

電撃 プレイステーション

19981/30

PlayStation

特別付録

定価 490YEN

電撃特報

ファイバリット・ティアー
ガンダムザバトルマスター2
スピリットアのみる夢
スレイヤースらいやる



●攻略StationSP&特大プレゼント連動
メモリーカードシールSP

●田中久仁彦氏描き下ろし

ゼノギアス 両面 ポスター

ゼノギアス

バイオハザード2

双界篇

格久幻想曲2nd Album

プリズムコート

徹底
攻略

チョコボの不思議なダンジョン

●知ってて安心! 戦闘上級テクニック&アイテム完全リスト

テイルズ オブ デスティニー

●攻略時間で変わる! 海賊船での入手アイテム完全リストほか

グランツーリスモ

●必ず取れる!
国際A級ライセンス取得
パーフェクトガイド

機動戦士Zガンダム / 桃太郎電鉄7 / ロックマンDASH etc.



星で発見!!

たまごっち



自由に遊んで、たまごっちの成長しよう!



なかよしチャンス! うまく遊ばないと遊べないかも?



おしゃべりやったり、データをうつせたり、たまごっちの生活の仕方を知ろう!

© BANDAI 1996-1997
© BANDAI 1998

本誌はPlayStation®2専用ソフトです。機種・OSにより動作が多少異なることとなります。本誌の掲載内容はPlayStation 2専用ソフトです。

03-3847-5090
お電話でお問い合わせください。
受付時間: 午前10時～午後7時(土曜・日曜・お盆休みを除く)

バンダイグループ
バンダイエンターテインメント
〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1

バンダイエンターテインメント株式会社
バンダイエンターテインメント株式会社
http://www.bandai.co.jp/

マークおよび「PlayStation」は、株式会社ソニーコンピュータエンターテインメントの登録商標です。

なにかよしチャンスで、いろいろなたまごっちとお友達になっ
てね!

プレイステーション専用ソフト

星と発見!!

たまごっち

が
2月19日
に
発売予定
ですよ~!

たまごっちって不思議な生き物だから
さすがのぼんぞー博士も、まだまだわ
からないこといろいろあるみたいでさ。
みなさんも、たまごっち星で、たまご
っちの生態について、いろいろ研究して
みてくださいね。

うーむ、どうやら
われわれは、
たまごっち星の
秘境に来て
しまった
ようじゃな…

予価 5,800円(税別)

セガサターン専用ソフト

セガサターン専用ソフト

たまごっちパーク

はる・なつ・あき・ふゆ
ビューティフルなパークでお世話しましょ!

みなさん、ウワサの「たまごっちパーク」ようこそ!
さすがにいろいろなたまごっちがいるもんですねえ。
なんところでは、たまごっちがたまごを生んです。
そしてそのたまごっちがまたたまごを生んで…
そのうちアツと驚く新種を発見できるかもしれませんよ!



時期や季節の變化も
楽しんでね!



いろいろなコンテストで
実力発揮!



たまごっちヒストリー
をつくらう!

© BANDAI 1996 - 1997
© SEGA 1992 - 1998
© BANDAI 1999 / © SEGA 1996

予価 6,800円(税別)

1月29日
発売予定で〜す

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性がありません。

SEGA SATURNはセガエンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN 専用ソフトはセガの商標であり、セガの登録商標です。

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区東上野2-4-111-8081

BAN
DAI



大好評につき、売り切れたお店

再出荷

待望の「職業システム」が ついに登場! 転職も可能だ!

作成キャラクターは能力値以外にも、職業による特殊能力が設定可能。また、その職業になるための条件も設定できるので、「転職」を表現することもOKだ!

「場面パーツ」で 特殊なシーンをラクラク表現!

「神殿」や「船」などの場面を完成した一枚絵のパーツで用意。君はただ設定するだけでOK! しかも背景を入れかえて、朝・昼・夜や遠い城、宇宙空間なども表現できる。

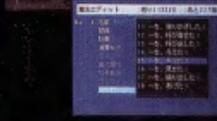
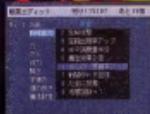
「フィールドマップ」システムが 変更になった!

前作までは、フィールドマップでもダンジョンと同様にキャラクターが1コマずつ移動する方式だったけど、今回はフィールドマップ上には町や城などのポイントを示すマーカーを置き、ゲーム中はキャラクターの移動目標地点を指定して、そこからキャラクターが自動で移動していく方式になったぞ。

今度は「魔法」だけじゃない、 「必殺技」もあるぞ!

魔法はマジックポイント(MP)を消費して使う技だとすれば、必殺技はヒットポイント(HP)を消費する技。今回は、賢さ、魔法、必殺技、MP、HPなどの項目自体が変更できるので、例えば「MP」を「気合い」、「魔法」を「超能力」にして、「気合い」を消費して超能力を使う! というような設定ができる。魔法や必殺技を使った時のメッセージ表記も変更可能だ。

「メッセージ分岐」「フキダシ」「画面エフェクト」などの 豊富なイベントを用意!



『音楽ツール かなで〜る2』から音楽データをコンバート! プレイステーション版『音楽ツール かなで〜る2』で作成した曲データをメモリーカードを介して『RPGツクール3』のBGMとして利用できるぞ。'98年2月発売予定・標準価格:5,800円(税別)



RPGツクール3でねええ! 賞金1,000万円!!

第3回 アスキー エンタテインメントソフトウェア コンテスト 開催

- グランプリ.....1,000万円(1名)
- 準グランプリ.....500万円(1名)
- アスキーツール作品賞.....100万円(1名)
- 佳作.....50万円(若干名)
- 他にも各賞あり

賞でもチャンスはあまるぞ!!
賞と賞金

応募が切: 1998年5月31日 (後日発表権利)

問い合わせ電話番号: 03-5433-7138

※抽選者を除く応募から当選までの半年以内の権利発生期間です。
賞品の取付は当選後案内に準じます。

A-CONホームページアドレス: <http://www.ascii.co.jp/dig/fami/>



が続出したりもしましたが…、

完了!!

夢を加速する強力機能満載!!

初心者でもサクサク作れる分かりやすいシステムに、ファン階級の新機能を搭載した「RPGツール3」は、大好評につき驚き切れず続出!しかし、再出荷も完了し、今ならすぐにキミのオリジナルRPG作りの夢を実現できるぞ!!

新セーブシステムで、
メモリーカード数枚に及ぶ超大作に挑戦!



「戦闘効果」は、さまざまな バリエーションを組み立てOK!

魔法の効果グラフィックは、火の玉や氷柱、十字架などのサンプル・グラフィックを回転・点滅・縦横の移動、拡張させて、無限に近いパターンを作ることができる。また通常の攻撃グラフィックでも、アイテムに太刀筋を設定したりできるぞ。

魔法、モンスター、アイテムに 属性を与えられる!

炎、水、地といった属性に名前をつけ、それぞれの属性を魔法、アイテムに付与させることができる。それに対して職業やモンスターに耐性や弱点を設定できるのだ。

オリジナルのグラフィックが 作成可能だ!

グラフィック作成ツール「アニメティカ」を搭載。キャラクター、モンスター、オープニング・タイトルグラフィックを揃えて、「RPGツール3」のデータとして使用することができる。

サンプルゲーム 「gobli~ゴフリくんの冒険~」を収録!

ザコキャラのゴブリ君が、ボスキャラになることを夢見てがんばるRPG。いろいろなテクニックが使われているので、ぜひ参考にしてみてください!

オリジナルRPG作成ソフト

RPGツール3



プレイステーション専用ソフト

絶賛発売中!!
標準価格:¥5,800(税抜)

©1997 ASCII Corp. All Rights Reserved.

さらに詳しいことは、これを読もう!
データも満載だ!

大好評
発売中

3冊組 編集総責任者

RPGツール3 公式ガイドブック

A5判/価格:本体1,200円+税

ASCIIエンターテインメント株式会社
<http://www.ascii.co.jp/>

ASCII

〒151-084 東京都目黒区目黒4-33-10 株式会社アスキー

※「RPGツール3」の「PlayStation」の文字は登録商標です。©1997 ASCII Corp. All Rights Reserved.



対戦プレイが 熱くする。



本ソフトは別売の対戦ケーブルを利用すれば、
ゲームセンターさながらの対戦プレイを
楽しむことができます。



M O B I L E S U I T Z-GUNDAM



03-3847-5090

電話番号はよく確かめて、おまちかたのたいようにしてください。

©2004 Bandai Namco Entertainment Inc. All rights reserved.



プレイステーション用ソフト(3Dアクションシューティング)

機動戦士Ζガンダム

NOW ON SALE

対戦プレイができるから、CD-ROM 2枚組 ¥7,800(税別)

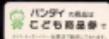
©制作エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1997

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

●内容はメーカーによる権利使用です。 ●機体図等は、転用して頂けません。

●写真・イラストと商品と多少異なることがあります。 ●各機体の機体カラー、図等は、スーパーバリエーション版が基本です。

バンダイの最新情報はこちら
バンダイホームページ
http://www.bandai.co.jp/



株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-2-4 〒111-01





ひょあ、定番の
「人生」が「億万」に
キャリね。

おんろて遊べる
ボードゲームが
最高さ!

とびかく
盛り上げられるゲームが
いいな。

ボクらのパーティーは
ゲーム大会だ!



ゲームでアツくなれば、 友達みんながあつたかい!!

コントローラひとつで4人まで遊べます!!
一家に一枚

DX人生ゲームII



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

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

一あそびは文化

DX人生ゲーム



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

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

DX億万長者ゲーム



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

プレイステーション版 ¥2,800 (税別)
ポストフォーファミリー

タカラ

T125 東京都港区有明4-19-16
©1998 TAKARA COMPANY
PLAYSTATION AND SEGA SATURN
REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA LTD.

SEGA SATURNのロゴはセガ株式会社セガエンタープライゼズの商標でありSEGA SATURNの商標の
部分構成ソフトウェアをそのものとして表示を承認したものです。
PSマークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1998 SEGA ENTERTAINMENT



TAKARA



TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

あ アストロノカ44
アルナムの真・英雄の空の道へ110
アジアン・スター デュエリスト181
ウザードリィ リルガミンサー96
か KAMU ワンダーバース2182
風の魔法殿 dear to japanese124
ガンダム ザ バトルマスター214
機動戦士Zガンダム96
あふの少年の奇蹟〜英雄伝説II 鬼門95
ドラゴンクエスト2〜コルネリアの定数〜96
グランツーリスモ80
クロスファンク〜編組3の対決〜97
サバイバルゲーム アドバンス マルチタッグ110
JAP1 SHOWDOWN TRIALS110
ザナドゥ TRY111
THE HIRE WARS187
ゼノギアス182
ザマツゴルフ188
サムライスピリッツ英雄伝説 隠し伝説109
SARNOY THE 4TH WARRIOR〜シンドローム2〜102
東洋大のバレーボール185
新日本プロレスリング 闘魂伝説2179
スーパーバイスタック100
SPACE INVADERS (DSR) THE REBORN vol.1 & 294
スプラウトシューター89
ゼノスピリッツSpecial183
双界儀36
書寫の道 虎出 虎出104
書寫の道-GOTHAWORLD106
終極英雄伝説 怪軍団85
ウザードリィ〜Wedding Bell〜127
た たいくつ〜Lullaby〜 FORTIS DASH MIX (DSR)90
チョコボの不思議なダンジョン68
ナルム オブ ユズニチ62
闘争349
電流ライオンウォリアーズ74
トゥームレイダー294
東洋大のバレーボール185
E&Mリアルファイナルアタック2 2部のアタック91
ドラムを叩いて181
Neo ALIAS178
な NOèL〜La neige〜44
バイオウザード2122
バトロマスター111
パルムマスター111
お祭り〜オウゴン〜オウゴン299
ピントンのあまの夢183
ファイアーワーム 爆風83
ファイナルファンタジー187
F RALLY CHAMPIONSHIP EDITION187
フェイスバントピア82
ブレイドブレード89
ブラスター オブ アイス〜聖域神機〜184
ブリズムコート186
BULK BREAKER〜英雄伝説〜109
BRAVE FRONTIER〜ブレイブ・フロンティア〜186
ブローダーベリックス187
フロントミッションオルタナティブ92
マダモーション111
マール・アードバド・エクスチェンジャー187
まつめてナイト184
絶倫電撃1108
悠久幻想曲2nd Album156
や リアルロボッツファイナルアタック90
BEYON THE SEQUAL TO MIST119
REBUS42
ロックマンDASH〜鉄の冒険心〜118

**電撃
特報**

1 フェイバリット・ディア 10
2 ガンダム ザ バトルマスター2 14
3 ピノッチアのみる夢 18
4 スレイヤーズろいやる 20

ゼノギアス 26
バイオウザード2 32
双界儀 36
鉄拳3 40

REBUS 42
アストロノカ 44
ウザードリィ リルガミンサー 46
スペクトラルタワー II 48

攻略Stationスペシャル

すぐに役立つ人気ゲームの徹底攻略!!

テイルズ オブ デスティニー 52
チョコボの不思議なダンジョン 68
グランツーリスモ 80
機動戦士Zガンダム 86
リアルロボッツファイナルアタック 90

フロントミッションオルタナティブ 92
トゥームレイダー2 94
クラッシュ・バンディクー2 96

美少女ゲームならOK!! 78
ゲームの難易度を丁寧に解説

PlayStationG 155
PlayQuestion 115

- 悠久幻想曲2nd Album
- プリズムコート
- NOèL〜La neige〜
- F RALLY CHAMPIONSHIP EDITION
- フェイスバントピア
- ブレイドブレード
- ブラスター オブ アイス〜聖域神機〜
- ブリズムコート
- みつめてナイト

- 桃太郎電鉄7
- ロックマンDASH〜鋼の冒険心〜
- パルムマスター大運命会オルタナティブ
- バックガイナー
- 風のクロノアdoor to phantom ile

表裏はエリイ、裏表はキャラクターコレクションと2色楽しめる!!

ゼノギアス 特別 描き下ろしポスター
メモリーカードシール 攻略Station
前号の別冊付録、攻略StationSP Vol.6上巻に対応したお役立ちシール!

DPSソフトレビュー 108 [連載読み物]電撃コラムス 131 NEXT WAVE? 190
読者イラスト4色収録 112 [読者ページ]PSの収録 135 電撃ランキングステーション 212
ウララゲデータベース 126 読者アンケート 146 [情報ページ]電撃NEWS STATION 214
[まんが]ロックマンDASH 読者プレゼント 147 次号予告+広告インデックス 221
はじめて物語 127 新作ソフトニュース 188 新作ソフトスケジュール 222

電撃特報

DENGEKI SCOOP

1

DENGEKI SCOOP

FAVORITE DEAR フェイバリット・ディア

NECインターチャネルから、ファンタジー世界を舞台とした壮大なSLGが登場! プレイヤーは天使となって勇者を育成、彼らとコミュニケーションを取りながら世界に平和を取り戻すのだ! 今回はその世界観と魅力的なキャラクターの1部を紹介するぞ!

FAVORITE DEAR

フェイバリット・ディア

未定 ▶価格未定 ▶NECインターチャネル
R15 ▶MC(ブロック単位)

フェイバリット・ ディア

The seed you sow does not come to life
unless it has first died.

FAVORITE DEAR

フェイバリット・ディア

NECインターチャネルが贈る
天使のストーリー

◎わがままなプリンセス

アーシェ・ブレイダリク

Arshe Breidablik



ありがとう！大事に使わせてもらうわ。

ゲームシステムは "育成" + "RPG" + "SLG"

この「フェイバリット・ディア」は、さまざまなジャンルがミックスされた、まったく新しいタイプのゲームだ。プレイヤーが勇者に指示を与え、彼らを育てていく感覚は育成SLGに近く、その勇者たちを駒に見立てて戦わせる面白さは、まさに戦略SLG。さらに勇者たちは1人

1人が別々に行動しているため、ゲーム中ではいくつものシナリオが同時進行。RPG的なイベントの楽しさも十分味わえるのだ。男女合わせて12人の勇者候補の中でプレイヤーがコミュニケーションできるのは最大6名まで。彼らをどう行動させるかは、プレイヤーの指示次第なのだ。



DATA

性別：女
年齢：13歳
職業：王女
出身地：グルーチ

世間知らずでわがまま、でも根柢のないかわいらしさを持つプリンセス。お城での退屈な生活に耐えられず、侍女たちの目を盗んで町へ繰り出し遊んでいたが、そのうち自由への憧れが強くなり、ついにお城を飛び出してしまふ。現在は家出中のおてんば娘。



世界を守護する天使… それがキミだ!



プレイヤーは天使界に住み、大天使ガブリエルのもとで働く新米の天使。インフォスと呼ばれる地上界の守護がキミの役目だ。だが与えられた使命は世界の命運を左右する、非常に困難なもの。パートナーである妖精とともに、自分に協力してくれる勇者を見つけ出し、世界を平和に導いていかなければならないのだ(ちなみに横のイラストがバートナーの妖精。DPSが独自に入手したラフスケッチなのだ!)



地上の平和を守る 12人の勇者候補たち

天使であるキミは、地上界で自分の力を直接行使することはできない。人間の問題は人間自身が解決しなければならないのだ。そこでキミは妖精の協力を得て、勇者となるにふさわしい人間を捜し出さなければならない。地上界に存在する勇者候補は全部で12人。今回紹介する4人を始め、身分や性格もさまざまな個性あふれる人物が揃っているぞ。この中から誰を選んで育てるかは、プレイヤー次第。選んだ勇者によって、起こるイベントも変わってくるのだ。ときには勇者の1人と恋愛関係になることも…!!

Fiana Ecleya



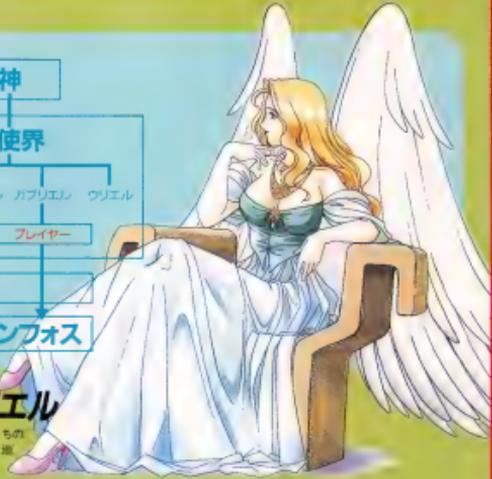
ファイアナ・エクリーヤ

DATA

性別：女
年齢：22歳
職業：黄金稼ぎ
出身地：タンブール

美しい容姿に合わせる口よりも先に手が出るタイプ。剣士としては一度で、女だからという理由で剣の腕を見くびられることを嫌い、なめてかかってくる男に容赦しない。金に対する執着が非常に強く、黄金稼ぎをしているが、その理由は決して語ろうとしない。





大天使ガブリエル

天使界を指揮する4人の大天使のうちの1人。プレイヤーの行動を通して、地上界インフォスを監視している。

Ryudrall Allgreen

●電に育てられた少年

リユドラル・アルグレー



明るく無邪気で正義感にあふれた少年。幼い頃から人間の住む世界とは切り離された「伝説の地」でドラゴンに育てられたため、モンスターと会話ができるという特殊能力を持っている。そのため地元の人からは、竜の使いと崇められていた。

DATA

性別：男
年齢：19歳
職業：旅人
出身地：ラルース

DENGEKI SCOOP FAVORITE DEAR

◎気まぐれなプレイボーイ

シーヴァス・フォルクガング



DATA

性別：男
年齢：23歳
職業：貴族
出身地：ヨースト

気まぐれでわかま、その上女性には必ず声をかけるのが礼儀だと思っている美型のプレイボーイ。甘い言葉は吐くものの、本音はなかなか言わない皮肉屋で、その悪質な露骨な態度と軟弱な性格からは想像できないくらい剣の達人は超上とも互角に渡り合える腕前である。

Seavass Folkvangr

登場キャラのプロフィールを一挙紹介!

電撃特報
DENGKI SCOOP

2

ガンダム ザ バトルマスター2

新たな戦いへと導かれし12人のパイロットたちのプロフィールに加え、彼らが命を託す12の機体の詳細が随に明かされた。熱き戦士たちは、一体何を求め、何を願い、戦いへと身を投じていくのか……。

ガンダム ザ バトルマスター2

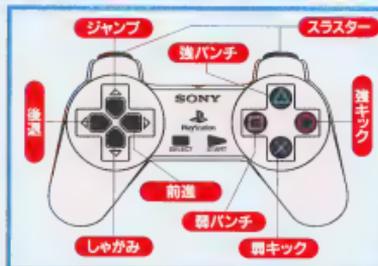
312

▶PS2 ▶PSP

ジャンル

▶MSX2プラス、ACDUAL SHOCK ▶2P同時対戦

操作方法は、パッチリ見えておこう!



従来の12種類のシステムを継承しているが、新要素が随分と追加されている。操作も多少変わっているの、一応ここではお伝え



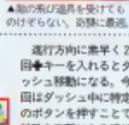
1つで出せたサーベルや電磁刀は、今後はすべてコマンド技としてのみ呼び出すことができる。また、サーベルや電磁刀は、より速く攻撃を繰返すことも可能。また、新しい要素として、強弱の異なる機体、連射攻撃をどう決めるかがポイントになるだろう。

「スラスタ」 ●空中から射を 攻撃!

前作では無かったスラスタ移動 (スラスタを使っての飛行) が物販付きに変更だが、それに代わって新たにスラスタモード (一定時間が空中停止も可能) が追加された。これによって、よりエキサイティングな空中戦が楽しめるようになったのだ。

「ダッシュ」 ●素早く前進して 遠近戦へ

●ハイジャンプのダッシュ攻撃は、連続攻撃になる。
●後力に素早く2回キックを入れることでバックステップは、



前作との違いは……

防衛

飛び道具が防衛できるようになった代わりに、サーベルが完全に防衛不可に変更された。通常攻撃の自動にサーベルを振り交えて攻撃するのが必勝法になりそう。



武器エネルギー

撃ち放りだったライフルやバズーカなどの飛び道具がエネルギー弾に変えられた。これによって射撃性がアップしたぞ。使い勝手を考えて載おう。

▼エネルギーを消費しない飛び道具ももある。



「焰による審判」が地球を直撃! それぞれの野望を胸に 12+2人の戦士たち が動き始める……!

A.W.376年……燃えさかる無数の隕石が地球へと落下する。これによって文明は失われ、街は荒野へと変貌した。のちに人はこれを「焰による審判」と呼ぶのだった。それから数年後……。混沌の時代は高き去ったもの、ある者は政府軍として、また、あるものはレジスタンスとしてモビルスーツを駆り、戦いを繰り返している。そんな世界で、運命の糸に操られるかのように2人は出会う……。



▲12人の戦士たちは、何を求めて2人を狙うのか? その謎を解くカギは「焰による審判」に在



戦いの果てに
2人が見るもの
とは……?

運び屋を業としていたグロリアは、仕事の途中に運送した宇宙船を発見。その中には1人の少年と、彼を保護してほしいという謎のメッセージがあった。グロリアはこの依頼を受け、少年を連れて旅を始めるが……。

ピクシー

すべてが秘かに包まれている少年。ピクシーもモビルスーツ乗りたちと絡み合っている。

グロリア・チェンバ

運び屋をしている少女。ピクシーと出会ったときから戦いに巻き込まれる。

<p>ノイズ・マッティー MS:バウファ</p>  <p>屈折した時空を持つ怪力のパイロット。情報屋らしく、相手を探すという楽しみを得るために戦っているMSハンターだ。</p>	<p>スミス・キングスレイ MS:マクラー</p>  <p>高層を突く超重力無人機軍。変装団に生まれた彼は、一人一命を重んじる隊員としてのMSを扱うのは、もちろん本能的だ。</p>	<p>リタ・スー MS:キュベレイ</p>  <p>反政府組織のリーダーを務める女戦士。目的のためなら手段を選ばないという危険な面を持つ。高志を語ろうとはしないらしい……。</p>	<p>シナブス MS:クイン・マンサ</p>  <p>人類の命を目的の一部に併用している政府軍のサイボウ兵士。誰かの命令によって、ピクシーを捜索しているようだ。</p>
<p>ロイド・ニコリス MS:セクセイ</p>  <p>「焰による審判」の戦に軍を派遣した老練軍人。かつての僚機用からピクシーの存在を知り、再び戦いの中へ……一年後は何を見たのか……。</p>	<p>マキコリー・フロムナード MS:2ガンダム</p>  <p>地球にたむかすに陣を張る兵士。反乱の鎮圧や警察活動など、治安維持的な活動をしているが、その気まぐれに周囲を持っている。</p>	<p>ハニー・B MS:2ガンダム</p>  <p>「焰による審判」で変身した少女。MSハンターと意気投合のつもりをして、自分よりも強い子たちと奮闘している。</p>	<p>レイチェル・エイファス MS:シムシティ</p>  <p>大層MSプロローガーの一人旅で、なに不自由なく暮らすお嬢様。とある事件でフィアンセを殺されたため、復讐を誓っている。</p>
<p>ケイジ・ダテ MS:シムシティハンマー</p>  <p>自分よりも強い者を求め、美少女を探している熱血青年。正義感が強く、自己顕示欲が強い。キャロルに惚れているらしい。</p>	<p>ラルゴ・フォード MS:G P-02A</p>  <p>地球を征服する野望を、機体拡大するための増設武装が特徴のMSハンターを始めた。事は世界一への覇権を息子に継がせること。</p>	<p>キャロル・ヨンファン MS:ハイゴッグ</p>  <p>狙った獲物は絶対にハントしてきた連年の女賞金稼ぎ。高額の賞金が懸けられたピクシーを狙い、戦いを挑んでくる。</p>	<p>ハリシア・エステファン MS:クイーンカイト</p>  <p>「焰による審判」で無差別な打撃を浴びた軍艦を立ち上るべく、同僚を探すが存命のたしか好きなものは、うまい漬物。美少女だ。</p>

12の機体を 完全大紹介!



Zガンダム

機体サイズが中級で強いやすきはビカイチ。そのほか移動スピードや装備なども標準以上で、好バランスの機体といえるだろう。超必殺技は、なんとウェーブライダーに変形! 真で敵を切り裂きつつ、上空へと舞い上がる。見た目もビックリだが、与えるダメージも最大。ドドメはコレで決める!

いろいろな変態を組み合わせたら、例えば、上位も従来の機体だ。

▼変形はとっても得るぞ! 技を決められた後も、その瞬間に突撃となるハイス。敵陣に陥ってこう。



超必殺技は
ウェーブライダー
に変形!



ZZガンダム

強力なビームを
上手に活用だ!

いくつもの強力兵器で武装している。攻撃面に優れた機体。特にダブルビームライフルは破壊力バツグン! エネルギー消費量が多いのが難点だが、確実にヒットさせていけば、対空戦に戦うことができるだろう。



コインマンガ

巨体とパワーを
使いこなせ!

機体サイズが大ききだけに、やはり敏捷性には欠ける。しかし、それを補って余りあるほどの強大なパワーが備わっているぞ。また巨体ゆえ、空中からの攻撃にも対応しやすい。使いこなせればかなり戦えるはずだ。

キューベレイ

ファンネルやビーム兵器のほか、トリッキーなキック技を数多く持つ。さらに通常攻撃のリーチも長めと、バランス的には申し分なしの機体になっている。超必殺技のファンネル攻撃を攻撃に結ぶ、美しく勝とう!

複数の
ファンネルで
連続攻撃!



▲空中で展開するファンネル技が、とても多彩。超必殺技のキック技が、かなり長い。こう。

ハンマハンマ

ジョングに匹敵するほどのリーチの長さを持つ。機体、手を上下に伸ばしたり、足を高く振り上げてのカット落としも可能だったり、敵の要害を突くような実用的な攻撃を得意としているぞ。超必殺技も、直接ダメージを与えるのではなく敵をシビレさせるというも! シビレさせた敵に連続攻撃をお見舞いだ。

▼しゃがみパンチは、対空技として最高ののだ。



防衛不能の
光弾を発射!

▲超必殺技の光弾は、なんの防御も不可! 攻撃力も多少あるので、かなり使えるのだ。



ハイコック

中型サイズの空が空戦が非常に強い。敵の攻撃が空振りになったりなどトクを食う部分が多い。それにリーチが長く、敏捷性もバツグン。とても扱いやすい機体だ。



▲ハイコックのリーチは長く、一度の動作で長距離移動もできる。また、敵の攻撃は威力が低く、回避も容易なものがポイント。



サザビー

▲超必殺技のメガ粒子砲。この攻撃力は、まさに弾丸通りといった感じ。バツリ決めよう。

▼飛びは限りは、中部階から降り出すのが効果的。



ファンネルや変質的な足踏。さらに連続ヒットが確実の強力な超必殺技を持つ。バリのバリの絶頂マシン。敏捷性も高く、ダッシュ攻撃や空中から敵に襲いかかったりなど、様々な攻撃が可能だ。それらを上手く使いこなせば、1階の頂点に立つことも……。神楽あるのみだ。

ザクⅡ

機動力を生かせ!

スピーディーな動きを強さとしている標準サイズの機体。攻撃力は低いものの、それぞれのアクションのスキが小さく、連続攻撃がバツリ狙える。スラスターモードを善用すれば、さらに機動力アップ! 空中からも攻撃だ。



▲ザクⅡの機動力は優秀で、空中から攻撃できる。また、敵の攻撃は威力が低く、回避も容易なものがポイント。

GP-02 A

機動力を犠牲にして装甲も武器も重視した機体。スピーディーな動きは期待できないが、攻撃力は非常に高くなっている。通常のバズーカ、空中射撃バズーカ、さらに超必殺技のアトミックバズーカを使い分けで戦っていれば、どんな敵でも対処できるだろう。



▲大型のシールドを使った攻撃はリーチが長く使いやすい。超必殺技のアトミックバズーカの攻撃範囲は広い。この威力に比べると中心まで打込まれる。連続ヒットになるのだ。

アックアイ

連続攻撃で押しまくれ!

12機の中では最高の機動力。敏捷性を持つ機体。格闘戦を得意としており、連続攻撃のバリエーションがとっても豊富。敵を真横に追い詰める、手数を敵をねじ伏せろ!



▲アックアイは機動力が非常に高く、連続攻撃が非常に強い。また、敵の攻撃は威力が低く、回避も容易なものがポイント。

ジタンク

ハンパじゃないリーチの長さや、バツグンの空中機動力を持つ。その圧倒的な遠距離攻撃はまさに予想不可! 使いこなせるまでに時間がかかるが、練習して損はないだろう。超空爆を撃て、空中から強い撃た。



制空権を奪取しよう!

▲▲空中から下方攻撃ヘンチン! リーチが長く威力もバツグン。また超必殺技のオールレンジ攻撃は、敵との距離が離れていても確実にヒットするぞ。



ジノ

通常攻撃がサーベルに...!



▲押し戻しによる攻撃は連続にヒット! 空中でも出せるぞ。

▼超必殺技のサーベルは、もちろん防御不可。真横で戦え!

大型であるがゆえ、攻撃が出るのはやはり遅め。でも攻撃力の高さはバツグン! タックルや押し戻しなど、攻撃方法も多彩になっている。超必殺技はパンチやキックなどの通常攻撃が、すべてサーベル攻撃になるという変わったもの。残像を残しつつ、敵を切り刻んでい……。

それはイヴの夜の 奇跡

電撃特報

DENGEKI SCOOP

3

タカラの最新作『ピノッチアのみる夢』は、生きている人形「ピノッチア」と、1年間一緒に暮らし、心温まる育成SLG。あなたは純粋無邪なピノッチアを、どのよう育てることができかな?

DENGEKI SCOOP

のびる文字



幻の“成長する人形”が
あなたの元に舞い降りた

ピノッチア Pinocchia のみる夢

ピノッチアのみる夢

6月
発売予定

¥9,800

◆タカラ

◆MOE(17000円税別)

ピノッチアに 命を吹き込む 人々

「ピノッチアのみる夢」は、生きている人形「ピノッチア」と、1年間一緒に暮らし、心温まる育成SLG。あなたは純粋無邪なピノッチアを、どのよう育てることができかな? 「ピノッチアのみる夢」は、生きている人形「ピノッチア」と、1年間一緒に暮らし、心温まる育成SLG。あなたは純粋無邪なピノッチアを、どのよう育てることができかな?

生きてる人形 あなたとピノッチアの1年間の「子育て奮闘記」

あなたは生きてる人形「ピノッチア」を作ることをなりわいとする人形師。しかし、幻とされる「成長するピノッチア」はいまだ作り出せず、日々

努力を重ねていた。しかし無理がたたり、ついに倒れしてしまう。だが、そのとき一筋の光が空から差し込み、作りかけの人形に降り注いだ……。やがて

意識を取り戻したあなたの目についたのは、夢にまで見た理想のピノッチアの微笑みだった。そしてあなたとピノッチアの、波乱に富んだ生活が始まる。

成長し姿を変えるピノッチアをどう育てる？

主人公の人形師は、「成長するピノッチア」と1年間共に暮らしていくことになる。ピノッチアは主人公の影響を受けて成長し、育て方によってその姿や性格、果ては性別までが決定される。ときには人間の子どものように無邪気

に喜び、ときには人形ゆえの悲しさに落ち込むピノッチア。彼(彼女)とどう接するかも重要な要素だ。ピノッチアが最終的に変化するパターンは、全部で8種類。どのように成長するかは、あなた次第。



成長パターンA

元氣いっぱい少年タイプ。負けん気が強く、リアクションも悪く、感情がすぐ顔に出る。ちょっと生意氣?

お稽古

ピノッチアは人形師の指導で、お稽古を習うことになる。お稽古とは、人形師がピノッチアに教える、人形師の技や知識のこと。お稽古を通じて、ピノッチアは人形師の技や知識を身につけ、成長していくことになる。お稽古の種類は、お稽古の種類によって異なる。お稽古の種類は、お稽古の種類によって異なる。お稽古の種類は、お稽古の種類によって異なる。



お稽古の種類は、お稽古の種類によって異なる。お稽古の種類は、お稽古の種類によって異なる。お稽古の種類は、お稽古の種類によって異なる。



成長パターンB

かわいらしい女の子タイプ。素直で心優しく、おとなしく人と距離を、だけど、その後でいじけてしまうことも。

着せ替え

着せ替えは、人形師がピノッチアに教える、お稽古の種類によって異なる。お稽古の種類は、お稽古の種類によって異なる。お稽古の種類は、お稽古の種類によって異なる。



お稽古の種類は、お稽古の種類によって異なる。お稽古の種類は、お稽古の種類によって異なる。お稽古の種類は、お稽古の種類によって異なる。

キャラクターデザインは七緒杏先生

元気がピノッチア役はオーディションで!

キャラクターデザインは七緒杏先生。七緒杏先生は、キャラクターデザインを担当している。七緒杏先生は、キャラクターデザインを担当している。



オーディションでピノッチア役を探した。オーディションでピノッチア役を探した。オーディションでピノッチア役を探した。



新原雅博
東京都出身。TVAアニメの「ベルセルク」などに出演。「役を大切にしているって毎々の人を演じました。(天所つむぎさん談)」。



山本舞葉
1991年11月1日生まれ。声優は鈴鹿や育英学園で、特技はものまね。「田舎という年齢の特長を感じた。(井上和彦さん談)」。



電撃特報
Dengeki Scoop
4

ムービー画面写真
大量入手!

熱い要望にこたえ、ついに

移植決定!!

昨年、GBで大ブレイクして以来、移植希望もガングシ高まっているスレイヤーズの新作が、ついにPSに登場。PS版オリジナルの新キャラも追加され、また、しずの登場も決まるとして、海外の期待が最高潮だ。

スレイヤーズの
ムービー画面写真

スレイヤーズ ろいやる

スレイヤーズろいやる

4/23
RPG

▶ ¥5,800(税別) ▶ 角川書店/ESP
▶ MG(2000年発売) ▶ 移植特典: オリジナルキャラクターグッズ

ゲーム中に挿入されるハイクオリティなアニメーションにも

DENGEKI SCOOP ▶ スレイヤーズRPG

「スレイヤーズ!」本編と外伝キャラの 夢の共演!!

「スレイヤーズらしいやろ」は、AVGとSLGの要素を含んだRPG。普段はAVG風ストーリーが盛り、敵が現れると戦略SLGのようなフィールドで戦闘が展開されるのだ。そして、なんと言っても本作の最大の魅力は、「スレイヤーズ!」本編と「外伝」のキャラが、物語中で行動する点。これにより、シリアスな本編、コミカルな外伝、両方の魅力が一度に味わえちゃうのだ!!



▲基本となる会話画面。動作は原作者の特技一式とか、楽しさは保証付き!

▼これは戦闘画面。仲間を突っ込ませ、敵もつとも魔法で吹き飛ばすことも可能!!(※)



あのスレイヤーズの仲間も大健在!!



要注目!!



「スレイヤーズ!」の魅力が
さく裂!



ゲーム中には要所所で、超へ笑えて、しかも迫力あふれるアニメーションムービーが挿入されるが、これが実にクオリティが高い! それもそのはず、このムービーは、劇場版アニメのスタッフが担当していて、さらに、すべてのパートがフルデジタルで制作されているのだ。もちろん、各キャラの声もアニメと同じ声優さんが担当しているぞ。実際のアニメにも負けない、美しく楽しいムービーが堪能できるのだ。

**PS版はココが
るいやろ!!**
熱いミニゲームを
5つも追加!!

PS版には、S.S.版の2つに比べ、新たに1つのミニゲームが追加されたぞ(計7つ)。どれも各キャラの魅力を生かしたるばかりで、ハマること間違いなしだ!

<p>大食い競争</p> <p>「大食い競争」は、原作の料理屋を再現した。美味い料理を食べて、争奪戦を繰り広げるぞ。</p>	<p>大回転アメリア</p> <p>「大回転アメリア」は、原作の回転寿司屋を再現した。美味しい回転寿司を食べて、争奪戦を繰り広げるぞ。</p>	<p>ナーガの真実</p> <p>「ナーガの真実」は、原作のナーガの秘密を暴くためのミニゲーム。美しいグラフィックと、感動的なストーリーが楽しめるぞ。</p>	<p>スレイヤーズクイズ</p> <p>「スレイヤーズクイズ」は、原作のキャラクターや設定に関するクイズ。知識を試し、仲間と競争できるぞ。</p>	<p>リナの海賊いぢの</p> <p>「リナの海賊いぢの」は、原作のリナの冒険を再現した。海賊船を操縦し、宝探しができるぞ。</p>
---	--	--	--	---

この月には、宵待あり

双界儀

あぁー思いました、耳が鳴る、目も眩し、耳鳴りと目眩と同時、気運の電がはらまる瞬間じゃ、お見さまの顔が皮に照らされて、そのお美しい顔に、この世のいかなる宝珠とて見せるものもござりませぬや。それにさらば五方輪船、西宮おし、あのような方のない會ども、致っておぼけよいものも、西宮もお見さまはお氣に召されるや、お見さまを待てるも難じゃ、もしも、いつて卒の夫婦のように、生を知らぬ者に使ははとせおぼなるまいて、あ、お見さまトトつからぬことおそれ合ひのでせう、意地がお感うございます、さあ、さうやうで、いつもおからぬやになる……



爽快な操作感覚、プレイステーションのアクションゲームで高いノウハウを持つ「株式会社ユークス」が、実力を存分に発揮する。
 かつの基本アクション（敵攻撃／究極斬／ジャンプ／高速移動）がそれぞれのお宝に簡単、シンプルな操作で多彩な技を繰り出せる。
 斬舌は「斬舌の日」によって開催した日本の原風景、360度自由に斬撃可能なアイロンドウ、3Dフルポリゴンのキャラによる迫真のバトルが展開。
 イベントシーン、バトルシーンをフルボイス化、ヒロイン顔形みづほには、早野ことみが声優初挑戦、濃厚なドラマを、映像と声が豪華に演出する。

わらわは、もうメロメロじゃ。



SQUARESOFT

THE KING OF FIGHTERS '98

©1998 SANGOLIA. ALL RIGHTS RESERVED.



今度のウィボは、
スゴい事になってるらしい。

赤付丸印の幽霊を…!?

衆名の異部、武が…!?

海外のビックレースで…!?

衆人騒動と一緒に…!?

2代目
発売中

血統づくりがスゴ面白い!

Winning Post 3
ウイニングポスト

競馬シミュレーションゲーム

●価格:6,800円

※「KOEI」の最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-661-8000 (テレビゲーム専用)・TEL.045-661-1100 (パソコン専用)・ホームページ <http://www.koei.co.jp/>

■「PlayStation」は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの登録商標です。■ソフトの価格には消費税が含まれておりません。■ソフトの内容は予告なく変更され、価格等には変更する場合があります。

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。



ウイポ一族



君も、この一族と、
無関係ではいられなくなる。

株式会社 光荣®

〒223-8500 横浜市港北区真砂町 1-16-12 TEL.045-021-0001 (代)

Xeno

序盤の山場、キスレブ

キスレブに至るまでの道のり

ラハン村

ラハン村を実は、謎のキアが襲撃、村を守るべく、キアに乗り込んだフェイだったが、内なる人格の発現により、総ごと村を壊滅させてしまう。村人の惨たい視線にたたまれなくなったフェイは、1人村を出る。

薬月の森

迷い込んだ森の中で、フェイはエリイという異国の少女に出会う。互いに似たもの同士と感じながらも、2人は口論となり、森を抜ける前にエリイはフェイの元を去っていく。

ダシル〜輸送船

フェイは、森で会ったシタンと、ダシルの町を訪れる。砂漠で謎の男グループに襲撃されるフェイ。からくも難を逃れたものの、その直後アヴェ軍によって捕らえられてしまう。

輸送船〜ユクトラシル

アヴェ軍に輸送される途中、船がバルトの率いる海賊に襲撃される。フェイとシタンは混乱に乗じて逃げ出す。バルトに戦いを挑まれる。その後フェイはバルトと意気投合し、ともに戦う決意をする。

プレイダブリク〜ニサン

バルトは、現アヴェ軍指揮官カーンに捕らえられた。このマルーを救出する作戦を実行。この作戦に助かったフェイは、オトリとして武術大会に出場する。一方、そのすきにマルーを救出したバルトは、帝国司令官ラムサスと対決。彼を退けフェイとともに脱出する。無事救出されたマルーは、故郷のニサンへ



4人対戦モードは、1人1人別々の視点でプレイできる。

アヴェ軍回作戦

ついにアヴェの軍団作戦を実行することになったバルトたち一歩。しかし、侵入したファティマ城で謎のワナにかり、帝国軍ラムサスに道われるという危機を逃げる。そこへ現れた謎のボア「エルの悪魔」。エルの悪魔は、逃げるバルト、追うラムサスの双方に対して攻撃を仕掛けてくる。どちらにも機動的ダメージを与えて去っていくのだ。

一方、作戦に参加したフェイは、隠微部隊として国境へ向かっていた。そこに立ちまはだかっただのは、素によって感情を制御されたエリイ。フェイの必死の戦いで、自分を取り戻すエリイだったが、自分にはいるべき場所があるといつてフェイの元を去る。そして、国境での戦いに勝利した喜びもつかの間、再び出現したグループにより状況は一転する。

かくてフェイは、再び内なる人格を見舞われてしまった……。すべてが終わりフェイが目覚めると、そこはキスレブの国入だった。

フェイ&エリイ
すれ違いの旅は続く……

Xenogears
ゼノギアス

211
390 ▶ YL800(CDROM) ▶ スクウェア
▶ MCV17470

4人対戦モード
フェイ、
同じ視点でも楽しめる

gears

ゼノギアス

以降のイベントを先取り!!

希望の発売日まで、あと1カ月弱に迫った『ゼノギアス』。今号もストーリーの流れを追いつつ、見どころをピックアップしていくぞ。要チェックだ！

ゲーム全体の概要と、サブエリアの紹介は、先号の「ゼノギアス」で、神代と合わせて1人、2人の2人の紹介～進んでいきます。オオオオオオ～で起こるイベントを中心に紹介していきます。

キスレブ・帝都D区画

バトリングチャンピオン・リコ登場!

送り込まれたキスレブD区画で最初におこるイベントが、「洗礼の儀式」と呼ばれる1対1の戦闘。ほかの囚人と戦うことで、A～Dの囚人ランクが決められるのだ。このときフェイは、バトリングの現チャンピオンのリコと対面することになるぞ。ちなみに、ランクによって今後の展開に有利不利が出ることはないで、気楽に挑戦してもOK。なお、儀式で勝ち進んでいくと、最終的にはリコと戦うことになるのだが……。



▲「洗礼の儀式」は、1対1の戦闘。

▲囚人たちは、儀式をこなすことで、自分のランクを上げていく。



無敵を誇る孤独なチャンピオン

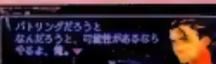
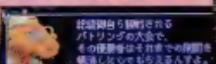
現バトリングチャンピオン。普通チャンピオンには思惑があるが、それを察してD区画に残っている。

リコバスター



銅産屋ハマーとの出会い&シグとの再会

キスレブでは、銅産屋ハマーとの出会いも待っている。ハマーはフェイのことを気に入ったようで、何かと世話を焼いてくるぞ。彼は銅産屋の名の通り、いろんなモノを調製してくる天才。D区画では買えないアイテムなども売ってくれるので、かなり役に立つキャラなのだ。また、新しいキャラだけでなく、懐かしい対面も待っている。D区画に医師として潜り込んだシグとの再会だ。彼とともに脱出することを決意したフェイは、D区画から脱出するため、まずはバトラーになって、チャンピオンを目指すのだ。



▲銅産屋は様々なハマー。顔にでも刺繍に貼しかけてくる。ちなみにランクはD。

▲チャンピオンになると、刑罰を軽減してもらえる。富強もはずされる。

フェイ、バトラーになる!

◀囚人街でシグンに再会したフェイ。バトラーの行方がわからないことを知った彼は、キスレブからの脱出を決意。

口は軽いが腕はいい、何でも揃える銅産屋!

ハマー

囚人街に住む商人。情報屋や買手、何でも揃える銅産屋の後手。しかし、彼の腕は驚きだ。



キスレブ・帝都D区画 地下下水道

フェイが殺人犯!?

下水道で、手練れのバトラーが次々に殺される事件が発生。バトラーデビュー以来、連続失踪のフェイに疑惑がかかる。汚名を晴らすべく、リコと下水道に潜り込むのだが……



▲狭部に組み合った下水道、中はかなり広く、似たような構造が続くので迷いやすい。

殺人現場に残る謎……

▲殺人の現場となった場所には、いずれもガール状の物質が残されている。やはり、この下水道には何かが潜んでいるようだが……



リコ「この年をとる頃、殺人の噂らしひね。」

帝都D区画の地下に広がる下水道。バトラーを除き、指定の職業を持たない囚人は、ここで怪物を狩ることで日々の糧を得なければならない。慣れた者にとっては庭のような場所だが、最近囚人たちが次々と行方不明になっているとか……

下水の奥に隠れたレッドラムを倒せ!!

下水道の中で起こった殺人事件の犯人は、謎の殺人者、レッドラムの仕業だった。懸命の捜査によりおびき出すことに成功したフェイは、この殺人者と戦うことになる。果たしてこの男の目的は何だったのか?

強敵
レッドラムとの
戦い!



▲とあるアイテムを使って、おびき出すことに。

▲強敵レッドラムとの戦闘、かなりつらい戦いになるぞ。

キスレブ・帝都C区画 パトリング闘技場

ワイズマン、フェイの過去を語る!

チャンピオンとの戦いを翌日に控えたその日、フェイはアヴェで出会ったワイズマンと再会する。彼の口から明かされる、フェイの過去、そしてグラフアの正体。果たして、その衝撃の内容とは……?



ギアバトルの操作とコツ

ギアバトルでの操作は、◆キーで移動、○で攻撃という簡単操作。また、R2で飛び道具が出せるが、使うことにヒートゲージが上がるので、最大になると撃つことに体力が減るので注意。

●3回撃って逃げるのが基本

まずは飛び道具を2〜3回撃ち、逃げ回りつつヒートゲージ回復。以下、繰り返してOKだ。



◆かなり給油は行くとかわるぞ、とこれだけで、

●飛び道具はダッシュ&ジャンプで!

相手の飛び道具は、ダッシュとジャンプで避けよう。小跳びに動くのがコツだ。



◆ダッシュでも、ヒートゲージが上がるので、

決勝戦! チャンピオンへの道

順当に勝ち進んだフェイは、ついにチャンピオンの座をかけてリコと対決! 果たしてリコのギア「シューティア」の実力は!? いずれにせよ、彼に勝てない限りキスレブから脱出できないぞ!



◆ついに至天、フェイに勝ちはあるかな?



この闘の魔神に打ち勝てるか?

専用ギア
シューティア
大敵のリコに打ち勝つため、リコは専用ギア、たくましく戦う。



キスレブ・総統府～ギアドック

キスレブの中央に位置する中堅部の、総統府。チャンピオンになったフェイは、ここでジークムント総統との面会を許される。ヴェルトールの置き場所に関する情報をつかんだフェイは、これを奪い返すために、地下に広がるギアドックへと潜入する。

リコの認められた過去とは？

総統府の中にある、封印された部屋。ふとした偶然で、そこへ迷い込んだリコは、部屋に漂う香りから遠く昔の母親に関する記憶を取り戻す。リコと総統府には、何か関係が……？



リコの記憶を呼び起こす部屋

ドックの中でヴェルトールを奪い返せ！

リコを救出するため、フェイは急ぎ行動を起こすことになる。シタンとともにD区画を通過する列車に飛び乗り、トンネルを通過してギアドックに潜入。すみやかにヴェルトールを奪い返し、そのまま処刑場に乱入するという寸法だ。この作戦は間髪を間い合、リコは無事に救出される。しかしそこで、突如勃発したアヴェ軍の奇襲に巻き込まれてしまう！



キスレブ脱出計画!!

ヴェルトールのありかを突き止めたフェイは、ハンマーを巻き込んで脱出の計画を練る。そこへリコが反逆罪で処刑されるという情報が飛び込んできた。処刑の日は今夜。果たしてフェイは間に合うのか？



リコが処刑!!

キスレブ・ヒト襲来

戦艦そのものが巨大な爆弾である、巨大戦艦ヘイト。キスレブとの抗争を続けるアヴェは、これを発電所に向かって突撃させ、キスレブの半分を消滅させようとしているのだ。そしてその護衛を務めるのは、ゲブラー特務部隊を率いるエリイだった。

またも襲いかかるゲブラー特務部隊

3たび襲いかかる



ゲブラー

ヘイトが発電所を狙っていることを知ったフェイとリコは、食い止めるべくヘイトに取り付く。そこへ立ちはだかるのは、またもやゲブラー特務部隊。そして、再び突向するフェイとエリイ。しかし、関係のない人々が犠牲となっていく有様を目の当たりにし、エリイの心は揺れる。

「おれんのかよ、こんな戦い」「おれんは助けないじゃない!!」「……来い!!」

自分の立場を真こうとするエリイに、フェイは迷子まじり人々の姿を見せつける。それを見たエリイは……

ヒト墜落！ 巻き込まれたエリイは……

「おれんのかよ、こんな戦い」「おれんは助けないじゃない!!」「……来い!!」



ゲブラーを撃退し、ヘイトをなんとか食い止めようとするフェイとリコ。あまりの重量に支えきれないと思われたそのとき、エリイのヴィエルジェが加勢に入ってくる！ 3機のギアでなんとか落下地点をせらせらしたもの、エリイは逃げ遅れ、爆発に巻き込まれる。それを救ったのは……。

謎のギアがエリイを助ける!!



キスレブ・軍事施設〜ゴリアテ

キスレブの遙か北方に位置する巨大な軍事施設。ここでは、キスレブの巨大戦艦「ゴリアテ」が発達の準備を待っていた。この情報をつかんだフェイ、シタン、エリオ、リコ、そしてハマーの5人は、ゴリアテを奪うために軍事施設を急襲する。

ゴリアテを奪え! 北の施設へ潜入!

ついにキスレブへ向かい、北へ向かうのだ。



キスレブを抜け出したフェイたちは、国境を越える移動手段として、秘密ゴリアテを奪うことに、それぞれのギアを駆って、軍事施設へ乗り込むが、そこには数多くのトラップが仕掛けられていた!



「強敵のつぼば、キスレブまで来てはダメだぞ!」

強敵「への6号」との戦い!



施設でゴリアテを守るは、強敵「への6号」。シフトアップするたびに攻撃、防御が強化していくぞ。でも、シフトアップし過ぎでオーバーヒートという間抜けな面も。



▲長距離を発達して、船がオーバーヒートしたところを狙え!

バルト再登場! またも早とちり?

フェイたちはゴリアテを盗み出し、国境を越える。しかし安心する間もなく、グラーフが襲いかかる。と同時に、海上からも攻撃を受け、ゴリアテは墜落してしまふ。この海からの攻撃主は、なんとバルトのユグドラシルだった!



バルト
「我が国領海を海上航行し、かつ再突撃し、ユグドラシルの海上に突撃して攻撃し入る!」

ゴリアテ墜落!



▲グラーフの襲撃。しかしこのあと、海上からの攻撃が……。
▲キスレブ軍と激突して、ゴリアテを撃墜するバルト。

大海・漂流

ゴリアテの墜落から一転、舞台は海へと移る。仲間とはぐれ、当てのない漂流を続けるフェイとエリオの2人、ユグドラシルに救助されたシタン、リコ、ハマーの3人。この2つのパートが、交互に展開していくことになる。

2人きりの漂流……



バルトの勦撃でゴリアテが墜落し、フェイとエリオの2人は遥か離れた海上へ、はじき飛ばされてしまふ。あたりは見渡す限りの海、海、海。助けも見込めず、食料も数少ないというギリギリの状況で、波まかせの漂流を続ける2人。そんな中、エリオの意識には確実に変化が生まれようとしていた……。

▲軍人としてのエリオのこだわりが崩え、急激に変化する2人。

ユグドラシル2世登場!

フェイとエリオが漂流を続ける一方、シタン、リコ、ハマーの3人はバルトのユグドラシルに救助されていた。アヴェグ奪回作戦で破壊されたはずのユグドラシルだったが、実はまったく同型の艦が存在していたのだ。以前の艦は薄砂艦。この2世は潜水艦という違いはあるが、内部の造りはまったく同じ。今後の旅でも、新しい拠点として大いに活躍してくれそうだ。



▲懐かしいユグドラシルの面々が再び登場。物語は佳境に入っていくぞ。

▲バルト自身も、ユグドラシルに馴染むにはまだ時間がかかってはいらぬらしい。

変化が……

タムズ〜ユグドラシル

大深原を航海する巨大タンカー。その船自体が都市としての機能を持っている、それが「海上都市タムズだ。この都市に救助されるフェイトとエリイ。時を同じくして、ソラリス帝国に襲撃されるユグドラシル。そして物語は、大きな転機を迎える……。

海上に浮かぶ都市・タムズへ！

漂流の末、フェイトとエリイは巨大な海上の都市、タムズに救助される。そこで2人は「教会」による大規模なサルベージ計画が、進行していることを知る。

そんな折、フェイトは帝国のギアに襲撃されている潜水艦を発見。その攻撃を受けている戦艦こそ、バルトたちの乗ったユグドラシルだったのだ！

▶ユグドラシルの危機に、ギアで飛び出すフェイトとエリイ。



▶船中では、2人が互いに助け合っている。

エリイとドミニア

ドミニアの手で、ラムサスの艦に送られたエリイ。ドミニアは、裏切り者としてエリイを処刑しようとするが、ラムサスの副官ミアンによって阻まれる。そしてミアンはエリイを優しくなぐさめるが、どうやらそれには別の意図もあったようだ。しばらくして、エリイの乗ったヴィエルジェが、ラムサス艦から発進。何かに運かれたかのように、一路タムズへと向かう……。



▶エリイを救ったドミニア。2人の目的は合点しませんが、互いに優しく接している。



▶エリイを助けられるエリイ。ミアンは優しく接しているが、その目的は……。

水中決戦！ ドミニアとの対決！

ユグドラシルを襲う帝国の軍人ドミニア。駆けつけたフェイトたちはこれを撃退するが、その戦いの中、エリイがドミニアに連れ去られてしまう。



▶ドミニアが乗り込むのは水中専用ギア「ハイシャオ」。海中での戦いになる。

水中専用ギア登場！

▶ドミニアの手によって、再び帝国へと連れ戻されるエリイ。

裏切り・ユグドラシル破壊工作！

突然、タムズへ戻ってきたエリイ。素直に再会を喜ぶフェイトだったが、その言動は明らかにいつものエリイとは違っていった。その夜、ユグドラシルの動力部に何者かが忍び込み、暴走させようとした。異変を察知してフェイトたちが駆け寄ると、そこにはいたのはエリイだった……。



▶タムズに戻ってきたエリイ。どうも様子がおかしいようだが……。

「エリイ……?」

エリイ「サソリに刺さるような痛みが……」



▶ユグドラシルの動力部に忍び込みエリイ。言葉使い、明らかにおかしい。

▶動力部の異変を察知して、駆けつけたフェイトは、エリイの姿を見つけて思わず叫んだ。

バルトとの再会！ 再びユグドラシルへ！

ついにユグドラシルに乗り込み、バルトと再会するフェイト。ユグドラシルもタムズに接近し、補給を受けることになる。ここで、皆はひとときの安らぎを楽しむことになるのだ。とくに、バルトはタムズの艦長と意気投合したようで、海の男闘士の会話に花を咲かせることになる。しかし、エリイを連れ去られてしまったフェイトだけは、素直にうつろえない様子……。



▶異変を察知するバルトとラムサスの艦長。2人の会話には、必ずしもエリイを助けるという目的は……。



▶船中では、2人の共通の目的を……。

エリイは本当に裏切ったのか?!



『バイオハザード 2』

BIO HAZARD

1月29日の発売まで
あとわずか!



待望の発売日まであと半月!
ラクーンシティを襲撃させる新たな恐怖の導線が、
もうそこまで迫っている……

神はこの街に再び試練を与

市街地

バイオハザード 2

129

▶MS、BD1(CD付) ▶カプコン

▶MO2ソフト



今回の舞台はラクーンシティ全体!
もはや、どこにも逃げ場はない……
極限の戦いを生き残ることができるか?!



凶悪な事件に持ち前の
正義感で敢然と挑む新米警官
その実力やいかに……!?

えた…!



レオン クレア

兄の行方を求めて戦う少女
彼女の安息のときはいつ……

BIO HAZARD 2

を楽しむための
キーワード

6

発売も間近に迫った「バイオ2」。今回は、このゲームを形成する8つのキーワードをポイントに、「バイオ2」の魅力を再確認! 前作を遥かに超える、真の恐怖が訪れる前に、心の準備をしておくことをオススメする…。

1ストーリー



A 見下ろすカメラ。まずはこの事件の真相を知るため、警備室へ向かうことになるが……



A 警備室の中も、モンスターが徘徊する魔の場所と化していた…… 一歩一歩に生き残るための戦いは続く……

今回のストーリーは、2人の主人公、レオンとクレアがそれぞれ理由でラクエンシティを訪れるところから始まる。ところが、市内に足を踏み入れた彼らを得待っているのは、炎上する街並みと異形の怪物の群れだった……。舞台を前作の研究施設から街という広い空間に移し、新たな恐怖の物語が始まる……!



前作同様、今回の敵もゾンビなどを始めとする異形の怪物だ。ただ、前回の事件が灰色のまま幕を閉じたことももあり、アンブレラ社ではその後にも別の生体ウイルスの研究が進められていたらしい。このウイルスを利用したさらに強力な生体兵器も、登場するようだ。前作のプラント砦やタイラントなどの難い敵を思い出させる。今回の戦いはさらに異質なものとなりそうだ。

モンスター

A もろもろ前作でプレイヤーも倒されたモンスターたちも……

サブイビルホラというジャンル名を掲げ、真の恐怖を体験できるゲームとして身振りを果たした前作「バイオハザード」の戦慄のストーリー、モンスターの存在なども前作に恐怖を裏書きした要因の一つではあるが、その集めたものは、やはり場面に応じて数々と変化する。まるで映画のようなカメラワークだろう。今作でも、より洗練されたカメラワークで、前作を遥かに上回る恐怖を演出してくれることに違いない……。

A T橋渡しに際し、巧みに切り替わるアングル。これが恐怖を創る1つ……

1真の恐怖

今回から追加された新システム、その名もザッピング！「バイオ2」では、最初にプレイした主人公の行動が、次にプレイした主人公の行動に影響を及ぼすのだ。例えば先にクリアでプレイし、薬を舐ましている薬箱物を排除しておけば、次にレオンでプレイしたときは薬の危険もなくそこを通り抜けることができる（逆に、レオンで先にプレイした場合は、その薬箱物を除去することができない）といった自由度がいたるところに用意されているのだ。これにより、どういふ順番でプレイするかによって劇中に変化が生じるようになっているのだ。



ザッピングシステム

2人の主人公



走り回って 薬はアソビじゃないわ



バイオ2の主人公は、レオンとアダの2人

前作同様、今作もゲームに用意されている主人公は2人。ところが今回は、この2人の主人公を続けてプレイすることで初めてストーリーが完結するのだ。また、それぞれ違うパートでキャラクターが用意されており、ストーリー性も大幅に強化。ゲームのボリュームは、前作の2倍以上といっていいたいだろう。質、量ともにパワーアップして出る勢勢の連続に、喜ぶべき……か？

TV CM

豪華スタッフ入魂のTVCFを見逃すな!



ジョージ・A・ロメロ



ブラッド・ピット



S・マッド・ジョージ

監督に「ゾンビ」などで有名な巨匠ジョージ・A・ロメロ、特殊メイクに「エルム街の悪夢4」などのS・マッド・ジョージ、主演に「スリーパーズ」で一躍人気を築めた美形若手俳優ブラッド・ピットを起用。制作費に1億5千万円を投入。前代未聞のスケールで出る「バイオ2」のTVCFが現在ON-1A1R中。ファンならずとも見逃せないぞ!



ミリタリーナイフ



フローニングHP



MAG11

今回は武器を強化することもできる!

例えば、このレオン専用武器のM&K VP19、これに、専用のストックもつくと……



4月6日 VP19にストックをアップし、さらに射撃することが可能になるのだ!

武器

今回も、前作を遊が上回るさまざまな種類の武器が登場する。しかも、これによってはカスタムパーツを装着することで強化することが可能なのだ。うれしいシステムだが、量を選ばせはそれだけ敵が凶悪になったといえるワ



双界儀

発売日 ▶ 同時発売 (CD) 発売日 ▶ スクウェア
 対応機種 ▶ MFC01-3ソフト

今回はキャラのパワーアップシステムや物語の背景設定について紹介している。『双界儀』とは、現世と常世という2つの世界のことを表していたのだ。

ついにゲームシステムが判明したのだ!

このゲームの最終目的は素戔嗚尊の邪夢を阻止し、日本に平和を取り戻すことにある。だがゼコ敵の寄り神や、中ボス (各ステージの六腕敵がプレイヤーの目

の前に立ちちはだかってくるため、そう簡単には素戔嗚尊のところまでたどり着けない。まずは各ステージ内を歩き回って、パワーアップアイテム (右ページ参照) を内包しているガラン石を探していこう。そのためには、ジャンプや丸方術といったアクションをうまく使いこなす必要があるのだ!



▲最初にステージ内にあるガラン石と寄り神の数が表示される。ただしこれら自体はクリア条件ではない。



▲ガラン石はステージ内随所に隠されている。



▲寄り神、いわゆるゼコ敵たちが素戔嗚尊を助ける。

ジャンプ
 ジャンプ中にもう一度押すと空中で方向転換することができ、壁や構造物が近くにある場合、より着ることも可能だ。

神通足
 地上を走るのではなく、宙に浮いたまま飛走することができる。神通足を発動させている時は方向転換することができないので注意。

攻撃
 身につけている武器で攻撃する。武器はキャラクターごとに異なっているので、しっかりと相合いを把握しておくこと。

咒方術
 敵の動きを一定時間封じる結界と、封縛印と使い分けることが出来る。封縛印は敵を凍結させることで効果も変化する。

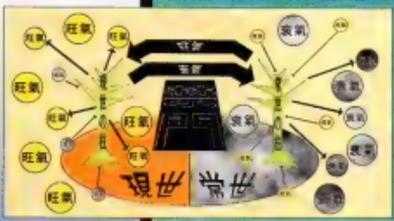
【解説】『双界儀』ワールドの仕組み

1 常世 (とこよ) と現世 (うつしよ) の関係

原始の昔、世界は混沌。れる石の影が閉ざされたことで、形に変わった。だが鎮門と同様、世界は常世と現世に分けられた。常世と現世は表裏一体の存在だが、性格は大きく異なる。それは「常世の柱」と「現世の柱」の力によるところが大きい。前者は常世に生じた狂気を現世へと送り、後者はその逆のを行っている。そのため常世には狂気が、現世には憂気が満ちているのである。

2 破壊された「現世の柱」とガラン石

素戔嗚尊と呼ばれる3人の邪神たちは、憂気を力の源にしている。しかし、「現世の柱」がある限り、憂気は常世へと送られてしまう。そこで彼らは1万2千年前に「現世の柱」を破壊してしまったのである。結果として憂気は現世に漏れ、同時に「現世の柱のカケラ」が現世中へと散布されることとなった。このカケラは藍石と混ぜ合わせるように憂気を寄せ集め、現在では結晶化してしまっている。これがガラン石の正体なのだ。



「現世の柱のカケラ」を集めてキャラのステータスを強化しよう!

各キャラには①打撃攻撃、②狂気攻撃、③対打撃防衛、④対狂気防衛、⑤最大結界展開数、⑥封陣符最大保

持数、⑦跳躍(ジャンプ力)、⑧敏捷(素早さ)というステータスが用意されている。これは「現世の柱のカケラ」を使うことで強化することができる。ゲームが始まったあらゆるテクニクを使ってカケラを集めていこう。なお、カケラは取り外しが可能で、キャラ間の受け渡しもできるようになっている。1つでも多く入手しよう!

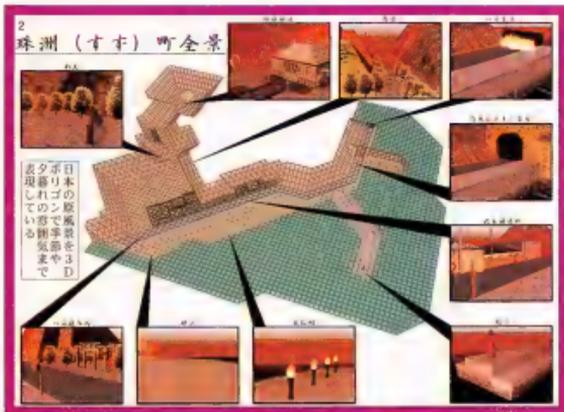
▶ステータス強化画面。封印にカケラを割り当てると、その効果は石の宝珠を通じて、



▲ゲーム開始時の状態では、いくら頑張ってみてもの高さまでしか跳べない。当然、行ける場所も制限されてしまうのだ。

▲跳躍のステータスを強化してから、同じ場所でもジャンプして高いところ。左の野真よりもかなり高く飛んでいることがわかる。

「現世の柱のカケラ」はガラン石内にある!



