

電撃 攻略 Station

年末年始のゲームライフに必携の
超ト級PS攻略読本

ファイナルファンタジータクティクス
悠久幻想曲
マリーのアトリエ
エースコンバット2
ストリートファイターEXplus α
がんばれ森川君2号
アーマード・コア
ダービースタリオン
みんなのGOLF
etc.

SPECIAL
Vol.6

上巻



電撃プレイステーション
1/16号付録

97後期PSソフト完全攻略

絶対役に立つ! 持っていて得する! 究極完全保存版

電撃 攻略 Station 6

上巻 SPECIAL Vol.

●デザイン/羽沢組 ●イラスト/伊藤勇太 (©1997 スクウェア) ●編集/中川大明、松崎啓太郎、宮田公彦
 ●ライター/岩崎幸一、岩崎誠、河原弘、佐藤光伸、佐藤裕志、城イトム、関根昌昭、高橋和広、田島勝、田中弘二、
 チョップ、中村泰宏、長谷川雅宏、広瀬絵美、藤平吉和、三井一穂、本内新太郎

※データ欄の略称は以下の通り。MC…メモリーカード、M…マウス、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、
 AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、GC…ガンコン



掲載ゲームタイトル

ページ順		あいうえお順	
上巻	下巻		
ファイナルファンタジータクティクス 悠久の幻剣 マール・ドゥ・エルゼーザール(後編)新エ クスニバット2 スリートファイターEX plus あざはね森川君2号 アーマード・コア ダービースタリオン みんなのGOLF ラングリッサー I & II ときめきメモリアル ドラマシリーズ VOL.1-紅色の青春- ザ・キング・オブ・ファイターズ26 ZERO DIVIDE2 ザ・シークレット・ウィッシュ QUICK DREAMS 2 世界の奇蹟 3 英雄戦 GHOST in the SHELL 3 夢魔殿 テラックスバグ プラス TOTAL NBA 97 ゼロインチャンプ DooZy-J RUNABOUT ランナバウト モンスターファーム パンジャーパンティット トレンジャーギア エーベルージュ ネクストキング 恋の千年王国 スペクトラルフォース メタルエンジェル3 タイムクライシス パウンティード・ファースト 雷騎戦隊ガイブレブ ワールドサカウイングレブン ガンバレ!! ケイン・ザ・パンパイ 最後の選択 ときめきメモリアル対戦とっかえだま デカルリリーグ ポインツポイント 西暦1999-パラオの復活- MAD STALKER-FULL METAL FORCE- レシゴビート5000 超光速グラントール	4 4 20 24 30 36 42 48 54 58 64 66 70 74 76 78 80 82 84 86 88 90 92 94 96 98 100 102 104 106 108 110 112 114 116 118 120 122 124 126 128 130 132 134 136 138 140 142 144 146 148 150 152 154 156 158 160 162 164 166 168 170 172 174 176 178 180 182 184 186 188 190 192 194 196 198 200 202 204 206 208 210 212 214 216 218 220 222 224 226 228 230 232 234 236 238 240 242 244 246 248 250 252 254 256 258 260 262 264 266 268 270 272 274 276 278 280 282 284 286 288 290 292 294 296 298 300 302 304 306 308 310 312 314 316 318 320 322 324 326 328 330 332 334 336 338 340 342 344 346 348 350 352 354 356 358 360 362 364 366 368 370 372 374 376 378 380 382 384 386 388 390 392 394 396 398 400 402 404 406 408 410 412 414 416 418 420 422 424 426 428 430 432 434 436 438 440 442 444 446 448 450 452 454 456 458 460 462 464 466 468 470 472 474 476 478 480 482 484 486 488 490 492 494 496 498 500 502 504 506 508 510 512 514 516 518 520 522 524 526 528 530 532 534 536 538 540 542 544 546 548 550 552 554 556 558 560 562 564 566 568 570 572 574 576 578 580 582 584 586 588 590 592 594 596 598 600 602 604 606 608 610 612 614 616 618 620 622 624 626 628 630 632 634 636 638 640 642 644 646 648 650 652 654 656 658 660 662 664 666 668 670 672 674 676 678 680 682 684 686 688 690 692 694 696 698 700 702 704 706 708 710 712 714 716 718 720 722 724 726 728 730 732 734 736 738 740 742 744 746 748 750 752 754 756 758 760 762 764 766 768 770 772 774 776 778 780 782 784 786 788 790 792 794 796 798 800 802 804 806 808 810 812 814 816 818 820 822 824 826 828 830 832 834 836 838 840 842 844 846 848 850 852 854 856 858 860 862 864 866 868 870 872 874 876 878 880 882 884 886 888 890 892 894 896 898 900 902 904 906 908 910 912 914 916 918 920 922 924 926 928 930 932 934 936 938 940 942 944 946 948 950 952 954 956 958 960 962 964 966 968 970 972 974 976 978 980 982 984 986 988 990 992 994 996 998 1000 1002 1004 1006 1008 1010 1012 1014 1016 1018 1020 1022 1024 1026 1028 1030 1032 1034 1036 1038 1040 1042 1044 1046 1048 1050 1052 1054 1056 1058 1060 1062 1064 1066 1068 1070 1072 1074 1076 1078 1080 1082 1084 1086 1088 1090 1092 1094 1096 1098 1100 1102 1104 1106 1108 1110 1112 1114 1116 1118 1120 1122 1124 1126 1128 1130 1132 1134 1136 1138 1140 1142 1144 1146 1148 1150 1152 1154 1156 1158 1160 1162 1164 1166 1168 1170 1172 1174 1176 1178 1180 1182 1184 1186 1188 1190 1192 1194 1196 1198 1200 1202 1204 1206 1208 1210 1212 1214 1216 1218 1220 1222 1224 1226 1228 1230 1232 1234 1236 1238 1240 1242 1244 1246 1248 1250 1252 1254 1256 1258 1260 1262 1264 1266 1268 1270 1272 1274 1276 1278 1280 1282 1284 1286 1288 1290 1292 1294 1296 1298 1300 1302 1304 1306 1308 1310 1312 1314 1316 1318 1320 1322 1324 1326 1328 1330 1332 1334 1336 1338 1340 1342 1344 1346 1348 1350 1352 1354 1356 1358 1360 1362 1364 1366 1368 1370 1372 1374 1376 1378 1380 1382 1384 1386 1388 1390 1392 1394 1396 1398 1400 1402 1404 1406 1408 1410 1412 1414 1416 1418 1420 1422 1424 1426 1428 1430 1432 1434 1436 1438 1440 1442 1444 1446 1448 1450 1452 1454 1456 1458 1460 1462 1464 1466 1468 1470 1472 1474 1476 1478 1480 1482 1484 1486 1488 1490 1492 1494 1496 1498 1500 1502 1504 1506 1508 1510 1512 1514 1516 1518 1520 1522 1524 1526 1528 1530 1532 1534 1536 1538 1540 1542 1544 1546 1548 1550 1552 1554 1556 1558 1560 1562 1564 1566 1568 1570 1572 1574 1576 1578 1580 1582 1584 1586 1588 1590 1592 1594 1596 1598 1600 1602 1604 1606 1608 1610 1612 1614 1616 1618 1620 1622 1624 1626 1628 1630 1632 1634 1636 1638 1640 1642 1644 1646 1648 1650 1652 1654 1656 1658 1660 1662 1664 1666 1668 1670 1672 1674 1676 1678 1680 1682 1684 1686 1688 1690 1692 1694 1696 1698 1700 1702 1704 1706 1708 1710 1712 1714 1716 1718 1720 1722 1724 1726 1728 1730 1732 1734 1736 1738 1740 1742 1744 1746 1748 1750 1752 1754 1756 1758 1760 1762 1764 1766 1768 1770 1772 1774 1776 1778 1780 1782 1784 1786 1788 1790 1792 1794 1796 1798 1800 1802 1804 1806 1808 1810 1812 1814 1816 1818 1820 1822 1824 1826 1828 1830 1832 1834 1836 1838 1840 1842 1844 1846 1848 1850 1852 1854 1856 1858 1860 1862 1864 1866 1868 1870 1872 1874 1876 1878 1880 1882 1884 1886 1888 1890 1892 1894 1896 1898 1900 1902 1904 1906 1908 1910 1912 1914 1916 1918 1920 1922 1924 1926 1928 1930 1932 1934 1936 1938 1940 1942 1944 1946 1948 1950 1952 1954 1956 1958 1960 1962 1964 1966 1968 1970 1972 1974 1976 1978 1980 1982 1984 1986 1988 1990 1992 1994 1996 1998 2000 2002 2004 2006 2008 2010 2012 2014 2016 2018 2020 2022 2024 2026 2028 2030 2032 2034 2036 2038 2040 2042 2044 2046 2048 2050 2052 2054 2056 2058 2060 2062 2064 2066 2068 2070 2072 2074 2076 2078 2080 2082 2084 2086 2088 2090 2092 2094 2096 2098 2100 2102 2104 2106 2108 2110 2112 2114 2116 2118 2120 2122 2124 2126 2128 2130 2132 2134 2136 2138 2140 2142 2144 2146 2148 2150 2152 2154 2156 2158 2160 2162 2164 2166 2168 2170 2172 2174 2176 2178 2180 2182 2184 2186 2188 2190 2192 2194 2196 2198 2200 2202 2204 2206 2208 2210 2212 2214 2216 2218 2220 2222 2224 2226 2228 2230 2232 2234 2236 2238 2240 2242 2244 2246 2248 2250 2252 2254 2256 2258 2260 2262 2264 2266 2268 2270 2272 2274 2276 2278 2280 2282 2284 2286 2288 2290 2292 2294 2296 2298 2300 2302 2304 2306 2308 2310 2312 2314 2316 2318 2320 2322 2324 2326 2328 2330 2332 2334 2336 2338 2340 2342 2344 2346 2348 2350 2352 2354 2356 2358 2360 2362 2364 2366 2368 2370 2372 2374 2376 2378 2380 2382 2384 2386 2388 2390 2392 2394 2396 2398 2400 2402 2404 2406 2408 2410 2412 2414 2416 2418 2420 2422 2424 2426 2428 2430 2432 2434 2436 2438 2440 2442 2444 2446 2448 2450 2452 2454 2456 2458 2460 2462 2464 2466 2468 2470 2472 2474 2476 2478 2480 2482 2484 2486 2488 2490 2492 2494 2496 2498 2500 2502 2504 2506 2508 2510 2512 2514 2516 2518 2520 2522 2524 2526 2528 2530 2532 2534 2536 2538 2540 2542 2544 2546 2548 2550 2552 2554 2556 2558 2560 2562 2564 2566 2568 2570 2572 2574 2576 2578 2580 2582 2584 2586 2588 2590 2592 2594 2596 2598 2600 2602 2604 2606 2608 2610 2612 2614 2616 2618 2620 2622 2624 2626 2628 2630 2632 2634 2636 2638 2640 2642 2644 2646 2648 2650 2652 2654 2656 2658 2660 2662 2664 2666 2668 2670 2672 2674 2676 2678 2680 2682 2684 2686 2688 2690 2692 2694 2696 2698 2700 2702 2704 2706 2708 2710 2712 2714 2716 2718 2720 2722 2724 2726 2728 2730 2732 2734 2736 2738 2740 2742 2744 2746 2748 2750 2752 2754 2756 2758 2760 2762 2764 2766 2768 2770 2772 2774 2776 2778 2780 2782 2784 2786 2788 2790 2792 2794 2796 2798 2800 2802 2804 2806 2808 2810 2812 2814 2816 2818 2820 2822 2824 2826 2828 2830 2832 2834 2836 2838 2840 2842 2844 2846 2848 2850 2852 2854 2856 2858 2860 2862 2864 2866 2868 2870 2872 2874 2876 2878 2880 2882 2884 2886 2888 2890 2892 2894 2896 2898 2900 2902 2904 2906 2908 2910 2912 2914 2916 2918 2920 2922 2924 2926 2928 2930 2932 2934 2936 2938 2940 2942 2944 2946 2948 2950 2952 2954 2956 2958 2960 2962 2964 2966 2968 2970 2972 2974 2976 2978 2980 2982 2984 2986 2988 2990 2992 2994 2996 2998 3000 3002 3004 3006 3008 3010 3012 3014 3016 3018 3020 3022 3024 3026 3028 3030 3032 3034 3036 3038 3040 3042 3044 3046 3048 3050 3052 3054 3056 3058 3060 3062 3064 3066 3068 3070 3072 3074 3076 3078 3080 3082 3084 3086 3088 3090 3092 3094 3096 3098 3100 3102 3104 3106 3108 3110 3112 3114 3116 3118 3120 3122 3124 3126 3128 3130 3132 3134 3136 3138 3140 3142 3144 3146 3148 3150 3152 3154 3156 3158 3160 3162 3164 3166 3168 3170 3172 3174 3176 3178 3180 3182 3184 3186 3188 3190 3192 3194 3196 3198 3200 3202 3204 3206 3208 3210 3212 3214 3216 3218 3220 3222 3224 3226 3228 3230 3232 3234 3236 3238 3240 3242 3244 3246 3248 3250 3252 3254 3256 3258 3260 3262 3264 3266 3268 3270 3272 3274 3276 3278 3280 3282 3284 3286 3288 3290 3292 3294 3296 3298 3300 3302 3304 3306 3308 3310 3312 3314 3316 3318 3320 3322 3324 3326 3328 3330 3332 3334 3336 3338 3340 3342 3344 3346 3348 3350 3352 3354 3356 3358 3360 3362 3364 3366 3368 3370 3372 3374 3376 3378 3380 3382 3384 3386 3388 3390 3392 3394 3396 3398 3400 3402 3404 3406 3408 3410 3412 3414 3416 3418 3420 3422 3424 3426 3428 3430 3432 3434 3436 3438 3440 3442 3444 3446 3448 3450 3452 3454 3456 3458 3460 3462 3464 3466 3468 3470 3472 3474 3476 3478 3480 3482 3484 3486 3488 3490 3492 3494 3496 3498 3500 3502 3504 3506 3508 3510 3512 3514 3516 3518 3520 3522 3524 3526 3528 3530 3532 3534 3536 3538 3540 3542 3544 3546 3548 3550 3552 3554 3556 3558 3560 3562 3564 3566 3568 3570 3572 3574 3576 3578 3580 3582 3584 3586 3588 3590 3592 3594 3596 3598 3600 3602 3604 3606 3608 3610 3612 3614 3616 3618 3620 3622 3624 3626 3628 3630 3632 3634 3636 3638 3640 3642 3644 3646 3648 3650 3652 3654 3656 3658 3660 3662 3664 3666 3668 3670 3672 3674 3676 3678 3680 3682 3684 3686 3688 3690 3692 3694 3696 3698 3700 3702 3704 3706 3708 3710 3712 3714 3716 3718 3720 3722 3724 3726 3728 3730 3732 3734 3736 3738 3740 3742 3744 3746 3748 3750 3752 3754 3756 3758 3760 3762 3764 3766 3768 3770 3772 3774 3776 3778 3780 3782 3784 3786 3788 3790 3792 3794 3796 3798 3800 3802 3804 3806 3808 3810 3812 3814 3816 3818 3820 3822 3824 3826 3828 3830 3832 3834 3836 3838 3840 3842 3844 3846 3848 3850 3852 3854 3856 3858 3860 3862 3864 3866 3868 3870 3872 3874 3876 3878 3880 3882 3884 3886 3888 3890 3892 3894 3896 3898 3900 3902 3904 3906 3908 3910 3912 3914 3916 3918 3920 3922 3924 3926 3928 3930 3932 3934 3936 3938 3940 3942 3944 3946 3948 3950 3952 3954 3956 3958 3960 3962 3964 3966 3968 3970 3972 3974 3976 3978 3980 3982 3984 3986 3988 3990 3992 3994 3996 3998 4000 4002 4004 4006 4008 4010 4012 4014 4016 4018 4020 4022 4024 4026 4028 4030 4032 4034 4036 4038 4040 4042 4044 4046 4048 4050 4052 4054 4056 4058 4060 4062 4064 4066 4068 4070 4072 4074 4076 4078 4080 4082 4084 4086 4088 4090 4092 4094 4096 4098 4100 4102 4104 4106 4108 4110 4112 4114 4116 4118 4120 4122 4124 4126 4128 4130 4132 4134 4136 4138 4140 4142 4144 4146 41		

ファイナルファンタジー タクティクス

●発売日/97年6月20日 ●価格/¥6,800
●メーカー/スクウェア
●ジャンル/4DバトルRPG
●対応周辺機器/MC(1ブロック)

ゲームシステムを極めるのがクリアの早道

レベル

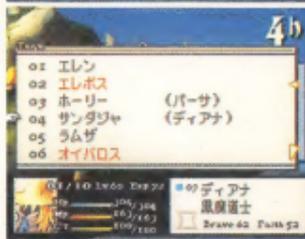
「FFT」のゲームシステムの特徴として、ユニットの能力を表すのに、2種類のレベルから成り立つことが挙げられる。まず1つはキャラクター固有のユニットレベル、もう1つがジョブレベルである。ジョブレベルに関しては、下で触れるので参考にしてほしい。さて、ユニットレベルというのは、大雑把に言って、ユニットの強弱を表した数値と考えてほしい。この数値を見比べることで、ある程度キャラの力量が推し量れるというわけだ。さらに、「FFT」ではユニットレベルのアップ時のパラメータ変化が、そのときについてのジョブの傾向が反映される。例えば魔法道士系ジョブなら魔力値、MPなどが、戦士系ジョブなら物理攻撃力やHPが上がるといった風になっている。

ジョブレベル

「FFT」の各ジョブには、ユニットレベルのほかに1~8段階までのジョブレベルが存在する。このレベルが上がると、戦闘で獲得できるジョブポイントが増加し、アビリティの習得が安易になる。さらに、他のジョブへの転職条件を満たすという、非常に重要な役割も持っているのだ。つまり、キャラ固有の能力値を示すユニットレベルに対し、ジョブレベルとは、そのユニットにおけるジョブの熟練度を表すものといえはわかりやすいだろう。「FFT」においては、アビリティの取得が最も重要な要素になっているため、ユニットレベルよりも、ジョブレベルの方が重要度が高い。この辺を考慮して、理想的なキャラを育成するために、効率よくジョブチェンジを行う必要性があるのだ。

CTB(チャージタイムバトル)

「FFT」の戦闘システムの最大の特徴は、リアルタイムの緊張感とターン性の手軽さを融合させたCTB。このシステムは、敵味方を問わず、CTG(チャージタイムゲージ)が一掃になったキャラからコマンド選択が可能となる。そのため、各キャラクターのスピードの違いが戦局に大きな影響を与えるわけだ。また、コマンドによっては選択から発動までに時間差がある点も見逃せない。下の図を見ればわかるように、スピードに優れた忍者は、他のキャラよりも先にコマンド選択が可能となっているが、魔法を選択しているため、実際に攻撃に移るのはチョコボよりも後になってしまっている。そのため、チョコボ行動→忍者魔法発動→チョコボ行動の順で行動することになる。



▲同レベルのユニットでも、ジョブによって能力が大きく異なるのだ。ジョブレベルの組み合わせによって、戦闘可能なジョブが決定される。▲戦闘の際には、どのユニットから行動可能になるかを常にチェック!!



まんが/静岡県 青木三恵さん



高低差

「FFT」では、シリーズ初の高低差の概念が採用されており、これも戦術に微妙な影響を与えることになる。まず第1に、キャラクターのジャンプ力によって移動可能な地形が制限される。また攻撃可能範囲も同様だ。そのため、地形によっては直接攻撃が通用しないような場合も十分ありうる。戦場によって攻撃の使い分けが重要になるわけだ。中でも高低差の影響がもっとも顕著なのが弓や投石、そして銃などを用いた投射系攻撃。これらの攻撃は、高低差によって射距離が大きく変化するのだ。具体的には、自分が標的よりも2h高くなる毎に射距離が1伸び、逆に自分が標的よりも2h低くなる毎に射距離は1短くなる。つまり高低差の激しい地形では、高地を押さえた側が圧倒的に有利となるわけだ。これは戦術の基本の1つなので覚えておくように。



▲投射系攻撃が得意なユニットは、常に高地に配置するのが勝利の鍵!!

魔法の効果範囲

●ユニット指定

「FFT」は魔法の使用法も独特で、対象の指定の仕方が2種類存在する。まず第1はユニット指定。これは特定のユニットに直接魔法を使用する指定法だ。この方法では、魔法の発動までにユニットが移動した場合、魔法の効果範囲もユニットとともに移動する。そのため、確実に魔法をかけられるというメリットがある反面、対象の移動によっては味方を攻撃魔法に巻き込んでしまったり、あるいは味方と一緒に敵も回復させてしまったりといった事態も起こりうる。混戦時には、特に注意が必要となるぞ!!

だまびい
味方を対象に選んだ間に敵に突っ込んでくる



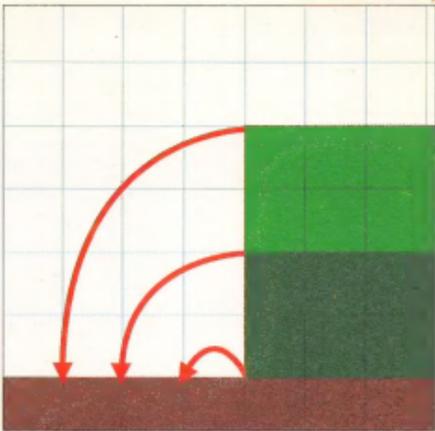
●パネル指定

パネル指定の場合、場所を対象に魔法が発動するため、ユニットが移動しても効果範囲は変化しない。確実性には若干欠けるが、その分味方を巻き込む心配もない。重要なのは敵の動きを誘って、範囲を決定すること。また、味方ユニットをうまく使って、敵を効果範囲におびき寄せられるようにするのが効果的。なお、ゲームが後半に入ってくると敵も賢くなってくるため、この効果範囲を意識して避けるように移動してやるケースが増えてくる。逆にこの性質を利用して、敵の動きを制限したり足止めをするのも有効。

いらい
特定の味方を指定すればならぬ守る作戦を作るのも手



美少女
東京
現行
編成



ランダムバトル

「FFT」の戦闘は、シナリオに関係したイベントバトルと、それ以外のランダムバトルに2分される。両者の最大の違いは、イベントバトルで登場する敵のレベルが基本的に固定されているのに対して、ランダムバトルで登場する敵のレベルは、味方ユニットのレベルに応じて強くなっていく点。当然登場する敵の種類も、ランダムバトルでは多岐に変化する。ちなみに出現する敵のレベルは、パーティ内の最高レベルの80~100%。注意しなければならないのが、対象となるのがアタックチームのユニット中の最高レベルではなく、全パーティメンバー中の最高レベルである点。キャラを育てようとして、低レベルのメンバーのみでアタックチームを編成すると、思わぬ苦戦を強いられることになる。経験値やJPを稼ぐ際にも、戦力的なバランスを考慮するのが重要だ。

▲育てたいキャラと、そのサポートをする主力キャラのバランスを考えよう。

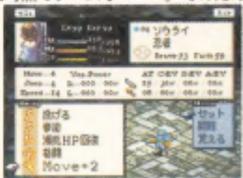


▲育てたいキャラと、そのサポートをする主力キャラのバランスを考えよう。

勝利条件

ランダムバトルとイベントバトルのもう1つの違いは、勝利条件の有無。イベントバトルには次の3種の勝利条件が存在する。すなわち①敵の全滅、②特定の敵を倒せ③特定のユニットを守れ。の3種である。①の場合はランダムバトルと同じだが、②③のケースでは独特の戦術が要求されることになる。まず②の場合、対象となるユニットを倒せば戦闘終了となるわけだが、対象ユニットがレアアイテムを持っていることが多いので、アイテムを盗むことを念頭において戦うのが重要。一方③のケースは、対象が倒された時点でゲームオーバー。そのため、敵の攻撃が対象ユニットに集中しないように配慮しなければならない。基本的に敵はHPの低いキャラを優先して攻撃する傾向があるので、これらのユニットを固く使う戦術などが有効となる。

▲特定のキャラを守る際には、移動力に優れたメンバーを入れるのも重要だ。



▲特定のキャラを守る際には、移動力に優れたメンバーを入れるのも重要だ。



モンスター

単純な経験値稼ぎの対象だけでなく、パーティのメンバーからアイテムの原料にまで、実に多彩な役割を果たしてくれるモンスターたち。特にドラゴンクラスのモンスターの場合、へたなメンバーよりもよっぽど戦力になることも多い。しかし、最も世話になるのは、毛皮骨肉店交換表

アイテムの原料としてだろう。この際に便利なのがモンスターの種類。ランダムで出現するモンスターをわざわざ探し出して密猟するよりも、お目当てのモンスターを仲間にして、卵を産ませて数を増やした方が効率がいいというわけ。下に、モンスターを倒したときに毛皮骨肉店に並ぶアイテムの表と、そのモンスターが産むたまごの化すするモンスターを表を掲載したので参考に。

毛皮骨肉店交換表

モンスター名	毛皮骨肉店に並ぶ物	モンスター名	毛皮骨肉店に並ぶ物	モンスター名	毛皮骨肉店に並ぶ物
チョコボ	フェニックスの尾	ボーンスナッチ	ハイボーン	タイジュ	まもりの殻輪
黒チョコボ	石炭	リビングボーン	陣士のマント	牛鬼	バトルアックス
赤チョコボ	万能薬	グール	エーテル	ミノタウロス	さんごの剣
ゴブリン	ポーション	ガスト	ハイポーション	セクレト	ホーリーランス
ブラックゴブリン	ハイポーション	レプナント	ハイエーテル	モルボル	プラチナメッセー
ガルブデガック	メイジマッシュャー	フロートボール	手裏剣	オチュー	シ・カイの巻輪
ボム	かどんのだま	アーリマン	風魔の手裏剣	モルボルグレイト	エリクサー
グレネイド	ひょうすいのだま	ブレイグ	樹木の漆黒	ベヒーモス	まもりの殻輪
イクスプロジャ	らいじんのたま	ジュラエイビス	ポーション	キングベヒーモス	シェルシェ
レッドパンサー	毒刺し	スチールホーク	フェニックスの尾	ダークベヒーモス	ウィザードロッド
クアール	金の針	ユカトリス	金の針	ドラゴン	ヒスイの巻輪
パンバイア	聖水	うりぼう	乙女のキッス	ブルードラゴン	カシミール
ビスコディーモン	やまびこ草	ポーキー	シャンタージュ	レッドドラゴン	ソルティレーージュ
スクイドラークン	スモールマント	ワイルドボー	リボン	ヒュドラ	プラウドソード
マインドフレイア	ハイエーテル	ウッドマン	目録	ハイドラ	セッティエムン
スケルトン	聖水	トレント	ゴールドスタッフ	ティアマット	隠密術

モンスターのたまご孵化表

モンスター名	産む確率大	産む確率中	産む確率小	モンスター名	産む確率大	産む確率中	産む確率小
チョコボ	チョコボ	黒チョコボ	チョコボ	ジュラエイビス	ジュラエイビス	スチールホーク	ジュラエイビス
黒チョコボ	チョコボ	黒チョコボ	赤チョコボ	スチールホーク	ジュラエイビス	スチールホーク	ユカトリス
赤チョコボ	チョコボ	黒チョコボ	赤チョコボ	ユカトリス	ジュラエイビス	スチールホーク	ユカトリス
ゴブリン	ゴブリン	ブラックゴブリン	ゴブリン	うりぼう	うりぼう	ポーキー	うりぼう
ブラックゴブリン	ゴブリン	ブラックゴブリン	ガルブデガック	ポーキー	うりぼう	ポーキー	ワイルドボー
ガルブデガック	ゴブリン	ブラックゴブリン	ガルブデガック	ワイルドボー	うりぼう	ポーキー	ワイルドボー
ボム	ボム	グレネイド	ボム	ウッドマン	ウッドマン	トレント	ウッドマン
グレネイド	ボム	グレネイド	イクスプロジャ	トレント	ウッドマン	トレント	タイジュ
イクスプロジャ	ボム	グレネイド	イクスプロジャ	タイジュ	ウッドマン	トレント	タイジュ
レッドパンサー	レッドパンサー	クアール	レッドパンサー	牛鬼	牛鬼	ミノタウロス	牛鬼
クアール	レッドパンサー	クアール	パンバイア	ミノタウロス	牛鬼	ミノタウロス	セクレト
パンバイア	レッドパンサー	クアール	パンバイア	セクレト	牛鬼	ミノタウロス	セクレト
ビスコディーモン	ビスコディーモン	スクイドラークン	ビスコディーモン	モルボル	モルボル	オチュー	モルボル
スクイドラークン	ビスコディーモン	スクイドラークン	マインドフレイア	オチュー	モルボル	オチュー	モルボルグレイト
マインドフレイア	ビスコディーモン	スクイドラークン	マインドフレイア	モルボルグレイト	モルボル	オチュー	モルボルグレイト
スケルトン	スケルトン	ボーンスナッチ	スケルトン	ベヒーモス	ベヒーモス	キングベヒーモス	ベヒーモス
ボーンスナッチ	スケルトン	ボーンスナッチ	リビングボーン	キングベヒーモス	ベヒーモス	キングベヒーモス	ダークベヒーモス
リビングボーン	スケルトン	ボーンスナッチ	リビングボーン	ダークベヒーモス	ベヒーモス	キングベヒーモス	ダークベヒーモス
グール	グール	ガスト	グール	ドラゴン	ドラゴン	ブルードラゴン	ドラゴン
ガスト	グール	ガスト	レプナント	ブルードラゴン	ドラゴン	ブルードラゴン	レッドドラゴン
レプナント	グール	ガスト	レプナント	レッドドラゴン	ドラゴン	ブルードラゴン	レッドドラゴン
フロートボール	フロートボール	アーリマン	フロートボール	ヒュドラ	ヒュドラ	ハイドラ	ヒュドラ
アーリマン	フロートボール	アーリマン	ブレイグ	ハイドラ	ヒュドラ	ハイドラ	ティアマット
ブレイグ	フロートボール	アーリマン	ブレイグ	ティアマット	ヒュドラ	ハイドラ	ティアマット



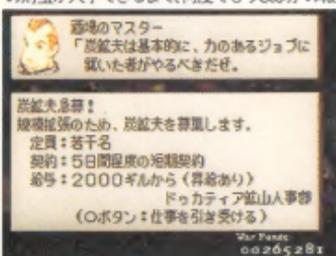
※あるモンスターを倒したとき、一定の確率によって毛皮骨肉店にはこの表にはないレアアイテムが主ぶこもありませう。

まなが 監修 藤立ん

儲け話

第2章以降の酒場で登場する儲け話。手軽にJPやお金などが稼げるというメリットに加え、様々な財宝や秘境を発見できる魅力的なサブイベントだ。「FF」の世界観を広げる発見の数々は、本編とはまた違ったおもしろさを感じさせてくれること間違いなし。ちなみに、儲け話を請け負うためには、イベントに関係しない人間ユニットが少なくとも1人必要である。1つの儲け話に対して最大で3人までが参加可能で、メンバーにゆとりがあれば複数の儲け話を同時に請け負うこともできる。

儲け話の報酬は、請け負った仕事の結果が「成功」か「大成功」かによって変化する。「成功」の場合はJPとお金、「大成功」の場合はさらに財宝や秘境の発見が発見される。儲け話を「大成功」といってコソは、仕事に応じた人選を行うこと。高レベルのキャラを選択するのはもちろんだが、仕事によっては特定のジョブでない「大成功」にならないタイプが存在する点にも注意が必要だ。仕事を請け負う際、酒場のマスターにしつこく話を聞くと「あの潮を挟むには、やはり自然の知識が不可欠だろ(つまり風水士が適任)」といった具合に、どのジョブが適しているかのヒントをくれるので、それを参考に選択しよう。なお、「大成功」の際何が発見されるかは完全にランダム。そこで報告を受ける直前のデータをセーブしておけば、望みの財宝が入手できるまで、何度でも「大成功」の報告を聞き直すことが



ができるぞ!!
ただし、全部を発見するには、ほぼすべての儲け話をクリアする必要がある。

◀儲け話を「大成功」に導くためには、前もって酒場のマスターからヒントを聞いておくのが重要なのだ。

財宝リスト

- 四神バッチセット
- リリス像
- タマシ守り
- キセル
- 硬貨縛り
- ブラックキャット
- ハンヤベルソナ
- パレードメット
- 小人のパン
- 大人のパン
- カルコプリューナ
- ルグイエホーク
- 赤のマテリア
- 青のマテリア
- 黒のマテリア
- 白のマテリア
- ネズミのしっぽ
- 空想魔学小説
- ナナイ人生真書
- ウィユヴェール
- エナピア記
- 魔ガン
- 魔シンガン
- 新魔刀
- ミノウの宝玉
- タロットofペン
- エクスカリバー
- エグトのヤドリギ
- ロングヌブの槍
- チョコボキャノン
- セントエルモの火

秘境リスト

- カオス神殿
- 禁断の地エウレカ
- パンテモニウム
- 雲気楼の塔
- 浮遊城
- モーヤの洞窟
- クリスタルタワー
- 魔大陸
- 試練の塔
- パピルの塔
- ロンカ遺跡
- ファルガバード
- 魔列車
- トーザスの村
- チョコボの森
- セミテの滝

発見した財宝や秘境の中に、「どこかで聞いたことのあるな?」と思う物があった人も多いと思う。実は、「FF」シリーズで登場するアイテムや地名が、この世界で財宝や秘境として登場している。いろいろ調べてみよう。

サウンドノベル

儲け話で入手できる財宝の中でも、独特の存在といえるのが4冊のサウンドノベル。これらはゲーム本編からは独立した物語が楽しめるミニゲームになっているのだ。

●空想魔学小説

では、それぞれの内容を紹介していこう。まず「空想魔学小説」から。これは「自由の空を駆ける船」飛空艇グロリア号の船長、リクセンの冒険を描いたストーリーだ。幻の黄金境「カイクスハマ」を捜し求める彼は、長き冒険の果てに「その手がかりをつかむ。しかし、彼らの行く手には(ラメキア飛空艇のグレオン級大型船15隻が立ちふさがる。彼らは絶対絶命のピンチを潜り抜けられることができるのか?」そして黄金境のピンチを取られた飛空艇の燃料(HP)を効率よく使い、移動や戦闘を行うのがゲームのポイント。燃料の補給はできないうえ、HPが0になった時点でゲームオーバーだ。

●ウィユヴェール

瀧腕の女殺し屋・ウィユヴェールが、組織から与えられた抹殺指令を遂行するまでのストーリーを描いたハードボイルド小説。抹殺指令のターゲットは「プロト」という男。彼は組織の重要な秘密を知っているが、現在は記憶喪失だ。また、いくつかの小説を出しただけ書くという奇妙な癖を持っている……。

ウィユヴェールは「プロト」が記憶を取り戻す前に、彼を抹殺しなければならない。だが「プロト」に妙に惹かれるところを感じた彼女はそれをためらう。一方「プロト」は、新たな小説の出し書きに書く度に、徐々に記憶を取り戻していく。任務に失敗した場合、自分が半殺せられる運命にあるウィユヴェールの焦りは募る。次第に緊張感を増していく物語の行方はいかに……? 物語はマルチエンディング。果たしてキミは真のエンディングに辿り着けるか?!

●ナナイ人生真書

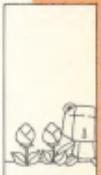
大金渦巻くギャンブルのメッカ「ゴールドバレス」。そのチョコボレースに人生のすべてを賭けた中年ギャンブラーのサクセスストーリー。これまで不連続きて、きたる戦果も上げられなかった主人公。彼は今までの自分に決別すべく、年に一度のグレートレースに元手の5000ギルすべてを賭けた大勝負に挑むのだが……。

ゲームの目的は、3つのレースに挑戦し、所持金を増やすこと。各レースの前に情報収集の時間が設けられており、ここで得たデータを基に予想を組み立てる。所持金が0になった時点でゲームオーバー。ちなみに、この作品は一度グランドエンドを迎えた後にプレイし直す、通常のシナリオモードの他に時間制限のスコアチャレンジモードが選択可能になる。また、スコアチャレンジは空想魔学小説を読んだ後にプレイすると展開が異なるぞ。

●エナピア記

少女の淡い初恋を描いたストーリー。主人公ルーシアは、エナピア地方のクス城に住む13歳の貴族の娘。おしとやかな長女ルーシアは、おてんばな次女アリシアの2人の姉に囲まれ、ルーシアは幸せな日々を送っていた。そんな彼女が、ふとしたきっかけから恋に目覚める。その相手は庭師のカート・グロル。あまりにも身分の違いすぎる相手であった。2人の仲を周囲が許してくれるはずはない。だが、日増しに高まる胸のときめきを抑えることができないルーシアはついに……。

プレイヤーの選択肢によって変化する「ときめきメーター」の数値によってストーリー展開が左右されるユニークなサウンドノベル。ルーシアのときめきを1000ポイントまで高めることができれば、最高のハッピーエンドを迎えることができる。



各章のチェックポイントを残さず解説!!

第1章

●初の条件戦闘をどう切り抜ける?!

第1章で最初のポイントとなるのは、やはりアルガスとの出会いの場であるマンダリア平原だろう。ここでは、会話の選択肢によって、戦闘の勝利条件が変化する。具体的には「アルガスを救助せよ」と「すべての敵を倒せ」のどちらかになる。ちなみに難易度的には前者の方がかなり高い。戦闘に自信のないプレイヤーは、後者を選択した方が無難だろう。なお、今後でも選択肢が存在するイベントバトルがいくつか登場するが、基本的にどちらの選択肢を選んででもストーリーに大きな変化はない。せいぜい後の会話と、Brave、Faithの数値に若干の変化が出る程度。まあ、ここに来てこだわる人は別だが……

▶多少悪者っぽい白羽になってしまいうのが気になるが、大勢に影響はない。



●ウィーグラフの聖剣技を封じろ!!

第1章で最も苦戦する相手は、やはり風車小屋で対峙する敵旅団団長ウィーグラフだろう。彼の駆使する「聖剣技」は攻撃力が高く、しかも複数の相手を同時攻撃する。まともにぶつかるとはつらい相手だ。対策としては、シーフのアビリティを駆使し「剣を盗む」が、ナイトの「ウェポンブレイク」で剣を破壊してしまうのがオススメ。剣を失えば「聖剣技」を使うことはできないからだ。それ以外の注意点としては、「チョコケアル」で味方を回復するチョコボを早めに倒すこと。また、ウィーグラフ以外の人間ユニットがすべて女性であることから、男性シーフに「ハートを盗む」を連発させるという戦法も意外と有効。

▶シーフの「盗む」よりは、「ウェポンブレイク」の方が成功確率は高い。



第2章

●アンデッド戦では石化能力がポイント

第2章の最初のポイントは、初対アンデッド戦闘となるツィゴリス温泉だろう。アンデッドは通常攻撃で倒しても、時間経過によって復活する。完全に息の根を止めるには、石化攻撃が不可欠なのだ。そこで重要となるのが、この章で仲間になる機工士のムスタディオ。彼の対アンデッドアビリティである「邪心封印」が魔物の流れを大きく左右するだろう。一応陰陽士の「牌封印」でも石化は可能だが、第2章のこの時点で得るものはかなりきつい。それ以外の注意点としては、スケルトンの



駆使する「サンダーソウル」。この攻撃は「ラバーシューズ」を装備することで無効化可能。戦闘前に人数分購入しよう。
◀毒沼がマップの大半を占めるため、直接攻撃タイプより間接攻撃タイプを主力にしよう。

●ガフガリオンとの最終決戦をどう戦う?

ラムザとダークナイト・ガフガリオンが1対1で対峙するライオネル城城門前の戦闘は、プレイヤーの戦術によって難易度が大きく変化する。回復と攻撃を同時に行えるガフガリオンは、1人でまともに戦うには手強い相手。そこで重要となるのはいかにして、速やかに仲間と合流するかだ。通常は城門を開いて合流するわけだが、実はこれ以外にも合法法はいくつかある。例えばラムザに時魔道士の「テレポ」を習得させたり、あるいは赤チョコボを仲間にして彼にラムザを迎えにいかにせよ……



こうすればガフガリオンを孤立させ、最後にメンバー全員で攻撃することが可能となる。難易度もぐっと下がるはずだ。
▶テレポは失敗する可能性もあるが、移動範囲を短めにしてやればほとんど成功する。

●数々の特殊攻撃を駆使するルカビ

第2章のラスト・ライオネル城城内では、ついに伝説の悪魔ルカビとの初対決を迎える。ここで相手となるのは、不浄王キュクレイン。彼の特徴はなんといっても強力な2種の特殊攻撃だろう。まず第1は「悪夢」。睡眠、死の宣告、ドンク、スロウなどを引き起こす状態変化攻撃だ。そして第2は「不浄」。HPダメージに加え、デス、アンデッド、石化、スロウ、カエルなどの付加効果を引き起こす。一部の状態変化は、ウォーゾリスのショップで売っている「まもりの指輪」を装備することで防げるが、長期戦になった場合、ステータス異常への対処だけで手いっぱい、とてもまともには戦えないわけだ。少くとも3ターン以内に決着をつけるのが望ましい。そのためには、強力な威力を持つ攻撃を連発するのが重要だ。オススメは白魔道士の「ホーリー」。相手が悪魔だけあって、聖属性の魔法は絶大な威力を発揮する。しかも威力のわりにCTが短めなのもうれしいところ。これ以外では、陰陽士の「命吸収」、時魔道士の「グラビガ」、召喚魔法の「リッチ」などが有効。なお、味方が密集すると「不浄」の餌食になりやすいので散開しよう。

つまり、短期決着を目指すことこそ勝利の近道となるわけだ。少くとも3ターン以内に決着をつけるのが望ましい。そのためには、強力な威力を持つ攻撃を連発するのが重要だ。オススメは白魔道士の「ホーリー」。相手が悪魔だけあって、聖属性の魔法は絶大な威力を発揮する。しかも威力のわりにCTが短めなのもうれしいところ。これ以外では、陰陽士の「命吸収」、時魔道士の「グラビガ」、召喚魔法の「リッチ」などが有効。なお、味方が密集すると「不浄」の餌食になりやすいので散開しよう。



まんが / 藤山 小園 まりやん
▲長距離になればなるほど、パーティの不利は深刻なものへと、短期決戦が最大のポイント。
◀「ホーリー」を駆使する白魔道士よりも、白魔道士のアビリティがオススメ。

第3章

●全シナリオ中最大の強敵との戦闘

第3章に限らず、すべてのシナリオの中で最も難易度の高いのがリオファネス城城内での戦闘だろう。理由はまず第1にボス級の敵と連続しなで戦わなければならないこと。さらに総戦はラムザとボス（ウィークラフ）の一騎打ちであることなどが挙げられる。この戦闘に勝利するためには、ジョブとアビリティの選択が重要である。

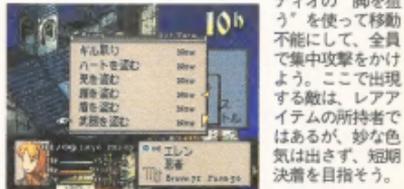
まずジョブだが、ラムザは忍者がベスト。というより、他のジョブで勝利するのはかなりきついです。他のメンバーは固有ジョブと黒魔法道士、忍者といった組み合わせた。アビリティは「チャクラ」と「MPすり替え」の組み合わせが、「白刃取り」と「アイテム」がベスト。黒魔法道士は「ホーリー」を命吸収を使用可能に。注意点は次に備え、ウィークラフにどのときをさす前にラムザのHP回復をすること。



▲一騎打ちに勝利するには、スピードと攻撃力の両方を兼ね備えた忍者がベスト。ほかのジョブではかなりキツ。ペリアスの召喚魔法、グリムプスの威力は絶大。ただしCITが長いので、範囲外に逃げるのも不可能ではない。

●スピードの有無が難易度を決める

ボスとの連続戦後のリオファネス城襲上も、意外に注意が必要なマップの1つ。ここでは天道士らファナを守る事が目的となるのだが、彼女は無謀な突撃をすることが多く、下手をするとこちらのターンが回ってくる前にゲームオーバーになってしまうことも。ファナを守るためにも、スピードに優れた（Speedが8は欲しい）キャラをメンバーに入れることが必要だ。戦闘でのポイントは敵1体に攻撃を集中すること。このマップでは3人の敵のうち1人でも瀕死状態にすればクリアできるのだ。オスメのターゲットは、HPの低いレディ。彼女はムスタ



ディオの「脚を組む」を使って移動不能にして、全員で集中攻撃をかけよう。ここで出現する敵は、レアアイテムの所持者ではあるが、妙な色気は出さず、短期決着を目指そう。

▲スピードに優れた忍者を主に集中攻撃がクリアの近道。集中攻撃がクリアに決まれば、1ターンでのクリアも可能だ。レアアイテムを落とすことはかなり高い。それが、難易度はかなり高い。それが、密に入手した方がまだらう。

第4章

●新たなメンバーをゲットせよ!

第4章のシナリオは、隠しキャラが仲間になるサブイベントが豊富に存在するのが特徴。これらのイベントは一連の流れ（次ページにチャートあり）になっている。ただし、ほとんどのイベントはムスタディオがないと発生しない。うっかり彼を除名してしまわないように。では最初に、ペイオウフ、レーゼ、労働八号を仲間にする流れを解説しよう。①機工都市ゴークへ向かう→②炭坑都市ゴルランドの酒場で炭坑の亡霊の話聞く→③王都ルザリアへ→④炭坑都市ゴルランドでの4連戦をこなす→⑤機工都市ゴークへ、以上である。ただしレー



ゼの「真の姿」を拝むにはこれだけでは不十分。ここまでに至るには、本筋のシナリオを少し進める必要があるのだ。その辺りは右の方でフォローしているのでそちらを。

●ホーリードラゴンが人間に变身!?

では、引き続きレーゼの真の姿（ドラグナー）を拝むための流れを解説しよう。①ゼルニア城まで本筋のシナリオを進める→②ゼルニア城のマップをクリアした後、城の酒場でネルベスカ神殿の噂話を聞く→③機工都市ゴークへ→④ネルベスカ神殿での戦闘に勝利。以上である。神殿での戦闘の注意点は、ボスである鉄巨人への攻撃法。彼はFaithが0であるため、魔法攻撃は一切効果が無いのだ。シド、アグリアスといった直接攻撃キャラを中心に戦うのがいいだろう。このイベントを消化すると、レーゼはホーリードラゴンから人間（ドラグナー）の姿に戻る。純粋な戦闘力では、ドラグナーよりもホーリードラゴンの方が上のような気もするが、汎用性は高くなる。好みによってはこのイベントは無視してもいいかも……。



▲鉄巨人には魔法攻撃は一切通用しない。強力な直接攻撃ができるシド、アグリアスを中心に攻撃を仕掛けよう。▲鉄巨人の動力となった、聖石ペイオウフを手に入れたら、ペイオウフがレーゼの手戻るとおぼろげに……。▲シド、アグリアスを手戻るとおぼろげに……。



▲秘密がありそうだった機工都市の存在は、ここに来てわかってきた。機工都市をいじるのは、このあたりから。ただし、コイツにはあくまでサブキャラ。いなくてもクリアには影響がない。



まんが/長野果 いかりんさん

第4章進行チャート

1	機工都市ゴーク	イベント	↓
2	炭鉱都市ゴルランド	酒場の囁話	↓
3	王都ルザリア	イベント	↓
4	ゴルランドの炭坑地下三階	バトル	↓
5	ゴルランドの炭坑地下二階	バトル	↓
6	ゴルランドの炭坑地下一階	バトル	↓
7	ゴルランドの坑道	バトル	↓
8	機工都市ゴーク	イベント	↓
9	ドグーラ峠	バトル	↓
10	自治都市ベルベニア	バトル	↓
11	フィナス河	バトル	↓
12	町外れの教会 内・外	バトル	↓
13	ベッド砂漠	バトル	↓
14	ベスラ要塞城壁 南・北	バトル	↓
15	ベスラ要塞水門前	バトル	↓
16	貿易都市ザーギドス	イベント	↓
17	機工都市ゴーク	イベント	↓
18	ゼルテニア城	酒場の囁話	↓
19	ネルベスカ神殿	バトル	↓
20	機工都市ゴーク	イベント	↓
21	ゲルミナス山岳	バトル	↓
22	ポエスカス湖	バトル	↓
23	ランベリー城城門前	バトル	↓
24	ランベリー城城内	バトル	↓
25	ランベリー城地下墓地	バトル	↓
26	イグーロス城城内	バトル	↓
27	イグーロス城城内	バトル	↓
28	貿易都市ザーギドス	バトル	↓
29	ベルベニア活火山	バトル	↓
30	聖ミュロンド寺院	バトル	↓
31	聖ミュロンド寺院広間	バトル	↓
32	聖ミュロンド寺院礼拝堂	バトル	↓
33	貿易都市ウォーシリス	酒場の囁話	↓
34	ディーブダンジョン	バトル	↓
35	オーボヌ修道院地下書庫地下四階	バトル	↓
36	オーボヌ修道院地下書庫地下五階	バトル	↓



●究極の攻撃魔法をラーニングせよ!!

第4章攻略の最大のポイントとなるのが、ランベリー城城門前から続く3連戦。難易度の高さもさることながら、ここでしか入手できないアビリティ&アイテムが存在するのも見逃せない。そのアビリティとは、シリーズでもお馴染みの究極の攻撃魔法「アルテマ」。城門前と城内で登場するレディ&セリアのアサシンコンボが駆使するこの魔法は、ラムザに限りラーニングが可能なのだ。ちなみにこれは見習い戦士のアビリティであるため、戦闘前にラムザを見習い戦士にジョブチェンジさせておく必要がある。戦闘でのポイントは、アサシンコンボの特殊攻撃である「息の根止め」や、「チャーム」に対抗する装備をしておくこと。後はムスタディオの「脚を狙う」などで、彼女たちの動きを封じるのが重要だ。

一方アイテムで重要なのは、城内で登場するエルムドア公爵が装備している「源氏シリーズ」。このアイテムは全シナリオ中ここでしかお目にかけられない超レアアイテム。盗める確率は限りなくゼロに近いが、完全に不可能というわけではない。表示される確率は0%だが、小数点以下の可能性が残されているのだ。コレクターを自認するプレイヤーにとってはチャレンジのし甲斐があるターゲットだ。



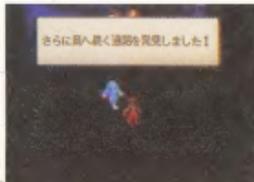
●『FFVII』の主人公クラウドが仲間!!

隠しキャラの中でも目玉的な存在といえるのは、やはりクラウドだろう。彼を仲間にするには、前ページの3人の隠しキャラを仲間にするイベントを消化した後、次のようにイベントをこなす。①貿易都市ザーギドスへ向かい、そこで出会う花売りから花を買う●②機工都市ゴークへ●③ザーギドスへ戻り、そこでの戦闘に勝利する、以上である。ただし、クラウドの力を完全に引き出すためには、彼の専用装備である「マテリアブレイド」が不可欠。これは彼を仲間にした後、ベルベニア活火山で入手できる。



●レアアイテムの宝庫・ディーブダンジョン

第4章最後のポイントは、ラストバトルよりもむしろこちら。マップ上のいたるところにレアアイテムが隠されているディーブダンジョンだ。ここへ入るためには、聖ミュロンド寺院まで本筋のシナリオを進めた後、貿易都市ウォーシリスまで戻る。あとは酒場の囁話をチェックするだけだ。ディーブダンジョンの注意点は、下のフロアに下りるために隠し階段を発見しなければならないこと。また、探索は戦闘中しかできないため、階段が見つかるまでは敵を全滅させないようにする配慮が必要。最後の敵は「トード」「チキン」などの状態に追い込んで無力化しよう。



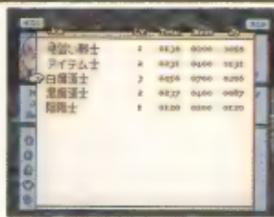
▶ディーブダンジョン最深部には、最後の隠しキャラが待っている。

28ジョブの長所短所を徹底チェック!

ジョブチェンジの基本

右の表を見てもらえばわかるように、「FFT」では見習い戦士とアイテム士以外のジョブは、転職のために一定の条件を満たさなければならない。そのためジョブチェンジを効率よく行うには、あらかじめどのキャラを、どの系統のジョブにつかせるかを考慮しておくことが重要だ。最終的には万能型を目指すにしても、途中の寄り道は極力少なくした方が効率は楽である。ポイントは、第1に各キャラの基本数値に応じて方向性を決定すること。ジョブは、大まかにいうと前衛で戦う戦士系と、後方からの魔法攻撃や支援を行う魔法士系に二分できる。前者はBrave、後者はFaithの数値が能力に大きく影響する。つまり、前者の数値の高いものを戦士系、後者の数値の高いものを魔法士系に育てるのが基本となる。もちろん、これらの数値は「話術」によって上下させることが可能だ。しかし、序盤では「話術」など使えない。やはり、数値に対するこだわりは必要不可欠だ。また、若干ではあるが、男女による能力差も存在する。男性ユニットは物理攻撃力、女性ユニットは魔法攻撃力がやや高めに設定されているのだ。細かくこだわるなら、性別もジョブによって統一するのもいいだろう。

次に効率のよい転職パターンを考えてみよう。まず戦士系だが、これは最終的には忍者を目指すことになる。いち早く忍者に達するには、見習い戦士→ナイト→モンク→風水士→弓使い→シーフ→忍者というパターンが考えられる。ただし後半の戦闘において、前衛のキャラには「白刃取り」が不可欠。やはりシーフから忍者の流れの間に竜騎士→侍を加えたところだ。一方、魔法士系の最高峰は算術士だが、使い物はいまひとつ。とりあえずは召喚士を目指した方が戦力になる。すると流れは、アイテム士→黒魔道士→時魔道士→召喚士となる。このパターンで、一部のメンバーにだけ白魔道士と陰陽士の経験値を積みませたいだろう。なお、魔法士系のジョブにとって必須のアビリティは、やはりCTを短縮する「ショートチャージ」。これの有無で使い勝ちは極端に異なる。



4 蘇生系ジョブの転生は強力過ぎて、効率よくジョブレベルを稼いでいくのが重要だぞ!!

各パラメータの中身を完全説明!!

- 移動力……戦闘時にマップ上を移動する能力のこと。平地ではこの数値と同じマス目だけ移動できる。前衛で戦う戦士系キャラにとっては、この数値がかなり重要となる。
- ジャンプ……キャラクターが移動可能な高低差を表わす。この数値と同じ高さの障害物を上り下りすることができる。特定のマップにおいては、この数値の高さが攻略の難易度に大きく影響することもある。
- スピード……キャラクターの素早さを表わす。この数値の高いキャラクターほど、チャージドタイムゲージが満タンになるのが早く、戦闘中にコマンド選択の順番が回ってくるのが速い。
- Wep.Power L/R……武器の攻撃力を表わす。この数値が高ければ高いほど、物理攻撃で相手に与えるダメージが大きくなる。ちなみにRが右手に装備している武器、Lが左手に装備している武器の攻撃力となっている。ただし、「FFT」には右利き左利きの概念がないため、どちらにも武器を装備しても数値に変化が出るわけではない。
- Wep.Power %……武器が持つ回避率。この数値が高いほど相手の攻撃を武器でガードする確率が高くなる。ただし、これはあくまでキャラクターが「装備武器ガード」のアビリティをセットしているときに限られる。セットしていない場合は、この数値がいかに高くてもまったくの無意味である。

- AT……キャラクター固有の攻撃力。この数値が高ければ高いほど、相手に与えるダメージが大きくなる。ちなみに上段の数値が物理攻撃力、下段の数値が魔法攻撃力を表わす。
- C-EV……キャラクター固有の回避率を表わす。この数値が高ければ高いほど、相手の攻撃を避けやすくなる。ちなみに上段の数値が物理攻撃に対する回避率、下段の数値が魔法攻撃に対する回避率である。
- S-EV……キャラクターが装備している盾の回避率を表わす。この数値が高ければ高いほど、前面及び側面からの攻撃を避けやすくなる。C-EV同様、上段の数値が物理攻撃に対する回避率、下段の数値が魔法攻撃に対する回避率である。
- A-EV……キャラクターの装備しているアクセサリの回避率を表わす。この数値が高ければ高いほど、相手の攻撃を避けやすくなる。ちなみに、前面と側面からの攻撃に対してしか適用しない番と異なり、アクセサリは後方からの攻撃に対しても有効だ。

以上の9項目がキャラの能力を決定するパラメータである。どれも重要なパラメータだが、中でも最も重要なものが「スピード」だ。この数値の大小が戦闘での行動順を決定するからだ。いかに高い攻撃力を持っていても、どんなに高い移動力があっても、行動できなかったら意味はないのだ。

まがく/高知果 りよさ



見習い戦士 [Squire]

M	4	HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	B	C	B	B
回	5	補正率	B	C	B	C

武装 ナ・剣・斧・鎧 防具 鎧・靴・小・指・腕・マ

攻守にバランスの取れた、万能型ジョブ

すべてのステータスにおいて平均的な能力を備えた見習い戦士。しかし、アクションアビリティの攻撃力が低く、マップが進むにつれその非力さが際立つ。“取得JpUP”や“Move+1”などのアビリティを取得したら、即座にジョブチェンジをすることをオススメする。ちなみにユニットレベルが2以上になると、ナイトとアイテム士へのジョブチェンジが可能となっている。また、ラムザに関しては、ナイトと同じ重武装ができるのは見逃せない点。ラムザが究極魔法“アルテマ”をラーニングするのも、見習い戦士だ。

オススメアビリティ

- ためる
- 体当たり
- 投石
- 手当て
- 反撃タックル
- まじゅう使い
- 防弾
- 取得JpUP
- Move+1

見習い戦士のアビリティで序盤にどうしてもほしいのが、“投石”。遠距離攻撃のない序盤に心強いアビリティ。また、“取得JpUP”は常時つけておきたい。約33%獲得するJpが上がるというとても便利なもの。

成長率がなかなか高めのなのは見逃せない。

Level	1	2	3	4	5
HP	100	110	120	130	140
MP	10	10	10	10	10
CT	10	10	10	10	10
物理	10	10	10	10	10
魔法	10	10	10	10	10



アイテム士 [Itemist]

M	3	HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	B	C	B	B
回	5	補正率	C	C	B	C

武装 ナ・杖 防具 鎧・靴・小・指・腕・マ

序盤では欠かせない、唯一の回復キャラ

パーティの回復キャラとして、また魔法士系キャラの出発点として重要な役割を担うのがこのアイテム士。魔法が発動するまでに多少時間がかかる白魔法士に比べ、使用したアイテムがその場で効力を発揮するというのが最大の魅力だ。特に攻撃力の高いボスキャラとの対戦では、ハンパな白魔法士よりも遙かに頼もしい活躍を見せてくれるはず。ただし、アイテム投げは途中に障害物やユニットがいると無効になる点には注意したい。また、銃を装備できるため、離れた間合いから敵を攻撃できるメリットもある。

オススメアビリティ

- ポーション
- ハイポーション
- エクスポーション
- エーテル
- ハイエーテル
- 毒消し
- 万能薬
- フェニックスの尾
- メンテナンス
- アイテム発見移動

“ポーション”などの回復系アビリティは、パーティキャラの最低1人には装備したい。また“アイテム発見移動”を装備しないと、マップ内のアイテムを発見できないので注意すること。



まんが/愛知果 橋田智博さん

▲アイテム投げは、自分が攻撃しているとき使いやすい。

※データ部の、Mは移動力、Jはジャンプ、回は回復力、物理は物理攻撃力、魔法は魔法攻撃力、成長率はレベルアップ時の成長の度合い、補正率はジョブチェンジ時のパラメータの補正の度合いを表し、★→A→B→C→Dの順で高い。HP補正率Cのキャラが、HP補正率Cのアイテム士にジョブチェンジするとHPが減り、HP補正率Aのナイトにチェンジすると、HPが増える。

ナイト [Knight]

M	3	HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	A	C	B	A
回	10	補正率	A	C	B	A

武器 剣・騎 防具 鎧・兜・ブク・小・盾・馬・マ

高い攻撃力と防御力を備えた戦闘の主役

強力な攻撃力と防御力を誇り、パーティの攻撃種々の要となるのがこのナイト。パーティの斬り込み隊長として、前衛でガンガン戦う以外にも、マップによっては敵の進出を防げる壁として活用できるなど、その汎用性は高い。さらに、敵の装備品を破壊するブレイク技の存在が、このジョブの最大の魅力となっている。しかしながら、装備する武器の性格上、攻撃範囲が1マスしかなく、敵に隣接することが要求されるため、ダメージを受けるのは必至。回復系ユニットとの連携は、絶対条件だといえるだろう。

オススメアビリティ

- シールドブレイク
 - ウェポンブレイク
 - マジックブレイク
 - スピードブレイク
 - パワーブレイク
 - マインドブレイク
 - 装備武器ガード
 - 重装備可能
- 「ブレイク」系の技は、当敵相手の戦いに威力を発揮する。特に「ウェポンブレイク」は、対ウィングラフ敵では必ずつきたい。ほかでは、魔法士系のキャラ用に「重装備可能」も必要。これは、盾、鎧などが装備可能になる、便利なものだ。



4 Braveを上昇させればブレイクの確率も高くなるぞ



弓使い [Archer]

M	3	HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	B	C	B	A
回	10	補正率	B	C	B	A

武器 弓・ボ 防具 盾・鎧・靴・小・兜・馬・マ

反撃を受けずに速くの敵を射抜く射撃の名手

常に後衛に位置し、戦士系のキャラと変わらない攻撃力で遠距離攻撃ができる弓使い。敵からの反撃を受けずに攻撃ができるという、最大のメリットを有するものの、隣接されると反撃はおろか、攻撃もできなくなるという弱点を併わせ持つ。この弱点を補う方法として、モンのアクションアビリティを装備することをオススメする。これによって、少なくとも隣接した敵に対しては直接攻撃が可能となるワケだ。また、敵に対して常に高い場所を占めれば、弓の射程距離が飛躍的に伸びるということも覚えておきたい。

オススメアビリティ

- チャージ+1
 - チャージ+3
 - チャージ+5
 - Speedセーブ
 - 矢かわし
 - 精神防
 - Jump+1
- 「チャージ」は武器が弓などでなくても（魔法以外）使用可能で、攻撃力が物陰にアップする。ただし、チャージに時間がかかるのが欠点。「Speedセーブ」は、攻撃を受ける度にSpeedが上がるというもの。パーティでSpeedが遅いキャラにつけたい。



4 二使いに限らず、高所を捉えるのは戦術の要なんだ



まんが/安部 美愛さん



※武器、防具は、それぞれ装備できる種類を示し、ナはナイフ、忍は忍者刀、騎は騎士剣、ロはロッド、自は自動弓、素は素銃、絆は絆書、反は反物、帽は帽子、ブはローブ、小は小手、指は指輪、腕は腕輪、マはマントを、それぞれ表す。



モンク [Monk]

M	3	HP	MP	CT	物理	魔法
J	4	成長率	★	B	B	B
回	20	補正率	★	C	A	C

武器 なし 防具 服・靴・小指・腕・マ

己の拳のみを頼りに生きる格闘の達人

武器や防具の類を一切身につけず、鍛え上げた肉体のみを頼りに敵と闘うモンク。素手での攻撃力は、成長するに従い、ナイトを上回るほど。さらに、「波動撃」や「地烈斬」といったアビリティにより、離れた敵に対する攻撃ができるなど、戦場ではナイトと並んで攻撃の主力となること間違いなしだ。しかし、ジョブの性格上ロクな防具が装備できず、防御力の低さが気にかかる。これを解消するために「重装備可能」のアビリティを装着することをオススメする。これにより、防御力・攻撃力とも最高の戦士が誕生する。



オススメアビリティ

- 連続拳
- 波動撃
- 地烈斬
- 気孔術
- チャクラ
- 養生
- 満死HP回復
- ハムドる
- 格闘
- HP回復移動

「チャクラ」は自分と隣接したキャラのHPを回復するという、便利なアビリティ。これがあるため、モンクは孤立状態になっても大丈夫。また、「ハムドる」がうまく発動すると、敵の攻撃を受けない。

白魔道士 [Priest]

M	3	HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	A	A	B	B
回	5	補正率	C	A	A	C

武器 杖 防具 帽・髪・靴・小指・腕・マ

傷ついた肉体を聖なる魔法で癒す高潔な僧侶

敵の攻撃で傷ついた体を回復させ、さらに毒や石化、戦闘不能といったステータス変化を常態に戻してくれる治療のスペシャリスト・白魔道士。彼ら抜きでは戦場で生き残ることは難しい。また、単純な回復要員としてだけでなく、「シェル」や「プロテス」などの補助魔法で味方の戦闘をサポートすることができる点も見逃せない。弱点は攻撃の手段が少ないことだが、唯一見られる攻撃魔法「ホーリー」は、ほぼすべての敵に対して絶大なダメージを与えることができ、特にアンデッドや陰属性の敵に対する効果は絶大。

オススメアビリティ

- ケアル
- ケアルラ
- レイズ
- リジェネ
- ウォール
- エスナ
- ホーリー
- リジェネター
- 魔法防御力UP

「ケアル」と「レイズ」「エスナ」の3つは絶対に必要なアビリティ。これを持つキャラが最低1人はパーティ内にいないと、アイテムだけでは少々キツイ。あと、攻撃方法としての「ホーリー」は欠かさないアビリティだ。



まんが/東京福人さん



黒魔道士 [Wizard]

M	3	HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	B	A	B	B
回	5	補正率	C	A	B	D
						★

武器 杖 防具 帽・靴・小指・腕・マ

暗黒の力を駆使する攻撃魔法のエキスパート

1つの魔法で複数の敵にダメージを与え、かつ物理攻撃に耐性を持つ相手にも効果が望めるなど、ゲーム序盤で大活躍するキャラが、この黒魔道士。アビリティやアイテムを組み合わせることで、魔法の威力を格段にアップすることが可能だ。さらに、敵の属性を考慮し、弱点となる属性の魔法で攻撃すれば、より以上の効果が望めるだろう。しかしながら、魔法の発動までに時間がかかったり、ターゲットの側にいる味方をも巻き込んでしまうため、使いこなすのは難しい。使用するタイミングや場所には十分に注意!!

