

Vol.71 発売同時!『パラサイト・イヴ』完全捜査必携マニュアル

電撃 プレイステーション 1998 4/10

PlayStation

定価 490YEN

徹底攻略

バイオハザード2
鉄拳3
ゼノギアス
スードーブレード弐
ファイナルファンタジーV

悠久幻想曲2nd Album
NOël La neige / REBUS
新日本プロレスリング闘魂烈伝3
みつめてナイト
ときめきメモリアル 2 彩のラブソング

新世代ロボット戦記スレイフ・サーガ
銀河お嬢様伝説ユナ
BRAVE FENCER 武蔵伝
ダブルキャスト



パラサイト・イヴ 完全捜査マニュアル

PlayStation 2 対応
©1998 Square Enix Co., Ltd. All rights reserved.



©1998 広井王子/文化放送/アニメーズ
©1998 ASCII Corp./Japan Visitor

CAST

広井王子
千葉 繁
横山智佐
豊口めぐみ

逢水潤
水谷優子
久川綾
あかほりさとる
伊集院光
宮村優子
三石琴乃
子安武人

古川登志夫
古本新之輔
納谷悟朗
野沢那智
堀池志穂
????
八奈見乗児
立木文彦
折笠愛
玄田哲章
山口勝平
松尾銀三
田中真弓

池澤春菜
塩沢兼人
????
????
上田祐司

置鮎龍太郎
若本規夫
茶風林
関智一

内海賢二
岩田光央
????

その風は、いくつもの



火星

天才クリエイター広井王子の
ラジオから生まれたライブ感覚



と き
の時代を見守ってきた

物語

プレイステーション第1弾。
バラエティRPG 近日登場!!

原作・脚本 = 広井王子
キャラクターデザイン：水玉螢之丞

ASCII
株式会社 アスキー

SQUARESOFT

「ファイナルファンタジー」シリーズの制作会社「スクウェア」のエンターテインメントの発展を願って、株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都品川区下目黒1-9-1 アールコクワ

FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV™

このソフトは各記コンビニエンスストアにてお求めいただけます。

右記4チェーンのほか、酒屋スパーでもお求めになれます。



FamilyMart



ご購入の方に「FFV特製卓上カレンダー」プレゼント

新たに追加されたCGムービーシーンが、4月からの年度カレンダー（6枚組）になりました。ご購入時に商品とあわせてお渡しします。

※なくなり次第終了とさせていただきます。また一部店舗では届かない場合もあります。



©1992, 1999 スクウェア

FFVIIとFFVIIの原点です。

ファイナルファンタジーVIIの、マテリア。

ファイナルファンタジータクティクスのアビリティ。

両者の元にならたのが、92年発売「ファイナルファンタジーV」の

アビリティシステムだ。原点。しかし古くない。

そこには、ふたつのタイトルに受け継がれた

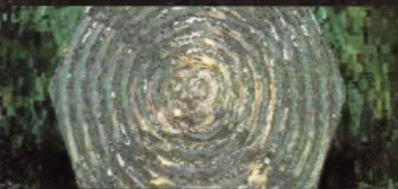
エッセンスがキシリリつまっている。

ジョブ×アビリティ×キャラクター……ほとんど無限の組み合わせにハマリ込め

ファイナルファンタジーV、プレステーションで完全復活！

プレステーション完全移植版
好評発売中
メーカー希望小売価格：¥4,800(税別)





フルボイスで
語られる奥深い
ストーリー。

スクウェアが考える、あたらしい
アクション・アドベンチャーの形です。

激しい戦い、謎、悲しい人間の業、
悪魔、ロマンス、単なるアクションや、
状況設定のみにとどまりがちなアド
ベンチャーではなく、双界構は濃厚
なドラマを持っている。しかもその
すべてが実力派声優によって、
情感ゆたかに語られていくのだ。
TVでも映画でもない、新しい
映像エンタテインメントの
世界が開かれる!



声優：遠近寺一、京野こelmi、天野由梨、大谷育江、大塚明夫、子安武人、
山寺宏一、羽佐間道夫、堀内賢雄、安達忍、笠原弘子、井上瑞、田中真弓、
石森連幸、竹内順子、高橋直司

音楽監督：三ツ矢雄二 キャラクターデザイン：皇名月

STAFF



ACTIVE

プレイヤーを
引き込む追真的
アクション。

狭いかかる「寄り神」、一閃する剣、
迫力の咒方術。360度自由に動ける
フィールドを舞台に、リアルタイム
で展開されるアクション・バトル。そ
こにはコマンド型RPGでは得られ
ない緊張感と爽快感がある。操作
自体は難しくない、必要なのは集
中力。知らず知らずのうちに、キ
ミは双界儀の世界にのめり
込んでいくはずだ。

大異変「ガランの日」によって、スタスタに引き裂かれた日本。突如大量発生した「寄り神」の恐怖。現世の裏にある常世とは？ 独特の世界観の下で、超RPG級の壮大なストーリーと、手に汗にぎるバトルをたのしもう。ドラマ、アクションどちらをとっても一級品。双界儀は、スクウェアが考えるアクション・アドベンチャーの新しいカタチだ。



ソウカイギ

双界儀

CD-ROM三枚組/メーカー希望小売価格 ¥6,800(税別)
4月発売予定

SQUARESOFT

株式会社スクウェア 〒163-8688 東京都豊島区下田1-9-11 アール・スクウェア ©2004 SQUARE SOFT INC.



**ドラゴンクエスト
4コママンガ劇場
番外編⑩** 4コマクラブ傑作集
A5判/定価520円(税込)



**4コマ
シリーズ
全巻
好評発売中!**

**ヨッシーストーリー
4コママンガ劇場**

A5判/定価600円(税込) ©1997 Nintendo



**ドラゴンクエスト
1Pコミック劇場⑩**

A5判/定価600円(税込)



**風のクロノア
4コママンガ劇場**

A5判/定価600円(税込) ©1997 NAMCO LTD.



**グランディア
4コママンガ劇場**

A5判/定価600円(税込) ©1997 GAME ARTS/ESP

エニックスの新刊情報!!

Gファンタジーコミックス

A5判/定価各800円(税込)

好評発売中!

超獣伝説ゲシュタルト⑤ ●高河ゆん

女神異聞録ベルソナ③ ●上田信舟

最遊記② ●峰倉かすや

ドラゴンクエストプリンセスアリーナ①

●脚本:小松崎康弘 作画:八坂麻美子

ファイアーエムブレム 風の魔道士 ●上田信舟

スーパーコミック劇場

「女神異聞録ベルソナ 第2集」 ©1997 SQUARE



エニックスの公式ガイドブック

キミとスライムの冒険を
完全バックアップ!!

登場する全スライムをイラストつきで大紹介。
変身のためのポイントやオススメ冒険ルート
もわかっちゃう、究極の一冊!!

好評発売中!

ドラゴンクエスト

あるくんです



ドラゴンクエストあるくんです
公式ガイドブック

A6判/定価450円(税込)



好評発売中!

アークザラッド大百科

Vol.1 ~ヒーロー・アイテム編~

Vol.2 ~モンスター編~

B6判/定価各1,200円(税込)

アークザラッドカードゲーム

A6判/定価1,300円(税込)

ビーストウォーズ大百科

A6判/定価980円(税込)

ポケットブリーダー

オグリキャップII世を育てる本

A6変型判/定価980円(税込)

大人気コミックが小説に!CDに!

まもって守護月天/シリーズ

少年ガンガンコミックCDコレクション16

まもって守護月天! Vol.2

A5変型判/定価2,600円(税込)

エニックスCD-ROMコレクション

まもって守護月天!

完全攻略CD-ROM

A5変型判/定価7,140円(税込)

少年ガンガンピクチャーポストカード

まもって守護月天!

B6判/定価800円(税込)

コミックノベル 3/31発売!

小説 まもって守護月天/II

新書判/定価900円(税込)



まもって

守護月天!

夜麻みゆき
シリーズ

好評発売中!

愛蔵版 幻想大陸

四六判/定価1,300円(税込)

愛蔵版

レヴァリアース①、②

四六判/定価各1,300円(税込)

少年ガンガン

コミックCDコレクション19

刻の大地

A5変型判/定価2,600円(税込)

小説 刻の大地

新書判/定価900円(税込)



発売中

『ハーメルンのバイオリン弾き』パーフェクトガイドブック

新書判/定価900円(税込)

コミックノベル小説 突撃!パッパラ隊

新書判/定価900円(税込)

©1995, 1996, 1997 Sony Computer Entertainment Inc. ©WARRANTY/TAMAKI CO., LTD.

©1996, 1997, 1998 Taitohairies Production Inc./Taitoh Co., Ltd./アプレドエ



株式会社 エニックス 出版局

〒161-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8 少年ガンガン編集部 03(5352)8430 編集部 03(5352)8431

●お求めは、お近くの本屋さんで。

■Qファンタジー編集部03(5352)8432 ■4コマ編集部03(5352)8433



P E R F E C T S O L D I E R

ファン待望の、不朽の名作、17年続いた「機甲ボトムス」シリーズが
プレイステーションで蘇る！
「貴は多岐な17年アクションをマスターして
レイトン・クワター」になれるか



機甲騎兵 ボトムス -ウド・クメン編-

4月2日発売 価格：6,800円(税別)

プロダクトコード 対応
PS2, PS3, PSP



「機甲騎兵ボトムス・ウド・クメン編」発売記念
限定版 Perfect Soldier BOX 2 発売 ¥9,800(税別)
「機甲騎兵ボトムス・ウド・クメン編」にて限定
デュアルモデル「レッドシールドカスタム キリ
コバージョン/キリコフィギュア」付で発売決定!!

■最新予約キャンペーン
通常版あるいは限定版を店頭にて予約された方
には、「バトルリグカード」が別送。人気機甲兵を抽選で下
るし「知字予約リグカード」ももらえる♪プレゼント!!
■最新プレスキャンペーン
限定版及び通常版の両方プレスに限り「バトルリグカード」が別送!!
シリアル「シリアル」が「キリコバージョン」カード」が別送!!



で
タ
ン
バ
イ
サ
ー
で
コ
ン
バ
イ
サ
ー
で

©2007 TAKARA CO., LTD. 1997

電撃特報

DENGEKI SCOOP

1

新旧勇者たちによる
夢の競演ついに実現!



タカラが贈る、
今世紀最強の巨大プロ
ジェクト、ついに始動。
「勇者シリーズ」をはじ
め、「ボトムス」、「ガリ
アン」など人気ロボッ
トアニメキャラ総出演
のS・RPGが登場だ。



新世代ロボット戦記

新世代ロボット戦記
ブレイブ・サーガ

12月(予定) ▶ ¥6,800 ▶ シカゴ
S・RPG ▶ MC(ブロック数未定)

ブレイブ・サーガ

今、新たなる勇者伝説が 幕を開ける!



タカラがプロデュースしてきた、数々のサンライズロボットアニメと一緒に
幕結! お馴染みのロボットたちが総
出演するS・RPGとなって、プレイ
ステーションに登場だ! 歴代「勇者シ
リーズ」に加え、「ボトムズ」や「ガリア
ン」など、懐かしのヒーローたちも参戦!
さらに、ゲームオリジナルの新勇者も登
場して、まったく新しい勇者たちの伝説
が繰り広げられる!

歴代勇者総出演の S・RPGが登場!!

●勇者シリーズとは?

「勇者シリーズ」とは、サンライズを代表する人気ロボットアニメシリーズで、最新作の「勇者王ガオガイガー」を含め現在まで8作が制作されている。比較的低い年齢層をターゲットとし、主人公の少年と勇者(ロボット)との交流を基本コンセプトとして描かれてきた。また、バトカーや新幹線など、身近な乗り物が変形・合体するのもこのシリーズの大きな特徴となっている。

勇者指令タクオン

勇者エクスカイザー

伝説の勇者ダ・ガーン

勇者特急マイトガイン

太陽の勇者ファイバード

勇者警察ジェイテッカー

黄金勇者ゴルドラン

さらに!!
懐かしの
ヒーローも
参戦

太陽の牙
ダグラム
装甲騎兵
ボトムズ
機甲界
ガリアン

ストーリーの軸となるのは、ゲームオリジナルの新勇者!! その名も…^{ゆうしや せいせん}勇者聖戦

バーンガン

ゲームのストーリーは、TVシリーズにはなかった新勇者を中心に展開する完全オリジナル。この新勇者は、設定、デザイン、ストーリーなど、すべてサンライズとの共同制作で作る完全新作なのだ。メカデザインにこれまでのシリーズすべてのデザインを担当してきた大河原拓男氏、キャラクターデザイン

に「サイバーフォーミュラSAGA」でお馴染みの九行宏和氏という強力布陣で、また誰も見たことのない勇者シリーズ最新作がゲームで開幕! もちろん、これまでのシリーズからも、TVストーリーを彷彿とさせるサブイベントを大量に用意。シリーズのファンにとっても大満足のデキとなるはずだ!

聖勇者バーン

フレイブチャーシ
バーンガン

バーンガン

バーンは、主人公操縦の勇氣をチャージすることで、全長18メートルの「聖勇者バーン」に巨大変形。さらに、「フレイブチャーシバーンガン」の合図により、ガンダッシャーと態神合体。「バーンガン」になる。

ガンダッシャー



バーンガンは、主人公との親密度でパワーアップしていく!

勇者聖戦の主人公は、この「聖勇者バーン」に巨大変形し、主人公の勇氣をチャージすることで、全長18メートルの「聖勇者バーン」に巨大変形。さらに、「フレイブチャーシバーンガン」の合図により、ガンダッシャーと態神合体。「バーンガン」になる。

ゲームのストーリーは、TVシリーズにはなかった新勇者を中心に展開する完全オリジナル。この新勇者は、設定、デザイン、ストーリーなど、すべてサンライズとの共同制作で作る完全新作なのだ。メカデザインにこれまでのシリーズすべてのデザインを担当してきた大河原拓男氏、キャラクターデザインに「サイバーフォーミュラSAGA」でお馴染みの九行宏和氏という強力布陣で、また誰も見たことのない勇者シリーズ最新作がゲームで開幕! もちろん、これまでのシリーズからも、TVストーリーを彷彿とさせるサブイベントを大量に用意。シリーズのファンにとっても大満足のデキとなるはずだ!

勇者聖戦バーンガン STORY

手塚の夢で、絶対悪グランダークの封印が解かれた。復活を察知した宇宙警備隊ASTRALは、その破壊を阻止すべく聖勇者各巻を降臨に派遣。

全宇宙に警備を敷いた。そして今、グランダークの爆発は地球へと迫る。眼に眩しき上は、警備を受けてきたエクスカイザー、ファイバードが苦戦を強いられでいた。ASTRALに派遣された聖勇者バーンも地球の少年傭兵の元へ降臨するが、戦うには傭兵の勇氣をチャージしなくてはならない。しかし、傭兵は恐れて何もできないのだった。バーンが降参させたその機動、傭兵の体から光がほぼほとした、貞娘生ナナコの悲願に反応したのだ。「フレイブチャーシ」という傭兵の音が裏らかに響き、地球上新たな勇者、バーンガンが誕生!! 新たなヒーローの伝説が始まったのだ。

芹沢 瞬兵

「俺の夢」として選んだ「勇者の道」として選んだ「勇者の道」。



登場人物



芹沢 愛美

www.bandai.com
www.bandai.com
防衛隊VALIANT(VALIANT ATTACK&RESCUE STAFF)を設立。勇者たちの戦いをサポートする。

ゲームの5つのポイントをチェック!!

細部までこだわり抜いたゲームのシステムから、5つの大きなポイントを紹介!!

1

声優、効果音、デモアニメが「本物」

CVには、TVと同じ声優陣を起用。必殺技のかけ声のみならず、イベントでの会話も新録音で収録される予定なのだ。また、勇者シリーズに必須の合体変形デモもTVフィルムを使用し、TVと同じ声でキャラがしゃべるのだ!



4

仲間の数だけ大きくなる「秘密基地」

主人公たちの戦いの拠り所となる地球防衛軍秘密基地は、イベントやシナリオで仲間が増えるごとにどんどん大きくなる。プレイヤー自身で秘密基地を炸撃することが可能なのだ。強敵も一緒に戦って倒すことができる。このとき、カメラワークによる演出も加わり、迫力も抜群!

5

コンビネーションで必殺技を連発!!

特定の条件を満たすと、連続攻撃が可能になるのだ。強敵も一緒に戦って倒すことができる。このとき、カメラワークによる演出も加わり、迫力も抜群!

2

デフォルメキャラによる迫力の戦闘!

戦闘シーンでは、デフォルメキャラたちが画面狭しと暴れ回る! さらに、キャラクターの持つ技によって、それぞれアクションも用意されている。迫力の必殺技が炸裂するので、キャラへの感情移入度も高まるぞ。



3

初心者でも安心のヘルプモード

シミュレーションゲームは苦手という人のため、わかりやすいヘルプ機能を搭載。さらに、難しい戦い方を

をわかりやすく解説してくれるチュートリアル機能も充実しており、どんな人でも楽しめる親切設計。初心者でも安心してプレイできるのだ。



登場原作 作品解説

勇者エクスカイザー

主人公は「勇者エクスカイザー」の主人公である。このゲームでは、エクスカイザーの必殺技「エクスカイザー」が再現されている。また、エクスカイザーの仲間たちも登場している。

勇者聖闘シジェイテッカー

主人公は「勇者聖闘シジェイテッカー」の主人公である。このゲームでは、シジェイテッカーの必殺技「シジェイテッカー」が再現されている。また、シジェイテッカーの仲間たちも登場している。

装甲騎兵ボトムズ

主人公は「装甲騎兵ボトムズ」の主人公である。このゲームでは、ボトムズの必殺技「ボトムズ」が再現されている。また、ボトムズの仲間たちも登場している。

太陽の勇者ファイバード

主人公は「太陽の勇者ファイバード」の主人公である。このゲームでは、ファイバードの必殺技「ファイバード」が再現されている。また、ファイバードの仲間たちも登場している。

黄金勇者ゴルドラン

主人公は「黄金勇者ゴルドラン」の主人公である。このゲームでは、ゴルドランの必殺技「ゴルドラン」が再現されている。また、ゴルドランの仲間たちも登場している。

装甲界ガリアン

主人公は「装甲界ガリアン」の主人公である。このゲームでは、ガリアンの必殺技「ガリアン」が再現されている。また、ガリアンの仲間たちも登場している。

伝説の勇者ダ・ゴーン

主人公は「伝説の勇者ダ・ゴーン」の主人公である。このゲームでは、ダ・ゴーンの必殺技「ダ・ゴーン」が再現されている。また、ダ・ゴーンの仲間たちも登場している。

勇者指令ダグオン

主人公は「勇者指令ダグオン」の主人公である。このゲームでは、ダグオンの必殺技「ダグオン」が再現されている。また、ダグオンの仲間たちも登場している。

勇者特急マイトダイ

主人公は「勇者特急マイトダイ」の主人公である。このゲームでは、マイトダイの必殺技「マイトダイ」が再現されている。また、マイトダイの仲間たちも登場している。

太陽の牙ダグラム

主人公は「太陽の牙ダグラム」の主人公である。このゲームでは、ダグラムの必殺技「ダグラム」が再現されている。また、ダグラムの仲間たちも登場している。

登場原作は他にもある!!

ゲームに登場する原作一貫を完結させるのは、やはり勇者シリーズの最新作「勇者王ガオガイガー」の名が入っていないこと。しかし、ここで紹介した原作以外にも登場するキャラがいるところなので、期待できるかもしれないぞ。また、タカラキッズとしては、他にも「魔動王グランゾート」の登場も考えられるが、放映元の日本テレビがゲームの制作に関わっていないのでこちらは可能性が薄いかも。なお、キャラだけでなく、システムや設定などにもまだまだ隠された秘密はありそうだ。詳しいことは、わかりたい本誌で紹介していくぞ!

電撃特報

DENGEKI SCOOP

2

PCでもユナ旋風が吹き荒れる!

銀河お嬢様 伝説 ユナ

1992年の第1弾以来
7年の歳月が彼女を育てた...

- 銀河お嬢様伝説ユナ 1992年10月2日発売
価格：PCエンジン ジャンル：デジタルコミック 価格：¥6,800
 - 銀河お嬢様伝説ユナ2 1996年6月30日発売
価格：PCエンジン(スーパーCD-ROM2) ジャンル：デジタルコミック 価格：¥7,800
 - 銀河お嬢様伝説ユナ〜愛しのセイレーン〜 1995年9月〜OVAシリーズとして展開
 - 銀河お嬢様伝説ユナF〜愛しのセイレーン〜 1995年3月6日発売
価格：PC-FX ジャンル：アドベンチャー 価格：¥8,800
 - 銀河お嬢様伝説ユナ〜涙のフェアリー〜 1995年12月〜OVAシリーズとして展開
 - 銀河お嬢様伝説ユナ3〜LIGHTNING ANGEL〜 1997年12月4日発売
価格：セガサターン ジャンル：タクトイカドベンチャー 価格：¥5,800
- ※このほかに、『銀河お嬢様伝説ユナ』FMX、『ユナ』のレメイク・SSなどが発売中、関連商品もCD、キャラクターグッズなど多数。

銀河お嬢様伝説ユナ

FINAL EDITION

98年

AVG

◆開発元

◆パブリッシャー

◆MVC(プロダクション)

名前	神楽坂優奈 (YUNA KAGURAZAKA)
愛称	ユナ・ユナリン
生年月日	2003.4.17
年齢	16歳
星座	牡羊座
血液型	A型
身長 (cm)	158
体重 (kg)	46
スリーサイズ	78・58・82
趣味	TVを観る・電話・ぬいぐるみ集め
性格	おさらく・こらく
出身地	横浜
出身校	私立白百合女子高等学校1年編
武器	マトリクスティブァイダーPLUS
得意攻撃	ガンモード (遠距離)・ソードモード (近距離)
攻撃技	乱れ撃ち・ミラージュキヤノン・ライトスラッシュ
初恋はいつ?	小学校三年生の時。担任の先生。
近況	目前にも新編中で前作「お気楽極楽」を待てない主人公。明るく性格で多少のことではくじけない。誰とも友達になれるという、天性の才能がある。銀河お嬢様コンテストのグランプリとなってアイドルデビュー。そして「エル・ライン」に選ばれた救世主。
声優	横山智佐

女子高生にして
アイドル、そして
銀河を救う
光の救世主!!

神楽坂
優奈

多くのファンを超熱烈な要望を受け、あの『銀河お嬢様伝説ユナ』がついにPS3に登場だ！ お気楽極楽の能天気ヒロイン・ユナが銀河を舞台に大活躍！ もちろん彼女の心強い仲間たちも勢ぞろいだ。今回は魅力的なユナ・ワールドを大紹介しちゃうぞ！

~FINAL EDITION~

『銀河お嬢様伝説ユナ』はゲーム以外にも、アニメやラジオ番組にもなっている大人気美少女ゲーム。シリーズ最新作となる今回は、歴代の作品に登場したキャラや、アニメのキャラも登場し、まさに『FINAL EDITION』の名にふさわしい完成度とボリュームだ。お話しシステムは、SS版

『ユナ3-LIGHTNING ANGEL』の移植だが、P3版ではオリジナルの要素を加え、さらに楽しめる内容になっているのだ！ 『ユナ』初心者はもちろん、SS版をプレイした人も大満足だぞ。極楽天国ユナ・ワールドで、ユナとその仲間たちがキミを待っている!!



YUNA KAGURAZAKA

1 アドベンチャー

ストーリーの要となる アドベンチャー部分

ここでは通常のAVG形式で進行。分岐での選択によっては、加わる仲間や目的地が変わってくるのだ。カット数は300以上も!

光の妖精、エルナー登場!

胸に輝くひまわりを胸に、とまどいユナの傍に。光のマトリクスであるエルナーが現れて危機を告げる。彼女もユナの仲間ぞ!



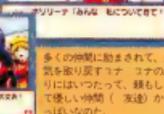
変身すれば悪人も恐くない!

変身して、機械仕掛けに襲われる知の人々を救い出したユナ。そんな彼女の前に、敵のボス機械生命体が登場。立ち止まる。



憧れのポリリーナ様登場!

いざいざ! 頼り、頼りな憧れのポリリーナ。今更にはなを助けて大活躍!



多くの分岐に動かされて、元氣を取り戻すユナ。ユナの周りには、いつだって、頼もしくて逞しい仲間(友達)がいてほしいのだ。

2 バトル

ユナたちが華麗に 活躍する戦闘パート

勝利条件の確認

各ミッションでは開始前に勝利条件が明示される。これを満たせばミッションクリア! 勝利条件は選択した敵キャラによって変化する必要がある。

まずは移動だ!

戦闘開始されると、すばやいやキャラから順に行動できる。最初は移動。各キャラの行動範囲が広い。行き先は場所を選ぶように出すと早く移動させよう!

ターゲットを選択

次に攻撃するターゲットを選択。攻撃手段によって攻撃可能な範囲には異なるので注意。離れた範囲に攻撃したい場合は、技名に応じて使おう!

強力な技で攻撃だ!

各キャラにはそれぞれレベルが上がることで使える「技」が存在する。威力と消費するMPが、通常の攻撃よりも高くなるので、使いこらそう!

必殺技で敵散らせ!

舞の「破滅技」が物に当たる。それまでのダメージは無いが、ダメージで破滅させる。各キャラのレベルを上げて、新しい技を覚えさせるのも楽しみ方の一つだ。



3 ロングレンジマップ

移動もアイテムの購入もここでやるのだ!

「ユナ」では、目的地への移動はロングレンジマップという地図上で行う。またそのほかにも、ミッション中に使用するアイテムの売買や、サブ・ロードなどもここでできるのだ。ちなみにアドベンチャー部分での選択次第では、目的地自体が変わることもある。アイテムの購入は、仲間のリユニティアがいるマニースで行える。彼女は直接戦闘には参加しないけど、ユナの求めに応じて、地球だろうと、宇宙だろうと、どこにでも駆けつけてくれるぞ。準備を怠っていると、危険なミッションをクリアできないのだ!

マップは、地球上でのロングレンジマップと、宇宙空間でのロングレンジマップの2種類がある。移動の目的地やアイテムの購入先が異なる。また、宇宙空間では重力の影響を受けるので、移動の方向が一定しない。



ACTUAL ADVENTURE

タクティカル アドベンチャー

CHECK POINT

PS版オリジナル要素 セーブデータを使って 対戦プレイ!!

PS版ではクリアするために育ててきたキャラを、セーブデータに残しておくことで、友人同士で対戦することができるぞ! 特徴あるいくつかのマップを舞台に、互いに思い入れのあるキャラ同士での対戦が楽しめるのだ(もちろん同キャラ対戦も可能)。システムはシナリオモードでの戦闘方式と同じ、ユニット同士のバトルだぞ。



対戦プレイは、自分のキャラをマップ上で配置して対戦相手と対戦する。対戦相手は、自分のセーブデータから選択できる。対戦相手は、自分のセーブデータから選択できる。対戦相手は、自分のセーブデータから選択できる。



後の状況が変化

対戦プレイモードでは、選択したマップによって、写真のようにストーリーが変化する。実はこの選択は、その後のミッションの内容や、ユニットの編成にも関わってくるのだ。

▶▶▶ DPS07!



▶▶▶ DPS07!



▶▶▶ DPS07!



▶▶▶ YUNA FINAL EDITION

▶▶▶ YUNA FINAL EDITION

▶▶▶ YUNA FINAL EDITION

STORY

女子高中生にしてアイドル、そして銀河を救う「光の救世主」ユナは、いつものようにユーリィとワンダウショッピングを楽しんでいた。そんな時、突然暗闇とともに、自らを「機械化皇帝」と名乗る巨大なホログラムが出現。地球破壊宣言を出した彼女は、機械化兵士軍団を持って街を襲撃し始めたのだ！仲間たちとともに機械化兵士軍団に戦敵と立ち向かうユナ。しかし、地球破壊ミサイル「天火」のスイッチが押されてしまう。ユナは地球を救えるのか!? 機械化皇帝の正体とは？地球と宇宙を舞台に、ユナ最大の戦いが始まる！



アレフターナ



エミリア



姫子



かえて



麗



麗美



マリ



リュウティア



ルミネーフ



沙雪華



詩織



任華



葉子

HISTORY OF YUNA

『ユナ』シリーズの歴史

ユナ最大の特技は、誰とでもお友達になれること。今では頼もしい仲間のリアやエリカたちも、最初は「絵黒のお嬢様」「人虎」「エリカ?」と呼ばれた敵役だったのだ。「ユナ」の歴史は、彼女がお友達を増やしてきた歴史といっても過言ではないぞ!

▶▶▶ 今までの『ユナ』シリーズの仲間たちを、今一度お見送りしよう!



実はこの人たちも……

◆ 数少ないユナの仲間たち。かつてはユナと戦った強力なライバルだったのだ。今ではみんなお友達!

機械化皇帝

▶▶▶ DPS07!

DENGEKI SCOOP

『ユナ』シリーズの歴史

電撃特報

DENGEKI SCOOP

3

みさき アグレッシヴ!

独占スクープ!!

『くの一の一番』に
続く翔泳社の学園SLG第2弾が
いよいよ登場! 今度は格闘だ!!

主人公

杠美咲

ゆずりは みさき

兒ての通り普通(?)の女の子だが、
紅葉野術師範の孫娘。祖父の陰謀で後
者ぞろいの格闘少女たちが集う
“百合学園”に転入さ
せられる。

はなむねだっだ
はなむねだっだ

好みの格闘美少女を育
てる楽しみと、ハ・ティバ
トルの面白さを盛り込んだ
成SLG『みさきアグレッシヴ』
の扉1戦を本誌独占で大公開!!

みさきアグレッシヴ!

夏予定 | ● ¥5,900(¥1) | ● 翔泳社
開発 | ● ACソフトワークス

POINT 1 UPBRINGING 育成

▼白百合学園の強さを象徴することになった美咲の、その師匠は長く険しい!



最強目指して日々鍛錬!

いくら紅蓮剣術道場の強豪とはいえない、強きそろうの学園内で最強になるには、今の美咲のレベルでは、そ

れもちょっと無理。そこで、まずは美咲を徹底的に育成する必要があります。武術の鍛錬をさせて、攻撃力や防御力といった能力を磨くのだ。成長してレベルが上がると、美咲は必殺技を体得するぞ。さらに、鍛錬には美咲の「魅力」を高める効果もある。魅力が上がると、学園内にいる格闘美少女たちを仲間にする「スカウト」が成功しやすくなるのだ。



◀仲間になったキャラをチームに加えて、一緒に鍛錬するのだ。

POINT 2 SCOUT スカウト



▲とりあえず賞にも女の子を見つけたら、即ゲットだぜ!!

頼れる仲間をゲットだぜ!

「みさき」では、スカウトで仲間にするのできるキャラが、なんと40人以上も登場するのだ! ただし、

スカウトが成功するには美咲のパラメータ(魅力など)が高いことがもちろん重要だが、バトルで勝利することが条件で仲間になってくれるキャラも多し。仲間にすることに成功したキャラは、いつでもバトルに参加するチームに加えられるぞ。



▲仲間を集めるスカウトの基本は情報収集。強敵の噂を入れるのだ!

3つのポイントを大紹介!

『みさき』の
気になる

格闘の上手いところあるが、魅力はひよこなところ。仲間を増やすためには、学園内「半園」に転入した女子高生、彼女を育成し

て仲間を集め、アイテムと強敵、学園事件の噂を聞き出すのがゲームの目的。学園はチームを構成する3つの要素を紹介するぞ。

POINT 3 BATTLE バトル

パーティバトルで勝負!

頼れる仲間を得て、十分に鍛錬を積んだら、いよいよライバルのキャラに挑戦! 戦闘はタクティカルバトル方式でおこなわれ、敵、味方ともにチームのメンバー全員を参加させられる。多彩な技の応酬が楽しめるのはもちろん。参加しているキャラの組み合わせによっては必殺のコンビネーションアタックも飛び出し、白熱のバトルが展開されるぞ!!



▲最大4対4のパーティバトル。威力のバランスが重要だ。

変身
バトルコスチュームに注目のだ!!

格闘美少女たちは、戦闘に参加するとバトルコスチュームに着替える。中には可愛い服も……

ランナーなのだ!!

電撃特報

DENGEKI SCOOP

4

かわいしい女の子がいっぱい
ファンタジックなAVGが登場

ファンタジックな世界を舞台にしたAVG「アナザーメモリーズ」。魔族ハンターの訓練校である魔道学院に入学して、2年間という限られた期間の中で、女の子たちと仲良くなるのだ！

アナザーメモリーズ

ストーリー

STORY

森の中で魔族に襲われていたところを魔族ハンターに助けられた主人公ジェナスは、魔道学院に入学する。そこでジェナスは、7人の女の子たちと出会う……。

▶魔族ハンターとの出会いが、主人公の運命を変えた。



アナザーメモリーズ

618
AVG

※YS 8/8 ※シリーズスタッフ
※MCはプロダクション



シャーロット

きさくておこなし
おつめが上手い



ティカ

お家でダンス
お話しが上手い
ここから来た

今回は4人の女の子を ピックアップして紹介

この「アナタ」には、
介する2年間の学園生
かわいくて魅力的な7人の
女の子が登場する。今回は
その中から4人を選んで紹

介する2年間の学園生
活をエンタメイしながら、
お好みの女の子と仲良くな
っちゃおう！



アリアン

お話しが上手い
おつめが上手い



イーフィ

天真爛漫で感じ
たことは無いし無い
類な女の子。

ゲームの攻略

このゲームは、ジェナスたちが魔法学院で
過ごしている「平日」と、自由に行動できる
「休日」の2つのパートで構成されている。この
2つのパートを、交互に繰り返しながらゲー
ムは進んでいくのだ。ここではその平日パ
ートと休日パートの特徴を、それぞれ簡単に
紹介するので、チェックしよう。



▶ゲーム中には、さまざまなイベントが発生する。

WEEKDAYS

平日は自動的に日にちが経過して、何か
イベントが発生するとAVGシーンへ突
入する。また、試験などのイベント
では女の子とペアを組むこともあるの
で、仲良くなるチャンスなのだ。

A HOLIDAY

学院で過ごしている平日とは違い、休日にはお
金を使って好きな能力を鍛えることができる
(育成)。また、街にある教会や市場など、
さまざまな場所に出かけることもでき、
女の子たちと出会うイベントが発生す
ることも。



必要の仕掛け
は、この
アイコン
で表
す。

▶休日パートでは、朝、昼、夕と3回行動
することができるのだ。



電撃特報

DENGEKI SCOOP

5

「メサイヤ」が贈る
恋愛SLGが
PSに登場!!

アルバレアの乙女

独占
大公開!!



アシヤン
レオン様、あちろの方に
おはせせんか?



アシヤン
いやあん、満ちちゃった。
イベント満載!

麗しの聖騎士たち

PC・FXで、多くの女性ユーザーの支持を得た恋愛SLGの決定版「アルバレアの乙女」が、すべてをパワーアップしてPSに登場! 今回はその最新画面を独占公開すると共に、ゲームの魅力にも迫っていくぞ!!

グラフィックが
グレードUP!

アルバレアの乙女

—麗しの聖騎士たち—

裏予定
恋愛SLG

◆移植予定 ◆メサイヤ
◆MCにブロック数決定!

気になるシステムは!?

ゲームは、主に育成パートと恋愛パートの2つに分類されていて、1週目単位で進行していく。育成パートとなる平日では、聖乙女にふさわしい人物となるため学業などに専念。そして、恋愛パートとなる休日には、聖騎士たちとのデートや聖乙女候補生たちとの会話を楽しむことができるようになっている。ほかにも、右の画面写真を見てわかる通りSLGのよ



迫力の戦闘シーン!

▲本稿SLGばりの迫力ある戦闘シーンに注目!
◀マップが表示され町中を自由に歩き回れるぞ。

物語を彩るキャラクターたちを紹介!!

ここでは、主人公のアシャンを始め、物語の中心となる6人の個性的なキャラを紹介しよう。アシャンは、聖乙女の候補生として学園生活を送り、彼らと出会っていくことになる。しかしながら「どういう形で彼らと出会うのか?」といった具体的な内容は今のところ不明。新しい情報が入

▶幻想的な世界を舞台にさまざまなキャラクターたちが織りなすストーリーに乞うご期待!

りしだいバシバシ紹介していくので、続報を期待して待っていてほしい。



STORY

剣と魔法の世界クラシケス。その大陸の中央に位置するアルバリア国では、王に仕えながら聖騎士団を統括する“姫乙女”を満ち誇りが近づいている。そして、物語は姫乙女となることを目指す少女、アシャンティ・リスが出会う人々とのふれ合いを描いていく。



赤炎の聖騎士
レオン・デュランダール

幼少時から、剣と魔法の両方を習得する目的で、この世界に運ばれた。非常に優秀で、人望も高く、アシャンも憧れるほどの人物と認識されている。



蒼波の聖騎士
カイン・ゴートランド

聖騎士団の副団長として活躍している。幼い頃、王に仕える騎士団の訓練を受け、さまざまな試練を乗り越えてきた。正義を信じている。



深緑の聖騎士
マハト・アル・シェイバー

聖騎士団の副団長。聖騎士団の歴史や、アシャンティ・リスの成長など、さまざまな情報を知り、アシャンティ・リスの成長を応援している。

王国の未来を担う若者たち



熾光の聖騎士
ローレル・アルスルー・リング・テムコ・ヴォルト

人望が高く、聖騎士団の副団長として活躍している。幼少時から、剣と魔法の両方を習得する目的で、この世界に運ばれた。非常に優秀で、人望も高く、アシャンも憧れるほどの人物と認識されている。



嵐雲の聖騎士
ジャン・アンリ・ダッソー

聖騎士団の団長。生まれの異なる人々をつなぐ活動を行っている。アシャンティ・リスの成長を応援している。アシャンティ・リスの成長を応援している。



姫乙女候補
アシャンティ・リス

幼少時から、剣と魔法の両方を習得する目的で、この世界に運ばれた。非常に優秀で、人望も高く、アシャンも憧れるほどの人物と認識されている。



PSオリジナルイラストなどが追加され、大幅にボリュームUP!



ビギナーでも楽しめます。



新しく知るゲームを探求、手ごたえは「大ボス」も、スゴイ!

◆初心者に友好的な操作により本格的シューティングを楽しめる ◆大ボスには、懐かしい「水平線まで」など、従来の94種のキョウゴが登場

3月29日発売予定! ◆プレイステーション2専用ソフト 価格5,800円(税別)



THE
BEST

プレイステーション・ザ・ベスト “レイストーム” あの興奮を2,800円でもう一度!!



個人教授の基礎知識

作: いわみひであき
 やまほろ 八十八
 画: 九十九

第2回 基礎知識

■ゲーム内容紹介篇■

2週間の
 ごぶさたでした!

発売直前!
 今回はそのゲーム内容に
 せまっちゃいまアス!!

うっ... ゴキウゴキ

い〜ところに
 気がつきました!

最初はイトコの
 遅ちゃんしか
 教えられ
 ないんだよ



Kakimoji written by "ちゅぶ"

でも、いろんな
 トコロでみんなと
 知り合っていけば、
 いつか...ね

ほらほら、こんな
 こーまんちきな
 オパンにも
 会うんだよ



...何ですって?
 このパッパパーの
 スンドウムスメが

まア、出会いは
 人それぞれ...
 いろいろ試して
 みようって
 コトかな

会ったら...
 いよいよ家庭教師!
 ...ですね



家庭教師に行って
 マス、会うコトに
 なるのは保護者の
 皆さん...かな?

うちの親父みたいに
 嫌な奴もいるけど...
 まア、クビにする力を
 持っているのはこの
 人達だから、じゃけん
 にしないことだね

あと、勉強ばっかじゃね...
 いろいろ話も
 したいしさ





さて、はいは勉強! ...ですね

...とは言っても、別に難しく考えなくても大丈夫。1回に1教科しか教えてもらわないから



わからないことがあったら質問しますから...

4ニト4ニト...



ほふ!

アツシのいいお話をしよう!!



勉強後は予習を指示していただいたり、テストに誘っていただいたり...



ほら、やっぱり仲よくなった方が教えてもらう方も安心するじゃない?

予習はいいとしてなんでデートに誘ってくるんだ?



まあ、わたしの美貌を見て、誘わずにはいられない... っていうのもわかるけど...



あ...仲よくなる手段として、お土産をいただくっていうのもありますけど...



でも、誰が何をスキ...なんてわかんないわよね...

大丈夫。そんなときのために...

嫌いなもの持ってきた日には、すよ



わたしがいるのだ!!

あっ

マズク!

個人教授

La Leçon Particulière

JAN 4515978-00026-7

私たちの夢、かなえてください。

家庭教師型育成&恋愛シミュレーション

©1998 MAINICHI COMMUNICATIONS, Inc./SCIO/Slingray

「鳥」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です。

商品内容に関するお問い合わせ TEL.03-3230-3758

営業・広報に関するお問い合わせ TEL.03-3211-2568

〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 バレオサイドビル

4月9日発売予定

価格5,800円(税別)

MYCOM 毎日コミュニケーションズ

ARTDINK

FlipFlop
Productions



海と大地の振り子が揺れる。

Neo **A**TLAS

新世界発見シミュレーションゲーム 絶賛発売中 標準価格5,800円(税抜)

●本ソフトを当社に無断で複製すること及び複製・転載・レンタル・中古品販売について、これは一切許可していません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を設け、無理のないプレイをお楽しみください。

●「マークII」は「PlayStation」の株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

©ARTDINK. All Rights Reserved.



謎に閉ざされた未完の地図に、自分だけの真実を描き出せ。

時は15世紀。

ポルトガルの貿易商であるあなたは、ふとしたことから

「世界大地図帳(ワールドアトラス)」を完成させるという一大事業に着手する。

果てなく続く広大な海。そして、まだ見ぬ未知の世界。

幾多の苦難を乗り越えて、あなたは世界の真の姿を見極めることができるのだろうか？

探検

未知の世界を探るのは、あなたが派遣する勇敢な提督達の仕事だ。毎週した彼らからもたらす報告により、世界の姿が徐々に明らかになる。



発見

誰も知らない伝説の財宝や遠き過去より伝わる幻の遺跡。提督はその旅の果てに、あなたが初めて知る世界の事実を発見してくれるはずだ。



謎

未知の世界は、さまざまな謎に満ちあふれている。それらをひとつひとつ解き明かしていくことで、世界はその真の姿を現してくるのだらう。



貿易

貿易商であるあなたにとって、貿易は何よりも重要な仕事だ。探検によって知り得た世界各地の珍しい産物が、あなたに莫大な富をもたらす。



世界の謎を解き明かせ!! キャンペーン

Neo ATLASの世界に隠る「聖牛イブテークの謎」と「詩人ケメロスの謎」。これらの謎を解き明かした方の中から、抽選で豪華賞品をプレゼントいたします。

聖牛イブテークの謎

メイブリーフ金貨
(1/4オンス)

抽選で 20名様



詩人ケメロスの謎

Neo ATLASオリジナル
懐中時計

抽選で 80名様



さらに、商品同封のアンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で500名様に「オリジナルバンダナ」をプレゼント!!



※商品のデザイン、仕様については、若干変更される場合がございます。※応募方法など詳しくは、商品パッケージ内のキャンペーンのお知らせをご覧ください。

「Neo ATLAS公式ガイドブック」'98年3月中旬発売予定 「謎」Neo ATLAS完全研究「'98年3月中旬発売予定 手帳-本持券1,200円(別冊) 税関課-株式会社サテロ 出張事業部 TEL.03-3543-0616

追跡 開始

“Eveを追え!”

世界最先端のCG技術とドラマティックなストーリー、
そして、高い戦略性を誇る戦闘システム……
注目のRPG超大作『パラサイト・イヴ』も
いよいよ攻略開始のときが来た!
今回は基本的なシステム説明から、
ストーリー中盤までを一気に解説していく。
こいつで“完全捜査”を目指せ!!

パラサイト・イヴ

完全捜査マニュアル

基本システム 35

クォータ(移動や便宜の速い分々の移動)の解説

戦闘講座 36

まずは押さえておきたい基本の応戦の方を徹底指導!

キャラ紹介 11

個性豊かな主要キャラクター14人を、再度詳しく紹介!

ストーリー攻略 12

これてアイテムはオールゲット! 中盤までを一気に攻略

パラサイト・イヴ

3 29 | ▶ ¥6,800 (CD2枚組) ▶ スクワ
発売日 ▶ MC、LJ、S、AC、DUALSHOCK2対応

人体発火現象

ニューヨーク

覚醒

共鳴



AyaとEve

壮絶な戦いの幕が、ついに上がる！

1997年12月24日、ニューヨーク市マンハッタン。
世界的なコンサート劇場、カーネギー・ホールへとオペラ鑑賞に来ていた
ニューヨーク市警17分局所属の刑事Aya Breaは、
観劇のさなか、役者や観客たちが次々と発火するという奇現象に遭遇する。
ステージには高らかに歌声を響かせ続ける主演女優が……。
観客たちの悲鳴のなか、ステージ上へと
駆け上がったAyaが銃を向けると、
彼女は自らを「Eve」と名乗った。
“因縁”とも“宿命”とも言える
戦いの幕は上がった。

ミトコンドリア 突然変異



Aya Brea



Daniel 'Bo' Dollis



Kunihiko Maeda



Eve

in



System

まずはゲームの基本を しっかりつかもう!

Eveに関する情報の収集や怪しいポイントの調査、17分署への状況報告など、ここでは捜査に欠かせない基本の要素を解説。何事においても基本は大事。ゲームをスムーズに進められるよう、パッチリ順に入れておこう。



▶メニュー画面も一度はチェック

1フィールド移動

フィールドでのAyaの移動はキーでおこなう視点によって多少、操作感覚が異なるぞ。



▲◎ボタンを押しながら移動するとAyaが走る。フィールドをスピードイヤーに移動できて便利だ。

2会話

話しかけたいキャラクターの近くに立って◎ボタンを押すと、そのキャラと会話できる。こまめな情報収集こそ、捜査を進ませる近道だ。



▲しっかりと情報を集めていけば、捜査が滞することは少ない。

3セーブ

このゲームでは、電話を使って17分署に状況報告をすることでセーブをおこなう。また、物語の節目(目付が変わるとき)にもセーブが可能。

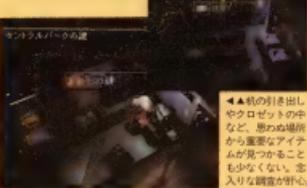


▲敵対する赤いランプが電話の周辺、いろんな場所にあるので活用しよう。

4調査

アイテムボックスや、さまざまな仕掛けを動作させるスイッチなどを調べるときも◎ボタン、アイテムやスイッチなどは、

非常に見つけにくいポイントに隠れていることもある。捜査の糸口が見つからないときは、極い場所を念入りにチェックだ。



▲軌の引き出しやフロゼットの中心など、物の隙間から重要なアイテムが見つかることも少なくない。念入りの調査が肝心。

5装備

メニュー画面を呼び出して武器、もしくは防具のアイコンをクリックすると装備の変更が可能。新しい武器・防具を入手したら、装備してみよう。



▲戦闘中では装備は変更できる。敵の仲間に合わせて換えていけるのも手。

能力の差がひと目でわかる!!

装備画面では装備中の武器・防具と、他の装備品の強さを比較できる



6スポット移動

ほかのスポットへの移動は、外に出ると表示されるマップ画面で行きたい場所を選んで実行する。捜査が進むにつれて、行ける場所は増えていく。



▶行きたいスポットを選び、選んだ場所にズームアップする。そこで◎ボタンを押すと中に入るぞ。

ストーリーの筋目には会話シーンが入る

捜査の筋目上、重要なスポットに移動する場面では、バトカーの車内で会話シーンが発生する

7ソフトリセット

L1+L2+R1+R2+(※+次の同時押しで、タイトル画面に戻る。ただしシュービー中は不可。



▲セーブ画面からやり直したいときに便利。まめにセーブしておこう。

攻略の第一歩は、ゲームの基本を理解すること。最初は基本システムをレクチャーだ!

(基本システム)

Bestie

■戦い抜くために必要なすべての要素を徹底チェック!

(戦闘講座)

Ayaの各パラメータの意味や戦闘画面の見方など、ここではバトルの基本を徹底解析! 必要な知識をハッチリ押さえておこう。

S T A T U S

ステータス

Ayaのパラメータの内容をまずはしっかり把握しよう

アクション性を取り入れたATB(アクティブ・バトル)やPE(パラサイト・エナジー)など、特徴的な要素が盛り込まれている「P.E.」の戦闘システム。「ACTIVE TIME」と「P.ENERGY」は、それらの要素に反映されるパラメータだ。まずは、Ayaの各種パラメータが持つ意味をステータス画面を見ながら解説していこう。

LEVEL 現在のAyaのレベル。総合的な強さをしめすパラメータになる。	NEXT LEVEL 次のレベルアップまでに必要な経験値。レベルが高くなるほど多くなる。	EQUIPMENT Ayaが身につけている武器と防具を名前が確認することができる。	BONUS POINT 現在持っているB.P.。貯めておくこと、使いこが? (-P.38)。
--	--	---	--



▲ステータス画面

【各種ステータス】

Ayaが設定されている基本のステータスは、下の8種類だ。



OFFENSE

Ayaの攻撃力。この数値と連携している武器の攻撃力を相乗して、敵に与えるダメージが決まる。

DEFENSE

Ayaの防御力。数値が上がりると、戦闘中に敵の攻撃で受けるダメージが少なくなる。

P.ENERGY

PEを使用したときのP.Eバーの下落率と、P.Eバーの回復速度に影響するパラメータ。



STATUS RECOVER

この数値が高いほど、毒や麻痺状態といったステータス異常からの立ち直りが早くなる。



ACTIVE TIME

この数値が高いほど、戦闘中にA.Tバーの減まるスピードが早くなる。B.Pを使ってアップ可能。



ITEM CAPACITY

この数値が高いほど、より多くのアイテムを持てるようになる。これもB.Pを使ってアップ可能。



【各種アイコン】

メニュー画面のアイコンには、移動中のみ実行できるものと、移動中と戦闘中の両方で実行できるものがある。それぞれ用途で実行できるタイミングを覚えておこう。

	アイテムアイコン 手持ちのアイテムを使うアイコン。武器の弾丸を補充することもできる。移動中、戦闘中の両方で実行可能。
	PEアイコン (パラサイト・エナジー) PEを使うアイコン。回復系PEは、移動中にも実行可能。移動中に使った場合はP.Eバーは下落する。
	武器アイコン 武器の装備を変更するアイコン。移動中、戦闘中の両方で実行可能。戦闘中に実行した場合、1ターンを消費。
	防具アイコン 防具の装備を変更するアイコン。移動中、戦闘中の両方で実行可能。戦闘中に実行した場合、1ターンを消費。
	システムアイコン サウンドの切り替えやウィンドウの色の変更など、ゲームの調整設定ができるアイコン。移動中のみ実行可能。
	ソートアイコン アイテムの並び方を整理するアイコン。手持ちのアイテムが増えたときに使うと便利。移動中のみ実行可能。
	ターンナップアイコン ターンナップを実行するアイコン。ツール系のアイテムを持っていないとできない。移動中のみ実行可能。
	ボーナス・ポイントアイコン B.Pの振り分けを実行するアイコン。100ポイント以上B.Pを持っていないとできない。移動中のみ実行可能。

バトル

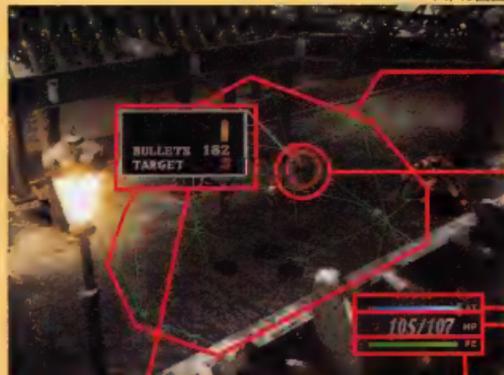
戦闘画面のさまざまな情報を常にチェックしながら戦おう

A TバーやPEバー、ヒット・レンジなど、状況に応じて画面に表示されるさまざまな情報をチェックしながら、その場の行動を選択するのが「P.E.」戦闘の基本。NMCCとの戦いで遅れを取らないように、ここで戦闘画面の見方をしっかり頭に入れておこう。下の行動ポイントの項目も要チェックだ。

「P.E.」戦闘画面の表示方法



▼バトル画面



ヒット・レンジ

武器の攻撃範囲を示すレーダー。レーダーの外側にいるNMCCに対しては、命中率と攻撃力が半減する。逆にレーダーの外側にNMCCを引寄せると、むねどクリティカル率が上昇。

▲レーダー内に引きこもり

ターゲット・カーソル

攻撃のターゲットに選んでいるNMCCは、このカーソルでマークされる。ターゲットのNMCCがレーダーの外にいる場合は、カーソルの色が暗くなる。

▲ターゲットの範囲に侵入

ATバー

このバーが空まで溜まるとAyaがアクティブ状態になり、攻撃などの行動が可能になる。

HP

おの最大HP、走が残りのHPを示す。残りのHPが0になったらゲームオーバー。

アタック・ウインドウ

■(弾丸)連射度/弾丸の数だけ1ターンの攻撃できる。攻撃は1体のNMCCに集中することも、複数に分散することも可能。
■BULLETS/Ayaが所持している弾丸の残り数。武器に装着されている弾丸が切れると、この中から自動的にリロードされる。
■TARGET/ターゲット・カーソルが選んでいるNMCCの番号が表示される。NMCCには番号がつくよう、番号がついている。

▲NMCCの番号を覚えておくこと。1体ずつ覚えておくこと。

PEバー

(バフサワー・エナジーバー)
PEを使用するときにこのバーが溜まっていれば、全体が使えるとAyaが少しだけ、行動可能になる。戦闘中にPEを使わないでいると、緑の部分が少しずつ回復する。使うPEによりバーの減る量は異なる。

▲行動可能になるまで溜まるとAyaがアクティブ状態になり、攻撃などの行動が可能になる。

戦闘中に可能な行動のポイントをチェック!

戦闘中はNMCCに攻撃されたら、複数の敵に囲りを取り囲まれたりとか、Ayaを取り巻く状況がリアルタイムに変化していく。こちらもそれに応じて臨機応変に行動しないと、状況はどんどん悪化するぞ。戦闘中に実行できる1つ1つの行動が、どんな場面でも有効なのかをまずは把握していこう。

▼戦闘中に実行可能な行動を詳しく調べる!



「よけ方」がカンジ...



▲NMCCを避けるのが確実
A Tバーが溜まっているあいだは、NMCCの攻撃をよけつつ攻撃に有利なポジションを確保するのが重要。ただ逃げ回っているだけではダメだぞ。

サポート系PEの利点



▲PEで戦況を有利に!
つい空乏を恐れがちだが、サポート系のPEは戦況を有利に運ぶ上でかなり有効。中級以降は戦闘開始直後にバリアかヘイストを使うのが基本だ。

アイテムは「命綱」!



▲アイテムでピンチ脱出!
アイテムの使用はPEが使えなくなった場面での最後の手段。ステータス異常を治療するアイテムは、治療ではなく予防に使うほうが効果的だ。

逃げるが勝ち!



▲たまに失敗する場合も...
A Tバーが溜まっているときに、メニュー画面で「エスケープ」のアイコンを選ぶと戦況から脱走できる。戦況を仕切り直したいときに使う。

BONUS POINT

ボーナス・ポイント

自由度の高い成長システム「BP」を使い!

レベルアップ時に得られるボーナス・ポイント(以下、BP)の振り分け方で、Ayaの特徴は決まる。攻撃重視、楽早重視などプランを立てて、好みのAyaに育てよう。

Aya自身の強化

BPを振り分けて上げることが出来るAyaのパラメータは、「ACTIVE TIME」と「ITEM CAPACITY」の2つ。前者には直撃、戦闘を有利にする効果が、後者には攻撃の距離をアップさせる効果があるぞ。両方をバランス良く上げることが理想だが、

好みの方を重点的に上げるのも1つの手だ。

4アイテムを多く持つには、複数の紐解りが必要。

装備品の強化



ここが付加値

「PLUS」の下にある数値は、各パラメータの付加値。装備品のパラメータを上げるアイテムを使うか、BPを振り分けるかと数値が増えるぞ。

装備品の場合は、すべてのパラメータにBPを振り分けられる。Aya自身の攻撃力や防御力には、BPを振り分けられない分、武器や防具を強化して間接的に戦闘の能力を上げていくことが可能なのだ。装備品を強化すると、「PLUS(付加値)」の部分にポイントがプラスされる。さらに、BPでアップさせた数値は、ツールを使って他の装備品に移すこともできる。



▲戦闘で実行し自動で消える「ACTIVE TIME」のレベルを重点的に上げるのよ。



▲BPは1度振り分けると取り戻せないけど、このパラメータにつきひとつは積重ねられる。

攻撃をよけるとBPがアップ!

レベルアップ時に得られるBPは、レベルが上がるまでの全戦闘で、どれだけNMCの攻撃を回避したかで増える。攻撃をかわしているほど、得られるBPの量は多くなるのだ。戦闘ではできるだけ、NMCの攻撃を回避しよう。



▲アクションでよけるだけでなく、バリアなどのPも活用すれば攻撃の回避率をかなり上げられる。

TUNE UP

チェーンナップ

武器・防具の強化はクリアに不可欠

ストーリーが進むほど強力になっていくNMCに対抗していくには、チェーンナップを駆使してこちらも装備品を強化していく必要があるぞ。

付加値の移動

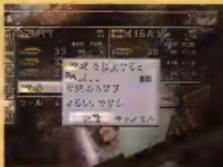
装備品のパラメータを持つ「PLUS」の数値は、武器から武器というように、同じ系統の装備品に移すことができる。より強力な武器、防具に装備を変更する場合は、それまでにプレイヤーが成長させた分の数値も引き継がせることができる。



▲1度に全パラメータの「PLUS」の数値を移せる。装備品の全体的なパワーアップがはかれる。

追加効果の移動

装備品が搭載している追加効果も、やはり同じ系統の装備品に移せる。ただし、移される側の装備品にスロットの空きがないと、追加効果を付け足すことができないぞ。また、追加効果は1度のチェーンナップで1つしか移せないのだ。



▲基本的に、「PLUS」の数値や追加効果を引き継がれた装備品は、壊れてなくなってしまう。

チェーンナップにはツールが必要

チェーンナップを実行するには、改造アイテムの「ツール」が必要だ。ただ、ツールは入手できる数が少ないうえに、1度使用すると少なくなってしまう。効率よくチェーンナップを行う工夫が必要だぞ。



▲あればあるほど装備を強化してできる。たくさん溜めたいもの。

武器管理部屋で武器を改造

武器管理部屋にいるトールズとウイゴの2人は、武器のスロットを増やす改造技術を持っている。トールズは改造許可証、ウイゴは改造許可章が必要。トールズは改造許可章を渡すと、指定した武器を改造してくれるのだ。



▲多くの追加効果を搭載した武器があれば、改造してもらおう。

データ

わからないものはリストでチェック!

薬品、アイテム、追加効果など、今回の攻略範囲内で登場するさまざまな要素のデータを公開! データ関係でわからないことがあったら、このページを開こう!

[武器]

名前	種別	A 1 1 1 A 2	技名(威力)	使用可能レベル	属性	備考	
クワ	クワ	18(9+1)	10(10+0)	0(0+0)	1	—	初期装備
クワ改2	クワ	26(13+1)	10(10+0)	0(0+0)	1	毒	ソーホー
MMF	ハルトガン	12(10+2)	51(51+0)	6(6+0)	1	連射度 2	初期装備
M 9	ハルトガン	17(17+0)	54(53+1)	9(8+1)	3	連射度 3	ゼットラル・パーク⑤
M 9 改	ハルトガン	38(38+1)	55(54+1)	11(10+1)	2	連射度 3	17分章(Evo襲撃後)
P20	ハルトガン	15(14+1)	5(56+0)	5(5+0)	1	連射度 1	カーネギー・ホール③
M1911A1	ハルトガン	17(15+2)	80(80+0)	6(5+1)	2	連射度 3	カーネギー・ホール③
M32F	ハルトガン	28(28+1)	51(50+1)	11(8+3)	3	連射度 3	17分章(Evo襲撃後)
P 8	ハルトガン	19(18+1)	56(54+2)	7(7+0)	1	—	ゼットラル・パーク⑤
IG	ハルトガン	32(30+2)	58(57+1)	10(8+2)	3	連射度 3	ソーホー
M11	マシンガン	35(32+1)	42(42+0)	21(20+1)	2	連射度 5, 乱れ撃ち	ソーホー
MP 5K	マシンガン	35(35+1)	42(42+0)	24(23+1)	1	連射度 5	17分章(Evo襲撃後)
M18A1	ライフル	35(34+1)	112(110+2)	18(15+1)	1	連射度 2	17分章
SC559	ライフル	40(40+0)	116(108+2)	21(20+1)	2	連射度 2	17分章(Evo襲撃後)
M203	グレネードランチャー	27(25+2)	68(68+1)	5(5+0)	2	ヒート	ゼットラル・パーク⑤

[防具]

名前	種類(備考)	DEF(物理)	DEF(魔法)	DEF(炎)	DEF(氷)	DEF(雷)	DEF(毒)	備考
ドレス	—	—	—	—	—	—	—	初期設定防具
N/スリ	ノーマル	10(9+1)	8(8+0)	13(13+1)	2	2	—	ゲーム開始時着用
N/Pゾクター	ノーマル	12(11+1)	9(8+0)	18(18+1)	3	—	—	カーネギー・ホール①
N3ヤウタ	ノーマル	35(34+1)	28(28+1)	19(19+2)	3	—	—	17分章(Evo襲撃後)
KVベスト	クラス	20(19+1)	12(11+1)	15(15+0)	2	—	—	カーネギー・ホール③
Spベスト	サブクラス	22(20+2)	15(14+1)	19(19+1)	2	—	—	ゼットラル・パーク⑤
Srベスト	サブクラス	19(18+1)	16(14+2)	19(19+0)	3	—	—	アイテムズリスト+1
Cpベスト	サブクラス	28(27+2)	24(24+0)	30(29+1)	—	—	—	ソーホー
Cmベスト	サブクラス	18(15+1)	16(16+0)	11(11+0)	2	—	—	オービタル
Cmベスト改	サブクラス	31(30+1)	35(33+2)	23(23+2)	2	—	—	オービタル

※武器、防具の括弧内にある数値部分の () 内は、(BASE [基礎値]+PLUS [付加値]) を表している。また、入手場所は、今回ストーリー一晩している各ボス名に対応している。

[アイテム]

●それぞれのアイテムの効果はしっかりと把握しよう

名前	効果
MP+5	自分のHPを回復する。MPが5回復する
MP+10	自分のHPを回復する。MPが10回復する
MP+15	自分のHPを回復する。MPが15回復する
MP回復1	AyohPがHPを回復する。MPが5回復する
MP回復2	AyohPがHPを回復する。MPが10回復する
MP回復3	AyohPがHPを回復する。MPが15回復する
MP回復4	AyohPがHPを回復する。MPが20回復する
MP回復5	AyohPがHPを回復する。MPが25回復する
MP回復6	AyohPがHPを回復する。MPが30回復する
MP回復7	AyohPがHPを回復する。MPが35回復する
MP回復8	AyohPがHPを回復する。MPが40回復する
MP回復9	AyohPがHPを回復する。MPが45回復する
MP回復10	AyohPがHPを回復する。MPが50回復する
MP回復11	AyohPがHPを回復する。MPが55回復する
MP回復12	AyohPがHPを回復する。MPが60回復する
MP回復13	AyohPがHPを回復する。MPが65回復する
MP回復14	AyohPがHPを回復する。MPが70回復する
MP回復15	AyohPがHPを回復する。MPが75回復する
MP回復16	AyohPがHPを回復する。MPが80回復する
MP回復17	AyohPがHPを回復する。MPが85回復する
MP回復18	AyohPがHPを回復する。MPが90回復する
MP回復19	AyohPがHPを回復する。MPが95回復する
MP回復20	AyohPがHPを回復する。MPが100回復する

[追加効果(防具)]

●効果発動時のオートヒールは、最終までまで切ろう

名前	効果
オービタル	HPが5割以上回復したときに、アイテムを使って自動的HPを回復する
アイテムズリスト+1	アイテムを奪取し1つ集める

[追加効果(武器)]

●武器との相性をよく考え活用しよう

名前	効果
連射度 2	武器の攻撃力が増える。2ターンの連続攻撃になる
連射度 3	武器の攻撃力が増える。3ターンの連続攻撃になる
連射度 4	武器の攻撃力が増える。4ターンの連続攻撃になる
連射度 5	武器の攻撃力が増える。5ターンの連続攻撃になる
乱れ撃ち	連続射撃の、3連の連続攻撃で、最後がランダムになる
ヒート	連続射撃の威力が、連続攻撃の最後2発で上がる
貫通	連続射撃の威力が、連続攻撃の最後2発で上がる

[特殊アイテム]

●主にクリアに必要になるアイテム。用が済んだら回収しよう

名前	効果
カースク	カーネギー・ホール地下2階すべての部屋をロックする
カースク+1	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+2	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+3	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+4	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+5	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+6	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+7	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+8	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+9	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+10	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+11	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+12	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+13	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+14	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+15	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+16	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+17	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+18	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+19	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする
カースク+20	カーネギー・ホール地下2階の部屋をすべてロックする

[PE (サブクラス)]

●AyoPが使用するこの種族の地方でEvoに立ち回せよう!

名前	効果
Eビル	AyohPがHPを回復する。手帳に記録する
PTビル	NMの部屋をHPで回復したいと希望するときに初期設定の部屋に置く
Zビル	NMがZビルを破壊し、自分も壊れる。自分も回復するときにダメージを受ける
FTビル	サブクラスを壊れる。手帳に記録する。手帳にNMの部屋を記録する
ヒール HI	AyohPがHPを回復する。手帳に記録する。手帳にダメージを受けたときに
PTビル	NMの部屋をHPで回復し、手帳に記録する。手帳にダメージを受けたときに
ヒール HI	サブクラスを壊れる。手帳に記録する。手帳にダメージを受けたときに
コンピュータ	NMがコンピュータを破壊し、自分も壊れる。自分も回復するときにダメージを受ける
ハイビル	AyohPがHPを回復する。手帳に記録する。手帳にダメージを受けたときに
ヒール EX	AyohPがHPを回復する。手帳に記録する。手帳にダメージを受けたときに
PTビル	NMがPTビルを破壊し、自分も壊れる。自分も回復するときにダメージを受ける
コンピュータ	NMがコンピュータを破壊し、自分も壊れる。自分も回復するときにダメージを受ける

※PEは、大きく分けて回復系と攻撃補助系との2種類のみ。

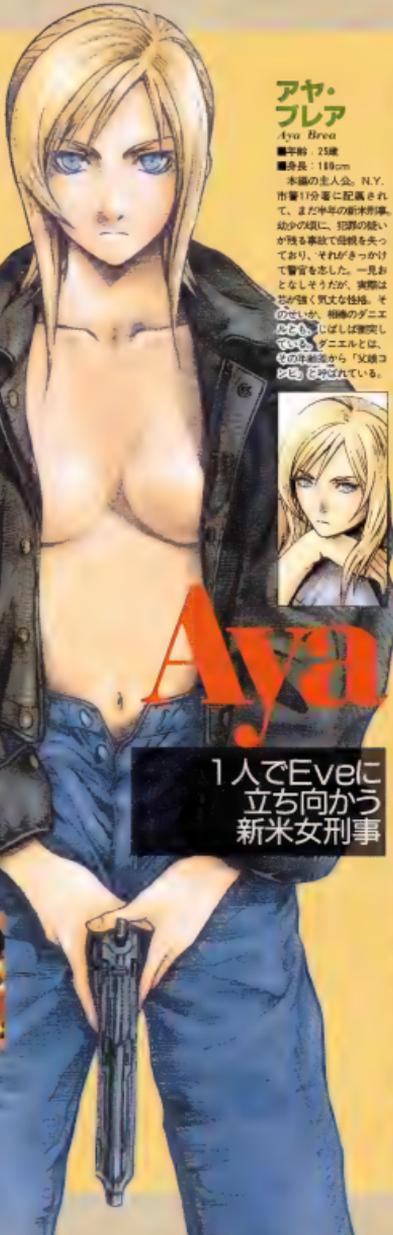
Character

(キャラ紹介)

ストーリー攻略に入る前に、各キャラクターのプロフィールをこまごま、しっかりと把握しておこう！

反乱、共鳴、因縁……
それぞれ、それぞれの運命が交錯する……！

それらに、それぞれに巻き込まれることになる登場人物たち。彼女ら知覚するの結末とは、果たして……？



アヤ・ブレア

Aya Brea
■年齢：23歳
■身長：180cm
本郷の主人公。N.Y.市警1分署に配属されて、まだ半年の新米刑事。幼少の頃に、犯罪の匂いが残る事故で両親を失っており、それがきっかけで警官を志した。一見おとなしそうだが、実際は芯が強く気丈な性格。そのせいで、相棒のダニエルとしばしば衝突している。ダニエルとは、一見の逆転から「父様口どし」で語られている。



Aya

1人でEvelに立ち向かう
新米女刑事

ダニエル・ボ・ドリス

Daniel Bo-Doris
■年齢：47歳
■身長：188cm
10年ものキャリアを持つベテラン刑事。現場こそ警官の仕事場であると信じてやまず、罪状とは無縁、妻のロレーンとは、それがきっかけで数年前に離婚している。以来、現在では8歳になる息子のペンチを男手1つで育ててきた。相棒のAyaにとっては、先輩であり、ときには父親のような存在でもあり、最も信頼する。ちなみに体重は95kg。



前田 邦彦

Kazuhiko Maeda
■年齢：35歳
■身長：170cm
日本の大学の数学部に在籍する数学者。有能な人物だが、研究以外のことに関してはまったく無頓着で、没頭するほど没頭。家に居ないこともある。隆史や美穂も、とんと気にしないながら女性とは無縁な生活を送っている。数年前に日本で起こったある事件をきっかけに、ミッドコンディアを専攻に研究している。



● N.Y.市警庁分署の刑事部長

ダグラス・ベイカー

Douglas Baker
 ■年齢：41歳
 ■身長：175cm

Ayazとダニエルの高層の上層。かつてはダニエルとコンビを組み、数々の事件を解決していた。しかし、現職復帰したダニエルに対して、彼はアスクワークを徹底し、部長へと昇進。それまでダニエルとは緊張感のみが付きあっていたが、昇進後は確固たつてしまった。ダニエルの前妻ローレンに思いを寄せていたという噂も……。



● ダニエルの一人息子

ベン・ドリリス

Ben Drollis
 ■年齢：1歳
 ■身長：118cm

ダニエルの男子ひとりついでに育った1人息子。両親の離婚について語り切っているように見えるが、心の深处では再び3人で一緒に暮らせることを願っている。悪童、痴漢とは月に1度だけ面会すること許されているが、両親の帰郷して当初で迎えろクレスマスに、2人を伴送させるためのある計画を考えているらしい。



● アメリカ自治体博物館・研究室所長の科学者

ハンス・クランプ

Hans Klamp
 ■年齢：27歳
 ■身長：175cm

殆ど定年かつ無実な男で、他人とのコミュニケーションを好まない。かつては悪者を志し、その才能が賞讃されていたが、ある時期にミトコンドリアの研究に没頭し始めた。悪逆、遺子に探査する知識を土台し、遺伝子についての研究結果を究め、ミトコンドリアにも関係するその断片をテーマが、学会や関係者の注目を集めている。



● E.V.E.に託されたミトコンドリアの遺伝子

メリッサ・ピアス

Melissa Pearce
 ■年齢：32歳
 ■身長：188cm

クリスマス展覧中に、カーネギー・ホールで上覧されたオメガで、志願の有志者の手を介したオベラ女傑。幼い頃から病院が持ち内納的な性格だったが、オベラとの出会いをきっかけに女傑を志すようになる。だが、いまだに病院には通っているらしく、薬を常に携帯している。12月23日には、ソロンコンサートを行うことも決定している。



● N.Y.市警庁分署の刑事管理部長

トーレス・オーエンス

Torres Owens
 ■年齢：48歳
 ■身長：188cm

ウェインの上司。武部管理部長の主任で高層の責任者。勇ましい黒人男性で、小柄な体躯に社会オメガの豪傑である。新に精進しており、高度な改造技術も持っている。だが、その反面、彼の恐ろしさも熟知しているため、銃器の購入にアメリカの状況を嘆息。厳しく武器の管理を行っている。ウェインにとっては、まさに「恐怖の父」様だ。



● N.Y.市警庁分署の刑事管理部長

ウェイン・ガルシア

Wayne Garcia
 ■年齢：27歳
 ■身長：175cm

19分署の刑事管理部長の若手豪傑。ガルシアが暴走して暴入した。ちよつとアブない男である。とにかく銃をオメガのように扱うので、トーレスにいつも怒鳴られている。今はしほしに凶悪者の管理を担当してもらうことを見ている。途中でトーレンジンカードを奪っているらしい。



イヴ

オベラ女傑、メリッサ・ピアスの体内で覚醒し、凶悪を巻き起こす。意志を持つ「ミトコンドリア」ついに目覚めた。「彼女」の凶悪の目的とは？ そして、Ayazはどのような展開か……？



Eve

暴走する
 “ミトコンドリア”



第2形態
 (The Second-form)

第1形態
 (The First-form)

バラ
 ト・イン
 完全捜査マニュアル

STORY



【必要行動チャート】



▶このセリフのあと、劇場の入口に警官隊が到着する。地下へ下りずに入口まで戻ると、警官隊の攻撃しているのだ。



▲右側の警官に話しかけると、「階+6」を10階入平である。左側の救助隊員は、HPを全回復してくれる。

いきなりのEve戦から徹底攻略スタート!