「現世の柱のカケラ」はガラン石に内包されている。これを取り出すには攻撃してやればいい。ただ、武器攻撃時はガラン石を壊した時点で入手できるものの、咒符攻撃時は改めて取りに行く(カケラに触れる)必要があるの
で注意しよう。左はステージの一例。あちこちにガラン石が落ちていることがわかるだろう。



▲ガラン石は表裏に隠れているため、狂気攻撃は効かない。狂気を失って放つあずさの弓攻撃も弾かれてしまう。

3 プレストーリー

古の昔から日本に出発していた寄り神を撃退し、世の理を運ってきた紫雲仙。だが彼らは1997年12月、何を思ったか紫雲を雲梯富士に叩きつけ、

これを破壊してしまつたのである。日本各地は大災害に見舞われ、全人口の3割が死んでしまった(後にこの日は「ガランの日」と命名される)。真武居宗577代目の当主である真武居直葉は、この惨状を目のあたりにして深い悲しみに包まれていた。この災害を引き起こしたのは、自分たち一族が何代か仕えてきた紫雲仙だ。彼ら

は我々を守ってくれる存在ではなかったのか? 彼らの指示で寄り神と合戦で戦ってきた自分は何だったのか?

直葉が属している五方輪は、紫雲仙から寄り神を駆除するようにいわれていた。それと同時に、7つの扉の位置を記した御石神文書の探求も命じられていた。紫雲仙がなぜこの文書を探しているのかはわからない。しかし、多くの魂をためらもなく消滅させた彼らだけに、御石神文書を使ってしまうとひとひし災害を起す可能性はかなり高いのではないだろうか?



「ガランの日」に紫雲仙の不義を知った直葉は、すぐに奥能登へと向かった。彼はここに御石神文書があると察知していたのである。

冒険よく御石神文書を手に入ること成功した直葉。だが、暗路で寄り神に襲われている女子高校生、御堤みづは運命的な(?)出会いをする。寄り神を額なく退治した直葉だったが、そこに紫雲仙のカハカが姿を現わした。



彼の力は強大で、直葉は御石神文書をあっさりと奪われてしまう。直後に五方輪最強の丸方七と争われる夜上野が駆けつけたものの、カハカはそのまま消え去ってしまった。夜上野は、五方輪の新たな使命を諭される直葉。彼らは世の理を復すため、7つの扉を保護し、紫雲仙を倒すことに決めたのである。直葉は彼を保護するため、さっそく旅立つのであった。

『双界儀』登場キャラクター相関図

「双界儀」には魅力的なキャラクターがたくさん登場する。彼らの関係はやや複雑なので、ここで改めて相関図の形で紹介することにしよう。ちなみに顔イラストはキャラデザインを担当した皇名月さんの手によるものだ。

主人公である真武居直柔は五方輪(数千年前から寄り神と戦い続けてきたという組織)に属している。朱重ひふみ、琴平あずさ、八洲大騎、塞上夜斗といったキャラもそうで、フ

レイヤーは主に彼らを操作して戦っていくことになる。五方輪には属していないものの、ヒロインの御巫みづぼと直柔のライバルである我舞要もメインキャラといっていだろう。一方、上にまとめられているのが紫微仙。五方輪を創ったのは彼らだが、今では敵対関係にある。

なお、塞上夜斗、東宗造、水見、立科互のプロフィールは右ページに掲載してある。



紫微仙

約1万2千年前に西方大陸から渡来してきた邪龍。狂氣をもって彼方を統率する五方輪を創る。だが、現在は彼らと敵対関係にある。

カハク



紫微仙のリーダー格。自分の出す結果を導き出すためには、どんな犠牲をもいとわない冷酷さを持っている。(CV: 野村浩道)

ヤンロン



政府に属しているが、特にショウトレンジでの戦いが得意。天才肌で、あらゆる武術を習得してきた。(CV: 堀内賢雄)

インフラ



朝比前に属している。ヤンロンの妹。格下の者を使うことさえ考えがたく感じるほどプライドが高い。(CV: 安達愛里)

決別

五方輪

姉と弟のような関係

真武居直柔



主人公。他界儀の純正血。非暴力・対戦力のすべてにおいてバランスの取れた標準型。(CV: 遠江幸一)

朱重ひふみ



何事にも染めた無敵を知るが、基本的に押しがウツリしい。可憐な見た目と裏で天野邪心。(CV: 天野由梨)

琴平あずさ



大らかな性格。道無用無事。寄り神と我舞は立場がある。(CV: 大谷真由)

八洲大騎



2m近い大柄な体格と超人的な力。打撃に優れた超能力者。(CV: 大塚明夫)

塞上夜斗



2m近い大柄な体格と超人的な力。打撃に優れた超能力者。(CV: 大塚明夫)

水見



ひと目惚れ

御巫みづぼ



ヒロイン。寄り神に属した者。音楽に誘われた女子高生。「野郎組」の優秀なメンバー。(CV: 京野ことみ)

動いている

生きている

死んでいる

殺された

殺した

殺された

殺した

対立

東宗造



寄り神 過激な依頼

我舞要



プライドの高い皮肉屋。接近戦を得意とする。打撃は絶大だが、境界・対神符・中遠距離は使えない。(CV: 山寺安一)

立科互



「野郎組」の部下



塞上夜斗

血塗の兄貴的存在。塞上家は古代に露筋を統一していた氏族の血を引いているのだが、その関係もあってか堅いものに対する感覚が強い。玄武魂を持つ五方輪の元方士に見出され、次代の玄直魂継承者候補として修行に入った。現在の五方輪の中でもっとも強いといわれている。古風で、非常に義理堅い性格をした23歳。(CV：子安武人)

CHARACTER PROFILE



SUB CHARACTERS ● サブキャラクターズ

ここで紹介しているのは、プレイヤーが操作することはできないものの、ゲーム内で重要な役割を持っている「ゲスト・キャラクター」と呼ばれる

人物たちだ。東宗造は第4話、水見は第3話で、そして立科五は第2話以降に登場する。主人公たちは彼らと出会い、成長していくことになる。

東宗造

あずま しゅうぞう

沖ノ島(宝海屋)にある宗造大社—沖津宮の庫司(神官)。寄り神選治を要に依頼する。(CV：石森達幸)



水見

みなみ

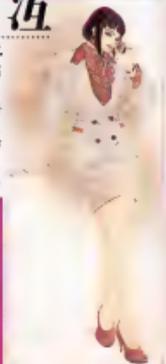
出雲大社で七つの間を護るといって「お放目」についている10歳の少年。かなりの立き目。(CV：田中真弓)



立科五

たてしな さえ

29歳にして石川県警に新設された防弾班の科学顧問を務める。狂気を操るみづほに興味を持つ。(CV：井上遙)



鉄拳3

▶ PS版

なんとビックリ、早くもPS版オリジナルキャラのグラフィックが公開されたのだ。その名も、ゴン！人気マンガの主人公が、よりによって(?) サ・キング・オブ・アイアンフ

イスト・トーナメントに参戦するとは……。振り返れば、『鉄拳』シリーズには様々なキャラが登場してきた。今号ではそんなキャラを集めてみたぞ！



鉄拳3

98年(※) ◆開発会社 ◆ナムコ
 3DMMX ◆MC170000



ゴンとは『コミックモーニング』誌に不定期連載されている人気マンガ「ゴン」の主人公、「ナンバーズ」という宝くじのイメージキャラとしても有名だから、マンガを読んだことのない人でも姿を見たことがさっさとあるはず。「鉄拳」に関係のある恐竜といえば「2」に出てきたアレックスを思い出すけれど、このゴンはそれよりも異質なキャラとして設定されているようだ。体はすごく小さいし、炎を吐いたりもするみたいだし……。こんなに短い手足で、ちゃんと攻撃することができるのだろうか？ 投げ技は使えるのか？ ガード不能技は持っているのか？ また、ゴンはどういう形でゲームに登場してくるのか？ メインキャラとして？ タイムリソースキャラとして？ それとももっと別な形で？ ……強は深まるばかりだ。

★PS版最新画面写真も



オリジナルキャラが登場!!

その名は… ゴン!!

『鉄拳』のケモノ系
ヒストリー

最初の『鉄拳』
にクマと白クマ
が登場して以来、当
シリーズには欠かせな
い存在となったケモノ系。クマ、白クマ、ロジャー
(カンガルー)、アレックス(恐竜)、パンダ、もし
てゴン。改めてまてみると、実ににぎやかだ。

『鉄拳』の謎の生き物
ヒストリー

鉄拳1



鉄拳2

クマ



白クマ

ロジャー

アレックス

アーケード版
鉄拳3

クマ



パンダ

ロジャー

ゴン

PS版
鉄拳3



▲オーガ2のように突を吐くことができ
るらしい。左端の写真では口が
スナガら浮いている。

◆『2』でドジャックが見せ
たヘッドスライディングに
似た顔に見えるのだ。

鉄拳1



デビル
カズヤ

まさに、
『謎の生き物』
としが表現しよ
うのない異形のキャラ
たち。デビルカズヤ、デ
ビル、エンジェル、本人、
オーガ1、オーガ2。この中
には空を飛べる者までいるのだ。

アーケード版 鉄拳3



鉄拳2



デビルカズヤ

エンジェル

本人

オーガ1

オーガ2

続々公開!!

次から次へと公開されていくPS版の最新前面写真。メインキャラは
ひと通り動き始めたようだし、開発は順調に進んでいるようだ。発売
日の発表はいつかな?



REBUS

レブス

新しい試みが詰め込まれたタクティカルRPGとして注目を浴びている「レブス」。今回は、新たにわかった「カルティア」の想造システムと、気になる序盤ストーリーを掲載。まだまだ謎の部分は多いが、徐々に明らかになる最新情報をさらにズームアップしてお届けするぞ!!

REBUSレブス

3月(予定) 発売予定 2007年4月10日
 ▶ 開発元: アトラス
 ▶ MC/シナリオ監修: 天野喜幸

ここまでわかった「カルティア」の「想造」システム

「レブス」の重要な要素であり、記されている文字の組み合わせによってさまざまな効果が発揮される「カルティア」。そのシステムに

ついては今まででもいろいろお伝えしてきたが、今回は「カルティア」の万能ぶりが実感できる「想造」システムを詳しく解説していこう。

武器・防具想造

武器・防具の想造は、武器・防具の属性を組み合わせることによって、さまざまな効果が発揮される。例えば、炎属性の武器と氷属性の防具を組み合わせると、その武器により

トアップの効果が発揮される。例えば、炎属性の武器と氷属性の防具を組み合わせると、その武器により、氷属性のダメージを軽減する効果が得られる。また、炎属性の武器と炎属性の防具を組み合わせると、その武器により、炎属性のダメージを軽減する効果が得られる。

武器の種類とグラフィック

- 斧系…斧・槌
- 剣系…剣・刀
- 槍系…槍・棒

防具の種類

- 頭系…兜・帽子
- 体系…鎧・衣
- 足系…脚・靴

装備品のカルティアでレベルアップ!!

武器・防具の想造は、武器・防具の属性を組み合わせることによって、さまざまな効果が発揮される。例えば、炎属性の武器と氷属性の防具を組み合わせると、その武器により、氷属性のダメージを軽減する効果が得られる。また、炎属性の武器と炎属性の防具を組み合わせると、その武器により、炎属性のダメージを軽減する効果が得られる。

例 木の剣 + 剣 = 木の剣
 Lv.1 + 剣 = Lv.2

素材のカルティアでグレードアップ!!

武器・防具の想造は、武器・防具の属性を組み合わせることによって、さまざまな効果が発揮される。例えば、炎属性の武器と氷属性の防具を組み合わせると、その武器により、氷属性のダメージを軽減する効果が得られる。また、炎属性の武器と炎属性の防具を組み合わせると、その武器により、炎属性のダメージを軽減する効果が得られる。

例 木の剣 + 剣 + 鉄 = 鉄の剣

「想造」とは何か?

「カルティア」を組み合わせることによって、装備品の強化を図ったり、増援としてモンスターユニット(ゲーム上では「幻身」と呼ぶ)を遣り出したることができる便利なシステム。それが「想造」システムだ。「想造」には「武器・防具想造」と「幻身想造」の2種類がある。プレイ中に多用することは間違いなしだろう。



▲「想造」は、攻撃などと同じように行動コマンドを選択して行う。

幻身想造

「幻身」は、ゲーム上では「モンスターユニット」と呼ばれる。この「幻身」は、プレイヤーが自由にコントロールできる。例えば、炎属性の「幻身」を遣り出すことで、炎属性のダメージを軽減する効果が得られる。また、氷属性の「幻身」を遣り出すことで、氷属性のダメージを軽減する効果が得られる。



幻身

幻身想造に必要不可欠な3つの属性の「カルティア」

- 体 …… コモン
- 炎 …… シヤドウ
- 氷 …… ドール

例 体 + 鋼 = ゴーレム コモン



▲「鋼」のカルティアは、炎属性のダメージを軽減する効果がある。
 ▲「炎」はドールにしたい。
 ▲詳しいことは不明だが、炎属性のダメージを軽減する効果がある。

「レプス」には2人の主人公による2つの物語が用意されている。ここでは最新の
 画面写真&イラストを基に、それぞれの序盤のストーリーを紹介していく!!

トキサ編 最新画面写真から見えてくる 序盤のストーリー

国の自衛団に抱わり、将軍を暗殺されている18歳の若き騎士トキサ。英雄に憧れ、つねに正義を貫こうとする単純な性格だが、あまり深く考えず無鉄砲に行動するトラブルメーカーでもある。ある日、自衛団と戦うことになったトキサたちは戦いの末に、捕らわれていた1人の少女を救出する。少女は壁を閉ざし、その素性は謎のままだったが、やがて巨大組織アクエルドに

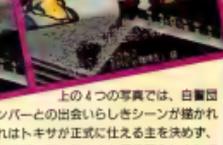
連れさらされてしまうのだ。トキサは少女を救うため、アクエルドに立ち向かっていくことになるぞ。



トキサと自衛団を結ぶための作戦中?
 自衛団のリーダーを捕らえたところかな?



自衛団入団前の



上の4つの写真では、自衛団のメンバーとの出会いらしきシーンが描かれている。これはトキサが正式に仕える主を決めず、道端にあたる伯爵の元で気ままな居候暮らしをしているときのエピソードだろう。令嬢のボディガードだったトキサが、この出会いをきっかけに自分の期を遂げる自衛団に入るのではないだろうか。

エピソードも!!

初公開イラストから 浮かび上がる人間関係 ラクリマ編



幼いころ両親を亡くし、司教長に育てられた18歳の神官騎士ラクリマ。真面目で自分に厳しく、神の戒律に忠実な彼女は、自衛団にも参加して人々の不正を正す日々を送っている。それは「カルティア」を守り、アクエルドに命を奪われた文の運命を救うためであった。だが目覚しに巨大化するアクエルドに不信を持ち、その本質に乗り込むことを決意する。

レゼルバ・リムザン

ラクリマが所属する自衛団のリーダー。かつて王国騎士団長として名を馳せた人物で、人々からの信頼も厚い。

エイル・シニアン

ラクリマが陥る神官の同僚。亡き戦時に代わり、ラクリマを導いてきた勇気ある暖やかな人物。

アクエルドの陰謀

神が削った理想郷の具現化を企む巨大組織アクエルド。強大な「カルティア」の力を狙い、主人公たちへの行く手を阻む。



ラルゼット・デア・サール

アクエルド創設メンバーの1人で目的のためなら手段を選ばない冷血者。カルティアへの執念が異様に強い。

ガリス・ミア・カヴァリエー

アクエルドに所属する神使候補。知性的で美しい外見とは裏腹に、恐るべき実力を秘めた文士である。

主人公2人の物語に鋭く迫る!!



ASTRO

アストロノーカー

期待の作物育成& 害獣退治SLG続報

まずは、作物を育てる喜びと害獣をやっつける爽快感の2つが楽しめるこのゲームの、基本的な流れをおさらいしていく。そして、新情報の「交配」システムと「宇宙野菜コンクール」について詳しく触れていこう。



宇宙一の農家になるための

このゲームの基本は、農作物と害獣退治。プレイヤーはある小惑星で宇宙野菜を育て、収穫した野菜を売って生計を立てていく。しかし、バブーという謎の害獣が野菜を食べてやっつけてくるのだ。野菜を守するには、バブーを仕掛けてバブーを撃退しなければならぬ。最初は数種類のタネしか残っていないので、



畑で作物育成
そして自分の畑でタネを育てていくことになる。立派な野菜になるまで、害獣のバブーから守ってあげなければいけない。

タネの買いつけ



まずは宇宙商人のベドロから野菜のタネを買うことから始める。最初は数種類のタネしか残っていないので、

「交配」で新種作りに挑戦!!

交配マシーンを使えば、2種類の野菜のタネを掛け合わせて新しいタネを作ることができる。掛け合わせる野菜は、どんな組み合わせでもOK。各野菜はバースル遺伝子を持っていて、交配によって異なるSLGのような遺伝子継承が行われる。そして、元のタネ両方の特性を受け継いだ新しいタネが誕生するという仕組みだ。このため組み合わせはほぼ無限大。しかも、遺伝子アルゴリズムによる突然変異で、珍しい新種が生まれることもあるぞ。

交配の流れ



ビート君の予測は成功確率に関係ある?

交配結果を予測するビート君のセリフは、交配することに微妙に違う。これにはビート君の記憶が関わっているのかな?

「どうやら、成文の小説で、お馴染み、ガチガチで、みくしかな野菜ができてますね。」
「どうやら、って言うのはちょっと負傷なげだね。」
「ふんふんって笑ってるってことは記憶があるのかな?」



交配

交配中

交配マシーン起動!

2つの野菜のタネを交配マシーンに入れて、交配準備はOK。突然変異率の変更もできるのかな?

ビート君の結果予測

ビート君が交配結果を予測してくれた。この通りうまくいくかどうか、まっさく実行してみよう。



NōKA

この「アストロノカ」は、作物育成&畜
 獣選抜SLGという新しいジャンルの異色作。
 宇宙一の農家を目指して野菜を育てていくか
 たわら、その野菜を狙うバブーを迎撃する、
 というコミカルでシュールなゲームなのだ。
 発売日も決定したところで、待望の続報
 をお届けしよう!



ASTRO NōKA
 アストロノカ
 3126 (5)
 ◆価格未定 ◆エコノミクス
 普通版SLG ◆MAC(プロク製未定)

「はじめの一步」



バブーを撃退!!
 いろんなトランプを技のスペー
 スにしかけて、野菜を食べさせたバブ
 ーを追い払おうのだ。

晴れて収穫
 バブーを倒しに近づく
 せいにすれば、
 数日後には晴れて野菜
 が収穫できるぞ、タネ
 も収穫できるので、ど
 んど育てていこう。

収穫

「宇宙野菜コンクール」に出展だ!!

宇宙のあらゆる星では、毎週日曜
 日に「宇宙野菜コンクール」が開催さ
 れ、プレイヤーは自分の作った野菜
 を出展することもできるぞ。日曜
 日はバブーもお休みのように、安心し
 てコンクールに参加できるのだ。コ
 ンクールの種目と賞うべきコンテス
 トの内容はさまざま。ライバルたち
 に負けない立派な野菜を出展しよう。

カレンダーで 予定をチェック!

毎月のコクーン開催予
 定を見て、出展するコンテ
 ストを決めておこう。コン
 テストの内容に合わせて、
 野菜作りをすることもで
 るんじゃないかな?



野菜を決めて よいよ出展!

コンクール当日、どの野
 菜を出展させるのかを決定
 する。この日のために、今
 ままで一生懸命育ててきたの
 だ。その努力が実るかどう
 かが試されるぞ。



ドキドキ…… 評価はいかが?

コンテストは、3人の審
 査員がそれぞれ評価し、そ
 の総合得点で争われる。も
 ちろんライバルがいるので、
 優勝するのはひと筋縄では
 いかないぞ。



そして結果発表!

今回のコンテストの優勝
 者が発表される見事の一風
 残しながら、お手持ちのラ
 イバルさんに優勝を持って
 いかれてしまったが、次の
 コンテストでは優勝できる
 ように頑張ろう!



コンクールに 優勝すると?

勝って賞品を手にはれば、豪華
 カップと賞金を手にとることが
 できる。この賞金を元に、また
 新しいタネやトランプを買うの
 もいい。コンテストによっては
 賞品ももらえることがあるの
 で、いろんなものに挑戦しよう。



**誕生!新しい野菜が
 生じたぞ!!**

このタネを育ててみると……

新種完成!!
 ちょっとヘンだけど、
 予測通り新しい野菜の
 タネができあがったぞ。
 こうやってどんどん交配
 を重ねていけば、い
 つか誰も見たこともない
 新種を生み出せるこ
 ともできるだろう。



トホホ……
 売ることも育てるこ
 ともできない「クズ野
 菜」になってしまった
 ……ガーン! タネを
 ミツムダにしただけだ
 という悲しい結果だ。

コンテストの種類はほかにもたくさんあるぞ!!



剣と魔法が力となる! ようこそ『ウィザードリィ』の世界へ!!

Wizardry

LLYLGAMYN SAGA

ウィザードリィ リルガミン サーガ

226(円) ▶ ¥9,800(円) ▶ ロールプレイングRPG
RPG

3DダンジョンタイプRPGの原典として名高い『ウィザードリィ』。今回は基本的なゲームの展開と、ゲームを始めるうえで欠かせないキャラメイキングについて解説しよう。これでキミも『ウィザードリィ』世界の住人になれる!

新たな冒険者諸君! これが『ウィザードリィ』だ!

PS版に収録されている『ウィザードリィ』初期3部作は、どれも基本的なゲームの流れに違いはない。町でパーティを組み、迷宮を探索し、時が来たら町外れの訓練場で転職する、といった感じ。ここでは、それぞれの場所とどんなことができるかを解説していこう。



▲3本のシナリオはどれも好きなのからプレイすることができる。

迷宮

破滅と栄光とがキミを待つ!



▲迷宮の危険と不安を怖れ、進むべきか、退くべきか?

恐怖と闇が支配する空間。それが迷宮だ。冒険者の目的は、幾多の危険をかいくぐり、迷宮の最深部に隠された伝説のアイテムを手に入れること。その道は険しいが、靴はキミ自身を鍛え、迷宮で得た金貨やアイテムは必ずキミの味方となるだろう。もっともその前に、死がキミの友人になる可能性もあるのだが…

- ▶モンスターと戦闘! 勝てば宝が手に入るが、負ければ…
- ▶あちこちに隠れた鍵をさがすに、迷宮の奥へ進めることはできない。

町

装備も安らぎも金したい!

町では、パーティの編成や装備の購入、状態異常の治療などができる。だが、それらはすべて金だ。迷宮でアイテムや金貨を手に入れておく必要があるのだ。



▲強力な宝は高価なものばかり。買えない。

T O W N

町外れ

冒険はここから始まる!

町外れの訓練場では、キャラの作成や名前の変更、転職などができる。また、迷宮に入るものこの町外れから。つまり町外れとは、すべて冒険が始まる場所、ゲームへの入口でもある。であり、同時に終わる場所でもあるのだ。



F I E L D

BATTLE!

バトルは、どうしますか?

敵を守る 呪い解く アイテム

アイテム	MP	HP	21/100
MP	10	22	100
MP	10	22	100
MP	10	22	100
MP	10	22	100
MP	10	22	100
MP	10	22	100
MP	10	22	100

D U N G E O N



ファイアドラゴン



ヴァンバイドロット



レッサーデーモン



マーフィペゴースト



マスターシーフ



ゴウガン

序盤最大のお楽しみ! キャラメイキングをピックアップ!

1 名前の決定

冒険の主役に名前をつける。漢字も使えるのでカッコいい名前をつけてやろう。冒険中に変更することもできるぞ。



2 種族の決定

次に、その冒険者の種族を決定する。種族によって職業の向き不向きがあるが、好みで選んでもかまわないだろう。



3 属性の決定

3種類の属性の中からキャラの性格にあつたものを選び、属性の選択は、職業の選択にもかわってくる。



4 ボーナスポイントの決定 ～職業選択

最後に、ランダムで決定したボーナスポイントが表示される。これを種族ごとの特性値に振り分けることで職業が決まり、キミの分身である冒険者が誕生する。彼(彼女)がどんな冒険をするか、それはすべてキミ次第なのだ。



フロストドラゴン



八ヶ月



ドラゴンナイト



グレートデーモン

●種族の選択がキャラクターの基礎となる!

「ウィザードリィ」の世界で冒険者となる種族は全部で5種類。それぞれの特徴を右に書き出してあるので、参考にしてほしい。



▲種族の選択によって、このように特徴が異なる。

人間

信仰心に乏しいものの、なんでもそこそここなせる。が、逆に器用荒々のフシもあり、

エルフ

能力や生命力はイマイチ実感が、知恵と信仰心の高さはほかイケチ。素早さもそこそこ、

ドワーフ

力や生命力では右に出る術はなく、信仰心も意外と高い。素早い行動は苦手な方、

ホビット

素早さも高いが、なんといっても運の強さは他の種族の益處を計さない。力は一、

ノーム

信仰心に長けているが、知恵は低め。肉体的には、力よりも素早さで勝負する。

冒険者たちは、町外れにある訓練場で作られる。ここでは、最大20人までのキャラを登録することができるとの。このキャラメイクは、キミの物語の主役を作る作業にだけに、ある意味でもっとも大事と言えるだろう。このページではキャラメイクに関する事柄を解説しているぞ。

●属性は意外と重要なパラメータだぞ!

属性とは、キャラが行動する際の指針となる考え方のこと。全部で3種類あり、職業選択やパーティの構成に影響を与える。



▲属性の選択によって、このように特徴が異なる。

善

自分よりも、他人や集団のためになることを優先する。困っている人は見過ごさない

中立

その状況で何をするかはそのとき次第。特に主義もないが自分勝というわけでもない

悪

パーティを組むのも自分の利益のため。という自己中心流。「邪悪」ではないので注意

●職業選びは先のことでも考えて!

キャラの特性値によって選択できる職業が決まる。レベルアップを重ねて上級職を目指すそう。



▲レベルアップによって、このように特徴が異なる。

基本職

ほとんどの武器、防具を使いこなせる。魔法のエキスパート。逆に言えば戦闘以外には能がない。力が重視される。

盗賊

宝箱の扉を外すことができる。冒険には必要不可欠な職業。他のキャラは選択できない。素早さと運の強さが必須。

僧侶

信仰心による呪文で回復や防御を行い、アンデッドモンスターの呪いを解くことができる。善が悪でないという選択不可。

魔術師

自然界の法則を支配し、主に攻撃のための呪文を使いこなす。ある程度以上の知恵がないと選択できない職業。

司教

僧侶と魔術師の両方の呪文を使いこなす。また、遠方で発見した正体不明のアイテムを鑑定する能力も持っている。

侍

戦士以上の攻撃力に加え、「ZEN」の心で魔術師の呪文を使いこなす貴族の職業。東洋の風情が光り輝くらしい。

君主

「人の上に立つ」ことを学んだ戦士。僧侶の呪文を使いこなす上、アンデッドモンスターの呪いも行うことができる。

忍者

何も装備せずに戦士並みの防御力を持ち、素早く敵の首をはね一撃で倒す。恐るべき戦闘力を持つ人間兵器。



レイヴンロード



レベルアップ!

塔の中で起こる物語 101階までに発生する5つのイベントを紹介!

ついに塔内部へと足を踏み入れた主人公ウェイブ。今回は、塔の中で起こるイベントや、中々出会うNPについて紹介しよう。と、その前に、塔に入ってからまず重要な場所が4Fの「インフォーム」。ルートやステータスなど、「タワーⅡ」独自のシステムを説明してくれる場所だ。まず基本的な知識を押さえてから、冒険の旅に進んでいこう。



6F 魔力の放出が世界を滅ぼす元凶?

この階では、プレイクと再会することになる。そして、1人の小人から「魔力の放出が世界の滅亡につながる」との警告を受けるのだが、戯れ言だと言い放ったプレイクは小人を殺す。プレイクは「今度会う時はお前を救す」というセリフを残し消えていく。



18F おしゃれな服装にこだわらステキな魔道士♥

10階では上の階へと続く階段の前に、自称「ステキな魔道士」が立ちふさがり、その魔道士は、服のセンスがない奴は通さないと言うのだ。別に戦って通過することもできるが、確カールツの中に……



▲ルーツを盗んでたら通りがけに……

▲冒険者としての心得を教えられる。
▲インフォームへと案内されるウェイブ。

SPECTRAL TOWER II

発売直前の「タワーⅡ」。今回は塔内部で起こるいくつかのイベントを初公開!! 併せてNPCやシステム面を再チェックするぞ!!

スペクトラルタワーⅡ

129 円税別	<ul style="list-style-type: none"> ● ¥5,500 ◆タイプAパッケージ ● NCI IIブック
------------	--

28F 妖精を襲うコボルト集団を追い払え!

この階では、1匹の妖精が今にもコボルトの集団に襲われる! という場面に遭遇する。正義感の強いウェイブは、妖精を助けるため、コボルトの集団と戦う。コボルトは4人。かなり手強い相手になる。

181F 幻と化した伝説上の町"やすらぎの町"が!

ついに100階を突破。意気揚々と次の階へと進むウェイブだが、そこには"やすらぎの町"と呼ばれる町が存在し、親人も人々々が平和な日々を過ごしていた。町で休憩をとったウェイブは、体勢を整えるために1度運命の町に帰ることになるのだが……

再び181F モンスターAに町が襲われていた!

運命の町に戻り、準備を整え終わったウェイブは冒険を再開。そして再び"やすらぎの町"を訪れる。だが、そこには、以前に訪れたときの面影をなくし、モリブリンという異形の怪物の手によってなかに廃墟と化した町だった。怒りに燃えたウェイブは、町を救うためにモリブリンに対して戦いを挑む。ウェイブにとって、初のボス戦だ。



ウェイブの味方となるのが、それとも……。

このゲームのNPCとは、己の目的を果たすために塔を上る冒険者のこと。ときには味方、または敵としてウェイブの前に現れる。

NPCと呼ばれる者

クッキー



▲クッキーが放つルーツ技のほとんどは攻撃魔法。
この怪しい魔法でほしめぬ魔法でふっ飛ばしてやり殺す。



白狼の心を誘った少女、ウェイブにあらぬ悪心を抱かしている。



強盗を求めて塔を上り続けた剣豪。その強めたる実力は、計りしれない。

魔法の勉強をしていただけあって多種多様な魔法を使いこなす。ウェイブがピンチに陥ったときは、強力な魔法でサポートしてくれるハズだ。



▲かまわいメルトンは共に冒険してくれる人を捜している。



旅は短くても味方でもない中立的な存在。仲間にするのは困難かも。

冒険で気になる3大ポイントをチェック

塔を脱出する方法

「タワー」で塔を脱出する方法は1つ。「スカラベ」というアイテムを使うことだ。このスカラベは、主に塔の中に置かれている宝箱から入手でき、使用すると一瞬にして町に戻れる。しかも、このとき「ベラカス」という

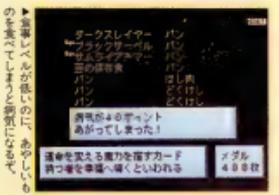


▲スカラベを拾ったらずらに使用して町でセーブした方が得策。

アイテムに変化、使用すると最高到達階数や途中で立ち寄った町にワープできるという優れものなのだ。

ステータスの持つ意味

このゲームでは、入手したアイテムはすべて食べられる。消化できればHPが回復するが、主人公の持つ「食事レベル」というステータスが低いと、病気になることもある。



▲食事レベルが低いと病気になる。病気になるまで食べ続けるのは危険だ。

NPCは気まぐれ

NPCには、仲間になる場合と敵になる場合がある。どちらになるかはランダムで決定されるが、敵になっても再び登場するぞ。



小荘から攻略本が発売されるぞ。タワー攻略に必要な情報が満載なので、本誌の記事同様、ぜひ読んでほしい。



頂点を目指し、旅は続く

●『スベクトラルタワー』公式攻略ガイド (単行本) 超玉シリーズ・電撃プレイステーション特別編
▶ 発行日：11月20日 ▶ 価格：単行本¥480
発行：メディアワークス 編集：主婦の友社

▲ランダムで敵になる場合もある

ゲーム雑誌6月号より1ページ

交響

Station



ナイルズ オブ デスティニー
 チョココロの不思議なダンジョン
 グランツーリスモ
 機軸野士乙ケンタム
 リアルロボッツファイナルアタック
 フロントミッション オルタナティヴ
 トゥームレイダー2
 クラッシュバンディーツ

本誌1月号の巻頭を
 敬啓しました。

イラスト/伊藤真太

ティルズ オブ デスティニー

お待たせの攻略第2回! 必要不可欠な情報から
ちょっとしたお遊びネタまで、幅広く紹介していきます!

発売中 ▶PS3 ▶XBOX360
▶PC

PS I LOVE YOU!
WRITER'S
COLUMN

「ファンタジアの頃からファンだったので、タイトル発表前からずっと期待していたのですが、いや、期待を裏切らないお話しです。実は、最初のティルズでも人がもう少し深掘りしてくれたらいいなという思いが、今度だけ一回だけ、そのうち「TO DO」ガイドはどうでした? 機軸があったら、また企画したいと思っています。開発・編集等がありましたが、ドットお楽しみ下さいませませませ。 (フェルシニ 一騎馬 [98] 記)

STORY攻略PART2! ノイシュタットからモリュウ領まで

幸せになれるフローチャート第2弾!

フィッツガルド港 グレムと「神の眼」の行方
を導くスタンたちが最終に到着。

ノイシュタット 神の祝福を授けられるため、
船を仕立てて海へ乗り出す。

フィッツガルド近海 海賊船に遭遇し、船破りへ入り
込んで激しい戦いを展開する。

ノイシュタット 船は港でのイベントで、マイ
ティ・コングダム登場!

シデン領 ここではモリュウ領への封印
道についての情報を入手する。

モリュウ領への抜け道 自然の洞窟を舞台に、モンス
ターとの激しい戦いが展開。

モリュウ領 最後の仲間キアラ、時空商人
のジョニー・シデンと出会う。

次号へ続く

今回は、大國フィッツガルドの首都・ノイシュタットに船で到着するところから始まり、レンズ運搬船を担う海賊船団との意思による運航戦闘、東洋風の雰囲気を持つアクアヴェイルの2つの領、シデンとモリュウに至るまでを、ミニゲームやさまざまなイベントの結

(ワールドマップ)



介を交えながら徹底攻略していくぞ。
さらに、9人のメインキャラクターのうちで、これまでに姿を現していなかった2人、マイティ・コングマンとジョニー・シデンもついに登場。スタンたちの冒険の旅は、ますます熱く盛り上がっていくのだ!

これまでのあらすじ

剣の腕で一旗揚げようとして、セイ
ンガルド王国を目指して田舎の村
を旅立った、主人公のスクン。悪
意を持つ剣であるソーディアン・
ディムロスを始め、謎の騎士ウッ
ドロフ、弓使いの美少女テレスシ
ー、記憶喪失の女騎士マリイ、レ
ンズハンターのルーティ、王国の
若き騎士リオン、ストレイライズ
神教の巫女フィリアと、運命の
出会いを果たしていく。そしてス
タンは、古代文明の遺産である「神
の眼」を使って、世界に暗雲をも
たらそうとする巨大な陰謀の存在
を知ることになり……。果たしてス
タンは、「神の眼」を取り戻すことが
できるのだろうか!?

フィールドマップ上に登場するモンスターリスト

ちなみに、「フィッツガルド」は上のマップでノイシュタットがある大陸「アクアヴェイル」はモリュウ領、シデン領のある大陸のことだ。

マントレイク

H P:	567
T P:	95
EXP:	33
ガルド:	11
レンズ:	4

ホーネット

H P:	420
T P:	0
EXP:	24
ガルド:	36
レンズ:	1

リザード

H P:	500
T P:	0
EXP:	25
ガルド:	40
レンズ:	2

ポイズンネーク

H P:	560
T P:	0
EXP:	32
ガルド:	31
レンズ:	1

ヴァルチャー

H P:	573
T P:	0
EXP:	31
ガルド:	33
レンズ:	0

とっつとめから4個は生草を食べているが、これでもうっさとしたモンスター。地元の産品「フーズンブラスト」を入手。入手アイテム: ベジタブ。ボムモルのたね

G・ビーの上位種で、同じように遠距離から射を飛ばして攻撃してくる。体が小さいので、ちょっと攻撃を当ててくれば、入手アイテム: パチアアポトル

リザード(どかひ)という4角形の顔をしたような外見を持つモンスター。飛び道具で攻撃するほか、触手を使った遠距離攻撃も出てくる。入手アイテム: ビーストヒート

攻撃の方向がわからずそこそこ重く、しかも毒を持っているやっかいなモンスター。できれば遠距離攻撃で倒したいところだ。入手アイテム: パチアアポトル、ビーストヒート

大型の飛行タイプモンスター。上を飛行し飛びながら、下から突っ込んで攻撃してくる。倒すと「クワ」が落とす「隠しステータ」に注意しよう。入手アイテム: テクス

G.リーチ

H P:	873
T P:	0
EXP:	62
ガルド:	37
レンズ:	1

いやがる、でっかい重くじくのこと。倒すときは倒すに当たらず、攻撃力、防御力、HPがすべて高くなる。倒すときは神威の音で倒す。入手アイテム: オレンジダマ

マクアツイン

H P:	870
T P:	0
EXP:	52
ガルド:	43
レンズ:	1

ザリガニカニを足して2で割ったようなモンスター。小太鼓(1)を3回鳴らす(オセロ)で嵐になり固定ダメージをばてる。入手アイテム: すわいかに、くるままび

ドルルフィッシュ

H P:	834
T P:	0
EXP:	51
ガルド:	34
レンズ:	2

剣の道具攻撃を得意としている。また、ドリルの刃で攻撃し、ならぬ突っ込んでくる体当たり攻撃(移動中なら当たると判定)を行うことも。入手アイテム: ヤリカ

マントゴロ

H P:	850
T P:	0
EXP:	61
ガルド:	28
レンズ:	3

マントレイチの上位種モンスター。遠距離攻撃の代わりに半歩進めながら、バニニックガール「グレイブ」などの多彩な攻撃方法をばてる。入手アイテム: ベジタブ

トータス

H P:	700
T P:	0
EXP:	48
ガルド:	48
レンズ:	0

強い攻撃を持っている。亀のモンスター。前進の移動力を持っており、遠距離攻撃の威力は高くなる。倒すと無敵。倒すには、武器を使おう。入手アイテム: オレンジダマ

各ページを
読む前に...

各ページでは、右の4つのポイントを軸にゲームの進め方を解説。また、「TOD」の世界を深く知るためのコラムなどもあるので、読み逃さないように。

●マップ

ダンジョンのマップの構成、なお、進行上さほど重要ではないと思われるマップは省略している場合もある。

●イベント

シナリオ展開上重要なものや、「これは注目」というイベントなどをピックアップして紹介している。

●アイテム

ダンジョンなどの宝箱で手に入るアイテムの名称や入手場所を掲載。また、街にあるショップの商品リストもある。

●キーワード

レンズやソディアンなどの重要なキーワードを解説。これを読んで、「TOD」世界をより深く理解しよう。

ノイシュタット その①

街に入ったところでイベントが発生するが、これはゲーム進行とは直接関係ないのに気にしないでいい。ここでポイントのは、パーティの武器・防具関係を充実させることだ。また、パーティの平均レベルが1桁の場合は、街の外でレベル上げ戦闘をして10程度にはしておく。でないと、このあとの海賊船での戦闘がきついかも……。ちなみに、港にはルーンボトルが1個落ちているので見逃さないようにしよう。それと、ショップリストの「テックセンター」と焼き肉「ジュージュー」の2つだけは、海賊船から帰ってからじゃないと行けないぞ。



▲定時以降の暴動にならない程度に、怒り海賊のルーテイ、少少をひたするの程度にスターは東面にも移す。ルーテイの暴徒は強さがいろいろ見える。実装はエピソードだ。

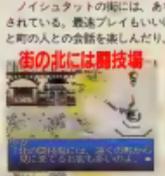
ショップガイド	
店の名前	商品の名前 (価格)
雑貨店「アークティア」	ショートソード (20)、ロングソード (40)
	バトルアックス (600)、ロングメイル (300)
	シルバースタブ (500)、カイトシールド (350)
	アーマットヘルム (400)、ランドベレット (340)
ガントレット (380)	
水産子「リフトクリム」	アイスキャンデー (50)、フィッシュシーク (100)
	アップルグミ (30)
焼き肉「ジュージュー」	チキン (40)、EGG (15)
	ビーフ (100)、ステーキ (100)
スーパー「F・マート」	アップルグミ (30)、オレンジグミ (100)
	ミックスグミ (120)、レモングミ (100)
	バイングミ (500)、ライフボトル (150)
	ルーンボトル (500)、パシサーアボトル (50)
	ホーリオボトル (40)、スペクタクルズ (5)
	ロールパン (30)、チーズ (7)
レモン (100)、アセロラ (250)	
雑貨「自Pバーガー」	フィッツバーガー (100)、フィッツポナト (50)
	フィッシュシーク (100)
オペロン「西大鐘文庫」	スペクタクルズ (5)、オペロンミニQ (50)
	オペロンEX (300)、エナジープレット (320)
肉屋「肉のまもる」	チキン (40)、ビーフ (100)
魚屋「とこまさ」	ヤリイカ (100)、すずき (130)
生肉「店のみ」	にしきべら (10)
八百屋「ガチョウの家」	アンパークローク (200)、ランドベレット (340)
	ブルーリボン (220)
	むしくりリンゴ (2)、ベジタブル (300)
	レモン (30)、リンゴ (30)
	イチゴ (200)、スイーティ (220)
魚屋「キャビア1号」	アセロラ (250)、バイン (500)
	プレーン (440)、マンゴステン (1500)
	ヤリイカ (100)、すずき (130)
	ひしだい (120)、にしきべら (10)
魚屋「キャビア2号」	あがあまだい (40)
	ヤリイカ (100)、すずき (130)
	にしきべら (10)、かつお (130)
	とらふく (4000)

広〜い街ですから、イロイロあります♡

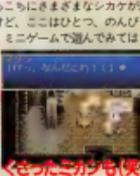
これぞレース



▲前作でも好評を博したレースゲーム (というより「かっこいい」) が、スケールアップして登場。詳細な内容や攻略についてはP52に掲載されているので、そちらを参照してください。



▲街の北には闘技場があるらしい。ただし、この時点では入ることはできないのでご注意ください。



▲定時以降の暴動の1つで入手可能。ただし、食べるとランダムで効果を受けてしまうのだ。

船を使って海賊遇参!

船を降りるとき、リオンは「イレーヌはレンブランドの屋敷にいます」と言うが、彼女は屋敷ではなく街のレンズショップにいますので、まずはそこに向かう。ショップに入るも、イレーヌをみるのはお仲間候補が後ま。そこでリオンが、オペロン社の乗組船をタリに使うで海賊船をおびき出し、そこを一掃打込にする。という作戦を提案。一行はイレーヌが佇立して船に乗って、一先フィッツガルドと近海へと向かうことに……。



▲このおはかり強い戦闘にのるので、出発前にできるだけ武器・防具のアイテム類を充実させておこう。

トータル攻略ガイド

フィッツガルド近海へ

オトリのレンズ運搬船に乗って、海賊船運治の戦艦に突撃した一行。なかなか出現しない海賊にシビレを切らしたルーティの「早く襲ってこないかしら」という言葉に応じようにも、ついに敵が現れた！

船に乗ったあとはボス戦直前までセーブできないので、まずは港にある記録簿でセーブすべし。さて、海賊船の戦いは、子分船3隻、親分船1隻の合計4隻との連続戦闘となる。ポイントは、攻略にかかった合計時間によって、2隻目と3隻目で出現するアイテムの内容が変化すること。1隻目を300秒未満でクリアすれば2隻目a、それ以上かかれば2隻目bに、2隻目を300秒未満でクリアすれば3隻目aに、それ以上かかれば3隻目bに。また、2隻目bを計540秒未満でクリアすれば3隻目bに、それ以上かかれば3隻目cになるのだ(内容は入手アイテム一覧を参照)。なお、1隻目とボス戦での入手アイテムは固定となっている。

甲板へ

スタート地点



第1層

第2層

第3層

モンスタースト



ピラート
 H P: 610
 T P: 0
 EXP: 39
 ガルド: 38
 レンズ: 0

出る際もといった序手で攻撃するタイプ。また、海賊らしく(?)魚を釣って遠距離攻撃をしてくる。離れていからといって安心は難いが、入手アイテム: まるそうだ、すずき



バーサーカー
 H P: 380
 T P: 0
 EXP: 39
 ガルド: 40
 レンズ: 0

初手電で登場したローバリアンの強化版。魚を釣る攻撃も一緒に、なお、こいつの攻撃を受けても貫通する確率があるので注意しよう。入手アイテム: フレアボルト、アップルダミ



ワーヴァルチャー
 H P: 274
 T P: 120
 EXP: 39
 ガルド: 29
 レンズ: 0

ワルチャーと同じく、範囲攻撃の「召し方」を使ってくる。飛行タイプのモンスターだ。HPが低いので、倒すのはそう難しくはないだろう。入手アイテム: チキン



モンクシルジャー
 H P: 564
 T P: 0
 EXP: 48
 ガルド: 96
 レンズ: 0

カムレウスとのストライク戦闘でも登場した敵(「モンスター」)。高いHPと攻撃力を持ち、それを生かした近距離戦を得意とするタイプだ。入手アイテム: アップルダミ



アリーステス
 H P: 534
 T P: 60
 EXP: 29
 ガルド: 30
 レンズ: 0

こちらも同じく神槍で登場。「ファーストエイド/ワンダーローアッシュ/ドレイク/アッシュ/アムト」と、4種の神槍を使うのだ。入手アイテム: オレンジダ、アップルダミ

入手アイテム(1~3隻目)

- | | | | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|--|---|
| <1隻目>
①オロドリEX
②カモフラージュ
③カモフラージュ
④カモフラージュ
⑤カモフラージュ
⑥カモフラージュ
⑦カモフラージュ
⑧カモフラージュ
⑨カモフラージュ
⑩カモフラージュ | ⑪オロドリEX
⑫カモフラージュ
⑬カモフラージュ
⑭カモフラージュ
⑮カモフラージュ
⑯カモフラージュ
⑰カモフラージュ
⑱カモフラージュ
⑲カモフラージュ
⑳カモフラージュ | ⑳カモフラージュ
㉑カモフラージュ
㉒カモフラージュ
㉓カモフラージュ
㉔カモフラージュ
㉕カモフラージュ
㉖カモフラージュ
㉗カモフラージュ
㉘カモフラージュ
㉙カモフラージュ | <2隻目a>
①カモフラージュ
②カモフラージュ
③カモフラージュ
④カモフラージュ
⑤カモフラージュ
⑥カモフラージュ
⑦カモフラージュ
⑧カモフラージュ
⑨カモフラージュ
⑩カモフラージュ | <2隻目b>
①カモフラージュ
②カモフラージュ
③カモフラージュ
④カモフラージュ
⑤カモフラージュ
⑥カモフラージュ
⑦カモフラージュ
⑧カモフラージュ
⑨カモフラージュ
⑩カモフラージュ | <3隻目a>
①カモフラージュ
②カモフラージュ
③カモフラージュ
④カモフラージュ
⑤カモフラージュ
⑥カモフラージュ
⑦カモフラージュ
⑧カモフラージュ
⑨カモフラージュ
⑩カモフラージュ | <3隻目b>
①カモフラージュ
②カモフラージュ
③カモフラージュ
④カモフラージュ
⑤カモフラージュ
⑥カモフラージュ
⑦カモフラージュ
⑧カモフラージュ
⑨カモフラージュ
⑩カモフラージュ | <4隻目>
①カモフラージュ
②カモフラージュ
③カモフラージュ
④カモフラージュ
⑤カモフラージュ
⑥カモフラージュ
⑦カモフラージュ
⑧カモフラージュ
⑨カモフラージュ
⑩カモフラージュ |
|--|---|--|--|--|--|--|---|

海賊の旗艦を制圧せよ!!

3隻の分艦を制圧するとボスのパーティスタが乗る大型艦が登場する。登場するモンスター自体はほかの船と同じなので、ここまでたどり着いたパーティならば戦闘で苦勞することはないはずだ。また、セーブポイントも用意されているので、レベル上げをしたい場合はここを拠点にしよう。



▲セーブポイントにはボスのパーティスタが乗る大型艦が出現する。



▲ボスの人数はそれほど多くないが、とにかくパーティスタが強いので、要領は必死だ。

ボス:パーティスタ

H P : 4500
T P : 0
EXP : 500
ガルド : 120
レンズ : 5



ハーダン村でのリオンを除くと、初の右向きボスキャラ。さすがに戦闘値も高く、小さくジャンプして攻撃する「尻尾攻撃」という独特の技も使ってくるので、相手のには結構苦勞するはず。ちなみに相手には、たいがい1ヘル前後の強さのあれば大丈夫だろう。入手アイテム: アップルぐミ、ベルベータ

▲パーティスタの攻撃には苦勞があまりないので、前後のキャラは警戒を怠らなくていい。

ボスの旗艦への船橋

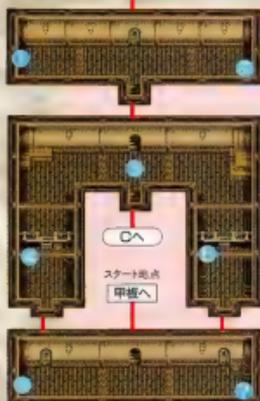
セーブポイント パティスタ



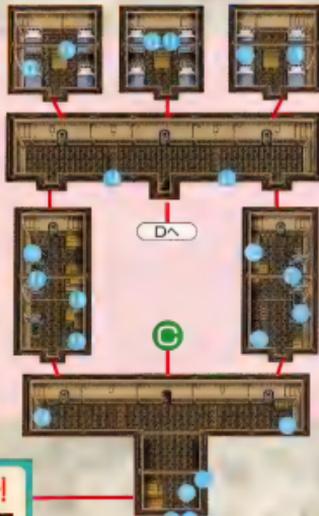
▲戦闘前後の会話によると、パーティスタとフィリアは互いの熱狂らしいのだが、

第1層

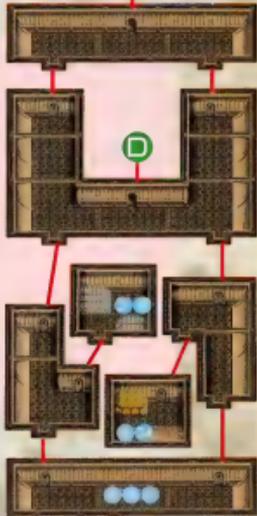
日からの一方通行



第2層



第3層



こんなところにもアイテムが!

このパーティスタ艦では、画面上下ではまったく見えないところに、宝箱が隠されている場合がある。しかも、そこにはアケアマリヤやシープズマントなどの、非常にレアなアイテムが入っているのだ。これらの隠したアイテムは、▲このように画面上下では、宝箱が画面から入っていない場合は、必ずしもまったくわからない。かなっておくようにしよう。 隠された宝箱の隠し方だ。



入手アイテム

- | | | | | |
|----------|-----------|----------|-----------|-----------|
| ①オレングミ | ⑩ヴェルダン | ⑪レモンぐミ | ⑮スプリントメール | ⑳どくまます |
| ②オベロナミンC | ⑪バトルアクス | ⑫オレングミ | ⑯アケアマリヤ | ㉑シルバークローク |
| ③緑のおのかべ | ⑫シルバーグローブ | ⑬アップルぐミ | ⑰シープズマント | ㉒オベロンGOLD |
| ④アップルぐミ | ⑬アップルぐミ | ⑭オレングミ | ⑱アップルぐミ | ㉓ライフトル |
| ⑤オベロナミンC | ⑭アイアングローブ | ⑮アップルぐミ | ⑲オレングミ | ㉔ホーリーボール |
| ⑥オベロナミンC | ⑮アイアンセレット | ⑯オレングミ | ㉚オウニグラス | |
| ⑦レモンぐミ | ⑯オレングミ | ⑰オベロンEX | ㉛ダークボール | |
| ⑧ミラクルぐミ | ⑱バイングミ | ⑱シルバークロウ | ㉜まぐろ | |

ノイシュタット その②

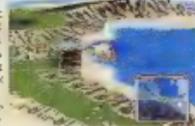
海航遠征も大成功！ ポスのバティスタを連れて、一行は再びノイシュタットへ。だが重宝も東の関、バティスタは夜陰に紛れて逃走を計る。

海航のボスを重宝して



「この宝は……
こいつが海航の秘宝だぞ！」

▲スタンのため息により、ノイシュタットを脱出する海航のボスは全滅、タレムも脱走した。果たしたかかりとなるか？



バティスタを捕らえてから、一行がアクアヴェイルに出発するまでの間、このノイシュタットでは閑静なイベントが発生する。それが下の西みで紹介しているデートイベント。理知的なお姉さま・イレースの意外な一面が見られたり、ルーティが嫉妬から(?) 2人の行動をストーキングしたり、となかなか楽しいイベントなのだが、実はこのイベントは非常に長い。しかも、海航

遠征のイベントが終わったり、ノイシュタット港に着いたあと、港から出るまで自動的にイレースの屋敷まで移動し、このイベントが発生する。つまり、自由に動けるのは港の中だけなのである。幸い、港にはセーブポイントがあるので、念のためにセーブしておこう。また、このデートイベントの最後には、スタン単独による戦場もあるので、海航船で手に入れた戦利品は忘れずに装備しよう。



▲イレースの屋敷の一角を借りて、振られたバティスタを捕らえ、だが、バティスタは不意な態度のまま、一向に口を解こうとしない



▲セコマリオンは、マリイがつけていた調子の輪舞曲用の衣装も着用して、バティスタに、電撃でバティスタを責める。



▲だが、身体に電気を流されても、バティスタがぐんぐん行動を続けようとするので、本当に知らないのだろうか？

スロウのこの下
デート大作戦

スタンはイレースと楽しいひとときを過ごせるのか？

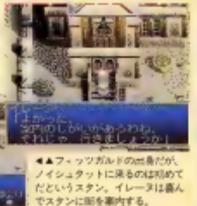
オペロン社・ノイシュタット支部の責任者であるイレース。良家のお嬢様的な野郎顔を持つ彼女だが、なぜか出会ったときからスタンに強い興味を示していた。そんな彼女の興味もピークに達したのが、暇を待たずスタンを、自分からデートに誘ったというイベントがコレ。ここでは、そんな2人のデートコースを大検証！ ぜひ彼らの、かみ合っていない会話を覗いてほしい。



▲意外にもとてもうまくいっているスタンの、リ(?)のスタンス。

SPOT 1 まずは家の前で軽く語らひ

と、いうことでデートを開始した2人。まずは、イレースの家の前で改めて自己紹介とはかりお互いの趣味のことを話す。スタンがフィッツガルドの出身なのはすでにわかっていて、ここでは意外にもイレースが地元出身(ノイシュタット)ではないことがわかる。デートの相手はイレースのせいか、田舎者丸出しで興奮するスタン。だが、すっかり意気投合した2人は、肩を並べて仲良く歩み出す……。このままでいいのか、ルーティ？



▲フィッツガルドの出身だが、ノイシュタットに来るのは初めてというスタン。イレースは喜んでスタンに案内する。

SPOT 3 中央公園で海を眺め……

次に2人がやってきたのは中央公園の島。ここから一望できる海は、ノイシュタットで一番キレイだと書かれている。また、デートスポットとしても有名らしく、周りはカブツだらけだ。ここでもスタンは、純粋というおうち子様というおうち、田舎者丸出しを発見する。



▲この島には、ノイシュタットのS.D.の島民が住んでいる。この島には、ノイシュタットのS.D.の島民が住んでいる。

ルーティがストーキング？

スタンたちの仲が良くなるのか、デートの間、ルーティはマリイを連れて、2人を盗聴している。木の陰、人の影に隠れて様子伺うルーティの動きを避けるのも、このイベントの楽しみの1つだ。



▲この島には、ノイシュタットのS.D.の島民が住んでいる。この島には、ノイシュタットのS.D.の島民が住んでいる。

SPOT 2 桜並木でなつかしい過去を思い出す……

そして、イレースがスタンを案内したのは中央公園。ちょうど今、桜が満開の時期らしく、一面は鮮やかな薄ピンク色に染まっている。1本の桜の木の前で、イレースはかつての思い出を語り出す。それは、彼女がまだ幼い頃、父と母とで遊んでいた頃の思い出。それは、彼女がまだ幼い頃、父と母とで遊んでいた頃の思い出。それは、彼女がまだ幼い頃、父と母とで遊んでいた頃の思い出。



▲この島には、ノイシュタットのS.D.の島民が住んでいる。この島には、ノイシュタットのS.D.の島民が住んでいる。



▲この島には、ノイシュタットのS.D.の島民が住んでいる。この島には、ノイシュタットのS.D.の島民が住んでいる。

そして、スタンがデートを楽しんだその夜…



屋敷に戻ってきたスタンたちを迎えたのは、深刻な面持ちのフィリアだった。バティスタはかたくなにその口を割らず、度重なる電気ショックに気を失ってしまい、尋常は一時中断。翌朝、フィリアがバティスタの部屋へ食事を運びに行くこと、そこはもぬけの殻! しかし、それはバティスタを泳がせてグレバムの所在を知らうという、リオンの作戦だったのだ。



ルーティに亀裂が?



バティスタとフィリアの微妙な関係

バティスタ戦前のフィリアとの会話や、今回のバティスタの隠れシーンからもわかるように、バティスタとフィリアは過去に喧嘩があったらしい。それもどうやら、バティスタはフィリアに対して、少なからず好意を寄せているようだ。もともと当のフィリアは、持ち前の二匹さゆえに、全然気づいてはいない様子だ(笑)。



▲気を失って倒れるバティスタを、複雑な心で見つめるフィリア。

▼この画面を見ると、バティスタも決して悪人には見えないが、



▲バティスタの怒りのフィリアに通じることは、ないだろう(笑)。

SPOT 4 アイスキャンディーに舌つつみを打ち

続いてはノイシュタット各種、アイスキャンディー。スタンは「名前も知らない」というし、この世界でアイスはマイナーなのか? 大人の露店屋から、一気に子供気分分に卒業わり。でも、スタンには二つの方がお似合い!



▲お嬢さん、お手を貸します。イレーヌ。これは真直に、アイスキャンディーをこちそうになりますよ。



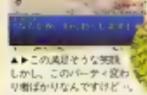
▲見聞には、リクジを引くスタン。この棒を持って再び店を訪ねれば、アイス(ワード隠し)と交換できるので、忘れずに引き換えてきましょう。

お嬢さんに逆らおうなんて10年早いダンゾ。

マリイは甘い物が大好き



ルーティとともにスタンの尾行に出かけたマリイだが、彼女自身は他人の色恋沙汰には興味がないらしい(天然のボケという噂も)。このアイス屋でも、スタンたちの光回りをしていると思いきや、実は自分がアイスを食べたかったのだというようだ。確かに、食べることに幸せを感じるなんて、彼女らしいといえよ。らしいよね。



▲この風見やうな笑顔。しかし、このルーティ愛わりがかなりなんですけど。

SPOT 5 最後はちょっとカゲキに闘技場で…



▲顔かざる現チャンピオンのコングマンは、自分の肉棒を武器に闘う、凶悪者だ。

▼スタンはフェミニストらしく、イレーヌを馬鹿にしたコングマンを許せぬようだ。

さて、デートも大詰め。最後に2人が抱き合ったのは、闘技場。ここには闘士2人ある戦士たちが、自分の力を誇示するために日夜闘っている。スタンは、現在不敗のチャンピオン、マイティ・コングマンの試合を見たあと、イレーヌとともに闘技場の舞台へと見学に行く。そこには運命も、試合を終えたばかりのコングマンがおり、興奮していたのか、スタンたちにはわからない嵐を吹かせる。自分はおろか、女性までも馬鹿にするコングマンにスタンは激怒。単身、挑みかかっていくのだった…。はたして、その勝敗は? そして、デートは無事に終わるのか?

思わぬ所で戦闘!

と、いうことでこのイベントの最後では、イキナリ戦闘モードに入る。この戦闘は回避できない代わりに、負けるとゲームオーバーというこぼれなのでご安心を。ただし、無敵で若干属性が変わるので、賢い人なら両方チェックしてみよう。



▲コングマンはかなりの強敵。それでもどうせなら、勝つてイレーヌにいいところを見せようね。

ボスP:マイティ・コングマン



H P: 2935
T P: 272
EXP: 150
ガルド: 320
レンズ: 0



▲一発のダメージが大きいく、ガードの上からでもガリガリと白飛びの持ち主。強敵には強敵。『魔剣』で遠距離からチクタクやりつつ、こまめにHP、TPを回復しながら戦おう。入浴アイテム: アップルジュ。

戦士にも休息は必要!? たまには街の散歩としゃれこもう

神の目を取り戻すべく旅を続けるスタン一行、パティスタを追いかけ次の目的地へ向かうことになったのだが……。と、ここでひと休み。たまには休息を取ることも必要だ。ここでは1つ冒険の準備を整える意味も含め、ノイシュタットの街をくまなく巡ってみたいかがだろう?



▲心優しいイレースは道見ただけにお菓子をお配りしているらしい。

これまでに登場した街の中でも、一番大きいだけに、改めて街を探索すれば、これまで見落としていたことがあるかも? アイテムが見つかる家だっているのだ。



▲桜並木を眺めながら食べるアイスキャンディーの味は絶妙。やみつきになっちゃうかも。

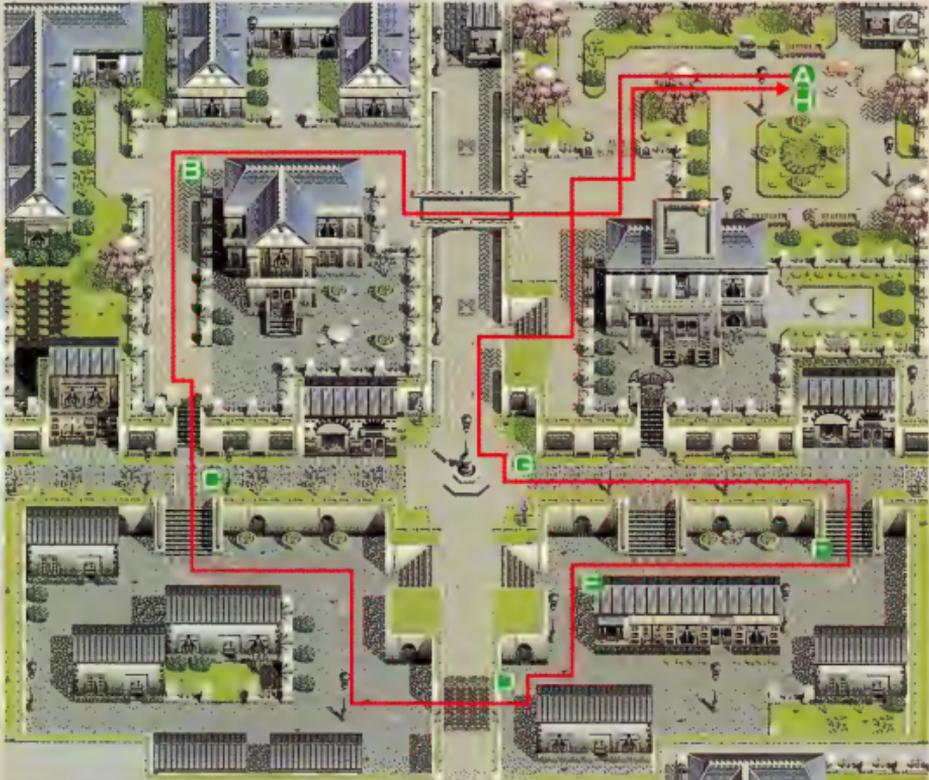
▶購買店F・マートでショッピング。次のシデンではアイテムが買えないので、補充しておこう。

▶アートスポットとして有名な公園でラブラなカップルを発見! ちょっとしたイベントが盛りだくさんだ。



公園での癒いのひととき

▼この公園は観光名所としても有名な。たくさんの人々が観光ツアーに参加している。ちなみにツアーガイドのお姉さんは美人らしい▼



※マップ上の記号についてはP 59のコラムで説明しています。

ミニゲーム その1

追いかけて

このノイシュタットでは、街で一番足が速い少年と競争するというミニゲームを遊ぶことができる。勝利すると賞品を獲得できるが、街一番を自負するだけあって、そう簡単には勝たせてはもらえないのだ。そこで、ここでは1着になるためのコツを、左ページのコース図を使ってポイントごとに説明していくぞ。



セージ マジカルージュ シーブスメント

街の中で競争!? ダッシュを駆使して目指せ1着

CHECK POINT

レースで1着を取るには、まずコースを覚えること。そして、できるだけインコースを走ることを常に意識して。また、コース上で走りおろきたいポイントやドライバーの得意技を、これを参考に1着を目指してがんばってほしい。

ポイントA

フラッシングするしかないのがギリギリのタイミングでスタート。この時点で遅れをとるとあとで追いつくのが難しいので、決して少年に遅れを取らないこと。

ポイントB

このポイントでは、少年の腕に振り込もうな感じ。ここでコーナーを曲がろう。できそうにない場合は、インを走って次のコーナーで追い抜く準備をしておくこと。

ポイントC

ありがたいのが、このポイントで本家のコースと競い合える。ここで、コースアウトしてしまうと、かなりのロスタイムとなるので要注意。

ポイントD

ここでもポイントDと直線、少年の前でコーナーを曲がろう。自分が先行している場合は、インコースを走るように心がけておけばOK。

ポイントE

ポイントEと同じように次の直線と動いていく。ここでコースアウトしてしまうと、少年を追い抜くのはほとんど不可能。

ポイントF

このポイントが少年を追い抜く最大のチャンス。すかさずインをとって直線を上がり、左に曲がれば簡単に少年を追い抜くことができるはずだ。

ポイントG

このコーナーでは、壁にぶつからないようにギリギリに走りながら中央に横切っている街灯の下をくぐり、そのまま上走るとスムーズに進むことができる。

ポイントH

2周目に入るときはスタートラインで走り直し。ここでは、ラインを踏み越える距離を最小限にとめて折り返すことが大切だ。

ミニゲーム その2

闘技場

イレースとのデートイベントで一度は戦うことになるマイティ・コングマン。なんと、この闘技場ではそのコングマンを仲間にすることができる。条件はいたって簡単で、大会に出場してコングマンを倒すだけ。と言ってもコングマンは、かなりの実力の持ち主。苦戦はまぬがねないだろう。そこで、強敵コングマンに勝つための必勝法を伝授するぞ。コングマンが仲間になれば大幅に威力UPすること間違いなし。挑戦してみよう。



4. 必勝法を伝授するぞ。コングマンが仲間になれば大幅に威力UPすること間違いなし。挑戦してみよう。

マイティ・コングマンを倒してチャンピオンの座を奪え!

▼敵陣の奥に隠れてもらうこともできる。



みんさんの声援が力を勇気づける!