オススメアビリティ

- ファイア
 - ファイラ
 - サンダー
 - サンダラ
 - ブリザド
 - ブリザラ
 - トード
 - フレア
 - 魔法返し
 - 魔法攻撃力UP
- 「ファイア」「ファイラ」などの力強、ジャベの魔法は、チャージタイムと攻撃力の兼ね合いからみて、有効とはいえない。それならば「ファイラ」などのラ級の魔法を2回放つ方がおトク。見た目はジミだが、

▲その効果だけでなく、演出などもハデな魔法。



まんが/福島繁 琴緒さん



時魔道士 [Time Sorcerer]

M	3	HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	B	A	B	C
回	5	補正率	C	A	B	D
						A

武器 杖 防具 帽・靴・小指・腕・マ

時間と空間を自在に操る、時魔法の使い手

直接戦闘には関わらないが、敵の行動を封じるなどの戦術補助魔法を得意とする時魔道士。他の攻撃専門キャラとの連携によって、このジョブの本領が発揮される。「ドムプ」を始め、「スロウ」や「ストップ」で敵の行動を封じることで、味方の損害を最小限に抑えてくれるのだ。また、「メテオ」や「グランドビテ」などの強力な攻撃魔法を有するもの、消費MPがかさむため、使い勝手がいいとはいえない。そこで、「黒魔法」を装備して攻撃力のアップを図るが、「白魔法」を装備して回復能力を持たせよう。

オススメアビリティ

- ヘイスト
- スロウ
- ストップ
- ドムプ
- リフレク
- メテオ
- MPすり替え
- ショートチャージ
- テレポ
- 浮遊移動

魔法などのチャージ時間を短縮する「ショートチャージ」は、魔法を主に使うキャラには絶対必要なアビリティだ。あと「テレポ」は、移動する距離が長くなるほど成功率が低くなる。注意しよう。



▲最初に「ショートチャージ」を入手しよう。



召喚士 [Summoner]

M	3	HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	C	★	B	C
回	5	補正率	C	★	C	D

武器 杖・杖 防具 帽・盾・靴・小・鎧・マ

異世界の幻獣を呼び出すことができる術者

太古の昔から存在する「幻獣」を異次元から呼び出し、その力で敵を粉砕する召喚士。魔法使い系としては、最高クラスの攻撃力を誇るジョブだ。最大の特徴は、他の魔法と違い、射程内においても、攻撃系魔法は敵にのみ、回復系魔法は味方だけに効果がある点。混戦でも気にせず魔法が使えらるというのは実にありがたい。中でも有効な魔法は、物理攻撃ダメージを肩代わりしてくれる「ゴーレム」。これは序盤では非常に重要。さらに、敵のHPの半分以上を奪う「リッチ」は、対ボス戦で絶大な効果を発揮するので覚えておこう。

オススメアビリティ

- ゴーレム
- フェアリー
- リッチ
- シヴァ
- ラムウ
- イフリート
- リバイアサン
- オーデイン
- バハムート
- 使用MP半減

攻撃系の召喚魔法に気を取られがちだが、「フェアリー」や「ゴーレム」といった回復・支援系の召喚魔法の方が使い勝手がいい。「使用MP半減」と併用すると強敵相手との戦闘時に有効。

★ゼロなら一発で攻撃を喰って、その強力な魔法にかりだす。

赤ん坊ノ千歳集をこぼささん



シーフ [Thief]

M	4	HP	MP	CT	物理	魔法
J	4	成長率	B	C	A	B
回	25	補正率	B	D	A	B

武器 ナ 防具 帽・盾・靴・小・鎧・マ

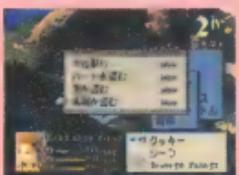
スピードと身軽さで敵をかき乱す盗みの天才

敵ユニットから、大狙いも戦闘中に武器や盾などの装備品を盗むことができるシーフ。そのスピードと回避率は、全キャラ中でもトップレベルを誇る。このジョブの最大のメリットは、何といても敵の武器を盗むことができる点。武器を盗むことで敵を無力化できることに加え、ボスカラの中にはレアアイテムを装備している者がおり、入手に成功すれば、攻撃力のアップも望めるのだ。しかし、こと戦闘という点ではあまり頼りにならないので、必要なアビリティを覚えたら即座にジョブチェンジすることをオススメする。

オススメアビリティ

- 兜を盗む
- 盾を盗む
- 鎧を盗む
- 武器を盗む
- アクセサリを盗む
- 警戒
- チャッチ
- 密偵
- Move+2
- Jump+2

貴重な武器、防具を盗むアビリティは、アイテムコレクターには欠かせない。あとは、モンสเตอร์用の「密偵」も必要だろう。「Move+2」も速攻に足踏むには必要かも。ただアイテムを集めない人は…



話術士 [Talker]

M	3	HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	B	C	B	B
回	5	補正率	C	C	B	C

武器 ナ・杖 防具 帽・服・靴・小指・腕・マ

軽妙な話術で敵を翻弄するパーティの策士

敵の戦闘意欲を低下させ、奪返させたり行動を制限させるといった、からめ手を得意とする話術士。最大の魅力は、“ほめる”や“詭法”などのアビリティで、味方のユニットステータスの Braveや Faithを自在に変化させられる点だ。これによって、Braveならば物理攻撃力、Faithならば魔法攻撃力を強化してやる事が可能となるのだ。なお、戦闘中に上昇させた数値は、わずかながら戦闘後にも反映する。地道に繰り返して使用すれば、パーティの戦闘力は確実にアップする。この蓄積はゲーム後半に生きてくる!!

オススメアビリティ

- 勧誘
- 説得
- ほめる
- おどす
- 詭法
- 解法
- 隠蔽
- 絶装備可能
- 調教
- まじゆう語

レベルの低さや、装備を充実していないパーティには、上記のアビリティは心強い味方となる。そして、忘れてはいけないのが“絶装備可能”。射程が長い銃は、後方支援キャラの強い味方だからだ。



4 Faithを上げることで、敵の魔法ダメージも増加する。



ファイナルファンタジーリマスター

まんがノ橋本 庵屋さん



陰陽士 [Augur]

M	3	HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	B	A	B	B
回	5	補正率	C	B	D	A

武器 杖・杖・棒 防具 帽・服・靴・小指・腕・マ

敵の精神に影響を及ぼす陰陽術の使い手

内なる精神を自在に操って、敵の戦闘意欲をなくしたり、身動きさせないようにする陰陽士。ジョブの性質は話術士に似ているものの、HPを吸収したり混乱させたりというように、より攻撃的な側面を持っている。特筆すべきは敵のBraveを30ポイントも下げる“孤獨嵐”。2回成功すれば、戦わずして敵を手キン状態に追い込むことができるのだ。ある意味物理攻撃より役立つ術だといえる。さらに、敵の最大MPの3分の1を吸収する“魔吸暗”、敵を金縛りの状態にする“不変不動”など、ボス戦でも役立つ術が多いぞ。

オススメアビリティ

- 魔吸暗
- 命吸暗
- 沈黙暗
- 孤獨嵐
- 絶装備可能
- 不変不動
- 碑封印
- 防面力UP
- 移動距離天候無視

話術士よりも使いにくいアビリティ揃いだが、その中では成功確率の低さを考慮しても相手石化する“碑封印”は効果絶大。後半では、雨天の多いも多くなるので、“移動距離天候無視”もある程度効果が見込める。



4 敵の魔法ダメージを打ち消す絶装備可能は使える。





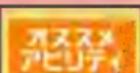
風水士 [Elemental Master]

M	4	HP	A	MP	B	CT	物理	魔法
J	3	成長率	A	A	B	A	A	B
回	10	補正率	B	B	B	B	B	B

武器 剣・斧 防具 高・竜・雷・小・雷・魔・マ

自然界を構成する物質を自在に操る呪術士

森羅万象を司る風水を用いて、その場の地形を利用しながら敵を攻撃する風水士。過去の「FF」シリーズでは魔法士系キャラの一種といった感じで、肉体的には弱等なジョブであった。しかし、本作品では基本能力値がナイトと同レベルに設定され、強力な剣や斧が装備できるなど、戦士的な要素が濃くなっているのが印象的。また、風水術自体の攻撃力はあまり高くないものの、MPが不要で、最大5マスの高低差でも使用できるなど、その利点は多い。さらに、各術における多彩な付加効果の存在も、見過せない特徴だ。



- 落とし穴
- 墓地獄
- 底なし沼
- 形無
- 砂嵐
- 吹雪
- 溶岩ボール
- 風水返し
- 攻撃力UP
- 移動距離地形無視

風水術は便利な技である反面、術者が立った地形に合った技が必要のために、全12種のうち大部分の技が必要となる。また、「移動距離地形無視」も水辺のある地形での陣取りはかなり便利。



▲ 最もよく目にする「墓地獄」も、メソンの付加効果。

まんが千景 都留幸さん

竜騎士 [Dragon Knight]

M	3	HP	MP	CT	物理	魔法
J	4	成長率	A	C	B	A
回	15	補正率	A	D	B	A

武器 槍 防具 竜・炎・雷・小・雷・魔・マ

槍を携え敵の頭上から襲い掛かる勇猛な騎士

身の丈を遥かに超える大槍を手に、長大な距離を一気に飛び越えて敵に迫る竜騎士。ナイトと同じ重武装が可能で、手にする槍は2マス先の敵を攻撃できるなど、戦士の中でも一流の素質を持った存在だ。ジャンプ攻撃や、槍による間接攻撃は、敵に一切反撃されることがないため、プレイヤーにとっては非常にありがたいユニットである。しかし、ジャンプ攻撃は選択から発動までにタイムラグがあるため、避けられてしまうケースもある点に注意。また、槍の命中率が低めなので「精神統一」などでカバーしよう。



- 水平ジャンプ
- 垂直ジャンプ
- 竜の魂
- 槍装備可能
- 高低差無視

竜騎士の「ジャンプ」は、水平・垂直ともに最大の「8」さえ覚えると1～8の範囲の敵に攻撃できるために、それ以下のアビリティは覚える必要がない。ほかでは、高低差のあるマップ時に「高低差無視」が多少役に立つ以外は、あまり有効なアビリティがないのが、竜騎士の悲しいところ……。



▲ 敵の頭上から襲い掛かる竜騎士のジャンプ攻撃。



名前	属性	HP	MP	CT	物理	魔法
竜騎士	炎	3	4	15	A	C
竜騎士	雷	3	4	15	A	D

侍 [Samurai]

M	3	成長率	A	B	B	A	B
J	3	補正率	B	B	B	A	B
回	20						

武器 刀 防具 兜・袴・靴・小・指・腕・マ

己の内に蓄む力を解放する奥国の戦士

敵に対する攻撃より、己の内に蓄む能力を引き出すことに重きを置いた。東方の武士・侍。専用となる武器“刀”には特殊能力が宿っており、その力を開放することで、一度に複数の敵に対する攻撃が可能となっている。効果範囲は3マスとやや狭いものの、MPがいらず、範囲内の敵にのみ有効。非常に使い勝手のいい能力といえるだろう。唯一の難点は、ジョブ自体の基本能力が忍者などと比べてやや劣り、重裝備もできないこと。“引き出す”アビリティを覚えたら、忍者や竜騎士へのジョブチェンジをオススメする。

オススメアビリティ

- 村雨
 - 天のむら雲
 - 村正
 - 第一文字
 - 正宗
 - 肉斬骨断
 - 白刃取り
 - 両手持ち
 - 水面移動
- 自キャラのレベルアップポイントの高さの分だけ直接攻撃の命中率を下げる“白刃取り”は、前線に戦うキャラには、絶対必要。そのほか、ダメージ量を倍加する“両手持ち”“水面移動”など、役に立つアビリティが多い。



4使いたければ貴重な力も壊れてしまう。注意しよう。



忍者 [Ninja]

M	4	成長率	B	B	*	A	B
J	4	補正率	B	D	*	A	C
回	30						

武器 ナ・忍・鎧 防具 帯・服・靴・小・指・腕・マ

忍るべき早業と運動力を誇る闇の仕事人

自らの肉体を極限まで鍛え上げ、あらゆる困難な状況に対処できる忍者。「FF」シリーズでは最高の能力を持つジョブとして設定されていたが、この作品も例外ではない。全ジョブ中最高のスピードと移動力を誇り、攻撃力も“二刀流”によって最高レベルに達している。単に直接攻撃という観点からすれば、まさしく最高クラスのユニットである。ちなみに忍者の“二刀流”は、侍の“両手持ち”と違い、片手に日本すず武器が装備できる。従って、通常一度しか効果がないナイトのブレイク技などが、2回できるのも有利。

オススメアビリティ

- 手裏剣
- 剣
- 忍者刀
- 槍
- 騎士剣
- たま
- 潜伏
- 見切る
- 二刀流
- 水上移動

名前	HP	MP	物理	魔法
HP	1000	100	100	100
MP	100	100	100	100
物理	100	100	100	100
魔法	100	100	100	100
状態	100	100	100	100
移動	100	100	100	100
回避	100	100	100	100
炎	100	100	100	100
氷	100	100	100	100
雷	100	100	100	100
風	100	100	100	100
毒	100	100	100	100
沈黙	100	100	100	100
睡眠	100	100	100	100
固定	100	100	100	100
沈黙	100	100	100	100
睡眠	100	100	100	100
固定	100	100	100	100

●“抜ける”アビリティは、必ずそのアイテムがなくなるので、注意が必要。また、“見切る”は回避率が上がって便利だが、どちらかといえば侍の“白刃取り”の方が有効性が高いのだ。



まんが北道 宮本武蔵さん





算術士 [Arithmetician]

M	4	HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	C	A	B	C
回	5	補正率	C	C	D	C

武器 杖・棒 防具 帽・靴・小・盾・腕・マ

すべての魔法士の頂点に立つ至高の賢者

シリーズ初登場のジョブであり、しかもその能力がやや複雑なため使い方が難しい算術士。しかし、使い次第では、最強キャラとしての活躍を見せてくれるはず。まず、算術士の最大のメリットは、魔法を唱えるのにMPがいらず、それまでに味方のメンバーが覚えた白、黒、騎魔法及び陰陽術が使用できるということ。しかも、魔法を選んだ瞬間、チャージタイムなしで発動され、その効果がマップ上の全ユニットに及ぶことだ。スピード不足を他のキャラのサポートで解消できれば、かなり頼もしい存在といえるだろう。

オスズメアビリティ

算術士のアビリティは、特殊なものでここで説明する。

まず対象とする相手のパラメータを設定するのが、「CT」「レベル」「Exp」「ハイト」。それぞれのパラメータを算術の対象とする。そして、 $5^{\text{CT}} \times 4^{\text{レベル}} \times 3^{\text{Exp}}$

は、対象としたパラメータがその数値の倍数になったときに算術が発動するようになる。例えば、「レベル」*5と選ぶと、レベルが5の倍数のキャラに算術が発動する。



4「CT」シリーズに登場する魔人によく似た存在だ。

吟遊詩人 [Bard]

M	3	HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	D	D	B	D
回	5	補正率	D	D	B	B

武器 琴 防具 帽・靴・小・指・腕・マ

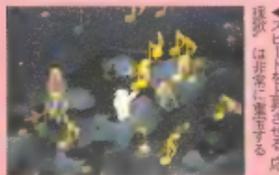
不思議な効力を持つ"詩"を歌う孤高の詩人

不思議な歌声と楽器によって、多彩な支援効果を発揮する吟遊詩人。彼の発する歌声は、味方のステータスを大幅にアップさせる効果を持つ。最大の特徴は、発動した「詩」がフィールド上の味方すべてのユニットに効果を持ち、しかもMPを必要としない点だ。さらに、歌い続ける間中、その効果が上乗せされていくので、かなりの強敵とも張り合えることが可能となる。しかしながら、「詩」の発動には時間がかかり、歌っている間は回避率が1となるなど、無防備状態に近くなる。使用する際は場所とタイミングに注意。

オスズメアビリティ

- 天使の詩
- 命の詩
- 応援歌
- 戦いの詩
- 魔力の詩
- 名もなき詩
- MAセーブ
- フェイスアップ
- Move+3
- 飛行移動

吟遊詩人のアビリティは、まずムーブアビリティがかなり充実している。「Move+3」「飛行移動」はぜひもつきたい。あとのアビリティは、各種の「詩」を好みによって選ぶのがいいだろう。



4「CT」シリーズに登場する魔人によく似た存在だ。



踊り子 [Dancer]

M	4	HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	D	D	B	B
回	5	補正率	C	D	B	B

武器 ナ・反 防具 種・殻・靴・小・指・腕・マ

特殊な“踊り”で敵を魅惑する女性ダンサー

味方の支援をメインとする吟遊詩人とは対称的に、敵のステータスに異常をもたせらすが踊り子。敵ユニットすべてに効果があることや、MPが不要であることなどは、吟遊詩人と似ている。ただし、守備的な性格の吟遊詩人と異なり、専用武器の反物を持たせれば、前線でも活躍可能。なお、“踊り”に関しては、敵のSpeedを下げ続ける“スローダンス”や、物理攻撃力を下げる“ポルカポルカ”などが非常に便利。特に“スローダンス”は、吟遊詩人の“応援歌”と一緒に使用すれば、相乗効果で戦績は驚くほど有利。



◀ 踊りが発動する際の演出は一見の価値あり。

オススメアビリティ

- ウィッチハント
- スローダンス
- ポルカポルカ
- アンフェイス
- ネムレスダンス
- ラストダンス
- Aセーブ
- プレイブアップ
- Jump+3
- 飛行移動

踊り子もムーブアビリティが充実。特に“飛行移動”は地形や天気を気にせずに移動できるので、使い勝手がいい。あとの“踊り”は、吟遊詩人同様に自分なりの使い方に合わせて使う。



ファイナルファンタジータクティクス

まんが／福島黒 眞山さん

ものまね士 [Mimic]

M	4	HP	MP	CT	物理	魔法
J	4	成長率	★	D	B	★
回	5	補正率	★	D	★	A

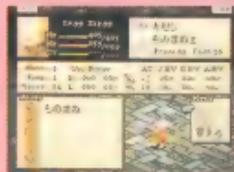
武器 なし 防具 なし

全ジョブ中、最も異彩を放つ能力の持ち主

“FF”シリーズの中では、最もユニークな能力を備えたキャラといえるのが、このものまね士。その異様な格好にもかかわらず、なかなか使えるキャラクターとして記憶している方も多いだろう。しかしながら“FFT”では、ジョブチェンジするための条件が厳しく、しかもその使いづらさがたまたま、あまり必要とされないキャラになってしまった感がある。キャラクターの基本能力値はすべて最高クラスであり、右のオススメアビリティ内のような使い方ができるもの、やはり戦闘で活躍するジョブとはいえない。遊びで使おう。

オススメアビリティ

- ものまね
とにかくこのキャラはつけられるのが固有アビリティである“ものまね”だけ。しかもものまね士以外のジョブでは“ものまね”がつけられない、と使いつづらさ満点。ただし、この“ものまね”は、召喚魔法などの強力な魔法をMPの消費なしに“ものまね”するといった使い方をすると、強力な攻撃法といえる。ただし、防衛には不安が大きいので、後方で待機すること。



◀ ためて他のアビリティがつけられればいいのに。



機工士(ムスタディオ)

M	3	HP	MP	DT	物理	魔法
J	4	成長率	B	A	B	B
回	18	補正率	B	A	C	C

武器 銃 防具 帽・服・靴・小指輪・マ

長大な射程を誇る銃を扱うジョブ

第2章の後半で仲間となる、機工士・ムスタディオ。彼の持ち味は、銃を扱うこと、Speedの速さである。早い段階で行動順が回ってくることは種族なので、“狙撃”を使って先手を取ろう。うまく腕や足への“狙撃”が成功すれば、前線の味方ユニットが敵と遭遇するまでに、敵の戦力を減らすことができるのだ。しかも銃は弓と違い、射程距離が格段に長い。高所を押さえることも、障害物がなく開けた場所であれば、かなり遠方から射撃が可能なのだ。物語中盤から終盤にかけて、パーティにとって欠かせない存在となるだろう。



▲何度倒しても復活してくるアンデッドには、“邪心封印”が有効。

オススメアビリティ

- 足を狙う
- 腕を狙う
- 邪心封印

銃などの射程の長い武器を使用しているこれらのアビリティは、敵の分層、各個撃破に大きな力となる。特に“足を狙う”は、敵キャラを移動不能にするという非常に有効な技。十分に使いこなそう。ただし、銃の直進性に注意。

ホーリーナイト (アグリウス)

M	3	HP	MP	DT	物理	魔法
J	3	成長率	A	A	B	B
回	25	補正率	★	B	B	B

武器 剣・騎 防具 帽・服・靴・小指輪・マ

「聖剣技」を使いこなす攻撃陣の要

イヴァリスにおいては、天騎士に次いで高位な聖騎士の称号を持ち、聖属性の剣技を振るうアグリウス。彼女のパーティへの参加によって、戦力は飛躍的に向上する。固有のアビリティ“聖剣技”の特徴は、敵による反撃を一切受けずに、高確率で敵に大ダメージを与えられること。しかも“聖剣技”には多彩な付加効果が存在する点も見逃せないポイントである。剣聖が登場するまでは、文字通りパーティの主力として活躍する。また、絶大な威力を誇る騎士剣が装備できるユニットであるということも、魅力的な要素である。

オススメアビリティ

- 不動無明剣
- 乱乱刺殺打
- 北斗骨砕打
- 無双秘突き
- 聖光爆裂破

“聖剣技”の最大のポイントは、遠距離からの攻撃が可能なこと。隣接攻撃に加えて、遠距離攻撃もできれば、ホーリーナイトの価値は倍増する。すべてのアビリティを覚えよう。



▲敵を混乱させる効果を持つ“聖光爆裂破”は、特に暗属性の敵に有効。

剣聖(シド)

M	4	HP	MP	DT	物理	魔法
J	3	成長率	★	A	B	B
回	20	補正率	B	A	A	A

武器 剣・騎・刀 防具 帽・服・靴・小指輪・マ

雷神シドの異名を持つ剣術の達人

獅子戦争において、無敵を誇ったガリオンヌの英雄バルバネス。彼と並び称されるセルテニアの無敵の騎士団団長が、この剣聖シドだ。さすがにその名を裏打ちする驚異的な戦闘能力を秘めている。ホーリーナイトの“聖剣技”を始めとして、ダークナイトの“暗黒刺殺”、さらにティバインナイトの“魔剣”までを使いこなせるという、正に最強の名に相応しい剣士である。彼だけは、敵の真只中に単身で飛び込んでも、何不自由なく戦撃が可能。“FFTD”におけるプレイヤー最大の切り札として、獅子驚迅の輝いをしてくれる。



▲HPを回復させる“闇の剣”を使用できるのは、非常にうれしい。

オススメアビリティ

- 頭の剣
- 闇の剣
- 不動無明剣
- 聖光爆裂破

すべての騎士の頂点に立つ剣聖。そのため、すべての剣に関するアビリティを習得可能なのはさすがのひとこと、中でも“闇の剣”は、敵のHPを驚い減らすことができるなど、その効果は絶大。

天道士(ラファ)

M	3	HP	MP	DT	物理	魔法
J	3	成長率	B	A	B	B
回	10	補正率	B	A	A	B

武器 杖・棒 防具 帽・服・靴・小指輪・マ

兄と行動をともにする複製者

バレンタイン大公の養子として引き取られ、暗殺者として育てられた女天道士・ラファ。ガルトナー一族に伝わる一子相伝の秘術“真言”の使い手だ。第4章からラムザたちと行動をともにする。しかし、後半まで味方となるユニットとしては基本能力が低く、まず活躍は見込めない。しかも、“天道術”自体、攻撃場所と回数がランダムなので、戦闘ではほとんど役に立たずなってしまう。無理に天道士として育成するよりも、ユニットレベルの高さを生かし、儲け話などで活躍させよう。それが一番いい使い方だ。

オススメアビリティ

- 天敵雷音
- 同修羅
- 大虚空敵
- 天魔鬼神

“天道術”はどの技も、攻撃をする相手(敵のみ)も、攻撃する回数(各キャラへ複数回の攻撃が起る)もランダム。そのためにも、相手に確実にダメージを与えたい。できない、これは大きな弱点だ。



▲見た目の華やかさとは相反して、戦闘では役に立たずな“天道術”。

まんが監修 立花ありなさん

天冥士(マラーク)

M	4	HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	A	A	B	B
回	8	補正率	B	A	B	B

武器 杖・棒 防具 魔・服・靴・小・盾・剣・マ

執拗にラムザたちをつけ狙う暗殺者

ラファと同じくバリンテン大公に拾われ、暗殺者集団カミュジャの一員として、ラムザの命を狙うマラーク。ラファの実兄にあたり、やはり一子相伝の秘術“天冥術”を使いこなす。憎しむらくは、“天道術”と同じく効果がランダムで、戦闘では使い勝手が悪いということ。やはりラファ同様、懐か話での活用が望ましい。ただ、唯一の救いとして Brave の値が高く、戦士系のアビリティを習得させれば、そこそこ使えることを覚えておこう。無論、ここまで育て上げてきたほかのキャラの能力を考えれば、育てるメリットはないが、



▲“真真言”は、その効果はもちろん、見た目も真言とまったく同じ。

オススメアビリティ

- 天冥鼓雷音
- 裏阿修羅
- 裏大虚空蔵
- 裏天魔鬼神

“天冥術”の効果は、“天道術”とほとんど同じ。名前が違っただけである。そのランダム性のため、この術も使いづらいことはなほだし。そのために無難に覚える必要はない。ほかのジョブにチェンジを、

ディバインナイト(メリアドール)

M	4	HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	A	C	B	★
回	12	補正率	A	C	B	A

武器 剣・騎・矛・槍 防具 魔・服・靴・小・盾・剣・マ

敵の装備を破壊する“剛剣”の使い手

非業の死を遂げた実の弟イズルードの仇を討つため、ラムザたちを執拗に追いつく神敵騎士メリアドール。彼女の駆使する“剛剣”は、ダメージを与えるとともに手持ちの武器・防具を破壊する効果がある。物語中盤に敵として登場し、苦労させられた相手だけに、後半味方に転向してくれたときのうれしさは格別だ。もっとも、この頃にはすでに剣聖が仲間にいるので、やや影の薄い存在になってしまっただが……。ちなみに、敵だったときに装備していた“シャンタージュ”は球方時には、装備していないので、最初の時点から着よう。

オススメアビリティ

- 強甲破点突き
- 鎧天爆撃打
- 異界恐叫打
- 敵撃水波破

これらの“剛剣”は、敵にダメージを与えつつも装備品も破壊できる強力な技。ただし、すべての装備を壊すと、相手へのダメージ自体はそう大したものではないので、使用しない方がいい。



▲敵の武器を破壊し、なおかつダメージを与えられる“異界恐叫打”。

テンプルナイト(ペイオウーフ)

M	4	HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	A	A	★	B
回	12	補正率	A	C	B	A

武器 ナ・剣・騎 防具 魔・服・靴・小・盾・剣・マ

幻のホーリードラゴンを追ひ求める旅人

恋人の化身であるホーリードラゴンの噂話を頼りに、各地を旅する一途な青年ペイオウーフ。彼を仲間にするのができれば、理想的な戦闘補助員となるのは間違いない。このキャラの特徴は、多彩な効果を有する“魔法剣”を、チャージタイムなしで駆使できる点。“スリプル”や“アスピル”、“ドンク”といった魔法効果を、かなりの高確率で成功させることができる。ちなみに仲間にするには、ゴルランドの酒場で灰坑のこ霊の噂話を聞いた後、王都ルザリアを訪れる。酒場で噂話を聞き、イベントをクリアすればOK。



▲受けたダメージを敵にそっくり返す“ショック”は起死回生の一発!!

オススメアビリティ

- ドレイン
- サイレス
- ドンク
- ブレイク
- ショック

“魔法剣”は、敵にダメージこそ与えないが、敵を状態異常に陥れる技。通常の魔法と違って、MPもチャージタイムもないところが効果的。ただし、剣を破壊される(返される)和使用不可。

ドラグナー(レーゼ)

M	5	HP	MP	CT	物理	魔法
J	3	成長率	A	A	★	★
回	5	補正率	A	C	★	★

武器 なし 防具 指・腕

伝説の竜の力を秘めた電使い

ももとはゴルランドの灰坑で宝石を守護していたホーリードラゴンが、宝石キャンサーの方で元の姿に戻ったのがこのドラグナー。竜の姿であったときに比べ、プレスの威力が低くなってしまったのは残念。しかしながらこのジョブの本領は、ドラゴンとの連携によって発揮される。ドラゴンの回復を始め、攻撃力の強化、さらに、CTを100にできるなど、効果的な支援を行うことができるのだ。また、ドラグナー自身、アイテムやアビリティの装備によって、プレスの強化を図れることから、その汎用性はやや増したといえる。

オススメアビリティ

- アイスプレス
- ファイアプレス
- サンダープレス
- ホーリープレス

ドラグナー状態のレーゼは、各種のプレスを使い分けられる強力なキャラ。4つのプレスを全部覚える必要はあるが、敵の状態に合わせて攻撃できるメリットは計り知れない。ぜひ覚えるべきだ。



▲敵の弱点となる属性のプレスで攻撃すれば、その効果は絶大だ!!



悠久幻想曲

- 発売日/97年8月28日 ●価格/¥5,800
- メーカー/メディアワークス
- ジャンル/育成SLG
- 対応周辺機器/MC(1ブロック)

育成の基礎からイベントデータまで完全網羅!

恋愛を重視した作品とはひと味違い、仲間との信頼や絆といった身近な人間関係をテーマにした新しいタイプの育成SLG『悠久幻想曲』。みんなもうプレイしてみたかな? ここでは、お好みのキャラはバッチリクリアしたけど、ほかのキャラはぜんぜんという人、全キャラのプロフィールをカンペキに埋めてみたいという人、さらに'98年3月に発売予定の第2弾を前に、完全制覇しておきたい! というみなさんのために『悠久幻想曲』のすべてを攻略していくぞ。より快適にプレイできるようにする育成方法や全キャラのイベントデータ。



▲完全制覇をしておけば次回作がますます楽しくプレイできるようになるはず!



▲質問の数は1回のプレイで7回ある。下に紹介した答えを選んでいけば間違いないぞ。

質問1	自分の手で切り開くもの。
質問2	氣力を振り絞って戦う。
質問3	信仰。
質問4	そんなものは存在しない。
質問5	怒り。
質問6	お互いを高めあうための競争心。
質問7	周りの人を幸せにするため。

キャラメイクで優秀な主人公を作るには、左下に紹介した順に質問に答えていけばOK。これで戦闘術や護身術、それに神聖魔法といった重要スキルを初期状態でゲット! さらにHPやMPも十分で、物理も神聖魔法が最初から使える主人公が完成するぞ。仲間のパラメータが低いゲーム序盤では、仕事の効率が上がらずピンチになりがち。優秀な主人公でグイグイ仲間を引っ張ろう。

▲これが完璧な主人公だ。HPは最高値、MPも平均値なので、汎用性も高まる。

初期パラメータ決定

電撃
HP 210 / 210
MP 140 / 140
戦1 盗1 物1 神1 盗1 盗1 盗1

育成編

仕事を成功させるコツ、覚えておきたいスキル、スケジュールの実行方法、状態異常の治療法などなど、育成に関する重要ポイントを徹底解説だ。これらの方法を活用すれば、くっつきプレイが楽になるはず。ぜひプレイに役立ててね。

● 成功率を表すマークを頼りに仕事を割り当てよう

スケジュール入力画面で仕事にキャラを割り当てると、その横に星などのマークが表示されるはず。このマークは1週間の仕事の成功率(達成率が、101%を超えるかどうか)を表しているぞ。マークは全部で5種類。仕事に必要なスキルレベルと、キャラの持っているスキルレベルの差などによって変化するようになっている。成功率が一番高いのが星。続いて三角、四角……という順番になっているぞ。仕事をバッチリ成功させたいなら、三角のマーク以上になる仕事を選ぶこと。そうすれば、高確率で成功するようになるはずだ。仕事をしっかりと成功させないとキャラが成長しないし、それにお金も増えにくくなってしまふ。マークを頼りに仕事を運び、成功率の高い仕事を選んで実行させていこう。



▲キャラを割り当てると、丸い部分にマークが表示される。成功率が高いときは星にしてしまおう。

▶基本的にマークに頼りつつはOK。成功率の良い仕事を実行させていけば、少なくとも大失敗になることはないのだ。

このマークで実行

▼星が最高で2番目か青色の三角。この2つの表示になる仕事を実行しよう。



● 鍛えておきたいスキルはコレ

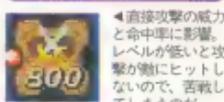
全14種類あるスキルの中で特に重要なものといえば、戦闘術、護身術、神聖魔法の3つだ。これらのスキルレベルを上げないとい、スゴロクイベントで苦戦することになるぞ。そのほか余裕があれば、物理と錬金魔法、それに盗賊のスキルなども鍛えおくと。これでバッチリだ。戦闘術、護身術、神聖魔法の3つのスキルレベルを上げるには、右で紹介したマークの付いている仕事を実行すること。とにかく、ほかのスキルはまったく上げないつもりで育成していこう!

そのほかの魔法

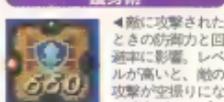


▲いろいろな魔法を覚えていれば、いざというとき便利。

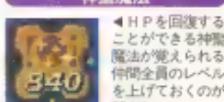
戦闘術



護身術



神聖魔法



盗賊



▲盗賊のスキル4は、ワナを解除するときに役立つのだ。

●ローテーション方式を使ってスケジュールを実行

キャラのパラメータが低いときに、1人で1つの仕事を実行するのは失敗のもと。ゲーム序盤では4人に同じ仕事を割り当てて実行させていく。こうすれば成功しやすくなり、パラメータも確実に上がっていくぞ。そして最初のダンジョンイベントが終わったら、ローテーション方式に切り替えるのだ。ローテーション方式とは、まず2人ずつペアにしてスケジュールを実行。そして次の週になったら、組む相手を変えて実行……と、これを繰り返していく方法だ。ある程度キャラが育っていきれば、このローテーション方式でも、ますます効率よく育成できるようになるぞ。また、1週間に2つの仕事を実行できるようにするため収入もぐんとアップするのだ。



▲ペアを組む相手を毎週チェンジ。3週間でひと回りさせながら実行していくのがローテーション方式だ。1人で実行させないのは信頼度を上げるため。詳しくは右の解説をチェックだ。

●状態異常が発生したらこまめに治療

状態異常の症状は軽症と重症の2種類があるぞ。軽症の場合、特にペナルティはないが問題は重症だ。まずHP、MP系の重症時には仕事ができなくなる。そして、それ以外の系列の重症時では、仲間の信頼度がダウン、経験値が入手不可、レベルが上がらない！ などなど悪影響の連続なのだ。右に紹介した方法で軽症のうちに治療しよう。



▲軽症だからといって放っておくと重症になる。油断は禁物！

HP、MP系の状態異常の場合



▲仕事を入力しないでスケジュールを実行しよう。しっかりと休憩させよう。

疲労や気疲れはHP、MPの減少時に発生する軽症の状態異常。これになったら仕事を割り当てずにスケジュールを実行。HPとMPが回復し、状態異常が治療できるぞ。

隠しパラメータ系の状態異常の場合



▲4人でスケジュールを実行するのだ。これで治療することができ。

有頂天や落ち込み、無気力などは、隠しパラメータのアップ、ダウンで発生する軽症の状態異常。この状態になったら仕事を4人で実行しよう。これでパッチリ治療できちゃうぞ。

信頼度はパッチリ上げておこう

成功率の低い仕事を実行しているとき失敗することが多く、各キャラ同士の信頼度も徐々に下がっていかせしちゃう。信頼度が低くなると、ケンカや無視といったやっかいは状態異常が発生！ 仲間を休ませたり、治療しなければならなくなり、育成が思い通りに進まなくなってしまうぞ。それに信頼度はハッピーエンドの条件にもなっているので(P.27を参照)、しっかり上げておく必要があるだろう。信頼度を手軽に上げるためには、左に紹介したローテーション方式を活用するのがベスト。この方法だと毎週組む相手を変えて実行していくので、信頼度が全体的に上昇していくのだ。主人公と仲間1人との信頼度は、イベントを成功させたりすれば上げられるが、全体的な信頼度を上げるにはこの方法しかない。ぜひ活用してみてね。



▶全部ニコニコ顔のマーク！ というのが理想。こまめにチェックして、できるだけ上げておこう。

各キャラのイベントを1つずつ攻略していったら、ページがいくらあっても足りない。そんなわけでここでは、イベントによって変化するパラメータについて解説していくぞ。さらにプロフィールの埋め方についても紹介している。

●会話中に表示されるマークに注目

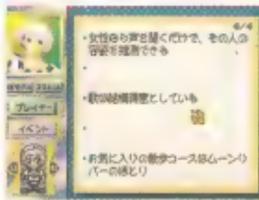
今週んだ会話によって、そのキャラのパラメータはどう変化したのか？ それを表しているのが、メッセージウインドウの横に表示されるマークだ。これを見れば何がどう変化したのか、パッチリわかる仕組みなのだ。マークの種類はたくさんあるけれど覚えておきたいのは星と旗だけ。まずは星だけど、これは信頼度を表している。常に信頼度が上がるような会話を選んでいこう。もう1つの旗はプロフィールの項目が1カ所埋まったことを表している。プロフィールはそのキャラのイベントだけでは埋まらない。別のキャラのイベント中に埋まる場合もあるのだ。

信頼度も表すマークが重要



▲ウインドウの横に旗マークが表示されたら、プロフィール画面でチェックしてみよう。●仲間を休ませるような会話を避けるのは、このマークが出るはずだ。

旗マークでプロフィールが埋まる



▲旗マークが表示されれば項目が埋まる。中にはイベントを失敗しないといけない場合もあるので注意しよう。



▲数値を動かさずにそのまま決定。これではその数値は変化しない。



まんが 徳島県 火室形さん

スゴロク編

ルーレットの自押し方法や戦闘で獲つためのポイントなど、スゴロクイベントの攻略法をバッチリ解説していくぞ。でも、勝ち残るにはそれ以外の準備が必要。戦闘術、連携術、神懸魔法のスキルは育成でバッチリ上げておくべし!

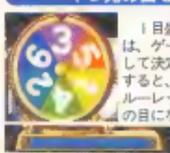
●ゲージを調節して、ルーレットで6を出そう

ルーレットの回転力は、ゲージの長さによって決まるようになっている。このゲージを上手く調節すれば、思い通りの目を出すことができるぞ。右で紹介した2つの方法は、スゴロクで勝つための自押しの必須テクニック! 活用すれば勝率もアップするはずだ。



▲ルーレットで大きな目を出さくれば、負けることはない。

1つ先の目を出す場合



1目盛り先の目を狙う場合は、ゲージのパワーを最小にして決定ボタンを押す。こうすると、ちょうど1目盛り分ルーレットが回転し、1つ先の目になるのだ。隣に大きい目があるときは、この方法だ。

現在出ている目を出す場合



現在出ている目をもう一度狙う場合は、ゲージのパワーを最大にして決定ボタンを押す。これによってルーレットは勢い良く回転し、再び同じ目になるのだ。この2つの方法を駆使して大きい目を出さくろう。

●戦闘で勝つためには

戦闘に入ったら、まず敵のHPを子撃つ。そしてHPの一番低い敵に攻撃を集中し、1体ずつ確実に倒していこう。奥義を覚えていたら惜しみなく使っていくこと。なぜなら奥義の使用回数は戦闘終了後、自動的に回復するからだ。またMPに余裕があったら、全体攻撃可能な物理魔法を使うのもOK。そして戦闘終了後は、マップ上でHPを回復させる! これだけの行動を実行していれば負けることはまずない。

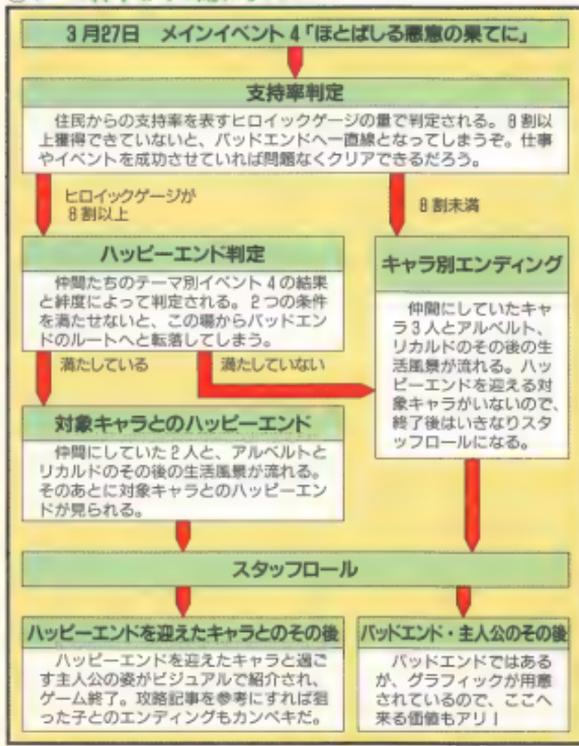


▲リリーゲル系は後回しにして、敵は部下たちを狙って攻撃してしまおう。一気に倒す。

エンディング編

エンディングまでのゲームの流れを徹底解説! さらにHappyエンドの要素やサブキャラとのエンディングを見る方法など、育成ゲーム最大のツボをバッチリ攻略していくぞ。すべてのプレイヤーをHappyエンドへと導いてしまおう。

●ゲーム終了までの流れをチェック



3月27日のメインイベント4「ほとばしる悪意の果てに」からゲーム終了までの流れは、左のようになっているぞ。ここには2カ所に分岐ポイントが設定されていて、今までどんなプレイをしてきたかで決定される。それによってルートは2つに分かれ、結末も大きく変化するようになっているのだ。この時点になって慌てても、もはや手遅れ。あとは自分のプレイを信じ、成り行きに任せるしかないぞ。それぞれの分岐ポイントをクリアするための詳しい条件は、右ページに解説してあるのでそちらと合わせてチェックしていこう。また同時攻略(1回のプレイで仲間3人とのHappyエンドを見る究極の攻略方法)についても情報アリ! このやり方も右ページで解説してあるので気になる人は要チェックだ。



▲街の住民たちによって主人公の行動が判定される。その結果は……



▲キャラごとに結末はさまざま。ぜひ全キャラのエンディングを見よう。

●ハッピーエンドを迎えるには3つの条件をクリアだ

お好みのキャラとハッピーエンドを迎えるためには、右の3つの条件をクリアする必要がある。ただそれぞれの条件は難しいものではないので、ポイントさえ押さえれば、ラクにクリアできるだろう。ここでは3つの条件を細かく紹介していくと同時に、攻略法も解説していこう。

ヒロイックゲージとは

住民たちからの信頼の大きさを表すヒロイックゲージは、仕事やイベントを成功させることによって増加していくぞ。このゲージが判定時までには8割以上たまったければ、条件はクリアだ。ほかのものと同じく、この条件が一番簡単。普通に仕事をして、普通にイベントを成功させているだけで、まったく気を使わなくてもクリアできる。あせらず気長に取り組むのがポイントかな。



▲仕事やイベントを成功させていけば、ほとんど気にしなくてもOK

テーマ別イベント4とは

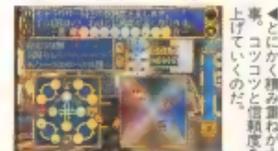
テーマ別イベントはキャラごとに4つずつ用意されている最重要イベント。お好みのキャラとハッピーエンドを迎えるには、その4番目を成功させておくのが条件だ。4番目のイベントは、同じテーマ別イベントの1、2、3を成功させてないと発生しない。また信頼度が低くてもダメ。できるだけ上げておこう。複数のキャラのイベント4を成功していた場合は、絆度によってキャラが決まる。



▲データをこまめにセーブ。好みのキャラのイベントは絶対に成功させるべし

絆度とは

絆度は画面に表示されない隠しパラメータ。仲間から主人公に対しての信頼度を毎日チェックし、それを加算して割り出すようになっている。そのため最終的に良い関係ならOKではなく、どれだけ長く良い関係を維持できたか？というのがポイント。結果よりも、積み重ねが大事なのだ。絆度は信頼度が高いほどより多く獲得できるので、ゲーム序盤からしっかりと上げておこう。



▲とにかく積み重ねが大事。コツコツと信頼度を上げていくのがポイント

●サブキャラのアルベルト&リカルドとのエンディング

[アルベルト編]

アルベルトとのハッピーエンドを見るための条件は下の2つ。まず1のヒロイックゲージについては、もうわかってるよね。続いて2の絆度だけど、これは仲間との信頼度を上げずにゲームを進めるということ。ちょっとキツイかもしれないが、仲間と一緒にスケジュールを実行したり、休日に遊びに行ったりしなければ、かなり上昇は抑えられるはずだ。もちろんイベントも、できるだけ失敗するように！ただそうすると、ヒロイックゲージが心配になるはず。でも心算は無し。ヒロイックゲージは仕事をキッチリと成功させていけば稼ぐことができるのだ。この方法でゲームを進めていけば、希望のアルベルトとのハッピーエンドにたどり着けるだろう。



- 1 ヒロイックゲージが8割以上
- 2 絆度が一定以下

[リカルド編]

リカルドとのエンディングは意外にカンタン。まずは上に紹介した方法で、1のヒロイックゲージと3の絆度の条件をクリアする。そして最後に、仲間全員のテーマ別イベント4をすべて失敗するのだ。これだけでOK！そのままゲームを進めていけばダンディーなおジサマ、リカルドとのハッピーエンドになるぞ。このエンディングは、下に紹介している同時攻略からでもラクに狙うことが可能。また条件が簡単ということで、初めてのプレイでいきなりリカルドになっちゃった！というパターンも多かったようだ。まだ見ていない人は一度はチャレンジしてみよう。どんな結末になるのかな？



- 1 ヒロイックゲージが8割以上
- 2 仲間全員のテーマ別イベント4を失敗
- 3 絆度が一定以上

1回のプレイでムダなくハッピーエンドを見る方法

別のキャラとのエンディングを見るために最初からやり直すのは面倒……。そう思っている人に最適な同時攻略について解説しよう。まずはヒロイックゲージと信頼度をできるだけ上げつつゲームを進める（仲間全員のテーマ別イベント1、2、3は必ず成功させておく）。そして1月になったらデータをセーブ。その後、エンディングが見たいキャラのテーマ別イベント4だけを成功させ、ほかのキャラのものはわざと失敗するのだ。これでハッピーエンドはバッチリ！以降はこれを繰り返せば、3人のエンディングが見られるぞ。1月にデータをセーブしたのには、右の表の通り全キャラのテーマ別イベント4が1月以降に発生するため。この方法さえわかっれば、完全制覇も目前。期間も短縮できるのでラクチンだ。



発生日	キャラ	タイトル
1月13日	ビート	月明かりの下で
1月21日	パティ	SHADOW
1月24日	マリア	魔法の花言葉
2月4日	クリス	おとな記念日
2月13日	リサ	DESTINY
2月21日	シェルル	傷じて欲しいと...
2月28日	シール	ターニング・ポイント
3月4日	アレフ	ロング・グッド・バイ
3月10日	メロディ	王子はいすて?
3月20日	エル	Evil Dragon

▲1人だけテーマ別イベント4を成功させ、ほかの2人のものはわざと失敗する。



知って得する情報編

ローラの体の行方やキャラ別エンディングが変化する場合、それにメインイベントの発生日など、知って得する情報をまとめて紹介していく。もちろんチェックしておけば、完全制覇にまた一歩近づく。

●ローラの体を見発見!

ローラの体は3月27日に発生するメインイベント「ぼとぼしる悪意の果て」の中で発見できるぞ。さっそく見つけ方を紹介しよう。まずはゴロクがスタートしたら、最初に分かれ道で「仲間を信じる」を選挙。次の分かれ道で「気をつけて蒸気の道を進む」を選んで進んでいくと、1つ目のイベントマスに到着する。その後の分かれ道で「かなり怪しい涼しい道」、最後の分かれ道で「ローラが気になる方」の道を選ぶと2つ目のイベントマスに到着する。ここからが重要! 2つ目のイベントマスで同じ方のレバー(右・右など)を動かして、ゴール後に真ん中の部屋を遊んで突入する。これで探し求めていたローラの体を見つけることができる。いつまでも体がないのはかわいそう。ぜひ見つけてあげよう。



■最初にレバーを突いた方はどっちに注意しよう。忘れないように注意しよう。

●キャラ別エンディングが変化する場合

キャラ別エンディングは、10人のメインキャラにそれぞれ3種類ずつ用意されている。このエンディングはゲーム終了時に仲間たちが獲得しているスキルのレベルによって変化するようにしているぞ。ただしこれには複雑な計算式が絡み、単にどのスキルを上げればOKという問題ではない。また、キャラによって判定材料となるスキルも異なる。残念ながら、これに関しては何度もチャレンジしてもらえない。プレイするたびに別のスキルを上げたりして試してみよう。



▲3種類のうちの1つは、こういったグラフィックが用意されている。

●1つのメインイベントの発生日

メインイベントと呼ばれるスゴロク形式の戦闘には、信頼度や誰を仲間にしたか? といった発生条件はいっさいない。必ず3カ月に1回、1年間に合計4回発生するようになっているぞ。下の表で紹介したのがイベントの発生日だ。これらのイベントのクリア条件は、わりとシンプル。基本的にスゴロクでゴールに1番乗りすれば成功となる。必ず成功させるためには、この日付が近くなったらデータをセーブ。こうしておけば心配なし。万全の態勢で戦えるようにしよう。



発生日	タイトル
6月27日	Good News
8月2日	トラブル・ハースティ
12月27日	エンフィールド大騒動
3月27日	ぼとぼしる悪意の果て

完全保存版キャラ別データ集

データの見方をしっかり覚えておこう

仲間になる10人のキャラには、それぞれにテーマ別イベント、トラブルイベント、休日イベント、任務イベントが用意されているぞ。ここからは、その発生日や発生条件、発生場所や条件となる仕事など、イベントを発生させるために必要なあらゆる条件を一挙に公開していく。ただ、それらのデータをチェックするには、ある程度の予備知識が必要。まずは下に紹介した各データの見方をしっかりと覚えておこう。

●イベントの発生条件をチェック

テーマ別イベント

1人につき合計4回。1、2回目のイベントは信頼度が十分なら無条件で発生するが、3回目以降は1、2回目のイベントの結果といった条件が絡む。

トラブルイベント

1人につき合計3回。信頼度を最大化して発生日を迎えれば発生する。右に紹介した信頼度とマークをよく見て、しっかり上げておこう。

休日イベント

1人につき合計3回。発生日の休日に「遊びに行く」を実行。対象キャラの所へ行けば発生する。そのほかの条件はないのでラックチント。

任務イベント

1人につき合計3回。発生日に指定された仕事を主人公と対象キャラの2人で実行していると発生。ほかの仲間を加えることも可能だ。最高は4人。

●信頼度のマークを数字に直す

表中のイベントデータでは、信頼度はすべて数値で表記されている。この数値をマークに置いたものか下の写真だ。どの数値で、どのマークになるのかをここでしっかり確認しておこう。ちなみにイベントデータで必要ないマークは紹介していないので注意してね。



●データ表の見方

発生日、発生月

イベントが発生する日付。普通はたった1日。でも休日イベントの場合だけは、発生月となっている発生期間が1カ月ある。日付が近づいたらデータをセーブしておこう。

発生条件

イベントを発生させるための条件。テーマ別イベントの場合は「前の?つを…」とは、最初の1、2回目のイベントのこと。条件を満たしていないと発生しないぞ。

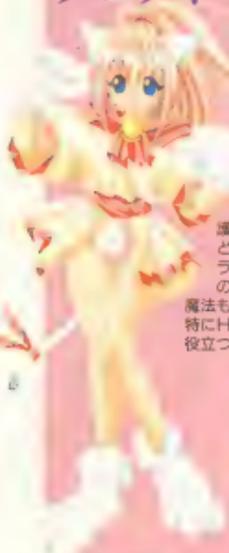
発生場所

イベントが発生する場所。休日イベントの場合「遊びに行く」を実行して指定の場所にいるキャラを訪ねる。イベントは一度しか発生しないので、失敗したらやり直そう。

実行仕事

イベントを発生させる仕事。任務イベントの場合、発生日に指定の仕事各主人公と対象キャラの2人が実行しなければ発生。仕事をよく見て、データ通りの仕事を入力しよう。

いつも元気いっぱいのネコ耳少女 メロディ・シンクレア



ネコのような耳とフサフサな手足。それにリボンの付いたキュートなシッポを持つ元気いっぱいの女の子。名前以外の記憶を持たず、年齢や種族も不明。これには何かが理由がありそうだが……。メロディは初期状態で、敵の能力をダウンさせる鍊金魔法を3つ覚えているほか、護身術のスキルも持っている。どちらかというと魔法系のキャラなので、仕事は魔法関連のものをメインに実行。そのほかの魔法もたくさん覚えさせていこう。特にHPの回復がでる神聖魔法は役立つので最優先で！



▲出生の秘密を想像してみるのも面白いかも。やはりアレか？

発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日	発生時刻	発生条件
遊歩はいつもハダッ感	5月15日	10	—
日たまりの中で〜	7月25日	20	—
天候の巻いたオルゴール	12月2日	50	前の2つを成功させる
王子はいますか？	3月10日	75	3つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
大車な落とし物	6月2日	60
届かなかった一通の手紙	11月22日	60
メロディの乳	1月18日	60

■休日イベント

タイトル	発生日	発生場所
Bun Bun Bun	7月	陣のあたる丘公園
黒く光るヤツ	11月	ショートショップ
田圃の嵐き手紙	3月	田圃の家

■任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事
静かな夜明けの影から	7月8日	戦闘陣：モンスター部隊
真実のブルーダイヤ	8月8日	護身術：美樹館の襲撃
学園の怪盗〜	10月22日	神聖魔法：編纂員団

誕生日 3月2日

初期パラメータ

能力値	HP140 MP160
スキル	鍊金魔法LV3 護身術LV1
魔法	鍊金 フレーム・ジェイル グラビティチェーン ソニック・ブレイク

休日の所在

田圃の家 ローズレイク 魔の洞窟

発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日	発生時刻	発生条件
アフター・サファイト	5月28日	10	—
ゴメンナシ	8月28日	20	—
メルティング・スノウ	12月20日	50	前の2つを成功させる
SHADOW	1月21日	75	3つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
アウトブレイク	6月15日	60
傷める心	10月4日	60
エレベーター・ベイビー	2月2日	60

■休日イベント

タイトル	発生日	発生場所
「日」クランプリ	7月	クラシオコロシアム
ジョキング・ナイト	11月	エレン橋
サーカス&サーカス	2月	クラウンズサーカス

■任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事
ガーデン・デザイナー	8月1日	神聖魔法：公運の手入れ
おにぎりどうぞ	9月22日	料理：おき出し
日陰にかけろ！	3月1日	盗賊：野郎の助っ人

誕生日 7月11日

初期パラメータ

能力値	HP160 MP140
スキル	料理LV3 商売LV1
魔法	なし

休日の所在

さくら亭 夜鳥の巣 商店街

活発で明るく、サッパリした性格の女の子 パティ・ソール

ショートカットにスパッツ履きという外見と同様に、ボーイッシュでとっても活発な少女。高気圧が経営している宿屋を兼ねた大衆食堂「さくら亭」の看板娘でもある。主人公と会話をする時、なぜかケンカになってしまうことが多い。女心はとっても複雑！パティは最初から料理と商売のスキルを持っている。でもこの2つのスキルを上げてあまり戦闘の役には立たない。ひとまずそれらは無視し、戦闘術や護身術が身に付く仕事を中心に実行。戦士系のキャラとして育てよう。神聖魔法を覚えさせるのも忘れな。



▲パティには素直な気持ちで接するのがポイントかな。



口達者で世渡り上手な青年

アレフ・コールソン



魔法で明るくホメ上手。街一番のナンパ師を自負しているキザな青年。腰に下げているカギの索は、口説き活とした女の子の部屋のカギらしき……。初期状態で礼儀作法と舞踏のスキルを持っているが、この2つのスキルレベルを上げて戦闘では役に立たない。そこで初期のパラメータがHPよりもMPのほうが高いのを利用し、アレフにはまず魔法を覚えさせよう。そしてある程度、パラメータが上がってきたら戦闘術を鍛え、魔法戦士といった感じにマルチに活躍できるキャラとして育てるのがベストだ。



▲仲間たちのムードメーカー的な存在の好青年だ

発生イベントデータ

■テーマ別イベント			
タイトル	発生日	時間	発生条件
ナンパフェース	4月27日	10	
ギャンブル大挑戦	8月14日	20	
ダブルフッキング	10月2日	50	前の2つを成功させる
ロング・ウッド・パイ	3月4日	75	3つ目を成功させる

■トラフルイベント			
タイトル	発生日	必要消費度	
カラスの舞臺	10月17日	60	
へべれけなてい	12月1日	60	
ハロウィンの夜	2月16日	60	

■休日イベント			
タイトル	発生日	発生場所	
夢でもおぼえたら	5月	セント・ウィンザー教会	
黒アザミの羽	9月	旧王立図書館	
ビューティフル・マン	1月	ショートショップ	

■任務イベント			
タイトル	発生日	条件仕事	
エキサイトステージ	5月22日	音楽バンド演奏	
腕試し医師	7月15日	護身術 病院の留守番	
きれいかーし	11月15日	神聖魔法ゴミ拾い	

誕生日 12月25日

初期パラメータ 能力値 HP140 MP160
スキル 礼儀作法LV3 舞踏LV1

休日の所在 洋服店ローレライ
ショート科学研究所
グラシオコロシアム

魔法 なし

発生イベントデータ

■テーマ別イベント			
タイトル	発生日	時間	発生条件
アナザーフェイス	5月4日	10	
宴会、大騒ぎ!	8月19日	20	
スランプ	11月16日	50	前の2つを成功させる
傷つけてはごめん	2月21日	75	3つ目を成功させる

■トラフルイベント			
タイトル	発生日	必要消費度	
史上最高の決闘ゲンカ	8月4日	60	
チャンスは一度きり	10月9日	60	
デンジャラス・バーグ	3月15日	60	

■休日イベント			
タイトル	発生日	発生場所	
アンダー・グラウンダー	4月	旧王立図書館	
覚えて欲しいの	7月	リカルドの家	
女神は誰?	12月	グラシオコロシアム	

■任務イベント			
タイトル	発生日	条件仕事	
呪われた神楽魔法	6月8日	神聖魔法 神楽	
悪魔の恋	11月15日	礼儀作法 手紙の代筆	
古文書の資料	3月22日	物理魔法 古文書の読解	

誕生日 5月18日

初期パラメータ 能力値 HP110 MP190
スキル 物理魔法LV3 神聖魔法LV1

休日の所在 旧王立図書館
エンフィールド学園
学生寮

魔法 物理 ルーン・バレット
アイシクル・スピア
ニードル・スクリーム
神聖 ティンクル・キュア

作家になることを夢見る女の子

シェリル・クリスティア

エンフィールド学園の魔法学科に在籍している努力家の女の子。内向的な性格で他人と会話するのが苦手、読書がとっても大好き。でも、本の話になると夢中になり過ぎてしまうという困った部分も持っている。初期状態で敵を攻撃する物理魔法を3つ。神聖魔法を1つ會得しているのがシェリルのスゴいところ。まずは、そのまま2つのスキルレベルをアップ! さらに精霊魔法や錬金魔法のレベルを上げて、完全無欠の魔法使いになるように育てていこう。ただHPがかなり低めなので、仕事をしすぎると病気などの状態異常が起こりやすい。仕事を終えたら残りのHPをこまめにチェック。減少していたら、迷わず休みを取るようにしていこう。



←控えめでおとなしい性格には、この目つきが多い

まが/埼玉県 沙野真美子さん



発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日	時間	発生条件
Hawling	6月13日	10	---
ドクター!クター!	9月13日	20	---
森の呼び声	12月13日	50	前の2つを成功させる
月明かりの下で	1月13日	75	3つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
もう一つのサーカス団	5月17日	60
ピートの事件ファイル	7月24日	60
モデルはつらいよ	3月3日	90

■休日イベント

タイトル	発生日	発生場所
初恋	4月	水晶の館
古代の巻を求めて	10月	フェニクス美術館
盗賊特別講座	2月	エンフィールド学園

■任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事
家出男	6月1日	盗賊:ピートの捕獲
ゴースト・ハント	10月15日	礼儀作法:虫塚の家の掃除
血洗い攻防戦	1月22日	料理:レストランで出売い

誕生日 2月8日

初期パラメータ

能力値	HP210 MP90
スキル	盗賊LV3 戦闘術LV2
魔法	なし

休日の所在

クラウンサーカス
災害対策センター
クラシオコロシアム

好奇心旺盛でとっても元気な火の玉ボーイ

ピート・ロス

まさに、元気の塊といった感じのバタリシティ溢れる少年。好奇心が旺盛で、1つの場所にじっとしているのが苦手。街で面白そうな事件が起こると、真っ先に現場に駆けつけるのだ。そのパワーの源には秘密がありそうだが? ピートは盗賊と戦闘術のスキルを最初から持っているの、戦士としては最源。盗賊のスキルをバッチリ上げておけばゴロクイイベント時のワナの解除に役立つぞ。そのかわり魔法関係の仕事をするときは要注意。MPが減りすぎてノイローゼになりやすいのだ。MPの残量に気を配りながら、しっかりと育成していこう。



▲いつも元気だが、月の満ち欠けで様子も変化!?