Eve覚醒のムービーが終わるとAyaを自由に動かせるようになるので、まずはEveのいるステージへ、そこでEveに近づくと、バトルがスタートする。その後、Eveは逃走、ステージの脇に入って舞台裏に行くと、床に空いた穴を発見できる。そこからホール地下に下りられるぞ。なお、この穴に最初に近づいた時点



で、劇場入口に警官隊が到着するイベントが発生。これ以降、下水道に下りるまでに劇場入口に行くと、1人の警官から弾を8発もらえるのだ。

◀穴の右側には、敵(黄色)のアイテムボックスがあり、中には「回復弾1」が入っている。今後、アイテムボックスは、この場でできたものと木箱のものが増減してくる。大きさはさまざまなので、覚えておこう。

【マップ/MAP DATA】

マップ内の 緑色の丸はアイテムの位置(カゴの中のものは取れない)、 緑色の四角は数字が1~10の発生場所、 緑色の文字はイベント発生場所、 緑色の十字はポイントとなっている。これらの詳細は、MAP DATAに記述したそれぞれの欄で確認できる。



【MAP DATA】

0	0	0	0	0
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0

●はNMCの名前、●はレベル、●はHP、●は得られる経験値、●は得られるボーナス・ポイント、●は一定の順番で落とすアイテム、●は主な攻撃方法、●は外見、●は状態値などの数値となっている。

必要な行動をまとめたチャート、アイテムやイベントの位置が一目でわかるマップ、登場するNMCの詳細など、攻略に必要なデータを完全収録!

(ストーリー攻略)

Bank PICK UP

VS Eve第1形態

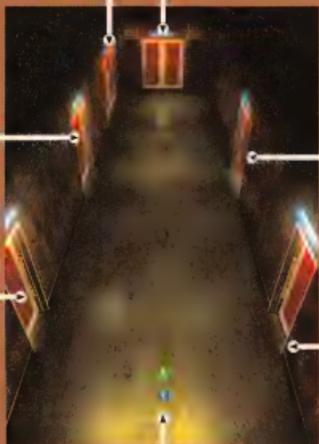
Eveの動きをじっくり見て攻撃のタイミングを計れ!

Eve! 1形態は、Ayaを渡って体を左右に回転させるほかは移動せず、武器も固定の緑いシューター攻撃のみ。ミーム発射のタイミングは、Eveのまわりに浮かぶ光の点が集まった直後、これを発見し、切ることができれば、撃破に倒せるはずだ。



けいこへの入り

ホール地下



NMC DATA

Rat-hall (ネズミ)

LV	2
HP	13
EXP	2
BP	5



攻撃は、3万
向に広がる火炎
弾と、突進して
のしかつ。正
面をさけていれ
ば避けるはず。

属性	弾+5
攻撃法	火炎弾、 かむつき

Parroti (オウム)

LV	2
HP	10
EXP	1
BP	2



突進攻撃のみ
だが、動きが早
く、かむつきが
多いHPが短
いで速攻で倒
そう。

属性	弾+8/目 撃+1
攻撃法	突進攻撃

MAP DATA

Item (アイテム)

- 弾+8 ※左から2番目のロッカー内
- 回復剤1 ※ついでたての裏の宝箱
- 弾+6
- 弾+6
- 回復剤1 ※左から3番目のロッカー内
- 攻撃力+1 (50%), 防御力+1 (50%)
- 弾+8 (50%), 回復剤1 (50%)
- P220

Battle (バトル)

- 1 Rat-hall × 1
- 2 2回目以降 Rat-hall × 2
- 3 Rat-hall × 2、Parroti × 1

Event (イベント)

4 1回1つのイベント
初めてこの地点を通るとムービーが流れる。その後、NMCとのバトルが!!

5 3回連続で
2回連続

敵面に入ると、
進化状態での会
話イベント発生。
そして、道化が
敵面を飛び出し、
地下で叫び声を上げた
あと、扉の扉が可動になる。

6 けいこが倒れると入手
近づくと死体が倒れる。その後、死体を探ると「がくやの鍵」を入手できる。

7 けいこが倒れると入手
敵面が切り替わったあと、壁台にある
日記を調べると「けいこ場の鍵」を入手。

8 Parroti
2回連続

敵面の中にい
る1羽のオウム
放っておけば何
もしないが、近
づいて話しかけると、突然NMCに変わ
りて襲いかかってくるぞ。

9 弾+6
右から2番目のロッカーを開けると平
常の死体が置き、あるメッセージカード。

10 Rat-hall
2回連続

このクローゼットを開けると、突進中
からRat-hallが1匹飛び出してきてバトル
になる。このバトルを終えた後、もう
一度クローゼットを開てみよう。すると、
「P220」を入手できるのだ。

11 弾+6
2回連続

壁の色が白と
変わっているあ
たりを探てみた
りすると壁に穴が空いて、奥の部屋に扉
が閉まるようになる。ここには「アポロク
ラー」があるので、突撃し入手しよう。

けいご場に入り、第2形態に変化したEveと対峙するAya。「再び……ミトコンドリアが解放される日がやって来た」その言葉の意味とは、果たして?

カーネギー・ホール②

けいご場➡下水道①

【必要行動チャート】

「けいご場」でEve第2形態と対峙

下水道にお入り

のスイッチを押して奥にEve第2形態と対峙

でAlligator1と対峙

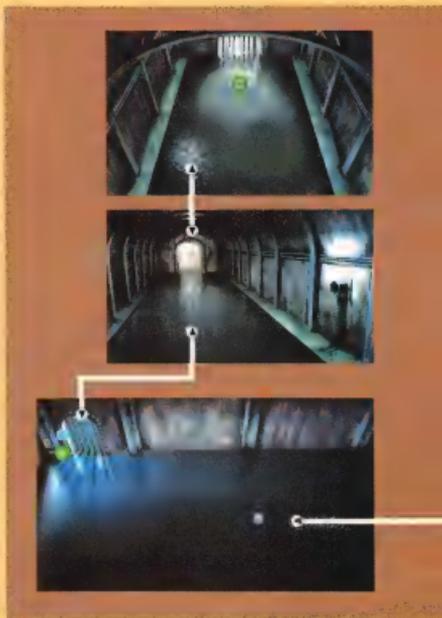
Eve第2形態と戦ったあとは一度戻ってセーブだ!

Eve第2形態とのバトルに勝つと、ピアノのところで床の穴を見える。ここから下りると、下水道のマップに入る。ただし、一度下りると戻れなくなるので、いったん床屋に戻ってセーブしておこう。



なお、劇場入口で警官から弾をゲットしてないなら、ここで行っておこう。

◀ピアノに近づくと、この画面に切り替わる。奥までセーブしてから下りよう。



Battle Battle

PICK UP

VS Eve第2形態

2本に増え、左右に動くようになったEveに注意!

弾が直撃は命中しないのや、ビームが左右どちらかに動き始めたら、「弾いて」かわそう。元々による遠距離攻撃にも注意しよう。

名前	HP	属性	得意技
Eve第2形態	1000	炎	炎ビーム

PICK UP

VS Alligator1

先にしっぽを攻撃せよ!

このウニには、攻撃目標が2つ(頭としっぽ)あるが、第1段階で頭を倒しても奪取されるダメージは非常に小さく、しかも強靱な皮で覆われている。まずは、しっぽから狙おう。

★しっぽを倒すと、頭を倒すと同時に、両方にダメージを与えられます。この順序で倒すと、倒す順番は関係ありません。

名前	HP	属性	得意技
Alligator1	1000	炎	炎ビーム

第1段階

ニンカウニのしっぽを攻撃せよ!

しっぽを倒すと、頭を倒すと同時に、両方にダメージを与えられます。この順序で倒すと、倒す順番は関係ありません。

名前	HP	属性	得意技
ニンカウニ	1000	炎	炎ビーム

第2段階

頭を倒して倒す!

しっぽを倒すと、頭を倒すと同時に、両方にダメージを与えられます。この順序で倒すと、倒す順番は関係ありません。

名前	HP	属性	得意技
ニンカウニ	1000	炎	炎ビーム

下水道

MAP DATA

Item (アイテム)

- M1811A1
 ● 弾+8 (50%) / 回復量1 (50%)
 ● 攻撃力+1 (10%) / 攻撃力+2 (30%)
 ● 弾+15 (50%) / 回復量5 (50%)
 ● PE防盾+1 (50%) / 命中距離+2 (50%)
 ● 攻撃力+1 (30%) / 攻撃力+2 (20%)

Battle (バトル)

- Rati-sewer × 3
 ● Frog × 1, Rati-sewer × 2
 ● Frog × 2
 ● Rati-sewer × 2

Event (イベント)

① バックルを挿す 時計と電燈の交換

ここでOボタンを押すとハンドルが回転し、右の扉裏の位置に電燈が出現。中には「回収票」が入っているので、絶対ゲット!



② フォグを消してライトをOPEM

Eveが逃げ込んだ通路への入口は鎖かぎでしか開いていない。このままでは通ることができない。まずは、目のところにあるスイッチを押して、この鎖かぎを開こう。また、すぐ左側には電燈もあるので、中に入る前に必ずテープをしておこう。

③ Eveとの対峙、人形が倒れるイベント

この位置に近づくと、Eveとの会話イベントが始まる。その後、この下水道のボス、Alligator 1が登場。



▼左上のマップ内の①と②のアイテムは、実際にはこの画面で取れる。突き当たりの左右をじっくり探ってみよう。



▲この経路には、上のマップ内にある右側の部屋の裏あたりから右に入ると行ける。

NPC DATA

Frog (カエル)

LV 4
 HP 34
 EXP 4
 BP 8

種 弾+6 / 回復量1

攻撃 舌による攻撃



武器は、長い舌による攻撃のみ。かなりリリーチがあるので、なるべく開いた車とって襲おう。

Rati-sewer (ネズミ)

LV 2
 HP 14
 EXP 3
 BP 5

種 回復量1 / 回復量

攻撃 火炎弾、かみつき



能力的には、ホール下のネズミとほぼ同等。攻撃時間が長くなっている点に注意しよう。



カーネギーホールの特典から一夜明け、騒
場である17分署へ戻ったAya。そこで彼女
は部長のベイカーとともに記者会見に出席
することになったのだが……。

ニューヨーク市警 17分署

1階、地下1階

(必要行動チャート)

- ベーカーに
近接許可証をもらう
- 近接許可証をもらったら
メインとサブ
- メインに近づく
- サブまでベーカーと
近づく記者会見に出席
- サブにいたときに
アメリカ自然史博物館へ

この17分署を中心に
捜査を進めよう

Ayaやダニエルの職場である17分署。ここではセ
ーブはもちろん、装備の改造や不要なアイテムを
保管することが可能だ。よってこれ以降はこの17
分署を拠点して行動していくとよいだろう。



アイテムを預けるには、ウ
ェインと話せばOK。

★サブは部長から「近接許可
証」を貰うのを忘れずに。

1階

ロッカールーム



ベイカー部長の部屋

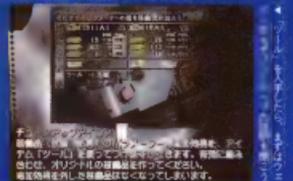


TUNE UP GUIDE 1 -

チューンナップガイド その1

いよいよチューンナップ開始! 自分だけの最強装備を目指せ!!

この17分署からは、いよいよ装備の改造とチュー
ンナップが可能になる。まず改造をするには、部長
からもらう「改造許可証」をトレーリスに渡せばよい。
ただし許可証の数は限られているので、どの装備の
スロットを増やすのかよく考えて決めよう。ちなみに
この時点では、トレーリスからもらう「MIRA」を
改造するのがオススメだ。次にチューンナップでは、
宝箱から入手する「ツール」が必要。ただしこちらも
数に限りがあるうえに、パラメータや追加効果も
はずすと装備がなくなってしまう。注意して使おう。
具体的なチューンナップ方法は右に掲載してあるの
で、ぜひ最強装備作りのお参考にしよう。



まず、このゲームには「改造許可証」と「ツール」の2種類のアイテムがある。改造許可証は、トレーリスからもらうことができる。ツールは、宝箱から入手することができる。改造許可証は、改造を行うときに必要になる。ツールは、改造を行うときに必要になる。

2つのタイプからチューンナップ方法を選ぼう

1 つねに新しい装備と交換していく

このゲームでは、ストーリーが進行するにつ
れて次々に強力な武器、防具が登場する。そこ
で常に新しい装備と交換しながら進んでいくの
も1つの方法だ。その場合、武器の追加効果は
ライフやマシンガンといった武器系統ごとに
継承させていくのがベストだろう。ただしツール
では追加効果を1つしか移動できないので、
1つの装備に2つ以上取り付けるのは効果が薄
い。継承する追加効果は1つにとどめておこう。



▶ チューンナップの時はパラメータも追加効果も引き継がせる

2 つの装備を徹底的にチューンナップする

もう1つの方法は、序盤で入手する装備に対
して改造とチューンナップを繰り返していく
というもの。この場合は新しい装備に比べて攻撃
力や防御力が低くなるが、かわりにパラメータ
や種数の追加効果を1つの取り付けられるこ
とができる。装備をいらいち取り替えるのが慣
れない人や、いろいろな追加効果にこだわりたい
人にオススメだ。またパラメータに関しては積
層的に取り付けていくとよい。



▶ 1つの装備に2つ以上の追加効果を取り付ける

MAP DATA

1階 (アイテム)

- 電池感度 (50%) / 回復剤 2 (50%)
- 石から 4番目のロッカー
- Cマハスト ●石から 2番目のロッカー

Event (イベント)

▲ オフィスを出てすぐ左にあるロッカールームには2つのアイテムがある。その中でも「オートリールの近辺の部屋がある「Cマハスト」は必ず入手しておきたい。また左側の警官が空いているロッカーは、現時点では鍵がかかっていて開けることができない。鍵はストーリーが進むと入手できるので、忘れずに覚えておこう。

● 2階へ
▲ 今までの1階の取調べ管理課から戻ってくると、1階の廊下の奥に1人の少年がいる。彼はAyaの同僚であるダニエルの1人息子、ベンだ。どうやらダニエルは最近3年間で、何年1つで彼を育てているらしい。ベンにはダニエルをセントラルパークのコンサートに誘うが、ダニエルは仕事を理由に断ってしまっ……

▼ 2階の事件現場へ

最初に行けば時には何も起こらない会場。だが1度アメリカ自然史博物館を訪れたあとに戻ってくると、ここでペイカー部長から2つめの「改訂許可証」をもらうことになる。もしも現時点で改訂したい場合は、訪員がない場合は、客が設備を入手するまでウェインに黙っておくといいたろ。

MAP DATA

2階 (アイテム)

- ツール
- 回復剤 1
- 鍵 4
- MIB 1 ●初めに訪れたときにトレスからもろ

Event (イベント)

▲ 1階の中でもっとも重要な場所がこの取調べ管理課だ。ここではトレスに追いつく必要がある。ウェインにアイテムの頒布を申し込むことができる。また、ウェインからはチャレンジャーの補助を受けるのも忘れずに。

● 1階へ
▲ カウンターの奥の中には「鍵+6」が入っている。実はこの鍵、いったん1分限を出してから再び受けてると、補充されているのだ。別紙に、部屋の奥にある「回復剤1」も補充されているぞ。

● 地下1階へ
▲ 地下1階の廊下の奥にある扉は、1階のロッカーと同じ鍵がかかっていて開けることができない。どうやらこの鍵は複製品になっているようだ。複製2入ることができるのはまた別のことだ。



地下1階

取調べ管理、武器感度、回復剤などがあるこの地下1階は、今後のストーリーの中で、さまざまなイベントが起こることになる重要なフロアだ。バトルの鍵を採る武器や道具を改訂してもらったり、アイテムを保管してもらったりすることができ、復讐犯とともな場所だ。捜査に向かうとき、または、帰ってきたときには必ず立ち寄って、最新の状況やアイテムの情報をほらろ。



警察犬舎



入手した装備を保管しておける重要な取調べ管理課。チャレンジャーもここで行うのがオススメだ。赤い壁の壁面が「ラメータ」を見ることが可能なので、その階層でのイベントやチャレンジアップができるはずだ。

バラサイト
完全捜査

検

録音機ともいう。録音時に最大1個あり、紫色体色を帯びている小体。紫色体色には、遺伝子を実験する物質であるDNAが含まれており、その指印によって録音機が物質合成などの活動が決定される。ちなみにこのコンソールは、このDNAと全く別の遺伝子情報をもとに作られている。

博物館から戻ってきたAyaとダニエルは、中止されたはずのメリッサのコンサートに観客が集まっていることを知る。そしてその中にはベンも!

セントラル・パーク①

セントラル・パーク入口→野外音楽堂

毒を持ったNMCに注意しながら進もう

今回Ayaが向かうセントラルパークは、序盤のカーネギー・ホール地下とは比べものにならないほど広い。バトルの数も多いので、17分着てしっかり準備を済ませておくことが重要だ。そしてここでもっとも注意しなければならないのが、毒を持ったNMCの存在である。まだレベルの低いうちにはSnake 1-poison(毒ヘビ)などの敵から毒を受けると、回復が追いつかず、それだけで致命傷になりかねない。戦闘時はまず毒を持ったNMCを優先的に倒そう。またこのセントラルパークはアイテムの数も多い。持ちきれなくなったら1度17分着に戻り、ウェインに預けておくといいたいだろう。

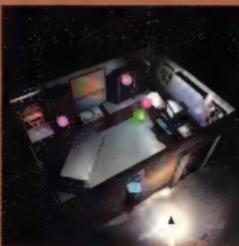
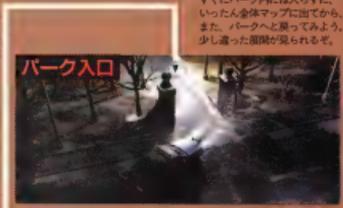
【必要行動チャート】

- 1. 17分着の扉を入手
- 2. 野外音楽堂へ
- 3. スネークの倒



パーク入口～野外音楽堂

パーク入口に到着して、ダニエルとのやりとりがあった後、すぐにパーク内には入らずに、いったん全体マップに出てから、またパークへと戻ってみよう。少し違った景観が見られるぞ。

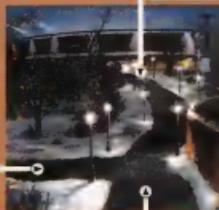


上の強制降ゾーンにある3つのアイテムボックスの場所へは、ガラスが割れている部分から通路の外に出て、右に大きく回り込むと行くことができる。ただ、ここでSnakeが出てくると場所が狭いため苦戦することになる。



博物館内は、NMCのエンカウント率が非常に高い。だが、NMCの攻撃には、まだ耐えられるのが多いので、回復しながら歩いていくうちに状態もわかってくるはず。経験値稼ぎをするには、もってこいの場所と言えるのだ。





VIEW DATA

View (アイテム)

- 高台遊園 ※バトカーのうしろ
- 回廊階1 (50%) / 弾+5 (50%)
- 回廊階1 (50%) / 弾+5 (50%)
- 回廊階1 (50%) / 弾+5 (50%)
- P 8 (50%) / ATB (50%)
- ツル (50%) / 弾+15 (20%)
- CP破壊 ※机の引き出し
- Sベスト ※機の中
- M03 ※椅子を動かす機の中
- ら入手
- 回廊階2
- 高台遊園
- 防弾力+1 (50%) / 防弾力+2 (50%)
- 弾+15 ※柱のクラ
- 回廊階2 (50%) / 弾+15 (20%)
- 弾+15

Battle (バトル)

- 1 Snake1 × 2, Snake-poison × 1
- [2 目玉以降] Snake1 × 1, Snake 1-poison × 3
- Crow1 × 2, Monkey1 × 1
- [2 目玉以降] Monkey1 × 2
- Snake1 × 2
- Monkey1 × 1, Crow1 × 2
- [2 目玉以降] Monkey1 × 1, Crow1 × 2
- Plant1 × 2, Snake-poison × 2
- Snake1-poison × 2, Crow1 × 2

Event (イベント)

① CP破壊イベント

最終ボスの入口と野外音楽堂の入口を逃げるには、動物園の事務所の中にある「CPの鍵」が必須だ。このアイテムは机の引き出しの中にあるので、先に進む前に必ず手に入れておこう。また部屋の中央の椅子を倒すと、扉が開いて奥の廊から武器を入手することができる。



② コントラクトのイベント

コントラクトの命題である野外音楽堂に書いたAgg.だがその誤解、集まった観客たちの叫びがスライム状の怪物へと変化していった。そしてその中にはダニエルの前妻であるローレン・トール、Ayalaの舞台に立つEveに涙口を用いるが、Eveは1アークの母へとまっとうしよう



バラサイト・イウ

完全捜査マニキュアル

ASX

NAME DATA

Snake1 (ヘビ)

LV	7
HP	32
EXP	6
BP	5
属性	弾+5 / 目撃 前1
攻撃法	突進攻撃

動機は試すしげ、音を待つ。得意にためて手強い相手ではない。攻撃力も総じて。

Snake1-poison (毒ヘビ)

LV	8
HP	44
EXP	8
BP	7
属性	弾+5 / 目撃 前2
攻撃法	突進攻撃

攻撃されると必ず毒に侵されてしまう。長時間はまづポイントから留守のが鉄則だ。

Monkey1 (サル)

LV	10
HP	57
EXP	10
BP	9
属性	弾+6 / 攻撃力+1
攻撃法	ブーメラン攻撃、投げ攻撃

左側のブーメランは相手に近づくほど威力が上がる。ただし2回に1回だけ命中は非常に危険だ。

Crow1 (カラス)

LV	7
HP	35
EXP	6
BP	6
属性	弾+6 / びくた / 目撃 前1
攻撃法	突進攻撃

小回りがよく、なかなか攻撃をよけることができる。なるべく遠距離から攻撃しよう。

Plant1 (植物)

LV	11
HP	60
EXP	10
BP	9
属性	弾+8 / 目撃 前2
攻撃法	触手攻撃、後方から攻撃する。特に音響は音響が広いので、狭い場所では注意。

バラサイト

遺伝子

霧からバへ伝えられていく生物のさまざまな性質を形質といい、この形質を作り上げるための遺伝子にあるものを「遺伝子」。1つの生物を作るのに必要な遺伝子の集合をゲノムという。遺伝子は基本的に決定したものであるが、突然変異によって変化する可能性がある。



野外音楽堂で、観客たちが巨大なスライムと化するのを目のあたりにしたAya。彼女は真相を知るためにEveを通じてパークの奥へと急ぐのだが……。

セントラル・パーク②

野外音楽堂→Eve第2形態とのバトル

複雑な迷路の先には巨大な敵が!

野外音楽堂のイベントが終了すると、以前は通れなかった道からパークの奥へと向かうことが可能になる。ここからはかなり複雑な迷路となっているので、まずは電話ボックスでセーブをしてから先に進む。そして迷路を通り抜けたその先では、4匹の巨大ミス、Giant-wormが待ち受けている。このNMCはかなり手強い相手なので、戦うにはそれなりの準備が必要だ。もしも準備が整っていない場合は、いったん17分署に戻ってチューンナップをしておきたい。とくに防具に「オートヒール」の追加効果をセットしておく、戦いがグッと楽になるはずだ。

【必要行動チャート】

1 Giant-worm (P51)との戦闘

2 山原へ帰って17分署でチューンナップ



野外音楽堂～馬車

下のマップ内の○の場所の通り道のように、本作では画面よって見えない場所にアイテムが隠されていることが多い。柱の裏、壁紙、角を曲がった先……などなど、よく探してみよう。



P49より



下のマップから始まる林の道で進むことになる人も多いことだろう。そこで、この道で迷ったときの簡単な対応法を紹介しよう。それは林の道に入ったら、とにかく左下の方向に進め、ということ。そうすれば迷路の根(P51上)の方へと抜けられるのだ。



MAP



怒涛の連続バトルのとき、
迫る！

(アイテム)

- ツール(80%) / 弾+15(40%)
- 蘇生薬
- 弾+15(80%) / 回復剤 2(20%)
- ツール(80%) / 弾+15(30%) / 回復剤 2(10%)
- SVベスト
- 防弾力+1
- ツール
- PE防弾+1(50%) / DR回復+1(50%)
- 防弾力+1(80%) / ツール(20%)

Battle (バトル)

- Bear×1
- Bear×1, Crowl×2
- Snake×1, Snake-poison×2
- Crowl×5
- Bear×1, Snake-poison×2
- Monkey×2
- Plant×3
- Crowl×2, Plant×1
- Giant-worm×4
- Eve×1

Event (イベント)

馬車に乗って、Ayaは自分とEveの間
に何かのつながりがあることを知る。
はたしてその人達とはいったい……?

Battle Battle

PICK UP VS Giant-worm (バグ)

「オートヒール」は必須だ!
このGiant-wormは最初4匹で登場し、1匹倒すごとに残りがどんどん巨大化していくのが特徴です。4〜2匹のときは、口から弾を吐いて広範囲を攻撃してくる。集団で攻撃されるとなかなかよけられないので、ある程度のダメージは撃つ必要があります。また、弾が1匹に当たると、今度は広範囲の弾を吐きつけてくる。それまでにはできるだけHPを回復しておくことが重要です。そこで緑色の「オートヒール」の追加効果、肉体的なダメージを回復することができる。ただし回復量が尽きると効果がなくなるので、なるべく多くの回復剤を持っておこう。

HP	120	150	180	210
防弾力+1	防弾力+1	防弾力+1	防弾力+1	防弾力+1
回復剤	回復剤	回復剤	回復剤	回復剤
弾+15	弾+15	弾+15	弾+15	弾+15

PICK UP VS Eve第2形態②

レーザーにさえ注意すれば楽勝
今回のEveの攻撃は上空からのレーザーと通常攻撃の2種類があるが、注意しなければならぬのは威力の高いレーザー。ただしこれは発射の直前に攻撃する場所がわかるので、そこからできるだけ離れていれば大丈夫だ。あとは馬車上に降りた瞬間を狙って攻撃をしよう。

LV	14
HP	30
EXP	0
回復	0



NMC DATA

Bear(クマ)	LV 12	HP 75	EXP 12	BP 16
回復剤 2、弾 +15、回復剤 1	近距離からの距離攻撃は、必ずおこなうことができる。おこなうべく背後に回ること。			



ハラサイト・イブ 馬車

セントラル・パーク内を探索できる観光客向けのもの。実際にパーク内でも、しばしば見かけることがある。30分間で約10分足らずと、料金も日半サ。サイクリングやローラースケートなどに興じる市民と馬車が行き交う道は、パークの代表的な風景の1つとなっている。

Eyeとの戦後、Ayaが意識を失っている間に、避難命令によってマンハッタンは無人の街になっていた。そしてソーホーで目覚めたAyaは、ある日本人と出会う。

ソーホー

ストリート → ガンショップ、ドラッグストア

無人と化したソーホーはアイテムの宝庫だ!

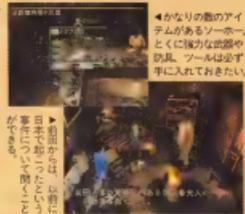
このソーホーですることは、おもにアイテムの収集だ。ダニエルや前田の話を聞いたら、ガンショップとドラッグストアに行って強力な武器とアイテムを手に入れよう。また、ここでのアイテムは1度ソーホーから出た場合も、再び取りに来ることが可能だ。持ちきれなくなったら17分着に戻り、アイテムを整理してから、じっくり全アイテムのゲットにまわるといいだろう。

【必要行動チャート】

↑バーネを助る

↓ガンショップ、ドラッグストアに行き

↓パノカーに乗る



ソーホー(ストリート)



↑自らの住居の扉は戸を開けよう。そこには一階が壊れて……



これ以降、いつでも来るできるようになるソーホー。だが、いつもダニエルがパノカーで送り迎えしてくれるわけではない。全体マップから1人で来る場合は、左のドラッグストアがソーホーへの入口となるのだ。ちなみにここへは夜に来ては意味、店内が暗すぎてアイテム探しどころではない。

MAP DATA

(アイテム)

昼+30
トレカ



Event (イベント)

④

ソーホーのストリートで見るとしかならない、遠くから飛んでくる「トレカ」。これはストーリーが進むと「改造許可証」と同じように、装備の改造(スロットの増減)が可能になるという重要なアイテムなのだ。チェーンショップ専用の「ツール」とあわせて、たくさん集めておこう。



⑤

ソーホーからは、普通に通道を探っていくと外に出ることはできない。町を出て全体マップに戻るには、道の中央に止まっているパノカーのドアを開けよう。ただし、そのときはダニエルのいる左側のドアであり、右側のドアから降りこもう。助平は右側のドアだ。





ガンショップ

VIEW DATA (アイテム)

命中距離+1 (80%) / 命中距離+2 (20%)
M11
クラブ改2
強+15
G13
クラブスト
ツール
装弾数+1 (80%) / 装弾数+2 (20%)

ガンショップで入手できる「クラブ改2」には、近303系「猛」が内蔵されている。基本2動は、落とすアイテムと25射のアイテムを1つずつ持っているのだが、これらを使うことができるのだ。ぜひ、試してみよう。



ドラッグストア

すべてのアイテムを見つけだすには？

ガンショップとドラッグストアで手に入るアイテムの中には、かなり分かりにくい場所に配置されているものがある。その中でもガンショップのカウンター裏にある「ツール」と、ドラッグストアの棚に置かれている「回復剤3」は見逃しやすいため注意が必要だ。また入手するアイテムは必ずしも一定ではなく、アイテムデータにあるように、確率によって普通とは違うものが手に入る場合もある。ときには貴重なアイテムが出るまでリセットしながら探してもいいだろう。



▲ガンショップでは、カウンター裏のこの場所を調べると「ツール」が入手できる。



▲ドラッグストアの棚にある「回復剤3」。HPを1回復できるアイテムだ。

MAP DATA

Item (アイテム)

① 養生薬
PE防弾+1 (80%) / PE防弾+2 (20%)
② 回復剤3
移動速度増進薬
防弾力+1 (80%) / 防弾力+2 (20%)
③ 回復剤3
CR防弾+1 (80%) / CR防弾+2 (20%)
④ ツール

TUNE UP GUIDE2 - チューンナップガイド その2

武器・防具にあわせたチューンナップを!!

この「コピー」から武器、防具の調整やツールの製作も、武器よりもチューンナップの幅が広がって来たはず。ただし、チューンナップの仕方によっては、種類が何種類にも増えるもので、しっかりと考えたいことが必要だ。ここでは武器と防具、それぞれについて、意味合いでチューンナップ例を解説している。これ以降に入手するチュンナップは決めるべきの準備としてほしい。

● 武器のチューンナップの準備は、コピー1つで済む。調整の幅が広がるので、新しいツールを有効活用して、より強力な武器を作ろう。

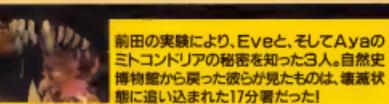
武器のチューンナップ 防具のチューンナップ

ストーリー序盤から中盤の武器のチューンで、重要と見られるのが通知効果の「連射射撃」の付け方。これが多いほど1度に攻撃できる回数が増える。ただし、射撃のモーションが大きいライフルなどは攻撃する時間が長くなるので、複数発の攻撃などは非常によくない。必ずしも「3連射」より「5連射」の方がいい、というわけではない。通知効果を生かすも被弾も、打撃の武器と、相手となる敵の数やその性質にたいと、ということも覚えておこう。パラメータを引き継いでいくチューンナップについては、通知効果がどうしてもおきならない。Aya自身の「アクティブアイテム」を同時に自己などで成長させることも必要になってくるのだ。

現時点で登場する防具の通知効果は、「オートヒール」と「アイテムスロット+1」のみ。どちらも非常に使える通知効果なので、強力な防具につけておくといいたいだろう。ただし、この2つの通知効果はいっぺんに2つの防具へ付けてしまうと、取り外すと同時に2つがムダになってしまう。防具の通知効果の場合、1つずつ別の防具に付けて、異なる効果を持ったものを状況に合わせて使い分けたいという方法が効果的になった。また、防具のパラメータで、まず重要なのは防弾力だが、PE防弾力やCR防弾率も成長させておく必要がある。今後、これらのパラメータを調整してパワーアップさせた防具を1つ用意しておくといいたいだろう。

利己の遺伝子

「自分のコピー(子孫)をいかに強く守るか、という、遺伝子が持つ目的は(自らの利益のみを求めると性質)が、生物の進化の原動力になっているとする、進化における役割の1つ。「生物は自然環境に適応して進化してきた」と考えた、ダーウィンの進化論とは正反対の考え方と見える。



前田の実験により、Eveと、そしてAyaのミトコンドリアの秘密を知った3人。自然史博物館から戻った彼らが見たものは、潜航状態に追い込まれた17分署だった!

17分署 (Eve襲撃後)

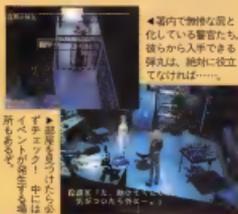
17分署掃蕩⇒VSケルベロス

同僚から弾丸をもらいつつ進もう!!

襲撃後の17分署に出現するNMCは、セントラルパークのそれとは比較にならないほど強力。Ayaのレベルだけでなく、武器と防具もしっかり強化していないと太刀打ちできない。署内に散らけている同僚の拘束や警官を調べると弾丸を入手できる。また、ほとんどの部屋でアイテムを発見できるので、扉を見つけたら必ず中をチェックしよう。

【必要行動チャート】

- ▶地下1階の襲撃大逃へ
- ▶武器庫までへ
- ▶地上階へ
- ▶ケルベロスと戦闘



(Eve襲撃後) 1階

地下1階へ

ロッカールーム

部長室

会議室

2階へ

受付

オフィス

17分署に戻ってきたら、まずはオフィスでセーブ。ストーリー上、次には必ず地下1階に行かなければならないが、地下には強敵のDogmanが登場してくる。もしもときのために、必ずここでセーブをしておく。

(アイテム)

- 弾+8 ※警官より入手
- 弾+15 ※ワナナーより入手
- 回復剤3 ※右から2番目のロッカー
- 弾+8 ※警官より入手
- トシカ ※扉のかけたロッカーの中に、3層で「ロッカーの鍵」を入手するとロッカーを開ける。
- 弾+15 ※ニコックスより入手
- Chpベスト改

Battle (バトル)

- Rat2×1, Crow2×2
- 【2回目以降】Rat2×1, Crow2×1
- Spider1×1

Event (イベント)

○ **先にEveの襲撃**
結成された署内の様子を見て、襲撃するAyaが、ここで、ダメージを負った警官を救出する。1人で中に突入しよう。前田からは謎のアイテム「ハマヤ(破壊炎)」をもらえ、その効果は本編同様、邪魔なような武器保管部のウェインに限定しよう。

○ **2階へ向かう**
襲撃後の1分署で社社に向かうべき場所は、地下1階、しかし、その前手を強襲して先に2階へ向かうこともできる。先に2階へ行った場合は、同僚のニコックスと警官たちがNMCと戦っている状態なので、結局、そのまま地下1階に向かうことになるのだが……

○ **3階へ向かう**
会議室にあるアイテムボックスからは、「オートヒーラー」の追加効果を入手した防具「Chpベスト改」が手に入る。ケルベロスの防具を使用しているプレイヤーは、地下1階に向かう前に入手しておく。会議室ではSpider(クモ)が出現するが、障害物の少ない、広い場所での戦闘なので、さばりと苦勞が少なく感じる。

NMC DATA	Spider(クモ)
LV	15
HP	78
EXP	20
BP	13
弱	弾+15 / 弱敵 剥奪防具効果
攻撃	毒ネット攻撃



毒効果からネットを用いてから攻撃してくる。できるだけ、正味には入らないように。

NMC DATA	Crow2(カラス)
LV	12
HP	35
EXP	6
BP	6
弱	弾+8 / 弱敵 剥奪防具効果
攻撃	突進攻撃



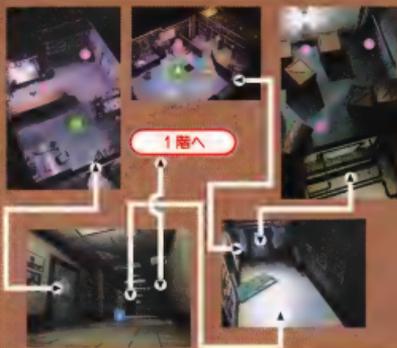
機動力が高く、速くから襲撃に近づき攻撃してくる。引退してから、一歩に注意して歩こう。

NMC DATA	Rat2(ネズミ)
LV	10
HP	70
EXP	20
BP	11
弱	弾+8 / 回復剤1
攻撃	火炎攻撃、かみつき



PE攻撃の火炎炎は、強い確率で壁などをかわりにくく、かみつきもかなりのダメージが得意。

(Eve襲撃後)地下1階



VAPO DATA

(アイテム)

弾×8 ※キャシーより入手
MSPF
回復剤2
MPF×5
ツール
攻撃力+1 (80%) / 攻撃力+2 (20%)

NMC DATA

Dogman (大男)

LV 17
HP 102
EXP 39
BP 15



初期値2 / ガ
らこた

PE攻撃の収
束時75%、A9の
の距離を低下す
る。無理に近づ
くよりは遠距離
から狙おう。

攻撃
選

円形の衝撃波、
殴打攻撃

Battle (バトル)

● Dogman×1、Crow2×1
● 2回目以降 Dogman×1、Crow2×2
● Dogman×2

Event (イベント)

① ベンゴ等に自動で付く!

警備大舎に行くとき、キャシーが預けている。彼女の話では、ベンゴ警備隊のシーブ(全着)で使われていたらしい。大衆の風には別の意味で残っていることから、すでにシーブがNMGと化している可能性は高いのだ。ベンゴ危ない!

② 武器管理が引継ぎ

武器管理室には、トールズがNMGの襲撃で武器の整備を負っている。フェインとトールズの会話からは、トールズが厳しく武器を管理するようになった理由が分かります。そして……! イベント後、「M92F」が入手する。

(Eve襲撃後)2階



1階へ

3階へ

円形の「武器倉庫の鍵」を入手! しかし、武器倉庫には驚くような強力な武器があるわけではない。ただし、ツールが入手できるため、攻撃をキャンセルしたうえで、2階より先を目標するというのも1つの手段。

(アイテム)

弾×8 ※警官から入手
PE防弾+1 (80%) / PE防弾+2 (20%)
ツール
回復剤1
武器倉庫の鍵 ※手に入ると地下1階の武器倉庫の中に入ることができる
● CP回復+1 (80%) / CP回復+2 (20%)
● 回復剤3 ※机の上の小箱

Battle (バトル)

● Soldier×2、Bat2×11
● Soldier×3
● Dogman×2

Event (イベント)

① Dogmanが引継ぎ

風に乗るとすると、2匹のDogmanがガラスを破って飛び出してくる。2匹同時に襲ってこられると非常に辛いので、1体ずつ確実に倒していこう。時間が経つと、風の渦の中に残っている「武器倉庫の鍵」を入手する。



(Eve襲撃後)3階



2階へ

(Eve襲撃後)4階



監視室のシーブの変わり果てた姿「ケルベロス」が次のAyaの相手。扉裏に入るなど、1つ1つに突入するの、その前に3段階攻撃を撃てておこう。

敵情報 基本データ

Big-dogman(巨大犬男)

LV	98
HP	150
EXP	45
BP	23



種 SOSSO
攻撃力が尋常ではないが、1体分の対この敵は少ないが、ダメージ範囲で攻撃時に!

反撃力
円形の衝撃波、弾打撃



MAP DATA

(アイテム)

- ロッカーの鍵 ※警官から入手
- 防弾力+1 (20%) / 防弾力+2 (20%)
- 弾+6 ※警官から入手
- Nジャケット

Battle (バトル)

- ①Rat2×2、Crow2×1
- ②Big-dogman×1
- ③Spifer1×1、Bogman×1
- ④Crow2×1、Spider×2

Event (イベント)

- ①監視室を突破!

監視室に閉められている監視官は、HPを1度だけ完全回復してくれる。

- ②Door-ONEを突破!

出れている警官に話しかけると「ロッカーの鍵」がもらえる。

- ③トールレス入り!

トールレスの目が警官を撃っている。例せば「S G S S O」が中にいる。

- ④コアを破壊せよ!

ペンをかばうペイカーにKerberosの卵をむく! Ayaは2回会うのか?

Battle

PICK UP

VS Kerberos (7/10/10)

首を1本ずつ撃破して、雅美に倒せ!

3本の首のうち真ん中の首は固定で、HPが少なくても回復のPEを使い始める。まずは真ん中の首を倒し、残った2本の首を1本ずつ倒そう。PEの「バリア」を有効活用しよう。

Kerberos		
HP	炎ダメージ	氷ダメージ
150	100	100
炎ダメージ	氷ダメージ	炎ダメージ
100	100	100
炎ダメージ	氷ダメージ	炎ダメージ
100	100	100

景品全圖

「パラサイト・イヴ」ウラワザ大募集

本日が集ったすごいウラワザを大募集! 攻略に役立つもの、楽しいもの、びっくりしちゃうもの、面白いもの、ちょっと上乗りの一品など、とにかくなんでもOK! 変身したら、ウラワザをその方法と記事をおかりやすく書いて、3月25日のまで先まで送ってね。

特報!

最高の完全攻略本が4月11日、ついに登場!

パラサイト・イヴ 攻略ガイド

さらに「パラサイト・イヴ」の真実に迫りたい、というキミに贈る究極の攻略本が発売されるぞ! 超見やすいマップと詳細なギンスターアイテムデータなどで、この大作のすべてを徹底解説。「完全」を求めるなら、電撃PS特別編集のこの一冊しかない!! (電撃攻略王/定価¥3500円)



FFVII×ハリウッド

融合する。



SQUARE USA PRESENTS
THE CINEMATIC RPG

[parasite eve]
パラサイト・イヴ
TM

3.29(SUN) IN STORES

標準価格6,800円(税別) CD-ROM2枚組

DX DOLBY SURROUND
ムービー内で使用されています。

SQUARESOFT

株式会社スクウェア 〒153-8668 東京都品川区下目黒1-8-4 アルコタワー
03-3556-3000 FAX 03-3556-3001 E-MAIL info@square.co.jp

このソフトはプレイステーション専用ソフトであり、他のコンピュータでも遊べない場合があります。



影畫のイメージのほか、
商品パッケージでもお楽しみいただけます。

▲ このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
このゲームはPlayStation 2専用ソフトです。PlayStation 2専用ソフトであることをご確認ください。





あけて
師匠・お席を
待っています。

- トリス 500
- 赤い鳥 500
- 赤い花 500
- 赤い月 500
- 赤い星 800
- 赤い雲 400
- 赤い雨 200
- 赤い雪 500
- 赤い霧 500
- 赤い嵐 500

コンビニ専用ソフト

本格派麻雀ゲーム「牌神2」、コンビニでいよいよ新登場。



あの松村邦洋を再現し、麻雀が大好きな人を満足させる本格派麻雀ゲーム「牌神2」。このゲームは、松村邦洋と共に世界各地を転戦しながらプロ雀士と対局する「麻雀グランプリ」、対戦相手をフリーに選んで対局できる「プレイパート」、初心者でもわかるように麻雀の基礎から教える「学習パート」を用意。プレイヤーのレベルを大きくアップします。さらに、麻雀ゲーム初の振動で感じるデュアルショック対応。「しゃべる」ふるえる!ふるえる!の麻雀ファンが待ちに待ったゲームです。

- ★プレイパート ●麻雀グランプリプロの雀士たちと世界を転戦しながら行われる「麻雀グランプリ」。松村邦洋の実況と世界各地の特色あふれた演出で、プロ雀士と対局していくモードです。●特典雀手・対戦相手自由を選んで対局するフリー対局モードです。たたくだけなくポイント制戦度も導入しています。
- ★学習パート ●基本学習・初心者でもわかるように、麻雀の特殊な用語解説から、プレイするにあたっての細かいルールを解説します。●手役学習・打つ方も読む方も通り理解している人のためのモード。テンパイするに、どのような牌の切方をするべきなのか? 熟練の良いつり方を覚えるモードです。



◎発売: (株) スクウェア ◎対応機種: プレイステーション ◎価格: 5,800円 (税別)

ps2 PSP スクウェア 「鳥」マークおよび「Play Station」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

**猛禽ファンの方に
は、コナラ
パワー
スタークス2**
4月発売予定
お買上価格5800円(税別)
対応機種: PSP
(マークII)
プレイステーション
価格: 7000円

デジタルゲームのあるコンビニなら、欲しいソフトがいつでも買える
ゲーム買うなら、コンビニだ。

上記4メーカーの店舗にも販売されています。

送料わずか200円

お近くはデジタルショップ提供のコンビニエンスストア
がないお客様には、遠隔販売でもお受けします
お申し込み・お問い合わせは遠隔店舗のスタッフまで

0070-80-7080

受付時間: 平日・土・日 9:00-21:00 / 日曜・お盆の日 11:00-19:00
携帯電話: 090-0105-0105

●特典品として各店舗の限定グッズをプレゼントします。●特典品は店舗によって異なります。●特典品は在庫限りでなくなり次第で終了します。●特典品は店舗によって異なります。●特典品は在庫限りでなくなり次第で終了します。

対応

対応機種: PSP
価格: 7000円

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

春休み攻略 スぺシヤル



- バイオハザード2
- 鉄拳3
- セノキアス
- ブシドーブレード式
- ファイナルファンタジーV
- 悠久幻想曲 2nd Album
- ノエルラ・ネージュ〜
- REBUS
- 魔魂烈伝3
- みつめてナイト



イラスト / 伊藤勇木

©2003 Square Enix. All rights reserved. 彩のラブソング

感動のエンディングまで完全攻略!

BIOHAZARD 2

もう「バイオ2」は味わい尽くしたという人たちに、今回は隠し要素を一挙公開。もちろんまだ終わってない人へのフォローム全。エンディングまでガイドする。

バイオハザード 2

発売中
開発元
©2001 CAPCOM

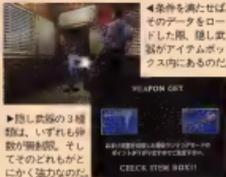
※PC/1.7.0以降

『バイオ2』に隠されていた、さまざまな秘密を大公開!!



3種類の隠し武器をGETせよ!

前作同様、「バイオ2」にも弾数無制限の強力な隠し武器が用意されていた。しかも今回は3種類! 中には普通にプレイしていたのではお目にかかれないう珍しい武器もあるので、ぜひゲットしてその破壊力を楽しんでもらいたい。ただ、例によって条件はかなりキツイぞ。果たして、すべての隠し武器を入手することができるかな?



◀隠し武器の3種類は、いずれも弾数が無制限。そしてその威力もかたにかく強力なのだ。
WEAPON GET
CHECK YOUR SCORE!

マシンガン(弾数∞)

使用条件

救急スプレーを一切使わず、裏シナリオのノーマルモードをランクA以上のスコアでクリアする。

ゲーム中に入手できるサブマシンガンと性能は同等。ただ、弾数が無制限だということが決定的に異なる。ザコ相手だと、足止めしつつ攻撃できるので、非常に便利な武器といえる。ただ、単発の破壊力に欠けるので、ボスクラスが相手だと少々つらいかもしれない。



◀マシンガンは非常に使いやすい。弾数は無限だが、威力はそれほど高くない。

ガトリングガン(弾数∞)

使用条件

インクリボンを1回も使わず、裏シナリオのノーマルモードをランクA以上のスコアでクリアする。

サブマシンガンと同等の連射性をもち、攻撃力でははるかに上回る強力な武器。ただ、攻撃の操作をしてから弾が出るまでにかかるのタイムラグがあるため、リッカーなど、素早い動きをする敵にそのスズきつかれると少々つらいところがある。



◀弾速は非常に速い。ただし、弾速が速いぶん、弾が当たるまでにかかるタイムラグがある。

ロケットランチャー(弾数∞)

使用条件

2時間30分以内に、表か裏のシナリオのノーマルモードをランクA以上のスコアでクリアする。

前作にも隠し武器として用意されていた弾数無制限のロケットランチャー。発射されるまでに若干のタイムラグこそあるものの、ボス以外はすべて1撃で粉砕可能。さらに置いたりソビやリッカーにもしっかり当たってくれる。とにかくこの破壊力は絶大だ。



◀ソビやリッカーなど、非常に強い敵に威力が大きい。

春休み攻略スベシヤル

ゲームセンター



画面にヒビが入る!!

発生条件

銃口が、画面に向かって完全に正面を向いている状態で、銃を撃つ。

これは前作にもあった隠し要素だが、「バイオ2」ではより簡単に見られるようになっている。銃口が画面に対して完全に正面を向くようなら、どこでも画面にヒビが入るぞ。また対応している武器も前作より増えている。ちなみに、レオンはハンドガン、ショットガンの2種類が対応。一方のクレアはハンドガンのみに対応している。ヒビの入り方にも、いくつかパターンが用意されているので、いろいろな場所で何回も試してみよう。



4-0 おまけゲームの裏面の3Dレンダリング



4-1 レオンはショットガンで画面面にヒビを入ることもできる。結核菌は「逆力」でも入る。



やはりあった 隠しコスチューム

これまた前作にもあった隠し要素だが、この「バイオ2」にもコスチュームチェンジが用意されていた。しかも、今回は1パターン。ただ、残念ながら、条件は今のところ秘密。でも、裏シナリオまでクリアしていれば、大体の見当はつくんじゃないかな? そう、カギは前作にも出てきた後が鍵になっているのだ。後に永遠の安らぎを与えたとき、なにかがもたらされるはず。がんばって探してみよう!



4-2 隠し衣装の入手条件



4-3 レオンが「ワイルド」になる条件



4-4 レオンが「ワイルド」になる条件

レオンの場合

レオンのコスチュームは、革ジャンとタンクトップの2種類。しかも、コスチュームチェンジすると見た目が変わるだけでなく、ハンドガンの構え方まで変化するのだ。実はここに、重大な秘密が隠されている。コスチュームチェンジをすると、ハンドガンが撃つスピードが速くなるのだ。気づきにくい、これに変わる場面も多いはず。

クレアの場合

クレアの隠しコスチュームは、ウエスタン風の少々派手なもの。このコスチュームに着替えると、コルトS.A.という銃も一緒に入手できる。この銃を使うと射撃スタイルがクイックローになるぞ。



4-5 隠し銃が6発発射できる。撃ち尽くすのも一瞬。注意も必要だ。

*武器の実用性は、1発の攻撃力や使用・下すのを考慮し、S・A・B・C・D・Eの6段階で表しています。なお、このデータは誤差範囲内で調べたものです。



おまけゲーム 『第4の生存者』

発生条件

裏シナリオを、Sランクのスコアでクリアする。

下水道からレポートを目指す、レオンたちは遠く離れた場所にあるもう1つの「バイオ2」群がる敵をなぎ倒し、生き残るためにゴールを目指せ!

ハンク使用武器一覧

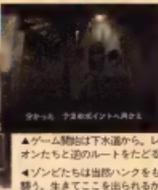
名	前	属性	コメント
ハンドガン	D		最初から子弾9発を15秒持っている
ショットガン	A		最初から子弾9発を15秒持っている
マグナム	A		最初から子弾9発を8秒持っている



この惨劇から逃げ延びたものか!

主人公ハンクとは…?

ウィリアムからG-ウィルスを奪取するために派遣された部隊。その生き残りハンクだ。レポートに向かい、入手したG-ウィルスをアンブレラ社に届けるのが彼の目的。生き延びるための戦いが、新たな悲劇を生むのか?!



4-6 ゲーム開始は下水道から。レオンたちと逆のルートをとる。レオンたちは出陣ハンクをも襲う。生きてここを出られるのか!

『第4の生存者』ワンポイント攻略

ハンクは、最初から持っているアイテム以外、途中で入手することができない。ただ、弾薬は結構豊富に持っているのど、うまく使い分けて警察署2F秘密上のレポートを回収する。基本的に、敵が多いところではショットガン、そうでないところではマグナムがハンドガンを使うのがいいぞ。『第4の生存者』では、狭い通路に敵が群がっているため、避弾を逃げるのが非常に困難である場面が多い。戦うべき

ときは、割り切って戦った方が、生き残る確率は高くなるのだ。ただ、思いのほか道は長いので、戦いが避けられる場面では逃げた方が、当然有利なのはいうまでもない。

▶こんなところでショットガン。弾薬を効率よく使うことが、クリアへの道だ。



悪夢からの脱出は成るのか!?



エイダとの決別、そして……

レオン・S・ケネディ



レオンとジルが下水道で再会するシーン

下水道でG-ウィルスの開発者・ウィリアム・パーキン妻であるアネットに撃たれ、気を失ったレオン。意識を取り戻し、2体目のボス・アプゲーターとの熾烈な戦いを遂行けた後は、再びエイダと会合。アンブラの研究所と下水道を極秘に結ぶロープウェイを利用し、惨劇の原因を作り出した研究所へと向かう！だがそこには、恐るべき形にその姿を変えたオリジナルGが待ち受けていた。この恐怖に暴か下りるのは、一体いつ……!?



▲ロープウェイで研究所へ。だが、そこで6の扉の中がレオンたちに向く!!



レオン編 パートナー

恋人を探しているということがだが、その行動に賛意の多いエイダ。最後の最後で彼女の正体、そして目的が明らかになるが、その後……。結局、彼女は犠牲者の1人だったのか!?



エイダウオッチ

レオン専用武器		
武器名	実用性	コメント
コンバットナイフ	E	遠慮無用のナイフ。攻撃力は最強
ハンドガン	D	反動が小さく、使いやすい
カスタムハンドガン	C	オート3連射が可能。残弾数には注意
ショットガン	A	広範囲に攻撃可能な強力な武器
カスタムショットガン	S	弾速を高め、攻撃力がアップ
マグナム	A	攻撃力は高いが、反動も小さくない
カスタムマグナム	S	マグナムの攻撃力がよりアップ
サブマシンガン	B	最高の攻撃力は小さいがその連射性は魅力
火炎放射器	C	射撃は遅いが、種物類の弱く効果大

レオン固有アイテム	
ライター	暖かなどに火種をつけるのに利用する。意外にも、使いどころはけっこう多いのだ。

レオン編攻略チャート

ここでは、ゲーム開始からエンディングまでのルートを一軸にして紹介する。チャート内では、各部屋で入手できるアイテムまでパッチリ解説。これを見ながらプレイすれば、迷うところはないはず!!

- 1 裏通り西
ここからゲームスタート
- 2 ガンショップ
イベント後産生の死体を調べるとショットガンが入手可能。ハンドガンの強も2つある。
- 3 路地
ここでハンドガンの強を入手できるが、そちらへ進めると扉を壊してゾンビが出てくる。
- 4 車路地
- 5 裏通りA
- 6 バス車内
- 7 裏通りB
- 8 重慶聖教地
バス車内ではハンドガンの強を入手できるが、気づく前にいくところに選り好みがあるので注意。ほかの場所には特に何もない。ゾンビに注意して、先を急ごう。
- 10 1Fホール
ハンドガンの強、インクリボンが入手できる。

- 16 西オフィス
1Fホール
- 18 西オフィスでブルーカードキーを入手後、1Fホールのコンピュータを使う。
- 17 待合室
- 11 西廊下
- 12 会議室前
- 14 階段廊下
- 15 写真暗室
経路合室でハンドガンの強と雷内巨砲、1F西廊下でグリーンハーブとハンドガンの強、4階階段下でグリーンハーブと2つ、3階写真暗室でインクリボンと作戦報告書2を入手できる。
- 30 2F階段
2つの影像を、向かい合わせて解錠に設置するよう移動させると、パーズンハートが手に入る。
- 32 西廊下A
ゾンビがいるが、それ以外には何もない
- 31 S.T.A.R.S.ルーム
ここでは、ハンドガンの強、救急スプレー、ショットガンが入手できる。また、クリスの日記の下にはユニコーンのメダルがある。あとフィルムDもある。この部屋にあるぞ。
▲フィルムDは、ある机を5回倒れると……

- 12 会議室前
降り道では窓から手が出てくるので警戒。
- 9 捜査会議室
ハンドガンの強と作戦報告書1がある。奥の種別で火をつけるとパーズンハートが手に入る。
- 18 1Fホール
ユニコーンのメダルでスピードのカギを入手。
- 10 資料室
ここにはインクリボン、パバロール報告書、4角クランク、ハンドガンの強がある。
- 34 西廊下B
ハンドガンの強とハンドガンパーツがある。
- 33 図書室
図書室の中にある階段から上り登り、通路を進んでいくと落とし穴から下に落ちる。落ちた先のつきまたりに電源スイッチがあるのだから。これを利用して、扉を移動させることができるようになる。そのあと、壁面に書いてある通りには扉を移動させると、ビショッププラザの入手することができる。また、この部屋の奥の扉には、レッドハーブが置いてあるのも、必要なら取って、グリーンハーブと調合しておくのも後々心強い。
- 35 2Fホール
ハンゴを下ると1Fとのつながりがある。

※チャートにある、数字と部屋名はP66～P67にある「MAP一覧(レオン編)」でMAP内にて記載された数字と部屋名に対応しています。
※武器の実用性は、1級(1段階)から5級(5段階)の順に力強化、F・S・A・B・C・D・Eの5段階で表しています。なお、このデータは編集部独自調べたものです。
※フィルムDはS.T.A.R.S.ルームにあります。現時点では場所は公開することができません。

39 2Fセーブルーム

秘書の日記A、インクリボン、小さなカギがある

40 ベリ廊下

43 2F廊下

42 屋上

29 敷地裏

③2F裏口にある死体を調べると、**ハンドガンの弾**を入手することができ、カラスがいるので無視した方が無難。

28 小屋

ここには**バルブハンドル**、**ハンドガンの弾**、**インクリボン**がある。

42 屋上

バルブハンドルを入手したら、この給水塔で使う。するとヘリの火が炎上、美術倉庫へ入ることができるようになるのだ。ほかにはなにもないので、先を急ごう。



▲給水塔でバルブハンドルを使う。

41 美術倉庫

屋上でヘリの火を消していれば、この部屋に入ればよいことになる。この部屋の片隅には、**ダイヤのカギ**が置いてあるので忘れずに取ろう。また、扉面に設置された2体の女性の像それぞれに**バーニングハート**を使うと、**キングプラグ**を入手することができる。また、そのほかにも、**ショットガンの弾**が置いてあるので、必要なら取っておこう。



▲2つのバーニングハートはここで使うのだ。



▲ダイヤのカギはここ、見逃すな!

44 2F非常階段

27 非常階段

このエリアは2階から来れば通り抜け可能。また合計で**グリーンハープ**を3つ入手できる。

24 東オフィス

この部屋にあち小部屋の中には金庫があり、**ショットガンの弾**、**警報機**の地図が入っている。金庫を開けるナンバーは、①待合室に通った番内自販機に書いてある。また、非常階段に通じる扉の前に倒れている死体は**ハンドガンの弾**を持っている。そのほかにもこの部屋には、**インクリボン**と**グリーンハープ**がある。



▲ナンバーコードをメモして取っている

▲この金庫を開けるナンバーは、番内自販機に書いてある。また、非常階段に通じる扉の前には死体があるので、忘れずに取っておこう。

19 取り調べ室A

20 取り調べ室B

①取り調べ室Aには**ブループラグ**、**電気コード**、**磁石ブレイク**、②取り調べ室Bには**小さなカギ**が置いてある。ちなみに電気コードは、④西廊下から直通廊下Bで使うとシャッターが下りて、ゾンビの進入もある程度防げる。

21 休憩廊下

ここには**グリーンハープ**がある。なお、ゾンビが大量に登場するのでショットガンを使う。

13 押収品倉庫

ショットガンの弾と**フィルムA**を入手できる。ゾンビが大量にいるので注意。

16 西オフィス

ダイヤのカギが置かれているこの部屋では、**ハートのカギ**、**グリーンハープ**、**ハンドガンの弾**、**レンガ**などのアイテムや書架を入手することができる。

25 東廊下B

ここから地下へ行くことが可能。また、**ショットガンの弾**、**グリーンハープ**が置いてある。

55 地下東

57 外廊

⑥地下東は今後も通るのでゾンビ大は倒れておこう。⑥外廊には**レッドハープ**がある。

50 地下駐車場

ここではイベントが発生し、エイダと初めて出会う。彼女と協力することで、トラローラーを動かして奥に進めるようになる。また、隅に**グリーンハープ**が置いてある。もし残りHPに不安があるようなら、これを使って回復しておいてもいいだろう。



▲エイダとトラローラーを動かす。これで奥に進める。

47 留置場地下

ここには**ハートカンの弾**がある

48 留置場

エイダが言っていた情報通のベンがここにいる。だが、この時点では非協力的で、特にこれといった情報は得られない。ベンがいる牢屋の扉には、**ブルーハープ**と**グリーンハープ**があるのでも取っておいてもいいだろう。特に、ブルーハープはのあとで必要になる可能性が高い。また、標の中には**マンホールオープナー**がある。



▲標の中に置いてあるマンホールオープナー。この扉後に必要になるので忘れずに取っておこう。

49 大倉

ここには**レッドハープ**と**ブルーハープ**がある。これらのハープを奪うとすると、ゾンビが暴走を始めて襲ってくるので注意。なお、マンホールオープナーを持っていない場合は、このマンホールから下水処理場へ行くことができる。▲マンホールオープナーはここで行うのだ。



62 処理場地下通路

60 処理場地下

61 処理場セブ西

④処理場地下通路には巨大クモが2匹いて、通り抜けが困難。なお、④処理場セブ西には**インクリボン**と**ブルーハープ**がある。

59 処理場A

現時点では先に進めない。とりあえず戻ろう。

60 処理場地下

④処理場Aに行ったらここに来ると、プレイヤーキャラがエイダに変わる。

64 屋外通路

65 工事中通路B

④工事中通路Bには**ショットガンの弾**がある。エイダは使えないが、取っておいた方がいい。

63 水槽

まず階段を降りて、水槽を奥の壁にくっつくように押しつけて3つ生体形を作る。この際、水槽の1つは降り越えてから押す必要がある。その後、階段を上ったところにあるスイッチを押して水槽に水を満たす。これで部屋の奥に進めるようになり、**クラブのカギ**が入手できる。また、**下水処理場の地図**もこの部屋にあるので、忘れずに取っておこう。▲奥にある水槽を乗り越えたいと、3つ生体形をなす。



60 処理場地下

ここに戻ってくると、プレイヤーキャラがレンガに変化する。

54 機械室

この部屋の中には電源パネルが設置されている。オーバーヒートしないようにスイッチを入れていき、電力を供給。すると④留置場のカードリーダーが働き始める。これで④留置場に入るための第1段階は終了。なお、この部屋の中には**警報機**の**地下の地図**と**グリーンハープ**もある。グリーンハープはともかく、地図は忘れずに取っておこう。▲上、下、上、上、上と入れるのがカンタンか?



▼ 休みみ攻略スベシヤル

▼ 休みみ攻略スベシヤル

56 殒死室

この部屋の中には**レッドカードキー**がある。これを取るとゾンビが大量に出てくるので注意。

53 武器庫

⑥機銃室で電力を供給したあと、カードリーダーでレッドカードキーを使うと、ここに入れる。ここには**サブマシンガン**、**射撃ドバック**、**ハンドガンの弾**と、**ショットガンの弾**がある。

26 宿直室

ここには**マグナム**、**ショットガンの弾**、**ジョーシの日記**が置いてある。

23 記者会見室

この部屋では、まず火種をつけたあと、12、13、11の順にコックをひねると**食の罐頭**が入手できる。また、ここには**フィルムB**もある。

33 図書室

ここへ来ると、①西面下と②南面下Bの2つの廊下にゾンビがなだれだす。電気コードを使っておけば、どちらか一方からの侵入を防ぐことができる。
▲窓ガラスを割って、侵入してくるのだ



45 3Fホール

46 時計台

⑩時計台でクラックを使うと、隠し階段が現れる。これを上り、その先で金の扉を開く。すると、さらにその奥で**ナイトプラグ**が入手することができる。
▲あとがダストチューブで留置庫へ進む。



48 留置場

ここに来ると、ベンの叫び声が……。彼は死に際し、**響典おてのメールの写し**を残す。

59 処理場A

4つのプラグをすべて集めてここへ来ると、最初のボス戦が始まる。ベンの卑い叫びだ。



G (幼体)

巨大な卵による1撃は非常に強力。マグナムやショットガンといった攻撃力の高い武器を利用して、近づかれる前に倒すようにしよう。小型の卵に喰いつかれたら、即座に◆キーをガチャガチャやって暴れれば、ノーダメージで振り回すことが可能。

6 (幼体)

G (幼体) 本体への攻撃に夢中になるあまり、小型の卵の存在を忘れ、無用なダメージを受けることだけは避けるようにしたい。
▲ボス戦が始まったら、ここで能を消費だ!



