

1998 1/16

電撃プレイステーション
1998 1/16
PlayStation
永久版

特別定価 **540YEN**

116P 永久保存版付録

電撃攻略Station
SPECIAL Vol.6

ファイナルファンタジータクティクス
恋た幻想曲／マリーのアドリエ
エースコンバット2／サードースタリオン
みんなのGOLF etc
上下巻で収録88タイトルを連続収録！
最新クラウドデータベース収録大版2冊

97年下期
人気ソフトを
完璧攻略

感謝を込めてこ~んなに
いろいろそろえました!

創刊3周年記念
特大プレゼント

電擊攻略DX

グランツーリスモ
桃太郎電鉄7
テイルズ オブ デスティニー
チョコボの不思議なダンジョン
機動戦士Ζガンダム

フロントミッションオルタナティヴ/風のクロノア
クラッシュバンディクー2/ロックマンDASH

PlayStation 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 発売

バイオハザード2
みつめてナイト
ゼノギアス
バラサイト・イヴ
バトルマスター2
ファイナルアタック



毎日使うものだから。
プレイステーションの詰め合わせギフト。

—それにしても驚きましたね。スポニチの広告で使った
ゴルフボールのかぶりもの、顔が大きくて入らなかったと

林「むりやり広げたらさうと割れた、秘密」というわけで、いろいろありましたが、

早いもので

——しかも、
林「国内1000万台くらい！」

さう早く喜びの声を、
林「なんかくれ」

なんであなたに何かあげなきゃならないんですか？
逆でしょう。ユーザーの皆さんに感謝の気持ちを込めて
何かあげるとか。
林「……私？」

棒「ないね」

林「それはバツチシ。ユーザ
ーの皆さんに喜んでもらえ
るソフトが白御しよ

ソフトの質で応えないとね

「まずは「グランツリー」を」とにかく「たわりまくりのリースゲーム」どのくらい「たわりまくりか」というと、ルパンの盗みの仕方によって違ってくる。

「噂では、10人くらい歩道橋に並んでたとか、夜を夜な脱獄組で歩道橋からクルマを隠蔽してて、警察に職務質問されたぐらいだからわりまくり」

林「1000車種146クレートのクルマが実名で出てるし同じクルマで何度かレースするとうつすら汚れて発色が鈍くなった。FとFRとでコーナリングの曲がり方

「その走りはいま、伝説へー」

(一 広告)

林三「ウチのシマに、今度のクワッジは、斯きも素情なめちやめちや増えたのよ。踊るわ、波乗りはするわ、シロクマにまたがるわ、もうむちやくちや、C調ソングもフル

「コーラス完成したし、こりゃ、かなり調子に乗ってるわな」
 一隊の世界に出てくるシロクワは最初「メー」って鳴き
 声だったそうですよ。じゃあ、CとE以外のソフトで何が？

林「うちの住伯もはまっている「電車でGO」! フリーキや
習曲の感じはもちろん、運転中の景色までもすごくリアルに作
つてある。実際の景色と比べてみるのも面白いわよ」

「佐伯さん、うまくなるために山手線の一帯で練習してるそうじゃないですか。で、他には？」

「ロックスンDASH」は、ロックスンが初めてハリウッドになったのよ。情報収集とか、理解きとかの習慣的要素が入って、ますます面白くなったわね。ロックスンも生まれ

「それから10年たつけど、人気は相変わらずすごい」
 そういえば、ゲームショウでクラッシュがロックマンの
 顔をなでたら、カプコンの森にゃんに「先輩の顔なでる

「とほとういうこつちや」つて懸られたんでしょ、林「あんたのせいよ」
「なんだ？」まあいいや、俺「はっ、はっ」

林「あ、新型プレイステーションのこととクリスマス限定メモリーカードの話もしらって貰われてたんだった」

林「じゃあ二気に読まずわ、プレイステーションが新型になったのよ新価格18,000円新安ログコントロール」

BUA'S SHOCK」標準製鋼材に「SOUND SCOPRE」陸軍あの藤井フミヤ氏のアイチアなのよ
これはお得意でこのようにソフトも充実プレイステー

シヨンお世話になったあの方への贈り物に、がんばった子供へのプレゼントにぜひブレイスティーシヨンちなみに12月発売の限定メモリーカードは赤と白と緑でクリス

マスのメモリを脱すのにはもってこいたとにかくこの冬はごほうびにプレイステーションごほうびにプレイステーションごほうびにプレイステーションごほうびにプレイス

今月の
タビデー

戦場性アップ。日本全国が1枚のマップに



信長の野望・将星録
歴史シミュレーション
標準価格9,800円(税別)
絶賛発売中

世界觀、價值、歸性性、金平亦少見一其難難



A5 A列車で行こう5
新西遊記・異次元シミュレーション
標準価格6,800円(税別)
絶賛発売中
※1:アーケード版

東京の環境と文化の発展



電車でGO!
電車運転ゲーム
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中

Source: U.S. Census Bureau, *Marriage, Divorce, Remarriage in the 1990s* (Washington, DC: U.S. Government Printing Office, 1996).



クラッシュ・バンディクー2
〜コルナックスの逆襲!〜
3Dアクション
標準価格 5,800円(税別)
納期発売中
3DS/PS2/PS3/PS4/PS5/PC/PS4 Pro/PS5 Pro/PS5 Slim/PS5 DualSense Edition/PS5 DualSense Focus Edition/PS5 DualSense Focus Edition



SIDEWINDER2
フライト・アクション
標準価格 5,800円(税別)
絶賛発売中

U-5 プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830 (10:00~17:30、土・日・祝日は休室)

●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ

GARAGE *Author: [unreadable] and [unreadable]*

“GARAAGE”はインターネット上で“PlayStation”の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

プレイステーション 97

第8回
ごほうびに、プレイステーション!
ごほうびに、プレイステーション!



スペシャル高 色っぱいおごらせ

またまたびっくり! 国内累計出荷が15万台、88万達成記念で
特製プレイステーション「15th Anniversary プレイステーション」を限定
100名にプレゼントよーん。これがないと色が違う! 色が違う!
色、が、違う! なんととどろきイェイ! 日本橋で言う!
真皮中の黄色……速攻でプレゼントは出る! GUAL SHOCK
とか特製メモカードがある。メモーストーン……とにかく面白いア
ルのなるは音楽、音楽、これはおどろく! ないでよーん。お、
そのおどろき。応募期限は'97年12月31日。うれしい
応募方法! プレイステーション数巻の巻物でよーん!



シリーズ初のプレイステーション版PGI!

ロックマンDASH
フリーランニングRPG
標準価格 5,800円 (税別)
総発売中
(株) カプコン

全機チーム開発でコンビニを再開発!

ザ・コンビニ2
全機チーム開発で
コンビニを再開発! シュレーション
標準価格 5,800円 (税別)
総発売中
(株) エンター

FFキャラクターがいっぱい出てくるんだよ。

チョコボの不思議なダンジョン
RPG
全機チーム開発で“チョコボのダンジョン”
標準価格 6,800円 (税別)
総発売中
(株) スクウェア

色が成長すれば、剣も成長するのだ。

テイルズ オブ ファンタジア
SRファンタジックローリング
標準価格 5,800円 (税別)
総発売中
(株) アスキー

全機、100名に146グレードの賞品!

グランツーリスモ
レースメモリアルファンタジー
標準価格 5,800円 (税別)
総発売中
(株) コナミエンターテインメント

PlayStation

新発売
標準価格 18,000円 (税別)

SONY
SCPH-7000

お求めは、ムーン・ワールドで。

moon

HEABY



KAI QUDZILLA



INUGAMI
MAI MAI



SITO
VICIOUS



KAGEDORI



SLY



SLAKO



DREAM SEJIN



TAI FIGHTER



PUNPOO



NEKA GAERU



HITOTSUME ZOU



MOON FIGURINE ASCII

注：この写真の商品は実際に存在しません。

「ムーン」ってRPGで、ドウブツたちはゲットしてくださいねー。

はじめまして、私、ムツジローといいます。「ムーンワールド」の住人なんです。覚えておいてくださいね。左ページの人物たち。気になりますか？実はこのフィギュア、売り物ではないんです。え？どこで手に入るかって？あなはないことを言いますねー。いやーとてもいいことを聞いてくれます。それはですねー「ムーンワールド」なんです。それはとてもスバシヤ世界、場所なんですね。ですけどね、そこにはワルイ人がいて、すぐですみ見つけてと欲してしまふんです。ピカッバリバリ！グサ！バサ！ヒヤー恐ろしい悪魔みたいな人ですねー。わたしは無しくてしゅーがないんですが、もう強くて強くて私じゃビシエーもないんです。その人は王様に乗った勇者さんなんです。コウイ人なんです。ですけどね、あなた！そこあなた！左ページのドウブツ（モンスター）道をカワイイと思いましたが、その話を聞いて「ユルセナイ！」と思いましたか？彼らを救えるのはあなたなんです。あなただけではありませんかーあなた方ですね。ぜひこの「ムーンワールド」でですね、ドウブツ達を救ってやってください。いやーあなたは良い人だ、よかったですねー。ほんとうによかった。

モンスターのさまようタマシイをキャッチして、ラベルを上げる。これって「MOON」の極意。だけどそれだけじゃない。

「ムーン」ってできるだけたくさんラブをキャッチしてラブレベルを上げ、愛の極意を極めるRPGだ。ラブの集め方は2通りある。ムツジローさんの言うとおり勇者に殺されたドウブツ達のタマシイをゲットする方法と、ムーンワールドの今々の心情を理解してゆく方法だ。一人ひとりのキャラに一つひとつのストーリー。そこにはタノシクするような笑える話がある。ハズカしくてとても他人に言えない話。カワイソウで涙ががロリなんてことも。悪い人、勇者、良い人。あなた。感動！感激！喜劇喜劇！とにかくヤツ見るべし。



moon キャラクター「ムツジロー」

主人公



勇者

【舞台設定】ムーンワールドは、コヤのついた星が落ちて、闇から光が湧き出た、清潔になると水に浮かんでくるらしい。

【印象】

お宝にしか見えないものではない、貴重な宝。

静寂ながら勇者の魂の光を待っているらしい。

【ヘビー】

かつははははとしてならんヘビー。

召喚しないと寝ておくれ。

【大物マイマイ】

大物と名乗るカタツムリ。

お大物が一歩も引けず。

たちまち勇りの行進がはじまる。

【スライ】

動き回って移動する動物性植物。

先陣の勇戦部分を踏んでつまむと暴走。

【スナウ】

恥じらいがちな女の子、いつも静かにいたため。

静かになったという話を聞きしにもらす。

あこはは「ハス」。

【シト・ビシヤス】

神々しい安んず、勇者の対面とされる事があるようだが、

狂騒もある事から、実はやさしい動物とされている。

【あやふえ】

昔から増え続けてるすまいる。

月のカタでできたコング大物。

【ドリーム星人】

人の夢を食べる宇宙人！？聞かずにここに

夢を食べられた人は眠れなくなる。試練の目星。

【たいファイター】

闘技戦戦戦。

地上とモートの高度を一定に保ち、

高速移動する。

【一つ目ぞう】

一つ目ぞうは高いのが好きで、

長時間飛行が得意で、

高度能力にすぐれた鳥を思っている。

【バンプ】

自然光ままだに目に色づく色々観察のものが大得意。

でも観察されるのは大嫌い。

プレイステーション対応
リミックスRPG
アドベンチャー

関連商品好評発売中！

ムーン

標準小売価格 5,800円（税別）

好評発売中

お求めはゲームショップ、
コンビニで

攻略本「ムーンオフィシャルブック」アスペクト
絵本「MOON SIDE STORY 月夜の同床異夢」メディアファクトリー
C D「MOON Original Sound Track」ワンダーエンターテインメント

インターネットでMOONの
最新情報が見れます。
<http://www.ascii.co.jp/m1/>

moon

Remix RPG adventure



ASCII
株式会社アスキー

〒154-24 東京都渋谷区代々木4-32-10



激闘!



株式会社 バンプレスト 千葉県松戸市松戸1-230-3 5271 バンプレストはバンダイグループの一社です。

●価格はメーカー希望小売価格です。 ●全国の有名デパート、スーパーで販売中です。 ●換金価値は、全て販売店によって異なります。 ●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

180秒。

持てる力をすべて活けて激しく闘う。

あのウルトラマンがまるで特撮映像をそのまま再現したような臨場感で

フルボリゴンの対戦格闘アクションゲームになって

プレイステーションに登場する。

アレンジサウンドに裏せてハイクオリティーなCGムービーが楽しめる他、

多彩なゲームモードを用意。

ウルトラマン Fighting Evolution —ファイティングエボリューション—

平成10年2月発売予定

■対戦格闘アクション ■予定6,800円(税別)



じゃあ、定額の
「人生」が「億万」に
キマリね。

おんなて遊べる
ボードゲームが
最高さ!

とにかく
盛り上げられるゲームが
いいな。

ホクらのパーティーは
ゲーム大会だ!!



ゲームでアツくなれば、 友達みんながあつたかい!!

コントローラひとつで4人まで遊べます!!
一家に一枚

■ DX人生ゲームII ■



DX人生ゲームがさらに
パワーアップ! ファンの
リクエストに応じて、
今度はコードモ時代から
ゲームスタート! そのほ
かにも楽しい新機能・
新イベントが満載だ!

プレイステーション版 ¥5,800 (税別)
セガサターン版 ¥5,800 (税別)

— あそびは文化

タカラ

〒125 東京都豊島区西4-19-16
TAKARA LTD. RESEARCH CORP.
3-20-10 SHINJUKU CITY
PLAYERS: 2-4, 10-12
PLAYERS: 2-4, 10-12

■ DX人生ゲーム ■



天使が微笑む、悪魔が
嘲笑う。プレイヤーみ
んなが大爆笑! あの名
作が求め暑くなった
から、これはオトク!
もちろん、内容はナッ
トクの面白さ!

プレイステーション版 ¥2,800 (税別)
セガサターン版 ¥2,800 (税別)

セガサ

SEGA SATURN 2017/12/28 株式会社セガ エンタープライゼスの商標でSEGA SATURN 2017/12/28
商品名/ブランド/ロゴを各社が所有するものとして表示を承認したものです。
※「セガ」および「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●セガサターン、セガサターンの商標です。

■ DX億万長者ゲーム ■



ルーレットを回して億
万長者へまっしぐら!
あの白熱のマネーパ
トルがプレイステ
ーション・ザ・ベ
スト・フォー
ファミリーで再登場!

プレイステーション版 ¥2,800 (税別)
セガサターン版 ¥2,800 (税別)

セガサ

SEGA SATURN 2017/12/28 株式会社セガ エンタープライゼスの商標でSEGA SATURN 2017/12/28
商品名/ブランド/ロゴを各社が所有するものとして表示を承認したものです。
※「セガ」および「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●セガサターン、セガサターンの商標です。

TAKARA

9

電撃プレイステーション 創刊3周年記念 プレゼント第2弾

おかげさまで、今号をもって遂に創刊3周年を迎えることができました！ それもこれも、みんなが応援してくれたからこそできたのです。そんな感謝の気持ちを込めて、DPS読者だけに、ナイショでプレゼントをあげちゃいます。これからも、DPSをずっと応援しててね！

特別大感謝 プレゼント

1 新型プレイステーション+ デュアルショック(×2)+ PSソフト『グランツーリスモ』 ぶるぶるショックセット

5名

◀この秋登場の、デュアルショック付属の新型プレイステーション。今回は、もう1つデュアルショックをつけて、さらに「GT」もセットでプレゼントだ。

デュアルで対戦!!



2 『電車でGO!』 運転士セット

(提供:タイー)

3名



3 ガンコントローラ+ PSソフト『ガンバレット』 +『タイムクライシス』

3名



ガンマンになった人(ワ)は必勝のガンコン。『ガンバレット』と『タイムクライシス』で、その精度の高さを体験してみよう！

(提供:ナムコ)



◀▲遠隔制御コントローラとソフトのセット。一生に1度でいいから電車を運転してみたいと思っていたキミにはうれしいよね。この機会に絶対ゲットしよう!!

4 ゼロテック+PSソフト 『マイクロマシーンズ』 ラジコン感覚セット

◀ラジコン感覚の操作が楽しめるゼロテックは、『マイクロマシーンズ』のような楽しいRPGがピッタリなのだ。



(提供:ナムコ)



3名

(提供:ホリ電機)

総タイトル数140! 感謝の気持ちをソフト



に込めてプレゼント!!

創刊3周年を記念した今回の大プレゼントも、メーカー各社様のご協力により、これだけのタイトル数をそろえることが出来ました。目が驚くなるほどとはまさにこのことか、と言わんばかりのソフトを、じっくり選んでください。



応募方法は？

心算方法は、いつもとほとんど同じです。16ページの注意書きにしたがって、アンケートハガキで応募してください。今回はグッズからソフトまで、通して番号がついているので、その中から欲しいモノを1つだけ選んで、その番号を記入してください。プレゼント当選者の発表は、1月30日発売のVol.68に行います。ちなみにアンケートの回答内容は、当選・落選には一切関係ありません。安心して正直に、答えを選んでください。がんばって応募してください！

電撃特報

DENGEKI SCOOP

1

プレイモードや戦闘システムなど。期待の最新作『ガンダム サ バトルマスター 2』の全貌がついに明らかに！今回は、前作からの変更点や新しい見所に迫っていくぞ。

新要素を満載してあのロボット格闘ACTが帰ってきた!!

ガンダム ザ バトルマスター 2

モビルスーツのダイナミックな格闘戦を是非に再現した前作から約1ヵ月。新たな魅力やギッシリ詰め込んだ第2弾が早くも登場。最も大きな変更点は新たに4機の新型が追加されたことだろう。これらのモビルスーツの登場を待っていた人も多いんじゃないかな? さらに戦闘システムも大きく進化! 連続攻撃も可能になり、原作ファンだけではなく格闘ファンも納得のデキだ。

ガンダム サ バトルマスター2

3月(8) ▶ ¥6,800 ▶ PC/CD-ROM
対応AC1 ▶ MS11(アムロ), 20(サザナミ), AG1(デュアル・ショック2)

最強のモビルスーツたちが
今再びここに集う!!



▲プレイモードも一役と充実。戦闘員も追加し、前作以上に格闘した喜びが感じられるのだ。

PLAY MODE

プレイモード

ストーリーモード

謎の少年**ビクシー**をめく
り、ドラマがスタート!

運び屋のグロリアは仕事の途中、宇宙から落ちてきたと思われるカプセルを発見。中には1人の少年と、彼をある場所へ送り届けてほしいというメッセージがあった。軽い気持ちで依頼を受けるが……

グロリア

運び屋を仕事としている少女。発見したカプセルには謎の女性からの依頼が……

●ビクシーを助けて敵を倒さなければならぬのだ

▼次はモビルスーツで！ 無敵に敵つた次の戦いへと進み

ビクシー

『すべてが望みに召まれている少年。彼を助け、次々とモビルスーツ乗りたちの戦いを挑んでいく。その戦いは？』

真実のサイズ
あの悪事が再び
ビッグザム
登場!

●驚異の大型モビルスーツ、ビッグザム登場。今回はヒールキックをマスターし、後方への攻撃も可能。正面の大型メカ相手にも超絶な破壊力。どうする?

VSモード

好きな**モビルスーツ**で
対戦だ!

●12機の中から選んで対戦だ。もちろん2人用のカラーも用意されている。

VSモードで選べる機体は12機。1P対COM、1P対2Pの戦いが自由に楽しめるようになっているぞ。オプションで設定すれば、難易度やキーコンフィグも変更可能。変更したデータはメモリーカードに記録しておくことができる。このほかにもタイムアタックモードが追加される予定。それらの詳細は、次回以降に紹介するのでお楽しみに。



デジタル シミュ ル対 戦

タフなアナログコントローラ、デュアル液晶のデジタルディスプレイが特徴。これによって、よりリアルな戦闘が楽しめる。また、2人用のカラーも用意されている。



BATTLE SYSTEM

バトルシステム

前作のシステムを継承しつつ、
新要素を加えて強化された戦闘
システムを徹底解説!



エネルギーCAP

飛び道具を使う
と消費する

エネルギーの初設定は500。飛び道具を使用すると、これが徐々に減少しゼロになると撃てなくなる。使いどころを考えよう。



▲飛び道具は機体に着弾されている共通のコマンド技だ。



▲エネルギーがゼロだと空回りになり、大きなスキができる!

難必殺技の使用回数

1回の戦いにつき
3回までOK

新たに採用された難必殺技は、破壊力バツグン! 1度の戦いで3回まで使うことができる。一発逆転を狙うとき、また敵の体力を削るのにも便利。



▲難必殺技は、それぞれ3回しか使えない。それを超えれば、この技は使えない。

スラスタージェジ

ゲージの分だけ
飛行可能

スラスタータンを得ると、◆キーを入れた方向に自由に移動できる。ただしゲージがいっぱいになると一定時間使用できない。



▲スラスタータンによってゲージは減っていく。ゲージがゼロになると、この技は使えない。



1本がゼロになる
オーバーヒート

▲オーバーヒート後も少しは動ける。こちらのゲージが3本なくなるまで戦いは終わらない。

アーマージェジ

3本なくなると
バックアウト!

アーマージェジは3本あり、攻撃を受けると1本目から減少。その1本目がゼロになるとオーバーヒート状態となり、ダウンしてしまう。相手のゲージを3本すべてなくすと、勝ちとなり戦闘終了だ。

▲攻撃を受けると1本目から減少していく。今作は回復することはない。

スウェーとパリアの違い



▲スウェー、クインマンマ、ガンダム22、ジ・オー、キューレイ、ハンマ・ハンマが使用。

スウェーは一面画面奥でスライドして攻撃を避ける動作。効果時間は短い。どんな攻撃でも避けられる。パリアは透明な壁で機体を覆い、飛び道具を完全に防ぐもの。効果時間は長い。通常攻撃は防げない。機体はどちらかの動作しかできないのだ。



▲2ガンダム、G-Droid、イクス・ハイ・ツグ、アックイ、セザーが使用

シビレ攻撃とは...

敵に密着した状態でパンチボタンを押すと、敵をシビレさせて行動不能にすることがある(一種の投げ技)。一方的に押されているとこれか決まれば、一発逆転を狙えるだろう。



サーベルは
防御不可!

防御マメ知識

通常の攻撃や飛び道具は、◆キーを使うことで防御できる。だがサーベルは、その方法では防御できない(スウェーなら避けられる)。サーベルを出すアクションは大きいので、出される前に潰すしかない。



操作に慣れたら 連続攻撃に チャレンジ!



今回は通常の攻撃をつないでの連続攻撃も可能になっている。例えば右に転倒したように、ジャンプ・パンチ・接地・パンチといった攻撃も自由自由。またここから必殺技や難必殺技につなぐこともできるのだ。バリエーションも豊富なため、いろいろと試してみてもいい。

3 HIT
さらに!

▲通常攻撃から連続攻撃につなぐこともできる。また、連続攻撃は、敵の体力を削るのに役立つ。



ENTRY MS

エントリーモビルスーツ

エントリーされている機体はどれも超個性的。同じボタンを押した攻撃でも、アクションが大きく異なるようになっているぞ。今回は12機のうち注目5機を紹介だ。

アッガイ



アッガイファイターの必須モビルスーツが、ついに参戦! 動き自体はちょっと鈍いけど、攻撃時のアクションはとってもスピーディー。多彩な連続攻撃が楽しめる。旧型だからって侮れないぞ。

- ▲キックのバリエーションも豊富。連続攻撃も多めに決められるぞ。
- ▲両足を手で抱えた(体育座り)姿勢で、固直しながら突進するのだ。



ジオング



▼攻撃はどれもリーチが長い。敵を寄せやすいように攻撃だ。



前作と比べ空中を浮遊する性能はちょっと落ちたみたい。しかしながら、攻撃のリーチの長さ、トリッキーさは今回も健在。超必殺技のオールレンジ攻撃は画面端からでもヒットするぞ。破壊力もバツグンで全部当てればゲージ1本の8割近く減らすことができるだ。



オールレンジ攻撃!

▲両脚で敵を包みつつ、口からのビームで攻撃する。雷鳴状態でも両方から攻撃が可能! 動作とはひと味違うのだ。

▶ラッシュからのシールドアタックが強烈な。接近したら超必殺技のクランカース連射を繰返。



クランカース
3連射!

ザクII



機動力がグリーンとアップした感じ。軽快に動き回りつつ、敵のスキをついて攻撃! というパターンがバッチリ決まるぞ。攻撃力は相変わらず低めだが、超必殺技が加わったため、なんとかカバーできそう。あとはパイロットのウデ、つまりキミの操作次第だ。



ZZガンダム



▶前作のZZガンダムに比べて、機動力がアップした。機動力がアップした。機動力がアップした。

ハイメガ粒子砲!

▼両腕のビームはエネルギーを消費しない。ちょっとスリイ!



強力なダブルビームライフルに加え、今回はハイメガ粒子砲も装備! さらに通常のキック攻撃で機体からビームが出るなど、武装が一段と強化されている。エネルギー消費が大きいのが残念だが高性能の機体に仕上がっているのは確かだ。



敵メカ
量子砲!

▲メカも敵メカも両腕のビームを消費しない。ちょっとスリイ!



クインマンサ



新たにファンネルと拡張メカ粒子砲が追加され、攻撃のバリエーションがアップ! それに通常のパンチやキックの破壊力も、前作以上に大きくなったようだ。大型サイズゆえ機動力はそこそこだが、パワーはバッチリ。それを生かして戦えば、どんなタイプの敵にも対応できるだろう。



そのほかまだまだ!...乞うご期待!!

●ハンパ・ハンマ●ハイゴック●サザビー●ジオ●Zガンダム●キュベレイ●GP-02



電撃特報

DENGEKI SCOOP

2

驚異の

ボスキャラ

独占公開!!

リアルロボットファイナルアタック

18
3D・STG

▶ ¥2,800

▶ パンフレット

▶ FC

▶ 2999円

TVアニメなどで人気のロボットたちが、壮絶なバトルを繰り広げる「リアルロボットファイナルアタック」。今回はゲームオリジナルのボスキャラの独占情報を中心に、登場ロボット全10機を紹介するぞ。

リアルロボットファイナルアタック

REAL ROBOTS
FINAL ATTACK

その名は「ゲトウヴィーム」!!

西暦199X年、白鳥座星系シタスミ。1ポイントに突如現れた謎のロボット。攻撃、そして時空を歪め、目的の被害を及ぼす者。世界のリアルロボットたちをお互いに戦わせるために、20世紀末の地球へと送り込まれる。そして、謎のロボットの予定通りに従って、戦いを始めるのだった。

本作とは関係ないがリアルストーリーで展開するこのゲーム。ここでは、謎のロボット「ゲトウヴィーム」と、そのパイロット、アナ・スタシアを本誌独占で紹介。はたして彼女の真の目的は？



その破壊力は
まさに脅威...

パイロット アナ・スタシア

●年齢：20歳前後 ●国籍：不明
記憶喪失中の彼女は、年齢、国籍など一切不明。なぜ彼女が「ゲトウヴィーム」に登場することになったのかは謎とされている……。
キャラクターボイス
：折笠 愛



各種モードが充実

リアルロボットたちが1対1で戦う3D・STG、「リアルロボットファイナルアタック」。ここでは、そんな「リアルロボットの」ゲームモードと操作方法について簡単に説明していこう。

■1P GAME

このモードは、好きなロボットを選んで、OIMを相手に戦っていく。数種類の攻撃方法を駆使して相手を撃破していこう。8機(同キャラを含む)倒すと、いよいよボスのゲトウヴィームとの対戦だ。



●1機、2機、3機、4機、5機、6機、7機、8機はコマンドを入力しないと選べないのだ。

■VS GAME

このモードでは、画面を2分割にしての対戦プレイが可能。また、対戦ケーブルにも対応しているので、使用すれば2分割画面とは違う大迫力の通信対戦も可能になっているのだ。



■オプション

オプションでは戦闘や対戦数からステージの広さ、フィールドの時間(背景の明るさが変わる)まで、プレイ環境を細かく設定できる。また、フリーの対OIM戦をすることも可能だ。

●自分の気に入った環境でプレイできるのだ。

独自の操作システム

移動

移動は、通常の歩行のほかに、やや早い走行、ブーストを使ったダッシュやジャンプがある。また、ジャンプにも通常のものと、より高く飛ぶハイジャンプの2種類がある。これらを場面によって使い分けのがポイント。●ジャンプ中にダッシュすることも可能。機体を自由自在に操ろう。

メインの武器は、○ボタンの連打で敵武器と○ボタンの連打で敵武器の2種類がある。これらの武器は、それぞれ3種類ずつ用意されている。また、各機体には特徴のある武器があり、それをいかに使いこなすかが重要になる。

●また、各機体にはスパーバグを消費する必殺技が4種類も。

攻撃



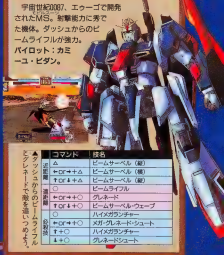
運命に導かれたパイロットたち…

使用できる機体は、隠しキャラのRシリーズを含め全10機。これらの機体を一挙大紹介！ それぞれ、得意な攻撃距離や戦法があるので、それを見極めて使うことが大事だぞ！！



Zガンダム

宇宙世紀0077、エウロで開発されたMS。射撃能力に秀でた機体。ダッシュからのビームラッフルが強力。
パイロット：カミ・ユウ・ビダン。



コマンド	技名
△	ビームサーベル (離)
△+△+△	ビームサーベル (離)
△+△+△	ビームサーベル (離)
△	ビームラッフル
△+△+△	グレネード
△+△+△	ビームサーベルウェーブ
△	ハイパーダッシュ
△+△+△	ハイパーダッシュシュート
△+△	ハイパーダッシュ
△+△	グレネードシュート

△はマシンガンで敵を撃つ。△+△+△はマシンガンで敵を撃つ。△+△+△はマシンガンで敵を撃つ。

全10機種もののリアルロボットたちが

ウォーカーギリア

惑星ソラで作られたWM。移動スピードは遅いが、耐久力と攻撃力が高い。パイロット：ジロン・アモス。



コマンド	技名
△	バズーカ砲
△+△+△	バズーカ砲
△+△+△	バズーカ砲
△	バズーカ砲
△+△+△	バズーカ砲
△+△+△	バズーカ砲
△	バズーカ砲
△+△+△	バズーカ砲
△+△+△	バズーカ砲
△+△+△	バズーカ砲

△はバズーカ砲で敵を撃つ。△+△+△はバズーカ砲で敵を撃つ。△+△+△はバズーカ砲で敵を撃つ。

コマンド	技名
△	シャイニングフィンガー
△+△+△	シャイニングフィンガー
△+△+△	シャイニングフィンガー
△	シャイニングフィンガー
△+△+△	シャイニングフィンガー
△+△+△	シャイニングフィンガー
△	シャイニングフィンガー
△+△+△	シャイニングフィンガー
△+△+△	シャイニングフィンガー
△+△+△	シャイニングフィンガー



未来世紀前年のネオ・ジャパンが誇るMF。遠距離より近距離戦が得意な機体。パイロット：ドモン・カッシュ。

シャイニングガンダム

ダンバイン

▲空から攻撃を仕掛けよう。
バウストン・ウェル製AB。空中での移動能力に優れ、近距離戦が得意。パイロット：ショウ・ザマ。

コマンド	技名
△	オーランド斬り (離)
△+△+△	オーランド斬り (離)
△+△+△	オーランド斬り (離)
△	オーランドウェーブ
△+△+△	オーランドウェーブ
△+△+△	オーランドウェーブ
△	オーランドウェーブ
△+△+△	オーランドウェーブ
△+△+△	オーランドウェーブ
△+△+△	オーランドウェーブ



エルガイム

▶エルガイム
といえばやっ
ぱりこの兵器。



ペンタゴナ製のH
M。そのフォルムか
らは想像できない火
力を誇る。パイ
ロット：ダバ・
マイロード。

コマンド	機名
△	セイバー (脚)
▶or▶+△	バインダー-両手
▶or▶+△	セイバー (脚)
○	パワーウェーブ
○	バインダー
▶or▶+○	セイバーウェーブ
▶or▶+○	バスターランチャー
▶or▶+○	スプレッド-バインダー
▶or▶+○	スコーンサー
▶or▶+○	アキュート

ガンダムXティバイダー

旧連邦の誇りであるガンダムXの改良
型。小型な機体ながらハモ
ニカ砲の威力は絶大。

パイロット：ガ
ロード・ラン。

▼撃たぬハ
モニカ砲。



コマンド	機名
△	ビームソード斬り (脚)
▶or▶+△	ビームソード斬り (脚)
▶or▶+△	ビームソード斬り (脚)
○	ビームマシンガン
▶or▶+○	Xグレネーダー
▶or▶+○	ハモニカ砲
▶or▶+○	ビームマシンガンバースト
▶or▶+○	トリプルグレネーダー
▶or▶+○	ビートティバイダー
▶or▶+○	フタマルティバイダー

ドラグチーローカスタム



▲機を這うように飛ぶ。スロ
ーイン・ボムが意外に使える。

西暦2007年、ギ
ガノス軍により開
発されたMA。改良により空戦能力が
上がっている。その性能はダンバイン以上。
パイロット：ケーン・ワカバ。

コマンド	機名
△	レーザーソード斬り (脚)
▶or▶+△	レーザーソード斬り (脚)
▶or▶+△	レーザーソード斬り (脚)
○	ハンドレールガン
▶or▶+○	2Dインパルソム
▶or▶+○	ミサイル
▶or▶+○	レールガンバースト
▶or▶+○	対MA用手榴弾
▶or▶+○	ミサイル一斉発射
▶or▶+○	フルファイア

おのれのプライドを賭け今、激突!!

R-1

地球防衛軍機転で作
られたPT。近距離戦、遠
距離戦、どちらにもこなすバ
ランスのつれた機体。ビ
ーム系兵器を装備しな
いのも特徴の1つ。
パイロット：リュ
ウセイ・ダチ。



コマンド	機名
△	T-LINKナックル
▶or▶+△	コールドメタルナイフ斬り (脚)
▶or▶+△	コールドメタルナイフ斬り (脚)
○	GUBALバー
▶or▶+○	コールドメタルナイフウェーブ
▶or▶+○	ダブルGUBALバー
▶or▶+○	ブラスターナイフ
▶or▶+○	コールドメタルナイフ投げ
▶or▶+○	シールドメタルナイフ
▶or▶+○	ファイナルバレルバー

R-2

火力を重視して開発された
PT。機動性は低いが、防御
力と遠距離での攻撃力
はNO.1。
パイロット：
ライチャー・
ス・F・ブ
ランシュ
タイン。



コマンド	機名
△	マグナビームライフル斬り
▶or▶+△	シュルダーク
▶or▶+△	マグナビームライフル斬り
○	マグナビームライフル
▶or▶+○	ビームチャクラム
▶or▶+○	ハイソールランチャー
▶or▶+○	ワイド・ハイソールランチャー
▶or▶+○	チャクラムシュート
▶or▶+○	メガ・ハイソールランチャー
▶or▶+○	メガ・ハイソールランチャー

▼機を這うように飛ぶ。スロ
ーイン・ボムが意外に使える。

コマンド	機名
△	ビームソード斬り (脚)
▶or▶+△	ビームソード斬り (脚)
▶or▶+△	ビームソード斬り (脚)
○	ビームソードウェーブ
▶or▶+○	ビームソードウェーブ
▶or▶+○	ストライクシールド
▶or▶+○	T-LINKレーザーキャノン
▶or▶+○	クロスウェーブ
▶or▶+○	スーパーストライクシールド
▶or▶+○	スーパーストライクシールド



Rシリーズの指揮
官にあたるPT。
防御力の低下を機動
性でカバーしている。
パイロット：アヤ
コバヤシ。

R-3

電撃特報 Dengeki Scoop

3

ヒロイン ドリーム2

独占大公開!

ゲーム画面を

美少女の待たれる期待の育成BLG「ヒロインドリーム2」のゲーム画面を、ここより大公開! 今回は、このゲーム画面とともに、気になる新要素を交えながら、基本的なゲームの流れを紹介していく。

ヒロインドリーム2

開発元: マップファン
発売元: MCHソフト

ゲームの基本的なシステムを紹介!

ゲームの基本となる育成は、まずは何人も登場する「スペシャリスト(教官)」の中から誰を派遣するかを決定し、次にスパルタや個性尊重といった「育成方針」を決定することでやっていく。派遣するスペシャリストによってどの能力が上がるかが異なり、育成方針によってパラメータの増減の度合いが変わってくるのだ。また、オーディションを受けて仕事を経験させたり、休暇を与えて休ませることも大切だ。この辺りのバランスをきちんと考えて、スケジュールを管理することが重要になってくるぞ。

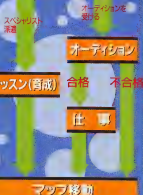


★育成の仲間となるのは主人公の妹のみ。ほかの女の子はライバルだ。

ゲームの流れ

ゲームの大きな流れは、この通り。これを週ごとに繰り返す。卒業までの3年間で立派なヒロインとして育てていく。また、学校生活を送ることで、イベントをクリアしていくことも、育成をする上で重要なポイントになるぞ。

スケジュール入力



メインコマンド紹介!!

ゲームは、基本的にはディレクターズルームでのコマンド入力により進行していく。ここでは、そこで行えるメインコマンドの中から、とくに重要なスペシャリスト、マップ、オーディションの3つのコマンドを詳しく紹介するぞ。今のうちから、それぞれの役割をチェックしておこう。

これがメイン画面だ!



マップ マップ内を自由に移動可能!! 街や学校を歩き回ろう

地区を選び



マップ移動のコマンドは、行きたい場所を1カ所だけ指定する操作と違い、自由にマップ上を動き回ることが可能になった。また、マップも2つの街と学校の、3地区に増加しているぞ。



メインキャラクターのキャスティング公開

登場キャラが総入れ替えとなった「2」では、声優陣も原作とはまったく違う顔ぶれだ。キャストは以下の通り。アフレコも勝手に終了したぞ。

新井 舞 (CV: 中津美奈) 式部 実 (CV: 美穂ひづる)
大崎 町 (CV: 安斎奈子) 新井 美奈 (CV: 青木玲子)
神谷 瞬 (CV: 松岡孝史) 寺島 勇 (CV: 本末将)
佐 近零 (CV: 徳原夏実) 工藤 雄馬 (CV: 石井順嗣)
赤坂 真 (CV: 平松晶子)



スペシャリスト 適切な人材を派遣して しっかり育成しよう!!



育成の基本となるコマンドで、派遣するスペシャリストや育成方針などを決定する。選べるスペシャリストは最初は少ないけど、ゲームを進めると増えてくるぞ。また、今回のスペシャリストたちは経験値を稼ぐことでレベルが上がっていく。スペシャリスト自身を鍛えていくことも、重要になってくるのだ。



オーディション ヒロインへの第一歩は、このオーディションから

ゲームの進行具合によっては、静にオーディションの誘いが届く場合がある。そのオーディションを受けるコマンド。もし合格すれば、実際に仕事を経験させることができるのだ。ちなみに、オーディションの権利は期間内ならストックできるので、あまり焦らず、しっかり育成してから受けさせよう。



▲オーディションを受けられるのは、毎月第1週のみ。
▲能力が不十分で不合格の場合、当然仕事はできない。

ほかにもこんなコマンドがあるぞ!!

ここに紹介した3つのコマンド以外にも、ディレクターズルームでは静のステータスを昇ったり、静にプレゼントを渡ったりすることが可能。もちろん、セーブロードといったシステムコマンドもここでできる。静の成績を上げるためのプレゼントコマンドは、ゲーム中に何度もお世話になるぞ。



▲プレゼントはキャラクターの「属性」も絡んでいく。
▲セーブロードなどのシステムコマンド。





株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

やつはオトナの 女だよな。



おめさ、風間つてきつていいと思わない？ あ、コモン、こーゆーのは、おれさん、
毎月神防隊の船乗とつてる女の人、顔は綺麗だし、性格もあるし、それに美人だし、
あ、おれちやうどだね。すっぴいモテるはずなんだから、いまだに独身しいんだ。
そんなおれさん、ないって感じ、バリバリのオトナさだから、いそがしいのかわかるけど、
でも、ちやうどベンな感じもあるんだ、俺のオレバにはすっごく嬉しいのに。
私にだけは、さっさとやさしい。こないだも、俺の神防隊乗組、おれさん、オレさん、
俺等に話して聞いて、なんでもおれさんだろ。



●投手、野手を問わず10選手登録できるエディットキャラ。ペナントレースで使っていけば、プレイ内容を通じて成長、救世主を育てよう!



●右投手と左投手では、ミート可能なバットディングカーソルの大きさが変わる。リアルに戦略を立てよう!



●三振、デッドボール、ホームラン等、

ポイントでは多彩なビジュアルエフェクトや選手のショートトークで盛り上がる!

98.1.1 ON SALE!
5,800YEN/WITHOUT TAX



このソフトは右記
コンビニエンスストアにて
お求めいただけます



上記4チェーンのほか、両国スポーツでもお求めになれます。



株式会社スクウェア 〒153 東京都品川区下品川1-8-1 アルコタワー



97年ペナントレース 最終データ搭載

フルボリゴンで描かれたセパ12球団の選手と球団は、もちろんすべて実名。能力データは、最終戦を持って設定された完全版だ。だからシーズン途中移籍選手のデータもバッチリ。体形や背番号までリアルに再現されている。プロ野球ファン必携の「スーパーライブスタジアム」は、元且プレイボール！



剣をとれ、魂を鎮めよ。

不刃武士

DUSHIDO BLADE 2



平成十年 梅の花咲く頃発売予定

SQUARE SOFT

©1998 SQUARE SOFT

029927-0415000

▲ 山崎退治後、徳川幕府に仕える山崎元忠の姿が、本作の山崎元忠の姿と一致している。また、山崎元忠の姿と一致している。また、山崎元忠の姿と一致している。

▲ 山崎元忠の姿と一致している。また、山崎元忠の姿と一致している。また、山崎元忠の姿と一致している。

▲ 山崎元忠の姿と一致している。また、山崎元忠の姿と一致している。また、山崎元忠の姿と一致している。



かつて袂を分かった2つの武家。
血で血を洗う争いが歴史の陰で演じられ、
八百年もの時間さえ、恨みを癒しはしなかった。
もはや解決は、いずれかの根絶やしのみ。
累々と重なる屍の向こうで、最後の一人が君を持つ。
体験せよ、悲しい。





運命の扉を、タムコが開ける。

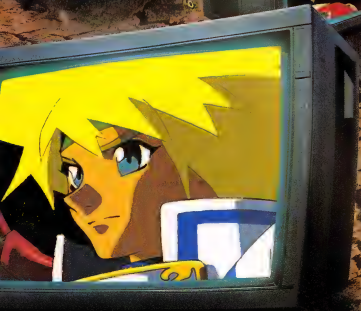
Tales of Destiny

テイルズ オブ デスティニー

© 1998 Bandai Namco Entertainment Inc. All Rights Reserved.
Bandai Namco Entertainment Inc. is a subsidiary of Bandai Namco Holdings Ltd.

namco

キミの好きなテレビ番組を
いつでも見たい。



キャラクターデザイン
いぬまたむつみ
オープニングCG
プロダクションIG

アニメーション
DEEN

アニメーション監修
岡村天斎

絶賛発売中

¥5,800



PlayStation 2

我を導きたまへ。

MEET THE DESTINY.

私はハートンをめぐります。道に迷った時、重宝を手に入れた時、そして、
もっと特別な想いを持った時。困難を乗り越えたいから……。



ナムコ公式ガイドブック
「テイルズ オブ デスティニー」
絶賛発売中

B5版オールカラー176ページ 1,200円(税別)
プレイステーション用ソフト取扱店にてお求めいただけます。



namco

best of games



バトルアスリーテス 大運動会

「オルタナティヴ」

時・一九九八年一月十五日(木)

種目・プレイステーション

競技・育成シミュレーション

参加費・五八〇〇円(税抜)

諸注意

- プレイする際は適量のため、一試合(20分)十五分の休憩を設けてください。
- 観戦する際は座席不足の場合は「フロン」を過ぎてください。
- プレイする時は周囲を明るくし、会場を静かに保ってください。
- 「バトルアスリーテス」の開催は、あくまでも育成シミュレーションの大会であり、実際の競技大会ではありません。ご了承ください。
- 「バトルアスリーテス」の開催は、あくまでも育成シミュレーションの大会であり、実際の競技大会ではありません。ご了承ください。
- 「バトルアスリーテス」の開催は、あくまでも育成シミュレーションの大会であり、実際の競技大会ではありません。ご了承ください。

予約特典・おまけCD付き(参加者全員)

主催・インクリメントP株式会社
協賛・A-1Cスピリッツ



ヤル気と
煩惱あふれる
プレイヤー募集中!

IPC
Inkrement P Co., Ltd.

インクリメントP株式会社
〒103 東京都港区下目黒3-7-1 PAXビル4F 電話:03-5481-7545

ホームページ: <http://www.incrementp.co.jp/arena>

プレイステーション「GOD SAVE THE GAME BEACH」

※「バトルアスリーテス」は商標登録済み。A-1C「バトルアスリーテス」は商標です。

© 1995, 1998 AIC/IPC

DX

ゲーム雑誌の女性コーナー

女性

Station

How to win



デイズ オブ デスティニー
 千鶴コボの不思議なダンジョン
 グランツーリスモ
 続太鼓歌集7
 機動戦士Zガンダム
 フロントミッション オルタナティブ
 風のクロノア
 グラッシュバンディーツー
 ロックマンDASH
 フォトジェニク



イラスト/ベルカオス

テイルズ オブ デスティニー

この冬一番の大作RPGがついに登場! 今回は、戦闘システムのおおきく異色ゲーム厚壁の攻略をするぞ!

PS I LOVE YOU!
WRITER'S COLUMN

発売中
RPG ¥19,800 ◆ファミ
MSX2 (1/23/97)

アクション風の戦闘システム、決して豪華ではないはずの敵の人たちにも個性を押しこめることができる斬新な演出など、前作のSFC版「テイルズ オブ ファンタジア」同様、この「100」も「すばらしい!」のひとつ。エンカウントで戦闘に入るまでの待ち時間と非常に短い、ストレスは感じない。ちなみに個人的なオススメポイントは、OPのアニメーションシーン——おまけのバグ映像など、見ていて飽きないところだ。

Page

SYSTEM編 独特の戦闘システムを徹底解析!!

戦闘前にここをチェック!

ここでは、戦闘を有利に進めるために必要なチェックポイントを3つ紹介。この3つのコマンドは戦闘中には選択できないので、戦闘の合間などに、状況に合わせて実行しよう。

装備の変更

このゲームでは戦闘中の装備変更はできない。宝箱などで新しい装備アイテムを手に入



れた場合は、その性能や効果を確かめるためにも、その場で装備してみよう。

フードの補充

歩くだけでHPを回復できる「フード」は、非常に便利なアイテムだ。強力なモンスターがいるダンジョンなどでは、TPや回復アイテム（アイテムは1種類につき所持上限数が15個までなので、特に消費しやすい）の消費が計算以上だったりすることもしばしば。いざという



ときのためにも、食料アイテムはなるべく多くの種類を、所持上限数の15個までそろえておくようにしよう。

◀食料は消費がかなり多いので、使いどころが難しい。

キャラの入れ替え

戦闘に参加できるキャラクターの人数は4人までなので、パーティが5人以上になったときは、参加するキャラをあらかじめ選択することになる（ちなみに、戦闘中の



◀回復品が使えるソーディアン・アタフットをどう扱うか、構成の大きなポイントだ。

E-LMBの基本システム

エンハンスド・リアクションバトル

「E-LMB」とは、◆キーと○ボタンの組み合わせでキャラを操作する（なお、操作できるのはスタンのみで、ほかのキャラはAIによる自動制御となる）リアルタイム戦闘システムだ。その特徴は、ACTゲーム風の戦闘が楽しめること。敵との距離に応じてスタンの攻撃方法が変化したり、モンスターが空中・地上のどちらにいるかによっても攻撃手段を変える必要があるなど、臨機応変な戦いが楽しめるのだ。



◀敵の攻撃タイミングを把握すれば、敵の攻撃を避け、こちらの攻撃をより的確にヒットさせることができる。

【斬り】

「斬り」は○ボタンを1回押すだけ。「ジャンプ斬り」は○ボタンで離れたところにいる敵にダッシュした後、もう一度○ボタンを押すだけと、どちらも操作が非常に簡単。使い勝手もかなり良く、ゲーム中にもっとも多用する攻撃方法だろう。



【斬り】

◀攻撃後の硬直時間が短く、追撃攻撃に向いている。ただし、敵との間合いも比較的近いため、攻撃を受けやすいという欠点もある。

【ジャンプ斬り】

▶跳び上がったから下方に向けて斬り下す攻撃方法。攻撃時に攻撃を受けることが少ないのが利点だが、あまり使うことはないかも。



【突き】

比較的間合いが長く、反撃を受けにくい攻撃方法だ。「突き」は、○ボタン◆キー下で、「ジャンプ突き」は離れたところにいる敵に○ボタン◆キー下でダッシュしたあと、◆キー下を押した状態ですり足で○ボタンをもう一度押すことで実行する。



【突き】

◀攻撃時の間合いが長いので、近づくような敵を遠くから撃つような使い方ができる。ただし、攻撃後の硬直が多少大きいのが欠点だ。



【ジャンプ突き】

▶「ジャンプ斬り」と同様、上空から下方に向けて、突きを行う攻撃。正確から攻撃するより反撃を受けにくいという利点も同じだ。

【上空攻撃】

空を飛んでいる敵に対してもっとも有効な攻撃方法。「上空攻撃」は、近くの上空にいる敵に対して○ボタン◆キー上で、「ジャンプ上空攻撃」も、離れたところにいる敵に対して同じ○ボタン◆キー上という操作で実行することができる。



【上空攻撃】

◀すぐ上空に飛んでいる敵に対して突き攻撃をする。命中すると敵は地上に落ちるので、そこを「斬り」または「突き」で攻撃しよう。

【ジャンプ上空攻撃】

▶地上から上空に突き上げるように攻撃する。敵が横方向に逃げていけば、同時にダメージを与えることができるのが利点だ。



戦闘中にチェックする9つのPOINT

「特技」「属性」「アイテムの使用」など、戦闘中に使用できるコマンドがいろいろある。その中で、ここでは戦闘中にチェックすべき9つのポイントを解説しよう。

POINT① 特技

「特技」とは、各キャラクターがレベルアップによって習得していく「必殺技」だ。技の種類は、遠近範囲用や近距離用、対空攻撃用や地上攻撃用の技など、内容もさまざまである。ちなみに、スタン以外のキャラは、基本的には登録した技をAIの判断で使用する。ただし、マニュアルで個別に使用の指示は出せるので、ボスキャラとの戦闘などではプレイヤーの判断で使うようにした方がいだろう。

特技を使用するときに重要となるのが、敵の苦手とする攻撃法や属性を把握すること。何も考えずに使っていると、通常攻撃よりもダメージが小さい、なんてことにもなりかねない。また、便利だといって使いすぎるとTPがすくなくなってしまうぞ。

<特技コマンド>

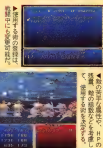
- ① ○
- ② ○+△+キー上
- ③ ○+△+キー下
- ④ ○+△+キー左右



「特技」は、敵の弱点や属性を把握すること。何も考えずに使っていると、通常攻撃よりもダメージが小さい、なんてことにもなりかねない。また、便利だといって使いすぎるとTPがすくなくなってしまうぞ。

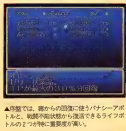
POINT② 品術

ソーディアンを装備したソーディアンマスターだけが使える、この世界の「魔法」。品術には、攻撃、攻撃補助、回復など多彩な術が用意されており、その使い方によって戦闘を楽に進めていけるかどうかが決まってくる。品術も特技と同じく、スタン以外の仲間キャラはAIの判断で術を使用するが、いざというときはマニュアルで使用することも可能だ。ボスキャラとの戦闘以外でも、敵の数が多くて苦戦を強いられる場合などには、積極的にマニュアルで使っていこう。



POINT③ アイテム

思いうように回復系の術を使ってくれないAIキャラに頼るより手取り早いのが、回復アイテムを使うことだ。アイテム類は所持上限数が5個と少ないのであつという間に使い切ってしまうけど、ダンジョンを歩いているとけっこう簡単に手に入るの、さほど心配の必要はない。ただし、念のためにTPやHPの回復アイテムだけは、常にある程度の数をそろえておいたほうがいだろう。



▲序盤では、最初から回復に使うバナシアポーションと、戦闘中状態から復活できるライフボタンの2つが特に重要だ。

キャンセル技で連続攻撃

通常攻撃の直後に特技のコマンドを入力することで、攻撃後の硬直やダッシュからの硬直をキャンセルして、隔の連続攻撃をする事ができる。敵の数を手取り早く減らしたいときにオススメの攻撃方法だ。



「キャンセル技」は、敵の弱点や属性を把握すること。何も考えずに使っていると、通常攻撃よりもダメージが小さい、なんてことにもなりかねない。また、便利だといって使いすぎるとTPがすくなくなってしまうぞ。

POINT④ オートバトル

スタンは、通常はセミオート戦闘（ある程度自分で操作可能）に設定されているが、セレクトボタンで選択して、AIによる自動戦闘を行わせることができる。出現するモンスターがバリエーションも豊富と利



害があるときには、このオートバトルモードを選択してみてもいいだろう。敵の近くでレベル上げをする、なんという場合にも、このモードは重宝するのだ。

POINT⑤ 隊列の逆転

バックアタックを受けた場合などには、すみやかに隊列を反転。衛士系キャラは直接攻撃を受けると術が使えなくなるので、早めに対処したいところだ。



▲攻撃のバックアタック！ このままでは衛士系キャラが直接攻撃を受けてしまう。▲そこで、すみやかにボタンを押して、隊列の前後を入れ替えてみよう。

POINT⑥ ターゲティング

戦闘中、スタンは一番近い敵を常に攻撃目標にするように設定されているが、R1ボタンでターゲティングをすることで、攻撃する相手を選択することもできる。隣っている敵を攻撃したり、呪文を使うおとししている敵を攻撃したり術の発動を未然に防ぎたいときなどに活用しよう。



▲スタンがオートバトルを実行しているときも、このコマンドは有効だ。

POINT⑦ 防御

スタンのHPが低下している場合や、バリエーションの役割をスタンが行う場合などに有効なのが、○ボタンの防御コマンドだ。仲間キャラの品術や特技は、発動するまでに多少時間がかかるから



ので、それまでの時間稼ぎとして防御コマンドを使うのもいいだろう。ただし、防御をしていても、ダメージがのりになるわけではないので、無意味な防御は

POINT⑧ 作戦

仲間キャラの戦闘中の行動方針を指定するコマンド。戦場の方向を決める「行動命令」と、目標にする敵を指定する「ターゲット命令」、と目標にする2つで構成されている。このうち、「行動命令」は、キャラや装備している武器によって内容が変化することがあるので、注意が必要だ。



▲品術が使えるかどうかでも「行動命令」の内容は変化する。

POINT⑨ 号令

個別に行動を指示する「作戦」とは違って、パーティ全体にまとめて指示を送るのが、この「号令」コマンドだ。ただし、パーティの行動が大ざっぱになってしまうのが欠点。HPやTPに余裕がある場合か、いちいち個別に指示するのが面倒な場合以外は、あまり使うことはないかも。



▲「おどろ」コマンドは、「号令」でのみ選択可能な行動なのだ。

STORY編

序盤のストーリーの流れに沿って詳細攻略

幸せになれるフローチャート第1弾!

今号の舞台は、大陸中央のセインガルドと火山島カルバレイス

飛行電 スタン、デ
イもロスのマスターになる。聖堂する飛行電を解放。

アルバの山小屋 弓匠・アルバ
の弟、テュルシーの行方をウッドロウと共に捜索する。

国境の街ジェノス ウッドロウ
と別れ、仲間を助けたというマリーの依頼を受ける。

古代の神殿 神殿の奥に
あったルーティを救出後、見送りの兵士と戦闘になる。

ハーメッツの村 ルーティ
たちと訪れた村で、リオン王の王国内へ招かれる。

首都ダリルシェイド リオンを加えたス
タンたち一行は、ストレイライズ神殿の調査に向かう。

アルメイダの村 神殿との中間の村。最近、神
殿と戦った直に、センスターが増えたという噂を聞く。

ストレイライズ神殿 司教・グレバムが神
殿の奥を探索することが判明。フィリアが神殿に参入する。

首都ダリルシェイド グレバムを逃
して、カルバレイスへと出発。途中、海軍に遭遇する。

海底都市フィリスロウ 海軍の導きで海底都
市へ向かう。フィリスがクジメナのマスターになる。

港街テリク グレバムが居たか
つたらしい、カルバレイスのストレイライズ神殿を目指す。

首都カルバレイス フィリアの導きで深夜
に神殿内へと参入。グレバムの目的が明らかになる。

「TOD」の世界は3つの大陸と、いくつかの小さな島々から構成されている。各地方・島とも独立した政治形態が取り立てられており、陸路以外の国移動（大陸間など）は船及び、ゲームのスタート地点でもある「飛行電（竜の姿をした乗り物）」でおこなわれる。そんな世界の中で、今号

の攻略の舞台となるのは、大陸の中央部「セインガルド王国」と、マップ左上の灼熱の島「カルバレイス」の2箇所。ひょんなことから意志を持つ騎手・ソーディアンを手にしたスタンの世界の命運をかけた戦いは、序盤のこれらの場所を舞台に始まっていく……。



次号へ続く

フィールドマップ上に登場するモンスターリスト

シナリオ上、外を歩き回る機会が少ない今日だが、隠れ道などを除く場合は、いつでも自由に訪ねたりセーブのできる外の方が便利だろう。

セインガルド王国

最初の大陸だけあって、スネーク以外には、それほど特殊な攻撃をしてくモンスターはいない。まずは訓練のつもりで、いろいろと試してみよう。

アウル



H P: 200
T P: 0
EXP: 4
ガルド: 8
レンズ: 0

羽をまき散らす羽シャワーに注意。アウルに限らず空気の障害は、地上に落とせばダメージを軽減する。入手アイテム：サキン。

ウルフ



H P: 250
T P: 0
EXP: 6
ガルド: 8
レンズ: 1

ときどき小ジャンプで威力がかわってくる。HPや攻撃力が低いため、多量ダメージにならないよう注意しよう。入手アイテム：ビーストトロー。

G・ビー



H P: 180
T P: 0
EXP: 4
ガルド: 8
レンズ: 2

高い壁から飛び降りてくる攻撃力。体が小さいため、攻撃を受けてはすぐに倒れる。自衛に成功するまで注意。入手アイテム：アップルグ。

スネーク



H P: 250
T P: 0
EXP: 6
ガルド: 4
レンズ: 1

このフィールドで最も攻撃力と毒を合わせ持つ攻撃。体を伸ばす攻撃も、奥にリープがあるのでも注意。入手アイテム：リバーシアポルト。

カルバレイス

中央系モンスターが多く出現。中には毒を持つものもあるので注意。また、このフィールドには「G・スラッグ」も登場するが、データはP.41を参照してほしい。

スコーピオン



H P: 480
T P: 0
EXP: 20
ガルド: 20
レンズ: 2

しっぽの毒針にはもちろん毒がある。この辺りでは常にリバーシアポルトを失くさないように。入手アイテム：オシロジタと、バネシアアポルト。

デザートフライ



H P: 454
T P: 0
EXP: 20
ガルド: 20
レンズ: 0

空中から白い弾を吐き出してくる。この辺りまで飛ばしてくるので、距離を測って戦おうと不利になる。入手アイテム：アップルグ。

ホーネット



H P: 420
T P: 0
EXP: 24
ガルド: 24
レンズ: 1

体が小さいが、見た目も攻撃方法も「G・ビー」と変わらない。だが、こちらの針には毒があるのでも注意。入手アイテム：アップルグ。

ワーム



H P: 480
T P: 8
EXP: 26
ガルド: 21
レンズ: 1

地面に穴を掘ったかと思うと、突然、顔顔に現れて攻撃してくる。見た目に反して攻撃力が高い。入手アイテム：アップルグ。

アルバの山小屋～国境の森

飛行機からポッドで救出したスタンは、ファンダリアの国境の森に不時着。その森に往む弓矢・アルバと、後に隣事するウッドロウに助けられる。

場面は一転、とある山小屋のベッドから两スート。まずは、ウッドロウと一緒に裏山の探検をする事になる。小屋を出てすぐの所にセーブポイントがあるので、出発の前には必ずセーブしておく。チェルシーは右のマップ左上の行き止まりにいる。途中で宝箱が2つあるので取り忘れぬこと。チェルシーを小屋に連れ帰ると、今度はウッドロウと2

人でジェノスに向かうことになる。このルートにも宝箱が3つあるので、マップを参照しながら必ず取っておこう。



アルバの小屋ものぞいてみよう!

洞や城など、ダンジョン以外の場所に宝箱が置いてあるのは、RPGではもはや常識。もちろんこの「TOD」も例外ではなく、ここで紹介する「アルバの山小屋」でもウッドシールド、セルフボウ、ライフボトル、アップルグミの4アイテムを手に入れる。アイテムは多すぎて困ることはない。新しい場所に来たら、すみずみまで調べるクセをつけよう。



▲アイテムが手に入るものは、宝箱ばかりとは思えないぞ。ついでにおこ。

迷子のチェルシーはいずこ?

チェルシーは自分の家の裏山でも迷ってしまうほどの、極度の方向オンチ。そんな彼女の迷いを心配してか、アルバはいつもの偶然と理由をつけてはウッドロウを迷子に出しているようである。スタンはウッドロウとともにチェルシーを追えに行くこのイベントも、そ

んな日常茶飯事の1コマのように、迷子のチェルシーは、難しい車道らしく、迷子ではなく「タヤキと話していただけ」と言い張る彼女だが……、ストーリーにはそれほど影響しないが、救済した謎い忘れさせてくれる、ほのぼのとしたエピソードだ。



▼残念ながら、チェルシーとウッドロウは、このあとしばらくは出番がない。



ケヤキさんとお話していただけ…。ホントです!!

▲チェルシーの迷子と冒険の思い出には、今度も残されてもらえそうな手帳。

キャラクターファイル②

ウッドロウ・ケルヴィン

口数の少ない、クールな魅力の青年。弓矢・アルバを導く傍ら、彼自身も弓の腕前は第一流。また射の腕もなかなかで、ソーディアン・イクティノスの所有者でもある。ただ現在は、何らかの理由で使用を控えているようだ。



キャラクターファイル③

チェルシー・トーン

弓矢・アルバの冒険で、彼女もまた冒険の資質を秘めている。負けん気が強く、平のわににはマヤ気味。好んで難しい言葉を使うが、ときにはまったくの見出しだったリすることもある。ウッドロウを兄のように(?)慕う。



セーブポイント

セーブポイント

入手アイテム

自分用
ライフボトル
セルフボウ
アップルグミ
ライフボトル
セーブポイント

モンスターリスト

ガンバレーベア

H P:	120
T P:	0
EXP:	2
ガルド:	4
レンズ:	1

攻撃力は高いが、動きは遅く近接攻撃しかできないので安心。弓や魔法など、遠距離攻撃が有効。入手アイテム: アップルグミ。

スノーバーニ

H P:	81
T P:	0
EXP:	1
ガルド:	1
レンズ:	1

ビョンビョンと跳ね、軽い穴めくく。ときどき地上に伏せることがあるので、そのときがチャンス。入手アイテム: アップルグミ。

ビョビョ

H P:	74
T P:	0
EXP:	1
ガルド:	1
レンズ:	0

上空から猛スピードで急降下する攻撃が強い。ガードを固めて、後の攻撃の隙に攻撃しよう。入手アイテム: アップルグミ、タネ。

国境の街ジェノス

スタンはセインガルド王国への道を急ぐが、通行証がないためジェノスから出ることができない。有効な手段のないまま右往左往するスタンの前に、真にかかった仲間を助けたいというマリーが現れた。

通行証獲得・マリーとの出会い



仲間のルーティを救いだすための助っ人を捜すマリー。その彼女とジェノスで会うには、以下の手順が必要。まず宿屋の隣、右側の友達の親子と話をし、通行証を本として話を聞くと、町の右下にいるおばあさんから、通行証を持った話を聞く。兵士の詰め所までの通行証を確保し、宿屋の親子に報告。これで、宿屋を出た直後にマリーと接触することになる。

ショップガイド	
店の名前	取扱の商品 (価格)
武器屋「リザード」	ショートソード (20)、ロングソード (40)、ロッド (5)、クロウ (8)、レザーアーマー (20) ウッドシールド (25)、レザーヘルム (20)、ベレット (10)
道具屋「ボーダーライン」	アップルガミ (30)、オレンジガミ (100)、ライフボトル (150)、マント (5)

ゲーム中、初めての街となるジェノス。中にはひと通りの施設が揃っているもので、まずはいろいろと見てまわり、回復アイテム等の補充もおこそう。最初にジェノスにたどり着いた入口以外の、上側の入口(塞(セインガルド))と、下側の入口(塞(ファンダリア))は通行証がないと通行できない。現状では、通行証の入手も不可能なのでマリーのイベント(左のコラム参照)を起こして、シナリオを進めよう。

キャラクターファイル④

マリー・エージェント



現在記憶喪失中で、唯一の平がかりといえるのは、髪付と手にしていたという1本の剣のみ。身体が覚えていたのか剣の扱いには長けており、並の戦士では太刀打ちできないほどだが、普段は天然お茶目な少女の女性である。

近道の洞くつ〜古代の神殿

マリーに連れられてスタンがやってきたのは、歴史を感じさせる古びた神殿。マリーと協力して、祭壇の奥にかかったルーティを救出するスタンだが、神殿の見回りの兵に見つかり剣を交わす羽目に！

ルーティ救出

敵の多面体陣に閉じ込められているルーティ。彼女の狙いは、この神殿に納められていた「ふるびたつえ」だったらしい。その目的や謎に落ちるまでの経過はともかく、駆けようとして、逆に置かれるスタンをののしったり、助けられた後も素直に礼を言おうとしなかったり……。と、初めはあまりいい印象がないのも事実だ。とはいえ、スタンはとマリーが合うらしく、初顔合わせのわりには、すでに兵に数えつつある(30)。ちなみに、このイベントの最後には戦闘があるので、万全の態勢で臨もう。



▶スタンの剣の振動を知り、また1つあやしい存在が、スタンの手におかしくなっている。彼女に会ったことは、幸せなのか不安なのか。同じく、いいコンビには違いない。



この洞くつへのルートは、P.40のマップの①の宝箱の付近にある。洞くつ内、A地点の扉は、右側の壁のスイッチを押すこと(②ボタン)で開く。また、神殿内のB地点にルーティがいるが、到達すると強制イベントが発生するので、先に宝箱をすべて回収しておくのがいいだろう。



入手アイテム

- ①サーベル
- ②チャベリング
- ③レザーヘルム
- ④盾内:カズんだん
- ⑤盾内:アップルガミ
- ⑥盾内:レイピア

キャラクターファイル⑤

ルーティ・カトレット



ひねくれた性格で、金のため、留学者の串でも悪名は高い。彼女がこんなのは、何か重大な理由がある……と好意的に解釈したいが、すべては謎。ソーディアン・アトワットのマスター。

モンスターリスト

ボアス



H P: 110
T P: 0
EXP: 3
ガルド: 4
レンズ: 1

空中をふわふわと浮いている玉。移動も攻撃も遅く、真すの隙間。主に洞くつに出現する。入手アイテム: なし。

オークジェリー



H P: 180
T P: 0
EXP: 6
ガルド: 4
レンズ: 1

見た目は熊そうだが、実は攻撃力の高い戦闘。動きは遅いので、遠距離攻撃で攻めればOK。入手アイテム: オレンジガミ、アップルガミ。

G・スラッグ



H P: 155
T P: 0
EXP: 3
ガルド: 0
レンズ: 2

口から鋭色の毒液を吐き出してくる。連射してくるうえに、当たるとけっこんぬいので、早めに倒そう。入手アイテム: アップルガミ。

ダリルシェイド城

捕まったスタンたちが運行されたのは、セインガルドの首都・ダリルシェイド。セインガルド王の側近・ヒューゴの機転で権限を免れたスタンたちは、ストレイライズ神殿調査の命を受けることになった。

いきなり牢屋から始まるダリルシェイド編。無敵な抵抗とわかってはいても、まずは自分の牢の扉を開いてみよう。それから牢の中央に隠れる、ルーティと会話を交わし、王の御前に呼び出されるイベントが始まる。そこでスタンたちはストレイライズ神殿に異変が起きたことを聞かされる。ソーディアン使いであることを見込まれて、彼らは、リオンとともに神殿を調査するよう命じられる。もちろん、古代の神殿で罪を働いたスタンたちには断る権利はないのだ。

大事件に巻き込まれる
スタン一行!?



