなり意地の張り合いから始まった。風車のスープレックスとレイジの高速ブレンバスターが炸裂する。起き上がった風車にリアアット! カルガリースタイルか!? 寝技に引き込みペースを握ろうとする風車だが、レイジはひるまない。組みついでのエルボーから変形コブラツイスト。いきなり全日本スタイルだあ? 甘い! 不慣れな動きの隙を逃さず、風車のストレッチ技が絡みつく。猛反撃。しかし、この時すでに風車の頭ダメージは限界まできていた。それが原因か、クラッチの甘くなったバックドロップをレイジに返されると風車はグロッキー状態に。そこを垂直落下式タイガードライバーが襲う。——万事休す!!

試合中、突然リングを降りたレイジ。ロジックのチェック漏れだろうか。



試合中、突然リングを降りたレイジ。ロジックのチェック漏れだろうか。



試合終盤、ストレッチ技で猛反撃をするも、垂直落下式タイガードライバーで失神……。

試合開始直後から、意地のスープレックス合戦。いつでも風車のダブルアームスープレックスは美しい。



15分一本勝負

レイジ○ [13分45秒 K.O.] ×風車理論

垂直落下式  
タイガードライバー

編集部レスラーが通信対戦した中で気に入った試合を紹介。第1回はRAGEさんの“レイジ”が登場。

### こだわりのこの技 [パイルドライバー]

高速ブレンバスターやリアアットなどでガンガン攻めた直後に、引き起こしから決められた一発。カッコいい! これぞカルガリースタイルとか思いました。だけどそのあとに来たのが三沢チックなエルボーや変形コブラツイスト (スト○ッチプラム)。う〜ん。オリジナルレスラーだからこういうのもアリだけども。



今や地味な技だが、この技にいたる流れがあれば実にプロレスを感じさせてくれる。

### 今回は同人誌情報もあるぞ!!

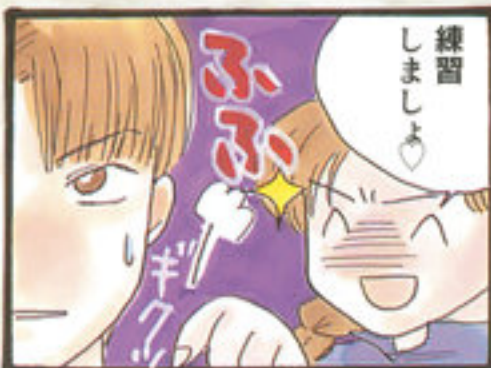
オルルド王国住民のみなさま、ならびに投稿通信読者の方々にご報告。ついに投稿通信の単行本化が決定しました!! これも、読者のみなさまとリバーヒルソフトさんの応援のおかげです。ありがとう!!

●今回も、山口県の碧空爽風さんからの質問「効果的なピィのかせぎ方」についての解説をいたしましょう。前回は「メモ」「アイテム」「オルグ長」を活用する方法を説明しましたが、今回は「ギャンブル」でうまく儲ける方法です。一番単純で、手間のかかる方法はリセットとロードを使う方法。とにかく、強さとオッズの率のいい人(いくら大穴でも、弱すぎでは話になりません)の投票券をひたすら買い、キャラクターが試合で負けたらリセット、勝つまでロードを繰り返すという地味な方法です。また、応援するキャラクターの勝率を少しでも上げるために「心の友」をプレゼントするとよいでしょう。また、事前に対戦相手と友人になって、試合前に練習せめにして疲れさせてしまうという荒技もあります。この場合、疲れさせたら水を飲まれないように、ひたすら「お〜い!」で動きを止めなくてはなりません。この邪悪な技を使えば、どんなキャラクターでもバグウェル以外なら勝ってくれるので、あとは投票券を換金すればOK。自分自身がセシリア女王杯やDD杯に出る場合もありますが、特に初出場時は配当も高く「試合成金」のチャンスです。ただし、優勝してしまうと人気が上がってしまうので、次の大会からはかなり配当が下がってしまい、思うようにピィがたまらないのが難点です。また、バグウェル戦のあとにはシズニの丘のどこかに「龍のうろこ」が出現するので、とにかく「お〜い!」を連発して人々の動きを止め、出現と同時にすばやくゲットしましょう。市場で売れば3000ピィになります。

### 人の集まる場所1



〔埼玉県/音衣〕



歩いている人を「お〜い」で呼び止めて練習するのは、けっこう大変。相手がじっとしているチャンスは少しでも利用していきたいものです。まあ、相手は迷惑でしょうけどな。

◆ワーネバのキャッチフレーズ(?)を僕なりにアレンジしたものを今回はご紹介させていただきます。「ワーネバ買わねば、ねばねばねば。ワーネバやらねば、ねばね〜ば。ねばねばネバネバ、ナットウでええ〜い」さあ、みなさんも一緒に(笑)!!

〔鳥取県/ガンマ人・老け中〕

●ワーネバの世界ではモテモテでも、現実世界では「・・・」のガンマ人・老け中くん。あなたのエキセントリックなギャグセンスが世間に受け入れられないというのは、とても悲しい限りではありますね。糸が引くほどしつこいネタ、さあ、みなさんも一緒に!!

◆服やらなにやらの資料が欲しくていろいろ探した結果、ソフトバンクさんのPS版攻略

### 人の集まる場所2



〔埼玉県/音衣〕



いっしょに練習する場合は、相手のレベルが高ければ高いほど効果アップ。相手がオールLV255だったりすると「イムの根」があれば経験値もたまりまくってくれますが……。

本がいろいろと載ってて、と〜っても参考になりました! ちなみに「2」のほうも持っています。きっと、服のしくみとかを知りたい人は多いでしょう。PS版とはいえ、誌面でPRしましょうよ!

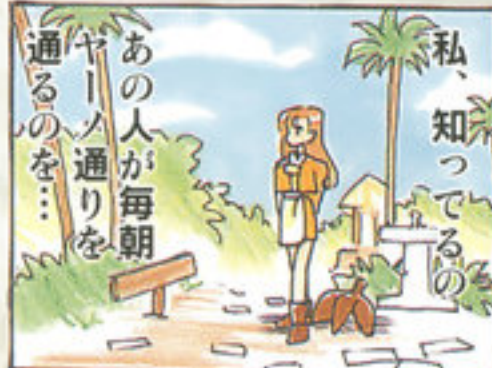
〔埼玉県/音衣〕

●いつもいつもたくさんの投稿、本当にありがとうございます。そのうえ、関連書籍のPRまでして下さるなんて、感謝感激です。お言葉に甘えて、この場でちょっとコマーシャル。ザ・プレイステーション・ブックスより『ワールド・ネバーランドパーフェクトガイド』と『ワールド・ネバーランド2パーフェクトガイド』絶賛発売中。ゲームだけでは知ることのできない資料満載ですよ。

### 私の日課



〔千葉県/こずみはと〕



恋する乙女の青春日記かと思いきや、戦う乙女の鍛錬日記。ちゃっかり「イムの根」持ってるし、3コマ目では、絶妙のタイミングで使ってるし。明日から通勤経路変えたら?

## 父親の威厳崩壊



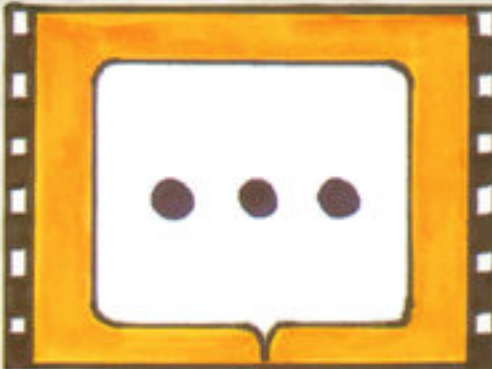
バグウェル戦



試合では、応援してくれる人が多いほど勝率が上がります。さらに、肉親や友人の応援は、他人の応援よりも効果が高いのです。それにしても、あまりにありがちで泣けてきます。

〔岐阜県/小桜羽織〕

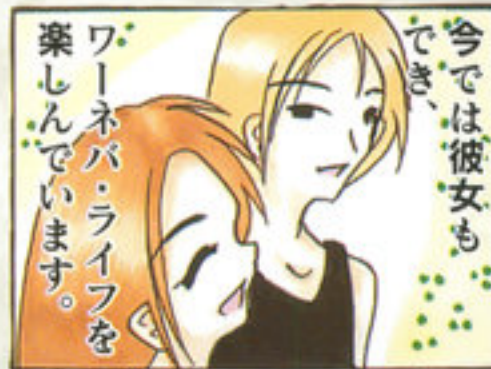
## こりない奴



告白してフラれた時の精神的ダメージからは、そう簡単には立ち直れないはずなんですけどね。最後のコマから「おっ! 前方にかわいこちゃん発見!!」と聞こえてきそうです。