58 処理場B

ボス戦後は、ここでエイダと合流できる。

73 下水道1字廊下

ここには**ブルーハーフ**と2つ置いてある。

72 北管理室B1F

85 北管理室B2F

⑨北管理室B1Fには**救急スプレー**、**インクリボン**、**ハンドガンの弾**、**下水管理室へのFAK**がある。⑩北管理室B2Fには**ショットガンの弾**と、**マグナムの弾**がある。



▲B2Fではライターを使い、釘りを破壊。

86 下水道T字廊下

ここでイベントが発生し、プレイヤーキャラがエイダになる。また、**下水道の地図**もある。

83 下水道道A

レオンを撃った女を倒し、ハンゴを上る。

71 隠し通路

ここはゴキブリに注意し、ダッシュで逃げよう。

70 吹き抜けB1F

81 ゴミ運搬場

⑧吹き抜けB1Fではイベントが発生。⑨ゴミ運搬場に行くこと、キャラがレオンに変わる。

86 下水T字廊下

プレイヤーキャラがエイダから究極したレオンに変わり、この場所からから再スタート。

83 下水道道A

この奥にある2つの死体を調べると、**オオカミのメダル**と**ショットガンの弾**が入手することができる。メダルは少々見づらいところにあるのでよく探そう。
▲エイダのところに行く前に、メダルは取っておこう。



78 下水道道B

2匹の巨大クモをかわし、先に進む。

79 吹き抜けB2F

ここでは、バルブハンドルを使うことで先に進むことができる。進んだ先には、**グリーンハーフ**と2つと**ショットガンの弾**、**ブルーハーフ**と**ショットガンランタ**がある。なお、のちに⑩吹き抜けB1Fに行くことになるので、2度ずつ開けよう。



▲この直後はボス戦。ここでセーブしておくといいぞ。

80 ボンベ通路

ここを奥まで進めるとボス戦に突入。倒すまで、この部屋から出ることができなくなる。

BOSS アリゲーター

アリゲーターが出現したら、ダッシュで来た道を振り返り、途中にある高圧ボンベを通路に動かす。そのまましばらく待っているとアリゲーターがやってきて、ボンベをくわえ込んでしまうのだ。そこをすかさず撃って攻撃すれば、1撃で倒すことができるぞ。一応、力押しで倒すことも可能。
▲ボンベをくわえたら銃を撃つ。これでジ・エンド。



81 ゴミ溜め場

ここには**インクリボン**がある。

70 吹き抜けB1F

ここでは、**オオカミのメダル**と**下水管理室の日記**が入手できる。ただし、あらかじめリブプを使い、通路を移動させておこう。

71 隠し通路

ここを通過して下水道道Bへ戻る。

78 下水道道B

オオカミのメダルとオオカミのメダルをこの通路に設定機に使うと、先に進めるようになる。

77 洞窟

76 地下搬入口

⑨地下搬入口では、高圧ボンベを使わずにアリゲーターを倒した場合には、**ショットガンの弾**と**ハンドガンの弾**が手に入る。
▲合コンで1人目まで倒す。



90 ローブウェイ

ローブウェイで移動中、謎の手が攻撃してくるが、撃発撃ち込みのばあとは静かになる。

89 ローブウェイ乗り場

発砲時に火をつけること、**武器ボックスのカギ**が見えるようになる。忘れずに取っておこう。

91 地下通路1

分かれ道に向かって左に進むと、**ショットガンパーツ**があるぞ。

92 地下通路2

通路右の奥には**グリーンハーフ**が2つある。

94 パネル室

ここには**インクリボン**、**ショットガンの弾**、**マグナムの弾**、**救急スプレー**がある。

93 ターンテーブルエリア

ここには**ハンドガンの弾と工場の爆弾**がある。また**列車**の中には**マグナムの弾とDOWNキ**がある。

96 車両

エイダが壁の手の攻撃を受け、倒れる。

95 ターンテーブル

危険を承知で車両の外に出ると、そこには**G1**が最後の砲との戦いが、今始まる!!

BOSS G2

G2は、攻撃力が非常に高い強敵。辛い、動きは決して早くはないので、ターンテーブルを回り込むようにして、距離を取りながらチクタク攻撃していこう。行き止まりまで進めたら、まだ余裕のあるうちに素早く相手の砲を走り抜け、逆回りし進みながら、また同じ事を繰り返すのだ。



▲G2は非常に強力な攻撃力を持つ。また、非常に高い攻撃力を持つ。

99 ターンテーブルB4F

B2を倒し、アンブレラ研究所へ到着。

98 警備室

ここには**マグナムの弾**、**ショットガンの弾**、**グリーンハーブ**、**インクリボン**がある。

103 メインシャフト

中央にあるブレイカーシステムからメインヒューズが抜き取られている。まずこれを探そう。

107 東道路(青)

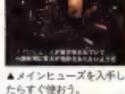
電力が供給されていないため、**冷凍室**へは行けない。素直にそちらへ向かう。

106 冷凍室

この部屋の中には**救急スプレー**、**ヒューズケース**がある。ヒューズケースを作業ボックスで使うと、**メインヒューズ**が入手できる。

103 メインシャフト

メインヒューズを入手したら、中央のブレイカーシステムで使う。これで、**東道路(青)**、**西道路(赤)**のシャッターを開けることができるようになる。



▲メインヒューズを入手したらすぐ使う。

102 西道路(赤)

とりえず、**凍室**へ向かう。

100 凍室

ここには**ブルーハーブのプランター**、**火炎放射器**、**研究用の依るマニュアル**、**ユーザー登録方法**がある。また、**対B.O.W.用ガス**もあるが、実際の効果はなし!



▲ライターか火炎放射器を使えば凍室2へ行ける。

101 凍室2

インクリボンと**ショットガンの弾**が2つある。リッカーが2匹いるので注意。

102 西道路(赤)

シャッターを開けると奥の通路からイビーが2匹待ち受けている。@**凍室1**で入手した**火炎放射器**を使うか、**破壊力が高いマグナム**を使い、倒して重もう。



▲イビーは倒してもしばらくは攻撃判定を預している。

104 階段(上)

いきなりイビーが1匹いるので注意。また、@には**グリーンハーブ**が2つある。

114 倉庫前廊下1

ここには**グリーンハーブ**が3つある。ただ、リッカーが3匹いるので警戒しておこう。

112 警備室

わかりづらいが、この部屋のコンピュータを調べると**研究用の地図**が入手できる。

110 下字廊下

ここには**レッドハーブ**がある。@**電算室**へ向かうと、上から兵が落ちてくるので注意!

109 電算室

この部屋は巨大な敵が守っている。これを倒し、コンピュータの上にいる虫も倒したら(敵で撃つと全部平気)、**ユーザー登録**をする必要がある。ただし、今はその効果は目に見えて現れない。このあととクリアでプレイするときに何らかの違いがある。



▲BBOを登録。パスワードは「GUEST」。

111 ワクチン生成室

このロッカーには**マグナムパーツ**があるが、入手するには**武器屋**の力が必要。また、部屋奥では**ラポカードキー**が入手できる。

108 O.T.スキャン室

ラポカードキーを使うと音が聞こえ、室内の電気を点けると**MOディスク**が見つかるので取ろう。また**救急スプレー**、**マグナムの弾**もある。

98 警備室

エイダの容体を心配して戻ってみると、すでにぬけの殻。仕方ないので探検を再開する。

107 東道路(青)

MOディスクを持ってくると、**アネット**が登場。倒れた彼女から**G-ウィルス**が入手できる。

103 メインシャフト

ここに来るとレオンの目の前に銃を構えたエイダの姿が。彼女は**G-ウィルス**を渡せとレオンに迫るが……

114 倉庫前廊下1

このコンピュータにMOディスクを使うと、シャッターが開いて**倉庫前廊下2**へ行けるようになる。ボス敵があるので、@**警備室**でセーブしておこう。



▲ここでMOディスクを使うのだ。

115 倉庫前廊下2

ここには特に何もなし。先を急ごう。

116 G倉庫

脱出用のエレベーターにたどり着いたレオン。だが、そこに最後のGが姿を現わす!

BOSS G3

基本的な敵の力はG2のときとまったく同じ。今回は無事に相手の近くをすり抜ける必要があるのだが、前よりは簡単に倒せることだろう。あながちあるので、ここで**無敵なダメージ**を受けたいようにしよう。



BOSS G4

動きがあまりに早いため、完全に攻撃を避けることは難しい。回復アイテムをたくさん持っているのなら、それを積極的に使いつつ、開き直って接近戦を挑んだ方が、どちらかというとも早く倒せるぞ。



この敵を見逃すのは困難。多少のダメージは耐えよう。

音休みの攻略スヘンジャー

バイオヘンジャー

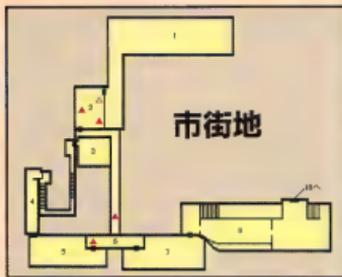
これで完璧! 全ステージ MAP一覧表

レオン
編

↑P.62～65の攻略チャートとは上下
で相反し、65の攻略チャートとは左右



マップ内の部屋の番号はP.62～63の攻略チャート
の部屋番号に対応しているぞ。なお、マップ内の
色の黒い部分はレオンでは行くことのできない
部分だ。また、部屋などの番号は進む順番と必ず
しも一致しないので注意してほしい。マップ内の
記号は▲=武器の弾、△=武器、●=インクリボン、
♥=回復アイテム、★=重要アイテム、◆=
通常アイテム、□=マップや書類など、■=アイ
テムボックス、○=タイプライターを表している。



市街地



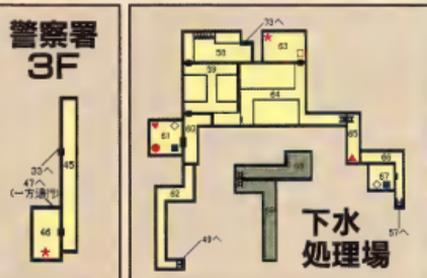
警察署 1F



警察署 B1F

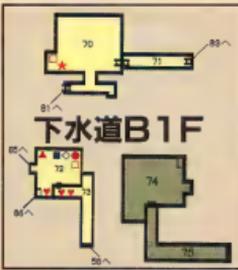


警察署 2F



警察署
3F

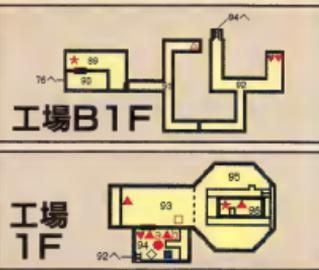
下水
処理場



下水道 B1F



下水道 B2F



工場 B1F

工場
1F

POINT 攻略

レオン編

戦いも熾烈になるゲーム終盤で特にわかりにくいポイントをピックアップして攻略!!

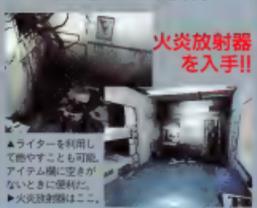
オオカミ、オオワシの2つのメダルはここにある!

下水道から先に進むために必要不可欠なアイテム、オオワシのメダルとオオカミのメダル。これらはどちらも死体が持つて



カギがかかっている入れない部屋の入り方

研究所内の④個室2に入るためには、隣の③個室1から通風口をたどって行くしかない。③個室1にある火炎放射器が、ライターを使い、扉の機構を稼動してから進もう。



研究所の地図は意外なところに…

ほかの場所と違い、研究所の地図は壁に張ってあったりすることがない。これは、合衆製薬のコンピュータを調べることが入手することができるのだ。つい見落としてしまいがちだが、地図が必要ならば注意して調べよう。



研究所内に電力を供給する手順

研究所内部には、ブレーカーシステムからメインヒューズが抜かれているため、電力が供給されていない箇所がある。これを解決するためには、メインヒューズを見つけ出すことが必要だ。その方法は、ここで紹介している通りだ。



武器ボックスのカギのありか

⑩ワクチン生成室でマグナムパーツを入手するためには、武器ボックスのカギが必要。このカギは、⑧ロブウェイ乗り場にある。ここで発煙筒を発射すると、その光でカギが見えるようになるのだ。忘れずに入手しておこう。

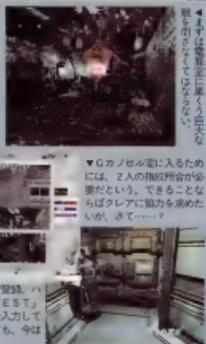


武器ボックスの中には…

⑩ワクチン生成室のロッカーの中には、マグナムパーツが入っている。これをマグナムと組み合わせると、最強の武器・カスタムマグナムが完成するのだ。これからの楽しい戦いに、非常に役立つってくれるぞ。

電算室の謎…

⑨電算室で巨大な壁を倒し、コンピュータ上の虫を排除すると⑩Gカプセル室のスタッフ登録ができるようになる。このために必要なパスワードは、⑧個室1にある研究施設保安マニュアルに書いてあるので忘れずに読んでおこう。ただ、ここでスタッフ登録をしても、現段階ではゲームに何の変化もない。もしがすと次のクリアでのプレイで、なんらかの変化があるのかもしれないが……?



BOSS 戦攻略

レオン編

より強力な敵が待つ終盤戦
この激烈な戦いに勝ち残る
ための必勝法を伝授!!

95 ターンテーブル

移動するターンテーブル上での戦い。狭い空間でいかに立ち回れるかが勝利のカギとなる。

巨大なカギ爪を武器に迫るG2。相手の動きの鋭さを突くのだ!



第3のボス G2

対ボス攻略 相手の動きを見切ろう!

中央に車庫があるため、非常に狭い場所での戦いを余儀なくされる。接近されると強力なカギ爪の1撃(大体、1発喰らうともう1発必ず喰らってしまうので、この場合2撃かな?)が怖いので、ここでは少々離れて戦いたい。ショ

ットガン、もしくはマグナムを1〜2発撃ってから、ダッシュで再び距離を取り、また攻撃するというように、ヒット&アウェイの戦法を取るのが無難。なお、ショットガンなら10発程度、マグナムなら7〜8発で倒すことが可能だ。



ターンテーブルの形を覚えよう

ターンテーブルはコの字型をしている。常に背後を気にして、幅が狭いつめられないようにするののポイントだ。



116 G倉庫

脱出用のエレベーターの目の前。そこに最強にして最後の敵が現れる! この戦いでは、時間も大きな敵となる。

基本的には真いかギ爪を使い、G2と同じ攻撃法で攻めてくる。



第4のボス G3

対ボス攻略 距離を取って戦おう

攻撃方法がG2と同じなだけに、こちらの戦い方も、基本的にG2のときと同じでOKだ。しかし今回は、地形が数字の8の字をしているので、逃げながら攻撃しているのが非常に有利な配は一切ない。耐久力も下がっているし、こ

の段階ではそれほど怖い相手ではなからう。ただ、制限時間内に脱出しないといけないので、あまり時間をかけて戦っていると後々困ることになる。ちなみにショットガンなら7発程度、マグナムなら5発で倒せる。



意外に使えるハンドガン

ハンドガンは撃った直後の反動が小さく、後戻り時間が少ない。この利点は特にボス戦で有効だ。G3なら15発で倒せるしね。



最終戦

すさまじい速さで襲いかかってくる。その動きを見切るのは実に困難。

G4



対ボス攻略 攻撃力の高いマグナムを使おう!

G3にある程度ダメージを与えると、G4へと進化する。獣のような形態となり、その機動力はこれまでをはるかに上回る。相手の動きを読んで、ノーダメージで倒そうとするのは非常に難しい相手だ。ここでは開き直って、回復アイテムを多数用意し、部屋の角で待ち構えて接近戦を挑むという捨て身の戦法を取ろう。結果的に、こちらの方が早く倒せるのだ。オススはマグナム。これなら7発で倒せる。ショットガンでも、接近して攻撃すれば10発程度で倒すことが可能だ。

高いところに入ったときの対処法

下りてくるのを待っていてもいいが、高い確率で飛び込み攻撃を食ってしまう。1発ブチこんで引きずり落そう。



タックルしてきたときの対処法

見来自ら反して、タックルはダメージが小さい。このあとの確みつきを察知して少々戦をずらし、弾丸を叩き込んでやり!





シェリーを救うべく最後の敵に立ち向かう!

クレア・レッドフィールド

▲クレア専用武器
 武器名 実用性 コメント



お届けしてきたクレア編の攻略集も、いよいよ大詰め。残すは下水道の後半からアンブレラ研究所までの最終エリアだ。この範囲でレオン編と大きく異なる点は、研究所内での行動。クレア編の場合、G-ウィルスに感染したシェリーを救うべく、ワクテンを作成しなければならぬ(ワクテンの作成法はP.16を参照)。出現するボスや途中の行動などはレオン編とはほぼ同じ。いままでは保存してきた弾薬を惜しまなく使いつづ、最終決戦へと進んでいこう。



▲研究所内でアセットからG-ウィルスの作成を無く、ワクテンを作るまで演出は不可能!



クレア編パートナー

G-ウィルスの生みの親、ウィリアム・バークンの娘。モンスター化した父に捕まり、ついには宿主にされてしまった。彼女を救うにはワクテンが必要! 果たしてそれは一体どこに……!



シェリーバークン

クレア編攻略チャート

スタート地点となる市面地から、最終エリアの研究所まで、クレア編のすべての行動をチャートにして徹底攻略だ。このチャートでは、全部座を一度は通過するようになっている。そしてそれぞれのブロックでは入手できるアイテムはもちろん、出現する敵も網羅してあるぞ。この順に進めば迷わず心配はないだろう。ただ短時間クリアを目指す場合、行かなくてもいい場所も! それこそキミ自身で攻略してみよう!

- 1 裏通り西**
ゾンビは7体。歩道を利用して駆け抜けろ。
- 2 ガンショップ**
イベントでゾンビ4体が出現。主人の死体にはボウガン、店内にハンドガンの弾X2がある。
- 3 路地**
- 4 裏路地**
- 5 表通りA**
- 6 バス車内**
- 7 表通りB**
- 8 警察署敷地**
施設とバス車内で、それぞれハンドガンの弾が入る。ゾンビは路地に4体、裏路地に3体、表通りAに4体、バス車内に2体、表通りBに6体。警察署敷地に2体が待ち構えている。

- 18 1Fホール**
ハンドガンの弾とインクリボンが入手できる。
- 16 西オフィス**
イベントでブルーカードキーももらう。
- 18 1Fホール**
受付のコンピュータを起動させよう。
- 17 待合室**
噴火器と奥の机から救急スプレーを入手。回覧には必要オフィスにある金庫の番号が!
- 11 西廊下**
グリーンハープと警官の死体からハンドガンの弾が入手可能。通路を進むとリッカーが出現。
- 12 会議室前**
- 14 階段廊下**
グリーンハープが2つ手に入る。ここにいる4体のゾンビは、すべて倒しておこう。
- 15 写真暗室**
写真暗室とインクリボンが入手できる。また奥の小部屋ではフィルムの現像が可能だ。

- 30 2F階段**
廊下にある3体の影像のうち、小さな2体の位置を入れ替え、向かい合うようにして照準を動かす。するとバージンハートが入手できる。
- 32 西廊下A**
- 31 S.T.A.R.S.ルーム**
ロッカーからグレネードランチャー、クリスの机から、クリスの日記とユニコンのメダル。そのほかハンドガンの弾とユニコンあての破壊報告が入手できる。また、とある机を50回調べるとフィルムDが入手できる。二重と来るこのくない部屋まで寄り添いのないようにしよう。

 ▲クリスの机には、日記とユニコンのメダルが置いてある。真っ先に調べて入手すること。
- 18 1Fホール**
ユニコンのメダルをホール中央にある影像の前で使うと、スピードのカーが入手できる。
- 10 資料室**
バトルロッド報告書とインクリボン、それに同時計測に必要な4枚のクラウンDが入る。

※チャート以降、数字と括弧表記はP.16のP.15にある「MAP一覧表(クレア編)」でMAP内に表示された数字と部屋の名に対応しています。
 ※武器の実用性は、1(最)〜10(最低)の段階での評価です。S・A・B・C・D・Eのものも掲載されています。なお、このデータは開発者独自で調べたものです。
 ※フィルムDはS.T.A.R.S.メンバーDがあり、現時点では場所を公開することができません。

34 西廊下B

ハンドガンの弾と火炎弾が入手できる。また、イベントでレオンと出会い、**無敵状態**をもらう。

33 図書室

書庫にある階段を上り、通路を進んで下の小部屋に入ります。小部屋には本棚の右側を解く手掛かりとなる絵が書かれている。それを確認したら、小部屋にあるスイッチを押して外へ。そして本棚にあるボタンを押し、その位置を絵の通りに移動させれば**サージェント・ストーン**が入手できる。またここには**レッドハープ**もある。



▼外へ出たら本棚にあるボタンを押して位置を動かすのだ。

▲小部屋に入ったときに本棚の奥の奥の正しい位置を絵が示している。

35 2Fホール

絵はゾンビが3体。通路の中央には非常用のハシがあるので、踏らしておこう。

39 2Fセーブルーム

重要な**ライター**と**インクリボン**、そして**絵巻の日記A**が入手できる。先に進まず1Fへ戻れ。

9 捜査会議室

奥の小部屋にある電炉にライターで火をつけることで**バーজনハート**が入手できる。またここでは**作戦報告書1**もある。レオンと違い、92Fセーブルームにあるライターを取ってからでないで、バーজনハートを入手することはできない。ライターを手に入れたら真っ先にここへ!



▲電炉の前でライターを使えば、レオンには見逃しなことが、クレアだっちゃんと違いになる。

40 ヘリ廊下

ゾンビが2体出現。壁の穴に扉を掛けよう。

43 2F奥口

カラスが多数出現。警官の死体から**ハンドガンの弾**が入手できる。

42 屋上

29 救急車

4体のゾンビが待ち受ける。速く奥へ逃げろ。

28 小部屋

バルブハンドル、**ボウガン**、**インクリボン**が入手できる。奥の扉を開けると、2体のゾンビが小部屋の中に入ってくる。黙らせておこう!

屋上

通路の奥でバルブハンドルを使うと水が噴き出し、ヘリの炎を消すことができる。

41 美術倉庫

ヘリの炎を消したことで、美術倉庫への道が確保できる。ここでは**ダイヤのカギ**が入手できる。また、2つの**バーজনハート**を女性のレリーフの前で使うことで**ジャガー・ストーンの半分**も手に入る。そうしたらカラスが出現した92F裏口を通り92F非常階段へ。



▲ハートのカギは彫像の左側に置いてある。光るのですぐに気づくはず。



▼入った2つのバーজনハートを2体の女性のレリーフにはめる。

44 2F非常階段

27 非常階段

グリーンハープが合計3つ手に入る。

24 東オフィス

死体から**ハンドガンの弾**、室内で**インクリボン**と**グリーンハープ**、小部屋の扉から**絵巻と無敵状態の日記**が入手可能。番号は番内図参照。

21 休憩廊下

ゾンビ6体出現。**グリーンハープ**が入手可能。

22 東廊下A

ゾンビ4体出現。**レッドハープ**が入手可能。

19 取り調べ室A

20 取り調べ室B

Aで**電気コード**と**イーグルストーン**、Bでは**ハンドガンの弾**がそれぞれ入手できる。Aではアイテムを取るとリッカーが突入してくる。

13 押収品倉庫

フィルムA、**ボウガン**の矢、それに壊れたロッカーの中から、**プラスチック爆弾**が入手できる。6体のゾンビが待ち受けているので要注意。

16 西オフィス

①押収品倉庫にある扉を壊してここへ。この部屋では**ハンドガンの弾**、**グリーンハープ**、**レオン**あての**メモ**、それに小部屋から**信箋**が入手できる。小部屋に入るとゾンビが1体出現するので油断しないように! **プラスチック爆弾**は信箋と組み合わせると完成。



▲押収品倉庫で入手した**プラスチック爆弾**と信箋を組み合わせれば、**プラスチック爆弾**の完成。

40 ヘリ廊下

完成した**プラスチック爆弾**をここにある**機銃**の前で使うと、奥へ行く道が開く。その通路を通過して先へ進んでいくと、**警備長**一行くることができるとだ。



▲プラスチック爆弾で機銃を撃つヘリの機銃を破壊。

36 警備室

最初はイベントのみ。積の扉から奥へと進め。

37 警備空廊下

38 美術室

奥の小部屋にある電線を入れて進むとイベント発生。**救命スプレー**、**絵巻の日記B**も入手可能。

36 警備室

ハートのカギと**警官の手記**が入手できる。各東オフィスの奥にある扉を開け、**西廊下B**へ。

25 東廊下B

グリーンハープが入手可能。地下へと進むもう。

55 地下東

50 地下駐車場

ゾンビ犬が2匹。92Fに**グリーンハープ**がある。

54 警察署地下の地図

警察署地下の地図と**グリーンハープ**が入手できる。武器庫の扉を開けるカードリーダーに電力を供給するには、右の写真のようにスイッチを操作すればOKだ



▲スイッチは上、下、上、下、上と操作するのはいくらでも。

57 外堀

ゾンビ犬が2匹。**レッドハープ**が入手できる。

66 工事中通路A

67 処理場セーブ東

一度はこの部屋へ入らないと先に進めない。

66 工事中通路A

①処理場セーブ室から出るとイベントが発生。これ以降、プレイヤーキャラはシェリーになり、自動的に工事中通路Bに進むことになる。いよいよシェリーの行動がスタートだ。



▲シェリーと出会い、操作キャラが入れ替わる。

65 工事中通路B

64 屋外通路
2匹のゾンビ大が待つ。逃げるしかない!

63 水槽

廊屋に入ったら注水スイッチの横にある階段を下りる。そして木箱を押し、下の写真のように配置する。その後、階段を使って注水スイッチを押し、反対側へと渡るのだ。これで**クラブのカギ**が入手できるだろう。また、この部屋の壁には**下水処理機カギ**が隠れている。忘れずに入手しておくこと。



◀木箱を押し、写真のように壁の壁際に配置する。その後、注水スイッチを押し反対側へ渡る。

64 屋外通路

グレナード側から入手可能。来なくていいわ……

65 工事中通路B

クラブの赤キ入手後に使るとイベント発生。

56 機死室

レッドカードキーから入手可能。ゾンビ4体出現。

53 武器庫

ハンドガンの弾×2、ボウガンの矢、ロッカーから**サブマシンガン**と**サイドバック**が入手可能。

26 宿屋室

ここでは**結核菌**と**ビジョン**の日記が入手する。

23 記者会見室

リッカーが待ち受けている。ここには付けをクリアするにはライターが必要不可欠! まずはライターを使い火種を作る。そして3つの影像を調べ、12、13、11の順に火を灯していくのだ。これで**金の結核菌**が入手できる。またここでは**フィルムB**も入手できる。フィルムを入手したら1Fの5F写真館まで現像しよう。



◀ライターを使って奥の窓に火種を作る。その後、影像を調べ、12、13、11の順に火を灯すのだ。

45 3Fホール**46 時計台**

4角クランクを使うと階段が出現。奥で金の歯車を使うと**ジャガーストーン**(半分)が入手可。

36 署長室

署長の椅子の背後に飾られている絵を調べると隠れていたボードが出現。そこにイグルストーン、サーベントストーン、そして2つの青い石を組み合わせた**ジャガーストーン**を組み合わせると隠しエレベーターが出現する。また、ここでは**署長宛てのメールの写し**が入手できる。隠しエレベーターを下り、奥へと進んでいく。



◀イグル、サーベント、ジャガーの3つの石を署長の椅子の背後にあるボードにはめ込む。

51 署長隠し通路

廊の下を調べると**結核菌**が入手できる。

52 署長隠し部屋

廊の下を調べると**結核菌**が入手できる。

69 処理場C

通路を奥へ進むとボス戦になる。コイツを倒さない限り、先へと進むことはできない。



戦闘前にグレナードランチャーで弱体弾を4発以上試弾。さらに体力回復用としてグリーンハーブなども準備しておく。戦いの始まり、その場で弱体弾を連射。確実ヒットすれば、最低5発で倒すことができるだろう。ボスが吐き出す弾に誘われたら、キラーの左右を連打! 素早く振り払えばダメージを受けないぞ。



◀1歩も動かしないうちにボスを倒す。

▶ボスの吐き出した弾に誘われたらキラーを連打して振り払おう。

68 処理場D**75 分岐通路A**

イベントが発生し、シェリーとはぐれる。

86 分岐通路B

シェリーの行動のスタート地点となる通路。

87 南管理室B 2F

ゴキブリが多数出現。ダッシュで突破した。

84 通路口

ゴキブリが多数出現。ダッシュで突破した。

82 ダストシュート

オオカミのメダルを拾って前ゴミ溜めへ。

75 分岐通路A

2つのブルーハーブが入手できる。

74 南管理室B 1F

ハンドガンの弾、下水管側へ入るFAX、銃倉スプレー、インクリボンが入手可能。階段を下りて南管理室B 2Fへ行く。ここでは**ボウガンの矢**と**グレナード弾**が入手できる。

86 下水道T字路下

壁に貼ってある**下水管の地図**を入手しよう。

83 下水通路A

スライの死体から**火炎弾**が入手できる。ここには**巨大クモ**が2匹出現するが無視して突破した。

78 下水通路B

2匹の巨大クモが待ち構えている。

79 吹き抜けB 2F

火炎弾、グリーンハーブ×2、ブルーハーブの**プラント**がある。バブルハンドルを使うと壁が下りてきて反対側へ渡れる。

80 ボンパ通路

はぐれていたシェリーを発見。助けようとして近づくともアリゲーターが出現!



ボスが出現したら来た道をダッシュで引き返し、通路の途中にある高圧ポンペのどこまで戻る。そしてポンペを踏んで倒し、ボスが来るのを待つ。ボスは通路に落ちているポンペを必ずくわえるので、そこをナイフ以外の武器で攻撃すれば1発で倒せるのだ。武器で倒すことも可能だが、かなりの弾薬が必要になる。



◀長い通路の途中には高圧ポンペが設置されている場所がある。だいたいの位置を覚えておこう。



▲ボスは必ず通路に落ちているポンペをくわえる。そこを狙って銃撃で攻撃すれば1撃で倒せるのだ。

81 **ゴミ溜め場**

ボス戦後、通路のスイッチを押せば扉は開く。中で**オオカミのメダル**と**インクリボン**が入る。

70 **吹き抜けB1F**

オオカミのメダルと**下水管埋入の日報**がある。機が下りている場合、③吹き抜けB2Fで機を上げられる。バルブハンドルは持ち歩くように。

71 **隠し通路**83 **下水通路A**

下水通路Aにはゾンビが3体出現する。

78 **下水通路B**

通行認識機の前でオオカミとオオカシのメダルを使うと、水が引いて奥へ進めるようになる。

77 **洞窟**76 **地下掘入口**

高圧ポンプを使わずアリゲーターを倒すと**火炎弾**と**ハンドガン**の弾が入る。

89 **ロープウェイ乗り場**

信号弾の発射装置にある着火口にライターで火をつけると、信号弾が発射され**記録ボックスのカギ**の場所が判明する。レオンだとたすきが、クリアの場合ライターをここまでたすきで受けてはならないので面倒。でも悪い信号弾を受射しなくても、カギはと手取することが可能だ。下に紹介した写真の位置を細かく調べよう。



▲写真の位置を細かく調べれば記録ボックスのカギが見つかるはず。カギは研究所内で必要になる。

91 **地下通路1**

ゾンビが4体。スパークショットが入り可能。

92 **地下通路2**

ゾンビが4体。グリーンハーブ×2がある。

94 **パネル室**

火炎弾、グレネード弾、救急スプレー、インクリボンが入り可能。すくボス戦後の準備だ。

93 **ターンテーブルエリア**

ハンドガンと**研究用の地図**が入りできる。操作パネルがあるがカギがないので動かせない。

96 **車間**

DOWNキーと火炎弾が入りできる。

93 **ターンテーブルエリア**

操作パネルの前でDOWNキーを使う。

95 **ターンテーブル**

降下中のターンテーブルでの戦い。G(幼体)とは比べものにならない戦闘力だ。



始末難敵。ボスが屋根の上から降りてきたらダッシュで逃げる。そして離れたところから火炎で攻撃だ。確実に命中させていけば、最終8発で倒せる。ボスの機を通り抜けるときは、爪のない腕の骨を駆け抜ければ安全。



4ボスには火炎弾が有効。そのほかの武器ではダメージが少なく、長時間になってしまう。

99 **ターンテーブルB1F**98 **警備室**

記録弾、火炎弾、グリーンハーブ、インクリボンが入りできる。シェリーとのイベントが終了したら、準備を整えて研究所内へ進む。

103 **メインシャフト**107 **高圧室(青)**106 **冷凍室**

救急スプレーとヒューズケースがある。ケースを壊してセットするとメインヒューズになる。

103 **メインシャフト**

メインヒューズを使うと電力が供給される。

102 **西通路(赤)**

4匹のイービーが出現する通路。火炎弾が物に有効なので、あらかじめ準備しておこう。

100 **個室1**

ボウガンの弾、**研究用の保安マニュアル**、**ユーザー登録方法**、**ブルーハーブのプランター**がある。奥の植物を火炎弾で発射すると前倒置さ2へ。

101 **個室2**

グレネード弾×2、インクリボンが入り可能。2体のリッカーが待ち構えているので要注意だ。

104 **階段(上)**103 **階段(下)**

階段(上)に**グリーンハーブ×2**。

114 **倉庫前廊下1**

グリーンハーブ×3が入り可能。3匹のリッカーが待ち構えているので確実に倒しておくこと。

112 **警備室**

コンピュータで**研究用の地図**が手に入る。

111 **ワクチン生成室**

ラボカードキー、**救急スプレー**、それに武器ボックスのカギを持っている場合、**グレネード弾×2**が入りできる。5体のゾンビが出現。

110 **T字廊下**

ラボカードキー入手後、イベントで**ワクチンDEVIL生成方法**を入手。レットハーブあり。

109 **電算室**

巨大機と複数の幼虫がいる。倒置室1にあったユーザー登録方法の通り手順を登録。

108 **CTスキャン室**

グレネード弾、**ワクチンカートリッジ**、**MOアイスク**が入る。また、ワクチンカートリッジを活性処理機にセットし、機械を操作すると**ワクチンベース**になる。ゾンビは5体。

107 **東廊下(青)**

登録を済ませておけば情報の割合が可能。

111 **ワクチン生成室**

CTスキャン室で入手した**ワクチンベース**を生成機にセットすると、**ワクチン**が完成する。

114 **倉庫前廊下1**

M0ディスクを使い**超通路**へ。ゾンビは5体。

115 **倉庫前廊下2**116 **G倉庫**

エレベーターのスイッチを押すと、ボスが天井を破って下りてくる。そのままだ最終決戦へ……。



攻撃時にグレネード弾を使用。ボスは移動スピードが速いので、走り回って逃げ回らぬよう心配はいい。ボスの位置を確認しながら速回復し、見通しのいい場所で確実に攻撃を当てていこう。約5発ヒットすれば、ボスは第4形態へと変身するのだ。



▲グレネード弾で攻撃するのがベストだ。



同じく攻撃にはグレネード弾を使用。ボスは戦型に変身し、移動スピードが特攻にアップしている。それに中央の障害物に当たるなど、行動も予測不可能だ。攻撃のチャンスはボスが突進してきたとき！ 多少のダメージは受けるが、接近して攻撃できるので確実に。



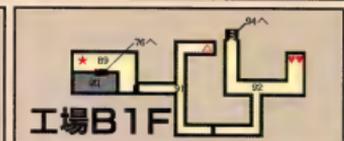
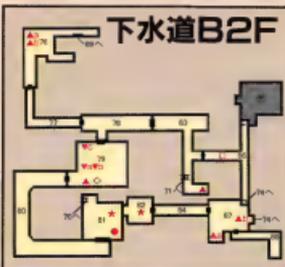
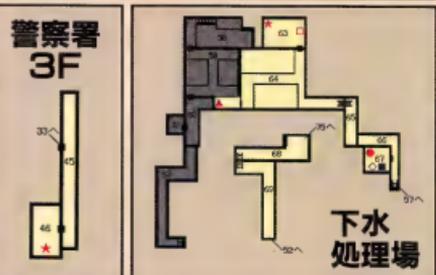
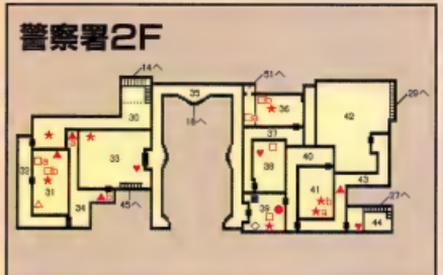
▲同じくグレネード弾が効果的なのだ。

これで完璧! 全ステージ MAP一覧表

クリア
編

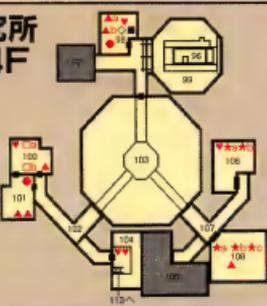


マップ内の部屋の番号はP70~73の攻略チャートの部屋番号に対応しているぞ。なお、マップ内の色の濃い部分はクリアでは行くことのできない部分。また、部屋などの番号は進む順番と必ずしも一致しないので注意してほしい。マップ内の記号は▲=武器の弾、△=武器、●=インクリボン、♥=回復アイテム、★=重要アイテム、◆=通常アイテム、□=マップや書類など、■=アイテムボックス、○=タイプライターを表している。



※フィルムDは©S.T.A.R.S.チームにあります。現時点では場所を公開することができません。

研究所 B4F



研究所 B5F



各部屋にあるアイテム一覧表

クリア編では、3種類のグレネードランチャーの弾を確実に入手しよう。

【市街地】

- 1: 橋渡り西
- 2: カシノコップ
- ▲ハンドガンAの弾 (15)
- ▲ハンドガンBの弾 (15)
- △ボウガン
- 3: 路地
- ▲ハンドガンAの弾 (30)
- 4: 橋渡り西
- 5: 研究所A
- 6: 研究所内
- ▲ハンドガンBの弾 (15)
- 7: 研究所西
- 8: 警備倉庫

【警備倉庫 1F】

- 9: 警備倉庫
- バージンシート
- 作戦報告書1
- 10: 警備倉庫
- インクリボン
- 4発クラック
- バレット報告書
- 11: 西廊下
- ▲ハンドガンAの弾 (15)
- ▼グリーンハープ
- 12: 西廊下
- ▲ボウガンの矢
- ▲プラスチック爆弾
- フィルムA
- 14: 階廊下
- ▼グリーンハープ
- ▼グリーンハープ
- 15: 警備倉庫
- インクリボン
- 作戦報告書2
- 16: 西アライメント
- ▲ハンドガンBの弾
- ▼グリーンハープ
- 8発弾
- ブルーカードキー
- レオンあてのメモ
- 17: 階廊下
- 救急スプレー
- 西アライメント
- 18: 1Fホール
- ▲ハンドガンAの弾 (30)
- インクリボン
- スピードのカギ
- 19: 取り口側A
- イーグルストーン
- 救急コード

20: 取り口側B

- ▲ハンドガンAの弾 (15)

21: 階廊下

- ▼グリーンハープ

22: 階廊下A

- ▼レッドハープ

23: 記者会見室

- 赤のカギ
- フィルムB

24: 東オフィス

- ▲ハンドガンBの弾 (15)
- ▲8発弾
- インクリボン
- ▼グリーンハープ
- 警備倉庫の地図

25: 階廊下B

- ▼グリーンハープ

26: 階廊下

- 救急コード
- ジャーナルの日記

27: 洋装室

- ▼グリーンハープ
- ▼グリーンハープ

28: 小室

- △ボウガン
- インクリボン
- バレットハンドル

29: 取口

- ▲ハンドガンAの弾 (15)
- ▼グリーンハープ

【警察署 2F-3F】

30: 2F南階段

- バージンシート

31: S.T.A.R.S.ルーム

- ▲ハンドガンBの弾 (5)
- △グレネードランチャー
- ニューコンのメダル
- 40クリスアタの調査報告書
- タケノコの日記

32: 西廊下A

- 8発弾
- ▼レッドハープ
- サベンスストーン

34: 階廊下B

- ▲ハンドガンBの弾 (15)
- 8発弾
- 救急コード

35: 2Fホール

- 8発弾
- 電表あてのメダルの写し
- bカギの写し

37: 警備倉庫下

- 救急スプレー

38: 2F北階段

- オオウシのメダル
- インクリボン

39: 洋装室

- タケノコの日記A

40: へり廊下

- ▲8発弾
- 救急コード
- ダイヤのカギ
- リジャーストーン (半分)

42: 橋上

- ▲ハンドガンBの弾 (15)

44: 2F南階段

- ▼グリーンハープ

45: 3Fホール

- ▲8発弾

46: 階廊下

- リジャーストーン (半分)

【警察署 31F】

51: 警備倉庫

- ▼グリーンハープ

52: 警備倉庫

- ▼グリーンハープ

53: 2階廊下

- ▲ハンドガンBの弾 (15)
- ▲ハンドガンAの弾 (15)
- ▲ボウガンの矢
- △カサガサマシンガン
- サイドバック

54: 階廊下

- ▼グリーンハープ
- 警備倉庫下の地図

55: 階廊下

- ▲8発弾
- ▲ハンドガンAの弾 (15)
- ▲ハンドガンBの弾 (15)

56: 階廊下

- レッドカードキー

57: 外廊

- ▼レッドハープ

58: 水庫

- タケノコの日記
- 下水道埋地の地図

64: 階廊下

- ▲グレネード弾

65: 工事中階段B

- ▲ハンドガンAの弾 (15)

67: 緊急エレベーター

- インクリボン

68: 階廊下

- 8発弾
- 8発弾
- インクリボン
- 救急スプレー

【下水道 1F・2F】

- 70: 取口側B 1F

95: 階廊

- ▲8発弾
- DOWNキー

【アンブレラ研究所 B4F】

- 96: 階廊
- ▲8発弾
- ▲bカギ
- インクリボン
- ▼グリーンハープ
- 99: 2F南階段
- ▲ハンドガンAの弾 (15)
- 100: 階廊
- ▲ボウガンの矢
- ▼ブルーハープ (プラランター)
- 8発弾
- 8発弾調査済マニュアル
- ヒューズ登録方法
- 101: 階廊
- ▲グレネード弾
- ▲グレネード弾
- インクリボン
- 102: 階廊 (下)
- 103: 5Fメインシャフト
- 104: 階廊 (上)
- ▼グリーンハープ
- ▼グリーンハープ
- 106: 階廊
- 救急スプレー
- ヒューズケース
- ヒューズケース
- 107: 階廊 (中)
- 108: CTスキャン室
- ▲グレネード弾
- 8発弾
- ▲ボウガンカートリッジ
- ボウガンケース

【アンブレラ研究所 B5F】

- 109: 階廊
- 110: 下水道
- 6ウチンD E V I L生成法
- 111: ワクウ生成室
- ▲グレネード弾
- ▲グレネード弾
- 救急スプレー
- 8発カードキー
- 8ウチン
- 112: 階廊
- 研究所の地図
- 113: 階廊 (下)
- 114: 階廊 (下)
- ▼グリーンハープ
- ▼グリーンハープ
- 116: 倉庫階下2
- 118: G階廊

【水処理場】

- 80: ロープウェイ乗り場
- 救急ボックスのカギ
- 91: 塔の頂上
- 8ウチンのメダル
- 92: 地下階段B
- ▼グリーンハープ
- ▼グリーンハープ
- 93: ターンテーブルエリア
- ▲ハンドガンAの弾 (15)
- ▲工場の地図
- 94: 1Fホール
- ▲8グレネード弾
- ▲8発弾
- インクリボン
- 救急スプレー
- 95: ターンテーブル

注1: 112にあるハンドガンBの弾と火炎弾は、高圧ポンペを使わずにアリアゲーターを倒したときのみ、入手できるよになっている。

春休み攻略スベシヤル

2015年1月

POINT 攻略

クリア編

下水道からアンブレラの
研究所までに遭遇する
数々の謎を解き明かし!

オオカミ、オオワシのメダル はここで手に入れよう



▲オオカミのメダルは謎の部屋で獲得。光るのすきに見つけられる。



▲オオワシのメダルはフロア 死体は動かないのでじっくり調べよう

2つのメダルは下水道を脱出するために欠かせない、重要なアイテムだ。最初に手に入れられるのはオオカミのメダル。こちらはアリゲーター戦終った後の「ゴミ溜め場」に落ちている。シェリーを助けたら同時に入手しよう。オオワシのメダルは、バルハンドルの機を移動させる「吹吸き装置」1F。管理人の死体の脇に落ちていた。2つを手に入れたら下水道通路Bにある通行認定機へ。

通行認定機の 前で使おう

▶通行認定機は水のカーテンが行く手を遮っている。下水道通路Bにある。この前で2つのメダルを使用するのだから先に準備しよう。



研究所内に電力を供給する方法



メイン ヒューズを 作成

▶メインヒューズを入力したら、メインシヤフトに戻ろう。

研究所のシャッターは電力を供給しなければ開かない。最初にメインシヤフトから奥く短らされている「電源通路(青)」を選んで「冷却装置」へ進む。そしてヒューズケースを入力。それを同じ部屋にある機械の前で使い、メインヒューズを作成。その後、中央のメインシヤフトに戻り、メインヒューズを使えば電力が供給できる。



研究所内の地図はいったいどこに…

各場所ごとに地図が用意されていたように、研究所にも地図はある。見つかったかな? 場所はモニターがくさんならんでいる「管理室」。そのコンピュータを調べると入手できるのだ。よく調べてみよう。



▲コンピュータを調べると入手できる。恐ろしい音声が!



▲これだけ場所が入りまわるとは行っていないとは思えないかな

カギがかかけられている部屋への入り方

「西走廊(赤)」には内廊からカギがかかけられている部屋がある。そこへ入るには、まず研究所員が倒れている「個室1」へ。そして、道風口にごらく屋を火災警報で焼却しよう。



▲中にいらずゲームを踏えた人というはず。

ワクチンの作成方法

シェリーの命を救うために必要なワクチンの作成法を紹介しよう。まずは①ワクチン生成室でラボカードキーを入力し、②CTスキャン室へ向かう。そして部屋に入ったら5体のゾンビをすべて倒し、照明のスイッチを入れてワクチンカートリッジを入手。それを活性処理機にセットし、部屋の奥にある操作パネルの電源を入れる。これでワクチンベースが完成だ。最後にそれを持って再び①ワクチン生成室へ。機械にワクチンベースをセットすれば、

ワクチンの完成となる。行く部屋は2つだけなので迷う心配はないだろう。

▶この部屋にはゾンビが5体いるので倒す必要がある。ゾンビを倒したら、操作パネルで電源を入れる。



～作成方法～

- ①ワクチン生成室でラボカードキーを入力
- ②CTスキャン室でワクチンベースを作る
- ③ワクチン生成室の機械にワクチンベースをセットする



指紋を照合しても何も起きない扉の謎

指紋を照合しても、奥の扉が開かない! と悩んでいる人に、とっておきの情報。まずはユーザー登録の方法から。赤色をした「西走廊(赤)」の奥の「個室1」でユーザー登録方法の書類を入力。5文字のユーザー名を確認しておこう。次に①ワクチン生成室に行きラボカードキーを入力。そして管理室でコンピュータを動かし、5文字のユーザー名を入力して指紋を登録。最後に、「電源通路(青)」へ戻り指紋を照合すればOK。扉を開けるには2人の指紋が必要。もう1人は…?



▲ユーザー登録方法を入力する。文字は5文字でいい。あと1文字はスペースでいい。

▲この人指紋を照合する。扉はあかない。もう1人は…?

BOSS戦攻略

クエア編

行く手を阻む巨大ボスを
完全撃破! 果たして
その先に見るものは…

95 ターンテーブル

塔ターンテーブルで研究所の地下へ降下中、突然の衝撃が車両を襲う。外へ出るたボス戦に突入する。

シェリーを密主にするという目的は果たしたはず。なのになぜ?



第3のボス

対ボス攻略 効果的な火炎弾を使用

火炎弾を装填したグレネードランチャーと体力回復用のグリーンハーブは必ず準備しておくこと。戦いが始まりボスが屋根から降りてきたときが、最初の攻撃のチャンス!



▲ボスが屋根から下りてきた直後に、まず1撃。チャンスは速すぎ。

その後、ボスとの間合いを広げながら攻撃していこう。逃げ場がなくなってきたらボスの横を通り抜けて反対側へ。このとき、爪のない腕の方を避けながら攻撃を受けにくいぞ。約8発の火炎弾を当てると倒すことができるだろう。

動きを見て武器をチェンジ

ボスはダメージを与えると、移動スピードが遅くなる。弾薬に余裕がないときは、火炎弾を5、8発くらい当てたら武器をチェンジ。こうすれば節約できる。



▲文字に引っかかれてしまうと、傷を回復するのは難しい。命懸けあるうちを狙い抜ける。

▲ボスの腕は、グレネード弾でダメージを与えたい。

116 G倉庫

天井を破ってボスが出現! 以降の戦いは2連戦になる。制限時間は5分。決着をつけないとゲームオーバーだ。

彼の目的は、やはりクエアが手に入っているフクチンなのか?



第4のボス

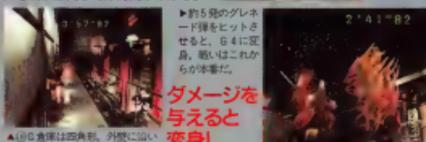
対ボス攻略 グレネード弾を使って攻撃するのがポイント

G3戦、G4戦と休み間もなく続くので、弾薬や体力回復用の薬草は十分用意しておくこと。特にグレネード弾は多めに準備だ。戦いが始まり、ボスが天井を破って



▲天井を破って降りてきたときが最初の攻撃のチャンス。逃さず1撃に加えよう。

現れたら、攻撃ボタンを連打してまず1撃! そしてダッシュで逃げ、間合いを広げよう。そのあとはボスの位置を把握しつつ、見過せない箇所を攻撃していけば問題なく倒せるはず。ほかの薬草でも戦法は同じだが時間がかかる。



▲約5発のグレネード弾をヒットさせると、G4にアイテムが出現。戦いはこれからが本番だ。

ダメージを与えると変身!

▲G4倉庫は西向き。外壁に狙いを定めれば倒しやすくなる。

▲攻撃に当たるといい場所がある。このように狙って倒す。

最終戦

ついに獣型へと進化! 本筋のままだに、クエアに難いから……。

G4

対ボス攻略 最後までグレネード弾で押しまくれ!

最終戦もそのままグレネード弾でOKだ。ボスは主に障害物に登る、突進、踏みつき行動を繰り返してくる。ボスが障害物に登った場合、ダメージを与えにくい。



▲突進すると踏みつき攻撃を喰らいやすい。突進されたら、少し離れて攻撃だ。

逃げ回ってチャンス进行。突進してきたときが狙い目。接近できるので攻撃を当てることができ。ただ、突進一輪のみと連続で仕掛けてくることもある。あらかじめそれを想定し、突進されたら少し間合いを離して攻撃すること。約8発で倒せるはずだ。



▲壁に2回攻撃すればアイテムが出現する。

常に走り回って応戦

動きを止めると簡単にボスの餌食になってしまう。常に走り回り、ボスの攻撃が突如振り下るときに反撃、とにかくボスは攻撃力が高いので急いで倒そう。



春休み攻略スレハシヤル

イベントニュース

鉄拳3

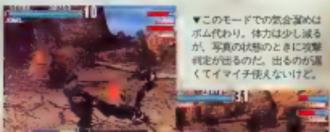
ついにその全貌を現した『鉄拳3』。PS版が発売される前は移植を不安視する声があったのも事実（業務用がシステム12という新しい基板を使用していたため）。だが、実際にプレイした人は、その不安も吹き飛ばしたことだろう。本誌でもいよいよ号号から攻略をスタートさせる。PS版なら100円玉の数を気にすることなく遊べるから、今号でプレイしたことのないキャラにも挑戦してみよう。エンディングムービーもあるしね。

鉄拳3

発売中
 発売元: BANDAI
 基板: MEGATECH/ACIDUAL SHOCK12

新たな戦いの舞台、鉄拳フォースモードを腕試し!

最新のシステムが特徴の鉄拳フォースモード。残機出し方はアーケードモードと同じだが、横スクロールA.C.T.になっている関係でいくつか独自のシステムも併せて変更している。ここではその注意点をあげていこう。ちなみに各ステージでは20人前後のザコ敵と戦うことになるが、ステージを早く抜けるほど登場する人数を減らせるので、常に先を急ぐようにしよう。彼らは仁の悪神拳、吉光の攻撃（預びひが貫り）、ロウのドラゴンスラッシュ（飛び貫り）、ボールの浮草（上半身をのけぞるようにする特殊移動）といった技を使ってくる。投げ技は使っていないが、上段と中段の使い分けがうまくいって気をつけよう!



▲投げ技をかけていると、マイキャラは無敵となる。それどころか、投げている間を待つことで、追加の敵を攻撃することまでできるのだ

▼このモードでの敵全滅後はボム爆り、体力が少し減るが、実際の戦態のときに攻撃判定が当たる。出るのが遅くてマイキャラ残入いけど。

戦いは基本的に1対2だ

ザコ敵との戦いは、1対2になるケースが非常に多い。マイキャラは近い敵に反応するようになっているので、確実にひとりずつ倒そう。



▲挟まれると危険。こんな場合は投げ技などを使って逃げ出そう。

フィールドはかなりの奥行きがある

写真を見てもらえばわかるように、フィールドの奥行きにはかなりのゆとりがある。横移動する要領で、上下方向に移動していこう。



▲敵方向に動いても、こうなる。操作方向が半端しづからくる。

体力回復アイテムが出現する

各ステージには体力回復用のアイテムが置かれている。体力が減っていたら、その上に移動して回復しよう。なお、敵に取られる心配はない。



▲アイテムの真上を通るとは入平しにすることが、これでもOK。

タイムアップに注意せよ!

アーケードモードと同じようにタイムが過ぎていく。敵を倒すたびに増えるもの、これがゼロになると強制的にゲームオーバーになるぞ。



▲どれだけ体力があってもタイムがなくなればゲームオーバーだ。

ステージ1



道中のストリートファイトが盛り上がる。最初のステージだけあって敵の体力は少ない。

ステージ2



広大な自然の中での戦い。CROW、FALCONに加え、HAWKという新しいザコ敵が登場する。

ステージボスはキャラごとに異なっているぞ

各ステージの最後でプレイヤーを待ち受けているボス。彼らはザコのようにPSオリジナルキャラではなく、メインキャラたちなのだ。右に使用キャラごとのボスをもとめたので参考にしよう。

使用キャラ	ステージ1	ステージ2
シャオウク	クマ	
吉光	吉光	木人
ニーナ	仁	アンナ
ロウ	ボール	ファラン
ファラン	エディ	ロウ
エディ	ジュリア	ガンジャック
ボール	ロウ	クマ
キング	レイ	ボール
レイ	ニーナ	ファラン
仁	ボール	ニーナ

凌 晓雨 (リンシャユウ)

手数の多さと身軽さで勝負!



▲鳥居の構え。ここから空コンボを出して空中コンボを狙うといい。

小柄なシャオウコはわずかにほろのキャラよりも攻撃をかわしやすくなっている。さらには重量の構えを取ることで簡単に体格を低くすることも可能。ただ、この構えを取るとガードできなくなるため、多用は禁物だろう。また、相手に背を向ける技がいくつかあり、そこからの攻撃にも色々なバリエー

入力	☆	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
入力	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
入力	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
入力	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

ションがある。少しずつ覚えていこう。COM戦ではダウンを奪える空押撃がとても役に立つ。やや間合いを開けてから出すと、相手の攻撃をぶっ飛ばすような形で決まることも多い。カウンターヒットしたら無敵ワックルで打ち打ちしよう。

狙え空中コンボ

相手に背を向ける技を出してから浮かせ技の虎尾脚を使っているのがポイント。再び背を向けたら、背身撃の1発目を連発してから虎尾脚へ。見た目は複雑そうだが難易度は低めだ。



吉光 (ヨシヒツ)

宇宙忍者ならではの攻撃を見よ!



▲勢早く出して威力もそこそこある状態。空中コンボにも使える。

武器を持っていることもあり、20種近いものガード不能技を使うことができる吉光。ただし、戦いは「いかにして右アッパーを出せるか」が重要になってくる。パンチで牽制したり、ガードしづらい相手を投げやりして、自分のペースで戦うようにしたい。

入力	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
入力	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
入力	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
入力	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

COM戦では乱闘争・おからの暴風砲が強力な武器となる。間合いや体格によっては空振りすることもありますが、すべて決まればKOできてしまうからだ。

狙え空中コンボ

右アッパーで浮かせたら乱暴を1発だけ出で、すぐに左パンチ。さらに乱暴を3発出してからキックへとつなげる。乱暴を出るタイミングがやや難しいが、慣れれば楽に決められる。



二ナウィリアムズ

下段攻撃のバリエーションが増えた



▲ライトローキックもバックステップチャージ、地味だが使える技だ。

この20年をコールドスリープで過ごしたせいで、動作とまったりとした感覚で使うことができる。もちろん、新技もいくつか用意されている。中でも懐き移動時に仕える確殺双剣は実戦でも役に立つので、ちゃんと仕えるように練習しておこう。また、矢印からの投げコンボ

入力	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
入力	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
入力	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
入力	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

も新たに用意された。その反面、従来の投げコンボが途中で投げ打ち可能になってしまったので注意すること。下の空中コンボはCOM戦でも有効だ。

狙え空中コンボ

ディバインキャノンコンボからの空中コンボ。浮かせた後に出す小ジャンプ左キックの威力が意外とあるため、操作が簡単な家にはダメージも期待できる。まずはこのコンボを覚えよう。



※各キャラの枠内にある表は、16選コンボです。表内の印は反撃を受けるポイントを示しています。

春休み攻略スペシャル

キャラクター



フォルテ・ロウ

父親から受け継いだ技を決めろ!



▲ドラゴンストーム。3発目のくらを使い続けて戦っていく。スキをつ

10種類以上用意されているサーソルトキック系の技が強い。その一方で、左連撃からのドラゴンナックル

入力	全	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒
威力	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
属性	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒	炎
威力	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
属性	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒	炎
威力	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
属性	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒	炎
威力	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
属性	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒	炎
威力	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
属性	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒	炎

COM戦でもシットストレートフラフトサマーやダブルサーソルトキックが有効だ。浮かせた後には、追いつきの空中コンボを確実に決められるようにしたい。

狙え! 空中コンボ

シットストレートフラフトサマーやダブルサーソルトキック(のどちらか1発)で浮かせた後にはドラゴンラッシュがすべて入る。ダブルサーマーからのシット〜なども、もちろん可能だ。



花郎(フアラ)

華麗な足技を駆使して戦え!



▲エアファンク。COM戦の序盤ならこれを連発するだけで勝てる。

通常の構えとフライングという特殊な構えを持っている。どちらの構えにも左右の違いがあり、出せる技も異なる。左構え・右構え・レフトフライング……といった感じで

入力	全	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒
威力	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
属性	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒	炎
威力	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
属性	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒	炎
威力	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
属性	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒	炎
威力	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
属性	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒	炎
威力	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
属性	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒	炎

上の段はレフトフライング、下の段はライトフライングからそれぞれ10連コンボがスタートします。10連目以降のダメージが累積されます。

狙え! 空中コンボ

ライジングブレードで浮かせてエアファンク(2発とも当たるように少しだけ待つこと)、ファイヤークラッカーと当てに行く。足技だけで構成されたフアラらしい華麗なコンボだ。



エディ・ゴルド

トリッキーな動きで翻弄せよ!



▲ビリバ。数少ない浮かせ技のひとつだが、いい使い方をすれば、かなり目的を持っておかないと、いつまでも

カポエラの使い手。通常の立ち状態のほかに、逆立ちや座り、ジ

入力	全	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒
威力	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
属性	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒	炎
威力	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
属性	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒	炎
威力	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
属性	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒	炎
威力	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
属性	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒	炎
威力	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
属性	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒	炎

でも「適当に操作していたら技が出た」というレベルのままになる。エディを使うからには、自在に技を換えるようになるまでがんばってほしい。COM戦ではペンリン・ブラダが効果的。間合いが近い場合はペンリンの方で、

狙え! 空中コンボ

逆立ちからのブカオンで相手浮かせてならバラブーンを2発当て、最後にヒラタクニョへとつなぐ。ただ、エディは空中コンボが得意なキャラではないので無理に狙うことはないだろう。



手数の多さで相手を封じ込めろ!

一八と準の息子だけに両腕の技を受け継いでいる。もっとも、オリジナル技も多い。風神拳も上段判定に変更されて

しまったため、彼らとまったく同じ戦い方をしようとしても無理がある。羅刹門・志(武)や武門双剣といったならではの技を生かしつつ、攻めるようにしよう。風神拳や遠い突き、鬼殺しといった技で相手を浮かせた後冷撃に空中コンボを決めること。COM戦でも羅刹門は効果的。味方と反側もくらってくれる。

入力 威力	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下
威力	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下
威力	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下	上	中	下



風間 仁(カザマニ)

だが、その目撃される。出たばかりで、次の後には出る。...