4. 大会前に直前に仲間の声援(?)を浴びて真1試合に臨む。ただし、精神を磨いて負けてしまったら……

コングマン即席必勝法

戦法としては、後半にまわってコングマンの攻撃をガードしたあとに必殺技を叩き込む方法が最良。使う頻度はTPの消費が少なく、多段ヒットする「指差連射」がオススメ。一度攻撃を加えたら絶え間なく「斬りキャンセル→指差連射」を繰り返せば常に勝てるはずだ。あと、長所を見逃して回復アイテムはいっぱい用意しておくこと。



コングマンに必殺技のチャンピオン称号を奪取するのは、体力に自信があり、鍛え上げた肉体が繰り出される必殺技は超絶的。

大会前に直前に仲間の声援(?)を浴びて真1試合に臨む。ただし、精神を磨いて負けてしまったら……

対戦者区賞品リスト

	対戦者名
1	バーバリアン
2	リサードマン
3	スコーピオン
4	フーム
5	ホーネット
6	ポインズネーク
7	マックアツイン
8	マンドラゴラ

賞品名

1	エリクシール
2	薬草セット
3	しあわせほうし
4	ちん味セット
5	グミセット

キャラクターファイル①

マイティ・コングマン

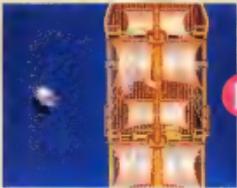


ノイシュタットで彼を知らないものはない、というほど有名な格闘技のチャンピオン(スタン)王者の座を奪われるまでは)。体力に自信があり、鍛え上げた肉体が繰り出される必殺技は超絶的。

シデン領

グレバムの行方を探るために、わざとバティスタを逃がした一行。その行く先がアクアヴェイルと判明するが、アクアヴェイルはセイנגルドやフィッツガルドと折り合いが悪く、帰りの保証は保証できないとイレエズは言う。スタンたちは決死の覚悟で、アクアヴェイルのシデン領へと潜入する!

シデンの街の入口にいる老婆によればバティスタはお隣のモリュウ領にいらるらしい。しかし、現在シデンでは、モリュウとの連絡がすべて途絶えてしまっているという。港で船員の話聞いてみても、案の定、船を出すことは不可能とのこと。では、どうやってモリュウへ行くのかというと、南方の海津にある洞くつを通っていくことになる。この洞くつの存在を知るには、船員に船の乗船を断られたあと港の理防の先にいる老人に話しかければOK。場所を知っていても、老人の話聞いておかないと、洞くつには入れないので注意しよう。また、このシデンの洞では、アイテムの売買が一切できないので、ノイシュタットを脱出前に必ず補充しておくように。



▲洞窟の間際で、船でアクアヴェイルに入るのは無理。そこでスタンたちは歩いて洞窟に渡ることに。



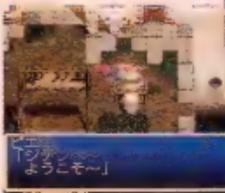
シデン領に到着!

▼トランプもかく、シデンの洞までやって来ることができた。

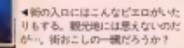


独特の文化を持つシデンの街並み

水に囲まれたシデンの街。港町特有の気候が感じられないのは、モリュウとの連絡が途絶えている事件のせいだろうか。8月、閉鎖的というわけでもないが、シデンの人々(特に高齢層)はセイングルドに対してあまり良いイメージを抱いていないようだ。今回のモリュウの一件にしても、「セイングルドの仕業」と思い込んでいる人も多い。また貧しい人に話を聞くと、「女は家で家事をしろ」的な風習があるようで、その辺は日本と変わらないこともない。そんな懐かしくも新しい街、シデンを歩いてみよう。



▲この街でよく見かける、真夜中ジョウの入口。ツーム、謎多き所だ。



▼前の入口にはこんなゴキウがいたりもする。観光客には思えないのだが、街おこしの一環だろうか?



▲ひびく録音機らしくよくある、穴か隠れ穴を出して録音機を落とすというアレだ。敵がバ、バニーなどに、スタンの顔じゃ、おかしきる(笑)。

シデン領主邸を訪ねよう!

シデン領の中でもひとまわり目立つ大きな建物。それが、シデン領を治めるアルワークス・シデンの領主領主邸だ。邸内に入ると驚くのは、邸の所々に半権(いすず?)があり、ときどき食が寝返っていること。また、屋敷の扉には、ナムコの遊技ゲームのボスキャラを彷彿とさせるプレートが飾られており、シデンの人々の趣味の長さ(?)がうかがえる。このシデン家。名前に気ついた人も多いと思うが、裏にスタンたちの仲間になるジョニー・シデンの生家でもある。邸内には彼の部屋もあり実況たちもいるので、ジョニー一人となり今のうちからリサーチしておくのもいいかも。



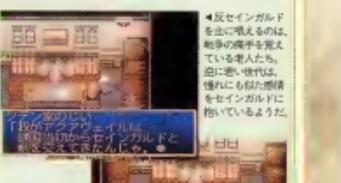
▼この部屋には専用の敵前さんお供えの箱に「シデン家のボスキャラ」が飾られている。



▼邸の人や、シデン領のメイドたちの、ジョニーに対する評価は、決して高くはない。

キーワード:分離独立

リオンの言葉を借りれば、そもそもアクアヴェイル公国は、セイングルド支配から分離独立した国家。その創始者は、シデン家の先祖にあたるマテウエル・シデンだ。結成当初からセイングルドと戦争をくり返してきたために、かなり反セイングルド思想が強い。それでも、先代の公王が賢治してからは、衝突もだいぶ回復しており、戦争が起きることはなくなっていたという。だが、ほかの領地との連絡方法が滞りしかたないため、それを失うと今回のようなパニック状態におちいってしまうのも事実だ。



▼突如かきたら「セイングルドのせい」だという騒ぐ程度は、しばらく無知そうもない。もしかしたら、情報操作も多量にまわされているかも?

モリュウへの抜け道

引き潮のときに入れないこの洞くつは、現在モリュウへと続く唯一のルート。中は魔物の巣くつと化しており、スタンたちは出口を目指して奮闘する。そんな彼らの目前に、巨大な魔物の影が……

洞くつとしての規模が大きき、しかも似たような所が多いため非常に迷いやすい。まずはマップを見てその繋がりを覚えておこう。中には、ア地点やイ地点のような、一見通行不可能な所でも渡れる場合があるので注意。また、この洞くつの出口にはボスが待ち構えている。途中のセーブポイントで、忘れずにセーブしておこう。



▲洞くつの中には魔物のアイテムがたかさんある。壁におぼろげに写らないようなものは、取り除かれたりしないようにしよう。

ディスクの謎!?

ソーディアンに話すと、さまざまな能力を発揮するアタッチメントディスク。このディスクには大別して2種類あり、1つは「かえんだん」のように特定の魔法が使えるようになるタイプ、もう1つは「SP02020」のように、属性に攻撃力を増強するタイプがある。後者の場合、その数字が単純に性能を差しており、「02020」ならば、斬りに+20、突きに+20.5



れるという具合。ぜひとも、入手したいアイテムだ。▲「?DISC」を季に入れたら、ルーンポトルで、その正体を調べよう。



入手アイテム

- ①:ミックスグミ
- ②:フレアポトル
- ③:アDISC
- ④:ライフポトル
- ⑤:オレンジグミ
- ⑥:まもりのかべ
- ⑦:クレセントアクス

※マップはP62に続く。

モンスターリスト

スライム



H P: 700
T P: 200
EXP: 77
ガルド: 40
レンズ: 2

スライムのくせに、「ストーンブラスト」の品物を使ってくる怪獣。また、ときどき「分裂」することもあるので注意しよう。入手アイテム: オレンジグミ、アップルグミ。

ウイングアイ



H P: 600
T P: 0
EXP: 60
ガルド: 0
レンズ: 0

見た目は気持ち悪いが、悪から悪を撃つ以外の特殊効果はないので安心。また、両手でいる位置も良いので、確認しやすい。入手アイテム: オレンジグミ、アップルグミ。

オーガス



H P: 900
T P: 0
EXP: 61
ガルド: 48
レンズ: 1

攻撃力はそこそこだが、動きが弱いため、この洞くつでは1番楽なモンスター。ただ、運良く倒れることが多いので、少々うざいながらも、入手アイテム: アップルグミ。

鍾乳洞を抜けて……

この洞くつの情報をくれたおじいさんの話によれば、かなり身長の高い人物がこの洞くつを使っていたらしい。そのおりに、モンスターはワジャウジャいるし、内部構造もお世辞にも面白いとは言い難い。ジョーニも、1人でここを抜けていたはずだし……。もしかして、彼奴はみんな強いのか?

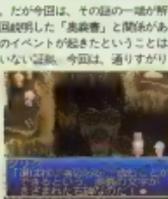


▲彼奴に一人は、そうそう通り抜ける術にはなかなかならぬ。出口にはボスだっているくらいだし。

キーワード:古代文字が記された謎の石碑

またまた登場の謎の石碑。だが今回は、その謎の一端が解明された。この石碑は、前回説明した「奥義書」と関係があるらしい。といっても、このイベントが始まったということは、スタンがまだ文字を読めていない証拠。今回は、通りすがりの冒険者から、その事実を教えてもらうことになる。もっと詳しく知りたい人は、このページの右下にある図みを参照してほしい。

▶よく見れば、ジュレスで受けた「遺書の謎」の扉が少しあります。



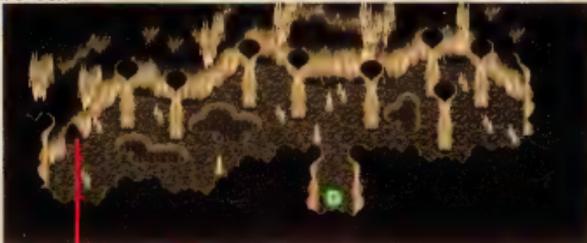
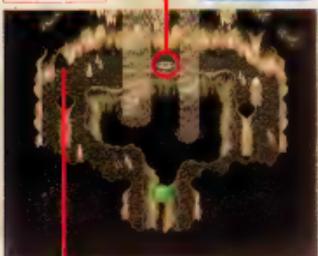
▲石碑のある壁なら読めるはず。「まだ」ってことは、そのように読めるようになるぞ。



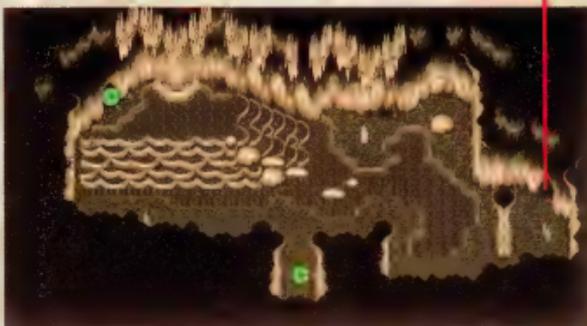
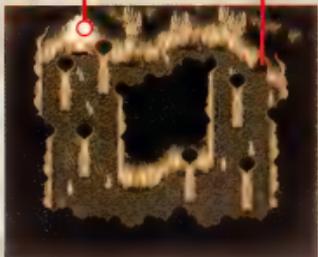
セーブポイント

入手アイテム

B:バナーシアボトル
B:アーククロス



モリョク窟への出口



H P: 2800
T P: 0
EXP: 610
ガルド: 130
レンズ: 10

開くついでで待つ。ボスモンスター。名前が空す通り「オーガス」が巨大化した物だ。攻撃方法は意外と単純で、大きな口による攻撃と、ときどき背中から液体の雨を降らすくらいで、特異な攻撃はなし。次、土系の魔法が効果的かもようだ。入手アイテム:ルビー。

ボス:オーガスクイーン



▲これはほんとは奥のボスで、このイベントに必要にするはずだ。

奥義書と石碑とレベルの関係?

ということで、今回は特別に石碑の謎について、ズバリお答えしよう。スタンとタイムロスのレベルがある程度高くなっていけば、石碑は読めるようになる。この石碑の場合は2つの鍵かけをされるのだが、最初の「赤き流星は～」の間に、ファイアーボール、次の「空を切り裂く～」の間に、烈空斬と書えれば、奥義書「嵐風天誌」が手に入るぞ!



▲読めた後は、もうルースタンが使用可能でなければならない。

モリユウ領

今、モリユウの街では、新領主がどこからともなく連れて来た、ガラの悪い兵士たちが暴を利かせていた。スタンたちは、しいたげられていた親子を兵士から助けたことでお母ねごととなる。そんなスタンたちの窮地を救ったのが自衛隊「蒼天の稲妻」・ジョニー・ジョニーだった！

パティスタを追いかけて着いた先には…

何やら不穏な空気の流れるモリユウの街。新領主・パティスタが率いた兵士たちが闊歩し、住民たちは厚身の狭さを感じながら生活している。幸い、お店関係は問題なく利用できるのですが、瘦れた体を運んだり、買いた物をするのもいいだろう。



▲この真ついで、でるって道に
沿って右手に回り、そのまま奥に向
かった所に、モリユウの街はある。



▲これは、ほとんどドンゾウ。兵士たちは
彼らのあらゆる所で悪徳商人に騙されてきた。



▲これは、ほとんどドンゾウ。兵士たちは
彼らのあらゆる所で悪徳商人に騙されてきた。

主の目下次第と、主が…

モリユウ港にちょっとよりみち

当然、船はストップしているが、このモリユウの街にも港はある。お約束のセーブポイントから、各種アイテムや物資を、モリユウの街よりもよきよきで買ってくる。中でも、よろず屋「あかがに堂」では、「?SWORD」など、武器がの不確定なまま売られている。もしかしら、掘り出した物があるかも？ クジ引き感覚で買ってみるのもおもしろいぞ。



▲これらのアイテムも、ルーンボ
トルを使えば、その正体がわかる。

「蒼天の稲妻」ジョニー・シデン登場!

街中で、兵士たちにしいたげられていた親子を助けたことから追われる身となったスタンたち一行。跡地に追いつめられ、絶体絶命というとき、そこに奇跡的な出来事があった。ジョニーと名乗る男が現れ、スタンたちをかくまってくれた。ジョニーは鋭い洞察力で、彼らがパティスタを追い回していることを見抜き、自分も戦況をパティスタから助けた。と協力を頼む。疑うことを知らないスタンは、1も2もなく、それを了承する。



▲ジョニーの特
殊攻撃は「雷」。
戦闘時特効的な知
覚が多いようだ

やれたンゾウソニー



▲兵士たちの
輸手
を助けるため
に、ス
タン達に
助けて

「ナンジャタウン」近日オープン?

モリユウの街の一角にある、強のような建築・ナンジャ。どうやら彼らが作った「ナンジャタウン」という新しい宝窟をしているらしいのだが、「ナンジャ」といえば、「TOD」の発売元、ナムコが経営するテーマパークの名前だ。もしかしら、この世界にも「ナンジャ」があるのだろうか？ もしそこが、ニンゲムと異色の美しい街だったらしたら、最高だよ。



▲「ナンジャタウン」の
イメージ

キャラクターファイル②

ジョニー・シデン



高貴な身分に生まれながら、自由を愛し、闊歩を誇る冷遇外人。鋭い性格だが、それが本物の強さなのかは、イマイチわからない。競争に対して過激で、実はその目的も深いものなのかもしれない。

次回予告

決戦、モリユウ城!

ジョニーの作戦により、商業にモリユウ城滅入に成功したスタン一行。だが、城の中では、数々のトラップが、スタンたちを待ち受けていた。そんなスタンたちをあざ笑うかのようにはたはた、パティスタ配下の魔物たちが、果てて、ジョニーは絶望を告げ出すことができるのか？ そして、パティスタとの決戦はいつ決戦。TOD、攻略第3巻を持って!!



▲次回のはじめは、広大な城窟であるモリユウ城の攻略に入るぞ。



新創刊!
第1号

不定期連載! 『TOD』なんでもガイドブック

プレイに役立つ情報から雑学知識まで、幅広く網羅。これを読めば「TOD」をより深く理解できること間違いなし!



不思議発見ですわ

皆様こんにちは。「TOD」世界の理を学ぶ「世界不思議発見!」のお時間がやってきました。さて今回は、歴史とソーディアンの関係についてお話ししましょう。

千年の昔、巨大な彗星がこの星に衝突しました。その際にまき上げられた粉塵により、世界は「氷の時代」を迎えます。これが「大氷河」です。生き残った人々は、先を求めて空中浮遊都市を建設しました。都市を空中に浮かせる力の源となったのが、彗星から抽出した結晶を元に作られた「レンズ」です。しかしその後、空中都市に居住を許された人間たちと、地上に残された人々の間で「天地戦争」と呼ばれる戦いが起きてまいります。その戦いの最中に最終兵器

フィリア・フィリスの 世界不思議発見!?

として開発されたのが、如龍を持つ術「ソーディアン」です。ソーディアンたちとその使い手により、長い戦いは終りました。そして、再び地上に危機が訪れるその日まで、ソーディアンたちは自ら長い眠りに就いたのです……。

レンズ&ソーディアン



4 鏡の不思議

▼不思議なことに、中にはきれいな空も覗きながら、呼吸も不自由なくできました。いったい、どうような仕組みになっているのでしょうか……?



▼鏡の不思議



越え内情報

レンズのレートは、フィールドで一定の歩数を歩くことによって1ガルドずつ定期的に増減しているの。例えば、レートが3ガルドの状態だとするね。そのあと、フィールドで3歩、歩いてもう1度検査所に行くくとレートが4ガルドに上がっている、といった感じかしら。あと、術によって最低額と最高額が違うから覚えておいてね。

ルーティ・カトレットの 100万ガルドレンズハンター

レンズレート変動の法則。 これであなたもお金持ち!



サーチガルド&ローバーアイテム でお小遣いを稼ぐわよ!

私の得意技「サーチガルドとローバーアイテム」と言えば、お手軽さが最大の魅力かな。サーチガルドで得るお金は決して多くないけど、何回も使えば結構稼げるし、ローバーアイテムもたまにレアなアイテムを盗めるからどンドン使ってね。



▼サーチガルドで獲得できる金額と私のレベルに比例するわ。レアアイテムならボスがいっぱい。

鬼のルーティ必殺の おいはぎ&たたき売り

所持しているアイテムの中で必要ないものは、お店に売って少しでも貯めるのよ。意味ないモノを持っていても無駄だし。それに、一時的にしか仲間にならないキャラが装備している武器なんかは必ずして売ればお金の足しになるしね。どう? いいアイデアでしょ?



鬼のルーティ

ケチケチしないでパーっと使うの!

別に必要ぶんくらいのお金は持っていた方がいいけど、余ったお金は自分の好きなように使っちゃおうよ。だいたい、いつ使うともわからないお金を大事に持っていたって意味がないじゃない。だったら使っちゃった方がおもしろいと思うんだけどな。それに、私のお金じゃないの(笑)。あっ、このことはスタンには内緒にしといてね♥



▼とりあえず準備の充実を優先してお金があったら使いたいと思っただけ。

▼たまたまは買収して「ステータス」とか「はぐり」が「お金の足し」。

うまいぞ!



食事の時間はいつがいいかな?

フードは、戦闘で減った体力を回復するために使うのが最良だ。ボス戦に備え、A Pや回復アイテムを節約する意味でもマップ上ではできるだけフードで体力を回復した方がいいだろう。フードは、移動中しか効果を発揮しないから使っておかないと損だな。いっそこの戦闘中は扉面やアイテム、移動中はフードと分組した方が効率はいいかもれない。あと、万全の状態でも戦闘に突入したいのなら、フードを使っておけば回復する時間が省けて来た。

▲戦闘中は扉面やアイテム、移動中はフードで回復、フードは、アクションにたくさん落ちているからどんどん使おうという、無闇に買う必要もないだろう。



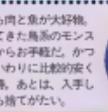
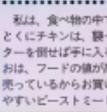
マリー・エージェントの喰いしん坊バンザイ!

産地直送、新鮮取れたてフード
腹が減っては戦はできんぞ!!

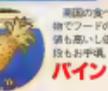
マリー
特選!

ここでは、私が選んだって
おきの食べ物を紹介するぞ。
この選りすぐりの品々とは、
どれも新鮮でおいしいものばかり。
これからの戦に備えて、
たくさん食べてしっかり体力を
つけておきたいぞ。腹が減
ってたら力がなくなるからな。

私は肉と魚が大好きだ!!



私は、食べ物の中でも肉と魚が大好き
とくにチキンは、食べたきた肉のモンス
ターを寄せよりに入るからお手紙だ。かつ
おは、フードの量が取れやすいから比較的
売っているから面白いぞ。あとは、入手し
やすいピーストも私も食べてみたい。



メロン
赤みが見
ると美味
さもある。
価格は高め。

果物の女王
値段は多少
めだがフ
ードの量
が多い。

ドリアン
独特の臭
いから嫌
いな人も
いる。一度
食べてみ
たい。

パイナップル
南国の食べ
物でフ
ードの量
も多い。
値段も手
頃。

ルーンボトルの効果は知ってるか?!

食料の中には、ルーンボトルを使うと変
化するものがあると知ってたか? 例えは、
"かつお"が"かつおにし"に"チーズ"が"
クリームチーズ"という具合に変化するぞ。
変化するともフードの量が4割増にUPするから
高級な食べ物を買うよりも、安い食べ物を買
って変化させた方がずっとお得なのだ。



もっと食べろ!



せんえつをがる...



チェルシー・トーン♥の ファッション通信

『TOD』4人娘による最先端モード

EX1

▲アトワイト、ラバース、
ひらめき、シブシブ、
ローレス、シブシブ、
シブシブ、シブシブ

▲ルーアさんの場合は、やっ
ぱり動きやすい服装。足袋が
上がる、「ひらめき」がワ
ンポイントでオシャレですね。

EX2

▲最近の戦士は、着替
てはいいです。気分を
変えるのも、おもしろいぞ。

▲おどろきながら転ぶ。可笑
し、おどろきながら転ぶの
に。あと、女性の足は
小さいので、手袋は
おどろきに。

EX3

▲特許のフィアさんには、最
前線の装備として頂きたい。
十字星のアイテムでもあ
るから、オシャレですね。

EX4

▲おどろきながら転ぶ。可笑
し、おどろきながら転ぶの
に。あと、女性の足は
小さいので、手袋は
おどろきに。

テーマは 戦う女性

さて今回は、こんなス
ペースを預けて、私チ
ェルシーが、「TOD」に
登場する女性陣のファ
ッションチェックをす
ることになりました。よ
うな、装備の変化によ
り私たちのグラフィッ
クが変化するのは知
ってますよね。でも、
どうせなら武器だけ
じゃなく、カワイイ服
も着たいですね!♥

俺の馬ちだ! スタン・エルロンの ミニゲーム センター 荒らし!

やあ、おれスタン! スペースもない、さっ
すっ攻めに行ってみよう。今回の題材は、
チェルシーの「鬼ごっこ」ボイントは、
鬼の子供たちを引き
つけて、追ぎ、これを繰り返して
実行することだ。た
た閉塞に走っているだけじゃあ
いられないぞ、集
中力も切れる。要は、リズムが
大事なことかな。



逃けた時間	もらえるアイテム
20秒以上	ミックスグミ
50秒以上	ミラクルグミ
100秒以上	イブリース

チェルシー・トーン



天才剣士

リオン・マグナスの戦闘指南塾

「ターゲット確認!」

リオンが語る戦闘のイロハ。基本的な戦法から、連続技、実戦で役立つ戦術などを大紹介! リオンによるパーティメンバーのレビューもお見逃しなく!

「蝶のように舞い蜂のように刺す」華麗なる連続技で、婦女子の♥をキャッチせよ!



まあ、引き受けてしまったからには一応説明してやろう。と、その前に「戦闘はゲームの邪魔、ないほうがいい」と思っている奴。貴様らは僕の話を聞く必要はない。ボタン連打で戦闘をしている。……さて、一口に華麗にといっても、凡人がいきなり僕のように戦えるわけではない。今頃は手始めということ、あのスタンでもできる程度のことから、説明している。まずは MISSION1 を読むことだ。

MISSION 1 まずは基本操作を覚えろ!

◆キーの入力方で、4種類の攻撃を使い分けられる。せめてこれくらいはできなぞ。



斬り

基本的。昔同はこれを中心として攻めていた。



ジャンプ斬り
ダッシュ中
使用頻度は低いが、空中の敵にも当たる。



突撃

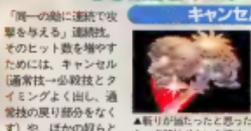
朝が貴重するため、複数の敵に効果がある。



上空攻撃
空中の敵には必須。近・遠距離を使い分けろ。



◆COMBOマスターへの道◆

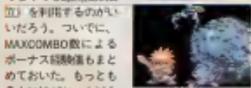


▲斬りが届かなかったと思ったら、空撃技でキャンセル。



▲届いて「霞」や「炎」が連続ヒット。炎が燃えているといい。

キャンセルによる必殺技



▲炎に届かない品物を吸い寄せたら、敵の背で待て。



▲敵のヒットを回避したら、すかさず自分も攻撃せよ。

でなくても連続技は成立し、利用するのかもしれない。ついでに、MAXCOMBO数によるボーナス経験値もまとめておいた。もともと凡人には10ヒット以上は無理だろうが、な。

MAXCOMBO数と入手ボーナス経験値の関係表

HIT数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
EXP	0	5	9	19	27	44	62	89	115	155
HIT数	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
EXP	100	245	291	392	419	533	579	692	772	905

MISSION 2 敵タイプ別の、効果的な戦術を組み立てろ!

EX 1 地上タイプ

次は実戦訓練をやてもらう。まずは、ボス、魔法使い、剣士の混在した敵の場合。ここで注意すべきなのが、魔法使い(または晶術を使うボス)

の存在だ。奴らは遠距離から攻撃をしかけてくるので、反撃がしにくい。こちらも晶術などで対抗するか、早めに近寄って集中的に攻撃しろ。



EX 2 空中タイプ

空中に敵がいる場合は、そいつらを優先して攻撃すること。敵を地上に落とせば、晶術に巻き込みやすくなるし、連続攻撃も当てやすくなるから

だ。また、空中の敵の多くは、飛び道具で攻撃してくる。奴らの攻撃の射程外から晶術を使うか、ガードを固めて近づけるのがいいだろう。





僕以外はどのようなもに連中だが、一応その特性を紹介してやろう!

スタン

剣にはそれなりの日頃も持っているようだが、僕に言わせればまだだ。とはいへ、

この技を使い!



剣による必殺技は、豊富なので、使い分けを間違えなければ、十中八九に立ち回れるだろう。



必殺技をメインに肉弾戦でいこう!

ルーティ

黙っておいと勉強中に突如ガルドを襲撃する。困った女だ。剣技もそれほだつたしモノ

この技を使い!



ではない。品術による回避に専念させるのがよからう。少しは彼もそれほだつたしモノに立ちまらぬとな



パーティで唯一の回復係

リオン

僕の場合、剣も品術もどちらも得意だから、そのときの状況に応じた。柔軟な戦術を

この技を使い!



取ることができる。が、よく考えれば、なんで僕が、彼らに合わせる必要はないのだ。



必殺技も魔法もOKのオールラウンダー

フィリア

こいつに剣技を期待するのは、間違いない。だが、品術に関して言えば、不満はないので、そ

この技を使い!



れを中心に指示を出せばいい。ただ、おっとりとした口癖は、止められていたのだが、



品術の被弾力はNo.1 攻撃魔法ならおまかせ

ウッドロウ

品術はないが、なかなかの武人らしく、剣技はかなりの。弓の腕もひとつのこと。ここ

この技を使い!



は支援役に徹してもらいたい。が、よく考えれば、ウッドロウの戦術は、度々手合わせしたいものだ。



弓による攻撃が強力! 後方支援に邁進

マリー

女性らしくからめ剣術の使い手だが、少し剣突進の腕があるようだが。最終の多レベル

この技を使い!



ティの中で、一番頼りになるのではないだろうか? もっとも、剣術以外の回避もモノだが、



女剣士の実力爆発 最終戦で大活躍!

チェルシー

あの弓匠・アルバの孫娘という点だが、まあ、二人の子供と、パーティを結ばねばな

この技を使い!



らんだ。それなりに僕は慣らさないと、せめて僕の足引っ張らねえことを願う。



カワイイだけでなく 弓の腕は第一流

コンツマン

僕の愛称センスと相替れない容姿、力任せで3対1の力にも感じられない戦闘。極め

この技を使い!



て押し黙り守るだが、パワーだけは認めてやろう。しもせんのチヤンビオン止まりの



敵を気絶させる技を 量産に持つテクニシャン

ジヨニー

不可解な男だ。お親子者と思えば、その裏でかなり高度な戦闘を練っていたりする。

この技を使い!



こいつの使う技は、戦闘を支援するものが多い。だが、あの歌はなんとかなんのか。



「俺の歌を聴け!」 その実力は未知数

編集後記

ルーティ: 4Pに渡ってお送りした「TOD」ガイド、役立ったかな? スタン: なあ、俺のスペースってやけに狭くないか? ルーティ: さいいわね、いいのよ、アンタは! スタン: 主人ごっつて一体…(泣)。 リオン: まったくだ。こっちは、や

りたりもない範囲回復で疲れてるんだ。少しは静かにしろ! ルーティ: (2P使っておいて、このクソガキは…)

マリー: ケンカはよくないぞ。ルーティ: …気を取り直して、次回の予告をせと。えっと、次回は…

チェルシー: ありませ〜ん♥

◆次号に続く…のか?

Village

村

村はチョコボの活躍によって多彩な発展を見せてくれる。もちろん外見上の特徴が変化するばかりでなく、新たなイベントの発生や、必要なアイテムの入りが早くなるといったメリットも数多い。地下にばかり目を向けていないで、地上の変化をつぶさにチェックすることも冒険を円滑に進める重要なポイントといえるだろう。ちなみに発展する村の要素は全部で5つ。これらの要素に共通するポイントは、いずれのボタンもチョコボがアイテムをショップに売ることが鍵となっているという点。アイテムをガンガン売って村を豊かに発展させよう!!

発展の条件は、チョコボの活躍によって多彩な発展を見せてくれる。もちろん外見上の特徴が変化するばかりでなく、新たなイベントの発生や、必要なアイテムの入りが早くなるといったメリットも数多い。地下にばかり目を向けていないで、地上の変化をつぶさにチェックすることも冒険を円滑に進める重要なポイントといえるだろう。ちなみに発展する村の要素は全部で5つ。これらの要素に共通するポイントは、いずれのボタンもチョコボがアイテムをショップに売ることが鍵となっているという点。アイテムをガンガン売って村を豊かに発展させよう!!

家

発展条件 アイテムを売り続けること

最も発展条件がカンタンなのが住人の増加。種類は問わず、アイテムをショップに売り続けられれば、家が増える。重要なのは売ったアイテムの代金ではなく、数だということ。どんどん売って家を殖やせ。



泉

発展条件 "わき水カード"を売り続けること

泉は、わき水カードを10枚売ることによって、少しずつ水がきれいになっていく。そして、水が澄んでくると、鍛錬システムでの成長が促進され、通常よりも早く収穫が可能になるのだ。ちなみにわき水カードは、便利なダンジョンの新先人・ジャーナターが売っているため、早く発展させたいプレイヤーは後から大量に購入するの手。



最大まで発展した村



街灯

発展条件 "サンダーの本"を売り続けること

ファンタジー世界なので、オイルランプか何かを使っているように思われがちだが、実は電気の方が発達している街灯。意外に文字列の世界なんだよね。まあ、これまでの「F.F.」シリーズの世界を考えると不思議じゃないか、というわけで、街灯増設の条件となるのは、魔力を供給するサンダーの本を売り続けること。ちなみに泉の場合と同様に、10枚売ることによって1段階発展する。



風車

発展条件 "エアロの本"を売り続けること

村の周囲の森の近くに建てられた風車小屋。遠目に見た限りでは、なにが置かれたかよくわからないかもしれないが、実はこの風車もしっかり発展している。どこが置かれているのかというと、風車の回転するスピードが速くなること。風車のスピードを速くするには強い風が必要。ということで、風の魔法であるエアロの本を売ることが発展の条件となる。これもエアロの本10冊で1段階のみ発展する。



畑

発展条件 "ピンクカード"を売り続けること

番地は既。これはプリンカードを売ることで発展する。ただし畑の発展には、もう1つ前提条件が存在する点に注意。いくらカードがあったとしても、持ち手人がいなければ畑は発展しない。つまり、畑の持ち主であるカミラ/ビバを捜し出すことには、発展は不可能なのだ。なお、畑の発展は、泉と同じく鍛錬システムでの成長に大きな影響を与えるようだ。また、10枚売ることによって1段階発展するというのも、泉の場合と同様だ。



仕掛け Trap

ダンジョン探険の緊張感を一段と高めるのがトラップの存在。ときにはモンスター以上に厄介な代物であるが、またあるときには、プレイヤーの手助けをしてくれることもあるのが真実。例えば、チョコボ自身や装備している武器や防具のレベルをアップさせてくれたり、あるいは体力を回復してくれるといった、便利なトラップも数多く存在するのだ。また、これ以外に、

有害に思えるトラップでも、状況によっては有利に働く場合もある。周囲に敵がいる状況では、ピンチを招く「懸床」のトラップも、そうでなければ元気を回復する有効な手段だし、チョコボをカエルに変えてしまうトラップも、水で切り切られた部屋を移動する際には役に立つ。このようにトラップは、単純に避けるだけでなく、積極的に利用した方がいい高い側面もあるのだ。

ダメージ床

結果
●HPにダメージ

上に乗った途端作動。作動後はそのまま消滅する。ちなみにダメージ量は、キャラのHPの1/4。ただしHPが1の場合は行動不能になる。



地雷

結果
●周囲にダメージ

踏むと爆発し、チョコボと、チョコボに隣接するモンスターすべてにダメージを与える。なお、作動後はダメージ床と同じく消滅する。



落とし穴

結果
●1フロア下に落下

上に乗ったキャラを1フロア下に落とす。ただし、踏んだら必ず作動するのではなく、動作確率は1/2。一旦踏めば場所は表示される。



6芒星魔法陣

結果
●HPが全回復する

6芒星魔法陣は、有害な効果を示すケースと有益なケースが半々くらい。宝くじ的なトラップといえるだろう。もっとも、有害な場合でも致命的な被害は受けないので、見つけたらとりあえず作動させてしまった方がお得だ。また、一見有害な効果も、サイレス以外にも、周囲の状況によっては役に立つこともあるのを忘れずに。



5芒星魔法陣

結果
●アイテムの識別

ときには有害な効果と及ぼす6芒星魔法陣と異なる。5芒星魔法陣は有益な効果しか示さない。なお、中には単に乗っただけでは、何も起こらないケースも存在するが、これは範囲中のみ効果が発揮するタイプ（体の効果が50%UP）か、モンスターが乗ったときに効果が発揮するタイプ（ボム&グレネードが弾滅）である。



テレポビット

結果
●フロア内テレポ

効果は5芒星魔法陣の一種とほぼ同じである。だが、こちらは隠れて配置されているため、注意しないとテレポしたことに気づかないこともある。



回転床

結果
●チョコボが回転する

特に大した影響を与えない仕掛けの1つが、この回転床。チョコボを乗せて床が360度回転するだけなのだ。この仕掛けも消滅せずに残る。



ドロ床

結果
●足踏み状態になる

上に乗るとキャラがスリップしてしまい、一定歩数移動できなくなる。しかもスリップするたびに元気が1%減少する。動作後も消滅はしない。



バナ床

結果
●3歩前方ジャンプ

上に乗るとキャラクタが向いている方向へ3歩前方ジャンプする。動作後も消滅しないため、川などの障害物を飛び越えたいときに重宝する。



毒床

結果
●毒を受ける

上に乗った瞬間に毒状態になる。毒状態になると、HPの回復が不可能になり、物理攻撃をミスする確率が上昇する。動作後も消滅はしない。



懸眠床

結果
●眠ってしまう

上に乗った途端寝かす音を出し、キャラを懸眠状態に陥らせる。一定の時間で回復するが、それまでは一切の行動が不可能。動作後も消滅しない。



状態異常床

結果
●状態異常を受け取る

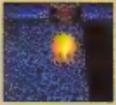
上に乗った途端寝かす音を出し、キャラを状態異常に陥らせる。なお、発生する状態異常は、後半ほど致命的に。この仕掛けは動作後も消滅する。



落ちる床

結果
●部屋の床が落下

壁のスイッチを押すと、小部屋の床が割れ落ち、最終的には部屋全体が大きな落とし穴になる。落下を免れ、部屋から脱出すると床は元に戻る。



床スイッチ

結果

- アイテムが消失
- マップが消失
- 敵が消失
- 敵が出現
- アイテム召敵が消失
- 状態解除

フロアや階段といった床に配置されているトラップが、わからないように隠されているのに対して、床スイッチは外見からすぐに確認できる。効果はロクなモノがないので、うっかり触れないように注意したい。ただし、状態解除の効果は変わったアイテムに対しては有効なので、万の場合は挑戦してみても悪くないかも。



松明

結果

- 特定の魔法で点灯

消えている松明はファイア、サンダー、シャインの本で点灯可能。点灯すると部屋の中の仕掛けが明らかになる。見つからななるべく点灯しよう。



本棚

結果

- 魔法の本が入手
- 右へスライド

本棚には2種類ある。1つは踏べると魔法の本が入手できるタイプ。そしてもう1つは、ぶつかるとスライドする隠し通路タイプ。



壁スイッチ

結果

- フロア落下
- 状態異常回復
- 松明の状態が逆になる
- アアアアア

壁スイッチも外見から確認できるトラップである。松明の状態が逆には、消えている松明は消え、消えている松明は点くというものの、効果は有害なものもある。H.P.、元氣、そしてすべての状態異常を回復させるのはおいしい。有害なものも致命的ではないので、積極的に触ってみよう。ほかにもかなりコミカルな効果もあるとか……



発電機

結果

- トラップを避く

発電機はサンダーの本で作動する。作動後はフロア全体を明るく照らし、隠されたトラップをすべて暴いてくれる。発見したら必ず利用するように。

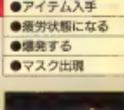


薬棚

結果

- 薬が手に入る
- 左へスライド

基本的な特徴は本棚とほぼ同じ。つまり、踏べることによって薬が1つ入手できるタイプと、スライドして通路が現れるタイプだ。



ふういんの箱

結果

- 特定の魔法で開く

単純にぶつかるだけで開くタイプと異なり、特定の魔法でのみ開くことができる宝箱。間違った魔法を使うと爆発してダメージを受ける。



シーフの宝箱

結果

- アイテム入手

シーフの罠でしか開くことのできない宝箱。カギの入手が困難なためか、リスクがないワザにレアアイテムをゲットできる確率がかなり高い。



かまど&リサイクルボックス

結果

- アイテム入手
- 疲労状態になる
- 爆発する
- マスク出現

アイテム合成に使用。リサイクルボックスは種類を問わずに合成可能だが結果はランダム。一方かまどは同種のアイテムしか合成できない代わりに希望のモノが作れる。



トラップへの対処はリスクに配慮して考えるのが基本

悪いことしか起きない「罠」なら避ければOKだが、いい結果も期待できる「仕掛け」となる。作動させてみたくなるのが人の性。特に宝箱などの場合、リスクばかり気にしてはレアアイテムをゲットするチャンスを失ってしまう。そこで重要なのが、自分の状態とリスクを天秤にかけること。単純なダメージトラップは、H.P.が万全ならどうってことはない。また、マスクが出現するタイプであれば、開ける前に準備を外しておくといった対処も考えられる。ポイントはなるべくモンスターなどの被害がない状況で対処すること。



▲元の宣言以外の効果無効なら、即時経過で死に陥る。高難関モンスターが入りければ、あまり不運はない。



▲いやらしいマスクも、事前の対応次第では怖くない。しかし、マスクの出現は成功確率が低い。

アイテム

「チョコボ」の冒険の最大の醍醐味といえば、やはり豊富に存在するアイテム群だろう。しかも単純にダンジョンを探索してアイテムを拾うだけではなく、入手したアイテムを使った様々な「遊び」が楽しめるのがうれしいところ。例えば、今回の冒険で紹介した、鉄槌による実とタネの融合や、装備アイテムの合成など。さらにこの「遊び」は、うまいくツボを掘れば冒険を格段に有利にしてくれる。

まさに一石二鳥というわけだ。中でも見過せないのは、セカンドダンジョンに時に可能になる3物合成。この合成では、属性の付加や融合ができるため、プレイヤーのイメージレーション次第でアイテムのバリエーションが飛躍的に増加する。

なお、注意点としては、未識別の状態のアイテムを売らないこと。売れたアイテムも未識別のままでは、売れたモノと同じ扱いになってしまうのだ。

ツマ

チョコボの主力武器だけあって、もともとバリエーションが多彩なガッツメ。基本的なツメの攻撃力は、その素材とレベルによって決定される。素材は皮、木、鉄、ハガネ、ミスリル……という順に強弱になり、レベルは+1、+2、+3……という具合に強化されている。ちなみにレベルがマイナスで表示されているのは、呪われたアイテムだ。さて、単独に攻撃力だけを考えれば、より強質な素材で作られたものほど優秀な武器ということになるわけだが、1つだけ注意が必要な点がある。それは一般に強質な素材になるほど重量がかさむことだ。重量はA T Bバーの長さに影響するため、強質な素材であるほど攻撃に時間がかかる傾向があるのだ。武器選択の際は攻撃力と、重量のバランスを考えよう。

●スピード重視なら「軽いつメ」が一番!!

総論で説明したように、武器の性能は攻撃力だけでなく、A T Bバーの短さも重要。この軽いつメは、攻撃力の低いものの、A T Bバーの短いものはピカイチ!! スピードを重視したい場合には、



●乱戦に便利なツメには「雷属性」

敵と1対1戦うのが前提の基本だが、ときには複数の敵に同時攻撃しなければならないこともある。そんなとき強いのが、複数の方向を同時攻撃できるツメ。全方向を攻撃できるツメもあるとか!!



●属性の重ね合わせがバリエーション

このゲームで最大のポイントとなるのがアイテムの合成。しゅかりと考えて、自分好みのアイテムを作り出そう。この合成功には、合成、融合の両が必要となる。足りないときは鉄槌システムを、



No.	アイテム名	攻撃力	属性	売り値	備考
1	鉄槌のツメ	0	—	400	攻撃力が低下するツメ。鍛錬しても後には立たない
2	アディクションクロ	2	—	1040	攻撃が成功すると経験値が通常より多くもらえるツメ
3	いやしのツメ	2	—	980	攻撃が成功するとチョコボのHPが回復するツメ
4	皮のツメ	3	—	80	実製のツメ。軽量だが攻撃力も最低ランク
5	木のツメ	6	—	120	木製のツメ。皮よりは若干強力
6	鉄のツメ	9	—	240	鉄製のツメ。若干強いが攻撃力はますます
7	軽いつメ	11	—	640	軽量で素早い攻撃が可能となるツメ。合成で役立つ
8	ハガネのツメ	14	—	560	硬鉄製のツメ。序盤に入手できる武器としては優秀な方
9	フレムクロー	14	火	480	火の属性を持つツメ。氷属性の敵にダメージを与える
10	アイスクロー	14	水	480	水の属性を持つツメ。火属性の敵にダメージを与える
11	サンダークロー	14	雷	480	雷の属性を持つツメ。雷属性の敵にダメージを与える
12	ウインドクロー	14	風	480	風の属性を持つツメ。雷属性の敵にダメージを与える
13	トードツメ	14	—	1600	カエルは敵とも通常と同じ攻撃力が発揮できるツメ
14	フローターキラー	15	—	400	海空タイプのモンスターにダメージを与えるツメ
15	プラントキラー	15	—	400	植物タイプのモンスターにダメージを与えるツメ
16	ボイズンキラー	15	—	400	毒タイプのモンスターにダメージを与えるツメ
17	ドラゴンキラー	15	—	400	竜タイプのモンスターにダメージを与えるツメ
18	ジャイアントキラー	15	—	400	巨大タイプのモンスターにダメージを与えるツメ
19	アンデッドキラー	15	—	400	死者タイプのモンスターにダメージを与えるツメ
20	毒のツメ	15	—	640	攻撃成功時に、たまに敵を毒状態にするツメ
21	炎傷のツメ	15	—	640	攻撃成功時に、たまに敵を炎傷状態にするツメ
22	密りのツメ	15	—	640	攻撃成功時に、たまに敵を密り状態にするツメ
23	虫息のツメ	15	—	640	攻撃成功時に、たまに敵を虫息状態にするツメ
24	石化のツメ	15	—	640	攻撃成功時に、たまに敵を石化状態にするツメ
25	クリティカルクロー	18	—	720	通常よりクリティカルが出やすくなるツメ
26	大振り力のツメ	20	—	400	攻撃力が高いが、A T Bバーが長くなるツメ
27	レベル3デスのツメ	20	—	640	攻撃成功時に、たまにレベルが3の敵の敵を即死させる
28	レベル4デスのツメ	20	—	640	攻撃成功時に、たまにレベルが4の敵の敵を即死させる
29	ヒットバッククロー	20	—	880	攻撃成功時に、敵を1マス後退させるツメ
30	ダブルバッククロー	23	—	960	一度の攻撃で2回の連続攻撃が可能になるツメ
31	オーダークロー	28	—	960	前後にいる敵を同時攻撃できるツメ
32	アーーククロー	28	—	1120	正面と斜めの前後3方向の敵を同時に攻撃できるツメ
33	クロスクロー	28	—	1440	前後左右にいる敵を同時攻撃できるツメ
35	不動のツメ	30	—	720	最初からA T Bバーが半分溜まった状態のツメ
36	ミスリルクロー	30	—	890	ミスリル製できている上質なツメ
37	よくばりのツメ	30	—	320	持ち物が少ないほど攻撃力が上昇するツメ
38	もろしのツメ	30	—	720	敵に与えるダメージの1/3がチョコボに跳ね返るツメ
39	がまん力のツメ	33	—	400	HPが減ると攻撃力が上昇するツメ
40	キャンセルクロー	35	—	960	攻撃成功時に、相手のA T Bバーを0にするツメ
41	ナチュラルクロー	36	28500	火、水、風、雷の4属性すべてが付加されたツメ	
42	パワークロー	45	—	1120	攻撃力が上昇するが、攻撃をミスしやすくなるツメ
47	王雷のツメ	50	—	1040	貴重な雷属性を持った、攻撃力の高い上質なツメ
48	ギルのツメ	50	—	560	攻撃成功時に、たまに倒した敵の金を落とすツメ
49	ならびのツメ	52	—	480	HPの数字の全範囲に数字が並ぶと攻撃力が上昇するツメ
50	クリスタルのツメ	65	—	1360	硬質なクリスタルを削り出して作ったツメ

クラ

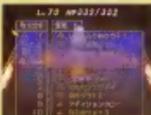
クラも基本的な属性はツメとほぼ同様。すなわち、その防御力は素材とレベルによって決定されるわけだ。唯、ツメと異なる点は、強弱な素材で作られたクラも、あまりチョコボの攻撃スピードに悪影響を与えないということだろう。そのため、クラはツメのように攻撃力とA T Bの間に悩むことなく、単純に素材の優秀で選択してしまってもかまわない。どちらかという、重量を考慮するより、属性や付加効果の有無、特防の高さなどの方が重要だ。

●状態異常を防ぐクラを上手に使おう

クラの中には状態異常を防ぐ効果を持つタイプが数多く存在する。これらを使うと、これらにかかるといって、トランプにかかるといって、宝飾品などを壊れることが可能となる。防衛力が強いほどではないが!

●クラにも素材が変化するというタイプがある

ツメと同じクラの完成も、そのバリエーション効果の大きさは見たもの、物にいくつかのアイテムは合成できかねないのだ。いろいろな自分なりに試してみよう。次で大特集します。



No.	アイテム名	防弾力	属性	売り値	備考
1	衰弱のクラ	0	—	400	防弾力が低下するクラ。装備しても役に立たない
2	皮のクラ	3	—	80	皮製のクラ。軽量だが防弾力も最低ランク
3	木のクラ	6	—	120	木製のクラ。皮よりは若干強靱
4	鉄のクラ	9	—	240	鉄製のクラ。若干重い防弾力はまずまず
5	炎のクラ	14	火	480	火の属性を持つクラ。氷属性の熱の攻撃を軽減する
6	氷のクラ	14	氷	480	氷の属性を持つクラ。氷属性の熱の攻撃を軽減する
7	雷のクラ	14	雷	480	雷の属性を持つクラ。雷属性の熱の攻撃を軽減する
8	風のクラ	14	風	480	風の属性を持つクラ。雷属性の熱の攻撃を軽減する
9	毒よけのクラ	14	—	640	毒を弾けにくくするクラ
10	混乱よけのクラ	14	—	640	混乱状態になりにくくするクラ
11	眠りよけのクラ	14	—	640	睡眠状態になりにくくするクラ
12	スロウよけのクラ	13	—	640	スロウ状態になりにくくするクラ
13	命のクラ	14	—	1520	装備するとHPの最大値を上昇させるクラ
14	八ガネのクラ	14	—	720	鏡映製のクラ。序盤で入手できる品の中では上等な防弾
15	ラフメイル	14	—	640	大型モンスターの攻撃を軽減するクラ
16	沈黙よけのクラ	16	—	640	沈黙状態になりにくくするクラ
17	炎よけのクラ	16	—	640	炎炎を受けにくくするクラ
18	しのびのクラ	17	—	640	トランプを回避しやすくなるクラ
19	オニオンのクラ	18	—	800	オニオンなどの性質攻撃を防ぐクラ
20	ボムのクラ	20	—	640	爆発ダメージを軽減するクラ
21	かめのコウラ	10	—	1200	防弾力が上昇するが、ツメのA T Bバーが長くなる
22	しんきょうのクラ	20	—	800	5秒力で物の攻撃ミスを通すクラ
23	よくばりのクラ	18	—	320	持ち物が少ないほど防弾力が上昇するクラ
24	消臭のクラ	24	—	640	モルボロなどの臭の攻撃を防ぐクラ
25	凍だめしのクラ	21	—	400	攻撃のダメージを、ランダムに発生させるクラ
26	ミスリルメイル	26	—	800	ミスリル製で作られた上等なクラ
27	ライトメイル	24	—	960	軽量の素材で作られた光が返りにくいクラ
28	ナチュラルメイル	30	—	28500	火、水、雷、風の属性を兼ね備えたクラ
29	王者のクラ	36	—	1040	高貴な雰囲気を持つ高級なクラ
32	クリスタルメイル	52	—	1360	硬質なクリスタル素材を用いて作った上等なクラ
33	格入りのクラ	44	—	400	ダメージを減らすぞ、ボムを代わりに減らすクラ

装備の充実ぶりが冒険の成否を決める!

首輪

首輪はクラのように直接攻撃に対する防弾力を高めるのではなく、キャラのステータスや能力に影響を与える装備アイテムである。いわば補助的なアイテムではあるが、ときには武器や防具以上に役に立ってくることもある。中でも便利なのはスピードアップ系の首輪。これらの首輪は、ツメによる攻撃や魔法攻撃の際のA T Bバーを短くしてくれる。序盤から後半まで、実に重宝するアイテムといえる。

●首輪は使い分けが重要だぞ

本でも売られているように首輪は使い分けられる。魔法に強、炎には「防炎」、肉撃を減らした「スピード」、シールドを手から「ガード」、敵がいないときは「リカバリー」といった具合だ。



No.	アイテム名	売り値	備考
1	ガラスの首輪	100	ガラス細工のきれいな装飾品
2	ルビーの首輪	200	ルビー細工のきれいな装飾品
3	ダイヤの首輪	800	ダイヤで作られたきれいな装飾品
4	すばやきの首輪	300	キックのA T Bバーが2短くなる首輪
5	スピードの首輪	600	キックのA T Bバーが4短くなる首輪
6	のんびりの首輪	300	キックのA T Bバーが4長くなる首輪
7	読みとりの首輪	300	本を読むスピードが速くなる首輪
8	早読み首輪	600	本を読むスピードがさらに速くなる首輪
9	ゆっくり読む首輪	600	本を読むスピードがかなり遅くなる首輪
10	ホタル火の首輪	600	まわりがチャッパリ明るくなる首輪
11	月あかりの首輪	900	ホタル火より広い範囲が明るくなる首輪
12	ガードの首輪	800	アイテムを盗まれる確率が下がる首輪
13	スタミナの首輪	800	元気が減りにくくなる首輪
14	健康の首輪	900	元気がより減りにくくなる首輪
15	戻り首輪	200	元気が減りやすくなる首輪
16	回復の首輪	1200	HPの回復が速くなる首輪
17	リカバリーの首輪	1800	HPの回復がより速くなる首輪
18	不幸の首輪	1000	まわりがチャッパリ暗くなる首輪
19	忘れぬ首輪	500	トランプにかかってもメモを忘れない首輪
20	トードの首輪	2000	装備しているとカエル状態が短くなる首輪
21	ちっちゃな首輪	1800	装備しているとき小さくなった状態が短くなる首輪
23	からぶりの首輪	150	ツメでの攻撃時のミスが多くなる首輪

本

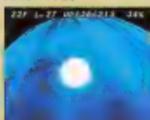


炎の炎はほど攻撃力がアップする「本」は、温存するより使いまくるのが基本。松明やふういんの箱への使用などで戦闘時と同じ経験値が蓄積可能。

No.	アイテム名	売り値	備考
1	ファイアの本	200	炎の力で敵にダメージを与える
2	ブリザドの本	200	氷の力で敵にダメージを与える
3	サンダーの本	200	雷の力で敵にダメージを与える
4	エアロの本	200	風の流れで敵にダメージを与える
5	ディムの本	200	地下からのパワーで敵にダメージを与える
6	シャインの本	200	聖なる光のパワーで敵にダメージを与える
7	ドレインの本	200	敵からHPを奪取り、自分のものとする

珠

▼「アルテマの珠」なんかは手に入れるのが大変……



魔法アイテムの中で最もレアな部類に属するのがこの「珠」。敵にキックして使用するため、本よりもやや使いづらくのが欠点だが、その破壊力は絶大!! によりレベルが上がらないと攻撃力が上昇しない本と違い、いきなり大ダメージを与えられるのがうれしい。対ボス戦に備えて温存しよう。

No.	アイテム名	売り値	備考
1	ブチメテオの珠	800	小さな流星雨を降らせる攻撃アイテム
2	メテオの珠	1500	巨大隕石を降らせる攻撃アイテム
3	クエイクの珠	1000	地震を引き起こして敵にダメージを与える
4	バイオの珠	500	敵に猛毒でダメージを与える
5	グラビガの珠	800	重力の力で敵にダメージを与える
7	デジョンの珠	1000	敵に異次元のダメージを与える
9	テヌの珠	1000	一瞬にして敵を倒す
10	ホーリーの珠	1200	聖なる力で敵にダメージを与える
11	フレアの珠	1000	轟音で敵にダメージを与える
12	ビガフレアの珠	1200	超絶強力な雷で敵にダメージを与える
13	アルテマの珠	1500	攻撃魔法アルテマを打ち込める攻撃アイテム
14	ウェイブの珠	800	波の力で敵にダメージを与える

魔石

▼魔法の威力を大幅にアップする



シリーズのファンにはお馴染みの召喚獣を呼び出す魔法アイテム。召喚魔法は効果範囲にのみ敵すべてにダメージを与えられる。ピンチの際には重宝する。

No.	アイテム名	売り値	備考
1	イフリートの魔石	150	地獄の炎で敵を焼き尽くす
2	シヴァの魔石	200	絶对零度の冷気で敵を凍りつかせる
3	ラムウの魔石	280	強烈な雷で敵にダメージを与える
4	ユニコーンの魔石	100	HP・攻撃魔法を回復する
5	フェニックスの魔石	400	炎焼したときにHP・魔法を全回復するが、敵に火のダメージを与える
6	カーバンクルの魔石	360	社屋集宝を無効にし、経験値・キルを2割に
7	タイタンの魔石	400	浮遊タイプ以外の敵にダメージを与える
8	オーティーンの魔石	600	敵を一撃で倒すか、ダメージを与える
9	リヴァイアサンの魔石	700	巨大な魔法で敵を攻撃
10	バハムートの魔石	800	超々重撃アプスで敵を焼き尽くす
11	デュボーンの魔石	700	天からの使者デュボーンが敵にダメージを与える

カード

▼「テレポカード」がかなり便利



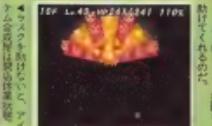
冒険の補助的な役割を果たすアイテム。中でもテレポカードや識別カードなどは、必須の品といえるだろう。また、一部のカードは村の発展にも役立つぞ。

No.	アイテム名	売り値	備考
1	龍甲のカード	300	所持している正体不明アイテム1つを識別する
2	権儀のカード	900	所持している正体不明アイテムをすべて識別する
3	マップカード	300	今いるフロアを完全にマップングする
4	オイルカード	500	ツメやタラをコーティングして錆びから守る
5	テレポカード	450	使うとダンジョンを脱出する
6	わか水のカード	500	枯れた池に再び水がわくようになる。池の浄化に必要
7	スリプルカード	500	使うと眠ってしまう
8	コンフュカード	300	使うと混乱してしまう
9	冥界のカード	450	使うと冥界が出てくる▼フロア下に連れていく
10	トードカード	600	使うとカエル状態になる
11	ミニマムカード	600	使うと小さくなった状態になる
12	ブリンクカード	300	使うと分身が現れ、敵の攻撃を失敗させる。毒の免疫に必要

一部のアイテムはイベントに重要アイテムがあるぞ

アイテムの中にはチョコボ自身が装備したり、冒険中に使用したりといった使いかた以外に、イベントを進行させるために必要になるモノも存在する。例えば、合成魔法のツメが補充を始めるためには「オイルカード」があると便利だし、ダン

ジョンでドルを貯けるためには「テレポカード」が必要になるといった具合だ。新しいアイテムを手に入れた場合は、自分で使用して効果を確認することに加え、それを必要とする人物へかかったかどうかを確認することも忘れないように。



▼「テレポカード」は、冒険中にかなり役立つアイテム

薬

▼ボーション類はいさ、うさこのため! ▼100キープする1100



「チョコボ」が登場す

る薬は、緑、赤、青の3種類が存在し、それぞれの色によって大きな役割が決まっている。そのため未読みの状態でも、ある程度効果が予測できるのが特徴だ。参考までに色と効果を列挙すると、緑はボーションで代表される、HPや杖の回復の薬が中心。次に赤はダメージを及ぼす毒薬に代表される薬。そして青は「呪い」を解除するデスベルに代表される薬。

また、だから緑色の薬なら、未読みの状態で使用しても回復する確率が高い。

▼アイテムが持たれなくなったら裏から拾おうよ。

No.	アイテム名	売り値	備考
1	空のボトル	10	薬を飲んだ後の空のボトル
2	ボーション	50	HPを50回復できる緑色の薬
3	ハイボーション	200	HPを100回復できる緑色の薬
4	エリクサー	700	HPも気力も完全に回復できる緑色の薬
5	塩水	25	しょっぱい味の赤色の薬。飲むと元気が1回復する
6	ボム止めの薬	50	ボム、グレネードに振りつけることで自爆しなくなる赤色の薬
7	目にもいい薬	100	飲むと一定時間ブラッパが見えるようになる青色の薬
8	デスベルの薬	150	飲むと呪われた状態のはずるを解除する
9	透明薬	100	飲むと一定時間透明状態になる緑色の薬
10	石化剤	100	飲むと一定時間石化になる赤色の薬
11	スロウの薬	50	飲むと一定時間A Tバーが長くなる赤色の薬
12	ヘイストの薬	50	飲むと一定時間A Tバーが短くなる赤色の薬
13	サイレスの薬	75	飲むと一定時間音が聞こえなくなる青色の薬
14	毒薬	100	飲むと一定時間状態になる赤色の薬
15	解毒剤	50	飲むと毒を治すことができる緑色の薬
16	万能薬	300	飲むとすべての状態異常が治り、HPが50回復する緑色の薬
17	爆発薬	50	飲むと自分の奥にダメージを受ける緑色の薬
18	ダメージ薬	100	飲むとHPの5%のダメージを受ける緑色の薬
19	手助けの薬	1000	飲むとそのフロア内だけA Tバーが半分益まった状態になる青色の薬
20	足かせの薬	1000	飲むとそのフロア内だけA Tバーが半分しか進まなくなる青色の薬
21	忘れんぼうの薬	100	飲むと識別したアイテムをすべて未読みの状態にする青色の薬

実とタネ

薬がチョコボの体力やステータスに影響を与えるのに対し、実とタネは主に元気にに対して影響を与える。簡単に言えば冒険中のチョコボの主食である。ただし中には元気だけでなく、レベルやパラメータに影響するタイプも存在する。さらに、これらのアイテムは、3物合成の触媒として使用することで、装備アイテムの能力を飛躍的に高める効果も発揮する。小粒だが、使い勝手は実に多彩なアイテムだ。

1100 LP 100/100 1000



▲パラメータを伸ばさせるものにはガンガン食べよう。

▲地面を踏破したも、フロンによってほかに効果的。

No.	アイテム名	売り値	備考
1	レベルアップの実	750	食べるチョコボのレベルが1アップする
2	レベルダウンの実	150	食べるチョコボのレベルが1ダウンする
3	おいしい実	180	食べるH Pと元気が10ずつ回復する
4	ごちそうの実	330	食べるH Pと元気が30ずつ回復する
5	くさった実	30	食べるH Pが1減る。ただし元気は1回復する
6	いのちの実	450	食べるチョコボの最大HPが10増加する
7	失敗の実	150	食べるチョコボの最大HPが10減少する
8	ナッツ	150	食べる元気が5%回復する実
9	ラザンの実	300	食べる元気が10%回復する実
10	つかる実	150	食べる元気が30減少する実
11	元気の実	300	元気の最大量を1%増加させる実
12	元気の無い実	150	元気の最大量を1%減少させる実
13	ずばやさの実	1200	ツメ攻撃のA Tバーを1短くする
14	知能の実	1200	選択したボムのA Tバーを1短くする
15	火のタネ	450	火属性のタネ
16	氷のタネ	450	氷属性のタネ
17	雷のタネ	450	雷属性のタネ
18	風のタネ	450	風属性のタネ
19	消去のタネ	750	合成時に能力を消し去るタネ
20	合体のタネ	1350	合成時に能力をつけられるタネ
21	融合のタネ	1350	合成時に能力を融合させられるタネ
22	レベルのタネ	500	合成時レベルを増加させるタネ

その他

▼レベルのアップは、レベルアップの実

これらはイベントに関連したアイテムが多いが、中には冒険で使うと便利なものも。特に敵を倒した部屋にワープさせるテレポストーンはありがたい。



No.	アイテム名	売り値	備考
1	ツヤ消しクリーム	500	選択したツメ、クラのレベルを1アップする
2	つや消しクリーム	500	選択したツメ、クラのレベルを1ダウンする
3	不思議なしおり	1000	選択したボムのレベルを1UPする
4	ドロク	250	食べるH Pに50ダメージを受ける
5	石	2	限り専用アイテム。敵襲可能
6	かたい石	3	石より攻撃力のある限り専用アイテム
7	ワープストーン	250	敵をその部屋の外に飛ばすことができる
8	シーフの力骨	1000	カギのかかった宝箱を開ける
9	ハムホイッスル	500	ダンジョンで壁とドルが固着してくれる
10	ナレボボックス	1000	ダンジョン内からアイテムを1フロアのタンスに移動できる
11	経路え	1000	カミラに運ぶ「経路システム」が実行可能に
12	ギル	—	この世界の通貨

モンスター Monster

チョコボの行く手に立ちほだかるモンスターたちは、従来の「FF」シリーズでもお馴染みの連中がメイン。でも、デフォルメの効いた愛敬ある姿は、これまでとは違ったイメージが感じられる。もっとも、外見がかわいいらしいからといって油断は禁物。相性の基本であるヒットをアウェイを駆使しつつ、なるべく1対1で勝負するのがポイントだ。

ゴブリン



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：ゴブリンアタック

病的な緑色のモンスター。攻撃力、HP、スピードともに低いため、安心して戦える。初期の基本をマスターするには最適な相手だ。

イエローゼリー



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：体当たり

ゼリー状の身体を变形させて行う攻撃が必にニューモス。独歩はゴブリンとはほぼ同じ。A.T.B.バーが長いので、速攻で十分戦える。

ワイルドラット



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：かみつき

見た目の通りすししこいのが嫌なところ。攻撃を受けたくない場合は、本や石などを使って対応するといいたいだろう。

ナッツイーター



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：かみつぎ
ナッツ投げ

離れた間合いから手にしたナッツを投げて攻撃してくる。素早く懐に入り込めば、キックを駆使した攻撃で一気に倒してしまおう。

サハギン



- 属性：水
- タイプ：無
- 攻撃：水のツメ

「水のツメ」は攻撃力が高く、A.T.B.バーもかなり強いため、まともに接近戦を挑むと少々手強い。離れた間合いから本で攻撃しよう。

ヘッジホッグ



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：ニードル

離れた間合いから背中側の針を飛ばすニードル攻撃が厄介。一気に間合いを詰めれば、相手に気づかれないうちに本を使うのが無難。

フロータイボール



- 属性：風
- タイプ：浮遊
- 攻撃：体当たり
エアロ

チョコボがレベルの段階では「エアロ」が駆使。ただしこれはA.T.B.バーが長めであるため、ヒット＆アウェイでの対応が可能だ。

ランドタートル



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：ひつかき
とっしん

平足を甲羅の中につっ込めたときは要注意。防御力も高く、ガードを切替とさせる突進の攻撃力も高い。離れた間合いから攻めよう。

ラミア



- 属性：火
- タイプ：無
- 攻撃：平手打ち
ファイア
ゆうわく

かわいらしい外見とは裏腹に、多彩な攻撃を駆使する平手使い。弱点は「ファイア」の類のA.T.B.バーが長いこと。ヒット＆アウェイだ。

サポテンダー



- 属性：無
- タイプ：植物
- 攻撃：ニードル

光が植物のクセに影に動きが素早い。攻撃力はそれほど高くないが、速射がまぶしの厄介だ。気づかれないうちに本で攻撃!!

