

週刊 祝! ドリマガ 1周年記念!! 大プレゼント & 全ソフトカタログ & 裏技事典!!

Dreamcast Magazine

ドリームキャストマガジン

新たな千年紀に向けて!
**ラングリッサー
ミレニアム**

今週もここまで大攻略!
どこよりも詳しい!!

サカつく100年構想第3弾!
Jリーグ
**プロサッカークラブ
をつくらう!**

1999/Vol.36

11/19-26

420円

年末のDCを熱くする
ドリマガ特報

発売日は12月2日!!
ついにDC版の画面公開!!

バーチャストライカー2
ver.2000.1

DC版オリジナル要素が続々判明!!

電腦戦機バーチャロン
オラトリオ・タングラム

スペースチャンネル5
エターナル アルカディア

Dの食卓2

サンライズ英雄譚

魔剣X

電幻天使対戦麻雀

シャングリラ

先駆け!! NAOMI歴
アウトリガー
ジャンボ! サファリ

ドリマガ1周年記念!! 大プレゼント!!

ハズレなし!! この年末DCソフトを楽しまつための必携!!

全ソフトカタログ &
裏技大事典!!

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

なぜなに
探検隊
みんなの疑問に突撃取材!
~セガの開発部は何研まである?~
セガの開発部の今とセガの会社分析

完全データ
付き!



『ソニックアドベンチャー』の

手に汗にぎるドタバタアウ



TM

チュウチュウ ロケット!



chuu-chu
rocket



チュウチュウロケット!

120point

- ドタバタアクションパズル ●1~4人プレイ ●ぶるぶるばっく対応
- ネットワーク、アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス対応

11月11日 発売
予定

スペースプライス

カラーコントローラセット
¥4,800 (税別)

¥2,800 (税別)
ソフト単品

やってみよう!

初回限定



Dreamcast Controller

4人でドタバタ
対戦プレイ!

最後まで気が抜けない、手に汗にぎる緊張と大逆転、4人バトルはハラハラドキドキです。



ルールは簡単
シンプル操作!

簡単なルールとシンプルな操作で誰でもすぐにチュウチュウロケットの世界にハマれます。簡単だけど奥が深く、多彩なモードでトコトン遊べます。



思わずハマる
パズルモード!

やりだしたら止まらない、コツコツクリアのパズルモードを搭載しています。パズルエディットモードでは自分でオリジナルステージを作ること可能です。



インターネットにつないで
ネットワーク対戦!

遠くの友達や見知らぬライバルといつでもネット対戦が可能です。さらに自分の作ったステージを、ネットを使って発表できます。

あのキャラも特別出演



ピアン チャオ

完全データ付き!

P69

ドリームキャスト全ソフトカタログ & 裏技大事典!

ソフト購入にもバッチリ役立つ!

4号連続

1st. year Anniversary!

P4

ドリマガ1周年記念 夢の大プレゼント!

レアなグッズも満載! この機会を見逃すな!!

P24

発売日は12月2日に決定!! ついにDC版の画面を公開!!

バーチャストライカー2 ver.2000.1

DC版オリジナル要素が続々判明!!

P29

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

連載企画 みんなの疑問に突撃取材!

P12

ドリマガなぜなに!? 探検隊 第11探査

～セガの開発部は何研まである?～セガの開発部の今とセガの会社分析

P124

今週もここまで大攻略! どこよりも詳しい!!

サカつく100年構想第3弾! Jリーグ プロサッカークラブをつくらう!

祝 ミレニアム発売記念 特別企画 新たな千年紀に向けて!

P82

LANGRISSER MILLENNIUM(ラングリッサーミレニアム)

キャラクターデザイン介錯氏インタビュー!

Dreamcast特報 ドリームキャストの期待作を一挙掲載!!

P32

スペースチャンネル5

P34

エターナル アルカディア

P38

Dの食卓2

P44

サンライズ英雄譚

P51

魔剣X

P54

電幻天使対戦麻雀 シャングリラ

P109 Dreamcast Hot Information ドリームキャストの新着ゲーム情報
バーミリオン・デザート
F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast
ぷよぷよDA! -featuring ELLENA System-
SUPER PRODUCERS -目指せショウビス界-
NEW! ジェットコースタードリーム
レインボーコットン
田中寅彦のウル寅流将棋 居飛車穴熊編

P124 Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE
蒼鋼の騎兵 -SPACE GRIFFON-
ESPION-AGE-NTS (エスピオネージェンツ)
まぼろし月夜

P149 先駆け!! NAOMI塾
アウトトリガー/ジャンボ! サファリ



- P8 Weekly News LAND MARK
- P15 Weekly データステーション
- P19 ドリームキャスト読者レース
- P22 ドリームキャストソフトレビュー
- P49 サンライズ英雄譚クロニクル・リターンズ
- P58 神機世界Evolutionマンガ 第26回
- P61 読者投稿コーナー/グルグルパワーズ!!
- P65 葉山宏治のゲーム業界特設リング
- P66 習慣 Bad Ending!
- P68 サムシング吉松劇場
- P93 黒川文雄のBLACK or...
- P94 アニメチェキ!
- P97 竹本泉のいろいろですく
- P98 Omi in WANDER LAND
- P142 セガ「ぐるぐる温泉」チーム公認! ドリマガ温泉組合
- P143 じのたい
- P144 「バギー・ヒート」第2回親バカ選手権(青春編)結果発表!!
- P146 オルルド王国投稿通信
~Olerud Kingdom LifeNet~
- P148 レンタヒーロー・リターンズ
- P154 箱崎ガレキ堂
- P156 Dream A Girl/工藤あさぎ
- P158 Sunny Side SNK
- P159 はこざきままの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:「LANGRISSER MILLENNIUM(ラングリッサー ミレニアム)」
 イラスト制作:介錯
 © 1999 NCS/SANTA キャラクターデザイン:介錯
 表紙デザイン:竹内雄二(竹内事務所)

あ	
あつまれ! ぐるぐる温泉	P142
ESPION-AGE-NTS (エスピオネージェンツ)	P136
エターナル アルカディア	P34
F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	P116
さ	
サンライズ英雄譚	P44、P49
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	P124
ジェットコースタードリーム	P122
神機世界Evolution	P58
SUPER PRODUCERS -目指せショウビス界-	P120
スペースチャンネル5	P32
蒼鋼の騎兵-Space Griffon-	P132
た	
田中寅彦のウル寅流将棋 居飛車穴熊編	P123
Dの食卓2	P38
電幻天使対戦麻雀シャングリラ	P54
電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	P29
は	
バーチャストライカー2 ver.2000.1	P24
バーミリオン・デザート	P110
バギー・ヒート	P144
ぷよぷよDA! -featuring ELLENA System-	P118
ま	
魔剣X	P51
まぼろし月夜	P138
ら	
LANGRISSER MILLENNIUM (ラングリッサー ミレニアム)	P102
レインボーコットン	P123
レンタヒーローNo.1	P148
わ	
ワールド・ネバーランド プラス ~オルルド王国物語~	P146
NAOMI	
あ	
アウトトリガー	P150
さ	
ジャンボ! サファリ	P152

ドリマガ1周年記念

4号連続

夢の大プレゼント!

さらに行きますっ!
週刊ドリマガ!!

「たいっちょー!! 来ました、来ました、来ましたよーっ!!」「おうっ、ハチよ。おかげさまで「ドリームキャストマガジン」ことドリマガは、昨年の新装刊からちょうど丸1周年を迎えたのじゃ」「いや〜。今までこの1年間、週刊誌としてやってこれましたのも、まさに読者のみなさんのおかげですねえ」「というわけで、この1年間の感謝の気持ちを込めて、11月発売のドリマガは、4週連続で1周年記念月間。毎週毎週、大プレゼントをご用意させてもらったのじゃ」「何か出るかは毎週のお楽しみ! ドンドン応募してねーっ!!」「む」

世界でたった1台のドリマガ特製DC毎週プレゼント!!

竹本泉先生

サムシング吉松先生

ウエクサユミコ先生



ドリマガ本誌で漫画を連載してくれている先生達に自由に描いてもらったイラスト入りDC。毎週これを1台ずつ放出!! どれも世界に1台!! ガンガン応募せよ!!

連載漫画家陣特製DC

今週はコレ!

キヤス子が踊る!!



世界でたった1台

サムシング吉松先生
バージョン
ドリームキャスト!!

提供:編集部

1名

今週は「セガのゲームは世界いちいちいい!!」のキヤス子DC。あちこちに先生の落書き(?)入りだ(笑)

コレまた世界に1台!!

有名クリエイターサイン入りDC



そして、4号連続プレゼントの締めくくりに登場する予定のゲーム業界有名クリエイター達の寄せ書きサイン入りDCも現在鋭意制作中だ!! ドリマガ1周年への祝辞とプレゼントをもらいつつ、毎週サインが増えていく様を実況中継。最終週で1名様にプレゼントだ!!

Now Making!!

さらに! ドリマガ特製

月間ベスト表紙テレカ製作スタート!!

ドリマガ月間ベスト表紙 8月号テレカ



15名

ドリマガ月間ベスト表紙 9月号テレカ



15名

毎月のドリマガの表紙ベスト1を読者人気投票で決定。それを表彰する形で、テレカを毎日限定100枚で制作!! 今回は8月、9月のベスト表紙が決定した。レアだぞ!!

※テレホンカードは実際とは異なることがあります。

4 セガ特製 QUOカードセット

提供:セガプロモーション部



セガの竹ちゃんからは太っ腹!のクオカード(各千円分)の5枚セットを3名に!

3名

5 中裕司氏サイン入り特大ソニック人形

提供:セガ ソニックチーム



3名

ソニックチームの中さんから第1弾!はなんと台湾だけで売っている特大(ホントにデカイ!)ソニックぬいぐるみの中さんのサイン入りで各1名に!希望するキャラを書いてね。

6 ソニックTシャツ+特製テレカ

提供:ソニックチーム



ソニックチーム中さんから第2弾!はソニックTシャツと最新作4作品のテレカをセットで!テレカはどの作品を希望か書いてね!!

4名

7 「ソウルキャリバー」マウスパッド

提供:ナムコ



キャラクター勢ぞろいのイラスト入り!とても使いやすいのだ。

10名

8 「スーパーリアル麻雀」スペシャルセット

提供:セタ

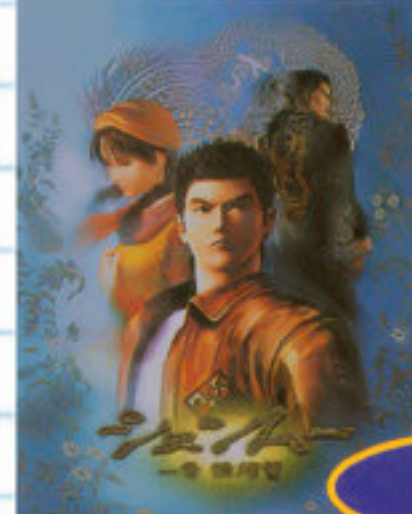


マグカップ、マメ本、そして特製の温泉の元をセットで。ゆったりとお楽しみください。

1名

9 「シェンムー」特大ポスター+Tシャツ

提供:セガ ソフト2研



ソフト2研からは「シェンムー」の特大ポスターとTシャツをセットで。着よう!!

1名

10 「ラングリッサーミレニウム」キーホルダーセット

提供:メサイヤ



登場人物達の持っている剣がキーホルダーになった。ミニチュアだけでもとてもいいデキだぞ。

1名

11 「dancing blade かつてに桃天使! 完全版」ソフト

提供:コナミ



ゴージャスに2本セットでプレゼントだ。ゲームを堪能してね!

4名

12 「グランディア」レターセット+ストラップ

提供:ゲーム アーツ



かわいいうちの「ブルーイ」のマスコットが付いたストラップと、ステキなイラストの入ったレターセットをプレゼント。

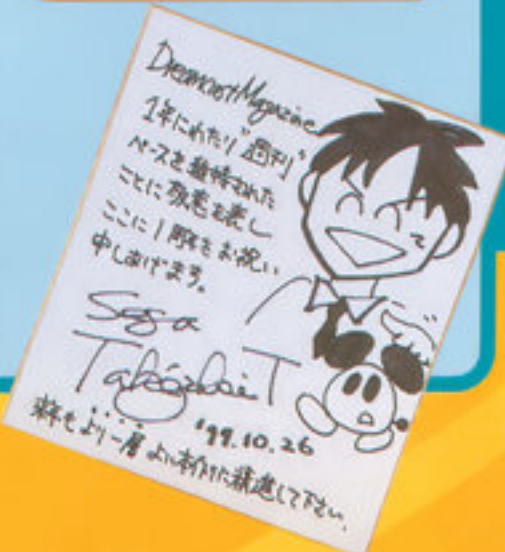
5名

ドリマガ1周年に向けて各方面からたくさんの祝辞が!!

ドリマガ1周年を記念してゲーム業界のいろんな方々からいただいたたくさんの祝辞を順次紹介。これからも頑張ります!

セガ営業企画部パブリシティチームマネージャ 竹崎 忠様より

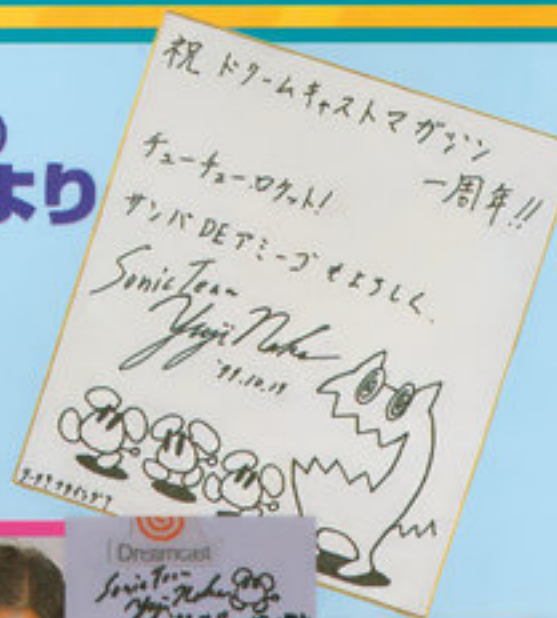
一番バッテリーはセガの竹ちゃんから。いや、毎週毎週大変でしたよな。パブチームのみなさんにも感謝してます!



ソニックチーム (セガソフト8研) 中 裕司様より

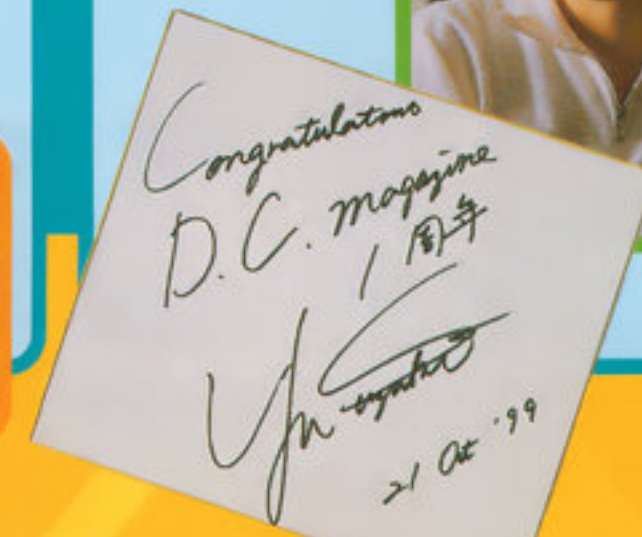


中さんの「チュー」の絵を担当さんに描いてもらいましたよ。



セガソフト2研 鈴木 裕様より

拝啓、裕さん。「シェンムー」の完成、全DCユーザーとともに待ってます。祝辞本当にありがとうございます。



13 「スペースチャンネル5」
スタッフサイン入りTシャツ

提供:セガ ソフト9研



「スペースチャンネル5」のTシャツは3種類どれもイカします。まずは水口さん直筆サイン入りのを1名様に!

1名

14 「バーチャストライカー2」
ベンチコート

提供:セガ ソフト4研



これからの季節にピッタリのあったかいロゴ入り特製フィールドコート。この青はセガスタッフ専用のレア物なのだ!!

1名

15 「探偵神宮寺三郎」
缶コーヒー 提供:データイースト



苦みばっした味わいは、渋いゲームにピッタリ!? ゲームを楽しみながら飲むのも一興。

15名

16 「機動戦士ガンダム外伝
コロニーの落ちた地で…」
ポスター

提供:バンダイ



店頭などでこのカッコイイポスターを目にした人もあるかな? 販促用ポスターをプレゼント。

20名

17 「電車でGO!」
定規+ストラップ

提供:タイトー



かわいいストラップと、長くて使いやすい定規をセットで。どちらも実用的!

5名

18 「COOL BOARDERS
BURRRN!」ソフト

提供:ウエップシステム



トリックをクールに決めよう!! これからの季節、まずはこれでイメージトレーニング?

3名

19 サンソフト特製テレカ+
カードフォルダ

提供:サンソフト



特製テレカ3枚入りのうえ、コレクションにぴったりのフォルダもいっしょにプレゼント!

3名

20 「マリオネットハンドラー」
Tシャツ+ボールペン

提供:マイクロネット



首から下げられる6色ボールペンはとっても便利グッズ。ロゴの入ったTシャツとセットでプレゼント。

2名

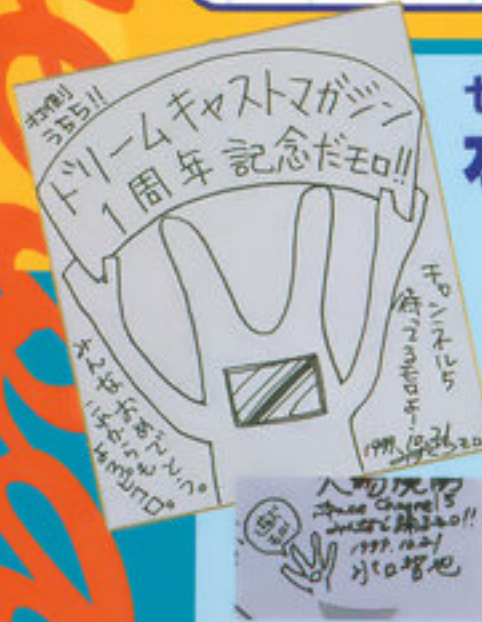
21 「e'tude prologue ~揺れ動く心のかたち~」
PC用ソフト

提供:TAKUYO



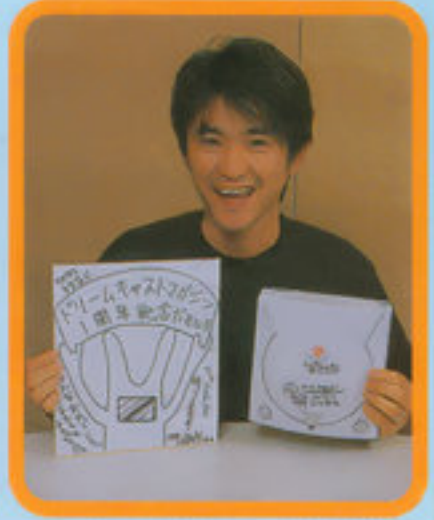
セガサターン版をプレイした人もあるかな? 今度はパソコンでプレイ! おまけCDも付いているよ。

30名



セガソフト9研
水口 哲也様より

色紙とDCに直筆のモロ星人。Tシャツもサイン入り!



セガソフト4研
三船 敏様より

「ストライカー」の三船さんはDC本体内部にサインを。



Satoshi Mizuno
Volume Striker 2 ver. 2.000.1



祝!!
ドリームキャスト
マガジン1周年
Satoshi Mizuno
バーチャストライカー2 ver.2001

各メーカー様からも祝辞が届いています!!

●サン電子株式会社 サンソフト
1周年おめでとうございます! なんと! サンソフトがドリームキャストに参入しないうちに、もう1年が経とうとしているんですね……。月日が経つのは早いものです。今まで、多方面で力を蓄えつつ? 陰ながら見守ってきましたが、今年こそは!? と思う今日このごろです。

●データイースト
DCマガジン創刊一周年おめでとう! 俺達は販促戦隊デコレンジャー! 今日特別にリーダーであるこのデコレッド様が「おめでとう」の歌を贈るぜ! 「おめでとう~ (音符) DCマガジン~ (音符) 週刊って大変だ~。だけどこれからもガンバ! ガンバ! ”次は二周年記念ですね! ガンバってください~い! (ドグッ! ←ブルーが殴った音) おっ俺レッド……ガクッ (死)。

●株式会社シャングリ・ラ
祝! 「ドリームキャストマガジン」1周年おめでとうございます。また、シャングリ・ラ「夢馬券99インターネット」新発売! これまた、おめでとうございます。これからも、「いい雑誌、いいソフト作り」を目指しましょう。最後に、

22 「ポップンミュージック2」ソフト+ポップンコントローラ

提供:コナミ

友達も呼んで、楽しく遊ぼう!! 専用コントローラで気分はアーケード!?

5名



23 「電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タンграм」カード+ピンズ

提供:セガ

オラトリオではおなじみの「目玉」マークがピンズに! 特製カードもセットで。

55名



24 「夢馬券'99インターネット」ソフト

提供:シャングリ・ラ

競馬情報はこれでカンペキチェック! 競馬に詳しくなかつた人も用語辞典があるからハッチリ学習できるよ。

3名



25 「サイキックフォース 2012」ソフト+ピンズ

提供:タイトー アーケードで大人気作をDCで遊ぼう! DC版は全13キャラクターが使えるぞ。特製ピンズもセットにしてプレゼント。

5名



26 サミー「SPACE WING」ストラップ

提供:サミー

イメージキャラクターのストラップを。ちなみに「スペースウィング」は「パチスロ」の新機種の名前なのです。

5名



27 「瑠璃色の雪」クリアファイル+特製クリップ

提供:キッド

好きな写真を入れて使える特製クリップとイメージイラスト入りクリアファイルもセットで。

10名



28 「フレームグライド」ポスター+ストラップ+ピンズ

提供:フロム・ソフトウェア

イラストをあしらったピンズは、どこにつけてもキラリと光る!? ポスターとロゴ入りストラップもセットでプレゼント。

10名



29 「アナザーメモリー」クリアファイルセット

提供:スターライトマリー

5名



30 「バーチャコールS」ミニダイアリー'99.1~'00.12

提供:キッド

10名



ミニサイズなので机のどこにおいてもいいね。かわいいイラストも満載だよ!!

貴誌のますますのご発展を、お祈り申し上げます。

●株式会社マーベラスエンターテイメント

この世界には「なくてはならないもの」がある……。空に太陽があり、うな重にはピリリと山椒を。夜の帳に映えるのはネオンで、そこに男と女……。そしてDreamcastには週刊DreamcastMagazine。いつも、なくてはならないものです。1周年おめでとうございます。

●キッド

サターンマガジン時代には特定(?)ジャンルで大変お世話になりました。DCに移行してから早1年。弊社でもようやくDCタイトルを公表できる運びとなり、再びお世話になっております。通信面で特に充実をはかるDCでどんなことができるか楽しみです。編集部さんと一緒に盛り上げていきたいですね。今後よろしくお願いいたします。

●ビクターインタラクティブソフトウェア こぼやししゅういち

うおおおっ! スンゲー! 週刊誌のままで1年間続いたのね! (笑)……というのは冗談で、本当にオメデトウございます&お疲れさんです。最近のゲーム誌のなかで1番いろんな意味で「濃い」といえる誌面を、ハイテンションで維持するのは大変だと思いますが頑張ってくださいます。それと……がんばれオレ。

—次号でもメーカー様よりいただいたメッセージを掲載します!

応募方法

■応募のきまり

抽選で賞品をプレゼントします。官製はがきに、氏名(フリガナ)、年齢、郵便番号、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名を書き、応募券をはがれないようにしっかりと貼っ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11月19日(当日消印有効)発表は発送をもって代えさせていただきます。*応募は1通のハガキで1つできます。応募券は当号のプレゼントのみ有効です、他の号のプレゼントに今回の応募券は使用できませんので注意してください。

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。

※切 11月19日(金) 消印有効

あて先 〒103-8508 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 1周年記念大プレゼント11/19、26号係

夢の大プレゼント!

名前: 夢配役子
年齢: 16才
住所: 〒103-8508 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
tel: 03-5642-8185

希望プレゼント

① サムニング吉松先生バージョン ドリームキャスト

応募券ID

コレがないと無効だぞ!!

*コピー不可。

プレゼント応募券 11月19、26日号

プレゼント応募券 11月19、26日号

TOPICS

DCカラーバリエーションがさらに充実!? 「Hello Kittyドリームキャストセット」登場

セガから11月25日にDCの新バージョン「Hello Kittyドリームキャストセット」を発売されることが決定した。これはスケルトンカラーのDC本体とコントローラ、VM、キーボードにそれぞれハローキティがデザインされたスペシャルセット。色はピンクとブルーの2色を用意(右の写真)。これに今回は、「ドリームパスポート2」のハローキティバージョンと「ハローキティのガーデンパニック」というソフト2本が同梱され、価格は34,800円(税別)だ。若い女性やファミリー層を中心に大人気のキティバージョンということで、話題を呼びそうだ。販売はパートナーショップ各店と通信販売のD-Direct (<http://www.d-direct.ne.jp>)で行う予定。なお、D-directでは10月25日から予約受け付けを始めているので、絶対欲しいという人は今すぐチェックだ。

本体セットと同時発売で新作DCタイトルも!

「Hello Kittyドリームキャストセット」と同時発売で、キティとその仲間たちのゲームも登場する。パーティなどに最適な陣取りゲームだ。

セガ/11月25日発売
2,800円/パズル
1~4人プレイ可能

とってもかわいいハローキティの陣取りゲーム。さあ、自分のフルーツを増やし、相手のフルーツを自分のものに変えていこう。ストーリーモードもある。



ハローキティの ガーデンパニック

「昆虫ガーデン」から逃げ出したアオムシくん。お花畑にいたずらされないように、彼を全部捕まえて、お花畑を守り抜くというパズルゲームだ。



セット構成■DC本体、コントローラ、VM、キーボード、ドリームパスポート2、AVケーブル、電源ケーブル、モジュラーケーブル、「ハローキティのガーデンパニック」(ゲームソフト)

スケルトンブルー



今後もキティのメールソフトやゲームソフトの発売も検討中とのこと。これからの展開も目が離せない!

スケルトンピンク

HELLO KITTY DREAM PASSPORT ドリームパスポート2

「ドリームパスポート2」のキティバージョン。通常のものと同様、メールやチャット、ホームページの閲覧など、インターネットを楽しむことができる。ただし、すべてにハローキティが登場する。

もちろん、キャラクタはすべてキティ。



スクリーンセイバーにもキティが現れる。

©1976,1999 SANRIO CO., LTD. ©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999 ©Original Game Design by Midnight Synergy
※セットに同梱される本体や周辺機器、ソフトの画面のデザイン等は変更される場合があります。

Dreamcast Magazine Weekly News

Fri
11/5

11/11
Thu

ウィークリーニュース
ランドマーク

MARK

EVENT

仙台のゲームファンが大集結！ 「MEGALOPOLIS 1999」開幕



「サイキックフォース2012」のゲーム大会やコンパイル・仁井谷社長のミニライブなど、多彩なイベントステージも盛況。



10月23、24日、初の地方開催のゲームショー「MEGALOPOLIS 1999」が宮城・メイフェアプラザ仙台ワッセで行われた。この「MEGALOPOLIS 1999」は、“東北でもゲームショーを！”というファンのアツイ声で実現されたもの。第1回目となる今回は、全31社が出展し、セガ・ミュージスをはじめ、アトラス、コナミなどの大手メーカーが名を連ねた。DCも「スペースチャンネル5」「ベルセルク」といった新作タイトルが多数出展。また、ソフトだけでなく、「東京ゲームショー」でも大人気だったプレミアムグッズの販売や配布も多数行われ、東北のゲームファンにも大満足の2日間となった。

最も大きなブースを構えていたセガ・ミュージス。特に、12月9日発売の「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」は通信ケーブルによる対戦が白熱。



女性や家族連れに大好評だったのが「スペースチャンネル5」や「チューチューロケット！」など。また「D2」のビデオ放映も行われ、注目を集めていたようだ。



「魔剣X」の美しい映像に見惚れて、足を止めるユーザーが多かったアトラスブース。

カプコンはDC版「ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産」を出展。長い行列ができていた。



「ぶよぶよDA！」の最新ROMを出展したコンパイル。「ぶよまん本舗」も大盛況。

PRESENT

新ドラマCD発売記念 店頭ポスターを30名に！

先日大々的に発表された「SAKURA PROJECT 2000」。今回で早くも第3期シリーズとなるドラマCDは、同プロジェクトの先陣を切る形で、10月21日にマーベラス エンターテイメントから第1巻「怪盗・紅蜥蜴〜マスカレイド〜」が発売された。これを記念し、本作告知用の「店頭ポスター」①を30名にドドンとプレゼント。富沢美智恵さん、田中真弓さんからのメッセージも編集部へ届いた！



歌謡ショーの中で、ラストの一幕ながら強烈なインパクトを与えてくれた演目「紅蜥蜴」。B2ポスターは超レアだ！



富沢 美智恵

舞台のようにお客様の前で、私自身が歌って踊って演じるわけではないので、楽といえは楽ですし、逆に想像力を掻き立てられる演技力という面では、CDならではの大変さがありました。

田中 真弓

(歌謡ショーと違い) ドラマCDでは、ちんちくりんでぶさいくな我が姿を気にせず、その気になって2枚目・明智小次郎を演れて気持ちよかった!! 「サクラ大戦」はまだまだ発展します！

NEWS

「東京ゲームショー2000春」 次は4月1～2日に開催決定！

10月28日、コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)は、同協会が主催するゲームの祭典「東京ゲームショー2000春」を4月1～2日(3月31日はビジネスデー)に開催することを発表した。8回目となる「東京ゲームショー2000春」は、前回と同じく千葉・幕張メッセで行われ、約15万人の入場者を見込んでいるという。次回は2000年という記念年の開催になるので、さらなる盛り上がり期待できそう。出展者などは決定次第お伝えする。



9月18～19日に開催された「東京ゲームショー'99秋」では、過去最高の163,866人を動員し、最高の盛り上がりを見せた。東京以外での開催を望むユーザーの声も多いが、果たしてどうなるのか？ まずは、今後の展開に期待しよう。

開催概要

日時：4月1～2日(3月31日はビジネスデー)
会場：千葉・幕張メッセ 展示ホール1～8
入場料：一般(中学生以上)当日1,200円 前売り1,000円
※小学生以下は無料
ホームページ <http://www.cesa.co.jp>

OPEN

情報の発信基地・シブヤに 新感覚のゲーム関連ショップオープン！

10月29日、東京・渋谷に一風変わったゲーム関連ショップがオープンした。その名も「bit TOUR's」。ここは「GAME &

STYLE」をテーマに、渋谷の街に合ったゲームスタイルを提供する新感覚のゲームショップだ。ゲームソフトや本体はもちろん、それに付随するグッズや関連商品の販売、さらにはゲーム音楽データの配信サービスも行い、渋谷に来る人にあったゲームスタイルをトータルで提案していく。新しいゲームの情報の発信基地をとるか？



東京都渋谷区宇田川町16-12/渋谷駅より徒歩5分(シブヤ・スペイン坂) / 年中無休 10:30～21:00まで / TEL03-5457-1180 / ホームページ <http://www.bittoours.com>



店独自にセレクトしたソフトと、それを深く知るためのグッズを一同に集め、販売。

今月の特集は「バイオハザードシリーズ」と「どこでもいっしょ」(PS)。月ごとに特集テーマは変更。12月はやっぱり、シブヤ向きのモロ星人！

チップ入りレゴ「マインドストーム」のコーナーを常設。現在は英語版を販売。11月中旬からは日本語版もこの店で入手可能となる。



NEWS

DCで高速インターネットが実現するか!? DCをCATV網に接続する実験を年末にも

セガは、CATV（ケーブルテレビ）国内大手のジュピターテレコムと共同で、DCを用いたインターネット接続実験を行う。まず、12月中旬以降をめぐり、高速インターネットサービスを、そして来年2月以降には、ゲームに関わるサービスの実験を考えているという。この実験は、ジュピターテレコムの傘下にあるケーブルテレビ局がサービスを提供している東京・杉並区の加入者200世帯を対象に行われ、同社が使用するテラヨン社のケーブルモデムと、それに接続可能な特別仕様のDCが無料配布される。CATV網は、一定料金を支払えば、24時間つなぎ放題の

定額制。さらに、電話回線の数倍のデータ量のやり取りが可能となるため、高速インターネットはもちろん、ゲームデータの配信や、複数参加型リアルタイムネットワークRPGといったゲームサービスの幅も広がる。今はまだ実験段階だが、DCの新たな可能性に期待したいところだ。



INFORMATION

プロのクリエイターにチャンス! 「CR-東映アニメーションプロジェクト」始動

これまで数々のアニメ作品を世に送り出した・東映アニメーション社。そして、日本で唯一のクリエイターのエージェントを行うクリーク・アンド・リバー社。この両社が手を組み、プロを対象としたテレビアニメシリーズやOVAの企画・原案を公募し、作品化を目指すプロジェクト「CR-東映アニメーションプロジェクト」をスタートさせた。事務局によると、「特にゲームなどのアニメ業界以外の異業種でクリエイティブな仕事をしている人からの企画に期待している」という。応募受け付けは12月24日まで（当日消印有効）。



今回の応募部門はテレビアニメシリーズ（対象：ファミリー）とOVA（対象：一般）。応募作品からどれが作品化されるのか。

資料請求&問い合わせ

〒107-0052 東京都港区赤坂7丁目3-37
カナダ大使館2F株式会社クリーク・アンド・リバー社 マーケティング事業部内「CR-東映アニメーション」事務局
TEL 03-5474-3463E-mail y.sato@hg.cri.co.jp

INFORMATION

次世代のクリエイターは四万十から生まれる!? 「クリエイターズ・グランプリ」作品募集中

高知県主催で行われている「第2回四万十デジタルビレッジ・クリエイターズ・グランプリ」では、参加作品を11月31日まで募集中だ（当日消印有効）。応募資格は特になく、年齢、性別、国籍、プロ・アマ問わないという。募集は21世紀をコンテンツにした「ネットワーク」「キャラクター」「土佐四万十」の3部門。デジタルの力で創られた感動の「物語＝コンテンツ」をあなた自身の手で作上げよう。応募方法は下記を参照のこと。



前回の受賞者はこのコンテストを契機に、すでに各方面で活躍を始めている。入賞すればあなたも大きく飛躍できるはずだ!!

応募方法

応募作品は、A3ボード（イラストボード等の厚紙）の左上にまず作品タイトルを表記、企画・作品の説明をまとめ、裏面右上には別紙の「作品貼付票」を貼って下記の応募先まで送る。データ形式の応募も可。
応募先 ■〒780-8570 高知県高知市丸ノ内1-2-20 高知県庁デジグリ係
TEL 088-823-9165（詳細は <http://www.digitalvillage.gr.jp/contest>）

EVENT

学園祭シーズン突入! 電気通信大学では櫻井智ライブを開催



秋といえば学園祭の季節。さまざまな催し物の中でも、ライブは学生だけでなく、ファンにとっても楽しみの1つと言えるだろう。東京の電気通信大学では、11月23日（祝）に「櫻井智・調布祭ライブ'99」が開催される。チケットは全席指定。チケットぴあ、アニメイト（渋谷店、池袋店、秋葉原店、吉祥寺店）、電気通信大学学内にて発売中だ。

- 日時 11月23日 13:00～17:00（2回公演）
- 場所 電気通信大学講堂（京王線調布駅北口下車 徒歩5分）
- チケット チケットぴあ取り扱い：S席1,700円 A席1,300円
アニメイト取り扱い：A席：1,300円 学内販売：A席1,000円
当日券：1,000円
- 問い合わせ ハローダイヤル（TEL 03-3272-6600）

EVENT

21世紀のメディアを見据えるトークセッションを見に行こう



中沢新一



飯野賢治

現在、東京・青山のTEPIAにて開催されている「暮らしのデジタルインパクト展」。その一環としてワープの飯野賢治氏、メディアアーティストの八谷和彦氏、中央大学教授の中沢新一氏を迎えてのトークセッション「デジタル攻略大作戦」が11月23日に行われる（13:30～15:30）。今後のゲーム、文化、音楽などをテーマとなる。参加は無料（事前申し込み制で先着250名様）。めったに聞けないゲーム制作の苦勞談なども聞けるチャンス。ハガキに住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記し「ドリームキャストマガジン」と書いて、急いで左のあて先まで応募しよう。

八谷和彦



〒107-0062 東京都港区南青山2-27-14 ドーリック南青山5F (株)キャンディッド・コミュニケーションズ「トークセッション」係/問い合わせ TEL 03-5772-2222

GOODS

あの「ビックリマン」が復活! 再び大ブームの予感?

あの「ビックリマン」が「ビックリマン2000」として大復活。11月1日からはテレビアニメがスタートし（テレビ東京系/毎週月曜18:30～9:00）、トミーからは2人対戦型カードゲーム、キーホルダー、メモ、シールポケットといったグッズが続々と発売される。また、ロッテから発売中の「ビックリマン2000 チョコレート」も大ヒット中で、今後の関連商品にも大いに期待できそうだ。以前、社会現象までにもなった「ビックリマン」の復活だけに要チェック!!



写真は11月上旬より発売された「チャージングカードゲーム ビックリマン2000」と2000年1月発売の「びっくり闘扇興」。

新しいホラー映画「シックス・センス」クイズに答えて「DC」をGET!

10月30日より全国東宝洋画系で公開されている新感覚ホラー映画「シックス・センス」。ブルース・ウィリス主演で全米では5週連続No.1の大ヒット作だ。この映画の公開を記念した「シックス・センス クイズキャンペーン」を、11月28日まで全国7カ所のジョイポリス(以下JP)で実施中。クイズの答えを、JP各館にある専用チラシに記入し応募箱に投函すれば、DC本体や「シックス・センス」グッズが抽選で当たっちゃう。クイズは簡単で、「シックス・センスは全米で何周トップを続けたでしょう」=「全米連続〇週No.1」の〇に適切な数字を入れるだけ。せっかくのチャンス、あなたもぜひ参加してみよう。

JP以外でもセガの公式ホームページでクイズに参加できる。

http://www.six-sense.com/
©BUENA VISTA INTERNATIONAL AND SPYGLASS ENTERTAINMENT GROUP,LP

「ジョイポリスカンパーンガール」3人組のユニット名がついに決定!

サンミュージックグループ主催のオーディションで選出された「JPガール」のユニット名が「Really?Ornament Puzzle」(リアリー・オムレット・パズル)に決定。この名前は全国のJPやインターネットを通じて公募したものだ。名前も決まり、彼女たちの今後の意欲的な活動を要注目!!



井村有希 小野真弓 猪浦理沙

またまた、あのビッグな「出会いイベント」が……

過去2回も大好評だったJP恒例の男女の出会いイベント「Chance of Meeting」が11月27日は東京と福岡、12月11日は梅田と福岡の各JPで開催される。時間は17:00~22:00(受け付けは16:00から)。今回も2名以上の同姓グループでの参加となり、事前のハガキ申し込み(11月17日消印有効)の場合はお得なチケットがもらえる。参加希望者は下記を参照して申し込もう。



誘って、遊んで、仲良くなって、この日はみんなで大いに盛り上がりよう!

応募あて先

東京: 〒135-0091 東京都港区台場1-6-1 DECKS Tokyo Beach3~5F
東京ジョイポリス チャンミー係 問い合わせ: TEL03-5500-1801
梅田: 〒530-0017 大阪市北区角田町5-15 「HEP FIVE」 8、9 F
梅田ジョイポリス チャンミー係 問い合わせ: TEL06-6366-3647
福岡: 〒812-0018 福岡市博多区住吉1-2-22 キャナルシティ博多4、5 F
福岡ジョイポリス チャンミー係 問い合わせ: TEL092-272-2248

おめでとう 入場100万人

「梅田JP」が1周年の記念イベントを実施

大阪・梅田のジョイポリスでは、オープン1周年を迎えるにあたりサービス満点の記念イベントを用意。11月27、28日には抽選でDC本体が当たる「DCプレゼントキャンペーン」、先着300名様ができる「記念ストラッププレゼントキャンペーン」、抽選で豪華賞品の当たる特別アトラクション「ソニックを探せ」が楽しめる。また、11月15日~12月15日には、特定の条件を満たしたお客様に抽選でDC本体とソフト1本や特別招待券が当たる「1stアトラクションスタンプラリー」が行われるなど、豪華絢爛の内容をたっぷり堪能しよう。



梅田JPは10月17日に来場者が100万人を突破し、オープン1周年に華を添えた。100万人目のお客様には、梅田JPの館長からDCと「ジャンボ・ソニックぬいぐるみ」が贈呈され、スタッフ皆が祝福してくれた。

MADE IN JAPAN sex MACHINEGUNS

東芝EMI/3,059円



11・26発売

前作よりさらにパワーアップした、待望のセカンドアルバム。「ONIGUNSOW」等シングル曲を含めた全11曲には、彼ら全開のサウンドが詰まっている。

青空 小林建樹

KITTY ENTERPRISES/1,223円



11・10発売

7月に発売された1stアルバム「曖昧な引力」が好評な彼が、待望のMAXIシングルを発売。日常を舞台に展開される、建樹サウンドに耳を傾けよう。

風の向くまま canna

ソニーレコード/1,020円



11・25発売

着々とその人気を広めている、彼らの4thシングル。ドラマ「TEAM」主題歌としてもおなじみの1曲は、挫けそうな時に元気を分けてくれるだろう。

SANDY SANDS

東芝EMI/1,050円



発売中

黒夢として日本のロックシーンを駆け抜けた清春が、新バンドSANDSにて復活! この2ndシングルでも、彼らの音楽に向けた情熱が感じられるだろう。

Toy Doll ロリータ18号

日本クラウン/2,650円



11・18発売

THE TOY DOLLSのカバーや忌野清士郎氏との共作等、今回もバラエティ富みまくりのオリジナルフルアルバムが登場! 全13曲を収録している。

Because LUJA

polydor/1,020円



発売中

人気赤丸急上昇の彼ら。2ndシングルはテレビ朝日系「TONIGHT-2」エンディングテーマとしても知られるタイトル。c/wは「Gravity Pain」。

Dear... 深田恭子

ポニーキャニオン/2,205円



11・17発売

「恭子からあなたへ」という、ファン感涙の1枚。彼女の得意とするピアノ演奏を中心とした5曲が聴けるほか、豪華ブックレットも見逃せない。

ダイヤモンド・ダスト 氷室京介

polydor/1,020円



発売中

フジテレビ系ドラマ「氷の世界」主題歌でもある1曲。ドラマ同様、氷のように冷たくも深い愛を歌い上げている。c/wは「Silent Blue」。

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〒103-8508 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) ドリームカスタマガジン編集部「VOL.36 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11月18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あとの数字です。

お詫びと訂正 ■ 弊誌Vol.34のLANDMARK記事内で掲載しました「HUNTER×HUNTER」の原作者であります富樫義博氏のお名前に誤りがありました。ここでお詫びして、訂正させていただきます。

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

「たいっちょーっ!」「ん? 何よ、ハチ」「今週のなぜなには、セガの開発部は何研まであるか?の謎に迫っちゃいますよ~」「ん? えーと……、AM2研があって、ソニックチームがあって、あとそう言えば、AM5研ってところは、確かジョイポリスとかの施設の設計施工とかをやっていたりしたんだっけ? 昔取材に行ったことがあるけど……」「チチチチ、たいちょう。古いんだな。未来研って知ってます?」「なにっ?!」「メカトロ研は?」「なにっ?!」「なーんも知らないんだっ」「ムカツ

今週の
調査テーマ

第11
探査

セガの開発部は何研まである?

~セガの開発部の今とセガの会社分析~



あれ!?!AM2研って今はもうないの?ふーん…ソフト2研って言うんだ

「おいっ、ハチよ。もしかして、ワシが知らない間にセガの開発部って変わっちゃってたんだっけ?」「あれ? 本当に知らなかったんすか? たいちょう。今年5月11日をもって、セガのいわゆる研究開発部(R&D)は、それまでAM(業務用アミューズメント開発部)とCS(家庭用ゲーム開発部)とに分かれていた組織を「ソフト開発部」として統合したんですね」「ほう……。その理由ってのは?」「開発部統合の主な目的は、それ

まで各部署が独自で開発していた技術的なノウハウを共有することで、開発のスピードアップと、AMとCSとのシナジー(相乗効果)をはかり、さらには、AMタイトルの移植のスピードアップを促進する——ということらしいですよ」「ほう……。そういえばNAOMIからDCへの移植って、よく考えたらムチャクチャ早くなったよな」「あと、かつてのAMチームが家庭用ゲームを作ったり、その逆もありますよね」「確かに」



'94年春に採用されたAM2研の椰子の木マーク。かつてゲームユーザーにおなじみだったこのマークも今は使われることはない。AM2研は今は「ソフト2研」として活躍をしている。

ソニックチーム(旧CS3研)の中裕司氏が「開発部統合記念ソフトみたいなもの」と語る「サンパDEアミーゴ」。くったくのない面白さは、従来のAM・CSの枠を超えて誕生したのだ。



その前に、セガっていう会社は今どうなっているの?

ところで、ハチよ。セガの開発部が今、何研まであるかを調べる前に、今のセガがどんな組織になって、どんなグループ会社があるのか知ってるか?」「へ? ……そ、そういえ

ば、実はあんまり知らなかったりして……(テヘ)」「なら、ちょっと調べておこうかい」「うっわー! セガって、結構いろんなグループ会社があるんですねえ」「うむ。海外法人もな」

SEGAのグループ企業

トイ事業部など、かつてはセガ社内の部署だったところも今は1つの企業として活躍している。下を見ると意外にも業種は多岐にわたっている。

- 株式会社セガ・ミュージック
セガゲームソフト及びハードの販売。家庭用ゲームのハード・ソフトを中心としたコンシューマ製品を、スピードターに日本全国へ。セガと各地の販売店を結んでいる。
- 株式会社セガトイズ
玩具の企画、制作、販売。子供向けのさまざまな玩具を届けるセガトイズ。幼児用コンピュータの定番商品になった「ピコ」をはじめ、アンパンマンシリーズやダイヤベット・ミニカー、さらに「ミッフィー」シリーズ、その他エレクトロニクス・トイ、キャラクター商品など人気TOYを届けている。
- 株式会社セガ・ミュージック・ネットワークス
通信カラオケ機器の販売及び通信型カラオケの音楽・文字・映像等の情報提供サービス最新の機能を搭載した、マルチメディア型通信カラオケシステムを開発し、カラオケファンを獲得しているセガ・ミュージック・ネットワークス。ゲームとカラオケの融合やインターネット接続、さらにプロ野球ニュースなどさまざまな情報の提供など、多彩な新システムによって、カラオケニーズをリード。
- ライト印刷株式会社
セガのパンフレットの印刷業を担当。
- セガ・フードワークス
飲食施設及び付帯設備の企画・開発・運営。
- シムス株式会社
ホームビデオゲームソフトの開発。

- 株式会社セガ・リース
各種動産のリース・賃貸販売及び保守管理。
- セガ音楽出版株式会社
音楽著作権の管理等。
- 株式会社 エスアイエレクトロニクス
遊技機、自動制御設備機器の開発、製造、販売、修理等。
- 株式会社 セガ・ロジスティクスサービス
AM/CS関連商品の販売と運搬・倉庫業他。
- 株式会社セガ興産
損害保険代理店業務。
- 株式会社セグステック
ホームビデオゲームソフトの開発。
- 株式会社 エスジーエス
パチンコ、パチスロ等の仕入れ・販売。
- 株式会社エスジーメディア
通信型カラオケの販売・賃貸及び同関連情報提供サービス。
- 株式会社エディターワン・エンタテインメント
音楽・TV番組・原作(アニメ)・映画等の企画とそのコンテンツの取得並びにセガのプロモーションに関する企業業務。
- 株式会社トリロジー
コンピュータ・グラフィックスによる映像の企画・制作・販売等。
- 株式会社オアシスパーク
高速道路パーキングエリア内の商業施設の運営・管理。

国内

海外

- セガ オブアメリカ、インク。
アメリカ。コンシューマ機器販売及びゲームソフトの研究開発。
- セガ コンシューマ プロダクツS.A.
スペイン。コンシューマ機器販売。
- セガ アミューズメントズ タイワン リミテッド
台湾。アミューズメント施設運営。
- セガソフトネットワークス、インク。
アメリカ。マルチメディア研究開発。
- セガ ゲゼルシャフト ファ ビデオスビール
ドイツ。コンシューマ機器販売。
- セガ ファーバン カルチャーエンターテインメント カンパニー リミテッド
中国。アミューズメント施設運営。
- セガ エンタープライゼス、インク。(U.S.A.)
アメリカ。業務用アミューズメント機器販売、アミューズメント施設運営。
- セガ ATP ヨーロッパ リミテッド
ヨーロッパ。業務用アミューズメント機器の製造・販売。
- ロッテ セガカンパニー リミテッド
韓国。アミューズメント施設・アミューズメントテーマパーク運営。
- セガ ビンボール、インク。
アメリカ。業務用アミューズメント機器(ピンボール)の開発・

- 製造・販売。
- セガ アミューズメントズ ヨーロッパ リミテッド
ヨーロッパ。業務用アミューズメント機器製造・販売。
- セガ エンタープライゼス(オーストラリア) Pty.Ltd.
オーストラリア。アミューズメント施設運営。
- セガ ゲームワークスL.L.C.
アメリカ。業務用アミューズメント機器販売、アミューズメント施設運営。
- セガ オペレーションズ フランスEURL
フランス。業務用アミューズメント機器の販売。
- V/S Equipment Distribution Joint Venture
オーストラリア。アミューズメント施設運営。
- セガ ヨーロッパ リミテッド
コンシューマ機器販売及び欧州CS、AM会社群の管理。
- ブルミエ ローザール フランスS.A.
フランス。アミューズメント機器の販売。
- ブルミエ ローザール ジャーマニーGmbH
ドイツ。アミューズメント機器の販売。
- セガ フランスS.A.
フランス。コンシューマ機器販売。
- ジェイビーエム インターナショナル リミテッド
ゲーミング機器の開発・製造・販売。

セガの取締役



代表取締役会長
大川 功



代表取締役社長
入交 昭一郎

取締役副社長
青園 雅紘
取締役
福島 吉治

取締役副社長
鈴木 久司
取締役
秋元 康

取締役副社長
廣瀬 禎彦
取締役
園山 征夫

常務取締役
高倉 鉄夫

執行役員・監査役

専務執行役員
永井 明
常務執行役員
佐藤 秀樹
執行役員
山田 順久
常勤監査役
西 巖

専務執行役員
赤塚 隆博
常務執行役員
田副 康夫
執行役員
岡村 秀樹
監査役
宮崎 金助

専務執行役員
中村 俊一
執行役員
鈴木 裕
執行役員
森 啓二
監査役
外立 憲治


常務執行役員
湯川 英一
執行役員
舟越 肇
常勤監査役
家田 和忠

エンターテインメント分野で活躍するセガ。取締役や役員の名前を見ていくとあの秋元康氏や、湯川(元)専務、鈴木裕氏、岡村秀樹氏らなど、本誌でもおなじみの人達の名前があるのがわかるね。

未来研!?メカトロ研!?とさえセガのR&D(研究開発部)をまとめてみたぞ!!

「たいちょう、それでは今回の調査の本題をば。セガの開発部は何研まであるか? その答えは下の通りです。ちなみに、今回はR&D統括本部の管掌(所属)となっている部署に限ってますから。これ以外にも、ちょっと違った形でソフトを作っている部署もあるんですよ!」メカトロ研とか未来研とかって何よ?」「それも下に!」「ぬ?」


第一ソフト研究開発部 (ソフト1研) 部長 中川力也




旧AM1研。部長、スタッフともに大きな変動はない。このあと紹介する「面白ければなんでも」的な作品作りが、独創的なタイトルを生み出してきた。

各部署から一言
ソフト1研は、中川力也部長率いるほのほのした開発集団です。古きよきゲーム性を大事にしながらかも新しい基板を用いた開発にいち早く着手するなど、チャレンジ精神も旺盛です。代表作としては、「THE HOUSE OF THE DEAD」「ダイナマイト刑事」シリーズ、「GET BASS」などがあります。とっつきやすく、わかりやすいゲーム性を重視し、これからもユーザーの皆様に楽しんでいただけるゲーム開発を続けていきたいと考えています。

代表作
最新作は「職ゲーシリーズ」の「救急車」。先のAMショーではキーボードが筐体についた「ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド」なども出展し、予想以上の好評を得ているとか。まだまだ面白い作品が飛び出すぞ!!




第二ソフト研究開発部 (ソフト2研) 部長 鈴木裕




ゲーム業界一の最先端技術(ハイエンド)を追求してきた鈴木裕率いる2研。そのスタイルは今後も変わりがなく、セガを代表する作品を多数輩出!

各部署から一言
「AM2研」は主にアーケードゲームを開発し、「バーチャファイター」シリーズをはじめ、「デイトナUSA」「ファイティングバイパーズ」「バーチャコップ」の各シリーズなど、大ヒットタイトルを世に送り出してきました。「ソフト2研」となった今も、リアリティにこだわった開発魂を忘れることなく、部長である鈴木裕の指示のもと、日夜研究を重ねています。最近のタイトルは「F355 チャレンジ」「アウトリガー」。そして現在は初の家庭用オリジナルタイトルとして「シェンムー」を開発中です。

代表作
現在ソフト2研が総力を挙げて開発しているのが、言うまでもなく「シェンムー」である。最近では「F355 チャレンジ」や「アウトリガー」など、意欲作もアーケードに投入している。次回作ははたして?




第三ソフト研究開発部 (ソフト3研) 部長 小口久雄




企画出身の小口部長が率いているだけに、その作品作りも独自のモノを多数生み出してきたソフト3研。自由な発想から生まれる企画力溢れる作品が多い。

各部署から一言
当部第三ソフト研究開発部ではこれまでにさまざまなゲームをリリースして参りました。「バーチャロン」シリーズ「ラストブロンクス」「トップスケーター」等があります。さて、これからの当部ですがDCにも積極的にタイトルを出していくことになると思います。現在は「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」「CRAZY TAXI」の2タイトルをやっております。今後もアーケードとDCで、三研ならではのタイトルを出していきますので皆さん是非プレイしてみてください。

代表作
3研の最新作はやはりDC版「オラタン」だろう。年明けに控えている「クレイジータクシー」も、NAOMIからの速攻移植で世界的ヒットが期待されている。アーケード最新作の「ジャンボ!サファリ」も楽しいぞ!




第四ソフト研究開発部 (ソフト4研) 部長 名越稔洋




鈴木裕氏率いる、旧AM2研の副部長を務めていた名越氏が1年前にAM11研として独立。「バーチャストライカー」の三船敏氏や「VF3」の加来徹也氏も在籍。

各部署から一言
「デイトナUSA」等のプロデューサーである名越稔洋が、旧AM2研とはひと味違ったカラーのゲーム開発を目指し独立して設立した部署。これまでにアーケードゲームの「スパイクアウト」「バーチャストライカー」シリーズの開発を行っており、現在はドリームキャスト版「バーチャストライカー2 ver2000.1」の開発を行っています。ストライカーファンはもちろん、今までサッカーゲームをやったことがない人もぜひ遊んでほしいです。また、今はまだ具体的な内容は秘密ですが、アーケードゲームの開発も行っています。こちらも楽しみに。

代表作
最新作はなんと言っても、今週DC版の画面を初公開した「バーチャストライカー2 ver.2000.1」だろう。次のワールドカップに向けてさらなる続編にも期待したい。他には「スパイクアウト」も根強い人気。




第五ソフト研究開発部 (ソフト5研) 部長 佐々木建仁




長らくAM分室の名でおなじみだったソフト5研。「セガラリー」シリーズの功労者である佐々木氏が現在は部長を務めている。その最先端映像には今後も期待。

各部署から一言
我々、第五ソフト研究開発部はセガの中でも一番、部署名変更の多い部ではないでしょうか? AM分室からはじまり、12研、5研と……。現在、スタッフは36名と小規模ながら、「セガラリー2」「スターウォーズ・トリロジー・アーケード」などのヒット作品を世に送り込んでいます。もともとはAMの開発部隊でしたが、今後はDCタイトルの開発も行っていきます。ますます忙しくなりますが、きっと皆さん楽しんでもらえる作品を作っていきます。楽しみにしてください。

代表作
最新作は先日のAMショーでイメージ映像が披露された「スター・ウォーズ・エピソードI・レーサー・アーケード」。お得意のレースゲームのノウハウが、「スター・ウォーズ」最新作を題材に過熱する!




第六ソフト研究開発部 (ソフト6研) 部長 新井 瞬




詳しい解説は下のコメントで概要はわかるが、スポーツゲーム得意なチームが集まっている6研。PC開発部門のノウハウと新機軸のタイトルにも注目だ。

各部署から一言
第6ソフト研究開発部は旧CS1研とPC開発部門が統合された部署です。これまでに「つくろうシリーズ」「グレイテストナイン」「アゼル」といったタイトルを開発してきました。現在はDC版「つくろうシリーズ」といったスポーツタイトル、さらに「ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド」「ジェットセットラジオ」といった新しいテイストのゲームも開発中です。今後の展開としては本格的なネットワークタイトルの開発に取り組んでいます。

代表作
最新作は、ヒット中の「プロ野球チームをつくろう!」が挙げられる。そろそろ新情報の出でくる「プロ野球チームであそぼう!」や年明け予定の「ジェットセットラジオ」などの新規タイトルは要チェックだぞ。




第七ソフト研究開発部 (ソフト7研) 部長 大場規勝




先日の「サクラプロジェクト2000」の発表会でも「サクラ3」について解説役を見事にこなした大場氏が部長。セガ伝統の名作ゲームを多数輩出しているチームだ。

各部署から一言
第7ソフトはサターン時代に「サクラ大戦」「千年帝国の興亡」「サカつく」などを開発した旧CS2研を母体とする部署です。「ぐるぐる温泉」「エターナルアルカディア」、そして「サクラ大戦3」などを手掛けています。RPG、ADVなどの大作プロジェクトが多く、現在は「AZEL」を手掛けたムービーチームも内包しています。ボスの大場部長は「ヘアナックル」「ザ・スーパー忍」の生みの親で、スキあらばとシリーズの復活をもくろんでいます。

代表作
最新の代表作は、やはり期待度No.1の「サクラ大戦3」だろう。RPGやアドベンチャーなど、いまだにファンの多い作品を多く持つ7研。「サカつく」や年明けの「大戦略」などシミュレーションファンは要注目。




第八ソフト研究開発部 (ソフト8研) 部長 中 裕司




全世界でヒットした「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の生みの親である中裕司氏が率いる8研。通称はソニックチーム。「夢」という言葉の似合うチームだ。

各部署から一言
第八ソフト研究開発部は通称「ソニックチーム」と呼ばれ、これまで「ソニックシリーズ」「ナイツ」「バーニングレンジャー」などを作ってきた部署です。「夢のある作品作り」をモットーにしており、ドリームキャストでは「ソニックアドベンチャー」を製作、「チューチューロケット!」や「ファンタシースターオンライン」も待機中です。また最近では変わったところでアーケード用の「サンバDEアミーゴ」も製作しています。

代表作
今年予想外に新作をたくさんリリースしたソニックチーム。来年の注目作品は通信機能をフルに生かしたRPG最新作「ファンタシースターオンライン」だ。新旧のファンは新たな時代をそこに見るはず。




第九ソフト研究開発部 (ソフト9研) 部長 水口哲也




「セガラリー」をはじめ数々の名作を輩出した名プロデューサーの水口氏がAM3研、AM分室を経て渋谷に居を移し出発。セガの家庭用ゲームに新風を吹き込む。

各部署から一言
みなさんこんにちは。第九ソフト研究開発部(旧CS4研)は、ドリームキャスト事業の立ち上げの際に水口を部長として、セガ内外から広く人材を募って結成された、まだまだフレッシュな開発部です。本社羽田からは少し離れた渋谷を拠点に、12月16日発売される「スペースチャンネル5」をはじめ、いくつかのプロジェクトが進行しています。従来の考え方にとらわれない、楽しい、面白いゲームを創りつけていきたいと思っていますので、よろしくお願いたします。

代表作
渋谷発、水口哲也が心機一転送り出す最新作が「スペースチャンネル5」だ。新人リポーター・うらの華麗なダンスとモロ星人の攻防が見ているだけで目を引くこと間違いなし。この年末イチョンだ!!




デジタルメディア制作部 部長 牧野幸文




略称デジメ研。サウンド関係全般のエキスパートが集まっているセクションだ。サウンド作りだけでなくドリームキャストに最新のソフトもリリース予定。

各部署から一言
デジタルメディア制作部はサウンドセクション、スタジオセクションとソフトチームに分かれています。家庭用タイトルのサウンドプロデュース(サウンドデザイン、作曲、SE制作)、映像の編集、レコーディングを担当しています。さらにソフトチームでは「ROOMMANIA#203」を現在開発中です。既存のゲームにはない新しいテイストのゲームの開発に取り組んでいきますのでご期待ください。

代表作
ソフト作りの部門も本格的に始動を始めたデジタルメディア制作部。その最新作「ROOMMANIA(ルーマニア)#203」は、アパートの部屋にいる主人公「ネジタイヘイ」の生活を神様となって干渉するゲームだ。



メカトロ研究開発部 (メカトロ研) 部長 宮本智司




アーケードにあるUFOキャッチャーや筐体、そしてメダルゲームの開発をする部署。宮本部長は元気印。

各部署から一言
メカトロ研究開発部は旧AM4研と旧AM6研が統合された部署です。AM4研は「プリント倶楽部」などの業務用特殊筐体の開発を担当していました。現在は「F355」や「サンバDEアミーゴ」の筐体の開発に取り組んでいます。またAM6研は「ロイヤルアスコット」シリーズをはじめとする業務用メダル機を開発してきました。今後の展開としては、アーケードとDCとの連動やアミューズメントならではの遊びを提供していきます。

代表作
今年予想外に新作をたくさんリリースしたソニックチーム。来年の注目作品は通信機能をフルに生かしたRPG最新作「ファンタシースターオンライン」だ。新旧のファンは新たな時代をそこに見るはず。



未来研究開発部 (未来研) 部長 兼安時紀



ジョイボリスなどの設計施工など幅広い業務を請け負う。部署名も「未来研」と新時代にふさわしい。

各部署から一言
未来研究開発部は、旧AM5研で、従来より国内、海外のアミューズメントテーマパークの企画、開発を行ってきました。主なものにはお台場の「東京ジョイボリス」があり、そのコンセプトからデザイン、アトラクションの企画、開発、物販商品やイベントまで手がけています。現在は次世代アミューズメント施設出店、新分野への展開として、VR水族館を手始めとした、魚シリーズ、官庁の依頼によるシミュレーターの開発などを行っています。

さらに自由な発想を求めてセガは進む!

駆け足で見てきたセガの開発部の今。開発部の統合によって、今後はさらに自由な発想や相乗効果などがセガの手によって生み出されていくはずだ。2000年以降のセガはさらに注目だぞ!!

新型周辺機器を追え!

次回は... アスキーから11月25日に発売される新型のコントロールパッドとジョイスティック。なんと振動バック内蔵の機構に加え、そこには隠された秘密が……。6ボタンの秘密に迫る!

音楽シーンを操作しろ。
いい曲はチャートを独占する。いい曲は新人をブレイクさせる。

SUPER PRODUCERS

目指せショウビズ界

ネットワーク対応!シンガー育成音楽シミュレーションゲーム。スーパープロデューサーズ~目指せショウビズ界~

99年11月11日 ON SALE ¥6,800 (税別)



Data Station



ドリームキャストタイトル売上げのランキング

ソフト売上げ TOP 10

10月の後半はやや新作が少なく、ちょっとさびしかったけど、11月からはみんなもお小遣いのやりくりが大変になってきそうぞ。2000年は全世界でDCがブレイク!しそう!!

1位 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

前回1位 セガ/1999年9月30日発売/6,800円/育成SLG(キーボード、通信、VGA対応)



推定週間販売本数
1万4968本
推定累計販売本数
22万4777本

今週も売上げ好調の「サカつく」。そろそろ自分のチームにも自信がついてきて、大会エントリーを始めてるころかな? 参加料は安いし、一度は挑戦してみよう。

P124

2位 ブラックマトリクス アドヴァンスト

前回2位 NECインターチャネル/1999年9月30日発売/6,800円(2枚組)/S・RPG



推定週間販売本数
3663本
推定累計販売本数
5万9072本

ゲームを1度クリアした人は、次のプレイでは高難易度のADVANCEDモードに挑戦してみるといいかも。ひと筋縄ではいかないぶん、プレイにも熱がこもるはず!

3位 あつまれ!ぐるぐる温泉

前回3位 セガ/1999年9月23日発売/4,800円/バラエティ(キーボード、振動、通信、VGA対応)



推定週間販売本数
2689本
推定累計販売本数
3万4318本

ただ今開催中のドリマガ杯には参加してくれてるかな? 温泉組合の組合長、ぴあん&めぴあんを見かけたらぜひ名刺交換してね。抽選でプレゼントが当たるぞ。

P142

4位 前回6位 プロ野球チームをつくろう!

セガ/1999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
2595本
推定累計販売本数
19万1535本

企業スポンサーがついてる大会では、優秀な成績を収めた人には豪華賞品が。優勝を狙ってチームを育てよう!

5位 前回10位 新日本プロレスリング 闘魂烈伝4

トミー/1999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
1856本
推定累計販売本数
7万8345本

おかげさまでドリマガ団体GPWはダントツの人気。これから「闘魂」を始めようと考えている人は、ぜひGPWに!

6位 前回5位 ソウルキャリバー

ナムコ/1999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
1785本
推定累計販売本数
29万9844本

格闘ゲーム未経験だった人にも人気が高い本作品。今回の裏技大事典では、見逃せない技がてんこ盛りだぞ!

7位 前回7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/1999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
1497本
推定累計販売本数
11万4867本

歩くときの振動や武器を撃った反動が体感できるぶるぶるばっく。コントローラに押し当てれば臨場感は倍増!

8位 前回9位 クライマックス ランダース

セガ/1999年9月15日発売/5,800円/RPG(VM、振動、VGA対応)



推定週間販売本数
1473本
推定累計販売本数
4万1299本

アイテム集めにモンスター育成など、クリア後も楽しめる“遊び”がうれしいね。コストパフォーマンス高し!

9位 前回4位 マリオネットカンパニー

マイクロキャビン/1999年10月7日発売/6,800円/ADV(VM対応)



推定週間販売本数
1400本
推定累計販売本数
1万3872本

マリオネット育成に夢中になるのもいいけれど、たまにはサブキャラも攻略してみよう。新鮮な楽しみがあるぞ。

10位 前回11位 ポップンミュージック2

コナミ/1999年9月14日発売/4,800円/音楽SLG(ポップンコントローラ、VM、振動、VGA対応)



推定週間販売本数
1279本
推定累計販売本数
3万2836本

コンシューマ版オリジナルの曲は堪能してるかな? アーケード版をやり込んだ人にもうれしい追加要素だよ。

※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10月18~10月24日。



Dreamcast.

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

「サクラプロジェクト2000」のインパクトはかなり高かったみたいで、なんとトップ30に4本が堂々ランクイン。「サクラ3」は「シェンムー」に肉迫!! DCはさらに華やかになったね!!

1位 シェンムー～莎木～

前回1位 セガ/2000年春発売予定(一撃)、発売日未定(第二弾)/6,800円(通常版4枚組、初回版5枚組)/FREE(※1)



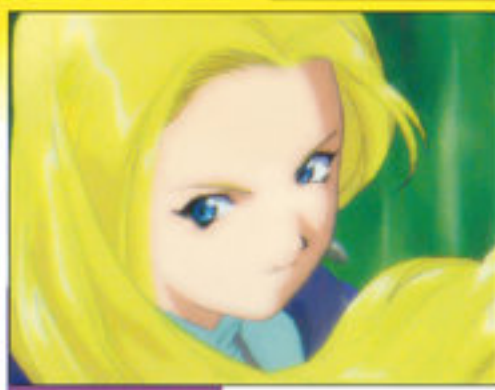
526
POINTS
完成度
95%

完成報告はいつ?

残すはプログラムの調整のみとあって、ソフトの部分は完成間近との話もある「シェンムー」。果たしてユーザーの手元に渡る日はいつになる? 続報を待て!

2位 サクラ大戦3～巴里は燃えているか～

NEW TITLE セガ/2000年秋発売予定/価格未定/ADV(3枚組)



523
POINTS
完成度
?%

早くも人気沸騰中!

早くも人気爆発の「サクラ3」がランクイン!! 関連作品が続々と発表されて、2000年はサクラの年になりそうな予感がするよね。近日続報の噂も!? 要注目!

3位 グランディアII

前回2位 ゲームアーツ/発売日未定/価格未定/RPG



466
POINTS
完成度
?%

かっこいい作品

プロデューサーの宮路武氏が「全体的にかっこいい部分を押し出したい」と語る今回の作品。エフェクトなどの各種デザインは洗練されたものになりそうだね。

Weekly pick up 今週の注目タイトル!

10位 電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

前回4位 セガ/12月9日発売予定/5,800円/対戦バトルSLG(ケーブル、ツイン、VM、振動、通信、VGA対応)



227
POINTS
完成度
90%

自分だけの機体を作れ!

まさに家庭用ならではのシステムといえる、機体カラー&エムブレムエディットに迫る!! こだわる人はこだわるケーブル対戦インプレッションも見逃すな!

12位 バーチャストライカー2 ver.2000.1

前回13位 セガ/12月2日発売予定/5,800円/SPT(スティック、VM、VGA対応)



214
POINTS
完成度
90%

ついに発売日決定!

いよいよ発売日が正式に決まった! そこで今週は、DC版画面初公開に三船氏インタビューと見逃せない情報をたっぷりお届けしているぞ。まずは記事へGO!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
4	3	BIOHAZARD CODE:Veronica	カプコン/2000年2月3日	336
5	新	サクラ大戦	セガ/2000年春予定	280
6	5	SNK VS. CAPCOM(仮称)	カプコン/発売日未定	279
7	新	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ/2000年夏予定	278
8	8	エターナル アルカディア	セガ/発売日未定	242
9	6	Dの食卓2	ワーブ/12月23日	230
10	4	電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ/12月9日	227
10	9	魔剣X	アトラス/11月25日	227
12	13	バーチャストライカー2 ver.2000.1	セガ/12月2日	214
13	10	レンタヒーローNo.1	セガ/発売日未定	211
14	7	スーパーロボット大戦α	バンプレスト/発売日未定	208
15	11	神機世界エヴォリューション2～遠い約束～	ESP・ステイング/12月予定	169
16	22	花組対戦コラムス2	セガ/12月予定	164
17	15	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	カプコン/11月25日	161
18	16	チューチューロケット!	セガ/11月11日	148
19	14	サンライズ英雄譚	サンライズインタラクティブ/12月2日	146
20	12	ゾンビリベンジ	セガ/11月25日	144
21	24	ベルセルク	アスキー/12月16日	143
22	25	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	141
23	17	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99(仮称)	SNK/2000年3月予定	138
24	18	クレイジータクシー	セガ/2000年1月27日	135
25	19	ファンタシースター オンライン	セガ/2000年予定	122
26	20	スペースチャンネル5	セガ/12月16日	121
27	新	大神一郎奮闘記～サクラ大戦歌謡ショウ「紅蜥蜴」より～	セガ/2000年初春予定	120
28	23	ストリートファイターIII ダブルインパクト	カプコン/12月16日	115
29	27	メルクリウスプリティ end of the century	NECインターチャネル/1999年予定	107
30	26	アドバンスド大戦略DC(仮称)	セガ/発売日未定	99

※データのポイントは11月5日号の読者アンケート集をもとに編集部で算出したものです。

77位 ジェットコースタードリーム



ありそうでなかった、ジェットコースターのコースを設計できるゲーム。注目!

19位 サンライズ英雄譚



OPムービー&ロボット改造システムに急接近! 後の新ロボット紹介もあり。最

移植希望 TOP 20

セガサタンの頃の注目作品がだいぶ出そろってきたDC。やっぱりあの時の感動は、ファンの人だけでなくみんなが待ってるはずだね。DCでパワーアップして帰ってこないかな?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	1	デッド オア アライブ2	テクモ ビデオゲーム	205
2	2	NiGHTS (ナイツ)	セガ サターン	107
3	4	街	チュンソフト サターン他	92
4	3	ファイティングバイパーズ2	セガ ビデオゲーム	87
5	6	シャイニング・フォースシリーズ	セガ サターン他	68
6	5	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	65
7	8	アウトトリガー	セガ ビデオゲーム	62
8	9	クロス探偵物語	ワークジャム サターン他	58
9	11	オウガバトル64	任天堂 ニンテンドウ64	57
9	10	真・女神転生シリーズ	アトラス サターン他	57
11	7	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	カプコン ビデオゲーム	55
12	13	メタルギアソリッド	コナミ プレイステーション	52
13	11	カルドセプト	セガ・大宮ソフト サターン他	51

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
14	15	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ サターン	45
15	16	デイトナUSA2	セガ ビデオゲーム	44
16	14	F355チャレンジ	セガ ビデオゲーム	43
17	17	バイオハザード3	カプコン プレイステーション	35
18	18	鉄拳タッグトーナメント	ナムコ ビデオゲーム	33
19	22	バーニングレンジャー	セガ サターン	25
20	19	ときめきメモリアル2	コナミ プレイステーション	24

2位 NiGHTS (ナイツ)



実現率 ? % (?)

冬が近づくとナイツを思い出すよね。クリスマスも近いし……。来年こそは!

18位 鉄拳タッグトーナメント



実現率 ? % (?)

PS2同時発売タイトルに決まった「鉄拳IT」。DCでも出してほしいけど……。

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム TOP 15

近々セガの新作アーケードゲームのお披露目が業界関係者向けにある季節。今度もちよつと新しい作品を見せてくれるはずだぞ。新たな発想から生まれてきた新作群に期待せよ!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	1	バーチャストライカー2 ver.2000	セガ	19129
2	2	バーチャファイター3tb	セガ	14714
3	3	鉄拳タッグトーナメント	ナムコ	9828
4	4	電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4	セガ	9296
5	5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	7911
6	6	スパイクアウト ファイナルエディション	セガ	6210
7	8	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	カプコン	6172
8	7	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	カプコン	5543
9	11	F355チャレンジ	セガ	3351
10	13	対戦ホットギミック3	彩京	2745
11	12	ソウルキャリバー	ナムコ	2352
12	10	ストリートファイターZERO3	カプコン	2165
13	9	アイドル雀士スーチーパイⅢ	ジャレコ	2120
14	15	消防士〜ブレイブファイヤーファイターズ〜	セガ	2022
15	18	ステップングステージ2 スプリーム	ジャレコ	1897

Weekly pick up 今週の注目タイトル!

Coming Soon

ダービーオーナーズクラブ

セガ/稼働中/競走馬育成シミュレーション/NAOMI基板



設置店増えてます

自分だけの競走馬を育て、レースに出場させていく本作品。その最大の特徴は、2人並んで座れるシートに落ち着いた筐体デザインなど、徹底して“大人のための空間”が演出されているところだ。最近では設置するお店もラッシュで増加中なので、周りの人を誘って気軽に遊んでみてはどう?

?位 サンバ DE アミーゴ



稼働を12月頃に控えているサンバ。今年の冬は陽気なダンス音楽で熱くなるしか!

14位 消防士〜ブレイブファイヤーファイターズ〜



ライトゲーマーにもウケてる消防士。簡単に進める? 人協力プレイがオススメ!



発売日予定表

最新ソフトから、周辺機器、関連製品まで

表の見方

[ジャンル]	PUZ	パズル
ACT…アクション	TAB…テーブル	
RPG…ロールプレイング	QIZ…クイズ	
SHT…シューティング	ETC…その他	
ADV アドベンチャー	A・□□□…アクション□□□	
SLG…シミュレーション		の意味
SPT…スポーツ	S・□□□…シミュレーション	
RAC…レース		□□□の意味

[対応等]
 アナログ…アスキーミッションスティック
 銃…ドリームキャスト・ガン
 スティック…アーケードスティック
 ツイン…ツインスティック
 つりコン…つりコントローラ
 ハンドル…レーシングコントローラ
 マイク…マイクデバイス
 ケーブル…通信対戦ケーブル(仮称)
 VM…ビジュアルメモリ
 振動…ぶるぶるばっく
 通販…ドリームキャストダイレクト取扱いタイトル
 (http://www.d-direct.ne.jp)

[VGA] ○…VGAボックス対応 ×…VGAボックス非対応 ---…VGAボックス対応未定
 [その他] ★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル名に変更があったものです。

ソフトウェア

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など	VGA
1999年11月						
11日	田中寅彦のウル流将棋 居飛車穴熊編	アークシステムワークス	5,800円	将棋	通信、通販	×
11日	ギガウイング	カプコン	5,800円	SHT	スティック、振動、通信	○
11日	チューチューロケット!(通常版)	セガ	2,800円	A・PUZ	ぶるぶる、振動、通信	○
11日	チューチューロケット!(カラーコントローラセット)	セガ	4,800円	A・PUZ	ぶるぶる、振動、通信	○
11日	SUPER PRODUCERS-目指せショウビズ界-	ハドソン	6,800円	SLG	通信、通販	○
18日	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝	ナグザット	5,800円	麻雀	通信	○
18日	棋太平GOLD	ネットビレッジ	9,800円	将棋	キーボード、通信	○
18日	スピード・デビル	ユービーアイソフト	5,800円	RAC	ハンドル、VM、振動、通信	○
25日	魔剣X	アトラス	6,800円	ADV	振動、通信	○
25日	デスクリムゾン? -メロニートの祭壇-	エコー	5,800円	SHT+ADV	銃、マイク、振動、通信	○
25日	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	カプコン	5,800円	対戦格闘	スティック、振動、通信	○
25日	グラウエンの鳥籠 Kapitel2「鳥籠」	セガ	2,800円	ETC	キーボード、通信のみ(※2)	○
25日	ゾンビベンジ	セガ	5,800円	ACT	ぶるぶる、振動、通信	○
25日	★ハローキティのラプリー・フルーツパーク	セガ	2,800円	PUZ		-
25日	ネッパチ〜10連チャンでラスベガス旅行〜	ダイコク電機	5,800円	SLG	通信、通販	○
25日	F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	ビデオシステム	5,800円	RAC	ハンドル、VM、振動、通信	○
25日	ゴルフしようよ	ボトムアップ	3,980円	SPT	振動、通信、通販	○
25日	電幻天使対戦麻雀シャングリラ	マーベラスエンターテイメント	5,800円	麻雀	通信	×
1999年12月						
2日	サンライズ英雄譚	サンライズインタラクティブ	6,800円	RPG	VM、振動	×
2日	バーチャストライカー2 ver.2000.1	セガ	5,800円	SPT	スティック	○
2日	バーミリアン・デザート	リバーヒルソフト	5,800円	S・RPG	振動、通信	○
2日	お・と・い・れ・ドリームキャストシーケンサー	ワカ製作所	7,800円	シーケンサー	マイク、通信	-
9日	スターグラディエーター2 ナイトメア オブ ビルシュタイン	カプコン	5,800円	対戦格闘	スティック、振動	○
9日	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	5,800円	射撃/SLG	銃、マイク、振動、通信	○
9日	DreamFlyer (ドリームフライヤー)	セガ	2,800円	メールソフト	キーボード、通信	○
9日	ジェットコースタードリーム	びんぼうソフト/ボムアップ	3,980円	SLG	振動、通信	○
16日	ベルセルク	アスキー	6,800円	ACT		-
16日	ストリートファイターIII ダブルインパクト	カプコン	6,800円	対戦格闘	スティック、振動	○
16日	信長の野望 烈風伝	コーエー	9,800円	SLG		-
16日	スペースチャンネル5	セガ	5,800円	音楽ゲーム		-
22日	パンツァー フロント	アスキー	6,800円	SLG	振動	○
22日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	6,800円	育成SLG		-
22日	レインボーコトツ	サクセス	未定	SHT		-
23日	戦国 TURB Fanfan I/me Duncce-doubientendre	NECホームエレクトロニクス	4,800円	オムニバス	VM、通信	-
23日	バイオハザード2 Value plus	カプコン	4,800円	ETC	(3)、振動	○
23日	学級王ヤマザキ ~ヤマザキ王国大分争?~	セガ	4,800円	パズルゲーム	VM、振動	-
23日	ゴジラ・ジェネレーションズ マキシマム・インパクト	セガ	5,800円	ACT	スティック、振動	○
23日	プロ野球チームであそぼう!	セガ	5,800円	A・SPT	キーボード、振動	○
23日	東京バス案内(ガイド)	フォーティファイブ	5,800円	SLG	ハンドル、VM、振動	○
23日	Dの食卓2	ワーブ	6,800円	A・RPG	(4)、VM、振動	○
未定	神機世界エヴォリューション2〜連いの約束〜	ESP/スティンク	6,800円	RPG	VM、振動	○
未定	突撃! てけてけ!! トイ・レンジャー	セガ	4,800円	A・SHT		-
未定	花組対戦コラムス2	セガ	5,800円	PUZ	振動、通信	○
未定	爆裂無敵 パンガイオー	トレジャー	5,800円	SHT		×
未定	ぶぶぶぶDA! -featuring ELLENA System-	コンパイル	未定	ダンス	スティック、VM	-
未定	UNDERCOVER AD2025 Kei	パルシステムワークス	未定	A・ADV	(2)	-
今冬						
未定	トレジャーストライク	キッド	5,800円	ACT	通信	-
未定	七つの秘蔵 戦慄の微笑	コーエー	6,800円	ADV	VM	-
未定	Dee Dee Planet (ディーディープラネット)	セガ	2,800円	ACT	振動、通信	○
未定	ルーンキャスター	ノイジア	5,800円	SLG	振動	×
未定	ドグウ戦記 覇王	ビクター/ビクターソフト	5,800円	SLG		-
未定	SUPER RUNABOUT (仮称)	クライマックス	未定	ACT		-
未定	上海ダイナスティ	サクセス	未定	PUZ		-
未定	Sega GT Homologation Special	セガ	未定	RAC	ハンドル、振動、VM、通信	○
未定	大相撲	ボトムアップ	未定	SPT		-
1999年末						
未定	中央封神 ~中央咲きし刻~	ESP/メディアワークス	6,800円	S・RPG		-
1999年内						
未定	メルクリウスプリティ end of the century	NECインターチャネル	未定	育成SLG		-
未定	モンスターブリード	NECインターチャネル	未定	育成SLG	VM	-
2000年1月						
13日	READY 2 RUMBLE BOXING〜打ち込み笑いのメカニックバトル〜	セガ	5,800円	SPT	スティック、振動	-
20日	エアロダンシング 轟隊長のひみつディスク	CRI	2,980円	ETC	アナログ、振動、通信	○
20日	☆NFL 2K	セガ	5,800円	SPT	振動	○
27日	グラウエンの鳥籠 Kapitel3「陥穽(カンセイ)」	セガ	2,800円	ETC	キーボード、通信のみ(※2)	○
27日	クレイジータクシー	セガ	5,800円	RAC	ハンドル	○
27日	ROOMMANIA#203	セガ	5,800円	SLG	VM、振動	○
27日	センチメンタルグラフィティ2	NECインターチャネル	未定	恋愛ADV		-
未定	超鋼戦記 キカイオー	カプコン	5,800円	対戦ACT	スティック、VM、振動	○
未定	プロ麻雀 極D	アテナ	未定	麻雀		-
2000年2月						
3日	BIOHAZARD CODE:Veronica	カプコン	6,800円	ETC	(2)	-
初旬	日本プロ麻雀連盟認定 平成麻雀荘	マイクロネット	未定	麻雀	通信	-

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など	VGA
2000年3月						
30日	グラウエンの鳥籠 Kapitel4「邂逅(カイコウ)」	セガ	2,800円	ETC	キーボード、通信のみ(※2)	○
未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ99 (仮称)	SNK	未定	格闘ACT		-
未定	ALEX~Virus Composer~	メディアファクトリー	未定	SLG	通信	-
2000年4月						
未定	トップ・オブ・ザ・レーシング	フジコム	未定	RAC		-
2000年5月						
25日	グラウエンの鳥籠 Kapitel5「贖罪(ショクザイ)」	セガ	2,800円	ETC	キーボード、通信のみ(※2)	○
2000年7月						
27日	グラウエンの鳥籠 Kapitel6「戦慄」	セガ	2,800円	ETC	キーボード、通信のみ(※2)	○
2000年初春						
未定	大神一部審判記〜セクラ大戦歌謡ショウ「紅蜃蜃」より〜	セガ	未定	ファンディスク (2)		-
2000年春						
未定	www.サッカー	グリーン フライト	5,800円	SLG		-
未定	CARRIER	ジャレコ	5,800円	A・ADV	振動	○
未定	シェンムー 一章 横須賀(通常版)	セガ	6,800円	FREE(※1)	(4)、通信	○
未定	シェンムー 一章 横須賀(初回限定版)	セガ	6,800円	FREE(※1)	(5)、通信	○
未定	熱闘ゴルフ	セガ	5,800円	SPT	VM、振動、通信	-
未定	アニマスター	アキ	未定	All Round RPG	VM、振動、通信	-
未定	L.O.L.~Lack of Love~	アスキー	未定	RPG		-
未定	イノセントティアーズ	加・パル・A・エンターテイメント	未定	SLG		-
未定	エアロダンシングF	CRI	未定	フルバSLG	アナログ、振動、通信	○
未定	M-SR (仮称)	セガ	未定	RAC		-
未定	機天烈少年'S (キテレッツボーイズ) (仮称)	セガ	未定	ボイスACT		-
未定	サクラ大戦	セガ	未定	ADV	(2)	-
未定	ジェットセットラジオ	セガ	未定	ACT		-
未定	バルダース・ゲート	セガ	未定	A・RPG	通信	-
未定	電車でGO! 2 高速度 3000番台	タイトー	未定	SLG	電車でGO!コントローラ(別)	-
未定	特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝	バンプレスト	未定	A・ADV		-
未定	レイマン2 (仮称)	ユービーアイソフト	未定	ACT		-
2000年夏						
未定	サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜	セガ	未定	ADV	(3)	-
未定	Dark Eyes (仮称)	ネクステック	未定	RPG	通信	-
2000年秋						
未定	サクラ大戦3〜巴里は燃えているか〜	セガ	未定	ADV	(3)	-
2000年内						
未定	超時空要塞マクロス (仮称)	群衆社	未定	ACT		-
未定	エコー・ザ・ドルフィン (仮称)	セガ	未定	A・ADV		-
未定	ザ・タイピング・オブ・ザ・レッド〜キーボードマスターズ〜	セガ	未定	キーボード力	キーボード	○
未定	ファンタジースター オンライン	セガ	未定	RPG	キーボード、スティック、通信	○
未定	Brave Knight (仮称)	バンサーソフトウェア	未定	育成SLG		-
未定	Littledream	バンサーソフトウェア	未定	A・ADV		-
未定	ジュリアン	フジコム	未定	ADV		-
発売日未定						
未定	SD飛龍の拳伝伝EX	カルチャーブレーン	4,800円	格闘ACT		-
未定	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	4,800円	麻雀		-
未定	メタルマックス (仮称)	アスキー	未定	RPG		-
未定	聖霊機 ライブレード	ウィンキーソフト	未定	S・RPG		-
未定	リング (仮称)	群衆社	未定	ADV		-
未定	SNK VS. CAPCOM (仮称)	カプコン	未定	対戦格闘		-
未定	飛龍の拳伝伝 (仮称)	カルチャーブレーン	未定	格闘ACT		-
未定	ゴレムのまいご	キャラメルポット	未定	A・PUZ		-
未定	トリップトラップ	キャラメルポット	未定	ADV		-
未定	グランディアII	ゲームアーツ	未定	RPG		-
未定	魔問之三國誌	ゲームアーツ	未定	SLG		-
未定	虹色天使	ジャンコーポレーション	未定	育成SLG	VM	-
未定	Warrz (ワーズ)	ショウエイシステム	未定	RPG	通信	-
未定	アドバンスド大戦略DC (仮称)	セガ	未定	SLG		-
未定	エターナル アルカディア	セガ	未定	RPG		-
未定	シェンムー 第二弾(仮称)	セガ	未定	FREE(※1)		-
未定	レンタヒーローNo.1	セガ	未定	A・RPG		-
未定	人生ゲーム (仮称)	タカラ	未定	TAB		-
未定	ALU GU LATE (アルグレート)	TAKUYO	未定	S・RPG	VM、通信	-
未定	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	未定	S・RPG		-
未定	はるかぜ戦隊Vフォース -翼の向こうに- (仮称)	ピンクキッズ	未定	S・RPG		-
未定	通信対戦ロジックバトル 大雪戦	フォーティファイブ	未定	PUZ	振動、通信	○
未定	紫炎龍2 (仮称)	童	未定	SHT		-
未定	ダイナマイトロボ (仮称)	童	未定	ACT		-
発売日未定						
未定	NBA 2K (仮称)	セガ	未定	SPT		-

ハードウェア(周辺機器)

日	製品名	メーカー名	価格	備考
1999年11月				
25日	アスキースティックFT	アスキー	6,980円	アーケードスティック互換
25日	アスキーパッドFT	アスキー	2,980円	アーケードスティック互換
25日	★Hello Kitty ドリームキャストセット	セガ	34,800円	限定販売
1999年12月				
9日	ツインスティック	セガ	未定	
9日	通信対戦ケーブル (仮称)	セガ	未定	
1999年内				
未定	つりコントローラ	セガ	5,800円	
未定	Zipドライブ (仮称)	セガ	未定	
2000年春				
未定	電車でGO! コントローラ (仮称)	タイトー	未定	
発売日未定				
未定	マイクデバイス	セガ	未定	

SEGA SATURN		RELEASE SCHEDULE			
日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など
1999年内					
未定	モンスターメーカー ~ホーリーダガー~	NECインターチャネル	6,800円	SLG	
発売日未定					
未定	ワーズ・ワーズ	エルフ	未定	RPG	18推

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.40

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! 読者のみなさんの投票ですべてのドリームキャストソフトを評価するドリームキャスト読者レース。今週は11月以降の新作ラッシュを前にまだ新作関係が寂しい感じ。次号からラッシュ!!

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

11月5日現在発売済み
ドリームキャスト対応ソフト総本数83本

DCソフト上位30位までを掲載しているA表。ここから買えばハズレなし?

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	通販	全投票平均点
1	1	ソウルキャリバー	ACT	○	9.8034
2	2	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	SLG	○	9.3555
3	3	セガラリー2	RAC	○	9.3217
4	4	SONIC ADVENTURE (ソニックアドベンチャー)	ACT	○	9.2957
5	5	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	SHT	○	9.1145
6	8	ポップンミュージック	SLG	○	9.0315
7	9	ジャイアントグラム~全日本プロレス2 IN 日本武道館~	ACT	○	9.0243
8	7	プロ野球チームをつくろう!	SPT	○	9.0087
9	6	クライマックスランダーズ	RPG	○	8.9893
10	10	ポップンミュージック2	SLG	○	8.9864
11	11	北へ。White Illumination PURE SONG and PICTURES	MIL CD	○	8.9645
12	12	COOL BOARDERS BURRRN!	SPT	○	8.9642
13	13	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	ACT	○	8.9536
14	14	北へ。Photo Memories	ETC	○	8.9393
15	17	総天然色立体冒険活劇 パワーストーン	ACT	○	8.8921
16	16	あつまれ!ぐるぐる温泉	TAB	○	8.8837
17	15	ワールド・ネバランド プラス~オールド王国物語~	SLG	○	8.8656
18	19	アキハバラ電脳組 バタPies!	SLG	○	8.862
19	18	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	A-RPG	○	8.8322
20	21	エアロダンシング featuring Blue Impulse	SLG	○	8.8005
21	23	北へ。White Illumination	ADV	○	8.7931
22	20	シーマン ~禁断のペット~	SLG	○	8.7873
23	24	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場	ACT	○	8.7292
24	25	リアルサウンド~風のリグレット~	ADV	○	8.7142
25	26	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…	SHT	○	8.6758
26	31	FRAME GRIDE (フレーム グライド)	ACT	○	8.6397
27	29	戦国 TURB	ACT-RPG	○	8.6357
28	27	神機世界エヴォリューション	RPG	○	8.6344
29	30	ダイナマイト刑事2	ACT	○	8.6266
30	22	ブラックマトリクス アドヴァンスト	SLG-RPG	○	8.617

※このオッズ表は、各ゲームごとに読者の皆さん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)表示してあります。オッズ(読者平均点)が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「ソフトレイト」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2~3ヵ月経ったほうが、オッズはリアルタイムに、より正確になっていきます。※ジャンルの横の項目「通販」は「ドリームキャストダイレクト」の通販取扱ソフトを指しています。

新着単穴馬紹介 インターネットドラマこと「iドラ」。通販専売のソフトなのだ!

67着 NEW SOFT グラウエンの鳥籠 Kapitel1「契約」



セガ/99-9-30/2,800円(VGA、通信、キーボード対応/ドリームキャストダイレクト専売)/ADV

全投票平均点 6.4813

本誌の平均点 -

深夜番組でやっているドラマのような、独特の雰囲気とともに入っています。悪い言葉での表現になるけれど、アングラ的というかマニアック感があるというか……そんな感じ。ストーリーに関しては、まだまだ始まったばかりなので何ともいえませんが、「グラウエン・ハイム」という奇妙な舞台、そこに住むこれまた奇妙な住人たち、それらが絡み合ったうえで構築される謎の数々……どんどんと深まっていく謎に、もう目が離せません。テレビ放送だと、うっかり見逃

してしまって悔しい思いをすることもありますが、これなら平気だしね。先は、まだまだ長いけれど(クリア……というか、エンディングに到達するまで、まだあと11ヵ月以上ある!)、じっくり楽しんでいけそうです。(東京都・都田理佳・28歳)ドリームキャストの性能をうまく活用した、新しいタイプのソフトだと思った。1日1分、1年間かけて放映する、というシステムが面白い。1日1分ずつ観ていくのは大変だ、という人でもバックナンバーが用意されているので問題ないし、通常のテレビドラマにはない面白さがある。その他、本編に関係したホームページが見れたり、専用チャットルームでは、内容について他の人と話合うことができたりと、インターネットならではの楽しみも用意されている。パソコンでも視聴することができるみたいだけど、ドリームキャスト版なら設定も楽だし、映像もきれい。それにオマケ映像が収録されているので絶対にお得!(大阪府・増田康夫・15歳)

対抗馬紹介 ランクインまで少々時間のかかった新作。今後の上昇に期待?

72着 NEW SOFT マリオネットカンパニー



マイクロキャビン/99-10-7
6,800円(VM連動)/ADV

全投票平均点 5.8

本誌の平均点 7.0

単純に育成ゲームとしてみても、十分に楽しむことができる。さらに、そこに「カスタマイズ」というシミュレーション的な要素が加わって、単なる育成シミュレーション以上に面白いものに仕上がっている。パーツをいいモノに代えると、マリオネットがより人間らしくなっていく、会話の内容も進化していくのだ。ただ、プレイを始めてから中盤くらいまでは、どうしてもお金が足りなくなってくる。そのため、ビジュアルメモリ用のミニゲームでお金を手に入れなくてはならないのだが、これはやや面倒な作業になるかも。(石川県・河村直樹・18歳)マリオネットなるアンド

ロイドの女の子を育成する、という王道っぽい設定がナイス。グラフィックもキレイで、育てる女の子のみならず、登場するキャラクターはみんなカワイイ。もちろん、サブキャラクターを攻略することも可能。これだけでも十分にハマれるが、遭遇したイベントや、マリオネットに組み込んだパーツによって左右される「KIZUNA値」の存在が、ゲームシステムをさらに深いのになっている。イベントはアドベンチャーっぽい、パーツやKIZUNA値はシミュレーションっぽい要素として、ゲームを盛り上げてくれる。まだまだ、すべてのイベントを発生させてないし、パーツについてもそう。何度も繰り返し遊ぶことができそう。問題は、ロードやセーブにかかる時間が長すぎるため、気の長い人でないと途中で放棄してしまいそうところ。繰り返しプレイのほうはともかく、後半になればなるほど、ロードの長さが気になってくるはず。また、1プレイにかかる時間が長すぎるのも気になる。繰り返しプレイのためにも、もう少し手軽にエンディングにたどり着けたらよかったです。(鳥取県・谷口陽介・21歳)

オッズ表ドリームキャスト寸評

史上最大のラッシュ
早くも1周年で来襲!?

「ドリマガ」も1周年を無事迎え、ドリームキャスト自体も今月末に発売1周年だね。よくよく数えてみたら、この読者レースもドリームキャストになってから、ちょうど40回目の出走を達成。この1年間は意外とあっさり過ぎ去ったように感じるけれど、最近はややく良作ソフトもたくさん増えてきて、大物の新作ラッシュ!! 上位争い、いい感じのオッズ表になってきた

よね。さて、今週は1位の「ソウルキャリバー」に肉迫していた2位の「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!」が、オッズややを落として、3位の「セガラリー2」に追いつかされそうな気配。また、「ブラックマトリクス アドヴァンスト」も大きく順位を落とし、A表ギリギリの位置まで後退。他は大きな変動はあまりない感じだ。とはいえこれからドリームキャストは毎週大物の新作ラッシュ!! 上位争いはますます目が離せないぞ!!



今週ちょっとオッズを後退させた「クライマックスランダーズ」。でもハマれる1本だぞ。

「たいっちょー! たいっちょー! たいっちょー!!!」 「む。なによハチ?」 「いやー、ドリマガ1周年!! めでたいっすねえ。みなさんからたくさん祝辞とかプレゼントとかいただいたりして、おめでとう!!」 「今週はソフトカタログに裏技大事典。お次の目玉は?」 「むむ。もちろん、発売前の7本ものゲームが遊べちゃう体験版ドリマガGD! 超企業努力によって、680円と破格のお値段!!」 「こりゃ、速攻売り切れちゃう可能性も!」 「マジで!」 「来週11月12日(金)は、ドリマガゲットっすね!」 「む」

オッズ表全ドリームキャストソフトB

読者投票オッズランキングの31位以降のソフトを掲載しているオッズ表B。中堅ソフトからちょっと注意の必要なソフトまでであるけれど、基本的には粒ぞろいだ。買いたいソフトは2~3週間ランキング動向をチェックしよう!