〔保谷市/へっぽこ三太夫〕

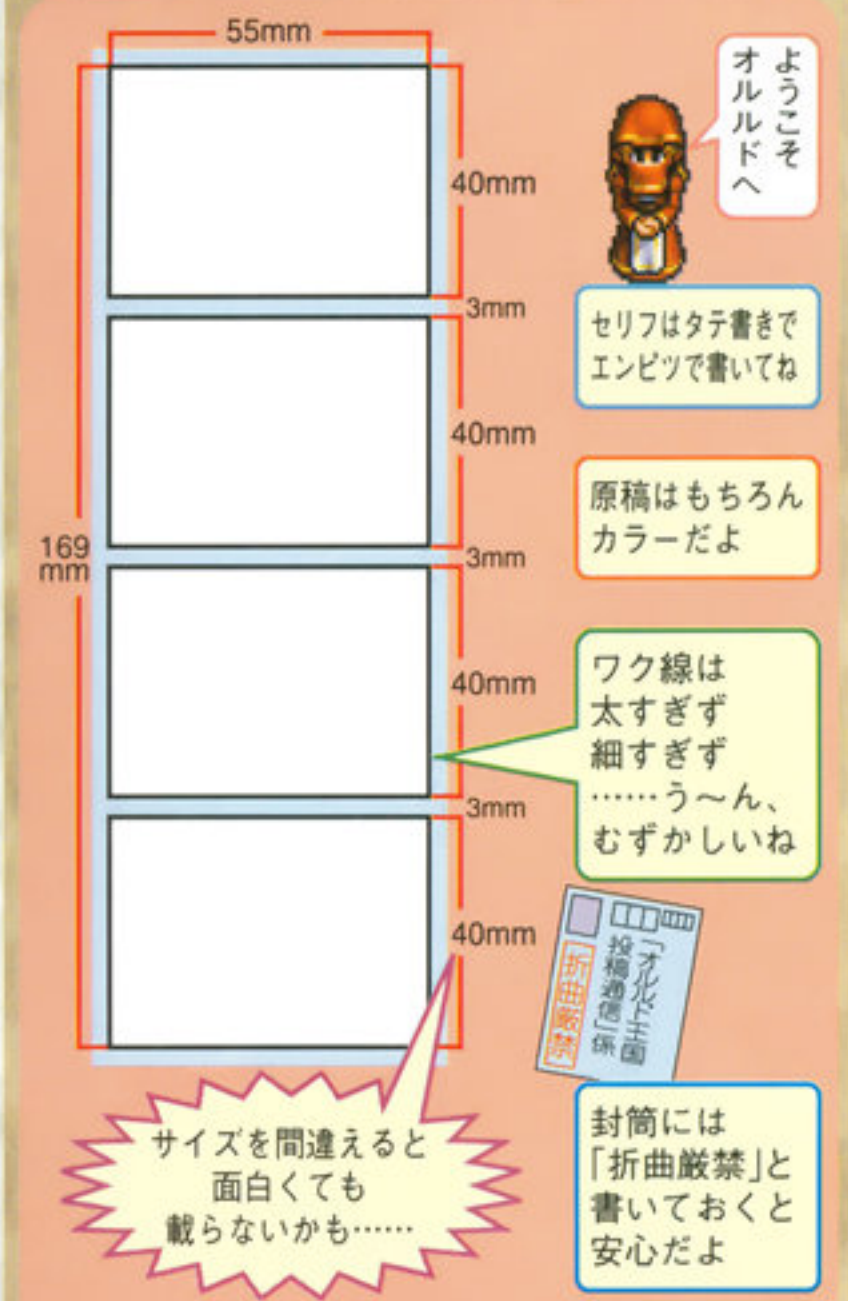
## ブルー●ーカー



〔山形県/つちのこ太郎〕

世の中、そうそううまくいかないのが現実です。それにしても、3コマ目のカッコイイ男性と1コマ目の男性は同一人物なのでしょうか。それなら、生活崩壊なんて我慢します。

## キミの4コマ待ってるぜ!!



ようやく投稿通信単行本化のニュースをみなさんにお伝えすることができました。いつも投稿してくれているみなさん、いつも応援していただいているみなさん、そして「これからは応援しようかな」と思ってくれているみなさんも、よりいっそうの投稿に励んでください。公募の詳しいことは、また来週!!

4コマ漫画の原稿は上記の寸法を厳守のうえ①郵便番号②住所③氏名④年齢⑤職業(学年)⑥王国通信局のID⑦4コマ漫画の題名を明記したものを同封して下記のあて先まで投稿していただく4コマ漫画の内容は、オルルド王国に関するものなら何でもOKです。

カードメール投稿も下記のIDにて受け付け中。なお、お送りいただいた作品の権利はソフトバンクパブリッシング(株)に帰属するものとし、返却はいたしませんのであらかじめ御了承くださるようお願いいたします。

〈このコーナーへの投稿は〉

〒103-8501

東京都中央区日本橋箱崎町24-1

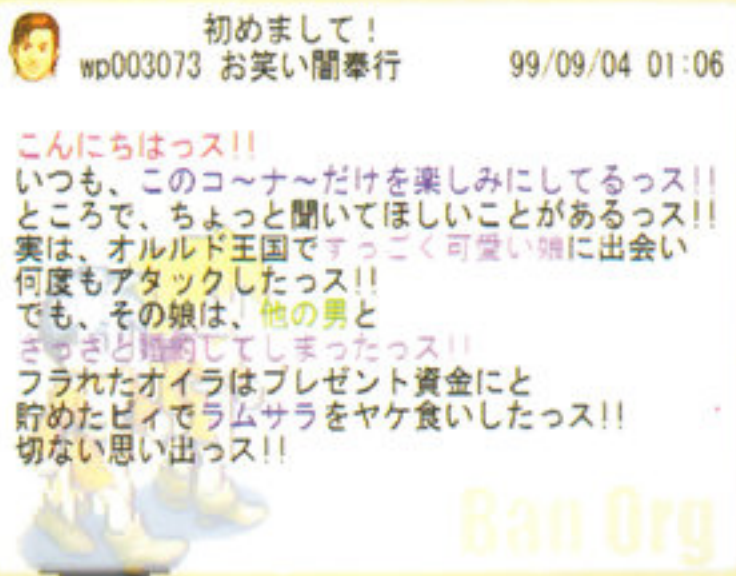
ソフトバンクパブリッシング(株)

ドリームキャストマガジン編集部

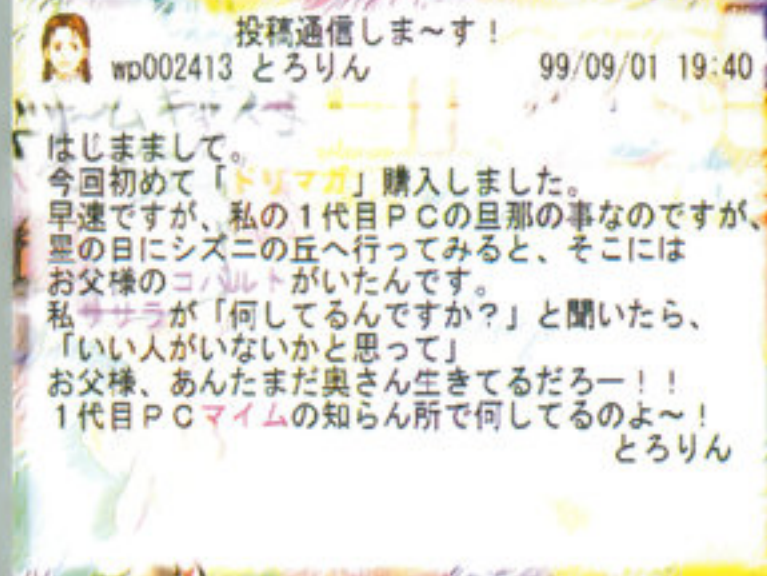
「オルルド王国投稿通信」係まで

IDナンバー:wp000037

## 今週のカードメール



流した涙の数だけ、人は強くなれるということですね。



お父様も、時には心のオアシスを求めたくなるのです。

千葉県のごずみ はとサンから同人誌が届きました。ニーニカルナと彼女をとりまく人々との、心温まる生活記。ほろりと泣かせるシーンもあって読みごたえもバッチリです。ちなみに、PS版の攻略本で「子作りは回数に意味がない」って書いたのは実は私です。ごめんなさい。

<http://www.bekkoame.ne.jp/ha/koz/>



# AMショーレポート

アーケードゲーム  
最前線!!

アーケード冬の時代に喝! ドリマガアーケード強化ページとして、前号に引き続き9月9日に行われたAMショーの様相を大特集! 「コント街の人」(!?)ことウメとTETSUのデコボココンビが、辛口コメントを交えてお送りします。窮地に立たされたアーケード業界の逆襲はこれから始まる! アーケードは燃えている!



## TOPICS 1

### 独断で選ぶ ベスト3

ウメ「アーケードは市場が冷えているなんて言われているけど、オレにとっちゃ関係ないね。楽しけりゃいいの!」  
TETSU「うむ。そういう時期だからこそ、いいものが出てくるんじゃないか? とりあえずこの3本は押さえて!」  
「そのうちの2タイトルがセガだというのも要チェック!」

## イチオシ! その1 冬はサンバで熱くなれ!!

### サンバDEアミーゴ・セガ

TETSU「とにかくイチオシの一本! 数あるリズムゲームの中で、久しぶりに本気で楽しめるのがきたよ」  
ウメ「わかりやすく、ノリノリで、サイコーだなこりゃ」  
「この手のゲームって、どれもクールさが重視されてたけど、これはポップで明るいのがいいね。ソニックチームのセンスが如実に出てます」  
「みんなも、おバカっぽく楽しもう。ポーズを決めるときは大きめに(笑)」  
「今年の冬はこれで寒くならずにすむな。アミーゴ!!!」



## イチオシ! その2 コナミの隠れた傑作を発掘!

### ステップチャンプ・コナミ

ウメ「これは盲点。オレも気づかなかったよ」  
TETSU「音ゲーに完全に隠されてたからね。要は足でやる『ビシバシチャンプ』なんだけど、これだけで楽しさがダンチだね」  
「身体を使う対戦ミニゲームがこれほど面白いとわ! これわ燃えるぜっ!……ハハハ」  
ウメちゃん、張り切りすぎ(笑)。ゲームは20種以上あるらしいよ」



### 3つのフットパネル

「D.D.R.」の技術を生かした(?) フットパネルの妙。その「D.D.R.」のパロディゲームも入ってておかし。とにかく踏みまくれ!