黒魔道士



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：つえ
サンダー
スリプル

離れた間合いからの魔法攻撃は強力。その反面、「つえ」の攻撃力は低いため、間合いを詰めて速攻で対応すれば倒しに掛かる。

ベヒーモス



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：ひつかき

動きはそれほど速くなく、攻撃もひつかがだけと単純だが、その攻撃力は侮れない。接近戦は避けたい相手。本か石で攻撃せよ。

スケルトン



- 属性：無
- タイプ：死者・復活
- 攻撃：きりつける毒ガス

床に落ちてくる白骨死体。と思いきや、こちらが接近した途端立ち上がり攻撃してくる。戦闘中も死んだフリをする点に注意。

マリオネーター



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：カラス
プチメテオ

強力な遠距離攻撃を駆使する手強い相手。特に「プチメテオ」の破壊力は強力無比。早い動きが早いので、ヒット＆アウェイで勝負。

シーフ



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：シュリケン投げぬぎむ

A T Bバーが邪魔に3回うらえに、こちらのアイテムを盗む能力を持つ嫌なヤツ。くれぐれも接近は避けて、本で攻撃しよう。

ダークタイタン



- 属性：無
- タイプ：巨人
- 攻撃：頭つきクエイク

A T Bバーがかなり長のだが、破壊力も絶大な「クエイク」の攻撃に注意。威力も高いので、本によるヒット＆アウェイがオススメだ。

ロックガーター



- 属性：水
- タイプ：無
- 攻撃：ブリザド
嵐
ねんえき

ユーモラスな見た目とは裏腹に、実に厄介な相手。魔法はブリザド絡みで、攻撃を氷化させる「嵐」も吐く。殺むには避けるのが無難。

ドリッピー



- 属性：風
- タイプ：無
- 攻撃：ハンマー
エアロ
マジックハンマー

暗闇の中ではスピードアップする特性を持ったモンスター。魔法はエアロ属性の破壊力がある。接近戦で一気に勝負をかけよう。

フロストゴーレム



- 属性：水
- タイプ：巨人
- 攻撃：水の鉄拳
アイスロック

巨人族としては、攻撃力はワリと低めの怪物。また、水のモンスターであるため炎系攻撃に極端に弱い。「ファイアの水」で攻撃。

ネオン



- 属性：雷
- タイプ：浮遊
- 攻撃：ネオンボール
サンダー
コール

ピンチになると「コール」で仲間を呼ぶ嫌なヤツ。「サンダー」の攻撃力が高いが、A T Bバーは長めなので、ヒット＆アウェイ。

ボム



- 属性：火
- タイプ：浮遊
- 攻撃：自爆

お馴染みの炎の爆弾。しばらくは攻撃しても一切攻撃をしてこないが、HPが低くなる。自爆して大ダメージを与える。

サボテンダー



- 属性：無
- タイプ：植物・毒
- 攻撃：ニードル
毒バリ
ギル投げ

水場に登場したサボテンダーの能力強化バージョン。特に「ギル投げ」の威力は異常。ただし、遠攻で倒すと大敵が手に入る。

オーガ



- 属性：無
- タイプ：巨人
- 攻撃：なぐり

遠近攻撃しかできない単純なモンスターだが、その分攻撃力と防御力かなりのレベル。離れた所合いからの手の攻撃で倒そう。

オニオン



- 属性：雷
- タイプ：無
- 攻撃：イナズマソード
オニオン投げ
雷音波

かつては主要ボスだった「たまねが騎士」が敵として登場。攻撃力が高いがA T Bバーはやや長め。本の攻撃がオススメ。

ムース



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：体当たり
パイオ
バトベト

強力な遠距離攻撃を駆使するザリー族のモンスター。特に「パイオ」はダメージに加えて毒状態になるのが厄介。接近戦で勝負。

ガトリングス



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：ニードル

ヘッジホッグの能力強化バージョン。動きが素早いうえに、遠近両用の「ニードル」の威力も高い。防弾に自信がないら避けてよう。

マジックポット



- 属性：無
- タイプ：浮遊
- 攻撃：マジック薬

一見すると宝物のような姿に似るユーモラスなモンスター。ときおり、チョコボのHPを奪って回復させてくれる嫌なヤツだぞ。

マスク



- 属性：無
- タイプ：不死
- 攻撃：マスクの呪い

宝箱の中に隠れて、うっかり開けた者に不幸を招く嫌なヤツ。コイツの攻撃を受けると宝箱のレベルが下がってしまう。

死神



- 属性：毒
- タイプ：浮遊・不死
- 攻撃：????

“冥界のカード”を使うと出現。攻撃を受けると強制的に次のフロアに連れて行かれてしまう。倒すことはできるのだろうか？

バオ



- 属性：水
- タイプ：無
- 攻撃：ハンマー
ブリザド

“ブリザド”を使って各位置の釘りを消して回る。ちょっといやなヤツ。攻撃力はさほどでもないので、接近戦で一気に倒せ!!

木人



- 属性：風
- タイプ：植物
- 攻撃：なぎはらい
エアロ
ウィザーヒット

通常の攻撃に遠くで、まれに繰り出す雷の攻撃が特徴。攻撃力の低下を招き、A T Bバーも長くなってしまふ。率先して倒そう。

スティールバット



- 属性：風
- タイプ：浮遊
- 攻撃：かみつき
暴乱音波
コールド

素早い動きでチクチク攻撃して来るうっとうしいキャラ。“コールド”で凍閉を呼び集めることもある。ヒット&アウェイで一般だ。

インプ



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：ひっかき
ワープ投げ

軽快なワープワークを生かした素早い攻撃が特徴。まれに“ワープスター”を投げつけてくることもある。遠隔に引き寄せて戦え!!

ヒルギガース



- 属性：無
- タイプ：巨人
- 攻撃：なぐり
ふんまわし

A T Bバーは長いが、一発の攻撃力が高く、遠距離からも鉄球を投げつけて来る強敵。常に押しのA T Bバーの状態に注意しよう。

ゾンビー



- 属性：水
- タイプ：死者
- 攻撃：ひっかき
タッチ

周囲の敵キャラをゾンビーにして回る。一風変わったモンスター。てんで怪しいので、強敵をゾンビーしてくれるのは逆よかりがない!!

レベルトリッカー



- 属性：無
- タイプ：マシン
- 攻撃：体当たり
ライフ
レベル4クラビガ
レベル3ノールド

このキャラの特徴は、異常な素早さ。一般で2〜3マス移動するため、正面に構えるのが難しい。遠隔から本で攻撃だ。

ストーンゴレム



- 属性：雷
- タイプ：巨人
- 攻撃：िकासチの鉄拳
岩投げ

タイプとしては、ヒルギガースによく似ている。遠距離攻撃もかなりタイ。A T Bバーに注意しながら、接近戦で一気に倒せ!!

トンベリ



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：さからみ

更かげとは裏腹に、恐るべき攻撃力を持つ強敵。しかし、先に出ししなげれば攻撃されることはない。序盤では無視するも手。

ミニマジシャン



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：ガラガラ
吸収
小さなMロター

かわいい泣き声とともに、マップ上を落とす穴を出せる厄介者。このキャラを倒しただけは、必ず付立を壊さねばならない。

ミストドラゴン



- 属性：水
- タイプ：竜・浮遊
- 攻撃：冷たいキバ
冷たいキリ
暴れるキリ

A T Bバーが比較的長い。ため、接近戦に持ち込みは有利に戦える。但し、視界の外からもよく水属性の遠距離攻撃には十分注意しよう。

時魔道士



- 属性：火
- タイプ：無
- 攻撃：ファイアーロッド
フュメテオ
スロウ
ヘイスト

“スロウ”や“ヘイスト”などの使い手。戦線の前方で魔法を唱えるため、しやかに素早く接近できるかが攻略のポイントとなる。

ブラックゴブリン



- 属性：雷
- タイプ：無
- 攻撃：ゴブリンアタック
サンダー

序盤に登場したゴブリンの強化版。しかしそこはゴブリン、他の敵キャラに比べはやくはやり倒し、接近戦でガンガンやっつけよう。

モルボル



- 属性：無
- タイプ：植物・毒
- 攻撃：船手
毒の盾
暴乱の巻

見た目もドロテスな植物系モンスター。攻撃力こそ低いのもの、毒や混乱といったステータス異常を引き起こす。早めに退治しよう。

ドクロイーター



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：かみつき
ドクロ投げ

謎のアイテム“ドクロ”を投げつけてくる。ナッツイーターの強化バージョン。特強なダメージもなく、比較的楽な相手といえる。

ブランドラミア



- 属性：火
- タイプ：無
- 攻撃：ファイア
ゆうわく

こちらが攻撃すると、ATバーが満タンにならずとも平手打ちを見舞って来る。遠距離から本を使用するのが無難だろう。

アーリマン



- 属性：風
- タイプ：浮遊
- 攻撃：体当たり
死の宣告

會話はマップ上で受けているが、チョコボが近づくと目を覚ます。ときどき「死の宣告」を発することがあり、魔法を唱えたら注意。

クラシヤラボラス



- 属性：火
- タイプ：巨人
- 攻撃：はじきとばし
炎のムチ

ヒルギースの強化タイプであり、火の属性を持つ。直接攻撃を受けると、弾き飛ばされたり人にATバーが0になってしまう。

スラグ



- 属性：水
- タイプ：無
- 攻撃：プリザド
酸
ぬんえき

マップ上にぬんえきを撒き散らし、チョコボのスピードを低下させるクセがある。なめくじの姿から想像できるように、進水には強い。

ウェアラット



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：ひっかき
馬のキバ

攻撃力こそ低いものの、噛まれると毒状態に陥るのが厄介。こまめにヒットもアウェイを繰り返して、ダメージを受けないようにしよう。

グレナード



- 属性：火
- タイプ：浮遊
- 攻撃：自爆

「自爆」がさらに強力になったボムの別バージョン。プリザドの本のレベルが十分なら簡単に倒せるが、逃げた方が無難だろう。

ブラッティボーン



- 属性：無
- タイプ：死者・復活
- 攻撃：きりつける
疲労ガス

スケルトンのパワーアップ版。疲労の状態変化攻撃を繰り返すため、くれぐれも目を覚まして先に花んだプリにはだまされるな!!

召喚士



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：カラストード
召喚

物理攻撃は大した事はない。怖いのは「トード」の突撃。それを喰らうと完全に無力になってしまう。魔法を唱えられる前に倒せ!!

デザートサハギン



- 属性：火
- タイプ：無
- 攻撃：炎のツメ
砂かけ

攻撃力・防御力ともに平均以下だが、まれに底りの状態変化攻撃を繰り返してくることには注意。閉じ込めを取って本で倒そう。

プリン



- 属性：火
- タイプ：無
- 攻撃：体当たり
ファイア
ペトペト

イエローゼリー・ヤムスなどと同じ系統のモンスター。変装が似ているからといって、なめてかかると手痛いしっぺ返しを食らう。

メタルビクトマン



- 属性：雷
- タイプ：無
- 攻撃：サンダーブレード
耀音波

オニオンの上位キャラ。高い攻撃力と防御力。そしてどこでも速い駆け来るしつこさが特徴。「ワープストーン」を上手く使え。

ガルキマセラ



- 属性：無
- タイプ：無
- 攻撃：ひっかき
サイレス

インプがさらにレベルアップしたタイプ。最早はそのまま、攻撃力がアップしている。ときたま発する「サイレス」の魔法に注意。

ホーリードラゴン



- 属性：風
- タイプ：竜
- 攻撃：かみつき
エアロ
ホーリー

ATバーが長めで、接近戦では特に苦勞することもないはず。ただし魔法を唱えたら注意。「ホーリー」を喰らうと……。

レベルチェッカー



- 属性：無
- タイプ：マシン
- 攻撃：体当たり
フレイア
レベル4フレア
レベル3コンフュー

チョコボのレベルが3か4の倍数のときには、あえて戦いは避けよう。遠距離攻撃を喰らうと、目を当てられない。

ファーストダンジョンのボスは、あの……

ファーストダンジョンの地下30階。ここに最初のボスキャラとなる敵がいる。その正体をここであかすことはできないが、このキララのセリフに、このダンジョンの秘密が隠れている。その秘密は自分の目で確かめてもらうことには、ここでは攻撃法のアイディアを。惜しみなく魔石、珠を使うことだ。



グランツーリスモ

難しいと評判の国際A級ライセンスの取得も今回の攻略記事を読めば朝はまず取れるのだ!

PS.I LOVE YOU!
WRITER'S COLUMN

今年春は例年に違い、新年をぐっすり休んで楽しめました。それもこれも「GT」のおかげです。持ち帰ってない、空のクルマを乗り回して遊んでも、遊び尽くすわけがないし、暇ももたないで、またです。それに、このゲームって国際A級ライセンスまで、しかも国際A級が取得できない、今回の攻略を読んで自分なりのアレンジを加えたいという人は取れるのではないかと、実際、確認しては取った人もいますから。(イシヤシヤ)

発売中
● ¥5,800 ● SCE
● MC (S/P) (C) / NC / AD (JUAL) SHOCKER

ステップアップを狙うための完全攻略ガイド

やっぱりあった隠し要素ってわけで、超美麗60フレームの画面が美しい「ハイファイモード」出現条件を大公開。そして各ライセンスで金をゲットする秘伝のコツも伝授するぞ。とくに国際A級は実際に金をゲットしたプレイでの各ポイントの速度やシフトも掲載。これを参考にプレイしてみよう。ちなみにDPS-D6 (2月25日発売予定) には、B級から国際A級までの全試験カリキュラムで金をゲットしたリプレイを収録予定。楽しみに待っていてほしい。

今回の「GT」攻略は

- 隠し要素ハイファイモードの公開
- B級・A級ライセンスマスター講座
- 国際A級ライセンス取得講座
- GTワールドカップ攻略

内容でお届けします。



▲朝は取れるけども朝は隠し要素A級

『GT』の隠し要素“ハイファイモード”を大公開!!

QUICK ARCADE

出現条件は上級クラスを全ランクで1位

STEP1 まずは隠しコースを出現させる

難易度に関係なく、各コースをA、B、C (車のレベル) の3つのランクでクリアすると、クリアしたコースの下に隠しコースが現れる。そして隠しコースを同様にクリアすると、今度はその隠しコースに対応した外車のメーカーが出現する。



▲隠しコースを出現させてもらい、隠し車をゲット

STEP2 上級クラスを全ランク、全コース1位でクリア

全コースを中級クラス以上で全ランク1位でクリアすると、エンディングムービーを見ることができ、その後はいつでも見られるようになる。そして全コースを上級クラスで全ランク1位でクリアすれば、ハイファイモードが追加されるぞ。



▲クリアしたコースはいつでも見られるぞ

メニュー画面に「ハイファイモード」が出現!!

ハイファイモードのコースは、夜間コースの3種類しかないが、称賛60フレームの画面はさすがに美しい。画面はその美しさが伝わらないのが残念だ。この3コースはGTモードをクリアした場合のものと同じだが、こちらは市販の普通のノーマルカーしか差ることができない。



▲ハイファイモードは一人限のモード

GRAND TOURISMO

出現条件はGTワールドカップで1位

STEP1 国際A級ライセンスを取得する

GTワールドカップに出場するためには、まず国際A級ライセンスを取得しなければならない。でもこれは取得のテクニックを要するので、いまだに取れない人も多い。そんな人は今回の攻略を参考にし、コツをつかんでほしい。



▲金と時間がかかっても、国際A級ライセンスは取れるぞ

STEP2 GTワールドカップで総合1位を取る

GTワールドカップの8コースは、国際A級ライセンスの試験コースだが、マイカーの性能によって少し攻略法を変える必要がある。プレイするたびに、エントリーする敵車が違うので、弱いメンバーのときを狙って挑戦してほしい。



▲国際A級ライセンスは、それ以上に難しくなっているぞ

スペシャルイベントに3ページ目が出現!!

エンディングのあとタイトル画面に戻るので、「GTモード」を選び「スペシャルイベント」に入ろう。そして画面右上のNEXTでページをめくっていき、3ページ目に「ハイファイモード」が追加されているのだ。

▼こちらのハイファイモードは、GTモードでチャージした車を使用して走ることができる



▲エンディングはクイックアワードモードのものと同じ、でもハイファイモードは、走れる車が自由なのでこちらのほうがいいかも

B級・A級ライセンスのすべての項目で金をゲット

B級ライセンス

テクニクとしては初歩的だが、金トクニクを習うとなるとそれ以上に難しい。リブリアシアターに収録のデモリプレイを参考に、ライン取りなどを研究してみよう。各文末には金の規定タイムとデモの答えを示した。

最大の難関の走り方

日4と日5は試験内容は同じだが、その内容は大きく異なる。日4はハンドルを切るタイミングが遅めでグリップ走行も可能。でも日5は日4よりも早めにハンドルを切り、ドリフトを使っている。



★ドリフトの走り方を習得するには、このドリフトの走り方を習得する必要がある。

A級ライセンス

さすがに金トクニク一貫は難しく、この試験もかなりの難関となる。とくにA1は日3～日5を総合したコーナリングテクニクが要求され、単純なテストだと思われがちだが、実はかなり難しい。また特殊な試験であるA7は、サイドブレーキを使わずとも金が取れる。

最大の難関の走り方

A1は日5よりもブレーキを長く押し、ドリフト時間（この時はアウトインアウト）も長くとり、車体をさらに内側に向かせよう。また必ずテクニクに注意し、フルブレーキ時には慣すべりしないように車体を安定させておくことも鉄則。



★ドリフトの走り方を習得するには、このドリフトの走り方を習得する必要がある。



★ドリフトの走り方を習得するには、このドリフトの走り方を習得する必要がある。

ダンクシリーズをモードでは、車のパーツ購入などの消費を減らす必要があるが、できるだけ初期状態にしておくことは、そうとうまあまあお得な結果と目論みよう。まず序盤（クオアリア）にはバシバシ金が稼げるということ。レベル10になるとPカーが買えるので、できるだけ早くPカーを買って、資金をためよう。資金をためると同じように走り遅くするのは、バシバシの方が有利。また、不要な車を売却するときは、その車の製造メーカー（伊藤忠商事）に売って行く。かなり高く買ってもらえるぞ。

発達と停止
(1)

アクセル全開でスタートし、タコメーターが8500回転になったらシフトアップしていき、4速まで上げる。そしてタイムが31秒6まででア

発達と停止
(2)

タコメーターが9000回転になったらシフトアップし、4速まで上げる。そしてタイムが29秒7(500mの看板が目安)くらいになったら、ブレ

コーナリングの基礎(1)

シフトアップは3速まで上げておき、右側の緑石を直り上げるくらいに右に寄る。3回目の看板の少し手前でアクセルを離し、その

コーナリングの基礎(2)

日3と同様に3速まで上げ、右側に寄っておく。2回目の看板を過ぎたらブレーキを引、3回目の看板の真横でブレーキを離し、同時に

コーナリングの基礎(3)

3速までシフトアップし、右側に寄っておくことが基本。そして2回目の看板の真横にきたらアクセルを離し、そのすぐ後ブレーキを引

複合コーナリングの基礎(1)

まず最初の直線は緩やかに左側に移動しておく。そして緑石の真横で右にハンドルを切り、ゆっくりと右コーナーのインをつく（早め

複合コーナリングの基礎(2)

基本的に日5と同じだが、ハンドルを切るタイミングは少し早めとなる。また、コーナリング時には少しアクセルワークが必要。ポンポ

B級ライセンス取得試験

最初のコーナーはインペタで抜け、右に寄っておく。そして次のコーナーは、アクセル全開のままアウトインアウトでクリアしていく。そ

クルルをはなし、フルブレーキで走り、これは簡単に金トクニクで取れるはず。【規定タイム(金)】34.760 [デモ] なし

一キとシフトダウンを同時に押す。その後は5500回転くらいに減速、シフトを下げていく。【規定タイム(金)】29.400 [デモ] なし

真横にきたらハンドルを左に切り、あとはアクセルワークでインペタと抜けに行く。【規定タイム(金)】29.150 [デモ] あり

左にハンドルを切っていく。あとはアクセルワークでインペタを(000m/1以上)で回っていく。【規定タイム(金)】24.800 [デモ] なし

直線までそのまま。500m/1以上でコーナーを回り、あとは加速して抜けていく。【規定タイム(金)】23.850 [デモ] あり

ンをつくとアウトにふくらむ。右側の緑石の真横で左に切り直して抜けていく。【規定タイム(金)】25.350 [デモ] なし

ンという感じでアクセルを離し、コースアウトしないようにクリアしよう。【規定タイム(金)】25.750 [デモ] あり

の後の複合コーナーは、2回目の直線後まで直線を走ると、日5の規則で抜ければよい。【規定タイム(金)】17.850 [デモ] あり

突撃コーナリング(1)

最初のコーナーは、何の調整もない。あまり角度をつけずに直がらう。キーとなるのは、2つ目のコーナー。5速で右側の緑石に乗り上げ、2つ目の看板で左に切りながらブレーキを引。

突撃コーナリング(2)

最初の左・右のコーナーは、ゆるやかなコーナーなのでインペタで抜けていけば問題ない。次の右への急カーブには、あらかじめ左側に寄っておき、緑石の少し手前でフルブ

突撃コーナリング(3)

最初の右はインペタ。次の右はアウトインアウトでスピードを落とさないように走り、直線では直線まで寄っておく。その後のコーナーは、左側にある看板の真横から2つ目を目安にブ

複合コーナリングの基礎(1)

最初のトンネルはインペタで、その後の右コーナーは、コーナリング中にブレーキを引して900m/1前後まで減速。次のゆるやかな右コーナーはふくらまなければならない。その後のト

複合コーナリングの基礎(2)

最初のコーナーは、右側からアクセル全開でアウトからインへ抜ける。次のコーナーは少しキツイので、アクセルを少し離しながらうまく調整して抜ける。

複合コーナリングの基礎(3)

左・右とコーナーをクリアした後、右側に寄り、次のコーナーはアウトからインへ抜ける。トンネル前の右への急カーブは、コーナリング中にわざとブレーキを引して1000m/1前後まで減

スペシャルテクニク

サイドブレーキによるスピリットターンを使ったコーナリングはかなり難しいので、無理に挑戦しなくてもいい。アクセルとブレーキだけで抜けた方が簡単だし、それでも金トクニクを

A級ライセンス取得試験

最初のコーナーはインペタで、次はスピードを落とすようにアウトインアウトで抜ける。右側の急カーブは、あらかじめ2つ目の看板を右にシフトアップし、ドリフトぎみに抜ける。その後の

後輪がすべっている状態と2速まで落とすし、その後はドリフトを戻して加速しながらコーナーを抜けていく。【規定タイム(金)】32.400 [デモ] あり

キング、ハンドルを右に切ったかたはブレーキを離し、すべっている状態をコーナーを抜けていく。【規定タイム(金)】24.760 [デモ] なし

キングすれば。右に切りながらブレーキを離し、直線までそのまま。加速しながら抜けていく。【規定タイム(金)】42.800 [デモ] なし

ネルに備えてあらかじめ右側に寄っておく。トンネルに入ると同時に左に切り、トンネル内を斜めに走るラインで抜けていく。【規定タイム(金)】37.400 [デモ] あり

ナーリング時にブレーキを引、900m/1前後まで減速してクリアしよう。トンネル内はインペタで抜けていく。【規定タイム(金)】36.200 [デモ] なし

る。トンネル内では左側に寄っておき、次のコーナーはアウトインアウト。2つ目のトンネルはインペタで走る。【規定タイム(金)】28.150 [デモ] なし

取ることは可能だが、ブレーキ、アクセルリズムよく交互に使って、橋の端を滑るように一定のラインで走るようにしよう。【規定タイム(金)】25.500 [デモ] あり

軽いS字コーナーはインペタで、次の左コーナーは直線的に走る。2つ目の砂漠のコーナーは、あらかじめ2つ目の看板を右にシフトアップし、ドリフトぎみに抜ける。【規定タイム(金)】106.800 [デモ] あり

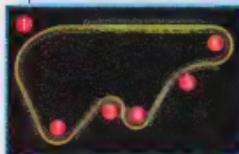
国際A級ライセンスの金トロフィー取得法を徹底伝授!!

High Speed Ring タイムアタック

教習車:TVRグリフィス
規定タイム(金):1:03.990
規定タイム(銅):1:07.000

銅なら簡単誰でも取れる、ハイスピードでブッチぎれ

- 通常は4速だが、コーナーは3速で曲がっていく。なお、文中の番号はコース図に対応している。
- ①アクセル全開でインベタをキープし、コーナー出口でアウトへ。必ず締に寄り、コーナーの手前でブレーキング。200m/hまで落とすし、アクセルを離しながら180m/hくらいで曲がっていく。
 - ②上方に曲がっている3つ目の看板の地点でブレーキングで180m/hまで落とすし、コーナーは120m/hくらいでアウトからインへ抜ける。
 - ③120m/hまで落とすし、アウトインアウトで曲がる。その後はアクセルワークで、加速しながら抜けていく。
 - ④この緩やかな右コーナーは、インベタで曲がっていく。
 - ⑤最終コーナーはアクセルを離し、150m/hくらいでアウトインアウト。その後は加速して抜ける。



ココはこう走れ!



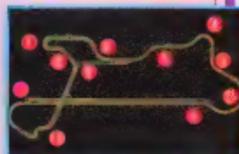
SS Route5 タイムアタック

教習車:ダッジ・バイパー
規定タイム(金):1:26.350
規定タイム(銅):1:30.200

コースをおさえりゃ誰でも簡単、夜のコースをぶっこめけ

- ①左端の壁に近いからトンネル内へ。
- ②アクセルを離し、180m/hまで落として(3速)、コーナーとはほぼ同じ角度で曲がっていき、次の3に備え左に寄っておく。
- ③170m/hでアウトインアウト。
- ④一番奥の看板を直前で後輪をスライドさせる(1速90m/h)。
- ⑤この左→右→左と続く地点は、アクセル全開で直線的に進む。
- ⑥コーナーの手前の2番目の看板を目安にブレーキング、150m/h(2速)に落とす。⑦奥から2つ目の看板を目安にブレーキング(1速70m/hまで)。
- ⑧インからアウトに抜ける。
- ⑨ここはアウトインアウト。
- ⑩左端に寄り、上り坂にさしかかたらブレーキング、140m/h(2速)で右→左を抜け、次の右は後輪をすべらさず110m/hで抜ける。
- ⑪130m/hでアウトインアウト。

ココはこう走れ!



Grand Valley タイムアタック

教習車:TVRグリフィス
規定タイム(金):1:57.880
規定タイム(銅):2:03.000

減速すればキミでも取れる、直線コースでタイムを縮めろ

- ①2番目の看板を目安にブレーキング(2速90m/h)。
- ②左→右のコーナーは直線的に抜ける(アクセル全開)。
- ③コーナーの手前で少し左に切りこも直線的に抜ける。
- ④奥から3番目の看板を目安にブレーキング(1速50m/h)。
- ⑤右コーナーの手前で右端に寄り、アウトから入ったら、アクセルを離し130m/h(3速)まで落とす。
- ⑥130m/hをキープしながら、アウトからインに入り右に寄る。
- ⑦2番目の看板を目安にブレーキング(2速90m/h)。
- ⑧右端に寄って壁の最後でブレーキング。100m/h前後(2速)。
- ⑨直前にこすりながら曲がり、コーナー出口は3速(140m/h)に。
- ⑩奥の看板を目安にブレーキング(2速80m/h)。次の右コーナーは70m/h前後(2速)まで落とす。



ココはこう走れ!



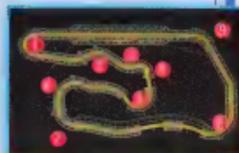
Deepforest タイムアタック

教習車:ダッジ・バイパー
規定タイム(金):1:16.630
規定タイム(銅):1:23.000

ライン取りガクガクを極め、コースアウトに気をつけろ

- ①2番目の看板を目安にブレーキング(2速100m/h)。
- ②左コーナーはアウトからインへ。次の右コーナーもアウトからインにつき、右に寄せておく(この複合コーナーは、3速170m/h前後)。
- ③右に寄った状態でアウトからインをつけていく。
- ④2速に落とし、後輪をスライドさせて高とする(160m/h)。
- ⑤トンネル内で左端に寄り、アウトインアウトでコーナーを抜ける。
- ⑥トンネルの手前で後輪をスライドさせて曲がる(3速150m/h)。
- ⑦コーナーの手前で右端に寄り、アウトインアウト(3速160m/h)。
- ⑧右コーナー手前で後輪をスライドさせ3速に落とす(150m/h)。
- ⑨右コーナー手前で後輪をスライドさせて曲がる(4速180m/h)。

ココはこう走れ!



Autumnring タイムアタック

教習車：TVRグリフィス

規定タイム(金)：1:20:240

規定タイム(銅)：1:24:000

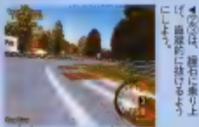
メリハリつけたギアチェンジ、オレの指先テクニカル

- ①緑石の最初でブレーキング(1速/100km/h)し、アウトインアウト。右→左は、緑石に乗り上げ直線的に抜ける。その後の右カーブで減速。アクセルを開し、130km/hまで加速。
- ②この右→左も緑石に乗り上げ、直線的に抜ける(3速130m/h)。
- ③コーナー手前で左側に寄っておき、アウトインアウトで抜けていく(2速120km/h)。
- ④合流地点でブレーキングし、1

- ⑤50km/hで曲がる。
- ⑥コーナー手前で右側に寄り、アクセルを開して100km/hで曲がる。
- ⑦交差する道路の影の終わりの部分の手前でブレーキング。2速90km/hまで落とすとして曲がっていく。
- ⑧シケインは3速140km/hくらいで直線的に抜け、直後にブレーキングでドリフト。次の右コーナーはドリフトしたまま110km/hで抜ける。
- ⑨右カーブ手前で左側に寄っておき、ドリフト(2速130km/h)。



ココはこう走れ!



SS Route11 タイムアタック

教習車：TVRグリフィス

規定タイム(金)：2:06:330

規定タイム(銅)：2:11:000

タイトでロングなスピードコース、長い夜をこすり抜け

- ①1つ目の看板を過ぎたらブレーキング。2速90km/hでドリフト。
- ②シケイン手前で左から右に切り、直線的に抜けていく。
- ③2つ目の看板を目安にブレーキング。④に備えてなるべく右に寄っておく(1速50m/h)。
- ④③から続けて、インアウトとグリップで加速して抜ける。
- ⑤2つ目の看板を過ぎたらブレーキング。2速80m/hで曲がる。
- ⑥コーナーの手前で右に寄り、ド

- ⑦リフトで抜ける(2速90km/h)。
- ⑧前方の壁にぶつかるかと終わりのあたりで180km/h以上出すように曲がる。
- ⑨「B」の看板を目安にブレーキング。2速90km/hで曲がる。
- ⑩100km/hでアウトインアウト。
- ⑪急な右カーブは壁をこすりながら曲がる。
- ⑫2速70km/h位に減速して曲がる。
- ⑬右側の「Castrol」の看板が過ぎたらブレーキング(2速90km/h)。
- ⑭⑬⑫は壁をこすり抜ける技が使える)



ココはこう走れ!



Trial Mountain タイムアタック

教習車：ダッジ・バイパー

規定タイム(金)：1:28:540

規定タイム(銅)：1:33:000

壁ずり使ってタイム短縮、山間コースをトライアル

- ①最初の左→右はアクセル全開で抜ける。次の左は右端からアウトインアウト(こもアクセル全開)。
- ②トンネル手前でブレーキング。2速100km/hでドリフト。
- ③こもドリフトで。左端から90km/h(2速)前後で曲がる。
- ④このコーナー出口では外にふくらませ、次コーナーに備えること(ここは3速140km/h)。
- ⑤トンネル入り口で右側に寄り、トンネル内を斜めに走る。トンネル出

- ⑥で左端にかさぐるくらい速く寄りコーナリング(3速140km/h)。
- ⑦右側に寄り、壁をこすりながら走る。出口では100m/h以上にする。
- ⑧右→左のカーブは、全開で抜け、右急カーブ手前でブレーキング。ドリフトで2速110km/hで抜ける。
- ⑨コーナーは右側に寄って置いてドリフト。2速100km/hで抜ける。
- ⑩右側に寄っておき、カーブ手前で3速170m/hまで落とすとして安全にコーナリングしていく。

ココはこう走れ!



International ライセンス取得情報

教習車：ダッジ・バイパー

規定タイム(金)：1:56:420

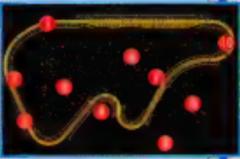
規定タイム(銅)：1:59:000

ブレーキングが勝利のキダテ、グランブルーの逆走コース

- ①右端に寄って置いてアウトインアウト(3速180m/h)。
- ②緑石の手前でブレーキング。約50km/h(1速)で曲がる。
- ③アウトからイン(3速150m/h)に入り(クリッピングポイント)をコーナーの真にとる。インからアウトへ加速(3速170m/h)。
- ④壁が終わる手前でブレーキング。さらにエンジンブレーキで曲がる。
- ⑤トンネルを出た直後にアクセルを開し、2速110km/h位で曲がる。

- ⑥トンネル内では右に寄って置き、道路の色が濃く変わる部分でブレーキング。1速70m/h位でドリフト。
- ⑦左カーブは、出口であまりふくらませず2速120m/h位で曲がり、次の右カーブはアウトインアウト。出口では加速しながら抜ける。
- ⑧緑石を目安にブレーキング。1速80km/h前後まで落とすとして曲がる。
- ⑨直線的にアクセル全開で抜ける。
- ⑩緑石の少し手前でブレーキング。1速90m/hまで落とすとして曲がる。

ココはこう走れ!



GTワールドカップを制覇してエンディングを目指せ!!

GTワールドカップの参加資格は、国際A級ライセンスを取得すること。GTワールドカップで続々6コースは、国際A級ライセンスの試験カリキュラムのコースでもあるため、コースレイアウトは誰の中に入っているはず。とはいえ、敵車はかなり速いのでなるべくスペシャルモデルクラス（もちろんフルチューンした市販車でもいい）の車で挑みたい。テストランを何度も重ねて、マイカーの性能に合わせたシフトチェンジのタイミングやブレーキングポイントなどを把握しておこう。

今回の攻路は精美部オススメの2台の車で!!



GT0 LM Edition



RX-7 LM Edition

2つのテクニックを使いこなし
上級レースを勝ち進もう!!

実車感覚がワリの「GT」ならではのテクニックといえるのが、スリップストリーム。直線の長いハイスピードリングではぜひ

とも使ってほしい。そして競走とは異なる「ゲーム」的なテクニックが壁すり。部分的に使うと有効なのだ。

壁すり



4コーナーの直線部分で壁すりすれば、後続車に追いつける。壁すりを繰り返せば、さらに追いつける。壁すりを繰り返せば、さらに追いつける。

スリップストリーム



4番車手前の後につけて、一気に追いつけるテクニック。壁すりを繰り返せば、さらに追いつける。

GT World Cup
グランプリシリーズ
ワールドカップ

全6戦で各コース3周によって行われる。マイカーはおみにもよるが、今回は、GT0スペシャルモデルを使用。総合1位になればエンディングだ。

ポールポジションボーナス
1,000,000クレジット
チャンピオンボーナス
5,000,000

獲得賞金(単位はクレジット)
1st 2,000,000 4th 500,000
2nd 1,000,000 5th 200,000
3rd 500,000 6th 100,000

とにかくスピード、300km/hオーバーの高速コース

1

ハイスピードリング

スリップストリームや壁すりなどのテクニックを駆使しよう。直線の長いこのコースでは、7速シフトのGT0、スーパー(共にスペシャルモデル)が有利だが、それを生かすためにも、コーナーではあまり減速しすぎないように。①左へのコーナーはインベタ。コーナー出口でアウトに寄る。②直線にこすりながら曲がる。③コーナーの手前までなるべく右に寄り、そのあとはアウトインアウトで加速しながら抜ける。④この緩やかな右コーナーは、イ

目標1ラップタイム 2:34.000
目標2ラップタイム 0:49.000



▲壁すりに使っている間は、スタート直線やスリットが下がった場合に使おう。

コースアウトは気にせず攻める走りで勝利をつかめ

2

トライアルマウンテン

①右コーナーの手前で右側に寄りアウトインアウトで抜ける。
②緑石の少しあとからブレーキングして、130km/hくらいで抜ける。
③急カーブの手前でブレーキングして後輪をスライドさせて曲がる。敵車がじゃまな場合は、壁にこすりながら曲がってもいいし。
④左側に寄り、アウトからインへ。
⑤トンネルの入り口で右側に寄りトンネル内を斜めに走る。秒右側に寄って、壁にこすりながらコーナリングしていく。
⑥コーナーの手前では、十分に速

目標1ラップタイム 3:49.000
目標2ラップタイム 1:14.000



▲⑤は、トンネル内を斜めに走り、出口の右側をかすめるようなラインで。



▲壁にこすり続けている間は、スタート直線を見失ってダウンしていく。



▲⑤は、緑石に乗り上げるとジャンプしてしまうので、流石で抜ける。



コーナーは安全策で、直線はちぎります



グラン Turismo Sport

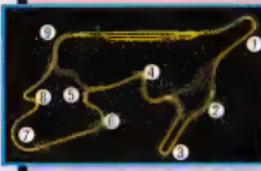
目標1-ラップタイム 4:58:000
目標ラップタイム 1:36:000

- ①急なコーナーでは十分減速してコースアウトしないようにしよう。
- ②奥から3番目の看板を目安にブレーキング。
- ③このあたりは直線的に抜けていく。スピードが出すぎていると、ジャンプしてしまうことがあるので注意しよう。
- ④3番目の看板の手前でブレーキング。
- ⑤右直線に寄って、アウトインアウトで抜ける。
- ⑥右側の縁石が終わる少し手前でブレーキング。

- ⑦コーナーの中央付近からインを突き、加速しながらアウトへ抜けていく。
- ⑧抜くにつりながら曲がる。ただし、コーナーの手前に突起があり、ここにはぶつかることがあるので、コーナーの手前では左に寄りすぎないようにする。
- ⑨奥から2番目(50mの表示)の看板を目安にブレーキング。
- ⑩このコーナーは緩いカーブだがスピードを少し落としておかないと、左にコースアウトしてしまう。



▲⑩は抜けずべりしないように、車体を安定させてブレーキングしよう。



意外に難度は低め、手堅く走れば大丈夫



スペシャルステージ1-5

目標1-ラップタイム 3:44:000
目標ラップタイム 1:12:000

- ①直線では左側に寄っておく。
- ②コーナーの手前ではできるだけ左に寄り、アウトインアウト。
- ③壁をこすりながら曲がる。
- ④アウトインアウトを履いて、左に寄りすぎると、前方の壁に衝突するので注意が必要。
- ⑤この急なカーブは壁にこすりながら曲がる。ただし、コーナー前の直線の右側に壁の切れ目があり、右に寄りすぎると衝突してしまう。
- ⑥ここはインからアウトへ。
- ⑦アウトインアウトで抜ける。
- ⑧直線で左側に寄り、より坂との

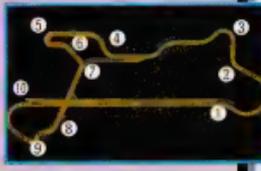
- ⑨ここでブレーキング。
- ⑩右コーナー後の左の壁が突き出ているので、ぶくらまないように。右側の直線に備えて、加速。



▲⑩の急なカーブを壁にこすりながら走った後の⑪は、アクセル全開で走り抜ける。



▲このあたりでブレーキングしてコーナーに進入しよう。



スピン多発の難関コース、挙動を安定させて走り抜こう



ディフォレストレーシングウェイ

目標1-ラップタイム 3:25:000
目標ラップタイム 1:06:000

- ①コーナーの先が見えにくく、ミスるとコースアウトしやすい。②から④にかけての複合コーナーはなるべく直線的に走るように心がけよう。また、ドリフトからの立て直しも確実。
- ①1番目の看板をすぎたらブレーキング。
- ②スピードが速いと少しジャンプするので注意。
- ③できるだけ右に寄って、④の左コーナーでぶくらまないように。
- ④この左コーナーはインをつく。
- ⑤インからブレーキングドリフト。

- ⑥2つ寄りやすいので注意。
- ⑦トンネル内で左側に寄り、次の右コーナーはアウトインアウトで抜けていく。
- ⑧左コーナーの手前(奥に看板が2つ見えたときを目安)で、ブレーキングドリフト。
- ⑨コーナーの手前で右側に寄り、アウトインアウトで抜ける。
- ⑩このコーナーの手前(トンネルの出口あたり)でブレーキングドリフト。
- ⑪2番目の看板の手前でブレーキング。



▲⑩のドリフト開始直後は、トンネルの出口を抜けた直後。



難関コーナーは壁すり多用で意外に楽勝(?)



スペシャルステージ1-11

目標1-ラップタイム 5:15:000
目標ラップタイム 1:42:000

- ①壁すりを活用して走ろう。
- ①この緩やかな右コーナーはインベタ。コーナーの出口付近でアウト(左)側に寄っておく。
- ②上方の「TOYOTA」の看板を目安にブレーキング。
- ③左→右の複合コーナーの手前で左側に寄っておき、アクセルを離して減速して曲がる。
- ④2番目の看板を目安にブレーキング。
- ⑤左側の壁をこすりながら曲がる。
- ⑥この左コーナーはインベタ。⑦の前で右に寄っておく。

- ⑦右側の壁にこすりながら曲がる。
- ⑧注意しないと前方の壁にぶつかるので、速度を落とすように曲がる。
- ⑨上方にある「IGRAM」の看板の手前でブレーキング。
- ⑩右側に寄って、アウトインアウトで曲がる。
- ⑪左側の壁にこすりながら曲がる。
- ⑫コーナーの手前で右側に寄っておき、アウトインアウト。
- ⑬右側の壁にこすりながら抜ける。
- ⑭このコーナー手前で右側にある「Castrol」の看板を目安にブレーキング。



▲「Castrol」の看板は右側。少しわかりにくいけど。



機動戦士Zガンダム

これを読めば各MSのパフォーマンスはバツリ!
あとはキミのテクニック次第だぞ!

発売中
SD-870
※W73031003101、※P277000

PS I LOVE YOU
WRITER'S
COLUMN

「リアリティ」と「楽しさ」の両方を追求するうえで、両立が難しいシステムの開発された「Zガンダム」。そのための開発者を顕彰したうえで、プレイしたのちに是非語りたいあなたに人気が高い。しかし、スピード感あふれる戦闘シーン、戦況を工夫すれば上からの強襲もやり取りみなど、テクニカルな戦いもできるのだ。ランチャーでなく、使用するMSによって異なる戦法をいろいろ試してみたいとすると、楽しめる。(5と4)

使用可能な全19種のMSのポテンシャルを徹底解剖

この「Zガンダム」でよくできてるのは、なにも演出やMSのポリゴモデルだけではないのだ。各MSがもっているポテンシャルの設定も、TVアニメと同じように作られている。そこでここでは、Vモードで使用できるMS、全19種の基本性能を各MSごとに分析してみよう。比較してみると意外な発見が!

表の見方

表中の総合評価は攻撃力、ロケット、装甲、スピード、旋回、バーニアの性能をA～Eまでの5段階で評価したもので、ロケットはロケットするまでの時間、スピードは移動速度、旋回は向きから移動する際の旋回半径、バーニアは消費率を表している。また、各MSが装備している武器の威力、弾数などもまとめてみたので参考に!

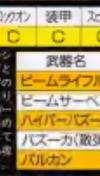


ガンダムMk-II

総合評価	攻撃力	ロケット	装甲	スピード	旋回	バーニア
A	C	D	B	C	D	D

ガンダムMk-IIのポテンシャルは、総合的に中の上と置いたところ。バーニアの消費率が少ないのが、あまり見えてきませんがオートパイロットを駆動して自動的に攻撃。基本性能に於いてはビームサーベルの性能がメインになるだろう。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	160	15
ビームサーベル	300	—
ハイパーバズーカ	240	8
バズーカ(散弾)	80	6
バルカン	10	—



ガンダムMk-III

総合評価	攻撃力	ロケット	装甲	スピード	旋回	バーニア
A	C	D	B	C	D	D

ガンダムMk-IIIのポテンシャルは、総合的に中の上と置いたところ。バーニアの消費率が少ないのが、あまり見えてきませんがオートパイロットを駆動して自動的に攻撃。基本性能に於いてはビームサーベルの性能がメインになるだろう。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	160	15
ビームサーベル	300	—
ハイパーバズーカ	240	8
バズーカ(散弾)	80	6
バルカン	10	—



ガンダムMk-III

総合評価	攻撃力	ロケット	装甲	スピード	旋回	バーニア
A	C	D	B	C	D	D

平均よりもやや劣るポテンシャルのガンダムMk-III。主力武器となるビームライフルの弾数が少なすぎるので、武器のチェンジ中の状態をうまく活かすのがポイントになるだろう。バーニアの消費量は少ないので、撃ち合いを繰り返す状態でも苦しくない。攻撃をかわすのが得意な機体で自衛があるのだから、格闘戦を挑んでも可い。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	160	14
ビームサーベル	250	—
シールドミサイル	200	—

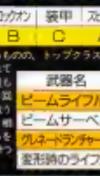


Zガンダム

総合評価	攻撃力	ロケット	装甲	スピード	旋回	バーニア
B	B	D	A	C	B	B

装甲に若干劣りはあるものの、トップクラスの性能を誇るZガンダム。機体に搭載したバーニアに優れていて、バーニアの消費費も少ないのでガンガン動き回って戦って戦って見ても構わない。足場を踏んで、戦況が有利になればまたとなくビームライフルの威力を享受できる。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	240	16
ビームサーベル	400	—
クローズドクランチャー	160	—
変形鋼のライフル	240	—



ハイザック

総合評価	攻撃力	ロケット	装甲	スピード	旋回	バーニア
A	C	D	B	C	D	B

総合評価はマイナスイはないが、マイナスイばかりだと、軍用機の威嚇を利し、後方から射撃のサイド、あるいは背後に回り込みに陥る。この辺りなら、たとえ射撃がヒットするからには、運用の利便性が高いのがアサルト。攻撃力もビームサーベルで240と、シールドゲージ200と、

武器名	威力	弾数
ビームライフル	60	80
ビームサーベル	240	—
シールドゲージ	180	—



マサザイ

総合評価	攻撃力	ロケット	装甲	スピード	旋回	バーニア
A	C	D	B	C	D	B

総合評価はマイナスイはないが、マイナスイばかりだと、軍用機の威嚇を利し、後方から射撃のサイド、あるいは背後に回り込みに陥る。この辺りなら、たとえ射撃がヒットするからには、運用の利便性が高いのがアサルト。攻撃力もビームサーベルで240と、シールドゲージ200と、

武器名	威力	弾数
ビームライフル	60	48
ビームサーベル	240	—
シールドゲージ	200	—

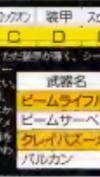


百式

総合評価	攻撃力	ロケット	装甲	スピード	旋回	バーニア
D	C	D	B	C	D	B

平均的な性能の高さ、また旋回が得意。シールドを装備していないために、ちょっとだけダメージを受けやすい。足場を踏んで、戦況が有利になればまたとなくビームライフルの威力を享受できる。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	160	15
ビームサーベル	300	—
クレイバズーカ	240	8
バルカン	10	—



アッシュマー

総合評価	攻撃力	ロケット	装甲	スピード	旋回	バーニア
A	C	D	B	C	D	B

定常戦のスピードに於ける強みもあるもの、総合的には上ランクされるアッシュマー。最大の強みは機体のコンパクトなサイズに集約がゆえに、よりコンパクトな機体であること。これは、遠距離から大威力のビームライフルを撃てるのは難しい。そこで装甲の高さを生かして、ビームサーベルによる近接戦闘の強さ。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	180	10
ビームサーベル	260	—
変形アタック	300	—
変形時ライフル	180	—



キャプラン

総合評価	攻撃力	ロケット	装甲	スピード	旋回	バーニア
E	C	D	B	C	D	C

リック・ディアスは、シールドの装備がない上に装甲が薄く、スピードもバーニアの消費も低い。ダメージを受けやすい。足場を踏んで、戦況が有利になればまたとなくビームライフルの威力を享受できる。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	160	20
ビームサーベル	260	—
クレイバズーカ	210	8
バルカンクランチャー	10	—

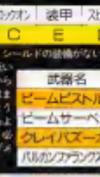


リック・ディアス

総合評価	攻撃力	ロケット	装甲	スピード	旋回	バーニア
E	C	D	B	C	D	C

リック・ディアスは、シールドの装備がない上に装甲が薄く、スピードもバーニアの消費も低い。ダメージを受けやすい。足場を踏んで、戦況が有利になればまたとなくビームライフルの威力を享受できる。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	200	14
ビームサーベル	320	—
ビームクランチャー	200	—
変形時ライフル	200	—



キャプラン

総合評価	攻撃力	ロケット	装甲	スピード	旋回	バーニア
E	C	D	B	C	D	C

キャプランはスピードに優れているが、バーニアの消費が早い。ダメージを受けやすい。足場を踏んで、戦況が有利になればまたとなくビームライフルの威力を享受できる。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	200	14
ビームサーベル	320	—
ビームクランチャー	200	—
変形時ライフル	200	—



キャプラン

総合評価	攻撃力	ロケット	装甲	スピード	旋回	バーニア
E	C	D	B	C	D	C

キャプランはスピードに優れているが、バーニアの消費が早い。ダメージを受けやすい。足場を踏んで、戦況が有利になればまたとなくビームライフルの威力を享受できる。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	200	14
ビームサーベル	320	—
ビームクランチャー	200	—
変形時ライフル	200	—

ガブスレイ

攻撃力	ロクオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	B	C	C	C	C

派手している武器の攻撃力が中程度で高いガブスレイ。その攻撃力もいので生かして戦うのが、機体へのポイントになる。メインウエポンのファンダグライフは弾数が少ないので、サブウエポンの両腕メガ粒子砲をメインに使用する。弾数が無尽蔵だから、ガンガン撃ってこよう。

武器名	威力	弾数
ファンダグライフ	250	10
ビームサーベル	300	—
両腕メガ粒子砲	200	—
変形特大粒子砲	200	—

メッサーク

攻撃力	ロクオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	C	C	B	B	A

メッサークはスピードに優れているが、そのほかの性能が平均的。あるいはやや劣るものが多い。ロクオンは特効がマイナなので、スピードで相手をつかまないと勝てず、敵近接にビームサーベルで切りつけるのが基本戦術。また、変形メガ粒子砲は、3発連続して使うのがポイントだ。

武器名	威力	弾数
両腕メガ粒子砲	120	20
ビームサーベル	300	—
両腕メガ粒子砲	200	—
変形メガ粒子砲	240	—

ハリアラビ

攻撃力	ロクオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	C	B	C	B	A

ハリアラビはスピード、旋回、バーニアの性能が高く、機動力を土台にした機体で、ロクオンや装甲も良いので遠距離で戦うのが得意。ファンダグライフで牽制し、両腕メガ粒子砲で射撃する。相手もロクオンにしたビームサーベルに切り替えて斬り付けない。サブウエポンも活用しよう。

武器名	威力	弾数
ファンダグライフ	180	12
ビームサーベル	260	—
両腕メガ粒子砲	240	—
変形特大粒子砲	180	—

ジオ

攻撃力	ロクオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	A	B	A	B	A

エガンダムに匹敵する性能を持つジオ。その威力は、なんと両腕メガ粒子砲が両腕メガ粒子砲、優れた旋回にも、両腕メガ粒子砲の効果も高く、遠距離でも生かすのが得意。5秒以内のビームサーベルと強力な両腕メガ粒子砲、とにかく強いのだ。また、ジオはガンダムを倒すには両腕メガ粒子砲の威力で押し切る必要がある。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	260	12
ビームサーベル	400	—
両腕メガ粒子砲	500	—

ハイアラン

攻撃力	ロクオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	B	C	C	D	A

ハイアランの特長はバーニアの消費量が少なく、ロクオン性能が高い。遠距離ではロクオンが少なくていいので、バーニアを生かして戦うのが得意。両腕メガ粒子砲で牽制し、両腕メガ粒子砲で射撃する。相手もロクオンにしたビームサーベルに切り替えて斬り付けない。サブウエポンも活用しよう。

武器名	威力	弾数
両腕メガ粒子砲	220	10
ビームサーベル	320	—
両腕メガ粒子砲	220	—

キュベレイ

攻撃力	ロクオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	A	C	C	C	C

キュベレイの特長は、なんと両腕メガ粒子砲の威力が両腕メガ粒子砲からさらに攻撃されるため、まず威力がこぼる。そこでオーレンレン攻撃を放つ。相手の両腕メガ粒子砲で牽制し、両腕メガ粒子砲で射撃する。相手もロクオンにしたビームサーベルに切り替えて斬り付けない。サブウエポンも活用しよう。

武器名	威力	弾数
ファンネル	150	10
ビームサーベル	320	—
オーレンレン攻撃	120	—

ザクII

攻撃力	ロクオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	A	A	A	E	E

総合評価を見てわかるように、ザクIIは性能にかなり優れている。M5は、攻撃力、ロクオン、装甲、スピード、旋回、バーニアはまったく悪くない。機体として、戦いやすい。両腕メガ粒子砲で牽制し、両腕メガ粒子砲で射撃する。相手もロクオンにしたビームサーベルに切り替えて斬り付けない。サブウエポンも活用しよう。

武器名	威力	弾数
指節ビーム砲	200	5
パンチ	350	—
両腕メガ粒子砲	150	—
両腕メガ粒子砲	150	—

ガンダムGP-01

攻撃力	ロクオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	C	A	A	A	A

ガンダムGP-01は機動力が高いので、両腕メガ粒子砲で牽制し、両腕メガ粒子砲で射撃する。相手もロクオンにしたビームサーベルに切り替えて斬り付けない。サブウエポンも活用しよう。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	200	18
ビームサーベル	320	—
バルカン	12	—

ガンダムGP-02

攻撃力	ロクオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	C	B	B	B	C

平均的な性能が特徴のGP-02。性能は平均的だが、外観から見るだけでかなりのもの。両腕メガ粒子砲で牽制し、両腕メガ粒子砲で射撃する。相手もロクオンにしたビームサーベルに切り替えて斬り付けない。サブウエポンも活用しよう。

武器名	威力	弾数
ビームライフル	240	12
ビームサーベル	320	—
変形アタック	200	—
両腕メガ粒子砲	280	—

ガンダムGP-02

攻撃力	ロクオン	装甲	スピード	旋回	バーニア
総合評価	B	B	A	D	E

ガンダムGP-02は機動力が低いが、両腕メガ粒子砲で牽制し、両腕メガ粒子砲で射撃する。相手もロクオンにしたビームサーベルに切り替えて斬り付けない。サブウエポンも活用しよう。

武器名	威力	弾数
バズーカ	300	5
ビームサーベル	400	—
バルカン	15	—

隠し機体「GP-01」&「GP-02」を使えるようにするには?!

GP-01とGP-02をVSモードで使用するためには、VSモードでCOMを勝ち抜いて、対戦の最後にGP-01に搭乗するコウ・ウラキ、あるいはGP-02に搭乗するアナベル・ガトールが出現するチャラクターをクリアすればOK。次からそれぞれチャラクターが使用可能になります。ちなみに、

クリアするのにオススメのパイロットは、GP-01ならカミーユビダン（Zガンダム）、GP-02ならシャア・アプナル（正式名がバアマス・シロココ（ジオ）、このパイロットとM5の組み合わせなら、比較的簡単にクリアできるだろう。金キアラ出現目指して、何度もチャレンジ!





PS
版

『Zガンダム』

『機動戦士Zガンダム』の発売を機に、開発プロデューサーである、(株)ベックの稲垣浩文さんにお話をうかがってきた。ゲームの開発秘話から次回作への構想などなど…。究極の「ガンダム」ゲームはこうして生まれたのである!

「視点は最初から決まってきました」

—まず、稲垣さんが今回の「Zガンダム」に関わったいきさつなどを……

稲垣浩文氏 (以下：稲垣)：実は、PSの初代「ガンダム」のときから関わってます。開発当初は、ポリゴンに対して開発者も業人でしたからスタッフは無茶苦茶大変でした。上がってきたときは衝撃でした。画面の中で3次元の戦い。でも、操作は難しかったです。それと、SSの「ガンダム外伝」などを担当してからですね、このゲームに取りかかったのは、最初は「Ver.3.0」が、いろいろあったんですが、ユーザーからのアンケートが一番希望が多かった「Zガンダム」にしようということになりました。

—それまでの「ガンダム」がコックピットビューだったのに対し、今作でバックビューになったのは何故ですか？

稲垣：最初スタッフからは「Ver.2.0」で不満だった点を改善する意味を言われて、コックピットビューで完備のモノを作りたいという要望があったんです。でも、僕の中には、このゲームに取りかかるときか

らバックビューで、という考えがありました。Zガンダムの実形を見せるためにも、やはりバックビューにしようスタッフと話をしたんです。結局、コックピットビューではZの実形はムリですということになりました(笑)。まあ、現在の形になりました。アンケートでも、「コックピット視点ではなく、ガンダムを見て戦いたい」というのも多かったものですから。

—今作の戦いは1対1の戦いでゲームが展開していきますが……

稲垣：原作の「Zガンダム」での戦闘は、何機も撃破する戦闘よりも、対ジェリドとか1対1での戦いが多かったですから。あと、技術的にももう1機画面に出てしまうと無理な部分があります(笑)。(笑)。

—この辺は、取り切って作りましたね。

—ストーリーモードには、カミーユモードのほかにも、シャアモードというのがありますが、これも最初から考えられていたのですか？

稲垣：はい。CD2枚組になったので、それならシャアモードを入れよう。『Z』のファン層って初代

「ガンダム」より狭いんじゃないかと思いましたが、カミーユは知らなくてもシャアを知ってる人は多いのではないかと……。それに、SSの「Zガンダム」はストーリーが前後編2枚に分かれてましたよね。プロとして同じものは避けよう。

—「Ver.2.0」の次の作品にしてはグラフィックが飛躍的に進化しているような気がしますが……

稲垣：これはもう技術の進歩というか、プログラマーの力ですね。「ガンダム」シリーズと同じ人間がやってもんですけど、最初の「ガンダム」は今作のように、テクスチャーを張るとゲームがかなり遅くなってしまっただけです。次の「Ver.2.0」では、ちょ



『Zガンダム』製品版と体験版の違い？

実は体験版に収録されている3つの「月の裏側」は、製品版とは微妙に違うのだ。ガンダムが出現する際、製品版ではアストナージとトールスが説明してくれるが、体験版ではトールスだけでアストナージが登場しないのだ。これはSS版の「Zガンダム」の収録のとき、コソッリPS5版用にと

録しておいたらしい。そのときアストナージの声優さんが来ていなかったの、体験版では強引に全部トールスにしゃべってもらったというわけなのだ。とはいえ、しゃべっているキャラが違うだけでセリフなどはほぼ同じ。だが、何となく雰囲気が違うので持っている人はぜひ確かめてほしい。



開発者に直撃インタビュー

っとなってらっしゃいますけど(笑)。それでも当時としては限界ギリギリで……。で、「Z」ではテクスチャーを揃ってもう大丈夫な作り方があったというか、プログラマー自身の経験値が上がったんでしょうね(笑)。ポリゴン数も、最初の「ガンダム」では1300ぐらい使っていたんですが、「Z」ではテクスチャーのおかげで150ぐらいで済みました。

——イベントなどCGムービーとポリゴンでの演出



——ゲーム中で、演出の力を入れた部分は？

福塚：ゲーム中よりも、敵を倒してイベントに入る部分です。倒してもすぐ爆発しないでカットインが入ったり、セリフがあったりといったつなぎの部分に力を入れました。最初のテーマでもあった、ロード時間の点からもここは最後まで調整しました。

——「Z」では分岐があるようですが？

福塚：ストーリーとかの分岐ではなく、セリフが多違うというくらいのもです。カミューモードで4つくらいあります。

——今回、一番苦労した点は？

を使い分けていますが、このあたりはどのようにして決めていたのですか？

福塚：まあ、まずシナリオを決めまして、フォウとカミューの名シーンなど、キャラクターの表現はムービー、といった感じで決めました。あと、「Z」ではロード時間を感じさせないようにするために、「ここでムービーが入ると、ロードしてしまうからポリゴンにしないと……」といった風にも決めました。

——ロード時間もかなり短いですよね。
福塚：ええ、プログラマーのおかげです。「ガンダム」のとき、あまりに長かったんで「ロードをなくせ！」と言ったら本当になくしてしまつた(笑)。アンケートでも「長い」という意見があったので、この点は「Z」を作るに当たって最初から考えました。

——今回の「Z」で一善やりたかったことは？
福塚：やはり、バックビューにしようとしたのか？というところを見たかったです。あと、オープニングやイベントで使われるCGムービーのデジタルアニメはどうなのか、という点です。うちとしても、サンライズさんにしてもらっての経験だったんで、まあ、アンケートとが観ていると、いい意見を頂

福塚：やはり、デジタルアニメです。なにせ初めてでしたから。コックピットに座っているキャラのセル画に、シートなどのポリゴンを合わせる所とかが特に大変でした。

——ズバリ、次回作は？

福塚：次も「ガンダム」でしょう！ きつと(笑)。ゲーム的な部分も1対1から1対複数とか、システムをバージョンアップさせたいです。また、ミッション性も高く、シナリオも強化して……。あと、対敵モードについては画面分割でできないかなあ、とも考えてます。



いているんでホッとしますが。

——オープニングのCGムービー、いいですね。
福塚：オープニング用に2〜3カット追加してました。カット割りとかもスタッフがこだわって作ってくれましたから。スタッフの中にも3、4回見てもにビデオにとって家に持って帰って見た、なんて人間もいますから(笑)。通常のアニメではできない、イベントのあるものになったと思っています。

「システムなどを強化して、次回もやっぱり、『ガンダム』を作りますよ(笑)」



セリフの分岐とボツセリフを紹介!

上のインタビューでも触れている通り、カミューモードには面白い方によって全部で4カ所、クリア時のセリフが変化する所がある。そのステージは以下の通り。ステージ1のクワトロとの機銃戦、ステージ3のジェドとの戦い、ステージ5のロザミアとの戦い、ステージ7のエンとの機銃戦。また、対敵モード時の勝ちセリフは製品版で

は各キャラ1機銃だが、当初は特定の相手と戦ったとき専用や、登場しているMSごとに変わるなど、数種類用意されていたのだ。ボツになったセリフの中には、カミューの「俺は男だっつー」やシヤアの「サボテンの花が咲いている……」やキミを笑いに来たアーなど、ファンなら「ニヤリ」とするものが多数あったとか。うーん残念。



Rシリーズ&ボス・ゲトウビューム、4機の隠し機体で戦おう！

近、遠距離どちらでもOK
バランスの取れた機体

R-1

使用
方法選択画面でショウ・ダバ・カミー
ュー・ショウ・ケーンに合わせ、
それぞれで△を押す。

すべてにおいて平均的な能力を有するR-1。ショットもいいが、とてつもなく長い繋合いと、高い攻撃力を持つT-LINKナックルを多用して戦うのがベスト。ダッシュショットで速いつめ、T-LINKナックルだ。

ショットの攻撃力は最大
パワーで押したいならこの機体R-2
パワー使用
方法選択画面でカミーユ・カミーユ
・ケーン・ショウ・ケーンに合
わせ、それぞれで△を押す。

ハイゾルランチャーは通常ショットながら、その威力はほかの機体の必殺技並を誇る。連射は効かないが、積極的に狙っていききたい。ただし、機体の移動スピードはゲーム中最下位。そのため、上級者用の機体といえるかもしれない。

スピード重視の機体
近距離の攻撃もかなり強い

R-3

使用
方法選択画面でダバ・ガロード・ジロ
ン・カミーユ・ショウに合わせ、
それぞれで△を押す。

移動スピードが早いので、ダッシュを使わなくても、歩いて相手のショットを選ばられるのが嫌み。攻撃の際は、ショットより攻撃力が高い近距離攻撃をメインに戦おう。

すべてにおいて最強の
性能を誇る機体

ゲトウビューム

使用
方法選択画面でリュウセイ・ライ
ー・アヤ・リュウセイ・ジロンに合
わせ、それぞれで△を押す。

特殊すべきは、その移動スピードと近距離攻撃の威力。どちらもゲーム中トップレベルだ。攻撃力を考えると、R-3と同様近距離攻撃をメインに戦うのがいいだろう。また、必殺技のアービットプラスターは、相手に1撃で破壊するほどの破壊力を持っている。対戦中は牽制に使うのも有効だぞ。



技名	コマンド
ビームソード	△
グレナード	△+○+△
しゃぼん攻撃	T+○+△
リアクティブビーム	△+○+△
グレナード	T+○+△
ビットレーザー	L2+R2+△
アービットプラスター	L2+R2+△+○
グレナード	L2+R2+△+○
ゲッウ・ウェーブ	L2+R2+△+○
コマンド・ビットレーザー	L2+R2+△+○



めざせ! 激早クリア

MISSION 05

Tourba Plant

マッコイ機をかばいながら
全力で戦え!

最後のステージとなるこのミッション5では、敵1小隊に対して2つの小隊で攻撃するのですがまず大切、逆に複数の敵に囲まれるのは絶対に禁物。とくに①の敵との戦闘中は②の敵から攻撃を受けてしまう場合が多いので、③の敵が接近してきたらいったん石壁に回り込み、体制を立て直してから再び攻撃していきましょう。また、慎重に戦っていても後半にはかなり各機体が消耗しているはず。もしもマッコイ機があと一撃でやられてしまうような状態なら、第2小隊を犠牲にして敵に突入させよう作戦をとっていきましょう。

▶何となくとも接近を得意とする敵WAWがつかない。ほかのメンバーを犠牲にしても、マッコイ機が撃たれることのないように。



そしてエンディングへ…



5ミッションを無事戦い抜けば、早くもエンディングへ突入。マッコイたちの戦いも幕を閉じる。しかし今回のストーリーでは、本家なら登場するはずのシムセミア小隊やWALFの面々についてはまったく語られていない。よってより深くシナリオを堪能するためにも、まずは普通にプレイするのがオススメといえるだろう。そのあとで、この激早クリアに挑戦してみよう。また、今回紹介した以外にもストーリー中ではさまざまな分岐が発生する。その詳細な条件はここでは伏せておくので、ぜひキミ自身の手帳に新たなストーリーを見つけてほしい。

めざせ! 激早クリア

MISSION 04

Closed Mine

ここで第2小隊をしっかりと育てよう

このクローズド マインでは第2小隊が加入。ちなみに今回の激早ルートには第3小隊が登場しないので、最後まで2つの小隊で戦わなければならない。よってこのミッション

では第2小隊のWAWを成長させるためにも、彼らが撃たれないように注意していきたい。とくに強敵であるワワーク3機は、2小隊の力をあわせて攻撃するようしよう。



▼戦闘へりは、おちに第1小隊が陣ち落としてくよい。

めざせ! 激早クリア

MISSION 03

Ya.horende

戦車の攻撃は防御重視で耐えろ!

ミッション1と2の各条件を達成していれば、あとは最後のエンディングまで一直線。ここからはクリアタイムなどの特別な条件はないので、じっくりと慎重に戦っていく

たい。とくにここでは、攻撃力の高い戦車部隊に要注意。これに対しては敵の砲撃が激しいうちは防盾重視で耐久。攻撃が静まったあとにメインウェポンで倒していこう。



▼接近するまで防盾を保持して、いよいよダメージを軽減できる。

ミッション失敗を
繰り返せ…!?

今回の激早ルートはミッションの数が少ないため、WAWがあまり強くない状態で戦っていかねばならないのがツライところ。そこで序盤のWAWを大幅に成長させることができるおトクなワラ作戦を紹介しておく。それは、ミッションが開始しても移動せずにそのまま待機しておくというもので、WAWは待機中も戦い方を学習しているので、30分経って作戦失敗となる頃には、かなり成長しているはずだ。とくに短時間でクリアしたいミッションにのぞむ前には、この方法で機動を中心に学習させておくといいたい。ただし作戦失敗や戦略的撤退は、1ミッションに4回、全体で20回以上行うとゲームオーバーになる。回数だけに注意!