▲古い突き。リーチは短めだが、相手を浮かせることができる。

狙え! 空中コンボ

風神拳から羅刹門・志へとつなぐ空中コンボ。最後のパンチは一回だけ待ってから出さないとならない。タイミングがつかない人は、早くに出しても当たる羅刹門・志の方を使う。



☆=左/右(ボタンのボタン)
●=右/左(ボタンのボタン)
◆=左キック(ボタンのボタン)
●=右キック(ボタンのボタン)
☆=レバーニュートラル
●=レバーを入れる
◆=レバーを長めに入れる

キャラクターコマンドリスト

吉光(ヨシミツ)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
忍法隆炎	中○心○	中	40	
忍法草薙	忍法隆炎中に	中	40	
忍法狂暴	●×6	すべて上	すべて10	
三銃士突	●×5	すべて下	12, 7, 7, 5, 5	
忍法乱車	○	上, 上, 上	20, 20, 21	
吹雪	中○	中	20	
斬不滅	忍法狂暴中に	中	12	
新突刺	○	不能	10	
縛縛刺	○	不能	80	
極寒	○	上, 中	30, 30	
雷轟	しゃがみ前進し中に	下	12	
P Kコンボ	○	上, 上	12, 21	
P D Kコンボ	○	上, 下	12, 8	
忠あぐら	●			
千貫	忠あぐら中に	体力回復	5ずつ回復	
斬空斬	斬空斬中に	不能	25	※1
斬空斬	斬空斬中に	不能	30	
忍法狂龍	●×6	中	10, 10, 12, 12, 14, 15	
不滅	○	不能	100	
随・不随	○	不能	100	
惑	○	不能	キャンセル	
不惑	○	不能	キャンセル	
日向砲	○	不能	キャンセル	
車輪	●×6	斜すらし	3ずつ消耗	
千貫無双貫	千貫中に	ワープ技	不能	
渾身刺	○	不能	15	※2
草薙	しゃがみ前進し中に	不能	20	
草薙	○	中, 上, 中	40, 40, 30	
乱舞拳・志	○	上	12	
乱舞拳・武	背を向けて	上	15	
千貫出撃	忠あぐら中に	上	10, 12, 12, 14, 15	
千貫日向砲	忠あぐら中に	中	30	
雷電	○	上, 中	12, 10, 10, 12, 12, 14, 15	
渾身の	○	中, 不能	20, 18	
渾身の	○	中, 上, 上	15, 12, 18	
渾身の	○	上	15, 12	
渾身の	○	中	30	
渾身の	○	不能	キャンセル	
渾身の	○	不能	キャンセル	

技名

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
忍法龍炎・直①	○	中	22	
忍法龍炎	○中に	投げ技		体力吸収
忍法龍炎	○中に	投げ技		体力減速
忍法龍炎	○中に	投げ技		
忍法龍炎	○中に	投げ技	15, 15, 15	
忍法龍炎	○中に	投げ技	25	
忍法龍炎	○中に	投げ技	15, 12, 10, 12, 12, 14, 15	
忍法龍炎	○中に	投げ技	35	
忍法龍炎	○中に	投げ技	15, 28	
忍法龍炎	○中に	投げ技	不能	
忍法龍炎	○中に	投げ技	不能	
忍法龍炎	○中に	投げ技	不能	
忍法龍炎	○中に	投げ技	35	
忍法龍炎	○中に	投げ技	不能	
忍法龍炎	○中に	投げ技	18	※3
忍法龍炎	○中に	投げ技	12	
忍法龍炎	○中に	特殊動作		
忍法龍炎	○中に	不能	10	
忍法龍炎	○中に	中	30	
忍法龍炎	○中に	特殊中	2	
忍法龍炎	○中に	不能	15	
忍法龍炎	○中に	特殊中	15	
忍法龍炎	○中に	特殊動作		
忍法龍炎	○中に	投げ技	30	
忍法龍炎	○中に	投げ技	15, 25	
忍法龍炎	○中に	投げ技	15, 25	
忍法龍炎	○中に	投げ技	70	
忍法龍炎	○中に	投げ技	不能	
忍法龍炎	○中に	投げ技	50	
忍法龍炎	○中に	投げ技		

ポールフェニクス

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ランツパンチ	○	上, 上	9, 15	
P Kコンボ	○	上, 上	12, 21	
クイックP Kコンボ	○	上, 上	12, 20	
P D Kコンボ	○	上, 下	12, 8	
クイックP D Kコンボ	○	上, 下	12, 17	
逆P D Kコンボ	○	上, 下	5, 8	
双剣脚	○	中, 中	17, 28	
脚蹴	○	中, 中	19, 48	
乱舞	○	中, 中	19, 20	

82 【コマンド表の見方】攻撃種類は、上=上段攻撃、中=中段、下=下段、不能=ガード不能技、攻撃力のカッコ内はクリンヒット時のもの。備考欄のコマンドで技名は、可。※1=空中時間により攻撃力が25/30/40と変化する。※2=多くことに攻撃力が15/23/27/43/65/107と変化する。※3=カウンター時+4回キックで重なる。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
あびり斬り	中←中	中(中←中)	20	
波石斬り	しゃがみ途中に中	ダウン攻撃	16	
三玉斬(上段)	中←中	中,中,上	20,15,25	
三玉斬(中段)	中←中←中(or)中	中,中,中	20,15,15	
三玉斬(下段)	中←中←中(←or)中	中,中,中	20,15,15	
瓦割り	しゃがみ途中に中	中	15	
瓦割り斬	しゃがみ途中に中	中,中	15,15,21	
瓦割り落葉	しゃがみ途中に中	中,中,中	15,21,21	
薬瓶投	しゃがみ途中に中	中	21	
薬瓶投	しゃがみ途中に中	中	21,25	※4
薬瓶投	しゃがみ途中に中	中,中	21,21	
薬瓶	中←中	中	15	
万雷玉手華	不能	不能	100	
サマーソルトNG	中(60フレーム)中	中	25	
雷恨	中	中	20	
雷風恨	中←中	上	20	
錠打ち	中	中	32	
気合い溜め	中	特殊動作		
スワイプキック	中←中	特殊動作	12	
浮草	中←中	特殊動作		
薬瓶	中←中	中	18	
薬瓶	中←中	中	18	
湧け放	中←中	中	12	
反撃キック	中←中	下,中	12,15	
蹴程原意	中←中←中	下,中,中	12,21,25	※5
反撃鉄脚	中←中←中	下,中,下	12,21,21	
左一本背負い投げ	接近して中	投げ技	30	中
胸取り逆十字	接近して中	投げ技	30	中
膝返し	膝で蹴って中	投げ技	45	中
大外刈り	両手で蹴って中	投げ技	40	中
背落し	背後から蹴って中	投げ技	50	中
背中向けからの投げ踏み	背を向けて中	投げ技		中or中
足返し	両足で蹴って中	蹴り技		中
風当て	接近して中	投げ技	35	中
風当て	接近して中	投げ技	35	中
風当て	接近して中	投げ技	40	中
アルテメットタックル	不能	不能投げ技	5	中
両拳	両拳で蹴って中	投げ技	5,5,5,5,5	
両拳杖	両拳で蹴って中	投げ技	5,8,8,35	
腕投げ十字固	タックル中	投げ技	25	中
腕投げ十字固	両拳3発	投げ技	5,5,25	中

花部(ファラン)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
構えチェンジ	中	特殊動作		右左共済
ホークランド	接近して中	投げ技	20,10	中
ホールブレイカー	接近して中	投げ技	18,12	中
ストームブリンガー	両拳で蹴って中	投げ技	38	中
デスプレッシャー	両拳で蹴って中	投げ技	22,22	中
ペインキラー	両拳で蹴って中	投げ技	55	中
背中向けからの投げ踏み	背を向けて中	投げ技		中or中
デーモンヒール	中←中	中	14	中
ソートフィッシュロー	中←中	投げ技	30	中
コブラバスターロー	中←中	投げ技	30	中
下段引き	中←中←中(←or)中	蹴り技		中
●左構え時のコマンド				
レフトフランジポイント	中←中	特殊動作		
ダブルジャブ	中←中	中	5,8	
ダブルジャブローキック	中←中	上,上,下	5,8,10	
ダブルジャブローハイキック	中←中	上,上,下,上	5,8,10,18	
ワンツーパンチ	中←中	上,上	5,10	
ワンツーサイドキック	中←中	上,上,中	5,10,16	
ワンツーラウンドキック	中←中	上,上,上	5,10,25	
ミドルバックスロー	中←中	中	15	
ミドルバックスロー	中←中	中	15	
ボディーブロー	中←中	中	10	
ライトキックコンボ	中←中	上,上,上,中	14,11,10,20	
2発目→右構え	中←中	上,上	14,10	
3発目→左構え	中←中	上,上	14,10	
3発目→右構え	中←中	上,上,上	14,10,25	
3発目→ライトフランジ	中←中	上,上,上	14,10,10	
ライトキックコンボロー	中←中	上,上,上,下	14,11,10,10	
R Lキック→左構え	中←中	上,中	14,17	
R Lキック→右構え	中←中	上,中	14,20	
右肩掛け振り	中←中	上	20	
右肩掛け振り	中←中	上,中	20,15	
ファイヤークラッカー	中←中	上,下	17,22	

※4=2発目ディレイ可能で、ディレイをかけた場合の攻撃力は20,11, ※5=3発目ディレイ可能で、ディレイをかけた場合の攻撃力は12,21, ※6=2発目を4つ入れた場合に入るとレフトフランジになる。また、技を出し終わった後は左構えになる。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
石平月廻り→右構え	中←中	中	28	
前足切り	中←中	下	10	
フロント踵落とし	中←中	中	30	
踵落とし	立ち途中に中	中,中	13,15	
バズーカキック	中←中	中	30	
ライジングブレード	中←中	中	23	
レフトキックコンボ	中←中	上,中,上,上	19,16,16,25	
2発目→右構え	中←中	上,中,上	15,12,20	
3発目→左構え	中←中	上,中,上	15,12,15	
3発目→右構え	中←中	上,中,上	15,12,16,30	
3発目→両足上げ	中←中	上,中,上	15,12,15	
レフトキックコンボロー	中←中	上,中,下	15,12,7	
レフトキック振り	中←中	上,中,下,上	16,12,17,13	
→右構え振り→右構え振り	中←中	上,中,下,上	16,11,13,18	
サイドキックコンボ	中←中	中,中,上	17,21	
ハンティングホーク	中←中	上,上,上	15,14,25	
エアファン	中←中	中	15,28	
回転踵落とし→右構え	中←中	中	30	
ヒールエクスプロージョン	中←中	不能	40,4	
ステップサイドキック	中←中	中	22	
前蹴り→レフトフランジ	中←中	中	20	
両足上げ溜め	中←中	特殊動作		
両足上げチェンジ	中←中	特殊動作		
背中向けから構えチェンジ	中←中	特殊動作		
バックキック	中←中	上,中	12	
ライトフランジポイント	中←中	特殊動作	10,12	
ジャストストレート	中←中	上,中		
ライトニングブロー	中←中	上,上,中	6,10,12	
ライトリバースキック	中←中	上,上	15,27	※6
チェーンソーヒール	中←中	上,上	15,20	
スピニングキック	中←中	上	32	
フラッシュブレード	中←中	中	20	
カチキック	中←中	上,上	18,20	
ダブルスクリー	中←中	下,上	15,40	
ローリングサイドキック	中←中	上	38(54)	
左半月振り	中←中	上	28	
セッドフラッシュ	中←中	中	25	
セッドフラッシュ	中←中	中	25	
ヒールナイフ	中←中	上,下	25,20	
ハンティングソバット	中←中	上	25	
構えチェンジ→背中向け	中←中	特殊動作		
背中向けから構えチェンジ	中←中	特殊動作		
●レフトフランジ時のコマンド				
構えチェンジ	中←中	特殊動作		
レフトフランジポイント	中←中	特殊動作		
レフトジャブ	中←中	左足上げ中に中		
ライトバックブロー	中←中	左足上げ中に中	12	
フランジポイントバット	中←中	左足上げ中に中	28	
フランジサイドスワイプ	中←中	左足上げ中に中	12	
フランジサイドローキック	中←中	左足上げ中に中	15	
フランジサイドヒール	中←中	左足上げ中に中	18	
フランジサイドアックホ	中←中	左足上げ中に中	32	
フランジキックコンボ	中←中	左足上げ中に中	22,10,25	
2発目→右構え	中←中	上,中,上	22,10,20	
→右構え振り→右構え振り	中←中	上,中,中,上	20,16,16,25	
キックロー	中←中	不能	60,4	
レフトフランジステップ	中←中	左足上げ中に中	15	
レフトフランジダブルダッシュ	中←中	左足上げ中に中	特殊移動	
レフトフランジ側蹴	中←中	左足上げ中に中	特殊移動	
レフトフランジ側蹴	中←中	左足上げ中に中	特殊移動	
●ライトフランジ時のコマンド				
構えチェンジ	中←中	特殊動作		
ライトフランジポイント	中←中	特殊動作		
レフトジャブ	中←中	右足上げ中に中	12	
レフトバックブロー	中←中	右足上げ中に中	12	
フランジサイドバット	中←中	右足上げ中に中	25	
フランジサイドローキック	中←中	右足上げ中に中	15	
フランジサイドヒール	中←中	右足上げ中に中	18	
フランジサイドアックホ	中←中	右足上げ中に中	32	
フランジサイドサイドキック	中←中	右足上げ中に中	20	
ライトフランジステップ	中←中	右足上げ中に中	特殊移動	
ライトフランジダブルダッシュ	中←中	右足上げ中に中	特殊移動	
ライトフランジ側蹴	中←中	右足上げ中に中	特殊移動	
ライトフランジ側蹴	中←中	右足上げ中に中	特殊移動	

春休み攻略スベシヤル

風間 仁(カザマ・ジン)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ワンツーパーチ	必殺	上,上	6,10	
空手脚	必殺	中(右)	30	
輝煌とし	必殺	中,中	13,21	
閃光烈拳	必殺	上,上,中	6,8,18	
放浪鼓	必殺	中	25	
風神拳	必殺	上	25	※1
雷神拳中段崩	必殺	中	35(52)	
雷神拳中段崩	必殺	中,中	35,20(49)	
雷神拳下段崩	必殺	中,下	35,12(49)	
鬼掌払い	必殺	下,中	15,15	
鬼突連拳	必殺	上,上,上	6,10,18	
放角	必殺	中,中	10,15	
左連踏とし	必殺	中	23	
鬼神脚蹴	必殺	不能	40	
鬼・鬼神脚蹴	必殺	不能	60	
輝煌閃脚	必殺	上,上,下,中	25,15,12,25	
輝煌閃脚	必殺	中	10,16	
鬼神拳	必殺	中	18	※2
羅刹門・音	必殺	中,中,中	18,14,24	
羅刹門・武	必殺	中,中,中	18,14,15	
羅刹り	必殺	中	18	
断技き	必殺	中	27	
鬼八門	必殺	中,中	10,16	
武門双閃	必殺	上,上,中,中	6,10,25,30	
武門双閃・改	必殺	上,上,中,中	6,10,25,10	
道ノ突き	必殺	中	18	
膝割	必殺	中	12	
鬼拳門	必殺	上,上,中	6,10,12	
白雲連踏	必殺	特殊上,上,上	5,10,10,21	
白雲下段崩	必殺	特殊上,上,上	5,10,10,14	
鬼返し	必殺	中	16	
鬼返し	必殺	上	35	
音響り	必殺	上	30	
音響・放浪り	必殺	特殊中,上	5,20	
金剛体	必殺	特殊ガード		
気合い溜め	必殺	特殊動作		
放浪り	必殺	中	前30,上28,後20	
天祥受け	必殺	受け技	10,20	※
尚書受け	必殺	受け技	5,8,17	※
返返し	必殺	受け技	12,19	※
背中向きからの受け溜め	必殺	受け技	40	※
超ほつき	必殺	受け技	33	※
アルティメットタックル	必殺	受け技	5	※
龍拳	必殺	受け技	5,5,5,5,5	※
龍狂十字拳	必殺	受け技	5,5,5,5	※
龍狂十字拳	必殺	受け技	5,5,5,5	※
極楽し	必殺	受け技	3	※
白山	必殺	受け技	38	※
上・中放逐し技	必殺	返し技		

キング

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
豪座	必殺	上,上	6,15	
豪座アッパー	必殺	上,上,中	6,15,10	
ドロップキック	必殺	中(右)	25	
サテライトドロップキック	必殺	上(右)	40	
チェルビキック	必殺	中	30	
ナグルボム	必殺	中	35	
アルキック	必殺	上,下,下	13,17,7	
アルキック(カウチキ)	必殺	上,下,下	17,13,13	
スピニングスマッシュ	必殺	中	10	
エルボードロップ	必殺	中	35	
スマッシュアッパー	必殺	中	20	
ダイナマイトアッパー	必殺	中	25	
フライングクロスチョップ	必殺	上(右)	15	
ライストリートヘルツァッ	必殺	上,中	10,12	
ライストリートヘルツァッ	必殺	特殊中,中	5,15	
ムーンサルトガードレレス	必殺	不能	25	※3
ジャガーインク	必殺	上段不能	50	
エルボースタッキング	必殺	中	15	
B 3 - K	必殺	上	20(30)	
フルータルセットクロー	必殺	中,中	15,21	
タナシリアット	必殺	上段不能	50	
レックラリアット	必殺	特殊中不能	60	

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ガード崩し	必殺	不能	28	※
ブラッディム	必殺	必殺	21	※
レックグリーカー	必殺	上	28	※
アローステート	必殺	上	30	※
ショルダータックル	必殺	中	40	※
気合い溜め	必殺	特殊動作		
スイングのDIT	必殺	受け技	35	※
ブレインバスター	必殺	受け技	35	※
アルゼンチンバックブリー	必殺	受け技	20,20	※
ニークラッシャー	必殺	受け技	42	※
ハーフボストンクラッ	必殺	受け技	80	※
クワイエット	必殺	受け技	75	※
ストレッチバスター	必殺	受け技	60	※
背中向きからの受け溜め	必殺	受け技	75	※
DIT	必殺	受け技	55	※
ゲームストロイナルドライブ	必殺	受け技	58	※
フライングスイング	必殺	受け技	10	※
フライングスイング	必殺	受け技	15	※
フライングスイング	必殺	受け技	32	※
ココナックラッシュ	必殺	受け技	30	※
ジャッパルバスター	必殺	受け技	50	※
マッシュアップボム	必殺	下段受け	45	※
下腹さばき	必殺	返し技		
ドラゴンスクリー	必殺	返し技		
回転キック	必殺	返し技		
アルティメットタックル	必殺	受け技	5	※
アルティメットタックル	必殺	不能受け技	5	※
タックルパンチ	必殺	受け技	5,5,5,5,5	※
腕抜き十字拳	必殺	受け技	25	※
レイジウインド	必殺	受け技	10	※
膝十字拳	必殺	受け技	20	※
カサセシャル	必殺	受け技	20,20	※
スタンダルトホールド	必殺	ダウン受け	28	※
ジャガーヘッドスイング	必殺	ダウン受け	15,15	※
ゴーストヘッドバット	必殺	ダウン受け	35	※
ファイアフォールグロック	必殺	ダウン受け	33	※
転がす	必殺	ダウン受け		
サーフボードストレッチ	必殺	ダウン受け	32	※
ハーフボストンクラッ	必殺	ダウン受け	30	※
キヤメルクラッ	必殺	ダウン受け	35	※
両刃	必殺	ダウン受け	37	※
ローブ受け	必殺	受け技		
ローブ受け返し	必殺	受け技		
ローブ受け返し受け	必殺	受け技	8	※
ローブ受け返し受け	必殺	受け技	10	※
ローブ受け返し受け	必殺	受け技	25	※
ジャガードライバー①	必殺	受け技	25	※
ボムストンクラッ	必殺	受け技	25	※
アロウフェイス(スター)	必殺	受け技	30	※
スピニングスマッシュ②	必殺	受け技	16	※
ジャンパーバックブリー	必殺	受け技	30	※
シヤンダングワーボム	必殺	受け技	80	※
スイング・クロー②	必殺	受け技	30	※
スイング・クロー③	必殺	受け技	30	※
5・T・F	必殺	受け技	35	※
S-COBI	必殺	受け技	40	※
ロメロスベシャル	必殺	受け技	50	※
アムブリー④	必殺	受け技	20	※
トリプル・アムブリー	必殺	受け技	10,15	※
カワズ⑤	必殺	受け技	20	※
スタンダルト・ホールド	必殺	受け技	25	※
デモリッション⑥	必殺	受け技	25	※
ドラゴン・スリーパー	必殺	受け技	30	※
ロウリング・キック	必殺	受け技	75,1,1,2,3,4,4,4	※
ワンダフルキック	必殺	受け技		
リブス・スマッシュ	必殺	受け技	25	※
バックドロップ	必殺	受け技	18	※
ジャーマン・スプレッド	必殺	受け技	18	※
パワーボム⑧	必殺	受け技	22	※
ジャイアントスイング	必殺	受け技	27	※
マッセルバスター	必殺	受け技	32	※
ベルウッドスペシャルコンボ	必殺	受け技	28	※
リブス・スマッシュ⑨	必殺	受け技	28	※
キャンボールドスター⑩	必殺	受け技	18	※
マンハッタンドロップ	必殺	受け技	17	※
ドクターボム⑪	必殺	受け技	20	※
ジャイアントスイング	必殺	受け技	27	※
マッセルバスター	必殺	受け技	32	※

84 ※1=レバーとボタンが同時に押された場合は攻撃力30。 ※2=カウンターヒットなら3連続可能。 ※3=後ろ向きでも出る。 ※4=ヒットで攻撃力15、受けで45、防弾されない受けで60。 ※5=受けコマンドで道4の字。 ※6=右キック固定。 ※7=左キック固定。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
キャンボールバスター①	中中に必殺技	投げ技	16	※9
マンパタンロック②	中中に必殺技	投げ技	17	※9
雷 武龍(レイウロン)				
寝る	↓(or☆)	特殊動作		
跳弓脚	相手頭で寝た状態で	中	20	
跳ね起き	相手足で寝た状態で	中	20	
仰せ得熱帯	相手頭で寝た状態で	下,上	7	
背を向ける	←(or☆)	特殊動作		
背身打	背を向けて	上	12	
背身下打	背を向けて(or☆)※8	上,下	8	
背身肩撞	背を向けて	中,中,中	20	
背身膝	背を向けて	中	15	
背身刃	背を向けて	中,中,中	15,15,15	
背身寝得熱帯	相手頭打(or☆)	下,上	10,35	※8
夜帯熱帯	※8	上,上	18,18	
夜風連脚	※8	中	30	
龍声中段脚	☆中中中中中	中,中,中,中,中	10,8,8,8,15	
龍声中段脚	☆中中中中中	中,中,中,中,中	10,8,8,8,15	
狼牙虎龍山	☆中中中中上	中,中,中,中,上	15,13,13,17,10	
狼牙虎龍山	☆中中中中上	中,中,中,中,上	15,13,13,17,10	
地獄拳	☆上,上	上,上	35,20	
地獄脚	☆上,下	上,下	15,10	
空連脚	☆上,下	上,下	28,20	
雷光下段脚	☆中,中,中,中	中,中,中,中	35,11,11,15	
雷光中段脚	☆中,中,中,中	中,中,中,中	35,11,11,15	
雷光脚	☆中	中	25	
狼爪牙	☆上,上,中,中	上,上,上,中,中		
妃龍島	☆	特殊動作		
龍鳳島脚	妃龍島中に	不能	90	
嵐爪連脚	妃龍島中に	中,中,中,中	15,15,15,15	
大輝光流脚	相手頭で寝た状態で	中	18	
大輝膝撞	相手頭で寝た状態で	下	10	
知恵のついでに寝る	相手頭で寝て	特殊動作		
知恵のついでに寝る	相手頭で寝て	特殊動作		
雷光流脚	☆中,中,中	中	30	
伏魔脚	相手頭で寝た状態で	中	15	
巻帯連脚	☆中,中,中,中	下,下,中	17,7,35	
巻帯尾撞	☆中,中,中	中	15	
背身燕尾撞	背を向けて	中	15	
酔歩	☆中	中	30	
酔歩に寝る	☆	特殊動作		
酔歩踏	酔歩中に	下	15	
酔歩連踏	酔歩中に	中	25	
転身流脚	※8	中	18,20	
転身流脚	※8	特殊動作		
龍牙第一巻目の構え①	☆中中後に☆or☆	中,中,中		
龍牙第二巻目の構え②	☆中中後に☆or☆	中,中,中		
龍牙第三巻目の構え③	☆中中後に☆or☆	中,中,中		
龍牙第四巻目の構え④	☆中中後に☆or☆	中,中,中,中		
龍牙中段第一巻目の構え⑤	☆中中中後に☆or☆	中,中,中,中		
龍牙中段第二巻目の構え⑥	☆中中中後に☆or☆	上,中,中,中		
玉形拳 蛇の構え⑦	横移動中に	特殊動作		※9
蛇交連撃	☆中に連続	下	15,10,15	
蛇尻	☆中に×6	下	11,10,8,8,5,5	
巻帯脚	☆中に×6	中	21	
巻帯脚	☆中に×6	下	11	
玉形拳 龍の構え⑧	☆中に☆or①	特殊動作		※10
龍脚	☆中に連続	中	20	
龍牙	☆中に連続	中	25	
龍尾	☆中に連続	上	28	
龍牙連撃	☆中に連続	上,中,中,上	15,12,5,17	
龍の構え～狼牙虎龍山	☆中に連続	上,中,中,上	15,12,5,17,10	
龍の構え～狼牙虎龍山	☆中に連続	上,中,中,上	15,12,5,17,10	
玉形拳 豹の構え⑨	☆中に☆or②	特殊動作		※11
豹爪	☆中に×6	中	25	
豹脚	☆中に×6	下,上	18,20	
豹脚	☆中に×6	中	18	
龍牙第一巻目の構え⑩	☆中に☆or③	中,中,中,中	15,11,11,15	
龍牙第二巻目の構え⑪	☆中に☆or③	上,中,中,下	15,11,11,15	
玉形拳 虎の構え⑫	☆中に☆	特殊動作		※12
西虎爪	☆中に×6	中	25	
東虎爪	☆中に×6	中	28	
虎脚	☆中に×6	下	20	
虎脚	☆中に×6	上	32	
虎脚脚～龍牙中段脚	☆中に☆or④	上,中,中,中,中	32,10,8,8,8,15	

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
虎空脚～龍牙中段脚	☆中に☆or④	中,中,中,中,中	32,10,8,8,8,15	
玉形拳 豹の構え⑬	☆中に☆	特殊動作		※13
狼爪	☆中に×6	下	20	
狼脚	☆中に×6	中,下,中,中	27,10,10,15	
狼脚	☆中に×6	中	21	
狼脚	☆中に×6	上	30	
飛空脚	☆中に連続	上	30	
神脚	☆中に連続	上	30	
龍牙第一巻目の構え⑭	☆中に☆or⑤	特殊動作		※14
神し劇し	右腕で寝た状態で	投げ技	5,10,25	
神し劇し	右腕で寝た状態で	投げ技	5,10	※8
背を向けてからの投げ込み	背を向けて	投げ技	35	※or※8
弘い倒し	接近して	投げ技	35	※8
倒流計	接近して	投げ技	35	※8
龍脚	☆中に×6	中	30	
下段さばき	☆(or☆)or⑤	返し技		

フォレスト・ロウ

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ワンツーパーチ	※8	上,上	5,12	
スパーンミドルキック	☆中	中	21	
サーバルトキック(大)	☆中(or☆)or⑥	中	21	
サーバルトキック(小)	☆中(or☆)or⑥	中	21	※14
スピニングコング	☆上,上,上	上,上,上	15,17,12	
上上上	☆×5	上,上,上	10,5,5,5,5	※15
ドラゴングラックコング	☆中	中	12,6,6	
ドラゴングラックコング	☆中	上,上	12,10	
サーバルトドブ	☆中(or☆)or⑥	中	30	
ドラゴンドロー	☆中	中	8	※16
三連ハイキック	☆中	上,上,上	18,10,10	
フライングキック	☆中	中	15	
スライディング	☆中	上,上	17	
ドラゴンサマー	☆中	上,上	18,30	
ドラゴンラッシュ	☆中	中	10	
ドラゴンキック	☆中	中	10	
シフトスピニングサマー	☆中	中	12,21	
ドラゴンローレフトサマー	☆中	中	7,21	
ドラゴンキックレフトサマー	☆中	中	12,21	
ハイキックライフトサマー	☆中	上,上	18,21	
シフトストレートレフトサマー	☆中	下,中	8,21	
ドラゴンプレス	☆中	下,上,上,中	10,10,10,10	※17
ジャンプドゥックライツマツ	☆中	上,上	25,25	
クックサマーソルトキック	☆中	中	25	
ダブルサマーソルトキック	☆中	中,中	25,21	
ドラゴンテイル	☆中	下	25	
ドラゴンレフトサマー	☆中	下,中	7,21	
サイドキックライフトサマー	☆中	中,中	25,25	
ドラゴンスタンプ	☆中	中,中	15,22	
オーロヘッドキック	☆中	中	25,27	
エルボードラゴンライフ	☆中	中	15,25	
移動	☆中	中	40	
サーバルトフェイク	☆中(or☆)or⑥	中	25	
ドラゴンストーム	☆中	中,中,中	12,12,15	
フェイクスタンプ①	☆中	返し技		
フェイクスタンプ②	☆中に×6	中	43	
ドラップレフトロー	☆成功後に	上	12	
ドラップライフトロー	☆成功後に	上	12	
ドラップライフトローキック	☆成功後に	上	12	
ドラップライフトローキック	☆成功後に	上	12	
気合い流脚	☆	特殊動作		
目撃キ	☆	特殊動作		
スラストロー	☆	特殊動作		
ダブルドラゴン	☆	特殊動作		
ドラゴンフラッシュ	☆	特殊動作		
フラッシュジャブ	☆	特殊動作		
ジャックアップ	☆	特殊動作		
レイフトドラゴン	☆	特殊動作		
神龍キック	☆	特殊動作		
ドラゴンスタンプ	☆	特殊動作		
ドラゴンハイフ	☆	特殊動作		
背を向けてからの投げ込み	☆	特殊動作		
新龍パンチ	☆	特殊動作		
ドラゴンフォール	☆	特殊動作		
ドラゴンニー	☆	特殊動作		
ドラゴンタイフ	☆	特殊動作		
上 中段さばき	☆	返し技		
下段さばき	☆	返し技		

※8 = 1発後☆or☆での戻り。 ※9 = 1～3中の①～③のコマンドでもシフト可。 ※14 = 成功後にサマーにつながる。 ※15 = ドラゴングラックコングにつながる。 ※16 = 三連ハイキックにつながる。 ※17 = ハイキックの1～3発目の途中からもサマーにつながる。

春休み攻略スベシヤル

ニーナ・ウィリアムズ

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ワッサーパンチ	△必殺	上,上	4,10	※1
双拳蹴	△(前)中心△(前)△(前)必殺	上	20(30)20	
ドリブルスマッシュ	△(必殺)必殺	上(中),上,上	4(10),15,15	
ダブルスマッシュ	必殺	上,上	10,15	
P K コンボ	必殺	上,上	10,20	
P D K コンボ	必殺	上,上	10,10	
ニーナキック	必殺△(前)△(前)△(前)	中	20(30)	
アップタックコソポ	必殺△(前)△(前)	中,上,上	10,10,8	
レブリッドキックコソポ	必殺△(前)△(前)	中,上,上	10,6,8,15	
アガヒーストレート	△必殺	中,上	10,15	
ハディングキックコソポ	必殺	上,下,上	20,10,14	
レイブキック	必殺△(前)△(前)△(前)必殺	中,中,中	5,10	
ボンカッター	△(前)△(前)	中	20	
ウィングスワン	△(前)△(前)△(前)△(前)	不能	95	
レフトサイドハイキック	必殺△(前)△(前)△(前)	上,上	25,15	
リフトビームハイキック	必殺△(前)△(前)△(前)必殺	上,上	12,15	
ジェイルクラッシュ	必殺△(前)△(前)△(前)	上,上,上,上,上	4(10),15,10,15,10	
セメタリークラッシュ	必殺△(前)△(前)△(前)	上,上,上,上,上	4(10),15,10,15,10	
連発双拳蹴	必殺△(前)△(前)△(前)必殺	中,上,上,上	4(10),15,8,6,20	
連発アガヒーストレート	必殺△(前)△(前)	上(中),上,中	4(10),15,20	
レックブレイクコソポ	△(前)△(前)必殺	中	25	
ディバインキャンオン	必殺	中	10	
スライサー	△必殺	下	10	
ディバインキャンオンコソポ	必殺	下,中	10,25	
サイドステップスタブ	△必殺	中	20(30)	
サイドコンボレフトハイキック	必殺	上,下,上	25,10,15	
サイドコンボレフトハイキック	必殺	上,下,中	25,10,10	
サイドコンボレフトローキック	必殺	上,下,上	25,10,7	
クワックアタックコソポ	必殺△(前)	中,上,上,上	10,12,8,8	
クワックアタックレフトローキック	必殺△(前)	中,上,上	10,12,10	
クワックアタックレフトハイキック	必殺△(前)	中,上,上	10,12,15	
クワックアタックレフトローキック	必殺△(前)	中,上,上	10,12,15	
シエイクショット	移動中△に必殺	中	15	
リフトショット	移動中に必殺	中	15	
レックコンボレフトローキック	必殺	中,上,上,上	10,6,8,10	
レックコンボレフトローキック	必殺△(前)△(前)△(前)必殺	中,上,上,上	10,10,8,10,6,20	
シャニングガン&ライトアッパー	必殺	上,下,中	15,15,10	
シャニングガン&ライトローキック	必殺	上,下,上	15,15,7	
シャニングガン&ライトハイキック	必殺	上,下,上	15,15,15	
ランディングキック&ライトアッパー	必殺△(前)△(前)	下,中	25,10	
ランディングキック&レフトハイキック	必殺△(前)△(前)	下,中	25,15	
ランディングキック&レフトローキック	必殺△(前)△(前)	下,中	25,15	
ブロースンキック	△(前)△(前)必殺	特殊中,中	8(10),15	
スパークコソポ	必殺△(前)△(前)	上,上,上,上	4(10),15,14,8	
サイドキック&ライトステップ	△(前)△(前)	下,上	10(7),10	
サイドキック&ライトローキック	必殺	上,上	15,15	
レフトローキック&ライトアッパー	△(前)△(前)	下,中	12,10	
P D K コンボ&ライトアッパー	必殺△(前)	上,下,中	10,10,10	
P D K コンボ&レフトハイキック	必殺△(前)	上,下,上	10,10,15	
キリングブレード	必殺	上	15	
アゲルTコソポ	必殺△(前)△(前)	中,上,上,中	10,10,6,20	
蹴り	△(前)△(前)	中	24	
エンプレスヒール	移動中に△に△(前)△(前)	ダウン攻撃	25	
ファールキック	△(前)△(前)△(前)△(前)	中	25	
レックスウィープ	△必殺	下	18	
ピンタ	△必殺	上	15	
住居ピンタ	△必殺	上,上	15,18	
水面列り	移動中に△に	下	10	
蹴突き	△必殺	上	21	
蹴突き突き	△必殺	上	15	
ヘルプハンド	△必殺	中	10	
背割り打ち	△必殺	上	20	
爆発双拳蹴	移動中に△に	20(30)		
アゲルキック	△(前)△(前)	上,上,上,上	10,10,15,15	
気合い溜め	△(前)△(前)	特殊移動		
四方投げ	接近して△必殺	投げ技	30	必
扇反	接近して△必殺	投げ技	30	必
扇反降し	接近して△必殺△(前)	投げ技	35	必
扇反降し轟音	扇反降し△に△必殺	投げ技	10	必
扇反降し轟音	扇反降し△に△必殺△(前)	投げ技	40	必
引き継ぎ	扇反降し△に△必殺	投げ技	38	必
腕の向きからの対空防め	背を向けて△必殺	投げ技	60	必
腕の向きからの対空防め	背を向けて△必殺△(前)	投げ技	60	必
返し技	△(前)△(前)	返し技		
下股さばき	△(前)△(前)	返し技		

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
抱え込み前打ち	接近して△必殺	投げ技	50	必
背割り投げ	接近して△必殺	投げ技	40	必
扇反①	接近して△必殺	投げ技	15	必
失脚②	接近して△必殺	投げ技	15	必
万歳団③	△中に△必殺	投げ技	28	必
背割り十字風	△中に△必殺	投げ技	30	必
立走轟音④	△(前)中に△必殺	投げ技	20	必
軍馬度羽織	△中に△必殺	投げ技	25	必
陣逆絡	△中に△必殺	投げ技	25	必
蹴蹴移動	△中に△必殺	投げ技	15,15	必
首後顔	△中に△必殺	投げ技	35	必
蹴突き轟音十字風	△(前)中に△必殺	投げ技	45	必
扇突き	接近して△必殺	投げ技	15	必
アキレス腱割	△中に△必殺	投げ技	20	必
飛びつきアキレス腱割	△中に△必殺	投げ技	20	必
前転轟音十字風	△中に△必殺	投げ技	35	必
回転十字風	△中に△必殺	投げ技	35	必
膝十字アキレス腱割	△中に△必殺	投げ技	45	必

凌 咲 雨 (リン・シャオユウ)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
居座拳	△必殺	中	25(35)	※2
居座脚	△必殺	上,上	4,7	
居座拳	△必殺	上,中	4,10	
左さばき	△必殺	中	10	
右さばき	△必殺	中	10	
上歩拳掌	△必殺	中	10	
上歩拳掌～背を向ける	△必殺	中	10	
居座拳	△必殺	中	5	
居座拳～正面構え	△必殺	中	5	
崩壁	△必殺	中	5,8,12	
崩壁加横	△必殺	中	5,8,12,25	
崩壁逆崩壁拳	△必殺	中	5,8,12,25	
腕籠掴	△必殺	中	7,7	
腕籠掴打	△必殺	中	17,7	
風車投げ～風車の構え	△必殺	中	8,10	
居座拳～背を向ける	△必殺	上,中	8,10	
居座拳	△必殺	上,中	8,10	
扇舞～背を向ける	△必殺	中	12	
流打連舞	△必殺	中	15	
踵歩秘舞	△(前)△(前)から△必殺	特殊中段	10,15	
踵歩秘舞1(身振り)踵歩秘舞2(足振り)	△(前)△(前)から△必殺	特殊中段	10	
居座脚	△必殺	中	25	
居座拳	△必殺	中	13	
踵歩身舞	しゃがみ△必殺	下,上,上,中	8,8,6,12	
浮き蹴	△必殺	中	25	
前後移動	△(前)△(前)から△必殺	下,下	6,10	
空雲空	立ち途中に△に	中	20	
新月閃	△必殺	中	14	
踵歩	△必殺	特殊移動		
踵歩秘舞拳	踵歩中に△に	中	25(30)/35	※3
踵歩秘舞	踵歩中に△に	不能	40/50/80	※4
扇舞	立ち途中に△に	中	12	
居座拳	△(前)△(前)	中,中	12,27	
流打脚	△必殺	下	10	
天翔十字風	△(前)△(前)	中	25	
扇舞	△必殺	ガード崩し		
前後移動	△必殺	特殊移動		
前後移動	△必殺	特殊移動		
前後移動	△必殺	特殊移動		
居座拳移動	△必殺	特殊移動		
居座拳移動	△必殺	特殊移動		
しゃがみ振り向き	しゃがみ△必殺	特殊動作		
蹴1	△必殺	特殊動作		
蹴2	△必殺	特殊動作		
背を向ける	△必殺	特殊動作		
～居座拳	背向け中に△必殺	上,上,中	10,10,15	
～背を下段脚	背向け中に△必殺	中	16	
～背を下段脚～上段脚	背向け中に△必殺	上	15	
～後転～後移動	背向け中に△必殺	中	25	
～後転	背向け中に△必殺	中	20	
～風車の構え	背向け中に△必殺	特殊動作		
～後転	背向け中に△必殺	特殊移動		
～回身移動	背向け中に△必殺	特殊移動		
～回身移動	背向け中に△必殺	特殊移動		
護身術表	接近して△に	投げ技	10,20	必
沈着拳	接近して△に	投げ技	30	必

86 ※1 ～左キックでレフトハイキックが打てる。 ※2 ～カウンターヒット時、跳び上がる。 ※3 歩いた距離により攻撃力の変化(表参照)。 ※4 歩いた距離により攻撃力の変化(表参照)。ただし最後の歩みから出した場合のみ、△(前)キャンセル可能。

Xenogears

[ゼノギアス]

Xenogears

ゼノギアス

発売中
RPG

※¥6,800(CD2巻) ※スクウェア
※MC11(プロダ)

いよいよ大詰めとなる今回の攻略は、ストーリーチャート完全版に加え、隠しアイテムや隠しダンジョンなど、様々な秘密を大公開!

ストーリーチャート完全版! ラスダン直前までを一挙に紹介!!

D1SC1のストーリー部分で詰まっている人、そしてこれから始める? 両目のプレイをスムーズに導くために贈る、ストーリーチャート完全版。D1SC1までのストーリー部分を徹底解説し、さらにD1SC2のダンジョン&ボス攻略を完全収録した永久保存版だ。これさえあれば、もうゲームの進行で詰まることはなくなるはず。多くの謎をはらんだ壮大なストーリーを、じっくり楽しむ姿にほほえましくプレイすることができるぞ。

DISC1 完全チャート

① ラハン村

村長の村を出たらアルムの家に行き、アルムと会話。そこでお礼のいきまを受け、その夜、村の北端にある出口を出て、山道に向かう(途端に壁の出口を抜けること、フィールドに出ないように)。また、シタンの家に行く。ラハン村の命の宝(物)は隠し入る(宝)の宝。

CHECK アイテムを取っておこう



② 山道〜シタンの家

道中にある崖は大ジャンプ(5x)で飛び越え、再び橋を渡ってシタンの家へ。家でエイと会話したあと、崖の麓の壁に近づくとシタン登場。シタンに話したあと、崖の奥の壁に突進してホルダーのゴールを壊すこと。エイはシタン家と会話を取ったあと、道にたづねて帰る(帰る)。

③ シタン家〜ラハン村

崖の山道で、ファンクが物体の平にジャンプしてきていることを目撃。あとからシタンが追ってくるので、それを逃がしてラハン村へ。ファンクで戦闘イベントのあと、ホイは1人で村を離れることになる。村を出てフィールドへ行く。黒月の森へ。

④ 黒月の森

大木の間にはモンスターを倒し、その穴を通るとエイと出会う。その穴がジャンプを制限して通らなくて、エイとエイの間にジャンプ。エイはエイの穴を通れるが、その穴がジャンプに誘われる。ファンクの穴に。ランナーを倒して、会話したシタンは、エイにホイの穴を通るよう口説く。エイはそれを承諾し、1人森の奥に消える。エイとシタンは2人でダッシュに向かう。



⑤ ダシルの街

ダシルにいったら、ギアの修理をおこなうために修理の工房へ。すると部品がないと断られてしまうので、ギンドバグのレンタルショップへ向かう。ここでギンバグ1人でギアの部品を運ばせに行くことになるので、その道を通って修理へと向かう。

⑥ 砂漠・1

砂漠では、頭上を通る巨大な円筒をうまくように通るべく、その隙アウツ軍のギアを発見するので、今度はそれをうまくように通らなくて、その隙アウツ軍のギアが発見されるが、その隙アウツ軍が出現。

⑦ アヴェ軍輸送船

アヴェ軍に誘われる。輸送船で運ばれるホイとシタン。そこでバグの巨大ロボット登場。輸送船に突撃して行く。突撃した輸送船から脱出するため、船のまわった通路を探索する必要がある。甲板上にたから、クレーンからヴォルトールへと乗り込む。

⑧ 砂漠・2

ワルトールに乗って輸送船を脱出したホイとシタンの前に、バグの機体がある。アフリカンディアが立ち上る。ホイは部隊と呼びかけるが、バグは(耳)が、部隊を合流して行く。バグのアフリカンディアとの戦闘の後、2人と大洞窟へと突進。

⑨ 大洞窟

大洞窟の前を歩くと謎の扉を開く。最深部で4人組と会話し、防衛隊を倒し交換条件として2人がお前を助けるセンターを倒すこと。ここではギアを回復。センターを倒して再びバグと会話すると防衛隊が倒れる。ゴッドでアヴェ軍の機体を入れて脱出しようとする。カラミティに。

⑩ ユクトラシル〜バルトのアジト

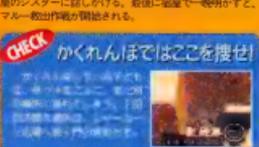
ギア修理からバグの村に行き、シダルの話しかけてバルトのアジトへ。アジトは、本道メインを会話したあと、作戦室に行くとバルトに「ファティマの会話」に繋がる情報を書く。次にバグの村に戻り再びバルトへ話し、ギアハンガーに乗りメカニックと会話。

⑪ バルトのアジト

アジトにある隠し部屋で一言を明かす。すると、ゲブラー特務部隊の襲撃イベントが発生。ゲブラー特務部隊との戦いで、「1」のドリス・ソードナイト、シタンVSスルードナイト、2のドリスとシタンVSソードナイトイベント。ドリスVSソードナイトに繋がると、ドリスとゲブラー、シタンVSゲブラー、戦いになる。戦闘に勝利すると、ホイとバルトたちに協力する意思を認められる。

⑫ プレイダブリク

到着後、宿屋にいるシスターと会話し情報収集を開始。まずは丹戸(老人が住んでいる)を訪ね、老人から丹戸の情報を知り、かくれんぼしている子どもを探し出す。その後再び老人に話しかけると、「丹戸の親」を手に入れる。次にアフリカで見ていた会場の記録を消滅させる。もう一度宿屋のシスターと話をし、丹戸に宿屋で一晩泊ると、マラー船の行先が明らかになる。



⑬ 武闘会場区地下水路

ホイとバルトのルートが交代し開始する。ホイが戦闘に巻き込まれる。結果的にバルトのルートが開始される。ホイのルート: 武闘会場へ進む。まず、武闘会場のダンジョンを探索すると試合が開始される。試合は全勝で戦い。4戦目のシタンの戦闘で、反撃してシタンを倒すことで「アルムの花嫁衣装」を手に入れる。バルトのルート: 丹戸から本道路へ突進。流れのタイタンを見つけたら潜りこみ、水門を抜けアフリカンディアへ突進。

⑭ ファティマ城

ファティマ城の裏庭にあるマラーの部屋まで行き、マラーと再会。部屋から出る。ラマスルとシタンと会話になる。部屋中にラムが水が水筒の壊れを促したら、一切反撃してシタン特務部隊に専念する。勝利後、ホイが加わって再びシタンVSミョーンと会話し、さらに勝利後、フックイムからつらつがゲブラー部隊方面に脱出。そこでリイと再会し、彼女の助けをかりてギアハンガーからファティマ城を脱出する。

ラストダンジョン直前・ワールド探索ガイド

フェイが調査中のエリア。ゼノキアには異なり、グループを倒せばモノローブゾーンは終り、通常のスタイルに戻る。ここからは、再び自由にワールドマップを移動できるようになる。あとはラストボスまで倒してしまえばゲーム終了だが、その前に

探索がどのような経路を辿るかじっくりと検討してみよう。また、ワールドマップではザブリアのダンジョン1・2は既に2つのダンジョンに行けるようになっている。この2つは別にいかなくてもクリアはできるが、ラストボス前の総括戦を楽にこなすには、



ワールドマップモンスターデータ

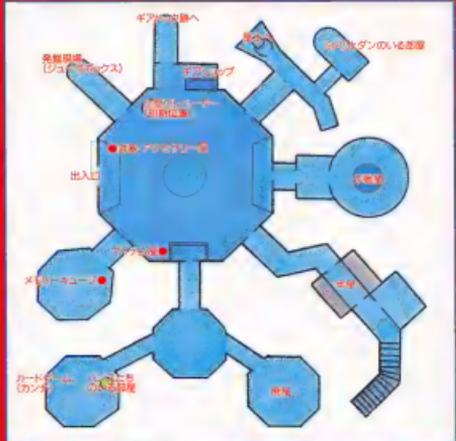
スファルム 通常形態は通常モンスターと同じだが、氷に特殊な耐性はない。 H 600 E 5500 G 34 宝 なし	スファルギア スファルムから進化し、氷に特殊な耐性を持つ。氷のダメージを受けやすくなる。 H 1800 E 12000 G 150 宝 なし
水のアイオン 氷以外の属性攻撃を軽減する。天候の属性攻撃は、対天候属性で軽減される。 H 1800 E 6500 G 0 宝 対天候装甲	風のアイオン 氷以外の属性攻撃を軽減する。HPの値にはもともと減額、移動の速い。 H 3500 E 24000 G 900 宝 対天候装甲
エグルウイング ソリスの回復力増強ギア、チーム攻撃も受けたダメージを受ける。 H 1200 E 11000 G 600 宝 顔面装甲板、軽重量甲板+3	ベティスタル ソリスの回復力増強ギア、ラストダンジョン周辺に出現する。 H 12000 E 28500 G 1000 宝 ビームジャマー、装甲板DX



シタンは星のオーブの宝、ネクスフに打倒する。パトリックを楽しむこともできる。

雪原のアジト

フェイたちの最終的な拠点となる雪原のアジトは、墜落したシェバトをベースにした敷こしらえの街だ。しかし、無料で回復することができるし、ショップも完備している。また、多くの人が住んでいるので、一通りの情報を聞いている。



雪原のアジト周辺モンスターデータ

この周辺のモンスターは貴重なアイテムも落とすことが多い。レベルアップも兼ねて、ここで戦うのがいい。

ドラゴン
 シェバトの倒壊した部分で出現。回復効果もある。フェイが倒すと回復しない。
 H 18000 E 13500 G 0
 宝 デビルクロス

ギミック プラス
 シェバトの倒壊した部分に出現。ギミックとは同時に、掃討モードで倒せる。
 H 7 E 7681 G 1111
 宝 金色の閃電

ティースプラス
 シェバトの倒壊した部分に出現。フェイが倒すと回復する。
 H 800 E 13785 G 1111
 宝 金色のぼうし

フォービドゥン
 シェバトの倒壊した部分に出現。互から出る前に倒せば宝を落とす。
 H 9999 E 6500 G 0
 宝 金塊



アジトの中には秘密がいっぱい!
 アジトでは、発射機の裏と路して「秘密」。この裏の裏に隠す。シグナルボックスでボタンを押すと可動になる。また、シタンが倒れるまでは、シタンの「機射機」が「機射機」になる。

エクストラダンジョン・1 ゼボイム

遺跡内に隠された古代文明の遺産。多量のエネルギーの貯蔵から入ることで発生するエネルギーで、現代の科学が発見しに成功している。本書（記・調査）では、ヒュウゴが一度に敵を倒すこともできる「宝窟」も



★この場所に入口がある。宝窟のヒュウゴがエネラダを連れて行くことが、イベントが起きる。

ゼボイム モンスターデータ

このダンジョン内に出現するモンスターの「パワー」の値が「HP」「E」「G」の順に並んでいる。また、宝窟に出現するドラゴンは数値が異なる。

ジュウゴウ
このダンジョンのボス。ヒュウゴが倒すと、このダンジョンの扉が開く。

H 2200 E 9669 G 0
宝 なし

キャリアー
このダンジョンのボス。ヒュウゴが倒すと、このダンジョンの扉が開く。

H 800 E 7489 G 0
宝 牙

ハンマヘッド
このダンジョンのボス。ヒュウゴが倒すと、このダンジョンの扉が開く。

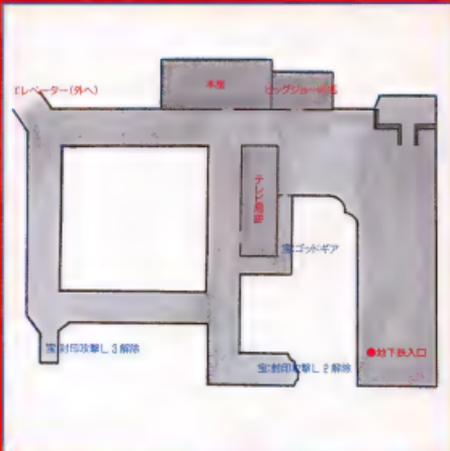
H 180 E 3708 G 0
宝 目玉

クリフオン
このダンジョンのボス。ヒュウゴが倒すと、このダンジョンの扉が開く。

H 7500 E 24150 G 0
宝 牙

グモ
このダンジョンのボス。ヒュウゴが倒すと、このダンジョンの扉が開く。

H 550 E 4055 G 0
宝 牙、ウロコ



エネラダが大人になる!
エネラダが大人になる。宝窟の扉が開く。エネラダが大人になる。宝窟の扉が開く。エネラダが大人になる。宝窟の扉が開く。

エクストラダンジョン・2 サンドマン砂漠

このダンジョンは、砂漠の砂漠。まず、砂漠の海のある場所を歩くと、砂漠の海に出る。砂漠の海は、砂漠の海から砂漠の海まで行進している。砂漠の海は、砂漠の海から砂漠の海まで行進している。砂漠の海は、砂漠の海から砂漠の海まで行進している。



サンドマン砂漠モンスターデータ

サンドマン
このダンジョンのボス。ヒュウゴが倒すと、このダンジョンの扉が開く。

H 200 E 1000 G 120
宝 なし

スナハエ
このダンジョンのボス。ヒュウゴが倒すと、このダンジョンの扉が開く。

H 1000 E 2000 G 0
宝 アクアソル

スナハエ
このダンジョンのボス。ヒュウゴが倒すと、このダンジョンの扉が開く。

H 70 E 3132 G 0
宝 目玉

ドラゴソ
このダンジョンのボス。ヒュウゴが倒すと、このダンジョンの扉が開く。

H 18000 E 91500 G 0
宝 無命 (シタン用最強武器)

【マップ解説】
サンドマン砂漠で行く必要のある場所は、このマップに記されているブロック指定。このほかの場所は、ただただ大きな砂漠が広がるばかりで何の収穫もない。ヘタをするると迷うことになるので、このマップ以外の場所には足を踏み入れないほうがいい。砂の滝のブロックは、入口のブロックも含めて乗れるブロックになっている。ちなみにバギーが故障しているサンドマンには、入口から3つ目の砂の滝のブロックに降りて入ると通過できるのだ。

砂漠で迷ったら?
砂漠で迷ったら? 砂漠で迷ったら? 砂漠で迷ったら? 砂漠で迷ったら? 砂漠で迷ったら? 砂漠で迷ったら? 砂漠で迷ったら? 砂漠で迷ったら? 砂漠で迷ったら? 砂漠で迷ったら?

春休み攻略スベシヤル

Xenosphere 01/07

レアアイテム完全取得への道

このゲームには、数々の貴重アイテムが隠されている。ここでは、その貴重アイテムの取り方を、場所別にまとめて紹介している。その場所でのイベントが終了すると取れない場合が多いので、すでに過ぎてしまった人は、2回目のプレイで大型ボスを倒してみよう。また、一部のボスを倒すとレアアイテムも手に入る。ただし、レアアイテムは、あらかじめ条件の中で「テラフォーミング」の道具とあるのは、世界が破壊された状態（ラストダンジョン前）のことだ。



アイテムは、このように表示される。レアアイテムは、このように表示される。

●じゃんけんパッジ

村のじゃんけん好きな男と勝負して、5連勝すればもらえる。「かくれんぼパッジ」、「おにごっこパッジ」も持っている。シャバトのチュチュウの娘が「燃焼パーワー」、「バウリングS」と交換してくれる。



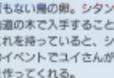
●人魚のみみだ

道端にいる時ぱらいと会話すると入手できる。持っているは、テラフォーミング後の世界アジトで「人魚のイヤリング」を入手することができる。ただし、「人魚のみみだ」自体は、今の仮にも立派ではない。



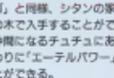
●鳥のタマゴ

女の愛鳥にも鳥の卵。シタンの家に続く山道の木で入手することができる。これを持っていると、シタンの家のイベントでユイさんがタマゴ料理を作ってくれる。



●クモ

「鳥のタマゴ」と同様、シタンの家に続く山道の木で入手することができる。後にも仲間になるチュチュウにあげると、かわりに「エネルギーパーワー」をもらえることができる。



●ミドリの指輪

庭の花壇に落ちている。宝剣アジトで「ヘラクレスリング」と交換可能。

●かくれんぼパッジ

かくれんぼしている子どもを5回見つけるともらえる。

●形見のペンダント

キスレブの継統用で、リコの過去イベントが終わった直後に化驗台を調べると入手できる。このタイムリングはリコが入手不可。これはリコ専用のアクセサリで、装備するとエネルギーと防御力がアップする。



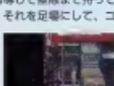
●ワンバクフード

キスレブ地区の宿舎の屋根の上で、大に2回以上取られたあと、互いの言葉と会話するともらえる。これを犬に与えると、それ以上は取られなくというだけで、特別な効果はない。謎解き不明のアイテム。



●パワーマジック

キスレブ継統の地下倉庫で、まずはクレーンを障害物に出さないよううまく誘導して扉を開けておく。次に、それを足場にして、コンテナに置かれた場所へ入る。その中にある宝箱から入手できる。



●Mディスク

アトクンの奥ゲートに立っているビッグジョーに話しかけ、5000Gを払う。その後、爆弾戦艦ヘイト開業イベントのあとでもう一度その場所へと行く必要がある。持っているは、アトクンの遺跡、ワイルドキャットのジュークボックスで音楽を聴けるようになる（由はランダム）。また、ここを入手できなくても、バトルリングで入手することもできる。

●おにごっこパッジ

直で日暮している子どもに話しかける。すると逃げた鳥をすべて倒して戻ると見せたいと頼まれるので、このお話を聞く。すべて倒した鳥を倒して戻せれば、お礼にももらえる。



●ピロピロのマンガ

ピロの隠し部屋に入るために必要な本の一つ。孤児院にあるトイレをノックすると、ランダムで子どもが出てくる場合があり、そのときももらうことができる。



●たのしい絵本

礼拝堂の上にいる子どもに話しかけるともらうことができる。「水口ボロのマンガ」、「教会のおしえ」と併せて3冊そろえる。その1冊の本棚にしまおうと話し部屋から。



●「教会」のおしえ

リコがパーティにいるとき、餅を持ってきた子どもに話しかければOK。ピロの隠し部屋アイテム。ちなみに隠し部屋には「BSJ」JEWELと「BSJ」MA「弾」がある。



●あかつきの石

シャバトのミニマップ上で、天使像の正面の突き当たり付近を探る。賢者の隠し部屋に通じるエレベーターを動かすために必要なアイテム。



●とこやみの石

3つの石の中の1つ。お婆さんから「クモの石」を購入し、清水広場で、鳥を倒し上げることで入手することができるアイテム。



●たそがれの石

エレベーターを動かすために必要な3つの石の一つ。500年前の戦争で廃棄となった家で、テプルの上にある人形を調べると入手できる。



●ちゅちゅの魔神像& クライスタワー

3つの石を持って動かしたエレベーターに乗る。賢者の隠し部屋へ行くとももらえる。「ちゅちゅの魔神像」はチュチュ専用アクセサリ。「クライスタワー」は、装備すればHPが少ないほど力が上がっていく。

●コテンパンロッド

エリイの家で手強いさんに話しかけると入手できる。

●人魚のイヤリング

ラハ村で「人魚のみみだ」を入手してから、大人のエメダグパーティにいる状態で早めの先にいるお婆さんに話しかけよう。これはエメダグ専用のアクセサリで、装備するとエネルギー能力がアップする。

●ヘラクレスリング

「ミドリの指輪」をミドリに返すと代わりにもらえる。「ミドリの指輪」はテラフォーミング後の世界でシタンの家に隠れても入手することができる。装備しているとも見える経験値が1.5倍になる。

●男爵

テラフォーミング後に、ワールドマップからトウの家に帰るともらえる。女性専用の防具で、戦闘中に仲間が1人倒れると、物理防御力がアップする。

●機神剣

シタンのギア駆動の武器。雷野のアジトで、ギアドック群にいる男に話しかけると、「機神剣」(G・エレメンツ組で入手)を「パワーアップ」してくれる。「機神剣」を装備していない状態で話しかけよう。

●にじのターバン/他

鳥を倒すと小型エレベーターが使えるようになる。上に行けるようになる。ここでは「にじのターバン」、「英雄後装束」、「大船ペルト」、「スピードシューズ」、「ヘラクレスリング」、「ウイザードリング」を入手可能。

●沈黙の女神服

テラフォーミング後、ワールドマップからトウの家に帰るともらえる。女性専用の防具で、防御力がアップするほか、エネルギー能力もアップする。

孤児院

システマ

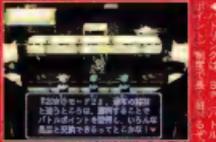
雷野

雪原のアシタ

ワールド

ミニゲーム完全制覇

数多くのミニゲームを楽しむことができる「ゼノギアス」。ストーリーとは直接関係ないといえる。ミニゲームでしか入手できないレアアイテムもあるので、完全クリアを目指す人にとって避けては通れないポイント。そこで、ミニゲームで入手できる商品を完全公開。中でもバトロングの賞品はレアアイテム目白押しなので、目的のアイテムをしっかりとゲットしよう。なお、プレイザイアのシャーカーン広場でミニゲームは、ゲーム後半ではできなくなるので注意。



シャーカーン広場ミニゲーム

【グルグルパンパン】

次々飛び出してくる風船を割っていくゲーム。割った風船の色によって得点が計算されるが、白い風船を割ると減点となる。時間内に何点取れるかを競うゲームだ。1つめの場所に立ちまわらず、常に動かし続けることがコツだぞ。



<アヴェჯ回前>

80点未満	アークソル
100点未満	ローズソル
100点以上	アクアソルX(イージークエストラルバード)

<アヴェჯ回後>

100点未満	アークソルDX
100点以上	グリデルパーの囃(イージークエストラルバード)

【フーズワゼン】

手と手の平を離れた風船を取っ、手と手に当ててあげれば得点となる。時間内に何人の子どもに当てればどれだけ得点か競う。記憶力と腕力が物を言うミニゲーム。子どもが風船を手放したら、風船の手どから離れない内に果敢く回収しよう。



<アヴェჯ回前>

25人未満	アークソル
30人未満	ローズソル
30人以上	アクアソルDX(イージークエストラルバード)

<アヴェჯ回後>

25人未満	アークソルS
30人未満	ローズソルS
30人以上	メトメアの囃(イージークエストラルバード)

カードゲーム



横に並べた3枚のカードに、縦に合った数のカードを打ち出し、自分の手札を先に9にした方が勝ちという対戦型のカードゲーム。対戦できる勝負手はタムスに4人、雷雲アジトに1人の計5人。なお、タムスの4人がサブアタック・ミンギン後は対戦できない。ソラリスに向かう前に勝っておこう。

ビッグジョーに勝つ	黒のロングコート
ピアホールにいる男に勝つ	プレミッシュズ
輸入口にいる少年に勝つ	スーパーゾーブル
ピアホールにいるおねごに勝つ	封印攻撃1解除
カンナに1勝する	SDえりい人形
カンナに5勝する	SDえりい人形

カードゲームの必勝法は？

タムスの少年ともかく、おねごやカンナともなる対戦。かつ早くカードを出して行くので、ほとんど何もできずに終わることも多い。この場合、まともに勝とうとしないのでボースを活用しよう。ボース中も画面は表示されているので、一手ごとにボースをかけて次の手を確認するのだ。これで多少は勝ちやすくなるぞ。



バトロング



ネズミで目のポイントでも真っ暗な中で両対戦。エグザシブに両手を手に入れた時点で競いが再開される。2つのモードを自由に楽しめるようになる。特に「おまけモード」では、貴重なアイテムを手に入れることができる。

【おまけモード1】

対COM戦や、プレイヤー同士の対戦をするところまでできるモード。難易度や試合数など、結果ゲームごとの各種設定も可能。使用できるギアは、ストーリーの進行とともに増えしていく。厳格的に、ラストダンジョンに入ればすべてのギア(49体1)が使用できるようになる。

【おまけモード2】

COMと戦ってBポイントを、手札を交換することで商品と交換していくモード。敵も敵のボスエイムのみ。テラフォントシンドローム、最終ギアネズミギア、ヴェルトル、ヴェルトルの2の3体のみ選択可能。また、「財宝」スキルを持つという点と商品を選ぶようになるぞ。



賞品一覧

●通常アイテム

アイテム名	P-BP
グリデルパーの囃	250
メトメアの囃	250
武器千ガ	800
グリデルパーの美	750
メトメアの囃	750
軽装鎧甲板+1	750
軽装鎧甲板+2	1000
軽装鎧甲板+3	1250
鎧甲板中板	1500
風の指輪	2000
虹の指輪	2000
火の指輪	2000
水の指輪	2000
風ヴェール鎧甲板	3500
地ヴェール鎧甲板	3500
火ヴェール鎧甲板	3500
水ヴェール鎧甲板	3500
エル・アイリス	4500
エル・ログス	4500
エル・イグニス	4500
エル・アクヴィ	4500
エーテル石	7500
スガエーテル石	8000

●レアアイテム

アイテム名	P-BP	T-BP
Mテイク	3500	4000
パワーリングS		2000
スタミナリングS		3000
スピードリングS		4500
闘魂バースト		6000
SDえりい人形	500	3000
SDはるか人形	500	3000
SDびり人形	500	3000
ボデイガード		500
ポイントガード	750	4500
エーテルダブル		8000
エーテルガード		8500
ワイフストーン		9000
燃料リカバーS	2500	10000
燃料リカバーX	3000	12500
GNFRSS0		5000
封印攻撃1解除		7500
スピードシューズ	4500	30000

P-BPとT-BPの違い

P-BPとは戦前のB/P。これは商品と交換すると差し引かれるので常に上下する。また、T-BPとはこれまで書いたB/Pの総合計ポイント。レアアイテムは、これが一定ポイントに達していないと交換できないのだ。

鳴鏡対捨陰

剣を極めし者同士の
戦いで生き残るのは?

ブシド

BUSHIDO BLADE 2



一撃必殺という緊闘システムにより、実戦さながらの緊迫した戦いが楽しめる『B B式』。今回は隠し要素の紹介を皮切りに、メインキャラのストーリー攻略、さらにサポートキャラの攻略を展開。最新の技リストもついて、『B B式』に燃えているキミを完全サポート!!

ブシドブレード式

発売中
ACT

¥5,800 ◆スクウェア

◆MACHI(マチ)

『B B式』のゲームモードを徹底解析!

前回、基本的なゲームシステムを紹介した「ブシドブレード式」(以下「B B式」)。今回の攻略では、「B B式」のゲームモードを詳しく紹介しよう。ゲーム開始直後に選べるモードは「決戦の間」を始め全部で6つ。そして今回、さらに1つの隠しモードがあることが判明した。その名前は、「百斬の間」。前作をプレイしたことのある人なら推測がつかうが、これは「チャンバラモード」のことである。前作でこれにハマった人も多いはず。版に自信のあるプレイヤーは、絶対プレイしてみしてほしい。もちろん、「B B式」で初めての体験する人も、がんばって「百斬の間」を出展させてみよう!!

対抗の間 サポートキャラで多人数 闘戦を楽しもう

団体戦が楽しめる「対抗の間」。初めにプレイできるのは、「決戦の間」に出てくるメインキャラのみ。だが、サポートキャラが使えるようになると、4対4、5対5と戦える人数が増えることになる。ただし、味隊と敵隊、両方のキャラを均等に倒さなければならず、多人数での団体戦は楽しめないのが注意点。

対刃の間 隠しキャラ発見! 「名は『バカ殿』」

人対人の対戦が無い「対刃の間」。ここで使えるのは、メインキャラとサポートキャラだけだと思ってる人が多いのではない。実は、「対刃の間」だけじゃ使えない、「バカ殿」という隠しキャラが、ここが今注目からになったのだ。出現方法はまだわからないが、その設定から、かなり種族なキャラだろうというところがわかる。このバカ殿が、どんな技を持ったキャラなのか、今後の攻略記事に注目してほしい。

鳴鏡 捨陰

東門	4時	東雲
北門	5時	五斗丸
南東	6時	ジョウ
南門	7時	温玉郎
南西	8時	赤野

0-0

※この大会はサポートキャラを使えない。また、この大会はサポートキャラを使えない。



▲2人の「バカ殿」が戦う。両キャラの技が可能な限り見られる。また、この「バカ殿」は2人存在するが、

決戦の間

ストーリーモードのこと。キャラによって決められたステージを通り、物語を進ませる。

勝技の間

味隊と敵隊、両方4人ずつ。プレイヤーが使用できるキャラすべてと戦えるモード。

精進の間

コマンド練習ができるモード。ボスとの模擬戦もできる。技の性質をここで覚える。

文庫の間

ゲームの設定ができる。ここでメモリーカードにデータをセーブすることもできる。

百斬の間 チャンバラモード復活 闘者100人斬り!!

最後に紹介するのは、隠しモードの「百斬の間」。「決戦の間」でメインキャラ6人全員のエンディングを見ることでプレイ可能となるモードなのだ。舞台となるのは、とある城の中。そこに出陣する忍者や女中、侍たちを次々と倒していくのである。1〜9人までのザコを倒したら、10人目にはボスが登場する。これを100人分繰り返せばいい。システムは、たった1間。さらに今回は、タイムアタックの要素も加わって、さらに高い100人斬りが達成されること間違いなし。

状態値表示

5月10日

02:07 残り 10人

チャンバラモード

100人斬り

▲メインキャラも人をクリアしたデータでスタートすると「文庫の間」の上に「百斬の間」が出現。



▲敵を倒した後は、10人目にはボスが出現する。また、この「百斬の間」は、プレイ中にいつでも再開できる。また、この「百斬の間」は、プレイ中にいつでも再開できる。また、この「百斬の間」は、プレイ中にいつでも再開できる。

春休み攻略スレシヤル

ブシドブレード式

鳴鏡の若き剣士、捨陰党随一の剣客の戦い方伝授

「B 式」で初めから使うことのできるキャラは全部で 6 人。今回は、前回紹介しなかった鳴鏡の匠美と捨陰の源五郎それぞれ、ステージ 1～5 までの攻略を紹介しよう。「決戦の間」をプレイするときに重要なのが、キャラの能力に応じた武器を選ぶこと。御門などの女性キャラにブロードソードを持たせると、剣を振るスピードが落ちるだけで、あまり利目が突出たらない。このように個々のキャラの体格と武器の性質を知るとも、「決戦の間」攻略には欠かせない重要な点だ。また、右のリストで紹介しているサポートキャラも重要な存在。サポートキャラを殺さずにゲームをクリアすれば、そのサポートキャラを使うことができるようになる。サポートキャラ用のストーリーも用意されているので、それを楽しむためにも、「決戦の間」で、すべてのメインキャラのエンドリングを見るようにしよう。



鳴鏡	御門		サポート
	ステージ	敵	
御門	ステージ 5	サザンカ	バウライタイプ、サブウェポンはなし(玉を使う)
	ステージ 3	雷次	バウライタイプ、サブウェポンはなし(玉を使う)
匠美	ステージ 3	雷次	スリートタイプ、サブウェポンはなし(雷を使う)
	ステージ 6	松風	バウンスタイプ、ドスサブウェポンは持つ
寒雲	ステージ 3	ナイトスカー	スリートタイプ、サブウェポンはなし(雷を使う)
	ステージ 6	空輝	バウライタイプ、サブウェポンはなし(雷を使う)
環	ステージ 3	ハイウイマン	バウンスタイプ、レイドバサブウェポンは持つ
	ステージ 6	ワラマル	バウンスタイプ、サブウェポンは持つ
源五郎	ステージ 3	トニー・梅田	スリートタイプ、ブーマウングサブウェポンは持つ
	ステージ 6	浅黒武蔵	バウライタイプ、サブウェポンはなし(雷を使う)
源五郎	ステージ 6	五十八	バウンスタイプ、サブウェポンはなし(雷を使う)
	ステージ 6	千鶴	スリートタイプ、サブウェポンはなし(雷を使う)

鳴鏡

匠美

キャラのタイプは「バウライ」。サブウェポンは「雷」を用いる。サブウェポンは「雷」で使ったときに威力がアップする。武器は剣と刀。打刀で「二刀流」の構えをとることが可能。

構え一覧			
打刀	上・中	上・中	二刀流
ロングソード	上・中	下・中	雷次
野太刀	真直	下直	雷次
ブロードソード	上・中	真直	石印
槍	上・中	真直	石印

ステージ 1

場所: 塙猿窟前

出現する敵: サコビ者 x 4

最初に登場するステージだけあり、凶悪さはほとんど攻撃してこない。また攻撃を食わなくていい。上流階級の豪族邸前なので、物かぶれを多めに用意し、相手ではない。陣取りや敵の少ないステージなので、技を習得するのにもってこいの場所。

ステージ 3

場所: 明月庵竹林

出現する敵: サコビ者 x 6

ナイトスカーで戦うことになる。周囲に竹が林立しているので、竹に攻撃を食うたまたま、竹が折れてしまう。このとき相手の動きが変化するようになるので注意すること。ボス「野太刀」を持った敵。大振りな技を出して、敵のスキを待つ。

ステージ 2

場所: 薩摩神社参道

出現する敵: サコビ者 x 4

成長のステージで、道の端には、墓のような小さな障害物がある。ボスは剣を持った本敵だ。棒の攻撃がつかないため、まずは本敵を棒で撃ちつけて倒す。そして、攻撃が止まない状況に思い込んで、そのスキを攻撃を加えるといいだろう。

ステージ 4

場所: 産廃処理場予定地

出現する敵: カッコウ x 1

敵を水平に撃つくるカッコウ。ステージの障害物のまわったくなく、非常に形勢のため、どこにも隠れることができない。フリーランニングでカッコウの周囲を走り回り、カッコウが撃つために動きを止めたスパンに攻撃を加えるといいだろう。

ステージ 5

場所: 蛇悦院

出現する敵: サコビ者 x 6

お寺の中が舞台のステージ。陣取り戦もないので陣に注意することはない。鳴鏡と違い陣取りの敵も少ないので、さくっと倒して別のステージに進んでいこう。どのボスも少ないが、いろいろな技の特性を習得し、1 回戦とすると、

ステージ 5

場所: 船着き場

出現する敵: サコビ者 x 4

ステージの片側が河や川に面している。ここで登場するボスは、ブロードソードを装備して登場する。船によってブロードソードは少し量減るので、スキが発生しやすい。こちらの武器をわざとスキの攻撃を受けて、体勢を崩すのも手だ。

ステージ 5

場所: 置置船甲板

出現する敵: サコビ者 x 5

敵と比べて、ステージが狭い。このステージには、五十八が戦うことになる。ここには登場するボスはブロードソードを持ってあられる。五十八は老人ながら、毒指輪として強力な毒指輪を持っているので、その技で攻撃してあるのも良い。

ステージ 5

場所: 豊羅ダム取水塔

出現する敵: ド・スライム x 1

野村で中ボスとして登場したホウキョウツメの登場。陣取り戦が得意で、強火攻撃を食ったときはほぼ一撃で倒すことになる。ただし、ホウキョウツメは攻撃するごと、むざむざになり陣取り戦が得意になりやすい。そこに武器を振り下ろせばいいだろう。

ステージ 5

場所: 鳴鏡館道場

出現する敵: サコビ者 x 4

道場というだけに、障害物は何もないステージ。このボスの武器の奥門はブロードソードを持って登場。風門とブロードソードの組み合わせで、何をやるかは聞き取らない。そこで、戦いに入ると相手の動きを離し、敵の出方を見てから攻撃に専らう。フリーランニングで御門の周りを走り、攻撃を出させてメキをらせるのも手だ。

捨陰

源五郎

バウライタイプ、サブウェポンは小銃を使用。捨陰の格好がすると、野太刀などの日本刀の武器が似合ってしまう。バウライタイプでありながら、多彩な連続攻撃を持つ。武器は野太刀。

構え一覧			
打刀	上・中	下・中	真直
ロングソード	上・中	下・中	大剣
野太刀	真直	下直	陣取り
ブロードソード	上・中	真直	引手
槍	上・中	真直	下直

春休み攻略スペシャル

今週の最強キャラ

総勢12人も登場する強力なサポートキャラたち!