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	通販	全投票平均点
31	28	アイドル雀士をくっつけよう♡ ●ジャレコ●'99年9月23日発売●6,800円(通常版/初回限定おまけCDつき)●VM使用ブロック数(4)	TAB	○	8.5937
32	35	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(VGA対応)●VM使用ブロック数(17)	SLG/ADV	○	8.5185
33	36	まほろし月夜 ●シムス●'99年9月23日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(128)	ADV	○	8.5161
34	34	マリオネットハンドラー ●マイクロソフト●'99年7月29日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(31~)	ETC	○	8.5
35	32	首都高バトル ●元氣●'99年8月24日発売●5,800円(VGA、ハンドル、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(15)	RAC	○	8.4936
36	37	ぶよぶよ〜ん ●セガ●'99年3月4日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(6)	PUZ	○	8.4761
37	33	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999 ●SNK●'99年8月24日発売●5,800円(ネオジオ・ポケット、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(7)	ACT	○	8.4719
38	39	ブルー スティンガー ●セガ●'99年3月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(4)	ADV/ACT	○	8.4469
39	40	スーパースピードレーシング ●セガ●'99年3月25日発売●5,800円(VGA、ハンドル対応)●VM使用ブロック数(12~)	RAC	○	8.4365
40	41	ゲットパス(ソフト単品/つりコントローラセット) ●セガ●'99年4月1日発売●5,800円/9,800円(つりコントローラ)●VGA、つりこ、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(50)	SLG	○	8.4205
41	38	ESPION-AGE-NTS (エスピオネージンツ) ●NECホームエレクトロニクス●'99年3月25日発売●5,800円(VGA、アーケードスティック、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(7)	SLG	○	8.4117
42	45	エアフォースデルタ ●コナミ●'99年7月29日発売●5,800円(アスキー・ミッション・スティック対応)●VM使用ブロック数(14)	SHT	○	8.4111
43	42	サイキックフォース2012 ●タイトー●'99年3月4日発売●5,800円(ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(9)	ACT	○	8.3925
44	43	パーチャファイター3tb ●セガ●'98年11月27日発売●5,800円(VGA、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(12)	ACT	○	8.387
45	44	チェキッドの見るCD/チェキッド ●ポニーキャニオン●'99年8月4日発売●1,200円(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	MIL CD	○	8.3809
46	46	ペンペントライアスロン ●セネラル・エンタテインメント●'98年11月27日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(5)	RAC	○	8.0837
47	47	森田の最強得棋 ●ランダムハウス●'99年4月15日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(66~)	TAB	○	7.9375
48	48	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(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(91~)	SPT	○	7.9
49	49	SEVENTH CROSS (セヴンスクロス) ●NECホームエレクトロニクス●'98年12月23日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(172)	SLG/RPG	○	7.8506
50	51	三國志VI ●コーエー●'99年3月25日発売●9,800円●VM使用ブロック数(100)	SLG	○	7.8
51	50	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2 ●Ubiソフト●'99年3月11日発売●5,800円(VGA、ハンドル、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(25~)	RAC	○	7.7741
52	52	森田の最強Reversi ●ランダムハウス●'99年4月15日発売●2,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(66~)	TAB	○	7.746
53	53	真本格花札 ●アルトロン●'99年7月22日発売●4,800円(ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(2)	TAB	○	7.6153
54	68	dancing blade かつては桃天使II~Tears of Eden~完全版 ●コナミ●'99年9月30日発売●5,800円(2枚組)●VM使用ブロック数(2~)	ADV	○	7.6
55	54	デジタル競馬新聞 マイトラックマン ●ショウエイシステム●'99年4月8日発売●6,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(200)	SLG	○	7.5833
56	55	信長の野望 将軍録 with パワーアップキット ●コーエー●'99年3月25日発売●9,800円●VM使用ブロック数(200)	SLG	○	7.5357
57	57	WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫 ●メビウス/セガ●'99年4月22日発売●5,800円(2枚組)(VGA対応)●VM使用ブロック数(12)	ADV	○	7.4285
58	56	HEART BREAK DIARY/dps (ディーブス) ●バイオニアLDC●'99年7月22日発売●1,260円(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	MIL CD	○	7.4166
59	58	バギーヒート ●CRI●'99年7月8日発売●5,800円(VGA、ハンドル、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(65~)	RAC	○	7.3684
60	59	dancing blade かつては桃天使! 完全版 ●コナミ●'99年9月2日発売●5,800円(2枚組)●VM使用ブロック数(2)	ADV	○	7.12
61	60	GODZILLA GENERATIONS ●セガ●'98年11月27日発売●5,800円(VGA、VM、ハンドル、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(6)	ACT	○	7.0
62	61	電波少年的懸賞生活~なすびの部屋~ ●ハドソン●'99年7月22日発売●1,480円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(?)	ETC	○	6.8695
63	62	July ●フォーティファイブ●'98年11月27日発売●5,800円●VM使用ブロック数(4)	ADV	○	6.7516
64	63	生体兵器 エクスベンダブル ●イマジニア●'99年5月24日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(4)	SHT	○	6.7333
65	64	インカミング 人類最終決戦 ●イマジニア●'98年12月17日発売●5,800円●VM使用ブロック数(28)	SHT	○	6.644
66	65	超発明BOYカニパン~最速ロボットの謎!~ ●セガ●'99年7月8日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(8)	RPG	○	6.5
67	新	クラウエンの魔鏡 Kapitel 1 [契約] ●セガ●'99年9月30日発売●2,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(2~)	ETC	○	6.4813
68	69	永世名人III~ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳~ ●コナミ●'99年7月8日発売●3,980円●VM使用ブロック数(17)	TAB	○	6.4375
69	66	レッドラインレーサー ●イマジニア●'99年4月29日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(12)	RAC	○	6.4222
70	67	瀬川元事務のお宝さがし~キャンペーン期間限定販売/※期間終了! ●セガ●'99年3月20日発売●980円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(33)	ETC	○	6.38
71	70	世界ふしぎ発見! トロイア ●TBS●'99年7月22日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(15)	ADV	○	5.909
72	新	マリオネットカンパニー ●マイクロソフト●'99年10月7日発売●5,800円(初回限定セルカード付き)(VM対応)●VM使用ブロック数(10~)	ADV	○	5.8
73	71	TETRIS 4D ●ビービーエス●'98年12月23日発売●4,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(0)	PUZ	○	5.3161
74	72	麻雀大会II Special ●コーエー●'99年3月4日発売●6,800円●VM使用ブロック数(11~)	TAB	○	4.8461
75	73	ナイン・チェアーズ~09 Chairs~/スナッパーズ ●セーニャ・アンド・カンパニー●'99年6月24日発売●2,300円(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	MIL CD	○	4.1333

発売中! 近日ランクイン予定のソフト!

順位	ソフト名/データ	ジャンル	通販	本誌の平均点	全投票平均点
?	HANG THE DJ ●ポニーキャニオン●'99年9月17日発売●2,800円(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	MIL CD	○	?	?
?	ぶらぶらむ ●TAKUYO●'99年10月7日発売●3,800円(VGA、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(2)	PUZ	○	6.0	?
?	SONIC ADVENTURE International (ソニックアドベンチャー・インターナショナル) ●セガ●'99年10月14日発売●5,800円(VGA、VM、振動、通信対応)●VM使用ブロック数(10~)	ACT	○	?	?
?	【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●'99年10月14日発売●3,059円(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	MIL CD	○	?	?
?	夢馬券'99インターネット ●シャングリラ●'99年10月21日発売●2,800円(通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(8)	ETC	○	?	?
?	REVIVE...~蘇生~ ●データイースト●'99年10月28日発売●6,800円(ミニドラマCD、ミニセル3枚セット)(VGA対応)●VM使用ブロック数(12)	ADV	○	8.0	?
?	蒼鷹の騎兵 スペースグリフォン ●ハンサーソフトウェア●'99年11月3日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(28)	SHT	○	6.0	?
?	ラングリッサー ミレニアム ●メサイヤ●'99年11月3日発売●5,800円(通信対応)●VM使用ブロック数(36)	SLG/RPG	○	6.66	?

※今現在投票可能なタイトルは、ここまでのリストに載っている発売済みソフト83本です。読者レースへの参加に際しては、発売前のソフトへの投票、規定本数<最大5本まで記入可>をオーバーした投票、また組織票が判明した場合等、そのハガキのすべてがボツになってしまうので、十分注意してください。

本命馬紹介 秋はやっぱりスポーツの季節。じっくり遊べる2本のデキは?

2着 前同2着 Jリーグプロサッカークラブをつくろう!



セガ/99-9-30/6,800円(VGA、通信、キーボード対応)/SLG

全投票平均点 **9.3555**

本誌の平均点 **8.33**

前作と比べても、全体的にパワーアップしている。グラフィックはキレイだし、選手の動きも小野選手のモーションをキャプチャーしただけに、滑らかに仕上がっている。またできることが増えたのも、より楽しめる要素になっている。たしかに不満点はあるが、それが気になるほど面白くなっている。サッカーファンもそうじゃない人も、この作品の面白さ確かめてほしい。(東京都・照井修市・28歳) サターン版に比べて戦術など奥深いシステムになっていて、さらに楽しめた。また、小野選手のモーションキャプチャーを使ったリアルなキャラクターたちの動きは、見ていて飽きない。バランス面でも、J1のチームが手強くてやりがいがある。ただ、「中田」や「カズ」が実名じ

やないのは寂しい。(福岡県・矢島剛・26歳) 全体的にレベルは上がっているが、選手と秘書は気持ち悪くなった……。あと、データのレイソルのユニフォームに、やる気のなさを感じるのは俺だけだろうか?(神奈川県・今井謙治・15歳) このシリーズを初めてプレイした。わからないなりに2年でJ1昇格、6年目でJ1優勝と、複雑に思っていたわりには簡単に進めることができ、かつ楽しくプレイできた。現存、11年目で世界クラブランキングで48位、ヨーロッパレベルに追いつくのは、いつの日だろうか。(徳島県・田中俊和・24歳) セーブ、ロードの仕方には大いに不満がある。グラフィック面もいまひとつで、ドリームキャスト版ならではの、といった部分が見受けられない点が気になった。あと、若干ではあるが難易度が下がっている印象を受けた。全体的には良くできているといえるが、前作までを遊び尽くした人たちが、満足しているのかは疑問である……。 (徳島県・武田一美・31歳) 細かい部分にアラが目立つため、長時間遊んでいると、だんだんイライラしてしまう。シミュレーションゲームという性質上、もう少し長い時間でも遊び続けられる工夫が欲しかった。(愛媛県・木村弘志・23歳)

8着 前同7着 プロ野球チームをつくろう!



セガ/99-8-5/5,800円(VGA、通信、キーボード対応)/SPT

全投票平均点 **9.0087**

本誌の平均点 **9.0**

やっぱり野球を観るのは面白い。これをプレイして、改めてそう思いました。シミュレーションファンの方も野球ファンの方も、ぜひ買ってみてください。睡眠不足になること間違いありません。経営も本物の社長さながらにやることが多いし、試合も毎回指示が出せる(結果だけ見てもいいけど)ので飽きません。やっ

ぱり初めは金も人も設備もない……と、どん底であぐくけれど、そこでぐっと踏みとどまって、金や選手を集めて、またそれで練習させて、まだ足りないと思ったらトレードしたり、練習設備も整えて……。するとチームは、みるみる強くなっていきます。その過程が快感。日本一、世界一、宇宙一と進んでいけば、もうそのチームを手放せなくなっています。そして、気付くと何十年もやっている、そんな底力を持ったゲームです。またイベントも多く、引退したOBが新人として出てきたりして、クリアしても長く遊んでいられます。これを好きなチームでやれば、どっぷりハマれる!(東京都・羽田野憲彦・16歳) 野球用語辞典など、初心者への気配りはよかったです。ロード時間をもう少し短くしてもらいたかった。(山形県・斉藤才允・16歳)

対抗馬紹介 こちらもDCならではのソフト2本。さて、最近の評判は?

16着 前同16着 あつまれ!ぐるぐる温泉



セガ/99-9-23/4,800円(VGA、振動、通信、キーボード対応)/TAB

全投票平均点 **8.8837**

本誌の平均点 **8.0**

ちょっとやってみるかという軽い気持ちで始めてみたら……見事にハマった。キーボードは買うは、テレホーダイに入るは、これは人生を変える魔のソフトだ。一度この快感を覚えると、ネット非対応ゲームがえらく味気なく思えてくる。いずれ通信対戦可能な格闘ゲームなども出てくるだろうが、チャットしながらプレイ

できるテーブルゲームという貴重な存在だと思う。対戦相手はたくさんいるし、そのすべてがドリームキャストユーザーだから共通の話題も出てくるし、毎週大会は行われているし……。なるほど、これじゃ飽きるわけがない。(愛知県・富樫洋樹・25歳) このソフトがプレイできるだけでも、ドリームキャストユーザーは他ハードユーザーに自慢してもいいと思う。まだの人は有無を言わずネット温泉参加してほしい! きつと居心地のよさに抜け出せなくなるはず!(大阪府・寺本欣正・27歳) どうせまたサーバーがいっぱいになって小人数しか参加できないだろう、と思っていたけど大間違いでした。深夜になると常に2000人以上接続している! しかも対戦でもほとんどタイムラグを感じさせない。スゴすぎ。(東京都・田村仁志・29歳)

22着 前同20着 シーマン~禁断のペット~



ビバリウム/6,800円(マイク必須(同梱)/特製VM同梱版7,800円)/SLG

全投票平均点 **8.7873**

本誌の平均点 **8.0**

とても面白い。彼らが成長していくとともに会話が楽しくなり、ムカつくこともあるけれどやめられなくなります。惜しいのは、キャラクターのビジュアルが自分好みじゃないところ。顔がカワイイ女の子だったら、もっとよかったのに。(東京都・木皿儀剛・18歳) 餌が足りなくなり、餓死直前になることが多々ありま

した。でも、苦勞して育てたシーマンはいいヤツだった。やっぱり、次作は鳥バージョンになるのだろうか?(岐阜県・伊藤宏樹・18歳) シーマンに説教されると、筋が通っている時もあるんだけど、それが逆にムカついて電源を落とすようになってしまった。なんで、シーマンにまで怒られなきゃならないんだ……。 (東京都・中内圭・34歳) 「VMエサ交換機能」というのを知ってから、ようやくマトモにゲームを進められるようになった。それまでに3回飼育に失敗してたから……。思ったよりやること多くて、難しいです。(栃木県・杉田哲治・25歳) 紆余曲折ありましたが、ようやく最近子供の声で話し始めてます。ふ化させるのも楽じゃないですね。でもこのゲーム、買うのが一番難しかったりして。(福島県・大河原直美・21歳)

「たいちゅー!」とこころで次号の体験版ドリマガGDですが?」「む。いや〜、最新の試験版で遊んだけど、スゴイよ〜。例えば「ゴルフしようよ」なんて、3ホール遊べるとあるけど、なんと5コースで各3ホール遊べるから、15ホールも遊べちゃう!!」「たいちゅー……それはソフト買わなくてもいい……(モゴモゴ)」「と……、というわけで、次号ドリマガはお楽しみ満載!! 買ったとけー」「おーっ!!」

最速! 新作速報!! & 次回作チェック!

まずは先週発売されたばかりの最新作を最速でチェック! 次回はちゃんとオッズにも入ってくる予定だけど、はたして何着に入ってくるかな? その他の新作とともにチェック!!

?着 REVIVE...~蘇生~



データイースト/99-10-28/6,800円(ミニドラマCD、ミニアルバム3枚セット)(VGA対応)/ADV

全投票平均点 **?**
本誌の平均点 **8.0**

メモ用紙を片手に取り組む必要がある、わりと本格的かつ、手応えのあるアドベンチャーゲーム。カワイイキャラと、きわどいイベントグラフィックを見て、「たかが美少女アドベンチャー」と侮っていると、痛い目にあいます。いい意味で裏切られることウケアイ! システムや操作性の快適さについては問題なし。キーレスポンス、ロード、セーブも快適そのもの。ゲーム展開にも満足です。そこかしこに仕掛けられたトラップはストーリーそのものに影響するし、トラップ解除だけでもバズルをプレイしているような楽しさが味わえます。さらに、制限時間のあるトラップもあって、まさに手に汗握る展開はドキドキものです。ただ、トラップ解説に熱中してしまうせいか、または世界観が大きすぎて消化しきれないせいか、ストーリーの全貌が見えてこないのが残念。そのせいか、数多く登場する女の子たちに親近感が持てなかった。それでも、女の子を助けられなかったりすると悔しいのだけれど、キャラクターデザインも、個人的には好みではありませんでした。また、こういったゲーム性からセーブデータが数多く必要になるのですが、ひとつのビジュアルメモリにもっと数多くのデータをセーブできるようにしてほしいかったです。(大分県・佐伯涼・23歳)

?着 夢馬券'99 インターネット



シャングリラ/99-10-21/2,800円(通信、キーボード対応)/ETC

全投票平均点 **?**
本誌の平均点 **-**

ソフト本体にデータが詰まっているわけではなく、インターネットでつながった向こう側に蓄積されているところがいい。このシステムなら、莫大な量のデータでも管理してもらえ、どんどん更新してもらえそう。これから先の展開が気になる。このシステムって他のソフトにも応用できるのかな?(岡山県・萩原隆行・33歳)

?着 「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/99-10-14/3,059円(通信対応)/MIL CD

全投票平均点 **?**
本誌の平均点 **-**

世のヒロスエファンは、ドリームキャストを買うべき!? 映画のサントラとしてだけでなく、映画のダイジェストや、主演の広末涼子を中心に展開されるメイキングが収録されている。普通に売られているサントラCDと同じ様な価格なのに、こんなにオマケがあるなんて、かなりお買得だと思いませんか!?(岐阜県・渡辺幸彦・18歳)

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	週販	全投票平均点
1	1	ぶるぶるばっく ●セガ●99年3月4日発売●1,800円	7	9.3082
2	2	超発明BOYカニバン 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)	7	9.0625
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	7	8.6111
4	4	アーケードスティック ●セガ●98年11月27日発売●5,800円	7	8.503
5	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)●単品予価未定	-	8.5
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	7	8.3956
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	7	8.3593
8	8	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	7	8.2627
9	9	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)●単品予価5,800円	-	8.2
10	10	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)	7	8.0853
11	11	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	7	7.9773
12	12	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	7	7.9253
13	14	ビジュアルメモリ ●セガ●98年11月27日発売●2,500円	7	7.6843
14	13	ドリームパスポート2 ●セガ●99年8月5日配布●本体同梱等(※非売品)	7	7.625
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	-	7.5977
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)	7	6.3809
17	17	ガ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)	7	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)	-	5.6424

※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注意(※ただしカウントはしています)。

場外馬券場 夢馬主の声

●メガドライブユーザーが「メガドライバー」なら、DCの場合は「ドリームキャスター」でしょうか。それとも土星人になって「夢告人」? 素直に「ドリマニア」?(大阪府・増田哲志・30歳)
●「ソウルキャリバー」のソフィーティアの技、ヘブンスアーチライディングをかけてもらいたいものだ。(埼玉県・明石恭平・19歳)
●「ポップンミュージック3」の中に真心ブラザーズの曲が入っていたとは……。あまり有名じゃないからか?(広島県・石本美咲・18歳)

11月、12月は史上最強の決戦!

いよいよ1年間で最もソフトが集結してくる年末商戦がやってきたね。これからは毎週このコーナーも順位争いが大変なことになりそうぞ。買うかどうか迷いそうなソフトがあったら、すかさずココでチェック! 年内は大活躍だ!!

総評

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。今週はソニックチーム最新作「チュウチュウロケット!」の予想をしてもらおう。この最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 「チュウチュウロケット!」は何着だ?

【隊長さんの予想】むむ。ワシもハマったよ、これ。とりあえず4着とかで。
【ハチの予想】ほかあ、ちよい下8着でいくッス。

11/5号着順予想「ラングリッサー ミレニアム」は、まだオッズ表に入ってきていないため、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当選者を発表しますので、今しばらくお待ちください。

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(ピタリ賞なら2本!)あげるぞ。今週は、カプコンの新作「ギガウイング」の予想をもらおうぞ。この最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ね。

今週のオッズ予想 「ギガウイング」は何点だ?

【隊長さんの予想】うーむ、ワシは8.3458あたりでいっとくぞい。
【ハチの予想】僕はもうちよい下。7.6195デス。

11/5号オッズ予想「蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン」は、まだオッズ表に入ってきていないため、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、当選者を発表しますので、今しばらくお待ちください。

ハガキの書き方

東京都中央区日本橋
箱崎町2-1-1
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
オール読者レース係

《記入例》
★発売前ソフトの評点を1.5
印は必ず! 要注意!!
(ドリームキャストソフト:5本まで)両機種別
・パチファイター3rd (10点)
・ペネントライアスロン (8点)
・GoZILLA 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)
・せがた三四郎 真剣遊戯 (7点)
(各コメント)(欲しいソフト名)
・チュウチュウロケットは何着だ? ...9.457
・ワシのワシは何着だ? ...8.5267
※応募券がないと成りません!

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.21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、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、コーナー内です。今号の締切は11月11日(当日消印有効)だ。

今週の特別プレゼント!

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、11/5号応募者プレゼントの発表だ。今週は、宮崎県・山中康幸君、福岡県・藤田直子さん、東京都・広田裕樹君、京都府・橋本智宏君、徳島県・中島政夫君の5名に決定。おめでとう。プレゼントが届くのを待っててね!

「たいっちょー!」「ぬ?」「最近絶好調のドリマガ、次号表紙はいいな?」「む。ドリマガGDの目玉の一つでもある「神機世界エヴォリューション2」じゃ。もう本誌の広告でもみかけたじゃろ」「アレが目印なわけですな」「うむ。まだまだ続く1周年記念月間!! 次号もいろんな情報が満載やでっ!!」「お楽しみにっ!」「うむ」

オール読者レース応募券 11/19・26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、不満が目立つ。
 - 5~6……不満が目につくが、いい点が目立つ。
 - 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

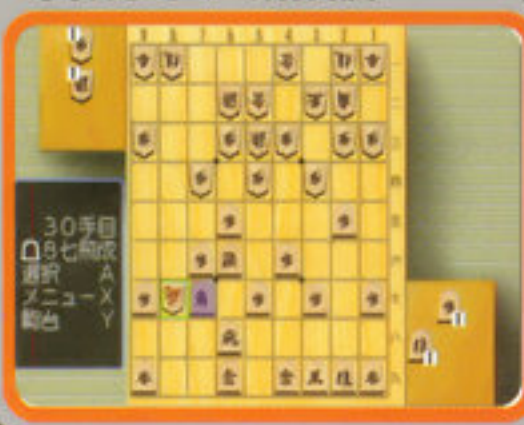
このコーナーは、発売予定1週間以内のドリームキャスト新作ソフトを基本対象に「お試しプレイ」を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の「参考意見」としてご覧ください。

11月5日~11月11日

▼発売予定ソフト

田中寅彦のウル寅流将棋 居飛車穴熊編

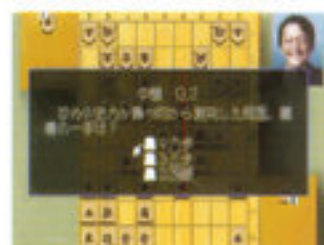
11月11日発売



- アーケシステムワークス
- 5,800円(全年齢推奨)
- TAB(将棋)
- バックアップあり(8ブロック)
- 1~2人用(対戦)
- 通信対応 ●Dダイレクト可

使用サンプルの完成度 **100%**
難易度 平均点 **6.0**
普

初段認定を目指そう!



Vol.36 123Pへ

田中寅彦9段監修により、彼の得意とする居飛車穴熊を学ぶことができる将棋ソフト。通信対局のほか、認定モードをクリアすれば日本将棋連盟発行の正式免許を得ることもできる。

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S/H
- 東かんな
 - REI
 - びあん
 - 鈴木あつこ

担当ライターのズ

最もそのゲームに詳しい、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S/H
- サマライ旗野
 - 佐々木イサオイチ
 - 坂井 肇
 - うまのすけ

ゲストライターのズ

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S/H
- 酒井裕晶
 - 馬波レイ
 - MAN次郎

「見る」と「やる」とじゃ大違い

本人の解説+将棋番組さながらの「もしも、こう指したらシミュレーション」は画期的で素晴らしいと思います。絵もキレイで通信対戦可能で、お値段分は遊べるでしょう……と言い切れるのは将棋を本気で指している人限定。お気軽に指す人や初心者にもこのソフトは荷が重いかと。せめて詰め将棋に例題をいくつか入れるとか、CPUのレベルの幅を広げて、最弱~最強まで細かく選べるようにするとか。普通以下のレベルがないとは……。ちなみに居飛車穴熊戦法がノッた時の素晴らしさは伝わりませんが、急に「やれ」って言われても私にはすぐには無理です(苦笑)。(かんな)

6

スキル重視の世の中ですし……

これさえ覚えておけばそこそこ勝てるようになる「居飛車穴熊」を、田中九段が実際に行った対局を元に流れを解説してくれるのだが、ここでこうすると……的な分岐もあり、非常にわかりやすい。また問題集も単に解答を教えるのではなく、なぜダメなのかを実践して教えてくれる、なんてところもありがたい。これで真面目にレッスンを積み、CPUとの対局をじっくり繰り返していけば、そこそこ将棋が上手くなるはず。またCPUに勝てるようになれば、本物の初段を取ることができるのは、結構画期的かも。

(サマライ)

7

対象ユーザーを選ぶかも……

まず一言、思考ルーチンが怪しい。無意味な成り駒をひたすら作ろうとするのはまだ理解できても、王が攻められていてもそれを行う場合があるのは解せない。初心者には効果的な攻めかもしれないが、ある程度以上の腕を持つ人には通用せんでしょ。その代わりというわけではないが、詰め将棋や3択の打ち方講座といった「将棋を学ぶ」ための要素は合格。まったくの初心者や中級者以上には向かないが、定跡や囲いのルールは覚えてたて実践的な指し方はこれから、という人にはちょうどいい内容かも。そういう人には点数+2で。

(酒井)

5

チューチューロケット!

11月11日発売



- セガ
- 2,800円(全年齢推奨)、4,800円(カラーコントローラ同梱版)
- PUZ(ドタバタアクションパズル)
- バックアップあり(3~ブロック)
- 1~4人用(同時対戦)
- 通信、VGA、アーケードスティック、キーボード対応 ●Dダイレクト可

使用サンプルの完成度 **100%**
難易度 平均点 **9.0**
普

お手軽に熱くなれます!



Vol.35 110Pへ

ソニックチーム制作による画面上のネズミを誘導して自分のロケットに入れるだけというアクションパズル。最大4人対戦プレイが可能で、ネットワーク対戦も同様に行える。

かわいいよ~! 楽しいよ~!!

単純明快なルールに、とっても簡単な操作。そして何よりキャラクターのかわいらしさが目を引くが、ゲーム自体は戦略を考えないと勝てない。そのため、すぐに遊べるけど、長〜く遊び続けられるゲームになっているのだ。ネット対戦が本格始動したら、全国に中毒者が続出しちゃいそう!? で、4人対戦じゃないと楽しくないの? という、そんな考えはX。早くピアノが駆け回る姿を見たくて「パズル」モードに挑戦するも、難し〜! 143個をクリアしたあとが解けないの。手応えあり過ぎ。特製コントローラ付きで4,800円というのも、お得感満点です。(びあん)

10

ソニックチームのブランドとしての安心感

なにしろ4Pバトルが痛快。ゲームシステムが単純なぶん、プレイに参加者の性格がストレートに出るから対戦熱度が高い高い。2対2のチームバトルも、一見4Pバトルと大差ないように見えるが、「協力」という味付けが別の楽しさを提示してくれる。また、パズル系のモードも「純粋に思考のみ」に「速度重視」という、ゲーム性が異なる2種類が用意されているというスキのない構成。ネット対戦は矢印設置に気持ちタイムラグが出るが、それはチューチュー独特の「心地よいままならなさ」の一部だと思って逆手に取って楽しもう。(佐々木)

8

絶対に面白い!

必要なモノ以外はすべて排除した平面的なレイアウト。1~2回プレイするだけでわかるシンプルなルール。画面上に矢印を設置するだけなのに、頭が沸騰するほど熱くなれる対戦モード……。スピード感はあるし、やっててスリルがある。プレイをしながら、久しぶりにドキドキした。1人用として作られたパズルモードは、対戦戦略用としても使えそう。ロード時間も短く、プレイ中のテンポも最高。こんなに面白くて、ソフトだけなら2,800円、特製コントローラ付きで4,800円だなんて。買い決定! こいつはソニックチームに一本取られた感じだ。(MAN次郎)

9

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! レビューのノミがわかるぞ。

東かんな

ドリマガではおひさー!! 最近は「CRラプリーレミ」三昧。勝ちながらレミちゃん拝めてシアワセです。

佐々木イサオイチ

ネットゲームは今までパソコンだけだったけど、「ぐるぐる温泉」と「チューチュー」でDCでの接続を本格的に検討中。

うまのすけ

冬目景さんの絵はいいです。某社から発売された2万円のリトグラフを買っちゃいました。ということで、「ギガウイング」は絵が好きなら+1点。

酒井裕晶

この前、クマに噛まれて(笑)右手を負傷(嘘ではない)。左利きでよかったと痛感しますが、ゲームがしにくくて困ります。

サマライ旗野

音楽に対する考え方は人それぞれ。特にジャンルに関して、それを特定するのは難しいと感じる今日この頃。音楽がらみの仕事が多くて楽しいです。

馬波レイ

「チューチューロケット!」は脳ミソが痛くなる面白さ。プレイ後に「なぜ楽しいのか」を討論しあうのも格別。

女性ユーザーズ

担当ライターズ

ゲストライターズ

SUPER PRODUCERS-目指せショウビズ界-
(スーパープロデューサーズ)

11月11日発売



- ハードソン
- 6,800円(全年齢推奨)
- SLG(ネットワーク対応型育成シミュレーション)
- バックアップあり(190ブロック)
- 1人用
- VGA、通信対応
- Dダイレクト可

使用サンプルの完成度 100%
難易度 平均点
普 6.66

目指せNo.1プロデューサー



プレイヤーは音楽プロデューサーとなり、シンガーをデビューさせ、プロモーションを行いながらヒットチャート1位獲得を目指す。ネットワーク上でのチャート争いも可能。

Vol.36 120Pへ

ネットでセッションしたい!

何人ものシンガーを扱うのがこれほど大変とは……。1キャラに執着できないぶん、パラメータを上げる作業は少なく育成としては手軽すぎます。育成のテクニックより、キャラの人数をこなしてなんぼの世界なので、シンガーに対しての愛情が深まらず別れてしまうのが残念。また音楽好きな人には、ジャンルの説明の適当さが腹立たしくなるかも。ただ、レコーディングの曲アレンジはかなり楽しめました。編集のバリエーションが豊富で、一見すると難しそうですが、やってみれば意外に簡単。育成より音楽作成ゲームとして楽しめそう。(あつこ)



ネットワークの利用法はいい

シンガーを育成し、楽曲をエディットする。いろんなことができるけど、このゲームの基本は経営シミュレーションだ。DCを擬似シーケンサー化して作曲することに過剰な期待を持ってはいけない。楽曲を思うようにエディットするためにはシンガーの能力を上げる必要がある。そして、いい曲を作るためには資金がいる。シンガーは素材でしかない。いくら曲を作ってもシンガーが歌うわけではないのだから。ただし、作曲した楽曲をインターネットのチャートにアップすると、世界中の人々に聴いてもらえるというのは、これまでになく画期的なことだ。(坂井)



一体何をやらせたいんだろう?

随所にていねいな説明が入れているのはいいのだが、プレイヤー側からできることが少なくてガッカリ。曲のエディタ部分も細かくいじれるわりに、プレイ中のミュートができなかったり、分割されているのに、他のトラックが見えているので混乱するなど、ストレスを感じる部分が多い。それに、一生懸命曲をアレンジしても、キャラのダンスが……。もうちょっと、こちら側からキャラに対して手を加えられれば良かったんだけどねえ。サウンドプロデューサーが実在の人物をモデルにしている部分は面白かったけど。(サマライ)



ギガウイング

11月11日発売



- カプコン
- 5,800円(全年齢推奨)
- SHT(シューティング)
- バックアップあり(12(通信用70)ブロック)●1~2人用(同時)
- VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック、通信対応●Dダイレクト可

使用サンプルの完成度 100%
難易度 平均点
普 7.0

シューティングファン待望の移植作!



アーケードからの移植となる横画面縦スクロールシューティング。DC版オリジナルのスコアアタックなどのモード追加に加え、グラフィックやサウンドもクオリティアップ。

Vol.31 114Pへ

弾を撃たれるとうれしい??

アーケード版は未プレイです。シューティングゲームはあまり得意なほうじゃないけど、これは楽しめました。リフレクトフォースをうまく使えるようになれば、かなり先まで進めます。さらに得点アイテムのおまけが付いて、すごい桁数のスコアに。コレ、ナイス。その代わり弾多すぎ。女性の、それもシューティング初心者じゃやっぱり無理かしら。コンティニューは無限にできるから頑張ってクリアはできました。ロード時間も短いし、ギャラリーモードやインターネットでダウンロードというオリジナル要素もあって移植ものの見本といえるデキです。(REI)



移植は文句なし

得点のコンボやリフレクトフォースなど得点稼ぎが命のシューティングゲームにはたまらないシステムが満載。かといって、シューティングが上手くない人にはできないレベルというわけではなく、稼ぎを度外視して、リフレクトフォースとボムを上手く使えば難易度は簡単な部類に入るだろう。こういう稼ぎが熱いゲームのスコアランキングをHPで開催するというのもうれしい限り。不満点は、横画面のため、弾を避けにくいことと、スコアアタックモードでそのステージの最初からすぐに始められるリスタートの機能がなかったこと。(うまのすけ)



悪くはないんだけど……

DC初の縦スクロールシューティングかつコートで、期待も高まるワケですが……。あーこりゃマニアックですな。いや、完成度はそれなりに高いんですよ。でも、初心者が気軽に手を出せる難易度ではないし、どちらかというと「ここで敵弾を弾き返してスコアを稼ぐッ!!」みたいなパターン構築を楽しむタイプだし。個人的には、滝のように流れ来るスコアアイテムを拾うのに気が取られて「弾を撃って敵を倒す」感覚が薄いのと、横方向の移動距離が延びる「横画面縦シュー」なのが気になったのデス。クドい色使いに蛍光色の敵弾もチト疑問。(馬波)



ドリームキャストマガジンスペシャルレビュー

今回はソニックチーム最新作「チューチューロケット!」を、女性お笑いコンビBe-Be(ベベ)のお2人にプレイしてもらったぞ。

Be-Be



Be-Be(ベベ):写真左より、五十嵐りさ(いがらしりさ)19歳、東京都出身、O型。T158B84 W58 H86/添田めぐみ(そえだめぐみ)20歳、福島県出身、A型。T158 B84 W58H86 今年4月より異色のセクシーお笑いコンビとして活動。お笑いとしては先輩のめぐみちゃんがツッコミ、そして事務所で1、2位を争う天然娘(?)りさちゃんがボケ役を担当。11月11日に新宿Fu(開場6:00 開演6:30)にてライブを慣行。問い合わせ:Tel.03-5378-0211(人力舎)。「オヤジギャグを披露します。皆さんの知っているオヤジギャグも教えて!」(めぐみ)。

添田 もうすごい真剣になっちゃいました。写真どころじゃない(笑)。
五十嵐 最初は全然わからなかったけど、操作はカンタンだし、すぐに覚えられました。
添田 個人でもチームでもできるのはいいんだけど、私は個人のほうがいいかな。チームだと絶対イライラしちゃう。ちゃんとやってよって(笑)。

▶チューチューロケット!
プレイタイトル

多人数での対戦プレイが熱い! 4人対戦は、2対2のチームバトルもできるぞ。

五十嵐 次の日はコンビのお仕事やめたほうがいいかもしれないね(笑)。でも、仲間うちでやると盛り上がりそう。「実はそういう性格なの?」ってわかるし(笑)。インターネットにもつなげて知らない人とやるんだったら、全国制覇とかしたいですね。
添田 まだでかいこと言って〜。ここですら勝てなかったのよ(笑)。
五十嵐 ただ、パズルは……頭良くなっちゃできないんで、1人でじっくりやったほうがいいかな。周りで「あそこあそこ」とか言われると、「ほっといてっ」って思っちゃうから。
添田 でもこっそり家で練習して、友達の前で初めてやったふりするの。「頭いいじゃん」って、私それしちゃう(笑)。私もそうなんですけど、やったことのないゲームって難しそう

なのかなって思っちゃうんですよ。でもこれはハマれると思う。絵や音楽もかわいいので特に女の子にオススメ。
五十嵐 私は飽きるとゲーム売っちゃうタイプなんです(笑)。でもこれなら大丈夫。かわいいコントローラも付いてるし、みんなでプレイできるし、これは一生とっておいて遊べますね。





ついに初公開! DC版画面!!

あの興奮がキミの家に!!

NEW!

Special
ドラッグ
特報
Report!

完成度 ▶ 90%

バーチャストライカー2
バージョン2000.1



GAME DATA	
●セガ	
●12月2日発売	●5,800円
1~2 PLAYERS	シミュレーション SPT (サッカーゲーム)
VM使用ブロック数 12ブロック	
ディスク 1枚	
ホームページ: http://www.sega.co.jp/	
対応等	
VGA	アーケード システム メモリー
備考	

全世界のファンが家庭用ゲーム機への移植を望み、4年半という長い月日を待ちに待った至高のサッカーゲーム「バーチャストライカー」シリーズ。ついにその夢がかなうときが来た! アーケード版の最新作「バーチャストライカー2 ver.2000」を上回る「ver.2000.1」。待望のDC版画面を初公開だ!! その完成度は本物だったぞ!!



12月2日(木) 4年半越しのキックオフ!!

VIVA! for Dreamcast
 Dreams come true!
 VIRTUA STRIKER 2 Ver. 2000.1

DC版オリジナル要素の数々に迫る!

全世界で大ヒットを遂げた **VIRTUA STRIKER 2** が さらに進化して **Dreamcast™** に登場!!

ドリームキャスト版画面初公開!!



これがDC版「バーチャストライカー」だ!!

アーケード版と見比べてもまったく遜色のないゲーム画面。ついにこれが家庭で遊べる時が来たのだ!

第1作目「バーチャストライカー」の登場から4年半。当時の家庭用ゲーム機のスペックでは成しえなかった「バーチャストライカー」シリーズの移植。その移植がドリームキャストという高スペックマシンの登場で、ついに夢であったものが現実のものとなる! しかもそれは、ただの移植ではなく、常に

進化し続ける「ストライカー」シリーズならではのシステムをバージョンアップしての登場となる。今回はDC版「バーチャストライカー2 ver.2000.1」の画面写真やオリジナル要素、「ver.2000」から変わった部分を徹底紹介しよう!! アーケード版からさらに進化した新生「ストライカー」に注目だ!

「バーチャストライカー」栄光の歴史

1995年に登場し、全世界のゲームファン、並びにサッカーファンを驚愕させた「バーチャストライカー」。当時の最新基板であるMODEL2をフルに駆使し、リアルタイムポリゴンで選手のリアルな動きと、忠実な描写、そしてサッカーゲームとしての高い完成度を実現し、全世界のプレイヤーの心をとらえ、爆発的な大ヒットを遂げた本作。そのシリーズは、2年後、進化をしたCG基板MODEL3を使い、定評のあったリアルな動きと描写にさらに磨きを掛け、本物と見間違ふような演出を再現した「バーチャストライカー2」として完成をみた。チーム数の増加、ゲーム内のレスポンスの向上など、すべてはすでに完成の域に達していた。そしてその後、その年の国際試合に基づいた最新データにより、選手的能力、フォーメーションの変更、選択できる国の増加、新スタジアムの追加、各国2つのフォーメーションから選択可能になるなど常にその時々のプレイヤーのニーズに応え、シリーズは進化を遂げてきたのだ!

- 1995年5月**
バーチャストライカー
MODEL2基板を使用し、世界初の3D CGで描かれたリアルなサッカーゲーム。
- 1997年5月**
バーチャストライカー2
MODEL3基板を使用。戦術選択や、ダイレクトパスなど新システムを導入。
- 1998年6月**
バーチャストライカー2バージョン98
フランスW杯時の公式ボールや、日本代表ユニフォームを採用し、話題に。
- 1999年1月**
バーチャストライカー2バージョン99
戦術切り替えでのフォーメーション変化など、システム面が強化された。
- 1999年7月**
バーチャストライカー2バージョン2000
最新のNAOMI基板を使用。チーム数が増え、W杯と同じ32カ国から選べること。

ついに明かされる DC版オリジナル要素!!

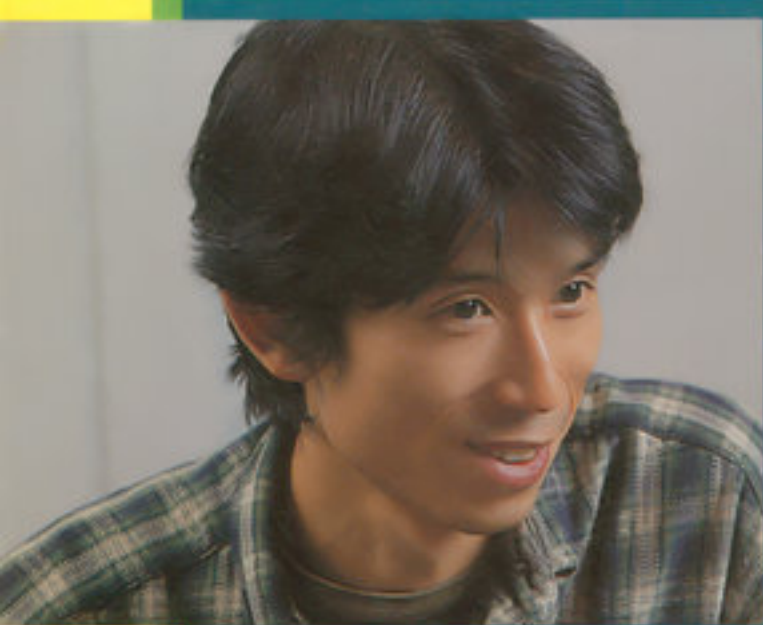
ついにその姿を現した「バーチャストライカー2 ver.2000.1」。気になるのは、アーケードで稼働中のNAOMI版「バーチャストライカー2 ver.2000」とドリームキャスト版の違いであるバージョンの「.1」の部分。その詳細や、ドリームキャストのオリジナル要素をいろいろ聞きだしてきたぞ!

DC版「ストライカー」の今とその可能性

— ついに画面写真が公開され、いやがおうにも盛り上がりを見せてきているドリームキャスト版「バーチャストライカー2 ver.2000.1」。その移植作業の最終段階のツメにかかっている三船氏にいろいろ聞いたぞ! インタビュー前に、実際にプレイさせてもらった取材班も満足のいくデキだった。まずは気になるDC版の完成度からだ。三船■今の完成度は、まだパーセンテージでは測りにくいんですが、たった今発売日も決まって(笑)。今はモードとかの最終決定をしているところな

んです。今までも、NAOMI(※アーケードの基板)で動いていた「ver.2000」を不都合なくドリームキャストにもってこれてはいたんですが、どこまでやれるか模索しながら作っている状態だったんですね。実は9月のゲームショウの頃も、もうちゃんとドリームキャスト上で動いてはいたんですが、あの時に展示していたとしても、アーケードと同じものがドリームキャストで動くというだけで、みなさんには「NAOMI版と一緒だ」という感想を持たれるだけだろうと思ってたんです。だから、出展は見送っていたんですよ。実は移植作業自体はもっと大変になると思ってはいたんですけ

ど、意外とトラブルもなく進んで…こちらが拍子抜けするくらいでしたね(笑)。ちゃんと動いちゃってるよ、これって感じでしたから。— アーケード版との操作感の違いや、バランスなどの部分は最終的にはどんな感じになりそうです? 三船■今回はアーケードと比べると、多少固くしてもいいかなと思っているんです。ドリームキャスト版では、自由に時間設定ができて、長い間遊べるので、今のままだと、とんでもないことになっちゃうんですね。かといって、あまり点が入らなくしすぎても、普通の人々が全然点を取れなくなってしまうたり、爽快感が失われてしまった



セガソフト4研
「バーチャストライカー」シリーズ
プロデューサー

三船 敏

現在は、「ストライカー」以外の新作も手がけているという多忙な三船氏。近日発表?

ゲームショウの時点でも動いていたんです

VIVA! for Dreamcast™
Dreams come true!
VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1



ついに初公開!DC版画面!!



DC版オリジナル「インタ

今回のDC版「バーチャストライカー」の中でも特に気になるのが、オリジナル要素である「インターナショナルカップ」だろう。これは予選リーグを戦い、上位の2チームだけが決勝トーナメントへ進めるというもので、実際のワールドカップなどで行われているものと同じシステムで戦っていくゲームモードだ。

このモードでは予選、決勝、さらに本作としては初めて“前半、後半戦”の概念も導入され、じっくりと対戦を楽しむものとなる。そしてこの際には、イエローカードや、オフサイドなどの要素も取り入れられているのだ。従来のフォーメーション切り替えだけでなく、様々な戦略も必要となってくるはずだぞ!



ゲームモード解説

ARCADE

アーケードゲーム「バーチャストライカー2 ver.2000」の内部的な動きをより進化させた内容で、コンピュータ対戦、乱入対戦などをアーケードと同じ状態で遊ぶことのできるモード。

INTERNATIONAL CUP

グループリーグ戦で勝ち残ったチームがトーナメント戦に進出する。前半戦、後半戦の設定や時間設定が可能となり、各種ルール設定も追加予定。参加人数も最大32人まで設定可能。

VARIATIONS

- ・TOURNAMENT トーナメント戦専用モード。
- ・LEAGUE リーグ戦専用モード。
- ・RANKING MODE 基本的にはARCADEモードと同じで、ゲーム終了時点でランク表示が出る。

MATCH PLAY

- ・VS MATCH 対戦だけを続けるモード。1Pでも2Pでも遊べ、コンピュータの対戦を眺めることも可能。
- ・PK MATCH PKのみの対戦がプレイヤーやコンピュータを相手にできる。

REPLAY

ゴールシーンをビジュアルメモリに保存、リプレイすることができる。

OPTIONS

キーコンフィグ、サウンドコンフィグ等、各種設定を行うことができる。



もしも、予選リーグで2位以内に入れないと、その場でゲームオーバーになってしまう。だが、一度負けても2位以内に入れば決勝リーグへ!



試合に勝つことだけでなく、得失点差なども考えなくてはいけないリーグ戦と、負けた時点で終わってしまうトーナメント戦を続けて行うという、過酷な戦いが繰り返される。ちなみにこのモードは最大32名まで参加することが可能になっている。



りしちゃいますから、そのあたりの感覚的な調整が結構大変ですね。やっぱり長い時間プレイする場合は、得点がポンポン入りすぎるよりも、逆に「あ、今の惜しかったなあ」みたいなシーンがあるほうが緊張感があって、面白くなるんですよ。今はそのバランスを取るのが非常に難しいですね。そのへんに関しては、実はアーケード版の「ver.2000」の開発が終わってから、ずっとバランスの研究をNAOMI上でいじってたんですよ。今のサンプルはまだ、そのへんの調整段階ですね。最終的には、DC版の各オリジナルモードとの絡みもあるので、まずはバランスを取って、残った時間はゲームの各

システムにつき込んでいくという感じですね。とにかく基本的な部分の精度を上げていく。そうすると結果的にいいモノができると思っていますから。——ドリームキャストオリジナルモードであるインターナショナルカップモードによって、新たにオフサイドやイエローカードなどのシステムが導入されるようですが、このへんはどうなりそうですか? 三船■今、一番力を注いでいるのが、まさにそのインターナショナルカップモードの部分なんです。オフサイドや、イエローカード、前後半戦の時間設定などができるわけですが、単にオフサイドやイエローカードが入って

も、「ストライカー」のゲーム性がまったく変わってしまうということはないんですけどね。オフサイドに関してはごくまれにある納得のいかない状況に対処するために入れたようなものですし、イエローカードに関しては、それほどポンポン出るわけではないんですが、後ろからスライディングにいくときとかは、ちょっと緊張するような感じになってくると思います。カードをもらっている時は、うかつにスライディングができなくなってきますから。ただ、もし退場者を出してしまっても「ストライカー」のプログラムって、1人選手がいなくても、何とかなっちゃうんですよ(笑)。それでもさすがにまとめて何人も退場になるときついんですけどね。

「ストライカー」というものは変わりません

Dreams come true! VIVA! for Dreamcast™ VIRTUAL STRIKER 2 ver.2000.1

DC版オリジナル要素の数々に迫る!

「ナショナルカップ」はこんなに熱い!!



オフサイド、イエローカードも導入される!!

ついに導入される本格ルール

① インターナショナルカップモードに合わせ、導入されたオフサイド、イエロー、レッドカードのシステム。これによって、より本格的なカップ戦を楽しむことができるのだ。「バーチャストライカー」のシステムでは、よほどのことがない限り、オフサイドとなることはなく、あまり意識をすることはしないのだが、注意しなくてはいけないのが、イエローカードの存在だ。イエローカードを2枚もらうとその選手は退場になってしまい、試合を10

人で戦うことになってしまうからだ。選手が退場したことで、空いてしまったポジションは他の選手がフォローに行くが、それでも守りは手薄になってしまい、それだけ相手に得点チャンスが生まれてしまう。そのために、まだ前半だから無理なスライディングはやめておこうとか、ここで抜かれると決定的だから、カード覚悟で止めにいこうなどの戦略が必要になってくるのだ。ちなみにイエローカードは次の試合にも持ち越されるぞ。



前半、後半戦の設定も可能に!!

マックスで各15分戦が

② これもインターナショナルカップに合わせて導入されたシステム。インターナショナルカップでは本物のサッカーの試合のように前半戦、後半戦を分けて戦うことになる。もちろん、前半と後半の間のハーフタイムではコートの中場を入れ替えるコートチェンジも行われる。ワンハーフの時間は変更が可能で、最大ハーフ15分、フルで30分という、かなり長い時間で楽しむことが可能になるのだ。それだけに、退場の導入も大きな意味をもって来るぞ。



新スタジアムも追加される

新旧10ものスタジアムが!

③ これまで登場したスタジアムに加え、今回は新たなデザインのスタジアムも登場するという。もちろん今までのシリーズに出たスタジアムもあるという。ちなみに時間によって照明や周りの景観が変化するシステムはDC版でも健在だ。



ネットワーク 対戦の可能性

— 今回のDC版のデキに対する手応えはいかがですか？

三船 ■ はっきり言って、まだ白紙の状態ですね(笑)。アーケードでうまくいっているからといって、家庭用ゲームでそのまま通用するかどうかは、本当に出してみないとわからないですから。家庭用には家庭用で、今までにもいろいろなサッカーゲームはあるわけですが、「バーチャストライカー」には「バーチャストライカー」にしかない部分がありますし。ただ、その部分がどうみなさんに受け入れられるかは、ソフトが出てからじゃないとわからない……かな、と。でも、みなさんの

期待に応えるべく、今はせいっぱい頑張っていますから期待してほしいですね。

— ところで、通信対戦で毎秒60フレームという驚異的な数字を出した「バーチャロン」が12月に出版しますが、将来的に「バーチャストライカー」が同じような通信対戦ができるようになる可能性はありますか？

三船 ■ 技術的には通信対戦はできると思いますよ。ただし、まだグラフィックの問題とかはあるかもしれないですけど。とはいえ、実際ゲームをしているプレイヤーが大事な部分を損なわないようにすれば、なんとか可能なんじゃないかな……とは思っています。「バーチャロン」の話の聞いてみると、タイムラグをかなり小さな数字に抑えてい

これがパッケージビジュアルだ!



早くもパッケージ用のビジュアルも完成しているぞ! ドリームキャスト版「バーチャストライカー2 Ver.2000.1」のパッケージのためだけに製作された新CGは、お馴染みの日本が世界の強豪を相手に戦う勇姿。この勇姿が店頭にも並び目も近い!

come true!

VIRVIA STRIKER2 Ver.2000.1

そのほかのゲームモードもチェック!!

ドリームキャスト版「バーチャストライカー」のゲームモードは、インターナショナルカップ以外にも多数存在する。アーケードをそのまま楽しめるモードや、リーグ戦、トーナメント戦専用のモード、そして、対戦をメインに考えたマッチプレイモードなどなど、その数は実に豊富だ。さらに、ゴールシーンを

を保存、再生できるリプレイ機能も搭載されファンも納得の充実ぶりなのだ。オプションでは、キーやサウンドのコンフィグ、さらに試合の時間なども変えることができるから、アーケードの短い時間に満足できなかった人も、長い時間じっくりと試合を楽しむことができるはずぞ!



VARIATIONS バリエーション

各モードの専用モード

このゲームモードでは、トーナメント戦、リーグ戦、そして、基本的にはアーケードと同じゲーム終了時にランクが表示されるものを、選択して楽しむことができる。このモードの大きな特徴は、トーナメント戦、リーグ戦でのカードの有無や、オフサイドの有無、前後半戦を戦うかなどの設定を自由に行うことができることだ。



ARCADE アーケード

アーケードをそのままプレイ

その名のとおり、今までゲームセンターで遊んでいたものと同じ(※一部に違いあり)システムでゲームを遊ぶことができるモードがこれ。前半後半がなく、イエローカードのシステムもなく退場することはない。新しく加わったシステムをいっさい覚えなくても簡単に遊ぶことができる。もちろんアーケード版同様、CPU戦だけでなく、途中乱入による人との対戦も可能だ。



トーナメントを戦って勝ち進んでいく、アーケード版そのままのモード。負けてしまえば、その時点でゲームオーバーとなる。



MATCH PLAY マッチプレイ

対戦のためのモード

VS MATCHモードは、対戦をすることだけを考えたモードだ。人との対戦はもちろん、対コンピュータ戦、またコンピュータどうしの対戦を観戦することもできる。他のモードとの違いは、対戦は1回限りということ。他のモードの

対戦と違い、再度両者がチームを選択することになる。ちなみにPK MATCHはPK戦のみを行うことができるモード。これもプレイヤーやCPUと戦えるぞ。いざというときのために、ここで練習をしておくといいかもしれない?



CHECK キーパーがよリアグレッシブに!

退場などの新システムの導入によって周りの選手の動きも大きく変わってきている。特にその影響を受けているのが最後の砦を守るキーパー。ルーズボールに対し、積極的に前に出るようになり、ペナルティエリア外に出て、ボールをクリアすることもあるぞ!



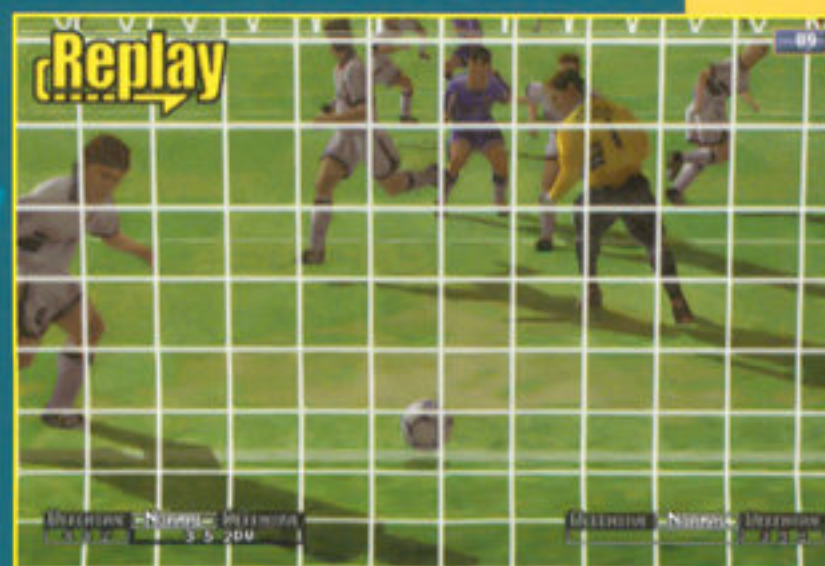
その勢いのある動きにヒヤッとさせられる場面もチラホラ?



REPLAY リプレイ

華麗なゴールシーンをVMに保存できる!

美しいゴールシーンをビジュアルメモリに保存することができ、それを何度でもリプレイすることができるモード。通常は、ベストゴールにならないと保存されないが、これはどんなシュートでも任意で保存することができる。美しいシュートや、奇跡的なゴール、ちょっと面白いシュートシーンを保存し、いつでも見ることができぞ。



ますからね。あの数字であれば、かなり現実味があるなあ……と思いましたし。ただし、まずは「バーチャストライカー」が、通信データを送り合う状態で動く設計に変えなくちゃいけないというのが大変ですね。今はアーケード版自体からして、「バーチャストライカー」がそういう設計では作られていませんから(※「バーチャロン」はアーケードで対戦をできるようにするために、もともとソフト<基板>を2枚用意し、対戦を実現している設計となっていた。だから、ドリームキャストでの通信対戦の実現も比較的作りやすかったのだが、「バーチャストライカー」をはじめ、普通のアーケード版作品は1枚の基板で対戦をさせている)。まあ、通信の可能性はあくまで

も将来の話ですね。
——それでは最後に、「3?」を含め、今後の抱負などを一言。
三船 ■ 今回のドリームキャスト版はグラフィックはアーケードとまったく同じものを、そして、何度でも繰り返して遊んでもらえるものになってると思います。「3」はみなさんの反響を受けてからです。「2」以降、何度かのバージョンアップで、そろそろプログラムが限界にきているかな……と思いますし。今度やるとしたら、思い切って最初から作り方を変えようと思います。ただ、その時は、もっと普通のこと、もっと普通にできるようにするんだと思いますね。

(10月19日、セガにて収録)

IMPRESSION!! 隊長日記

この年末、サルのように遊べる!

実を言うと、サッカーについてはあまり詳しくはない。だが、ワールドカップでは、一般的日本人として、試合の動向に一喜一憂してたし、まあそれなりのルールぐらいはわかる。けど、「バーチャストライカー」は4年前に出た1作目からずっと知っているし、その進化過程も記者としてずっと追いかけてきた。「サッカーは詳しくはないんだけど、まあ興味がないわけじゃない」——そんな日本人って、実は結構いるように思う。で、いよいよできてきた「バーチャスト

ライカー」最新作である。もちろんドリームキャストでしっかり動いてた。もう画面に違和感なんて全然なく、今までアーケードで見てきたまんまのデキだ。これが死ぬほど遊べる。取材前1時間ほど延々とプレイをさせてもらったが、今までそこそこやってもうまくなかったのに、その1時間でずいぶんうまくなれた。そして何度もやめられずプレイし続ける自分がいた。3分ちょっとの対戦。これがまたいい。サッカーに詳しくなくても、OK。これはみんなにオススメだ。



発売まであと34日!!



Special
ドリマガ
特報
Report!

完成度 ▶ 90%

ただの移植作品としてだけでなく、本格的な通信対戦ゲームとしても注目を集めているDC版「オラタン」。サーバーを介したネットワーク対戦の感触は次号以降でレポートする予定だが、今回は本体直つなぎの「対戦ケーブル」を使っての対戦プレイや、ネットワーク対戦時に可能なバーチャロイドのカスタマイズについて解説していこう。自分だけのオリジナル機体の作り込みは、それだけでかなり楽しいぞ!!

対戦関連の新情報が続々と見えてきた!!

DC版「オラタン」での対戦方法は、ドリームキャストに2つのコントローラをつなげる画面分割方式の「VERSUS」、電話線でサーバーへつなげて相手の顔が見えない状態で対戦を行う「NETWORK VERSUS」、そして対戦ケーブルによって2台のドリームキャストをつなげる「CABLE VERSUS」の3種類があるが、今回は編集部に着いたばかりの通信対戦ケーブルを使って「CABLE VERSUS」による対戦プレイを試してみた。この環境を整えられる人は少ないだろうが、一度は体験したいほどの快適さが得られたぞ。



対戦ケーブルでの対戦

これこそアーケード版の完全移植、と思える快適な対戦環境が体験可能。詳細は次のページで。

セガサターン版「バーチャロン」で好評だったバーチャロイドのカラーリング変更がさらに細かくできるようになったぞ。

VRカスタマイズ



エムブレムのエディット

バーチャロイドの左肩部にエムブレムがつけられる。このエムブレムのデザインが楽しい!

さくら! 新情報 オープニングデモの秘密をチェック!!

ここで言うところのオープニングデモとは、操作説明デモのこと。アーケード版では基本的な動かし方が説明されるだけだったので、初めて「オラタン」に触る人にはわかりにくかった。だが、DC版ではアーケード版にあった基本操作に加え、近接攻撃時の攻撃行動や

ターボショットの特性にまで触られている。さらにターボショットの特性の説明時には、説明用のバーチャロイドがランダムで入れ替わるようになったため、ただ見ても楽しめるようになっている。また、接続機器によって説明が変わるところも見逃せない部分だ。

ツインスティックの場合
1プレイヤーの操作機器がツインスティックだと、操作説明デモもツインスティックによる説明になる。かなりアーケード版と同じような印象になっている。



最新情報 & 対戦ケーブルによる対戦プレイレポート!!

For Dreamcast™
CYBER TROOPERS™
VIRTUAL-ON
ORATORIO TANIGRAM
M.5.B.5.
Ver.5.4



今週の体験レポート!

今回は編集部に対戦ケーブルと追加のサンプルが届いたので、ドリームキャスト2台を使った通信対戦を試してみたぞ。対戦ケーブルを使った対戦については、全国大会の決勝イベントで展示されていたサンプルで体験している人もいるだろう。じっくりと楽しめるのは編集部でも初めてなのでセッティング時はかなりの注目を浴びていた。

対戦ケーブルで実際に対戦してみたぞ!!

CHECK POINT 通信対戦ケーブルでの対戦プレイに必要なもの

用意するモノ① ●ドリームキャスト……2台



ドリームキャスト本体が1プレイヤーあたり1台、合計2台必要だ。さすがに家庭内にドリームキャストが2台あるところは少ないだろうが、持ち運びに苦労する大きさでもないで、所有者の家にでも持ち込もう。

用意するモノ③ ●対戦ケーブル……1本



2台のドリームキャストをつなげるために対戦ケーブルが1本必要だ。このケーブルを通してお互いの情報がやり取りされることになる。こんな細いケーブルに膨大な情報が通るなんてちょっと不思議な感じだ。

用意するモノ② ●コントローラ(ツインスティック)……2個



当たり前だが、操作機器も1プレイヤーあたり1個、合計2個が必要。ツインスティックが混在しても問題ないが、同じ条件ならコントローラ2個がいい。

用意するモノ④ ●ソフト……2枚

DC版「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」のGD-ROMが2枚必要。それぞれのドリームキャストへセッティングすればいい。

用意するモノ⑤ ●モニター……2台

それぞれのゲーム画面を移すモニターも必要。大きなモニターしかなければ、がんばって運ぶしかない。プレイ前に疲れないように。

対戦ケーブル Step1 まずは接続してみる!

まずはドリームキャストに映像ケーブルと電源ケーブルとコントローラを差し込み、トレイに「オラタン」のGD-ROMをセットする。この組み合わせを2セット用意するのだ。その上で2台のドリームキャストの後部にあるシリアルポートに対戦ケーブル差し込む。2台のドリームキャストが1本の対戦ケーブルでつながっている状態なら準備完了だ。



シリアルポートに対戦ケーブルを差し込む。2台のドリームキャストに行おう。

対戦ケーブル Step2 メニュー画面で「CABLE VERSUS」を選択

2台のドリームキャストにセットした「オラタン」を起ち上げる。このとき、2台を同時に起ち上げる必要はない。ゲームが立ち上がってオープニングデモが流れたら、スタートボタンを押してタイトル画面を呼び出す。タイトル画面のときに再度スタートボタンを押してメニュー画面を出せば、あとは「CABLE VERSUS」に項目を合わせればいい。



通信対戦ケーブルによる対戦プレイを行うには、「CABLE VERSUS」を選べばいい。

対戦ケーブル Step3 サイドを選ぶ

DNAサイドかRNAサイドのどちらかを選んで決定する。双方が同じサイドを選んだり、決定するタイミングが大きすぎたりすると、再度サイド選択画面になり、入力のリ直しになる。声をかけ合って行おう。



サイド選択で1Pカラーか2Pカラーを決めるのだ。



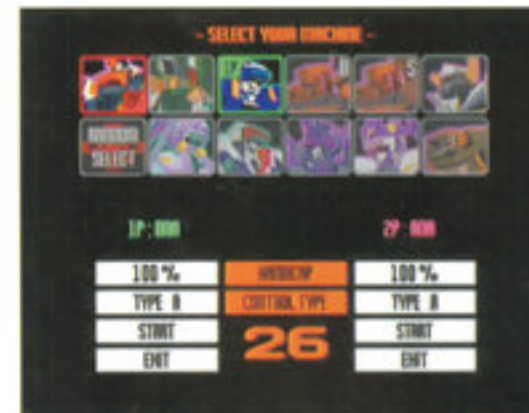
この画面のときに相手も同じ画面になっていないとやり直しになってしまう。注意!



成功すればバーチャロイド選択画面に移行する。

対戦ケーブル Step4 自機の選択とステージ決定

バーチャロイド選択画面では、自分が使うバーチャロイドを選ぶ。コントローラを使っている場合は、どのボタンでどんなアクションを起こすかのボタン配列タイプを選択することができる。ボタン配列については、最初から決められている4種類の中から選ぶことになる。さらに、実力差があるときはハンディキャップを設定できる。ハンディキャップはライフゲージを調節して行う。すべての選択(または設定)が終わったら、「START」を選んでステージ選択画面へ移行させる。ここでステージを選べばすべての準備が完了する。



相手の選んだ機体も自分の見ている画面でわかる。



CPU専用ステージ以外ならどのステージでも選べる。

対戦ケーブル Step5 いざ対戦へ!!

ステージを決めたら、いよいよ対戦開始だ。ここまでの段階で項目決定時にBボタン(ツインスティックならターボボタン)を押すと前の画面へ戻ってしまうので注意しよう。対戦終了時、機体やステージを変えるなら2番めの項目を選ぼう。



いよいよ対戦開始。もちろん相手側は視点も逆になる。



再度同じ機体や環境で対戦するならばそのまま決定する。

CHECK POINT 対戦ケーブルによる対戦プレイの感想

ドリームキャスト同士の接続など、対戦までの準備には少々手間はかかるが、いざ対戦を始めるとその手間を忘れるほど快適に楽しめた。とにかく画面をフルに使え、入力からアクションまでのタイムラグもまったくなし。ま

さにアーケード版をそのまま持ってきたと言える完成度だ。手軽に準備ができる画面分割対戦もモニターのサイズさえ大きければ不満なく楽しめていたが、このケーブルを使った対戦をしようとならば画面分割対戦には戻れない。

さらにわかってきたDC版オラタンの最新情報の数々!!

今週の最新情報!

対戦以外のお楽しみということで注目したいのが、バーチャロイドのカスタマイズだ。「カスタマイズ」という言葉を聞くと、非常にマニアックな印象を受けるが、ここで言う「カスタマイズ」

バーチャロイドのカスタマイズを楽しめ!!

とは武装や性能を変更するのではなくバーチャロイドのカラーリングを変えて自分ならではの機体を作り上げることだ。ひと目で自分の機体とわかるような個性あふれる機体を作り上げよう。

メニュー画面で



メニュー画面でバーチャロイドカスタマイズの項目を選んで……

カスタマイズ画面へ



決定するとカスタマイズメニュー画面へ移行する。この画面で作業するのだ。

バーチャロイドのカスタマイズ画面でできることは!?

バーチャロイドをカスタマイズする際には、次の3つを設定することができる。そのバーチャロイドの愛称の登録、カラーリングの変更、そしてバーチャロイドの肩口等に貼り付けるエムブレムの製作だ。カラーリングとエムブレムについては下で

説明しているの、ここはまず愛称について補足しておこう。

愛称は12文字以内で登録できる。使用できる文字は英字の大文字と数字のみ。記号やスペースも入れられる予定だ。入力時はキーボードがつながっていれば、キーボードから入力可能だ。

愛称の登録



キーボードがつながっていないければ、ソフトウェアキーボードで入力することになる。

カスタマイズしたバーチャロイドはVMにセーブしたり、そこからロードもできる。

もちろんセーブ可能!!



カスタマイズ1 <カラーリングを変えてみる>

カラーリングの変更はVRカラーリングエディタ上で行うことになる。変更の手順としては、すでに使われている色から赤と緑と青を調節して色を決めていく。そのため、機体に絵や文字を描いたり、塗り分けられているラインを変えたりすることはできない。しかし、パーツごとに色を変えることができるので、かなり融通は利いている。各パーツごとに色を変えていると收拾がつかなくなるので、最初は全体的に配色を変えていったほうがいいだろう。

こんな感じでどう?



DNAサイドのライデンと同じ配色にしてみました。かなりイメージ違うでしょ?



基本色である1Pカラーか2Pカラーかを選択する。



どのパーツの色を変えるか? かなり細かく変えられるぞ。



すでにある色を調節して、微妙な色使いも可能だ。

カスタマイズ2 <エムブレムをつけてみる>

バーチャロイドの左肩部に貼り付けるエムブレムは、エムブレムエディタ上でデザインできる。このエムブレムエディタは、フリーハンドでラインが描けるのはもちろん、市販のペイントソフト並みの性能を持っているので、かなり自由に描くことが可能だろう。何もない状態から作り上げることに自信がなければ、用意されているサンプルデータから読み込んで利用してもいい。サンプルデータはかなりの数が用意されているので、見るだけでも楽しめるぞ。

サンプル多数アリ!

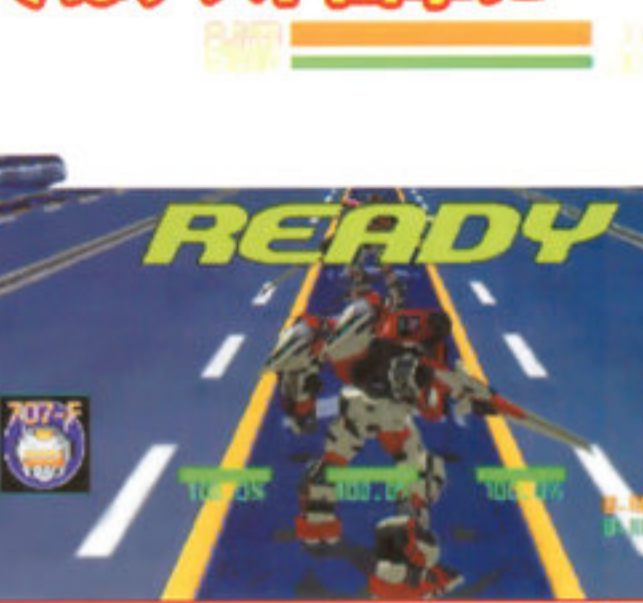


サンプルデータはカッコいいものから笑えるものまで揃っている。全79種類もあるぞ!



エムブレムエディタでは、文字だけでなく絵を入れることもできる。やってみよう!

ではテスト出撃に……



カスタマイズされたデータはテスト出撃時か、ネットワーク対戦時のみ使用できるぞ。



Dr.ワタリから「カスタマイズ」についてひとこと

最後に、今回のDC版「オラタン」の楽しみをさらに増やしてくれそうな、このバーチャロイドのカスタマイズに関して、バーチャロンプロデューサーの互氏にコメントをもらったぞ。「かつてサターン版XBAND対応バ

ーチャロンのリリースに際して、機体色のエディットを可能にし、好評をいただいた経緯があります。今回のDC版開発における基本コンセプトの1つとして「サターン版でできたことは、すべてできるようにしよう!」というものがあ

りましたので、この辺の機能の装備はある意味当然でした。というより、はるかにパワーアップさせていただきました。実際カラーエディットだけでも相当遊べてしまいますよ!。みんなも今からどんなエムブレムを作るか考えておこう!



誰のためのエムブレムなのかわからない、こんなエムブレムもあります。

次号はいよいよ通信対戦を体験プレイ解説! 必見だ!!

For Dreamcast™
TROOPERS™
VIRTUAL™
ORATORIO™
TANGRAM™
M.5.B.5.
Ver.5.4

スペースチャンネル5

次から次へと話題のこと欠かない「スペースチャンネル5」を、ドリマガは今週も強力にプッシュ！ 次号からはなんとオフィシャルコーナーも発足し、盛り上がりも最高潮に！



ZOOM OUT (L)
ZOOM IN (R)
X-ROT (↑)
Y-ROT (←)
EXIT (B)



ZOOM OUT (L)
ZOOM IN (R)
X-ROT (↑)
Y-ROT (←)
EXIT (B)



ZOOM OUT (L)
ZOOM IN (R)
X-ROT (↑)
Y-ROT (←)
EXIT (B)

Special
ドリマガ
特報
Report!

「うららビューワー」先行チェック!

今回紹介するのは、ゲームディスクにモードの一つとして収録されている「うららビューワー」。これはゲーム本編で見せてくれた華麗なうららのダンスを、それ単独で楽しんでしまおうというスペシャルモードなのだ。漆黒のバックに浮かび上がったうららの姿を、プレイヤーは好きな角度から眺めることができる。うららのダンスを賞えるもよし、BGVとして使うもよしと、まさに楽しみ方はプレイヤー次第だ。

GAME DATA			
●セガ●12月16日発売予定			
●5,800円			
1枚	1 PLAYER	ZGM VGM 数 未定	2D
音楽ゲーム			
ホームページURL: http://www.spacechannel5.com			
対応等			
VGN			



Space Channel 5

うららを

ネル5™



OPERATION

モード中は、Aボタンでダンスをスタートし、コントローラで自在にカメラ視点を操作できる。方向ボタンで視点変更、L/Rトリガーでズームだ。

A: DANCE START
L: ZOOM OUT **R: ZOOM IN**
↑: X ROTATE **←: Y ROTATE**



ソフト9研より

現在はα版が完成、さらにゲームが面白くなる要素を詰め込んでいる最中です。「踊って戦って引き連れて視聴率アップ!」という流れの中で、息をつかせぬストーリー展開が待っていますのでご期待下さい。
<http://www.spacechannel5.com>のチェックもね!



ZOOM OUT (L)
 ZOOM IN (R)
 X-ROT (↑)
 Y-ROT (←)
 EXIT (B)



「スペースチャンネル5」 オフィシャルコーナー、 ついにスタート!

セガ・スペース渋谷開発部こと、ソフト9研全面協力による「スペースチャンネル5」オフィシャルコーナーが次号よりスタート! うらの描き下ろしCGや開発日記、イベント情報など、ほかでは見られない企画が満載だ。みんなからのお便りも待ってるぞ!

ハガキもよろピコロ!!

楽しめ!

エターナル アルカディア

Special
ドリフガ
特報
Report!

GAME DATA	
●セガ ●発売日未定●価格未定	
未定	1 PLAYER
未定	未定
RPG (ロールプレイング)	
ホームページアドレス: http://www.sega.co.jp/	
対応等	
未定	

多くの船乗りたちが乗り出す空よりももっと高いところに、どんな船でも決して行けない空がある。そこには島々を、そして人々を神秘的に照らし続ける、6つの月が輝いている。

きらめ

6つの月は煌く—空を行

広大な空の“さらに上”に浮かぶ神秘

月

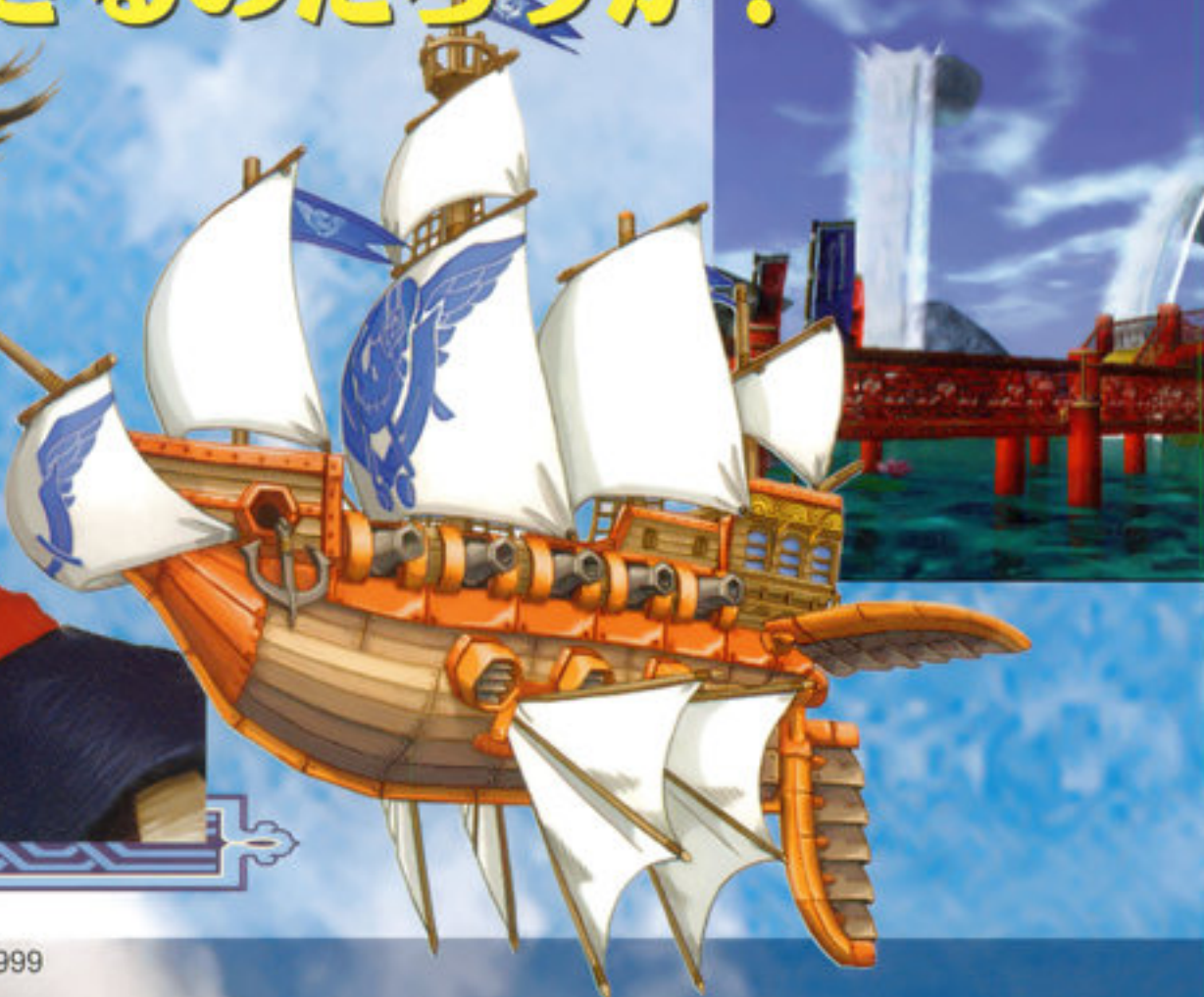
浮遊島に人が住み、大空には船が行き交う「エターナルアルカディア」の世界。その世界をさらなる高みから神秘的に照らしているのが“月”である。月といっても、この世界の月は我々のよく知る月とは少し違う。空には6つの月が

あり、それぞれが遠く離れた場所に存在するのだ。そのためひとつの島には、ふたつ以上の月を同時に見ることは不可能だ。自分の知る月とは違う月が見られるのは、数々の浮遊島を巡る、広大な空を行く冒険者だけなのである。

ヴァイスはすべての月を見ることが出来るのだろうか？



伝承によって“月”が6つあることは知られているが、それらをふたつ以上見るにはかなり遠くの島まで航海せねばならない。



謎の塔を神秘的に
照らし出す

銀の月

＜冒険者たちよりもさらに高く

緑・赤・紫・青・黄・銀に輝き、世界を照らす月。これらの月からは、ときおり流れ星が生まれ、そしてどこかの浮遊島に落下することもある。

流れ星の正体は、その元となった月と同じ色に輝く石。人々は、この神秘的な輝きを持つ石を月煌石（げっこうせき）と呼び重宝している。

月煌石



浮遊島に落ちてくる“月のかけら”

“月の力”が人々にもたらすもの

月煌石の飛来を待ち望む人々

月から飛来し、突然浮遊島に落下する“月煌石”。この世界に住む人々は、石の落下を恐れるよりも、むしろ心待ちにしている。なぜなら月煌石は、見た目の美しさだけでなく、大きなエネルギーを持っているためなのだ。月煌石はこの世界のさまざまな物の資源・資材として使われる、非常に価値の高い石だ。冒険者によって発見された月煌石は、商人の手に渡り、高額な値で取り引きされ

る。そしてときには、月煌石の奪い合いで国家間の戦争を引き起こすこともあるのだという。



月煌石の取り引きをする商人。貴重かつ重要な資源のため、かなりの高値で取り引きされるようだ。



このあたりには最近、あまり降ってこない。お月様は気まぐれじゃからの。

どこかの浮遊島にある民家だろうか？ 月煌石がいつ、どこかに降ってくるのかを、人々が知る術はない。それゆえに貴重なのだ。

武器の材料として——

ほとんどの武器は、その素材として月煌石が使われている。今までに紹介してきた、ヴァイスが使用するカトラスやアイカのブーメランが緑に輝いていたのは、それらの武器が緑の月から降ってきた月煌石から作

られていたためなのである。

月煌石は、その色に応じてさまざまなエネルギーが秘められる。赤は炎、黄は雷、紫は氷……など、それぞれの武器に6種類の属性を持たせて使うことができるのだ。

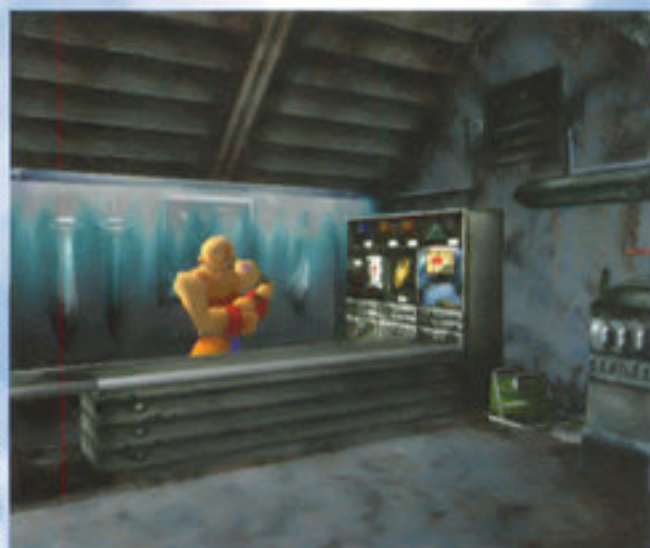


武器が変われば効果も変わる!!



武器に使われる月煌石を変えることで、炎や雷といった属性効果が得られる。そういえばダイン一家の長・ダインが持つ銃にも、緑の月煌石が使われていた。あの銃はどんな弾を放つのだろうか？

月煌石から作られた武器が並ぶ武器屋。刀身が放つ光が壁を照らす……。



もちろんヴァイスの持つカトラスも、月煌石を使って作られている。



動力源として——

月煌石が持つ強大なエネルギーは、大型の機械を稼働させる際の燃料としても使用される。例えばヴァイスたちが乗る船も、月煌石の力で動いている。しかし船とい

っても、今までに紹介しただけでも金属でできた機械船から帆船のような船まで、さまざまな形があった。帆船タイプの船にも燃料が必要となるのだろうか。



右の機械船なら動力が必要そうだが、帆船となると“浮かせる”以外に燃料はいらないのでは？

その力を月と同じくする神秘の術 煌術

「エターナルアルカディア」には、煌術（こうじゅつ）と呼ばれる技が存在する。この術を使用すると、炎や雷といったさまざまなエネルギーを発生させることができる。いわゆる魔法のような存在と考えればわかりやすいだろう。さまざまな属性に分かれる煌術だが、大きくは6種類に区別できる。この6種類は炎、雷、氷……というように月煌石と同じ性質を持つため、「赤の煌術」「黄の煌術」という

具合に、月煌石や月と同じ色に対応した名前では呼ばれている。当然ながら煌術と月煌石は無関係ではないと思われるのだが……？

煌術を使うには天性の素養が必要なのか、それとも鍛練によって誰でも使えるのかは不明だが、その威力や術の種類は熟練度によるようだ。とりあえずヴァイスとアイカは煌術使いの素質を持つが、彼らの煌術もやはり熟練によって強化されていくのだろうか？



煌術を使うと術者の足元に魔方陣が浮かび上がり、神秘の力が発動する！月の力となんらかの関係がある……!?

煌術



両手を左右に広げて集中するアイカ。神秘の力が彼女の周囲に巻き起こる。



アイカの足元に魔方陣が浮かび上がり、まばゆい光を放ち始める。

黄の煌術『ボルテス』

魔方陣が生まれると、やがてアイカの手に神秘の稲妻が宿る。稲妻のほとばしる腕を敵のいる方向に向け、手にしたエネルギーを一気に放出！轟々たる稲妻が2体の敵を貫く!!

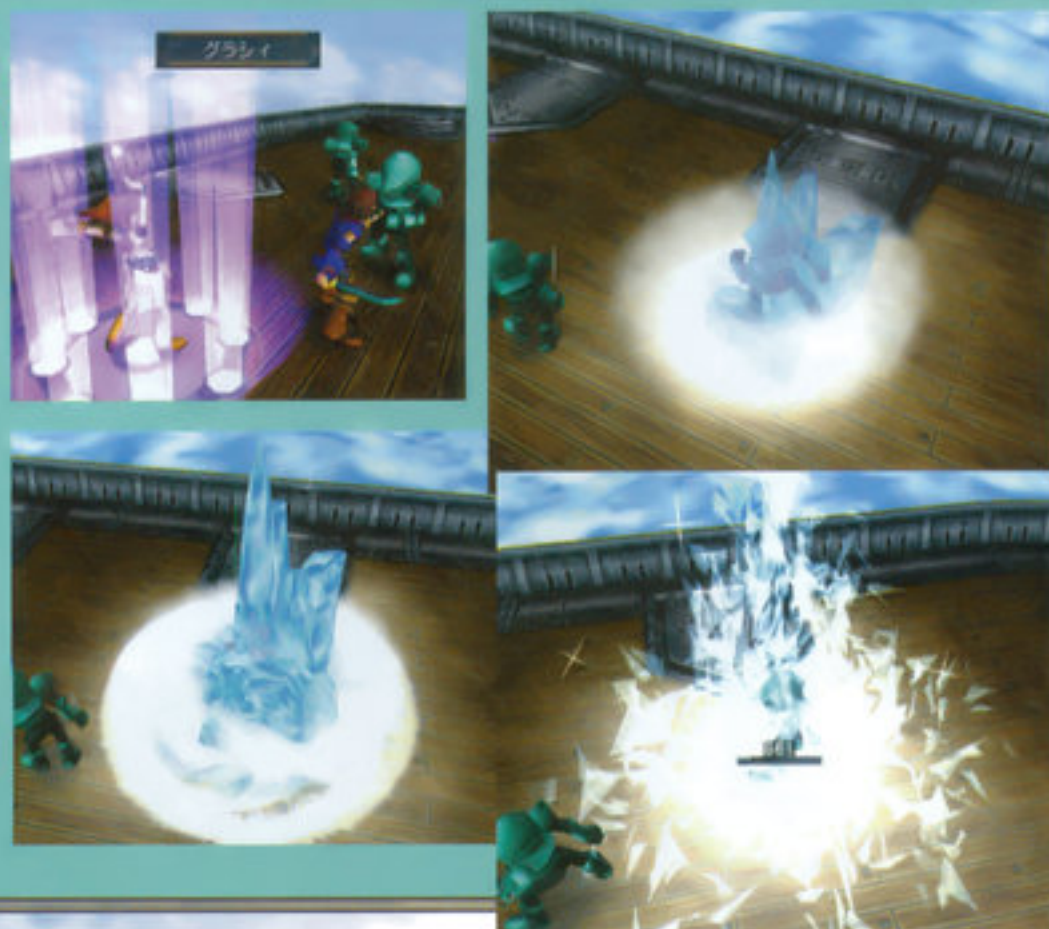
強烈な稲妻が敵を貫く、黄の煌術「ボルテス」。貫通攻撃として使える!?



紫の煌術『グラシィ』

紫の月煌石と同じ「氷」のエネルギーを使って敵を攻撃する煌術が、この「グラシィ」だ。この術を使うと、まず術者の周囲に魔方陣が浮かんだのち、煌術の対象となった敵の足元に冷気が集まり敵を凍り

づけにする。凍りづけにしたあとは敵を包んでいた氷が破裂するかのごとく砕け散るといふ、見た目にも美しい煌術である。氷の煌術ということで、気温の高い浮遊島に棲むモンスターには効果的か。



赤の煌術『バーニィ』

赤の煌術「バーニィ」。炎のエネルギーを使った攻撃用煌術だ。



術者が術を使うと周囲の地面から炎が吹き上がる！爽快!!

攻撃に回復に、その用途は多岐にわたる

世界を見守る6つの「月」と同じ力を生み出す煌術は、攻撃にのみ使われる術ではない。現時点で判明しているものに、味方の体力を回復する緑の煌術「サプリー」があるが、他にもなんらかの形で冒険を助ける術がありそうだ。その多彩な用途に期待したい。



WARP D2

Special
ドリッパ"特報
Report!

完成度 ▶ 90 %

GAME DATA	
●ワーブ	●12月23日発売●6,800円
1 PLAYER	A-RPG (アクションRPG)
VM使用ブロック数 9 ブロック	
ディスク 4 枚	
ホームページ: http://www.warp-jp.com/	
対応等	
VGA	通信 ネットワーク
備考	—

今年のクリスマスまであと2カ月を切り、いよいよ「D2」の発売も間近に迫ってきた。今回は久しぶりに新着映像とともに内容に関する詳しい情報をお伝えする。といっても、ネタバレにはなっていないので、安心して読んでほしい。

GD-ROM 4 枚の大容量を必要とする「D2」の世界

スペックにもあるとおり、「D2」はGD-ROM4枚組である。だが、これまで公開されてきた数々の写真は、実はほとんどが「Disc1」で遭遇するシーンであったのだ。つまり、判明していた物語はまだまだ序盤にすぎなかったということだ。しかし今回、「Disc2」以降の映像と詳しい情報の一部を紹介できることになった。とはいえ、これらの情報はすべて断片的な「点」の状態、それらがどうつながるかについては、いまだ不明のまま。すべてをつないで1

本の「線」を作り上げるのは、「D2」をプレイするあなた自身なのだ。

なお、各Discは1枚につき1つのマップを持っており、それぞれに行ける範囲や起こるイベントが決められている。また、次のDiscに移ったら、もう戻れない。なぜなら物語上、戻れない「ある事情」が発生するのだ。要するに、それぞれのDiscの区切りが物語の区切りとも言えるだろう。つまり、Discの交換は全部で3回。それぞれにどんな事情が発生するのかは、プレイしてのお楽しみ。



サブ画面で表示されるマップが、そのDiscでの行動可能範囲だ。

“Disc 1”にもまだ明かされていない真実が……

“Disc 2”の紹介に移る前にこれまでに公開された情報から、“Disc 1”にあたる部分を整理してみよう。

場所としては、ファーストシーンの山小屋、おじいちゃんの家、採掘場、墜落現場などがある。だが、どの順番で訪れるのか、そこで何が起こるのかなどはほとんどが非公開。ボス戦はスチュワード、おじいちゃんの2つが公開されている。

そして、「写真は公開されていても場所や状況がつかめない場面」がいくつかあり、逆にスノーモビルの入手やキンバリーが詩人であったことなど、「事実だけが公表されていて、写真は未公開」といった事柄もある。言葉で並べてしまうと何だかあっさりしているが、GD-ROM 1 枚といえ

ば普通のゲーム 1 本分に相当する容量。他タイトルとは構造が違うとはいえ、もちろん、ここに挙げていないシーンや、あるいは挙げるできないシーンなどは山のようにある。そして、事件や出来事としてではなく、さり気ない会話の中にカギが巧妙に隠されていることも……。隠れた真実はまだ雪の彼方で、我々の手が届かないところにあるのだ。



ジェニーとの再会も“Disc 1”内での出来事である。劇的なシーンがいくつも用意されているのだが、それはまだナイショだ。

スノーモビルの3人乗りも“Disc 1”で発生。マップはさほど広くないが、何度も行き来するうちに、さまざまな事件がローラを襲うことになる……。

そして物語はさらなる深

ちりばめられた謎が少しずつ明かされていく“Disc 2”

“Disc 1”が、ゲームの操作や世界観を理解するための導入的な部分だったのに対して、“Disc 2”ではいよいよ本格的に謎の一部が明かされていくことになる。その一方で、さらに深い謎も新しく提示され、どんどんストーリーが盛り上がってくるのだ。イベントも多いので、耳をすませて各キャラクターの言葉を胸に刻んでいこう。一見何気なくても、実はものすごく重要なセリフをしゃべっていたりするのだから。

また、“Disc 2”に入ると新しいキ

ャクターが何人か登場する。詳しいプロフィールは伏せておけるが、彼らもまた悲しい運命の被害者であり、この世界の謎を解く重要な役割を担ってそこにいるのだ。

ちなみに、どちらのDiscでも、基本的にローラは単独行動をとる。何人かで一緒にいるシーンはすべてイベントだし、仮に行動をともにすることになっても、たいてい彼らは別な場所で別な行動をとっている。そのため、自由行動中にゾロゾロと並んで歩くことはない。



“Disc 2”になると、スノーモビルを使っでの移動ができるようになる。走行中でも戦闘は発生するのだが、自動的にちゃんと降りてから戦い、終わったらまた乗る。

【廃屋】

“Disc 2”に入って最初に訪れるのが、どう見ても人が住んでいるとは思えない廃屋。ここでは、白衣の男が登場する。どうやらあまり友好的な人物ではないようだが……。怪我や衣服の汚れから、何らかの被害にあったことがうかがえるが、それが何なのか、また何の目的でこんなところにいるのかはまだ伏せておこう。「今回はキンバリーが本当にいろいろな目に遭う」という飯野氏のコメントがあるが、それはここで起こる事件のことも指しているのだろう。

荒れきった室内には
何が待っているのか……？

この廃屋には2階と地階も存在するが、自由に歩き回れる範囲はさほど広くはない。室内なので、ここもポイント間のライン移動になる。



室内は荒れてはいるものの、調度品から察すると、もとはかなりの金持ちが住んでいた建物だと思われる……。



キンバリー
身には何が……

そして

この男の正体は？

東京ゲームショウで公開されたプロモーションビデオにも登場したシーン。男の目つきは、狂気に近いものを宿している。この男、名前はジョンというのだが、彼の正体はあっと驚くもの。それは……。



みへとあなたを誘う……

【貯蔵庫】

雪原にひっそりと立つ貯蔵庫。今は使われていないようで、中は無人で荒れ放題になっているようだ。外観は平屋だが、実は地下室も存在するらしい。よほど重要なものがあるらしく、何力所もの扉に仕掛けがほどこされており、地下室への入口と思われる場所も、凍りついて開かない。そしてこの地下に眠る秘密は、物語をさらなる佳境へと導くことになるのだ……。



室内にはダンボールが無造作に放置されている。重要な品は持ち去られたあとのようだが……。



正面玄関を見る限りは、貯蔵庫というより社屋か研究所のよう。表札には所有会社の名前が刻まれているのだが……。

数々の仕掛けが
あなたを悩ませる



謎解きはパスワード入力だけではない。どこか別な場所で起こる事件が、仕掛けを解くカギになることも……。やわらかアタマで取り組むべし！



ただの貯蔵庫にしては、ずいぶん大掛かりな装置が置いてある。何かの液体を入れるタンクだろうか？



【研究室】

初老の男性が現れる研究室。ここで何の研究がされていたのか、そしてこの人物は誰なのか……。それはあまりにもショッキングで重要な事柄なので、ここではまだ秘密にしておくことにする。だが、ここで明らかになる事実すら、その先で起こる数々の衝撃的な事件の前には、単なる伏線の1つでしかないのかもしれない……。



入るとすぐに鉄格子に阻まれてしまう。開くためにはパスワードが必要だ。

エスカレーターはどこへ続く？



こんな生活感のある場面を見ると、妙にホッとしてしまう。美しいというより、不気味な印象を受ける蝶の標本だが。



廃屋とはうって変わり、寝心地のよさそうなベッドがある。ジェニーの見る夢は……？



1つの謎が解けてはまた1つ

「緑」の印が……彼もモンスターなのだろうか？



驚愕の事実が判明!?



施錠された長いエスカレーターがあるとみると、かなり大規模で重要な施設だと思われる。



まるで中世のような部屋。荘厳な祭壇の中央にまつられている、聖母像らしきものは何を意味するのか？ 怪しい本を開く人物とオウムも気にかかる。



▼おばあさんの家。左に置いてある写真立てには、誰の写真が入っているのか？



長らく姿の見えなかったバーカーがやっと登場。キンバリーの対面に座っている。



さらに“Disc 3”の映像も……

ここで少し、“Disc 3”からの映像を紹介しよう。写真のみで詳しい情報をお伝えできないのが残念だが、ストーリーはもう後半に突入しているため、余計な情報はむしろないほうがよいのかもしれない。



暖かい部屋で、ちゃんとした食事をとる……。本来なら幸せなことなのだが。

の謎が深まる 伏線の迷宮



「D2」をもっと楽しむための隔週連載

D2

●ワーブ●12月23日発売●6,800円●アクションRPG
●VM、ふるふるぼっく対応●1人プレイのみ●GD-ROM4枚組

D2 Me,too! fourth

過去3回の連載では、オープニングムービーを素材にして構成してきたフォトコミック。

今回からは、少しだけ趣向を変えてリアルタイム描画によるイベントシーンを誌上で再現してみよう。

それは、ローラが目覚めるシーンから始まる……。



to be continued "Act.2"

登場キャラクターのこと、もっと知りたい!

D2 Characters File

「D2」に登場する主要キャラクターを、毎回1人ずつ詳しく紹介していくコーナー。今回はパーカーに焦点を当ててみる。まだ出番が少ない彼だが、いったいどんな人物なのだろう……?

No.003 Parker Jackson

パーカー・ジャクソン (35歳)

キンバリーと同様「エネミー・ゼロ」から引き続いての出演。人間がモンスター化することを「咲く」と称した人物だ。性格は明るく優しく、頼りになるが、その反面不器用で人の扱いや感情表現が下手なところも……。現に、キンバリーが襲われているところに颯爽と現れ、危機を救っても、興奮した彼女に追い払われてしまう。ちなみに、帽子に書いてある“CETI”とは、彼が所属している団体の名称。どういう団体なのかは物語後半で明らかになる。



不器用だけれど本当は「イイ奴」



飯野氏が思い描くパーカー像

実は最初、パーカーは「D2」には登場する予定じゃなかったんですよ。だから、昨年5月の発表会のパンフレットにも載っていないし、正面のイラストもないんです。でもその後、自分の感情や想いをうまく表現できない、不器用なキャラクターが「D2」にも必要だなということになって、それなら「エネミー・ゼロ」に出ていたパーカーでいいかなって(笑)。パーカーの場合、「E0」の時はあっという間に死んじゃったから、今度はちゃんと活躍してもらおうというのもあったし。それに僕、個人的にSF映画に出てくる黒人キャラって好きなんですよね。強靱な肉体とは裏腹に、精神的にはもろくて弱いところがあったりっていう。ふとした時に見せる悲しそうな表情が似合うんですね。それにしても、すごくいいと思うんですよ、今回のパーカーは。本当に優しくてイイ奴だし、それなのにヒドイ目に遭うという(笑)。あと、ストーリー上はキンバリーとの関係がポイントですね。2人の物語がどうなるかに注目、です。

ファーストシーンでの登場以来、ずっと出番のない彼だが、“Disc 3”でローラ達と合流。その時“実に豪快”な登場の仕方をするという。また中盤では歌を披露するという情報も……。話し声が温かくてシブ味のある低音だし、意外と上手なのは?