### マラカスがチト重い?

マラカスコントローラーは、高さと振りに反応する。ショーに出展されていたものは少し重かったが、これはあくまで試作品。製品版はもう少し軽くなると思うんだけど、中さん、どうですか?



## イチオシ! その3

### ジャンボ! サファリ・セガ

### 360度自由に走れるカイクン!

TETSU「オイラの個人的なオススメがこれ。車で動物を追っかけて捕獲するというセンスが面白すぎ」  
ウメ「平成版『トランクライザーガン』て感じ?」  
「撃っていないでせうが! 怒られるよ、ホント(笑)」  
「ポリゴンの動物がいいね」  
「クレイジータクシー」筐体のバージョンも出るらしいぞ」



### シフトレバーでシュート!

シフトレバーが投げ縄とネットのシューターになっている。動物を捕獲したときは釣りゲームの要領でレバーを引いたり離したりして、動物を引き寄せる。



### Check ドリマガ オススメ セガラインナップ

ウメ「編集部で好評だったオススメ作品もチェック!」  
TETSU「とにかくセガパワー爆発だったからネ。どれもお世辞抜きで面白かったよ」  
「ここに挙げた作品は、『救急車』以外はすべてNAOMI作品。DC版の発売も気になるところ」  
「全部出てくれればうれしいんだけどネ」

### アウトリガー

4人の戦士がバトルを繰り広げる。テンポのいい対戦とコンパネに注目だ。



### ザ・タイピング オブ・ザ・デッド

表示文をタイプしてゾンビを倒すという、アーケード初のキーボード入力ゲー。



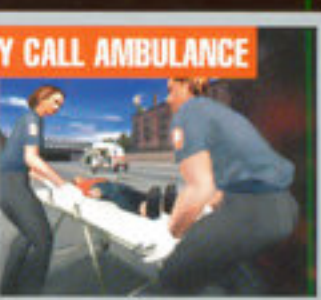
### セガテトリス

アーケードの元祖『テトリス』が復活。操作感も当時のものとほとんど同じだ。



### 救急車 EMERGENCY CALL AMBULANCE

救急車を運転し患者を運ぶという変わったドライブゲーム。乱暴運転は禁物だ。



## TOPICS 2

# ナムコ・パワー 爆発!

ウメ「下に表を挙げたけど、改めて見るとすいぶんNAOMIタイトルってたくさん出展されてたんだな」 TETSU「しかもこれらはDC版として発売される可能性があるということだよな。まさに「NAOMIの夢」ですな」「若いユーザーには意味わかんないよ、ソレ(笑)」

## DC完全移植はチト無理!?

### ワールドキックス・ナムコ

ウメ「実はショー1日目の夕方に知ったという、この事実」 TETSU「プレスルームで休んでたらウメちゃんに呼び出されたんだよな。セガブースが凄いいことになってるって」「ナムコのロゴがセガのモニターに映るんだぜ!? トヨタがホンダのエンジンで車を作るようなもんだ」「ちょっと大げさ(笑)。とはいえ、今後の展開が大いに気になる。「鉄拳」for DCなんてこともありうる!?」「おい、ゲームの説明してないぞ」

参考出展

## これは「蹴りゲー」!?

ゲームの題材は、サッカーではなくフットサル。ボールを蹴る強さをキック力で調整可能なのが面白い。さすがナムコ、面白い筐体を作ってきます。

### NAOMIタイトル出展リスト

| タイトル                              | メーカー  | 稼働時期 |
|-----------------------------------|-------|------|
| バーチャストライカー2 Ver.2000              | セガ    | 稼働中  |
| F355チャレンジTWIN                     | セガ    | 未定   |
| タッチ・デ・ウノー!                        | セガ    | 稼働中  |
| アイドル雀士 スーチーバイⅢ                    | ジャレコ  | 9月   |
| アウトトリガー                           | セガ    | 今秋   |
| ダービー・オーナーズクラブ                     | セガ    | 今秋   |
| デッド オア アライブ2                      | テクモ   | 10月  |
| SPAWN In The Demons Hand          | カプコン  | 今冬   |
| トイファイター                           | セガ    | 9月   |
| ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド                  | セガ    | 99年内 |
| ダイナマイトベースボール'99(仮)                | セガ    | 10月  |
| BOAT RACE OCEAN HEATS             | セガ    | 未定   |
| ぶよぶよDA! -featuring ELLENA System- | コンパイル | 今秋   |
| サンバDEアミーゴ                         | セガ    | 未定   |
| セガテトリス                            | セガ    | 10月  |
| ジャンボ! サファリ                        | セガ    | 9月   |
| ワールドキックス                          | ナムコ   | 未定   |
| SNK vs. CAPCOM                    | カプコン  | 未定   |

## 移植希望、可能性共にNo.1!?

### デッド オア アライブ2・テクモ

ウメ「今や3D格闘の頂点となったこの作品。マニア人気はやはり高いね」 TETSU「グラフィックも恐ろしく綺麗だし、ぜひDCで出してもらいたいもの」「今回も揺れまくってみたいだし(笑)」「気になるのはやはり、そこですか」



今回のショーでの来場者の注目度はナンバー1。DC版はどうなる?

## まだまだ調整が必要か!?

### SPAWN・カプコン

TETSU「グラフィックは凄いけど、ゲームはまだまだという感じだったな」 ウメ「開発度55%だからね。まだまだこれからだな」「気になったのは筐体だよ。VMはわかるけど、コントローラまで差せるとわ」「マイコントローラ持参という時代が来るか?」



## DCコントローラ & VM接続筐体だ!!



## Check NAOMIは絶好調! でも他はどうしたの?

### ～消えたシステムボードたち～

ウメ「そういやさ、去年のAMショーあたりで話題になった他社のシステムボードってどうなったんだろうね!」 TETSU「それ禁句なのデワ!? コナミのコブラとかタイトーのWOLFとかでしょ……」「言ってるじゃん(笑)。なくなるとか撤退とかはないと思うけど、これからますます厳しいんじゃないのかなあ」



### '98年AMショー

NAOMIの成功は価格面もある。一般には非公表だが、実は信じられないほどの低価格らしいぞ。

## 夢のタッグ画面初公開だ!

### SNK vs. CAPCOM・カプコン

ウメ「ついにこのタッグの発表がなされたね。まさか本当に実現するとわ」 TETSU「船水さんの話ではどうやら4ボタンになるらしいね。ということは中攻撃の技はなくなるのか、それとも同時押しになるのか!?!」「なんか頭身がビミョーに違ってるのが……」「ム……」

### ビデオ出展



## ザンギエフ vs ライデン!!

## TOPICS 3

# このあたりを要チェック!

ウメ「その他、ビデオゲームで面白そうだった作品をいくつか紹介するぞ」 TETSU「セガのラッシュがあまりにも凄かったんで見逃しそうになったけど、オイラはちゃんとチェックしてます」「いくつか見逃してたクセに……」

## 気分は「現場でGO!」(笑)

### パワーショベルに乗ろう!・タイトー

ウメ「タイトーの元祖職ゲーシリーズだな」 TETSU「オイラ、正式タイトル見るまでホントに「現場でGO!」だと思ってたよ(笑)。協力がコマツ製作所でしょ。本格的!」「操作が本物と一緒に、まともに動かせるまでかなり練習が必要だぞ。2Pの対戦ミニゲームがいいね」



## マシンガンの衝撃!

### クライシスゾーン・ナムコ

ウメ「今回1人用に戻ったんだね。銃の振動がスゲェ!」 TETSU「前作より爽快感が大幅にアップしたね。レーザーポイントがあるから、狙うのも楽になった」「このペダルでのアクションがどうも苦手なんだよなあ」「その割にずっと先まで進んでるし」



## 人気はさすがに高いけど……

### ストライダー飛竜2・カプコン

ウメ「……こ、このキャラの動きはメガドライブ並み?」 TETSU「こら、何てことを!! ユーザーの話題性ではトップレベルなんだから!」「確かに「ストライダー」なんだけど、やっぱり今となっては古くさい気が」「まだまだ開発途中だから、これからだってば!」



## ゲンペイ、アーケードに進出!

### ゲンペイ・バンプレスト

TETSU「ゲンペイさん、ついにアーケードに復活!」 ウメ「間接的だけどね。「ピクロス」とかがあるんだから、これも当然でしょ」「なんだか上がってくるのが早いぞ。えっ、終わり!?!」「あれ? おまえ「ゲンペイ」始めると終わらないんじゃないかってっけ?」



# TOPICS 4

## まだまだ音ゲー

ウメ「コナミは相変わらずの音ゲー三昧ですな」TETSU「どうなのよ、[D.D.R.]ファンのウメちゃんとしては」「オレもアレにはついていけないなあ。完全にマニアの域になっちゃってる」「ショーの開場直後が凄まじかったよね。コナミブースに突進してくるみなさんの目が怖かった(笑)」「一瞬で一杯だもの。あのパワーは見習わないと」「マジ!」