発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日	時間	発生条件
神のお告げ	6月8日	10	---
宿務状	7月21日	20	---
プレリュード	10月21日	50	前の2つを成功させる
ターニングポイント	2月28日	75	3つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
ピアノ・コンチェルト	4月25日	60
星の降る街	8月16日	60
時を越えて	10月26日	60

■休日イベント

タイトル	発生日	発生場所
気晴らし	5月	静のあたる丘公園
湖畔の音楽祭	10月	ローズレイク
巻とはこの果てに...	1月	旧王立図書館

■任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事
失われた伝説を求めて	12月8日	神聖魔法:真跡発産
水のもと	1月1日	砲発:かち割り売り
あやまち	3月8日	盗賊:盗難品回収

誕生日 11月25日

初期パラメータ

能力値	HP130 MP170
スキル	音楽LV3 舞踏LV1
魔法	なし

休日の所在

シーラの家
リヴェティス劇場
エイン様

ピアニストを目指しているお嬢さま
シーラ・シェフィールド

有名な指揮者を父に、プロのピアニストを母に持つ典型的なお嬢様。箱入り娘として育てられたせいか、ちょっと世間と疎い。また身近な男性といえば父親だけだったので、同じくらいの年齢の男の子に対して、意識しすぎる一面も持っている。初期状態では音楽と舞踏に優れているが、やはりこれらのスキルを鍛錬しても、あまり役立つことはない。それよりもMPが高いことを利用し、魔法関係のスキルを育てよう。またHPが低く、疲労や病気などの状態異常が発生しやすい。戦闘術や護身術などの仕事をするときは、HPの残量に注意だ。



▲何か悩みごとを抱えているらしい。親身になって聞こう。

まんがノ読者 田中博樹さん



宿敵を追い、街へと流れてきた女戦士 リサ・メッカーノ



男勝りな性格で、格闘技とナイフ技を得意としている心強い女戦士。口よりも先に手が出るように、考えるよりもまず行動といったタイプ。とある宿敵を追ってエンフィールドの街に流れてきたらしく、現在は「さくら亭」に滞在している。さすが戦士だけあって、最初から戦闘術と護身術のスキルを持っている。そのまま2つのスキルを鍛えまくって、直接攻撃のエキスパートとして育成していこう。魔法は苦手だが、HPを回復させる神聖魔法くらいは覚えさせておくのが良だろう。



▲ときどき笑顔も見せてくれる。意外とアレ屋さんなのだ。

発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日 (時限)	発生条件
ブライド	5月11日 10	---
丹は直の色に染まり〜	7月13日 20	---
心に見えるもの	11月13日 50	前の2つを成功させる
DESTINY	2月13日 75	3つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要好感度
エレファント・ロスト	9月10日	60
犯人は誰だ?	12月17日	80
ジョートショップ買物組	1月10日	60

■休日イベント

タイトル	発生日	発生場所
恋とし物です	5月	洋服店ローレイ
ピザ・ファイト	9月	隣のあたる丘公園
一日ママ	1月	隣のあたる丘公園

■任務イベント

タイトル	発生日	実行仕事
遺囑とんすたー	4月15日	戦闘術:モンスター選治
火の用心	8月22日	護身術:臨時消防官
目撃者は売り切れ	10月8日	販売:チケット売り

誕生日 6月4日

初期パラメータ

能力値	HP180 MP120
スキル	戦闘術LV3 護身術LV1
魔法	なし

休日の所在

隣のあたる丘公園
祈りと灯りの門
さくら亭

発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日 (時限)	発生条件
シャイ・ボーイ	4月11日 10	---
SEEK&HIDE	6月7日 20	---
課外授業	11月27日 50	他の2つを成功させる
おとな記念日	2月4日 75	3つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要好感度
ウォーター・ハザード	7月1日	60
届けられた予告状	9月4日	60
エスケープ!!	1月4日	60

■休日イベント

タイトル	発生日	発生場所
店番鳥	6月	夜鳴鳥雑貨店
男は脱走!	9月	隣のあたる丘公園
羽の魔術	12月	旧王立図書館

■任務イベント

タイトル	発生日	実行仕事
シアター・ストレイン	1月1日	舞臺:舞台の手伝い
トクとタマゴ	12月15日	医療:薬作偽
オーナーの苦悩	2月22日	礼儀作法:ウエイター

誕生日 10月13日

初期パラメータ

能力値	HP100 MP200
スキル	神聖魔法LV3 医療術LV1
魔法	神聖 ティンクル・キュア ローレイク フェニックス美術館 ホーリー・ヒール

休日の所在

学生寮
ローレイク
フェニックス美術館

女性が苦手というシャイな男の子 クリストファー・クロス

女性との会話はもちろん、近寄られることさえ苦手としているとってもシャイな男の子。エンフィールド学園の魔法学科に在籍していて、魔法や特殊なアイテムに関連する知識が豊富。また大きいものが大好きという奇妙な趣味を持っている。初期状態では神聖魔法と医療のスキルを持っているほか、HPを回復する神聖魔法を3つ覚えていてる。育成するときは神聖魔法をメインに鍛練しつつ、ほかの魔法も十分に鍛えていこう。逆にHPが低めなので、状態異常が発生しやすい。残りHPに気を配り過度に休ませるのも忘れずにね。



▲大きいものが好きで、服もわざとダボダボのものを着ている。

主人公 / 設定画 由中 陽司 氏

発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日	時間	発生条件
火元はマリア	4月16日	10	—
悪魔の小瓶	9月18日	20	—
ラブ★ボーション	11月7日	50	前の2つを成功させる
魔法の花言葉	1月24日	75	3つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要アイテム
White Ocean	7月17日	60
ごみひやまん	12月10日	60
大暴走	2月25日	60

■休日イベント

タイトル	発生日	発生場所
明日に向かって飛べ	6月	グラジオコロシアム
3分クッキング	9月	さくら亭
心の痛み	2月	クラフト病院

■任務イベント

タイトル	発生日	委託仕事
秘密の美談	5月8日	物理魔法 魔法の実験台
謎の来訪者	6月22日	販売 武器店の店番
ストライク・ウォーカー	9月1日	錬金魔法 水取探し

誕生日 8月17日

初期パラメータ

能力値	HP120 MP180
スキル	精霊魔法LV3 物理魔法LV1
魔法	魔法 ウンディーネ、ティアス シルフィード、フェザー イシュタル、プレス 物理 ルーン・バレット

休日の所在

魔術師組合
マリアの屋敷
水龍の館

魔法が大好きなワガママ少女

マリア・ショート

街にある科学研究所や自衛団に資金援助を行っている大金持ち、ショート家のお嬢様。魔法の神秘的な力に強く引かれており、魔法が上手く使える人ほどエライ! と思っている。そのせいで、魔法が苦手なエルのことを少々見下しているようだ。設定では、マリア自身の実力は知識だけが先行している感じでいま一歩といったところ。たがゲーム中では、精霊、物理魔法のスキルを持っているなど、逆に得意なほうなので安心してほしい。育成するときもこの2つのスキルと、さらに神聖魔法もハッチリ鍛練。設定とはひと味違う完璧な魔法使いとして育てていこう。



4魔法を使えるほどとんとん
失敗! そんなマリアを
許してあげられるかな?



魔法が不得意なエルフ族の女の子
エル・ルイス

マーシャル武器店に住み込みで働いているエルフ族の少女。魔法が苦手という事実、ひどくコンプレックスを感じている。そのせいで魔法第一主義のマリアとは仲が悪く、顔を合わせればケンカばかり。だがこれには大きな秘密が隠されていて……。魔法が苦手という設定通り、寛げられる魔法の数はやはり少なめ。でも使える魔法は覚えるので、魔法使いとして育てることも可能だぞ。でもやはりベストなのは戦士。戦闘術と護身術をしっかり鍛え、立派な戦士に育てよう。クラフトは鍛練しても戦闘ではほとんど役に立たない。余裕がなければ無視してもOKだ。



▲普段は不良っぽく振る舞っているが実は心優しい少女なのだ。

まんが/高森興 ぐめたま製本局

発生イベントデータ

■テーマ別イベント

タイトル	発生日	時間	発生条件
正しいバートの作り方	4月7日	10	—
マジックイヤリング	7月4日	20	—
兆し	10月24日	50	前の2つを成功させる
Evil Dragon	3月20日	75	3つ目を成功させる

■トラブルイベント

タイトル	発生日	必要アイテム
レスキュー・ワーク	5月3日	60
Hot Flood	8月12日	60
いしえの書物	11月18日	60

■休日イベント

タイトル	発生日	発生場所
BIG TREE	8月	葉のあたる丘公園
妻はマリアネット	8月	マーシャル武器店
Your Poison	3月	ショートショップ

■任務イベント

タイトル	発生日	発生仕事
行列整理は今日も行く	9月15日	導身術 宿務
古美術鑑定団	10月1日	クラフト:古美術鑑定
月曜大工	2月15日	クラフト:本館の増設

誕生日 9月9日

初期パラメータ

能力値	HP170 MP130
スキル	クラフトLV3 護身術LV
魔法	なし

休日の所在

マーシャル武器店
リカルドの家
クラウンズカーカス



マリーのアトリエ

〜ザールブルグの錬金術士〜

- 発売日/97年5月23日 ●価格/¥5,800
- メーカー/ガスト
- ジャンル/RPG
- 対応周辺機器/MC(1ブロック)

攻略本いらず! これさえあればすべてがわかる完璧攻略

この攻略の大きな目玉は、全イベントの発生条件とパーフェクト版アイテム図鑑。また、図鑑作成のために必要な本を読むための条件や、エンディング条件と分岐の法則もバッチリ網羅しているぞ。これさえあれば、特定のアイテムを作ることも、好きなイベントを見ることも、果てはエンディング操作だって自由自在なのだ。文字が小さくて見にくいかもしれないけれど、この本を片手にプレイすれば迷うことなくゲームを進めることができるはず。最短図鑑完成日の3年目8月22日を目指してプレイするよし、すべてのエンディングが見られるデータを作るのよし、すべてキミの思いのままぞ!!

ザールブルグ周辺の目的地データ

場所	出現日時	目的地として登場する条件
近くの森	1日曜日	スタート時から行ける
ハーベル湖	4日	スタート時から行ける
メディアの森	8日	近くの森に2回以上行き、酒場のうわさ話を聞く
エルフィン洞窟	8日	グライント山に2回以上行き、酒場の話を聞く
グライント山	18日	スタート時から行ける
妖精の森	8日	イベント「新たな出会い」発生後に行ける
マイヤー洞窟	8日	酒場のうわさ話を盗聴器のアジトについて聞く
ストルデルの滝	12日	酒場のうわさ話を聞けば行ける
エアフォルクの壱	8日	名声値300以上で酒場のうわさ話を聞くと行ける
ベルゼンブルク城	18日	酒場の酔っぱらいオヤジの話を聞くと行ける

全イベント発生条件

このイベント表は、冒険者関連、名声値条件、特定日発生、妖精さん関連、王子関連、アラカルトの順に並べ

ルーウェン・フィルニール

・初めて酒場に行ったとき必ず発生

冒険者ルーウェンに会い、酒場で何ができるかを教えてもらう。このイベント以降、ルーウェンを雇うことができるようになる。



招かれざる客

・アカデミーの敷地を10回以上見ていること
・マリーの名声値が250以上あること
・マリーが工房にいること

以後、アカデミーに行くときクライスが登場するようになり、冒険者として雇うことができる。



キルエリッヒ・ファグナー

・1年目7月1日以降「女騎士ゲーム」という話が発生した日から、10日以降かつ190日以内のとき、酒場に行くとき80%の確率で発生

以後、酒場や武器店に行くときキルエリが登場するようになり、冒険者として雇うことができるようになる。



怪盗デア・ヒメル

・フレアと2回以上会話していること
・2年目10月1日以降「デア・ヒメルって」という話を聞いた日から、10日以降かつ8か月以内に酒場に行くとき必ず発生

このイベントが起きることで、この後の「仕事納め」の発生フラグがたつ。



仕事納め

・アイテム「生きているナワ」を1つ以上所持している
・「怪盗デア・ヒメル」発生日から10日以降かつ8か月以内

再び現れた怪盗デア・ヒメルを「生きているナワ」によって捕まえる。



仕事はじめ

・イベント「仕事納め」発生日から10日以降
・マリーが工房にいるとき、40%の確率で発生

デア・ヒメルの正体であるナタリエが安心して工房を訪れる。以後、酒場にナタリエが登場するようになり、冒険者として雇える。



ならず者たちの巢

・「マイヤー洞窟」へ到達したとき必ず発生
(初回と2回目以降ではメッセージが異なる)

戦闘に勝利すると、目的地から「マイヤー洞窟」が消え、フィールドにも盗賊が出現しなくなる。



更生したならず者

・シコワルベ率いる盗賊団を倒した日から30日以降

・マリーが工房にいるとき、40%の確率で発生
盗賊の親分だったシコワルベが改心して工房に現れる。以後、酒場にシコワルベが登場するようになり、冒険者として雇えるようになる。



王座騎士隊長

・「旅行許可証」を所持し、城に行く

このイベント発生後は、城の発見率に自由に入出力できるようになる。さらに以後エンデルグを雇うことができるようになる。



兄弟

・クーゲルとの友好度50以上でパーティにいないこと
・マリーの名声値が250以上あること
・マリーが工房にいること

アイテム「世界に笑顔を」を渡すと、銀貨1500枚がもらえ、クーゲルとの友好度が20上がる。



姉弟

- ・イベント「招かれざる客」が発生していること
 - ・アウツと5回以上会話していること
 - ・イベント「兄弟誕生日から20日以降
- アイテム「世界に笑顔」を渡すと、「グラセツ鎮の杖」が手に入り、クラリスとの友好度が30上がる。



隠された部屋

- ・マリーの名声値が400以上あること
 - ・「扉のカード」を所持しアカデミーボックス
- トルニエ校長の扉を盗み、図書館の1番奥の扉を開くと、以後自由に出入りできる。



とっても寒いよ

- ・ミュウとの友好度が55以上あること
 - ・12月1日～2月30日、マリーが工房にいること
- アイテム「太陽に首飾り」を渡すと、銀貨1000枚を得ることができ、ミュウとの友好度が20上がる。



ハンブスロア

- ・マリーの名声値が200以上あること
 - ・武器庫のオアシスと1回以上会話していること
 - ・武器庫の中に開通者が1人もいないこと
- 青毛刺「竹林」を渡すと、「星と月の杖」が手に入る。



友情は何より固く

- ・3年目5月13日以降でシアがパーティにいないこと
 - ・マリーの名声値が400以上あること
 - ・持ち合わせにシアが取れなかった日から3日以降かつ30日以内
 - ・マリーが工房にいること
- 「エリキシル液」を渡すとシアは全快し、「精霊のなみだ」が手に入る。



男の約束

- ・ハレッシュとの友好度が75以上で、パーティにいないマリーが工房にいること
 - ・西風のうわさ話でヴィラント山の噂の話を聞いていること
- アイテム「火竜のキバ」を渡すと、銀貨3527枚が得られ、友好度が20上がる。



ドラゴンスレイヤー

- ・パーティにエンデルクがいてフランブアールと邂逅
- このイベント後、街でうわさ話が発生するが、なぜエンデルクがフランブアール墓場に憑いていたかは不明のまま。



バーゲンセール

- ・毎年3月8日～3月9日
 - ・アカラと1回以上会話していること
- この2日間だけは、機材・材料・参考書といった、すべての商品が半額になる。



光の討伐隊

- ・1年目3月30日以降の、毎年3月30日と9月30日
- ・エンデルクがパーティにいないこと
- ・シアが家奴になっていないこと
- ・マリーが工房にいること



このイベント発生後の4月と10月は、それぞれ1カ月間はすべての敵が出現しなくなる。

復讐 -Rache-

- ・パーティにキリーがいて難人ファールンと邂逅
- 復讐に思える理由は、その後の「月が消える日」が発生したときにわかる。ちなみに1度発生すると、2度と発生しなくなる。



バラが消える日

- ・キリーとの友好度が75以上あること
 - ・イベント「復讐」が発生し、難人を倒していること
 - ・5年目12月1日以降
 - ・マリーが工房にいること
- このイベント発生以降、ゲーム中にキリーは登場しなくなる。



同僚の面影

- ・ルーウェンとの友好度が75以上でパーティにいないこと
 - ・5年目12月1日以降
 - ・連続で3回と50%の確率で発生
- このイベント発生以降、ゲーム中にルーウェンが登場しなくなる。



認められし者

- ・マリーのレベルが8以上(経験値800以上)
 - ・名声値が150以上あること
 - ・マリーが工房にいること
- イングリッド先生が「呼喚カード」をくれる。以後、アカデミー図書館に自由に入出入りできるようになる。



夏の幻影

- ・「海風の旗」8月15日以降祭りを見ていないこと
 - ・毎年8月1日にマリーが工房にいること
 - ・シアが家奴になっていないこと
- マリーとシアが夏祭りに行き、墓場で併行式をする。このイベント発生により、マリーとシアの羨まさがそれぞれ2上がる。



DEBUT 21



武闘大会

・毎年12月26日〜12月30日にマリーが工房にいること
 ・エンデルクが「謎の男」でなくなっている
 ・シアが常夜になっていないこと
 これを見ることによって、エンデルクとの友好度が10上がる。



魔の旋律

・3年目2月10日〜2月20日
 ・武器屋のオヤシと1回以上話していること
 ・マリーの名声値が100以上あること
 ・マリーが工房にいること
 「のど自慢大会」に参加予定の武器屋の親父が声が高くなる薬を依頼してくる。結局薬は作れず、3年目2月21日〜3月11日に後日談を聞くことになる。



新たなる出会い

・アイテムレベル3以上のアイテムを作成した日から10日以上経過していること
 ・マリーが工房にいること
 妖精ボックスが工房に現れ、「妖精の腕輪」を入手。以後、妖精の森に行けるようになり、お手伝い妖精を雇える。



森の恵み

・イベント「新たなる出会い」発生日から30日以降
 ・前倒月の6日〜9日
 ・マリーが工房にいること
 妖精バレットが3種類のアイテムの品質販売に来る。シャリモルクはここでしか入手できない。



Enduring Renewal

・イベント「森の恵み」が発生していること
 ・前倒月の6日〜8日
 ・工房が汚れていること
 ・マリーが工房にいること
 妖精ピッケが工房の掃除に来る。賞金は銀貨10枚。掃除後、10日間を過ぎるとまた汚れてしまう。



二人の男

・2年目9月1日以降
 ・マリーが工房以外の場所から別の場所へ移動しようとしているとき10%の確率で発生
 マリーが街中で謎の青年とぶつかるというのが「二人の男」。3回ぶつかった後、5月23日の国王誕生日会を見に行くと、銀に身を包んだ青年とぶつかる「お祭り後の糸を」が発生する。



紡げ記憶の糸を

・イベント「二人の男」が3回発生していること
 ・5月23日にマリーが工房にいること
 ・シアが常夜になっていないこと
 この後10日以降に城へ行くことで青年が王子の身分を明かし、アイテム「通行許可証」をくれる。これで保見室に自由に入出入りできるようになる。



小間使い

・王子から「通行許可証」をもらうイベント発生日から30日以上経過していること
 ・マリーが工房にいること
 依頼は全部で3つあり、1つ終了することに銀貨1000枚の報酬を得ることができる。



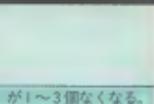
真夜中の呼び声

・1年目5月5日以降
 ・マリーが工房にいるとき20%の確率で発生
 2回目以降、妖精の木に「植物用栄養剤」をあげると、その日から10日以上経過すると「ナゾの木の実」が4つ手に入る。



ねずみ

・2年目9月1日以降
 ・アイテム「ねずみとり」を所持していないこと
 ・アイテム「シャリオチーズ」5つ以上所持
 ・餅まき「ネズミゲーム」発生済み
 ・マリーが工房にいるとき2%の確率で発生
 これが発生すると、「シャリオチーズ」が1〜3個なくなる。



古代の栄華に思いを馳せて

・マリーのレベルが13以上(経験値1900以上)あること
 ・アイテム「ランプ」を所持していること
 特定のキャラがパーティにいるときベゼンブルグ城に行くとき、35%の確率で強力な武器が入手できる。



冒険者への傾倒

・街の外に50回以上出ており、50回目的冒険から帰ってきた日から10日以上経過していること
 ・マリーが工房にいること
 冒険ばかりしているマリーに対し、イングリド先生が警告を与えるために工房にやってくる。パラメータは変化しない。



冒険者への転身

・街の外に100回以上出ており、100回目的冒険から帰ってきた日から10日以上経過していること
 ・マリーが工房にいること
 イングリド先生の警告にもかかわらず冒険を続けていると、再び先生が警告に来るイベント。パラメータ変化はない。



遺債

・アイテム「メガラム」、「エリキシルリ」
 「不老長寿の薬」の3つを所持した日から1日以降
 ・マリーが工房にいること
 これによってアイテム欄に「金」属性が追加され、「賢者の石」の作り方がわかるようになる。



アイテム图鉴

・全アイテムを入手した以降に発生すること
 ・マリーが工房にいること
 アイテム図鑑のすべてのページが完成したとき。



運命の日1か月前

・5年目8月1日〜8月19日
 ・マリーが工房にいること
 結果発表1か月前になったことを知らせるメッセージが表示される。このイベントが発生しなくても、5年目8月30日になると自動的にゲームは終了する。大抵のことはこれまでに終わらせてよう。



アイテム作成自由自在 パーフェクト版アイテム図鑑

マリーのアトリエ〜ザールブルクの錬金術士〜

特定のアイテムを作るとき、実際にどんな材料がどのくらい必要なのかわからないまま作ることができない。しかも、材料となるアイテムが、多くのアイテムを合成して作る物である場合も多いのだ。そこで、アイテムを作成するために必要なすべてのアイテムとその数を、完全網羅したアイテム図鑑を作った。図鑑完成を目指す人にも、ゲームに詰まった人にもきっと役立つだろう。

参考書を読むことで第1〜第3段階の部分が埋まり、そのアイテムを採取・作成することで第3段階に達してページが完成する。材料アイテムは採取するだけでいきなり第3段階まで達する場合もあるが、作成アイテムは第3段階で作り方がわからないと作れないぞ。

図鑑の埋まり方



▲アイテム番号、名前、アイテムレベル だけがある状態
▲アイテムの入手場所や作成方法などがわかっていく状態
▲アイテムのグラフとレシピが完成

図鑑の見方と解説

【表の見方】「例1」材料アイテム 「例2」作成アイテム

例1	①	②	③	④
本	①	②	③	④
分類	①	②	③	④
入手場所	①	②	③	④

例2	①	②	③	④	⑤	⑥
本	①	②	③	④	⑤	⑥
必要な材料	①	②	③	④	⑤	⑥
必要な材料	①	②	③	④	⑤	⑥

【表の見方】「例1」材料アイテム 「例2」作成アイテム

①アイテム番号 ②アイテム名 ③アイテムレベル ④アイテムのグラフィック
⑤必要な本 (①は第1段階、②は第2段階) ⑥道具としての使用効果
⑦採取できる場所や入手方法 ⑧作成するときの目標レベル ⑨アイテムを1つ作成するときに消費するMP ⑩アイテムを1つ作成するのにかかる日数 ⑪作成に必要な道具 ⑫アイテムを1つ作成するのに必要な材料すべてを記述。

例2の必要な材料の数には、小数点表記されているものがある。これはアイテムを1つ作成するときの正確な比率だ。例えば、中和剤(緑)を1つ作るのに魔法の草は2個必要だが、正確に必要な比率は1.2個なので、2つ作る場合には魔法の草が2.4個つまり3個で済むというわけ。ただし、ゲーム中の表記はすべて整数であるため、実際には小数点以下を切り上げて考えること。

赤の属性

炎に関連したものが多く、攻撃系アイテム中心。

1 カノーネ岩 LV0	2 地底湖の濁り LV0
10 燃える砂 LV1 LV6/MP1/0.5B	11 中和剤(赤) LV1 LV6/MP1/0.4B
12 フラム LV2 LV8/MP4/0.7B	13 ロー LV2 LV6/MP4/0.6B
14 クラフト LV2 LV6/MP3/0.6B	

3 コメート原石 LV0	7 ニューズ LV0
4 星のかけら LV0	8 火竜の舌 LV0
5 火竜のキバ LV0	9 黄金色の岩 LV0
6 グラセン鉱石 LV0	
15 星の砂 LV2 LV12/MP3/5B	16 太陽の首飾り LV3 LV14/MP6/3B
17 メガクラフト LV4 LV12/MP6/1.1B	18 変化溶剤 LV4 LV20/MP7/1.2B
19 コメート LV5 LV24/MP20/10B	

まんが/千葉県 ひげ部副員さん

【本の略称表記】 初等=初等錬金術関連、中等=中等錬金術関連、高等=高等錬金術関連、火薬=火薬のしくみ、爆弾=オレと爆弾、調=調の生き物たち、おまじい=おまじい百科、太陽=太陽の神話、貴族=貴族たちの生活、ドルニエ=ドルニエ野郎、イングリド=イングリド文書、米星=世界の豪華料理、健康=健康たいすき1、生命=生命の材料、魂=魂の転移、大男=むつけき大男、奇跡=奇跡の医守書、笑顔=笑顔の人生論



20	フォートラム	LV6	LV20/MP5/4.5日	
本	1 2 3 4 5 6	必要素材	天祥	攻撃力10の魔法攻撃 (MP5) ・触金
必要素材	天祥	燃える砂 ×12	← カノ-3巻 ×6	
	フラム ×6	← ハチの巣 ×1.6		
		← ロウ ×1.8	← 燃える砂 ×2	← カノ-3巻 ×1
		← 燃える砂 ×1	← 中絶劇 劇 ×1	← 魔法の草 ×1.2
		← カノ-3巻 ×0.5		

21	紅色の聖水	LV6	LV26/MP16/6日	
本	1	必要素材	真心分離器、ガラス器具	
必要素材	真心分離器	← 紅梅の樹 ×3		
	液体分離器 ×1	← カノ-3巻 ×2.4		
		← ロウ ×3	← 燃える砂 ×3	← カノ-3巻 ×1.5
		← コー-3巻 ×3	← 中絶劇 劇 ×1.5	← 魔法の草 ×2.4
	コメト ×1	← 中絶劇 劇 ×3	← フェスト ×0.9	
		← 中絶劇 劇 ×0.5	← カノ-3巻 ×1.5	

22	メガフラム	LV7	LV24/MP16/9日	
本	1 2 3 4 5 6	必要素材	天祥	攻撃力160の魔法攻撃 (MP10) ・触1
必要素材	天祥	フラム ×2	← 燃える砂 ×4	← カノ-3巻 ×2
		← ロウ ×0.6	← ハチの巣 ×1.6	
	燃える砂 ×3	← カノ-3巻 ×1.5	← 燃える砂 ×2	← カノ-3巻 ×1
		← ハチの巣 ×0.8	← 中絶劇 劇 ×1	← 魔法の草 ×1.2
	ロウ ×0.6	← 燃える砂 ×1	← カノ-3巻 ×0.5	
		← 中絶劇 劇 ×0.5	← 魔法の草 ×1.2	

28	蒸留水	LV1	LV6/MP1/0.3日	
本	1 2 3 4 5 6	必要素材	ろ過機	
必要素材	ろ過機	ヘーベル湖の水 ×1.6		

29	中和剤(青)	LV1	LV8/MP1/0.2日	
本	1 2 3 4 5 6	必要素材	ヘーベル湖の水 ×1	
必要素材	ヘーベル湖の水			

30	アルテナの水	LV2	LV8/MP4/0.6日	
本	1 2 3 4 5 6	必要素材	ろ過機、乳鉢	HP 50回復 (MP5) ・味方
必要素材	ろ過機	蒸留水 ×3	← ハー-3巻 ×4.8	
		中絶劇 劇 ×1		
		中絶劇 劇 ×0.5	← 魔法の草 ×1.2	

31	ミスティカの薬	LV3	LV10/MP3/0.8日	
本	1 2 3 4 5 6	必要素材	ろ過機、ろ過機	HP 50回復 (MP0) ・味方
必要素材	ろ過機	ミスティカ ×2		
		JNに玉 ×0.1		
		中絶劇 劇 ×0.5	← 魔法の草 ×1.2	

32	精霊の光球	LV3	LV14/MP6/1日	
本	1 2 3 4 5 6	必要素材	ろ過機	攻撃力103の魔法攻撃 (MP5) ・触1
必要素材	ろ過機	南島の石 ×1	← マー-3巻 ×0.4	
		← 中絶劇 劇 ×0.5	← フェスト ×0.3	
	蒸留水 ×0.5	← ハー-3巻 ×1.6		
		← 中絶劇 劇 ×0.5	← ハー-3巻 ×1	

33	解毒剤	LV3	LV12/MP4/0.3日	
本	1 2 3 4 5 6	必要素材	ろ過機	毒状態を強回復 (MP5) ・味方
必要素材	ろ過機	中絶劇 劇 ×3		
		← 蒸留水 ×3	← ハー-3巻 ×4.8	
		← 中絶劇 劇 ×0.5	← ハー-3巻 ×1	
		← 中絶劇 劇 ×0.5	← 魔法の草 ×1.2	

34	力の薬A錠	LV4	LV20/MP5/0.8日	
本	1 2 3 4 5 6	必要素材	ろ過機、乳鉢	物理攻撃力を1UP (MP7) ・味方
必要素材	ろ過機	アルト ×1		
		蒸留水 ×1	← ハー-3巻 ×1.6	
		中絶劇 劇 ×1	← ハー-3巻 ×1	

35	力の薬B錠	LV4	LV20/MP5/0.8日	
本	1 2 3 4 5 6	必要素材	ろ過機、乳鉢	物理攻撃力を1UP (MP7) ・味方
必要素材	ろ過機	中絶劇 劇 ×1		
		← ハー-3巻 ×1.6		
		← 中絶劇 劇 ×1		

青の属性

水に関連したものが多く、回復系アイテム中心。

23	ヘーベル湖の水	LV0	
本	1 2 3 4 5 6	必要素材	ろ過機
必要素材	ろ過機	ヘーベル湖の水 ×1	

24	精霊のみみだ	LV0	
本	1 2 3 4 5 6	必要素材	ろ過機
必要素材	ろ過機	イベント「友情は何より固く」、全快したシアからもらえる	

25	ヤドクヤドリ	LV0	
本	1 2 3 4 5 6	必要素材	ろ過機
必要素材	ろ過機	毒状態を回復 (MP3) ・味方	

26	金色の鞋	LV0	
本	1 2 3 4 5 6	必要素材	ろ過機
必要素材	ろ過機	MP 30回復 (MP0) ・味方	
		入手場所 ステルデルの洞(3月~11月)	

27	ミスティカ	LV0	
本	1 2 3 4 5 6	必要素材	ろ過機
必要素材	ろ過機	イベント「ヘーベル湖、ステルデルの洞」	

図鑑作成のために必要な本

作成可能なアイテムを増やすには欠かせない参考書。それらはアカデミーショップで購入するほか、イベント「認められし者」と「隠された部屋」で行けるようになる。アカデミー図書館と秘密の図書館で読むことができる。条件さえ揃えば本棚を調べること読めるぞ。

名前	条件
メディアの森	知識値が700以上あること
おぼしき白料	知識値が900以上あること
オレと爆弾	知識値が1300以上あること
異族たちの生活	名声値が400以上あること
生命の神秘	イベント「パンソピア」発生後
魂の秘密	イベント「怪盗アヒメル」発生後
笑顔の人生論	イベント「兄弟」発生後
太陽の神話	イベント「とっても悪いのよ」発生後

名前	条件
イングリト 文書	知識値が1500以上あること
むくつけき大男	知識値が1800以上あること
葉の生き物たち	名声値が700以上あること
奇蹟の医学書	イベント「友情は何より固く」発生後
トルニエの理論	知識値が3000以上、名声値が500以上あり、かつイベント「追憶」発生後

ミニゲーム発生条件

このゲームには5つのミニゲームが存在する。そのほとんどが、アイテム図鑑完成に関わってくるものだ。「ぶにぶにハンマー大作戦」は外マップ上の特定の場所で発生するものだが、それ以外は特定のアイテムを採取・作成したときに発生するぞ。ミニゲームで失敗すると、アイテムの入手や完成に支障をきたしてしまうので、頑張ってクリアしよう。

名前	発生条件
隣せ! 金の鞋ゲーム	ステルデルの洞で「金の鞋」を見つけた後、洞の奥に発生する
目指せ! リンゴゲーム	メディアの森で「葉のリンゴ」を手に入れたときに発生する
集めろ! ときのききばん源流ゲーム	「時の石版」を初めて作成したときに発生する
捕まえろ! ネズミゲーム	「シャリオーズ」を初めて作成したときに発生する
ぶにぶにハンマー大作戦	外マップのステルデルの洞2つ前の場所で、金の3にぶにぶに会う

まんが / 茨城県 黒糖はものさん

20枚でも購入可能。前5枚は入手可能。前2枚はアカミーショップ(銀貨14枚)で購入可能。前3枚は妖精パレットの訪問販売(銀貨5枚)で購入可能。前4枚はアカミーショップ(銀貨15枚)で購入可能。前5枚はアカミーショップ(銀貨16枚)で購入可能。

36 栄養剤	LV4	LV12/MP8/1日	
必要素材	大肉 2個、小麦粉 20g	MP	マリーの養分を20回復(MP)
必要量	高麗水 X4 オニオワイク×2.2 中和剤(青) X0.5	←	へべれ湯の水×3.4 へべれ湯の水×2 へべれ湯の水×1

37 精神の薬A錠	LV5	LV8/MP6/0.9日	
必要素材	上級小麦粉 1袋	MP	魔法攻撃力を1UP(MP)
必要量	月光の結晶 X1 高麗水 X1 中和剤(青) X1	←	へべれ湯の水×1.6 へべれ湯の水×1 へべれ湯の水×1

38 精神の薬B錠	LV5	LV8/MP6/0.9日	
必要素材	上級小麦粉 1袋	MP	魔法攻撃力を1UP(MP)
必要量	魂のつぼみ X1 高麗水 X1 中和剤(青) X1	←	へべれ湯の水×1.6 へべれ湯の水×1 へべれ湯の水×1

39 神々のしかづち	LV5	LV22/MP5/4日	
必要素材	1段階 巨大種	MP	攻撃力20の魔法攻撃(MP)・威力
必要量	用霊の石 X1 精霊の光球×0.8 材料 解毒剤 X1	←	→用霊の石×0.4 →精霊の光球×0.6 →フェスト×0.3 →へべれ湯の水×1.5 →へべれ湯の水×1.5 →フェスト×0.3 中和剤(青)×0.5 へべれ湯の水×1

43 知識の目録	LV7	LV26/MP12/8日	
必要素材	1段階 2段階	MP	MP最大値+3UP(MP10)・味方1
必要量	失われた果実 X1 ミスティカの薬 X1 金色の錠剤 X2	←	→ガッシュの木×2 →アルテナの水×4 →ミスティカの薬×2 →ふじりに玉 X0.1 →中和剤(緑) X0.5 →ガッシュの枝×2 →燃える砂×2 →中和剤(赤) X1 →ガッシュの水×12 →ほろれんそう X4 →中和剤(緑) X2 →ミスティカの薬×1 →ふじりに玉 X0.1 →中和剤(緑) X0.5 →魔法の草 X1.2

44 エリキシル	LV7	LV30/MP30/12日	
必要素材	1段階 2段階	MP	HP・MP全快(MP0)・味方全
必要量	ミスティカ X1.5 アルテナの薬×1.5 ガッシュの木×4.3 中和剤(青) X2.5	←	→ミスティカの薬×8 →ふじりに玉 X0.8 →中和剤(緑) X4 →ガッシュの枝×8 →燃える砂×8 →中和剤(赤) X4 →中和剤(青) X4 →高麗水 X15 →中和剤(黄) X4 →アルテナの水×6 →シャリオ油 X10 →ガッシュの水×8 →高麗水 X18 →中和剤(緑) X24 →ほろれんそう X3 →中和剤(赤) X3 →ガッシュの枝×5 →中和剤(赤) X2.5 →中和剤(青) X4.5

40 アルテナの薬	LV5	LV18/MP10/4日	
必要素材	1段階 2段階	MP	HPを150回復(MP6)・味方1
必要量	アルテナの水×3 シャリオ油 X5 中和剤(緑) X1	←	→高麗水 X4 →ほろれんそう X3 →中和剤(赤) X1.5 →シャリオ油×1.5 →高麗水 X12 →オニオワイク×6 →中和剤(青) X1.5 →魔法の草 X1.2 →へべれ湯の水×14.4 →魔法の草×2.4 →へべれ湯の水×19.2 →へべれ湯の水×2

41 ミスティカティ	LV6	LV18/MP16/0.9日	
必要素材	1段階 2段階	MP	MP+100回復(MP0)・味方1
必要量	ミスティカの薬×4 ガッシュの木×4 高麗水 X7.5 中和剤(青) X2	←	→ミスティカの薬×8 →ふじりに玉 X0.4 →中和剤(赤) X4 →ガッシュの枝×4 →燃える砂×4 →カノーネ樹 X2 →中和剤(赤) X2 →カノーネ樹 X3 →へべれ湯の水×12 →へべれ湯の水×2

42 失われた果実	LV6	LV22/MP11/6日	
必要素材	1段階	MP	魔法の草 X1
必要量	ガッシュの木×2 アルテナの水×4 中和剤(青) X1	←	→ガッシュの枝×2 →燃える砂×2 →中和剤(赤) X1 →高麗水 X12 →ほろれんそう X4 →中和剤(緑) X2 →魔法の草 X2.4 →カノーネ樹 X1 →カノーネ樹 X1.5 →カノーネ樹 X19.2 →魔法の草 X2.4

お手伝い妖精さんを上手に活用しよう

イベント「新たなる出会い」で妖精の経験値を入手すると、妖精の森に行けるようになる。ここでは、毎月お金を払うことで仕事を手助けしてくれる妖精を雇うことができ。妖精は色によって能力と雇用費が異なるので、所持金が少ないゲーム前半はなるべく安い妖精を選ぼう。お金に余裕が出てくる後半は、作業スピードが速い紺が青の妖精がオススメ。スケジュールコマンドで仕事を指示するときは、作業速度が速い者は採取、遅い者は作成に割り当てるようにしましょう。ただし材料切れには注意。

色	能力	雇用費
黒	マリーの1/7の速度で採取する	20
黒	マリーの1/7の速度で仕事する	80
赤	マリーの1/6の速度で仕事する	100
黄	マリーの1/5の速度で仕事する	140
黄	マリーの1/4の速度で仕事する	180
緑	マリーの1/3の速度で仕事する	220
青	マリーの1/2の速度で仕事する	260
紺	マリーと同じ速度で仕事する	300

緑の属性

木に調製したものが多く、回復アイテムは少ない

45 常若のリンゴ	LV0		
必要素材	1段階 2段階	MP	HPを50回復(MP3)・味方1
必要量	常若のリンゴ X1	←	メディアの森(9月~2月)
46 祝福のワイン	LV0		
必要素材	1段階	MP	マリーの養分を10回復(MP3)
必要量	祝福のワイン X1	←	メディアの森 アカミーショップ(銀貨14枚)
47 ほろれんそう	LV0		
必要素材	1段階	MP	HPを20回復(MP3)・味方1
必要量	ほろれんそう X1	←	メディアの森 アカミーショップ(銀貨16枚)

48 オニオワイク	LV0		
必要素材	1段階	MP	HPを20回復(MP3)・味方1
必要量	オニオワイク X1	←	メディアの森 妖精パレットの訪問販売(銀貨5枚)
49 シャリオミルク	LV0		
必要素材	1段階	MP	HPを20回復(MP3)・味方1
必要量	シャリオミルク X1	←	メディアの森 イベント「真夜中の呼び声」で入手
50 ナノの木の実	LV0		
必要素材	1段階	MP	HPを20回復(MP3)・味方1
必要量	ナノの木の実 X1	←	メディアの森 イベント「真夜中の呼び声」で入手
51 ふじりに玉	LV0		
必要素材	1段階	MP	HPを20回復(MP3)・味方1
必要量	ふじりに玉 X1	←	メディアの森 妖精パレットの訪問販売(銀貨5枚)
52 竹	LV0		
必要素材	1段階	MP	HPを20回復(MP3)・味方1
必要量	竹 X1	←	メディアの森(3月~8月)※2

53 ドンケルハイト	LV0		
必要素材	1段階	MP	HPを50回復(MP3)・味方1
必要量	ドンケルハイト X1	←	メディアの森(10月18日の日曜日のみ)
54 ハチの巣	LV0		
必要素材	1段階	MP	HPを50回復(MP3)・味方1
必要量	ハチの巣 X1	←	メディアの森(5月~8月)※3
55 うい	LV0		
必要素材	1段階	MP	HPを50回復(MP3)・味方1
必要量	うい X1	←	メディアの森(5月~8月)※3
56 魔法の草	LV0		
必要素材	1段階	MP	HPを50回復(MP3)・味方1
必要量	魔法の草 X1	←	メディアの森 アカミーショップ(銀貨16枚)※3



57 中和剤(緑) [LV1] LV6/MP1/0.2B

必要素材: 魔法の草×1.2

58 シャリオ油 [LV1] LV8/MP1/0.3B

必要素材: シャリオミルク×0.3

59 シャリオチーズ [LV2] LV8/MP4/0.7B

必要素材: シャリオミルク×2

60 植物用栄養剤 [LV3] LV14/MP5/1B

必要素材: 魔法の草×3.5, 竹×1, アテナの水×1, 中和剤(緑)×0.5, 魔法の草×1.2

61 ほうれんそうS [LV4] LV14/MP7/0.8B

必要素材: ほうれんそう×2, ミスティカ×2, 中和剤(緑)×0.5, 魔法の草×1.2

62 生きてるナワ [LV4] LV18/MP10/2B

必要素材: 魔法の草×3, 竹×1, 氷に包む×0.8

63 育毛剤「竹林」 [LV5] LV18/MP30/9B

必要素材: ほうれんそう×4, 竹×4

66 不老長寿の薬 [LV7] LV26/MP12/9B

必要素材: 千年竜のこらえ×1, ほうれんそう×1, 竹×4

64 生きてるホウキ [LV6] LV8LV26/MP13/4B

必要素材: 魔法の草×4, 竹×2, 祝儀のワイン×1, 生きてるナワ×1, 中和剤(緑)×1

65 千年竜のこらえ [LV6] LV22/MP11/6B

必要素材: シャリオチーズ×3, ロウ×1, 祝儀のワイン×2, 中和剤(緑)×1

強力な武器を手に入れよう
ヘルゼンブルグ城で発見

マリーのレベルが13以上で、パーティ内に特定のキャラがいれば35%の確率で強力な武器が入手できる。

キャラ	武器名	能力
ミュー	白銀のつるぎ	物理攻撃力+35
キラー	リヒト・ヘルツ	物理攻撃力+30, 追加ダメージ+30
ハルフェンシュ	ドライツク	物理攻撃力+30, 追加ダメージ+30
ターゲル	白銀の鎧	物理防御力+30, 素早さ-15
エンデルグ	アルムフェーダー	物理防御力+25, 魔法防御力+5

グラセン鋼製品

ヴァラント山で採れるグラセン鉱石を武器屋に売ると、その数に応じて新たにグラセン鋼製品の武器が店に並び、

数	登場する武器	価値	能力
4個	グラセン鋼の杖	1900	物理攻撃力+20, 魔法攻撃力-5
5個	グラセン鋼の鎧	2000	物理攻撃力+20
8個	グラセン鋼の剣	2000	物理攻撃力+20
10個	グラセン鋼の鎧	2500	物理防御力+20, 素早さ-5



白の属性
形のない「空」がイメージで、稀明なアイテム中心。

67 スタフ木の草 [LV0] 効果: 継続状態に付与(MP30減) 必要素材: 木の葉×10

68 アルペリヒ [LV0] 効果: 氷付着 必要素材: エルファン鋼剣(9月-2月)

73 ヤドクダケ [LV0] 効果: 毒状態にする(MP50減) 必要素材: メデアの森

74 レジエン石 [LV0] 効果: 氷初着 必要素材: ステルアルの塊

75 湖光の結晶 [LV0] 効果: 氷付着 必要素材: へべレの結晶(9月-2月)

76 妖精の羽 [LV0] 効果: 氷付着 必要素材: メデアの森(9月-2月)

77 研磨剤 [LV1] LV8/MP1/1B 効果: 氷付着 必要素材: 魔法の草×0.3

78 天空の護符 [LV1] LV8/MP2/0.3B 効果: 特殊攻撃に付する防御力向上(MP4) 必要素材: レジエン石×1

79 陶器の石 [LV2] LV8/MP1/1.6B 効果: 氷付着 必要素材: レジエン石×0.4, 研磨剤×0.6, フェスト×0.3

80 疾風の竹笛 [LV2] LV8/MP3/1B 効果: 氷付着 必要素材: 竹×0.5, 研磨剤×2, 中和剤(緑)×0.5, 魔法の草×1.2

まんが / 石川鼎 卯梨さん

81	しびれ薬	LV2	LV12/MP5/0.5B	
必要素材	1.2メディアの森	効果	マヒをさす(MP5)弱・癒1	
必要材料	乳鉢			
必要アイテム	なし			
必要スキル	なし			
レシピ	ふにふに 玉×1 ヤドダケ ×2 中和薬(緑) ×1 <- 魔法の草 ×1.2			
82	スプタフ種の水	LV3	LV10/MP4/0.6B	
必要素材	1.2メディアの森	効果	睡眠状態にする(MP5)強	
必要材料	ろ過器	効果	回復1	
必要アイテム	なし			
必要スキル	なし			
レシピ	スプタフ種の草 ×1.6 へべれ湯の水 ×1.4 中和薬(青) ×0.5 <- へべれ湯の水 ×1			
83	ヤドダケの粉	LV3	LV14/MP4/0.3B	
必要素材	1.2メディアの森	効果	毒状にする(MP6)強	
必要材料	乳鉢	効果	癒全	
必要アイテム	ヤドダケ×3			
必要スキル	なし			
レシピ	ヤドダケ ×3			
84	ガッシュの木炭	LV3	LV12/MP4/0.4B	
必要素材	1.2メディアの森	効果	睡眠状態を回復(MP5)強	
必要材料	ランプ	効果	味方全	
必要アイテム	なし			
必要スキル	なし			
レシピ	ガッシュの枝 ×1 燃える砂 ×1 <- カノーネ草 ×0.5 中和薬(赤) ×0.5 <- カノーネ草 ×1.5			

85	マヒコロリ	LV4	LV18/MP4/1B	
必要素材	1.2メディアの森	効果	マヒ状態を回復(MP5)強	
必要材料	乳鉢	効果	味方全	
必要アイテム	なし			
必要スキル	なし			
レシピ	ヤドダケ ×2 ガッシュの木炭 ×1 <- ガッシュの枝 ×1 <- 燃える砂 ×1 <- カノーネ草 ×0.5 中和薬(青) ×0.5 <- へべれ湯の水 ×1			
86	世界に美顔を	LV5	LV24/MP20/10B	
必要素材	1.2メディアの森	効果	美顔を回復(MP5)強	
必要材料	ろ過器	効果	回復1	
必要アイテム	なし			
必要スキル	なし			
レシピ	オニウライタケ ×3 スプタフ種の水 ×3 <- へべれ湯の水 ×4.2 中和薬(緑) ×3 <- へべれ湯の水 ×3 中和薬(赤) ×1.5 <- 魔法の草 ×2.4			
87	時の石版	LV6	LV22/MP8/8B	
必要素材	1.2メディアの森	効果	時を止める(MP5)強	
必要材料	ランプ、乳鉢	効果	回復1 [MP]回復中回復0	
必要アイテム	なし			
必要スキル	なし			
レシピ	コメト原石 ×3 コメト ×1 <- 研製剤 ×3 <- フェスト ×0.9 中和薬(赤) ×0.5 <- カノーネ草 ×1.5 中和薬(赤) ×0.5 <- カノーネ草 ×1.5 ロウ ×2 <- 燃える砂 ×2 <- カノーネ草 ×1 塩 ×3 <- 中和薬(緑) ×1 <- 魔法の草 ×1.2 中和薬(赤) ×0.5 <- カノーネ草 ×1.5			

88	アロママテリア	LV7	LV30/MP50/20B	
必要素材	1.2メディアの森	効果	アロママテリアを回復(MP5)強	
必要材料	天秤、ガラス器具	効果	味方全	
必要アイテム	なし			
必要スキル	なし			
レシピ	液化溶剤 ×1 <- 地底湖の溜まり ×3 赤色の薬水 ×1 <- ロウ ×3 <- 燃える砂 ×3 <- カノーネ草 ×1.5 中和薬(赤) ×0.5 <- カノーネ草 ×1.5 コメト原石 ×3 コメト ×1 <- 研製剤 ×3 <- フェスト ×0.9 中和薬(赤) ×0.5 <- カノーネ草 ×1.5 黄金色の粉 ×1 塩 ×1 中和薬(赤) ×1 <- カノーネ草 ×1.5			

金の属性
ただ1つのアイテム製作者の石のみ
で作り出すことが可能。

89	賢者の石	LV8		
必要素材	ガラス器具	効果	黄金色の粉を回復(MP5)強	
必要材料	火曜の岩 ×1 精霊のみだ ×1 ドンケルハイ ×1 アロママテリア ×1 <- (作り方は左参照)	効果	味方全	
必要アイテム	なし			
必要スキル	なし			

その他
アイテム作成に使う道具など、持っているだけで効果があるもの。

90	ランプ	LV0		
効果	作成成功率上昇、味方場所を照らす	入手場所	アカデミーショップ(銀貨350枚)	
91	濾心分離器	LV0		
効果	作成成功率上昇	入手場所	アカデミーショップ(銀貨900枚)	
92	ろ過器	LV0		
効果	作成成功率上昇	入手場所	アカデミーショップ(銀貨200枚)	

93	かご	LV0		
効果	1.2メディアの森	入手場所	採取できる材料が貯蔵できる	
94	ねずみとり	LV0		
効果	1.2メディアの森	入手場所	アカデミーショップ(銀貨100枚)	
95	天秤	LV0		
効果	1.2メディアの森	入手場所	アイテム作成の成功率が10%上昇 アカデミーショップ(銀貨500枚)	
96	ガラス器具	LV0		
効果	1.2メディアの森	入手場所	作成成功率上昇 アカデミーショップ(銀貨1000枚)	

97	乳鉢	LV0		
効果	1.2メディアの森	入手場所	作成成功率上昇 アカデミーショップ(銀貨500枚)	
98	妖精の胸飾	LV0		
効果	1.2メディアの森	入手場所	妖精の森に行くことができる イベント「新たな出会い」で入手	
99	箱型カード	LV0		
効果	1.2メディアの森	入手場所	アカデミーの図書室に入れる イベント「見められし書」で入手	
100	通行許可証	LV0		
効果	1.2メディアの森	入手場所	お城の見聞室に入れることができる イベント「二人の男」で入手	

エンディング条件と分岐の法則

「マリーのアトリエ」のエンディングは全部で6種類、それぞれのエンディング番号は、クリアした後に見られる「おまけ」の中央劇場で確認することができる。ゲーム内の番号に対応しているぞ。それぞれのエンディングにはあらかじめ設定された条件があり、右に記載したように優先順位が決まっている。条件が2つ以上満たされている場合は、この優先順位によってどのエンディングになるかが決定されるのだ。もし1~4までの条件を全部満たしたとしても、この優先順位により結果はエンディング3になる、というわけ。だから、決まったエンディングが見たいときには調整が必要になるぞ。「何度も同じエンディングになってしまう」という人は、優先順位に気を付けて、条件になっていることだけに的を絞ってプレイすると良いだろう。

エンディングの優先順位

3 > 2 > 1 > 4 > 5 > 6

NO	エンディング	条件
1	伝説の人	マリーがレベル50に達していて、シアの病気が治っていること
2	街の救世主	ボスキャラクターの魔人ファーレンと戦闘し、勝利していること
3	研究者	アイテム図鑑をすべて完成させていること
4	賢者の石	アイテム「賢者の石」を作成していること
5	ノーマルエンディング	レベル4以上のアイテムを1種類以上作成していること
6	バッドエンディング	レベル4以上のアイテムを1種類も作成していないこと



まんが / 富山県 小瀬まりさん

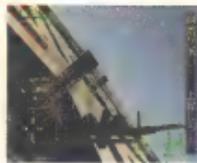
エースコンバット2

●発売日/97年5月30日 ●価格/¥5,800
 ●メーカー/ナムコ
 ●ジャンル/3D・STG
 ●対応周辺機器/MC(1ブロック)、NC、AJ、AC

超音速のドッグファイトを心ゆくまで楽しもう!

「エースコンバット2」は、大空を舞台にした超音速のドッグファイトが特徴である3D・STGだ。このPS最高峰の3D・STGを存分に味わってもらうために、ゲームの魅力が100倍アップする攻略方法をお届けしよう。ちなみに、エクストラモードで「敵司令部攻撃」が「司令要塞攻撃」のミッションをクリアしてエンディングを見ると、「Free Mission(タイムアタックに専念しやすく面倒モード)」が5選択可能にな

るぞ。また、ノーマル、エクストラを問わず、自分の階級が「First Lieutenant(全21階級中の12番目の階級)」の状態で敵司令部攻撃が司令要塞攻撃のミッションをクリアすると、オプションでミュージックプレイヤーが選択できるようになる。このプレイヤーの操作方法は、**+**キーでカーソル移動、**L**ボタンか**R**ボタンで選曲、**O**ボタンで決定、**X**ボタンでキャンセル、スタートボタンで音楽スタートとなっているぞ。



▲手に汗握るミッションが次から次々と登場するぞ。

まずは攻略の基礎ポイントをしっかりチェックしておこう

●ノーマルモードとエクストラモード

ノーマルモードをクリアし、その状態(セーブしたデータ)で改めてゲームをスタートさせると、2周目に当たるエクストラモードが選択可能になっている。このモードは、ミッションの流れや敵のレベルをそのままに、ノーマルとは異なる自機を使用してゲームを楽しむことができるぞ。エクストラモードで選択できる自機の中には、MIG-21、SF-35、SU-25、TN-D-F3、MIG-31、SF-39、F-15S、XFA-27といった、エクストラ専用の戦闘機も8機用意されている。とくに、未来型戦闘機XFA-27のズバ抜けた性能の高さといったら、「こんなのアリ?」と思ってしまうほど。ぜひ手に入れてみよう!



▲MIG-31ほか、エクストラモードでは専用の機体も登場。

●コマンド機とライバル機

特定のミッションには、コマンド機という特殊な敵機が登場するぞ。コックピットにカーソルが表示されたとき、カーソル左上にコマンド名が表示されたら、その機体がコマンド機である何よりの証拠だ(通常はカーソル左上には何も表示されない)。この機体は、ミッション達成には直接関わってはいないけれど、1つのミッション内のすべてのコマンド機を撃墜すると、勳章が授与される。また、コマンド機の中でも「Z.O.E.」のコマンド名を持つ戦闘機は、特別にライバル機と呼ばれ、撃墜すると専用の勳章が用意されている。ちなみに、コマンド機の存在は戦闘前の「Information」でもチェックできることを覚えておこう。



▲カーソル機の「B-52B」の表示が、コマンド機の目印だ。

●レーダーで攻略の指針をつかもう

ゲームに慣れていなくて、「いったい、どこに向かったらいいの?」と悩んでいた人は、レーダーとマップ画面に注目しよう。この2つは、ミッション達成に必須の攻撃対象物を赤で表示してくれるので、基本的にはレーダーで赤の表示を確認し、そちらに向かうようにすれば間違いないぞ(レーダーに表示されていない場合は、マップ画面を呼び出し、そこに表示された赤の表示に向かえばOK)。ちなみにレーダー上では、ミッションに深く関わるターゲットを赤、破壊しなくても構わない敵は白、僚機などの味方機は青、攻撃してはいけない自軍施設などは黄色で表示してくれるので、覚えておくと良いだろう。また、レーダーには自機にもっとも近い敵との距離に応じた3段階の表示があり、距離の変化に応じて随時表示倍率が修正されるようになっている。そのため、ゲーム中には頻りにレーダー上の敵表示が消滅するように見えることがあるけれど、これはレーダーの倍率切り替えによるものなので、あわてる必要はまったくない。まれに「輸送機部隊追撃」ミッションなどのように、レーダー表示能力が低下することもあるが、雲の上にはければ機能回復が図れるので、いろいろ試してみよう。ちなみに、レーダーが役に立たないときには、マップ画面の方が頼りになることが多いぞ。

▼視界が悪くてもレーダーがあれば恐れる必要はない。冷静に対処しよう。



▲マップ画面も重要な情報源。赤で表示されるのが、破壊必須のターゲットだ。

攻略マメ知識1

自機の放つバルカン、自機の向きに合わせて正面に放たれる。つまり、バルカンの着弾点を確認すれば、このまま進んだときに自機がどこを過るのかを正確につかめるのだ。障害物との位置関係を把握するときに役立てよう。渓谷の間を抜けるときにも使えるぞ。



攻略マメ知識2

ストールとは?

ストールとは、スピードを落とすし過ぎたために翼が揚力を失い、自機が失速して高度が落ちてしまうことを指す。ストールは飛行高度が高いほど起こりやすくなり、ストールしてしまった場合には、バーナーをふかしてスピードアップして危機を脱しよう。



※「エースコンバット2」の攻略は、キーコンパンドで「TYPE B」初期設定で、キー下で自機レベルを前提に書かれています。

ミサイルはロックオンをかけてから使うべし

●ロックオンとは何なのか？

多くのフライトシミュレーターがそうであるように、この「エースコンバット2」では、ミサイルはロックオンしてから使うのが基本中の基本になっている(特殊なテクニック使用時は除く)。ロックオンとは何なのか、わかりやすく説明すると、「ミサイルの自動追尾のセッティングが完了しました」ということなのだ。この状態で放たれたミサイルは、ターゲットを自動追尾してくれるので、基本的にミサイルはターゲットに100%の確率で命中してくれる。ちなみに、ロックオンをかけないで発射したミサイルは自機の前方を直進するだけで、よほどのことがない限り、敵に当たることはない。なお、ロックオンを完成させるには、①ミサイルレンジ(コックピット画面に表示された、画面上の円の中心)の中にターゲットを一定時間(約1秒間)とらえておく、②一瞬でもターゲットが自機の射撃距離内に入る、という2つの条件が必要となる。自機の射撃距離については機体ごとに異なり、その詳細についてはP.48に表にまとめておいたので、一度チェックしてみよう。

●ロックオンの確認法

ロックオンされる時間はごくわずかなので、ミサイルを発射するチャンスは逃さないようにしよう。肝心のロックオンがかかっているかどうかは、ターゲットを捉えたカーソルの色で判断するのが一番わかりやすいはずだ。緑色のカーソルが赤に変わった瞬間にミサイルを発射するのが、一般的なやり方だ。これだけでも十分に戦っていくのが、上級者ならカーソル機の距離表示に注目してほしい。この部分には、自機とターゲットとの距離がリアルタイムに表示されるので、あらかじめ使用している自機のロックオン射撃距離を覚えておいて、射撃距離に到達する直前(自機のスピードによっても若干違うが、基本的に「射撃距離+100m」が到達瞬間の目安)にミサイル発射ボタンを押すようにすると、より効率よくミサイル攻撃が行えるようになる。ちなみに、敵からロックオンされてしまった場合は、全計器が赤くなり警告ブザーが鳴るので、この状態になったら即座に急旋回しよう。



▲カーソルの色の変化。ロックオンを告げる音など、ロックオン完了の合図。

●具体的なミサイルの当て方

空中の敵 ▶ 背後から

空中の敵にロックオンをかけるなら、敵の背後からほぼ同じ高度で迫るのがセオリーだ(レーダー上でも、▲の表示の向きで、敵機の向きは簡単にできる点も覚えておこう)。高速で接近しているときには、射撃距離の200~300m手前付近で減速するようにすると、敵機を射撃内にとどめておく時間も長くなり、攻撃もしやすくなるぞ。



▲相手の背後を取るのが、ミサイルを当てる基本なのだ。

地上の敵 ▶ 低空から

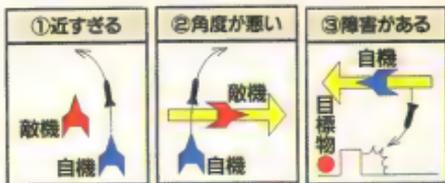
上空から急降下して、地上のターゲットにミサイルを当てるのは、上級者のテクニックだ。基本的に、地上のターゲットを狙うときには、離れた場所から高度100~300mの低空飛行に入り、地面に沿ってターゲットに接近するようにしよう。この際には「高度が低すぎるぞ!」と警告を受けようけれど、無視しても問題ないぞ。



▲地上の標的には、地表スレスレから接近しよう。

それでも当たらないというときは

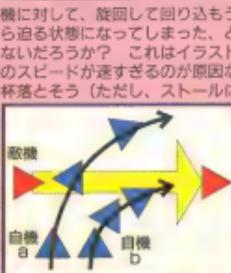
これまでのアドバイス通りにプレイしているのにミサイルが当たらない、という場合は下の図の3パターンが考えられる。①: 標的が近すぎるというケースで、ミサイルがターゲットを追い切れなかったことを意味する。ミサイル発射のタイミングが遅過ぎないか、見直してみよう。②: 敵機の実機から迫っているときにミサイルを発射したというケースで、これも簡単に振り切られてしまう。ミサイルは敵機の後方から発射するようにしてみよう。③: 地上物破壊時に陥りやすいミスだ。周囲の状況を観察して、別の方向や高度から攻めてみよう。



Q 教えて! こんなときにはいったいどう動けばいいの?

敵機に振り回されてしまう

横から迫っている敵機に対して、旋回して回り込もうとしたのに、再び横から迫る状態になってしまった、という経験のある人はいないだろうか? これはイラストの自機Bのように自機のスピードが速すぎるのが原因なので、スピードを目一杯落とそう(ただし、ストールには十分注意すること)。初心者には「迫るときにはフルスピード」と考えがちだが、バックの取り合いをするときは、自機Bのように小回りの効く低速の方が、急旋回ができて有利なのだ。



いつまでたっても後ろに回れない

敵機に向かって旋回しているのに、いつまでたってもレーダー上の位置関係が変わらない、というのもよくあるパターンだ。これは相手も自機のバックを取ろうと旋回しているときなので、より小回りの効く低速で旋回をするか、わざと相手を後ろにつかせ、宙返りなどを使うのが◎。一度大きく離れ、再び接近を試みるのも1つの手だぞ。



エースパイロット諸君に贈る高等テクニック集

「エースコンバット2」は、比較的手軽に遊べる作品ながら、やり込むほどに様々なテクニックが隠されていることに気づかされる。この奥深さを少しでも読者の皆さんに知ってほしいので、ここでは上級者にマスターしてもらいたい高等戦術を、いくつか紹介していこう。どれもこれも使えるテクニックなので、「エースパイロットにないたい!」と思っている人は、ぜひチャレンジしてみよう。ちょっと習得が難しい、ワザばかりだけれど、これらを自分のものにできれば、「エースコンバット2」の新たな世界が広がること請け合いだぞ。

高等テク1 ● ターゲットを選ぼう

防衛ラインを突破するようなミッションで登場する戦艦は、弱点的艦橋を破壊すれば撃沈できるけれど、周囲の砲台だけを破壊しても相手の攻撃を和らげることにはかならない(クリア後の報酬も増えることはないのだ)。このような「艦橋にマドを絞って遠攻で叩きたい」という場合は、接近中にロックオン専用カーソルの横の表示に注目しよう。戦艦が相手の場合、カーソルの横の表示が「WARSHIP」となっていればロックオンは艦橋に、「GUN」となっていればロックオンは砲台に定まっていることを示している。表示が「GUN」となっている場合は、「WARSHIP」になるまで④ボタンを数回押してロックオンにかかると同時に調整しよう。このテクニックは、破壊すべき敵施設(カーソル表示は「MSSL」「GUN」と残すべき自軍施設(カーソル表示は「GRND」)が隣接している、「水力発電所専攻」ミッションでも使えるので、マスターしておくとう便利だぞ。また、一度ロックオンしてミサイルを发射したら、ロックオン専用カーソルを外しても、ミサイルは問題なくターゲットに命中してくれる点も押さえておこう。この応用で、破壊ターゲットが密集している場所などでは「ミサイル発射→ロックオン専用カーソル移動→ミサイル発射→ロックオン専用カーソル移動…」と、敵を連続で破壊することも可能になるのだ。



▲「WARSHIP」の表示を確認してからミサイル発射!