赤か緑か? 生か死か? 彼らの運命を予言せよ

THE PROPHECY OF FATE

～運命の予言～

「D2」の登場人物たちは、すでに定められた運命を持つ。人間のまま赤い血を持って生き延びるのか、あるいは死んでしまうのか。はたまた、モンスターと化してしまうのか。

このコーナーは、それを予想してみようというもの。とはいえ、これはストーリーの核心に触れる情報が含まれるため、判断材料はほとんど用意されていない。そこを強引にヤマを張るのがこの企画なのだ。“緑の血を持ったまま生き延びるケースはあり得るのか?”ということも含めて、誰がどういう結末を迎えるのか、1人ひとりの運命を予言してほしい。

●的中の褒賞

見事、8人全員の予言を的中させた優秀な予言者には、もちろんそれなりの賞賛(誌上での発表)と、褒賞の品を用意している。ただし正解者多数の場合は、抽選となるのであらかじめ承されたい。褒賞の品と贈られる人数は後日発表させていただきます。

封

締め切り / 12月22日(水)必着

予言のルール

①このページに掲載されている応募用紙(予言の書)でのみ受け付けを認める。応募用紙はコピーしたものでも可。/②各キャラクターについて該当すると思われる運命を選び、1つだけ○をつける。/③「予言の書」を切り取り、ハガキに貼る。余白に郵便番号、住所、氏名(必要なら予言者ネーム)、年齢を記入して、あて先まで送る。/■1人の予言者が提出できる予言は、週に1通までとする■1人に対して2つ以上○がついているもの、および8人全員について予言を行っていないものは無効。

●あて先

〒103-8508
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク バブリッシング(株)
ドリームキャストマガジン編集部
「D2/POF」係

予言の書

対象者	赤で生きる	赤で死ぬ	緑で生きる	緑で死ぬ
 ローラ				
 キンバリー				
 パーカー				
 ジェニー				
 デビット				
 ???				
 ラリー				
 クリフ・アンドリュース				

※応募用紙はコピーでも可。

発進インパルス7・オープニング大公開!

サンライズ えいゆうたん 英雄譚

冒険の空へダイク・オフ!!

オープニングムービーは、主人公機インパルス7の発進シーンからスタートする。緻密に描き込まれたメカに注目しよう!

Special ドリマガ 特報 Report!

GAME DATA	
●サンライズインタラクティブ	
●12月2日発売●6,800円	
1~2 PLAYERS	シミュ RPG (対戦RPG)
VM使用ブロック数 29ブロック	
ディスク 1枚	
ホームページ: http://www.atsai.co.jp/sun/	
対応等	
	
備考	—

主題歌にのせて飛翔するインパルス7。それに重ね合わせるように、次々にキャラクターやメカの数々が画面を横切っていく。

ロボットアニメファンなら絶対注目の本タイトル。今回も個性的なシステムまわりを中心に、新たな情報をお届けしよう!

熱いオープニングで興奮度アップ!

血沸き肉踊る熱いオープニングといえば、ロボット物には欠かせない絶対要素のひとつ。今回ついに公開された「英雄譚」のオープニングだが、こちらも

ユーザーの期待を裏切ることなく、アニメのオープニングに匹敵する出来映えだ。まずはこれらのCGの美しさを見て、実際に動く姿を思い描いてみよう。

予告編もムービーだ

だが、甲虫を思わせる人型兵器の訪れと共に
クラウドは戦火にのみこまれる

「英雄譚」では各話の予告シーンでも、このオープニング級のCGムービーが挿入される。そして各話は、この予告のあとに再びオープニングから始まるという、まるでアニメの放送を見るような演出がなされている。





FrontView

RearView

操縦者/ジロン・アモス

父の仇を追うため、ザブングルを奪って(?)パイロットになった少年。決めたことは全力でやり通す行動力の持ち主だ。

「戦闘メカザブングル」より
ウォーカーギアリア

ザブングルを失った後、ジロンが使用したウォーカー・マシン。ギャラリー・ホバーとギャラリー・ウィルに分離できる。

変形・合体?

原作では2機に分離・変形が可能なウォーカーギアリア。その模様が描かれる場面は登場するのか!?



新たな機体が今回も到着!

今回も新たに登場する作品&ロボットが明らかになった。その名は「蒼き流星 SPTレイズナー」。斬新なメカ描写と主人公の葛藤を中心としたストーリーでファンの心をつらえた名作だ。そしてこれを最後に、登場作品はすべて出そろったことになる。また、「戦闘メカザブングル」

からは「ウォーカーギアリア」の登場が判明。物語途中で主人公メカが代わるという定石を築いたロボットの登場だ。「英雄譚」内でも交代劇が見れるのかが、気になるところ。

FrontView

「蒼き流星SPTレイズナー」より
SPTレイズナー

グダス人が開発したSPT(スーパーパワードトレーサー)。擬似人格を備え、緊急出力V-MAXを使うことで通常の数倍の戦闘力を発揮する。



操縦者

アルバトロ・ナル・エイジ・アスカ
地球人とグダス人の混血児。グダスの地球侵略を地球人に警告するために、太陽系へとやってきた。

RearView



登場機体をパワーアップ! 「改造システム」の秘密をさぐる!!

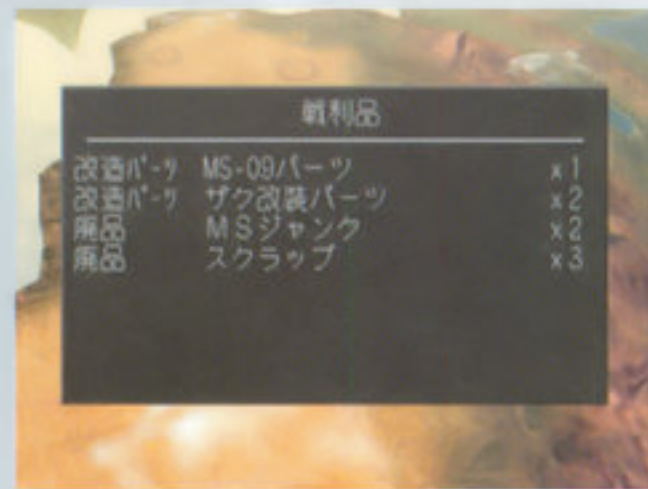
シミュレーションRPGの要素を持つ「英雄譚」だが、経験値という概念はなく、代わりにキャラ&使用できる機体が増えていく。また、機体には「改造」することでより強力な機体になるものもあるようだ。

改造実行までの流れはこうなる!

「英雄譚」で戦力増強を図る場合には、部隊に強力な機体を入れて編成し直すという形をとる。しかし、例外的にいくつかの機体は「改造」により別の機体へと変化（能力アップ）するのである。具体的には下で解説しているように、「機体」と「改造パーツ」を組み合わせることで改

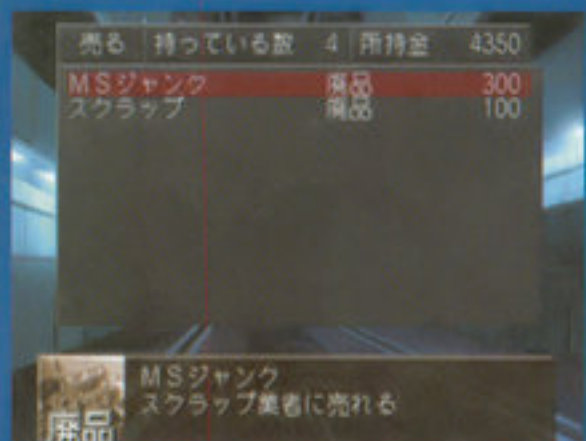
造を実行に移すことができる。改造後の性能は機種によって大きく変わってくるが、中には戦闘能力だけでなく、「飛行」や「先制攻撃」といった特殊能力が追加される場合もあったりする。まずは戦闘に勝利して改造パーツを入手することから始まるのだ。

1 戦闘で「改造パーツ」を手に入れる



改造パーツは戦闘で入手できる。敵によって何が入手できるかは変わってくるぞ。

いらないパーツは売却可



戦闘で入手したジャンクやパーツは、港で売り払って資金にできる。ゲーム中唯一の収入源となるぞ。

2 港の「改造画面」へ



改造は航行中に行うのではなく、街にある港にて行う。

改造の実例：その1

改造

MS-06ザクII 砂漠戦仕様

「ザクII」を陸戦用に改造したバリエーション機。攻撃力が改造前より上昇する代わりに、防御力はやや劣る。



MS-06ザクII

ジオンが初めて実用化した、最初のモビルスーツ「ザクI」の改良機。ゲーム中でも、ジオンの最も標準的な機体として頻りに登場する。

3 パーツと機体を選択



MS-09
ドム
一般機

機体説明
陸戦用の重モビルスーツ。ドムは強固な装甲とホバーリングによる機動性を生かし、MS隊の戦線突破に大いに貢献している。高機動エネルギーが大きいため、長距離においてはザクに劣らざるを得ないが、テラ連邦軍が機動するドムを破壊するのは至難の技であった。

改造完成

改造画面では、現在持っている機体とパーツの中から改造可能なものが表示される。一度改造した機体を元に戻すことはできないので、よく考えてから改造は実行に移そう。

素体になるのは量産機だ

お手軽に機体の強化が図れる改造だが、残念ながら実行可能なのは基本的に量産機のみ。強力な主役級の戦闘メカとのバランスが、十分に考慮されている。部隊編成では消費EN（エネルギー）の点から考えても、すべての機体を主役クラスで固めることは難しい。しかし、うまく改造を行えば、量産機もかなり強力

な機体にパワーアップさせることができる。そういう意味でも、量産機に対するウェイトは決して低いものではない。さらには、主役級より性能が劣る量産機でも、パイロットの持つ能力を機体に反映させることができる。うまく能力を強めあう組み合わせにすれば、主役級の機体を討ち負かすこともできる。



主役級のメカに比べ、さすがに性能は落ちるが、状況次第では実に役立つのが量産機。これらの運用が勝負の分かれ目になってくる。

実用性も意外に高い!





MS-09ドム

陸戦用の重モビルスーツで、ザクの後継機として開発された機体のひとつ。攻撃力・防御力は格段に上昇しているが、出撃に必要なEN量が多くかかる。

改造



MS-14ゲルググ

こちらもザクの後継機として開発された機体だが、ゲーム中ではドムを改造することで作成できる。バランスの取れた性能は主役級にも匹敵する。



ジオン軍の機体には敵機を攻撃後、余った攻撃力で母艦を攻撃できる「突破」能力を持つものが多い。攻撃重視の姿勢がここに現れている。

飛甲兵 ウィンガル

パンツァーブレードには珍しく、飛行能力を持つ機体で戦闘能力も比較的高い。プロマキスはこのほか、モノコットなどへ改造が可能。

改造の実例：その2

各マシンには所属する勢力ごとに、大まかな個性化がなされている。例えば、ジオン軍は上で説明したように攻撃重視の「突破」能力で、マーダル軍なら相手の能力を無効化する「近接」能力という具合。ただし改造後のザク系ではその能力が継続されるが、プロマキスは能力も大きく変化するので、どの機種に改造するかは判断は非常に重要だ。



最もメジャーな機甲兵。機動を駆使した高い攻撃力と近接能力を持つが、その分サイズも大きいため、収容スペースが大き目ののが難点。

人馬兵 プロマキス

飛行や突破などの能力は、パイロットの能力と合わせるとさらなる威力を発揮する。敵に対抗する能力がない場合には、ほとんど一方的に攻撃することも可能である。



改造

エアリーズ



バランスの取れた能力を持つ飛行型のモビルスーツ。「マグナアック」への改造が可能。

スコープドッグ



ギルガメス軍の代表的なAT（アーマードトルーパー）。登場機中、最少サイズを誇る。

まだまだ存在する改造可能機

今回紹介した改造の例は、氷山の一角にすぎない。改造可能な機体の中には、「ドム」から「ゲルググ」へのように、新たな機体をさらに強化できる場合も多い。よって、1回のプレイですべての機体を揃えるのは非常に難しいだろう。しかし、そうした機体を手に入れられるのは特定の街での取り引きでのみ。ストーリーモードでは先に進むと買えなくな

る場合も多いので、購入には計画性も必要になってくる。ストーリーの進み具合で必ずゲットできる主人公機と違い、プレイヤー自身が購入しなければ絶対に手に入らない量産機は、かえって入手が難しい。プレイヤー同士が編成した部隊で対戦できる「英雄譚」では、ライバルに差をつけるカギを、この量産機が握っていると断言しても過言ではない。

脇を固めるキャラにも注目!

メカやシステムとならぶ「英雄譚」の見どころのひとつが、続々と登場する各作品のキャラクターたちだ。主人公の前に立ちふさがるライバルや、物語を

華麗に彩るヒロインたちは、いずれも一時代を築いた各作品に登場した顔ぶれである。彼らがどのような形で物語に関わってくるのかが気になるところだ。



マーダル

惑星アーストに突如現れた征服王。「機甲兵」を用い、瞬く間に惑星全土を手中に収めた。

トッド・ギネス

ショウとともにバイストン・ウェルへ召喚された地上人。ショウに対しライバル心を抱いている。

マノン

オウストラ新島に眠っている異星人たちのリーダー。3万年も前に地球にやってきた。

ランバ・ラル

ドズル・ザビ直属の部下で「青い巨星」と呼ばれる人物。愛機のグフを駆ってアムロたちを苦しめた。

主人公たちと敵対する戦士たち



卯都木 命

超国家組織「GGG」のオペレーターを務める女性。ガイの幼なじみであり、恋人でもある。

ココナ

ウドの町に住んでいた少女。傭兵のキリコと出会う以降、行動を共にするようになる。

セイラ・マス

ホワイトベースのクルーで、主に通信オペレーターを務める。実はシャアの妹でもある。

リリーナ・ドーリアン

地球の外交官ドーリアン家の娘。実は滅亡したサンクキングダムの子孫の正統後継者である。

作品を彩る女性キャラクター

あの名シーン&名ゼリフも再現

各作品の物語中で生まれ、我々の心に今でも深く刻み込まれたままの名シーンや名ゼリフの数々も「英雄譚」の中にはしっかりと盛り込まれている。



ゲーム展開にマッチした形で名シーンが再現される。

メッセージ性の強いゼリフに心躍らされることだろう。



ついに揃った14作品・その内容を再チェック!

収録される登場作品も、今回の「青き流星SPTレイズナー」を最後にすべてが出揃った。そこで各作品を知らない人のために、その内容をもう一度紹介しておこう。

機動戦士ガンダム
連邦とジオン、二つの陣営が戦いを繰り広げる中、偶然「ガンダム」に乗り込んだ少年アムロは戦争に巻き込まれていく。

銀河漂流バイファム
突如異星人の襲撃を受けた植民惑星クレアド。なんとか星を脱出した13人の子供たちは、家族と合流するために地球へと向かう。

機甲世紀Gブレイカー
惑星サンライズ上を航行する術を得たカンジたちは、謎のロボットに乗ってあらわれた「ルン」と名乗る女性と出会う。

機甲戦記ドラグナー
月の統一国家ギガノスは地球連合に対して侵攻を開始した。そんな中、ケーンは偶然D兵器=ドラグナーに乗り込んでしまう。

太陽の牙ダグラム
クリンは惑星デロイアを地球の圧政から解放するため、ゲリラグループ「太陽の牙」に参加して革命運動を展開することになる。

重戦機エルガイム
ヤーマン王家の継承者であるダバは、悪政を布くボセイダルを倒して祖国を復興するため、反乱軍に加わって戦いを繰り広げる。

新機動戦記ガンダムW
AC195年、地球に5つの流星が落下した。これこそ秘密結社OZを壊滅させるために送り込まれた5機のガンダムだった。

戦闘メカザブングル
父親の仇を追って旅を続けるジロンは、さまざまな人々に出会ううちに惑星ゾラを治めるイノセントの統治に疑問を抱き始める。

巨神ゴッグ
地質学者である父の遺言に残された「オウストラ新島」に向かった悠宇は、そこで謎の青い巨大ロボット「ゴッグ」と出会う。

勇者王ガオガイガー
西暦2005年、機界生命体ゾンダリアンによる地球侵攻作戦が始まった。それに対して人類は「GGG」を組織して戦うことになる。

聖戦士ダンバイン
地上界から異世界であるバイストン・ウェルへと召喚されたショウは、ドレイクの野望を打ち砕くために立ち上がる。

機甲界ガリアン
征服王マーダルから惑星アーストを解放するため、ボーダー王国の生き残りであるジョルディは反乱軍と共に立ち上がる。

いよいよソフトの発売日も間近に迫り、期待度がさらに加速する我らの「英雄譚」。続々と到着する新情報を、完全紹介していくぞ。

装甲騎兵ボトムズ
戦うことしか知らない傭兵キリコ。彼は作戦中にカプセルに入った謎の女性「フィアナ」に出会い、生きる意味を見出していく。

蒼き流星SPTレイズナー
地球人とグダス星人の混血児であるエイジは、二つの星が全面戦争に突入することを止めるために両者の間に立つが……。

次回は大增ページで紹介するぞ! (11月下旬予定)

さらに広がるサンライズロボットのCGワールド

サンライズ英雄譚 CHRONICLE クロニクル・リターンズ RETURNS

SUNRISE ROBOT OF CG WORLD

「機甲世紀Gブレイカー」

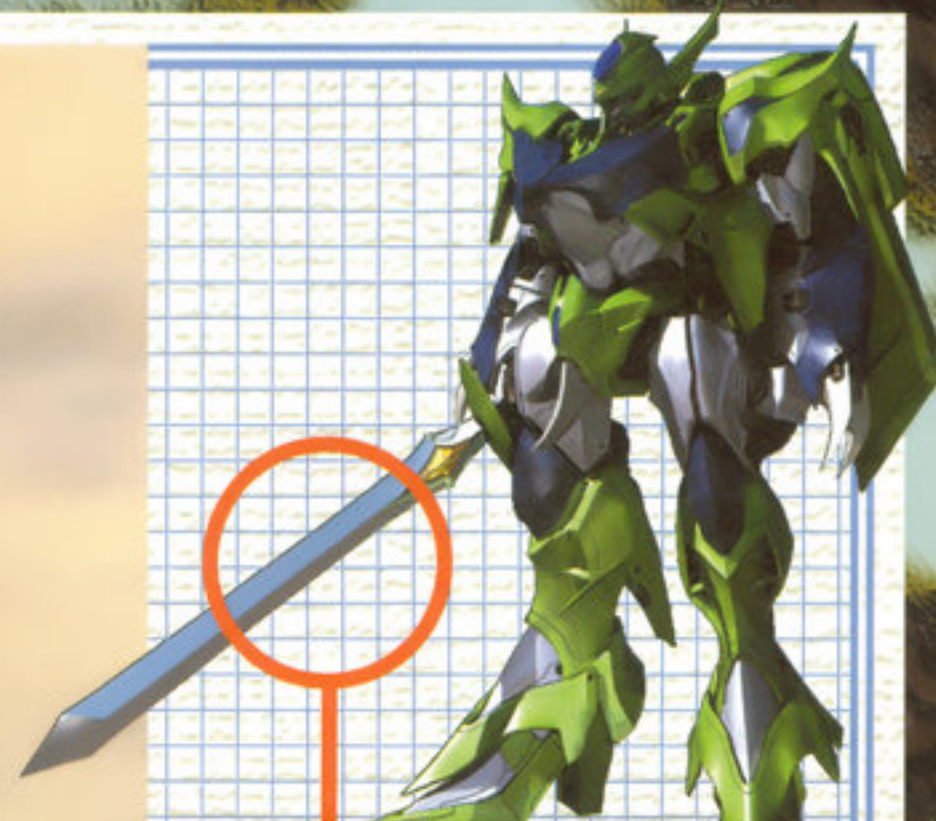
Vol.

04

FT-F ガルストーム

(フライングトルーパー ファイター)

地上に舞い降りた天空の覇者



PICK UP!

サーベル

ガルストームは接近格闘戦を重視した機体のため、重火器は装備していない。しかし、メイン武装であるサーベルの一撃は、大型ロボットに致命傷を与えるほどの威力を誇る。

ショウ・ザマ

アの国の地方領主であるドレイクの思惑で、バイストン・ウェルへと召喚された地上人。同じ地上人であるマーベルの説得により、ドレイクに反旗を翻す一の傘下に加わり戦うことになる。



DATA

「機甲世紀Gブレイカー」

名称：XFT-F-02ガルストーム
全高：7m
重量：不明
武器：サーベル、ショルダーバルカン×2、腕部スラッシュクロー×2
パイロット：ショウ・ザマ
備考：空中機動能力はFTシリーズの中でもっとも高い。

解説

クラウドの次期主力人型戦闘兵器「フライングトルーパー(FT)」。その柔軟な設計構造は、用途別にさ

まざまなバリエーション機を生み出すことになる。その中において、ガルストームは空戦能力と格闘戦能力を重視して開発された機体である。重火器を排除し、空戦における瞬発力

を引き出している点がオーラバトラーの基本概念と酷似しており、これに聖戦士のショウ・ザマが乗り込むことで、その能力は最大限に発揮されることだろう。

公式ホームページ

<http://www.atsai.co.jp~sun>



99年11月25日発売

■ドリームパスポートでデータ配信

発売後も新データで続けてPLAY可能

■ドリームキャストガン対応

世界初！方向キーで視線が振れる

■マイクデバイス対応

ダメージボイスに自分の声が



デスクリムゾン2
—メラニートの祭壇—

ワンダースワン
ムサピのみらくるデス魔宮
2000年春発売！

株式会社エコーソフトウェア 〒563-0032 大阪府池田市石橋1-8-12 アゼリアタワー6F

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

魔剣 X

-MAKEN X-

魔剣とは何か？ 魔剣が創られた目的とは？
 さまざまな謎をはらんだまま発売が間近に迫った「魔剣X」。謎は発売後、魔剣となったプレイヤー自らが解き明かしていくことになるのだ!!

GAME DATA	
●アトラス	
●11月25日発売 ●6,800円	
1 PLAYER	システム ADV (アドベンチャー)
VM使用ブロック数 10ブロック	
ディスク 1枚	
ホームページアドレス: http://www.atlus.co.jp/	
対応等	
VGA	おまかせ ぼく
備考	—

Special
**ドリマガ
 特報**
 Report!
 完成度 ▶ 100%

イマージュを斬る者、その名は“魔剣”

発売直前! インタビュー&見どころ紹介!!

ついにマスターアップを果たし、いよいよ発売が迫ってきた「魔剣X」。本作の特徴である分岐によるドラマ性、そして忘れてはならないアクション要素。そのどれもがプレイヤーを「現在から5分後の未来」へ誘ってくれるだろ

う。魔剣となったプレイヤーの目にする世界は、果たしてどんなものなのか？ 美しいグラフィックとその動きの魅力を再分析。開発者インタビューと併せて紹介しよう。

開発者インタビュー第1弾 ディレクター 橋野 桂さん



「魔剣X」の発売へ向けて、開発者インタビューを随時掲載。その第1弾として、ディレクターを務めたアトラス第1開発部の橋野氏にドリマガがインタビューを敢行！ アトラスで「真・女神転生」シリーズや「ソウルハッカーズ」を手がけた敏腕クリエイターが出した、DC発表当時の新ゲームのアイデアとは!?

「魔剣X」を楽しむための2つの要素 イベント&アクション





「魔剣X」完成記念 インタビュー第1弾!



(株)アトラス第1開発部開発課
「魔剣X」
ディレクター
橋野 桂
KATSURA HASHINO

「真・女神転生 if...」(SFC)「デビルサマナー」「デビルサマナーソウルハッカーズ」(いずれもSS)に携わり、「魔剣X」で初のディレクションを担当。

発表から約1年。ついに完成した「魔剣X」。その開発陣からのメッセージとして、ドラマガでは随時インタビューを掲載していく。第1弾は、現場で制作にあたったディレクター、橋野 桂氏に「魔剣X」誕生秘話や、制作の苦労話などをうかがった。事実上、ゲームのアイデアを出した橋野氏が、当初描いていた「魔剣X」のイメージが明らかに……!?

——今回ディレクターとして携わったわけですが、その経緯は?
橋野 サターンの「ソウルハッカーズ」が終わってすぐに岡田プロデューサーから声がかかりまして。セガ



魔剣として生まれた者の宿命だから戦うの?

何とケイの名前はディレクターの橋野さんの名前から付けられた名前だった!?

の次世代機に関する作品の企画書を上げてほしいと。それまでも「リアルタイム性の強いものをやりたい」という社内の声もありまして、「真・女神転生」にはとらわれず、自由な発想で書いたんです。当時から金子一馬のキャラクターデザインで、というのは岡田プロデューサーの頭にはあったかもしれませんが、そういった話よりも、まず、枠にとらわれず、自由に発想してくれと。その時点で、プレイヤー視点で剣が主役、他人の身体を乗っ取っていくという部分までは考えていました。
——以前岡田さんのほうからは、「前々から金子さんと岡田さんがやりたかったもの」というのが大本にあった

ということだったんですが、そのへんの説明はあったんでしょうか?
橋野 そういった話は、その時点ではありませんでしたね。……多分わざと話さなかったんだと思います。元々「真・女神転生」シリーズのシステムにはこだわらないとは言っていたんですが、「真・女神転生」的な時代設定にある程度則したテイストを持つもの、というのがありました。3D空間をキャラクターが一步一步歩くような、言ってみればいかにもRPG的なものではなくて、もっとリアルタイムなものと言われたのですから。そのあとで、岡田、金子を含めたスタッフミーティングで、世界観やシステムを詰めていきまし

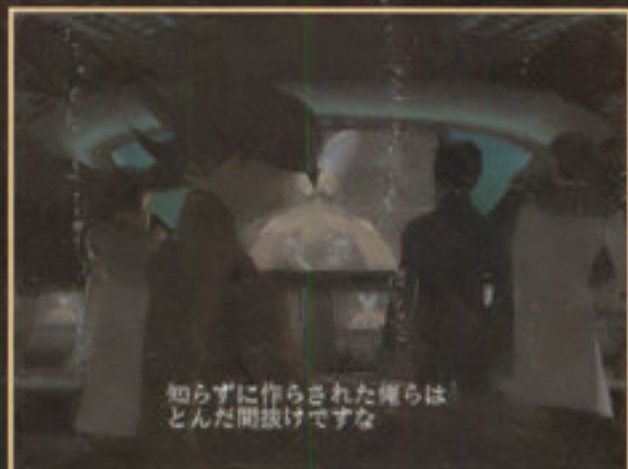
た。今でこそシンプルなシステムですが、当時自分が出した企画案には、ショップや細かいアイテムがあったり、じつは召喚魔法までありました。RPGがだいたい備えている要素がごちゃごちゃとあったんですよ。
——実際に制作担当されたのは具体的にどんな部分なんですか?
橋野 シナリオとイベントに関しては、大枠が立ち上がったあとは境に任せました。グラフィックやサウンドはもちろん、各セクションリーダー中心にまとめてもらって、それ以外はほとんどの部分に携わりました。
——今回DCという新しいハードの第1弾ということで制作されたわけですが、実際にそのハード面で苦労

これまでの作品にとらわれず、自由な発想で作りました

EVENT 宿命に従うのか? 意志をつらぬくのか? 「魔剣X」のドラマ性

“魔剣”誕生によって運命を変えられた人々

人間の精神にあるという「イメージ」を、自在に支配することのできる「魔剣」を開発していた金沢総合学術研究所。そこには研究所所長である相模広光を筆頭に、さまざまな研究員が働いていた。三業会の襲撃に遭わなければ、ごく普通の生活をし、ごく普通の人生を歩めるはずだった彼ら。しかし魔剣誕生と、魔剣が選択した運命の転機により、彼らもまたそれまでとはまったく違った人生を歩んでいく。魔剣の選択は、世界の命運を左右するのか? 魔剣とイメージが結合してしまったケイもまた、魔剣と運命を共にするのだろうか? ケイの命と世界の行く末は、魔剣であるプレイヤーの行動により、幾重にも変化していく。



知らずに作らされた俺らはとんだ開けですな



そのためのブレインジャックだ 當古の力を借かせ

長老の思惑を知らされず、魔剣を創った所員たち。彼らとケイを待つ未来とは…!?

大なる目的のため創られた“魔剣”だが……

世界を創世した神と、人類の歴史を裏から見守ってきた封剣士の一族。その長老は、ある目的のために「魔剣」開発を研究所に依頼した。その目的とは、人類に災いをもたらそうとするあるものを倒すためだという。しかし研究所の所

員たちには、何も知らされてはいなかった。所長なき今、魔剣と結合してしまったケイのイメージを引き離す手だてはない。このままケイは魔剣とともに長老の意志をつらぬくのか? しかし魔剣にも、自身の意志が芽生えていた……。



敵の思惑があるだろう だが運は必ず開ける

長老の言う「敵の妨害」とは? ケイと結合したまま魔剣は世界を放浪することになるのか?

長老は何を望むのか?



早く此世中の機を通じ 悪魔の計画を阻止するのだ

長老が「悪魔」と表現する敵。封剣士と真っ向から敵対する「悪魔」とは一体何なのか?



この状態でそんなことをしたら ケイのイメージがどうなるのか?

された部分というのはありますか？
 橋野 プログラマーは相当苦労したと思います。最初からリアルタイムアクションで、操作感第一に考えたものですから。秒間60フレームを実現すべくいろいろな構築をしなればいけなかったんですよ。「オートフォーカス」や「飛び越し」といったシステムは、口で言うのは易いんですが、それを実際にプログラムしてみると予想外の問題が発生したりして、プログラマーの力にかなり頼ってしまった部分なんです。DCの性能に関して言えば、実は当時、「真・女神転生」で、すでに原画ができあがっていた悪魔などを試しにポリゴンで作って見たんです。実際にそれを動かしてみたら「え、本当にこれが動くの!？」とちょっと驚きましたね。これがデザイナーが作っているステージ上で自由に動き回れるのかと思ったとき、高いクオリティの作品に仕上がるな、と確信しました。
 —そういう面で、具体的にもっとも苦労した部分というのは？
 橋野 頭の中ではうまくいくはずと確信を持って動かしてみると、思いがけないところで問題が発生したりしたところでしょうか。期待どおりの操作感やプレイ感が伝わってこなかったときに、じゃあどう解決していくかというような試行錯誤にすごく時間がかかりましたね。
 —「魔剣X」の見どころや、ぜひここをプレイして楽しんでほしいという部分はどのへんでしょうか？
 橋野 「魔剣X」におけるドラマのスピード感を味わってほしいですね。

このゲームは魔剣と共に世界を試行錯誤しながら旅するんですが、その道行きは旅というよりは「疾走」に近い。グラフィックもサウンドも、すごくその疾走感を盛り上げているんですよ。このゲームでしか味わえない臨場感を独特の世界観の中で体験してほしいですね。
 —橋野さん自身、お気に入りのキャラクターはいますか？
 橋野 基本的にどれも思い入れがいっぱいあるんですが……特にモスクワステージに出る三業会バズーカタイプの剣士は最後まで苦労したので思い入れが強いかもしれません。最終的には思いどおりの動きに仕上がってくれましたしね。
 —逆に嫌いなキャラクターというのは？
 橋野 すべてのキャラクターに苦労してますから、そういった意味では嫌いなキャラクターというのはいませんね。あ、ヒロインの名前(ケイ)は嫌いです(笑)。当初仮で私の名前(カツラ)が付いていて、それが最後まで通ってしまって、せめて読み方は変えてくれと頼んだんですよ。
 —気が早いですが、続編の可能性はあるんでしょうか？
 橋野 ユーザーの反応がよければ、ぜひ作ってみたいと思います。
 —最後に、DCユーザーに向けて一言お願いします。
 橋野 プレイしてくれるユーザーを特に想定して作ったわけではないので、まったく新しいゲームとして多くの人に遊んでもらいたいですね。

プレイヤー視点のゲームでもこういう表現手法で作れば「臨場感を十分楽しめるアドベンチャーゲーム」として成立するということを感じてほしいです。あえて選択したプレイヤー視点を十分楽しんでもらうために、遊びづらい箇所など、特に気にしながら作りましたから。あと「難しいゲームじゃない!」というのは声を大にして言いたいですね。反射神経に自信がないとか、アクションが苦手という枠にとらわれずプレイしてほしいです。多分想像されているよりも遊びやすいと思いますよ。(1999/10/25 アトラスにて収録)

「魔剣」との旅は、旅というより「疾走」に近い



モスクワステージで登場する三業会バズーカタイプ剣士は、砲撃だけではなく、身体をまるめて突進してくるぞ。

ACTION&STAGE 多彩なステージ構成とアクションを楽しむ!

変幻自在な敵キャラのアクション

リアルタイムで進行し、プレイヤー視点で見せる激しいアクションは「魔剣X」の大きな特徴だ。アナログ方向キーを使い、プレイヤーの思いのまま自在に3D空間を移動することができる。また敵のアクションは人間離れたモデリング同様、プレイヤーの想像を超える意外性を見せてくれる。特にボスキャラの動きは多彩だ。



初めてのボス戦となるインドレイの動きは素手そうだった。



インドの最高神シヴァに似せたのか、腕の多いシャージャ。特殊技はチャクラム?

ボスステージではストーリー上重要な会話や取り上げられることも。



人は生まれながらにして善と悪、二つの魂を持つことを

スイッチ操作やジャンプで進むステージ

激しいアクションの舞台となる各ステージには、かなり凝ったギミックが施されている。スイッチを入れてゴンドラに乗ったり、狭い屋根づたいにジャンプで進むな

ど、3D視点を生かし、臨場感や迫りに満ちた構成だ。またステージ中に何らかのアクションを起こすことで、分岐やストーリー進行に影響が出るようなのだが……!?



香港ステージでは、狭いトタン屋根の上をジャンプで移動する場面も。この先に何が待つ?!



インドステージにある、謎のコンピュータ端末。プレイジャックしているのはフェイスンのようだ。

ギリシアステージでの1コマ。どうやら壁に固定された砲台のようだ。このような固定砲台はほかのステージにも見られるのだろうか?

“ブレインジャック”まであと20日!!

ASAKI

あさき

PROFILE DATA
 AGE: 19歳
 BIRTHDAY: 3月13日(うお座)
 BLOOD TYPE: O型
 Height: 170cm
 3 size: B83・W58・H85

花と緑と小鳥たちに囲まれて年中「高原気分」のあさき。そのその中世の中ってヤツを教えるやうな代り。

AYUN

あゆん

PROFILE DATA
 AGE: 17歳
 BIRTHDAY: 12月14日(いて座)
 BLOOD TYPE: A型
 Height: 160cm
 3 size: B80・W57・H83

「少しは補正は知っている」と本人が言っている時点で健全な感じがある。男達や性格もすがすがしいコだ。

IZUKA

イズカ

PROFILE DATA
 AGE: 18歳
 BIRTHDAY: 1月11日(やぎ座)
 BLOOD TYPE: B型
 Height: 163cm
 3 size: B82・W59・H86

キューティールとフワフワな趣味をお持ちのお嬢様は、心の奥底に大胆な身振りを隠している。あつた。

すべては仮想現実—しかし“そこ”に

電幻天使対戦麻雀 SHANGRI-LA

CYBER ANGEL MAHJONG BATTLE

Special
ドラマが特報
 Report!
 完成度 ▶ 100%

現実と非現実の曖昧さが声高に指摘される昨今、いかがお過ごしですか。このゲームに登場する女の子達は、設定上ではビジュアルイズされたプログラムだそうです。

貴方は、彼女達の発する魅力を「所詮まやかし」と否定しますか？ それとも……。

ようこそ、
 欲望と快樂の都市、シャングリラへ

ドリームキャスト版「電幻天使対戦麻雀シャングリラ」は“NAOMI基板を使ったアーケードゲームの完全移植+α”ではない。正確には、アーケード版が“ドリームキャスト版に先行して世に出たお試しバージョン”だったのだ!!……と言い切れるほどに、ドリームキャスト版の中身は豪華絢爛。対戦相手の女の子が新たに2人加わったことを筆頭に、ハイクオリティ3Dを心ゆくまで堪能できるムービーや、著名声優によるオープニング&エンディングテーマなど、まさに素晴らしさの大

洪水だ。中でも注目は、麻雀対戦に勝った時に鑑賞できる、女の子のしおらしい様子のムービー。「最近女の子と視線を合わせて会話してねえなあ」という向きは、今後の生活のためにも必見だ!! (涙)



あまり麻雀している気分にならない対局シーンも特徴的。

GAME DATA	
●マーベラス エンターテイメント	
●'99年11月25日発売 ●5,800円	
1 PLAYER	TAB (近未来麻雀)
VM使用ブロック数 6ブロック	
ディスク 1枚	
ホームページURL http://www.mmv.co.jp/	
対応等	

SAYAKA

さやか

PROFILE DATA

AGE: 14歳
 BIRTHDAY: 6月4日(ふたご座)
 BLOOD TYPE: AB型
 Height: 155cm
 3 size: B75・W56・H88

設定年齢に似合わない落ち着きぶり
 と、ふとした時に見せる大人ひた表
 情が僕をイケナイ気分たにさせるんだ。

KOTOMI

ことみ

PROFILE DATA

AGE: 21歳
 BIRTHDAY: 4月27日(おうし座)
 BLOOD TYPE: O型
 Height: 165cm
 3 size: B78・W56・H83

他者を見下すことによる優越感を得る、
 典型的な高慢ちぎ女性にかけける情け
 はナシ。うわがき、しまくりだ！

MILINE

みりん

PROFILE DATA

AGE: 17歳
 BIRTHDAY: 12月14日(いて座)
 BLOOD TYPE: A型
 Height: 160cm
 3 size: B95・W60・H89

何でも理屈っぽく分析・解剖するの
 が、かえって生類っぽさを強調。姉
 の「あゆん」の裏ハーモニオンとして

は確かなりアリテイが宿っている……



MITSUBA

みつば

PROFILE DATA

AGE: 16歳
 BIRTHDAY: 8月1日(しし座)
 BLOOD TYPE: AB型
 Height: 173cm
 3 size: B89・W58・H88

マジメに仕事のみつば嬢。極めて事務的な物腰が下半身にズシンとくる。やっぱコンパニオンはこうでなくちゃね……コンパニオン？

プレイヤーが巨大浮遊都市シャングリラのネットワーク空間で最初に会うのが彼女。その正体は、サイバースペースにコンバージョンされた人格に対し、現実知覚に代替する仮想器官として、視覚化されたサイバースペースに対応する適切な神経信号を大脳皮質にフィードバックする、“代替神経器官プログラム”だ。難しいけどそういうことだ。

みつばさん、何か
 様子がヘンですよ!?

彼女がこぼすのでは

サイバースペースで

生きていけない……

サイバ-ワ-ルドカベレ-タ-

ハツキンと赤いレーザーがトレードマークのみつばに、こんな意外な一面があったなんて！ どういった場面で見られるかはヒ・ミ・ツ。



開発スタッフが明かす

桃源郷の秘密

THE SECRET OF SHANGRI-LA

本作の素晴らしさはムービー映像を見れば一

目瞭然だが、それが完成するまでの経緯を知

ると、さらに味わい深いものになるはず！



SHIGENORI ARAKI



MASAHIRO KANKE



BAKHAZRO IKEDA

心に入ってくる女の子を……

——「シャングリラ」最大の見どころと言えば、何とんでも3Dモデリングの女の子たちの存在ですが、やはりここ数年の3D美少女ブームも視野に入れているのでしょうか？

荒木 たぶんゲームファンのみなさんは近年のCGキャラ、例えばナムコさんの「リッジレーサー」の永瀬麗子を見て「あ、いいな」と、今までにないインパクトを受けたのでは？と思われま。ただ彼女の存在はあくまでもムービーの中の一要素であって……

——主役ではない。

荒木 ええ。そこをゲーム本編中でどんな風に引き出せるか、という点をいろいろと考えた結果、今回のような形に行きついたわけです。——3Dモデリングの美少女が画面のこちら側に向かって語りかけてくるなんて、「いい時代になったなあ」って正直思いましたね（笑）。

菅家 ただカワイイだけじゃ、アイドルのグラビアと変わらない。すでに一枚絵で魅力的なCGも多くありますし……。女の子の存在がもっと心に入ってくるようにしたかったです。あえて（服を）脱がさないでユーザーをトリコにするんだったら、やっぱり（プレイヤーに）語りかけてくるものがないとダメだろうと——コミュニケーションに対する欲求を満たしてくれる存在、ですね。

菅家 そうです。そういった要素と麻雀勝負を組み合わせた時に、いわゆる本作のオーヴァライトという概念が生まれたんです。女の子は勝つと「ヘッ」ってな態度を取るんですけど、1回、2回……と負けていくと、表情が変わっていく。徐々にこちらに心を開いていき、最後には「好きにして」（笑）みたいなところまでいくんです。で、オーヴァライト後のムービーでは、いわゆる「あの時はこう思っていたけど、今は好きよ」みたいなことを告白する、と。

——そういった、直球勝負な手法・演出を、例えば止め絵の口パクアニメーションでやられても、「何を今さら……」っていうフシは

ゲームディレクター

荒木重則

'95年にセガに入社し、コンシューマソフトプランニングを担当。海外作品プロデュース担当を経て、'97年、マーベラスエンターテイメントに参画。「シャングリラ」ではゲームディレクターを務める。

映像ディレクター

菅家政宏

現在、フリーランスでビジュアルデザインや演出の仕事に携わる。'98年「ハッスル!!とき玉くん」でラインプロデューサー担当。本作ではムービーから音響まで、すべてのディレクションを手がけている。

CGアニメーター

池田爆発郎

(株)トリロジー所属。'98年「ハッスル!!とき玉くん」のプロジェクトリーダーを経て、'99年「PIN MeN」では演出・作画・編集・音楽を1人でこなした。本作では「さやか」のCGアニメを担当。



WHAT'S TRILOGY

株式会社トリロジーはコンピュータグラフィックスと技巧的アニメーションの手法を組み合わせた“新世代のCGキャラクターアニメーション”の制作を目的として、'97年に設立された。これまで数々の斬新な映像作品を世に送り出し、国内外から高い評価を受けている。現在は、森本晃司（監督）、マイク・アリアス、レスリー・フルトン、ウィルソン・タンら豪華スタッフを結集し、「鉄コン筋クリート」（原作・松本大洋）を2001年夏の劇場公開に向けて制作中。



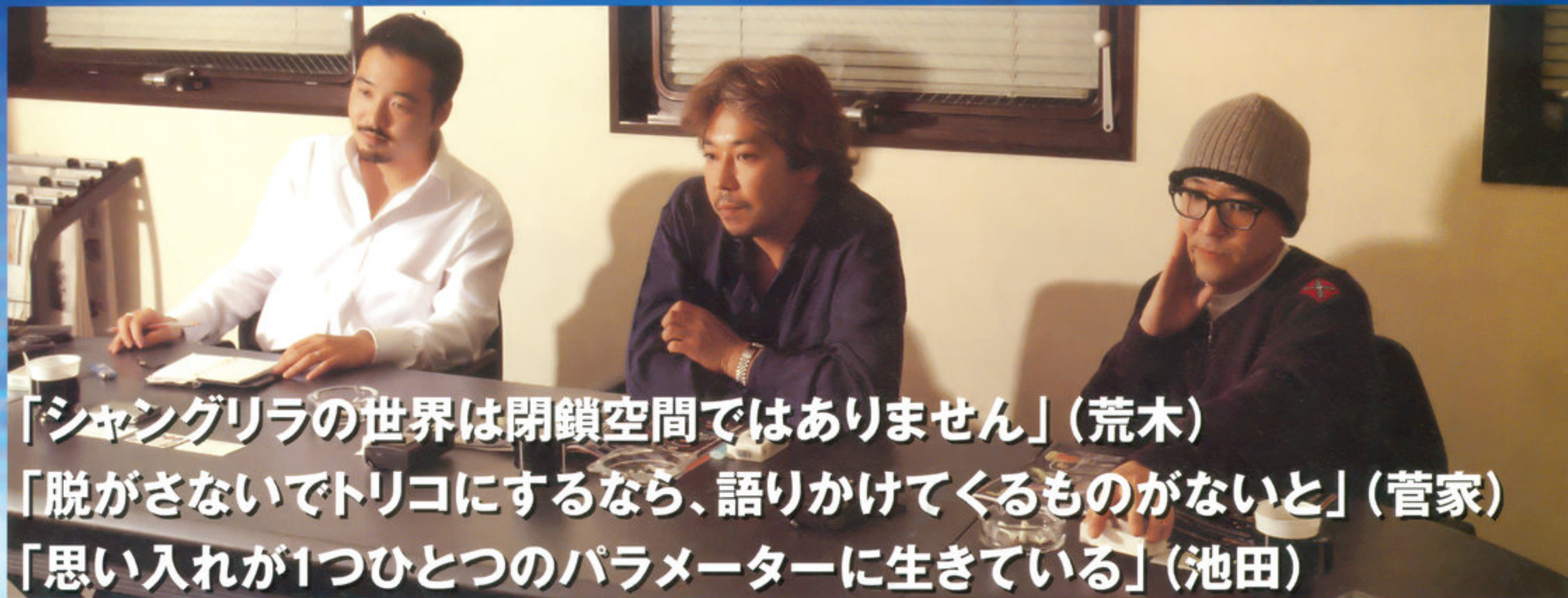
PiNMeN('99)

池田氏が演出・作画・編集・音楽をすべて1人で担当した短編映像作品。倒されてはまた立ち上がるボウリングのピン達の悲哀がシニカルに描かれている。

ハッスル!!とき玉くん('98)

壮大なのか、ほのぼのなのか？一度観ただけではよくわからないストーリーと、CGアニメーションならではの俊発力のある動きが魅力の短編映像作品。妙に盛り上がるエンディングテーマもいい。





「シャングリラの世界は閉鎖空間ではありません」(荒木)

「脱がさないでトリコにするなら、語りかけてくるものがないと」(菅家)

「思い入れが1つひとつのパラメーターに生きている」(池田)

あるんですけど、指先や眼球の動きまで使って感情を表現する「シャングリラ」の女の子だと、直球の凄みが出てくるというか……。

池田 ありがとうございます。要は「CGでこんなことができますよー」じゃなくて「何がやりたいか」「何が表現できるか」という次元で制作している、ということなんです。

菅家 今回はCGのテクニカルな部分を一切無視して、映像の基本テーマを決めていったのが良かったのかもしれない。テクニカルな部分は、後からくっついてきますからね。

池田 CGムービーの制作現場サイドにしてみれば、ゲームだからどうのっていうのは何も考えてないですね(笑)。逆に言えば「どうせゲームだから」みたいな気持ちもなかったです。女の子ひとりにつきCGアニメーターひとりが担当するというマンツーマン体制で、ひたすら“自分の満足のいくムービーを作る”ことを目標にして作業していました。

——池田さんが担当したキャラクターは「さやか」だそうですが、言ってみれば「さやかのパパ」のような存在ですね(笑)。

池田 僕は、アニメーターは役者じゃないといけないと思ってんですよ。「さやか」を選んだのも、「この子にだったら感情移入できる！」と思ったからなんです。

菅家 みんな、だんだんのめりこんでいくんですよ(笑)。たとえば

演出上「ちょっとこれはないんじゃない？」と言っても、「いや、この子はこういう風にやる！ こういうキャラなんだから」というところまで(笑) 最後には行ってしまおうんです。

——(笑)。目や口元なんか、ポリゴンキャラでよくぞここまでというくらい細かいニュアンスまで表しますよね。これは相当技術的に苦労されたと思うのですが……。

菅家 最初はとも見てもCGの女の子だけど、最終的には人間に見えてくるぐらいのディティールを追い求めようとしたのが、一番最初のコンセプトです。多分、それがないと感情移入はできない。実はトリロジーのCGアニメーターは、体の動きはあんまり作っていないんです。

——と言うと……。

菅家 体の大まかな動きはほとんどモーションキャプチャーをそのまま使っています。CGアニメーターは、顔の表情と手と髪の毛と服の再現に、制作期間のほとんどを費やしているんです。

——そのあたりの調整は手作業で？

池田 ほとんど1コマずつチェックしてます。それにモーションキャプチャーが100%いいってわけでもないんです。それぞれのCGアニメーターが思い描いた理想の形、動きがあるじゃないですか。元からある素材(キャラクター)に対するCGアニメーターそれぞれの思い入れがパラメータになって、1つひとつの個性につながっている。そういう感じですね。

「女の子らしさを、体つきではなく体の中からしみ出てくるもので表現したかった」(荒木氏)という思いが、各キャラのちょっとした表情や動作からうかがえる。また、3Dキャラは角度によって可愛く見えたり、そうでなかったり……と、現実のアイドルや女優にも通じる部分がある。カメラアングル、フレーミング、にも細心の注意が払われているのだ。



マルチメディア展開の可能性、そして……

——最後になりますが、今回の作品で構築された「シャングリラ」の世界は、今後何らかの形で展開していく可能性はあるんでしょうか？

荒木 ドリームキャスト版がまだ発売されていないので、今の段階では何とも申し上げにくいんですけど、もともと「シャングリラ」の世界は、1つの麻雀ゲーム用とは思えないほど贅沢に作り込んであるんです。プレイし終わった人が、その先のストーリーを想像できるような映像面でのネタはかなり用意しています。閉鎖空間ではないんですよ。今後の反響にもよりますが、ウチが元々やっている音楽や映像といった分野でさらに展開していくことができればいいなと思っています。

PRESENT! 「スペシャルプレミアムムービーDISC」を30名様に

インタビューでも語られている女の子達の美しいムービーなどが収録された「プレミアムDISC」を30枚様にプレゼント。ご希望の方はハガキに、住所(郵便番号)、氏名(ふりがな)、年齢、電話番号、職業(学年)と「シャングリラ」に対する期待などを書いて、〒103-8508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」「シャングリラ見たい」係まで、ご応募ください(締め切り11月25日消印有効)。



舐めまわすように観てね♡



● マック・ランチャー

代々優秀な冒険家を継いできたランチャー一家の一人息子。父のような立派な冒険家を目指して修行中だが、オッチョコチョイな性格で失敗も多い。16歳。



● グレ・ノイド

ランチャー家に長年仕えてきた執事。後継者であるマクに深い愛情を捧げ、幼少から身のまわりの世話をしてきた。その深い魅力で奥手ゲームにも人気の58歳。



● リニア・キャン

行方不明になっているマクの父親からの手紙を持って、突然マクの家を訪ねてきた謎の少女。花や木々を蘇生できるなど不思議な能力をもっている。推定年齢17歳。



● オイダン・ライトボルト

軍国主義国家として強大な力を誇る第8帝国内の皇太子。自らの野望のためにマクたちの住むハンナムタウンへやってきた。重度のロリコンでリニアをつけ狙っている。



● チェイン・カン

ランチャー家と代々ライバル関係にある冒険家の血筋。カン家の一人娘。負けず嫌いな性格で言葉遣いも乱暴だが、密かにマクのことを気にしている。15歳。

神機世界 Evolution

マンガ 第26話 作中エウサ



【神機世界エヴォリューション】 ●ドリームキャスト●セガ/ESP/スティング●冒険活劇RPG ●発売中(1月21日発売)●5,800円●1人プレイ専用

【神機世界エヴォリューション2~遠い約束~】 ●ドリームキャスト●ESP/スティング●冒険活劇RPG ●'99年12月発売予定●6,800円●1人プレイ専用





**突き抜ける爽快感！
ルール無用の公道レースで賞金を稼げ！**

様々な条件での二人対戦プレイも可能！



アメリカ大陸を駆け抜ける、
全6コースでのスピード・バトルだ！



賞金を稼ぎ、
マシンをカスタム・アップしよう！



各コースにはハリウッド的な演出や
トラップが待っているぞ！



SPEED DEVILS

スピード・デビル

コースはすべてアメリカ大陸の公道、賞金を稼ぎマシンをカスタマイズしてさらなる勝利をめざす。
最高峰クラス・チャンピオン“X”を倒して「世界最速レーサー」の称号を手に入れる！

'99年11月下旬発売予定 ¥5,800(税別)

スピード・デビル 賞金稼ぎキャンペーン

ドリームキャスト専用ソフト「スピード・デビル」をお買いあげの方にUS\$をプレゼント！
応募方法：11月下旬に発売されるドリームキャスト専用ソフト「スピード・デビル」に同封されている応募
ハガキで応募してください。応募者の中から抽選で右記の賞品をプレゼントします。

応募締切：平成12年2月末日消印有効 ※発表は発送をもって替えさせていただきます。

スピード賞
賞金500USドル

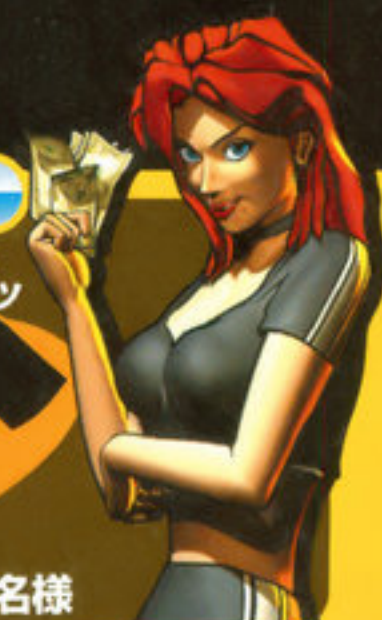


5名様

デビル賞
スピード・デビル
オリジナルTシャツ



50名様



週刊『ドリームキャストマガジン』11月12日発売

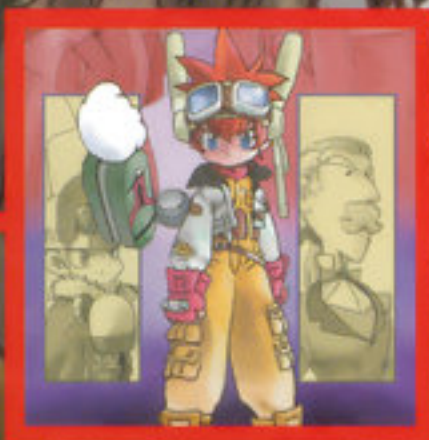
Dreamcast Magazine

今度のドリマガ体験版は
こんなに遊べる!!
発売前的人气タイトル7本が
ドリマガGDDでプレイできる!!

11月26日増刊号
すべてが完全体験版!

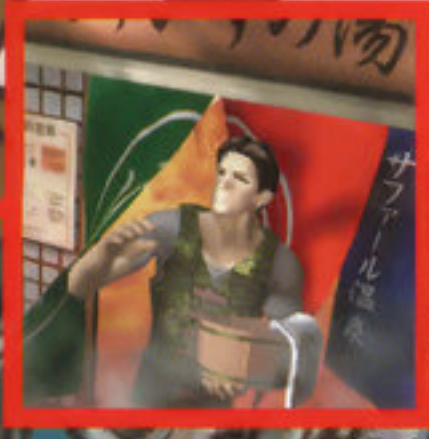
予価
~~720円(税込)~~

なんと **680円**
(税込)



あの名作が帰ってきた!!
神機世界エヴォリューション2
～遠い約束～

© SEGA ENTERPRISES, LTD. & ESP, 1998 © 1999 ESP/STING



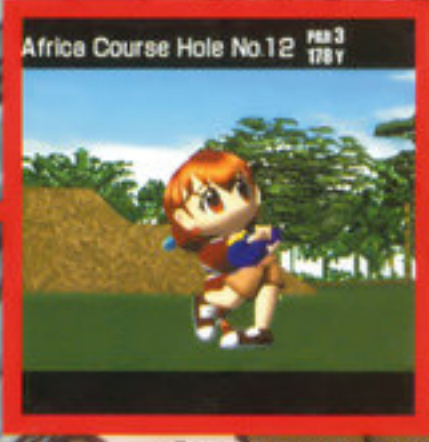
恐怖のデス様伝説をその目で
確かめろ!!
デスクリムゾン2-メラニートの祭壇-

© Ecole



この痛快さは体験しないと
わからないっ!!
爆裂無敵バンガイオー

© TREASURE/ESP 1999



なんと3ホールも遊ばせます!
ゴルフしようよ

© BOTTOM UP 1999



本物の戦場の緊迫感と興奮
がここに!!
パーミリオン・デザート

© 1999 Riverhillsoft Inc.



原作コミックの迫力がDCに!!
ベルセルク

© 1999 ASCII Corp./YUKES © 三浦建太郎/白泉社・バップ・NTV



シミュレーションRPGに生まれ
変わった「央華」ワールドを体感!
央華封神～央華咲きし刻～

© 1999 SNE © 1999 ESP/MediaWorks Inc.

グルグル

今週のオープニングイラストは福岡県/GO.によるうずまき姉。いつもたくさんのおハガキありがとう!



パワーズ!!

夢広場

ここはみんなの夢が重なり1つとなる「夢広場」。ドリームキャストマガジンも1周年。うずまき一家も大喜びです。

「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。本名はキャストィク。本名はブーブー。ミーハーな乱暴者。ん。呑気な小心者。“ドリームキャット”。

ドリマガ1周年記念スペシャル (注:別にいつもと同じです)

猫 「夢見がちな読者コーナーグルグルパワーズ!!」秋もとっぷり深まってきたニャよ。

弟 ドリマガも1周年かあ。あっという間だったね。

姉 この調子で2周年・3周年とやっていきたいね! 皆さん、これからもよろしくお願ひしまーす。

●今年も例年にも増して「食欲の秋」を実感します。とても危険な季節です。ドリームちゃんも気をつけて……って遅いか?

(神奈川県/阿曾アキヒロ)

姉 失礼なこと言うなー! 私の場合は「芸術の秋」だってば。

弟 僕は「ゲームの秋」かな?

姉 注文通りな奴……(泣)。

●ドリキャストをやるうとしてサターンのパッドを握っていることがよくある。

(北海道/中村一しあ)

弟 ということはまだサターンも現役でDCの横に並んでるんですね!

猫 マルコンとよく間違えるニャ。

●「シェンムー」の登場人物の中に、必ず1人は身の回りの〇〇に似てる!! という人がいるはずだ。ちなみに「田村宏」さんは、ウチの高校の英語の教師に似ている。

(福岡県/重光聡憲)

猫 やー、あんなリアルな顔の人はいないニャよ〜。

姉 湯川元専務は似てたなー。

●書き損じたハガキは郵便局へ持つ

ていねい交換してくれると知っていたいながら、ネタを局員さんに見られるのが恥ずかしくて結局捨ててしまうようなもったいないことをしてはダメですか。

(滋賀県/武友師二)

姉 そりゃもったいないよ武友さん。ケチケチしていこうよー。

猫 郵便局員さんもそんなの慣れっこニャよ、きっと。

●隠し要素をすべて出しても「ソウルキャリバー」三昧。アイヴィーでマイトアトラスをグルグルと出し続け、使いものになってきた今では、アーケードスティックが標準コントローラ化してます。やっぱ人間、慣れだね。

(群馬県/切り裂きIVY)

猫 猫も慣れニャね〜。

弟 やっぱ何でも慣れなんだね!

姉 何でもじゃないと思うよ……。

●いや〜驚きました! 「ファンタジースターオンライン」ついに出るんですね〜。「シェンムー」の発売延期で完全にセガから身を引いたつもりでいましたが、この発表を知り、かつての熱い魂に火が灯りそうな気分です。今現在ドリームキャストを買う気はありませんが、このゲームだけは絶対遊びたい! ソニックチームさん、期待しています。

(福岡県/元セガ人・川崎)

姉 実際どうなの? 通信ゲーム。

弟 面白いよー! 昔の「ファンタジースター」やったことないけど楽し

サクラ3登場!!

サクラ大戦3



発売決定
ふめどう ございます

祝え祝えー! 鮎野さんは、発表前からこのハガキを送ってきてくれました。

愛知県/鮎野りまき

みだなあ。(うっとり)

姉 なぜか腹が立ってきた。

●シーマンって真正面から見ると、アルフレッド・ヒッチコックに似てませんか?

(宮城県/亀田葉子)

猫 シーマンの顔って「平均的な日本人の顔」らしいニャね。

弟 !! ということは、ヒッチコックは日本人だった!? (グルグル)

姉 そうかもね(やる気なし)。さて、告知でーす。

★新コーナーのお知らせ!

綴じ込みのアンケートハガキから読者の一言コメントを拾って掲載するコーナーを開始します。基本的に年齢・性別・コメントのみの掲載となりますが、ペンネームのある方はペンネームも掲載します。

めぐみちゃんのネコちゃん



千葉県/大山正之



茨城県/永沼ブー

シェンマン 禁断の横須賀

めぐみちゃん、まんまと騙されてるぞ! こんな奴のママになっちゃマズいって!

「チューチューロケット!」のネコちゃん。涼くんの表情がとても「リアル」だね。

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／ゲームにまつわるいろんなご意見を！●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てください●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／うさん臭いウワサ話●お姉ちゃんのヒ・ミ・ツ／女の子のコーナー

ドージョー

special

今週は「毛筆スペシャル」をお届けします。文字ネタアリ、芸術作品アリ、ダジャレありの当コーナーなかなか全部載せきれないので少しでも多く紹介しようと試みてみました。



京都府／星野美夜
ありがちなネタにあえてチャレンジしたその心意気に惚れました。

愛知県／船酔い
どこら辺がどのように眩しいのか？ 今度そこを教えてください。



思いの丈を
筆に込めろっ!!



東京都／ちゅうはい

底知れぬ心(ソウル)の雄たけびを感じる作品です。……ところで「カウパー」?

福岡県／GO.
これはダジャレの変化球なのだろうか。しかし知ってる人は歳がバレル……かな?



埼玉県／ふみまさ
何でこれ選んだのかな。と心につい問うてしまうような作品。おまけになんだか匂いそうでもある。



宮城県／KAZ丸

本来の姿に帰った(のか?)、力のこもった筆文字作品です。でもよく見ればKAZ丸さんの作品は「猫に聞け!」コーナーあてでした。まあ、いっか?

一筆入魂!!

愛知県／孝



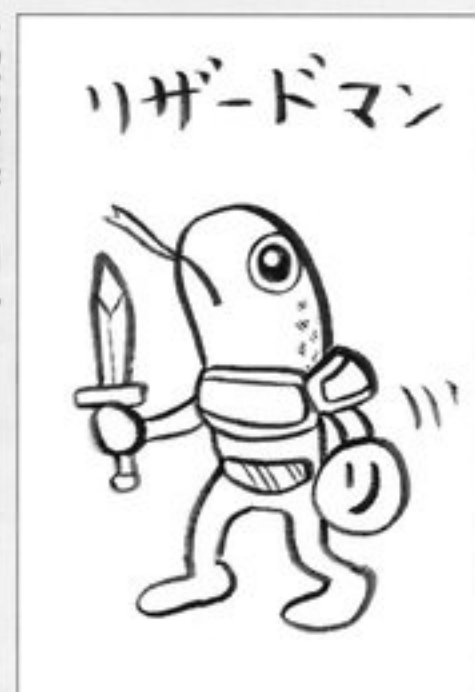
心の疲れは筆に現われるものです。すさんだ状態が良くわかりますね。

群馬県／ゆきべえ



このミツルギじゃ、斬りつけられても痛くもカユクもないかも。カワイイ!!

北海道／中村るーしあ



口先から出ている“びろろ”とした舌先にしびれました。ほのぼのりザードマン。

宮城県／黒羽



この“ハの字”まゆげがなんとも……。ところで後藤喜男って何者なんでしょうね。

スモール
チャオコーナー

もどき

変わらず多い「チャオ」ネタと「シーマン」ネタ。書きやすいプラス突っ込みどころ満載……なのが魅力なのかな? でも楽しいから許可。どんどん送ってね。

茨城県／08G



これはコワイっ!! ゾンビ化したチャオの群。これにはソニックもびっくりだよ。

愛媛県／威四華羽



チャオの変身能力(!?)は無敵みたいになってきました。今度は何に変わるか?

イラスト ゲーデン

ただ今の募集テーマ
はウィンタースポーツです



東京都 / 紫月花弥
キュートなユリちゃんだ。来週は体験版も付くよ〜。応援(!?)ヨロシク!



埼玉県 / 九頭龍剣之助
パソコンで描いた“巨乳”のタキ(笑)とのこと。データ投稿もOKですよ。



新潟県 / 窪田淳美

背後にいるリザードマン達について目が。なんかおちゃっぴいなんですけど。



三重県 / 白野うお丸

微笑ましいショットですね。なんだか幸せパワーを感じます。



岩手県 / 木のねっこ

「この2人が好き」というストレートなメッセージ。かわいく描けてます。



愛媛県 / テイルスのSHIPPPO

ソリに乗る“あにゃ”と“うにゃ”とっても楽しそうだね。雪山で遊びたくなったよ。



北海道 / 中村ーしあ

このゲームの投稿があるとは!! あさきのヤルキのない表情がなんとも...



大阪府 / 鯖のるん

“お。ゾンビのいない投稿作!”と思っ
てよく見れば、飛び散ってましたね。
ルイルイと……。



三重県 / TAROCK

コケティッシュな表情が魅力的なシャ
ンファ。誘惑されそう?



三重県 / 夢心(イブ)S!L!

色鉛筆ならOKかな? ということで
ですが、できれば鉛筆系はさけてくださ
い。印刷にきちんと出にくいのです。



愛知県 / 幸太郎

「今週のビックリドッキリメカ!」がモチ
ーフですか。で、口の中から出ていってるのね。

マニア…!?



静岡県 / ダンスカプリチヨ

載りました。弟さんをビビらせてあげ
てください(笑)。困り顔のネジくん
がしい味だしてます。



神奈川県 / ユニユニモレ

怖いすよねー。でももしかしたら…
…あなたもほらっ、頭上に視線がつ?

2~3P目にまたがってある
時と、1Pまるまる使っ
てる時の使用面積は同じなん
ですけど、こっちのレイア
ウトのほうがなんだかゴ
ージャス!? (笑) かもしれ
ないですね。そう見えるだけ
なんですけど(え? 見え
ない!?)。

福岡県 / GO.

バンバン鼻歌でも歌って、ステキな曲を作
ってください。そしてステキなのができたらぜ
ひ編集部へ!!



●猫に聞け!! / いろんな疑問に答えます ●激LOVEカフェ / 投稿者同士のメール交換 ●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 ●解放区宣言 / なんでもありです ●その他何でも募集
中! 告知: 「グルグルパワーズ!!」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方には、無条件でプレゼントを進呈。

グルグル コミック スペシャル!!

今週もスペシャル枠でお届けするグルグルコミック!(ありがたいがない)。モリコーネさん、30円さんら、コーナーを代表するコママンガ職人たちの夢の競演をお楽しみください。

激し〜ロク〜ロク〜ロク〜

読者投稿コーナーのタブーに挑み続ける、画期的なコーナーです。次週久しぶりに拡張します。イラストが1回でも載った人は全員すごいと思つて、(1回も載ったことない……)特に高峰秋良さんのファンです。頑張ってください。(滋賀県/フリ)●神風光さん、私もけっこう長く投稿しています。が、神風光さんも長いですね!お互い記録を延ばし続けましょう。(福岡県/GO)

バカツプル三部作



鷹嵐フリークのコママンガ職人・モリコーネさんによるバカツプルシリーズ。こんなバカに娘は渡したくないけど、娘もバカだしなあ。ひよつとしてお父さんも……? **山梨県/モリコーネ**

勇者外伝Ⅲ・Ⅳ・Ⅴ



エロザムライフリークのコママンガ職人・30円さんによる勇者シリーズ。古き良きRPGに古典的なツッコミを入れることにより、21世紀への扉を開こうと(以下略)。 **広島県/30円**



福岡県/GO.

じのちゃんの感情表現といえば、くまねこコンバータ使用時が印象的。可愛いぞ。



東京都/ラオーネ

こんな救世主と闘いたくないよー。「スロすぎて〜」は名セリフだなあ。



福岡県/陽炎丸

抱いたのが、抱かれたのか。それが問題だ。場合によってはいくら林訥としたシエンファだつて怒るぞー。



熊本県/風華白刃

あくまでも「ニセ」中さんですよ(誰に言っているのか)。うらやましそうなニイルスがカワイイ。



千葉県/有馬薦

世界残酷物語! あのかぐらいの年頃の女の子は、突拍子もない行動で周囲を驚かせたりもするのです。倉筆。

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も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宛ての

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。今週のプレゼントです!大量掲載の福岡県/GO.さんと北海道/中村一しあさん、コママンガ界の職人・山梨県/モリコーネさんと広島県/30円さん。こちらの方々には図書券を500円分ずつ送らせていただきます。あと、ハガキのあて先(郵便番号)が微妙に変更になったので、投稿の際は気をつけてね!



福岡県/ひのと

葉山宏治の ゲーム業界特設リング

ROUND23

葉山宏治

'93年のゲームCD『超兄貴』のヒットで名声を得たミュージシャン。最新アルバムは今年4月23日に発売された『'99超兄貴伝説〜』で、これで通算10枚目の単独アルバムとなる。デジタルなサンプリングサウンドとワイルドなヴォーカルで激的なライブを数々展開し、メーカー間の枠を超えたデュエット曲を発表したりと、ゲームミュージック界の実践派ミュージシャン。現在、4本のビッグタイトルの音楽を制作中。

日比谷野音に乱入？ 成功!!

去る9月18日、國府田マリ子さんのコンサート『青空で愛してる』が、東京・日比谷野外音楽堂（以下、日比谷野音）にて、延べ3,200人を集めて開催された。そして、そのコンサートも終盤にさしかかった頃、ステージに葉山宏治、そう俺が突然乱入したんだ。場内は騒然!! その中で、まるで用意されていたかのように、バンドの演奏が『二人は冒険者』と『ラッキーラッパーパーティー』（2曲とも、葉山の作詞・作曲で、國府田さんとのデュエット曲）に変わった。俺は思いっきり歌を唄い、お得意のパフォーマンスで観衆は大熱狂した。



9月18日、日比谷野音での國府田マリ子さんのコンサートの模様。お客さんのノリが最高!!

2曲を歌い終わると、マイクアピール、「おい、お前ら！ マリ姉が大好きか!? (オー!!<観衆>) それなら！ 心の底から！ とことん！ マリ姉を！ 応援!! しろー!!」と怒鳴りつけ、最後に、「まじめに生きろ!! わかったなー!!」としっかり絶叫した。うれしいことに、会場は大“兄貴コール”に包まれた……。控え室で俺は報道陣の質問に、「俺のための兄貴コールを聞きに来た。次はもう一人のアニキだ」と語った。

練習もリハーサルも一切ナシの中、ぶっつけ本番で乱入(?)したが、國府田さんも歓迎してくださり、アンコール時にはもう一度ステージに呼び戻されたりと、まさに大胆かつ円満な乱入劇だった。

日比谷の野音に、なぜ行ったんだ?

ところで、なぜ俺が日比谷野音に行ったかという、去年、國府田さんのライブに招待された時に、バンドのギターの方が『アニキコール』を受けていたのを見たからなんだ。あの時、おいら、何とも言えない気持ちになったんだ。当時のおいらときたら、CDのリリースの予定はなく、ゲーム（『フロントミッションサード』『スパロボ』）に集中していた時期だったので、表舞台の予定はなく、頭では理解してはいたものの、ステージがまぶしくてたまらなかった。でも最近では、俺もがんばって『'99超兄貴伝説〜』も出し、ゲームのリリースも始まり、盛

り返してきて、そろそろ動き始めようかと、ステージに上がり、自分なりのケジメをつけたんだ。日比谷の野音だろう。

今回のステージは國府田さんのコンサートではあるものの、久々の登場をアピールするには十分な舞台。「ただかかゲストじゃないか?」、いや、小さなこととバカにするな。俺は、自分のライブの時と同じスーパーテンションの大真面目でやった。やりたかったんだ。

バカなことを大真面目にやる! これが俺のモットーだ。会場をあとにする時、俺の車を「兄貴だ!!」と叫んでおっかけてくるファンの方々がいた。実にうれしいじゃないか。どうもありがとうよ。次は、「もう一人のアニキ」のステージで俺のための“兄貴コール”を聞きに行く。問題なのは、その人が、ライブをやる予定が当面ないということだ。でも、そのための布石はもう打ってある……。そう、それが「スーパーロボット大戦α」(PS)だよ。まあ、葉山宏治のこれからに期待

りて待っていてくれ。というわけで、現在、来年の自分自身のライブも企画中だ。もちろん、スポンサーもついた、大々的なイベントにすべく計画進行中なので、期待してくれ。



葉山の突然の乱入にもかかわらず、國府田マリ子さんも大はしゃぎ。正直、こんなに歓迎されるとは驚きだった!!

して待っていてくれ。というわけで、現在、来年の自分自身のライブも企画中だ。もちろん、スポンサーもついた、大々的なイベントにすべく計画進行中なので、期待してくれ。

なお、この日比谷野音のコンサートの写真をいくつか、葉山宏治ホームページで紹介してあります。また、葉山の最新情報や日記のようなものも公開していますので、ぜひご覧ください。

葉山宏治リリース情報

『フロントミッションサード』Original Soundtrack

葉山宏治&松尾早人

発売中/商品番号 SSCX1005 2枚組

発売元: SQUARESOFT/2,854円(税込)

葉山がオーケストラに挑戦した2枚組で、150分にもおよぶ大作に仕上がった1枚。葉山は約半分の曲を作曲している。

『テンブランツ2/チルドレン・ソングス』

10月27日発売予定/商品番号 BICA-5002/3,000円(税込)

発売: バイオスフィア・レコーズ/販売: パイオニアLDC

葉山は1曲のみの参加。しかし、かつてファンと約束した葉山の本来のスローバラードが封入されている貴重な1枚だ。

『'99超兄貴伝説
〜ベスト&スーパーリミックス〜』

葉山宏治

(KICA 5032 3,059円(税込))

NECインターチャネルより発売中!!!

即日完売!! “ヒット御礼!!”

『葉山宏治グッズ』通信販売開始!!

- ①葉山宏治仕様「まじめに生きろTシャツ」(白) /3,000円(送料610円)
 - ②葉山オリジナルフェイスタオル(白) /限定50枚/2,400円(送料610円)
 - ③葉山宏治仕様 黒バンダナ/700円(送料610円)
- ※デザインは右の写真を参照のこと。

FAXにて問い合わせ&注文を受付中。詳しくは045-782-5837(24時間受付)まで。なお、3品同時購入の方には直筆サインを呈呈します。



ホームページアドレスが変わりました!!!

葉山宏治公式ホームページ <http://www.ny.airnet.ne.jp/~aniki01/>
アルバム『帝国』がキングレコードより発売中。
現在、「フロントミッションサード」(PS)、「スーパーロボット大戦」シリーズ、「超兄貴」(WS)の音楽を担当中。

ハガキのあて先

〒103-8508 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
「葉山宏治のゲーム業界特設リング」係

※『'99超兄貴伝説〜ベスト&スーパーリミックス〜』は店頭品薄状態のため、店頭にての注文が確実です。



機動戦士Zガンダム
Z GUNDAM

ホワイト地に陰影がくっきりとしたモノクロのバックプリントがシャープで力強い印象を与えるZガンダム。3,900円



冬でも着倒せ！ ガンダム、ナデシコ

1999年秋&冬の
キャラクター

室内スポーツやコンサートなんかを楽しむ時はもちろんのこと、暖房が行き届いた昨今、冬でもTシャツという状況は何気に多

伝説巨神イデオン
IDEON

チャコールグレーの地に逆光で影となったイデオンの姿が描かれている。背中に他人の視線が集まる。3,900円



装甲騎兵ボトムズ
YOTOMS

フロントは作品のメッセージを文字のみで表現したデザイン。バックは炎を背景に描かれたボトムズ。地はモスグリーン。3,900円



聖戦士ダンバイン
DUNBINE

モノクロで陰影を出し、剣が強調されたデザインのダンバイン。筆記体を採用した文字も印象的。地の色はベージュ。3,900円



機動戦士ガンダム
GUNDAM

パワーランチャーの存在感がファンの心をくすぐる。チャコールグレーの地に薄いグレーで描かれたエルガイム。3,900円



太陽の牙ダグラム
DOUGRAM

バックボトムにダグラムがプリントされているという個性的なデザインが新鮮だ。地の色はモスグリーン。3,900円



“SURVIVE?”のメッセージがドキッ！ ダークベージュの地にモノクロのプリントが鮮やかだ。3,900円。



Ending

今週のニュース



鶴岡法斎さんが早稲田で講演会を開催

このコーナーでも馴染みの鶴岡法斎さんが講演をします。テーマは「ガラクタ文化の影と闇 早稲田望郷編」。11月10日(水曜)、早稲田大学・大隈講堂、17:00～、入場無料。写真は鶴岡さんの最新著書「ガラクタ解放戦線」(イーハトーブ出版)。

などの大人気Tシャツ

チェック・アイテム ウェア最前線

かったりする。というわけで、キャラクター関係のTシャツももちろん大充実。冬のこの1枚として人気キャラTをゲット!

機動戦士ガンダムZZ GUNDAM-ZZ



ザ・フーの“The kids are alright.”がモチーフか。バックはこぶしを振り上げろ!ガンダムZZをテーマにした最新シリーズだ。3,900円



機動戦士ガンダム GUNDAM



戦闘メカザブングル XABUNGLE

フロントは“CIVILIAN”の文字。バックはザブングルがメインに配置されたデザイン。地はダークベージュだ。3,900円



機動戦艦ナデシコ NADESICO



ザグなどの単眼をモチーフに、アイコン的デザインをされたワッペンが並んだ一着。ファンにはたまらない。長袖。7,800円

“NADESICO THE MISSION”をモチーフに。ワンピースバージョンの星野ルリが描かれている。3,200円

機動戦艦ナデシコ NADESICO



艦長となった凛々しい表情の劇場版の“NADESICO THE MISSION”ルリ。もう大人です。3,200円。

機動戦士ガンダム GUNDAM



「赤い彗星」ことシャア=アズナブルの横顔が版画テイストでプリントされたトレーナーも紹介。12,000円。

機動戦士ガンダム GUNDAM



休憩中のジオン兵をモチーフにした長袖Tシャツ。プリントはフロントの左下に。マニアにはたまらない一着。6,800円

機動戦士ガンダム GUNDAM



ララァTシャツ。これでララァにいつでも会える……。レディースはプリントがラメになっています。4,000円



サムシング吉松劇場

おかげさまで単行本絶好調!

次の野望はアニメ化だ!!

メカドろ兄さんの逆襲!

先日ゲーじをした
らゲームギアが出
きました!
イチカントアルが
ささったまま...
ひさびさの再会が
かなりのインパクト
がありましたよ。
た...

ものすげ
でけえ
ええ

こんなモノ
持て歩い
ワシはか
スカタン
ですな。
まあ、当時は
リクスとか
はずかしい
仲間がいて
たれたんか
か、たんだけ
どる...

単行本の
Dビーナの
ツイショ
写真の
合、ひま
疑惑いま
はあず
しんじ
くれ

サムシング吉松

なんぞや...
なんぞや...
なんぞや...



セガのゲームは世界いち...
ソフトバンクのファミリア
8000円
好評発売中
セガのゲームは世界いち...
さりげない
宣伝
本屋さんにはない時は
とりのせてもらおう!
(これ重要)



現在発売中のソフト83本を完全チェック!!

全ドリームキャストソフトパーフェクトカタログ

A級保存版 PART1

Deamcast ALL SOFT CATALOGUE

裏技完全大事典はP83へ

今年もあと2カ月。この年末はドリームキャストも話題のソフトが毎週のように発売されるよね。年末年始のソフト購入計画にバッチリ役立つA級保存版カタログを用意したぞ。現在発売中のソフトとその裏技の紹介を完全版でお届けだ!!

カタログの見方

- 読者のみんなの満足度を10点満点で募集。全投票の平均点を掲示。
- メーカー名●発売日
- 価格(※ポイントバンクの点数)
- ディスク枚数●プレイ人数
- VM使用ブロック数
- そのゲームのジャンルを表記略記(メーカーが表記するジャンル)
- VGA、VM、ぶるぶるぱくくなど対応周辺機器等をアイコンで表示

読者レース 1位 ソウルキャリバー

推定累計販売本数 29万9844本

【解説】ナムコDC参入第1弾。'98年8月にリリースされたアーケード版をパワーアップ移植。前作「ソウルエッジ」のあと、もう1つの邪剣ソウルエッジをめぐる古今東西の10人の剣士が自らの剣や武器を手に相まみえる。タイムリリースキャラとして他に9キャラが使用可能。家庭用ならではの9つものモードが満載。隅から隅までナムコ渾身の1作となっている。

【ポイント】まずは圧倒される各キャラのデモ演武。非常に短期間の開発期間にもかかわらず、キャラのモーション、武器の動きなど、現時点で史上最強の対戦格闘ゲームと誰もが実感できる。練習モード、ミッションバトルモードなど、細部までの作り込みとキャラのコスチュームの豊富さなど、どれもスキがない。密かにつりコンにも対応しており、武器の代わりに振り回すプレイも痛快で必見だ!

読者評点 **9.8034** 裏技 つりコン対応他→P.88

●ナムコ●'99年8月5日発売 ●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 1~2 PLAYERS VMブロック数 12~

ACT (3D武器格闘)

対応等: VGR, ぶるぶるぱくく, 通信ネットワーク, 対応周辺機器

A級保存版
.....
全ドリームキャストソフトパーフェクトカタログ

読者レース 2位 Jリーグプロサッカークラブをつくろう!

推定累計販売本数 22万4777本

【解説】サターン版の人気シリーズが満を持して登場。プレイヤーは架空のJリーグ所属クラブの代表となり、Jリーグ、そして世界のサッカーの頂点を目指してクラブを育成していく。ゲームシステムに大きな変更点はないが、'99年度から採用されたJリーグ2部制をいち早く取り入れたり、選手数やイベント、大会の数がボリュームアップしている。

【ポイント】浦和レッズ所属の小野選手からキャプチャーしたモーションにより試合シーンの迫力が増すなど、ゲームユーザーでないサッカーファンにもアピールする要素が多分に含まれている。また、Jリーグ2部制の採用で、長時間のプレイでも新鮮さを失わない絶妙なバランス調整がなされている点も特徴のひとつ。ネットワークトーナメント大会への参加で、対人戦の楽しみが味わえるのもうれしい。

読者評点 **9.3555** 裏技 —

●セガ●'99年9月30日発売 ●6,800円(360ポイント)(データ対戦あり)

ディスク 1枚 1 PLAYER VMブロック数 132~

SLG (スポーツ育成シミュレーション)

対応等: VGR, VM, ぶるぶるぱくく, 通信ネットワーク

読者レース 3位 セガラリー2

推定累計販売本数 38万8450本

【解説】アーケードで人気を博した「セガラリー2」の移植版。完全移植された「アーケード」モードをはじめ、家庭用ならではの「10イヤーチャンピオンシップ」などの新モードや、新マシン、新コースが追加されている。また、DC初の通信対戦もサポート。簡単に接続ができるうえ、仲間を集めれば、最大4人で全国各地のユーザーと対戦することが可能だ。

【ポイント】アーケード版の移植のみならず、「10イヤー〜」や「タイムアタック」モードなど家庭用として長くプレイできる追加がうれしい。また、往年の名車や、古谷徹氏ナレーションによるカープロフィールモードなど、ラリーファンにはこたえられない。一部の処理落ちや、通信対戦時のエラーなどが指摘されたが、DC発売初期にこれだけのプラスαが盛り込まれた移植タイトルは今でもオススメできる。

読者評点 **9.3217** 裏技 全車種出現コマンド他→P.88

●セガ●'99年1月28日発売 ●5,800円(300ポイント)(通信対戦時は最大4人)

ディスク 1枚 1~2 PLAYERS VMブロック数 81~

RAC (レーシング)

対応等: VGR, ぶるぶるぱくく, 通信ネットワーク, 対応周辺機器

読者レース 4位 SONIC ADVENTURE (ソニックアドベンチャー)

推定累計販売本数 47万1102本

【解説】セガを代表するキャラ・ソニックらが3つの世界を舞台に大冒険する超音速痛快アクションゲーム。ソニックファミリーのテイルスやエミー、ナックルズのほか、新キャラとしてガンマとビッグも主役として活躍。6キャラそれぞれで違ったゲームを楽しめるのがウリ。マスコットキャラのチャオを育て、VMでおさんぽミニゲームが楽しめるのも注目。

【ポイント】本格的な海外ロケを含め、ソニックチームが総力を挙げて作り上げた超大作にふさわしく、夜景が美しい都会のビル群、壮大な遺跡を前にした自然のステージなどを超スピードで疾走する痛快さは必見。ただし、アドベンチャーフィールドでのクエストはややテンポが悪く賛否あり。カメラワークなど不都合な部分があるのはその後海外版で改良された。穴落ち死も多く、難易度はやや高め。

読者評点 **9.2957** 裏技 ライトカオスチャオの育て方他→P.89

●セガ●'98年12月23日発売 ●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 1 PLAYER VMブロック数 10

ACT (ハイスピード3Dアクション)

対応等: VGR, VM, ぶるぶるぱくく, 通信ネットワーク

読者レース 5位 THE HOUSE OF THE DEAD2 (ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2)

推定累計販売本数 23万8691本

【解説】現在もアーケードで絶賛稼働中のガンシューティングの完全移植作。ゾンビに支配された街の平和を取り戻すため、2人のエージェントが立ち向かう。さまざまなアイテムが用意された家庭用オリジナルモード、銃の腕を磨くトレーニングモードなどのプラスαの要素も用意。難易度の高さもそのまま移植されているので、アーケードプレイの練習にも最適。

【ポイント】DCと同性能のNAOMI基板からの移植だけあって見た目はもちろん、難易度の高さまでも忠実かつ完璧に再現されている。しかも、トレーニングモードなどのおかげで、だんだんと本編もスムーズにプレイできるようになってくるはず。オリジナルモードではさまざまなアイテムが出現、それを集めるのにも夢中になる。なお、画面外に銃を向けるだけでリロードされる機能は再現されていない。

読者評点 **9.1145** 裏技 アーケードモードフリープレイ他→P.86

●セガ●'99年3月25日発売 ●5,800円/7,800円(ガン同梱)(ともに300ポイント)

ディスク 1枚 1~2 PLAYERS VMブロック数 7

SHT (ガンシューティング)

対応等: VGR, ぶるぶるぱくく, 通信ネットワーク, 対応周辺機器

A級保存版

全ドリームキャストソフト・ソニー・プレイステーション・セガサターン・ゲームボーイ

読者レース
6位

ポップンミュージック



推定累計販売本数 6万8987本

【解説】「Beatmania」に続く、コナミの人気「音ゲー」を移植。画面表示や、曲のリズムに合わせて9つのボタンをたたくというシンプルなルールながらゲーム性は高く、決まれば爽快。ポピュラーで明るいノリの曲に加え、キュートなキャラクターの持つ雰囲気もよく、パーティーゲームとしてもオススメ。アーケード気分に浸れる専用コントローラも発売中。

【ポイント】音楽に合わせてボタンをたたいていくという簡単なルールながら、ポップくんの落ち方が多彩でなかなか奥が深い。クリアできたときの爽快感は格別で、失敗しても「今度こそ!」という気持ちにさせてくれる。9個のボタンを操作するのは、初心者にとっては至難のワザだが、使うボタンを減らしてプレイできる機能もあるので安心。コンシューマ版として、この配慮はうれしい限りだ。

読者
9.0315 裏技
コンシューマ版オリジナル曲出現条件他→P.91

●コナミ●'99年2月25日発売
●4,800円(240ポイント)

ディスク 1枚 1~4 PLAYERS 対応機種 9~

SLG(ミュージックシミュレーション)

対応等

読者レース
7位

ジャイアントグラム

~全日本プロレス2 IN 日本武道館~



推定累計販売本数 8万5715本

【解説】全日本プロレスの「聖地」日本武道館を舞台に、実名の12選手にVFキャラ3名を加え、明るく楽しく激しいプロレスを展開する。シングルマッチの緊迫感はもちろん、タッグマッチもツープラトンのバリエーションが豊富にあるなど、プロレス心もふんだん。また自分が育てたレスラーをNAOMI版で使用できるなど、新しい試みもなされている。

【ポイント】プロレスをモチーフとしたゲームだが、操作性などからどちらかと言えば対戦格闘ゲームに近い。また、純粋な全日ならではの「間」の再現はというと、疑問符が付く。とはいえ、ゲーム全体の完成度は高く、打撃、投げ、つかみのいわゆる「プロレス3すくみ」が絶妙なバランスで配され、また、締め技で意識が遠くなる、闘気が燃え上がるなど、ユーザーを緊張させる演出が光る。

読者
9.0243 裏技
隠しレスラー出現条件他→P.87

●セガ●'99年6月24日発売
●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 1~4 PLAYERS 対応機種 11~

SPT(対戦プロレス)

対応等

読者レース
8位

プロ野球チームをつくろう!



推定累計販売本数 19万1535本

【解説】サターン版で人気だった「やきゅつく」が、ユーザーの不満点を徹底的に排除し、より遊びやすく楽しいゲームになって登場。プレイヤーは、実在のプロ野球チームの社長となって球団を運営していく。万年Bクラスのひいきチームを、日本一、いや世界一、いやいや宇宙一のチームに育成していく醍醐味を味わいたいのなら、迷わず遊んでみよう。

【ポイント】テレビで野球観戦時に、「オレだったらそこはスクイズの指示ですよ」なんて野球ファン必携の1本。プレイヤーの役割は球団の社長なので、運営からチームの方針作り、選手・スタッフの人事までが思いどおりにできる。球団をまるごと運営していくため、やるべきことは多い。しかしそれだけに、チームを強くしていく過程はファンとしてはたまらない。阪神を毎年優勝させることだってできるのだ。

読者
9.0087 裏技
宇宙人をつくろう他→P.91

●セガ●'99年8月5日発売
●5,800円(300ポイント)(データ対戦あり)

ディスク 1枚 1 PLAYER 対応機種 160~

SLG(スポーツ育成シミュレーション)

対応等

読者レース
9位

クライマックス ランダース



推定累計販売本数 4万1299本

【解説】往年のクライマックスキャラクターが勢揃いし、ごちゃまぜ感覚の世界感のなか自動生成ダンジョンを冒険するRPG。ダンジョンをクリアしたあとはキャラクターのレベルが初期値に戻ってしまうが、スキルという設定のためキャラ育成の楽しみは損なわれていない。アイテム収集やモンスター収集と、マニアックな遊び方も楽しめる。VM対応ゲームも。

【ポイント】モンスターを捕獲して育成し、プレイヤーキャラとともに冒険するという設定や、アイテム収集、自動生成ダンジョンと、どこかで見たことがある?と思えるような基本システムだが、すべてがバランスよくまとめられ、遊びやすく味付けされている。特筆すべきはVM対応のミニゲーム。遊び応えのある2DRPG「なんわか伝説」をはじめ、全10種類ものゲームが収録されているぞ。

読者
8.9893 裏技

●セガ●'99年9月15日発売
●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 1 PLAYER 対応機種 16~

RPG

対応等

読者レース
10位

ポップンミュージック2



推定累計販売本数 3万2836本

【解説】前作の曲はすべて網羅、コンシューマ版オリジナル曲を含む40曲以上が楽しめるシリーズ第2弾。オリジナルモードとして、ミスで減ったゲージが復活しない状態で、5曲連続プレイする「サバイバルモード」、18曲、もしくは37曲に連続挑戦する「マラソンモード」が用意されている。VMでプレイできる「どこでもポップンミュージック」は必見だ。

【ポイント】システムは前作と同様だが、新曲が多数追加されており、満足感は大い。VMミニゲームの「どこでもポップンミュージック」では、曲の長さは短いながらも本編収録の全曲をプレイできる。大音量のために周囲に気を使うが、面白いアイデアといえるだろう。また、アペンドディスク(本作のシステム部分を流用、曲データのみを差し替える)対応で、次回作以降が安く入手できる点も見逃せない。

読者
8.9864 裏技
マラソン&サバイバルモード出現条件他→P.91

●コナミ●'99年9月14日発売
●4,800円(240ポイント)

ディスク 1枚 1~4 PLAYERS 対応機種 6~

SLG(ミュージックシミュレーション)

対応等

読者レース
12位

COOL BOARDERS BURRRN!

(クールボーダースバーン)



推定累計販売本数 2万4613本

【解説】各機種で世界的なセールスを誇っている「クールボーダース」シリーズの最新作。DC版ではスノーボードのリアルな滑りに、ゲームならではの破天荒さをプラス。パイプコースの爽快感がさらに増したスーパーパイプモード、あらゆる場所を滑ることができるフリーライドモード、トリックを決めることによって相手画面を狭めるVSモードなどを搭載。

【ポイント】キャラの操作にすべてのボタンを使用するため一見煩雑そうに見えるが、操作を理解するにはさほど苦労しない。それより、凝ったデザインである反面難易度が高いコースデザイン、各キャラやボードの性質に合わせた滑りを行うには相当の慣れが必要。しかしそれを乗り越えて、自由自在にトリックを決めたときの爽快感はバツグン。また、広大なコースを自由に滑るのも気持ちいい。

読者
8.9642 裏技
隠しキャラ出現条件他→P.84

●ウェブシステム●'99年8月26日発売
●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 1~2 PLAYERS 対応機種 4~

SPT(スノーボード)

対応等

読者レース **13位** **MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES**

読者 8.9536 裏技 隠しキャラ使用方法他→P.92

●カプコン●'99年3月25日発売 ●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 PLAYERS 1~4人 VGM使用 5人

ACT (対戦格闘)

対応等 VGR VM 対応

【解説】同名タイトルのアーケード版を完全移植。アメコミのヒーローとカプコンの歴代ヒーローから選ばれた15+αのキャラによる2対2のタッグバトルがウリ。初心者でも楽しめる配慮がなされている一方、空中連続技など熟練者でも楽しめる奥深さがある。移植にあたってトレーニングモードや、4人同時にプレイできるモードなどが追加されている。

【ポイント】過剰ともいえる演出やグラフィックといった見た目に加え、操作性や爽快感といった感覚的なものまで“移植”という点に関しては完璧。ロード時間は驚くほど短く、難易度も抑えられているのでストレスを感じずに楽しめる。しかしオリジナル要素が少なく、通信やVMに非対応とコンシューマらしさ、DCらしさに乏しい。コントローラではプレイしづらいのでアーケードスティックは必須。

読者レース **14位** **北へ。Photo Memories**

読者 8.9393 裏技 —

●ハドソン●'99年8月5日発売 ●3,800円(180ポイント)

ディスク 1枚 PLAYER 1人 VGM使用 20~人

ETC (イラスト集&ミニアドベンチャー)

対応等 —

【解説】先に発売された「北へ。White Illumination」のファンディスク的な位置付けのゲーム。もちろん単体でも遊べるが、「北へ。WI」を遊び、その世界観に引き込まれたユーザーなら、より楽しめる内容となっている。ミニアドベンチャーは、北海道全域を8人の女の子と旅し、写真を撮ることで進める。道内の見どころが満載なので、観光案内にも最適だ。

【ポイント】「北へ。WI」を遊んでいることが前提となった作りのため、単体で遊ぶと少々物足りなさを感じるだろう。しかし逆に、「北へ。WI」が好きなら、これ以上ないほどの満足感が得られる。「北へ。WI」のクリアデータをセーブしたVMを使用してゲームを始めると、ちょっとしたオマケが見られるのもうれしい。イラストレーターNOCCHIが描く、繊細な8人の女の子たちのイラストを見るためだけでも◎。

読者レース **15位** **総天然色立体冒険活劇 パワーストーン**

読者 8.8921 裏技 ミニゲーム追加他→P.99

●カプコン●'99年2月25日発売 ●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 PLAYERS 1~2人 VGM使用 4~人

ACT (対戦活劇)

対応等 VGR VM 対応

【解説】3D空間を自由自在に駆けめぐる対戦格闘風アクションゲーム。投げる、よじ登る、撃つ、飛ぶといった多彩で自由なアクションができるにもかかわらず、複雑なコマンド入力は一切不要。対戦中に「パワーストーン」を3つ集めるとキャラが変身し、必殺技で一発逆転も可能というゲーム性は、敷居が高くなるばかりの対戦格闘ゲーム界に一石を投じた。

【ポイント】一見すると対戦格闘ゲームのようだが、複雑なコマンド入力は一切不要で、誰もが簡単な操作で対戦を楽しむことができる。斜め見下ろしの画面はアイテムや相手との間合いがつかみにくく、慣れるのに苦労するかも。アーケードモードはCPU戦を繰り返したあとにエンディングが流れるだけという内容でかなり物足りないのだが、VMでミニゲームが遊べるといった家庭用ならではの要素も。

読者レース **16位** **あつまれ!ぐるぐる温泉**

読者 8.9142 裏技 —

●セガ●'99年9月23日発売 ●4,800円(240ポイント) (ネットワーク接続時のみ最大5人プレイ可)

ディスク 1枚 PLAYERS 1~4人 VGM使用 62~人

TAB (つなゲー)

対応等 VGR VM 対応

【解説】最大5万人ものユーザーが、リアルタイムでゲームを遊んだりチャットをしたりできる、コンシューマゲーム初の万人向け通信対応ゲーム。収録されているゲームも、「七ならべ」「大富豪」「麻雀」「将棋」といったポピュラーなテーブルゲームばかり。セガプロバイダの利用なら、電話料金と30日間300円という低料金で遊び放題のもうれしい。

【ポイント】日本全国のユーザーと、年齢や職業という分け隔てなく接することができるという、まさに通信ならではの遊びが提案されている。チャットで一度に表示できる文字数が12文字では少ないという声もあるが、だからこそ言葉遣いに神経質になることなく遊べるのだ。セガが、ゲームを売ったらそれで終わりではなく、DCならではの通信機能によって、そこから広がる楽しみを提示した1本。

読者レース **17位** **ワールド・ネバーランド プラス~オルド王国物語~**

読者 8.8656 裏技 —

●リバーヒルソフト●'99年7月15日発売 ●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 PLAYER 1人 VGM使用 150~人

SLG (架空世界体験シミュレーション)

対応等 VGR VM 対応

【解説】PS版で人気の「ワーネバ」にネットワーク機能をプラス。キャラクター移住も専用サーバー「王国通信局」からアップ・ダウンロードするだけで、楽に行えるようになった。豊富なカードイラストを用いたメールの交換ができたり、各自の王国の状況などを語り合うノート(掲示板)機能など、架空世界を現実の「ネバー」たちと気軽に共有できる。

【ポイント】ゲーム本編は台詞の増加、水のみ場での回復度合いの変更程度にとどまっているが、「プラス」の要素となった「ワーネバノート」などの掲示板は、ゲームの遊び方や、現状報告などを語り合えるユーザー交流の場として、活発な意見交換がなされている。そこでメール友達を募集し、カードイラストに音楽を添付して、色文字を使用した「プラス」ユーザーだけの独自のメールのやり取りも可能。

読者レース **18位** **アキハバラ電腦組 パタPies!**

読者 8.862 裏技 —

●セガ●'99年7月29日発売 ●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 PLAYER 1人 VGM使用 8~人

SLG (友情育成シミュレーション)

対応等 VGR VM 対応

【解説】人気アニメ「アキハバラ電腦組」をゲーム化。電腦ベツ「パタPi」を貸し与えられた主人公は、他のパタPiと遊んで友情を深めてハートマークをもらい、さらに友達の輪が広がっていく。そして、見事ハートが500個集まると、晴れてそのパタPiを自分のものにできるのだ。仲良くなると、さまざまなストーリーイベントが起こったり、メールをくれることも。

【ポイント】シミュレーションと銘打たれているが、どちらかというとアクション色が強い。そのアクション操作も、タイミングに合わせてボタンを押すという単純なものなので、その面でのゲーム性は低い(パタPiによって見た目は変わるがプレイ内容は同じ)。しかし、それをこなすことによって出現するイベントはかなりの数で、キャラごとに一貫したストーリーになっているところが◎。

A級保存版

全ドリームキャストソフトデータベース下カタログ

読者レース **19**位 **ELEMENTAL GIMMICK GEAR-E.G.G.-**
(エレメンタル ギミック ギア)



推定累計販売本数 4万3205本

【解説】1枚1枚が緻密に仕上げられた、職人芸の極みともいえるフルイラストレーションマップ上を、2Dのキャラクターが駆け巡る。いたるところに仕掛けられたトラップをクリアし、敵を倒した先に待つものは人類への警告なのか……? 一見華やかさは感じられないが、ゲームバランス、世界観、シナリオなど、非常に面白いに仕上げられたアクションRPGだ。

【ポイント】ゲーム機の進化に従い、派手な演出やポリゴンで表現された立体感あるグラフィックが主流となった感がある昨今。しかし本来、ゲームとはいかに楽しめるかが重要なのだということを出させてくれる1作だ。難易度は高めだが、だからこそ、クリアしたときの喜びも大きい。自分の頭と技を駆使し、1歩1歩前進する楽しみ方を思い出させてくれる、良質のRPGである。

読者 8.8322 裏技 「エスコピナー」入手方法→P.84

●ハドソン●'99年5月27日発売
●5,800円 (300ポイント)

ディスク 1枚 PLAYER 1人 VGM 6~ NON

A・RPG (アクション・ロープレ)

対応等 VGR

読者レース **20**位 **エアロダンシング**
featuring Blue Impulse



推定累計販売本数 6万4678本

【解説】実在する航空自衛隊アクロバットチーム「ブルーインパルス」をフィーチャーしたゲーム。プレイヤーは新旧の自衛隊機を駆って、航空隊で見られる色とりどりのスモークを大空に描きながら滑空する。4人同時のアクロバット飛行もできるなど、モードも満載。インターネットを使った、攻略指南や、模範演技の閲覧などのサービスも充実している。

【ポイント】具体的な敵は存在せず、演技だけでゲームを進めていくという風変わった作品。飛行後のリプレイを見ていると、美しく描かれた海やビルなどを背景に疾走する姿に惚れ惚れしてしまう。元自衛隊パイロットが監修しただけあり、飛行の再現性はかなり高いようだ。ただし、本格的であるがゆえに操作は複雑なので、納得のいく演技ができるようになるには相応の訓練が必要となる。

読者 8.8005 裏技 隠し機体「DOLPHIN」出現条件他→P.83

●CRI●'99年3月4日発売
●5,800円 (300ポイント)

ディスク 1枚 PLAYERS 1~4人 VGM 15~ NON

SLG (アクロバットシミュレーション)

対応等 VGR

読者レース **21**位 **北へ。White Illumination**



推定累計販売本数 5万5100本

【解説】ハドソンと広井王子がタッグを組んで作ったトラベルコミュニケーションゲーム。主人公は北海道を旅し、その地で知り合う8人の女の子たちと触れ合っていく。プレイヤーが任意で会話を進められるC.B.S.(コミュニケーション・ブレイク・システム)や、イラストレーターNO CCHIによる、今までのゲームにない淡い雰囲気を持つキャラクターも目新しい。

【ポイント】トラベルコミュニケーションと銘打っているだけあり、札幌、小樽、函館という北海道3大観光地の観光ガイド的な意味合いも持っている。新システムのC.B.S.は、それを生かすタイミングが難しいため意見が分かれるところだが、実際の会話に当てはめて考えれば、納得できる範囲内。シナリオ中に散りばめられた宝石のように美しい言葉や、心に染み入る名セリフの数々を堪能してほしい。

読者 8.7931 裏技 ミニゲーム追加条件→P.84

●ハドソン●'99年3月18日発売
●5,800円 (300ポイント)

ディスク 1枚 PLAYER 1人 VGM 20 NON

ADV (トラベルコミュニケーション)

対応等

読者レース **22**位 **シーマン~禁断のペット~**



推定累計販売本数 21万7066本

【解説】DC初の音声認識ゲーム。人類に文明をもたらしたとも言われる伝説の生物シーマンを、育成しながら音声認識による会話でコミュニケーションを図っていく。シーマンの容姿、言動に圧倒される人は多い。しかし、そのふてぶてしい態度とは裏腹に、エサ、温度、空調などを怠りなく供給しないとすぐに死んでしまうなかなかデリケートな存在だ。

【ポイント】テレビなどでも取り上げられることが多いので、誰もが買ったその日から会話が楽しめると思いがち。だが、そこへ至る道のりは、想像以上に長い。そのため、飼育の序盤でつまづいて挫折する人があとを絶たないようだ。確かにコミュニケーションゲームだが、飼育も重要。そう、このゲームはシーマンの至言もさることながら、生命の尊厳についてもユーザーに考えさせてくれるのだ。

読者 8.7873 裏技 ゲーム中の珍現象→P.86

●ピバリウム●'99年7月29日発売●6,800円(マイクデバイス同梱)/7,800円(マイクデバイス、特製VM同梱限定版)(ともに360ポイント)

ディスク 1枚 PLAYER 1人 VGM 64 NON

SLG (同居型育成シミュレーション)

対応等 VGR

読者レース **23**位 **STREET FIGHTER ZERO3**
(ストリートファイターゼロ3) サイキョー流道場



推定累計販売本数 5万4954本

【解説】'98年に発売されたアーケードゲーム「ストリートファイターZERO3」の移植。登場キャラはシリーズ最大の33人。いろいろなプレイスタイルで戦える「ISMシステム」によって、腕や好みに合わせたキャラ選択が可能になっている。オリジナル要素は先に発売されたPS版+αといった内容で、通信を使って実力を試せる段位認定モードなどがある。

【ポイント】アーケード版やPS版からいい部分を集め、さらにDCならではの通信要素も盛り込まれた「ZERO3」の集大成という作品。PS版の隠し要素が最初から全部選択できるのもいい。通信は対人戦こそできないが、段位認定モードや全国ランキングは実力を確かめられるので、ついやり込んでしまう楽しさがある。PS版にあったミニゲームがないこととワールドツアーモードの難易度が高いのが残念。

読者 8.7292 裏技

●CAPCOM●'99年7月8日発売
●5,800円 (300ポイント)

ディスク 1枚 PLAYERS 1~3人 VGM 37~ NON

ACT (対戦格闘)

対応等 VGR

読者レース **24**位 **リアルサウンド~風のリグレット~**



推定累計販売本数 1万6677本

【解説】「音」を聞き、情景を思い浮かべながら物語をたどるゲーム。「リアルサウンド」とは画面を使わないゲームのシリーズ名で、その第1弾が初恋にまつわる謎を解くこの「風のリグレット」だ。'97年にサターンで発売され、「画面が真っ暗なゲーム」として話題になった。移植の際にはいくつかの新要素が加えられたが、ストーリーはそのままになっている。

【ポイント】ビジュアルモードの追加によって「目のやりどころ」ができ、真っ暗な画面ではやりにくいと感じていた人にもとつきやすくなった。中でも、稲越功一氏の風景写真が表示されるモードは一見の価値アリ。また、音質がいいので、ステレオ機器などに接続してプレイしてほしい。ラジオドラマやCDドラマ、恋愛ドラマが好きの人にオススメだ。でも全エンディングを制覇するのは結構大変。

読者 8.7142 裏技

●ワーブ●'99年3月11日発売●4,800円 (240ポイント) (初回版「D2」体験版付き3枚組)

ディスク 2枚 PLAYERS 1~4人 VGM 4~ NON

ADV (インタラクティブ・サウンド・ドラマ)

対応等 VGR

読者レース **25**位

機動戦士ガンダム外伝

コロニーの落ちた地で...