春休み攻略ス

闘技

螢火

ロシア出身の暗黒者。前作で壮年の姿で登場し、戦いを戦い抜いて来た。だが、今回の事件のことがきっかけで、闘技を教えたため日本へ向かうことになった。

闘技一覧

打刀	大上段	正斬	上八段
ロンソード	打刀中	萬失斬	二刀流
野太刀	萬盾	下段	空中斬
フルード	十字斬	破斬	石斬
薙刀	八相	萬勝丸	甲段

スピードに優れた女性暗黒者。ロングソードや打刀などがオスの武器だ。

ステージ1

場所: 鳴鶴館前

出陣する敵: ヴォロコフ ×1

このステージでは、ホームの部分が一段高くなっていること以外、地形や時間には特になし。このボスであるハイウェインは、壁を破壊して出てくる。打刀などの武器を使って戦っている人は苦手がなるだろう。敵の攻撃を避け、敵に対して有効だと思われる技を発見しよう。

敵の立ち回りに注意しよう

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

敵の立ち回り

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

ステージ2

場所: 青戸釜山鉄道・駅跡

出陣する敵: ヴォロコフ ×3、ハイウェイン ×1

このステージは、ホームの部分が一段高くなっていること以外、地形や時間には特になし。このボスであるハイウェインは、壁を破壊して出てくる。打刀などの武器を使って戦っている人は苦手がなるだろう。敵の攻撃を避け、敵に対して有効だと思われる技を発見しよう。

敵の立ち回りに注意しよう

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

敵の立ち回り

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

ステージ3

場所: 安志田川橋

出陣する敵: ヴォロコフ ×5、五十八 ×1

ここでは、崖で戦うことになる。ゼロ忍も踏み込みの技を使うようになる。相手に寄りかかると一撃で倒すこともできる。このボスは五十八。それも野太刀を持っている。野太刀は少し重いのだが、敵の腕力が強い。敵の攻撃を避け、有効な技などによって攻撃を続けよう。

敵の立ち回りに注意しよう

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

敵の立ち回り

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

闘技

巖流

最強の剣術に憧れるアメリカ人。日本に来て技を磨きこなしたところを、門に招かれた。その時の約束を遂げるために、今回の決闘に参加することになった。

闘技一覧

打刀	大上段	正斬	上八段
ロンソード	打刀中	萬失斬	萬失斬
野太刀	萬盾	下段	空中斬
フルード	十字斬	破斬	石斬
薙刀	八相	萬勝丸	甲段

パワータイプ。バウタイブ、両腕のサポートキャラなので、虎徹は薙刀をオスメシしたい。

ステージ1

場所: 鳴鶴館前

出陣する敵: ヴォロコフ ×1

最強の剣術タイプなので、どんな武器でもこのステージをクリアできるだろう。スピードが最も重要なポイントだが、それはリーチが長い武器がカバー。ここで敵と戦って、弱点を補える技を見つけておきたい。フリーランニングからの攻撃がボス戦で有効なので、このステージで練習しておくといいだろう。

敵の立ち回りに注意しよう

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

敵の立ち回り

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

ステージ2

場所: 紫翠窟

出陣する敵: ヴォロコフ ×6、五十八 ×1

段のある洞窟内での戦い。ここで有効なのは、段を使った敵の回避。まず、段の上に登り、敵が壁面に登ってくるギリギリの範囲まで下がる。敵が段の上に登ってきたら段から前進。登ってきている敵に対して攻撃を加える。ゼロら、この戦術では回避に困ることがある。このボス、五十八にもこの戦術は有効だ。

敵の立ち回りに注意しよう

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

敵の立ち回り

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

ステージ3

場所: 迷ひ橋下

出陣する敵: ヴォロコフ ×8、千尋 ×1

橋の下で戦うことになるステージ。ここでの注意点は、橋のせいで、崖の崩れを防ぐようになってしまったこと。両手に剣術が果たるときは、すみやかに変化するように視点を交えるようしよう。なお、ここで戦うことになるのは他も。ボスは橋を持った千尋だ。千尋は下段に構えを構えることが多いので、上段攻撃に対応しよう。

敵の立ち回りに注意しよう

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

敵の立ち回り

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

闘技

ナイト ストーカー

甲斐流忍術を修行する若者。螢火の後援にあたる。螢火の協力依頼があったため、今回の決闘に参加する。従来のサポートキャラとして登場。

闘技一覧

打刀	大上段	正斬	上八段
ロンソード	大上段	引手斬	萬失斬
野太刀	萬盾	下段	空中斬
フルード	十字斬	破斬	石斬
薙刀	八相	萬勝丸	甲段

身の軽さを生かして、打刀やロングソードを持ったオスをオスメスする。

ステージ1

場所: 鳴鶴館前

出陣する敵: ヴォロコフ ×1

平坦な地形で障害物も少ない鳴鶴館前だが、敵の正面の道をまっすぐ進んだ先にある門のところが、回避になっているため、敵は出てくることがない。そのようなききは、ランニングで忍術の範囲に近づき、わざと倒れこぼしを発生させる。ボタン連打で相手を倒してしまえば、そのままランニングでいすべりに逃げられるのだ。

敵の立ち回りに注意しよう

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

敵の立ち回り

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

ステージ2

場所: 龍門橋

出陣する敵: ヴォロコフ ×3、トニー ×1、梅田 ×1

ステージが複雑により構成される龍門橋。ゼロ戦はいいが、トニーが特殊なつかい。トニーは壁を持って出てくるので、なかなか近づけることができないのだ。そこで、壁に立つのが、最初のステージで紹介した段を使った戦術。トニーの攻撃を受ける瞬間に攻撃を加える。壁のない方ではあるが、もともと攻撃も強い方だ。

敵の立ち回りに注意しよう

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

敵の立ち回り

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

ステージ3

場所: 明月庵竹林

出陣する敵: ヴォロコフ ×5、ゾウ ×1

従来のストーリーではナイトストーカーが戦った場所。竹の影がなくなり、地形が状況がかわりやすくなる。ボスはゾウ。ゾウは竹を持って戦える。ボスはゾウ。ゾウは竹を持って戦える。ボスはゾウ。ゾウは竹を持って戦える。

敵の立ち回りに注意しよう

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

敵の立ち回り

4段階に構えをいれる敵に対しては、二刀流の技が効果的だ。

その内6人の序盤ステージを攻略!!

「決戦の間」に登場するサポートキャラの攻略開始！
ここでは、彼らの物語と能力から見たオスメ武器、
そして、序盤の1〜3までのステージを攻略するまで。

序盤

五十八



年齢が70歳という長寿なキャラクター。第五回編隊であり、サポートキャラとして登場する。すでに捕虜堂を引退していたが、今回の騒動を聞き、この地にやってきました。 **出現：第五回ステージ**

武器	タイプ	上段	下段	中位	射撃
打刀	上段	下段	中位	射撃	
ロングソード	上段	中位	射撃		
軽刀	射撃	射撃	射撃	射撃	
フルード	射撃	射撃	射撃	射撃	
槍	射撃	上段	下段		

老練とは言え、剣術はまだまだ落ちている。野太刀や打刀、専用技を持つ。

場所：蛇伏院

出現する敵：ザコ忍者×5

捕虜堂のメインキャラと同じく、蛇伏院から物語が始まる五十八。ここで、五十八の能力を確認しておいた方がいいだろう。さらに、第五回と同じ専用技を五十八は、よく使っている。そのコマンド練習をするにも最適なステージである。敵の忍者は上段から足踏りぐらいしかしてこないで、安心して練習ができる。



4 敵の忍者の足踏りぐらいしかしてこないで、安心して練習ができる。

場所：船着き場

出現する敵：ザコ忍者×5 暴徒

このステージに登場する敵物は、プレイヤーキャラとの距離が離れると走ってこちらに付いてくる。その特性を利用して、走って来たところを斬る敵の足踏りぐらいしかをガードする。そのコマンド練習をするのが、剣のリーチ伸びでの移動が早いといえれば、忍の相手である。暴徒は、上段の構えをとりやすいので、下段で対応しよう。



4 暴徒のリーチ伸びでの移動が早いので、忍の相手である。暴徒は、上段の構えをとりやすいので、下段で対応しよう。

場所：新ジャックビル屋上

出現する敵：ザコ忍者×3 前門

ここでプレイヤーキャラが体感に変わる。ステージはビルの上上で、出入り口は手すりについている大きな窓がある。ここから敵を落とすとしても、足踏りぐらいしかを出すことができない。しかし、その出入り口側の手すりを使って、裏面を見つづけることができるので注意しよう。このボスは、盾を持った前門である。



4 手すりは二段活用前利用で、カギの扉を開いて、裏面を見つづけることができる。

序盤

クワン



年齢、出身不詳の謎の男。つい最近捕虜堂に入門したばかりで、それ以外は詳しい。日本剣術の達人だが、侍のようには見えない。 **出現：毒雲ステージ**

武器	タイプ	上段	下段	中位	射撃
打刀	上段	下段	中位	射撃	
ロングソード	上段	中位	射撃		
軽刀	射撃	射撃	射撃	射撃	
フルード	射撃	射撃	射撃	射撃	
槍	射撃	上段	下段		

典型的なバウチャータイプ。その波かた、フルードソードを持ったせて斬りたい。

場所：蛇伏院

出現する敵：ザコ忍者×5

他の捕虜メンバーと同じように、ザコ忍者から出てこないステージ。ザコの人数も人から少ないので、楽で出して敵のステージに連れていかれる。ただし、ハイウェイマンの足踏りぐらいしかは捕虜のメンバーとは異なるので、その違いをここで確認してあるのも良いであろう。なお、捕虜で二刀流が使えるのは敵だけだ。



4 捕虜で二刀流が使えるのは敵だけだ。

場所：船着き場

出現する敵：ザコ忍者×5 前門

このステージの注意点は、ステージの端にある壁や木など、敵が投げた刀を回収して、攻撃の当たるタイミングが違ってくる。もし敵が投げた刀を回収して、敵を上方向に位置させると良いだろう。ここに出現するボスは前門で、フルードソードを持っている。剣を出すスピードが速いので、そのスピードを利用して、



4 敵のスピードを利用して、フルードソードの攻撃を避ける。

場所：新ジャックビル地下

出現する敵：ザコ忍者×5 暴徒

このステージは、楽で戦うことになる。基本的には一直線のステージだが、地元の一部分が入り組んでいて、敵が近づいてくるときがあるので注意しよう。ここには出現するボスは、打刀を持った兵衛。兵衛は、飛び込みの攻撃をしているので注意しよう。上段の構えをしていると敵が近づいてくると、こちらは下段攻撃で対応するのがいい。



4 兵衛は飛び込みの攻撃をしているので注意しよう。上段の構えをしていると敵が近づいてくると、こちらは下段攻撃で対応するのがいい。

序盤

トニー・梅田



見た目はふざけているように見えるが、実は剣の達人。剣術にダンスのリズムを取りいれようとしている。彼のサポートキャラとして登場する。 **出現：毒雲ステージ**

武器	タイプ	上段	下段	中位	射撃
打刀	上段	下段	中位	射撃	
ロングソード	上段	中位	射撃		
軽刀	射撃	射撃	射撃	射撃	
フルード	射撃	射撃	射撃	射撃	
槍	射撃	上段	下段		

キャラのタイプはスピード系。軽い武器を持たせて、リズムに合わせて斬る。

場所：蛇伏院

出現する敵：ザコ忍者×5

こちらも他のキャラ同様、蛇伏院の本拠からステージが始まる。練習用ステージでは、やはり実践できる。キャラの特性や、武器との相性を確認しよう。忍の足踏りぐらいしかはほとんど上段の構えしかないので、中位や下段の突きで対応するといえよう。専用技がある場合、剣術技を試してみるのも手だ。



4 トニーはスピード系。リズムに合わせて斬る。

場所：君ヶ浦

出現する敵：ザコ忍者×5 暴徒

深辺のステージ。陣地も無いが、地面の穴を掘って自壊しをくらわせることもできる。ボスの暴徒は、ロングソードを持って出現。上段の構えをしていることが多く、下段に移動すると敵が近づいてくる。暴徒は、基本的に1回の技しか出していないので、掘った穴を飛び込み穴からさえ逃げておけば問題なく倒せる。



4 暴徒は基本的に1回の技しか出していないので、掘った穴を飛び込み穴からさえ逃げておけば問題なく倒せる。

場所：神望崎灯台

出現する敵：ザコ忍者×5 前門

このステージは、楽で戦うことになる。灯台の反対側に敵がいるので、距離を利用してザコ忍者をすくって倒してしまおう。ボスは打刀を持った兵衛。兵衛が飛び込んできた一歩後ろに下がって、攻撃を避けることができれば、兵衛の攻撃はほとんど内に入らずに倒すことができる。



4 兵衛は飛び込んできた一歩後ろに下がって、攻撃を避けることができれば、兵衛の攻撃はほとんど内に入らずに倒すことができる。

春休み攻略スペシャル

トニー・梅田

武器別 技コマンド最新版

新たな技が随々公開される「BB武」。今回は、各武器の中段、中段、下段に属する連続技を一律公開するぞ。コマンド紹介に入る前に、構えについてももう一度おさらいしてみよう。構えの基本は上、中、下段。しかし、打刀とロングソードだけは二刀流と融合という特殊な構えがあるのだ。各構えから出される技は個性的なものばかり。構えの基本を押さえて、ブシドーマスターを目指そう!!

▶ 打刀の中・下段は、各二連続技。両足が前後して構えもある。



▶ 打刀は、特にメインコンボ。もう一方にはサブコンボも用意されている。

▶ 構えは、必ず両足を揃えて構え、両足が前後して構えもある。

打刀

キマリの構え	嵐門	風門	空門	雲門	霧門	氷門	雷門	炎門	水門	土門	木門	トータル	梅田	ハイコンボ
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
構え	天上段/上段	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
正直/下段正直	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
上八相/右八相	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
二刀流	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
融合	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

ロングソード

キマリの構え	嵐門	風門	空門	雲門	霧門	氷門	雷門	炎門	水門	土門	木門	トータル	梅田	ハイコンボ
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
構え	天上段/上段	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
引手平段/中段	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
断矢射/矢射	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
二刀流	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
融合	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

打刀

刀身が短い小型の剣。俗に日本刀と言われているもので、小型ながら驚異的な殺傷力を持つ。リーチは短いが重量は軽い。力の強い者がその力を存分に発揮することができる。「BB武」の基本の剣だ。



▶ 打刀は、必ず両足を揃えて構え、両足が前後して構えもある。

ロングソード

打刀と似た大きさの西洋の剣。刃が両面についており、日本の刀のように人を斬るのではなく、相手に刃を突き付けてダメージを与える。打刀同様、リーチはないがスピード的な攻撃が可能となる剣である。



▶ 両面刃。構えは必ず両足を揃えて、両足が前後して構えもある。



▲ 振り上げ二連続技。下段から刀を素早く2回振り上げる。

▲ 二回天。前方に2回突きを。▲ 切りおろし。軸に取れた剣を、刀を振り下ろし剣を斬る。高さで抜き出し斬りつける。

▲ 斬りおろし。軸に取れた剣を、刀を振り下ろし剣を斬る。高さで抜き出し斬りつける。

▲ 踏み込み切りおろし。前方にもある技。斬りおろしは強い。斬り出して剣を振り下ろす。

名	技名	コマンド
真直斬り	真直斬り	○コマンド
踏み込み真直斬り	踏み込み真直斬り	→○
踏み込み斬り	踏み込み斬り	→○
振り上げ二連続技	振り上げ二連続技	→→○
切り込み逆閃	切り込み逆閃	→→○
二刀天斬り	二刀天斬り	○×
斬り返し	斬り返し	××
二刀天斬り	二刀天斬り	○××
斬り返し真直斬り	斬り返し真直斬り	××○
逆閃斬り	逆閃斬り	×
真直切り斬り	真直切り斬り	○
踏み込み逆閃	踏み込み逆閃	→×
切り込み逆閃	切り込み逆閃	→→×
逆閃斬り	逆閃斬り	○×
逆閃切り上げ	逆閃切り上げ	×
夜曲	夜曲	○×○
二回天	二回天	×××
真直斬り	真直斬り	○
切り上げ	切り上げ	×
踏み込み真直斬り	踏み込み真直斬り	→○
踏み込み切り上げ	踏み込み切り上げ	→×

名	技名	コマンド
振り上げ逆閃斬り	振り上げ逆閃斬り	×○
踏み込み逆閃	踏み込み逆閃	××
踏み込み斬り	踏み込み斬り	××○
振り上げ二連続技	振り上げ二連続技	×○×
切り込み逆閃	切り込み逆閃	××○
二刀天斬り	二刀天斬り	○
斬り返し	斬り返し	×
二刀天斬り	二刀天斬り	○×
斬り返し真直斬り	斬り返し真直斬り	××○
二回天	二回天	××
二刀天斬り	二刀天斬り	○×
斬り返し	斬り返し	××
二刀天斬り	二刀天斬り	○××
斬り返し真直斬り	斬り返し真直斬り	××○
逆閃斬り	逆閃斬り	○×○
真直切り斬り	真直切り斬り	×
踏み込み逆閃	踏み込み逆閃	×○
切り込み逆閃	切り込み逆閃	××○
逆閃斬り	逆閃斬り	×
逆閃切り上げ	逆閃切り上げ	×
夜曲	夜曲	×××
二回天	二回天	×××
真直斬り	真直斬り	○
切り上げ	切り上げ	×
踏み込み真直斬り	踏み込み真直斬り	→○
踏み込み切り上げ	踏み込み切り上げ	→×

名	技名	コマンド
真直斬り	真直斬り	○
踏み込み真直斬り	踏み込み真直斬り	→○
踏み込み斬り	踏み込み斬り	→×
振り上げ二連続技	振り上げ二連続技	→→○
切り込み逆閃	切り込み逆閃	→→×
二刀天斬り	二刀天斬り	○×
斬り返し	斬り返し	××
二刀天斬り	二刀天斬り	○×○
斬り返し真直斬り	斬り返し真直斬り	××○
逆閃斬り	逆閃斬り	○×○
真直切り斬り	真直切り斬り	×
踏み込み逆閃	踏み込み逆閃	→○
切り込み逆閃	切り込み逆閃	→→×
逆閃斬り	逆閃斬り	○×
逆閃切り上げ	逆閃切り上げ	××
二回天	二回天	×××
二刀天斬り	二刀天斬り	○×
斬り返し	斬り返し	××
二刀天斬り	二刀天斬り	○×
斬り返し真直斬り	斬り返し真直斬り	××○
逆閃斬り	逆閃斬り	○×
真直切り斬り	真直切り斬り	×
踏み込み逆閃	踏み込み逆閃	→○
踏み込み切り上げ	踏み込み切り上げ	→×

名	技名	コマンド
踏み込み真直斬り	踏み込み真直斬り	→○
踏み込み切り上げ	踏み込み切り上げ	→×
振り上げ二連続技	振り上げ二連続技	××
切り込み逆閃	切り込み逆閃	××○
逆閃斬り	逆閃斬り	×
二刀天斬り	二刀天斬り	○×
斬り返し	斬り返し	×○
二回天	二回天	××
二刀天斬り	二刀天斬り	○×○
斬り返し真直斬り	斬り返し真直斬り	××○
逆閃斬り	逆閃斬り	○×○
真直切り斬り	真直切り斬り	×
踏み込み逆閃	踏み込み逆閃	→○
踏み込み切り上げ	踏み込み切り上げ	→×
逆閃斬り	逆閃斬り	○×
逆閃切り上げ	逆閃切り上げ	××
二回天	二回天	×××
二刀天斬り	二刀天斬り	○×
斬り返し	斬り返し	××
二刀天斬り	二刀天斬り	○×
斬り返し真直斬り	斬り返し真直斬り	××○
逆閃斬り	逆閃斬り	○×
真直切り斬り	真直切り斬り	×
踏み込み逆閃	踏み込み逆閃	→○
踏み込み切り上げ	踏み込み切り上げ	→×

FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジー V

『第2世界』のストーリー&ジョブを完全網羅!

攻略第2弾となる今回は、第2世界から第3世界へ到達するまでのストーリーの流れを見どころ満載でお届け! もちろん、今回の範囲で登場する手強いボスカラクターたちも徹底的に攻略。ボスの特徴や対処法などをしっかりチェックして、戦闘を有利に展開しよう。また、全22種類あるジョブの、総じてメタメになるデータ集も紹介しているので、これからの冒険にぜひとも役立ててほしい。



▲第2世界では意外な事実が騎士たちを待ち受けている。その事実とは……。

FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジー V

発売中
▶¥4,500 ▶スクウェア
▶MC(プロダクト)

今回は、第2世界から第3世界直前までのストーリーの紹介と、各ポイントで登場するボスを攻略。さらに全22種類のジョブを徹底的に検証しているので絶対に見逃さないぞ!

前号までのあらすじ

世界に4つ存在するクリスタル。その破壊を阻止すべく、世界各地を駆けめぐるバット、レナ、ファリス、ガラフの4人。しかし、彼らの努力もむなしく、すべてのクリスタルは助け敵り、世界を破壊へと導く魔導師「エクステス」が復活してしまう。復活を遂げたエクステスは、己の野望を果たすためにガラフの破壊。第2世界へとワープしてしまう。そして、ガラフもエクステスを追って第2世界へと向かうのだった。案を決したバットたちは、ガラフに協力するため、シドとミドの協力を得て、隕石の力で第2世界へと降立つた。そして物語は、新たな展開を迎える……。



エクステスとはおしるの世界の邪悪な魔導師に生まれた。700年前、やつはこの世界にクリスタルをばらかしてきてきた。

▲今までの冒険に打ち勝つた。これはどの世界か知らないが、バットたちは案を待たず。

▶記憶が戻ったガラフはこの世界に降下してきたエクステスのことについて詳しく教えてくれる。

クリスタルの戦士たちを

待ち受ける
試験とは……



前号と同様に各チャートの番号は、上のワールドマップに表示された番号に対応しているぞ。この2つを照らし合わせて効率よく最短ルートで突き進もう。また、町や城に住む人々は、ストーリーが進捗することによって対応が変化する。中には、貴重な情報を教えてくれたアイテムをくれる人もいるので、休憩がてら足を伸ばしてみるのはいかが。ほかにも、この世界でしか手に入らないレアアイテムなどもあるので、見逃さないこと。

【攻略フローチャート】

- 1 無人島
- 2 エクステス城
- 3 ビッグブリッジ
- 4 ルゴルの村
- 5 地下大河
- 6 モーグリ村
- 7 ヴル城
- 8 クラブの村
- 9 飛竜の谷
- 10 ギードのほころ
- 11 サークレット城
- 12 ゼガの船団

- 13 バリアの塔
- 14 ギードのほころ
- 15 ムーアの村
- 16 ムーアの大森林
- 17 エクステス城

第3世界へ

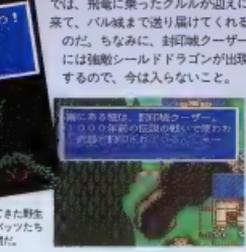
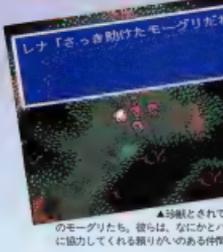
1 無人島
2 エクステス城
3 ビッグブリッジ



第2世界に降りたらテントを使ってひと休み。すると、突如ガラパが登場してエクステス城へと拉致されてしまう。そのあと、ガラパ1人がエクステス城へと乗り込んで、バツツたちを救出することになる。見事バツツたちを助け出したら城を脱出して、西の方向にあるビッグブリッジを目指す。ビッグブリッジで闘ってくる敵のほとんどは雷属性に弱いの、黒魔道士や召喚士いると楽に突破できるぞ。敵の防壁も突破すると、エクステス城のバリアの力に弾き飛ばされてルゴルの村の造が西の方向に位置する荒野に放り出されてしまう……。

4 ルゴルの村
5 地下大河
6 モーグリ村

ルゴルの村では、装備や魔法を買いそろえよう。値段は高いが強力なものばかりなので、先の展開がグッと楽になるぞ。準備が整ったらフィールドを海岸沿いに進み、地下大河を抜けてモーグリ村に行こう。ここでは、飛竜に乗ったクルルが迎えに来て、バル城まで送り届けてくれるのだ。ちなみに、封印職クサーザには強敵シールドドラゴンが出現するので、今は入らないこと。



7 バル城
8 ケルブの村
9 飛竜の谷
10 キードのほこら

バル城に到着したあと城の屋上に行くところ、イベントが発生して飛竜の谷へ行くことになるので、準備を整えたらさっそく出発だ。飛竜の谷にはゾンビ系の敵が多く出現するので、火系の魔法などを使えるキャラを用意しておくことが大切。飛竜軍は、山の一番奥地に生えていて、ボス戦に勝利すると入手できるので、かならずゲットしておく。



▲モンスターに勝つてくればゴレムを倒けると召喚職として仲間になってくれるのだ。

▲クルルの船倉に落ちた飛竜キードが住むというほこらに行く、飛が効果してしまう。

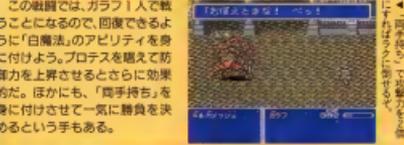
ボスキャラに勝つための究極攻略法

2 ●長期戦は禁手 速攻で倒せ!

LV	7	HP	4200	AP	0
属性	炎	魔法	炎	毒	炎

オスメアビリティ: 白魔法

相手持ち

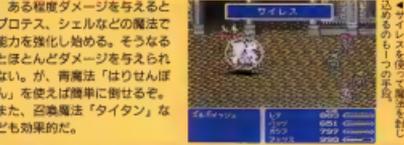


3 ●高魔法と召喚が効果抜群!

LV	7	HP	4200	AP	0
属性	炎	魔法	炎	毒	炎

オスメアビリティ: 召喚魔法

青魔法

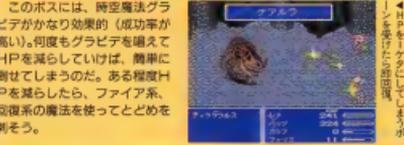


5 ●時空魔法 グラビデが有効!

LV	8	HP	5000	AP	8
属性	炎	魔法	炎	毒	炎

オスメアビリティ: 時空魔法

黒魔法



9 ●ゴレムを召喚しよう!

LV	8	HP	12000	AP	12
属性	炎	魔法	炎	毒	炎

オスメアビリティ: 召喚魔法

相手持ち



11 サーゲイト城
12 ゼザの船団
13 バリアの塔

ギードが住む島が沈没した西の方角に位置するサーゲイト城は、この城では晩の4戦士の1人「ゼザ」が船団を率いてエクステス城に向かうという情報を入手できる。準備を整えたら飛竜に乗って彼あとを追おう。ゼザに会えばバリアの塔に連れていってもらえるぞ。ただし、この塔には強敵が多く、とくに宝箱の中から出現するレッドドラゴンは、格段に強いので、十分レベルを上げておくこと。バリアの塔では最上階まで登り、そのアンテナを破壊すれば任務完了だ。

レボル3フロア

HP	5400
MP	0
炎	50%
氷	50%
雷	50%
風	50%
毒	50%
重力	50%
聖	50%
無敵	50%
炎耐	50%
氷耐	50%
雷耐	50%
風耐	50%
毒耐	50%
重力耐	50%
聖耐	50%
無敵耐	50%

14 ギードのほころ

バリアの塔でのイベントが終了すると潜水艦が浮き出る。この潜水艦に乗って海底に沈んだギードのほころに入り、ギードから「長老の杖」を受け取る。あとは、再び海底からムーアの村へと行っただけだ。ちなみにマップ北西には潜水艦でしか行けない湖がある。湖の周りの森には、召喚獣「カトバレバ」が出現するぞ。ほかにもこのような場所があるので探してみよう。

あてどろみ

HP	1000
MP	0
炎	50%
氷	50%
雷	50%
風	50%
毒	50%
重力	50%
聖	50%
無敵	50%
炎耐	50%
氷耐	50%
雷耐	50%
風耐	50%
毒耐	50%
重力耐	50%
聖耐	50%
無敵耐	50%

15 ムーアの村
16 ムーアの大森林

ムーアの村には、これまで以上に強力な装備品や魔法が売られている。今後の戦闘をラクにするためにも、できる限り購入しておこう。また、大森林で落ちかまえる強敵と対等に戦うために、村を拠点にレベルを上げておくことも忘れずに。そうして準備を整えれば、あとは長老の木まで一直線。長老の木の内部に入るとエクステスが現れる。そして、怒りに燃えるガラフとエクステスとの一騎打ちが始まるのだが…

カラルガ

▲指で島の端でエクステスと戦うガラフだが…

17 エクステス城

ガラフの力を受け継いだクルルを仲間に加え、エクステス城へと潜入するバツンたち4人。敵の本拠地であって、出現する敵もハンパじゃなく手強い。ジョブやアビリティの組み合わせなどをベストの状態にして、全力で挑もう。そして、賢い敵を返して最上階にたどり着けば、いよいよエクステスとの決戦だ。世界の平和を守るため、負けるわけにはいかない。右のボス攻略を参考に全力で戦おう！

「世界ももとの形に、もどそうとしているのよ。」

ボスキャラに勝つための究極攻略法

12 BOSS: ギルガメッシュ

●エンキドゥを揺るべし

LV	100
HP	10000
AP	0
炎	なし
氷	なし
雷	なし
風	なし
毒	なし
重力	なし
聖	なし
無敵	なし

オススアビリティ: あやつる
召喚魔法: 召喚魔法

ギルガメッシュは攻撃力が高いので、ゴレムを召喚して物理攻撃を防ごう。途中から現れるエンキドゥも、壊ればギルガメッシュのHPを回復することもないので、軽敵の負担がぐっと軽くなるぞ。

13 BOSS: アトモス

●仲間1人を犠牲にして

LV	41
HP	15000
AP	0
炎	なし
氷	なし
雷	ダークマター
風	ニール

オススアビリティ: ためる
両手持ち

倒された味方が「フームホール」へと吸い込まれるまでの間が攻撃のチャンス。攻撃力の高いナイトやモンクといったジョブに「両手持ち」や「ためる」を組み合わせて、一気に勝負をつけてしまおう。

16 BOSS: 封印を守る者

●ボスの特徴を把握せよ!

LV	77
HP	7777
AP	0
炎	なし
氷	なし
雷	エクサー
風	なし
毒	なし
重力	なし
聖	なし

オススアビリティ: 召喚魔法
封印魔法

それぞれが1つの属性(地、水、火、風)を吸収する能力を持っている。ここは、もっとも強力なタイタンを召喚し、先に地属性を持つボス以外の3体を倒そう。そうすれば、あとは残る1体を倒すだけなので楽。

17 BOSS: ギルガメッシュ

●冒険通りに戦え!

LV	100
HP	10000
AP	0
炎	なし
氷	なし
雷	エクサー
風	なし
毒	なし
重力	なし
聖	なし

オススアビリティ: 白魔法
黒魔法

多様な技を使ってくるが、どれもケアルガで回復できる程度なので気にする必要はない。HPに注意しつつレベル5の黒魔法を連発してダメージを与えていけばイベントに突入する。あとは見ているだけで戦闘が終了するぞ。

17 BOSS: エクステス

●正攻法が勝利への近道

LV	88
HP	32768
AP	0
炎	聖なる力
氷	フンダーランド
雷	フンダーランド
風	フンダーランド
毒	フンダーランド
重力	フンダーランド
聖	フンダーランド
無敵	フンダーランド

オススアビリティ: 青魔法
召喚魔法

まず、物理攻撃と魔法を防ぐためにゴレム、カーバンクルを召喚。回復にはホワイトウィンドを使おう。エクステスには弱点がないので、もっとも威力の高い攻撃をひたすら繰り返すのが一番効果的だぞ。

最終ファンタジーV

最終ファンタジーV

全22種類のジョブデータを完全紹介!!

ここでは、すべてのジョブの特性や、覚えるアビリティなどの詳しいデータを紹介していくぞ。これらのデータを参考にして、どのジョブを集中的に育てていけばいいのかなどを良く考えよう。また、ジョブとアビリティとの組み合わせも大切。どんな組み合わせがより効果的なかを自分なりに調べてみるといいぞ。あとはキミの努力次第! こまめにAPを稼いでジョブレベルを上げ、理想のキャラクターへと育てよう。ちなみに「ものまねし」だけは、第3世界までストーリーが進展しないと入手できない特別なジョブなので、記憶にとめておこう。



4人パーティのメンバーをそれぞれ4人ずつのレベルを上げよう



4人パーティのメンバーをそれぞれ4人ずつのレベルを上げよう



ナイト | 攻守ともにバランスのとれたファイター

ジョブ特性 ぼうず 盾装備 窓装備 剣装備

ナイトは、攻撃力と防御力に優れた典型的な戦士タイプのジョブ。守備能力に長けたアビリティも持っているので、パーティに必ず1人は選んでおきたいところだ。ちなみに「両手持ち」は、盾を装備できなくなるので注意が必要。

HP	B
MP	F
体力	B
力	B
魔力	F
素早さ	E

LV	アビリティ名	AP	効果
1	かざす	10	魔法攻撃の威力が低くなる
2	まもり	30	敵の物理攻撃を10%減らす
3	両手持ち	50	盾、力、両手ずつ装備し、攻撃力が2倍
4	窓装備	100	どんなジョブでも窓が装備可能になる
5	盾装備	150	どんなジョブでも盾が装備可能になる
6	剣装備	300	どんなジョブでも剣が装備可能になる



モンク | 己の肉体を武器と化し繰り出す攻撃は威力絶大!

ジョブ特性 カウンター 格闘

攻撃力が高く、攻めの要となるジョブ。しかし、そのぶん防御力に不安があるのが油断は禁物。とくにボス戦では細心の注意を払っておかないと痛い目を見るかも...

HP	A
MP	F
体力	A
力	A
魔力	F
素早さ	E

LV	アビリティ名	AP	効果
1	格闘	15	1ターンの間力を増して攻撃力2倍
2	魂断	30	相手の攻撃力がモンクと同等になる
3	チャクラ	45	自分よりHPを減らし、回復率が回復する
4	カウンター	60	敵の物理攻撃に対して一定の確率で反撃
5	HP10%UP	90	HPの最大値が10%UPする
6	HP20%UP	150	HPの最大値が20%UPする
7	HP30%UP	300	HPの最大値が30%UPする



白魔法士 | 白魔法を駆使して戦闘をバックアップ

ジョブ特性 なし

HPやステータス異常の回復、味方のサポートなどパーティ内でもっとも必要とされるジョブ。ジョブレベルを上げて、誰でも白魔法を使える状態にしておこう。

HP	E
MP	B
体力	F
力	E
魔力	B
素早さ	E

LV	アビリティ名	AP	効果
1	白魔法LV1	10	レベル1までの白魔法が使用可能になる
2	白魔法LV2	20	レベル2までの白魔法が使用可能になる
3	白魔法LV3	30	レベル3までの白魔法が使用可能になる
4	白魔法LV4	50	レベル4までの白魔法が使用可能になる
5	白魔法LV5	70	レベル5までの白魔法が使用可能になる
6	白魔法LV6	100	レベル6までの白魔法が使用可能になる
7	MP10%UP	300	MPの最大値が10%UPする



黒魔法士 | 強大な魔力をもって次々と敵をなぎ倒す

ジョブ特性 なし

攻撃の要となる多彩な魔法を使いこなして戦闘を有利に展開していくぞ。「白魔法」と同様ジョブレベルを上げて誰でも黒魔法を使える状態にしておこう。

HP	E
MP	B
体力	F
力	E
魔力	B
素早さ	F

LV	アビリティ名	AP	効果
1	黒魔法LV1	10	レベル1までの黒魔法が使用可能になる
2	黒魔法LV2	20	レベル2までの黒魔法が使用可能になる
3	黒魔法LV3	30	レベル3までの黒魔法が使用可能になる
4	黒魔法LV4	50	レベル4までの黒魔法が使用可能になる
5	黒魔法LV5	70	レベル5までの黒魔法が使用可能になる
6	黒魔法LV6	100	レベル6までの黒魔法が使用可能になる
7	MP30%UP	600	MPの最大値が30%UPする



青魔法士 | 敵の特殊能力を吸収し我がものとする魔法戦士

ジョブ特性 ラーニング

敵の特定の技を覚えることで「ラーニング」し、自分の魔法として使うことができる。これらの魔法は、白、黒魔法と違って魔法に、1,000のダメージを与えられる「はりせんぼん」など特殊な効果を持つものが多い。中にはかなり威力の高い技もあるので、積極的に敵の技を受けるのもいい。

HP	D
MP	C
体力	C
力	F
魔力	B
素早さ	E

LV	アビリティ名	AP	効果
1	しるべる	10	敵の現在のHPと最大HPを調べる
2	ラーニング	20	敵が覚える特定の技を覚えることができる
3	青魔法	30	ラーニングで覚えた技が使用可能になる
4	みよぶる	150	敵のLV、HP、属性などをみよぶる



シーフ | 持ち前の素早さ器用でアイテムをゲット!

ジョブ特性 ダッシュ 盗し盗取 賢能

戦闘よりもダンジョン探索で真価を発揮する。戦力に余裕がある場合、ジョブをシーフにしてダンジョン内を徹底的に調べればお宝もたくさん見つかるかも。

HP	D
MP	E
体力	D
力	E
魔力	F
素早さ	A

LV	アビリティ名	AP	効果
1	盗し盗取	10	建物内の隠し盗取が見えるようになる
2	こんぷら	20	盗取よりも高い確率で逃がられる
3	ダッシュ	30	即断で連続的に4体の速度で移動できる
4	ぬすむ	50	敵が持っているアイテムを盗める
5	賢能	75	ハンクアタックを10%減らす
6	ちんぷら	150	敵を攻撃すると同時にアイテムを盗む
7	ちんぷらがかる	300	素早さがシーフと同じ状態になる

※基本能力値は、ジョブの名ステップス(A)(最高)・F(最低)の6段階で評価したものです。アビリティ表はLV=ジョブレベル、AP=必要アビリティポイントを表記しています。ジョブ特性とはそのジョブがとらえて備えている能力で、アビリティをつける必要がないものもです。

音休み攻略スベシヤル
FINAL FANTASY V

バーサーカー

並はずれた魔力から繰り出される強力な一撃!

ジョブ特性 バースク 絆装備

戦士タイプの中でもとくに高い能力を秘めている。しかし、戦闘が始まると通常攻撃しかないという特徴があるため、混沌などのステータス異常を受けると同士討ちとなって全滅する可能性も……。常に状態を監視してステータス異常を受けたらすぐに回復すること。また、戦闘中はコマンド入力ができず、両手持ちもどけけるだけで効果を発揮するアビリティを付けておくこと。

基本能力値
HP B
MP F
体力 B
力 F
魔力 B
素早さ F

LV	アビリティ名	AP	効果
1	バースク	30	戦闘終了時まで自動で「刺」続ける
2	絆装備	430	どんなジョブでも絆が装備可能になる

時魔道士

時間を操る能力を駆使して戦闘を有利に展開へ導く

ジョブ特性 ロッド装備

敵の能力を低下させ、友方の能力を上昇させる時空魔法を使って戦闘を有利に展開できる。また、攻撃魔法が少ないものの、破滅魔法なら黒魔法にも引けを取らない。

基本能力値
HP F
MP F
体力 F
力 E
魔力 C
素早さ D

LV	アビリティ名	AP	効果
1	時空LV1	15	レベル1までの時空魔法が使用可能になる
2	時空LV2	25	レベル2までの時空魔法が使用可能になる
3	時空LV3	30	レベル3までの時空魔法が使用可能になる
4	時空LV4	50	レベル4までの時空魔法が使用可能になる
5	時空LV5	70	レベル5までの時空魔法が使用可能になる
6	時空LV6	100	レベル6までの時空魔法が使用可能になる
7	ロッド装備	250	どんなジョブでもロッドが装備可能になる

赤魔道士

「れんぞくまを修得すれば戦力が大幅にUP!

ジョブ特性 なし

戦士タイプと魔法使いタイプの中間的な存在。白、黒魔法のレベル3までを使えるが、全体的な能力が低いため活躍は期待できない。ただし「れんぞくま」を魔法使いタイプのジョブに組み合わせると効果絶大。修得に必要なAPは多いが、このアビリティを覚えれば戦力が格段にUPすることと驚いた。

基本能力値
HP F
MP F
体力 C
力 D
魔力 C
素早さ D

LV	アビリティ名	AP	効果
1	白黒魔法LV1	10	レベル1までの白、黒魔法が使用可能になる
2	白黒魔法LV2	40	レベル2までの白、黒魔法が使用可能になる
3	白黒魔法LV3	100	レベル3までの白、黒魔法が使用可能になる
4	れんぞくま	999	1ターンの間に魔法を2回連続で使える

魔獣使い

モンスターを自由に操る調教師のエキスパート

ジョブ特性 ムネ装備

敵を倒って同士討ちさせることが最大の強みとなるジョブ。どんな強敵（ボス以外）でも「おやづら」ことが可能で、倒った敵の攻撃手段を自由に盗べる。ただし、敵に倒れている間、自分も行動不能となるので、その点にも注意を払わないとダメージを受け続ける状態になりかねない。後列でも威力の変わらない武器を装備して後列に配置しよう。

基本能力値
HP C
MP D
体力 C
力 D
魔力 D
素早さ E

LV	アビリティ名	AP	効果
1	なだめる	10	敵を少しの回復おしくさせる
2	おやづら	50	一定の確率で敵を倒れることができる
3	ムネ装備	100	どんなジョブでもムネが装備可能になる
4	とらえる	300	敵を捕獲し、次の戦闘で攻撃できる

魔法剣士

剣に魔法の力を加えて生まみ出す強烈な破壊力!

ジョブ特性 魔法バリア

ほかの戦士タイプのように比べて能力値が多少低い。しかし、剣に魔法の力を加える「魔法剣」は絶大な威力を誇り、どんな敵にも臨機応変に対応できるのだ。

基本能力値
HP C
MP D
体力 C
力 C
魔力 D
素早さ B

LV	アビリティ名	AP	効果
1	魔法バリア	10	魔法攻撃によるダメージを減らす
2	魔法LV1	20	レベル1までの魔法剣が使用可能になる
3	魔法LV2	30	レベル2までの魔法剣が使用可能になる
4	魔法LV3	50	レベル3までの魔法剣が使用可能になる
5	魔法LV4	70	レベル4までの魔法剣が使用可能になる
6	魔法LV5	100	レベル5までの魔法剣が使用可能になる
7	魔法LV6	400	レベル6までの魔法剣が使用可能になる

召喚士

強大な力を持つ幻獣を召喚して敵を粉砕!

ジョブ特性 なし

さまざまな召喚獣を呼び出すことができる魔道士。ほかの魔法よりも遙かに威力が高く、用途も実に多岐。ただ、MPの消費が激しいため、あまり頻りに使えないのが難点。世界各地に存在する召喚獣を、すべて入手しよう。

基本能力値
HP E
MP A
体力 E
力 F
魔力 A
素早さ F

LV	アビリティ名	AP	効果
1	召喚LV1	15	レベル1までの召喚魔法が使用可能になる
2	召喚LV2	30	レベル2までの召喚魔法が使用可能になる
3	召喚LV3	45	レベル3までの召喚魔法が使用可能になる
4	召喚LV4	60	レベル4までの召喚魔法が使用可能になる
5	召喚LV5	100	レベル5までの召喚魔法が使用可能になる
6	びびらず	500	幻獣をランダムで呼び出す(MP消費1)

忍者

素早い身軽さと多岐にわたる戦法で戦いを制す

ジョブ特性 二刀流 先制攻撃

持ち前の素早さを生かした戦法が最大の強み。ほかの戦士タイプのジョブに比べて攻撃力は劣るが、二刀流でカバーできるため前線に立って也十分活躍してくれる。特定の武器、アイテムを敵に投げつける「投げ」も、威力特強でかなり使える。

基本能力値
HP D
MP E
体力 D
力 C
魔力 E
素早さ B

LV	アビリティ名	AP	効果
1	びびらず	10	通常より高い攻撃力を受け続ける防ぐ
2	忍LV1	50	分衛で敵の物理攻撃を2回連続で防ぐ
3	先制攻撃	50	敵との連携時に先制攻撃できる確率がUP
4	投げ	150	剣、短剣、槍、刀を投げつけて攻撃する
5	二刀流	450	両手に2種類の武器が装備可能になる

風水士

自然の力を自由に操る能力を秘めた超能力者

ジョブ特性 雷と水両面 ダメージ床

自然の力を借りて敵を攻撃する「ちけい」は、MPを消費しないのでもっとも便利。この技は、戦闘突入時のフィールドの種族によって攻撃力が変化し、効果もまっく違ってくる。そのため、戦う場所によって効果的に差が出てしまうので、気を付けないと反響するようになることも。使いどころが難しいジョブだが、「ちけい」を早めに覚えて魔道士のサブアビリティとして活用するのもいい。

基本能力値
HP D
MP B
体力 D
力 D
魔力 D
素早さ D

LV	アビリティ名	AP	効果
1	ちけい	25	地形を利用してダメージを繰り返す
2	ダメージ床	50	ダメージ床を置くとHPが回復しない
3	雷と水両面	100	雷と水を要素に発見できる



吟遊詩人

歌が秘めた不思議な力を
魂を滅ぼすアーティスト

ジョブ特性 琴瑟装備

戦闘時は後方支援が主な役割となるジョブ。さまざまな効果を持つ歌（すばやしの歌や力の歌など）を「うたう」ことで敵を攻撃したり、味方をサポートする。歌は陣の途中で出会う人々から奪取することもできる。中には条件が必要となるものもあることも覚えておこう。それと「琴瑟装備」は攻撃を減弱できると同時に、魔人と業卒さが吟遊詩人と同じ状態になる特性も秘めている。

HP	F
MP	C
体力	F
力	F
魔力	2
魔法破壊	60
素早さ	C

LV	アビリティ名	AP	効果
1	かぐれ	25	遠隔から詠じた敵の攻撃を回避する
2	琴瑟装備	60	どんなジョブでも攻撃が後援可能になる
3	うたう	100	敵が使用可能になる



狩人

狙った獲物は必ずしとめる
速射ハンター

ジョブ特性 弓矢装備

弓矢を持っているので、後列から攻撃、または後列の敵に攻撃してもダメージが減少することはない。さらに、命中率が高く、狙った敵を確実にしとめたいときなどに重宝するだろう。また、いろいろな種類の動物をランダムで呼びよせて味方を援護することも可能で、実に多彩な戦術を組み立てることができるジョブだ。

HP	D
MP	D
体力	D
力	C
魔力	C
魔法破壊	35
素早さ	B

LV	アビリティ名	AP	効果
1	どろおつ	15	動物を呼んで攻撃、回復などを行わせる
2	ねらう	45	命中率が10%になる(例外もあつ)
3	弓矢装備	135	どんなジョブでも弓が後援可能になる
4	みだれうち	405	敵をランダムで4回攻撃する



侍

切れ味抜群の刀で迫り来る敵を
一刀両断!

ジョブ特性 しらほどり 刀装備

一撃必殺を得意とするため、攻撃力を重視したアビリティが多い。とくに「しらいぬぎ」は、敵全体が対象となるので、その効果は期待しよう。「はなげちもへんが」高いほど威力が増すので、ストーリー終盤まで適用する。ナイトの「両手持ち」などの特性も特徴。

HP	B
MP	E
体力	B
力	B
魔力	4
魔法破壊	40
素早さ	D

LV	アビリティ名	AP	効果
1	みわつう	15	攻撃時にマヒ状態を発生させる
2	けにえけ	30	お食(手)を除去する
3	しらいぬぎ	60	敵の物理攻撃を一発の確率で無効化する
4	刀装備	180	どんなジョブでも刀が後援可能になる
5	しらいぬぎ	540	一定の確率で敵を一撃で倒す



竜騎士

上空から降り出される
必殺の一撃が超強力!

ジョブ特性 竜装備

唯一、槍を扱うことができるジョブ。槍を装備して「ジャンプ」すれば攻撃力も倍になる。しかも、ジャンプ中はあらゆる攻撃を受け付けないという受け付け特性を持っているのだ。ただし、陣の回復魔法なども受け付けないので使いどころには注意すること。「槍装備」は、槍を装備できると同時に竜騎士と同じ攻撃力を得られる。「りゅうけん」は、竜騎士と組み合わせると効果的だ。

HP	C
MP	F
体力	C
力	C
魔力	F
魔法破壊	400
素早さ	C

LV	アビリティ名	AP	効果
1	ジャンプ	50	敵の攻撃を回避しながら飛躍して攻撃
2	りゅうけん	150	どんなジョブでも槍が後援可能になる
3	竜装備	400	どんなジョブでも槍が後援可能になる



薬師

豊富な知識を活用して多彩な薬を
作り出す

ジョブ特性 薬の知識

と種類のアイテムを混ぜ合わせて、さまざまな効果を持つ薬を調合する。アイテムの組み合わせせいで、魔法よりも効果が高い薬を調合できる。いろいろ試して使える薬の組み合わせは、メモしておくといいだろう。「せせいはMPを回復しない」ということに要領。

HP	C
MP	D
体力	C
力	D
魔力	4
魔法破壊	40
素早さ	D

LV	アビリティ名	AP	効果
1	薬の知識	15	戦闘中に薬アイテムの効果が増す
2	ちよふこう	30	2種類のアイテムを調合して薬を作る
3	のむ	45	薬師専用のアイテムを敵にする
4	ちゆ	135	仲親まぬのステータス異常を回復
5	せせいは	405	仲親まぬの戦闘不能状態を回復



踊り子

華麗な踊りに秘められた
真の威力を発揮せよ!

ジョブ特性 リボン装備

攻撃力も倍になる「舞の舞」や敵を混乱させる「ミスリーワールド」など、さまざまな踊りで敵と戦う。踊りの種類は、ランダムで決定されるが、どれも高い効果を発揮する。また、「リボン装備」は、全ステータス異常を除くリボンを装備できるというお得なアビリティだ。覚えておいて損はないので、ジョブレベルを上げておこう。

HP	F
MP	E
体力	F
力	E
魔力	E
魔法破壊	325
素早さ	C

LV	アビリティ名	AP	効果
1	しるめ	25	敵を一定時間マヒさせる
2	おど	50	多彩な効果を持つ踊りが使用可能になる
3	リボン装備	325	どんなジョブでもリボンが後援可能になる



ものまねし

海の奥深くに眠る
究極のジョブ

ジョブ特性 マスターになったジョブが持つ特性の継承

「ものまねし」は、文字通り自分の真前に行動した味方のまねをするというアビリティ。これは、どんな魔法をまねしてもMPをまったく消費しないという便利な特性を持っている。「ものまねし」してしまえば、1種類の魔法も使い放題。どんな強敵も楽に倒せることだろう。このジョブは、ほかにもアビリティを3つまで習得できたり、ジョブ専用武器以外のすべての装備品を装備できたりなど、実にさまざまな特性を持っているのだ。

HP	E
MP	D
体力	E
力	E
魔力	D
魔法破壊	F

LV	アビリティ名	AP	効果
1	ものまね	99	自分の真前に行動した味方のまねをする



すっぴん

マスターになれば
どんな強敵もイチコロ

ジョブ特性 互いに装備可能

バツル乙の最終状態のジョブが3つある。それぞれの特長もなぞるようなジョブだが、実はマスターになったジョブの能力と特性もすべて引き継ぐことができるのだ。つまり、互いにジョブをマスターにしても、すべてこのすっぴんこそが最強のジョブと見える。しかも、アビリティが3つまで装備可能で、さらにすべての状態と効果も発揮できるといった特長も持っている。さっそくジョブレベルを上げて、マスターまで育て上げよう。

HP	F
MP	F
体力	F
力	F
魔力	F
魔法破壊	F
素早さ	F

LV	アビリティ名	AP	効果
1	すっぴん	100	自分以外のジョブも装備可能にする

祝!
PS版発売!!

悠久幻想曲

2nd Album

待望の攻略編も
今回から
スタートだ!!

ゲームの発売に伴い、いよいよ攻略
編がスタート! 読者コーナーも、いまま
で通りのハイテンションでお届けだ。

悠久幻想曲
2nd Album

発売中
¥5,800 ▶メディアワークス
MKG(メディアボックス)

重要なポイントをピックアップして徹底解説!

Point 1 スケジュールはローテーション方式で実行

通常のスケジュールはローテーション方式で実行するのがベストだ。やり方はとっても簡単。まず、パーティを2人ずつのペアにしてスケジュールを実行。そして次の週になったら、組む相手を変えて実行……と、これを繰り返していくのだ。この方法を進めていくと信頼度が全体的にアップし、ケンカなどの状態異常が発生しにくくなるぞ。ただしゲーム序盤では、キャラの能力値が低いため、成功率(右を参照)も低くなるが、そこで、序盤は4人全員で同じ仕事を実行し、(2人のときより成功率が、1月も高くなる)、7月も高くなる)からローテーション方式からローテーション方式を活用していきましょう。



2人ずつペアで

1週間で2つのスケジュールを実行することで収入もアップする。盲も思い通りに進んでいくはずだ。

信頼度を上げておく

ペアで実行していきながら、2人の信頼度がアップする。組む相手を変えて実行することで信頼度が全体的に上がるのだ。



◆成功率が高くなる仕事を選べ

仕事にキャラを割り当てると、その横に★などのマークが表示される。このマークは仕事の成功率(達成率が10%を超えるかどうか)を表していて、これを見れば一週間の仕事の成功率が確認できるぞ。仕事を成功させたいなら、このマークを頼りに入力するのがベスト。地道に仕事を成功させていけば住民からの支持率が上がり、仲間たちの信頼度もアップしていくぞ。ただこの成功率は、各キャラの属性に大きく影響される。仕事とキャラの属性が異なる場合、キャラの能力が高くても成功率が低くなるのだ。どの仕事に入力しても成功率が低くなる場合は、無理に実行せず休ませてもいいし。



★が▲のマークになる仕事を実行しよう

▲成功率は良い、★マークが最も良い。マークは2番手から、このマークのマークになる仕事は実行しないようにしよう。これでOKだ。



S S版の発売から約1カ月。お待ちかねのPS版も、ついに発売だ。それと同時に今回からは、初心者さんはもちろん、前作をプレイした人も見逃せない攻略をお届けしていくぞ。とりあえず最初は育成方法や信頼度の獲得方法。さらにキャラの選び方など、基本的な5つのポイントを徹底解説だ。細かくチェックしておくように!



▲ゲームの目的は、1年間で住民からの支持率を上乗せすること。それに伴った仲間との信頼をより多く得ることだ。

仲間になる全10キャラの初期データを完全掲載! キャラクターガイド

いまでも秘密になっていた各キャラの初期データを公開した。話を仲間しようかと迷っているなら、これ参考。に決めてみてはどうか? 特にスロウロに挑戦しようと思っているなら能力の値の高いキャラを選ぶのがベストだぞ。



ティアーナ・レイニー

HP:130 MP:170
筋力:28 耐久力:30 回復力:43
魔法力:29 抵抗:27
スキル:教養1 交渉1
魔法:精霊魔法
ワンディーネ・アトズ



イブ・キャラガー

HP:130 MP:170
筋力:34 耐久力:33 回復力:34
魔法力:37 抵抗:32
スキル:技巧1 教養3
魔法:物理魔法
ルーネ・バレット
アインクル・スピア



トリーシャ・フォスター

HP:140 MP:180
筋力:30 耐久力:37 回復力:30
魔法力:38 抵抗:32
スキル:体術1 交渉1
魔法:なし



リオ・バクスター

HP:100 MP:200
筋力:22 耐久力:25 回復力:37
魔法力:45 抵抗:34
スキル:数値1 神徳2
魔法:錬金魔法
フレム・ジェイル

Point2 休日には「遊びに行く」コマンドで仲間のところへ!



▲何もしないでいぬい「休む」を選択すれば、早卒スキップできる。

休日には「遊びに行く」をメインで実行。お好みの仲間のところへ頻りに出ていく。たとえイベントが発生する月じゃなくても、会話をすることで信頼度などが徐々にアップ。さらにその時の会話でプロフィールが埋まる場合もあるぞ。そのほかの行動の「スキル」の鍛錬は、無理に実行する必要はない。「闘技場」はお金と時間の余裕があるときに行ってみよう。

◆状態異常が発生したら…

仕事を成功、あるいは失敗しすぎると自傷過剰や無気力、ケンカといった状態異常が発生する。これらの症状は休日「遊びに行く」



を実行すれば治療できるぞ。放っておくと信頼度が下がったり、仕事を失敗したりとイヤなことばかり。素早く治そう。

◆病院も活用しよう

仕事を実行するとHPやMPが減少、それを表すゲージの色が緑→黄→赤と変化する。そしてゼロになると、病気になる。



「感久2」では病院が安く利用できるので、ゲージが赤くなったらすぐ病院に直行。HP、MPを回復させよう。

Point3 覚醒能力には頼り過ぎないように!

覚醒能力とは、魔法とならぶ特殊技能のようなもの。仕事をすると得られる覚醒値というパラメータがアップしていくと、そのたびに取得することができる。ただし、どの能力を獲得できるかは、そのときの精神バロメータ(実行した仕事の属性やイベント時に選んだ会話によって細かく変化)であり! だからプレイヤーの思い通りになりにくいの! あまり頻りにスキルを鍛錬することで金得できる魔法の方を重視しよう。



▲新たに覚醒能力や魔法を獲得すると結果画面で増えてくれる。



▲覚醒能力や魔法は、プロフィール画面で確認できるぞ。

ちなみに魔法は、較量のスキルを鍛えることで回復魔法(攻撃用)、信仰や神聖魔法(回復用)、交渉や神聖魔法(味方能力アップ)、神祕で録金魔法(敵能力ダウン)を獲得できるようになっているぞ。

Point4 スゴロク任務は実行しなくてもOK!?

前号でも紹介したように「感久2」は必ず発生するスゴロク任務というものが存在しない。スゴロク任務を実行するか、しないかはプレイヤーの選択したいのだ。ただ、スゴロク任務をしなくても、お好みのキャラとのハッピーエンドは返えられるので、無理にやる必要はまったくない。でも、「感久2」を遊び尽くしたい人はやらないとね。

Point5 給料の金額は絶対に動かすな!

給料日に仲間から提示される金額は、絶対に動かさないようにすること。お好みのキャラにはたくさんあげたい! という気持ちもわかる。でも金額を動かしてしまうと、やがて金額との懸しバロメータが変化し、状態異常が発生しやすくなってしまうのだ。提示された金額には手をつけず、そのまま決定だ! して決めてしまおうが強い方がいい!



◆戦うつもりなら…

すべてのスゴロクを体験してみたい! という人はキャラ選びが重要になってくる。筋力が高い戦闘向きキャラを育てるだけ多く仲間にする。そして育成するとスキル、体術、信仰スキルをメインにアップしていく。

属性	HP	MP	筋力	体術	信仰
炎	60	40	60	40	40
氷	60	40	40	60	40
雷	60	40	40	40	60
風	60	40	40	40	40

▲筋力の値に比例し、戦闘の強いキャラを選ぼう。

ハッピーエンドへの道とは…

「感久2」には、ハッピーエンドが3つある。仕事を確実に成功させ、仲間関係の信頼度を上げていこう。そして条件を満たし、バロメータを一定に保ちながら仲間関係のバロメータに届ける。スゴロク任務はまったく実行しなくてもOK。イベントはとあえま成功させたいなら、スゴロク任務は必ず行おう。

ワアナッサ・ウォーレン

HP:160 MP:140
筋力:38 耐久力:42 闘気力:45
魔法力:27 抵抗力:25
スキル:技巧1 信仰1
魔法:なし

セリヌボワイストウ

HP:150 MP:150
筋力:46 耐久力:32 闘気力:23
魔法力:33 抵抗力:45
スキル:信仰2 交渉1
魔法:神聖魔法 ティンクル・キュア、
ティンクル・ライト
精霊魔法 ウィンド・ブレイズ

ローラ・ニューフィールド

HP:110 MP:180
筋力:24 耐久力:23 闘気力:47
魔法力:34 抵抗力:42
スキル:信仰1
魔法:神聖魔法
ティンクル・キュア

アルバルト・コーレイン

HP:210 MP:90
筋力:50 耐久力:48 闘気力:30
魔法力:23 抵抗力:30
スキル:技巧2 信仰1
魔法:なし

橘 由羅

HP:120 MP:180
筋力:25 耐久力:28 闘気力:26
魔法力:31 抵抗力:28
スキル:神聖1
魔法:録金魔法
プレミアム・ジェイル

ルー・シモンズ

HP:180 MP:120
筋力:41 耐久力:39 闘気力:32
魔法力:43 抵抗力:38
スキル:戦闘1 交渉1
魔法:なし



▲桐澤勇 うるおむさん：
猛烈なラストに惹く二期作



▼東京都 平野結さん：前作は完全クリアできたから。



▲徳島県 Yuko, T.S
さん：今度もキメてくれるぞ。



▲千葉県 網袋さん：キリッとして、珍まつくえんの要素がイェ感るとして、高直果、ひらめきさん、ホノシロ！と大げさく、クリアにはナシヨ！



ちーとまーてね
▲東京都 宮内登志さん：今回のやりこめ、マジで楽しひと感ホッ！



▲神奈川県 泉祐紀さん：
CDドラマでも大活躍!



▲高橋果 デュオさん：楽しさが出ていてグーなのだ。



▲東京都 小峠さん：とっても上手に楽しめるね。



▲兵庫県 渡々 信さん：新グッズも続々発売!



▲福岡県 うっちいさん：
お酒を飲むイベントでは、大暴走してくれるぞ。



▲東京都 明星翔鶴さん：さすがにペラに目をつけるなんてグッド。



▼神奈川県 悠羅 木ちとせさん：次



▲千葉県 敷澤さん：自夜の天使回作も待ってるよと言えば着陣陣さんだけOKだ。



▲大府府 三日月夜さん：やっぱり由緒がイェオシ?



▲埼玉県 藤耳の反骨さん：今回は、お酒を飲むイベントでは、大暴走してくれるぞ。

人気キャラクターコンテスト速報!

な、なんと前号で第1位だったセリヌが1位まで大転落。現在は、335ポイント確保している。トリーシャが健走中だ。セリヌのファンのみさん、このままでいいのっ！そして、そのトリーシャを猛追しているのがローラとメロディ、そしてリオだ。ちなみに10位以下はセリヌ、マリア、デアア、エル、イヴとなっている。このあたりは票数はまさに直差! どんな大逆転が起こってもおかしくない収束だ。人気投票へのハガキは引き続き募集中。対象キャラはメインキャラ20人とクリア、ヘキサ、リカルド、アリス、テディだ。参加求む!



第3位 メロディ...148P

4	リオ	144P
5	シーラ	137P
6	ヴァネッサ	112P
7	パティ	104P
8	ル	98P
9	アルベルト	85P
10	アルフ	88P

Vol.67ポスタープレゼント

当選者発表!!

当選者：佐藤由南津さん、岩手県：菊田由衣子さん、長野県：北沢一さん、茨城県：山口誠さん、神奈川県：佐々木賢治さん、神奈川県：中村和位さん、東京都：祐樹のゆき子さん、東京都：小川清樹さん、東京都：伊藤雄平さん、静岡県：深田一志さん、鹿児島県：瀬野克典さん、鹿児島県：藤田直志さん、千葉県：藤本祥平さん、大府府：伊勢谷美子さん、徳島県：石田祐志 以上15名

いろ〜んなおハガキ募集中!

いまでも通りの普通のイラストハガキのほか、イベント中の風景を想像して描いたものなども大募集! 想像を駆りまて素敵な作品に仕上げてください。そのほか今回の記事に関する意見や「悠2」をプレイした感想、それに人気キャラクターコンテストへの投票ハガキ(イラストがなくても、もちろんOK)なども募集中です。よろしくね。

あて先! 〒101-8305 (株)メディアワークス 電撃プレイステーション「悠久のひろば」係まで!

春休み攻略スベシヤル
大人気漫画の王道

NOEL



NOël -La neige-

ノエル〜ラ・ネージュ

発売中 ▶ ¥6,800 (CD3枚組) 限定版 ¥6,800 (CD4枚組) ▶ パイオニアPDC
ETC ▶ MC (1プロダク) AC (DJAL SHOOK) 他

これで話せる! 3人娘のスケジュールを2/17まで大紹介!

アクセスできるタイミングのシビアさと、携帯VP (ビジュアル・ホン) の登場で、前作よりもかなり難易度が高く感じられる「ラ・ネージュ」発売されて1カ月過ぎた今でも、「いつアクセスできるのか全然わからない!」という読者の声が続けられてくるほどだ。そこで今回は、ゲーム中盤である2/17までの、彼女たちのスケジュールを紹介しよう。ただし、日時がわかっていても、相手先のIDを知らなければ、VPは掛けられないので注意。女の子からIDを開けるかどうかは、会話の進め方 (選択) で決まってくる。なお、進行上でポイントとなる日は、各キャラ最後の「おしゃべり講座」でもチェックしているのでも、こちらも参照してほしい。



▲ぜひこのスケジュール表を活用して、相手たちのコミュニケーションを楽しんでほしい。

スケジュール表の見方

ここでは、各スケジュール表の見方を簡単に説明しよう。期間はゲーム開始の、2014/12/23~2015/2/17まで。「少しでも」会話をするのできる (留守電にならない) 日に該当する部分。「タイムコメント」は、日付・時間帯・アクセス・ひとことコメントの4つに分けて説明している。

日付	ゲーム中のDATE	時間帯	TIMEに当たる部分、一週というのはアクセスできる時間帯に幅がある (日により違う) ことを示す。	アクセス	アクセスが、こちらから行うから、自分の携帯が示している。
----	-----------	-----	---	------	------------------------------

12/23	16:00	携帯から	ひと言コメント
-------	-------	------	---------

ひと言コメント その日に交わす会話の簡単な内容や、特筆すべきポイントなどを紹介。ここでの内容は一例なので、必ずしもその話題が「コレ」というわけではない。

橘 柚実

気さくに話せる大らかさが魅力

ゲームのきっかけとなる最初のVPを掛けてくる柚実、かなり機敏な面を持ちながら、実は慣れしさと穏やかさを兼ね備えた大和撫子タイプ。今時 (といっても未来の話だが) の女の子としては珍しく、「料理や掃除が好き」という家庭的な柚実との会話は、そんな日常に関する話題がメイン。ライト感覚で色々話してみよう。

12/23	16:00	携帯から	告知をしたプレイヤーを歓迎してお見舞いVP。自己紹介のみと会話の開始に達すれば、柚実も自分の携帯のIDを教えてくれる。	12/30	19:45頃	自宅へ	この日、柚実とは和電で出逢えてくれる。28日の大掃除の都合で、和電に代わってのちょっとした誤解などを話してくれる。
12/24	21:00頃	携帯へ	載せてもらったIDに返信すると、突如こうはクリスマスパーティーの真っ最中。楽しく会話しているのが、携帯の電話記録の音が。	12/31	21:45頃	自宅へ	今、柚実とは友達からの電話待っている状態。プレイヤーのコールを持っているのは自分の、少し返すだけ。
12/26	21:28	自宅から	柚実からの帰宅報告のアクセス。旅行の思い出話に花を咲かすことができれば、柚実も自宅のIDを教えてくれる。	1/4	20:40頃	自宅へ	新年明けの、初コネ。今年の干支仲と橘実についての話や年賀の感想がある。柚実も千早の自宅のIDを教えてくれる。
12/28	20:00頃	自宅へ	驚かすには難があるが、柚実は今、今年の大学祭中。会話をし会話も交わせず、VP2切られてしまう。残念。	1/7	19:55頃	自宅へ	冬休み最後の自分らしさ、心ゆくまで柚実の声のトークも聴いてほしい。柚実とは学校の行事について少しだけ話を聞くこともできる。
12/29	16:20頃	自宅へ	この日も会話をすることはできるが、どうやら柚実も、彼女のお話と興味を持って出かける直前のように、やはり興味ができないようだ。	1/9	20:55頃	自宅へ	学校で録りたすかが行われたらしく、柚実はかなり2週間お泊りの様子。ここはひとこと2度目の会話に最後まで付き合ってもらおう。

7/10	20:30頃	自宅へ	千砂朝に勉強を勧めようというけど、彼女がゲームを持ってきている様子。私を驚かしては悪いので、別の日に行おう。
7/12	16:10頃	携帯へ	知事は、学校の友達とファーストフード店に遊ぶらしい。勝手に私に入ると彼女の本音が、無断で聞いたら怒られてくるぞ。
7/12	22:15頃	自宅へ	昼間のウォークとニコル。真にそこを越せるという実験に成功した。でも、それを越せるという実験にはなかつた。
7/13	21:00頃	自宅へ	この日は、旅行の準備についての相談。実験を控えた千砂朝は、意見を聞かないようにして、少し不満を抱いているらしい。
7/15	20:09頃	自宅へ	彼女はこの日は、初音で遊び上がる。結局どうやら、彼女の家の部屋の扉に鍵が掛かっている。少し不満を抱いているらしい。
7/16	21:45頃	自宅へ	袖実はセンター試験前の思い出を披露して、袖実の真実を、千砂朝の疑問をすべてこまめに答えてはくれるが、彼女が何を言っているのか？
7/17	22:52	自宅から	深夜、試験勉強に疲れた袖実がコールしてくる。こんな真夜中の時間に呼ばれると、何となくうれし気な気がする。
7/21	14:55頃	携帯へ	袖実が驚かされる。誰の電話。センター試験が終わったという事で、遊びに来てもらいたい。彼の自宅のIDを教えてもらえる。
7/22	20:00頃	自宅へ	ずっと欲しかった限定物のスーツが、売り切れてしまったらしい。袖実にはお礼の品を落し込んで、はげましてあげよう。
7/23	22:55頃	自宅へ	コールすると、明日からの温泉旅行の準備をしている千砂朝。千砂朝の準備の進捗の遅いことを、聞かせることもできる。
7/24	16:40頃	携帯へ	温泉旅行地で、3人組が到着。袖実たちのように準備が、まだ終わらないうち。どうやら旅行を滞らせている様子だ。
7/25	14:15頃	自宅へ	自宅へコールすると、袖実の扉が閉まっている。袖実に不在らしく、扉にIDを留められたことに、なかなか気がついていない様子だ。
7/27	20:13	自宅から	温泉旅行の準備。袖実たちは、イタリア料理のコースと食べ放題のデザートに、かなり満足しよう。千砂朝と話を聞こう。
7/28	21:45頃	自宅へ	この日は、袖実たちの学校で評判の二人芝居の稽古をしてくれる。どうやら袖実は、食べ放題の準備にはかなり遅れている。
7/29	17:15頃	自宅へ	定期的に参加しているお茶会の準備で、着付けをしている袖実。和服の着付け、浴衣の出掛けなどについて話してくれる。
7/30	20:35頃	自宅へ	翌日のお茶会のために、早く着たいという理由。母の影響で、小さい頃からお茶を始めていることを教えてくれる。
2/1	13:37頃	携帯へ	お茶会の会場へアクセス。3人組が賑やかな和服姿で登場する。彼女たちの、音聲とはまた違った一面を知ることができたらう。
2/2	19:41頃	自宅へ	この日は、昨日のお茶会で知った、奇妙な出来事について話してくれる。千砂朝の質問に、正確に答えてくれる。
2/3	20:32頃	自宅へ	袖実の様子がいいと思った。彼女は千砂朝とテンガクをしてしまったらしい。ぜひ、帰ってきて彼女と力を合わせてあげよう。
2/5	22:13頃	自宅へ	試験勉強の進捗に、母と一緒と聞いて嬉しい。寂しい表情をしてくれる。彼女の表情は、隠れた名品を見つけるのが難しい。
2/7	15:08頃	携帯へ	コールした先は温泉地。袖実は、自習を促してはほしい。ロビーに停めて会話をしていると、袖実の友だちが現れる。
2/8	15:53頃	自宅へ	袖実が面白い物に出ている。もうすぐ、お茶会が始まる。もういっしょに、あまり引き止めてはならない。
2/9	20:29頃	自宅へ	この日は袖実、遊ばしのお茶会で大盛り上がり。千砂朝からもらったお茶会で作った甘酒を共有して、千砂朝と話を聞こう。

2/10	21:23頃	自宅へ	学校に行かないという身分になった袖実も、泣いて帰ってくる様子。袖実も彼女も人間で、最初はさびつと通じてくれない。
2/11	18:30頃	自宅へ	VPを駆ける。袖実は「ニコッ」泣きながら火事場を巻き上げてしまった。VPもずっと聞かれないままの1日。
2/11	22:20	自宅から	夜の火事現場は、どうやら静かになった。袖実も、袖実も眠い。どうやらお茶会に、ニコルも来た。
2/13	21:17頃	自宅へ	バンティング・イブ。袖実は、赤いチョココレートをこちらに届けてくれたとのこと。どうやら、コロリ一歩の大切さを知らした。
2/14	23:00	自宅から	睡ったチョコの感想を聞かせる。袖実からのコール。その日中も、バンティングデー準備するうちに帰ってくる。
2/17	15:38頃	自宅へ	袖実も23時より、彼女の母親がVPに出席。どうやら準備中千砂朝の、彼女の方がわからずに、間違えて切られてしまう。

袖実とのおしゃべり講座

【2/23】携帯のIDを覚えてもらわないと始まらない

このゲームの最初の会話となる。12/23、この日の会話で、袖実の携帯のIDが聞けないと、実質ゲームは続かなくなってしまいます。とはいえ、そんなに難しく考える必要はない。袖実の言葉に耳を傾けてキチンと受け答えさえしていれば、基本的にはOK。また余談だが、彼女の最初のコールには早めに出る(◎ボタン)ようにしよう。袖実は3回目にコールしないうちに、あらかじめVPを切ってしまう(バッドエンド…)からだ

【2/26】「もっと話したい」と思われる人になろう

袖実が旅行から帰ってきた以上、いつまでも携帯にばかりは袖実は掛かれない。彼女に「話している」と思われれば、袖実は快く自分のIDを教えてくれる。がんばろう。

【1/4】千砂朝のIDをゲット

この日は、千砂朝の自宅のIDを教えてもらえるチャンスがある。なるべく、3人が登場するような話題を選んでくれるのが重要になるだろう。

【2/3】袖実と千砂朝が大ゲンカ!