▲艦橋を破壊しないといけない敵艦でも、カーソルを半よく撃破すれば有効

高等テク2 ● エキスパート操作

この3D・STGでは、普通のSTGに近い感覚で操作できるノービス操作と、フライトシミュレーターのような操作感覚が楽しめるエキスパート操作という、2種類の操作システムが用意されている。両者の大きな違いは横方向への移動の仕方だ。前者は「キー」右か左を入力するだけで、左右に移動できるのに対して、エキスパート操作では「キー」右か左で機体を傾け、それから下(上はあまり使わない)という操作段階を踏む必要がある。エキスパート操作は複雑で、やや習得を要するが、マスターすればより複雑で高度な飛行が可能になるぞ。



▲「キー」左右で、そのまま左右に移動できるノービス操作。

▼機体を傾けてから機移動を行うエキスパート操作。



高等テク3 ● ミサイルの高等戦術

ミサイルはロックオンしてから使用するのが原則だけれども、例外的にロックオンを介さずにミサイルを命中させる方法もある。ロックオンされていない状態で発射されたミサイルは、バルカンと同様に自機の向いた方向に直進し続けるので、自機をターゲットの方向にビタリと向けた状態でミサイルを发射させれば、ロックオンしなくてもミサイルを命中させることができるぞ。習得するまでに練習を要するワザだけれど、マスターするといろいろなところで応用できるぞ。ちなみに、この技は右ヨー(左ヨー)の操作があるエキスパート操作の方が扱いやすく、その気になれば空中の敵に対してでも使用可能だぞ。

▼ビタリとターゲット方向を向いた状態でミサイルを发射する。



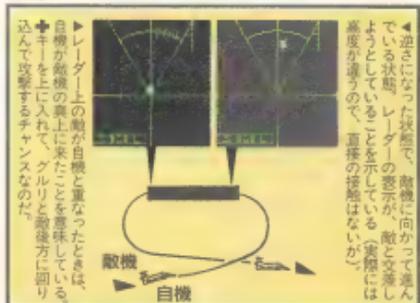
▲なんと、ロックオンを行うことなく、ミサイルを出せることができるのだ。



▲このテクニックは、地上攻撃など破壊対象物がたくさんある場合にも通じている。

高等テク4 ● 実戦的な宙返り戦とは

取り扱った説明書P.23にも紹介されている通り、宙返りは背後につかれた敵に対する、非常に優れた飛行戦術だ。ただし、ただ単純に「キー」下と加速を入力し続けただけでは、まず敵機の背後には回り込めないと思ってい。ここでは実戦的な宙返りについて解説するので、宙返りのスゴさに気づいていなかった人はぜひ読んで試してほしい。まず第1に、宙返り中にスピードが足りない機体が安定しないので、宙返りするときは十分に加速してから行うようにしましょう。そして第2に、背面飛行の時間(下図の太線部分)を設けるようにしてみよう。この背面飛行は敵機をやり過ごすためのものなのだ。たったこれだけの操作で驚くほど敵機の背後をとりやすくなるぞ。ノービス操作の場合は、下図の太線部分で背面飛行を続けられないため(自機の傾きが自動修正されてしまう)、上記のような宙返りはできない。太線部分を通常飛行で補い、敵機の背後に回り込む動作を「キー」右下(左下)で行えば、似たような宙返りはできるけれど、エキスパート時のようなスマートで迅速な動きは難しいと思っていよう。



まんが / 神楽川原 日羽希希さん

高等テク5 ● Uターンをマスターし、飛行戦術に幅を持たせよう

ノービス操作のUターン飛行

地上のターゲットをやり過ぎてしまったときなどに、「このまま180度のUターンができたら便利なの！」と思った経験者にもあてはまるはずだ。そこで、ここではエキスパートと超便利なUターン飛行を紹介してみることにしよう。具体的な手順は右の図で紹介している通りで、力任せに反転し（この直後は背面飛行状態だ）、そのままノービス操作の特徴でもある、自機の傾きの自動修正につなげていくのがポイントだ。この操作の中では、◆キーの左右にはまったく手を触れる必要がないので、完璧な180度反転が手軽にできてしまえるのが大きなメリットなのだ。ただ、基本的に反転後の高度が高くなってしまいうので、下で紹介しているエキスパート版の反転に比べて、軌道（高度）修正をする手間が増えるというのが欠点といえは欠点。そのため、通り過ぎてしまった地上物を再び狙いたい…という場合には、通り過ぎてからしばらく直進し、それから宙返りするようにした方がよいだろう。図を参考に繰り返し操作すれば、少しずつ動きの流れがつかめてくるはずだぞ。しっかりと練習し、完璧なUターンを自分のものにして様々な局面で利用してみよう。

④軌道を修正

このあとは再びターゲットに向かうはずなので、基本的なバーナーは全開のままでOKだ。◆キーで高度を始めとした軌道を修正し、標的に向かって突き進もう。

③◆キーをニュートラルにする

計器によって、自機が逆さの状態になったことがわかったら、すばやく◆キーから指を放す。自機の向きは自動的にまっすぐの状態に修正されるぞ。



①思いきり加速する

上昇時に機体を安定させるためには、十分な加速が必要だ。思いきりスピードアップしておこう。

②◆キー下を入力し続ける

上昇は一気に行うのがコツ。バーナーは全開にふかしたまま、◆キーを下に入力し続ける。あとはこの入力をキープしたまま、計器に注目。

エキスパート操作のUターン飛行

こちらのUターン飛行はエキスパート操作専用のもので、上のノービス操作版Uターン飛行よりも少ない移動距離で、無駄なく反転できるのが特徴だ。ただ、右図②の操作を始め、全体の流れがつかみにくいため、習得はノービス版Uターン操作よりも格段に難しいぞ。とくに、右図③の動作に移るタイミングは実際にプレイして覚えるしかないのだ。早すぎると地面に激突を、遅すぎると（無駄な昇昇が原因で）ストールしてしまうぞ。タイミングは選んだ戦闘機などによって多少異なるけれど、高度1000m前後で右図②の操作に入り、2000m前後で右図③に移行するというのが、だいたいの目安となる。覚える前は難解に思えるかもしれないけれど、実際に使いこなせるようになれば、これほど便利なテクニクはないので、ぜひ頑張って習得してみよう。ちなみに、上で紹介しているノービス操作のUターン飛行は、「傾きの自動修正」部分を◆キー左右の操作に置き換えることで、エキスパート操作時にも利用することができる。敵の戦闘機を追い回す場合には、こちらの方が手っとり早いこともあるというのを覚えておこう。

④軌道を修正

自機が水平になったら、事実上の操作は完了。バーナーをONにし、軌道を修正してターゲットに向かって進んでいこう。

②◆キー右

垂直上昇（実際には斜め上昇でも可）をした後から、◆キー右が左で自機の傾きを180度回転させる。この操作がかなり難しい。



③バーナーはOFF

機体が高度1000~2000m前後の間、②の操作を完了させ、バーナーOFFにしながら、進行方向が水平になるまで◆キーを上に入力し続ける。

①◆キー下

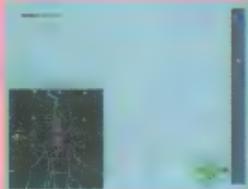
バーナーを全開にしつつ、◆キーを下に押し続ける。一気に上昇しよう。

宙返り&Uターン時には天と地が入れ替わる瞬間を見極めよう!

宙返りし、Uターン飛行にしろ、自機がいつ背面飛行に入ったのか把握できなければ、操作の切り替えなどのタイミングもつかめなくなってしまふ。通常の状態から背面飛行への移行は、右の写真で説明しているような計器の動きで判別できるので、計器を見ながら操作するようにしよう。頭の中で状況を理解できるようにするまでは、マップ画面の上下が一回転して反転するポイントをチェックした方が理解しやすいかもしれない。この状態が読み取れるかどうか、高度な飛行を自分のものにできるかどうかの分かれ道だぞ。



▲いつも自機がひっくり返ったのを見極めるには、計器に注目するのが一番。これらの動きに神経を集中させよう。



▲ビッチ対戦機がグルグルと回転し、マップ画面が上下逆になった瞬間が、天地が逆になった合図なのだ。



全進行ルートを総チェック

『エースコンバット2』では、右にまとめられているように、全30ものミッションが用意されている。これらのミッションの中には、次に進むミッションを選択できる場合がある。このようにミッションを分岐させる場合には、ある一定の条件を満たさなくてはならない。右ではその条件についても説明するので、各ミッション内容と合わせてチェックしておこう（ただし、「水力基地発電所」ミッションのあとに登場する分岐だけは、条件に関係なく必ず発生するぞ）。ミッションの流れ（ライバル機、コマンド機の数も含む）は、ノーマルモードもエクストラモードも同じだけれど、クリアしたときに購入可能となる機体は一部異なるので、そのこともチェックしておいたほうがいいぞ。なお、購入可能になる機体名とは、そのミッションをクリアしたあとに、新たに購入項目に加えられる戦闘機のことを指している。ただし、コマンド機がいるミッションの場合には、そのミッションに登場する全コマンド機を破壊すれば、その機体も購入可能になる。新機体の登場を狙っているときには、すべて破壊することを忘れないように注意しよう。ちなみに、一度戦闘機を購入しておけば、そのデータでフリーミッションなどをプレイするときに、その機体を使うことができるぞ。クレジットをたくさん貯めてクリアしても、まったくメリットがないので、資金が貯まったのなら、積極的に新機体をバンバン購入していった方が後々楽しめるはずだ。

各項目の意味は？

各ミッションの項目には、日本語版ミッション名と英語版ミッション名を始め、①登場するコマンド機の数、②登場するライバル機の数、③ノーマルモードでクリア後に購入可能になる機体名、④エクストラモードでクリア後に購入可能になる機体名を、それぞれの場所に記載したぞ。各ミッションの進行ルートと合わせて、確認しておこう。

日本語版ミッションタイトル	①	②
英語版タイトル	③	④

階級章とルートの関係



▲これか副司令レベルの階級章「Commander in Chief」。入手は難しだけれど、授与されたときの喜びもひとしおなのだ。

優攻部隊迎撃	なし	なし
GAMBIT	KF-C07	

偵察部隊追撃	1機	なし
EASY MONEY	A-6	A-6



海上油田破壊	2機	なし
OPERA HOUSE	X-29	SF-35

補給港奇襲	なし	なし
CITY ON FIRE	F-16	F-16

前線基地攻撃	1機	なし
TIN CASTLE	X-29	SF-35



資源採掘場攻撃	2機	なし
BEAR TRACKS	MiG-29	MiG-29

峡谷基地突破	なし	なし
GREASED LIGHTNING	A-10	SU-25

夜間追撃戦	2機	なし
MIDNIGHT ASSASSIN	MiG-29	MiG-29



補給作戦阻止	なし	なし
CHICKEN'S NEST	F-14	TND-F3

爆撃作戦護衛	なし	1機
SLEDGEHAMMER	なし	なし

高高度追撃戦	なし	なし
RIISING HIGH	F-14	TND-F3

「エースコンバット2」では「Airman」から始まって、「Commander in Chief」まで全21種類の階級章が用意されている。階級章は、ノーマルモードがエクストラモードの進行状態（倒した敵の数）に応じて与えられ、ミス数は影響しないぞ。最高の階級獲得を目指すなら、基本的に各ミッションの数はできる限り全滅させるようにして、「ベリッシャ作戦」経由でボーナスエンディングを狙うのがオススメだ。なお、これらの階級章は、ミュージックプレイヤーの発生条件（P.42参照）を除くと、いくら授与されたとしても、具体的な特典はないぞ。

兵器生産基地奪取	2機	なし
SWORDSMITH	F-117A	F-117A

試作爆撃機破壊	1機	なし
TOY BOX	R-M01	MiG-31

機動艦隊襲撃	2機	1機
SEAGULL	EF-2000	SF-39



潜水艦 基地突入	なし	なし
	F/A-18E	
	ONE NIGHT STAND EF-2000	

水力発電所 奪取	なし	1機
	SU-35	
	POWER PLAY F-15S	



アルファヴィル作戦

ベリッシュマ作戦

▼全味方艦隊を守り切ると、「集結艦隊攻撃」が解放可能になる。

ミサイル サイロ基地 破壊	2機	なし
	YF-23A	
	EL BORADO YF-23A	

輸送機 部隊追撃	3機	なし
	YF-23A	
	DARK STAR YF-23A	

▼ステルス爆撃機2機を破壊すれば、「素粒子～」が解放可能になる。



海峽突破 作戦護衛	3機	なし
	F-22	
	ST.ELMO'S FIRE XFA-27	

低高度 奇襲作戦	4機	なし
	F-22	
	DEAD END なし	



集結艦隊 攻撃	なし	なし
	なし	
	JUGGERNAUT なし	

素粒子研究所 攻撃	なし	なし
	なし	
	ELECTRIC DREAMS なし	

同時に進行する2つの作戦
「アルファヴィル作戦」と、「ベリッシュマ作戦」とは、それぞれ同時に進行する作戦という設定になっている。したがって、プレイヤーはどちらか一方の作戦にしか参加することができないようになっている。そのために、「水力発電所奪取」のミッションをクリアしたあとは、進行ルートを選択を迫られることになるぞ。新鋭機種「XFA-27」を入手したい場合、ミッション内容は比較的難しいが、「アルファヴィル作戦」のルートを選択するようにしよう。

地熱プラント 基地突入	なし	なし
	なし	
	VISITING HOURS なし	

墜落機 救出作戦	なし	なし
	なし	
	CAVALRY なし	

沿岸レーダー 施設破壊	なし	なし
	なし	
	SENTINEL なし	

最終防衛 ライン突破	なし	なし
	なし	
	FINAL COUNTDOWN なし	

ライバル機を破壊!

▶ライバル機1機を破壊して、自動的に「大規模水艦隊攻撃」ミッションに進むことになる。



敵制圧都市 攻撃	なし	なし
	なし	
	JEWEL BOX なし	

敵司令部 攻撃	なし	1機
	なし	
	KINGPIN なし	

大型潜水艦 追撃	なし	なし
	なし	
	LAST RESORT なし	

司令要塞 攻撃	なし	1機
	なし	
	FIGHTER'S HONOR なし	

ノーマルエンディング
「敵司令部攻撃」ミッションで、ライバル機を倒すと、このエンディングになる。このエンディングの任務を達成した人に贈られるエンディングなのだ。

バッドエンディング
「大型潜水艦追撃」ミッションで、艦隊ミサイルを破壊し損ねた場合に行っているエンディング。悲しい結果になってしまい、基地でもやり残した任務を達成させなくなってしまいます。

ボーナスエンディング
見事、「司令要塞攻撃」ミッションをクリアした場合には、このエンディング。これが、本当のエンディング。最高のエンディングで、プレイヤーをこれ以上ないくらいの感動で包んでくれる。

ミサイルを破壊!

▶都市に落ちる前に、遊撃ミサイルを破壊して、自動的に「司令要塞攻撃」ミッションに進むことになる。



選べる戦闘機もいっぱい! 性能もチェックしておこう

機体選択画面には、機体の横に7つパラメータが表示されている。このパラメータの意味は、右にまとめてある通りだ。この項目以外にも、チェックすべき機体性能差は大きいので、それらを下の表にまとめてみた(基本的に数値が高いほど、性能が優れていることを示す)。ミッションを遂行する前には下記の表をよく見て、どの機体がかっとも適しているか参考にしてほしい。



4目録表の表に出るパラメータの意味はしつかり覚えておこう

7項目パラメータの数値も確認!

<p>Power</p> <p>(出力)この数値が高いほど、加速力、最高速度が優れている。</p>	<p>Stability</p> <p>(安定性)この数値が高いほど、機体の挙動が安定する。</p>
<p>Defence</p> <p>(耐久力)この数値が高いほど、より多くのダメージに耐えられる。</p>	<p>Climbing ability</p> <p>(上昇性能)この数値が高いほど、低速で高高度を飛べる。</p>
<p>Mobility</p> <p>(機動性)この数値が高いほど、ロール速度、ピッチ速度が速い。</p>	<p>Air to combat & Ground attack</p> <p>(対空&対地攻撃力)ミサイルの搭載数、破壊力が高くなる。</p>

機体名	価格	重量	最高速度	加速力	安定性	機動性	上昇性能	対空攻撃力	対地攻撃力	ミサイル数	バリエーション	対空	対地	対艦		
A-4	45,000	3	1,567km/h	2	2	8	270km/h	2	1,100km/h	4	6	2	左右	2	900m	1,000m
F-4	50,000	5	1,996km/h	3	3	7	210km/h	4	1,000km/h	4	4	2	中	2	900m	900m
KF-C7	60,000	5	1,996km/h	3	2	8	210km/h	4	830km/h	4	4	2	左右	2	900m	900m
A-8	60,000	4	1,791km/h	4	3	7	210km/h	3	920km/h	4	8	2	左右	4	900m	1,100m
F-16	90,000	7	2,201km/h	3	4	6	210km/h	5	830km/h	6	6	2	左一	4	1,000m	1,000m
X-29	85,000	7	1,392km/h	2	6	2	210km/h	6	690km/h	5	4	2	左右	2	1,000m	900m
A-10	100,000	2	1,198km/h	7	5	10	210km/h	2	1,100km/h	4	9	2	中	6	900m	1,200m
MIG-29	110,000	7	2,201km/h	4	5	6	210km/h	8	570km/h	6	6	2	左一	4	1,000m	1,000m
F-14	120,000	8	2,201km/h	6	5	7	210km/h	8	590km/h	8	6	2	左一	4	1,100m	900m
F-117A	130,000	6	1,899km/h	6	4	5	210km/h	6	670km/h	6	8	2	中	4	1,000m	1,100m
RM-01	135,000	7	2,201km/h	4	5	4	210km/h	7	620km/h	6	6	2	一右	4	1,000m	1,000m
EF-2000	170,000	8	2,201km/h	4	6	3	210km/h	8	570km/h	7	6	2	一右	2	1,100m	1,000m
F/A-18E	150,000	8	2,298km/h	5	6	6	210km/h	8	560km/h	6	9	2	中	4	1,000m	1,200m
SU-36	200,000	9	2,396km/h	6	8	7	210km/h	9	490km/h	8	6	2	一右	4	1,100m	1,100m
YF-23A	210,000	9	2,298km/h	6	6	9	210km/h	8	540km/h	8	8	2	中	4	1,100m	1,100m
F-22	220,000	8	2,201km/h	5	7	10	210km/h	9	490km/h	8	8	2	左一	4	1,100m	1,100m
MIG-21	40,000	4	1,791km/h	3	3	5	210km/h	4	830km/h	4	4	2	中	2	900m	900m
SF-35	75,000	6	1,996km/h	4	4	7	210km/h	5	790km/h	4	4	2	一右	4	900m	1,000m
SU-26	105,000	3	1,392km/h	8	8	8	270km/h	2	980km/h	6	6	2	中	6	1,000m	1,200m
TND-F3	95,000	7	2,093km/h	4	5	10	210km/h	7	620km/h	6	8	2	左右	4	1,000m	1,100m
MIG-31	160,000	9	2,493km/h	9	3	7	210km/h	10	400km/h	9	9	2	一右	8	1,100m	900m
SF-38	150,000	8	2,200km/h	3	9	5	210km/h	8	560km/h	6	7	2	左一	2	1,100m	1,000m
F-15B	250,000	9	2,493km/h	6	8	7	210km/h	10	410km/h	8	8	2	一右	6	1,100m	1,100m
XFA-27	500,000	10	2,601km/h	10	10	7	210km/h	10	400km/h	10	10	4	中	4	1,100m	1,200m

「飛行可能な最低速度」は通常の高度でストールせずに飛行できる最低速度の目安。「高高度での飛行」は高度3000mでストールせずに飛行できる最低速度の目安。「ミサイル数」は同時に発射できるミサイルの数。「バルカン」は自機に装備されたバルカンの発射口の位置。「対艦弾重量」は数値が高いほどミサイルが当たったときの損傷が少ないことを示しています。



難しいミッションを総チェック! 任務達成のコツを紹介!!

全30のミッションには、難関ポイントも豊富にある。ここではその中でも、とくに詰まりやすいところをピックアップして、その攻略法を伝授していこう。ここに掲載された任務を途中で断念してしまった人は、ぜひこのページを参照して任務を達成してほしい。

また、ミッションの中には特殊な状況設定があるものや、任務内容が激変だけではないものもあるので、ミッション最初に見られる任務説明デモは面倒がらずにチェックしてみよう。この説明デモから攻略の道が明けるときもあるぞ。

爆撃作戦護衛 ●護衛を重視すべし

護衛という任務が最初に登場するミッションだ。今までのように敵の破壊ばかり重視していると、あっけなく味方機を全滅させられてしまうぞ（とくに高い難度を選択した場合）。基本的に敵は向こうから接近してくるので、クリア優先に戦うのであれば、味方爆撃機の後方で「待ち」に徹するのが一番。近づいてきた敵機を次々に撃ち落とし、無理な深追いはしないようにしよう。それとも難しいという人は、僚機に「味方爆撃機を護衛」をお願いするのも1つの手だ。



▲味方爆撃機の後方付近の位置をキープし、爆撃機を狙ってくる敵機を撃墜しよう。

高高度追撃戦 ●スピードが命

上空3000m以上の高高度を飛行する、敵の爆撃機部隊を叩くミッション。高高度ではストールしやすくなってしまいうので、最高速度でターゲットに向かい、通り抜けざまに敵機にミサイルをお見舞いするというのが基本的戦法だ。この場合、どうしてもミサイルを発射するチャンスが短くなってしまいうので、ロックオンした瞬間を見逃さないことが重要なポイントになってくるぞ。選択する戦闘機は航空性能（高高度を飛行できる最低速度）が優れた機体が有利なので、左の表を見て選択してほしい。間違えてもA-10などの、高高度の飛行を苦手とする戦闘機は選ばないようにしよう。



▲スピードは基本的に最高速度でOK。速度が足りないと、すぐに失速してしまいうぞ。

機動艦隊襲撃 ●着艦に気

「機動艦隊襲撃」、「集結艦隊攻撃」、「低高度奇襲作戦」、「敵制圧都市攻撃」の4ミッションでは、任務完了後に着陸（着艦）イベントが発生する。着艦を成功させるためには、①最低速度（このイベント中はストールしない）でN（北）かS（南）の方角から空母に向かい、②着陸時の角度を10度以下で、空母に下りればOKだ。

着陸は長い滑走路を使うだけに、着艦よりも成功させやすいはずだ。また滑走路では、外の荒地地に着陸するのは不可能だけれど、滑走路上で着陸したあとに荒地地に入ると、ぶんにはミスにはならないぞ。なお、着陸（着艦）中に墜落した場合、ミッションクリアにはなるけれど、破壊した機体の代金は引かれてしまうので十分注意しよう。また、着陸（着艦）せずに離れたエリアに行っても着陸（着艦）失敗あつかいになってしまうぞ。



▲こんな感じで接近するのが理想だ。スピードは最低速にしよう。

地熱プラント基地突入

●最後の仕上げは死と隣り合わせ

このミッションの任務は、後ハッチが90秒という限られた時間しか開かないという敵施設の中に入って、ターゲットを破壊するというもの。ここでは、もっとも楽に任務を達成する方法を紹介しよう。まず、ハッチが開くまでの3分間は、写真上の半島の付近で待機する。そしてハッチが開いたとの連絡が入ったら、マップ画面を呼び出し、マップ画面で最終ターゲットに重なっている青い縦線に沿って、S（南）に向かう。この段階であらかじめ低空飛行に入っており、敵機の追撃はフルスピードで振り切るようにする（そのためには、安定性重視の機体より、ある程度スピードのある機体の方が◎）。このように動けば、比較的簡単に進入ハッチに入ることができるぞ。このチャンスにターゲットへミサイルをぶち込もう。ちなみに、ハッチが開くまでの3分間でクレジットを稼ごうなら、地上施設よりも敵機を狙った方が良さだろう。



▲スタート直後、左手に見え半島付近で待機し、ハッチが開くまで待つ。

▲上の写真の場所から接近すれば、進入もハッチが決められるはず。

大型潜水艦追撃

●大型巡航ミサイルを追撃せよ!

巡航ミサイル（バルカンでしか狙えない）を叩くのが最大の課題。ノーマル、ハードでのクリアは至難のワザだぞ。大型艦艇の弱点（艦橋）は周囲の砲台（イージュー、ノーマルは2個、ハードは4個）を破壊すると出現し、イージューならミサイル2発、ノーマル、ハードなら3発で破壊可能だ。あと1発のミサイルで艦橋を破壊可能という状態にしたら、自機スピードを低速にし、戦艦→真東（E）か真西（W）から接近しよう。そして、ミサイルが出現したらできるだけ速くからバルカンを撃ち込むようにしよう（下の連続写真参照）。飛行中のミサイルに攻撃を当てると、①距離を離れたらガンガン飛ばす、②接近したら（1000m付近が目安）スピードを落とす、③カーソルの中央より少し下をバルカンで狙う、というのが撃墜のコツだ。機体性能の関係上このミッションは、ノーマルモードならKF-C7、ハードモードならYF-23Aの機体が良いだろう。



▶微調整の操作が簡単にできるエキスパートの方が来た。



▲方角をE（東）かW（西）に合わせ、戦艦を撃破。



▲ミサイルが見えたら、少しでも多くダメージを与えよう。



ストリートファイターEX plus α

●発売日/97年7月17日 ●価格/¥5,800
 ●メーカー/カプコン/アリカ
 ●ジャンル/対戦ACT
 ●対応周辺機器/MC(1ブロック)、2P対応可

エキスパートモードはこうやってクリアしよう!

難問ぞろいのプラクティス(エキスパート)モード。中でも特に難しい問題をピックアップし、そのクリア方法を紹介しよう。すべてクリアする頃は、全キャラを使いこなせる

ようになっているはず! なお丸み数字は問題の番号。また、Pはパンチ、Kはキック、GBはガードブレイク、スパコンはスーパーコンボ、キャンセルはスーパーキャンセルの略だ。



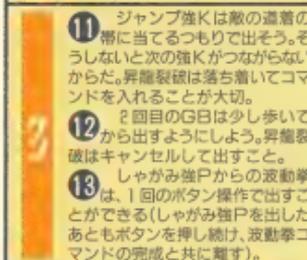
▲1一定数以上の問題をクリアするとこのように、ナスケームでもできる。



▲9: この問題は⑧、⑨、⑩を組み合わせて作られている。部分的にはできただけ。自信を持って挑戦しよう。

9 コマンドは「↓↘→P↓↘↘→↓↘→P」でも「↓↘→P↓↘↘→↓↘→P」や「↓↘→P(押し続ける)↓↘↘→(P離す)」でもいい。もっとも出しやすい方法を使う。最後のは汎用性が高いので、今のうちに覚えておくこと役立つ。
10 竜巻旋風脚はすべて弱で出す。真空中竜巻旋風脚は高空でキャンセルして出す形になる。
13 しと発目は少しだけ入力タイミングを遅らせること。あとは真

空波動拳、真空竜巻旋風脚とキャンセルして出すだけだ。
16 竜巻旋風脚はどちらも強で出そう(2発目を遅らせて入力するのがポイント)。3つのスパコンは出した直後にキャンセルするように。この方法でうまく出せない人は、竜巻旋風脚を弱にしてみよう。こちらは最速のタイミングで出し、高空で真空竜巻旋風脚につなげるのだ。どちらの方法も、真空波動拳のときに逆を向く場合が多いので注意しよう。



▲11: ジャンプ強Kは敵の通常の帯に当たるともりて出そう。そうしないと次の強Kがつかないからだ。昇龍破壊は落ち着いてコマンドを入れることが大切。
12 2回目のGBは少し歩いてから出すようにしよう。昇龍破壊はキャンセルして出すこと。
13 シャガみ強Pからの波動拳は、1回のボタン操作で出すことができる(シャガみ強Pを出したあとボタンを押して続け、波動拳コマンドの完成と共に離す)。

こうすればミスもなくなるし、ボタン操作が1回分少なくなるため、余裕もできるのだ。2つのスーパーコンボはどちらも前の技をキャンセルして出すこと。
15 小ジャンプ(昇龍破壊)の着地時に神龍拳を出そう。
16 シャガみ中K、昇龍拳、神龍拳と①の所のコマンドは「→↓中K↘P→↓↘K」とまとめることができる。昇龍拳から神龍拳につながるのが苦手な人は、間に昇龍破壊を挟んでみていい。



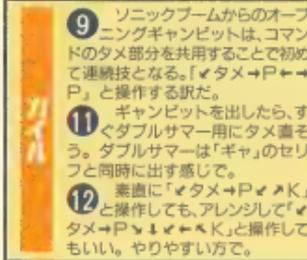
▲13: あわてて竜巻を出すとシャガみ中Kをスキップしてしまうので注意。竜巻は強で出し、3発目を遅く出そう。



▲10: スーパーキャンセルの際が問われる問題。ゲージが3つ分たまっていても忘れずにチェックしておくこと。

10 敵が空中にいるときにGBを当て、すぐに追いかけよう。画面端だと決めにくいので注意。
11 密着したら裏面にジャンプし、そのまま鷹爪脚を決めよう(シャガみ強Kが当たらない距離まで離れ、斜めジャンプから出してもいい)。敵の足元に当たることができれば、あとは強Pを連打しているだけでクリアできる。敵が確にいると跳ね返って失敗するので、そういう場合はセレクトボタンで位置を修正しておくこと。

13 画面中央で密着したら、スピニングバードキックを中を出す。すぐに←キ→をEに入れればなしにしてジャンプするのを待ち、跳んだら↓中Kを連打!
14 飛燕脚は弱から強のどれか使ってもいい。強Pからの千裂脚はキャンセルして出すこと。
16 ポイントとなるのは意外にも使ってもいい。強Pからの千裂脚はキャンセルして出すこと。
16 百裂脚。強で出さないとつながらないため、連打力が求められるのだ。後半の3つのスパコンは⑩の応用なので問題ないはず。



▲11: ダブルサマー一用にタメを溜そう。ダブルサマーは「キ」のセリフと同時に出す感じ。
12 素直に「タメ+P+K」と操作しても、アレンジして「タメ+P+↓+K」と操作してもいい。やりやすい方。

14 リストを見ると複雑に感じるが、やっていることは⑩と⑪を組み合わせただけ(少し違うが)。あまり難しく考えず、1ステップずつ確実に決めていこう。
15 操作があわただしいので戸惑わないようにしよう。キャンセルするタイミングが難しい。
16 ⑩の逆バージョンだが、こちらの方が難しい。ダブルサマーをキャンセルするタイミングは、「サ」のセリフあたり。2回目のサマーが出てしまうと失敗だ。



▲13: ダブルサマーはサマーをキャンセルして地上を出す。コマンドは⑩のソニックブームをサマーに変えるだけ。



サンキータ

- 8 GBを当てたあとに飛び越えれば敵の背後を取ることができる。しゃがみ強Kで転ばせ、その間に背後へ移動してもいい。
- 12 スーパーストンピングは敵にガードさせればOK。そのあと、 \blacktriangle キーをグルグル回しながらのP連打でF.A.Bも決まる。
- 13 クイツダブラリアットは敵にダブルリアットよりも攻撃判定が極端に狭い。直前の弱Kは、 \blacktriangle キーを敵方向に入れっぱなしにしまま出すようにしよう。



▲①: レベル3のF.A.BはP3つ同時押し。赤く光れば成功。ちなみに⑤をレベル3で出すと失敗扱いになる。

バク



▲③: ③の振撃バージョン。振撃撃を強で出したら、すぐ気練射を出そう。コマンドの共用は考えない方がいい。

- 10 肘激刺と拳撃破は弱でないとながらない。しゃがみ中Pを出したあとでも中Pを押しっぱなしにしておくで暴発(中の肘激刺)を防ぐことができる。
- 12 派手はジャンプから出すと楽。しゃがみ弱Kは敵が後ろを向いている間に決めること。
- 13 敵の近くで確守攻を決めること。当て身に成功したらかさず気練射を出そう。すぐ気練射せず、ボタンを押し続けて気をためた方が成功しやすいだろう。

- 15 ポイントと失効後の後半の3つのスパコン。すべてキャンセルしてつなげよう。肘激刺からの撃風技が出にくい人は、拳撃後に間に挟んでみてほしいだろう(もちろん弱で出すこと)。
- 16 ③のアレンジバージョン。こちらで使う3つのスパコンもすべて、前の技が当たった直後にキャンセルして出す必要がある。なお、2回目の気練射はボタンを押しっぱなしにしてダメないと敵に当たらないので注意。

ロケット

- 11 しゃがみ中Kを出したあとでもボタンを押し続け、プロシブコマンドの完成と共に離すと楽。ジャッカルは敵を利すところまで決めないと無効なので注意。
- 13 最初のジャッカルは直前の強Kを利用する(ボタンを離す瞬間にコマンドを完成させる)といいたい。2回目のジャッカルは、敵が地上にいるタイミングで出さないで最後まで決まらぬ。
- 14 K投げ後の間合いから強のワイヤー=ホールド=垂直ジャ



▲④: 敵の前にプロシブ(中か強)を置いてから敵を飛び越す。その後、しゃがみ中K以降を決めればクリアとなる。

- ンプ強P=しゃがみ強Pとつなげる。トランプは逆方向になる場合が多いので、そのつもりで。
- 15 画面端まで密着してからワイヤーを出そう。トランプはキャンセルして出す必要がある。
- 16 最初に強のプロシブを敵の前に置いておく。そこからめくり強P=しゃがみ中P×2で置きプロシブに押しこむのだ。ここからさらにプロシブを出すが、割にワイヤー=ホールドを挟むとかなり簡単になる。

スクラッパー



▲③: Sドリームのコマンド入力は素早く行なうこと。余額だが、Sスライダーをキャンセルして出すことも可能。

- 9 ダッシュ中にコマンドを入れ、タックルが当たったと同時にSクラッシャーを出すこと。
- 11 画面の両端まで離れ、そこからダイブ(強)を出そう。最後のダイブは弱を出すこと。直前の強Pを離した瞬間にダイブのコマンドを完成させてしまうと、強のダイブが出てしまう。そういうときは強Pを押しっぱなしにして暴発を防ぐといい。
- 12 ①と同じように画面の両端まで離れよう。ここからSク

- ラッシャーを出せば、敵をぶっ飛ばすようにすむのだ。着地したらすぐにSスライダーにつなぐこと。
- 15 「 \blacktriangle ↓ \blacktriangle → \blacktriangle 」中K(押し続ける)×(中K離す)」というコマンドで、しゃがみ中KからのSスライダーを出すようにしよう。
- 16 ジャンプ強Kはめくりで、なおかつ打点を高くして当てること(そうしないと中Pが空振りする)。後半のスライダーからのSクラッシャーはだぶついているコマンドを共用させればいい。

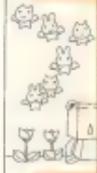
ブルム

- 8 画面中央で密着し、弱Pを当てた間合いからスタートするといひ。垂直ジャンプからの空中ドリル(強)を敵の爪先に当てるように出したら、 \blacktriangle キーを \blacktriangle に入れながら強Kを連打しよう。
- 9 最初のジャンプ中Pはめくりなくともクリアできるが、めくりの方が楽に決めること。
- 13 プリム・キックは弱=強のごりでも出して構わない。そのあとのプラエク・ラームは、空中でキャンセルして出すこと。



▲④: 空中ドリルはキャンセルして出す。なぜか2段ジャンプをしよう。2、2段目でジャンプ強Pを出そう。

- 14 レスアル・カーナ後のプラエク・ラームはキャンセル可能時間長。あせらないこと。
- 15 空中ドリルは中で出さぬといひ。次の技につながらぬ。
- 16 テネル・キックは、強をめぐり気味に出すといひ。当たたらすぐにキャンセルしてプラエク・ラームにつなぐこと(タイミングによっては、そのあと両者の位置が入れ替わってしまうこともある)。残りのスーパーコンボもあせらず、冷静に入力しよう。



ロジャック

- 10 ジャンプ弱Kは打点を低くすること。後半部分のコマンドは「←↓弱K→弱P」で。
- 11 ターンパンチはキック×3(専用ボタンを適用しよう)でタメておこう。ジャンプ後にはクレイジー用のタメも忘れずに。
- 12 ①のアレンジ版。ホームランへのつなぎが苦手な人は、その前にクレイジーを突くといい。
- 13 波動拳と敵をぶっ飛ばすのがポイント。タイミングを取りにくい人は、以下のパターンに八

メよう。敵をぶっ飛ばしたら(画面が切り替わって自分が走り終えた)斜めジャンプで近づき、強のパッティングを出す。波動拳を出す前に敵をぶっ飛ばしてしまう場合は、一瞬だけ待つこと。

16 パッティング〜クレイジーは「←↓弱K→弱P→P」で出そう。クレイジー発動後はすぐにKを押してアッパーに変化させること(取扱説明書にも載っていないので注意)。そうしないとホームランまでつながらないから。

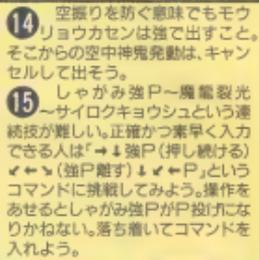


カイル

- 11 空中でスパコンをキャンセルしつつ3連続を出す。どうしてもうまくいかない人はジョイスティックを用意しよう。そしてレバーを反時計回りに高速回転しつつK連打、P連打、K連打と入力していくのだ。すくく壊れるけれど(笑)、きつと成功するはず。
- 12 雅竜滅顔は着地後に小ジャンプする。その前(着地した瞬間)にサイロクキョウシュのコマンドを完成させてキャンセルしておかないと、つながらない。

14 空振りを防ぐ意味でもモウリュウオセは強で出すこと。そこからの空中神鬼発動は、キャンセルして出そう。

15 しゃがみ強P〜魔龍裂光〜サイロクキョウシュという連続技が難しい。正確かつ早く入力できる人は「←↓強P(押し続ける)←↓弱P(強P離す)←↓弱P」というコマンドに挑戦してみよう。操作をあれとしようが強PがP投げになりかねない。落ち着いてコマンドを入れよう。



アキラ

- 13 しゃがみ弱K×2からのトリプルブレイクの場合は、コマンドを「←弱K→強K→強K」とすると出しやすくなる(最後のKのときに、2回目の弱Kを離してもいい)。ファイヤーフォースは落下中の敵に当ててから出そう。一瞬だけ待ってから出そう。
- 14 ファイヤーフォースからのトリプルブレイクは距離が近く、なおかつすぐにキャンセルしないとつながらない。最後のジャンプ強Kは、←キーを↖に入れたまま強Kを

連打していればいい。

15 中K〜ジャスティスフィスト〜ファイヤーフォーストリプルブレイクという部分は、すべてキャンセルして出さない。最後までつながらない。なお、ジャスティスフィストは強で出そう。

16 3回ほど「ジャスティスフィスト」〜ファイヤーフォーストリプルブレイクを繰り返せばクリアできる。つまり、内容的には⑩とほとんど変わらないのだ。うまくキャンセルしよう。

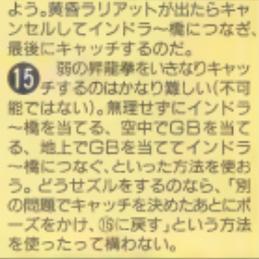


ラッシュ

- 11 しゃがみ中Pからのリアアットは「←↓中P→P」と操作しよう。リアアットは中Pを離して出しても構わない(中Pを押し続けておき、最後のPのとこで離す)。しゃがみ攻撃からのリアアットは汎用性が高いので、ここできっかりと会得しておこう。
- 13 黄昏リアアットを出したあとには、←キーを押しつつPを選択しているだけでクリアできる。
- 14 しゃがみ中P以降は「←↓中P→P→弱K→弱P」と操作し

よう。黄昏リアアットが出たらキャンセルしてインドラ〜機につなぎ、最後にキャッチするのだ。

15 弱の昇龍拳をいさなりキャッチするのはかなり難しい(不可能ではない)。無理せずインドラ〜機を当てる。空中でGBを当てる、地上でGBを当てるインドラ〜機につなぎ、といった方法を使おう。どうせズルをするのなら、「別の問題でキャッチを決めたあとにポーズをかけ、⑩に戻す」という方法を使ったって構わない。



アキラ

- 6 最後のアキレス踵固めまで決まらないとクリアにはならない。途中でキャンセルしてミラージュを出さないように(笑)。
- 8 最後に出すスライディングアローは強で出すこと。
- 11 ジャンプ強Pは高い打点で当てるように。2種類のしゃがみ攻撃は←キーを↖に入れたまま出す方が、そのあとのショートキック(すべて強で出すこと)につなぎやすい。最後の強Kは一歩だけ前進してから出すつもりで。

14 スライディングアローは弱〜強のどれを使っても構わない。⑩のスピンスライドだけは例外的に、前半の打撃部分で当ればクリアと判断される。すくく出してしまっても構わない。

15 ショートキックはすべて強で出すこと。そのあとのしゃがみ弱Kは一歩だけ前進してから出そう。つまり「←↓弱K」という形になる。その後「←↓弱K」というコマンドを追加すれば、ライトニングニーも楽に出せる。



まんが/道楽果てしなく

バカ

- 8 K投げ後、ほんの少し前進するつもりで強Kを出そう。
- 12 K投げを出すとき両者の位置が入れ替わる。そのため、投げられる前に後方に \leftarrow キーを入れ続けているだけで \leftarrow 「 \leftarrow タメ \rightarrow 」というコマンドが成立してしまうのだ。投げアクションが終わると同時に \leftarrow 「 \leftarrow K」というコマンドを完成させれば、ナイトメアも発動する。
- 13 ジャンプ強Kの打点は高めになること。そうしないと2発目のしゃがみ中Pが入らない。

- 14 キャノンはボタンを押し続けてタメよう。敵は発動直後に当たってふっ飛ばすが、そのあとでも少しの間タメてから発射するのだ(もちろん当たること)。これでナイトメア用のタメ時間を経験する。
- 15 ⑬の難易度を上げた問題。ナイトメアをキャンセルし出すタイミングがややシビアだ。
- 16 キャノンまでは⑬や⑭の応用なので問題なし。ポイントとなるのはキャンセル後のサイコクラッシャー。強で出すこと。



難題

- 11 暴波動拳と滅殺豪動拳とではコマンドが逆方向。暴波動拳で敵のけぞっている間に、うまくキャンセルし出そう。
- 12 暴波動拳以外の技は、すべて中Kで出すこと。それさえわかれば難しくはない。
- 14 新空波動拳は中より強で出した方が間合いを調整しやすい。そのあとは、すぐに天厲空閃脚を出すこと(ただし、敵の爪先に当たるように出さないと、次のしゃがみ中Kをガードされてしまう) 電巻

- 11 暴波動拳と滅殺豪動拳とではコマンドが逆方向。暴波動拳で敵のけぞっている間に、うまくキャンセルし出そう。
- 12 暴波動拳以外の技は、すべて中Kで出すこと。それさえわかれば難しくはない。
- 14 新空波動拳は中より強で出した方が間合いを調整しやすい。そのあとは、すぐに天厲空閃脚を出すこと(ただし、敵の爪先に当たるように出さないと、次のしゃがみ中Kをガードされてしまう) 電巻

- 15 新空脚は強で出そう。ジャンプ強Pは敵の通常のPに当たると同じ。そして新空波動拳、天厲豪新空とキャンセルし出すのだ。カイルの⑬のように、ジョイスティックをむすすら回す戦法も使えるぞ(笑)。
- 16 灼熱波動拳からの滅殺豪動拳は、素早くキャンセルし出す必要がある。そのあととの2つとのスパコンにも素早いキャンセルが求められる。最後の天厲豪新空は地上すれすれで出すのがベスト。

カルタ

- 9 ジャンプ強Pをどれだけ低い打点で当てられるかがカギとなる。密着し、垂直ジャンプから出してみよう。次の⑭も注意する点は⑨とまったく同じだ。
- 12 2ヒット以上出す方法は複数あるが、出しやすさを考えると「GB→ジャンプ中K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→襲牙(強)→鬼蒸焼→鬼蒸舞(空中)」がベストだろう。襲牙をキャンセルするタイミングが早すぎなければ、これだけで2ヒット以上するはずだ。GBやし

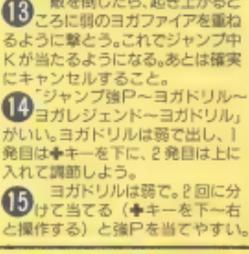
- 13 しゃがみ中Kからの襲牙は「 \leftarrow \leftarrow \leftarrow 中K(押し続ける) \rightarrow \rightarrow (中K離す)」と操作するといい。体勢を整えたらすぐに鬼蒸舞を出し(敵を頭上に縛らせる形になる)、鬼蒸焼につなぐのだ。
- 16 しゃがみ強Pが当たったらすぐにキャンセルしよう。そのあとスパコンも出したらすぐにキャンセルしていく感じでOK。



グルシム

- 10 垂直ジャンプの降下中に強Kを当てたら「 \downarrow \rightarrow 中K \downarrow \rightarrow P」と続けよう。最初の間合いが開きすぎているとインフェルノが当たらないので注意。
- 11 中のドリルで敵の足元を狙おう。降下中に「 \downarrow \rightarrow 」と入力しておいて、着地と同時に「 \downarrow 中K \rightarrow P」とすればOK。
- 12 垂直ジャンプ強Pがギリギリで当たらない場合は弱のヨゴファイアを撃つ。あとは強Kを連打していればいい。

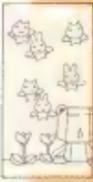
- 13 敵を倒したら、起き上がるころに弱のヨゴファイアをぬねるように撃とう。これでジャンプ中Kが当たるようになる。あとは確実
- 14 ジャンプ強P→ヨゴドリル→ヨゴレジェンド→ヨゴドリルがいい。ヨゴドリルは弱で出し、1発目は \leftarrow キーを下に、2発目は上に
- 15 ヨゴドリルは弱で、2回に分けて打てる(\leftarrow キーを下→右と操作する)と強Pを当てやすい。



パズル

- 9 連打すると波動拳をタメてしまうので、「 \downarrow 強P(押し続ける) \rightarrow (強P離す)」というコマンドで出すようにしましょう。
- 13 しゃがみ強Pからの波動拳部分は⑨と同じコマンドで出そう。真空波動拳へのキャンセルはそう難しくはないはず。
- 14 前半部分は⑨と同じ。春一番と乱れ桜はすぐにキャンセルし出して構わない。真空波動拳は小ジャンプ(乱れ桜)後の着地時にキャンセルし出そう。

- 15 ジャンプ中Kは正面から出しても構わないが、次のしゃがみ強K×3の入れやすさを考えると、めくった方がいいだろう。しゃがみ弱K×3からの映接率は「 \leftarrow 弱K弱K \rightarrow 強K \rightarrow 強P」というコマンドで。スパコンは2種類とも地上にいるときにタイミングよく出す(キャンセル)こと。
- 16 乱れ桜がつかえるのは弱の春風脚だけ。しゃがみ中K後もボタンを押し続け、中の春風脚が暴発しないよう気をつけよう。



まんが／新巻川原 三ノ木

がんばれ森川君2号

●発売日/97年5月23日 ●価格/¥4,800
 ●メーカー/SCE I
 ●ジャンル/AIゲーム
 ●対応周辺機器/MC(5ブロック)

7つの飼育庭ワールドマップで贈る散索ガイド

このゲームには、PITを学習させたり遊ばせたりする幅広いワールドが広がっている。各ワールド内にはパズルのような仕掛けが用意されており、それぞれ外装ディスク、BGM-CD、拡張パーツなどのアイテムも散らばっているのだ。最大の目的である8つのAI CHIPを集めるために、特に重要な7つのワールドをマップ付きで解説していこう。

マップ表記

マップ内の文字の意味は、● ●● ●●● ●●●● ●●●●●

それぞれ次の通り

W1 ●●● ●ワールドA ● ●● ●● ●外装ディスク
 W2 ●●● ●ワールドB ● ●● ●● ●BGM-CD
 W3 ●●● ●ワールドC ● ●● ●● ●外装ディスク
 ●●● ●●● ●ワールドD ● ●● ●● ●外装ディスク
 ●●● ●●● ●ワールドE ● ●● ●● ●BGM-CD
 ●●● ●●● ●ワールドF ● ●● ●● ●AI CHIP
 ●●● ●●● ●ワールドG ● ●● ●● ●AI CHIP

WORLD1

▲PITは食事や運動をすることで腕力と脚力が成長していく。ここでしばらく遊ばせておいて成長を待つのも賢いやり方だ。

WORLD0

PITの家があるワールド0から東の通路を通った先がワールド1。ステージ数も少なく構造も簡単なので、練習ステージの次に行くことが望ましい。ここでは、スイッチやレバーを起動させる、外装ディスクやBGM-CDを持ち帰るといったアクションをみっちり覚え込ませよう。また、危険なものやイヤなものは身を持って覚えさせよう。

WORLD2

ワールド2からは少し複雑な構造になり、アイテムの種類もぐんと増える。AI CHIPを手に入れるだけなら難しいことはないが、腕力と脚力が成長していないと進めないところも出てくる。緑色の壁や赤いキューブが邪魔しているところでは、腕力が腕力が2以上必要。また、ワールドの東側を塞ぐ高い壁は3以上の力がないと壊すことができないのだ。PITがある程度力をつけてから再度チャレンジする必要もあるだろう。

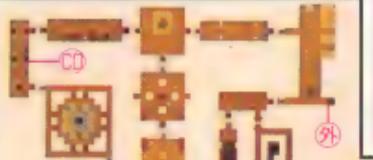
▲ワールド最北のステージでは拡張パーツが手に入る。スイッチを全部起動させ、4つの電球を点灯させると宝箱が出現する仕組みだ。

WORLD3



一方通行や隠し通路が登場するワールド3。仕掛けを行動する前後ではマップ上が変化するステージも多くなるので、こまめに現在位置を確認しながら進もう。また、水が多いのもこのワールドの特徴。飛び込んだP↑が再び池から上がれる脚力がないとつらいぞ。中央ステージの隠し通路は、レバーを動かして西に移動すると出現する。その通路を通ると、干上がった海底に外装ディスクが現れるのだ。

4 拡張パーツの宝箱は木を動かさないと入手できない。



このワールド4には、P↑自身では避けられない爆発物が多い。P↑によってはいやがって家に帰りがかるかもしれないので、こまめに機嫌を取りながら頑張ろう。それから、アボックスには外装ディスクやスイッチなどが入っていることがあるので、残さずついでに返させること。ちなみに黄色は2以上、緑は4以上の脚力が必要だ。

WORLD4



LEVEL 2
V-MAX
V-MAX
完

まろが/静岡県 えんぎるぽいじん

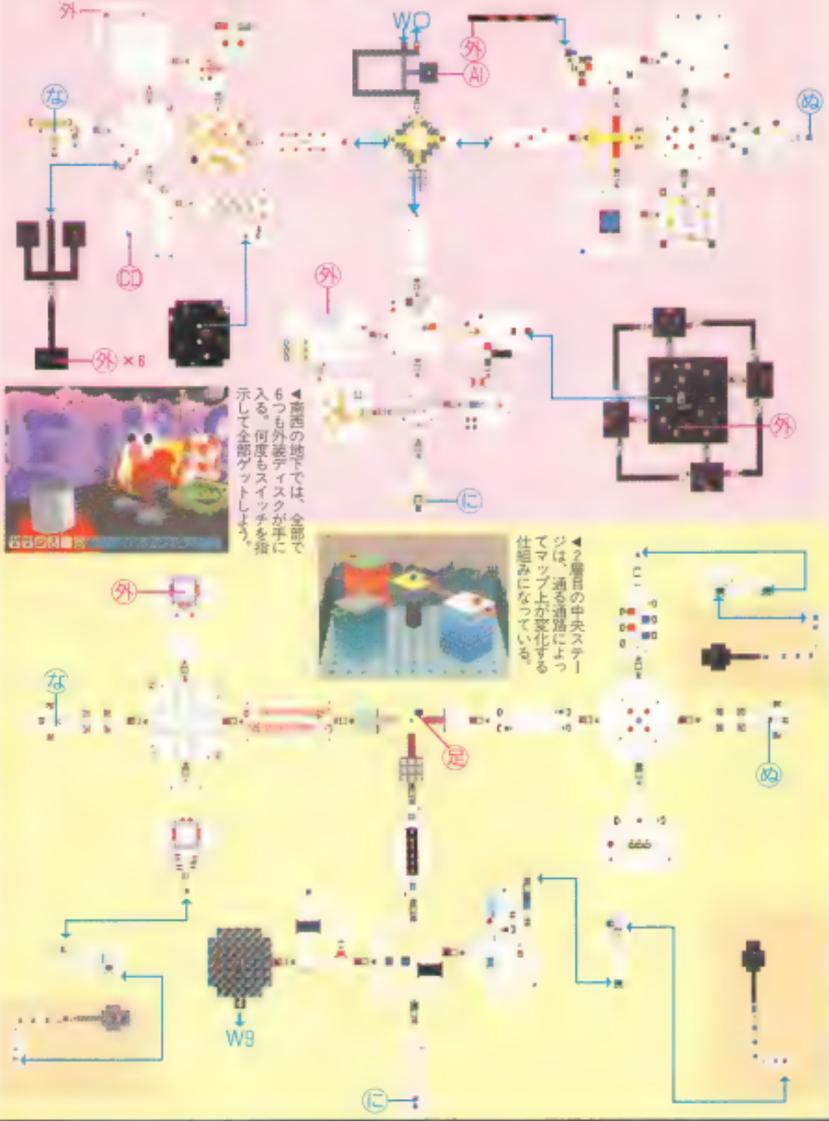
WORLD7

ワールド7は西、南、東の3エリアに分かれた5層構造。しかも、順番に攻略していかなければならない。最初にいきなりAICHIPがあるが、このときも入手することは不可能。飛んでいった3体の石像を、最下層

まで行って1つずつ戻していくと、機がかかって手に入るのだ。

中央のステージでも初めは西の通路しかないが、石像を戻すたびに南、東の通路が順に現れる。ちなみに、P-ZONEは第6ステージまでのクリアが必要だぞ。また、拡張パーツは石像を2体戻すと、2層目の中

央ステージに出現するのだ。南東の地下ステージでは、東西南北に壊れたDr.Yが4体いるのだが、コイツのメッセージには決してだまされないように気を付けよう。壊れたDr.Yは、蹴るか叩くかですべて破壊し、中央のステージに戻ると外装ディスクが入手できるぞ。



4 東西の地下では、全部で6つも外装ディスクが手に入る。何度もスイッチを指示して全部ゲットしよう。

2層目の中央ステージは、通路が変化してマップ上が変化する仕組みになっている。

まんが/監修 原 中 俊 つかささん

ARMORED CORE

●発売日/97年7月10日 ●価格/¥5,800
 ●メーカー/フロム・ソフトウェア
 ●ジャンル/3D・ACT
 ●対応周辺機器/MC (3ブロック)、TC

最強ランカーになるためのポイントを伝授!

最強のレイヴンとなるためには、腕を磨くだけでなく、強力なACが必要になる。そのためには良いパーツを買い揃えるためのお金が重要になってくるのだ。ここでは簡単にお金を節約できる方法をお教えしよう。まず第1に、実弾兵器(ミサイルやキャノン砲など)は弾を撃つごとに弾代が扣かれてしまうので、コストのからまないエネルギー兵器(レーザーやプラズマキャノンなど)を中心に武装しよう。第2に自機をできるだけ傷つけずにミッションをクリアして、修理費がかからないようにしよう。ここで上げた2つのポイントに注意すれば、それだけで資金に余裕ができて良いパーツを手に入れられ、最強のレイヴンに一步近づけるぞ。

▼ミッションでかかる修理費は、できるだけ少なくするように努力しよう。



▲弾のコストパフォーマンスを考えると、エネルギー兵器を多用した方がいだろう。

●MISSION別オススメAC



▲同じ資金内で組み上げたACでも、ミッションの目的に合わせてマシンメイキングすると……。



▲ここまで違うものになる。この違いは、戦闘方法にも現れるので練習してから出撃するように。

このゲームでは数多くのミッションが用意されている。その状況も様々で、それに合わせてACを組み上げる必要が出てくるのだ。ここではミッションの目的別に、オススメのACパーツ(コア、頭、腕、脚、ウェポン [以下AW]、バックウェポン [以下BW])の6つを掲載してみた。4つの表内に入っていないオススメパーツには、以下のものがある。まず、ジェネレーターとブースターは、GBG-10000とB-VR-33の最高額のもの。FCSは横長で大きめのロックサイトを持つ、TRYX-QUADが理想だろう。オプションはコアのスロット数でつけられる数が変わるが、最低限ダメージを軽減するものだけつけて戦うようにしよう。

スピード重視AC

このACは移動速度に重点を置いて、組み上げたものだ。そのため攻撃力と防御力に、少しだけ不安を感じるかも知れないが、コアのスロット数が多いのでオプションをいろいろ付けてカバーしよう。



コア	XCL-001
頭	HD-REDEYE
腕	AN-25
脚	LN-501
AW	WG-XP2000
BW	WC-01QL

対多数敵重視AC

多数の敵を掃討する場合に必要なのが、攻撃力と防御力、そして移動力のバランスなのだ。そのすべてを兼ね備えるためには、4足を基本として組み上げるのがベストな選択だろう。



コア	XCA-000
頭	HD-ONE
腕	AN-K1
脚	LFH-X5X
AW	WG-AR1000
BW	WM-S60/B

対ボス戦重視AC

高い能力を持つボスと戦うと、こちらにも多くの被害が出て、予想外に修理費がかかることがよくある。それを防ぐためには、圧倒的に高い攻撃力を持ったACで、短時間の内に敵を破壊しよう。



コア	XCH-001
頭	HD-ONE
腕	AW-MG25/P
脚	LN-300IC
AW	搭載不可能
BW	WC-GN230

安定性重視AC

足場の悪いミッションでは、機体がダメージを受けたとき反動を軽減するオプションパーツのSP-ABSが役に立つ。足場の悪い場所での戦闘を考えると、ロックサイトが大きい武器を付けよう。



コア	XCA-000
頭	HD-008-RADAR
腕	AN-25
脚	LN-1001
AW	WG-MG500
BW	WM-MVG802

隠しパーツのある全てのミッションを完全紹介!!

ACの能力に直結するパーツは重要なもの。その中でもミッションに隠されているパーツは、普通に売っているものより遙かに高性能なものが多い。ここでは隠されたACパーツのあるミッションと、その場所をマップで大公開。また、それぞれの隠しパーツの利点と欠点をまとめておくので、ACを組み上げるときに参考にしてほしい。

あとこのゲームは、最終ミッションである「レイヴン・ネスト」をクリアすると、全46のミッションがプレイできるようになる。しかし、全部のミッションをクリアしても達成率は100%にはならない。すべての隠しパーツを取って初めて100%になるのでここを読んで挑戦してみてください。ちなみに、右のオススメパーツは隠しパーツの中でも、特に使えるものを取り上げてみた。

オススメパーツ



WVC 1 **超強力なプラスマライアル**

▲超強力なプラスマライアル。これは、「密林倉庫襲撃」にある。



WVC 2 **最終のレーザーブレード**

▲最終のレーザーブレード。このパーツは、「最終決戦」にある。

秘密工場入口探索

ミッションの目的は、クロームの地下工場への入口を見つけることだが、まずはパーツを取りに行こう。パーツはミッションスタート地点から左の扉へ行って、右に進んだ先のエリアオーバーぎりぎりの場所に置いてあるぞ。



▲エリアオーバーにならないように注意しよう。

利点 最大4つロックできる。

欠点 特になし。

大型生体襲撃

地下都市に現れた、アリのような生体兵器の女王を倒すことがミッションの目的だ。このミッションの存在するパーツは、女王の巢の奥にあるぞ。女王を倒す前に、まずはパーツを手に入れるため、巣穴の奥を目指そう！



▲女王の部屋は、マップの最下層にある。

利点 広範囲をロックできる。

欠点 最大ロック数が2つしかない。

輸送列車襲撃

列車の護衛が任務のミッション。ここにあるパーツはコンテナが大量に置かれている場所の、線路を背にして向かって右奥にある。コンテナとコンテナの間があるので、コンテナを破壊してから手に入れるようにしましょう。



▲敵ACを倒してからでも、十分に間に合うはずだ！

利点 防御力は突撃、エネルギー攻撃に対し共に高く、APも高い。

欠点 レーダーとマップのメモリー機能が付いていない。

燃料タンク襲撃

ケミカルダイン社の研究施設の燃料タンク破壊がミッションの目的。パーツは段差のある1番奥の部屋の左奥に設置された、タンクの横にある。この部屋の奥にあるタンクを、すべて破壊してから取っても問題なしだぞ。



▲スタート地点から最も奥に位置する場所にある。

利点 エネルギー兵器の中では一番攻撃力が高く、弾薬費が掛からない。

欠点 4足歩行タイプやキャタピラタイプの輪の場合、装備することができない。弾数が少ない。

新型兵器テスト

ミッションの目的は、新型兵器のカオス2機と戦い、勝利すること。ここでのパーツは、新型兵器と戦って、勝った報酬として手に入れることができる。敗れた場合は手に入らないので、ここでの報酬は気合いを入れて取ってほしい。



▲市街地のような場所で戦うので、物陰を利用しよう。

利点 キャノンの反動を軽減する。使用するスロット数も1つと少ない。

欠点 特になし。

環状防壁襲撃

ムラクモ社の新型レーダーを守りつつ、敵をすべて破壊することがミッションの目的。しかし、自らがそのレーダーを取ることも可能。つまりここでの隠しパーツは、この守るべき新型レーダーなのだ。クリアするより、パーツをとるのが◎。



▲パーツはスタート地点のより、パーツをとるのが◎。真後ろの倉庫にある。

利点 軽量でありながら広範囲をサーチしてくれる。

欠点 特になし。



まんが/大庭秀 長村アキ子

脚注有翅分

難しパーツ:シネレーター

元レイヴンの男を倒すことがミッションの目的。ここにあるパーツは、スタート地点のビルの上から3段目の足場にある。このミッションにいる敵は機動力が高く、どこから攻撃してくるかわかりづらいのでリーダーをよく見て戦おう。



▲ビルの上から降りるときは、注意が必要だ!

利点
欠点

最大のコンテナ容量を誇る。出力も大きい。

性能のわりには、ちょっと重い。

砲台補設破壊

難しパーツ:シネレーター

真ん中の島にある砲台を破壊すれば、高速移動ができる旗のパーツが手に入る。高い攻撃力を持つ砲台の攻撃は極力避けつつ、攻撃力の高い武器(ミサイル系の武器)を使って一気に砲台を破壊し、パーツを入手しよう。



▲島の回りを移動している飛行部隊は相手にするな。

利点
欠点

移動スピードが速い。

積載量が少なく、APも低い。

新志集団脱走

難しパーツ:シネレーター

このミッションに登場する敵をすべて破壊すれば、報酬としてオプションが手に入る。ロック時間の短縮ができるこのパーツは、すぐ役に立つので、取ったら次のミッションに行く前に装備し、少しでも今後の戦闘を楽にしていこう。



▲ここには、所々に地雷が仕掛けられているので注意。

利点
欠点

ロック時間が短縮できる。

特になし。

エアクリーナー奪還

難しパーツ:ミサイル

ここでは毒ガスのタンクを回収することが目的。このミッションには制限時間があるので、迅速に行動するようにしよう。パーツは大部屋の天井にある金網を垂直に昇って破壊し、そこから侵入した通路の奥にあるぞ。



▲金網を破壊するには、マシンガン系が使いやすい。

利点
欠点

1回ロックするだけで、6発のミサイルを発射できる。攻撃距離も長い。

弾薬費が高い。両肩に装備するタイプのため、肩に2種類の武器が装備できなくなる。

溶鉱炉侵入者排除

難しパーツ:大気放射器

ミッションの目的は、足場の悪い溶鉱炉の中に逃げ込んだ敵を排除すること。このパーツは、溶鉱炉の中間地点にある壁のくぼみの中にある。ここは少しのミスで溶鉱炉に落ちてしまうので、エネルギーゲージに気をつけよう。



▲剣をある程度破壊してから、パーツを取ると楽だぞ。

利点
欠点

攻撃力が高く、連射も可能。

攻撃距離が極端に短い。

反抗組織排除

難しパーツ:ミサイル

敵の壊滅が目的となるこのミッションでは、敵がいる前方に向かう前にスタート地点後ろの装甲車の裏側にあるパーツを取る。このミサイル兵器は、弾薬費がかかりすぎるので、序盤のお金が少ないときに使うには要注意。



▲一本道なので前に進みがちだが、一度後ろに進もう。

利点
欠点

単発の攻撃力は全兵器の中で最強。

弾数が少ない。

秘密工場入口整備

難しパーツ:ブースター

迫りくる敵から、ロック装置を守ればミッションクリア。しかしこのパーツを取るためには、入口から離れなければならないのだ。離れるタイミングは、敵の飛行部隊の1機を残して全て破壊したときに最高のチャンスだ。



▲ゲートからむやみに離れるとロックが破壊されるぞ。

利点
欠点

大出力を発揮するのに軽い。

特になし。

店舗襲撃

難しパーツ:ミサイル

このミッションの目的はテロ組織のボスを倒すこと。そのため、ここでは敵の本拠地に戻り込むことになる。数多く圓が仕掛けられた遺跡(本拠地)の中に、床を破壊できる場所がある。そこから落ちて、最下層に行くときにパーツがある。



▲床を攻撃すると穴が開くので、そこに飛び込もう。

利点
欠点

ショップで売っているものより遙かに強力。消費エネルギー量が少ない。

特になし。



『ARMORED CORE』の真髄 対人戦を極めろ

ここでは対戦に勝つための3つのポイントを紹介するぞ。まず、1つ目のポイントはオプションパーツについて。オプションパーツは戦闘を有利にしてくれる重要なアイテムだ。使っているコアパーツのロット数に合わせて、積めるだけ搭載しよう。ダメージを軽減するパーツは必ず搭載し、ロック時間を短縮するSP-AXLや敵のミサイル系兵器のロックオンを外すSP-JAMなども搭載していこう。2つ目のポイントはACにできるだけ迷彩塗装を施し、敵に見つからないようにするという。そして3つ目のポイントは、対戦の舞台となるフィールドの特徴を把握すること。ここでは対戦フィールドごとに戦闘方法と特徴を紹介していくので対戦時に参考にしてほしい。

中央エリア

ここはミッションでも登場した施設の1つ。中央エリアを挟んで、戦闘が行われるフィールドだ。ここはあまり大きくない中央エリアと、それを囲むように作られた通路で構成されている。この通路部分を除けば、障害物はないので、重武装したACを使い、中央エリアで戦うのが一番良い戦法といえるだろう。



高層ビル

このフィールドでは障害物となる高層ビルが乱立しているため、敵がビルを挟んだ向こう側にいることなどがあるはず。そんなとき、ビルを飛び越えて接近するのはエネルギーの無駄な消費になるので、回り込んで戦うようにしよう。この戦いでは、障害物を利用して、陰に隠れてキャノン系の武器で狙撃する戦法が◎。



縦横無尽

ここでは対戦に使われるフィールドの中で唯一、高空の下で戦うことになる。そのために空中での移動は敵に見つかりやすく、狙い撃ちされる危険があるので、気を付けよう。一方地上を移動するときの注意点は、レーダーを良く見るとのこと。ここには地雷が多数設置されているので、踏まないようにしよう。



マグマの巣窟

このフィールドは、足場が細い鉄骨で構成されている。しかも、足を踏み外して落ちてしまうと、下にはマグマが一面に広がっており、一瞬で敗北になってしまうのだ。つまりここでの戦闘は、敵の破壊を目的として重武装しているACよりも、落ちないように、身軽なセッティングをしたACの方が有利なのだ。



地下洞窟

このフィールドは、狭くは見晴らしが悪い。隠れ物がわずかなしかなことが大きな特徴。ここでの戦いは、隠れ物を利用してここできれないのでグレネードランチャーや大型ミサイルなど、強力な破壊力を持った兵器を使うのが得策だろう。あと、天井が低いのでジャンプで敵の攻撃を避けるのは禁物だぞ。



『ARMORED CORE』最大の裏技発覚!!