セインガルド王「そうじゃ、それがストレイライズ神殿の地下に安置されてる」

「ヒューゴ、この者どもをストレイライズ神殿へ派遣するというのは?」

▲王が命題をよせる機転のヒューゴ。強のおかげでスタンたちは、一応は釈放される形となった。もっとも、リオンという監視役はついて回ることに上がったが……

▲「物の見」と呼ばれる重要なアイテムが安置してあるストレイライズ神殿と、音信不通になってしまった。神殿の奥では、いったい何が起きているのだろうか?



▲金のため、反抗すると見做される囚人使用のリングを盗みつけられるスタンたち。これじゃ、暴落空だって……

ルーティの商売爆発!

金が儲かっただけでは地味りないのか、ルーティは仕事を依頼するなら報酬を出せとヒューゴに突っかかる。本来ならば、そんなものを要求できる立場ではないのだが、ヒューゴはなぜか

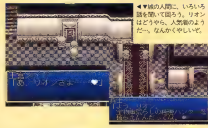
強くそれを了承。どうやら「金儲け」という点で共感したらしい。ちなみにこのあと、ルーティがヒューゴにふけた金額は100万ガルド(90%)



▲「金儲け」って、俺もやってみたい。でも、俺は金儲けが得意じゃない。俺は金儲けが得意じゃない。俺は金儲けが得意じゃない。

城の中にも情報はいっぱい! 冒険の前にまず探索しよう!!

ダリルシェイド城でのイベント後、シナリオ進行としては、ダリルシェイドの街のヒューゴの家に向かうことになるのだが……。その前に、城の中をいろいろと探索してみよう。3Fの図書館にあるオレンジミの入った宝箱を始め、下の図みの一覧表の、10個のアイテムが手に入る。忘れずに取っておくように。また、中庭に出て西(左)側にある建物、「オットー研究所」では、重要な話を聞けるぞ。



▲城の人間と、いろいろ話を聞いて回ろう。リオンはどうやら、人気者のようだ……。なんかやりやすいぞ。

キーワード:天上人



▲研究所は、ちょっと離れた所にあるので気づきにくいのかも。

はるか古代には、今の人類のほかに「天上人」と呼ばれる種族が、空の上で生活していたらしい。彼らは強大な力を持っていたが、千年前の「天地戦争」で滅んだと言われている。もしかしたら、ディムロスたちソーディアンと、何らかの関係があるかも……。

ダリルシェイド城・アイテム入手リスト



1F 入り口正面
右側の部屋
●オレンジミ



1F 右手奥
●バナー・アポトル
●ライフポトル
●オレンジミ
●アップルグミ×2



1F 左手奥
●レーザーマント
●チェーンメイル
●ラウンドシールド

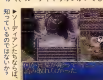


2F 西館 厨房
●ロールパン

謎の石版には一体どんな秘密が?

ダリルシェイド城の正面入口を出て、すぐ右側にある石版。特殊な言語で記されているようで、読むことはできない。スタンとはともかく、ルーティやリオンがいても

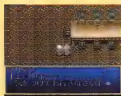
わからないということ。は、古代文明の遺物であることが考えられる。問題は「なぜここにあるか」だ。



▲古代の神殿の奥深くにあった謎のオブジェとも関係が?

首都ダリルシェイド

リオンを加えた一行は、ダリルシェイドの奥にあるヒューゴの屋敷で、取り上げられていたソーディアンを返してもらおう。その後ストレイライズ神殿探索の足がかりに、アルメイダの村へ向かうことに。



▲リオンを「エミリオ」と呼ぶメイドのマリアン。どうやら、リオンの本名らしいが……。種族な事情があるようだ。

▶「ワールドマップ」は、現在位置のほかにも、隠れたことのある場所、ショップまで見ることが出来る便利なモノ。

ヒューゴの屋敷は街の北東(右上)にある。真付きの大きな屋敷なので、すぐにわかるだろう。屋敷ではソーディアンを返してもらえるほか「ワールドマップ」をヒューゴからもらうことができる。また、屋敷を去る直前には、リオンのおちとしたイベントが発生するぞ。ダリルシェイドは首都というだけあってショップの数も多い。ここで装備を一掃するのもいいだろう。



▲時に、ソーディアンを持たないマリーの戦力補填に気を配ろう。

キーワード:オベロン社



▲オベロン社は、各国の主要都市の経済圏に大きな影響を持つ。

オベロン社は、センガル王国の首都・ダリルシェイドを拠点に、各地で現金によるレンズの買取りを行っている。異社は回収したレンズを一般流通向けのレンズ商品として加工・販売し、市場は事実上、オベロン社が独断している。また、レンズバンカーという組織を生み出したのも、ほかならないオベロン社だ。

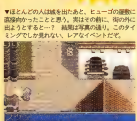
ショップガイド

店名	商品名(自他)
武器屋「何事ぞ」	ショートソード(10)、ロングソード(40) レイピア(80)、サーベル(120) ハンドアックス(140) ジェムロッド(240)
防具屋「騎士教団」	レザーアーマー(300)、チェーンメイル(150) ペレット(100)、レザーグローブ(15) ラウンドシールド(80)、レザーマント(300)
道具屋「天下太平」	アップルグミ(300)、オレンジグミ(100) ミックスグミ(120)、ライフボトル(130) スベクタクル(5)、ホーリーボルト(400) ローレル(20)、チーズ(70)
オベロン「中央本店」	スベクタクル(5)、オベロナミン(300) エナジープレット(320)
生地店「華麗な織物」	クローク(8)、ペレット(10) リボン(45)
飲食屋「海鮮倶楽部」	とらふく(4000)、アジカ(100) すずき(120)、かんあ(300)
果物屋「カラフル」	レモン(300)、イチゴ(800) パイナップル(500)、ブルーベリー(400)
よろず屋「つばの穴」	アップルグミ(300)、オレンジグミ(100) ミックスグミ(120)、ライフボトル(130) バナシアアーマー(100)

あっちで ビリビリ こっちで ビリビリ



▲リオンが「珍ちゃん」と呼ばれることに、メーティは大笑い。しかし、それがリオンの逆鱗に触れてしまったのか、電撃を食らったルーティは階段をまっすぐ……。電撃。



▼ほとんど人は城を出たあと、ヒューゴの屋敷に到着したことを思う。城はその前に、城の外に出ようとするぞ。結局は写真の通り、このタイミングで見えない、レアなイベントだぞ。

アルメイダの村

ストレイライズ神殿へ向かう者たちが、必ず訪れるというアルメイダの村。今、この村では神殿へと続く森に、「人食い怪物」が出没するという噂が流れていた。これも、神殿の異変と何か関係が？

ストレイライズ神殿の中継地点、アルメイダ。特にイベントらしいイベントも起こらず、通り過ぎてしまったも問題は無い。ただ、このあとには「神殿へ続く森」と「ストレイライズ神殿」の2つの迷宮が連続して待つ。



▲「怪物出現の噂に、脅える村民ら。本当に「人食い怪物」など、存在するのだろうか？



▶この村の村長は、注の左側の壁を破っているように見える。スタンビッドな村長かな？

キーワード:奥義書



▲情報をくれるこの冒険者です。『奥義書』が本当に存在しているのが怪しんでいる。

スタンたちが冒険中に使う「魔術書」や「魔術書」などに代表される書籍。剣士たちは、これらの技をレベルアップとともに会得していくのだが、世界には通常では覚えられないものが多い。超常的な力もあるという。その技が記された書籍が「奥義書」と呼ばれる。魔術的なもの。もっとも、その「奥義書」の存在自体も怪しいと言われるが。

ショップガイド

店名	商品名(自他)
よろず屋「旅人の友」	ショートソード(20)、ロングソード(40)、レイピア(80) レイピア(80)、サーベル(120) ハンドアックス(140)、レザーグローブ(15) アップルグミ(300)、オレンジグミ(100) ミックスグミ(120)、ライフボトル(130) スベクタクル(5)、ホーリーボルト(400) ローレル(20)、チーズ(70)

神殿へ続く森

ストレイライズ神殿を目指す一行は、森林地帯へと差しかかる。自然の迷宮ともいえる森は、神殿を外敵から守る絶好の場所なのか？ そここには、森に住むモンスターたちの密やかな攻撃が待っていた。

神殿内部まではセーブポイントがないので、森に入る前にはセーブしておこう。そろそろモンスターも手強くなってくるの

で、戦闘に自信のない場合は、ここに来るまでにしっかりとレベルを上げておこう。森の前半には、道をふさぐように流れる小川がある。行き止まりのようにも見え、実は渡る事ができる。見た目に惑わされないように。また、後半は段差が多く、歩きにくいために、必ずと戦闘回数も多くなる。念のため、回復率は多めに用意しておこう。



▲眼下に見える大きな建物が、スタンたちが目指すストレイライズ神殿だ。意外にもこの森は高地にあるらしい。

▲全体的にそれほど広くはないが、同色が多いせいか、距離感がつかみにくいマップになっているので注意しよう。



モンスターリスト

オークロッド

H	P:	380
T	P:	0
EXP:		10
ガルド:		0
レンズ:		6

大量のリンゴをまき散らす「リンゴ乱舞」を使ってくる。ダメージがバカにならないので注意。入手アイテム：リンゴ、むしくりリンゴ。

チュンチュン

H	P:	285
T	P:	0
EXP:		7
ガルド:		10
レンズ:		1

「ピコピコ」のワーアップ版。地面に落とすとしばらくは飛び上がらないので、その隙を狙おう。入手アイテム：アップルグミ、チキン。

マジックルーム

H	P:	285
T	P:	0
EXP:		10
ガルド:		3
レンズ:		2

近づくとヘッドバット(?)攻撃をする。キノコ型のモンスター。ときどき「魔法」を飛ばしてくることもある。入手アイテム：ヘッジクラム。

ロックハブーン

H	P:	280
T	P:	0
EXP:		8
ガルド:		5
レンズ:		3

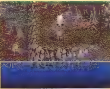
動きは遅いが、腕でなぎ払う攻撃が凄腕。あまり近づかずに「魔術」などで、遠距離から戦おう。入手アイテム：モンペーグア。



入手アイテム

- ①:アップルグミ ②:セボリー
- ③:アップルグミ ④:ベルベス

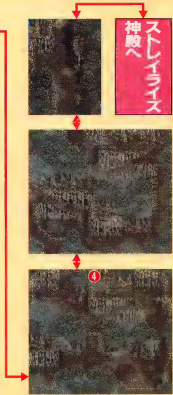
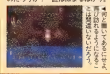
こんな所にもアイテム!



▲キノコからアイテムを入手 (上記①、③) することもある。注意深く探そう。

またもや石碑が!?

この森にも例の「読めない石碑」が存在していた。森に入ってからすぐの道を、右に曲った先に石碑はある。例とか読もうとするスタンに、デイルロスは「お前には、まだ読めない」と言う…。いざ読めるときは来るのだろうか? 読は深まるばかり。

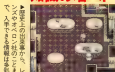


ストレイライズ神殿・総本山

このマップはやたらと広いけど、ランダムエンカウントによる戦闘が発生しないので攻略はラクにできる。ポイントは、結界で封じられている入口正面の扉。この封印を解くには、A～Eの5カ所にいるモンスターを倒さなければならない。とはいえ、このマップではばかに戦闘をする必要がないので、神殿前の森でレベルをある程度上げておけば、力押しでも十分クリアできるだろう。この封印を解くと、奥にある「知識の塔」に入れるようになる。ちなみにここではアイテムや、世界設定に関するさまざまな情報も手に入るのだ。



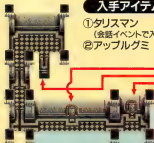
知識の塔へ!



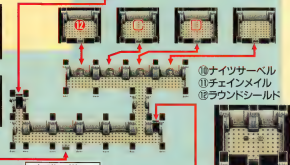
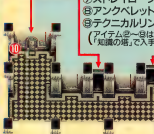
知識の塔へ!

入手アイテム

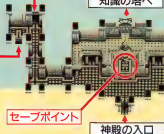
- ①タリスマン
(会話イベントで入手)
- ②アップルグミ



- ③アイアンサレット
- ④オレンジグミ
- ⑤スペクタクルズ
- ⑥スペクタクルズ
- ⑦ストレイロブ
- ⑧アークペレット
- ⑨テクニカルリング
(アイテム2～8は、「知識の塔」で入手。)



- ⑩ナイツサーベル
- ⑪チェインメイル
- ⑫ラウンドシールド



セーブポイント

神殿の入口



⑬ライブボルト

扉を封じている結界を破れ!

知識の塔へ通じる扉には、モンスターと連動した結界が張られている。これを解くには、A～Eの5箇所にいるモンスター(リザードマン×1 & クリスタル×1の計5頭)を倒す必要がある。とはいえ、各部屋の戦闘で実際に戦いに参加するのはリザードマン1体だけなので、さほど苦戦はしないだろう。



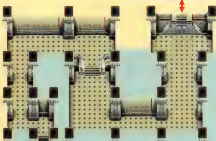
▲目の前にいる人物が、結界に閉じこめられたきつづくを解くことができる。



▲部屋の中央にいるリザードマンと接触すると、戦闘開始となる。

モンスターがうごめく森を抜け、ようやくストレイライズ神殿の総本山へとやってきたスタンたち。そこで彼らが見たものは、人気もなく、異様な静けさに包まれた建物だった。

大聖堂へ



モンスターリスト

リザードマン

H	P: 300
T	P: 0
EXP	15
ガルド	30
レンズ	0

攻撃力が高く、炎を吐く強力な炎の特殊攻撃を持っている。この炎をくらうとダメージを受けるので要注意だ。入手アイテム：サーベル

クリスタル

H	P: 300
T	P: 0
EXP	15
ガルド	0
レンズ	5

結界を構成する巨大な石。倒すと落かんでいるだけで、攻撃・防御といった能動的な行動は一切しない。入手アイテム：なし

「神の眼」を求めて神殿の最奥部へ

知識の地の入口を封じていた結界を解いてアイルム司教を見つけると、この沖原に起きた異変の真相を聞くことができる。彼の話によると、大司教のグレムルが「神の眼」を奪うために反乱を起こしたらしい。司教を加えた一行は、大聖堂の奥の隠し扉を抜け、「神の眼」のある部屋へ向かう。そこで司教の言動から見たものは、無情にも破壊者である「神の眼」の存在だけだった……。

ここでのポイントは、「神の眼」の部屋へ通じる扉を開ける仕掛けの謎だけ。エンカウント戦闘やイベント戦闘も一切ないので、あとはひたすらイベントを追うことになる。

奥の扉を開けるには?

「神の館」の館屋に入るには、通路の奥にある2つの扉のどちらかを通らなくてはならない。この2つの扉は床にある白黒2種類のスイッチと連動しており、白いスイッチを3つとも踏むと

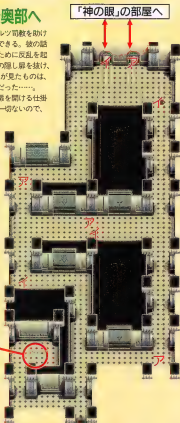
右の扉が、黒いスイッチを3つとも踏むと左の扉が開くのだ。

◀Aが白いスイッチ、
Iが黒いスイッチ。黒
と白を同時に押すと器
は動かないので注意。



大聖堂の入口

セーフポイント



裏切りの大司祭グレバム

神聖最奥部に封印されていた「神の眼」を盗み出した裏切り者・ダレバム大魔頭。アタモ二神の助けもな信使であったはずの彼が、このような反乱を起こしたきっかけは何なのか？そして、世界を滅ぼしかねないほどの力を持つ巨大レンズ「神の眼」、いったい何の目目で待おうというのだろうか……？



「神の国」の歌で、石にされた技術、命にされた、グレバムの造り手フィリア。このあと彼女は、パーティに訪ねることになる。

キーワード:神の眼

「神の眼」とは、世界を滅ぼすほどの力を秘めている巨大レンズのことだ。ディムロスたちソーディアンを生み出した古代文明が滅びた原因も、実はこの「神の眼」にあるらしい。

キャラクターファイル⑦

フィリア・フィリス

優しくおっとりした性格の持ち主。普段は控えめで目立たないが、いざというときは自分の意見をちゃんと伝える芯の強さも持っている。所有ソーディアンはクレメンテ



ダリルシェイド～ダリルシェイド港

街に戻ったらまず、港にいる人たちに話を聞こう。すると、「魔の海域に出現する怪物」の噂と、「神の殿」らしい荷物が船でカルバレイスに運ばれたという情報が聞ける。ただし、この時点では、怪物の噂で船

は火船状態。そこで次に、主橋のところに報告に行こう。すると、助命で船を用意してもらえるのだ。ちなみに、船に乗ってしまうと強制イベントに突入してしまうので、お金に余裕があるならば、ここでは船やアイテムを調査しておくといいだろう。

おら、見ただ!!



▲港の入口に立っている船乗りからは、怪物に関する詳しい話が聞ける。



▼「神の殻」の情報は、港のこの位置にいる船員に話しかけると入手できる。



●要約二、三で動きを説明するには、決して、その間の情報を削いで、全く主観に会いに行けばＯＫだ

カルバレイスへ出発!!▶

海底都市ラディスロウ

カルバレイスへの航海中、スタンたちは伝説の怪物「海竜」に遭遇する。その海竜から不思議なメッセージを受け取ったフィリアの導きに従い、一行は海底都市ラディスロウへと向かうのだった。

ここではフィリアが案内をしてくれるが、いきなりその通りに先へ進んでも、最後の扉は全く開いてくれない。まず先に、④の宝箱でつるはしを手に入れる必要があるのだ。このマップにはそのほかにも2カ所、つるはしを使わないと開かない扉があるぞ。また、宝箱で入手するものの中に「DISC?」という未確定アイテムが2つあるが、これはここをクリアした後に行くチェリクの洞でルーンボルトを手に入れば確定できる。宝箱はリキールボルトをもたせろ。

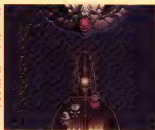


▲宝箱にもバーテンに話しかけると、1個目はアレアボルト、2個目はリキールボルトをもたせろ。



▼船のような巨大な甲殻を持つ海竜。この海竜の口には、海竜の甲殻の中に入って海竜へと向かう。

海竜の口の中へ入って海竜へと向かう



▲フィリアの言葉を信じ、スタンたちは海竜へと乗り移る。



邪魔な岩を動かす方法!

このマップには、ところどころに通路を塞ぐように岩が置かれていることがある。この場合は、どかした時にキャラを接触させた状態で、□ボタンか1ボタンを押しながら引くかすると、その岩を動かすことができる。
 ▲たとえ失敗しても、何度でもやり直しはできるのだ。

モンスターリスト

ラディスロウの入口

スターフィッシュ



ヒト形のくせに直立して歩くという非常に珍しいモンスター。アイヌニードルを持ってくるので、早めに対応せよ。入手アイテム：オレンジダマ

シー斯拉ッグ



サメの口の形状をしたモンスター。口から吐き出す毒の結晶で、離れたところから攻撃してくる。入手アイテム：オレンジダマ

カトルフィッシュ



空間を飛び、空中に浮かんだまま飛び回って攻撃してくるので、まず攻撃を避けて地面に着いたらから攻撃しよう。入手アイテム：ヤリカ

グリーンローバー



見た目に似合わない強力な攻撃を繰り返すモンスター。うかつに接近すると相手に入る4連撃をくらうのは注意。入手アイテム：オレンジダマ

開かないドア

このダンジョンにはエレベーターが2カ所ある。今はどちらも「エネルギーが満ちてない」というメッセージが流れるだけでドアは開かない。いよいよ、次にここを訪れたときには使えるようになるのだろうか?



◀このエレベーターの先には、何が待っているのか?

首都カルピオラ～ストレイライズ神殿

「神の眼」がこの街に運び込まれたという情報を得てやってきたスタンたち。さっそくストレイライズ神殿へと乗り込むが……

カルピオラに着いたら、まずは街の中央にあるストレイライズ神殿へ向かう。神殿の中に入ると、巨大な神像にカムフラージュされた「神の眼」について神官に話を聞くと、彼らは何も知らないと言う。しかし、その会話の中で、フィリアは彼らの答えに不審な点があるのに気付いていた。相談の末、一行はルーティの発案で、夜を持って神殿に忍び込むことにするのだが……

この街の中では、特に重要なイベントは発生しないものの、外国人を母に持つ娘さんの悲しいエピソードや、街の古い話やスタンたちの未来を占う小イベントなども楽しめるぞ。



▲占いの不審な質問に、スタンたちは黙り返してしまふ……



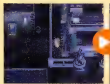
▲何と聞かないことばける神官たち。いやにも面白い場面だ。

▲神聖なフィリア。神の眼の存在に責任を感じているのかな？

夜の街へGO!



▲神殿口向う前に、街をうろついて入るに訪しかけてみよう。最終に開いたのはまた違った内容の話を聞くことができる。



▲ここぞと神に語り込む一歩は、ここに「神の眼」はあるのか?



▼神の眼と言えは、やっぱり最終！ ストーリーの本筋にはまっさく関係ないが、ちょっとイベントも関連されているのだ。

街の武器屋で買い物をするには?

外国人製の武器屋で、買い物ができるようになる方法を教える。街の南側の入口近く、我々の居る外に1人の少年が立っている。どうやら彼は、モンスターを盗みお供として

いるらしい。そこで、少年のいる場所まで行くと、代わり映えてあげよう。その後も一度武器屋へ行ってみると、あの少年は武器屋の子供だたらしく、息子を手助けしてくれたお礼ということで、自由に買い物ができるようになるのだ。



▲街角初回は、シェラッグス3、カトルフィッシュス1、すでにラディスロウで登場したモンスターなので、差別はないはずだ。

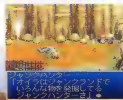


▲ここで少年に2話聞かせることで、チャームボールももらえる。

よりみちタウンガイド

ジャンクランド

カルピオラの西にある、ジャンクランド。ここは、ゴミとガスが渦巻く、まさに「穢き沼め」のような街だ。住んでいるのは、すっかり氣力をなくして人生をあきらめている人ばかり。街を歩き回っている話聞いてみると、このゴミの山は、古代文明の時代に、「空に浮かんでいた城」から捨てられたものだという。もしかすると、このゴミの山の中には、失われた技術で作られたアイテムが眠っているのかも……



▲ジャンクハンターがいなくなったから、ジャンク屋もあつたと思っただけ、どうもそういふ話はないらしい。



▲「古代文明時代の『神』の遺物……」という話は、やはりこの街のどこかに、お宝が隠れている。

フィリアってば潔癖性~♡

街に入るとすぐ、フィリアの潔癖性が再び発動する。「こんなひどい臭いするところであらしているんだなんて、信じられせん!」と、かなり取り乱している様子だ。まあ、彼女の言葉もわからないではないけど。



▲そればかりじゃあない。

ショップガイド

店名	販売品名 (価格)
武器屋「月の砂漠」	サーベル (100)、ファインサーベル (400)、ウェルダン (300)、バトルアクス (600)
防具屋「月下草」	アンバークローク (200)、リングスミル (300)、アイアンサレット (100)、アイアングローブ (250)、アングレット (100)
道具屋「月夜道」	アップルグミ (300)、オレンジグミ (100)、ミックスグミ (100)、ライフポトル (100)、パナシアポトル (800)、ルーンポトル (500)、スベクタクルズ (5)、ホーリオトル (40)、ローレル (20)、チーズ (20)
オベロン「道義商店」	スベクタクルズ (5)、オベロンシロ (20)、オベロンEX (100)、エナジープレット (300)、ライフポトル (100)

グレバム、そして「神の眼」の行方は?

セインガルドのストレイライズ神殿と同じく、ここでもランダムエンカウントは発生しない。戦闘は、地下への通路と大聖堂への通路を見張っている2組の敵との固定エンカウント戦闘。そして大聖堂奥の隠し部屋でのイベント戦闘(2回連続)だけだ。なお、神殿への出入りは自由できるので、1つの戦闘をクリアするたびに街に戻って、ショップでアイテムを補充・使用するという戦法を取ることもできる。ちなみに、街に戻れば宿屋に泊まることもできるが、そうすると一度倒した敵が復活してしまうので注意しよう。

▶神殿の中は、ほぼ真っ暗でまわりもよく見えない。ただ、視認性補正ではないので迷うことはないはず



◀この一連のイベントの間はセーブができない。宿屋に泊まって夜を過ごす前に、必ずセーブをしておこう。



テラスのアイテムをGet!



▲ここでは、防弾力・ギミックの効果を持つアメジストを手に入れる。

入手アイテム

- ①カイトシールド
- ②おもてあかたし
- ③アメジスト
- ④(③は2箇所のテラスで入手する)
- ※上記以外の宝箱はすべてカラです。

※マップ上のAとEの場所では、下のリストの敵と戦うことになります。

グレバムの目的が明らかに!!

大聖堂奥の隠し部屋でのイベントで、ついにグレバムの野望が明らかに。彼は、「神の眼」の力を使って、世界を支配しようとしているのだ。そのためにオペロン社のレンズ運搬船を襲ってレンズを集め、それを材料としてモンスター軍団を作り出す計画を立てているという。はたしてスタンたちは、グレバムの野望を防ぐことができるのか?!

▶「神の眼」の下に、恐るべき計画を実行しようとする神官たち。彼らを抑えることができるか?!

モンスターリスト

ブリーステス



H P: 504
T P: 60
EXP: 20
ガルド: 30
レンズ: 3

※体金銀3段階のインデックスと、全体の防御力を下げるアシッドドレインを使う難敵。入手アイテム: オレンジジュース、アップルグミ

モンケノルシャ



H P: 604
T P: 60
EXP: 60
ガルド: 60
レンズ: 6

高いヒットポイントと超物理の攻撃力を持っており、接近戦を得意とする。遠距離からの攻撃や魔法が有効。入手アイテム: アップルグミ

バットアイ



H P: 519
T P: 60
EXP: 27
ガルド: 30
レンズ: 3

飛行型のモンスターで、飛び道具で攻撃してくる。見た目は謎々だが、けっこう攻撃力が強いので注意。入手アイテム: アップルグミ

次号は、神の眼をめぐる熱い攻防を大攻略だ!!

チョコボの不思議なダンジョン

攻略第1回目は今回は、ゲームシステムのポイントと、気になるアイテムを徹底解説!

発売中

¥8,800 スクウェア
MC(プロダクション) 不思議なデータバンク(CD-ROM付き)

PS.I LOVE YOU!
WRITER'S COLUMN

冒険よりも攻略が得意な、僕にこそこの攻略が欲しい! 僕らはゲームにもっとも通じた人間といえるんじゃないかな? と、そんな気持ちにマッチするゲームといえは、やっぱり僕を落ちこぼれてしまうから、特にこちらから、アイテムコレクションに使えるアイテムのマニアまで、プレイヤーなら楽しみがでるこの情報なんかはうってつけ! コッパにカシ、それに『チョコボ』今年の冬はこれで決まりでしょう。(K&A)

まずはゲームシステムのポイントをチェック!!

ダンジョンから戻るタイミングとは?

通常のRPGでは、HPが少なくなり、回復薬のストックも心細くなった辺りが瀬道。しかしHPが自然回復する「チョコボ」では、「元気」のパラメータが目安になる。元氣はチョコボが何らかの行動をとることに減少し、「元」を減らすことで回復する。つまり、元のストックが少なくなったときが瀬道だ。

HP 1/10 HP 9/10 92%



▲「チョコボ」ではHPが減少して、ただ歩いていられるだけで自然回復。

▲回復が必要なのは元氣が減少してきたときに現れるメッセージだ。

ポーションに頼らない賢いHPの回復法とは

前述したように、HPはダンジョンを歩いている間に自然回復する。ただし闇闇に歩いているだけでは、新たなモンスターと遭遇し、ピンチに陥る可能性もある。ポイント! はすでにマッピング済みのエリアで、短い距離を往復しながら回復すること。「ポーション」は戦闘中に大ダメージを喰らったときのために温存。

10F 1/10 HP 12/114 10%



▲モンスターと遭遇する危険のない調査済みのエリアでHPを回復。

▲ポーションは戦闘中にピンチになったときのために強力活用しよう。

ストックが満タンになったときの整理法

「チョコボ」では、冒険中に持ち運べるアイテムはスタート時には16個。この数程度のストックはちょっと探索をすれば一杯になる。しかし、いちいち持ち運ぶのは面倒。こういう事態を未然に防ぐには、「リサイクルボックス」を積極的に利用するのも1つの手。ギャンブル要素が強いだけに、思わぬ収穫が?

10F 1/10 HP 12/114 10%



▲中に突っ込んで捨てるし、売り払うのも悪くはないのだが……。

▲必要モノ以外はほとんど売り払う。ときには大儲けもあり!

敵の残りHPを計算して攻撃すべし

戦闘の基本はチョコボ独自の有利さを生かすこと。敵は基本的にATBバーが一杯にならない限り、攻撃行動に移れない。しかし、チョコボはATBバーが溜まる途中の段階でも攻撃が可能。もちろん満タン時の方が攻撃力は高いが、相手の残りHPによっては、スピードを優先させた方が有利なこともあるぞ!!

10F 1/10 HP 12/114 10%



10F 1/10 HP 102/114 100%

▲バーが一杯に溜まってから攻撃すると、100%の攻撃力を出せる。また、バーの途中までは攻撃力、命中率ともに低くなるが、先手を取れる。

魔法の使い方に注意しよう

魔法は離れた場合いで使用するのが理想だが、これがけっこう難しい。ATBバーが溜まる間に接近されるケースも多い。そんなときは、魔法を選択した後に敵から逃げるように移動するのがオススメ。なにもATBバーが溜まるまで、じっとその場に留まる必要はないのだ。これは意外に盲点だったのでは?

11F 1/10 HP 32/114 32%



11F 1/10 HP 104/114 89%

▲バの溜まる前に接近されてしまったら、魔法のメリットも半減する。

▲本道を選択した後は、モンスターから逃げるように移動するのが賢い。

ときにはアイテムをぶつけてみよう

チョコボの攻撃方法は、なにもキックと魔法ばかりではない。アイテムをぶつけるのも立派な攻撃の1つである。例えば、アンデッド系のモンスターに対しては、普通に攻撃するよりも緑色の薬（ポーションなど）をぶつけた方が大ダメージを与える。状況に応じて柔軟に対応するのが勝利へのポイントだ。

12F 1/10 HP 32/114 32%



12F 1/10 HP 102/114 100%

▲仲間の倒傷では、「石」を使った方がダメージが大きいケースも多い。

▲アンデッドモンスターに対しては、魔法などよりポーションが効く!

探
険

戦
闘

Village

村

「チョコボ」の独特の要素の1つに上げられるのが「村の発展」。もちろん従来のゲームにも似たような要素があるモノがいくつか存在した、そのほとんどがイベントがらみでバターンは一定。ところがこの作品では、プレイヤーのゲームの進め方によって発展パターンが大きく異なってくるのがミソ。バリエーションも家が増えたり、新たな道が作られた

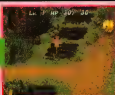
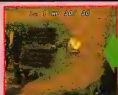
り、あるいは地形的な変化はないが景の奥が変化するといったものまで多種多様だ。

ここでは、その村の発展のさせ方についていくつか解説していこう。基本となるのは、ショップを積極的に活用して村の進捗を活発にすることだ。ときには発展の進行状況が、その後のシナリオ展開などにも影響を与えるケースもあるらしいぞ。

家

アイテムは貯め込む だけが能じゃない!!

村の発展の基礎といえは、やはり人口の増加。すなわち民衆が増えることだろう。これは、チョコボがダンジョンから持ち帰った各種アイテムを、売却することで発生する。大量のアイテムを売り払えば、それだけお金が流布に流通することになる。お金の流通が増えれば、他の村からいろんな進捗が集まってくるという図式である。



「チョコボ」の世界では、いったいどんな作物を育てているのかは不明だが（やっぱり「ギザールの野菜」とかなのだろうか?）、この村の畑も発展。その条件も、やはりほかと同じくあるアイテムを売り続けること。こう聞くと簡単そうだが、実はこの畑の発展が一番難しい。そういうのも売るアイテムというのが、滅多に手に入らない……。そのアイテム名は次号で発表ということである……。

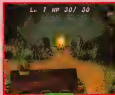
ちなみに、この畑も、泉と同じく「鉢植えシステム」の種の成長に影響がある模様。やはり、いい作物が育つには、いい水といい土が必要ということらしい。発展した畑を見ながら、「鉢植えシステム」を使いこなすとき、ダンジョンの謎が解明されるはず……。

畑

豊かになった大地には いったいどんな収穫が!?

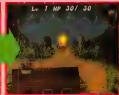
育てる楽しみを 満喫したいならコレ

泉



ゲーム開始当初は濁った色をしてる良だが、チョコボの活躍次第では、この泉を浄化することも可能。しかもこの泉が浄化されていくにつれて、「鉢植えシステム」(P.55参照)の種の成長に影響が……。

気になる浄化の方法は、特定のアイテムをショップに売り続けること。どんなアイテムかはまだ不明、でも濁った水を綺麗にするには……。



発展の最後はバリエーション街衢。辺境のためか、当初は電気が通っていない村だが、チョコボが特定の本を売り続けることで、1軒ずつ街燈のつく家が増えていく。ここまで書けば、勘のいい読者ならこの本を売ればいいの解るんじゃないか? 電気に関係した魔法の本のといえば、アレしかないよね。そう、地盤、火事、オヤジの……。

闇を明るく照らせば 治安も向上!?

街燈

トラップ

冒険の緊張感を高めてくれるトラップの数々。『チョコボ』ではこのバリエーションも従来の作品よりも遥かに多様に用意されている。しかもトラップについても、必ずしもプレイヤーにとって悪いことばかりがあるとは限らないのかもしれない。ときにはレベルをアップさせてくれたり、HPを全快させてくれたりする仕掛けも存在するのだ。

ではトラップに関する一般的な注意を1つ。基本的

にキャラクターに害を及ぼすタイプのトラップは、部屋の中に隠されているタイプが多い。これらのトラップは、部屋に点在する秘宝に灯を点すことで、発動することが可能となっている。『ワザイア』や『サング』の1本のストックに限りがある場合は、必ず秘宝に灯を点す癖をつければ、冒険のリスクが軽減されるはずだ。もっともこれらの本は、かまどのアイテム会成にも使用するため、あまり無駄にはできないが、

ダメージ床

結果 ●HPにダメージ



小部屋の床に隠されており、その上に乗った途端に作動。動作後はそのまま消滅。ちなみにダメージ量は、キャラのHPの1/4となっている。ただし、HPが1の場合は即死行動不能に。初期の段階から登場するトラップだが、かなり危険な部屋に入る。秘宝を点すことで事前に発知可能。

床スイッチ

結果 ●アイテムが消失
●マップが消失



床スイッチは、外見からすぐわかるタイプと、隠されているタイプが存在する。効果はタイプによって異なり、前者は小部屋の中のエレメントが消失し、後者はミニマップを忘れてしまう。なお、これは比較的前進の例に過ぎない。バリエーションはほかにもあるぞ。

落とし穴

結果 ●1フロア下に落下



小部屋の床に隠されており、その上に乗った途端に作動。キャラクターを1フロア下に落とす。ただし、このトラップは踏んだら必ず作動するというものではない。動作確率は1/2で、一旦踏んではしゃばその場所はマップに表示される。また、秘宝を点せば事前に発知することも可能。

5 芒星魔法陣

結果 ●アイテムの識別



名前の通り5つの頂点を持つ星型の魔法陣である。キャラがその上に乗った途端に作動し、動作後は消滅する。ちなみに効果は、手持ちの未鑑定アイテムがすべて識別されるというもの。なお、5芒星魔法陣には、これとは異なるタイプもいくつか存在するらしい。

ドロ床

結果 ●足踏み状態になる



小部屋の床に隠されており、その上に乗った途端に作動。トラップを作動させると、キャラがスリッパしてしまい、一定歩数移動できなくなる。しかもスリッパすることによって、元気が1%減少する。なお、このトラップは作動させても消滅しないため、注意しないと同じ部屋に何度もかかることに……。

6 芒星魔法陣

結果 ●HPが全回復
●眠ってしまう
●元気が全回復
●レベルアップ
●サイレスがかかる
●トードがかかる



6芒星魔法陣には様々な効果があり、しかも有害なものも有益なものが半々ぐらい。宝くじ的なトラップといえるだろう。ちなみに有益なタイプは、HP全回復、元気全回復、レベルアップの3種。有害なタイプは睡眠、サイレス(一定時間魔法使用不能)、トード(カエルに変身)の3種である。ただしトードに関しては、意外に有益な局面が存在するかも……。なお、このタイプも動作後には消滅する。

毒床

結果 ●毒を受ける



小部屋の床に隠されており、その上に乗った途端に作動。トラップを作動させると、毒状態になる。毒状態になると、HPの自然回復が不可能になり、物理攻撃をミスする確率が上昇する。毒は一定歩数で回復するが、早期に回復したい場合は「解毒剤」、「コニコーンの魔石」などを使用しよう。

睡眠床

結果 ●眠ってしまう



小部屋の床に隠されており、その上に乗った途端に作動。トラップを作動させると、昏が鳴り出し、キャラを睡眠状態に陥らせる。一定の歩数で回復するが、それまでは一切の行動が不能になってしまう。なお、このトラップは、ドロ床、毒床などと同様に、作動させても消滅しない。

かまど&リサイクルボックス



2つのアイテムを合成する。ただし、リサイクルボックスは種類を問わずに合成可能なのに対し、かまどで合成できるのは同様のアイテムのみである点に注意しよう。

壁スイッチ

結果 ●部屋の床が落下



部屋の壁に存在するスイッチ。キャラが触れた途端、小部屋の床が崩れ落ちていく。床の落下は徐々に広がり、最終的には部屋全体が大きな落とし穴になってしまう。うまく落下を免れ、脱出できれば部屋は元の姿に戻る。これとは異なるタイプもいくつか存在するが、有効な効果が多い。

松明

結果 ●特定の魔法で点灯
●特定の魔法で消灯



松明には2つのタイプが存在する。最初から灯かりが点いているタイプと、灯かりが消えているタイプだ。前者は「ブリザドの本」、「エアロの本」で「炎」の魔法で灯かりを消せる。後者は「ファイアの本」「サンダーの本」「シャインの本」で点けられる。

本棚

結果 ●魔法の本を入手



調べると魔法の本が1冊入手できる。なお、この本棚のある小部屋は、魔法使いの住居といった雰囲気や、合成用のかまどなどセッティングされていることもしばしばある。ここら辺りは、モンスターの生活感にまでこだわったダンジョン作りを目指した「チョコボ」ならではといえるかも。

薬棚

結果 ●薬が手に入る



調べると薬が1つ入手できる。なお、薬はビン入りの形となっているため、薬の使用後も空のボトルが残る。本棚と同じように、薬棚のある小部屋も生活感溢れる形になっているケースが多い。また、本棚、薬棚ともに、アイテム入手以外の効果を示すこともあったが……。

壁の絵

結果 ●アイテム入手



一見すると単なる飾りに感じられる壁の絵だが、実はこれは宝箱の一種。接触すると絵が外れて、アイテムが入手できるのだ。ただし絵を外す際には、50%の確率でダメージを受けるリスクを覚悟しなければならぬ点に注意。なお、アイテム入手後は絵の後ろに穴が空いた状態になる。

宝箱

結果 ●アイテム入手
●疲労状態になる
●爆発する



冒険のお宝の宝庫。ただ中にはトラップになっているタイプも存在。効果は様々。爆発し、周囲のキャラにダメージを与えるもの、チョコボを疲労状態にし攻撃力を半減させるもの、さらにはもっと凶悪なタイプも……。

ふういんの箱

結果 ●特定の魔法で開く
●特定の魔法で爆発



宝箱のゴツゴツやつといった雰囲気のないふういんの箱。開くためには特定の魔法を使用しなければならない。うまく正解の魔法を見ればアイテムが入手でき、間違っていた場合は爆発。ただし、正解であった場合でも所持アイテムが激減する。

発電機

結果 ●トラップを暴く



松明はトラップを未然に察知する際に役立つが、小部屋1つ分しか効果が及ぶのが欠点。その欠点を克服したのが「発電機」である。発電機は「サンダーの本」で作動し、フロア全体を明るく照らし、隠されたトラップをすべて暴いてくれる。発見した場合は、爆発動作をするように。

泉

結果 ●薬が手に入る



ダンジョンには様々な泉が存在するが、その使用方法はすべて同じ。泉に接触し、アイテムメニューから空のボトルを使用すればOKだ。すると、泉に応じた各種の薬が入手できる。ちなみに、量は決められたランダムのため、ときにはかなりの数の薬を入手することもできる。

謎の“鉢植えシステム”??

アイテム合成システムなど、自分なりのプレイを楽しむ要素がいっぱいの「チョコボ」。ここにもまた1つ楽しいシステムがあったぞ。それが「鉢植えシステム」だ！これはダンジョン内で「鉢植え」を手に入れた、それをアイテム庫のカミラに見せる。そうすると、鉢植えの使い方を教えてくれるのだ。

そして、チョコボがダンジョンで冒険をして、村に戻って来ると、種えた「実」から実が出て、もった瞬間が経つと、花が咲き、実になる。そのときに咲いているのは、種えた実とは違った。もっとも驚異的な実になっているのだ。与える薬によっても、なる実が違うし、研究する価値ありだ。



アイテム

「チョコボ」の冒険の最大の醍醐味といえば、やはり豊富に存在するアイテム集めだろう。ダンジョンの奥底に隠されたレアアイテムをゲットする喜びはもちろん、一般的なアイテムも様々な楽しみ方ができるのがこのゲームの奥深いところ。それを可能にしているのが合成のアイデアである。一見役に立たないような呪われたアイテムも、合成をうまく使えば貴重なアイテムに変えられることができる。プレイヤーの想像力次第で、アイテムの使い

手は大きく変わってくるはずだ。

アイテムに関する最も基本的な注意点は、無効しないとその効果がよくわからないという点である。例えば「敵のツメ」を拾った場合、未識別の状態で、装備するまで、それが呪われているのかそうでないのかわからない。悪くしても、拾った直後は「ドロドロした薬」といった見かけの状態で示されないため、実際に飲んでもないことには、どんな効果があるかわからないのだ。

ツメ

単純な攻撃力だけでなく特殊効果にも注目!!

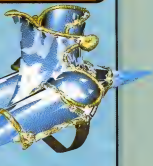
チョコボのメインの武器とされるのは「ツメ」。剣に匹敵してキックの攻撃力が高

める武器である。基本的にツメの攻撃力は、その「素材」と「表示されるレベル」によって決定される。素材は、皮、木、鉄、ハガネ、ミスリル……という順に強弱になり、レベルは+1、+2、+3……という具合に強化されていく。つまり、より強固な素材、そしてより高いレベルのツメほど、優秀な武器となるわけだ。

ただし中には例外もある。それは、「特定の属性や魔法、特殊効果が追加された武器」などだ。例えば「フレイムクロウ」や「アイスクロウ」などのような武器は、通常攻撃に加えて魔法の追加効果が期待できる。また、「ドラゴンキラ」や「アンデッドキラ」などのように、特定のモンスターに対しては通常以上の攻撃力が発揮できるアイテム。さらには、攻撃力そのものは低くとも、攻撃と同時に回復を行う「いやしのツメ」のように、

独特のメリットを持つ武器も数多く存在する。武器の選択の際には、単純な攻撃力ばかりでなく、これらのメリットを考慮に入れることが重要となるだろう。

もう1つ武器について注意したいのは「合成」について。武器は、「かまど」や「合成屋」で合成を行うことで、より強力なモノに造りかえることが可能なのはご存知の通り。だが、合成する順番を間違えると、合成前よりも貴重な武器になってしまうこともあるのだ。鉄と木のようには、素材が異なる武器を合成する場合、最初に選択した素材が合成結果に反映される。うっかり間違えないようにすることが大事だ。



アイテム名	攻撃力	属性	売り値	備考
皮のツメ	3	—	80	皮で作られたツメ。最も基本的な武器
木のツメ	6	—	120	木で作られたツメ。序盤では役に立つ
鉄のツメ	9	—	240	鉄で作られたツメ。割びやすいのが欠点
ハガネのツメ	14	—	560	ハガネでできているワリと上質なツメ
ミスリルクロウ	30	—	800	丈夫で軽いミスリル鋼でできているツメ
王権のツメ	50	—	1040	敵陣に近い攻撃力を持つ高級なツメ
クリスタルのツメ	65	—	1360	結晶の美しいクリスタルを加工したツメ
フレイムクロウ	14	火	480	火の属性を持っているツメ
アイスクロウ	14	水	480	水の属性を持っているツメ
サンダークロウ	14	雷	480	雷の属性を持っているツメ
ウィンドクロウ	14	風	480	風の属性を持っているツメ
ドラゴンキラ	15	—	400	竜タイプのモンスターに効果的なツメ
ジャイアントキラ	15	—	400	巨大タイプのモンスターに効果的なツメ
アンデッドキラ	15	—	400	不死タイプのモンスターに効果的なツメ
ポイズンキラ	15	—	400	毒タイプのモンスターに効果的なツメ
アーククロウ	28	—	1000	正面と斜め右の方向の敵を同時攻撃できるツメ
クロスクロウ	28	—	1440	前後左右にいる敵に攻撃できるツメ
軽いツメ	11	—	640	A T Bバーが満タンの状態で同じになるツメ
不動のツメ	30	—	720	始めからA T Bバーが半分以上満ちているツメ
クリティカルクロウ	18	—	720	通常よりもクリティカルが出やすくなるツメ
もろほのツメ	30	—	720	チョコボにもダメージが伝わるツメ
いやしのツメ	2	—	980	攻撃成功時に、たまにHPが回復するツメ
毒のツメ	15	—	640	攻撃成功時に、たまに敵を毒状態にするツメ
震れのツメ	15	—	640	攻撃成功時に、たまに敵を震動状態にするツメ
毒のツメ	15	—	640	攻撃成功時に、たまに敵を毒状態にするツメ

クラ

防御だけでなくトラップ対策にも役立つ!!

通常のRPGでの防具といえば、鎧と盾というのがお約束だが、チョコボの防具は“クラ”。ここら辺りは従来のシリーズで、乗り物として使われてきたチョコボならではのといえるだろう。中には“メイル”というように、鎧の名称を持つ防具も存在するが、やはりこれもクラの一種と考えるべきだろう。

クラの防御力も、ツメと同じように素材とレベルによって決定される。特定の属性や魔法、特殊効果が追加されたタイプが存在するのもツメと同様。これらの中でもポイン

トといえそうなのは、やはり属性が付加されたクラ。火、氷、雷、風というお馴染みの4属性が付加されたクラだ。これらのクラは、同じ属性の魔法攻撃のダメージを軽減してくれる。相手を攻撃可能な直接攻撃と異なり、離れた間合いからの魔法攻撃はけっこう厄介。単純な防御力では劣っている、便利に感じる局面は多いのでは? また“混乱よけのクラ”“毒よけのクラ”などの、状態変化への耐性を示す防具も見逃せない。ダンジョンのトラップは、直接ダメージを与えるものより、キャラの状態変化を起こすタイプが多い。これらが避けられるのはありがたいはず。



▶属性の付加された防具は強力だが、相応する属性の攻撃を受けると、通常のダメージを受けてしまうのは注意。



◀とにかく防具は防御力の高いものが多い。金銭をインセンティブとして、強力な防具を作り上げよう。目標は“+55”!!

アイテム名	攻撃力	属性	売り値	効果
皮のクラ	3	—	80	皮で作られたクラ。最も基本的な防具
木のクラ	6	—	120	木で作られたクラ。序盤では役に立つ
鉄のクラ	9	—	240	鉄で作られたクラ。錆びやずいの欠点
ハガネのクラ	14	—	560	ハガネでできているワリと上質なクラ
ミスリルメイル	26	—	800	丈夫で軽いつミスリル鉄でできているクラ
王者のクラ	36	—	1040	最高レベルの防御力を持つ高級なクラ
クリスタルメイル	52	—	1360	硬さの高いクリスタルを加工したクラ
炎のクラ	14	火	480	炎の属性を持っているクラ
氷のクラ	14	氷	480	氷の属性を持っているクラ
雷のクラ	14	雷	480	雷の属性を持っているクラ
風のクラ	14	風	480	風の属性を持っているクラ
かめのコウラ	10	—	1200	防御力が高いが、ATバーが8長くなる
混乱よけのクラ	14	—	640	混乱状態になりにくくなるクラ
毒よけのクラ	14	—	640	毒状態になりにくくなるクラ
酸よけのクラ	14	—	640	酸状態になりにくくなるクラ
ライトメイル	24	—	960	ATバーが4長くなる軽量のクラ

首輪

冒険を楽しくしてくれる名脇役!!

“首輪”は、クラのように直接攻撃に対する防御力を高めるのではなく、キャラのステータスや能力に影響を与える装飾アイテムである。いわば、補助的なアイテムではあるが、ときには武器や防

具以上に役に立ててくれることもある。中でも便利なのは“すばやきの首輪”。これは直接攻撃の際に表示されるATバーを短くする効果がある。つまり、これをはめていれば、通常よりも素早く攻撃ができるのだ。序盤から後半まで、実に重宝するアイテムといえるだろう。もちろん、この他にも便利なアイテムが多数存在する。状況によって使い分けが重要だ。



▶直接攻撃の際にATバーを短縮する“すばやきの首輪”はぜひ装備したい一品。なんとしても見つけ出そう。



▶本を使った攻撃の際にATバーを短縮する“かみゆりの首輪”も重要なアイテム。状況に応じて使い分けを。



アイテム名	売り値	効果
ガラスの首輪	100	ガラス加工のきれいな装飾品
ルビーの首輪	200	ルビー加工のきれいな装飾品
すばやきの首輪	300	キックのATバーが2短くなる首輪
スピードの首輪	500	キックのATバーが4短くなる首輪
読みどりの首輪	300	本を読むスピードが速くなる首輪
早読みの首輪	600	本を読むスピードがさらに速くなる首輪
スタミナの首輪	800	元気が減りにくくなる首輪
からぶりの首輪	180	ツメでの攻撃時のミスが多くなる首輪
ホタル火の首輪	600	まわりがちょっぴり明るく見える首輪
ガードの首輪	800	アイテムを盗まれる確率が下がる首輪

本

使えば使うほどレベルアップ!!

最もオーソドックスな魔法アイテムがこの本。本は同じ魔法でも、使えば使うだけより強力な効果が引き出せるのが特徴。つまり、
本は遺存するのではなく、積極的に使用する方が有利なのだ。ただし、かまどなどでも使用するファイアの本だけは、多少ストックしておくべからう。



アイテム	属性	売り値	効果
ファイアの本	火	200	火の力で敵にダメージを与える
ブリザドの本	水	200	氷の力で敵にダメージを与える
サンダーの本	雷	200	雷の力で敵にダメージを与える
エアロの本	風	200	風の力で敵にダメージを与える
シャインの本	—	200	聖なる光のパワーで敵にダメージを与える
ディムの本	—	200	地下からのパワーで敵にダメージを与える
ドレイの本	—	200	闇からのH.P.を奪い取り、自分のものとする

珠

絶体絶命の状況も一気に逆転!!

「珠」は、聖なる力で敵を攻撃する「ホーリー」や、究極の攻撃魔法としてシリーズのファンには馴染みの「アルテマ」などを始めとする、強力な魔法が封じ込められたアイテムである。
「本」と異なり、最初から強力な効果が期待できるが、経験によるパワーアップはなし、入手も困難である。



◀ボス戦や、多量の敵に遇れたときに使うようにしよう。

アイテム	売り値	効果
アルテマの珠	1500	攻撃魔法アルテマを封じ込めた攻撃アイテム
ホーリーの珠	1200	聖なる力で敵にダメージを与える
ブチメテオの珠	800	小さな流星雨を降らせる攻撃アイテム
メテオの珠	1500	巨大流星を降らせる攻撃アイテム
フレアの珠	1000	高熱で敵にダメージを与える
グラビガの珠	800	重力の力で敵にダメージを与える
クエイクの珠	1000	地震を引き起こして敵にダメージを与える
ウェイブの珠	800	波の力で敵にダメージを与える
デスの珠	1000	一瞬にして敵を倒す

魔石

最強のパワーを秘めたレアアイテム

全シリーズを通じて最強魔法の座を維持してきた召喚魔法。その威力はもちろん、「チョコボ」においても健在だ。この召喚魔法の効果を引き出すのが「魔石」である。入手確率は「珠」と同じく「本」よりかなり低めとなっている。しかも、この魔石も経験による威力のアップはなし。だが、それを補う威力はやっぱり○



▲魔石、2つ以上持たないで、これは1つ利用中に使うしかない

アイテム	売り値	効果
ユニコーンの魔石	100	H.P.・攻撃異常を回復する
イフリートの魔石	150	地獄の力で敵を焼き尽くす
シヴァの魔石	200	絶対零度の冷気で敵を凍りつかせる
ラムウの魔石	280	絶大な雷で敵にダメージを与える
フェニックスの魔石	400	気絶したときにH.P.・光属性を回復する
カーバンクルの魔石	350	280異常を無効にし、経験値・ギルを2倍に
タイタンの魔石	400	浮遊タイプ以外の敵にダメージを与える
オーディーンの魔石	600	敵を一撃で倒すが、ダメージを与える
リヴァイアサンの魔石	700	巨大な津波で敵を攻撃
バハムートの魔石	800	超々暴風ブレスで敵を焼き尽くす

カード

スムーズなダンジョン探検には不可欠

▼「テレポカード」は関係中に常に1枚は持とう。

カードは従来のシリーズでの補助魔法的な役割を果たすものが多い。ただし、これは重要度が低いという意味ではない。例えば、ダンジョンから外へ出るために用いる「テレポカード」などは必要不可欠のアイテムだ。



アイテム	売り値	効果
護照のカード	300	所持している正体不明アイテム1つを識別する
コンフュカード	300	使うと混乱してしまう
スリプルカード	600	使うと眠ってしまう
トードカード	600	使うとカエル状態になる
オイルカード	600	ツメやクラをコーティングして錆びから守る
わき水カード	600	枯れた泉に再び水が湧くようになる
マップカード	300	今いるフロアを安全にマッピングする
テレポカード	450	使うとダンジョンを脱出する

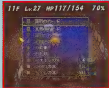
薬

色による効果の違いを把握しよう

「チョコボ」のゲーム中に登場する薬は、緑、赤、青の3種類の色のある。未鑑別状態では何の薬かわからないが、

それぞれの色によって大まかな役割は決まっている。そのため未鑑別の状態でも、ある程度効果が予測できるのが特徴だ。参考までに色と効果を列挙すると、まず緑はポーションに代表され、HPや状態の回復などの効果がある。次に赤はポイズンに代表され、戦闘時に敵にぶつけることで敵の効果を与えられる。そして青はデスペルに代表される。「呪い」などを解除するための薬である。

▶薬はまず識別すること。そうでないと使えない。



アイテム	売り値	備考
ポーション	50	HPを50回復できる緑色の薬
ハイポーション	200	HPを100回復できる緑色の薬
エリクサー	700	HPを元気に完全に回復できる緑色の薬
解毒剤	50	敵むと毒を治すことができる緑色の薬
爆発薬	50	敵むと自分の周りにだけダメージを受ける緑色の薬
透明薬	100	敵むと透明状態になる緑色の薬
ダメージ薬	100	敵むとHPが50%減る緑色の薬
毒薬	100	敵むと毒状態になる赤い薬
スロウの薬	50	敵むと一定時間ATBバーが長くなる赤い薬
ヘイストの薬	50	敵むと一定時間ATBバーが短くなる赤い薬
サイレスの薬	75	敵むと本が読めなくなる青い薬
目にくい薬	100	敵むとトランプが見えるようになる青い薬
デスペルの薬	150	敵むと呪われた状態がはずれる青い薬
空のボトル	40	薬を飲んだ後の空のボトル

実とタネ

元気を回復する探検の友



「実」が「タネ」となる。実を食べて「タネ」を育てる。実を食べて「タネ」を育てる。実を食べて「タネ」を育てる。

薬がチョコボの体力やステータスに影響を与えるのに対し、実とは元気に対して影響を与える。簡単に言えば冒険中のチョコボの主食である。ただし中には元気だけでなく、レベルやパラメータに影響するものも存在する。一方、タネはそのまますべてではなく、違う使い方をするアイテムである。これは冒険の新たな楽しみだ。

アイテム	売り値	備考
ナッツ	150	食べると元気が50%回復する実
ラサンの実	300	食べると元気が100%回復する実
つかれる実	150	食べると元気が30%減少する実
おいしい実	180	食べるとHPと元気が10ずつ回復する
ごちそうの実	330	食べるとHPと元気が30ずつ回復する
小さき実	30	食べるとHPが10%減少。ただし元気は100回復する
失敗の実	150	食べるとチョコボの最大HPが減少する
レベルアップの実	750	食べるとチョコボのレベルが1アップする
レベルダウンの実	150	食べるとチョコボのレベルが1ダウンする
知恵の実	1200	選択した本のATBバーを1短くする
すばやさの実	1200	ツメ攻撃のATBを1短くする
火のタネ	450	炎属性のタネ
氷のタネ	450	氷属性のタネ
水属性のタネ	1350	食べると元気が回復。会合用?
元気の実	300	元気の最大量を10%増加させる実
元気がない実	150	元気の最大量を10%増加させる実

その他

ストーリー展開に影響を与えるアイテム群



▲イベント上で大事なアイテムもあり、捨てないようにしよう。

アイテムの中にはこれまでに紹介した分類とは異なったタイプもいくつか存在する。戦闘中に敵に使用される石などもその1つだが、これ以外にイベントに関連したアイテムがほとんどである。これらのアイテムを入手した際は、とりえず一度試してみよう。きっとそれらを必要とする相手が見つかるはずだ。

アイテム	売り値	備考
石	2	限りあるアイテム。装備可能
かいた石	3	石より攻撃力のある限りあるアイテム
ギル	—	この世界の通貨
ドロク	250	食べるとHPに50ダメージを受ける
ハムホイッスル	500	ダンジョンで使うと誰かが助けてくれる
シートのカギ	1000	カギのかかった宝箱を開ける
針縫え	1000	かみで切ると「針縫えシステム」が実行可能に
ツヤ出しクリーム	500	選択したツメ、クラのレベルを1アップする
ツヤ落しクリーム	500	選択したツメ、クラのレベルを1ダウンする
不思議なしおり	1000	選択した本のレベルを1UPする

モンスター

Monster

基本的にモンスターは、従来の「FF」シリーズで登場してきたものがメインとなっている。そのため、シリーズを通してプレイしてきたファンにとっては、攻撃方法や、弱点なども把握しやすいはず。しかしお馴染みのモンスターでも、デフォルメのきいた『チョコボ』の世界では、少々異なった印象を受ける。シリーズがスタックだった「FF」のモンスターたちが、コミカルに変身した姿を目にするのも、この作品の楽しみといえそうだ。

ゴブリン

- 基準HP: 14 ●属性: 無
- タイプ: 無
- 攻撃: ゴブリンアタック[直]

お馴染みのザコモンスター。攻撃力はさほどあるが、スピードは高い。

イエローゼリー

- 基準HP: 10 ●属性: 無
- タイプ: 無
- 攻撃: 撃: 体当たり[直]

スライム族のモンスター。外見のわりに動きは速いが、攻撃力は低い。

ワイルドラット

- 基準HP: 22 ●属性: 無
- タイプ: 無
- 攻撃: 撃: かみつき[直]

地近いかみつき(動きの速い)モンスター。序盤では比較的手強い相手。

ナッツウィーター

- 基準HP: 22 ●属性: 無
- タイプ: 無
- 攻撃: 撃: かみつき[直]
ナッツ投げ[直・遠]

序盤の敵の中では行動範囲が広いモンスター。ナッツを使った攻撃に注意。

サハギン

- 基準HP: 22 ●属性: 水
- タイプ: 無
- 攻撃: 撃: 水のツメ[直]

巨大なツメを武器とした攻撃の凄惨なモンスター。序盤では、その一撃に注意。

ヘッジホッグ

- 基準HP: 32 ●属性: 無
- タイプ: 無
- 攻撃: 撃: ニードル[直・遠]

A T Bバーをリセットするバリア攻撃が得意なモンスター。

フロータイボール

- 基準HP: 27 ●属性: 風
- タイプ: 無
- 攻撃: 撃: 体当たり[直]
エアロ[魔]

序盤タイプのモンスター。体当たりに加え、エアロを使いこなす。

ランドタートル

- 基準HP: 48 ●属性: 無
- タイプ: 無
- 攻撃: 撃: ひっかき[直]
とっしん[直]

かなり序盤で出現した巨大なカメ。直撃攻撃に対する防御力はかなり高い。

ラミア

- 基準HP: 36 ●属性: 火
- タイプ: 無
- 攻撃: 撃: 平手打ち[直]
ファイア[魔]
ゆわく[直・遠]

多岐にわたる攻撃をする女性型のモンスター。特に「ゆわく」には注意。

サボテンダー

- 基準HP: 48 ●属性: 無
- タイプ: 無
- 攻撃: 撃: ニードル[直・遠]

空気を震動したサボテンみたいな敵。針による遠距離攻撃に注意。

黒魔道士

- 基準HP: 48 ●属性: 魔
- タイプ: 無
- 攻撃: 撃: つえ[直]
サンダー[魔]
スリプル[魔]

色々レベルの魔法を、離れた場合でも使う魔法攻撃を得意に攻めてくる。

ヘビモス

- 基準HP: 68 ●属性: 無
- タイプ: 無
- 攻撃: 撃: ひっかき[直]

ずんずんツメを持つ大型モンスター。攻撃は単純だが、その破壊力は脅威。

スケルトン

- 基準HP: 74 ●属性: 無
- タイプ: 死者・復活
- 攻撃: 撃: きりつける[直]
魔法ス[直]

おなじみの骸骨モンスター。アンデッドであるため、倒しても復活する。

マリオネイター

- 基準HP: 68 ●属性: 無
- タイプ: 無
- 攻撃: 撃: カラス[直・遠]
プテメテオ[直]

カラスを使う怪しい女性。「プテメテオ」には注意。

シーフ

- 基準HP: 70 ●属性: 無
- タイプ: 無
- 攻撃: 撃: シュリケン投げ[直・遠]
ぬすむ[直]

盗みの強い盗賊。チョコボの所持しているアイテムを盗むことがある。

ダークタイタン

- 基準HP: 100 ●属性: 無
- タイプ: 巨人
- 攻撃: 撃: 潰す[直]
クエイク[直]

破壊力抜群の怪つに「クエイク」を使う強力な敵。

ロックガーター

- 基準HP: 67 ●属性: 水
- タイプ: 無
- 攻撃: 撃: プリザド[直]
魔法ス[直]
ぬんえき[直]

ナメタジのようなモンスター。見かけに反して、かなり強力。

ドリッピー

- 基準HP: 94 ●属性: 風
- タイプ: 無
- 攻撃: 撃: ハンマー[直]
エアロ[魔]
マジックハンマー[直]

魔法と遠距離攻撃の両方を使いこなす。動きもすばい。

フロストゴーレム

- 基準HP: 93 ●属性: 水
- タイプ: 巨人
- 攻撃: 撃: 水の鉄拳[直]
アイスロック[直]

水で作られたゴーレム。素体が水であるため炎属性の攻撃に弱い。

ネオン

- 基準HP: 100 ●属性: 雷
- タイプ: 浮遊
- 攻撃: 撃: ネオンボール[直]
サンダー[魔]
コールド[直]

「サンダー」を使ってくる。雷属性のようなモンスター。

ボム

- 基準HP: 92 ● 属性: 火
- タイプ: 浮遊
- 攻撃: 自爆[直]

攻撃はしないが、一定の攻撃を受けると自爆する。一気に倒すのが効果的。

サボテンダー

- 基準HP: 120 ● 属性: 無
- タイプ: 植物・毒
- 攻撃: ニードル[直・毒]
ギル投げ[毒]
鞭バリ[毒]

サボテンダーは毒は付いていないが、鞭は投擲しに上る敵だ。

オーガ

- 基準HP: 138 ● 属性: 無
- タイプ: 巨人
- 攻撃: なぐり[直]

巨人タイプの敵。特殊攻撃は持たないが、その威力は莫大。

オニオン

- 基準HP: 110 ● 属性: 雷
- タイプ: 雷
- 攻撃: イカズマソード[雷]
オニオン投げ[雷]
杖雷[雷]

遠距離・高威力ともに強力な敵。「エプロ」系の攻撃が効果的。

ムース

- 基準HP: 85 ● 属性: 無
- タイプ: 雷
- 攻撃: 体当たり[直]
パイオ[雷]
ペトベト[雷]

イエローゼリーの色違いといえるモンスター。特殊攻撃は強力。

ガトリングス

- 基準HP: 110 ● 属性: 無
- タイプ: 雷
- 攻撃: ニードル[直・毒]

ニードル攻撃をする敵。ニードルを喰らうとATバーが8になることも。

マジックボット

- 基準HP: 112 ● 属性: 無
- タイプ: 浮遊
- 攻撃: マジック[直・毒]

攻撃はしないがすり抜けない敵。チョコボが有効な行動をすること……。

パオ

- 基準HP: 32 ● 属性: 氷
- タイプ: 雷
- 攻撃: ハンマー[直]
ブリザド[雷]

ドリッピーの色違いのモンスター。「ブリザド」を使うのが効果的。

木人

- 基準HP: 100 ● 属性: 雷
- タイプ: 植物
- 攻撃: なぎばし[直]
エアロ[雷]
ワイザーヒット[雷]

しつこく(チョコボを)追いかけてくる。素早い攻撃には気を付けよう。

スティールバット

- 基準HP: 127 ● 属性: 雷
- タイプ: 浮遊
- 攻撃: かみつき[直]
混乱音波[直]
コールド[雷]

「コールド」を使って味方を凍結し倒れる。後者を回避した回避攻撃には注意。

インプ

- 基準HP: 123 ● 属性: 無
- タイプ: 雷
- 攻撃: ひっかき[直]
クープ投げ[直]

素早い動きを見せる敵。チョコボを飛ばすクープ投げには注意。

ヒルギガース

- 基準HP: 108 ● 属性: 無
- タイプ: 巨人
- 攻撃: なぐり[直]
ふんまわし[直]

狂った巨人モンスター。巨大な腕を力任せに振り回す攻撃は破壊力。

ゾンビー

- 基準HP: 73 ● 属性: 氷
- タイプ: 死者
- 攻撃: ひっかき[直]
タッチ[直]

「タッチ」でモンスターをゾンビー化して集団で攻撃してくる。

レベルトリッカー

- 基準HP: 100 ● 属性: 無
- タイプ: マシン
- 攻撃: 体当たり[直]
ライフ[直]
ライフル[直]
レベルトリッカー[直]

「ダグ」によって作られた敵。「サンダー」の効果を持つ「ライブラ」に注意。

ストーンゴーレム

- 基準HP: 158 ● 属性: 雷
- タイプ: 巨人
- 攻撃: イカズチの鉄拳[直]
岩投げ[直]

岩石で作られたゴーレム。「サンダー」の効果を持つ「イカズチ」に注意。

トンベリ

- 基準HP: 210 ● 属性: 雷
- タイプ: 雷
- 攻撃: さかうらみ[直]

外見は無害そうだが、その腕。最も厄介なモンスターの1つ。

ミニマジシャン

- 基準HP: 158 ● 属性: 無
- タイプ: 無
- 攻撃: ガラガラ[直]
吸収[直]
小さなメロディー[直]

赤い羽の魔道士。ミニマムの効果を持つ「小さなメロディー」に注意。

ミストドラゴン

- 基準HP: 202 ● 属性: 氷
- タイプ: 竜・浮遊
- 攻撃: 冷たいキリ[直]
冷たいキリ[直]
夢みるキリ[直]

冷気によって作られた竜。氷柱の効果を待つ「夢みるキリ」に注意。

時魔道士

- 基準HP: 234 ● 属性: 火
- タイプ: 無
- 攻撃: ファイアーロード[直]
ブレイクアタック[直]
スロウ[直]
ヘイスト[直]

比較的の上位モンスター。「サンダー」を得意とする。氷属性の攻撃に弱い。

ブラックゴブリン

- 基準HP: 253 ● 属性: 雷
- タイプ: 雷
- 攻撃: コプリンアタック[直]
サンダー[雷]

知性が発達し、「サンダー」を身につけたゴブリン。かなり強力。

モルボル

- 基準HP: 257 ● 属性: 無
- タイプ: 植物・毒
- 攻撃: 触手[直]
毒の息[直]
毒の息[直]

シリーズで有名なイヤなモンスター。息を用いた多彩な攻撃に注意。

ドクロイーター

- 基準HP: 313 ● 属性: 無
- タイプ: 無
- 攻撃: かみつき[直]
ドクロ投げ[直]

ナックイーターの色違いバージョン。ドクロを投げる凶悪なヤツ。

ブランドミア

- 基準HP: 333 ● 属性: 火
- タイプ: 無
- 攻撃: 平手打ち[直]
ファイア[直]
ゆわく[直]

ラミアの上位モンスター。攻撃のバリエーションは多いが、威力はそれほど高くない。

アーリマン

- 基準HP: 440 ● 属性: 雷
- タイプ: 浮遊
- 攻撃: 体当たり[直]
死の宣告[直]

シリーズで最も厄介といわれる敵。HPを1/2にする「死の宣告」に注意。

グランツーリスモ

今一押し!のRPGがついに登場!! 今回は、すでに
マップしている方も多いだろうGTモードの存続を祝福す

発売中
PS2

★XBOX ★GBA
★MD(スポンジ)/NG/AD(ADUAL SHOOTING)

PS I LOVE YOU!
WHITE'S
COLUMN

まずは腕試し!