謎のコンビかと思われた袖実と千砂朝だが、この日2人はふとしたことから口論になり、正面衝突! ここは、落ち込んでいる袖実にコールして、はげましてあげよう。ちなみに、この時間帯より前に、千砂朝と会話(携帯)もできるの。彼女の言い分を聞いてみるのもいい。



▲袖実はかなり好意的に接してくれる。ただし、軽率な態度で接しただけは信用を失ってしまう。



門倉 千紗都

感受性豊かな芸術家肌の女の子

結実や涼と違って、いきなりフランクな口調で話し掛ける千紗都。ある意味、3人の中で一番親しみやすい存在だろう。美術、特に絵画に興味があるようで、その方面の知識は非常に豊富。また、アニメなどのマニアックな分野にも精通しており、彼女と会話をするには、こちらも相応のネタを仕入れる必要がありそうだ。

1/4	22:08頃	自宅へ	拙実から教えてもらったので、千紗都の自宅へ。実家のコロンと書いて様子だったが、その後は美術展の絵で盛り上がりだ。	2/11	22:20	自宅から	涼の部屋には火事の被害がないということを知って、千紗都がコールしている。千紗都の話では、涼は亡くなったみたいらしい。
1/9	19:36頃	自宅へ	コールすると、千紗都はちょっと絵を描いているところだった。彼女と結実と同じ学校で、注目モデルの絵画にうけたらしい。	2/12	20:58頃	自宅へ	受検結果に落胆した千紗都は、気分転換で下町に遊びに来たみたいでやっていたら、千紗都の絵を見させてくれる。
1/10	19:00頃	自宅へ	千紗都は卒業展の準備をやっており、その作業中だ。というのも、第一ページの構想的な絵が、なかなかかかっているらしい。	2/13	21:34頃	自宅へ	やはり、絵画はバレンタイン。千紗都は、結実の「獅子」を絶賛しているらしい。その後、しゅかりとホワイトダーの絵も描く。
1/11	15:30頃	自宅へ	千紗都は受検勉強中。というよりも、美術を受ける彼女の絵画は、アップテンの練習である。美術好きな彼女の心意気は伝わってくる。	2/14	20:11	自宅から	千紗都からのコール。舞っちょコレートの感想を求められる。千紗都はまた、使えばバレンタインのみんなを驚かせてくれる。
1/16	22:15頃	自宅へ	この日も千紗都は受検勉強中。今は、その空気を立てているらしい。千紗都の友だちであるランペリンの絵も、絶賛してもらえる。	2/17	22:08頃	自宅へ	受検勉強の最後の追い込みに入っているということで、最後は余興があるという千紗都。二人は、せっせっ見守るのも一興だ。
1/17	20:47頃	自宅へ	千紗都の周りでも黒羽が先行しているらしく、受験生である千紗都を驚かす彼女の家庭教師を驚かせてもらえる。	<div data-bbox="536 476 954 519" data-label="Section-Header"> <h3>千紗都のおしゃべり講座</h3> </div> <div data-bbox="518 535 720 1180" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="730 539 946 585" data-label="Section-Header"> <h4>[1/4] 初顔合わせで好印象を得られるようにしよう</h4> </div> <div data-bbox="730 592 963 756" data-label="Text"> <p>千紗都との最初のアクセスになる1月4日。千紗都も最初でもなりたいように、彼女は美術に関して得意なという知識と版と自信を持っている。そんな彼女と楽しく会話しようと思ったら、自分もあな程度は美術関連の知識を得ておく方が返答有利だ。さて、このゲームにおいて、なんらかの知識を得ようとしたら? …もう、わかったかね?</p> </div> <div data-bbox="730 778 912 825" data-label="Section-Header"> <h4>[1/27] これで、外でも話せるようになる</h4> </div> <div data-bbox="730 831 963 963" data-label="Text"> <p>この日まで順調に会話を進めていけば、問題なく千紗都の携帯のICを載せてもらうことができるだろう。表を見てもわかるように、千紗都とは携帯で話す頻度が非常に高い。中には男女どもが現れて…なんて、思わずヤチモチを獲ってしまうシーンもあるだろう。</p> </div> <div data-bbox="725 970 963 1140" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="730 1144 963 1171" data-label="Caption"> <p>▲非常にチップが安い千紗都。被験者募集や、匿名不特定多数を扱う機関にある。男らしくいこう。</p> </div>			
1/18	22:09頃	自宅へ	さすがの千紗都もセンター試験を控えて、追い込みに入っているようだ。絵画の準備をしないために、原稿を控えよう。				
1/22	20:16頃	自宅へ	センター試験が終わったので、千紗都の表情も明るい。今日は絵画の話から、何故かロケットの話になり、彼女のまんちくが閉まる。				
1/27	22:18頃	自宅へ	千紗都の携帯の話を聞いてもらえる。ほかにも千紗都のさし隠しについて聞いて、動物の図説の話を聞くこともできる。				
1/28	15:40頃	携帯へ	場所は自転車屋。千紗都の愛車が壊れて、たまたま修繕中らしい。3年染まり続けてきた。実情のある「チャリ」らしい。				
1/30	21:01頃	自宅へ	千紗都は、涼のボランティア先のボクサー作匠に大失礼し、千紗都の心へダメージの本筋の話を聞かされてもらえる。				
2/1	13:50頃	携帯へ	結実の母親主義のお母さんに、参加している千紗都。会場の中にある悲しげな大きなカメラの絵を、IPを過ぎて見られる。				
2/2	20:10頃	自宅へ	涼の「お芝居千紗都、同様のなかでも夏が一番好き」という。また、何故かバレンタインに向ける憧れも話ってくる。				
2/3	15:21頃	携帯へ	順原直達で、ちょっとしたことでも、結実と千紗都がケンカに。かなり無難なやり方だが、千紗都の言い分も裏取りしてあげよう。				
2/5	13:31頃	携帯へ	千紗都はスケッチに出かけたところらしく、戻っている。ちょうど電車が来たところで、またあとで降りてほしいと千紗都らしい。				
2/5	14:58頃	携帯へ	涼の空をバックに、海辺に遊ぶ千紗都。スケッチを指しているが、どうやらお尻入りの絵の描き方を教えてもらっているらしい。				
2/7	14:40頃	携帯へ	登校日ということで、参加型の千紗都の出来。と、周りにいた千紗都の男女どもが、ぞろぞろと。彼女は結実人気があるらしい。				
2/8	21:23頃	自宅へ	試験を目前に控え、追い込みの最中の千紗都。美術展でも一回覧展は準備していることに、彼女が不安げな様子となっているようだ。				
2/10	22:47頃	自宅へ	全国展の準備。ようや、寒さに関係するのが女子千紗都は準備中。と、彼女の美術家道り道業についての話もしてくる。				
2/11	18:29頃	自宅へ	涼の家の近くで火事発生。千紗都はかなりの心配で、自分でも準備を準備しているのかわかっていない様子だった。				

碧川 涼

近寄りたがり雰囲気的美少女

柚美や千紗都と違って、どこか大人びた落ち着いた魅力を醸し出す涼。どちらかという単純な思考を持つ2人比べて冷静な判断力も持っているようだ。また、天才肌に見られがちだが、実は大変な努力家でもある。ボランティア活動に深い興味を示しており、現在は意欲的に取り組んでいる。その辺り理解を示してあげる必要はありそうだ。

7/21	14:55頃	自宅へ	今、涼の家には梅雨が降り来ているところ。妹実とお土曜のクッキーの話をから、涼は実と和華が大好きという話になる。
7/23	21:25頃	自宅へ	涼は、翌日からの温泉旅行の準備中。彼女は、自分が行ってみたいグルメ(食物や歩き)な旅行について、話してくれる。
7/28	21:57頃	自宅へ	涼もついに受験勉強を開始。今月末に終わる。ボランティア先での新年会についての話になり、梅雨のIDも教えてもらえる。
7/29	11:11頃	自宅へ	涼は出かけたものの、彼女がこれから友だちとの約束があるという。かなり急いで戻らなく、涼もそこそこ切られてしまう。
7/30	20:49頃	自宅へ	どこか不思議な涼。聞けば、もうすぐ受験の日のために、後輩たちがお物物の二倍を遣いながら買いつけてくれたらしいのだ。
7/31	16:34頃	携帯へ	ボランティア先の新年会会場。子供たちが出てびっくりするが、VPを通して、涼が演奏するフルートの美しい音色が聞ける。
7/31	22:47	自宅から	涼から、お礼のメール。彼女が書いたフルート吹奏部の楽譜をじっくり、そのフルートに関する思い出を語ってくる。
2/2	19:56頃	自宅へ	昨日のお茶会で話から始まって、和華の話題へと。涼は聞いていた。涼は和華へのこだわりが感じられる。
2/4	22:26頃	自宅へ	涼の学校でも選挙の準備が行っているらしく、涼も参加するとのこと。二人は選挙準備で早く休んでもらおうの願いだそう。
2/6	16:16頃	携帯へ	うらんで買っただけの涼。どうやらはぐれちゃったらしい。現況、荷物もなしながら、待ち合わせ場所まで待っているというから。
2/8	20:29頃	自宅へ	一昨日の買っただけの涼。どうやらはぐれちゃったらしい。現況、荷物もなしながら、待ち合わせ場所まで待っているというから。
2/9	21:24頃	自宅へ	この日、涼は受験する専門学校の前向き会に行ってきたらしい。その学校の校舎の美しさに驚き、涼は話しかけてきたところ。
2/10	16:34頃	携帯へ	今日はお昼休みの兄が来るということで、二人を伴っての外出。ただ、利便性の観点で、涼はお買出しを断られた。
2/11	23:47	自宅から	涼の家で近くで火事があったらしく、柚美と千紗都は大興奮だが、実際は涼の第二は被害がなく、心配ないことがわかって来る。
2/12	20:30頃	自宅へ	この日は、初のゲームセンターでやった占いで、話して話して。涼は、占いに深い関心を持っているようだ。
2/13	21:24頃	自宅へ	涼は夏休みのボランティアのために、チョコを販売して収入を稼ぐことに。涼は、チョコの売れ行きを良くは思っていないようだ。
2/14	22:45	自宅から	チョコが売れたかどうかの確認のメール。さすがの涼も、お返しにチョコを贈るとはトキドキするらしく、いつになく緊張している。
2/15	23:36頃	自宅へ	楽しみにしていたお礼のメールが、涼に10分遅れというところ。涼は、涼はさもないという涼。暑がりな涼だ。
2/16	21:58頃	自宅へ	涼が勉強で悩む。涼はは CONTACT が、涼で勉強する。涼はは CONTACT が、涼で勉強する。涼はは CONTACT が、涼で勉強する。
2/17	21:15頃	自宅へ	近所の公園で涼が遊んでいたという話。涼が遊んでいたという話。涼が遊んでいたという話。涼が遊んでいたという話。

涼のおしゃべり講座

【7/21】柚美に掛けたら...

柚美の携帯に掛けたら、涼の家に来て...というのが、涼の自宅のIDを教えてもらうきっかけ。柚美と千紗都とは学校が違うという点で、涼との会話は独立したものに作りがち。でも色々話しているうちに、外見のイメージとは全然違う、女の子の予想した一面も見えてくるぞ。

【7/28】必ずアクセス!

この日は、31日に開かれる涼のボランティア先での新年会の話になる。真剣に構はれに振り組んでいる彼女に理解を示し、共感することができたなら、涼はきっと梅雨のIDを教えてくれるはずだ。

【7/31】早速携帯にコール

この日、教えたもらった梅雨のIDにコールすると、新年会の会場に繋がる。ここでは、今までとは雰囲気の違い「涼のフルート演奏」というイベントが見られるので、涼ファンは思わずアクセス。



▲涼は、プレイヤーの発言が気に入らないとすぐVPを切る。特に梅雨組からの発言には注意したい。

「あの3人と再び出会う」...!?



なんと早くも「ラ・ネージュ」の結核の発売が決定! 内容は、今作のエンディング後の話になる予定。一体、どんなストーリーが展開するのか、今から楽しみだね。

『NOël-La neige -Special』(仮)

今夏、発売決定!!

REBUS

—レブス—

長い戦いを勝ち抜くには、正しい戦闘知識を身につけることが何より大事だ。そこで、どのステージでも役立つ基本的な戦闘の心得を、AからZまでの26項目に分けて伝授する。しっかりと理解して、1つ1つのステージを確実に勝ち進んでほしい。

REBUS レブス

発売中 ▶ ¥6,800 ▶ トラス
 対応RPG ▶ MCII(プロダク)

勝利をつかむための 戦闘マニュアル A to Z

A キャラの行動順を考えよ

キャラごとの行動順はないため、プレイヤーが好きなようにキャラを移動・行動することができる。しかし、いつも広いフィールドで戦えるわけではないので、キャラが渋滞しないように動かさなくてはならないのだ。特に、障害物で進行ルートが狭くなっているマップは、よく考えてキャラを移動させよう。



◀ 広いフィールドでは、誰と誰とすぶるの少ない移動ルートを選びたい。

B 敵キャラの動きを予測せよ

敵キャラにカーソルを合わせて①ボタンを押すと、そのキャラの移動範囲を知ることができる。進撃していく際、敵の攻撃が届かない場所を待機すれば先手を打たれないで済む。しかし、敵の移動範囲内に入らないと動かない敵がいるのも事実。そんなときは1〜2体ずつおびき出す作戦が効果的だ。



◀ 攻撃範囲と移動範囲を把握して、有利な位置に陣取ろう。

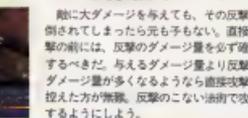
C キャンセルボタンを活用せよ

ほとんどのコマンドは、最終的な決定をするまでは②ボタンでどんどんキャンセルすることが可能だ。これを大いに利用し、攻撃時のダ

メージ量やカルティアの組み合わせなどを確認しよう。いろいろと試した上で、一番効果的な方法を選べば効率よく戦闘を進めていくことができるだろう。

D 反撃のダメージを確認すべし

敵に大ダメージを与えても、その反撃で倒されてしまったら元も子もない。直接攻撃の前には、反撃のダメージ量を必ず確認するべきだ。与えるダメージ量より反撃のダメージ量が多くなるようなら直接攻撃は控えた方が無難。反撃のない法術で攻撃するようにしよう。



◀ 敵に大ダメージを与えても、その反撃で倒されてしまったら元も子もない。直接攻撃の前には、反撃のダメージ量を必ず確認するべきだ。

E 射程に応じて法術を使え

人間キャラしか使えないとはいえ、メリットが多い法術は使って損はない。特に、敵に隣接できなかった場合や反撃を喰いたくないときなどに効果的だ。その上ちょっとしたワザを使えば、普通の法術では届かない距離にいる敵にも攻撃できるのだ。1つは、複数攻撃できる法術を使うこと。敵が効果範囲に入ると同時に使えるわけだから、広範囲法術を有効に使えるってわけ。もう1つは、MIXで特定の文字テキストを加え、法術そのものの射程を伸ばしてしまうこと。カルティアに余裕があるときには積極的に使おう。また、敵の法術範囲をあらかじめ調べておけば弱点を突くこともできるぞ。

人間キャラしか使えないとはいえ、メリットが多い法術は使って損はない。特に、敵に隣接できなかった場合や反撃を喰いたくないときなどに効果的だ。その上ちょっとしたワザを使えば、普通の法術では届かない距離にいる敵にも攻撃できるのだ。1つは、複数攻撃できる法術を使うこと。敵が効果範囲に入ると同時に使えるわけだから、広範囲法術を有効に使えるってわけ。もう1つは、MIXで特定の文字テキストを加え、法術そのものの射程を伸ばしてしまうこと。カルティアに余裕があるときには積極的に使おう。また、敵の法術範囲をあらかじめ調べておけば弱点を突くこともできるぞ。

F 常にHP残量に気を配るべし

直接攻撃の場合、相手に与えるダメージ量は自分のHP残量に比例する。HPは100固定なので、HPが満タンなら100%の方が出せる。しかし、HPが少ないと攻撃力も減ってしまうのだ。人間キャラで回復役を決めておき、ダメージを受けたらすぐに法術で回復させるように心がけよう。



◀ HPが少ないと攻撃力も減ってしまう。回復役を決めておき、ダメージを受けたらすぐに法術で回復させるように心がけよう。

G 人間キャラは倒されたらゲームオーバー

言い方は悪いが、宝箱はいくらでも代わりを造ることが出来る。しかし、人間キャラは死んでしまっただけではダメ。ストーリーが進行しなくなってしまったらゲームオーバーとなり、セーブ段階からやり直しをするハメになる。そのことをしっかりと肝に銘じて、人間キャラを死なせないようにしよう。



人間キャラの死はゲームオーバー

H 人間キャラを中心に育てていくべし

人間キャラを死なせないためには、基本的に人間キャラを中心に育てていけばよいという結論になる。獲得できる経験値は、普通にダメージを与えたときより、トドメを刺したときの方が多量に溜まる。そのため、宝箱の面になって敵のHPがある程度減らしたら、トドメを刺すのは人間キャラに譲るやり方をすれば、レベルを上げにくい強いキャラも経験値を得やすくなる。

人間キャラを死なせないためには、基本的に人間キャラを中心に育てていけばよいという結論になる。獲得できる経験値は、普通にダメージを与えたときより、トドメを刺したときの方が多量に溜まる。そのため、宝箱の面になって敵のHPがある程度減らしたら、トドメを刺すのは人間キャラに譲るやり方をすれば、レベルを上げにくい強いキャラも経験値を得やすくなる。

人間キャラの死はゲームオーバー

K お宝は残らずゲットせよ

宝を取れる前にステージをクリアしてしまうと、その宝を手に入れることは出来ず。貴重なアイテムを手に入れるためには、敵キャラを1〜2体倒さずにおき、宝箱はもちろん、たるや木箱の中身まで覗き込もう。

L 地形の高低差を表示させよ

地形の高低差は移動や攻撃に深く関わっているが、マップ画面を見ただけでは高低差がわかりづらい。判断ミスを防ぐためには、外部コマンドのコンフィグで高低差表示をONにし、常に高さのメーターをチェックしよう。

地形の高低差を表示させよ



地形の高低差を表示させよ

N 攻撃前に敵との位置関係を確認し武器交換すべし

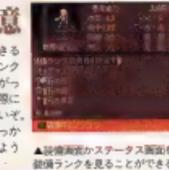
直接攻撃する前には、必ず敵との位置関係を確認すること。現在装備している武器と地形との相性で追加効果が発生しない場合は、すかさず有利な武器に付け替えて、装備コマンドを選んでもう行動終了にはならないので、こまめに装備交換しよう。



地形の高低差を表示させよ

O 装備ランクに注意

それぞれのキャラが装備できる武器はA〜Eまで5段階のランクがあり、レベルが上がると装備ランクも上がっていく仕組みになっている。武器が適当でないのは、この装備ランクに注意しないといけません。ムダな武器を買ってしまわないように、しっかりと装備ランクを確認して必要な分だけ作るように心がけたい。



地形の高低差を表示させよ

I 敵のキャラより先に宝を取れ

マップ内にある宝箱は、ステータスクリアする前ならいつでも「開け」すれば中身が入手することが出来る。しかし敵にキャラがいた場合は注意が必要だ。なぜなら、敵のキャラは「開け」されていない宝箱を破壊してしまうからだ。破壊されてしまったら、もちろん宝もなくなってしまう。宝箱は誰が開くのもO.K.なので、敵陣にキャラがいるステージではなるべく早く宝箱をゲットするようにしよう。

J たるや木箱は法術で破壊せよ

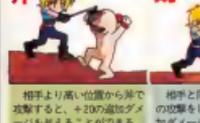
たるや木箱などどこに置かれてあるマップも数多い。これらは実は単にただの障害物と思えるが、実は中にアイテムが隠されているものも存在するのだ。たるや木箱に隠されたお宝は、宝箱とは違い、火・炎・雷の法術で破壊することによって入手できる。どこに入っているか見ただけでは分からないので、片っ端から破壊してO.K.だ。1個だけなら火・雷のどちらかで、2個以上なら火・雷の両方を使うと便利だぞ。



M 武器と地形の相性を考慮せよ

武器は斧・剣・槍の3系に統一して使うことで、防具も同じように頭・体・足の3系に分けて使われている。これはそれぞれ地形に対応した特性を持っており、敵との位置関係によって相性が生じるのだ。宝箱の中には特定の防具が装備できないものもいるので、敵の武器をよく見て有利な位置を取らないように気をつけよう。

武器は斧・剣・槍の3系に統一して使うことで、防具も同じように頭・体・足の3系に分けて使われている。これはそれぞれ地形に対応した特性を持っており、敵との位置関係によって相性が生じるのだ。宝箱の中には特定の防具が装備できないものもいるので、敵の武器をよく見て有利な位置を取らないように気をつけよう。



武器の場合

斧より高い位置から撃てた場合、+20の追加ダメージを与えることができる。

剣より高い位置から撃てた場合、+20の追加ダメージを与えることができる。

防具の場合

頭 自分より高い位置から攻撃された場合、防具はダメージを20ポイント軽減する。

体 自分と同じ高さの位置で攻撃されたとき、防具はダメージを20ポイント軽減する。

Q 幻獣の3すくみ 属性を把握せよ

幻獣は基本となる文字テキストによって、コモロ（獣体）、ドール（金属体）、シャドウ（精神体）の3つの属性に分かれる。そしてそれぞれの属性は、ジャンケンのような3すくみの力関係になっているのだ。例えば、コモンがドールに攻撃する場合は、次ダメージを与えられる上に反撃ダメージも少なくて済む。しかし、コモンがシャドウに攻撃すると、少ししかダメージが与えられず多大な反撃を喰らう結果になってしまうのだ。こういった属性の相性は非常に重要な要素となっているので、常に頭に入れて有利不利に導こう。



R 相性はシンボルで判断

幻獣の名前の後半部分を見れば属性がわかるけど、意外と忘れがちなのが属性の相性。そんなときは、幻獣についているゲームキャラクターのシンボルを見よう。これをジャンケンに当てはめれば、力関係がわかりやすくて、



▲たがカーソルを合わせただけで、名前の下にあるシンボルの確認ができるぞ。

S 敵側の属性をチェックせよ

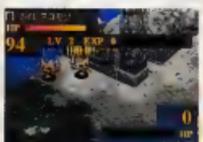
幻獣に攻撃する前には必ず属性を確認し、与えるダメージ量と反撃ダメージ量をチェックしよう。また、敵のフェイズになったとき、不利な攻撃を受けないように気を配ることも大切だ。



▲画面中央にもシンボルが提示されているので力関係がわかりやすい。

T 幻獣は死んだらそれまで

幻獣が死んでしまってもゲームの進行には影響がないが、その幻獣は2度と復活しない。新しく創造した幻獣は常にレベルが1なので、レベルが上がった幻獣は大切にしよう。



▲せつかつレベルを上げて幻獣を育てても、死んでしまったら富貴方の水の泡。

U 攻撃タイプの違いを知れ

幻獣の攻撃タイプは、直接攻撃系と間接攻撃系の2種類がある。これはステータス画面の身理を見ればわかるだろう。直接攻撃系は武器が装備でき、敵頭への弾丸に向かっていく。逆に間接攻撃系は何も装備できないが、反撃を受けることなく攻撃できるのだ。2タイプの役割をうまく使い分けよう。



▲たがも間接攻撃系は武器が装備できない。▲たがも間接攻撃系は武器が装備できない。

V 敵の間接攻撃系は早く倒すべし



▲ダメージを喰らっても、間接攻撃系は反撃できないので、早く倒すべし。

攻撃を受けても反撃することができない間接攻撃系の幻獣は、敵に固すとかなりやっつけろ。早めに倒したいところだが、このタイプの敵はなかなか近づけない。壁になっている敵を倒した後、攻撃できるチャンスを選らぬことが勝利の近道だ。間接攻撃系からは反撃できないので、一気に叩いて確実に仕留めていくのだ。

W 幻獣の装備も整えよ

新しく創造されたばかりの幻獣は防具を装備していない。そのままでは防御力が低いので、すぐで装備を整えてあげよう。余っている防具を装備させてあげよう。なるべくなら武器状態の良いものを選んであげるといい。ただし、全員分を創造するとカルティアの消費量も多くなるので注意が必要だ。



▲新しく創造されたばかりの幻獣は防具が何もついていない。なるべくなら武器状態の良いものを選んであげるといい。

X 幻獣を「削除」するとアイテムに変化



▲ステージに出せる幻獣の数は限界があるため、いっしょに削除せざるを得なくなる。しかし、なるべく育ててアイテムに生まれ変わらしてもらおう。

文字テキストが年に入り、新しい幻獣が溢れるようになってくると、幻獣の世代交代が行わなくてはならない。今まで戦ってこけた幻獣を削除するのは心苦しい限りだが、これも諦め選んでいくためには必要なことだ。しかし、こんな情報もある。一定以上レベルが上がった幻獣を再創造すると、なんとアイテムに変化するというのだ。その条件やどの幻獣が何になるかという詳しいことは書かないが、幻獣を育てる励みになることは間違いないだろう。アイテム入手のためにもぜひ試してほしい。

Y 戦闘前の準備を怠るな

2章以降、戦闘前にはいろいろな準備ができるようになる。武器や幻獣の創造、装備などがターンを気にせずともまとめて行えるので、ここでできることはすべてやっておこう。特に、幻獣を3属性揃えておくことやステータス配置を変更などの準備は大切。そのまゝ戦況に影響するのではないようしよう。



▲戦闘前の準備を整えれば、不利な状況も克服できる。

Z アリーナへは何度も入るべし

インターバルメニューから入れるアリーナでは、戦闘に勝利すると種多アイテムとカルティアが入手できる。アリーナには何度も入ることができ、クリアするたびに違うアイテムが手に入るのだ。レベルは上がり続けるが、カルティアはいくらあっても困らないので、種多アイテム目的で何度も入ろう。



▲アリーナでもアイテムが手に入る。

新日本プロレスリング

闘魂烈伝 3

前作からさらなるパワーアップをはたして帰ってきた『闘魂烈伝3』。その隠し要素や全レスラー分のクリティカルコンボを一挙に大公開しちゃうのだ!

新日本プロレスリング

闘魂烈伝3

発売中 ▶ ¥6,800 ▶ トレーナー

SPG ▶ MC3プロレス1

『3』から取り入れられたシステムを使いこなそう!

『3』ではエプロンを利用した攻防(リング内対エプロン、エプロン対エプロン、エプロン対相手)をはじめとする新しいゲームシステムがいくつも取り入れられている。同時に、従来からあった雷脚式攻撃やコーナーポストからの攻撃、ツープラント攻撃、連携攻撃等にも新しいリレーションが用意されたのだ。中でも武器らが使用可能な「倒転エルボー(コーナー準射攻撃)からのフェイスラッシュャー(倒転エルボー中に○ボタン)」という連携攻撃は一見の価値あり。ぜひ実際に出して、そのカッコよさを味わってほしい!



▲人生の積み重ねもいっしょに再現! これはエプロンからリング内に飛んでしける攻撃だ。

▼ツープラント攻撃の隠れも増えた。サンディッチリアットは打撃以外のツープラント攻撃

ダウン投げ

今回からダウン攻撃にスープレックス技が追加された。1回のボタン入力(○ボタン)だけで相手を引き起こし、投げつけてくれるのだ。両端にコーナーにもたれている相手への雷脚式攻撃も○ボタンだけで出せるようになった。



▲相手を引き起こして動作は○ボタンでOK。自動的に倒れてくれるのだ。ただし、状況によっては空振りになり過ぎる。



場外への攻撃

場外への攻撃や準射し攻撃が○ボタンだけで出せるようになった。ある程度の割合を取ったら○ボタンを押してみよう。自動的に攻撃してくれる。なお、間合い(闘性距離と呼ばれる)は状況によって異なる。



▲最初1回相手から離れるように移動してOK。その後○ボタンを押すと自動的に、ツッシュするとダメージが出るのを確認



▲あと1回相手に攻撃してくれる。自力でダメージを受ける

隠し要素を早くも公開!

このゲームには4人の隠しレスラーと2種類の隠しエディットが用意されている。さっそくその内容と具体的な使用方法を公開しよう。登場レスラー総数は驚くべきことに43人(これぞ全員だ)。すべて実名なのがすごい。

隠しレスラー1

スーパー・ストロング・マシン

60分1本勝負



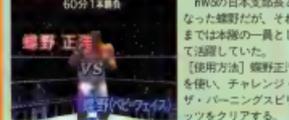
5-5マッチ

1 WGPタッグベルトを保持していたことによる実力派マシマン。正体は平田静樹だ。
【使用方法】平田静樹を使い、チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツをクリアする。

隠しレスラー2

蝶野正洋(ヘビーフェイス)

60分1本勝負



電撃MC(電)5

nWの日本文部長となった蝶野が、それまでは本職の一員として活躍していた。
【使用方法】蝶野正洋を使い、チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツをクリアする。

隠しレスラー3

狂神ライガー

60分1本勝負



狂神ライガー

過去に1回だけ見せた。顔と上半身をペイントしたスペシャル版。
【使用方法】狂神ライガーを使い、チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツをクリアする。

隠しレスラー4

タイガー・マスク

60分1本勝負

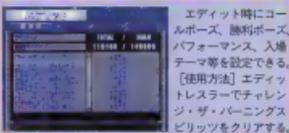


タイガーマスク

四次元戦法の使用、タイガーは4代目まで存在しているが、これは初代タイガーである。
【使用方法】タイガー・キングを使い、チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツをクリアする。

隠しエディット1

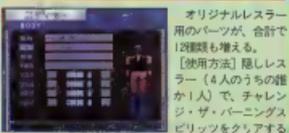
設定可能な項目が増える



エディット時にゴールボース、勝利ポーズ、パフォーマンス、入場テーマ等を設定できる。
【使用方法】エディットレスラーでチャレンジ・ザ・バーニングスピリッツをクリアする。

隠しエディット2

オリジナルモードのパーツが増える



オリジナルレスラー用のパーツが、合計で12種類も増える。
【使用方法】隠しレスラー(4人のうちの誰か1人)で、チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツをクリアする。

クリティカルコンボリスト

「新日本プロレス」に登場する全キャラのクリティカルコンボを掲載。このコンボは、特定の技の組み合わせで、特定の状況下で発動する。発動すると、通常のコンボよりも威力が上がる。また、特定の技の組み合わせで、特定の状況下で発動する。発動すると、通常のコンボよりも威力が上がる。また、特定の技の組み合わせで、特定の状況下で発動する。発動すると、通常のコンボよりも威力が上がる。

新日本プロレス

	アントニオ猪木 (キラー)	延髄斬りしはクローキ一瞬にしか出せない。遅延で、出るのが難しい。判定も厳格なところ。
	ヘビー(M)	HP:70000
元祖・延髄斬り	6秒	猪木専用2回め
ダイビング・ニードロップ	5秒	元祖・延髄斬り
バックを捕り返す	5秒	チョーク・スリーパー・ホールド

	藤波辰爾	ドラゴン・バックブリーカーやドラゴン・スクリーマーは、序盤から狙っているコンボだ。
	ヘビー(M)	HP:80000
ドラゴン・バックブリーカー	5秒	ドラゴン・スリーパー・ホールド
ダイビング・ニードロップ	5秒	延髄斬り
元祖ドラゴン・スクリー	6秒	足4の字固め

	長州力	どのコンボも狙いやすい。バックドロップやリアアッパーサリリ固めというフルコースも可能。
	ヘビー(M)	HP:80000
右腕を回す	5秒	リキ・リアアット
リキ・リアアット	5秒	サリリ固め
ひねり式バックドロップ	6秒	リキ・リアアット

	橋本真也	相手をシグロッキーにしないといけないが、腰振り「O.D.T」三息止めは超絶美技点!
	ヘビー(L)	HP:80000
両腕をゆくり交差し気合を込める	5秒	ハイキック
ローリング・袈裟斬りチョップ	6秒	垂直落下式D.O.T
垂直落下式D.O.T	5秒	三角絞め

	佐々木健介	相手がグッシュされてきたら、逆一本背負いからのストラングルが有効。今は終盤戦専用の技だ。
	ヘビー(M)	HP:80000
逆一本背負い	5秒	ストラングル・ホールドッ
ケンスケ・リアアット	6秒	ノーゼンライト・ボム
ノーゼンライト・ボム	5秒	ストラングル・ホールドッ

	木戸修	実用的なのは顎関節症から狙える下の方だ。近づかないとヘッドステップが空振りするので注意。
	ヘビー(S)	HP:75000
ネックブリーカードロップ	6秒	キドクラッチ
フライングメイヤー	5秒	ヘッドステップ

	平田淳嗣	相手をシグロッキーにしないといけないが、どちらの腕も両肩アールでも狙えるが強い。
	ヘビー(M)	HP:80000
ダイビング・ヘッドバット	5秒	魔神風車固め
平田リアアット	5秒	ジャンピング・パワーボム

	西村 修	ノーゼンライト・グロッキー一瞬にしか出せないため、それまでどう戦うかが重要になってくるのだ。
	ヘビー(M)	HP:75000
ハーフハッチ・スープレックス	5秒	ノーゼンライト・スープレックス・ホールド
ミサイルキック	6秒	ノーゼンライト・スープレックス・ホールド

	小島 聡	串刺しエルボーの出し方が「相手がコーナーにもたれた後、5ボタンを押す」になった高に注意。
	ヘビー(M)	HP:80000
ライディーン・バスター	6秒	ダイビング・エルボードロップ
串刺しエルボーアタック	6秒	ダイビング・エルボードロップ
ハイアングル・ボディラム	5秒	ムーンサルト・プレス

	中西 学	どれもシグロッキー時にしか出せないため、序盤はクリティカルコンボを考えないでいい。
	ヘビー(M)	HP:80000
水車落し	6秒	アルゼンチン・バックブリーカー
擦子ばなしシャーマン・スープレックス	5秒	アルゼンチン・バックブリーカー
ベアハッグ・スープレックス	5秒	アルゼンチン・バックブリーカー

	安田忠夫	コーナー串刺し攻撃であるボディッシュから、相手の足元を狙い、相手の肩につく。
	ヘビー(L)	HP:80000
ボディッシュ	5秒	安田式ダブルアーム・スープレックス
バックフリップ	5秒	タイガードライバー

	獣神サンダー・ライガー	4の字の連発がオススメ。なお、動機ランシキ時にはシューティングスターが出せないのが注意。
	ジュニア(S)	HP:75000
低空ドロップキック	5秒	足4の字固め
ツームストーン・バイルドライバー	6秒	シューティングスター・プレス
サンダー・ライガーボム	6秒	ランニング撃打

	エル・サムライ	相手をシグロッキーにしたら、コーナー方面に向けて雷電式を狙おう。雷電キックの連発は、雷電キックの連発だ。
	ジュニア(M)	HP:75000
ツームストーン・バイルドライバー	6秒	ダイビング・ヘッドバット
雷電式リバースD.O.T	5秒	垂直落下式リバースD.O.T
リバースD.O.T	5秒	サムライボム

	ワールド・ベガサ	アビール(4キー入力なし)からのアビールボムがカッコイイ。バイル連発も意外と狙える。
	ジュニア(M)	HP:75000
ツームストーン・バイルドライバー	6秒	ダイビング・ヘッドバット
ワールドボム行くぞ!ポーズ	5秒	ワールドボム

真流のカッコ内の表記はレスラーの格別(S、M、Lの3種類)を示します。また、クリティカルコンボのリストは、アントニオ猪木(キラー)を例にとり、元祖・延髄斬りを出した際の順序が正しい順序を示しています。また、特定の技の組み合わせで、特定の状況下で発動する。発動すると、通常のコンボよりも威力が上がる。

	ブラック・タイガー ジュニア(S) HP:75000	トベ・アトミコの操作はエフロンからのボタンなし。相手がダウンしただけで出てくる。
垂直落下式ブレーンバスター	6秒	ダイビング・ボディプレス
ひねり式バックドロップ	5秒	BTボム
投げっぱなしストレッチ・ボム	6秒	トベ・アトミコ

	ケントー・カシン ジュニア(M) HP:75000	アピール(★)キー入力なしからの飛びつきを狙いたい。シグロッキーにする必要がある。
バックを捕り返す	5秒	ビクトル式腕ひしぎ逆十字固め
両腕を交差して真横に広げる	5秒	飛びつき式腕ひしぎ逆十字固め

	金本浩二 ジュニア(M) HP:75000	アピールは(★)キー入力がない「タイガー」が、入れるのを「瞬間」が出る。覚えておこう。
シュミット式バックブリーカー	6秒	ムーンサルト・プレス
両腕を交差して真横に広げる	6秒	ムーンサルト・プレス
タイガース・ブレイクス行方ボーズ	5秒	タイガース・ブレイクスホールド

	大谷晋二郎 ジュニア(M) HP:75000	すべてスワンダイブからのドラゴンであるのが大谷らしい。相手をシグロッキーにしたら狙おう。
スワンダイブ式ミサイルキック	5秒	ドラゴン・スープレックスホールド
スワンダイブ式ニールキック	5秒	ドラゴン・スープレックスホールド
スワンダイブ式D.O.T	6秒	ドラゴン・スープレックスホールド

	高岩竜一 ジュニア(M) HP:75000	相手がシグロッキー時に(★)キー入力がないとアスレバ、入れると必ずなる。ボタンはD。
餅つき式パワーボム行くぞボーズ	5秒	餅つき式パワーボム
ぶん殴りリアット	5秒	デスバレーボム

	パワー・ウォリアー ヘビー(M) HP:80000	ストラングルを利用するといふ。建物はコンボの内容が異なっている点に注意しよう。
パワースラム	5秒	ストラングル・ホールドゥ
投げっぱなしジャーマン・スープレックス	5秒	ストラングル・ホールドゥ

	リック・スタイナー ヘビー(M) HP:80000	飛びつきは相手を後ろ向きに立たせた後、コーナー方向に(★)キー入力すればボタンで出す。
飛びつき式ブルドッグ・ヘッドロック	5秒	リック・リアット
パワースラム	5秒	大回転ジャーマン・スープレックス

クリティカルコンボとは?

特定の技を時間内に連続して決めることで、2つ目に出した技の攻撃力を1.25倍にするというシステム。レスラー名が黄色く光れば成功したという意味だ。なお、2つ目の技が少しずつダメージを与え続けていくストレッチ技の場合、有効時間内に与えたダメージ分がクリティカル値となる。



	スコット・スタイナー ヘビー(M) HP:80000	フランケンロープ・ウインター・エグ。他の技はすべて相手をシグロッキーにしてから必要がある。
投げっぱなしストレッチ・ボム	5秒	S.S.D
スタイナー・ドライバー	5秒	元祖フランケンシュタイナー

	アントニオ猪木(ストロング) ヘビー(M) HP:85000	使えるコンボはキラーと同じだが(1つ少ないだけ)、連続技をうまく織り込まれるのがポイント。
元祖・延髄斬り	5秒	猪木専用乱固め
ダイビング・ニードロップ	5秒	元祖・延髄斬り

	坂口征二 ヘビー(L) HP:85000	上のコンボは序盤から狙っている。下のコンボは相手をシグロッキーにしてからの連続技。
ジャンピング・ニーアタック	5秒	リバーズ・ハーフ・ボクストンクラブ
アトミックドロップ	6秒	カナディアン・バックブリーカー

	対ヘビー編ライガー(バルド・ライガー) ヘビー(S) HP:80000	バイルドライバーのコマンドがライガーとは異なっている(シグロッキー時に出す)点に注意。
ズームストーン・バイルドライバー	6秒	ダイビング・ヘッドバット
低空ドロップキック	6秒	足4の字固め

	スーパー・ストロング・マシン ヘビー(M) HP:80000	リアットの際のアピールは、(★)キー入力しない方。相手のスキをつけて狙ってみよう。
ダイビング・ヘッドバット	5秒	魔神風車固め
右腕を上げてから回す	5秒	平田リアット

	蝶野正洋(ベビーフェイス) ヘビー(M) HP:80000	シールドアタックはシグロッキーの相手に対して使われるトゥッポウからの攻撃。時短用だ。
ケンカキック	5秒	S.T.F
ダイビング・ショルダーアタック	6秒	S.T.F

	狂神ライガー ジュニア(S) HP:75000	投げっぱなしは相手をシグロッキーにしないと出せない。4秒のコンボは狂神でも使用可能だ。
投げっぱなしパワーボム	6秒	ダイビング・ヘッドバット
低空ドロップキック	6秒	足4の字固め

nWo

	蝶野正洋 ヘビー(M) HP:80000	コンボ内容はベビーフェイスと同じ。ふだんはケンカキックからのS.T.Fを張っている。
ケンカキック	5秒	S.T.F
ダイビング・ショルダーアタック	6秒	S.T.F

	武蔵敏司 ヘビー(M) HP:80000	特定のキック時にボタンを合わせることもスクリューがある。すくにの飛びつき。
シュミット式バックブリーカー	6秒	ムーンサルト・プレス
ドラゴン・スクリュウ	5秒	足4の字固め
雷脚式ドラゴン・スクリュウ	6秒	ムーンサルト・プレス

春休み攻略ス・ハンシャル

2006年12月10日

12月10日

	グレート・ムタ ヘビー(M) HP:80000	フラッシング・エルボーからのコンが強い。耳相手をうって仕返しにダメージを食わせておこう。
シュミット式バックブリーカー	6秒	ムーンサルト・プレス
雪崩式フランケンシュタイナー	6秒	ムーンサルト・プレス
フラッシング・エルボー	5秒	腕ひしぎ逆十字固め(うづ伏せ)

	スコット・ノートン ヘビー(L) HP:80000	パワースラムはスローカウンター攻撃。彼は両方とも相手をグロッキーにしないといけない。
投げっぱなしパワーボム	5秒	超電ボム
パワースラム	5秒	超電ボム

	天山広吉 ヘビー(M) HP:80000	すべてでトップロープからの攻撃につなげて、それだけに、大ダメージを食わせておく必要あり。
マウンテンボム	6秒	ダイビング・ヘッドバット
雪崩式マウンテンボム	6秒	天山プレス
ハイアングル・ボディスラム	5秒	天山プレス

平成維震軍

	越中詩郎 ヘビー(M) HP:80000	パワーボムは相手をしグロッキーにしない出せない。ヒップアタックを連続し、攻めたてよう。
ジャンピング・ヒップアタック	6秒	越中式パワーボム
バックを捕り返す	5秒	ドラゴン・スープレックスホールド
パワーボム行くぞポーズ	5秒	越中式パワーボム

	木村健悟 ヘビー(M) HP:80000	アビールは★キー入力の無い。すぐにダッシュして膝蹴りリアアットにつなげよう。
稲妻レッグリアット	5秒	パワーボム
人差し指を立てて右腕を上げる	5秒	稲妻レッグリアット

藤原組

	藤原喜明 ヘビー(M) HP:80000	腹突きはグロッキー時に★キーを入れたら出す打撃技。◎ボタンので間違えないように！
一本足頭突き	6秒	スタンディング・アキレス腱固め
一本足頭突き	5秒	高角度固固め

みちのくプロレス

	ザ・グレート・サスケ ジュニア(M) HP:70000	相手をグロッキーにしたならブフドーラ(打撃技)+サンダータイガースの連携を狙おう。
ブフドーラ	5秒	サンダーファイヤー・パワーボム
サンダーファイヤー・パワーボム	5秒	タイガースープレックスホールド
チームストーン・バイルドライバー	6秒	ラウンディング・ボディプレス

	スpear・デルフィン ジュニア(S) HP:70000	アッパーはスローカウンター攻撃として出す方が速い。スイングスは慣れた攻撃になっている。
スイング式D.O.T	5秒	デルフィン・クラッチ
大阪蓋海アッパー	5秒	デルフィン・クラッチ

	新崎人生 ジュニア(M) HP:75000	ダイビング・ヘッドを除き、すべてがグロッキーの技。あらかじめ相手を痛めておこう。
念仏ダイビング・ヘッドバット	5秒	念仏パワーボム
念仏ダイビング・ショルダー	5秒	高野落とし

フリー

	小川直也 ヘビー(L) HP:80000	ダッシュ攻撃のスリーパーを決めた後に必ずバックを押す。強襲のスリーパーに移行させられる。
STO	5秒	弱腰めスリーパーホールド
STO改	5秒	トライアングル・サブミッション

	山崎一夫 ヘビー(M) HP:80000	ハイキックは相手をしグロッキーにする必要がある。5ドロッキーでも出せるジャーマン・クロー。
投げっぱなしジャーマン・スープレックス	5秒	固固め
ハイキック	5秒	腕ひしぎ逆十字固め

	タイガー・キング ジュニア(S) HP:80000	バックを捕り返す。はき靴に出来る這上技で、自分のHPが半分以下にならないと出せない。
チームストーン・バイルドライバー	6秒	ダイビング・ヘッドバット
バックを捕り返す	5秒	高角度ジャーマン・スープレックスホールド

	タイガーマスク ジュニア(S) HP:75000	タイガー・キングのコンボとは異なるが、出し方はよく似ている。連続になったら固めよう。
チームストーン・バイルドライバー	6秒	ラウンディング・ボディプレス
バックを捕り返す	5秒	タイガースープレックスホールド

公式攻略ガイド 4月9日発売!

電撃攻略王「新日本プロレスリング」期間限定3ザ・パーフェクトデータ」が発売される。これは、全43レスラーの各種データを完全網羅した「レスラー別リスト」、エディットレスラー作成時に便利な「エディットデータ」など、役立つデータ満載の究極の攻略ガイドなのだ。もちろん、ゲームシステムについても「システム解析」のコーナーで詳しく解説しているぞ。ここには「スリーパーホールドで絞めるのと、スリーパーホールドから膝蹴りスリーパーホールドへ連携させて絞めるのでは、どちらが有効か?」といった小さな疑問に答える「踏魂3」Q&Aも用意されているのだ。未公開のウラワザも収録した公式攻略ガイドだ。(発売/主催の会社、発行/メディアワークス、定価950円[税別]、サイズ:A5 5版)



緊急募集

今回で攻略の第1回を迎えるわけだけど、下巻に緊急企画の募集告知も掲載しちゃおう。女の子のイベントは表も交えてバッチリ解説して行から、まだ見ていないものがあるなら、さっさとプレイしてみては。キャラクターコンテストについては下の記事を参照してほしい。みんなの熱いリガカで、今後の攻略記事の内容が変化するかもしれないぞ!

DPS&コナミ#1 企画別キャラクターコンテスト原創

熱い想いをハガキに書いて
今すぐポストへ走れ!

キミの一筆が誌面を変える!?

コナミとの共同企画によって実現したキャラコンは、ただの人気投票じゃない。なんと上位3キャラに選ばれた女の子の、特別イベントを大特集しちゃうというもの。もちろん特定の女の子への熱い想いを綴ったハガキも同時募集ちゃうぞ。官製ハガキに住所・氏名・年齢・好きな女の子1人を明記して、〒101-8305 西メディアアークス DPS5「おっくてナイト」宛宛に送って! しめ切りは4月10日(海)まで。

ついに待望の攻略編が開始! 今回は編集部特選イベントを紹介

みつめてナイト

みつめてナイト

発売中 ▶ ¥6,800 ▶ PC版
発売予定 ▶ MC(12月)

◆PICK UPイベント◆

ソフィアから美味し〜り差し入れが!



D27/28/10/1〜の期間に、豪華コンパニ(なでる0名)を限定で発生。ソフィアが、手作りのお菓子(のうまモノ)を差し入れに来てくれるのだ。限定コンパニのこのことから、さっさと美味し〜りにしたいよね。

メインとロビンといえも存在だけあって、イベントの数は豊富。条件もそれほどハードなものはない。ソフィア自身の主人公に対する好感度も上がりやすいので、攻略するのには意外に楽なキャラクターかもしれない。

出現条件

オープニング時に自動的に登場。巻頭に描かれたソフィアを助げ、なおかつ名前を覚えていれば、以降も出現することになる。

イベントタイトル	発生期間	発生条件
ジャン登場!	D26/4/8〜8/30	期間内でのソフィアとの相デート時
修学旅行	D27/11/17	発生日に好感度が少し高ければ起こる
秋の海のひととき	D27/10/6〜10/27	期間内にビーチデート(D28は10/5〜10/27)
シアターにて...	D27/1/6〜3/31	期間内にシアターデート(D27/10/6〜D28/3/30、D28/10/5〜12/28月替)



ソフィア・ロベリンゲ Age:15 Birth:12/10
CV:小西寛子

▼ 休み攻略スベシヤル
▼ ぷつぷつナイト



出現条件

D 26/4/16～5/27, D 27/4/1～9/29の間に、朝晩と夜間レアメータが5以上あるとき、真コマンドを実行する

PICK UPイベント

「黄金虫」……ゲットだぜっ!



イベントタイトル	発生期間	発生条件
花壇	D 26/7/29～8/2	期間内(毎春、春休みに)、花壇のアルバイトを実行
ハンナ、航海	D 26/10/7～3月3日	期間内(D 28は10/5～D 29は7/25)で、好感度が少し高い場合に遊み道でデート
遊園地でピクニック!	D 26/4/29～5/30	期間内(毎年4月下旬～6月下旬)で、好感度が少し高い場合に遊園地の場でデート
ハンナの釣球を日撃!	D 27/5/2～5/30	期間内で、好感度が少し高い場合に発生(D 28/5/2～5/30も同様)

ハンナ・ショースキー Age:15 Birth:8/1
CV:岡田加奈子

イベントタイトル	発生期間	発生条件
酒場でデート!	D 27/4/7～9/30, D 28/4/6～9/28	期間内、好感度がかなり高い場合に、酒場でデート
あひで、劇中!	D 26/7/28～8/28, D 27/7/27～8/28	劇場内ロビーでデート! 日誌は「あひで」
おなじみの絵を発見	毎年7/22	誕生日で、好感度が少し高い場合に、映画館でデート
風に吹かれて!	毎年8月1日～8月31日, 9月1日～9月31日	期間内、好感度が少し高い場合に、ビーチでデート

PICK UPイベント



意外なところで意外な出会い!

D 26/7/29、D 27/7/21～、D 28/7/20～夏休み期間内に、遊園地のアルバイトをする時、レズリーも同じ店でアルバイトをしていたらしいが、どうやら一緒に仲良く…、という展開ではなさそうだ。

どこかはずっばって、近寄りがない雰囲気を持つレズリー。が、今回紹介しているイベントでもわかるように、彼女のイベントはデート中に起こるモノがほとんど。レズリーは、恋しちゃうと可愛くなっちゃうという女の子の典型なので、色んな表情の彼女が見たかったら、こまめにデートに誘ってあげるといい。

出現条件

D 25/4/16～D 26/9/23, D 27/4/1～D 27/5/26の期間内に、礼法、信託、読書のレアメータが5以上あるとき、真コマンドを実行すると出現

Age:15 Birth:9/10
CV:若男潤子



レズリー・ロピカーナ

イベントタイトル	発生期間	発生条件
手紙を拾うロリィ	毎年10/1～翌年3/31 (D 28は12/6日)	期間内、好感度が少し高い場合に、愛蔵品コマンドを実行
シアターで鑑賞!	毎年10/1～翌年3/31 (D 29/2/25)	好感度が少し高い場合に、シアターでデート
喫茶店で飲まれる	D 26/4/29～9/30, D 27/4/7～9/30	期間内、好感度が少し高い場合に、喫茶店でデート(D 28は4/9～8/26)
キノコ狩り	毎年10月上旬～10月下旬	期間内、好感度が少し高い場合に、森林でデート

PICK UPイベント



ロリィ大ピンチ! 彼女の運命は?

D 27/10/6～D 28/3/31, D 28/10/15～D 29/2/25の間に、ロリィの好感度が少し高く、デートの回数をするとき、ロリィが何かお世話にお願いと想った。なんと彼女は何者かに拉致されてしまったらしい。



出現条件

D 26/4/16～D 26/9/23, D 27/4/1～D 27/5/26の期間内に、学芸、魅力、美術のレアメータが5以上あるとき、真コマンドを実行すると出現

Age:12 Birth:11/8
CV:桑島法子

ロリィ・コールウェル

春休み攻略スペシャル

あひでとレズリー

イベントタイトル	発生期間	発生条件
リス、本を結む	毎日 0/21 ~ 型名 3/31	期間内、好感度がかなり高い場合に、学園マントを受け取
神威で閉鎖	D 27/4/7 ~ 9/20 D 28/4/5 ~ 9/28	期間内、好感度がかなり高い場合に、神威でデート
表裏するライズ	D 27/4/7 ~ 9/30 D 28/4/6 ~ 9/28	期間内、好感度が少し高い場合に、復讐の場でデート
車で手袋をー	9/27/6/2 ~ 9/29 D 28/6/1 ~ 9/30	期間内、好感度がかなり高い場合に、旧日の道でデート

PICK UP イベント



**突然の出会い
赤い髪の少女**

発生条件は下を参照しよう。ドムファンが道端で主人公は、まさかしていたライズと邂逅。赤い、ライズに大きな感動はなかったが、彼女の口からは発せられたのは「あなた一匹だけ」という意外な言葉だった。



無表情というか、現実的というか、シニカルなまでに得たことをズバズバ言う。ときおり見える笑顔も、本出に笑っているかどうかとも疑問だ。そんなライズに気になるキミ。この恋は、そう簡単にには終われないぞ。でも、彼女を本出に笑わせることのできるのも、キミだけだということも忘れてないでほしい。

出現
条件

Age:15 Birth:2/28
CV:冬馬由美

ライズ・ハイマー

イベントタイトル	発生期間	発生条件
入浴する	随時	各コマンド実行時、主人公のHPが0になる、一騎打ちに負けることによる
離れかつかず	D 26/4/5 ~ 9/30 D 27/4/7 ~ 9/30	期間内、好感度がかなり高い場合に、迷子道でデート(D 28/24/6 ~ 9/28)
格闘大会に興奮する	D 27/1/5 ~ 9/31 D 28/1/5 ~ 9/30	期間内、好感度が少し高い場合に、格闘大会でデート(D 29/1 ~ 2/25)
道場で大人のデート	D 26/9/5 ~ 9/30	期間内に道場でデート(D 27/4/7 ~ 9/30、D 28/4/6 ~ 9/28)

PICK UP イベント



店員さんかと思ったらー?

D 26/12/24 ~ 027、28/10/1 ~ 1年内に、道場でアルバイトをする。両方(ピンチダ?)を覚えていながら、同じ店員のかと思ったら、手配りがお洒落で来店。彼女は、何かを探している様子だった。



職業がからかたの性格か、僅しく機やかな印象のティディー。少々マジメすぎる部分もあるけれど、ときには年上のお姉さんのように、ときには返っておけないような可愛らしい一面を見せたり、いろいろな魅力を持っている。そんな彼女と仲良くなりたキミは、まずは優柔不断を返上することから始めよう。

出現
条件

Age:20 Birth:5/17
CV:長沢美樹

ティディー・アデレード



ボーイッシュというよりも、男以上に堂々としたシブシブ。こう見えて、実は非常に繊細な心を持つ優しい一面を持っているのだが、無防備な姿に本心は透かされてくるのは結構なダメージ。二人は1クール前から仲良く遊んでみるのはどうだろうか?

出現
条件

D 26/5/7 ~ 9/27、D 27/5/5 ~ 9/26
D 28/5/5 ~ 9/26
期間内で馬場のパラメータが10以上のときに、再コマンドを実行すると出現する。

PICK UP イベント

突然、代われと言われてもー?



7月、27、28/10月上旬以降に、ボートレースのシミュレーション大会が開催される。この大会は、シブシブは本大会に出場するが、主人公は出場できず、大会の司会を務めることになる。

イベントタイトル	発生期間	発生条件
道場でデート	D 26/10/7 ~ 027/3/3	期間内(高年可月10日～翌年3月末日、D 29/2/25まで)に道場でデート
道場でお菓子を食べる	D 26/5/5 ~ 9/30	期間内に道場でデート(D 27/4/7 ~ 9/30、D 28/4/6 ~ 9/28)
道場で寝る	D 26/10/7 ~ 1/29	期間内、好感度がかなり高い場合に道場でデート(高年10月1日～1月31日)
犬と戯れるシーン	D 26/9/2 ~ 9/30	期間内、好感度がかなり高い場合にビーチでデート(高年9月上旬～9月下旬)

ゼン・ペトロモロー Age:20 Birth:10/31
CV:新山志保



何かにつけてすでに主人公を年下扱いし、お姉さん風を吹かせるスー。もっとも理想だけは高い彼女の「オメガナ」に追いつけるのもそうでもないだろう。くやしから、キミがその理想の男になって、見返してやるのももしかしたら。

出現条件
 D26/7/24～9/2、D27/4/7～9/30、D28/4/1～8/30期間内、サブイベントのアルバイトを実行することで出現する。

PICK UP イベント

ブーケをキャッチして大喜び!



D26/8/5～9/30、D27/4/7～9/30、D28/4/8～9/28の3回中、好感度が少し高い状態で、サンディア神廟で会合させると発生。たまたま見守った結婚式、花嫁の投げたブーケを受け取ったスーは……

イベントタイトル	発生期間	発生条件
花を採ろう!	9年冬15	期間内、庭園でデート
清楚事故に巻き込まれる!	D27/10/6～年内	期間内、神宮でデート(10年10月上旬)
パシ量のお仕事	D26/12/24～年内	期間内、好感度が少し高い場合、パシ量でアルバイトを実行(D26のみ4/10～)
目の保養	D26/8/5～年内	期間内、好感度が少し高い場合に灯台でデート(D26以外は4月上旬)

スー・グラプトン

Age:22 Birth:4/23
CV:水谷優子

イベントタイトル	発生期間	発生条件
観てメダックが怪!	D27、28/6月上旬～年内	期間内、好感度がかなり高い場合に、森林区でデート
ブティックで!	毎年10月上旬～年内	期間内、好感度が少し高い場合に、ブティックでデート
観合で脅かそう!	D28/10/5～	期間内にズーイーが一晩でデート
仕事のお手伝い?	D26/12/24～年内	期間内、好感度がかなり高い場合に、レストランのアルバイトも実行

PICK UP イベント



嵐のアルバイター 転載する!?

「嵐のアルバイター」は、スー・グラプトンがアルバイト先で働く様子を描いたエッセイ。スーは、アルバイト先で働く中で、様々な経験を通じて成長していく。このエッセイは、スーの成長の軌跡を、読者に伝える貴重な資料となっている。



出現条件
 D26/7/24～D26/9/30の期間内、学校、魅力、信頼、からメアが10以上のときに、レストランでのアルバイトも実行すると出現する。

Age:19 Birth:7/7
CV:西村ちなみ

キャロル・パレッキー

一風変わったCFも見逃さないぞ!

★ローマでのロケを敢行した意欲作!

「ローマ」は、スー・グラプトンがローマで撮影されたCMの模様を紹介している。スーは、ローマの美しい風景の中で、様々なポーズをとり、視聴者の目を惹きつける。このCMは、スーの演技力と、ローマの魅力を存分に表現している。



★渋谷の街に23(×2)個の「目」が出現

「渋谷の街に23(×2)個の「目」が出現」は、渋谷の街に隠れている「目」の探検ゲームを紹介している。プレイヤーは、渋谷の街を探索し、隠れている「目」を見つけ出す。このゲームは、渋谷の街の魅力を存分に表現している。



春休み攻略スペシャル

とびきりエッセイ



片断 あー。へ、別にたくさん話したいから還りしたんじゃないのよ！が、動揺しないわね。

とときめメモリアル
ドラマシリーズ



とときめメモリアルドラマシリーズvol.2
彩のラブソング

発売中
AVG

ついに発売となった『彩のラブソング』。このゲームは、途中でゲームオーバーになってしまうことがないため、メインストーリー部分で詰まってしまうことはないだろう。ということで、本攻略はストーリーには極力触れずにミニゲームを中心にお届けする。また、サブキャラのサイドストーリー&ミニゲームも紹介していくぞ。

ギターゲームのしくみを大解剖!!

「Lボタンをばなせ!!」の表示

コードが変わるたびにLボタンを押し直さなくてはならないのだが、ずっと押し続けただと畫面の左上に「Lボタンをはなせ!!」が表示されてしまう。この間は間違えた演奏と判断されるので注意が必要だ。矢印の向きが同じでも、矢印ごとにLボタンを押し直すように心がけよう。

ボタンを押すタイミング

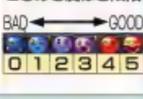
正しいコードを押さえた上で、ピックの真下に音符があるときにLボタンを押せば音が出る。このとき、正しく弾けなければ音符が勢いよく引っこぬけ、あらかじめ「見本演奏」でリズムをよく覚えておくのも大事だが、ピックと音符の位置を見ながら待つよりも早めにLボタンを押すとリズムに遅れないのだ。



顔マークのときめき度で演奏評価

うまく演奏できているかどうかの評価は、畫面の下にある顔マークを見ればわかる。この顔マークは演奏のときめき度を表しており、0〜5までの6段階があるぞ。うまく演奏するたびにこのときめき度は上がっていく。正しい演奏をしなかった場合は下がってしまうのだ。

ときめき度は6段階



Lボタン+方向キーでコードを決める

畫面の上に表示されている矢印の通りに、Lボタンと方向キーを同時に押さえることが矢印の役割だ。Lボタンを押しているでも、間違った方向キーを押さえて強くとミスになってしまうぞ。コードを表す矢印はわかりやすく色分けされているので、色で押さえるべき方向キーを覚えるのも効果的だ。

●色分けでもわかるぞ

- L+上ーピンク
- L+下ー青
- L+右ー黄色

ギターゲーム自体がストーリーの進み具合を左右するということはないが、やはりうまく演奏できると良い。なぜなら、演奏の善し悪しが新曲作りに影響するためだ。新曲作りは、バンド練習のときにギターゲームと同じ要領で練習に臨いてもらわないと進まない。実はストーリーに関係するのは曲作りの方だが、それをスムーズに進めるためにギターゲームは練習しておいた方がいいのだ。

演奏の善し悪しは作曲に関わる



□ちゃんと演奏すると...

ときめき度は以上の演奏すれば、練習のときの顔マークと同じくらいの高さを保つべきなので大丈夫なはず。

□ヘタな演奏だと...

顔マークからの教員があらえないので、新曲作りの進行が1日遅れてしまうぞ。

クリア後のおまけ

エンディングを迎えれば、クリア後のおまけとして「おまけ」モードが選べるようになる。本編で登場した「ミニゲーム」や回想シーンが見られる「アルバム」のほか、本編の放課後部分だけがプレイできる「放課後モード」もあるぞ。



この画面で「おまけ」モードを選択する。

ギターゲームのレベルアップでピックを獲得しよう!!

「おまけ」モードのギターゲームでは、ピックセレクトで演奏する際のピックを選べるようになっている。ピックは全部で8種類あり、本編と「おまけ」では取得できるピックが異なるぞ。セレクトできるピックを増やすには、本編・おまけ共通で演奏終了時にときめき度5の新マークを獲得すること。ピックの種類はギターレベルを上げているので、本編中ではときめき度5の新マークを取るとレベルが上がりますが、そのピックをゲットしたことになる。また、「おまけ」ではレベルを上げてときめき度5を取れば、そのレベルのピックが取得できるのだ。



この画面で、レベルアップしたときに新しいピックが手に入る。

ピックは全部で18種類

本編中	おまけ
コナミ	演劇部部長
黄色	ブレイヤー
チェック	紺結奈奈
クリスタル	秋穂みのり
バタフライ	古式めかり
黒玉	朝日奈夕子
赤X	如月未緒
白X	藤崎詩織
ブラウン	片桐彩子

片桐さんとの下校イベントは9種類!!

10月2日以降、下校時に美術室に行く片桐さんと一緒に下校できることになる。下校時には親密度を上げることができるし、いろいろなイベントを見ることもできるチャンスなのだ。その下校イベントは全部で9種類も用意されている。一緒に下校できる期間は限られているが、いつどのイベントが発生するのかはランダム。アルバムを埋めるためにも、何度もプレイして全種類制覇してみよう。



【写真】あ、きょうも、UP、期間のこころで動いて



【写真】あー、アホな、Just a joke

▲バンド練習が終わった後に「美術室に行く」の選択肢を選べば、片桐さんと一緒に帰ることができるのだ。

▼下校時に2人で歩くシーンでは、たくさん会話をして片桐さんとの親密度を上げていこう。



【写真】うーん、あの靴は、よくないわねえ

▲しばらく歩く下校イベントが発生。いろいろなパターンがあるので、ぜひ自分の目で確かめてほしい。

デート中ミニゲームのコツを伝授

10月5日のデートでは、片桐さんと一緒に「間違え探し」「写真コンテスト」「水泳ゲーム」の3つのミニゲームに挑戦することができる。ここでは、そのうちの2つに焦点を当てて攻略していくぞ。どちらのゲームも、基本的にはそれほど難しい技術は必要としないのだが、ある程度のコツを掴まないと成功することができないぞ。本誌を参考にしてミニゲームをクリアし、デートをより楽しいものにしてほしい。



【写真】君の字が綺麗でいい事じゃないの? Don't worry!

▲実況した1日を通すためにも、この2つのミニゲームは成功させようね。

写真コンテスト

中央広場で開催されている写真コンテスト。受付で参加を申し込みとポラロイドカメラを借りることができるぞ。このカメラを使って、中央広場内で片桐さんをモデルに撮影し、その写真の中から1枚を選んでコンテストに応募するのだ。何度も繰り返し行うことができるので、キミだけのベストショットでコンテスト入選を狙おう。



【写真】中央広場で写真を撮りたい人達をよぶよぶ

撮影場所は3カ所あるぞ



中央広場内どこをバックに撮影するかは主人公の自由。撮影場所は全部で3カ所あり、移動するには画面内に行きたい場所をクリックすればOKだ。コンテストに応募する写真を決するまでは、この3カ所は何度も往復できるぞ。すべての撮影場所を回ってから、コンテスト用の撮影場所を決めるのも可能だ。

方向キーとLRボタンでアングルを決めよう

撮影場所では、ポーズをとる片桐さんを見ながらフレーム内でのアングルを決めている。LRボタンで被写体の大きさ、方向キーで構図を決め、スタートボタンでシャッターを切れれば写真が撮れるのだ。ただし、目いっぱいズームアウトすると方向は変えられなくなるぞ。

ズームイン

ズームアウト



緑色のバー

主人公の許活量。これがないとゴールしなれないぞ。

黄色の▼マーク

主人公が泳いだ距離。右端にある赤い旗がゴールを示している。

▲キャラと呼吸をよく見て、泳ぎを止めた時にボタンを押すのだ。



▲息がなくなったがゲームオーバー。片桐さんに抱かれてしますと。

水泳ゲーム

泳ぎの速い程度も影響するぞ。



【写真】泳ぎの速い程度も影響するぞ。泳ぎの速い人ほど泳ぎが早いぞ。

室内プールで片桐さんが水泳になる条件として主人公に出すのが、この水泳ゲーム。○ボタンと◎ボタンを交互に押して、息が切れる前にプールの端から端まで潜水で泳ぎ切るのだ。何度も挑戦することができるので、是非とも成功させて水泳姿を拝ませてもらおう!



呼吸のボタン

ボタンを押すたびに肺活量を示す緑色のバーがグッと減るのだが、連打は禁物。飛び込み直進すると◎ボタンを押し、そのまま自然に泳ぎを止まさせる。その後は、矢速直前に○の点と素早くボタンを押すのを繰り返せばよい。つまり、主人公が進んでいる間はボタンを押さずにおいて、無駄な息を消費しないようにするのがコツなのだ。

お休み攻略スパンシャル
めざせ入選!!