TOMB RAIDER 2 トゥームレイダー2

大好評の3D・AVGの第二弾がいよいよ登場!
今回は基本テクニックをパッチリ紹介するぞ。

1/22 ▶ ¥5,800 ▶ ビクターソフト
AVG ▶ MCDIプロのり

PS: I LOVE YOU!
WRITER'S
COLUMN

「何でプレイしているのか」「結構まあまああるだろうな」と思っていたらやっぱり、またレイラの顔がからで出しのものは、最初のファン自身としても嬉しい。でも、何回かプレイしたら、いよいよ「あなたも、あかたも、少し日本へ来たかったらいいんだけど……」っていつかのお話がまたかな? あ、私は寝ておいた。このお話は、今度またから、もうお話ししてあげよう。もう一度読んでみる。「ま、あのアスカー

「トゥーム2」のクリアに必須! 10の基本テクニックを紹介

3D・ACT要素の強いAVG「トゥームレイダース」。その破壊的「トゥームレイダー2」(以下「トゥーム2」)は、基本的には前作のシステムを継承しているが、新しい要素がいくつかプラスされている。そこで今回は、その新要素を含めた「トゥーム2」の基本テクニックを紹介していこう。



▲新要素はいくつか
▲新しい技も、豊富に
▲ワンポイントも、
▲豊富にある。 十分に注意しよう。

基本テクニック
その1

ジャンプ

時間短縮に役立つ
アクションだ!

○ボタンを押すと、レイラが前転して後方を探る。また、
◆キーの左右で後ろを向くよりも断然速いので、時間制限
のある仕掛けを突破するときや、敵が背後に回り込んでき
たときなどに使用すると非常に有効。ただ、画面が大きく
揺れるので、慣れない自分自身の位置を見
失いやすいから注意
が必要だ。また、反
転は、水中やジャン
プ中でも使用するこ
ともできる。例と
してバックジャンプ
の反転を右の写真で
紹介するぞ。

バックジャンプ中の反転



▶すると空中で反
転する。タイム
ダウンに注意。
▲バックジャンプ
したら、すぐ○
ボタンを押す。

基本テクニック
その2

反転

場所において重要なアクションの
1つ。よめに使っていこう!

上ノボタンと◆キーの組み
合わせで、その場から動かす
に自由に周囲を見回すことが
できる。上や下の様子これが
を彼ないしと確認できるの
で、新しい場所になったら周囲
がらすに必ず使っていこう。



▲新しい場所を見回す
のにも便利だ。

基本テクニック
その1

ジャンプ

複雑な地形を飛び越え、トラップを回避
し、敵の攻撃をやり過ごす……など、ジャン
プは「トゥーム2」の中で最も大切なア
クションである。ジャンプは大きく分ける

3種類あるジャンプを使い分けると攻略
の第一歩。確実にマスターしていこう!

と下に紹介した3つの種類があり、それぞ
れ跳ぶ高さや飛距離などが違う。その特性
をしっかりと覚え、しつこく練習に出せる
ように練習しておこう。

基本テクニック
その2

通常のジャンプ

○▶+キー上



その場から動きなしで跳ぶジャンプの
こと。ダッシュジャンプに比べると飛距
離はないが、その分高く跳ぶことができ
る。亦も距離の測れない壁に身
が触るときや高い場所にとぶら下がる時
などに利用しよう。基本的な使い方だ。
まずジャンプするポイントまで慎重に歩
き(○)、○ボタンを押した後で◆キー
の上を押して跳ぶのだ(○)。

基本テクニック
その3

高ジャンプ

+キー上▶○



助走をつけて跳ぶジャンプのこと。そ
の場ジャンプに比べると飛距離はあるが、
速に高く跳ぶことができない。このジャン
プで覚えておきたいのは助走の距離。
まず跳びたいポイントまで来た。◆キ
ー下(1)を押して一歩下がる(○)。これ
だけで助走距離は十分。あと◆キー上
を押した後には○ボタンを押して跳べば
いいのだ(○)。

基本テクニック
その4

バックジャンプ

○▶+キー下



後方に回転しながら跳ぶジャンプのこ
と。主に敵との戦闘中に、後下がりがな
がら攻撃するときで使う。また、壁を登
っているとき(○)に、○ボタンを押すと
そこからバックジャンプすることもでき
る(○)。このジャンプはそれほども多
用することはないが、実はこれだけでク
リアできないポイントがいくつかある。上
の2つで練習しながら覚えてみよう。

基本テクニック
その5

慎重に歩

RI&Rボタンの使い方を
しっかりと覚えておこう!

RIボタンを使って慎重に歩
くと崖から絶対に落ちないので、
高い場所にいるときは必ず
使おう。また、RIボ
タンとRボタンとでは動き
が少し違うので、右の写真で
確認しておこう。



▲RIとRボタンの組み
合わせで、その場で左
向きを振り。
▲RIとRボタンの組み
合わせで、左右に歩
きやすいぞ。

最新テクニック
その5

攻撃

自動照準システムの特徴を
しっかりと把握して敵を倒す。

レイラは武器を照準しているときは、敵が射撃距離に入ると自動的に照準を合わせられる。ただ、敵を倒した後も攻撃を続けている(◎ボタンを押している)と、その敵に照準を合わせ続けしてしまうのだ。こんなときは1回攻撃を止める(◎ボタンを放す)こと。すると次の敵に照準を合わせしてくれるぞ。



- ▲見人が開口部攻撃を避けると遠射のときにピンポイントで射撃が当たる
- ▲射が見えなくてもレイラが顔を付けたら攻撃だ!

最新テクニック
その6

トーチ

強い場所ではトーチを頻りに
使え。ただし使いすぎには注意!

「トゥーム2」では暗くて視界が悪いポイントがいくつかある。そんなときはトーチを使おう。ただ、トーチは一定時間が経つと消えてしまうし、敵に照りがあるので頻りに使いたくない。また、ピストルを撃ったときの閃光もトーチの代わりになるのでよかったところなら、こちらを利用しよう。



- ▲トーチは水中でも使用することができる
- ▲照らしたトーチは、また落ちて使える。

最新テクニック
その8

よじり

探索範囲が広がるアクションの
使い方をマスターしよう。

よじり方は「トゥーム2」からの新アクションで、特定の壁を登ったり、降りたりすることができる。壁に近づいて◎ボタンを押すとつかまり、◆キーマンの上下左右で自由に動き回れる。ただし、◎ボタンを放すと落ちてしまうので注意しよう。また、ジャンプ中にこの壁につかまることもできるぞ。



- ▲早く降りたいときは、◎ボタンを押しよう。
- ▲壁に近づくにはいくつかの技があるのがおすすめ。

最新テクニック
その10

セーブ

こまめなセーブを心がければ、
難関もまたたく間にクリア。

前作と違い「トゥーム2」では任意の場所でセーブをすることが可能になったので、危なそうなポイントの前では必ずセーブをしよう。これも立派な基本テクニックだ。



最新テクニック
その7

武器

それぞれの武器の特徴を把握し、
状況に応じて使い分けよう!

7種類の武器はそれぞれ威力や連射速度などが違う。しかもピストル以外は弾数に制限があるので、何も考えずに使うと、大事なところで弾切れになってしまうことも。そこで各武器の使いどころを紹介していこう。



- ▲威力は最強の武器。連射速度は遅い。弾数は少ない。
- ▲威力は最強の武器。連射速度は遅い。弾数は少ない。



- ▲威力は最強の武器。連射速度は遅い。弾数は少ない。
- ▲威力は最強の武器。連射速度は遅い。弾数は少ない。



- ▲威力は最強の武器。連射速度は遅い。弾数は少ない。
- ▲威力は最強の武器。連射速度は遅い。弾数は少ない。



最新テクニック
その9

乗り物

オートマシーノロービンを
乗りこなして、難関を突破しよう!

「トゥーム2」では、2つの乗り物に乗れる。覚えておきたいのは◎ボタンを押したまま走るとスピードがアップすること。ただし、スピードが上がる時に壁などに当たるとダメージを受けちゃうので注意。乗り降りの仕方は下の写真を見てね。



- ▲乗り物に乗るには◎ボタンを押す。
- ▲降りるには◎ボタンを押す。

最新テクニック
その11

レイラの 独り言

私の家には
行った?

みんなもう私の家には行ったみたいだから? 前作をプレイしているから、練習は必要ないなんて言わないで一度は行ってみてね。前作では見れなかった場所がとくさんあるから、けっこう楽しいと思うわよ。



▲ここがあの記憶、パウルももちろんとあるのは、それと前作の老人は私の叔父なの。

TOMB RAIDERS 2

クラッシュ・バンディクー2 ~コルテックスの逆襲!~

キャラの動きが楽しい3D・ACT「クラッシュ・バンディクー2」のダイヤ入手法を大公開するぞ!

発売中
ACT
PS3
XBOX360
WiiU
3DS

PS3 LOVE YOU!
WRITER'S
COLUMN

サーフがステージごとにできるよくなること、操作よりも難易度が下がり遊びやすくなった「クラッシュ・バンディクー2」。ACTがあまり得意じゃない人でも通ってプレイできる。それでもディバというくらい、ちょっと変わった楽しみ方を提案。クラッシュを動かさずに遊んでおく、QTEで有名なクラッシュダンスをするので、それをマキでクラッシュと一緒に倒してみてもどうでしょう。ってやってもいいけどだけかな? (ライター)

ステージ10までのダイヤ入手方法のポイントを伝授!

新たにボディプレスやスライディングなどのアクションが増え、前作よりパワーアップした「クラッシュ・バンディクー2」このゲームには、隠しコースを含めたステージ上のすべての箱を破壊することで入手できるパーフェクトダイヤと、特殊な条件をクリアすることで入手できる赤や青、白などのカラーダイヤが存在する。この2種類のダイヤをすべて入手しなればクリア率100%は不可能だ。今回は、ワーブルーム2までの10ステージのダイヤ入手方法を攻略するぞ。



▲どのステージにも必ず存在するダイヤ。すべての箱を壊すと出現するぞ。

▲特定のステージに隠れており、条件を満たすことで入手できるカラーダイヤ。

1 あめのジャンクル

●ボディプレスで隠しルートへ行くぞ

ステージ途中にある顔の模様。この模様が隠しルートへの入り口なのだ。この模様がボディプレスすれば隠しルートへ行けるぞ。



●箱を壊さずクリアして青ダイヤをゲット!!

箱を1個も壊さずにステージクリアすると、青ダイヤが入手できるぞ。「こぼれも破壊してはいけないので注意しよう。



STAGE

2 ツルビカの方のやまやま

●「ひみつのワーブルーム」を通って青ダイヤを手に入れる!

ハイジャンプでも届かない場所にある赤ダイヤは、「ひみつのワーブルーム」を通らなければ入手できない。「ぶっとびサーフィン」のステージで最初にあるサーフボードに乗らずに、浮かんでいる箱を踏み台にして、右壁にある足場に乗ると、「ひみつのワーブルーム」に行ける。そこにある入り口に入れば、赤ダイヤのある隠しルートに進めるのだ。



▲箱を踏み台にして跳んで足場に届くと。

▼一瞬で「ひみつのワーブルーム」に到着。



▲ワーブルームから進める隠しルート。この先に赤ダイヤが。

STAGE

4 ちりぢりやいひ

●分岐も3に並み!「ブロック」のスイッチを入れる

このステージでパーフェクトを取るには、左右に分かれた道の右ルートにある透明なブロックを、見える箱に変えなければならぬ。そのためは、まず先に左ルートへ行き「1」ブロックのスイッチを入れる。そのあと、さらに左ルートを進み、わき道から右ルートに入り、すべての箱を壊してから再びゴールへ向かうこと!!



▲スイッチを入れ、右ルートへ行くから見える箱を壊そう。

▲「1」ブロックのスイッチを入れる。そのあと、さらに左ルートを進み、わき道から右ルートに入り、すべての箱を壊してから再びゴールへ向かうこと!!

STAGE

3 テケテケかわのぼり

●青ダイヤに通って隠しルートへレッツゴー!!

ある場所に隠しダイヤがあるぞ。

青ダイヤがある状態でこのステージに来ると、ステージ途中に青ダイヤが置かれている。これに乗れば隠しルートへ行けるぞ。

●ノーマスで時間内にクリアも目標せよ!!

制限時間内にノーマスクリアすると、ダイヤが手に入る。時間内クリアにはサーフボードでの加速を使いこなすことが重要だ。



STAGE
6

ゆきやまに
えんぱん

●赤ダイヤで隠しルートが開ける



▲赤ダイヤに乗って行ける隠しルートには、スライディングやクラッシュプレートの要。

「ツルピカのゆきやま」で赤ダイヤを手に入れば、このステージにある隠しルートへ行ける。隠しルートには、上下に動く木柱や近づくとき木の柱が落ちるトラップが用意されており、「二トロはこ」がたくさん置かれているぞ。タイミングに注意して、慎重に進もう。

STAGE
8

しぐま
まッジ

●ライン取りと反射神経が重要だ!



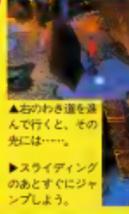
▲ジャンプ後に着地の場所を話すと箱が壊せなくなることもあるぞ

強引スクロールするこのステージで、パーフェクトを達成するコツは?。左右どちらに箱が配置されているも壊せるように、コースの中央にいること。それと、左右に離れた箱を壊すときは、ジャンプ中に左右の移動で箱のあるほうに着地することだ。

STAGE
9

ゆきま
スライディン

●わき道の先に「アほこ」を発見!!



▲右のわき道を選んで行くと、その先には……。
▲スライディングのあとすぐにジャンプしよう。

最初のチェックポイントから少し進むと右側に道がある。その道の奥のビリビリエンスと谷間の先に、?つの「アほこ」が……。この谷間は、ビリビリエンスをスライディングでくぐった瞬間にジャンプをすれば跳び越せるぞ。

KEY

ダイヤ入手に欠かせない「ひみつのワープルーム」を探せ!!

隠しコースへの導きと出る「ひみつのワープルーム」への入り口。このコースで隠れている「ひみつのワープルーム」のコースにも存在する。プレイしている時に隠れている場所を探せば、このコースへ入ることができる。また、「ひみつのワープルーム」で通過するこころに訪れる。このコースは隠しコースに比較すると難しいだろう。



STAGE
7

ぶとび
サーフィン

●難関な壁抜けドクロコースにダイヤあり



ノームスでこのステージの「とうめいあしは」の所まで行くと、透明だった足場が、「ドクロのあしは」に変化している。その足場に乗り、難関コースに進めば、このコースをクリアすればダイヤが入手できる。



▲ジャンプと敵のタイミングが難しいステージ。空中で方向転換できるのを利用して足場を確認しよう。

●パーフェクトのカギは「ひみつのワープルーム」

このステージでは「ひみつのワープルーム」を経由して隠しルートを通らなければならない。そのワープルーム入り口は、「しるくまジャンプ」に……。



●99
▲ワープルームの球中にその秘密があるらしい。

STAGE
10

ジャン
ジャンプ
ちがう

●分かれ道の往復でパーフェクトを狙え

このステージには2カ所の分かれ道があるため、行ったり来たりして、すべてのルートを回り、箱を壊さなければ……。

ならない。箱を破壊するための最短の手順は、最初の分かれ道を右ルートに行き、箱を壊し終えたら戻って左ルートへ。左ルートを進むと、また分かれ道があるので、ここでは先に左へ進み、行き止まりの箱を破壊してから右ルートに戻って行くのがベストだ。
▲最初の分岐は、リングのないほうに進み、次の分岐はリングのあるほうに進もう。



●行き止まりと奥の壁や、その先にダイヤ!



最初の分岐を右に進むと奥の「二トロはこ」だらけの部屋。実はこの部屋の壁はすり抜けが可能で、さらに奥にコースが続いている。その1番奥に緑ダイヤが置かれているぞ。

▲壁をすり抜けて、ガンガン奥へと進んで行くのが緑ダイヤがゲットできるのだ。

3-06-01000000

THE TERRIBLY SICKEST COASTER IN THE WORLD.

MAD PANIC COASTER

GO STRAIGHT
TO HELL 

SHOCK ! SMASH ! SCREAM !
HARD CORE NON STOP ACTION GAME FOR
CHICKEN BOYS AND CLUELESS GIRLS!

NOW ON SALE ¥4,800
NON STOP ACTION GAME FOR PlayStation.



★ マッドパニックコースター 絶賛発売中! ★

走る! 撃つ! 飛ばす! 落ちる! 着の袖破に、絶叫マシンがやってくる!

スーパースピードのコースターに乗せられ、モンスターたちが待ち受けるマッドなコースの上を
見事走り抜けることができるぞ! ゲーム史上類をみないスピード感、ユニークなキャラクターたち、
こざけんなサウンド、そして、もう快脚が止んごもりのユニークなノンストップアクションゲームたまり
でめなにはともあれ、トライ&ライド! ハマること保証付たせ! 標準価格4,800円(税別)。



©1997 HAKUKODO INC.



PlayStation®

3D-MANGA
VIEWER™

後藤理沙



Risa
Goto

プレイステーションでマンガを読もう。
迫力の効果音。美しい色彩。
これがコミックの新しいカタチだ!!

発売が延期になり

PlayStation

新創刊

COMIC

紙コミックじゃ表現できなかったコブラがここにある。

PlayStation

PSコミック、衝撃の第一弾!!

「コブラ ・ザ・サイコガン」 寺沢武一

(SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN)
Vol.1, Vol.2 同時リリース!!

1月22日発売 標準価格(税別) 各2,000円



絶対超常馬力!! 続々登場。プレイステーションの「コブラ」シリーズ

●カルト的人気を誇る作者の完全オリジナル漫画が下ろし作

「RAMPAGE THE DARK ANGEL」板橋しゅうほう

『03年春発売予定/予価2,000円(税別)』

●小説家・渡辺浩武と、アーティスト・朝霞れいのコラボレーション

「2000年のゲーム キッス」渡辺浩武

『03年発売予定/予価2,000円(税別)』

公式サイト <http://www.scaj.jp/>

COMIC



ご迷惑をおかけしました。



絶賛発売

大変お待たせ
思うぞんぶん走り



(FORMULA 1 97) 標準価格 5,800円(税別) SPS-00023

An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.
Published under license from PSYGNOSIS LIMITED. ©1997 PSYGNOSIS LIMITED. THE PSYGNOSIS and THE PSYGNOSIS
trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved. Developed by Storm Creations.



売中!!!

いたしました。
まわってください。

FORMULA 1 97

GARAGE <http://www.soni.co.jp/>

GARAGE オンラインストア PlayStation 4 対応ゲームソフト

© 1997 Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation 4 対応ゲームソフト





増殖中



全国

コントローラを持ったら、野生児に変身した。

とんで、はしって、かんで、つかんで、なげ、まがって、のぼって、まわって、よんで、おぼえて、しゃべって、きいて、あつめて、たべて、あいかけて、ころがって、うかんで、すすんで、もどって、とびかいて、およいで、くっついて、あせかいて、まごかして、

・・・どっちにいても、ああとまらない〜っ!!!

Whoopie Camp

株式会社 ウーピーキャンプ

〒582 大阪府箕面市船場西3丁目10番1号

TEL:06-6542-0020

FAX:06-6542-0021

©2004 TOMBA CO.,LTD.

●新感覚イベントクリア型アクションRPG ●標準価格 5,800円(税別)

ホームページアドレス・<http://www.tomba.co.jp>

全国約100

野生^ト兎^ン現象^バ!

アハハハ

オレっ! トンバ



TM

電撃

CHIZURU IKEMAKI'S
池崎千鶴の
DENGEKI
電撃レポート
REPORT

今月の電撃レポートは、
ゲーム雑誌の歴史を
振り返るというテーマで
行きます。ゲーム雑誌の
歴史は、ゲーム文化の
歴史でもあります。その
歴史を振り返ることで、
ゲーム文化の歴史を
知ることもできるはず
です。今回は、ゲーム
雑誌の歴史を振り返る
というテーマで、
ゲーム雑誌の歴史を
振り返ります。



今月の電撃レポートは、
ゲーム雑誌の歴史を
振り返るというテーマで
行きます。

PlayStation
今月の電撃レポートは、
ゲーム雑誌の歴史を
振り返るというテーマで
行きます。

電撃王
今月の電撃レポートは、
ゲーム雑誌の歴史を
振り返るというテーマで
行きます。

電撃 SEGA SATURN
今月の電撃レポートは、
ゲーム雑誌の歴史を
振り返るというテーマで
行きます。

電撃 NINTENDO 64
今月の電撃レポートは、
ゲーム雑誌の歴史を
振り返るというテーマで
行きます。

電撃 マガジン
今月の電撃レポートは、
ゲーム雑誌の歴史を
振り返るというテーマで
行きます。

【発行】メディアワークス
【発売】主婦の友社

http://www.media-works.co.jp/

おどろきだま

このおどろきだまは、
おどろきだまの仲間を
おどろかすおどろきだま
おどろきだまの仲間を
おどろかすおどろきだま
おどろきだまの仲間を
おどろかすおどろきだま



DPS ソフトレビュー The DEEPER

どこまでも深くやりこむ!
最強のゲーム評価記事

テイルズ オブ デスティニー



SFCのヒット作『テイルズ オブ ファンタジア』の流れを汲む正統派PRG。キャラクターデザインは、人気が高いまたむつみ

どうもアバンチュラスなゲームで正統派だった全体とは少しずかりてきており、ミニゲームは面白かったりするのだが、まず肝が伝わりずると思われ、なによりフラグ立てがあまりにうざったくてイライラする。後人のセリフをちゃんと聞かないと話を先に進めるのが難しい。思ったよりもかなり好評な気が、

「肝が伝わりずるが通らない、まるでまてしまおう、ちょっとツライ。完成度が高いだけに、もったいないゲームだね。」

65

マップや地形が美しいという点では付け加えて前作にも増しているところもある。アイテム数が多すぎて不便（回復コマンドも使い勝手が悪い）、ボタンを押さないといかない癖が面倒。視、遠視も目人がおもしろい。進めにくいところがある。敵が、攻撃に反応する。アクションは速い。戦闘で勝利がわかりやすい。そのとめるとの速さが高くなる。物語は長くはない。面白いイベントも少なくなる。ゲームだね。」

70

リアルタイムの戦闘システム、キャラが動きまくって戦闘がスピード。戦闘によって連撃やダメージを分けられる。戦闘コマンドを入ければ必死な状態になる。戦闘が持続する（バトルが楽しめる）。たまにバグするかもしれない。戦闘システムはリアルタイムで、キャラが動き、ダメージのコントロールをくれる。なでる感じもあっていい。システムは面白い。システムは面白い。システムは面白い。システムは面白い。

85

（レビュー 後-2）
キャラクターは、世界観が明確に魅力的。ただシステムとしては、かなりオールドファッションな「TCO」の世界観に引き継がれるものがない。たまたまPPGで終わってしまったら、それでいい。そこらへんのPPGには魅力的なクオリティがある。このレビューは、次のレビュー。これは、オーガニックのアニメが面白い！ 下巻のOVAも面白い。ゲームだね。」

90

DPSのソフトレビューは3部構成。Part1では話題のソフトをピックアップし、4人のレビュアーがそれぞれの視点で評価。Part2は、本誌の担当ライターが、そのジャンルに関連している人達から話を拾います。そしてPart3では、レビューで話題になったソフトを紹介していきます。

レビュアー紹介

山崎	本誌コラムでもおなじみのゲームクリエイター。大抵のレビューはゲームへの愛が伝わります。冷静かつ鋭い視点でゲームを斬るベテランライター。アーケードやパチンコにも詳しい。
みさき	RPG好きの女性レビュアー。アニメ的なソフトをプレイ、感心したままにレビューする。
クリム	クールなレビュアーがモットーの雑誌編集者。ただしジャンルと関係性は熱くなる。
山崎	ファンタジー系のゲームが好き。斬る人前のライター。週末は300円しかなかったり。
TAC	洋ゲーとPRGが得意だが、メジャーなゲームと比べると、ジャンルを問わずゲームが好き。
海	雑誌からSLGから、パズルゲームまでオールマイティになつてきたベテラン。
山崎	RPGや育成ものならおまかせの女性ライター。愛あるレビューをモットーとする。
山崎	どんなジャンルもOKだが、新ジャンルには個性がブツブツ「でずう」が口癖。
山崎	本来生活の楽しみとする元活版師。レビュー。アニメや音楽系は特にこだわりを持つ。
Z佐藤	「ロックマン」シリーズを愛して居たりはが。少年の心を捉える。ACTは得意。
山崎	毎日「うさぎウッキー」で、かなりハードなまでのOKの癖ベテランゲーム。
山崎	視、相手を決めたいまの時期の格ゲー好き。キャラクターにもかなり興味するらしい。
山崎	深くとか遠くまでプレイし続けるゲームジャンキー。特にRPGには目がいい。20歳。
山崎	海外ゲームまで楽しめる。オールジャンルOKの元活版師。パズル系は得意。海外ゲームも好き。T3PACTには熱くなる。

岩崎啓真

今回発売される「DPS」に起こらないゲームを入れたら、電脳を点けるだけのゲームです。でも、ちょっと気合いを入れないとクリアできないというのやっとなてきて、にやにや、なんだ、なんだ、DPSオリジナルで作ったものが嬉しくて、増刊号のCD-ROMも完成してきて感じます。

ウオルフ中村

最近のウオルフは目を覚ました。私が書いたゲームを運ぶのはプロ、スファイドになることが、僕の「ゆまぜ大発見」だった。だけに感動もひとしお。時々は書いています。P.S. 横浜ベイスターズの練習と三流、おもしろい（笑）。空欄で後から後から来た人はいくらもなかったらうけど、私にだけは（笑）

なんでもゆづこ

みなさん、お正月はどう過ごされたでしょうか。私は去年と変わらなくて、ゲームをじっくりと、いっこの終わるまで正片休みがなくなって、思いつきで、まあ、仕事も忙しい。でも、趣味のパソコンを遊びまくって、お正月に遊ぶ。お正月はまたまた遊んでたいので、ぜひ（笑）

電撃レヴューアーズ

「電撃レヴューアーズ」とは、OPGが誇るその名のスペシャリストたち。Part1の4人、Part2のメンバーレビューを担当します。さまざまなソフトに幅広く対応できるように、電撃レヴューアーズの異なる100人、人が登場する。詳しいプロフィールは本誌のレヴューアーズで紹介していきます。



思い通りの青春、あじわえます



本当は…
主婦 28才



本当は…
サラリーマン 27才



本当は…
OL 26才



本当は…
魚屋 33才

が
青春
で

©1998 KID

98年3月発売予定 プレイステーション
2/32X/サターン/同時発売

標準価格¥5,800(税抜)

- なんと、サイコロ(ルーレット)が無い●好きな人と恋愛・結婚が出来ます
- なりたい職業になれます●思い通りの青春をつくる事が出来ます



株式会社キッド

〒108 東京都港区三田2-25-7-15 KIDYAMA TOMBENT

Child Image Center ユーザーサポート TEL:03-5440-8108 FAX:03-5440-7734 Web: http://www.kid-games.com

©1998 KID. All rights reserved. Wai Wai Kid is a registered trademark of KID. All other trademarks are the property of their respective owners. KID YAMA TOMBENT is a registered trademark of KID. All other trademarks are the property of their respective owners. KID YAMA TOMBENT is a registered trademark of KID. All other trademarks are the property of their respective owners.

電撃 PlayQuestion

ブレイクエション

年末年始にかけて発売されたソフトの攻略をしっかりとフォロー！
プレイに行きづまったときこそこのコーナーがアナタに優しくお答えします。今回も熱い攻略記事満載のブレイクエションで、アナタの悩みを解決です。

1998 HOW TO WIN

桃太郎電鉄7



大社長になるための「桃鉄7」攻略第2弾! スキのない戦略と不屈の闘志(?)でライバルたちをギャンと雷わせてやろ!!

「7」にさざずシリーズ全般に書えることほど、寅三神(特にキングボンビー)のお利根キヤにどん底まで突き落とされたとき、「あーあ、もうやってらんない」と投げやりにならなはず願ってません。巻頭の取材に落ち込んだ顔で、気を取り直して攻略をはかる人が強いんです。人生の課題ですね。(かんのじ)

発売中
175 ●WS.600 ▶パソコン
●MSX1120202/AMT

農林王こそがゲームを制する! 大社長の基本、農林物件を網羅するぞ!



「桃鉄7」での勝負において、結局最後にもをうるのは確かな知識とテクニック。具体的なところでは、購入物件の選び方や、キングボンビーにとりつかれたときの対処法。トップを走っている地帯でいかに後続を蹴落とすかのテクニックなどが挙げられる。プレイ年数が増えるほど、知識とテクニックの微妙な差が、大きな資産の違いとなって現れる。今回はそういった細かい部分の攻略法を踏まえつつ、農林物件のリストを大公開! 前号の食品物件リストとあわせてプレイに役立てよう。

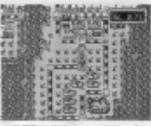
▲持ち金が少いときにはどんな物件を優先的に買うべきかなど、物件購入の要領1つを取っても金策やギャンはほどほどにせよ。売を見損えたプレイが「桃鉄7」の宿命だ。

立て直しの資金を調達するには?

「改訂金カード」などを使って資金を補給しするタイミングは、青マスの収入が増え始める4月~6月がおススメ。キングボンビーが買われてさえいなければ、以下のような方法で資金を稼ごう。

●カードをためて売ればさく

入手困難な「最も売却価格が高い」「ダイヤモンドカード」があればベスト。また、比較的入手の安いカードでは○すずめの茶のカードが安く売れるので魅力。黄色マスでドンデン落すのも、



▲千両箱の下りのスペースは、7つの黄色マスと1つのカード売却場所がある。ここで稼ごう。

●カードを使ってガンガン稼ぐには?

カードはためて売ればさく、積極的に使っていくでガンガン稼ぐことができればもある。他のプレイヤーの攻撃にもなるという意味では、「たらいの水さきカード」がおススメの1枚。



▲他のプレイヤーたちが「プロテクトカード」を持っているようなら、「マイクドマカード」を使う。

●青マスでコツコツ稼ぐ

4月~9月のあいだ青マスに上っただけでも、継続的な収入になる。年数が進んでいれば10倍単位の持ち金アップもできるのだ。青マスが最も多い、東京の東にあって空落がおススメだ。



▲あまり収入が。運気も高くないなら空落を待ちこたえ、勝手に暴れているとリソースがー

ボンビーは友だち!? 逃げ方・使い方

とりついたらプレイヤーをとんでもない暴行で苦しめる賞芝神やキングボンビーは、基本的にやっかいな存在といえる。しかし、プレイヤーの状況によっては、彼らを逆に利用して展開を好転させることも

できるのだ。もし彼らと行動を共にすることになってしまったら、ただ敵がばかりではなく状況に応じたよりよい付き合い方を考えて、賞芝神を倒し倒らすぐらいの賢明なプレイしよう。

【好調期に賞芝神にとりつかれたら】

持ち金や資産が充実しているときも、賞芝神やキングボンビーからのゲームはなるべくおさえたい。闘争のいどきには「プロテクトカード」を準備して、とりつかれたら被害を最小限に食い止められるようにしておく。

●遠攻でなすりつける

「テレポートカード」で他のプレイヤーの近く(ウェブ、次の日「移動ロード」など)サイコロの数が増えるカードを使って、賞芝神をなすりつけて遠くへ逃げる。これが賞芝神の基本戦法だ。



●重なるば返戻不可能

他のプレイヤーと同じマスに上れば、即ちなすりつけ返される心配が少ない。注意しなければならないのは、応急処置などの、急行移動のカードがあればグリップと同時で返りようポイントだ。



【意 賞芝神の逆利用法】

「意 賞芝神」というほど確率的な危害ではないかもしれないが、賞芝神にとりつかれたことを、逆にプラスに考えられるような状況もある。このメリットを最大限に生かして、賞芝神からさえも勝機を見出すのだ。

●カードを買ってためておく

賞芝神を逃れては「最新鋭カード」などのカードがなくなる可能性がある。賞芝神は自分の「意 賞芝神」をしてくれれば、自分の意図が、カードを買ってためておくことがある。意外にありがたい戦術だ。



●キングボンビーに代罪

最も確率的な被害法としては、やはりキングボンビーに上ったところをなすりつける。これはない、なすりつけ方は遠くへ飛ばしたほうがいい、確率も低くなる。賞芝神の被害に代罪するにこのカードの強弱によりけりだ。



ポイント Q&A

Q: 株主(3億円)と甲斐(2億円)の所持「勝利金」は高金利なので返還中はマイナスですが、買っておくのがいいことがあるのですか?
A: もちろんあるぞ! この物件を買って行く、(勝利)ファンにはよく知らぬ企業見直しイベントが発足することもある。高金利に上ったときに得られる利益もある。「3億円×インフレ率」(インフレ率については11ページ参照)なので、それまでのマイナス分を稼いで、高金利の手に入るのだ。

桃太郎電鉄7

豊作イベントの有無も一目瞭然

農林物件

観光物件や工業物件のような派手さはないが、戦略の基盤を固めるのに欠かせないのが農林物件。ここではその全リストを大公開！金額や収益率とあわせて、臨時収入イベントの有無もフォローしておいたので、農林物件を購入する際の参考にして欲しい。

サトウキビ畑	5000万円	50%	×
サトウキビ畑	5000万円	50%	×

北海道地方			
物件	金額	収益率	臨収
ジャガイモ畑	2000万円	5%	×
ジャガイモ畑	2000万円	5%	×
鹿児島(かごしま)九州地方			
物件	金額	収益率	臨収
ダイコン畑	3000万円	5%	○
ダイコン畑	3000万円	5%	○
サツマイモ畑	5000万円	10%	○
サツマイモ畑	5000万円	10%	○
黒豚農場	5000万円	5%	×

木曾(きそ)中部地方			
物件	金額	収益率	臨収
ひのき林	3000万円	5%	×
ひのき林	3000万円	5%	×
ひのき林	3000万円	5%	×

清里(きよさと)中部地方			
物件	金額	収益率	臨収
牧場	1億円	1%	×
グラム 海外			

バイナッブル園			
物件	金額	収益率	臨収
バイナッブル園	3000万円	5%	×
熊本(くまもと)九州地方			

物件			
物件	金額	収益率	臨収
タマネギ畑	3000万円	5%	○
タマネギ畑	3000万円	5%	○
スイカ畑	3000万円	5%	○
あまなつ畑	5000万円	5%	○
あまなつ畑	5000万円	5%	○

高知(こうち)四国地方			
物件	金額	収益率	臨収
トマト畑	3000万円	10%	○
トマト畑	3000万円	10%	○
トマト畑	3000万円	10%	○
ふんたん園	3000万円	10%	×
ふんたん園	3000万円	10%	×

甲府(こうふ)中部地方			
物件	金額	収益率	臨収
ブドウ園	5000万円	10%	×
ブドウ園	5000万円	10%	×
モモ園	5000万円	10%	×
モモ園	5000万円	10%	×

小森沢(こもりさわ)中部地方			
物件	金額	収益率	臨収
牧場	1億円	1%	×
牧場	1億円	1%	×

サイパン 海外			
物件	金額	収益率	臨収
サトウキビ畑	3000万円	5%	×

静岡(しずおか)中部地方			
物件	金額	収益率	臨収
ミカン畑	3000万円	5%	×
ミカン畑	3000万円	5%	×

農林物件のメリットはここだ！

●メリット① 借金の穴埋めに取られない

購入した農林物件は、赤字になって借金の穴埋めに使われて売られることはない。また、資本金の物件売却が強制にもなされない。1度購入したら、トントンや赤字で売却されるか、キングボンビーカーやカーボンビーに捨てられるか、イレースカードで満了してしまいうえしなれば、ずっと所有しているだけで、逆にいよいよ回収のチャンスも少ないということ。先手を持って入手だ！



●メリット② 豊作の年には臨時収入が！

弘前、秋田、新潟で購入できる「水田」を所有していると、9月に一定の確率で豊作(凶作)のイベントが発生する。このイベントが豊作であった場合、高額の臨時収入が舞い込んでくるのだ。ただし、イベントが凶作だった場合はその逆で、所有している水田の割に見合った被害額を取られる。水田を購入したプレイヤーは、9月イベントの知らせがあることを祈ろう。



●メリット③ 一部の物件で小判が発見される

熊本、宮城、鹿児島県の農林物件(鹿児島県の黒豚農場は除く)を所有していると、やはり一定の確率で、小判を発見するイベントが起こる。このイベントでの臨時収入は、なんと最低でも3億6000万円！3つの高か風やトシゴ、モモ園の被害に遭いやすいことも考慮しながら、かなり魅力的な数字だ。モモトラマンをスタンバイしたうえで、ぜひ買占めよう。



青森(あおもり) 東北地方			
物件	金額	収益率	臨収
リンゴ園	5000万円	10%	×
リンゴ園	5000万円	10%	×
リンゴ園	5000万円	10%	×
リンゴ園	5000万円	10%	×
リンゴ園	5000万円	10%	×

秋田(あきた) 東北地方			
物件	金額	収益率	臨収
水田	3000万円	5%	×
水田	3000万円	5%	×

網走(あしひら) 北海道地方			
物件	金額	収益率	臨収
ジャガイモ畑	2000万円	5%	×
ジャガイモ畑	2000万円	5%	×

池田(いけだ) 北海道地方			
物件	金額	収益率	臨収
牧場	1億円	1%	×
牧場	1億円	1%	×

宇和島(うわじま) 四国地方			
物件	金額	収益率	臨収
ミカン畑	5000万円	5%	×
ミカン畑	5000万円	5%	×

横濱(えびの) 北海道地方			
物件	金額	収益率	臨収
牧場	1億円	50%	×

大分(おおいた) 九州地方			
物件	金額	収益率	臨収
シタケ栽培	5000万円	5%	×
シタケ栽培	5000万円	5%	×
かぼす園地	5000万円	5%	○
かぼす園地	5000万円	5%	○
かぼす園地	5000万円	5%	○

岡山(おかやま) 中国地方			
物件	金額	収益率	臨収
もも園	3000万円	5%	×
もも園	3000万円	5%	×

沖縄(おきなわ) 九州地方			
物件	金額	収益率	臨収
バイナッブル園	5000万円	50%	×
バイナッブル園	5000万円	50%	×

Q:「ばらふりカード」を使ったら、目的地が変更されるようになってしまいました。どうやって目的地を修正したいのかわかりません。教えてください。
 A:「ばらふりカード」を持って目的地の探索された場合、9月、10月、11月のどの日変更されたのかは記録されている。それと合わせて、移動時に出る写真(目的地のある方向を示している写真)を見ておおよその見当が立てられるかと。C/Dのプレイヤーの助けを、お返しをしてくれるかもある。

ロックマンDASH

～鋼の冒険心～

ゲームスタートから湖の水上戦までのダンジョンや戦艦を大攻略!
さらに入手できるアイテムのデータを種類ごとに公開しちゃおう!!

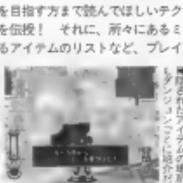
PS1 LOVE YOU!
WRITER'S COLUMN

「ロックマンDASH」振り返り記事もの特集!! その1、奥深い謎の中心に謎のアイテムを出した。その2、セントラルタワーの自動式機(メカナム)。その3、旧市街のメカ(かなり強敵)。その4、ネコ(誤り翻訳)。その5、アップル商店に落ちている空まじ。とにかくいろいろ取りまわっちゃうわ!! (2位)

発売中
A:1000 B:5000 C:7000
D:10000 E:15000

チャート&マップで『DASH』のすべてを大攻略

初心者から、超時間クリアを目指すまで読んでほしいテクニック(対ボス戦の必勝法)を伝授!! それに、所々にあるミニゲームの攻略法や入手できるアイテムのリストなど、プレイした人なら誰もが知りたい情報までも半分に掲載しちゃおう。細かい情報に関しては、上のライターズコラムや下の「ポイントQ&A」でもフォローしてあるので、そちらもお見逃しなく読んでほしい。



今回は
ツシヨ
4まで

ツシヨ4の水上戦まで起こる戦闘や入手できるアイテムなど、細かい部分まで解説記事に紹介しよう。

まずは覚えて役立つ基礎テクニックを伝授

横スクロールのACTだったこれまでの「ロックマン」とは違い、最新作の舞台は3Dの立体的な世界。この新たな舞台で戦うためには、やはり多少のテクニックが必要となってくる。ここでは、それらのテクニックを伝授するぞ。覚えれば戦いがぐんと楽になるので、ぜひ活用してみてね。

●ロックオンは必須! 警告音が鳴ったらR2ボタンを押し!!

動き回る敵を狙うには、ロックオン機能を使うのがベスト。敵が接近すると「ブーブー」という警告音が鳴る。このときR2ボタンを押すと、自動的に敵の方向を向き、照準を固定することができる。あとは、攻撃ボタンを押せば確実に敵を倒すことができるだろう。基本的にR2ボタンを押しながら攻撃した方が良いが、ロックオン中は移動不可能なので、敵の攻撃を避けるときはボタンを離そう。



▲ロックオン中は移動不可能なので、敵の攻撃を避けるときはボタンを離そう。

●ディフレクターはこまめに回収

敵を倒すと青や緑色をした水晶のようなものが飛び散るそれがディフレクターだ。このディフレクターは、お金としての価値があり、拾うと所持金が増える仕組みになっている。お金は特殊武器を強化したり、パーツを買ったりなど、必要になる場面が多い。敵を倒したらずっと見逃し寄る、すべて拾い集めよう。

▲ディフレクターはこまめに回収しよう。

●装備のチェンジは頻繁に!

特殊武器とは違って、いつでもチェンジが可能なロックオンパーツのバーツ。強化するパーツは、基本時に攻撃力を重視して選ぶと良いだろう。しかし、出現する敵の性質によっては攻撃よりも防御を重視したほうが良い敵も多いので、ときにはバーツを付け替えて敵の花嫁に敵うようしよう。



▲バーツの装備画面。項目は上から攻撃、防御、連射の4種類に。攻撃を重視したバーツは黄色で、1つは緑色しよう。

▲ロックオン中は移動不可能なので、敵の攻撃を避けるときはボタンを離そう。

いざ最初のボスで腕試し【塔の遺跡】★ボス

このボスは「移動→手を振り上げる→振り下ろす」の3つ行動を繰り返してくる。手を振り上げたら横に回り込めば、ボスの攻撃を回避できるぞ。こちらの攻撃は、横に回り込んだ直後にロックオンすれば回避はないはず。剣ずは簡単だしボスの攻撃も激しくないいで、ここで操作感覚を養っておこう。



▲ボスの動きをみて手を振り上げたら、横に回り込めば、これで攻撃を回避できる。ロックオンしたらボスを離れて攻撃し続けるとこのボスの攻撃が激しくなるので要する。

まだまだ見所は満載! 追加情報コーナー

知らないで大損しちゃう攻防のポイントから、アツと驚くサブイベントの解き方まで、超役立つ4つの情報を教えよう!!

空き缶がお金になる!

アップル商店前に繋がっている空き缶を、とあるお店の中に振り入れておくとボーナスがもらえるぞ。でも詳しいことはナイショ!! 何回も挑戦できるので試してみてね。



ネコが拾えちゃう

旧市街地の南に位置する、メインゲートのある場所にはたくさんネコがいる。その中の1匹に話しかけると拾うことができるのだ。もしやネコもバーツの材料に……、知りた人は、とりあえず拾ってみよう。



4つのミッションに登場するボスを撃破

★ミッション1 スラスラ
バ・パワーライザープラス
ターボチャージプラス
特・スプラッシュメイン

★対ブルムヘア(カギ争奪戦)

星団カギを持っているのは青い服の、コイツを倒したカギを入手すれば、その時点でクリアとなる。但しカギは、まだ戦闘が始まったら右方向に移動してロックバスターを撃つ。敵が動き出したら、すぐに青色の船に定着して特殊武器のスプラッシュメインを連射。これでOKだ。ただ、いきなりカギを入手すると、ほかの敵が襲撃、お金の罰金を貰う。カギは、ほかの敵を倒してから入手しよう。



▼カギを確保したら、周囲にいる敵を順番に撃破していこう。



▲カギを入手したら、カギを落とさないように！

★対トロンポーン
(フェルディナントと戦闘)

スプラッシュメインを使えば、素早く倒せるが、ダメージを受ける可能性も大きくなる。ここは、できるだけ離れたロックバスターでの攻撃が欲しいだろう。間合いをあげれば敵の攻撃も避けやすくなるしね。

▲接近して敵の足にスプラッシュメインを叩き込むのも良いが、反響を受ける可能性は高い。やはり少し離れたところから狙うのがベストだ。

★ミッション3 スラスラ
バ・パワーライザープラス
・スナイプユニット
特・スプラッシュメイン★対ティゼルポーン
(マオルヴォルフと戦闘)

キャタピラーを破壊したのち、段差を登って崖の最上へ登り、そこからジャンプして敵に飛び乗り、扉に向かって攻撃するが、基本的な戦法。敵に飛び乗るのが苦手な人は、崖の最上部分からロックバスターで狙っていく。



▲敵が動いたときに、崖の最上部分からロックバスターで狙えば良かったぞ。ただ、跳かなく狙いを行ける必要があるの、時期が少々かかる。



▲敵が動いたときに、崖の最上部分からロックバスターで狙えば良かったぞ。ただ、跳かなく狙いを行ける必要があるの、時期が少々かかる。

★ミッション2 スラスラ
バ・パワーライザープラス
・レンジアッププラス
特・スプラッシュメイン

★対市庁会政防戦

いくら敵の戦車を破壊しても、空中を飛行する敵が戦車を再び運んでくるので効果的ではない。まずは空中の敵を倒すこと。攻撃するときは同じ場所に戻るとどまらず、ロックオン攻撃→移動の動作を繰り返して、とにかく動き回ろう。同じ場所に長くどまると、敵の戦車撃破の割合になるので気を付けるように！

▲動き回りつつ、ロックオンして空中の敵を攻撃。同じ場所には長くどまらないようにしよう。



▲同じ場所には長くどまらず、動き回ろう。



★対ボン・ポーン

敵のボスは上下！ ちょっと真横が合いにくいとサイドや前面攻撃は、そこそこ泳ぎ足れば完全に回避できるぞ。こちらが攻撃するとも、敵の真下でロックオンすればOKなのだ。ただし両手をキーンと合わせる攻撃だけは回避できない場合があるの、ボスの動きをよく見て、その攻撃がくるようなら避けるように。慣れて開合いを離すとピンチになりやすいので注意しよう。



▲敵が攻撃動作を仕掛けたら、素早く横へと避けるように。



▲敵の真下でロックオンして攻撃するの完全。敵は泳ぎ足るからナシだ。

★ミッション4 スラスラ
バ・パワーライザーユニット
・スナイプユニット
特・水の上ロックバスター

★対ズーフ・ゲレード(水の上戦)

船に上る前に特殊武器のパワーライザーを解放しておく。さらにジャンク屋でハイパーカードを買っておくことをオススメする。この敵の動作パターンは、頭を倒すよりも生き延びること！ 船が沈んだら、通常ボスやサイルの近撃と考慮し、なんの攻撃もされないのがベストだ。ここを生かそう。

▲パワーライザーを増やすには、通常ボスを倒す。船に上る前に特殊武器のパワーライザーを解放しておく。さらにジャンク屋でハイパーカードを買っておくことをオススメする。この敵の動作パターンは、頭を倒すよりも生き延びること！ 船が沈んだら、通常ボスやサイルの近撃と考慮し、なんの攻撃もされないのがベストだ。ここを生かそう。



▲倒す前に、船の周囲を探索して、ハイパーカードを入手しよう。



▲倒す前に、船の周囲を探索して、ハイパーカードを入手しよう。

装備はカンベキに!

ロックバスターのパーツや特殊武器は、逆襲時の効果がガクッとわかるもので付け忘れることはないだろう。しかし、アーモアやヘルメットといった特殊なパーツは効果がイマイチわかりにくい。それにキープアイテム固有で装備してはいけないので、ついつい忘れてしまう人が多いようだ。せっかく入手したのに装備していないと、余分なダメージを受けてしまうことになるので、手に入れたらもう一度確認してて装備しているか確認しよう。

▲「ジャンク屋」で「アーモア」や「ヘルメット」を入手したら、必ず確認しよう。



▲「ジャンク屋」で「アーモア」や「ヘルメット」を入手したら、必ず確認しよう。



▲「ジャンク屋」で「アーモア」や「ヘルメット」を入手したら、必ず確認しよう。



▲「ジャンク屋」で「アーモア」や「ヘルメット」を入手したら、必ず確認しよう。

ポイント
Q&A

Q: 特殊武器を使うと、逆襲時間が長くて攻撃を受けてしまいます。この攻撃を打ち消すにはどうすればいいんですか？

A: ほとんどは無敵(1 or 1)ポイント(ボクシング)を適用してみよう。無敵中に敵の特殊攻撃を押し止めることでダメージを受けずに無敵中に残り、敵の攻撃を避けることのできるぞ。ただしこの効果を使うために無敵中にいるので、対付ダメージは受けなくなる。無敵を使っているボスがスラスラ、特殊武器を使う場合は十分にしよう。

サブイベントの攻略法もバッチリ網羅

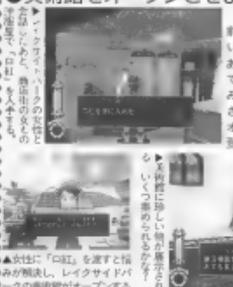
サブイベント

のクリア方法も完全網羅だ。これを参考に、貴重なアイテムを手に入れよう。

●復興のための献金は忘れずに

ミッション3終了後、アメリカ市長から献金を頼まれる。これに応じれば、破壊された街を立て直すことができる。忘れないように！

●美術館をオープンさせよう



レイクサイドパークにあるボート小屋の前、何分間も待たせながら必死に待たされている女性がいる。その女性と会話したあと、アップル商店にある女性の洋服屋で「ロビー」を購入。それを女性に譲ると「みどり」が出現。同時に、いままで閉まっていたレイクサイドパークの美術館がオープンする。美術館にも観光客が訪れて2階へ行くとき、そこに先ほどの女性がいる。その後ダンジョン内で発見した珍しい物を展示するようになる。珍しいものは下に紹介した以外にもたくさんある。限られた時間で、限られた場所を探してみよう。

●レイクサイドパークのTV局のミニゲーム

●ビーストハンター

最初の立ち位置から一歩も動かさず、イヌが真直前に来た時にだけ撃つ要にボールを照らすのももちろん必須するイヌには最悪な状態に陥る。これで16ヒットはラクに出せるはずだ。

●バルーンファンタジー

運の要素が強いゲームなので、クリアには時間がかかる場合もある。強いて攻略法を挙げるとしたら、ロックンスタターのパーツを複数メインに変えること。そうすれば、たくさん人が出て来て早くクリアできる。

物語	金額	不確定な名前	確定後の名前	入手場所
銀行	2000	ホネみたいな名	ボーンステック	トードンの森のサブゲートの壁の穴
警察署	2500	人の形をしたもの	ヒューマノイドール	〃
民家	3000	キラキラしたもの	クリスタルフィッシュ	地下遺跡のゲート2の壁の穴
高級住宅	5400	落みなみたいなもの	古代の箱	〃

ランク(回数)	賞品
D 10回	1000
C 12回	2000
B 14回	3000
A 16回	セットセイバー

ここまでに入手できる品物は？

今回の攻略範囲内で入手できるアイテム類を集めてみた。ここをチェックして、入手していない物があったら、右のマップを参考に全部集めよう。

●ロールが開発してくれる特殊なアイテム

特殊武器や一部の特殊なアイテム、パーツなどは、すべてロールが開発してもらわないと入手することができない。これらロールが開発するアイテムをまとめたのが下の表だ。この表には素材となるアイテム入手場所、それに開発されるアイテムもまとめてみた。この表を参照して、新たな武器を開発しよう。ただし特殊武器の向うには、入手アイテムがない。ただこれは開発できておもしろいことを覚えておこう。

特殊アイテム	入手アイテム	新開発	入手場所
メインパーツ	スプラッシュマイン	ジャンク屋	メインパーツ
フルバネの腕(ツ)	マシンバスター	ミッション1終了後のセントラルタウンの3ミ箱	〃
パワーキャノンガン	パワーDバスター	地下遺跡のゲート3の宝箱	〃
グレナードキック	グレナードアーム	カードンの森のサブゲートの宝箱	〃
セットセイバー	ブレードアーム	レイクサイドパークのTV局のミニゲーム	〃
ペンダント	〃	地下遺跡のゲート2の宝箱	〃
壊れたクリーナー	バキュームアーム	アップル商店売場のダンボール箱	〃
壊れたモーター	〃	セントラルタウンのゴミ箱	〃
ひびの入ったプロペラ	〃	レイクサイドパークのゴミ箱	〃
ローラーボード	〃	地下遺跡のゲート3の宝箱	〃
ミスティックオブ	〃	レイクサイドパークのTV局のミニゲーム	〃
スプリングセット	ジャンプパーツ	カードンの森のサブゲートの宝箱	〃
安全ヘルメット	ヘルメットパーツ	Yスの草原の高台にある小屋のダンボール箱	〃
〃	〃	地下遺跡のゲート2の宝箱	〃
〃	〃	地下遺跡のゲート3の宝箱	〃

アイテム

下に紹介したアイテム類は、すべてアップル商店売場のジャンク屋で購入できる品物だ。カモフラージュ(リア)以外は重要な品なので、買い揃えておくようにしよう。

名前	価格	効果
ライフバーン	500	ライフゲージが1%分減る。買うたびに価格上昇
エネルギーボルト	650	ライフエネルギーをキープできる。ジャンク屋で補給可能
リパアード	1000	壊れたライフゲージを修理する
エクストラバック	800	エネルギー貯蔵の容量を増やす。買うたびに価格上昇
アーマーボディ	9500	受けるダメージが1/2になる。買うたびに価格上昇
ハイパーカード	5000	特殊武器のエネルギーを回復
カモフラージュ(リア)	5000	一定時間だけ敵に発見されなくなる

パーツ

パーツはジャンク屋で購入するが、ダンジョンで拾えるものも大分ある。10000ゼニー以上のパーツを入手しよう、特殊武器を強化しようか買いかも。よく調べて入手しよう。

名前	価格	効果	入手場所
ターボチャージ	120	弾数+1	ジャンク屋で購入可能
レンジアップ	160	射撃+1	〃
ターボチャージプラス	320	弾数+2	〃
レンジアッププラス	400	射撃+2	〃
パワーライザープラス	520	攻撃+2	〃
スナイプユニット	960	弾数+1・射撃+2	〃
プラストユニット	960	攻撃+1・弾数+2	〃
ターボチャージS P	4200	弾数+3	〃
レンジアップS P	5000	射撃+3	〃
パワーライザーS P	6400	攻撃+3	〃
ターボライティング	16400	弾数+4	〃
スナイパーレンジ	20800	射撃+4	〃
ハイパーライザー	24600	攻撃+4	〃
パワーライザー	-	攻撃+1	塔の遺跡の宝箱
ラピッドファイア	-	連射+1	地下遺跡のゲート1の宝箱
マシンガンユニット	-	弾数+3・連射+1	地下遺跡のゲート2の宝箱
バスターユニット	-	攻撃+1・射撃+2	〃
バレットアキュラス	-	弾数+1・射撃+1・連射+1	地下遺跡のゲート3の宝箱

Q: クローサーの森にある地下遺跡のゲート3の近くで「おはな」を入手したのですが、これは何に使うの？
 A: 「おはな」はロールにプレゼントすることで専用のアイテム、サポートカードになるロールに登場する、プレゼントすることができる。このほかにも、いろいろな用途に使われているので、いろいろなプレゼントアイテムを準備して、どうにかおはなをプレゼントしてあげよう。おはなは必ず自身で確認してほしい。

MAP

塔の遺跡からカードンの森のサブゲートまで各ダンジョンをマップを使って大攻略!!

オートマップ機能は便利だけど全体が把握しづらくて……と悩む方も、下のマップを見ればひと目でわかるよ。貴重なアイテムの入手場所付きでお届けしよう。

塔の遺跡(オープニング)

お宝をゲットしてボスのところへ急げ

最初のダンジョンだけには中の構造はとっても単純。季ごころのような謎もないので、まさに探検向といった感じのダンジョンだ。ここには中々り込んで、操作感覚やロックオンの手癖をバツリ学ぶようにしよう。ボスのいる最北塔の前室に行くには、バリア発生装置を破壊しなければならぬぞ。忘れぬように注意。入手アイテム/宝箱は、パワーライザー。

ボス

バリア発生装置
2個あり発生装置を両方とも破壊すること。そうしないとお宝に届かない。

入口

地下遺跡のゲート1

セントラルタウン北ゲート前へ

ジャンク屋の主人を救出だ

ジャンク屋の主人は、ダンジョン内の南東に居る。救出すれば日は達成、前はデコボコかきなので問題はないだろう。入手アイテム/宝箱は、ラビッドファイア。

入口

ジャンク屋の主人は、この階の南に居る。周囲の扉を開けてから話しかけよう。

地下遺跡のゲート3

B線のライセンスで突入OK!

クローカーの森にあるダンジョン。ミッシュコンの物に探索することができるとは。ただし、高い設備があるので最初進むことができない。ここでは、パワーアクションキットのアイテムが入り可能。忘れずに回収しよう。入手アイテム/宝箱は、トリプルアクセ、宝箱は、パワーアクションキット。

入口

カードンの森のサブゲート

3つのスターキーを探せ

ここでの目的は3つのスターキーを集めて「イエローディフレクター」を入手すること。2カ所にラップがあり出現する敵もやっかいなやつがめ。あせらずじっくり進んでいこう。入手アイテム/宝箱は、ホネみたいなもの、宝箱は、スプリングセット、壁面風、いの形をしたもの、宝箱は、グレネードキット。

バリア発生装置
発生装置のスイッチを壊すとバリアが落ちる。

地下遺跡のゲート2へ

入口

注意
塔の遺跡に登場したボスと同じ型の敵が、3隻として登場! たがし方は同じなので、広い範囲へ逃げて戦おう。

ベルトコンベヤーを動かして宝箱を破壊
スターキーの1つは、ベルトコンベヤーがあるエリアの一番大きな店の隣の大きな宝箱の中だ。コレを開けるには、まずスイッチを押してベルトコンベヤーを動かしてベルトコンベヤーの上へ、開いた宝箱を乗せろ。そうすれば発射機によって宝箱が破壊され、入手することができるぞ。

地下遺跡のゲート2

ここはお宝がたくさん

カードンの森にあるダンジョン。3層までアクアト免許を入手すれば入れるようになるぞ。ただし、その時点で高い設備に変わって、行けない場所が多くなる。また貴重なアイテムの大部分は、高い設備の奥のエリアにあるぞ。やはり、ここはジャンプパーツを入手してから来るのがベストだろう。ここには種類も多いため無理は禁断だ。入手アイテム/宝箱は、ペンライト、壁面風、キネティック。

カードンのサブゲート

ジャンク屋、集めたもの、宝箱は、ロード、宝箱は、バスチューユニット、宝箱は、遠射用シンダー。

入口

ダンジョン探索アドバイス

●体力を温存しながら進もう

ダンジョン内ではセーブ不可。体力回復ポイントといた知識もないので、無理は絶対に禁地。体力を温存しながら進もうという差

●高い段差はジャンプパーツを入手したあとで!

ジャンプパーツはカードンの森のサブゲートで入手したスプリングセットで開発される。高い段差の先は、それを入れてからチャレンジ!

●壁面も細かくチェック

ダンジョン内には沢山の隠れたカベが存在するぞ。ここを調べるぞ。貴重なアイテムやお金の入手ができるぞ。壁面にも気を配ろう。

●×印の存在も忘れずに!

マップ内の黄印の×印は、とあるもので破壊可能。こりあえず壊せばカベがあるというところを見逃さず、先へ進もう。

ポイント Q&A

Q:「イエローディフレクター」の入手後、ヤスの草原の小屋にいる少年たちに「つるし」を持ってきてくれと頼まれたのですが、どこにあるんですか?
A:少年たちの話の通りには協力すると、いろいろな物を頼まれる。最初の「つるし」が2つ、これら2つは内蔵エリアをかき回している黄いヘルメットの傍らで待っている。話の通りは1つずつで入手できますよ。

ロケットDASH 1周年記念特刊

バトルアスリーテス 大運動会 オルタナティヴ

このゲームの最大の楽しみといえば、やはり大量に用意されたイベントの数々。今回は、そのイベントの発生条件をピックアップ紹介するぞ!



55話からの移植とはいえ、タイトルに「オルタナティヴ」とあるように、さまざまなバリエーションがほどこされた「大運動会」イベントの数々もかなり盛り込んでいる。55話を進んだらもう楽しめるのではないだろうか。今回はイベント発生条件はすべて載せておくので、じっくり読んでみてください。

発売中
発売日 9月15日

▶ ¥5,800 ▶ 2人プレイP
▶ MC13ソフト

これだけは見たい! 特選イベントの発生条件!

ゲーム中に発生する数多くのイベント。その中には、あかりの好感度をグッとアップできるものもある。つまり、育成の面でも重要なポイントになっているのだ。今回は、80以上あるイベントの中から45個をピックアップして、発生条件を公開! これを参考に、できるだけ多くのイベントを体験しよう。



▶ 11月25日のマラソンでの「優勝」イベント。あかりの好感度が大幅に上がる。体力がかなり減る。絶対に覚えておきたい。

▶ 4話で起こる一乃とのケンカ。おちらに誘われるが断る。おちらに誘われるが断る。おちらに誘われるが断る。おちらに誘われるが断る。



▶ 4話で起こる一乃とのケンカ。おちらに誘われるが断る。おちらに誘われるが断る。おちらに誘われるが断る。おちらに誘われるが断る。

保護室コマンドで発生するイベントもあるぞ!

保護室コマンドで発生するイベント。保護室コマンドを実行すると、あかりの好感度がグッとアップする。保護室コマンドを実行すると、あかりの好感度がグッとアップする。保護室コマンドを実行すると、あかりの好感度がグッとアップする。保護室コマンドを実行すると、あかりの好感度がグッとアップする。



保護室コマンドで発生するイベント。保護室コマンドを実行すると、あかりの好感度がグッとアップする。保護室コマンドを実行すると、あかりの好感度がグッとアップする。保護室コマンドを実行すると、あかりの好感度がグッとアップする。保護室コマンドを実行すると、あかりの好感度がグッとアップする。

イベント	発生日	発生条件	備考
あかりとの出会い	8月31日	オープニングのあと、必ず発生する。	特になし
カーニバル	9月1〜5日	初期内にトレーニングのランニングを選択する。	選択しないと前祝最終日に強制的にランニングが選択される。選択後あり、「思わぬ」を落とすにあかりの好感度アップ。
カンニング騒動	9月2日	発生日になると必ず発生する。	選択しない、「思わぬ」を落とすにあかりの好感度アップ。
鈴花登場	9月8〜11日	初期内にトレーニングのダンスを選択する。	選択しない、前祝最終日に強制的にダンスが選択される。ムービーあり。
ジュシー登場	9月13日	発生日になると必ず発生する。	選択しないと前祝最終日に強制的にクローリングを選択される。その日に選んだスケジュールを実行したあとに発生。その日のスケジュール終了後に発生。
アイラ登場	9月14〜17日	初期内にトレーニングのロールを選択	選択しないと前祝最終日に強制的にクローリングを選択される。その日に選んだスケジュールを実行したあとに発生。その日のスケジュール終了後に発生。
一乃登場	9月20日	発生日になると必ず発生する。	特になし
深夜の長電話	9月26日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	イベント終了後に選んだトレーニングが実行される。その日のスケジュール終了後に発生。
母の日記	10月1日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	その日のスケジュール終了後に発生。
あかりの現状	10月4〜8日	意外なトレーニング(マラソンなど)を実行する。	イベント終了後に選んだトレーニングが実行される。その日のスケジュール終了後に発生。
一乃と喧嘩	10月10日	発生日になると必ず発生する。	その日のスケジュール終了後に発生。
かりん犬	10月13日	発生日になると必ず発生する。	その日のスケジュール終了後に発生。
一乃とタカ	10月17日	トレーニングのランニングを選択。	選択後あり、あかりに接触すると好感度アップ。
カラオケの音	10月24日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	イベント終了後に選んだトレーニングが実行される。
一乃、本を盗りに来る	10月31日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	イベントが発生すると、その日のトレーニング実行は不可。
校長に呼ばれる	11月12日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	特になし
マラソン開催	11月25日	「休戦」コマンドを実行する。	特になし
北海道へ渡る	11月28日〜12月1日	期間内に5日連続でトレーニングを選択。	コマンドが発生すると、その日のトレーニング実行は不可。イベント終了後に選んだトレーニングが実行される。
アイラと水泳	12月3〜5日	「休戦」コマンドを実行。	イベント終了後に選んだトレーニングが実行される。
女性選手対決	12月7日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	トレーニング実行後に発生。
母のペンション	12月9〜13日	アールでのトレーニング(クローリングなど)を実行。	あかりの好感度アップ。その日のトレーニングは実行不可。イベント終了後に選んだトレーニングが実行される。
新巻、通学で遅れる	12月14日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	特になし
少女マンガ展	12月18日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	イベント終了後に選んだトレーニングが実行される。
アイラについて	12月21日	「アイラと水泳」のイベントが発生している。	スケジュール実行後に発生。あかりの好感度アップ。
ターニャ対決	12月26日	「休戦」コマンドを選択。	特になし
張を拾う	12月29日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	イベント終了後に選んだトレーニングが実行される。
ターニャの占い	1月11日	発生日になると必ず発生する。	特になし
あかり、絵を描く	1月13日	「休戦」コマンドを選択。	あかりの好感度アップ。
TVの取材	1月15日	VITALITY50%以上でトレーニングを実行。	イベント終了後に選んだトレーニングが実行される。
ジュシーと合同練習	1月17日	VITALITY50%以上でトレーニングを実行。	コマンドが発生すると、その日のトレーニング実行は不可。
玄の手にもてる	1月21日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	特になし
鈴花と対決	1月23日	「休戦」コマンドを選択。	特になし
パジャマパーティー	1月25日	発生日になると必ず発生する。	スケジュール終了後に発生。
ジュシーの訪問	1月28日	「ジュシーと合同練習」のイベントが発生している。	特になし
3年日本代表	1月29日	その日の夜までランニングでトレーニングを実行。	VITALITYが45以下と50%以上で2ターンに分岐。イベント終了後に選んだトレーニングが実行される。
ターニャ対決	1月31日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	イベント終了後に選んだトレーニングが実行される。
張を拾う	2月3日	「休戦」コマンドを選択。	特になし
深夜の勉強	2月6日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	トレーニング実行後に発生。
アイラと対決	2月11日	「休戦」コマンドを選択。	特になし
授業参観①	2月16日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	トレーニング実行後に発生。
授業参観②	2月17日	授業参観①が発生している。	イベント終了後にスケジュール選択へ。
ターニャ、遅れる	2月20〜23日	アールでのトレーニング(クローリングなど)を選択。	イベント終了後に選んだトレーニングが実行される。
家で大騒ぎ	2月28日	なんでもいいのでトレーニングを実行する。	イベント終了後に選んだトレーニングが実行される。
深夜の話し会	3月5日	発生日になると必ず発生する。	スケジュール終了後に発生。
あかり、遅れる	3月15日	意外なトレーニング(マラソンなど)を選択。	イベント終了後に選んだトレーニングが実行される。

★メディアワークスより公式攻略ガイド! 1月17日発売予定!