### ラップフリークス

ウメ「音ゲー最新作なんだけど、ちとイマイチ。リズムに合わせてコントローラーを叩いたり振ったりするんだけど、どこがラップなんだ?」TETSU「だから、マイクに低い声でチェキラ!とか叫べばいいんだよ。古谷くん気分で」「アレ、曲の最初に声をサンプリングするだけだよ!」「だからまだ開発中なんだって! そうなればいいなあという希望を……」



「ビートマニア」に似た筐体だけど、アクションはそれより単純。前奏中にマイクでプレイヤーの声をサンプリングし、その声が曲で使われる。

## コナミの音ゲー、行き着く先は……!?

ウメ「[ダンス][ドラム][ギター]ときて、次はなんと「ラップ」だってさ。インパクトはちょっと小さくなったな」TETSU「次はキーボードらしいけど、もうこれ以上はムリなのデワ?」「じゃ方向性変えるか。「三味線フリークス」とか「和太鼓マニア」「おバカ(笑)。それにしても、音ゲーブームもこのへんまででしょ。来年はどうなるかな?」



ユーザー層がまるで変わった印象があったコナミ。

### ダンシングステージ フューチャリング ドリームズ・カム・トゥルー

TETSU「なんとTKに続いて、ドリカムが[D.D.R.]に登場だ!」ウメ「これに関してはまったくの隠し玉だったみたいだね。ほとんどの曲が耳馴染みで、しかもちゃんとホンモノを使っているのがすごい。でも[D.D.R.]にはまったく向いてない気が……。」「違うファン層を取り込めるんだからいいのっ!」「でも……(プツプツ)」

矢印の流れるスピードを変えられるモードが付いているぞ。



### 参考出展

### カラオケ+DDRなんてあり!?



ウメ「参考出展されてたカラオケのDAMとDDRをリンクさせたというこれ、どうよ?」TETSU「個人的にはちょっと興味あるね。中島みゆきの「時代」とか歌いながらやってみたい」「そのセンスわ……。ともあれ、最大20000曲のパターンが配信されるということなんで、あればあったて面白そう」「やっぱりダンスが下手だと、曲の途中でバーンて閉門されちゃうの?(笑)」

### Check



### コナミ開発者による生ライブ!

ウメ「開発者による生バンドのライブって、最近ではちょっと珍しいね」TETSU「ビーマニシリーズからの選曲だから、ノリはかなりいい! やっぱ音楽ありきのゲームだもんね」「SSTバンドの頃を思い出して、なんかグッときたね」「ちょっと、メーカー違うてせうが! コナミだから矩形波倶楽部になるのかな!」

## ナムコよ、おまえもか!!

ウメ「オレは幻滅したよ。ナムコがこういう方向に走っちゃうとは」TETSU「確かにこれは否定しようがないなあ。もう少しひねってくればいいのに」「声を大にして言いたい。「ナムコよ、おまえもか!!」」

### ミリオンヒッツ

カラオケ曲が配信され、常に最新の曲をプレイできる。操作はギターのピックアップのみ。



### ウンジャマラミー

ラミーがアーケードに登場。ゲームはPS版とほぼ同じだが、凝った筐体で差別化している。



### クエストフォーフェイス

PSで出ていたリズムゲームを移植。1Pはギター、2Pはドラムを使ってリズムを刻む。息を合わせろ!



## 渦中のジャレコは……!?

### ステッピングステージ2 スプリーム



ウメ「渦中のジャレコだけど、めげずに出展してるね」TETSU「[ライディーン]や[銀河鉄道999]とか、我々の世代のツボ押さえた選曲はソソるね」「もう少しシステム改善されないかな。譜面が見にくいし、音も小さいんだよね」

曲はソソるけど……

## 特報 ドリマガ リサーチ 200X in AM SHOW

今回我々が4日間取材した中で、アーケード業界に関する実に興味深いリサーチがいくつか報告されている。では早速その報告を見てみよう。

情報提供はウメチーフ。ゲーム業界の新しい波を追うのに余念がない。

### CASE 1 UPLIGHT

これからはアップライト主流? ウメ「セガのタイトルを見て思ったんだけど、アップライト筐体が増えたよね。オレは将来、このタイプが主流になると思う」TETSU「ちょっとアメリカっぽいね。ゲーセンでダバるヤツらも減っていいかも」



アウトリガー

タッチ・デュー!

### CASE 2 GOODS

物販&ノベルティが客寄せのカギ!? ウメ「TGSのほうが多いのは、絶対に販促グッズ目当てのヤツが関係してるって。TGSの徹夜組はそういうのが目的だろ? AMショーも物販OKということだし、もっといろんなものを売ったり配るべし!」



カプコンブース

AMショー限定の物販は少ない。いろいろ欲しいね。

### CASE 3 KAMMA

#### はるばる韓国から出展

ウメ「お隣は韓国からの出展が興味深い。さすがに日本レベルには到底及ばないけど、志は評価したい」TETSU「パンフが凄いい。[アミューズメントマツソツョー]って、これ本気かよ(笑)。中はまともなのに」



ビデオゲームの他に、エレメカなども出展。

よくやっています



まんが(風)レポート



振って!



踊って!



動いて!



エレベラ。

こうしてショーの一日が終わります……

TOPICS 5



ニューウェイズマシンの数々
ウメ「ゲームもいいけど、こういうのも見逃せない。実はこっちのほうが楽しかったりして」 TETSU「またギリギリのセリフだなあ。確かに楽しいけどね」

三半規管、狂っぱなし!

ワームホール・シーキューアメニク

TETSU「何これ! 回ってる穴の中を数秒間通るだけなのに頭クラクラだよ!」
ウメ「これはアトラクション出展だな。遊園地の入口とかに置くワケだ」「調子に乗ってもう一回……ウップ」「コラ!」



筋肉番付に挑戦!!

TETSU「番組とまったく同じ種目に挑戦できるわけだ」 ウメ「でもパーフェクトとっても賞金はナシ!」[あるか!]

UFO・コナミ

フリスビーで9個のターゲットを狙う。同系タイトルの「ストラックアウト」もあり。



9 HOOPS II・SNK

9つのバスケのゴールを狙う。ターゲットが動いているので、かなり難しいぞ。



550曲を収録!

着メロコレクション・ガコン

ウメ「着メロをダウンロードできるんだ。おっ、オレの携帯も対応してるじゃん」 TETSU「選んだのがシャ乱Qの『タクシードライバー』って……(笑)」



選べる曲は550曲あるとのこと。対応機種が限られるのが残念だ。

アトラスの新境地!?

ネイルモア・アトラス

TETSU「プリクラブームが過ぎた今、アトラスがまた面白いもの開発したね」 ウメ「これ、センター街でロケテストやっていたやつだ」「あそこでロケテストってのもすごい」「意外に綺麗だね。DCマーク描くか」



爪に字が手軽に印刷される。絵も描けるぞ。

なるほど、よく動く……

恐竜ロボット・ココロ

ウメ「ティラノサウルスは小さめだけど、ユニバーサルスタジオのヤツよりよく動いてる感じ」 TETSU「さっき頭食いつかれそうになった(笑)」



恐竜

瞬間、ダイウインはV F3の舞かと思つた。

ダーウィン

TOPICS 6

プライズマシンに新しい波

ウメ「プライズはプライズでも、こちらはマシンのことね」 TETSU「そろそろUFOキャッチャーだけじゃマンネリだから、こういう遊びが加わったものが楽しいね」

まるごとディズニー!

ディズニー・ファンスクエア・セガ

ウメ「丸ごとディズニープライズマシンだ!」 TETSU「これ一体いくらするんだ!?!」[無粋なことは考えない!]



ピカチュウ踊るでちゅう

おどってピカチュウ・パンプレスト

ウメ「プライズ系で話題独占のこのマシン。光に合わせてボタンを押すと、電気ネズミが踊る仕組みなのだ」 TETSU「ポケモンにもダンスゲーの波が来たか!?!」「ちよい違う」



TOPICS 7

洋ゲーも少々

ウメ「今回は洋ゲー少なかったね。確認できたのはSNKが出してた2タイトルだけだったね」 TETSU「韓国のは?」「あれは『洋ゲー』のカテゴリーとは違うんじゃないか!?!」

SNKだけが出展

ウメ「筐体とかはいかにもいいんだけど、いかんせんゲームが(笑)」 TETSU「左はガンシュー、右は近未来レースゲーム。どちらもフツーだね」



インベジョン

ラッシュ2049

ピンボールも進化してます

スター・ウォーズ エピソード1・タイトー

TETSU「洋ゲーとは違うけど、今や日本に市場がない悲しきピンボール」 ウメ「ウオオッ、オレにもっとピンボールをやらせろっ!」「『エピソード1』は日本ウケしそうだけどね」



CASE 4 PRIZE

プライズアイテム素朴な疑問

ウメ「プライズ見てて、ふと思った疑問。今は9月。しかし発表されているアイテムは来年2~3月発売と、半年近く先のもの。これはなぜ? という疑問をパンプレスト広報氏にぶつけてみた」 広報「こういうアイテムって、完全受注生産なんです。注文をいただいてから作ってるんで、早めの発表が必要なんです」 TETSU「ということは、受注の少ないものはレアになるってこと!?!」

パンプレスト

ジョジョだ! 星矢だ!