ライセンスを取得せよ!

BOLICENSE

このゲームを進める上で、重要なウエイトを占めるのがライセンスの取得。単に上位のレースに出場するため以外にも、ドライビングテクニクを開けるという意味合いを持っている。各レッスンのポイントをしっかりとふまえた上で、確実にライセンスをゲットしよう。まず最初

は、自分の力量をはかる意味もかねて、B級ライセンスに挑戦しよう。ここでは高速走行からのブレーキングや、簡単なコーナリングなど、ごく初歩的なテクニクが試されるぞ。レッスンの舞台となるコースは全部で3つだが、それぞれに異なる車体が用意されている。つまり、同じコースを走るにも、各車体の特性を考えたテクニクが要求されるのだ。

CHECK POINT 1

発進と停止 ①

1kmの直線をエンジン全開で走行し、ひたすら指定の場所へ停止するレッスン。一見簡単そうだが、ブレーキングポイントの見極めがなかなか難しい。900mの表示板を越え、路面中央の白線3本目の辺りで急ブレーキだ!!



▲コーナリングよりさらにブレーキがマシなせよ!! 緊急はまさにテクニクスだ。

CHECK POINT 2

コーナリングの基礎 ①

長い直線から急に深く切れ込むコーナーをクリアするレッスン。ここで乗りこなすC R-X デルソルは、ハンドルの利きが悪く、パワーマイッチ。コーナーでは鋭角なライン取りを心がけ、スピードを緩まさないように。



▲車体のパワーが強いので、コーナーで失速すると、ゴール手前の坂で伸びる。

頭脳力レキキュラム	アップポイントアドバイス
発進と停止 ①	単にクリアするだけでなく速にでもできる。タイムを縮めたいのなら、よりゴールラインに近い位置で車を停止させることが必要となるのだ。
発進と停止 ②	上記と同じコースで、より重くパワーのあるGT0を操る。800mの標識を通過する直前にフルブレーキをかければ、ちょうど止まれるはずだ。
コーナリングの基礎 ①	ここでのポイントは、いかに車のスピードを維持したままコーナーをクリアできるかということ。余力な車のパワーを替えるテクニクが要求される。
コーナリングの基礎 ②	コーナー手前でブレーキングし、降速100km前後でコーナリングすれば、スムーズに抜かれる。C R-Xより、このシルビアのほうがやりやすい。
コーナリングの基礎 ③	このレッスンで初めてドリフトの技術が必要となる。ブレーキングと共にハンドルを切り、車体が流れ出したら逆ハンドルで姿勢を立て直すのだ。
複合コーナーの基礎 ①	右から左へと緩く緩やかにS字コーナーを、F T0で走り抜ける。最終の右コーナーは全開で、次の左コーナーはアクセルを多少緩めればOKだ。
複合コーナーの基礎 ②	上記と同じコースを、シルビアGT0で挑戦する。F T0に比べ、スピードに乗ったときのハンドリングがかなり難しい。正確なライン取りが重要。
B級ライセンス取得試験	今までのコースを繋ぎ合わせたハイスピードリングが最後の試験の舞台。ユーノスロードスターに乗り換えて、これまでのレッスンの成果を試そう。

ライセンスを
取得したなら

このレースで賞金を稼げ!!

Challenge Race

サンダーカップ

賞金 **300,000**

Race Bonus Credit

このサンダーカップでは全競が揃えられ、各レースの1着賞金は30万Credit、しかもドライバーズチャンピオンシップを取ればさらに150万Credit(1)のボーナスがもらえるというおいしいだ。レース自体の難易度も高くなく、資金稼ぎに最適なレースと言えるだろう。

Autumn Ring Mini

▲ライトなコーナーだらけのテクニカルなショートコース

High Speed Ring

▲全長2kmの直線を含む、その名の通り超高速サーキット

Grand Valley East

▲新しい地形を登場させる中核的な10のアップダウンコース

AOLICENSE

日銀とは違って変わって、高度なドライビングテクニックが要求されるA級ライセンス。始めに書ておくが、初心者には無理に取得しようとしても良い。ゲームの魅力の1つである「愛車をチューニングして友人と対戦する」ということは8級でもここに対応し、もちろんライセンスがなくても公道にやれば可能

なのだ。基本的にレッスンで使用される車種は全て重量が重く、パワー重視型のタイプなので、コーナリングがかなりキツイ。しかもコースに閉じていてもタイトなコーナリングが5連続し、少しでもハンドリングを誤るとコースアウト、もしくは障害物に衝突となる。腕に自信のある人でも、取得するには時間がかかるだろう。

CHECK POINT 1

複合コーナー応用③

スタート直後のS字コーナーは、左への鋭いカーブが先が右へのタイトなコーナーとなっているため、車体の挙動が不安定になる。しかも視界が木々で遮られるので、コース全体の把握がクリアの絶対条件といえるだろう。



▲使用するのはM-2。走行中の安定性は高く、ドリフトにおいても扱いやすい。

CHECK POINT 2

スペシャルテクニック

数あるレースの中で、最もユニークなのがこれ。1周100mの特設コースをグルグル回るのだがこれが意外と難しい。サイドブレーキを用いるよりは、通常のブレーキを利かせ、コース外壁をスレスレに走らねばならない。



▲スピンターンを練習するはうってつきたが、これでクリアするのは至難の技だ。

試験カリキュラム

ワンポイントアドバイス

実践 コーナリング①

ここでの注意点は、スーブラのすぐ後けた加速性能。あまりに速いので、ブレーキポイントを読みがちになる。速度メーターに気を付けよう。

実践 コーナリング②

上記と同じく、スーブラでのコーナリング。スーブラでのドリフトは、その重量のため操作が非常に難しい。ここでその車体感覚を身につけよう。

実践 コーナリング③

緩やかな左カーブの先にタイトな右コーナーが待ち受ける。高速走行で安定性に定しい円X-7をコーナー手前でアウト側に寄せられるかがカギ。

複合コーナー 応用①

スタート直後のトンネルを抜けた先の右コーナーがポイント。車体を減速させるのはもちろんだが、緩石を使った巧みなコーナリングが必要だ。

複合コーナー 応用②

何と言っても最大の難所は、トンネルへと続くヘアピンカーブ。わずかでタイムを外れるとトンネルの壁面を衝突してしまう。早めに減速を。

複合コーナー 応用③

複雑に曲がりくねったコーナーを、ドリフトを多用して乗り切れ!! 2つのトンネルの先にはタイトなコーナーが続く。一瞬も気が抜けない!!

スペシャル テクニック

画面に提示されるやり方ではクリアはおぼつかない。左の方法で挑戦はないはず。アクセルを入れたままブレーキだけでクリア可能だ。

A級ライセンス 取得試験

ここまで来たならこの試験もそれほど難しくはない。車庫するのはスーブラ。コーナー手前では、ポンピングブレーキによる減速が必要不可欠だ。

Challenge Race

クラブマンカップ

Autumn Ring

Cutman Stage Route5

Trial Mountain

賞金 **700,000**
Race Bonus Credit

レースのグレードとしてはサンデーカップの1つ上。賞金が2倍以上と魅力的だが、その難易度はハンパではない。コースの形状はもちろんだが、登場する相手の車がやたらと速く、初期の愛車では全く歯が立たない。チューンアップや買い替えで対応しよう。



▲各コーナーでは、ほかの車の動きに振りまわされる。



▲夜景の美しさと驚かすコースを走らせてみよう。

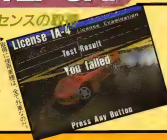


▲アップダウンの激しいコーナーの運転が難しい。

この先へSTEP UP!!

国際A級ライセンスの取得

この国際A級はこれまでのライセンスと違い、様々なコースでのタイムアタックがメインとなる。今まで培ってきたテクニックに関する総合力が試されるのだ。これを取得できれば、まだへの立派な自慢のテクになることは間違いないぞ!!



上級者向けレース

「もはや普通のレースでは満足できない!!」という人のために、「GT」ではイベントレースモードを用意。超高速サーキットばかりを集めたレースや改造車のためのレース、さらには市販車における最速マシン決定戦なんてモノまであるぞ!!



タイプ別

車種選びとチューンアップ法を伝授



▲場面にお金も燃費のよい車を選んでプレイしたいですね。入手可能な車は

「GT」における最大の魅力の一つに、140km/hにも及ぶ最高車速があげられる。これだけであると、車を選ぶ際に迷ってしまうのは当然。性能面をいちいち見比べるのも面倒



倒なので、単純に自分の好み、能力に合った車を選んでみよう。自分の能力という点では、編集部の特選と偏見をともにその目安を記しておいた。参考にしよう。

こんな人にはこんな車をオススメ!!

レースゲームは初めて

心配なく。多少パワーは劣るが、扱いやすい右の車を選ぼう。

バランス重視

ミラージュ、シビック、シルビアetc.

車は結構好きである

ドリフトするのが快感だという人には、小型でパワーのあるこの車だ!!

コーナーリング重視

CR-X、RX-7、ユーノスetc.

人はオレを鬼と呼ぶ

もはや普通の走りでは満足できない君には「怪獣」カーを紹介しよう。

パワー重視

スーパーGT、スカイラインetc.

各ディーラーで効率良くチューニング

愛車をチューニングして、より性能アップが望めるというのが、このゲームの奥深い点。効果的にチューニングすれば、初期の段階で手に入る車でも、上位車種に負けない能力を発揮するのだ。以下に紹介するのはほんの一例だが、その効果のほどがうかがえるだろう。

入手可能なパーツ

各車種によって多少違いはあるが、大体10ほどの項目に分かれ、それぞれに何種類かのグレードが存在する。まさに、ユーザーの意だけチューニングの方法があるといっている。



初心者でも扱いやすいバランス重視のチューニング

バランス

ここでいうバランスとは、あらゆる状況において操縦性が失われにくい車であるということ。ようやチューンアップすれば、そのスピードつまり、プレイヤーの意志が素直に反映される

「あとなしい」車とでも言うのだろうか。下記において安定性にはさらに感きがかかるだろう



▲このゲームで3時間、10万円で100%のチューンアップ



▲ラリーでも、その実力をいかに発揮する術は必要だ。

ターボキット	初期の持ち金の余りで格安のターボキットIを装着すれば、170psから210psまで一気に馬力アップだ!!
スタビライザー	前輪・後輪ともにハードタイプをオススメする。これで馬力アップに伴う車体の不安定さもしっかりカバーできるぞ。
サスペンション	コーナーリングにおける安定性をさらに高めるために、サスは固めに。F片車独特のテールスライドには注意しよう。
ミッション	コーナーの立ち上がりで素早く加速するため、ギアとクラッチのパーツをグレードアップ。なるべく良い物を選ぼう。
ターボキット	もともと馬力の高いランエボだが、140万Creditと比較的安いターボキットIIの装着で、50馬力近く上昇できる。
マフラー&エアクリナー	エアクリナーでは、値段から言ってセミレーシングタイプがオススメ。これでさらに20馬力のアップだ。
ミッション	できればギアを交換したいところだが、資金的に厳しいならフライホイールクラッチの交換にとどめておこう。
タイヤ	比較的コーナーでの安定性に優れたランエボには、ソフトタイヤを用意して、グリップ性能の向上を図ろう。

コーナリングで差をつけたいならこんなチューニングを!

コーナリング

タイプ

コーナリングタイプには、車体の軽さが生かすという間にドラスピードに到達する。そんな軽小型車が最適だ。コーナリングを難しくこなし、走り屋用途ともいえる車を、さらに扱いやすしかも小さなボディに似合わせた開発力で、あつくするチューニングアップ法を紹介する。



▲1秒間のタイム差を稼ぐのがウイニングストーリー



▲高いポテンシャルを備えたロータリーエンジン搭載車

NAチューン

CR-Xにはターボを装着することが不可能。そこでこのNAチューンで点火時期を調整し、パワーアップを図ろう。

ミッション

徹底的にオススメなのが、フライホイールとクラッチの交換。これでコーナからの立ち上がりは格段に速くなる。

スポーツブレーキレット

コーナリングにおけるメリハリのある運動性を実現するために、このキットは必要不可欠。資金をためて購入しよう。

タイヤ

路面に扱い付くような感覚をもたらすソフトタイヤの購入によって、この車のコーナリングはほぼ完璧となるのだ。

ターボキット

少々値が張るが、ターボキットを購入すれば一気に70馬力のアップにつながる。ぜひ手に入れたほしいパーツだ。

スタビライザー

RX-7はどちらかというとドリフトを多用するタイプ。車体の操作をしやすくするために、この装備は必需品だ。

ブレーキバランスコントローラ

小型車にもかかわらず、大きなパワーを生み出すロータリーターボには、高性能のブレーキパーツが必要なのだ。

サスペンション

初期のサスでは、車体のはずむような感覚がしてしまうので、最低でもスポーツサスペンションキットは購入したい。

上級者向け! 「怪物」を作り出すチューニング法

パワー

タイプ

R C Gマニアなら高性能車に乗って速いのは当たり前。手に負えないような荒馬を乗りこなしてこそ、一流のドライバーと呼ばれるのだ。こ

こでは、そんな異常とも書えるパワーを生み出す「怪物」車種のチューニングを紹介する。我こそはという方は、ぜひ挑戦してみよう。



▲走り出したら止まらない加速性能のイメージを持つ車だ



▲全日本市場においては、未知な最高スペックを持つ。

ターボキット

最初からすでに24008を誇るこの車に、ターボキットを装着すれば、最高で500馬力近くまで引き上げられるのだ。

軽量化

総重量1.5トンを超えるスープラには、できる限り軽量化を図ることが必要。これでブレーキの利きも改善される。

スタビライザー

高速走行では安定しているスープラも、コーナにかかると途端に不安定に。予防策としてのこのパーツを購入しよう。

サスペンション

上記と同じ理由から、サスを強化して車体の安定を図る。徹底的にはセレーシングあたりがオススメだろう。

ターボキット

タイプIIのキットを搭載すると、馬力はなんと70008を軽く超える!! まさしく「怪物」の名に相応しいマシンだ。

ブレーキバランスコントローラ

これほどのパワーを備えたマシンには、半歩可なブレーキでは効果がない。このパーツは欠かせない装備といえる。

スタビライザー

このレベルのマシンになると、ちょっとしたハンドルミスが命取りとなる。車体の安定性をできるだけ高めよう。

マフラー&エアクリーナー

ターボキット以外で馬力を上げるなら、このチューニングアップがオススメだ。これで40馬力ほどと乗せでできる。

カード名	効果	系列	売却価格
シャッフルカード	自分を含むプレイヤー全員のカードが、ランダムに入れ替わる	便利	500円/枚
新開帳カード	サイコロが4回に振り、出た目の色にかかわらず、進むことができる	進行	2,500円/枚
サイコロの目	サイコロの目、1〜6まで自由に選べる	進行	6,000円/枚
海を渡るカード	海を渡る海域に上陸し、ランダムイベントが終了すると海上のどこかに浮上する	便利	2,000円/枚
移動カード	自由に移動できる。もし目的地の場所は空いていない	進行	4,000円/枚
情報カード	自分の持っている情報とどれか1つに交換できる	便利	1,000円/枚
調査係カード	大層やばいといった災害時、自分の持っている情報がある都市が被害を受けた場合、保険金かおりる	便利	500円/枚
大逆転カード	サイコロを3回回す。すべて1を出せば大金が入る	便利	1,000円/枚
ダイヤモンドカード	カード売場で、高値で売れる。(売却価格は毎月変動する)	便利	1枚
たいらげるカード	全員の持ち金が半分に削減される。(売却価格は毎月変動する)	便利	1枚
ダビングカード	自分が持っているカードを、1枚複製できる	円	500万円
チェーン盗カード	チェーン店など、ショップの店員が持っているチェーン店を経営する	便利	売却不可
デビルカード	デビルが取りついて、毎回お金が減る	円	売却不可
テレポーターカード	このカードを使うと他の場所のそばまで飛んでいく	便利	2,000円/枚
天運カード	財布を盗んでサイコロ勝負(サイコロの目の大きい方が勝利)をする。3回勝負に勝てば勝利金がもらえる	便利	1,000円/枚
東京カード	東京へ移動できる。東京が目的地の場合は使えない	便利	4,000円/枚
老練カード	他の誰かがしばらくかかっている。ランダムで他の誰かの持ち金を5分の1を引く取捨もある	便利	1,000円/枚
運命カード	運命を転換しにすることが出来る	便利	200万円/枚
他運カード	サイコロが3回に振り、出た目の色にかかわらず、進むことができる	進行	1,500円/枚
とびきりカード	日本を全国旅行し、うんちが飛んでくる	便利	5,000円/枚
なすりカード	持ち金がマイナスのときに、借金と借金との間に押しつけることができるが、失敗率は高い	便利	5,000円/枚
のめりカード	サイコロが3回に振り、出た目の色にかかわらず、進むことができる	進行	4,000円/枚
ばかカード	ばかもんだやが他の誰かとつりつて、4〜6回勝負、運命の転換をする(内部はランダム)	便利	3,000円/枚
バキュームカード	うんちを吸い取ることができる。ランダムで他の誰かの持ち金を5分の1を引く取捨もある	便利	5,000円/枚
運命カード	運命の転換、マップの場所が入れ替わる	便利	5,000円/枚
ばかカード	そのときの運命のうんちを吸い取る	便利	5,000円/枚
ばかカード	8種類の運命の中からどれか1つが抽選	便利	3,000円/枚
ふいふカード	他の誰かのカードをしばらく使えなくなる	便利	2,500円/枚
運命カード	運命の転換に金がかかる	便利	1,000円/枚
運命カード	お金がザクザク出てくる	便利	1,000円/枚
ふいふカード	このカードを使うと、他の誰かがどこかへ行って戻	便利	5,000円/枚
ふいふカード	ヘリコプターでどこかへ移動する	進行	1,000円/枚
プラチナカード	1つ隣の場所をすべて、1000の1の確率で購入できる	便利	8,000円/枚
ブロックカード	持っているカードで他の誰かのカードにダメージを与える	便利	1,000円/枚
ボンバースカード	買収者が何かに攻撃する	便利	3,000円/枚
おなじカード	全員におなじカードの効果がある	進行	3,000円/枚
メカドマカード	裏下位のプレイヤーが使うと、大金が入る	便利	1,000万円
めくらカード	自分が持っているカードを、必ず他の誰かに渡すことができる	便利	1,000万円
めくらカード	特定のカードを回収し、特定のカードで止められれば自動的に入ることもできる	便利	1,000万円
モーターカード	車に乗っておけば、モーター車道がドジラに集まると解読機に入る	便利	2,000円/枚
夢の夢カード	1度だけやり直せる。ふいふカード	進行	2,000円/枚
リトルカード	リトルカードのカードについて、毎回お金が少減する	円	売却不可
リニアカード	サイコロをあるがわりに、3回まで引くことができる	進行	5,000円/枚
レッドカード	しばらくのあいだ毎月5マスずつ進むことができる	進行	2,000円/枚
レッドカード	青の目と赤の目がすべてある(マイナス)の順になる	便利	2,500円/枚
888カード	他の誰かが運命とつりつて、しばらくのあいだ8マスずつ移動させる	便利	3,000円/枚
ワグネルカード	3回勝負でサイコロを引くことができる	便利	1,000円/枚
1進めるカード	サイコロをあるがわりに、1マスだけ進むことができる	進行	5,000円/枚
2進めるカード	サイコロをあるがわりに、2マスだけ進むことができる	進行	5,000円/枚
3進めるカード	サイコロをあるがわりに、3マスだけ進むことができる	進行	5,000円/枚
4進めるカード	サイコロをあるがわりに、4マスだけ進むことができる	進行	5,000円/枚
5進めるカード	サイコロをあるがわりに、5マスだけ進むことができる	進行	5,000円/枚
6進めるカード	サイコロをあるがわりに、6マスだけ進むことができる	進行	5,000円/枚
北海道カード	北海道のどこかへ移動する	進行	2,500円/枚
東北カード	東北地方のどこかへ移動する	進行	2,500円/枚
関東カード	関東地方のどこかへ移動する	進行	2,500円/枚
中部カード	中部地方のどこかへ移動する	進行	2,500円/枚
近畿カード	近畿地方のどこかへ移動する	進行	2,500円/枚
四国カード	四国地方のどこかへ移動する	進行	2,500円/枚
中国カード	中国地方のどこかへ移動する	進行	2,000円/枚
九州カード	九州地方のどこかへ移動する	進行	2,000円/枚

Chapter 3 赤字のときこそ 前向きにいこう

大きな赤字をかかえてトップ争いから脱落しても、「運命カード」など、確実に赤字を解消しにできる手段はいくらでもある。黄色いマスに止まってカードを集めながら、めげずに巻き返しの好機を待とう。



Chapter 4 一発勝負で大きく 勝ちを掴もう!

破綻のライバルを振り切りたいときや、前の順位にいたいプレイヤーを制圧したいときに有効なのが「天運カード」と「天運カード」。特に「天運カード」は、うまくいけば確実に相手に失脚しめめる破綻力!



Chapter 5 キーカポンビの 破壊力とは?

キングポンビのアカウントが0になること生まれるギガポンビは、全プレイヤーの持ち金とカードすべてを、独断独裁の操作で1持ちふんずつ奪ってしまおう。仕切り直し! と思って気分を新たにプレイをせよ。



イベントは、
もうひとつの

めざせ！

食品物件を 買い占めて

食品王！

「杭太郎電鉄」には、実に膨大な数の物件が登場する。それをここで一気に紹介してしまうのは、まず無理なので、今回は食品物件だけをピックアップした表を用意してみた。食品物件には、下に挙げたようなさまざまなメリットがあるので、ぜひこの表を活用してほしい。特に初心者の人や、序盤戦ではかなり使えるはずだぞ。

●食品物件のメリットはここだ！

値段が安いわりに高い収益率を誇り、さらにイベント性も豊かな食品物件は、確実にゲームを運ぶうえで欠かさない種類の物件だ。そんな食品物件のメリットを詳しく解説するぞ！

食品物件の メリット

お手軽な値段と
高い収益率

食品物件の魅力は最低1000万円で購入のお手軽な値段と平均50%以上の収益率の高さにある。独占した駅の食品物件は、ほとんどの場合次の決算で元が取れてしまうのだ。



▲赤字から脱却したばかりの局面では、経済調整で確実に収益が上がる食品物産でコツコツ増収を立て直す戦略が有効。

食品物件の メリット

思わぬ臨時収入
でウッハウハ

突発的に起こる大人気イベントと、4年に1度の食品日本一という、臨時収入が発生するイベントが2つあるのも食品物件の魅力。農林物件の不作のような、マイナスもない。



▲1年のあいだ臨時収入が入るのは嬉しい限り。イベントに対応している物件（おの妻の職業が○のもの）は要チェックだ!!

食品物件の メリット

記念仙人に会う
確率が高い

手軽に買える食品物件を買い占めていると、通算100個目の物件が購入されるたびに発生する、記念値入のイベントに当たりやすい。これも立派な食品物件のメリットだ。



▲記念法人からもらった貴重なカードが、逆転への第1歩になることも十分に有り得ることなのだ。期待しよう。

場所 (所在地)	集客力			
物件	金額	収益率	備考	
ホテル新館	100万円	56%	X	
ホテル新館	100万円	56%	X	
ホテル新館	100万円	56%	X	
ホテル新館	100万円	56%	X	
町会 (高千穂)	近畿地方			
物件	金額	収益率	備考	
ファミレス店	800万円	54%		
アパコ商店	900万円	58%	O	
稲石タコ焼き屋	900万円	58%	O	
赤毛ツタ焼き屋	900万円	54%		
秋田 (あきた)	東北地方			
物件	金額	収益率	備考	
いぬにわうどん屋	1000万円	56%	X	
いぬにわうどん屋	1000万円	56%	X	
しゃもつ新館	2000万円	56%	X	
しゃもつ新館	2000万円	56%	X	
さくらんぼ旅館	3000万円	56%	X	
さくらんぼ旅館	3000万円	56%	X	
岡山 (おかやま)	北海道地方			
物件	金額	収益率	備考	
旭川ラーメン屋	1000万円	59%	X	
旭川ラーメン屋	1000万円	59%	X	
旭川ラーメン屋	1000万円	59%	X	
横浜 (よこはら)	北海道地方			
物件	金額	収益率	備考	
ハッカ工場	10億円	2 %	X	
池田 (いけだ)	北海道地方			
物件	金額	収益率	備考	
フイン工場	5億円	5 %	X	
フイン工場	5億円	5 %	X	
フイン工場	5億円	5 %	X	
出雲 (いずも)	中国地方			
物件	金額	収益率	備考	
出雲そば屋	8000万円	57%	X	
出雲そば屋	8000万円	57%	X	
出雲そば屋	8000万円	57%	X	
出雲そば屋	8000万円	57%	X	
出雲そば屋	8000万円	57%	X	
出雲そば屋	8000万円	57%	X	
出雲そば屋	8000万円	57%	X	
出雲そば屋	8000万円	57%	X	
伊勢 (いせ)	近畿地方			
物件	金額	収益率	備考	
伊勢うどん屋	8000万円	57%	X	
伊勢うどん屋	8000万円	57%	X	
ふくふくもち屋	9000万円	57%	X	
ふくふくもち屋	9000万円	57%	X	
てこの寿司屋	100万円	57%	X	
てこの寿司屋	100万円	57%	X	
てこの寿司屋	100万円	57%	X	
手塚屋 (うづみや)	関東地方			
物件	金額	収益率	備考	
ギョーザ屋	1000万円	57%	X	
ギョーザ屋	1000万円	57%	X	
ギョーザ屋	1000万円	57%	X	
ギョーザ屋	1000万円	57%	X	
ギョーザ屋	1000万円	57%	X	
ギョーザ屋	1000万円	57%	X	
ギョーザ屋	1000万円	57%	X	
ギョーザ屋	1000万円	57%	X	
吉和屋 (よしわざ)	京都地方			
物件	金額	収益率	備考	
たしめし屋	1000万円	59%	X	
たしめし屋	1000万円	59%	X	
大阪 (おさか)	近畿地方			
物件	金額	収益率	備考	
タコ焼き屋	1000万円	56%	X	
タコ焼き屋	1000万円	57%	X	
タコ焼き屋	1000万円	57%	X	
お好み焼き屋	9000万円	59%	X	
お好み焼き屋	1000万円	59%	X	
ごちそう屋	1億円	1 %	X	

物件 (おかわり)	店舗名	金額	収益率	備考
きびだんご屋	きびだんご屋	100万円	50%	○
きびだんご屋	きびだんご屋	100万円	50%	○
きびだんご屋	きびだんご屋	100万円	50%	○
ままかり万両屋	ままかり万両屋	100万円	50%	×
ままかり万両屋	ままかり万両屋	100万円	50%	×
万両 (おきなり)	九州地方			
物件	金額	収益率	備考	
アイスクリーム屋	100万円	100%	×	
アイスクリーム屋	100万円	100%	×	
小堀 (おたる)	北海道地方			
物件	金額	収益率	備考	
ウニ井屋	100万円	50%	×	
ウニ井屋	100万円	50%	×	
イクラ井屋	100万円	50%	×	
イクラ井屋	100万円	50%	×	
青島海産物	1億円	5%	×	
鹿児島 (かごしま)	九州地方			
物件	金額	収益率	備考	
さつまあげ屋	100万円	50%	×	
さつまあげ屋	100万円	50%	×	
金沢 (かなざわ)	中部地方			
物件	金額	収益率	備考	
あんころもち屋	100万円	50%	×	
あんころもち屋	100万円	50%	×	
新潟 (にいがた)	中部地方			
物件	金額	収益率	備考	
アヲ井屋	100万円	50%	×	
アヲ井屋	100万円	50%	×	
京都 (きょうと)	近畿地方			
物件	金額	収益率	備考	
つもの屋	2億円	10%	×	
つもの屋	2億円	10%	×	
ゆば料理屋	3億円	10%	×	
道ごう料理屋	4億円	5%	×	
道ごう料理屋	4億円	10%	×	
和牛	10億円	10%	×	
和牛	20億円	20%	×	
青森 (あおもり)	北海道地方			
物件	金額	収益率	備考	
和洋メイス屋	100万円	50%	×	
下町のふん	100万円	50%	×	
新潟 (にいがた)	北海道地方			
物件	金額	収益率	備考	
ほったかり海産物	100万円	50%	×	
ほったかり海産物	100万円	50%	×	
西条 (さいぎょう)	九州地方			
物件	金額	収益率	備考	
熊本 ラーメン屋	100万円	50%	×	
からしンコン屋	100万円	50%	×	
からしンコン屋	100万円	50%	×	
高知 (こうち)	四国地方			
物件	金額	収益率	備考	
アイスクリーム屋	100万円	50%	×	
さむね料理屋	1億円	2%	×	
伊勢 (いせ)	中部地方			
物件	金額	収益率	備考	
はうとく餅屋	100万円	50%	×	
はうとく餅屋	100万円	50%	×	
新潟 (にいがた)	中部地方			
物件	金額	収益率	備考	
フランスパン屋	100万円	100%	×	
フランスパン屋	100万円	100%	×	
中華飯店	1億円	1%	×	
中華飯店	1億円	1%	×	
スノーケーキハウス	5億円	2%	×	
スノーケーキハウス	5億円	2%	×	
小堀 (おきなり)	中部地方			
物件	金額	収益率	備考	
餅屋	100万円	100%	×	

最も安い文庫の条件は、同時購入の入る条件です。

[illegible]

機動戦士Zガンダム

「Zガンダム」の最後に隠されたヒミツをスクープ！
これで背の節まで楽しめるってワケだ。

発売中
39・51G ▶MF117022・TC ▶2P2264 ▶CD240M

PS! LOVE YOU!
WRITER'S
COLUMN

今回紹介しているように2つのストーリーモードをクリアすると、対戦モードで選べるパイロットと機体の増えしていく楽しみがある。このほかにも、ゲーム中に登場するMSを自由に異動から見ることが出来る「MS VIEWER」では、クリアすることで見ることが出来る機体の数が増える。また、クリアしたステージまでのムービーは、「MOVIE VIEWER」でいつでも観覧することが可能だ。クリア後のフォローも充実しているのだ。(文・松本)

戦場の熱点スクープ！なんとGP-01FbとGP-02が隠されていた！



▲GP-01Fbを宇宙用に変化した機体。Zガンダムを起える、高速移動が可能。



▲機を武装した、かなりテンジャックなGP-02。ゲーム中での実力やいかにけ

なんと「Zガンダム」に、OVAで登場したGP-01FbとGP-02が隠しキャラとして収録されているのだ。Zに勝る機動力と破壊力を備えた2機の使用方法をどこよりも早く紹介！

使用方法

対戦モードで勝ち進んでいくと、最後に隠しキャラクターのコウ・ウラキ、あるいはアナベル・ガトーが出現する。彼らに勝ってからセーブをすると、次からコウやガトーがプレイヤーキャラとして使用可能になるぞ。がんばって勝ち抜くのだ。



「0083スターダストメモリー」とは？

このゲームに隠れキャラクターとして登場するパイロットのコウ・ウラキとアナベル・ガトー、MSのGP-01FbとGP-02は、OVA版「0083スターダストメモリー」に登場したキャラクター

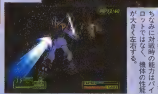
だ。エピソード的には「Zガンダム」の前に当たり、テスト中、ジオン軍機にジャックされて持ち出されてしまった試作モビルスーツGP-02を盗ってストーリーが展開していく。知らない人は、ビデオでチェックしてみよう！

対戦モードで全キャラ&機体を使いこなすための早見表！

ステータス	対戦モードで全キャラ&機体を使いこなすための早見表！
03	カクリコン マラサイ
04	ソニック、プラン メッサー、アッシュマー
05	ロゼリア、アムロ キャプラン
06	フォウ サイコガンダム
07	エマ Zガンダム
08	— ガブスレイ
09	ヤザン —
10	マウアー —
11	— バイアラン
14	— バウンドドック、ハンブラビ、ジョ

ステータス	対戦モードで全キャラ&機体を使いこなすための早見表！
02	ブラン 西式、アッシュマー
04	マウアー ガブスレイ
05	ヤザン ハンブラビ
08	フォウ サイコガンダム
09	ハマー ケンペレイ

ここでは、ストーリーモードをクリアすることにより追加されるパイロットとモビルスーツ（以下MS）をステージ別に表にまとめている。上のGP-01Fb、GP-02の2機の隠しMSを含め、全19機を使用できるように、より対戦モードを楽しもう。



全キャラクター一覧&使用可能モビルスーツワンポイント攻略

対戦モードで選択できるパイロットの紹介に加え、各パイロットが搭乗できるMSまたはMAの機体をそれぞれに搭載。キミのお気に入りのパイロットは、どの機体に搭乗することができるのかな?



▲パイロットで選べる、性能重視の機体をチョイスする場合は、まず、ファンな機体はパイロットのキャラクター性に重点を置いて対応に挑みたいところ。



KAMIRU

名前: カミーユ・ビダン

C V: 菊田良男

搭乗機種: ガンダムMK II、リック・ディアス、Zガンダム

主人公のカミーユは、やはりZガンダムが似合っている。もちろんゲーム中の機体性能も技量のボナンチヤルを誇るZガンダムだけに、対戦プレイでもその威力を発揮するだろう。また、リック・ディアスはシールド装備がないため、苦戦は必至。



CHAR

名前: シン・アズナブル

C V: 池田秀一

搭乗機種: リック・ディアス、両式ガンダムMK II

かつての1年戦争で赤い悪徳と呼ばれ、連打が恐れられていたシン。『Zガンダム』の劇中ではクワトロババジャーと名乗り、過去に背を向けていた……。彼が搭乗する3機体の中でも全身を金色で染め、MSの肩には豪華で「百」の文字がある両式がオスメ。



AMURO

名前: アムロ・レイ

C V: 古谷 徹

搭乗機種: リック・ディアス、ガンダムMK II、Zガンダム

初代ガンダムのパイロットであり、年戦争の英雄。シンとは因縁の対。この『Z』で1年ぶりの再会を遂げたことに、ゲーム中のアムロは、やはりガンダム系の機体に搭乗することができ。同じZガンダムでも、雰囲気が変わってくるかも。



EMMA

名前: エマ・シーン

C V: 岡本麻希

搭乗機種: リック・ディアス、ガンダムMK II

もとはティターンズのパイロットだったエマだが、バスターの暴走騒ぎやリコを救済してエウレカに参入した。カミーユがZガンダムに搭乗後は、ガンダムMK IIのメインパイロットとなる。搭乗機性能は強いので対戦モードでは、苦戦はせず。



FOUR

名前: フォウ・ムラサメ

C V: 島津秀子

搭乗機種: リック・ディアス、ニュータイプ研究機、ムラサメ研究所で4番目の機体というところでフォウ・ムラサメと名付けられた。彼女はサイコガンダム専用パイロットで、ゲーム中でも搭乗するのはこの機体のみ。サイコガンダムは機体こそ大得意い動きが鋭い、シールドは備わらないので苦戦は必至。



ROSAMIA

名前: ロザミア・バダム

C V: 藤原 佳子

搭乗機種: キャプテン、バウンドドック

オーガスタ研究所が作り出した強化人間。関節までも強化され、高空でも自由な呼吸ができることから、高い機動性を持つ可変MSのパイロットとして活躍する。彼女が搭乗する2機体のMSは、どちらも機動性に優れ、火力もかなり高い。



JERID

名前: ジェリド・マサ

C V: 井上和彦

搭乗機種: ハイザック、ガレバルディ、マラサイ、ガブスレイ、バウンドドック、パイアラン

ティターンズのMSパイロット。グリーンアニアのカミーユとの一戦以来、2人はライバルとなる。ジェリドはカミーユに負ける度にMSを乗り換えたため、搭乗機性能は登場するパイロットの中で1番多い。



KACRICON

名前: カクリコン・クター

C V: 戸谷公次

搭乗機種: マラサイ、ハイザック、ガンダムMK II

グリブに第2陣として配属されたパイロット。アレキサンダーに乗り込み、ハイザックやマラサイを駆ってアムロを戦場に招く。しかしジャローの機、カミーユとの戦いで戦死。このシーンはゲーム中ではカットと再現されている。



LILA

名前: ライラ・ミラ・ライラ

C V: 藤原 佳子

搭乗機種: ガレバルディ、ハイザック

ルナツーに所属するボスニアのガレバルディ隊の隊長。アーマー甲冑の部にジェリドと知り合い、彼に甲冑の人のあり方を説く。彼女が搭乗するガレバルディはオーソドックスなレイアウトの設定で、ガンダムMK IIに近い操作感覚でプレイできる。



MOUAR

名前: マフアー・ファオ

C V: 岡本 真

搭乗機種: ガブスレイ

ジャローで戦いジェリドを助けたのをきっかけに、その才能を信じてバートナーになったが、彼が負けたZガンダムのライフルの直撃を受け戦死。彼女が搭乗する機体のガブスレイは可変MS。更紗の機動性が高いが、シールドがないので対戦モードでは苦戦は多い。



BURAN

名前: ブラン・フルター

C V: 中村秀利

搭乗機種: アシムマー

オーランドのニュータイプ研究所所属のブランドはティターンズと手を組み、アムロムラサメの作戦に参加する。彼が搭乗する可変MS・アシムマーは機動性に優れ、変形時の円盤のような形が印象的。劇中同様、ゲームでもアムロの機体とリック・ディアスのビームライフルの前に倒れる。



YAZAN

名前: ヤザン・ゲブル

C V: 大塚 芳忠

搭乗機種: キャプテン、ハンブラビ

ティターンズに所属するMSのパイロット。狂気の暴走やファンタジーな攻撃を繰り出すが、ヤザンが搭乗するキャプテンとハンブラビは、どちらも可変MSで機動性が高い。どちらかに言えば、キャプテンの方が扱いやすい機体だろう。



PAPTIMUS

名前: パパティマス・シロツコ

C V: 島田 敏

搭乗機種: メッサーラ、ジ・オ

巨大輸送艦ジェビトリスのキャプテンであり、MSの設計に手がけているパイロット。「本物の野郎」と呼ばれ、自分のカリスマ性の高いことを誇り、有能なニュータイプの女性パイロットを重んじている。ゲーム中でも高機動性を誇るジ・オだが、シールドがないために対戦では苦戦は多い。



HAMAN

名前: ハマーン・カーン

C V: 榎原 亜

搭乗機種: キズレバ

ジオ公団の現役が集結する、小惑星基地クランの實質的な指導者。ザビ族の血を引く「まだら」のメカを擁し、地味ながらジオンの運算をくもくんでいる。彼女が搭乗するキュベレイは、ファンネルを装備している。ゲーム中でもファンネルによる遠隔攻撃が可能。相手を倒すのに効果的だ。

シャアモード全ステージ攻略！ これでキミも真のニュータイプだ！

エピソード

旅立ち

1

頼りになるビームライフルで牽制する

コロニー内でガンダムMK IIと戦ったあと、宇宙に出てガルバディヤを迎え撃つ。このステージのみリック・ディアスで戦うことになるが、この機体はビームライフルの弾数が多いため比較的楽に戦える。遠距離からビームライフルで牽制しつつ近づき、密着状態からビームサーベルで斬りつけるのだ。



▲相手の会合距離が短く、ビームライフルで牽制する。

エピソード

アクシズからの使者

5

簡単なちよっと変わった戦艦戦

▲このステージは、左右の移動でかわす。



メガランチャーを使用した戦艦戦。ターゲットサイトが赤くなるまで弾を撃つことができるが、その間に相手の攻撃を喰らってしまうとサイトが初期状態に戻るので注意。



▲サイトが赤になったら攻撃！！

エピソード

ジャブローの嵐

2

相手によって戦い方のバリエーションを変える



まず、宇宙でメッサーラの戦い。この戦艦は敵となくとも一定時間が過ぎると自動的にクリアとなるので、無理して戦わなくてもいい。地球のジャブローに侵入すると、基地を舞台にしたマブライ戦が待っている。コイツは基本戦法で楽勝。次のアッシーマ戦はキミを見近づき、ひたすら接近戦を挑めば楽々クリア。

エピソード

キリマンジャロの嵐

6

常に密着戦からビームサーベルで斬る

巨大なサイコガンダムとの戦い。ビームライフルでの攻撃は確実にガードしてくるため、多少危険性はあるが接近戦を挑むのが得策。ビームサーベルの連続斬りを当てれば、1発目をガードしたサイコガンダムが反撃しようとしたところに2発目の斬り攻撃が入る。常に密着することになるのがポイントだぞ。



▲このまま接近して、ビームサーベルで斬りつづける。ダメージのイメージは、このようにある。

エピソード

アムロ再び

3

動きの速い相手に翻弄されるな！



▲飛び回るアッシーマは、無敵の味方のアムロも接近戦に追い込むこと。変形がとてつもない。アムロムラを倒すのがいいぞ。

まずアッシーマ戦。今度地上がない空中戦なので、変形時のアッシーマの動きに翻弄されないよう、確実に相手を補足することが大切。また、アッシーマの変形終了後のスキを狙い、バーニアで接近してビームサーベルで斬りつけるのも忘れないように！

エピソード

天から来るもの

7

懐に飛び込めば楽勝できる



▲この距離ではガブスレイのビーム攻撃が弱くなってしまふ。



▲しかし懐に飛び込んでしまえば、こちらの都合いい。ビームサーベルでアッシーマを倒す。

ガブスレイは右手からビームを撃ってくるので、右へ旋回して移動すれば相手の攻撃が当たりにくい。また、ガブスレイはビームサーベルを振るスピードが遅いから、接近戦で斬り合ってもこちらが有利だぞ。

エピソード

ムーンアタック

4

ハイザックのトマホーク攻撃に要注意！！

このステージは、ハイザックと戦艦の連戦になる。ハイザックを倒すとすぐに戦艦との戦いになり、これを完結しても再びハイザックとの戦いが…。体力ゲージが回復しないため、ダメージを押さえられるかがポイント。特にハイザック戦では相手との距離をおき、近づいたときにビームライフルを撃ち込むのだ。



▲バーニアで近づいてきたら、すかさずビームライフルで撃つ。



▲戦艦は、遠距離からビームライフルで撃つ。

エピソード

宇宙を駆け回る

8

持久戦にならないように速攻で倒しにかかれ！

ラストステージでは、ジ・オとキュベレイの2強が待ち受けている。だが、今までのノウハウを生かして接近戦に持ち込めれば、勝利の確率はグーンと上がる。ジ・オは見た目よりも動きが素早いので、バーニアを使って接近しよう。キュベレイ戦はファンネル攻撃が厄介。避けるのは難しいのでやはり接近戦だ。



▲見た目は悪くない、機動性に優れているジ・オ。



▲ファンネルが地上に降りてくるので、かわす必要がある！！

カミーユモードを再チェック!



▲カミーユは前半、ガンダムMk IIで戦うことになる。

ディスク1に収録されているストーリーモード（カミーユモード）は、TVアニメと同じエピソードを遊びながらゲームが進んでいく。エピソード1の戦いはガンダムから始まり、サイド1の脱出、月の襲撃、ジャブローの襲撃、アムロ再び、ボンコンシティ、Zの脱出、ムーンアタック、反撃など原作通りのエピソードが用意されている。それぞれの1つのエピソードに1つの戦いというのではなく、エピソード内に複数のシチュエーションが用意されている。連続するケースも出てくるのだ。いろいろなシチュエーションでの戦いを勝ち抜いていくわけだが、エピソード4の「ジャブロー」の面、が前半の山場となる。この大気圏突入時は、フライングアーチャーに乗っての脱出。フライングアーチャーは移動の自由が



▲大気圏突入時は、どのステージでもフライングアーチャーで移動する。



▲フライングアーチャーは移動の自由が大きい。敵機に向かって移動するのだ。

めるのもままならないのだ。相手の放った弾をかわす以外は、あまり左右への移動を行わないようにしよう。もしフライングアーチャーが弾を喰ってしまえば、正真正正に相手は補足できない場合は、↑キーの上を押してフライングアーチャーの移動を制御するのだ。移動は上下方向を基本にしよう。

また、相手のMSで厄介なのが、機動力の高い可変MS。こちらのビームライフルによる攻撃はほとんど当たらないうえ、タイムばかりムダに過ぎる。そこでダメージ覚悟



▲シールドのないMSでは、近接して戦うのが難しい。

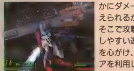
で接近戦を挑み、ビームサーベルで斬りつけよう。可変MSのほとんどがシールドを装備していないので、接近して斬りければ確実にダメージ

を与えることができる。ただし、相手もジッとしているわけではなく、細かい移動でかわしてくるので、ビームサーベルで斬りつければ攻撃ボタンを2回押しで連続斬りにするとい。たとえ相手にシールドがあったとしても、防御をといった瞬間にダメージを与



▲連続でダメージを受けるのは、ガンダム斬りというのが得意なところだ。

エピソード8「ムーンアタック」とエピソード13「ゼダンの門」は、インターミッションのない戦いが続くステージ。ここでは、いかにダメージを抑えられるかが重要。そこで攻撃がかわしやすい遠距離戦を心がけ、バーニアを利用して上下



▲遠くからダメージを受けるのは、ガンダム斬りというのが得意なところだ。

対戦で勝つために



▲対戦では、MSの選択が勝敗を大きく左右する。

相手がCOMならパターンにハマることもできるが、いざとなら対戦となる。と相手も今回紹介しているようなテクニクは熟知しているはず。ただ単に接近して斬りつけたり、遠距離戦からビームライフルを狙ってまで避けられてしまふ。そこで、シールドを構え



▲遠距離戦は不利なことが多いので、近づいて戦うのがいい。



ていても攻撃がヒットするスペシャルな情報をこっそり伝授(笑)。たとえシールドを構えていても、本体の側面や背後から攻撃すれば、シールドの効果はないのだ。そこで接近して上下降、左右へのダッシュ移動を巧みに利用して相手のウイークポイントを叩きこめよう。

『Zガンダム』ポスターを50名にプレゼント!

『Zガンダム』の版使用ポスターを、抽選で50名にプレゼント! 欲しい人は官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、右のあて先まで送ろう。締め切りは1月29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。

〒101

東京都千代田区

神田駿河台1-18

東京YWCA会館5F OPS

「オレとZちゃん」係

▶このイカしたCGによるデザイン「Zガンダム」ポスターを、このチャンスにゲットしようぜ!!



フロントミッションオルタナティブ

戦場のリアルな臨場感がたまらない本作。今回は中盤の8ミッションを徹底攻略する!

PS: I LOVE YOU!
WRITER'S
COLUMN

発売中 ▶ ¥5,800 ▶ 全27巻
8-EPG ▶ M2(12プロット)/マウス使用

戦いの無いのが、さぞや長時間を要していくのかもしれない。P.G.の楽しみ方だが、この「オルタナティブ」はそれではない! リアルな戦闘シーンや音場に惹かれるアサナウンドを体験できる。大きな魅力の1つとなっているのだ。もちろん、物語性もさること高い。おっかな〜いランゴール大団にドキドキを覚えるために、常に敵意を隠しながらプレイしていく。とくにターゲット選択は、一歩誤るとすぐに「戦闘終了」だぞ。(イギー)

攻略第2弾

いよいよ中盤! マッコイたちの戦いは新たな局面に...

前回に引き続き、今回はフォートザイアスからイーストレッキまでの8つのミッションを解説。このあたりになると、ストーリーも新たな展開を見せはじめ、戦場は西アフリカへと移ることに。敵も今まで以上に強くなるので、各ミッションごとに敵の配置や戦場の特徴などをじっくり分析したうえで作戦を立てていこう。だが、戦い方だけで登場するミッションが変わるのも本作の特徴。人によっては、今回紹介するミッション以外のルートを進む場合もある。



▲テッド・ブランドでのミッションが終了すると、戦場は今までの中央アフリカから西アフリカへ移行する。それにしては、目的地は遠いはずなのでは……?



ザイアスの最期!

▲戦いの終わったザイアスは、マッコイたちの活躍により破壊された。しかもザイアスは、センチメンタルによって破壊されてしまう。

WALF救出作戦!

▲西アフリカではWALF(西アフリカ解放戦線)のメンバーなど、新たなキャラクターたちが登場することに。



NEW CHARACTER

今回新たに加わる仲間たち

今回紹介しているストーリー中盤には、第3小隊と後方支援部隊2人が登場する。これら独立機動攻撃中隊のメンバーがすべて出揃った!

独立機動攻撃中隊第3小隊メンバー



ノーマン・ライツ

第3小隊長。野心的で、常に先頭を走る。戦いへの意欲が強い。



ブラハム・マグナソン

西側の女性。バスターナックと張り合っている。



マグナス・バスターナック

マグナソンとは大抵の仲だが、性格はクール。

後方支援部隊



オットー・ボグナー

経験が豊富だが、少しマゾー気のある中隊長。



ヴィオラ・キシウ

補給の腕は超一流。でも普段は自衛隊の少尉。



戦場の武器商人、バックル商会登場!

WAWの装備する兵装は、ミッションの終了ごとに軍から支給されるのが普通。しかしストーリー中盤になると、それとは別に特殊な兵装「ボルトオン」を売る闇の武器商人が登場することになる。それがこの「バックル商会」だ。あのオノノサイが連れて来た人物だけにどこか怪しい雰囲気があるが、その商品の性能は確か。右にその名称と性能を載せておいたので参考にしよう。ただし、このボルトオンを買うためには、ミッション終了時に手に入る「カウンタ」が必要。必ず現在のカウンタの所持数を確認してから購入するようにしよう。



▲このボルトオンは、ボルトオン商会のメンバーが持っている。

これが商品リストの一部だ!

名称	種類	カウンタ	効果
RSShell1	予備弾倉	500	バックウェポンの弾が切れたときに、弾倉を2回補給できる。
RSShell2	予備弾倉	1000	バックウェポンの弾が切れたときに、弾倉を3回補給できる。
NINJA-03	スナイパーライフル	2000	爆弾を持って敵軍を大規模に向上させる。ただし攻撃の命中率も低下する。ただしバックウェポンとの併用はできない。
Hi Pack01	高威力ユニット	5000	回避率と移動力が向上する。ただしバックウェポンとの併用はできない。
ICE01	赤外線抑制装置	8000	熱放射を抑え、敵のミサイルの命中率を低下させる。巨獣の出現はない。
FCS11	火器管制システム	8500	リーダーの範囲が広がり、より敵を標的として感知しやすくなる。
OwlEye	ナイトスコープ	10000	夜間戦闘において視界や攻撃の命中率が向上する。
AMIS	オートガトリング	10000	接近してきたミサイルを撃ち落とすバリアンボウ。

中盤までの8ミッションを一気に攻略!!

MISSION

FORT ZAIUS

2nd サイアス

オススメ迷彩塗装

- ランドブラウン
- フラットアース

レーダーとトーチカをすべて破壊しよう!

このミッションでは、レーダーとトーチカを優先して破壊していくことが大切だ。まず第1小隊はマップ上方の岩山を登って、レーダー・トーチカをこの順番で破壊しながら②③の敵小隊を倒す。第2小隊は近づいてくる④の敵小隊を倒しながら、⑤に向かって進軍させよう。このとき、岩山側のトーチカを第1小隊に上方から破壊させておくと第2小隊の進軍がラクになる。④の敵小隊を撃破したら、⑥の健兵衛隊「バミア団」との対決だ。彼らは接近戦に強いので、まずバックウェポンでダメージを与えながら近づこう。それでもツライ場合は、一度第1小隊をスタート地点まで下ろしたあと、遠慮に向かわせよう。



- ▲マップ上の赤い点に注目。点1つがレーダー、点が2つ入っているのがトーチカだ。
- ▲⑥のバミアは近距離からバックウェポンで攻撃すれば、意外とあっけなく倒せるとはすたす。



敵小隊構成

- ① SHM-14 × 1 / SOLDIER × 4
- ② TKS-04M × 1 / SOLDIER × 4
- ③ TKS-04M × 1 / ALM2000 × 2
- ④ LWU-16D × 1 / LW-16D × 2

MISSION

TIGURI

ティグイリ

オススメ迷彩塗装

- アースグレイ
- オリブグリーン

第3小隊は慎重に進軍させよう

このミッションから第3小隊が加入し、いよいよ部隊が本来の中隊規模となる。ただし第3小隊のWAWは、まだ戦い方を学習していないので、強敵とは単独で戦わせないようにしよう。スタート時の進軍ルートについては、まず3つの小隊を中央の岩山の上に集結させる。すると③と④の敵WAWが接近してくるので、岩山の上方から狙い撃ちしてしまおう。そのあとは各小隊を⑤⑥⑦、それぞれの敵に向かわせれば、簡単に片づくはずだ。



- ▲第3小隊のマグネシウムとバスターナックは火薬の味、しかし戦場のライフは残りなさそう……

- ▼③と④の敵WAWには、バックウェポンが効果的。こいつらを破壊してしまえば勝ったも同然だ。



敵小隊構成

- ① TKS-04M × 1 / SOLDIER × 4
- ② TKS-04M × 1 / SHM-14 × 2
- ③ TKS-04M × 1 / SHM-14 × 2
- ④ LWG-16D × 1 / LWS-16D × 2
- ⑤ LWG-16D × 1 / LWS-16D × 2

MISSION

EL ARBA

エル アルバ

オススメ迷彩塗装

- アースグレイ
- オリブグリーン

まずは戦車部隊を全力で倒せ!

今回のミッションで敵となるのが、①②の戦車部隊と、③④⑤の戦車ヘリだ。まず戦車部隊に対しては第1小隊を①へ、第2・第3小隊を②へ向かわせる。絶対に2つの戦車部隊に挟まれないよう、それぞれを左右に大きく展開させて攻撃していくこう。また攻撃重視、防衛重視をこまめに切り替え、被害を最小限にとめることも忘れずに。戦車部隊を倒したあとは、⑥⑦の敵ヘリに向かいながら戦車ヘリを追い撃つ。常に攻撃重視にしておき、⑧と⑨にたどり着く前にヘリを全滅させておきたい。3つの小隊を一線に行動させ、ヘリ1機に対して全線で攻撃をすれば簡単倒せるだろう。

- ▶戦車部隊の攻撃力は高いが、最初の段階から攻撃を集中させ一気に撃破しよう。
- ▼戦車ヘリの攻撃力は、それほどもない。常に強攻に攻撃重視で倒す!



敵小隊構成

- ① ALM2000 × 3
- ② ALM2000 × 3
- ③ TKS-04M × 1 / SOLDIER × 4
- ④ LWG-16D × 1 / LWS-16D × 2
- ⑤ MHG-03 × 1
- ⑥ MHG-03 × 1
- ⑦ MHG-03 × 1



MISSION TOURBA PLANT

ランドプラント

オススメ迷彩塗装

○ランドブラウン
○フラットアース

敵WAWは2小隊の力をあわせて叩け!

対ザインゴ戦もいよいよ大詰め。敵の本拠地だかつて、敵小隊にはいづれも強力なWAWが潜んでいる。しかもこのミッションでは、作戦開始から8分以内に行われる爆撃の前に敵を全滅させなければならない。歩兵中心の①以外の敵小隊に対しては、必ず2小隊以上でチームを組み、一気に倒しにいこう。

まずスタート時は、第1小隊を右に大きく迂回させながら①の敵へ、第2・第3小隊を②の敵へと、それぞれ進軍させる。このとき、第1小隊と②の敵小隊の距離がある程度近くなると、①と②、2つの敵小隊から同時に攻撃を受けてしまうので注意。それぞれの敵を倒したあとは、②の敵を挟み撃ちにして撃破し、最後に全小隊で③の敵に向かい、遠距離からバックウェポンの一斉攻撃で倒そう。倒したら、プラントから急いで離れる!!



大迫力なWAWよりも、まずは先に強くないヴァージョを遠距離から集中攻撃で撃破してしまおう。



敵小隊構成

●TKS-04×1 / SOLDIER×4
●TKS-04×1 / LWS-16DE×2
●LWS-16DE×1 / LWS-16DE×2
●TKS-04×1 / LWS-16DE×2

MISSION SANGANA BEACH

サンガナ ビーチ

オススメ迷彩塗装

○ナイトグレイ
○ライトサンド

砂浜ではバックウェポンが重要!



▲砂浜では移動が速くなるだけでなく、回復率も上がる。敵軍の攻撃の射程外では常に距離を維持しておこう。

初兵のため、WAWの移動速度が極端に遅くなってしまうがこのミッションの特徴。ここでは弾数の多いバックウェポンを全機に装備させ、遠距離戦を中心に戦っていくのが基本だ。まず今回可能な支援攻撃は、開始2分後ぐらいに①を攻撃させるのがベスト。そして全小隊の最初の目標は②に集中させる。こうすると手強い2つの戦車部隊を楽々撃破できるのだ。そのあと、③④の順番でそれぞれの地点に敵小隊が出現する。③④を倒したらすぐ各小隊をそれぞれの場所へ進軍させておけば、タイムロスなくクリアが可能だ。



敵小隊構成

●ALM2000×3
●ALM2000×3
●SWU-03×1 / SW-03×2

●SWU-03×1 / SW-03×2
●SWU-03×1 / SW-03×2

MISSION SANGANA ROAD

サンガナ ロード

オススメ迷彩塗装

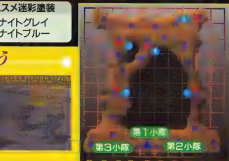
○ナイトグレイ
○ナイトブルー

新型WAWは取り囲んで一気に倒そう

WAWを避難させたら戦闘開始。まずは第1・第3小隊を②へ、第2小隊を①へ進軍させる。そしてこの2つの敵小隊を撃破してからがいよいよ本番。前回のミッションではほとんど攻撃してこなかった敵の新型WAW。シェッツェが今度は本拠地を入れて攻撃してくるのだ。できるだけ複数の小隊で包囲して全力で倒していこう。またマップ上端まで進軍すると、⑤の地点に敵小隊が出現する。この⑤の敵小隊が④と合流すると非常に危険。あらかじめ第2小隊を④の地点付近に向かわせ、足止めさせよう。

▼シェッツェは非常に早く、バックウェポンは当たりにくい。最初の敵から集中攻撃で倒そう。

▼敵も1機を集中攻撃してくることも多い。注意が必要だ。



敵小隊構成

●TKS-04×1 / SOLDIER×4
●TKS-04×1
●SWU-03×1 / SW-03×2

●SWU-03×1 / SW-03×2
●SWU-03×1 / SW-03×2

MISSION ESCRAVOS

オスス迷彩塗装

- ライトグレイ
- シーグレイ

戦闘時は道路に立ち止まるな!

まず第2小隊を①へ、第1・第3小隊を道路沿いに②へ進軍させ、それぞれの敵小隊を撃破する。ただし道路部分は敵に狙撃されやすいので、③の敵を倒したあとは、いったんマップ左上の岩山の上に避難してから④→⑤と敵を撃破していこう。とくに③のシュツェ部隊は、できれば3つの小隊の合流を待ってから攻撃したいところだ。もしその前に接近された場合は、ある程度距離をとりながらバックウェポンで攻撃していこう。あとは⑥のバーク部隊・⑦の装甲部隊の順で倒せば任務完了だ。



敵小隊構成
● SHM-14×3
● TKS-04×1 / SHM-14×3
● TKS-04×3

● SWU-03×1 SW-03×2
● SWU-03×1 SW-03×2

MISSION EAST LEMKI

オスス迷彩塗装

- アースグレイ
- ライトグレイ

細かなターゲット設定がカギ!

作戦が開始したら第1小隊を①・②・③、第2・第3小隊を④・⑤と進軍させる。このとき、③④⑤のシュツェ部隊が中央に集結するようならば、2方向から挟み撃ちにして倒そう。また、このミッションでは、点在する家に狙まれてWAWが遠めにくることも多い。常にターゲット選択画面で障害物等を確認しながら、細かく進軍ルートを決めていこう。



敵小隊構成
● TKS-04M×1 SOLDIER×2
● TKS-04M×3
● SWU-03×1 / SW-03×2

● SWU-03×1 SW-03×2
● SWU-03×1 SW-03×2

ENEMY DATA

フォートザイアスからイーストレッキまでに新登場する敵ユニット

【ヴァーゲシリーズ】

ザインゴの主戦WAW。攻撃力、防御力ともに高いが、どれも基本的に動きが鈍い。バックウェポンで狙撃するのが非常に有効だ。



LWG-16DE

▲機動力、防御力ともに不明。他のヴァーゲ同様、方向性は犬吠したことはない。



LMS-160



LMS-160E

【シュツェシリーズ】

サンガナビーチで初登場するWAW。ヴァーゲに比べて機動力が高いため、回避能力も高い。SWU-03の連射攻撃には注意が必要。



SW-03

▲機動力、防御力ともに不明。他のヴァーゲ同様、方向性は犬吠したことはない。

SW-03の推進官モデル
▲機動力: 105act/h
▲防御力: 135AP

【※1】ヴァーゲの初期バージョン。

【※2】act/h=WAWの反応速度を表し、1 act/hなら1時間約10回のアクションが可能。AP=WAWのアーモアポイント。いわゆるHPと同等のもの。

風のクロノア door to phantomile

VISION4-2のボス戦とVISION5-1&5-2の難関をポイントごとに攻略するぞ!

発売中
3Dソフト
¥5,800
▶M2(プロダク)

PS I LOVE YOU
WRITER'S
COLUMN

このゲームが発売されてからそれはどっぴりしていないけど、もうゲームをクリアしてしまった人はいないんじゃないかな? そんなプレイヤーは、もう一度思いやり込んでみよう。そのときは夢のかけらをすべて取ってクリアしてあるとか、途中1つも取らないようにプレイするなど自分でルールを決めてプレイしてあるといんじゃないかな。そうすれば1度目のプレイとは、また違った「風のクロノア」の楽しみがきっと見つかると思う。(賀佐 大 朗)

今回はVISION5-1&5-2をメインに攻略!

VISION4-2のボス・パラディウムから、VISION5-1&5-2のチェックしておきたいポイント、そしてボスのジョーカーまでを攻略していくぞ! また、ここでワンポイント攻略として、夢のかけらの取り方について触れておこう。夢のかけらは各VISIONごとに150個取れるようになっている。しかし普通にプレイしているだけでは150個集めることは難し

い。では、どうすればいいのか? ポイントは2つ。1つ目はジャイアントムっなどのデカキャラを倒したとき、1度目だけ夢のかけらを落とすので必ず全部手に入れるということ。2つ目は取った夢のかけらの数を2倍にしてくれる鏡の箱を十分に活用できるように、ルートを考えて取るようにすること。この2つに注意してチャレンジしてみよう。



VISION4-2 BOSS パラディウム

VISION4-2のボス、パラディウムの弱点は胸にある色の付いたパネルのようなもの。また、パラディウムの攻撃は空中に柱などの動かない障害物を出させるものなので、落ち書いて障害物の間

を走れば絶対に当たらない。ただ、足場の上に現れるザガードという敵は倒すことができないから、風だまを使うか、足場の端のほうで突進を避けるかして、横の下に落とすように。



▲足場に出現するザガードの攻撃方法は突進。横から落とすように気を付けよう。



ボス戦でハート(小)が出現する!

ボス戦であと一撃で倒せるのに、ミスして死んでしまったことはないかな? そんなとき回復アイテムのハートがあれば、こういうことはないはず。そこで、ここではVISION3-2のボス戦でハート(小)を出現させるワラワザを紹介するぞ。これでミスしてもOKかもしれないね!