推定累計販売本数 11万4867本

【解説】アムロたちが活躍していた1年戦争。その同じ時期の別の戦場を舞台に展開された戦闘を、3Dシューティングで描いたのが本作だ。プレイヤーはモビルスーツ (MS) 部隊・ホワイト・ディンゴ小隊を率い、ザク、ドムといったジオン軍のMSと戦う。インターネットでは、強力な武器がダウンロードできるサービスもある (ただしゲームクリアが必須)。

【ポイント】ジャンルはシューティングだが、索敵や味方との連携といった戦略・戦術的な要素を多数取り入れ、シミュレートの側面を強く打ち出している。戦闘する空間も緻密に描かれ、コクピットから見る景色は、まさに戦場そのもの。ガンダムの新しい世界を創り出そうとする、開発陣の意気込みが伝わってくるようだ。ただし、味方MSはジムだけ。ガンダムが出ないことへ不満の声もある。

読者評点 **8.6758** 裏技 —

●バンダイ●'99年8月26日発売
●6,800円 (360ポイント)

ディスク 1 枚 PLAYER 1人 VGM専用 6~

ACT (3Dシューティング)

対応等 VGM 対応

読者レース **26**位

FRAME GRIDE

(フレームグライド)

推定累計販売本数 7万5305本

【解説】"フレームグライド"と呼ばれるメカを操って、1対1のバトルを繰り広げる3D対戦メカアクション。軽装、重装、重装の3種類の基本フレームがあり、それぞれ腕や脚、武器などを組み替えることができるのが特徴。銃器や剣類以外にも、魔法攻撃やスクワイアと呼ばれる支援メカによる攻撃もあり。またドワングを使っての通信対戦も可能だ。

【ポイント】パーツの組み合わせで、自分好みの機体を作ることができるのが楽しい。そのパーツ類はすべて敵を倒したときに得られるアイテムを合成して作らないといけないため、何度も挑戦したくなる。また、各自の戦法を駆使しての通信対戦も熱い。一方で、ストーリーモードがマテリアルを集めるための存在で、ストーリー性が希薄。せっかくの世界観を生かし切れていないのが惜しい。

読者評点 **8.6397** 裏技 —

●フロム・ソフトウェア●'99年7月15日発売
●6,800円 (360ポイント)

ディスク 1 枚 PLAYER 1~2人 VGM専用 2~

ACT (3D対戦メカアクション)

対応等 VGM 対応

読者レース **27**位

戦国TURB

(せんごくたあぶ)

推定累計販売本数 3万1170本

【解説】ひつじとねこが戦争をしている"らいよん惑星"で繰り広げられる、ちょっと不思議な物語。主人公のちゃん、きまぐれなねこ軍の隊長となって戦い、ねこ国の陣地を少しずつ増やしていく。シュールな世界観だけでも楽しめるが、人間より人間らしい動物たちの物語を理解できればなお面白い。1ステージが短く、気軽に遊べる点も魅力。

【ポイント】この世界にお約束は通じない。池や海はぶるぶるゼリー、野に咲き誇るはお寿司にカレー。そしてカレーの花が大好きなかわいい妖精たいにゃんは我らがねこ軍の回復薬……。お約束を捨て、独特の世界に順応できる人ならこのゲームと仲良くなれるでしょう。箱庭感覚の戦場で展開する戦闘も遊びやすくサクサク進む。この世界を味わうための最高の味付けになっている。

読者評点 **8.6357** 裏技 —

●NECホームエレクトロニクス●'99年1月14日発売●5,800円 (300ポイント)

ディスク 1 枚 PLAYER 1人 VGM専用 19

A・RPG (アクションRPG)

対応等 VGM 対応

読者レース **28**位

神機世界 エヴォリューション

推定累計販売本数 15万7352本

【解説】戦闘シーンでの派手なエフェクトやドラマシーンでのキャラの細かな表情変化など、DCの高い描画能力を見せつけた第1弾RPG作品。主人公は3人まで参加可能なパーティを編成し、モンスターやトラップが潜む遺跡を探索する。遺跡=ダンジョンは5つあり、それぞれに火や氷などの属性があるほか、入るたびに内部構造が変わるシステムを採用。

【ポイント】冒険家のマグをはじめとするコミカルでかわいいキャラたちを原画イラストの雰囲気そのままにポリゴン化。会話シーンではキャラの感情によって顔のテクスチャーがコロコロ変化するなど、"新世代のRPG"を実感できる。初心者向け難易度のため「プレイ時間が短い」との指摘もあるが、エンディング後に繰り返し遺跡を探索して新アイテムを入手できるなど、やり込む楽しさもある。

読者評点 **8.6344** 裏技 —

●セガ/ESP/スティング●'99年1月21日発売●5,800円 (300ポイント)

ディスク 1 枚 PLAYER 1人 VGM専用 8

RPG (冒険活劇RPG)

対応等 VGM 対応

読者レース **29**位

ダイナマイト刑事2

推定累計販売本数 9万3646本

【解説】'98年にモデル2基板でアーケードに登場した3Dアクションゲームの移植作。バズーカ砲、対戦車ミサイルといったド派手なアイテムを駆使してテロリストたちをなぎ倒していく。家庭用ならではの2P対戦モードやタイムアタックなどのミニゲームも備わっており、ホームページから「刑事の素」をダウンロードすると、使用キャラが増えるなどの仕掛けも。

【ポイント】豊富なアイテムや多彩な攻撃コンボによって攻撃の幅が広がり、それによって適度な難易度に仕上がっている。アイテムから得られるパワーアップの爽快感と、油断したら大ダメージを被る緊張感とのバランスが絶妙。ただ、ぶるぶるばっくに対応していないのが残念。おまけ要素のイラストギャラリーと、不屈の名作「トランクライザーガン」も、ファンにはたまらないボーナスだ。

読者評点 **8.6266** 裏技 隠し刑事3人の出現条件他→P.89

●セガ●'99年5月27日発売
●5,800円 (300ポイント)

ディスク 1 枚 PLAYER 1~2人 VGM専用 5

ATC (ノンストップドラマティックアクション)

対応等 VGM 対応

読者レース **30**位

ブラックマトリクス アドヴァンスト

推定累計販売本数 5万9072本

【解説】セガサターンで好評を博したシミュレーションRPGのリニューアル版。虐げられる黒い羽の者たちがそれぞれの目的のもとに、黒い羽の者に戦いを挑む。サターン版では活躍の場がなかった"選択しなかったご主人様"がプレイヤーキャラとして使えたり、総時間20分を超えるアニメーションが挿入されるなど演出面のほか、SLG部分でも強化点は数多い。

【ポイント】キャラクターのレベルアップ・パラメータアップ、武器の潜在効果覚醒、シナリオ分岐などシミュレーションRPGとして自由度が高く、戦略・戦術両面で、楽しみの幅が広い。難易度は3段階から選べ、イージーモードならキャラクターゲームとして手軽に遊ぶこともできるが、独特の世界観は好みが分かれるところ。サターン版とキャラデザインが変わった点も賛否両論あるだろう。

読者評点 **8.617** 裏技 ゼロがご主人様に他→P.90

●NECインターチャネル●1999年9月30日発売●6,800円 (360ポイント)

ディスク 2 枚 PLAYER 1人 VGM専用 7~

S・RPG (タクティカルシミュレーションRPG)

対応等 VGM 対応

A級保存版

全DCユーザーに贈るA級保存版カタログ

読者レース 31位 **アイドル雀士をつくっちゃおう♡**



推定累計販売本数 3万0798本

【解説】人気のスーチャーバイシリーズの最新作で、ベースとなるのはNAOMI版「スーチャーバイIII」。イカサマ技や漫才ギャグは健在で、最初に選んだ女の子によってエンディングが変わったり、ペアを組む女の子によってストーリーが変わるのが今回の最大の特徴。また、各部のパーツを集めていくキャラメイキングモードも新しい試みといえよう。

【ポイント】作画、ストーリーのクオリティはシリーズ他作品と同様、安定して高い。また、今回から付いたCPUに麻雀を代打ちさせる機能は、麻雀が苦手なスーチャーファン(笑)にはありがたい。ただ、代打ちがけっこう強いので、麻雀シーンで怠けなくなるかも。メイキングモードは収集欲をそそるが、それ以上でもそれ以下でもない。全体に手堅い作りなので、シリーズのファンは安心して買える。

読者 8.5937 裏技 麻雀強制勝ちコマンド他→P.83

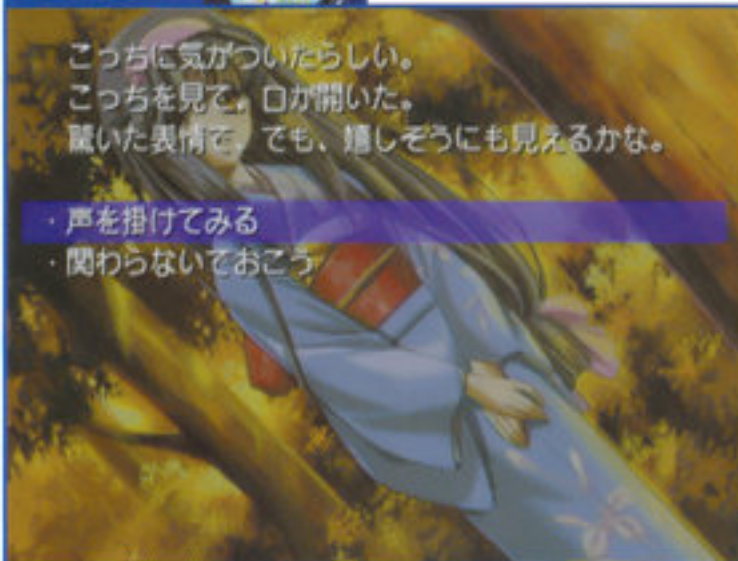
●ジャレコ●1999年9月23日発売●6,800円(初回限定版にはオマケCD付,360ポイント)

ディスク 1枚 PLAYER 1人 ヴィジュアル数 4人

TAB (麻雀ゲーム)

対応等

読者レース 33位 **まぼろし月夜**



推定累計販売本数 1万4245本

【解説】シムス参入初作品となるノベルアドベンチャー。初夏の夕方に会った幽霊のおやめ。彼女が主人公のことを自分の恋人だと思ひこみ、同居するところから物語は始まる。システムは、テキストを読み進め、時折出る選択技によって物語は分岐するといったシンプルなもの。CG鑑賞やイベント達成率を確認できたりとオマケ要素も用意されている。

【ポイント】攻略可能なキャラ分の膨大なシナリオが用意され、1人分のシナリオも相当な量なのにもかかわらず、途中でダレることなく、常に先を気にさせるような仕上がりになっている。その内容の良さもポイント。誰もがスムーズに感情移入でき、せつない気持ちにさせてくれる。ただ、テキストとグラフィックが重なる場合の、画面の明るさを調整できたらよかった。正統派ギャルゲーの秀作。

読者 8.5161 裏技

●シムス●'99年9月23日発売●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 PLAYER 1人 ヴィジュアル数 20~人

ADV (恋愛ノベルアドベンチャー)

対応等

読者レース 35位 **首都高バトル**



推定累計販売本数 15万9017本

【解説】公道レースゲームとして定評ある「首都高」シリーズ最新作。ライバル車にバトルを挑み、勝利することで愛車をチューニングしていくクエストモードのほか、2P対戦のVSバトルなどモードは4つ。バトルでは、ライバル車に先行することで相手のメーターを減少させる新方式を採用。コースは実写ばりにリアルな環状線の外・内回りの計2種類。

【ポイント】「紅の悪魔」「イナズマシフトの拓也」といったキツイ名前のライバルたちはドライビングも個性的。悪質なブロックをかますヤツ、スリップストリーム好きなど、プレイヤーを飽きさせない。舞台となる「夜の首都高」のビジュアルも圧巻で、ライトアップされたビルボードや流れるテールランプは実写と見まがうほど。愛車のマフラーを交換するとエキゾースト音が変わるなど芸も細かい。

読者 8.4936 裏技 ボス用カスタムカーが買える他→P.87

●元気●'99年6月24日発売●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 PLAYERS 1~2人 ヴィジュアル数 15~人

RAC (レース)

対応等

読者レース 32位 **機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION**



推定累計販売本数 7万2965本

【解説】ドリームキャストの高性能を生かしたフルポリゴンの戦闘シーンと、おなじみのキャラクターたちが活躍するストーリーの両方を楽しめるシミュレーションアドベンチャー。プレイヤーはナデシコB艦の艦長となり、クルーとミッションを遂行することに……。テレビシリーズ、劇場版のオリジナルスタッフによる、最新版「ナデシコ」を味わえる。

【ポイント】ゲームは、シミュレーションパートが中心で、アドベンチャーパートはむしろオマケ的。SLGパートのメインとなる戦闘はそう難しくなく、難易度も2種類用意され、オートモードもあるのはうれしい配慮。お手軽に劇場版スタッフの手による設定やストーリーを楽しむことができる。ただし、ゲームを楽しむためにはある程度、原作やアニメの知識が必要だ。よくも悪くもファン向け。

読者 8.5185 裏技

●角川書店/ESP●1999年8月26日発売●6,800円(360ポイント)

ディスク 1枚 PLAYER 1人 ヴィジュアル数 17人

SLG+ADV (シミュレーションアドベンチャー)

対応等

読者レース 34位 **マリオネットハンドラー**



推定累計販売本数 6295本

【解説】未来のコロシウムで繰り広げられる小型ロボットの戦いをシミュレート。プレイヤーは「マリオネット」と呼ばれるロボットに、移動、索敵、攻撃などの行動をあらかじめプログラミングして戦わせる。マリオネットは「機動力重視」など、基本コンセプト別に全6タイプがあり、CPUやレーダー、さらには搭載する兵器によって大きく性能が変わる。

【ポイント】「ミニ4駆」のように、マリオネットのキットを購入し、100種類以上の部品やウエポンを組み込んでいくゲームの流れは、まさにホビー感覚。プログラムといっても難しくはなく「前方を近距離レーダーモードで探索」といった命令のチップを行動順序に沿って並べていくだけなので専門知識は必要ない。トーナメントモードでは最大8人分のマリオネットを登録し、戦わせることも可能。

読者 8.5 裏技

●マイクロネット●'99年7月29日発売●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 PLAYER 1人 ヴィジュアル数 15~人

ETC (プログラミングロボット対戦ゲーム)

対応等

読者レース 36位 **ぷよぷよ〜ん**



推定累計販売本数 7万3092本

【解説】落ちものパズルの定番「ぷよぷよ」の第4弾。サーカスを舞台にした「すーりー」モードのほか、「ふたりでぷよぷよ」や「とことんなぞぷよ」、4人対戦プレイまで楽しめる「みんなでぷよぷよ」などの多彩なモードを用意。アルル、シェゾといったぷよシリーズでおなじみのキャラだけでなく、新キャラも追加され、全19キャラの華やかな対戦が実現。

【ポイント】ぷよを遊び尽くした人にも、ぷよの大きさを4段階に変えられる「とことんぷよぷよ」で、最大108連鎖の技に挑むこともできるという新モードが用意されているのはうれしい。ただ、それぞれのキャラに用意された特技システム「特技」は、初心者にも一発逆転を可能にするほど効果がある反面、キャラクターによって強力なもの、そうでないものと威力に差があるため、不公平さを感じる。

読者 8.4761 裏技 108連鎖鑑賞他→P.90

●セガ●'99年3月4日発売●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 PLAYERS 1~4人 ヴィジュアル数 6人

PUZ (対戦型アクションパズル)

対応等

A級保存版

全ドリームキャストソフトパーフェクトカタログ

読者レース **37**位 **THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999**



推定累計販売本数 9万5015本

【解説】人気格闘ゲームの「KOF」シリーズの5作目にあたる、「KOF'98」をベースにした作品。ウリは総勢38人もキャラから選んだ3人で戦うチームバトル。さらに、アドヴァンストとエキストラの2種類のプレイモードが用意され、自分の戦い方に合わせて選択が可能だ。また、何回もプレイしてポイントを貯めることで「KOF」に関する設定画の閲覧もできる。

【ポイント】登場キャラクター数は38人と、KOFシリーズ最多。その中から3人を選択して戦うチームバトルは、観ているだけでも華やかだ。また、緊急回避や超必殺技、ガードキャンセルなど、格闘ゲームのツボを突いたシステムも完成度が高い。アクセスの待ち時間や操作性にも問題はなく、気持ちよくプレイできる。ネオボケソフト「キング・オブ・ファイターズ R-2」に連動させた試みも評価したい。

読者 8.4719 裏技 裏キャラクター使用
方法他→P.86

●SNK●'99年6月24日発売
●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 1~2 PLAYERS 7~ 対応等

ACT (対戦格闘)

携帯 対応等

読者レース **38**位 **BLUE STINGER**
(ブルー スティンガー)



推定累計販売本数 13万1545本

【解説】多数の武器やアイテムを使い分けつつ、主人公が漂着した島の謎を解明していく、アクション要素の強いノンストップ・アドベンチャー。ハリウッド映画を彷彿とさせる世界観や演出、ち密に描かれたクリーチャーやCG空間など、各所に野心的な試みもされている。一方でギャグなど娯楽の要素も導入。キー操作も簡単なので、誰もが容易に取り組める。

【ポイント】ハリウッド映画を意識した作りで(実際にハリウッドのスタッフも制作に参加している)、グラフィックや音楽、演出によくその雰囲気が出ている。視点は強制的に変更され、演出に効果をもたらす一方で、見づらいつの指摘もある。アナログ方向キーとAボタンによる簡単な操作は、ゲーム初心者でも無理なくできるだろう。ただし謎解きの部分は、初心者にはやや難しいかもしれない。

読者 8.4469 裏技 スイマーモード、マップモード他→P.90

●セガ●'99年3月25日発売
●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 1 PLAYER 4 対応等

ADV+ACT (ノンストップ・アドベンチャー)

VGR 対応等

読者レース **39**位 **スーパースピード・レーシング**



推定累計販売本数 4万2073本

【解説】時速400kmに迫るスピードで展開するアメリカンモータースポーツの最高峰「CART」を完全再現。1998年度のデータを基に、17チーム、26ドライバー、19コースが実名で登場。CART独特のオーバルコースでのハイスピードレースが手軽に味わえる。また現地取材によるエキゾーストサウンドや、プロドライバーも認めるコース再現など、リアルさも抜群。

【ポイント】実名使用はもちろん、スピード感や、リアルなグラフィックとサウンドで、オーバルコースでの高速バトルという「CART」独特のレース感をみごとに再現している。オプション設定で、周回数や、天候、敵車の速さなど、ゲームの難易度を細かく調整できるのもウリ。通常は秒間30フレームだが、秒間60フレームモードもある。ただ、ゲームモードは少なめで、'98年度データはやや古い印象。

読者 8.4365 裏技 隠し車種出現条件他→P.87

●セガ●'99年3月25日発売
●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 1~2 PLAYERS 12~ 対応等

RAC (レーシング)

VGR 対応等

読者レース **40**位 **Get Bass**
(ゲットバス)



推定累計販売本数 12万2738本

【解説】'97年にアーケードで登場した、人気のバス釣りシミュレーションを完全移植。アーケードモードではお手軽にバス釣りを楽しめる一方、トーナメントを勝ち進んでいく家庭用オリジナルモードは、じっくりとバスとの知恵比べを満喫できる。標準コントローラでもプレイ可能だが、つりコンを使えば、より臨場感あふれるプレイを堪能できる。

【ポイント】アーケードモードは簡単に釣れすぎる感があるが、家庭用モードはルアーの選択やキャスティングポイント、天候などを考慮しなければならず、バスとの駆け引きをより楽しめる。ある程度は釣れるようになってきているが、狙いどおり大物が釣れたときの快感はやはり大きい。後半に登場する追加のルアーも面白い。だが、収録ステージが少なく、ロード時間が長くてテンポが悪くなるのが残念。

読者 8.4205 裏技 プラクティスモードの隠しエリア他→P.85

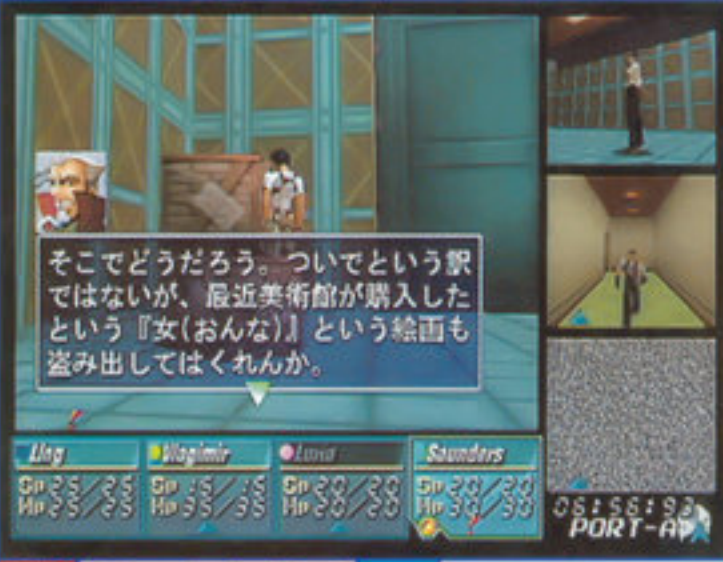
●セガ●'99年4月1日発売●5,800円/9,800円(つりコン同梱)(ともに300ポイント)

ディスク 1枚 1 PLAYER 50 対応等

SPT (スーパーリアル・バスフィッシング)

VGR 対応等

読者レース **41**位 **ESPION-AGE-NTS**
(エスピオネージェンツ)



推定累計販売本数 1万301本

【解説】産業スパイ組織のリーダーとして部下に指示を出し、依頼者からの任務を遂行するのが目的のハードボイルドなシミュレーション。4つのスクリーンに部下の状況がリアルタイム表示され、適切な指示を出しトラップを解除させたり、時には警備員と戦わせたりしてミッションをクリアしていく。ミッションに挑むメンバーもある程度自由に選べる。

【ポイント】パラレルサイトスクリーンと呼ばれる4分割画面が目新しく、分割したことによる見づらさや処理落ちはない。4人に次々と指示を出すのは慣れが必要だが、制限時間内に部下の行動を組み立てていくのは、スリリングでクリアした時の達成感も大きい。ただ、1つのミッションを一度のプレイでクリアすることは極めて困難。何度も挑戦するだけの根気が必要で、見た目以上に硬派な作品。

読者 8.4117 裏技

●NECホームエレクトロニクス●'99年9月23日発売●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 1 PLAYER 7 対応等

SLG (シミュレーションゲーム)

VGR 対応等

読者レース **42**位 **エアフォースデルタ**



推定累計販売本数 5万2863本

【解説】フライトシミュレータと3Dシューティングの魅力を両立。実在する機体を再現しつつも、あまりシビアな方向には走らず、誰にでもシューティングの爽快感を味わえるようになっている。与えられたミッションをクリアしていくことで、ゲームが進行。ミッションクリア時に得た報奨金で機体を購入することにより、さまざまな機体での空中戦が楽しめる。

【ポイント】目新しさはあまり感じないが、機体や背景の美しさ、飛行感覚のリアルさなど、画像部分は一級品。搭乗できる機体が多彩なことも、航空機ファンにはうれしい限りだ。エアブレーキやフラップを廃したことで遊びやすくなっているが、フライトシミュレータのファンは多少もの足りなさを感じるかもしれない。ミッション数が少ない点や、対戦ができない点は残念だといえる。

読者 8.4111 裏技 特殊な隠し機体出現条件他→P.83

●コナミ●'99年7月29日発売
●5,800円(300ポイント)

ディスク 1枚 1 PLAYER 14~ 対応等

SHT (シューティング)

VGR 対応等

A級保存版

全ドリームキャストソフトパーフェクトカタログ

読者レース **43位** **サイキックフォース2012**



推定累計販売本数 8万170本

【解説】アーケードゲームの人気作「サイキックフォース」シリーズ最新作が移植された。キャラは結界と呼ばれるフィールド内に浮遊し、その中で前後左右自由自在に動き回り相手を攻撃、倒していく。アーケード版にあったストーリーモード、VSモードに加え、DC版ではさまざまな状況を想定し闘えるトレーニングモード、細かな設定ができるオプションを用意。

【ポイント】グラフィック、サウンド、キャラの操作感など、アーケード版からの再現性は非常に高い。またこのゲーム特有の操作を練習できるトレーニングモードの追加も評価が高い。しかし、DC版としての大きな追加点はそれくらいで、コンシューマならではの魅力には乏しい。CPU戦の難易度の高さも、初めて触るユーザーにはツライ。とはいえ、奥深いシステムを理解しての対戦はかなり燃える。

読者評点 **8.3925** 裏技 隠しキャラパーンが使える他→P.85

●タイトー●'99年3月4日発売
●5,800円 (300ポイント)

ディスク **1** 枚 **1~2** PLAYERS **9~** 対応

ACT (オールレンジ対戦アクション)

対応等

読者レース **44位** **バーチャファイター3tb**



推定累計販売本数 37万159本

【解説】3Dポリゴン対戦格闘ゲームの一時を築き上げた同名作品の移植作。アーケード版のリリースは'96年9月。DC版は、その1年後に300項目近いバランスの再調整とチームバトルの新要素を追加して発表された「3tb」をDC本体同時で発売され、そのハードパワーを見せつけた。全12キャラ+デュラルが登場。P.83で初公開された最後の裏技も完全移植!

【ポイント】今回初公開している“塚本ラウ”の裏技まで、実は隔々まで完全移植されていた「VF3tb」。DC本体の発売と同時に、3年前の最先端作品をここまで移植してみせた功績は大きい。また今遊んでも、やはり結構遊べるゲームだと再認識できる。ただし、肩や指、着物の動きなど細部で不満もある。対人戦専用モードがないことやトレーニングモードが練習にならないなど家庭用要素もイマイチ。

読者評点 **8.387** 裏技 キャラセレクト画面に塚本ラウ他→P.90

●セガ●'98年11月27日発売
●5,800円 (初回版2枚組) (300ポイント)

ディスク **1** 枚 **1~2** PLAYERS **12~** 対応

ACT (格闘アクション)

対応等

読者レース **46位** **ペンペントライアイスロン**



推定累計販売本数 7万9855本

【解説】1つのコースで「走る」「滑る」「泳ぐ」といった3つの異なるアクションが楽しめるドタバタ氷上障害物レース。コースに配されたさまざまな「しかけ」を利用して、競争相手の邪魔をしたり、逆にし返しされたり……。出遅れても「あたふたゾーン」で一発逆転のチャンスもあり! 5つのグレードに分かれた4つのコースを制覇して、勝利の栄冠を手にとろう。

【ポイント】「ペンペン」たちのどこかイッてしまったような表情や、リアクションが実にユーモラス。キャラの動きに合わせてボタンを押す・離すといった操作によるスピード調節は、従来のレースゲームにない新鮮さがある。そのためタイムアタックも熱いのだが……やはり、みんなで足を引っ張り合いながらの対戦プレイが一番楽しめる。テーマパークのようににぎやかなコースも見どころ。

読者評点 **8.0837** 裏技 ザコペン、ハナミズが使える→P.91

●ゼネラル・エンタテインメント●'98年11月27日発売●5,800円 (300ポイント)

ディスク **1** 枚 **1~4** PLAYERS **5** 対応

RAC (アクションレース)

対応等

読者レース **47位** **森田の最強将棋**



推定累計販売本数 4674本

【解説】強い思考ルーチンを最大のセールスポイントとする「森田将棋」シリーズのコンシューマ最新作。対局レベルは5段階あり、駒落ちの設定も自在にできるほか、持ち時間の設定も可能。詰将棋モードは2種類の思考ルーチンを備え、あらゆる詰将棋問題に高度に対応する。また、VMCに対局棋譜を保存できるので、それを使って対局の研究も行える。

【ポイント】ハードの進化（特にCPUの処理速度とメモリ量）を顕著に感じる作品。従来のコンシューマ機の将棋ソフトと比べて“強さ/思考時間比”がズバ抜けて優秀。モードや機能に大きな特徴はないが、必要十分で不満ないレベル。また、詰将棋モードもかなり強く、新聞やテレビ将棋の問題を解かせて懸賞に応募するなんて使い方もできる。アマチュア4段以下なら十分楽しめるソフトだろう。

読者評点 **7.9375** 裏技

●ランダムハウス●1999年4月15日発売
●5,800円 (300ポイント)

ディスク **1** 枚 **1~2** PLAYERS **66~** 対応

TAB (将棋)

対応等

読者レース **48位** **新日本プロレスリング 闘魂烈伝4**



推定累計販売本数 7万8345本

【解説】「打撃技」「投げ技」「関節技」の3すくみにより、簡単な操作でプロレスを再現したシリーズ最新作。PSからプラットフォームを変更したことで、レスラーのグラフィックやモーションを一新。登場するレスラーの人数も、シリーズ中最多となっている。エディットしたレスラーを、サーバー上に用意された団体に所属させることで、通信対戦が楽しめる。

【ポイント】複雑なコマンドを覚える必要がなく、簡単な操作でプレイできるのは○。しかし、攻撃範囲がわかりにくい点など、アクションゲームとして見るとつらい部分がある。エディットしたレスラーによる通信対戦は、実際のプロレスの試合を見ているような感覚で非常に面白い。しかし、システム上、簡単に「ハメ」が成立してしまうのは問題あり。今後への課題を残していると言えるだろう。

読者評点 **7.9** 裏技 隠しレスラー出現コマンド他→P.87

●トミー●'99年9月2日発売●6,800円 (360ポイント) (通信対戦は2人対戦)

ディスク **1** 枚 **1~4** PLAYERS **91~** 対応

SPT (プロレス)

対応等

読者レース **49位** **SEVENTH CROSS (セヴンスクロス)**



推定累計販売本数 5万3916本

【解説】ゲームのテーマは生物の進化。プレイヤーは1つの生命体を授かり、6つの広大なフィールドで敵生物と戦い、捕食して進化していく。ニューロの技術を取り入れた「DNAシート」により、プレイヤーごとにキャラクターの成長の法則性を持たせており、キャラの進化形態はじつに81万通りにもおよぶ。孤独なサバイバル感と、生命の神秘を感じる作品。

【ポイント】目的は強さを求めて進化するという、至極シンプルなもの。しかし、進化に必要な身体パーツの取得には、ニューロの法則性をプレイヤーが導く必要があり、そこに思考の楽しさが存在する。さらに、最後に語られる物語の真意が、“生きるために”を考えさせられる重厚なものであることも達成感に拍車をかける。また、「ドリマガGD Vol.1」に収録した「F.I.D.」による対戦も魅力の1つだ。

読者評点 **7.8506** 裏技

●NECホームエレクトロニクス●'98年12月23日発売●5,800円 (300ポイント)

ディスク **1** 枚 **1** PLAYER **172** 対応

S・RPG (シミュレーションRPG)

対応等

読者レース **50**位 **三国志VI**

219年 8月 国政
 劉備 20
 12380 14430 1475
 3510 80/180 70/160 90/100
 72 0 14
 0 0 0
 165 0 14
 0 237

内政 軍需 移動 外交 人事 計略 特別

読者評点 **7.8** 裏技 —

GAME DATA
 ●コーエー●'99年3月25日発売
 ●9,800円 (540ポイント)

ディスク **1** 枚
 PLAYERS **1~8**
 対応機種 **100**
 SLG (歴史シミュレーション)

【解説】永遠のベストセラー『三国志演義』をベースとしたコーエー人気シリーズの最新作。(現)中国を統一するまでじっくりとプレイできる「通常シナリオ」と比較的短時間でクリアが可能な「ショートシナリオ」の2パートで構成されている。エンディングも異なり、違う2つの物語が楽しめる仕組みになっている。後漢からの密使など、歴史イベントも多数収録。

【ポイント】前作と比較して、内政、戦争ともよりシンプルなシステムになり、純粋に戦術を楽しむ仕組みに変更された。DCのハイスペックともあいまって、スムーズにプレイできる。ただ、「人材管理」は非常に煩雑で、労力を要する。また『三国志演義』の物語、人物の性格、特技などに精通していないと適切な指示を出すことができない。初心者にとっては敷居が高い部分があるかもしれない。

読者レース **51**位 **MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2**
 (モナコグランプリ・レーシングシミュレーション2)

299mm 9/22
 J.VOUELLETE TEAM 2
 LAP 1 LAP TIME 1:28.001

読者評点 **7.7741** 裏技 —

GAME DATA
 ●ユービーアイソフト●'99年3月11日発売
 ●5,800円 (300ポイント)

ディスク **1** 枚
 PLAYERS **1~2**
 対応機種 **25~**
 RAC (レーシング)

【解説】ルノー社、ブリジストン社の技術監修を受けた、超リアル志向上級者向けF1レーシングゲーム。タイヤの摩耗、ガソリン量などマシンの状況を再現してレースを行うシミュレーションモードやタイムアタックといったさまざまな楽しみ方ができる。各モードでの完全再現されたフランス・モナコ市街をはじめ、全17のF1グランプリコースも見どころ。

【ポイント】走行中のタイヤの摩耗、ガソリン量、天候の変化、マシン接触によるクラッシュなど、あらゆることを見事に再現しているうえに、タイヤ選択から車体の振動やロールなどを制御するダンパーの硬さの設定に至るまで細部のセッティングをも実現したシミュレーションモードは実に圧巻。ただシミュレーション性を重視しすぎたため、ステアリングなどの操作性の悪さなど不具合が目立つ。

読者レース **52**位 **森田の最強Reversi (リバーシ)**

Practice Mode
 1 Player
 23石
 環境設定 投了 待った 助言 キャンセル
 Level 1-3
 9石
 あなたの番です

読者評点 **7.746** 裏技 —

GAME DATA
 ●ランダムハウス●'99年4月15日発売
 ●2,800円 (120ポイント)

ディスク **1** 枚
 PLAYERS **1~2**
 対応機種 **66~**
 TAB (テーブルゲーム)

【解説】価格こそ2,800円とお手頃だが、「最強」の名に恥じぬ強さを有する「オセロ」と同ルールのゲーム。レベルが5段階ある「練習モード」と、最高レベルの「挑戦モード」から構成される。CPUは学習能力を持っているため、同じ失敗は二度と繰り返さない。「挑戦モード」にアタックする前に、まずは「助言」や「待った」が使える「練習モード」で修行を積もう。

【ポイント】いわゆる「オセロゲーム」。ルールについては知らない人はいないだろう。2,800円という低価格もあいまって、定番ゲームとしてお手頃だ。しかし「最強」の名のとおり、その強さと来たらハンパではない。特に「挑戦モード」は、本当に勝てる人いるのか? と思ってしまうほどだ(実際勝った人はいるらしいが)。演出は皆無に等しいが、そのへんは値段の安さを考えると妥当なところか。

読者レース **53**位 **真 本格花札**

五回戦
 7 勝利点 9
 子の 77 子の 83
 親の勝ち
 140

読者評点 **7.6153** 裏技 —

GAME DATA
 ●アルトロン●'99年7月22日発売
 ●4,800円 (240ポイント)

ディスク **1** 枚
 PLAYER **1**
 対応機種 **2~**
 TAB (テーブルゲーム)

【解説】日本の伝統ゲーム「花札」。本作は、その花札の4つの競技が収録されている。「花合わせ」「こいこい」「おいちよかぶ」といったメジャーな競技に加え、「はちはち」というややマイナーだがギャンブル性の高い競技も楽しむことができる。ルールを知らなくても、解説してくれるモードがあるので、初心者でも安心だ。価格も抑えられている。

【ポイント】オーソドックスな花札ゲーム。一応10人ほどキャラクターは用意されているが、ストーリーモードがないので、それを生かしていない。2D/3Dの画面が選べるなど、妙に凝った部分もあるが、これも本編への影響はない。さりげなくぶるぶるばくに対応しているがこれも……。というわけで、純粋に花札を楽しみましょう。競技が4つもあるので、長く遊べることは請け合いだ。

読者レース **54**位 **dancing blade かつてに桃天使II**
 (ダンシングブレード) ~Tears of Eden~完全版

かわいそうなことするなあ
 ちよっときつく怒っちゃおう

読者評点 **7.6** 裏技 —

GAME DATA
 ●コナミ●'99年9月30日発売
 ●5,800円 (300ポイント)

ディスク **2** 枚
 PLAYER **1**
 対応機種 **2~**
 ADV (インタラクティブ・アニメ)

【解説】舞台は前作の3カ月後。プレイヤーの選択で、「世界樹編」と「竜宮城編」にストーリーが大きく分岐する。前作にもあった「おまけモード」も健在で、登場キャラクターの秘密が明らかになる「あらすじモード」をはじめ、5つのおまけが楽しめる。今回もPS版にない5分間の映像が追加されており、アニメーション総時間は75分ものボリュームを誇る。

【ポイント】1プレイが約30分というお手軽さ、アニメーションにアドベンチャーの要素が盛り込まれたシステムは、前作と変わらない。前作同様、話のスケールが大きいわりに時間が短い印象もあるが、今回は物語のテーマがしっかりと描かれている。そのため、作品としては前作より数段まとまりを持っている。また、最初の分岐により、2種類の展開を楽しめるのでお買い得感あり。

読者レース **55**位 **関東競馬新聞協会スペシャルタイアップ デジタル競馬新聞「マイルラックマン」**

NO	馬名	性齢	ED	IN	DS	脚質	調	距離	注
1	ダイワリブルス	牝5	51	40	差し	→	○	○	●
2	ハナノメガミ	牝6	62	39	先行	→	○	○	●
3	ホッコービューティ	牝6	53	41	先行	→	○	△	●
4	スギノキューティ	牝5	53	43	差し	→	○	○	●
5	サクラアカツキ	牝5	55	43	先行	→	○	△	●
6	オーバーザウォール	牝6	52	49	先行	→	○	△	●
7	ケープリスバーン	牝5	55	42	先行	→	○	○	●
8	マルカコマチ	牝5	54	46	追込	→	○	△	●
9	ナリタルナハーク	牝5	55	49	差し	→	○	○	●
10	ナギサ	牝7	61	52	先行	→	○	△	●
11	メジロドーベル	牝6	74	54	先行	→	○	△	●

読者評点 **7.5833** 裏技 —

GAME DATA
 ●ショウエイシステム●'99年4月8日発売
 ●6,800円 (360ポイント)

ディスク **1** 枚
 PLAYER **1**
 対応機種 **200**
 SLG (競馬予想シミュレーション)

【解説】DC初の競馬予想シミュレーションソフトとして登場。DCならではの通信機能をフルに活用し、中央競馬のレース前日から、専用サーバから出走表、提携競馬新聞6紙の予想など、様々な関連データを盛り込んだデジタル競馬新聞を電話代のみでダウンロードできる。レース当日には最新オッズも。ちなみに、1回のダウンロードには約2分かかる。

【ポイント】予想だけでなく、コラムや調教状況などについても入手でき、毎週競馬新聞を購入することを考えると、かなりお得。それにやっかいな細かいデータ入力の手間もなく、データを自分なりに書き替えたりして、アナログ操作で独自予想を加えられる。ただ、膨大なデータを処理するため、ロード時間が異常にかかるのが難点。また、ダウンロードにVMまるごと1個使用するのもちょっと……。

A級保存版

全ドリームキャストソフトパーフェクトカタログ

読者レース **56**位

信長の野望 将星録

with パワーアップキット

1580年 5月

読者ポイント **7.5357** 裏技 隠しシナリオ出現コマンド→P.89

GAME DATA

●コーエー●'99年3月25日発売 ●9,800円 (540ポイント)

ディスク **1**枚 PLAYERS **1~8**人 対応機種 **200**対応等

SLG (歴史シミュレーション)

【解説】コーエーの看板シリーズの7作目がぐんとパワーアップしてDCで登場。長篠の戦い直前の「新時代の到来」をはじめとする6本のシナリオが新たに追加された他、シナリオプレイ中でも変更できるエディタ機能の搭載、パソコン版にしかなかった攻城戦の復活など、歴史シミュレーションゲームの醍醐味を十分に堪能することができる。

【ポイント】DCになって思考速度が格段にアップしたことで、サターン版と比べてよりストレスのたまらないプレイ環境が実現した。シミュレーションという難解なイメージで見られがちだが、このゲームの場合は、いかに無駄なく領内を開発できるかがポイント。「内政」をしっかり攻略していけば、比較的楽にプレイを進めることができるだろう。ただ、1つのセーブにはVMまるまる1つが必要。

読者レース **57**位

WEB MYSTER

(ウェブミステリー) ~予知夢ヲ見ル猫~

読者ポイント **7.4285** 裏技

GAME DATA

●メビウス/セガ●'99年4月22日発売 ●6,800円 (360ポイント)

ディスク **2**枚 PLAYER **1**人 対応機種 **12~**対応等

ADV (アドベンチャー)

【解説】インターネットのホームページで予告された殺人事件が現実となる! 通信対応のDCならではのアドベンチャーゲーム。ホームページはゲーム中の仮想のものだが、インターネット未体験者にとっては、接続料金を気にせず雰囲気を感じ取れるだろう。脚本に木村初、演出に実力俳優を起している。実写ゆえの俳優の表情や、細かな演出も見どころだ。

【ポイント】インターネットに接続することでヒントを得てストーリーを進めるといふ、新しい試みのアドベンチャーだが、ゲームというよりは1本のドラマを見ているといった感覚だ。脚本家の生み出したシナリオに引き込まれば楽しめるし、そうでなければ物足りなさを感じるだろう。しかし、コマンド選択で詰まることのないからこそ、日本・韓国・香港を舞台に進むシナリオを満喫できるともいえる。

読者レース **59**位

バギー・ヒート

読者ポイント **7.3684** 裏技 隠しマシンベルゼバ出現条件他→P.90

GAME DATA

●CRI●'99年7月8日発売 ●5,800円 (300ポイント)

ディスク **1**枚 PLAYERS **1~2**人 対応機種 **65~**対応等

RAC (オフロードレーシング)

【解説】レースゲームとしては珍しい、バギーを題材としたオフロードレーシングゲーム。スピード重視、安定感重視などさまざまな個性を持つバギーに乗り、砂漠、雪道などの悪路に挑む。「チャンピオンシップ」、「タイムアタック」などレースの定番はもちろん、自分の走りをAIに記憶させ、そのデータ同士を対決させる「ドライバー育成モード」に注目だ。

【ポイント】「飛んだり跳ねたり」するので、ポップなノリを連想するかもしれないが、実は結構細かい操作を要求する。操作がシビアなためとつきはよくないかもしれないが、やりこめばかなり奥深いことがわかるだろう。新要素「ドライバー育成モード」も、自らの腕を磨くのに、いっそうの楽しみを与えている。車種、コースともに豊富なため、ハマった人は長く楽しめる1本となるだろう。

読者レース **60**位

dancing blade かつてに桃天使!

(ダンシングブレード) 完全版

読者ポイント **7.12** 裏技

GAME DATA

●コナミ●'99年9月2日発売 ●5,800円 (300ポイント)

ディスク **2**枚 PLAYER **1**人 対応機種 **2~**対応等

ADV (インタラクティブ・アニメ)

【解説】桃から生まれた女の子、桃姫の活躍を描いたインタラクティブ・アニメ。ただアニメーションを見るだけではなく、選択肢による展開の変化を楽しめるアドベンチャーゲームの要素が盛り込まれている。PSからの移植作だが、PS版では描かれなかったシーンを追加した、ディレクターズカット版で、アニメーション収録時間は65分以上となっている。

【ポイント】1プレイが30分程度というお手軽さは魅力。物語の分岐が単純なため、ゲーム性は低いが、この作品の場合、あくまでも「アニメーションにアドベンチャーの要素が含まれている」と考えるべき。PS版より高画質だし、キャラクターも魅力的、細かい台詞まわしも面白い。しかし、物語のスケールが大きすぎてテーマが描ききれていない点、分岐によっては展開が強引になってしまう点はつらい。

読者レース **61**位

GODZILLA GENERATIONS

(ゴジラジェネレーションズ)

読者ポイント **7.0** 裏技 隠しキャラ出現条件他→P.85

GAME DATA

●セガ●'98年11月27日発売 ●5,800円 (300ポイント) (DC単体では1PLAYER)

ディスク **1**枚 PLAYERS **1~4**人 対応機種 **6~**対応等

ACT (アクション)

【解説】初代ゴジラからUSAゴジラまで、各世代のゴジラを動かし、G-Forceの攻撃をかわしながら日本の5大主要都市で破壊の限りを尽くす。VMを使用した携帯ゲーム「あつめてゴジラ」との連動により、自分で育てたキャラが3Dポリゴン怪獣となり、DC上で4人対戦も楽しめる。また、劇場予告編ムービーを計16本収録するなど、本編以外のおまけ要素も多い。

【ポイント】福岡、大阪、名古屋、横浜、東京の5大都市を破壊。スピード、破壊率など6つのポイントからエリアごとの評価が、そして最終面をクリアするとランクに見合った称号が与えられる。エリアクリアごとに見られる劇場予告編ムービーの画質はさすがDCといったクオリティ。「あつゴジ」との連動で、4人対戦が可能な「みんなdeバトル」ではVMの液晶画面で攻撃相手を密かに指定できるのが面白い。

読者レース **62**位

電波少年的懸賞生活~なすびの部屋~

読者ポイント **6.8695** 裏技

GAME DATA

●ハドソン●'99年7月22日発売 ●1,480円 (ポイントなし)

ディスク **1**枚 PLAYER **1**人 対応機種 **56**対応等

ETC (懸賞応募)

【解説】懸賞に応募し、その当選品だけで生活するというテレビ番組「進め! 電波少年」の人気コーナーが基になったソフト。簡単にいえば、懸賞に応募するための書式を完備したツールである。インターネットを使い懸賞情報を入手したら、1回あたり33円という低料金で懸賞に応募できるため、常日頃から懸賞に応募している人には有益なツールである。

【ポイント】実際の懸賞に応募すると付加価値としてのバーチャル懸賞に当たり、ソフトの中に生息するなすびの「当選の舞」が見られる。なすびを育成するといったゲーム的要素は少ないので、その点に期待し過ぎると物足りなさを感じるだろう。1回あたり33円という低料金で、応募要項をデータとして持っていれば何枚ものハガキを書く必要がないという部分に着目したい。懸賞フリークにはオススメ。

読者レース **63**位 July (ジュライ)



推定累計販売本数 10万5191本

【解説】キャラクターデザインにトニー・タケざきと梅津泰臣というカルトな人気を誇る2人を迎え、世紀末を舞台に展開するアドベンチャーゲーム。総勢150人にもおよぶ登場人物1人ひとりがプロフィールを持ち、今日、この時に現実に起こり得るような、身近な事件が発端となってストーリーは進む。システムはオーソドックスだが、シナリオは奥が深い。

【ポイント】キャラクターに音声がなく、演出もちょっと古めと、一見ひと昔前のゲームに見える。実際プレイ開始直後は、淡々と進むシナリオの展開にもどかしさを覚えるだろう。しかしゲームを進めていき「今、起こり得る恐怖」を隣に感じ出したら最後。先の展開が気になって、夜を徹してプレイしてしまう魅力を持つ。シナリオのデキはよいので、パッと見てユーザーを惹きつける演出がほしかった。

読者評点 **6.7516** 裏技 —

●フォーティファイブ ●'98年11月27日発売 ●5,800円 (300ポイント)

ディスク 1 枚 PLAYER 1 ZONE VGM 4~ ZONE

ADV (アドベンチャー)

対応等

読者レース **64**位 生体兵器 エクスペンダブル



推定累計販売本数 5915本

【解説】「インカミング」と同じく海外Rage社制作のステージクリア型硬派シューティング。21世紀を舞台にしたSFで、人質救出と敵のせん滅が目的。プレイヤーは生体兵器となり全17ステージを進んでいく。武器は敵やオブジェクトを破壊することで入手し、同時に3種類までを持ち、切り替えて使うことができる。なお、各ステージには制限時間が設定されている。

【ポイント】昔ながらの俯瞰視点型シューティングで、DCでは他に似たゲームはない。Pentium III専用のWindows版と同時間開発されただけあって、グラフィックの質は高め。ただ、破壊の爽快感とグロさが紙一重の演出は意見が分かれるところ。敵の攻撃が激しく難易度は少々高いが理不尽さはなく、理にかなったクリア法が存在する。ただ、一切の「甘やかし」がないので不親切と感じる向きもあろう。

読者評点 **6.7333** 裏技 —

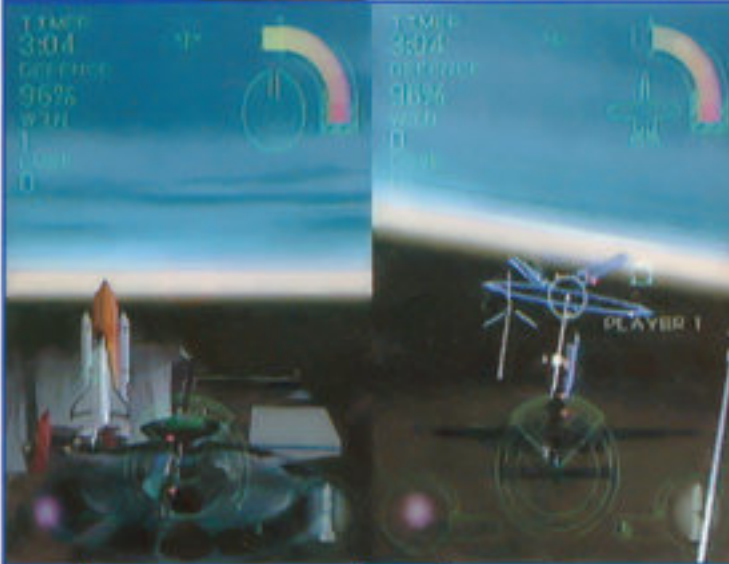
●イマジニア ●1999年6月24日発売 ●5,800円 (300ポイント)

ディスク 1 枚 PLAYER 1~2 ZONE VGM 4~ ZONE

SHT (シューティングゲーム)

対応等

読者レース **65**位 インカミング 人類最終決戦



推定累計販売本数 6万6846本

【解説】海外のPCゲームから移植されたシューティングゲーム。全10シナリオで構成され、プレイヤーは宇宙人の侵略から地球を守るために、戦車、戦闘機、ヘリコプターなどを駆使して戦っていく。美しいグラフィックに目を奪われるが、難易度は高め。シナリオごとにしかセーブできない点は、やや評価の分かれるところだ。だが、それだけに達成感は大い。

【ポイント】3Dシューティングと考えれば、難易度のバランスは納得できる。どちらかといえば、シナリオクリアごとにしかセーブできない点で、急に難易度が高くなると考えるべきだろう。戦車が走ったあとにカタピラの跡が残らないというような、細かな部分の演出が大味なので、緻密さからは遠い。しかし簡単な操作ゆえに、すぐにプレイできる点は好ましい。2人協力プレイものめり込める。

読者評点 **6.644** 裏技 —

●イマジニア ●'98年12月17日発売 ●5,800円 (300ポイント)

ディスク 1 枚 PLAYER 1~2 ZONE VGM 28~ ZONE

SHT (ミッション達成型本格派シューティング)

対応等

読者レース **66**位 超発明BOYカニパン ~暴走ロボットの謎!~



推定累計販売本数 3723本

【解説】テレビ東京系で放映されていた同名アニメをゲーム化。プレイヤーは主人公カニパンとなり、さまざまな発明をしながら、ロボットが暴走してしまった謎を追う。突如行方がわからなくなってしまったシュウ博士を探していく。作り出したアイテムは相棒のロボット・キッドに装備して、行く手を塞ぐ悪者ロボットとバトルさせることができる。VMIにも連動。

【ポイント】ストーリーが会話や戦闘ではなく「発明」で進んでいく、というユニークなシステムだが、操作説明がいていねに行われるので戸惑うことはない。だが、操作性が悪く思いどおりにキャラを動かせないところは×。また、自由に発明することはできないので、作られているという感じが否めない。途中でムービーなどが挿入されるが、全体的に淡泊な印象を受け、盛り上がり欠ける。

読者評点 **6.5** 裏技 —

●セガ ●'99年7月8日発売 ●5,800円 (300ポイント)

ディスク 1 枚 PLAYER 1 ZONE VGM 18~ ZONE

RPG (クリエイティブRPG)

対応等

読者レース **67**位 グラウエンの鳥籠 Kapitel 1「契約」



推定累計販売本数 未公開

【解説】e-sekai (<http://www.e-sekai.com/grauen/>)で、'99年10月1日より放映中のインターネットドラマをDCで視聴するための専用ソフト。1年間365日分の放送を隔月ごとに全6枚発売。その第1弾となる。ドラマの試聴のほか、チャットルームなど、ドラマの進行に応じた情報交換が楽しめる。DC版の特典として各巻にスペシャルインタビュー映像を収録。

【ポイント】DC専用ホームページにおいて、毎週DCユーザーのためだけに抽選でプレミアムグッズプレゼント企画があるのはうれしい。DC版ではパソコンを使って視聴するのと異なり、フル画面で高品質の映像が楽しめるため、これだけでもDCで見る価値ありか。しかし、いくら美しい画像でも2カ月ごとに2,800円かかるDC版と無料のパソコン版では、パソコン版を選択する人が多いのも確か。

読者評点 **6.4813** 裏技 —

●セガ ●'99年9月30日発売 (D-Direct専売) ●2,800円 (120ポイント)

ディスク 1 枚 PLAYER 1 ZONE VGM 2~ ZONE

ETC (インターネットドラマ)

対応等

読者レース **68**位 永世名人Ⅲ ~ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳~



推定累計販売本数 1144本

【解説】プレイヤーが指し手を考えている間にも、CPUが思考する「予測読み機能」を搭載。従来の将棋ソフトより待ち時間が大幅に短くなったことで、快適な対局が楽しめる。初心者向けにヒントや駒の移動可能範囲の表示機能が、上級者向けに「目隠し将棋」モードが用意され、幅広い層に対応。詰め将棋問題や、過去の有名対局の棋譜も多数収録されている。

【ポイント】CPUの思考がとにかく早い。最強レベルでも、長くて2~3分で指してくるので、ストレスがたまらないだろう。また、終盤の粘りも特筆モノで、追い詰めたつもりでも、いつのまにか逆転されてしまいそうな感覚を味わえる。CPUの強さも、強すぎず、弱すぎずで適度なものと見える。江戸時代の棋譜や、目隠し将棋などの豊富な「おまけ」、3,980円という価格設定はうれしいところだ。

読者評点 **6.4375** 裏技 —

●コナミ ●'99年7月8日発売 ●3,980円 (180ポイント)

ディスク 1 枚 PLAYER 1~2 ZONE VGM 17~ ZONE

TAB (将棋)

対応等

A級保存版

全ドリームキャストソフトパーフェクトカタログ

読者レース **69**位 **レッドラインレーサー**



推定累計販売本数 8219本

【解説】ハイスピードで疾走する爽快感を、たっぷり味わえるバイクレースゲーム。コースは全10種類で、舗装路だけではなく砂浜、積雪と多彩なステージでレースが楽しめる。ゲームモードは、CPU相手にグランプリを勝ち抜く「トーナメント」、3ラップのタイムアタックができる「シングルレース」、上下2分割画面で対戦が楽しめる「2P VSレース」の3つ。

【ポイント】レースゲームの持つスピード感が前面に押し出されており、スリリングなレースを満喫できる。大ジャンプなどのダイナミックな走り、クラッシュのハデな演出は見ているだけでも面白い。コース中のショートカット探しという楽しみもある。しかし、それ以外の部分にあまり特徴がないため、飽きが出るのが早いかもしれない。また、難易度設定がないので、ゲーム後半はかなりの高難度。

読者 6.4222 裏技 隠しマシン4台出現条件→P.92

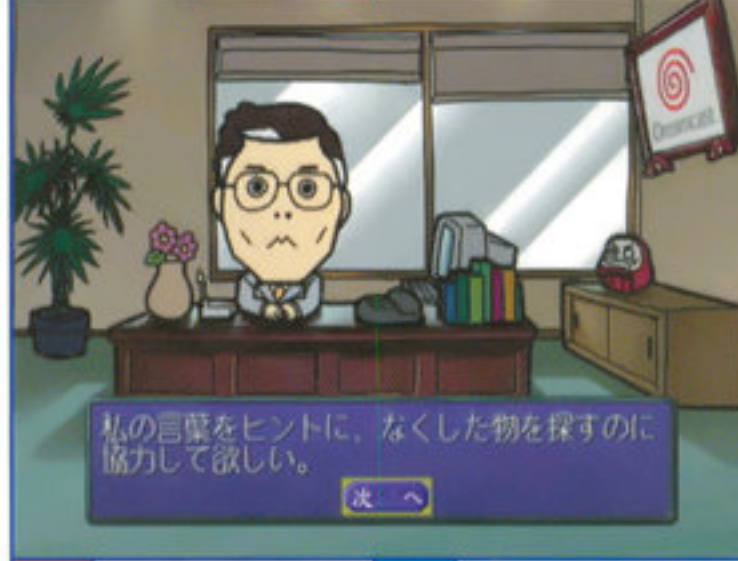
●イマジニア●'99年4月29日発売
●5,800円 (300ポイント)

ディスク 1枚 1~2 PLAYERS 対応年齢 12~

RAC (レーシング)

対応等 VGR

読者レース **70**位 **湯川元専務のお宝さがし**



推定累計販売本数 3万7301本

【解説】'99年3月20日~4月11日にかけて実施された春のキャンペーン「湯川元専務のお宝さがし キャンペーン」に使用された本作。期間中DC本体を購入者にはもれなく添付。通信で「さがし物」のヒントを取得し、ゲームで画像パズルのピースを探し、パズルを完成させ、送信することで懸賞に応募。1万人に1万円ずつ(計1億円)をプレゼントした。

【ポイント】「SPACE SENMU」などのVM用ミニゲームなどでハイスコアをゲットすれば「元専務」の穴を掘る回数が増やせるなど、ちょっとした付加要素もあり、低価格なキャンペーンソフトということ考えるとありがたい1本。しかし、キャンペーンが終了した今となっては、「運を頼りに、穴を掘ってお宝を探す」というパリエーションのないゲーム内容では、ソフト単体で遊び続けるのはツライ。

読者 6.38 裏技 —

●セガ●'99年3月20日~4月11日期間限定発売●980円
(販売用・ポイントなし)(VMゲーム33ブロック)

ディスク 1枚 1 PLAYER 対応年齢 0

ETC (バラエティ)

対応等 VM 対応年齢 0

読者レース **71**位 **世界ふしぎ発見! トロイア**



推定累計販売本数 1534本

【解説】人気クイズ番組「世界ふしぎ発見!」をモチーフに、ギリシア神話「トロイの木馬」を新解釈したミステリー。時は21世紀、主人公は番組リサーチ(出題用の事前取材)のために、1186年に実在したとされる大都市、トロイアへとタイムダイブ。取材を続けるうちに、トロイア崩壊に直面する。トロイアに関するデータベースも収録されている。

【ポイント】アドベンチャーとしては謎解きが少なく、ムービーなどでストーリーが勝手に進んでしまう部分には不満を感じる。また、きれいなムービーに対し、ゲーム画面のクオリティがあまりにも低いこともマイナス点。だが、発掘品からの考証で構築されたトロイアの街並や、実写映像付きのデータベース、声の出演をしている番組レギュラー陣など、「世界ふしぎ発見!」の雰囲気はよく出ている。

読者 5.909 裏技 —

●TBS●'99年7月22日発売
●5,800円 (300ポイント)

ディスク 1枚 1 PLAYER 対応年齢 15

ADV (アドベンチャー)

対応等 VGR

読者レース **72**位 **マリオネットカンパニー**



推定累計販売本数 1万3872本

【解説】時は、近未来。マリオネット技術者が集う電気街で捨てられていたマリオネットを拾った主人公は、技術者になる決心をして……。PS・Windowsから移植の人気アドベンチャー。女性型のロボット(マリオネット)を人間らしく育てるのが目的で、パーツを開発したり、組み込んだりしながらマリオネットとコミュニケーションを図っていく。

【ポイント】マリオネットが成長していく過程は見ていると楽しく、感情移入できる。イベントの数が多くハートフルなものもあるが、繰り返しプレイを考えると1回のプレイ時間が長め。また、パーツの開発・組み込みという過程はAT互換機(パソコン)をカスタマイズするような楽しみがある。ただし、部品の組み合わせに関する情報が少ないので、試行錯誤を面倒と感じる人には少々つらいかも。

読者 5.8 裏技 —

●マイクロキャビン●'99年10月7日発売
●6,800円(初回限定セルカード付き、360ポイント)

ディスク 1枚 1 PLAYER 対応年齢 10~

ADV (シチュエーションアドベンチャー)

対応等 VM

読者レース **73**位 **TETRIS 4D (テトリス フォーディー)**



推定累計販売本数 2万2074本

【解説】落ちモノゲームの元祖的存在の「テトリス」の移植作。ゲーム内容も元祖そのままのものを採用し、さらに4人まで対戦できるモードも追加。1人プレイでは、プレイを進めていくうちに背景グラフィックがどんどん変化していく。また対戦プレイではプレイヤーがオフェンスとディフェンスにわかれ、消したブロックを相手に押しつけたりしてバトルを展開する。

【ポイント】「テトリス」、しかも一番の元祖が移植されたというのがまずポイント。システムが誰でも理解でき、すぐプレイできるというのは大きい。価格が4,800円と手軽なもの。ただ、コンシューマとしての味付けが対人戦プレイのみというのは寂しいところ。特にCPU戦がないので、1人プレイでは飽きやすい。しかし対戦プレイでは、ブロックのやりとりがかなり熱い。また、通信対戦がないのが残念。

読者 5.3161 裏技 —

●ビービーエス●'98年12月23日発売
●4,800円 (240ポイント)

ディスク 1枚 1~4 PLAYERS 対応年齢 0

PUZ (パズル)

対応等 —

読者レース **74**位 **麻雀大会II Special**



推定累計販売本数 1万5156本

【解説】豊臣秀吉、クレオパトラなどの歴史上の有名人やあかすきんちゃん、シンデレラなどのおとぎ話の主役たちとの本格的な四人打ちを実現した麻雀ゲーム。ルール設定が異なる7つの雀荘で軍資金を稼ぐ「雀荘モード」と、トーナメントを勝ち抜き優勝を目指す「大会モード」がある。リアルなポリゴンキャラたちとの個性あふれる対局が楽しめる。

【ポイント】テンポのよさやシステム部分での細かい配慮など、麻雀ゲームとしての完成度は高い。誰もが知っているおなじみのキャラクターたちとの対局というアイデアもそれなりに楽しめるものがある。ただし、グラフィックは格段に向上しているものの、サターン版からの追加要素はなく、PSなどで低価格ソフトが目立っていることなども考えると、どうしても割高感はぬぐえない。

読者 4.8461 裏技 —


●コーエー●'99年3月4日発売
●6,800円 (360ポイント)

ディスク 1枚 1 PLAYER 対応年齢 11~

TAB (麻雀)

対応等 —

読者レース 一位 **ぶらすぶらむ**



読者評点 裏技 隠しキャラ出現条件→P.90

●TAKUYO●'99年10月7日発売 ●3,800円 (180ポイント)

ディスク 1 枚 1~2 PLAYERS 2 人専用

PUZ (パズル)

対応等 VGR

【解説】上下するてんびんの上に落ちてくる、色とりどりの石。これを、自分のてんびんが一番下まで落ちないように、同じ色をタテ、ヨコに3個そろえて消していく落ちものパズル。展開によって石の重さが増えるため、今までの落ちものパズルにはないスリリングな対戦が楽しめる。また、キャラクターごとに異なる必殺技があり、一発逆転もねらえる。

【ポイント】石が落ちてくるフィールドがてんびんになっているのが面白い。従来の落ちものパズルにはない、新たな試みといえるだろう。しかし、石が消える時に隣接している石の色が変わることや、石の重さの概念が、ゲームをわかりにくくしているのが残念。システムに慣れるまでに、かなりのやり込みが必要だ。また、1試合あたりの時間が長くなりがちで、ゲームのテンポを悪くしている。

推定累計販売本数 674本

読者レース 一位 **SONIC ADVENTURE International**
(ソニックアドベンチャー・インターナショナル)



読者評点 裏技

●セガ●'99年10月14日発売 ●5,800円 (300ポイント)

ディスク 1 枚 1 PLAYER 10 人専用

ACT (ハイスピード3Dアクション)

対応等 VGR VM 対応 対応 対応

【解説】アメリカで発売されたDCと同時リリースのゲームが、全世界対応となって日本でも発売。基本的なゲーム内容は、'98年12月23日発売の「ソニックアドベンチャー」と変わらないが、キャラクターの音声を日本語・英語から選択。同じくセリフの字幕も日本語・英・独・仏・西から選択可能となっている。またカメラワークの強化で、遊びやすさも倍増した。

【ポイント】DCゲームの発売も充実してきた昨今、ほぼ同内容のゲームを同じ価格で販売する点には首をかしげる。「ソニックアドベンチャー」のカメラワークは、アクションゲームとしては致命的な見にくさだったため、もう一度遊びたいユーザーなら、なおさら。とはいえ、最近DCを購入したユーザーなら、迷わずコレクションに加えたい1本。ソニックの持つスピード感やチャオ育成が楽しい。

推定累計販売本数 3226本

読者レース 一位 **夢馬券'99インターネット**



読者評点 裏技

●シャングリ・ラ●'99年10月21日発売 ●2,800円 (120ポイント)

ディスク 1 枚 1~4 PLAYERS 9~ 人専用

SLG (勝馬予想ソフト)

対応等 通信 ネット

【解説】他機種でも的中率の高さで有名な勝馬予想ソフトをリリースしているシャングリ・ラ社の最新作。インターネットから最新の出走表を入手し、それをもとに勝馬を予想する。また予想の際に、何に重点を置いて予想するかというカスタマイズも可能で、初心者から予想に熟練した人まで楽しめる内容なのだ。なお、ネット接続料が別途必要になっている。

【ポイント】1カ月1,500円というネット接続料はかかるが、ソフトの値段が2,800円とかなり安価で、高い的中率という謳い文句どおりの性能を発揮してくれば決して高い値段ではないだろう。ダウンロードしたデータで予想できるのもうれしい。ただ、データがアップロードされるのが金曜なので、より予想精度を高めるには、自分で最新のデータに修正する必要がある。競馬新聞も併せて用意しておきたい。

推定累計販売本数 1008本

読者レース 一位 **REVIVE...~蘇生~**
(リバイヴ)



読者評点 裏技 すべてのイベント画像が見られる他→P.92

●データイースト●'99年10月28日発売 ●6,800円 (360ポイント、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)

ディスク 1 枚 1 PLAYER 12~ 人専用

ADV (トラップアドベンチャー)


対応等 VGR

【解説】閉じ込められた状況から、トラップを解除していき、そこから脱出することが目的のトラップアドベンチャー最新作。どこをクリックしても、なんらかの反応があるD・S・R、トラップの解き方によってシナリオが分岐するT・D・Sというシステムを搭載。何度クリアしても、さまざまなゲーム展開を楽しめるようになっている。多数用意されたイベント絵にも注目。

【ポイント】説明くさいセリフをできるだけ排除したせいか、一度ゲームをクリアしただけでは全体のシナリオを把握するのは難しい。しかし、徐々に解きほぐされていく内容にはとても奥深いものを感じさせられ、プレイ意欲を掻きたたせてくれる。また、ロード時間がかなり高速で、D・S・R、T・D・Sによっての、さりげない分岐もあつたりと、何度でも遊べるようになっているのはうれしい。

推定累計販売本数

読者レース 一位 **蒼鋼の騎兵 -SPACE GRIFFON-**



読者評点 裏技

●バンサーソフトウェア●'99年11月3日発売 ●5,800円 (300ポイント)

ディスク 1 枚 1 PLAYER 29 人専用

SHT (シューティング)

対応等 VGR 対応

【解説】PS初期の名作「SPACE GRIFFON VF-9」からの強化移植作品。プレイヤーは可変メカ「グリフォン」に搭乗し、突如連絡不能となった月面の建造物「HAMLET」に乗り込み、謎を解き明かしていく。グリフォンは3つの形態に変形でき、状況に応じて使い分けて戦う。要所要所にはアニメーションが挿入され、フルボイスのイベントとともに物語を盛り上げる。

【ポイント】移植ということもあり、PS版と大きな違いはないが、ビジュアル面での進化は著しい。3D空間のスクロールが滑らかで爽快感があり、かつ、ありがちな「3D酔い」もない。また、ナビゲートがしっかりしているので迷うこともなく、敵の攻撃も厳しくないで初心者でも十分楽しめる難易度。ただ、もともと約5年前の作品だけにやや古さが否めなく、アニメーションも時として冗長に感じる。

推定累計販売本数

読者レース 一位 **LANGRISSER MILLENNIUM**
(ラングリッサーミレニアム)



読者評点 裏技

●メサイヤ●'99年11月3日発売 ●5,800円 (300ポイント)

ディスク 1 枚 1 PLAYER 36 人専用

SLG+RPG (シミュレーションRPG)

対応等 通信 ネット

【解説】今までの「ラングリッサー」シリーズとは一線を画した本作。キャラクターデザイン、ゲームシステムも一新し、より戦略、戦闘重視の内容になった。プレイヤーは5人の君主から1人を選択し、大陸全土の統一を図る。主人公キャラは最初は敵同士という設定。それぞれの戦闘にかかる想い、そして全国統一を果たすまでに起こる各種イベントはかなりのボリュームだ。

【ポイント】システムが大きく変更され、従来のファンはとまどうかもしれないが、新しいジャンルの「ラングリッサー」と割り切れば、戦闘の難易度は低めだし、5人の主人公たちによるイベントも膨大なので、つい先を見たくて熱中できるだろう。特徴的なアクションによる戦闘は、最初は新鮮だが、やがて作業化してしまう。その時のキャラの動きがぎこちないのも気になる。操作性もイマイチよくない。

推定累計販売本数

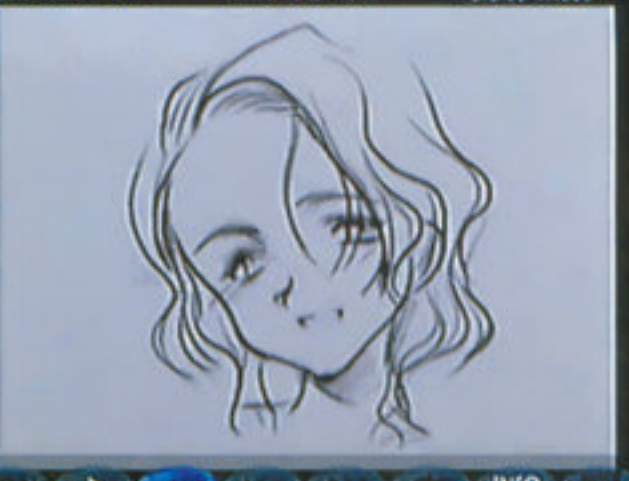
A級保存版

全ドリームキャストソフトパーフェクトカタログ

読者レース **11**位

北へ。White Illumination PURE SONGS and PICTURES

Video Track 01 Time 02:01 Status: PAUSE



【解説】「北へ。White Illumination」で登場する8人のキャラクター、それぞれのテーマソングなど全11曲を収録。このほか、映像部分では、テーマ曲となる「北へ。」のオルゴールバージョンに合わせ、キャラクターデザインを手がけたNOCCHIの描く各キャラクターの作画課程を線画から完成までを動画にしたストロークアニメーションを見ることができる。

【収録曲】

- 1) 北へ。 Song by 春野琴梨, 夏田めぐみ, 里中梢, 川原帖
- 2) 夏の思い出 Song by 夏田めぐみ
- 3) 恋のダンシング Song by 春野琴梨
- 4) 魔法にかけける魔法 Song by 春野琴梨, 夏田めぐみ, 里中梢, 川原帖
- 5) わたしまけましたわ Song by 川原帖
- 6) RG Song by 里中梢
- 7) 札幌ススキノ雨の25時 Song by 左京葉野香
- 8) ダイナマイトが5万トン Song by 桜町由子
- 9) タイクツとユウツ Song by ターニャ・リビスキー
- 10) Sweet Dream Song by 椎名薫
- 11) 大好き Song by 川原帖

読者 8.9645 裏技 —

●メディアファクトリー ●'99年6月25日発売 ●3,200円

ディスク 1枚 PLAYER 1人 VGM 収録数 1~ (お気に入り機能のみ)

MIL CD

対応等

読者レース **45**位

チェキッ娘の見るCD

チェキッ娘



【解説】アイドルグループ・チェキッ娘のミニアルバム。シングル曲「抱きしめて」「はじめり」「最初のキモチ」といったシングルを含む合計4曲を収録。そのうえ、映像トラックとして「チェキッ娘カルトクイズ」も楽しめる。メンバー19人がそれぞれのプライベートクイズを出題し、すべて正解した人には、さらにスペシャル映像として水着姿を参照できるぞ。

【収録曲】

- 1) 抱きしめて
- 2) はじめり
- 3) 最初の気持ち
- 4) 大好きな恋

読者 8.3809 裏技 —

●ポニーキャニオン ●'99年8月4日発売 ●1,200円

ディスク 1枚 PLAYER 1人 VGM 収録数 1~ (お気に入り機能のみ)

MIL CD

対応等

読者レース **58**位

HEARTBREAK DIARY

dps/ディープス



【解説】MIL CD CFイメージソングとして使用された「HEARTBREAK DIARY」を含む4曲入りのMAXI-Single。ディープスとして8枚目のシングルだ。MIL CDのテレビCFでも一部使用されていた「HEARTBREAK DIARY」ビデオクリップが収められている。これまでと違ったディープスを目で実感してほしい。なお、グループの英語名をdpsと改めた最初の楽曲。

【収録曲】

- 1) HEARTBREAK DIARY
- 2) Lucky Summer Days
- 3) HEARTBREAK DIARY instrumental
- 4) Lucky Summer Days instrumental

読者 7.4166 裏技 —

●バイオニアLDC ●'99年7月23日発売 ●1,200円

ディスク 1枚 PLAYER 1人 VGM 収録数 1~ (お気に入り機能のみ)

MIL CD

対応等

読者レース **75**位

ナイン・チェアーズ

スナッパーズ



【解説】「赤い花」「シーズン」などの先行発売カセット曲(全5曲)から新曲「09」「chair」「bright」まで、全11曲を収録したスナッパーズ初のフルアルバム。今回はこれに「chair」「bright」の2曲のプロモーションアルバムを追加した。さらに、このMIL CD用に専用ホームページも開設された。彼らのインディーズ集大成と言える1枚となっている。

【収録曲】

- 1) 09
- 2) bright
- 3) chair
- 4) 赤い花
- 5) ハッピーマンデー
- 6) ドミノ
- 7) ウルトラディスコ ~she is a star~
- 8) 空色パレット
- 9) SEXY
- 10) スロウナンバー
- 11) シーズン

読者 4.1333 裏技 —

●セーニャ・アンド・カンパニー ●'99年6月25日発売 ●2,300円

ディスク 1枚 PLAYER 1人 VGM 収録数 1~ (お気に入り機能のみ)

MIL CD

対応等

読者レース **1**位

HANG THE DJ

音楽: 宇崎竜童



【解説】今夏公開した「HANG THE DJ」のサウンドトラック。トップDJのクラブシーンをドキュメンタリータッチで描いた世界初のDJフィルムから、NYやヨーロッパの実際のクラブシーンを映像部分に再現している。ジュニア・ヴァスケス、などのトップDJが顔を連ねる。「Full Circle」「The Feeling is Good」のアレンジバージョン2曲を収録。

【収録曲】

- 1) Full Circle -Extended Ver-
- 2) The Feeling is Good -Full Length Ver-
- 3) The Feeling is Good -Full force Vocal Remix-

読者 裏技 —

●発売: マーベラス エンターテインメント/販売: ポニーキャニオン ●'99年9月17日発売 ●1,575円

ディスク 1枚 PLAYER 1人 VGM 収録数 1~ (お気に入り機能のみ)

MIL CD

対応等

読者レース **1**位

「秘密」オリジナルサウンドトラック

音楽: 宇崎竜童



【解説】広末涼子・小林薫主演の話題の映画「秘密」のサウンドトラック。映画を引き立たせた、宇崎竜童のせつなくて、そして甘い、音楽が凝縮された1枚だ。また、映画の撮影風景を織り交ぜたダイジェスト「天使のため息-Orchestra」と、広末涼子の貴重な未公開映像「Le Secret」の2つの映像トラックは必見。これを見れば、あの映画の感動が甦る!!

【収録曲】

- 1) 危険な夜明け
- 2) めざめ
- 3) 秘密-波紋
- 4) まぼろし
- 5) 心の扉
- 6) ラグタイム・モナ
- 7) 天使のため息-Orchestra
- 8) 秘密-動揺
- 9) jeunesse encore
- 10) すれ違う恋
- 11) 幸せの予感
- 12) 天使のため息-Ensemble
- 13) 秘密-決意
- 14) Le Secret

読者 裏技 —

●ワーナーミュージック・ジャパン ●'99年10月14日発売 ●2,913円

ディスク 1枚 PLAYER 1人 VGM 収録数 1~ (お気に入り機能のみ)

MIL CD

対応等

これは便利! 「VF3tb」未公開の裏技も! 全裏技を収録!!

ドリームキャスト

Deamcast SECRET TECHNIC ENCYCLOPEDIA

裏技大事典 A級保存版 PART2

発売中のソフトに隠された裏技を完全収録。その数35タイトル、161本! これを読まずして、遊び尽くしたとは言えない。さあ、手持ちのソフトのまだ見ぬ部分に触れてみよう。



A級保存版

ドリームキャスト裏技完全大事典



アイドル雀士をつくっちゃおう

ソフト
紹介
ページ
P.74へ

麻雀強制勝ちコマンド

シナリオモードの対局中に、LとRとXとAとBと下を押しながらスタートを押す。すると対局が終了し、パネルを8回めくれる状態になる。また、モードを問わず、対局中にLとRとXとAとBと上を押しながらスタートを押すと、無条件で勝ちとなる。こちらはパネルマッチも強制的にクリアとなる。

パネルマッチを楽しむには、前者のコマンドで。



全パーツ所持&オールクリア状態に

タイトル画面で、LとRとXとYと右を押しながらスタートを押すと、ゲームをすべてクリアした状態になる。パーツをすべて所持しているのはもちろん、オプションの追加項目もすべて開いた状態になる。

隠しアイテム出現条件

メイキングモードをクリアすると、オプションに「着せ替えモード」という項目が追加される。ここでは、プレイヤーがキョウコとなってクリアの着せ替えが楽しめるようになる。さらにその後、完成したクリアとの麻雀勝負に勝てば、隠しパーツがもらえる。クリアαに勝つとミリタリー軍服が、クリアβに勝つとパニースーツが、クリアγに勝つとさ耳ボニーが手に入る。



エアフォースデルタ

ソフト
紹介
ページ
P.75へ

新機体出現条件

ゲームクリア後、そのデータで継続して2周目を始める(タイトル画面の背景が青から赤に変わる)と、1周目をクリアした難易度のショップに最初から購入できる機体が追加される。新機体はF-15E、F/A18-C、Su-27B、Su-34、AV-8B、BAeの6機。

Optionの追加設定

ゲームを1周クリアし、継続して2周目をプレイすると、Optionでミサイルの弾数制限を解除して無限に撃ちまくれるようになる。さらに、敵の通算撃破数が100を超えると、HUDの表示色を変更できるようになり、通算発進回数が100を超えるとHUDの表示/非表示が選択できるようになる。撃破、発進回数はランキングで確認が可能。

特殊機体3機の出現条件

難易度Easyでゲームを一度クリアすると、S-37が新たにショップに並ぶ。また、Normalをクリアすると、S-37とMig-1.44が、HardでクリアするとS-37、Mig-1.44、F6がショップで購入できるようになる。なお、プレイ中に敵機として現れるこれらの機体を、機銃で撃ち落とした場合も、次のステージ以降のショップで購入可能になる。



最終面でサンダーズが駆る機体も、これで使用可能になる。



エアロダンシング ~featuring Blue Impulse~

ソフト
紹介
ページ
P.72へ

隠し機体「DOLPHIN」獲得条件

スカイミッションアタックのミッション1~7すべてで、チャレンジスコア以上を出して機体を獲得すると、ミッション8がプレイ可能になる。そのミッション8でチャレンジスコア以上を出すと、隠し機体「DOLPHIN」を獲得できる。あくまでもイルカ型の飛行機なので海には潜れない。

隠し機体「BUGGY」獲得条件

上記で出現した隠し機体「DOLPHIN」を使い、ミッション1~8をクリアする。この場合、タイムやスコアには関係なく、チェックターゲットを全部取ればよい。すると、最後の隠し機体「BUGGY」を獲得できる。こちらも飛行機なので無理な着陸は禁物。

ブリーフィングビデオの追加

ブルーインパルスミッションのステップ10までをクリアすると、ステップ20までの演技が見られるようになる。さらにステップ20までをクリアすると、ブルーインパルスの第一区分の演技がすべて見られるようになる。ここでしか見られない演技に注目。

特別塗装機体出現

スカイミッションアタックの各ミッションで、下記のスコア以上を獲得したのち、ライブラリに入ってLとRを同時に押す。「お、やるじゃないか」という轟隊長の声がすれば成功。スカイミッションアタック、フリーフライトの機体選択画面の、F-15DJ、F-15J、F-1、F-2、RF-4E、T-4が、特別塗装が施された機体に入れ替わる。なお、この機体は前述の操作のあと、電源を切るまで有効だ。また、セーブしたリプレイデータにも、電源を切らない限りは特別塗装機体が登場する。ちなみに、機体名のあとに「改」がつくものはフィクション。T-4だけは航空自衛隊に実在する。

ISLAND	25000
CITY	25500
VALLEY	17000
NIGHT CITY	16000
BASE	14500
MONUMENT	18000
CLOUDY	18000
MOONLIGHT	25500

RADICON視点でプレイ

ネームエントリーで「?RADICON!」と入力してゲームを始める。そして、オプションでROUND視点の設定をONにすると、飛行中のROUND視点RADICON視点になる。これはLかRでカメラをセットし、その地点から機体を追跡する視点。また、この名前を入力後に既存のセーブデータをロードすると、そのデータもRADICON視点になる。リプレイはRADICON視点にはならない。

FESTIVALステージの選択

ブルーインパルスミッションの全ステップで90点以上を取ると、エキシビション用のFESTIVALステージがフリーフライト、マルチプレイでも選択できるようになる。演目にとらわれず自由に飛んでみよう。

WATCHER視点のカメラ操作

WATCHER視点でのフライト時、およびリプレイ時に、LとRでカメラのズームを変更できる。また、リプレイ時のみアナログ方向キーでカメラの向きを操作できる。演技全体を見回すときに便利な機能だ。

TARGET視点

スカイミッションアタックのフライト時のみ、WATCHER視点から自機が一番近いチェックターゲットから自機を見たTARGET視点になる。この視点は標準でOFFなので、オプションでONに設定し直す必要がある。

ゲームコンフィグに「SPECIAL」が追加

ネームエントリーで「TASCAS」と入力してゲームを始める。すると、オプション内のゲームコンフィグに「SPECIAL」が追加され、以下の項目の設定が可能になる。このあと、既存のセーブデータをロードすると、そのデータでも設定変更ができる。

- HUD OPTION ON/OFF
ONに設定すると、ギアダウン時にAOA計と昇降計が表示される。
- COCKPIT ON/OFF
OFFに設定すると、COCKPIT視点時にコックピットが表示されない。
- PLAYER ASSIST ON/OFF
OFFに設定すると、高速飛行時の昇降舵制限が解除される。

機体番号変更

スカイミッションアタック、フリーフライトの機体選択画面で、LかRを押す。すると、単独飛行時のみ機体番号を変更できる。

F86Fの時計の秘密

F86Fのコックピット内に表示されている時計は、ドリームキャスト本体に設定された現在時刻を示している。

追跡機体変更

ブルーインパルスミッション、マルチプレイ、エキシビション、ライブラリのリプレイのみ、Yで追跡する機体を変更できる。



ELEMENTAL GIMMICK GEAR E.G.G.

ソフト
総三介
ページ
P.72へ

レアアイテム「エコスピナー」入手方法

最初の街、イーストキオンで、ラックルが乗るジャスティスホーンに100連勝すると、「エコスピナー」を入手できる。このアイテムは、装備するとスピンドラッシュしてもエネルギーポイントを消費しなくなるという究極のアイテム。なるべく早めに手に入れておきたい。



ラックルは進行に合わせて強くなっていく。

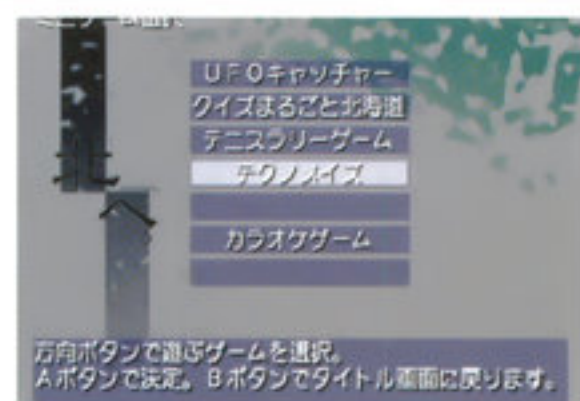


北へ。 White Illumination

ソフト
総三介
ページ
P.72へ

ミニゲーム追加条件

ゲーム本編で条件を満たすと、タイトル画面にミニゲームの項目が出現する。出現条件は下の表の通り。また、8人全員の夏編をクリアしていると、クイズまるごと北海道、テクノメイズ、ひまわり迷路をプレイするとき、パートナーの女の子を自由に選択できるようになる。



条件を満たすとメニュー画面に追加項目が出現。

UFOキャッチャー	1人で遊んで1個以上ぬいぐるみを取る。
クイズまるごと北海道	1人で遊んで200点以上取る。
テクノメイズ	鮎とテクノメイズに行き、鮎の夏シナリオをクリアする。
ひまわり迷路	めぐみとひまわり迷路に行き、めぐみの夏シナリオをクリアする。
テニスラリーゲーム	琴梨とテニスを遊んで、琴梨の夏シナリオをクリアする。
カラオケゲーム	1人で遊んでいずれかの曲で80点以上取る。 (鮎の「わたしまけましたわ」を聞けば、それも選択可能に)
ガーディアンウィング	1人で遊んでハイスコアを出す。



COOL BOARDERS BRRRN!