2人が反応した2つのアイテム。オヤジはこれだから……(笑)。

CASE 5 NEWS

新声社、消滅

TETSU「そーいやショー数日前に潰……破産した新声社だけど」 ウメ「なんかボツと空きスペースが寂しい。いつもならここで人気ゲームのアンケートやってるのに」「ホントに潰れちゃ、シャレにもならん」



アンケート速報はコインジャーナル誌にバトインタツチされた。

新声社(小間)は都合により出展致しておりません。

1999 AM SHOW 総評

迷走するアーケード業界を引っばるのはセガ!

ウメ「さて今回はこのコンビでやってきたけど、どうだった?」 TETSU「ウメちゃん辛口コメント多すぎ(笑)」[でもこのくらい喝入れないと、これからのアーケード業界、ヤバいから。オレがやらなきゃ誰がやる]「おっ、キャシャーンか? そうなんだよ、冬の時代とか言われてるのは我々マスコミのせいでもあるんだよな」[新声社なき今、アーケードを盛り上げるのはオレたちの仕事。そして今回がんばってセガにはその筆頭となってほしい]「まさにNAOMI塾筆頭ですな」[そのネタはもうないっつーの! (笑)]





SEGA TETRIS

# 先駆けナ!!

# NAOMI™

# 塾

さきがけ!! ナオミじゅく

SAKIGAKE  
NAOMI JYUKU

P153 .....セガテトリス  
P154 .....アウトトリガー



OUT TRIGGER



## NAOMI塾 塾生一覧(9/24現在)

| タイトル                                 | メーカー               | 登場時期     | 備考                    |
|--------------------------------------|--------------------|----------|-----------------------|
| 1 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2                    | セガ                 | 98年11月   | DC移植済み('99年 3/25発売)   |
| 2 ダイナマイトベースボールNAOMI                  | セガ                 | 98年12月   |                       |
| 3 パワーストーン                            | カプコン               | '99年 2月  | DC移植済み('99年 2/25発売)   |
| 4 クレイジータクシー                          | セガ                 | '99年 2月  | 海外でDC版発売予定            |
| 5 エアラインパイロット                         | セガ                 | '99年 3月  | ※3画面筐体                |
| 6 ゾンビリベンジ                            | セガ                 | '99年 3月  | DC移植中('99年10/28発売予定)  |
| 7 ジャイアントグラム~全日本プロレス2 IN 日本武道館~       | セガ                 | '99年 5月  | DC版と連動中('99年 6/24発売)  |
| 8 リングアウト4x4                          | セガ                 | '99年 6月  |                       |
| 9 パーチャストライカー2 Ver.2000               | セガ                 | '99年 7月  | DC移植中('99年12月発売予定)    |
| 10 F355チャレンジ                         | セガ                 | '99年 7月  | VM対応予定(ツインタイプのみ)      |
| 11 電幻天使対戦麻雀シャングリラ                    | マーベラス インターテイメント/セガ | '99年 7月  | DC移植中('99年11/25発売予定)  |
| 12 タッチ・デ・ウノー!                        | セガ                 | '99年 8月  |                       |
| 13 アイドル雀士 スーチャーバイⅢ                   | ジャレコ               | '99年 9月  | (DCオリジナル版'99年 9/23発売) |
| 14 ジャンボ!サファリ                         | セガ                 | '99年 9月  |                       |
| 15 トイ ファイター                          | セガ                 | '99年 9月  |                       |
| 16 アウトトリガー                           | セガ                 | '99年 10月 |                       |
| 17 ダイナマイトベースボール'99 (仮)               | セガ                 | '99年 10月 |                       |
| 18 デッド オア アライブ2                      | テクモ                | '99年 10月 |                       |
| 19 セガテトリス                            | セガ                 | '99年 10月 |                       |
| 20 ダービーオーナーズクラブ                      | セガ                 | '99年 秋   |                       |
| 21 ぶよぶよDA! -featuring ELLENA System- | コンパイル              | '99年 秋   | DC移植中(今冬発売予定)         |
| 22 SPAWN In The Demons Hand          | カプコン               | '99年 冬   |                       |
| 23 ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド                  | セガ                 | '99年     | DC移植中(2000年発売予定)      |
| 24 サンバDEアミーゴ                         | セガ                 | 未定       |                       |
| 25 SNK VS. CAPCOM(仮)                 | カプコン               | 未定       |                       |
| 26 BOAT RACE OCEAN HEATS             | セガ                 | 未定       | ※メダルゲーム               |

フルポリゴンで(笑)

元祖

# テトリスが大復活!!

36/300LINES GALAPAGOS ISLANDS



'88年のアーケードシーンを席卷し、社会現象にもなった名作パズルが元祖・セガから11年ぶりに復活。時代と基板は変わろうと、変わらぬプレイ感覚の楽しさを満喫しよう!!

SEGA

TETRIS

セガ  
テトリス

Message From  
Soft R&D Dept.#1

## セガソフト1研よりコメント

全世界のパズルファンの皆様たいへん長らくお待たせしました。本家本命(?)、セガのテトリスが11年ぶりに堂々復活です。今回は背景はモーフィングするわ、イグアナは歩いてくるわとNAOMIの機能を

ぜいたくに使ってみました。ひたすらモードもさることながら、対戦モードもゴージャス。ブロックの消し方でなんと5種類の攻撃を用意! 特に前代未聞のジョイント攻撃は熱いバトルを保証! ぜひ遊んでね!

- セガ(ソフト1研)
- パズル●10月稼働予定
- 開発度80%●NAOMI基板

## 1人でも大勢でも楽しめる、2つのモード!

### 1人で延々黙々と「ひたすら」モード

#### 新要素!! スロットシステム

新生テトリスに唯一加わった要素がコレ。ブロックの消し方に応じてドラムが止まり、絵柄が揃うと大量得点!!



### オリジナルのあの味わい

1人でひたすらブロックを消していくのが、このモード。念のためにルールを説明すると、画面の上から落ちてくるブロックを移動・回転させて組み合わせ、横一列そろえて消すという簡単なもの。それだけに熱中できるというのは歴史が証明済み。11年前のオリジナルの操作感が再現されている点もニクイ!!



レベルアップすることによって背景もモーフィング処理でパワーアップ。ガシガシブロックを消して世界旅行気分を満喫せよ!!

レベルアップして世界を巡れ!!

### 4人でワイワイ「対戦」モード

#### 4人同時対戦が熱い!!

2台の筐体をリンクさせることで、最大4人までの通信対戦が可能となったのも、「セガテトリス」の大きな特徴。ブロックの消し方によって相手への攻撃パターンが5種類に変化するぞ。友達を誘って熱く燃えろ〜!!



続報を待ってウッキ〜!!



美しい背景を眺める余裕もないほどの熱いバトルが繰り広げられる4人対戦。ダブル、トリプル、そしてテトリスと複数段を同時に消して相手を不利な状況に追い込むのだ。通信対戦だから乱入するのも自由自在。プレイヤーごとに用意された動物キャラの動きも愉快!!

ブロックを消して相手を攻撃だ!!



# OUTTRIGGER SKILLZ

International Counter Terrorism Special Forces

TECH.02

●セガ(ソフト2研) ●今秋稼働予定 ●通信アクションシューティング ●NAOMI基板 ●1~4人通信対戦可能

今回の「OUTTRIGGER SKILLZ」では、前回に引き続き、「アウトトリガー」の基本操作を学ぶために構築された1Pモードの後半戦の情報を紹介、さらに、遂に決定した対戦初級マップ3面の外観も紹介していくぞ!

## 1Pモードの後半戦はすべて実戦だ!

前半面は、アイボールによる視点操作と射撃訓練などが主体となっていたが、1Pモード後半戦は完全に実戦(対戦)を想定した訓練が主体になっている。主に対戦で使うマップ上でコンピュータが操作する敵キャラクターをドンドン倒していくわけだが、前半面の

半面の訓練とは異なり、キャラクターの移動と攻撃を同時に行わなければならない。しかも、実戦訓練では、ただ敵を倒すだけではなく、敵を倒したときに出現するタイマーアイテムを取る必要があるなど、クリアするための条件もドンドン複雑になってくるぞ。



敵を狙うことに集中し、とっつきにくい感があるアイボールの操作を覚えるためのMISSION1。



段階を経て、後半戦ではついに実戦を想定した戦闘訓練がドンドン行われていくぞ!

## MISSION 4 近接戦闘訓練02

### 遮蔽物を使った回避行動を覚えるためのステージ

MISSION4は対戦ステージのCOLOSSSEUMでの実戦訓練だ。このステージでは12人の敵テロリストを倒すことが目的となっている。内容的には前回紹介したMISSION3と似ているが、MISSION3で使われていたマップよりも遮蔽物が多い。そのため、このMISSIONでは、移動しながら敵を発見するだけではなく、相手の攻撃を回避する手段として、遮蔽物を使うことを覚えることになる。ロケットランチャーや手榴弾など、爆散する攻撃が飛び交う「アウトトリガー」では、敵の攻撃を移動でかわすだけでなく、遮蔽物を使って、かわすことも非常に重要な行動となってくる。多くの遮蔽

物が存在するこのMISSIONで、その行動を覚えていこう。これ以外に実戦訓練で重要なのが、アイテムの確保だ。敵を倒したときに出現するタイマーアイテムの確保も当然重要だが、それ以外に、一定時間すべての武器が強化されるパワーアップアイテムや、大ダメージを与えることができるアイテム武器などを拾って、素早く敵を倒すことも重要になってくる。敵を探しつつ、マップ内を散策して、どこに何がおいてあるかよく確認していこう。



遮蔽物が多いこのステージ。壁の向こうから敵が出現したらすぐに攻撃するように心がけておきたい。



パワーアップアイテムはマップ中央に出現する。出現したらすぐに取って、敵を倒しまくれ!