VISION1-2:ロンゴランゴ

条件 鐘に敵をぶつける

鐘にムッをぶつけると、ぶつけた反対側からハート(小)が出てくる。このVISIONではハート(小)はランダムに出現するので、概算よく鐘にムッをぶつけよう。



▲ムッを鐘にぶつけばハート(小)が出現する。ハート(小)は一定時間で消えるので取りかきないようにしよう。

VISION2-2:パメラ&シードフ

条件 泡を10個壊す

パメラの攻撃には上から泡を落としてくるものがある。その泡を風だまで10個壊せば、ハート(小)が出てくる。ハート(小)はクロノアの出発点と反対側にある鉄球の出口から出てくるので、グットしよう。



▲ハート(小)が出た後、反対側の鉄球の出口へ急いで移動しよう。

VISION3-2:ゲルグボルト

条件 トーテムボールの羽根を壊す

オババが縛られているトーテムボール。その四方の羽根に敵をぶつけて壊そう。そうすればオババの足下から、ハート(小)が出現するぞ。ハート(小)はしばらくすると、クロノアの方へ飛んでくる。



▲ムッの力を借るためにジャンプを使って、トーテムボールの羽根を破壊しよう。

VISION5-1&2をポイント攻略! ボス、ジョーカーを倒せ!

VISION5-1

マグマの床やゴンドラなど、1度ミスも許されないシビアなVISIONなので注意しよう。

危険なポイントに 気をつけよう

このVISIONで特に注意しておきたいのが、落ちればクロノアの残り人数が1人減ってしまうポイントだ。これはマグマの床やゴンドラのことです、ちょっと足を踏み外すだけでもミスになってしまう。このようなポイントは、慎重にタイミングを測ってプレイしよう。



※ここから落ちると残り人数が1人減ってしまうので注意しよう。



※このマグマの床に立ちまわっていると落ちてしまうので注意しよう。

チェック 迷ったら看板を見よう

このVISIONのマップは、とても広いうえに、複雑で迷いやすい。もし行く場所がわからなくなってしまうら、看板を見よう。この看板は4つの宝珠の場所を示すもので、描かれている宝珠の色でどの宝珠への道かわかるようになっているのだ。この看板を頼りに進んでいこう。



※看板はどの宝珠への道かわかるようになっているので、迷ったときに頼りにしよう。

チェック スイッチを入れよう!

緑の宝珠を取るには右の写真のスイッチを入れる必要がある。このスイッチは金網にまわりを囲まれているので、横からの攻撃ではスイッチを入れることができない。このスイッチを入れるためには、右の写真のジャンプ台から奥へ敵を投げればOKだ。



※この宝珠から奥へ行って、スイッチを入れる必要がある。

VISION5-2

このVISIONの敵は日食の間だけ無敵となるので、攻撃することはあまり考えずに進んでいこう。

日食時の敵に 近づくな!

ここでは日食時(画面が暗くなるとき)に敵が無敵状態になっている。さらに風まで掃き飛ばした敵は消えてしまうので十分に注意が必要だ。また、日食のときにしか集めることができない特殊な足場があるのでうまく利用しよう。



※日食時には風が吹くので、敵の動きが止まらなくなるので注意しよう。



※日食のときにだけ集めることができる足場は、飛び降りるタイミングをよく考えて使わないと途中で落ちてしまうので注意しよう。

チェック スフォークを利用しよう

このVISIONでわかりにくいのが下の写真の2ヶ所。ここは奥にスイッチがあったり、ジャイアントよろいムがいて簡単に先に進めない。そこで画面の奥からクロノアに向かってく

スフォークという敵を利用するのだ。このスフォークの簡単な捕まえ方は、クロノアに向かって飛んでくるところを奥に向かって風だまを撃てばいい。2つの場所の抜け方は写真の方を見てね。



※ジャイアントよろいムがいて簡単に先に進めない。そこで画面の奥からクロノアに向かってく



※スフォークは、奥のスイッチを入れるために、奥のスイッチを撃てばいい。

BOSS ジョーカー

怒りに燃えるジョーカーがボスとして登場する。ジョーカーの特徴は日食が起ると変身して、バリバリ攻撃することだ。日食は一定時間続くので、ジョーカーに一定ダメージを与えることで倒せるので、よく覚えておこう。

変身前のジョーカーは外見が大きく変わっただけで、たいした攻撃はしてこない。このときに敵をぶつければダメージを与えることができる。しかし、体の周りを回っている手には、攻撃が一切通らないので、体のほうを狙ってダメージを与えよう。



※ジョーカーは、手には攻撃が通らないので、体のほうを狙ってダメージを与えよう。



※ジョーカーは、手には攻撃が通らないので、体のほうを狙ってダメージを与えよう。



※ジョーカーは、手には攻撃が通らないので、体のほうを狙ってダメージを与えよう。



※ジョーカーは、手には攻撃が通らないので、体のほうを狙ってダメージを与えよう。



※ジョーカーは、手には攻撃が通らないので、体のほうを狙ってダメージを与えよう。



※ジョーカーは、手には攻撃が通らないので、体のほうを狙ってダメージを与えよう。



※ジョーカーは、手には攻撃が通らないので、体のほうを狙ってダメージを与えよう。



※ジョーカーは、手には攻撃が通らないので、体のほうを狙ってダメージを与えよう。



※ジョーカーは、手には攻撃が通らないので、体のほうを狙ってダメージを与えよう。



※ジョーカーは、手には攻撃が通らないので、体のほうを狙ってダメージを与えよう。

クラッシュ・バンディクー2

～コルテックスの逆襲～

コミカルなノリがイカサ本作3D・ACT「クラッシュ・バンディクー2」の序盤を徹底攻略するぞ!

発売中
ACT
◆PS3
◆XBOX360
◆Wii
◆PC(ストーム)

PS3 LOVE YOU!
WRITER'S
COLUMN

前作をプレイしていないのに、なぜか面白く感じました。最初のうちは、ただクリアして、ただでいいので「敵がだんご」と思いきや、パーフェクトを獲り始めるとこれが意外に難しかりたりして……。敵がだんごではなくパーフェクトを達成しなからぬという1点、終盤のステージが異常に難しく、めっちゃ苦戦します(ダイヤの入手方法がわからないし難易度も高し)。もうちょっとでエンディングを見ることのできるのに……。

序盤のワーブルームを突破する秘訣、教えます!

「スライディング」や「ボディプレス」,
「ハイハイ」などの新しいアクションが
追加されて、より奥深いゲームとなった「ク
ラッシュ・バンディクー2」
今号では、基礎知識と
基礎知識をお伝えつ、ワー
ブルーム2までの難関ボ
イントをピックアップして、
その対処法を紹介してい
く。今日の攻略を足掛かり
にエンディングを目指して
がんばってほしい。

これだけは押さえておきたい重要知識 ↓

知らないものすごく難する 基本テクニック ↓

1 スピンアタックを使いこなそう!

スピンアタックを
使うときは持続時間
を把握すること
が重要。敵との
間合いを間違
い、使うタイミングを間違
うと、思わぬ場面での攻撃を受け
てしまうことになるぞ。早めに慣
れてクセをつかんでおこう。



▲ジャンプしながらのスピンアタックを敵に付けて、使いこなそう。

2 ハイジャンプで飛び上れ!



▲壁を利用する場合、○ボタンを押さずに上にする、さらにジャンプがより!

ハイジャンプのコツはもうつか
んだかな? ハイジャンプは全ス
テージを通して頻繁に使うテク
ニックなので、序
盤のうちに練習
しておくこと。
かなり便利な新
アクションだ。



1 頼もしい味方「アクアク」の助言

クラッシュを守ってくれる
だけでなく、様々な情報を提
供してくれるアクアク。かなり
重要な情報も多いので、絶対
に聞き逃さないこと。ま
た、アクアクは2つストック
すれば、2回のダメージに耐
えられる。活用しよう。



▲3つストックすればクラッシュが無限に。

2 狙え! パーフェクトクリア



▲ステージ中の箱を全部破壊するの
だ! 目標は絶対に見逃すな。

木箱はもちろん、ニトロ箱
などの箱を全部破壊すると白い
ダイヤモンドを取得できる。物
陰に隠れて見つけにくい箱も
あるので、くまなく探してパ
ーフェクトを目指そう。前作
同様、ダイヤを全部集めるこ
とエンディングが変わるかも……

3 色とりどりのダイヤモンド

パーフェクトで取得できるダイ
ヤとは別に赤色や青色といった特
殊なダイヤがあるぞ。それらのダイ
ヤは、特定のステージで特定の
条件を満たすと取得できるのだが、
その条件を自分で見つけるのは非
常に難しい。とにかく、いろい
ろ試してみることが大切だ。



▲ステージ名の表示されたレ
ートの場で、手に入るダイヤモ
ンドの数を確認できる。

3 スライディングの真の威力!

敵を弾き飛ばして障害物を壊す場面では、
スライディングを使う。これだと敵を正
面に弾き飛ばせるので、狙いを定めやすい。
また、氷の
ステージで方向
転換したいと
きもスライ
ディングが便利。



▲スライディングは地
との摩擦が大きい!
▲氷の上では必須のテ
クニックなのだ。

4 ボディプレスは常用禁止!



▲使った後の硬直時間が長いので、
空間には敵の設置になる可能性大。

ゲーム中には木箱の
彼方に隠れているニトロ
箱が隠れているステ
ージがけっこう多いぞ。
軽い気持ちでボディ
プレスを常用していると
大変なことになるぞ。
使用は控えめにね。



ワープルーム1

基本操作を身につけよう!

ステージ2: ツルピカの ゆきやま

最初のワープポイントの直前、氷上に配置されたニトロ箱に注意! 突撃口を開くにはアシカを弾き飛ばしてニトロ箱にぶつけ、破壊してしゅう方法が重要で確実。後は、氷の上を慎重に移動すること。

▲途中には凍り付いた氷の上に「?」マークで当てることで、氷が溶けて進むことができます。絶対に逃さない!



▲この場所はスライディングで破り続けるのが最速の方法だ。

このザコキャラに注意!

トゲ・デ・カメンデス

鳴からのスピードがかなり速い。隠れてひっそりと進んでから攻撃だ。



ワープルーム2

カワイいしくまとレッツゴー!

ステージ1: しろくま ダッシュ



このステージでは、とにかく障害物や穴を避けることに専念するのがクリアへの近道となるぞ。

DANGER! : オルカ

オルカは、必ず氷の表面にジャンプする必要がある。氷の表面を予測してぶつからないように避けよう。



このザコキャラに注意!

トゲチュール

コイツを倒すには踏みつけるしかない。穴を掘り進んだ先にいることが多い。



ステージ3: テケテケかわのぼり

このステージ

では、サーフボードをどれだけでもく換えるのが最大のポイント。

障害物のない場所まで練習してコンをつかんでおこう。そうしないと先の展開で苦労することになるぞ。あと、ターボはあまり使わない方が無難かも。



DANGER! : 浮遊機雷

水の中を漂う浮遊機雷は、一度当たると即死。気づいてから一気に突破しよう。無りは即死だぞ。



ボスはリバー!

リバーは、床をジャンプで踏んで、爆弾箱やニトロ箱と同じ効果を与えながら進んでくる。特定の場所が安全地帯になっているので、すばやく逃げ込もう。ニトロが爆発すると、リバーが気絶してダメージを与えられるようになる。



▲爆発に巻き込まないように、できるだけ距離を取ろう。



ステージ10: ジャブジャブちかどう

ところどころに配置されたプロペラは、スライディングで抜くよう。また、敵をぶつけて破壊することもあるぞ。覚えておくこと。パワーストーンは、2つめの分岐点を左に進んだ場所にあるので、必ず入手しよう。



▲この足踏みは一定時間動いていると気づくので注意しよう。

DANGER! : 電気ビリール

電気が走る通路を踏んでいないとダメージを受ける。走り抜けるように、ビリールを倒すのは不可能。



制作者に聞く 『クラッシュ2』 攻略のポイント!

DPSでは『クラッシュ2』の制作者にインタビューを決定! 出席者はマーク・サニー氏(プロデューサー)、ジェイソン・ロビン氏(メインプログラマー)、アンディ・ガビン氏(メインプログラマー)。3人の若かりエイトに『クラッシュ2』の魅力と攻略法を聞いてきたぞ!

——前作より難易度が下がっているようですが? マーク「日本のユーザーは難易度に敏感だから、彼らの意見は必ず参考にしたよ。ただ、アメリカのユーザーだって難しいゲームを求めているわけじゃない。ユーザーのスキルは全世界共通なんだ。だから、日本のユーザーに合わせてすることで、結果的に全世界の人が満足するベストのバランスになったと思うよ。『クラッシュ2』は世界のためゲームだからね」

ジェイソン「ステージを注意深く見てプレイしてほしい。『あれ?』と思うポイントがあったら、きっと何かが隠されているはずだから。マーク「パーフェクトを目指すのは難しいけど、ダイヤやパワーストーンは1度のプレイで全部取ることができるんだ。一気にゲットするとガッカリのやうだよ」

——ユーザーフレンドリーな作りも特徴的ですね。マーク「何回もミスをするとかアクアが現れたり、チェックポイントが増えたりする『お助けシステム』のことだね。このシステムはプレイヤーのスキルに合わせて変化するから、友だちのプレイを見てると、自分がやってもリંગゴしが出ない。データはメモリーカードに残るから、がんばってプレイしてほしいよ」

——新しいアクションもずいぶん増えますよね。アンディ「動きのアニメーションは10倍以上になっているから、Pの機軸に組み込むのが非常に苦労したよ」

マーク「新アクションを早いうちにマスターすると、余裕を持って先のステージに進めるようになるよ。2つのアクションを組み合わせたのが上級テクニックかな。スライディングの後でジャンプするとロングジャンプになるし、スライディングの後でスピンすればスピードが50%アップする。この雑誌の読者はゲームのうまい人が多いから、ぜひチャレンジしてほしいね」

▲左からアンディ、マーク、ジェイソン。右はクリエーターの3人。



ボスはコモド兄弟!

一方が回転しながら近寄ってくる、もう片方が剣を抜けてくる連携攻撃が特徴。回転攻撃で目を回した状態のときにダメージを与えることができるぞ。それまでは、ひたすら逃げまわろう。



▲顔裏の中を打つように、走り回って両方攻撃をかわせ!



ロックマンDASH ~鍋の冒険心~

移動&戦闘システムから対ボス戦の必勝法まで、
新生「ロックマン」の攻略ポイントを徹底紹介だ

発売中 ▶ ¥5,800 ▶ カプコン
A-RPG ▶ MC (170ページ)

PS.I LOVE YOU
WRITER'S
COLUMN

本編以外の見どころも盛りだくさんで紹介しましょう。ってなわけでここで紹介しよう。まず不滅魂のワッパース。序盤まで登場することができます。さらにセントラルタウンで突っ走る使用車やバスの上にも登ることが可能。真三浦から戦むと数回被ダメージを受けると、登ったからといって、利点はまったくない。でも面白いのでチャレンジしてみよう。(2枚目)

戦闘時と移動時、2つのパートの必須テクニックを伝授!

横スクロールACTとしてシリーズを重ねてきた「ロックマン」が、ガラリとイメージチェンジ! 立体的なフィールドを舞台に繰り広げられるA・RPGになって登場。今回は、戦闘や移動といった基本的な部分を徹底チェック。ゲームを進めるうえで、覚えておきたい重要ポイントを細かく紹介していく。さらにゲーム序盤に遭遇する4つの戦闘についてのワンポイント攻略もお届け。これで序盤戦はカンバキ!



▲変化に富んだ立体的なフィールドが特徴的な面。新しい試みもガンガンとどんどん展開していく。

移動 サポートカーで その1 武器を作ってもらおう

宝箱などからアイテムを手に入れたら、サポートカーにいるローラーのところに持っていく。そうすれば新たな特殊武器を開発してくれる。特殊武器を手にする方法はこの方法だ。細かくチェックして武器を探してみよう。



▲「アイテム開発」を選ぶとOK! 入手したアイテムによって、さまざまな特殊武器ができる。



▲人々とゴッソリの中や敵船を見、さっさとローラーのところへ

次の行き先はデータに聞こう



データに話しかければ、ゲームデータのセーブや体力回復が可能。また次の行き先なども教えてくれる。困ったときはいつでも役立つので覚えておこう。



▲データは神対応。見つけたらとりあえず話しかけてみよう。

戦闘 敵は必ずロックオンして倒そう その1

敵が近くにいるときに只とボタンを押すと自動的に方向転換。道案内にいる敵でも真正面に捕獲することができる。これがロックオンだ。そのまま攻撃すれば「敵」に当たる。敵に当たると自動的にロックオンするようになる。敵に出会うから必ずロックオンするようにしよう。



▲敵が接近すると、体力ゲージの下にある警報ランプが赤く点灯。このときに只とボタンを押すと自動的に方向転換して……

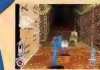
▲敵をロックオンすることができると、あとは攻撃ボタンを押すだけ。細かく狙いを付ける必要がないのでラクチンなのだ。

また只とボタンを押して続けられれば、その敵をずっと捕縛し続けることができる。絶対に必要な操作なので早めに慣れておくのがいいだろう。



戦闘 敵は必ずロックオンして倒そう その2 キックも上手に活用して攻撃! 隠れた武器にも気を配れ

特殊武器を装備していないときに只とボタンを押すとキック攻撃をすることができ。これを活用すれば、敵を転倒させてダメージを与えたり、敵が発射した弾を返り返したりすることが可能なのだ。ただ、やはり特殊武器は強力な武器! 特にボスと戦うときにはしっかりと武器を磨いてから挑戦するようにしよう。



▲弾は返り送ることができる。ただしロックオンした方が確実で安全。おぼえておこう。



▲宝庫の扉を開くこともできる。宝庫の前には時限爆弾も隠れているのでチェックだ。

移動 重宝 アップルマーケットにある その2 ジャンク屋で売っているものをチェック

右ページのBATTLE2までをクリアすると、ジャンク屋で買い物ができるようになる。下に紹介したのが品物リストだ。最低でもパワーアップギアは購入しよう。



名前	価格	効果
ライフブーツ	500	ライフブーツが1つ減くなる 買ったときに価格が倍になる
エネルギーボルト	650	ライフエネルギーをストックできる 使用後はジャンク屋で補給可能
リペアシールド	1000	壊れたライフシールドを修理することができる
パワーライザープラス	520	ロックバスターパーツ/攻撃+2
レンジアッププラス	400	ロックバスターパーツ/射撃+2
ターボチャージプラス	320	ロックバスターパーツ/弾数+2
レンジアップ	160	ロックバスターパーツ/射撃+1
ターボチャージ	120	ロックバスターパーツ/弾数+1

しっかり覚えておこう!

ゲーム序盤に遭遇する4つのバトルを徹底攻略!

「DASH」では、ステージ→ボス→ステージ……といったような進行形態はとられていない。ボスのいないステージもあるのだ。いきなりボス戦になる場合もあるのだ。そんなわけで、ここでは「DASH」の形態にならぬ、遭遇する戦闘を順に攻略していくぞ。その敵は全部で4つ。ゲーム開始直後の「オープニングの遺跡」から「市庁舎エリア」までだ。それぞれ重要ポイントだけにしぼって解説していくので、ゲームをプレイしながらチェックしていきな。



▲オープニングの遺跡でセリアの発生位置を確認! そうすれば先に進めるぞ。

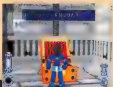
BATTLE 1 オープニングの遺跡

遺跡の番人を倒して出口へ急げ!

敵の数が少ないので、ここで操作に慣れておこう。注意点は2つ。まず床にあるスイッチは踏まないと扉が開かず敵が出現するぞ。もう1つはバリア発生装置。これを破壊しておかないと先に進めない。この2つを覚えておけば楽勝だ。



▲ボスが動きを覚え、前を振り上げたら移動。攻撃を避けたらロックオンして攻撃しよう。



▲宝箱からはパワーライザーが入手できる。装備するのを忘れずに!

遺跡の番人



BATTLE 2 遺跡のゲート

ジャンク屋の主人を救出

敵の数、種類とも多めだが、ダンジョン自体は一本道。ボスもいないので、敵を確実に倒しつつ進んでいけば簡単に進むことができる。ジャンク屋の主人は最深部の手前の小部屋にいる。周囲の敵をすべて倒したあとに話し合えば救出できるぞ。このダンジョンのとおる突き当たりを調べる。と、280ゼニーを入手できる。よく調べてみるように!



▲ジャンク屋の主人を救出すれば目的は達成。だがさらに前へ進む必要がある。



BATTLE 3 セントラルタウン

カギを入手し、トロン・ボーンと勝負

ボス戦がメイン! まずブルムベア戦では特殊武器のスプラッシュマインを活用。動きを止めたら接近して直接3つつけよう。カギを返るとトロン・ボーンに乗る、フェルディナントが出現する。ダメージを受けていたら、カギを取る前に自動販売機を利用して回復だ。今度は、逆に倒れたところから攻撃しよう。



動きを止めたら!

のたふら、少し離れながら、フェルディナントは、大きく離れよう。



ディナント

BATTLE 4 市庁舎エリア

建物を守り、ボン・ボーンと対決だ

ここもいきなりボス戦! 最初の戦いでは建物がかわず、空中を浮遊する敵を攻撃すること。特に赤い敵を集中的に狙おう。すべて撃破すると、ボスのボン・ボーンが出現する。ボーンは動きが鈍いので、注意すれば敵なく攻撃が避けられる。敵が攻撃を空振りしたとき反撃のチャンス。ロックオンして攻撃し、確実にダメージを与えていこう。最初の戦いでダメージを受けすぎない!



▲空中を浮遊する赤色の敵が砲臺を盗んでく。最後先で倒しましょう。



▲迎撃してまたらげる。動きを止めたらロックオンして攻撃! これを繰り返せば意外と簡単に倒せるだろう。

販売機



その2 敵を蹴り飛ばす

黄色い顔のザコたちを通常弾で攻撃すると黒コグに。そして、それをキックすると回復アイテムが出現!



▲蹴りつめて攻撃!

コグで押入四角

それですぐに使用するので利用しよう。



ちょっと難関!



フォトジェニック

最高の写真を撮るために、各キャラ別の
イベント発生条件を教えちゃおう。

発売中
PC版(Windows95/98) ▶ ¥5,800(税別) ¥6,500(税別)
PS版(PlayStation) ▶ ¥6,500(税別) ¥7,200(税別)

PS I LOVE YOU!
WRITER'S
COLUMN

このゲームは単なる恋愛シミュレーションではなく、女の子を被写体として写真を撮っていくという面を併せ持っているのが面白い。撮った女の子のデータに基いて、ゲームを進められるのも個人性には好評です。また、撮影した写真がアルバムに残せるのもうれしいですね。アルバムを全部埋める楽しみがあるから、すきやま建設氏がキャラデザインをした女の子たちが実際に入ったら、アルバムがお宝になるんじゃないかな。

カメラの腕を磨いてステキな写真を撮ろう

カメラマンであるキミは、町で知り合った女の子を被写体に、コンテストに出展するための写真を撮らなくてはならない。写真を撮るパターンには2種類あり、町などで偶然見かけたシーンを勝手に主人公が撮る場合と、女の子と約束をして撮影現場で写真を撮るパターンがある。ここで重要なのが撮影に必要なフィルム

の種類! いくらかスケジュールを組んで撮影のテクニックを上げても、フィルムがその状況に合っていないとキレイな写真を撮ることができないのだ。写真館へ行ってフィルムを買い、常に通常のフィルムと高感度フィルムを持ち歩くようにしよう。また、通常のフィルムは使用頻度が高いので多めに買っておくこと。



女の子のイベントや撮った写真のデータが、このカメラのメニューから確認できる。

イベント表の見方

- 月 週
イベントが発生する月と週を示している。スケジュールは1週間単位で進む。
- 場所
どの場所でイベントが発生するかを示している。マップで確認しよう。
- イベント名
イベントの内容を示す簡易。これでどんなことが起こるかの想像がつかはす。
- 満足
イベントを発生させるために必要な条件の満足。注意点は表下でフォロー。



イベント発生条件や撮った写真のデータが、このカメラのメニューから確認できる。

3つの出会いイベント

女の子との出会いには3パターンあり、出会う時期によってグラフィックが異なる。また、6月中に女の子に出会わないと7月の頃に強制的に知り合うことになるのだ。

1

▶これは4月中に出会った場合のイベント。春は出会いの季節にピッタリ。



2

▶4月に出会わないと発生するのが、5月の出会いイベント。こちらも必見!



3

▶出会いイベントの最後のチャンスが6月。これを逃さると撮影イベントに



フォトジェニック 大感謝!! 2大プレゼント

応募方法

プレゼント①

「フォトジェニック」の下部に「マウスパッド」などをセットで5名様に、P.270まで「PSグッズプレゼント」係まで、しめ切りは1月15日(郵送)は、宛先と送達を待つて代えさせていただきます。

プレゼント②

おのり印刷機を4台限りで、PS版「フォトジェニック」の商品についている応募券1枚を貼って、お集りにて(2月25日)まで、下300名まで「マウスパッド」を1台、しめ切りは2月25日(郵送)は、宛先と送達を待つて代えさせていただきます。



セットで5名様



応募者全員

出会いから12月までのイベントをキャラ別にチェック

桜井愛美



寒風が吹きわたる。

いまだ現存の原稿は、そのうち半分ほどしか
からまじり残っており、良作の残片、原稿の
天眞爛漫さに相対されること、その原稿は、
愛美のエンディングでは、アイディア、絵
本作家としての3/4の天才がある。



▲海崖での水着の撮影。こ



▼スケジュールに組み込まれたスタジオ撮影で発生。



◀12月24日限定
のスペシャルイ
ベント。絶対見
逃せない、ムー
ドたっぷり、お
宝のシ
チュエーション

[illegible]

ベストエンディングを見るために…

● 建築設計事務所の業務内容・役割・責任

注意すべきイベントについて

織原いずみ



彼女の心を解きほくそう!

いっしょに引いてみる男は性格で、なかなか自分の気持ちをはっきりと出さない。うまく彼女がリアリティを感じたあげるのが、撮影成功のポイント。彼女のエンディングは、あの、恋愛もののパターンがある。



▲いずみの水溜シーンは、



▼自宅前で妻を見かけたらいずみを追いかけるのだ。



● 演習曲での持ち合わせでは、合奏曲を演奏するとイペントが起ころ

月 次	場 所	イベント名	備 考
3月(2～3日)	市立大	春の音楽会	出欠なし
3月(4～5日)	市立大	体育祭	出欠なし
3月(15～16日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(17～18日)	市立大	体育祭	出欠なし
3月(19～20日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(21～22日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(23～24日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(25～26日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(27～28日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(29～30日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(31日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(1～2日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(3～4日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(5～6日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(7～8日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(9～10日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(11～12日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(13～14日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(15～16日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(17～18日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(19～20日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(21～22日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(23～24日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(25～26日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(27～28日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(29～30日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし
3月(31日)	市立大	合唱コンクール	出欠なし

ベストエンディングを見るために…

[illegible]

北条綾乃



雙雄在擒盜寇，大勇仁

「最も重要なのは、技術には
 ほどよく慣れ、新しい道具を握る
 技術がある。斧を曲げてしまうかも。
 読者のエンディングは、モデル、画家、
 剣のパターンがある。」



▲7月の予約イベント。ホ



▼10月の予約イベントは
綾乃の手作りお弁当だ。



月	週	場 所	イベント名	備 考
4月	1週	市立大	あさひの会	土曜日のみ
5月	1週	南高宮	恵寿	土曜日のみ
5月	1週	南高公園	あさひの会	土曜日のみ
5月	1週	セントラルビル	ポレトート	土曜日のみ
6月	1週	市立大	あさひの会	土曜日のみ
7月	1週	市立大	あさひの会	土曜日のみ
7月	1週	南高	恵寿	土曜日のみ
8月	1週	市立大	あさひの会	土曜日のみ
8月	1週	セントラルビル	ポレトート	土曜日のみ
9月	1週	市立大	あさひの会	土曜日のみ
9月	1週	セントラルビル	ポレトート	土曜日のみ
10月	1週	市立大	あさひの会	土曜日のみ
10月	1週	市立大	あさひの会	土曜日のみ
11月	1週	市立大	あさひの会	土曜日のみ
12月	1週	市立大	あさひの会	土曜日のみ

ベストエンディングを見るために…

● 技術的知識に乏しい者(例: 博士課程修了後、博士をとりながら、博士課程を退学し、就職した者)は、博士課程修了後、博士をとりながら、博士課程を退学し、就職した者

③④……日曜日にロケなしで、木漏れ日と水落イベントを撮っていて、なおかつ民族衣装と平作り并出、秋の夕暮

※④……ズブ濡れイベントを見て一馬との会話が一定以上進んでいることが条件。



© Software copyright 1997 Cyan, Inc. and Sunsoft. All rights Reserved.
© Consumer Software copyright 1997 Enix, Japan Only.

“マークおよび”Play Station”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

R THE



SUNSOFT

プロデューサー エニックス / 開発者 エニックス / 監修者 エニックス / 制作会社 エニックス / 発売会社 エニックス / 発売元 エニックス / 発売日 1997年12月12日 / 価格 4,980円（税別）

そこは、美しく
狂った島。

I V E NTM

SEQUEL TO MYST[®]

NOW ON SALE CD-ROM 5枚組 価格 ¥7,900(税別)

4コママンガ
シリーズ
好評発売中!!

A5型 定価600円(税込み)

ポケットモンスター

POCKET MONSTERS

4コママンガ劇場⑤



①～④巻
大好評発売中!!

© 1995, 1996 Nintendo Computer Inc. GAME FREAK INC.

公式
ガイドブック

好評発売中!!

定価¥1,480円(税込み)

本を開けば、ほろほろと
雨宮麻太の幻想世界

七ツ風の島物語

公式ガイドブック

ビクチャー イマジネーション ブック

- ・200枚を超える原画により、七ツ風の島物語を再現。
- ・180点余りの画面写真でひととゲームの謎とキポイント。
- ・雨宮監督インタビュー
- ・メイキング秘話。

© SAITO・CHINO・MUDDY ZOO
TMV・FIVE・ENX 1997



コミックノベル
TWIN SIGNAL

ツインシグナル

遙かなる都市の歌 上 Vol.4

新書判/定価900円(税込み)

原作:大清水さち

著者:北条皇奈

小説でしか

読むことの出来ない

オリジナル

外伝ストーリー!

好評
発売中!!



Vol.1～2好評発売中!

少年ガンガン
コミックCDコレクション⑩
TWIN SIGNAL
ツインシグナル
電腦の迷宮 Vol.4

A5型/ワケージ/定価2,600円(税込み)

サウンドドラマCD+8Pブックレット

原作:大清水さち

出演:シグナル/結城比呂

ちびシグナル/大谷青江

オラトリオ/松本保典

カルマ/井上和彦

オラクル/真殿光昭

バリス/子安武人

他

好評
発売中!!



Vol.1～2好評発売中!

究極のネコを
育てようー
「ネコ生んじやった」の魔法から
ネコの魅力を最大限に引き出す
「ネコ生んじやった」一冊ー



ネコ生んじやった

かわいい子ネコづくりの素

定価980円(税込み)

© TAKARA

ガンガン コミックス

好評発売中!!

定価各410円(税込み)

浪漫倶楽部⑤

●天野こずえ



幕末風来伝 斬郎汰⑤

●高名朝飛

血染めの剣先が、
明日を拓く。



その時、
北の国に...

刻の大地③

●夜麻みゆき



©Sony Computer Entertainment Inc.

エルクの実が熟する!
あの名作RPGを、
ついに完全コミック化!!

アーク ラッドII①

～表のエルク～

●西川秀明



好評
発売中!!



夜麻みゆきのほん

B5判/定価1,300円(税込み)

まるごと夜麻みゆきワールドに
ひたっちゃう!

「レヴァリアース」、「幻想大陸」、
「刻の大地」の主要キャラが勢ぞろい!
大江イオン著、小説「幻想大陸」
描き下ろし新作第3弾掲載!
ギャグ主4コマ「げんそーだいりく」
完全収録 他

HAPPY BOY③

～ゲンキくんとゆかいななかつまたち～

●江川達也

生体融結バイオガーダー①

●増田晴彦

MD(マジカルドッグ)☆五エ門

●三島たけし

G7ファンタジー コミックス

好評発売中!!

定価各800円(税込み)

E'S①

●結翼さとる



クレセント ノイズ①

●天野こずえ

心が震える
目と心に...

ファイアーエムブレム⑩

～暗黒竜と光の剣～

●箱田真紀

© Nintendo

それでも燃える
翼のささるのかー!!



サリシオン⑤

●久保聡美





立体忍



Tenchu

生と死の狭間に忍びとしての活を見だし、心技体を極める。

手裏剣、鉤縄、撥きびし、煙玉などの忍具を駆使し、君主の指令に従って、悪事を働くきどもに天誅を下せ！

フルポリゴンで生成された純和風の世界を駆けめぐる忍者アクションゲーム、プレイステーションに登場！

平成十年二月二十六日発売予定

標準価格(予定): ¥5,800(税抜)

●SLPS-01272 ●プレイステーション用ソフト ●メモリーカード:1ブロック使用 ●ジャンル:アクション / アドベンチャー

制作:アクワイア 発売元:株式会社ソニー・ミュージック エンタテインメント

©Sony Music Entertainment (Japan) Inc. E-mail: multi@sony.sme.co.jp <http://www.sme.sony.co.jp>



劇活者

人は死して名を遺し、
忍びは死して影さえ残さず。



うたはなもよめた

附錄四：人口

存亡を賭けた壮絶な闘いに使用される

V.A. (ヴァリアント・スーマー)の中で

も最盛と目される三大口ホタル 須賀島

22 · 0 所 本 体 重 量 1 1 8 不 5 1 現 在

コロエー、連合軍により、体のみの存在に

確認されているが、**国**や**力**は不

明と耳をすそのエネルギ「源」を駆動度

理は一切疑に包まれているという。

FULLMETAL MADNESS

IN STORE NOW / 現在 5,800円 (税別)

サイバーボッツ〜フルメタル マッドネス〜 プレイステーション用ソフト 対戦格闘

株式会社 **カドコ** 〒540 大阪市中央区西平野町3丁目1番3号

Investigative Services

08-947-4540

[illegible]

★お申し込み先★ 大阪 (06) 846-6859 東京 (03) 3340-0711

電話 (082) 814-6006 名古屋 (052) 571-0483 広島 (082) 833-3838 岡山 (086) 894-8766

電話番号は、よく確かめておけば間違いないようにしてください。

● 最新のコンパイル言語 C++ 最新ソフト情報はインターネットにチェック! <http://www.cplusplus.com>

★「ワークステーション」は株式会社ユニ・コンビュータエンジニアリングの商標です。

© 1995, 1997 ALL RIGHTS RESERVED.





KIOKU...WATASINO...KIOKU



好評発売中 価格5,800円(税別)

初回特典 「闘姫伝承 エンジェルアイズ Material Book」

さらにアンケートハの平を過ぎた方の中から抽選で500名様に「爆上カレンダー」をプレゼント



HONTOUNO...WATASI...



TO BE CONTINUED
IN GAME

TECMO

テクモ株式会社 コンシューマー事業部

〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 TEL:03-3222-7630(月曜~金曜 15:00~18:00)

ホームページ <http://www.tecmo.co.jp> テクモホットライン 03-3222-7550



GOGO
RPG

こーごーぱっごー
ふーもーじー

◎ セノギアス
パワースイト・イヴ
レプス
スペクトラルタワーⅡ ◎
© 1997 GIGAWATT

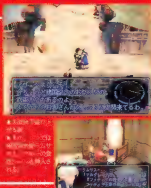
電撃PSは
RPGの味方です

7

ブレイド ブリク

マルー救出作戦!

マルー救出作戦のため、アヴェの首領ブレイドブリクに潜り込んだバルト一行。折しも面は、間近に控えた武術大会「大武会」で巻き立てていた。シタンは、城の近衛兵さえも動かす「大武会」を、救出作戦に利用しようと思いついたのだ。



▲大武会では、マルー救出作戦のため、アヴェの首領ブレイドブリクに潜り込んだバルト一行。折しも面は、間近に控えた武術大会「大武会」で巻き立てていた。シタンは、城の近衛兵さえも動かす「大武会」を、救出作戦に利用しようと思いついたのだ。

Pick up

隠れんぼする子どもを見つけ出せ!

城への侵入には、地下水路の能力が必要だ。これも平に入れるには、隠れんぼをしている子どもを見つけ出す必要がある。場所が場所だけに、隠れんぼする子どもは、なかなか見つからない。



▼真向から隠れんぼする子どもを見つけ出す。▼真向から隠れんぼする子どもを見つけ出す。▼真向から隠れんぼする子どもを見つけ出す。

8

アヴェ ファティマ城潜入

フェイが体当たりで城に侵入し、注目を集めても、マルーは地下水路から潜入を試みる。うまく城に潜り込んだバルトは

マルーと再会を果たすが、情報司令官ラムサスに行く手を阻まれる。一方、フェイは大武会の決勝戦で健の男と対決。フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。その後、バルトと合流したフェイは、健男と対決し、ラムサスと合流。ラムサスは、フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。その後、バルトと合流したフェイは、健男と対決し、ラムサスと合流。ラムサスは、フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。



▲大武会の決勝戦で健の男と対決。フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。その後、バルトと合流したフェイは、健男と対決し、ラムサスと合流。ラムサスは、フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。



▲大武会の決勝戦で健の男と対決。フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。その後、バルトと合流したフェイは、健男と対決し、ラムサスと合流。ラムサスは、フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。

Pick up

バラレに展開する ストーリー!

マルー救出作戦で、アヴェ城の最深部を突きつめたバルト。この二つのルートが交互に展開していき、フェイの方は戦闘で動き、バルトの方は、フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。その後、バルトと合流したフェイは、健男と対決し、ラムサスと合流。ラムサスは、フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。

▼大武会の決勝戦で健の男と対決。フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。その後、バルトと合流したフェイは、健男と対決し、ラムサスと合流。ラムサスは、フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。

▲大武会の決勝戦で健の男と対決。フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。その後、バルトと合流したフェイは、健男と対決し、ラムサスと合流。ラムサスは、フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。

フェイ

大武会出場

隠れんぼ、大武会に出場するフェイ。参加者の中には、かつての素子のランハットのダンもいる。彼はフ



▲ダンとの再会。平と素子といふ、戦場では約40年たった。素子、この男の正体は……?

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

▼ラムサスに近づいたバルトとマルー。素子へ、フェイが駆けつける。



▲大武会の決勝戦で健の男と対決。フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。その後、バルトと合流したフェイは、健男と対決し、ラムサスと合流。ラムサスは、フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。

ラムサスとの戦い

フェイバルト

ラムサスとの戦い

▼ラムサスに近づいたバルトとマルー。素子へ、フェイが駆けつける。

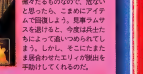


▲大武会の決勝戦で健の男と対決。フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。その後、バルトと合流したフェイは、健男と対決し、ラムサスと合流。ラムサスは、フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。

フェイバルト

ラムサスとの戦い

▼ラムサスに近づいたバルトとマルー。素子へ、フェイが駆けつける。



▲大武会の決勝戦で健の男と対決。フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。その後、バルトと合流したフェイは、健男と対決し、ラムサスと合流。ラムサスは、フェイの過去を知っている素子を見せる男は、彼の言葉を押し付けて来た。

交互に展開

交互に展開

交互に展開

交互に展開

交互に展開

交互に展開

交互に展開

交互に展開

交互に展開

交互に展開

交互に展開

交互に展開

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

ラムサスとの戦い

9

ニサン 作戦前夜

無事マルーを連れ出したバルーたちは、マルーを彼女が治めるサンペドロ島に運べる。そしてニザムの本舞臺で、ブライは500万ポンドに値したという数珠の贈り物の振舞踊による祝賀あり、めでたかった……。

その後、本格的なアダムとイヴの作戦計画が明らかになり、フェイ
はシャーカーンを倒すためファティマ城へと潜入。フェイは敵の注意を引くため、自爆装置として環境へ火が着く……



Pick up

シングルとシタンの過去

シングルとシタンが明かす。彼等
られた過去。アヴェ國の背後には、
神聖帝國ゾラリが在る。これが神聖

10

アヴェ 奪回作戦

『犬のデヴェネチアン船始』 フェイは、ガ
ブラー特務部隊を率いるエリィと遭遇するこ
というアクシデントに見舞われるが、国境
での戦いに際して、しかしそこへ真夜中グループ
が現れ、フェイは……。一方、城へ乗り込ん
だグループの真意が明らかになり、フェイは
うろたふ。そこで、突然目の悪いニアが現れる。

★ついに登場した、エリーのキア「ヴィエルジェ」とい
いよ渾身の力いお事を開ける。



フェイVS
エリイ
運命の闘い



国境で遭遇したゲブラー特務部隊を率いていたのになんとエリッ。フェイは脱走しようと呼びかけるが、基で感情を刺激されているエリッはまったく耳を貸さうとしないのだ。果たして結末は？。ここでは、初登場となるエリッの千ア、ジャックとエリッの二人！

いくらキ・ウがレベルアップしても、キ・ウのHPやPAとエネルギーは変わらない。キ・ウ自体の能力を上げたいなら、ギアショップなどでギアチューニングをすること。ギアはフレーム、アーマー、エンジン、の3つを取り替えることで能力が上がっていく。フレームはHP、アーマーは防御力、エンジンは燃料の消費量に関係してくるぞ。また、攻撃力は装備する武器により、変わってくるのだ。ちなみに、追加攻撃量にのみギアショップを効果的



▲楽壇などにある教団の編成で、チューンナップが出来る。例として、編成は以下の通り。



HPを上げたいときは、
フレームを良いものに交換
すればいいのだ。ちなみに
フレーム交換といっても、
外観は変わらないぞ。

アイマ キアの防御力に頼って
いる。装備の効果が
高ければ攻撃力も高い。
防御力はプレイヤーの攻撃で
上げるしかないのだ。

ハンズン 燃料の最大消費量に関わ
ってのことが、ギアは本
車すると共に燃料を消費す
るため、少ないギアでの行
動不能になる。

Go Go RPG

Xenobears LLC

“その日”まで3カ月弱…
ますます内容深まる最新情報
から目が離せない!

発売日決定。

198.3.19

パラサイト・イヴ

Xデーは来年の3月19日!! ついに発売日が決定した超期待のシネマティックRPG「パラサイト・イヴ」。今回も巨大NMCとのスリリングなバトルや、気になるストーリーの結末など、最新情報をバッチリお届けするぞ。しっかりチェックして、来るべき“その日”に備えよう!



ロマンティックなイヴの夜。
しかし惨劇の扉は
確実に開かれつつあった…

パラサイト・イヴ

319

▶価格決定 ▶スクウェア

▶発売日決定 ▶MCI(プロダクション)

●ロックフェラーセンター前でボーイフレンドを待つアヤ… この日ばかりは刑事であることを忘れ、1人の女性として幸せなひとときを過ごすはずだったアヤ。しかし……

100: ©1998 SQUARE/製作/脚本/「パラサイト・イヴ」(角川サラー文庫刊) キャラクターデザイン/野村哲也

MOVIE

アヤに迫る巨大な影…これがNMC登場ムービーだ!

巨体を振り、アヤを飲み除かんとアゴを開いて登場するボスNMC「アリゲーター」。変異ミトコンドリアに侵されたワニが、不気味な姿となって迫り来るこのムービーが、その瞬間に迫る戦いの連続感を予感させる。

巨大なNMC「The Alligator」登場!



▲▲地下下水道で登場する「アリゲーター」は、アヤが初めて戦うボスNMCだと思われる。最初でこの迫力なのだから以後のボス登場シーンは、すべてに期待が膨らんでいるのだ。

驚異のムービーから 迫力のバトルへ: 臨場感あふれる戦闘場面の流れに注目!

バラスト・レイヴのボス戦にはNMC/新生ミトコンドリア生物の登場シーンから戦闘へ、場面が流れるように移行するといつ、大迫力の演出が採用されていることが特徴。緊迫感にあふれ、戦闘気分を盛り上げる、そんなボス戦の流れをクロースアップする!!

初の中ボス戦! 生死をかけた壮絶バトル



死の光線がアヤの生命を奪う…

ムービーのあと、すぐに戦闘へと突入! 写真は「アリゲーター」の口から放たれた高圧力のエネルギー弾を、アヤが間一髪で回避した場面。敵の攻撃を避ける操作により、超スリリングなバトルが繰り広げられるのだ!!



戦闘システムは どうなる?

バトルデザイナー・前川嘉彦氏に直撃!

—「ファイア・トリック」の戦闘において、前作の戦闘に比べると、敵の攻撃を避ける操作は、アクションゲームやシューティングゲームのような、アヤが避けられるものなのでしょうか? (以下、前): そのままでアクションゲームの操作を要求されるようなものではないですね。前作のときは、あくまでA・B（「F・D」シリーズではおなじみのアクション・タイム・バトル）なので、敵が自分のターンのときにのみ攻撃をしてくる点は「F・D」と同じです。もちろん避ける際には、敵の動きをよく見ておく必要がありますが、

決して難しいものではありません。—アヤが回避する試みは、どんなものがありますか?

前: 画面右下でアヤが持っている「ハンドガン」を始めて、多彩な武器が変換します。あとは「銃剣に短剣」ということで……

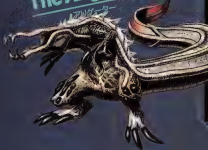
前: 「銃剣」は自在なもののしょうか? 前: 銃剣の下に隠れるタイプの「銃剣」が変換します……と言えば、だい

たい問題はつくとも思いますが……—銃剣に短剣を持つアヤのみさへにイメージを膨らませます。前: アヤを操作することで、さまざまな表情が溢れだすような戦闘になります。前作に比べて……

またかわよしひこ●「F・D」(「スーパーマリオRPG」など、数多くの人気作品の制作に参加、本作ではバトルデザインを担い、今までにない戦闘システムを開発を目標。

★映画の敵(ボス)は— The Alligator!

アリゲーター



ミトコンドリアの研究者に話を聞きに行く2人……事件の真相に迫る手がかりを得られるか?

ミトコンドリアというキーワードから捜査線上に浮かぶ人物……この出会いをきっかけに急展開を見せる序盤のストーリーをひと足先にサマリエクトしよう!

NEXT POINT
アメリカ自然史博物館

「ミトコンドリア」の研究者を求めてアメリカに飛来した2人は、どうなるのか……?



アメリカ自然史博物館

事件解決の糸口を求めて捜査は新たな局面へ!

「事件の鍵はミトコンドリアが握っている……」と告げた謎の電話で、アヤは人体発火事件の日に「イブ」が残した言葉を読み出す。「ついに我々、ミトコンドリアの秘密を解き明かすのだ!」……捜査線上に現れたこのキー

ワード「ミトコンドリア」。その詳しい情報を知るため、アヤとタニエルは、最近ミトコンドリアに関する新説を発表し、世間で注目されている1人の科学者のもとへと向かうのだ……

①恐竜化石展を開催中

多くの科学者が所属する自然史博物館。恐竜化石展も開催中だ。この日は休館日。



博物館の中
には?

②館内へ案内される2人

警備員に事情を話し、2人は人気のない博物館内へ足を踏み入れる。



博物館内を探索できる?

画面左上から推測すると、博物館の中は自由に探索できるようだ。目前での科学者と会った。恐竜化石展をひと通り見学して回ると、意外な手がかりが発見できるのかも?



■館内のインフォメーションはきつね。■右の「イブ」の部屋で事件が起きた。いかに「イブ」でも、これは異変……

遊具に潜る謎のストーリーを解き明かそう!

1 「イブ」の発見前…



2 謎の人体発火事件



3 「イブ」との初対決!



4 「イブ」との初対決!

クランプ博士登場!

ひとつの出会いがアヤの運命を揺り動かす…

不気味な演出が繰り返す博物館内を歩くアヤとダニエルは、その一角に研究室があるのを見つけた。薄暗い研究室の中には「人形だ」と認識するハンス・クランプ博士の姿が…。彼に事件の真相を話し、ミトコンドリアに関する情報を聞かせてほしいと頼む2人。そのあとでクランプ博士の口から告げられる、凄惨な事実とは果たして? それによってアヤの運命が大きく変えていくことになる。

リアに関する情報を聞かせてほしいと頼む2人。そのあとでクランプ博士の口から告げられる、凄惨な事実とは果たして? それによってアヤの運命が大きく変えていくことになる。

クランプ博士は、アヤの運命を左右する重要な人物だ。



☆事件のあらましを話すアヤ

アヤの口から、事件のいきなりが語られる。苦闘は理解できない惨劇な事件も、ミトコンドリアを研究する博士と、アヤは互いに信頼し合っていく。



そして驚くべき事実が…!



▲博士の口から語られる凄惨な事実とは…そして、その真相がアヤの運命にどのような影響を及ぼすのか…



NEW CHARACTER CHECK

ハンス・クランプ
37歳・身長175cm
ドイツ系アメリカ人
冷徹な性格で、冷静な思考力を持つ。アヤの運命を左右する重要な人物だ。アヤの運命を左右する重要な人物だ。アヤの運命を左右する重要な人物だ。



50 アヤからの
素敵な贈り物
名様
「パラサイト・イヴ」
卓上カレンダー
プレゼント!

発売を心待ちにしているキミに少し遅れたクリスマスプレゼントのお知らせ。キャラクターデザイン・野村信也氏が描いたイラスト、美麗なCGを集めた「パラサイト・イヴ」特製卓上カレンダーを、抽選で50名様にプレゼントしちゃうのだ!! 欲しい人はハガキに、①〒番、②住所、③氏名、④年齢、⑤職業、⑥電話番号、⑦「パラサイト・イヴ」に対する感想や熱い想いを書いて、237ページの「おたよりのお宝」「パラサイト・イヴ」カレンダーへまで送ろう。当選者は今後の「パラサイト・イヴ」のページ内で発表。しめ切りは1月15日(必着)だよ。

野村氏のイラストが満載!!

▼本公開のアヤのイラストも含まれている、豪華な内容のカレンダーだ。お店では絶対に買えない逸品ぞ!



4 地下で「イヴ」を過す



5 地上に戻ると…



6 混乱する室内



7 ベンとの出会い



8 緊急記者会見



9 新たな局面へ

続々公開される注目の

キャラクターデザインに今や世界的アーティストの天野喜孝氏を迎え、独断的なファンタジーの世界を打ち出す。アトラスの新しい挑戦。それがこのタクティカルRPG「レブス」だ。今回入手した新情報は、新たに公開された新キャラクターと「カルティア」から誕生するモンスターユニット。この2つを掘り下げて紹介していくぞ!

世間知らずな伯爵令嬢

通称エレ 17歳

広大な領地を誇る伯爵家の令嬢。特許に対して現実感を持たず、自己中心的に軽率な行動をとってしまう。教育の施した女性に反発し、家を出る機会を伺う。

REBUS

レブス

ゲームの中心となる「カルティア」

「カルティア」とは、漢字1字を記して使用する魔法を持ったカード状のアイテムであり、その組み合わせによってさまざまな効果を生み出すことができるというものだ。「カルティア」

ア」をめぐる巨大組織との戦いが物語の軸になるため、ストーリー的にもシステム的にも「カルティア」が重要なファクターになっているのだ。

▲この画面を見る限りでは、召喚のような魔法効果が得られる場合もありそうだ。
▶シンプルなコマンドだが、ここで法術の発動や武器の付与もできるのだろうか。

敵に対しての強力な攻撃!



▲組み合わせれば、もっと広範囲で強力な攻撃になる。

「カルティア」に記す漢字は火・水・風・雷などエレメントを意味する。使用すれば、魔法のような効果で敵を攻撃できるのだ。

地形への干渉効果も!!



▲炎系で、森林を焦く砲を焼き払うこともできるぞ。

地形に対して法術を使えば地形だって変えられるのだ。森を焼く、湖を凍結、地面を隆起・陥没など、戦術の幅も広がるぞ。

内気で可憐な巫女

通称ポーシャ 16歳

富せやくすぐ決断力に欠ける自分とコンプレックスを持つ内省的な女性。少しでも世間に慣れさせたいとの親の願いから自衛隊に入団。強い女性に憧れている。

ポーシャ・サントムール

キャラクター&システム

"カルティア"でモンスターユニットも造れるのだ!!

"カルティア"の持つ力は、戦闘で発揮されるだけではない。複数の"カルティア"を掛け合わせることで、味方となるモンスターユニットを造り出すこともできるのだ。しかもマップ上で使用すれば、増援ユニットとして登場させられる。以下で説明する3すくみの関係をよく考えたユニット造りをすれば、戦況がグッと有利になったりもするのだ。



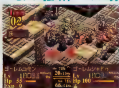
◀カルティアの組み合わせによって、さまざまな種類のモンスターが誕生しそう。

3すくみ関係にあるモンスター属性

「レブス」ではシステムをわかりやすくシンプルにするため、戦闘時の相性に3すくみ要素(ジャンケン)のような関係を取り入れている。モンスターユニ

ットにはコモン、ドール、シャドウの3系統の属性があり、それぞれ有利、不利な相性が決まっている。この属性の力関係を踏まえて戦えば、誰でも戦闘を有利に展開していくことが可能なのだ。

コモンに強く、ドールに弱い



▲同じレベル同士、同じ武器の攻撃でも、相性によってダメージに差が生じるぞ。

ドールに強く、シャドウに弱い



▲画面中央の数字を見れば与えるダメージがわかる。

シャドウに強く、コモンに弱い



モンスター
ユニットの
力関係

シャドウ

ドール

敵対するキャラクター

「レブス」には、若き騎士トキサと神官騎士ラクリマの2人の主人公が躍り出す2つのストーリーが用意されている。主人公たちと相反する敵対している、現在のところ巨大組織「アクエドル」の存在が明かされている。しかし、公開された敵キャラには「アクエドル」という記述はない。ということは、この2人は「盗賊団から脱した少女を助ける」という、トキサの序盤のストーリーに関わる敵なのだろうか……?



カルティアに精通している文法士

道精トロイ

18歳

自衛隊に所属する文法士。魔法は使えないのだが、白魔術が道精に他人に教えるので攻撃をかけることが多い。入団理由も仕事事件の経緯のためと言ってはばからない超リアルスト。

REBUS

レブス

3月(予定)

※決定 ※アトラス

©2004 ATRUS

※MVC(ブロック数未定)

ク
ン
・
ヴ
ァ
イ
ン

一途で情熱的な騎士見習い

道精トキサ 18歳

白魔術をまよめる騎士道流トキサの、もともと珍奇な騎士見習い。彼の熱意はかなりのものだ。カルティアはさっばり。正反對のトキサとは道精が抱えている。

Go Go RPG

REBUS

SPECTRAL TOWER II

スペクトラル タワーⅡ

『ついに『タワーⅡ』の
CD-ROMを入手!!』

『スペクトラルタワーⅡ』のCD-ROMをついに入手! 今回は、このROMを使ってのプレイをもとに冒険の流れを紹介するぞ。また、新たに発覚した要素や各システムも詳しく説明していくので、要チェック!

スペクトラルタワーⅡ

1/29
RPG

▶MS-DOS ▶プレイステーション
▶MC (プロダクション)

ストーリーの始まりから塔潜入までの流れはコレだ!

運命の町へ

山岳地帯や草原を駆け抜け「運命の町」へ!
情報を集めて冒険の準備を整えよう!



▲オープニングムービーでは、CGで描かれた「タワーⅡ」の世界を見ることができず。

町ですべきこと

この町には、さまざまな職業の人が生活していて、多くの出会いがウェーブを待っているぞ。ここであくさんの人と会話し、情報を集め、これからの冒険に役立てていくことになる。つまり冒険の拠点とも言うべき町だ。



▲この戦合ではルーツの変更やセーブなどを行うことが可能だ。

「永遠の塔」を目指して旅を続ける主人公ウェーブ。彼の物語は、塔にもっとも近い「運命の町」に向かう途中、ブレイクという名の青年に出会う所から始まる。塔に眠るという「究極の力」を求めて塔を目指すブレイク。ウェーブは、道に迷った彼を運命の町まで案内するため、一緒に旅をすることになる。いくつもの草原を駆け抜け、次々と闘いかかるモンスターを避けつつ町を目指す2人。町にたどり着いた2人は、互いの目的を果たすために別れを告げ、塔へと向かうが……。

ブレイクとの 出会い……



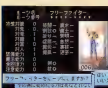
▲塔を目指す、ブレイクと名乗る青年と共に旅をすることに。

▼運命の町までは、山岳地帯や洞窟など、険しい道のりを乗り越えなければならないのだ。



血の記憶「ルーツ」を呼び覚ます!!

キャラクターの中に、さまざまな能力を持つ職業の記憶「ルーツ」。運命の町の戦いで、5~8けたの数字を任意に入力することで職業が決定する、不思議なシステムだ。職業は10種類以上用意されているので、適当に入力したらびっくりするような職業になることもあるぞ。発見したルーツは「ルーツアルバム」に記録される。いつでも確認することができるのだ。



▲基本的には自分でルーツを探すわけだけど、人々との会話にルーツ番号のヒントが隠れていることも……。

永遠の塔へ

ついに塔の内部へと進入するウェイブ。果てしなき塔内部には、一体どんな試練が待ち受けているのか？

随所に盛り込まれたイベントシーン!!



やがて、全ての生命に死をもたらすだろう

冒険の準備が整ったら、いよいよ「永遠の塔」に向かって出発! 再びフィールドを駆け抜け、タワー内部に潜入。タワーには、恐ろしいモンスターや数多くのトラップ、あるいは最上階を目指すライバルが、ウェイブの行く手を阻むぞ。これらの試練を乗り越え、経験を積んでいくことで成長していくのだ。また、果てしないタワーの中にはいくつもの町があり、住民が存在する。当然、他の冒険者もこれらの町に立ち寄ることがあるので、お互いに情報交換をしたり、仲間の勧誘だって可能だぞ。

ブレイクとの再会、しかし…



冒険者さんなら一ととあるんだとも思われない

◀共に塔を目指して冒険してきたブレイクの突然の裏切り。この先の展開は一体どうなるのか？



◀モンスターの仲間になる。新事実が発表! N P C以上に頼れる仲間となるのだろうか？

パラメータUPの方法とは？

「経験値」の概念が存在しない「タワーⅡ」の世界でのパラメータアップの方法はかなり特殊だ。H Pの最大値は、各階の攻略内容により与えられる。ボーナスポイントの数でアップする。その他のパラメータは「修行の巻物」というアイテムを手に入れ、それを使用したときに上昇するのだ。H Pの最大値アップの基準は、「敵を倒した数」や「クリアのスピード」など。重要なことなので、しっかり覚えておこう!

修行の巻物

項目	1巻	2巻	3巻	4巻	5巻
経験値	1000	2000	3000	4000	5000
HP	10	20	30	40	50
MP	10	20	30	40	50
攻撃力	10	20	30	40	50
防御力	10	20	30	40	50
魔法力	10	20	30	40	50
回復力	10	20	30	40	50

やっつけた数	0体×	800	0
倒した宝箱	0個×	300	0
こわしたンボ	0個×	300	0
スピードクリア	54秒×	50	270
ボーナスポイント			270
最大H Pが2アップ!			

▲攻略するスピードが上げれば速いほどH Pがたくさんアップするぞ!

◀修行の巻物でアップするパラメータはレベルの階級によって上昇率が変化する。

宝箱はこう開ける!

宝箱の開け方も、変わっているぞ。宝箱には「強度」があり、弱く叩いても壊れないし、強すぎると中身が奪われてしまう。宝箱のレベルによって決めた区画内、うまく叩くことができれば、箱は開くぞ。力加減の選択技は3つだ。



ショートソードをゲット!

▲結の部分にうまく合うと箱が開くのだ!

▲中にはさまざまなアイテムが入っているぞ。

戦闘

塔内部、フィールド上、あらゆる所に敵は存在する! 「タワーⅡ」のもう1つの魅力、バトルシステムを大公開!!

ウェイブ
10
22



注目のムービーシーン



必殺技が炸裂!

必殺技は、威力が非常に高く、敵を一撃で倒すことができる。また、敵の属性を無効化することができる。必殺技は、敵の属性を無効化することができる。必殺技は、敵の属性を無効化することができる。



簡単なコマンド入力



コマンド入力

戦闘は、コマンド入力によって行われる。キーで属性を選び攻撃（あるいは防衛・回復）の内容を決定するのだ。属性は12あり、「炎」や「氷」(回復)などのほか、「真技」(必ず7)「賢明」(アイテムの使用)というものであるのだ。扱える属性はレベルによって変わってくるぞ。



最終回

Non stop!

ときめきメモリアル

心の中にある“ときめき”は永遠に止まらない…!!

このコーナーは今回でとりあえず最終回を迎えます。通算で18回の連載でした。でも今後のグッズやCDの情報は掲載しているから安心してね。そして恒例の声優インタビューは、お待ちかねの金月真美さんだぞ!!



久しぶりに厚い台本だったんですよ

——最終回のゲストは金月真美さんです。拍手〜!! 金月真美さん(以下金月、敬称略): ばちばち〜(笑)。

——金月さんには2年程前にもインタビューしましたが、この「Non stop!」で改めて初めてですよね。今までの記事を見ていかがですか?

金月: 「みんな出てたんだ〜」って思いながら、今こうやってほかの方々の記事を目の前で見えます。みんなの衣装とか髪型を見てると、季節とか時期が何となくわかって楽しい気がします。

——さて、最近では「ときめきの秘録後」の収録があったそうですが、そのときのご感想は?

金月: 久しぶりに厚い台本だったんですよ。私の収録だけで3日かかりました。もう「仕事したぞっ!!」って思うほどでしたな。うへん、

昔を思い出しました(笑)。それで面白いのはね、本編と同じセリフが出て来たときなんですよね。最初の「ときめき」はすでに遊んでいるわけじゃないですか。だから、ゲームをプレイしていたときに聞いた「あ、あのセリフだ!!」って思っ、それに似ているとか再生をするという感じで楽しかったです。スタッフの方も「そうそう、その言い方!!」って(笑)。

——即ち何金月さんにはおなじみですね。

金月: ああね、細かいことは覚えてないですけどラストがちょっとイイですよ。あとは、プレイしてのお楽しみということになっておこう。忘れてしまったとは言えない(笑)。

Non stop!ときめきメモリアル恒例声優インタビュー

金月真美

ドリーミングインタビュー

声優インタビューの最後を飾ってくれるのは、やはり藤崎詩織役のこの方! 我々がマリンこと、金月真美さんです。次々と自分の夢をかえていった彼女の真実、そしてその内を垣間見ることができる3ページ!



詩織ちゃんってすご キュアなんでしょうね

——では返は変わって、「彩のラブソング」の収録は
なさいましたか?

金月：はい。私は終わりました。あのときはね、体
調の問題もあって、けっこう詩織ちゃんの声という
のがつかった時期だったんですね。

——風邪を引いてしまったんですか?

金月：時期的に「ときめき放浪曲」の収録やレコ
ーディングが重なっていたので、詩織ちゃんの声を
ずーっと毎日というのがよっ……ね。もう油分
全部なくなっちゃうくらい大変だったんですけど、
なんとかうまくいきました。セリフはわりと長くて
ストーリー性があるものなので、また新鮮に感じ
ていただけたかなと思って自分では気に入ります。
ほかの方のパートは全然わからないんですけど、私
自身はストーリーが面白かった。……あ、そう
なんですか。そこには関係なくって、面白かった
から、そのように聞かなくていいかなって思
いながら来たら、わりと楽しかったかなって思
いますよ、うん。みんな帰っていいね(笑)。

——OQ「月とときめきメモリアル」ももうすぐ結
局の音が、今までを振り返っていいですか?

金月：そうですね。まだ終わって……う、まあ
息はついていなくても、学校が1つ終わっちゃうま
たな感じがしてですね。みんな頑張ったな、すご
いなって思います。コーナーを持たせていただい
りましたので、なんかヘラヘラしつつも責任あるか
ないという気持ちでした。

——何か印象深いことってありましたか?

金月：最初の頃は本当に無我夢中で、アメリカと
の往たり来たりの時間が長かったで、やっぱり
鳥居の印象が強く残っています。あとは、小野
販昌さんと持っていた「有線」のコーナーがす
こし楽しかったです。「ゲストリッパ」のコーナー
を持たせていただいていたからは、普段一緒に仕事
をしている仲間の人からたまたまとかを知ったり、新
たな一面が見えたというのが楽しかったです。

——さて、「ときめきメモリアル」の録音詩織ちゃん
を演じて何年も経ちますが、改めて第一印象をお聞
かせいただけますか?

金月：詩織ちゃんはスポーツ万能、成績優秀、恋愛
成績、学校のアイドル……それぐらいのこなし設定
に書いてなくて、逆に言えば特徴が何もないのと
一緒なんです。後作りの取っ掛かりが見つからな
くて、「どしようかな」って思ったのを覚えてま
す。これだけ何でも優秀にできてしまう子だったら、
そんなに男の人にプブリ甘えたりもしないじゃ
ないだろうかって思ったんです。もちろん、好きに
なっているときの「ときめきモード」はプブリな
んだらうけれども、普段はさらっとしている人かも
しれないし……どう演じていいのかわからなかった
です。監督さんに「あまり声を作っているもたない
から、わりと自然に行きましよう。つづいてる
いたので、少し可愛らしくするぐらいに演じて、終
つてみたらそこぶっくらぼうだったか(笑)」。し
かし、そのときからキャラクターボイスの経験が
なかったから、それとなく、それとなくお芝居を
愛情が伝わってという前書きが一切なかったん
です。それで、ゲームになって声に出したとき
に、思ったよりも驚くことになるってことに気
づいてなくて、普通の小芝居だと顔の表情だけ
でも伝わるものが、声だけでかなり印象を付けな
いといけません。……それに詩織ちゃんは何で
もできちゃうからキになるものが出てきて、なんで
難しいのかしら。って思いました。

——ずと演じるうえで苦労したことはありますか?
金月：詩織ちゃんに対しては、ラジオドラマとかで
肉付けされていくに任せてだんだんと育てきたと
いうのがあるので、そんなに苦労はないです。個
人的には、声優として覚えることが多くて苦労し
ました。声だけのテクニックなんて持っていないか
ら、ほかの方のお仕事をじーっと見て勉強しな
がらひたしました。ナレーションの世界では一歩
引くくらいに読むというのが安眠とされるん
ですね。それに慣れてしまった分、演じるところが
少しそれゆえって、例えば「それは」というセ
リフをそのまま読んできて、「それは……」

という戸惑いというのを忘れていたんですね。
この作品で、キャラクターボイスの演技方という
ことを全新学んだんです。

——ゲームの中の副音声詩織ちゃん、どういう女の
子だと思いますか?

金月：うーん、ちょっと難しい子ですね、いい子
なんだけど本当に怒っちゃうんじゃないですか? あ
れだけ性根いい子なのに「なんであんなに怒るの?」
みたいな(笑)。私は我慢しないです、まだそ
んなに怒られたり嫌われたことないのわからない
ですけど、人から聞くとなんか立ち直れないぐら
い相当ひどいことを言うらしいですね(笑)。ある意味
で、まだすごいビュアなんですよ。うーん、早
く大人になれよ、みたいな(笑)。

——でも怒るからこそ人間味があるって言うか……。

金月：あ、そうともいえるかもしれない。そう言
っていただけたら、救われる気がします(笑)。

——ラジオやOQドラマなどで育ててからの詩織
ちゃんとしての違いはありますか?

金月：育ててきたというより育てられてきたのか
なっています。最初は「何育てられているのか、
この手は」って思っていたのが、今では顔じゃなくて
心で察知している部分があるような気がして、や
っと立が通ってきただけじゃないかと思っています。私に
とっては大事な役ですね。

——もしも明日の朝言が実際にしつとしたらど
うですか?