おつかい

サブキャライベント

「彩のラブソング」では、サブキャラたちにそれぞれサドストーリー的な物語と、それにもなったミニゲームが用意されている。1人1人のストーリーは一本の筋が通ったものになっていて、何日間にもわたって進行していく作りになっているのだ。あくまでメ

インは片桐さんでのサブキャラたちのエンディングはないが、ボリューム感たっぷりのサイドストーリーミニゲームは「おまけ」の放逐モードで堪能してほしい。今回は詩織だけをピックアップして攻略し、ほかのキャラは紹介だけにとめておくぞ。

▼放逐後、いろいろなところに行つてサブキャラたちと出会うおこ。



【原 稿】うん、もう帰郷は決まってるよ。一緒に帰つてみる？



「一緒に帰るよ。そしたら、じゃあね」

▲今回は設定しただけで、仲良くなるサブキャラと一緒に下校できる場合もあるぞ。



藤崎詩織

▶文化祭のポスターを一生懸命貼つていた詩織。寝返っているみたいだ。

文化祭の実行委員に選ばれた詩織は、毎日のように委員会のミーティングに行く忙しい日々を送っている。そして10月に入ると、文化祭のポスターを貼ったり屋外ステージの準備をしたりと、大変ながらも充実した仕事に打ち込むようになるのだ。しかし、文化祭の成功を第一に考える詩織の視点、邪魔を始める不良たちが気になる……。

主人公が詩織と話せるのは、授業が終わってから委員会が始まるまでの少しの時間だ。10月2日以降は、屋外ステージに足を運ぶたびに詩織には会えない。下に載せた詩織のイベントスケジュールを参照しながら、詩織のサイドストーリーを進めよう。ただし下の表の予定は、他キャラのイベントがある場合は翌日に振り替えられるぞ。

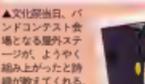


【原 稿】貼らなきゃ準備が間に合わない。準備はもう終わってるから。



【原 稿】詩織がポスターを貼ってる……

▼詩織と一緒に、自分たちが所属するステージを見学する主人公。



▲文化祭当日、バンドコンテスト会場となる屋外ステージが、ようやく組み上がったと詩織が教えてくれる。



【原 稿】穴かいよな。バンド大会ではあそこで演奏するんだね。



【原 稿】教の中庭の空気がいいんだね。夕暮りの空をのんびり見ると癒される気分も……

▲このように穴かいよなと困っているらしい。にやにやと穴かいよなと困っているらしい。

詩織のイベントスケジュール	
9/26	教室であいさつ(この日は以降登場せず)
9/27	必ず教室にいる
9/29	教室にいない
9/30	教室にいる(70%の確率)
10/1	移動中、ポスターを貼る詩織に遭遇
10/2	移動中詩織と会い、一緒に屋外ステージを見に行く
10/3以降	必ず屋外ステージにいる。(移動中30%の確率で、廊下か中庭で遭遇)ここで「実行委員の仕事の進み具合」と「気になること」を聞くとお不良組が来たとき、「おまけ」のイベントが開始される
不登校の翌日	番長から果たし状がくる。校内で武器を探した後、番長殿に突入(休日をさむ場合はその翌日)



如月未緒

▶文化祭に所属する如月さんは、放逐後は毎日のように文芸部活動で文化祭の準備に専念していた。ある日主人公は、体育館で演劇部

部の報告を先読している如月さんを見かけ、セリフをすっかり覚えてしまっていることに驚かされた。そんなとき演劇部の1人がケガをしてしまい、文化祭への出演が難しいという話を耳にする。そこで如月さんは、主人公の提案に後押しされるように代役で立候補するのだ。セリフを覚えていたこともあり、演劇代役には抜擢されて喜ぶ如月さんだったが、思わぬ試練が待ち受けていた……。



【原 稿】おトクさん、今日はお前が演劇部の代役……

▼文化祭当日、演劇部の練習会場に主人公が来たとき、如月さんは、演劇部の練習を先読している。



【原 稿】演劇代役として入っているお前、おトクさん、お前さん……

♪振り付けゲーム♪

決めポーズがうまくできない如月さんの上達を助けるために、一緒に練習するの♪の振り付けゲームだ。部長のお手本を覚えて、練習時間以内に正しい順番でボタンを押さなくてはならない。難易度が調整されるぞ。



▲決めポーズの練習を先読している。難易度が調整されるぞ。

♪RPG不良戦♪

この不良戦では、RPGのような戦闘画面に切り替わる。主人公は攻撃と防御のコマンドをうまく使つて戦うよ。



攻略のポイント

敵は攻撃に必ずサブクラスが先。光ならたすきで防御し、HPを温存しながら攻撃しよう。敵の攻撃は4秒間隔だが、主人公は3秒間隔なので、落つて入力すれば大丈夫。ちなみに、負けても実行委員が助けてくれるぞ。

●防衛の効果

自分のHPを5%回復させ、攻撃を受けた場合ダメージを1/3に減らす。

●戦闘中の詩織の役割

「やめてっ！」
敵ターンのときランダムで、その回の敵の攻撃をキャンセルさせる。

「大丈夫さ？」
主人公のHPが半分以下のとき、ランダムでHPを15%回復してくれる。



紐緒結奈

▼このときの紐緒さんの目は泣いてらいた。

科学部の部長さんは、自慢のレーザー砲を文化祭で実演する際に爆発。町道彦の第一歩を踏出すことを待ちに待っていた。しかし、文化祭の展示が「くだらない」レーザーアートだと聞いて館を飛び出してしまう。主人公の勧めで電話に接続することになる紐緒さんだったが、電話の表示も「くだらない」ゲームだと知って……



【展覧】 ああ、美しいわ、これレーザー砲を撃つまで待たされたのだから……



【展覧】 レーザーで絵を描くなんて、どうして思いついたの……



【展覧】 あん、どうもあんまりアツクなくて、おぼろげに目覚めた感じが……

▼「くだらない」の表示は、このゲームの隠しメッセージ

▼「くだらない」の表示は、このゲームの隠しメッセージ

♪スタークラッシュ♪

電脳部の入部条件のために、紐緒さんが分てプログラムしたというSTG。電脳部部長によるようになった紐緒さんと話すと、このゲームをプレイさせてもええぞ。かなりシンプルなものにハードな内容になっている。練習用に高度なテクニックを必要とするので、生き残るのは至難のワザだ。



朝日奈夕子

ある日主人公は、好闺蜜の紹介で帰宅部の朝日奈奈さんと知り合う。彼女は文化祭の特別イベント「漫オ大会」に、親友の古式さんと出番予定。しかし古式さんの順話が忙しくて、なかなか一緒に練習できない。主人公は、朝日奈さんから連絡に古式さんの代わりの練習相手とさせられてしまう……



【展覧】 夕ちゃん、練習の準備はいいかな？



【展覧】 夕ちゃん、練習の準備はいいかな？



▼ツッコムについて真剣なミーティング中。やっぱり定番でしょ？

▼朝日奈さんの代わりを頼む

▼朝日奈さんの代わりを頼む

♪漫オゲーム♪

朝日奈さんと選手の練習に入ると、漫オゲームが始まる。朝日奈さんがボク役で主人公がツッコミ役だ。朝日奈さんのセリフを聞きながら、相棒ツッコミを入れていく。使うボタンは○と△だったが、ボクに合わせて相棒とツッコミのボタンを、タイミングよく押し分けなければいけないのだ。



【展覧】 夕ちゃん、練習の準備はいいかな？



古式ゆかり

▼カニス館の前のベンチで一人編み物をしている。

文化祭にバザーで参加することになったテニス部。この部で所属している古式さんは、趣味を生かしてバザーに出展する編み物を一手に請け負っていた。主人公はその手伝いをする事になり、部活前に2人の共同作業が始まった。そんなとき、編み物のライバルが見える……！



【展覧】 編み物してる……



【展覧】 よろしいですか？



【展覧】 編み物してるって、あんまりか、やってみませんか？

▼「天宮さん」は、このゲームの隠しメッセージ

♪編み物ゲーム♪



古式さんに編み物を教わったり、バザーに出ずマフラー作りを手伝ったりするときに登場する編み物ゲーム。R1→O→L1→O……とボタンを繰り返して押し、マフラーを編んでいくのだ。いかに早く正確にボタンを押せるかが問われるゲームだ。古式さんより早く編めるように頑張ろう。



秋穂みのり

サッカー部代表として次々バンドコンテストに出場することになったみのりちゃん。彼女はなぜ主人公に対して敵対心を抱いており、ライバル宣言をしにやってくる。あのりちゃんが怒っている理由は、どうやら主人公にあるらしいが主人公自身は見えない。主人公の質問に再々「吹奏楽部の威力を得て返え撃つ」と言い続けて去ってしまう彼女を激し、主人公は誤解を解くために吹奏楽部室に向かう。なぜ、あのりちゃんは怒っているのか、そして嫌々ながらもバンドコンテスト参加を決意した理由とは？



【展覧】 ああ、夕ちゃん、練習の準備はいいかな？



【展覧】 ああ、夕ちゃん、練習の準備はいいかな？



【展覧】 ああ、夕ちゃん、練習の準備はいいかな？



▼みのりちゃんのいる吹奏楽部室に行っても、冷たい言葉を浴びせられてしまうのが……



【展覧】 すごく好きよ、あんなのいいところ

▼バンドコンテストの予選ステージで、一生懸命に歌うみのりちゃん。もちろん、実際に彼女の歌声を聞くことができるのだ。



みつめて ナイト

キミが描く純愛ドラマゲーム

コナミとレッドカンパニー初のコラボレーション作品「みつめてナイト」剣の時代を舞台に、あなた自身が描くストーリーに待ち受けているものは？最後に、あなたが手にするものは？「恋愛と純愛の違いって何だろう」その答えは、きっとこの中で見つかるはずです。

好評発売中 6,800円

【収録ソフト】PlayStation 4/5対応ソフト「みつめてナイト」



【メーカー】コナミ・ゲーム・エンターテインメント



コナミ株式会社

北海道コナミ株式会社/東北コナミ株式会社/関東コナミ株式会社/埼玉コナミ株式会社/神奈川コナミ株式会社/愛知コナミ株式会社/中部コナミ株式会社/大塚コナミ株式会社/兵庫コナミ株式会社/中国コナミ株式会社/四国コナミ株式会社/九州コナミ株式会社/中央コナミ株式会社

本社/〒105-8501東京都港区有明3-1-1

ネッ
♡



 東京ゲームショウ'98春 | 会場:幕張メッセ (日本コンベンションセンター) 展覧ホール1~8/開催日:3月21日(土・祝)・22日(日) 10:00~17:00 |

※詳しくは別冊の「おかけ付け」を参照してください。コナミホットライン 0120-086-573  受付時間:平日 9:00~23:00(祝祭日を除く) 10:00~12:00(土・日) 1:00~5:00(夜間サービス) 24時間受付サービスは別途料金がかかります。
※最新情報はコナミファンクラブ(会員登録2~4月発行分まで) 東京 03-3436-2277 大阪 06-456-0477  インターネット 情報サービス ホームページアドレス <http://www.konami.co.jp/> www.konamier.net



世界中がサッカーで熱狂する'98年。 藤崎、虹野のサッカー応援グッズ登場です。

5.28
ON SALE



CP665 ときめき SOCCER Tシャツ

胸にエンブレムのついた
おしゃれなTシャツです。

CP665-666

ときめき SOCCER Tシャツ

●サイズ/フリーサイズ ●素材/コットン100%

メーカー希望小売価格 各 **2,800円** (税別)



CP666 ときめき SOCCER Tシャツ



CP670 ときめき SOCCER バンダナ

使い道が広い! バンダナは何枚あってもうれしいね。

CP669-670

ときめき SOCCER バンダナ

●サイズ/H250×W350mm

メーカー希望小売価格 各 **1,200円** (税別)



CP669 ときめき SOCCER バンダナ



CP672 ときめき SOCCER タオル

いい汗がいたら、サッカーウェアの
ちびキャラタオルをどうぞ。

CP657-668

ときめき SOCCER タオル

●サイズ/H820×W350mm ●素材/コットン100%

メーカー希望小売価格 各 **2,000円** (税別)



CP668 ときめき SOCCER タオル



CP664 ときめき SOCCER キャップ



CP663 ときめき SOCCER キャップ

フロントにワッペンのついたおしゃれなキャップです。

CP663-664

ときめき SOCCER キャップ

●サイズ/フリーサイズ (アジャスタタイプ)

●素材/コットン100%

メーカー希望小売価格 各 **2,500円** (税別)

ミニサイズながら、とても精巧にできたピンズです。

PINS COLLECTION



Shiori Fujisaki

CP671 ときめき SOCCER ピンズ

PINS COLLECTION



CP672 ときめき SOCCER ピンズ

CP671-672

ときめき SOCCER ピンズ

● 韓国7色 ● 台紙付

メーカー希望小売価格 各 **500円** (税別)

© KONAMI

● 発売日より商品の仕様、デザインは変更になる場合がございます

ときめき♡わくわく♡キャンペーン

「メモリアルコレクションVOL.4」「ときめきスタンプシート」で特製「金庫カード」「金庫シート」を当てよう!

好評発売中の「メモリアルコレクションVOL.4」あるいは「ときめきスタンプシート」
に同封されている応募券5枚1口で、お店では買えない22巻を使用した豪華「金
庫カード」「金庫シート」を抽選で各2,000名、合計4,000名様にプレゼント致します。

締め切り '98年5月29日到着分有効

※詳しくは、対象商品内の応募要項をご覧ください。 ※デザインは、変更する場合がございます



金庫カード



金庫シート

キャンペーン対象商品



CP413

メモリアルコレクションVOL.4

● 2巻 / 300円

● 4巻 / 300円

● 5巻 / 300円

● 6巻 / 300円

● 7巻 / 300円

● 8巻 / 300円

● 9巻 / 300円

● 10巻 / 300円

● 11巻 / 300円

● 12巻 / 300円



CP414

ときめきスタンプシート

● 4巻 / 100円

● 5巻 / 100円

● 6巻 / 100円

● 7巻 / 100円

● 8巻 / 100円

● 9巻 / 100円

● 10巻 / 100円

● 11巻 / 100円

● 12巻 / 100円

コナミ株式会社
〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

商品に関するお問い合わせ

03-5561-0111

フリーダイヤル 0120-086-573

0120-086-573

0120-086-573

0120-086-573

0120-086-573

0120-086-573

インターネット情報サービス

http://www.konami.co.jp/cp/cp3.html

http://www.konami.co.jp/cp/cp3.html

http://www.konami.co.jp/cp/cp3.html

http://www.konami.co.jp/cp/cp3.html

http://www.konami.co.jp/cp/cp3.html



020-0397

4・11
発売予定

[parasite eve]

パラサイト・イヴ

EVEの悪夢を解き明かす

パラサイト・イヴ 攻略ガイド

電撃Play Station特別編集 予価 本体950円+税

原作：藤原隆雄、キャラクターデザイン：藤原隆雄、シナリオ：藤原隆雄、監修：藤原隆雄

電撃が一冊わかりやすい!

電撃が解き明かす「パラサイト・イヴ」。見やすく、その謎に何をすべきかがすぐわかるフローチャートやNMCCごとの難い方のコツなど、アヤと君の手助けとなる最高の書!



今年も強い味方が
やってきた!

'98-'99年完全版 電撃ウラワザ王

電撃ウラワザ班特別編集
予価 本体1,350円+税

4・18
発売予定

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合わせ▶03・5280・7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ <http://www.mediaworks.co.jp/>

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

ザ・ディーパー

DPSのソフトレビューは3部構成。Part1では結構のソフトをピックアップして、4人のレビューがそれぞれの視点で評価。Part2は、本誌での担当ライターが、そのジャンルに精通している人間が評価を担当します。そしてPart3では、レビューとプレイをきろったソフトを紹介していきます。



個性のなっぺキャラクターが人気の3D対戦格闘AC T3第3弾。アーケードからの移植だが、P9高オプティマル変換も充実している。

レビュアー紹介	
目録器具	本誌コラムでもおなじみのゲームクリエイター。大抵の記事はゲームへの愛が溢れること。
つるつる中村	冷静かつ鋭い視点でゲームを斬るベテランライター。アーケードやパズルにも詳しい。
みでゆん	PC/O3好きの女性レビュアー。ハードなコメントをプレイ感したままにレビューする。
うさぎ	クールなレビュアーがモーターの権威的ゲーム。ただしギャンブルと賭博には熱くなる。
がんの字	ファンタジー系のゲームが得意な職人肌のライター。趣味は20世紀の時代劇。
TAC+	ゲームとPCの両面だが、メカニックとハードとさんど人気が見事なまやうなライター。
トワフ西谷	難解なSL/4コマ系、オヤジゲーム、オールドマイティにこなすテクニシャン。
みゆ	RPGや育成系ものならおまかせの女性ライター。愛する作品をモットーとする。
まなぢい	どんなジャンルもOKだが、野球やバトルは強者がブラス。『でずん』が口癖。
城イトム	“知識”をテーマにゲームのプレイに熱入る。熱血派ゲーム。STG、ACTが得意。
ゆがマン	床を生活の拠点とする元祖派レビュアー。アニメや音楽系には特にこだわりを持つ。
ごり	「ロックマン」シリーズを愛し絡めては10年。少年の心を知る。ACTに熱入る。
うさぎ	毎日「うさぎうさぎー」いかなりハードなものでOKの超ベテランゲーム。
森こじ	強、弱手を決め込まない開明の性格が好む。ギャルゲーにもかなり開眼するらしい。
小若	ほこっくすと永遠にプレイし続けるゲームジャンキー。特にP/O3にはおなじみ。こがん
ゆがマン	高ゲームソフトまでオールドジャンルOKのオヤジ派超ベテランライター。声がでかい。
みゆ	海外特約の御仁。ゲームに熱ける情熱は、海外も石強く燃や上方。



岩崎啓真
ウォルフ中村



書くところがなかったのでもう一度に書き直しますか。
「鉄拳3」はアーケードマニアに書かせると、当たり判定などが若干違うため、アーケードでは入った敵が入れなかったりするそうです。僕はアーケードをやりたいだけじゃないので、そんなのはさっさとわかってほしいです。まあおまかせ。

いよいよプロロボも登場。昨シーズン、私が愛用している?チームの難しいうちは見事なまやうに正攻法で挑む。期待を裏切ってくれちゃったプレイヤーと絡めどおり決して「原罪以上」ではない(笑)の活躍をしていくのがベストです。ははは、今年もどんなシーンに登場するんでしょうか。

お、かわらぬゲーム3の面白さを述べているので、ちょっと最近のがんが面白いかも。というも、ゲームの主人公もなくなって「あれもこれもやらせよう」という事案が頻りに見られるようになってきたらどうですか。これだけで既にゲームの娯楽の価値が下がってしまっていること? かなり疑問。

「電撃」レビューアースと、これはOPが誇るその道のスペシャリストたち。Part1の4人目、Part2のソフト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、得意ジャンルは真の10人、が期間に際しては、詳しいプロフェッショナルのレビューアース紹介を御覧くださいね。

100%がついても難くない完成度。さすがに改善などはアーケードと見比べれば、はっきり違いがわかるが、単体プレイしている分にはほとんど気にならない。さらに、その問題をおぼえずに余るようなオプション、おまけなど、ほとんど文才がある。は、なぜあんなにいう、今はコンシュームでの価格から遠くさを感じにくかったため、だが、なんにしてもオススメ高であることは絶言できる。

95

格闘が受け付けた新システムが入ったため、前作以上に新しい(既知/既知)が楽しめるようになった。格闘は高いし、コンシュームならではのオリジナルモードも豊富に用意されている。C.Dの読み込み時間も短いのと、外人を使うと格闘が少し強くなる。コンシュームでも格闘に勝つなら、ジョイスティックとあっては、業務用とまったく同じ感覚でプレイできるだろう。格闘動作のボタンを調整できるのも、

100

いや、オープニングもエンディングC.Dのオヤジの書き込みはビックリです。表裏まで細かく作り込まれていて、ドキッとしました。ゲーム内容のほうも、アーケード版と間違えさうなくらい、すごい(良い)でかいです。ただC/OのROMランダムがちょっと気になるみたい。P9版オリジナルのフォースモード

95

前作までは、しっくりなくて手をつけてなかったけど、「3」はアクションの素晴らしさをひきかて遊んでみました。至、アクション後のほろけは、これのだから見て「3」のモーションは、他の格闘を許さないレベルです。相手との対戦が、一瞬も怠らなくておかないことと、1人で戦ってみたいのが、あまり好きじゃないけど、コンシュームでは、それもいい文才じゃない。巻数を言ううまいし、

95

[TAC-C]



大運動会に向けて
あかりの
特訓は続く!

ハル小ガスリーテス
大運動会
中野友貴

表紙
& 巻頭カラー

エルフを
持つモノたち

矢上 裕

好評連載

爆れ!ハンター/SHADOWS OF SPAWN/
EAT-MAN/機動少年ナオキ/銀河戦国群雄伝ライ/
いただきっ青平!!/HAUNTEDじゃなくしょん/
ア・リトル・ドラゴン/OZN オェス/シーバス1-2-3/
レイラ&レイ/魔狼王烈風伝/みずほちゃんNONSTOP!



読切

ショートコミック

悠久幻想曲

2nd Album

宮須弥

豪華読み切り2本立て

あの人気ゲームをコミック化!

電撃コミック
ガンガン!

5月号 3月27日発売 特別定価160円!



特別
読切

**デビル
サマナー**

御祇島 千晶

電撃コミックス



TRUTHはどこにあるの…!?

宮須弥、風上 旬をはじめとする豪華作家陣が
「悠久」の世界を描く、公式コミックアンソロジー

悠久幻想曲 2nd Album
公式コミックファンブック

4月27日発売 定価：本体660円+税

好評
発売中

悠久幻想曲 公式コミックファンブック①②

定価：本体 各660円+税

©1997 Starlight Marry・Media Works, Inc. ©1998 ATLUS ©1996 AIC/IP ©1997 AIC/IPC PIONEER LDC・テレビ東京・AEON

発行・メディアワークス 発売・主婦の友社

お問い合わせ ▶ 03-5280-7550 [主婦の友社特販部]
メディアワークスのホームページ → <http://www.mediaworks.co.jp/>

オリジナルグッズ披露宴

作品名:クロノア下じき
作者:ことぶき留斗(愛知県)

PSが好きな気持ちでグッズ作りを通して披露しちゃうこのコーナー。今号は、ことぶき留斗さんが作ってくれた「風のクロノア」の下じきを紹介だ。ラミネート加工されている絵もセンスがよく、クロノア好きなら誰でも欲しくなってしまう作品に仕上がっているぞ。

希望者にプレゼント!

ここで紹介している「クロノア下じき」を抽選で希望者5名にプレゼントする。欲しい人はハガキに自分の住所と「クロノア下じき希望」と書いて、下の応募先まで送ってね。抽選の結果は、Vol.76で発表予定だ。

応募先▶DPSコンシウム・グッズ頒布所
しめ切り▶4月15日消印有効

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式種目であるブロック当選を含む
正賞金と賞品を支給されるけど、このとき
に賞金の代わりに「グッズプレゼント
獲得優先券」を希望できることが決
定! この券は、グッズプレゼント必

勝時にハガキに貼っておくと、賞品先
で当選させてもらえるという、超便利
なアイテムなのだ。ゲームの裏面に
のいない人は、上手な方に「券を手
に入れて」とお願いするの75までぞ。

挑戦者募集中 初心者も大歓迎! キミも参加してみよう

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら5文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録(内容は種目ごと異なる)」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「1回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや意見などを付けてくれるのも大歓迎。使った攻略法の解説も聞かせてね。

申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう(意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として使えなくても認めているぞ)。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール

1人の人が複数の種目に参加していても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために「編集部から連絡の上で」証拠になるメモリーカードを送ってもらうからね(確認後に返却するぞ)。封筒で複数の申請をまとめて送るのもOKだ。

新登場! 鉄拳3 ~タイムアタック~

ルール

「タイムアタックモード」でオールクリアするまでのタイムを競う。使用キャラは、初弾状態から使える誰でもOK(使用キャラの制限は今後決めていく予定)。

申請記録

「鉄拳3・ルール①」と明記して、「タイム/使用キャラ」をハガキに書くこと。余裕があるなら、攻略に使った技についての解説も聞かせてね。

日本最強の称号は誰の手に?!



募集中 グランツーリスモ

ルール

「Gran Turismo」モードのタイムトライアルの中の「Grand Valley Speed Way」で「トータルタイム」を競う。車種、チューンナップ、セッティングは自由。

申請記録

「G」ルール②と明記して「トータルタイム/ラップタイム/使用車種/ATかMTか/使用したコントロール」を書こう。リプレイのセーブもお忘れなく。

急げ! バイオハザード2

ルール

クリア後に表示されるタイムの早さを競う。使用キャラ、使用武器などの制限はなし。クリア記録はセーブできないので、記録の証拠はビデオテープで保管しておく。

申請記録

「バイオ2」と明記して「クリアタイム/使用キャラ/クリアアケラ(キャラクター名を含む)/セーブ回数」を書こう。上位位は、後日ビデオを送ってもらうぞ。

しめ切り▶5月6日消印有効

しめ切り▶4月1日消印有効

DPSならではの「特別集計部門」も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに準じた7部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同じ、同じ年の日本人一を目指すのぞ!

男子小学生

小学生(小学生以下で0K)の男子のみなら専用の集計部門。申請記録の裏面に「★特小」と書こう。

男子中学生

中学生(中学生以上で0K)の男子のみなら専用の集計部門。申請記録の裏面に「★特中」と書こう。

女性小学生

小学生(小学生以下で0K)の女子のみなら専用の集計部門。申請記録の裏面に「★特小女」と書こう。

女性中学生

中学生(中学生以上で0K)の女子のみなら専用の集計部門。申請記録の裏面に「★特中女」と書こう。

女子小学生

小学生(小学生以下で0K)の女子のみなら専用の集計部門。申請記録の裏面に「★特小」と書こう。

女子中学生

中学生(中学生以上で0K)の女子のみなら専用の集計部門。申請記録の裏面に「★特中」と書こう。

女性一般

上記の女性(小/中/高生など)のみなら専用の集計部門。申請記録の裏面に「★特女」と書こう。

挑戦の受け付けは…

〒101-8305 (株)メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコンシウム」係まで

掲載予定:4月1日消印有効まで▶Vol.76で発表

参加者が50人以上なら1位に8,000円、2〜5位に3,000円、599〜290人1位に5,000円、2〜5位に3,000円、199〜50人1位に3,500円、49〜20人1位に500円、40名以下は上位20名以上の順位より10段階外、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜170位、171〜300位、301〜500位、501〜800位、801以上の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつ2,000円も支給。下記にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位には毎日獲得チャンスも多くなるぞ(参加19人以下の場合は賞金なし)。

報酬



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▼高嶺 カツサトさん：全員でチョコボに乗ってきたような、騎手仕度も違って、楽しそうです。



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲東京 三ツ葉さん：リンゴがおいしくてスゴイです。この2人って強いんでしょうかね。でもきつこうして学校に行くこともあるような気が。主人公が女の子のようで……(笑)。それにしてもレイジの顔は、どこか哀れも感じていますよね。ああ、それゆえなのかもしれないけど、普通に学生生活のボタンを止めてみてはいかがでしょうか?



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



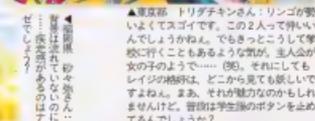
▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



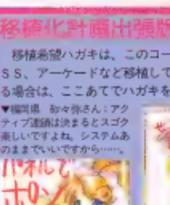
▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



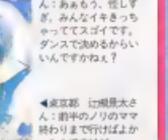
▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



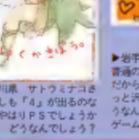
▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



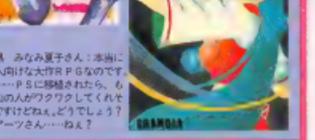
▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」



▲高嶺 紗夜さん：「あんなに可愛らしい人種で、こんなに面白くて……」





勝利は正義かそれとも悪か!?

トランスフォーマー ドーンウォーズ

3D

シューティングアクション

発売中

価格: 5800円 (税別)

TVアニメーション!
全国テレビ東京系にて
絶賛放映中!!

- 生体形態から戦闘ロボット形態(トランスフォーマー)へ、両者のコボロボロの身体が再現!
- オーブ独自のオンスの戦術により、3D空間でも各種な攻撃が可能!
- ストーリー内には、さまざまなアイテムがあり、ミッション遂行をサポート!
- トランスフォーマー個々の性格差を活かし、多彩なミッションを切り抜ける!



一おもひは文化
タカラ

〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
2D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。
Takara Co., Ltd. 1998
Produced in association with Hasbro Interactive.

たのしさいっぱいタカラのホームページ <http://www.takaratoys.co.jp>

ダイバイザー!
でさらに大活躍!

MODYVISOR

TEL: 03-7035-1171
03-7035-1172
03-7035-1173
03-7035-1174
03-7035-1175
03-7035-1176
03-7035-1177

※価格は希望小売価格です。

タカラの商品は
こども商品券で
プレゼントがおすすめです。

TAKARA

電撃 PlayQuestion

ブレイクエスジョン

1998 HOW TO WIN

死へのカウントダウンが始まってしまいうるゲームをプレイし続けるアナタに贈る攻略ページ、それが電撃ブレイクエスジョンです。今回も、お腹いっぱい読んで深い攻略をお届けいたします。最後までごゆるりどうぞ。

©1997 カナダエレクトロニクス株式会社

チョコボの不思議なダンジョン

長らく続いた攻略も今回でいよいよ最終回。そこで、これまで秘密にされてきた「チョコボ」の最強装備「チタン」シリーズの合成法を公開!



今回は合成順とかまでを用いた合成のみを扱っているが、リザイクボックスでもさまざまな合成が可能だ。これまでに紹介した際の合成に加え、オールドカードとコンフェクターで選ばれるアイテム、手強い敵と商家で奪った、といった現象が確認されている。いろいろと試してみると楽しい。(MAX)

発売中
価格: 9,800円
商品番号: MC111プロダクト

最後のアイテム"チタン"シリーズを徹底紹介!!

アイテムファイルの最後の空白を埋めるアイテムのついでに明らかになるのは「チタンのツメ」と「チタンのクラ」。すべての面でトップクラスの性能を誇る、チョコボが最強の装備アイテムだ。

両者ともに最強の本の装備をレベルアップすることで生み出される。ユウはどうやら、監督の中村氏と開発ディレ



クターの青木氏がゴルフ好きであることと関係があるように(笑)。ゴルフクラブも昔はウッド(木)だったのが現在はチタンに進化しているしね。

■チタンのツメ(NO.54)

攻撃力 99 ツメのツメのレベルを最高値にした時、8,000の98までアップさせることで生み出される。最強の攻撃力を持つうえに、攻撃の成功率、クリティカルヒットの確率なども高い。ちなみに完成後のレベルは1に戻る。

■チタンのクラ(NO.56)

防御力 99 本ノクラのレベルを最高値にした時、8,000の98までアップさせることで生み出される。最高の防御力を持つことに加え、ATバーを短くするボーナスも持つ一躍の防具。ちなみに完成後のレベルは1に戻る。

■名刺アイテム大紹介!!

これまでのおさらいを省いて、合成で生み出されるツメとクラをピックアップ。いずれも優れた性能を持つアイテムだけに、さらなる合成のベース、あるいはベースアイテムに能力を付加するための合成素材としても役立つ。自分のプレイスタイルにマッチするオリジナルアイテムを作ろう。

■ナチュラルクロー(NO.41)

攻撃力 38 火、氷、雷、風の4属性を売った時、24,000の98までアップさせることで生み出される。最高の攻撃力を持つうえに、ATバーが満タン時に攻撃を行うと、攻撃の成功、不成功を問わず経験値をランダムでもらえる。

■スナッチクロー(NO.52)

攻撃力 99 アディショナルクローのレベルを800にした時、1,040の98までアップさせることで生み出される。最高の攻撃力を持つうえに、ATバーが満タン時に攻撃をヒットさせると、チョコボのHPが回復することがある(※2)。

■サークルクロー(NO.34)

攻撃力 28 マルチプルクローと一緒か、1,280の98までアップさせることで生み出される。4つの属性を付加されたクラを、それぞれ合成して作り出す。一例を示すと、①氷のクラと木のクラを、融合のタネを使って合成する。②木のクラと木のクラも融合のタネを使って合成。③そして、①②で作ったクラを合体のタネ(融合のタネ)を使って合成する。これで完成となるのだが、いかにせん防衛力はかなり低い。このクラを合成で作りたいなら、その特効能力の「完全な属性能力付与」だけを、チタンのクラなどの防御力の高いクラに付加させよう(※3)。

■リフレッシュクロー(NO.53)

攻撃力 99 いしゃのツメのレベルを最高値にした時、1,040の98までアップさせることで生み出される。最高の攻撃力を持つうえに、ATバーが満タン時に攻撃をヒットさせると、チョコボのHPが回復することがある(※2)。

■ナチュラルメール(NO.28)

防御力 30 ナチュラルローと一緒か、24,000の98までアップさせることで生み出される。最高の防御力を持つことに加え、ATバーを短くするボーナスも持つ一躍の防具。ちなみに完成後のレベルは1に戻る。

■クロスクロー(NO.33)

攻撃力 28 オーダークロー2つを、合体した時、1,440の98までアップさせることで生み出される。前後左右の敵を同時に攻撃できる。ちなみに、攻撃力などの基本性能は、ベースとなったオーダークローとまったく同じ。

■パワークロー(NO.44)

攻撃力 45 大黒のツメ2つを合体のタネ、または融合のタネを使って合成することで、ツメのレベルに応じて攻撃力にボーナスポイントが加算されるが、攻撃をミスする確率が上昇してしまうのが難点。

■マルチクロー(NO.42)

攻撃力 36 オーダークローとアーククローを合体した時、1,780の98までアップさせることで生み出される。前後左右の敵を同時に攻撃することが可能。モンスタースタイルに置かれたときなどに便利なツメ。

■ドラゴンメール(NO.31)

防御力 74 かめのこうらのレベル、1,440の98までアップさせることで生み出される。ATバーを短くする、攻撃の成功率を高める、レベルに応じて防御力にボーナスが加算されるなど、非常に優秀な防具。



①1: ツメ、クラ、オーダー、サドル、ウイングの各ローを合成する場合は①終了時に「魔法のアイテムの付与」の特効能力がつかないためである。このツメを他の魔法のアイテムでつくった場合の属性は①でも示す通りである。②: ナチュラルロー、③: リフレッシュローのいずれのツメのレベルも1に戻るという設定がある。④: 火、氷、雷、風のクラを合成する場合は④で、⑤: ⑤終了時に「魔法4属性付与」の特効能力がつかないためである。このクラを他の魔法のアイテムでつくった場合でも④と同様の効果(属性付与)する。⑥: ナチュラルメール完成。

チョコボの不思議なダンジョン

©1997 カナダエレクトロニクス株式会社

プリズムコート



単なるギャルゲーではない、育成SLGとして非常によくできている「プリズムコート」だ！ 多彩なシナリオ展開も、このゲームの大きな魅力の1つだろう。今回はあかり、早苗、理央の3人のデータをバッチリ掲載！ 番号と合わせれば、6人全員のシナリオをクリアすることも可能なので、しっかり設定して欲しい。(P)

「プリズムコート」の連載攻略第3回！ 今回はあかり、早苗、理央の3人のキャラ別イベントを完全網羅した。しっかりチェックしてね。

発売中 ▶ ¥5,800 ▶ 選手権/ファンディスク(FFPS)
 対応OS ▶ MG17(Windows)

あかり、早苗、理央ファンの皆さま、お待たせしました!!

育成SLGとしては珍しく、マルチシナリオという概念がある「プリズムコート」。そのゲームはプレイヤーの進め方によってシナリオとエンディングが変わってくるのだ！ そこで第3回目の攻略となる今回は、あかり、早苗、理央の3人のキャラ別イベントの発生条件を完全公開するぞ。キャラ別イベントは、マルチシナリオと密接なつながりがある重要なイベント



●このページから始まるイベント表を参考に、狙った女の子のシナリオを楽しもう。
 ●あかりは早苗、理央の攻略性も生かした、面白いのがた。

表の見方			
●タイトル タイトルの裏に (O/N) とついているのがシナリオONイベント。(O/F) についでいるのがシナリオOFFイベント。(必) とついでいるのが強制発生するイベント(必)とついでいるのが強制発生しないイベント(必)であることを示している。なお、発生しやすさのものは、発生条件が違うだけでイベントの内容自体は同じ。	●発生シーン そのイベントが発生するシーン。基本的にあまり詳しくする必要はないが、「休日」や「学校」等は、何日でも起こりうる行為は発生しない。なお、「全国大会」の場合は、あらかじめ必ず大会で優勝し、全国大会に招待されておくる必要があるで発生する。	●その他の条件 誕生日、発生シーン以外で、そのイベントを発生させるための必要な条件。これを満たしていないと、強制発生するイベントは発生しない。中には、他のキャラクターがONになっていると発生しないイベントもある。その中には特に注意したい。	
●誕生日 イベントが発生する日時で、この部分の数字は、誕生日/日という順番で表している。なお、西暦は実際のゲーム中に表示されることはない。また、誕生日は1年がかり(1回)は発生し、10月21日(早苗)や10月22日(早苗)は、10月21日(早苗)や10月22日(早苗)で発生する。	●シナ 1人の女の子が関わっている場合は、その女の子のシナリオがONになっている必要もある。また、その場合は必ずシナリオがOFFになっていることがあり、なにかある場合は、シナリオがON/Fでなくてもかまわないことを表している。	●ラブNO. 「ラブ」の欄に○がついているのは、イベントグラフィックがあることを表している。一度見ればグラフィックは「A/B/R」以降に記録される(ただし、「必」や「F」をクリアしていないと見られない)。また、「F」の欄の数字は、イベントリストのナンバーに対応している。	

高橋あかり

ちくはくな能力と、ロリな外見に似合わぬゆさ(そしてものすごい甘党なところ)が魅力のあかり(8)。彼女のストーリーは、基本的にナツキに非常によく似た熱血モノ。だが、そのイベントやセリフの編み込みに、スポロに張らず、さまざまなアニメのロケイが盛り込まれているのだ。真剣にギャグをやると、ドタバタスポーツモノのノリが存分に楽しめるぞ。また、ほかの女の子のシナリオでは完全に悪役でタカビーの2倍強。その彼女があかりのシナリオのときだけ、非常にいやつとして登場するという意外な演出(?)も見逃せないぞ。



▲あかりの特別服装「後ろの木除で「あかり」している中絶産の姿も可愛らしい(文)



▲あかりの特別服装「後ろの木除で「あかり」している中絶産の姿も可愛らしい(文)

タイトル	誕生日	発生シーン	シナ	その他の条件	ラブ	NO
元気っ子	97/11/15~	下校中	-	あかりが「好き」以上	-	81
甘い蜜の恐怖	97/12~ 98/2(※1)	学校中	-	あかりが「好き」以上とのとき、1/100の確率で発生(※2)	○	95
悲しみのあかり	98/1	船大会後	-	あかりとナツキがアタッカー、好意度最高があかりのとき、船大会で優勝する	-	82
//	98/3	全国大会後	-	あかりとナツキがアタッカー	-	82
あかりの価値は(ON)	98/4/2	練習中	-	「悲しみのあかり」が発生済みで、あかりの好意度がナツキ以上	-	83
パワーリストO指令	条件参照	スケジュール入力後	○	あかりの価値は「の登道」以降	-	84
あかりが見た流星(必)	条件参照	下校前	○	「パワーリストO指令」が30日以上経過	-	86
テキセツな方向(OFF)	98/8	船大会後	○	船大会で優勝できず	-	108
// (OFF)	98/8	全国大会後	○	「燃え尽きた流星」が未発生	-	108
// (OFF)	98/1	船大会後	○	船大会で優勝できず	-	108
// (OFF)	98/3	全国大会後	○	「アガリ熱」が未発生	-	108
デビュー！デビュー！	98/8	全国大会前	○	あかりが見た流星」が発生済み	-	87
燃え尽きた流星	98/8	全国大会中	○	全国大会で、準決勝まで進む	-	88
激闘は思い深かく	98/8	全国大会後	○	「燃え尽きた流星」が発生済みで、準決勝で負け	-	89
あかり！明日のために打て	98/3/1~ 20	練習中	X	あかりのF値40以上	-	80
ずれ違う兩名	98/10~ 98/3	下校中	○	ナツキとあかりの友好度50以上	-	90
ギブスを試せ	98/10	練習中	○	「燃え尽きた流星」が発生済み	○	91
跳べ、ガンバレ	98/11	休日後	○	「ギブスを試せ」が発生済み	○	92

※1: 船大会12月15日(早苗)と12月16日(早苗)に発生する可能性あり。※2: ほかの女の子のキャラ別イベント「あかり」の「あかり」のイベントで発生する

Q: ゲーム中、アイテムを手に入ることがあるようなんです？
 A: はい、いくつかあります。一番簡単に手に入るものは、慣れた時計です。これは、最初の3回女子高校と練習試合を終えたら入手することができます。これを持っていくれば、R2ボタンを押すことで50巻を手取りできるようになり、けっこう便利ですよ。

攻略
コラム

1. 必殺技

試合中、非常に頼りになる強力な必殺技の数。使ったらHPとF I Gを大量に消耗してしまうが、ここ一番というところでは、ボルトゲットの手段として有効（中には、いずれライバルたちに破られてしまう必殺技というものもあるんだけど……）。だから、どの必殺技も覚えておくようにって、前大会や全国大会といった大会で覚える率が変わってくるということも過言ではないのだ。ただ、

必殺技の中には、特定の女の子のシナリオがONになっている場合は覚えられるけど、習得に複雑な条件が必要となるものも多い。そこで、ここでは必殺技を覚えるために必要な必殺技獲得イベント（キャラ別イベントと一般イベント）を表にしてみた。参考までで紹介し、一般イベントリストと各女の子のキャラ別イベントリストと一緒に活用しよう。また、イベントで習得しない必殺技中にもある（50時「不慣れな必殺技たち」参照）のだが、それについては直接、獲得条件を記載している。



必殺技	習得日	獲得条件
縮襲スパイク	97/8/29	一般イベント「結業、進志」で習得
フックンボード	96/1	一般イベント「You Know フックンボード」で習得
クロスシュート	96/1	一般イベント「必殺技Xを脱走・その3」で習得
遠距離ジェットスパイク	96/8	あかりイベント「あかりが見た流星」で習得
ゼットカウンター	96/7	一般イベント「新技と開発」で習得
ローリングサンダー	96/8/29	一般イベント「必殺技は大放電Ⅰ・その2」で習得
SPローリングサンダー	96/8	右の「SPローリングサンダーを習得しろ」を参照
フックンバウ	96/10	休日「図書館に出かける
ジェットストリーム	96/1/22-96/2/29	あかりイベント「鳥を見た」で習得
トリプルランサー	96/2	一般イベント「衝撃！トリプルランサー」で習得
ソードライジング	96/1	休日「図書館に出かける
サイコクワック	96/4/29	ナツキイベント「NO.4を逃さない」で習得（※3）
サイコブレイザー	96/4/29	ナツキイベント「NO.4を逃さない」で習得（※4）
ライトニングブレード	96/1	一般イベント「至上最強の剣技」で習得
ツインブラスター	96/5/16	聖果イベント「葉・その2」で習得
ジェットスクランダー	96/8	あかりイベント「ジェットスクランダー発進」で習得
スクランダークロス	96/8	あかりイベント「三人目の適格者」で習得
プリズムスパーク	96/8	一般イベント「ワールド必殺技競走」で習得

SPローリングサンダーを習得しろ!

段階的に強化されていく、非常に特殊な必殺技。格差スパイク、基本型となる縮襲スパイクこそあつという間に破られてしまう弱い必殺技だが、2年目の合戦で覚える強化型その3「ローリングサンダー」は2年目に鮎川と当たるまでは完全無敵（3年夏の大会では、得たですら破つちゃうけど）だし、最終進化型のSPローリングサンダーは鮎川以外には破れることはない。習得条件は、ローリングサンダーを覚えていた状態で、女の子たちを合計5回以上倒し気負えばいい（どの女の子でも可）。この条件を満たすと、黒崎先生にぶんどられてSPローリングサンダーを習得できるのだ。ちょっとイヤかな?



▲SPローリングサンダーを覚えるためには、ローリングサンダーを覚えておくことが必要だ。

※4年11月、習得を5回以上倒し気負いしなくてはならない。精神付に、こちらのワケがわかり。

タイトル	発生日	発生シーン	シナ	その他の条件	クラ	NC
さらば、まぶたの技	96/12	下校中	○	「誰べ、ガンバ!」が発生済み	-	93
人待ち少女と白い雪	96/12/25	下校前	○	好感度最高があかり(赤色に「好意」以上)で、中西先生とクリスマスを通す	○	85
風を見た(必)	96/1/22-96/2/29	下校中	○	「さらば、まぶたの技」が発生済み	○	94
アカリ独走	96/3	全国大会中	○	全国大会で、決勝戦まで進む	-	96
脅威の超天才	96/3	全国大会中	○	全国大会で、決勝戦まで進む	-	97
自分のミスを振り返れ(OFF)	96/3	全国大会後	○	全国大会で優勝	-	107
優勝へのシナリオ	96/4	スケジュール入力後	○	無し	-	98
人生劇場	96/4	下校前	○	「優勝へのシナリオ」が発生済み	-	99
人生劇場・その2	条件参照	練習中	○	「人生劇場」が発生後	-	99
必殺の0.1秒	条件参照	スケジュール入力後	○	「人生劇場」から30日以上経過	-	100
ジェットスクランダー発進(必)	条件参照	スケジュール入力後	○	「必殺の0.1秒」から30日以上経過	-	101
三人目の適格者(必)	条件参照	スケジュール入力後	○	クロスシュートを習得して、「ジェットスクランダー発進」が発生後（※5）	-	102
マイボール、朱に染めて	96/8	全国大会前	○	ジェットスクランダー習得済み	-	103
ジェットGO! GO! GO!	96/8	全国大会中	○	全国大会で、準決勝まで進む	-	104
ジェットGO! GO! GO!・その2	96/8	全国大会中	○	「ジェットGO! GO! GO!」が発生済みで、全国大会で決勝戦まで進む	-	104
決戦、大会最終日	96/8	全国大会中	○	全国大会で、決勝戦まで進む	○	105
壇上のヒロイン	96/8	全国大会後	○	全国大会で優勝	○	106
壇上のヒロイン・その2	E/D後	—	○	「壇上のヒロイン」が発生済み	○	106



※3/1つ目の選択を誤りか習得できる。※4/2つ目の選択を誤りか習得できる。※5/理系とあかり、理系とナツキの両方選択がそれぞれ可能。

Q: 属性リーダーってなんですか? それと、どうしたら入手できますか?

A: 練習試合で予備編劇に勝つと入手することができます。これを持っている状態で、試合中にL2ボタンを押すと、劇本方針シナリオの選択の動きが一日続いた。これを持っているからといって発射有利になるということもありません。単に試合観戦が楽しくなるというくらいでしょうか。

笹沢早苗

優しく物静かで、非常によく気がつく女の子。早苗。基本的に誰とも仲がよく、チームの潤滑油として動いてくれる彼女のストーリーは、なんと悲劇系！ 你が面白いという彼女の設定を最大限に生かした(？)、これまたスゴい男の王道を行くものといえる。また、最後の場合に勝つか負けるか以外にもエンディングの分岐条件が設定されていて、ほかの女の子たちとはちょっと違うゲーム展開が楽しめるようになっているぞ。



▲早苗のタイプは「おとなしくて賢い女の子」。勝負には熱心だが、実は優しい女の子なのだ。



●早苗が「おとなしくて賢い女の子」タイプ。勝負には熱心だが、実は優しい女の子なのだ。



タイトル	発生日	発生シーン	シナ	その他の条件	クリア	NO
早苗のバレー一直線	9/7/10 3/11	練習中	-	特別キャラガナツキ	-	109
バレー、楽しいのさ	練習中	下校中	-	「早苗のバレー一直線」が発生済みで、早苗が「好き」以上	-	110
思い出がいっぱい	9/7/12 9/2/10	登校中	-	早苗が「好き」以上とのさ、1/100の確率で発生(※7)	-	112
楽しき挑戦	9/7/12 9/2/20	下校中	-	1月の都大会で優勝し、早苗が「好き」以上	-	113
//	9/7/10 3/11	下校中	-	6月の都大会で初優勝し、早苗が「好き」以上	-	113
会場はどこや	9/7/3, 9/8/8	全国大会	-	全国大会に初出場	-	114
ひとり雨中	9/7/6 9/8/8	休日・公園	-	早苗が「好き」以上	○	115
蛍の住む川	9/7/15 9/7/18	休日後	-	練習日で早苗と出会う	○	111
勝利と敗北の軌跡	9/7/8	全国大会後	-	早苗がセッターで、曹峰・あかり・建夫シナリオがOFFとのさ、全国大会で2勝以下	-	117
不吉の予感(※8)	9/7/9 9/7/10	練習中	-	「蛍の住む川」が発生済み	-	116
早苗倒れ!	9/7/11	練習中	-	「不吉の予感」が発生済みで、特別キャラが早苗以外	○	118
心配する医者たち	条件参照	練習中	-	「早苗倒れ!」の翌週以降	-	119
心配する医者たち・その2	条件参照	スケジュール入力後	-	「心配する医者たち」が発生済み	-	119
嘘と沈黙(ON)	9/7/12	練習中	-	「心配する医者たち・その2」の1週間後	-	120
変身	9/7/3	全国大会中	-	曹峰が登場済みで、全国大会で準優勝かベスト4	-	121
秘密はひてる!? (OFF)	9/7/3	全国大会後	-	全国大会で準決勝に進めない	-	133
命の洗濯を(OFF)	9/7/3	練習中	-	全国大会で優勝	-	132
ガラスの心臓	9/7/4/5	スケジュール入力前	○	早苗がセッターで、嘘のシナリオもONになっている!	-	122
愚かなる指導者	9/7/5/15	休日前	○	「ガラスの心臓」が発生済み	-	123
悲しき生と死の間で	条件参照	スケジュール入力後	-	「愚かなる指導者」の翌日	○	124
再発、神よ……	9/7/6/20	練習中	-	「悲しき生と死の間で」が発生済みで、特別キャラが早苗以外	-	125
サカエ目撃す	9/7/6	全国大会中	-	全国大会で1勝する	-	126
第三会場の悪夢	9/7/6	全国大会中	-	全国大会で準決勝まで進む	-	127
早苗包囲網を破れ!	9/7/6	全国大会中	-	全国大会で準決勝まで進む	-	128
早苗包囲網を破れ!・その2	9/7/6	全国大会中	-	準決勝が決まり、どちらかの得点が7点以上のときにタイムを取る	-	128
最後の勝利者	9/7/6	全国大会後	-	「早苗包囲網を破れ!・その2」が発生済みで、全国大会で優勝	-	129
死に至る病、そして…	9/7/6	全国大会後	-	「早苗包囲網を破れ!・その2」が未発生で、全国大会で優勝	-	131
黒崎病院303	E/D後	-	-	「最後の勝利者」が発生済み	-	130

攻略コラム

ここでは、この「プリズムコート」のウラワザを2つ紹介するぞ。どちらのウラワザも、ゲームをより深く味わうために使える、非常に楽しいものなのだ。ぜひ一度、試してもらいたい。もしがすと、これ以外にもウラワザはあるかも? ないかやなやっぴり。

1. カラオケモード

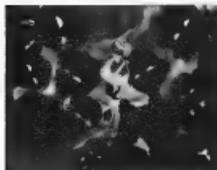
オープニングゲームを予約付で開けるモード!(簡単にイベントCDがサウンドで流れる)。やり方は、名輸入力画面で「COM」からと入力し、「1」にカーソルを合わせて○ボタンを押す。後は適当に名前と誕生日を入れて決定すれば、カラオケモードに入れるぞ。

2. 好意度

このウラワザは、ゲーム開始時から女の子の好意度が低い状態にすることができるといふもの。やり方は、名輸入力画面で「COM」からと入力し、「2」にカーソルを合わせて○ボタンを押す。もし自分の好きな誕生日と誕生日を入力して決定するだけだ。

宗田理央

バレーの実力はチーム随一ながら、誰にも心を配らず、1人我が道を行く理央。自分についての過去を語らず、そして誰とも馴れ合おうとしない彼女の態度には、実は理由があった……。理央のシナリオは、彼女が自分のつらい過去を克服し、チームのみんなと一体となるまでを描いた青春ドラマ風のもの。理央のライバルである司、そしてチームメイトの協力を得て、理央の心を開くことができるか？ それほプレイヤーの手に乗けられているのだ。



▲「理央」というものよりも、大好きの理央を失った理央。このときから彼女は変わった。



タイトル	発生日	発生シーン	シナ	その他の条件	クリア	NCI
理央の作りしもの	01/12-06/2(※9)	高校中	—	理央が「好意」以上の場合、1/100の確率で発生(※10)	—	148
気になる彼女は超新星?	06/1/10-17	高校中	—	友好度最低が理央以外	—	162
孤独なコート上	06/1/10-17	練習中	○	友好度最低が理央	○	135
関係崩壊(ON)	06/1	部大会後	—	友好度最低が理央で、理央の好意度が0以上の場合、部大会で優勝できず	—	138
思い出プレイバック	06/2/20-23	下校前	○	「孤独なコート上」が発生済み	○	137
理央、心のむこう	06/4-06/5	下校中	○	特になし	—	136
君にも笑顔があつてる	06/4-06/5	休日・練習場	○	特になし	○	139
水面下からの調整	06/6	練習中	○	特になし	—	140
速すぎる速い(OFF)	06/7	練習中	○	6月の部大会で優勝できず	—	160
〃 (OFF)	06/8	練習中	○	「再会、リオとツカサ」が発生	—	160
〃 (OFF)	06/8	練習中	○	「リオが弱くなる」が発生	—	160
再会、リオとツカサ	06/8、06/9	全国大会前	○	理央の好意度5以上	—	141
言えない! リオの秘密!	06/8	全国大会後	○	「再会、リオとツカサ」が発生済み	—	142
ちょっとだけいい予感	条件参照	スケジュール入力後	○	「再会、リオとツカサ」から90日以上経過	—	143
報告は肖像	条件参照	スケジュール入力後	○	「ちょっとだけいい予感」から14日以上経過	—	144
セント=レミーの使者(※11)	06/11-06/12	休日前	○	特になし	—	145
静止した時の中で	条件参照	下校中	○	「セント=レミーの使者」が発生後	○	146
真琴とマコト	条件参照	スケジュール入力後	○	「静止した時の中で」の2週間後	—	147
ほっときやいものに甘い罠	06/1	練習中	○	理央と香純の友好度4未満	—	149
香純! 理央に衝撃のトス	06/3	全国大会中	○	特になし	—	150
リオが弱くなる	06/3	全国大会後	○	全国大会で優勝できず	—	151
トラウマにさよなら(OFF)	06/3	全国大会後	○	全国大会で優勝する	—	159
育てナツキ! リオよりも強く	06/4/17-	下校中	○	「リオが弱くなる」が発生済み	—	152
涙	06/5/15	下校中	○	「育てナツキ! リオよりも強く」が発生済み	—	153
涙・その2(必)	条件参照	休日前	○	「涙」の翌日曜	○	153
回る世界	06/7/21	合宿中	—	好意度最高が理央で、さらに「好意」以上	—	134
取り戻した時間	06/8	全国大会前	○	特になし	—	154
準決勝に敗る!	06/8	全国大会中	○	全国大会で準決勝まで進む	—	155
瞬間、心重ねて	06/8	全国大会中	○	特になし	—	156
ライバル再び	06/8	全国大会後	○	全国大会で優勝	—	157
告白より愛を込めて	ED後	—	○	「ライバル再び」が発生済み	○	158

【ちょっと攻略】印号の一般イベントリストの中で??なのか?にまついた条件があったの覚えてるかな? ここで、その条件を公開するぞ! 全イベントを制覇したい人は、しっかりチェックしておこう。「軍のバラン」は、一度も全国大会出場していないこと。

……「真闘ファイター」は、好意度最高が香純のときに1/100の確率で発生。「散歩する学生」は、部大会に一度も優勝していないこと。「散歩する学生・その2」は、「散歩する学生」が発生した次の日曜日に発生。わかっただけかな?

ポイント Q & A

Q: ほかにはアイテムはないんですか?
A: 実はまだあります。休日にコートへ行き、誰にも会わなかったときに限り、2/3の確率でグリーンXというアイテムを手に入れることができます。試合中、タイムアウトを取ったときにH PとF I Gが減っているとき自動的に使用され、H PとF I Gともに全回復するという超絶レアアイテムなのです。

※9: 部大会で「超新星」になるには「超新星」の条件を満たす必要がある。※10: ほかの女性のキャラクター「アスカ」も「超新星」になる可能性がある。

ガンダム・ザ・バトルマスター2

「ガンダム」に用意された8体の隠しMSの使用条件を大紹介！
さらに、使用条件を満たすためのコツまで伝授しちゃおそ！！



これまでの対戦対戦A C Tでは味わえない痛快バトルが楽しめる「ガンダム・ザ・バトルマスター2」。今回紹介する8体の隠しMSが使用可能になれば、さらに面白くなること間違いなし！
条件を満たすまで「あ〜」とため息がたたり、記事を見逃すはずば〜と達成できるはずなので、がんばってほしい。(つゆ)

発売中 ▶ ¥9,800 ▶ バンダイ
[E]BACT ▶ MCI[F]ロクソ/AC[DUAL SHOCK]/2P対戦可

隠しMS8体&使用条件達成までのコツを大紹介!

なんと、この「ガンダム」には、8体の隠しMSが存在するという事実が明らかになった。今回はそれら8体の隠しMSの使用条件を紹介しつつ、必殺技のコマンドなども併せて大公開！ また、下の表を見ればわかるように、隠しMSの中には全ステージクリアなど、使用条件が困難なものもある。これらの条件を満たすために、各MSごとに効率的な良い戦い方やオススメ連撃技など、対戦に勝つためのコツも掲載しているのので、ぜひ参考にしてほしい。



RX-78

RX-78は、スピードやパワーなど攻撃ともにバランスのとれたMS。通常技がつかやしやすいので、連続技をペースに敵うことになる。ただ、ほかのMSに比べて必殺技の威力が少ないうえに超必殺技がないので、決め手欠ける部分がある。対戦は、この欠点をどう補うかがポイントとなるだろう。ちなみに、マークユリーー・プロムナードがパイロット。

技名	コマンド
ビームライフル	↓+↑+パンチ
シールドタックル	→↓+↑+パンチ
サーベル	→↓+↑+パンチ



隠しMSの使用条件一覧表

MS名	使用条件
ビグサム	イーシューモードで全ステージクリア
ノイエジール	ノーマルモードで全ステージクリア
サイコガンダム Mk.Ⅱ	ハードモードで全ステージクリア
ハイバランダム	ハードモードをノーコンテニューで全ステージクリア
ボール	最終から使用可能な状態ですべてのMSで全ステージクリア
赤ザク	タイトル画面でL1ボタン×4回、R1ボタン×4回、L1、R1、L1、R1、L1、R1、L1、R1の順にコマンドを入力
ガンダム	ハンマ・ハンマを使って全ステージクリアした後、ハンマ・ハンマがクインマンサ以外のMS専用でガンダムで出現するガンダムガンリヲを全ステージクリア
ガンダム	Zガンダムを全ステージクリアした後、Zガンダム・アカイ以外のMSを使用し、ランダムで出現するRX-78のツクリヲを全ステージクリア

赤ザク

ザク【】の外見が変わっただけという印象を受けるかもしれないが、実は高性能が大幅にパワーアップしており、ほかのMSと比べても決して引けをとらないほどの実力を備えている。また、必殺技などの攻撃方法はザク【】とまったく同じ。そして、まるでザク【】を使っているかのように、その性能に情れものも早いハズだ。

▶ザク【】とかわすロッド・ニコルカのパイロットを倒している。

技名	コマンド
ザクワシガン	↓+↑+パンチ
クワッパ	↓+↑+パンチ
ライジングタックル	→↓+↑キック
ビートホーク	→↓+↑+パンチ
クワッパスペシャル(劇中)	↓+↑+↑+パンチ



対戦で出た必殺技を隠しMSも使おう

隠しMSの中には、「ノーコンテニュークリア」など、使用条件が非常に困難なものがいっぱい存在する。ここでは、それらの使い方をまとめた各MSの効率的な良い戦い方やオススメ連続技(太い文字の部分)などを徹底的に紹介していくので、ちゃんとチェックしてほしい。また、これを足りがけり独自の戦法や連続技を生み出そう。



必勝のポイント その1

超必殺技の使いどころが肝心

超必殺技をヒットさせるチャンスを狙うものだが、ときには使い方を覚えてみよう。例えば、相手のアーマーゲージが残り少ないときは超必殺技で高ダメージという使い方もある。敵が弱く一対一と化した際には、超必殺技を使うタイミングが勝負を分けてくれる。常に状況を把握して使うように心がけよう。

必勝のポイント その2

ガードとスウェーを使いこなせ!

ガードももちろんのこと、スウェーやバリアを使いこなして対戦に有利に進めよう。スウェーは、自分不利な状況に追い込まれた場合など、敵のの流れを変えたいときに便利。バリアは、すべての飛び道具を防げられるので、遠距離戦では重宝する。またビームライフルなどのビーム兵器は、撃つことによって超必殺技でさえも射撃できる。

ザク【】

豊富な必殺技と多彩な連続技を持つザク【】。とくに空中へ進み上へつながる連続技がお手軽なうえに威力も高く、オススメだ。ザク【】はパンチ×2つづけてクラッカーやザクワシガンなどの必殺技を連続技に組み込める。また、超必殺技のヒットは、言い切り可能な状態で、一気にダメージを与えられるチャンスだ。

●超パンチ・しゃがみ必殺技×パンチ×しゃがみ必殺技×しゃがみ必殺技×クラッカー(ザクワシガンでも可)

ジ・オ

もっとも使い易いのは、威力が高くリーチも長い「隠し射」。この技自体かなり使えるが、下の連続技にもあるように通常攻撃から連続技に組み込みながらさらに強くなる。動きが鈍いので、いかにすばやく相手に接近するかが最大の課題となる。ダッシュやスラスタを使って相手に近づくといいだろう。そして、連続技を叩き込み、一気にダメージを与えるのだ。

●超パンチ×隠し射×超パンチ×ライフルスラスタ×隠し射×ライフルスラスタ

クインマンサ

エネルギーを消費しないうえに攻撃範囲が広いビームシャワーが使い易い。常に相手との距離をうまくこの技を生体しに攻め打ちする。ヒットしたのを見逃して打ち直すことも頻りに効果的だ。ちなみに、下の連続技はファンネル技のヒット中にメガビームキーンを出せることも可能。タイミングが難しいが使いればいかにグッと強くなる。

●ファンネル射出×ファンネル攻撃×機パンチ(ファンネル攻撃ヒット中)

ハンマ・ハンマ

リーチの長さから中間帯の戦闘をもっとも得意とする。通常技で相手を見逃しつづ、スキあらはにリアリッシュガンやハードボムなどの飛び道具で攻撃しよう。また、超必殺技のヒット中が遠攻で相手を倒すチャンス！ 超必殺技のヒット中にダッシュ、スラスタを使って相手に近づき、連続技を叩き込みたい。これだけでアーマーゲージの半分を奪える。

●超パンチ×しゃがみ必殺技×しゃがみ必殺技×機パンチ×ハードボム

DEAD OR ALIVE

PS LOVE YOU
WARRIORS CLUB

なんかつ「乳揺れ」や「コスチューム」など、オマケ要素ばかり目立っているゲームですが、格闘ゲームとしてのレベルもそこそこ高いです。基本的な部分は「VF」に通じるものがあるけれど、ハードボタニによる受け流しといった、独自のシステムも取り入れられているのです。(高ぶらぎの面白さの裏面でもうまき)

他機種版より、さらにパワーアップした「DEAD OR ALIVE」。
今回はよりゲームを楽しむための5つのウラワザを大紹介するぞ!!

発売中
PSEACT ¥5,800 トナメ
MC17(ボックス/ACIDUAL SHOCK)2

5つのウラワザで「DEAD OR ALIVE」をトコトン楽しもう!

対戦格闘を楽しむうえで、欠かすことのできない隠し要素。ここではそんな隠しキャラからしよとしたウラワザまで、5つの隠しネタを紹介するぞ。また、今回紹介するもの以外にも、このゲームの謎(??)ともいえるキャラクターの隠しコスチュームが存在するのだ。しかもPS版では、アーケードやサターンになかったものが数種類も用意されている。詳しい条件などはまだお教えできないが……と、そのく何でゲームをクリアするべし。



▲このゲームの中には、どう見ても格闘していないのあの番号のものではないのがあるぞ……

その1 ポスキャラ「ライドウ」を使う

使用条件

トーナメントもしくはタイムアタックモードを最初から使用可能なキャラ(全9人)でクリアすればOK。ただし、難易度はNORMAL以上で体力設定の変更は不可。なお、サウンドセ、タイム、コンティニューの制限はない。



▲ライドウは、ほかのキャラに比べて格闘時の威力が高いのだ。

▶格闘だけでなく、コンボも強力。まさにボスキャラにふさわしい格闘だ。

トーナメントモードの最後に表示される、ボスカラ「ライドウ」の上の使用条件を満たすと、そのライドウがトーナメントモードやV8モードなどで、すべてのモードで使用可能になるのだ。難易度と体力設定は初期設定から変更することはできないが、ラウンド数を1本にすれば比較的サクサクと進む。得意なキャラの場合にもよく、そうでないキャラの場合は、もう一度長いキック(→+K)を連発して戦うのがいいのだ。なお、ライドウには残念ながら隠しコスチュームは用意されていない。相ま。

その2 「EXTRA CONFIG」を増やそう!

対戦格闘などの細かい設定を変更できる「EXTRA CONFIG」。実は、一定の条件を満たすと設定できる項目が増えていくのだ。今回はその中から5つを紹介。もちろんこれ以外にもあるの、いろいろと探してみよう。



SAFETY ZONESIZE

タイムアタックモードを5分以内でクリアするか、ソフト稼働時間が1時間以上で選択可能。ステージのセーブ＆ロードやリザージングの成功率を向上させる効果がある。ステージアップでセーブ＆ロードにすると(↑)、なんてことも可能だ。

FIGHTING ORDER

トーナメントモードでクリアするが(キャラは指定不可)、ソフトの稼働時間が1時間以上経過すると自動的に変化する。トーナメントモードでFF00の発動する順番を3種(セーブ＆ロード、ラウンド、マニュアル)に変更できるようにする。

DANGER DAMAGE

サバイバルモードで1人以上以上連続で、ソフト稼働時間が1時間以上で選択可能。アンジャシーソフトでダウンしたときに発生するダメージ量を5段階に変更させることができるようになる。ダメージが大きくなるとアッと叫ぶようにダメージがく。

DANGER BOUNCE

組み手モードで連続9割以上を記録し、ソフト稼働時間が1時間以上経過すると選択可能になる。アンジャシーソフトでのウインドダメージを受ける時、度上がる高さも3段階に調整できるようにする。最も高くすればスリリングな感じに!

SYSTEM VOICE

かすみの使用時間が10000を超えたら、ソフト稼働時間が1時間以上経過すると選択可能になる。これは、ゲーム中のシステムボイス(対戦時などに流れるかすみ)をかすみ担当の声優・丹下飯女さんのものを代替できる機能。ファンにはうれしい!

その3 リプレイ巻き戻し機能

やり方

リプレイが始まる前に○ボタンと△ボタンを押せば止めておくと、○ボタンで巻き戻し再生。

その名の通り、リプレイを巻き戻して再度も見られるモード。また、決着がついた瞬間から押しっぱなしにしていると失敗するのだ。また、勝ちポーズによって△ボタンを押すと、またまた同じように注意しよう。この機能は、普段は見られないシングルでのアクションが見られるのでぜひ一度は試してみたい。しかも、○ボタンによる逆再生がけっとう嬉しいのだ。もちろんCOMDだけだけでなく、対戦時にも勝った時のコントロールでコマンドを入力すればリプレイが可能(2Pが勝ったなら2P側のコントロールで入力。負けた方がコマンドを入力してもダメ)。オマケ程度のモードなのであまり実用性はないが、パワークエストやカッパイイ後、無様な女が決められないような技で勝ったときに、相手に返す(無相に返す)に使えるのには驚く(笑)。

▶勝ちポーズによるまでなら、回復でリビードも 繰り返してあげるのも面白い。



その4 勝ちポーズをセレクトしよう!