ソフト
総三介
ページ
P.70へ

コース3出現条件

コース2で、「Time」「Trick」「Total」のいずれかが3位以内にランクインすると、コース3が出現。また、プレイ時間が1時間以上でも選択可能になる。街中と屋根の上を滑り降りる爽快なコースだ。



コース4出現条件

コース3で、「Time」「Trick」「Total」のいずれかが3位以内にランクインすると、コース4が出現する。また、プレイ時間が2時間以上でも選択可能になる。

コース5出現条件

コース4で、「Total」スコアが3位以内にランクインすると、コース5が出現。また、コース4がクリアできない人でも、プレイ時間が4時間以上になると選択可能になる。

崖のコースは、幅が狭いので、気を抜かないで走らなければならない。



コース6出現条件

コース1~5までのすべてのコースで、「Time」「Trick」「Total」いずれかの項目が1位になると、コース6が出現する。



分岐が多く、非常に長く感じるコース。ゴール時には謎の飛行物体が。



コース出現の条件を満たすと、ゴール時にこのようなメッセージが出る。

エクストラスーパーパイプコース出現条件

スーパーパイプで、「Grade」か「Total」が3位入賞するか、45分以上スーパーパイプをプレイすると出現。このコースはパイプの壁面を高くして、より難易度の高いトリックに挑戦できるように設計されている。

DJボイスが女声に

ゲーム中のナビゲーションをしているボイスが女性の声になる裏技。コース1の「Total」ランキングが1位になると、オプション画面に選択肢が出現。「Miss DJ」を選択すれば変更される。

隠しデザインボード出現条件

以下の条件を満たすと、タイプBのカラーのボードが出現する。性能は初めから選択できる3種類と同じだ。いずれも初期のボードより凝ったデザインで楽しませてくれる。

FREE STYLE01	フリースタイルボードを使い、フリーライドモードで6回以上3位入賞する。コースは問わない。
FREE STYLE02	フリースタイルボードを使い、32個以上障害物を壊す。コースは問わない。
FREE STYLE03	フリースタイルボードを使い、6回以上コースクリアする。コースは問わない。
ALPINE01	アルペンボードを使い、8回以上3位入賞する。コースは問わない。
ALPINE02	アルペンボードを使い、32個以上障害物を壊す。コースは問わない。
ALPINE03	アルペンボードを使い、10回以上コースクリアする。コースは問わない。
ALL ROUND01	オールラウンドボードを使い、フリーライドモードで10回以上、3位入賞する。コースは問わない。
ALL ROUND02	オールラウンドボードを使い、障害物を累計54個以上破壊する。コースは問わない。
ALL ROUND03	オールラウンドボードを使い、16回以上コースクリアする。コースは問わない。

スペシャルボード出現条件

以下の条件を満たすと、性能が高いスペシャルボード3種類が追加される。

FREE STYLE	コース1~5すべてで「Trick」が1位になる。
ALL ROUND	コース1~5すべてで「Total」が1位になる。
ALPINE	コース1~5すべてで「Time」が1位になる。

ハイパーボード出現条件

前述のスペシャルボードに加え、さらに出現条件が厳しく、高性能な隠しボードが存在する。出現条件は、エクストラスーパーパイプ、隠しコースを含むすべてのコースで、「Total」が1位になること。その後、ダウンロードデータ用ボードが表示される中の、ハイパーボードから選ぶことができる。このボードはなんとスピードと反応のパラメータがMAX。その他の能力に強いキャラと組み合わせれば間違いなく最速となるだろう。これで最後の隠しボードとなるハイパーボードだ。



見かけはサーフボードっぽいが、雪の上でも最高の走りをする。

隠しコスチューム出現条件

以下の条件を満たすと、各キャラクターの隠しコスチュームが出現する。

アクセル	JRAスタイル	アクセルを使用し、フリーライドのコース1~4すべての「Time」が3位入賞する。
ティア	レイバースタイル	ティアを使用し、フリーライドのコース1~4すべての「Trick」が3位入賞する。
モニカ	ダンススタイル	モニカを使用し、コース5をクリアする。
ケン	アフロスタイル	ケンを使用し、障害物を累計64個破壊する。
ロニ	アメフトスタイル	ロニを使用し、フリーライドのコース1~3、スーパーパイプの4コースすべての「Total」が3位入賞する。
ボブ	ギャングスタイル	ボブを使用し、フリーライドのコースで、いずれかの項目が5回1位になる。

隠しキャラ出現条件

以下の条件を満たすと、隠しキャラでプレイできるようになる。

SNOWMAN	すべてのコース、モードを通して、累計128個以上障害物を破壊する。
GRAY	「SNOWMAN」が出現している状態で、コース6をクリアする。
タイツマン	「GRAY」が出現している状態で、エクストラスーパーパイプ、隠しコースを含む、すべてのコースで「Time」「Trick」「Total」のいずれかが1位になる。



こちらはスノーマン。ボードはオリジナルだ。コスチュームは2種類あり、それぞれ趣が異なる。



タイツマンのモデルは開発者の1人らしい。見かけによらず、かなり使いやすい。



これらのキャラの能力はやや偏りがあるので、ボードとの組み合わせで補おう。



Get Bass

ソフット
紹三介
ページ
P.75へ

プラクティスモードの隠しエリア

「LAKE PARADISE」のトーナメントで優勝すると、コンシューマモードでも「PALACE」が選択できるようになる。また「LAKE CRYSTAL」トーナメントで優勝すると、家庭用オリジナルステージ「FALLS」が出現する。この2つのエリアは大物が多く生息し、FALLSの滝壺周辺では10kg以上の超大物が潜んでいることもあるらしい。

PALACEステージのタイムボーナス

アーケードモードの最後のステージ「PALACE」で、城門の左手前にある崩れた城壁の真ん中よりやや右(右の写真参照)にキャストポイントを5秒ほど合わせる。すると、画面左端に幽霊が現れて15秒のタイムボーナスが加算される。この裏技は1プレイにつき1回有効で、装備しているルアー、それまでのステージ選択の順番、コンティニュー回数などは問わない。

ソニックルアー

コンシューマモードのプロトーナメント全5ステージすべてで優勝すると手に入る。条件に左右されず食いつき抜群のルアーだ。

女性キャラクターでプレイ

アーケードモードのエリアセレクト画面で、AとBを同時に押すと、プレイヤーキャラが女性に変わる。能力は変わらない。



キャストポイントはこの「幽霊」に注目。



GODZILLA GENERATIONS

ソフット
紹三介
ページ
P.78へ

初代ゴジラ出現条件

最初から使える平成ゴジラかメカゴジラで、ノーマルゲームをクリアする。すると、キャラクター選択画面に初代ゴジラが出現して使えるようになる。

USAゴジラ出現条件

平成ゴジラかメカゴジラでゲームをクリアすると出現する初代ゴジラで、ノーマルゲームをクリアする。すると、USAゴジラが選択可能になる。

ミニラ出現条件

初代ゴジラでゲームをクリアすると出現するUSAゴジラで、ノーマルゲームをクリアする。すると、ミニラが選択可能になる。体が小さく、やや難易度が高いキャラだ。

ジャイアント芹沢出現条件

①平成ゴジラかメカゴジラ、②初代ゴジラ、③USAゴジラ、④ミニラの順にキャラクターを使い、ノーマルゲームをクリアする。すると最後の隠しキャラ、ジャイアント芹沢が使用可能になる。このキャラは芹沢博士がなぜか怪獣並みに巨大化したもので、必殺技で街を破壊できる点も怪獣同様。

みんなdeバトルで ボウギョ、カウンターが使える

みんなdeバトルで攻撃する相手を選ぶ際に、ビジュアルメモリの画面一番下にある「COM」にカーソルを合わせ、LとRを押しながら方向ボタンの下を押す。すると「ボウギョ」と「カウンター」コマンドが追加される。ボウギョは一切ダメージを受け付けず、カウンターは攻撃された際にダメージを受けずに反撃するコマンド。どちらも選択すると1ターンの間有効で、発動率はカウンターが60%、ボウギョが80%。

みんなdeバトルで Gジェネキャラの選択ができる

普段はランダムで選ばれるGジェネキャラを自由に選択できる裏技。対戦キャラクター選択画面で、LとRを押しながら方向ボタンの下を押すと、下を押す回数によってGジェネキャラが選択できる。方向ボタンの下を押す回数とGジェネキャラの対応は以下の表の通り。下を押しても特に効果音が鳴ることはないの回数をおこう。

下を押す回数	出現するキャラ
1回	平成ゴジラ
2回	メカゴジラ
3回	初代ゴジラ
4回	USAゴジラ
5回	ミニラ
6回	ジャイアント芹沢

かいじゅうリストで 怪獣のアクションが見られる

かいじゅうリストでLとRを押しながらAを押すと、あつめてコロシウムでの対戦中に怪獣たちが見せる、さまざまなポーズを閲覧できる。Aを押すごとに攻撃、ダメージ、勝利、ダウンと切り替わり、もう1回押すと元の状態に戻る。

かいじゅうリストで すべての怪獣が見られる

かいじゅうリストは「あつめてゴジラ」で育てるか、対戦で連勝すると出現する怪獣しか見られない。ところが、怪獣選択画面でLとRを押しながら方向ボタンの左か右を押していくと、全44体の怪獣をいきなり閲覧できる。ただし、見ることができるだけで、コロシウムで対戦させるためには育てて連勝しなければならない。



サイジャククオース2012

ソフット
紹三介
ページ
P.76へ

隠しキャラ、ウォンが使える

基本キャラクター10人(レジーナ、カルロ、ゲイツ、マイト、ウェンディー、パティ、玄信、エミリオ、ガレス、刹那)でストーリーモードをクリアする。すると、全

モードで隠しキャラのウォンが使えるようになる。また、クリアできなくても6時間以上ゲームをプレイすることで使用可能になる。ウォンの技は以下の表の通り。

ウォン技表

技名	コマンド
咎めの烙印	遠距離で弱
幻惑の軌跡	遠距離で強or→→強
次元の瞬き	←→弱or強
フェイント	次元の瞬きで消えた後←→弱or強
戒めの洗礼	→→弱
剣12本追加	戒めの洗礼後←→→弱+強
戦慄の伏線	戒めの洗礼後←→→強
虚空の幻影	→→弱(吹き飛び時)
運命の選択	←↓→弱or強
悠久の誘い	方向ボタン1回転+弱
完全な世界	方向ボタン1回転+強

隠しキャラ、キースが使える

ラウンド数を2以上に設定し、アーケードモードを基本キャラクター10人(レジーナ、カルロ、ゲイツ、マイト、ウェンディー、パティ、玄信、エミリオ、ガレス、刹那)でクリアする。すると、全モードでキースが使用可能になる。また、12時間以上ゲームをプレイすることでも、条件が満たされる。キースの技は以下の表の通り。

キース技表

技名	コマンド
クリスタルナイフ	遠距離で弱
フリジットランス	遠距離で強or→→+強
フリジットスピア	←→+弱
フリジットスビン	←→+強
フリジットプリズン	方向ボタン半回転+強
フリジットシェル	←→→+弱
ブリザードトゥース	←→→+強

隠しキャラ、バーンが使える

まず、隠しキャラのウォンとキースを使える状態にしておく。次に、ラウンド数を2以上に設定し、ウォン、キースの2人でアーケードモードとストーリーモードをクリ

アする。すると、バーンが全モードで使用可能になる。また、プレイ時間が14時間を越えることでも条件が満たされる。技コマンドは以下の表を参照。

バーン技表

技名	コマンド
スピットファイア	遠距離で弱
ブレイムシュート	遠距離で強or→→強
バーニングトレイル	→→弱
エクスプローダー	←→弱
トライアングルヒート	←↓→強
爆発	トライアングルヒート後に←↓→強
ノヴァフレア	←→→弱
ノヴァフレアショット	ノヴァフレア発動中に強or→→強
バーストエンド	←↓→弱
ゴッドフェニックス	←↓→強

エミリオの隠しカラー

トレーニングモード以外でエミリオを30回以上使うか、16時間以上ゲームをプレイする。そして、キャラクター選択画面でエミリオにカーソルを合わせ、Xを押して決定する。すると、赤色の服のエミリオが使える。さらに、トレーニングモード以外でエミリオを50回以上使うか、18時間以上ゲームをプレイする。そして、キャラクター選択画面でエミリオにカーソルを合わせてYを押して決定する。すると、金色の翼のエミリオが使える。ただし、赤色の服のエミリオと金色の翼のエミリオは、ストーリーモードでは使えない。ノーマルエミリオとの性能差はないので好みでどうぞ。

もう一つのエミリオの人格が赤い服のエミリオ。ストーリーモードでは最後の敵。



ファイナルエピソードではプレイヤーキャラになる、金の羽根のエミリオ。

A級保存版



THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999

ソフト 三三三
ページ 三三三
P.75へ

裏キャラクター使用方法

キャラ選択画面でスタートを押しながらキャラを決定すると、一部のキャラが見た目が同じで性能の違う裏キャラになる。裏キャラは、京、テリー、アンディ、ジョー、リョウ、ロバート、ユリ、舞、ビリー、七枷社、シェルミー、クリスの12人。裏キャラの技コマンドは以下を参照。(コマンドはキャラが右向きのもの。※は超必殺技。)

'95草薙京

技名	コマンド
百式・闇払い	↓↘→+XorY
百式・鬼焼き	→↓↘+XorY
百巻式・籠車	←↓↘+AorB
七拾五式改	↓↘→+A・AorB・B
式百拾式・琴月 陽	→↓↘↙←+AorB
※裏百八式・大蛇薙	↓↘↙↘↘→+XorY

不知火舞(裏)

技名	コマンド
花蝶扇	↓↘→+XorY
龍炎舞	↓↘←+XorY
必殺忍蜂	←↙↓↘→+AorB
ムササビの舞	↓↑メ↑+XorY (ボタン押しっぱなし) ジャンプ中↓↘←+XorY
小夜千鳥	↓↘←+AorB
※超必殺忍蜂	↓↘←↙↓↘→+AorB
※花嵐	↓↘→↓↘→+XorY

ビリー・カーン(裏)

技名	コマンド
三節棍中段打ち	←↙↓↘→+XorY
火炎三節棍中段打ち	(三節棍打撃中) ↓↘→+XorY
旋風棍	Xボタン連打
集点連破棍	Y連打
強襲飛翔棍	→↓↘+AorB
雀落とし	↓↘←+XorY
※超火炎旋風棍	↓↘→↓↘↙←+XorY
※サラムダー・ストリーム	↓↘→↓↘→+XorY

テリー・ボガード(裏)

技名	コマンド
パワーウェイブ	↓↘→+XorY
バーナックル	↓↘←+XorY
クラックシュート	↓↘←+AorB
ライジングタックル	↓↑メ↑+XorY
ファイヤーキック	←↙↓↘→+AorB
※パワーゲイザー	↓↘←↙→+XorY

アンディ・ボガード(裏)

技名	コマンド
飛翔拳	↓↘←+XorY
昇竜弾	→↓↘+XorY
突破弾	←↙↓↘→+AorB
斬影拳	↘→+XorY
我弾幸	(斬影ヒット中) ↓↘→+XorY
※超裂破弾	↓↘←↙↓↘→+AorB
※男打弾	↓↘→↓↘→+XorY (ボタン連打)

ジョー・ヒガシ(裏)

技名	コマンド
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+XorY
爆裂拳	XorY連打
爆裂フィニッシュ	(爆裂弾動作中) ↓↘→+XorY
タイガーキック	→↓↘+AorB
スラッシュキック	←↙↓↘→+AorB
※スクリュアアッパー	↓↘→↓↘→+XorY

リョウ・サカザキ(裏)

技名	コマンド
虎煌拳	↓↘→+XorY
空中虎煌拳	ジャンプ中↓↘→+XorY
虎咆	→↓↘+XorY
暫烈拳	→←→+XorY
飛燕疾風脚	→↓↘↙←+AorB
※龍虎乱舞	↓↘→↓↘↙←+XorY
※霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+XorY

ロバート・ガルシア(裏)

技名	コマンド
龍撃拳	↓↘→+XorY
龍牙	→↓↘+XorY
幻影脚	→←→+AorB
飛燕疾風脚	→↓↘↙←+AorB
飛燕龍神脚	ジャンプ中↓↘↙←+AorB
※龍虎乱舞	↓↘→↓↘↙←+XorY
※霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+XorY

ユリ・サカザキ(裏)

技名	コマンド
虎煌拳	↓↘→+XorY
雷煌拳	↓↘→+AorB
碎破	↓↘←+XorY
百烈びんた	→↓↘↙←+AorB
※飛燕鳳凰脚	↓↘→↓↘↙←+AorB
※霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+XorY
※龍神脚 (ぶ! ちようアッパ)	↓↘→↓↘→+XorY

乾いた大地の社

技名	コマンド
ムスエビ дайウイ (むせび дайいち)	投げ間合いで↓↘↙←+XorY
ニラグ дайウイ (にらく дайいち)	投げ間合いで←↙↓↘→+XorY
オドору дайウイ (おどる дайいち)	←↙↓↘→+AorB
クジキ дайウイ (くじく дайいち)	↓↘←+XorY
アラブー дайウイ (あらぶる дайいち)	投げ間合いで↓↘→↓↘→+AorB
ホエー дайウイ (ほえる дайいち)	↓↘→↓↘→+XorY
※アノクウジグクウゴクウアクウオトシ (あなぐうじぐくうごくうあくうおとし)	投げ間合いで→↓↘↙←+XorY

荒れ狂う稲光のシェルミー

技名	コマンド
ヤタナギノムチ (やたなぎのむち)	↓↘←+XorY
シャジツノオドリ (しゃじつのおどり)	↓↘←+AorB
ムゲツノライオン (むげつのらいおん)	←↙↓↘→+XorAorYorB
ライジンノイウエ (らいじんのいうえ)	ジャンプ中↓↘→+AorB
※シクウメイグンザイシンス (しゆくめいぐんざいしんし)	↓↘→↓↘→+AorB
※アノクウライコクエ (あなぐうらいこくえ)	↓↘→↓↘→+XorY

炎のさだめのクリス

技名	コマンド
カガモホウフウホノ (かかみをほふるほのお)	↓↘←+XorY
ツクイオウモウホノ (つきをつむほのお)	→↓↘+XorY
シシロカモウホノ (ししをかむほのお)	投げ間合いで←↙↓↘→+AorB
タイエオウイウホノ (たいようをいほのお)	↓↘→+XorY
※ダイチオウハラウゴウカ (たいちをほらうごうか)	↓↘→↓↘→+XorY
※アノクウオロチナギ (あなぐうおろちなぎ)	↓↘←↙↓↘→+XorY

裏ステージセレクト

CPU戦ではランダムに、2P対戦時はステージセレクトがONの場合のみ、スタートボタンを押しながらステージを決定すると背景が微妙に異なる裏ステージになる。裏ステージが存在するのは、「JPN STREET」「CHINA」「SPAIN」「USA WHARF」のみ。

特に大きな変化はないが、気分転換にこんな技も。



CPU戦で真吾乱入条件

CPU戦で、以下のいずれかの条件を満たすと矢吹真吾が一度だけ乱入してくる。
①3試合目終了時に得点が10万点以上
②4試合目のCPUにパーフェクト勝利時、得点が10万点以上
③5試合目をストレート勝利

たけし&みか発見

JPN STREET(裏)ステージで、3ラウンド目の相手をチョイ・ボンゲの必殺技で倒す。そして、勝利ポーズをXの「おしりペンペン」にする。ただし、残りタイムが31未満とパーフェクト勝利は不可。

オメガ・ルガール使用方法

キャラクター選択画面で、ルガールにカーソルを合わせる。そして、スタートを押しながら決定すると、オメガ・ルガールを使ってプレイできる。



技名	コマンド
ダークジェノサイド	→↓↘+AorB
ダークバリアー	↓↘→+AorB
グラビティ	↓↘→+XorY
スマッシュ(地上)	↓↘→+XorY
グラビティ	ジャンプ中↓↘→+XorY
スマッシュ(空中)	↓↘→+XorY
パニシングラッシュ	→↓↘↙←+XorY
※ギガンテック	↓↘→↓↘↙←+XorY
プレッシャー	↓↘→↓↘↙←+XorY
※デストラクション・オメガ	↓↘→↓↘→+AorB
※ルガールエクスキューション	↓↘→↓↘→+XorY

コマンドはキャラが右向きのもの。
※は超必殺技



THE HOUSE OF THE DEAD 2

ソフト 三三三
ページ 三三三
P.69へ

スコア表示コマンド

通常、このゲームではステージクリア時にしかスコアを見ることができない。ところが、タイトル画面で、方向ボタンを左、左、右、右、左、右の順に押ししてから、ゲームをスタートすると、ゲーム中でも画面の左上にスコアが表示されるようになる。

アーケードモードフリープレイ

①オリジナルモードをクリアする。
②トレーニングモードの項目をすべて出現させクリアする(星を赤くする)。
③ボスモードの項目をすべて出現させクリアする(星を赤くする)。
以上、3つの条件を満たしていると、オプション内のコンティニューの項目に、「Free Play」が追加される。

クリア後にアイテム入手

①トレーニングモードを、レベル5まで全部クリアする。その後、オリジナルモードをプレイすると、スタート時に「一撃の弾」「チャンパー無限」「救急箱の素」が追加される。ただし、これらのアイテムが入手できるのは、1回目にクリアしたときのみ。
②ボスモードを、レベル5まで全部クリアする。すると、オリジナルモードのスタート時に「一撃の弾」「クレジット∞」「体力1/4の素」がトランクの中に入っている。ただし、これらのアイテムを入手できるのは、1回目に条件を満たしたときのみ。
③オリジナルモードをクリアする。すると、最初から「ゴールドマンの着ぐるみ」がトランクの中に追加されている。



シーマン ~禁断のペット~

ソフト 三三三
ページ 三三三
P.72へ

ゲーム中の面白現象

- その1.シーマン以外のゲームをプレイしたあとに育成しようとする、細川氏が……。
- その2.手のアイコンをシーマンの目の前でぐるぐるすると……。
- その3.フロッグマン形態のとき、エサとしてクモを食べさせると……。
- その4.フロッグマン形態のとき、しばらく何もしていないと……。
- その5.ハイギョが2匹いるとき、1匹に名前を付けると……。
- その6.シーマンに「かつや」と呼びかけると……。



ジャイアントグラム

～全日本プロレス2 IN 日本武道館～

ソフト
紹介
ページ
P.70へ

レスラーカラーセレクト

レスラーのカラーは、1P～4Pのパッドを使用することで、それぞれに対応した色になる。しかし、レスラーセレクト時に特定のボタンを押すことで、レスラーのカラーセレクトができる。押すボタンがAで1P、Xで2P、Yで3P、スタートで4Pのカラーになる。



ウルフ、影丸はR+Aで「VF3」の2Pカラーに。

視点変更

観戦モードの試合中にLかRを押す。すると、視点を切り替えられる。ただし、技がかかったときは、通常の視点と同じ。



技が決まった時は、試合中と同じになる。

隠しレスラー出現条件

レスラー名	条件
ディバイン・グレイス	勝ち抜きシングルモードをノーコンティニューでクリアする。
ディアプロ	勝ち抜きシングルモードを、人気度20万以上でクリアする。
タイガー・エレクション	勝ち抜きシングルモードを、育成レスラーでクリアする。
ハイパー	既存の全レスラーで、勝ち抜きシングルモードをクリアする。



首都高バトル

ソフト
紹介
ページ
P.74へ

ナンバーランダム入力でボーナスCPが

新車購入後のナンバー入力時にYを押すと、数字がランダムに決定される。このランダム入力で7が出ると、7がいくつ出たかによってボーナスCPがもらえる。ボーナスは、7が1つの場合は100CP、2つの場合は1000CP、3つの場合は10000CP、4つ揃った場合は、購入した車の価格分のCPとなっている。また、一度ランダム入力で7が出た桁は、Bで戻って好きな数を入力し直してもボーナスが加算される。

坂東商会カーが買える

AE86Tを購入し、ナンバーを群馬「・102」にすると、車体側面に「坂東商会」とロゴの入ったカスタムカーになる。

クエストモードの追加車種

クエストモードで、4DEVASの全員に勝ってエンディングを迎える。すると、S15、AP1が新たに購入できるようになる。また、2回目のプレイでは4DEVILSの全員に勝ち、エンディングロールを見ると、R34、930が購入できるようになる。

ボス用カスタムカーが買える

ボスカーに勝ったあと、新車購入画面で特定のナンバーを入力すると、ボス用のカスタムカーを購入できる。このカスタムカ

- NO.135に勝利後、FDを購入し、品川の「・135」にする
- NO.138に勝利後、R34を購入し、習志野の「・138」にする
- NO.139に勝利後、JZA80を購入し、多摩の「・139」にする

ナンバープレートを傾ける

チェンジパーツ画面で、エアロのフロントバンパーを選択する。そして、ノーマルにカーソルを合わせてXを押すと、以下の車種に限りLかRを押すことで、ナンバープレートを下に傾けることができる。もう一度Xを押すと元に戻る。

AE86	JZA80	R32	R33
Y33	CP9A	Z32	GF8
ボス仕様AE86	ボス仕様JZA80		

一般車にもマークがつく

クエストモードでバトルに入り、シフトアシスト選択時にLかRを押す。すると、画面右上に「Other Car Mark On」と表示され、走行中に一般車両の上にも赤いマークがつく。再度LかRを押すとマークは消える。

ナンバープレートの位置変更

チェンジパーツ画面で、エアロのフロントバンパーを選択する。そして、ノーマルにカーソルを合わせてL・Rを押すと、以下の車種に限りナンバープレートの位置を、左右に動かすことができる。

JZA80	XE10	JZX100	S13
S14	RPS13	Z32	Y33C
Y33G	EK9	DC2	NA1
CA9A	CP9A	FC	GF8
ボス仕様JZA80			

通常視点のリプレイ

リプレイ開始前からLとRを押しておく、バトル中と同じ自車後方からの視点でリプレイが見られる。Bでメニューを開いてからリプレイを選択するときも同様だ。



新日本プロレスリング 闘魂烈伝4

ソフト
紹介
ページ
P.76へ

初公開 隠しレスラー出現コマンド

タイトル画面でL、X、A、A、A、A、A、Rの順に押すと、長州力、マサ・サイトー、SASUKE、田中秀和、タイガー服部、坂口征二、アントニオ猪木が使用可能になる。

CPUレスラーのロジックを切り替える

エキシビジョンマッチのCOM対COMでエディットレスラーを選び、1PのLを押しながら決定、試合になるまで押し続ける。ただし、ロジックは1Pしか変更できない。

隠しレフェリー出現コマンド

試合開始まで1P、2Pコントローラのアナログ方向キーを以下の方向に入力し続ける。すると、レフェリーが変わる。

入力方向	レフェリー
1P上・2P上	坂口征二
1P下・2P上	田中秀和
1P上・2P下	小池祥絵(スーパーJガール)
1P右・2P左	伊藤博子(スーパーJガール)
1P左・2P右	遠藤のぞみ(スーパーJガール)



スーパースピードレーシング

ソフト
紹介
ページ
P.75へ

チャンピオンシップモードクリア後のオマケ

難易度設定はどれでもかまわないので、チャンピオンシップモードを1シーズンクリアする。すると、画面が毎秒60フレームで描画されるスーパースピードモードがプレイできるようになり、ドライバーとして服部茂彰選手が、自車としてベースカーのNSXが選択できる。さらに、同モードを2シーズンクリアすると、自車としてBMW、スーパー、T100(事故車回収トラック)がセレクトできるようになる。

手放し運転

レース中にコントローラをDC本体から外すと、画面のドライバーが手放し運転をする。コントローラの再接続は、アナログ方向キーの入力がゼロの状態ですること。

天候セレクト

アーケードモードの1Pプレイか、スーパースピードモードのコース選択後に、LとRと下を押し、そのままレースが始まるまで押し続ける。すると、レース中の天候が雨になる。同様に、LとRと上を押すと、レース中の天候が曇りになる。

上空視点でプレイできる

チャンピオンシップモードの19戦をすべて1位でクリアすると、新たな視点が追加。コースを真上から見下ろした、上空視点でプレイできるようになる。

未確認飛行物体

通常MIAMIコース上空には、ヘリコプターが飛んでいる。しかし、1/16の確率でこのヘリコプターが未確認飛行物体になる。



セガラリー2

ソフト
紹介
ページ
P.69へ

全車種出現コマンド

ゲーム起動直後のタイトル画面で、上、下、上、B、A、左、B、B、下の順に押す。すると、通常は10イヤーチャンピオンシップモードをクリアしないと追加されない11台のマシンが、全モードで使えるようになる。コマンド入力後にセーブすれば、そのあとはいつでもすべてのマシンが使える。

マシンのカラーリング変更

ランチア・ストラトス、ランサーエボリューションV、セリカGT-FOUR、カローラWRCの選択時に、Lを押しながら決定する。すると、マシンのカラーを変更できる。なお、これらのプロフィールは聞けない。

テクニカルモード

ネームエントリーで、ネームを決定した直後から、レース画面までYを押し続ける。すると、ナビアイコンが表示されず、タイムやポジションが小さく表示される。

マシンをさまざまな角度から見られる

アーケードモード、10イヤーチャンピオンシップモード、タイムアタックモードの1人プレイ時に、トランスミッション選択画面でアナログ方向キーか方向ボタンの上下を押す。すると、マシンをさまざまな角度から見るができる。なお、変更した角度は、次のトランスミッション選択画面でもそのままになる。

パイロン倒しモード

アーケードモードで、リビエラの最終コーナーにある2本のパイロンを倒す(写真1)と、最終コーナー手前の左側にトンネルが出現(写真2)。そのトンネルに入ると、パイロン倒しのミニゲームが遊べる(写真3)。





ソウルキャリバー

ソフト
紹介
ページ
P.69へ

意外なコントローラでプレイできる

コントローラ、アーケードスティック以外に、以下のコントローラでも本作をプレイできる。ボタンの対応は下表のとおり。

※正式な対応周辺機器ではないので、編集部や各コントローラの発売メーカーへの問い合わせはご遠慮ください。

ポップンコントローラ

白(左)	方向ボタン左
黄(左)	方向ボタン上
緑(左)	方向ボタン下
青(左)	方向ボタン右
赤	A
青(右)	X
緑(右)	B
黄(右)	Y
白(右)	B

ドリームキャストキーボード

カーソルキー上	方向ボタン上	Zキー	X
カーソルキー下	方向ボタン下	Xキー	Y
カーソルキー左	方向ボタン左	Cキー	Z
カーソルキー右	方向ボタン右	INSERTキー	X
数字キー1	方向ボタン左斜め下	HOMEキー	Y
数字キー2	方向ボタン下	PAGE UPキー	Z
数字キー3	方向ボタン右斜め下	DELETEキー	A
数字キー4	方向ボタン左	ENDキー	B
数字キー6	方向ボタン右	PAGE DOWNキー	C
数字キー7	方向ボタン左斜め上	PAUSEキー	スタート
数字キー8	方向ボタン上	ENTERキー	スタート
数字キー9	方向ボタン右斜め上	ESCキー	スタート
S1キー	A	Gキー	A
ALTキー(左)	B	Kキー	Z
無変換キー	C		

ドリームキャストキーボード ゲーム中

S1キー	A	F3キー	B+A
Zキー	X	F4キー	X+Y
Xキー	Y	F5キー	X+B
Cキー	B	F6キー	Y+B
F1キー	X+A	F7キー	X+Y+B
F2キー	Y+A	F8キー	X+Y+B

新キャラクター、新ステージ出現条件

デフォルトの10キャラでアーケードモードをクリアしていくと、右の順にキャラとステージが追加される。さらに、追加されたキャラとセルバンテスでクリアすると、エッジマスターが使用可能になる。

1キャラ目 ファン・ソングン	6キャラ目 ヴェネツィアの水路
2キャラ目 ヨシミツ	7キャラ目 ロック
3キャラ目 リザードマン	8キャラ目 古代闘技場跡
4キャラ目 霊峰富士〜地下水脈	9キャラ目 ソン・ミナ
5キャラ目 ジークフリート	10キャラ目 セルバンテス

3rdコスチュームキャラが使える

ミッションバトルモードで3rdコスチューム追加のスペシャルアートを購入すると、シャンファ、ソフィーティア、マキシ、ヴォルドの順に選択可能になる。Yを押しながらキャラを決定すると使用できる。



3rdコスチュームのシャンファはインフェルノ使用条件に関わる。

つりコン

アナログ方向キー	方向ボタン
A	A
B	B
X	X
Y	Y
スタート	スタート
横振り	X
縦振り	Y
リールハンドル	X+Y+B

レーシングコントローラ

+ボタン	方向ボタン上
-ボタン	方向ボタン下
ハンドル左	方向ボタン左
ハンドル右	方向ボタン右
A	A
B	B
L	X
R	Y

メタルモデルが使える

ミッションバトルモードで、スペシャルアートを8枚購入する。そして、キャラ選択時にR(アーケードスティックはB)を押しながら決定すると出現する。

ランダムセレクトカーソルの出現

デフォルト以外のキャラクターを使用可能にすると、キャラセレクト画面にランダムセレクトカーソルが追加される。これを選択すると、その時点で使用可能なキャラがランダムで選ばれる。

EXTRA SURVIVALモード出現条件

ART GALLAREYで「3rdコスチューム追加」のスペシャルアートを5枚買うと、一撃で勝負が決まるEXTRA SURVIVALモードがタイトル画面に出現する。また同時に、以下の3つの要素も追加される。

- 1: OPTIONのRECORD内に「EXTRA SURVIVAL MODEの記録閲覧項目」が追加される
- 2: デモプレイ時に、EXTRA SURVIVALモードのランキングが表示されるようになる
- 3: OPTIONのGAME OPTION内において表示されるウィンドウに「EXTRA SURVIVAL」の項目が表示される。

因縁バトル

アーケードモードのステージ7では、各キャラクターごとに設定された因縁バトルになるが、隠しキャラクターの出現により、一部のキャラクターの対戦相手を変更される。また、それに合わせてオープニングの因縁対決シーンも変化する。

キリク : ナイトメアからエッジ
マスターへ

アイヴィー : ヴォルドから
セルバンテスへ

ファン : マキシからソン・ミナへ

因縁バトルの相手を元に戻す

前述の通り、隠しキャラクターの登場によって、因縁バトルの対戦相手は変化する。そのあとも、ステージ6のクリア後からロード画面になるまでAを押しっぱなしにすることで、変更される前のキャラクターと対戦できる。なお、オープニングの因縁対決シーンは変更できない。

隠しミッション出現

ミッションバトルで、マップ内のある場所をクリックすると隠しミッションが現れる。隠しミッションの場所の付近にカーソ



ヨーロッパマップの右上あたり。「おとしあな」と「どろぬま」のミッションがある。

女性キャラのスコートカラーチェンジ

ミッションバトルの場合は、ミッション選択後のロード画面で、チームバトルの場合は、キャラクター登場前のロード画面で、その他のモードの場合は、キャラクター選択後のロード画面で以下のボタンを押すと、女性キャラのスコートの色が変わる。押すボタンと色の対応は以下のとおり。

ボタン	色
押さない	白
X	桃
Y	淡紫
B	黒
X+Y	淡水
X+B	淡緑
Y+B	濃桃
X+Y+B	淡黄

デモ演舞の閲覧

ART GALLAREYで「演舞追加」のスペシャルアートを購入すると、「MUSEUM」の「EXHIBITION THEATER」で演舞を自由に閲覧できるようになる。どの番号を買っても追加演舞の順番は、以下の通りになる。

- 1 EXHIBITION THEATER追加
- 2 タキ演舞追加
- 3 ヴォルド演舞追加
- 4 ソフィーティア演舞追加
- 5 ナイトメア演舞追加
- 6 アスタロス演舞追加
- 7 黄 星京演舞追加
- 8 吉光演舞追加
- 9 リザードマン演舞追加
- 10 ジークフリート演舞追加
- 11 マキシ(ダブルランチャク)演舞追加
- 12 ロック演舞追加
- 13 ソンミナ演舞追加
- 14 セルバンテス演舞追加
- 15 エッジマスター演舞追加

オープニングディレクション

ART GALLAREYで「3rdコスチューム追加」のスペシャルアートを6枚買うと、MUSEUMモード内に、「オープニングディレクション」の項目が追加される。ここではオープニングに登場するキャラを自由に編集できる。また、通常の対戦同様の決定方法で2nd、3rdキャラも選択可能になっている。

リプレイスピードの調節機能

プラクティスモードのリプレイ時のみ、リプレイ再生のスピードを変えられる。スピードはLで遅く、Rで速くなる。トリガーを引いている間だけスピードが変化する。

ルを持っていくと、勝手にカーソルが移動して、音が鳴るので見つけやすいだろう。正確な場所は以下の写真を参照。



朝鮮半島中央。成式隠し道場の5つのミッションが楽しめる、お徳なポイント。

BGMテストの追加曲

隠し要素の出現に合わせて、オプションモード内のBGMテストに曲が追加される。その条件は以下のとおり。

- 1: 新しいステージが選択可能になると同時に追加(7曲)
- 2: アートギャラリーにスライドショーが出現すると同時に追加(1曲)
- 3: オープニングディレクションが出現すると同時に追加(1曲)
- 4: アーケードモードで一度でもエンディングを見ると追加(7曲)

コレクションデータ

新キャラや新ステージなど、隠し要素を1つでも入手すると、アートギャラリー内に「コレクションデータ」のカテゴリーが表示される。ここでは、出現した隠し要素の一覧を見ることができる。

デモ演舞の背景変化

ドリームキャスト本体の内蔵時計の日付や時間によって、ループデモ中の演舞の背景が変化する。これは、ART GALLERYで絵を購入しなくてもOKだ。背景が変化する条件は、以下のとおり。

- 12月・1月・2月
御剣平四郎のデモ演舞の背景が「備中高松城〜冬〜」になる。
- 9月・10月・11月
シャンファのデモ演舞の背景が「神宗帝の庭園〜秋〜」に、キリクのデモ演舞の背景が「剣聖の石窟〜夕暮れ〜」になる。
- 19時〜4時
ファンのデモ演舞の背景が「シルクロードの遺跡〜夜〜」になる。
- 15時〜15時15分
アスタロスのデモ演舞の背景が「クンベトク一神殿(青)」になる。



SONIC ADVENTURE (ソニックアドベンチャー)

ソフト
総三介
ページ
P.69へ

ロケットスタート

どのキャラクターでも構わないので、トゥインクルサーキットでスタートする時に、カウントダウンの「GO!」と同時にAを押す。成功すると残像が出てロケットスタートができ、2秒近くタイムを短縮できる。

チャオパズルが遊べる

VMを装着したコントローラを、DC本体のポートDに接続してゲームを起動する。すると、VMの画面に「CHAO PUZZLE」と表示され、9枚のパネルを並べ替えて1枚の絵を完成させるミニゲームで遊べる。ただし、このミニゲームはVM単体でプレイすることはできない。

金銀黒チャオの無限増殖

本来、ゲーム中に1個ずつしか手に入らない、金銀黒チャオの卵。これを無限に入手できる裏技が存在する。ここでは、ゲームを始めて最初に手に入る銀チャオの卵を例に挙げて解説していこう。まず、ミスティクルーインの滝つぼで銀の卵を入手したら、チャオガーデンへ持っていき、そして、銀チャオが生まれたら、その場でポーズをかけ、「やめる」を選択し、そのまま続けてゲームを始める。すると、ミスティクルーインのセーブポイントからゲームが再開されるので、再度滝つぼへ行く。そこでは、さきほど取った銀の卵を再び入手できるので、これをチャオガーデンへ持っていき、銀チャオが生まれた時点でゲームを中断、再開する。この手順を繰り返すことで、銀チャオの無限増殖ができる。同様の手順で、金チャオや黒チャオの無限増殖も可能だ。

「ライトカオスチャオ」の育て方

常に体の周囲に光をまとっており、動物を抱っこさせても体にパーツをつけることもない。さらには、寿命がないという特徴を持つ、ライトカオスチャオ。まさに、究極形態のチャオといえるだろう。そんな究極のチャオを育成する方法を紹介する。以下の手順のとおり、卵から育てていこう。

- 1 初めからガーデンにある卵を孵す。2世ではダメ。
- 2 生まれたチャオを2回以上転生させる。(何の特徴のないチャオのほうが育てやすい)
- 3 2回以上転生させたチャオが子供のうちに15種類の動物を1匹ずつ抱かせる。

- 4 そのチャオを大人になるまで育てる。
- 5 マユから出たらライトカオスチャオ誕生。



全身が光輝き、寿命もない究極のチャオ。すべての動物の行動パターンも見せる。



総天然色立体冒険活劇 パワーストーン

ソフト
総三介
ページ
P.71へ

ミニゲーム3種追加

いずれから人のキャラクターでアーケードモードをクリアすると、ビジュアルメモリ用ミニゲーム「フォッカーの空の冒険」で遊べる。さらに、6人のキャラクターでクリアすると「あやめの手裏剣修行」が、7人のキャラクターでクリアすると「ガンロックのガンガンロット」が遊べる。

クラーケンが使える

コンティニューをしてもかまわないので、アーケードモードを全キャラクターでクリアする。すると、クラーケンが使用可能になる。難易度やラウンド数は自由。

ヴァルガスが使える

コンティニューをしてもかまわないので、クラーケンでアーケードモードをクリアする。すると、ヴァルガスが使用可能になる。難易度やラウンド数は自由。

2Pカラーの選択

キャラクター選択時に、Bを押して決定する。すると、そのキャラクターの2Pカラーでプレイできる。

映画館/美術館/音楽館

アーケードモードをクリアする他、「フォッカーの空の冒険」、「あやめの手裏剣修行」、「ガンロックのガンガンロット」のミニゲームで獲得したメダル数によって、ク

エキストラオプション

アーケードモードを1キャラクターでクリアする。すると、新しいオプション機能が使えるようになる。なお、難易度設定などクリアに必要な条件はない。エキストラオプションで変更できる項目は、パワーストーンの出現数、回復ダメージの有無、変身中の防御力、攻撃力など、ゲームバランスを大きく変えるものばかりだ。

ファイナルヴァルガスが使える

まず、ヴァルガスが使える状態にする。そして、ヴァルガスを使ってアーケードモードをノーコンティニュークリアする。すると、ファイナルヴァルガスが使用可能になる。難易度やラウンド数の設定は自由だ。

視点切り替えモード追加

アーケードモードをクラーケンでクリアすると、キャラクターの主観視点でCPU戦がプレイできる「バーチャルバトル」が出現する。また、ヴァルガスでアーケードモードをクリアすると、キャラクターの主観視点で2分割画面対戦が楽しめる「デュアルバトル」が出現する。

リアしたキャラクターのエンディングを見られる映画館、設定資料集の美術館、音声やBGMが楽しめる音楽館が出現する。それぞれの出現条件、詳細は以下のとおり。

- 映画館** アーケードモードをクリアする。クリアしたキャラが増えていくたびに追加されていく
- 美術館** ミニゲームでメダルを1000枚以上獲得する。キャラクターデザイン、ステージデザイン、アーケードコレクションの設定資料が見られる
- 音楽館** ミニゲームでメダルを2000枚以上獲得する。各キャラクターのボイス、ステージのBGMを聴ける

各種アイテム追加

アーケードモードを異なるキャラクターでクリアしていくと、新たにアイテムが追加される。これらのアイテムは、エキストラアイテムの項目を「あり」に設定することで試合中に出現する。出現条件や、出現するアイテムは以下のとおり。

- | | |
|-----------------------------------|------------------------|
| 1キャラクターでクリア
回復アイテム
(3種)、如意棒 | 3キャラクターでクリア
光線銃 |
| 2キャラクターでクリア
機関銃 | 4キャラクターでクリア
パワーシールド |



ダイナマイト刑事2

ソフト
総三介
ページ
P.73へ

隠し刑事3人の出現条件

①ブルーノ刑事

ゲーム中に隠されたイラストをすべて集めることが条件。条件を満たしたら、キャラクター選択画面でスタートを押しながらブルーノを選択すると、「刑事1」の衣裳をまとったブルーノが登場する。



技系統は同じ。Mの絵も変わる。V

②シンディ刑事

「刑事の素」を合成するのが条件。刑事の素は<http://www.sega.co.jp/deka2/>でダウンロードできる。あとは画面の指示に従って合成しよう。条件を満たしたら、スタートを押しながらジーンを選択すると登場。

③ウッキー刑事

激闘編クリアが条件。条件を満たしたら、スタートを押しながらエディを選択すると登場する。使える技はエディとまったく同じ。

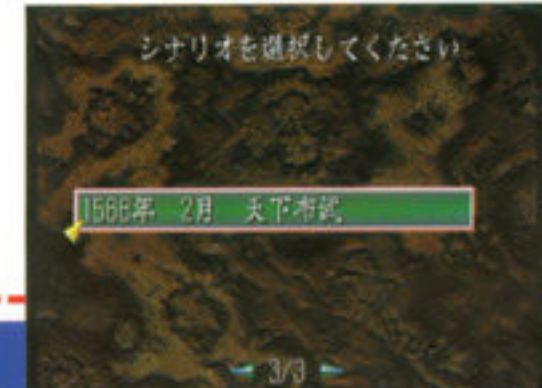


信長の野望 将星録 withパワーアップキット

ソフト
総三介
ページ
P.78へ

隠しオリジナルシナリオ

シナリオ選択画面で、Y、X、右、左、上、下、B、Aの順に素早く入力する。すると、「1568年 天下布武」というシナリオが、新たに選択できるようになる。



入力に成功すると、選択画面に3ページ目が増える。

A級保存版

ドリマガ1周年記念! 全DCユーザーに贈るA級保存版カタログ



パーチャアター3rd

ソフト
紹介
ページ
P.76へ

初公開 キャラセレクト画面に塚本氏が

アーケード版にも存在していたが、これまで発見されていなかった最後の(?)裏技、「VF3」の開発者、塚本氏がキャラクターセレクト画面に現れる方法を公開しよう。ノーマルモードのキャラクター選択時に、カーソルを鷹嵐に合わせてスタート、サラに合わせてスタート、ラウに合わせてスタート、影丸に合わせてスタート、アキラに合わせてスタートを押す。すると、セレクト欄のラウの顔が、塚本氏の顔になる。



キャラセレクト画面で、ラウの顔が変化する

初公開 アドバタイズの音楽が変化

アドバタイズデモがスタートする前の、「SEGA」ロゴが表示されている時から、アドバタイズ画面に変わるまで、1Pと2Pのスタートを押し続ける。すると、デモ中のBGMがいつもとは違ったものになる。なお、アーケード版にも同様の裏技が存在する。

デュラル使用コマンド (トレーニングモードのみ)

トレーニングモードのキャラクター選択画面で、スタートとXとAを同時に押すと金デュラルが、スタートとYとAを同時に押すと、銀デュラルが選択できる。CPUキャラクター選択時にもコマンド入力できるので、デュラル同士の対戦も可能だ。

COMレベルオート

Xを押しながらトレーニングモードを選ぶと、プレイヤーの実力に合わせてCOMレベルが自動設定される。ダメージを受けずに相手を攻撃すると、COMレベルは上がる。

デュラルステージ

あらかじめステージセレクトをONに設定しておく。次に、チームバトルモードで選択したいステージにカーソルを合わせてスタートを押し続け、そのままタイムオーバーにする。すると、そのステージの背景がデュラル戦のものになる。

隠し勝ちポーズいろいろ

勝利時にGとPとKとEを押すことで、勝ちポーズを選択できるのはもうおなじみ。これ以外にも、カゲ、ジャッキー、パイにはエクセレント勝利時に見られる特殊な勝ちポーズがある。やり方は以下を参照。

カゲ1	2Pカゲ、アキラステージで勝利時、↓とGとPとEを押しておく
カゲ2	↓とGとPとEを押しておく
ジャッキー	↓とGとPとEを押しておく
パイ	対アキラ戦でエクセレント勝ちする

入力コマンド表示モード

アドバタイズデモ中にGPKEを押しながらスタート押すと、チームバトル、ノーマルモードで入力コマンドが表示される。GPKEを押しながら乱入しても同様だ。ただし、リセットにならないようキーを配置しよう。

アルファベットキャラクター使用コマンド

キャラ選択画面で、カーソルをアキラに合わせてスタート、リオンに合わせてスタート、パイに合わせてスタートを押したあと、任意のキャラクターを選んでゲームを始める。すると、アルファベットキャラクターが使える。アキラ、ラウ、パイの順だと、相手がアルファベットキャラになる。

砂漠の銀河鉄道と雪だるま

デュラルの砂漠ステージで、ジェフリーがトーキックスブラッシュマウンテンを決めると空に銀河鉄道が、舜帝でエクセレント勝ちすると雪だるまが現れる。ただし、カメラワークによっては画面に映らない。



ぷらすぷらむ

ソフト
紹介
ページ
P.81へ

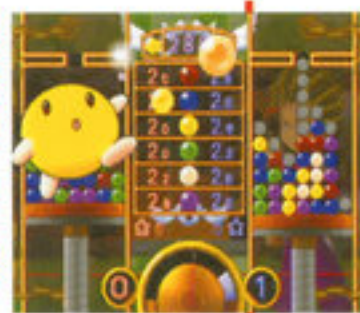
初公開 隠しキャラ出現条件

テオでゲームをクリア後、キャラクター選択画面で左を押しながらテオを選ぶと「お肉ちゃん」が使える。また、カナンでクリア後、右を押しながらテオを選ぶと「たまたま」が使える。

お肉ちゃんはテオでクリアが必須。



必殺技はテオに似ているが威力は上。



バギーヒート

ソフト
紹介
ページ
P.78へ

隠しマシン“ベルゼバブ”

チャンピオンシップのエキスパートを総合1位でクリアすると使用可能になる。

超エキスパートモード

隠しマシンのベルゼバブを使って、チャンピオンシップのエキスパートをクリアする。すると、最高難易度を誇る超エキスパートモードでプレイできるようになる。

第4のカラーリング

チャンピオンシップのエキスパートを3位以内でクリアする。すると、そのとき使用していたマシンの4番目のカラーが出現する。カラーはガレージのペイントで変更できる。



ブラックマトリクスアドヴァンスト

ソフト
紹介
ページ
P.73へ

ゼロがご主人様に

サターン版と同様に、コマンドの入力でゼロをご主人様にできる。「ご主人様を選択して下さい」と表示されている時に、アナログ方向キーか方向ボタンを12時の位置から時計回りに2回転させてからスタートを押す。すると、ゼロがご主人様選択画面に追加される。



ゼロのメッセージ

「ご主人様を選択して下さい」の画面で、サターン版のゼロ出現コマンド(X、Y、A、B、スタート)を入力する。すると、選択画面にゼロが登場しメッセージが聞ける。



左の裏技と同じ画面でコマンド入力。サターン版をプレイした人は、期待胸を膨らませつつ、試しにやってみよう!



ぷよぷよ~ん

ソフト
紹介
ページ
P.74へ

ドッペルゲンガーアルル、カーバンクルが使える

「すとーりー」をクリア後、サタンにカーソルを合わせて左を押すとドッペルゲンガーアルルが使える。また、シェゾにカーソルを合わせて右を押すとカーバンクルが選択できる。なお、「すとーりー」をクリアしていない時は、LまたはRを半分押しながらYを押すことで、選択可能になる。

108連鎖鑑賞

「とことんぷよぷよ」の「すーぱーちびぷよ」で難易度を決定する時、XとYを押しながらAで難易度を中辛に決定する。すると、最初から108連鎖パターンがセットされる。

超激辛&超激甘モード

「ふたりでぷよぷよ」か「みんなでぷよぷよ」のハンデ選択画面で、「激甘」にカーソルを合わせると、「超激甘」が追加される。同様に、「激辛」にカーソルを合わせて下を押し続けると「超激辛」が追加される。

異次元ステージ追加

ストーリーモードをクリアすると(難易度設定は自由、コンティニューOK)、ステージ選択画面に異次元ステージが現れる。このステージは画面両端が繋がっており、特技は使用不可という特殊ルールでプレイすることになる。



BLUE STINGER (ブルニスティンガニ)

ソフト
紹介
ページ
P.75へ

クリア条件で追加される特典

クリア時間が5時間以上7時間未満のデータで継続すると、エリオットが「ホーミングレイ」とそのマガジンを9個持っている。5時間未満のデータでは、エリオット用の全武器とそのマガジンを9個持っている。

ハッシー1年分プレゼント

- ①ダイナスロープの作業員を救出する。
- ②ハローマーケットのデブリン店長にドキシンを届ける
- ③ミッドエリアのガレリーにビッグガレリーをプレゼントする
- ④ラボ内でアイシヤを救出後、会話する以上の条件を満たしてゲームをクリアし、そのセーブデータを使用して2周目をプレイすると、ハッシーショート・ロングそれぞれ100本を所持した状態でスタートする。

スイマーモード

同じデータでゲームを2回クリアする。そして3回目のプレイで、前記の①~④の条件を、1つも満たさずに、ラボエリアの地下にある「フリーウォーター」を5杯以上飲んでおく。すると4回目以降ではエリオットとジャンニンが水着姿になり、水中でBを押し続けることでエリオットが泳ぐ。

マッドモード

前記の①~④の条件を満たし、同じデータで3回以上ゲームをクリアする。すると、4回目以降は全武器が弾数無制限、リロードなしになり、拳銃、ショットガン、ブルズマガン、ポウガンの連射速度が上がる。



プロ野球チームをつくらう!

ソフト
紹介
ページ
P.70へ



ポップンミュージック

ソフト
紹介
ページ
P.70へ

グラウンドの監督視点

まず、グラウンドへ行って、「れんしゅう」にカーソルを合わせる。そこで、LとRを押しながらAを押す。すると、グラウンド内を自由に歩き回って、選手たちの練習風景をのぞける監督視点になる。しかし、練習の効率が上がるなどの効果はない。

グラウンドにホテルが

6月に、練習が終わったあとオフィスとグラウンドを歩き来していると、夜のグラウンドにホテルが飛ぶという幻想的な光景を見ることができる。

グラウンドに幽霊が

7月か、8月に夜のグラウンドに行く。すると、幽霊がグラウンドを徘徊しているシーンを見ることができる。

宇宙人をつくらう

宇宙選抜チームとの対戦経験があるプレイデータをロードして、ソフトリセット(AとBとXとYとスタートを同時に押す)をする。再度ゲームを起動して、そのまま「選手をつくらう」を選択すると、宇宙人選手特有のパーツが追加されている。

「プロ野球チームをためそう」で追加選手登場

東京ゲームショー'99春で配布された「やきゅつく&あそぼう」の体験版「ためそう」。このソフトをプレイしたことがあるドリームキャスト本体で「やきゅつく」をプレイすると、花山菊夫、蛙谷鱗之輔、湯川英一の3人の選手が、ゲーム中に登場するようになる。なお、花山、蛙谷は入団テストで、湯川英一は新人探索で発見できる。

キャラクター&カラー変更

難易度の選択画面で、LかR(ポップンコントローラの場合は黄色ボタン)を押すとキャラクター変更が、X(緑色)を押すとキャラクターのカラー変更ができる。ちなみに、コンシューマ版隠し曲の1つ「FUSION」は、キャラクターを変更することが出現条件になっている。

アーケード版隠し曲出現条件

アーケード版に隠し曲として収録されていた2曲が、以下の条件を満たすことで選択できるようになる。ステージ1でJ-TEKNO、ステージ2でDANCEを選択。それらの結果が全体の85%グレートで、「RAVE」がプレイ可能になる。また、ステージ1かステージ2で、ヒット結果の1桁目の数字が縦にゾロ目、または、573か375で「BONUS TRACK」がプレイ可能になる。

隠しモード追加

隠し曲以外のアーケードモード全曲(12曲)をプレイする。すると、以下の隠しモード3種類が現れる。いずれのモードも難易度が高いので、心してかろう。

モード名	内容
MIRROR	落ちてくるポップくんの位置が左右反転
RANDOM	落ちてくるポップくんの位置が毎回変わる
HIDDEN	画面下のラインに到達するあたりで、ポップくんが見えなくなる

コンシューマ版オリジナル曲出現条件

ある条件をステージ2までに満たすことで、コンシューマ版のオリジナル曲5曲がステージ3でプレイできる。各曲の出現条件は、以下のとおりだ。

- J-POP 「Life」**
ステージ1でPOPS、ステージ2でディスコQueenかレゲエ、又はダンスを選択している
- TECHNO'80 「Water Melon Woman」**
J-TEKNOをゲージギリギリでクリアする
- FUSION 「CROSS OVER 12」**
自分の使用キャラで「ハンバー」を選択している
- AFRICA 「Hamba Uh Aa」**
ステージ1でRAP、ステージ2でレゲエを選択している
- CLASSIC 「Chaos Age」**
ステージ1でFANTASY、ステージ2でラテンを選択している

ハイパーモード追加

すべての隠し曲を出現させたあと、スタートを押しながら「AFRICA」「TECHNO'80」「CLASSIC」を選択する。すると、通常よりもポップくんの数が増え、難易度が上がるハイパーモードでプレイできる。スタートを押すと曲名などの色が変わるので、すぐにわかるだろう。なお、この裏技は9ボタンモードでのみ実行できる。



ペンペントライアスロン

ソフト
紹介
ページ
P.76へ

ハナミズ、ザコペンが使える

トライアスロンのすべてのコースで優勝する。すると、「ハナミズ」がキャラクター選択画面に追加される。また、2周目も全コースで優勝したあと、キャラクター選択時にXで決定すると「ザコペン」でプレイできるようになる。



滑りパートでは、圧倒的な速さのハナミズ。

コンシューマオリジナル曲&アーケード版隠し曲

以下の条件を満たすことで、コンシューマ版のオリジナル曲と、アーケード版の隠し曲でプレイできる。なお、必要なプレイ時間はアーケードモードでのみカウントされる。

曲名	出現条件
CUTE	ビギナーモードをクリアする。または2時間以上プレイする。
SEXY GIRL	ステージ1で「URBAN POP」、ステージ2で「EURO QUEEN」か「DISCO QUEEN」をクリアする。または3時間以上プレイする。
LOUNGE	ステージ1で「NEO ACO」をGREAT80%以上でクリアし、ステージ2はどの曲でもいのでGREAT85%以上でクリアする。または4時間半プレイする。
NEW FOLK	コンシューマ版オリジナルキャラ(隠しキャラもOK)を選んで「NEW WAVE」をクリアする。または2時間半以上プレイする。
AKIBA	マラソンモードのビギナーマラソンをクリアする。または6時間以上プレイする。
J-R&B	ステージ1、2のいずれかで、GREAT、GOOD、BAD、の1ヶタ目が「555」「777」「333」のどれかに揃う。または4時間以上プレイする。
LIVE	マラソンモードのハーフマラソンをクリアする。または6時間半以上プレイする。
J-GARAGE POP	自キャラに「rave girl」を選び、ステージ1は自由選曲、ステージ2は「rave」を選択し、それぞれGREAT85%以上でクリアする。または5時間以上プレイする。
AVANTGARDE	マラソンモードのフルマラソンをクリアする。または7時間以上プレイする。

ハイパーモード出現条件

「LIVE」「AKIBA」「AVANTGARDE」以外の曲をすべてプレイする。すると、スタートボタンを押しながら選曲をすることで、簡単な曲もたたくパートが一気に増えて、超上級者向けの曲へと変わるハイパーモードになる。対応曲は「Sexy Girls」「URBAN POP」「CLASSIC2」「J-GARAGE POP」「CUTE」「AVANTGARDE」「CLASSIC」「TECHNO'80」「AFRICA」の9曲。なお、「トレーニング」「フリープレイ」でも、ハイパーモードでプレイできる。

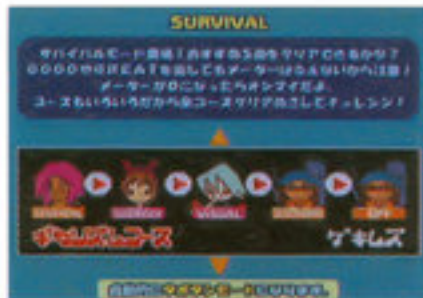


そして、ハイパーモードの同じ曲がこれ。簡単な曲も上級者向けに変貌する。

ノーマルがこれ。なんの問題もないごく簡単なパート。

マラソンモード&サバイバルモード

隠し曲以外の全曲をプレイすると出現。マラソンモードは「ポップン2」の収録曲に連続で挑戦し、1曲でも失敗するとそこで終了する過酷なモード。サバイバルモードは、スタート時に満タンのゲージがゼロにならないように5曲連続プレイするモード。



サバイバルモードはゲージをいかに残せるかの勝負。

「LOUNGE」&「J-R&B」出現コマンド

以下のコマンドを入力することで、隠し曲の「LOUNGE」と「J-R&B」が出現する。

LOUNGE

ポップンコントローラの場合
タイトル画面で(左黄)(左青)(左黄)(左青)(左黄)(左青)(左黄)(左青)(左青)の順に押し、アーケードモード選択後に(赤)を押す。

コントロールパッドの場合
タイトル画面で左上左上上上上上Yの順に押し、アーケードモード選択後にスタートかAを押す。

「J-R&B」

ポップンコントローラの場合
タイトル画面で(右黄)(右青)(右青)(左緑)(右白)(右青)(左青)(左白)の順に押し、アーケードモードを選択後に(左黄)を押しながら(赤)を押す。

コントロールパッドの場合
タイトル画面でBYY下RY上Lの順に押し、アーケードモード選択後に左を押しながらスタートかAを押す。

倍速モード

サバイバルモードのコース選択時に、スタートと青(上)を押すと「SURVIVAL」の文字の色が変わる。緑だとポップくんが落ちてくる速さが2倍に、赤だと4倍になる。

サバイバル・マラソンモードを5・7ボタン操作に

通常は、9ボタン操作のみの「サバイバル」「マラソン」両モード。アーケードモードを累計5時間以上プレイしていると、モードオプションで5ボタン、もしくは7ボタン操作に変更できる。

A級保存版



MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

ソフト
紹介
ページ
P.71へ

隠しキャラクター乱入条件

アーケードモードで、右の①~④と下の表に示してある条件を満たすと、7戦目に隠しキャラクターが乱入してくる。条件を複数満たしている場合は、より条件が難しいキャラクターが出現する。

- ①最初から始める(乱入からは不可)
- ②コンティニューしない
- ③乱入されていない
- ④全試合でキャラクターが2人とも生き残っている(勝利してもパートナーがやられているとダメ)

乱入する隠しキャラ	上記の①~④の条件にプラスして	ハイパーコンボ、ヴァリアブルコンボ、ヴァリアブルクロス、ヴァリアブルクロス以外のフィニッシュ回数	左の条件中で、ヴァリアブルクロス中のフィニッシュ回数	スペシャルパートナーを使い切った回数	ファーストアタックを取る回数
MSH性能ハルク	3回	-	-	-	-
リリース風モリガン	3回	-	-	2回	-
ハイパーアーマーウォーマシン	5回	2回	-	-	-
ロールちゃん	5回	2回	4回	-	-
ハイスピードベノム	すべて	4回	-	-	すべて
シャドウレディ	すべて	4回	すべて	すべて	すべて

オンスロットが使える

アーケードモードで、乱入してくる6人のキャラクターをすべて出していると、オンスロットが使えるようになる(ただし、オンスロットモードのみ)。オンスロットの技は以下の表のとおり。

第一形態

技名	コマンド
ミニセンチネル空爆	ParK
センチネルアシスト	中P+中K
マグネティックテンベスト	↓↘→+P
ハイパーグラビテーション	→↓↘+P
ワープ	↓↘←+K
ヘッドクラッシュ	↓↘→+K
※メガオプティックプラスト	↓↘+PP
※マグネティックショックウェブ	↓↘→+KK
※パートナーチェンジ(要2ゲージ)	↓↘←+KK

第二形態

技名	コマンド
パンチ	P
ミニセンチネル空爆	K
ビーム	↓↘→+P
ハイパーグラビテーション	→↓↘+P
ダッシュパンチ	↓↘→+K
※3連射ビーム	↓↘→+PP
※5連射ビーム(要2ゲージ)	←↘↓↘→+PP

スペシャルパートナーセレクト

ルーレットに入る直前から使用キャラが決まるまで下の表のボタンを入力すると、スペシャルパートナーを自由に選べる。

キャラクター名	押すボタン
超戦士	弱P
アサラー	弱P+中P
東風	弱P+強P
アニタ	弱P+中P+強P
ミシェルハート	弱P+弱K
ルー&アカビー	中P
想鐘サキ	強P
デビロットとその一味	中P+強P
ビュア&ファー	弱K
マイティ ソー	中P+弱K
サイクロップス	弱P+中P+弱K
ストーム	弱P+強P+弱K
ローグ	弱P+中P+強P+弱K
ジャガーノート	弱P+中K
コロッサス	弱P+中P+中K
マグニートー	強P+弱K
ジュビリー	中P+強P+弱K
サイロック	中K
アイスマン	中P+中K
USエージェント	強P+中K
センチネル	中P+強P+中K
シャドウ	弱P+強P+弱K

スペシャルパートナー強奪

勝利時のKO表示直後から、勝利ポーズ、ボーナス得点計算、勝ちゼリフ画面まで、Kボタンを3つ同時に押し続ける。対戦表示のルーレットが出なければ成功。次の対戦時に相手のスペシャルパートナーが使える。

隠しキャラクター使用方法

キャラ選択画面でのカーソルの移動方法によって隠しキャラが使える(移動方法は、各写真の図を参照)。なお、各コマンドはオ



この画面から、Kボタン3つを押し続ける。

ハイパーアーマーウォーマシン



技名	コマンド
ショルダーキャノン	↓↘→+ParK
※プロトンキャノン	↓↘→+PP

リリース風モリガン



技名	コマンド
ソウルフラッシュ	↓↘→+P
シャイニングブレイド	→↓↘+P
※プリリアントシャワー	↓↘→+PP
※スプレンドーラブ	→↓↘+PP

ハイスピードベノム



技名	コマンド
ベノムクラッシュ	↓↘→+P
ベノムストーム	↓↘→+K
ベノムチャージ	(J中)↓↘→+P
※ベノムウェブ	↓↘→+PP
※デスパイト	↓↘→+KK

MSH性能ハルク



ロールちゃん



技名	コマンド
ロールバスター	↓↘→+P
花束爆弾	↓↘←+P
※ハイパーロール	↓↘→+PP

シャドウレディ



技名	コマンド
ミラクルドリル	↓↘→+P
レインボーミサイル	↓↘→+K
プラズマバリアー	→↓↘+P
インフィニティレッグ	K連打
スカイクンタークラッシュ	→↘↓↘←+K
※ビックバンレーザー	↓↘→+PP
※ギャラクシーミサイル	↓↘→+KK
※ファイナルミッション(要3ゲージ)	←タメ→←→+KK



REVIVE...~蘇生~

ソフト
紹介
ページ
P.81へ

ゲーム中でもロード

一度でもゲームをクリアしたデータがメモリーカードにあると、オプションのメニュー画面にある「？」が「ロード」に変化する。これで、ゲーム中にもデータのロードができるため、やり直しが楽になる。



これを使えば、エンディングを20回見るのも楽かな?

すべてのイベント画像が見られる

ゲームを一度クリアしていると、メニュー画面に「記憶の彼方へ」という項目が追加される。ここでは、ゲーム中で見たイベント画像が見ることができる。さらに、以下の手順を踏むと、まだ見たことがないイベントのビジュアルも含めた、すべての画像を見られるようになる。

1. 20回エンディングを迎える。
2. 21回目のプレイを始め、所長室の本棚の2段目を調べると「画像を全部みたいですか?」という選択肢が出る。
3. 「見たい!!」を選び、セーブする。



レッドライナー

ソフト
紹介
ページ
P.80へ

隠しマシン4台出現条件

トーナメントモードでエキスパートクラス最後のエンペラーGPで優勝すると、ANORAK、SKITZ、HOVERBIKE、ROGER ROCKETという隠しマシン4台が追加される。

4台中最強のマシンがHOVERBIKE。なんとすべての性能が最高値。



SKITZは、トップスピード以外ではHOVER BIKEとい



い勝負のマシンだ。加勢メイトはトップクラスの性能を持つANORAK。見かけによらず速い。

ROGER ROCKET。スピードはあるものの、走り出したら止まらない……。





BURNING PUBLICIST! FUMIO KUROKAWA

New BLACK or...

This is SONY.

今週のお題

ドリマガ1周年を機に、今週からちょっとリニューアルしたこのコーナー。このゲーム業界に入った最初の仕事が、セガでの広報活動だった黒川文雄が、今後も業界についてやその周りの出来事をつづいていこうと思う。さて、今回は実は前号の後編となる「ソニー」と「PS2」について。ちょっとまとめてみよう。

【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「バーチャファイター」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。現在は主に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?】

ブルーな秋。雑誌の休刊が身にしみる。さて「薔薇」を封印し次は何を目指そうかと思案中。秋だからコスモスっていうのもいいかもしれない。さて「シエンムー」の今後も大いに気になる秋……。出るのは「春」なのだが……ブルーだ。

(黒川)

東京ゲームショウを直前に控えた9月13日、「新世代コンピュータエンタテインメント・システム プレイステーション2」というニュースリリースがFAXで配信された。その日の夕方には「プレイステーション2」の発表会もあった。……そしてあっという間に17日、東京ゲームショウ会場に行った。「プレイステーション2」の発売は、平成12年3月4日、つまり1・2・3・4だ。値段が安い?……なんと39,800円というバーゲンブライズ?には驚いた。それと噂されたDVD映像対応や、音楽CD対応もあり、現行の「プレイステーション」との互換性を持ったもので、期待感が高まる。またIEEE1394、通称アイリンクの入出力端子もあり、コントローラはすべてがアナログ入力という、まさしくソニーの本領発揮といえるマシンに仕上がるとは。またPCカードインターフェイスもあり、拡張性は言うことなしの状態だ。またリリースには「プレイステーション2によるビット配信ビジネスを2001年に開始」とある。つまりネットワークを利用して、ユーザーへのビットコンテンツの直接配信を行うという計画が明らかになったわ

けだ。そこでは、PCカードインターフェイスをネットワーク接続アダプタとして使用して専用電子商取引サービスの運用を開始するという。ますますおそろべしソニー……である。さて、ここまで明らかになると、「プレイステーション2」がソニーのネットワーク戦略の中核になることは間違いないだろうと思われる。「プレイステーション2」とAV機器、パソコン、通信との接続により、すべての情報をソニーに集約することが可能になるわけだ。そしてそれらを使用するには、So-netを使用するのか、それとも定額市内通信事業を脱んだクロスウェーブコミュニケーションズ(IJとトヨタ自動車の合弁会社)なのか、またはスカパーのチャンネルを使用するのかはわからないが、ここまでのハードとインフラを押さえているのはソニーだけなのだ。その根幹には、6月24日に郵政省の電気通信協議会の第1種電気通信事業の許可をソニーが受けていることがある。正式には来年の7月1日にサービス開始を予定しているが、今後3年間で日本の主要都市100箇所に無線基地を設置する予定だという。このネット網により、ソニーはNTTなどに頼らず独自の通信インフラを持つことになる。インテルの次はNTTなのか?ソニーよ! 前回のコラムで

も書いたが、ソニー「プレイステーション2」の仮想敵は、携帯電話なのだから仕方ない……か。長い間「プレイステーション2」はセットトップボックスになるという構想をあらゆる方面から聞いてきたが、ソニーの野望はもっと大きなものだ。(想像するに……)「プレイステーション2」は、ソニーのデジタル家電の中でその中心に位置し、エンタテインメントの中核をなすことになる。それは松下電器や東芝が長い間かかって脱皮できなかった「ハコ売り」(洗濯機や掃除機やテレビなどの販売……)からの脱皮であり、ネットワークビジネスへの業態変化ということを意味している。長らく家電業界はハコもの売り「シロ箱(家電製品)」売りに注力してきたが、ソニーにはわかってしまったのだ……。もうそんなことを続けていても儲からないということを……。今回のソニーは、そんな事実を察知しているのだ。「プレイステーション2」のIEEE1394端子で外部機器と接続、ソニー製品とのリンクが行われ、誰がどこでどのような商品を、どういう目的で使用するのかということがソニーには手に取るようにわかってしまう時代がもうすぐそこに来ている。重厚長大な家電メーカーから情報産業へのシフトがソニー内部で急激な

スピードで行われようとしている。マネックス証券、ソニー生命、So-netなどソニーのあらゆる機能が、今回の「プレイステーション2」で機能し始めるのではないだろうか……。大袈裟かもしれないが、それはありえないことではない。規制緩和はありがたいことである。今まで規制があったために、便利なサービスを受けられないで不便な思いをしたことはたくさんあった。ソニーという企業の参入により、我々の生活が便利になることは歓迎すべきことだろう。しかし情報のすべてを掌握されて監視されるような生活も困っちゃうよな……。でも、そんなことができるのはソニーぐらいなんだということもさみしいことなんだが……。他にコンペティター(対抗馬)はいないのか……。現在考えられるコンペティターは、NTTであり、マイクロソフトであり、オラクルであり、インテルである。果たしてソニーのチャレンジは実現するのか否か? すべての業界で、リストラとブレイクスルーが大掛かりに進行する中、ソニーはその野望への階段を一步ずつ上り始めているように思える。これがデジタルエンタテインメントのあるべき姿なのだが、一方で恐るべき姿でもある。まあ、あくまでも理想として実現したらという仮定なのだが。

ゲーム業界今週のニュースヘッドライン 10/23 → 10/29

この1週間、ゲーム業界ではどんなことがあったのか? 気になるニュースをピックアップして解説しておこう。今週も結構いろいろあるね。

4 実用性はこれからだけ…… 3 絵に描いた餅か? 2 「パワプロ」VS「ワースタ」 1 パンクするほど人気!

4 実用性はこれからだけ……
DCの3Dリアルメモリ用のアニメーションを作成するソフト「Dream Animator」v1.0.0が、Windows 95/98対応のフリーソフトとして、現在作者のホームページからダウンロードできる。これは液晶画面で表示させるアニメーションを作成するソフト。これを使えばDCでホームページにアクセスすると、ビジュアルメモリの液晶画面にアニメーションが表示される。現在は「表」のみだが、今後のバージョンアップ(ニゲームなど)が楽しみなソフトではある。アドレスは <http://www.incl.ne.jp/fs/YAHOON/10/27/>

3 絵に描いた餅か?
あのマイクロソフトが自社でゲーム機を出すという報道が米ウォールストリートジャーナル紙で載った。コード名は「X-Box」で、PS2の北米での販売開始の2000年秋にぶつかる形で、より安く高性能のマシンを持つてくるらしい……というウワサだ。ちなみに、価格299ドルを目標とするとか。どうやらソフト開発会社がPS2に重点をおくことへの牽制という噂も……。マイクロソフトからの公式発表もいまだないので、あくまで今後注目というところだが……。 (NIKKI NET 10/27)

2 「パワプロ」VS「ワースタ」
A IN CH I N T E R A C T I V E 10/27
乱闘騒ぎにまで発展しないことを祈るばかりである。(M A I N C H I I N T E R A C T I V E 10/27)

1 パンクするほど人気!
去る10月14日、欧州で発売されたドリームキャストは、4日間で18万5千台を販売。北米に続き、非常に好調なスタートを切ったわけだが、その3分の1にあたる約6万3千台を売り切ったイギリスでは、インターネットへの接続を担当しているブリティッシュ・テレコム(BT)社のサーバーがパンクするほどの過熱ぶりを見せた。ヨーロッパの大部分の家庭はインターネットに接続可能なパソコンを持っていないため、ドリームキャストを手に入れた多くの人々が、これでウェブを初体験しようとしたため、BT社のサーバーが圧倒されてしまったというのだ。ちなみに、ドリームキャスト用にネット接続を提供しているのは、BT社とインターネット・サービス会社のI.C.L.社。ネット接続は無料だが、市内電話料金は支払う必要がある。「インターネットがあまり浸透していないヨーロッパの国では、ドリームキャストによって低価格のオンライン通信が可能になった」と担当者は息も荒いようだが、大丈夫? (LYCOS 10/27)

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!!

春に公開された人気シリーズの劇場版
スクリーンでの迫力と興奮が甦る!!

11月25日発売予定

MOVIE 逮捕しちゃうぞ the MOVIE

バンダイビジュアル/セルオンリー/LD:BEAL-1482/DVD:BCBA-0320/dts-DVD:BCBA-0344/LD・DVD:各11,000円(税別)/dts-DVD:13,000円(税別)/各92分◎原作:藤島康介「逮捕しちゃうぞ」(講談社刊「アフタヌーンKC」)/監督:西村純二/脚本:十川誠志/キャラデザイン:中嶋敦子/メカデザイン:村田俊治/音楽:川井憲次 ほか/キャスト 辻本夏実:玉川紗巳子、小早川美幸:平松晶子、二階堂頼子:小桜エツ子、葵双葉:松本梨香、課長:政宗一成、東海林将司:関智一 ほか

©1999藤島康介/TBS・バンダイビジュアル・東映・スタジオディーン



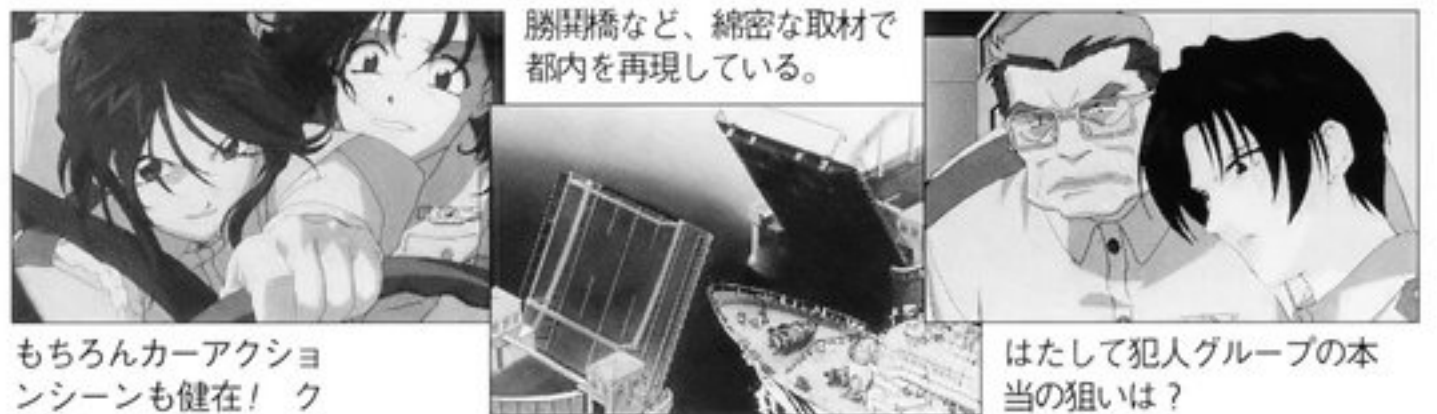
襲撃された墨東署内で頼子や葵たち、署員全員が大活躍!



今年春に公開され大ヒットした人気シリーズの劇場版「逮捕しちゃうぞ the MOVIE」がファンの期待に応えて、11月25日に発売開始だ!! TV&OVA版ともに短編のイメージが強いが、劇場版ということでシリアスでスケールの大きなストーリーが展開。もちろんテンポのいいアクションも迫力

がアップし見応えは十分だ!

ジャケットは中嶋敦子描き下ろしでLD&DVD&dts-DVDそれぞれ別のイラスト。映像特典として劇場で流された「特報」「予告」を収録。さらに豪華24Pブックレット付き。特に、dts-DVDは初回生産分のみでの発売なので、ファンなら絶対に手に入れよう!



勝間橋など、綿密な取材で都内を再現している。

もちろんカーアクションシーンも健在! クライマックスには、隅田川を舞台に迫力のアクションシーンが!!

はたして犯人グループの本当の狙いは?

STORY

1年の長期研修から墨東署に戻った夏実&美幸。だが、復帰早々に交通管制システムの破壊や銃器の密輸取引など管内で大事件が続発。さらに、桜橋が爆破されるという予告を受け、現場に向かう2人だが、その隙を狙い謎の武装集団が墨東署を襲撃! 署内に残るのは葵や頼子たちだけ。犯人側の陽動作戦に気付いた夏実と美幸は、急いで墨東署へ戻るが……。



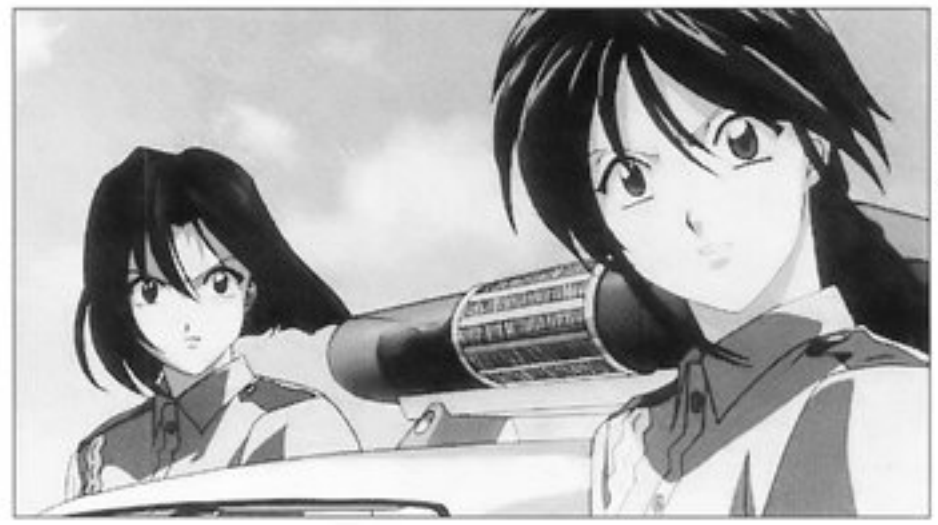
辻本夏実

(声:玉川紗巳子)
本庁交通課に研修に行っていたが1年ぶりに墨東署へ。ケタはずれなパワーは相変わらず。



小早川美幸

(声:平松晶子)
科学捜査研究所での研修を終え、墨東署に復帰。頭脳明晰でコンピュータや車など、メカに強い。



夏実&美幸は事件を解決し、犯人を逮捕できるのか?



葵双葉

(声:松本梨香)
夏実たちの同僚で、かなりの美人だが実は男性。冷静沈着な性格で、頼子とコンビを組んでいる。



二階堂頼子

(声:小桜エツ子)
葵とコンビを組む、夏実たちの同僚。密輸銃器の発見やテロリストと戦うなど活躍の機会が多い。



課長

(声:政宗一成)
夏実たちの上司で墨東署交通課の課長。事件の力ギを握るが疑惑をかけられ留置場に入れられる。

TOPICS

VIDEO

ウルトラセブン最終章6部作 第2期リリース開始!

32年前に放送され、今なお絶大な人気を誇る「ウルトラセブン」の完全オリジナル新作のシリーズ後半3話がVAPより発売される(各9,800円(税別)/75分)。愛し、守ってきた地球人の隠された真実は、セブンに最後の選択を迫る!

第4弾 「約束の果て」
発売中(11月5日発売)
VIDEO:VPT64617
LD:VPLT70746

第5弾 「模造された男」
12月5日発売予定
VIDEO:VPT64618
LD:VPLT70747

第6弾<最終巻> 「わたしは地球人」
12月31日発売予定
VIDEO:VPT64619
LD:VPLT70748

NOW PRINTING



TV ベターマン S-4



©サンライズ

11月20日発売予定

日本ビクター/セルオンリー
VIDEO:VVAS1134/LD:JVLA58094
DVD:JVBA58004/各5,800円(税別)

監督:米たにヨシトモ/スペシャルコンセプター:野崎透/キャラデザイン:木村貴宏/メカデザイン:大河原邦男◎'99年9月まで放送されたSFアニメ。謎の生物にベターマンが敗北し、地下迷宮を逃げまどうケータたちは、ヤナギたちと合流し脱出を図るが……。第7話と第8話を収録。

TV コレクターユイ FOLDER 3



発売中(11月1日発売)

ポリドール/VIDEO:セルオンリー
VIDEO:POVV-3287
3,800円(税別)

©STUDIO TRON・NHK・NEP21

原作:麻宮騎亜/監督:ムトウユージ/キャラデザイン:室井ふみえ◎'99年10月までNHK教育で放送され、現在も再放送中のテレビアニメ。SFヒーローネットでヒーローたちが怪獣に負けるという異常事態が発生。犬養博士がいるかも、というIRの情報で飛び込んでみるが……。第9話から第11話までの3話を収録。

OVA ハーロック・サーガ ニーベルングの指環 ~ラインの黄金~六話<最終巻>



©1999松本零士・新潮社/バンダイビジュアル・81プロデュース

11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-2214/LD:BELL-1326
DVD:BCBA-0059/各5,000円(税別)/各32分

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◎指環の力を誇示しワルハラに接近するアルベリッヒの大艦隊。一方、ハーロックもワルハラのアリアに接近するが……。映像特典としてニューバージョンのノンテロップOP&EDを収録。

TV 南海奇皇(ネオランガ) vol.10



©曾川昇/スタジオびえろ・ポニーキャニオン

発売中(11月3日発売)

ポニーキャニオン/VIDEO:セル&レンタル
VIDEO:PCVG-10604/LD:PCLG-00086
各5,800円(税別)

原作・脚本:曾川昇/チーフディレクター:都留稔幸/キャラデザイン:田中比呂人◎'99年9月までWOWOWの無料放送枠で放送されたアニメ。反虚神の立場を取るルポライターの親子が殺される事件が発生。海潮は鉄を連れて犯人逮捕に乗り出すが……。第37話から第40話までの4話を収録。

OVA メルティランサー-The Animation-CODE:004「コスモアーク教団の正体を暴け!」



©1999 TENKY/バンダイビジュアル

11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-2281/LD:BEAL-1370
DVD:BCBA-0073/各5,800円(税別)/各約30分

原作:TENKY/監督:もりたけし/脚本:山口宏/キャラデザイン:平田浩浩/メカデザイン:増尾昭一◎人気ゲームが原作のOVA。犯罪組織に接近するためコスモアーク教団の研修ツアーに参加するジュンとサクヤだが……。初回生産はメタリック仕様ジャケット、描き下ろしレポート付き。

TV 魔装機神サイバスター 第2巻



©1999プロジェクトサイバスター・テレビ東京

11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-2406/LD:BEAL-1461
DVD:BCBA-0264/各5,000円(税別)

原作:松伝馬/監修:鳥海永行/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◎'99年10月までテレビ東京系で放送された熱血ロボットアニメ。DCの武装化を批判し現場を外されるナナセ。ミスキもまたDCに疑問を感じる中、何者かがミスキの命を狙う第3話と第4話を収録。

TV 星方天使エンジェルリンクス VOLUME3



©モーニングスター・サンライズ

11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-2385/LD:BEAL-1440
DVD:BCBA-0233/各5,000円(税別)

原作:矢立肇・伊東岳彦/ストーリー原案:伊吹秀明/監督:山口祐司◎'99年6月までWOWOWで放送されたSFアニメ。不老不死の力を持つ生物・リーフを護衛することになった美鳳たち。しかし、海賊が現れ、子リーフを連れ去ってしまう第4話、流星に恋する女海賊が登場する第5話を収録。

TV 勇者王ガオガイガーHALF BOX -DIVISION2-



©サンライズ・名古屋テレビ

11月20日発売予定

日本ビクター/DVD:セルオンリー
DVD:JVBA118
38,000円(税別)

原作:矢立肇/監督:米たにヨシトモ/シリーズ構成:五武冬史/キャラデザイン:木村貴宏/メカデザイン:大河原邦男◎'97年12月までテレビ朝日系で放送されたロボットアニメのDVDボックス第2弾。今世紀最強のロボットアニメのストーリーの後半、第25話から第49話までの25話を収録。

TV トライガン D-2



©1998 内藤泰弘/少年画報社・徳間書店・日本ビクター

11月20日発売予定

日本ビクター/DVD:セルオンリー
DVD:JVBA68002
6,800円(税別)

原作:内藤泰弘/監督:西村聡/構成:黒田洋介/キャラデザイン:吉松孝博◎'98年9月までテレビ東京系で放送されたSFガンアクションのDVD版第2弾。砂漠の惑星を舞台に伝説の賞金首ヴァッシュの活躍を描く。第5話「HARD PUNCHER」から第8話「そして荒野と空の間を」までを収録。

TV アンドロイド・アナ MAICO 2010 Vol.6<最終巻>



©ニッポン放送・清水としみつ/ポニーキャニオン・ムビー

11月17日発売予定

ポニーキャニオン/DVD:セルオンリー
DVD:PCBG-00053
5,800円(税別)

原作:ニッポン放送・清水としみつ/監督:ますなりこうじ/脚本:黒田洋介・倉田英之/キャラデザイン:石倉敬一◎'98年9月までWOWOWで放送された、アンドロイドのアナウンサーが活躍するSFコメディ。第21話から第24話と特典映像「ゆきえちゃんらくちんらくちん」最終話などを収録。

『セラフィムコール』 アニメシアターX(AT-X)(ディレクTV)



©七瀬葵・メディアワークス/サンライズ・バンプレスト・三菱商事

●毎週日曜17:00~17:30 ほか
ゲーム誌の読者参加の人気コーナーをアニメ化した「セラフィムコール」が、現在AT-Xで放送中。

架空の都市「横浜ネオ・アクロポリス」で生活する、個性豊かなかわいらしい11人の女の子たちの学園生活や恋愛、悩みなどを1話完結のオムニバス形式で描く青春グラフィティだ。(全12話)

お問い合わせ先

ディレクTVカスタマーセンター
☎044-862-0011
(受付時間/9:00~21:00)

『未来少年コナン』 ファミリー劇場(ディレクTV・スカイパーフェクTV!・ケーブル局)



©NIPPON ANIMATION CO.,LTD.

●11月3日(水)20:00~放送開始
毎週水曜20:00~ 毎週金曜7:00~ ほか
「となりのトトロ」や「もののけ姫」など、今まで数多くの名作を手がけてきた宮崎駿監督が、'78年に制作した「未来少年コナン」がファミリー劇場で放送開始した。
宮崎駿以外にも、作画監督に大塚康生、絵コンテに高畑勲、石黒昇、富野由悠季ら、現在のアニメ界を支えるクリエイターたちが参加しており、テレビアニメ史上、屈指の完成度を誇る名作だ!(全26話)

お問い合わせ先

スカイパーフェクTV! カスタマーセンター
☎0570-037-816(携帯・PHSは不可)
(受付時間/9:00~21:00)

通販専門店

下記商品代金に消費税を加えて下さい。

サンタ

TEL 047-457-8971(代表) 営業時間 (日曜日を除く) AM10:00~PM7:30
FAX 047-457-8972(24時間受付)

TEL 274-0068 千葉県船橋市大穴北 8-12-53
サンタのホームページ http://www.jah.ne.jp/~santa

送料400円

但し、四国は100円増、北海道、九州は300円増、沖縄は600円増
注：代金着払いご利用の場合は上記送料に300円プラスして下さい

(全商品新品) サンタの特典 一度に一万円以上お買上の場合消費税サービス

ドリームキャスト新作ソフト サターン新作ソフト

マリオネットカンパニー	10/7	6,800円
ソニックアドベンチャーインターナショナル	10/14	5,800円
ゾンビリベンジ	10/28	5,800円
REVIVE〜蘇生〜	↓	6,800円
ラングリッサーミレニアム	11/3	5,800円
チューチューロケット	11/11	5,800円
デスクリムゾン2	11/25	5,800円
魔剣X	↓	6,800円
ジョジョの奇跡な冒険	11月	5,800円
ギガウィング	↓	5,800円
サンライズ英雄譚	12/2	6,800円
悠久幻想曲3	12/9	6,800円
電脳戦機バーチャロン	↓	5,800円
ベルセルク	12/16	6,800円
スペースチャンネル5	↓	5,800円
Dの食卓2	12/23	6,800円
プロ野球チームであそぼう!	↓	5,800円
花組対戦コラムス2	12月	価格未定
メルクリウスブリティ	↓	価格未定
バーチャストライカー2	↓	5,800円
アドル雀士を作っちゃおう(初回)	↓	6,800円
あつまれ!ぐるぐる温泉	↓	4,800円
クライマックスランダーズ	↓	5,800円
dancing blade かってに破天使II	↓	5,800円
ブラックマトリクスAD	↓	6,800円
もぼろし月夜	↓	5,800円
エレメンタルギミックギア	↓	5,800円
機動戦士ガンダム外伝	↓	6,800円
ジャイアントグラム	↓	5,800円
ソウルキャリバー	↓	5,800円
フレームグライド	↓	6,800円

サイバードール復刻版

サイバーボッツ	2,000円
サクラ大戦1	2,800円
サクラ大戦2	3,000円
サクラ大戦 蒸気ラジオショウ	1,000円
サターンボンバーマンファイト	1,500円
サムライスピリッツ斬紅郎	1,800円
サムライスピリッツ武士道烈伝	1,800円
三国志4	2,100円
三国志孔明伝	1,800円
サンダーフォースGP I	1,800円
sc カオスシード	2,200円
sc ソード&ソーサリー	1,000円
sc Dの食卓	1,800円
SCバズルポブル2X	1,600円
sc パルクスラッシュ	2,600円
sc 百物語	2,600円
sc ファルコムクラシック	2,600円
sc プロ麻雀極S	1,500円
sc ぶよぶよ通	2,600円
sc プリンセスメーカー2	1,500円
sc 本格麻雀 徹満SP	1,000円
SCメタルブラック	1,800円
sc 桃太郎 道中記	2,600円
sc レイヤーセクション	2,600円
sc ロックマンX4	2,000円
時空探偵 DD	300円
実況パワフルプロ野球S	2,000円
紫炎龍	2,800円
シャイニングウィズダム	500円
シャイニングフォース3・V1	2,800円
首都高バトル97	1,000円
将棋まつり	2,800円
女子高生の放課後	1,500円
昇龍三国演義	1,500円
新型くるりんPA	1,800円
真説夢見館	900円
新テーマパーク	1,500円
水滸演武	600円
水滸伝〜天命の誓い〜	1,000円
ズーブ	1,000円
スカイターゲット	1,000円
ストリートファイター-ZERO3(ソフト)	5,000円
スベシャルギフトバック	1,000円
スナッチャー	2,000円
スペースインベーダー	500円
スラムダンク	1,500円
スライダーティドワープ	2,000円
スレイヤーズろいやる2	2,800円
政界立志伝	1,000円
セクシーパロディウス	1,000円
ゼルドナシルト	3,000円
ゼロディバイド	1,000円
ゼロヨンチャンプ	1,500円
ゼンメンタルグラフィティ(初)	2,000円
全日本プロレス	1,000円
ZORK 1	1,000円
ゾークコレクション	2,000円
ゾークコレクションII(初回)	1,500円
ファンタステップ	1,000円
フェーダリメイク	1,500円
フォトジェニック(初)	1,500円
風水先生	1,000円
プリンセスメーカー〜夢みる妖精	2,800円
プリンセスクエスト	3,000円
ぶよぶよダンジョン	2,000円
ブラックマトリクス(リビート版)	5,800円
ブルーブレーカ(初)	1,000円
プロ指南麻雀「兵」	3,300円
ペルビーチゴルフ	1,000円
Best ウィニングポストII	1,000円
Best 七つの秘館	1,800円
ボイスファンタジー7S(初)	1,000円

ドリームキャスト周辺機器

ドリームキャストキーボード	4,500円
ドリームキャストコントローラ	2,500円
ビジュアルメモリー	2,500円
ぶるぶるばっく	1,800円
レーシングコントローラ	5,800円

プレイステーション新作ソフト

ときめきメモリアル2	11/25	6,800円
SDガンダムジーゼネレーションゼロ	↓	6,980円
実況パワフルプロ野球99	↓	5,800円
重装機兵ヴァルケル2	↓	5,800円
聖剣伝説〜レジェンドオブマナ	↓	6,800円
Dance Dance revolution 2nd Remix	↓	5,800円
ディノクライシス	↓	5,800円
バイオハザード3〜ラストエスケイプ	↓	6,800円
ビートマニア APPEND 4th MIX	↓	2,800円
BOYS BE...2nd Season	↓	5,800円
みんなのゴルフ2	↓	5,800円
メモリーズオブ	↓	6,800円
ワールドツアーコンダクター	↓	5,800円

プレイステーション周辺機器

メモリーカード(グレー)	1,800円
--------------	--------

ゲームボーイソフト

川のぬし釣り4	3,800円
ドラゴンクエストI・II	4,650円
遊戯王デュエルモンスターズII	4,000円

MDスポーツソフト

オーディオコード1.5m	300円
ヘッドフォンコード1.0m	300円
RF I	500円
RF II	500円

メガCDソフト

アーネストエバンス	500円
AX101	500円
ウイニングポスト	500円
ウルフチャイルド	300円
江川プロ野球CD	500円
クイズクラウン	500円
元朝秘史(ジジキスカン) CD	500円
三国志III	500円
サンダーストームFX	500円
シムアース	500円

MD周辺機器

S-01(MD1用)	2,000円
S-02(MD2・32X用)	2,000円
Sケーブル1.5m	500円

サターン周辺機器

SSプロコマンダー	1,000円
SBOM対戦バック	2,000円
コードレスパッド(パッドのみ)	500円
サターン本体	8,000円
サンキューFF ST	500円
ジョイパッドAI	1,000円
ジョイパッドDX	1,000円
ツイステティック	1,500円
パワーメモリー	3,500円
マルチターミナル	1,000円
マルチコントローラ	1,000円

テレカコーナー

お嬢様を狙え	700円
スレイヤーズロイヤル2	700円
ハイスクールテラスストーリー	700円
ファイナルロマンス4 赤青	700円
リングキューブ(102号室へようこそ)	700円
ルナII〜エターナルブルー	700円
瑠璃色の雪	700円
※テレカは他の商品と同時に購入して下さい。	

メガドライブソフト

ひょっこりひょうたん島	800円
ファステストI	500円
ブルーアルマナック	800円
ペーパーボーイ	800円
ポピュラス	300円
マスターオブモンスター	800円
ランパート	800円
乱世の覇者	800円
ロードブラスタース	800円
雀皇登壇門	800円
スティールタロンズ	500円
タンタル	800円
ドラゴンズリベンジ	800円
ドラゴンボールZ	800円
忍者武蔵伝説	500円

メガCDソフト

ジャガーXJ	500円
雀王ワールドカップ	500円
Dカントリークラブ	500円
デトネーターオーガン	500円
デバスター	500円
天下布武	500円
天武メガCDスペシャル	300円
フェイエリア	500円
ブレイ	500円
ブラックホールアサルト	300円
プロ野球スーパーリーグ	500円

ゲームギアソフト

犬だいき	800円
ウィンブルドン	800円

ゲームギア周辺機器

対戦ケーブル	500円
A/Vケーブル	100円
※A/Vケーブルのご使用にはTVチューナーバックが必要	
です。	
パワーバッテリー	1,000円
マークII・マスターシステム共同ソフト	
剣聖伝	100円

電話の場合

受付時間はAM10:00~PM7:30です。日曜日は定休日です。希望商品、電話番号、お名前、住所、支払方法等を担当者へ伝えて下さい。

FAXの場合

FAXでのご注文は、代金着払いのみ受付けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。(FAXでのご注文は在庫のある物のみ発送します。)そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。

申し込み方法

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6:00~8:00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

- ①代金着払い→ 配達にお伺いした宅急便に代金を支払う方法です。翌日配達可能
 - ②銀行振込み→ 東京三菱銀行 東京駅前支店 当座0415749(有)サンタに電信で送金する方法です。
 - ③現金書留→ 郵便局から現金書留で送金する方法です。必ず商品名、電話番号を書いたメモ用紙と一緒に入れて下さい。
 - ④郵便振替→ 郵便局で郵便振替用紙をもらい、下記郵便局振替番号へ送金する方法です。通信欄に必ず電話番号と商品名を記入して下さい。郵便振替番号 00150-9-708150(有)サンタ
- (注意) 必ず在庫を確認してお支払い下さい。商品代金は(商品代金+送料+代引手数料(代金着払い時のみ))×1.05で、10円未満は切捨てます。商品は①の代金着払いを除いて、入金確認後に発送します。

●翌日配達希望の方は、必ず午後3時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配達になります) ●日曜日は、定休日です。

日常生活でふと思いついた素朴な疑問。知ってる人は編集部までお便りくださいね。

かなり大昔から
気になっていたことが
ひとつあるのですが……

最近話題の
次世代自動車

ハイブリッドカーとかいろいろ

電気自動車とか
水素自動車とか
燃料電池自動車
とか ありますが

←これは充電
←これは水素を
燃やす
←こちらは水素で
発電

水しか
出ないんです
=

未だによく
わからないん
だけど……

電気自動車は
とまかく
他の2種類

水素は
どうするの？

海にいくだけでも
あるとか
言ってるけど

まさかと
思うけど……

電気分解
なんてことは
ないよね？

火力発電とかの電気を
使ってるとか言ったら
全然エコじゃないよ
な〜というから油
を使うんじゃないよ〜？
やっぱり核融合して
〜と……

パイオニアが
作るの？
誰か教えてください
さみあさん

それはとまかく
カラ〜とかカラ〜とかカラ〜
とかはま〜は竹本泉の

いろいろですく

#22. ある日のあんまりネが
ないのごめんね〜

飼猫のほっぺたのキズが
なかなかよくなりず……

これ、かかした膏がいいと
いうことはないんですか？

そ〜です
ね〜

一週間後

すごく回復

竹本さんが
正解

いや
正解って
先生も

とこ3で
シムム-の
発売延期は
おもちゃ屋の
はり紙を見て
初めて知りました。
PS2にぶつける
ためだったとすごい
のにすごいのにー

GBウォーズ2が
終らない
↓
やりつづける
のにー

つか設定を
変えたい周も
とほろ

竹本泉: 最近
すごくまんが家

GBでドラクエ I・II が
出てますがー

昔は2xがの
大さげだった
のに

GBの
カセット

今の世の中
この中に
ドラクエのIも
IIも入っちゃう
時代になつた
だねー

未だにラゴスにはちよとあれな思い出が……
くそー、見つからなかったねじゃないんだよー
当時、2晩くらい悩んだら 初めての
人間は攻略本見ないで悩んでねー

床屋に行ったら

水道を使うたびに
理容師さんが

シュ

シュ

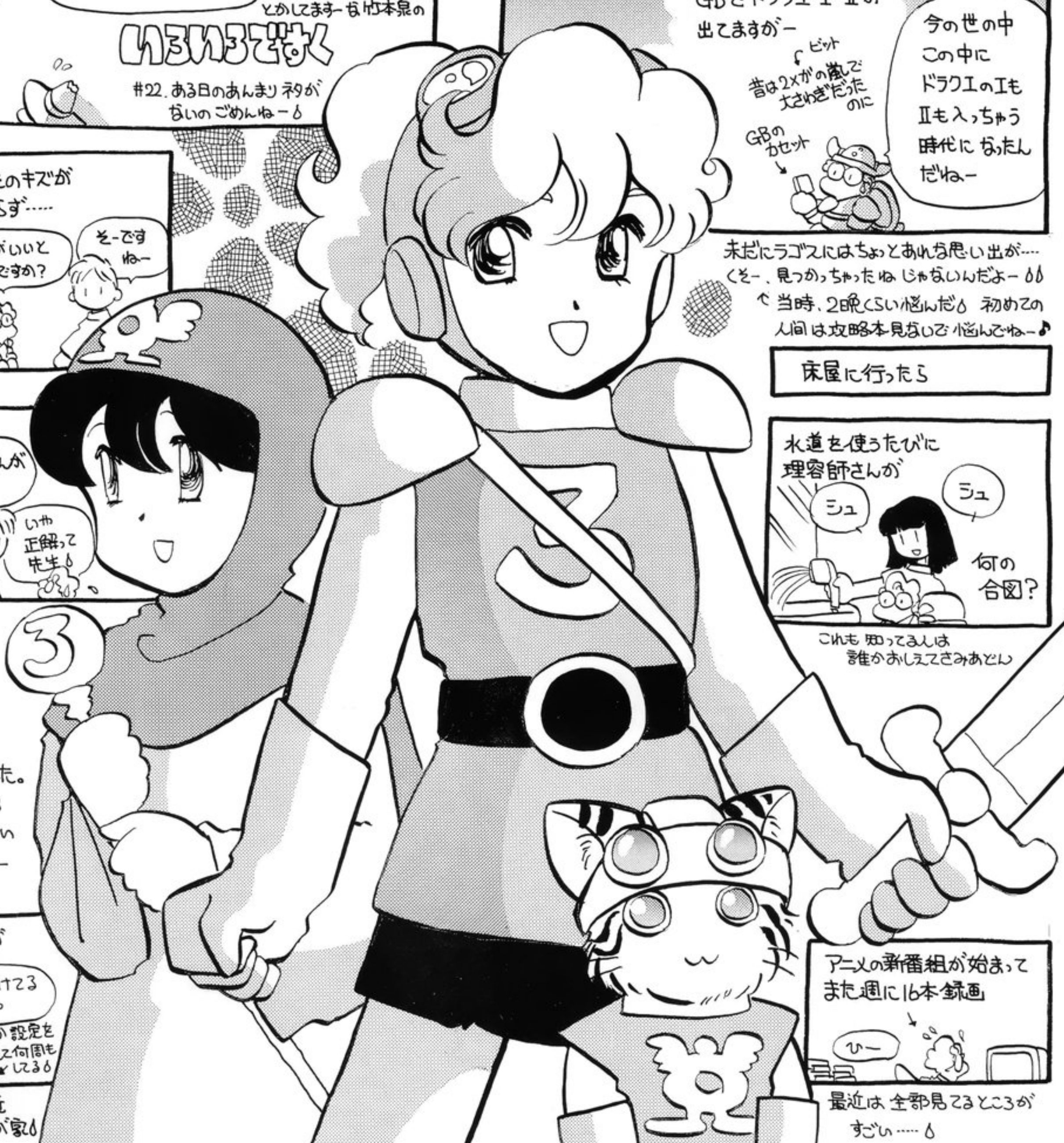
何の
合図？

これも知ってる人は
誰かおしえてさみあさん

アニメの新番組が始まって
また週に16本録画

ひー

最近では全部見るとこ3が
すごい……



※竹本先生へのファンレターは：〒103-8508 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「竹本泉のいろいろですく」係まで送ってね。

みなさん、ゲーム、やっていますか？



央美のあなたの知らないせかい

近ごろ、ゲームのお仕事がちょこちょこつと入ってきて、ふと思いついたことがあります。それは、「私、ドリキャストゲーム、かなり演らせていただいているのね♥」ということです。それも美少女だったり、美少年だったり……。

「ありがたや、ありがたやあ〜」

ドリキャストに、足を向けて寝られませぬ♥♥
女の子役だと「北へ。」の由子だったり、「リバイヴ」の千尋だったり、「まぼろし月夜」の理央だったり、私的にはかなり好みの子が多くて、うれしい限りでございます。そして男の子といえば「エヴォリューション」(「2」も出てます。よろしくね)のマグ。動いている姿を見て、「なんてカワイイのー！」と、少々あやしいオーラ出しまくりです。

基本的に自分の演じたキャラは、どんな役も全部愛してしまうほうなのですが、こうもクルクル・キラキラな役ばかりだと、もうクラッとしてしまいます。はっ、これがあの有名な「もえもえ〜♥」というモノなのでしょうか!? 私もやっとな、世間の波に……(笑)。それにしても、本当にみんな、どのゲームのキャラもかわいい子多いですよね。まだ家にドリームキャストがなく、「どんなかなー？」とゲーム屋さんに行ったとき、画面上で元気に動くマグを見つけて「うおっ、これはなんてカワイイんだ！」とカルチャーショックを受けてしまったあのとき以来、本当に、そう思います。そうそう、「エスピオネージュンツ」も、イラスト好きです。エスピオメンバー、この世に全員いて、コンビ組んでいたりしたら、世の中スゴイことになっちゃいそうですが、私、我が家にアークエンジェルがいてほしい……。コンピュータの先生でもOKかも(笑)。

イラストといえば、ドリマガのなかで連載中の「エヴォリューション」のマンガ。なんだか好きなんです。このままのマグで、ア

愛犬ぷりんが見た央美ちゃんの日常!?