金月：高校の頃、可愛くて性格良くて、頭は良
いスポーツはできるわっていう。詩織ちゃんに近
い子がいたの。だから、実際にいてもおかしくはない
のかなと思います。友だちになるか友達はわか
りませんけどね(笑)。でも同級生にいたら憧れちゃ
うんじゃないかなって思います。

——総合的に、詩織ちゃんというキャラクターをどう
思っていますか?

金月：いろんなキャラクターの中、代表選手である
し、私にとっては切っても切れないものがあるう
からすごく大切にですね。この先どうなっていくか
な……って心配ですけど、ずーっとみんなに見えて
もらえる子だった方がいいなって思います。

夢は口に出した者勝ち なんでですよ(笑)

—「ときめきメモリアル」とは、金月さんの中での
いう作品ですか？

金月：うーんと、私がいろんなパフォーマンスがで
ききつがになつてくれたものなので、個人的に
すごく大切な作品です。ゲームとして見た場合も、
ここんかに一つのムーブメントになっちゃうものって
そうそうないと思うので、作品自体も力があったん
だろうなと思います。こういう作品に自分が携わ
れたことはめちゃくちゃラッキーだったし、嬉しい
ことでしたね。だから、みんながずっとこの作品を
覚えていてくれたらいいな〜と思います。

—金月さん自身では、ソロコンサートを開いたり
ファンクラブができた、今年は大活躍でしたね。

金月：もうへ、すごく楽しかったです。とにかく
ライブをやりたくて……。前に長沼ゆかりちゃん
とジョイントでやんだときは、まだよくわかってない
部分が多かったんですね。あれから、どういふ
うにしたいのかでいい、そう決まるともなると、も
がかなって本当に楽しかったですね。

—コンサートでは応援歌で楽しませてもらえ
ました。

金月：跳ねまよって〜って、あれはすべて当日の
ノリだったんですよ。「好きにやりな
い」って書いて
いただいたので、
衣装替えのタイ
ミングぐらいは決
めることがなっ
たんですよ。リハ
サルでもどうし
たらいいかもわ
からなくて最初
はおとなしく
あったんだけど、
後半からだんだ
ん楽しくなっ
てきてきちゃっ
て話始めたん
ですよ。それで
「あ、こんな
感じが楽しい
のかな」って
わかって、本番
あいう結果にな
ったんですよ。
(笑)。でも、本
当に楽しかった
一言です。ま
たやれるとい
いんですけ
ね。

—ファンクラブもでき
たことですし、ぜひ次も！

金月：そうですね。フ
ァンクラブは応援して
くれる人たちの集まり
なので、なるべくア
ットホー

ムなものにしたいんですよ。だからね、会員の方
に贈るお誕生日カードは手書きなの。

—今入ってからもえるんですか？

金月：うーん、必ず出しますよ。

—では、「ときめきメモリアル」以外の金月さ
んの活動を紹介して下さい。

金月：まず、12月3日に「SHOW TIME/Melody」
という7枚目のシングルが発売されました。「Mel
ody」は自分で詩も書いたんですよ、ありがとうございます。
という気持ちで込めたみんなへのメッセージソ
ングなんです。曲を聴いたときに「あ、何を伝えて
いるメロディだ」って思っ、先にタイトル決めて
やったの。それで、音源送られてきて、この夏
のツアーと一緒に楽しんでくれたみんなに本当に
ありがとうございます。歌も歌ってライブもやりたく
んですよ。あと、「SHOW TIME」が主眼歌になっている
ディレクターの「BURN-UP EXCESS」では川崎希役
を演じています。初のアニメレギュラーなので演
じてます。それから、12月10日には夏のライブ「サ
マーブレイク」の正真正正の出演者が出ます。ス
タージの真実のほかに、リバーサルと並走と移動の電車の中
で、いろんなサブキャストを入れてあります。あと
カレンダーとかも作りました。それから来月2
月4日には、4枚目のアルバム「K-BRAND」が発
売されます。これは今
まではかのキャラ
クターの方が多い
んですよ。金月
流に歌った「と
きめき」のソ
ングのカバー
アルバムなん
ですよ。『時

時感』のイメージソングだとありえないような曲で
も、金月だと歌えるでしょ？ だから、100曲以上あ
る中でも歌いたい曲をピックアップして歌ってるん
です。小沢に1週間泊まり込みでコーディング
したんですよ。綺麗だわ空気いいわっていう環
境で、精神的にのびのびできてパワーを出したて
で楽しんでお仕事でした。だから、すごいお気に入り
な。1〜2月はキャンペーンツアーもやりま
す。

—ラジオとかゲームの方はどうですか？

金月：ラジオはレギュラー番組を4本持たせていた
んですが。ゲームの方は、「マリーのアドリエ」で
2役演じてまして、「アザーライフ アザードリー
ムス」や「鉄道王2」にも出演しています。

—2年前のインタビューで「ラジオもやりたい
し、舞台もやりたいし、歌も歌ってライブもやりたく
って書いていたことを全然かえってますね。

金月：ねえ〜。本当だわ〜!! 私、自分でもそ
う欲張りだと思うけど、そう言われてみるとかな
えられたわ、全部……へ〜(笑)。嬉しいし、ありが
たいですよ。だからね、夢は口に出した者勝ち
なんですよ。今は1つずつ大事に、深く深く掘り
下げていきたいと思います。

—最後にファンの方には、メッセージをお願いします。

金月：はい。「Xin stop!」ときめきメモリアル、コ
ード〜を応援してくれてどうもありがとうございます。
ました。ラストは金月真美でございます〜。え〜と
すねえ、「ときめき」は今なんともなく区切り
みたいな感じがしますが、いつまでも覚えてい
くれると嬉しいです。これからもどどんと頑張
って、いろんなものにトライしていきたいと思
いますので、今後応援よろしくお願いします。

■金月真美(さんけつ まみ)PROFILE■

所属：大沢事務所 出身地：兵庫県

誕生日：4月2日 血液型：O型

【おもな出演作品】

●ゲーム

ときめきメモリアル：高崎詩織役

マリーのアドリエ：アウラ、フレア役

アザーライフ・アザードリームス：シルフィー役

タイムズ・ロード：タフィーネ、オアシオン役

鉄道王2：ニーナ・コスター役

●CDドラマ

央聖神社：来星晶役

クリック&デッド：早紀役



原林 みえ
TBSアニメ「からげんこエモン」エンディング・テーマ
10.6(土)11:30 放送開始



描き下ろしイラストを満載して、人気のメモリアルコレクション第3弾登場!!

「メモリアルコレクションVOL.3」は、コナミ商品取扱店およびローソンで手に入ります。

CP234



CP234 メモリアル
コレクションVol.1
パッケージセット

CP299



CP299 メモリアル
コレクションVol.2
パッケージセット

CP343



CP343 メモリアル
コレクションVol.3
パッケージセット

好評
発売中

●デズモンド・アートサイズ
W73×D73×H130mm
(CP234/D73×W75×D75
×H135mm)
メーカー希望小売価格
4,500円(税別)

CP256 ときめきリストウォッチ 原林 美穂

- レザバンド/皮革製ウォッチ
 - 防水機能/10
 - 輸入元/株式会社フォックスジャパン
 - 販売元/コナミ株式会社
- メーカー希望小売価格
12,000円(税別)



好評
発売中

CP256

CP413



CP413 メモリアルコレクションVol.4
メーカー希望小売価格 300円(税別)

CP415



CP415 メモリアルコレクションVol.4
バックジセット
メーカー希望小売価格 4,500円(税別)

CP414



CP414 メモリアルファイル2
メーカー希望小売価格 3,500円(税別)

とまりき
メモリアル

CP448



CP448 PC版 書き付きポスター 値別版
メーカー希望小売価格 1,500円(税別)

'98 2/26
on sale

CP446



CP446 使い捨てカメラ 藤崎詩織 CP447 使い捨てカメラ 紅野沙希
メーカー希望小売価格 2,000円(税別)

CP447

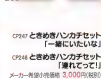


'98 2/26
on sale

CP248



CP247



CP247 とまりきハンカチセット
「一緒にいたいな」

CP248 とまりきハンカチセット
「連れてって!」

メーカー希望小売価格 3,000円(税別)

'98 2/26
on sale

CP444 フォトアルバム 藤崎詩織 CP445 フォトアルバム 紅野沙希
メーカー希望小売価格 1,800円(税別)

携帯電話グッズも発売予定

Telephone Card Set

CP450 「Dream of you...」発売記念テレカセット

メーカー希望小売価格 4,000円(税別)

●紙サイズ/W210×H148mm

Post Card Set

CP451 「Dream of you...」発売記念ポストカードセット

メーカー希望小売価格 500円(税別)

●枚数セット ●サイズ/W100×H150mm



Clear File Set

CP452 「Dream of you...」発売記念クリア

ファイル5枚組

メーカー希望小売価格 1,200円(税別)

●枚数セット ●サイズ/W220×H210mm

藤崎詩織1stアルバム

「Dream of you...」

KCA732323CJ

定価 3,059円(税別) 2,913円

初版限定特典:ビクチャード

'98 1/21
グッズとCD
同時発売

※実際の商品とは、デザイン・仕様が変更になる場合があります。©KONAMI

コナミ株式会社

本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

商品に関するお問い合わせは

コナミサポートライン

フリーダイヤル 0120-086-573

受付時間:月曜～金曜(祝日を除く)午前10:30～午後1:00・午後5:00～8:00

電話番号は、お間違えのないようご注意ください。

インターネット情報サービス

http://www.konami.co.jp/cp/cp3.html



館林見晴 1st.Album

Dream of you...

CD:KICA-7832 税込定価 ¥1,266

**'98.1.21
CDとグッズ
同時発売!**

初回特典としてCDに

館林見晴ファーストアルバム、「Dream of you...」の発売を記念して、オリジナルグッズも登場!!

- 1.CP450「Dream of you...」 美少女イラストレーター館林見晴 楽曲収録1曲 定価 ¥500 (税別)
- 2.CP451「Dream of you...」 美少女イラストレーター館林見晴 楽曲収録1曲 定価 ¥500 (税別)
- 3.CP452「Dream of you...」 美少女イラストレーター館林見晴 楽曲収録1曲 定価 ¥500 (税別)

商品に備えるお問い合せは **800フリーダイヤル 0120-086-573**

お問い合わせは **0120-086-573** (受付時間: 午前10時～午後8時) 定価 ¥500 (税別)

インターネット情報サービス <http://www.konami.com/jp/ep/cp3.html>

天使のささやきに耳をそばめて



君と出逢えて、本当に良かった。
ときめきでいっぱい。あのシーン。このイベント。
そして気になる。その後の日々...
彼女たちの本当の気持ち。このCDでわかる。

**虹色の青春
forever**

1.21 In Store

初回プレスだけの特大特典
1とめく「2」ブックレット
1ピクチャーCD

★パソコン画面でイラストが
見られます。
★全曲音源収録



CD:KICA-7841 税込定価 ¥2,264

文化放送系「CLUBときめきメモリアル」(金曜24:00～24:30)で絶賛放送中!

ときめきを包み込んであなたに贈ります。

**ときめき
メモリアル 5**

ボーカル・ベスト・コレクション

初回限定ピクチャーCD
スペシャルコレクションカード付

CD:KICA-7823-24 税込定価 ¥3,566

ORIGINAL GAME SOUNDTRACK



オリジナルゲームサウンドトラック
1.21 In Store

5.5Bit/44.1kHz/音楽CDと同クオリティの32bitフルデジタルで収録。
最新コブラシステムを使用したゲームと相まって、サウンド性能も
最高クオリティ!

CD:KICA-7834 税込定価 ¥1,243

西暦の最新鋭超空戦機編で、夢で
ここに、真のSHOOTING GAME MUSICが誕生!

**グラディウス外伝
ORIGINAL GAME SOUNDTRACK
オリジナルゲームサウンドトラック**

シューティングの神を越え
たクオリティのサウンドが、
よりパワーアップ!
仕込グラディウスの空が
めがこころ。



CD:KICA-7817 税込定価 ¥2,243

神々の時局と神皇の物語に響く神皇の音楽。

**Cyber the
Hundred**

Original Game Soundtrack

オリジナルゲームサウンドトラック

In Store Now

魅力いっぱいアーケードサウンドをじっくり堪能!
両ゲームの全BGMか
スペシャルパックで登場!

人気のアーケードゲームのオリジナルBGMを
2タイトル収録した、お買い得1枚。
アーケードでは聞けなかった、サウンドの
新境地を堪能してください!

1.21 In Store Now

**ヒナホリスター/ターナルウォーズ
オリジナルゲームサウンドトラック**

CD:KICA-7818 税込定価 ¥2,243

**ツインビー
PARADISE**

ORIGINAL GAME SOUNDTRACK

2

ツインビーPARADISE音楽集
Vol.4-6の3枚を収録。
2枚で登場!

In Store Now

ツインビーPARADISEの音楽を
収録した、お買い得1枚。
ツインビーPARADISEの音楽を
収録した、お買い得1枚。
ツインビーPARADISEの音楽を
収録した、お買い得1枚。

CD:KICA-7819 税込定価 ¥2,243

**アニメ
がんばれゴエモン
オリジナルサウンドトラック**

子供がお年寄りまで
みんなで楽しめる
ゴエモンならではの「音」。

●エンディングテーマ、館林みえが歌う「OK! OK!」も収録。

'98.1.1 In Store

CD:KICA-7823 税込定価 ¥2,243

**沙羅曼蛇
リミックス**

待望の
「沙羅曼蛇
リミックス」発売!

1.21 In Store

CD:KICA-7819 税込定価 ¥2,243
"KONAMIX" NITE入場券付き!

SALAMANDER REMIXES

KONAMI

制作・発売元: コナミ株式会社 本社/〒105 東京都港区虎ノ門3-3-1 ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

販売元: **KING RECORDS**
9780132



HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

Merry X'mas &



今、冒険の旅へ…君と出会うために!!

恋愛ロールプレイングゲーム / 定価5,800円(税別)



721.25 on sale





今、冒険の旅へ…君と出会うために!!

遊星ローカルイベントゲーム(定価5,800円(税別))

BLUE BREAKER

ブルーブレイカー

笑顔の約束

12.25 on sale





PlayStation 2

Merry X'mas &



CREATED & PRODUCED BY
HOMAN

BLUE BREAKER

ブルーブレイカー～笑顔の約束～

●ヒューマン/ヒューネックス ●恋愛RPG ●¥5,800 ●MC(2-13ブロック)

PC・F・Xで好評を博した恋愛RPG「ブルーブレイカー」が、ついにPSに登場。
「笑顔の約束」といふ名にふさわしいサビ

タイトルを冠したこのPS版は、オリジナルにはない要素が盛りだくさん。そんな内容に特約記者が聞いていくぞ!

PSだけのオリジナル要素満載!

このPS版は、オリジナル版ユーザーからの意見をもとに、イベントの追加や仕様の変更などの改良を施した「完全版」的な作品となっている。このため、一度は体験した方でも十分に楽しめるようになっているのだ。また、ゲームバランスはそのままにアイテム・魔法の強さを調整し、初心者でも安心してプレイできるはずだ。

イベントの追加&仕様変更

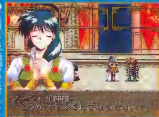
冒険仲間と違い、この作の敵は夜盗のイベントが頻りに襲ってくる存在だ。そのため、ときには、どちらのイベントに遭うかわからない展開も出てくることもある。オリジナル版以上に、ユーザーが楽しめるようにしたのだ。また、それぞれの女の子には、PS版だけのオリジナルイベントを追加。しかもこれらはすべて恋愛に関するイベントらしい。お目当ての女の子のイベントは、しっかりチェックしよう。

アイテムも大量追加

この版では、恋愛アイテムのコレクションが大幅に増加し、プレイ中にさまざまな効果もやってくれるアイテムが数多く追加された。また、これまでに集めていたアイテムも数種類が一新された模様。アイテムをコレクションする楽しみ、新しい楽しみ方ができるようになった。



大量追加されたアイテムのコレクションが、プレイ中に楽しみが増える。



冒険の果てにつかま

恋愛ロールプレイングって何？

RPGの魅力が盛りだくさん

ゲームの基本は戦闘。バトルから発展する様々なシステムを駆使しつつ、「恋愛要素」も目的とする。オートで終われる戦闘や、悪スコアで止めて再開するといった面白いシステムなど、遊びやすさを追求。王道ストーリーを走らそう。



クイーン
ロード



マジック
マスター



イナル

ボスもさらに強力



ファタ
メーカー



リー
ア

恋のライバル
キャラも仲間に!?



強敵続々
登場!?

恋愛こそ『フルブレ』の醍醐味



●全員の好感度を上げ、お付き合いをしよう。感情がわかる。



●全員の好感度を上げ、お付き合いをしよう。感情がわかる。

ゲームの最大の楽しみは恋愛。『フルブレ』でも例外なく。女の子の相手をする機会が豊富。また、お付き合いのしやすさ。女の子の個性も際立ってあげられ、会話やプレゼントで愛情を注ぎ、彼女とのハートをつなごう。でも、パートナーとして登場する女の子の個性も個性。どの子を狙うか悩もう!!



あの娘の
ハートを
射止めろ!

心のは大好きな彼女の笑顔!

恋愛ロールプレイングって何？

PGの魅力が盛りだくさん

ゲームの要素は、その中、最も
「から」要素がある種々の要素
と表現しつつ、「その要素」も
要素そのもの。オートではある程度、固定
の要素と表現する要素は、その要素
など、遊びの要素は、その要素
と表現しつつ、その要素



求もさらに強力



恋のライバル
キャラも仲間に!?



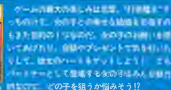
愛こそ「ブルブレ」の醍醐味



▲おもしろい現象は、おもしろい感情に誘われる。「感情」がわかるぞ。



▲本邦では唯一の「デパート」を誇る、高級百貨店の老舗。デパート、デパート、デパートと、デパートの語が、この百貨店の名前の中に3回も入っている。



心のは大好きな彼女の笑顔!

『ブルブレ』基本講座

基本的なポイントを2つのパートに分けて紹介!

恋愛に冒険にと大忙しのこのゲーム。この2つのパートにおける、最低限知っておきたいポイントを紹介します。



冒険をスムーズに進めるためには?

1 戦闘では、主人公の行動をこまめに設定!

戦闘は基本的にオートだが、いつでも指示を出すことが可能。パートナーとなる女の子を前へ出さないよう、ケインへの指示をこまめにし、積極的に戦わせよう。とくにボス戦では、必殺技を惜しみなく使って短期決戦で挑もう。主人公の役割はズバリ女の子を守ること。そして、攻撃は最大の防御となるのが基本なのだ。



▲あまり頻りに指示しても構わない。指示しなくても勝手に動いてくれる。

2 魔法陣を見つてEPをアップ

発見すればEPを完全回復した上、EPの最大値を増やすことができる魔法陣。それを見つかる方法がある。フィールドを移動中、主人公の体が一面く光った。その場所を調べればOKだ。



▲魔法陣はここで見つけよう。光っているのが魔法陣。

3 ギルドについて注意

このゲームには制限日数で設定されており期限内に目的を達成しないとバッドエンドになってしまう。ここで注意すべきは、ギルドに入ると、宿泊する、しないにかかわらず必ず1日が経過してしまうということだ。そのため、ギルドに入らぬまま宿泊して体力を回復しておくこと。特に序盤は、絶対に無理をしないように。



▲1日の低い序盤に宿泊して体力を回復しよう。

女の子のPARTをGETするには?

1 とにかく目的の女の子を攻略!

恋愛で重要なのは、一緒に冒険に出た期間。とはいえパーティは3人までなので、多数の女の子を攻略するの girls 子と1人に絞ろう。そして常にその子と一緒に冒険するのが基本だ。



▲ギルドでは必ずお目当ての子をパーティに入れよう。

2 女の子の感情の変化に注意!

ギルドでは、女の子と会話することが可能。冷たかった子も何回も話していればそのうち打ち解けてくれるようになる。女の子の感情の変化は、ギルドでのセリフや表情の変化にちゃんと表れるのだ。



▲どうやら感情が悪い様子。

3 プレゼントは量より質!

ギルドでは会話のなかでプレゼントを渡して気を引くことも可能。アイテムなら何でもプレゼントできるが、女の子にも好みがある。プレゼントをするときは、その子好みのアイテムをあげたほうが効果的。



▲その子の好みをわかってあげよう。

4 冒険中に注意すべき点

冒険での注意は、やはりこまめに宿泊して女の子を疲れさせないこと。また、戦闘ではとにかく女の子を死なせないことが重要。戦闘で女の

子がやられてしまうと、その子の「感情」は一気に下がってしまうのだ。冒険中は、女の子のHPに常に気を配り、無理をさせないようにしよう。

女の子との冒険はこれでOK キャラ別攻略ポイント

やはり冒険の要は女の子！ という人の
ためし、主人公が女の子の女の子の
主人公が女の子の女の子の女の子の

るだけで効果は発揮する、それ以外のキ
ャラもそれぞれに強みがあることで参考にしてはし
ない。もちろんアーシャも例外ではない。この

っただけで一定の強みに到達して強敵と闘
い争いに入れることはできない。あつてお
くことと強敵と闘いしなくてはならない。

明るく優しい神官見習い

ASHA

●アーシャ

代々神官の家系に生まれた神官見習いの少
女。見習いとはいえ、いくつかの回復魔法を
使える。どうやら、冒険から主人公のことを知
っていたらしいのだが……。

出会い

アーシャとの出
会いは、オープニ
ングで起こる。
父から紹介され、そ
の後しばらく冒険に
同行してくれること
になるのだ。



キアラ特性

アーシャは神官見習いだけあって、序
盤から回復魔法を使える。また、彼女
がパーティにいると多いにだけHPが
回復するので、HPの低い序盤では
かなりオススメのキャラだ。



4 敵のHPを回復する魔法を使う。また、彼女がパーティにいると、HPが回復する。

口は悪いが腕は確かな女傭兵

KARMI

●カルミー

男勝りで気性の激しい直情曲性の性格で、近
隣諸国にその名を轟かせる凄腕の剣士。女だ
てらに傭兵を生業としており、狙った獲物は
絶対に逃さない評判。

出会い

ハイランドのボルド
で、彼女との戦いに
勝つ。アーシャが登
場している場合、火
の守護神は強敵に
登場。その他の日は
ランダムで登場。



キアラ特性

彼女をパーティに入ると、全員の攻
撃力がアップする。そのうえ本人の攻撃
力も非常に高いので、戦場でどこに
戦うことになる。戦況を有利に
つくり出す。彼女をパーティに入れよう。



4 敵のHPを回復する魔法を使う。また、彼女がパーティにいると、HPが回復する。

ちょっとアブない魔術使い

SARGE

●サーージュ

幼い頃からいじめられていたため、小心者
で人前にはあまり出ようしない。それを察に
持ち、いじめっこの復讐のための魔術を習得。
その力があるのかもしれない。

出会い

ルーインにある遺跡
の地下1層で出会う。
カルミーが出現
している場合、関
の守護神は強敵に
登場。その他の日は
ランダムで登場。



キアラ特性

パーティに入れておくと、敵のHPが
減った状態で戦闘に入ることができる。
本人は攻撃をかわけたら強力だが、攻撃
力もHPも低いので、HPが削れたらと
たんに敵がダウンしてしまう。



4 敵のHPを回復する魔法を使う。また、彼女がパーティにいると、HPが回復する。

取り柄は元気の魔法使い

HUMMUNE

●ハミュン

世界一の魔法使い、クーマの一番弟子。外
見は幼いが、その実力はなかなかのものだ。
世界を遍歴する4大元素のうち、地、火、風
の3つを操ることができる。

出会い

アーシャが冒険で
倒れたイベント発生
後、マダベックと
戦う。このときの選
択を間違えると、ア
ーシャが死にます。
場合があるので注意。



キアラ特性

彼女がパーティにいると、全員の魔法
防御力がアップ。また、本人は魔法使
いの弟子だけあって、魔法攻撃がとく
く強力でHPも豊富。逆に防御力が低い
ので、絶対に前に出さないように。



4 敵のHPを回復する魔法を使う。また、彼女がパーティにいると、HPが回復する。

2時間であなたも **爆発** フリーター

ダービスタ名人・横井顕の 最新最強理論

定価1,050円(税込み)
194ページ

生産頭数3万4000頭、延べ1036時間を経た
横井データの集大成!!



こんな牧場オーナーに効果絶大

- ★GIが全部とれていない
- ★海外レースで勝っていない
- ★友達にBIGで勝てない
- ★もう一段強い馬を作りたい

★他の競馬本では結局なんだかよくわからない!

隠された5つめの謎に迫る/ ダービスタキング・横井 顕、
初の書下ろし新攻略読本

2冊同時発売中!

おまかせしました/ ファンの要望に応じて、さらに使いやすくなって登場!!

DERBY STALLION MEMORIAL NOTE

ダービスタメモリアルノート 改訂版

愛馬の成長、成績を記録する専用ノート

定価840円(税込み)180ページ

★GIシールを大増量(なんと計140枚)!!

★つけやすくなった競走馬成績表

倍増の繁殖牝馬受胎リスト
名馬のしおり付き

GI記録室を新たに増設
なんと顕彰馬シールまで!

※PS版ダービースタリオン対応

馬名	性別	年齢	出走回数	勝利回数	勝利率	GI回数	GI勝利回数	GI勝利率
ダービスタ	牡	3	10	5	50%	2	1	50%
ダービスタ	牡	4	15	8	53%	3	2	67%
ダービスタ	牡	5	20	12	60%	4	3	75%
ダービスタ	牡	6	25	15	60%	5	4	80%
ダービスタ	牡	7	30	18	60%	6	5	83%
ダービスタ	牡	8	35	21	60%	7	6	86%
ダービスタ	牡	9	40	24	60%	8	7	88%
ダービスタ	牡	10	45	27	60%	9	8	89%

これが新しい
"ダービメモ"だ!

競馬の達人

特別編集 光文社

<http://www.kobunsha.com>

GAMERS

Sentimental Graffiti

EXTRA

制服登場!

学生証・生徒手帳・校章付
サイズ S M L

同じデザイン校章の色違いに校章が付いた
商品も同時にお楽しみ!

第1弾既発売中 限定各300着



元寇JKのり 通販価格 42000円	永遠えみり 通販価格 41000円	杉葉真実 通販価格 42000円	山本もりか 通販価格 47000円
--------------------------	-------------------------	------------------------	-------------------------

第2弾1月20日発売予定 限定各200着



緑樹真菜 本体価格予定 47800円	宮崎静子 本体価格予定 32800円	香取上紀 本体価格予定 49800円	倉井夏海 本体価格予定 42800円
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



FALCOM COLLECTION
Vol.2 11巻
1BOX通販価格5400円



ファンアブリット全12巻
1BOX通販価格5650円



星望のあかり全12巻
1BOX通販価格5650円



フォトエニキ全11巻
1BOX通販価格5650円



スレイヤーズ全11巻
1BOX通販価格5400円



スレイヤーズ全11巻
1BOX通販価格5400円

第3弾2月20日発売予定 限定各200着



蓮華晶 本体価格予定 42800円	水城千穂 本体価格予定 49800円	夏樹真由美 本体価格予定 32800円	七瀬海 本体価格予定 33800円
-------------------------	--------------------------	---------------------------	-------------------------

スロッキリー・ハイズリッドカードコレクション

1BOX10枚入 1BOX15枚入

スレイヤーズ全11巻

1BOX通販価格5400円

●注意●

ハイブリッドカード
の通販は1BOX
から受け付けま

1月下旬発売

プリティーサミー

通販価格1BOX5850円

2月上旬発売

エターナルメロディ

通販価格1BOX5850円



ファーストKiss物語



クリアファイルセツト

3巻1冊 通販価格1050円

冬コミで初登場!

ファーストキス物語グッズを冬コミ
にてニューエクスプレスとゲーム
ーズ会場で展開します! お楽しみに

●ゲームーズ冬コミに出店●

甘神転生ハイブリッドテレカ/STU
DIO B-ROOMポスターバンダー/
トゥルーラブストーリーマウスパッ
ト/K.O.Fピンズバッジ/ラングリッ
サージッポー/甘神転生ジッポー
などなど新商品続々登場!



池袋店 OPEN/11:00~21:00
TEL/03-3985-3332
東京都池袋区東池袋1-28-7 池袋東池袋ビル5F



京都店 OPEN/10:00~23:30
TEL/075-755-1770
京都市東山区南禅寺1-28-7 南禅寺ビル5F



新宿店 OPEN/11:00~21:00
TEL/03-3225-5996
新宿区新大塚3丁目23-14SHビル
G-11MORE5F



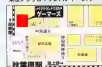
長野店 OPEN/11:00~20:00
長野県長野市千代田1-3-6
KS SQUARE 2F (タワレコード内)



藤沢店 TEL/0466-26-1400 (代)
神奈川県藤沢市津田1-2
東海ビル3F 1サン(ダイエー内)



秋葉原店 OPEN/11:00~20:00
TEL/03-5561-8800
千代田区外神田3-15-5 MNLビル



秋葉原店 OPEN/10:00~20:00
TEL/03-5561-8800
千代田区外神田3-15-5 MNLビル

この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございましてご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。

通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円 (商品がいくつでも) 分の郵便物の為、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上、

〒178東京都東池袋郵便局直轄6号 フロッコウPC邸 までお送り下さい。

ゲームーズURLhttp://www.broccoli.co.jp E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

ありがとう! おかげさまで5周年!!

みなさまのおかげで、ガオ!も5周年を迎えました。
大増ページ・大ボリューム・新連載作品満載で
ますますガオ!はパワーアッス!!



救うのは誰だ!?
スプүүлナ大陸最大の危機を

良歌
と
お涙カラ

キャラットの中の「破壊神」を復活させるため、
キャラットを連れ去った四魔王そして目覚めたシャルロットは
リデアを否定して…爆れつに最大の危機が訪れる!!

爆れつハンター

あかほりさとる+土士れい



読み切り
65P

「ありすインサイバランド」でおなじみ、森山大輔の特別読み切り!!

マザーズガーディアン

森山大輔



テレビアニメ
好評放映中!!
テレビ東京系
毎週金曜18:30-19:00

大学卒業で、あかたちちに課せられるトレーニングの数々!
宇宙無事をめざす少女たちが日夜大奮闘!!

バトルアスリーテス 大運動会

中野友貴 原案協力/林 宏樹・倉田英之

好評連載陣

ダークエルフおたくの少年・ケイの奮闘記!! 青い國のダークエルフ・フリーディ
がコレクションに加わるのは一休いつになることやら…?

アリトルドラゴン

上田 宏+中村うさぎ

小説は
『電撃アドベンチャーズ』で
連載中!!

エルフを狩るモノたち
いただきっ春平!!

OZN オズ

HAUNTEDじゃんくしょん

EAT-MAN ほか

'98年度版・描き下ろし
カレンダー

3号連続

電撃コミック

ガオ!

12月27日発売

特別定価460円

2月号

©1998 AIC/IPC ©1997 AIC/IPC/PIONEER LDC テレビ東京・ABN

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合わせ▶ 03-5280-7550 (主編の友社営業部)
メディアワークスのホームページ▶ <http://www.mediaworks.co.jp/>

別冊
付録

グランディア



バームの街から
人魚の島までの
89MAPを完全
攻略!さらに魔法
データを完全に
掲載!!壮大なグ
ランディア世界
の歩きかた教え
ます!

52
ページ

特報!

サクラ大戦2

君、死にたもうことなかれ

待望の超大作を巻頭6ページで速
報! 小説「サクラ」も連載再開!
やっぱり「サクラ」は
電撃!!

- センチメンタル グラフティ ●悠久幻想曲 2nd Album
- ルームメイト3 ●EVE The Lost One ●この世の果
てで恋を唄う少女 YU-NO ●銀河お嬢様伝説ユナ3
- ライトニングエンジェル ●マリーのアトリエ ザールブル
グの錬金術士 ●ブルーブレイカー 剣よりもよもろ微笑
みを ●リフレインラブ あなたに逢いたい ●フレンズ 青
春の輝き ●ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 彩
のラブソング ●放課後恋愛クラブ 恋のエチュード
- スーチャーバイアドベンチャー どきどき♡ナイトメア



攻略から先取り新作まで、気になるあの娘たちの最新情報をもれなくチェック!
ゲームを待ちきれないキミに贈る、電撃名物のヒシユアル特集!!



特集 超・美少女主義4

全掲載タイトルに
プレゼントつき!

電撃 SEGA SATURN セガサターン

VOL.13

好評発売中

定価550円(税込)

PART 2

名車列伝
eatest70's

■ 2005年12月10日



70年代に活躍していた名車が登場するR103。コースも当時の懐かしいサーキットを再現している。

「名産」ってオールホカーのことだったんですね。珍しいマシンばかりで、ちゃんと売ってくれるのがいい……なんてもちろんたがって、安価なマシンでもドリフトがバグでできると、多少のコースアウトじゃ運不良なほどの迷惑はないので、意外と操作しやすかったです。マシンバグが、いっばい回避されては、レースごとに1つくらいお金が入るから、チュウナッパの楽しさ、みも。ただステージ1、2の後は結構めんどくさい。

70

ピアノチェンジの癖のガコッとくる車の
座席など、リアルにリアルなところと、
ゲームによく馴染んでできる、ゲームと
しての両方楽しめるようなマッチングして
いる。RPGの3Dグラフィックは実に驚い、
お金をたたく新車を買ったりというよう
に、日常のリアルがリアルしている点も
いい。特に、リアルなグラフィックの部分
もあるが、オンラインバトルが充実して
いるのだからかなる
はず。実際のプレイヤー
も高評価にキレだし、
面白さにはオススメ。

80

クロック!
バウアイランド



ワニのクロックを
操り、多彩なアク
ションを駆使して
戦う3D・ACT
ほのぼののムードが
いい感じ。

京ノホノとしたゲームの娯楽性は好印象。しかしそれと並には賞賛面も乏しく感じられ、その要因は「おぼやかしな要素を重んじる事が多い、絵が、製作が豪華な場面が多すぎる。それによりかえらずキツめの演出にクセがあり、操作にくく、1人プレイが手軽にできない。視覚的娯楽は手酷く……といった問題が感じられる。名作ステージの仕掛けや演出がとっても素敵だけど日に残念！」
もうこれ以上言わずにすくなくうちに……

55

ともかくにも距離感がつかみづらい。特に、空中に浮いている足場は、まったく感覚がつかない位置に設置されている何処も距離感、して内に落ちたみたいだし。それに、キャラの動きがぎこちないし、操作性にも若干の不安がある。細かい動きが、要求されるゲームなのにこれはないでしよう。って思ふ。キャラがずるこくがねといて、難易度の面ででもバラスが強い分には、難易度が低すぎてしまっような気がします。

60

10

三、

いやー、今回レビューしたソフトは日本でも馴染みしかたです。どのソフトも、買って絶対に損はないアイテムだと言って過言です。その中で、一般的な趣味でのオスメソフトを選ぶとしたら「チョコボ」でしょうか。「グランツーリスモ」の方が、完成度としては上だと思いますが、余りにシビアなもので、あえてイチ押しからは外しておきます。それと「電車でGO!」も文句なし。はっきり言えば「全部買って、年末年始は幸せになろう」ですね。

カナル型

「チョコボ」にハマった。40時間以上かけてレベル90まで育てたのが、まだまだ遠い（アイテム収集等の楽しみもある）点がつらい。召喚獣の演出もかっこいい。もっとも、これはスキップ不可な点を考える少し提督する気もするけど（特に12番目の召喚獣）とある敵との戦いで2桁連発で召喚したら、待ち時間が長い（笑）。このゲームの「電GO」CDにせよ、「電GO」のサウンドバイサード、体験版にせよ、おまけ要素の充実ぶりもうれしく、毎日の

なんでもゆうこ

平均点がかなり高かった今回のレビュー。オスメをつけた「チョコボ」は、従来のこの手のゲームに比べ難易度が低くなっている、かなりサクサク進める作品。初心者にもオスメできる作品です。

「電車でGO!」はアーケード版をやったなかった私にとっては、かなり新鮮。おかげで初めて電車で乗るが、少しだけ楽しくなっちゃいました。「グランツーリスモ」はライセンスの取柄がみえ、F1 CGでの競走を観えられるのは良い点ですね。

第312号

今回のPart2は年末だけあって
おもしろい。特に「Zガンダム」
「星のクロノア」、「ロックマンII」
「ASH」といった旧作ゲームは、開
演直前の高潮を演出できた。開演
直前の高潮演出は即プレイだね。
それと「グラサン・リズモ」と
同時上映の発売ということもあり、
あまり目立たないものの、「名作列
伝」は嬉しい人（笑）。で、つい
は古い曲が好きな人は、こっちを試
してみるのも直でしよう。チュー
ンナップの楽しさを味わうことも
できますよ。

特別企画

年末話題の
注目タイトルを
チェック!!

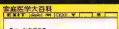
[illegible]

2. とりあえずあえず今日は
ゆるプレイ中のため、



PART 3

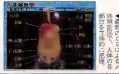
ホームドクター



- 消化器の病気
- 循環器の病気
- 呼吸器・泌尿器の病気
- 皮膚・科の病気
- 婦人科・産科、小児科

■ 2011年11月18日 ■ 第68期

主催の会社発行の「家庭の医学大辞典」をもとに作られたデータベースソフト。検索機能が充実し、病気の病名と治療法を簡単に調べることができる。また、管理形式の印刷モードを使えば、自分の健康状態のチェックも可能。アニメーションやイラストで解説された食生活の指導も役に立ち、操作も簡単。まさに一石二鳥の家庭用ソフト。



ワープロセット



■ 光栄 ■ ETC ■ 12月4日

定番ワープロソフト「EGWORD」と、
「LEXMARK」製インジェットカラー
プリンタ」をセット。また、人気ゲームキ
ャラのクッパアートも多数収録されており、
オリジナルの文章作りがコントロールで手軽
に楽しめる。同窓会誌などにビデオキャプチャ
対応でゲーム画面やビデオ映像を取り込んで
、フォトシールを作成することも可能。



●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PS

今回のテーマは **1997年**

コロシウム

DPS BATTLE COLOSSEUM

読者の記録を大募集の「DPSコロシウム」では、年齢性別を問わず、たくさんの方の参加を待っているぞ。特に年末年始のこの時期は、まとまった休みを迎えている人も多いはず。普段忙しくてゲームをやり込む時間がなく、なかなか参加できなかった人も、このチャンスに、好きなゲームでの自分のガンバリをこのコーナーにぶつけてみよう!

'97年を盛り上げたアツいドラマを振り返る...



アツき情熱賞

キャラへの愛着が生んだ大記録!!

この部門では、記録の内容や掲載された感想などを対象に、読者の情熱の高さを逆考してみた。数々の候補の中から選ばれたのは、「ときめきアルバムモードで虹野さんのお弁当イベント収録枚数を競う」という、通称「お弁当アタック」の大記録だ。トップの森和彦さん(浜島県)のアルバム(Vol.44で発表)には、なんと6枚ものお弁当イベント一色のページだけでなく、上のようなお弁当イベント一色のページだけでも6ページを数えるほど、虹野さんの大ファンという義さん、本編にご苦労までした!

こんな人も大記録!!

情熱がこめられた記録はどんなものでも大歓迎だ。レベルが高いかどうかなんて気にしないで、自分なりにがんばった記録で、どんな実績試してみても。

この部門では革命的なテクニックを開発した人を表彰しちゃうぞ。今年は「レイジレーサー」での超ワザが多数見つかったけれど、その中でも早出武志さん(長野県)が編み出したプレーキングスタート(詳細はVol.40のp24に掲載)には、全国のタイムアタッカーからの、もっとも多くの反響が寄せられた。Vol.40の発表時は競技情報中だったにもかかわらず、全国のライバルへこのワザを公開してくれた早出さん、改めてありがとうございます!

テクニック開発賞

全国のタイムアタッカーを震えさせたスーパーテク!!



「レイジ」で競馬のロケットスタートを可能にするプレーキングスタート。本誌での記事発表により、大きく影響を与えた。

▶こちらは、受賞まであと一歩だった通称3000cと呼ばれる走行テク、「レイジ」で、登り坂の通過を短縮してくれ。

こんな人も大記録!!

このコーナーでは、読者が編み出した超ワザの発表にも積極的に取り組んでいくぞ。すごいテクニックを開発したら、ぜひ教えてね。

挑戦者募集中! '98年に向け、いざチャレンジ!

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録(内容は項目ごとに異なる)」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「一回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや意見などをつけてくれるのも大歓迎。できれば攻略法の解説も聞かせてね。

申請ハガキのルール

エントリーのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう(意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めているぞ)。また、ハガキなら1枚につき、1人ぶんの1申請記録しか受け付けられないので、注意しよう。1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために「編集部から連絡の上で」記録によるメモカードを送ってもらうからね(確認後に返却するぞ)。封筒で複数の申請をまとめて送るのもOKだ。

新登場 グランツーリスモ

ルール

「Quick Arcade」モードの「Time Attack」で、トータルタイムを競う。課題となるコースは、コース2「TRIAL MOUNTAIN」。外車は使用禁止とする。

申請記録

「GT」と明記して、「Total Time / Lap Time / 使用車種 / 選択した Setting Type & Gear Type」を書こう。リプレイデータを残しておくのを忘れずに。

しめ切り▶3月1日消印有効

募集中 アインハンダー

ルール

難易度ノーマルでスコアの高さを競う。コンティニューして出したスコアは加算し、最初から使える3機以外の無敵機は使用禁止とする。

申請記録

「アインハンダー」と明記して、「スコア / 使用した機体」を書こう。記録は隠し機体が出現していないデータでメモリーカードにセーブしておいてね。

しめ切り▶2月1日消印有効

●「グラフィクス外伝」で初めて記録を募集した「PLAYERS」コーナーのスコアを思い、今回は最高でも通入して2回目以内とする(3週目に以降に突入しちゃうたら無効。場合によっては2週目最終ステージで自爆をしよう)。2段階ではOKだけど、そのほかの設定は自由に決めてOKだぞ。ハガキには「グラフィ」と明記して「スコア / 使用機体 / 使用シート / 選択した難易度 / 通入したステージ」を書いてね。PSオリジナルSTGの最終戦で、STGの日本一を目指すぞ!! (しめ切りは来月2月1日消印有効とするぞ)。



argent

プレイステーション初!
ポリゴン+テクスチャーマッピングによる
リアルなビリヤードゲーム

ザ・3Dビリヤード

キャロム ショット



お前いくら寝てんだ?
どうせなら、賭けようぜ!

●ストーリーモード

1人の強豪ハスラーとナインボール対戦
賭けの誘いに乗るかはあなたの腕次第

●ポケットゲーム

ナインボール等全3種類のル
ールを採用



●キャロムゲーム

四つ球・三つ球・スリーク
ッション搭載



●スピード

全5ステージのタイムアタッ
クが熱い



好評発売中

標準価格

¥5,800
(税抜)

品番: SLPS 00837

©1997 argent

超お買い得ツールソフト
スタジオP

絶賛発売中



標準価格 ¥5,800 (税抜)

品番: SLPS 00403 ©1996 argent



お絵描き



ツボ作り

全10トラックの
シーケンサー

同時発音数20
曲に合わせて選べる
6種類840音色



雑巾絞り

*雑巾絞りにはキンコンが必要です。



動画パズル

株式会社アジェンダ

本社 〒080-8737 札幌市北区北7条西6丁目2-36 TEL 011-7060181 ホームページ <http://www.agenda.co.jp/>

*マークは登録商標です。

電撃 PlayQuestion

プレイクエション

1997 HOW TO WIN

今年はサンタさんからプレゼントをもらえましたが? え、もらえなかったですって? そんな寂しい子には、このコーナーがサンタさんの代わりに、とっても良いもの(ゲームの最新攻略情報)を差し上げちゃいましょう。

電車でGO!

数あるPSソフトの中でも異彩を放つSLG「電車でGO!」の基礎知識&テクニックを、お届けしよう!

PS.I LOVE YOU!
WRITER'S COLUMN

JR東日本、西日本が協力したけりゃあさるにリアル! 地味ながらも絶妙に入りの一歩です。もっとも、専用コントローラで完結されるとは思わなかったけど、ちなみに、このゲームを本誌に収録しようと思った、自分で攻略図を書いて車庫に情報を書き込まないでほしいです(泣)。(編もさっし)

発売中
SLG

▶ ¥5,800 ▶ シーエム
▶ MCI(プロダクション) 専任コントローラ対応

新米運転手にささげる初級運転講座!

このゲームの難しいポイントは、ペナルティによる持ち時間の減点だ。対応策としては、駅のホームにビタリと止める停車位置ボーナスや、ノーコンティニュー時に発生する「連結イベント」(上級コースのみ)などがある。しかし、何よりも大事なのは、運行規則を守って運転することだ。

●運転のイロハ(駅構内進入プロセス)

ここでは電車が駅構内に入るところから、停車するまでの手順を説明しよう。まず駅の手前250m地点で急ブレーキ



キをかけたつ、速度を60km/hまで減速。次に140m手前でブレーキを8まで入れて、速度が15km/hになったら解除。あとは残距離を見つ、停車位置の5m手前で非常ブレーキを使えばOK。

ワンポイントアドバイス

タイムロスの原因となるブレーキの解除、発進しなればペナルティにならないので、急停車の減速でブレーキを解除しておけば、少しでも早く発車できる。



●これだけは絶対に避けたいペナルティポイント

とく持ち時間の減点ポイントが多いこのゲーム。どのような行為がその対象となるかを紹介しよう。

ダイヤ遅れやオーバーラップ、駅構内進入速度超過は、1秒(または1m、1km/h)ごとに1秒減点されてしまう。また、急制動や信号無視でA.T.S.を作動させてしまった場合は、10秒単位と、大きく減点されてしまうので、要注意だ!

●知って得するボーナスポイント



▲停車位置ボーナス以外にも、時刻表との誤差が7秒以内だった場合は、+2秒のボーナスがもらえる。



持ち時間を増やす手段として、隠しボーナスがある。これは、特定のポイントで警告を鳴らすと2秒加えられるというモノ。おもにトンネルと鉄橋の入り口やホームの狭い、鉄道作業員の手前など、怪しいポイントでは1〜2回鳴らしてみよう。
▲警告ボーナスは安全運転に対するボーナスだ。ただし、鳴らさなくてもペナルティにはならない。

山崎本線 チェックポイント!

初級というところもあるが、区間も短く、鉄橋には最適! 最初はこのコースを何回も走行して、電車の運転の仕方になれるよう。

電橋〜電橋

第一区間はリアルタイムのアドバイス付きで、指示どおりに操作すれば難なくゼロ距離停車ができるはず。停車速度の微調整には非常ブレーキが便利だが、時速が10km/hを超えているとペナルティになってしまいます。

電橋〜保津峡

この区間は下り勾配が多く、普通道に走行させていると情状先行中のスピードが上がってしまうが、注意しよう。またこの区間から、「警告鳴らす」の指示が出てくる。画面に表示が出たらちゃんと指示に従おう。

保津峡〜嵯峨嵐山

真夏に気味に運転すると、前の車両に追いついてしまうこの区間。途中で45km/hの制限が表示されたら、ちゃんと速度を抑えて走行するようにしよう。この区間でも下り勾配が多いので、情状先行後のスピードに要注意。

丹波口〜京都

山崎本線の最終区間となるこの区間は、速度制限の指示が3カ所。所々出る以外これといって特徴はない。終点の京都駅には止めるがあるが、これに衝突してもクリアするここまでは、一度チャレンジしてみよう。

ポイント Q&A

Q 初級は難くクリアできたのですが、上級はどうにも難い感じがします。どうしたらノーコンティニュークリアできるのでしょうか?
A 上級になるとペナルティの増減も2倍になって、一気に難しくなる。こうなると隠しボーナスをすべて取ったとしても勝てません。ここは地道に停車位置とダイヤを守ってボーナスを取り続けるしかない。ちなみに、停車位置のダイヤボーナスは、取り続ければ1秒ずつ増殖されていくぞ。

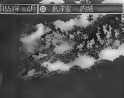
武の巻 人材編

PS版では、城の総数が減っている代わりに、「独立武将」として、支城の主になっている武将が数多い。ゲーム序盤では、外交で独立武将を配下にするのが重要になってくるぞ。

人材を遣すことが重要

ゲーム序盤の、国も兵力も少ないときにも手取り早く兵力を増やしたいなら独立武将を仲間しよう。支城ごと手に入るし、使える人材も多い。

外交ユニットには金を持てることもできるが、最初からいって独立武将を配下になりやすくの特長に金を持てる必要はない。視察より休戦によるまで交渉は続け、なるべく自国の周りにいる独立武将を多く味方につけよう。



▲支城を所領しているの独立武将が、使らせを取り込むことを序盤では何よりも優先しよう。

外交は必要ときに!

初級では、さほど外交面は気にしなくてもOKは可能だ。同盟交渉が必要なのは、2つの勢力に囲まれている、同時に戦争を起こすのを避けるときなどだけでいい。片方と同盟中に、もう片方を攻めたいよう。

COMはよく同盟交渉を持ちかけられるが、応諾してしまうと自分からは攻め込めなくなる(忠誠度がガタ落ちする)ので、軽々しく引き受けないように!



▲同盟交渉は相手との忠誠率によって変化する。賄賂を持って交渉を深めることももあるぞ。

仲間にしたい独立武将10人

独立武将といっても、能力が高い人材は多い。特に西地三大夫の能力はバツグンなので、近くの大名で頼りたいなら必ず仲間にするようにしよう。

西地三大夫 能力: 100 武力: 100 知略: 100 政治: 100 外交: 100 経済: 100 文化: 100 宗教: 100 軍事: 100 行政: 100 教育: 100 衛生: 100 土木: 100 農林: 100 工芸: 100 商業: 100 交通: 100 情報: 100 外交: 100 軍事: 100 行政: 100 教育: 100 衛生: 100 土木: 100 農林: 100 工芸: 100 商業: 100 交通: 100 情報: 100	4日蓮三大夫 能力: 100 武力: 100 知略: 100 政治: 100 外交: 100 経済: 100 文化: 100 宗教: 100 軍事: 100 行政: 100 教育: 100 衛生: 100 土木: 100 農林: 100 工芸: 100 商業: 100 交通: 100 情報: 100	伊賀守 能力: 100 武力: 100 知略: 100 政治: 100 外交: 100 経済: 100 文化: 100 宗教: 100 軍事: 100 行政: 100 教育: 100 衛生: 100 土木: 100 農林: 100 工芸: 100 商業: 100 交通: 100 情報: 100	3日蓮守 能力: 100 武力: 100 知略: 100 政治: 100 外交: 100 経済: 100 文化: 100 宗教: 100 軍事: 100 行政: 100 教育: 100 衛生: 100 土木: 100 農林: 100 工芸: 100 商業: 100 交通: 100 情報: 100	4日野守 能力: 100 武力: 100 知略: 100 政治: 100 外交: 100 経済: 100 文化: 100 宗教: 100 軍事: 100 行政: 100 教育: 100 衛生: 100 土木: 100 農林: 100 工芸: 100 商業: 100 交通: 100 情報: 100	4日蓮守 能力: 100 武力: 100 知略: 100 政治: 100 外交: 100 経済: 100 文化: 100 宗教: 100 軍事: 100 行政: 100 教育: 100 衛生: 100 土木: 100 農林: 100 工芸: 100 商業: 100 交通: 100 情報: 100	4日野守 能力: 100 武力: 100 知略: 100 政治: 100 外交: 100 経済: 100 文化: 100 宗教: 100 軍事: 100 行政: 100 教育: 100 衛生: 100 土木: 100 農林: 100 工芸: 100 商業: 100 交通: 100 情報: 100	4日野守 能力: 100 武力: 100 知略: 100 政治: 100 外交: 100 経済: 100 文化: 100 宗教: 100 軍事: 100 行政: 100 教育: 100 衛生: 100 土木: 100 農林: 100 工芸: 100 商業: 100 交通: 100 情報: 100	4日野守 能力: 100 武力: 100 知略: 100 政治: 100 外交: 100 経済: 100 文化: 100 宗教: 100 軍事: 100 行政: 100 教育: 100 衛生: 100 土木: 100 農林: 100 工芸: 100 商業: 100 交通: 100 情報: 100	4日野守 能力: 100 武力: 100 知略: 100 政治: 100 外交: 100 経済: 100 文化: 100 宗教: 100 軍事: 100 行政: 100 教育: 100 衛生: 100 土木: 100 農林: 100 工芸: 100 商業: 100 交通: 100 情報: 100	4日野守 能力: 100 武力: 100 知略: 100 政治: 100 外交: 100 経済: 100 文化: 100 宗教: 100 軍事: 100 行政: 100 教育: 100 衛生: 100 土木: 100 農林: 100 工芸: 100 商業: 100 交通: 100 情報: 100
---	---	--	---	---	---	---	---	---	---	---

参の巻 戦争編

内政が完了し、人材が豊富になってきたらいよいよ戦争だ! 野戦でのコツは1つ! いかに対相より大兵力をそろえることができるかに限る! 強い敵には入海戦術でいこう!

大名自身を常に最前線に出そう!

シナリオ1では大勢力が生まれにくいので、正面からでは進められず、うまく兵糧攻めに行かなくてはならない。城を1つしか兵糧攻めしない大名は、兵糧攻めにしてもええ兵隊を出しづらくて、こちらの兵力をあまり減らさずに城を落とすことができるぞ。

野戦でのコツは、大名、宿老など、大兵力が持てる身分の軍勢ユニットを前面に持っていることだ。多少弱くても大名自身が進めれば力強い。そのときは2ユニット以上で力強いユニットを攻めるようにしよう。側面を突くこともできるぞ。

側面に攻め込む場合は、戦力ユニット4と、輸送



▲側面に攻め入るときは常に大軍勢で、大名自身が最前線に。

ユニット1、兵糧攻めの要員ユニット4と、なるべく多くの軍勢で攻め込む。最初の2ユニットで軍勢を退却させ、次の2ユニットで前に進め、輸送ユニットで補給をしたら交代。これで城を囲もう。

防御するとき、支城に待たせよう。補給もでき、支城を壊らなくてもいい。内政ユニットも、攻撃はできないが糧食を止めることは可能だ。

城攻めは兵力より武将攻め!

兵糧攻めは兵力の多さを落とすのにめんどくさい。野戦、しかし、重要な城をこのために落とすのはもったいない。そこで特に城攻め用の武将に、兵、兵糧攻めを特化させて、城を囲んでやろう。なぜか城は攻めやすいので、城が崩壊したら、内政と交代させて城を落とせばいい。



▲城を落とせば城を落とせばいい。



▲城を落とせば城を落とせばいい。



▲城を落とせば城を落とせばいい。

城データ

シナリオ1・初級でのゲームスタート時の日本全境のデータだ。城規模、兵力などは当然変わってゆくが、修行ができる城というのは決まっているので、優先的に攻め、武将を鍛えるようにしよう。

支城	大名	防衛力	備	城防	支城	大名	防衛力	備	城防	支城	大名	防衛力	備	城防	支城	大名	防衛力	備	城防
内	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100
佐渡	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100
立山山	大内	320/700	7	693/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
納戸	大内	212/1000	8	683/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
山田	大内	212/1000	8	683/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
酒田	内野	212/1000	7	617/1600	水軍連隊	二条	212/1000	5	442/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
佐渡山	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/1000	8	683/1600
奥平	奥平	212/1000	7	617/1600	×	奥平	215/1000	8	683/1600	奥平	花子	338/680	8	826/2100	×	奥平	215/100		

これが楽しいサブイベントを見落とさないための、3つのチェックポイント!

メインイベントとは違って、解決しなくてもゲームをクリアするには何の支障もないサブイベント。しかし解決すれば、メインイベントと同様に多くのAPが加算され、さらに特殊アクションを獲得できるなどの特典がつくこともある。得るものは大きいのだ。



CHECK POINT1

こまめな調査が第1なのだ!

サブイベントが発生するきっかけは、軍中から木の中までいろいろな場所に隠れている。エリア内の怪しいポイントも徹底的に調べるのが、サブイベントを発見する上での基本と言えることも。特に、エリア特有のポイント(たき火、小屋など)は要チェックだ。



▲このように、敵をぶつけると変化が起き、イベントが発生するポイントもある。

CHECK POINT2

エリア中を思いきり駆け回れ

敵倒しからエリアを、隅々まで駆け回ってみるのも大事な一環。一見それ以上先に進まないような場所でも、メモロッシュジャンプなどの複合アクションで未知の領域に踏み込むことも、トンパのアクションをフル活用してエリアを探索し、イベントを発見しよう。



▲ときにはダメージや死を恐れずジャンプや突進も必用。直視の見どころだ。

CHECK POINT3

コミュニケーションを怠るな

サブイベントの中には、人から聞いた情報から気づいて発生するものもあるだけに、密偵中に出入り人々とのコミュニケーションは欠かせない。また、エリアの途中にある足音板もかなり目玉は見えており、集落や村はイベントの発生ポイントが多い。



▲イベント発生時のメッセージは重要なヒントになっている。よく読んでおこう。

『オレっ! トンパ』サブイベントリスト

数あるサブイベントの中で注目したいのが、サントが絡むイベント。解決すると必ず特殊なアクションやアイテムが得られる。

イベントタイトル	発生条件	解決条件	報酬ポイントとアイテム
サントの好きなもの〜カエル水にできる	「給まりの村」に近隣のサントと話す	サントに「サナ」を渡す	隠れて見えない。サントのいる木の下には必ず下りた後がある
小さなプラマゴブタ?	「給まりの村」で「カエル」をつかまえる	カエルを「ふるいけ」までつれていく	「トンパ」ダメージをうけると「カエル」は逃げてしまう
モトクロスコース	「マゴブタ」をつかまえる	「バカカス」の村で「コレクター」に話す	奇妙な機械、シリマのガスをコアプタに送る……
ホム、だれだ?	「給まりの村」の郵便箱から外に出ようとする	ムービー終了後、自動的に解決	ムービーイベント。トンパやモトクロスコースを通過する
たき火の中心〜	「給まりの村」で灯台を見つめる	100歳老人と会話後、再び灯台に会う	サントの前置機イベント。今後はいろんな前置機イベントがある
伝説のカレバチュウ	「百花の森」で「カレバチュウ」を入手	集落にいらるおばさんに「焼きイキ」を渡す	アイテムの「シナウ」に「焼見ヤグダ」で水くぐりし
花が崩れちゃった〜	「ドワフの集落」にある地下牢に入る	30匹以上まで「愚みの広場」で「ドワフ」に話す	コレクターの「ドワフ」にはツタの上から上に話しかけると
花のね	「焼見ヤグダ」で「花のたね」を入手する	地下牢で「たね」を「使う」	集落でかがり火を焚く「ドワフ」と話す「たね」を「入れる」
APボックス	APボックスの扉の内部に隠れる	集落の広場にある花壇に「花のたね」を植える	「死神の炎」をついて解決後、花壇にたねを植える
魔女のおれん	初期で「氷晶」を入手する	APボックスの中を入手する	表示される数値に基づいてAPを獲得していき中身は取れない
魔法のカガミ?	「見えないカガミ」を入手する	3つある「氷晶」をすべてゲットする	「焼見ヤグダ」で「バグ」を捕獲、「愚みの広場」に11個ずつ入れる
ケンカをとって	集落で「ドワフ」がケンカしているの話を聞く	「魔法のカガミ」を入手する	「焼見ヤグダ」の、上から下まで全部……
地下ドワフ大冒険	地下牢から地下牢へいく途中の扉を開く	長者にケンカを止めさせてもらう	地下牢で「われたつ」を持ってケンパの地下牢で見せる
ゆめごとごらん〜	「焼見ヤグダ」で「夢窓」を入手する	地下牢の扉を開く	ムービーイベント。魔タの本拠地からしき島が見える
ヨードン!	集落の外の道を歩いていると突然に話す	「焼見ヤグダ」で「夢窓」を入手する	地下牢から戻り待っているのを見ないと発生しないイベント
バロンはまだだ〜	集落にいらる長者にカガミをたてずを渡す	長者に「百歳の木の実」を渡す	「百歳の木の実」は「老後の宝」にある。入手はかなりのあと
ケガに効くナオリ草	集落にいらる長者から「ナオリ草」の話を聞く	長者に「ナオリ草」を渡す	「ナオリ草」は「大トリの山」にある
おひい! 百歳の木の実	集落の区画から「百歳の木の実」の話を聞く	長者に「百歳の木の実」を渡す	「百歳の木の実」は「老後の宝」にある。入手はかなりのあと
バロンの力?	集落の区画から「バロンの力」の話を聞く	長者に「バロンの力」を渡す	「バロンの力」は「老後の宝」にある。入手はかなりのあと
海軍でみんな元気	集落の区画から「海軍」の話を聞く	長者に「海軍」を渡す	「海軍」は「老後の宝」にある。入手はかなりのあと
これ、なんだ?	「焼見ヤグダ」で「エレベーター」を発見する	「文房の森」の機械を動作させる	「焼見ヤグダ」の下の木に、敵をついたら攻撃すると壊れる
やさしい宝物	集落で「ドワフ」が宝物の話を聞く	宝物の中をアイテムを入手する	宝物は「キノコの洞」から奥まで通って行く
不思議なキノコ	集落の区画からキノコの話を聞く	「キノコの洞」で「不思議なキノコ」を入手	「不思議なキノコ」は宝物の中にある
リーフスライダ〜	スライダの村でキノコに隠れる「ドワフ」を話す	「ドワフ」の前で2回と通して通してくる	「不思議なキノコ」を使って伝説の炎を消す
まともなキノコ	「バカカス」の村でキノコの話を聞く	「キノコの洞」で「まともなキノコ」を入手	「まともなキノコ」は宝物の中にある
見たことある魔獣	おばさんを通して魔獣の話を聞く	集落の入り口から外に出る	サント「給まりの村」で見える魔獣の魔獣
どこから来たの?	「焼見ヤグダ」にある「洞」を閉く	洞の入り口から出てくる	「マゴブタ」の洞の、下の奥の奥に入る
いよっ! 洞に閉まる!	「焼見ヤグダ」で「洞」を閉める	洞の入り口から出てくる	奥まで入ると、洞の奥の奥に入る
フンガのタコ?	おばさんを通してマサカリの洞の話を聞く	マサカリの洞の奥まで通して通してくる	「フンガのタコ」を「使う」で壊す
風がやんだら〜	「焼見ヤグダ」の途中の奥にある扉を開く	「焼見ヤグダ」の途中の奥にある扉の中に入る	魔タの魔法が解けて風がやんだら戻ってこよう
サントのバツ	「焼見ヤグダ」で「バツ」を話す	「バツ」の洞の中に入る	「サントのバツ」は「バツ」の洞の中に入る
シンガ? 誰だかな?	「焼見ヤグダ」で「シンガ」を話す	「シンガ」の洞の中に入る	「シンガ」の洞の中に入る
死神の炎をつぶせ	「バカカス」の村で「死神の炎」の話を聞く	「キノコの洞」にある炎をすべてつぶす	「死神の炎」は「バツ」の洞の中に入る
泣いてごらん	「バカカス」の村で「泣き」の話を聞く	泣き止むまで「泣き」を話す	「泣き止む」は「バツ」の洞の中に入る
赤いおの	「バカカス」の村で「赤いおの」を見る	赤いおのを入手する	「赤いおの」は「バツ」の洞の中に入る
赤いおのを持って〜	「バカカス」の村で「赤いおの」を話す	「赤いおの」の洞の中に入る	「赤いおの」は「バツ」の洞の中に入る

Q: 聖力値を回復するために必要な宝を見つけたのですが、取ることができません。なぜでしょう?

A: 宝は、火、水、雷の3属性は、各属性に対応するポテンシャルがA×Aの1回に達していないと取れないようになっています。その条件を満たしていない場合は仕方ないので、順次かみつきまでポテンシャルをためて、挑戦しましょう。

アインハンダー

PS.I LOVE YOU
WRITER'S
COLUMN

最近集中力がなくなってきたせいか、よく眠ります。でも寝いれを入れたときより、グッスリとプレイしたときの方が気分が爽やかになります。しかもノーコンティニュークリアしたときより、途中でゲームオーバーになったときの方がスコアが高くて不思議です。詳しくは後巻のQ&Aをどうぞ。(ハヤシ・コウジ)

全00枚のギャラリーイラストはすべて集められたかな? 集めてもメリットは何もないけど、「抜け」があると気になっちゃうものです。

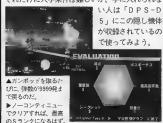
発売中 ▶ ¥5,800 ▶ メイクアップ
ATG ▶ MC (17プロダクション)

隠し機体&ギャラリーイラストの入手条件を大公開!

隠し機体やギャラリーイラストを入手できるのは、基本機種の3機、エンディオンMK.ⅠとMK.Ⅱ、アストライアーMK.Ⅰのみで、隠し機体を使った場合は条件を満たしても入手できないので注意してほしい。

アストライアーMK.Ⅱ

アストライアーMK.Ⅱの後継機。圧倒的な弾数(9999発)で、文句なしに最強の機体といえる。それだけに入手条件は難しいが、手に入れない人は「DPS-D5」にこの隠し機体が収録されているので使ってみよう。

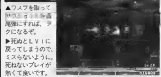


▲ガンボッドを稼いだら、弾数が9999発まで増える。
▲ノーコンティニューでクリアすれば、最高のSランクになるはず。

入手条件 コンティニュー3回以内でハードモードをクリアする

コックローチ

敵国のパトロールマシン「シャペ」を破壊して改良した機体。ガンボッドを取り続けることによってメイン、サブショットが、共にLV20までパワーアップするのだ(死ぬとLV1に戻ってしまう)。取得したガンボッドによってサブショットの攻撃方向が変化する。詳しくは右図を参照してほしい。



入手条件 ゲームオーバーまでに、シークレットを15種類以上発生させる

ガンボッドによるショットタイプ一覧表

【ガンボッド】 カノン、ブレード フラッシュ 【タイプ】前方集中型 →→→	【ガンボッド】 バルカン、ライオット バズン、ジェノ 【タイプ】前方拡散型 →→→
【ガンボッド】 ヘッジホッグ 【タイプ】上下型 ↑↓	【ガンボッド】 ワズ、キースト 【タイプ】追尾型 →→→
【ガンボッド】 グレナード 【タイプ】後方連射型 ←←←	【ガンボッド】 スプレッダー 【タイプ】後方拡散型 ←←←

●ギャラリー完全制覇をめざせ!