1つのミッションをクリアした状態で、所持金がマイナス50000以下になるとプレイヤーは「強化人間」になり、数々の利点が生まれるのだ。その利点の4つをここで大紹介しよう。

レーダーが標準装備になる

強化人間になることによって生じる1つの利点は、レーダーが標準装備になるということ。このことによって、ショップで売っているレーダーを装備する分の重量が削減でき、重量のある強力な兵器を持つことが可能になるのだ。しかし、このレーダーは偵察範囲が広いものの、視界範囲を示さないで、慣れるまでは少し使いづらいかもしれない。



ブレードからEウェーブが出る

強化人間になると生じるもう1つの利点は、ブレードからエネルギーウェーブを出せるということ。その操作方法だが、レーザーブレードを装備した状態でボタンを押したあと、※ボタンを連打すればOK。ただ、このタイミングは難しいので、実戦で使うには練習が必要だろう。また、持っているブレードによって、エネルギーウェーブの形は変化するぞ。



キャノン系武器の構えがなくなる

強化人間で4回目のエンディングを迎えると、2足や逆関節の脚を使用しているもBのキャノン系の武器が、キャタピラや4足使用時と同様に、構えずに発射できるようになるのだ。もちろんキャノン系武器の空中発射もできるようにになっている。つまりこの状態になったら、移動速度が上昇するうえに、強力な兵器を連続で撃てるACを作ることが可能なのだ。



エネルギーのゲージが2倍になる

強化人間で8回目のエンディングを迎えると、エネルギーゲージがなんと今までの2倍になる。こうなると、戦闘中にエネルギー切れが起こりにくく、ダッシュやブースタージャンプも使い放題になるのだ！この状態だと、最終ミッション「レイヴン・ネスト」にある長い壁も、たった2回のブースタージャンプで壁下側から壁の上側まで一気に飛べるようになるぞ!!



ダービースタリオン

●発売日/97年7月17日 ●価格/¥6,800
 ●メーカー/アスキー
 ●ジャンル/競馬SLG
 ●対応周辺機器/MC (5ブロック)

最強馬育成のためにまず覚えておきたいこと

「ダビスタ」でより強い馬を作るために重要な2大要素は、配合と調教。しかし、その重要度の比率は7:3とも8:2とも言われるほど、配合に偏っている。膨大な数の繁殖牝馬や種牡馬の能力値を頭に入れて、その上で配合時にはより確率の低い相性の相性、インブリード（掛け合わせ時の効果）を考えていかなければならない。しかも、考えて配合した結果がひと通りではないというのも「ダビスタ」の特徴。ランダム性の高いこのゲームを制するためには、最終的にはより確率の高い組み合わせを模索していくしかないのだ。今回は、各種配合用データを中心に、基本的な部分から攻略する。

▶仔馬の能力は生まれた時点で80%近く決まっている。



●海外G1への出走条件

シリーズを通じて、全G1制覇と並んで目標になっていた海外G1。前作までは凱旋門賞だけだったが、今作から新たに2つ加わり合計で3つになった。この海外G1は、たんに自分の持ち馬の能力がどれくらい高いのかが計れることに加え、勝つことによりその馬に高い実績を付けられる点が重要視されている。高い実績を付ければB口での騎手の乗り替わりを防ぐことができるのだ。

キングジョージ6世&クイーンエリザベス 芝2400m	条件：天皇賞・秋と2200m以上のG1を合わせて2勝以上して、天皇賞・春を勝ち、6月4週に入籍していると打診される。7月4週にレース開催。天皇賞・春から入籍までの間隔が比較的短いのがポイント。
アーリントン ミリオンの 芝2000m	条件：①キングジョージに出走して勝つ。②天皇賞・秋と2200m以上のG1を合わせて2勝以上して宝塚記念に勝つ。いずれの場合も、8月1週に入籍していると打診される。9月1週にレース開催。
凱旋門賞 芝2400m	条件：天皇賞・秋と2200m以上のG1を合わせて2勝以上して、宝塚記念に勝つ。8月1週に入籍していると、アーリントンミリオンの打診があり、これを断ると凱旋門賞の打診を受ける。9月1週にレース開催。



ダビスタの最近の傾向

配合における流行

本誌60号で発表されたB口の結果を見てわかるように、B口で活躍するような馬のほとんどが海外種牡馬の血を持つ。しかもそのほとんどが、父、母ともに海外種牡馬というものだ。とくに、人気が高いのがサドラーズウェルズ、ヌイエフ、カーリアン、レインボークエストなど。基本的な能力値が高い上に、適性距離の幅が広く成長型も持続一普通というところがポイントのようだ。

インブリードにおける流行

基本的な個々のインブリードの効果は、さほど変更がない。ネアルコやネイティヴダンサーなど有効なインブリードはほぼ前作同様だ。ただし、大きく変更した部分もある。それは、複数の同じインブリードを一連にかけても前作のようにはその本数に応じた効果が得られなくなったことだ。それよりもスピード・スタミナ・回復力アップなど種類の違うインブリードを数多くかけるほうがいいようだ。

●牧場の拡張条件

「ダビスタ」で、もっとも大切な要素は「配合」。より良い配合をするためには、いかに多くの優秀な繁殖牝馬と仔馬を牧場に置けるかが重要になってくる。1月、2月の繁殖牝馬セールでせっかくだがお目当ての繁殖牝馬を見つけても、牧場一杯なら、見過ごさなければならぬ。また、牧場一杯だと、せっかくだ仔馬が生まれましても消えてしまうこととなる。そんな悲しい思いをしないためにも、すみやかに繁殖牝馬を8頭、仔馬を16頭置ける最大の状態にもってきたい。また、フルに拡張して、温泉・功労馬牧場まで作ると、海外種牡馬がリリースできるようになる。毎年2月の1週に打診されて、5年契約で最大5頭まで置けるようになる。こちらも重要な。

▶海外種牡馬の血は、なんとしてもほしいところ。高いけどね。



繁殖牝馬牧場拡張条件

2頭

所有繁殖牝馬2頭+資金1億以上

4頭

所有繁殖牝馬4頭+資金2億以上

8頭

6頭

所有繁殖牝馬6頭+資金1億以上

10頭

所有繁殖牝馬10頭+資金2億以上

16頭

温泉

条件：同時期にケガをしている馬が2頭以上いること。資金3億円以上。効果：足腱炎、骨折、ノリ行など元元故障が発生したときに、預けると故障の回復が若干早くなる。

功労馬
牧場

条件：未勝利を勝ち上げられない馬や、10歳以上の馬が合計で2頭以上いること。資金3億円以上。効果：とくにないが、自分の愛馬を成績に関係なく寿命をまっとうするまで置いておける。

調教における流行

調教の効果も、前作からあまり変わっていない。ただし、坂路で馬体重が4キロ減ったときに気性UPするという新要素が発見され、かなり坂路調教が見直されてきている。また、前作までは馬体重が一定だったが、今作から馬体重が馬の成長に合わせて変動するようになったので、理想体重を見極めて上での調教が必要になってきた。おまかせ調教を併用して馬の調子を一定させる方法もトレンド。

B口における流行

配合に関しては海外種牡馬、馬のタイプの的には種々小型馬が最近のB口を賑わしている。馬体重的には300~430キロ位が主流で、脚質的には逃げ・先行型が多くを占める。理由は、直線に向けての瞬発力（スピード能力値が同じなら）馬体重の軽い小型馬のほうが慣れているためで、脚質はスパートをかけるポイントが前であるほど有利であるという理由による。スタミナとパワーがつけば鬼に金棒だ。

まずは高額繁殖牝馬で土台作り

手取り早く、能力の高い仔馬を作ろうと思ったら、多少値段が高くても能力の高い繁殖牝馬を購入するのが近道。ここにあげた繁殖牝馬は「ダビスタ」内に登場す

る高額牝馬上位50頭、いずれ劣らぬ能力の牝馬なので、このレベルに種付けできるようにになれば、そんなに期待ハズレの馬は生まれないはずだ。インブリードやニックス面で相性の良い、オススメ種牡馬を挙げておいたので参考にしてほしい。

繁殖牝馬名	系統	値段	死マ	スガマ	オススメ種牡馬
パリティビート	ボールドルラー系	80000	9	9	プレザントコロニー、インディアンリッジ
サヨナラ	ノーザンダンサー系	80000	10	6	サンデーサイレンス、ノーザンテスト
スローバード	レッドゴッド系	70000	9	9	ヌレイフ、ノーザンテスト
コーイヌール	ネヴァーバンド系	70000	9	8	アンブライドルト、ダイシス
アイソッシュブルー	ボールドルラー系	64000	8	10	カーリアン、アレミロード
ラストベティグリー	ボールドルラー系	64000	9	8	キンググローリアス、レッツゴーターケン
ユアウェルカム	ヘイルトゥリーズン系	60000	9	8	ノーザンテスト、ダンシングブレーヴ
トップモデル	ハビタット系	60000	9	7	ダンシングブレーヴ、キャロルハウス
インソムニア	ファイントップ系	55000	9	8	ダンチヒ、ムト
エビキュリアン	プレニム系	48000	8	9	ダンチヒ、ウッドマン
ブチカブリス	ノーザンダンサー系	45000	8	9	ウッドマン、レインボークエスト
プライベートレッスン	ティティ系	45000	8	8	ノーザンテスト、アンバーシャダイ
ブラチナロゼカラー	トゥルビヨン系	40000	8	9	ノーザンテスト、プレザントコロニー
ホワイトノリビー	レリク系	40000	9	7	レインボークエスト、ミスターシービー
ビュアモルト	トゥルビヨン系	39000	8	9	ノーザンテスト、キャロルハウス
ロイヤルシュプール	ヘイルトゥリーズン系	36000	8	9	ノーザンテスト、ニホンピロウイナー
マイルドマインド	ボウルセル系	35000	8	8	ダルシャーン、ジェイトロバリー
ドッペルドミナント	ハイベリオン系	34000	8	7	ノーザンテスト、オジシアン
ファーストレディ	ファイントップ系	32000	9	8	ニホンピロウイナー、タマモクロス
サブミナルムビー	フェアトライアル系	31000	8	8	ダンシングブレーヴ、ゴールデンフェザント
メティクルーニアン	ノーザンダンサー系	30000	9	8	レインボークエスト、トニーピン
フレンチマスター	リボー系	30000	8	8	ストームキャット、デュラブ
レザートップ	ハイベリオン系	30000	8	8	キャロルハウス、ハギカムイオー
キュービクムーン	ノーザンダンサー系	30000	7	8	サンデーサイレンス、トニーピン
スノーモービル	ボールドルラー系	28000	9	7	アレミロード、タイトスポット
ハーベスタブラウン	レイズアネイティヴ系	28000	8	7	ムト、ナトルーン
ミスタマ	ティティ系	26000	7	8	ノーザンテスト、メジロテイター
トップシークレット	ノーザンダンサー系	26000	8	7	トニーピン、サクラユタカオー
ミッドナイトアルティ	ノーザンダンサー系	25000	8	9	サンデーサイレンス、トニーピン
スライトティジー	ノーザンダンサー系	25000	8	8	サンデーサイレンス、スキヤン
セプテンバーレイ	レイズアネイティヴ系	25000	8	7	アンブライドルト、サンデーサイレンス
エバレットチャーチ	ノーザンダンサー系	24000	9	8	インディアンリッジ、トニーピン
ロマンセ	ネヴァーバンド系	20000	8	8	ニホンピロウイナー、クリエーター
クローザン	ワイルドリスク系	20000	8	8	ノーリウト、グリーンマウツ
カラオケクイン	ボールドルラー系	20000	7	8	アレミロード、メジロイーグル
エミーナエミーナ	クラリオン系	18000	7	8	レインボークエスト、マルゼンスキー
フラッシュオブライト	ノーザンダンサー系	18000	8	7	ガルチ、サクラユタカオー
ネグリジエンス	レイズアネイティヴ系	18000	8	7	ムト、ナトルーン
メルティングポイント	トムフル系	18000	7	8	ヘクタープロテクター、リンドシェイパー
マレセルニタティス	ファラリス系	18000	8	6	フェアリーキング、メルジジョージ
ミレニアムクイン	ノーザンダンサー系	17000	8	8	カーリアン、ジョリーズハイロー
ミアモーレ	ノーザンダンサー系	16000	9	6	サンデーサイレンス、サクラユタカオー
スピーチバルーン	ノーザンダンサー系	16000	8	8	サンデーサイレンス、マルゼンスキー
ネオンサイン	ヒムヤ系	16000	7	6	ストームキャット、キンググローリアス
キャティングチーズ	ニークティック系	15000	8	7	シアトリカル、ノーザンテスト
チャームワーク	マツチェム系	15000	7	8	ノーザンテスト、グイメセン
モエジャンソン	フォルティノ系	15000	8	8	ノーアテンション、ムーンマッドネス
クロスワードパズル	マツチェム系	14000	7	8	ヌレイフ、サンデーサイレンス
オレンジクイズ	レイズアネイティヴ系	14000	8	8	レインボークエスト、フォントリック
アークロッシュクール	ノーザンダンサー系	13000	8	7	サンデーサイレンス、パンブーアトラス

まんが／宮城県 月風くちりあさん



全40頭の海外種牡馬データを一挙公開

海外種牡馬は、基本的に牧場をフルに拡張したあとに起こる海外種牡馬リースイベントでしか入手できない。それも、1年に1度、2月の1週以外イベントは起きず、馬の種類はランダム、リース期間は5年間と条件は厳し

い。オマケにリース料は最高25倍(下の表のFeeの100倍)なので、一步間違えると牧場経営に支障をきたしかねない。だが、前述したように海外種牡馬なしには、BCに勝てるような馬の輩出は難しく、血統的にも魅力的な馬が多いのも事実。十分な資金と海外種牡馬にふさわしい能力の繁殖牝馬がいる場合に積極的にリースしよう。

馬名	系統	Fee	産期	成長	ウート	異性	能力	健康	実績	否定
ダンチヒ	ノーザンダンサー系	2500	1000~1800	普通		A	A	C	A	A
サドラズウェルズ	ノーザンダンサー系	2500	1800~2800	持続	○	A	A	A	A	A
カーリアン	ノーザンダンサー系	2200	1400~2200	普通	△	B	A	A	A	A
ヌレイエフ	ノーザンダンサー系	2200	1200~2000	普通	○	A	A	B	A	A
ストームキャット	ノーザンダンサー系	2200	1200~2000	早熟	△	B	A	A	A	A
シーキングザゴールド	レイズアネイティヴ系	2000	1200~1800	普通	△	A	B	A	A	A
ゴーンウエスト	レイズアネイティヴ系	1800	1400~2200	普通	△	B	A	A	A	A
ウッドマン	レイズアネイティヴ系	1500	1200~2000	早熟	△	B	A	A	A	A
シアトリカル	ノーザンダンサー系	1400	1600~2200	普通	△	A	A	B	A	A
アンブライドルド	レイズアネイティヴ系	1300	1400~2000	早熟	△	A	B	A	A	A
マキャヴェリアン	レイズアネイティヴ系	1200	1400~2000	普通	△	B	B	A	A	A
ラーイ	レッドゴッド系	1200	1400~2000	早熟	○	B	A	A	B	A
レインボークエスト	レッドゴッド系	1200	1600~2400	普通	△	A	A	A	A	B
フェアリーキング	ノーザンダンサー系	1000	1600~2200	普通	△	A	A	B	A	A
ガルチ	レイズアネイティヴ系	1000	1200~1800	早熟	△	A	B	A	A	A
プレザントコロニー	ジボア系	1000	1600~2400	晩成	○	A	A	B	A	B
エービーインティ	ボールドルーラー系	900	1800~2400	普通	△	B	A	A	A	B
インディアンリッジ	クラリオン系	900	1000~1600	普通	○	B	A	B	A	A
マウントリヴァームア	レッドゴッド系	900	1200~1800	普通	○	A	A	A	B	A
カポーティ	ボールドルーラー系	800	1400~2000	早熟	○	A	B	A	B	A
ゴジーン	フォルテノ系	800	1400~2000	普通	△	A	A	B	A	B
フォントリック	ニアークティック系	800	1000~1800	早熟	△	A	A	B	A	A
レトランサム	ヘイルトゥリーズン系	800	1600~2200	普通	△	B	B	B	B	A
リローンチ	インデント系	800	1400~2000	普通	△	A	A	A	B	C
リズスター	ボールドルーラー系	800	1800~2200	普通	○	A	A	B	B	B
ワイルドアゲイン	ニアークティック系	800	1600~2200	普通	△	A	A	A	B	B
フロードフラッシュ	オランダ系	700	1800~2200	晩成	△	A	B	A	B	C
グリーンデザート	ノーザンダンサー系	700	1000~1400	普通	○	B	A	B	A	B
ダルシャーン	ネヴァーバンド系	600	2000~3000	晩成	△	B	A	A	A	A
デヴィルズバッグ	ヘイルトゥリーズン系	600	1200~2000	早熟	△	A	A	A	B	B
ダイシス	エタン系	600	1400~2000	普通	△	A	B	A	A	B
エルグランセニョール	ノーザンダンサー系	600	1800~2200	普通	△	B	A	B	A	A
ハイエルトオナー	セタン系	600	1800~2000	普通	△	B	B	B	A	A
スルーオールド	ボールドルーラー系	600	1800~2400	晩成	△	B	A	A	B	C
ペーリング	ネイティヴダンサー系	500	1800~2200	持続	△	B	A	B	A	B
ブラックタイアフェアー	レイズアネイティヴ系	500	1800~2400	普通	○	B	A	B	B	B
リナミックス	ノーザンダンサー系	500	1400~2000	晩成	△	B	A	B	B	B
ムトト	プレニム系	500	1800~2500	晩成	○	B	A	B	B	C
スベントアバック	トムフル系	500	1600~2200	普通	△	B	B	B	B	C
トロピュラー	フェアトライアル系	500	1800~2200	普通	○	B	A	B	B	C



まんが/神奈川県 桐生雅士さん

お試用BCパスワード20選

本誌主催のBC、電撃P5杯において優秀な成績を収

サイケンコホノル(牡5) オーナー名 東京都 新海使一

父:マウントリバーモア 母父:インディアンリッジ

かせざちん ねりやみめ そはこせめ ざさみいあ
えぞどがは おどさばげ ぶさがにね

ヴァイスネオン(牡6) オーナー名 千葉県 佐藤春彦

父:プレザントコロニー 母父:ダンチヒ

そぬぬとぬ ぬせはふれ べうるめべ ゆいこべへ
ふさいすば おうべひい そみがたざ

キャットルシア(牡6) オーナー名 新潟県 長澤高樹

父:サンデーサイレンス 母:スライトディジー

うなふれし なちひれり みなぜぶく ぎへもわる
がせんいも にしびそき こべはひひ

トピカルクイン(牡6) オーナー名 東京都 田中勇輝

父:ダンチヒ 母父:ヌレイエフ

ゆのぼこだ ゆのぼろる ざろきもど べなべひけ
ざがたぼす こだがます きせでさほ

オカジトーン(牡6) オーナー名 栃木県 岡村龍人

父:スイフトスロー 母父:サンデーサイレンス

きまごする へほしにに へざやわは こぬわあつ
りわのおと ほりほんめ よせなざな

グッドモーニング(牡6) オーナー名 兵庫県 東京敦

父:メジロライアン 母父:シェイティハイツ

からねわた えるとびの よふふつせ わきべむの
とろもせと もほなふふ ぼえせのく

デスパニアン(牡5) オーナー名 東京都 中村浩文

父:レインボークエスト 母父:ダンチヒ

ねろれざげ かべがほべ そとざせゆ ねべがめど
ほうにだけ ばざさこだ ぼでけてど

トルールザナイト(牡6) オーナー名 福岡県 荒木秀人

父:レインボークエスト 母父:ノーサンテースト

おらへくえ んるふよあ やのねまさ くせやそで
りるぞせわ るちぬなご おけとあろ

オレンジビコー(牡6) オーナー名 千葉県 石坂政珠

父:レインボークエスト 母父:カーリアン

くへがばせ みもねせや ぶれゆゆち きせいしふ
んふきびあ だはひへそ がたそぞわ

シエイズウオポン(牡5) オーナー名 兵庫県 後藤淳一

父:ノーサンテースト 母父:カーリアン

げべれべで せゆけにけ どりうかく もせなぼこ
までもただ そけくねら てほわかく

めた馬のパスワードを大公開。自分の馬の能力を計りたいときなどに活用しよう。ここにあげた馬に簡単に勝てるようなら、その馬はかなり高いレベルだ。

ファイナルミルクイ(牡5) オーナー名 神奈川県 内藤剛二

父:サンデーサイレンス 母父:ダンチヒ

ふぬほねわ ろらほとと いきつとめ ざるまえべ
よとえねき だこれよて りればちめ

ゲルレオ(牡4) オーナー名 佐賀県 高柳正和

父:エルグランセニョール 母父:プレザントコロニー

へほわるも かばたばお やはろどに もなとよみ
へそばざむ くせにええ わえそほと

パリティウィナー(牝6) オーナー名 埼玉県 埼玉幸一

父:ニホンピロウイナー 母:パリティピット

へうざやな めこりよす いぬかとけ ろおまりま
らまゆはた がすえにど でらろぼり

ラビニューベイビー(牡5) オーナー名 長野県 石井晃柱

父:カーリアン 母父:レインボークエスト

ふへくほて もつらなこ だいせびひ ひくけびう
けでそみ ひうにげだ もけまたし

パールオールドレン(牡6) オーナー名 岐阜県 丹羽新太郎

父:ダンチヒ 母父:レインボークエスト

げけつただ うこしびで これどせざ べてばい
へざがむな べおどこせ かほれねび

ナウキイビフル(牡6) オーナー名 東京都 寺和生二

父:サンデーサイレンス 母父:カーリアン

かざざれて ねだすぼせ ぼざんむわ どごこぶで
ぜのれほく あわはなど もくそげや

ダイナマイト(牡6) オーナー名 熊本県 梅本一也

父:トニーピン 母父:ゴールデンフェザント

ぼるあごぶ えやてねは こみちむわ ぼくかえど
さらえゆく ばほゆどゆ べでめのだ

フェアリーナイト(牡5) オーナー名 福島県 比佐輝一郎

父:フェアリーキング 母父:プレザントコロニー

さふがすす みすめほば びおくよす ぼりめきぶ
ゆはざもは どいぬでぶ がこれほ

ドラゴネ(牡7) オーナー名 宮城県 鈴木哲也

父:トニーピン 母父:ノーサンテースト

くざへふた そはなまけ ねなそやま うあよこえ
それやはだ こほふいお ななねがこ

フサイチコンコルト(牡5) オーナー名 北海道 北川秀和

父:サンデーサイレンス 母父:ノーサンテースト

にめのべし んぞんばへ ほほちこね らにまざり
くかなそら そぬにすか えさるかほ



まんが/東京部 なつみの母さん

※馬名の色が青・B・C1600m出走馬、赤・B・C2400m出走馬、黄・B・C3200m出走馬です。それぞれ1位から順に並んでいます。

みんなのGOLF

●発売日/97年7月17日 ●価格/¥4,800
●メーカー/SCE I
●ジャンル/SPG
●対応周辺機器/MC (3ブロック)、MT

まずはゲームシステムを理解しよう

初級者から上級者まで楽しめる「みんなのGOLF」。このゲームにはランダムな要素がないだけに、プレイヤーの力量がそのままスコアに出してしまう。ただこれは「練習すればするだけスコアアップが望める」ということでもあるのだ。ここでは知識として覚えておいてもらいたい基本部分と、パットゴルフを除く6コースの詳細データ、それにハニーを使った攻略方法を紹介していく。いい機会なので、メモリーカードにセーブされるスーパーショットの優先順位も紹介しておこう。「ホールインワン>アルバトロス>チップイン>イーグル>チップイン>バーディー>バーディー」となっているのだ。

レッスン1 ●打つ前に情報を集めて攻略に生かそう



▲コースの全体図を見ることも可能。この画面でクラブを変更するクセをつけておこう。

画面内にはたくさんの情報が表示されている。ティ>ショット時には風の強さがわからないもの、それも芝を撒いたり(風向きと垂直になる方向を向くと半断しやすくなる)、左上に表示されている旗の動きを見ることで予測することが可能だ。これらの情報をすべてチェックしたらコースの全体図を出し、戦略を立てるようにしよう。ただし、基本はあくまでも「距離を稼ぐよりも、次のショットが打ちやすい場所に落とす」であることを忘れないように!

レッスン2 ●パッティングの腕がスコアに直結する



▲グリーンエッジからバクサーを使うのも有効。ただしラフだったらアイアンの方が無難。

今まで2パットしていたところを1パットで済ませられれば、5打や10打分はあつという間にスコアがアップする。意外と重要視されていないものの、パットはスコアに大きく影響してくるのだ。グリーンに乗ったらまずは傾斜を読もう(こればかりは数をこなして感覚的に覚えるしかない)。左右方向の傾斜だけでなく、前後方向の傾斜も忘れずにチェックすること。上りのパットは平坦時より曲がらないし、下りのパットは平坦時以上に曲がってしまうからだ。

レッスン3 ●パワーモードとアプローチモードを有効活用せよ

このゲームでは通常のショットのほかに、クラブの最大飛距離を本来の物から変えることのできる2つの特殊なモードが用意されている。通常よりも強い力で打つパワーモード(記事内では「Pモード」と表記)は主にロングホールで、どのクラブでも最大飛距離が一定になるアプローチモードはすべてのホールで、プレイヤーの役に立てくれることだろう。より良いスコアを出すためには、これらのモードを有効に使いこなす必要がある。ただし、それも「戦略に合った使い方をして初めて威力を発揮する」ことを忘れないようにね! それでは両モードの具体的な効果と有効な利用方法について紹介していく。

回数制限のあるPモードをどこで使うか?

飛距離をいつもより伸ばすことができるPモード。便利なのは確かだが、「1ラウンドにつき12回まで」という回数制限があるため、効率良く使う必要がある。

主な使い場所はロングホール。ティ>ショットはもちろん、2打目でも使って2オンを狙ってみよう(どうがんばっても、2オンできそうにない550ヤード以上あるロングホールでは、使わずに節約した方がいいかも)。ミドルホールでティ>ショットをラフに入れたときもPモードを利用して2オンを狙ってみよう。ただし、このモードを使うと通常時よりもショット方向がブレやすくなるので十分注意しよう(写真参照)。



▲上が通常モードで、下がPモード使用時。クラブは同じでも、ブレやすさは異なるのだ。



スピンの使いこなせ

強い追い風が吹いているときに球の下を叩くと、風に乗って飛距離が伸びる。逆に球の上を叩くと、風の影響を受けにくい低い弾道のショットを打つことができる。また、アプローチショット時に球の下を叩くと、グリーンでバウンドした後、バックスピンのがかかるぞ。



雨が降ったら強く打て!

雨が降ると水の抵抗を受けて転がりにくくなるため、飛距離が落ちてしまう。フェアウェイでの影響は小さいものの(バウンド後に転がる距離が短くなる程度)、グリーン上では深刻な影響が出る。ふたんの3割増しくらいの力で打たないと、カップまで届かなくなるからだ。



アプローチモードの使い方

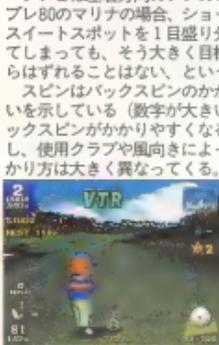
ピンまでの残り距離が90ヤード以内になったらアプローチモードが使用可能になる。これは「どんなクラブを使っても最大飛距離が90ヤードになる」という便利な機能なので、うまく使いこなそう。Pモードとちがって回数制限がないから、グリーン周りできたら常にこのモードにするくらいの気持ちでいいだろう。アプローチモードでのショットは、SWでバックスピンをかけるのが基本だ。ロング(ミドル)アイアンでトップスピンをかけ、転がらしてみるのもいい。ただし、スイートスポットを外すと予想外の方へ飛んで行ってしまいますので上級者向けだ。



▲このモードはパンカ1以内でも使用可能。強制的にこのモードに切り替わります。

キャラクターごとの特徴を知っておこう!

下の表は全10キャラの詳細なデータをまとめた物、飛距離や球筋などをじっくりと検討した上で、マイキャラを決定しよう。表の見方は以下のとおりだ。1W〜SWのところに書いてあるのは無風時における各クラブの飛距離。その右に書いてあるのは、Pモード時の飛距離を表している。「Pモードは、1コースにつき12回までしか使えない」ということも忘れないように。球筋は各キャラが持っているショットのクセを表した物。1はストレート、Cはフェード、Uはドローを示している。その横の数字は曲がる度合だ。数字が大きくなるほど、ミスショット時に目標地点からずれてしまうことになる。ブレとは左右方向のブレのこと。数字が小さいほどブレにくくなっている。プレ80のマリナの場合、ショット時にスイートスポットを1目盛り分はずしてしまっても、そう大きく目標地点からはずれない、という訳だ。スピンはバックスピンのかかる度合いを示している(数字が大きいくほどバックスピンのかかりやすくなる)。ただし、使用クラブや風向きによって、かかり方は大きく異なる。



●球筋の曲がる度合が大き
しいキャラは上級者向け。少
しいキャラは初心者向き。

新キャラを入手せよ!

新キャラをマイキャラ化するには、VSモードでその対戦相手に勝つ必要がある。能力的に不利な場合が多いので、ティーの位置を前方(フロント)に変えたりするなどして、不利な要素を少しでも解消してから戦おう。どうしても勝てないようならば、奥の手を使うといい。9ホール終了時に好成績を残していたらわざと中断し、そのセーブデータを使い直すのだ(中断データは18ホールを終えた時点で初めてメモリーカードから消滅するので、その前にリセットしてしまえば再び18ホール目からプレイできるのだ)。正直いって、充実感や達成感は得られないかもしれない。しかし、「背に腹はかえられない」といふ人には意味のある作戦だろう。



▲非力なキャラで戦う場合はティー位置からかり重巻。



▲ハニィなら上位キャラにも対抗できる。マッラにも対抗できる。マッラは彼女に勝とう!

	マリナ	カツ	ユキ	サズカ	ラルフ	ハニー	スタッド	ダリル	ジュリオ	アイスマン
1W	216	229	200	234	225	238	230	243	234	248
3W	197	208	201	213	205	216	210	222	214	227
4W	188	199	192	203	196	207	200	212	204	216
2	178	189	182	193	186	197	190	201	193	205
3	169	179	173	183	176	187	180	191	183	194
4	160	168	163	173	166	176	170	180	173	184
5	150	158	154	163	157	166	160	170	163	173
6	141	150	144	153	147	156	150	159	153	162
7	131	139	134	142	137	145	140	148	142	151
8	117	124	120	127	122	129	125	132	127	135
9	103	108	105	111	107	114	110	116	112	118
PW	86	94	91	96	93	99	95	100	96	102
SW	65	69	67	71	67	72	70	74	71	75
球筋	1	0	C	3	1	0	U	4	C	4
ブレ	80		85		90		96		100	
スピン	80		85		90		100		110	

トーナメントモードで得られる経験値の仕組み

経験値を溜めることでプレイヤーはレベルアップしていく。レベルによって回れるコースが決まってしまうので、最初はトレーニングを兼ねた経験値稼ぎに徹しよう(MAXのレベル5になるには、経験値が1500必要)。経験値を稼ぐにはトーナメントで上位入賞するのが一番。先のコースに行くほど得られる経験値も多いから、積極的に挑戦してみよう。プレイ中にいきなり経験値が入ることもあるが、その条件は右の表のとおり。ただし、リスト内の数字はあくまでコース1での物だ。コース2なら数値を2倍に、コース3なら3倍に、コース4なら4倍に、コース5&6なら5倍にする必要がある。レベル5になると遊べる5コースモードにはマイナスポイントが設定されている。これもコースごとに倍率が変化するので、注意すること。

トーナメント入賞ポイント

コース	1位	2位	3位	4位	5位	6-10位
1	50	30	20	10	7	5
2	150	100	50	30	20	10
3	400	200	100	50	30	20
4	1000	500	250	150	100	50
5	2000	1000	500	300	200	100



▲コース5でのパーディーショット。ピンにも当てたので、もらえる経験値は(1+3)×5=20。

経験値	条件
+2	パーオン未済
+1	アプローチが2m以内
+1	ピンに当たる
+2	旗に当たる
+2	チップイン(100m以下)
+3	チップイン(100m以上)
+1	20m以上のパットを決める
+1	木に当たってグリーンにオン
+7	ホールインワンを決める
+8	アルバトロスを決める
+5	イーグルを決める
+3	パーディーを決める

経験値	条件
+1	パットゴルフでホールインワン
-1	5コースモードでバンカーに入れた
-2	5コースモードでOBに入った
-2	5コースモードで池に入った
-1	5コースモードでボギー
-2	5コースモードでダブルボギー以上



COURSE 1



グリーンカントリークラブのテータとワンポイント攻略

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	4	5	3	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	5	4	3	4	5
FRONT	413	492	167	354	384	379	161	369	474	378	362	153	334	462	391	171	385	498
REGULAR	421	503	174	365	395	390	169	380	485	386	371	158	342	461	405	182	400	495
BACK	432	512	184	374	413	400	179	389	494	394	382	164	353	470	410	188	405	506

No. 2

PAR5
503y

非力なキャラでも風次第で2オンを狙える。まずはティーショットをPモードで打ち、その後、2打目でPモードを使うかを判断しよう。コースが広く、多少のミスならカバーできるから「2打目をPモードの1Wで攻める」という戦法も頭に入れてプレイしよう。



▲向かい風だったがいーで2オンに成功! ティーショットをPモードで打ち、その後、2打目でPモードを使うかを判断しよう。コースが広く、多少のミスならカバーできるから「2打目をPモードの1Wで攻める」という戦法も頭に入れてプレイしよう。

No. 7

PAR3
169y

グリーンは大きいし、いやらしい障害物もないから、ピンをダイレクトに狙っている。バックスピンをかけた高い球で、ピタリとピンそばに止めるのが理想だ。すべてのショットホールの中で、もっともホールインワンを達成しやすいホールといっていだろう。



▲バックスピンをかけて、ピタリと止めよう。ピンをダイレクトに狙っている。バックスピンをかけた高い球で、ピタリとピンそばに止めるのが理想だ。すべてのショットホールの中で、もっともホールインワンを達成しやすいホールといっていだろう。

No. 9

PAR5
485y

楽に2オンできそうだが、実際には難しい。2打目地点のやや前方にある小高い丘がジャマをして、2打目で1Wや3W等を使えなくしているからだ。ここは安全策を取って池の手に刺さらない。場所によっては(フェアウェイ左側など)2オンも不可能ではないが…。



▲丘が壁のようにそびえ立つ2打目地点のやや前方にある小高い丘がジャマをして、2打目で1Wや3W等を使えなくしているからだ。ここは安全策を取って池の手に刺さらない。場所によっては(フェアウェイ左側など)2オンも不可能ではないが…。

COURSE 2



ハワイアンリゾートのテータとワンポイント攻略

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	4	4	5	3	4	5	4	3	4	4	5	4	3	4	4	3	4	5
FRONT	395	340	494	219	335	481	345	207	389	350	478	312	202	404	307	186	361	487
REGULAR	410	358	510	228	345	492	357	213	397	381	498	331	219	420	320	200	375	503
BACK	419	364	523	238	356	501	373	230	417	379	514	347	235	436	336	219	364	518

No. 7

PAR4
367y

1打目は普通に打ってもOK。ただし、落下地点は高い丘のようになっているため、ほかのホールと同じような感覚で距離を決めると手前の傾斜に当たって戻ってきてしまう。フェアウェイをはずしたら無理せずに3オン狙いに切り替えた方がいいかも。



▲丘を越すことができれば、2打目は簡単。

No. 10

PAR4
361y

ティーショットの落としどころは2カ所ある。「まっすぐに打ち、池の手前で止める」というパターンと「左側に伸びているフェアウェイの先端を狙う」というパターンだ。本誌のオススメは後者。このあたりはライが整っているため、2打目が打ちやすくなるからだ。



▲左端パターン。ここからだと2打目がラク。

No. 15

PAR4
320y

左上にあるカート部分にティーショットを落とすことで、飛距離をグンと伸ばすことができる(状況は限定されるが、300ヤードドライブも可能)。成功しても失敗してもラフに入ることになるが、そこからのアプローチはそう難しくはない。たまにはこんな冒険も楽しい。



▲カート上を球が落ちていく珍しいシーン。

COURSE 3



フジヤマカントリー倶楽部のテータとワンポイント攻略

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	4	3	4	5	4	4	5	4	3	5	4	4	3	4	5	4	3	4
FRONT	400	169	421	521	398	357	456	384	200	516	389	370	184	380	504	375	184	435
REGULAR	415	165	435	540	390	367	489	394	215	531	400	385	200	389	518	395	180	450
BACK	428	200	459	562	395	386	502	410	238	545	420	400	215	415	529	405	185	458

No. 5

PAR4
380y

フェアウェイ沿いに打ちたいところだ。▲林の間を行こう。Pが、2打目のモードを使ってもいい。ライの悪さを考えたらオススメできない。ここは林の中を突っ切るのがベスト。こちらのルートならライもいいし、距離が稼げる関係でアプローチも簡単になる。ティーショットを曲げるとピンチになるので注意!



▲林の間を行こう。Pが、2打目のモードを使ってもいい。ライの悪さを考えたらオススメできない。ここは林の中を突っ切るのがベスト。こちらのルートならライもいいし、距離が稼げる関係でアプローチも簡単になる。ティーショットを曲げるとピンチになるので注意!

No. 14

PAR4
389y

レギュラーティーから約220ヤードのところにラフがある。ここに打ち込まないよう、気をつけよう。だが、このホールの一番の難所はグリーン。丘のように盛り上がった場所がラインを読みにくくしているのだ。長いパットが残ったときは、2パット狙いでいこう。



▲パットの障害となりうる樹が2つもある。

No. 16

PAR4
395y

フェアウェイ中央にあるバンカーがやらしい。パシマえば、あとは距離、バンカーを避けるように打ってほしいが、確実に2オンさせるために、ティーショットでバンカーを越えておきたいところだ。この後にロングホールはないので、Pモードが使えるのならここで使ってしまう。



▲バンカーさえ越せば、あとは距離、バンカーを避けるように打ってほしいが、確実に2オンさせるために、ティーショットでバンカーを越えておきたいところだ。この後にロングホールはないので、Pモードが使えるのならここで使ってしまう。

COURSE 4

コアティットカントリーのデータとワンポイント攻略



HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	4	5	4	3	4	3	4	5	4	4	4	3	5	4	4	3	4	5
FRONT	397	514	338	191	421	118	367	489	392	443	380	182	505	388	389	142	353	553
REGULAR	413	630	352	217	432	145	392	499	398	465	408	194	535	397	404	158	388	564
BACK	425	551	367	230	445	184	434	520	420	485	430	195	556	413	450	175	389	588

No. 5
PAR4
432y



距離のあるミドルホール。いやらしい位置にバンカーがあるため、いかに正確なティーショットを打つかがポイントとなる。バンカーを越してしまうのが理想だが、強い向かい風が吹いている場合はなかなかむずかしい。そんなときは素直に3オン1パットを狙おう。

▲非力なキャラだとバンカーを越せないかも、グリーンに正確なティーショットを打つかがポイントとなる。バンカーを越してしまうのが理想だが、強い向かい風が吹いている場合はなかなかむずかしい。そんなときは素直に3オン1パットを狙おう。

No. 6
PAR3
145y



グリーンにきつい傾斜が付いている関係で、グリーンをはずすとパーを取るのも難しくなる。グリーン上の傾斜もきつめなので、少しでもカップの近くに寄せたいところ。特にカップの位置が傾斜のきつい右上にあるなら、パワー調整に細心の注意を払おう。

▲強く打ちすぎると外れて落ちてしまう。グリーンをはずすとパーを取るのも難しくなる。グリーン上の傾斜もきつめなので、少しでもカップの近くに寄せたいところ。特にカップの位置が傾斜のきつい右上にあるなら、パワー調整に細心の注意を払おう。

No. 18
PAR5
564y



非力なキャラでも風次第で2オンを狙えるというサウスルートの先にあるフェアウェイ目が、悪い切りショットしよう。非力なキャラはPモードや風(強い風時に高い球を打つ)も利用しよう。

▲ティーショットではこの位置を狙おう。1ースル。ルートは2つあるが、狙うのはもちろん左側の池越えルート。バンカーの先にあるフェアウェイ目が、悪い切りショットしよう。非力なキャラはPモードや風(強い風時に高い球を打つ)も利用しよう。

COURSE 5

ベガスリゾートカントリーのデータとワンポイント攻略



HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	4	3	4	4	4	5	3	5	4	4	4	3	4	5	4	4	3	5
FRONT	426	219	387	292	382	438	189	518	345	379	373	189	380	536	281	369	158	474
REGULAR	438	295	413	307	397	459	194	545	364	394	394	204	375	551	297	384	175	487
BACK	454	254	428	323	410	481	200	580	364	398	417	219	391	584	308	400	184	503

No. 1
PAR4
439y



ティーショットは木の右奥あたりに落とすのがベスト。ただし、非力なキャラを使っている場合は、木の手前に刻んでみる(そして木の間を通してピンを狙う)のも悪くない。直前に木が来てしまった場合は、横を向き、球を叩く位置を変えて曲げてやるといいだろう。

▲木の間を通そう。グリーンの高差差に注意。しかし、非力なキャラを使っている場合は、木の手前に刻んでみる(そして木の間を通してピンを狙う)のも悪くない。直前に木が来てしまった場合は、横を向き、球を叩く位置を変えて曲げてやるといいだろう。

No. 11
PAR4
394y



ティーショットをフェアウェイ沿いに打ちたくなる。2打目は出さなければ、落下地点の辺りは地面が大きく盛り上がっていて、2打目が打ちづらくなるため、オスメシカねる。ここはPモードを利用して右奥のフェアウェイまで飛ばそう。最初から3オン狙っていく手もある。

▲このあたりに打つと打ちたくなる。2打目は出さなければ、落下地点の辺りは地面が大きく盛り上がっていて、2打目が打ちづらくなるため、オスメシカねる。ここはPモードを利用して右奥のフェアウェイまで飛ばそう。最初から3オン狙っていく手もある。

No. 18
PAR5
487y



風向き次第ではハニーでも2オンを狙える。攻略パターンは、右の方がより確実だろう。なお、フェアウェイ内の左側ギリギリに止めてしまうと、地形的に2打目が打ちづらくなる。最短ルートにこだわらないことも大切だ。

▲2オンが無理なら、このあたりに落とそう。右の方がより確実だろう。なお、フェアウェイ内の左側ギリギリに止めてしまうと、地形的に2打目が打ちづらくなる。最短ルートにこだわらないことも大切だ。

COURSE 6

エキストラコースのデータとワンポイント攻略



HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	5	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	5	3	4	5	3	4	5
FRONT	485	345	381	184	430	406	306	339	131	386	116	496	145	353	510	189	382	498
REGULAR	498	380	410	200	446	421	323	353	168	402	131	504	153	368	526	182	382	508
BACK	507	373	428	215	459	437	335	388	182	417	145	512	164	391	538	197	402	517

No. 12
PAR5
504y



狭くてコブだらけのフェアウェイにバンカーがたくさん配置されているという、難度の高いホール。すべてのショットにバックスピンをかけて、ピンポイントで狙ってほしい。攻略ルート(落とし場所)は、使用キャラのクラブの飛距離を考えて決めればいい。

▲グリーンが小さいため、4オン狙いでいい。グリーンは曲面だけで構成されているのだから、高難度となるのは2打目。グリーンにはきつい傾斜が付いているので、中央に止めない限り飛ばれて落ちてOBになってしまう。バックスピンをかけて、確実に止めよう。最初から3オン狙いてもいい。

No. 13
PAR3
153y



直接ピンを狙ってもいいが、グリーン手前にある木がジャマ。ここは頭を切り替え、左に見えているフェアウェイ(きつい傾斜が付いているため、バウンドした球はグリーン方向に転がっていく)を狙って打とう。グリーンに乗らなくても簡単にフォローできるはずだ。

▲左の傾斜にぶつかるため、強めに打つこと。ここは頭を切り替え、左に見えているフェアウェイ(きつい傾斜が付いているため、バウンドした球はグリーン方向に転がっていく)を狙って打とう。グリーンに乗らなくても簡単にフォローできるはずだ。

No. 17
PAR4
382y



ティーショットは木に当たらずに左右どちらかにすらすら飛ばしたい。問題は2打目。グリーンにはきつい傾斜が付いているので、中央に止めない限り飛ばれて落ちてOBになってしまう。バックスピンをかけて、確実に止めよう。最初から3オン狙いてもいい。

▲グリーンは曲面だけで構成されているのだから、高難度となるのは2打目。グリーンにはきつい傾斜が付いているので、中央に止めない限り飛ばれて落ちてOBになってしまう。バックスピンをかけて、確実に止めよう。最初から3オン狙いてもいい。

みんなの大活躍 長村アキ子



ラングリッサー I & II

- 発売日/27年7月31日 ●価格/¥5,800 税: ¥6,800
- メーカー/メサイヤ
- ジャンル/3・RPG
- 対応周辺機器/MC (2ブロック)

『I』『II』共通の攻略ポイントを徹底解説!

シミュレーションRPGの名作『ラングリッサー』の1作目と2作目がバッチリ収められた超お買い得な1本。2作品のシステムは共通なので、基本的な部分の攻略法は下に紹介した4つのポイントをチェック。またシナリオ攻略に関しては複雑な分岐のある『I』『II』は下の基本攻略で対応可能)をメインに進めていくぞ。



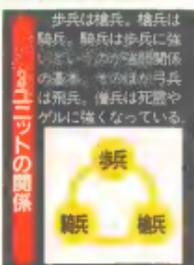
▲『I』のシナリオは1本道。攻略は下のポイントを参照だ。

ポイント1 ●ユニット同士の強弱関係を覚えろ!

ジャンケンと同じように、各ユニット同士の強弱関係はハッキリ設定されている。その代表的なものを右に紹介したので、しっかり覚えておこう。これを知らずに戦うと連続連敗は確定だぞ。



▲レベルの差が大きいと強弱関係は逆転する。



歩兵は騎兵、騎兵は飛兵に強い。飛兵は槍兵に強い。これが強弱関係の基本。そのほか弓兵は飛兵、飛兵は死霊やゲルムに強くなっている。

ポイント2 ●HPはこまめに回復

指揮官と傭兵ではHPを回復する方法が異なる。まず指揮官はコマンドの中の「治療」を選択。これでHPが3、MPは2回復するぞ。傭兵の場合は指揮官に隣接させた状態でターンを終了する。こうすると次のターンの開始時にHPが3回復するのだ。このほか回復魔法のヒールやフォースヒールでもHPを回復することができる。



▲傷つくと攻撃力ダウン。こまめに回復させながら戦おう。

ポイント3 ●指揮官システムを把握しておく

指揮官は自分の周囲に指揮範囲というエリアを持っている。指揮範囲とは雇った兵隊たちを指揮できる範囲のこと。この範囲内で兵隊たちを戦わせると、戦闘能力がアップするようになっているぞ。逆に指揮範囲から出て戦ってしまうと攻撃力が一気にダウン! たまた強弱関係を利用していても、大ダメージを受けるだろう。ユニットを移動させるときは、移動順序も考えること。そして必ず指揮範囲内で戦わせるようにしよう。



▼指揮官の強が弱いとピンチ。



ポイント4 ●クラスチェンジのススメ

指揮官はレベルが10になるごとにクラスチェンジが可能になる。クラスチェンジをしても、それまで使った魔法や雇った傭兵などはそのまま継承されていくぞ。次のクラスを選ぶときのポイントは、それまでに雇えなかった傭兵、覚えていない魔法が設定されたクラスを選択すること。この方法でクラスチェンジを進めていけば、最終的には最強級の傭兵と魔法が使えるスーパーキャラになるだろう。また軍団全体のバランスを考えるのも大事。結論は急ぐな!



▶クラスはたいてい?種類から選択可能。

『ラングリッサーII』シナリオ分岐条件大公開!!

全78シナリオを完全制覇!

『I』とは違い『II』のシナリオは、クリア方法やプレイヤーの選択しだいで複雑な分岐! それによって物語も大きく変化し、光輝の末裔、帝國軍、闇の軍勢、覇道軍(独立軍)として戦うことができるようになっていたのだ。ここからはすべての分岐条件と、思い通りの軍勢へと進む方法。さらに、それぞれの軍勢の戦力や基本的な戦い方も目指してがんばってみたい。

- シナリオ1 序章
- シナリオ2 序立ち
- シナリオ3 光の神威
- シナリオ4 カルザス城の攻防
- シナリオ5 炎の中で
- シナリオ6 聖地レイトル
- シナリオ7 魔族の少女

シナリオ8、B(37)へ

シナリオ1~7は共通

どの軍勢に行くにしても、シナリオ1~7だけは共通。必ず通過することになるぞ。最初の分岐はシナリオ7。ただし条件を含むポイントはシナリオ7以前にもあるので要注意。右の条件を見てしっかり進めていこう。またヘインは、どの軍勢に行っても絶対に主人公と別れることはない。貴重な戦力なので、しっかりと育てておくのが良いだろう。

分岐条件

●シナリオ7……シナリオ2でレアー、シナリオ5でソルムを撃破することなくクリアしていると、戦闘終了後に分岐イベントが発生。レオンからの誘いを断るとシナリオ8=光輝の末裔の相違へ。受けるならシナリオ8(B37)=帝國軍の物語へと進むようになる。とりあえずレアーとソルムを倒さずに進めておき、シナリオ7でデータをセーブ。選択で分岐するようであれば、ここで自由にシナリオを変えることができそう。同時攻略を狙うなら、この方法が最適なのだ。

◀シナリオ7のクリア後、レオンから誘われる。答えはどちら?



光輝末裔のシナリオの道しるべ

光輝の末裔の物語は「I」の本筋となっ
ているもの。この方向に進んでいくと、世
界観や各軍勢の目的、それにゲームの流れ
など、全体的なことがバッチ
リ把握できるぞ。それに難易
度もかなり低めなので、初心
者はまずこの方面に進むのが

良いだろう。仲間になるキャラは、ヘイン、
リアナ、スコット、シェリー、キース、ア
ーロン、レスター、ラーナなど。

光 難易度低め! まずはココから

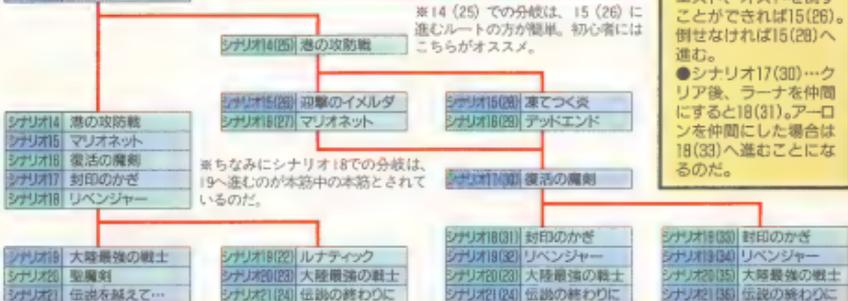
歩兵、騎兵、飛兵、水兵など、仲間キャラ
のユニットタイプがとっても多彩。これが大
きな利点だ。これに加え、
傭兵として槍兵を雇えば
もはやカンペキ! どん
な敵を相手にしても戦える
だろう。あとはキミの
采配次第だ。

▶普通にプレイしていけば、
難なくクリアできるはず。



シナリオ7から

シナリオ8	空のかけ橋
シナリオ9	老騎士の誓
シナリオ10	送付バレット
シナリオ11	聖剣ランクリッサー
シナリオ12	鉄壁の騎士団
シナリオ13	帝王ベルンハルト



クリアの条件

- シナリオ13……戦闘
でポーゼルを倒した場
合は14。ベルンハルト
を倒した場合は14(25)
へ進む。
- シナリオ18……クリ
ア後、ヴェルゼリアへ
向かう場合は19。ソニ
アを倒す場合は19(22)
へ進む。
- シナリオ14(25)……戦
闘開始後、15ターン以
内にパンバリアロード、
エスト、オストを倒す
ことができれば15(26)。
倒せなければ15(28)へ
進む。
- シナリオ17(30)……ク
リア後、ラーナを仲間
にすると18(31)。アー
ロンを仲間にした場合は
18(33)へ進むことにな
るのだ。

帝国軍のシナリオへの道しるべ

仲良く手を取り合い、戦いのない平和な
世界を作るといのが光輝の末裔。それと
まったく逆に、強大な国が支配することで
争いは絶え、世界は平和になると考えてい
るのがレイカルド帝国だ。この方向へ進む
と、皇帝ベルンハルトの部下
としてツワモノばかりの将軍
たちと一緒に戦うことになる
ぞ。人数は少なめだけど、そ

れぞれの力量はかなりのもの。軍全体のバ
ランスもとれているので、力で押しまくる
戦法で戦えばラクに進められるだろう。仲
間になるキャラは、ヘイン、ロウガ、レオ
ン、バルガス、イメルダ、エグベルトなど。

帝国 バランスは良好! カで押しまくれ

光輝の末裔の軍団には劣るものの、歩兵、
騎兵、水兵、魔法使いなどがキッチリそろっ
ているので、とっても扱いやすいぞ。このヘインはさすが統
制のとれた軍隊といったところかな。クラスチェンジ
をするときも、役割をそのまま継承する同タイプのユ
ニットになること。もともととバランスを崩してしま
うと、逆に扱いにくくな
ることもあるので注意だ。
戦術的なポイントとして
は、騎兵で誘導、歩兵で
撃退! 強弱関係を利用
して戦っていくぞ。

▶ユニットの特性を利用して
ガンガン押しまくろう。

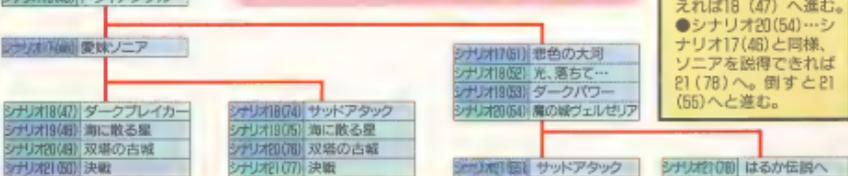


シナリオ7から

シナリオ8(37)	ゴアヘッド
シナリオ9(38)	WANTED
シナリオ10(39)	若騎士、立つ
シナリオ11(40)	神祕の秘剣

間・霸道シナリオへ

シナリオ12(41)	悲しみの追撃者
シナリオ13(42)	シェンサイダー
シナリオ14(43)	鉄壁の防衛陣
シナリオ15(44)	カルザス・陥落
シナリオ16(45)	トライアングル



クリアの条件

- シナリオ11(40)……レ
オンが聖剣を取ると12
(41)。エルウィルが取
ると12(58)へ進む。し
かし、それに関係なく
8(37)の質問で「戦争
を…」、10(39)で「わ
からない」を選ぶと12
(41)。「強大な力」と
「よくわからない」を
選ぶと12(58)へ進む。
●シナリオ18(45)……ポ
ーゼルを倒しかけると
17(46)。ジェシカを追
うなら17(51)へ進む。
●シナリオ17(48)……ソ
ニアを倒すと18(74)。
これまでに2回以上ソ
ニアを誘得、さらにこ
こで説得して仲間に加
えれば18(47)へ進む。
●シナリオ20(54)……シ
ナリオ17(46)と同様、
ソニアを説得できれば
21(78)へ。倒すと21
(55)へ進む。



まんが家 山口 27歳

※シナリオ番号のカッコ内の数字は、面セレでの番号です。

闇の軍勢・騎道軍シナリオの進めるべ

ポーゼルの手下となりダークパワーで世界を支配するのが闇の物語。仲間キャラはヘイン、ロウガ、ソニア、リアナ、ラーナ、エスト、オストだ。そして野望に目覚めたエルウィンが自分の力で世界制覇を成し遂げるのが騎道の物語だ。仲間ヘイン、ロウガ、ソニア、エスト、オストのみ。かなりキツイので上級者向きだろう。

シナリオ11(40)から

シナリオ12(50)	新道
シナリオ13(57)	帝王への対決
シナリオ14(62)	ジェンサイド
シナリオ15(68)	カルザス城陥落
シナリオ16(73)	真龍騎士の行状

闇		騎道	
シナリオ17(81)	闇の使者	シナリオ17(80)	覇者の道
シナリオ18(87)	波瀾に散りて	シナリオ18(87)	青竜の決
シナリオ19(91)	ソニックの戦い	シナリオ19(91)	帝王への対決
シナリオ20(94)	帝国最後の日	シナリオ20(94)	神々の遺跡
シナリオ21(96)	闇の伝説へ	シナリオ21(96)	ネオ・グロリア

分岐の条件

●シナリオ15(80)……戦闘開始時、ポーゼルの味方になるとシナリオ17(81)。敵になると17(86)へ進む。そのほかキャラメイク時の質問で、「崇拝の対象」と答えていると、そのまま帝国軍が敵になり17(81)。「邪悪な敵」と答えていた場合は、帝国と闇の軍勢の両方が敵になり17(86)へ進む。どちらにせよ難易度は高いぞ。

▶選択ができない場合、強制的に闇のシナリオへ進む。

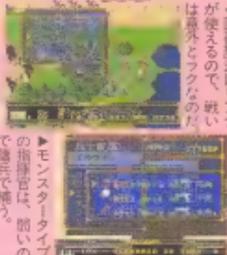


傭兵の力を利用して戦うベシ

闇の軍勢は歩兵、魔法使い、盗賊、それにモンスターで構成されているぞ。一見するとバランス的に問題がありそうだが、そこはモンスターをクラスチェンジさせれば補うことができる。飛兵や騎兵にチェンジさせていこう。また傭兵も活用していこう。

▶モンスタータイプは、同じの種族は、同じの種族で補う。

▲4回復魔法はリアナが使えるので、戦いは高外とワケルのだ



エルウィンを強くして乗り切ろう

騎道 歩兵、魔法使い、盗賊、モンスターと、構成は闇の軍勢とほぼ同じ。だが軍勢の合計がたったの8人。それに回復魔法の専門家もないので、戦いは試練の連続になるぞ。そんな中で勝ち抜いて行くためには、やはりダメージを受けたらすぐに治療コマンドを使用。自分で回復しつつ、じっくりと進んでいくことが大事だ。あと単独行動は禁物！ 戦うときはできるだけ複数で対応すること。

▲4エルウィンの要領が、りと超凄まじい。難しいけど超凄まじい。難しい



隠しシナリオ&アイテム完全大紹介

物語や登場キャラとならび、ギッシュ詰め込まれた隠し要素も「ラングリッサー」の魅力の1つ！ 特に隠しシナリオは趣向を凝らした爆笑モノの演出が盛りだくさんなので、チャレンジしてみても損はナシだぞ。ここでは隠しシナリオへの行き方や、貴重アイテムの隠し場所を一挙に公開だ。遊び漏れや取り逃しのないように細かくチェックしながら進めていこう。ちょっとズルいけど、面セレクトのウラワザを使えば意外とラクチン。やり方は下の欄外で紹介してあるぞ。試してみよう。



▲選択を間違えると入手できない。答え方もチェックだ。

「ラングリッサー1」 隠しシナリオ

「I」にはX1～X3まで3つの隠しシナリオが用意されているぞ。行き方は、まず下に紹介したシナリオの指定の座標へ移動。そこに待機すると洞窟を発見！ といったようなメッセージが出るはず。その状態でシナリオクリアすると、最後に先ほど発見した洞窟を調査するか？ と聞かれるので「はい」と答える。これでOKだ。また、アイテムを入手できる隠しシナリオもある。下の表で、シナリオ番号や座標を確認しつつプレイしよう。

シナ	座標	行き方	注意点
6	(8, 9) (2, 6)	X1(71)「結肉の神殿」	2つの座標の場所へ順番に行く
8	(33, 17)	X2(72)「クイズでゴー」	-
8(37)	(33, 17)	X3(73)「どこで見た連中」	-

座標の見方

座標の基準となっているのはマップの一番左上。その場所を(1, 1)として表されているぞ。例えば、(2, 3)という場合は、マップを左上から右に2マス、下に3マス移動した場所、ということになる。わかったかな？ 指定の場所には必ず1度「待機」させること。そうしないと隠れているものを発見することはできないぞ。



「ラングリッサー」 隠しアイテム表

「I」の隠しアイテムはちょっと少なめ。でも超貴重なルーンストーンが4つも入手できるぞ。残らず拾っていこう。シナリオ4のデビルアックスとチェインメイルは、どちらか一方しか入手できない。デビルアックスを売るとかなり高値で買い取ってもらえる。

シナ	座標	アイテム	入手の条件/注意点
3	(14, 8)	ルーンストーン	-
6	(30, 25) (28, 16)	デビルアックス	どちらか一方(*)
8	(1, 18)	チェインメイル	どちらか一方(*)
8	(1, 18)	メサイヤンソード	-
11	(1, 2) (28, 19)	ルーンストーン	-
16	(6, 7) (24, 29)	ルーンストーン クラウン	-

手元が/新道軍 高橋智子さん

「ラングリッサー」隠しアイテム表

「I」には合計99の隠しアイテムが用意されている。アイテムをもらうときに同時に正解しなければならぬレバターンが多いので、下に紹介した入手の条件はしっかりチェック！ 答えを間違えないようにしよう。また同じシナリオ内のアイテムで（※）印の付いているものは、どちらか一方しか入手できない。2つのアイテムを比べて使えそうなものをあらかじめ選んでから入手だ。

シナリオ	座標	アイテム&パラメータUP	入手の条件/注意事項
1	(24, 5)	魔法耐性+10	「はい」を選択
	(18, 25)	AT+1	「はい」を選択
2	(4, 4)	スピードブーツ	「はい」を選択
	(21, 30)	AT+1	「はい」を選択
3	(2, 30)	スピードブーツ	「はい」を選択
4	(2, 2)	DF+1	「はい」を選択
5	(17, 9)	ルーンストーン	-
	(11, 4)	ルーンストーン	-
7	(13, 24)	AT+1	「はい」を選択
8	(37, 2)	魔法耐性+10	「笑いかけて…」を選択
9	(6, 3)	ルーンストーン	「手をばさず」を選択
10	(25, 28)	ミラー・ジュロープ	「はい」を選択
11	(16, 24)	AT+3	「彼をかくして…」を選択
12	(1, 2)	ルーンストーン	「はい」を選択
13	(7, 6)	魔法耐性+10	「はい」を選択(※)
	(19, 6)	移動力+1	「はい」を選択(※)
14	(4, 10)	グレイブニール	「はい」を選択
15	(21, 13)	最大MP+4	「はい」を選択
16	(7, 7)	グレイブニール	「はい」を選択(※)
	(29, 7)	オーティンのたて	「はい」を選択(※)
17	(29, 9)	ミラー・ジュロープ	「はい」を選択
18	(27, 20)	ルーンストーン	「いいえ」を選択
	(7, 6)	グレイブニール	「いいえ」を選択(※)
19	(22, 3)	グレイブニール	「手で…」を選択(※)
	(18, 4)	AT+1	「はい」を選択(※)
21	(13, 4)	最大MP+2	「はい」を選択(※)
	(2, 10)	ルーンストーン	「はい」を選択
19(22)	(2, 10)	ルーンストーン	「はい」を選択
20(23)	(16, 4)	AT+1	「はい」を選択(※)
	(13, 4)	最大MP+2	「はい」を選択(※)
14(25)	(4, 10)	グレイブニール	「はい」を選択
16(27)	(21, 13)	最大MP+4	「はい」を選択
15(28)	(28, 12)	グレイブニール	-
17(30)	(15, 9)	グレイブニール	「はい」を選択(※)
	(21, 9)	オーティンのたて	「はい」を選択(※)
18(31)	(29, 9)	ミラー・ジュロープ	「はい」を選択
18(32)	(27, 20)	ルーンストーン	「いいえ」を選択
	(7, 6)	グレイブニール	「いいえ」を選択(※)
8(37)	(22, 3)	グレイブニール	「手で…」を選択
	(37, 2)	魔法耐性+10	「笑いかけて…」を選択
9(38)	(19, 15)	AT+1, DF+1	「AT-DFの上昇を選択」
	(19, 15)	最大MP+5	「MPの上昇」を選択
10(39)	(19, 15)	魔法耐性+5	「魔法耐性の上昇」を選択
	(15, 29)	オーティンのたて	「はい」を選択
11(40)	(22, 16)	クラウン	-
	(15, 4)	メサイヤンソード	レオンで取る

シナリオ	座標	アイテム&パラメータUP	入手の条件/注意事項
11(40)	(18, 24)	AT+3	「彼をかくして…」を選択
	(14, 11)	ミラー・ジュロープ	「笑いかける」を選択
12(41)	(35, 6)	アバレスト	「はい」を選択
	(10, 6)	最大MP+3	「いいえ」を選択
13(42)	(10, 6)	AT+1, DF+1	「いいえ」を選択
	(27, 33)	指揮能力上昇	「やぶえを捕ま…」を選択
14(43)	(27, 33)	AT+1	「攻撃力…」を選択
	(27, 33)	DF+1	「防衛力…」を選択
15(44)	(6, 3)	ルーンストーン	「手を…」を選択
16(45)	(26, 1)	ドラゴンスケイル	「いいえ」を選択
17(46)	(15, 9)	グレイブニール	「はい」を選択(※)
	(21, 9)	オーティンのたて	「はい」を選択(※)
18(48)	(18, 4)	AT+1	「はい」を選択(※)
	(13, 4)	最大MP+2	「はい」を選択(※)
19(49)	(4, 10)	グレイブニール	「はい」を選択
20(49)	(18, 29)	ルーンストーン	「左のはこ」を選択
	(6, 5)	フレムランス	「はい」を選択(※)
21(50)	(12, 5)	ルーンストーン	「はい」を選択(※)
	(27, 20)	ルーンストーン	「いいえ」を選択
7(51)	(7, 6)	グレイブニール	「いいえ」を選択
	(21, 26)	オーティンのたて	「オーティン」を選択
18(52)	(15, 25)	フレムランス	「はい」を選択
	(1, 2)	ルーンストーン	「はい」を選択
20(54)	(18, 4)	AT+1	「はい」を選択(※)
	(18, 4)	最大MP+2	「はい」を選択(※)
12(55)	(1, 2)	ルーンストーン	「はい」を選択
13(57)	(7, 6)	魔法耐性+10	「はい」を選択(※)
	(19, 6)	移動力+1	「はい」を選択(※)
14(58)	(27, 33)	指揮能力上昇	「電える傭兵を…」を選択
	(27, 33)	AT+1	「攻撃力…」を選択
15(59)	(27, 33)	DF+1	「防衛力…」を選択
	(26, 1)	ドラゴンスケイル	「いいえ」を選択
16(60)	(15, 9)	グレイブニール	「はい」を選択(※)
	(21, 9)	オーティンのたて	「はい」を選択(※)
17(61)	(22, 24)	ルーンストーン	「はい」を選択
	(27, 20)	ルーンストーン	「いいえ」を選択
19(63)	(7, 6)	グレイブニール	「いいえ」を選択(※)
	(22, 3)	グレイブニール	「手で…」を選択(※)
20(64)	(12, 5)	ルーンストーン	「はい」を選択(※)
	(6, 5)	フレムランス	「はい」を選択(※)
21(65)	(21, 26)	オーティンのたて	「オーティン」を選択
	(15, 25)	フレムランス	「はい」を選択
17(66)	(22, 24)	ルーンストーン	「はい」を選択
18(67)	(18, 4)	AT+1	「はい」を選択(※)
	(13, 4)	最大MP+2	「はい」を選択(※)
21(70)	(29, 16)	ドラゴンスレイヤー	「ドラゴン…」を選択
X1(71)	(9, 3)	ルーンストーン	「はい」を選択
	(15, 6)	DF+1	「はい」を選択
X3(78)	(15, 6)	AT+1	「はい」を選択
	(22, 3)	AT+2	「はい」を選択
X3(78)	(16, 10)	鉄アレイ	「はい」を選択
	(15, 5)	アサルトスーツ	「はい」を選択



ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1

虹色の青春

- 発売日/97年7月10日 ●価格/¥4,800
- メーカー/コナミ
- ジャンル/AVG
- 対応周辺機器/MC(1ブロック)、M

アルバムを完成
するための

このゲームのすべてのイベントやミニゲームを形作るための、チャートと条件を詳細に記した。イベントタイムチャートでは、虹野さん以外の女の子のイベント発生条件と発生日もしっかりチェックしてある。1回目のプレイですべてのイベントを発生させられなかった人も、これで好きな女の子のイベントをバッチリ見られるはずだ。さらに、アルバムを完成させるために必要不可欠なミニゲームの攻略法も載せてあるので、サッカーゲーム以外のミニゲームはこれで完璧にクリアできるだろう。そして、締めくくりに3つのエンディングを見るための条件。これさえあれば、今までノーマルエンドしか見たことがない人でも、ほかのエンディングを見ることができるぞ。

ここまで詳細に説明してしまえばゲームがつまらなくなるような印象を受けるかもしれないけれど、ストーリーの演出がしっかりしているから大丈夫。むしろ一度クリアしてしまっただけの人にとっては、テンポを損なうことなく、よりドラマを楽しむための手助けとなるだろう。



イベントタイムチャート&エンディング条件を極める!!