Q: トレーニングで敵に一番長くつなげなければならないことってなに?

A: 運命の対決で敵のバグを修正すること。敵のバグを修正すると、敵の運命はあかりのバグ(敵の必死攻撃通り)となり、さらに、体力0で、運命が勝利の条件だと、敵は、通常より早く倒れていきます。序盤のうちは3日に一回バグ修正を取り、敵の運命を修正していきましょう。

バックガイナー

よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」～

近未来世界を舞台に繰り広げられる戦いを描いたドラマチックSLG「バックガイナー」も今回は、ゲーム前半のステージ1～5までを攻略していきます。

PS4 ONLY
Wii U
3DS
BRIDGE
CROSS
CHIEF

この「覚醒編」は、3部作で発売される「バックガイナー」の第1期。前作「リフォーエス」と同様、SLGの心臓部というコンセプトで作られており、進化は認められてコンソール版になってい、もちろん標準されたステージ数は「9章」ともちょっと少ないが、これもある意味、斬新な演出といえるかも。(394p)

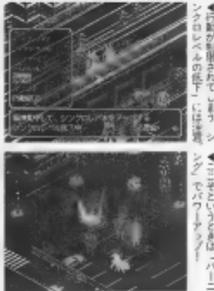
発売中
SLG

WS.0000(000000)

MCI7(Fロコ)

ストーリー前半の1～5ステージを徹底大攻略!

1～5ステージのクリア条件は「すべての敵を倒すこと」か「目標の敵を倒すこと」のどちらか。とはいえ、なにも考えないで味方ユニットを動かしていったのでは、勝利はおぼつかない。攻略の基本は、少数のユニットを効率的に突入させたりせずに、陣形を整えて敵を1体ずつ確実に倒していくことだ。それと、近接戦闘武器と射撃範囲武器には弾薬消費があるので、乱発は避け、効果的な使い方を導いて使用すべし。また、経験値が100ポイント蓄まるごとにキャラはレベルUPするが、たとえば経験値が90のときに40ポイントを得ると、100を超えた30ポイントは切り捨てられてしまう。そのへんも考慮して上級にキャラを育てよう。



ステージ1 妖麗リゴルス

まずは、戦い方とコマンドを覚えるための練習ステージだ

このステージは、敵側の難易度が高いが、敵の行動パターンが固定されており、さらに登場する敵ユニットの数も少ない。まさに練習ステージといった構成となっている。戦い方やコマンドを覚えるついでに、実際に戦っていく。ポイントは、オートで動く味方ユニットの「リブラル」機との、息の合わせ方。彼らを使って敵陣に近づき、とどめを刺させて、できるだけ横のレベルを上げるようにしよう。



ステージ2 死竜龍マサミツ

特機隊のメンバーによる本格戦が始まる

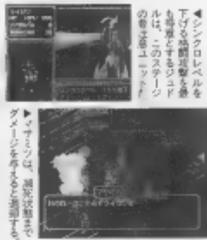
まずは要のスライアンと船屋のシグナスの2機のみでスタート。2ターン目にリブラル3機(味方)、3ターン目にはデルドン5体、カランボウ4体(敵)、4ターン目にはバグパイプと準のガルバンと、毎ターン敵味方の増援が登場する。このステージでは、3ターン目に船屋に登場する敵増援部隊のHPを、ガルバンの広範囲攻撃でどっけ削れるかが、攻略のポイントになる。



ステージ3 ガイナー覚醒

ついにガイナー・ライゼツが登場! はたしてその力は?

2ターン目にバッシュたちが登場するまで、味方ユニットはオートで動くライゼツのみ。このステージでの注意点は、どんな敵陣に突っ込んで滅ぼしてしまうことのないライゼツの回復と覚醒。特に3ターン目は、ライゼツを回復させられる位置までバッシュを移動させておくことが大切。離れた位置にいるスライアンとシグナスは、一列も早くライゼツの近くまで移動しよう。



ステージ4 特機隊出動

慣となつみの専用ユニット&ボスキャラ・マサミツ登場!

2ターン目、慣・なつみ・ひさの近くにマサミツとジェドル2体、カランボウ1体が出現。マサミツはかなりの強力だが、ダメージがHPの半分以上になるとマップ右下に移動するので、早めに討滅してしまおう。また、マサミツの移動先に現れる増援部隊は7ターン目に移動を開始する。バッシュ以下の4機は、初期位置近くの交差点で敵を引き寄せ、そのあとに慣たちと合流して攻撃しよう。



ステージ5 ジュリ復活

敵に捕らえられた登山者を助ける! 初の救出作戦開始!!

敵の防壁線を突破し、登山者を捕らえている敵ユニットを全滅させる。防壁線を構成している部隊は、攻撃範囲に近づくと動き出すので、少しずつおぼろげに各個撃破が基本となる。「24ターン以内」という制限があるが、意外と時間余裕があるので、あせらずゆっくりと攻略してしまおう。なお、ターゲットは近づくと消失してしまうので、はさま撃ちにするように意識を動かす必要があるぞ。



★ステディアワークスより公式攻略ガイド1月29日発売予定!

ポイント
Q&A

Q: 第4話で、特機隊本部を歩かざるAYGモードが登場して、各ユニットの敵撃破率の初めが可能になります。装備はどんな基準で選べばいいのでしょうか?
A: これはあまりいい時期の話題だと思うのですが、あくまでオススメするまでには戻らないのであります。本ステージで有効です。特にSLG初心者でも、ある程度ゲームは楽しめるように思います。あとは、その機体に変化するパーツの役割(回復範囲や移動範囲)に合わせて選ぶのがいいでしょう。

風のクロノア

door to phantomile

すべての元凶となった、闇なる王、ガディウスの待つVISION6(ステージB)。今回は、その難関ポイントを攻略してごらう。



攻略の概要、ガディウスとの戦い、はリング状の壁に閉じられている場所で行われる。ここでは左右どちらに動かないように旗をつけばよい。これに当たるとリングの外側に倒れる。リングの外側では、逆走できない上、旗に行きすぎることもできる。まあ、もう一度動けばはリングの外側に倒れるんだだけだね。(青野トヒロウ)

発売中 ACT ▶ ¥5,800 ▶ ナムコ
▶ MC 01207070

ガディウスが待ち受けるVISION6-1,6-2をポイント攻略!

VISION6-1 ●ダメージ床の抜け方●

ここには電撃でダメージを受けてしまう床があってプレイヤーを悩ませるが、これを簡単にクリアする方法がある。ここでは、画面右から左に向かって、1つ置きにムウを乗せた足場が移動してくる。しかし進行方向は、画面左から右なので、足場とは逆の方向に進まなければならないのだ。そこで、移動する足場に乗っているムウを、空中に浮いているフラムウを利用して倒し、足場を使えるようにしてやれば難なく進むことができる。



▲浮いているフラムウを倒すまで、ムウに飛びよう。 ▲ムウの乗った足場に乗りフラムウを倒す。

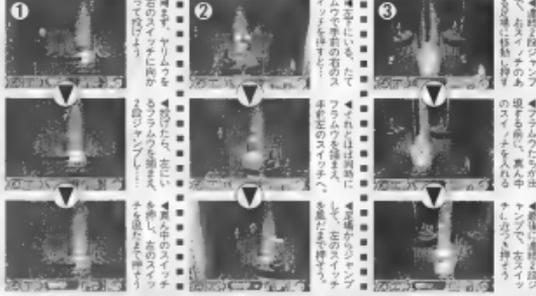
ちょっと役立つウラワザ紹介!

① ステージセレクト
このゲームにはステージセレクトのワラワザが用意されている。その方法はとても簡単! ゲームを最後までプレイして、クリアしたファイルがプレイできずOK! クリアする方法が知りたい?

② EXTRA VISIONへ到達
EXTRA VISIONへ進むには、住人7人全員を助け出すことが条件(ステージセレクトを使っても良い)。条件を満たせば、このVISIONがクリアできるようになるぞ。

VISION6-2 ●スイッチ3つを同時に押そう!

B-2は、3カ所の部屋が閉鎖。それぞれの部屋は、一定時間以内に3つのスイッチを押して扉を開けなくてはならない。これは、スイッチを押すタイミングと、順番が重要になってくる。下にスイッチを押す順番と方法を公開するので、これを参考にしよう。



BOSS ガディウス攻略法!

第1段階
登場時、ガディウスはアワセを出して攻撃してくる。この際はクロノアの頭上から避けてくるが、スピードが早いので簡単に避けられるぞ。

第2段階
第2段階では、壁に当たって反射するクリスタルで攻撃してくる。避けるときは、クリスタルに当たった瞬間に出たらないよう注意しよう。

第3段階
3角形のエネルギーフィールドをぶつけてくる。このときに3角形の角の1つを最後まで攻撃すれば、壊れて中にいるゼロが勢に出てくるぞ。

電撃PSではみんなの質問を大募集中です!!

あて先 ■ 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5階 電撃PS編集部「電撃Q&A」係まで

「みんなの質問を大募集中です!!」とは即ち、PSのゲームに関することのみを募集しているもので、その他は関係ありません。以下のような質問はお断りしております。①「お年玉を全部使ってしまった。どうしよう?」②「いまだにおせち料理が食卓に並びます。どうしよう?」③「子供がかかいくて会社へ行く気になれません。どうしよう?」④「隣りの奥さんが、私の顔を見るとイヤな顔をする。どうしてやめよう?」それでは質問をお待ちしています。



Q: 私はABCとあまり得意ではないので、ボス戦ではすぐ体力がなくなってしまう。なにがよい回避法はありますか?
A: ボスの動きをよく見て、攻撃パターンの特徴をつかんで、これをくぐりぬけるのがよい回避法への1歩! ボスは攻撃すると、「こちらを攻撃する」という動きをするので、その動きを見れば、攻撃は避けられる。この方法でダメなら、ハート(心)を出張させるウラワザを使おう。くわい!方法は今のウラワザページに載っているぞ。

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

1年コース	[月～金曜日] AM10:00～PM4:00	1年間ゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の道の流れを全てマスターすることが出来ます。
2年コース	[月～金曜日] AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間でじっくりと勉強できます。時間があまりますから様々なコンピュータゲーム制作をすることが出来ます。
3年コース	[月～金曜日] AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で実用的な技術も併せて修得することをまず目標とします。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

[月～金曜日] AM10:00～PM4:00
パソコンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導。今人気上昇中の講座です。(1,2,3年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

[月～金曜日] AM10:00～PM4:00
パソコンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に徹底指導。キャラクターデザイン 養成講座と並んで人気上昇中の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

[月～金曜日] AM10:00～PM4:00
パソコンの基礎から最新の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接採り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を包括する最先端ハイテク型ゲームCGクリエイター養成講座です。(2,3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

[月～金曜日] AM10:00～PM4:00
ゲーム企画、シナリオ作成を中心に、ゲーム理論、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを包括する本格的な養成講座です。(1,2,3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

[月～金曜日] AM10:00～PM4:00
授業、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを目指す方を対象に設計された本格的な養成講座です。(2,3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

[月～金曜日] AM10:00～PM4:00
サウンドトラック(ゲーム音楽)に設計されたゲームの音楽やサウンドエフェクトの作成まで一貫教育講座です。只今、大々的でも(1,2,3年コース)

ゲームデザインクリエイター養成講座

[月～金曜日] AM10:00～PM4:00
プログラミングは苦手だが、ゲームのアイデアは豊富で面白いゲーム開発者として自分のデザインしたゲームを完成させて、プレイヤーとして自分にプレイしたい人に最適な講座です。(1,2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽に電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽に電話下さい。(無料)

運程! ゲーム会社内定者続々!!



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 永井康康さん



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 坂井真志くん

このたびは(株)アリスより内定書をお送りいただきました。この学校のベストなカリキュラムと熱心な先生の指導のおかげだと感じます。又、同じ業界でつづける為高卒生として自分自身で大きな不安を抱えていた事、学校生活による疑問の解決ももたらしてくれました。大変感謝しております。

このたびは(株)アリスより内定書をお送りいただきました。高卒生で就職に際して疑問に思えてくる疑問で質問を先生と、キャラクターデザインの資格アップのため準備ができていたこと、他のゲーム学校ではなかったようなプログラミングの勉強のしやすさなどが良かったのだと感じます。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 藤木 亮くん

このたびは(株)セガ・エンタープライゼスから内定書をお送りいただきました。これまでお勉強の楽しみのみのプログラミングと先生方の親切な指導のおかげで勉強が楽しくなりました。今後はゲームを仕事にしたい人がゲーム制作を学ぶようになり、またゲーム制作に関心する人が増える事で今後ますますゲーム業界が盛り上がりを見せていくと期待しています。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 澤島山あずささん

このたびは(株)日本ファコムより内定書をお送りいただきました。高卒生で就職に際して疑問に思えてくる疑問で質問を先生と、キャラクターデザインの資格アップのため準備ができていたこと、他のゲーム学校ではなかったようなプログラミングの勉強のしやすさなどが良かったのだと感じます。

企画・シナリオ1年生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

1998年4月生学校見学会実施中!



伝説が又再演する伝説を!

★ゲームデザイナー養成講座
★サウンドクリエイター養成講座
★通信講座募集集中!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!
大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽に電話下さい。今学校見学会実施中!

ロックマンDASH

はじめて物語

まんが / 岩瀬さとし

〜鋼の冒険心〜

「ロックマン」誕生10周年を記念するのにふさわしい、楽しさ盛りだくさんの「ロックマンDASH」を今回は大解剖だ!



娘さん、よく聞けば、男には惚れるなよの巻 その1

●「ロックマン」がたどる「ロックマン」ではない! 1987年12月、シリーズの原点であるファミコン版「ロックマン」がファミコン用ソフトとして登場しました。それから10年、歴史的な長寿なゲームとなった1997年12月、これまでのロックマンシリーズとあらゆる面を打ち破り、まったく新しいゲームが誕生しました。それがフリーランニングRPG『ロックマンDASH』。3Dグラフィックとリアルな動き、さらには驚異的な速さなど、この作品に込められたプロダクトの開発はかなりのもの感じられます! そんなところをタイトルだけで伝えてしまえば、あまりにも惜しい上ばかりです。

は、ファンだけでなく下層の。それに対して今回の「DASH」は、誰もがわかるほどの立派な二重構造されている3D空間の舞台。画面もグラフィックと変わり、キャラの動きも見るに驚かすものになっていきました。速くて動くゲームを体験するならば、トゥームレイダーズ、クラッシュ、ゼルダ、クエイク、マリオ、など、それらすべて、従来のゲームででは実現できなかった動きや表現、グラフィックも驚かすものになっています。またストーリー設定に関しては、ロックマンシリーズとの共通点はまったくありません。それだけにこれまでの「ロックマン」を知らない人でも子供向けゲームで楽しむことができます。あまりにも多くの、従来の「ロックマン」がたどる道に比べて、見事な走りや動き、ゲームの表現は、これまでとは異なり、ぜひ一度プレイしてほしいです。



▲本編中に登場。このように、エアを自由に操り進むことができ、走り回ることが得意なキャラクターです。



嬉しくも、岩男には惚れるなよの巻 その3

●ロックオンで敵を狙う! コシが敵の基本です
今日の「あさひ」は強敵のような立体的なフィールドが舞台。それだけにキャラを思い通りに動かすためにはいろんな条件を見える必要があります。しかし基本的な操作方法は、前巻のダンジョンで取り扱った通り解説されているので、初〜中まで安心して遊べるんです。でも、そこには敵が狙いにくい多くのテクニクも入ります。そのあたりは後述で、ここでもいくつか解説していきます。まず簡単操作の1つにロックオンがあります。これは敵が近くにいるときR2ボタンを押すと、自動的に敵の方向に向かえるというものです。このとき、相手も敵に当たっているのでも、そのまま攻撃するに陥りやすくなるようになってきます。基本的にはR2ボタンを押したら自動的に相手のベストですが、慣れたらボタンを離して攻撃すること

をオススメします。それいっしょにロックオンで強敵を狙うことができます。毎秒強敵が自分側にくらいます。ロックオンは、見失った敵の位置を確認するための手段として使うようにしましょう。ただし空中の敵や壁に付くときは無理。R2ボタンを押し直したら変更した方向への上下を押して、視線を合わせなければ、常に相手から狙われてしまいます。あと、操作に慣れたらロックオン(左)に移動ボタン(右)を同時に押し、ロックオンも活用していきましょう。これは強敵と近づくと直感、同時に振り向きたときや、真横に移動したときなどに便利です。早めに慣れればおのりの特長です。さらに高度なアクションとして、倒壊(L Lock R ボタン)があります。これは敵の位置を確認するための操作ですが、また一度の操作で敵をマスタワーから見ていっしょに倒壊させることができます。



ロックマンDASH はじめて物語



なよの巻 **には惚れる 若男** **その4**

●「ロックマン」というタイトルの3Dネットワーク
このゲームにおける最大の疑問は、「ロックマン」で
なくとも良かったのでは?という言葉がつけられ
て出て出してしまうところ。ゲームの歴史は10年
を振り返ると、こういった言葉を批判するのは大昔
まで。その中でこの作品のおおきなファンである「ロ
ックマン」に対する愛着の深さをファンから理解の
れたことでしょうか。しかし、ネットにロックマン
とつながっている。シリーズの歴史を継承する上
の節から少しあらと見られたような……、例え
ればスタンダードで、最後はボスが……と、フッ
クのみならぬ、それ以外の作品も活用してはいた
です。本巻の「ロックマン」のほうでも「マ」で
見えますから、シリーズ製作を3Dにしています。
逆にシリーズの歴史を神とないのなら、まったく

別の作品にしてしまっても良かったのですが、「ロ
ックマン」というタイトルが愛されているだけに「あ
ああのゲームスA.O.T.……」とか「一部のには認め
たな」などと、言い出しやういふかえ人も少な
くないのですから、そこで、3Dシステムは「DASH
H」のまま、それとアクションゲームとくして2D
を基本としたゲームの作りかたをするというア
イデアはどうか? ロックマンシリーズの作りか
たの5要素 (距離判定システムは従来のやりか
た) をしてキックは射撃で攻撃し、特殊武器は
撃つ要素などを集めて、しっかりと構築して
て、2Dに変わらう。これなら「ロックマン」フ
ン以外のファンも受け入れてくれる。DASHの
ではないからかもしれませんが、この3Dシステムを
継承した作品が出てほしいと思うほど良いアキな
のです。

▲アクション系なら、アクションの
魅力も増えるのでは? カラコ良
りやうなんですけど、ならないかな。僕!!

読むほどにイラストがうまくなる(熟成)

教育にわるい

風上旬
プロフィール

風上旬さん、早明様から、世の中わかんないことだらけの風上旬先生に感謝して、を！



NEW YEAR 1998:
LOVERLY CHAOS

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

おまっさんでございました。今年一発目の電撃コラムスです。今年も5人の偉人さんたちに熱く語ってもらいましょう。そりゃもう、

★もう、先生ったら 冗談ばかり

今年も大人気の「てれびゲーム」を作って、みんなから尊敬されちゃいますよ！今回は「シミュレーションゲーム」(以下、SLG)などを作ってみましょう。イエーイ！

SLGは、私も大好きなジャンルでありまして、最近買ったソフトの80%がSLGというありようです。SLGにはコツコツと育てる楽しさがあったり、チマチマといじくる楽しさがあったりするので、どちらかというと大人向けのものが多いと思います。と、いうより私は、ほとんど金銭いじりに近い感覚でSLGを遊んでいるので、もう老人の仲間入りからしません。

SLGの楽しさは、ほかにも種とモガいつも凝結びだったり、地球に驚く前に艦長が死んでいたり、「ピーバップハイスクール潮騒版」の作者のことが気になったり、けっこう「金ダラ暴走族」だったり、赤いキャンディがあと1つだったり、「スペースファンタジーゾーン」の発売をまだ待っていたり……と、SLGは個人的に周波数のあった人にしか楽しい仕事かと思っておりますので十分な注意が必要です。

端的にいってしまおうなら、コンピュータゲームというのは、数字の計算式がもたらす娯楽なわけでありまして、公式に導かれて出された答えを見て一喜一憂するシロモノなのです。SLGは特にそれが顕著に出ているジャンルでして、信長様が領土を広げるのも、ドク軍が侵攻するのも、街が成長するのも、詩織ちゃんときめいちゃうのも……これすべて計算で仕組まれたことなのでありますよ。

おもしろいSLGを作るには、深みのある計算式と、それを各パラメータに配分するバランスに気を配るのが大事だと思います。ほかに、キレンジャーが「俺はでっかい噴火山だ」と言い切ってしまうのも、新右衛門さんが「一体どの」と下手に出してしまうのも、力石衛が「俺は月に叫ぶーワーオウ」と歌うのも、ラゴスが「わーい、見つかったやっ」と明るくおどけるのも、すべて計算で仕組まれたことなので、世の中わかんないもんだ。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い!

Play Station

プログラムパワーチェック

岩崎啓真
近況

文：「好評だぞよーいー」(Play Station) 編者：「おーいー」(Play Station) 編集：「おーいー」(Play Station)

★『ゲーム』について (第1回)

今回のエッセイ、書きはじめる前に担当編集者や「どうしようか?」って打ちあわせをしているうちに出てきたネタなんだけど、これかかなり難しい。

よは、「コンピュータゲーム」とはなんなのか? という話。

なんか重いというか……大きなテーマなんだけどエッセイで扱われるのかどうか……ちょっと自信がないんだけど、ともかく僕の方法ではじめよう。

以下、本文。

まず、「コンピュータゲームとはなんなのか?」ということを考えるためには、もともとあった「(コンピュータを使わない)介在させないゲーム」のことから考えざるを得ないだろう。その古い、伝統的なスタイルのゲームをあえて定義するならば……

「ある設定された目標に、最終的にたどり着くために「選択」と、それによって得られた「結果」を繰り返して楽しむモノ」

……というところだろう。

その「選択」を行うための判断基準として「ルール」(と場合によってはレフリー)が必要不可欠だ。

と読んでも、わかりにくいだろうから、具体的に説明しよう。

もともとあった伝統的なゲームと呼ばれるモノを思い浮かべると、例えばごく平凡なトランプの七並べとかバカバカ、はたまたバックギャモンとか、非常にたくさんあるわけなのだが、どれもこれも例外なく、ユニークな(独自の、独創的な)「ルール」を持っている。「レフリーが必要な場合」というのもスポーツ(あれもまた、いわゆるゲームなんだ)を思い浮かべてもらえば、すぐにわかってもらえるだろう。

言い換えれば、コンピュータがその世界に登場する以前の(それ以前が存在しているような類の)ゲームは、どのゲームも狭義な意味で一連のルールの集合体としてできてい

て、コンピュータゲームでいうところの「システム」として、その全体像が構成されているわけだ。

特に、バズルなどの単純なゲームの場合は、その「システム」というものが、そのものずばりゲームの実体であったりして、なおかつ、それぞれがユニークなルールを持っているところから、いかにルールと、その集合体としてのシステムがゲームにとって重要なものかがわかる。

さて、いったんここまできるとみてみよう。

少なくとも、コンピュータ以前においては、ゲームとは「一連のルールによって構成されたシステムの中で勝敗を競う競技」であった。というところだ。

実にわかりきった話でしょ(笑)。

でも、わかりきった話をここまで延々と書いてきたのは理由がある。

というのも、この前述した今でもたくさんある普通の「ゲームの定義」を曖昧にしてしまった2つのモノがあるからだ。

そのゲームの定義を曖昧にした根拠本が、「テーブルトークRPG」と「コンピュータ(ちなみに「テーブルトークRPG」は日本固有の用語)だ。

「ええ?」と驚かれるかもしれないが、テーブルトークの構造を考えると、前述した伝統的な意味のゲームからはずいぶん逸脱したシステムであることがわかる。

まずテーブルトークの構造を、大ざっぱに説明しておこう。

テーブルトークはたいがいゲームマスターと呼ばれる人がシナリオを作り、そのシナリオをプレイヤーがプレイすることによって展開する、ゲームだ。

ゲームマスターがなにをするのかといえば、プレイヤーがいる場所の状況の説明や、プレイヤーが下した判断に対してルールを適用して結果を説明したり、ともかく、さまざまなことをやる。つまり、プレイヤーとゲームマスターが(ある意味で)協力しあうことで、マスターが用意したシナリオを最後までやることになるのだ。

……つまり、キミたちが普段プレイしているRPGでコンピュータがやっていることを人間がやるわけだから、もっと柔軟性がある状態でゲームが進んでいく。それがテーブルトークだ(本当は逆だぞ。テーブルトークの方が先があったんだぞ)。

さて、このテーブルトーク、良く考えると、前述した「ゲーム」とずいぶん様相が違うことに気がつくだろう。

まず「勝敗がない」。

テーブルトークにおけるゲームの目標を極論するなら「ゲームマスターとプレイヤーが協力し、ある1つのシナリオを最後まで楽しむ」ことなのであって、最後までプレイしたプレイヤーが勝利するわけでもないし、プレイヤーとマスターのどちらかが「勝ち」になるわけでもない。

つまり、テーブルトークは少なくとも「競技」と呼べるようなものではないわけだ。

また「ルール」自体も、前述したゲームの定義から考えると異様で、勝敗やらなにやらを決めるためにあるのではなく、どちらかというところ「この世界では、こんな場合には、こんな判断をする」ということを明示した(小さな)ルールの集合体を利用して「シナリオ」を楽しむための「システム」であると言い換えることができるだろう。

……なんか、予想した通りとんでもない難しい展開になってしまったうえに、実はまだ一言もコンピュータゲームの語が出てきていないのはどういうわけだ? というわけで、この話は、次回に続く。

※編集部より読者のみなさまへ

さて、今回から、またこのエッセイは新しい話題で既知のシリーズがはじまります(3~5回程度の連載を予定しています)。タイトルはその名のズバリ「ゲーム」についてです。なんでもわかりやすくしていきましょう。でも、内容は結構こう羅嗦し感じられたかしれません? 今回のみなさんの頭の中に入った「ア?」は、次回、さっさと氷解することでしょう。実はそんなに難しい話題じゃないんです。だって、私たちの好きなゲームのほとんどですから、いつもよりちょっと漢字が多いだけで。それで今回は次回以降をお楽しみにしてください。1つお願いがあります。よろしくあればVol.59、80、81に掲載された「ゲームとシナリオの関係」を読み返してみてください。次回以降のエッセイが、数倍楽しく読んでいるのだと思います。それが、ちょっと難しく感じてもうかつもしないこのエッセイの攻略法です。

★今年も「Let's とらい」でGO! GO!!

「新年明けましておめでとうございます！」平成10年もすばらしい年になりますように！今年も「Let's とらい！」でマルチにやりませう。どうぞあたまたかいご声援をお願いいたしますね。

1996年8月から始まりました「月刊ときめきメモリアル」も最終号がこの元旦に発売になりました。みなさん、もう聞いてくれたかな？「月とき」も思っていた以上にコンプランドになりました。このあと「アンコール編」というのも発売されるらしいですけどね。そちらもどうぞお楽しみに！

まずは年初め、このレポートからお届けしたいと思います。昨年末に「笑と倉を探索する香港の旅」に行ってきました。香港といえ



イラスト: ときめきメモリアル

よきくりんのへんちくりんコラム 初心者の気持ち

よきくりん
プロフィール

は昨年の7月に返還されたばかりで、現在はいたるところでエスラッシュ。見上げるなど、どんな高層ビルでも工事の足場は竹とビニールテープ……これには驚きです！

香港に訪れたのがちょうどクリスマス前だったので、夜になると街にはイルミネーションが灯りだしてまぶしいかぎり。香港独特の横長看板も、夜になると色あざやかなネオンに変わり、それがあの有名な100万ドルの夜景の一部になるんですね。それにしても、飲茶やお粥が本場だけあっておいしかったあ!! さらに足マッサージに初挑戦!! ここでは最初足が猫かいた図を渡されて、足の痛い部分をチェックしていきます。このツボ押しのお陰で、すっかり元気になりましたよ。けっこう痛いけど、気持ちよかったです!!

そして今回、MTRという地下鉄に乗ってみました。香港は空港があるために、高層ビ

ルが建ち並ぶ香港島側と、低層の建物が多い九龍側とに分かれているので、ここをMTRで行き来してみたいです。日本では少し少なくて驚いしますが、路線がわかりやすいのでお気軽でした。そういえば、エスカレーターの速度が速くて速くて……まるでビデオの早送りの画像みたいに笑っちゃいましたよ。

ビルとビルの間を縫うようにして有名な香港の警備(カイトック)空港も今年4月の新空港の完成とともに閉鎖されてしまうそうです。それまでにまた香港に行きたいなあー!!

さあ、今年初のゲームレポートは「みんなのGOLF」の第3弾をちょっぴり……ホントにちょっとだけ(笑)。お正月にみんなで楽しくプレイした人も多そうですね。私は、3Wは得意だけどS Wは不得意でP U Tも行ったりきたり、という状況です。今年も着々とゴルフの腕を上げるぞー!!

当人にはプレッシャーになっている)、ゆえに林田の語が、マメな内容か冗談かは察しませんが、どう考えても自分をナメてるかと思えない相手には、いってもわからないなら次は暴力かな、という衝動にかられます。

昨年から増えているといわれる、「若者の凶悪犯罪」というのも、大半が話すところをそばして、いきなり暴力にシフトしているから起きているのではないのでしょうか。なぜ話さなくなったかという理由を、安易に「アニメやゲームで1人でいる時間が〜」とかいっちゃうオッサンがいるから、人のい言葉が信じられない、すなわち「話を聞かない」ということになっていると思うんですけど、

よし、今年はずくに暴力にシフトせず、相手に話を聞いてもらいように努力する、というのをボクの抱負にしましょう。なんかあたりまえのここのような気もしますが(笑)。



イラスト: おおのけい

ゲーム業界のウラのウラ

ドットの忍道

林田真
プロフィール

★新年早々ナンですが、「アタマの悪い」という話

明けましておめでとうございます。毎年そんなのですが、昨年もアツというように過ぎてしまった感じがします。それだけ仕事に打ち込めるというのなら、嬉しいことではあります(笑)。

さて最近、なんか変になることに、「なんであたりまえのことを、わざわざいうんだらう」というのがあります。「タバコの吸いながらは反則」とか「盗聴は、警報機が鳴ったら渡らない」とか、つねづね「なんでこんなことわざわざいうんだら。アタマ悪〜さだ〜な」と思っていたのですが、最近ようやく答えが見えてきました。すなわち「アタマ悪い」んですね。ちなみにこの答えが見えてく

るまで、5年かかりました(半分本当)。いっていることが理解できないのか、なに自分がいわれているのか理解できないのか、自分のしていることが理解できていないのかは知りませんが、「話せばわかる」の「話す」の部分、面倒くさくなってやらないでいるような気がしました。

向かい合っている相手が自分の言葉に返事をしていたても、「話」をしているとは限りません。最近よく話している最中に、「ああ、この人オレのいっていること聞いてないな」と感じる事が多くなりました。いつも冗談ばっかかっているから、「コイツのいうことは冗談だろう」とたかをくくられているのかもしれませんが(笑)。それにしたって「話の内容を聞かないで……つまり勝手に判断しているワケですよね。人によってはいいところまで考えていることがあり(それは

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭
プロフィール

ヤマトエレクトロニクス(株)のゲーム事業部を率いる。1987年入社。ゲーム業界の中心となる人として活躍している。

売れるソフト・
売れないソフト

みなさん、明けましておめでとうございます。旧年中はDPS、そして電撃コムスをご愛読、ご声援いただきました。厚く御礼申し上げます。当年が、みなさん、そしてゲーム業界にとって、ますます発展の年となりますよう祈じております。

と、恒例のあいさつはさておき、このお正月休みはいかがでしたか。まあ、開くまでもなくゲーム三昧(ごんまい)の毎日だったと思いますが。

わが家ではちょっとした異変がありました。例年ですと「私の友人、知人が集まるのですが、今年はずりくちの奥さんがゲームにハマりっぱなしなんです。そうです。去年の暮れから「電車」でに物中していたのですね。リビングのワイドビジョンを占領して、寝る間も惜しんで専用コントローラを握り続けています。おかげで私は、仕事用のモニターで細々と「グランツーリスモ」などをプレイしています。

これはちょっと意外でした。いや、このゲームのおもしろさは十分理解していますが、女性が、しかも日頃はほとんどゲームに関心のない人間がここまでハマるとは思っていなかったのです。これがわが家だけの傾向ならばそんなに驚かないのですが、まわりの人に聞いてみると、女性層や20代くらいの若い人たちにけっこう人気があるようなのです。

この「電車でGO!」は相当売れるだろうと読んでいたのですが、私の予想を超える売れ行きとなっているようです。昨年の年末には、秋葉原などの主要ゲーム専門店は軒並み売り切れで、予約も取れない状態でした。

私としては、このゲームがウケる対象顧客層は「30代前後の男性が中心で、電車に飲み出たときはゲームセンターに寄ることもあるが、特にゲーム好きというウケてはいないような人たち」と読んでいました。ですから、発売当初からどんと売れるのではなく、じわじわと売れて、クチコミで広がった際にはどこも売り切れ、というパターンではないかと思っていました。

長年ゲームソフトやおもちゃのパイヤーをしてきた私は、どうしてもゲームソフトを見

るとき、「売れるか売れないか。対象顧客層はどこと」といった目で見てしまいます。

ゲームソフトが「売れる売れない」というのは、そのソフトがゲームとしておもしろいかどうか、という点がすべてではありません。メーカーさんの販売戦略、そのときのブーム(流行)、ライバルの有無といった周辺事情にも大きく左右されます。例えば、どんなにおもしろいゲームでも「ドラクエ」「FF」といったビッグネームと発売日を重ねたら、否殺するのは当然でしょう。よくできたソフトだったのに時期が悪くて売れなかった「悲運のソフト」も数多く存在します。

もちろんメーカーさんではそんなことは百も承知で発売日の設定をするのですが、急に世社の発売日の予定が3か月返りたりとか、逆に自社の開発が遅れたりとかで、まともにぶっかけてしまうケースもあるのです。

逆にソフトとしてはお世評におもしろいといえなくとも、キャラクターの人気や宣伝のうまさで売れてしまうソフトもあります。中には「こんなもんゲームとは呼べない!」というようなソフトが、人気マンガのキャラクターを使っているだけで大ヒットしたという例も多々あります。さすがに最近では、ユーザーの目も肥えてきているので、あまりひどいのはなくなりましたが、似たような傾向のソフトはちらほらありますね。

また、宣伝も重要な項目です。どんなにすばらしいソフトでも、みなさんが知らなければ絶対に売れませんからね。ゲームユーザーに特定せず、広く一般に対して行う宣伝の成否も大きな影響を持ちます。これによって新規ユーザー層を獲得できるからです。SCEの一連のパブリシティ戦略は、現在のPS市場の確立に相当大きな役割を果たしたと思えます。まあ、想像を超える金額のお金もかかっているんでしょうけれども……。

意外と大きい影響力を持つのが「クチコミ」です。特に学生層の横の(同年齢層への)伝力は、偉い学者さんたちが碩頭に研究するほど早く大きいのです。「ドラクエ」や「ダビスタ」などは「クチコミ」型でブレイクした代表例でしょう。

最も重要で、なおかつ一番難しいのが、ゲームとしておもしろいかどうかです。ゲームのおもしろさというのは、あくまでも主観的(本人がどう感じるか)なものであり、ゲームの専門家がおもしろいと思ったソフトが、一般的に売れるソフトであるとは限りません。逆に専門家ウケするゲームはマニアックすぎるケースが多くて(俗にカルトゲームなどと呼ばれています)、「おもしろいけれど売れないゲーム」である場合が多いのです。

ゲーム雑誌の編集部、ソフト会社の開発室等ではやるのは、この手のゲームが多いようです。実際に私の知人の雑誌編集者からは、自らカルトゲームマニアを称する人が多量にいますし、ゲームプログラマーやプログラマーも似たような傾向がありますね。「売れる」ゲームを作ることを義務づけられているソフト会社の開発室などで、こうした傾向が見られるのは、ちょっと矛盾したような感じもしますが……。

■このころ何年一般の話題となるようなソフトが少なかったのですが、今年は出足好調といえるでしょう。PSファンのみならず、きつと良い年になりますよ。





読者の必読 読者の必読

読者の必読 読者の必読

PSの収録は、純正のメドセア、ヘッドドペリニコンの実況に、見聞にゲームを加えられる大人女子ら及びゲーム全般を話す本隊の1人になり、PS、ゲーム中心の所でもありな読者ページです。参加方法は簡単、ハガキを持って、何の手紙で(書いて)めて先着順でポストに入れるだけ、ゲーム、その他なんでもアリです!! どんな生活でも大丈夫、キミはもはや何者

期間を置いておいて、5年も経つてどう？、12月も忙しかつたのですが、1月も公私ともに忙しかつてます。イベントも多かったですから。てなわけでお帰省。私が出張している某ファクトリーバージョンごとに中身が変わって大変です。仮マスク→マスク→製品版の3段階において内容に微妙な違いがあるんですが、また同じところをプレイでか……、なんてこった！ 面白いのかわーの取いの？ 通評：せういええ！ 7巻の計画が佳評でした。まあ、その程度でも出すことでしょ、トホホ。(5)

スライムの剣



PS3に音出し



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲東京屋 山根さん：校の先生……お若い女を感じます。トホホ。



▲千景 朝実さん：怪しいので、ガンガンで殴り合います。



▲天城 天城 天城 天城さん：自分のために、なのです。



▲天城 天城 天城 天城さん：まあ、技術さああれば……(大笑)



▲遊園 二つ子 二つ子さん：一面を持って……(大笑)



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。



▲北条 志村 志村さん：おかしな感じがします。気を付けます。

●次巻のキャラクター4は5巻の巻末まで売れ残りに置いて下さい(どのコーナー向けのバナーでも可)。編集で掲載した数字とびり合ったバナーは条件で増し；さて、そんなキャラクター4ですが、今巻の出巻なし！ 巻末は117でした。編集で勝手に設定した巻の切りまで書いてバナーの裏、見ましたが、同じ数字はなし！キャラクター4で掲載されたバナーは約400枚。なんでもそうです。たぶん今年よりも多くなるかと考えています。

PlayStation

VOL.65

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品(P147のプレゼント記事を参照)の番号と、アンケートの回答、オモて面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、1月29日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

Vol.62

- ①「ワリアー」でまた生まれた謎曲〜
- 華流歌謡からサイン色紙
- 小沢法子 (長崎県) 城島あ (大阪府)
- ②「アーマード・コアProject Phantasma」
- 1冊録音カレンダー
- 伊藤正弘 (大阪府) 西山由志 (徳島県)
- 石川幸三 (東京都) 水田洋子 (神奈川県)
- 松木孝芳 (和歌山) 中野智之 (東京都)
- 鈴木伸雄 (石川県) 野村光宏 (埼玉県)
- 大庭浩志 (茨城県) 香取亮太 (福島県)

- ③「アーマード・コアProject Phantasma」
- オリジナルサウンドトラック
- 白石由由 (東京都) 大土井直史 (岡山県)
- 丸山時 (東京都)
- ④「アーマード・コアProject Phantasma」
- プレミアムスター
- 林方賢史 (熊本県) 川口博士 (愛知県)
- 石川幸三 (東京都) 水田洋子 (神奈川県)
- 大庭浩志 (東京都)

- ⑤「プレイステーション」
- 2冊のCD-ROMとスクエア
- 石川幸三 (東京都) 田中勝徳 (徳島県)
- 遊乃一 (広島県) 高橋孝 (兵庫県)
- 三浦一 (東京都) 野村光宏 (埼玉県)

- ⑥「プレイステーション」
- オリジナルサウンドトラック
- 白石由由 (東京都) 大土井直史 (岡山県)
- 丸山時 (東京都)
- ⑦「プレイステーション」
- オリジナルサウンドトラック
- 白石由由 (東京都) 大土井直史 (岡山県)
- 丸山時 (東京都)

- ⑧「プレイステーション」
- オリジナルサウンドトラック
- 白石由由 (東京都) 大土井直史 (岡山県)
- 丸山時 (東京都)
- ⑨「プレイステーション」
- オリジナルサウンドトラック
- 白石由由 (東京都) 大土井直史 (岡山県)
- 丸山時 (東京都)

- ⑩「プレイステーション」
- オリジナルサウンドトラック
- 白石由由 (東京都) 大土井直史 (岡山県)
- 丸山時 (東京都)
- ⑪「プレイステーション」
- オリジナルサウンドトラック
- 白石由由 (東京都) 大土井直史 (岡山県)
- 丸山時 (東京都)

- ⑫「プレイステーション」
- オリジナルサウンドトラック
- 白石由由 (東京都) 大土井直史 (岡山県)
- 丸山時 (東京都)
- ⑬「プレイステーション」
- オリジナルサウンドトラック
- 白石由由 (東京都) 大土井直史 (岡山県)
- 丸山時 (東京都)

- ⑭「プレイステーション」
- オリジナルサウンドトラック
- 白石由由 (東京都) 大土井直史 (岡山県)
- 丸山時 (東京都)
- ⑮「プレイステーション」
- オリジナルサウンドトラック
- 白石由由 (東京都) 大土井直史 (岡山県)
- 丸山時 (東京都)

- ⑯「プレイステーション」
- オリジナルサウンドトラック
- 白石由由 (東京都) 大土井直史 (岡山県)
- 丸山時 (東京都)
- ⑰「プレイステーション」
- オリジナルサウンドトラック
- 白石由由 (東京都) 大土井直史 (岡山県)
- 丸山時 (東京都)

- [1] 今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。
 - ①【特報】エンブレット・ディア
 - ②【特報】ガンダムバトルマスター2
 - ③【特報】ピコチアのふる夢
 - ④【特報】スレイヤーズあゝやる
 - ⑤【新作】ゼノギアス
 - ⑥【新作】バイオハザード2
 - ⑦【新作】双斧龍
 - ⑧【新作】鉄拳3
 - ⑨【新作】REBUS
 - ⑩【新作】アストロノカー
 - ⑪【新作】ウィザードリールガミンナー
 - ⑫【新作】スペクトラルタワーII
 - ⑬【攻略】テイルズ オブ デスティニー
 - ⑭【攻略】チョコボの不思議なダンジョン
 - ⑮【攻略】ドラクエリスマス
 - ⑯【攻略】植松職主2
 - ⑰【攻略】リアルロボットファイナルアタック
 - ⑱【攻略】フロントミッション
 - ⑳【攻略】オメガタチ
 - ㉑【攻略】トゥームレイダー2
 - ㉒【攻略】クラッシュ・ドゥニーター2
 - ㉓【攻略】コルタックスの迷宮
 - ㉔【連載】JDPソフトウェアのDEEPER
 - ㉕【連載】4色妖怪
 - ㉖【連載】電撃プレイステーション
 - ㉗【連載】ウラザゲータ
 - ㉘【連載】ロックマン DASHはじめての物語
 - ㉙【連載】電撃コラム
 - ㉚【連載】PSの収録
 - ㉛【G】悠久の恋曲 2nd Album
 - ㉜【G】プロダクション ②
 - ㉝【G】メロウラ・ネージュ
 - ㉞【G】ときめきメモリアルドラマチーズvol.2
 - ㉟【G】まてな
 - ㊱【連載】新作ソフトステーション
 - ㊲【連載】NEXT WAVE
 - ㊳【連載】電撃ラングエージステーション
 - ㊴【連載】電撃STATION
 - ㊵【付録】ゼノギアス特別指し下ろしポスター
 - ㊶【付録】メモリーカードシール
 - ㊷【付録】電撃Station 1巻SPECIAL
- [2] 今号で、つまらなかった記事1つを下の一覧から選んで番号で答えてください。
 - [1] 電撃プレイステーションの購入状況を次から選んで下さい。
 - ①毎月買っている
 - ②ときどき買っている
 - ③初めて買った
 - [4] 電撃プレイステーション65号を購入したのどこですか?
 - ①書店
 - ②コンビニエンスストア
 - ③ゲームショップ
 - ④ネット
 - ⑤その他
 - [5] 過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか? 数字で答えてください。
 - [6] 購入したいと思っているタイトル3本をP222、223の新作ソフトスケジュールから選んで、その番号を書いてください。
 - [7] 付録CD-ROMつき増刊号電撃PlayStationDを購入したことがありますか? 購入したところあるをすべて番号で答えてください。また、今後付録CD-ROMは紙版版を収録してほしいタイトル3本をP222、223の新作ソフトスケジュールから選んで、その番号を書いてください。
 - ①Vol.39D
 - ②Vol.48D
 - ③Vol.53D
 - ④Vol.58D
 - ⑤Vol.63D
 - [8] いままで発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つまで書いて下さい。
 - [9] 本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも書いて下さい。
 - ①ファミ通PS2
 - ②プレイステーションマガジン
 - ③HYPERプレイステーション
 - ④THEプレイステーション
 - ⑤HYPERプレイステーションREXIM
 - ⑥RPGの攻略記事で一番参考になっているのは何ですか?
 - ①マップ
 - ②アイテムやモンスターなどのデータ
 - ③ストーリー攻略チャート
 - ④ウラザゲ
 - [11] メモリーカードを何枚持っていますか? 数字で答えてください。
 - [12] ゲームの関連品(攻略本や設定資料集などの本、フィギュア、テレフォンカード、CD、原作アニメのDVDなど)を買いますか? また、①〜③と答えた方は、買っている(買ったことのある)商品について、具体的に書いてください。
 - ①よく買う
 - ②ときどき買う
 - ③たまに買うこともある
 - ④買わない
 - [13] プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか?
 - [14] 電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。
 - ①今号のままでよい
 - ②変えてほしい
 - ③買いつらい
 - [15] [14]の質問で③以外の答えを選んだ方は、下の一覧から1つを選んで答えてください。その質問で③を選んだ方は、希望される表紙について、具体的に記入してください。
 - ①アイドルの表紙を希望
 - ②ゲーム以外(アニメやマンガなど)の表紙を希望
 - ③1人のイラストレーターさんに続けてほしい
 - ④CG
 - ⑤3Dポリゴンで描かれたもの
 - ⑥その他
 - [16] プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入したのはいつですか? 下の例のように「何年何月何日」というふうに答えてください。
 - 例: 1998年1月3日
 - [17] ソフトの質は落ちはしますか?
 - ①よく
 - ②ときどき
 - ③しない
 - [18] ゲーム雑誌を購入するとき、どういった点を一番重視しますか?
 - ①表紙
 - ②雑誌記事
 - ③新作記事
 - ④攻略記事
 - ⑤企画記事
 - ⑥PSの収録
 - ⑦電撃PSコラム
 - ⑧付録
 - ⑨メモリーカードシール
 - [19] 興味のあるソフトの情報が一番欲しいのは、そのソフトの発売のどれくらい前ですか?
 - ①発売の半年以上前
 - ②発売の3か月程度前
 - ③発売の1か月程度前
 - ④発売直後
 - [20] 電撃プレイステーション65号への意見を、感想を書いてください。

プレゼント応募者発表要領

読者プレゼント

Vol.65

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、14ページの応募券を添付した付属のアンケートハガキで応募してください。当選者は、V.O.1期（7月21日発表）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。応募してご記入ください。

「ガーディアンリコール

—守護獣召喚—

オリジナルグッズ

3名



▶主要3キャラの声優さんが書いてくれた貴重な色紙なのだ。

①GR声優よせがき色紙

3名

②GRポスター

◀こちらは音研ポスター。発売日(審予定)まで、コレを見て長い夜を乗りきるのだ!
(提供: エンタテインメント)

③ラングリッサー—カレンダー & ポストカード

5名

▼GD-ROM付きミュージックマガジンを、「I miss you」のテレホンカードだ!!

3名

④「I miss you」手帳

(提供: コンパイル)

「クラッシュ・バンディクー2

—コルテックスの逆襲—

オリジナルグッズ

(提供: SCE)

⑤クラッシュめいぐるみ

▲身長約15センチのイカした「バンディクー」めいぐるみ。かなりしっかり作ってあるので、ズボンを見てると……おどろ!

④クラッシュ下しき

10名

▲下しきの裏は謎りの写真付きた。みんなで「クラッシュダンス」をマスターしよう!

⑥ダムダム・ストンブランドキーホルダーセット

20名

▲かわいいうさぎをモチーフにしたキーホルダー。

(提供: S.M.E.)

3名

PSソフト

成人式には晴れ着でゲームの大人になってもゲームを愛する気持ちを忘れない、そんなみんなに♡



⑧スーパーライフスタジアム

▲ピッチャールで遊べる、トークで抱える! アクエスの放つ、エンタテインメントバリアのプロ野球ゲームだ。
(提供: アクエス)



⑨マイクロマシーンス

▲おもちや箱から飛び出したような小さなマシンが、机や扉を大暴れ! 超キュートなレースを楽しもう。
(提供: ナムコ)



⑩REAL ROBOTS FINAL ATTACK

▲ガンダムやガンバインを操作して、熱いバトルに勝ち抜く! 完全3D空間で展開される、対戦STGの決定版。
(提供: パンプレスト)



⑪ハトルアスリーテウス

▲大運動会オムタナティヴ! TVアニメも絶好時の「大運動会」。アニメに負けないヒーモ必見のSLGだ!
(提供: インクメントP)

CHECK POINT!

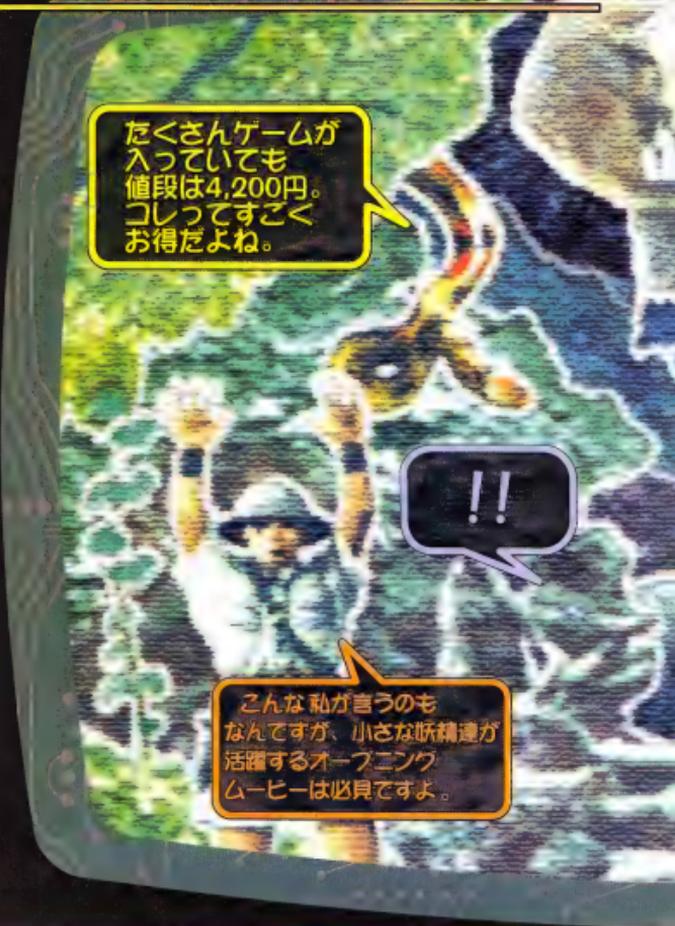
本誌62号の「謎」のシールは取っておいてくれたかな? 今号の付録にも、謎のシールが2枚。これで計4枚だ。あとは67号のシールを合わせれば、謎は解ける! ……の? 合計8枚のシールを使って1枚の絵を作り、編集部に送ればビッグなプレゼントが! ……ある? (あります) 詳しくは67号でね。

※雑誌および競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

12種類の ゲームたち



あの日のゲーセンに帰ろう



たくさんゲームが
入っていても
値段は4,200円。
コッパてすごく
お得だよな。

!!

こんな私が言うのも
なんですが、小さな妖精達が
活躍するオープニング
ムービーは必見ですよ。

よれたための なせなに セロフアース 第四回



Q.「セロフアース」のオープニングムービーが気になるんだけど。

A. そのとおり、「セロフアース」のオープニングムービーは 繊細かつファンタスティックな仕上がりで、なかなかのモノじゃよ。ゲーム筐体記100円玉を入れると中では小さな妖精たちがせっせと働いていて、ゲームが始まるまでをムービーで見ることがができるのじゃよ。うん、ソクソクするのう。実はワシもこのムービーに出演して……おっと、詳しくはゲームを見てのお楽しみ。それではまたな。





START



戦いでした。



G.I.M.

Y-RALLYホームページへのアクセス <http://www.apike.co.jp/y-rally>

© 1999 Spike Play Station 2は、Spikeの登録商標です。

©1999 INFOGRAMES MULTIMEDIA. All Rights Reserved.

辛く、厳しい

FINISH



全日本ラリー選手権大会の優勝者として知られる日本人の唯一の女性ドライバーとして、
これまで、クイックに変わってくるリアルを超えたライブなラリーレースゲーム!
激しいバトル、リアルなラリーの雰囲気を再現したリアルなラリーレースゲーム!
全日本ラリー選手権大会の優勝者として知られる日本人の唯一の女性ドライバーとして、
これまで、クイックに変わってくるリアルを超えたライブなラリーレースゲーム!
激しいバトル、リアルなラリーの雰囲気を再現したリアルなラリーレースゲーム!

■アーケード・チャンピオンシップタイムトライアルモード…………… ¥5,800 (税別)

1998.1.8 IN STORES

ラリーという名のカタルシス

V-RALLY

CHAMPIONSHIP EDITION



HELLO!!



エイブで行かじらわ



BE @ GOGO

愛と友情の、おたすけアクションゲーム。

エイブ!ア・コー・コー IN STORES NOW!!

プライス6コーコー 5,500yen(without tax) (税+送料) ※送料別 ※送料別 ※送料別 ※送料別 ※送料別

GAMEBANK ゲームバンク株式会社 〒103 東京都中央区日本橋本町4-1
ホームページ <http://www.gamebank.jp/>

©2002 GameBank. All Rights Reserved. Created by GameBank. Distributed by GameBank Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.



プレイステーション2専用ゲームソフト
ABE & GOGO イマジニア
©2002 イマジニア株式会社

B.V.
B.V. Boku no Omeru
Hello Hello - ABE no Omeru
Sony Records
SRCS-4443



このゲームは、ついに完成しました。
お家の留守番役を任せてくれる、じいじ
のゲームです。おたすけ、おたすけ
(B.V. A.A. GOGO) (発売日)



「PlayStation 2」PlayStation 2のみの対応。PlayStation 2のみの対応。PlayStation 2のみの対応。

アナログコントローラ (PS2専用) 対応
DUAL SHOCK 2

あつ「R」だ。

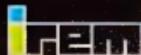
僕らは「R」を忘れない。

CONTENTS

- ◆ R・TYPE R・TYPE II
- ◆ デジタル限定資料集「R'S LIBRARY」
- ◆ 最新作「R・TYPE 4」ムービー

R・TYPE

2.5(Thu)BLAST OFF AND STRIKE 5,800Yen (税別)



アイテムソフトウェアエンジニアリング株式会社
〒824-0051 石川県松任市高富町855番地
ユーザーサポート TEL:076-277-3803

スタッフ募集中

CG・グラフィックデザイナー ②プログラマー
詳しくはお気軽にTEL:076-277-3800 従業員募集までどうぞ

ホームページアドレス: <http://www.irem.co.jp/>

僕らの「R」キャンペーン
実施中!!

商品の購入数にあるクイズの答えを書いて送ろう!
抽選で特別オリジナルグッズをプレゼント!

電擊

熱烈歡迎超高級美少女系電腦遊技最新情報滿載特集頁

PlayStation-G



悠久幻想曲 2nd Album
プリズムコート
ノエル・ラ・ネージュ
機界の王子と心影のラブソング
みつめてナイト

最新画面を
続々入手!

サブキャラ&戦闘についての情報もキャッチ!!

悠久幻想曲

2nd Album

今回も
とばしていくぜーっ!



メロディ：ふみんのおねーちゃんのおさげは、おうちにおいてきたからだいじーぶです。

イエーイッ

会話画面やスゴロク画面を紹介するわよっ!
しっかりチェックしておいてねっ

前作で仲間になったメインキャラたちがサブキャラとして登場! スゴロク&バトルシーンの画面写真入手! などなど、今回も『悠久2』に関する最新情報をバッチリと紹介していくぞ。

悠久幻想曲
End Album

3/26

¥6,800(税別) ◆メディアワークス

発売日

◆MSX2/PC98(2)

サブ キャラクター

前作のメインキャラも 登場することが判明!



◆アリスは、愛用の店を再び全面的に改装するが、それとも旧態依然のやり取りを維持するかの選択があるかな?

前作を熱烈に愛してくれているファンみなさんに言ね! なんと前作でメインキャラとして活躍した仲間たちが、今回も登場することが判明したのだ。これはうれしいよね! 現在のところ、誰が

どんな形で登場するのかは不明。でも、いろんなイベントに登場するのは間違いないさうだぞ。では一体どんな関わり方をするのか? そのへんを予想してみたのでチェックしておいてね。

新キャラとの 関係も楽しみ

▶前作のメインキャラだけに、今回のサブキャラたちはとっても親睦的。メインキャラより日立ったりして!



◆アリアの店には椅子ではなくソファが! 装束も変わっているけど、性格は変わってないみたい。

▶ヒートは別のワッシャーに詳しく、戦闘に専念し、あのワッシャーを見せてくれる!!

仲間に加わることは ないのですかねえ?

前作のそうだったように、サブキャラが仲間に加わることはまずないだろう。ただ、イベントで一緒に行動するという事は考えられそう。道を案内してくれるとか、差し物を手伝ってくれたりとか……。どんな形であれ、顔を出してくれるのは嬉しいよね。



◆アリスは、アリスの店を再び全面的に改装するが、それとも旧態依然のやり取りを維持するかの選択があるかな?



エル: どうせ、出るんだろ。いつまでも目撃されて、監視されるからさ。

▲服装が変わったせいで、なんとカクーンと大人っぽくなった謎のエル。マリアとの関係はどうなっているのかな? ちなみにこの場所はさくら亭のようだ。

みんなどんな暮らしを しているんだ?

◆アリスは、愛用の店を再び全面的に改装するが、それとも旧態依然のやり取りを維持するかの選択があるかな?



「悠久」は、前作の過去の話なのか、それとも未来の話なのか? という時間的なことは、ゲーム中に明らかになる。ただ写真を見る限りでは、サブキャラたちは前作のときと同じような生活をしているらしい。でも、メロディだけはどこかでメイドとして働いているようだけど?



◆アリスは、アリスの店を再び全面的に改装するが、それとも旧態依然のやり取りを維持するかの選択があるかな?

◆マジメに学園生活を送っているようだ。相変わらずお調子★が入る。



ジョートショップを訪れると、おなじみの2人が暖かく迎えてくれるみたい。お店は健在らしいけど、前作の主人公はいるのかな?



▲やっぱりアリスは元気いっぱい!
▶アリスとアルベルトの関係がどうなっているのかも楽しみ

ジョートショップは 営業していますか?



育成

最新バージョンの画面写真を入手!

育成画面のグレードが一気にアップ! 細かい仕事のデータがバリエーション豊かになった。さらに仕事中の画面やプロフィール画面なども仕上がってきたのだ。開発もいよいよ最終段階に突入かな? それじゃここで、それらの最新画面を一挙に紹介しよう。



遊びに行きましょ



▲休日日程。ローラのころへ遊びに行くとしたら、やっぱり数回かな?



▲仕事の依頼主、内容、要求スキルなどが一目瞭然! 仕事を切り替えるときは黄色の矢印をクリックするだけ。



▶仕事中の画面。どうやら主人公はジョントショップの仕事をしているらしい。

プロフィール画面をチェック

なんと全能力、耐久力などの身体的な能力値が登場! キャラの個性がより明確になっている。さらに、能力値の横にある「+5」といった表記。これは何かを装備すればアップする、ということかな?



▲仕事もあつたからか……、次で仕事

戦闘

初公開のスゴロク&バトルシーンを紹介!

いまままであった「悠久2」のスゴロクとバトルシーンがついに公開されたぞ。画面を見る限りでは、システムに大きな変更はなさそうだ。また、今回のスゴロクイベントは、強制ではなく、任意でできるらしい。つまり、1回もスゴロクイベントをやらずに、ゲームをクリアすることも可能なのだ。詳しいことは続報を待っていてね。



自警団第三部隊 行動開始!

▲マスやルレットのグラフィックは一変され、わかりやすくなっている。

コワ〜怪物とかもいるのかな?

▼敵の攻撃を受けてしまいました。今回の敵には、どんなキャラがいるのだろうか?



闘技場での戦い

今回の闘技場は、仲間1人を連れて行ける! ということは以前にも紹介したけど、そのときのバトル画面も入手したぞ。敵の数や勝つパラメータが変化するのか、などに関してはまだに謎。ただ仲間を連れていけるので闘技場の価値は前作以上にアップしているはず。連続攻撃が使えたりして……無理かな?



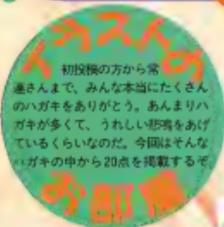
▲今までのように仲間を連れていけるので、闘技場の価値は前作以上にアップしているはず。

がんばります

第4回

悠久のひろば

みんなから寄せられたハガキを中心にお届けするこのコーナー。今回は主題歌に関する情報も紹介するぞ。



▶貴様、お陰で結果さん〜2枚組のCDを買ったハガキをありがとう。お陰でガッパってね。



▶大阪府 吉岡 龍志さん: スゴイ気合いだね。今後も応援よろしく!
▼兵庫県 鉄火井 さん: かなり有力だけど、ローラも人気があるぞ。



追加情報!! お楽しみのも

◆PS版のオープニング&エンディング収録完了!

PS版「悠久2」の元気いっぱいオープニングソング、それに感動的なエンディングソングの収録が終了したぞ。オープニングはタケカウユキヒデさんが作詞、作曲を担当。歌は田中理恵さんで、タイトルは「永遠の軌迹」。そしてエンディングは、トリシューラの藤原裕子さんか歌う「My Dear...」だ。どちらもゲームの雰囲気ピッタリで大満足。みんなゲームの発売日を楽しみに待っていてね!

◆いろいろなおハガキ大募集!

仲間になる10人のメインキャラほか、サブキャラのクリアとヘキサなど、「悠久2」のイラストハガキを大募集だ。また、記事に関する感想や希望なども持っているの、何か気付いたらバシバシ送ってほしい。グッズや同人誌なんかも大歓迎! 右のあて先までよろしくね。

〒101-8305 東京都千代田区神田
横河台1-10 東京YWCA会館5F
電撃PS編集部「悠久のひろば」係

PlayStation 2

6人の少女たちの
熱い青春がいま始まる!!

プリズムコート

PlayStation 2

中西智恵

期待の女子高バレーチーム育成SLG「プリズムコート」。発売も間近に迫った今回は、このゲームのシステムを徹底紹介するぞ。これでゲームの予備知識はバッチリだ!!

プリズムコート

2/19(水) ▶ ¥5,850 ▶ 富士通パソコンシステムズ(FPS)
発売元 ▶ MOI(フロンツ)

新築高校バレー部のアドバイザー。バレーに詳しく、生球を見る目も鋭くて、的確なアドバイスしてくれる。誰にでも優しく、生徒の人気も高い。

京極ナンキ



放課のジャンプカとパワーを持つ天性のアタッカー。ただし、すこいノコン。熱血バレー少女だが、その情熱が空回りしてトラブルを起こすことも。

先生が教えられるのは6人中1人だけ。気持ちはわかるけど、ひいきばかりしないでね!

このゲームの育成パートは、1週間の単位で行われる。プレイヤーは、毎週、女の子の中から1人だけ、スケジュールを決定(特訓)することができる。それ以外の女の子は、自分なりのスケジュールで1週間を過ごすことになるのだ。スケジュールを組んであげると、その女の子のプレイヤーに対する好感度がアップする。ただ、放っておいた女の子の好感度は逆に下がってしまうので、あまりひいきばかりするのも問題だぞ。



「好きな女の子の育成は、学校中よくやるのよ。」

育成

プリズムPlaytoのメインとなる育成パート。ここでは、6人の女の子を育て、1つのチームを作り上げるのが目的となる。育成方針によって、朝霧高校バレー部はさまざまな個性を持つチームになる。

練習メニューはこの3種類!

練習時に選択できるのは大別してこの3種類。パラメータなどが上がってくると、よりハイレベルな練習が可能になる。

●基礎練習

基本中の基本となる練習。筋トレはパワー、タックルはスピードなど、練習に対応したパラメータが少しずつアップする。ただ、ポジションレベル(各ポジションの熟練度)は上がらないので、中盤以降は選択する必要がある。



●個人練習

アタック、レシーブ、トスなどの、バレーボールに必要なテクニックを習得するための練習。この練習法をこなすことで、基礎パラメータのほかにポジションレベルを上げることができる。中盤以降、重要になってくる練習法だろう。



●チーム練習

チームワークの強化を目的とした練習法。一緒に練習を行った女の子同士との友好度が大きくアップするほか、基礎パラメータ、ポジションレベルも上がる。また、必殺技の練習は、ここに分類されている。終盤以降、重要になってくるぞ。



私たちには得意なこととそうでないことがあるわ...
強いチームを作りたいのならポジションには気を付けるべきね...

プレイヤーが監督になって最初にする仕事は、女の子のポジション決定だ。ポジションは4種類あり、女の子たちは基本的に自分のポジションに見合った練習をするようになる。



▲各ポジションのスキルアップには、練習メニューが重要!

アタッカー

強力なアタックを武器とする攻撃の柱。その性質上、体力的にもっとも過酷なポジションとなる。ジャンプカ、パワーが重要。

レシーバー

すばやい反応とカンで相手の攻撃をレシーブする。守りの専門家。アタッカーに次いで、過酷なポジションとなる。

セッター

アタッカーにトスを上げるのが仕事。体力的にはもっとも楽だが、攻撃を組み立てる質と、ボールの上下入るすばやかさが求められる。

オールラウンド

どんな仕事もバランスよくこなす。文字どおりのオールラウンドプレイヤー。汎用性が高いので、チームに1人いると便利。

京田理央



無口で、感情を表に出さない少女。攻守ともに高いレベルでこなすことから、過去にバレーをやっていた経験がありそうだが、詳しい事はわからない。

試合

ゲーム期間は25ヵ月。
全国制覇のチャンスは4回しかありませんわよ



このゲームでは都大会、全国大会と2つの大会がある。当然最初の目標は、全国大会出場のために都大会制覇となる。都大会は毎年6月と1月に、そして全国大会は8月と3月に開催される。ゲーム期間は1年目の7月から25ヵ月間だから残された都大会、全国大会はそれぞれ4回ずつ。つまり全国制覇のチャンスは4回しかないのだ。

高村香純



まじめな優等生だが、実はかなり力の強い高。しかもキツい性格でチーム内でも目立ちがち。バレーは初心者だが、冷静な判断力とレシーバーとして活躍する。

最初の壁、西村京子を打ち倒せ!