ギャラリーイラストは、それぞれのイラストに設定された条件をクリアすれば入手できる。全00枚のイラストをゲットしよう。

条件一覧表

- A: 各ガンボッドの入手状況に準じて発生
B: イージーモードでクリアするか、フリーモードを3機種でクリアすると発生
C: ノーマルモードでクリアするか、イージーモードを3機種でクリアすると発生
D: ハードモードでクリアするか、ノーマルモードを3機種でクリアすると発生
E: エンディオン・マークⅠでクリアすると発生 (どのモードでもOK)
F: アストライアー・マークⅠでクリアすると発生 (どのモードでもOK)
ALL: 上のA~Fのどれかを満たせば発生



No.	条件	タイトル	No.	条件	タイトル	No.	条件	タイトル	No.	条件	タイトル
00	ALL	幕巻	26	B	PT-08S ウーフ因解	53	B	エンディオン FRS Mk.Ⅱ	80	B	エンディオン FRS Mk.Ⅱ
01	A	VULCAN	27	B	セレーネ・ソードム 国産マーク	54	B	アストライアー FGA Mk.Ⅰ	81	B	アストライアー FGA Mk.Ⅰ
02	A	CANNON	28	B	エンディオン FRS Mk.Ⅱ	55	E	アインハンダー・ラフ	82	B	アインハンダー・ラフ
03	A	WASP	29	B	エンディオン FRS Mk.Ⅱ	56	E	戦士の道徳	83	B	戦士の道徳
04	A	SPREADER	30	B	アストライアー FGA Mk.Ⅰ	57	F	アインハンダー・ミリアム	84	B	アインハンダー・ミリアム
05	A	GRENADE	31	B	月下の降臨	58	F	戦士の休息	85	B	戦士の休息
06	A	HEDGEHOG	32	C	死命の刹那	59	E	セレーネ・バリエットスーツ	86	B	セレーネ・バリエットスーツ
07	A	JUNO	33	C	未亡の嘆	60	D	AD2246 復興の足音	87	B	AD2246 復興の足音
08	A	BLADE	34	C	鋼の騎兵	61	D	AD2250 復興の足音	88	B	AD2250 復興の足音
09	A	BIOTE	35	B	軍械の軍団	62	D	AD2253 復興の足音	89	B	AD2253 復興の足音
10	A	FLASH	36	B	軍械の千手衆	63	D	AD2256 復興の足音	90	B	AD2256 復興の足音
11	A	MOSQUITO	37	B	砂塵の円舞	64	D	AD2301 復興の足音	91	B	AD2301 復興の足音
12	A	PYTHON	38	D	戦術の機軸	65	C	KH17 シュヴァルベ	92	B	KH17 シュヴァルベ
13	B	出撃の狼煙	39	B	DRACHE (歩兵形態)	66	C	KB02 タグバ	93	B	KB02 タグバ
14	B	帝都受侵	40	C	W.A.S.P (ロボット)	67	C	KH13 レーベ	94	B	KH13 レーベ
15	D	死神の囁	41	D	アストライアー 搭載兵装	68	C	PT06 コリブリ	95	B	PT06 コリブリ
16	B	夜襲	42	B	PT-08S ウーフ	69	C	PKB11d バンディット	96	B	PKB11d バンディット
17	B	巨獣の咆	43	B	PT-08S ウーフ	70	C	PK16d バンディット	97	B	PK16d バンディット
18	C	巨獣の咆	44	B	PW104d シャペ	71	C	KH14 ツーカー	98	B	KH14 ツーカー
19	D	巨獣の咆	45	B	PA09 アングラー	72	D	PT09 シュバルベ	99	B	PT09 シュバルベ
20	C	金庫の盗	46	C	KH16 フロー	73	D	PKB07c バンディット	100	B	PKB07c バンディット
21	B	SPJ-15 グラフ	47	C	KH04 フッター	74	D	PKB08c バンディット			
22	B	SPKB03 ドラッ	48	C	KH09 ドローネ	75	D	PK07a アリガーター			
23	B	SKP04 ガルーネ	49	B	PG2/G12 トリロビ	76	D	アインハンダー 初期機 1			
24	B	PGZ/L03 シュビ	50	B	PG2/A03 ケーパー	77	D	アインハンダー 初期機 2			
25	B	DRACHE (重砲形態)	51	B	PK05g シュベ	78	D	アインハンダー 初期機 3			
			52	B	エンディオン FRS Mk.Ⅱ	79	D	アインハンダー 初期機 4			

※01~10の条件は、一度満たすと達成した条件すべてのイラストが現れる。

Q: このゲームで、ハイスコアを競うコッパみたいなゲームはないですか? できればいいんですけど……

A: 今まではシークレットボーナスやボーナスゲームで取り、得点競争は1回限りでした。そして6回連続ボスのモニターを出してわざと2回、ボスのシークレットを何度も出す(1回で6回分ぐらい入る)という方式でもかなり面白いです。お楽しみしますが試してみてください。

アルナムの翼

焼塵の空の彼方へ

ファン待望『アルナムの翼』の基礎知識を伝授! ストーリーのテンポが良
いので、ポイントさえ押さえておけば決して詰まることはないぞ!!



すこい! なにがスゴイってエンディングムービーのクオリティ
です。これは『アルナム』ファンなら一度見ておかないとって
いうほど! もちろん、『アルナム』ファンでなくても一見の価値あ
りなので、ぜひとも是非までプレイするのです。かといって、先
を急いでのプレイは×。物語を忘れちゃうしね。(こいつらしい)

発売中
RPG

●PS200 ●プレイステーション
●MC (1プレイ) ●CDROM

DISK・1終了までにマスターする『アルナム』ワールドの基礎知識!

バランスが良いので行き詰まるようなことも少ないし、隠し
イベントやミニゲームなど遊びの要素も盛りだくさん。そんな
『アルナム』ワールドを心おきなく楽しむために、DISK 1

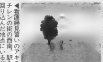
「アルナムの翼」の基礎知識を伝授!



終了時までの行き先を
シナリオチャートと、
簡単に読める戦闘テク
ニックを伝授! さらに
に、「おたすけNPC」の
居場所も公開するの
で、見つからない人は
ここを眺もう!

アイテムとして役に立つ「おたすけNPC」入手法!

- アイテムとして使うと特殊能力を発揮してく
- れる仲間、それが「おたすけNPC」だ。彼
- を仲間になくてもクリアはできるが、入
- 手(?)しておけば冒険が確実に楽になるハ
- ズ。そこで、今回は、前半部分で特に使えそ
- うな3人に絞って、居場所を公開しよう。



戦闘を有利に進めるためには……? 分岐ポイントをチェック

POINT1 必殺技を使いこなせ

戦闘で欠かせないのが、キャラ独自の強力
な必殺技だ。これを使うには画面右下のゲージ
を一定量溜めなければならない。このゲージ
は、キャラの行動によって増減するが、実
は初撃でいれれば普
通よりも2倍程度多
く溜まるのだ。そこ
で、ボス戦ではまず
全員が初撃。これで
こちらは小ダメージ
で、しかも数ターン
で必殺技が出せるぞ。
武器が弱いときは特
に役立つぞ!



★坑道北出口〜イルクの村

物語が進んで坑道北の出口までくると、
パーティが3つに分かれて別行動となる。
詳しい話の内容はナイショだが、いずれか
のパーティが途中で力尽きたときに、イル
クの村で救出
イベントが発
生するぞ。



★トロイの街でのイベントとは?

トロイの街の南端にある建物では、なぜ
かモデル撮影イベントが発生。内容に関
しては残念ながらまだナイショだが、モデ
ルと衣装の選択によって物語がちょっと変
わる。女の子が
モデルなら水
着が一番?



行き先チャート

DISK 1 終了までの行き先をチャ
ートで示したので、重要なポイント
を忘れたときの参考にしよう。

シカイ	[ブライ]
シヤザン	[城間所]
シカイ	[キショウ]
[幽]	[輝石坑道]
[フレン]	[坑道北出口]
[チレン]	[イルクの村]
[例]	[電光地]
[ホウタン]	[アスカ]
[ホウタン]	[オウサカ]
[例]	[ラベン]
[ホウタン]	[トロイ]
シカイ	[キセン]
[フレン]	[エスキ]
[例]	[古代遺跡]
[ホウタン]	[DISK 1 終了]

POINT2 連携効果でパワーアップ

このゲームには「連携組」という特殊な
システムがある。これは長い間ペアを組ま
せるとキャラ同士の信頼度が上がって、戦
闘開始時に特殊効果が発揮してくれるもの
だ。ただし、仲間が離れたり減ったりする
たびに、自動的にペアが解除されてしま
うので注意! イベントが起きたときは、こ
れにチェックしてペアを組み直すべし!



電撃PSではみんなの質問を 大募集中です!!

あて先 ■〒101 東京都千代田区神田駿河台 1-8

東京YWCA会館5階 電撃PS編集部 「電撃Q&A」係まで

クリスマスプレゼントで新作をゲット! 数日
後にはお正月で新作ゲットお!! 買い込みすぎて
クリアできないって〜! ……などと、うれしい
悲鳴が聞こえるこの時期も、DPSはゲーム後編!!
ゲームで行き詰まったときは、そのジャンルと疑
問点、または知りたいことなどをハガキに書いて、
編集部まで送ってね! 当選は正月、そして休日
……そんな世間とは関係なしに「初日の出も会社
で見るぞ!」と、馬車馬のように働くライター陣
がアナタの疑問に答えます。答えるのです!!

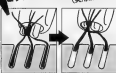
ポイント
Q&A

Q: スターティング位置ですが、シカイの町の南にある場所が見つかりません。私も話まっちゃったしどうすれば良いのでしょうか?
A: シカイの町を出て、さらに南下して坑道北の出口の南にある場所です。たしかに、サブゲームのMAPは正確ですが、頼りすぎると、い
き当たるときにどうしようもなくなる。こんなときは、MAPを片っ端から眺めていこう。そうすれば解決の糸口が見つかるのだ。

わずか3秒! まとめて抜ける無痛脱毛を完全自動化!!



新方式!
ピッカーが自動的に引込む!!
(専用新案取得)



はさむと同時にピッカ
ーから高周波が発生
毛根処理後、瞬間の
ちに自動的に引き抜

田口文男さん

その効果を
を実際に
体験した
一人だ。

生えない、痛くない！と大反響 //

処理したいムタ毛をつまむだけ、あとは機械が全自動で毛の芽を破壊しながら瞬時に引き抜く——このオートシステムによる男性専用の脱毛器が、使用者の間で大きな反響を呼んでいる。痛い、抜けない、すぐ生える……などの従来の不満を一掃、これで女性に毛嫌いはされる全身モジヤモジヤ毛も一発解消・秘密の兵器の登場だ。

「とにかく毛をはさむだけでいいんですから。あとは髭が伸びてくれば、オートシステムによる無痛完全脱毛で大反響を呼んでいる男

「とにかく毛をはさむだけでいいんですから。あとは髭が伸びてくれば、オートシステムによる無痛完全脱毛で大反響を呼んでいる男

「とにかく毛をはさむだけでいいんですから。あとは髭剃が得意な男で、大反響を呼んでいる男オートシステムによる無痛完

「とにかく毛をはさむだけでいいんですから。あとは髭剃が得意な男で、大反響を呼んでいる男オートシステムによる無痛完

「とにかく毛をはさむだけでいいんですから。あとは髭が伸びるとか、オートシステムによる無痛完全脱毛で大反響を呼んでいる男

モテる男の新脱毛術!

ただはさむだけで高周波がどんな剛毛も根こそぎ!!

ツルツルのまんまなんですから「フローラセブン」、その効果の秘密は、現在最も確実な方

早くて確実な脱毛を低価格で！

まずはその操作方法だが、まとめて数本のムダ毛をはさむだけでいい。あとはコイル状のピツカー先端から自動的に高周波が流れ、毛の発生源である毛乳頭に到達。瞬間的に乾燥させることで、一度にその活動を停止させてしまう。さらに、枯死状態

男性専用だからどんな
剛毛も瞬時に引き抜く

コイル状ビツカーの採用によつて、気になる部分のムダ毛を数本まとめて次々に処理できるから、ストレスを感じることも

法として定評のある高岡波脱平法を、すべてオートマチック化したことにある。

毛を低価格で！

場所を選ばず完全脱毛!

1. 貼ってはがせるワックス
貼ってはがせる、肌に
やさしい脱毛方法

2. 刃物で剃るシェーバー
刃物で剃るシェーバー
も人気です

3. 脱毛剤
脱毛剤が効果的
でも肌にもやさしい

4. レーザー
レーザーで脱毛
効果が高い



★お急ぎの方は今すぐお電話で
東京(03)5285-3751

■商品はお申し込み受付後！

◆FAXは24時間受付/年中無休
東京(03)-5285-3260

— 張ご捺印をお忘れなく / —

「フローラセブン」
(女性用も両用可能)
●一括特価 14,800円
●分割価格 15,800円
(1回5,800円、後4回5,000円×3回)
※送料は別6,500円(消費税別)
●セット内容/本体/電源線/出力
55V、消費電力MAX5.5A/AC
アダプター、使用説明書

「フローラセブン」
(女性用も両用可能)
●一括特価 14,800円
●分割価格 15,800円
(1回5,800円、後4回5,000円×3回)
※送料は別6,500円(消費税別)
●セット内容/本体/電源線/出力
55V、消費電力MAX5.5A/AC
アダプター、使用説明書

「フローラセブン」
(女性用も両用可能)
●一括特価 14,800円
●分割価格 15,800円
(1回5,800円、後4回5,000円×3回)
※送料は別6,500円(消費税別)
●セット内容/本体/電源線/出力
55V、消費電力MAX5.5A/AC
アダプター、使用説明書

日本ダイレクトメール社
〒162 東京都新宿区早稲田鶴巻町554

日本ダイレクトメール社
〒162 東京都新宿区早稲田鶴巻町554

テイルズオブデスティニー はじめて物語



戦闘でしゃべりまくるので、つい聞いているとあぶないのです!

その3

●戦闘は、まるでACCTのよう。だから、簡単に使いまわそう。

戦闘に2人組で参ります。敵役(コング)はもうひとつのリンクアップとの戦いになるわけでしょう。『TOD』における敵役は、通常ACCTで使われる敵役と同一のもので考えてもいいでしょう。必殺技には「通常攻撃」などのように、この敵役の多くで複数ヒット(コンボ)するものがあります。さらにヒット数を増やしたい場合は必殺技の「キャンセル」といわれるテクニックです。これは通常ACCTでの「キャンセル」と同じく、「出した技の残りの数中に、次のコンボを入力して技を連続でヒットする」といえます。このゲームでもあるのは、通常攻撃(通常攻撃)と必殺技(必殺技)という2つの必殺技の組み合わせで連続ヒットの数を増やすことができます。キャンセルが成立した、例えば「炎(炎)」をキャンセルして(通常攻撃)といった具合で、炎がヒットすれば、次の通常攻撃の攻撃も連続でヒットするのです。通常は必殺技を使うことができるように、ヒット数も増えるので早いうちにマスタリー



▲画面で手に入る「コンボカウンター」を視認し、連続ヒット数を増やせる。

しましょう。ただし、これだけではどんなに連続でもせいぜい4〜5回ヒットが限界。そこからさらに連続ヒットは、バースト・ブレイクとの連携を必要とします。このゲームでは、攻撃を承える人形が違っても同一の敵役に対しては、連続で攻撃を出すことで、連続技と成立します。例えば、スタン敵のほくで(ガード)させておき、バーストの敵の攻撃を攻撃し、回復しさらにスタン敵に攻撃(連続技)をやるなどの戦術も、ヒット数を増やすのに非常に有効です。またそのときの仲魔の攻撃が、多敵ならよりよい効果が期待できます。バーストのメンバーに攻撃を受け止めて、仲魔のよい組み合わせを組み合わせることも、非常に有効な戦術です。仲魔の組み合わせ(多敵ヒット)→仲魔の攻撃(多敵ヒット)→スタンの敵役、といった組み合わせで、仲魔に攻撃を出すタイミングを適切な判断力と、どこで待機するかを覚える経験が必要ですが、思わぬ連続ヒット数を弾き出したときの爽快感は、思わぬゲーム本編を忘れてしまうほどのものです。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い!!

Play Station

プログラムパワーチェック

岩崎啓真
近況

うわー年末流行(年末の雑誌はスケジュールがおかしくなる)は怖い。この原稿、今送らないと「落ちる」とかおどされてます。はたして載るのか?

★レビューについて
アレコレ

今回は、レビューについて書いてみよう。
………というの、実は来年(1998年)で、僕がゲームソフトのレビューを始めてちょうど十年という、いい区切りの年を迎えるのだ。さらにPS本体も国内出荷1000万台を達成して、事実上のスタンダード(の一つ)と呼べるようになった。

そのスタンダードとなったマシンのソフトのレビューとして、この機会に立場をはっきりさせておいた方がいいかなと思い、個人的にレビュー二十周年でもあることだし、今回は「レビューについて」です(なんか強引だなあ……)。

ちなみに、僕が一番最初にレビューを書いた時は、雑誌もマシンも違って(笑)、PCエンジンのHリカードだったので、ムービーもなければ、声も出ないし、音も悪いし、スピードも遅いし、ポリゴンも出ないし………今とはまるで違う世界だった。それと思うと、コンピュータの発達の違いは本当にびびりするモノがあるんだけど……それはこっちにおいて。

さて、ゲーム雑誌それぞれで若干のスタンスの違いはあるけれど、たいていの雑誌にはある「レビュー」コーナー。

雑誌それぞれで雑誌のスタンスは違っている(当たり前)、レビューを評論として扱い、書く人を「評論家」もしくは「批評家」として読者に登場させることもあるけれど、読者代表的な人とするところもあったり、バラエティ豊かなわけなんだだけじゃない場合もある。レビューは「お買い得度(を示すこと)」である」と考えている。
「買い換えれば、「ユーザー」が買って得るのか?」が最大の基準(実際にレビューを書く際は「僕なら、これを買うか?」そしてこの僕らの感覚に一般性はあるのか?」なんだけどね)。

なんでもこんな風に考えるかと言えば、まず20文字も少ない文字量が第一の理由。

20文字ほどと言えど、文章を指詰めても、

いいところ・悪いところを3つ4つ書くので精いっぱい。その他の注目すべきところ、たとえば「出来が凄く」と、このゲームにはこんな意味合いがある」とか「出来がいいのはともかく、こんな風に見ることも出来る」などの、いやしくも「評論」だの「批評」を名乗るなら、しっかり書いておくべきポイントを書き込む余裕が、まったくないといってもいいだろう。

そして短い文章であるところに加えて「点数がついている」ことによって、読者には、いかにも「絶対的な評価です」という印象を与えてしまう。

でも、ゲームが、そんなに簡単に評価できるモノじゃないことは明らかだろう。「グラフィックはバツグン」とか「操作性に問題はあるが、目のつけどころはいい」とか、「女の子のグラフィックがメチャクチャかわいい」とか、数え上げればきりがないけれど、色々あるはずだ。ところが、これらの重要な情報が、要するに短い文章のため、ほとんど書く余裕がない(ニュアンスは伝えられるように努力はしているんだけど)。

そう考えると、「評価(評論)の点数」としては「ゲームに点数をつけるものか?」という根本的な問題は差し置いてでも一瞬視を厳密に書くことが出来ない以上、評論の体をなさなくなってしまう。

で、「短い文章+点数の組み合わせ」でも表現出来るものとしては「お買い得度」だろうと考えると、僕は「お買い得度」としての点数をつけて、「読者はこれを買っても損しませんよ」なのか、あるいは「損するかもしれないけれど、興味があると思うなら買ってみたら?」なんてスタンスで評価するようにしていたわけだ。

さて、最後に「した」と過去形で書いたのはワケがある。

こまごまの考え方は、実はちょっと前までの僕のレビューの考え方なんだ。

というのも、以前は、レビューのソフトは「わりとランダムにチョイスされて僕のところに戻ってくる」が前提だったので、「出来るだけ一般性のあるレビュー」を心がけていたんだけど、最近になって少し評価を厳しくしたほうがいいのかと考えるようになった。

というのも、PSで発売されるソフトのク

イトル数が加速度的に増え続けていて、「わりとランダムにチョイス」されたソフトすべてを十分にプレイするとか物理的に不可能になってしまったのだ。

つまり、その結果、僕のところに戻ってくるソフトは「話題作」や「意欲作」といった、「ある一定以上の水準はクリアしたソフトである」と思われるソフトになり、以前のように無作為に戻ってくるわけではなくなったということだ。

で、無作為じゃない、それなりにチョイスされたソフトを評価するのだから、今までの評価基準では、どうしても65点以上ぐらいの点数は必ず出てしまうのだ(実際、最近の何冊分かの僕のレビューは、ほとんどが65点以上だったと思う)。

これは先に説明した「今までの評価のスタンス」からすれば正しいわけじゃないけど、読者が見ても明らかに「話題作」「意欲作」が取り上げられることの多い「DPSソフトレビューThe DEEPER PART」(以下、パート1)での評価基準、スタンスとしては、やや問題があるのではないかと感じましたワケ。

そこで、僕なりにいろいろ考えた結果として「(パート1)で取り上げるソフトである以上」ある一定以上の水準に達しているのは当たり前。そうでなければ話にならない、ということを確認して評価するようにしようと思った。

つまり「パート1」にチョイスされている一僕のところに戻ってくるのだから、今までの評価なら65点ぐらいは出せるソフトであることが当然なのだ」を前提にしようと思ったわけなんだ。

この方法だと、今までなら「まあ、システムには問題はあるけれど、グラフィックや操作性がいいから65点ぐらいはあげられるな」というゲームが、「システムがダメな点で話にならない」で40点なんて厳しい点がついてしまうようなことが起こったりするし、また、「一般性」をどの程度評価するのか(たとえば、この号だと「グランツーリスム」もゲームの完成度はほぼパーフェクトだが、難易度が高すぎるのではないかと、といったこと)といった問題があったりはするんだけど、「短い文章+点数の組み合わせ」でも、「今までよりも、はつきりとしたお買い得度」を表現できるのではないかと考えている。

また、出来がいいのが前提になっているので、「特筆するような良さ(悪さ)」がなければ、そういうところ(出来・不出来)には触れずにレビューを書けるので、内容にホントの少しだけ盛り込めるってメリットもある。

そんなワケで、今までとレビューの基準を変えていこうと思っているんだけど、貴重な時間をかならず使って、マメにプレイして読んで、文章まで読んでやってくれませんか。

来年(人によっては今年かな?)もよろしくお願いします。

★1997 THANK YOU!
1998 HELLO!!

12月に入ると、関東地方でも初霜や初氷の便りが聞えて来るようになり、冬のコートが活躍する季節になりましたね。そして、いよいよ新年を迎える準備がそろそろこころで行われています。あわただしいながらもワ・ウ・クする季節です。

さて、ここで私とよきくりんにての'97年を振り返ってみます。CMや歌に、へんちくりんなコラム、そしてラジオ番組でパーソナルな部分の“放電”ができました。番組のゲストではいろいろな分野の方にお会いすることができ、たくさん勉強できました。'98年は……まず放電状態でマルチにお仕事していきたいと思っています。また、新しい分野においても積極的にチャレンジして



よきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よきくりん
プロフィール

東京都・池袋文芸部111のキョーモリキョーモリキョーモリ。年齢は年齢ですが、
を持つほどの前前なので、R GはOK! 「みんなのGOLF」は年齢しです(笑)。

行きます。その第1弾として来年出版される本のイラストを描きます(年内に描き上げています!)。これを機会に、こういった方面でも挑戦していきたいですね……!! それから、春頃にはCDアルバムを出そうかな……なあんて思っています。くわしいことはそのときにまたお話ししますので、乞うご期待!!

そして、「ときめきメモリアル」もまたまた新しいゲームが発売される予定です。これは「クイズゲーム」のような(?)ものです。発売が決まったらレポートしますので、こちららもうぞお楽しみに! さあ、'97年は「みんなのGOLF」のゲームレポート第2弾で終わります。そういえば今年の私のニュースの1つといえばゴルフでベストスコアが出たことを挙げたいですね。そんなこともあってレポートにもちっと力が入っています。

現在はポイントがたまり、次のコース「W A I K I K I」プロアマでプレイしているところです。私もハワイでは何度もゴルフをしているので、まずはこのコースについてちょっと……。ハワイには有数のゴルフコースがありますが、実際には世界のリゾート、ワイキキビーチにあるのはアラ・ワイ・G.C.だけ。世界一混むことで有名なコースです。ゲームでもハワイアンが流れる中、南国独特のヤシの木や青い海が広がり、気分爽快にさせてくれます。コースに隣接しているコンドミニアムをちょびりぞいて見たらして。将来はやっぱりハワイにゴルフコースのある家が欲しいな……なんて思ったりしてね。

さて来年の初コラムは、香港レポートと「みんなのGOLF」の続きをお届けします。では、いよいよお迎えくださいなね!!

ゲーム業界のウラのウラ

ドットの忍道

林田篤
プロフィール

たまたま電撃PS編集部に出社する、谷間忠典に師事した(?)ゲーム経験者。毎年「来
年こそは!」と思いつく、年賀状を書く時間が来るまで想像できているらしい。

★「心意気」、それは言葉
で伝えるものではなく……

毎年そうなのですが、この季節になると朝起きるのがなつてくつてくつて。早く寝たのに翌朝頭が痛い、かなり煩わしい気分。それでもあと10分寝たい誘惑を振り切って会社にむかうのですが、そんな日に限ってホームには人がたくさん集まっていて、アナウンスを聞けば、早朝事故を起こした関係で電車が約20分遅れている……。冷たい風の吹くホームで、同じ電車に乗るであろう人たちの列が長くなるのをうらめしうにながめながら、「あと10分寝てくればよかった」とそのことばかり考えています。こういう日は「今日も早く寝よう」と思っている、ゲーム業界の古い友人から電話がかけられてきたりして、

2時間ぐらひ話しているのですが(笑)。

さて、今回はその電話で「同じチームの人が仕事で遅れるのに、イベントが近い(もうそんな季節かー)とかで帰ってしまおう」という相談をされたので、これについて書こうと思います。本当はその人の給料を払っている人間が「もう少し働いてくれたまえ」というのが一番だと思いますが、これがなかなか難しい。ほかの人間が「ウエの人間」に頼んでも当人にはつづり口としが受け取れない……。

前に友だちから聞いた話に「新人くんが仕事で遅れるのに定時で帰っちゃうんで困ってんだけど、彼の3倍近く仕事をしてみせたら、数か月後(遅け)にはがんばって帰るようになりましてよ」というのがあります。やはり「ものをつくるにんげん」には、まわりの人間が態度で示すのが良いでしょう。言い方にもよるけど、文字や言葉で伝えると

へんな誤解が生じたりする。最悪なのが、ほかのみんなで強口いって村八分にされるパターン。どんなに完璧なメンバーがどんなにダメな相手をやったとしても、必ず遺恨が残ります。「同じ目にあわせてやろう」という「遺恨」は、ちょっとやそっとじゃ消えないようです(おお恐い)。話を戻して、うちは「オレはおもしろいゲームを作るんだぜ」という「心意気」、これですね。これが伝わってれば良いと思います。表現方法を間違えると、「ばか?」といわれることもあるようで、実際例の場合などは……以下略(笑)。「限られた時間の中で、いかに自分が満足できる作品が作れるか」という言葉に、電話の後は「わかるな」と感心してましたが、これが彼が最もキラキラした「Hマンガ家」さんが、雑誌で書いていたことであることが、最後に書いておきます。では来年もおもしろいゲーム(仕事?)にめぐりあえよう……。



流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

録田重昭
プロフィール

ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という青春書を持つゲーム業界の通事情通の方。ゲーム業界のことならなんでもお答えできる。

★ますます広がる PSユーザー

今年も残すところ、本当にわずかなとなりました。不景気だの暗い事件の多発だのと、あまりバツとしない1997年でしたが、みなさんはどうでしたか？ 私はあい変わらず貧乏ヒマなしの1年でした。まあ、忙しかつたというのは、それなりに周囲に評価され、仕事があったことだと感謝していますが、あっという間に1年が過ぎで、気がついたらもう今年も終わるという感じがします。

「今年はがんばるぞ」と意気込んで確保したホームページは、ほとんど手つかずのまま。「製品版になつたりやり込み」で買っていたソフトの中には封も切っていない物が「余暇を作るぞ」とキャンペーンを行うとスケージュムも立てて、実現したのが2回（映画の野暮を入れても3回）、秋葉原時代の仲間との音楽活動は1年休職状態……。来年こそは態勢を立て直してがんばろうと思います。

さて、今回はゲーム業界もこの不況と無縁ではいけない、というお話をしましたが、暗い話題ばかりでもありませんで、ちょっと明るい話題をお届けしましょう。

この年末商戦では、本誌の看板でもあるPSが、かなり好調なようです。「FF」やドラクエといった「鬼」がつくほどの大作こそありませんが、これに準じたクラスのヒットが多く、トータルでの売り上げに貢献しているようです。この中にキラソフ（そのゲーム機のハードを買うことを決意させるソフト）が多い点も見逃せない好材料です。

PSは「ほかのゲーム機に比較して、ソフトのジャンルが多岐にわたっている」という点が、ユーザー層の拡大に貢献してきたといえます。この年末商戦では、特にキラソフが多いようです。まずは「電車でGO！」です。発売前から専用コントローラの品不足で騒がなかつたくらいで、年配のお父さんという新たなユーザー層を開拓しました。

■「電車でGO！」は、アーケードゲームとして発表されたときから注目していた作品です。最初にアミューズメントショーで展示されたときはキワモノ扱いで、ブースの隅の隅にばつと置かれていたのが印象的でした。そのときに「これは化ける（売れる）」と直感し、コラムや紹介記事でオスメしていたの

で、ここまで着々と自分のことのようにうれしいうえです。

ゲーム業界にはまったく関係のない友人が「これは電車でGO!の大人には、たまらないだろうなあ」とコメントしてくれました。いわく、今のお父さんたちの子供の頃の夢は「電車の運転手さん」が常に人気ランキング上位にあったのだから、というワケです。この友人もPS本体と「電車でGO!」を購入しました。ちなみに我が家では、日頃ほとんどゲームに興味を示さないかみさんが、すっかりハマっています……。

■「グランツーリスモ」に代表されるカーレース系のヒット作も多いですね。モータースポーツが好きで、カーレース系のゲームに目がなない私としても喜ばしい限りです。最近ではまた「走り屋」と呼ばれる方が増え、峠や公道で走り回るのがブームとなりつつあるようです。「頭文字（イニシャル）D」に代表されるマンガのヒットによる影響も大きいようです。

モータースポーツファンの私としては、この傾向には異議があるのですが、ここではその話はおいておきましょう。ブームと呼ばれるだけにほかのメディア、車関係の雑誌や青年コミック誌等での露出が増え、ユーザー拡大にかなり貢献したようです。「頭文字（イニシャル）D」はゲーム化が進んでいますし、

湾岸系のゲームも発売間近のようです。このあたりも完成の度合いによっても、かなり強力なキラソフとなるでしょう。

ファミコン時代にも、初めて競馬予想ソフトが発売になったときに、競馬新聞の紹介記事の切り抜きを持って来店し、本体ごと買った人が少なからずいたのを思い出します。みんな日曜はTVゲーム屋さんには絶対来ないような風体の方ででした。競馬新聞を片手に持って……という人がファミコンを買いくるのですから。

■「チョコボの不思議なダンジョン」といった「カワイイ系」のヒット作は、女性ユーザーの増加に役立っています。そういう親戚筋にある「トルネコの冒険」のときも、かなりの新規ユーザーを獲得しましたね。

最近若い女性を中心に、ゲームキャラクターの人気が高まっているようです。火付け役はいわずと知れた「ポケモン」です。まあ、ショッピングセンターでもスーパーでも、関連商品がやたらと目につきます。「ピカチュウ」の実物大ぬいぐるみ（だったら本物ほどだ、という声もありますが）は、大変な人気があります。

こうしたブームは、ゲームそのものに関心はなかった人たちをユーザーとして取り込む効果があります。「チョコボグッズ」も大ヒットするものが現れれば、若い女性のPSユーザーが増えるでしょう。「チョコボの不思議なダンジョン」に登場するキャラクターは、「カワイイ系」がすごく多いので、期待大です。■今年も終盤になって、やっと、少し明るい話題で締めくくることができました。「終わりに良ければすべて良し」という言葉もありますが、来年はさらなる発展が期待できるでしょう。では、みなさん良いお年を。



イラスト：福井伸士

Vol.61

- ※天野喜孝「1911 Nightのコレクション」
に於いては、(大分県) 中津藩校(大分県)
小幡孝子(北海道)
①「ギョーム・ド・ラ・グー」一画展なる神楽舞子から対談の
必要経路を辿る。
吉岡明子(奈良県) 高木大生(大分県)
轟木大生(奈良県) 中津藩校(中津市川原)
小川正彦(大分県)
②オシチキ・ビデオ「F・Y・ファクター」/難民問題
を論議。
東原龍弘(東京都) 石野幸(神奈川県)
西村哲一(大分県) 中津藩校(大分県)
荒瀬正(奈良県)
③「F・Y・ファクター」オシチキ・ビデオ「F・Y・ファクター」オシチキ・ビデオ
G・M・C(大分県) 志木孝一(大分県)
島貞子(愛媛県) 志木孝一(大分県) 志木孝一(大分県)
安原明彦(大分県) 大木孝一(東京都)
北本淳江(奈良県)
④「1911」/難民問題のオシチキ・ビデオ「オシチキ・ビデオ」
小幡孝子(北海道) 小幡孝子(北海道) 小幡孝子(北海道)
斎藤孝(奈良県) 斎藤孝(大分県)
斎藤孝(大分県) 斎藤孝(大分県)
⑤上田正昭(大分県)
⑥上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
⑦上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
⑧上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
⑨上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
⑩上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
⑪上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
⑫上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
⑬上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
⑭上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
⑮上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
⑯上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
⑰上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
⑱上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
⑲上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
⑳上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㉑上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㉒上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㉓上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㉔上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㉕上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㉖上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㉗上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㉘上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㉙上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㉚上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㉛上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㉜上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㉝上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㉞上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㉟上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㊱上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㊲上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㊳上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㊴上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㊵上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㊶上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㊷上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㊸上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㊹上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㊺上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㊻上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㊼上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㊽上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㊾上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)
㊿上田正昭(大分県) 斎藤孝(大分県)

- 【1】今号で、ごった記事3つを下の一覧から選んで番号で書いて下さい。
 ①特報 河川3周年記念特別大感謝プレゼント②【特報】改略攻略ストーリーSP Vol.6・上巻③【特報】ガンダム ザ・バハマスター2④【特報】リアルポッドファイナリアタック⑤【特報】ヒロインドリム2⑥【改略】タイムズオブデスティニー⑦【改略】チョコボの不思議なダンジョン⑧【改略】ドラゴンストーリー⑨【改略】桃太郎電鉄7⑩【改略】機軸スラガム⑪【改略】フォントミッション⑫【改略】タナティヴ⑬【改略】風のクローア⑭【改略】クラッシュランディーク2⑮【改略】ロクマンDASH～鋼の冒険心～⑯【改略】フォトジェニック⑰【RPG】ビノギアス⑱【RPG】バクサイト・イヴ⑲【RPG】レプス⑳【RPG】スペクトラマワ2㉑【連載】NonStop!とときめきメモリアル㉒【連載】新作ソフトレビューtheDEEPER㉓【連載】電撃PSコロシム㉔【連載】4色収録⑵【連載】電撃PlayQuestion⑶【連載】ウザザゲータベース⑷【連載】タイムズオブデスティニー～すべてが物語⑸【連載】電撃コラム⑹【連載】PSの収録⑺【新作】バーナード2⑻【新作】あつめてナイト⑼【新作】鉄拳3⑽【新作】ワールドスタグム2⑾【新作】天竺いっぺー⑿【新作】大謀⑿【新作】ゲーム天国⑿【新作】トゥームレイダー2⑿【新作】ウイングエクス3⑿【新作】ソリバー⑿【RPG】電撃3⑿【新作】ランキンステーション⑿【連載】電撃ニュースステーション
- 【2】今号で、つまらなごった記事を、上の一覧から3つ選んで番号で書いて下さい。
 【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(p218～p219)から選んでその番号を、5つまで書いて下さい。
 【4】いままで発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いて下さい。
 【5】電撃プレイステーション84号を購入したのはどこですか？
 ①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キオスク⑤その他
 【6】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んで下さい。
 ①毎月買っている②ときどき買っている③初めて買った
 【7】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号の○印をいけても大丈夫です。
 ①電撃PlayStation②ファミ通PS③プレイステーションマガジン④HYPERプレイステーション⑤THEプレイステーション⑥HYPERプレイステーションREMIX
 【8】ゲーム雑誌を購入するときに、どういった点を一番重視しますか？
 ①表紙の企画ストーリー記事②新作紹介記事③改略記事④企画記事(プレイステーションの収録)や特集企画など⑤レビュー⑥改略付録⑦ポスター⑧メモリーカードゲーム
 【9】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか？
 【10】ソフトの貸し借りはしますか？
 ①よく②ときどき③しない
 【11】ゲームの関連商品(攻略本や設定資料集など)を

本、フィギュア、テレホンカード、CD、原作アニメのLDなど)を買いましょく
①よく買う②ときどき買う③ごくたまに買う④よくある⑤買わない

[12]プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトはどれですか？

[13]プレイステーション本体を持っている人は答えてください。あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか？
①マニア②ヘビユーザー③普通のユーザー④イトユーザー⑤その他

[14]以下のソフトについて、プレイしたものがあれば、それぞれ説明あり、に答えてください。
A「ファイナルファンタジーVII」 B「ファイナルファンタジータクティクス」 C「バイオハザード」
D「スーパーストリートファイターZERO2」
E「ときどきメモリアル～forever with you～」 F「イージーレザード」
G「鉄拳2」 H「ストリートファイターZERO2」
I「みんなのGOLF」 J「実況パワフルプロ野球97年開幕戦」

あ、プレイにかけた日数はどのくらいですか？(クリアしていない場合でもお答えください)
①1週間程度②2週間程度③1か月程度④2か月程度⑤3か月程度

いい、弊誌の攻略記事を読んで、ソフトの発売後どれくらいの期間までですか？
①発売直後②③④1か月後程度⑤3か月後程度⑥参考にしたことはない

[15]RPの攻略記事で一番参考になっているのは何ですか？
①マップ②アイテムやモンスターなどのデータ③ストーリー攻略チャート④ノウハウ

[16]スーパープレイステーションの雑誌について、お答えください。
①今まで読んで②変えてほしい③買いたくない

[17][18]の質問で①以外の答えを選んだ方は、下の一覧から1つを選んで答えてください。

①アドールの表情を希望②イノリのイラストレーションを希望③CG(3Dポリゴン描かれたもの)の表情を希望

[19]興味のあふソフトの情報が一番読みたいのはそのソフトの発売のどれくらい前ですか？
①発売の半年以上②発売の3か月③発売前④発売の1か月程度⑤発売の直前⑥発売後

注 意 事 項

※今日のアンケートハガキは機械で読み取ります。
今日のアンケートの[記入例]を参考にし、以下の点に注意しながら、集約の集約用紙で、書く、はがきと記入してください。

①数字の記入について、記入する数字が1つ、あるいは3つある欄に1ヶつの数字を記入する場合は、一箇名のマス目にその数字を記入してください。8ヶつのマス目については、ハガキの記入用紙を参考にしてください。正/「」 誤/「001」など

②数値[1/4]は、プレイしたことのあがきソフトについてであり、それ以外の数字を記入してはなりません。
③今日のアンケートの集約用紙(表裏)の「お宝はいつか見つかるかな」欄でもどこでもお宝と書いていただくとお宝を書くことができます。という欄に記入してください。

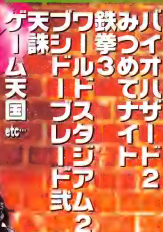
注★意★事★項

※今回のアンケートハガキは機械で読み取ります。
ハガキ裏面の「記入例」を参考にし、以下の点に注意し
ながら、下記の郵便用紙で、書く、はさったりと記入し
てください。

- ①数字の記入について、記入するマス目が2つ、あるいは
3つある場合には1ケタの数字を記入する場合は、
一番右のマス目にその数字を記入してください。2
ケタについては、ハガキの記入例を参考にしてください。
例) 正() 誤() など
- ②図表[4]は、プレイしたときのあそび方について
書く、それぞれのマスに記入してください。
- ③今年への印象や、感想は、「ハガキ表面の」今年は
いかがでしたか?とどこでもどこでもかこうですの
で、書いていただくことをお願ひください。という欄に記入し
てください。

電撃ソフトウェア

新年特大版



**1998年の
要チェックソフトは
ズバリこれだ!**

イスト/伊勢

最新情報を含む、これまでにわかった『2』の魅力を 徹底検証!

極限まで恐怖感あふれる演出で「サバイバルホラー」という新ジャンルを確立した『バイオハザード』。その続編となる『2』は、前作の魅力を踏襲しつつ、さらにバイオハザードの世界を、前作がモンスターイラストを交え、これまでに紹介できなかった『2』の魅力を再確認させて。

静かな、しかし確実に恐怖が迫る恐怖……。期待のサバイバルホラー第2弾。その恐怖のすべてに迫る!!

バイオハザード 2

129

▶ PS2 (2000年発売)

▶ PC (2001年)

▶ MAC (2002年発売)

バイオハザード 2

BIO

HAZARD

2

キャラクター ゲームを彩る登場人物たち…

CHARACTER

「バイオハザード2」も前作同様、男性と女性がいずれも、主人公2人体制でストーリーが語られる。ただし今回の主人公は、かたや新米警官、かたやただの女の子と、どちらも実戦の経験がないのだ。百戦錬磨の特殊部隊員でさえ手こずった前回の事件をはるかに上回る惨劇に、彼らが立ち向かえるのか!? 不安は隠し切れない……。

レオンのパートナー
エイダ・ウォン

レオン・S・ケネディ

今作の男性主人公。研修を終えたばかりの新米警官で、彼がラクーン市警に配属されたのと同時に新たな事件が幕を開けることになる。実は勤務初日から大怪にも遭刻をしており、そのため今回の事件の凄惨さが想像できずには居ない。



クレア・レッドフィールド

今作の女性主人公となる、ポニーテールが印象的で活発な女性。古く、戦いに関する教育は一切受けていないため、換える武器などはレオンに比べてやや能力なものが目立つ。実は前作の主人公、クリスの妹でもある。

レオンのパートナー
シェリー・バーキン

ごめんねさ
いっしょだったの

システム

新システム採用によりゲームの幅が広がる!!

キャラクターによって使用する武器が違ふ

武器を強化する!?



◀これに、純正のスト

▲すると、3連射が可能
な武器になるのだ!!

前作同様、レオンとクレアとでは使える武器が違うのだ。基本的にレオンは攻撃力重視、クレアは

レオン

破壊力は絶大だが、その分反動も大きい武器が多いレオン。火炎放射器やショットガンなど、広範囲をカバーする武器の充実も魅力だ。



◀レオンの武器は一撃必殺の毒針。

クレア

扱いやすさ重視の武器選択がなされている様子。もちろん、両者共通して使用可能な武器もあるぞ。

クレアの使える武器は、レオンに比べると多少破壊力に劣るものが多い。その分、運動性など扱いやすさはこちらの方がはるかに上だ。



「僕たちは精進と扱いやすさがウリだ。」

今回は1回のプレイでストーリーが完結した前作と違い、2人の主人公を続けてプレイすることで、初めて完結する。しかも、最初にプレイした主人公の行動が、そのあとにプレイする主人公の行動に影響を与えるのだ!つまり、2人の主人公の物語が、同じ時間軸で展開されるワケ。これが、『2』の最大の魅力ともいえる新システム、ザッピングだ!



2つの場面を
例に「ザッピング」
システムを解析

ここでは、2つの例を挙げてザッピングシステムについて説明する。これにより、レオン・クレアとクレア・レオンのルートでは、展開がまったく違ってくるのがわかるはず。すべての謎を解くためには、2回クリアする必要があるのだ。

クレアの場合

例えばこれ。クレア編ではト
ーラーが先をふさいでいるた
め、壁面にある扉に入ることが
できない。というより、扉があ
ることにすら気づけないのだ。



▲これがそのトレーラー。変なとこに駐車するな、でな気がします。

レオンの場合

同じくトレーラーが扉をふさいでいるが、こちらはエイダと協力してトレーラーをどかすことができる。これで、扉に入ることができるのだ。



▲悪事、トレーラーの移動に成功。
この先には何が……？

炎上する廊下…レオン→クレアルート

踵下にヘリが
激突、炎上して
いるため、先に
進むことができ
ない。ここはあ
きらめる以外な
い。



● 売上するへり、この券には退めなさそう

炎上する廊下…クレア→レオンルート

クレア編では、ヘリを爆破し、排除することができる。だから、そのあとには通り抜けができるのだ。



これなら先に進めます。

モンスター

MONSTER

闇にひそみ、プレイヤーの行く手を阻む

ゾンビが主だった前作とは違い、明らかに作画的に生み出された美形の怪物。今回の敵は、いったい何種類ある?

感染の人工ウイルス生命体

G (第二形態)

感染した生物を遺伝子レベルで変換させる、恐怖の人工ウイルスの力で変換した人間の姿。強靱な生命力と腕力を持つが、すでに人としての理性は完全に失われている。どことなく前作のタイラントを思わせるが……?

勢の自立歩行植物

イビー

前作のプラント43のデータを基に、アンプレラ社が品種改良して生まれた自立歩行植物。

ウイルスが繁殖し生まれた生命体

G生物の幼体。知能はないが、異常な生命力を持つ。

G
(幼体)

あのおなじみのヤツらも……

上で紹介した3体は、アンプレラ社の研究していた生物で、以前より生み出されたモンスターたちだ。はたしてラターン市に、そしてアンプレラ社に一体何が起きているのか!?

もちろん「Z」にも、おなじみのゾンビなどが登場する。だが、彼らたちはや、真の恐怖の存在ではないのかもしれない……



空中から襲い来る黒い影



狭いところでも気は抜けない

■敵は、巨大クモの「クモ」や、こんな狭いところでも、隠るのうまい「クモ」もいる。



この恐怖は序章に過ぎない……!



コナミ&レッドカンパニーの強力クッキングが役立つ

終戦時の恋愛日誌「みつめてナイト」。今回はロイヤル、ソフィアたちが生き世界と、戦争のシステムに迫るぞ!

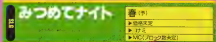
続報第3弾! 新情報満載で 「みつめて〜」ワールドの謎に迫る!!

「あんなにイーストと南国、仲良しのソフィアとロイヤル、もしかしたら、二人で一緒にアーク……だっけかしら?」



——ロイヤルは、いきなり変身魔法でね

全国の「みつめて〜」ファン待望のこのページ。今回、用意したネタは、これまでも紹介してきたゲームの舞台「ドルファン王国」についての新情報だ。また、騎士が主役のこのゲームにおける花形の1つ、「戦闘」システムの詳細情報もゲット! これは、最後まで目が離せないぞ。



▲がんばらににされたロイヤルちゃん、騎士だったら放ってはおけないよね。何かしら、陸軍の匂いするぞ。

強大な力を秘めた
ヴァルフアラハリアン
の八騎将たち!!



キリング・ドーナツは、それだけの力を持つぞ

ヴァルフアラハリアンとは?

「本気で強さ、ヴァルフアラハリアンに所属する人々には、この世界で唯一の力を持つ。その力によって、彼らは、あらゆる敵を打ち倒す。また、ヴァルフアラハリアンには、この世界で唯一の力を持つ。その力によって、彼らは、あらゆる敵を打ち倒す。また、ヴァルフアラハリアンには、この世界で唯一の力を持つ。その力によって、彼らは、あらゆる敵を打ち倒す。」



ヴォルフガリオ

「ヴォルフアラハリアン」を統率する軍団長。常に全身を闇で包み、誰もその正体は知らない。名実ともに実力No.1。

副軍団長を務める盲目の老騎士。知識に長けており、ヴォルフガリオの心臓として彼をサポート。また、剣の腕前もヴォルフガリオに次ぐと言われている。



ミートヒルヒス

幽鬼

2種類ある「戦闘方法」、その詳細をチェックしよう

戦争

プレイヤーの率いる部隊と敵の部隊との戦闘では、自部隊のユニットの属性(戦う順番)を決めるだけでOK。あとは自動的にCOMが動かしてくれる、楽ちんなシステムなのだ。

部隊力と総合力がモノをいう



▲各ユニットに設定された属性を見抜くのが、勝利へのカギだ。



▲敵隊から修繕を積んでいないと、いざというとき部隊が壊れないぞ。



ユニットは4種類

ユニットには歩兵、弓兵、工兵、騎兵の4種があり、1部隊3種までの滞在が可能。総合的な部隊数は、主人公のレベルで変化する。



▲シンプルながら、かなり本格的な戦いになる。しめやかな準備が、開戦の序曲。



開戦
始闘!!

一騎討ち

戦闘中には、相手の敵将に一騎討ちを申し込まれる場合がある。プレイヤーはこれを断ることもできるが、騎士としてどういう行動を取るべきか考えてから決断しよう。

戦闘はRPG風



▲下のコラムで紹介している八騎将たちと、剣を交えることになる。

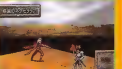


▲こういった必殺技は、レベルアップとともに覚えることができる。



戦闘はRPG風

一騎討ちは、攻撃、防御などの行動を選択する、ターン式の戦闘。体力ゲージの上のゲージがフルになれば、必殺技なども使えるぞ。



▲イベントが発生して、そのまま八騎将と一騎討ちするパターンもある。

疾風



ネクセラリア

通り名が示すように、疾風のこき業軍立を持つ。槍による攻撃を、得意としているようだ。

氷のような冷静さと、炎のような闘志をあわせ持つ、八騎将、唯一の女性騎士。

ライナーノール



氷炎

不動



ボランキョ

その大柄な体と大剣を武器に、数々の戦いにおいて重要な拠点を守り抜いてきたことから、「不動」の名を冠するようになった騎士。

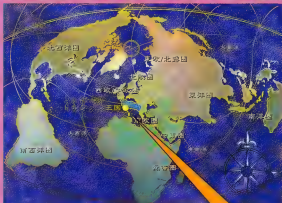
コーキルネイファ



迅雷

八騎将では最年少。血の気が多く、若さゆえに短絡的な行動をすることも。特殊加工の二ードルが武器。

初公開! 『みつめてナイト』の世界の地図はこうなっていた!



どこかで見たことあるような?

『みつめて〜』の世界地図を、本誌初公開! 何となく、我々の住んでいる世界に似ているような……。もしかしたら、東洋から来た女の子も出てくるかも? 「ドルファン王国」のある半島も、スペインを彷彿とさせるよね。

ヘルツォークの国により内戦状態になったドルファンでは、プロキアが暴走した。プロキアが暴走したにも関わらず、ドルファンを占領し続ける。ドルファン内戦はヘルツォークとプロキアを倒すためにある。

過去に起こった出来事を参照するモードで見ると、ドルファンは現在、戦争の真っ只中。もしして、結構危険な国だった?



ドルファン=プロキア戦争

半島の内陸に位置するプロキアが、海岸の国ドルファンへ仕掛けた戦争。その目的は、港都市の獲得らしく、プロキア側は「ヴァルファバラハリアン」と契約を交わし、ドルファン側のダナンへの占拠に成功している。そんな情勢化において、ドルファンが戦力強化のために海外から招集した傭兵の1人が主人公なのだ。つまりゲーム開始の時点で、すでに戦争は始まっており、主人公は全面対決に向け、自らを鍛えることになるらしい。まだ話は多いが、どうやら傭人レベルの戦いでないことは、容易に想像できるだろう。



▲主人公が運搬する前から、こんな戦争が起きているらしい。



▲このような戦闘のシーンもあるらしい。

大予想! 「首都ドルファン」はこんなトコロだ!!

ここでは手元の資料と写真を基にして、「首都ドルファン」がどんなところかを予想してみることにする。戦争が何だと、不穏な空気が流れているしいが、写真だけで判断する限り、そんな様子は少しも感じられない。駅やレガの敷かれた道路があっ

たりと、「剣の世界」にしては文明のレベルはかなり進んでいるようだ。反面、花が一面に咲いた植物園や、緑に覆われた高台があるなど、その自然も未だに失われていない。「ドルファン」は、そんな近代と中世がクロスオーバーした土地のようだ。

うた、聖域の敷地内なのか?



▲このように、近代と中世がクロスオーバーした土地のようだ。



自然を愛する
硬派娘



ジーン・ペトロモラ



そしてお待ちかねの「女の子情報♡」

今回も新キャラ続出だぞ

スー・クラフツ



結婚を夢見るパン屋の娘



超タカビーな財閥令嬢



リンダ・ザウロイド

そして今回入手した謎の写真

さて、この細長い写真は
何だろう？ メーカーから
のコメントは今のところな
いのだが、おそらく特定
のデートでは、このよう
なスクロールするビジュ
アルを見ることができ
るのだろう。詳細がわ
かり次第、お伝えし
ていくぞ。

これも
デート
シーン
なのさ？



続報を待て！

TM

鐵筆

98年(第)

- ▶ 編輯菜單
- ▶ 工具
- ▶ MAC/Windows 安裝說明

今号も前号に引き続き、P8版の漫画を大公開するぞ！ アーケード版の豪華キャラクターのプロフィールを年毎に順次ストーリーも紹介しているので、読者21の舞台となった時代と比べてみるとより、興味が湧くはずだ。また、まるで生きていくかのようなキャラビッドにも注目。





★ニッポンの文化



● 風間 (一) (おサマージン)

Keywords: child sexual abuse; disclosure; social support; coping strategies

● フォルダとファイル

●エディ・ゴールド



● 幸ひな

信部(ファラレ)

「夕張市の門下生。17歳。最近が特に
不調な方方不明になったため、同級
生達にかけ回すように事故。以前から
にも治療をつけたいと思っている」



● 第一册: $f(x) = \sin x$

昔大会の持ち手横道を兼ね、数々のトナメントで優勝してきた。そんな彼のもとに第3回大会の参加者が集く。4回



● 雑誌 月刊「レイ・ウー」

「スー」の「ス」が「ス」と呼ばれ、世界の年長者からもっとも恐れられる男となつていく。そんな彼の前に早八の理恵が現れ、彼女への求婚を断つた。45

 文部科学省 (MEXT)

アーケード版での背景ストーリー!

最新画面& キャラクター紹介!

ワールドスタジアム2

PSの定番野球ゲームが 新システム、新モード搭載で登場!!

野球ゲームの老舗ナムコが贈るシリーズ第2弾がいよいよ登場。『ワールドスタジアム』の新シーズンが開幕だ!

ワールドスタジアム2

発売日未定

▶ 開発会社
▶ ナムコ
▶ 対応プラットフォーム: PS2, PC (Windows 98/NT/2000)
▶ 対応機種: PS2, PC (Windows 98/NT/2000)

好評だった前作『E.X.』からさまざまな改良を加えて登場する『2』。今回は、気になるシステム面での変更点を徹底紹介。さらに、『2』で新たに加わる要素についても検証していくぞ。見逃すな!!

前作『ワールドスタジアムE.X.』からの変更点



変更点1

打撃・投球の操作&システム

『ワースタ2』では、前作のシステムを一新して元祖『ファミスタ』スタイルに変えられている。これにより、シンプルながら、なじみの深いシステムで、熱い戦いを楽しめるようになった。具体的な変更点は右にまとめてあるので、詳しくはそちらを読んでほしい。また、ネジコだけでなく、アナログコントローラにも対応している。微妙なアナログ操作で、野球の醍醐味を味わうこともできるのだ。匂いたたは、『E.X.』を相棒をやりこんだ人です。



▲打撃と投手がボタンで操作されている。これにより、野球の醍醐味を味わうこともできるのだ。匂いたたは、『E.X.』を相棒をやりこんだ人です。

E.X.からの変更点をチェック

左右の打ち分け	『E.X.』：レフトボタンで押し/引っ張りの左右の打ち分けを行う。 『2』：タイミングでのみ打ち分け可能。
打席内の移動	『E.X.』：意図的な移動不可。 『2』：スイングの準備が完了した上で、上下左右に移動することができる。
スイングの種類	『E.X.』：◆キー上/下で、スイングの種類(ストライクとバット)を選択。 『2』：スイングの種類は『E.X.』と同じで予定。
球種	『E.X.』：投球時にカーブ、フォークなどの1つの球種を◆キーで選択してから投球。 『2』：1つの球種から選択して投球。
投球後のボールの変化	『E.X.』：ボールが手から離れるまでは可能だが、投球後は不可。 『2』：投球後に◆キーでボールを操作できる。



変更点2

選手・球場は最新データを使用

野球ファンなら気になるのが、データの鮮しさ。もちろん本作では、『98年ペナントレース』に合わせた最新データを使用する予定だ。早くも、キミだけのペナントレースが、演出できちゃうわけだ。また、実在する球場をモチーフにした数々の球場を用意。さらに前作同様、ナムコのキャラをイメージした球場も登場するぞ。おなじみのものから、初お目見えのものまで、多彩なスタジアムで試合を楽しんじゃおう!



▲バックスクリーンに見えるあの家って、もしもして……



さまざまな球場で プレイボール

広さ・色の異なるさまざまな球場を用意。どんな「なにか」もついに登場!

野球界の覇者となれ!!

『2』から新たに加わる新要素



天下一を目指す「戦国! 国盗リーグ」

野球ゲーム初! 歴史S/LGを彷彿とさせるモードが追加された! それがこの「戦国! 国盗リーグ」だ。プレイヤーは15军团から好きなチームを選択し、他

球場もお城風に…



▲歴史らしめたいオープニング。でも野球ゲーム。



▲戦国時代(刀)に、3球場のバックスクリーンにはお城、壁のよりけりかなり異国風を盛り上げている。



応援歌を作れる謎のモードも…

実在する15军团には、それぞれ応援歌がある。ヤクルトスワローズの

東京音頭や、阪神タイガースの六甲おろしなど、実際の試合でもよく耳に思う。読者の中には、自分の好きなチームに自由に応援歌が作れたらいいな、と思っている人も多いはず。そんな人の期待に応えるモードが「ワースタ2」には搭載されるらしい。残念ながら詳しいことは不明だが、オリジナルの応援歌が作れちゃうという新機能らしいのだ。続報が入り次第、また本誌でもお伝えするが、自分の作った応援歌が、試合中に流れたら、癒えるよね。



スタジアム
きみの曲が
こだまする



続投 『EX』でおなじみの要素も健在

『2』には、前作で好評だった、お楽しみ要素が継承されている。まず、ゲームをロードするときに選べるミニゲーム。前作の球拾いゲームから、



▲ボタン連射でひたすら走れ! 「1」位になればなにがごとくあるかも。



▲前作の「分身くん」の作成画面。顔や名前を自由に設定することが可能。

▲これも前作の「分身くん」の画面。ナストの結果が、選手の能力に反映される。

さまざまな条件でプレイ可能



前作では、「オープン戦」でしか対戦をすることができなかった。だが、『2』では、「リーグ戦」というモードが新しく追加され、最大6人までの総当たり戦ができるようになった。さらに「オープン戦」には、通常の「1本勝負」に加え全3試合で勝敗を争う「3本勝負」も加わった。より幅広い遊び方ができるように工夫されているのだ。



▶これはオープン戦の画面。1本勝負では、負け惜しみも言えたけど、3本勝負となると本場の実力がわかっちゃうかな。

▶リーグ戦で勝ちとワイワイやりながら対戦するのも楽しいぞ。



▶これも前作の「分身くん」の画面。ナストの結果が、選手の能力に反映される。

ブッシュド

BUSHIDO BLADE 2



今号はサブウェポンに関する新事実を紹介しよう。なお、先日発売された『チョコボの不思議なダンジョン』には、「BB1」のスペシャルデータ(全エンディングを見ることができ、カツツェも対戦で使える)がついている。こちらも要チェックだ。

ブッシュド
ブレード式

書予定

 ▶ 基本設定
 ▶ ストーリー
 ▶ 武器(ブッシュド)

前作から引き継がれた要素もより強力に!

武器の振り方に関係してくる「表」と「裏」の概念や、プレイ中に助っ人が来てくれるサポートキャラシステムなど、『BB2』から取り入れられた新要素はこ

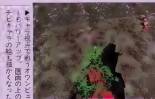
れまでも紹介してきたとおり。同時に、前作にも存在していたサブウェポンやオウブビューも大きくパワーアップしている。今回はこれを紹介していこう。

▶ 前作のメインキャラだった空堀は今作ではサポートキャラとして登場。

▼ 豪華のサポートキャラ、ハイウェイマンが駆けつけたシーン。



▶ 従来のサポートキャラは忍者のアイトスト。カー



より強力になったサブウェポン。前作にも存在していたサブウェポンも大きくパワーアップしている。今回はこれを紹介していこう。

サブウェポンの使い方に変化が!

キャラごとに設定されているサブウェポン。敵に投げつけて使うのが基本だが、一部の物は一瞬変った使い方(左平に持った二刀流や、1回のモーションの間に2連続で投げつける二連射)もできるようになった。また、一撃必殺が可能な物も存在している。もちろん、敵が使用したサブウェポンを拾って自分が再利用することができるなど、前作の基本システムは踏襲されている。それでは、現在利用している物を紹介しよう。



鳴鶴館 鉄扇(テッセン) 	新口(アイクサ) 	ゆふ刀(コタケ) 	トス 
セイゴウワルキ 	両針(ナガバネ) 	浮雲刺(ウツクゼン) 	両断刀(フキザシ) 
少剣(コウカ) 	短剣(トッコ) 	ナギサ(ナギサ) 	フーメラン 
拾險丸 神(オノ) 	カマエ 	レイピア 	もくづり 



登場キャラクター紹介第2弾!!

鳴鏡館 辰美 のサポートキャラ

な うん 寒雲 のサポートキャラ 拾陰見



赤い風雪児
ナイトスター



現在、甲賀流忍術の修業中という設定。御火の甲賀修行時代の先輩にあたる。人手が足りないために御火が応援を頼んだところ、快く引き受けてくれた。スピード型。

湧上がり厚底靴父
空蟬(うつせみ)



前作でもお馴染みの、鳴鏡館にとっては守護神ともいえるべき存在。「B B 1」での戦いを終え、引き退くよう考えていたところを御門に呼び出された。パワー型。

秘密の仮面貴族
ハイウェイマン



最近、御門に挑戦したばかりの男性。決して負けないようだが、日本流には勝てない。すべては速に出来る。また、道場がバレバレのよう(苦笑)。バランス型。

スパイシーまげ男児
ウタマル



数年前、道場破り同様に陰謀へ乗り込み、毒害に敗れた。以来、腕を磨くため隠居する。寒雲はライバルであり、よき仲間でもある。バランス型。

迫力ある戦いが楽しめるオウンビューに注目!

キャラクターの視点で戦闘を楽しむ「オウンビュー」。前作では限られたモードでしか楽しめなかったが、「B B 2」になってほとんどのモードで使用可能となったのだ(もちろん、ゲームのメインでもあるトップモードでも使用可能だ)。同時に「スライド・オウンビュー」と呼ばれる、カメラ位置を固定できるシステムも搭載。これにより、顔の前あたりから、肩の上半身を後方から表示させるあたりまで、自由にカメラ位置を決定できるようになった。カメラ位置を前後にスライドさせて、ベストポジションを見つけだそう!



前作になかった“からみ技”も登場!

この「B B 2」でも主要武器やサブウェポンを駆使して戦っていくことになる。しかし、特定のキャラは“からみ技”と呼ばれる体術も使うことができるのだ。これは相手と接近し、手や足を使って攻撃するといふテクニク。残念なことに、すべてのキャラが全得しているわけではないようだ。

刀を突き刺す！
刀を突き刺す！
刀を突き刺す！



◀奥門の戦いがウタマルにヒット！
よろたウタマルは、道場のブロードソードによる攻撃で絶命した。



天誅

立体忍者活劇

隠密か?死闘か? いずれも忍びの道なり

法で織けぬ悪を闇に葬る。忍びの者の活躍を描く、スリリングなACT!
忍者ならではの多彩なアクションで、潜み、戦って使命を果たすのだ
今回は、最初の任務のリプレイを、2通りのやり方で紹介しよう!!

このゲームでは、3Dのステージを自在に動き回ることが可能になっており、使命を達成するまでの道のりも、プレイヤー次第となる。ひたすらに姿を隠して戦いを避けるか、血しぶきの飛び散る刺撃を楽しむか? いずれにしても、果たすべき任務は厳しいのだが……。

隠密編

第一幕の暗殺は、代官と手を組んで私闘を肥やす悪徳商人。越後屋、紅の隠れる代官屋敷には、厳重な警備が……



死闘編



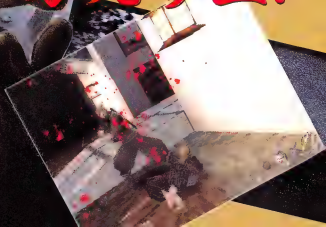
▲見張りのある正門を避け、力半綱を使用して塀を踏え、屋敷に侵入。

潜入



▲正門から堂々と屋敷に侵入。見張り2人をイッキに切り捨てる!

力丸参上!



越後屋を発見した 力丸、いざ成敗!

越後屋を発見し、部屋の中に入ると「なに奴っ!」という越後屋との会話シーンがはじまる。実力派声優陣によるアフレコも終了し、力丸に「声」という魂が吹き込まれた今、さらに迫力を増した忍者活劇が展開されるのだ!



見逃すわけにはいかん



くっ、くせものじゃ

▲▲突然現れた力丸にうろたえる越後屋。「まさかの進行の敵々…見逃すわけにはいかん!」いざ、成敗!

越後屋の用心棒「佐々木半兵衛」現る!

越後屋に金で雇われた用心棒「佐々木半兵衛」が登場。こいつは器合ひ切りの達人で、一定の割合い



身をもって知るがよい

をとりながらジリジリ相手を追いつめ、忍撃範囲に入った相手を電光石火の早業で切り捨てるのだ。油断すれば、力丸も一瞬で真つこつた。



▲場から屋根へ飛び移る。中庭の見張りにも気づかれてはいない



▲屋根から屋根へ飛び移り、敵に見つかることなく越後屋を探す。



▲屋根裏から下の座敷をのぞくと、女中を弄ぶ越後屋がいた!

越後屋発見まで、確実に任務をこなせるのはやはりこちらだろう。隠れて進んだ場合、部屋には越後屋と佐々木半兵衛しか居らず、後の戦いも楽になる。



▲ひりひり 城壁で聞いてい

●天誅完了

任務成功(上)と失敗(下)、プレイしたいで越後屋も変わってくる。見事、使命を果たし影の敵を倒すことができるか? 悪を懲らした、力丸の闘いは続く。

●天誅失敗



フタツツツ

中庭 搜索 発見



▲「出会え出会え!」もはや手配を逃さず必要なし! たたっ斬るべし!



▲「いたぞ!」敵が敵を呼び、大立ち回りをしながら越後屋の姿を探す。



▲ついに越後屋のもとへ。しかし、ここにもすでに監視の者が…

大勢の敵を切り伏せて進むのは、力丸といえど困難。立ち回りながら越後屋の部屋に進入した場合、大勢の敵と佐々木を相手にしなければならぬ。

最新ROMで見ると力丸の新たな勇姿!!

最新ROMでは力丸のテクスチャーが新しくなり、より凄みのあるキャラクターになった。ショー・コスギ氏の演技によるモーションキャプチャーも完了。もう一人の忍者、くノ一・彩女の姿はどうなる?



新

▲こちらが旧のバージョンのもの。テクスチャーが新しい。このテクスチャーは新しい。このテクスチャーは新しい。



旧

天誅	2/26
◆ ¥5,800	
◆ SIZE	
◆ MIC (7.1ch)	

GUNばれ!