きょうは、あさ、おみちゃんを、おこしに行く。えらい。
おこすよー。さあ、べつとにひらりと！
ひらりと……。あれ？ へんだ。のれない。ひらりと。なぜ？
はっ、いけない。もうはちじ。おこさなくては！
ひらり！ ……。なぜ？ どうして？ どうして、のほれないの？
もーう、くやしーい！ こうなったら、たべてやる!! かりかりごはん、たべてやるー!! あれ？
おみちゃん、おきた？
いくのか、いくきか！ きーっ!! たべるよ。
あ、かたづけられた。でも、へーき。
あそこへいけば、ある。かくして。
うまい。はーあ、それにしても、なぜ、なぜべつとに、のほれなかったのか……。もんだいだ。
え？ たべすぎ？ よくわからない。
またかく。

ニメなどにならないのかしら……？ なんてヒソカに思っていたりして……。やはり、星にお願いするしかないか！ こほん。それは置いていてえ(ふるっ!)。ちなみに、マンガ「エヴォリューション」22話の、野性化しちゃったマグがかなり好きです。リニアまでがヒゲ付けてるし(笑)。まえに「2」の声録りをやったとき、台本の上にマンガのコピーがあって、それがちょうど読んでない話数だったので、つつい制作の方々をキラキラした目で見つめてしまいました。ありがとうございます♥の気持ちを込めて。

先日ふたたび「2」の声録りをやりました。「1」のときは戦うシーンのみだったのが、今回は「おう、ここまで！」というくらいにたくさんです。シーンごとのマグの姿が、今から楽しみだったりします。恐るべし！「エヴォリューション2」!!

さてさて、このごろ急に寒くなったせいか、私の周りではバタバタと風邪に倒れていく者たちが増えております。みなさんも、うがいして、よく手を洗って、風邪ひかないようにねえ。では、また次回。ちゃ〜お〜。

Omi in WANDERLAND

第15回!!

南 央美 Profile*

7月13日生まれ。蟹座。東京都出身です。「機動戦艦ナデシカ」ホンノルリ、「神機世界エヴォリューション」マグ、「北へ。」桜町由子など、ゲームの仕事でお知り合いになった読者の方も多かかな？現在はテレビアニメ「しましまとらのしまじろう」のしまじろうや「おじゃる丸」のアカネ、ニコリン坊を演じています♥ 秋の新場組、「魔術師オーフェン2」や「エクセル♥サーガ」も要チェック!!

Omi's イラストルーム



お手紙・質問待ってます!!

たくさんのおハガキありがとうございます！ これからも、愛のこもったおハガキ、お待ちしております。質問、応援、日常のお話、ゲームのお話……。はたまた、Omiが演じたキャラのお話して！というご要望などなど、送ってくださいね。

あて先

〒103-8508 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
「Omi in WANDERLAND」係

■話題のDC版『サカつく』をどこよりも早く攻略するぞ!!



ウイナーズバイブル

~最強への布石~

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999

序盤から“結果”を出すための一冊

オーナー必読!!

最強への布石がここにある

システム解説、序盤の育成&経営アドバイス、J1・J2クラブデータ、序盤でおすすめの架空選手・監督・スカウトデータを大公開!!

世界最強クラブをつくるための土台造りを詳しく解説します。ご期待ください!

好評発売中!

本体価格1,200円+税/A5判/176ページ

攻略本ならコレ! 本誌ドリームキャストマガジンが認める攻略本ブランド

ド
リ
マ
ガ
BOOKS

ドリマガBOOKS 新刊案内

■ネット世界ならではの遊び方、教えます!

ぐるぐるユーザー 必携の一冊!!

ドリームキャストだからこそできた本格派通信対戦ゲーム、「あつまれ!ぐるぐる温泉」をトコトン遊び倒したいみんなのために……こんな楽しい本、作っちゃいました! 接続方法からチャット中の小ネタまで、読むだけでも通信ゲームの世界が楽しめる唯一の「ぐるぐる」本、ネット入門書としてもオススメです!



120%活用マニュアル

11月発売予定

本体予価1,100円+税/A5判/96ページ
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999

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



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と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。

1 性別

- 男性 1
- 女性 2

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。

3 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 |

4 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 少年エース
- 09 ドリームキャストファン
- 10 ドリームキャストプレス
- 11 電撃G'sマガジン
- 12 電撃ドリームキャスト
- 13 ニュータイプ
- 14 gM
- 15 ドリームキャストマガジンのみ

5 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
- 03 よくない
- 04 その他(具体的に要望を)

6 このアンケートハガキを出す頻度は？

- 01 毎号出す
- 02 プレゼントがほしいときは出す
- 03 ときどき出す
- 04 はじめて出す

7 ドリームキャストソフトを何本持っていますか？本数をお答えください。

8 今回の「全ソフトカタログ&裏技大事典」はどうでしたか？

- 01 大変良かった
- 02 よかった
- 03 悪かった
- 04 興味はない記事だった
- 05 その他

9 今号の記事で面白かった(よかった)ものとおもしろなかったものを上位から順に3つまで表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。(8つまで)

11 表2から購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

12 表3から、今後あなたが買いたいドリームキャストソフトを10本まで選んで答えてください。

表1 今号の記事

- | | |
|--|---|
| 01 (4号連続) ドリマガ1周年記念夢の大プレゼント! | サー ミレニアム) |
| 02 Weekly News LAND MARK | 27 (ドリームキャスト新着情報) |
| 03 (連載企画) ドリマガなぜなに? 探検隊第11探査
~セガの開発部は何研まである?~ | バーミリアン・デザート |
| 04 Weekly データステーション | 28 (☆) F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast |
| 05 ドリームキャスト読者レース | 29 (☆) ぶよぶよDA!~featuring ELLENA System~ |
| 06 ドリームキャストソフトレビュー | 30 (☆) SUPER PRODUCERS-目指せショウビズ界- |
| 07 (ドリームキャスト特報) | 31 (☆) ジェットコースタードリーム |
| バーチャストライカー2 ver.2000.1 | 32 (☆) 田中寅彦のウル実流将棋 居飛車穴熊編 |
| 08 (☆) 電脳戦機バーチャロン オラトリオ
オ・タングラム | 33 (☆) レインボーコットン |
| 09 (☆) スペースチャンネル5 | 34 (ドリームキャストCOMPLETE GUIDE)
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! |
| 10 (☆) エターナル アルカディア | 35 (☆) 蒼鋼の騎兵スー-SPACE GRIFFON-
(スペースグリフォン) |
| 11 (☆) Dの食卓2 | 36 (☆) ESPION-AGE-NTS (エスピオネージュ) |
| 12 (☆) サンライズ英雄譚 | 37 (☆) まぼろし月夜 |
| 13 サンライズ英雄譚クロニクル・リターンズ | 38 セガ「ぐるぐる温泉」チーム公認! ドリ
マガ温泉組合 |
| 14 (☆) 魔剣X | 39 じのたい (Jino-chan-times) |
| 15 (☆) 電幻天使対戦麻雀シャングリラ | 40 バギーヒート第2回親バカ選手権 (青春編)
結果発表!! |
| 16 神機世界Evolutionマンガ 第26回 | 41 オールド王国投稿通信~Olerud Kingdom LifeNet~ |
| 17 読者投稿コーナー/グルグルパワーズ!! | 42 レンタヒーロー・リターンズ |
| 18 葉山宏治のゲーム業界特設リング | 43 (先駆け!!NAOMI登) アウトトリガー |
| 19 習慣 Bad Ending! | 44 (☆) ジャンボ!サファリ |
| 20 サミング吉松劇場 | 45 箱崎ガレキ堂 |
| 21 (完全データ付き) DC全ソフトパーフェ
クトカタログ&裏技大事典! | 46 Dream A Girl |
| 22 (連載コラム) 黒川文雄newBLACK or... | 47 Sunny Side SNK |
| 23 (新作アニメ情報) アニメチェキ | 48 はこぎさまのWeekly DreamCastrology
~今週の星占い~ |
| 24 (コラムマンガ) 竹本泉のいろいろですく | 49 ドリームキャストマガジン 読者プレゼント |
| 25 (コラム) Omi in WANDER LAND | |
| 26 (祝) ミレニアム発売記念) | |

アンケート回答欄の記入例

(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合				
◆よい例 <table border="1"><tr><td>2</td></tr></table>	2	<table border="1"><tr><td>09</td></tr></table>	09	<table border="1"><tr><td>23</td></tr></table>	23	<table border="1"><tr><td>1</td></tr></table>	1
2							
09							
23							
1							
◆悪い例 <table border="1"><tr><td>2</td></tr></table>	2	<table border="1"><tr><td>9</td></tr></table>	9	<table border="1"><tr><td>23</td></tr></table>	23	<table border="1"><tr><td>7</td></tr></table>	7
2							
9							
23							
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。

0	1	0	6	1	8					
---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--

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 アスキーミックススティック | 25 NEO-GEOポケットカラー |
| 10 (DC用) マイクデバイス | 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 |
| 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 |

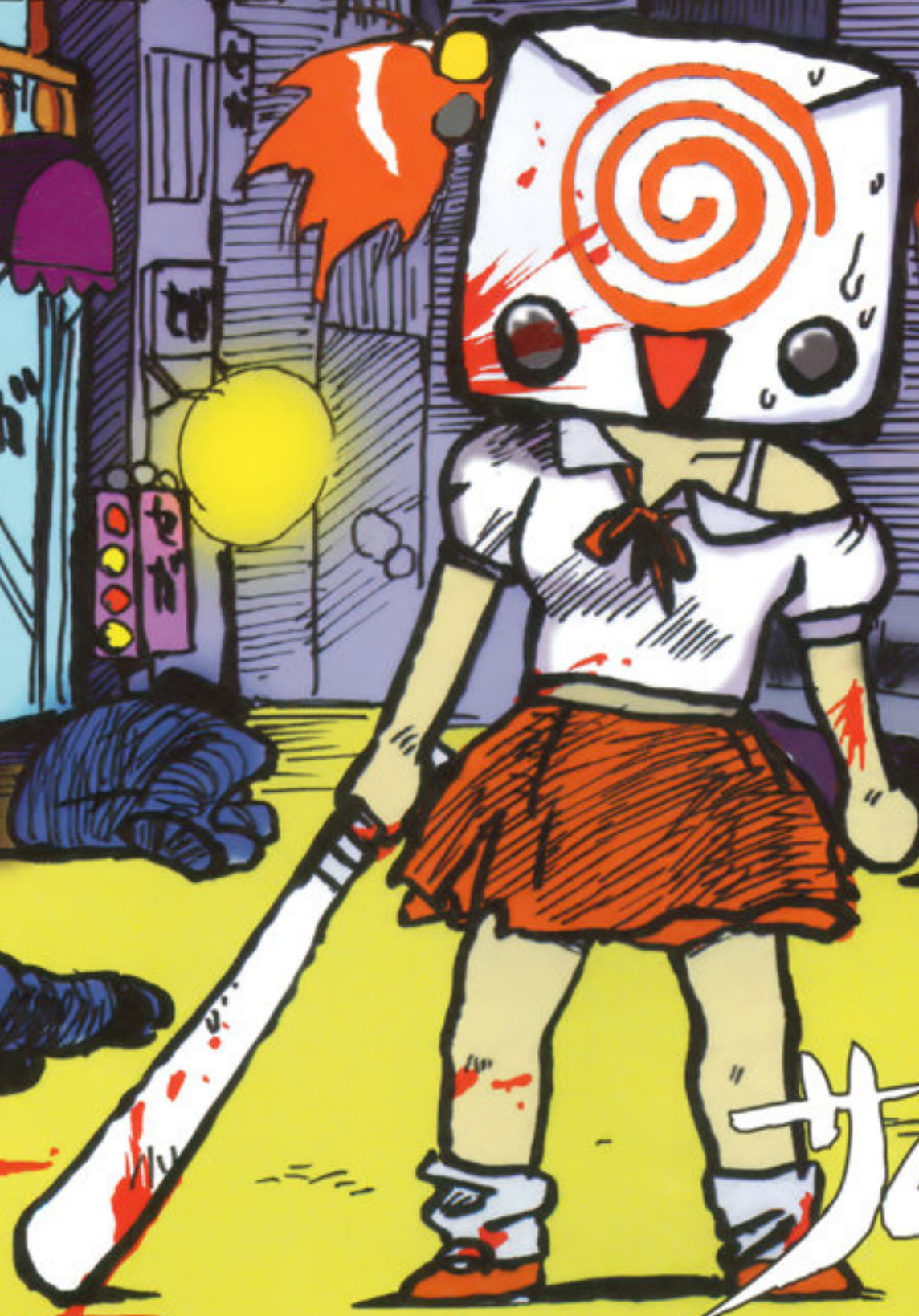
表3 ドリームキャストソフトリスト

- | | |
|--|---|
| 001 アドバンスド大戦略DC (仮称) | 057 超鋼戦紀 キカイオー |
| 002 アニマスター | 058 超時空要塞マクロス (仮称) |
| 003 ALU GU LATE (アルグレート) | 059 通信対戦ロジックバトル 大雪戦 |
| 004 ALEX~Virus Composer~ | 060 Dee Dee Planet (ディーディープラネット) |
| 005 UNDERCOVER AD2025 Kei | 061 Dの食卓2 |
| 006 イノセントティアーズ | 062 デスクリムゾン2~メラニートの祭壇~ |
| 007 エアロダンシングF | 063 電幻天使対戦麻雀シャングリラ |
| 008 エアロダンシング 轟隊長のひみつディスク | 064 電車でGO!2 高速編 3000番台 |
| 009 エコー・ザ・ドルフィン (仮称) | 065 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム |
| 010 SNK VS. CAPCOM (仮称) | 066 東京バス案内 (ガイド) |
| 011 SD飛龍の拳列伝EX | 067 ドグウ戦記 覇王 |
| 012 エターナル アルカディア | 068 特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝 |
| 013 F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast | 069 突撃! てけてけ!! トイ・レンジャー |
| 014 NFL 2K | 070 トップ・オブ・ザ・レーシング |
| 015 M-SR (仮称) | 071 お・と・い・れ ドリームキャストシーケンサー |
| 016 L.O.L~Lack of Love~ | 072 DreamFlyer (ドリームフライヤー) |
| 017 央華封神 ~央華咲きし刻~ | 073 トリップトラップ |
| 018 大神~一郎審判記
~サクラ大戦歌謡ショウ「紅蜃蜃」より~ | 074 トレジャーストライク |
| 019 大相撲 | 075 七つの秘館 戦慄の微笑 |
| 020 学級王ヤマザキ ~ヤマザキ王国大ファン争?~ | 076 紅色天使 |
| 021 機天烈少年'S (キテレツボーイズ) (仮称) | 077 日本プロ麻雀連盟認定 平成麻雀荘 |
| 022 CARRIER | 078 熱闘ゴルフ |
| 023 グラウエンの鳥籠シリーズ | 079 ネットパチ~10連チャンでラスベガス旅行~ |
| 024 グランディアII | 080 信長の野望 烈風伝 |
| 025 クレイジータクシー | 081 バーチャストライカー2 ver.2000.1 |
| 026 ゴーレムのまいご | 082 バーミリアン・デザート |
| 027 ゴジラ・ジェネレーションズマキシマム・インパクト | 083 バイオハザード2 Value plus |
| 028 ゴルフしようよ | 084 BIOHAZARD CODE: Veronica |
| 029 ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 (仮称) | 085 爆裂無敵 バンガイオー |
| 030 サクラ大戦 | 086 花組対戦コラムス2 |
| 031 サクラ大戦2~君、死にたもうことなけれ~ | 087 はるかぜ戦隊Vフォース 一翼の向こうに (仮称) |
| 032 サクラ大戦3~巴里は燃えているか~ | 088 バルダース・ゲート |
| 033 ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド
~キーボードマスターズ~ | 089 ハローキティのラブリィ・フルーツパーク |
| 034 サンライズ英雄譚 | 090 バンツァー フロント |
| 035 ジェットコースタードリーム | 091 飛龍の拳列伝 (仮称) |
| 036 ジェットセットラジオ | 092 ファンタシースター オンライン |
| 037 シェンムー (一章 横須賀/第二弾 (仮称)) | 093 ぶよぶよDA!~featuring ELLENA System~ |
| 038 紫炎龍2 (仮称) | 094 Brave Knight (仮称) |
| 039 上海ダイナスティ | 095 プロ指南麻雀「兵」DX |
| 040 ジュリアン | 096 プロ麻雀 極D |
| 041 ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 | 097 プロ野球チームであそぼう! |
| 042 神機世界エヴォリューション2~遠い約束~ | 098 ベルセルク |
| 043 人生ゲーム (仮称) | 099 魔剣X |
| 044 SUPER RUNABOUT (仮称) | 100 メタルマックス (仮称) |
| 045 スーパーロボット大戦α | 101 メルクリウスプリティ end of the century |
| 046 スターグラディエイター2 ナイトメア オブ
ビルシュタイン | 102 モンスターブリード |
| 047 ストリートファイターIII ダブルインパクト | 103 悠久幻想曲3 Perpetual Blue |
| 048 スペースチャンネル5 | 104 LittleDream |
| 049 聖堂機 ライブレード | 105 リング (仮称) |
| 050 Sega GT Homologation Special | 106 ROOMMANIA#203 |
| 051 戦国 TURB Fanfan I/me Dunce~doubletendre | 107 ルーンキャスター |
| 052 センチメンタルグラフィティ2 | 108 レイマン2 (仮称) |
| 053 ゾンビリベンジ | 109 レインボーコットン |
| 054 Dark Eyes (仮称) | 110 READY 2 RUMBLE BOXING
~打ち込め笑いのメガトンパンチ!!~ |
| 055 ダイナマイトロボ (仮称) | 111 レンタヒーローNo.1 |
| 056 鄭問之三國誌 | 112 Warrz (ワーズ) |
| | 113 www.サッカー |

セガのゲームは世界いちいい!

好評発売中!

本体価格800円+税 / A5版 / 136ページ



サムシングは松
サムシング吉松劇場

これはセガへの
熱烈なラブレターだ!!

特典!

“セガ一家フィギュア”



この本を買ってくれた方“300名”に、
発売に先がけ **プレゼント決行!**

ゲーム業界・仁義なき戦い
この本は次世代機抗争勃発以降の裏ゲーム史でもある



Dreamcast
ホームキャストマガジン Magazine

祝 ミレニアム 発売記

LANGRISSER MILLENNIUM

ラングリッサーミレニアム



仲間で集って活動を続けていたはずが、
気づいたら2人だけに (笑)
「介錯」が生まれた理由

— どういう経緯でコンビになって、仕事をされるようになったんですか？

太田 中学校のときに、同じ学校だったんですよ。仲間内に声をかけて……彼はその中で一番関係が遠かった。友達の友達だったんですよ。

— 「まんが道」(※1) みたいですね (笑)。七戸さんのほうは、声をかけられてどうでしたか？

七戸 それはもう、入れてもらいたいなあ、と (笑)。

太田 純粋に仲間で集まって、最初は「イベントに行こう」、それから「本を作ってみよう」という感じでした。なんとなく活動を続けているうちに、みんなどんどん抜けていって、最後は2人になっちゃいました (笑)。

— 現在の絵のテイストは、その時に培われたんですか？

太田 今の絵とは全然違いますね。当時は漫画も別々に描いてましたし。高校の頃は、美術部とか、漫画同好会みたいなものに属してました。そこで適当にガリガ

リ絵を描いて……ちゃんと漫画の勉強したわけではないんです。トレス台という存在も、知らなかったですから。

— 2人で絵の道を目指すようになったのは、いつくらいからですか？

太田 高校卒業して、1年たったくらいです。先ほど話した仲間と何人かで、基地を作ろうってノリで部屋を借りて描いてたんです。当時は机が足りなくて、ダンボールの上に板パネルを置いて描いてました。ふとんも足りなくて、毛布1枚で寒い夜を過ごしたこともありました。

GAME DATA			
●メサイヤ●発売中(11月3日発売)			
●5,800円			
ディスク	1枚	1 PLAYER	36 時間
SLG+RPG (シミュレーションRPG)			
ホームページアドレス: http://lang-m.dricas.ne.jp			
対応等			
備考	—		

人気シリーズ「ラングリッサー」の新シリーズに、キャラクターデザインとして起用された気鋭のイラストレーター・介錯氏。作品はすでに漫画、アニメ等で絶大な人気を誇りながら、介錯氏自体は2人組のユニットという以外はほとんど知られていない。謎のヴェールに包まれた介錯氏、その素顔がいまインタビューを通して明かされる……。

キャラクターデザイン 介錯氏

©1999NCS/SANTA キャラクターデザイン：介錯

※1 藤子・A・不二雄の手による、藤子不二雄の自叙伝的な漫画。手塚治虫に憧れる2人の少年が上京してトキワ荘に住み、漫画家を志す仲間たちと一緒に成長する物語を描く。
 ※2 映画や放送界の用語で台本のこと。 ※3 機動戦士ガンダム。サンライズ制作の、宇宙の戦争をモチーフにしたアニメーション。79年4月に放映が開始され、そのシリアスな展開と、登場するロボット(モビルスーツ)のデザインは、全国の少年を魅了した。

念!!

七戸 そうそう。それだけじゃ寒いから、なんとかお金出し合って電気ストーブを買ってきたり。ふとんはある限り全部集めて、かぶらないと寒いので、1人が寝てる間は、残りの人間はみんな起きていることに……。そして、ふと気がついたら2人で家賃を払ってました(笑)。それで、そこにそのまま住むようになって、現在に至ってます。

—「介錯」というペンネームはその時につけたんですか？

太田 仲間で集まった、当時のサークル名が「PROJECT ハラキリ」というものだったんですね。

七戸 まあ、インパクトだけを狙いました、って感じですね。いかにも高校生が考えそうじゃないですか。

太田 そのとき、イベントの申し込み用に、もう1つサークルを作ったんです。それが、ハラキリっていう名前に引っかけた「介錯」。その後、商業誌で2人のペンネームをつけるときに「もう2人しかいないし、サークル名でいこう。じゃあ、ハラキリよりは、介錯のほうがいいね」ということになりまして。なんのひねりもないんですけどね。だいたい名前をつけるのって苦手なんですよ。漫画のキャラクターのネーミングも、ギリギリまで悩むしなあ。

今の仕事は2人いないと成り立たないのでケンカしても、仕事はします。

介錯の日常

—実際に仕事をするときの分担はどうなってるんですか？

太田 どっちもキャラクターを描くし、ペンも入れますね。ただ、コンテ(※2)を描くのは僕の担当です。その前の企画を練ったりするのは2人でやりますし、打ち合わせも2人でいきます。打ち合わせの前には、2人でよく話し合っておくんですよ。お互いさえ納得できるちゃんとした理屈があればマンガは描けますからね。

—お2人の日常はどんな感じなのでしょう。

太田 最近は、仕事以外のことは何もしてないです。自炊するようになったから、食材を買うようにはなりましたけど。

—お部屋にはビデオやLDなどが多くですけど、お仕事の合間に見たりするんですか？

太田 時間がある時はよく買いに行って、見ることもありましたね。でも僕は基本的に漫画派なんです。ずっと親が厳しかったので、1週間に30分しかアニメを見せてくれなかったんですね。認めてくれてたのが「ガンダム」(※3)と「ヤマト」(※4)と「999」(※5)で、あとはNHKばかり(笑)。だから、塾サボって漫画読んで、水泳教室サボって漫画読んで……。

七戸僕はアニメ派です。「受験勉強の間、テレビを見ないから」ってウソをついてビデオを買ってもらいました。それでアニメをコマ送りで見、1枚1枚教科書のスミに真似て描いて、「こういう仕組みで動いてるのか!」って楽しんでました。ホントはアニメーターになりたかったんですよ(笑)。

太田 2人でマンガを描くようになって、8年が経ちますね。よくうまくいってるな



お2人の仕事場の風景。この部屋から、繊細で魅力的なキャラクターたちが生まれてきたのだ。

って思います。3人組だったら、こんなにうまくいかなかったんじゃないかな。

—ケンカはしませんか？

太田 今の仕事は2人がいないと成り立たないのがわかってますから。ケンカしても、仕事はしますよ。

七戸 絶対許さないって思う内容でも、仕事は続けるよね。ケンカの内容も主に仕事でのことなんです。オレの言ったとおりの展開にしてればうまくいったのに……」とかね。

太田 それから、例えばパソコンをパワーアップしようとか考えるじゃないですか。僕はその時のスケジュールを気にするので、「今、仕事でパソコン使うし、いじっておかしくなったら困るから、もうちょっと待とうよ」って言うんですけど。「どうせなら、すぐやったほうが使いやすくなるだろう。なんでしないの?」って、対立することがあります。

—使われてるのはMac(※6)ですか？

太田 Windows(※7)なんです。絵描きのみなさんは「Macのほうがいい」というんですが、はたしてパソコンで絵を描くことが使い物になるのか疑問だったんですよ。それで「失敗したときに、Windowsならゲームができるじゃないか!」と。実際のところ、絵を描くことはできるんですけど、やっぱり手で描いたほうが早いんですよ。

七戸 半日で仕事をあげなきゃ、ってときでも、PC使うと塗るのに必ず一定の時間はかかるからね。

太田 まだ慣れきってないからでしょうけど、時間がないときはPCを使うと逆に大変になりますね。PCの調子が悪くてデータを読み込ませるだけで3時間、4時間かかると「なにやってんだ、オレは」って気持ちになってきますから。

メサイヤさんの気が変わらないうちに、早くセッティングしてください!

キャラクターデザイン

—「ラングリッサー」はどういった形で依頼されたんですか？

太田 ある出版社にメサイヤさんがお話を持ってきたんですね。でも、自分たちまでそのお話が届いてなかったんですよ。そのあとにメサイヤさんが他の出版社を通じて「どうしてもやってもらえませんか?」と。だいたい「ラングリッサー」を断るわけじゃないですか!「メサイヤさんの気が変わらないうちに、早くセッティングしてください!」って(笑)。

—もともと、このシリーズはお好きだったんですか？

太田 メガドライブ(※8)から。それに、キャラクターデザインという仕事にも興味がありましたね。漫画は最終的に個人なので、タイアップでもない限りは好き勝手ができるんですけど、ゲームの場合はある条件のもとで、依頼されたキャラ

インタビュー&誌上プレビュー

※4 宇宙戦艦ヤマト。'74年に放映されたSFアニメーションで松本零士原作。地球を救うコスモクリーナーを手に入れるため、イスカンダルへと旅立つ巨大な宇宙戦艦ヤマトとその乗組員たちの苦難の旅を描く。 ※5 銀河鉄道999(スリーナイン)。'78年より放映が開始されたアニメーションで、原作は松本零士。貧しい生まれの少年、星野鉄郎が機械の身体を手に入れるため、謎の美女メーテルとともに999に乗り、宇宙を旅する物語。 ※6 アップル社製のパソコン、マッキントッシュ。主にデザイナーや出版・印刷業界で使われる。 ※7 Windows OSを組み込んだパソコンのこと。一般的な会社でも広く採用されている。 ※8 「ラングリッサー」の1作目はメガドライブで発売。その後、サターンでシリーズ化され、PSなどにも移植された。ドリームキャストでは今作が初タイトルということで、これまでのシリーズから一新した作りとなっている。

モニターの前でラングリッサー ミレニアムをプレイ。ゲームは主に本田さんとプレイし、セブさんは見ていることが多いが



クターをキッチリ上げないといけない。そこが違いますね。漫画だと描き進めて考えるほうが楽なので、最初から設定を細かくは考えないですから。

——主人公を1人増やしちゃダメかなあ、とか思うけど、それはできない……。

太田 そうです、そうです！ あ、でも勝手につけた設定もありますよ。タジの二刀流は、こちらから話をもってきました。本当は聖剣だから1本のはずなんですけど、旧FFシリーズ（※9）の二刀流が好きだったので、なんとか盛り込んでみたいなあ、と。それでメサイヤさんに技術的に可能かどうかを聞いたんです。

——他にもゲーム中に介錯さんのアイデアが使われたところってありましたか？

七戸 そうですね……オープニングの原画を、アングル切り直しちゃって描いたり……。キャラクター以外では、それくらいですね。

太田 ファンタジーシミュレーションっていうと「タクティクス・オウガ」(※10)の存在が大きいんですね。あのシリーズって、みんな重装備の鎧を着てるじゃないですか。例えば服を着せるにしても、矢を通しにくい厚手のものをイメージしました。それは、ルマティあたりで反映させたつもりです。いままでのシリーズよりも、リアルなファンタジー寄りにしたいという要望があったので、そのあたりは意識しました。だから、「サリューンのメガネはいいんですか？」といったデザインなどは、そのつど聞いてました。このサリューンはすぐにデザインが決まったんですよ。各キャラクターは、イメージカラーと生い立ちの設定があって、それを元に作ったん



太田 仁

おおた・じん。インタビュー中は朗らかに、明るく取材陣に語りかけてくれた。高校時代の話から察するに、社会的で行動力のある方の方である。

ですが、サリューンだけは一番最初に話を聞いた時点で、もう絵が頭の中に浮かんでいました。逆に、技術的な問題で、タジが一番遅く仕上がりました。主人公の中の主人公として、タジのデザインは最初に決めたかったんですけどね。

七戸 主人公が1人というわけじゃないから、描きにくかったなあ。

太田 やっぱりタジには、一番いいパーツをつけてあげたいじゃないですか。他のキャラクターに配った後の、おこぼれのパーツで組み立てるのは避けたかったんですね。二刀流ができないなら、それに代わる何か特徴をつけてあげたかった。——例えば、どういう案を考えてましたか？

七戸 もう少し着込んだ感じの……なんというか、より勇者っぽいものをイメージしてました。

——確かにタジの青と赤と白っていうと、なんとなく主役っぽいですね。

太田 ガンダムカラー(※11)ですから。色だけ見ても、これは主人公だぞって主張は強いですよ！ とはいえ、サリューンがプラチナで、ネイは赤って、各国のカラーを外すわけにはいかないんですけどね。やっぱり当主だけが違う色っていうのはおかしいですから。好きにやってよかったら、5人のバランスを見て、色に特徴を出していったと思いますけどね。

七戸 最初は、今までのシリーズっぽく5人が一緒に冒険するものだと思ってましたから。でも、バラバラで、全員が敵同士なんですよなあ。

テストプレイのときに、 全国制覇しかかりましたから。 ……ゲーマー介錯誕生!?

【プレイ開始】

——5人の中で一番のお気に入りには？

太田 サリューンですね。ゲームキャラとしても強いですよ。剣を振るスピードと判定の関係を見ていると、マサリバとネイは弱い気がします。その点でいくと、サリューンとルマティは強いですね。ただ、サリューンはシナリオ的にキツイので、進みやすいのはルマティなんじゃないかな、と僕は思ってます。ネイは、斬って返



プレイに熱中する2人。時に相談しながら、時にコントローラを奪い合いながら、仲良くゲームを進めていく……。



※9 大人気のシリーズ物RPG「ファイナルファンタジー」。「FF2」から職業ごとに習得するアビリティで、二刀流という要素があった。 ※10 「伝説のオウガバトル」を1作目とするシミュレーションRPG。「タクティクス〜」は前作とは違うヘックス制のバトルとなり、その高い完成度でその後のシミュレーションRPGのお手本になった。 ※11 「機動戦士ガンダム」の主人公機ガンダムで、白、赤、青の配色が使われていた。 ※12 顔が使い回しではなく、独自の顔を使っているキャラクターを指す。この場合の3人はタジ、アルダム、リンのこと。 ※13 「機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…」のことと思われる。 ※14 セガが満を持して発売した、「スーパーファミコン」対抗の16ビットマシンメガドライブのこと。 ※15 '85年発売。これまでのセガのハード史を覆すような新ハードで、多くのファンを生み出した。「ファンタジーゾーン」や「アフターバーナー」などのアーケードの名作も数多く移植された。

七戸輝正

しちのへ・てるまさ。インタビュー中は太田氏に一步譲るような形で物静かだったが、時折鋭いツッコミで取材陣を沸かせてくれた。



——ちなみに、お気に入りには……？

太田 「ガンダム」(※13) (笑)。そういえば、ドリームキャスト以外にもセガのハードいっぱい持ってますね。メガドラ(※14)も3~4台ありますし。マーク3(※15)もマスターシステム(※16)も同じくらい持ってます。それからファミコンとか、PC-FXと(※17)か、プレイディアも(※18) (笑)。あ、もちろんサターンも2台ありますよ。

——この「ラングリッサーミレニアム」は、ゲーマー介錯としてはいかがでしょうか？

太田 個人的な意見としては、結構難しいかなと思うんですけど。シミュレーションってジャンル自体が、敷居が高いのに加えて、アクションの要素もありますから。

七戸 でも、「年貢が〜」とかはないし (笑)。本格的に「さあ、やるか!!!!」ってほどには、敷居は高くないよ。細かいことは気にしなくていいからね。

太田 そういう意味ではわかりやすいよね。武将も、報奨金をちゃんと払ってあげれば逃げないし。

七戸 戦闘も4対1とかでかかれば、負けられないね。

太田 介錯ファンの方は、ビジュアルシーンは、ぜひ見てください。スケジュールの合間をぬってがんばりましたからね。それに、アクションの腕に自信がある人も、ぜひプレイしてみてくださいね。

——キレイにまとまったところで、本日はありがとうございました。

す攻撃で、1回目の斬りの発生は早いんですけど、返すときにしか判定がないんですよ。その間のタイムラグで、相手の攻撃を割り込ませてしまうという……。マサリバは、1回転して斬るので、同じような理由で弱い。

——すごい分析されていますね。

太田 テストプレイのときに、全国制覇しかかりましたから (笑)。

【主人公にタジを選択】

——ところで、自分の絵がゲームになった感想はどうですか？

太田 少し縦に伸びてる感じがしますね。きつと、ドリームキャストのドット自体が縦長なんだろうなあ……って印象があります。ポリゴンのキャラクターのほうは、8人出て来てこのポリゴン数は「ドリキャストすごい!」ってくらい精巧だと思いましたね。もう少し細かくディテールを決めても良かったかな。

七戸 ネイはけっこう細かく決めて描いているんですけど、あれでもかなり線を減らしたんですよ。

太田 ポリゴンなので「服的に着れるようにしておこう」っていうのは、ゲームキャラを表現するうえで意識したところですね。

【イベントでリンが仲間になる】

太田 1人しかいないユニットのキャラクターが3人(※12)もいると、強いんですよ。タジは、最初から3人そろるので、主人公らしく進めやすいんじゃないかなと思います。ルマティは(イサレルが死んでしまうので)自分ひとりの力で進まなければいけないんですよ。

【戦闘に突入】

——介錯さん直伝のテクニックはありますか？

太田 こう…敵の攻撃を空振りさせて斬る、とかですね (一同「お〜っ」)。あるいは仲間を盾にしながら、こう…裏から攻撃すると楽ですね (一同「おお〜っ」)。1対1なら、ノーダメージで倒せますから。でも、自分のユニットがマサリバだと、モーションが大きいので負けることもあります。普通の兵士でも、ファイターみたいに武器を振るスピードが速ければ強いんですよ。それから、ワイバーンは自分で使うと画面が見にくいから使わないほうがいい、アルマジロは自分で使わないほうがいいかも、とかね。あと、弓を使えるユニットを指揮官にしておくのが強いんですよ。それ以外の場合は、弓のユニットは後衛に回したほうがいいです。

——メインのキャラクター以外で、お気に入りのユニットってありますか？

太田 巨人は好きですね。戦闘の時の走る姿がお気に入りです。マサリバを主人公にしたとき、仲間になるイベントがあったんですけど、一騎打ちのときは笑いましたね。あとは、バゼラートですね。キャラクター的に面白いと思います。

七戸 バゼラートは怒ってるときの顔がすごく好きだな。あの顔の時はだいたい、言うてることがかなりヤバい。アシがサリューンに気に入られると「頭に来た」って言うし。逆にあんまりいい顔をしないと、「サリューン様を怒らせやがって」って…。「じゃあ、なんで連れてきたんだよ」って気分になる (笑)。

ドリームキャスト買ってほしいですね。

面白いゲームもたくさんあると思いますので。

ゲーマーとして、イラストレーターとして

【プレイ中・ミスラ教団へ攻め上る】

太田 このまま、ものの20分もあれば、ルマティの国を壊滅できますね。

——すごい進行速度ですね。

太田 でも、守るところは守ってますから。【戦闘に突入、敵を撃破】敵の体力を回復させるヒマを与えずに、どんどん攻め込んじゃうのがコツですね。敵を倒すと拠点が1個下がるだけなんですけど、体力は0のままですから。

——それにしても、ゲーム上手いですねえ。ゲーマー歴が長そうですね。

太田 ええ。今は時間がないのであまりやれませんが。RPGにしる何にしるやり込んでしまうので。最近はアクションが多いですね。仕事の合間にサクッと遊べるのがいい。これは、いつも言ってるんですけど、多くの方にドリームキャスト買ってほしいですね。面白いゲームもたくさんあると思いますので。

※16 マーク3のあとに発売されたゲームマシン。海外版のマーク3と同じ性能を持ち、対応ソフトもマーク3と互換性があった。 ※17 NECが発売したゲームマシン。発売当時の49,800円という価格のため、サターンやPSに比べると敷居が高かったが、その値段分の性能の高さは大いにゲームマニアに受け入れられた。 ※18 '94年にバンダイから発売。いわゆる現行のゲーム機とは異なる物を目指していたため、ゲーム誌で取りあげられることが少なかった幻のマシン。子供向けの知育ソフトをメインに販売していた。

LANGRISSER MILLENNIUM サイン色紙プレゼント

このインタビューの最後にいただいた、介錯氏のサイン色紙を抽選で計4名の方にプレゼントします。サインは2種類で、1つは「ラングリッサー ミレニアム」の声優さんと介錯氏のサインが入ったもの(1つに入りきらずに2枚に分れてます。)が1名様分、もう1つは介錯氏のサインのみが入ったものを3名様分です。さらに冒頭でお2人が掲げていたサイン入り「ラングリッサー ミレニアム」ポスターを1名に。ご希望の方は官製ハガキに住所、氏名、年齢、性別、電話番号、欲しい商品名、介錯氏へ一言を明記のうえ、下記あて先まで送ってください。

あて先

〒103-8508

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

「ミレニアム・サイン色紙&ポスタープレゼント」係



声優さんたちの色紙に、最後に筆を入れる介錯氏。この貴重なサインをセットで1名様プレゼントだ!



君主たちには限りなき栄

BASIC TECHNIQUE

戦略と戦術の基本テクニック

戦略フェイズ 神剣使いを雇い、編成し、他国へと攻めていく戦略フェイズ。その実用的なテクニックをここにまとめてみた。

●攻勢に回ったらたたみかける

戦闘で失ったHPやWPは、一定期間、拠点に置くことで回復できる。これを逆利用して、戦闘に勝利して敵が後退した拠点をすぐに攻めよ

う。敵のHPやWPは最大値まで回復していないので、普通に戦うよりも楽に勝てるはずだ。一度、敗北した敵は連続自撃が基本なのだ。



●探索コマンドは手すきの武器で行う

探索コマンドを実行させると、その神剣使いは一定の期間、探索に出発して何もできない。もし部隊に所属していた場合は部隊から外れてしまうので、なるべく編成に組み込まれていない神剣使いを探索に回そう。なお、探索中にその拠点が落とされた場合は、探索を途中で中断し、最寄りの拠点到強制移動する。

NAME	LV	HP	WP	所属
1 カケリナ	9	90	50	無所属
2 ネイ	31	247	152	ネイ隊
3 セラン	37	292	175	ネイ隊
4 リュウエン	35	267	158	ネイ隊
5 アイフェン	26	153	97	ネイ隊
6 マサリバ	30	266	163	マサリバ隊
7 プラディ	37	266	170	マサリバ隊
8 チェル	26	207	104	マサリバ隊
9 リーチェ	22	104	108	マサリバ隊
10 コーネ	24	152	97	ロー4隊

探索は余剰人員でやるのが基本。君主や有能な兵士の仕事ではない。

●防衛は最前線の拠点のみ

部隊は○ボタンで表示される道に沿ってしか侵攻できない。つまり、敵と道でつながってる拠点のみ防衛していればよいというわけだ。



左の画面の場合は、○で印をつけた拠点のみ部隊を置けば防衛できる。ただし、ただ兵士を置くだけできちんと編成をしないと、置いている意味がないので注意。



●部隊編成の好例

部隊編成は直接攻撃担当の戦士系2人、射程の長いユニット1人と弓系1人という組み合わせがベスト。この編成なら、どんな敵部隊と当たっても互角以上に戦えるはずだ。

NAME	LV	HP	WP	所属
1 カケリナ	9	90	50	無所属
2 ネイ	31	247	152	ネイ隊
3 セラン	37	292	175	ネイ隊
4 リュウエン	35	267	158	ネイ隊
5 アイフェン	26	153	97	ネイ隊
6 マサリバ	30	266	163	マサリバ隊
7 プラディ	37	266	170	マサリバ隊
8 チェル	26	207	104	マサリバ隊
9 リーチェ	22	104	108	マサリバ隊
10 コーネ	24	152	97	ロー4隊

戦士系に君主を入れておくと、ほぼ完璧といえる。

戦闘フェイズ 編成した部隊で、敵と戦う戦闘フェイズ。この戦術や必勝法をマスターすれば、百戦錬磨間違いなし！

●フォーメーションとコマンドの使い方

フォーメーションは戦闘の序盤～中盤における部隊の移動を決定づけるので、戦場の地形に応じて変えること。コマンドはその状況で使い分けられ、コンピュータが動かす仲間部隊を、ある程度思いどおりに動かせるようになる。



どれを使うかで、序盤の戦局が大きく変化する。

その行動を第1に考えながら、敵に攻撃するようにする。

●攻撃における有効戦術

戦闘はどちらかの指揮官が倒れた時点で、倒した側の勝利となり終了する。つまり、なるべく敵の指揮官だけを狙い撃つのが、もっとも楽でかつ効果的な戦法というわけだ。これを念頭に、指揮官を使って敵の部隊を引きつけたり、回避などのコマンドを使って敵の指揮官だけを孤立させるなどの工夫をしよう。



たとえ部隊同士の実力差があっても、指揮官を狙えば勝機はある！

●防衛戦における必勝法

敵に拠点を攻められる防衛戦は、通常の戦闘よりもはるかに楽である。というのも、タイムアップ時は通常の戦闘と違って防御側の勝利となるので、逃げ回っているだけで確実に勝利することができるのだ。これを利用すれば、大きくレベルの差が開いている敵の部隊にも勝利することが可能というわけだ。



とくに1対1の状態になれば、まず負ける心配はない。逃げ回れ！

介錯氏直伝のテクニック！



攻撃をかわして斬る

1対1の時に非常に有効な戦術。近づいて敵の攻撃を空振りさせ、すかさず斬る。



仲間の陰から斬る

乱戦で有効な戦術。敵が仲間ユニットのほうを攻撃しているスキに、指揮官で攻撃する。

光があらんことを...

APPLIED

TECHNIC

実際のプレイにおける戦略



CHINA 商業国家シン

ネイ・リイスンの治める商業国家。大陸の中央に位置し、攻めにくく攻め込まれやすい。配下の神剣使いもさほど強くない。

バゼラートの治めるヴィラートと大国ダグートに挟まれ、序盤の展開が非常に厳しい国。全土制覇編前に海賊のベン・ホーが仲間になるので、ネイの部隊に加えてやり、それをエースとして、どちらかの国に的をしぼって進軍していこう。ややヴィラート側のほうが攻めやすい。



ネイ自身はさほど強くないが、配下のセラムとこのベン・ホーは強力なユニットだ。



MISLA ミスラ教国

ルマティ・マーフ率いる宗教国家と僧兵団。大陸の西北に位置するうえ、接している国が1カ所しかない。初心者向け。

攻める方向が決まっているので、何も考えずに進撃すればよい。他国と違い、配下に主人公並に強い神剣使いがいないので、部隊の成長は急務。狂ったように攻め込んでくるヴィラートを相手に、じっくり成長させよう。時々、こちらに軍を回すセイラムには注意。



2方向からヴィラートへ向けて進撃する。敵が強くなる前に、完全に叩いてしまおう。

ヴィラートとダグートどちらを攻めるか?

間に挟む中立国の数を考えるとヴィラートのほうが攻めやすい。理想はダグート側の侵攻をシンの領土の東で食い止めつつ、ネイの部隊でヴィラートに電撃戦を仕かける。片方さえ倒せばあとは楽だ。



ヴィラートを攻めるなら写真左の位置を速攻で落とす。ダグートは写真右の拠点をおさえ、ここで迎撃しよう。



FENIRAW フェンラウ

マサリバを中心にまとまる辺境の弱小国。大陸の東方に位置し、強敵のモンズ・メグと接するため苦戦するだろう。

タジと同じく配下に2人の強力な武将はいるが、カツェと君主であるマサリバは期待するほどの活躍はできない。基本はグラディを中心にモンズ・メグと戦いつつ部隊を育成。セイラムの侵攻をカツェやマサリバで抑える間に、グラディでモンズ・メグへ侵攻というスタイルになる。



地形的に攻める方向は1カ所しかないが、その先にはモンズ・メグが...

セイラムの侵攻を食い止めモンズ・メグを討つ

セイラムの戦略を逆手に取り、今度はフェンラウが橋の手前でセイラム軍を止める。その間にモンズ・メグ方面を攻めよう。特に開始直後なら、モンズ・メグも拠点数が少なく壊滅させるのも楽だ。



セイラム軍侵攻防止部隊には、カツェなどを入れておくと安心。残りの2人を中心に、モンズ・メグを攻める。



SAIFAM セイラム王国

タジ・アスガラフを王と仰ぐ小国。大陸の北方に位置し、さほど強くない国に囲まれている。初心者向け。

主人公だけに配下、国の戦略的位置ともにバランスの良さが光る。全国制覇編になったら、まず東の橋の手前に部隊を置いて、フェンラウの侵攻を食い止める。その間にタジ、アルダム、リンの主力部隊でミスラ教国を叩いて、ここを新拠点にするのだ。



序盤で主人公の配下に2人も強い武将が加わるのが大きい。これを使ってミスラを攻撃だ。



VIDERIN ヴィーデルン王国

サリューン・デル・ヴィーデルンを慕う者が集まった小国。大陸の西南に位置し、その国力は全国中で最低。

全土制覇編前のイベントでバゼラートの反乱に合い、領土のすべてと親衛隊長のアシを失うサリューン。武将も領土も最低のラインからスタートする、もっとも難易度の高い国だ。とにかく配下の神剣使いが少ないので、これを増やすことが最優先事項となる。



拠点は一つ、武将はサリューンを含めて5人。まともなやり方では、すぐに滅びる。

拠点を次々に捨てる流れ者作戦をとる

ヴィラートが隣国にあるため、探索で武将を捜す悠長なことをやる時間はない。積極的に戦闘を仕かけ、捕虜にすることで配下の神剣使いを増やすこと。



5人の中の4人で部隊を編成したら、あとは国を引き払いながら侵攻する。まずはリュウエン・チョウを仲間。

リウエン・チョウが、子分になってやるぜ!

愛を追い求めることは、
罪ではない

BLACK /
OFFICIAL



ブラックマトリクスアドヴァンスト
公式ガイド

Human Rights

権

Hypocrisy

偽善

Love

愛

The Weak

弱者

Freedom

自由

Equality

平等

Friendship

友情

BLACK/MATRIX AD 公式ガイド

完全攻略で、理想の愛をつかめ!

- 戦術編、攻略編の2ステップで戦い方を指南
- 各章の進行をフローチャートで詳解
- 全武器の性能と潜在能力を明らかに
- サブキャラクターの出現方法をすべて公開

本体価格1,300円+税
A5判 / 208ページ

好評発売中!

©フライト・プラン/NECインターチャネル

**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

新着情報 Dreamcast Hot Information

ドリームキャスト新着情報!



- P110.....パーミリオン・デザート
- P116.....F1 WORLD GRAND PRIX
for Dreamcast
- P118..ふよふよDA!-featuring ELLENA System-
- P120 SUPER PRODUCERS-目指せショウビス界-
- P122.....ジェットコースタードリーム
- P123.....田中寅彦のウル寅流将棋 居飛車穴熊編
- P123.....レインボーコットン

© 1999 Riverhillsoft Inc.

- P124.....Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!
- P132.....蒼鋼の騎兵-Space Griffon-
- P136.....ESPION-AGE-NTS(エスピオナーゼンツ)
- P138.....まぼろし月夜

© 1999 SIMS CO.,LTD.



徹底攻略

Dreamcast
Soft
Complete
Guide

ドリームキャストソフトを徹底攻略!!

Vermillion Desert



本作の最大の特徴であり、ゲームの中心となるリアルタイム戦闘。一瞬の油断も許されない緊迫感溢れるシーンを、開発者への取材を交えてお見せする。

戦闘システムの全貌を公開!!

事前に設定したルートに従って各チームが移動、戦いを繰り広げる戦闘シーンは、これまでも紹介してきたように基本的には見ているだけでOK。プレイヤーのすべきことは各チーム、および兵士の体力に注意し、必要に応じて回復や退却を行うくらいのものだ。

それだけに、重要なのが、進行ルートなどを決める戦略エディット。勝つも負けるも、すべてはここにかかっているとんでも過言ではないだろう。そこで今回の紹介は、戦略エディットについて。次号で収録する体験版の予習もかねて、よく読んでほしい。

ミッションの流れを把握しよう!!

戦略エディットの説明の前に、各ミッションの流れを説明しておこう。各ミッションは大まかに分けると4つのシーンによって進行する。まずミッションの背景、目的が説明される「ミッション説明」。次に今回紹介する「戦略エディット」。エディット後は実際に戦闘を行う「実行」に移り、任務を完了もしくは失敗すると、結果報告の後、「チーム整備」となる。気をつけたいのが、各シーンは先に進む

と元に戻れないということ。特に装備の購入、兵士の訓練ができるチーム整備は一度終了すると次のミッション終了後まで利用できなくなる。装備、特に回復アイテム系は、買えるときに多めに買っておくといいだろう。また、ミッション実行中や説明時にシナリオが分岐するポイントも大量に用意されている。後の展開に大きく影響するものもあるので、選ぶときは慎重に、よく考えて選択したい。

19:06 **瞬の油断が死を招く、**

超リアルな戦場へ!!

プレパレーションでは兵員の強いキャラを強化するといひ

シナリオの分岐!?

大まかな流れ

ミッション説明
基本的にイベントシーン。作戦説明とともに、各キャラの思惑の入り乱れる重厚なストーリーが展開される。セーブ不可。

戦略エディット
チームの編成、装備の変更、進行ルートの決定が可能。装備とルートについては、作戦中も変更できる。セーブ不可。

ミッション実行
実際の戦闘シーン。刻々と変化する状況を見ながら的確な行動を指示。チームの回復などサポートも可能。セーブ可。

プレパレーション
結果報告後、メンバーのトレーニングや装備の購入、開発、売却が可能。お金の許す限り装備を買いたい。セーブ可。

次の作戦へ

完成度 **100%**

●リバーヒルソフト
●'99年12月2日発売 ●5,800円

1 PLAYER VM使用ブロック数40 ディスク1枚

対応等 VGN EXC 通信対応

ホームページアドレス: <http://www.riverhillsoft.co.jp/vd/> 備考: —

今、公式サイト開設に向けて作業を進めています。パーデザの詳細情報はもちろん、ソフト発売後は武器やフォーメーションのダウンロードもできるサービスも行う予定ですので、楽しみに待っててください。(広報・原)

シナリオの分岐ポイントも多い。もっとも、最初はあまり気にせず、思ったように選んでいくのが正しい遊び方かも?

作戦の成否を決める、戦略エディット!!

戦略エディットでは進行ルートとチームの編成を行えるが、今回はルートについて。ルートはマップ上のポイントを指定することで設定する。それぞれのポイントまでの移動方法や行動も選択できるので、上手に使い分けたい。また、複数のチームを同一ポイントにそって動かせるのも重要な点。1チームは最大5人までだが、これによって事実上大部隊を動かすことも可能になる。覚えておこう。

進軍ルートは、ポイントで選択



潜入地点から目的地までのポイントを選んで進行ルートを確認。敵部隊やトラップの位置を考慮して作るといいだろう。ただし作戦中も変更できるので、そのあたりは臨機応変に。



ミッション説明で得られる敵やトラップの位置は非常に重要。忘れないように。

重要なのは進軍スピード

ポイント間の移動方法は速度重視のハイスピード、敵やトラップを探すこと優先のスカウト、アイテムやトラップを探すのが優先のサーチの3種類がある。が、基本的にスカウトを使うようにしたい。他の2つは通常は使わなくていいだろう。



移動方法はスカウトでOK。時間がないうときはハイスピードで移動しよう。

各ポイントでの行動は?



スルーでも、敵部隊と遭遇した場合は戦闘に入るので、これで問題ない。

各ポイント到着時の行動は、そのまま移動を続けるスルー、攻撃を行うアタック、そして待機の3つから選択。通常はスルーで問題ないだろう。アタックは施設攻撃などの際に使用し、他はその時々状況によって使い分けよう。



進行ルートの確定はあくまで机上の空論。実際の戦場に到着してから、調整を加えよう。

すべてを終えたら、いよいよ戦場へ!!

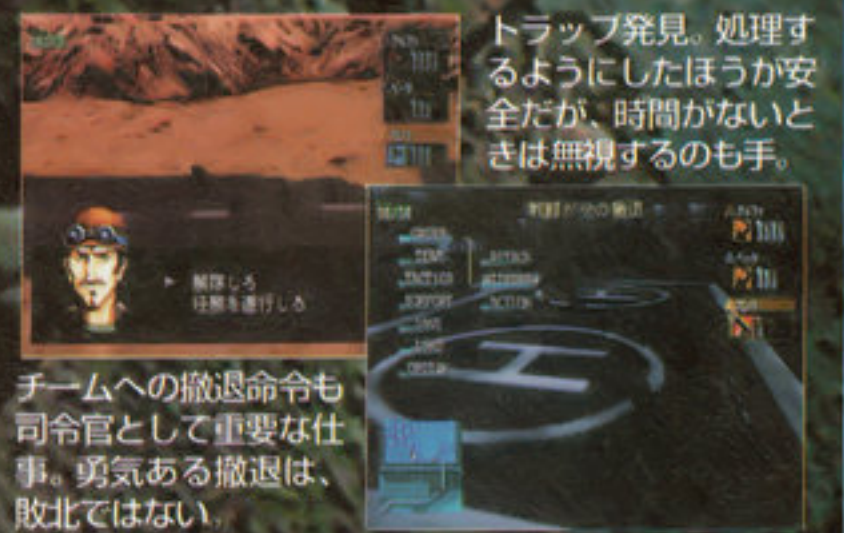
進行ルートを決めたら、いよいよ戦場へ突入。各チームのパラメータに注意しつつ、視点を変えてチームが設定したルートどおりに動いているかをチェックしよう。実際、マップ上ではわからなかった起伏などでチームの移動速度が著しく落ちることも多い。進行ルートの再設定はいつでも可能なので、マメに変更するといいだろう。



画面右上には作戦に参加したチームの一覧が表示される。表示の内容はチームが実行している行動と兵員の体力。戦闘のマークが出たら体力の残量に注意し、危険になったら回復などの手を打つようにしよう。

作戦コマンドの入力

戦闘は基本的に見ているだけだが、コマンド入力が必要な場面も多い。トラップの処理方法などチームから指示をおかれることや、撤退などの指示を与えることもあるだろう。見ているだけといっても、実際はかなり忙しいのだ。



チームへの撤退命令も司令官として重要な仕事。勇気ある撤退は、敗北ではない。

トラップ発見。処理するようにしたほうが安全だが、時間がないうときは無視するのも手。

アイテムの装備を忘れずに

話が前後してしまいが、出撃する前に各兵員の装備、特に所持アイテムをチェック。回復系アイテムを持たせておけば、危険になったとき自動で使用する。体力の低いクレオなどには、2~3個持たせておくといいだろう。逆に体力のあるキャラには、予備の装備を持たせておくとも便利だ。



ちなみにアイテムを持てる量は、バックパックの種類によって異なる。4つも持てれば問題ないだろう。

サポートによるチーム支援

全員の体力回復や、ボムを使って敵を攻撃するなど、アイテムを使ってチームを支援することも可能。これらのアイテムはサポートアイテムと呼ばれ、高額なものが多い。使わないにこしたことはないが、イザというときに役に立つ。



アイテムを使ってチームをサポート。部隊への援護は戦況を見つめて、効果的に使うようにしたい。

V・D その魅力

開発者2人に聞く、本作に込められた想いと願い。



リアルタイムシミュレーションゲーム、V・D。だが、その開発は決して容易なものではなく、むしろ紆余曲折の連続であった。2人の開発者がいま明かす、V・D、その魅力。

V・Dはついに実現した、念願の作品です

見ているだけでも楽しい作品を作りたかった……

——まったくのオリジナル企画を立ち上げようと思ったのはどのような経緯からですか。

篠田 プロジェクトの企画や原案を考え始めたのは、セガサターンで「ゲボッカーズ」(’96年2月発売)の開発が終わってからですね。その時点ではストーリー部分はあまり考えてなくて、ただリアルタイムで、かつ映像もリアルで、見ているだけでも楽しい作品ができないかと思っていたのです。それまではシューティング系の作品が多かったのですが、もう少し作り込みをするような作品を自分としてはやってみたかった。好きなものを作って、それに対してユーザーさんもその作品に思い入れを持ってくれるというのが理想で。それで社長に自分としてはもう少しロールプレイ

ングとか、シミュレーションといったものが作りたい、と訴えたんですね(笑)。で、まあいろいろあったんですが、最終的に「お前も自分のオリジナルで作ってみてもいいんじゃないか」ということで始まりました。

——では、念願の作品ということですよ。

篠田 そうですね。この業界にいるのもこういう作品を作りたいというのがあったし。それで、ゲームシステムは重松に全部任せて、私は世界観の設定やストーリーに専念してやっていく、という形で動いてきたんです。

重松 そうですね。「タクティクスオウガ」(セガサターン/’96年12月発売)の移植が終わって、次は何しようかというときに話がありまして。「絵の人間がない」とも聞きまして、自分はもともとグラフィックなので、ちょっと加わってみようかなんて思ったら、いつのまにやらディレクターにされていましたが(笑)。

——とすると、かなり以前から企画はスタートしていたことになりますよね。

篠田 そうです。実際、当時はセガサターン用ソフトとして進めていましたからね。もっとも自分を含めて2、3人でやっていましたから、なかなか思うように進まなくて……。停滞してたんですね。なんか、うまくいってないなって感じで(笑)。それで、他の仕事をやりつつ、企画の部分を練り直していたんですよ。もう、深く潜航してたって感じ(笑)。

——発表できない時期、他社からコンセプトが近い作品も登場して焦ったりしたことは。

篠田 確かに。やっぱりスクウェアさんが出された「フロントミッション・オルタナティブ」かな。もう、エーッ!! っていう(笑)。まあ、V・Dは小人数の白兵戦がメインで、巨大な敵に対して自分たちの、ちっちゃな人間たちが戦いを挑むという図式ですから、見た目はか

重松 純二

ディレクター



しげまつ・じゅんじ。リバーヒルソフト第2プロダクツ所属。本作のディレクター。「伝説のオウガバトル」「タクティクス・オウガ」のサターンへの移植を手がけてきた。

しのだ・やすたか。リバーヒルソフト第2プロダクツ所属。本作のシナリオ担当にして、企画・原案者。ゲームギア、メガCD等数々のセガハードのソフトに携わった。



篠田 靖隆

シナリオ担当

すべてを捨て、DCに挑む

なり違うと思いましたが。それでも後発になってしまいますからちょっと悔しかったかな。こればかりは仕方がないところです。もっともそういった作品を見て、いい意味で軌道修正できたところもありましたし、それに何と言っても自分たちとしては、オリジナル作品として自信を持って進めていましたから、最後までやろうと。

——セガサターンで立ち上げたということですが、フォーマットをドリームキャストに変更しようとしたのはどのようなところで？

重松 3D表示でやることはもともと決まっていたんですね。ポリゴンのキャラクターが動いて、(表示サイズが)大きな敵に対して戦っていくというものを作っていたのですが、やはりあのスペックでは厳しかったですね。すでにデザインが描き上がってきていたパワードスーツなども、カッコいいのに、それがゲーム上では再現できない。もし、そこにパワーを使うと今度は画面中にキャラをあまり出せなくなる。そんなときにDCが発表になって、これなら自分たちの考えているものができそうじゃないかって。それで紆余曲折ありましたが、そこまで作っていたものはすべて捨てて、DCへの移行を決意しました。

篠田 もう、全部やり直しです(笑)。

重松 すべて破棄してもやっぱりDCに変えた意味はありました。やりたいことも広がりましたし、考えてなかったような表現もDCではできましたからね。

——独特の世界観についてお聞きしたいのですが、これは初期の段階から？

篠田 世界観だとかメカに関しては、実は当初まったく考えてなくて、ゲームシステム重視でした。それに乗っける形で、部隊にしようというアイデアが出てきたり。で、ある程度形になった段階で、設定だとか、ストーリーだとかができたって感じですね。

——設定類は皆さんで考えられたんですか？

重松 基本的にシナリオとともに篠田にお願いしたんですよ。世界を構築するには、設定がきちんとしているかどうか重要ですから。シナリオと一緒にまず設定を考えてもらって、その後、さらに深いシナリオを付け加えていったってような感じですね。

篠田 やっぱりストーリーだけ先に進めちゃうと、いろんな矛盾だとかリアリティの欠如が起こりがちなんですよ。キャラ1人ひとりのバックグラウンドとか、世界の情勢とか、技術的な裏付けだとか。そういうものを全部作って、一応、テレビアニメで言う2クール分程度(24話分ぐらい)は作りました。

実際のところ、自信がない部分もいくつかあったのですが、声優さんを使って「声」を収録をするとき、音響プロデューサーの方や声優さんたちから、「すごく面白い」「この台本はいい」という評価もいただいて(笑)。台本は全部で5冊あったんですけど、ある声優さんは読み始めたら自分の担当部分以外も気になって、気が付いたら朝になってたそうです。



サターンからDCに変えた意味は大きい



「…あの、失った記憶がそう呼びかけているのか…」

数多くのシナリオを読んだ声優も感動したというストーリー。他ならぬ声優陣の熱演も聞きどころ。

CHECK・1

台本

インタビュー中にあるように、このゲームのシナリオはまさに膨大。ゲーム中は主にイベントシーンで物語が語られることになるが、その充実度たるや、そこらのドラマやアニメが素足で逃げだすほどの完成度となっている。

物語の主人公は記憶を失った謎の男、ロイとなっちはいるものの、敵味方、すべての登場人物に重厚なストーリーが用意され、波乱の展開の行く末を知りたい一心でゲームを進めてしまうだろう。リアルタイムシミュレーションの皮をかぶった体験型ドラマ、と言い切ってしまうといいかもしれない。ぜひ、体験してほしい。



「高性徳の権威兵器と総軍のとれた死を恐れない偉大な兵士達」



ソーンテューク
「…セカンドって書や第2人類のことなんだから？ そんなもん人工的に…」

なんとアニメ2クール(24話分)にも相対するという大ボリュームのストーリー。実際にアニメ化の打診も受けているという。

CHECK・2

世界観

紹介されている画面写真では完全なSFもののように思えるかもしれないが、クラシック風の音楽や敵側が王制の国家など、かなりファンタジー的な要素も強い。一見ちぐはぐなような印象も受けるが、ゲーム中はこのミスマッチな感覚がなんともいえない雰囲気面で面白い。ちなみに世界観の基本は完全なSF。

脳内に生成されたコンピュータ、ジェネティックコンピュータやバイオ兵器など、ハードSFマニア好みの設定が続出。もっとも、中心に据えられているのは人間ドラマなので、そういった用語に関心がなくてもストーリーから置いていかれることはない。ちょっと安心？



マクラリアン
「こいつは…」

画面ではわかりにくいですが、オープニングなどは完全にファンタジー系の作品かと思わせる演出だ。ゲームを初めて立ち上げると、きつと驚くだろう。

自分の中で物語のテーマは、家族です

なんか、とても誉めてもらえて。たとえお世辞であってもそこまで言ってもらえて嬉しいですね。それに、テレビアニメに精通されている方からも、アニメ化についての打診を受けたり……。第三者がそこまで注目してくださるというのは、なんか、本当に自信になったというか、嬉しいというか。

開発中のバージョンで序盤をプレイさせてもらいましたが、世界観を追っていくという印象よりは、それぞれのキャラクターに迫っていくという、「人間ドラマ」に近い感触を受けたのですが。

重松 それはもう、一番表現したかったところなんです。

篠田 意外に思われるかもしれませんが、この作品のテーマは、「家族」なんです(笑)。

—えっ！ そうだったのか……。画面だけだとメカ重視の作品かと思われませんか。

篠田 そうですね。だから、すごくSF色を望んでる人はまずそこから入っていただければいいなと思います。そして、さらにそういったストーリーの中にある味わい深いところを、ユーザーの皆さんに感じてもらえたらいいなと思っているんです。

重松 たくさんの方々に楽しんでいただくとしても、DC作品の場合まず、一番初めにきちんとつかまなきゃいけないのはコアユーザーだと思ってるんです。やっぱりセガのコアユーザーの方々にいうのは厳しい目も持っているわけですし、その方々に受け入れてもらって、そこから広がりがあればと。だからそこにアピールできる要素を十分に入れてい

いですね。

重松 フォーメーションで言えば、5つ6つあるんですけど、それは攻撃型とか、索敵の得意なフォーメーションというような大きな振り分けがあります。で、数値的にも基本的に見えてないんですけど、実はパラメータが変わったりとか。だから体力の少ないキャラを体力が多くなるようなフォーメーションのところに持っていくと死にくかったりとか、かなり遊び込めます。チームの組み方も自由なので、例えば2チーム一緒に動かして、索敵能力の高いチームと攻撃一辺倒のチームを組み合わせることも可能です。そういう、ユーザーさんが「こんなふうにしてみたい」という部分を満たすようにフォローしています。デバックをしているスタッフも、かなり独特のチーム編成で闘っていました。ユーザーさんからも、恐らく自分だけの必勝術っていうのが出てくるかなとは思ってるんです。

—ジョブもかなり遊べそうですね。

重松 そうですね。ジョブを変えることによって索敵力、射撃力などかなり変わってきます。キャラごとに元々の特性もありますが、こいつ射撃力弱いなと思ったときにはちょっと我慢して育てると、射撃の能力が上がって均整のとれたキャラにもっていくこともできますし、逆にどれかに特化したキャラに育てていくこともできます。ジョブがRPGの職業みたいな固い考えじゃなくて、自由に変えてもらいたいんですね。ずっとスナイパーじゃ



シナリオはととても褒められて、アニメにしようなんて話も(笑)

CHECK・3

フォーメーション

チームの編成で重要なのがフォーメーション。インタビュー中にもあるように、フォーメーションは攻撃型、防御型などいくつか用意され、さらにフォーメーション内の配置場所によって、そこに置かれたキャラに、防御力上昇などさまざまな効果が与えられる。この部分は自分でプレイして確認してほしいが、自分好みのフォーメーションを探す楽しみもある。



体力の低いレオナも強くなる!!

フォーメーションは用意されたものから選択。また、インターネットで新たなものをダウンロードすることもできるようだ。チーム内で活躍しないキャラ、すぐ死んでしまうキャラがいたら、フォーメーションと配置位置を疑ってみよう。

CHECK・4

10人やればそれだけ違いが

ゲーム中の分岐は選択肢の出現やミッションの成功、失敗などわかりやすいもののほかに、一見それとわからない細かい分岐もあるようだ。周りに遊んでいるユーザーがいたら、お互い情報交換するのも面白いかもしれない。なお分岐と言えるかどうかは不明だが、各ミッションはクリア後にミッションの実行内容によって採点され、ランクという形ではっきりとプレイヤーの腕前が表示される。ランクによって報酬の金額も大幅に変わるため、できるだけ高いランクを目指したいところだ。もっとも、あんまり高いランクで行くと、敵が強くなったりするかも？



作戦の実行速度などが分岐に影響する場面もある。2回でも、3回でも楽しめる作品に仕上がっているのだ。完全攻略はかなり難しいかもしれないが、

なくて、スキーマーにしてみたり、シューターにしてみたり。

——やり込めるといえば、ストーリーの分岐も多いようですが？

重松 序盤から、ほんとに細かい部分ではありますけど、かなりあります。ユーザーさんがすぐ気がつくかどうかかわからないですが、10人プレイヤーが集まって話をすれば、「あれ、そうなるの？」っていう話が出るかも。

——なにかここで話しても大丈夫なこととかってありますか？

重松 一番わかりやすいのは、次号で収録する体験版にある、ボスコピッチっていうキャラクターが負傷してしまったときに、射殺をするのか救出するのかっていう、選択肢です。この2つってある意味で救出を選びやすいところなんですけど、射殺をすることにすれば、射殺をするに對したイベントが起こって、さらにそのあともう1個見えにくい選択があって、何段階かの分岐になっています。

——じゃあやっぱり、それと同様に、エンディングもバリエーションがあるわけですね。

篠田 最終的に行き着くグッドエンディング



ゲームバランスはコアユーザーにも、ライトユーザーにも楽しめるように、微妙な調整がなされている。

というのはもちろん1つなんですけど。エンディングには行けても、ハッピーじゃないってこともありますよ。それと総ステージ数自体も変化します。ユーザーによってはかなりたくさんのステージをプレイする人もいでしょうし、すべてを見ずに終わってしまう人もいでしょう。

——遊び応えがありそうですね。

重松 ええ、ですから多くの人に遊んでほしいです。私たちも一生懸命やってきたので。

篠田 シミュレーションゲームですけど、ドラマチックな展開もウリですから、ドラマ好きの方にぜひ楽しんでいただきたいですね。

——楽しみですね。ありがとうございました。

固い考えではなく、自由に遊んでください



とにかく、ぜひ手にとってほしいです

緊急告知!! 11/26増刊号に、V・D体験版収録!!

インタビューにもあるように、なんと次週発売のドリマガ(11/26増刊号)は、「バーミリオン・デザート」のミッション4をとことん遊べる体験版つき!! V・Dの魅力のすべて……とはいかないが、その一部を堪能できる!! なんか言ってるけどさア、実際どうなのヨ? と思ったそこのあなた!! ぜひ買って、V・Dの世界を体験せよ!!

V・Dの魅力を



「射殺命令」
「救出命令」

ミッション4の最大の山場、負傷したボスコピッチに対する対応は? どちらを選んでも、ゲームは進んでいくが……。



ボスコピッチ
「くそ! もらっちゃったようだ…」

DCだから実現できた美しいグラフィックと派手な演出の数々。体験版ではこのあたりにも注目してほしい。



体験せよ!!

こいつは買うしか…!!

(宣伝!?)

体験版には本編のミッション4を収録。実際の製品版とは異なる部分もあるとのことなので、マニアな人も要チェック!!

F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast

激戦と波乱に満ちたF1'99年シーズンも終わり、本作の発売も、あと1カ月を切った。今回は目玉の1つである「98Events」オプションに注目し、実際の'98年のシーズンを振り返ってみよう。

'98年度シーズンを再現した 「98Events」オプションに注目!

STARTING GRID

1 D. Coulthard	8 M. Hakkinen
2 M. Schumacher	9 W. Driver
3 J. Herbert	10 H. Frentzen
4 G. Fisichella	11 E. Irvine
5 R. Schumacher	
6 A. Wurz	

なお「98Events」をONにできるのは、周回数設定を12周以上にした場合のみ。レースディスタンスは少々長くなるが、ファンならぜひチャレンジしよう。

「あのレースのあのシーン、オレだったらこうしただろうな」——F1ファンならば一度はそう思ったことがあるだろう。そんな願いをかなえてくれるのが、本作の目玉の1つ、「98Events」オプションだ。レース設定でこのオプションをONにすると、'98シーズンの天候、決勝グリッドなどが再現されるもので、もちろん全16レース、すべてにおいてだ。'98シーズンで印象に残っているレースがあれば、ぜひゲームで疑似体験してみよう。あの時の興奮が蘇るはずだ。

PLAYBACK 1998

最終的にはM.ハッキネンが初のワールドチャンピオンに輝いた'98シーズン。その過程をここで振り返ってみよう。ぜひ「98Events」の参考にしてほしい。

Round 1 オーストラリアGP

圧倒的な速さを見せたMP4/13

ナローレッド化とタイヤの更なるグリップダウンという、マシンのレギュレーションに大きな変化があった'98年。ブリヂストン(以下BS)とタグを組んだマクラーレンの2台が、いきなり異次元の速さを見せた。決勝では何と3位以下のマシンを全車周回遅れにし、M.ハッキネン、D.クルサードは堂々のワンツートを飾った。3位はH.H.フレンツェン。



誰も予想を上回るパフォーマンスを見せたマクラーレンMP4/13。完全優勝だった。

Round 2 ブラジルGP

揺るがない銀河帝国

オーストラリアGP後、ブレーキシテムがレギュレーション違反するという問題が起こり、今GPからは使用できなくなってしまったマクラーレン。しかし、それでも公式予選では3位のH.H.フレンツェンに1秒以上もの差をつけて堂々のフロントロウを獲得。決勝でもその強さは揺るがず、マクラーレンの2台が逃げ切りでワンツートを飾った。



シャシーバランスが素晴らしいマクラーレン。M.ハッキネンも開幕の2連勝を達成。

Round 3 アルゼンチンGP

シューマッハー、マクラーレン捕らえる

2戦連続でマクラーレンにしてやられたフェラーリだが、グッドイヤーが持ち込んだ幅広フロントタイヤの効果で一気にその差を詰めた。予選ではマクラーレン2台の間に入り、今期初のフロントロウをM.シューマッハーが獲得。決勝では5周目にD.クルサードと接触するものの、そのおかげで1位にポジションアップ。そのまま堂々の優勝を飾った。



タイヤのパフォーマンスアップにより、やっとボディウムの頂点に立ったフェラーリ。

Round 4 サンマリノGP

サイドウィング流行の兆し

ティレルがサイドポンツーンから上方に伸びるサイドウィングを採用し、好パフォーマンスを見せていることから、今GPではフェラーリを含む全5チームが採用。レースはフロントロウから飛び出したマクラーレン2台が引っ張るが、17周目、M.ハッキネンがギヤボックストラブルでリタイアし、3位のM.シューマッハーが2位に浮上。優勝はD.クルサード。



ギヤボックスにトラブルを抱えたものの、変わらぬ速さを見せたマクラーレン。

ex.ベルギーGP

コースは第13戦のベルギー、ドライバーはフェラーリのE.アーバインをセレクト。すると……?

スタート直後のM.ハッキネンのスピルもこのとおり。接触しないように!



アクシデントも!



そしてスタート。実際のレースではリタイアしてしまったが、キミならどうする?!

実際の予選結果と同じく、決勝グリッドは5番手に。ポールはM.ハッキネンだ。

完成度 **95%**

●ビデオシステム
●'99年11月25日発売 ●5,800円

RAC
(レース)

1~2
PLAYERS

VM使用ブロック数20~
ディスク1枚

対応機



ホームページアドレス: <http://www.dreamsquare.co.jp/>

備考:

サウンドはマシン音だけ。ボリューム最大。スターティンググリッドでの地面が割れるような感じが最高。視点はCOCKPIT。さすがDC、遠景までくっきりと再現されこりやまた臨場感たっぷり。お薦めの設定です。(広報担当)

Round 5 スペインGP

シルバーアロー、1-2!

完全にマクラーレンvs.フェラーリという図式が成り立った'98シーズン。ここサンマリノでもフロントロウはマクラーレン、3位にM.シューマッハー。しかし、その差はあまりにも大きかった。ポールはM.ハッキネンは何と2位のD.クルサードですらコンマ7秒もの差をつけてのポール。その強さは決勝でも変わらず、ハッキネン優勝、クルサードも2位に入った。



中盤で健闘したのがフィジケラだ。予選では4番手につけるが、決勝ではDNFに。

Round 6 モナコGP

ハッキネン、モナコ初制覇

セナ亡き今、モナコマイスターの座はM.シューマッハーにある。誰もがM.シューマッハーの勝利を期待したが、フリー走行からマシントラブルが続き、予選4位。3位にはG.フィジケラがつけ、フロントロウはマクラーレン。レースはスタートからM.ハッキネンがリード。途中エンジンブローでD.クルサードがリタイアし、2位にはG.フィジケラが飛び込んだ。



序盤戦は不振にあえぐジョーダンだが、D.ヒルは手堅く8位でフィニッシュした。

Round 7 カナダGP

M.シューマッハー、頭脳プレイの勝利

マクラーレンがワンツー、3位にM.シューマッハー、4位G.フィジケラで迎えた決勝。スタート直後ギヤボックストラブルでM.ハッキネンが戦線離脱、18周目にはD.クルサードまでもがリタイア。トップ争いはM.シューマッハーとG.フィジケラに絞りこまれたが、絶妙なピット作戦により、最後の最後でM.シューマッハーがカナダGPを制する。



スタート直後、大クラッシュの原因を作ってしまったJ.アレジ。A.ブルツも宙を舞った。

Round 8 フランスGP

フェラーリ、8年ぶりの1-2!

フロントロウはマクラーレン、セカンドロウにフェラーリ。スタート直後、マクラーレン2台が飛び出すも、J.フェルスタッペンのエンジンストールにより、赤旗再スタートに。2度目のスタートでは何とフェラーリ2台が先行。M.シューマッハーが逃げ、E.アーバインがマクラーレンを押さえ込む。結果、フェラーリ8年ぶりのワンツーフィニッシュ。



赤旗が幸運のカギとなったフェラーリ。久々のワンツーにジャン・トッドも御満悦。

Round 9 イギリスGP

雨が波乱の幕明けに

予選トップはM.ハッキネン、2位M.シューマッハー、3位にはJ.ビルヌーブがつけたシルバーストーン。決勝は気紛れな空模様の“読み”がカギを握った。タイヤチョイスとピットタイミングがピシヤリと合ったM.ハッキネンがレースをリードするが、44周目のセーフティーカー導入後の再スタートでスピンアウト。勝利の女神はM.シューマッハーに微笑んだ。



地元ということでも気合いを入れたD.ヒルだが、スピンオフでリタイアという結果に。

Round 10 オーストリアGP

G.フィジケラ、初ポール獲得

雨の予選で波乱が起きた。タイミングよく飛び出したJ.アレジがトップタイムを叩き出すと、最後の最後でG.フィジケラが逆転劇を見せる。マクラーレン、フェラーリをセカンドロウに追いやる形になったが、決勝はM.ハッキネンとM.シューマッハーの首位争いに。結果、17周目にM.シューマッハーはコースアウトし、最後に笑ったのはM.ハッキネンだった。



最終的にはG.フィジケラに逆転されたが、予選で見事な走りを見せたJ.アレジ。

Round 11 ドイツGP

メルセデスエンジン、地元で1-2!

フェラーリの弱点とされていた高速サーキットでの弱さが、予選で如実に表れる形になった。ここでも圧倒的な速さを見せたマクラーレンに対して、M.シューマッハーはトラブルが出たとはいえ9番手。E.アーバインも6番手。そのおかげでジョーダンの2台が4、5番グリッドにつけ、J.ビルヌーブが3番手につけた。決勝はマクラーレンの完全勝利に。



一時は3位を走行したR.シューマッハーだが、ピット作業の遅れで表彰台を逃した。

Round 12 ハンガリーGP

フェラーリ奇跡の3ストップ

M.ハッキネン、D.クルサード、M.シューマッハーという順のグリッドで迎えた決勝。中盤までは順位変わらず走行していたが、マクラーレンが2回目のピットストップに入ってからドラマが生まれた。トップに立ったM.シューマッハーは3ストップ作戦。残り1回のピットストップを成功させるべく攻め続け、華麗に3ストップを成し遂げ優勝を飾った。



自らの腕と巧みな戦略で完璧なまでの3ストップ作戦を成功させたM.シューマッハー。

Round 13 ベルギーGP

スパ・ウェザーがレースをかき回す

雨のスパは荒れに荒れた。フロントロウからスタートしたマクラーレンはオープニングラップでスピンアウト。3位スタートのD.ヒルが首位に躍り出る。しかし4位から追い上げたM.シューマッハーが8周目トップに立つが、何と25周目、スローダウンしたD.クルサードに追突、リタイア。展開は一気にジョーダンペースになり、チーム初のワンツーを飾った。



波乱のベルギーGP、ジョーダンとしては初のワンツーフィニッシュとなった。

Round 14 イタリアGP

主役はフェラーリ!

マクラーレン勢がセカンドロウに沈み、M.シューマッハーがポールポジション。しかしスタート直後、マクラーレンはワンツー態勢を築くことに成功する。が、ペースが上がらず17周目、M.シューマッハーが首位に。M.ハッキネンはその後ブレーキにトラブルを抱え、4位に後退。2位にはE.アーバインが入り、フェラーリ10年ぶりの地元ワンツーフィニッシュ。



フェラーリの地元だけあり、ティエポオージの歓喜がモンツァに響きわたった。

Round 15 ルクセンブルグGP

マクラーレン、ピット作戦に勝つ

フェラーリがフロントロウを独占し、3位以降に追いやられたマクラーレン。スタート直後からフェラーリが飛び出し、誰が見ても流れはフェラーリにあった。が、序盤M.ハッキネンはE.アーバインをかわし2位に浮上すると、その後素早いピット作業でM.シューマッハーの前に出ることに成功。同じくD.クルサードもピット作戦で3位に浮上し、底力を見せた。



ピット作戦がすべてのカギを握ったルクセンブルグ。ドライバの速さだけでは勝てない。

Round 16 日本GP

ディレイスタートが波乱の原因に

ポールはM.シューマッハー、2位にM.ハッキネン。4点差で迎えた最終戦、鈴鹿は、M.シューマッハーがグリッド上でクラッチが切れず最後尾となり、M.ハッキネン楽勝モードでレーススタート。しかしM.シューマッハーは猛然と追い上げ、22周目には3位まで浮上。しかし32周目、タイヤがバースト。その瞬間、M.ハッキネンのワールドチャンピオンが決まった。



ディレイスタートが華夢の始まりだったM.シューマッハー。タイヤのバーストがとどめに。

ぶよぶよ

-featuring ELLENA System-

ガンガン練習して、お友達と

CPUと対戦して
ダンスを極める!!

1人でぶよDA!

コマンドは曲などによって違うのだ!

ダンスのコマンドは各キャラごとに違う。しかも、コンパイルファンおなじみの、ゲーム中に流れる名曲たちそれぞれによってもパターンが用意されている。もちろん、曲によってはコマンドの難しい曲もあるので、まずは1人でたっぷり練習してダンスをマスターし、自分の得意な曲を作って対戦で差をつけよう。



次々と対戦キャラが変わるぞ。

「ぶよぶよ」シリーズ同様、CPU対戦がこのモード。自分のプレイするキャラクターを選択後、各ステージに待ちかまえるキャラクターとダンスでバトル! ステージを進むごとに曲は難しく、CPUキャラは手強くなってくるぞ。まずはしっかりコマンドを見て、曲とタイミングを覚えて正確に入力できるよう、このモードできたえよう!



華麗にダンスを決めて連鎖を組み、相手におじゃまぶよをたっぷり送りつけてしまおう。



ステージが進めば曲も難しくなる。難易度の設定でさらに難しいダンスにも挑戦できるぞ。



難しい曲には8分や16分の音で矢印ぶよが出現。叩くタイミングもつかみづらくなる。

連鎖を決めておじゃまぶよを送り込め!

コマンドを入力するタイミングが正確なほど、ダンスの評価も高くなっていく。GREAT以上の評価を連続で出していく

ことによって連鎖を組むことができ、その連鎖が続き続けば相手にも多くおじゃまぶよを送り込むことができるのだ。

採点システム

良 ↑
EXCELLENT
GREAT
GOOD
FAIR
BAD ↓
悪 ↓ 減点

Good以上の評価を出せば加点となる。フレーズ1セットごとの評価によってそのぶんのおじゃまぶよが送り込まれる。



ダンスの結果はレベルで評価される!

「ひとりでぶよDA!」でCPUキャラに勝てれば、ステージクリア時に自分のダンスの総合評価を見ることができるぞ。



各評価の内訳も%で表示される。しっかりとチェックしよう。

- MAX CHAINS
そのステージで出すことのできた連鎖の最大数が表示される。
- YOUR DANCE MARK
そのステージでの総合評価が100点満点で算出される。
- YOUR DANCE LEVEL
DANCE MARKからC-からA+までにレベル評価がなされ表示。
- BONUS POINT
ダンス得点と最大連鎖数によってボーナス点数がクリア時の総合点数に加算。

80% コンパイル
 ●12月発売予定●5,800円
 SLG (3Dダンスゲーム)
 1~2 PLAYERS VM使用ブロック数6
 ディスク1枚
 ホームページアドレス: <http://www.compile.co.jp>

仙台のイベントでは「ぶよぶよDA!」をたくさんプレイしてくれてありがとうなのDA! 対戦プレイも入ってマスター間近。年末にみんなに楽しく遊んでもらうため必死の毎日。期待してほしいのDA! (プロモ部 川島)



「ぶよぶよ」のキャラたちが、ポリゴンでさらにかわいくなって登場。しかも今回は落ちゲーではなく、シリーズおなじみのテーマ曲にのせて華麗な!? ダンスを披露してくれるダンスゲームなのだ。ルールもとても簡単だぞ。

相手のダンスを見て
 表示と曲に合わせて
 ボタンも叩く!!

画面下に表示される「矢印ぶよ」と曲に合わせてタイミングよくボタンを叩くだけ。先にダンスする相手を見てタイミングを覚えよう。



ダンスで勝負DA!

ルールはとっても簡単だ!!

お友達とダンスで対決!! 2人でぶよDA!

やっぱり「ぶよぶよ」だったら対戦がなくちゃ。ということで、本作にもあつーい対戦モードが用意されているぞ。まずは自分のお気に入りのキャラを選んで友達とダンスでバトル! 基本的なルールは「ひとりでぶよDA!」と同じ。2回対戦を行い、総合点数の高いほうが勝ちとなる。また、難易度設定でハンデ戦も可能だ。



従来のシリーズ同様、難易度の設定も自由なのでハンデ戦も可能だぞ。

2回戦目は先攻・後攻入れ替わってスタート!



「ってことは先行のプレイヤーのほうが不利?」と思ったアナタ、ご安心を。1回戦目は1Pが先攻、2回戦目は2Pが先行でスタートになるので問題なし。また、選曲もそれぞれ可能なので、1回戦目は1Pが、2回戦目は2Pがそれぞれ得意な曲を選曲すれば、対等の条件で対戦できるのだ。上級者は、余裕を見せて相手に両方の曲を決めてもらう、なんてのもあり!?

噂の「スペシャルコマンド」が勝敗を分ける

基本的な入力コマンドは、各曲によって決まっているが、実はそれ以外にも各キャラが異なる「スペシャルコマンド」を隠し持っている。もちろんそのコマンドは表示されないのだが、マスターし、見事決められれば通常のダンスよりもさらに高得点を叩き出すことができるのだ。まずは好きなキャラでガンガン練習してコマンドを見つけよう。



1 まず先攻プレイヤーのダンス



先攻のプレイヤーからスタート。いきなりなのでタイミングをつかむのが難しい。

2 次に後攻プレイヤーのダンス



後攻のプレイヤーは先攻のタイミングを見ることでできるので楽かも。

3 これも交互に繰り返す



この対戦を繰り返して、おじやまぶよの少ないほうが最終的な勝者となる。

この対戦を繰り返し、曲終了時におじやまぶよの残っているほうが負けだ。



上手なシンガー育成のコツはホーム



ネットワークに接続しなくても遊べるけれど、一度つないだらやめられない。ワールドチャートには、進化という魅力が満載なのだ。その最新の動向を知るために、ホームページが用意されているぞ。



<http://www.spapro.hudson.co.jp/>

完成度 100%

●ハドソン ●11月11日発売●6,800円

1 PLAYER VM使用ボック数 190 ディスク 1 枚

システム SLG (ネット対応型育成シミュレーション)

対応機種 VGR 対応ネットワーク

ホームページURL: <http://www.spapro.hudson.co.jp/> 番号: _____

ニッポン放送「LF+R フライングNIGHT」を皮切りに、「スパプロ」ユーザーのためのイベントを計画中だとか? ドリマガキャストだからこそ遊べる、新ジャンルのネットワークタイトルに要注目!!

インターネットならではの新しい試み

ネットワークゲームに専用のホームページがあると、ユーザーにとっては役に立つ情報を仕入れるのにとでも便利だ。急なイベント開催の告知。そして、実際にプレイしているユーザーの意見が見られるBBSなど。そんな情報を逃さないためにも、ホームページを活用していこう。



「スパプロ」プレイ中でも簡単にホームページを見に行ける。毎日チェックしたい。

WORLD CHART

まずは、メインとなるホームページのコンテンツを紹介しよう。このワールドチャートは、プレイヤーが発表してチャートインした曲が見られるコンテンツ。「スパプロ」プレイヤーでなくても見られ、実際に曲を聴けるようになっている。



DCユーザーに限定することなく、世界中の人々に自分の曲を聴いてもらえるのだ。

MINI GAME

「スパプロ」のダウンタウンにミニゲームがあるように、ホームページでもミニゲームで遊びたい。というわけで、ホームページでは「あなたのプロデューサー一度診断」というミニゲーム

で遊べるようになる予定だ。占いや性格診断みたいに、どんなプロデューサーになるべきかを教えてくれるのだろうか? まだ検討中なので、違う内容のゲームが登場するかもしれないぞ。



コンテンツ

「スーパープロデューサーズ」のホームページは、以下の7種類のコンテンツで構成される。上の最初のページをトップページといい、ここからそれぞれのページへジャンプして読み進めるようになっている。

- USER REGISTRATION
- INTRODUCTION
- WORLD CHART
- MINI GAME
- PROMOTION
- BBS
- FROM STAFF

FROM STAFF

「スパプロ」開発陣からのコメントなどを掲載していくのがこのページ。「スパプロ」をプレイするだけでは知り得ない情報や開発秘話、苦労話が聞けるのかな?

より深く「スパプロ」を理解するための、重要なヒントを発見できるかもしれないぞ。

ドリマガとしては、ゲーム発売後にスタッフお気に入りのフレーズ紹介やひいきのアーティスト解説などを読みたいと思うけど。ゲーム中にパロディ化されている元ネタ紹介にも期待したいけど?

ジェットコースター ドリーム

JETCOASTER DREAM



サウンド、グラフィック、プログラムetc……。資金節約のため、そのすべての工程をたった一人でこなし「びんぼうソフト」。遊園地で人気を一人占めしている乗り物、ジェットコースターを使って、お茶の間の人々に恐怖と絶叫と爽快感をお届けだ！

95%

●びんぼうソフト/ボトムアップ
●'99年12月9日発売 ●3,980円

SLG
(コンストラクション)

1
PLAYER

VM使用ソフト数 75

ディスク 1枚

VGR
対応
対応
対応

ホームページアドレス <http://www.bottom-up.co.jp/>



このゲームは、ジェットコースターのレールを自分で設計し、その場で走らせるという「つくろ」タイプのゲームです。皆さんのオリジナルコースをメモリに保存し、インターネットでみんなに自慢しましょう。

世界で最初の珍ソフト！
たった一人で作りを上げた

世界に1つしかないジェットコースターを作り出す

ジェットコースターを作らせたなら右に出る者はいない(自称)という、ジェット博士の一番弟子となり、依頼された遊園地のコースターを作っていくのが目的。安全性やスリルといった遊園地の規制を守りつつ、誰もが失神するような絶叫コースターを作り出そう。また、完成したコースをVMにセーブすれば、インターネットで自慢のコースをお披露目することもできるのだ。



走行中は、乗客の視点や外で待っているお父さんの視点などから自分の作ったコースターが見られる。

レールの配置はどうする!?

ワイヤーフレームを組み合わせながら、コースターのレール配置を決定していく。どんなに危険なコースでも自由に組むことができる。さらに、ステージを進めていくにつれて、下のようなコースパーツもゲットできる。



ワイヤーフレームを調整しながらコースを組み上げていく。



90° 垂直落下のコース。抜群の加速とスピードが売りだ。体にかかるGも凄まじい。



ループ スピードの乗っているコースターを一気に縦回転させる力技。失神者も続出だ！



スクリー ねじれたコースを一気に突き進むスクリー。天地が逆さまになる恐怖を感じる。

Accident! 試運転中に事故発生!

コースを制作している途中でテスト走行をさせたら思わぬハプニング。コースターの脱線や、途中で逆走するといった事態が発生したのだ。試運転中に乗せた客の金切り声は絶好調だったが、このままでは依頼主の遊園地からもOKが出ない。気に入ったコースだったが、速やかに問題の箇所を修復することに。

●脱線
コースターにかかるGが強いと、レールから脱線してしまうことも。カーブなど、レールに角度を付けるときによくある事故。



●スピード不足
スピードが遅いときにコースの坂を登ろうとすると、登り切れずにコースターが戻ってしまうことがある。客がしらける瞬間だ。

自分のコースターに点数が...

コースが完成したら試運転。実際に乗客を乗せ、「キャーキャー」と悲鳴をあげてもらおう。基本的に、スピード、最大G、スリル、安全性に点数が付けられる。合格点に到達しないと、遊園地を走らせることができないので注意だ。

結果発表	
最大スピード	128 / 130 km/m
最大G	9.5 / 7.0 G
スリル	242 / 170 点
安全性	0 / 55 点
総合得点	123 点

不合格

レインボーコットン

●サクセス●12月23日発売予定●5,800円●シューティング●1人プレイのみ●対応周辺機器未定

完成度 **70%**

やっぱりあった分岐ルートをちょっと紹介!

前回の記事(10/1号)で、DCに登場することをお伝えした3Dシューティングの「レインボーコットン」。今回は、新たに判明したステージ途中のルート分岐についての情報をお伝えしよう。

「コットン」って?

1991年にアーケードで登場し、類似作まで生んだ人気シューティング「コットン」。ウィロー大好き魔法使いコットンと、コットンに振り回される不幸な妖精シルクのドタバタが楽しかった。新作「レインボーコットン」は、1994年にメガドライブで登場した「パノラマコットン」の新バージョン。今回は一体どんな物語が待っているのだろうか?

STAGE1の分岐ルートはこんな感じ?



橋ルート



川ルート

ステージ1の分岐は、だいたい写真のようなイメージ。ずいぶん雰囲気が違うのがわかってもらえると思う。そして、分岐することで、景色だけでなく難しさや中ボスも変わるのだ。そのあとは合流してボス戦!



今回もやっぱり大さわぎ!?

©1999 SUCCESS

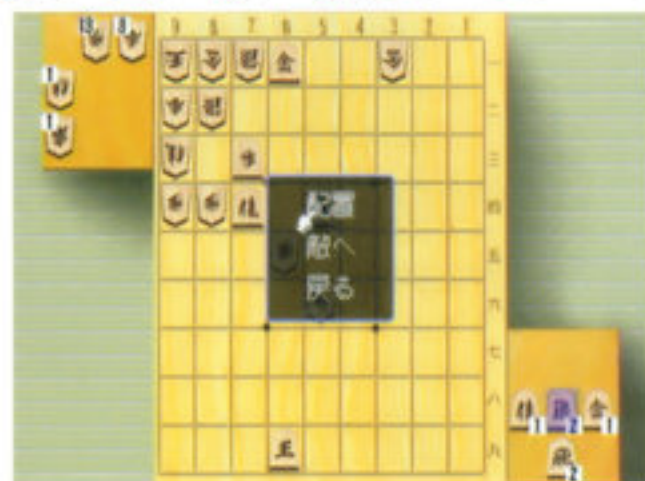
田中寅彦のウル寅将棋 居飛車穴熊編

●アークシステムワークス●11月11日発売●5,800円●テーブル(将棋)●2人対戦プレイ可能●VM使用ブロック数(8)●通信対応

完成度 **100%**

田中九段に弟子入りして初段認定を目指そう!!

田中寅彦九段監修の本作は、手堅い守りから展開する戦法「居飛車穴熊」を、先生の実際に行った対局や、先生のていねいなレクチャーから学ぶことのできる本格派。さらにCPUとの対局はもちろん、対局の流れに沿った問題集も収録され、上達まちがいなし!



自分で問題を入力しCPUに問題を解かせる「ウル寅詰め」でさまざまな局面を研究できる。

序盤の展開から対局時のさまざまな展開を先生自らレクチャーしてくれる「ウル寅講座」。



さらに! 本物の初段を手に入れられる!!

問題集をある一定数以上解き、CPUとの対局をこなせば田中九段が段位を認定。そして初段認定時に表示されるパスワードを送れば名刺サイズの認定証が受け取れるのだ。さらに所定の手続きを踏めば、日本将棋連盟発行の正式免状を取得できるぞ。



ネットワークで対決!!

さらに「ウル寅実戦」では、CPUはもちろん、通信で見知らぬ相手との対局が可能だぞ。



初段認定への道

①問題集に挑戦

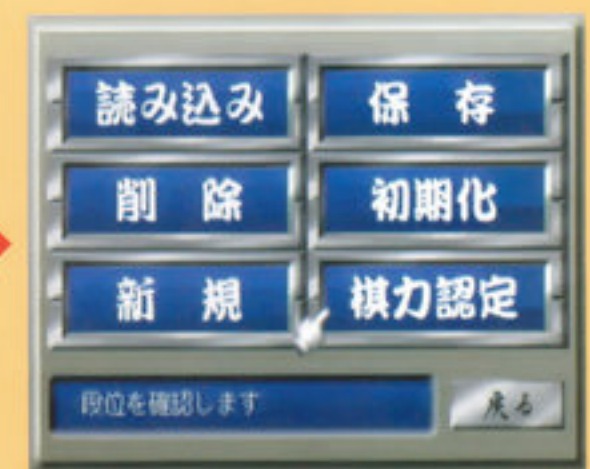
まずは序盤から終盤、大局観や読みに至るまでの問題を解いて学ぼう。

②CPUと対局

問題集で学んだ手を、今度はCPUでの対局でじっくり実践してみる。

③認定を受ける

ある程度自信がいたら棋力認定で田中先生に段位認定を受けてみよう。



Jリーグプロサッカークラブをつくらう!