また、下のイベントタイムチャート内で<>に囲まれた数字は、全70枚のアルバムに対応している(⑤なら、アルバムの5番目の写真)。アルバムを完成する際の参考にしてほしい。

◀ロードしてプレイするときは日付に注意。前日の夜にセーブしているから1日前を遡ろう。



虹野さんとのお友好度を知るには?

虹野さんとのお会話で「俺について」を選び、それに対する答えで友好度がわかる。

LV0 →「~同じクラブの友だちよね?」
LV1 →「~いいお友だちよね?」
LV2 →「ステキなお友だちよね?」
LV3 →「何でも話せる大切なお友だちよ」
LV4 →「一番大切なお友だちよ」

また、虹野さんに対する呼び方も友好度によって変更することができる。

LV0 →「虹野さん」、「虹野」
LV2 →「虹野さん」、「虹野」、「沙希ちゃん」
LV4 →「虹野さん」、「虹野」、「沙希ちゃん」、「沙希」

まんが/山形県 泉屋さん

イベントタイムチャート

4月18日(金)

- 部活前、虹野さんとの話らい。<①>
- レキユア発表。<②、③、④>
- 部室に虹野さん&みのりちゃん登場。<⑤>
- ◎この日以降のグラウンドでのイベントは部活イベント
- みのりちゃんと仲良くなる前なら、グラウンドで6回以上話かけて虹野さんと話すと部活をしなくなる。<⑥、⑦>
- 球拍がパーフェクトにできれば、ボールが当たったあと、虹野さんに膝枕をしてもええる。<⑧>

4月19日(土)

- 好境からダブルデートのチケット入手。<⑨>
- 病棟を呼ぶ必要会話ができる。<⑩> この日以降、病棟と仲良くなっている中庭でのイベントが発生。ただし、2回目の中庭に行ったときのみ。<⑪>
- 初めて自分の教室から移動(ほかにイベントが発生していない場合)すると鏡さんとその親衛隊に会える。これ以降1/8の確率で、再び廊下で会える(最高5回)ようになる。<⑫>
- ◎この日に限らず、初めて体育館に行くことと優美ちゃんに会える。<⑬> 仲良くなっていると順次に行くことができる。
- 虹野さんに遊園地のチケットを渡す。

4月20日(日)

- ダブルデート。<⑭、⑮>
- ◎デート中のイベント
- 栗林みえちゃんと遭遇。(エントランスの自動販売機でジュースを3回飲むか、ジェットコースター前のハンバーガーショップでハンバーガーを1回食べればOK) <⑯> トイレから戻ったあともみえちゃんと話することができる。
- お化け屋敷で手を話すが、はくしてしまおう。<⑰>
- 観覧車に乗る。<⑱(虹野or如月)>

4月21日(月)

- 如月さんから「サッカーの上達法」を借りるために図書館へ。<⑳> (男つれない場合は、後日好境から手渡される。ちなみに本は返却箱の中にある) この日以降、如月さんと仲良

- くなる中庭でのイベントが発生。ただし、中庭で6回以上如月さんと会話すること。<㉑>
- グラウンドで虹野さんとダブルデートの話らい。
- 体育館に優美ちゃんを訪ねると、そのまま層上へ。
- 4月22日(火)
- ◎この日以降、鏡さんのイベントが発生していなければ、一定確率で実験室に入れるようになり、細織さんと知り合いになれる。<㉒> その後、実験中の細織さんを見て、後日机の上の設計図を見つかり、さらに後日机の上の手紙を見つければ中庭でのイベントが発生する。<㉓> ちなみにパンチのボタンは、どちらを押しても結果は同じ。
- 21日に「サッカーの上達法」を見つけていない場合、好境が本を持ってくる。
- 好境が「虹野さんが部活をやめる」という話をしにくる。
- 虹野の教室へ向かうとみのりちゃんと遭遇。<㉔>
- 向度が図書室へ行くこと如月さんに遭遇。真実を告げられる。
- グラウンドでのみのりちゃんとの話らい。
- 夜練で虹野さんと遭遇。この日以降、夜練に虹野さんが付合ってくる。<㉕、①、②>
- 4月23日(水)
- 病棟と話していれば、放課後、好境が会ったときにいじめられる。
- 教室を出ると虹野さんとみのりちゃんに遭遇。27日の買い物に誘われる。<㉖>
- 部室でみのりちゃん登場。一方的に怒られる。<㉗、③>
- 4月24日(木)
- 整体み「虹井」イベント発生。<㉘、④>
- 部活前、グラウンドで虹野さんとの話らい。
- ◎この日から30日までの間(休日を除く)にグラウンド整備後のフリーキックイベント(レベル10をクリアしていること)が発生。成功するとみのりちゃんと部室イベントが起こるようになる。<㉙、⑤、⑥>
- 4月25日(金)
- 特に指定イベントはない。虹野さん以外の女の子のイベントを見たり、虹野さんとの友好度を上げるために使おう。

●ブティックのミニゲーム必勝法

まずニット、スカート、スカーフをすべて同色にして、1つ1つ色を試していこう。すると最高7回で使っている3つの色はわかるはずだ。では残り3回でいかに正解を導き出すか？ 例えば、使っている3色が赤と青と黒に確定したときのことを考えてみよう。ニット→スカート→スカーフの順に赤→青→黒として、「同じ色が1色」と言われたら赤→黒→青or赤→黒の2つの組合せで、「色は全部正しい」と言われた場合は青→黒→赤or黒→赤→青の2つの組合せで試せば、そのどれかが正解になる。このパターンを応用すればノルマの10回以内でクリアでき、虹野さんのウェディングドレス姿を見ることのできる！



【攻略】でも使っている色は確定しないままです。使う順番を間違っているだけかもしれません。

◀このメッセージが表示されたらあとは簡単。色を1カ所ずつずらしていけば、2回以内に正解が導き出されるだろう。



【攻略】いやー見とれてたんだ。

▶ここほうぐらフィクスのウェディングドレス姿を見ることができてる。画面をスクロールできないのがちょっと残念だ。

●球拾いの法則

ある特定の球を取ったとき、その球があった場所とその両隣りには新たに球が出現しない。その代わり、それ以外の場所に球がない場合、新たに球が出現する。このことを踏まえて、なるべく外側の方(両端は最初に取りえないこと)から球を取っていくとわりと簡単にクリアできるぞ。



▼これこの画面に、これとウェディングドレス姿だけは、ミニゲームをクリアしていないと見ることができない。



【攻略】→ここは？

▲ここまでくればクリアしたも同然。あとはこの2つのボールを拾って、ボール入れに入れるだけ。

3つのエンディング条件

1)ハットエンド
フリーキックでレベル16をクリアできていないか、女の子を怒らせている場合、ハットエンドになる。本編のハットエンドのテキストも意味されているので、一度見てみるのもおもしろいだろう。

2)ノーゴールエンド
虹野さんとの友好度が高く、フリーキックでレベル16をクリアしている状態で、女の子を怒らせていない場合はこのエンディングになる。ちなみにスタップボールは表示されないのだ。

3)ハッピーエンド
虹野さんとの友好度が高く、さらにあのもりちゃんとボール遊びをする状態になっていること。また、フリーキックでレベル16をクリアしていて、女の子を怒らせていない場合。あとは見てのお楽しみ！

4月26日(土)
●優美ちゃんと1度屋上に行った後、仲良くなっていて「今日の休みプロレスに行く」という話を聞いた日がこの日以降であれば、26日以降に優美ちゃんの本格技イベントが見られる。<@>
4月27日(日)
●買い物

- ◎買い物中のイベント
- 駅前での話らへ<@>
- スポーツショップへ行く。(戦の陣形編を2回クリックすると虹野さんが戻ってくる)
- スポーツショップに行った後、会話をすると映画館と喫茶店とブティックに行けるようになる。
- 映画館で映画を見られる。上映後、映画館前で虹野さんと映画について話ができる。<@>
- ブティックで店長の出題するミニゲームをクリアすれば、虹野さんのウェディングドレス姿が見られる。<@、@> この後、虹野さんに服を買ってあげることもできる。ちなみにミニゲームに失敗しても友好度は下がらない。
- 喫茶店でお茶を飲みながら虹野さんと話らうことができる。<@> オススメは「パフェについて」を何度も聞くこと。
- 上記すべての場所に行っていれば、夕暮れの駅前から「きらめき中央公園」に行くことができる。<@、@>

4月28日(月)
●優美ちゃんとの1度屋上に行ったあと、仲良くなっていて「今日の休みプロレスに行く」という話を聞いたのがこの日以降であれば、30日以降に本格技イベントが見られる。<@>
●姉編、如月、結婚、優美の4人と一定以上仲が良くなっており、特別なイベントを2つ以上見ていない状態で、優美ちゃんと屋上に行っていれば、この日に姉さんの屋上イベントが発生する。また、この日に発生しなくても、30日、5月1日にも条件さえ満たしていればチャンスはある。<@>
●初日に買い物を買ってしまえば、29日のスポーツセンターに誘われる。●この日以降、友好度レベル4以上で「虹昇」をもらっていて買い物が進んでいけば、夜後に虹野さんが弁当の差し入れをし

- にきてくれる。<@>
- 4月29日(火)
- スポーツセンターへ<@、@>
- ◎野球ブース
- 虹野さんにバッティングのアドバイスをして打たせることができる。(複数回可)<@>
- 自分が打とうとすると、伊集院に「スーパーエクセルバティングブース」に連れて行かれ、デッドボールで気絶してしまう。(複数回可)<@>
- ◎サッカーコーナー
- レベル16をクリアするとプールに入りたくなる。
- ◎プール
- サッカーコーナーでレベル16をクリア後、プールに3回行くことと虹野さんの水着が見られる。1回目は門前払い、2回目は外井に邪魔され、3回目でやっと見ることができるようになる。<@>
- 4月30日(水)
- 特に固定イベントはない。虹野さん以外の女の子のイベントを見たり、虹野さんとの友好度を上げるために使う。
- 5月1日(木)
- 4月30日と同様。
- 5月2日(金)
- 放課後、階段の踊り場で虹野さんとあのもりちゃんに遭遇。ただし、買い物を買させていることが条件。<@、@>
- 夜後に虹野さんと遭遇。<@、@、@>
- 5月3日(土)
- 2回目のダブルデート。<@>
- デート後好雄の家で、優美ちゃんと3人で遊ぶ。
- 神社から虹野さんの家へ<@、@、@>
- ◎デート中のイベント
- 姉さんがヒーローショーになくなり込む(結果のみ)。
- 観覧車に乗る。
- 5月4日(日)
- 対抗試合当日<@~@> (ただし、@までアルバムに書き込まれるのはハッピーエンディングを見たときのみ)



まんが/愛知県 突然亭さん

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

- 発売日/97年7月4日 ●価格/¥5,800
- メーカー/SNK
- ジャンル/対戦ACT
- 対応周辺機器/MGC(1ブロック)、2P対戦可

『96』ならではの格闘システムをマスターして対戦を勝ち抜け!

NEO-Geoでは3作目、PSでは2作目となるこの『KOF'96』。格闘システムが前作までとは大幅に変更されているので、この『96』独自の戦い方を見逃さない限り、勝利はおぼつかない。ここでは、緊急回避、ダウン回避、ジャンプ、投げはずしをメインに、システム面特に注意しておきたいことを説明するぞ。これらのシステムは次回作『97』のアドバンスドモードで、そっくりそのまま(一部はエキストラモードでも)使うことができるので、覚えておいて損はないはずだ。98年の春に移植が予定されている続編の『KOF'97』で、友だちに差をつけられないように、練習の意味も含めて今からこのゲーム独自のシステムをマスターしておこう。

▶緊急回避やガードクラッシュなど、新システムが満載。



●緊急回避

◆キーを前に入力している状態で弱P+弱Kの同時押しを行うと前方に、◆キーをニュートラル、もしくは後ろに入力している状態で弱P+弱Kの同時押しを行うことで後方に、それぞれずばやが転がることが可能。前作までの選別に変わるアクションがこの緊急回避だ。このときは一定時間無敵になっているので、相手の攻撃をすり抜けることがができる。また、パワーゲージがMAX状態なら、この緊急回避でガードキャンセルすることも可能だ。有効な手段なので、ぜひマスターしよう。



▲相手が削りにきたときも、パワーゲージMAXなら……

▲ガードキャンセル緊急回避で、相手の後ろを取れるのだ。

●ダウン回避

相手の吹っ飛ばし攻撃や一部の必殺技、しゃがみ強キックなど、転倒してしまう技を喰らったとき、崖地の瞬間◆キーをニュートラルにして弱P+弱Kを同時押しすると、後ろに小さく転がってすぐに起き上がることができる。ダメージを軽減することは残念ながらできないが、無防備に転倒しているところを相手に跳び込まれるなど、攻撃の主権を渡さないですむのだ。ダウン回避をして不利になることは一切ないので、クセにしてしまおうといいたい。ただし、クラークのローリングクレイドルなど、一部の技はダウン回避することはできないので注意。

◀起き上がり技を置かれられないためにも、ダウン回避を覚えよう。



●3種類のジャンプ

◆キーを↑(△も含む、以下同)に入れる通常のジャンプに加え、この『96』からは3種類の新たなジャンプがシステムとして組み込まれた。まず、◆キーを一瞬だけ↑に入れた中ジャンプ。これは、非常に低い軌道で短い距離を飛び、しゃがんでいる相手に奇襲をかけるのに便利だ。◆キーを↓(▽も含む、以下同)に入れたあととすぐ、一瞬↑に入れたと中ジャンプ。低い軌道で長距離を飛び、◆キーを↓に入れたあととすぐ↑で大ジャンプ。



普通のジャンプの高さで、長距離を飛ぶのだ。それぞれのジャンプは、使い方が微妙に異なるぞ。しっかり把握しておこう。

◀離れた距離からすばやく近づきたいときは、中ジャンプだ。

●投げはずし

確実にある程度のダメージを与えることができる攻撃として重要する投げだが、このゲームではあまり多用しないほうがいいかもしれない。というのも、つかまれた瞬間に弱P+弱Kを同時押しすると、投げはずしと、投げはずしダメージは一切ないうえに硬直時間も投げた方、抜けた方(ほぼ同じなので、そのあとの読みあいは全くの互角状態。コマンドも簡単だし受付時間も結構長いので、投げ技は近づいて投げる、という手順によるリスクの害に、得るものが少ないのだ。ただし、必殺技扱いの投げはずしはできないぞ。

▶投げられそう、というのを見てからコマンドを入れても間に合う。



●その他のシステム

ここまでに説明した新システムのほかにも、新システムはいくつか用意されている。中でも特に重要なのがガードクラッシュ。これは、ガードしている相手に一定時間内、一定数以上の打撃を叩き込んだ場合に発生する効果で、相手のガードを崩しつつよろめかせられるのだ。もちろん、ここで追撃することもできる。ガードクラッシュまでの受付時間と攻撃の回数は決まっているので、ある程度なら狙っていくことも可能だ。



▲また体力ゲージ点滅。パワーマAXで超必殺技が強化に。◀ガードクラッシュすると、相手のパワーゲージを0にできる。

『96』の2人のボスキャラを使って戦おう!

ちづる&ゲーニッツ専用コマンド



キャラクター選択画面でスタートボタンを押しながら
↑↑○、→+○、←+○、
↓+△の順にコマンドを入力すれば選択可能になる



▲2人とも、対COM戦では1人でチームに頼んでくれる行為あり、かなりの実力。
 ▲一応ちづるもゲーニッツでもやメチャクチャ。

PS版『96』では、上記のコマンドを入力することで、『KOF』シリーズ最強ボスの呼び声も高い、神楽ちづるとゲーニッツを使用することが可能! この2キャラは、VSモード、対COMモードのどちらでも使うことができるぞ。しかも対COMモードの場合、ちづるが草薙京、八神庵とチームを組んだときに限り、オリジナルのエンディングが用意されているのだ。ただ注意してほしいのは、この2人のボスキャラはメモリーカードにセーブしておくことができない、ということ。ソフトを起動するたびにコマンドを入力し直さなくてはならないのだ。この2キャラの基本的な戦い方、必殺技コマンドはここで紹介しておくので、参考してもらいたい。

神楽ちづる

トリッキーな動きをモノにしろ!

敵に回すと何をしてくるかわかりづらく相手にしづらいキャラだが、自分で使ってみるとそれも道理と思えるはず。通常技からしてトリッキーなモーションで、思い通りに操るにはとにかく熟練を要するのだ。まず通常技の性能を知ること基本として、ここでは特に注目したい必殺技を紹介しよう。ちづるの必殺技は、自分の分身を使って攻撃するというものが多い。この分身は、扱いが飛び道具となっているうえに、本体と見た目がそっくり同じなため、攻撃判定がとにかく大きいのが魅力だ。通常技が扱いづらいという理由から、接近戦はなるべく避けた方が無難なので、神速の祝詞をうまく利用して、アウトレンジで戦うようにしましょう。接近されたら、天神の理で突き放す。ちなみに、この場合ボタンによって、分身を飛ばすのと分身を残して自分が飛び上がるのを出し分けることが可能だ。



▲紫技の戦は攻撃力は低い方なので必殺技を一定時間待たせられる。

▼三銃の布陣は、本陣も取れる。上下にガードを掻きまわろう。



神楽ちづる必殺技コマンド

技名	コマンド
新月	投げ間合いで↑or→+□
巨大	投げ間合いで↑or→+△
天神の理	→↓+x+□
神速の祝詞	→↓+↓+↑+x+□or□or△
神速の板角・天珠	神速の祝詞中↓+↑+□
主義の聲音	←↓+↓+↑+x+□
電技の輝	↓+↓+↓+↓+↑+x+□
三銃の布陣	↓+↓+↓+↓+↑+□or△

ゲーニッツ

神楽ともいえる読みを会得できるか?

対COM戦では最終ボスとして登場し、近寄ることさえままならなかったゲーニッツ。実際ポテンシャルは高いはずなのだが、さすがに人間が使うとCOMのような超読みが不可能なので、さほどの強さは感じられない。COMの最終兵器ともいえるヨノカゼは、相手の位置、動くタイミングを完璧に読み切らないと、その

スキの大きさゆえに使える技となり得ないのだ。ヒョウガも、似た理由であり有効な必殺技とは言えない。よって、ここはワンヒョウ・トコブセとマメツに頼ることになる。辛い超必殺技はどれも強力なので（とはいえ、COMのような破壊力は期待するべくもない）、通常技をメインにこれらの技をからめてパワーゲージをため、超必殺技で大ダメージを狙っていく、という戦い方が有効となるぞ。……なんか、人が使うと途端に弱体化しちゃうのね、彼。

ゲーニッツ必殺技コマンド

技名	コマンド
メイフ/モン	投げ間合いで↑or→+□
ソウカツツ	投げ間合いで↑or→+△
ヨノカゼ	←↓+↓+↑+x+□or□or△
ワンヒョウ・トコブセ	↓+↓+x
ワンヒョウ・マメツ	↓+↓+□
ヒョウガ	↓+↓+□or△
真八槍女・ミスチ	↓+↓+↓+↓+↑+x+□
真八槍女・シツソウコ	(パワーMAX時)↓+↓+↓+↓+↑+x+□
ヤミドコク	投げ間合いで→↓+↓+↑+x+□

※コマンドは、キャラクターが右向きするときのものです。

まんが/兵衛業 玉野さん



ザ・キング・オブ・ファイターズ '96



ゼロディバイド2

ザ・シークレットウィッシュ

●発売日/87年5月25日 ●価格/¥5,800
 ●メーカー/スーム
 ●ジャンル/対戦ACT
 ●対応周辺機器/MC (1ブロック)、2P対戦可

ボス&隠しキャラ4体の完全コマンド表を掲載!!

NOX

●多彩な足技で相手を翻弄しろ!

NOXは、ZEROをベースにしたキック系の技を得意とするキャラクターだ。空中コンボは、FC0300で相手を浮かし、3F3Fから3F3F3F80を叩き込んでいく。相手を浮かしてから、落下中に3F3Fへつなげる



タイミングがポイントで、高さはNOXの頭部を目安にしてパンチを出すところまで、通常の技は空中にすれば、相手が空中に落ちるまで、3F3Fをヒットさせて、このくらいの高さで3F3Fをヒットさせれば、相手がポイントだ。

通常技では、出の速い中段攻撃を持っているので、下段キック、またはパンチから0300や017Aを狙っていくと効果的だ。また、中距離から相手の攻撃に合わせるACをカウンターで狙っていくのもいいぞ。

コマンドリスト

技名	コマンド	攻撃位置	威力
0300	→K	中	30
017A	→P	中	18
06017	→→P	中	24
060300	→→K	中	18
0380	↖K	上	40
AC	K+G	中	30
0200	→+K	上	11
FC	→P	上	20
BO	↖P	中	26
0404017	→→→P	中	40
017C	→+P+K	上	24
032C	→+K+G	上	30
8B	P+G	上	50
060401A8	→→→P+G	上	60
02BD	↓↓P+G	上	50
E9	↖P+G	下	80
8E/0B	P+G	上背	50
FC/0C	→P	上左P	30

コンビネーションリスト

コンビネーション名	コマンド	攻撃位置
3F3F	PP	上上
3F80	PK	上上
8080	KK	上上
3F3F3F	PPP	上上上
3F3F80	PPK	上上中
3F3F3F80	PPPK	上上上上
017A80	→PP	中中
017A3F80	→PPK	中中上
020080	→KK	上中
020100	→K&K	上下
FC0300	→P→K	上中
FC0100	→P&K	上下

EVE

●強烈な空中コンボを常に狙え

長い手足を利用した、多彩な攻撃を得意とするラスボスのEVE。オススメの空中コンボは、ラヴ・アッパー2発からラヴ・タイフーン、またはラヴ・トルネードへつなげるパターン。2発目のラヴ・アッパーを当てるタイミングがポイントで、かなり高い打点でヒットさせないと次のコンボへつなぐことができないのだ。ボタンを連打してもダメなので、ちゃんとタイミングを見計らって2発目のラヴ・アッパーを出すこと。

またEVEは、固有技と返し技が充実している。持っているほとんどの技が中段ということもあり、NOX同様、いかに相手に下段攻撃を意識させるかが勝負の鍵となる。中段を怖がって立っているようなら投げを決める。

コマンドリスト

技名	コマンド	攻撃位置	威力
ラヴ・アッパー	↖↖P	中	30
ラヴ・ミサイル	↖↖↓↖→P	中	34
ラヴ・スラッシュ	→P+K	中	22
ラヴ・アチキック	→K	中	30
ラヴ・サマー	↖K	中	40
クール・ラヴ・サマー	↖K	中	30
ステップ・ラヴ	P+K	下	12
ラヴ・エルボー	→P	中	22
ミドル・ラヴ	→K	中	30
ラヴ・タックル	↖→P	中	25
ラヴ・ストライク	↖K+G	中	30
ラヴ・デスター・ハイ	↖P+K	上	25
ラヴ・デスター・ミドル	↖P+K	中	29
ラヴ・デスター・ロー	↓P+K	下	29
ラヴ・プレッシャー	↖P	上	12
ラヴ・ターンパンチ	↖→P	上	14
ラヴ・ターンキック	↖→K	上	22
ラヴ・ジェラシー	P+G	上	50
ラヴ・エスカレーション	↖→P+G	上	60
ラヴ・スレイヴ	↓P+G	上	80
ラヴ・アタック	↖P+G	下	50
ラヴ・キラー	P+G	上背	50
ラヴ・ビッカー・ハイ	↖P+K	上左P	30
ラヴ・ビッカー・ミドル	↖P+K	中左P	40
ラヴ・ビッカー・ロー	↖P+K	中左	40
ラヴ・ゲッター	↓P+K	下左P	30
ラヴ・キャッチャー	↓P+K	下左K	40

コンビネーションリスト

コンビネーション名	コマンド	攻撃位置
ラヴ・ドライブ	PP	上上
ラヴ・キッカー	PK	上上
ラヴ・マシーン	PPP	上上上
ラヴ・ウィンドフ	PPK	上上中
ラヴ・タイフーン	PPPK	上上上中
サマー・オブ・ラヴ	PPP+K	上上上中
ラヴ・ハリケーン	PPKK	上上中中
ラヴ・トルネード	PPKKK	上上中中上
ラヴ・レイド	↓KK	中中
ラヴ・アサルト	↓KKK	中中上
ラヴ・スマッシュ	↖K+GK	中中



NECO

●リーチの短さをカバーして戦うのだ

前作に隠しキャラとしても登場したNECOが再登場。固有技の総数がほかのキャラに比べて少なく、リーチは相変わらず短い。実戦的なキャラでないことは確か。前作で狂威を振った通常の投げ技がなくなったばかりか、コマンド投げすら用意されていない。これでは、ただ表情の豊かなお笑いキャラに終わってしまう。そんな中、イマイチ使えないが男らしい新技がいくつか追加されているので紹介しよう。「おまえに届けたいこの俺の拳」は、拳を後ろに振り上げてタメを作り、ステップを踏んで拳に拳をぶち当てる技。地面でバウンドした相手にダウン攻撃代わりに当てることができる。「この俺のおやかな足払い」は、スライディングのように相手の足下を狙うキック。モーションが大きいので、動きが読まれやすいので注意。「この俺のエグゼナントカー」はZEROのエグゼブレイカーと同じ技。これは中距離からの奇襲として便利な技。COM戦では、中距離を保ち、相手の技の始動めをつぶす感じで使っていく。



▲「この俺のおやかな足払い」でリーチをカバー。



▲カウンターで「この村でおまえの〜」をヒットさせる。



▲パンチを突かす。この切れ味には俺も結構たよ。狙っていい。パンチからのタイミングがかなりシビアなので練習しよう。▲相手が浮いた瞬間で間に合いを詰め、パンチを出してキック。

MODOKI

●空中コンボのバリエーションが魅力

空中コンボのバリエーションが豊富なMODOKI。相手を浮かせる技には「痛いですが」を使用し、できるだけ高い打点でもう1度「痛いですが」をヒットさせる。相手が顎の高さまで落下してきたら、すかさずコンビネーションの「驚かしたら言って下さい」を叩き込む。この連携はタイミングと間合いが難しいので、お手軽に決めるなら2発目の「痛いですが」から「こははどうですか」につなげるとい。すぐには「こははどうですか」へもっていかず、その前にパンチを2発ヒットさせ、一瞬間をおいてから「こははどうですか」へつなげれば、ヒット数が稼げるぞ。



中コンボのスタート!! 空で

コマンドリスト

技名	コマンド	攻撃位置	格闘力
これは好きですか	←→P	上段	14
これも好きですか	←→K	上段	22
痛いですが	↘P	中腹	30
下からこう	←↘↘↘P	中腹	34
いやなんですか	→P+K	中腹	22
ごんなのも	←K	中腹	30
ああ	↘K	中腹	40
あゝ最高	↘K	中腹	30
しいね	P+K	下段	12
そのままとけて	→P	中腹	22
この感概	→K	中腹	30
ほうら	←→P	中腹	25
無敵だ	←K+G	中腹	30
上もしいね	→P+K	上段	25
真ん中もしいね	→P+K	中腹	33
下も最高だ	↓P+K	下段	23
はいっ	P+P	上段	12
たまらないはたまらないよ	P+G	投げ	60
一緒に食って行こう君と	↘P+G	投げ	60
ああこんな楽しいなんて	↓↑P+G	投げ	60
君が敵が敵が敵が	↘P+G	下段投げ	60
僕は君をこんだら	P+G	膝投げ	60
上やばりだよ	←P+K	上段P返し	30
ほ僕も真ん中が好き	→P+K	中腹P返し	40
はははははそれ	↓P+K	下段P返し	30
下だねアなんだねア	↘P+K	中腹K返し	40
ははははははは	↓P+K	下段K返し	40

コンビネーションリスト

コンボ	コマンド	攻撃位置
どうですか	PP	上上
ごんな感じですか	PK	上上
いいですか	PPP	上上上
ごどうですか	PPK	上上中
こははどうですか	PPPK	上上上中
これはどうでしょう	PPPK+K	上上上中
ごもいいですか	PPK+K	上上中中
驚かしたら言って下さい	PPPKK	上上中上中
この辺はどうですか	↘KK	中中
好きますかそうですか	↘KKK	中中上
ではこれはどうですか	←K+GK	中上

コマンドリスト

技名	コマンド	攻撃位置	格闘力
あまりにも鋭いこの俺のサマー	↘K	中腹	40
おまえに届けたいこの俺の拳	P+K	中腹	30
この俺のおやかな足払い	K+G	下段	30
この俺のエグゼナントカー	←→P+K	中腹	40
この村でおまえのハートお返し	→P	中腹	24
この俺を受け止めてくれるかい	→+K	中腹	30
そうあの巨腕にいたのさ	←K+G	下段	30
巻込んでやろうこの俺の足で	↘K	中腹	30
この俺のおとっつとっつと	↘P	中腹	30

コンビネーションリスト

コンボ	コマンド	攻撃位置
熱き拳 97	PP	上上
超熱き拳 97	PPP	上上上
ハートに消化した俺の拳と顔	PPPK	上上上上
劇的にキマる俺の拳と下段の蹴り	PPPK+K	上上上上
意外にもよく動く俺の足だった	↘KK	中中
このおれ味に俺も惚れたよ	→P↘K	中中
この鉄はあの腹を思い出させる	P+K	上下

せんが、お手帳、びびりさん



QUIZなないろDREAMS

虹色町の奇跡

- 発売日/97年6月27日 ●価格/¥5,800
- メーカー/カプコン
- ジャンル/ETC
- 対応機種/AMC11ソフト、2P同時プレイ

イベントシステムを理解して、思い通りの展開を楽しもう

クイズに答えながら、恋愛SLGの楽しさが味わえる! 2つのジャンルを楽しくところを融合した、人気のクイズゲーム「虹色町の奇跡」。このゲームのポイントは、やはり恋愛SLGの要素。実はこれが結構セモノで、ちゃんと手順を踏んでイベントをこなしていけないと、最終的に女の子と結ばれることはできないのだ。ここでは、それぞれの女の子と無事ハッピーエンドを迎えられるように、イベントを発生させるための条件について説明していくぞ。なお、このPS版ではルーレットを使わずに任意のマスに止まれるモードが用意されているので、「ストーリーを楽しむのが目的だ」という人は、こちらのプレイをおススメする。ちなみに、イベントの発生に大きく関わってくる女の子の好感度は、その子に出会ったときだけ上げることが可能で、クイズの正解率が高ければ高いほど、より効果は高まるぞ。ストーリーを効率よく進めるためには、何よりもまず、クイズのための知識を増やすことが第一なのだ。



▲ちなみに女の子の好感度は、日曜日には妖精に会ってクイズに正解すれば増えてもらえるぞ。

2人の隠しキャラのイベント発生条件をチェック!

ファンのお望みに応え、PS版では、アーケード版で人気の高かった妖精とリンツのストーリーが追加された。ただし、普通にプレイしていたのでは、まず見ることができないだろう。ここでは、彼女たち2人のストーリーを楽しむための条件を教えるぞ。もちろん、2人ともばっちりエンディングまで用意されている。また、この2人には好感度が設定されていないので、クイズで好感度を稼ぐ必要がない。ストーリーイベントも、ほかのキャラより簡単に見ることができるようになっている。メインのキャラに勝るとも劣らないいいチャメチャな展開なのだ。



▲妖精とリンツ。さて、こちらのストーリーが好きな人は、

ストーリーイベント

主に、キャラクターのシンボルがあるマスに止まると発生するイベント。各女の子のイベントが、ストーリーを過ぎて順に発生する。ただし、女の子の好感度が一定の値に達していないとイベントは発生せず、通常のマスに止まったときと同じように扱われるぞ。このイベントを全部見えておかないと、ハッピーエンディングは迎えられない。



▲好感度の条件を満たしているとき、マップ上のシンボルにハートマークがつくのだ。

ランダムイベント

主に通常マスに止まることによって発生するイベント。これは、見なくてもストーリー展開やエンディングには差し支えないが、ストーリーをより楽しむためにもぜひ見ておきたいところだ。ただし発生条件からもわかるように、対象となる女の子を選ぶことはできない。この辺はもう運になってしまうのだ。



▲とにかくマメに通常マスに止まるしか手はない。ルーレットONだとよく見ることが出来る。

デートイベント

キャラクターのシンボルがあるマスに止まり、その時点で好感度が一定値まで達していなかったとき。普通ならば通常マスに止まったときと同じ扱いになるのだが、ある一定の期間内に上記の条件を満たした場合は、デートイベントが発生する。これも、ストーリーには影響はないイベントだが、発生条件が厳しいが、非常に楽しいのだ。



▲デートイベントの期間はキャラによってまちまち。期間が短いキャラには要注意。

リンツ

まずルーレットはON/OFF、どちらのモードでもOK。日曜日のマスに3回止まると(連続して止まる必要はない)、4回目に止まったときから妖精のイベントが始まる。その後、日曜日マスに止まる度にストーリーが進展していく。ストーリーイベントは全部で12個。そのすべてを見て、ボスを倒したあとに誰にも告白せずに時限切れまで待てば、妖精とのハッピーエンディングだ。



リンツ

リンツの場合、ルーレットをONにしておくことが最低条件。で、ルーレットでリンツを8回引き当てると、次にリンツを引き当てた時点からストーリーが始まるのだ。ストーリーイベントの条件は簡単で、ルーレットでリンツを引き当て以外に、月末にも発生する。全5個のイベントを見て、最後に誰か適当な女の子に告白して振られれば、リンツとのハッピーエンディングを見られる。



ノーマルキャラ7人のワンポイント攻略もお届けしちゃいます

ここでは、本来のこのゲームのヒロインたち、7人の女の子とハッピーエンディングを迎えるための、ワンポイント攻略をお届けするぞ。ちなみに、注意したいのがルート。このゲームでは、途中で進行ルートを選択することがあり、ルートによって登場する女の子とそうでない女の子がいるのだ。一部のキャラは、シンボルのあるマスが非常に少なく、あまり寄り道していると最後までストーリーイベントが終わらないことも考えられる。くれぐれも、ルートの選択は慎重にしよう。そして、狙っている女の子のマスには極力止まるように。

▶分岐ルートによっては、登場しない女の子もいる。注意!



森次めぐみ

めぐみは、最初の分岐で右に行かないと、そのあと登場することはない。最も多く登場するルートは、最初と次を右に行ったら、あとはすべて左に進むといい。ストーリーイベントの数がかく多いため、めぐみのシンボルが立っているマスには確実に止まって行こう。また、通常マスに頻りに止まって好感度を上げ、イベントを円滑に発生させるようにしておけばなおブツだ。



◀ストーリーイベントは19個。ちなみにこれは14回目のイベントだ。

浦崎久美子

久美子は、決まったルートにしか立っていないという変わったキャラ。気になるルート選択の方針はけど、基本的に分岐点から左を進むようにしていけばまず問題はない。途中で選択を間違えてしまうと、そのあとまったく会えない、なんてこともあるので気を付けよう。マスの数自体は少なくないので、ルートさえ間違えなければさほど苦労はしないはずだ。

◀ストーリーイベントは14個とめぐみに次いで多い。これは11回目のイベント。



想瀬サキ

サキも、決まったルートにしか登場しない。また、サキのマス自体も数が少ないので、確実にストーリーイベントを見るためにも、通常マスでできるだけ好感度を上げておきたい。ただ、サキの登場するルートはほぼ1本道（途中で分岐がほとんどない）なので、分岐を間違えたがためにアウト、なんてことはまずないはず。ルートは最初を右、次を左であとは通なりでOKだ。



◀ストーリーイベントは12個。このイベントは9回目だから、あと少しだ。

咲良絵美

絵美は、基本的にどのルートをとっても、途中で分岐のどちらかで必ず登場するという攻略しやすいキャラ。彼女のシンボルが立っているマスの数は全体的に少なめだが、ストーリーイベントも、全キャラ中ダントツで少ない(1)の、気にしなくても大丈夫だ。

ちなみにもっとも効率の良いルートは、最初を右、次を左、とサキとまったく同じ道をたどればOKだ。
◀全7個のイベント中、これは4回目。サキとの同時攻略でも、狙ってみよう!



藤倉桃子

桃子は、どのルートをとっても登場すると、とにかく積極的なキャラ。何も考えずにプレイしていたら、桃子の好感度が上がりすぎてしまった、というのはこれが原因である場合が多い。基本的にどのルートを取ってもいいが、オススメは最初を左、次を右、というルート。ストーリーイベント数も1と少ないし、おそらく攻略が一番ラクなキャラなのではないだろうか?



◀このイベントは10回目。彼女を扱う場合、普通にプレイしていれば問題はない。

小橋真由美

イベント数、シンボルの立っているマスの数と、双方の兼ね合いが非常に絶妙なバランスを保っているキャラ。決してイベント数が多いわけではないのに、1つのルートにあるマスの数が意外と少ないので、通常マスでしっかり好感度を上げておかないと、最後までストーリーが進展しないことが多いのだ。オススメの分岐選択は、右、右、右、左、右の順かな。

◀このイベントは8回目。全部で1発だから、あと3つ見ればOKだ。



シャーロット

シャーロットもサキ、久美子と同じく、決まったルートにしか登場しない。ストーリーイベントの数は全キャラ中2番目に少ないので簡単に思えるが、そのために必要な好感度の設定がそれなりにシビアになっているので、通常マスでしっかり好感度を上げておかないと、終盤で泣きを見ることになる。なお、オススメルートは最初を左、次を右、といったように桃子と同じだ。

◀このイベントは7回目。残る3つのイベントは好感度が100以上必要だ。



攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL

- 発売日/97年7月17日 ●価格/¥5,600
- メーカー/SCE I
- ジャンル/3D・ACT・STG
- 対応周辺機器/MC (1ブロック)

"フチコマ"に乗り込み、群がる敵を撃ち破れ!

この「攻殻機動隊」は、士郎正宗原作の同名コミックをもとにした3D・ACTだ。プレイヤーが操縦する自機「フチコマ」は、ジャンプや走行といった普通のゲームでお馴染みの動きだけでなく、壁や天井に貼りつくといった斬新なアクションも可能。原作さながらの迫力ある戦闘を楽しめるぞ。クオリティの高いビジュアルシーン(ステージ間のデモ)がマニアからも好評だった作品だけに、どうせプレイするなら、最後までミッションをクリアしてみたいもの。そこで、ここでは各ミッションをクリアするために、重要なポイントを紹介しよう。

基本1●連射とタメ撃ちの使い分け

攻撃ボタンを連打すると、フチコマはバルカンを連射してくれる。バルカン攻撃は1発あたりの威力はあまりないけれど、発射までの時間を待つ必要もなく、連射的に攻撃できるのが特徴だ。また、攻撃ボタンを押しっぱなしにして、ターゲットを捕捉した状態で攻撃ボタンを放せば、敵を自動追尾するミサイルを発射する。このミサイル攻撃は、一発あたりの威力の高さと、自機の正面以外の敵にも攻撃を加えられるのが特徴だ。どちらの攻撃が有効か考えながら、ケースバイケースで使い分けつつ戦っていこう。



▲ミサイル攻撃は、相手を自動追尾してくれるのが特徴。

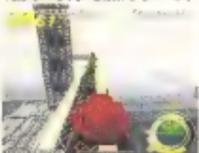


▲高速スクロールするステージでは、連射の方が有利。

通常ステージ ゲーム中にひかえる難関ポイントを総チェック

MISSION3●見逃しにくい爆弾

このミッションでは、いくつかに分割されたエリアの中で、一定時間以内に爆弾を破壊する任務が待ち受けている。タメ撃ちでは効率が悪いため、バルカン攻撃をフル稼働にしてフィールドを突っ走り、爆弾がまとまって配置されている場所ではボムを利用しよう。基本的な攻略方法はこれでOKなんだけれど、ネックになっているのが、上空や建築物内に配置された爆弾の処理だ。2つ目のエリア以降では、地表だけでなく高い場所もレーダーで確かめるようにして、そんな場所にある爆弾は先に叩くようにしていこう。「目につく爆弾は全て破壊したのに残り1つ目の爆弾が見つからない……」という人は、円柱型のビルに注目だ。このビルのとある場所には、内部に進入する通路が設けられていて、その奥に爆弾が配置されているのだ。ちなみに、ビルの壁はボムの爆風も完全に遮ってしまうので、ここではビル内に侵入してから確実に攻撃を加えないと、クリアはできないぞ。



▲上空の鉄橋の上にある爆弾は見つけにくいので注意。



▲円柱の建物は、下の方に入り口が設けられているのだ。

基本2●回転移動はとても便利

多くの3D・ACTがそうであるように、この「攻殻機動隊」でも敵の攻撃回避は重要になる。しかし、この「攻殻機動隊」の場合、正面に捉えた敵が攻撃をしてきたとき、十字キー左右だけでは振り切れないし、ジャンプを使っても、相手の攻撃を避けつつ攻撃を加え続けることは難しい。そんなときは、「L1+十字キー」



「←」という操作で、常にターゲットを正面に捉えたまま相手の周囲を移動することができる。この動きはボス戦などに有効なので、必ずマスターしよう。

基本3●ボムもしっかり使おう

このゲームでは、自機が破壊されると一定の場所まで戻されてしまう。その際ボムの弾数も元の数に戻るようになっていく。つまり、ボムを残したまま死んでしまうのは、まったく意味のないことなので、強敵と出会ったときや、まとめてザコを処分したいときなどには、惜しまずにボムを使っていくようにしよう。ちなみに、各フィールドの一定の場所にはボム補充アイテムが必ず落ちていて、これらを回収しながらプレイすると、ゲームを有利に進めることができるぞ。



▶ボムアイテムを見つけたら、必ず回収しよう。

MISSION7●ビルの上も見逃すな

MISSION7では、砲台型の敵を一定数破壊することが、クリアの条件になっている。砲台を見つけたら一気に接近してバルカンを叩き込むようにすれば、素早く破壊することができるぞ。なお、砲台のうち2台は高層ビル



の屋上に配置されている。非常に発見しにくくなっている。レーダーに注目しつつ、発見したらビルを慎重に登って行き、攻撃するようにしよう。

MISSION10●地形の誤認に注意

このミッションで注意したいのが、橋のわがりにくい地形だろう。縦型犬の上昇している通路は、円形につなごうと思ったフロアだと思こんでしまいがちだ。しかし、ここは通路をひたすら進めばゴールに近づけるので、同じ場所をぐるぐる回っているような錯覚を感じても、気にせずに進むようにしよう。ちなみに、通路脇に配置されたアイテムを回収しておくことで、ボス戦が楽だぞ。



MISSION12 ●ボスへの道は何処に? 攻略ルートをチェック

最終ミッションでは、ザコの攻撃以上に、どちらに進めばいいかの判断が、最大のポイントとなる。今までのミッションとは違い、落下死と隣り合わせのジャンプもあるのです。間違った移動は死に直結してしまふぞ。もっともわかりにくい中盤の進行ルートを確認写真で示しておいたので、しっかりチェックしておこう。



▲まずは道に沿ってすすんで進もう。道の途切れた場所までたどり切った後に進む。



▲すると、二人が足場を見えたら、目の前の壁を壊して下へ落ちる心算をすべし。



▲さつと進んで、二人を合間に突いたら、二法を無理なジャンプをしても死なぬのみだ。



▲切り立った壁を移動し、黒い壁に向かうのを避けて、壁を目一杯上まで登って進む。



▲壁と天井という地形に到達したら、軸を倒して滑り落ちよう。



▲最後の浮遊足場は、右の前方に注目。写真中央に見える窓に向けてジャンプして進む。



▲80度程度リターンし、この状態からジャンプすれば、向こう側の足場に落ちる。

VSボス戦 個性豊かなボスに勝ち勝つためには……

作戦1 ●攻撃の死角を突く

ボスの攻撃は激しいものばかりだけれど、その攻撃の中には一定方向にしか向けられないものもある。その点を逆手にとり、ボスの死角に入ってしまう策に勝てるケースも多いので、序盤のボスなどで試してみよう。例えば、1面ボスは登場時に巨体がフィールドいっぱいを占めているように見えるけれど、実は脇から背後に回って行うことができる。成功すれば、写真のように、ほぼ一方的な攻撃が可能なので、楽に勝てるぞ。なお、ボスの死角(攻撃が届かない場所)は、ボスの背後だけでなく、建物内部では天井などにも隠されていること、いろんな場所に移動して探してみよう。けっこうあるものなのだ。



▶1面ボスの背後に回って攻撃するのみだ。

作戦2 ●基本はバルカン

一般に、通常ステージの固い敵はミサイルでの破壊が有効なので、ボスもミサイルで葬ろうと考えがち。でも、実際にミサイルが有効になるのは、1~2回の攻撃だけで撃破可能な敵のときに限られ、耐久力がケタ違いなボスキャラを相手にするときには、ダメージが大きいロスになってしまう。そのため、ボス戦ではバルカン主体で戦った方が断然有利になるので、戦開始中の攻撃ボタンは常に連打状態にしておく方が有利だぞ。とくに、攻撃ターゲットが複数あるような場合には、バルカンで攻撃した方が破壊効率も良いので、今までミサイル攻撃で勝てなかった人は、試してほしい。狙いを付ける手間も省け、一石二鳥だぞ。



▲各パーツを破壊する順番にも、バルカンは有利になる。

作戦3 ●思いきって接近戦

「どんな手を使ってもいいからボスに勝ちたい!」という人のために、とっておきの攻略方法を伝授しよう。バルカンの威力は連打スピードに大きく左右されるので、PS周辺機器のスティックなどに付いている連射機能を稼働させたままボスに密着して攻撃すれば、かなり素にボスを葬り去ることができると。もちろん、ボスの攻撃も受けるので、多少のダメージは覚悟しなければならぬ。しかしこのとき、ジャンプを組み合わせれば、攻撃の大半は避けられて戦いを有利に展開できるのだ。



▲接近して連射するだけで勝ててしまうことも、1面ボスなどにはとくに有効だ。

作戦4 ●最終ボス攻略法

かなり手ごね最終ボスだけれど、正攻法で倒すなら周囲をグルグル回りながらバルカンを撃ち込むのがベストパターンだ。このボスは、円状に広がる衝撃波の攻撃も使ってくるけれど、この攻撃を行う前には、必ず写真のような動作を見せるので、この動作が目に入ったからジャンプして避けるようにしよう。またこちらからの攻撃は、照準を合わせようとしても相手が素早く動くためうまくいかないので、初心者のみならずバルカンの連射だけに頼る戦法もOKだ。バルカンの連射速度も勝負の力キなので、攻撃ボタンを思いっきり連打しよう(連射機能を使うと減速だぞ)。円状に衝撃波が放たれる。こんな攻撃は、ジャンプで避けるしかないぞ。



▲例えば、最終ボスが手元から閃光を放ち始める。



まふろ / 神楽川原 ぽ子さん

沙羅曼蛇



アーケードで使えたあんな技、こんなテクを再現!

アーケード版の技がそのまま使えるものをピックアップ。少しウエイトのかかり方が違うので、難しく感じてしまう点もあるけれど、部分的にはだいたい同じ攻略法が通用する。また、このゲームは基本的に学習型の、死んではいけないうしピアなSTG。各場面での対処法を頭に入れて、なるべく死なないようにプレイしていこう。わかっちゃえば楽です。

STAGE1 BIONIC GERM

●ゴーレム後部の当たり判定が消える

画面右端でオプションを縦に張り、ミサイルを撃っていると、ゴーレムの後ろが通れるようになるぞ。



◀▲船が伸びてきたら、ゆっくりと下にさがっていく。この方法を使うと、縦を誘導しやすい。

STAGE2 METEORITE SPACE

●テトランを瞬殺する

画面右上の「2P」と表示されている場所に、オプションを張っておこう。あとは撃っていればOK。



◀▲テトランのコアは、必ずここにやってくる。オプションを縦に並べてコアに重ねるようにすれば簡単に倒せるぞ。

STAGE3 BURNING CHAOS

●プロミネンス簡単クリア法

画面左下(写真参照)でじっとして、プロミネンスが右に吹き上げたら、上を通過して回避。



◀▲プロミネンスが右へ吹き上げるときだけ、回避しよう。そのあとは、また元の場所(画面左下)に戻ればよい。

STAGE4 VOLCANO

●ブルーアイの安全地帯

有名な安全地帯。壁に設置された砲台を壊し、青い球が出る前に、乗早く右下へ行けばOK。



◀▲青い球が出たあとでは、球の軌道が変わる場合もある。左の写真はザコを撃ちまくり、点数を稼ぐパターン。

STAGES ASTEROID HELL

●隕石の安全地帯

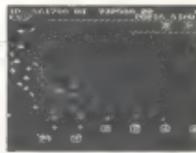
隕石に対しては、左下が安全地帯。といっても、ザコを撃ち逃したり、弾を撃たれたら安全ではない。オプションを縦に張ってザコを倒そう。



◀▲ここにいれば安心。隕石は左には飛来しないのだ。

●ボス前の猛攻はこてしのげ!

ザコの猛攻には、左上が安全。下からの敵弾は当たらないが、正面の敵は逃さず倒していこう。敵弾に狙われたら、小さくよけるように。



◀▲このあたりの位置をキープしながら、正面の敵を倒せば大丈夫。

●デスをハメる方法

画面の一番下に誘導し、少し上によければハマってしまう。オプションを縮めないで長めに張ると、オプションの攻撃がコアに届く。

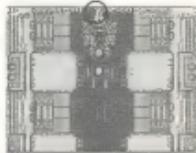


◀▲ハマてしまえば簡単。動かないでその位置から攻撃しよう。

STAGE6 FORTRESS ZONE

●ビッグコアの安全地帯

オプションを縦に並べ、画面の一番上でビッグコアが浮上してくるのを待とう。オプションが3つ以上あれば、コアを攻撃できるぞ。



◀▲メテオクチャ有名な安全地帯。まともには敵う気がしません。

●要塞内の進み方

画面上方でオプションを縦に並べ、ミサイルを撃てれば壁の砲台を画面外で破壊できる。ここは対空砲や、はがれる壁には当たらないのだ。



◀▲敵弾が来たら、大きめに避けたいこと。バクーンが崩れるまで進もう。

●ボスを落とさないと戻される!!

ボスを下に落とさず、このあとのシャッターを抜くと、前のどこかの面に戻される。シャッターを抜いてもクリアしたと見なされないのだ。



◀▲ミサイルがあれば落とせる。ボスまで進もう。ミスで戻されてもOK。



まんが / 藤原川 若原口三

TOTAL NBA'97

●発売日/97年6月27日 ●価格/¥4,800
 ●メーカー/SCEI ●ジャンル/SPG
 ●対応周辺機器/MC (3ブロック)
 /MT (最大8P)

高度なプレイを楽しむためのフォーメーションガイド

フォーメーションを、それほど意識せずにプレイしていても、COM相手なら楽勝してしまっている人もいることだろう。でも、もう1ランク上のプレイを目指したい人や、2P対戦で友だちに差をつけたい人は、ぜひこ

のページを参考に、いつでも状況に応じたフォーメーションを使い分けられるようになろう。今まで自分なりに作り上げてきたパターンに、ひたりはまるフォーメーションが見つかったりするはずだ。

オフェンスフォーメーション

使い分ければ主導権はこちらのモノ!!

●ハイ・ローポスト

「スクリーンアウト」と呼ばれる戦法を使うためのフォーメーション。自分のチームのセンターとパワーフォワードの選手が、相手チームのリングまでのスペースを体を使って(ブロックして)広げてくれる。すばやい展開で試合を進めたいときに有効となるフォーメーションで、パスをどんどん回して相手チームを翻弄してやると、さらに効果的なのだ。

▶すばやくパスを回して、チャンスが来たら即シュート!



●アウトサイドトライアングル

スリーポイントラインの辺りでパスを回しながら、ディフェンス側の選手を外へ誘い出すようにしよう。その隙をついて中へ切り込み、ダンクシュートやジャンプシュートを決めてやるのだ。その際シューティングガードとシュートする選手をクロスさせたりすると、チャンスはさらに広がるぞ。また、このフォーメーションは、相手のファウルを誘うのにも最適なのだ。

▶パスを長い間回しすぎて、ファウルを取られないように。



●スリーポイント

名前の通り、スリーポイントを狙うのに適したフォーメーション。シュートしたあとすばやくディフェンスに戻れることが利点といえるが、その分リバウンドから得点へつなげることが難しくなってしまう。このフォーメーションでシュートするときは、確実に決められる選手にシュートを打たせよう。接戦の終了間際にうまく使って決め手とするのが、賢い使い方。

▶得点差を広げたいときや、一気に逆転したいときに有効。



●ダブルチーム

ダブルチームとクラッシュボードは、上のフォーメーションとはちょっと違い、コンフィグでオン・オフの切り替えができる作戦のようなもの。ダブルチームは、ディフェンスの際に有効となるもので、1人の選手を2人でマークするのだ。相手チームに特に得点力の高い選手がいた場合、その選手を2人がかりでマークして、パスを通せなくしてしまうのだ。

▶その反面、誰か1人はフリーになってしまうのが難点だ。



●インサイドトライアングル

「リバウンドを制する者がゲームを制す」の代名詞ともいえるフォーメーション。リングに近い選手2人がリバウンドを中心に試合を組み立てていく。シュートは必ずしもリバウンドでフォローしやすいので、スリーポイントや、少し遠くからのオパッシュコートなどを、どんどん打つことができるのだ。リバウンドを取ったあとは、ダンクシュートも狙える。

▶シュートを打ったら確実にリバウンドでフォローしよう。



●ボックス

実際のバスケットで、もっとも基本的なフォーメーション。選手たちがバランスよくポジションにつき、リバウンドを取るチャンスを狙っていく。リバウンドからシュートへの移行がスムーズにでき、相手ボールになった場合もすばやく対応できるぞ。攻守のバランスが取れているので、手堅くいきたいときは、このフォーメーションを使って確実にリードしよう。

▶初心者、まずはこのフォーメーションを試みよう。



●アリウープ

ボールを空中で受けた選手が、そのまま着地せずにダンクシュートを決める高等テクニック「アリウープ」を使うためのフォーメーション。これを決めるのは、なんといってもタイミングが命。高いパスをゴール付近へ出したら、シュートする選手をすばやくゴールへ移動させ、タイミングを合わせて空中でボールを受け取らせよう。繰り返して練習しよう。

▶アリウープはタイミングが難しい。練習あるのみだ。



●クラッシュボード

クラッシュボードは全員でリバウンドを取りに行くという強行手段に近づく。当然リバウンドに失敗してボールを奪えなかった場合は、相手のチームの速攻を許してしまうという致命的な要素を持っているので注意しよう。しかし、リバウンドが成功したときには、一気に得点差をつけることもできるのだ。使い方については、高得点の可能性を秘めているぞ。

▶ダブルチームよりもリスクが高いので、多用は禁物だぞ。



ディフェンスフォーメーション 鉄壁の防御は反撃への布石

●フルコートプレス

コート全体を使って、マン・ツー・マン(1対1)で相手チームに積極的なプレッシャーをかける攻撃的なディフェンスフォーメーション。プレッシャーによる5秒ルールや10秒ルールでのバイオレーション、相手のミスによるボールの獲得などが期待できるぞ。つまり相手のわずかなミスがチャンスにつながるのだ。後半に突入して、相手チームが疲れてきたところを突いてプレスをかければさらに効果的。逆に、序盤からこのディフェンスを使っていると、途中から自分のチームの選手が疲れてしまい、動きが悪くなってしまいうので気を付けよう。ゲーム中でこのフォーメーションが特に有効になるのが、

相手のスロウイン直後、ボールを受け取った選手をきっちりマークして、スティールでボールを奪い、そのままゴールしてしまえるぞ。ただ、フルコートプレスは場合によってコート全体に選手が広がってしまうため、相手のカウンターを喰らいやすいという弱點がある。選手が疲れているときは、特に注意しよう。



●ハーフコートプレス

バスケットのディフェンスの中でも基本的なフォーメーションで、コートの前半分(自側のコート)を使ってディフェンスをする。使い方としては、シュートを決めたあとすばやく自分のコートに戻り、相手チームのオフenseに対応できる状態にするのが最良。このフォーメーションの特徴は、フルコートプレスよりも選手がディフェンスで疲れにくいということ、簡単に自分コートの中で相手にシュートを打たせないということだ。スティールでもボールをカットしようとしてもほとんど成功しないし、逆にその隙をついてリング下への侵入を許してしまうことにもなりかねない。それよりもなかなか攻めることができ

ない相手か、しびれを切らして速くからシュートを打ったときにブロックしたり、リバウンドを取ることにも専念した方がいい。また、前半はハーフコートプレスでスタミナを温存して、後半に突入したらすかさずフルコートプレスに切り替えるのも有効だぞ。無理なディフェンスでのファウルに注意。



これだけはおさえておきたい高得点への道

もっと高得点を狙いたいという人や、なかなか勝てないというキミにも、パッチリ活用できる3つのポイントを紹介しよう。このポイントの間違った使い方をしてしまったら、各選手のステータスをチェックして、それをプレイに反映させることが大切だぞ。

POINT1●スペシャルムーブで切り込め

'97からの新要素で、ドリブル中に①ポテンで繰り出すことができるスペシャルムーブ。ボールキープ力の高い選手でこれを使うと、スティールされる確率が格段に下がると、さすがにこれだけで相手をゴボウ抜きすることはできないが、簡単に切り込んだときに相手チームの選手が目の前に張りついてきたら、スペシャルムーブでかわしたり、なかほ強引に切り込んだりできるのだ。こうすればシュートポジションが確保しやすくなるぞ。センターなどの攻撃に向かない選手では多用しないこと。



▲能力の高い選手で使うと、見事なプレイを見せられる。

▲ブルズの某選手がモデルのこの方、さすがに上手いぞ。

POINT2●確実なスリーポイント撃て

選手のステータスを調べて、自分のチームの中で最もスリーポイントシュートの得意な選手をチェックしよう。その選手を常に先発出場させて、どんなスリーポイントシュートを打たせるのだ。念のため、リバウンドのフォローも忘れずに。▲念のためインサイドトライアングルなどで、リバウンドのフォローを忘れずに。



▲念のためインサイドトライアングルなどで、リバウンドのフォローを忘れずに。

POINT3●見栄えよりも堅実さ

得点することをまず第一に考えると、堅実なジャンプシュートなどが一番。勝ちたければ、見栄えは気にせずに、どんなパスを回して近距離からシュートを打とう。ハイ・ローポストやボックスなどのバランスの取れたフォーメーションが、もっともこの戦法に適しているぞ。



▲ゴール近くからジャンプシュートを撃つことが、一番確実な得点方法なのだ。

勝てない人は迷わずシカゴ・ブルズを選ぼう

上の3つのポイントの間違わずに活用できれば、DOM相手ならたいして勝てるはず。それでも勝てないという人は、まだまだかと思つてシカゴ・ブルズを選択してみよう。現実のNBAに限りなく忠実に作られているゲームだからこそ、7年間に5回も優勝しているこのチームの強さも忠実に再現されている。シカ

ゴ・ブルズは総合力もさることながら、選手個々の能力もすば抜けている。どんな選手でもいかに、ボールを持ったままそのままドリブルやスペシャルムーブを使ってシュートを狙ってみよう。これが驚くほど成功してしまいう確率が高い。スリーポイントなどを狙わなければ、まず得点できてしまいうぞ。試してみよう。



▲このチームなら楽にシーズンやプレイオフを勝ち抜ける。



ゼロヨンチャンプ

DooZy-J

- 発売日/97年6月20日 ●価格/¥6,800
- メーカー/メディアリング
- ジャンル/ROG
- 対応画込機器/MC(8ブロック)

基本からウラワザまで、超役立つ11ポイントを一挙大紹介!