ゲーム天国

アーケードで人気を博し、SSにも移植されたお笑いSTG『ゲーム天国』(以下ゲー天)が、完全オリジナルとしてPSに登場! 今回は注目のPS版画面写真&最新情報をお届けするぞ



仲良し(?)姉妹

みき MIKI &
&みさと MISATO

姉のみき(右)は、あつこりした女の子。しかし、言うことが結構通じ、周りの人々をビックリさせることもしばしば。妹のみさと(左)は、元氣いっぱい女の子。でも、ピンチのときに急に驚き去りにされるなど不幸な少女でもある。登場ゲーム「ウォールトコロ」

GUNばれ!
ゲーム天国

3月(木)

▶ 価格決定

▶ ジャンル

▶ MG/CD/DVD/ゲーム本/パソコン対応

ジャレコのお宝ハチヤメチヤメSTG
ガンコン対応でPSに登場!!

新たな『ゲー天』ワールド!!

1984年~1989年にゲームセンターに登場した「ジャレコ」の人気アーケード作品のキャラたちが活躍する、お笑い風スクロールSTG『ゲー天』。SSにもリニューアル移植され、好評を博したこのヒット作がなんと、PSでは完全オリジナルのポリゴンSTGとして登場するのだ。テンポのいい会話やコミカルな演出を始め、斬新なアイデアが豊富に盛り込まれた「ゲー天」ならではの魅力は、今作でも健在! ジャレコ独自のセンスが光る、ファンにはたまらない楽しい要素が盛りだくさんなのだ。



▲▶ ガンコン=ガンSTGという概念をくつがえす今作品のアイデア。縦スクロールSTG+ガンSTGとは!? あいで右ページへ!!

PSの『ゲー天』は
「ガンコン」対応!

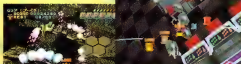


“ガンコン”対応の縦STG?



「縦スクロールSTGでガンコン対応」と聞いてピンとこない人も多いんじゃないかな? でも、その内容は実に単純。1Pが、自機を操作して縦スクロールSTGをプレイ中、2Pはガンコンを使用して画面上に現れた敵を撃ちまくるといもの。ガンコンで撃った弾は敵だけでなく敵弾をも撃ち落とすことが可能なので、1Pのサポート役として大活躍できるぞ! 友だちを、家族を、悪人を助けるガンコン協力プレイが楽しめるのだ。

プレイ中ガンコン突きまわりの協力



▲もしかしら、左手でコントローラ、右手でガンコンなんてプレイも!!

PSの「ゲート」は内容もボリュームたっぷり!

PSオリジナルで

登場の「ゲート」。たぐと、このゲーム自体の雰囲気やハチャメチャなノリは、バツグン! さらにPSの機能をフルに生かした、ポリゴンでの迫力あるカメラワークやダイナミックな飛行感覚なども体験できるぞ。ストーリー間のキャラたちが織りなすお笑いドラマはもちろん、新作アニメーションなどが収録されていて、とにかくボリュームたっぷりの仕上がりになっているのだ。



▲この世界観のあやうしは、もしかして...

食卓に並ぶ料理の材料として日々命を落とされている彼は、いつしか運命を手に戦場へと身を委ねる。

歴戦の勇者
びぐ



個性豊かなキャラクターたちが織りなすドタバタギャグにようこそ期待!

勢いのあるノリで展開していく「ゲート」はたして、どんな新ネタを使ってギャグドラマを演出してくれるのかな? ゲームの最終目的や演出などの詳しい内容はまだ明かされていないが、新情報がほしき! どんどん紹介していくので、続報を期待して待っていてほしい!



▲身の回りにある馴染み深い機械がギャグのネタに大変わり!! そのぶっ飛んだノリがPSで味わえるのだ。



▲「ゲート」のギャグゲームのキャラクターたちを調子よく大暴れ! さらに「ゲート」の魅力を最大限に引き出す!

影の支配者セリア

ゲートセンの店員
伊藤由紀

TOMB RAIDER 2

伝説の短剣を求める女性冒険家レイラ・クロフトの活躍を描いたアクション/AVG「トゥームレイダー2」。発売も間近に迫ってきた今回は、レイラの力となる新しい13つの武器を紹介。さらに冒険の舞台となる4つのエリアの見どころにも迫ってみよう!

TOMB RAIDER2

122

トゥームレイダー2

▶ MD 820
▶ ビクターソフト
▶ MG (プレイステーション)

STORY DIGEST

ストーリーダイジェスト

ドラゴンの強大な魔力を得ることができるといふ「サイアン」の短剣。それを求めてレイラは万里の長城にやって来た。いくつもの謎やトラップを突破したレイラは、万里の長城の地下で1人の男に誘われる。男はレイラと同じように短剣を扱う組織の一員だった。その男から、失踪の指導者マルコ・バルトーリが短剣の謎を解く鍵を握っていることを知り、レイラはマルコのいるベニスへと向かった。だが、ベニスにはすでにマルコの姿はなく、レイラは短剣の謎を解く鍵を求めて海に渡る沈没船へ、さらにナベットへと放立つ。果たして短剣を手に入れるのはレイラか、それともマルコなのか?

新たに増えた3つの武器を使いこなして敵を倒せ!

前作でのレイラの武器は、ピストル、ショットガン、マグナム、ウーギーの4種類だった。だが今回は、M16、グレネードランチャー、水中銃の3種類の武器が新たに加わった。どれも強力な武器であるが、敵も前作以上に手強くなっているのも油断はできないぞ。そこで、ここでは新しい3種類の武器の特性を詳しくチェック! 新しい武器の効果的な使い方をプレイ前にしっかりと予習しておく。

グレネードランチャー

その名の通りグレネード弾を発射する小型の銃。威力は全武器中で最も高く、敵を粉々に吹き飛ばしてしまうほど。だが、1発撃つ度に弾を装填しなければならぬので、連続には向いていない。さらに弾の速度が遅いので、動きが速い敵には使えないほうがいいだろう。



M16

スタンダードなアサルトライフル。連射速度はウーギー以上ののだが、それは立ち止まって撃っているときだけ。走っているときに撃つと連射速度も命中率も下がってしまう。その攻撃力は高く、弾は20ミリ口径の弾なので、非常に強力な武器となってくれるはずだ。



水中銃

「ハーブーン」(銃)を撃つことができる銃。水中で使える唯一の武器なので、ダイバーやウツル、サメなどの敵に対して使うことになる。その威力もM16より上と、夏がけ以上に強力。だが、グレネードランチャーと同じで、1発撃つごとに弾を装填しなければならないぞ。

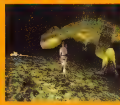


冒険の舞台となる 4つのエリアを紹介!

『トゥームレイダー2』の最大の魅力といえはやはり探索だろう。幾重にも張り巡らされたトラップを突破し、複雑な仕掛けを解明し、険しい地形を乗り越えていく……この達成感がたまらないのだ! 今回はそんな探索の舞台となる6エリア中、4エリアの見どころをパッチリ紹介するぞ。

エリア1 中国

伝説の短剣を求め 万里の長城へ



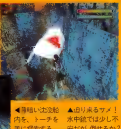
▲暗闇の中から巨大なティラノサウルスが姿を現した(写真上)。▶道に染まった針がレイラに迫る(写真右)。

最初の冒険の舞台となるのは、あの有名な万里の長城。その地下を探索することになるぞ。ここでは時間制限のあるトラップ群や強力な敵・ティラノサウルスなどがレイラを待ちかまえている。最初のエリアにしては難易度が高く、一瞬の油断が命取りになりかねないのだ。

エリア3 海

海底の沈没船で 待つものとは?

海(海上倉庫、沈没船など)が舞台なだけあって、やはり泳ぐシーンが多いのがこのエリアの特徴だ。しかも、今作で初登場の水中銃があるのだ。サメやダイバーなどの水中の敵との緊迫した戦いが展開される。また、レイラのコスチュームチェンジした(ウェットスーツを着た)姿を見ることもできるのだ。



◀薄暗い沈没船内を、サーチライトで照らす。▶泳ぎながら進むレイラ(写真上)。

エリア4 チベット

雪に覆われた極寒の 地での戦いが始まる



雪に閉ざされたチベットの山岳地帯が冒険の舞台。そのイメージ通り、複雑で険しい地形がレイラを苦しめる。また、ペニスのポートに続き、ここではスノーモービルに乗ることができ、ジャンプ台(のような地形)を利用して谷間を飛び越えるなどの派手なアクションが楽しめるのだ!

スノーモービルで突っ走れ!

◀スノーモービルは、多少の地形の凹凸は無視して走ることができる。遠慮せずスピードを上げて、突っ走ろう!



◀雪に覆われたチベットの山岳地帯が冒険の舞台。そのイメージ通り、複雑で険しい地形がレイラを苦しめる。また、ペニスのポートに続き、ここではスノーモービルに乗ることができ、ジャンプ台(のような地形)を利用して谷間を飛び越えるなどの派手なアクションが楽しめるのだ!

エリア2 ペニス

水の都で激しい 銃撃戦が展開!!

前半は縦横無尽に張り巡らされた水路が、後半は多重構造のマップと複雑な仕掛けが特徴的なエリア。前作にはなかった乗り物(ここではボート)に乗れる最初のエリアでもある。また、前作ではボス以外にはいなかった銃を持つ敵が数多くいるので、激しい銃撃戦が盛り上がりそうだ。



▲ボートに乗って狭い水路を高速で走り抜ける! 前作ではなかったボートのシーンだ。▶敵の銃撃は正確にレイラを捉えている。こちらも負けずに対応しよう。▲エレベーターなどの近代な仕掛けも登場する。



エリア4 チベット

雪に覆われた極寒の 地での戦いが始まる



雪に閉ざされたチベットの山岳地帯が冒険の舞台。そのイメージ通り、複雑で険しい地形がレイラを苦しめる。また、ペニスのポートに続き、ここではスノーモービルに乗ることができ、ジャンプ台(のような地形)を利用して谷間を飛び越えるなどの派手なアクションが楽しめるのだ!



◀雪に覆われたチベットの山岳地帯が冒険の舞台。そのイメージ通り、複雑で険しい地形がレイラを苦しめる。また、ペニスのポートに続き、ここではスノーモービルに乗ることができ、ジャンプ台(のような地形)を利用して谷間を飛び越えるなどの派手なアクションが楽しめるのだ!

血統構築という血のロマンを重視したWinning Post 3。この回も絶頂の危機にあるライオンキング系をバックアップし、産駒がクラシックを制するまでのリプレイをお楽しみください。



世界を舞台に
オーナーブリーダーの



日本のダービーは定です。
ダートのダービー……しかもケンタッキーダービーを
制するなんて…

頂点を目指せ!!

血統構築を重視した

競馬 SLG の 最新作!!



年度代表馬
モモカイガール 4歳

'07年 6戦 5勝
クラシック三冠
有馬記念
セントライト記念

ファイントップ
モモスラ
メイジノベル
あいたもも
郷江純子

大層佳子
モモファーム



**ウイニング
ポスト3**

2/26

▶ ¥4,800
▶ 完成
▶ MD: 04/20/99

海外への挑戦!
あくなき

Winning Post 3

ウイニングポスト

RPG

ツインビーRPG

ゲームのジャンルは変わっても、キュートなムードは変わらない!
「ツインビーRPG」。ファンは絶対にチェックの1本だ。

3月(木)

▶ 開発元

▶ コスモ

▶ MCプロダクション

初公開のオープニングムービー&魅惑の新キャラクターを紹介!



勇進! ミント&バステル!

ゲームの世界だけでなく、ラジオやCDなどメディアを超えて大人気の「ツインビー」シリーズ。この「ツインビーRPG」は、ラジオドラマで活躍したキャラクターも登場する、本当の意味でのシリーズ最大作だ。今回はそんな本作の魅力が光るオープニングムービーの一部を大公開! マドカ役の人気声優、福寿田マリ子さんが歌う主題歌によって、華やかに流れるムービーをいち早くチェックしてみよう。新たに公開された関的なキャラクターたちの情報も見逃さないぞ。

メロウ姫が力を解放!

悪いキは
おしんは
アッフル先生おつと
担任先生

アッフル先生

炎の中の時分、
この時分は2人
の経験力による
ものなのかな?

新キャラクター
登場!炎の中のモルデ&フィーレン
2人の先生はあこがれのマト!!

今回、新しく公開されたキャラは、アッフル先生と
ビーチ先生の2人。先生たちも登場するということは、
デザート中学が舞台になるシーンが存在するのかな?

ツインビーチチームVS



デビルスパイカー

いつでも保健室に
いらっしやい!!

デザート中学の先生たち

ビーチ先生

白衣がキュートな
デザート中学の保健
医さん。これまで保
護者のかわいさとは
うらはらに、常に衣
着せないキツイ性格。
ゲームでは同僚でお
世話になるかもね。

AVG

スーチャーバイ
アドベンチャー

ドキドキ♥ナイトメア

大人気の美少女恋愛ゲーム「スーチャーバイ」シリーズに、ついに待望の最新作が登場！ ししがう度の「スーチャーバイ」は、なんと恋愛ゲームではない？

3月(予定)

▶ ¥9,800

▶ シンクロ

▶ MC (ブロック数限定)

MT

「スーチャーバイ」シリーズ最新作は、恋愛アドベンチャーゲームだ!!

恋愛ゲームでありながら、その強烈なキャラクターで大ヒットを記録した「スーチャーバイ」シリーズ。その最新作が、恋愛AVGとして登場するぞ。プレイヤーはスーチャーバイたちの住む町の伝人となり、さまざまな子と仲良くなりながらストーリーを進めていくのだ。もちろん目指すは女の子との恋愛成就。登場する女の子は、シリーズの人気キャラ13人に2人の新キャラを追加した15人。仲良くなった女の子との後日談を楽しむ「デートモード」などのオマケや、ミニゲームも満載でボリューム&サビス満点の内容だぞ!!



▲プレイヤー自身が主人公となり、「スーチャーバイ」のキャラクターたちと恋とドラマを繰りだしていくのだ。

舞台となる神用賀町はこんな町!!

全体マップ



部分マップ

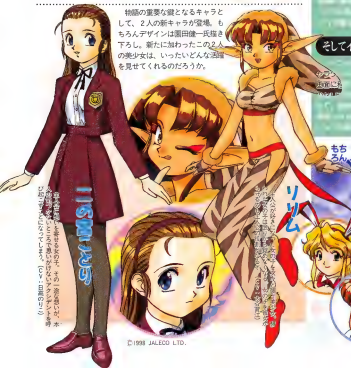


そしてイベント画面だ!



2人の新キャラが登場!!

物語の重要な鍵となるキャラとして、2人の新キャラが登場。もちろんデザインは園田健一氏監製と下ろし。新たに加わったこの2人の美少女は、いったいどんな活躍を見せてくれるのだろうか。



なんとスーチャーキャラも総登場!!



我々のヒロイン・園田キヨ子(スーチャーバイ)を始め、お馴染みの人気キャラも登場。魅力全開で元気につばいには大活躍してくれるぞ!!

3D-AVG

CLOCK
TOWER

GHOST HEAD

再び「恐怖」の物語が幕を開ける! あの「クロックタワー」シリーズの最新作が
いよいよ登場。二重人格の主人公が繰り出す新斬新ストーリー展開が魅力だぞ。

3月(予定)

▶ ¥5,800(税別)

▶ ヒューマン

▶ PC (1700x1200)

▶ ACTUAL SHOCK(2.5)

新たな舞台、新たな設定で幕を開ける人気のホラーAVG番外編!



▲恐怖をかきたてる絶妙な演出は一位と誉れ上げられ、青筋も通う人ばかりのホラーストーリーが繰り出される。また、今作では声優さんがキャラクターの声を出演しているぞ。

移動先や目標物をクリックするだけの非常に簡単な操作でゲームを進める明瞭なシステムと、主人公の「歪める恐怖」がじかにプレイヤーに伝わる緊張感に満ちた展開が好評だった「クロックタワー」シリーズ。ファンの期待に応えて、その最新作が早くも登場するぞ。舞台を日本に移し、まったく新しい恐怖の物語が展開する本作の内容を今回はバリエーション豊富に紹介しよう。

静の「優(ゆう)」と
動の「翔(しょう)」

「ミコシサマ」

▲神の規則を持えている(優)の大事なお守り。特定の場所に置く(手放す)ことができる。



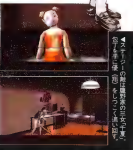
舞台設定とストーリーが一変され、主人公もジェニファーではなくなった本作。新たな物語の主人公は「御堂島 優」。心の中に「翔」という名の別人格を潜ませている。二重人格の女子高生だ。表の人格である優は、常に「ミコシサマ」と呼ばれるお守りを持ち歩いている。実はこのお守りが人格の変化を抑えさる力の源で、これを手放した状態で危殆に直面すると、裏の人格・翔が覚醒するのだ。主人公が持つこの2つの人格が、今回の物語のキーポイントになっているぞ。



▲優と翔、どちらの人格でイベントをクリアするかで、シナリオの展開が変化する。2つの人格の使い分けが重要な鍵になっているのだ。

3つの謎解き
2
今度の敵は「人じゃない!」

本作「クロックタワー セカンド」では、驚愕するホラーAVGはシナリオが「人じゃない」だった。しかし今回は、謎解きによって謎が解けていく敵が違ってくるのだ。登場する敵が人間に変わって3対1戦を考える戦略的要素もプラスされているぞ。



▲「ストーリー」の進捗は主人公の友人千夏と、彼女が持つ謎解き。

物語の主人公
御堂島 優

▲心の中にもう1人の人格「翔」を潜ませている17歳の少女。父の友人宅で、凄惨な事件に巻き込まれる。

デュアルショック対応で怖さ100倍!

2つの人格がおりなす
未曾有のホラーストーリー

表の人格 優

気弱な性格で、慎重の上に慎重を期して物事を進めるタイプ。ピンチの場面では、手近にある物で一時的に敵を撃退するが、勝ててやり過ごす。

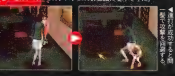


裏の人格 翔

優の心の中に潜む男の人格で、冷静で好戦的な性格。事断的な武器で敵を攻撃して、致命的なダメージを与えることができる。

さらに迫力を増した
「R・S・I」に注意!

最新作の「クロックタワー」登場したときも、体力が弱ってしまえばボーンと倒れては復活も打撃できる「R・S・I」システムは今後も存在。近づくに越したことがないのに敵に近づくことができないのは、まさにこのシステムのおお世話になりそうぞ。



▲「R・S・I」のシステムは、体力が弱ると倒れては復活も打撃できる。

S・RPG

ガーディアンリコール〜守護獣召喚〜

春(予定)

▶8,800

▶エクスティングタイムシステム

▶RPG(プロダクション)

守護獣を導き、強大な敵を打ち倒せ! 個性豊かなキャラたちと
独特のゲームシステムが魅力の美少女S・RPGがPSに登場するぞ!!

美少女S・RPG『ガーディアンリコール』の2大システムを大紹介!

この「ガーディアンリコール」は、一見するとオールドソックスなS・RPGのようだが、実は独自のシステムを取り入れた、ちょっと平穏なゲームなのだ。何の予備知識もなく、カワイイ女の子をワリにしたナンパだけのゲームだと誤ってプレイすると痛い目を見るかもしれないぞ。そこで今回は、ストーリーと戦闘の2つのポイントから、このゲーム独自のシステムに迫ってみよう。しっかりチェックしておいてね。



▲守護獣を導き少女たち。この守護獣という存在がこのゲームの最大の特長なのだ。

好きなルート、好きな主人公でスタート! ダブルシナリオシステム

このゲームは、全5章、合計50ステージで構成されている。天と地のどちらかの章(主人公がそれぞれ違う)からスタートすることになる。この最初の章の選択によって途中で起こるイベントやエンディングが変わってくる。つまり、最低でも2回はゲームを楽しむことができるのだ。

地の章——天の章
七龍の章
覚醒の章
魔鬼の章

最初はこの2章。どちらから始める?



天城美土記



大地裕子

戦略性を高める独自のシステム T.D.S. (トワイステルシステム)

このゲームには、味方ユニットが大きく分けて2種類存在している。プレイヤーが操作できるが敵を攻撃することができない「主人公たち」と、操作することはできないが敵を攻撃することができる「守護獣」だ。ここで面白いのが、主人公たちと守護獣の関係。守護獣は主人公たちのおまかな指示(「私を守れ」とか)を受けて、自分で判断して(オートで)行動するのだ。こうして敵を撃破していくのだが、問題は主人公たちが弱いということ。主人公たちと守護獣のHPは共通なので、いくら強い守護獣でも主人公たちが倒れるとピンチになってしまうのだ。これがT.D.S.と呼ばれるシステムで、このゲームをより面白いものにしている。



守護獣を動かすには、まず主人公キャラの「意思」コマンドを選択。どんな指示を出すか決定したら、その意思を守護獣に送る。すると、守護獣がその指示に従って動き出すのだ。

OP&ステージ間に挿入される ムービーにも注目!





▼健康管理やトリミングはもちろん、猫じゃらしなどおもちゃを使って遊んであげることも重要だ。でも猫は気まぐれだから、途中で飽きてどこかへ行ってっちゃうかも……



▲メモリーカードを使えば、本猫が育てた猫と遊ばせることもできる。しかも、性格の良いカッパンができれば、仔猫が喜ばれることだってあるのだ！

毎日猫曜日

リアルな猫を運来した、究極のバーチャルペット育成ゲーム！

3月

発売

▶PS2版
▶PC版
▶MC（プレイステーション2専用）

仔猫と暮らしてみませんか？

今、流行の電子ペットとはひと味違う、リアルな育成ゲームが登場するぞ。このゲームに登場するのは、アメリカンショートヘアなど10品種もの人気の猫たち。プレイヤーは猫をしつけながら話しかけたりじゃらししたり、本物の猫と同様に接することができる。しかも、育て方悪いと棄出をしたり病弱になったり、劇中の悪い部分も再現されているぞ(笑)。また、猫は寿命が短いので10~20年ほどで愛の世へ送ってしまふ。けれど、掛け合わせを行ってあげば、愛猫の血筋を引いたかわいいうつ猫と暮らすこともできるのだ。



▲愛猫がたつたりのりも楽しみたい。ストと暮らすのもいい。

出会いのシチュエーションもさまざま

猫との出会いはペットショップで購入するのが一番手軽。ほかにも、迷い猫を拾ったり、野良猫を捕まえたりと、さまざまな出会いが用意されている。野良は気が強いけどね。



▲お猫とあつて、まじでカワイイ！

▲あつて待たば、こころをわけて！

X-MEN VS. STREET FIGHTER EXエディション

「X-MEN」と「ストリートファイター」
絶頂 打倒の対決マッチ！

2月

(予定)

▶PS2版
▶カプコン
▶MC（プロコン専用）

豪快なハイパーコンボを決めろ！

上空へ相手をおっ飛ばして強烈な連続技を叩き込み、ハイパーコンボでドメを制す！アーケードで人気のド派手な対戦ACTがついにPSに登場するぞ。移植にあたっては、初心者でも楽しめるような簡易システムに変更。もっとも変わったのが2名のキャラによるタッグ形式で、PSではパートナーとの交代制がなくなってしまう(完全にサポートキャラとなっている)。しかし、ヴァリアブルコンビネーションは

健在だし、コマンドを覚えるのもわずかに人分でOK。しかも、すべての技をハイパーコンボでキャンセルできるようになったので、ハイパーコンボをおりまげた悪漢の連続技が楽しめるのだ！



▲今までの対戦ACTと違い、空中でも連続技(エリアルレフ)や必殺技を使うことができるぞ。



▲空中でも連続技(エリアルレフ)や必殺技を使うことができるぞ。

▲空中でも連続技(エリアルレフ)や必殺技を使うことができるぞ。



「ヴァリアブル」って何？

ヴァリアブルコンビネーションは、画面下のゲージを消費して発動させる特殊技で、2人分の超必殺技を同時に叩き込む特技だ。また、ピンチのときにパートナーが参入してくれるヴァリアブルカウンターも便利だぞ。

▲フルバリンとケンとのヴァリアブルコンビネーションがクリンヒット。



▲自陣を襲ったヴァリアブルカウンター。この技に神速を立てて！

ETC

Bust A Move

Dance & Rhythm Action

すべての感情をビートにのせて、踊り続けることだけが生きる意味だ！
誰も体験したことのないグルーブを引っさけて、ダンスバトルのゴングが鳴り響く！

1/29

▶ ¥5,800
▶ ニンテンドウ
▶ MC (ソフト)

激しすぎるダンスバトルがキミの人生を変える！

STEP 1

メイン画面をチェック!!



画面中央に表示されているコマンドが、「バスト ア ムーブ」の勝負のカギ。正確かつリズムミカルに入力してコンボを決めるのだ。そして、ときにはボムで相手をジャマしてコンボを途切れさせたりするもの作戦の1つ。複雑なコマンドを華麗に決めて、自分のカッコよさに酔いしれよう！

ボム
アムーブ

ボムを使うは対戦中に相手のダン
ゴもリッパすることだがあるんだ

ダンス
コマンド

このコマンドに決ってキーをうまく
押して、自分のリズムに合わせて

カ
ビー

コンボをつなぐために決められてい
るんだ。もしも間違えてしまえば

バリ
アード

1度失敗するとゲームの進み、さ
らに楽なゲームに変わるよ



▲ダッセーのバリエ
ーションという、



▲おめでたな
いさここのだ



イカキャラクター別伝 1
ヒロくん

第30代、41代、51代のアルバートに
らすイカキャラクターデモは
ディスクに収録し大フィーバー！

世の中に格闘ゲームは数あれど、ダンスで戦う
ゲームなんて今まであっただろうか？ イカした
キャラクターがガンガン踊ってカッコよさを競う
「バスト ア ムーブ」、新感覚の対戦ゲームだ。

登場するキャラクターの振りには、本物のダンサー
の動きをモーションキャプチャーでリアルに再現。
さらに音楽は、あのエイベックスが担当している
のだ。キミもダンスでバトルしてみないか？

STEP 2

気になるポイントはこんな感じ!!

どこで踊ってるのが、キミたちは？

バトルの舞台はキャラ
クターの個性を反映した
ユニークな場所ばかり。
70年代調のディスコから、
フェロモンが漂うような
怪しいムードの部屋まで、
いろんなステージで踊り
まくるのだ。



▲このステージは、
70年代調のディスコ
だ。



▲バーガーショップのステージも、
こんなところでせざる!!

圧勝すればフィーバータイム！

カッコいいコンボをビシバシ決めて、大差を
つけて相手に勝てば、お待ちかねのフィーバー
タイムだ。画面に映るのは勝利の愛のみ、負け
た相手は指をく
わえて見てるだけ。最高に気持ち
いい(相手は
最高にくやし
い)瞬間なのだ。



登場キャラクターは全部で10人？

10人のキャラクターの中から1人を選んでプ
レイするこのゲーム……のはずなんだけど、実
はそこにも秘
図が！ 画面
は左のキャラ
選択画面。左
右の空きス
ペースが気にな
るんだよね…。



イカキャラクター別伝 2
ケリー

第30代、41代、51代のアルバートに
らすイカキャラクターデモは
ディスクに収録し大フィーバー！





▼同僚人であるヒロインをめぐる市のライバル。どうやら彼女は2人のことを知っているらしいが、重たい様子様子もない。毎月恋の進展度を教えてくれるし、実はアイドルかも!



▲サブキャラクターにも個性があって、女性相手ならデートをすることもできる。でも、うかつに親密度が上がって自宅までついてこれると同僚生活が狂ってしまう。

ずっといっしょ With Me Everytime

えっ? 女の子とせいの同僚作
このドッキドキの恋愛SLG

3月 (中)

¥5,800
※税別
MGM(ゴッパ)

待ってるだけじゃ始まらない!

女の子との同居生活を描いた恋愛SLG「ずっといっしょ」のROMを独占入手! 今回はここよりも早く最新の画面写真をお届けするとともに、ゲームの魅力に迫る。高校生活の1年という限られた期間をヒロインの女の子と同居するという、うれしい設定が魅力のこのゲーム。しかし、この同居は他の誰かにバレてはならないのだ。ヒロイン以外の女の子は、仲良くなっていくうちに「家遊びに行ってもいいでしょ?」なんて迫ってくるようになる。キミはこの厳しい状況の中での同居をうまく超えつつ女の子と仲良くなれるかも?



▲ヒロインはバカでかっちょいい子。実は彼女が、このゲームの主人公。

トライエーションってなに?

各キャラには日頃の会話や行動によって変化する、3つのパラメータがある。3つの内いずれかが一定値に達すると女の子との関係を進展させるレベルアップイベントが発生するぞ。



マイクロマシンス

かざしはれど走りは本物、TOYBOから
飛び出したおもちゃの車たちが大暴走!!

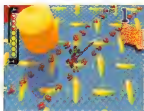
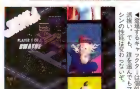
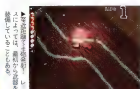
11

¥5,800
※税別
MGM(ゴッパ)/MT

おもちゃがキッチンで大暴走!!

このゲームは、理科室やキッチン、庭の池など日常のユコマを舞台に繰り広げられるとってもキュートなRCGだ。レースは見た目よりも遙かにスピーディーで、ぼやきぼやきしているとアツという間に追い抜かれる。4段階の難易度を持つ「VS COM」(Pモード)では、大差をつけて相手を画面外に消し去るとレースは一時中断、2台並んで仕切り直し。もちろん、遅れた側はペナルティを受けて画面左上のポイントが減

ってしまい、最終的にゴールした時点のポイントを取らうのだ。その他にも、最大8人まで参加できる対戦モードやマシンを隠した隠しレースなども用意されて、多人数でプレイするほど楽しさが増えるぞ!



▲面白いマシンの売場にマジックハンド!? コースに置いたらアイテムを取れば、新たな攻撃ができるのだ。



ブライズマシンをゲットだぜ(笑)!

初級、中級と、各ラングをクリアするたびに、二重美としてブライズマシンがもらえる。しかし、32台すべてを集めるのは至難の技だ。また、友だちとのレースで、お互いにゲットしたマシンを奪い合うことができるぞ。



S-RPG

ブリガンダイン ~幻想大陸戦記~

速いキャラクターと世界設定に基づいた劇的なストーリー。展開もこのゲームの見逃せないポイント。今回は物語を盛り上げる多彩なイベントにスポットを当てて。

2/26 (木)

▶VS.000

▶イースリースタッフ

▶MC(プロデューサー)

完成間近の超期待作「ブリガンダイン」の最新情報を大公開!



「ブリガンダイン」のモンスター



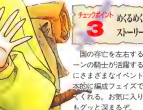
編成フェイズ
(召喚・編成・移動)
攻撃フェイズ
(攻撃)

▲ゲームの操作をサレッシュ
ユンが入りて説明するチュートリアルもついているぞ。

ファンタジックな世界を舞台に、ルーン
の騎士と呼ばれるモンスターを操る戦士た
ちが活躍するS・RPG「ブリガンダイン」
今回は、新たに発覚したシステムの紹
介も交えつつ、ゲーム展開に彩りをそえる
豊富なイベントをピックアップ! シナリ
オ的な展開を中心に、本作の魅力に迫るぞ。
大陸の覇権をかけて争う人々の運命と、
彼らに従うルーンの騎士たちは、1人1人
が違った理想や目的のもと戦いに身を投じ
ている。そんなルーンの騎士たちの意思と
野望が複雑にかみ合い、鮮やかに描かれ
た物語が作り上げられていくのだ。



▲登場するすべてのルーンの騎士に個性あふ
たストーリーが設定されているだけに、イベ
ントの豊富さもハンパじゃない。



諸国を旅する絵描き
ミリア

カーレンの国・メリオットの友人
で、大衆を魅了していた画家。
大陸の各地に響く。カーレンには宣
言する。彼女には友人が多く、
は宮をきかけにその友人た
ちも次々とカーレン
を訪れる。

©1997 イースリースタッフ

チュウポイント
1 難易度設定が可能で
初心者の人でも楽しめる!

遊んでみたいけど、S・RPGは苦手という人の
ために、「ブリガンダイン」には「初級」と「上級」の
2つのレベル(難易度)
が用意されている。最初
は初級で挑戦し、2
回目のプレイでは上級
にレベルを上げるとい
った、実力に合わせた
遊び方ができるぞ。



▲どちらのレベルで遊ぶかは
ゲームスタート時に選択可能。
▲上級モードでは、より難易度
の高い敵が出現するのだ。

チュウポイント
2 ルーンの騎士たちが冒険を
繰り広げる「クエスト」コマンド

戦闘に備えてユニットの編成などが行える編
成フェイズでは、配下のルーンの騎士をク
エスト(冒険)に出せる
ことが年明した! ク
エストに出た騎士は、アイテムを
発見するなど何らかの成果を上げて
戻ってくるぞ。



▲クエストに出たルーンの騎士は、帰還後もまだ戦闘
には参加できない。帰還してからのイベントやボス戦
には参加できる。

チュウポイント
3 めぐるルーンの騎士たちの人間模様
ストーリーに彩りをそえるイベントの数々に注目!

国の存亡を左右するような大きな事件から、1人のル
ーンの騎士が活躍するエピソードまで、ゲーム中には美
にさまざまなイベントが用意されている。イベントは基
本的に編成フェイズで発生して、ストーリーを盛り上げ
てくれる。お気に入りのルーンの騎士たちへの思い入れ
もグッと深まるぞ。



▶いつもランスに対してお構さんしている
カルロウらしいイベントの1シーン。



ルーンの騎士の日常

よろしい! わたしがランス衛に
君主としての心得ってヤンを特別に
教えて差しあげますわ。





▼イライラ棒の移動スピードを調整できるほか、視点を変更して棒の周囲を確認することもできる。でも時間制限があるから、確認ばかりしていたのでは同タイムアップは……



▲1Pはピストンゾーン、2Pは移動通路へ。このように対戦面は上下分割で表示される。ちなみに対戦モードでは、相手を行進するアイテムを使うこともできるのだ。

ワッちゃんナンチャンの良のチャレンジャー 電流イライラ棒リターンズ

ハルエティ書籍でおなじみの「イライラ棒」がPSに登場!

3月 (月)

¥15,800
ソフトのみ
▼ソフト+ゲームブック付

TVコースも完全に再現!

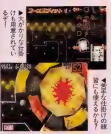
TV番組「ワッちゃんナンチャンの良のチャレンジャー」の人気コーナー「電流イライラ棒」がPSに登場。このゲームは迷路状の枠内にスティックを通し、枠におつからないようにゴールを目指すモノ。少しでも障害物や枠に触れると、勝手にスパークしてゲームオーバーという、ドキドキのゲームなのだ。PSでは電流こそ流れないが、デュアルショックによる振動で臨場感は抜群! 2P対戦や罰ゲーム付きトーナメント、さらにプレイヤーの腕に合わせてコースが変わるモノまであり、友だちとワイワイ楽しむには最適だ。



▲難易度の高い、ワッちゃんコースには立派な穴だらけの罠がある。

コースエディットで盛り上がり!

風車やループ、ピストンなど、いくつもの意地悪な仕掛けを組み合わせて自分だけのオリジナルコースを作れるぞ。もちろん、オリジナルコースで対戦することもできるのだ。



ナムコアンソロジー1

家庭用ゲーム機の名作たちが
競いも新たに集る!

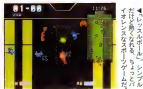
2/26 (月)

¥15,800
ソフトのみ
▼MCはファミ通付

昔の大作ゲームを遊んじゃえ!

人気シリーズ「ナムコミュージアム」に引き続き、発売が決定した「ナムコアンソロジー」シリーズ。FCやMDなど、コンシューマ機でヒットした4作品を収録しているぞ。今回インターネット風のコンテンツで、ホームページを見る感覚で収録ゲームの情報もバッチリチェックできるのだ。収録タイトルは「パベルの塔」、「スクウェア」、「レックスボール」、「覇王の大陸(三国志II)」それぞれにオリジナルとアレンジの2つのモードがある。それぞれにオリジナルとアレンジの2つのモードがある。

ジの、2つのモードが楽しめるぞ。注目すべきはアレンジモード。たとえばアクションパズルゲーム「パベルの塔」ではステージ数を100回追加! 新作をプレイする感覚で、楽しむことができるのだ。



▲これがパベルの「パベルの塔」アレンジ版。0.0のクオリティを見れば、自派と別物に思える。



おなじみナムコの超美麗CGムービー

「鉄拳」や「ソウルエッジ」など、毎回クオリティの高さに圧倒されるナムコ作品のムービー。なんと今回は各タイトルに一本ずつ用意されているぞ。リアル系、アニメ調ありとさまざまなバリエーションが堪能できるのだ。



A・RPG

Blaze&Blade ~Eternal Quest~

発売日未定

▶PS3/360

▶PCE/PS2

▶MCはプロダクション/MIT

まだおなじで育ったキャラデータを持ち寄って、最大4人のパーティを組んでプレイできるA・RPG『B&B』。今回はゲームの基本的な進行手順を紹介するぞ!!

マルチプレイが楽しいA・RPG『B&B』の基本的なゲームの流れを紹介!



マルチタップを使えば、4人までの同時プレイが可能なA・RPG『B&B』。このゲームの最大の魅力は、キャラメイクのときにしゃべり口調や属性など細かい設定ができるので、自分だけのキャラを創り出せることだ。多人数でのパーティプレイでは、それぞれ別々に育てたプレイヤーキャラの個性を生かした冒険が楽しめるぞ。今回は、そんなこのゲームの基本的な流れを紹介していこう。

4人までのパーティプレイでは、プレイヤーの見た目の調整が、テキスト連携のために必要とまでなる。

これがゲームの基本的流れだ

- 1 キャラメイク
- 2 パーティ編成
- 3 冒険の斡旋
- 4 冒険
- 5 アイテムオークション
- 6 そしてまた冒険へ...

10の舞台がキミの訪れを待つ

パーティを組んで、準備を整え、行き先を決めたら冒険にGO!! 全部で10カ所のスポットが、プレイヤーの挑戦を待っているぞ。しかし、いきなりハイレベルの難しい冒険に挑めるわけではなく、それなりの冒険にはそれなりの資格が必要となるのだ。これには、冒険中に入手できるタブレットがかわってくるらしいぞ。

【クエスト】
フレリア島にある洞窟で、敵の魔物と遭遇して倒す必要がある。倒すと、宝物や経験値がもらえるぞ。

▶▶ 冒険の舞台は実にさまざま。しかも、最初は簡単な目的がない場合も多い。そんな場合は、クエストを進めるながら、自分たちで目的を見つけよう!

【クエスト】
多量に宝物や経験値がもらえる。倒すと、宝物や経験値がもらえるぞ。

キャラを変え、パーティを変え
冒険は果てしなく続くのだ!

以上の手順で、1つの冒険が終わる。酒場に行くと、新しい冒険を紹介してもらおう。ちなみに、1度クリアしたダンジョンでも、その後何度でも自由に冒険することができるのだ。

まずは自分の分身作りから

まずはキャラメイクから。職業、性別、パラメータの割り振り、そしてキャラの属性を選択して決定する。自分で決める部分がかかり多いので、思い通りのキャラが作れるぞ。



最大4人までの編成が可能



パーティは、最大で4キャラまでの編成が可能。プレイヤーが担当する以外のキャラは、COMに相当させることも可能なので、1人プレイで4人パーティを組むことも可能なのだ。

酒場で情報を集めよう

ゲームスタートは酒場から。酒場の主人に話しかければ、自分のレベルにあつた冒険を紹介してもらえる。また、ここでは冒険に役立つ薬草などのアイテムを補充することもできるぞ。



アイテムオークションで大儲け

冒険から無事帰還することができたら、さっといくつかのアイテムや、ある程度のお金を入手できているはず。プレイヤーが2人以上の場合、これを持ちよってアイテムオークションを開催することができると。最大4人



▶▶ 展示されたアイテムに、最高値をつけた者がゲットできる。

▶▶ ちなみに、鑑定済みのアイテムしか、オークションにかけられないぞ。



▼各ゾーンのイメージに新し、美しいグラフィックも完全再現。「ダライアス」シリーズの美学というべき異質の戦艦世界は、一段とグレードアップしている。



▲造り回りをプレイヤーが自由に選べる、シリーズ定番のシステムは健在。本作ではそれぞれのゾーン内にもエリアの分岐が用意され、ルートのバリエーションがさらに豊富に。

Gダライアス

重厚の鉄血世界を再現したアーケード版を完全移植!

春
(7)

▶ ¥5,800(税別)
▶ タイトル
▶ 西尾昌広(開発)

完全移植+αの豪華版!

今年の春から秋にかけて、アーケードで人気を集めたシリーズ最新作「Gダライアス」が、早くもPSに移植決定! 各ゾーンの中にさらに2つのエリアが存在するエリア分岐や、超巨大なボスキャラと激しいバトルを繰り広げるダイナミックなボス戦など、シリーズ特有の魅力に一段と磨きがかかった最高傑作が、来春にはもう自宅でもプレイできるのだ!! しかも、詳しい内容はまだ不明だが、PS版にはアーケード版になかった新要素が追加されるらしい! その内容については続報が隔き次第お伝えするので、心して待つべし。



キャプチャーシステムでピンチを脱出!

「Gダライアス」で攻略の鍵になるのが、敵機を捕らえて味方につけられる「キャプチャーボール」。捕らえた敵は自機を保護するオプションになり、必殺のボムとしても使えるのだ。



▲「キャプチャーボール」で敵機を捕らえて味方につけられる。必殺のボムとしても使えるのだ。

サ・コンбини スペシャル 〜3つの世界と絆と絆〜

3世界の世界で変化した富んだコンビニ経営をしよう!

3月
(1)

▶ ¥5,800(税別)
▶ アート・デザイン
▶ MC14(シナリオ)

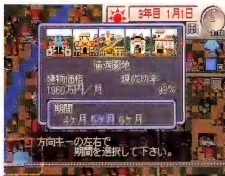
コンビニに猫まっしぐら!?

PSにも移植され、好評を得ているバソソンの人気経営SLG「サ・コンбини」シリーズ。その最新作が「サ・コンбини スペシャル 〜3つの世界を独断せよ〜」と名を変えて、早くもPSに登場! サブタイトルからもわかるとおり、今回は大幅にスケールを広げて「猫の世界」「ファンタジーRP Gの世界」「戦争直後の近未来」という3つの世界で変化した富んだコンビニ経営を繰り広げる。それぞれの世界は前作まで

の舞台とはまったく趣が異なっている。しかも各々が違った特徴を持っているので、シリーズを通してプレイしている人でも最低3回は新鮮な感覚でゲームを楽しむことができるぞ。



▲猫の世界でも、直接で従業員を雇うのだ。猫だけに抱きかかるとの多そうだから、慎重に選んた必要あり?



3つの世界で独特のコンビニ経営を展開!

例えば猫の世界の場合、店員もお客もみんな猫。コンビニで取り扱う商品も猫の日用品ばかりと、世界によって状況はかなり異なる。3つの世界の状況に合わせて独特のコンビニ経営を展開できるのが、このゲームの楽しさだ。



▲メディアを利用した広告展開は猫の世界でも有効。多額の費用が必要だ。

ACT

ボンバーマンワールド

ハドソンが魂を持って作る名作ACT『ボンバーマン』シリーズ最新作
さまざまな新要素が追加され、ボンバーバトルがさらにヒートアップ!!

1/29

▶ ¥5,800

▶ 4人対戦

▶ MCII(プレイステーション/MTA)対応

注目の新要素"アーマー"とは?



▲対戦モードはもちろん、プレイヤーの實力を評価してくれるチャレンジモードなども用意されている。

▼今年のお正月はコレで決まり! 友だち同士で集まってのボンバーバトルで盛り上がる。



この冬、いよいよPSに登場する期待のACT『ボンバーマンワールド』これまでのシリーズもさらに凌駕するグラフィックや立体的なフィールドで、面白いバトルが展開! さらに追加されたパワーアップアイテム"アーマー"などの新要素でひと味違ったプレイが楽しめるようになったぞ。今回は、新要素の"アーマー"を中心にその内容について詳しく紹介していくぞ。

ダークフォースボンバーからアーマーを救い出せ!!

全宇宙の支配を企てる"ダークフォースボンバー"と呼ばれる4人のライバル。彼らが支配するそれぞれの惑星には、アーマーが捕らえられていて、ボンバーマンの助けを待っている。



▲ダークフォースボンバーの1人、火の属性を"ファイアアスター"を支配する。



▲封印から解放されたアーマーを援護してパワーアップ!

ファイアボンバー

強力なアーマーを装着して待ち受けるボスに挑め!!

ダークフォースボンバーとの一騎打ちに勝利してアーマーを救い出すと、いよいよ巨大なボスとのバトルに突入するぞ。それぞれのアーマーに宿められた特殊能力を駆使して宇宙の平和をとり戻すのだ。



▲巨大な岩を持って闘いながらフィールドのボス。



▲アーマー(封印)を破る小ボスとの戦いには大げんかせないぞ。



ダークフォースボンバーからアーマーを救い出せ!!

ここでは、ボンバーマンの頼もしい協力となる5体のアーマーと、それぞれの特殊能力を紹介していく。

ディーボ

ジャンプ能力に優れていてブロックを飛び越えたりできる。



ランチャーアーマー

見た目にもカッコいいメカ系アーマー。2個の爆弾を腕から発射して高弾と同時弾に爆発させ敵を攻撃する。



にゃんじろう

愛らしい姿の猫型アーマー。最大4つの爆弾を放射状に投げる能力を持つ。



リック

持ち前のすばやさを生かしたダッシュで、ブロックを破壊することができるぞ。



ロックオンアーマー

簡単に狙いを定めてロックオン! そして、確実に敵をしめる能力を持つ。





▼内蔵の足元にある青と緑のスペースが、互いのアクションで、相手のターンを遅めやすくしたカウント(左右にある10の数字)ダウン機能!相手のカウントを0にしたもの勝ちだ。



▲押しつたり投げつたりして、同じ色のカラーNOONを3つ以上並べよう。NOONには相手に敵対でつけられる。押しつたりして必殺技ゲージをためるなどの使用法もあるぞ!

NOON (ヌーン)

最大4人まで同時に遊ぶ、
パズル要素のアクションゲーム

1/29

◆開発: KODU (コドゥ) 開発
◆プロデューサー: マジ
◆ディレクター: マジ

スリリングな痛快ACT!

パズル要素を含んだ痛快アクションゲーム「NOON」。ルールは簡単。ステージに出現する4色のカラーNOONを、3つ以上同じ色で、縦か横に並べて消す。すると敵の陣地に「おじやまNOON」が送られるので、先に敵陣地をおじやまNOONで埋めたほうが勝ちだ。一見、パズルゲームのように思えるかもしれないが、ライバルキャラにNOONを投げつけて気絶させたり、自分以外のキャラを小さくして動きをのろくアイテムがあるなど、アクション性が非常に高いゲームなのだ。手に汗握る真剣勝負が楽しめるぞ!



「NOON」は、KODU (コドゥ) 開発、マジプロデュースのアクションゲーム。

シナリオプレーでは 6つの物語が展開

個性豊かな6人のキャラクターから1人を選んで遊ぶ「シナリオプレー」では、キャラによって異なるストーリーが繰り広げられる。どのキャラのシナリオもドラマチックだぞ。



ゲームで青春

出会いと別れに涙を流す、とってもリアルなボードゲームの決定版!!

3月

◆発売日: 95.05.26
◆メーカー: マジ
◆ジャンル: アドベンチャー

人生楽ありゃ苦もあるさ

人生をテーマにしたボードゲームといえば、「大食持ちカビンボーカ」というのが多いけど、人生はそれだけじゃない! 出会いや別れを経験したり、自分の意志を貫いたり……。そんな、生きる喜びや悲しみをゲームに反映させたのが、この「ゲームで青春」だ。プレイ前に、自分のキャラの名前、生年月日、性格や性別、血液型などを設定。「買い物マス」「仕事マス」などをめぐりながら、キャラは成長していくぞ。さら

に「私生活マス」に止まると就職したり、人と遊んだり、あるいはデート・結婚だってできちゃうのだ! ゲームは幼稚園からスタート。選択した終了年齢(20〜60歳)まで、さまざまなドラマが待っているぞ。



▲「私生活マス」に止まると、その場での行動をプレイヤーが自由に選べる。さあ、どうする……?



1Pモードで性格を診断してもらおう!

みんなでやるのも楽しいけど、1人だけの盛り上がり! このゲームには、1人で楽しめて選べるよう、性格診断がついているぞ。プレイ後、選択した内容から性格を診断、さらに人生のアドバイスもしてくれるのだ。

▶1人でじっくり人生をシミュレートするのにも、時には必要かなんだよ。



▶最後までプレイすると、プレイヤーが取った行動を基に性格が診断される。

RPG

Nightmare Project

YAKATA

編著行入氏の人気小説をベースに書き下ろされたPS用オリジナルストーリー!
その「YAKATA」には、恐ろしい何かが待ち受けている……。

発売日未定

- ▶ 価格未定
- ▶ アスミック
- ▶ MC (プロダクション)

悪夢の館で起こった密室殺人…そして名探偵登場!

「この場に居る全員が
密殺者でわけね…」

「悪夢の館」の謎は、江川ランコに
解明されるのか? 謎は、江川ランコに
解明されるのか? 謎は、江川ランコに
解明されるのか?

江川
ランコ



本格ミステリー小説の旗手、綾辻行入氏の人気シリーズである「館」を題材にしたこのゲーム。小説のゲーム化というと、どうしてもAVGを想像しがちだが、これはなんとRPG! 新本格RPGと銘打たれたこの作品の、気になるストーリーは完全オリジナル。小説では表現できない、ゲームならではのトリックも用意されているのだ。もちろん謎と謎の連鎖によって、ゲーム序盤の舞台となるのは、孤島に建てられた青魔堂。物語は主人公を含む4人が、謎めいた招待状によって、この館に呼び出されるところから始まる。だが、招待状の意味を明らかにせぬまま、館の主人である中村千鶴は密室で殺されてしまった。犯人は誰なのか、その目的はいったい何なのか? 悪夢の館に戦慄が定まる!

アリバイ検証

館の主人、中村千鶴が殺されたのは午前3時。進行時刻のアリバイを全員に聞いてみたのだ。

ミズキ(学生)

アリバイ? しかも午前3時? そんな時間、寝たに決まってるやんけ。

鬼怒川(執事)

翌日も仕事がありますので、その時間にはとうとう休ませていただいております。

ミルコ(編集者)

そのぐらいの時間なら、あたしはまた寝ていけど、ベッドで本を読んでいただけかな。

有馬(コック)

後食から変更がしませんが、その時間にはもうぐっすり寝ていました。

ソウイチ(俳優)

旅行時刻と推測される午前3時頃にはぐっすり寝ていたので、アリバイはないな。

おろち(メイド)

私、不潔な女僕なんです。だから、掃除機を回して……寝込んでました。もちろん1人ですよ。

ユキヤ(主人公)

……もちろん。ぼくも寝てたよ。だからアリバイを証明するのは無理だな。

たまみ(メイド)

1人で寝てましたよ。もちろん。そんなの証明してくれる人なんていないわなんです。

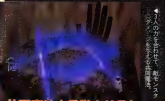
突如登場のこのキャラは?

4コマ 闘神サンダータイガー



このゲームにおいて、敵との遭遇は、現実世界から異空間へ引き込まれる状態で発生する。六角形のバトルフィールドには位置と方向の概念があり、敵の側面や背面から攻撃を仕掛けることができれば、戦闘はそれだけ有利となる。また、NP (ナイトメアポイント) と呼ばれる悪夢の力を使用して魔法を使うことも可能。このとき複数の人間が所定の位置にあらかじめ移動しておくことで、より強力な共同魔法を使うこともできる。

タクティカルな戦闘に注目!!



共同魔法を発動させる!

「リーグの監督になって世界をめざせ! (仮)」

大人気のJリーグを舞台の視点で探しめる
サッカーチームの歴史と山崎の活躍!!

6月 (多)	● 植物系式 ● アラビヤ ● MG (マダガスカル)
-----------	---

もうサポーターじゃ物足りない!

日本チームのワールドカップ本戦出場も決まっています。加藤選手はサッカー人気。このゲームは、実在のリーグゲームの監督となって、思い通りのチームを育てるSLGだ。プレイヤーは選手育成をはじめ、施設の拡張などあらゆる手段を講じてチームを強化していく。もちろん自分たちのチームの試合中に、選手に直接指示を与えることで、チームを勝利へと導くことができるぞ。また、SLGが苦手な人でも、チームの状態を把握してサポートしてくれるコーチがいるので安心だ。



▲登場するのは実在のJリーグチーム。そこの好きな選手を返贈させることだって夢じゃない。

◀トレーニング内容は、選手ごとに細かく設定可能。いかに選手の實力を引き出せるか腕の見せ所だ。



▲試合中にはさまざまな指示が出る。指示の中には「勝ったら〇〇」のような「モノで釣る」タイプもある(笑)。

スノー・ブレイク

夢を叶える順番には、こたつの中で
ゆいぐんやウインター・ロードを聴きながら

129	▶ ¥5,800
	▶ ア〜3ス
	▶ MC (120〜2)

スキー＆スノボ、どちらが好み？



冬の定番スポーツであるスキーとスノーボードは兼得できる、自然に恵まれるS.G.が会場です。舞台は一面の緑世界……なら良かったけれど、つらが落ちて大がかりな、クレーンだらけの苦悶な日々も危険な場所ばかり。こんなコースに挑むのは、スピード、加速力、操作性のある4名の選手ばかり。各コースにチャレンジするもののクリアポイントを達成すれば、次なるコースへ挑戦できる。キャラの能力をフルに生かして、すべてのコースを制覇しよう。



▲ステージをクリアしたときの順位によってポイントが与えられる。何度も挑戦してポイントを集め、次なるコースに挑戦!

▲ステージをクリアしたときの順位によってポイントが与えられる。何度も挑戦してポイントをため、次のコースに進め！

ザ・キング・オブ・ファイターズ 京

おなじみのキャラクターたちが躍り出よう！
コミック版KIDがPSPでゲーム化決定！

春予定

人気の対戦ACTがAVGで登場!!

このゲームは、講談社「戦王マガジン」で好評連載中の同名コミック（原作：夏元雅人）をゲーム化したものだ。プレイヤーは草薙京となって世界を駆けめぐり、さまざまな出会いと闘いを繰り返しつつKOF出場を目指す。AVGならではのシナリオ分岐によって、KOF出場を典にするパートナーが変化するなどの傑作とはひと味違った層感を求めているのだ。



アンシャントロマン

本格的RPGを追求するクリエイターたちが
つくる、剣と魔法の世界！

春予定 ▶ ¥6,500
▶ 日本システム

高品質の3Dムービーで「魅せる」RPG!

『アンシャントロマン』は中世ヨーロッパの世界観を元に、秘密に描き込まれた3Dフィールドで繰り広げられるファンタジーRPGだ。主人公の成長を描いたストーリーの基盤にはスタッフ入魂のCGムービーが盛り込まれ、見る者を惹きつけて放さない。また、基本システムは年齢に関係なく幅広い層に受け入れられるよう、シンプルなものになっている。



イクトピベンギン ロッキーXホッパー2 一歩前進

いまやOFだけでなくゲームでも有名になった
イロトビペンギンのバーティカーも登場!

2/26 ▶ ¥4,500
▶ カルテア・バブリアノ

新キャラも加わってさらに賑やかに！

バーチャルタレントとしてCDデビューまで果たしたロッキー&ホッパーが、**新しいPSに再登場**。今回新しくなったストーリーモードでは、2人が喋るに扮してさまざまなゲームにチャレンジするぞ。また、前作同様シンプルだけど妙に熱くなるミニゲームは、質量ともにバクアアップ。友だちを呼んでワイワイ楽しく盛り上がりよう！



忠臣蔵 松田定次事件

AVC 年末時代劇の定番「御旗本」が尸山に登場！
徳川の天下の覇者・徳川家康・家光・家継・家茂・家治

122 ▶ ¥5,800
▶ 書籍ビデオ

事件の真相は、乱心による不慮な事故？

史実としてあまりにも有名な「忠臣蔵」をテーマにしたAVGが登場。基本は史実を再現できるAVGだけれど、プレイヤーの選択によって陰謀説や茶番説など、あざっけの方向へ組み込んでしまうこともあり、さまざまな展開が楽しめるぞ。また、「忠臣蔵データベース」や「江戸辞典」などもついているので、歴史にうとい人にもおすすめ。



Satellite TV サテライトティービー

CS有線放送会社が経営できる本格派SLGが登場!!

1/8

- ▶ ¥45,800
- ▶ 日本語ソフトアップ
- ▶ MC(プロダクション)

人気番組を放送し加入者をゲット!

▶ プレイヤーの会社経営をサポートしてくれる経験、的確なアドバイスを求めている。もっとも得られる報酬が大きい。



▼ 会社経営にはアシスタントがつくものが、驚くべきはアシスタント。こんなところまで経営者の視点で見てくれる。



▲ 加入者を増やし資金がたまり、1000チャンネルを有する巨大放送会社になることも可能だ。

CS(有線放送)番組放送会社の社長となって会社を運営するSLG、それがこの「サテライトティービー」だ。映画、スポーツ、報道など、8つのジャンルの番組を制作・放送し、より多くの新規加入者を獲得することが、このゲームの目的。加入者の獲得に影響するのは、なんといっても番組のデキで、これはプレイヤーが制作を担当させる番組ディレクターによるところが大きい。300人ものディレクターたちの中から、どの番組を誰に任せるのかを見きわめることが重要になってくるぞ。

オーバーブラッド2

原作をはるかに超えるケオリティの3DポリゴンAVG!!

1/8

- ▶ 価格定価 ▶ ¥22,800
- ▶ リリース予定
- ▶ MC(プロダクション)

多彩なアクションを駆使して謎を解け!!

’96年度に発売され人気を博した「オーバーブラッド」。今作「2」のストーリーは、アメリカ東部の都市「イーストエッジ」に隠された謎を、主人公アキラノが解き明かしていくという。水の中を泳ぐことができたり、先端にフックのついたロープを使用できたりと、主人公のアクションも多彩になり、さらに自由度高い「隠し要素」が期待できそうぞ。



▲ 従来の都市「イーストエッジ」に隠された謎を解く。

グルーヴ地獄V(ファイブ)

あの「電気グルーヴ」の初プロデュースゲーム!

1/8

- ▶ ¥4,040
- ▶ ¥4,040
- ▶ MC(プロダクション)

電グルがゲームを作るとこーなるのだ

電気グルーヴプロデュースによる鳴る音遊びゲームがコレ。高性能ミュージックエディタを使って音を組み合わせていくことで、誰でも簡単に「DJ感覚」の音遊びが楽しめるのだ。使用できる「音ネタ」は、電グルのユーザーセンスが溢れる7種類のミュージックをクリアすること入手できるぞ。多めの音ネタをゲットして、ノリノリにグルーブしよう!



▲ これがミュージックエディタ。本格的な音遊びが楽しめる。

新作ソフト ニュース

NEWS

が、1月15日に決定したこと。待ちこがれていたファンも多いことだし、まずはうれしく知らせた。それではほかの最新情報を紹介しよう。まずはエニグマのACT「ハローチャーリー」。「たまご」のチャーリーが、暴走した製鉄工場を修理するために大奮闘する。グラフィックの美しさは一見の価値あり、次にテクニクソフトの「組み立てバトル くっつけこ」20年以上のパーツを組み立ててキャラを作り、トーナメントを勝ち抜く新感覚SLGだ。光栄の「FENIGMA」は、3D ACTとAVGのジャンルミックスゲーム。最後に、カプコンの「ポケットファイター」の移植決定をお知らせする。詳細は今後の本誌にて!

『FORMULA 1 97』の発売日が決定!

まずお知らせしたいのが、発売延期になっていた、『FORMULA 1 97』の発売日。1月15日に決定したこと。待ちこがれていたファンも多いことだし、まずはうれしく知らせた。それではほかの最新情報を紹介しよう。まずはエニグマのACT「ハローチャーリー」。「たまご」のチャーリーが、暴走した製鉄工場を修理するために大奮闘する。グラフィックの美しさは一見の価値あり、次にテクニクソフトの「組み立てバトル くっつけこ」20年以上のパーツを組み立ててキャラを作り、トーナメントを勝ち抜く新感覚SLGだ。光栄の「FENIGMA」は、3D ACTとAVGのジャンルミックスゲーム。最後に、カプコンの「ポケットファイター」の移植決定をお知らせする。詳細は今後の本誌にて!

FORMULA 1 97

▶ 1月15日 ▶ PC ▶ ¥5,800

▲ 日本初の公式ライセンスゲーム。F1マシンに乗りこえるリアルなレースゲーム。

ハローチャーリー

▶ 3月予定 ▶ ACT ▶ エニグマ ▶ 決定

▲ プレンレスに描かれたキャラクターの美しさを堪能できる。ゲームはつづきそうぞ。

組み立てバトルくっつけこ

▶ 3月12日 ▶ SLG ▶ テクニク ▶ ¥6,800

▲ 組み立て、パズル、バトルを兼ねたゲーム。組み立てたパーツでキャラを作り、トーナメントを勝ち抜く。

ENIGMA

▶ 予定 ▶ AVG ▶ 光栄 ▶ ¥6,800

▲ 多岐にわたるジャンルの3人組のキャラクターが活躍する。3人組のキャラクターが活躍する。3人組のキャラクターが活躍する。

ポケットファイター

▶ 移植決定 ▶ ACT ▶ カプコン ▶ 決定

▲ 光栄の「FENIGMA」は、3D ACTとAVGのジャンルミックスゲーム。最後に、カプコンの「ポケットファイター」の移植決定をお知らせする。詳細は今後の本誌にて!



PONY CANYON

これが本物のスノーボード。

Bubbles

Masao Misawa

ZAP!
SNOWBOARDING TRIX '98IN STORE NOW!
PlayStation版 SEGA SATURN版 5,800yen

販売元: ポニー・キャニオン Phone 03-3105-0851

©1997 TV TOKYO / PONY CANYON

クールを超えたりアル!!

- 日本のトッププロスノーボーダー、バブルス(山本)と三浦勇が全面監修! ●ライティング、エディタリング、ボードウェアなどすべてリアルに再現!
- ダウンヒル、スラローム、ハーフパイプ、ストリートジャンプなどコースは別館以上! ●全10戦で続く"チャンピオンシップ"モードや2P対戦可能な"VS"モードを搭載! ●キャラクターも個性豊かに設定されていることのできる"スキルエディット"機能を搭載!

※プレイステーション版はPlayStation 2のソフトとして発売されています。
セガサターン版はセガサターン専用ソフトとして発売されています。

電車運転ゲーム

電車GO

鉄道ファンも

「電車の運転手になりたい」と子供の頃の夢を実現できるゲームとして
ブームを起こした“電車GO!”が、遂にプレイステーションに登場。
ボクもママもパパも運転手。ご家族みんなでお楽しみください。

乗り遅れないで



TOYOTA
NISSAN
HONDA
MAZDA
MITSUBISHI
SUBARU

興奮が2倍に加速!ここまでドラテクを
要求されるゲームはなかった。

■現実のコースをリアルに再現(全13コース)。サーキットコースでは味わえない変化に富んだ走りを楽しめます。■各車のスペック(馬力、トルク、コーナリング性、挙動、操作性)を再現、実車に近いドライヴ感が得られます。■ネジコ対応。

サイドバイサイドスペシャル
SIDE BY SIDE
Special
©TAITO CORP. 1995, 1997

- 国産メーカー6社16車種参戦!
- TOYOTA: レビン・トレノ(AE86)・スープラ・セリカ
 - NISSAN: シルビア・180SX・スカイラインGT-R(BNR32・BCNR33)
 - HONDA: CR-X・シビック・NSX
 - MAZDA: RX-7 (FC3S・FD3S)
 - MITSUBISHI: ワンサー・GSR
 - SUBARU: インプレッサWRX

絶賛発売中

プレイステーション用ソフト メーカー希望小売価格 **5,800円(税別)**



驚きの完成度!
 ●専用コントローラで、重量感のある操作性が楽しめいただけます。●運行コースは、関東(上級:京浜東北線下り、上級:山手線内回り)、関西(初級:山陰本線下り、上級:東海道本線下り)の4路線。●実際の駅、風景、路線を膨大なデータで完全に再現。鉄道ファンも納得の完成度です。●ゲーム終了時、ワンプointアドバイスによる学習補助があります。

プレイステーション版 絶賛発売中!!

プレイステーション用ソフト メーカー希望小売価格 **5,800円(税別)**



©TAITO CORP. 1996, 1997



これですます運転手。
好評発売中!

電車でGO!コントローラ

メーカー希望小売価格 **5,800円(税別)**

©TAITO CORP. 1997



ね。



絶賛発売中

プレイステーション用ソフト メーカー希望小売価格 **5,800円(税別)**



絶賛発売中

プレイステーション用ソフト メーカー希望小売価格 **4,800円(税別)**

とこんな面白さを追及。
 パズボブ人気は永遠に不滅です。
 パズボブを人々を連綿と
 シリーズ最高傑作との稱です。
 超カンシなのに、時間が過ぎるのも
 忘れてしまう、奥の深いゲームです。

あの3人娘とお家でデート
 できるなんて。超ラッキー!
 さまざまな試練に打ち勝つて、目玉は
 クリススパーティー後に行われる告白タイム。
 果たして、ききは「カレン」になれるか?



オレ! トンパ

新感覚立体フィールドもイベントの数も超ブッタマゲー!

トンパがジャッキーのカタミを救うまで未知の大陸を大冒険。
でびるキアラはなぜブッタマゲー。

新感覚の立体フィールドもイベントの数も超ブッタマゲー。
しかも上下左右に視点切り替わってブッタマゲー。

150以上の様々なイベントを潜り抜け、順番関係なくクリアできる。
迷った道も、集めたストーリーにブッタマゲー。

アクションRPG
人気爆発! 発売中

プレイステーション
対応ソフト
¥5,800 (税別)

エンディング曲: 夢の国オリーブ PARADISE. 11/27. 11/27. 11/27.
エンディング曲: 夢の国オリーブ PARADISE. 11/27. 11/27. 11/27.

タマゴ

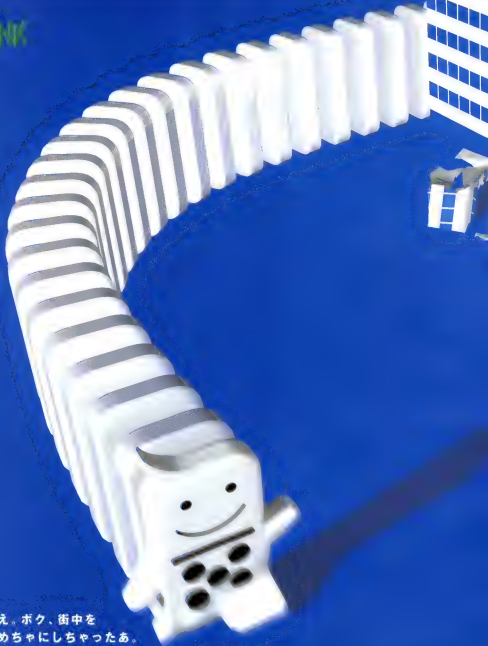
Whoopee Camp

株式会社 ウーピーキャンプ 〒562 大田町箕面市市場色3丁目10番1号
 *鳥マークおよび「Whoopee Camp」は株式会社ブニ・パブリッシングの登録商標です。

タマゴ

株式会社 ウーピーキャンブ 〒562 大阪府箕面市船場西3丁目10番1号
 *本マークがよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録です

ARTODINK



ねえねえ、ボク、街中を
めちゃめちゃにしちゃったあ。

●本ソフトを自由に無断で複製すること及び貸貸・貸出レンタル・中古品販売について、これを一切許可してありません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を推奨に、無理のないプレイをお楽しみください。
“B”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの登録商標です。

© 1998 ARTODINK. All Rights Reserved. キャラクターデザイン © 1997 KAKUKODO Inc. all rights reserved



**NO ONE
CAN STOP
MR. DOMINGO
!!!!!!**

『98年1月8日(木)発売予定』

■予定標準価格 5,800円(税別)

このソフトはセブンイレブン、ファミリーマート、ローソン、
ケイ・エックス、四国スーパーの各店でも販売する予定です。

ドミノ君もとめられない勢いでヒット中の「FUNNY GENE」が歌うファーストシングル「KICKがカンジン」(「ドミノ君をとめないで」テーマ曲)。In Store Now
MUSIC BONDERS. Distributed by KING RECORDS KIDS-10002 ¥1,020 (tax inc)

**ドミノ君
GOODS
PRESENT**

[illegible]

アートディンクホームページ URL <http://www.artdink.co.jp>

ARTDINK

FlipFlop
Productions



海と大地の振り子が揺れる。

Neo **A**TLAS

新世界発見シミュレーションゲーム 1998年2月発売予定 予定標準価格5,800円(税抜)

●本ソフトを営利に転用すること及び複製・頒布・貸与等を行うことは、これら一切許可してありません。
●本ソフトの複製・頒布は著作権者に許可なくしては行えません。複製・頒布を行う場合は、必ず著作権者に許可を求めなければなりません。

※本ソフトは「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

©ARTDINK. All Rights Reserved.