●セガ●発売中(9月30日発売)●6,800円

1 PLAYER

シミュ SLG (スポーツ育成シミュレーション)

2000名以上の選手

132~ブロック

ディスク 1枚

対戦相手

VGA

サウンド

キーボード

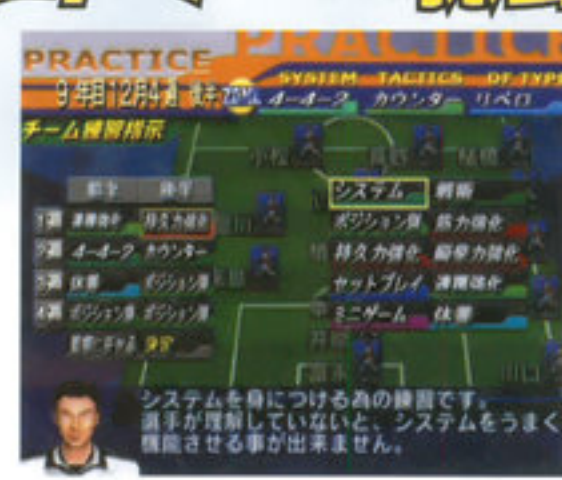
マウス

ホームページアドレス: <http://sakatuku.dricas.ne.jp/> 備考: ※ネットワーク対戦あり

サカつく 100年構想 第3弾

練習メニューの組み方が勝敗を左右する! 編 検証! チーム練習と個人練習を使い分けて選手を育成!!

ドリマガ流攻略第3弾は、「サカつく」の基本となる選手育成のための練習メニューに焦点をあてて考察していく。個人練習とチーム練習、基礎練習と個人技なら、どちらがより効果的に勝てるクラブを作れるのか? 若手とベテランの比較も交え徹底検証していく。



選手を練習で鍛えることが、明日の勝利へとつながる!

個人orチーム? 片寄ったメニューで2年間育成

練習メニューは、チーム練習と個人練習の2タイプ。そのどちらにも、ポジションや選手の役目に関連した項目がある。そこで下で紹介する練習項目対応表(システムによって対応は異なる)のように類似項目を選び練習させた場合にどんな違いが出るかを比較する。



別システムの練習メニューで、それぞれ育成してみる。

- 条件一覧**
- 同一条件のクラブを2年間ずつ異なる練習メニューで育成する
 - チーム練習はポジション別、個人練習はプレイスタイル

- 別の練習で能力を上げる。
- 毎月、連携強化・持久力・システム・戦術を1度ずつ練習させる。
 - システムは4-4-2、戦術はカウンターを使用する。

ポジション	チーム練習	個人練習
左FW	FW	ポスト
右FW	FW	ストライカー
左MF	OMF	ドリブラー
左中MF	DMF	ゲームメーカー
右中MF	DMF	ボランチ
右MF	OMF	ドリブラー
左DF	SDF	サイドバック
中DF	CDF	ストッパー
右DF	SDF	サイドバック
中奥DF	CDF	リベロ
GK	GK	GK

個人練習重視で育成した結果は?

1年終了後
少し連携が弱いかも?
左で紹介する表から、チーム練習に相対する個人練習を選んで育成していく。チーム練習に比べると項目は少ないが、個人練習はピンポイントで伸びていくのが特徴的。1年経過後もチーム全体の能力は落ちなかった。



2年終了後
選手各自が自分の役目を果たす!
2年の育成終了後、やはり個人練習もそれなりの順位でシーズンを終えることができた。選手各自が自分の役目を果たしているようで、全体としてうまく機能している。試合を見ての印象も、全体に主導権を握った展開が多く、選手たちの動きからは決定力が感じられる。



より効果的な練習は?

2年の育成を終え対戦させてみると、個人練習重視のクラブに軍配が上がった。決定力を持つ南米型サッカーのほうが勝ちやすいのだろうか。個人のボール支配率が、勝利を導きそうだ。



効果的な練習メニューを組み成長させろ!

チーム練習・個人練習に分け、選手の能力アップ要素を紹介する。システムや戦術の練習効果の詳細は、次号で監督の能力とともに紹介していく。

表の見方(表内の色で成長度合いが変化します)

■→最高、■→良い、■→そこそこ、■→最小



長谷川 太郎選手、チーム内の誰とでも、そこそこ連携出来ているみたいですね。

チーム練習のシステムと戦術は

次号で紹介予定の、チーム練習メニュー内“システム”と“戦術”に関する能力アップ傾向を簡単に紹介してみよう。やはりチーム練習のためか複合的に能力が成長するようだ。

“システム”は、選手のシステム理解率が成長する。判断力と自ポジションはそこそこに、自ポジション以外のポジション項目も若干成長する。



“戦術”は各戦術理解率が成長する。判断力と自ポジションはそこそこ、自ポジション以外のポジション項目も最小レベルで成長していく。

戦術やシステムに付随して伸びる能力の成長度は、あまり高くない。

チーム練習メニュー [ポジション別] 練習効果一覧

種別\ポジション	GK	CDF	SDF	DMF	OMF	FW	種別\ポジション	GK	CDF	SDF	DMF	OMF	FW
タックル							反応速度						
パスカット							競り合い						
シュート							走力						
GK技術							攻撃意欲						
飛び出し							守備意欲						
ドリブル							ストライカー						
キープ力							ポストプレイヤー						
プレスキック							ウイング						
トラップ							ドリブラー						
キック精度							バザー						
ヘディング							勘、読み						
キック力													

基体/筋力	
キック力	
競り合い	

基体/持久力	
スタミナ	
精神力	

基体/瞬発力	
反応速度	
走力	

セット/キッカー	
プレスキック精度	
セットプレイ	
勘、読み	

セット/キッカー以外	
セットプレイ	
ヘディング	
勘、読み	

チーム練習メニュー [プレイスタイル別] 効果一覧

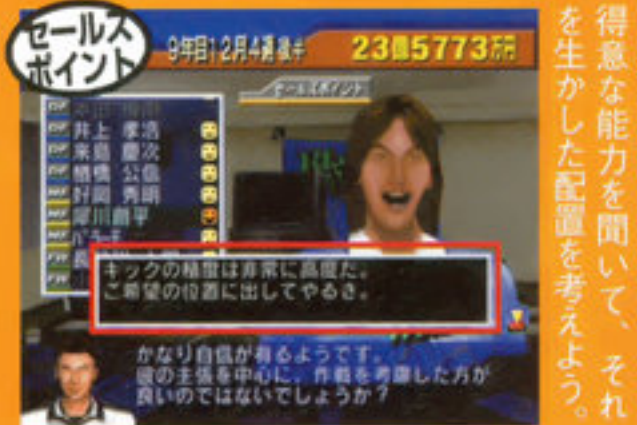
個人練習メニュー/プレイスタイル別効果	POS	STR	DRV	GM	BOR	SDB	STP	RIB	GK
タックル									
パスカット									
シュート									
GK技術									
飛び出し									
ドリブル									
キープ力									
トラップ									
キック精度									
ヘディング									
キック力									
反応速度									
スタミナ									
競り合い									
走力									
攻撃意欲									
守備意欲									
ストライカー									
ポストプレイ									
ウイング									
ドリブラー									
バザー									
勘、読み									
判断力									
GK									
CDF									
SDF									
DMF									
OMF									
FW									

略称解説/POS→ポスト、STR→ストライカー、DRV→ドリブラー、GM→ゲームメーカー、BOR→ボランチ、SDB→サイドバック、STP→ストッパー、RIB→リベロ、GK→ゴールキーパー

個技/シュート		個技/ヘディング		個技/ドリブル	
シュート		ヘディング		ドリブル	
キック力		競り合い		キープ力	
個技/パス		個技/タックル		個技/パスカット	
キック精度		タックル		パスカット	
キック力		競り合い		ヘディング	
個技/GKセービング		個技/GK飛び出し		個技/プレスキック	
GK技術		飛び出し		プレスキック精度	
勘、読み		競り合い		セットプレイ	
個技/PK					
シュート		判断力			
勘、読み		精神力			
基体/筋力		基体/持久力		基体/瞬発力	
キック力		スタミナ		反応速度	
競り合い		精神力		走力	

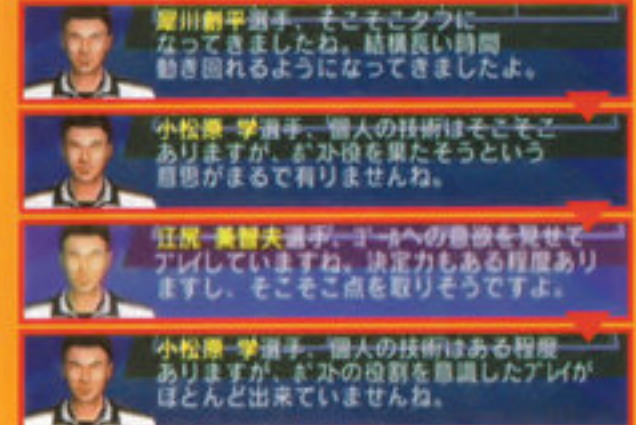
チェック! ミーティングルームを活用せよ!!

監督の「クラブへ意見」発言や、選手の「セールスポイント」を参考に、長所を伸ばすような練習メニューを組み込むのもひとつの手段だ。勘違い発言ではないので、多くの場合はよい結果となって現われる。



チェック! メッセージで成長度を読め!!

練習終了後のメッセージは、選手の成長の度合いに応じて変化する。これから選手の能力の成長度を読み、すでに成長した能力をより高く、そして苦手とする能力を鍛えられるような練習メニューを組んでみよう。



※ポジション解説/CDF→センターディフェンダー(中央のディフェンダーで、リベロやスイーパーとして機能する)、SDF→サイドディフェンダー(左右のディフェンダーで、ストッパーとして機能する)、DMF→ディフェンシブミッドフィルダー(守備的ミッドフィルダー)、OMF→オフェンシブミッドフィルダー(攻撃的ミッドフィルダー)

練習の効果を
育成で検証!

**練習メニューの違いによる
クラブ育成徹底比較二本勝負!**

一本目

基礎重視クラブ VS. 個人技重視クラブ

初期状態のクラブを2年間育ててJ1で戦わせる!
使用クラブメンバー
ベニア・喜多川・木村・田澤・河西・久島・柳・林・古場・才藤・竹本 / 初期平均年齢23.9歳

基礎をメインに鍛えた場合

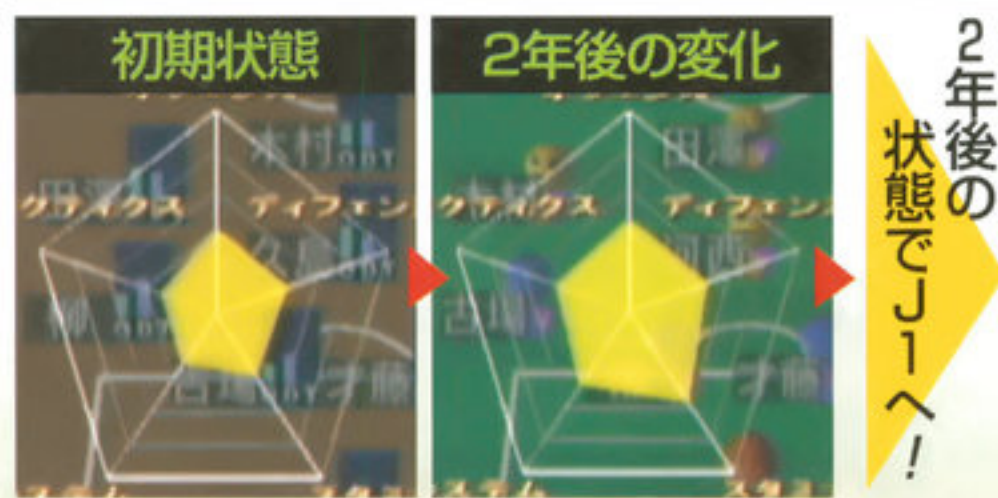
基礎重視クラブの育成は、スピードジムやパワージムといった施設を増設して、基礎の能力が上がる練習を重点的にさせてみた。ゲームスタート時のメンバーに、一番必要なのは基礎練習に思えるが……。

実行させたスケジュール例

チーム練習から筋力、瞬発力、持久力強化をメインに設定する。これで走力やスタミナなどの基礎体力が上がるはずだ。2年目からは、システムと戦術も導入。

	前半	後半
1週	筋力強化	持久力強化
2週	瞬発力強化	4-4-2
3週	筋力強化	持久力強化
4週	瞬発力強化	中央突破

2年後のチーム総合力変化



個人技をメインに育てた場合

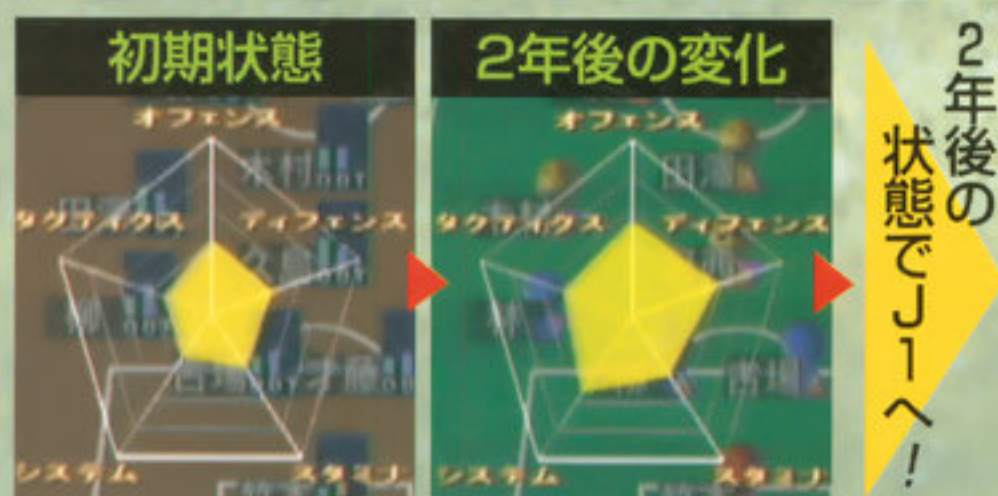
各ポジションに合わせ、2年間にわたり個人練習から個人技術を練習させる。そのあいだ基礎の練習はまったくさせない。基礎体力が付いていない状態だと、普通は技術がついてこないはずだが……。

実行させたスケジュール例

これはミッドフィルダーの練習例。他のポジションの選手にも、それぞれポジションに沿ったメニューを実行させる。2年目からはシステムと戦術も導入した。

	前半	後半
1週	シュート	ヘディング
2週	ドリブル	パス
3週	タックル	パスカット
4週	4-4-2	中央突破

2年後のチーム総合力変化

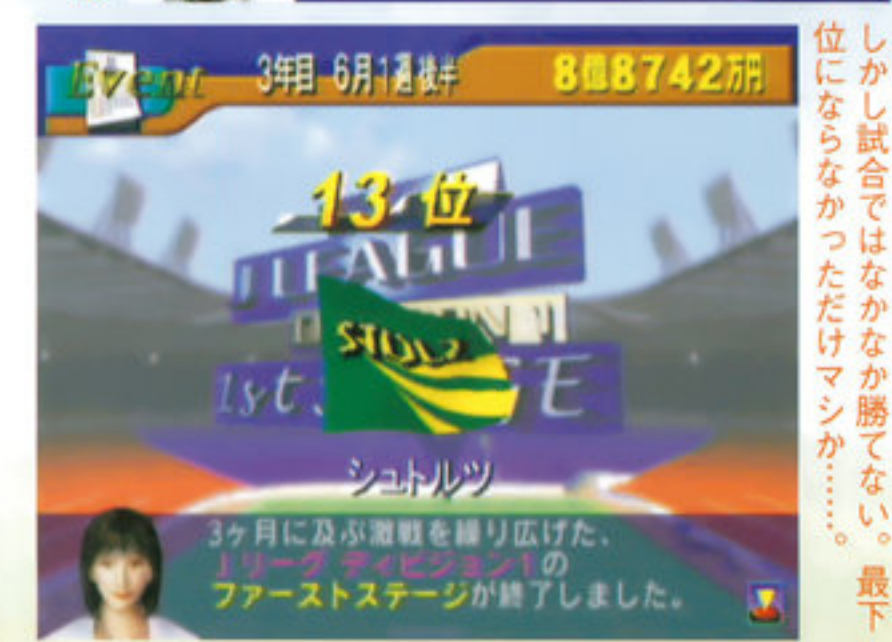


1stステージ

基礎だけじゃツライ!?

惨敗の日々……

2年間J2でひたすら基礎を鍛えてJ1に昇格したのだが……。基礎だけではダメなのか、はたまた基礎がまだ身に付いていないのか、黒星の進行となる。選手のコンディションをつねに全員GOODの状態にしておいても、まったくと言っていいほど勝てない。ちなみに1stステージのあいだも、ひたすら基礎練習を繰り返し続けさせていく。



しかし試合ではなかなか勝てない。最下位にならなかつただけマシか……。

1stステージ

延長!! 負け!?

スタミナ不足の悲劇

個人技術の練習を2年間やらせた結果、チーム総合力グラフのオフェンスとディフェンスの項目がある程度の伸びを見せてくれた。これなら試合もそれなりにいけるのでは?と思いきや、スタミナ不足のためか延長戦に入ると負けるという試合が続く。ちなみに最終順位は12位。結局のところ基礎重視クラブとたいして変わらない結果となった。



前半が終了した時点でこのとおり。スタミナが半分以下に減っている選手もいる。



練習で伸びる能力がわかったところで、極度に片寄った練習をさせた場合のクラブの成長度を見ていこう。まずは「基礎メイン」と「個人技メイン」。どんな成長をする?

2ndステージ

一気に挽回! ようやく基礎が身に付いた!?

1stステージ終了後も、ひたすら基礎体力強化メニューを実行する。ふと気付くと、ずっとチーム練習を続けていたせいか、いつのまにか各選手間の連携がよくなっている。そして2ndステージに入ると……、なんと勝率大幅アップ! ようやく基礎が身に付いたのか、同レベルのクラブには負けない状態になり、堂々の9位を獲得だ。

2ndに入ってから勝ち試合が多くなる。最終順位は9位。結構頑張ったのでは?



最終的なチーム総合力



スタミナの項目が大きく伸びている。基礎体力が身に付いた証拠だ。

基礎重視クラブの戦績

1stステージ	2ndステージ
13位	9位
Jリーグカップ	ニューイヤークップ
1回戦敗退	1回戦敗退

直接対決! 基礎重視クラブvs.個人技重視クラブ

両クラブをVSモードで対決させ、どちらが強くなっているのかを比較してみた。試合は7回戦。そしてその結果を総合して最終的な勝敗を決めることにする。

MATCH REGULATIONS

簡易選択	エキシビジョン形式
大会形式	2チーム対戦
試合形式	延長VTR-ル-PKあり
参加チーム	2
スタジアム	中立開催
選手規定	EDIT選手不可

試合開始

ルールの詳細はこのとおり。PKアリだ。



スタミナの違いがPK戦に出たようだ。

さっそく試合を始めてみると、第1試合はPK戦の末に基礎重視クラブが白星をあげた。次の試合もまたもやPK戦で、基礎重視クラブが勝利! このままの勢いでいかかと思いきや、なんとその後は5連敗。結局、個人技重視クラブが5勝2敗で逆転勝利を収めた。

個人技重視クラブが勝った試合は、どれも延長戦突入前に決着が付いている。個人技重視クラブのスタミナのなさを、基礎重視クラブの決定力のなさが救ったということだろうか。



次々とゴールを決める個人技重視クラブ。後半戦で決定力の差が如実に現われた。



個人技重視クラブの勝利!

個人技重視クラブの圧勝で幕を降ろす結果となった。

2ndステージ

挽回はするが問題は山積み……

2ndに突入すると、ようやく個人技が活かされるようになったのか、勝ち試合が多くなる。しかしその一方で“連携が繋がらない”“総合力グラフの伸びが止まった”“多くの選手がミーティングで基礎体力のなさを弱点として挙げる”といった、さまざまな問題が浮き彫りとなる。基礎重視クラブ育成時にはなかった要素ばかりだ。

個人練習ばかりをさせたためか、各選手間の連携はほとんどない状態だ。



最終的なチーム総合力



途中でクラブの伸びが止まった。個人技の練習だけでは限界があるのか?

個人技重視クラブの戦績

1stステージ	2ndステージ
12位	9位
Jリーグカップ	ニューイヤークップ
3回戦敗退	2回戦敗退

一本目の勝負より考察 初期のクラブ育成に適した練習法は?

個人技重視クラブは、1年目にJ2で3位という記録を収めている。しかしその後の経過から考えると、個人技重視は1年目のみにして、翌年からは基礎をしっかりと取り入れた

練習法がもっとも適していると言えそうだ。じつは3年目末に、個人技重視クラブの主力選手がいきなり引退した。その原因は、基礎体力を軽視したためではないかと考えられる。



早すぎる引退……。選手をじっくり育てるためには基礎練習が不可欠なのか?



最初の一年は個人技メイン。次の年から基礎練習を取り入れるとよいだろう。

二本目

個人技重視クラブ VS. 連携重視クラブ

勝つために必要なのは個人技かチームワークか!?

使用クラブメンバー

霜田・江尻・後藤・バラモ・寿田・木村・大城・エリット選手・来島・木田・蓮岡・三谷・越知・仁志臨・服部・小瀬

個人技をメインに鍛えた場合

サッカーは集団のスポーツだ。ゆえにチームワークは大切だろう。しかし、選手1人1人の個人能力さえ高ければ、集団としての能力も高くなるのではないだろうか? そんな理念のもと、選手同士の連携をまったく考えず、ただ個人能力の高さのみを追求してクラブを育成していく。



個人能力を高くすると試合中の動きにもキレが出てくる。

2年間実行させる練習スケジュール

まず、基礎能力を中心に1年間鍛えてJ1に昇格したクラブを用意する。このクラブに以後2年間、個人技のみを練習させ、J1での成績を見る。具体的には月に3種類の基礎練習と、4種類の個人技メニューを組み、残りの1回は戦術やシステムなどの練習をさせていく。ただし選手同士の連携に関する、連携強化・ミニゲーム・セットプレイの練習は一切させないこと

	前半	後半
1週	シュート	筋力強化
2週	ヘディング	持久力強化
3週	ドリブル	瞬発力強化
4週	タックル	5-3-2

にする。特別調整はせず、休養は各選手の格差を考慮して随時設定していく。設定した育成メニューの厳密な履行を図るため、海外キャンプ、プレシーズンマッチも一切なしだ。

連携をメインに鍛えた場合

チーム総合力では完全に優っていて、選手の調子も悪くないのに試合に負けてしまった経験がないだろうか? それは、チーム総合力では表示されない連携で、相手に負けているためと考えられる。こちらのクラブはその連携を強化し、選手が丸となって戦うサッカーを目指し育成する。



連携が強い選手同士はパスが鋭くなり、敵を翻弄できる。

2年間実行させる練習スケジュール

個人技重視で使用したクラブとまったく同じ条件のクラブを、2年間連携を中心に強化していく。月に3度の基礎練習だけは一緒だが、連携強化を月に1~2回入れたうえで、ミニゲーム・セットプレイを毎月1回ずつこなす。なお、チーム練習のみのメニューでは選手同士の不満が発生するため、月に1~2回はポジションに合わせた個人練習を入れ、さらにシステム・戦術も随時練習メニューに加える。比較のためほかの条件が加わらないよう、システムや戦術は個人技重視クラブと統一し、海外キャンプやプレシーズンマッチも組み入れない。

	前半	後半
1週	連携強化	筋力強化
2週	セットプレイ	持久力強化
3週	ミニゲーム	瞬発力強化
4週	カウンター	シュート

戦術も随時練習メニューに加える。比較のためほかの条件が加わらないよう、システムや戦術は個人技重視クラブと統一し、海外キャンプやプレシーズンマッチも組み入れない。

1年目

試合は引き分けが多いが……

1stステージは、初戦と第2戦でいきなりの2連敗。しかしその後は引き分けが多くなり、連勝もしない代わりに連敗もない状態で日程をこなして12位という結果になる。Jリーグカップは比較的楽な展開で2回戦までこなすが、3回戦ではいいところなく惨敗する。勝つときには快勝するが、負けるときには惨敗するという傾向だ。DF陣の攻撃阻止率は高いよ



ボールは、アジグーゼどう取れんてしょうか? 相手のマークをものともしませんね。

試合では、早くも練習の成果と思われるキレのある動きが見え始める。

うだ。2ndステージでも引き分けが多かったが、勝率は高まり、7位という結果を残す。年間総合はまずまずの健闘ながら、ニューイヤーカップではあえなく2回戦で敗退する。



ニューイヤーカップではいきなり格上クラブと当たったが、なんなく快勝した。

1年目の戦績

1stステージ	2ndステージ
12位	7位
Jリーグカップ	ニューイヤーカップ
3回戦敗退	2回戦敗退

1年目

連携が結果に現われてこない

連携強化は結果に現われにくく、数回練習した程度ではさほどの変化は見られないようだ。試合を見ているとパスも通らないことが多いし、シュートも決まらない。まさに決定力不足という言葉がピッタリ。それでも1stステージは10位、2ndステージで13位、年間総合で10位という結果になったのは、連携練習ではなく月に1~2回の個人技を入れたことが功を奏しているように見える。Jリーグカップとニューイヤーカップの結果からは個人技重視クラブとまったく同じに見えるが、PKなどの辛勝が多かったことを付記しておく。



連携は思うほど強化されず、パスもシュートもあまり決まらない。



J2落ちが確定したクラブにPKで辛勝という情けなき。しかも次の試合で大敗。

アジグーゼがヴェルディに激戦の末なんとか勝利をおさめています。今後の勝敗はこれからの調子次第ですね。

1年目の戦績

1stステージ	2ndステージ
10位	13位
Jリーグカップ	ニューイヤーカップ
3回戦敗退	2回戦敗退

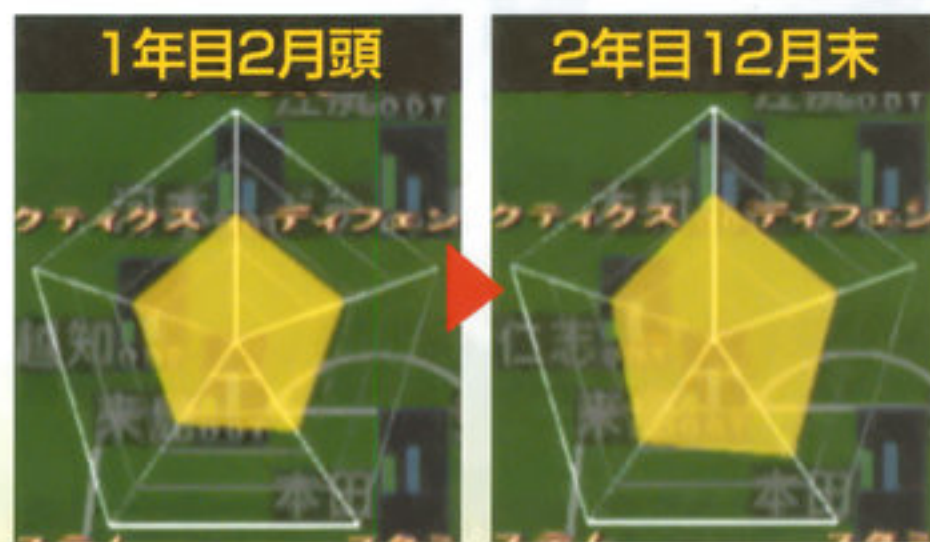
2年目 試合に出して付けた連携で勝率アップ!!

ここまでまったく連携練習をしていなかったが、連携は試合に出すだけでも強くなっていく。1stステージは3位という好成績を上げられた。なかなか守備的なクラブに育っているようで、得点力はないものの負けないサッカーができるようになる。GK服部が月間ベストイレブンに入り、日本代表にも選出された。Jリーグカップは初戦で優勝クラブと当たってしまったため仕方ないが、2ndステージとニューイヤーカップでは本領を発揮できずに終わる。最終的には、年間総合8位。12月末の世界ランキングは109位となった。



個人能力も高くなり、セールスポイントのコメントも自信タップリに。

チーム総合力グラフの推移



2年目の戦績

1stステージ	2ndステージ
3位	9位
Jリーグカップ	ニューイヤーカップ
1回戦敗退	1回戦敗退

直接対決! 個人技重視クラブvs.連携重視クラブ

チーム総合力だけを見ると個人技重視クラブが一回り大きいですが、世界ランキングや成績にはそれほど大きな差が出なかった2クラブ。実際に

はどれほどの実力差があるのだろうか? そこで直接対戦してみると、2年目12月末における2クラブの調子の差が激しく、勝負にならなかった(調子のよかった個人技重視クラブが5-0の圧勝)。そこで3年目の2月頭に選手全員に特別調整をして、さらに1回休養を取らせたあとのデータで7戦を戦わせる。結果は4勝3敗で個人技重視クラブの勝利。しかし延長VゴールとPK戦での勝利が1度ずつあったため、実力的にはほぼ互角といえるような結果となった。



試合形式はこのように設定する。



個人技重視クラブらしい見事なドリブル突破なども見ることができた。



連携重視クラブは見事な連携で応戦し、お互いに一歩も譲らぬ接戦となった。

BEST PLAYERS MATCH SOCCER

HOME: ブラオヴィーゼ 1-0 90' 延長0' AWAY: ブラオヴィーゼ 0

得点者: YELLOW (江尻 美智夫 1), RED

個人技重視クラブの勝利!

実力もあるでしょうが、ブラオヴィーゼのこの1戦にかける集中力は見事でした。素晴らしい試合でしたよ。

チーム総合力ほどの差は、結果には反映されないようだ。

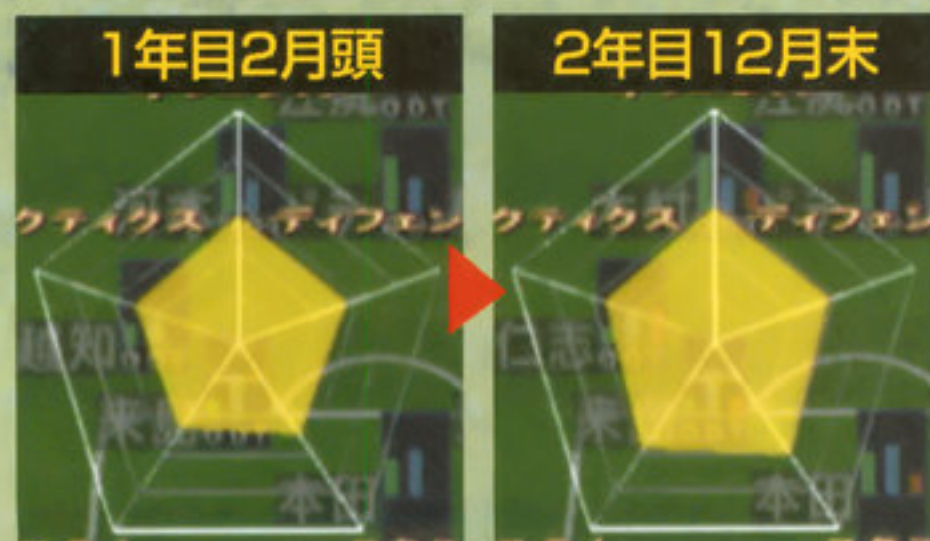
2年目 強化された連携で好成績をあげる!

連携は少しずつ強化されていくものの、1stステージはもうひとつ調子が出ず11位という結果。しかしJリーグカップでは、強敵相手に奮闘する。3回戦で優勝クラブとあたるまでは、なかなかの善戦を見せる。さらに2ndステージ中盤からは急に決定力が増えてきて連勝が始まり、最終的には7位という好成績だ。年間総合11位と、1年目よりも順位を落としてしまったが、内容的にはかなりよくなっている。ニューイヤーカップでは準決勝でPK戦まで粘ったうえに惜しくも破れたが、実力的には十分互角だ。12月末の世界ランキングは110位。これからが期待できそうだ。



試合でも連携が強いことをうかがわせるコメントが出てくるようになった。

チーム総合力グラフの推移



2年目の戦績

1stステージ	2ndステージ
11位	7位
Jリーグカップ	ニューイヤーカップ
3回戦敗退	準決勝進出

二本目の勝負より考察 個人技あってこそその連携なのか!?

連携重視クラブは2年目終盤から急にメキメキと強くなったので、3年勝負をしていたら結果は逆転していたかもしれない。連携はクラブを見た目以上に強くする効果があるこ

とを改めて実感した。ただし連携重視クラブに個人練習をまったくさせなかった場合は、決定力不足でまったく勝てないと思われる。しかし重要なのは個人技と考えていいだろう。



個人技重視クラブの最終的な連携。何もしくなくてもこれだけ強化された。



連携重視クラブの最終的な連携。たしかにスゴイがこれだけでは勝てない。

三本目

攻守系重視クラブ vs. 戦術系重視クラブ

同一クラブに体力系練習と頭脳系練習を2年ずつ……その結果は!?

使用クラブメンバー

福田・長谷川・田坂・宮本・熊谷・尾澤・坂本・ホン・仁志田・エシユテ・エディット選手

伸び盛りの優秀な選手ばかりで構成されているクラブを、「攻守系」と「戦術系」に育てあげて対決! J1で2年間育成した経緯と、その結果を比較していく。

攻守系をメインに鍛えた場合

「攻撃および守備のレベルが高ければ、多少戦術面がおろそかになっていても十分にカバーできるのではないか?」というコンセプトを基に育成していくのが「攻守系重視クラブ」だ。チーム総合カグラフにおける「オフェンス」と「ディフェンス」項目の、大幅アップを目指してみる。



とにかく攻守を重視。J1でどんな活躍をするのか楽しみだ。

2年間実行させる練習スケジュール

練習は1~2週目に個人技術、3週目に基礎体力、4週目にセットプレイとミニゲームを組み込む。個人技術は各ポジションに適した内容の練習を選択、FWにはオフェンス力上がるシュート、DFにはディフェンス力上がるパスカットなどを中心にした設定だ。基礎体力は筋力、瞬発力、持久力のなかから2つを選択し、残りの1つは翌月に選んでいく。ちなみにセットプレイとミニゲームは、連携力維持のために割り当てる。連携強化でもよかったのだが、攻守能力を少しでもアップさせるために前者を選んだのだ。右の写真はFW練習の一例だ。

	前半	後半
1週	シュート	ヘディング
2週	ドリブル	パス
3週	筋力強化	持久力強化
4週	セットプレイ	ミニゲーム

戦術系をメインに鍛えた場合

「戦術系重視クラブ」は、攻守系とは逆に「戦術面」のレベルが高ければ、多少攻撃と守備をおろそかにしていても十分戦っていけるのではないかと、いうスタンスで育成していく。練習メニューは総合カグラフの「タクティクス」と「システム」の項目が大幅に伸びるように組んでいく。



ひたすら戦術系の練習を実行。個人練習などはさせない。

2年間実行させる練習スケジュール

1週目にシステム、2~3週目に戦術、4週目にセットプレイとミニゲームを設定する。システムはどんな戦術にも対応できる4-4-2を選ぶ。戦術はポストプレイ、左サイドアタック、カウンターの3種をチョイスし、対戦相手に合わせてそれらの戦術を使い分けていく予定だ。また、戦術の練習にはオフサイドトラップも取り入れる。4週目のセットプレイとミニゲームは、攻守系のとくと同じように、連携力を落とさぬために割り当てている。なおこれらの練習効果を増大させるため、クラブハウスに戦術指導室とデータ分析室を増設した。

	前半	後半
1週	4-4-2	4-4-2
2週	カウンター	ポストプレイ
3週	左サイドアタック	オフサイドトラップ
4週	セットプレイ	ミニゲーム

1年目

前年度とあまり変わらぬ結果に……

前年度は1st、2ndともに5位という結果に終わっていたこのクラブ。練習方針を攻守系重視に切り替えた効果は、残念ながらはっきりとは現われなかった。1stは3位と健闘したのだが、2ndで4位と順位を落としてしまったのである。ちなみにチーム総合カグラフは、オフェンスとディフェンスの項目がほんの少し伸びただけに留まる。1年目は順位もグラフも前年度からほとんど変動がないという結果だ。練習方針変更によるはっきりとした効果を確認するためには、もう少しクラブを育てる必要があるようだ。



前年度も手を焼いたジュビロ。まだ力の差がかなりあるようで勝てない。



セカンドステージでは格下のレッズにやられてしまう。育成の成果が見られない……。

1年目の戦績

1stステージ	2ndステージ	3位	4位
Jリーグカップ	ニューイヤークップ	3回戦敗退	3回戦敗退

1年目

戦術が機能しはじめた!?

戦術に関しては、ポストプレイしか練習させてこなかったクラブなので、いきなりの練習方針の変更はかなりキツく感じられると思っていたのだが、なんとちょっと練習しただけで、カウンターと左サイドアタックの総合カグラフがグングン伸びていくではないか! そしてあっと言う間に、ポストプレイと同じ幅にまで広がっていく。その後は各戦術をうまく使いわけて勝ち星を増やし、2nd 2位という好成績を残すことに成功する!! Jリーグカップの成績は……



戦術とシステムをひたすら鍛えたためか、見事にボールがつながる。



オフサイドトラップも見事に発動。付け焼き刃にしてはすごい!

1年目の戦績

1stステージ	2ndステージ	4位	2位
Jリーグカップ	ニューイヤークップ	1回戦敗退	2回戦敗退

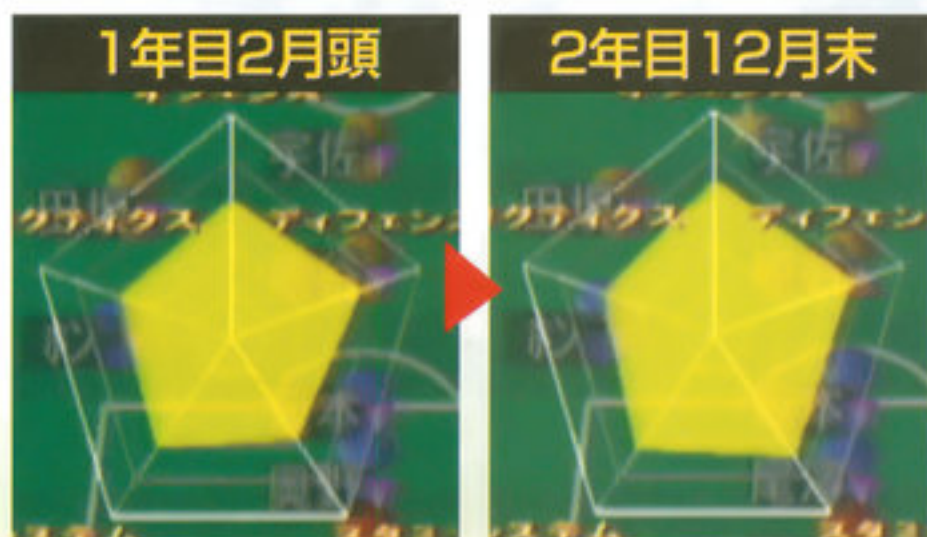
2年目
ついに念願の優勝を果たす!

2年目の中盤辺りで、いつの間にか総合カグラフの広がり結構大きくなっていることに気づく。塵も積もれば山となるというところだろうか。試合のほうも今まで勝てなかった強豪クラブから、なんとか白星を奪えるようになっていた。そして2ndステージの10月2週、宿敵のジュビロに僅差で負けるが、得失点差によりその時点で攻守重視クラブの優勝が決定する。ついに栄冠を勝ち取ったのである。これにより、優秀な選手が揃っていれば、戦術面がある程度おろそかになっても十分J1で戦っていけるということが証明されたのだ。



連戦連勝の日々が続く。どんな相手も寄せ付けなといったかんじだ。

チーム総合カグラフの推移



2年目の戦績

1stステージ	2ndステージ
2位	1位
Jリーグカップ	ニューイヤークップ
準優勝	優勝

直接対決! 攻守重視クラブ vs. 戦術重視クラブ

攻守重視クラブと戦術重視クラブの対戦は、ここまでの対決と同じく7回戦とした。強豪クラブ同士がぶつかり合うこの試合の結果はという

MATCH REGULATIONS	
簡易選択	エキシビジョン形式
大会形式	2チーム対戦
試合形式	延長Vゴール・PKあり
参加チーム	2
スタジアム	中立開催
選手規定	外国人3人制限
試合開始	

エディット選手の使用を可能にした。



見事にゴールが炸裂。白いユニホームの攻守重視クラブが圧倒的な強さを見せる。

と……? 1、2回戦はどちらも2-0で攻守クラブの圧勝。戦術クラブにゴールを狙うスキさえ与えなかった。3回戦は後半戦にゲットした1点をなんとか守り切った戦術クラブが薄氷の勝利。しかし4、5、6回戦と攻守クラブが立て続けに連取。この時点で攻守クラブの勝利が確定した。ちなみに最終結果は攻守クラブが5勝、戦術クラブが2勝。戦術クラブは7戦目に3-0で勝利し意地を見せたが、他の試合はつねに攻守クラブに圧倒されていた。



戦術重視クラブは、うまくインターセプトしてもそのあとがほとんどつながらない。



攻守重視クラブの勝利!

ここで試合終了。90分の死闘の幕が下ろされました。

5試合目で決着。攻守重視クラブの圧勝となった。

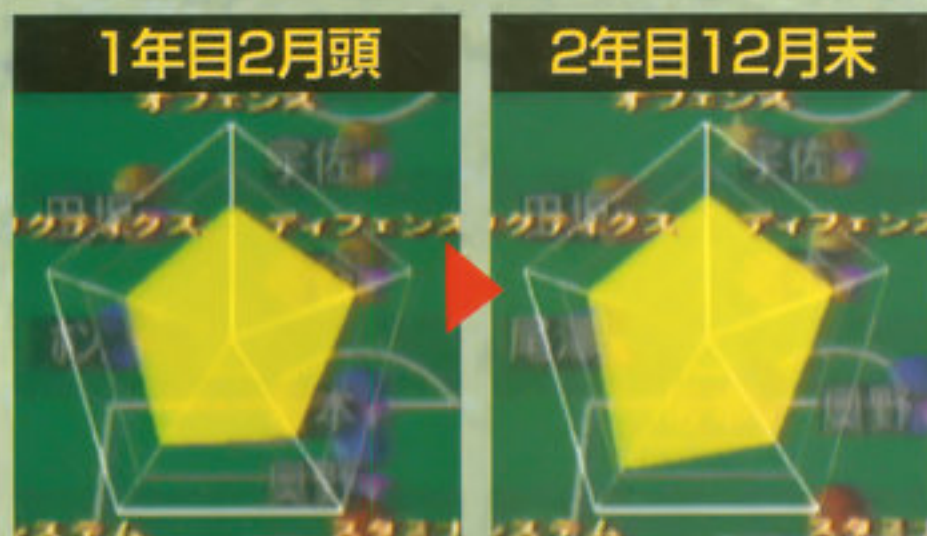
2年目
光プレイ発動でクラブは日本一に!

1stでは5位と順位を落とすが、2ndではつねに1位をキープ。エディット選手と宮本のコンビによる光プレイも飛び出し、戦術系重視クラブはそのまま優勝を果たした。さらにチャンピオンシップでは宿敵ジュビロを倒し日本一に! これは攻守重視クラブでも果たせなかった快挙だ。



2人のあいだで華麗にパスが飛び交う。これは戦術とシステムを鍛えた賜物なのか?

チーム総合カグラフの推移



2年目の戦績

1stステージ	2ndステージ
5位	1位
Jリーグカップ	ニューイヤークップ
3回戦敗退	1回戦敗退

**三本目の勝負より考察
やはり知力より体力が重要なのか?**

今回の対戦結果から、同レベルの実力をもったクラブ同士がぶつかり合う場合は、戦術よりも攻守に重点をおいたクラブのほうが有利に試合を進められることが判明した。やは

り実際のサッカーと同じく、知力より体力が優先されるようである。優秀な若い選手を大勢獲得した場合は、まず攻守のレベルを上げ、それから戦術系を鍛える戦法が有効なようだ。



各選手の基本的なテクニックを上昇させる為の練習を選択します。



守備的な布陣から一歩攻による逆襲を狙う戦術です。前線に足の速いFWが必要となります。



蒼鋼の騎兵 -SPACE GRIFFON-

●バンサーソフトウェア
●発売中(11月3日発売) ●5,800円

1
PLAYER

ジャンル
SHT(アクション
シューティング)

プレイ
時間
29
ブロック

ディスク
1
枚

対応等
VGR
通信
ネットワーク

ホームページアドレス: <http://www.panther.co.jp/>

備考:

探索&戦闘の基礎をマスターし第7層までを調査せよ!!

数々の弊害を克服する洞察力だけでなく、並みいる敵を倒すためのテクニックも要求される本作。序盤から敵が大量に待ちかまえており、謎解きが必要となる場面も多いが、これから解説するいくつかのポイントを踏まえてプレイすれば、隊長の指示にもすんなり従

えるはずだ。調査のポイントについては探索解説で説明、グリフォンの効率よい扱い方については戦闘解説で触れている。なお、後半では序盤に調査することになる3フロアの攻略マップを掲載。各フロアでやるべき項目だけをピックアップしてプレイをアシストする。



ここで、グリフォンの性能をフルに生かす戦術を修得。



状況の変化に対して臨機応変に行動する術を身につけよう。

探索 調査をスムーズなものにする重要ポイント5項目

最大の目的である事故の調査、基地が何層にも分かれているうえ、各フロアが広大なために一筋縄ではいかない。しかし、すべてのフロアで言える以下の5つのポイントを絞れば難題ではない。これらは、

各フロアにおいて最低限やるべき項目であり、きちんとこなせば状況の変化にも対応しやすくなる。とくに、端末からのデータ収集は部屋の名前などが判明するので、忘れずにやっておきたい。

POINT 1 アイテムをたくさん回収

各フロアに存在する膨大な数のアイテムコンテナからは、アイテムを簡単に入手できる。また、敵を倒してもアイテムが手に入るので、エネルギーゲージなどの回復に備えてたくさん回収しておこう。

敵を倒してゲット!



戦闘は、基地の調査で避けられないものだが……。

このように、アイテムを入手できることがある。



アイテムコンテナからリベアユニットなどを入手する。

POINT 2 端末からマップデータ入手

第1層の調査開始時に、隊長機から転送される全フロアのマップデータ。これからは、フロアの全体像や敵の位置はわかるが、どこが何の部屋かまではわからない。

このままでは、仲間からの指示で特定の部屋に行くときに非常に不便なので、新たなフロアに着いたらまずターミナルルームを探し、詳しいマップデータを手に入れる。



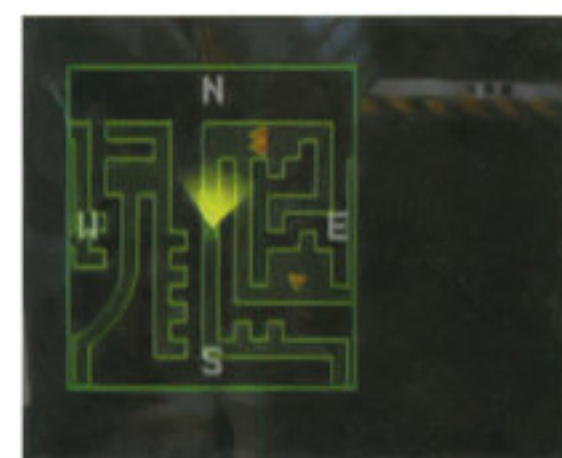
ターミナルルームに着いたらパスワードを入力。



詳しいデータが手に入り、所詳マップに反映される。

POINT 3 マップを見ながら移動する

角を曲がったらいきなり敵と遭遇して被弾……なんてことにならないために身につけておきたいのが、マップを見ながらの移動。マップを表示し、それを見ながら移動すれば、かなり遠い位置からでも敵の位置を確認できるので、余裕を持って戦闘に備えられる。



マップを見ながら移動すれば方角を見失うこともない。

POINT 4 エレベータの位置を確認する

マップデータを入手すればエレベータの位置は確認できるが、場合によっては強制イベントが発生して、マップデータ入手前にエレベータで移動するハメになる。そうすると、エレベータを探す手間が新たに生じるので、位置はターミナルルーム探し中に確認しよう。



エレベータは、唯一の移動手段。位置確認は確実に。

POINT 5 迷ったら通信コマンドを使う

通信コマンドは、仲間と連絡することでつぎに何をやるべきかを確認できる。万が一、調査過程で任務を忘れてしまったら、迷わず隊長に連絡。再度指示をもらおう。

仲間を呼び出せ



隊長を呼び出せば、同じ指示を何度でも受けられるのだ。

コールサイン	隊員名
BOSS	コンラート隊長
MARIA	マリア
MURDER	オレグ
THIEF	スマイリー
BIGHORN	ラウツェン



逆に、ほかの仲間からの連絡が、次の行動の目安になることもある。

戦闘 この戦闘ノウハウを修得すれば怖いモノなし!

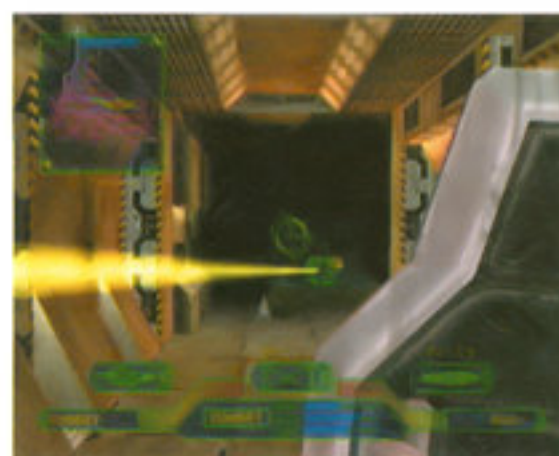
任務完了となるには、敵をすべて倒さなければならない。グリフオンの多機能を生かせば、敵のせん滅など容易だが、問題はその生かし方。ここで変形や戦法を修得し、任務を確実に遂行しよう。



COMBAT 攻撃力を重視するならこれしかない



武器の攻撃力は、変形によって変化し、3つのモードのうち最も攻撃力が高いモードは、このコンバットモードになる。移動速度は極端に遅いが、シールドを装備していれば移動回避することは少ないので問題はない。戦闘能力を発揮させたいならこれで戦おう。



接近戦ではこれが一番。回避時はシールドを使う。

ASSAULT サイドステップを駆使して回り込み攻撃



回避行動と攻撃、しかも攻撃は敵の背後というメリットの多い戦いを可能にするのがこれ。サイドステップと方向ボタンを併用することで、敵の周囲をグリフオンがホバリングするので、背後に回り込んで攻撃できる。広い場所でも使えないが、効果は絶大である。



シールドではなく移動で回避しつつ、敵の背後をとる。

CRUISE 高速移動ですばやく任務を遂行できる



基地内を移動するにはどのモードがいいか。答えは簡単。移動速度がもっとも速いクルーズモードだ。マウントに装備した武器しか使えないというデメリットはあるが、敵に接近するまではこのモードで移動。レーダーに敵の反応が表れたら変形して接近すればいい。



スピード的な探索が可能だが、戦闘には向いていない。

POINT 1 基本は射撃→シールド防御

コンバットおよびアサルトモードでは、シールドを使って防御できる。狭い空間では、横に移動して回避するにも幅が少ないので、結局防御はシールドに依存する。敵の動きにはパターンがあるの

で、それを読んで射撃、防御を繰り返す、ダメージをいっさい受けない戦闘を展開しよう。なお、シールドは両腕に装備可能だが、そのときはマウントに装備した武器単体で戦うしかないのが難点。



撃ってガードだ!

左右に撃ち分ける敵に対しては、シールド装備の腕とは違う方向に撃ってくる時期を確認し、それを読んで移動回避する。

POINT 2 障害物を利用して回避する

武器をフル装備したときは、シールドを装備できない。これでは、グリフオン単体では当然防御できないかというところではない。敵がいる部屋の手前での射撃・サイドステップの反復。これによって、シールドなしでも壁で防御できる。



敵が壁にムダ弾を撃ったスキにサイドステップ射撃!

POINT 3 戦闘時の視点変更は命取り

上下に反復移動する敵がいる場合、視点を変えて攻撃したくなるがそれは大きな間違い。敵は、上下移動はもちろんのこと、射撃する時期も一定なので、それさえ確認してしまえば、視点を変えているときに撃たれるようなこともなく、落ち着いて攻撃できる。



視点を変えて撃とうにも、その前にこっちが食らう。

POINT 4 敵の装甲が薄い部分を攻撃

敵は、それぞれ耐久度の違いから倒すために必要なダメージ量は異なる。しかし、弱点にあたる装甲の薄い部分を集中攻撃すれば、いつもより少ない攻撃数で倒せる。



弱点を撃つときは、狙い撃ちできるビーム砲などで攻撃。



左上の敵表示でもっとも赤い部分が装甲の薄い場所。



攻撃力大のロケットランチャーでは狙いが難しい。

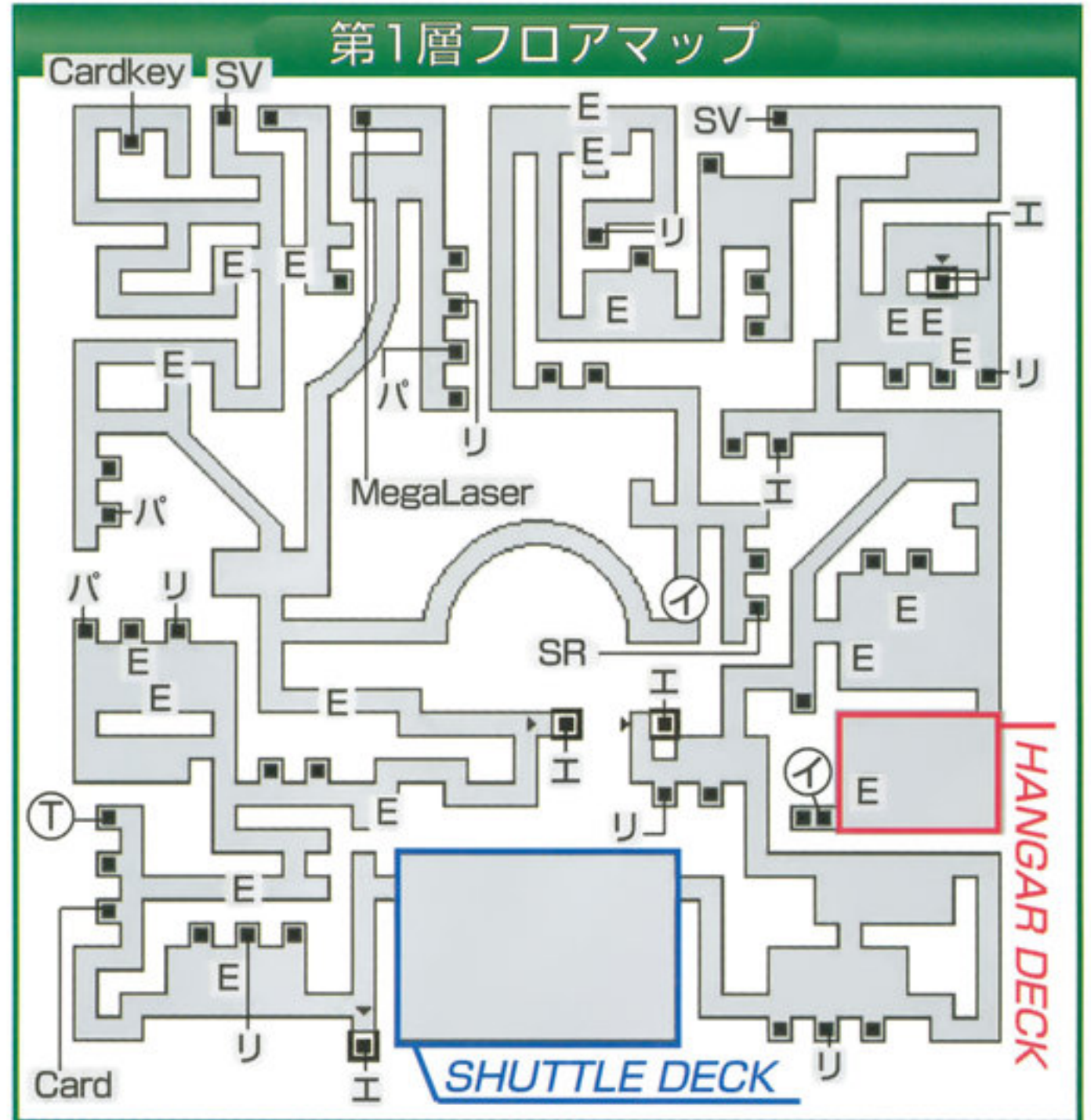
序盤の3フロア攻略方法を解説

HAMLET侵入後は、右のフローチャートの順番で行動。各フロアに存在する敵をすべて倒しながら、各フロア独自の任務をこなすことになる。第1層と第2層ではガードシステムの破壊、第7層ではデータバンクにアクセスして事故原因の究明というように、フロアによって目的は異なるが、基本的には前のページで説明した探索と戦闘がベースになる。あとは、これからマップをもとに解説する内容を把握して行動すれば、迷うことなく任務を進められるはずだ。



マップ表記一覧

E……ENEMY(敵)	エ……エレベータ
B……ビーム砲	リ……リペアユニット
V……バルカン砲	パ……パワーユニット
C……キャノン砲	①……イベント発生場所
G……ガンランチャー	※アイテムコンテナから入手できる武器の大きさについては、S(小型)、M(中型)、L(大型)で表記している。例：LR=大型ロケットランチャー
R……ロケットランチャー	
T……ターミナルルーム	



第1層

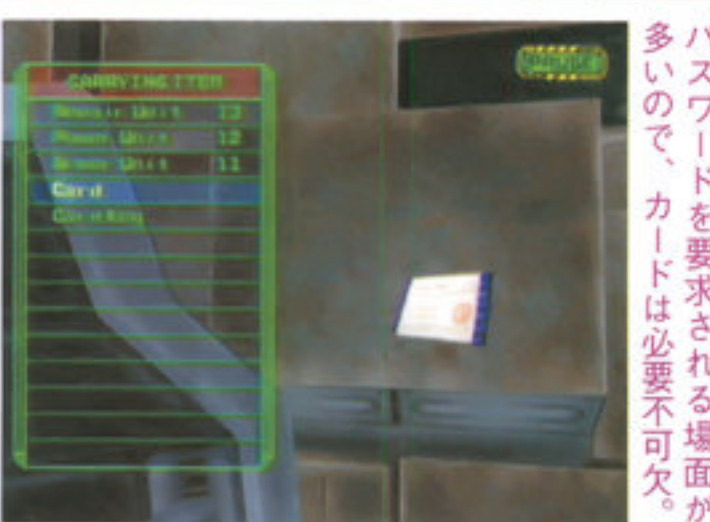
ここで基本をすべて理解しよう

最初の任務は、第1層で暴走しているガードシステムを破壊するために、敵をすべて倒すことになる。出現する敵はそれほど強くないので苦戦することは少ないが、探し出すアイテムが多かったり、

途中仲間が危険な状態に置かれたりと初めにしては内容が濃い。まずは、アイテムコンテナから多数の武器を手に入れ、装備を強化したらリペアユニットやパワーユニットを回収しながら戦闘していく。

CHECK 1 パスワードが書かれたカードを入手

南西のアイテムコンテナには、5ケタの数字が3つ書かれたカードがある。この数字は、ターミナルルームなどで要求されるパスワードで、これさえ持っていればデータを引き出せるうえ、入力する手間も省ける。強制イベントが発生すると入手できないので、必ず先に取りに行こう。



パスワードを要求される場面が多いので、カードは必要不可欠。

CHECK 2 カードキーを使って別区画へ移動

フロアの東側区画に行くことで、このフロアのガードシステムパーズは完了する。しかし、それにはまず東側へ通じる隔壁を開放しなければならない。隔壁開放に必要なアイテムは、カードキー。これを隔壁の前で使えば、隔壁が開いて東へつながる通路を進めるようになる。



カードキーを使って東側区画に行つてはじめて任務は完了する。

CHECK 3 謎の生命体を撃退してさらに調査

東側に進んですぐのマップ中央①で発生するイベントが、謎の生命体との遭遇。この生命体は、左右に移動を繰り返しながら2つの光弾を撃ってくるので、グリフォ

ンをコンバットモードに変形させて射撃→防御の戦法で攻撃する。なお、戦闘が終わると四方を隔壁で遮断されてしまうが、これにはカードのパスワードで対処する。



2つの光弾はシールドで防御する。これが当たるとダメージは大きいぞ。



カードを入手していれば、自動的にパスワード選択画面が表示される。

CHECK 4 スマイリーを救出してマリアと合流

謎の生命体を倒し、東側の敵をすべて倒すと、スマイリーから通信が入る。彼は、敵の攻撃に合わせてマップ右下の①が発生する部屋に隠れているので、ハンガーデッキの敵を倒して救出しよう。①でスマイリーと会話すれば、マリアが合流して第2層調査の開始だ。



アサルトモードの回り込みを駆使して、相手から撃たれる前に攻撃。

アサルトモードで応戦



ハンガーデッキの敵は、両腕に砲を備えた第1層最大の敵。



①でスマイリーと会えば、合流イベントが発生する。

第2層

マリアと南エリアをパージする

第2層では、第1層で合流したマリアと共同で南エリアのパージ作業にあたる。マリアは南東区画を担当、プレイヤーは南西エリア

を担当する。ここには、ガードロボの格納エリアがあるためか、相手にする敵の数が多いので気を引き締めて作業を進めよう。

CHECK 1 まずガードロボの集団を一掃する

西にあるガードロボ格納エリアには、9体ものガードロボがいる。格納庫ではあるが、すべて起動状態にあり、グリフォンを発見するやいなや攻撃してくるので、アサルトモードで応戦。ロケットランチャーがあるなら、ほかの武器と併用して複数を同時攻撃する。



敵が多いので、アサルトモードで回避・攻撃。

CHECK 2 No.369ディスクを入手する

第2層の任務はシステムのパージだが、じつはそれだけではクリアにならない。No.369ディスク。この、謎のアイテムを入手しないと、パージしても先に進めないのだ。途中手に入るマスター・キーで閉ざされたアイテムコンテナを開放し、ディスクを手に入れよう。



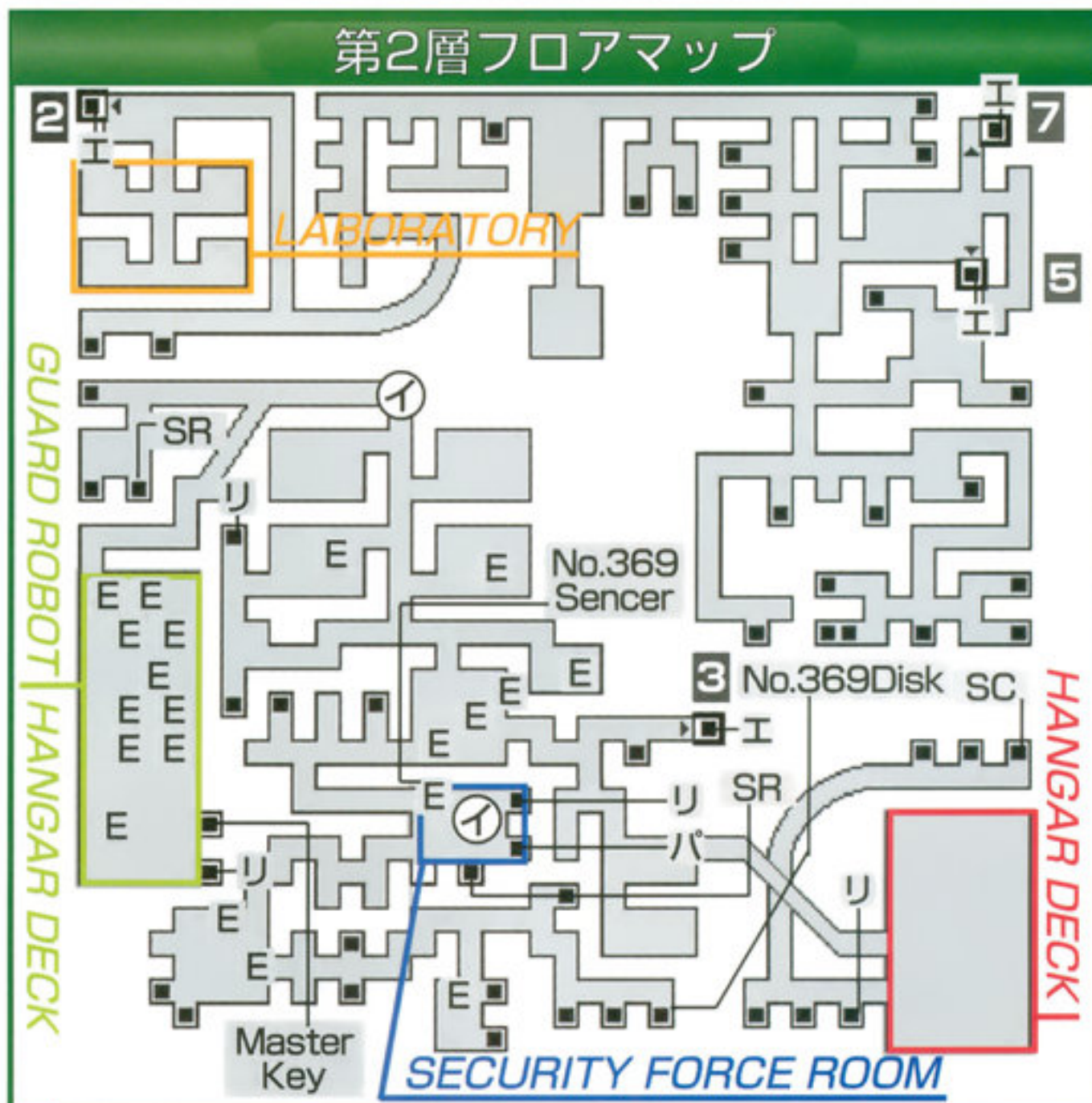
マスター・キーさえあれば、ディスク入手は簡単。

CHECK 3 パージ終了後、謎の生命体と再戦

ガードシステムのパージとNo.369ディスクの回収が済んでしばらくすると、マリアから謎の生命体発見の連絡が入る。マップ北西の①に行くと、謎の生命体と再び遭遇するので、第1層で戦ったときと同様、コンバットモードに変形して弱点を攻撃していく。



謎の生命体が逃げるまで、ダメージを与え続ける。



CHECK 4 警備隊詰所でマリアと合流する

謎の生命体を倒したら、それで第2層の作業はすべて終了。マリアとの通信後、南西の①でマリアと合流して、隊長の指示を受ける。あらためて確認だが、第2層で入

手するアイテムは、No.369ディスク、No.369センサー、マスター・キーの3つ。これらをそろえて謎の生命体を撃退すれば、隊長から第7層へ来るようにとの指示がある。



マリアも担当区画のパージを終了させ、①でプレイヤーを待っている。



マリアと別れ、第7層へ。隊長とラウツェンが待つデータバンクへ急行だ。

第7層

データバンクアクセスだけが目的

なぜHAMLETが沈黙したのかという、調査隊員たちがもっとも知りたい情報がデータバンクに蓄積されている。この重要データを引き出すために必要となるのが、第2層で入手したNo.369ディスクな

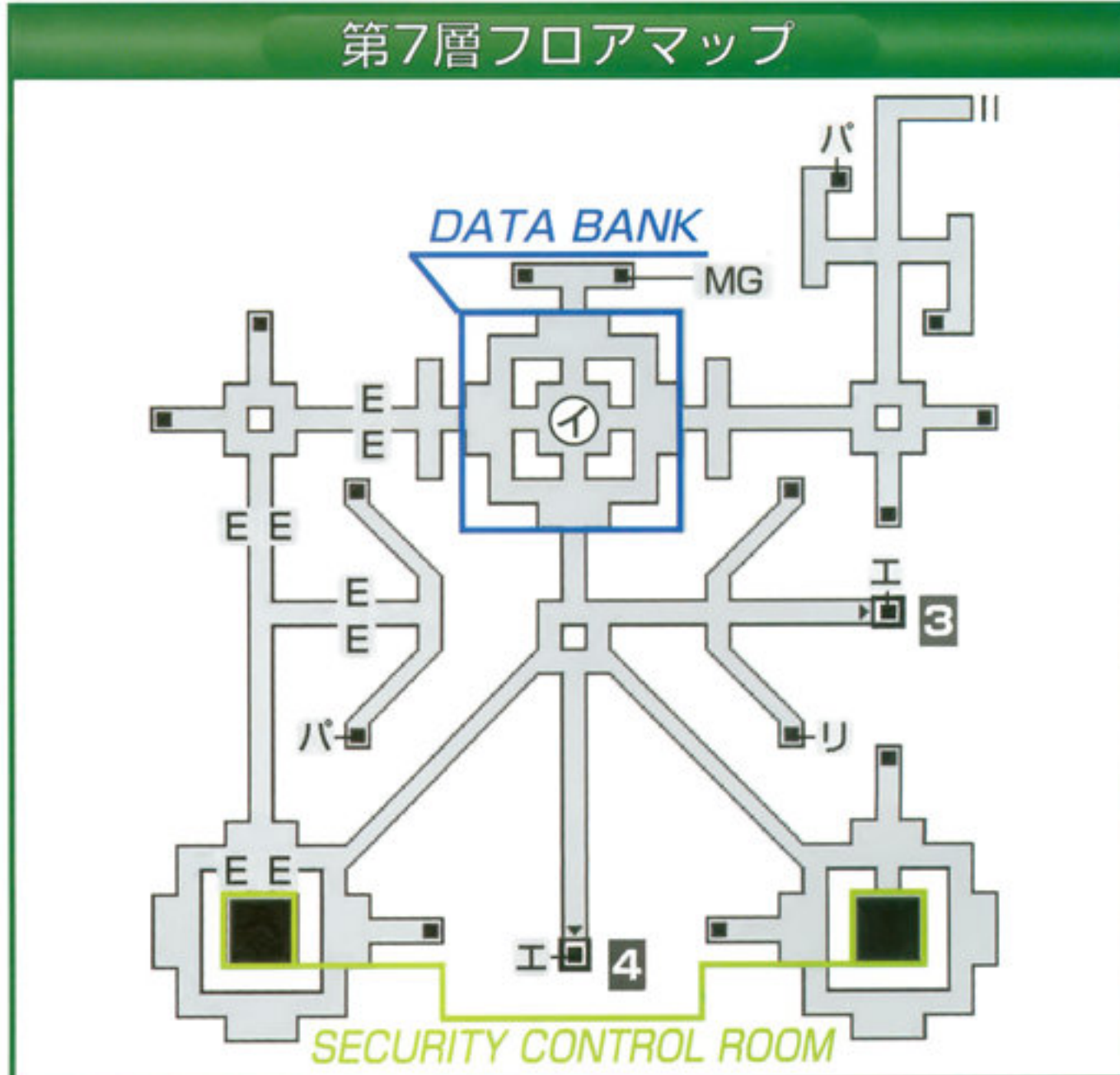
のだが、ディスクを使うデータバンクはこの第7層にある。マップの構造がシンプルなうえ、ガードシステムをパージする必要もないので、ほかのフロアと比べたらラクな任務といえるだろう。

CHECK 1 通路をふさぐガードロボを破壊

第7層は、隊長らの活躍によって敵がかなり少ない状態になっている。しかし、各通路には壁にガードロボが設置されているので、結局はこれを排除するために戦闘しなければならない。耐久度が高く、レーザー砲も備えていて厄介な相手だが、シールド防御で応戦すればそれほど時間をかけずに倒せる。データバンクに向かうだけなら、排除対象は4体だけだ。



通路の左右にガードロボが設置されているので、コンバットモードで片方ずつ倒す。





エスピオナーゼンツ

●NECホームエレクトロニクス
●発売中(9月23日発売) ●5,800円

1
PLAYER

SLG
ジャンル
(シミュレーション)

7
ブロック
VM使用
ブロック数

1
ディスク

対応等
VGR
3D
サウンド

ホームページアドレス: <http://www.nehe-et.gr.jp/>

備考:

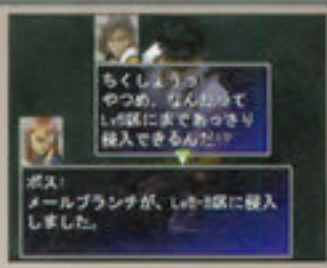
マイクロウェア開発研究所で メールブランチを倒せ!

今回攻略するマイクロウェア開発研究所は、クリアしなくても物語を進めることができるサブシナリオとなっている。ところがこのシナリオ、多量のAPが獲得でき、

メールブランチとの強奪競争までもが楽しめる、オイシイ任務なのだ。そして、攻略としてここまでサポートしてきたが、この後の展開は自分の目で確かめてほしい。

Mission マイクロウェア開発研究所

自分の開発した理論を、マイクロウェア社に我が物にされた過去を持つドナルド山口博士。博士は、その理論を元にした最新型集積回路「Apvr」の奪取をメールブランチに依頼。が、「Ωプロジェクト」で借りのあるBlitzstrahlにも……。



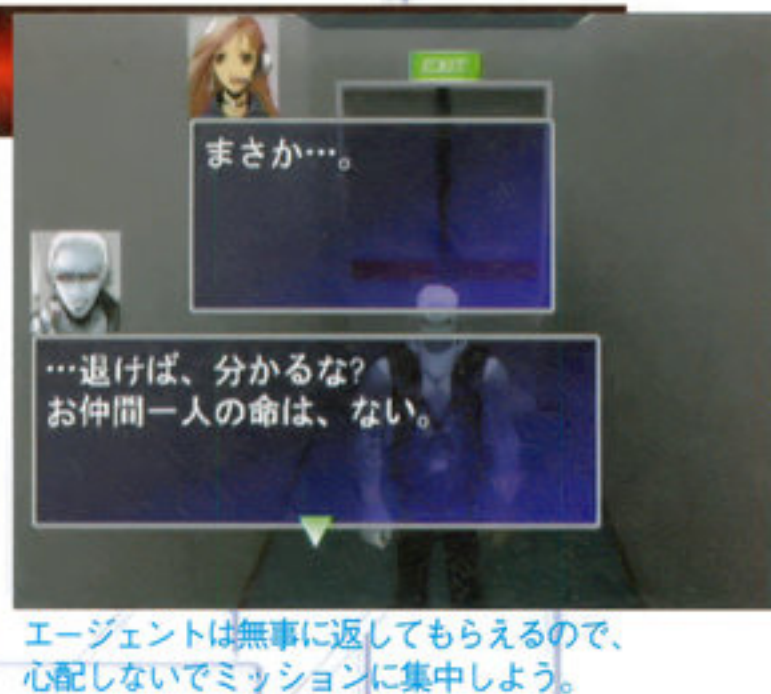
Select AGENTS 派遣エージェント選択

派遣できるエージェントとして4人選択できるが、ミッション開始直後に4人目のエージェントがメールブランチに捕獲されてしまうので、実質は3人での行動となる。ここは、警備員が数多く配備されているので、エージェントには戦闘能力の高さが要求される。それ以外は多

少のハッキング能力があればクリアは可能だ。そこで、サンダースとウラジミール、リンが適任となる。そして、この研究所には、至るところに監視カメラが設置されているが無視してOK。そこで、アルゴリズムの“センサー類”を“無視する”に設定しておけば、移動がスムーズだ。

LISTABLE Jeffrey K. Saunders		
敵生物	攻撃する	
カギ類	判断を任せる	データ不明時
カードロック類	無視する	判断を任せる
ワナ類	指示を待つ	判断を任せる
センサー類	必ず解除	判断を任せる
制御装置類	可能なら解除	無視する
スイッチ類	指示を待つ	判断を任せる
その他	指示を待つ	判断を任せる

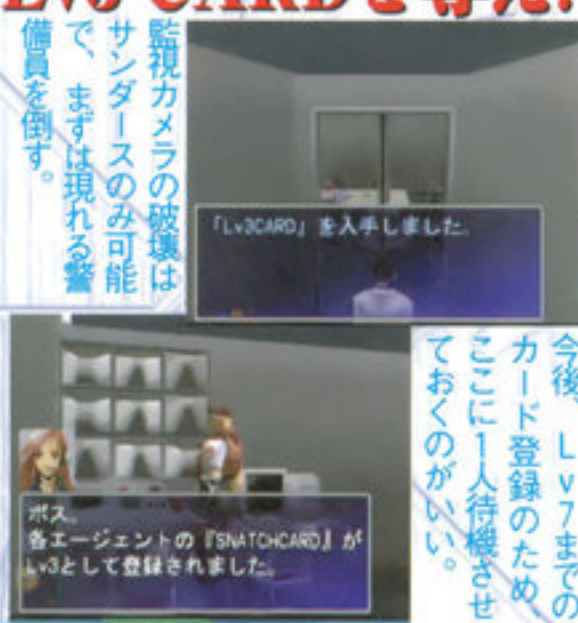
無視します。



フローチェック ①

警備員からLv3 CARDを奪え!

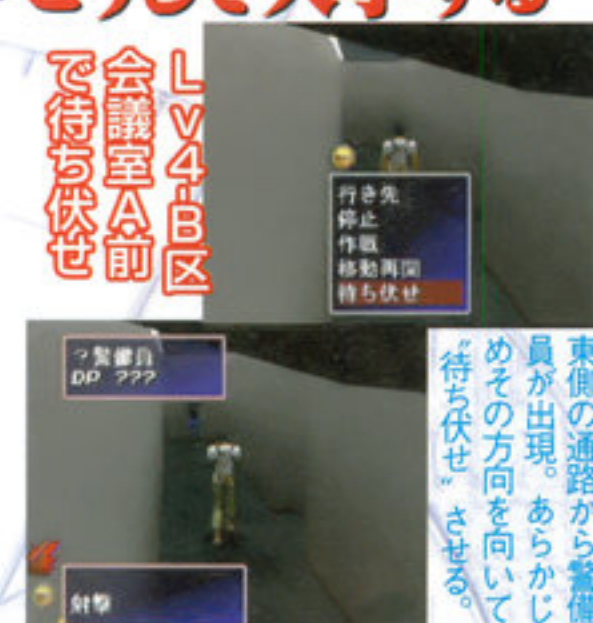
まず、Lv3区・Lv3警備室に向かう。その途中にある監視カメラに映るか、破壊すると警備員がやってくるので、倒してLv3CARDを入手。そして、システム端末をハッキングし、カードを登録すると各区画への道が開く。



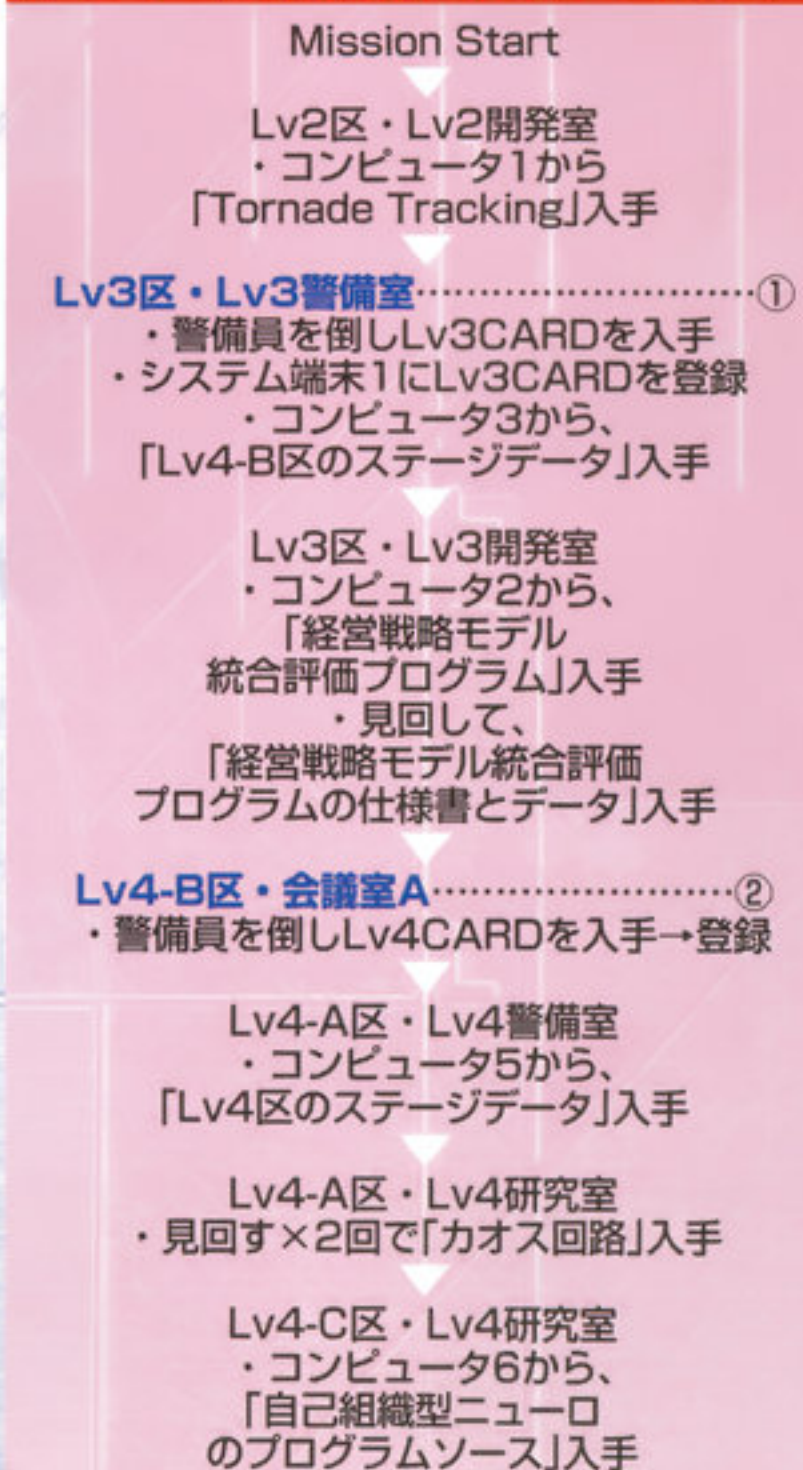
フローチェック ②

Lv4 CARDはこうして入手する

Lv4 CARDは、Lv4-B区・会議室A(北の奥)で待ち伏せしていれば警備員が現れるので(すでに監視カメラには映っていない)、倒して入手しよう。この区画には警備室がないので、Lv3警備室で登録する。



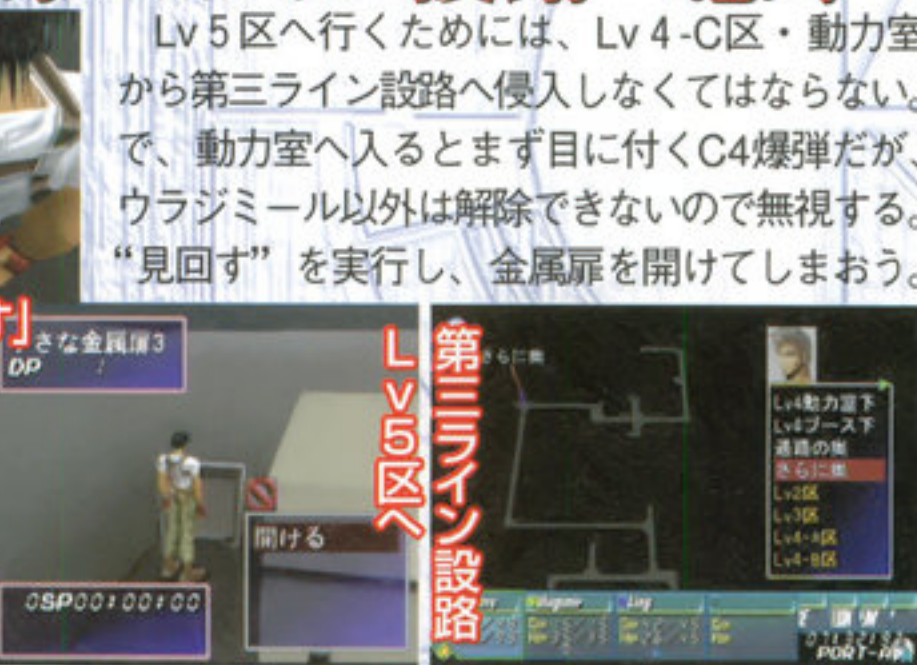
クリア手順教えます! フローチャート



フローチェック ③④

C4爆弾は無視して第三ライン設路へ急ぐ

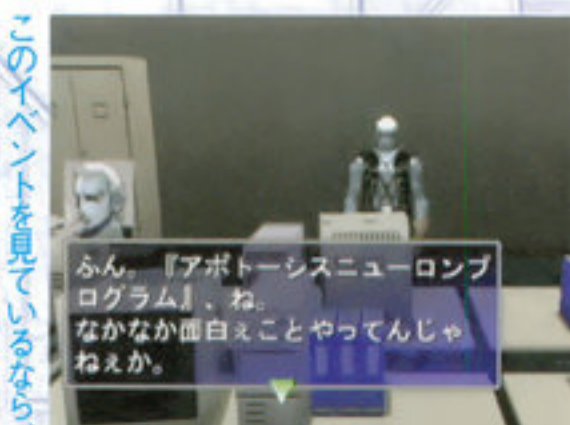
Lv5区へ行くためには、Lv4-C区・動力室から第三ライン設路へ侵入しなくてはならない。で、動力室へ入るとまず目に付くC4爆弾だが、ウラジミール以外は解除できないので無視する。“見回す”を実行し、金属扉を開けてしまおう。



フローチェック ⑤

メールブランチからもらうことも

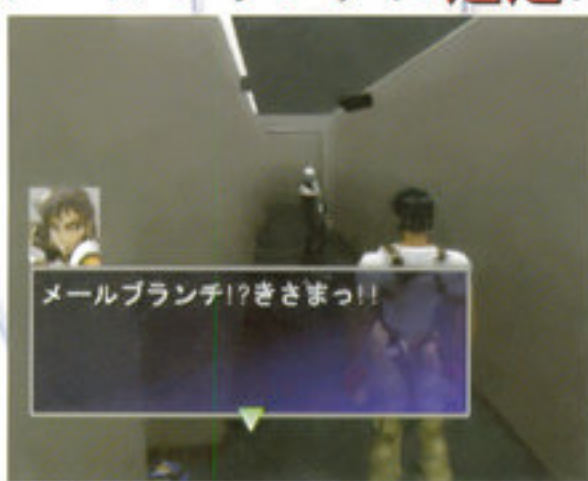
普通のプレイでは、このコンピュータから情報は得られない。なぜなら、先手を打っているメールブランチからプレゼントされるからだ。



フロー
チェック ⑥

Lv5-B区・警備室前で
メールランチに遭遇!

Lv 5CARDの入手と登録のために、Lv 5-B区・Lv 5警備室に向かうと、メールランチとのイベントが発生。その後、やって来る警備員からカードを入手。



メールランチ!? きさまっ!!

Lv5警備室前で、メールランチの待ち伏せにあうイベント終了後、すぐに駆けつけてくる警備員を始末し、Lv5のカードを手に入れる。

このイベントでのエージェントへの被害はないが、からかわれて結局、先手を許してしまう。すぐに後を追え!



「Lv5CARD」を入手しました。

フロー
チェック ⑦⑧

メールランチの助けを
借りて中央管理区へ



このイベント発生までホールで待機。HPやSPを回復させておこう。



警備員が多く、手強い。誰かがLv7CARDを持っている。

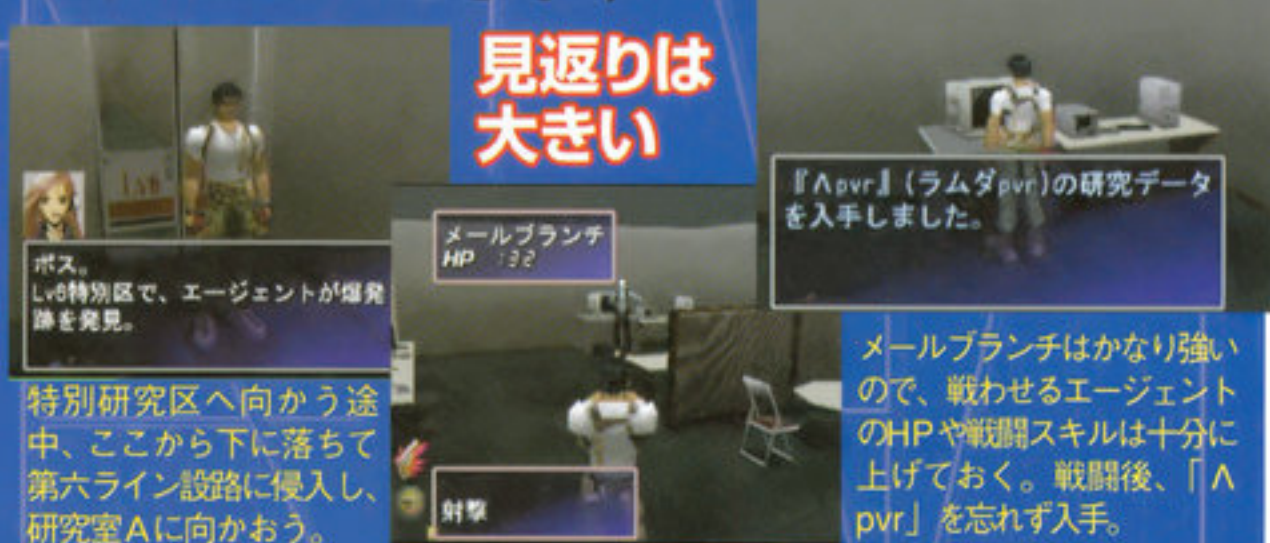
中央管理区・ホールに到着すると警備員に狙撃されるイベントが発生(ダメージはない)。続いてシャッターが開くイベントがあり、中央警備室へ行けるようになるので、Lv7CARDを入手しに向かう。



中央警備室にあるこの端末を修理して、シャッター2を開ける。

EVENT 宿敵 メールランチを倒す!!

常に、エスピオネージエンツの一步先を行くメールランチ。プレイのしかたによっては彼に追いつき、戦闘することが可能で、ここではその方法を解説する。まず、①全体マップをプレゼントされるイベントは、Lv5区に侵入したあたりで強制的に発生する。そこから10分未満の間に②中央管理区でレミィからの通信を受け、さらにそこから10分未満で③特別研究区へ到達できれば対決となる。



見返りは大きい

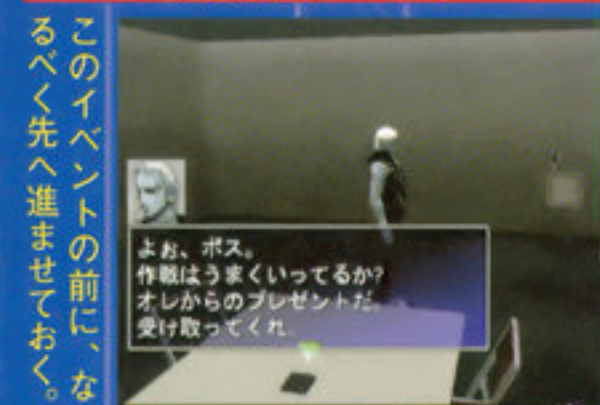
ボス。Lv6特別区で、エージェントが爆発跡を発見。

特別研究区へ向かう途中、ここから下に落ちて第六ライン設路に侵入し、研究室Aに向かう。

メールランチはかなり強いので、戦わせるエージェントのHPや戦闘スキルは十分に上げておく。戦闘後、「A pvr」を忘れず入手。

「A pvr」(ラムダpvr)の研究データを入手しました。

① 強制イベント

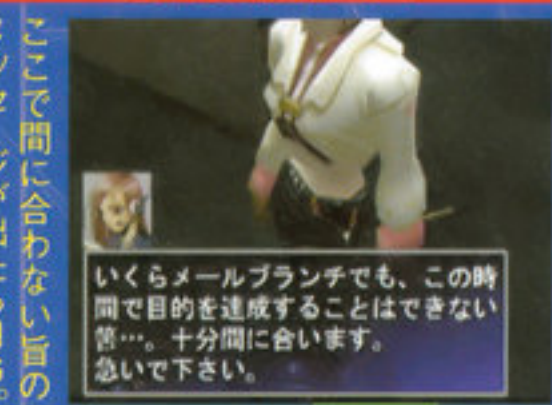


このイベントの前に、なるべく先へ進ませておく。

リミット10分未満

ここで間に合わない旨のメッセージが出たらNG。

② 中央管理区

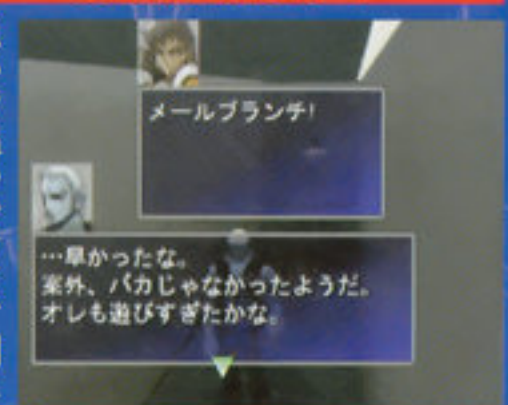


いくらメールランチでも、この時間で目的を達成することはできない。十分間に合います。急いで下さい。

リミット10分未満

急いで追いかけて、間に合えば戦闘へ突入だ。

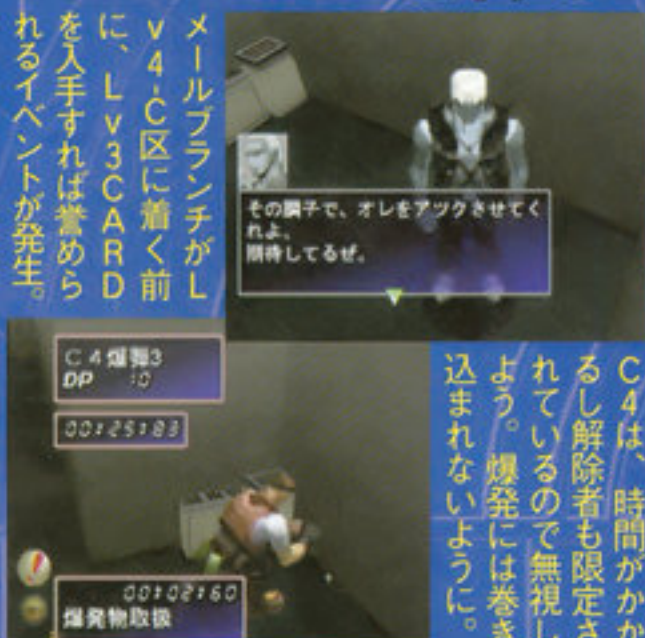
③ 特別研究区



…早かったな。案外、バカじゃなかったようだ。オレも遊びすぎたかな。

EVENT 効率よく報酬とEVENT APを得る!

かなり足早な攻略になってしまっただが、チャートに沿ってプレイすれば問題ないだろう(メールランチとも戦闘可能)。ここでは、EVENT APが加算される行動を表にまとめた。表中のロッカーのカギとC4解除関連は、ロスタイムでメールランチと戦闘できなくなる可能性があるため、チャートには書きこんでいない。メールランチを倒す(AP150)ことが最重要なのだ(他はAP10~20)。

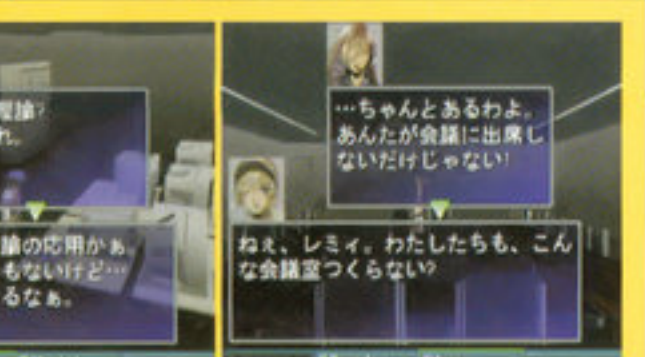


メールランチがLv4-C区に着く前に、Lv3CARDを入手すれば警備員からのイベントが発生。

C4は、時間がかかると解除者も限定されてくるので無視しなさい。爆発には巻き込まれないように。

キャラ限定ものは完全無視?

アークエンジェルとルーリアのイベントは、クリア目的の時に見るのはつらい。彼ら2人を入れたら戦闘要員が1人になってしまうからだ。獲得APも微々たるものだし、ここは潔くあきらめてまたの機会に……。



ゲーム理論? なにそれ。

…ちゃんとあるわよ。あんたが会議に出席しないだけじゃない!

ふん…ゲーム理論の応用か。別に珍しくも何ともないけど…事情なことやっつてな。

ねえ、レミィ。わたしたちも、こんな会議室つくらない?

入手場所	行動	ESorAP
Lv2区・Lv2開発室	「Tornado Tracking」入手	ES
Lv3区・Lv3開発室	「経営戦略モデル統合評価プログラム」入手	ES、AP
Lv3区・Lv3開発室	「経営戦略モデル統合評価プログラムの仕様書とデータ」入手	ES、AP
Lv4-C区・Lv4研究室	「自己組織型ニューロのプログラムソース」入手	ES、AP
Lv4-C区・研究ブースC	「自己組織型ニューロの開発資料」入手	ES、AP
Lv5-A区・Lv5研究室	「対人光学センサーの試作品」入手	ES、AP
Lv5-A区・Lv5研究室	「対人光学センサーに関するデータ」入手	ES、AP
Lv5-B区・Lv5研究室A	「アボトシスニューロンプログラム」入手	ES、AP
Lv6特別区・Lv6研究室A	「クラレン結晶型の素材開発研究データ」入手	ES、AP
Lv3区・Lv3開発室	アークエンジェルのイベントを見る	AP
Lv4-A区・Lv4開発室	「カオス回路」に爆弾を仕掛けて入手する	AP
Lv4-B区・大会議室	ルーリアのイベントを見る	AP
Lv4-C区・喫煙コーナー	メールランチに警められた	AP
Lv5-B区・Lv5警備室	壊れた端末1を修理する	AP
Lv2区・資料保管室	ロッカーのカギ1を解除する	AP
Lv4-A区・資料保管室	ロッカーのカギ2を解除する	AP
Lv6特別区・資料保管室	ロッカーのカギ3を解除する	AP
Lv7特別区・資料保管室	ロッカーのカギ4を解除する	AP
中央管理区・ミーティングルーム	C4を解除する	AP
Lv4-C区・喫煙コーナー	C4を解除する	AP
Lv4-C区・動力室	C4を解除する	AP
Lv5-B区・南の奥	C4を解除する	AP
特別研究区・警備員室	C4を解除する	AP
Lv6特別区・喫煙コーナー	C4を解除する	AP
Lv7特別区・喫煙コーナー	C4を解除する	AP
特別研究区・研究室A	「A pvr」入手	AP
特別研究区	メールランチに勝利する	AP



まぼろし月夜

●シムス●発売中(9月23日発売)
●5,800円

1
PLAYER

ADV
ジャンル
(恋愛/パルアドベンチャー)

20~
ブロック

1
ディスク



ホームページアドレス: <http://www.sims.co.jp/maboroshi/index.html>

備考:



笹川早苗編

～しっかり者だと思っていたら……?～

たった2人きりの大切な家族。そのささやかな幸せを、女手一つで守り抜いてきた町内会でも評判の働き者・早苗。年齢相応の女らしさと大人としての態度を取る早苗には、あまりひねった選択肢の選び方はNGだ。大人の早苗には、主人公も大人の態度が求められる。

早苗のスケジュールカレンダー

6月24日	苗
6月25日	苗
6月26日	苗
6月28日	公園
6月29日	苗
7月1日	苗
7月2日	苗
7月3日	苗
7月5日	公園
7月8日	苗
7月9日	苗
7月12日	公園
7月13日	苗
7月15日	苗
7月16日	苗
7月19日	公園
7月21日	苗
7月22日	苗
7月23日	苗
7月28日	苗
7月29日	苗
7月30日	苗
8月2日	公園
8月6日	苗
8月7日	苗
8月9日	公園
8月13日	苗

オープニング～第1週

オープニングからしばらくすると、学校帰りに商店街で早苗とあさみの2人連れに出会う。このとき早速選択肢が出現するが、これは早苗コースを攻略するなら当然「早苗さんと行きたい」を選択しよう。移動選択で得られる倍以上の好感度をゲットできる。



第2週

早苗の仕事場は、もちろん自分の店である「苗」。移動選択時では、積極的に「苗」を選んで、早苗に好印象を与えておこう。また、「苗」の定休日である月曜日には、「丘の上公園」に必ず早苗が出現する。このときの会話では、早苗の仕事場では見せない1人の女性としての一面がうかがえる。



早苗は、店か公園どちらかに必ずいる。



6月28日の公園では、強制イベントが発生!