都大会

毎年6月と1月の都大会。この大会では、西村京子率いる十角館高校がナツキたちの前に立ちふさがる。都大会優勝の常連校だけあって、その実力はかなりのもの。この十角館高校を倒すには、西村京子の必殺技・レインボーサーブをどうやって破るかが課題となる。



全国大会

四天王、そして最後の敵が待ち受ける! 全国大会では、四天王、そして女子高校バレーの女王・船川二子たち5人がそれぞれ率いる強豪5チームが立ちふさがる。十角館高校すら簡単に打ち倒すほどの実力を持つ四天王チームに、ナツキたちは勝てるのか? そして、女王・船川率いる富士見ヶ丘高校と対峙することができるのか?!

PlayStation 2

普段のつらい練習はすべてこの日のため! 全国大会制覇を目指し、目の前に立ちふさがるライバルたちを打ち倒せ!! プレイヤーは女の子を打ち倒す確率指示を出し、彼女たちを勝利へと導くのだ。



私たちの日頃の成果が試されるときです
先生も的確なサインを出して、私たちを助けて下さいね

このゲームの大きな魅力の一つである試合。この試合はラリーポイント制で、基本的にオートで進行する。文字どおり、日ごろの育成の成果が表れる場といえる。ただ、プレイヤーはサインを出したり、タイムアウトを取ってアドバイスするといったような手段で、ナツキたちをバックアップすることが可能。特に、相手の必殺技に苦戦しているときなどはアドバイスから攻略の糸口を見つけたらするので、責任は意外に大きいぞ。

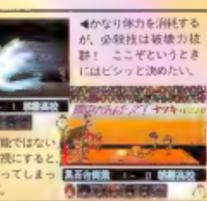


タイムアウト
タイムを取って、女の子たちにアドバイスする。また、体力を回復させることもできるぞ。
4タイムは1試合中2回しか使えないので、とてもタイミングが結構重要になってくるぞ。

中学生時代からセッターひとりで、そのテクニクはチーム第一。性格は控えめだがよく気がつく女の子で、チームのみんなと仲がいい。ただ、体が弱い。



サイン
サインの種類は、攻撃重視、体力温存、必殺技を使え、リラククス、攻撃プレ、守備重視の6種類。これを、それぞれ女の子に出すことができるのだ。アタッカーも後衛になったら守備重視にするなど、状況に応じてサインを出せば、勝利にぐっと近づけるぞ。



▲必殺技はサインを出さないで使ってくれないのだ。

お楽しみ! のイベントは 友好度と好感度がポイントだよ

この「リズムコート」には、実にさまざまなイベントが用意されている。そんなイベントの中で、もっとも注目したいのが好感度によるイベントと、友好度によるイベントだ。前者は言うまでもなく、女の子のプレイヤーに対する好感度の高さによって発生するもの。面白いのは後者で、これは女の子同士の間柄によって発生するイベントなのだ。こちらのイベントには基本的にプレイヤーは関与しないものの、ちがうだった女の子同士の関係が、良くなっていくのを見ることができると、ある意味、プレイヤーの育成方針が、もっとも評価されるイベントといえるのだ。

バレーはまったくの素人だが、チーム内ではもっとも身長が高く、活躍が期待できる。性格はボーイッシュでさっぱりしているが、意外に純なところも。

▶ 合宿中の1コマ、こんな風に、イベントでの特技を習得することもあつた。チーム強化のためには、うれしい限り。



▲スケジュール実行中にもイベントはたくさん発生する。いくつ見られるかな?

POINT

友好度によるイベント発生条件とは?

イベントの中でポイントとなるのが、この友好度によるもの。これは、一定の期間が経たれたときに、対象となる女の子同士の好感度が一定条件を満たしているときと発生するのだ。チームワークの良さはそのままチームの強さにつながるから、ある意味うれしいイベントといえるのだ。



▲ 2人の関係が良くなると、イベントも増える。

「リズムコート」最大のお楽しみとも言える各種のイベント。ここでは、イベントに關係するシステムについて説明するぞ。

先生え〜このゲームはねえ、マルチストーリーなんだよお



▶ ストーリーは、女の子のプレイヤーによって、大きく変わります。

このゲームはマルチストーリー! ゲーム中のプレイヤーの選択によって、語られるストーリーが変わっていくのだ。基本的に女の子1人1人をメインにしたストーリーが1つずつ、合計6種類用意されている。だけど、もしかしたら、それ以外にもストーリーがあるかもしれないね。



▲ 女の子たちの過去や未来が明らかになることも……

中学生時代は高跳びをやっていたため、ジャンプ力は抜群。腰も強いが、動きはトロクカもない。このちがうな能力が、チーム作りのキーポイントに!



岡嶋あかり



▲映画を撮って、こちらに送らかけてくる結果、リラックスした雰囲気で。



▲部屋を出ていき、椅子に座って待っている。



▲後ろに椅子をさすお姉様、ちょっぴりお調子者。

もう少しだけ
 待てば

柚実 涼 千紗都

に会える



3人の魅力的な女子高生とテレビ番組を通して会話を盛り上げる、
 ワークチャット・コミュニケーションソフト、
 「NOËL -La neige-」。臆念ながら発売は遅びたけど、
 今回は最新のゲーム画面を紹介していくので、
 これを見て、今迄以上に大いに関心をふくらませてください。

一時はゲームストーリーの開発遅延と同じ12月末の発売が決定し、ファンのみならず期待度も大いに高まっていた「NOËL -La neige-」。臆念ながら発売は2月に延期されてしまいましたが、それと作品の内容をより完成度の高いものにしたいためとのことだから、あとほんの少しだけ我慢して待っていてほしい。柚実、涼、千紗都3人との、素直な恋が楽しめる日はもうすぐです!

NOËL -La neige-
 ノエルーラ・ネージュ

2月(初)
 ETC

▶ ¥6,800 ▶ 標準型 ¥4,800 ▶ バイオニアLDC
 ▶ MC(プロット)

NOËL -La neige-

最新ROMで わかった豊富なリアクションを紹介。

16/16+

「La naige」で注目していたのが、会話中に女の子たちが見せる変化に富んだリアクションだ。本作では前作の2倍以上の動画枚数を使用している。つまり豊富なバリエーションが楽しめるようになっていた。会話中に横を向いたり、カメラの向きによって顔を正

すたりたりといった女の子のリアクションはももちろん、彼女たちが着ている服装も日時・季節に応じて徐々に変化していく。ときには、着ている服の話題が会話に登場することもあるから面白い。

また、彼女たちの友人や家族といった、周囲の人々も、画面に登場してくる。本作の会話画面は、一瞬たりとも見逃さないぞ！



▲胸を押さえて、頬をピンク色に染めている千紗姫。ちよっとドキッとさせる瞬間だ。



▲「おはようございます」

▼彼女の留守電。受動機理由中に手紙を読んだのかな？



▲おはすじと、こんなリアクションも見られる。



▲女の子の視線をゆび先で千紗姫。▼胸を押さえて写る千紗姫。なんでもの視線。

画面のバリエーションも、さらに多彩に!!

「La naige」でも前作と同様、相手の女の子が留守のときにVP(ビジュアル・ホン)をコールすると、留守番電話が応答する。ここでは、本作での留守番電話の画面(左の3点)を初公開しよう。なんと本作では、この留守電の画面が1人の女の子につき、複数用意されているぞ。だから、女の子がいない日でも留守電の画面を見

るためにコールする。なんてことになるかも? また、熱心な「NOEL」ファンなら、下で紹介している2点の画面写真が、これまでのものと少し異なっていることに気づいたはず。開発が進むにつれて会話画面のレイアウトが変更されたのだが、実はなんと、画面上の時計やVOIDを消去することもできるようになったのだ!



▲別の留守電は本家に「インターネットショップ」っぽい感じのもの



▲時計とVOIDを消した状態。床の部屋がさらに隅々まで見られる。▼千紗姫は、はてん屋で登場。何度でも見なくなるような元気な留守電だ。



▼金球があるプールウィンドウも移動可能だ。同時に時計とVOIDも消せば、絶滅の選抜がくっきり!

PlayStation-G
▼NCLL

ときめきメモリアル
ドラマシリーズ

発売日も
決定!!

彩のラブソング

いろどり



ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2
彩のラブソング

319
AVG

▶ ¥5,900 ▶ コナミ
▶ MC2 (ソフトバンク)

登場する全キャラを大紹介!!

『紅色の青春』に続くAVG、『彩のラブソング』に登場する全キャラが、ついに発表された。ヒロインは決まっていたものの、ほかに誰が登場するのかと気がかりだったサブキャラ

も、今まで不明だった新キャラの名前もすべて決定。ということで、全員を一挙に紹介しよう。



片桐彩子
(CV: 川口雅代)



美術部に所属する高校2年生で、本作のヒロイン。文化祭を目前に控えたある日、ギターを弾きながら新曲作りを覗いている主人公と出会う。



美咲鈴音 (CV: 桑島法子)

キーボードを弾く鈴音ちゃんは、1つ年下の高校1年生。主人公とのイベントも期待できそうだ。



バンド
「彩」のメンバー
たち

大沢巧実
(CV: 置鮎龍太郎)

ベースを弾く巧実は女の子にモテモテ。バンドの人気も、彼の存在によるところが大きい。



田村康司 (CV: 堀川亮)

康司は「彩」のドラマス担当。音階は真面目で濃厚な印象だが、ドラムを叩く姿は熱い。



主要なサブキャラは6人

舞台がきらめき高校だけに、おなじみの「ときめき」キャラがサブキャラとして登場する。中でもこの6人には、それぞれに独立したミニストーリーがあり、それにもなったミニゲームが用意されているのだ。

藤崎詩織 (CV:金月真美)

きらめき高校のアイドルだが、主人公とはおなじみ。少作は下校イベントもあるぞ。



如月未緒 (CV:関根明子)

身体が弱く、読書好きな文学少女。漫画を見る限り、文芸部所属らしいが……?



細緒結奈 (CV:中友和)

世界征服の野望を持つアブない女の子。今度も主人公を実験台に。



古式ゆかり (CV:黒崎彩子)

テニス部に所属する、おっとりとしたお嬢様。趣味の織み物がミニゲームになるぞ。



ミニゲーム画面も入手!!

五に紹介した5人のサブキャラの、気になるミニゲームの一部をひと足早く公開するぞ。画面を見てわかる通り、それぞれのキャラの特徴に沿ったミニゲームになるようだ。これは、ますます楽しみが増えね。



古式さんのミニゲームは編み物競争らしいけど、どんな操作になるかわからないけど、練習のほし勝とう。

ダンス

これは、音楽に合わせてコントローラのリボタンを押すダンスゲームかな? だとすれば、如月さんは文芸部じゃなく演劇部なのかな? うさ?



朝日奈夕子 (CV:鉄炮塚真子)

流行に敏感な少ときの女子高生。やっぱり好遊の紹介で知り合おうらしい。



秋穂みのり (CV:丹下桜)

サッカー部のマネージャーをしている高校1年生。「紅色〜」から登場。



少しだけ登場するその他のサブキャラ

この4人は、残念ながら少ししか登場しない。しかし、ストーリーの要となる場面ですっかりと脳を固め、その役割を果たしてくれそうだ。

早乙女好雄 (CV:上田祐司)

ノリの軽い主人公の親友。かなりの情敵。で、女の子のことならおまかせ。



伊集院レイ (CV:津野田なるみ)

世界でも有効のお倉持の家の再興の理事長の孫。今作では文化祭のスポンサーらしい。

虹野沙希 (CV:菅原祥子)

「紅色〜」のヒロインだっただけに出席は少なめ。



館林見晴 (CV:菊池志穂)

密かに主人公を慕う謎の女の子。また謎れキャラ?



栗林みえ (CV:栗林みえ)

どんなふうに参加するの? ○○デビューを果たした後の現在の心境なども聞けるといいね。



ゲストキャラ

「紅色の青春」に続いて、栗林みえちゃんが2度目のゲスト出演。今回は現在の本人とリンクした設定になるぞ。



騎士道か恋愛か? 期待の新作発売日決定!!

みつめてナイト



- 甘い声で可愛らしい声優担当
- 高い演技力で魅きらない?
- まるでミニチュアの指だね

みつめてナイト

319
税込9,100

▶ ¥6,800 (ソフト)
▶ MCI (ブック)

新キャラ情報 & 大まかなゲームの流れを大紹介!!

すでに一部では、ホスト「ときめき」との噂も高い、コナミ&レッドカンパニーが放つ純愛SLG。これまでも、数回に渡ってその情報をお知らせしてきたけれど……つい今回、サ

ンプルROMをプレイすることができたぞ! 「バランス調整など、細かい部分に関しては、まだまだ(メーカーさん談)」とのことだけど、「正直言って期待をはるかに上回るデキ。今回の記

事はそのプレイを踏まえて、「みつめて~」におけるゲームの流れを説明していくことにしよう。発売までまだ少し間があるけれど、これはマジで期待できる作品だぞ!

またまた登場!

新キャラ3人を誌上大公開!!

さて、またまた登場の3人の女の子。これで合計10人の女の子を紹介してきたわけだけど、順によるとまたまた登場するとの

こと。これだけ女の子が登場するというのは、女の子同士の間関係も複雑なものになりそうだ。とにかく、今回登場の3人

もかなり個性派キャラの様子。男たごころ、学生とは違うみたいだし、彼女たちとの出会い方も気になるどころだ。



キャロル
バルナー

12歳。2月7日生まれ。楽しいことが大好き。よく笑う明るい性格で、現在はウェイトレスのアルバイト中。

元気魂燃、風のアルハイター



▲ポニーテールがキュートなキャロル。彼女とはバイト先のレストランで会えるのかな? もしかしら、一緒に働くなんてシチュエーションもあるかもしれない。

アサヒ
バルナー

13歳。5月17日生まれ。運動神経に恵まれる優等生。通称でも「アサヒ」が、マツメで、少々の運動部員に2日分。



ちよびてお堅い白衣の天使



▲とても優しいソニアアディさん。こんな娘に、つきまっりて面倒してもらったら、どんな病気でも一瞬でも治りそう。でも逆に、退院しにくくなったりして?!



▲主人公の教習の素人さんということだけ……、もしも……、これだけで、不倫ってヤブじゃ……ないのだろうか?



大人のムードにドキドキ?

クレア
マクドナルド

27歳。6月6日生まれ。警成所主任のヤング大尉の奥さん。早白は落ち着いてるけど、素直じゃない。

プレイ可能なROMで見た『みつめて〜』の基本的な流れ

名前入力画面初公開! プレイヤーは東洋人?

まずは最初に名前、誕生日、血液型などを入力することになる。それが済んだらゲーム開始! 主人公は、ドルファン王国へ向かう傭兵運搬船に乗り合わせる。騎士として、名を売るために傭兵に志願した主人公は、どうやら東洋人とい

う設定らしい。このあとゲームのヒロインの1人、ソフィアとの出会いが待っているぞ。



▲あだ名が入力はないが、キミの行動しだいで、いろんな通称が叫ばれる。

▶ひらがな、カタカナ、記号はもろろん、漢字も使えるぞ。

大別して、下の4つの部分からゲームは構成されている。①はオープニング、④はエンディングと考えると、ゲームのメインは②と③の部分ということになる。スタイルとしては、従来の育成モノを踏襲しているぞ。

1 主人公、ドルファンへ

ゲームの冒険部分となるオープニングパート。主人公の名前や誕生日などの設定のほか、傭兵である主人公が、ドルファン王国にやって来た経緯などが語られるぞ。ここでは、意外な出会いが待っているかも知れないぞ!

2 自己育成に励む

ゲームのメインパート、その1。育成の方法は、「とまめき」と同様の週間スケジュールを入力するタイプだ。また、ゲーム内の年数が進むと、育成方法のパリエーションも増えていくぞ。

3 イベント(デート、戦争など)

メインパート、その2。日曜・祝日などの休日は、プレイ中に知り合った女の子とデートをすることが可能。また、戦争が発生し、非対称相手が勝つ。なんてこともあるのだ。

4 そして3年後

3年が経ち、主人公は成長した。騎士として王宮に召喚される。プレイ期間である3年の間に、そのうちから成長させたことがゲームの大きな目録となっている。3年後、キミは思いどんな結果を運ぶのだろうか?

養成所での訓練にアルバイト、育成の方法はさまざま

▶主人公のスキルを上げるには、育成所やアルバイトで稼いだお金を使う。



騎士として、兵士としてまだまだの主人公は、傭兵養成所に所属して己を鍛えることになる。その詳しい内容は、下にもまとめてあるので参照してほしい。また、養成所が休みとなる夏休み期間などは、アルバイトで、お金を稼ぎながらの育成ができるぞ。お金を貯まるといくと、主人公の財力レベルが「小金持ち」などへと変化するのが面白い。

育成の基本となるコマンドは7種類

ゲームの序盤では、主人公は傭兵養成所で訓練することになる。通常、月一土曜の日曜は、慣例以外の日曜を1週間単位で行っていくのだ。

学習 いわゆる一般教養。実行するとINTのパラメータが上昇する。頭の悪い騎士は結構嫌いぞ。

魅力 自分しなみをチェック。CHAが上がる。女の子にモテたかったら、やっぱり要らないじゃないぞ。

剣術 剣の精進。SWDのパラメータがアップする。戦闘で最後に頼りになるのは、やはり己の腕のみだ。

健闘 ここでこそステータスやスキルアップを確実に行ったり、ドルファンの情勢を確認できたりできる。

礼法 騎士としての礼儀などを学ぶ。MANのパラメータが上昇。礼儀ある態度は騎士としての基本だ。

信仰 神への信仰心を養うことで、WISが上がる。騎士にとっては、精神面での鍛錬も重要なのだ。

馬術 馬術の訓練。HORが上昇。騎士たるもの、やはり馬も扱えなくてはならない。鍛錬できるな。

あっち立てれば、こっちが立たず? ピミヨ〜な女心



特徴的なのが、「即日デート」の存在。これは、行ける場所は限定されるが、街で会ったその場でデートに誘えるというもの。もちろん、日付指定での約束もできるぞ。また、女の子との待ち合わせ場所に、ほかの子が奪れちゃったりもする。キミならどっちを選ぶ?



▲日曜はお楽しみの日。デートして、誰を誘おうかな? ▶とりあえずレズリーを選んだら……



▲あんなに可愛らしい女の子、ハゲ入るならレズリーでいいぞ。

物語の節目となる戦争、はたして国の命運は?

ドルファンは、現在戦争の真っ最中。当然、主人公も、戦争に巻き出されることになる。その勝敗が、シナリオにどう影響するかは、今のところ謎だ。

戦争

いわゆる、各陣両士の争い。各種のユニットの勝敗を決めるだけでOKなので、初心者でも安心。の能力に比例する。



▲もしも、のどきのためにしっかりと鍛えよべし。

一騎討ち

ときには、敵将から一騎討ちを挑まれる場合もある。勝てることもできるが、敗退を覚悟する騎士もいる。

全世界が熱狂した3つの物語を
1枚のCD-ROMに収録!!

シナリオ#1

「Proving Grounds of the Mad Overlord」

魔王の試練場

シナリオ#2

「Knight of Diamonds」

ダイヤモンドの騎士

シナリオ#3

「Legacy of Hylgamya」

リルガミンの遺産

完

制作 SOLITON ソリトンソフトウェア / 発売 LOCUS 株式会社ローカス

〒101-0021 東京都千代田区外神田6-1-4 神田ノーザンビル TEL.03-3637-1100 <http://www.locus.co.jp>

「S」マークは「CD-ROM PlayStation」は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。



1998.2.26 ON SALE
¥5,800(税別)

モンスター原画、イメージイラスト：末弥 純
書案：現田 健太郎

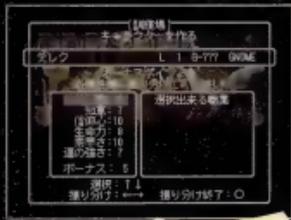
全 復 活

元祖3Dダンジョン探検型RPG

Wizardry LLYLGAMYN SAGA

ウィザードリィ リルガミン サガ

Printing Crossroads of the Mad Overlord, Knight of Diamonds, Legacy of Ulygamyns, copyright ©1981-1998 by So-tech Software, Inc. and Andrew Greenberg, Inc. All Rights, pitized graphic designs and printed materials copyright ©1981-1998 by So-tech Software, Inc. All rights reserved.
WIZARDRY is a registered trademark of So-tech Software, Inc. all rights reserved.
Printing Crossroads of the Mad Overlord, Knight of Diamonds, Legacy of Ulygamyns are copyrighted programs licensed to Lotus Company Ltd. by So-tech Software, Inc.



宝の箱がある どうしますか
開かず 立ち去る

| 名前 | HP | MP | 経験値 |
|------|----|----|-------|
| リカール | 8 | 10 | 10000 |
| タイオン | 8 | 10 | 10000 |
| ケル | 8 | 10 | 10000 |
| クリエ | 8 | 10 | 10000 |
| エミリオ | 8 | 10 | 10000 |

| 名前 | HP | MP | 経験値 |
|------|----|----|-------|
| リカール | 8 | 10 | 10000 |
| タイオン | 8 | 10 | 10000 |
| ケル | 8 | 10 | 10000 |
| クリエ | 8 | 10 | 10000 |
| エミリオ | 8 | 10 | 10000 |

リカールは どうしますか?
開かず 立ち去る

| 名前 | HP | MP | 経験値 |
|------|----|----|-------|
| リカール | 8 | 10 | 10000 |
| タイオン | 8 | 10 | 10000 |
| ケル | 8 | 10 | 10000 |
| クリエ | 8 | 10 | 10000 |
| エミリオ | 8 | 10 | 10000 |

予約プレゼントキャンペーン実施!

キャンペーン実施店頭で発売前に予約された方に限り、「末弥 純書き下ろし特製ポスター」をプレゼント。詳しくはキャンペーン実施店か、インターネット・ホームページをごらんください。

初回限定プレゼント!

初回出荷分に限り、「末弥 純・豪華イラストカード」をパッケージに封入。



はじめての体験。



出版社(五十音順)

天田印刷加工株式会社

'98年新着ラインナップの発表。
各種プロモーションカードも配布予定。
ご期待ください!

イマジニア株式会社

全5作を販売! 1種に1枚プレミアムカードを
プレゼント。メルティランサーVOL.2も同時
発売される。

鶴角川書店

モンスター・コレクション トレーディング
カードゲームの対戦プレイ台を中心に展示。
グループSNEの安田均先生も来場予定。

鶴新声社

新声社はSNKレカ交換会、バインダー販売
や、アンケートにも答えると新製品プロモカード
プレゼント等を企画中。

鶴タカラ

SW(11:00)、ボトムズ(2:00)のミニテーナ
メントを実施します。全員に参加賞あり。
(各先着20名)

はなやま玩具株式会社

T.C.G.サイクリックス|テザイナーとの対戦
デュエル。追加パックVOL.2(3月発売予定)
の内蔵紹介、既製品の展示及び販売等。

鶴バンダイ

好評のTCG「スーパードット大戦」シリーズに
加え、「新世紀エヴァンゲリオンカードゲー
ム」(仮)「カオス 平円他、豊園」ラインナップ。

JAPAN CARD FESTIVAL

ジャパンカードフェスティバル

ISSUE 21 (2014)

2014年2月28日(土)

10:00~18:00

22.00MTC

お問い合わせ：ジャパンカードフェスティバル運営事務局 TEL.03-3470-3379

【特】フューチャービー

カードゲーム『M・O・Z』発表会。当日商品限定販売(先着1000名)および『M・O・Z』体験コーナー他多数あり。セントラルホビー社の協力により、『G・D・RUMカードコレクション第2弾』を展示予定。

【特】プロックロー

1月の新作タイトルは『ブリ ティーサマー』『スレイヤーズ2』を予定しています。

【特】やのまん

スペシャルカードがもらえる『水木しげるの妖怪伝』ゲーム大会をはじめ『海賊物語』の全種カードを大公開。

※その他カードメーカー、業界関連各社をきめて多数出展予定

メインステージイベント(予定)

- 10:00~12:00 講演会『M・O・Z』発表会
'98年2月上旬の発売にさきかけてオリジナルグッズが出たる抽選会を開催します。
- 14:00~15:00 スペシャルゲストステージ
● トークライブ&サイン会 出演：菊池正美(天地無用リゼ)
● ミニライブ 出演：松本菜香(ポケットモンスター)他

※その他新作トレーディングカードや新作カードゲームの情報満載のミニイベントを実施予定

ホームページアドレス <http://www.jcf.gr.jp/>



SAURUS

あのTVの興奮を
プレイステーションで完全再現!!

ウッチャンナンチャンの
炎の
チャレンジジャー
電流イライラ棒
リターンズ

対応

テレビ朝日で放映中の高視聴率番組「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジジャー」内の人気コーナー「電流イライラ棒」が遂にプレイステーションソフトとして登場します。

デュアルショック完全対応による多彩な振動で臨場感もバツグン。

コースエディットモードやコースが自動的に変形繼續する「AIコース」、

2人目にも最大8人まで参加できるトーナメントモードなど充実の機能を満載して登場です。

'98年3月発売予定 ●標準価格 5,800円(税別)

©SAURUS 1998

©テレビ朝日 1996. 企画 株式会社 サウラス

NEW SOFT

新作ソフト ステーション

STATION

VOL. 65

CONTENTS

BRAVE PROVE ブレイヴ・ブローヴ
クワイクの伝説の英雄ハンター 戦国シブヤクザン
Neo ATLAS
新日本プロレスリング 闘魂伝説
アムトープレードⅢ
アンジェリック デュエット
NBAパワーダンカースⅢ
ゼルドナーシルトSpecial
ファイアーワーマン健闘
東京3区制覇WARS
実況アメリカンベースボール
その他

BRAVE PROVE ブレイヴ・ブローヴ

コマンド技やコンボ技、精霊の力を借りた必殺技を舞がる敵に叩き込み！
格闘ACTのPに楽しめる、迫力のA・RPGの最新情報を大紹介！

★予定 A-RPG

▶¥6,800

▶データソフト

▶MCソフト(数未定)

秘密なキャラクターパターンが魅力のA・RPG!

切り立った崖や洞窟など、クォータービューの視点でスリリングなフィールドを駆け抜ける！ このゲームは逞しい少年「アルス」の成長を描いたA・RPGで、何よりも爽快さとアクション性を重視した作品だ。ボタン連打や、コマンド入力で繰り出せる数多くの必殺技は、格闘ゲームのように連続技としてつながり、バリエーションは50を超える。また、地、水、火、風の属性をもつ、4大精霊を仲間にすることで超絶的な特殊技も使えるぞ。弓矢や爆弾といったサポートアイテムも充実で、ACTが苦手な人でも、割とサクサク進む。プレイヤーを魅了する多彩なゲームなのだ。



▶精霊の力を借りた必殺技が発動！ 二人はトボナキが、くつも隠されている。

ボタン連打やコマンドで……

連続ヒットが心地よいコンボ技は、連打のみで発動するモノから複雑なコマンドを要するモノまでさまざま。これら技は、キャラクターの持つ400通りものアクションパターンによって、滑らかに表現されるぞ。



▶タメ系の技が発動！ 敵が震まわっている一帯することもできるのだ。

プレイヤーを魅了する多彩な… ACTION!

精霊たちの力を借りて……

敵を倒すことで、PG（パワーゲージ）がたまり、一定までたまると、精霊の力を借りた特殊攻撃を使うことができるぞ。特殊攻撃もまた、コマンド入力ですることができ、その効果は剣に刺さる精霊によってさまざまに異なる。始めのうちは「白水晶」に宿る炎の精霊のみ使用できるが、物語が進むにつれ、仲間になる精霊は増えていくぞ。



▶精霊を倒らせると、コマンド技が変化し、特別な攻撃を仕掛けることができるのだ。



▶精霊1人につき4つの特殊技がある。

BRAVE PROVE ブレイヴ・ブローヴ

ウッチャンナンチャンの
彼のチャレンジャー **電流イライラ棒 リターンズ**

3月(9) ETC

▶ ¥5,800

▶ ナルス

▶ MCソフト(株) / PC/AV/ソフト部

テレビの人気番組「ウッチャンナンチャンの彼のチャレンジャー」(テレビ朝日系列にて放送中)で
おなじみのイライラ棒がPSに登場! あの緊張感がもうすぐキミの部屋で味わえる!!

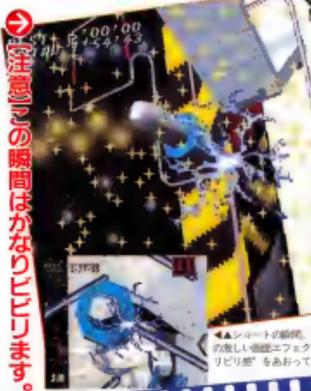
あの「イライラ」&「ビリビリ」を
PSで体験できる!!

「電流イライラ棒」は、もともとテレビ番組やアーケードなどに大型アトラクションとして登場したゲーム。だが、このPS版「電流イライラ棒」でもPSならではの形で、あの緊張感がリアルにビリビリ体験できるのだ。今回はその魅力の数々を徹底紹介するぞ。



これが
大事!! 「デュアルショック」
でシビしろ!

本来の「イライラ棒」は、電流が流れる独特のコースに弾かれると「チツと」ショートする。この感覚は本作でも、新型アナログコントローラ「デュアルショック」対応で「チツ」リ再現されている。さすがに電流は流れないが、ショート時の瞬間は「ワッ!」とうめいてしまうほどの再現があるのだ。



↑ 注目! この瞬間はかなりの「ワッ!」になります。

▲ショットの瞬間、いきなりの激しい電撃エフェクトで「ビリビリ感」をおおってくるぞ

イベント
アトラクション
も多数用意!

様々な独特のコースだけでなく、テレビのアーケードでおなじみの豪華イベントも多数登場する。



ここでは各種モードでチャレンジできるコースを紹介。テレビ番組内でおなじみのものをはじめ、本作オリジナルのコースなど、数々の瞬間がキミを待ち受けている。棒さばきを磨き、イライラをはねのけ、全コースクリアを目指せ!

多彩な
コースでイライラできる!!



▲「オリジナルコース」の上級コース。おなじみのイライラロボと争うことに登場。



▲「オリジナルコース」の最終コース。この瞬間は「ワッ!」とうめいてしまうほどの再現があるのだ。

収録コース数は80!!

- TVコース(2+1)
テレビ番組内で実際に使用されたコースを完全再現。チャレンジ、ファイナルセヴリアまで……?
- オリジナルコース(3+1)
アーケード版「ウルトラ電流イライラ棒」のアレンジコース。初級、中級、上級をクリアすると、未知なるコースが出現!
- AIコース
プレイヤーの能力に応じて、COMがコースを自動的に作成・難易度していくというもの。能力が高いほど苦しむことになる?
- エディットコース(4つまでセーブ可能)
自由にコースパーツを選択し、つなぎ合わせる。自分だけのオリジナルコースが作れる。最大4コースまでセーブが可能だ。

コースでイライラできる!!

対戦がビリビリ熱い!!

これには「ビリビリ」がポイント。対戦は1対1の対戦がメイン。自分と相手は、お互いに「ビリビリ」している状態。



対戦は1対1の対戦がメイン。自分と相手は、お互いに「ビリビリ」している状態。



パズルゲーム的に、1人で全コースクリアに挑戦していくの面白いが、何と云ってもP5版「電流イライラ機」は対戦が熱い! 対戦に関しては、下で説明している4つの注目要素が存在するのだ。対戦方法もいろいろ設定できるうえ、左ページで紹介している全コースが使用可能だ。テレビ以上の興奮が、友だちと一緒にビリビリ味わえそうぞ!

1 相手のコースをエディットできる!

それぞれのプレイヤーが作成したコースで、互いに対戦することができる。自分が作ったコースを相手に、相手が作ったコースを自分がプレイすることになるのだ。決められた制限内で、いかに難コースを作成するかがカギだ。

コースブロック選択
多彩な選択/レセットの仕方から、好みのものを選ぶ。



エディット
パーツを1つずつ選び、実際にコースを組んでいく。



2 お邪魔アイテムで相手をかく乱!!

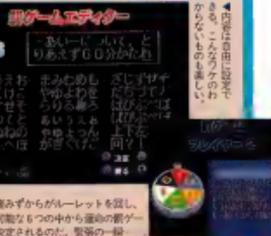
さまざまな効果を持ったアイテムを機動よくここで使用し、相手の操作を混乱させることもできる。ただでさえ、指を震わしながら慎重にプレイしているところで面倒なアイテムを使われるのが、逆になリアタマにくるが、逆に自分が使用し相手を困らせるのはとても愉快! こんなやりとりも対戦をさらに熱くしてアップさせるのだ。



▲イライラ機が分身したように見えるアイテム「幻影」コートなどでこれを使われると怖くて寝れません。

3 罰ゲームの内容も自由に設定できる!

負けたプレイヤーへの罰ゲームも、詳しく設定可能だ。「絶対にこんなことはしたくない!!」というようなものをエディットしておけば、負け時の対戦になったりすることもあるかも? 恥ずかしいもの、精神的にキツイものなど、罰者にとって楽しい(?)罰ゲームを設定して戦おう。



●ボタンで使用可能なアイテム

| | | | |
|--|--|---|--|
| 幻覚
アララ動く半透明の球の現象。3〜5秒間経過して、操作しづらくする。 | | スポットライト
機動のまわりしか照らさなくなるように、コースがわからなくなる。 | |
| 慣性
慣性 (機動の強弱)に反発し、走りやすくなる。 | | 渦巻きカメラ
相手の機動のカメラを渦巻きのように回転させ、操作しづらくする。 | |

●コース中に配置されているアイテム

| | |
|---|---|
| 相手が一秒
文字どおり、相手の移動時間を1秒マイナスする。 | ストック+1
自分のイライラ機のストックが1増える。 |
| 相手が大きく!
3〜5秒くらい、相手のイライラ機の効果が1段階大きくなる。 | スカ
自分のイライラ機が一回だけ「暴走」する。相手への攻撃はない。 |

4 最大8人まで参加可能なトーナメントモードも熱い!!

本作には1対1の対戦だけでなく、最大8人まで参加できる「トーナメントモード」も用意されている。もちろん、ここまでに紹介してきた1、2、3の要素も実行可能。このモードをバーチャルゲームとして使えば、ワイワイ盛り上がりながらこの期間だけの対戦が楽しめるぞ。



アイテムは全部で100!

Neo ATLAS ネオアトラス

2月 191 SLG

- ▶ ¥5,800
- ▶ アートブック
- ▶ MC (Bロック)

多くの無任のファンを獲得した壮大なSLG「ATLAS」が、新たな魅力を満載してPSに登場！
 思い切りに名まれた「Neo ATLAS」の世界へ、誰かノーマンを求めて出航しよう！！

「未知」があふれる世界を探求し、君だけの世界地図を完成させよう！

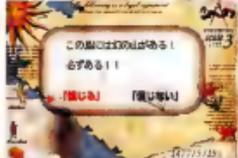
「Neo ATLAS」の舞台は、のちに「大航海時代」と呼ばれる15世紀のポルトガル。海洋貿易を営む商人であったプレイヤーは、国王から南方地域の調査を命じられたのをきっかけに、世界地図の作成を手がけることになる。ゲーム中にやるべきことを簡明に説明すると、プレイヤーはまず、提督を雇って最大4船団の探検船団を組織する。そして、組織した船団に指示して探検を進めるかたわら、発見した都市の間で特産品の貿易をおこなって探検に必要な資金を調達するのだ。今回の記事では、ゲーム進行のメイン要素である貿易と、世界地図作成の2つをピックアップして紹介しよう。



提督の報告をもとに地図を作成

航海に出発した探検船団は、プレイヤーが設定した航路をすべて辿るか、何らかのアクシデントにみまわれて航路不明になると地点の報告に戻ってくる。そのときに探検船から報告される探検内容を「聞く」と、それが「世界の果実」となり、その報告をもとに地図が作成される。

信じた結果が「真実」なのです



▲信じる、信じないの選択は自由
 これによって、プレイヤーだけの独断断言の世界地図が作られるのだ。
 ▲商人であるプレイヤーにとって、天候ともうべき海難は、できればあまり遭遇したくない相手だ。



▲「提督の報告」を信じるか、信じないかは、プレイヤー次第

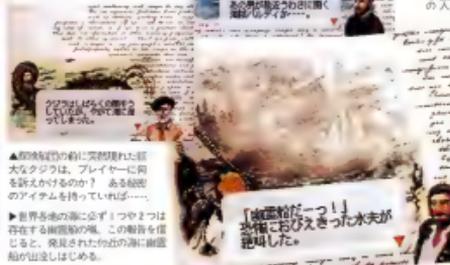
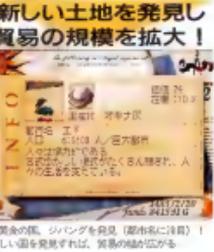
海洋貿易で資金を調達

探検には先立つものが必要ですぞ

貿易は、発見されている2つの都市を貿易路でつなぐだけでOK。探検地も新しい都市が発見すると、それに応じて貿易の範囲も広げていくのだ。貿易航路は、都市間の往復にかける日数と1往復の貿易で得られる手取収入を考慮し、利益率が高くなるように設定しよう。



新しい土地を発見し貿易の規模を拡大！



どんな世界を作るかは、プレイヤー次第

このゲームでは、ファンタジックな情緒にあふれる神話のような世界や、現実そのままだの世界など、プレイヤーの好みで思いのままに世界を形成できる。この自由度の高さが本作の最大の魅力なのだ。

探検で成果をあげれば貿易航路が増やせる

初期状態で設定できる貿易航路は2本までだが、探検で成果をあげれば設定できる貿易航路の本数は1本ずつ増えていく。最終的にはワールドワイドな手広い貿易の実現も夢じゃない！



Neo ATLAS

新日本プロレスリング 闘魂烈伝3

新日本プロレスのトップレスラーたちが実名で登場する人気3Dプロレスゲームの最新作。ゲームシステムのさらなるパワーアップ、他団体レスラーの参戦も、今回も異どころからいっぱいあるのだ。

3月(予定) 396

▶価格設定
▶トニー
▶MC(1/1000枚数限定)
MT

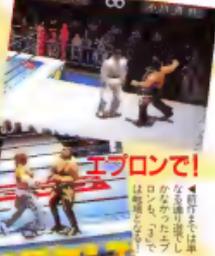
ゲームシステムが進化し、より本物に近い攻防が可能になった!

プロレスファンはもちろん、現役プロレスラーにまで絶賛された「闘魂烈伝」シリーズ、その最新作の内容が少しづつわかってきた。なんと「3」ではリングと場外とを隔てるエアロン(ロープの外にある狭いスペース)でも戦えるというのだ。さ

らには花道(ゲーム大会で使われる、リングと同じ高さの通路)でも! これで花道を駆使してのラリアットも再現できちゃうよね。もちろん、動きのリアルさは相変わらずだぞ。下はタイガーキングのタイガードライバー。この動き、まさに感涙モノだ!!

花道で!

▶「タイガードライバー」は、花道で使われる。この動き、まさに感涙モノだ!!



▶「エアロン」は、リングと場外を隔てる狭いスペース。ここでも戦える。



今回は他団体のレスラーも参戦! 新日マットがさらに熱くなる!!



リック・スタイナー

フロントスープレックスやパワースタムといった投げ技を得意とするレスラー。頭のヘッドギアがトレードマーク。



小川 直也

フリーの格闘家として活躍している元、柔道世界チャンピオン。奥手の技をベースにしたオリジナル必殺技を持つ。



スコット・スタイナー

SSDやフランケンシュタインの生みの親。ふだんは兄のリックと共にアメリカWCWマットに上がっている。



山崎 一夫

多彩なキック攻撃と関節技に定評がある元・UWF戦士。健力と共に! WGPタッグベルトを保持していた実力派。



藤原 喜明

藤原組の総長。関節技の鬼と呼ばれるだけあって、腕時に相手を握りてしまうテクニックは素晴らしいの一言だ。



スベル・デルフィン

みちのくプロレスのセニョールペルフェクト(ミスターパーフェクト)。得意技のデルフィンラッチは決まるか?



新崎 人生

体にお経をペイントした胸和風のレスラー。ダイビングヘッドバットやパワーボムを出す前に拜むことできる。



このほかにも初登場レスラーはまだいるのだ!

みちのくプロレスのザ・グレート・サスケ、フリーのブラックタイガー、初代タイガーマスクとタイガーキングなど、新日に所属していないレスラーも多数参戦しているのだ!



ブシドーブレード式

メインキャラ、サポートキャラに続き、中ボスを大公開！今回新たに利用した、ゲームシステム部分の
パワーアップポイントも見逃せないぞ。「BB2」は前作からここまで進化していたのだ！

3月(3) ACT

▶PS200
▶スクウェア
▶MVC(プロダクション)

「BBL」の彼らが 中ボスとして登場!!

剣術格闘として知られる「ブシドーブレード」シリーズだが、前作同様この「BB2」にも敵を使うキャラが出てくる。1人は、精進館側でプレイしているときに中ボスとして出てくるシュヴァルツ・カッツェ。そしてもう1人は、排除先側でプレイしているときに中ボスとして出てくるホッキョク・ツバメだ。彼らの攻撃は防衛不可能。軸をずらしてよける必要があるのだ。



「カッツェ」とツバメが敵役として登場するのは珍しいシーンで、これは非常に重要なポイントだ。



紋し星としての能力に自信を持っていたカッツェ。だが、前作でのプライドは大きく傷つけられてしまった(何とかなき返された彼は、命が日本を救出していたのである)。排除側と闘ったのはもちろん、精進館に復讐するためである。

捨陰側の中ボス

口紅 ヒゲマン シュヴァルツ・カッツェ

信守していたハンザキの死にショックを受け、ふぬけ状態となったツバメ。だが、奮闘に果敢され、平手打ちを喰ったことで目を覚ます。今回は剣ではなく、軍用型のライフル銃を武器として使用している点に注目



鳴鏡側の中ボス

逆音 熟女 ホッキョク・ツバメ

前作から引き継がれた要素も、さらさらパワーアップしたぞ!

比較的パワー型キャラの走り新り

風戸のサブ・ウェポン攻撃をかわしつつ懐に盛り込み、そのまま斬りつける本陣。見ての通り「BB1」の走り新り(フーランニング中の攻撃)とほぼ同じだ。なお、「比較的パワー型キャラ」と表記しているのは、これまでで紹介してきたキャラタイプとは必ずしも一致しないため。



比較的スピード型キャラの走り新り

スピードに優れたキャラの場合、斬るときにも足を止めなくなった。走りながら何度でも剣を振ることができたため、戦い方も微妙に変わってくるだろう。スピードがあるだけにパワー型キャラが逃げ出しても楽に追いつくことができるし、背後から斬りつけることも簡単だからだ。



ジャンプ 遠距離からの表攻撃

着地時に◎ボタンを押すと、キャラや武器に関係なく突き攻撃を出す。間合いを詰めた攻撃ができるため、やや離れたところから意欲を出すのが効果的だ。ただし、どうしても直接的な攻撃になってしまうため、読まれると簡単にかわされ、致命的な反撃を喰らうことになるだろう。



ジャンプ 遠距離からの裏攻撃

一方、◎ボタンを押すと、低い体勢のまま一回転しながら斬りつける。前方しか攻撃できない表攻撃と異なり、広範囲を攻撃できる(基本的に360度)点が特徴だ。後方の敵も攻撃することができるので、写真のように「彼方が飛び越してから裏攻撃を出す」といった戦法も取れる。



アンジェリーク デュエット

ついに「アンジェリーク」シリーズの最新作が登場。ライバルのロザリアをプレイヤーキャラとして使用できるようにしたり、デートの種類が増えたりと、ただのリメイク版にとどまらない豪華な1本だぞ！

夏予定 育成SLG
 ▶ ¥7,800(税別) ▶ フォーマット:PC(X64,6001)
 ▶ 言語
 ▶ MC(プロダクション)

あの「アンジェリーク」のドレスアップ版が登場!?

ファンお待たせの最新作「アンジェリーク デュエット」がこの夏、登場する。この作品は'94年に発売されたSFC版「アンジェリーク」をベースに、ライバルキャラでのプレイをはじめ、新しいイベントや会話を盛り込んだという、まさにドレスアップ版。今回は、そのドレスアップポイントを中心に紹介するぞ。



ドレスアップも大活躍のグラフィックデザイナーキャラクター。より立体的で美しいグラフィックになった。

アンジェリーク・リボージュ

王立アカデミーの女学生として活躍するが、今度の登場はライバルになるぞ。

ロザリア

ロザリアでのプレイも可能!

ライバルでありながら、意外に真面目がよく、偉のないキャラクターで人気の高いもう1人の女王候補・ロザリア。なんと「デュエット」では、彼女もプレイヤーキャラとして使用ができるようになったのだ。もちろん、彼女の女王エンディングや恋愛エンディングも用意されているぞ。当然、この場合はアンジェリークがライバル!



ロザリア・デ・カタルヘナ

女王候補を数多く出している名家のお嬢様。今回は彼女も主人公に。

▲守衛室などのメッセージもロザリア専用のもので用意されている。どんなメッセージがあるのだろうか?



の「ロザリア」の部屋に異変が...

アンジェリークとの友情イベントも!

「アンジェリーク」の女王エンディングで相手を女王正位置にすることがあったが、本作は長期間に2人の友情が描かれるイベントが女王正位置中に起こるという、一体どんな...?

ドキドキの恋愛イベントを多数追加!

本作は今までにはなかった多くの新しいイベントが追加された。「夜」の公演デート、特別な場所での「記念日デート」、公演でアイテムを買い守衛室やライバルにプレゼントができる、守衛室同士の会話が増える、1人で男房をしる守衛室など、楽しめることが多くなる——などなど、楽しみが増えたとね。

デート



かつては夜のデートもありませんでしたが、今では夜のデートも追加されています。

手紙



▲本作では守衛室へ手紙を書くこともできる。平日のうちに日曜日のデートの約束しよう。

グラフィック&音声はすべて一新!!

グラフィックは全面的に書き直され、オープニング&エンディングのアニメーションも一新。とくにコラボレーションは、色白をしたときとされたときと違うものが用意されているぞ。音声も新しいメッセージを追加、すべて新録音だ!

Special



デュエット



よく見ると、女王候補も、ロザリアの衣装も全然のびのびとした感じ。髪色も黒髪に、大勢の心をとらえるぞ。

▲「デュエット」の衣装も大活躍。髪色も黒髪に、大勢の心をとらえるぞ。

初心者のための

「アンジェリーク」講座

「アンジェリーク」は'84年にSFCソフトとして登場した女性向け恋愛SLG。その後シリーズ化され、多くの機種に移転されている。このゲームの目的は、守衛室と呼ばれる特別な力を持った9人の男性に頼んで大聖堂の力を送ってもらい、ライバルより早く中央の塔に鐘楼を建て女王になること。個性豊かな守衛室とさまざまなシチュエーションでの恋愛が特徴であるこの作品は、多くの女性ユーザーを魅了している。

※「デュエット」の衣装はすべて開発者のものです。また、右下の会話イラストはSFC版「アンジェリーク」のもので。

NBAパワーダンカーズ3

1/29 SPG

- ▶ ¥5,800
- ▶ コーエ
- ▶ MC12-570791
- ▶ MT18(人数プレイ可)

今シーズンも開幕し、タイムリーな時期に登場の「パワーダンカーズ3」。ファウル寛恕のパワープレイも可能になり、フォーメーションチェンジなどのシステム面もさらに充実。期待大ぞ!!

これぞNBA! アグレッシヴにパワーアップしたシリーズ第3弾!!

シリーズ3作目となるこの「パワーダンカーズ3」は、まさに最高傑作といってもいい完成度。パワーボタンが搭載され、世界最強を持つNBAのアグレッシヴなプレイが再現できるのだ。また、プレイヤーがコーチとなり、選手に指示を送るコーチモードもかなり熱いぞ。

▶ ショットも実在に!! 最も重要な選手の細かいプレイ



秀逸なアングルもいろいろ!

▲ 真上から見下ろした視点。少々プレイしにくいのが残念。
▶ 正真正正の視点もあり! シューティングがバツリ見えるぞ。

POWER UP!
1

スーパープレイはボタンが決め手!!

POWERFUL DUNK!!

ファウル寛恕のディフェンスや強引なダンクなど、NBAならではの攻撃的なプレイが楽しめる。



▲ パワーボタンの位置がある時は、パワープレイが可能だぞ。
▲ 超パワーなディフェンスやスリープ、ボタン1発でもできるのだ。

トリッキーなプレイはアクションボタン!!

前作にもあったアクションボタンを使うと、ポストプレイやドライブインが得意、華麗なステップワークでゴール下へ入り込めるぞ。



▲ ボタンを押すだけで多彩なプレイを見せてくれる。毎回発見はきかめたい。

POWER UP!
2

システム面もさらに充実!!

オリジナル選手も作れる!!

今作ではスピードやシュート能力、身長、体重など、各種にも及ぶパラメータ設定でオリジナル選手を作れるようになった。



▲ 個性的な選手ばかりでチームを作っても面白い。
▶ パラメータはユーザーの希望に沿って設定し、ぜひ!!

POWERFUL DUNK!!

フォーメーションはゲームを中断することなくチェンジでき、チームのプレイスタイルも攻撃や防衛、リバウンドに対する反応などが自由に設定できるのだ。



▶ 試合中にフォーメーションボタンを押すとメニューが現れる。ここで攻、守変更可能。
▶ どんなプレイを選択するか、プレイヤーの好みで決められる。



ALLEY OOP!!



▼6回の高、トロント対シアトル
14対12でノーアウト(……って、シナリオはすべて高難易度)。これらのシナリオには、シチュエーションごとに難易度が設定されている。



▲カーソルを動かして、タイミングを計ってジャストヒート。「バプロ」と同じ「カーソル合わせ型」のタイミングなので、慣れている人も多いんじゃないかな?

実況アメリカンベースボール

3 12(中) SPG
▶ ¥1,800(税別)
▶ コナミ
▶ MC(1+4+6+7) ▶ 2911番号

大リーグの興奮&熱狂をキミに!

野茂や伊良部、長谷川など日本人選手の活躍をおんじまの、アメリカ・メジャーリーグの野球ゲームがPSに登場した。基本的なシステムは、あの「バプロ」シリーズがベースとなっているので、その遊びやすさは折り紙付き。気になるモードは、ワールドシリーズまでを戦い抜く「シーズンモード」。20ものエキサイティングなシチュエーションを描いた「シナリオモード」、トレードで自由にチーム編成ができる「監督モード」など、とことん遊ぶものがばかり。全大リーグの最新データで、本モノの「ベースボール」が楽しめるのだ。



初心者でも安心のトレーニングモード

このゲームは、あの「バプロ」同様、打撃と控球練習以外には、走塁や守備などを総合的に練習できるようにしている。ここで思う存分練習を思い、ワールドシリーズ制覇を目指せ!



金田一少年の事件簿 地獄新聞 3月予定 AVG
 4人対1人 ▶ ¥9,800
 ▶ 雑誌付
 ▶ MC(1+7+8) ▶ CD2巻

今回は遊園地で「事件だ!!」

コミックを中心に実写・アニメを問わず、テレビで、現在も大人気の「金田一少年の事件簿」。そしてこの春、ついに待望のPS版も強が登場するぞ。その名も「地獄遊園殺人事件」。巨大遊園地「シェルパーク」で起きる連続爆破&連続殺人事件のトリックを、実写を連れて偵探ソコを訪れていた主人公・一(はじめ)が解き明かしていくという、ファンには嬉しい超お約束なオリジナルストーリーだ。今回は豪華

声優の起用によるフルボイス機能。マルチストーリーの採用など、システム的にも格段のバリエーションを遊ばせてくれる「金田一」シリーズの最高傑作になることは間違いないぞ。じっちゃんの名にかけて!!



アトラクションに謎を解くカギがある!?

事件の舞台となるシェルパークには、趣向を凝らしたアトラクションが数多く用意されている。プレイヤーは一人となってこれらを取りながら、犯人の手掛かりや仕掛けられた罠を探してゆくことになるのだ。



東京23区 制服WARS

木村貴宏氏のデザインした可愛い女の子たちが大活躍する「東京23区制服WARS」。今回は独占入手した最新ROMから明らかになった新宿エリアのストーリーを紹介するぞ！

3月(9) AVG

¥9,800
▶ソフトバンク
▶MC (2ソフトパック)

美少女たちが活躍する期待のAVG！続報を紹介!!



近未来の東京で起こった「制服ウォーズ」と言われる、政府と学生との間の戦い。その戦いから数年たった東京を舞台に、美少女たちが大活躍するAVGが「東京23区制服WARS」なのだ。このゲームの魅力は、なんと言っても木村貴宏氏の手がけた可愛く魅力的な女子高生たちと、さまざまな謎を秘めた奥深いストーリーだろう。そして同時に物語を楽しむため、次に進む場所が簡単に分かるようになっていたり、無敵な戦闘を無くしてイベントのみで戦闘が起こるなど工夫がなされている。今回はそんな奥深いストーリーの中から、新宿エリアの中途までを紹介しよう！

ストーリー

女子高生の不思議な力を恐れた大人たちによって、その力の源となる制服を奪うことを禁止する法律が作られた。しかし、未だ電治をリーダーに女子高生たちは激しく反抗。この制服ウォーズは最終的に、両者の和解で終結。しかしその後、女子高生側にも内乱が起こり、電治は行方不明。



涼子の兄、電治を探して新宿へ

ここではゲームの序盤となる新宿エリアのストーリー&ゲームの流れを紹介していく。謎の制服統一組織「ヘヴン」とは何なのか？そして涼子の兄、電治はどこにいるのか？

1 幼なじみとの旅立ち

沖崎に住む主人公は、幼なじみの姉・朝美からの「助けて」と一言だけ書かれた手紙を受け東京へ飛んできた。そこで主人公が持っていたのは、結城朝美、東崎涼子との再会だった。涼子の兄・電治を探すため、主人公たちは新宿を探索することにしたのだが……



その新宿は制服ウォーズの激戦区だったため、見る影もないほどに荒廃していた。電治の行方を求め、朝美の案内で新宿の奥地へと進む。

東崎涼子

2 「ヘヴン」との初対決!

歪美の案内で算盤の人数が生きてする「ナラク」へ向かう主人公たち。しかし、その入り口で謎の組織「ヘヴン」の兵士たちに襲われ、戦うことに!

戦闘の流れ

▶まず、最初に戦うキャラを選択する。



▶4人とナビナつたちが出てきて、戦闘が始まる。

3 ナラクへ……

ヘヴンの兵士を倒し、新宿の地下に作られた都市「ナラク」へ。ここで電治の情報を集めることになる。



清水さやか登場

主人公はナラクで歪美と涼子の2人とくわわしてしま。彼で2人を救った主人公の前に、またもヘヴンの兵士たちが襲撃を仕掛けた。しかし、そのピンチを救ってくれたのが謎の女子高生・清水さやかだった!



▶敵中へヘヴン兵士に近づき、戦闘!

▶敵に倒された主人公は、さやかによって助けられる。



清水さやか

ファイナルラウンド

226 (P) 両用SLG

●WS.800

●ファミレ

●MC2(4-4プレイ)

名トレーナーとなりチャンプを育てよう!
近頃話題も重要な名作SLGが復活。

未来のチャンプを育て上げろ!

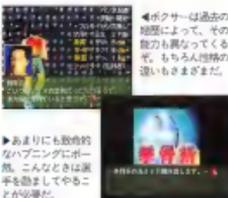
ボクサーのたまごを個入、世界チャンピオンを誕生させろ。このゲームは、ボクサーではなくトレーナーとしてボクシングを楽しむ育成SLGだ。プレイヤーは選手の練習メニューを組んだり、試合中やセコンドとして指示を与えることができる。ボクサーには「強さ」以外に「性格」「感情」などのパフォーマンスがあり、日頃のコミュニケーションが足りないといふ、「不和」や「裏切り」のイベントが発生することもあるのだ。ただボクサーを強くするだけでなく、信頼関係も必要になってくるぞ。



▲トレーナーという立場から、ボクシングを楽しむことができる。一度戦ったSLGだ。



▲試合中に試合終了までさまざまな指示を出す。このときボタンを連打すれば、口癖を強めることもできるのだ。



▲ボクサーは過去の経験によって、その能力も変わってくるぞ。もちろん性格の違いもさまざまだ。

▲あまりにも数回負け続けたら、ボクサーにボーナス。こゝろなときは選手を助してやることもあった。

ゴキアンティークス - 122 (P) ETC

●WS.800

●ファミレ

●MC2(ボクシング)

なつかしい11タイトルを当時のホビー再現した
MSX Xの傑作タイトル集。第二弾も登場!

懐かしのタイトルがせいぞろいだ!



▲名作「グラフィクス2」。C目やボリゴン全国版のやまも、面白い/ほやっほやっ!



MSXでの名作タイトルを完全移植した「アンティークス」シリーズの第2弾が登場。今回も16色カラーや3チャンネル音響など、当時のスペックをそのまま移植しており、古くからのファンにとっうれしい内容になっているぞ。'84年から'87年に発売された、10本の収録タイトルには、コンシューマーの黎明期に誕生したコナミの「楽しさの原点」が詰まっています。その面白さは今プレイしても色あせていない「昔のソフトは知らない」という人も、ぜひプレイしてみてください。



▲RPGの発売も決定したソウリンビート。その面白さを表現した水泳版も登場!

The HIVE WARS

226 (P) STG

●WS.800(CDROM)

●ファミレ

強力な攻撃力をもつ生物兵器も登場せよ!
存続を体感できる3D STGが、いいよきぞ!

白熱の3Dアクションシューティング

この超絶の3Dにより復活した、生物兵器生産施設「HIVE」。ここでも生み出される兵器には、悪巧みをも駆使する力があるのだ。主人公は施設を破壊するため、敵の襲撃、地上軍、ロボット兵器との戦闘を開始! 3D空間が戦場になるパラメーションシステム、ハイレベルな演出で、まるで映画の主人公になったかのような気持ちになれる3D・STGだ。



マネーアイドル エクスチェンジャー

3月 (P) PZG

●WS.800

●ファミレ

●MC1(ロックオン)

アーケードで人気のアクションシューティング
オリジナルストーリーモードを運営して登場!

驚異の名人技、16連続を目指すのだ!

このソフトは、お金持ちをこつこつと「富裕」することで富豪を担ごうという、一風変わったアクションシューティング。2P対戦、敵仕度など、アーケードでも好評のモードで完全移植しているほか、P5版ならではのストーリーモードも追加! 石田敏子さんデザイン風のキューブで軟弱なキャラクターが、元気いっぱいしゅべりまくるゲームなのだ!!



ブローケンヘリックス

312 (P) ACT

●WS.800 (P)

●ファミレ

●MC2(アーク)

イカした爆発処理系シューティング
隠された、トホホ系名演出のACT!

イカした会話で展開する痛快ACT!

このゲームは派手なアクションと、絶妙な会話で魅力的なアクションアドベンチャーだ。プレイヤーは軍の爆発処理班員となり、最重要機密に関する謎めいた爆発処理を命じられる。ただ、この任務をまじめに遂行するか、ノリにまかせて話を進めるかはプレイヤーの自由。行動したいので会話も変化した、思いもよらない展開になることもあるぞ!



卒業III ~Wedding Bell~

3月 (P) 両用SLG

●WS.800

●ファミレ

●MC1(ボクシング)

卒業シリーズ最新作! 高校生の教え子と恋別してしまった主人公、明日はあんなにか?

最新作は「教え子=妻」でドキドキ♥

「卒業」シリーズの最新作が登場だ! プレイヤーは、女子校に勤務する教師となり、3年生の生徒役5人を指導卒業させ〜というのは前作と同様。だが、今回は師範生の1人が主人公の妻(1)という設定なのだ。もちろんこのことはほかの生徒たちには秘密。結婚したことがうれいよう、5人の生徒を指導卒業させ、大団円のドキドキを育成SLGだ!



EGG エッグ

母もが楽しめるお手紙と、手紙不能動性で家族に「贈答のゲーム」が贈るまで!!

2/19(月) ETC

▶ ¥5,000
▶ PC/PS2/J
▶ MAC OS(プロク)/MT(通大)

"エッグ"で陣取り 文明を発展させろ!!

"エッグ"と呼ばれる特殊の物件を転がして文明を創造し、国家間のエッグとの攻防を繰り返して自分の領土を広げる。そんな"陣取り"の要素を持った、斬新なゲームが登場する。文明は"エッグ"を転がすだけで、その軌跡に誕生するというシンプルなもの。軌跡で囲まれた部分にも自動的に文明が発見する。また、最初に囲まれた部分には文明の発展レベルを示すタワーが設置する。自分の文明の発展レベルを9まで上げるが、他のエッグタワーを破壊すれば勝利となるのだ。



▲文明は少しずつ発展していくが、「エッグ」が近くにいれば、発展スピードが早くなるのだ。



▲方向性、思いを決めてやると転がり始める。思っただけに、転がり方を決めるのは難しいが、それがまた面白い。



▲発展レベルの高くなる。今度は「エッグ」を破壊するつもりだ。

▲発展レベルが高くなる。今度は「エッグ」を破壊するつもりだ。

続 初恋物語

3/26(月) SLG

▶ ¥7,800
▶ 美少女ゲーム/インターメディア・カンパニー
▶ MAC OS(プロク)

甘くせつない初恋を再体験!!

"初恋"というテーマを題材にしたことで、PC-FXユーザーの確かな人気を獲得した「初恋物語〜」が、ついにPS2に移される。このゲームが通常の恋愛SLGと違う点は、修学旅行という限られた期間の中で、スタート選んだ対戦相手ただ1人と関係を実らせるというところ。自分の行動したてで結果は6通り以上に変化させる。



▲初恋というテーマを題材にしたことで、PC-FXユーザーの確かな人気を獲得した「初恋物語〜」が、ついにPS2に移される。

ザ・マッチゴルフ

1/22 SPG

▶ ¥5,000
▶ スーパーファミコン
▶ MAC OS(プロク)

リアリティを追求した対戦型ゴルフゲーム!!

"ザ・マッチゴルフ"は、対戦のリアリティを深く追求したゴルフゲーム。このゲームの最大の特徴は、新システム"メンタルゲージ"の存在だ。これはキャラクターの精神状態がショットに影響を与えたりするもので、いいショットを打つて対戦相手の精神状態にダメージを与えたり、逆に自分を絶対的にすることでスペシャルショットを打つことが可能!!



▲対戦型のゴルフには、リアルな打球の動きを再現するシステムも。

EGG エッグ

新作ソフト ニュース NEWS

人気の移植作品、シリーズ最新作を紹介!!

今回は、移植作品とシリーズ最新作をそれぞれ紹介しよう。まずPC-FXからの移植

作品である「りとるキャッツ」は、育成SLGと戦闘SLGが融合した作品。PS版は、戦闘システム、グラフィックの大幅な改良が大幅に改良された。次の「ルナ」はメガCDでの発売以来、高い人気を維持しているシリーズで、PS版はセガサターン版からの移植。移植版は不要で、純正ストーリーが堪能できる。そして「探偵神宮寺三郎 夢の終わりに」は、今年で6作目となる探偵AVG。本作から採用された、ほかのキャラでストーリーの展開が楽しめるザビニシステムは、さらに追加されている。「プレイステーション3」は、アイテム収集でオリジナルテーマを演出するモードなどの新要素が豊富に追加されている。

惑星攻機隊・りとるキャッツ

▶ 2月7日(水) PC/PS2/FAMICOM/ソフト/移植決定

▲ 2000年発売のPC-FX版を移植した。本作は、育成SLGと戦闘SLGが融合した作品。PS版は、戦闘システム、グラフィックの大幅な改良が大幅に改良された。次の「ルナ」はメガCDでの発売以来、高い人気を維持しているシリーズで、PS版はセガサターン版からの移植。移植版は不要で、純正ストーリーが堪能できる。そして「探偵神宮寺三郎 夢の終わりに」は、今年で6作目となる探偵AVG。本作から採用された、ほかのキャラでストーリーの展開が楽しめるザビニシステムは、さらに追加されている。「プレイステーション3」は、アイテム収集でオリジナルテーマを演出するモードなどの新要素が豊富に追加されている。

▲ 2000年発売のPC-FX版を移植した。本作は、育成SLGと戦闘SLGが融合した作品。PS版は、戦闘システム、グラフィックの大幅な改良が大幅に改良された。次の「ルナ」はメガCDでの発売以来、高い人気を維持しているシリーズで、PS版はセガサターン版からの移植。移植版は不要で、純正ストーリーが堪能できる。そして「探偵神宮寺三郎 夢の終わりに」は、今年で6作目となる探偵AVG。本作から採用された、ほかのキャラでストーリーの展開が楽しめるザビニシステムは、さらに追加されている。「プレイステーション3」は、アイテム収集でオリジナルテーマを演出するモードなどの新要素が豊富に追加されている。

ルナ シルバースターストーリー

▶ 5/26(月) PC/PS2/EGG/ ¥6,800

▲ セガサターンで発売された人気作品。本作は、育成SLGと戦闘SLGが融合した作品。PS版は、戦闘システム、グラフィックの大幅な改良が大幅に改良された。次の「ルナ」はメガCDでの発売以来、高い人気を維持しているシリーズで、PS版はセガサターン版からの移植。移植版は不要で、純正ストーリーが堪能できる。そして「探偵神宮寺三郎 夢の終わりに」は、今年で6作目となる探偵AVG。本作から採用された、ほかのキャラでストーリーの展開が楽しめるザビニシステムは、さらに追加されている。「プレイステーション3」は、アイテム収集でオリジナルテーマを演出するモードなどの新要素が豊富に追加されている。

▲ セガサターンで発売された人気作品。本作は、育成SLGと戦闘SLGが融合した作品。PS版は、戦闘システム、グラフィックの大幅な改良が大幅に改良された。次の「ルナ」はメガCDでの発売以来、高い人気を維持しているシリーズで、PS版はセガサターン版からの移植。移植版は不要で、純正ストーリーが堪能できる。そして「探偵神宮寺三郎 夢の終わりに」は、今年で6作目となる探偵AVG。本作から採用された、ほかのキャラでストーリーの展開が楽しめるザビニシステムは、さらに追加されている。「プレイステーション3」は、アイテム収集でオリジナルテーマを演出するモードなどの新要素が豊富に追加されている。

探偵神宮寺三郎 夢の終わりに

▶ 4月7日(水) AVG/ テータイスト/ ¥5,000

▲ 今年で6作目となる探偵AVG。本作から採用された、ほかのキャラでストーリーの展開が楽しめるザビニシステムは、さらに追加されている。「プレイステーション3」は、アイテム収集でオリジナルテーマを演出するモードなどの新要素が豊富に追加されている。

▲ 今年で6作目となる探偵AVG。本作から採用された、ほかのキャラでストーリーの展開が楽しめるザビニシステムは、さらに追加されている。「プレイステーション3」は、アイテム収集でオリジナルテーマを演出するモードなどの新要素が豊富に追加されている。

プレイステーション3

▶ 8月7日(水) SPG/ パンフレット/ ¥5,800

▲ 対戦型のゴルフには、リアルな打球の動きを再現するシステムも。

▲ 対戦型のゴルフには、リアルな打球の動きを再現するシステムも。

永遠のヒーローたちの雄姿がPSで甦る!