遮蔽物で敵の攻撃をかわすこともこのMISSIONでしっかりと覚えておきたい項目だ。



規定数の敵を倒すと、MISSIONクリアとなる。タイマーアイテムを取り逃さなければ、意外と簡単だ。

## OUTTRIGGER CHECKER

### 一発逆転が可能なパワーアップアイテム

パワーアップアイテムとは、マップ上に時々出現するアイテムのひとつで、取得すると、使用中の兵器の性能が一気に向上する非常に強力なアイテムだ。武器の性能変化はシステムによって多少変わってくる。まず、マシンガン系の武器は威力こそそれほど変わらないが、連射性能が飛躍的に向上する。

また、手榴弾系は、連射能力が向上するだけでなく、通常時よりもさらに遠くへ投擲できるようになる。最後にロケットランチャー系の武器は、連射性能が向上すると同時に、威力が高まり、一発で相手を瞬殺することができるようになる。1P、対戦ともに常に取得しておきたいアイテムだ。

これが  
パワーアップ  
アイテムだ!



パワーアップアイテムを取得すれば、相手を一気にたたみ込むことができるぞ!!

ソフト2研  
新着情報

ついに決定? 初級者用ステージの外観紹介!!

段差が少ない  
遊びやすいステージ

「アウトリガー」ではゲームの質まで変わってしまおうという対戦マップ。その対戦マップの一部が完成した。ソフト2研の片岡氏によると、「アウトリガー」ではプレイヤーのスキルに合わせて、初級・中級・上級とマップを分類、さらにこの中で各4マップ用意していくとのことだった。今回は完成した初級3マップの外観写真と構造を説明しよう。

Colosseum



円形に囲まれた古代闘技場を思わせるステージ。以前のバージョンと異なり、遮蔽物が多く追加されたことで、多彩な回避行動が可能になった。

Observarty



天文台をイメージした円形ステージ。段差、遮蔽物が一切ない。そのため、操作に慣れていない初心者には非常にプレイしやすいマップだ。

Ice field



寒冷地帯の軍港といった感じのステージ。中央に潜水艦があるのが特徴的。構造的に難しいので、どのプレイヤーでも楽しめるマップ。

MISSION 5 近接戦闘訓練03

マップの形を把握し、背後をとられないように行動せよ!

MISSION5では、中央が開けたマップ、STATIONを使った実戦訓練だ。画面写真を見た感じでは、MISSION4で使われたCOLOSSEUMよりも遮蔽物が少ないように見える。しかし中央がひらけているだけで、両側面は列車が停車していたり、貨物がおいてあったりと、隠れることができるようになっている。前のMISSIONで覚えた回避行動も使える。だが、ここでは、基

本的にはひらけた場所での戦闘が多い。そのため、ここでは遮蔽物を頼らず、相手の攻撃をサイドステップで回避することを覚えよう。このほか、マップの端に隠れるスペースがあることから、中央で戦っていると、背後から敵の攻撃を食らうことが多い。そのため、止まっている列車を背にするなど、背後をとられないような行動をとりつつ、攻撃することも非常に重要だ。



ひらけた空間での戦闘となるので、敵の攻撃を視認したら、サイドステップで回避するようにしたい。



マップの端には隠れる場所も存在する。しかし、隠れているだけではクリアできない。結局は中央で戦うことになる。

列車を背にして、全体を見渡せるような位置につく。そこから攻撃すれば、背後から攻撃される心配がなくなる。

MISSION 6 総合戦闘訓練

コンピュータ相手の初の実戦だ!

1Pモードの最終訓練となるMISSION6は、総合的な訓練として、テロリスト役の人間ではなく、他の訓練生4人との模擬戦闘訓練を行うことになる。当然、相手が使う武器も訓練生専用だ。しかも今までのテロリスト役のキャラクターとは体力ゲージも違う。実はテロリスト役は体力が少なかったために、ロケットランチャー一発で簡単に仕留めることできた。だが、このMISSIONでは実戦と同じ体力設定で行われる。つまり、ロケットランチャーを1回直撃させても、相手を倒すことはできないのだ。そのため、このMISSIONでは確実に攻撃を連続ヒットさせることを覚えることになる。なお、自分がダメージを与えた相手でも、最後の一撃を他の訓練生にやられてしまうと、その訓練

生のポイントとなり、クリアするための必須アイテム、タイマーアイテムは出現しない。確実にロケットランチャーを2回当てるとか、威力の高い手榴弾系の武器を使うなど、自分がダメージを与えた相手へ他人がトドメをさすことのないようにすることもポイントとなる。



アジアの遺跡での戦闘。柱が遮蔽物となり、多少の隆起も存在する。明らかにいままでのマップよりも難易度が高い。

SKILLZ 編集後記

初のお披露目となったAMジョーも無事終わり、いよいよ完成へと向けて、ひた走る「アウトリガー」からは目が離せない状況だ。常に最新情報をお届けする「OUTRIGGER SKILLZ」では、対戦用12マップが完成したとの情報をGET。次回はその対戦用12マップ、すべての外観を開発秘話も含めて一挙に掲載していく予定。期待してくれ!



中央に小川が流れ、小さい橋がかかっている。この上にパワーアップアイテムが出現する。



遮蔽物が多く、敵を発見しにくい。発見したら素早く攻撃し、確実に相手を倒しにかかろう。

# プライズガーデン

SEGA PRESENTS



AMショーで発表した、西暦2000年に登場する新作プライズ情報をお届けしま〜す!

わくわく

## AMショー会場に2000年のプライズ登場!!!

9月は、新作ゲームを紹介する大規模なイベントが2つもあったけど、会場に行けなかった人もテレビや雑誌でチェックしたかな? プライズだって負けてません! AMショー

では、なんと西暦2000年に登場する新作アイテムをたくさん展示したんだよ。今月は特別に、たけちゃんやコニィと一緒に働いている向後おにさんがショーのレポートをするよ。

元気にレポート開始!! なんてマラカス持っているのはまだナイショ?



### 1月登場 リング めいぐるみ



いや〜ん、怖い夢見ちゃいそう! ビデオは再生できないから安心かな?

### 2月登場 仲本工事 めいぐるみ



大人気の「ソニックアドベンチャー」がキャラ違いで登場! 新しいチャオは、トビチャオちゃんなのだ。

### 3月登場 ソニックアドベンチャー スーパージャンボ めいぐるみ2



## ディズニーファンスクエア

全国17カ所のアミューズメントセンターで展開中!

新しモノ好きだったら、もうチェック済みかもしれないけど、今年の7月くらいからディズニープライズ専用の筐体が登場しているのだ。聞こえてくる音楽はもちろんディズニーだし、なかに入っている景品だってディズニー一色! AMショーで正式にお披露目したんだけど、とっても大人気だったよ。全国17カ所のジョイポリスやセガワールドに設置されてるのだ。



セガブースのなかでも、ビデオゲームを押しつける勢いで目立っていたのだ。



これはお菓子を取るタイプ。雰囲気全然違って見えるでしょ?



ディズニーのめいぐるみがこんな筐体に入っていたら、それだけで嬉しくなっちゃう!

## 9月~10月のディズニープライズ ディズニーファンスクエアで取りた〜い!!

今年、東京ディズニーランドではドナルドダックが大活躍! 10月15日までは「ドナルド・ワッキーキングダム」

で目立ってるよね。そこでプライズのドナルドだって、スーパージャンボめいぐるみになって目立ちまくるのだ!

### ◆◆◆9月~10月のディズニープライズ◆◆◆

- アラジン ほよよんジーニー くまのプーさん カントリーボール くまのプーさん キュートサイズ ベーシックめいぐるみ くまのプーさん スイングオルゴール くまのプーさん めいぐるみ3 くまのプーさん ペットボトルカバー くまのプーさん ミラーキーホルダー ディズニーキャラクター マスコットキーホルダー 7人のこびとめいぐるみ ナイトメア・ピフォア・クリスマス ランタン 101匹わんちゃん キーチェーンマスコット2 101匹わんちゃん ジャンボバンク ファンタジア フラッシュリストウォッチ ファンタジア メロディバンク ミッキー&ミニー IN FASHION Ver.2 オータムカントリーめいぐるみ ミッキー&ミニー スポーツスタイルめいぐるみ ミッキー&ミニー ダイステアア ミッキー&ミニー プレーン・クレージー めいぐるみ ミッキーと仲間たち プル&ダッシュカー ミッキーマウス パーツクッション

### くまのプーさん おめかしスタイル スーパージャンボめいぐるみ



### ミッキーと仲間たち アクセサリーボトル



### Present! ドナルド&デイジー スーパージャンボめいぐるみ2



### 101匹わんちゃん プッシュオープンキャニスター



# 今月のニューフェイスも要チェック!!

まだまだニューフェイスが登場する9月のプライズだけど、今月の新キャラクターは『森永スナックおととと丸くん』のとと丸くん。なによりも、“とと丸”なんて名前が付いていたな

んで、ちょっとビックリしたんじゃない? 取り逃してしまうと2度とお目にかかれない景品も多いから、街のアミューズメントセンターで見つけたら、速攻でゲットしてね!

## 桃太郎シリーズ 桃太郎伝説 スーパージャンボぬいぐるみ



カリメロ スーパージャンボぬいぐるみ

## だけちゃんの今月のイチ押し!!



カリメロがジャンボぬいぐるみになって登場だよ。それにしてもデカっ!