〒261 千葉県美浜区東浜3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010
URL <http://www.artdink.co.jp>

株式会社 アートディンク



願いはとどく、それが僕の真実だから…



遊びやすい親切簡単SLGと
ADVモードが紡ぎ出す
完全オリジナルストーリー

スーパーロボットマッチングSLG

バックガイナー



超美麗アニメーション
ムービーを大量搭載



●メインキャスト
水樹 雫…… 月城 舞
堀川 なつみ…… 月城 舞
堀川 巴…… 月城 舞
天代 美…… 月城 舞
宮下 静流…… 月城 舞

●サブキャスト
月城 舞…… 月城 舞
月城 舞…… 月城 舞
月城 舞…… 月城 舞
月城 舞…… 月城 舞
月城 舞…… 月城 舞

必死に戦う勇者たち

覚醒編「カイナー転生」

98年1月29日発売予定

※本編「バックガイナー」の続編として制作された本作は、前作とは異なるストーリーで展開する。



ピング株式会社 東京
〒141 東京都品川区 342-21-8
ユースパルビル 3F TEL. 03-5421-3222

バックガイナー
ふみがえる勇者たちへ
覚醒編「そして、明日へ」
98年発売予定

●バックガイナーの続編として制作された本作は、前作とは異なるストーリーで展開する。
●本作は、前作とは異なるストーリーで展開する。
●本作は、前作とは異なるストーリーで展開する。
●本作は、前作とは異なるストーリーで展開する。
●本作は、前作とは異なるストーリーで展開する。

勇者、覚醒。

封印、解放。



FARLAND STORY

ファールランドストーリー

四つの封印

好評発売中

価格 **6,800** 円(税別)

IN STORE NOW!!

ボードゲーム

えこのKIDS

～誰が為に金は成る～

好評発売中 価格 **5,800** 円(税別)



面白いルールなんて一切なし。
サイコロ振ってお金をためて、あとはあなたの気分次第。
世迷い上手はいいじゃないか?

対戦格闘ゲーム

アドバンストV.G.

好評発売中 価格 **6,800** 円(税別)



魅惑の美少女対戦格闘ゲームがここに。美しくも官能的なキャラクターデザインと総勢14名もの豪華声優陣が、ゲームを彩る。

シミュレーションRPG

ティルク

～青い海からきた少女～

好評発売中 価格 **5,800** 円(税別)



少年の日々の想いをギュッとつめこんだ、シミュレーションRPGが登場。今、やさしさに満ちた冒険の日々が始まる。

THE MATCH GOLF

ザ・マッチゴルフ

メンタル革命

「メンタルゲージ」が
ゴルフゲームを変える!



小さい子から女の子まで ゴルフを知らなくても大イシュー!!
個性あふれるキャラクターが手に汗にぎる1対1のバトル!!
有名声優を ジャン!ジャン!起用!!

澤貫有子 八奈見乗児
郷里大輔 屋良有作 緒方恵美
広中雅志 山崎和佳奈 鶴ひろみ

購入者の中から先着3000名の方に
オリジナルシングルCD (出演声優勢ぞろい!) を
プレゼント!!

ファン必携!!

'98年1月22日発売!!



好哥
絕元中
半5.800

~ GUNTSU WESTERN FRONT JUNE, 1944 ~

鉄の巨砲

7つの攻略

歯応えがかなりあるハードモードでのクリアに四苦八苦している貴方に、
 とおきの攻略方法をお教えしよう。

1 鉄の加熱に気をつけろ！

2. 隊長機(ボス)は、出現直後から撃ちまくれ!

敵のボムの最後に出現する隊長機は、登場直後から敵のボムを撃つことができる。特殊武器を連続使用し、攻撃時に敵の機体のゲージを減らしておくことが敵機を

3 柏拉图说我们已存在!

CUSTOM 各種機、COMBINATION 能力最大、専攻で居る敵にもダメージ、SPECIALLY 主武器の威力と相乗ダメージ、103つの特殊武器、このスローは、この特殊武器と相乗、操作性よく理解し、少しのクリアでは無い、色々なゲームのプレイには、このマークが対応している。

4. ガンコンを使え!

本ソフトはカシコを使用することにより、より楽しくプレイ出来るように作られている。また、通常弾には弾数制限がないため、思い切り撃ちまくってほしい。

5 通常コントローラでの秘密の操作方法

通事のフットボーラーでは、いじりたくなる。それと見比べると、僕達も一瞬に動揺に陥れることがある。カンゴンでもいじりたくなる。と思っている所が、おぼろめないで試してみてください!

6 敵の機道を単純めろ！

敵が発射するミサイル、手榴弾の数は一瞬で
膨らみとすことと命である。その上、敵の弾とい
うが爆発して周りに動かないアーマー、火を食
うことができる!

7. 先制攻撃で体当りを阻止しよう！

破牢のシーフの難いのは、プレイヤーに体当たりを仕掛けてくるから。みんな体当たりで突く瞬間、

体当たりを受けると、かなりのダメージが、



コイツ
相棒は銃だけでいい

2人同時プレイなどというヤブな扱いはしない。
 スティックに1人、正座からやるのがいい。
 相棒はこいつだけでいい。

「さあ何も言うことはない! 君の愛を感謝してくれ!」
船との接触は、もうすぐだ

「ガンツ ウォーキング フロント シューン 0044」 発売中!

●最も効果的なのはコントロールであり、それによって

「アードホム」が「Aardhom」は「アード」に「ホム」で、「アード」は「アール」の古語で「土」を意味し、「ホム」は「家」を意味する。つまり「アードホム」は「土の家」を意味する。



好評発売中 5,800円(税別)

メルヘンチックな あくしょんRPG + 育成SLG



募集職種: 1. プログラマー 2. CGデザイナー 3. ゲームデザイナー
応募方法: 特選雑誌を郵送した履歴書と過去に制作した作品画、イラスト等、
自己PR資料を下記までお送りください。後程ご連絡差し上げます
応募先: 〒166-8502 東京都板橋区宮前町6-14 材料ビル5C (株) フィール・イン・カフェ 編集部



www.fillingcafe.co.jp

DENKI GROOVE NEW RELEASE

1997.12.1発売 ニューシングル
「ボクサマシカボーイ」 K038 1175 ¥1,080

1997.12.1発売 タイフエデス＆クリップ
「夢遊アリス」 K0V5 5033 ¥4,895

1998.1.1発売予定 ソビエトスズルム
「A REMIXES(9)」

©1998 Kikoon Sony Records
Cover Photo: Kikoon Records



DENKI GROOVE PRESENTS

電機グルーブ presents
ワイルド・ワールド・ダンス

1998年12月発売 DenkiGroove Vol.25 (アーティスト編) K0V6 0106 ¥4,800(税別)



SweepStation Winkey

ワイルド・ワールド・ダンス



©1998 Kikoon Sony Records

超ドラマチック アニメRPG



君の心に衝撃が走る時……
そこに、翼が降臨する……



アルナムの翼 焼塵の空の彼方へ



プレイステーション
ローレアル・コンピュータ
発売元：コナミ
価格：¥5,980 (税別)
CD-ROM (2枚組)
エンディング映像あり

ホームページアドレス

<http://www.right-stuff.co.jp>

合計30分にもおよぶ超美麗アニメムービー!!

熱情豊かなアドベンチャー展開!!

快適なテンポの多彩なBattle!!

声優陣

クスミダ：結城比呂
シュレン：高木 渉
エンコイ：石塚 聖
マユコダ：天野由梨
カリン：菊池志穂
ジュナ：久川 純
クレハ：荒木香恵
他23名

RS 株式会社 ライト スタッフ

〒143 東京都品川区西大井 6-10-10 品川RSビル TEL. 03-3772-6131
ユーザーレフォン (03) 3772-6073 (5-ホストラインの接続を必要としています。)

※「アルナム」は「PlayStation」の登録商標であり、「コナミ」は「エンターテインメント」の登録商標です。





■ ネオリュード ■

11月20日発売
¥6,300 (税別)



- [illegible]

朱永新

ポオリュートM2500 プレゼント

「ネオオールド」は「ネオ」+「オールド」を組み合わせると「ネオ」+「オールド」
「ネオ」+「オールド」を組み合わせると「ネオ」+「オールド」
「ネオ」+「オールド」を組み合わせると「ネオ」+「オールド」



株式会社テクノソフト

〒859-32 佐世保市贈旗町165-1



株式会社テクノソフト CD編
Tel 06-26-34-5555 (代)
10:00~12:00 13:00~17:00



With Me Everytime... ずとっしょ♡

恋愛シミュレーション

TOSHIBA EMI

あなたとずとっしょ...
ゲーム関連商品・続々と発売!

CD



■OPENING/ENDING Single
「REMEMBER ME/BYE BYE
MY HANDY LOVE」
Performed By Matilda
[好評発売中!]
TYDY-2093 Y971(税別)
発売元:東芝EMI(株)
■GAME MUSIC CD
「98年2月発売予定 発売元:東芝EMI(株)」

グッズ

■フィギュア
小野寺桜子/並木智香/石塚美樹
「98年3月発売予定 発売元:(株)新声社」
■デスクカレンダー/ファイルetc....
「98年2月発売予定 発売元:(株)新声社」

コミケ

■コミックマーケット
(12/26,29:東京ビッグサイト)の新声社
ブースにて限定グッズ販売決定!!

CD ROM

■キャラクターデスクトップユーティリティ
「98年5月発売予定 (Win95専用)
発売元:東芝EMI」

攻略本

■ゲームストEXムック「ずとっしょ(仮)」
「98年2月発売予定 発売元:(株)新声社」



予約
キャンペーン実施中!

♡

発売前にご予約いただいたお客様の中
より抽選で
限定クリスマスフィギュア
(小野寺桜子/並木智香/石塚美樹)
各500名様(計1,500名様)プレゼント!
更に予約先着4500名様に
限定オリジナルトレーディングカード
(9枚入り/3種)
各1,500名様(計4,500名様)プレゼント!
更に更に初回特典として
声優サイン入り色紙
を全員にプレゼント!詳しくは店頭にて!!
フィギュア、トレーディングカードの種類の指定は
できません。
また、当選者の発表は、発売をもってさせていただきます!



どこでもいっしょ、
メディアミックス展開。

ラジオ

■文化放送「鈴木仁のプリンセス倶楽部」
(毎週土曜26:30~27:00)にて1月より「ず
とっしょ」コーナー展開開始!

コミック

■新声社「月刊コミックゲームスト」
にてコミック連載決定!

ひみつの、関係。

○「ずとっしょ」とは?

「えっ、いきなり女の子と同居!?」

両親の都合で一人暮らしすることになった主人公(プレイヤー)がひょんな
ことから女の子と同居するはめに.....学校のみんなに知られたら即退学!この
同居の事実を隠す意中の女の子のハートを射止めるのが最終目的
の学園純愛コミディ



★お子さんの誕生日プレゼントに... ぴゅあ、ぴゅあ、ぴゅあ... (このゲームは女の子の心をつかむためのゲームです。)
トランプ・シューティングシステム クラッシュ・シューティングシステム 127のキャラクター・システム

'98年2月
発売予定
予価¥5,800
(税別)

©1997 TOSHIBA EMI

●プレイステーションソフト
文字コロコロゲーム E2
'98年2月発売予定
予価¥6,800(税別)



※「E」マークおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

東芝EMI株式会社エンタテインメント事業本部 〒107 東京都港区南青山2-2-17 ユーザーサポートTel:03-6512-8860 ※東芝EMIの最新情報はインターネット「To Make」でもご覧いただけます。 <http://www.toshiba-emi.co.jp>



2057 革命

ハイスコアロイヤルシューティング

好評
発売中!
5,800円
税別

77055010-5 対応
FIRE STORM

蒼穹紅蓮隊 黄武出撃

そうきゅうくんたい・おうぶしゅつぎ

目指せ!
1,500,000点以上

高得点
ガンガン
チャレンジ
しよう!

ハイスコアバトル
キャンペーン開催!

ハイスコアバトルで
“賞品”メタルフィギュアをゲットせよ!

賞品は賞品・賞品出撃の「ハイスコアモード」にチャレンジし、ソフトに付いているアンワーク
ハガキにスコアが画面に出る(スクリーンショットも記入して)で、上位500人に賞品
が、毎月の“賞品”メタルフィギュアプレゼント抽選会では、抽選会が毎月有効です。

この“賞品”
メタルフィギュアに!



DATA EAST データエース株式会社

〒167 東京都杉並区南横須 4-4-10
TEL. 03-5370-0729

<http://www.dataeast-corp.co.jp>

©2007 RAZING 1111. LICENSE TO DATA EAST CORP.

「データエース」は「データエース」の登録商標です。

この賞品は「賞品」モードで、抽選会が毎月有効です。

ギ・テイス・エバンゲリアス

目覚めよ、 《約束の地》に導かれし者たち！

NW-RPG
NetWorkRPG

ステラマリス・サガ

Stellamaris Saga

約束の地の探索者

ネットワークRPG最新作、平成10年3月スタート！

イラスト：金田昌典



今ならホビー・データのゲームの 情報満載の「ネットプレス」を 無料でプレゼント！

応募方法も簡単。ハガキに住所、氏名を書いて下の住
所に送るだけ！ 電話・FAXでも受付中！
※カATALOGの請求及びゲームの参加は日本国内在住の方に
限らせていただいております。

(期し各々先)

〒220-0023 神奈川県横浜市西区平沼1丁目40-17

モンパルテ横浜203

有明会社ホビー・データ

ネット・プレス「電撃プレス1」係

電話 (045) 323-5320 (平日12:00~19:00)

FAX (045) 312-8255 (24時間受付)

『ステラマリス・サガ〜約束の地の探索者』とは
「ステラマリス・サガ」は、世界のどこかにあると伝えら
れる「約束の地」を探るハンターたちの物語だ。冒険の手
助けとなるのは魔法エネルギーの結晶体「メモリア」。
これさえ使いこなすことができれば、恐るべき強大な敵
「パワークリーチャー」でさえも一撃で葬り去ることので
きる強力なハンターになれるだろう。武器は剣でも銃でも
魔法の杖でもなんでもよい。その力をもってすれば「約束
の地」の発見も難しいことではないはずだ。全国各地にい
る何千万の仲間とともに「約束の地」を探し出せ！ ゲ
ームに参加するのに特別な知識は必要ない。郵便のやりと
りだけで気軽に楽しむことができるのだ。さあ、今こそ集
え！ 全国のハンターたち！

HOBBY DATA

ホームページでも最新情報ゲットできるぞ！ アドレスは<http://www.hdt.co.jp/>

※開業中のため、仕値やスケジュール等は予告なく変更の場合があります。あらかじめご了承ください。



個人教授

La Leçon Particulière

プレイステーション版

育成&恋愛
シミュレーション

'98年春
発売予定!

彼女の部屋の扉が開く。
それから始まる
新しいレッスン。

大学2年生の夢、ふとしたきっかけで始めた家庭教師のアルバイト。
それが、僕と彼女の出会いだった。
夏までデパートでアルバイトと並行しながら、いよいよ夏が近づいてきた。
ディナーにまでこたわったストーリーに、
いつも新しい発見と発見が続いていきます。
多岐な少女たちとの一年間、あなたの意思だけが、
彼女たちの夢や想いを動かすことができるのです。

黒澤 明子
(声: 沢城みゆき)

黒澤 明子
(声: 沢城みゆき)

黒澤 明子
(声: 沢城みゆき)

黒澤 明子
(声: 沢城みゆき)

黒澤 明子
(声: 沢城みゆき)

黒澤 明子
(声: 沢城みゆき)





そして伝説は詩いつづける。

The Legend of Heroes III

白き魔女

もうひとつの英雄たちの物語

1998.1月発売予定

標準価格 5,800円(税抜) © 1994, 1998 Falcom © 1998 GMF Illustration by 宮岡武典

Falcom

先着1,000名様に「白き魔女オリジナルフォートスタンド」をプレゼント!
応募方法: 製品の中に入っているアンケートはがきを必ず下し、先着で1,000名
様に日本電気オシロナルフォートスタンドをプレゼントいたします。



発売・販売元 GMF

〒101 東京都千代田区外神田2-17-4

※「The Legend of Heroes」は登録商標であり、「白き魔女」は登録商標です。

GMFユーザーサポート

TEL. 03-3257-2380 [月曜日～金曜日(祝・祭日は除く)] 10:00～17:00

お店を開いて、 もうけて、ギャフン!



※画面は開発中のものです。



- 1人から6人までプレイ可能、ワイワイ遊べます
- ゲームに登場するお店には、
実際にあるお店もたくさん登場
- お気に入りのキャラクターでトップテナント
オーナーを目指しがんばりましょう

'98年2月12日発売予定
プレイステーション・セガサターン同時発売
標準価格 ¥5,800(税抜)

テナント ウォーズ

©1997 KID

新しいキッドから 2つのボードゲーム登場!



キッドの新ブランド、「ワイワイキッド」から、発売!!



運だけじゃ楽しくない! 新感覚のボードゲーム



※画面は開発中のものです。



- なんと、サイコロ(ルーレット)が無い
- 好きな人と恋愛・結婚ができます
- なりたい職業になれます
- 思い通りの青春をつくることができます

'98年3月発売予定
プレイステーション・セガサターン同時発売
標準価格 ¥5,800(税抜)

ゲームで 青春

©1998 KID

代々木アニメーション学院

大阪校 10周年

年間学費 65万円でご入学できます。

入学祝い金贈呈

大層校もおかげさまで10年をむかえました。感謝!!大阪校設置のどの学科でも「H9年内の出願者15万、それ以降は10万円」

【大阪校設置学科】

- アニメーター科 (修学2年)
- デジタルペイント・アーティスト科 (2年)
- CGアニメ・ゲーム科 (2年)
- エンターテインメント・ノベルズ科 (2年)
- マンガ・コミックプロ養成科 (1年)
- 声優タレント科 (1年)

65万円入学

しかも

祝金

15万円
10万円
を贈呈

さらに

2年次は40万円で進級できます

- ゲーム・デザイナー科 (2年)
- アニメ監督コース科 (2年)
- 背景美術監督コース科 (2年)

平成10年4月入学生入学金受付中

入学案内書無料

体験入学・説明会無料開催



未来が見える、公認資格が
自然にとれるカリキュラム

24時間、無休で医療健康相談!
特待生12万円 支給!
特育生36万円

見学
随時
事前TELを

専任教・協賛校は!

- アニメーター科 (2年)
- CGアニメ・ゲーム科 (2年)
- ゲーム・デザイナー科 (2年)
- ゲームキャラ・ムービングデザイナー科 (2年)
- ゲームサウンド・ディレクター科 (1年)
- マルチメディア・クリエイター科 (1年)
- アニメAVオペレーター科 (2年)
- 声優タレント科 (1年)
- 原画特待生科 (2年)
- ビデオ・ジャーナリスト科 (2年)
- マンガ・コミックプロ養成科 (1年)
- ビジュアル・イラスト科 (2年)
- ミュージック・アーティスト科 (2年)

98.74%の実績校

(平成9年3月卒業生の就職・デビュー率)

良くて安いメディア芸術教育

新設・改設学科を全校で 65万円入学。

H10年4月 新設(東京校)

H10年4月 改設

- アニメ監督養成コース科 (修学2年)
- 3Dデジタルコース科 (2年)
- デジタル編集・グラフィック科 (2年)
- ゲーム制作デザイナー科 (2年)
- ビジュアル・プロデューサー科 (1年)
- ミュージック・プロデューサー科 (2年)
- メディア芸術総合学科 (3年)

- デジタルペイント・アーティスト科 (修学2年)
- アニメ監督コース科 (2年)
- 背景美術監督コース科 (2年)
- エンターテインメント・ノベルズ科 (2年)

ここに記述のない学科は、2010年度から、2011年度と年度ごとにでも新規設けを予定しています。

夜間部開校

平成10年4月開校(大阪校) 大阪校夜間部100%

夜間部・専科・監修学科

- 1 ゲーム・クリエイター専科 (専修1年)
- 2 CGクリエイター専科 (専修1年)
- 3 ネットワークエンジニア専科 (専修1年)
- 4 アニメーター専科 (専修1年)
- 5 アニメーション演出監修科 (専修1年)
- 6 コミック専科 (専修1年)
- 7 ノベルズ専科 (専修1年)
- 8 シナリオ・ライター専科 (専修1年)
- 9 トレンディ・イラスト専科 (専修1年)

夜間部・専科講師

専修1年 毎週1回 PM6:30 - 8:30

マズ見て聞く、それからでも遅くない

●無料1日体験入学

東京校(原宿校) 2/25(日) 3/8(日) 3/15(日) 仙台校(仙台校) 札幌校(札幌校) 広島校(広島校) 神奈川校(横浜校) 1/15(日) 1/15(日) 1/25(日) 1/25(日) 1/15(日) 1/25(日) 1/15(日) 1/15(日) 1/15(日) 1/15(日)

●学院説明会

盛岡市	郡山市	新潟市	金沢市	宇都宮市	横浜市
2/22(日)	2/26(日)	1/15(日)	2/18(日)	2/11(日)	1/18(日)
千葉市	静岡市	高崎市	京都市	岡山市	札幌市
1/25(日)	1/25(日)	1/18(日)	2/18(日)	1/25(日)	2/15(日)
松山市	高松市	長崎市	熊本市		
2/15(日)	1/18(日)	2/22(日)	1/22(日)		

キャリアマップ
「キャリアスマップ」
アート系コンピュータ技術修得
「キャリアスマップ」
あなたの未来を切り拓くキャリアスマップについて学ぶ会(無料)

ハガキでお申し込み

〒150-8501 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-19-8 代々木アニメーション学院
TEL: 0120-310-042 FAX: 0120-310-595 E-Mail: info@daiboku.ac.jp

TEL・FAXでお申し込み

TEL: 0120-310-042 FAX: 0120-310-595 E-Mail: info@daiboku.ac.jp

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催)
新人声優・才能発見!!
名古屋(1/15)、札幌(1/25)開催決定!

デビュープロダクション所属99%の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最新線へ
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-19-8 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



冬の超特大企画ま〜んさいっ!!



またまた大ボリュームの
50
ページ

冬休みはわたしたちと一緒に、ねっ!!



G'sミュージアム エクストラ

センチメンタル グラフティ サクラ大戦 Vol.3

銀河お嬢様伝説ユナの3大ソフトの関連グッズを最新商品まで完全網羅!
この1冊で欲しいキャラグッズは必ず見つかるぞ!!



少女革命 ウテナ

の世界へあなたを誘う特別企画もあり!!

メーカーのみなさま、ありがとうございます!!



©1997 TONG KING SHOW ©NECインターチャネル/マーカス/サイベル/コミックス イラスト/平賀智久 ©FED
©HUDSON SOFT イラスト/南貴満 ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996 ©FED 1996 ©女神アミティティ委員会 キャラクターデザイン/高橋

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合わせ▶03-5260-7550(主編の友社営業部)
メディアワークスのホームページ▶http://www.mediaworks.co.jp/

ギャロップレーサー2

熱帯シーズンが近い風になったが、競馬に熱いて1位をキープ! 競馬とギナウの競走というように、冬はこたつで対戦プレイなんていいんじゃない?

■テウモ
■11月20日 ■RCG
■¥5,800 ■28,738

前回
1

バーガーバーガー

ユニークなハンバーガーが作れるこのゲーム「チンジャオロースー鉄豆バーガー」なんてガチモノも0.5Kのメニュー開発が、実はかなり楽しんだよね。

■ギップス
■11月27日 ■SLG
■¥5,800 ■27,288

初登場



アインハンダー

3D演出を自然に多用したノンプレイクSTG。ゲームオーバー後の戦艦シミュレーションにアツいものがあるよね。キミの戦艦は、うまくまとまってるかな?

■スクウェア
■11月20日 ■STG
■¥5,800 ■25,533

前回
2

ぶよぶよSUN 決定盤

もはや風格さえ感じさせる定番ソフト。新システムの「太陽のよ」をうまく使って、一発定額を狙おう! パーティには欠かせない1本だね。

■コンパイル
■11月27日 ■PZG
■¥4,800 ■20,770

初登場



みんなのGOLF

この人気はどこまで続くのか! ロングランヒットの稼働ソフト。新バージョンのC.M.も放送中で、まだまだ勢いは衰えてない様子だ。

■SCE
■7月17日 ■SPG
■¥4,800 ■18,133

前回
3

注目! A5 A列車で行こう5



鉄道会社の発展と都市開発が楽しめる。人気シリーズの新作で、A5 A-trainの魅力を最大限に引き出した。新しいグラフィックも入っていて、2位に初登場!

6	加藤一二三九段 将棋倶楽部	初登場
7	A5 A列車で行こう5 ■アートディンク/12月4日/SLG/¥8,333	初登場
8	ミニ四駆競走兄弟レザン8.ゴロII ■アスキー/11月28日/SLG/¥7,144	初登場
9	ファイナルファンタジーIIIインターナショナル ■スクウェア/10月2日/PRPG/¥7,587	前週11
10	パチスロ完全攻略クランキープロ ■日本シムソ/10月2日/ETC/¥6,777	前週13
11	モンスタースターム ■テクモ/7月24日/SLG/¥8,784	前週30
12	フロントミッション セカンド ■スクウェア/8月15日/S-RPG/¥6,482	前週12
13	ダービースタリオン ■アスキー/7月17日/SLG/¥6,584	前週17
14	パイオサード ティレクターズカスト ■カプコン/8月5日/AVG/¥6,332	前週4
15	パワーステーキGrade I ■アクエス/10月8日/ETC/¥6,335	前週8
16	マジカルドックン〜よけり特大号〜 ■データバンク/10月30日/PZG/¥6,287	前週14
17	プレス オブ ファイアII ■カプコン/8月11日/PRPG/¥5,215	前週13
18	MOON ■アスキー/10月16日/PRPG/¥4,783	前週16
19	ファイティングクリュージョーII パンパジ ■エクスティング/8月11日/SPG/¥4,935	前週5
20	ブラッティア ■バンダイ/11月9日/PRPG/ACT/¥4,586	前週6

21位以下のタイトル

メルティランサーRe-inforce(イマディオ/12月4日/SLG) サガ フロンティア(スクウェア/7月11日/RPG) ファイナルファンタジータクティクス(スクウェア/6月20日/S-RPG) ストリートファイターコレクション(カプコン/10月23日/対戦ACT) COOLBOARDERS2 Killing Session(ウェブシステム/8月28日/SPG) プロロジック麻雀 勝神(アクエス/1月31日/TBL) ハードブロー(EAV/7月31日/SLG) ファイナルファンタジーIII(スクウェア/3月21日/RPG)

もうひとつTOP10



なんと、ここに来て「ダビースタリオン」のセールスが再浮上! 本競馬の盛り上がりも影響したのだから、まさに定番ソフトの威力を見せつけた結果となった。長く楽しめるソフトだしね。

前評判 TOP20

読者人気 TOP10

移植希望 TOP10

1	テイルズ オブ デスティニー ■ナムコ/12月28日/RPG/1,753	前位 1
2	チョコボの不思議なダンジョン ■スクウェア/12月28日/S-RPG/8,440	前位 8
3	パラサイト・イヴ ■スクウェア/12月18日/RPG/1,222	前位 3
4	ゼノギアス ■スクウェア/11月11日/RPG/1,017	前位 4
5	バイオハザード2 ■カプコン/1月25日/AVG/8,397	前位 7
6	ノルウェー・ネージュ ■パイオニア/LDC/2月24日/ETC/8,303	前位 2
7	悠久幻想曲 2nd Album ■メディアワークス/3月19日/SLG/8,159	前位 8
8	グランツーリスモ ■SCE I/12月29日/RCG/1,441	前位 11
9	ドラゴンクエストVIII ■エニックス/来冬/AVG/6,191	前位 9
10	鉄拳3 ■ナムコ/来冬/格闘ACT/7,552	再登場

1	ファイナルファンタジーVII ■スクウェア/1月31日/RPG/18,464	前位 1
2	ファイナルファンタジータクト ■スクウェア/12月28日/S-RPG/8,002	前位 2
3	バイオハザード(ディレクターズカットを含む) ■カプコン/12月28日/AVG/1,000	前位 5
4	悠久幻想曲 ■メディアワークス/8月28日/SLG/5,370	前位 4
5	女神異聞録ペルソナ ■アトラス/12月28日/RPG/3,927	前位 6
6	ときめきメモリアルforever with you ■コナミ/12月18日/SLG/4,843	再登場
7	アリーのアーチェーザルブルの錬金術士 ■パスト/12月28日/RPG/4,423	前位 9
8	フロントミッション セカンド ■スクウェア/12月28日/S-RPG/4,388	再登場
9	ワイルドアームズ ■SCEI/12月28日/RPG/1,557	前位 10
10	ダービースタリオン ■アスキー/1月17日/SLG/3,317	前位 10

1	真・女神転生IIシリーズ ■RPG/SS/SFC/1,417	前位 4
2	サクラ大戦シリーズ ■S-RPG/SS/1,598	前位 1
3	スーパーロボット大戦EX ■S-RPG/1,729	前位 2
4	スレイヤーズ りりる ■RPG/SS/1,558	前位 5
5	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神 ■S-RPG/SFC/3,370	前位 10
6	聖剣伝説シリーズ ■A-RPG/CB/SFC/5,307	前位 4
7	ポケットモン스터 ■RPG/CB/N64/1,394	前位 9
8	センチメンタルグラフティ ■RPG/SS/1,423	前位 7
9	ファイアーエムブレム ■S-RPG/FC/SFC/4,201	前位 8
10	悠久の小箱 ■ETC/SS/1,537	再登場

11	アルナムの翼〜煌爛の空の彼方へ〜 ■ライトスタッフ/12月28日/RPG/5,750	前位 10
12	桃太郎電鉄7 ■バジリスク/12月28日/TBL/1,527	前位 20
13	11人ロケットファイナルアタック ■ソフマップ/12月18日/ACT/1,420	前位 12
14	横道義一・プリンセス オブ ダークネス〜 ■バジリスク/12月28日/1,178	再登場
15	バトルスリー・テス大運動会 オルタナティブ ■イグニッション/12月18日/SLG/8,131	再登場
16	ときめきメモリアル(ベスト) ■コナミ/12月28日/SLG/3,306	再登場
17	スーパージェン セカンドストーリー ■エニックス/2月14日/RPG/2,936	前位 14
18	ときめきメモリアル2シリーズVol.1 秘蔵ファンタジ ■コナミ/3月18日/AVG/1,874	前位 17
19	幻想水滸伝I ■コナミ/来冬/RPG/2,433	再登場
20	ひのけの上の同居人(パートナー) ■メディアワークス/来冬/SLG/2,354	再登場

ランキング・チェック

今回もまた、前評判ランキングと売り上げランキングの、あまりにも大きな違いに驚かされる結果となった。売り上げ第1位、第2位の「ギャロップラー2」と「バーガーバーガー」は、前評判上位にはなかなか登場してこないタイプだろう。それが「ギャロップラー2」が前評判に於いて第1位を守って、「バーガーバーガー」は初登場第2位である。「ギャロップラー2」は業界が盛り上がりつつあるときに発売されるなど、ライトユーザーと呼ばれる層の多いPSでは、やはり時流に乗った販売戦略が功を奏するようだ。ゲーム雑誌を熱心に読むようなタイプではないユーザーが確かに存在するということ。それが、PSのおもしろいところだろう。

また、そうした層をのぞきとされているのが、コンビニ流通だ。(基本的には)いつでも好きなソフトを買うことができるという手軽さが受けただろうか。ただ、本当にライトユーザーといわれる人々がコンビニを頻りに利用しているのだろうか……それは真面目に検証し

たデータは、僕はないのだが、しかし現実「ギャロップ」と「バーガーバーガー」はコンビニ流通で数字を伸ばしている。一週には全PS市場の5分の1の規模を占めるにいったというコンビニ流通。このまま成長を続けていくのかどうかは現時点では判断できないが、いかなるゲーム業界の常識から見れば、予想外のヒット作を生み出す下地となる。その辺りを果たすということは、今後ともいていくだろう。

それ以外のランキングを見てみると、またこれが動きが少ない(驚)。発売直前に迫って、ようやく「チョコボの外見譚なダンジョン」が前評判第2位に入り、発売直前に発表された「ノルウェー・ネージュ」は、やはり順位を下げた。また、前評判第18位の「ときめきメモリアルforever with you」が初登場し、読者人気第8位に、同タイトルが久々再登場している(ベストではない)。「ときめき」人気、いまだ衰えず、を強くアピールする結果となった。



PS 移植化計画 vol.64

『ヴァンパイアセヴィンガー2』をPSに!

今回のPS移植化計画は、カプコンの「ヴァンパイアセヴィンガー2」アーケードで大ヒットした名作格闘ACT「ヴァンパイア」シリーズの最新作です。「ヴァンパイア」といえば、シチズンキックボクシング第一強と謳われてきた連続攻撃になる「チェーンコンボ」が有名ですが、その個性的なキャラクターも見逃せない魅力の

1つ。「セヴィンガー2」では魔界の住人たちが総勢17体もそろって死闘を繰り広げていくことで、興奮度もさらにアップするのです。これまでPSには第1作「ヴァンパイア」しか移植されていません。いざなり「2」は無理でも、せめて、せめて「セヴィンガー」をお願いしたいところですが、いや、まったく。

PSへの移植の可能性は?

今回の移植化計画についての可能性をカプコンの広報さんに聞いてみたところ「現在では、「セヴィンガー2」の移植についての予定はありません」とのこと。やはりPSのハード性能だと移植は難しいのでしょうか。でも、これまで数々の名作をPSに移植してきたカプコンさんならきっと実現してくれる/ス。アナタからの移植希望のおかきをお待ちしています!



12月26日 今年もあとわずか。今年最後の情報と、来年のビックな情報をニュースでキャッチしよう!

NEWS STATION



1000万台ありがとうキャンペーン、残りあとわずか!

「プレイステーション1000万台 ありがとう」プレゼント 12月31日まで

SCDから感謝の気持ちをこめたオリジナルPSのプレゼント。応募のしめ切りは12月31日まで! とにかく急げ!!

今年末、PSの国内生産出荷累計が、1000万台に達することになったぞ! '94年12月3日の発売開始以来、わずか3年で達成されたこの記録には、本当に驚かされた。あわせて11月末にはソフトの総タイトル数も、1000タイトルを突破したことが発表されたぞ。そこでSCDから、PSユーザーに対する感謝の気持ちをこめたプレゼントキャンペーンが実施されることになった。その名も「プレイステーション1000万台ありがとう」プレゼントキャンペーンといい、期間中PS本体やソフトを購入した人に渡される応募ハガキを送れば、特別仕様の「P S 本体」(100名)「デュアルショック」(1000名)「メモリーカード」(1万1000名)を抽選でプレゼントする

というモノ。特製仕様というだけあって、P S は「ミッドナイトブルー」、デュアルショックは「スウェードブラック」、メモリーカードは「シルバー」の、めっちゃいい色使いになっているのだ。応募のしめ切りは12月31日(消印有効)。非常に価値のあるこのプレゼント商品、これらを手にする幸せ者はいったい誰だ?

●応募要項: 店頭でP S 本体かソフトを購入し、応募ハガキをもらう。申込者の姓、商品名は必ず記入。また、しめ切りは12月31日(消印有効)。



これがスウェードブラックの「デュアルショック・コントローラ」だ。少しだけつくスウェードが、ちょうど手に合うくらい。



当たればこれがキミの手に

白銀の! メモリーカード

●銀色のメモリーカードより白さがかわたつ「シルバー」仕様。このプレゼントは当選者全員のもの。で、当たるチャンスも大きいぞ!

そして舊い! プレイステーション

●文字通り、古い。この「特製プレイステーション・本体」。旧型のデュアルショック・コントローラも本体に同じミッドナイトブルーで塗装してシグナにまとめられている。業界でたった10台の逸品。

プレゼント

ジグソーパズルを合計9名様にプレゼント!!

トール・ラブストーリー/ジグソーパズル 1月5日発売

ジグソーパズルにグラフィックカードが付いた限定グッズが発売!

11日には本誌のスペシャル版「Re member My Heart!」も発売され、人気漫画家の「トール・ラブストーリー」そのジグソーパズルが発売されるぞ! 発売する商品は300ピースのもの2つと1000ピースが1つ。また、どのパズルにも特製のスペシャルカードが入っているのだ。今回は3種類のパズルを各3名様ずつ、計9名様にプレゼントします。



●これは300ピースのモノ、どこのケースにも、必ずカードがついているぞ。

「トール・ラブストーリー」ジグソーパズル

●1月5日発売 ●アップルワン
●¥1,800(300ピース)/¥3,300(1000ピース)

応募要項: ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、P. 23のあたよりおてえ。しめ切りは1月14日(消印有効)です。

※「TLRパズル」プレゼントの当選者発表は発送を持って代えさせていただきます。

新製品 「チョコボの不思議なダンジョン」のキャラクター、早くもカードダスに登場!

カードダス「チョコボの不思議なダンジョン」発売中

プリズムカード、ゲットだぜ!

12月23日に発売された「チョコボの不思議なダンジョン」その魅力あるキャラクターが、早くもカードダスになって登場! チョコボやモンスターのイラストを中心に構成されたカードは、全部で42枚。うち6枚は豪華なプリズムカードになっているぞ。コレクションアイテムとして、ファンなら集めずにはられないこのカード。全国の百貨店、おもちゃ屋などにあるカードダス自販機で手に入れることが可能。価格は4枚1組で100円(税込み)だ。



●コレがチョコボのプリズムカード。6枚のうち2枚は「チョコボ」のイラストが描かれている。

カードダス「チョコボの不思議なダンジョン」
●発売中 ●バンダイ
●100円(税込)

©1997 スクウェア

'98年の超大作を先取り体験だ!

「東京ゲームショウ'98春」-'98年3月21・22日/幕張メッセ

ゲームの祭典「東京ゲームショウ」が、幕張メッセで開催決定! 広い会場を埋め尽くす、大量のゲームを遊び尽くそう!

社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（略称：CESA）主催の「東京ゲームショウ」の第24回開催内容が決定した。4回目となる春のゲームショウは、前回（秋）に引き続き湯沢メッセ（千葉県千葉市美浜区）を会場に、来年の3月21・22日に1行われることに決定。今回は8つの展示ホールを使用し、展示面積は前回を上回る約54,000平方メートル。広い会場内には約90社のメーカーが参展する予定で、展示

れた。新作タイトルは45000を福臨の見込みだ。もちろんこの中にはPS以外のタイトルも含まれているが、数多くのPS専用タイトルが出現されることは間違いなく、各メーカーの「38年新作タイトル」をいち早くプレイできるのは至福のことで、体験版ソフトアップロードプレゼントなどもあり、ユーザ必見のイベントになることは確実だ。今回は開票の日が審判日という点に留意が必要で、前日(第1万人)以上の来場者数が予想されているが、今後の大作を先取り体験できるチャンス。気合いを入れて参加しよう! 当日料金は中学生以下が先立り800円、当落料金は1,000円、小学生以下は無料となっている。前売は首飾館の主要プレイガイド等で2月1日に発売予定だ。



▲今年の春に開催されたときの模様。このときは「戦争3」のP8移植の緊急発表され、ナムコのブースでは歓声があがっていた。スタウニアの「F4Mオルタナティブ」も発表されたのだ。

■秋の開催では、会場が「東京ビックサイト」から、この春にも使用する「幕張メッセ」に。早朝から入場待ちの行列ができるほどの盛況ぶり。会場は真夏のような熱気に包まれていた。



新製品
Ne

PSの人気ソフトがゲームセンターに登場する!

COOL BOARDS ~ARCADE JAM~

ゲームセンターでももちろん、クールに決めるのだ!

PSで人気のスノーボードシミュレーション「クールボーダーズ」がアーケードに登場するぞ！ アーケード版はPSソフトの「クールボーダーズ2 キリングセッション」がベース。トリックポイントのあるコースを4人で滑り、トップになれば次のコースに進める、レース法式になっているぞ。難易

度の違う2つのモードと計7つのコースが用意され、レース中は4人のポードャーと順位を競うことになる。トリックポイントの点数に応じ、ブースト(速度アップ)が使える機能や、最終コースクリア時にエンディングが追加されるなど、P S版をやり尽くした人でも楽しめる作りになっているぞ! 1月

下旬より稼働開始の予定。いまからP.S.で勉強しよう！



—ボート社の船に3人乗りは乗るが、

COOL BOARDERS
~ARCADE JAM~

- ▶ スノーボード・シミュレーション
- ▶ 1月下旬
- ▶ ウェブシステム

トピック

ネオジオボウル
千葉と福井にOPEN!

ネオジオボウル千葉海野／福井

SNKの新感覚アミューズメントパークが2カ所でオープン

音と光の演出で、まったく新しいボウリングの遊び方を生み出したネオジオボウルが、千葉県と横浜県にオープンしたぞ。この施設にはボウリング場のほか、ゲームセンター、カラオケ、カフェテラスなども併設されていて、まる1日存分に遊ぶことができるのだ。近くに住む人はぜひ遊びに行ってみよう！



◆◆昼間は普通のボウリング場。だが夜(19時以降)になると暗闇にボウルとピンが光る。ハイパーボウリングに変身するぞ！

ネオジオボウル千歳浜野

所在地：千葉県千葉市中央区浜野町
最寄り駅：JR内房線浜野駅から徒歩10分

ネオジオポウル福井

所在地 福井県福井市新保町「POWER
CITY FUKUI ワイブラザ」8棟2階
最寄り駅: JR北陸本線福井駅から車で10
分、京福線越前新保駅から徒歩10分

なお当選者の発表は、竞选をもってかえさせていただきます。



「聖霊」2大企画!!

SCE&DPS PRESENTS

SCE-I主催ハイスコアアタック&DPS特別セル画プレゼント実施!



ファンタジーというテーマに真っ向から取り組んだ演出と美麗なムービーが話題のガンストG「幻世悲劇 聖霊機神降臨」6月号でお伝えした通り、今、そのハイスコアアタックが実施されているぞ! 賞品は左の写真にある、特製ジャケット、特製アタッシュケースの2種類。いずれも超本格的なグッズなので、「使える」ことマチガイなし。キミのテクニクを全国の読者たちと競え!!



▲ハイスコアの基本は、やはりコンボヒット。詳細は下に解説しているの、ぜひ試してみよう。キミのスコアが所望的に伸びるはずだ。

●応募方法と仕組み

- 応募先: 〒107 東京都港区赤坂7-3-37 プラスカナダ2F (株)ソニーコンピュータエンタテインメント電撃チャンピオンシップ賞委員会
- 必要事項: ハイスコアを出した時の画面写真 (ビデオプリンター用)、住所、氏名、年齢、電話番号 ●しめ切り: '98年1月31日 (郵印有効)



DPS読者だけに贈る

オープニングムービー

コンボヒットでハイスコアを狙え!!

このゲームには、対戦格闘のようなコンボヒットが存在している。敵を連続して撃つことができればどんどんポイントに対する掛け率が上がっていくのだが、これをバリバリに活用しなければ全国レベルで争うようなハイスコアが出ないのは明らか。回数によって最大コンボ数が異なるので、自分なりに練習してみよう。

50名様

セル画プレゼント!!

さて、こちらはDPS読者だけに贈るスペシャルプレゼント! 「銀河鉄道999」などで有名な任天堂の氏方監督を務めた超美麗なオープニングムービーのセル画を50名様にプレゼントだ! ただ美麗なだけではなく、このゲームの根底に流れる「スカカ」(聖霊の力を操ることが出来る特殊な能力を持った人々)の哀しみと「王國」の非道、複雑な人間関係をしっかりプレイヤーに印象

づける、高い表現力にも圧倒されるぞ。

ちなみに、こちらはSCE-I主催のハイスコアアタックとは違い、厳正なる抽選で50名様を選びますので、「今ハイスコアが伸びたで……」という人も、ガンガン応募してくれてOKだぞ。もちろん、標準コントローラ、ハイパープラスター、ガンコン、いずれのコントローラを使用した記録でもOKなのだ。

●応募方法と仕組み

- 応募先: 電撃プレステーション編集部「セル画」プレゼント係
- 必要事項: 住所、氏名、年齢、電話番号、ハイスコア(抽選には関係なし)
- しめ切り: '98年2月28日 (郵印有効)

DLH201A対応、ロスタイム「ゼロ」のピクセルエディットツール

モニター画面

TV画面

ハンダーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE INC.

TEL.03-3798-2760 (製品お問い合わせ)
FAX.03-3798-2295

これまでのあらし

名探偵団とゲーム少年探偵団も
お集めの電撃PS-D5はPSソフト128
タイトル、総計194コのスペシャル
データ入りで大好評売りの近頃近
売中なのであった。めでたし。

ちがーう!

今は身元不明は
コタツでゲームに
没頭中……黒木少年

「探偵の魂は
心でいかに
を磨くべき」
いいですね!
遊びに行きます!
対戦しましょう!

がっはっはっはっはっはっは
!!!!
この笑い声はまさか……!?
そんなまなこ
探偵うさぎよん探偵は
先生に負けて首なししたぞ!

わしは探偵ねこにゃん
仮面なんじゃあー!!

うさぎよんの兄貴とは
義兄弟の金と交換した
間柄なんじゃあー!

そういうわけで
仇討ちなんじゃあー!

おぬしの一番大切なモノを
盗んでやるんじゃあー!
楽しみにしてりやあー!

これは……
うさぎよん
探偵は……

予告状です、先生!
裏に実行予告が!

予告
次号発売日1月
16日付2巻の電
撃攻略ステーション
SP Vol.6下巻
SP Vol.6下巻
……

……うーむ
一番手つてこないけど
上巻だけもってて盗むが手
に入らないのは、確かに
落ちるかなあ
ビミョーにやなところを
ついた心理攻撃ですね

なんて
ヒキョーなッ!!
大よ大だよ
黒木少年

ヤツには
盗めない
絶対にね!

ワッーッ
わしの作戦は
完璧なんじゃ!

試み本誌さんとの本の付録
型方わからず付録無しで
DP8を販売
巻末の発売直前に本誌に
購入! 攻略ステーションSP
の「電撃プレイステーション
付録」の文字をミカンの皮の
汁で全部消す
巻末のステーション
SP下巻だけ手入
らず、掲載落白した
んだワンシツ!

次号(1月16日発売)にメモリーカードシール その次の号(1月30日発売)に攻略ステーションSP Vol.6下巻 付録なんです!

電撃PlayStation増刊

電撃PlayStation D5

128タイトル総計194コの
スパンタルな一歩データ
完全収録+100%版+100%
完全収録のCD-ROM付き
雑誌 D5がもたらした
大絶賛発売中/¥980

コンビニ全国制覇にいつてくるニヤ。

Convenience 2



コンビニまるごとシミュレーション

今年3月に発売しロングランセールスを続ける「ザ・コンビニ〜あの町を独断せよ〜」の新作が早くも登場します。サブタイトル通り、今度は全国制覇が目指です。前作に比べ、グラフィックのクオリティが格段にアップし、マップ数が増加したほか、イベントバリエーション、後述モードで単調さを解消し、ヘルプ機能や珍品収集など、徹底的、システムのにも大層にバージョンアップしています。

好評発売中 価格5,800円(税別)

●プレイステーション専用CD-ROM ●SLPS-01146 ●プレイ人数(1人) ●メモリーカード(1〜16ブロック)



次号予告

Next Issue

「テイルズ」と「チョコボ」の 2大特集に加え、メモリー カードシール&ゼノギアス のポスターもつき大満足!

98年の幕開けにふさわしい、ビッグ
2大攻略! お正月気分も吹き飛ばす、
驚きのボリュームでキミを直撃だ!
もちろん、電撃だけの特大スクープ
やGゲーム、それに人気、メモリー
カードシールもついて、大充実!

●Coming Soon!

テイルズ オブ デスティニー/チョコボの不
思議なダンジョン/ゼノギアス/双界儀/ト
ウムレイダー2/悠久幻想曲2nd Album
/みつめてナイト……他

電撃PlayStation Vol.65は
1月16日(金)発売



表紙イラスト●機動戦士ガンダム
©創通・エコーン・サンライズ©BANDAI 1997
アートディレクション●ザビニオカ
ロゴデザイン●デザインクリスト(朝倉貴浩)

電撃スタッフ大募集

【職種】①TVゲーム誌編集&アニメ誌編集
③制作進行
【資格】23歳から28歳位までの都内近郊在住者。経験者優遇。
【待遇】当社規定により優遇

【応募方法】1月19日(月)までに履歴書(写真貼付・希望職種明記)、職務経歴書、適性
質問書を送付のこと。書類選考の上、面接
を実施、なお応募書類は返却しません。
応募先は、右の住所の株式会社メディアワークス
総務部採用電撃PS係まで。

電撃PlayStation Vol.64

1998年1月16日発行 第4巻 第2号 通巻60号

- 発行人 染谷恵司
- 編集人 遠部理人
- 発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
- 発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(編集部)03-5280-7550
- 印刷所 四書印刷株式会社
- 写植 オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

- 【編集長】渡辺由紀、佐藤明雄、青田一
- 【デスク】藤原保、千木貴信、磯辺俊樹
- 【編集】岡崎秀子、梅田裕、秋山力夫、高橋順、松崎善太郎、田原誠、中村大樹、宮田信也、高橋賢也、大山幸生、宮下雅史、宮原洋
- 【進行】吉田士太郎
- 【ライター】本村新太郎、中村孝宏(CHJ)、佐藤裕、川口一、渡水五、城田、佐藤光希、広瀬祐美、中根一雄、藤平吉和、岩崎誠、藤井伸樹、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英美(岩谷)、長谷川雅志、河原弘、高橋弘、三井一、田中弘二、山崎幸一、関根昌弘、チョップ、千木良重、井口、川村健樹、草野テツオ、大森幸(アシスタント) 下川一、鈴木和寿、飯塚幸正(デザイナー)斎藤和代、羽佐、田代吉二、マイクローフィッシュ、風間芳子、シンプリ、安野典子、クヌムチ、佐藤一雄、オフィス実空、三上良枝、石丸千子、スベース・マオ、小島祐祐子
- 【写真】林久平、秋久典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
電撃PlayStation編集部 ○○○係
【ホームページアドレス】
URL: <http://www.mediaworks.co.jp/>

©Media Works 1998 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断転写(コピー)、複製(転載)を禁じます。反本誌からの複製を希望される場合、日本電報センター(電話03-3401-2382)に連絡ください。
※次号発売日、下巻の内容は変更になる場合があります。

電撃PlayStation D6 次号D6は、2月25日(水)発売

広告索引

AD INDEX

アートディンク	208-210
アジェンダ	130
アスキー	4-5
アトラス	240-243
インクメントP	34
ワービーキャンプ	206-207
エニックス	86-89
エレクトロロイヤリティ	214
カブコン	92
カルチュア・パブリッシャーズ	21
キッド	225
キューンソニー	217
光文社	118

コナミ	112-114
GMF	224
ズーマックス	213
スクウェア	24-29
ソニー	231
ソニー・コンピュータエンタテインメント	230-231
ソニー・ミュージックエンタテインメント	90-91
タイラー	204-205
タカラ	240-241
ティンエイブル	240-241
ティンエイブル	212
データエース	221
テクノソフト	219
テクモ	94
東京ゲームデザイナー学院	141
東芝EMI	220

ナムコ	30-33
日本ダイレクトメール社	142
バンパードソフトウェア	233
バンプレスト	6-7
ビュースマン	片瀬香
ビンプ	211
フィルムカフェ	216
プロコリ	119
プロムソフトウェア	24
ポニーキャニオン	203
ホビージャパン	202
毎日コミュニケーションズ	223
メディアワークス	63
代々木アニメーション学院	226
ライトスタッフ	218

●5月以降予定のソフト

01	01 滅亡帝国(Ⅱ)	滅亡帝国
02	02 伝説天使	伝説天使
03	03 ウィンゴ・ブラス・アップ! 勇者の冒険(Ⅱ)	ウィンゴ・ブラス・アップ!
04	04 The Legend of Heroes 英雄伝説 I 龍の巻	The Legend of Heroes 英雄伝説 I 龍の巻
05	05 英雄王-KING OF DESTRUCTION-	英雄王-KING OF DESTRUCTION-
06	06 ギルティヤ	ギルティヤ
07	07 R-TYPEα	R-TYPEα
08	08 LEO	LEO
09	09 突如魔人出現 光臨編	突如魔人出現 光臨編
10	10 Ash to Ash	Ash to Ash
11	11 奇襲M	奇襲M
12	12 シンデレラタウンII-改訂版上-	シンデレラタウンII-改訂版上-
13	13 戦国風土記	戦国風土記
14	14 オペイワン コールー 怪獣大戦争	オペイワン コールー 怪獣大戦争
15	15 SRKファンコレクション 銀河伝説	SRKファンコレクション 銀河伝説
16	16 ヤマシロオポフィタイタース	ヤマシロオポフィタイタース
17	17 ガンダムフォワードフィタイタース	ガンダムフォワードフィタイタース
18	18 ムムリスビレッジ新舞台版パック	ムムリスビレッジ新舞台版パック
19	19 フォルパワ-新劇場版スペシャル	フォルパワ-新劇場版スペシャル
20	20 スーパーロボット大戦α ロックマン	スーパーロボット大戦α ロックマン
21	21 STRIKE WIGTOR(ホライズンター)	STRIKE WIGTOR(ホライズンター)
22	22 さあめとの勇闘人(バトルター)	さあめとの勇闘人(バトルター)
23	23 ケアとチューン	ケアとチューン
24	24 竜のプリンセス 流石のエフィカス	竜のプリンセス 流石のエフィカス
25	25 EMGMA	EMGMA
26	26 ぐんぐんお祭り	ぐんぐんお祭り
27	27 あふく-ひとびとが作る希望-	あふく-ひとびとが作る希望-
28	28 とまめめの改訂版-ねむりフェイズより	とまめめの改訂版-ねむりフェイズより
29	29 つゆめのアート	つゆめのアート
30	30 まじくおにによるす	まじくおにによるす
31	31 オアシスのボクレー	オアシスのボクレー
32	32 CAROL THE DARK ANGEL	CAROL THE DARK ANGEL
33	33 Fighting Eyes	Fighting Eyes
34	34 GGPライオン(Ⅱ)	GGPライオン(Ⅱ)
35	35 アーバニア④ 宇宙飛行士にいう	アーバニア④ 宇宙飛行士にいう
36	36 ゆうやくオアシス愛恋篇	ゆうやくオアシス愛恋篇
37	37 サイドボクレー	サイドボクレー
38	38 BWEFORE-フルビョウ コーチ	BWEFORE-フルビョウ コーチ
39	39 最新劇場人ケンダッシュパワー-ター	最新劇場人ケンダッシュパワー-ター
40	40 フラッシュOP-Power of Den Select	フラッシュOP-Power of Den Select
41	41 逆巻曲	逆巻曲
42	42 対決! 悪魔VS! PARTY SELECT	対決! 悪魔VS! PARTY SELECT
43	43 最強-女魔人成道	最強-女魔人成道
44	44 超時空魔法少女 ADT-000 GETUP	超時空魔法少女 ADT-000 GETUP
45	45 フレイスタジアム⑤	フレイスタジアム⑤
46	46 ホールディランド	ホールディランド
47	47 夢-旅-る	夢-旅-る
48	48 ときを超越した絆は永遠とさよなら	ときを超越した絆は永遠とさよなら
49	49 英雄伝説-BAL ACT HEROISM-	英雄伝説-BAL ACT HEROISM-
50	50 未来教師	未来教師
51	51 ロビンリウムE	ロビンリウムE
52	52 ドリオンと黒い騎士(キナード)の心	ドリオンと黒い騎士(キナード)の心
53	53 Final One -into the mind-	Final One -into the mind-
54	54 アドヴァンスメントV.B.2	アドヴァンスメントV.B.2
55	55 バーストステーション	バーストステーション
56	56 トゥルー・ラブストーリー②	トゥルー・ラブストーリー②
57	57 SPIONDIT-ソングの歌	SPIONDIT-ソングの歌
58	58 THE PLUMS-ルーンズ(Ⅱ)	THE PLUMS-ルーンズ(Ⅱ)
59	59 はなはなはな	はなはなはな
60	60 Destroyed Destruction(Piece)	Destroyed Destruction(Piece)
61	61 オーバーパレット	オーバーパレット
62	62 星の王子さまの夜に-眠るこころの物語-	星の王子さまの夜に-眠るこころの物語-
63	63 タウンドリーム②	タウンドリーム②
64	64 大盗団物語	大盗団物語
65	65 3次元異域シールド	3次元異域シールド

[illegible]

●発売日未定のソフト

★ 米定 米ワルズ	ウィリアムズ・アクトアリー	米定
★ 米定 APOCALYPSE(アポカリプス)	アポカリプス・リボルブ	米定
★ 米定 ALL Star Baseball	オールスター	米定
★ 米定 悪魔	悪魔	米定
★ 米定 シミュレーションRPGクワール	クワール	米定
★ 米定 Nightmare Project「YAKATA」	ナイトメア・プロジェクト	米定
★ 米定 アクレビド	アクレビド	米定
★ 米定 宇宙戦艦VANADIM(ファンダーク)	ファンダーク	米定
★ 米定 草花の国(英)	草花の国	米定
★ 米定 タグメサイズ	タグメサイズ	米定
★ 米定 体のまへ	体のまへ	米定
★ 米定 ドラゴンクエストIII	ドラゴンクエストIII	米定
★ 米定 DEBUT 2	デビュー2	米定
★ 米定 メイン・ローター(英)	メイン・ローター	米定
★ 米定 サークットの像	サークル・オブ・イメージ	米定
★ 米定 NBA Live98	NBA Live98	米定
★ 米定 CHILL	CHILL	米定
★ 米定 テーマパークスタル	テーマパークスタル	米定
★ 米定 ナスカレーシングII	ナスカレーシングII	米定
★ 米定 FIFA ROAD TO WORLD CUP98	FIFA ROAD TO WORLD CUP98	米定
★ 米定 フォックス・ゴッド・オブ・ウォーII	フォックス・ゴッド・オブ・ウォーII	米定
★ 米定 パオット・ファイター	パオット・ファイター	米定
★ 米定 シシィ・リッパー(英) 黄金の夜(英)	シシィ・リッパー	米定
★ 米定 海神の戦(エクスパンション)	海神の戦(エクスパンション)	米定
★ 米定 VIPER(英)	VIPER	米定
★ 米定 NHLオールスターズII(英)	NHLオールスターズII	米定
★ 米定 モータル・コンバットIIリロー	モータル・コンバットIIリロー	米定
★ 米定 南仏バスターズ	南仏バスターズ	米定
★ 米定 氷の女王(英)	氷の女王	米定
★ 米定 コントラレザンサー オブ ウォー	コントラレザンサー オブ ウォー	米定
★ 米定 実況アメリカンベースボール(英)	実況アメリカンベースボール	米定
★ 米定 ジャーナル・デ・ル・グランド・シエ	ジャーナル・デ・ル・グランド・シエ	米定
★ 米定 戦車戦IIIコアアクションII(英)	戦車戦IIIコアアクションII	米定
★ 米定 とさめめモリアルム2	とさめめモリアルム2	米定
★ 米定 とさめめモリアルム ドラマシリーズ V&B	とさめめモリアルム ドラマシリーズ V&B	米定
★ 米定 トロフィズドリーム	トロフィズドリーム	米定
★ 米定 ブリーディング・スタッド2(英)	ブリーディング・スタッド2	米定
★ 米定 ブロック・ハンニャック(英)	ブロック・ハンニャック	米定
★ 米定 戦艦大和と大和丸(アタミモンスター)	戦艦大和と大和丸(アタミモンスター)	米定
★ 米定 COOPERS	COOPERS	米定
★ 米定 FENBER	FENBER	米定

[illegible]

異能。

特殊能力で
冒険の扉を開け!

唯一の飛行系フェアリー、
渡辺け名人シーフ、ダン
ジョンで異能覚醒のドワ
ーフ、そして万能戦士の
エルフ。

の仲間とヒーリング系に
ちよっと難点が残るが、
彼らの特殊能力は、冒
険を新しい発見で満た
してくれる。



君は、誰と、
どんな冒険を選ぶのか?

冒険の扉を開くには、まず4人のパーティの仲をきりきり切らせ、冒険力ハチテン一
キルを達成して、冒険の扉を開く必要がある。そして、冒険の扉を開くには、冒険力ハチテン一



女だって...



闘いの神に祈りを捧げつつ...

戦士系だけの冒険、ところ横らず進んで、
モンスターを斬りまくる! 倒しまくる!
宝箱は取りにくいし、苦労も多い。でも
爽快感は抜群! 傷つき、ボロボロになっ
た彼らの前に広がる夢は、もしかすると
誰よりも大きいのかもしれない...



闘っぱい旅になりそう?

種族はどうであれ、全員女性でパーティ
を編成、何かいいことが起きるのか?
いえ、はっきり言って単なる好みの問題
です。可憐で可愛い女の子たちがけな
げに闘う! 見ているだけでも冒険の楽し
みは倍加!



カマかせ!

ブレイズ アンド ブレイド Blaze & Blade

~ Eternal Quest ~

'98 1.15 発売予定

(初回特典) 特製メモリーカードシール付 標準価格 5,800円(税別)

©1998 TAS SOFT INC.

速にアプスをゲットしよう!

**ブレイズ&ブレイド
お宝キャンペーン**

初回版に入っているキャンペーン応募シールを添って、他添で「速にアプス」をゲットしよう!



その1
「出陣準備サイン入りセキ」
50名様
オープニングアニメに出演している子安成人、
池田美奈、若林勇人、池澤春菜のサインが当たる。



その2
ビデオ「Blaze&Blade
FINAL BATTLE」200名様
(18歳) 特製データカード 両面印刷のオリジナル
メモリーカードと入った特製BOX。



その3
「特製Blaze&Bladeグッズ」
200名様
お宝の1、その2に合わせたお宝の2(特典品)「
R&R」の複製グッズ。

株式会社 ティーアンドイーソフト

ホームページ <http://www.tas.co.jp>

※「速にアプス」はPlayStation 4のみの対応ゲームです。プレイステーション4のみの対応ゲームです。



©ATLUS/Earthly Soft 1997

てつどうおう2 鉄道王 世界征服の野望!!



「悪の鉄道王」を倒し、「真の鉄道王」目指して競争だ!

好評
発売中

楽しいイベントやミニゲームが満載!

様々な旗を仕掛ける「悪の鉄道王」を倒そう!

世界をまたにかけ、目指せ「真の鉄道王」!



特大サイコロクッションオリジナルステッカー
プレゼントキャンペーン

キャンペーン応募開始
'98年1月31日(土)消印有効
※応募券は、本ソフトの購入で付く。
応募券は、必ずお持ちください。

特大サイコロクッション
毎月200名様、合計
800名様

オリジナルステッカー **4,000**名様
毎月200名様、合計

製品に付いている
スクラッチカード
で手に入れよう!

●プレイステーション専用ソフト ●ボードゲーム(1~4人用)
標準価格 5,800円(税別)

アトラスFAXステーションサービス

ファンキーネット 03-3258-0753

【ご利用方法】1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777)を入力します。
3.この後、「更にボックス番号を打ち出す場合は」とメッセージが流れますが、アトラスの機嫌だけよろしくね。を押してください。
4.ガイダンスが終了し、ピーツという発音音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。画像が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス 03-5261-2356 (海通外・水曜日 15:00~18:00 祝祭日除く) インターネットアドレス <http://www.CBK-net.or.jp/amuse/atlus>

BIG METHOD
SALE SIDE INDY
FRONT SIDE 540 TWEAK
SNOW BREAK
BACKSIDE INDY
STALE FIS
TAIL GRAB
SNOW BREAK
MULTI TWIST
BEETLE TUCKER
TAIL GRAB
SNOW BREAK
TWEAK



ウインタースポーツの覇者…
それは「スノーブレイク」の勝者だ！



スノーブレイク Snow Break

'98年1月29日(木)発売

プレイステーション専用ソフト/スノーボードゲーム(1~2人用)

標準価格 5,800円(税別)

あらゆるウインタースポーツで、ゲレンデの雪を切り裂け！
個性あふれる、そして使用する道具の異なるキャラクターからの選択が可能！
ゲレンデのこぶや障害物は「ジャンプ」「バント(かがむ)」の動作で、
うまく回避しよう！

※画面写真はすべて開発中のものです。



CATLUS 1998



©1998 ATLUS. "ATLUS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

開発スタッフ発表中！ (開発) 1.ゲームデザイナー (企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.企画、宣伝スタッフ
※開発2年以上の経歴、詳しくはお電話ください。 開発総局 TEL 03(5229)7115(直)

ATLUS
株式会社アトラス
〒112 東京都港区神楽坂4-8

再び爆炎の中へ。



「アーマード・コア」のデータをそのまま使用可能
前作のマシンをカスタマイズし、新規パーツで更に強化
49機のライバルA.C.たちと戦うバトルアリーナ登場
もう一人のレイヴンを追って繰り広げられる新たなストーリー
メカデザイン・河森正治 キャスト・長沢美樹、遠藤

アーマード・コア プロジェクトファンタズマ

ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA

NOW ON SALE!!
PRICE: ¥4,800+TAX

FROM SOFTWARE

ユーザーサポート: 03-6363-0303 (月～金) 13:00～17:00

※本誌掲載の価格と実際の価格が異なる場合があります。



アーマード・コアの最新作がPS4で登場することが発表されました。

(A) 本誌掲載の価格と実際の価格が異なる場合があります。

※本誌掲載の価格と実際の価格が異なる場合があります。

※本誌掲載の価格と実際の価格が異なる場合があります。



T1124573010545

©Media Works 1998 印刷/国書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24573-1/16

PlayStation

Vol.64

発行/角川書店 編集/角川書店
発行/角川書店 編集/角川書店
発行/角川書店 編集/角川書店

発行/角川書店 編集/角川書店
発行/角川書店 編集/角川書店

発行/角川書店 編集/角川書店
発行/角川書店 編集/角川書店
発行/角川書店 編集/角川書店

特別定価 540円 本体 514円