第3週

この週でもっとも重要なのは、「苗」の定休日である7月5日と12日に、必ず公園へ行って早苗と会話しておくことだ。これは早苗ルート必須のイベントなので、忘れずに行っておこう。このイベントをクリアすれば、7月22日か23日のデートお誘いイベントが成立する。



第4週

7月16日、早苗とあさみにとって大きな転機となる「家出イベント」が発生。ここをどのようにクリアするかで、早苗ルートへ入るかどうかが決定される。あさみが出たという知らせの電話には「急いで探しに行こう」を、あさみを見つけたら「俺も一緒に行くから」を選ぼう。



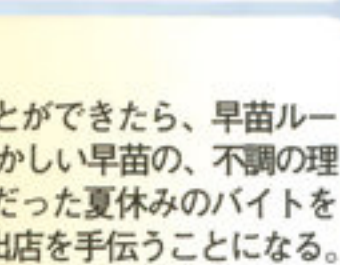
第5週

7月19日の移動選択では、必ず「丘の上公園」へ行っておくこと。これは早苗ルート必須の行動だ。このあとバイト先でいつもと変わらないあさみの姿を見たら、7月22日か23日の移動選択で「苗」を選ぶ。このどちらかの日に、早苗をデートに誘うイベントが発生するはずだ。



第6週

7月22日か23日に、早苗を「こども自然の国」へデートに誘うことができれば、早苗ルートに入ったも同然。自然の国ではあさみの家出以来、どこか様子のおかしい早苗の、不調の理由が判明する。早苗ルートに入っていれば、7月27日以降、週1日だった夏休みのバイトを週2日に増やすというイベントが発生。このあと主人公は、夏祭りの出店を手伝うことになる。



第7週

夏祭りで(南に憑依した)あやめ、あさみ、早苗と「こども自然の国」へ出かける約束をしていた主人公は、無邪気にあやめと遊ぶあさみを早苗とともに見守る。早苗のあやめに対する気遣いに心から感謝する主人公だったが、早苗は今日のことは先日お祭りの出店を手伝ってくれたお礼だという。だが早苗と主人公は、それだけの関係なのかと少しずつ違和感を感じ始めていた。

そしてエンディングへ……

いつもの通り「苗」へバイトに向かうと、早苗が主人公の家へ行きたいと言ってくる。早苗は、先日持ち込まれたお見合い話を受けるか否かで迷っていた。結婚話を断った経験のあるあやめに、話を聞いてみたいと言われた主人公は、複雑な思いを胸にするが……!?

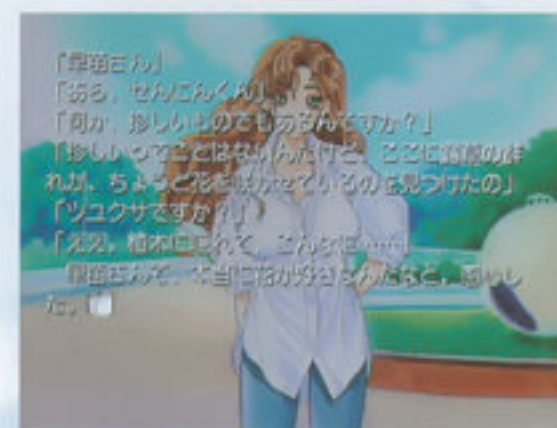


早苗攻略のポイント

他キャラよりもきびしい 必須イベントがある

早苗を攻略する場合、移動選択は「苗」と「丘の上公園」を往復していればいいので楽だが、日付限定のイベントが多い点に注意したい。早苗攻略を狙うなら、他のキャラの攻略はあきらめるくらいの覚悟が必要。特に、7月5日と12日の公園移動は必須。デートお誘いイベントの前にも必ず公園で会っておくこと。また、あさみ家出イベントで、あさみを「苗」へ連れ帰る選択肢を選ぶのも重要だ。

定休日に会っておく



月曜日が定休日なので、早苗狙いなら公園へ通おう。

あさみの家出で……



あさみと一緒に「苗」に帰ることが早苗ルートでは必須。

こども自然の国へデート



このイベントが発生させることができるかどうかカギ。



笹川あさみ

～妹のように思っていたけれど……!?～

主人公のバイト先、「苗」の看板娘のあさみ。なぜか主人公を特別に慕っており、主人公と接することの多い理央に嫉妬の炎を燃やす。選択肢選びのポイントは、あさみにとって指摘されたくない「子供っぽさ」に触れないよう、あさみならではのよさを強調してあげよう。

あさみのスケジュールカレンダー

6月25日	商店街
6月26日	公園
6月28日	苗
6月30日	苗
7月1日	商店街
7月3日	商店街
7月7日	商店街
7月9日	公園
7月11日	自宅
7月12日	苗
7月13日	公園
7月14日	苗
7月16日	商店街
7月21日	商店街
7月22日	商店街
7月26日	自宅
7月30日	公園
8月2日	苗
8月9日	商店街
8月11日	苗

オープニング～第1週

最初に学校から自宅へ帰る途中、早くも選択肢発生。このとき夕焼けを見に行くかという問いに対し、「あさみと見に行こうかな」を選べば大きく好感度が上がる。あさみの移動先は固定されておらず、探るのがかなり大変。左の表を逐一確認しつつ、確実にあさみに会って好感度を上げよう。



第2週

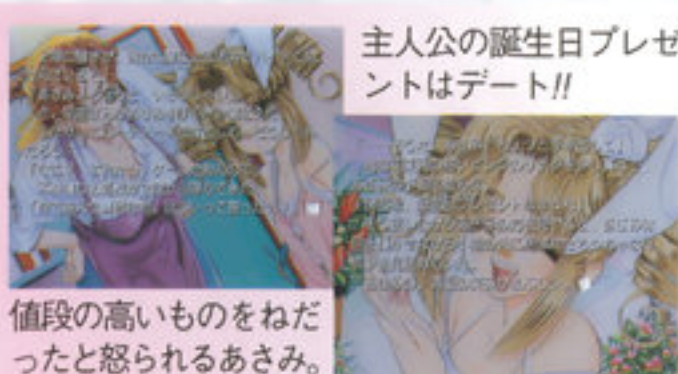
あやめと一緒に暮らしているのがあさみにバレてしまう週。しかし、特に重要なイベントや選択肢はないので、表を見ながらあさみと会って、会話をしておこう。6月28日は寄り道をせず「苗」へ行けば、少しだけあさみの好感度がアップ。7月3日の商店街では「今来たところさ」を選ぶのが正解だ。



商店街の書店で、熱心に雑誌を読むあさみ。ここは見なかったフリが正解。

第3週

七夕が誕生日のあさみは、笹を主人公の家に届けに来てくれる。また誕生日前日、クラスメイトに松阪牛をねだる事件など、物語はここからあさみ中心に展開されていく。この週の最重要ポイントは、誕生日会を開こうか迷っている早苗に対し、「俺が店番をしてるってのは？」と助け船を出しておくことだ。



主人公の誕生日プレゼントはデート!!

値段の高いものをねだったと怒られるあさみ。

第4週

この週は、あさみルートに確実に入るためのもっとも重要なイベントが発生。7月16日、アパートにあさみが帰ってこないという電話には「急いで探しに行くぞ」を、あさみを見つけた後は「じゃ、俺んちに来るか? このままじゃ風邪ひくぞ」を選ぼう。特に、一緒に帰るという選択肢は、必ず選んでおかないとあさみを攻略することができなくなる。



この場合あさみの気持ちを考えてみると、苗よりは自分の家へ呼んであげるのが理想的。

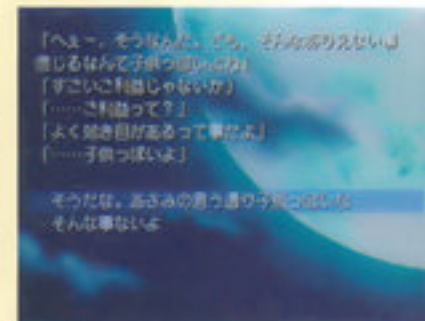
第5週

7月21日、変わらぬ元気な姿を見せてくれるあさみ。ここまで順調にあさみの好感度を上げ、必須イベントをこなしていれば、23日にあさみが主人公の家に現れるはず。25日の演劇祭当日は、花束を手に主人公と共に出かける。会場で会った葉月や南から、「あさみとデートなのか」とからかわれたら、あさみは攻略したも同然だ。



第6週

夏祭り初日、バイトで「苗」の店を手伝うことになっていた主人公は、あさみと祭へ行く約束をする。翌日、浴衣姿のあさみを連れて祭を見て回る主人公は、いつもより少しだけ大人びた気がするあさみの様子に動揺してしまうのだった。神社であさみに問いかげられたら、「あさみの言うとおりに子供っぽいな」を選ぶ。童心に帰って楽しもう。



第7週

葉月が登場する演舞大会にも、主人公はあさみを連れて出かけることにする。大会終了後、皆が集まって葉月に声をかけるのだが、ちょっとしたトラブルから、あさみは主人公にハイキックを浴びせてしまう。わざとではないとはいえ、落ち込むあさみ。そんなあさみに南や理央は、葉月の優勝祝いを兼ねて海へ行こうと提案するのだった。

そしてエンディングへ……

8月12日、海へ来たあさみだったが、あさみの追っかけをしているクラスメイトたちまでもが来ていた。その後、主人公は、あさみと連れだって(南に憑依された)あやめとともに出かけたりと、2人の関係は徐々に形を変えていく。



あさみ攻略のポイント

誕生会と家出イベントがキーポイント

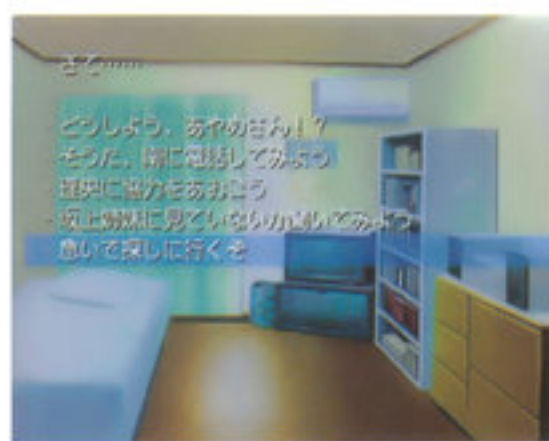
あさみ攻略のポイントは、あさみが抱えているコンプレックスの原因をどれだけ取り去ってあげるかに尽きる。主人公の恋人にふさわしい、早く大人になりたいとオマセな発言や行動をするあさみを、温かく見守ってあげることが肝心だ。あさみのお兄ちゃんらしく、大人の余裕を見せる発言をしていくのがベター。またあさみ必須イベント、「あさみの家出」では、選択肢選びに十分注意しよう。

店番を引き受ける



誕生会を子供っぽくして開きたがらないあさみだが!?

家出の報せが入ったら!?

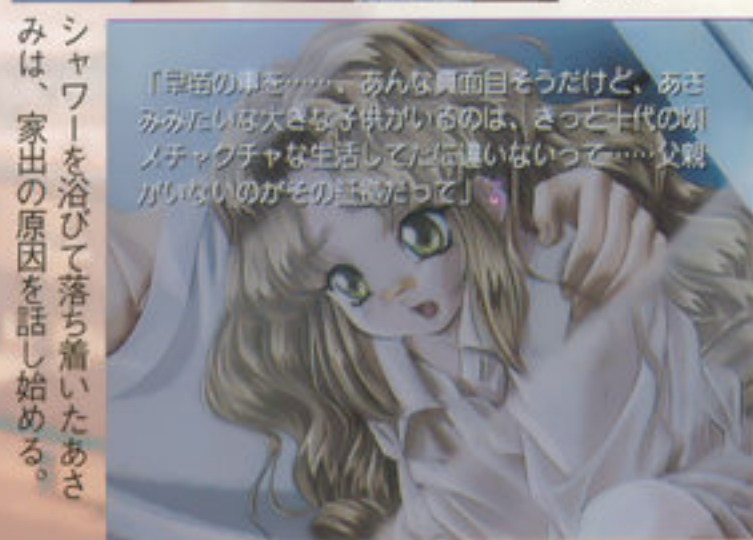


真っ先にあさみのことを考えた行動を取るのが大前提。

見つけたあさみに対し……?



駅であさみを見つけたら、無理に家に帰さず、自分の部屋へ。



シャワーを浴びて落ち着いたあさみは、家出の原因を話し始める。

「早苗の事…… あんな真面目そうだけど、あさみは大人びた感じがするのは、さっさと十代の切メチャクチャな生活しては高いくないって…… 父親がいないのがその原因で……」

ドリマガ温泉組合も秋の大感謝祭開催!!



おーはらー!

セガ
「ぐるぐる温泉」チーム公認!

ドリマガ温泉組合

DCゲーム「北へ。」春野琴梨役の千葉紗子ちゃんとチャットしよう!



「ぐるぐる温泉」ホームページで開催中の“秋の大感謝祭”はもう見た? ドリマガ温泉組合でも、組合員への感謝の気持ちを込めて、人気アイドルとのチャットイベントを開催するぞ。チャットの相手をしてくれるのは、「北へ。」で春野琴梨役を演じた千葉紗子ちゃん。とてもキュートな女の子なのだ!

千葉紗子プロフィール

誕生日:1977年8月26日、出身地:東京、血液型:B型。南青山少女歌劇団4期生。'98年に卒団後はDC版ゲーム「北へ。White Illumination」春野琴梨役、テレビアニメ「彼氏彼女の事情」佐倉椿役などの声優として活躍。最近、インターネット生チャット番組「アイドルウェブ」(毎週水曜日22時15分~/URL→http://www.tyn.ne.jp/live-station/)にレギュラーで出演しているよ。

紗子ちゃんのファンになったらライブも行かなきゃ!

紗子ちゃんのファンになっちゃったキミ、そしてとくにファンのキミにうれしいお知らせをひとつ。なんと、紗子ちゃんのソロライブが開催されるのだ。また11月21日には、

紗子ちゃんのニューシングル「Carry On Everyday」発売記念イベントを、アニメイト町田店(開始時間14時~)で決行。紗子ちゃんに急接近できちゃう、このチャンスを見逃すな!

SAEKO First Live ~この想い届きますか...~

- 開催日:1999年11月28日(日) ●開催時間:12時30分開場、13時開演
- 場所:渋谷Egg-man(問い合わせ先03-3496-1561)
- 料金:前売り3,000円、当日3,200円(ワンドリンク付き、税込み)
- チケット販売:チケットぴあ03-5237-9999、Egg-man店頭03-3496-1561
- ライブ問い合わせ先:スペースクラフト・エンタテインメント(株)03-3796-8661

「ぐるぐる温泉」がもっと楽しくなる「ドリマガ温泉組合」組合員募集中!

宴会部長・うりうりが、ネット温泉の大浴場で流れる演歌の歌詞を大募集中! ドリマガ温泉組合員なら、うりうりにぴったりの歌詞を考えて応募しなきゃ! 組合員参加の際は、e-mailアドレスを忘れずにね。

あて先

〒103-8508
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

ドリマガ温泉組合活動計画

- ・いろんなゲーム大会でイコトがあるらしい!?
- ・アイドルや声優とチャットができるらしい!?
- ・チャット用オフィシャル略語や顔文字が公式採用されるらしい!?
- ・イラスト・体験談・(得)情報の投稿がドリマガに掲載されるらしい!?

紗子ちゃんとチャットできるのは組合員だけ!?

紗子ちゃんが温泉に入るのは11月13日(土)。気になる時間と場所は……、ドリマガ温泉組合員には、組合からメールでお知らせするよ。この日はドリマガのびあん、番頭・お〜はらと宴会部長・うりうりも特別参加する予定だけど、組合員じゃないと会えないかもね!?

11月13日(土)夕方~敢行!!



おーしやす

お〜はらの番頭日記.....第2回



「秋の大感謝祭」いかがでした? 「メンテナンス時間が変わって終わるきっかけがな〜い!」という、嬉しい悲鳴をたくさんいただきました。温泉は日ごろの疲れを癒し、お友達とゆっくりとくつろぐスペース。温泉のつかり過ぎで逆に体調を崩さないように(笑)。最近お〜はらは“大広間ウォッチング”にはまっています。ネ

ットにつないで、ポーっと大広間を眺めていると、これが結構おもしろいんです! なんだか、どこかの街のベンチに座って、行き交う人々を“マンウォッチング”しているみたいで楽しめます。……悪趣味(笑)?? 混んでいるときより、昼間のほうが味わいがあって、よりオススメです。こんな楽しみ方もありですよ!?

じ(中略)の(中略)たい

- ★NECホームエレクトロニクス
- ★12月23日発売予定
- ★4,800円★オムニバス
- ★VM、通信対応

ついに動きはじめたニュー「じのたい」(正式タイトルは、まだひみつ)だけど、まだまだ投稿が少ないです。もっとー。ってというか、今が狙い目です。なんつってな。今週からTURBキャラの設定を公開するから楽しみにね。

ついにスタート! 新しいTURB人集まれ!! 戦国CHARACTER FILE #1



じのちゃんからひみつ...

じのちゃん(nano-Ray-Jino-speX)

宇宙を放浪する天涯孤独な人。宇宙のいろんな星で大道芸や泥棒の真似、詐欺まがいの商売(別称「人助け」)などをしながら、騒ぎを起こしている。異常なまでの危険回避能力(不思議なカーひみつ)を持っているが本人は理解していない。出身地不明。ずっと宇

宙を放浪しているの、年齢と体と精神の成長が伴っていない。地球年齢で30歳くらい。
▶「戦国TURB」では気まぐれで「ねこぱけつと星」を救おうとしてエイリアン軍団と戦うが、逆にねこぱけつと星を破壊してしまう(この模様はF.I.D.に収録予定)。



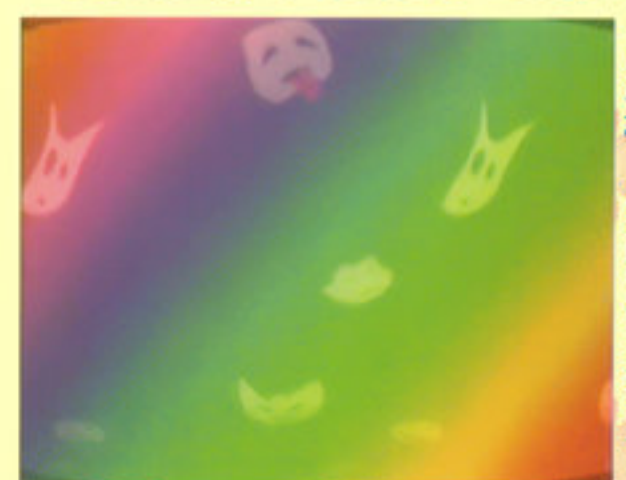
「戦国TURB」の戦いの中で、じのちゃんはいろいろな人に出会い、さまざまなことを知る。

「天涯孤独のじのちゃんです。どうも。うーん...。むにゃむにゃ。今までいろいろあったわ。多くは語らないけど。語る時がきたら語っちゃうかもね。つづきは、F.I.D.でね」



愛も平和も、好きにすれば。いろいろなことにとらわれず、自由に生きていくのじのちゃん。ねこぱけつと星を救おうとしたのも、いつかみれば気まぐれ。もしかしたら、みんな気まぐれかも。

吹き飛ばされた彼女はねことひつじが戦争する「らいよん惑星」に不時着、ねこ軍の隊長としてひつじ軍と戦うことに。やがてじのち



過去を知る鍵となる(??)じのちゃんの夢。たまにうなされます。

やんはひつじ軍を破り、戦争の黒幕であるエイリアン軍団のボス、ドッパをも倒すのでした。

祝 じのたい復活!! 応援イラスト小特集(新兵編)

今回は「じのたい」の復活を応援してくれる新兵さんからのイラストを紹介! ああちょっともう、ホントにありがとうございますー。

東京都★みさと



ジュルのファンからモリーナファンにくらげかー。モリーナかっこいいよね。

千葉県★新堂あらし



前は読み専門だった新堂あらしさんの初投稿! 最高。そういう人大歓迎。ラビニュー。

東京都★夜上真琴



びよびよん・ザ・レースに注目の夜上さんのねこぱけつとです。ほかもかなりいい!

東京都★音羽沢木



「TURぶはあ」は持ってるし「F.I.D.」は予約したけど前作がない!? 買いなさい!

沖縄県★ちから



何やらセクシーなじのさん。ほとんどオリジナルキャラだけどこういうのもアリです。

いいぞ! もっとやれ!! 投稿の宛て先はこちら
あて先 〒103-8508
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
「じのたい」係

現在、じのたいではみなさんの考えた「詩」を募集しています。「戦国TURB」の裏面にいる「とくべつくま」みたいなイカしたヤツをヨロシク! あと、えーといろいろ投稿してください。本当になんでもアリですから。採用者にはくまキーホルダーを進呈します。

バギーヒート

●CRI
●発売中('99年7月8日発売)
●5,800円●オフロードレーシング
●レーシングコントローラ、ふるふるぱっく、VGA、通信対応

第2回 親バカ選手権

青春編

結果発表!!!

じゃじゃ馬を乗りこなすようにバギーを操るリアルな操作感と、緻密な計算によって表現される動きで、飛んだり跳ねたりのダイナミックなオフロードレースが楽しめる。そんな「バギーヒート」の「AI育成モード」と、「ネットワーク機能」を利用し、本誌とCRIによって開催されたのがこの大会。今回も多くの参加者が自信のデータで挑んでくれた。その結果をココに発表するぞ。



チャンピオンシップではCPU相手に白熱したレースを楽しめる他、プレイヤーの操作をリアルタイムにドライバーが再現するなど、見どころも満載。

合格

選手名	マシン	コース	レベル	周回数	順位	偏差値	評価
バクダン・607	ドラム・キッズ	U.S.A.	19	20	1st	58.8	C
...

※偏差値は50以上で合格、それ以下で不合格という評価となっているぞ。

AI育成モードとは一体何ぞや!?

この大会は、プレイヤーたちが手塩に掛けて育てたAIデータをオートパイロットで対戦させられる。ここで使用しているAI育成モードとは、タイムアタックモードでの操作やライン取りをAIが徐々に学習していく、というモノ。走るほどAIはプレイヤーの操作に近い動きを覚えていくのだ。

Level checker

Tricky Diamond Technique: 100%

現在のレベル: 27
総プレイ時間: 04:49:15
プレイヤー: TAG

Course	Laps	Technique
Franco	30 Laps	100%
U.S.A.	30 Laps	100%
Egypt	30 Laps	100%
Russia	30 Laps	100%
Peru	30 Laps	100%
Japan	30 Laps	100%

プレイヤーの走りを徐々に覚えていくAI。そのデータを使用してオートパイロット走行も可能。

第2回となる今大会は、前回とルールが大きく異なる。AIレベル育成方法に関する制約が一切なくなり、1人のプレイヤーでも複数のマシンを参加させることが可能になったのだ。



今回の優勝者バクダン・607は2台のマシンがベスト8にランクイン。今回から複数のキャラでも挑戦できるようになった。

- ### 大会ルール
- ①マシン、コース、周回数、レベル、セッティングなどの制約は一切なし
 - ②コースは全6コースからランダムに決定
 - ③1人1キャラにつき1回のみ応募可能(1人で最大8キャラまで応募可能)
 - ④グリッドはTYPE1、左右のポジションは抽選で決定
 - ⑤対戦は全て「ブースト」をONにして実施
 - ⑥決勝戦は5周、ベスト8以降は3周、それ以下は1周で対戦

さらに今大会では、参加者全員に育成データの成績や詳細なデータが偏差値として記載されたユニークな通知書が送られる。この偏差値は今大会の参加者全員の各数値から算出されており、総合偏差値が50以上で合格、それ以下で不合格という評価となっているぞ。

パーソナルデータ

各プレイヤーが今回応募したマシンのAIのレベルや、練習に費やした時間、各コースのラップ数などのデータが表記されている。

チューニングデータ

参加させたマシンにチューニングが施されている場合、その数値が表記される。

シミュレーションデータ (コース別)

CRIで行われた参加者全員のデータによる各コース走行テスト結果から、各コースの偏差値を算出、表記してある。偏差値とは全体の平均数値を50として、プレイヤーの成績との差を数値化したもので、熟練度はその偏差値から評価されている。また、マシン別順位は参加者全員の中から、同一マシンの順位を表記してある。

シミュレーションデータ (総合)

各コースの走行データを総合評価し表記されている。走行タイムは各コース1周ずつのラップタイムを合計したタイム。総合順位は全てのマシン、コースのデータを総合した順位で、偏差値はその総合成績から算出されている。

コース別得意度

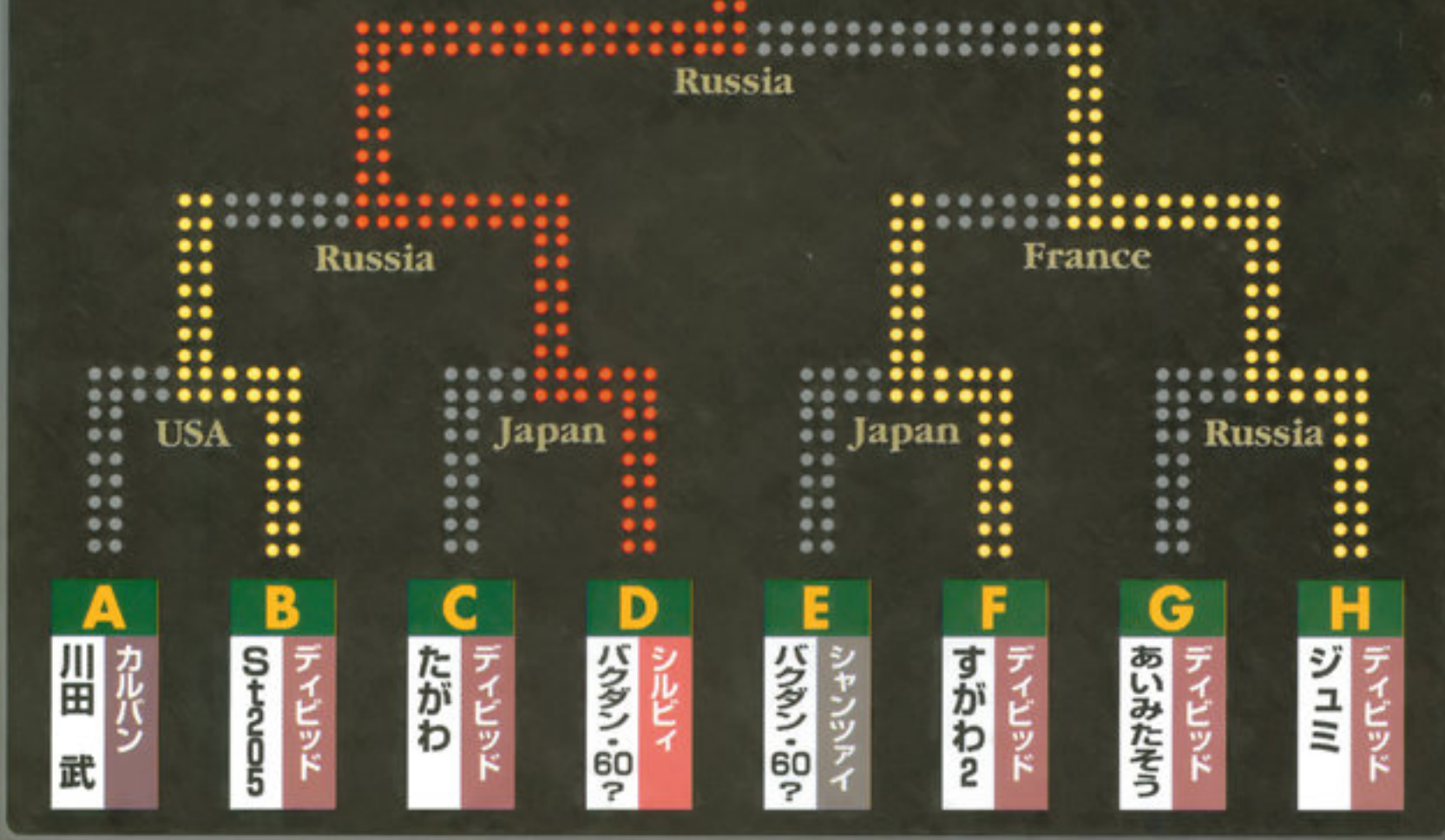
各コースの得意・不得意度をグラフ表記。大きくきれいな六角形に広がっているのが理想的。また各頂点のアルファベットはコース名を示している。

これが!! 参加者全員に配布された合否通知書の中身だ!!

「バギーヒート」
親バカ選手権

バクダン・60?
シルビィ

ベスト8からの
トーナメント表



日本一の親バカは
バクダン・60? さん に決定!!

参加者たちの腕前も上がったと見え、かなり緊迫した対戦が展開された今大会。制したのはバクダン・60?のシルビィ。彼の育成データはベスト8中に2つ残っており、人並み外れた親バカなのがある。おめでとう!

これが日本一の息子だ!

Scarlet Moon Technique 100%

現在のレベル: 1
総プレイ時間: 03:38:07
プレイヤー: BOM・60.

Course: 40 Laps
30 Laps
36 Laps
30 Laps
30 Laps
35 Laps

France
U.S.A.
Egypt
Russia
Peru
Japan

Check start
ロードしたAIデータのレベルを
認定します。

OK: [Enter] Cancel: [Esc]

レベルは1のままですが、約3時間で全コースを平均20周前後で走り込んでいます。しっかりとライン取りしているのがわかる。

第2回親バカ選手権～青春編～

ベスト8 ダイジェスト!!



川田 武 vs St205
コース……USA

カルバン(川田)対デイビット(St205)の対決。カルバンが最後のコーナーでイン側に必ず接触するため、少しずつ差がついてしまった。

ココで引つかからなければ勝てたかも?



たがわ vs バクダン・60?
コース……Japan

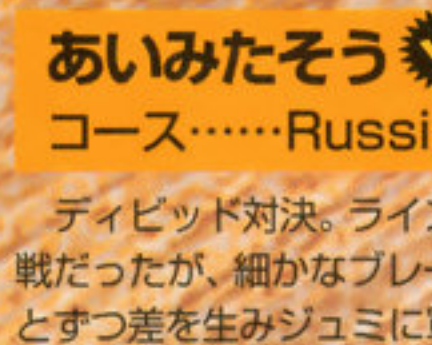
初めはデイビット(たがわ)が先行していたが、トンネル内ヘアピンでしっかり減速し曲がるシルビィ(バクダン)が差しきって逃げ切り。

前回優勝のすがわ2。実力発揮なるか?

バクダン・60? vs すがわ2
コース……Japan

前回優勝者すがわ2のデイビット。やはりトンネル内ヘアピンでアウトに影らみすぎ、追いつかれるが、スピードでカバーして逃げ切り。

バクダン氏のココでのライン取りは見事。



あいみたそう vs ジュミ
コース……Russia

デイビット対決。ライン取りもほぼ互角で接戦だったが、細かなブレーキングの差がちょっとずつ差を生みジュミに軍配が上がった。

ブレーキングで少しずつ差が付いた。



バクダン・60? vs St205
コース……Japan

最初のこの場所で抜かれてどんどん差をつけられる。最後にはマシン性能の差でこんなに離されてしまった。



最初のコーナー入り口でアウトに寄ってしまうSt205のデイビットをインからバクダンのシルビィが差し、逃げ切り。



すがわ2 vs ジュミ
コース……France

初めは非常に接戦だったが……。橋の上で必ず接触してしまうすがわ2のデイビット。



最初の橋の上で必ず接触してしまうすがわ2のデイビット。徐々に差がついていきジュミの勝利。どうした、前回優勝者?



バクダン・60? vs ジュミ
コース……Japan

ライン取りが重なり、ことごとくバクダン(シルビィ)の前に立ちはだかるジュミのデイビット。



スピードではシルビィ(バクダン)が優るのだが、デイビット(ジュミ)が相手のラインを上手くブロックし、前を走らせない。しかし第3コーナーのライン取りが安定していないデイビットは4ラップ目で壁面に接触。シルビィは圧倒的な差をつけて勝利。



しかし4周目にライン取りのアラが出てしまいイン側の柵に接触。大幅なタイムロスが発生してしまう。その間に、追い抜きグングン差をつけるシルビィ。結局ジュミのデイビットが逆転負けを喫した。

総評

全国の「親バカ」の皆さん、お疲れさまでした。どの方もなかなかの教育ママ(パパ?)ぶりでしたヨ! 未恐ろし…、いや素晴らしい(汗)。参加していただいた方全員にささやかなプレゼントをお送りします。その名も「合否通知書」。結果は開けてからのお・た・の・し・みっ!(AP開発部・幅朝徳)



参加者は通知書の到着をお楽しみに!!

オルルド王国 投稿通信

●リバーヒルソフト●発売中(7月15日発売)
 ●5,800円●架空世界シミュレーション
 ●1人プレイのみ●VM、キーボード、通信対応

次は単行本でお会いしましょう!!

オルルド王国投稿通信も、とうとう今回で最終回。いつも応援してくれている皆さんには、感謝の言葉もありません。投稿による応援のおかげで、ついに単行本化も実現しました。本当にありがとう!!

●投稿通信の単行本化決定、おめでとうございます。今から、どんな本になるか楽しみです。ずっと前から、いろいろ出ているアンソロジーコミックを見て、「ワーネバの漫画本があるといいのになー」って思ってたので、とってもうれしいです。発売はいつごろですか? [愛知県/ねこぱんち]

●ついに単行本化ですね。投稿コーナーの単行本化が実現したのって、初めて見た気がします。発売はいつですか? 何ページくらいの本になるのかなあ? 高くしないでね。 [埼玉県/お〜い百連発]

◆お祝いのメッセージ、ありがとうございます。単行本の内容については、このコーナーに掲載された4コマ漫画の再録だけでなく、漫画家の方々による描き下ろしや未掲載の投稿作品などをたっぷり詰め込んだにぎやかな本にしたいと思っています。ページ数は、だいたい140ページくらい。お値段については、とにかくお手軽に買っていただけるような価格にできるよう頑張りますので、よろしく。

●このコーナーもいよいよ単行本化ということで、さっそくはりきって投稿したいと思います。ところで、投稿はいつまで受け付けてもらえるのでしょうか? まだ間に合いますよね。それと、コーナーと単行本とでは、投稿のあて先って同じでもいいんですか? [茨城県/染井芳野]

◆このコーナーは今回でおしまいです。投稿作品は、いつでも受け付けていますので、遠慮せずにどんどん送ってください。あて先もオルルド王国投稿通信あてでお願いします。

別に気にしなくてもいいのに



オルグ長になりまして



かわいい子イムと
いっしょに
仕事です



子イムはつかれた
プレートを通して
くれるんです



もっと
プレート
こわしてね

だから
みんな!

オカバ!?

とってもぶりちーな子イムさんは、疲れた畑を甦らせてくれます。オルグ長さんの中には、子イムを親衛隊オルグに納めないで、そのままお家に持って帰っちゃう人も多いとか?

●「シェンムー」のために買ったドリームキャストですが、投稿通信の4コマ漫画が面白かったの、つい「ワーネバプラス」を買ってしまいました。ところでいつも同じ人の4コマ漫画が載っていて、それもすごく上手な人がいるんですけど、ひょっとして密かにプロの方が投稿してきてたりするんですか? [岐阜市/待ちきれない男]

◆そういう前例はありました(笑)。でも、プロの方を優先して掲載している、ということはありませんよ。第9回以降に掲載されている4コマ漫画は、すべて「オルルド王国」を愛する一般の方々の作品です。ハイレベルな作品ばかりで、いつも驚かされています。単行本には未掲載作品も多数掲載されますので、

彼がモテない理由



Dランク入りよ!

みてみて! 黄色のローブ



でも黄色ってあんまり好きじゃないな

はやく私も黄色の服が着てみたいわ



君にはランク外がお似合いだよ



?

恋人と同じ色がいい、そんな乙女心だったのに。オレンジ色が似合うのなら、他の言い方もあったでしょ? 女の子が着てる服の話をする時は、「可愛いよ」の一言を忘れずにね。

休息の木でデート



うん

休息の木へいこう!



すがすがしい空気ね

そだね



うっ



にやり

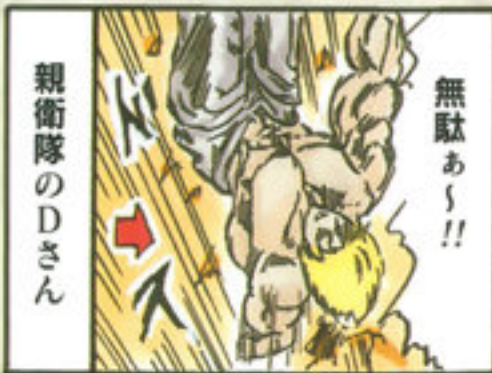
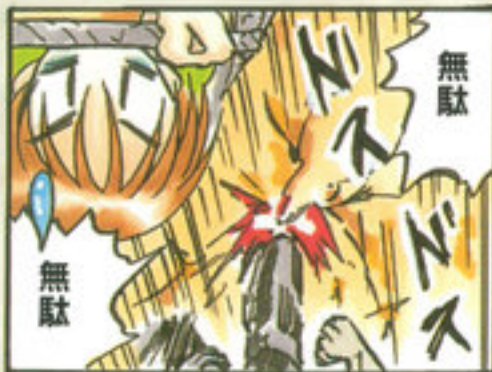
あ〜あ、せっかくのデートが、野良イムのおかげで台無しになっちゃいましたね。ひょっとして、恋のライバルにオルグ長がいませんか。案外、誰かの妨害工作かもしれませんよ。

こちらにも楽しみにしててください。

●このコーナー、毎回面白い4コマ漫画が載っていて楽しみです。私も投稿しようと思うんですけど、原稿のサイズは規定の原寸でないダメなんですか。比率を合わせて大きめに描いたほうが描きやすいので、縮小して載せてくれるといいのになー、とか思ってしまうんですけど。勝手言ってすみません。 [所沢市/友野珠麗]

◆う〜ん、玄人っぽい質問ですね。基本的には原寸で投稿してくれたほうがよいでしょう。比率を合わせて大きめに描いた作品だと掲載のための工程がひとつ増えちゃうので、少し載りにくくなるかも。あらかじめ、原寸に合わせた縮小率を書いてくれると助かります。

あこがれの親衛隊



〔山形県/つちのこ太郎〕

パパは心配性



〔神奈川県/あーやん〕

遺伝



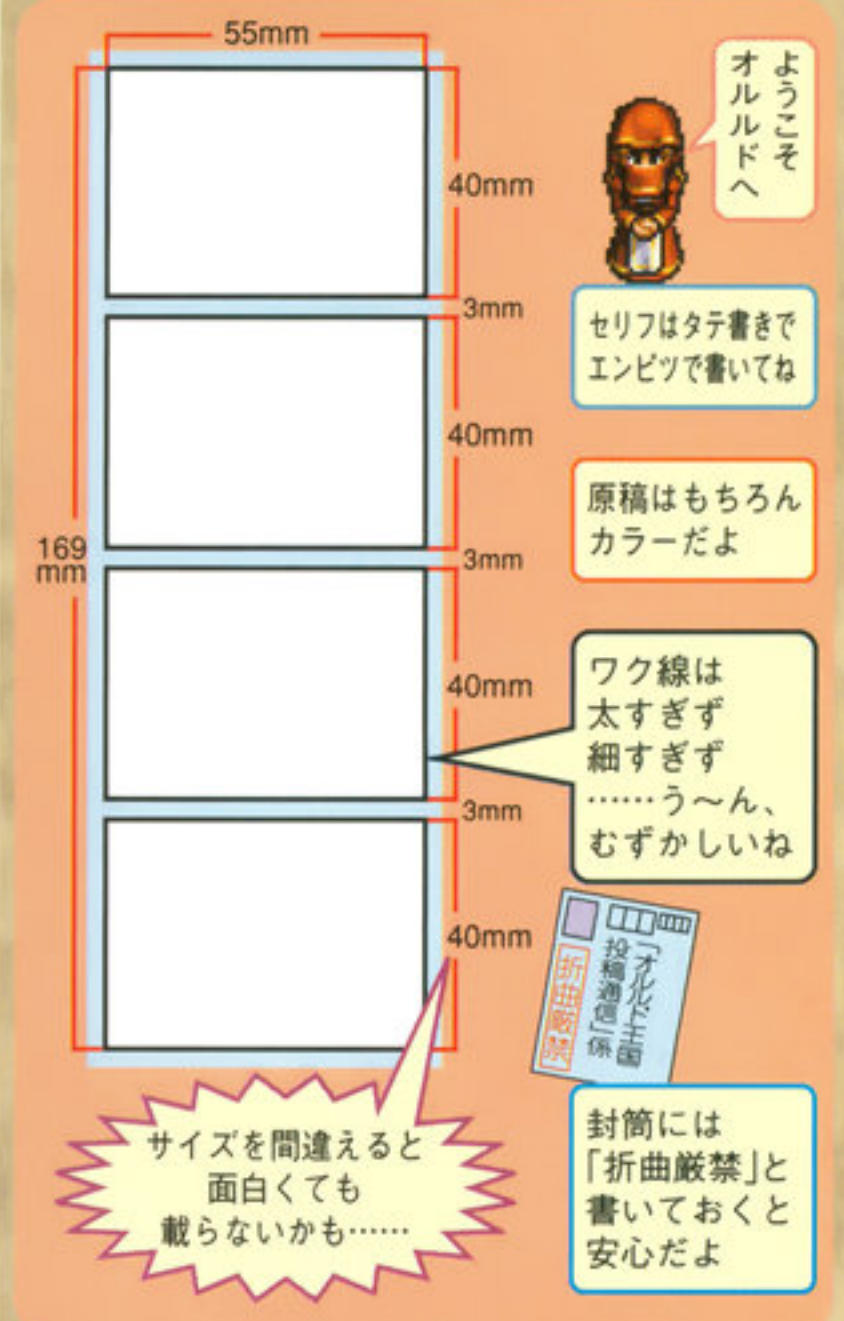
〔埼玉県/音衣〕

相変わらずのブツとびネタ。ちなみにこのDさん、きっと夜しか現れないんでしょね。これができれば親衛隊ってコトもないでしょうが、少なくともバグウェルには勝てそう。

心配するのはまだ早すぎる気もしますが、幼少の頃からチェックを入れておくのは、オルルドではもはや常識。お父さんの気持ちもわかります。素敵な恋人ができるといいですね。

ご両親の愛と夢がはぐんだ新しい命。責任を感じる気持ちはわかりますが、これからの成長が大切なんです。2人にさらなる愛で、りっぱな大人に育ててあげましょうね。

キミの4コマ 待ってるぜ!!



今回で「オルルド王国投稿通信」も最終回です。たくさんの4コマ漫画を投稿してくれて、皆さんありがとう。単行本がた〜くさん売れて、投稿もいっぱい集まれば、ひょっとしたら第2弾、第3弾と続いていくかもしれません。ワーネバシリーズも続々リリースの予定ですし、きっとまたお会いできるでしょう。

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》
 〒103-8508
 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

子供が・・・しかも・・・
 wp002223 taka 99/09/23 00:15

はじめまして、ドリ様 takaと言います。カードメール掲載開始!!と言う事でお便りしました。でわ、さっそく。うちの家族の事なのですが、子供が5人もいてしかも!みんな女の子なんです。困ってます・・・また!子供みんなトシゴなのです・・・(;-;)5歳、4歳、3歳、2歳、1歳の順です。お弁当、持たせるだけで、一日かかります。次の子こそは、つと男の子でありますようにと思いつつ今日もお弁当を買う日々です・・・ハア〜

子たくさんハアで大変そう。嫁入りの日が待ち遠しい?

ガンマン・老け中〜す
 wp003231 ナオト 99/09/27 04:43

祝・オルルド王国 投稿通信 単行本化決定!!

ということで、ワーネバのアイテム等でダジャレを考えてみました。「もうすぐチアイ(試合)だ。」「ラムサラ(今さら)謝っても遅い。」「イム(今)何時?。」「モト(もっと)速く走れないのか。」

それでは..... See you
 by ガンマン・老け中

駄ジャレもここまでくだらないと、もはや芸術ですね。

祝! 投稿通信@単行本化!
 wp000714 岐阜の星 99/09/25 23:27

初めまして! 岐阜の星と申します。

毎週、楽しみにしているこのコーナーが単行本化されるとの事。本当におめでとう&ありがとうございます。そして、ネバラー(?)のみなさん、これからも一緒に「ワーネバ」を応援しましょう。

P.S. 岐阜県の小椋羽織さん。4コマ、いつも楽しく拝見しています。

みなさんの応援あってこそ単行本化。投稿もよろしく。

投稿します。
 wp000450 エルミオン 99/09/28 03:31

毎週ドリキャストマガジンを購入して読ませて頂いております。さて、私のお話を聞いて下さい。私の初代PCは自分の名前なので初代PCに結構感情移入してます。だから私はこの前初代PCの夫が亡くなったときはすごくショックでした。

Pete Org
 エルミオン

思い入れが深いからこそ、別れが辛くなるんですよ。



RENT



A HERO

RENT A HERO RETURNS



NAVI
ウメ&漁ん

連載も3回目、もっともっと投稿プリーズ!

オフィシャル化第3回にして、我々にとんでもない依頼が舞い込んだ! 依頼主はセガ。なんとゲームで流れる挿入歌の作詞を依頼したいとのことだ!!

- セガ●発売日未定●価格未定
- 3DアクションRPG
- 1人プレイのみ

アリカワ先生の川柳教室

今回は前回に続いて、“秋”をテーマにした川柳を紹介。っていうか今年って秋あったか? なんかいさなり冬って感じ。つーことで次回のテーマも発表します。

リレーに借り物
レンタが走る
運動会かな
by元PTA委員

大阪府・ANNE松本(3G)

赤とんぼ
止また瞬間
踏んずけた。
by 小島

愛知県・OTTE(2G)

北海道・東風林
りんどう(2G)
私は今年の夏、道路でセミを……(アリカワ)

秋云えば
イベント山盛り
でも東京……
by 東京は夢の島

代走のレンタヒーロー自身も借り物なところがポイントですね。(アリカワ)

昼食えば お弁当山盛りでも減量(アリカワ)

次回のテーマは“ドリキヤス”

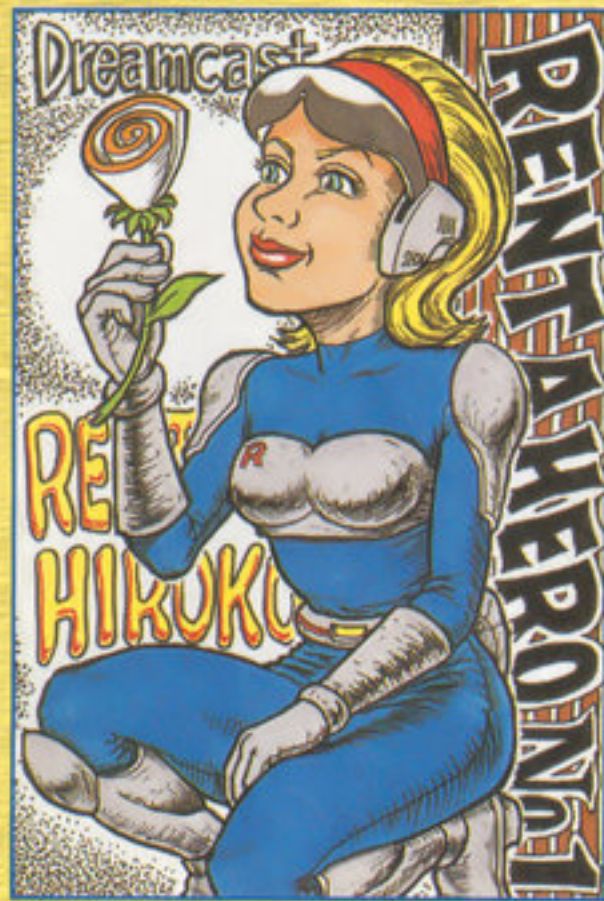
誰でもゴッホ

文字ネタとともに大募集しているレンタイラスト。ガンガン投稿してRHR(レンタヒーロー・リターンズ)を彩ってくれ!

「レンタヒーロー」とアメコミは“バタ臭さ”という共通項がある模様?(伊崎)



かわいい! ありさちゃん好きなキャラクターでした。あとサラんちゃんも。(小島)



千葉県・不思議三十郎(3G)

聴いて驚け!! レンタヒーロー応募キャンペーン①

EDテーマ曲「夕闇のレンタヒーロー」歌詞大募集!!

なんとセガカラで
オケが聞ける!

SEGAでは「レンタヒーローNo.1」のエンディングテーマ曲「夕闇のレンタヒーロー」の歌詞を募集しています。どんな曲かは、●右記のHP●セガカラの隠し曲(出し方は下のとおり)、のいずれかの方法で確認できます。1番だけでなく2番まで作詞してください。最優秀作に選ばれたら、音楽CDに名前が載るぞ!

セガカラ隠し曲コマンド
曲No.入力で

33333

最優秀賞(1名) 作品収録の音楽CD発売
賞金99,000円(予定)・シングルCD

残念賞(抽選で50名)

レンタヒーローグッズ

あて先 「レンタヒーロー・リターンズ」
歌詞募集係 まで

公式HPでも詳細が読めるぞ!
<http://www.sega.co.jp/rentahero/>



ゴードを稼いで豪華賞品をGET!

当コーナーの投稿者には、掲載されるごとにゴード(ポイント)が支払われます。貯めたゴードに応じて下の賞品と引き換えることができますが、その後はゼロに戻ってしまいます。どのタイミングで引き換えるかはアナタ次第というわけ。

初掲載者	ドリマガ特製ストラップ
20ゴード	レンタヒーロークリアファイル
30ゴード	メガドライブ版BGM収録ミニディスク
50ゴード	レンタヒーローテレホンカード
70ゴード	特製スタッフジャンパー
100ゴード	メガドライブ本体&レンタヒーローソフト
500ゴード	開発陣と一緒に「北京」で宴会
1000ゴード	開発陣と一緒に4泊6日のハワイの旅

お知らせ

先週のハガキ採用者の皆さんの獲得ゴード数が抜けてました。ANNE松本、ナイトマイケル、電腦探偵、中村一しあ、小村一人、橋本雅義、永沼ブー、床屋郎伊組(敬称略)には、お詫びを兼ねて3ゴードずつ進呈します。

お便りはこちらまで

<アリカワ先生の川柳教室> 蟻川とんぼ先生から出される題目にもとづいた小洒落のきいた川柳を募集。<助けて、レンタヒーロー> レンタヒーローに向けた求人広告を作るのだ。仕事の依頼は何でもOK。というか、くだらないほどGOOD。<格言道場> 心に染みる、バカバカしい格言を大募集。<ダジャレの王様> 聞いた人全員が腰砕けのダジャレを募集。寒いのもOK。<開発LOVEダイアリー> 開発スタッフに向けたファンレター、質問、要望などを受け付け。<誰でもゴッホ> 定番のイラストコーナー。<点取り占い> くだらないのを考えよう。

あて先

〒103-8508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
「レンタヒーロー・リターンズ」それぞれの係まで



先駆け!!

NAOMI™

さきがけ!! ナオミじゅく

塾

SAKIGAKE NAOMIJYUKU

P150アウトトリガー
P152.....ジャンボ! サファリ

OUT TRIGGER



JAMBO! SAFARI

NAOMI塾 塾生一覧(11/5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	DC移植中(2000年1月発売予定)
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11/25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	バ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(要「シエンム」専用同梱シエンムパスポート)(ツインタイプのみ)
11	電幻天使対戦麻雀シャングリラ	マーベス インターソフト/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 スーチャーパイ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	デッド オア アライブ2	テクモ	'99年 10月	
17	ダービーオーナーズクラブ	セガ	'99年 10月	
18	アウトトリガー	セガ	'99年 11月	
19	ダイナマイトベースボール'99 (仮)	セガ	'99年 冬	
20	セガテトリス	セガ	'99年 冬	
21	ぶよぶよDA!-featuring ELLENA System-	コンパイル	'99年 冬	DC移植中('99年12月発売予定)
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	'99年	
25	SNK VS. CAPCOM(仮)	カプコン	未定	DC移植中(発売日未定)
26	BOAT RACE OCEAN HEATS	セガ	未定	※メダルゲーム

基本を極めしものこそ、精髓に至る!

OUTTRIGGER SKILLS

International Counter Terrorism Special Force

TECH.07

- セガ(ソフト2研)
- 近日稼働予定
- 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

いよいよ稼働直前となった「アウトリガー」! このコーナーもタイトルどおり、「アウトリガー」のスキルアップを目指した攻略スタート! でも、やっぱり最初は基本からいきましょう、基本から。



ここから狙えば、相手に感づかれることもないっす。でもメダルは取れないね(笑)。

「アウトリガー」のルールを再確認!!

まずは対戦のルールから説明しよう。「アウトリガー」は、固定マップ内で、3つの武器を駆使して敵を撃破、それによって得られる合計ポイントを競い、トップになればゲーム続行というルールだ。ここで重要なのが勝敗を決めるポイント。実は敵を倒すだけでなく、倒したあとに出てくるメダルを取るだけでもポイントは加算される。つまり、倒さなくとも、落ちていたメダルを拾えば、トップになるかもしれない。メダルを見かけたら必ず取るようにしたい。また、通常出現するのは銀メダルで、1ポイントしか加算されないが、トップの人を倒すと金色のメ

ダルが出現。これを取ると2ポイントも加算される。逆転勝利を狙うなら、トップの人を狙うことが重要だ。なお、自分の攻撃でやられた場合は「自爆」になり、ポイントがマイナス2されるので、十分に注意しよう。

コインを取ってポイントゲット!



敵を倒せばメダルが出る。トップの敵を倒せば金メダルが出現!! 取れば2ポイントアップだ!

自爆はマイナスポイントだ!



自分のロケットランチャーや、手榴弾の爆風でやられてしまうと、ペナルティを受けるぞ。

OUTTRIGGER CHECK IT!

2台リンクもできるのだ!

最大4台の通信対戦ができる「アウトリガー」だが、店舗によっては2台しか置かれなところもあるはず。しかし、2台でも対戦可能! 2台での対戦は常にタイマン勝負となる。多人数とは違った緊迫した戦いが楽しめ、1対1のテク

ニックが身に付くはずだ。なお、上級ステージの「ART MUSEUM」では、2人でプレイしたときに限り、マップが半分に縮小されるといった配慮も考えられている。広いマップでも「敵に会えない」といった心配もなくプレイできるぞ。

タイマン勝負だ!

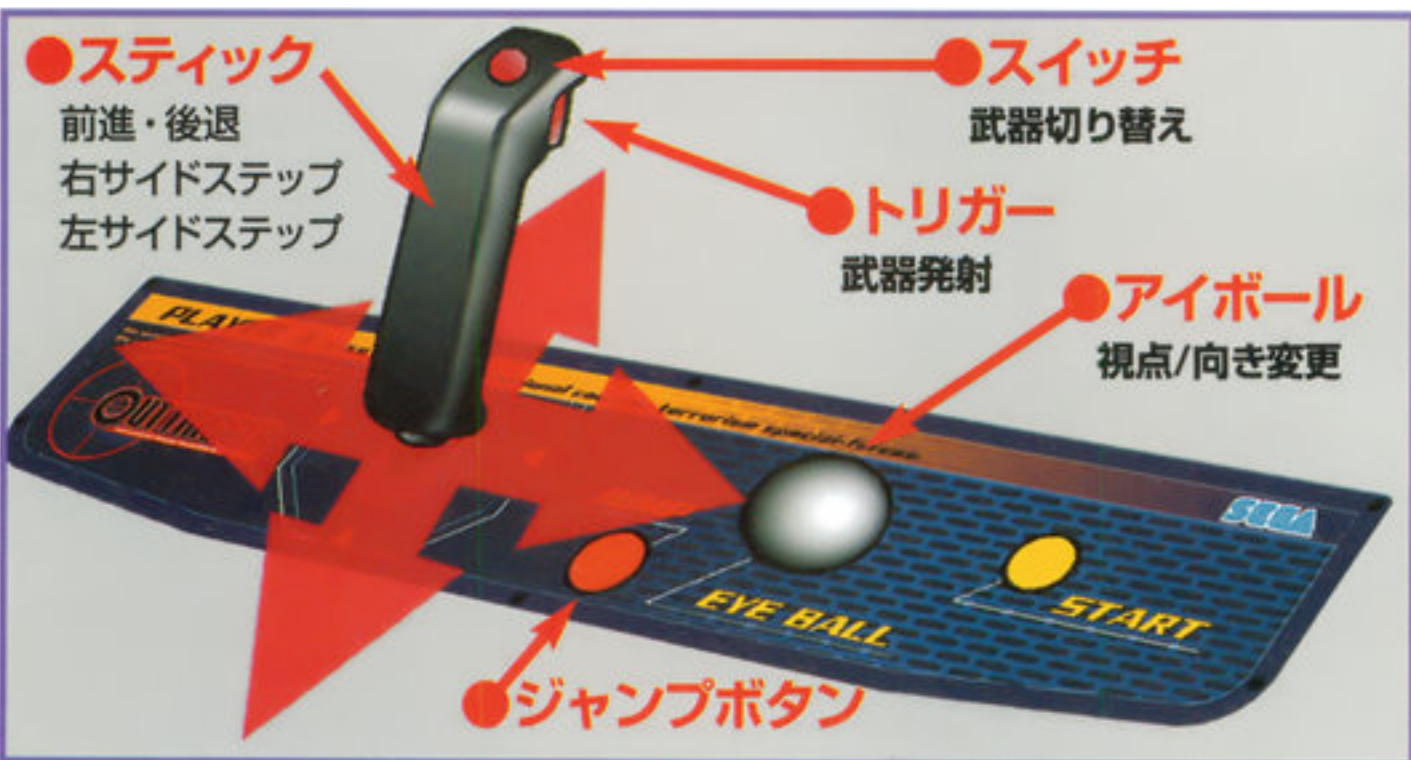


1対1の対人戦を学べば、敵を倒すテクニックはドンドン上昇する。

まずは操作システムを覚えよう!

ルールの次は操作システムだ。このゲームでは下の図のようなコンパネでプレイする。各部を説明すると、スティックでキャラクターを前後左右に移動。トリガーで選択中の武器で攻撃。その武器はスティック上部ボタンで変更できる。そ

して、アイボールは視点とキャラクターの向きをコントロールするために使い、その左下のボタンでキャラクターをジャンプさせられる。なお、操作モードには初心者向けの標準操作と上級者向けの上級操作の2種類がある。標準操作では



とにかく慣れろ!



慣れてくれば、アイボールの感度を調節したりして、自分に合った操作にカスタマイズしよう。

ロケットランチャー系武器の使用時にサイトが大きくなり、サイトに入れて攻撃すれば、ある程度その方向に攻撃をしてくれる。上級操作はそういったアシストがないが、細かい設定ができる。しかし、初心者は標準操作を選ぶようにしましょう。

とにかく操作に慣れることだ!



操作行動の基本知識

初心者は移動を司るスティック部分と向きや視点を司るアイボールの役割をしっかりと把握し、それらを同時に動かせるようになるように練習しよう。

STEP 1 スティック操作でできる行動

まずはスティック操作からだ。スティック操作でできる行動は移動、攻撃、武器チェンジの3つだが、移動には少くせがある。スティックを動かすとキャラクターが前後左右に動く。だが、左右の移動だけは平行移動(サイドステップ)になる。つまり、スティックでの移動は、常に前方を向いた状態で動くので、向きを変えることはできないのだ。そのため、ステ

ィックだけで移動していると、曲がり角などでは壁を見ながら移動することになってしまい、敵から狙い撃ちされる。そうならないためにアイボールで体の向きを変えながら移動することが必要になる。このように、右方向を見たいからといってスティックを右側に倒しては正面を向いたまま右にサイドステップしてしまうので、間違えないように頭に叩き込んでいこう。

STEP 2 アイボール操作でできる行動

アイボールは視線の移動、つまり、見る方向を調整するためのもので、デフォルト操作では上に回せばキャラクターが下を向き、下に回すと上を向かせることができる。左右も同様にその方向に向かせることができるが、同時に体の向きも変わるようになっている。つまり、向きを変えたいときは、その方向にアイボールを動かせばいいのだ。また、移動と同時に方向を変えてやることによって、常に

自分の進行方向を向いて移動することができるので、周りの状況をすぐ把握することができるのだ。



デフォルト操作では上下の動きはアイボールの動きとは逆になるので注意しよう。



スティックだけで移動すると、曲がり角で壁を見ながら移動してしまう。曲がり角で壁を見ながら移動してしまふ。キャラクターの方向を変えるときには、アイボールを使うようにしよう。

狙いは正確に!!

POINT 1 アイボール操作の心得!

その1 アイボールはゆっくりと! その2 スティックと同時に動かす



アイボールを激しく動かしても視線が高速に動くだけなので、ゆっくりと正確に動かそう。



移動と同時にアイボールで方向を決めれば進みたい方向は思いのまま。

POINT 2 アイボールに慣れるには...

アイボールは、ゆっくりと正確に操作することが大切だ。ただ、標準操作に慣れてくると、必ず「遅い」と感じてくるはず。そうなったら迷わずアイボールの感度を変えられる上級操作に操作モードを変

更。アイボールの感度を自分に合ったスピードにしよう。自分のスピードが見つかったら、CPU戦などで標的への正確な狙いを練習していこう。そうすることでアイボール操作は一気に上達するぞ。

1人用で練習する



テーマを決めよう!



対戦中でも「ゆっくり」と、テーマを決めてプレイしよう!

スキルズ隊長日記

稼働間近となった「アウトリガー」。間もなく近くのアミューズメントスポットにお目見えするだろう。初めのうちはかなり操作方法が難しく感じるかもしれない。だが、慣れてくれば、あたかもマップの中に自分がいるかのような一体感すら得られるようになるぞ。とにかくやり込んで「基本操作を覚える」という壁を越えてほしい。

さて、次号のスキルズでは攻撃時のテクニックを紹介していこうと思っている。敵と対峙したときの基本攻撃理論と各武器の使いどころなどの初歩的な部分から、ロケットランチャーと手榴弾、ロケットランチャーとマシンガンのコンビネーションなど、中級者になるために必要な実践的な情報を満載でお届けする予定。乞うご期待!

攻撃時の基本テクも!



次号の「スキルズ」では武器の使い方はもちろん、基本的な狙い方と、戦い方を紹介していくぞ。

コンボの心得も紹介!!



2つの武器を使った攻撃コンビネーションなど、中級者向けの情報もパッチリ解説する予定だ。

ビギナーモードで「ジャンボ! サファリ」のイロハを学ぶ



- セガ(ソフト3研)
- 稼働中
- ドライブアクション
- 1人プレイのみ
- NAOMI基板

JAMBO! SAFARI™

今回からいよいよ攻略編に突入! まずは「ビギナーモード」からミッチリとレクチャーしていくぞ。これらのポイントをぜひ参考にして「ジャンボ! サファリ」をプレイしてみよう!

CHARACTER PROFILE

ここではゲーム中に出てくる4人のレンジャーを紹介。ちなみにキャラに能力差はない。



ジョージ・ワイルドマン。USA出身の動物学者。29歳。語学力には長けているが、性格が大雑把なので女性にはモテない。

George Wildman



マリー・ソーダストロム。動物学助教授の27歳。教授のイスを狙って今調査に参加したが、野生動物に触れて野心は薄らぎ中。

Marit Soderstrom

Point 1

近くの動物から狙え!

「ビギナーモード」のノルマは、違う種類の動物を3種類捕獲することにある。まずは、近くにいる動物から狙ってみよう。初心者にも関わらず、「オレにシマウマは似合わねえ! ライオンはどこだ!」などと、強い動物を探し回るのもダメだ。とにかくこのモードの主旨は操作に慣れることにある。できるだけ近場の動物を狙って基本操作をマスターしよう。



まずは、スタート直後のグラントガゼルの群れあたりを狙うといい。逃出は禁物だぞ。



Point 2

湖の近くがお得

広いサバンナを無闇に動き回っていたのでは効率が悪い。そこで、水を求めて動物が集まってくる湖周辺を集中的に狙うと楽だ。近くに動物が見えなかったら、とりあえず湖のほうへジープを走らせよう。



湖の周りではたくさんの種類の動物を見ることができる。中には手強い動物も!

Point 3

壁際の動物は注意

「ビギナーモード」のフィールドは狭い。そのため、壁際に出くわすことが多くなるのだが、壁際の動物を狙うと、壁に跳ね返って動きがトリッキーになるので難しくなる。狙う時は注意すること。



Point 4

チータは“ダッシュ”の使い方がカギ

チータの捕獲は、ダッシュの使い方がキモになる。まずダッシュで近づきロープをかけたら、「ジャンボ

タイミング」を繰り返し、すかさずダッシュで近づこう。そうすれば、楽に捕獲できるぞ。



チータは足が速いのでダッシュで近づくといい。



ロープをかけてもダッシュを駆使して近づこう。

チータは足は速いが疲れやすい。難しいようなら疲れれるのを待つのも手だ。



ビギナーモードに生息する動物たち

ここではビギナーモードに生息する動物たちを紹介。全部で7種類の動物が登場するぞ。



グラントガゼル(メス)

ランク ★

最も難易度が低い動物の1つ。オスとメスの見分け方はツノの長さ。短いほうがメスだ。



グラントガゼル(オス)

ランク ★

ツノが立派なオス。グラントガゼルはロープ、ネットをかけやすく、初心者向きだ。



ブチハイエナ

ランク ★

ランク的には低いけど、体が小さいのでガゼルよりは難しい。群れのボスは攻撃してくるぞ。



ダチョウ

ランク ★★

一見、弱そうだが、スタミナがあり、なかなか弱らない。一気にしとめるのが吉だ。



グラントシマウマ

ランク ★★

意外とパワフルなので、ロープをかけても引かず回り回されやすい。素早く捕獲しよう。



ハーテビースト

ランク ★★★

ネットをかける時に左右へ機敏に動くため、難しい。操作に慣れてないと結構辛いぞ。



BOSS チータ

ランク ★★★★★

左ページでも触れたように、チータはとにかく足が速く、すばしっこい。そのため、アクセルを踏んでいただけでは近づくことすらできないはず。そこで「ダッシュ」を駆使するのだ。中でも、群れのボスは特に手強いので、腕に自信がないなら手を出さないほうがいい。コイツを楽に捕獲できたら一人前だ。



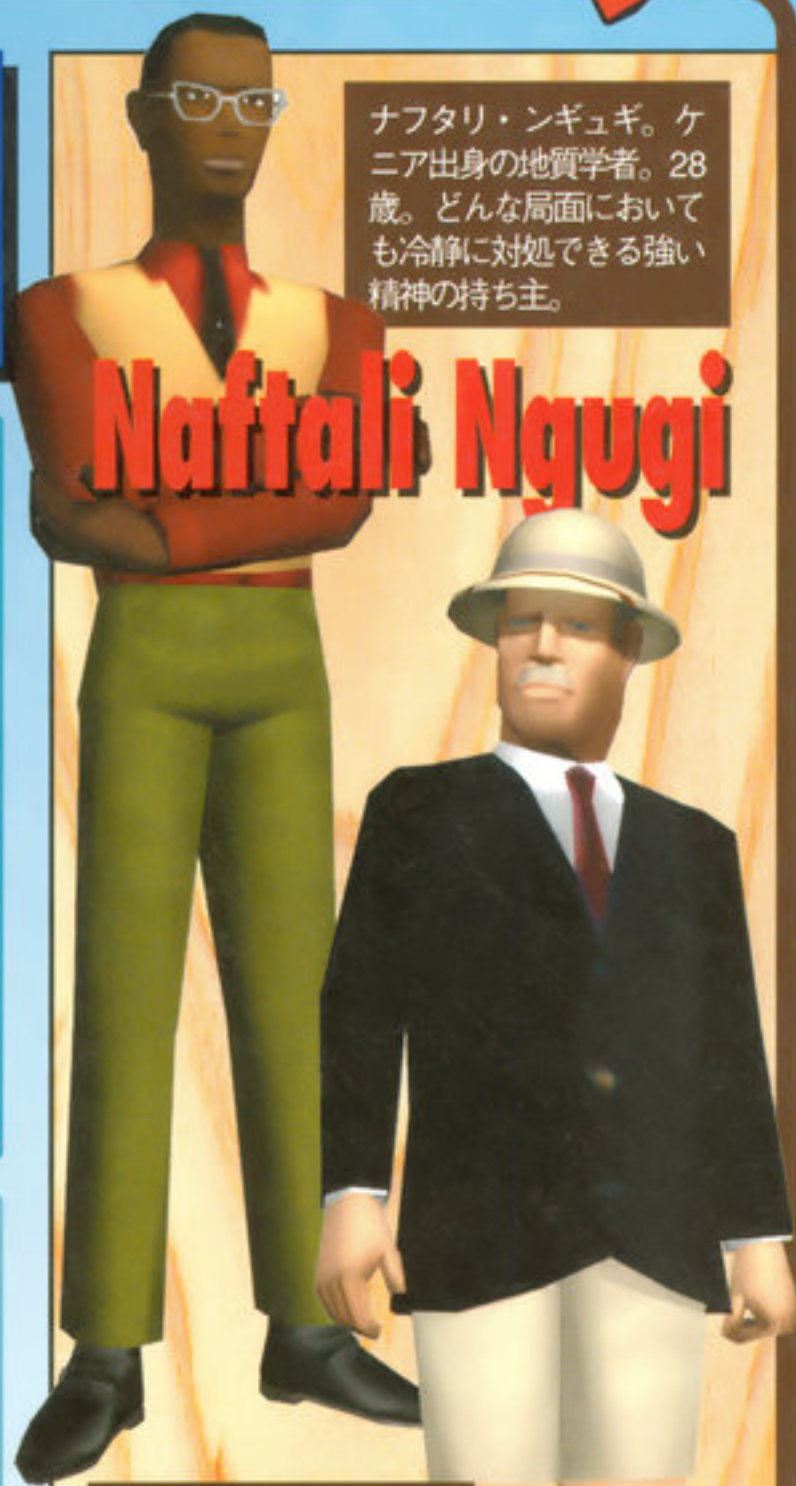
できれば群れのボスを捕獲したいが、かなり難しい。とはいえ、捕獲できたらモテモテ度アップ!

右端のサルをセレクトでランダム決定した。4人のキャラはお好みでセレクトしよう。



Edward Arniele

ナフタリ・ンギギ。ケニア出身の地質学者。28歳。どんな局面においても冷静に対処できる強い精神の持ち主。



「ムツ小笠原」現在アフリカ紀行中! 次号いよいよ本誌登場!!

本作のディレクター、ムツ小笠原。開発が終了するやいなや、野生動物との触れ合いと、「モテる男の条件とは?」というテーマの答えを探しに、広大な

アフリカを旅している。そんな彼が、いよいよ今週帰国。そして次号から「エキスパートモード」の攻略をスタート! 乞うご期待!



広大なサバンナに腰を落ち着け、動物と戯れるムツ小笠原。動

旅に出た3日目。彼はあの山の向こうで、オレンジ色に光る物体を目撃したという。その正体やいかに?



謎の物体を追い、ジャングルの中を突き進むムツ小笠原。途中、キリンを発見し、非常食の「フリスク」で餌付けに挑戦するが惨敗。「完敗だよ……」と彼は言った。

アフリカの夕焼けをバックに、黄昏るムツ小笠原。その瞳の向こうには、遥か遠い日本のおっかさんがいた。「お、おっかさん……」そう囁くと、彼の頬に一筋の涙が流れた。



ゲーム&ホビーファンのための月イチ2700円価格保証

箱崎ガレキ堂

第三回
一九九九年十一月

★各データの説明
①スケール、サイズ
②発売日
③定価
④原型・本型製作者
⑤総パーツ数
⑥お問い合わせ先

部屋の窓を開けると冷え込みの厳しい季節になって、朝晩のガレキ製作がまるで進まん、ガレキ堂のおやぢである。世間ではいよいよ本格的にゲームシーズン到来じゃが、男らしい合金ロボットや、プリティーな美少女フィギュアやドールで遊ぶのもまた一興かな。

女神三姉妹がドールで勢揃い



ドルフィー
(塗装済完成品)

「ああっ女神さまっ」シリーズ

- ① 1/6、全高22cm~27cm
- ② 発売中
- ③ 各12,800円(別)
- ④ ボークス
- ⑤ 075-955-2087

©藤島康介/講談社・アフタヌーン

先日の東京キャラクターショーで限定販売された「ああっ女神さまっ」三姉妹のドルフィーがファンのラブコールに応じて再登場じゃ。素体(人形の本体部分)は、ベルダンディーとウルドがボークス社「エクセレントボディ」の巨乳タイプ、スクルドには同社の「エクセレントボディミニ」を使用しており、全身可動はもちろん、別売りの「天使の翼」「悪魔の翼」も背中に取り付け可能。これでコミックでもおなじみのシーンが再現できるの。ボークスらしく上品な仕上がりが、いかにも女神っぽくてグッドじゃ。

元祖フェロモンヒロインがHG化!



新製品!!

ガシャポンHGシリーズ
(塗装済完成品)

- 「ルパン三世」シリーズ
- ① 全高8cm前後
 - ② 11月中旬発売
 - ③ 各200円(込)
 - ④ バンダイバンダースタッフ
 - ⑤ 03-3847-5107

©モンキーパンチ/TMS・NTV

Vガンダム 本命モデル!!

世界的に著名なインダストリアルデザイナー、シド・ミードがデザインした、おなじみ白ヒゲ。富野監督はこのデザインを見て「オチンチンも立ってるし」などと言っていたそうじゃが、パイロットとは対照的に男らしいデザインが魅力の新世代ガンダム。この商品は新素材をふんだんに使用した「超合金」の進化形と言えるの。脚部背面のペーン(スリット)は1枚1枚チタン合金で成形され、胸の開閉ハッチに至るまで全身金属の塊。近未来カーを思わせる、シド・ミードデザインを忠実に再現した、高級ミニカー感覚の超精密ロボットモデルじゃ! ライフル、シールド、サーベルなど各種武器も付属しコアファイターの分離・変形も可能で、ワシ感心。

新製品!!

ニューマテリアルモデル
(塗装済完成品)

Vガンダム

- ① 全長20cm
- ② 11月下旬発売
- ③ 7,800円(別)
- ④ バンダイキャラクター事業部
- ⑤ 03-3847-5111

©創通エージェンシー・サンライズ・フジテレビ

平成ウルトラ ヒロインNo.1

コールドキャスト製塗装済完成品の彫像を積極的にリリースしている、老舗・海洋堂から『ウルトラマンティガ』のヒロイン、GUTSのレナ隊員の1/6ガレキが、なんと塗装済フィギュアとして再登場！初代ウルトラマンこと黒部進氏の娘さんとしても知られる、女優の吉本多香美さんの生き写しと言えそうな造形でレナ隊員のりりしい戦闘麗姿を立体化、ヘルメットなど細部のディテールも忠実に再現している。

パッケージを開けた瞬間、君の部屋にレナ隊員が出現すると言っても過言ではない。まさにパーフェクトな完成度じゃ。

コールドキャスト (塗装済完成品)

レナ隊員

- 全高24cm
- 12月中旬発売
- 6,800円(別)
- 寒河江弘
- 海洋堂
- ☎06-6909-1220

©1996 円谷プロ・毎日放送

新製品!!

レジンキャストキット

長岡志保

- 1/8、全高20cm前後
- 発売中
- 6,800円(別)
- 徳永弘範
- 14パーツ
- コトブキヤ
- ☎045-410-1661

©AQUAPLUS

「To Heart」は サブキャラも 魅力いっぱい

ますますラインアップ充実のコトブキヤ「To Heart」シリーズに最新作が登場。おしゃべり好きの志保ちゃんと、こう見えてもスゴ腕の空手家で、松原葵ちゃんのあこがれでもある綾香ちゃんじゃ！シンプルな立ちポーズながら、その中にも活発な性格の美少女2人の可愛さがにじみ出ているの。コトブキヤさんならではの確かな造型力が光っている。組み立て時は目の塗装がポイントじゃぞ。

レジンキャストキット

来栖川綾香

- 1/8、全高21cm前後
- 発売中
- 6,800円(別)
- 前田智樹(WORKS札幌)
- 14パーツ
- コトブキヤ
- ☎045-410-1661

©AQUAPLUS

ダンクーガが OVAバージョンで

「スーパーロボット大戦」でもおなじみ「超獣機神ダンクーガ」が、ユージンSRのカプセルトイで不死鳥のごとく復活！しかも、OVA用にリファインされた設定に基づいて造形されているのが何ともマニアック。4機の獣戦機も躍動感あふれるポーズがバッチリ決まっています。ワシ感心。



ランドライガー

ダンクーガ

ピックモス

イカルフライター

SRシリーズ (塗装済完成品)

「超獣機神ダンクーガ」 シリーズ

- 全高・全長8cm前後
- 発売中
- 各200円(込)
- ユージン
- ☎03-3696-6004

©葦プロ

ガレキ堂おやち今月のオススメ

価格もレジンキャストキットと同様、というリーズナブルさもウレシイ！超絶ディテールが評判となり、ベストセラーを記録したアイテムじゃが、それだけに組み立てはともかく、塗装が一番のネックとなっていたのも事実。特に現在の人物の顔は似せるのが難しいので、このように完成品でのリリースは、モデル以外のファンにとっても朗報と言えるじゃろうな。

合体変形てんこもりロボット

戦隊ヒーロー「救急戦隊ゴーゴーファイブ」の新メカ・ビクトリーマーズの超合金が、お子様ばかりかおやちの間でも話題じゃ！カシャカシャバキバキと小気味良いクリック音がウリの、DX超合金ならではのダイナミックな合体変形が堪能でき、さらには5台のマーズマシンのランディングギアも収納可能なあたり、実に芸コマ。イイ仕事しとる！

DX超合金 (塗装済完成品)

流星合体 ビクトリーマーズ

- 全長24.8cm(ビクトリーマーズ時)
- 発売中
- 6,980円(別)
- バンダイキャラクター事業部
- ☎03-3847-5111

©1999 テレビ朝日・東映



ビートルマーズ 合体!!

自由の女神が復活

旧マイクロマンの中でも特にリクエストの多かった、シリーズ唯一の女性戦士レディコマンドが、いよいよ復刻版として登場じゃ！自由の女神像の中から誕生したという設定なので自由の女神像型カプセル入り。もちろん天使の羽根も付属している。

新製品!!

塗装済完成品

復刻版 ミクロマン レディコマンド M181シリーズ

- 全高10cm
- 11月下旬発売
- 各1,500円(別)
- タカラホビー事業部
- ☎03-3603-0142

©TAKARA



キャストまさか(!?)のガレキ化

本誌連載中のサムシング吉松先生著「セガのゲームは世界いちいいい！」が単行本化に続き、ガレキキット化の野望も果たし「セガ一家フィギュア」として発売されるのじゃ！セガファンならぜひともキャストフィギュアをDCの横に添えたいのお。

塗装済完成品フィギュア

セガ一家フィギュア

- 全長15cm(予定)
- 12月発売
- 1,990円(別)
- M.F.T.
- ソフトバンクパブリッシング
- ☎03-5642-8185

©サムシング吉松/ソフトバンクパブリッシング

新製品!!





「お麩ひのみそ汁が好きだな」
これって私への口説き文句です

工藤あさぎ

ASAGI KUDOH

PERSONAL DATA

くどう あさぎ

BIRTH

1983.12.17 / 東京

AGE

15

BLOOD TYPE

AB

SIZE

T158 B78 W58 H79

HOBBY

昆布(浜風)を食べること、長電話、ギター

CARRIER

TV

TBS「ひなたぼっこ」浜岡綾子役レギュラー出演

CX「美少女H2」ゲスト出演

TX「おはスタ増刊号」「おはスタ」

TBS「アイドル王」

TX「64マリオスタジアム」ゲスト出演

MOVIE

松竹洋画系「F」(金子修介監督/萩野ヒカル中学時代役)

VIDEO

松竹洋画系「F」(金子修介監督/萩野ヒカル中学時代役)

「ベイビー・キッス」(竹書房)

BOOK

「ベイビー・キッス」(竹書房)

「She's so high」(近代映画社)

CD

「グッドモーニングサンクローズ」(MAGIC POCKET おはガールBANANA)

ラジオドラマ「トラブルチョコレート」テーマソング

Dream A Girl

SCENE 13

近ごろの10代の女の子たちは、外見だけ見ると、少女というより女性と言ったほうがしっくりきてしまう。そんな、短い少女時代を生き急いでいる女の子たちが多い中だからこそ、彼女の存在が際立ってしまうのかもしれない。工藤あさぎ、15歳。少女の時をめいっぱい謳歌しているような、その初々しさについ目を奪われてしまう……。



撮影●大屋哲男



あさぎちゃんからのとっておきの贈り物はお愛用のマグカップ。いちこの模様は彼女のイメージにピッタリ。合計3つものサインが入った(底にもスゴイサインが入ってます)、このマグカップを1名にプレゼント! さらに彼女が大好きという浜風の昆布(実際に持ち歩いていて鞆から出してくれました)も付けてしまおう! 昆布をかじりながら、このマグカップでお茶した〜い! という読者の方は、ハガキに①住所(郵便番号)②氏名③年齢④性別⑤職業⑥このコーナーで女の子に聞いてもらいたいことを明記のうえ、〒103-8508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「Dream A Girl 工藤あさぎプレゼント係」まで。応募は急いでね!

4歳のときに劇団に入ったんです。小さいころから、テレビを見て「テレビに出たい〜」って言って騒いでたらしくて。もうそのころから「有名になるぞお」って勝手に思っていましたね(笑)。今はなんでもやりたいんです。バラエティもやりたいし、歌もやりたいし、演技もやりたい。今までやらせてもらった「ひなたぼっこ」(TBS系ドラマ)とか、「おはスタ」(TX)は、いつの間にか決まっちゃって感じだったので、今度は自分からいろんなものに挑戦できたらなぁと思っています。ただ、今でも恥ずかしいって思うのが、「おはスタ」で最初にやった、動物のモノマネ。私はペンギンをやったんですが、ぜんぜん似てない……どころか怪しかったみたいで(笑)。自分では精いっぱいがんばったんですけどね。



仕事がお休みのときは、友達と遊びに行くことが多いです。この間、ジョイポリスに行きました。そこで「マッドストリート」というお化け屋敷に入ったんですよ。ピエロに追いかけるんですけど、あれすっごい怖くて。逃げる途中で転ぶし(笑)。で、明るいところに出てきたら、みんなに「すごい血出てるよ」って言われて、ビビりました。もともと遊園地って大好きなんです。でも、としまえんは3回くらい行ったらスリルがなくなっちゃったので、今度はぜひ「フジヤマ」に乗りたいです。男の人は、怖いのに乗っても「こんなのへっちゃらさ」ぐらいのほうがいいかな。好きなタイプは爆笑問題の太田さんやネプチューンのホリケンさん。ワケわかんないところがすごい好きなんです。ちょっと変なところもあるけど、細かいところを気にしないような……むしろ私がそんな人になりたいですね。ドキッとしちゃう一言は、「みそ汁はお湯のみそ汁が好きだな」とか。もちろんちゃんと考えたうえで言ってくれて感じですね。私、勝手に深読みするんで(笑)。

CHECK IT

最近、某情報バラエティ番組で、今まで紹介されなかった東京の裏情報を紹介するレポーター役に徹しているというあさぎちゃん。「バスガイドさんの女子寮に行ったり、サンリオピューロランドの制服を着たりしました(笑)」。独特のテンポで、仕事、プライベート問わずに周囲を笑わせるユニークなキャラクターだ。プロフィールにある「趣味は昆布を食べること(浜風)」にも、その不思議少女ぶりがうかがえる。「昆布は「浜風」に限ります。固さがちょうどよくて、味もしつこくないし。食べているときに、たま〜にあるネバネバしたのが無性にいいんですよ。やばいなあと思いつつ1日に3袋空けちゃったり(笑)」。



左の写真はTBS系ドラマ「ひなたぼっこ」で、浜岡綾子役を好演したときのもの。このドラマのときもそうだが、監督やプロデューサーにひと目で気に入られて即座に役をもらうことも多いという。すでにその大物ぶりを発揮している(!?)あさぎちゃんの活躍に、これからも目が離せない!!

Sunny Side

サニーサイド エンターテインメント

SNK

先月発売された「激突カードファイターズ」に続いて発売される「頂上決戦 最強ファイターズ」。今回は、その続報が入ったのでお伝えするぞ。「KOF R-2」のデッキを見た人なら、その完成度は想像できるよね？

「SNK VS. CAPCOM」プロジェクト第2弾の登場だ！



頂上決戦 最強ファイターズ

SAIKYOU FIGHTERS

SNK VS. CAPCOM™

●ネオジオポケットカラー●SNK
●12月22日発売●3,800円●格闘アクション

ネオポケ「激突カードファイターズ」と、DC版「SNK VS. CAPCOM (仮)」にリンク予定。

SNKとCAPCOMの人気格闘キャラクターが入り乱れて戦う、注目のシリーズ第2弾は格闘アクション！今回は、新着画面写真とともにゲームシステムの一部を紹介する。これを見れば、期待に胸がはずむこと間違いなしだ！

夢の対決
が実現！



キャラクターのカッコイイ必殺技だって、このとおり忠実に再現！



両社のゲームシステムを踏襲した格闘スタイルが3つあり、自分のプレイスタイルに合わせて選択可能。また、参加スタイルもシングル、タッグ、チームから選べるぞ。



各キャラクターには「ライバル」が設定され、闘う前に特殊なデモがある。



ライバル対決！

なかにはSNKとCAPCOMのキャラクターによるデモも。



格闘スタイルのひとつ「ラッシュスタイル」では、タイミングよくボタンを押すと連続技になるチェーンコンボが使える。

ネオポケカラー新作ソフトラインナップ

「激突カードファイターズ」はもうクリアした？ シナリオは短いけど、カードを全部集めるまでは気長に遊べる作品だぞ。こういった、手軽で楽しいタイトルがこれからもドンドン発売されるから、スケジュールはマメにチェック！「発売日に買えなかった」なんてことのないようにね。

PICK UP! つなげてポンッ! 2

画面上部から降ってくる同じ色のターゲットをつなげて消していくという単純明快なルールで楽しめる「つなげてポンッ!」。その新作がカードバトルやエンドレスなど、多彩なモードを追加して帰ってきた！通信ケーブルを使った友達との対戦も熱いのだ！



新登場のカードゲームモードで楽しさ倍増！

	タイトル	発売元	ジャンル	価格
11月11日	つなげてポンッ! 2	SNK	パズル	3,200円
11月25日	ファーゼライ!	SNK	シミュレーションRPG	3,800円
	パチンコ必勝ガイド ポケットパーラー	ジャパンヴィステック	デジタルパチンコゲーム	3,980円
12月16日	機甲世紀ユニットロン	SNK	RPG	3,800円
	それいけ! 花札道場	ダイナ	ボード	4,800円
12月22日	パーティーメール	SNK	コミュニケーション	3,200円
	頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM	SNK	格闘アクション	4,300円
	水木しげるの妖怪写真館	SNK	スナッフアクションRPG	3,800円
12月	ネオ トウエンティワン	SNK	ボード	3,800円
	COOL BOADERS POCKET	ウェブシステム	スポーツ	未定

© SNK 1999 © CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED. © YUMEKOB0 1999

*ゲーム画面は開発中のものです。

*「頂上決戦 最強ファイターズ」は、一部(株)カプコンの許諾を受けて、(株)SNKが製造・販売するものです。「CAPCOM」は(株)カプコンの登録商標です。

「SSS」へのお便りのあて先は：〒103-8508 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「SSS」係まで

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

■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11月18日(当日消印有効)発表は本誌'99年11月26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)

毎号編集部特製プレゼント始動!!

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11月18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。

2 ドリマガ編集部特製 携帯ストラップ

ドリマガロゴの入ったストラップ。シンプルだけに使いやすい!



10名

10名

3 ドリマガ編集部特製 Tシャツ

ドリマガロゴ入りTシャツ。ロゴのカラーはもちろん“ドリームオレンジ”だ!



4 ドリマガ特製「月間ベスト表紙」テレカ 8月号テレカ「ソウルキャリバー」

巻頭のプレゼント企画でもお伝えしたように、毎月のベスト表紙をテレカにしてプレゼント。これは揃えるしかないぞっ。

*編集部オリジナルグッズのデザインは、予告なく変更になる場合があります。あらかじめご了承ください。



20名

5 「サクラプロジェクト2000」 記念特別テレカ

提供：編集部

先日行われた「サクラプロジェクト2000」発表会の会場で発売された特製テレカ。会場に行けた人しか買えなかったレアモノだぞ!



3名

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。

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 黒谷龍大 砂金雅彦 蓮田智子 堤枝慶子 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) オーパーツ 冒険企画局(松野桂司 富永民紀) タルカス(五十嵐 浩司)/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 藤野博彦 石田文雄 上田裕生 作山啓広 まさ 政嗣大介 杉本雅司 鈴木敦子 森 聖一 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 矢野晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 山口和則 福永 勇 鈴木綱一 坂井 肇 徳弘 啓 出口裕子 大友 順 川口はじめ 平澤寿康 大塚祐規子 藤岡八幡 酒井裕晶 落合康好 打田 拓 赤坂崇士 加 島 綾 柿内直樹 鈴木博博 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 堀住太郎 瀧川安芸子 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 萩原デザイン事務所 北山廣代 萩原宏宣 くまぐま団(二階堂龍史) 安藤尊子 今村ナヨミ/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 深澤まゆみ 吉田亜希子 スタック 越中谷正博 青森道樹 小安勇二 牧田隆志/イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 中村久男 香洲 詩色/DTP ローヤル企画/校正 フィールドアップ/広告営業 辻 順一 青木香織 足立静香/広告進行 坂田和香子/販売営業 中嶋和史/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カ月たって連絡がない場合は、不採用とご了承ください。

10月22・29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)長野県/大島武之、大分県/森岡始、宮崎県/野崎政志、鳥根県/石岡琢也、大阪府/安田時雄、東京都/大橋靖昭、石川県/木下尚美、青森県/岡田敬哉、北海道/石河智、群馬県/梅田俊和、茨城県/原直志、千葉県/植田陽一郎、鳥取県/駒木哲一、岡山県/本間由利、京都府/樺利史、奈良県/秋元亨、和歌山県/野仲恵理、新潟県/佐島義一、北海道/大島健二、神奈川県/三輪邦子②「ソニックアドベンチャー」スーパージャンボぬいぐるみセット(8名)神奈川県/笹崎海和、愛知県/小塚定男、三重県/駒村智広、大阪府/松下昭光、愛知県/津由孝志、青森県/鍋島繁、茨城県/熊木聖二、埼玉県/稲垣幸夫③「ESPION-AGE-NTS」オフィシャルガイド(5名)兵庫県/荻野啓介、京都府/石田仁、長野県/大坂武夫、愛知県/山本和美、東京都/植田隆之④ドリームキャストマウスパッド(4名)埼玉県/堀野愛、神奈川県/星加奈子、東京都/中谷文吉、大阪府/島田清

週刊 Dreamcast ドリームキャストマガジン Magazine

1999年11月12日(金)発売

11月26日増刊号予告!!

INFORMATION

「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「ハチよ、いよいよ次号は発売前のDC最新作7本が遊べてしまうドリマガGDが付録で炸裂っ!!」「いや〜、遊べますねえ。年末はどのソフトを買うか、早くもやりくりが大変。これで買いたいソフトが絞れてきますねえ」「今世紀最後の話題作(?)デス様2のデキやいかに?」「気になるますねえ(笑)」「真実はドリマガでキミが確かめよ!!」「パチパチパチィ」

今度は遊べる体験版が7本!! キミのDCで今すぐお試し!!



<今年の年末はコイツで大冒険!!>
神機世界エヴォリューション2〜遠い約束〜

<これは超お得!!ムービーなんかじゃない!!どれも完全体験版!!
発売前の気になるタイトル7本をドリマガGDでプレイせよ!!>
神機世界エヴォリューション2〜遠い約束〜

デスクリムゾン2〜メラニートの祭壇〜

ゴルフしようよ

ベルセルク

爆裂無敵バンガイオー

パーミリアン・デザート

中央封神 中央咲きし刻

<発売までカウントダウン!ドリマガ特報>
パーチャストライカー2 ver.2000.1

電脳戦機パーチャロン オラトリオ・タングラム

プロ野球チームであそぼう!
リング/口の食卓2/魔剣Xほか

<今度もここまで大攻略!どこよりも詳しい!!ドリマガ徹底攻略!!>
チューチューロケット!
Jリーグプロサッカークラブをつくろう!
REVIVE...〜蘇生〜
スーパープロデューサーズ
蒼鷹の騎兵-Space Griffon-ほか

4号連続!!ドリマガ1周年記念!!大プレゼント!!2

<ドリマガなぜなに!? 探検隊 みんなの疑問に突撃取材!>

新型周辺機器を追え!!

新型コントローラはココが違う!のだ

*内容は変更される可能性があります。

11月26日増刊号は
11月12日(金)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までお願いします。

ドリマガHP開設中!!
<http://www.zdnet.co.jp/gamespot/dreamcastmagazine/>

ついにできたを。



前作より
ここが進化!

歴史を動かかす興奮、さらに進化。

軍団の規模により、野戦の様相ががらりと変わる！ 大名家の知名度、評判を表す新パラメータ「威信」
戦場の広さから戦術の選択肢まで、すべてが3段階に変化！
好評のマップシステムをベースに進化した内政
支配範囲を広げるのではなく、支城を築くことで
新たな支配範囲を手に入れる戦略の醍醐味を味わえる！

武將の忠誠度、調略や外交の成否を左右するなど戦略の鍵を握るデータを導入！
大ヒットしたパソコン版にさらにシナリオを追加！
信長家督継承(二五五年三月)・手取川合戦(二五七七年九月)
小牧長久手(二五八四年三月)・九州征伐(二五八六年二月)

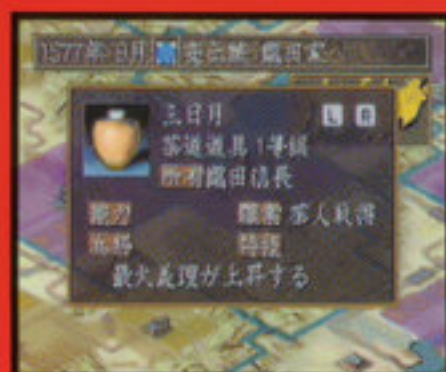
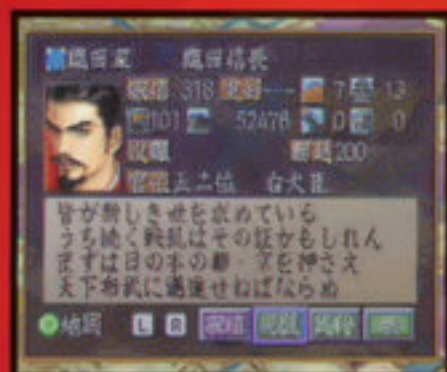
ドリームキャスト版
ついに登場!!

価格:9,800円

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望

烈風伝



12月16日 発売

[攻略本] 信長の野望 烈風伝 ハイパーガイドブック 上・下巻/各1,200円
[関連書籍] 信長の野望 烈風伝 マニアックス/2,200円 12月上旬発売

※画面は開発中のものです。



コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000 (テレビゲーム専用)・ホームページ <http://www.koei.co.jp/>

- 本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。
 - “Dreamcast”は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
 - 本ソフトについては無断複製・貸貸は一切許可しておりません。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
- ←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

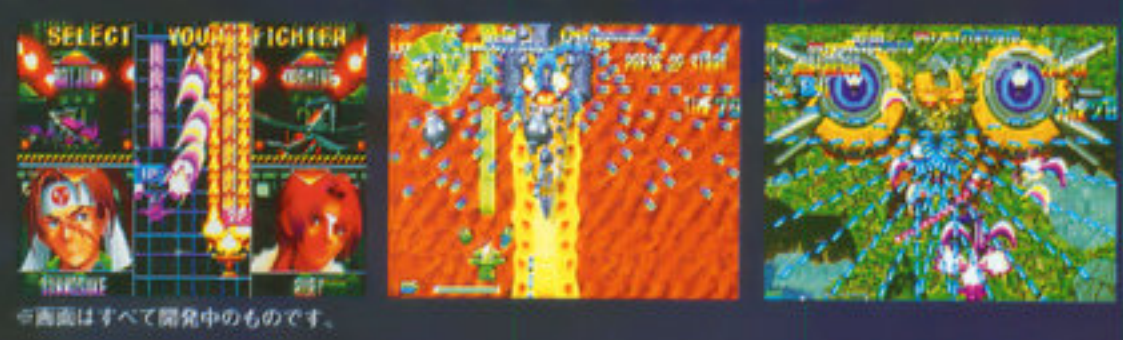
株式会社 コーエー

〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861 (代)

一兆点。ギガウイング



ギガ
兆絶スコアを叩き出せ! ドリームキャスト初めての
本格縦スクロールシューティング。
[ギガウイング]



ドリームキャスト用ソフト 縦スクロールシューティング 標準価格5,800円(税別) **11月11日発売**
周辺対応機器(別売) アーケードスティック™/VGA ボックス/ふるふるばっく™
株式会社 **カプコン** 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX ☎ 06-6947-4540 カプコン・ホームページ <http://www.capcom.co.jp/>
★カプコンソフト情報★大阪:06-6946-6659 東京:03-3340-0718 札幌:011-281-8834 仙台:022-214-6040 名古屋:052-571-0493
広島:082-223-3339 松山:089-934-8786 福岡:092-441-1991 ★カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中!
★お問い合わせはCFC事務局まで!! TEL.06-6948-0555※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
©CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. "Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

週刊ドリームキャストマガジン 1999年11月19・26日号 Vol.36
祝! ドリマガ1周年記念!! 大プレゼントの全ソフトカタログ・裏技事典!! 初価420円 本体400円
1999年11月26日発行(毎週金曜日発行)第16巻36号通巻275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 〒103-8508 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