## 森永スナックおととと丸 Present! とと丸 ぬいぐるみ



アンパンマン 3分ヌードルタイマー



Present!

パンヘルズワールド デニムポーチ



## 9月~10月のプライズリスト

アルプスの少女ハイジ メモリアルプレート インディーズ CD コレクション 加トちゃん キーチェーンフィギュア カリメロ スーパージャンボぬいぐるみ クレクタコラ レザーぬいぐるみ コカ・コーラ 爽やかクッション スノーマン スーパージャンボバンク スーパーホース たくたぬいぐるみ セサミストリート スーパージャンボモコモコぬいぐるみ セサミストリート ハロウィン仮装ぬいぐるみ セサミストリート ベビーぬいぐるみ ちいさなバイキングピクキ キーチェーンフィギュア トロイマーワールド プチぬいぐるみ パーバババ マスコットクロック ファミリーマートキャラクターズ ぬいぐるみ 魔法の妖精ベルシャ ぬいぐるみ ママとあそぼうピンポンパン 携帯ピッチストラップ 森永チョコボールキョロちゃん スーパージャンボバンク ラムチョップ おしゃれTシャツ

## だけちゃんの太っ腹プレゼント!!

恐怖の大王が来ることなく夏が終わり、ちょっと期待外れだった1999年? そんな方のために用意した「リング ぬいぐるみ」は、2000年の1月登場予定です。でもその前に、今月も太っ腹プレゼント! [Present!]マーク付きの賞品を、それぞれセットにして3名に差し上げます! ご希望の方は、官製ハガキに住所・氏名・電話番号・希望賞品名を書いて応募してね。締め切りは10月8日必着!

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンクパブリッシング株式会社ドリームキャストマガジン編集部「わくわくPG」9月のプレゼント係



# ドリマガ 3号

ドリマガスポーツ  
9月24日(金)  
◎ドリマガスポーツ新聞 1999

「ジャイアントグラム」ゲーム大会告知  
チャンピオンに贈られるベルトを初公開!



# 誰が!? このベルトを腰にまくのは

本大会のグラントチャンピオンに進呈されるチャンピオンベルトが、ついに初お目見えとなった。金色に輝くイグルの飾りに、その周囲に埋め込まれた宝石のような細工。さらには、決勝大会に勝利したことを証明する、ジャイアントカーニバルの文字。まさに、血と汗と涙の結晶と言える。しかし、このチャンピオンベルトを腰に巻くことができるのは、全国に5万といえるジャイアントグラムプレイヤーの中にもただ一人しかない。まずは優勝を夢見て部門別の予選大会に集まった戦士たちが、ふるいにかけられて4名にまで絞られる。そして決勝大会に出場し、強豪DCMのレスラー、セガ・エンタープライゼスから送り込まれる刺客と闘う。チャンピオンベルトとは、この死闘に勝利した者のみが手にすることができる栄冠。果たして誰がチャンピオンの栄光を手にかけることができるのか!? すべては出場者の手腕にかかっている。



今回は、各部門の出場選手に先着順でプレゼントされる、携帯ストラップの写真を手に入れた。そこで、楽しみにしている読者の皆様に、いち早くお見せしてしまおうというわけだ。用意されているのは2種類(左の写真参照)で、どちらも白地にメーカー各社のロゴが入っている。非常にシンプルで使いやすいのや、VMで、携帯電話のワンポイントとして付けてみては?

## 大会出場者には特製ストラッププレゼント

「優勝すればコレをもらえるんすか? ずいぶんゴージャスなベルトじゃないっすか。がぜんやる気が出てきたっす。もちろん、コレを腰に巻くのは俺っす。試合中は、自分の長所である投げを使って、一気に勝負をつけたと思うっす」と、試合の抱負を語る幸。



幸西鉄

## ジャイアントカーニバル日程表

VM対戦モード  
(西口店のみ)

観戦モード  
(西口・本館・中央口の店舗。本館は16:00~18:00受付)

9月26日(日)

9月24日(金) 本館・西口

●テクニカル部門

9月25日(土) 中央口・西口

●コミカル部門

9月26日(日) 西口

10月3日(日)

9月27日(月) 本館・西口

ジャイアントカーニバル決勝大会

9月28日(火) 中央口・西口

各部門代表者+ドリマガ・セガドリムチームによるリーグ戦

9月29日(水) 本館・西口

参加費: 1000円

9月30日(木) 中央口・西口

受付方法: 大会当日12:00に受付カウンターまで(VM持参)

10月1日(金) 本館・西口

試合開始: 13:00

10月2日(土) 中央口・西口

試合会場: 新宿スポーツランド西口

10月3日(日) 西口

設置場所: 新宿スポーツランド西口・本館・中央口各店に設置された特別筐体にて期間内常時受付

参加費: 1000円 (1回につき)

※は週間チャンピオン決定日です



Aries

おひつじ座

3/21~4/20

金運 徐々に回復。健康運 心配な人は医者へ。愛情運 放つとけは帰ってくる。仕事運 最後が肝心。

アドバイス 白っぽい黄色、タクシーが吉。失敗に神経質に腹を立てないようにしてください。



男子

部下や同僚がなかなか動いてくれないライラシ。あなたが手を出したくても忙しいし……。



女子

外でバリバリ働くのもいいですが、家族との時間も大切にしましょう。わだかまりもきつと解消されますよ。

Taurus

おうし座

4/21~5/21

金運 最初は調子がいい。健康運 風邪をひきそう。愛情運 離れていきます。仕事運 ミスが多い。

アドバイス ピンク色、ガラスのコップを探してみてください。仕事は時間内に終わらせましょう。



男子

あなたが間違っていないのなら、自信を持って。周りからなんと言われても最後にはその正しさが証明されます。



女子

全体的に下降運。でも抜け出すチャンスがないわけではありません。思いきってアタックしてみてくださいはどうか。

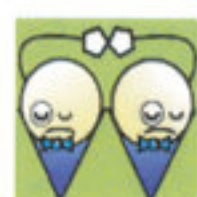
Gemini

ふたご座

5/22~6/21

金運 使い込みそう。健康運 気にはなるけど……。愛情運 話を聞きましよう。仕事運 調子が出ません。

アドバイス オレンジ色と練ってあるものが幸運のカギとなります。勢いを台なしにしないで。



男子

困った時は友達や同僚に相談しましょう。いろいろなところから助けが来るので、プッキングさせないように。



女子

去るものあれば、新たにやってくるものあり。いつまでもよくよまないで前進してみましょう。プラス思考で！

Cancer

かに座

6/22~7/22

金運 目標までいきます。健康運 虫刺されくらい。愛情運 誤解は避けやがて……。仕事運 周囲に合わせて！

アドバイス まずは迷わないこと。鉢に入った植物はいいでしょう。ラッキーカラーは紫色。



男子

平凡な毎日が続くでしょう。来週の前定を今週から毎日少しずつやっておくと何かとゆとりができますよ。



女子

自分に欠けている部分を補う。それが体力なら体操を、学力なら復習を、お金ならアルバイトをしてみても？

Leo

しし座

7/23~8/22

金運 十分あり。健康運 疲れが表面化。愛情運 徐々にくんで！仕事運 うまくいきません。

アドバイス レンガ色、タオル生地が幸運のカギ。何事もまあいいかという気持ちで取り組んで！



男子

最後の最後で力尽きてしまう危険あり。まだゴールが遠いならちょっとペースを落としましょう。焦らずに。



女子

病魔があなたを狙っています。体力に自信のない人は体に負担をかけないように生活を。帰宅したらうがい！！

Virgo

おとめ座

8/23~9/23

金運 あとで入ってきます。健康運 気を使って疲れる。愛情運 デートは映画？仕事運 少しずつ形に。

アドバイス エメラルドグリーン、ばんそうこうが吉。理想は高く持つようにすること。



男子

願いはきっと叶うはず。机や押し入れなど、長い間整理していなかった場所に幸運のカギが眠っているよう。



女子

いい感じの人だと思っていたのにその人の嫌な部分を見つけてしまい、ショック!! 見かけて判断しないでね。



はこぎきま

AMショー、ゲームショー、プレイステーション2と怒涛のように過ぎ去った9月もそろそろ終わり。それにしてもゲーム業界が賑やかなのはいいことですよえ。

はこぎきまの Weekly DreamCastrology

~今週の星占い~

9/24~9/30

イラストの見方 ■…絶好調! ■…ふつう ■…今ひとつ

今週のラッキーさん



8月で「ときめきメモリアル」は登場5周年です。

今週は9月30日生まれの人「ときめきメモリアル」の片桐彩子さん。その恋を実らせるには幾多の障害を乗り越えなくてはならない運命のようです。今度の恋も大変そうですね。

Libra

てんびん座

9/24~10/23

金運 我慢して!健康運 眼精疲労。愛情運 センスの違いが……。仕事運 書類の内容確認を!

アドバイス 赤色系のもの、ライター、物を隠しておける場所があなたの周囲にありますか?



男子

思ったとおりの結果が出るはず。次のことを始めるなら今、調子がいい時に。間を空けると面倒になりますよ。



女子

思い当たること以外にもあなたとその人は合わないかも。すっぱり別れて新しいパートナーを探しては?