P.Sのマシンパワーを生かし、大幅にボリュームアップした「ゼロヨン」シリーズ最新作「DooZy-J(ドゥーZYーJ)」。「もう十分楽しませていただきました」という人もきっと多いことだろうが、そんな貴方に急ブレーキ! この2ページで紹介しているムチャムチャ役立つ「11のポイント」を知ってしまえば、再びあの「チツッ、チーチーチツッ」のオープニングBGMが聞きたくなること間違いなしなのだ。とにかく、「え? そんなことができない!?!」「おお! そういう手があったか!!」的な、コアユーザーでなかなか気づくことができないポイントばかりなので、新たな気分ですつづ試してみてほしい。そして以前よりも、はるかにイイ感じでハワイまで突っ走って最後はラブラブだ!! あろはおえ〜。



▲7月に1人でニューヨークのセントラルパークに行くドラッグ店に会える!

▼アンカレッジでは、この男と何度か交際し戀たないと話が進まないぞ。知ってた?

① チューン日数が増やせる!

スケジュール

マシンの性能アップは、パートナーがチューニングをしてくれるフリー(FREE)の日の日数に大きく左右されるが、この日数を増やす方法がある。日曜日になったら、まずスケジュール画面を見る前にセーブをする。そのあとでスケジュール画面に行き、パートナーのフリー日数が多いスケジュール(最低でも3日)が出るまで、同じ月日を繰り返しロードするのだ。



「スケジュール画面を見る前にセーブする」というのがポイント。

② まずは「リミッター解除」

チューニング

マシンを得たら、まず最初にチューニングしなければいけないのは「コンピュータ」。コンピュータをLV.2まで上げれば「リミッター解除」が行われ、マシンの最高速度が飛躍的にアップするのだ。それまで180km/h以上出せなかったのが、カル<200km/hを超えられるようになる。序盤をスイスイ勝ち抜いていくためには、とくに重要。何よりも優先させよう。



阪の車に設定をさせてみる速度が驚くこと

③ 究極チューンが可能に!!

チューニング

ウェンティの感情値が「大好き」状態のときに、一緒にサンフランシスコのチューニングショップに行く。確率は低いが「究極のチューン」をしてもらえることがある。1度行ったら必ず最低10回は「TALK」で話しかけてみよう。ちなみにウェンティの感情値を上げるプレゼントとしては、古着の革ジャン、F1ガレージキット、トレーニングカードなどがグッドだ。



「このプレゼントが、なくてもいいけど、1回のみ」としてくれる。

④ 「エアシフター」入手法

パーツ

ウェンティを連れてサンフランシスコのチューニングショップに行く。これも確率は低いが、面倒なクラッシュ操作が不要でレスポンスが最高レベルの究極クラッシュ、「エアシフター」がもらえるぞ。「究極のチューン」同様、1度行ったら根気よく何回も話しかけよう。ちなみにシフトは、◆キー上が1速、左が2速、下が3速、右が4速、L1が5速、R1が6速。



「これが「エアシフター」には必要じゃないぞ!!」

⑤ 「オール7」で大金持ち!

カジノ

カジノのスロットのドラムが、すべて7になるというウラワザがコレ。やり方は簡単。スロットが回っているときにのみポーズをかけ、◆上+L1+R1+△(すべてを同時押し)でOKなのだ。打ち止めすると、ラスベガスではステアニーの「お誘いイベント」が起ころ、誘いにのると勝ち分を盗まされてしまうが、誘いを断り続けられ、お金は貯まりまくるのだ!!



「これぞほんとの、オール7!! これでお金の心算は間違いないぞ。」

⑥ さらに良い品あります!

アンティークショップ

グランドキャニオンのアンティークショップで「隠し商品」が買えるぞ。下の写真の画面で「買う」を決定(○押し)した直後に◆キーを右に入れて、そのまましておこう。すると、商品リストがまったく別のものになるのだ。オスマンは、攻撃力30アップの「ブラクベルト」、防御力50アップの「フィジカルバリア」、そして仲間を復活させる幻の「復活草」だ。



「ただし、1度買った商品は買えないぞ!!」

ゼロヨンチャンプ DooZy-J

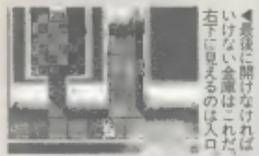


まんが/笑楽堂 久保田一磨さん

⑦究極アイテムゲット!

RPG

ニューヨークのRPG・ゴーストブレイカーズの第2話「虎ビルの魔犬」の1階で、MPの消費量を半分にするアイテム「アメリュック」が手に入るぞ。入手法は簡単。まず、入口を入ってすぐ左の小部屋にある金庫を残して、1階にあるほかの金庫をすべて開ける。そして最後に、残っていた金庫を開けると中に入っているのだ。絶対に入手しておこう。



▲最後に開けなければいけない金庫はこれだ。右下の鍵マークのほうは入口

⑧発生条件教えます!

サウンドノベル

ボストンでのサウンドノベルは、まず最初にマサチュー工科大学、次にヘイマーケット広場へと、それぞれ主人公1人で行き(キャサリンに2回会う)、再びマサチュー工科大学に行くと、学生にキャサリンのことを「聞いてみる」とプレイ可能になる。ただし、あまりに時間をかけすぎて、キャサリン死亡のTVニュースを見てしまうとプレイできなくなるので注意。



▲選択肢の選び方によって、さまざまなシナリオが展開するのだ。

⑨エミーをパートナーに!

パートナー

エミーをパートナーにしたことがないキミに贈るのが以下の情報だ。エミーは、サンフランシスコ、ロサンゼルス、インディアナポリス、シカゴの各ランキングレース終了後に、「LOOK」を3回押すと登場するぞ。そして、インディアナポリスまでの3つの機会すべてで会っておくことで初めて、シカゴで彼女をパートナーにするチャンスが訪れるのだ。



▲隠しキャラの彼女は、最高のパートナーにぜひパートナーに!

⑩シカゴRPG大攻略!

RPG

ジースタワーでデートすると発生する、シカゴの難關RPGを大攻略! 準備としては、グランドキャニオンのRPGをクリアしたあとに、アンティークショップで「バルチザン」を、⑧の方法で「フィジカルバリア」を、それぞれ入手しておくことが必要。攻撃は、剣士の特長技のみで十分(転落しても使用可能)。「盾合戦」でも、ほとんどの敵を1撃で倒すことができるので多用している。次に攻略手順。まず、1階中央左の部屋の前にいるボティを倒し、中にいるエイミーから「バトルスーツ」を買い装備。左にあるエレベーター(以下、EV)で3階へ→受付で10カードをもらい、そのまま右へ、突き当たりをへ、1つ目の角の右にあるEVで4階へ→フロアの左上にあるドアを下に2つ抜け、左上のEVで2階へ→ジェイクコブを倒し、金庫から変造10カードを入手し4階へ戻る→フロアの右の方にあるEVに戻り3階へ→受付で10カードを1に書き替え、受付右側のドアからフロア中央のEVに行き5階へ→下にある2つのドアを抜け、フロア左下のEVの前にいるボギーを倒す。右にある10チェンジャーで10カードを2に書き替えたあとと5階へ→ジャック&トニー、R・カボネを1度倒す。カボネが逃げ込んだロッカーの前でマスターカードを入手し5階へ→右方向へ進み1つ目の角を上へ、カボネを再び倒せばクリアだ。スタート時のレベルが低くても、最後のカボネ用に「回復薬・松」を1つ持っていれば、一気にクリア可能だぞ!!

⑪ベストな選択肢を選んで感情値をアップ!

パートナー

以下の表を参考にパートナーの感情値をアップさせ、グッドエンディングを目指してみよう。表内の各数字は感情値がもともと上がるベストな選択肢(表示される上から1、2、3)で、「1」は選択肢がなく必ず感情値がアップするもの。「x」は感情値が下がるか、アップしないもの。「1・2」とあるのは、どちらでも同じ数値だけ感情値がアップするという意味だ。

デート場所 & イベントの種類	パートナー名							
	エミー	ジュリア	レイ	ベリジェ	キティー	ボビー	ラフニー	ナッキー
ショッピングストリート	2	3	3	1	2	3	3	2
ゴールドゲートブリッジ	+1	1	1	1	2	1	1	2
ブロードウェイプラザ	1	3	2	1	3	3	2	2
UVスタジオ	1	2	2	1	1	2	1	3
カジノ	3	3	2	3	1	1	1	3
グランビューポイント	1	2	1	1	2	x	2	1・3
グレートソルトレイク	1	2	2	1	2	x	3	3
SACミュージアム	2	2	2	1	2	x	2	2
ネブラスカ牧場	1	2	1	2	1	x	2	2
砂漠植物園	1	2	1	1	2	1	2	2
デイトナビーチ		0	x		x	0	x	0
ケネディ宇宙センター	x	2	1	1	1	1	2	2
マイアミビーチ	x	0	0		0	x	x	0
ユニオンステーション	x	1	1	2	1	1	2	2
ジースタワー	1	2	2	2	1	1	2	1
ティアガラフォールズ	1	1	2	1	1	1	1	2
シンフォニーホール	1	1	1	x	1	1	2	1
モンキースタジアム	1	2	1・3	1	3	1	1・3	1
セントラルパーク	1・2	1	2	2	3	2	1	2
主人公の誕生日	2	1	1	2	1	1	1	1
パートナーの誕生日(※※)	3	2	2	3	x	2	2	2
ハロウィン	1・2	1	2	1	2	3	1	2
TALK「彼女自身について」	1	2	2	3	1	1	2	1

※なつきき感情値が15以上のときに、ここに選択肢2を選んでキスイイベントが発生し、同時に感情値がアップする。 ※※ここにあるのは、選択肢1の「プレゼントを贈る」を除いたときのベストな選択肢。ベルジェに関しては、選択肢1以外では感情値は上がらないということ。



ランナバウト

●発売日/97年5月23日 ●価格/¥5,800
 ●メーカー/やのまんゲームズ
 ●ジャンル/カーアクション
 ●対応周辺機器/MC(1ブロック)、NC

爆走野郎! 『ランナバウト』の全てを一挙公開!!

実際のカーチェイスのようなシチュエーションの中で障害物を破壊し、爆走する爽快感が何とも言えない『ランナバウト』。このゲームには、最初から使用することができる4台の他にも18台もの「隠しCAR」が用意されているぞ。中には、「あの憧れの名車」や「なじみの深い車」など、いろいろなタイプの車が存在しているのだ。ここでは、その隠しCARが使用可能になる条件と共に、条件を満たすためのコツを一緒に紹介していくので必ずチェックしておこう。そして、キミ好みの車をゲットしてほしい。



◀各コースを制覇して隠し車を手に入れよう。

全コースを制覇するための基礎講座

●ハンドリングの"コツ"

基本的なことだがハンドルをきるに当然、慣性がかかる。これをうまく調節するには、細かくキキを左右に入れて車体を安定させることだ。安定させておかないとカーブなどにさしかかったときにうまく制御できないぞ。また、路面の状態(砂浜や砂利道)によって挙動も変化するのだから注意が必要。余裕があればドリフトなどのテクも身に付けておこう。



◀車によって挙動も変わるので調節しよう。

●車のセッティング

各コースを制覇するためにも車のチューンナップは重要。コースの系統や車本来の性能を考慮してセッティングしてみよう。例えば、コーナーが多いコースではステアリングをクイックよりに設定すれば楽に曲がれるぞ。逆に直線が多いコースでは、アクセルの反応をゆるくしたり、ステアリングをスロウよりに設定するのが理想的だ。



◀各パーツの強弱や設定のバランスを考慮して最適なセッティングをしよう。

さまざまな条件をクリアして隠しCAR 18台、全てをGETせよ!

ここで紹介している内の3台(19A・PLC・TNK)は、使用可能にする条件がかなり難しい。S Dクリアのためには、小回りのさく「MIN」がオススメ。「TRD」と「R

SP」は、他の隠しCARの使用条件に比べて少し変わっている。オススメは加速性に優れた、ドリフトという最大の武器を持っている「GT1」がバッチグー。

中級コースのオービス地点で時速180km/h以上を記録してクリアする



初級コースをクリアする

中級コースのオービス地点で時速230km/h以上を記録してクリアする



中級コースをクリアする

上級コースのゴール付近にあるスーパーマーケットの横からゲットしてクリアする



上級コースをクリアする



SIRは、ミッションをATかMTのどちらかを選ぶ一般的な車で、NSRは、コーナリング性能に優れた車。



レース用に開発されたGTRは、スピード重視。235馬力のエンジンを搭載したBUSは、独特な運転感覚が味わえる。



LIMは、縦長ゆえにコーナリングの感覚も独特。DAMは耐久性とパワーだけなら他のどの車にも負けない。

最速! 破壊! 安全運転!? のためのポイント攻略!!

●めざせ最速ドライバー

最速クリアを達成するためには、コース全体を見つうえて、どのルートが1番応用なのか、どこでショートカットが可能かを覚えることが重要だ。そこで、コース別にポイントを紹介します。まず、初級コースでは、ホテルのロビーがショートカット可能だ。中級コースでは、はね橋が開いていればショートカットが可能。高速道路入口の表示板に「洗滞」と表示されていたら絶対に入らないこと。上級コースでは、ガソリンスタンドを通過したあとの看板のある急カーブがポイント。ここで、下に飛び降りれば一気にカットできるぞ。



▲これはお車をジャンプでできればショートカットが可能だが、開いていない場合は素直に他のルートを進んだ方がいいぞ。

●めざせダーティ破壊王

破壊王になるために、ここでは各コースの強い目のポイントを紹介しよう。まず、初級コースでは、意外と見逃しがちな宝石店が稼ぎどころ。宝石店は、スタート地点の真後ろにあるぞ。中級コースでは、洗滞に巻き込まれた車の集団。特にダンプが狙い目だ。上級コースでは、なんとと言っても地下鉄の電車だろう。2カ所ある地下鉄に1車両ずつ走っているのも絶対に見逃すな! ちなみに、自車と同じ方向に走る敵車に接触すれば、あまりスピードの減速もなく破壊できるぞ。タイムロスも少なくてすむので、かなりオススメ。



▲できるだけ自車へのダメージが少なく被害額の高いものをターゲットにしぼって稼いでいこう。

●めざせ安全第一運転手

初級コースでは、小回りの利く「M1N」が「ELS」がオススメ。バッテリーを回収するルートが肝心で、安全かつスムーズに進める自分なりのルートを探し出そう。中級コースでは、「19A」がオススメ。このコースでは、後方から接近してくる車に注意しつつ、ルートの的には高速道路ではなく一般道を走った方が無難。ゴール付近にある検問地点では、速度を落として切り抜けよう。上級コースでは、常に対向車に気をつけて走ろう。ゴール周辺のショッピングセンターは右端を通過、あとは慎重に進んで行けば大丈夫。



▲無理に早くゴールする必要はないのだから焦らず、慎重に走ろう。また、こみ箱や自転車などの小さな障害物にも注意。

初級コースを4分以内でクリアする



FD7

加速性がワリの車。グリップ力が低く、ドリフトしやすいので、上級者でなければ扱いは難しいだろう。

\$1,000,000以上を破壊して初級コースをクリアする



GTS

直線での加速と最高速がもっとも優れているのだが、少しのハンドリングでリアが流れることが多いので扱いが難しい。

被害総額\$0で初級コースをクリアする



19A

MAXスピードはもちろん、加速やグリップ、ハンドリング、ブレーキといったすべての性能が優れた車。

中級コースを4分以内でクリアする



GTI

結構バランスが空っぽで、最高速、加速が特に優れている。MTオンリーなので、上級者向けの車と言える。

\$2,500,000以上を破壊して中級コースをクリアする



ELS

加速、荷重減速に申し分ない性能で、コーナリング性能もグッド。小型車なので狭い場所でも楽々通れる。

被害総額\$0で中級コースをクリアする



PLC

加速性に優れているが、ハンドリングの性能が低いため扱いが非常に難しい。かなりのテクニックが要求される車。

上級コースを4分以内でクリアする



TAC

このTACが真の能力を発揮するのは直線。とにかくトップスピードがスコイ。が、コーナリング性能はイマイチ。

\$2,500,000以上を破壊して上級コースをクリアする



360

コーナリング性能は抜群。だが、スピードはVE9よりも遅いと困りもの。クリアするなら相当な努力が必要。

被害総額\$0で上級コースをクリアする



TNK

TNKは砲弾を発射できるうえに、ドライバー視点ではちゃんと照準まであるぞ。耐久性もかなり高い。

またが/相関関係/ランナバウト



モンスターファーム

●発売日/97年7月24日 ●価格/¥5,800
 ●メーカー/テクム
 ●ジャンル/SLG
 ●対応周辺機器/MC(1ブロック)

最強のモンスターを育ててグレードSの完全制覇を目指せ!

グレードSの4大大会を制することが、最終的な目標になっているこのゲーム。けれども普通にモンスターを育てて目標を達成しようとしても、重傷や寿命などで志なかり倒れてしまっ、涙をのむパターンにハマリがちだ。美のどころ正攻法の育成スタイルで、グレードSの完全制覇を成し得るモンスターを育てるのは難しい。少しズルイようだけど、トロカチン系のアイテムをゲットするモンスターと、遺跡でアイテムを入手するモンスターを別に用意しよう。本命モンスターはトロカチンを



飲んでひたすら修業に明け暮れる育成方法の方が効率良く強いモンスターを育てられる。モンスター工房を活用するのだ。

◀トロカチン系のアイテムは、そのうちショップでも買えるようになる。

レクチャー1●勝てるモンスターを育てるには?

長所を伸ばすか弱点を克服するか、モンスターの育成方針を決めるうえで悩む部分じゃないかな? 結論から言えば、育てるモンスターにとって相性の良いパラメータ(仕事や修業を実行したときに、上昇率がいいパラメータ)を集中的に伸ばした方が、結果的に強いモンスターに育てられる。すべてのパラメータをバランス良く鍛えようとしても、逆にどれも中途半端になって、そこそこレベルの強さで終わってしまう。ただし偏り相性が良くなくても、ライフだけは適度に上げておこう。どんなに回復能力に秀でたモンスターでも、



命中のパラメータが高い相手の攻撃をかわしきることではできない。不意の1発を受けたときのことを考えておこう。



グレードSの4大隠し大会にチャレンジしよう!

最終目標の4大大会には、Sランクに達したモンスターがファームにいると、決まった時期に招待状が届いて出場できるようになる。招待状が届く時期に関しては、右のリストを参照してほしい。それぞれの大会に出場するモンスターは、プレイヤーのモンスターを含めて4体。その中にはドラゴンやマジックなどの伝説種と合体したモンスターも混ざっている。心してかろう。なお、隠し大会はグレードAにも存在している。こちらの大会はモンスターのランクがAで、なおかつ特定の条件を満たしていないと出場できないぞ。どれもいいアイテムをもら

で付き	ランク	条件
20	510	370
100	1000	245
169	1500	207
200	2000	193
300	3000	268
370	4000	214

えるので、上のレクチャーを参考にムダのない育成ですべての大会に勝利しよう。

◀隠し大会のモンスターは手強い!十分に強くなってからチャレンジだ。

レクチャー2●モンスターを長生きさせるには?

モンスターが寿命で死んでしまうのは運命なので、避けることはできない。しかし寿命が縮まないよう注意しながら育ててやれば、長生きさせることは可能だ。モンスターの寿命を短くする最大の要因は、疲れとケガの2つ。バトルで負けて傷を負うのはある程度しかたがないとして、仕事や修業などで疲れをためないように気を配ることはできるぞ。具体的な方法としては、育成方法でできるだけ甘くするようにして、重労働や修業を実行する前後にはかならず「香り餅」を食べさせる。これだけで

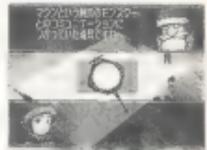


でも全然、寿命の長さは違ってくるはずだ。さらに慎重にいくのなら、長い期間バトルに参加しない場合は「冬美草」を食べさせておくとい

レクチャー3●発掘に失敗しないモンスターを育てるためには?

遺跡探検のイベントで重要なパラメータは、力と命中。そして賢さだ。特に賢さが高いと、遺跡の探検でアイテムを発見しやすくなり、逆に行方不明になる率は下がる。各数値は、力と命中が400前後、賢さにいたっては800以上までパラメータが上がっていれば、そうそう探検で失敗することはないはずだ。遺跡探検には、Cランク以上で人気40を上回っているモンスターが、1月2週、7月2週、10月3週にファームにいると誘われる。探検専用のモンスターを育ててモンスター工房に冬眠させておき、遺跡探検の時期になったらファームにつれてこよう。

▶伝説種のモンスターを誕生させるアイテムを探そう。



隠し大会参加条件リスト

グレードAとSに存在する7つの隠し大会の出場条件は、下のリストのとおりだ。ちなみにグレードAの隠し大会は、優勝すると伝説種モンスターを作り出せるようになる。作成(?)可能な隠し大会のモンスターが封印されたCDを持ってれば、CDからの呼び出しも可能になるぞ。

大会名	発注条件
協会特別招待試合(8月)	モンスターのランクがAのとき、4月のチャレンジ杯で優勝すると、7月に招待状が届く
協会特別招待試合(11月)	モンスターのランクがAのとき、アイテムの「古の鏡」を持っているれば9月に招待状が届く
協会特別招待試合(2月)	モンスターのランクがAのとき、「土魔の左手、右手、左足、右足、腕」を持っているれば1月に招待状が届く
マスター・オブ・フリーダー	モンスターのランクがS、フリーダーのレベルが8段階以上になっていれば3月に招待状が届く
グレートモンスターズ	モンスターのランクがS、フリーダーのレベルが8段階以上になっていれば8月に招待状が届く
ディスター・オブ・ゴールド	モンスターのランクがS、フリーダーのレベルが8段階以上になっていれば9月に招待状が届く
オールスターバトル	モンスターのランクがS、フリーダーのレベルが8段階以上になっていれば12月に招待状が届く

パンツァーバンデット

●発売日/97年8月7日 ●価格/¥5,800
 ●メーカー/バンプレスト
 ●ジャンル/ACT
 ●対応周辺機器/AC11ブロック、MT、4P別売可

ストーリーモード、VSモードで役立つ必殺テクニックを伝授!

連続攻撃やコマンド技といった格闘ACT的な要素も盛り込まれている異色の横スクロールACT『パンツァーバンデット』。ストーリーモードは2人、VSモードでは4人まで同時にプレイできるぞ。今回は覚えて得する戦いの基礎知識と最初から選択可能な4キャラの連続攻撃を紹介だ。これを参考にすればストーリーモードはバッチリ。対戦でも勝率がグーンとアップするハズ。さっそくチャレンジだ。



◀ストーリーモードを2人でプレイすれば、面白さも2倍なのだ。

●オートガードを信じて

このゲームはオートガード方式。敵の攻撃を受けるときにキーから指を離しているとき、自動的にガードするようになっているぞ。敵に囲まれたときなどに慌てちゃって余計なダメージを受けることになるので要注意だ。オートガードはとっても有用できるすぐれモノなので、しっかり感覚を掴んでおくこと。敵の出現数が少ない序盤のステージを使ってバッチリ慣れておこう。



▲最初はちよっとコワイけど、慣れればとってもラテン!

●ボス戦ではライン移動を活用だ

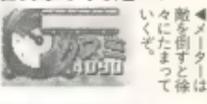
同じラインからボスに攻撃を仕掛けても、迎撃されてしまうことがほとんど。そこでライン移動を活用するのだ。戦いが始まったら、すぐにボスとは逆のラインに移動。ボスが追ってきたら垂直にジャンプしてやり過ごし、下降中に攻撃を出すのだ。この方法は全ボスに対して有効。しかも成功率も高いので活用しよう。またステージ中で敵に囲まれたときにも有効だぞ。



▲ボスとは逆のラインで待つ。同じラインは危険だ。

●メーターをためて特殊攻撃を叩き込め!

画面左上の針で表示されたエネルギーメーターは、敵を攻撃することで少しずつ増加。そしてメーターがMAXになったときに「↓→+」特殊攻撃ボタン、またはカウンター攻撃ボタン(右向き時)と入力すると特殊攻撃が繰り出せるぞ。ゲージがたまったら使いまわそう。



◀メーターは敵を倒すまで徐々に溜めていこう



▲エネルギーメーターはたまるといいので、使ってみよう

最初から選べる4キャラの連続攻撃を紹介

数ある連続攻撃の中でも、特に強力でお手軽なバターンを4キャラ分まとめて紹介だ。しっかり会得して連続ヒット数の新記録を狙っちゃおう。またこの4キャラでストーリーモードをクリアすると、ステージ中に登場したボスキャラも使用可能になる! とりあえずは、4キャラ全員でのクリアを目指して突き進め。

▶ヒット数の新記録が出たらセーブ。友だちに自慢しよう。



●弱攻撃からコマンド技につなげ

ミウのジャンプ中の弱ボタン攻撃は、連続ヒットするとても便利な技だ。これを利用してジャンプ弱攻撃から、着地後に弱ボタン連打で出せる4連続攻撃。さらにそこからコマンド技へつなげよう。これでかなりヒット数が稼げるし、ダメージも大だ。またステージをラクに進みたい場合はダッシュ中の弱ボタン攻撃が有効だぞ。いろいろ組み合わせると、敵をガンガン倒していこう。



▼着地後に弱ボタン連打。4連続攻撃へつなげ。



▲ジャンプ弱攻撃。これで敵の懐へ跳び込み。



◀技で最後はコマンド技。ダメージもかなり大きいぞ

●連続攻撃+コマンド技で攻撃

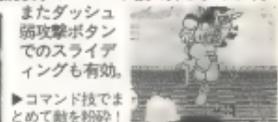
弱ボタン連打の4連続攻撃からコマンド技につなぐのがベスト。途中に飛び道具を挟んでみるのも良いぞ。敵に接近するときはライン移動だ。



▶ボタン連打だけで強いタイプだ。

●特殊攻撃と必殺技で押しまくれ

タイプ的にはコウと同じ。弱ボタン連打での4連続攻撃+コマンド技で押しまくろう。



▶コマンド技でまとめて敵を倒せ!

●連続攻撃よりもコマンド技が強力

連続攻撃よりもコマンド技が強力! 敵を画面端に追いつめガンガン攻撃しよう。戦いはラクテンだが、ヒット数の新記録は望めないだろう。



▶戦いはラクに進められるが……



トレジャーギア

●発売日/97年7月31日 ●価格/¥5,800
 ●メーカー/未来ソフト
 ●ジャンル/A・RPG
 ●対応周辺機器/MC (2ブロック)

どんな難所も問題ナシ! 全職業対応最強アイテム紹介!!

●これさえあれば誰でもクリア

ダンジョン探索を安全に進めるには強力なアイテムが必要不可欠。といっても武器や盾など職業制限があるモノや、持てる数が少ないのに使うと消えてしまう消費アイテムは二次の次。この職業でも使える弓矢・爆弾などの飛び道具と、やはり装備に職業制限がない指輪・首飾り・腕輪の3つのアクセサリ類を重点的に集めるのが、このゲームを極める一番の近道だ。中でも右にあげた4つは、それだけあれば武器や盾がなくてもクリアできるというスグレモノ。もちろん装備時に職業を選ばないから好きな職業で安心して冒険できるぞ。どうしてもクリアできない人は、まずこの4つのアイテムを探ることから始めよう。

▶こんな装備が理想的。後は体力回復アイテムを優先的に拾っていけばOK。



●最強アイテムも合体で作り出せるぞ

上で紹介した最強アイテムは、3つの紋章入手後ならどのダンジョンでも拾える可能性がある。そうだと後は運しだいなのだが、ここでは確実に入手したいプレイヤー向けに、もう1つの方法を教えるぞ。その方法とは、発明家の技能“アイテム合体”で銘に作り出すことだ。素材のアイテムもそう簡単に手に入るワケではないが、最終装備よりありふれたモノなのは確か。下の合体例を参考にして、メモを取りながらがんばって作り出そう。素材集めの段階では、預かり所を活用すると格段に効率になるはずだ。また3つの紋章を集めてから湖の塔をクリアするまでの、アイテム名が確定しているうちに素材集めを終えてしまうことも大切だ。湖の塔クリア後は武器と盾、回復アイテム以外のモノを見分けるのが非常に困難なので、1度クリアしてしまっただけは最初からやり直したほうがいい。さらにクリア前に最強装備をそろえておけば、その後のダンジョンで不確定アイテムを拾う必要がなくなり、より安全に冒険できるのだ。



運命	木の天ノ弓の矢
回復の指輪	金の賢者の金の指輪 精霊の首飾り+精霊の指輪
ワナよけの首飾り	エルクの首飾り+エルクの腕輪 L4ワナ見の巻物+L4ワナ見の巻物
竜の腕輪	ドラゴンファンク+オーナクル オーラシールド+ドラゴンスケル

●最強職業はズバリ! “メイン僧侶+サブ発明家”

4つの最強アイテムの弱点は、魔法に対しては防弾力がないこと、敵からの毒を防げないこと。この弱点を克服できて、なおかつさらなるメリットがある職業の組み合わせを考えると……。職業が僧侶でサポートスキルを発明家にするのが最強の組み合わせとなる。職業で僧侶がオススメなのは、まず状態異常に耐性のある魔鏡の盾を装備できること、次に魔力が高く魔法攻撃に強いこと、そして特技の“奇石”でHPなどの回復が自由自在なことが主な理由。水霧の杖を装備すれば攻撃力が数倍に高くなるのもポイントが高い。サポートスキルで発明家がオススメなのは、もちろんアイテム合体ができるから。右にあげた最強装備をして回復アイテムをいくつか用意すれば、どんなダンジョンも余裕でクリアだ。



<p>1 爆弾</p> <p>火に耐性のある敵以外ならほぼ1発で倒せてしまいう最強の飛び道具。爆弾国内の敵すべてにダメージを与えるので、モンスタールームもこれで切り抜けられる可能性が高い。</p>	<p>2 回復の指輪</p> <p>時間の経過とともに体力を回復する指輪。これがあれば多少のダメージは無視できるから、回復アイテムの節約になる。眠っているときに体力が回復するのもポイント。</p>
<p>3 ワナよけの首飾り</p> <p>その名の通り、ワナに絶対かからなくなる究極の首飾り。ワナを無視できるようになると毒以外でのステータス異常にまずかからないため、やはりアイテムの節約になる。</p>	<p>4 竜の腕輪</p> <p>装備中は攻撃と防衛に10ポイントずつ加算される腕輪。さらに火に耐性があり、火の魔法やプレスなどのダメージが大幅に軽減できる。防弾力の低い職業に特にオススメ。</p>

知っているとおトクな合体例

最強アイテム以外にも、知っているとお冒険が楽になる合体の組み合わせがいくつもある。下にあげた7つのアイテムは冒険者ならどのから手が出るほど欲しいモノばかり。特にコーティング剤とマジックボーチの作り方を知っているとお攻略の難易度がグッと下がるハズ。また奇石は種類を指定するときにリスクがないから、コーティング剤は湖の塔クリア後でも比較的簡単に作り出せるぞ。それ以外では、1度だけ死んでも大丈夫な身代わりの首飾りがオススメ。なぜなら巻物の種類をリスクなしで指定できることに加え、身代わりの首飾り自体がエスパーメダルの材料にもなる。このエスパーメダルを装備すれば、危険回避率が格段に上がるぞ。回復アイテムの合体は、アイテムの所持数を減らすのに役立つ。そして合体後の空きスペースにさらなる回復アイテムや合体の素材を集めていけば、グンと冒険が楽になるぞ!

山業	超回復薬+超回復薬
スタミナドリンク	回復薬+状態回復薬
毛皮	パン+パン
マジックボーチ	毒薬+カプエイン
エスパーメダル	ミスリルの首飾り+身代わりの首飾り
コーティング剤	L4 超防弾の奇石+L5 バリアの奇石
身代わりの首飾り	L5 炎滅しの巻物+L6 死の巻物



▲水霧の杖は本体と水の2カ所に攻撃力があるためか、ドラゴンも一撃で仕留める威力がある。

これら最強装備は	
水霧の杖	
魔鏡の盾	
爆弾	
回復の指輪	
ワナよけの首飾り	
竜の腕輪	
L3 超回復の奇石	
L5 バリアの奇石	

エーベルージュ

●発売日/97年5月30日 ●価格/¥6,800
 ●メーカー/タカラ
 ●ジャンル/恋愛SLG
 ●対応周辺機器/MC (1ブロック)

創造魔法使いを目指し、恋に修行に励むのだ!

本作は魔法学園に通う主人公の、成長と恋愛を描いた育成恋愛SLG。ゲームは前半の初等部2年間と後半の高等部3年間に分かれ、クラスメイトたちと共に学園生活をエンジョイしつつ最後は伝説の創造魔法使いを目指すのだ。

このゲームでは、主人公の育成も大事だが、クラスメ

イトの可愛い女の子たちとの恋愛も重要なポイントになっている。いくら主人公が優秀に育てても、それだけじゃハッピーエンドは見られないぞ。そのために、相手の女の子の好みなどはしっかりと把握するようにしよう。女の子の気持ちもわからないような無粋な男の子は嫌われるだけだぞ。



▲女の子にばかりに気を取られていたらダメなのだ。恋愛と学業の両立はとって難しいぞ!

	所属クラブ	相性のいい星座	好きな花	オススメデートスポット
ノイシュ	歴史	牡牛座、乙女座、山羊座	ピンクの花	花屋、街の図書館
カステル	音楽、テニス	牡羊座、獅子座、射手座	赤いバラ	洋館屋、雑貨喫茶
コー	パークアウト	牡牛座、乙女座、山羊座	普通の花束	動物園、森
モリッツ	無所属	双子座、天秤座、水瓶座	特になし	大通り、雑貨喫茶
フェルデン	文芸	蟹座、雙座、魚座	普通の花束	街の図書館、湖
エルツ	陸上、演劇	蟹座、雙座、魚座	赤いバラ	美術館、海
リンデル	魔法	牡羊座、獅子座、射手座	赤いバラ	海
ユーロス	生物	蟹座、雙座、魚座	ピンクの花	花屋、動物園
フォルラーツ	科学	双子座、天秤座、水瓶座	普通の花束	動物園
マリエン	水泳	牡牛座、乙女座、山羊座	赤いバラ	洋館屋、海、雑貨喫茶
ミューラー	生物	牡羊座、獅子座、射手座	どれも好き	動物園、水族館
ヘレン	美術	双子座、天秤座、水瓶座	ピンクの花	花屋、美術館

学園生活をバラ色に過ごすための4つのポイント

1●効率良いスケジュールの組み方

1週間のうちに実行するスケジュールは、対応するパラメータの数値が高ければ高いほど、成功する確率が上昇する。例えば、文系知識のバラメータが高いほど、文系の勉強を実行したときに成功しやすくなるのだ。この事から、1週間に実行するスケジュールはなるべく同じものを選び、1週間に実行する程度1つのバラメータが上がってからほかの行動をスケジュールに組み込んでいくようにしよう。バラメータが低いままいるパラメータをとると、日にちを無駄に使うだけだぞ。また、静養はなるべく平日にできるようにして、できれば初週の最初のうちに実行。週末に休んでも途中で病気になるくらいならやらせろ。バラメータが十分上がったら違う行動に移ろう。



2●イベント発生! 能力値は足りてる?

ゲーム中に発生するイベントの多くは、主人公のバラメータによって成功するかどうか決まってくる。たとえば「○○魔法を使う」というような選択肢を選んだ場合、その魔法に関連したバラメータが高くないと、魔法を失敗してイベントそのものを失敗してしまう。女の子に嫌われてしまうことがある。能力値が高くないけれど、魔法を使わない方の選択をした方が良い場合もあるけど、自信がない場合は無理な選択をしないようにしよう。

また、各能力値だけでなく、主人公の状態によっても結果が左右されるイベントがある。体育祭や芸術大会などは主人公の状態が悪いと失敗しやすいので、前日までになっぶり静養をとっておこう。

▶自信のない魔法は失敗するだけ。無理は禁物だ。



3●クラブ活動は学園生活の花

スケジュールに関係なく、関連した能力値を上げられるクラブ活動はとっても便利。必ずクラブに入っておこう。好きな女の子と一緒にクラブなら、好感度も上昇するので一石二鳥だ。カステルやエルツなど2つのクラブを掛け持ちしている子は、運動系のクラブに入るとより好感度が多く上昇する。ただし、運動部は月に一度日曜日に練習試合があるぞ。

またクラブに入ると、ゲーム序盤で女の子とまだ知り合っていないなんて、そのクラブの女の子が主人公の部屋に挨拶に来てくれるので、次の日曜日からその娘の部屋へ遊びに行けるようになるのだ。出合いの遅いユーロス、エルツ、リンデル狙いなら同じクラブに入ると良い。

4●ついに卒業! 告白は一体誰と?

高等部3年目の3月21日から24日は、学園の男女がお互いの想いを相手に打ち明ける告白日。21日は主人公の方から好きな女の子に告白できる。こちらから告白をしなかった場合、22日～24日の間に主人公を好きな女の子が告白してくる。ここで注意したいのは、日にちによって決まっている女の子のうち一番好感度の高い娘が告白してくること、あとの日の女の子から告白を受けたい場合、前日の告白は断らないといけなかった。

女の子が告白する日

8月22日	モリッツ、カステル、リンデル、コー、エルツ
8月23日	フェルデン、ミューラー、ヘレン、フォルラーツ、マリエン
8月24日	ノイシュ



▲手取り早く女の子と知り合いたいなら、必ずクラブに入ろう。



ネクストキング

～恋の千年王国～

- 発売日/97年5月25日 ●価格/¥5,800 税: ¥7,800
- メーカー/バンダイ
- ジャンル/SLG
- 対応周辺機器/MC(2ブロック)、4F同時プレイ可

恋に効く秘薬はやっぱり女の子へのプレゼント!

女の子の好感度を上げるのに一番効果的なのは、やっぱりプレゼント攻撃! ったなワケで、各キャラクターの好みのプレゼントをピックアップしてみたぞ。たくさんあるアイテムの中でも、最も効果のあるものを紹介しているので、お目当ての女の子が欲しがっているアイテムを手に入れることが最大のポイントになるのだ。



▲誕生日のプレゼントには、ポイントを増やすのにも効果的だぞ。



▲好きなキャラクターは、常にチェックしておこう!



フェネル

誕生日
1月15日

フェネルはアンドロイド系に強いので、墓場で戦闘では有利。ただ、そのほかの戦闘ではあまり期待できない。また、好感度が高いと体力を回復してくれる。
効果的なプレゼント: ウォーの首飾り、賢美歌のハーブ、殉教者の鐘。



キャラウェイ

誕生日
2月20日

キャラウェイは戦闘力が非常に高く、一緒に冒険するなら彼女をパートナーにするのが一番楽だろう (ただし彼女に愛があればだけ……)。彼女へのプレゼントは、剣や鎧など、戦いの必需品が好む。
効果的なプレゼント: 鋼鉄のドレス。



カモミール

誕生日
3月7日

基本的に魔法のかかったものや「薬品」系のアイテムなどをプレゼントするのが最も効果的だ。
効果的なプレゼント: 純潔の翼、大地の骨髄、薬のクリスタル、ブタスミレ、ヘビアカネ、魔法のルーージュ、ラキアの鐘。



アニス

誕生日
4月9日

戦闘ではほとんど役に立たないアニスだが、彼女にプレゼントするとオアシス見返りが期待できる。また、彼女は付き合いが広いので、王様エンディングを狙いやすいキャラクターだ。
効果的なプレゼント: 火の薬。



チコリ

誕生日
5月16日

チコリには、やはり七大秘宝が効果的なプレゼント! 惜しむすあげよう。
効果的なプレゼント: 金ラメの水鏡、太極のたまご、秩序のオーブ、空色の毛皮、魔女の水鏡、女神の牙、ラキアの鐘、楽園の小板、若葉の水鏡、天使の水鏡。



サフラン

誕生日
6月26日

ガラスやクリスタル系のアイテムを好むサフラン。ちなみに、彼女を人魚の島へ誘うことはできないので注意。
効果的なプレゼント: 硝の杯、ガラスの指輪、シンテレアの薔、涼のクリスタル、竜の指輪。



マレイン

誕生日
7月31日

腕力のあるマレインは、戦闘で頼りになるパートナーだ。ただ彼女の場合、プレゼントではなく期待しているアイテムを強引に持っていくってしまう危険が……。取られるくらいならあげてしまおう。
効果的なプレゼント: 輝いた死体。



クミン

誕生日
8月1日

息手のクミンは友だちが少なく、交友範囲が狭い。戦闘でもあまり彼女の力は期待できないので、プレイヤーががんばらないと苦戦がきつくなる。
効果的なプレゼント: 緑の指輪、竜の指輪。



ローズマリー

誕生日
9月17日

セクシーなローズマリーは、好感度が上がると戦闘で戦ふふぬけにしてくれる。
効果的なプレゼント: 黄金のバラ、月光のバラ、古代の丁バック、ダイヤのバラ、花柄の下着、バラの花束、龍に味くバラ。



ジンジャー

誕生日
10月8日

彼女へのプレゼントは、その物の金額がポイントとなる。とにかく高価と思われれる物をあげるのがいい。
効果的なプレゼント: 金の玉、ざくろ石の指輪、シルバーオーブ、2トンのダイヤ、ブルーダイヤ。



ティル

誕生日
11月6日

彼女が気に入っているアイテムを持っているときに取られてしまうので、その前にプレゼントしてしまおう。何か「ドラゴン」の付くアイテムが好き。
効果的なプレゼント: ドス黒い鞭、ドラゴンキラ、ドラゴンピキニ。



コリアンダー

誕生日
12月12日

彼女を拒む場合は、吸血鬼ベニー男爵のイベントで絶対心臓に毒を注射すること。
効果的なプレゼント: ウォーの首飾り、賢美歌のハーブ、空色のリボン、ひらひらパンツ、赤い色の耳飾り。



スペクトラルフォース

●発売日/97年10月9日 ●価格/¥5,800
●メーカー/アイディアファクトリー
●ジャンル/SLG
●対応周辺機器/MC (1ブロック)

国を統一するために必要な4つのポイント!

ポイント1●漁夫の利を狙おう!

このゲームでは先に戦を仕掛けるのは禁物。なぜかという点、戦勝が終了して兵士の数が減ったときに他の国に攻め込まれる危険性があるからだ。1年に1度、1月しか兵士の補充ができないだけに戦力の低下は全滅の危機を意味する。だが、逆に言えば他の国が戦をして戦力が低下したときに攻めるチャンス! この状況を利用しない手はない。ということで“漁夫の利”作戦が成り立つというわけ。敵兵の数が0になったときが、特に狙い目。城の境界を破るための兵数があれば、ほぼ無傷で国を占拠できる。



▲他国同士が戦ったあとには必ず国の情報を見て戦力を確認。



▲攻めるなら兵士補充が可能な1月に近い1月が最適。

ポイント2●武将を引き抜け!

武将の勧誘コマンドは戦力を整えるために行うが、実はもっと違った使い道がある。それは、攻め込みたい国の武将を引き抜いて戦力を低下させてしまう作戦。相手国の主力メンバーには大抵、数多くの兵士が配備されている。つまり、その武将を引き抜けば相手国の戦力が低下するし、兵士の補充もできると一石二鳥なのだ。引き抜いた武将は解雇すればいいし、気に入ったならそのまま活躍させてあげよう。ただ、引き抜いたときのためにメンバー10人のうち1人か2人分の空席を作っておくこと。そうしないと武将を勧誘できないからね。



▲成功するまで何度でも勧誘を繰り返そう。

▼戦力を強化したいなら探索で武将を捜すという手もある。

ポイント3●兵の総数が決めて!

このゲームでは、相手国よりも兵士の数が上回っていれば戦に勝つことが可能だ。相性が悪くても兵士の数でカバーできるので大丈夫。戦略など立てなくても十分勝てるぞ。だが、そのためには、常に国力の増強に努めることが大切。貿易や私掠でお金を稼いで街に投資しよう。1つの国あたりの国力が150もあれば十分な数の兵士を補充できるはずだ。そして、兵力が豊たら各武将に兵士を割り当て、いざ出陣! ただ、各武将に割り当てられる兵士は最大1,000人までなので、最低5人(戦勝に参加できる最大人数)の武将が国にいることが条件。



▲バランスを長く考えて各武将に兵士を振り分けよう。



▼貿易ではレートを確認してから購入すること。

ポイント4●必殺技の使い方

必殺技は、タイミングを見計らって使うことが重要だ。特に、君主の使う必殺技は強力なものばかり。強い相手に使うのはもったいないので、手強い相手(敵国の君主など)と戦うときに使うのが好ましい。補助的な必殺技(攻撃力UPなど)は、戦闘中ずっと持続するので早いうちに使う。戦闘に参加させて士気を高めておき、いつでもレベル3の必殺技を使う状態にしておくと、戦が楽に展開するはずだ。また、士気の上昇率は、相手の兵力を減らした割合で決定されるので覚えておくといいぞ。



▲必殺技は敵兵の数が多きほど効果抜群。



▲効果範囲の広い必殺技を持つ武将が戦闘では頼りになる。



ワンポイントチェック

自分の好みで武将を選ぶのもいいけれど、いち早く全国統一を成し遂げたいのなら選り好みしてはダメ。より有利に戦を進めるためにも武将は慎重に選ぶことがとても重要だ。ここでは、特にオススメな武将をピックアップしてみたので、ぜひプレイするときの参考にしてほしい。

戦を有利に展開できるオススメ武将

忍者タイプ
忍者タイプの武将は、いろいろな場面で役に立つ、言わばオールマイティな武将。私掠や探索、勧誘といった行動の成功率が非常に高く、必殺技が強力なので戦闘でも大いに活躍してくれるはずだ。“サトー”や“不知火”が忍者タイプの武将。



▲不知火やサトーは数少ない忍者タイプの武将。

僧侶タイプ
僧侶タイプとは、戦闘で倒れた兵士を復活させる“治癒の祈り”や“回復の祈り”の必殺技を使う武将のこと。“ミューファ”や“ノア”がこれに当たる。このタイプの武将がいれば、兵士の数が上回っている戦はほぼ勝てるだろう。



▲回復の祈りは兵士が全滅する寸前に使うとお得。

メタルエンジェル3

●発売日/97年6月13日 ●価格/¥6,500
 ●メーカー/バック・イン・ソフ
 ●ジャンル/BLG
 ●対応周辺機器/MC(2ブロック)

3人の女の子たちと仲良くなるためのワンポイント攻略

このゲームでは3人の女の子を育成し、近未来の格闘技・フルメタルバトルで頂上に立たせることが目的となっている。実はこの育成、女の子のプレイヤーに対する好感度によってその効果が全然違ってくるのだ。基本的に、好かれていた方がいいことが多い。そこで好感度を上げる方法だが、もっとも有効なのはデートに誘うことだ。ただし、キャラによって好きな場所とそうでない場所があるので、選択を誤ると逆効果にもなりかねない。このゲームでは、女の子の感情が一定ラインを下回ってしまうと関係の修復が非常に困難になるため、ヤブヘビにならないよう、特に気を配る必要があるぞ。ここでは、そんな困った事態を前もって避けるために、各キャラ別にオススメのデートスポットを紹介するぞ。これを参考にして、彼女たちとい関係を保てよう。

桜小路彩香

チーム内でのリーダーを自認する彩香。3人の中ではもっとも趣味がお姉様的で、デート場所はプティックなどを好む。が、実は遊園地やケーキ屋など、いかにも女の子が好みそうな場所に連れていかけてくれる。お好み焼き屋が好きという意外な一面もあって驚かせてくれるぞ。



▲お好み焼き屋が大好き。正直、かなり意外。

和泉つかさ

元気……というよりも、もはや女の子としてはあまりにも粗率なつかさは、デートの行き先も男の好みそうな場所が好き。レストランやおもちゃ屋(男、というより子どもか?)に連れていかけてくれる。逆に、ケーキ屋やファンションショップなどは大嫌いなので注意しよう。



▲食べ物の趣味も男っぽい。というか、子どもっぽい。

〇〇〇恵

プレイヤーの妹としてゲームに登場する恵。彼女は重度のブラコンで、お兄ちゃんと一緒にいければ幸せらしく、基本的にどこへ誘っても喜んでくれる手間のかららないキャラだ。あえて言うならファンションショップやケーキ屋、カラオケ屋などがお気に入りなので、ここに誘えば効果も高い。



▲どこに誘っても喜んでくれる。いいコです。

戦いに勝利するために覚えておきたい必殺技

このゲームの戦闘シーンは、オートで進行する。ここではすべてを女の子たちにまかせ、プレイヤーは成り行きを見ていることしかできないのだ。しかし、戦闘中に手を出せないだけで、その前準備はしてやることはできる。つまり、どうすれば戦闘が有利になるかを考えて、必殺技を覚えさせたりスーツをメンテナンスしてやればいいわけだ。中でも、勝負のカギを握るのは必殺技。ここでは、全7つのカテゴリの中

からそれぞれ2つずつ、計14種類のオススメ必殺技の、習得条件を紹介するぞ。必殺技を覚えるためには、下に紹介しているパラメータを上回っている状態で、そのカテゴリの練習をすればOKだ。ちなみに表中の“レベル”とは、各カテゴリのパラメータを表している。例えば空手の流星脚を覚えたい場合、腕力、敏捷、精神、SPが表内の数値以上で、空手のパラメータが700以上必要だということだ。



▲必殺技の習得には、普段の育成がカギとなる。先を見越したスケジュールを立てよう。

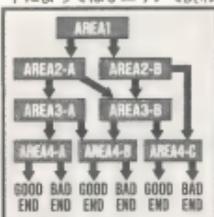
カテゴリ	レベル	技名	腕力	筋力	器用	敏捷	精神	魅力	HP	SP	その他
空手	240	気合	-	-	-	300	200	-	80	-	-
空手	700	流星脚	-	700	-	240	300	-	130	-	-
キックボクシング	360	コンビネーションキック	-	240	320	240	-	-	80	-	-
キックボクシング	700	ファイナルラッシュ	680	-	320	240	-	-	100	-	-
柔道	300	駿足背負い	140	140	-	340	-	-	75	-	-
柔道	700	山嵐	500	500	240	240	-	100	-	135	-
プロレス	240	ジャーマンスープレックス	200	200	120	-	-	-	95	-	-
プロレス	600	スプラッシュマウンテン	600	600	240	-	-	300	115	-	-
気功術	200	癒しの気	-	-	-	-	300	200	-	70	-
気功術	700	グラビトンボール	-	-	240	-	700	240	-	125	スーツ100
忍術	400	忍法桜吹雪	-	-	-	-	400	300	-	100	-
忍術	600	竜巻いづな落とし	400	400	300	300	-	-	115	115	戦術300
ダンス	560	サックユバスターン	-	-	-	300	400	100	-	85	-
ダンス	700	レインボーリボン	-	-	-	240	300	700	-	160	-

タイムクライシス+ガンコン

- 発売日/初年6月27日 ●価格/¥7,800
- メーカー/ナムコ
- ジャンル/ガンSTG
- 対応周辺機器/GC(専用)

スペシャルステージのエリア分岐条件を公開!

PS版オリジナルのスペシャルステージ。このモードは全4エリアで構成され(ルートによっては3エリアで終わることもあり)、各エリアに設置された一定の条件を満たすことでルートが分岐する。ここでは全エリアの分岐条件を一挙公開する!



◀エリア間では全体図が出る。ちなみに、Aのルートほど難しぞ。



▲撃った弾数は自分で数えておいて、6発撃ち尽くしたらすぐリロード。画面を見て確認している暇はない。

ホテルの玄関から進入し、ロビーを通過してエレベーターホールへ向かう。6つ目の銃撃ポイントであるエレベーターホールを、タイムを31秒以内に(すなわち降りてきたエレベーターの扉が開まる前)にクリアすると、AREA 2-Aへ進むことができる。それ以上時間がかかってしまった場合は、背後の階段からAREA 2-Bへと進むことになるぞ。ムダ弾を減らしてリロードを素早く行うのがポイントだ。攻撃するときは、弾数を数えながら行うとよい。

AREA 2-A



▲ブーメランの動きは、音で認識できる。ブーメランを投げられたら身を隠し、行き過ぎるのを待とう。

カジノを扉道し、パーティ会場へ。パーティ会場での5つ目の銃撃ポイントをクリアすると、スペシャルステージ初のボスキャラ、ウェブスピナーが登場する。このウェブスピナーを倒してから50秒以内に倒すことができればAREA 3-Aへ、倒すのにそれ以上の時間がかかってしまうとAREA 3-Bへと進んでしまうことになる。ウェブスピナーは、線索をつけてブーメランを投げってくるので、その動きに感わずされないようにしよう。

AREA 2-B



▲司令官は画面上の、ガラス張りになっている部屋だ。8発撃ち込めば、破壊することができるぞ。

ショッピングモールを経由して、道路の脇にあったダストショップからゴミ処理場へ。ここでの分岐点は6つ目の銃撃ポイントで、司令室を破壊してクリアすればAREA 3-Bへ、前通にクリアすると突然最終エリアのAREA 4-Cへと進むことになる。ちなみに、いつまでも司令室を破壊していないと、グリーンまでもが攻撃してくるようになる。画面上にDANGERの表示が出たら、すばやく隠れよう。そうなる前に、早めに司令室を破壊するのだ。

AREA 3-A



▲分岐の条件となっているのは、7つ目の銃撃ポイントのみ。ほかのところで黄色い敵を倒しても関係ナシ。

前のエリアの最後に登場した、カンタリスを追ってホテルの屋上へ。そのまま屋上近辺での戦いが繰り広げられる。このゲームに登場するザコキャラは、赤、青、黄の3色がいるのだが、このエリアではこのうち黄色い敵がエリア分岐のポイントとなる。7つ目の銃撃ポイントで黄色いホテルマンを3人以上倒すとAREA 4-Aへ、倒せなかった場合はAREA 4-Bへ進むことになるのだ。黄色い敵は逃げ足が早いので、画面上に現れたら真っ先に攻撃しよう。

AREA 3-B



▲燃料タンクに弾が当たると、Bのエリアに進めなくなる。落ち着いて、正確な射撃を心がけよう。

コンピュータ制御室を経由し、ミサイル倉庫へと進んでいエリア。このエリアの分岐条件は、8つ目の銃撃ポイント、燃料タンクに5発以上流れ弾を当ててしまうと、AREA 4-Cへと進んでしまうのだ。燃料タンクに当たった弾が4発以下ならAREA 4-Bへと進むことができる。そこに登場する敵は、速く出現するために的的に非常に小さい。そのくせ、燃料タンクの近くで現れてこちらの誤射を誘う。いかに集中できるかがポイントになるぞ。

AREA 4-A

このエリアはかなり特殊。最初の銃撃ポイントをクリアすると、戦闘機・レビドテラとのボス戦になる。だが、このボス戦は、銃撃ポイントを変えながらの長期戦となるのだ。ちなみに、レビドテラはエンジンが弱点で、通常の1.4倍のダメージを与えることが可能。このレビドテラを倒したあとこの銃撃ポイントでは、カンタリスの乗るレビドブテラが登場。こいつを見事倒せばグッドエンド、倒せないとバッドエンドになってしまうのだ。エンジン部を狙ってなんとか倒そう。

AREA 4-B

このエリアは銃撃ポイント数が非常に少ない。最初の銃撃ポイントをクリアすると、いさなりボスのアントリオンが登場するのだ。このアントリオンは、中央のセンサーが弱点。ここを狙えば通常の4倍のダメージを与えることが可能だ。なお、アントリオンは1度倒しても再登場する。なお2度目は攻撃方法が前回はと少々異なるので注意しよう。2度目に登場したアントリオンを50秒以内に倒せればグッドエンド、50秒以内に倒せなかった場合はバッドエンドとなるぞ。

AREA 4-C

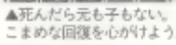
道路を抜け、地下駐車場へ。このエリアでは、8つ目の銃撃ポイントの最後、ボスが登場する。この多舞夜中車・ドロマデスは、フロントガラスが弱点。というより、ここに攻撃を命中させないとダメージを与えることができない。ただ、防力はそう高くないので、集中攻撃してやればそう難しい相手でもないはずだ。その次の銃撃ポイントでは、カンタリスの乗った車が登場し出してくる。8発の弾丸を撃ち込めればグッドエンド。ここは、3種類のルートの中で一番簡単なのだ。



ハウンドティーソード・ファースト
 ●発売日/97年6月6日 ●価格/¥5,800 ●メーカー/パイオニアLDC ●ジャンル/RPG ●MC/1ブロック

●回復アイテム・要員は忘れずに

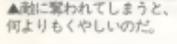
このゲームでは、戦闘で死んでしまったユニットを復活させることはできない。そこで転ばぬ先の杖として、前線で戦闘を行う戦士系のユニットには、回復アイテムを常備させておくこと。必要最低限のアイテム以外は、全部薬草でもいいくらいだ。また、回復呪文を持つ僧侶系ユニットも部隊には必須。機会があれば、必ず雇うようにしよう。当たり前に見えるが、いざというときあてないのが優秀な指揮官というものだ。



▲死んだら元も子もない。こまめな回復を心がけよう。

●マップ上のアイテムは素早くGET!

戦闘マップ上にある宝箱には、強力なアイテムが入っている場合がある。それらを手に入れることは大きな戦力アップにつながるが、それは敵にとっても同じ。敵部隊に盗賊系のユニットがいる場合、彼らは宝箱を狙ってくるのだ。そのユニットを倒せば、アイテムは奪えるが、下手に追いかけて陣形を乱すと、敗北につながる場合もある。宝箱は、足の速いユニット(忍者系など)で敵より先に回収することを心がけよう。



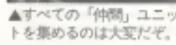
▲敵に奪われてしまうと、何よりもやしいのだ。

勝利者になるための4大戦略

とにかく戦闘が難しいといわれるこのゲーム。そんな数々の戦いを乗り切るための4つのポイントを紹介するぞ。また「単独行動を避けて、集団で移動・攻撃すること」は、このゲームにおける基本中の基本。しっかりと肝に銘じておこう。

●「顔のあるキャラ」を仲間に選ぼう

酒場で雇うことのできる味方ユニットには、顔グラフィックが「ある」タイプと「ない」タイプの2種類の存在する。これらはそれぞれ、ゲーム中にイベントなどが用意されている「仲間」と4マップごとに契約の必要がある「傭兵」を表しているのだ。味方にする場合はイベントが発生する「顔あり」のキャラを優先しよう。「顔なし」ユニットは、部隊の弱点(特に回復系)を補うために雇うのがベストだろう。



▲すべての「仲間」ユニットを集めるのは大変だが、

用意されている「仲間」と4マップごとに契約の必要がある「傭兵」を表しているのだ。味方にする場合はイベントが発生する「顔あり」のキャラを優先しよう。「顔なし」ユニットは、部隊の弱点(特に回復系)を補うために雇うのがベストだろう。

●フェリスとの親密度は「超」重要

このゲームのヒロインであるフェリスは、ほかのユニットにはない関係値と呼ばれる隠しパラメータを持っている。これは主人公・ソードとフェリスの親密度を表しており、実はこの値が部隊の結束の度合いに関係してくるのだ。これが低いと、前述の「仲間」ユニットなどが離反していく場合もある。値を低くしないためには、とこころに現れる選択肢で、「男らしく、戦士らしい選択」をするこただ。



▲無謀な選択も×。ときには優しくも必要だぞ。

雷撃機兵 ガイブレイブ

●発売日/97年7月17日 ●価格/¥5,800 ●メーカー/アクセラ ●ジャンル/A・RPG ●MC/1ブロック

●「スタンスティック」で敵を足止め

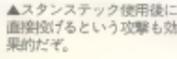
「デブリタウン」の武器屋に売っている「スタンスティック」は、11,000メックと高い割には敵に全くダメージを与えない。実はこの武器には、攻撃を喰らった相手が必ずマヒしてしまう効果があるのだ。これはもちろんボスに対しても有効で、敵の強くなる後半戦では非常に便利。まずは「スティック」入手を目標せう。



▲まずは近づいてスティックで攻撃……！
 力強い攻撃も相手には強くない。むしろ相手にダメージを与えないのが目的だ。

●敵をまとめて一網打尽!

ザコ敵などのうごったい相手に有効なのが、斧などの効果範囲の広い武器。敵が密集した所で使えば、一気に多くの敵を倒すことが可能なのだ。問題はとうとうやうやう敵をまとめるのだが、それにはノーマル投げ(○)で連続攻撃後、◎でつかみ、◎で投げ方を使うのが非常に有効だぞ。



▲スタンスティック使用後、連続攻撃という攻撃も効果的だぞ。

「ライドギア」の乗りかた講座

うまく敵に勝てない……と悩む初心者の方に贈るワンポイントアドバイス集だ。ちなみに登場する4体の自機(ライドギア)すべてに対応しているが、初めてのプレイでは防衛力の高い「スカリー&ハービー」がオススメだぞ。

●投げ技で大ダメージ

投げ技は通常攻撃の中で最も威力が高めに設定されているので、威力の高い武器を買えない序盤では重宝する攻撃だ。この「投げ」はレバー入れなどの操作で4種類の技を出すことが可能。なかでもオススメしたいのが、ハリケーンスルー(つかみ後下+⊕)だ。モーションが始まる同時に無敵状態になるで、敵の攻撃をかわしながら、投げをキメられるぞ。



▲投げの威力も高めに設定されているので、序盤では重宝する攻撃だ。この「投げ」はレバー入れなどの操作で4種類の技を出すことが可能。なかでもオススメしたいのが、ハリケーンスルー(つかみ後下+⊕)だ。モーションが始まる同時に無敵状態になるで、敵の攻撃をかわしながら、投げをキメられるぞ。

●「ヤバイ!」と思ったらポーズ

敵の集中攻撃を受けてゲージが一気に真っ赤になった! もうゲームオーバー確定、というときも、あてないでスタートボタンを押し、アイテム画面を開こう。もしHPがなくなってしまうも、機体が爆発を始める前ならばアイテムによる回復が可能なのだ。もしものときには役立つぞ。



▲ギリギリまで粘るように、つねにスタートボタンを意識しよう。



並みいる強豪に勝つために!