ウルトラマン

Fighting Evolution

「ウルトラマン」シリーズで活躍したヒーローと悪役たちが一堂に会する3D格闘ACT「ウルトラマンFighting Evolution」。このゲームはキャラの動きがリアルに再現されていて、TVシリーズを見ていた人は懐かしさに胸が熱くなることまちがいないだ! もちろん、そうでない人でも楽しめるように2P対戦や、遠征技の練習ができる「PRACTICE」、登場キャラの紹介が見ることができる「GALLERY」など豊富なモードも用意されているぞ。



地球を守るウルトラ戦士たち

今回の
ネクストは?

今もたくさんの子どもたちに夢と希望をあたえ続けている「ウルトラマン」が、D・格闘でPSにデビュー(登場)!! 今回の「NEXT WAVE?」では、登場するウルトラ戦士と怪獣、宇宙人のエッセンス(紹介)!! とともに、ゲームの魅力にダァッ(迫る)!!



地球防衛の最大なる守護者

ウルトラマン

M78星雲からきた正義の使者。地球防衛隊のハヤタ隊長と一緒に地球を守る。ゲームでは一番が難しいボスキャラクター。



地球と平和を愛する正義の使者

ウルトラセブン

ウルトラ警備隊のモロボシ、ダツを名乗り、地球を守るために来た勇者の戦士。2つの必殺技を持つ。2人にかんがふ。



ウルトラ6兄弟最強の戦士

ウルトラマンタロウ

ウルトラの父と母の息子で、ウルトラ兄弟の中では最も年齢が低い。ゲームでは最強のボスキャラクター。

シリーズの枠を越えた 夢の対決が実現!!

FIGHT!
登場するキャラクターは全8体。TVシリーズで実現した対決はもちろんのこと、ウルトラ戦士の対決や怪獣同士の対決も可能! 怪獣になってウルトラ戦士たちを打ち倒すのによし! 夢の最強バトルが始まる!!

**ウルトラ
チェック**

カッコいいアクションでジョウワ!

「ウルトラマン」シリーズと言えば、敵と対決するシーンでのカッコいいアクションが印象深い。もちろんゲームにも、その魅力は十分に反映されているぞ。各キャラクターの個性的なアクションに注目だ!

▶ 肉体的な強弱と動きは、まさに必死の戦い。
▼ 1つ1つの技のモーションが凝りアツなのだ!



**ウルトラ
チェック**

豊富な技やコンボでダァ!

それぞれのキャラクターに用意された、多彩な技やコンボも要チェック。縦引きを交えた技の応酬で、バトルがヒートアップ!



▲ レキングのコンボがウルトラマンを倒す! この瞬間、激えられるぞ!
▶ キングジョーの独特な必殺技は、さしものバンタン星人もK.O.で倒す!

S

かつてウルトラ戦士を苦しめた歴代の強敵たち!!



巨大ゴジラ

バルタン星人

ウルトラマンの初代敵。地球を侵略しようとする。地球を侵略しようとする。地球を侵略しようとする。



鋭角に電撃性獣

エレキング

ウルトラマンの初代敵。地球を侵略しようとする。地球を侵略しようとする。地球を侵略しようとする。



工場の1番手人

ダダ

ウルトラマンの初代敵。地球を侵略しようとする。地球を侵略しようとする。地球を侵略しようとする。



宇宙最強のロボット

キングジョー

ウルトラマンの初代敵。地球を侵略しようとする。地球を侵略しようとする。地球を侵略しようとする。



空飛ぶロボット

メトロン星人

ウルトラマンの初代敵。地球を侵略しようとする。地球を侵略しようとする。地球を侵略しようとする。

指先で、
グイグイ言わしてやる。



1.28 IN STORES 「Bust A Move」メインテーマソング／守永初美デビューシングル「青空のknife」
2.11 IN STORES 「Bust A Move」オリジナルサウンドトラック

avex traxより発売

アタマイイより、カッコイイの勝ち。



対戦型ダンスゲー

BEAT ARMS

Dance & Rhythm Action™

NEW アムス T.20 IN STORES

株式会社エニックス 〒116-8544 東京都千代田区千代田1-1-1 日本橋本町ビル 03-6263-0000 4880 電話番号は店舗によって異なります。
© 2004 The Game Designers of BEAT ARMS. All Rights Reserved. BEAT ARMS is a registered trademark of Enix Co., Ltd. PS2/PC/PS3



天使の守護聖様
無邪気な
ふるまえばよいのに



天使の守護聖様
でもキレイです!

女の子のための
恋愛シミュレーションゲーム
グレードアップ

今夏発売予定
◆7,800円

ロザリアよりなんでも
積極的に
告白してきたら恋バナのトキ



アンジェリク

ネオロマンスゲーム

デュエット

二人の女王候補に
また会える!



- ライバル「ロザリア」でのプレイが可能に!守護聖様の反応が楽しみ♡
- ロザリアの存在がリアルだから、くやしさも友情も真に迫る!
- ドキドキを演出するイベントや会話も大幅にボリュームアップ。
- もれなくメモリーカード用特製シールと守護聖のしおり(9枚)がついてくる!



同時
発売

特製オルゴールなど素敵なグッズがいっぱいのセット!
アンジェリクデュエットプレミアムBOX 9,800円



最新情報満載!アンジェリクオフィシャルページ
<http://www.koei.co.jp/angelique/>

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■「品」マークおよび「Play Station」は株式会社ソニーコンピュータエンターテインメントの登録商標です。
■ソフトの内容および価格、発売日、価格等は2週間前までの目安とする場合があります。
■ソフトの発売日は変更される場合があります。



KOEI®

人智を超えた謎をめくり、選ばれし3人の運命が絡み合う

ENIGMA

エニグマ

1998.4.2 発売予定 (プレイステーション版:6,800円)

原作 志茂田順樹
Produced by
W. Force

©開発元は即売中の0.0です。

CGデザイナー募集 [特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします]

●資格: 1.専門学校2年以上/大学2年以上 2.実務経験3年以上 ●給与: 月給固定による優遇、賞与年2回(196万5千円) 社労完備、無休年・社労完備、完全週休2日制、年休9日(20日) ●勤務地: 本社(東京都)
東京都目黒区祐仙館 4-6-15 TEL: 03-410-5730(受付時間: 10:00~18:00) ●応募書類: 履歴書、写真(最近のカラー写真2枚、寸法: 縦横45mm×35mm) 給与明細、身分簿、印鑑、印鑑台、印鑑の捺印済の履歴書(2枚) ●応募期限: 1998年3月31日(日) ●お問い合わせ先: 人事部 TEL: 045-564-3111(受付時間: 10:00~17:00)

超硬派シミュレーションロールプレイング、堂々開幕。

一人の男が、いま、世界を変える。



イラスト/小島文美

Söldnerschild ゼルドナーシルト special

プレイステーション版・6,800円

3/19

剣と魔法、傭兵団、王国の騎士——
緻密なファンタジー世界が、あなたのプレイで自在に展開。
いま、あなたは戦乱の大陸で激戦に明け暮れる一人の騎士。はたして国を奪え、
大陸を一つにすることはできるのか。あなたの行動はすべて大陸の情勢に影響し、
ゲーム展開に大きな変動をもたらす。プレイのたび新鮮な興奮と感動を約束する、
流動的なアクティブ・ワールド!

◆一介の傭兵から傭兵隊長、さらには一國の騎士へ!

◆兵種の相性や地形効果、各種魔法による戦術性あふれる戦い!

◆登場人物は総勢2500人、キャラクターデザインは人気イラストレーター・小島文美。

◆14種類の完全マルチエンディングで何度もプレイを楽しめる!!

◆松本銀三氏、難波圭一氏をはじめ、豪華声優陣の熱演で感動的ストーリー展開。



【KOEI】KOEIの最新情報はお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000 (テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ <http://www.koei.co.jp/>

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。

■ソフトの破損には過剰料は含まれていません。

■ソフトの内装及び外装、価格等はご当地の法令等による場合があります。

■本ソフトよりPlayStation®4は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

株式会社 光栄®

〒223-8503 横浜市西区新開1-18-12 TEL.045-561-8801K





歴史シミュレーションゲーム

信長の野望・全国版

あまりにも有名なSLGの原点が、ついにプレイステーションへ登場!
群雄割拠する戦国時代を統一すべく大名としての厳密な政權を構築する—— 戦略を尽くす戦略の楽しみ、
戦術や作戦を練る合戦の興奮。100万人以上のユーザーに支持されたシンブルかつ臭の深いSLG。

1/22 発売
5,800円



歴史シミュレーションゲーム

信長の野望・戦国群雄伝

行動カシステム、個性的な武将群像……。戦国SLG不朽の金字塔!
個性的な武将たちを駆使し、天下統一の夢をはたすのは誰か?
行動カシステムの採用などSLGの醍醐味を追求した名作が再びも新たに登場!

2/26 発売
予定
5,800円



※発売日は印刷時点の予定です。



WW IIゲーム

提督の決断Ⅲ withパワーアップキット

架空キャンペーンシナリオA本を搭載! SLGならではのifの世界をご堪能あれ!
詳細なデータや、海上・空で展開する立体的な戦術など、戦術の要領を高めた奥深いゲーム内容に加え、
シミュレーションならではの架空キャンペーンシナリオを搭載した超弩級ウォーSLG。

2/5 発売
予定
9,800円



▶ 光栄好評発売中ソフト



リョエイションゲーム

維新の嵐

思想と行動、そして情熱で日本を統一せよ

坂本龍馬、西郷隆盛、勝海舟、近藤勇……。幕末の激動を駆け抜けた英雄として
日本列島を走り! 諸藩の要人を説得して、自らの手で明治維新を達成せよ! 劇々
と変化するシミュレーションにキャラクターの成長とイベントの要素を絡め合
せ、歴史のうねりを表現した真色のゲーム!

好評発売中: 6,800円



■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■ソフトの価格に消費税は含まれておりません。
■「風」マークおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの内容並びに価格、価格等は変更された場合がござります。■販売店にTEL:0884-4111111までお問い合わせください。

今宵もまたドラマチックな世界に遊ぼう



歴史シミュレーションゲーム **項劉記**

紀元前。中国大陸、震撼す。運命の戦いが幕を開ける――

激しく燃えさがる炎にも似た猛将・項羽と、大河のように雄やかな気性の劉邦。血大な大陸を舞台に、殺戦無忌に展開される、二人の男の緊迫した戦い――。兵士の視点から描かれる実戦さながらの迫力、

そして戦術の奥を渡る、個性豊かな武将たち。中国史に名高く、戦術・戦略の祖ともいわれる「漢代の戦い」を具現化したSLGの神髄!

3/26 発売
予定
6,800円



歴史伝シリーズ **毛利元就・誓いの三矢**

華麗かつダイナミックに繰られる毛利一族の合戦絵巻の醍醐味。

毛利元就一門の波乱の歴史を描いたシミュレーションロールプレイングが登場。数典合戦など、リアルに再現される戦いと「三矢の教訓」など豊富なイベントで、あの感動をもう一度!

2/26 発売
予定
7,800円



トルイット **DRUID～闇への追跡者～**

ファンタジーを知り抜いたアドベンチャーゲーム!

精緻をきわめるストーリー、そして迫り来る敵の影……。数多くの敵と謎を乗り越えてストーリーを進める驚異の3Dアクションアドベンチャーゲーム!

2/19 発売
予定
6,800円



Copyright ©1999-1998 by S&B TRENDS SOFTWARE, INC. All rights reserved. DRUID/DAMONS OF THE MIND is a trademark of S&B-TECH SOFTWARE, INC. All rights reserved. ©1998 KOEI CO., LTD.

リコエーションゲーム

太閤立志伝II

PlayStation the Best

期待とどめは! ベストゲーム登場

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望・霸王伝



立身出世を遂げて、いざ名乗らん。
太閤・秀吉、ここにあり。

足跡から身を問し、戦場の覇者となった秀吉の人生を体験! 任務をこなし、ライバルとの出世競争に勝利して、みごと覇者の位を勝ち取ろう!

好評発売中: **2,800円**

すべてが鮮やかでリアル。
真の戦国を伝えるパワー!

100を超える城のネットワークで戦国を再現。
補助行真や知行給料、官位報酬制、デュアルネットワークの採用など、迫真のゲーム体験!!

好評発売中: **2,800円**



© KOEIの最新情報をお知らせしています。

テレホンサービス TEL.045-561-8000 (テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ <http://www.koei.co.jp/>

株式会社 **光栄**

1982-6020 株式会社光栄 11-10-12 TEL.045-561-6961/9

光栄
お年玉キャンペーン



プレミアムパック

攻略本付きのお得なセット

今すぐお店へ走ろう!

※商品がなくなり次第終了させていただきます。



いずれも大ヒットした名作ぞろい、粒よりのラインナップに、
プレイに欠かせない豪華攻略本をプラス!この機会にまだ持っていないタイトルをGETして、
新年からゲームの醍醐味をとことん味わっちゃおう!



歴史シミュレーションゲーム

●三國志V → 価格:9,800円

◆三國無双 → 価格:5,800円

リコメیشنゲーム

●大航海時代II → 価格:6,800円

WWIIゲーム

◆提督の決断III → 価格:9,800円

歴史シミュレーションゲーム

●水滸伝・天命の誓い → 価格:5,800円

英雄伝シリーズ

◆三國志英傑伝 → 価格:8,800円

英雄伝シリーズ

●三國志孔明伝 → 価格:7,800円

ネオロマンスゲーム

◆アンジェリークSpecial → 価格:7,800円

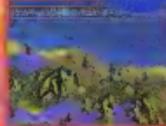
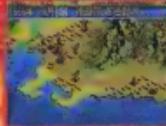
信長の野望 将星録

プレイステーション2

天下統一の野望はいまだ消えず、
そして今また、新たな時代を生む。

ついに! プレイステーション版で新登場 価格: 9,800円

好評
発売中



「演武野望」最多作はそのシステムを一新し、自由な武将育成、土地単位となった戦闘がふりまわす。多くの武将をも引き出す。歴史としていく領土も、じわじわと陣を進める敵軍も、そのリアルタイムでの操作で臨場感あふれる。面白い戦いに勝利を選び、統一を果たす。武将のあつくり自由、新たな武将になる。

領土拡大の必須戦略テク満載!
信長の野望・将星録ハイパーガイドブック 上下

A5判 各本¥1,200円 シンワワークス製 上巻4-07710-335-X 下巻4-07710-337-8

©2005 KOEIの最新情報をお知らせしています。
テレホンサービス TEL.045-561-8000 (テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ <http://www.koei.co.jp/>

株式会社 光栄®

Y203 0503 権利者協会登録第1-10-12 TEL.045-061-6661©

TGL
TECHNICAL GROUP LIBRARY



天使同盟

鋼の誓いは誰かのために……



シミュレーションロールプレイング

98年2月発売予定 価格5,800円



威力のウォータービューバード



機体を自由にカスタムアップ



敵と戦いながら特殊の聖界界

- 3Dグラフィックによる迫力の演出とスピーディーなゲーム展開
- 敵が弱ると高層世界へ行くハズレモードが高度なサバイバル戦を体験
- レンゾリベーターと対して、ゲームとアナログコントローラーを併用
- 敵の機体もリアルな3Dモデル
- 敵の機体もリアルな3Dモデル

■ インターネットのホームページもご覧ください。(特典あり) <http://www.tgl.on.jp>



TGLのファンクラブです。入会金1,000円、年会費1,600円です。
お申し込み・お問い合わせは「夢色くらぶ」まで!

©TGL1998

株式

会社

テイシエール

本社/〒530-0037 大阪市北区府中1-3 高松ケケビル TEL:06/353-0651

「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

マジカル 脳パワー!!

マジカルサイズ
マジカルシャウト
エラーを探せ
あとだしジャンケン
マジカルボタンチェンジ
マジカルプラス
マジカルインスピレーション

マジカルカード
マジカルイマジネーション
たるまさんがころんだ
超瞬間お手上げクイズ
マジカルラッシュ
変体文字クイズ



ティーツールズ付
マジカルバナナ
マジカル裏バナナ
マジカルクラブ
マジカルミルク
マジカルチェンジ

ごっつえー家族ゲームやで、試しに買ってみなはれ。

◎お尻がカイノ!カイノ!

人気番組「マジカル頭脳パワー!!」がゲームになりました。司会には板橋英二と多井美栄子。「問題!」でおなじみの、奇さんの声も入ります! パネラーには櫻、真琴、今田耕希も参加! パーツーツールズには、マジカルバナナ等の、リズムと効果音を収録してあります。マルチタップをつなれば、もう、みんなパネラー! たくさん仲間が集まったらせり!



- 発売日: 98年3月
- 価格: 980円(税別)
- プレイ人数: 1~2人
- マルチタップ(別売)対応1~4人
- プレイステーション用ソフト

株式会社バップ



〒102 東京都千代田区西船場1-1 新和ビル4F
TEL.03-3234-2431
VAPホームページhttp://www.vap.co.jp/

©1997/VAP Inc. 商品名は商標中のものがです。



PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



麻雀とアドベンチャーが合体
人知と起す大麻雀活劇

TENSEN-NYANNYAN

天
劇場版
娘々
仙

~GEKI JYUBAN~



声の出演

荒木香恵 / 白鳥由里 / 野上ゆかな / 青野武 / 川村万梨阿 / 大本真基子 / 大野まりな
 萩森尚子 / 永島由子 / 中村尚子 / 原えりこ / 三田ゆうこ / 金丸日向子 / 吉田弥生
 住友七絵 / 前田千亜紀 / 山崎和佳奈 / 嶋方淳子 / 高戸靖広
 以上 19 名

プレイステーション版
 一九九八年三月二十六日(木曜日)発売
 価格五,八〇〇円(税別)

● 商品の内容に関するお問い合わせ

〒599-8114 大阪府堺市日置荘西町21-3 ヨシワビル3F
 TEL: 0722-85-2032 (祝祭日を除く月~金 13:30~17:00)

TimePoint

思わずハートが熱くなる……。
とびっきりの美少女たちをキミに!

シリーズ
電撃G文庫

1月の新刊
電撃文庫
好評発売中!

「ルームメイト」スタッフ公認、オリジナルノベル誕生!

ルームメイト

イー・リンリンの場合



紺野たぐみ
イラスト/たくま朋正
定価:本体510円+税

今度の同居人は13歳の
中国人美少女だ!
ドキドキの同居生活スタート!!

◆好評発売中!
ルームメイト 井上涼子の場合
ルームメイト2 井上涼子と三角関係

コミック 涼子の学園生活1・2 (既刊) ゲーム イー・リンリン

ゲームの感動がよみがえる。大ヒット美少女RPG登場!

マリーのアトリエ

ザルブルクの錬金術士

工藤 治
イラスト/桜瀬琥姫
定価:本体510円+税

“お願い、力を貸して!”
落ちこぼれ錬金術士の
マリーが巻き起こす大騒動!

◆好評発売中!
マリーのアトリエ
(プレイステーション版/発売:8/20)
(セガサターン版/発売:イマディイ)

3月発売予定 Dセレクション
桜瀬琥姫画集
マリーのアトリエ



電撃文庫

極道くん漫遊記外伝⑥

眠れる森の 美女と野獣

中村うさぎ イラスト/桐嶋たける
定価:本体490円+税
登場!
ゴクドくん最大のライバル「ニアール」登場!
今度は魔王の座をかけた大冒険!!

出演 裕の美しいイラストで贈る冒険ファンタジー。
亜妖精物語 Fairy's Whisper

萬城 穂
イラスト/出演 裕
定価:本体510円+税

おなななせ!!
中村うさぎ

2連発!

アリトル・ドラゴン②

眠れる巨人の秘密
中村うさぎ イラスト/上田 宏
定価:本体510円+税

電撃コミックス 1月27日発売

アリトル・ドラゴン①

原作/中村うさぎ 作画/上田 宏
予約:本体510円+税

洞窟探検の戦利品から始まる、波瀾万丈大冒険! イラストも必見!
ドラゴンはダメよ(上) 龍/中村うさぎ 監訳 中村うさぎ
イラスト/吉岡忍 定価:460円+税

Adventures
電撃あどベンチャー

Vol.24
好評
発売中!

読切小説
2連発!

バトルアスリーテス大運動会外伝
小説 央華封神外伝
~律花さんちの若草物語2~

©DATAM POLYSTAR/COMMMATE PROJECT. ©GUST CO.,LTD. 1997 Illustration: 桐嶋たける

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合わせは03-5880-7850(本誌の発行所担当課)

発行所:東京都墨田区東横1-2-10 電撃文庫編集部
メディアワークスのホームページ: <http://www.media-works.co.jp/>

電撃

ランキング

今号の集計期間
12月8日～
12月21日

売上げ

TOP20

独自の路線をタイトル通り突っ走った
『電車でGO!』はやっばり強かった!

電車でGO!

一度は運転してみた電車。その夢がかなえてくれただけに、幅広いファンに支持され堂々の1位に! 専用コントローラで、なごりきり運転が演出!

■タイトル
■12月18日 ■SLG
■¥5,900 ■27,287

初登場



機動戦士Zガンダム

モビルスーツを自由自在に操る快感! カミーユモードとシャアモードの2つのストーリーを味わいつつ、ニュータイプなみの超絶プレイで悪敵に戦うのだ!

■タイトル
■12月11日 ■STG
■¥7,800 ■25,818

初登場



クラッシュバンクニック2
〜コルダックスの逆襲〜

おとぼけ顔して、大げんか中のクラッシュ。『トリング』を無敵で喰らった〜! クラッシュ「万事休す! (死闘です)」。こんなコミカルな歌詞も、好きされる?

■SCEI
■12月18日 ■ACT
■¥5,800 ■22,999

初登場



マリア〜君たちが生まれた理由〜

確かにマリアの顔は怖い! でも、4位にランクインしたという事実が、このソフトの注目度の高さを物語っているのだ。怖いもの見たさ〜じゃないよね?

■アクセラ
■12月11日 ■AVG
■¥6,800 ■13,482

初登場



みんなのGOLF

不動の人気は未だに衰えず! 家のPSにはず〜っと『みんなのGOLF』が入っているという人も多んじゃないかな? 本年版戦での動きも楽しみな1本だ。

■SCEI
■7月17日 ■SPG
■¥4,800 ■12,103

前回5



注目! 嵐のクロア door to chameleon



- | | | |
|----|--|------|
| 6 | フロントミッションオルトナティブ
■スクウェア/12月18日/S・RPG/13,182 | 初登場 |
| 7 | ろくろ首心〜明治剣客草薙一士 逆襲編
■SCEI/12月18日/RPG/9,540 | 初登場 |
| 8 | 嵐のクロア door to chameleon
■ナムコ/12月11日/ACT/9,920 | 初登場 |
| 9 | Jリーグ実況ウイングイレブ3
■コナミ/12月11日/SPG/8,392 | 初登場 |
| 10 | PPGツクール3
■アスキー/11月27日/ETC/6,276 | 初登場 |
| 11 | ぶよぶよSUN 決定盤
■コナミ/11月27日/RPG/6,076 | 前回4 |
| 12 | バイオハザード ティンクターズカット
■カプコン/12月18日/AVG/6,068 | 前回14 |
| 13 | ギャロップレーサー2
■アタモト/11月28日/RPG/5,547 | 前回1 |
| 14 | A5 A列車で行こう5
■アトミック/12月18日/SLG/5,530 | 前回7 |
| 15 | トルーパーズ〜Penetration My Heart〜
■アスキー/12月11日/SLG/5,121 | 初登場 |
| 16 | ザ・コンビーニ〜全国チェーン展開中!〜
■ヒューマン/12月18日/SLG/4,882 | 初登場 |
| 17 | ハイパーオリンピック イン ナガノ
■コナミ/12月18日/SPG/4,182 | 初登場 |
| 18 | ロックマンDASH〜鋼の冒険心〜
■カプコン/12月18日/A・RPG/3,997 | 初登場 |
| 19 | タービースタリオン
■アスキー/11月17日/SLG/2,861 | 前回13 |
| 20 | モンスタースターム
■アタモト/12月18日/SLG/2,700 | 前回11 |

21位以下のタイトル

サイドワインダー2 (アスキー/12月11日/STG)
学校を作ろう!! (ビクターソフト/12月18日/SLG)
アーマード・コア プロジェクトファンタズマ (フロム・ソフトウェア/12月4日/ACT)
バーガーバーガー (ギャップ/11月27日/SLG) 実況パワフルプロ野球'97 開幕版 (コナミ/8月29日/SPG) 信長の野望 将星録 (光栄/11月27日/SLG) サイドバイサイドスペシャル(タイトー/12月4日/RCG) アインハンダー (スクウェア/11月20日/STG)

おまけTOP10

ロックマンDASH〜鋼の冒険心〜

誕生10周年を迎えますますます盛り上がる「ロックマンシリーズ」神話の新作はなんとA・RPGなのだ! これまでの「ロックマン」とは一味違う魅力に、編集部内でもハマる人間が層出中です。

前評判 TOP20

- ゼノギアス
■スクウェア / 2月11日 / RPG / 2,823
- バイオハザード2
■カプコン / 1月25日 / AVG / 10,869
- パラサイト・イヴ
■スクウェア / 3月16日 / RPG / 7,515
- 悠久幻想曲2nd Album
■メディアワークス / 3月22日 / BLG / 7,285
- ドラゴンクエストⅧ
■エンタックス / 未定 / RPG / 8,866
- ノエルラ - ネージュ
■バイオエナジー / 2月下旬予定 / ETC / 8,441
- スターオーシャン セカンドストーリー
■エンタックス / 3月下旬 / RPG / 3,088
- 双界編
■スクウェア / 未定 / ACT / 2,887
- バトルアスリーテス大運動会 オルタナティブ
■インテグリティ / 1月15日 / BLG / 7,347
- Blaze&Blade - Eternal Quest -
■アーバン・ソフツ / 1月25日 / RPG / 2,483
- ひびきの戦士 (パートナー)
■KANEGAKI / 未定 / BLG / 2,483
- 鉄拳3
■ナムコ / 未定 / 対戦ACT / 2,219
- とくまめゾルムラヴナーズ vol.2 影のソラノブ
■コアミク / 3月16日 / AVG / 2,204
- ギルティギア
■アークシステムズ / 2月27日 / 対戦ACT / 2,188
- X-Men vs Street Fighter EX3
■カプコン / 2月下旬予定 / 対戦ACT / 1,830
- 幻想水滸伝Ⅱ
■コナミ / 未定 / RPG / 1,770
- ウィザードリィ リリガミン - サガ
■ローカ / 2月28日 / RPG / 1,547
- ずっとっしょ!
■東映 / 1月 / 2月12日 / BLG / 1,541
- ときめきメモリアル2
■コナミ / 未定 / BLG / 1,534
- スペクトルタワーⅠ
■メディアソフト / 1月25日 / RPG / 1,538

読者人気 TOP10

- ファイナルファンタジーⅧ
■スクウェア / 3月17日 / RPG / 19,106
- ファイナルファンタジータクト
■スクウェア / 2月25日 / S-RPG / 8,158
- 悠久幻想曲
■メディアワークス / 1月22日 / SLG / 8,130
- バイオハザード
■カプコン / 1月30日 / AVG / 8,527
- 女神異聞録ペルソナ
■アスキー / 1月23日 / RPG / 7,086
- マリーのアドベンチャーブルグの鎌倉番士〜
■ポスト / 5月26日 / RPG / 4,291
- ワイルドアームズ
■SCEI / 16年12月2日 / RPG / 4,194
- トゥールー - ラプストリー
■アスキー / 3月12日 / BLG / 4,179
- サガ フロンティア
■スクウェア / 1月11日 / RPG / 3,888
- ダービースタリオン
■アスキー / 1月17日 / BLG / 3,537

移植希望 TOP10

- サクラ大戦シリーズ
■S-RPG / SS / 10,735
- 真・女神転生シリーズ
■A-RPG / GB, SFC / 8,148
- 聖剣伝説シリーズ
■A-RPG / GB, SFC / 7,888
- スーパーロボット大戦F
■S-RPG / SS / 7,158
- ファイアーエムブレム
■S-RPG / FC, SFC, G / 4,423
- センチメンタルグラフィティ
■SLG / SS / 4,301
- ポケットモンスター
■RPG / GB, N64 / 3,317
- ヴァンパイアシリーズ
■横井 / AC, SS / 3,322
- スーパーロボット大戦外伝 魔装機神
■S-RPG / SFC / 2,874
- To Heart
■AVG / Win95 / 2,822

ランキング・チェック

20タイトル中、13タイトルが初登場という、これまた異常なくらい寒くなった。初登場タイトルは前回の文章になっている。売り上げTOP20、上位3タイトルにはそれぞれ大きな差がないようだ。が、産産ながら第1位に輝いた「電車でGO!」に拍手、アーケード版からの根強いファンを中心に、発売直前のユニークなTV-CMでライオンゲージまで多くアピールすることができたようだ。同時発売予定生産の専用コントローラ「電コン」、十分すぎるくらいインパクトがある周辺機器だ。ダンスと、これまたユニークなCMが今回も話題を呼んだクラッシュ・バンディーツ-2は、第3位。発売日の関係で、累計期間が「過分しなかったことが災いした。次号以降の活躍」期待したい。それ以外の初登場タイトルでは、「フロントミッションオルタナティブ」の第2位も目立つ。この順位を低いとみるか安当とみるかは皆異論分かれたがゲーム性も同様だしところだが、とりあえず去年の怪物ソフト「みんゴル」に次いでこの第6位は、

ある程度評価されたというこはできるだろう。良質なアクションであるということ、若年層(PS-ゲーム層)の場合は基本認識だろう。へのアピールというより真の意味からすれば「風のクローノア」と「ロックマンDASH」は、とりあえず「クロノア」3位に落ち上がった。でロックマンDASHは18位。どちらも老練ゲームメーカーがACD(A・RPG)という種別のジャンルメーカーが作って入った色目だけに、今後のチャートアクションに注目したい。取組も変遷していることだが、今この「みんゴル」は、第5位で前号と同じ。この結果もどきどきで、注目したい。その他のランキングでは、人気タイトルが大半売されたためか、前評判に「浮位ながら」初登場タイトルが冒頭5(5位)。だが、それら初登場タイトルよりも上をいった再登場の「双界編」は立派。記事掲載の再掲の一言に火をつけたところだろうか。また、常に移植候補上位に定着する「スプレイヤーズ」がいよいよ移植決定となった。詳細は今号の特報記事で。



PS 移植化計画 vol.65

『STAR GLADIATOR2』をPSに!

初移植願望者でありますが、今回の移植化計画はカプコンの最新作『STAR GLADIATOR2』だ! 物語は前作から一年後、継承した第4帝国の調査に向かった連判調査隊は謎の武装集団によって襲われる。生き残った兵士の証言では、帝国の攻撃が抑えられているというが...

比較してみると①キャラの動きが1/10フレームになってクリティカルアップ! ②新キャラが12体追加で、総敵27キャラに。③相手種特殊空間に閉じこめる「プラズマフィールド」(閉じ空間)バイオセプター、のダークフォースみたいなモノ? など、数種類の新フィチャーを追加。選手さぶら満足は前作の比じゃないぞ!

PS移植の可能性は?

前作が移植されたのだから、当然移植確定でしょう! ...と書いたところだどカプコンさんからのコメント

「新システム基板の使用でグラフィック面などが大幅に強化されているので、前作のようによく移植というわけには...」
とのことで公式には未定。クリティカルが高い作品だけに移植も難しいからと移植候補に定着するカプコンさんらしい?



電撃

1月16日 新春第1弾のニュースはイベント情報が盛りだくさん！お年玉片手に、レッツゴー！ だ!!

NEWS STATION



「トレカ」の祭典、大規模に開催!

JAPAN CARD FESTIVAL 1月25日・東京ビッグサイト

新作カードゲームに結集する「JAPAN CARD FESTIVAL」が東京ビッグサイトで開催。ファンはここに集え!

本場アメリカではすでに文化の一つとして定着している「トレーディングカード」。日本でもスポーツ選手からアニメやゲームのキャラクターまで、さまざまな種類のカードが発売され、人気を呼んでいる。そんな「トレカ」。人気を反映して、トレカのイベント「JAPAN CARD FESTIVAL」が1月25日に東京ビッグサイトで

開催される。各メーカー・ショップの出版ブースでのカード販売会や、新作発表が行われるほか、交流会や各種のイベントも予定。特設ステージでは新作カードゲーム「M・O・Z」(フューチャービーより2月上旬発売予定)の発表イベントや人気声優を招いたスペシャルゲストステージも予定されているぞ! 会場内には専用のレーティングコーナーなども設置されるので、まだ見ぬ同志との交流の場も充実。キミも自慢のコレクションを持参してさらなる取引に励もう! 入場は無料で開催時間は10:00~17:00。当日は別ホール(西1・2)でガレージキットのイベント「'98ワンダーフェスティバル」も同時開催されているので興味のある人は併せて楽しめよう!

当日はこんなイベントがキミを待つ!

●新作の発表イベント

「M・O・Z」の発表イベントでは先行販売だけでなく、原作者の原祐都氏のサイン会やオリジナルグッズの抽選会も開催される予定だ!

●各社の出展ブース

メーカー・ショップ各社のブースでは新作の発表や即売会が行われるのだ。各出版社の趣向を凝らしたミニイベントにも期待大! カードの交流会や対戦会を予定しているメーカーもあるの注目情報は要チェック!

●ゲストステージ

柴田真実さんのトークライブや松本幸希さんのミラライブを予定。



●レーティングコーナー

会場内には無料のカードレーティングスペースも確保されているぞ! 互いのコレクションを確認し合っ



2月10日(日)開催の「トレカ祭」の様子。写真:電撃文庫編集部

キャンペーン

SNKキャラの特製PHSがもれなく君の手に!

SNKサポーターズクラブ1周年

SNKのキャラクター入りPHSを無料プレゼント!

SNKのファンクラブ「SNKサポーターズクラブ(SSC)」が、発足1周年を迎えることになった。これを記念して、新規・継続会員を対象に「ありがとう! SNKサポーターズクラブ1周年記念キャンペーン」を展開。「SNKキャラクター入りデジタルPHS」を無料プレゼントするぞ! PHSに入るキャラは、人気シリー

ズ「激闘伝説」、「サムライスピリッツ」・「KOF」の各シリーズから好きなキャラを選択可能だ! ただし、新規入会希望者は1月31日までに入会しないと特典が受けられないぞ。欲しい人は今すぐ!

応募方法: 複製ハガキに①会員番号②住所③氏名④年齢⑤職業(学生)⑥職業希望⑦保護者氏名(18歳未満の方のみ)を記入し、〒154-0031 大塚の森 田辺江の木の1番倉庫(株)エヌケイ 3 SNKサポーターズクラブ事務局「キャラクターPHS」プレゼント係まで送る。応募締切は2月27日まで。



SNKキャラクター入りデジタルPHSのイメージ。写真:電撃文庫編集部

JAPAN CARD FESTIVAL

- ▶ 1月25日(日) 10:00~17:00
- ▶ 東京ビッグサイト 西3ホール
- ▶ 入場無料



ファン待望の「ぶよSUN公式ガイドブック」の決定盤がついに登場だ!

「ぶよぶよSUN決定盤公式ガイドブック」発売中!

遊びゴコロがあふれ出る、攻め本の「決定盤」がついに発売! 番よら〜必携!

人気の「ぶよ」シリーズ最新作「ぶよぶよSUN決定盤」の公式ガイドブックが登場したぞ! 監修はソフトの開発元でもあるコンパイル。当然、華やかな攻略にとどまらず、描き下ろしのイラスト・原画の掲載に始まって開発者の裏話から人気デザイナーの漫画まで、大盤振る舞いの内容で、子供も大人も大満足だ!

「ぶよぶよSUN決定盤公式ガイドブック」

- 発売中 ●コンパイル
- ▶ ¥1,000+税



▲公式キャラクター設定シートもついてお買い得なんだ!



「ずつついっしょ」予約キャンペーン&メディアミックス展開

「ずつついっしょ」予約キャンペーン&メディアミックス展開

うれしいアイテムがもらえる「ずつついっしょ」の予約キャンペーン実施中! しっかりチェックして即、予約に走れ!

カワイイ女の子と、ドッキドキの同級生生活が特徴できる恋愛SLG「ずつついっしょ」3月の発売に先駆け、予約キャンペーンが実施中だぞ! 気になるキャンペーンの内蔵だが、豪華なオリジナルグッズが先着順や抽選でも

もらえるというも、ファンには涙ものキャンペーンだ! 詳しい内容は右で紹介しているのでチェックチェック!! またキャラクターグッズや、CD、ラジオといったメディアミックスも展開開始だ。「デスクカレンダー」や「ファイル」(ととも)に2月発売予定/発売元: 新声社)などのグッズが発売予定で、今月からはラジオのコーナーも放送中! 「3月まで待てない!」ファンは、まず予約、それからさまざまな展開をチェックして楽しんでおこう!

このポスターが目印▶



コード類のわずらわしさからお別れできる便利なグッズ
AVコードレスシステムIFV-TRIK

コード不要ですっきり。ゲームやビデオカメラの接続はコレで。

ゲーム機を始めとするAV関連機器が充実してくると、ジャマになるのがコードの煩。複雑にからまる配線の束に目障りを感じる人も多いだろう。そこでおすすめなのがソニーから発売中のAVコードレスシステム「IFV-TRIK」。これは映像と音声も無線で伝送。テレビとゲーム機の間のコード類が、一切不要になるといふス

グレムノ。到達距離は5メートル、信号の切れによる雑音をカットするミュート機能に、微妙な受信調整を可能にするチャンネル機能まで付いている。選のAVライフをサポートしてくれるのだ。もちろんゲーム機だけでなくビデオカメラ等の接続にも威力を発揮。セレクト一を併用すればさらに便利に。これですべての配線ですっきりさせてより快適な室内環境を目指そう!



▲製品は左、受信のケーブル、つととも重量は約130グラムと軽だ。

IFV-TRIK

- ▶発売中
- ▶ソニー
- ▶¥12,000+税



『卒業Ⅱ』をラジオで!

「卒業Ⅱ」ラジオドラマ -オン・エア中-

期待の恋愛育成SLGの世界をゲームより先にラジオで楽しもう!

期待の新作ソフト「卒業Ⅱ ~Wedding Bell~」のラジオドラマが、1月から始まったTBSのラジオ番組「地方淳子のげげげパーティー」内で放送されているぞ。番組は元祖「卒業」のキャラから「元氣娘」加藤美聖)役の声優、地方淳子を中心に、毎回サブパーソナリティとして「卒業シリーズ」の制作に携わってきた人を出さ、ゲームに関する事や今後の展開などをオリジナルティで紹介していく内容、もち

ろん新作情報も豪華だぞ! 実際のソフトでは、問題児生徒5人のうち1人が主人公の妻というドッキドキの設定だが、ドラマでもその雰囲気は体験できること間違いなし。3月の発売を待てないファンは要チェックだ!

卒業Ⅱオリジナルラジオドラマ

- ▶TBSラジオ
- ▶毎月第2土30-25:00

先着モノもあり。急いで予約だ!!

「ずつついっしょ」を予約すると、下で紹介している限定生産の超レアなアイテムのもらえるチャンス! しっかりチェックしてね。

- 限定クリスタルフィギュア: 小野寺桜子/荏木善吾/石塚美樹の限定クリスタルフィギュアを予約者の中から抽選で各500名様(計1,500名様)にプレゼント。
- 限定オリジナルトレカ: 限定オリジナルレーティングカード(8枚入り/3種類)を予約者先着で各1,500名様(計4,500名様)にプレゼント。
- 声優サイン入り色紙: 「ずつついっしょ」に登場するキャラの声を演じる、声優さんのサイン入り色紙を初回特典として予約者全員にプレゼント。



ほかにもいろいろ…メディアミックス!

- (CD)「REMEMBER ME (エンディング曲)」&「BYE BYE MY HANDY LOVE (オープニング曲)」のシングルCDが好評発売中。発売元: 東芝EMI/¥971 (税別)
- (ラジオ)文化放送「鈴木真己のプリンセス倶楽部」(毎週土曜日深夜26:30-27:00)にて今月から「ずつついっしょ」のコーナーが開始。→すべてをチェックしてゲームの発売を待て!!



隠れめもたちよ、魂を浄化う歌を聴け…2つの「生命」が奏でる遊劇の熱演!

CD「バイオハザード2」-1月29日発売-

「98年初頭の話」の1つである「バイオハザード2」のオリジナルサウンドトラックが、日本中に恐怖の青色を響かせる! 前作を凌ぐ高い「完成度」でもめられた全31曲は、単なるBGMにとどまらず、「バイオ2」の恐怖感をリアルに伝える仕上がりになっているぞ。発売日は1月29日、豪華な初回特典も用意されているぞ! さらなる悪夢を求めるバイオファンはさっそ予約しよう。



●初回限定版は原作的なワールドな特設ジャケットに加え、バイオファン必見のアイテム、ラッキーアイテムのオリジナルナンバー付き限定プラカードも封入されている。

バイオハザード2オリジナルサウンドトラック

- ▶1月29日発売
- ▶¥2,100 (税込)
- ▶セルビュアレーベル



熱く燃えるサウンドを聴け! 大好評のジャスティス音楽がCDでも入魂のデビュー!

CD「ジャスティス学園」-1月29日発売-



アンケートにおいて、その熱いノリが人気のカブコンの新作3D格闘ゲーム「ジャスティス学園」のオリジナルサウンドトラックが、早くも登場するぞ! 「青春・友情」をテーマとしたノリのいいサウンドに加えて、特設の「太陽学園」も収録されているのだ! キミも友達と聴いて、愛と友情のツープラトン効果を極めよう!

私立ジャスティス学園オリジナルサウンドトラック

- ▶1月29日発売
- ▶¥2,100 (税込)
- ▶セルビュアレーベル

トピック

好評のアミューズメント施設が新たな店舗と 演出を加えてさらにパワーアップ!

INTI渋谷(ナムコ直営アミューズメント施設)

ナムコのINTI渋谷がバージョンアップ。'98年の渋谷はここで間違いナシ?

以前にもこのコーナーで紹介したことのある「INTI(インティ)渋谷」が、昨年12月試みも新たにリニューアルオープンしたぞ。昨年5月のオープン以来ゲーム関連だけでなく、バー、ネイルサロン、雑貨店等の複合型という、斬新な切り口で都心型アミューズメント施設としての支持を受けてきたINTI渋谷だが、好評を受けて今回さらなる店舗・イベントを加えてのパワーアップ! 軽食を楽しむもカフェ・茶屋・バーだけでなく、渋谷でも話題のD.J.がワオマンズを繰り広げるD.J.ブースや、プ

ロのアーティストが常驻し、手軽に利用できるメイクアップスタジオまでオープンしたぞ! 当然、ゲームの施設もさらに充実。ゲームで遊ぶか、買い物をするか、または音楽を楽しむか、その選択の多さには目移りしてしまうほど。大型アミューズメント施設の決定版といふべきINTI渋谷に今年は注目だ!



▲店の概観。店内はここで紹介した多くのショップや施設があるのだ。

INTIはコレで遊べ!

- 「EMUS(エムズ)Inti」: 話題のメイクアップスタジオ。プロのアーティストが常驻し、手軽にメイクを楽しむだけでなく、有名ブランドのコスメティックも多数販売。
- 「ZaCka-inti(ザッカインティ)」: 好評の軽食店が店舗を拡張。フィギュアやグッズ等を扱った従来の店舗に加え、めいめくのみや生活雑貨を中心にした女性対象店舗を建設。楽しさも2倍にパワーアップだ!
- 「カフェアース」: 職人が懸けるカップの上のアート。日本でも数少ない「デザインカフェ」(コーヒーの上にミルクで絵や文字を描くもの)が楽しめるイタリアンカフェ。パリストと呼ばれる職人が要請に応じてデザインしてくれるぞ!

INTI渋谷

所在地:東京都渋谷区宇田川町31-2「E&M」1F、B1F
(J丸山手線近くの渋谷駅から徒歩15分)

BOOK

「電撃あどべんちやーず」創刊以来の、 人気連載記事が特装の単行本化!

榊涼介&林正之のマルチプレイ三昧一発売中

ボードゲームの魅力をも十二分に再現する好評のリプレイ記事がついに単行本化!

バーティカルにこそ本場の魅力があるため、ボードゲームの真の楽しさを知らない人も多はず。その魅力と魅力を世に広めるべく「電撃あどべんちやーず」(メディアワークス刊)誌上で創刊号から連載中の、「榊涼介&林正之のマルチプレイ三昧」が単行本になったぞ! 智恵詰めのボードゲームのリプレイを、人気作家・榊涼介の絶妙な文章と、漫画家・林正之のユーモア溢れるコミック&イラストで紹介しているこの連載。単行本化に

あたっては特に人気の高かった記事を選出し、さらに林先生のオリジナルコミックも描き下ろされているぞ。ゲームを知らなくても、読むだけで楽しめるこの一冊。奥深いボードゲームの世界への入門書としてキミもいかが?

入門書に最適
ボードゲーム



榊涼介&林正之のマルチプレイ三昧

- ▶ 発売中
- ▶ 発行:メディアワークス 発売:主婦の友社
- ▶ ¥1,500+税

新着速報

「ゲームーズ」のイベントが開催決定!

ゲームグッズの専門店「ゲームーズ」が開催するイベント、「ゲームーズ祭り」が、1月25日に開催されるぞ。会場は池袋サンシャインワールドインポートマートの4F。メディアワークスを始め、メサイヤ、サン電子

などが出展を予定。もちろん「ゲームーズ」も多数の新作グッズを販売するぞ! 当日は同じ会場で開催される「コミックキャッスルVol.15」も共同開催。興味のある人はこちらも参加してみては?

ゲームーズ祭

- ▶ 1月25日
- ▶ 11:00-18:00
- ▶ 池袋サンシャインワールドインポートマート4F
- ▶ 入場無料

キッズにばいばい

幸せ家族、御用達!!

市子ちゃん

PlayStation CLUB FESTIVAL 97/98でいち早く遊ぶよみんなで遊びに来て!!

ハンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE INC.
TEL.03-5788-2766 FAX.03-5788-2286



2057 革命

メトロスペースロマンシューティング

プレイステーション2

目指せ!
1,500,000点以上

多くも遊ばせられてきた。

好評
発売中!
5,800円
税別

蒼穹紅蓮隊 黄武出撃

そうさゆうくんたい・おうぶしゅつげき

結果報告
お楽しみ式
開催中!!
賞品プレゼント
賞品の実況中継も同時進行。
The Great Fighting
JIBFNDM

単に店舗開閉まで1ヵ月ちょっと。
みんな高得点を目標してくれ!!



データエース株式会社

〒167 東京都杉並区南荻原4-41-10
TEL.03-5370-0729

http://www.dataeast-corp.co.jp

©2004 INGTALZING INC. LICENSE TO DATA EAST CORP.

ハイスコアバトル
キャンペーン開催!

ハイスコアバトルで
“賞品”メタルフィギュアモグゲットせよ!

賞品内容: 賞品は全部「ハイスコアモード」でメダルを1000枚以上獲得したプレイヤーにのみ
メタルフィギュアを1体プレゼント。メダルを1000枚以上獲得したプレイヤーは、メタルフィギュアを
10体プレゼント。賞品メタルフィギュアをプレゼント。賞品メタルフィギュアを10体プレゼント。

これら“賞品”
がメタルフィギュアだ!



メタルフィギュアは、メタルフィギュアを10体プレゼント。

前回までの
あらすじ

「DPS3周年記念
宇宙一討画・作戦
その6はこれまで
にない豪華企画で
大好評進行中なの
だった」

ちがーう

ここが謎の予告状が
届いた三度市伯前
の屋敷か……

伯前はゲーム好きで有名
で、狙われているのも金
にモノをいわせて作らせ
た、自身専用のマル秘R
PGです

たまた大変でゴザイ
マスです探偵ゾーン!

第2の予告状
デース!

1月30日発売の66号には
豪華攻略ステーションSP
Vol.6下巻が、2月13日
発売の67号には3号運動
会実施企画付きメモリー
カードシール定価550円付
いて、2月25日には
DPS-D6まで出ろうの
ぞろぞろ(おに)

……これは?

暗号だ!

えっ!?
そうだったん
ですか?

一体何と書いて
あるデスかー?

伯前のマル秘RPGが
ここ2~3日PS本体に
入りっぱなしになってい
るのはわかってるよん。
ポヤポヤしてると
盗っちゃうぞ!

うわああああ

だめじゃないですか
ちゃんと金庫とかに入れて
おかないとー!!

……ここ
の盗みは
盗まざる
盗まぬ
盗みだ!

だって 妙でも
長くプレイしてた
かったのでゴザイ
マスー

そうこうしているうちに
予告の時間だ

ああああ
私のマル秘RPGを
盗ってえー!

しかし茶番は
これまでだ……

三度市伯前……いや
怪盗
うさびよん飯面!

!

何を言うデスかー?
私は……

私が気づかないと
でも思っているのか?

本物の伯前に
そんな耳は付いて
いなー!!

ぬおーつ!

さすがは先生!
見事な観察眼です!

フーカ、うさびよんって
死んだと思ってたんです
けど……

無論死んだ!

そして
生き返った

はれてしまっは
仕方がない……
こうなったら

ゲームで
勝負だ!

次号 (1月30日発売) に攻略ステーションSP Vol.6下巻 その次の号 (2月13日発売) に3号運動会付きメモリーカードシール まだ付録あるんです

PlayStation増刊
PlayStation D6

話題のゲームの神機編、ムービー
を、プラタマで収録したPS専用
CD-ROM付きの豪華D6第
6巻になる内容です。この次回は
豪華な裏紙を要子チェックです!

二月二十五日発売
定価九百八十円



願いはとどく、それが僕の真実だから…。



遊びやすい親切簡単SLGと
ADVモードが紡ぎだす
完全オリジナルストーリー

スーパードラマチックSLG

バックガイナー



相楽画アニメーション
ムービーを大量搭載



バックガイナー
よみがえる勇者たち
～自閉編「うらせりの戦場」～
98年夏発売予定

◆メインキャスト

水瀬 清……上原あけみ 船越 英……相谷舞子
藤川なつみ……今井裕紀 船越ひびき……渡辺純佳
藤川 巴……若原真沙子 マリモツ……新井 博
矢代 豊……高田由希 藤原 悠……山本 裕
宮下純重……矢野由規 モリタ……伊藤あき子

よみがえる勇者たち

覚醒編「カイナー転生」

98年1月29日発売予定

011-474-0100(受付) 011-474-0101(予約) 011-474-0102(送料)

バックガイナー
よみがえる勇者たち
～自閉編「そして、明日へ」～
98年夏発売予定

●バックガイナーの続編として、98年夏発売予定
●本作の続編「バックガイナー よみがえる勇者たち」は、98年夏発売予定
●本作の続編「バックガイナー よみがえる勇者たち」は、98年夏発売予定
●本作の続編「バックガイナー よみがえる勇者たち」は、98年夏発売予定

©VING
VING
ピング株式会社 東京
1-11 豊洲駅前ビル 3F(株) 21-07
ユースロードビル 2F(株) 21-322

011-474-0100(受付) 011-474-0101(予約) 011-474-0102(送料)

次号予告

Next Issue

次号は衝撃の電撃特報2超
特大攻略号! 完全保存版の
別冊付録電撃攻略Station
SP下巻もついて必読の1冊!

お待ちかねの攻略付録下巻! だけ
でなく、ビッグタイトル目押し
の攻略ステーションDXが、一挙70ペ
ージ! 春の新作も徹底フォローで、
無敵のボリュームとラインナップだ!
そして、ついにアレが本誌初公開…。

Coming Soon!

パイオハザード2/テイルズ オブ デステ
イニ~/ゼノギアス/チョコボの不思議な
ダンジョン/グランツーリスモ/悠久幻想
曲2nd Album/ブシドーブレッド式…他

電撃
PlayStation Vol.66は
1月30日(金)発売



表紙イラスト●チョコボの不思議なダンジョン
©スクウェア 1997 キャラクターデザインサポート/イラスト
イースト・エージェンシー/出版協力
アート・ディレクション●グラフィック
ロゴデザイン●デザインクレジット(順番号)

電撃スタッフ大募集

【職種】1.TVゲーム誌編集 2.アニメ誌編集
3.制作進行
【資格】23歳から28歳位までの都内近郊在住者。
経歴者優先。
【待遇】当社規定により優遇

【応募方法】1月19日(月)までに履歴書(写
真貼付・希望職種明記)、職務経歴書・選
用封筒を郵送のこと。書類選考の上、面接
を実施、なお応募書類は返却しません。
応募先は、右の住所の株メディアワークス
総務部採用電撃P5係まで。

電撃PlayStation Vol.65

1998年1月10日発行 第4巻 第1号 通巻61号

- 発行人 協志書局
- 編集人 渡部雅人
- 発行所 メディアワークス
- 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
- 電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
- 販売元 主婦の友社
- 〒101-8315 東京都千代田区神田駿河台2-9
- 電話(営業)03-5290-7550
- 印刷所 匠書印刷株式会社
- 著作権 オフ・エーワン、スタジオ・サン

STAR

- 【編集長】高野雅人
- 【副編集長】池田由香、佐藤美穂、倉西誠一
- 【デスク】藤原奈、千木良史、2、調田悠樹
- 【編集】伊藤美穂、梅田純、松山力夫、高橋順、松崎敏太郎、山田真、中川大樹、菅田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、室原洋
- 【発行】古田士太郎
- 【ライター】木内尚太郎、中村康史(CH1)、佐藤敏彦、川口一、渡水弘、城イドム、佐藤友樹、広瀬純也、中屋一藤、藤平吉樹、宮崎誠、藤井朝樹、斎藤高樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷美英、岡部浩、長川信雄、高橋和広、三井一樹、田中仁二、約希典、藤原誠、チョップ、千木良史、川村信隆、室野マツコ、松野真哉
- 【アシスタント】下田一、鈴木明子、船橋幸正
- 【デザイナー】藤原和代、羽田、田代三太郎、マイクロフィッシュ、藤原孝子、シリアノ、笠原亮子、タスクムチキ、佐藤一樹、オフィス編集、原上良枝、石丸千裕、スペース・マス、小松崎裕子、アザインクレスト、杉田アザイン・オフィス
- 【写真】林久夫、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田健一、ENTANIA

Letters 66号のあなたへ

〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
電撃PlayStation編集部 ○○○係
【ホームページアドレス】
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

©Media Works 1998 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断転写(コピー)、複製(転載)を禁じます。日本誌からの転写を希望される場合、日本発行センター(電話:03-3491-2382)にご連絡ください。
※女子限定号、子書の内容は電気に応じることがあります。

電撃
PlayStation D6 次号D6は、2月25日(水)発売

広告索引

AD INDEX

| | |
|----------------------|---------------|
| アイルランドソフトウェアエンジニアリング | 154 |
| アスキー | 4-5 |
| ワービーキャンプ | 104-105 |
| エクシング | 86-4 |
| エニックス | 192-193 |
| キャド | 114 |
| キングレコード | 194 |
| ゲームバンク | 152-153 |
| 光栄 | 24-25-195-203 |
| ザウルス | 174 |
| サンソフト | 218 |
| ジャンカードフェスティバル実行委員会 | 172-173 |

| | |
|---------------------|---------|
| スクウェア | 22-23 |
| スパイク | 190-191 |
| ソニー・コンピュータエンタテインメント | 103 |
| Time Point | 203 |
| タカラ | 8 |
| ティアンドイーソフト | 224-225 |
| テイワリエル | 205 |
| データイースト | 217 |
| 東映ビデオ | 206 |
| 東京ゲームデザイナー学院 | 125 |
| ナイナリアブス | 148-149 |
| パップ | 207 |
| バンダイソフトウェア | 216 |
| バンダイ | 2-3-5-7 |
| ビームエンタテインメント | 204 |

| | |
|----------------------|---------|
| ビクター インタラクティブ ソフトウェア | 226-263 |
| ビンパル | 201 |
| ブロッコリー | 208 |
| メディアワークス | 53-109 |
| ロカス | 170-171 |

04 The Legend of Zelda 時空の勇者
05 CRISIS CITY(クライシスシティ)
06 ヒットマン2000の巻
07 破壊王-KING OF DESTROY-
08 新・ザ・シーク
09 R-TYPE4
10 英雄無名伝説 英雄伝説
11 Ash to Ash
12 勇者伝
13 トライアングルのID-謎の謎目
14 リアルバトルスロウ ロイヤル戦隊
15 快活遊園
16 RAVAGE D.C.X
17 新・オースティン・パワー-脱獄脱走編-
18 ワンダー/アークナイト-ズ
19 SNKファン・コレクション 激闘伝説
20 ヤンキーオポゾファイターズ3
21 ヤンキーオポゾファイターズ4
22 ヤマト(スラム)脱獄脱走編/バック
23 アルバート・エジソンとシステム
24 D&D MUD 幻のFesta
25 スーパーヒーローショー ロングマン
26 3Dアドベンチャー-バトル
27 伝説の伝説人(パートナー)
28 Code 01
29 コーム-脱獄脱走編-
30 のちのついで
31 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
32 のちのついで
33 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
34 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
35 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
36 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
37 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
38 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
39 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
40 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
41 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
42 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
43 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
44 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
45 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
46 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
47 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
48 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
49 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
50 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス

01 新年 火曜特番
02 新年 3日連続ワイド
03 新年 深夜特別番組(木曜) (祝)
04 新年 昼間特別
05 新年 プレミア ニュース(土曜) (祝)
06 新年 サークルの特集
07 新年 ストラクチャーガ
08 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
09 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
10 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
11 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
12 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
13 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
14 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
15 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
16 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
17 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
18 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
19 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
20 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
21 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
22 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
23 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
24 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
25 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
26 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
27 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
28 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
29 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
30 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
31 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
32 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
33 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
34 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
35 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
36 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
37 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
38 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
39 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
40 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
41 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
42 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
43 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
44 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
45 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
46 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
47 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
48 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
49 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
50 新年 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス

●発売日未定のソフト

01 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
02 APOCALYPSE(アポカリプス)
03 ALL Star Baseball
04 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
05 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
06 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
07 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
08 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
09 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
10 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
11 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
12 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
13 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
14 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
15 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
16 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
17 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
18 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
19 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
20 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
21 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
22 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
23 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
24 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
25 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
26 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
27 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
28 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
29 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
30 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
31 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
32 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
33 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
34 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
35 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
36 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
37 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
38 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
39 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
40 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
41 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
42 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
43 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
44 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
45 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
46 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
47 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
48 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
49 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
50 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス

01 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
02 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
03 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
04 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
05 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
06 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
07 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
08 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
09 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
10 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
11 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
12 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
13 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
14 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
15 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
16 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
17 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
18 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
19 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
20 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
21 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
22 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
23 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
24 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
25 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
26 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
27 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
28 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
29 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
30 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
31 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
32 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
33 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
34 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
35 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
36 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
37 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
38 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
39 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
40 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
41 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
42 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
43 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
44 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
45 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
46 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
47 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
48 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
49 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス
50 伝説の伝説人 脱獄のエクソダス

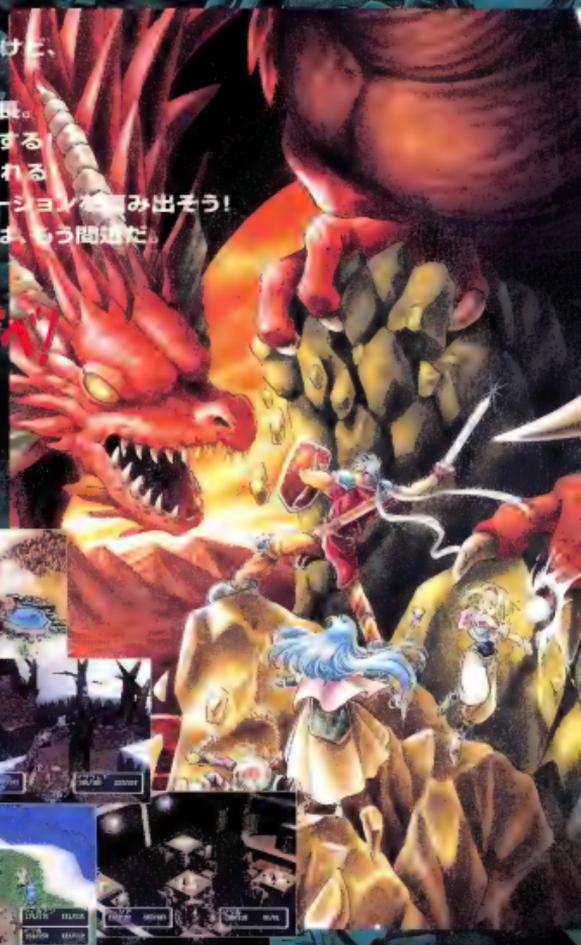
※本誌発行日時点の最新情報をもとに作成したものです。正確な情報は各ソフトの公式サイトを参照してください。

君はひとりで旅に出るのか？

ひとりでプレイするのはもちろんけど、
 仲間と一緒にプレイできるRPG!!
 それがブレイズ&ブレイドの最大特長。
 君のキャラが仲間との冒険をリードする
 仲間のキャラが君の危機を救ってくれる
 作戦会議だ！連携プレイのフォーメーションを編み出そう！
 RPGの新しい楽しさに出会えるのは、もう間違だ。

仲間を探せ！仲間と遊べ！

それぞれが思い思いの理由でキャラクターを
 メインキャラクターで選ぼう。ブレイズ&ブレイドの一度に
 最大4人まで同時に参加できるんだ。
 1人プレイではなかなかクリアできなかった難関を
 仲間との連携プレイで突破する快感がたまらない！
 難関がクリアしたあとにキャラクターを交換して、
 君のパーティを完成させよう。



主人公レイラ・クロフトを巧みに操り、
伝説の秘宝「サイアの短剣」を
手に入れる!!

古代人が通した数々の謎、
強力な敵たちとの息もつかせぬバトル、
さらには無数にはりめぐらされた
死のトラップが
君の行く手に立ち塞がる……。

- 暗闇でのトーチのぼりや、鏡の閃光などリアルな臨場
の表現を可能にしたダイナミック・ライティング・シス
テム採用
- 水の都ベニスではモーターボート、大聖堂ではスノー
モービルと、乗物を使ったアクションが新登場
- 歴史のクリアを容易にする「どこでもセーブ機能」
- レイラのアクションに、新たに「よじ登る」が追加

ただではすまないアクションアドベンチャー

トウームレイダー2



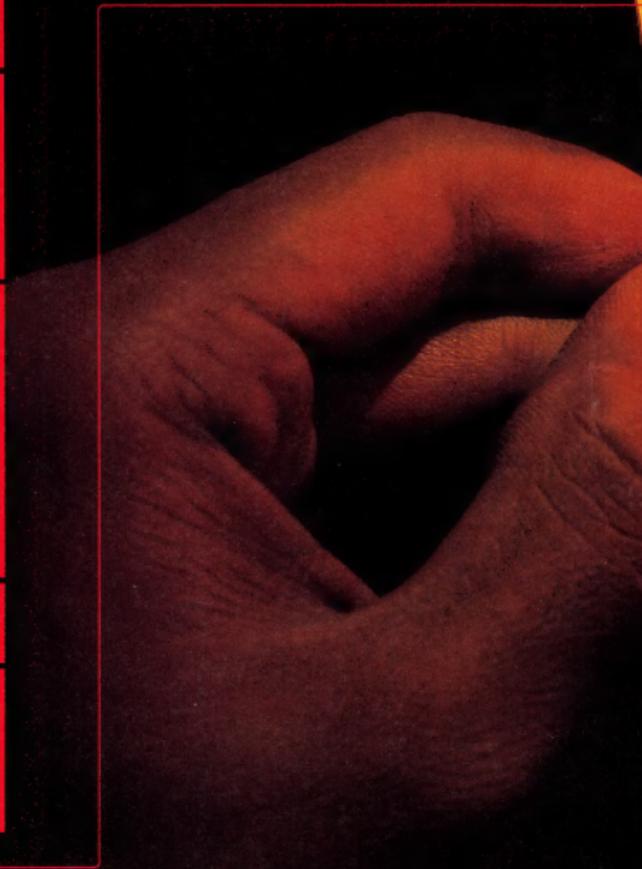
'98年1月22日発売
5,800円(税別)

- 〒150 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル6F
(株)ビクターインタラクティブソフトウェア ビクターソフト本部
TEL. 03-3406-8133
- 「マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータ
エンタテインメントの商標です。



このゲームには暴力シーンや
プロファスク級表現が含まれています。

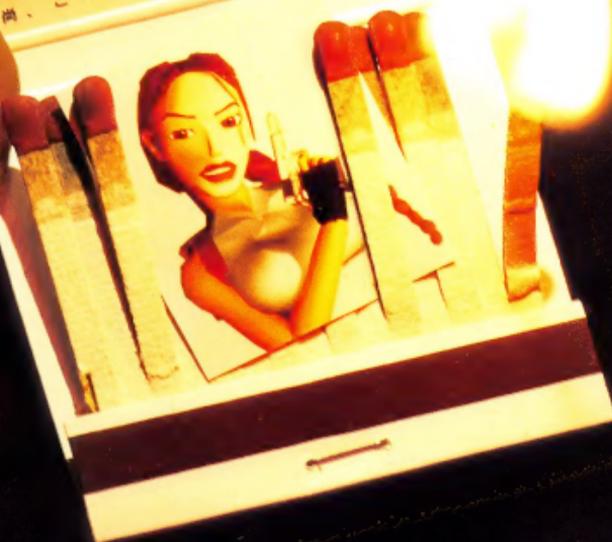
冒険に休みはない。





MISSION

この写真の女 レイラ・クロフト
 を操作し、直ちに万里の長城へ
 行け。奥深くに封印された秘宝
 「サイアンの短剣」が今回の獲
 物だ。を折る。
 成功、この指令書は10秒後に消滅する。



守り、護らりたい。

Guardian
Recall
守護獣召喚

超伝導シミュレーションRPG発動!!



キャラクターデザインは蘭宮 涼、龍炎狼牙が担当!!

彼らによって生み出された個性豊かなキャラクター達が、40分以上のアニメーションによつてさらに魅力アップ!

ゲーム部分には新システムトワイス・デュエル・システム(T・D・S)を採用。マスターユニットと守護獣ユニットの使い分けが攻略のカギを握る。そして、なによりこのT・D・Sはキャラクターへの愛着をより深いものへとしてくれる。キャラクターの想づかいが感じられるゲーム。これがガーディアンリコールだ!!



1998年春発売予定

予価6,800円(税別)

株式会社エクシングエンタテインメント事業部

〒110B 東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F TEL:03-5443-1636(ユーザーサポート番号)お問い合わせは月~金曜日13:00~18:00までお願いします。

<http://www.dtinnet.or.jp/~exingall/>

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

XING
ENTERTAINMENT

T1124575010499