Scorpio

さそり座

10/24~11/22

金運 使い出すと止まらない。健康運 油断大敵。愛情運 プレゼント攻撃!仕事運 粘り勝ち。

アドバイス 温かい食べ物、いろいろと方法を変えてみるのがGood。ラッキーカラーは深緑色。



男子

親しき仲にも礼儀あり。いつもは何となくもダメな時があったりするんです。くれぐれも会話は慎重に。



女子

強い味方ができますが、あくまでも同じ目的があるから。頼りすぎると苦労します。できるだけ自分の力で。

Sagittarius

いて座

11/23~12/21

金運 定期収入のみ。健康運 やる気がでない。愛情運 相手がのらない。仕事運 いい話が入ってきます。

アドバイス 紺色、手紙 布団を日に干すことが幸運を運んでくれるはず。



男子

ていねいに作業しましょう。あなたの行動はいろいろなところで噂されています。ズルをしてはダメです。



女子

いい知らせが入ってきそう。それを自慢すると余分な敵まで作ってしまうので心の中だけでバンザイしてね。

Capricorn

やぎ座

12/22~1/20

金運 塵も積もれば。健康運 足に注意!愛情運 運命的な出会いが。仕事運 山は越えました。

アドバイス メモ帳が吉。安定したところにいるようにして!ラッキーカラーはゴールド。



男子

これ以上考えてもいい答えは出ないようです。自分で決断できないのなら、他人に任せたらいいでしょう。



女子

女友達の間で隠しごとをしたり、嘘をつくとか後々面倒な問題が。素直に話さずか、全然話さないか、どちらかに。

Aquarius

みずがめ座

1/21~2/18

金運 損をしないように。健康運 寝不足に注意。愛情運 意見が合いません。仕事運 細かな仕事が多い。

アドバイス 黒色、宝石やビーズが幸運のカギに。自分の意見をはっきりと主張するようにね。



男子

納得のいくまでやってみましょう。特にお金が関係することはあなたが損をしないようにしっかりと見直して!



女子

好条件で話が進みますが、言葉のごまかしや金額の上乗せがないか確認しましょう。カードでの買い物は×。

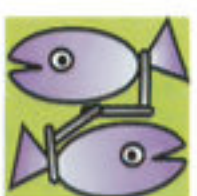
Pisces

うお座

2/19~3/20

金運 気がつくと……。健康運 問題なし。愛情運 女心と秋の空。仕事運 終わりがけるとまた。

アドバイス 小皿、綿密な計画がいい方向に向かってくれますよ。特にチョコレート色がいい。



男子

わからなくなったら、基本に戻ってみてください。闇雲に進むような無駄な時間を極力省くように心がけて!



女子

思い付きや瞬発的に起こる出来事で予定がめちゃくちゃ。一度落ち着いてから整理すると素早く対処できます。

Special Presents For Readers From  
Dreamcast Magazine

ドリームキャストマガジン

# 読者プレゼント

## 1 ドリームキャスト 対応ソフト 20名



あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'99年10月8日までに発売されたドリームキャストソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合は無効とします。\*ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

### ■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは10月7日(当日消印有効)発表は本誌'99年10月22日発売号誌上で行います。\*賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5642-8185)

## 2 「ぷよぷよ」 ぬいぐるみセット 10名

提供：セガプライズ  
なんと声も出ちゃうぬいぐるみ。ドラコ、アルル、ぷよ達を4体セットにしてプレゼント。



## 4 「サクラ大戦2」 ぬいぐるみセット 8名

提供：セガプライズ  
さくら、レニ、紅蘭、あやめ(あやめは写真には写ってません)の4体セットであげちゃいます！ジャンボサイズで存在感もバッチリ。

## 3 “セガプライズ” クリアファイルセット 5名

非売品/提供：セガプライズ



ロゴが金の箔で押された、使いやすいA4サイズのクリアファイル。4色をセットにして。



### S T A F F

編集長 西村 亨/副編集長 三枝昭太/デスク 福田知恵子/編集 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子/編集協力 ターニングポイント(稲元徹也 渡辺智子) マーマーズグループ(伴勝) くまぐま団(岩片 翼 吉田浩幸 山田 功) オーバーツ 冒険企画局(松野桂司 富永民紀)/アシスタント 吉岡要也 上野俊一 藤林豊典 田代泰之 金原有紀/ライター 佐々木功一 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 旗野彰彦 石田丈継 上田裕生 作山哲広 まさ 政綱大介 杉本雅司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 藤田 聡 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 金子光晴 佐藤範英 倉橋和也 穴戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 山口和則 福永 寿 鈴木鋼一 坂井 肇 徳弘 径 出口裕子 大友 順 川口はじめ 平澤寿康 大藤祐規 鶴岡八幡 酒井裕昌 落合康好 打田 拓 赤坂零士 加島 綾 柿内直樹 鈴木貴博 金子恭子/レイアウト 村田雅英(Stone Age) 渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 藤原亜希 スタジオ・ビー・フォー(藤瀬典夫 藤澤久美子) 吉田正人 大橋広史 木下友秀 西 義明 スタジオ・キャップ 荻原デザイン事務所 北山貴代 萩原宏宣 くまぐま団(二階堂龍史) 安藤尊子 今村ナヲ ミ/フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林 伸 田中修一 井手宏幸 都川 正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 深港まゆみ 吉田亜希子 スタック/イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 中村久男 香洲 静色/DTP ロール企画/校正 フィールドアップ/広告営業 湯浅 淳 辻 順一 青木香織/広告進行 坂田和香子/販売営業 平山明徳/印刷 凸版印刷株式会社

●ドリームキャストマガジン編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターテインメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用とご了解ください。

### 9月17日号のプレゼント当選者

①ドリームキャスト対応ソフト(20名)新潟県/岩下万里、岡山県/田中優喜、長野県/辺見亮太、佐賀県/大久保瞬、鹿児島県/武元要一、東京都/佐々木克哉、北海道/島田功一、宮崎県/中野玲子、千葉県/昭島祐一、東京都/大友琢也、大阪府/河内修、愛知県/陣野康之、静岡県/濱岡健志、兵庫県/大崎勤、岡山県/本田隆祐、三重県/浅野一矢、鳥取県/三月徹、和歌山県/野村武史、愛媛県/金田脩一、埼玉県/石澤翠②「リング2」貞子キーホルダー(5名)埼玉県/橋本卓真、青森県/伊藤麻奈美、長野県/本田裕司、神奈川県/海老原浩司、鳥取県/森岡翔美③「うみにん」ポスター&ステッカー(3名)京都府/飯島将司、山形県/八坂淳二、愛知県/鈴木康弘④「新日本プロレスリング闘魂烈伝4」Tシャツ(3名)石川県/野村慶太、北海道/清水清純、兵庫県/大森清博

## 週刊 Dreamcast Magazine 10月1日(金)発売

### ドリームキャストマガジン Magazine 10月15日号予告!!



### INFORMATION

「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「いやー! 今回のゲームショウの人混みはスゴかったねえ。ドリームキャストは新ネタも豊富だったし、ユーザーさんも満足したんじゃない? 次号はいよいよスポーツの秋、10月! というわけで、表紙は「サカつく」! 「ほほう。なんでも企画も盛りだくさんとか?」「巻頭特別企画は、うむ。やるよー(笑)。「親と子のシーマン観察日記」! 「話題のソフト遊びまくりですな」「プレゼント大企画も見逃すな!!」「ななっ?」

<この秋、とことんハマる! とことん遊ぶ!>  
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

<プレゼント大放送!>  
総決算! 東京ゲームショウ'99秋

<特別企画>  
親と子の シーマン観察日記

<先駆け!! NAOMI塾>  
ジャンボ! サファリ  
ダービーオーナーズクラブ  
アウトトリガー  
SPAWN

<特報>  
シェンムー  
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム  
エターナル アルカディア

クレイジータクシー  
お・と・い・れ ドリームキャストシーケンサー  
ドグウ戦紀 覇王  
デスクリムゾン2 -メラニートの祭壇-

<どこよりも詳しい徹底攻略>  
ブラックマトリクス アドヴァンスト  
クライマックス ランダーズ  
プロ野球チームをつくろう!  
COOL BOARDERS BURRRN!  
ソウルキャリバー  
まぼろし月夜  
新日本プロレスリング闘魂烈伝4

<ドリマガなぜなに!? 探検隊/みんなの疑問に突撃取材!>  
~ドリームキャストダイレクトってナンだ?~  
使わにヤソ? 実は便利なソフト購入術!

\*内容は変更される可能性があります。

Dreamcast Magazine 10月15日号は  
**10月1日発売です。**

本誌の内容に関するお問い合わせは  
**03-5642-8185**

平日の午後4時から6時まで

\*ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。  
\*バックナンバーのお問い合わせは弊社販売  
(TEL)03-5642-8101までお願いいたします。

ドリマガHP開設中!!  
<http://www.zdnet.co.jp/gamespot/dreamcastmagazine/>





# BLACK MATRIX

9月30日(木)発売

ブラックマトリクス **アドヴァンスト**  
ゲームディスク2枚 希望小売価格6800円



NEC インターチャネル株式会社

第一アミューズメントグループ 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町 1-2-5  
ユーザーサポート受付03-3293-7008(祝祭日を除く月~金曜日:午後1~6時)

©1999 フライト・プラン/NEC インターチャネル



Printed in Japan

T1126422100421

雑誌26422-10/8

週刊ゲームキャストマガジン  
1999年10月8日発行(毎週金曜日発行)第16巻31号通巻270号 発行人・岡崎 真 編集人・前田 徹 発行・ソフトバンクパブリッシング株式会社 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125  
最速! 東京ゲームショー速報!! 新タイトル続々公開!! 詳細AMXモードレポート 定価420円  
本体400円