このゲームのCOMは手強、その攻め方もかなり本格的。対抗するためには、実際のサッカーの試合でも使うような戦略を立てなくてはならないのだ。ここでは、その軸となる基本的な4つのポイントを紹介していくことにしよう。

○×ボタンを活用しよう

ディフェンス(ボールキープしていない)状態で○を押すと、味方は「プレス」をする。これは敵のボールを奪おうとする行動だが、実はそのときのボールの位置で内



▲相手の背後から前に回り込んでプレス、基本だぞ。

容が若干変化するのだ。例えば、ボールが5尺の空中にあるときはヘディングを狙いにいき、遠くの空中にあるときは落下地点を目指して移動する……という具合。これらは+キープを使うときよりカットする確率は高い。タイミングは難しいが覚えておこう。

○スライディングの多用に注意

上と同じディフェンス時には、○で「スライディング」を出すこともできる。ボタンを押した瞬間にスライディングを始め、その距離も長いのでパスやドリブルのカットには最適だ。つい使いすぎてしまう技だけど、実はファウルの危険性も高い。ただのファウルならまだしも、イエロー(2回で退場)やレッドカード(即退場)を喰らったりしたら目も当てられない。スライディングのやりすぎには、注意しよう。



▲ボールを持つ相手に後ろからというのは特に危険。

ワールドサッカーウィニングイレブン'97

●発売日/97年6月5日 ●価格/¥5,800 ●メーカー/コナミ ●ジャンル/BPG ●MC/1ブロック

○こまめなパスワークでつなごう

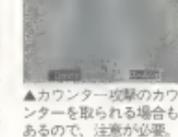
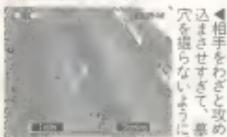
このゲームのワリである多彩なパスワークは、試合を勝ち抜いていくうえで必須のテクニック。パスを小刻みにつなげて、相手をかく乱しよう。ドリブルだけで攻め込めるほど、このゲームは甘くないぞ。逆に攻められたときは、一度後ろに短いパスを出して切り返していくのも有効だ。



▲○→○で出せる「ワンツーパス」は、攻守ともに使える便利なテクだ。

○「カウンターアタック」がオススメ

「カウンターアタック」とは、フォワードを敵陣営に残しておき、味方陣営で相手のシュートまたはパスをカットし、ロングパスをフォワードに送る攻撃のこと。この戦法を使えば、平薄になった敵陣営でラクに攻撃することが可能。作戦コマンドをカウンターアタックに指定し、敵にわざと攻撃をさせて反撃の機会をうかがおう。



▲カウンター攻撃のカウンターを取られる場合もあるので、注意が必要。

ガンバレット

●発売日/97年8月7日 ●価格/¥5,800 ●メーカー/ナムコ ●ジャンル/STG ●MC/1ブロック、GC

○これがクリア条件のわかりにくい4ステージだ

あの面のクリア方法教えます

この「ガンバレット」は、COMから出されるさまざまな問題を1つ1つクリアするタイプのゲーム。だが問題の中には、画面の説明を見ただけではクリア方法がわかりにくいものも多数存在する。ここではそんな4ステージを紹介しよう。

ハゲ墓からオヤジを守れ!

このステージは、ハゲ墓を撃って捕まっているオヤジをノルマの数だけ助けてあげればOK。……が、気をつけなくてははいけないのは、その落下地点である。落とすときに下にちようどゴムボートがないと、助けたことにはならないのだ。単純なようだが、プレイしていると意外に気づきにくいコロなので注意しよう。



▲ボートの動きを先読みして、タイミング良く撃とう。

オヤジをピラニアがら守れ!

次はロープにぶら下がるオヤジを、下の池から襲ってくる魚から守るステージだ。攻撃される度にオヤジはズリ下がり、池に落ちてしまったらゲームオーバー。ところが困ったことにオヤジにも当たり判定が存在して、プレイヤーがオヤジを(誤って)攻撃してしまうこともあるのだ。当然ヒットすれば、オヤジは下へ……。



▲焦るあまりに銃を乱射すると、かえってヤバくなるぞ。

一定範囲内乙オヤジを止めろ!

奥から歩いてくるオヤジの持つマトを撃ち抜くステージ。弾は1発しかないのので、外せば失敗。しかも、オヤジが歩いてくる足元には数字が書かれており、ステージごとに設定された数よりも大きい数字の位置で、マトに当てなくてはならない。のんびりしていると、オヤジは画面手前のプールに落ちてしまうぞ。



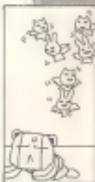
▲正確さと素早さの両方を要求される高難度のステージ。

パラシュートのマトを撃て!

上から次々と落ちてくるパラシュートのマトを撃ち抜くステージ。一定点数を取ればステージクリアとなるが、このステージにはちょっとした罠(?)がある。それはパラシュート本体を撃っても、画面には「HIT」と出ること。もちろんマト以外を撃ってもカウントされない。表裏に惑わされずにマトだけを狙おう。



▲一見単純なステージだけに、意外と気づかない点かも。



西暦1999

~ファラオの復活~

●発売日/97年7月3日 ●価格/¥5,800 ●メーカー/BMGジャパン ●ジャンル/STG ●MC/1ブロック

ジャンプと攻撃のコツを伝授

このゲームには複雑な地形が多く、微妙なジャンプコントロールが必要となってくる。中でも特に重要になってくるのが、離れた場所へのジャンプだ。初めのうちはなかなかタイミングがつかみづらいはず。ポイントとしては、ジャンプの頂上で \blacktriangle キーを押す。さらに距離がある場合は、助走をつけてジャンプしよう。また、高いところから落ちるときは \blacktriangle キーを押してジャンプすること。當段ならダメージを受けるが、うまくいけばノーダメージで下に降りられることも。また、攻撃に関しては、飛び道具で攻撃する場合、画面中央に敵がいなくて攻撃が当たらない。そんなときはL/Rボタンで左右に平行移動してラインを合わせよう。これで素早い左右の敵にも対処できるはずだ。



とにかく慣れよう!

▼落ちてもしない場所で、何度もジャンプの練習。

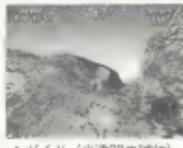
▲段差や障害物などの地形に隠れて攻撃。しかし、ホーミングしてくる攻撃には、効果がないので要注意だ。

レシプロヒート 5000

●発売日/97年7月31日 ●価格/¥5,800 ●メーカー/エクシング ●ジャンル/RPG ●MC/1ブロック

高度に要注意

飛行機のレースというだけあって、高度の操作が攻略のポイントになってくるこのソフト。慣れないうちは、上下の操作のないA/T操作でプレイしよう。そして、コースの特徴を覚えたら、MT操作でプレイしていくといいだろう。

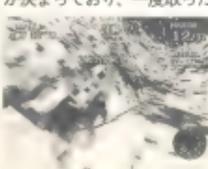


▲ガイド(半透明の球体)に沿って飛ぶよう、心がけよう。高すぎると危険。

●低空飛行で一気に加速

このゲームには、低空を飛ばすほどよく加速するという特徴がある。これを生かせばコースアウトでの減速、クラッシュ後などのタイムロスが減らすことができるぞ。スタート直後や起伏の少ない場所で低空飛行に入れば、かなりタイムを縮められる。特に、加速性能の悪い機体では効果が顕著に現れるぞ。また、アイテムは出現位置が決まっており、一度取ったものでもコースを周回するごとに復活する。ただし、スピードマックスとダウンは組み合わせて配置されていることが多い。逆に置かれることもあるぞ。間違えないよう注意しよう。

▲高度を下げすぎて、地面にぶつからないように。



MAD STALKER

~FULL METAL FORCE~

●発売日/97年7月3日 ●価格/¥5,800 ●メーカー/ファミリーソフト ●ジャンル/ACT ●MC/1ブロック

上手な操縦方法教えます

「スレイブ・ギア」の操作がシンプルなだけに、1つ1つの動きが重要になってくるこのソフト。ここではプレイするうえで、知っておきたい基本テクニックをピックアップ。それに加え、ザコとボスキャラが、使用できるようになるコマンドも紹介しておく。



▲やみくもにただ必殺技を出すのではなく、スキをついて的確に決めていこう。

1●ガードの使い分け

上段と下段を間違えるとガードしていても攻撃を喰らってしまう。敵のモーションをよく見て判断しよう。逆に攻撃する際は、上下段で絡めて攻撃するといひぞ。

2●閉まれたらブースト

ストーリーモードでは、前後を敵に囲まれることがある。そんなときはブーストで回避しよう。落下地点に敵がいる場合は、攻撃で威嚇するのを忘れずに。

3●ダッシュで回り込み

敵の近くでダッシュをすると、後ろに回り込むことができる。後ろをガードしても攻撃が当たるので、ガードの堅い敵にはこれで対処していこう。

4●敵キャラ使用コマンド

タイトル画面で \blacktriangle キー下、上、右、左、 \odot と入力。これでV Sモードでザココマンドを入力すると、ストーリーモードでボスが使える。

超光速グランドール

●発売日/97年7月25日 ●価格/¥5,800 ●メーカー/バンダイビジュアル ●ジャンル/ACT ●MC/1ブロック

状況に合うアーマーで戦え

ステージをクリアするごとに、パワーアップしていく「グランスーツ」。このスーツの能力の使い分けが、クリアするうえで非常に重要になってくる。そんなスーツの能力を、引き出すためのテクニックを紹介していくぞ。

●キャラを固定してから能力を使う

グランスーツの特殊能力を使うときやなまに攻撃するとき、キャラが動いてしまう。こんなときはR2ボタンを押して、キャラを固定すると、簡単になまに攻撃できる。またキャラを固定し、画面をスクロールさせれば、先の地形を確認することもできる。



▲先の見えない場所より、R2を押すクセをつけよう。

●ジャンプ中にスーツをチェンジ



▲特にエリア4で重要になってくるテクニックだ。

ちょっと操作が難しいのだが、必ず覚えてもらいたいのがこれ。まず、「グランマッハ」で壁に向かって2段ジャンプをする。そして、壁に触れる瞬間に「グランアグレス」にチェンジするのだ。こうすれば、より高い場所に行くことができるようになる。



ウラワザデータベース

上

'97下半年 超拡大版

半期に一度のお楽しみ、ウラワザデータベース超拡大版！ P
S初期の自作ゲームからステキな最新ゲームまで、使えるウラ
ワザを一挙大公開。これでキミのゲームライフがさらに充実！

アークザラッド

●おぼ得なアイテム取得情報：

①魔法のカード／アークの家の鐘を25回調べる。②疾風のパンダナ／オープニングで鐘を撞いた後、母親に話しかけないで家を出る(出ようとして戻されることを12回繰り返す)。その後、イベントを終えて戻ってくる、母親からもらえる。③力の実、パロの実、いのちの木の実／自宅に2回入る。④石×5／ミルマーナ軍本部で、老人と女の子にそれぞれ話しかける。⑤女神の祈り／ラマダのフリーバトルをクリアした後、⑥番と同じように同じ条件で話しかける。⑥ロマンシングストーン／遊撃隊のアークの家に落ちている。また、父からの手紙を読むことでも手に入る。⑦ラークの紋章、または古代の指輪／ラマダ寺院で「ひやくしに来た」と答えると、ラマダ僧がクイズを出してくるので、それに全部正解する。ストーリーの進行具合でクイズの内容、もらえるアイテムが変わる。⑧クラビスの本／副操場控え室で大会委員に背後から1回話しかける。⑨気合いラッパ／水の精霊解放後、アリアンサで敵を10体倒してから水の精霊に話しかける。⑩おもちゃの指輪／副操場でオープニングのイベントを、ポコでクリアする。⑪綱の巻／ミルマーナのトヨウの森のイベントクリア後、恵みの精霊と会話する。5人の精霊を助けたことになったら、1人助けるごとに精霊と会話する。こうしてすべての精霊を助けたら、精霊の山のイベントまで進める。そしてイベント後トヨウの森に戻って精霊と会話すればOK。

●おしゃべりイベント

：チョンガラは仲間になっているが、イーガが仲間になっていない状態で、オルニスの子へ行く。

●屋し召喚

：①オドン／イーガを仲間にした後、チョンガラの店に行く。②ちょこ／遺跡のダンジョンで、地下50階に到達する。そこで、ちょこ自身との戦いに勝てば手に入る。ただし、呼び出せるのはフリーバトルエリアのみ。また、仲間にした後もう一度地下50階まで行くと、ちょことダンスできる。

●コルゴ平原でトッシュ登場

：スメラリア空港で「自信がない」を5回繰り返してからバレンシア城に入る。すると酔っぱらいがトッシュに関する情報を教えてくれるので、その後コルゴ平原に行くと、その組いでのみトッシュが戦闘に加わってくれる。

●大きい爆弾255個

：大きい爆弾が1個のとき、ゴーンと敵キャラの間にヒートウォールをかける。そしてヒートウォールの中に大きい爆弾を投げ、ゴーンと敵両方にダメージを与え、なおかつ敵が生き残れば、大きい爆弾が255個になる。

●特殊攻撃抜き

：まずはチョンガラを仲間にしてミルマーナのニカラスの森に行き、スケルトン以外の敵を全滅させる。次にスケルトンを攻撃して、チョンガラがヘモジーを召喚する。そしてヘモジーがスケルトンに「やる気なし」の特殊攻撃をかける。するとその効果が切れるまでスケルトンは倒れないので、何度攻撃しても絶えず倒れることができない。

●炎を持っていくても……

：遺跡ダンジョンに召喚の巻を取りに行くイベントで、地下5階まで下りたら召喚の巻を取らずに帰ってくる。するとなぜかチョンガラに巻を渡すイベントが起こる。

●オドンの変身

：まずはチョンガラがオドンを召喚。召喚されたオドンは宝箱のそばに移動し、宝箱に対して特殊能力の「乗り移り」を使う。するとオドンが宝箱の姿になってしまう。

※ウラワザデータベースのコマンドの読み方について：

たとえば○、◎、◎とあったら、書かれている順番にボタンを押していくということ。また、◎+◎とあったら、それらのボタンを同時に押すという意味になる。◎はセレクト、◎はスタートボタンのこと。

アークザラッド II

●ちょこを仲間にする

：①前作でちょこを仲間にしていない場合／クレニア島の「時の森」を抜けて、トココの村(森に入ったら左、右、左、右……というルートを通り返し、辺りが狭くなったら上へ進み続ける)にあるちょこの家で一泊。翌朝、ちょこに話しかけたら森を出るだけだよ。②前作で仲間していない場合／アララタにある通路ダンジョンの地下50階でちょこを倒し、彼女を連れて地上に戻る。あとは上と同じ手順でOK。

●ちょこの覚醒

：このワザを試すには、前作で「ちょこを仲間にしたデータ」をコンバートしていることが条件。①ガルバーノを倒した後にちょこをレベル55以上にして時の森に連れていったら、墓場にある大きな墓石を後ろから踏む。②再び墓場に入ったら次のイベントが発生。ちょこがシルバを捜しに行く。③選択して「いいえ」を選んで村に残り、ちょこの家のがらくたの中から黒いカギを発見。④シルバの墓を見つけて家に戻ったら、スライムとの戦闘が発生。ここでスライムを全滅させずに墓場へ移動、墓場の前庭でアクラの墓を破壊する。⑤アンペラを倒したあとにトココの村に戻ったらイベントが発生。この後遺跡のダンジョンに行くと、地下50階に隠しフロアの箱が出現。⑥最後に、ダンジョンの7階でアクラを倒せば、ちょこが「覚醒」の能力を感じる。

アークザラッド・モンスターゲーム

●無敵状態

：モンスターを交換した後に、モンスターをゆずった側のデータをロードし直して、ゆずる前の状態に戻す。再びモンスターをゆずる……と繰り返せば、無敵にモンスターがゆずらせる。

ARMORED CORE

●隠しモード

：1度クリアして全ミッションが選べるようになったら、それらをすべてクリアする。すると、A Cが重宝過多でも出撃できるようになる。

●バワーアップ

：クレジットをマイナス50,000にして、プレイヤーが強化人間に改造される。この状態でレーザーザブドを装備して、攻撃直後に◎を押すと拡張レーザになる。

アイドル雀士スーチャーパイ LIMITED

●お得意コマンド

：I Pモードで対局中、L2+R1+◎+◎+◎を押すと、勝たなくても強制的に1ネトルマッチモードへ移行できる。また、同じコマンドをフリー対戦プレイの高押直後に入力すると、記号をやり直すことができる。

●簡単クリア

：I Pモードで対局中、L2+R1+◎+◎+◎を押すと、相手キャラを倒したことになる。

アイドル雀士スーチャーパイ II LIMITED

●C Gギャラリーを見る

：オープニング後のタイトル画面で、L2+R2を押しながら、◎、◎、◎これで、クリアしてなくてもC Gギャラリーをすべて見ることが出来る。

●アイテム増殖

：対局中にR2+◆+下+◎を押す。すると、4種類のイカサマアイテムが1個ずつ増える。同じコマンドを何度も入力することで、

カルネージハート

●簡単最適化

：企業に設計図の最適化を依頼したら、1度セーブしてリセットする。そしてすぐにロードし直すと、最適化完了までに必要なターン数が1ターン減っている。これを何度も繰り返していけば、最終的に最適化に必要なターンを1ターンまで減らせる。

GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH

●通常モード

：ゲーム開始後、②でメインメニューを出す。次に「RESTORE」を選択して「○○○○○○○○」とパスワードを入力。次に「RESTORE」を選択してメインメニューに戻ったら、オプション画面に移って「PLAYBACK」を選択すればプレイ中の選択技が無くなり、ムービーだけを見られる。

機動戦士ガンダム

●ステージセレクト

：オープニングデモ中、◆左+⊕+R1+L2を同時に押したまま⊗を押す。そしてそのまま③だけを押す。すると、そのほかのキーは押しっぱなしにしておくと、画面が切り替わってステージセレクトが可能になる。

機動戦士ガンダム パーフェクトワンイヤーウォー

●隠しコマンド

：ソフト起動直後、バンダイのロゴが表示されている間に◆上、⊕、左、⊗、下、⊗、右、⊕、L1+R1と素早く入力。成功すると効果音が鳴って、「コンプリートモード」で特別チームが使えるようになる。その後タイトル画面でL1+L2+R1+R2を押すと、オマケモードに入れ、ムービーやデモを見ることが出来る。

ギャラクシアン³

●ムービーモード

：メーカーロゴが表示されている間にL1、R2、R1、L2、◆上、下、上、下と入力。コマンド入力成功すると、ゲーム中のムービーが見られるムービー鑑賞モードに入れる。さらに、ムービー鑑賞中に⊗を押すと、サウンドテストができるようになる。

●女性のシルエット

：プレイレコーディングデータをセーブするとき、名前を入力したあとカーソルを「END」に合わせてR2を押しながら決定する。すると、ガンナーバトルモードで女性のシルエットが見られる。

ギャラクシーフォイト

●サイズ固定

：まずは全キャラクリア済みのデータをロードする。ゲーム開始後、ステージが決定されるまでL2+R1を押っぱなしにするとキャラの大きさが強小状態に固定される。同時に、L1+R2でキャラの大きさが強大状態に固定される。

●ボス使用

：上の2つのワザと同様に、あらかじめ全キャラでクリアしたデータをロードしておく。そしてモード選択の画面でL1+L2+R1+R2+◆上+⊕を押しながら1Pモードを選択する。これで、キャラ選択画面にボナスキム、ヤコブ、フェルデン、ローウェの4人のボスが追加される。

ギャロップレーサー

●出走馬選択

：「プレシーズンモード」で、レースを選択するときに⊗を押しながら⊗を押す。これで、出走馬を自由に選択できるようになる。また、ここで選んだ出走馬と同じメンバーでもう1度レースをしたときは、同じレース選択で⊗を押しながら⊗を押す。すると、前回と同じ出走馬で再びレースができる。

きゅいーん

●ステージセレクト

：タイトル画面で「おぶしん」にカーソルを合わせ、L1+R1を押しながら⊗。するとオプションモードに「すてーじせれくと」という項目が追加される。

キリークザブラッド²

●HP、SP回復

：2P側にコントローラを差し込み、◆キー以外のすべてのボタンを押しながら電源を入れる。するとスタッフロールが始まるので、これが終わるのを待ってゲームを開始。あとは、ゲーム中2P側の⊗を押すとHPとSPがマックスまで回復する。

キングスフィールド II

●魔法の剣

：最後のボスとの戦いで、ボスが左右のどちらかに大きく向いた瞬間に、素早く剣を通り抜ける。するとボスの後ろに進むことができて、その先に最強の剣ムーンライトソードがある。その後、竜王草の実を持ってわざとボスにやられれば、持ち帰ることも可能。

●魔法剣

：まずは魔力を60以上にし、魔力ゲージ一杯の状態を⊗、⊗と押し続けて⊗を押す。すると、剣から魔法が発射される。

QUIZなれいDREAMS 虹色町の奇跡

●隠しオプション

：好成績180以上にしてベストエンディングを迎えると、「LETTER」という項目が追加される。そのキャラが話す。また、妖精のカーソル表示中に⊗を押すと、カーソルのキャラを変更できる。

クールボーターズ² キリングセッション

●隠しコマンド

：モードセレクト画面でカーソルを「SBC」に合わせて、◆上、下、下、左、上、右、⊗と素早く入力。その後L1+L2+R1+R2を押しながら⊗でスタートすると全コースが選べる。同時に「ボードパーク」に合わせ、◆上、上、左、下、右、⊗。その後L1+L2+R1+R2を押しつつ⊗でスタートすると、コースが反転する。

●隠しコスチューム

：モードセレクト画面で◆下+R1、上+R1、下+R2、上+R2、上+R1、下、下+R2と入力。するとIrinとCindyのコスチュームが変化する（このコマンドは連続入力でも可、また、1ステップ入力成功することに「Here We Go」というボイスが聞こえる）。

Cu-On-Pa

●隠しオプション

：プレイヤースelect画面でNEW ENTRYを選んで、上から「STA」「GE」「SEL」「ECT」とネーミングするとステージセレクト。「DEM」「OP」「REV」「IEW」とメニューにデモとムービー鑑賞の項目が追加される。

ぐっすんおよよ

●変態モード

：タイトル画面で⊕+⊗を押しながらゲームスタート。これで変態モードを楽しみことができる。アーケードモード、PSモードのどちらでも可能。

●面セレクト

：各モードでの、ステージセレクトのコマンドを紹介。コマンドと各モードの対応は、以下の通り。①アーケードモード（ノーマル）/L2+◆上+⊕。②アーケードモード（変態）/L2+◆上+⊕。③PSモード（ノーマル）/L2+◆右+⊕。④PSモード（変態）/L2+◆左+⊕。

クワイムクラッカーズ

●デバッグモード

：タイトル画面でR1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、◆左、⊗、右、⊗、⊗と入力。これでマップの全体とアイテムの位置が表示される。また、ブックマークレットバス以外のすべてのアイテムを持っていて装備も最強になる。さらに、この状態でゲーム中⊗を押して⊗を押すと、強制的に次のシナリオへ飛び込むことができるようになる。

●アニメーション

：タイトル画面で、◆上、上、下、下、左、左、右、右、⊗、⊗、するとエンディング後のアニメーションを見ることが出来る。



化学部



化学部

クラシックロード

●いきなりお会持ち

：まずは対戦モード以外でゲームを始め、馬主メニューの画面のとき、「情報」を選んで現役競走馬を見る。ここで、1番下の馬を調べて△+○を押す。成功すれば、なんと資金が10000円に増えている。

グラディウス外伝

●パワーアップ

：ゲーム中に③でポーズをかけて、↑上、上、下、下、左、右、左、右、⑧と入力するとスピード&ミサイル&レーザー&オプション&パリアの装備がつく。コマンドの使用回数は、難易度がイージー以下はクリアした面数+1回、ベリハード以下でクリアした面数と同じ回数、ハードでは使用不可。また、難易度ノーマル以上でノーコンディニュークリアするとステージセレクトが、総プレイ時間が10時間以上に達するとクレジット制限がなくなる。フリープレイモードが現れる。

グラディウス DELUXE PACK

●パワーアップ

：「グラディウス1」の場合、難易度を「PS EASY」か、「PS DIFFICULT」に設定し、ゲーム中ポーズをかけて↑上、上、下、下、左、右、左、右、⑧、○と入力、「グラディウス1」の場合、難易度を「EASY」に設定し、ゲーム中ポーズをかけて↑上、上、下、下、左、右、左、右、⑧、○。

●ステージセレクト

：「グラディウス1」で、1度クリアした後、タイトル画面でL1かR1のどちらかを押し続けながらゲームスタート。すると、ステージセレクト画面に切り替わる。

くるみミラクル

●相違表示

：タイトル画面で、△、○、△、○、△、○、△、○、△、○と入力、コマンドが成功すると「オッケー」というセリフが聞こえる。あとはゲーム中に③を押すだけで、くるとほかのキャラとの相違を知ることができるようになる。

クロックタワー2

●コスチュームチェンジ

：評価Aでクリアした後、タイトル画面で2P側の②を押す。使用キヤラはどちらでもOK。

●ぶよぶよモード

：全1000頭のエンディングをすべて見ている状態で、改めて最初からゲーム開始。そしてゲーム中にポーズをかけると、メニューに「BUYBUYBUY」という項目が追加されている。これをオンにすると、キヤラが常に伸び縮みするようになる。

クロックワークス

●ホームエントリーで……

：ホームエントリー画面で特定の文字を入力し、最後にL1+R1+○で決定するときさまざまな効果が得られる。①「9UP」/残機9人の状態でスタート。②「STR」/自分が無敵状態になる。③「R50」/全50頭のステージセレクトが可能。④「MAP」/オプションに「マップエディット」が追加され、ここでオリジナルマップの作成が可能になる。⑤「AVI」/ゲーム中のすべてのムービーを見ることができるようになる。

激突!四駆バトル

●隠しキヤラ

：ホームエントリー画面で「LOWRIDER」と入力するとストロッカー、「FLITY」と入力するとホットロッドが使える。ちなみに入力したキヤラは、リセットするまで有効。

ゲゲゲの鬼太郎

●ムービーモード

：オプション画面で△を押しながら↑キーを反時計回りに何度も回転させる。

GEX

●ミニネイクいろいろ

：①残機増強/ゲーム中にポーズをかけて、R1を押しながら↑上、○、△、下、右、○、下。②無敵/ゲーム中にポーズをかけて、R1を押しながら○、○、↑下、下、上、下、右。③スピードアップ/ゲーム中にポーズをかけて、R1を押しながら↑下、○、右、右、下、上、④隠しステージ/スワド入力画面で「R Y R Y X K B」と入力してゲームを開始。⑤画面が足跡だらけになる/ゲーム中ポーズをかけてそのまま持っているだけ。

幻想水滸伝

●アイテム再生

：ロックを仲間にして本拠地に金庫ができた後、使用回数の減ったアイテムを預ける。そしてその場で預けたアイテムをすぐに引き出すと、アイテムの使用回数が元に戻っている。

●108人揃える

：グレミオ以外の107人が生きている状態で最後の戦いまで行くこと、死んだはずのグレミオが復活し108人揃う。これでエンディングも少し変化する。

公開されなかった手記

●ムービーセレクト

：タイトル画面で「NEW GAME」にカーソルを合わせL2、R2、L1、R2、L2、R1、L1、R2、○。そして音が鳴ったら○、これで、ムービーセレクトモードに入れる。

●エンディングを見る

：タイトル画面でR2、L1、R1、L2、R2、L1、R1、L2、○と入力し、しばらく待つ。

甲子園 V

●スペシャルエディット

：「大金モード」でゲームを始めて「部屋」の中で「モーション」を選択。このときR1、L1、↑上、下、左、右と入力してから画面右上の「フォームエディット」を選択すると、1コマずつ投手の動きを設定できるようになる。エディットする部位の選択は↑キーとLR、○を押しながら↑キーを動かせば、その部位を自由に動かして自分だけの投球フォームを作ることができる。

刻命館

●サウンドテスト

：オープニングゲーム中にL1×8回、↑上×8回、L2×4回とコマンドを入力する。すると、画面が切り替わって、サウンドテストが可能になる。

コブラ・ザ・シューティング

●ステージセレクト

：モード選択画面で「NEW GAME」を選び、ロードが始まったら↑上+△+L1+R2を押す続ける。

サーキットビート

●フォーミュラモード

：まずは「レース」モードの全6コースを走り、すべてのコースで1位を取る。すると、タイトル画面で「GT」か「FORMULA」かの選択ができるようになる。ここで「FORMULA」を選べば、すべての車がフォーミュラマシンになる。

サイキックフォース

●歌詞表示

：電源を入れるとき、2P側のL2+R2+セを押せばなしにしておく。すると、オープニングで歌詞が表示される。

サイドワインダー

●ミッション選択

：ミッション選択画面で、↑上、下、下、右、左、下、上、△と入力。すると、いきなりすべてのミッションを選択できる。

●全機体使用可能

：機体選択画面で↑左、左、右、下、上、下、右、△と入力する。

サイバースレッド

●ビークル増強

：タイトル画面で \blacktriangle 上、左、下、右、上、 \triangle 上、右、下、左、 \circ と入力すると、選べるビークルが5機追加される。

サイベリア

●ステージセレクト

：まずはI D入力画面で「NEMROSIM」と入力しておき、その後ゲームメニュー画面で「LOAD」を選択する。すると、ステージセレクトの画面になり、好きなステージから開始することができるようになる。また、このとき、各ステージのパスワードを見ることもできる。

サガ フロントア

●資金増強

：スクラップのジャンク屋でお金を払ってアイテムを3つ取ったら、店を出ないで店主に話しかけ、「売る」を選択。買い取りメニューが表示されたら、1番下の「ハイベリオン」にカーソルを合わせ \circ を押す。すると、ジャンク置き場でさらに7つのアイテムを入手することができる。あとはこれを繰り返すだけで所持金が増え続ける。

●特殊オーブドライブ

：「オーブドライブ」を使用するとWPと「P」がゼロになってしまう。しかし、術の使用中に「停滞のルーン」を併用すれば、術の分の「P」（通常は10）は減らない。しかも、戦闘終了まで行動回数が増えただけになる。

●特殊道具

：体術の「スライディング」、「ジャイアントスイング」、「バベルクランブル」、「スープレックス」の4つを装備すると、1人連続攻撃の「D S C」が使える。

●クリア後のオマケ

：すべてのキャラクターでゲームをクリアすると、「開発室」に行ける。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

●ボスキャラ使用＆同キャラでチーム結成

：キャラ選択画面で、「チームエディットしますか?」と問われたら「YES」を選択する。その後、 \triangle を押しながら \blacktriangle 上+ \circ 、右+ \triangle 、左+ \triangle 、下+ \triangle と入力すると、2人のボスキャラが使用できるようになる。また、このとき \triangle を押しながら \blacktriangle 下+ \triangle 、左+ \triangle 、右+ \triangle 、上+ \triangle とコマンドを入れると、同じキャラを使用してチームを結成できるようになる。これらのコマンドは、対戦モードでも使用可能。

●デモンショントカット

：オプション画面で、L1+L2+R1+R2を押すと、勝利後のデモンショントカットをすることができると表示される。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

●隠しキャラ

：1Pモードが対戦モードのキャラクター選択画面で、 \triangle を押しながら \blacktriangle 上+ \circ 、右+ \triangle 、左+ \triangle 、下+ \triangle と入力。すると、ボスキャラの神楽ちづる＆ゲキニツツが使える。

The CROW city of angels

●ステージセレクト

：コンティニュー画面で下のパスワードを入力すると、それぞれの場所から始まる。株券/「 \triangle \triangle 」、ポート/「 \triangle \triangle 」、墓/「 \triangle \triangle 」、墓場/「 \triangle \triangle 」、教会/「 \triangle \triangle 」、死の祭日/「 \triangle \triangle 」、塔/「 \triangle \triangle 」、塔/「 \triangle \triangle 」、境界/「 \triangle \triangle 」、最終埠/「 \triangle \triangle 」。

●隠しモード

：パスワード入力画面で以下のパスワードを入力。①ムービー鑑賞/「 \triangle \triangle 」、②キャラが棒状になる/「 \triangle \triangle 」、③キャラの首が長くなる/「 \triangle \triangle 」。

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

●斬紅郎を使う

：まずは対戦モードでゲームを始め、キャラクターの選択画面になったら、カーソルを斬紅郎→牙神幻十郎→首切り破砂羅→千両狂四郎→樺太志→リムルル→覇王丸→関丸→カナル→部部半蔵→天草四郎→船越→ガルフード→関丸という順番に合わせていく。そして、キャラ選択のタイムリミットが残り3秒になると同時に、 \triangle を押しながら \triangle + \circ を押す。

サラブレッドブリーダー II プラス

●いきなりお金持ち

：スタート時、調教助手と専属騎手の名前を下記のように変更する。すると、1人につき約6億円、全員を合わせれば約52億円の資金が増える。調教助手：わにさん→まさかつ、まさけ→ゆゆうすけ、あるこ→あきこ、あーばん→しんじ、専属騎手：おがた→のぶゆき、なつむら→たけし、やなぎ→まさる、れいこ→ひろよ。

●ミニゲームでのウラワザ

：メモリーカードへのロード＆セーブ中にプレイできるミニゲーム「アプチ」でパフォーマンスを取ると、うれしい効果が転じる。効果は、ロード中なら所持金1億円追加、セーブ中なら馬の鑑定所がすべて無料になる。

三國志IV

●いきなり強い君主

：新君主の登録画面で、名前を「劉備玄德」と入力し、読みがなを何も入力しないで終了。そして年齢を20に設定すると、通常よりも高いパフォーマンスがもらえる。

三國志英傑伝

●連続耐久力回復

：戦闘でダメージを受けた武将の装備選択画面を表示させると、耐久力が最大値まで回復する。この方法で、誰でも簡単に耐久力を回復させることが可能。ただし、すでに行動済みの武将にはこのウラワザは使用できない。

三國無双

●ボスを使う

：夏侯惇、典韋、許褚の3人で1Pモードをクリアすると曹操が、趙雲、關羽、張飛の3人でクリアすれば諸葛亮が使えるようになる。さらに、すべてのキャラでクリアすれば呂布が使える。

●隠しキャラを使う

：以下のキャラ別コマンドを入力した後に、キャラ選択画面でカーソルを画面外（趙雲の立）に合わせて決定。①孫尚香/タイトル画面で \blacktriangle 左、左、上、 \triangle 、 \triangle 、L1、R2、②信長/品布でクリアした後、タイトル画面で \blacktriangle 上、 \triangle 、下、 \triangle 、③とーきや/信長でクリアした後、タイトル画面で \blacktriangle 下、下、右、上、 \triangle 、 \triangle 、R1、R2。

サンダーストーム&ロードブラスター

●ラウンドセレクト

：「ロードブラスター」/「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2P側のL1+L2+R1+R2+ \circ + \triangle + \blacktriangle を押しながら1P側の \triangle 、これで「START ROUND」の項目が追加され、L1、R1で開始ラウンドを選ぶ。「サンダーストーム」/2P側のL1+L2+R1+R2+ \triangle + \circ + \blacktriangle を押しながら1P側の \triangle を押せばOK。

●ムービーモード

：「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2P側のL1+L2+R1+R2、1P側のL1+L2+R1+R2を同時に押しながら1P側の \triangle を押す。

J's RACIN'

●隠し車種

：最初のロード時に、以下の全車共通コマンドとチーム別のコマンドを同時に押しっぱなしにすると、フリーレースモードと2Pモードで隠し車種が登場。◆全車共通コマンド/2P側のR1+ \triangle 、①HONDA/ \blacktriangle 下+ \triangle 、②ダンロップ/ \blacktriangle 下+ \triangle 、③カストロール/ \blacktriangle 上+ \triangle 、④アドバン/ \blacktriangle 上+ \triangle 、⑤クラス1/ \blacktriangle 上+ \triangle 。



Jリーグ実況ウイニングイレブン

- 新しい視点
 - ：タイトル画面で**上**、**上**、**下**、**左**、**右**、**左**、**右**、**上**、**上**と入力する。後は普通にゲームを始め、試合中に**上**を押すと、今まで選べなかった視点を選択できるようになる。
- ヴェガとアルタイルを使う
 - ：エキシビジョンモードのクラブ選択画面で、セレッソにカーソルを合わせてR1+R2を押しながら**右**を押すと、ヴェガを使って遊ぶことができる。また、同じクラブ選択画面でサンフレッチェに合わせてR1+R2を押しながら**右**を押すと、アルタイルを選択することができる。

Jet Moto

- 隠しコマンド
 - ：オプション画面で難易度を「Professional」、Lap数を6にする。その後タイトル画面で**上**、**上**、**上**、**上**、**上**、**上**、**上**と入力後、以下のコマンドを入力する。①ターボ無制限/**右**、**上**、**右**、**上**、**上**、**上**、②燃費軽減/**上**、**右**、**右**、**上**、**上**、**上**、③ハンドリングアップ/**下**、**右**、**左**、**上**、**右**、**左**、**右**、④スタント得点が2倍/**右**、**上**、**上**、**上**、**上**、**上**、**上**、**上**、**上**、**上**、⑤ジャンプ力が高くなる/**右**、**上**、**上**、**上**、**上**、**上**、**上**、**上**、**上**、⑥空中ブレーキが使用可能/**右**、**上**、**上**、**上**、**上**、**上**、**上**、⑦カメラアングル変更/**上**、**下**、**右**、**左**、**上**、**上**、**上**、**上**、**上**、⑧2P対戦時に敵のマシンが登場/**上**、**右**、**右**、**上**、**上**、**上**、**上**、**上**、**上**。

ジグソーアイランド

- 隠しキャラ
 - ：まずはストーリーモードをクリアしてセーブしておく。そして2度目にもう一方のコース（ステージ3の後の分岐で、1度目は別のコースを進めばOK）を選択してクリアする。すると、最後に隠しキャラ「番長」が登場する。
- ステージセレクト
 - ：上の方で番長が出現させ、これを倒すと、ロード画面でステージセレクトが可能になる。

実況パワフルプロ野球'97開幕版

- 背番号を自由に設定
 - ：サクセスモードの選手作成で一通り設定した後、「これでいいです」と聞かれる画面になったら、L1+L2+R1+R2+**上**を押す。これで背番号を自由に設定できる。

ジャンピングフラッシュ!

- エクストラモード
 - ：6度目で100万点以上のスコアでクリアすると、タイトル画面で「エクストラモード」を選択できるようになる。ここでは、最大で6段階ジャンプが可能になっていて、さらにL1を押しながら移動することで、ダッシュ（高速移動）が可能になっている。

ジャンピングフラッシュ! 2

- 新モード
 - ：1度クリアすると、通常より難易度の高い2周目（アロハ男爵恩しずの巻）が遊べるようになる。
- スーパーモード
 - ：1周目を100万点以上でクリアすると遊べるようになる。このモードでは、6段階ジャンプが可能で、L1を押しながら移動でダッシュできる。また、アイテムの配置も毎回異なっている。

新型くるりんPA!

- いきなりエンディング
 - ：MUSIC TESTの画面で、**上**、**上**、**上**、**下**、**上**、**下**、**下**とコマンド入力。これで、エンディングテストの画面に切り替わると、エンディングを見たいきなりキャラを決定すればOK。
- 隠しキャラ
 - ：タイトル画面でゲームのロゴが上から落ちてくる瞬間に**上**キーを時計回りに1回転するように入力する。これで、隠しキャラのパロパル王国とミスターユッキーを使うことができる。

新スーパーロボット大戦

- 隠しマップ
 - ：宇宙編か地上編のどちらかのクリアデータを残しておき、もう一方をクリア。エンディング前にもう一方のクリアデータがあるか聞かれるので、先にクリアしたデータをロードする。
- ハイネルとヒロイロを仲間にする
 - ：①ハイネル/地上編19話の選択数で「防衛」を選択。次の20話で健一がハイネルを3回脱獄。②ヒロイロ/まず宇宙編の29話と32話で、ゼクスをヒロイロで倒す。次に34話で味方が1人ゼクスに倒される。すると、ヒロイロが登場し仲間になる。
 - レイズナー-Mk1が登場
 - ：地上編25話で、死鬼隊の強力が大空魔電を攻撃すると発生するイベントを起こさなければOK。その後3面で登場する。

新日本プロレスリング闘魂烈伝2

- 隠しキャラ
 - ：タイトル画面で、それぞれのキャラに対応するボタンを押し、次に**上**を押す。その後ゲームを始めればOK。隠しキャラとそれに対応するボタンは以下の通り。①ストロングタイプの捕木/△、②対ヘビー級ライガー/○、③坂口征二/△、④タイガーマスク/△、⑤ベガススキッド/L1、⑥田中リングアナ/L2、⑦胎児/R1、⑧ガルーダ/R2。
 - 1/60モード
 - ：まずは**上**+**上**+L1+L2+R1+**上**+**上**+**上**+**上**を押しながらゲームを立ち上げる。そしてメニュー画面になったら、試合形式の「シングル」にカーソルを合わせてL1+L2+R1+R2を押しながら**上**を押す。これで、キャラの動きが初段60フレームで動くようになる（ただし、リング以外の背景は非表示）。

水滸演武

- 隠しキャラ
 - ：まずはモード選択画面で「スペシャルモード」を選び、そしてタイトル画面になったら、**上**、**上**、**下**、**左**、**右**、**上**、**下**、**右**、**左**、**上**、**上**、**上**のコマンドを入力する。ここで声がかいたら成功で、この後2P対戦モードを選び、隠しキャラの溝口誠を使用することができるようになる。

スーパーバズルファイター II X

- 隠しキャラ
 - ：キャラ選択画面でカーソルをモリガンに合わせ、以下のように入力して決定する。なお、コマンドは1P側の場合。2P側で入力するときは、最初のカーソル位置をフェリスに合わせ、コマンドを左右逆に入力すること。①ダン&デビロッド/△を押しながら**右**、**左**、**下**、**下**と入力し決定。決定したときの残りタイムが10ちょうどならデビロッドが登場し、それ以外の場合だとダンが登場する。②豪鬼/△を押しながら**下**、**下**、**左**、**左**と入力し決定。③オウガ/△を押しながら**右**を押して決定。④アニタ/△を押しながら**右**、**右**と入力し決定。

スーパーバンコレクション

- ステージセレクト
 - ：「SUPER PANG」のツアーモードか、「PANG! 3」のノーマルモードを選択するときに**下**を押しながら決定する。

スーパーフットボールチャンプ

- 隠しデカモード
 - ：ACEセレクトのとき、L2+△+○を押せばデカ顔モード、同じくR2+△+○を押せばデカ足モードになる。

進め!対戦ばするだま

- ボスを使う
 - ：2人プレイでのキャラ選択画面で、「?」の部分にカーソルを合わせ、**上**を押しながら以下の使いたいボスキャラ別のコマンドを入力。①珍/**上**、**上**、**上**、**下**、**右**、**右**、**右**、**上**、②市丸/**下**、**下**、**下**、**右**、**右**、**右**、**右**、**上**、③奥方/△、△、**右**、**右**、**右**、**上**、**上**、④藤田真/△を押して、1秒間に△を10回以上連打。

まんが/千原葉 総編集者

ゼロティバイド

●ボスを使う

①:ズール/初期キャラ8体すべてでクリアする。②:イクストル/難易度ノーマル以上でノーコンティニュークリアする。

●隠しゲーム

①:2P側の②+④を押しながら電源を入れる。すると「タイニーファランクス」が遊べる。このとき、③を押してコンフィグに入ると、そのまゝ③ボタンを押しながらSPEEDにカーソルを合わせて④左上+L2+R2+④と入力すると無敵になる。また、コンフィグ画面の「KEY CONFIG」にカーソルを合わせて④左上+④を押しながら③と入力すると面セレクトができる。

●1/60モード

①:プレイ時間が100時間を超えている、プレイヤーが5ヒットコンボ以上を出している状態で、オプションの「D」をオンしておく。そしてオプションモードの「MATCH POINT」にカーソルを合わせてL1+L2+R1+R2を押しながら④下を押していく。画面の右下に「SHADOW OB」が表示されたら成功。この状態でゲームを開始すると、秒間60フレームで動く。

●NECOが登場

①:プレイ時間が24時間を超えている、1Pモードプレイ中、低確率で乱入してくる。また、イクストル使用可能のときノーコンティニューでズールを倒し、イクストルの戦闘直前の画面でL1+L2+R1+R2を押しながら決定すると、NECOが登場する。

●NECOを使う

①:ズールとイクストルを使って、それぞれ1Pモードをクリアすると、NECOを使用することができるようになる。

●その他ミニネタ

①:デジタルNECOマンガ/イージーモードをノーマス、ノーコンティニューでクリア後、タイトル画面で2P側のL1+L2+R1+R2+④を押しながら②でオプションに入る。②隠し画面/プレイ時間が200時間を超えてからオプションに入る。

ゼロティバイド2

●隠しキャラ

①:1度クリアするとNOXとEVEが使える。さらにどちらかのキャラを使ってクリアするとNECOとMODOKIが使える。

●隠しモード

①:ゲームクリア後、「STORY」に合わせて④を押しながら始めるとストーリーが変化する。

ゼロヨンチャンプ DooZy-J

●ミニネタいろいろ

①:777/ミニゲームのスコアが回っている最中に③を押してポーズをかけて、④上+L1+④+④を押すと、必ず「777」になる。②「新威」を使う/アームチャンプのVモードで2Pキャラを選択するとき④を押しながら決定する。

●名前入力で……

①:ゲーム開始時に以下の名前を入力。①小説風AVGをプレイ/名前は「SOUND」。②名前を「NOVEL!」。③初期所持金が最大/名前は「ちゃりゃりゃ」。④全アイテムの所持/名前は「サンキュー」。⑤パートナーの感情値最大/名前は「クルクルッ!」。⑥レース中に②でロケットエンジン使用可能/名前は「うっしょよ!」。⑦難易モード/名前は「CHR-B-G」でキャラと背景、「BGMテスト」にするとBGMを鑑賞できる。

ソウルエッジ

●隠しキャラ使用条件

①:ソウルエッジ/全キャラ初期装備でアーケードモードをクリアするか、プレイ時間が20時間を超える。②:ソーン・ハンニョン/全キャラでクリアした後、黄、ソーン・ミナの順でアーケードモードをクリア。③:SOPHITIA! (難しソフィータ) /エッジマスターモードでソフィータを使い、全8本の武器を入手。④:SOPHITIA!! (水着ソフィータ) /エッジマスターモードですべての武器 (全80本) を入手。⑤:SIEGFRIED! (イビルジーク) /エッジマスターモードでジークフリートを使い、全8本の武器を入手。

●エンディング分岐条件

①:銀線は④キーで弾を避け、④で種子鳥を斬る。ほかのキャラは、以下の各キーをエンディング中に連打すること。ソーン・ミナとヴールド/④下、上の線り返し。ソフィータ/④上。タク/④。ロックとジークフリート/④。幸&黄/④。

●究極の武器入手場所

①:セルパルデスを倒した時点で、そこから移動できるどちらかの場所に8本目の武器が隠されている。

卒業VACATION

●おぼたコマンド集

①:「神経衰弱探検隊」/ゲーム選択後、ルールが表示される前からL1+R1+④+④を押し続けると、1枚を除いてすべてのカードが同じ数字になる。②:「敵を突き進め」/①と同様にL1+R1+④+④を押し続けるとゴール地点が見える。③:「私の想いは羊の先」/①と同様にL1+R1+④+④を押し続けると、珍しい魚が釣れて女の子の好感度がアップ。④:「降参率100%」/①と同様にL1+R2を押し続けると、パワー最大でヤシの木を倒れる。また、④を押すと自動的にガードする。⑤:「矢印が赤探検隊」/イベントの自動に止まったときR1を押し続けると、ナビキャラが消えて矢印が見やすくなる。⑥:「小島の洞窟」/洞窟の分かれ道を選ぶときにL1+L2+R1+R2を押すと、自動的に安全な道を選ぶ。

ダイハードトリロジー

●「ダイハード3」の隠しコマンド集

①:ゲーム中にポーズをかけてR2を押しながら以下のコマンドを素早く入力する。なお、①を押すとポーズが解除されるので、コマンドの中に①が含まれるものは、①を押すたびにポーズが直すこと。②:「機銃操縦」/④上、④下、④。③:「ジャンプ」/④上、④下、④。④:「左(ターボボタンジャンプが可能)」/④上、④下、④。⑤:「右」/④上、④下、④。⑥:「車」/④上、④下、④。⑦:「スピードダウン」/④上、④下、④。⑧:「右」/④上、④下、④。

タイムクライシス

●隠しオプション

①:タイトル画面「R」の文字の穴の部分に1回撃つ。次に、「TIME」のあとの照準 (+印) の真ん中を2回撃つと、隠しオプションが出現。

第4次スーパーロボット大戦S

●隠しキャラ

①:シルキュール・マウ/シナリオ「大将軍ガイラダの悲劇」で、マップの左下から上へ1つ、右へ2つの位置にショウを待機させるると仲間になる。彼女を仲間にしておくと、シナリオクリア後サブイベントがズワス(どちらか1つ) を入手する(ただし、ダンジョンはなくなる)。②:クレス・バラヤ/シナリオ「マーズコクショーン」で、マップ上から下へ6つ、右へ8つの位置にアムロを待機させるると仲間になる。

●特殊誕生日

①:主人公作成で、特定の誕生日と血液型の組み合わせによって普通とは違った精神コマンドを覚える。その組み合わせは以下の通り。コマンドの欄に異なる数字は、覚えるレベルを表している。

- 1月29日B型:加1、根3、熱9、て16、閃20、奇39、
- 2月9日A型:探1、加8、獲13、隠18、再28、奇39、
- 3月13日B型:加1、威5、熱20、自30、気40、奇45、
- 4月11日O型:加1、閃5、幸10、気20、熱20、奇35、
- 4月29日A型:自1、加5、必40、気42、魂45、覚48、
- 6月25日AB型:気1、熱5、集5、足16、魂30、覚45、
- 8月12日A型:幸1、気1、覚20、魂30、魂50、奇45、
- 9月2日O型:集25、信25、閃25、隠25、魂25、奇25、
- 11月11日B型:熱1、閃1、加4、幸10、自12、奇25、
- 11月16日AB型:足1、熱3、閃5、幸8、気17、魂37、
- 12月24日B型:集1、加2、閃4、て8、鉄10、魂27、

*加=加減、根=根性、熱=熱血、て=手加減、閃=閃き、奇=奇跡、探=探検、獲=かくらん、隠=隠れ家、再=再動、威=威圧、自=自爆、気=気合い、幸=幸運、必=必中、魂=たましい、覚=覚醒、補=補給、信=信頼、足=足かせ、集=集中



タクティクス オウガイ

●ミュージックモード

：ゲーム開始時の名前入力画面で「Music_0n」と入力すると、エンディングの曲を含む全44曲を聴くことができる。

WWFインウハウス

●お得意コマンド5選

：ゲーム中にポーズをかけ、以下のコマンドを入力。①相手が動かない／**◆**左、**▲**上、**▼**下、**R2**。②攻撃力アップ／**◆**上、**▲**上、**L1**、**L2**、**下**。③攻撃力ダウン／**◆**下、**▲**上、**L2**、**右**、**左**。④無敵／**R2**、**L2**、**R2**、**L1**。⑤コンボメーターの溜まりが速くなる／**R1**、**L2**、**R2**、**L2**、**▲**右。

ダブルドラゴン

●ボスを使う

：キャラ選択画面で、ビリー→マリアン→チェンフ→ジミーの順にカーソルを3～5秒ずつ止めていく。すると、キャラクター選択用の特が2つ増え、2人のボスキャラが使用できる。

●キャラの大きさ変更

：COM戦か2P対戦のとき、ゲーム中②を押してポーズ状態にして、**△**、**○**、**□**のどれかを押すと、キャラのサイズを変更できるようにする。②を押せば元に戻る。

ドライアス外伝

●隠しコマンド

：タイトル画面で以下のコマンドを入力。①連射モード／**L1**を押しながら**△**、**○**、**□**、**▲**、**▼**、**R2**。②難易度最高／**R1**を押しながら**▲**上、**右**、**下**、**左**、**上**、**右**、**下**、**左**。③クレジットを8にする／**L1+R1**を押しながら**△**、**○**、**□**、**▲**、**▼**、**上**、**左**、**右**、**上**。以上はすべて併用可能。

チーゾー

●隠しコマンド

：パスワード入力画面で**△**、**○**、**□**、**▲**と入力すると面セレクトが、**△**、**○**、**□**で面セレクト＆無敵モードが使える。面セレクトの使い方は、パスワードを入力したあとにオプション画面に移って、メニューの1番下にカーソルを合わせればよい。

チャンピオンレスラー実況ライブ

●隠しキャラ

：タイトル画面で**▲**上、**右**、**下**、**左**、**△**、**○**、**□**と入力すると、キャラ選択のとき「無道」が「頑強 珍司」になる。同様に、タイトル画面で**△**、**○**、**□**、**▲**、**▼**、**上**と入力し「藤岡 竜」を選択すると、「アンソニー-猪木(仮名)」に変わる。どちらのキャラも、すべてのモードで使用できる。

ツァイトガイスト

●ステージセレクト

：オプション画面で**△**、**R2**、**L1**、**○**の順に入力。すると画面の左上に数字が現れるので、これを遊びたいステージに合わせる。その後**△**を押せば、選んだステージから開始できる。

TWISTED METAL EX

●隠しコマンド

：以下のコマンドをゲーム中に入力。①シールド／**◆**上、**▲**上、**右**、**左**。②自機がジャンプ／**◆**上、**左**。③自機が透明になる／**◆**右、**下**、**左**。④機銃の射撃／**R2**を押しながら**◆**上、**下**、**左**、**右**、**左**、**下**。⑤武器とエネルギーの交換が可能／**◆**上、**▲**上、**右**、**左**、**下**、**下**。⑥武器が無敵／**R2+L2**を押しながら**◆**上、**下**、**右**、**右**、**下**、**上**。⑦無敵／**L1+L2+R1+R2**を押しながら**◆**上、**下**、**左**、**右**、**左**、**下**、**上**。

●隠しコマンド(攻撃系)

：以下のコマンドをゲーム中に入力。①地雷を設置／**◆**左、**左**、**下**。②冷凍光線／**◆**左、**右**、**上**。③火炎弾／**◆**右、**上**、**左**。④背後攻撃／**◆**左、**右**、**下**。⑤強力な誘導弾を撃てる／**ナバーム**を2個連続した状態で**L2**を押しながら**◆**上、**下**、**下**、**左**、**左**、**右**、**右**。

ツインビー対戦ばするだま

●ミニネタ2本

：①すばやくコンティニュー／コンティニュー画面になったら**△**を押す。②隠しエンディング／難易度を3以上にして、ハードモードをノーコンティニュークリア。

DESCENT

●隠しコマンド

：ゲーム中に以下のコマンドを入力。①色が変になる／**△**、**○**、**□**、**▲**、**▼**、**R2**。②シールド回復／**△**、**○**、**□**、**▲**、**▼**、**R2**。③オーブモード／**△**、**○**、**□**、**▲**、**▼**、**R2**。④画面が明るくなる／**△**、**○**、**□**、**▲**、**▼**、**R2**。

デストラクショントダービー

●無敵

：ネームエントリーの画面で、「! DAMAGE!」と入力する。

●隠しコース

：まずはモード選択画面で「チャンピオンシップモード」を選んで、名前を入力する画面になったら「REFLECT!」と入力する。その後、モードを「タイムトライアル」などの、コースを自由に選択できるモードに変更し、コース選択画面に入る。すると、選択画面に「?」という謎のコースが追加される。

デストラクショントダービー2

●すべてのコースを選択

：「WRECKING RACE」か「STOCK CAR RACE」で「CHAMPION SHIP」を選択し、ネームエントリーで「MASC r POO」と入力。次に最初のメニューまで戻り、「STOCK CAR RACE」を選び、最後に「PRACTICE」を選び、すべてのコースで遊べる。

出たなツインビーヤッホー!

●ステージセレクト

：「出たな! ツインビー」モードで、573,000点以上のハイスコアを出す。その後、わざとゲームオーバーにしてタイトル画面に戻り、再びゲームスタート。メロウが話しているオプション画面になったら、**L1+R1**を押しながら**◆**上下でステージを変更できる。

●ステージを飛ばす

：「ツインビーヤッホー」モードで、573,000点以上のハイスコアを出す(難易度はなんでもよい)。そして、ゲーム中にポーズをかけた**◆**左、**右**、**右**、**下**、**上**、**下**、**上**、**△**、**○**、**□**、**▲**、**▼**と入力すると、次のステージにスキップする。

鉄拳

●中ボスを使う

：途中でキャラを変えずにクリアすると、中ボスが使えるようになる(登場する中ボスは、クリアしたキャラごとに違う)。

●ギャラガワザ集

：ロード中に選べる「ギャラガ」を18.5秒以内にクリアするか、無敵状態5秒以内でバフエフェクトを取ると次の画面から自機がデュアルファイターになる。また、**△**を押すことにより連射することが可能。さらに、撃ち落とされた数が表示されている間に**△**を押せばその画面からコンティニューできる。

●平八を使う

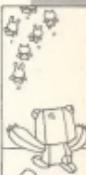
：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで1Pモードをクリアする。

●簡単デュアルファイター

：2P側のコントロールで**◆**上、**▲**上、**右**、**左**、**下**、**左**、**右**、**下**、**上**、**△**、**○**、**□**、**▲**、**▼**を押したまま電源を入れる。すると「ギャラガ」の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このワザを使うと、次にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなる。

●デビルカズヤを使う

：ロード中に選べるおまけゲームの「ギャラガ」で、全8面をコンティニュー1回以内でクリアする。その後1Pモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせて**△**で決定する。



鉄拳2

●中ボスを使う
：通常のキャラでアーケードモードをクリアする。すると、その通常キャラに対応した中ボス（8人目に出てくる触キャラ）が使えるようになる。難易度や試合数、試合時間は自由に設定してもOK。また、コンティニューしたときキャラを変更しても良い。通常のキャラ10人分、全部で10回クリアすれば、すべての中ボスを使えるようになる。

●ロジャー&アレックス乱入
：アーケードモードの3試合目で、「グレート勝ち」する（自分の残り体力が少ない状態で勝つ、「グレート！」という声が出たら成功）。すると次の試合でロジャー&アレックスのどちらかが乱入してくる。

●ロジャー&アレックスを使う
：コンティニュー回数は関係ないので、とにかく上記の方法で乱入させたロジャー（またはアレックス）に勝つ。その後デビルカズヤを倒してクリアすれば、使用できるようになる。1P色を選べばロジャーに、2P色を選べばアレックスになる。

●カズヤを使う
：中ボス8人を使用できる状態にして、中ボスの誰かを使ってアーケードモードをクリアする。

●デビルカズヤを使う
：中ボスすべてとカズヤが使用できる状態にして、カズヤを使ってアーケードモードをクリアする。

●タキシードカズヤを使う
：上の方法で全3キャラを使用可能な状態にして、キャラ選択中カズヤにカーソルを合わせて③を押す。

●でかモード&ドでかモード
：中ボス全員を使用できる状態で、キャラを選んだら、ロード中③を押し続ける。するとキャラの顔が大きくなる。その後、次の試合で同じコマンドを入れると、さらに顔が大きくなる。

●ワイヤーフレームモード
：全キャラ使用可能な状態で、L1+L2を押しながらキャラを決定する。すると、自分のキャラがワイヤーフレーム状態になり、さらに自キャラを背後から見ただ視点でゲームをすることができるようになる。このとき、画面左上には敵との位置関係を示すレーダーも表示される。

●浮きが大きくなる
：全キャラ使用可能な状態で、キャラを選んだらロード中③上を押し続ける。これで、相手を浮かせるワザ（空中に吹き飛ばす）を入れると、普段より高く浮き上がる。

●エンディングを見る
：全キャラが使用可能なデータの入ったメモリーカードを差しておき、⑤上+①+②+③+④を押しながらゲームを立ち上げる。画面が切り替わるまでボタンは押し続けること。ただしコマンド入力の際は2P側のコントローラをはずしておくこと。

DX人生ゲームⅡ

●名前入力
：ゲーム開始時に「自分で作成」を選び、名前入力の画面で「タカラ?」と入力すると、すべてのパラメータが最大になる。

伝説のオウガバトル

●サウンドテスト
：名前入力画面で「MUSIC/ON」と入力。
●隠しマップ
：名前入力画面になったら名前を「ファイアクレスト」と入力。すると、1マップ限りだが、プリンセスなど強力な隠しキャラを使える隠しシナリオで遊ぶことができる。

天地を喰らうⅡ

●スペシャルモード
：タイトル画面でR1、④、L1、⑤、⑥、⑦、R1、タイトル色が青くなれば成功。このモードでは、ジャンプ中④+下+攻撃で叩きつけ攻撃を出すことが可能。また、張羽は素早く④上、下、左、右+攻撃で選択必殺技が出せ、そのほかのキャラは素早く④下、上、下、上+攻撃で特殊な必殺技が出せる。

DOOM

●6大コマンド
：①無敵/ゲーム中にポーズをかけて④下、L2、④、R1、右、L1、左、④上入力、ポーズ解除。②すべての武器所持/ゲーム中にポーズをかけて④、④、L1、④上、下、R2、左、左+入力、ポーズ解除。③マップ選択/ゲーム中にポーズをかけて④右、左、R2、R1、④、L1、④、④+入力ポーズ解除。④壁が通れる/ゲーム中にポーズをかけてL1、R2、L2、R1、④、④、④、右+入力、ポーズ解除。⑤全体マップ表示/ゲーム中にポーズをかけて④、L2、R2、L2、R2、R1、④、④敵の位置表示/ゲーム中にポーズをかけて④、L2、R2、L2、R2、R1、④。

トゥームレイダース

●弾数無限
：ゲーム中いつでもL1の④を押して「TOOLS」画面を表示させる。そこでL1、R1、L2、R2、L1、L1、④+入力。これで、すべての武器が揃って、弾数も最大の状態になる。このコマンドは何度でも使えるので、事実上弾数は無制限。

峠MAX

●隠し車
：クラス選択画面で、カーソルをクラスAに合わせてL1を押しながら④、次にクラスBにカーソルを合わせてL1を押しながら④、最後にクラスCにカーソルを合わせてL1+R1を押しながら④、これで、選べる車種が7台も増える。

闘神伝

●隠しキャラを使う
：ガイア/左右から文字が飛んでくるとき1P側で④下、右、右+①と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、キャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、④上を押しながら決定すればOK。ショウ/ガイア使用コマンドを入力して、1度無敵デモを見る。次にタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに2P側で素早く④右、下、右+①と入力する。このとき、声が出たら成功。キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて④下を押しながら決定すればよい。

闘神伝2

●ボスキャラを使う
：タイトル画面でゲームモードの項目が左右から飛んでくるときに、素早くL1、L2、④、R1、R2、①と入力する。音が鳴ってカーソルの色が黄色から青に変われば成功。これで、キャラ選択画面のランダムセレクト（「?」にカーソルを合わせる）の欄に、ボスキャラのワラヌとマスターが登場するようになる。

●隠しキャラを使う
：まずは、ゲームモードの項目が左右から飛んでくる間に素早くL1、L2、④、R1、R2、①と入力し、ワラヌとマスターを使用できるようにしておく。このあと、再びタイトル画面になったらゲームモードの項目が左右から飛んでくる間に、今度は2P側で素早く④、R2、R1、④、L2、L1と入力する。音が鳴ってカーソルの色が青から赤くなれば成功。これで、キャラ選択画面のランダムセレクトの部分に、隠しキャラであるショウとヴァーミリオンが登場するようになる。

●「?」で自由に選択
：キャラ選択画面で「?」にカーソルを合わせ、④を押す。すると「?」のルーレットをコマ送りすることができるようになる。簡単に好きなキャラを選ぶことができる。上のボスキャラ、及び隠しキャラ使用のウラワザと併用すると、簡単にボスキャラなどが選べるので便利。

●簡単「隠神典義」
：まずは隠しキャラが選択できる状態にして、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に1P側でR1、R2、④、L1、L2、④と入力する。音が鳴ってカーソルの色が緑になれば成功。後は試合中しRボタンに設定されている必殺技ボタンをすべて同時に押せば、隠神典義を出せる。

下巻に続く!

まんが/神楽川集 秋月えまさん



下巻に続きます!!

まんが／
岩瀬さとみ



電撃攻略Station
SP Vol.6 下巻と
本誌 Vol.65 もヨロシク

攻略SP Vol.6 下巻が付録につくのは来年1月30日発売のVol.66。次号は来年1月16日発売のVol.65。つまり1号間があきます。が……ぬかりはありません。次号はメモリーカードシールが付録。しかも! 攻略SPと完全運動! この付録に収録されているタイトルがバッチリです。名付けて「メモリーカードシール攻略SP版」。ご期待下さい。

攻略

電撃攻略Station
SPECIAL



電撃プレイステーション 1/16号付録

電撃攻略Station SPECIAL

Vol.6 上巻

■発行人/染谷恵司 ■編集人/渡部雅人

■発行元/メディアワークス

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8

■発売元/主婦の友社

〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9

©Media Works 1998 PRINTED IN JAPAN