やり方

勝ちポーズが始まる前にH、P、Kのいずれかのボタンを押しておくと、ボタンに対応したポーズを取る。

普段はラウンドで決まる勝ちポーズを、自由に選択できるというもの。ただし、キャラによっては?マークを選択できなかったり、対戦相手によって決まった勝ちポーズ以外選べない場合もあるのだ。また、このコマンドを入力してしまうと、パーフェクトで勝ったときのポーズが選択できない。なお、勝ちポーズ中に拳キーを右向きに入るとその方向に画面が回転するのだ。

その5 ポーズアイコンを消去

やり方

試合中にスタートボタンを押し、アイコンが表示されているときにセレクトボタンを押す。

なかなかいい角度でポーズをとって、まためで。すると、その巧みにように画面のアイコンを発火させてみるのだ。実は便利なウラワザ。



▲自分の使用可能なカッパイイ勝ちはポーズを覚えてしまおう。すると、お尻に入りの方がいいよね。



▲好きな角度でポーズをとって、まためで。すると、その巧みにように画面のアイコンを発火させてみるのだ。実は便利なウラワザ。

クロックタワー ゴーストヘッド

深まる謎、そして高まる恐怖……果たして僕は最後まで生き残れるのか？
今号では第2のシナリオをマップ&手順表で徹底攻略しちゃおう！

PS I LOVE YOU
WRITER'S COLUMN

下書きされた情報に拠っております。アイテムの「事件」は「受け(引き出し)」102号室(ロッカー)、「治療室(病棟)」「緊急扉」(「向かい(サイドテーブル)」)、「研究室(ロッカー)」、「104号室(ロッカー)」、「診察室(病棟)」、「他室(廊)」に隠されているぞ、探してみよう。(※以下)

発売中 ▶ ¥5,800 ▶ トレーナー
AVG ▶ MG(プロシット/AC(DUAL SHOCK対応))

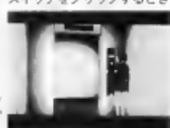
第2のシナリオ「白い檻」の攻略ポイントを総チェック

ホラーな世界をタップリと味わえる「ゴーストヘッド」。今号では2つ目のシナリオを、マップと最終攻略手順表で徹底攻略していくぞ。ちなみに、103号

室のサイドテーブルを傷の状態に調べたときに見つかる「引き出しのカギ」は、病棟奥まで使うことができる。ここでショットガンが手に入るぞ！

チェック1 ●エレベーターのスイッチ

エレベーターに乗りたときには、エレベーター入り口の左側にあるスイッチをクリックしよう。エレベーター内部では、扉に向かって右側にスイッチがあるけど、実はこのスイッチ、「2階行き」のスイッチと「1階行き」のスイッチが上下に並ぶように配置されているのだ。スイッチをクリックするときには、ちゃんと目的のスイッチにカーソルが合わせているか、よく確認しよう。



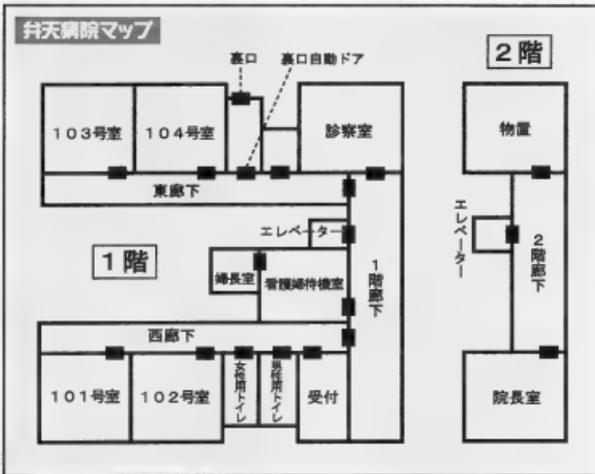
▶エレベーター内のスイッチは、上下に2つ並んでいる。見落とさないように！

チェック2 ●最終戦のコツ

「裏口のカギ」で「裏口」をクリックすると、イベントを経てシナリオ2の最終戦に突入する。最終戦では、ショットガンを使って次々と現れるゾンビを撃退することになるが、標準カーソルの合わせ方を知らないで、ちよっと歪められてしまう。ここでは、ゾンビの股間付近に狙いを付けると、カーソルを合わせられるはずなので、近づかれる前にとんどん始末してこう。



▶ゾンビに股間の股間付近を照らしたら、ショットガンが表示されたら、ショットガンで攻撃する。



シナリオ2「白い檻」最終攻略手順表

1	103号室	「白い檻」スタート。	12	1階の場所	拳銃を手に入れたら、ゾンビを撃退する(階)。
2	東廊下	裏口自動ドアをクリック(壁)・女性の声を聞く。	13	2階廊下	物置のカーブを使って、物置に進む。
3	1階廊下	逃走状態になるのでゾンビを撃退する(※一度撃退しても、西廊下でもう一度逃走状態になる)。	14	物置	婦長をクリック(階)。 婦長の一番奥のガクタをクリック(階)→ドライバー入手。
4	診察室	扉元をクリック(階)。	15	院長室	院長をクリック(階)。 引き出しをドライバーを使ってクリック(階)→裏口のカギを入手。
5	女性用トイレ	左の個室をクリック(壁)・女性の声を聞く。	16	104号室	サイドテーブルをクリック(階)・女性の声を聞く(壁)。
6	104号室	洗面台をクリック(壁)・女性の声を聞く。	17	婦長室	机の上の書類をクリック(階)→ゾンビの股間を知る(※以降、股間を撃つゾンビの股間を止めるようになる)。
7	看護婦待機室	倒れている看護婦をクリック・足をつかまれるので倒す(押し込まれたら、首の逃走状態と同じような手順を使って撃退する)。 看護婦が倒れていない場所をクリック→物置のカーブを入手。	18	1階の場所	ミニコンサマを抱え直す。
8	1階廊下	エレベーターに乗って2階へ(壁)。	19	物置	婦長をクリック。
9	2階廊下	逃走状態になるのでゾンビを撃退する。 壁の状態と壁を会話する。	20	院長室	院長をクリック→イベント(撃退モードあり)に入る。
10	1階の場所	どこか手頃なところでミニコンサマを置く(カーソルでミニコンサマをつかみ、ロッカーや箱、引き出しなどをクリックすればいい)。	21	受付	院長をクリック(壁)・※会話シーンでは「Yes」「No」どちらを選んでもいい。
11	1階の場所	ゾンビと接触して壁の状態になる(※ゾンビは101号室などに閉じられている)。	22	東廊下	ミニコンサマを持った状態で裏口自動ドアをクリック。
			23	裏口	裏口のカギで裏口をクリック。 シナリオ最終戦が開始！

手順表の読み とりガイド

★「逃走状態」とはゾンビに逃げつけられている状態を指している。
★文中に「(壁)」とあるのは壁になった状態でのみ可能な行動を、「(階)」とあるのは扉になった状態でのみ可能な行動を示している。

★「攻略手順表」では触れていないが、暗い部屋では必ず、近くにあるスイッチを入れて電気を付けること(壁電をつけて、扉を開けるのはできない)。
★「事件」の入手できる場所は、上の「WRITER'S COLUMN」で触れているぞ。

ポイント Q&A

Q：壁から逃走状態になったとき、どこでゾンビを撃退していいかわからなくなって困っています。どの部屋のどこへ逃がればいいのでしょうか？
A：撃退可能なオブジェクトは、別の「ボス」・敵時特効の「イス」・女性トイレの「中央のトイレ(クリックすると扉を開くことができる)」の4つ、とくに「女子トイレ」のモップは何度でも使うことができるので実用です。

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

全 科 目	1年コース	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の基礎を全てマスターする1年コースです。
	2年コース	ゲームデザイナーからプログラマー及び2D・3Dグラフィックアーティストまで幅広く活躍できる、期間が長いほどスキルアップできる1年2学期制の2年コースです。
	3年コース	このコースは、3年間かけてかなり高度で体系的な技術から併せて修得することを目指す1年3学期制です。

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

全 科 目	1年・2年制 AM1000~PM4000	デザイナーの基礎からゲームキャラクターのデザイン及び3Dキャラクターのアニメーション技術と美術中心の授業体制で徹底指導。今人気急上昇の講座です。(1,2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

全 科 目	1年・2年制 AM1000~PM4000	アーティストの基礎から、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美術中心に徹底指導。3Dグラフィックデザイナーへ高度進出と個人芸人養成に特化した講座です。
-------------	-------------------------	---

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

全 科 目	1年・2年制 AM1000~PM4000	デザイナーの基礎から3Dグラフィック制作、人物の動きを撮影し、3D最新の技術「モーションキャプチャー」を駆使する最新の3Dグラフィック制作のエキスパート養成講座です。(2,3年コース)
-------------	-------------------------	--

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全 科 目	1年・2年制 AM1000~PM4000	ゲーム企画、シナリオを中心とし、ゲームの構成、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを軸とした体系的な養成講座です。(1,2,3年コース)
-------------	-------------------------	---

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全 科 目	1年・2年制 AM1000~PM4000	将来、ゲーム評論家、ゲームアーティスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方におすすめの体系的な養成講座です。(2,3年コース)
-------------	-------------------------	--

サウンドクリエイター養成講座

全 科 目	1年・2年制 AM1000~PM4000	サウンドクリエイター養成講座の1つとして、ゲームのサウンド制作からサウンドプログラマー、サウンドエディターまで、サウンド制作の全工程を学ぶ講座です。只今、大人気で1,2年コース
-------------	-------------------------	--

ゲームデザインクリエイター養成講座

全 科 目	1年・2年制 AM1000~PM4000	プログラマーは言うまでもなく、ゲームのアイデアを立案して自分自身でゲーム制作の全工程を学ぶ講座です。シナリオとプログラミングを両方学び、ゲーム制作の基礎から1,2年コース
-------------	-------------------------	---

98年卒業生内定者達:セガ・エンタープライゼス/ソニー・コンピュータエンタテインメント/トラス/コンパイル/ベック/日本ファルコム/FSC/コスモコンピュータ/プロフェス/セリクス/インターミテッド/ロジック/ネクサスインタラク/ライトニングデジタルファクトリー/アルファ/セリクス/その他多数



伝説の又、伝説の伝説を!

〈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お電話下さい。只今学校見学会実施中!

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(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お電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- 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
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

毎週(月・木)夜/火/金/18:30~21:00 開講場所(代々木)

入学費無償付開始! (お問い合わせ) ☎03-3370-2720

速報! 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 永井輝章くん
このたびは、海外よりお仕事をいただきました。このたびはゲーム会社、キレキレとやらに在籍の貴重なおかけとなりました。又、同じ夢を携って仲間に出会えたこと、自分自身も大きく成長することが出来たこと、何より自分自身に誇りを持って、このたびは3Dグラフィックアーティストを目指し、将来はゲームデザイナーを目指していかたいと思います。



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、3Dグラフィックアーティストとして、入社して1年3ヶ月の間に、様々なゲームの制作に携って貢献することが出来たことに感謝いたします。また、ゲームデザイナーとしてのスキルを磨き、将来はゲームデザイナーを目指していかたいと思います。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 藤木 亮くん
このたびは、1年間で、エンタープライゼス社より内定いただきました。これに感謝いたします。また、この間に学んだ多くのスキルや知識、これまでに学んだことが、今後の人生で役に立つことだと思います。今後はゲーム業界で活躍したいです。今後はゲーム業界で活躍したいです。今後はゲーム業界で活躍したいです。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 深瀬山あずささん
このたびは、1年間で、エンタープライゼス社より内定いただきました。これに感謝いたします。また、この間に学んだ多くのスキルや知識、これまでに学んだことが、今後の人生で役に立つことだと思います。今後はゲーム業界で活躍したいです。今後はゲーム業界で活躍したいです。今後はゲーム業界で活躍したいです。

企画・シナリオライター兼発行者 女性プログラマーも続々誕生!

サイキックフォース
PSYCHIC FORCE
オリジナルビデオアニメーション

LD&VC
第1巻

通販価格各7140円

VC:SHVA-1019 LD:SHLA-1019

第2巻

1998年5月発売予定

制作:新井素子 脚本:高橋留美子
監督:高橋留美子 演出:高橋留美子

新作 5種

ダイヤルズオブデスティニー ①のまなみ ©NAMCO LIMITED

カバー各ゴールド・シルバー有
購入の格指して下さい

ハイブリッドテレカ 通販価格各2100円



クリアバインダー 通販価格:各630円



サイキックフォース
オリジナルドラマCD **4/11日 全巻発売**

通販価格:3000円

① カルロ:中村大樹 レジーナ:福島芳子
② ガデス:大友龍三 ウェンディ:永上恭子
③

©1998 NAMCO LIMITED

悠久幻想曲2nd Album * * * * * **新編コミックアンソロジー**

テレホンカード (全11種類) 通販価格:各1200円

クリアファイル
通販価格:1050円

ジグソーパズル 通販各価格:1050円

① MEET ② PLAY
※全2種類 (各108ピース)

通販価格:各1000円

女神異聞録ベルソナ4
表紙:沢内幸代

新作ハイブリッドカードコレクション

通販価格
1箱
各5850円

通販での購入
単位は1箱単位
とさせて頂き
ます。

7冊漫画

トゥール・ラプストーリー マウスパッド
通信価格:各1570円 (全3種)

**Pioキャロットハ
とらこま112**

ハイブリッドテレカ
通販価格:各2100円
※それぞれゴールド・
シルバーがあります
ご注文の際は、こ
ちらをお選び下さい。

トゥール・ラプストーリー
クリアファイルセット(3種1組)

平塚 審美 天相子 香央

通販価格:各1000円

トゥール・ラプストーリー3
表紙:ユナトリア

TVCM放映中!

熱沙の霸王ガンターラ 4/10より毎週金曜日深夜:00~(WOWOW)

時空転抄ナスカ 4/6より毎週月曜日深夜:15~(テレビ東京系)

GAMERS

池袋店 TEL:03-3581-0000 FAX:03-3581-0001
新宿店 TEL:03-3561-0001 FAX:03-3561-0002
秋葉原店 TEL:03-5621-0001 FAX:03-5621-0002
京町店 TEL:03-5621-0001 FAX:03-5621-0002
豊洲店 TEL:03-5621-0001 FAX:03-5621-0002
目黒店 TEL:03-5621-0001 FAX:03-5621-0002
品川店 TEL:03-5621-0001 FAX:03-5621-0002

この広告ページの商品は全て在庫限りです。掲載カタログもございませんのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ巻端と期記して下記の住所まで。
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円 (商品がいくつでも) 分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上。
〒178-8691 東京都大田区東馬場6番6号 ブロッコリーDP様 までお送り下さい。

ウラワザベディスタ

Ver.7.1

ちょっぴり伝言・採用者の種類、商品発売が遅れますが気長に待って……誰か助けて……

ウラワザ大特集

ウラワザを発見したら、ゲームを方法、効果もできるだけ詳しく書いて、下記のみで先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってほしい。採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK!

賞品	応募数
100 円 12,000分の商品券	100名
80 円 8,000分の商品券	80名
50 円 6,000分の商品券	50名
20 円 4,500分の商品券	20名
0 円 2,000分の商品券	0名

あて先

〒100-0005
 東京都千代田区千代田
 丸の内線
 (橋本)メテオワークス
 編集部FAXステーション
 ウラワザ

FAX
 03-5281-5232
 (24時間受付可)

LV 50 イメージファイト&X-マールチプライ

★ステージセレクト&パワーアップ!

誰かしの名作が2つも入ったお買得ソフト……だけど、鬼のような敵もそのまんま。そこで、以下に紹介するワザを使って少しでも速くクリアしよう。まずはいつでもパワーアップできるというお得な「ダメージ」でポーズをかけて「ダメージ」から「Q」の「Q」の「Q」で「X-マールチ」から「Q」の「Q」で押し、最後に★キーを左右どちらかを入力する。★キーを押しながらショットの軌道を遠くまで、もう1回お買得のステージセレクト。それぞれタイトル画面で以下のコマンドを入力しよう。「イメージ」ならR1+R2+Q。「X-マールチ」ならL1+L2+Qと入力。ここでまた一歩エンディングに近づいたかな?



▲2回目のセレクトも可能だが、いらないエンディングは不可。

湾岸トライアル

★お得コマンドいろいろ

R C Gファン必見の「湾岸トライアル」お得コマンド3連発! まずは「タイムアタックモード」で「コースカーON」にカーソルを合わせR1+R2+Qでゲームを始めよう。この開発者のプレイによる無制限にコースカーが登場する。2つ目はムービークリップ見逃し。やり方は簡単で、ビデオクリップのストーリー画面でL1+R1+R2+Q(★)を押しながらQを押す。すると、すべてのムービーが……というようになる。この状態ではL1+L2+R1+R2+Q(★)を押しながらQを押すと、とっておきのおまけムービーが!



▼このサイズあれば、どんなに狭いライナーでもおまけが見られる。

天竺娘々 ～劇場版～

★中津雄技の超絶卓技技

かわいいギャンルの掛け合いが楽しい「天竺娘々」に、ナイスなワザがいくつかあった! まずはよいと見分けなく二ゲームの「英雄闘争」これは「フリー対戦モード」ですべてのキャラに勝つて選べるようになる。でも、両選はベタだとい、短期間ない……なで言ううらもごらん。中津雄技ともいいうらも究極のイカサマワザも紹介しよう。どんなモードでも良いので、牌を30番から1P側の④+2P側の④を押しながら1P側の④。すると自由にツモ牌を選べるようになるのだ。★キーの左右で好きな牌を選んだらQで決定。あとは普通と同じようにプレイできるし、何度でも使用できる。さらに、お買得の「OOV SOO」と表示されてから記牌が終わるまで1P側の④+★+2P側の④を押したら試してみよう。これで、必ず「天竺」もしくは「人狼」が必ず出てくる。これで、最後はもう1つ。ラスポスの第3形3枚のうらおみく3枚表示後に2P側の④を押していると、エンディングのスクワットモードまでスクワットさせることができる。

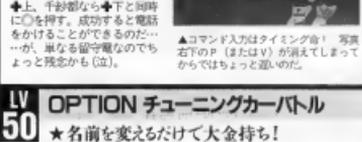


▲「天竺娘々」のユーザーなら是非とも一度は見たい超絶卓技技技技技「白魚」の女だ……。こんなモノがないです。……。見えるからに性し収められず

LV 20 Nöël ~La neige~

★いきなりTE.Lしちゃうお

ゲーム開始後、まだ1Dを知らない2人にV-PHONIEをかけた後にV-PHONIEを見かけたら、遠にかけたい場所に行きます。千紗のパーティはポルテリットにカーソルを合わせてください。次に、携帯の自宅を選んで、源なら★上、千紗なら★下と電話を★上を押す。成功すると電話をかけることができるのだ……が、異なる設定や環境のまじょと残念かも(泣)。



▲コマンド入力はタイミング命! 写真右下の「またはV」が消えてしまっただけではちょっと遅いのよ。

LV 50 OPTION チューニングカーバトル

★名前を変えただけ大金持ち!

カスタムカーが魅力の「OPT 10N」に、お手軽な「成金ワザ」が果つかったぞ、やり方は簡単で、シナリオモードを最初のプレイして、名前入力画面になったら「Dm」と入力するだけ。これで、所持金が100万Pまで増えているのだ! さらに最初から高級車を貰うもよし、自分だけのマシンをチューニングするもよし。消費にあふドラバインに何ともありがたいワザだ。

LV 50 V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION

★お得コマンドいっぱい

INFOGRAMESのコロガ表示されている間に★左、右、○+★を入力しよう。成功すると画面に「LOCK OFF」と表示され、すべてのコースを選択できるようになる。また、「LOCK OFF」と表示された後に、以下のコマンドを入力(コースの最後のボタン押し続けること)とどんな結果も得られるぞ。(L1+「アーケードモード」のQ)が映るかな。(L1+「アーケードモード」で即時開始がなくなる。④+R2+「アーケードモード」ボイス中のオプションに「RESTART」の項目があるの。④、④+R1:「強し車体」4x4と「BOOSTED CAR」を。この状態で「チャンピオンシップモード」のスクリーンを選択すると、特別なコースでのプレイも可能。ちなみに、①-④のコマンドは併用できない。



LV 80 立体忍者活劇 天誅

★お得コマンド特盛り

大人気となった純国産の3D・ACT「天誅」に、超お買得コマンドが見かけたら、★上、上、下、左、右、左、右、○、Q)という超お買得コマンドに必ずおまけのアイテムで成功すると、さまざまなお買得が得られるぞ。①(ストーリー画面でR2を押し続ける)なら入力すると、全ステージが通れるようになる。②(アイテム選択画面でL)を押しながら入力すると、忍鬼の最大集数率が99%になる。また、L2を押しながら入力するたびに、忍鬼の数が1ずつ増えていく。さらに、R1を押しながら入力すると、全忍鬼が使えようになる。③(最終中絶で)でペースを削いで入力すると、ポーズを解除した瞬間に体力が快復する。これらコマンドは両面でも使えちゃうのだ!!

▼コマンド入力するたびに、アイテムももりもり増えているまじょ(儲かるけど……)。

ブリガンダイン

はじめて物語

～幻想大陸
戦記～

まんが/
岩瀬ごこみ

幻想的な世界が舞台のシミュレーションRPG「ブリガンダイン」を紹介。君の手で大陸に平和を!!



モンスターと仲良くして本格的SLGを勝ちぬくのだという運命 その1

●ファンタジックな世界を舞台するRPG! 魔法のかた人知を経えたモンスターたちが星づく幻想的世界。今回のテーマである『ブリガンダイン』は、そんな世界に存在する戦乱の大陸。フォルゼンを舞台にしたS・RPGです。ゲームの最終目的は、大陸全土を統一して戦況に終止符を打ち、平和をもたらすこと。プレイヤーは個性的な君主たちが治める5つの国(西アルメキア、レオニア、ノルガルド、カールオン、イスカリオ)の中から好きな国を選び、フォルゼン大陸の統一を目指さことになります。各国には、それぞれ傑出した異なったバックグラウンドとメインストーリー

ーが用意されており、またゲームにはコンピュータ専用の扉6の国として、覇道を歩む軍事国家。エストレグレスが登場。これによって少なくとも5国、主人公の異なるファンタジー戦記を読むノリでゲームを楽しめるわけです。ゲームの概要を説明すると、基本のシステムは固定したSLGがベースになっています。ただ、内政や国造りといった細かな要素はなく、そのぶんストーリー性とバトルの戦術性は非常に充実しています。次のコラムからは、ゲームを構成する『編成フェイズ』、『攻撃フェイズ』、『戦術マップ』の3つについての話をしましょう。



▲どの君主で誰を目標とするかはプレイヤーの自由。各国とストーリーは非常に深い。

基本的なゲームの流れ

編成フェイズ (編成豆焼)
↓
攻撃フェイズ (半々期)
↓
この繰り返し



大陣営の対峙
『ブリガッド』の
基本その1

編成フェイズ



④ 編成

ルーンの騎士と呼ばれる部隊は
指揮官と、名乗されたモンスター
で編成される。
(騎士1名・モンスター最大6体)



ゲームスタート後
まずは、とにかく各隊
にフェリ・ユニコンを
配備しよう



フェリーの
「プロテック」
ユニコンの
「ヒール」



この2つの魔法が
ないと騎士は全く
役に立たないのだから

ルーンの騎士の統率力までしか
モンスターを動かさないのが
イロイロ先ずるペン!



通常の部隊例

騎士							
騎士							

で、防衛用には、

騎士							
騎士							

こんな部隊がいてもOK!!!

そして編成画面で
クラスチェンジも可能。



これは
ルーンの騎士と
モンスターで
準備が整う

ルーンの騎士の
クラスチェンジは2種類
別系列へのチェンジ
上級職へのチェンジ



別系列へのチェンジ

基本クラスAは
パラメータさえ
満たしていれば
いつでもクラス
チェンジ可能。



「あ、こいつをなごたい!!」
なんて時に脅てやせり
職業に変えられるのは
いいよね!



スキル
(魔法を使つた)
は邪魔なし

上級職へのチェンジ

レベル10で
基本へ上級へ
レベルUPできる

パラメータの上
がり方が変わるの
で、早目に転職する
のがベスト。



モンスターの
クラスチェンジは
レベル10ごと



ここまでは
騎士と一緒
だけど……スキルが引
き継がれないの
がたまに悪い

「上級クラスにふさわ
しすぎる魔法が少なくな
るし、なんでもござ
れなくなるぞ!!!」



注意!!

⑤ 移動

基本的に敵と接しない地点
に部隊を置く必要はない!

ゲームスタート後、まずは自国の
各部隊の位置を確認しよう!!



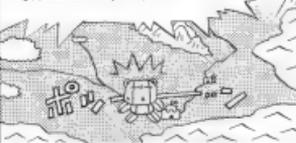
⑥ クエスト

敵と接している地点に最低
3名を配置し、残りの
騎士はクエストへ!



クエストでは、アイテム
モンスター入手などの
イベントが起る。

注意点はクエスト中の騎士は
帰ってくるまで帰国に
参加できない!!
詰るに備えて、注意以外全量クエスト!!
詰らないように!!



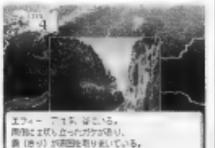
モンスターと仲良くして 本格SLGを 勝ちぬくのだ という運命

その2

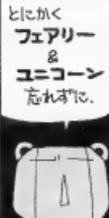
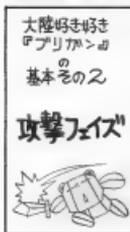
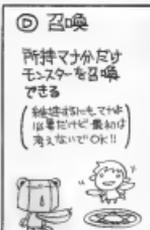
●「編成フェイズ」のポイントと配置!

このゲームは基本的に「編成フェイズ」と「攻撃フェイズ」を交互に繰り返しながら進行します。そして、攻撃フェイズで他国の地点に攻め込まれると「戦術シーン」に移行して戦闘開始です。そういった戦闘のバートの話はこのコラムでやるとして、最初は国の戦力をととのえる重要なバート、編成フェイズの話をしましょう。攻撃フェイズと比較すると、多くの行動を実行できる編成フェイズですが、その中の特に大事なものは、ルーンの騎士が陣にいる部隊の編成です。ゲーム開始直後は、どの国も戦力が不十分な状態なの

で、マナ(モンスターの召喚と陣中に必要なお金のようなもの)が許すかぎりモンスターを召喚し、敵国の地点に陣にいる最前線の地点にいる騎士から、部隊を充実させる必要があります。逆にいえば、その準備が早いと他国の戦力が弱くなるので、戦力を充実させた部隊を率いている騎士を、戦略上の重要な地点に移動させるのも編成フェイズのポイント。陣中陣中は騎士の配置も状況が大きく左右します。部隊の編成と騎士の配置。この2つを編成フェイズの要点として覚えておきましょう。



▲クエストなどは大事ですが、それも部隊の編成や配置がしっかりしていればこそです。



モンスターと仲良くして本格SLGを勝ちぬくのだという運命 その3

●攻めと守りの「攻撃フェイズ」&「戦術マップ」
可能な限り戦力をととのえたら、編成フェイズを終了して攻撃フェイズに移ります。攻撃フェイズで可能なのは、他拠点の拠点にルーンの騎士を攻めさせることです。敵拠点に送り込む騎士の人数に制限はありませんが、戦術マップに出撃できるのは3人までなので、まっくら3人ひと組で送り込むのが基本といえるでしょう。攻め込みに、敵拠点に配備されている陣のルーンの騎士とモンスターを見られるので、守りの陣地を拠点と確保して攻撃するのも重要なポイントとなります。もちろん敵の騎士たちがこちらの

拠点に攻め込んでくることもあります。その場合は、攻め込まれた拠点に配備されている自国の騎士たちが、防衛戦を繰り広げることになるのです。攻撃フェイズで勝利が確定すると、戦術マップでのシミュレーション・バトルが始まります。攻め込む場合と守る場合では、有効な戦略180度異なるので注意しましょう。マップ上「危険な」というように全警報を少しずつ前進させ、敵の中でもっとも強いルーンの騎士の前線から攻撃でつぶすのが、攻めるときの基本です。送り守りの場合は、接近してきたユニットから各個撃破していく「展開」に持っていかれば、戦い有利に運べます。



大陸好き好きのブリガンダインの基本

その他



主人公ごとは様々なイベントが用意されている。



おとになるべく関係のありせうな用語を組み合わせると、戦場へ出てイベント茶屋!!

主人公ごとのイベントは以下の通り



ランス

MAP下からは攻められないので、まずは上へ、右は、怖い人が多いので差別程度でOK。



リオネッセ

上から攻められるのでまずは耐える。そして最終にフェアリーユニコーンが行き渡ら反撃!!



ヴェイナード

下の3国から攻められるので超リアイ。序盤を切り抜けるには、かなり運も必要。



ドリスト

守るのもラク、攻めるのもラク

まずは上へ、そして左へ序盤は力押しで!!



カイ

上が強いので右へ行くと右も強いのでトホホランスとは別腹を頼んでいるが攻めこんでもOK!!



基本的に主人公は好きで遊んでOK。だけど最初からヴェイナードはリタイかも……



全体的にSLGとして難易度が高い……

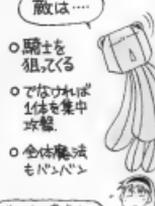
20円のゲームを全くプレイしない人には、かなり難しいかも。



敵は……

- 騎士を倒す
- でなければ1体を集めた攻撃
- 全体魔法もバンプ

やりがいあるよね。



ひんは、リットリセットがないこと!!

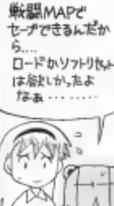
これだけはビートもならん!!

なぜだー!!



戦艦MAPでセーブできるんだから……

ロードがソリリキは茶屋が、たまは茶……



と、とこでえ、なんとかなふがキアラは魅力的だし、CPUの戦略ルーチンの完成度も高い!!

やりがいのあるSRPGなのは!!



ってオコイビさんだよコ……

死罪ビザーン



ラーン……

おひつおは……

おは……

しほらでる?



お前さん、おののの……

安心 安心

じゃあ、キミは今日から出陣して、プロトの……



大陸統一は出陣だ!!



ブコブコブ……

2 1 2 1 2 1



拠点がない……

何げないか……

ここは……

日本が……



モンスターと仲良くして本格SLGを勝ちぬくのだという運命 その4

●リプレイ編/西き君主、ランスの展開す!

では改めて、西アルメキアの君主、ランスで始まる物語の展開を簡単に、戦力をどのくらい手強いのを併せて紹介しましょう。まず、西アルメキアの首都であるカトリック、メリアが最大の主力のルーン騎士団を集めるので、そこではユニコーンとドラゴンを召喚できるの、騎士の部隊に1体ずつ入れましょう。ユニコーンとドラゴンを部隊に入れた騎士は、次に北の方にある拠点、ゴリルに集まります。今度はそこでフェアリーを召喚し、部隊に組み込めます。そこで完了した部隊は、もう戦っても大丈夫。あとは結

らに敵国の侵攻を押さえながらも、そのあいだには何かの騎士の部隊を充実させることでしょう。さてさて、まとめです。SRPGとしては、正統からいって懐いているこの作品ですが、ゲーム中のロードができて、戦闘マップでユニットが密集すると、敵と味方の見分けがきかないなどの不備があります。特にセーブに関しては、戦闘中でもできるのだから、そこでロードも可能にしてほしかったです。あと、もう少し「生産性」に通じるものを取り入れても良かったのではという気も……。もしも次回作が出るのなら、そのあたりの改善を期待したいところです。



COLUMNS OF DENGKEI

電撃コラムス

敵もだけでガンガン火力がつく！ 5人の極人の3段階スライド方式でお楽しみ電撃コラムスです。……少しだけウツさしました。

★日がな、 ナワトビをしていた

もう、かれこれ10年以上にもなっていることがある。たいしたことはないのだが、「どうもテレビに表示されているドット絵がもひとつしもらん」のだ。といっても、ブラウン管の解像度のことはなく、チャンネルを変えたときに、右上のほうに小さく出るあの緑色の数字だ。特に「2」がいただけない。ドッター（ドット絵を描く人）たるもの、美しくないドット絵を見ると、描き直したくて仕方がないのであります。テレビのオプションに数字のエディット機能があれはどんなに良かったか（ーうんうん）。

そのほかにも、ひとたび街に出れば、描き直したくなるドット絵にバンバン遭遇してしまう。銀行のATMの画面の右下で、力の抜けた笑顔と、ごちないおじぎのアニメーション（たいいていバターン）を繰り返すお姉さん。「いらっしやいませ〇」っていわれてもなあ。しかも、焼きつけを起こしてはもんだから、画像がダブっちゃって、異様さといっそう磨きがかかっている……。

カラオケボックスの中にも描き直したいドットがある。曲選択待ちのときなどに映し出される絵がそれだ。どうにも美人いドット絵が映っている。思わず、歌うのをやめ、このメーカーに就職していいように描いてしんげようかと考えるほどだ（ーエラソー）。

ほかにも、電光掲示板やワープロなどの簡易イラストにもドット絵が使われているが、これらもどうも「もひとつしもらん」です。

ゲームのポリゴン化に伴い、ドッターの何割かが職を失ったのですが、こういったジャンルのものには、まだまだドッターの職人芸が入り込める余地があるのではないのでしょうか。

と思っていたら、タイミング良く知り合いから「ブリクラのドット絵を描いてみないか」という話が舞い込んだ。「こりゃ腕の見せどころ」と、魂を削って描き込んだドット絵を（枚サンプルで提出してみたところ、「濃い」という理由であっさりボツに……。うーん、なかなかうまくいかんもんだなあ……。ホロロ。

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



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

★再びゲームハード 戦争の匂いが……

セガからは新ハード（ウィンドウズCEベースとされている/1999年発売予定）が発表され、SCEIは超小型PDA（≒携帯ゲームマシン/今冬発売予定）、任天堂はバックライト付きゲームボーイ（ゲームボーイライト/4月14日発売予定）¥6,400と、待望のカラーゲームボーイ（名称は仮称/夏発売予定/予想価格¥9,000前後）、廉価版のSFC（スーパーファミコンジュニア/3月27日発売/¥7,800）、さらに64DD（最初の対応ソフトは、3月18日現在で6月発売予定）と、またまハードの話題で盛り上がりすぎてきたゲーム業界！ 新ハード戦争再燃の雰囲気なんだから、さて、どうして、今また「新ハード」なんだろうか？

セガは北米でN64とPSとの競争に事実上敗北して（SSの北米市場からの撤退は発表済み）日本でも状況が厳しいこと、任天堂は日本でのN64の伸びの悪さと、「ポケモン」をきっかけとするGBの人氣再燃から新機種を投入、そしてSCEIは携帯ゲームの人氣に目をつけた（GBといよりは「たまごっち」やキーチェーンゲームの方向から）と、各社それぞれに理由はある。

しかし、だからといって、今年になって示し合わせたかのようにハードメーカー3社から急に動きが出てきたのでは不自然だしね。これには実はPSやSSが発売された年月の間に並立していたいろいろな電子機器や情報産業が関係しているのだ。

1994年の冬にPSやSSが発売されてから、約3年半ほど。普通の世界というが、世間ではそれほど大きな変化が起こる時間ではないだろうが、コンピュータの世界では信じられないような大変化が起こってしまっている。例えば、この数年の間にパソコンは猛烈に値段が下がったわけだが、中でもノートパソコンは極端に値段を下げ、使用時間を長くするためにバックライトや液晶、内部の電源消費量を抑えること、速度を上げることに重点を上げてきた。そして、当然のことながら、このバックライトの技術や液晶（当然カラー）の改良、そして内部回路が電気を消費しない

ようにする技術はゲームボーイなどの携帯ゲームマシンにそのまま応用できる。

だから、数年前には（価格が）高過ぎてとても買えなかったカラー液晶も使うことができるようになったわけで、ゲームボーイライต์のカラーゲームボーイ（仮）が出てきた背景は、間違いないところにある。

スーパーファミコンジュニアにしても、SCEIの超小型PDAにしても同じで、チップを安く、高集積にする技術が発達したから廉価版が作れるわけだし、メモリーカードサイズにゲームマシンの基板を入れるなんてムチャなことでもできるようになったわけだ。

そろそろわかってきたことと思うけれど、今起こりつつある新ハード戦争（?）は、驚くべき速度で発達を続けていくコンピュータの変化を背景に、時の必然として物発しつつあるわけだ。

もっと具体的に考えてみようか。チップ技術についていうと、だいたい2年でパソコン（というか、いわゆる半導体）の値段は半分になり、同一価格なら性能が倍になるといわれている。逆にこの法則を当てはめると、PSと同じ値段なら2倍の性能を持つハードが作れることになる（少し無理をすれば4倍にまで届くかも）。そして値段が下がる理由の大部分の1つには、集積度（1?のLSIにどの程度まで機能を詰め込むことができるかという度合い）が上がるから、というのもある。パソコンと比較すればケタ違いに値段が安いゲームマシンでは、値段があまり下がらないスイッチなどの値段が下がるのに影響しているから、一概にこの法則を当てはめるわけにはいかないが、少なくとも、今なら倍近い性能のマシンが作れるのは確かだ。また、値段を安くするために集積度を上げると、すなわちいろいろな機能を1チップに詰め込むことができるということが、そのまま「小さなゲームマシン」が作れるというようにもつながる。

これで、ゲームボーイライト、カラーゲームボーイ（仮）、超小型PDA、スーパーファミコンジュニア、セガの新ハードが勢い出ている理由の1つは理解できたと思う。

もう1つの理由は、激しい変化を続けている「ソフト」の環境だ。

一昔前まではコンピュータゲームというの

は、たいてい1人で遊ぶものだったわけだが、今では……少なくともパソコンの世界では違ってきている。

理由は、インターネットだ。日本国内にだけ限ってみても、PS発売当時にはインターネットなんて一部の人しか知らない言葉だったが、今では、なんと普及率が8%。10人に1人の割合、つまり全国民の約1000万人の人がアクセスする世界になっている。（ちなみにアメリカでは13%。2500万人以上の人間がアクセスしているといわれている）。その上で動くコンテンツ（提供されているさまざまなソフトなどのことを意味する）も非常に幅が広く、ニュース・ショッピング・雑誌・ソフト、実にいろいろなものが出てきているわけだ。

本誌の読者が興味を持ちそうなネットワークゲームも「ショックウェイブ（スクロメディア社が開発した特種なプログラム）」や「CGI（インターネットの上で対話的にプログラムを動かすための仕組み）」や「専用ソフト（有名なところでは「メディアプロ」や「ウルティマ・オンライン）」など、さまざまな形態で提供されるのが当然になりつつあるし、そういうソフトを動かすための環境も整っている。セガは、これを背景として「KATANA」は通信ゲームをメインにする、と断言しているのだし、それもインターネットの普及によって高速モデム（通信用ハード）が安価に手に入るようになったので、それも可能ではないといえるようになってきたわけだ。こうしてハード技術とソフト技術の両面から、今、起こっているハードソフト戦争を見てきたわけなのだが、今回は今までのハード戦争とははっきり違ってくるだろう。

それは、今までも「ソフトが勝つ」とか何ではいわれてきたが、現実的にはハードの性能ばかりが目まぐるしく、ソフトはあとからついてくるものだった。しかし、今回はどうやら本当にソフトが勝負になりそうだしということだ。というのも、スーパーファミコンジュニアは今までのソフト資産を活かしてSFCを再評価し上げようとする狙いだし、SCEIの超小型PDAはメモリ単体と見れば本当に何もできないから、PSとの連携を考えるとしかない、ゲームボーイライト、カラーゲームボーイ（仮）も、いわゆるバージョンアップ版で「今までのソフトが使える」とことが前提になっている。つまり、すべて「ハードの性能はそれほどでもないが、ソフトで勝負しますよ」ということなのだ。ハードで勝負できるセガの新ハードに代わって、通信ゲームだけを見るなら、パソコンなどの他のハードとの連携を前提としたマルチプラットフォームで展開することを考えないでインターネットの世界では話にならない、すなわち「ソフトなければ話にならない」ものであることははっきり意識されるわけだ。

そんなわけで、今までのちょっと違うこのハード戦争、どんなふうに移って行くのか本当に楽しみだよね。

★いよいよF1開幕、 そしてビッグニュース!

約3週間にわたるラジオCMの取材ロケから帰って見ると、大事に育てているチンチョウウグの花のつぼみがいっくらとじていました。「もう春がそこまで来ているよぉ〜」ということを知らせているかのように、風に乗ってほのかな香りが鼻を突きます。そのほかにも、ランの一種のシンビジウムも大きなつぼみを2つほどつけていました。春はいろいろな種類の花たちがそここして咲き乱れるうれしい季節ですね。あ〜春よ早く来〜!!

このほかには、先日、某女性ファッション雑誌10周年記念のランタイムパーティに招待されました。とてもおもしろい時間が堪能できて、とっても楽しかったです。さて、今年も待ちに待ったF1が開幕され



イラスト: 藤原 一樹

よし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

ました。F1のパイロットたちの顔はどれもずいぶんか若返りましたね。'87年の日本GP開幕から常に走り続けていたG・ベルガーや日本人ドライバーの片山右京選手も昨年引退しちやいましたし、往年のドライバーたちが引退してしまっただけで、唯一その時代の面影を残すJ・アレジにがんばってほしいものですね。さあ、今年はどうなるF1ドラマになっているのでしょうか? セナプロ時代(マクラレーン黄金時代)復活の兆しといわれているマクラレーンメルセデスに注目してですねえ。それからビッグニュース! '92にその活動を一時中止していたHONDAが正式にF1にカムバックすることを発表しました。最後の時代には年間16戦中15勝するという快挙を成し遂げたHONDA。活動再開は西暦2000年からかかろうです。こちらも楽しみなんで、さて、今回のゲームレポートは待ってまし

たあへの「グランツーリスモ」、メチャメチャ速くて超カッコイイ。なにより、今までのRCGの車と違うなあと感じることは、リアルな車の「エンジン音」。それからボディカラーも、例えば同じ赤でもそれぞれの車種によって微妙に違うんです。実際の車もそうだけど「レッド」と「スーパーレッド」は全然違う色なんです。それがゲーム中でもちゃんと表現されてます。それから、リプレイで見られるカメラワークが良くできていて、「もう1回プレイするぞー!」という気まかせでくれます。ライン取りを考えながら峠道を攻めたらしめて……あーっ、季節もいいし、これから箱根の峠道でも攻めに行くかぁー!! ひさびしりにねっ。この手のゲームにハマってしまうといつも「走りたいよぉー!!」と思ってしまうですね。走りのレポートは次号でね。

ゲーム業界のウラのウラ

ドットの忍道

林田篤
プロフィール

★人の性格が変わる、または 変わったといわれるとき

先日、話をしていたら、どうも相手と話がかわらない。どうやら相手は「嵐の谷のナウシカ」を知らないらしく、ちょっとショックを受けました(ちなみに彼は21歳)。今まで、「うる星やつら」を知らない人間は、何人かは知っていたのですが、昨年「ナウシカ」の作者が作った映画「もののけ姫」が大ヒットしたというのに……うーむ。

さて、その「ナウシカ」で、「水が毒を出すのは、汚染された水のせい。キレイな水を与えた毒なんか出さない」というくだりがあるのですが、最近この言葉に妙に納得することがありました。先日、僕の人生……とか書くと、なんかオオケサですが……で何回目

かになる言葉「お前、最近変わったな」を、表だちにいわれたのです。

だいたいこういうときに「変わった」といわれるのは「性格」でしょう。30年近く生きてきた人間が、そう簡単にしぐさやクセなんて、変わるモンじゃないし。知り合いにも、クチャクチャと音を立てて食事する人、前中で平気でゲップをする人(これは僕もやるか)、などがいますが「きっとどこでもするんだろうなあ」と思った時点で、今では注意するのもしらめています。

少し話がそれましたが、では、性格が変わった原因はなんなのでしょう? 少し書くと、僕が出した結論が「やっぱり水が変わったから」。もちろん、実際に飲む水、「H₂O」のことではありません(笑)。

「前はやらなかったことを、最近はずいずい」というのを、恐怖にも似た感じで覚えて

るときがあります。

例えば、朝のあいさつ。いえ、午後から出社してるから、とかいうのではなくて(スママセン。つこいでやめます)、前までは「どこに行っても、誰に對しても(キレイな相手にでも)、あいさつするのは基本。いっしょに働く人間として当然だろ」と思っていたのですが、最近これを意識してないときがあります。また、対戦ゲームでも「ハメっっぽけ技を連発して、ケズリでフィニッシュみたいな、昔は自分が「それで勝つてうれしいんか」と思うパターンを自分で使うことが増えてきました。別戦ゲームが上手にならない人が取る、最悪にして醜態なパターンか否かは別として、やはりガマンできないときがあるから。おそろく、ある程度、痛い目を見るか結果を知るから、「水」すなわちとりまく環境が変われば、治る、と思いたいのです。が……。



イラスト: おおのけい

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★中古販売問題を
考えてみる(第4回)

庭のさかり梅が満開となりました。三寒四温とって、3日寒い日が続くとか4日暖かい日が来るという具合に、なんだか暖かい日が多くなる、春も近いという感じがしますね。ところが、このところの関東地方は、やたら暖かいが続いたかと思うといきなりまた寒くなり、そのうえ突然雪が降ったりと極端な気候となっています。気温差は大きい、たちの悪いカゼがはやる、花粉は飛ぶ、と体調を崩しやすい条件が揃っていますので、健康には十分注意してください。ゲームのしすぎで睡眠不足などという人も多いんじゃないかな。登場はTVゲームソフトがおもちゃとして登場し、玩具流通で育ったために、ソフトウェア＝著作物としての地位が確立できなかった、というお話をしました。しかし、中古のソフトが商品として流通するようになるには、おもちゃとして扱われたらという理由のほかに要因があったのです。だって、おもちゃの中古専門店なんて、ないですよね? 以前、「たまごっち」が話題だったときに玩具流通と裏流通のお話をしたのを覚えてますか? 簡潔におさらいすると、おもちゃは流行にあまり関係ない商品と、ブームが終わったらまったく売れなくなってしまう商品とに分類されます。このまったく売れなくなってしまう商品を専門に扱うルートがあるのです。こういった商品は「バック商品」と呼ばれて、パチンコの景品や特価セール品の目玉商品として流通します。仕切り(卸価格)は定価の2~3割、商品によっては定価に関係なく数十円から数百円といった値段で取引されるものもあります。

ファミコンがTVゲーム機のスタンダードとしての地位を確立して天下統一をはたす前は、多数のTVゲーム機が市場を占める超戦国時代した(体誌70号参照)。まずこの戦国に敗れた機種がバックルート(裏流通)へと落ちていきました。これがバーゲンの目玉商品などとして、けっこうよく売れたのです。このあたりでバックルートがTVゲーム関連商材を扱い始めたワケですが、もう十年以上も前のことですね。

こういったルートを母体として、本格的に中古ソフト流通ができるにはもう少し時

間がかりました。任天堂はファミコンを発売するにあたり、独自の流通ルートを開拓しました。トランプや花札といった、それまで任天堂が主力商品としていたゲーム系の問題を中心とした初心会という組織を作り、流通をコントロールしたのです。

まあ、今では世界に名だたる任天堂ですが、当時の玩具業界では一発狙いの後発メーカーというイメージが強かったので、バンダイとトミーといった大手玩具メーカーと張り合って玩具流通で勝負することが困難だったという事情もあったと思います。しかし、販売するお店は普通のおもちゃ屋さんかメインでしたから、玩具流通が仕入れルートを持っていたお店がほとんどだったのです。その頃初心会ルートでダイレクトに仕入れられるお店はあまり多くありませんでした。

ファミコンが大ブレイクして需要が一気に増加すると、初心会ルートから仕入れられないお店はあらゆる手を尽して高材の確保に走りました。なにせ商品があればあるだけ売れるという異常事態です。初心会系列のお店から定価で買って来て、プレミアムをつけて販売するといったお店もあったくらいです。ここで活躍したのが多方面にコネクションを持つバックルートでした。

これの中興流通は、表面上は二次問屋としての体裁でしたが、実際は札束が飛び交う

ブラックマーケット的な様相を呈していました。さらにファミコンが儲かること知ると、玩具以外のバック業者も大挙して参入してきたのです。時計や賞金儲け専門だった業者や家電品の専門だったところなどなど、多種多様な業者が集まりました。現在もTVゲームの販売力を入れている某大型カメラ安売り店が参入したのもこの頃で、時計、カメラのバックルートから高材が確保できるようになったので、ファミコン売場を始めたのです。

こうしてゲーム関連流通は複雑怪奇なものへと育っていききました。さらにファミコンソフトの発売数が増えるにつれて、売れるソフトと売れないソフトの格差が広がっていきます。在庫も複雑に膨れ上がっていますので、流通在庫もかなりの量となります。

一般のおもちゃと異なり、単価が高いゲームソフトは下手に抱えていると致命的な損失となる可能性があります。原価が5千円としても百本で50万円です。これが10タイトル、20タイトルと増えたら……普通のおもちゃ屋さんだったら大変な事になります。まあ、売れば売れば腐ってしまうので、扱いは生鮮食品品並です。ここでバックルートが本来の(?)力を発揮して、不人気ソフトの還元ルートができあがったのです。

こうして特価ソフト専門マーケットができる。中古ソフトがこれに乗り入れる形になりました。初心会からの正規ルートの販売店ではメーカーさんとのお付き合い上扱えないような商品もこれに加わりました。海外からの逆輸入ソフトや1つのカセットにたくさんのゲームが入った完全な海賊版、コピーソールにコピーソフトといった危ない商品も登場して、香港電脳市場的なお店も現れました。

■任天堂独占体制(?)に正面から反旗を翻すメーカーも登場したりと裏流通はますます複雑さが増していきます。こういった歴史的背景があるので、中古問題はそう簡単に片づかないんですね。次号はこの続きから!



PlayStation

VOL.71

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(P179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下さい。申し込み切りは、4月9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。

プレゼント当選者発表(敬称略)

VOL.69

①『ウィザードリィ リルガミンサーガ』 ポスター
中根史子 (愛知県) 関富貴太 (静岡県)
荒井裕也 (埼玉県) 加藤裕希 (東京都)
②『ウィザードリィ リルガミンサーガ』 特製ジャンパー
本庄史 (愛知県)
③『ウィザードリィ リルガミンサーガ』 クリアファイル
宮永直人 (静岡県) 茂木善子 (千葉県)
藤崎純 (愛知県) 北村健二 (東京都)
丸山真輝 (北海道) 藤田和弘 (静岡県)
滝川貴二 (兵庫県) 滝宮直夫 (大阪府)
石川幸介 (静岡県) 江口由美 (広島県)
④『ウィザードリィ リルガミンサーガ』 テレホンカード
山田浩行 (長野県) 小八重直樹 (愛知県)
早坂一 (大阪府) 加藤純正 (茨城県)
久保伸晴吾 (山形県)
⑤『ボンバーマン』 テレホンカード
玉置信之 (静岡県) 船外仁子 (東京都)
松野智 (鹿児島県) 山田聡介 (静岡県)
木本裕子 (兵庫県) 嶋根英史 (宮城県)
橋本由樹子 (栃木県) 山田久美子 (静岡県)
奥田勇一 (埼玉県) 平尾秀平 (香川県)
⑥『個人教授』 特製版
高秀之 (広島県) 鎌川清 (広島県)
小柳千堂 (山形県) 鎌川浩史 (福岡県)
井田隆 (高知県) 角谷裕佳 (静岡県)
小柳千堂 (福岡県) 菅原真一 (東京都)
井ノ口亮典 (福井県) 久野野英 (東京都) 他19名
⑦『個人教授』 ポスター
今村隆海 (静岡県) 井上美文 (広島県)
杉本裕一 (東京都) 金子武昭 (神奈川県)
玉宮博一 (神奈川県)
⑧『P.S.ソフト』『ウィザードリィ リルガミンサーガ』
本庄史子 (千葉県) 高橋いづみ (山形県)
原康人 (徳島県)
⑨『P.S.ソフト』『テロリア』
藤田英人 (静岡県) 松口文明 (長崎県)
谷崎政博 (山口県)
⑩『P.S.ソフト』『プリズムコート』
田中真生 (東京都) 榎川秀一 (東京都)
鈴木まより (東京都)
⑪『P.S.ソフト』『ウィニングボスト』
田口雅和 (山口県) 幸野秀則 (大阪府)
黒島美穂 (福岡県)

【1】今号で、よかった記事を、下の一覧から3つ選んで番号で答えてください。

①【特報】新世代ロボット戦記プレイブ・サーガ
②【特報】最新お娘戦記説書FINAL EDITION-
③【特報】みさきアグレッシブ! ④【特報】アナザーメモリーズ⑤【特報】アルパレアの乙女-麗しの聖騎士たち⑥【特別企画】バラサイト・イヴ⑦【攻略】バイオハザード2⑧【攻略】鉄拳3⑨【攻略】ビノギアス⑩【攻略】ブシドーブルード⑪【攻略】ファイナルファンタジーV⑫【攻略】悠久幻想曲2nd Album⑬【攻略】ノエル〜ハ・ネージュ⑭【攻略】REBUS⑮【攻略】新日本プロレスリング魂燃烈伝3⑯【攻略】みつめてナイト⑰【攻略】ときどきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブリング⑱【新作】BRAVE FENCER 武蔵伝⑲【新作】ダブルキャスト⑳【新作】個人教授⑳【新作】ブリガンダイン㉑【新作】ソインビ-RPG㉒【新作】メタルギア ソリッド㉓【新作】ヒロインゲーム2㉔【連載】DPSソフトレビューのDEEPER㉕【連載】電撃P.S.ロシアム㉖【連載】4色は縁㉗【連載】電撃アイクエスチョン㉘【連載】ウラワザデータベース㉙【連載】ブリガンダインはじめて物語㉚【連載】電撃コラムス㉛【連載】P.S.の縁縁㉜【連載】NEXT WAVE?㉝【連載】電撃NEWS STATION㉞【連載】電撃ランキングステーション

【2】今号で、つらなかつた記事を、上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(p240~p241)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【4】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

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

【5】電撃プレイステーション71号を購入したはどこですか?

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【6】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今のままでよい②変えてほしい③買っただけ

【7】付録CD-ROM付き増刊号電撃PlayStationDを購読したことがありますか? 購読したところのものをすべて番号で答えてください。

①D (Vol.39) ②D2 (Vol.48) ③D3 (Vol.53) ④D4 (Vol.58) ⑤D5 (Vol.63) ⑥D6 (Vol.68)

【8】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(p240~p241)から選んでその番号を、3つまで書いてくだ

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答えてください。

①ファミ通PS②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REMIX

【10】電撃PlayStationを購入するときに、どういった点を一番重視しますか?

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事(PSの雑談、ヤ行委員会など)⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか?

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】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?

【14】過去1年間にソフトの貸し借りをしましたか?
①1本②2~4本③5~9本④10本以上⑤以上

【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありませんか?

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、売ったこともない

【16】【15】の質問で③以外の答えを選んだ方は、答えてください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか?

【17】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?
①あなたまたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思えますか?

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃プレイステーション71号への意見・感想を書いてください。

電撃PlayStation
71号の読者に贈る

読者プレゼント

Vol.71

「立体忍者活劇一天誅」グッズ

(提供: ソニー・ミュージックエンタテインメント)



★「天誅」のポスターは、このコーナーで抽選した読者の方へ、おまかせでプレゼントさせていただきます。

③テレホンカード

3名

5名



「R-TYPES」オリジナルグッズ

(発売: アルファードウェアエンジニアリング)

◀横スクロールSTGの「R-TYPES」オリジナルTシャツは、キャップはフリーサイズだ。



④キャップ

5名

★「天誅」のポスターをめぐり、このコーナーで抽選した読者の方へ、おまかせでプレゼントさせていただきます。

②オリジナルサウンドトラック



①「グランツーリスモ」ヒントカードコレクション

(提供: ソニー・コンピュータエンタテインメント)

3名

⑤Tシャツ

5名

★抽選には、このコーナーで抽選した読者の方へ、おまかせでプレゼントさせていただきます。

各3名

PSソフト

花粉症に悩まされる今日この頃、何かいい方法はないでしょうか。悩むといえど「アロマ」選びも大切です。



⑦ひざの上の同居人

~Kitty on your lap~

▲女の子に愛着できる子供を育成するSLG。育てた犬で可憐なものを展開が楽しめる。(提供: カルチュア・コンビニエンス・クラブ)



⑧DEAD OR ALIVE

▲アーケードで人気のおもちゃ屋A.C.TのPS版。キャラクターのリアルな動きに注目!(提供: テクモ)



⑨新日本プロレスリング 闘魂烈伝3

▲新日本プロレスの有名選手を、他団体の選手も登場する白熱のSPG。(提供: トミー)



⑩悠久幻想曲 2nd Album

▲絶叫的1人1人のキャラとうたの主題を指した音源SLGの第2弾が、いよいよ登場!(提供: メディアワークス)

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、178ページの応募券を適切に付属のアドレスにハガキで応募してください。当選者はVol.71(4月24日発売)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。応募してご応募ください。

※抽選は5選等抽選が定めにより、この要項に当選された方は、この号の他の贈賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の遅延上、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。



PIONEER LDC

NOËL

~La neige~

Chisato Kadokura Ryo Midarikawa Yumi Tachibana

NOW ON SALE



NOËL~La neige~

ノエル・ラ・ネージュ 初回限定版

●初回限定版に、オリジナルPDCとオリジナルサウンドトラックが収録されています。

ソフト定価：¥3,980(税別) ¥4,282(税込)

ノエル・ラ・ネージュ 通常版

ソフト定価：¥3,980(税別) ¥4,282(税込)

http://www.pdc.or.jp/pdc/04_017/

ドラマCD

CD ROM

PlayStation



NOËL~La neige~

ノエル・ラ・ネージュ ランドラー

「NOËL~La neige~」の主人公、ランドラー。彼女が、この世界で生きていくために、どのような努力を払ってきたのか、その過去が描かれています。



「ノエル」カスタムカラー 千紗のだよ!

「ノエル」の主人公、千紗。彼女が、この世界で生きていくために、どのような努力を払ってきたのか、その過去が描かれています。



NOËL~La neige~ Special

「NOËL~La neige~」の主人公、千紗。彼女が、この世界で生きていくために、どのような努力を払ってきたのか、その過去が描かれています。

DENGEKI SOFT STATION SPRING Edition

電撃ソフトステーション

春の特大版



武蔵伝
ダブルキャスト
個人教授
ブリガンダイン
ツインビーRPG
メタルギアソリッド
ヒロインドリーム2 etc...

うわさだけでは
ガマンできない
春の新作超満載

BRAVE FENCER

武蔵伝

MUSASHI DEN™

BRAVE FENCER

武蔵伝

夏予定

- ▶ 価格未定
- ▶ プラットフォーム未定
- ▶ 10/10/2000(仮)

この夏発売予定の話題のアクションRPG「武蔵伝」の最新画面写真が到着。画面からわかるムサシの基本動作やゲット・インシステム、気になる新キヤプなどを紹介するぞ!!



敵の魔法攻撃!

▶ 怪しい敵の魔法のような攻撃を受けてきた。近くに行くと危険そうだけど、なにが原因なのか?

▼ 敵が、いーい森の中を、ダッシュで駆け抜けるムサシ。スピード感たっぷりのアクションが展開されるのだ。



一気に駆け抜けろ!

ワイヤーで滑り下りろ!

スクウェア期待の新作『武蔵伝』の最新情報を公開

数々の冒険がムサシを待ち受ける!!

『武蔵伝』は、アクションの楽しさを追求して作られた、本格派のアクションRPG。走ったり、ジャンプしたりなどの個々のアクションはもちろん、個性的な敵キャラやイベント、ムサシが使う多彩な特殊能力なども、ゲームの楽しさをよりいっそう引き立てているぞ。今回の記事では、新しく公開されたキャラクターイラストをはじめ、ムサシの基本アクションや、奥深いゼット・イン システムなど、少しずつ明らかになってきている情報を紹介するぞ。まだまだ謎の多い『武蔵伝』。ムサシをとりまくサブキャラたちとの関係も気になるところだね。



お店もあります

▶いろいろな商品がならんだお店。物の中には少しレアな品も存在する。いったい、ここではどんなアイテムを売っているのかな?

▼いかに乗って、お金を集めるムサシ。ちよっともゲーム中はしゃべらない。これだけでたくさん愛い物があるぞ



ミニゲーム?

ムサシがオバケに?!

▶湖の水上にはムサシの隠しきものが……。エクソラスムという怪しきけど、いったいどんなときに使うのかな。

▼湖のボスらしき男の横に少女が……。地にさらわれた女の子を救い出す……。というようにドラマチックなイベントもあるようだ



フィーレ姫



とらわれの少女!

新キャラ公開!!

◀このお姫様とムサシの関係は?

今回、新たにキャライラストが公開されたフィーレ。また、このフィーレ姫がムサシの冒険にどう関わってくるのかはわからないけれども、かなりの重要キャラであることは間違いないだろう。ムサシの旅の目的に關わる人物かもしれないし、もしかして2人の間にロマンスが生まれるなんていうことも……あるのかな?

戦う、投げる、そしてゲット・イン



基本アクション

多彩なアクションを使って仕掛けをクリア

雷光丸で攻撃



ムサシの武器は右手に持った自身の雷光丸と、左手の巨大な西洋剣レイガンド。そのうちメインになるのが雷光丸による攻撃だ。比較的軽い雷光丸では、ボタン連打による連続攻撃をかけることが可能。連続斬りから連続斬り、そして再び連続斬りへと連続で技を繰り出し、最後にはジャンプで勢いをついた連続斬りで敵にトドメを刺す。次々に敵々にかるザコたちは、この連続攻撃で撃退していく。



連続攻撃

レイガンドで攻撃



▲敵一匹を取り囲まれて、ピンチに陥つムサシ。こんなときは……
▶レイガンドの連続斬りで敵を一掃してやろう。

ムサシのもう1つの武器、レイガンドは一撃必殺の破壊力を持っている。ボスキャラなど耐久力のある敵と戦うときには、このレイガンドを使っての攻撃が決め手となる。しかし、巨大なレイガンドを使っての攻撃では、大きなスキが生まれてしまう。相手のスキを見つけてこそぞこという場面を使っていくことが重要だ。また、レイガンド

を使っての連続斬りでは、ムサシの真面目にいる敵を同時に攻撃することが可能。たくさんの敵が同時に襲いかかってきたときなど、ピンチの場面では大いに敵に立ち回れる。その場の状況によって、雷光丸との使い分けが大事なのだ。

投げる

剣を使った攻撃以外に、敵を持ち上げて投げることも敵にダメージを与えることができる。ジャマな敵なら壁の下などに投げ捨ててしまってもいいし、そのあたりにいる別の敵にぶつけてやれば、同時に複数の敵にダメージを与えることができる。また敵以外にもいろんなモノを持ち上げて投げることもできる。マップに仕掛けられた謎を解くためには、この「投げる」のアクションが重要な意味を持ってきそう。生しいと思ったら、かたづけしからいろんなモノを投げてみよう。

敵を持ち上げ



まずは、ムサシの基本的なアクションから紹介していく。剣を使った攻撃やジャンプなど、アクションRPGとしてはお馴染みのアクションに加えて、「当てる」というアクションが加わっているのに注目。状況に応じてこれらの多彩なアクションを使い分け、数々の困難を乗り越えていくことが重要となる。敵との戦

▼最後は連続斬り、必殺の一撃に、敵もたまたまらず吹き飛ばされる。



トドメだ!!

ジャンプ



▲ジャンプとジャンプを使って川を渡る。隠れたりするのは、もともと基本的なアクションの1つ。

アクションの楽しさにこだわった「アクション」ではなくてはならないのが、このジャンプ。谷や障害物を飛び越えるのはもちろん、足場から足場へとジャンプで登っていく場面など、ゲーム中でもっとも使うアクションのひとつだろう。場所によっては、移動する足場もあって、スリルいっぱい試みのアクションが楽しめる。敵キャラの中には空中を飛びまわるタイプのカツもいるので、ジャンプして攻撃するなどのテクニックが必要となってくるのかも。

敵以外も



▲ちゅーんがけりやろん突もするけど、イタッって投げちゃう。さて、いったい何が起るのかな?

『武蔵伝』のアクションを

Check!

ゲット・インシステム

敵から能力を奪って
戦いに役立つ

雷光丸を投げつけ



敵が吸い込まれ

▲敵の能力をゲット・インするにはまず必手に持った雷光丸を敵に投げつける。すると、刀から出た緑色の光が敵を包み込んでいき、敵は吸い込まれるようになって消滅してしまう。

▶刀を奪ったかかげるムサシ。これでゲット・イン成功が、画面右下に「スモール」が表示されているのは注目!

『武蔵伝』のアクションを、はりの役にも立たないばかりか逆にムサシをピンチに陥れてしまう技もある。どの敵がどんな能力を持っているか、しっかりチェックしておかないとドイ目にあってしまうかも。ゲット・インできる能力は、1度につき1つと決まっているのでゲット・インするタイミングも考える必要があるぞ。

これがゲット・インの瞬間だ!!

"スモール"の
ゲット・イン成功

▼"スモール"の力で小さくした敵は、跳んつけて倒すことができる。

敵を小さくしちゃえ

ムサシが
ゲット・インできる
技の数々

ガンもどき

▲威力が小さいけど敵不可避な技。ゲット・インすれば、あっという間に敵を倒すことができる。



ホッピング

▲力を振り絞ってジャンプする。ジャンプした瞬間に敵を倒すことができる。



どどど

▲ムサシの術に吸われてしまうだけの安技。敵のまわりを走るドラゴが不意にでやっ!

そして…
謎解き“投げ”や“ゲット・イン”で
手に入れた技で謎を解け

▲この謎解きには、インテリジェントな敵の能力を駆使して、謎を解く必要がある。

マップに仕掛けられた数々の謎を解き明かす“謎解き”も『武蔵伝』の大きな楽しみの1つ。ここで紹介しているように、敵を倒す時に、敵を倒す時に、ガンもどきで敵を倒す。

◀ “投げ”で

▼ めット・インした技で

などのパターン以外にも、さまざまな仕掛けが用意されている。特にゲット・イン技による謎解きは、技の種類が多いため仕掛けのパターンも豊富。そのときの状況によって、どの技を使えばいいかというような判断力が重要になってくる。どうしても先に進めないような場面に出くわしたとき、あきらめずにいろいろなゲット・イン技を試してみることで意外な発見をすることができるはず。かたっぱしから敵の能力をゲット・インしてみるのもいいかも。



丸太を撃つ

▲ジャンプでは越えられない。試しにガンもどきで向こう岸の丸太を撃つと、

▲丸太が倒れてきて橋になった。こんな意外な使い道が隠されていたなんて!

橋が完成

本格派アニメーションAVGが誕生する!

SCEIから、今までのアニメーションAVGの常識を覆す、「フルデジタルアニメーションAVGシリーズ」が登場する。第1弾はこの「ダブルキャスト」。フルボイス・フルムービーで全編がイベントの連続なのだ! 今回はキャラの魅力的な表情を追いながら、秀逸なシナリオやシステムに迫るぞ。

ダブルキャスト

彼女はいったい、いくつの顔を
持っているんだろうか……

彼女が、さあていない少女が



彼女とは?



赤坂 美月
(あかさか みつき)

明るく活潑で、とても記憶力が高い少女。だが、時々見せる寂しい表情に、彼女の本当の姿が感じ出されているのかもしれない。

ダブルキャスト

6 25

- 開発元 (CDソフト)
- SCEI
- 制作ソフト: DUAL SHOOTER

美月の秘密

物語に集中できる快適システム

●つねにプレイヤー視点で物語は進行

このゲームでは、主人公以外の登場人物のセリフはフルボイスで進行する（主人公のセリフ、モノローグは文字で表示）。また、ストーリーは基本的に主人公の視点から語られ、ほかのキャラクターのセリフも文字表示はできるのだが、書き直しや聞き直しはできない。

プレイヤーは、ゲームの世界の住人としてリアルに行動することになるのだ。

●選んだ行動が直に影響

プレイヤーは、時おり現れる選択肢によって行動を決定。その選択はシナリオの進行に大きく（ダイレクトに）影響する。選択次第でストーリーが変わるのは、このソフトでは当然で、映像も別なものになるのだ。

▶デュアルショックにも対応。かか当たった攻撃も受けやすい。



「自分も目標に力をつけよう」と、17歳の夢をかなげて美月はファンシーに憧れていたらしい。

▶プレイヤーのセリフや動きもモノローグ風に表現される。

▶セリフを聴いて、美月たちには思えてみても面白いかも知れないですね。



「はいはい、一生奮って参ります！」

気になるストーリー&システムは？

システム

ストーリー

物語は幾重にも分岐する！



▲美月が主演女優に！一躍、彼女が1889のアイドルになる。

記憶喪失の少女・美月と再開することになった主人公。所属する映画の主演女優に美月が選ばれ、撮影が開始される。だが、その頃から主人公の家に脅迫電話が掛かったり、美月が謎のオートバイに轢かれたり…と不審なことが連続。果たして、美月の正体は…？と、基本的にサスペンス仕立てのシナリオ。だが、上でも説明したようにプレイヤーの行動しだいでは、ストーリーや結末さえも大きく変化していくのだ！

最上級のフルアニメーション

アニメのクオリティは、誌面を見ての通り。しかも「プレイヤーの行動待ち」以外、これが動きっぱなしになっていうのだから、もうオドロキだね。さらに、目ざといアニメファンなら気づいていると思うが、キャラクターデザインと作画を後藤圭二が担当！これは、下手なOVAじゃ太刀打ちできないよね。

▶とにかく情表現が豊かな美月。彼女の表情をいくつかの画像は表現しているか、それとも…？

▶比喩が美しい美月も、言葉にして「おしなさい」のように見るとまた別の魅力があるのよ。

美月の記憶に隠された秘密とは？

その瞬間キミは主人公になる!

OVAに迫る
 ハイクオリティで
 展開する驚愕の
 ノンストップアニメーション
 AVG



前述の「ダブルキャスト」をはじめ、このシリーズでは現在4作品のリリースが予定されている。「やるドラ」と名付けられたこの作品群は、プレイヤーが実際に「やる＝演じる」AVGを目指して作られている。その内容も単なるアニメではなく、重厚な「ドラマ」ばかりなのだ。

季節を抱きしめて
 JUL. 7 月上旬



6月25日 **ダブルキャスト**



酒に酔いつぶれた主人公を紹介してくれた少女・美月。彼女は前以外の記憶を失っており、行くあてがなく主人公の家に同居することになり、やがて美月は、主人公が所属する映画の作品に女優として参加するが……

——明日も一緒に寝て下さいね。——

ある日主人公は、記憶を失った少女・麻由と出会う。主人公にはトモコという弟の長い女の子がいるのだが、次第に麻由に心惹かれて……麻由の記憶と何とかが取り戻そうと奮闘する主人公。しかし、麻由が記憶を取り戻したその時、彼女は……ファンタジックな恋愛ドラマ



期待の第1弾タイトル!!

FANTASY

ダブルキャスト

キーワードは

雪割りの花 11 目予定

——くり返す儚りの日々……

10 目予定 サンパギータ

——ワタシ/コト愛シテクリスマスカ……?



主人公が涙をよせる香蓮には、確約者がいた。だが、その確約者が交通事故で死亡。香蓮はショックのあまり記憶を失い、主人公を婚約者だと信じ込んでしまう。愛情と背徳に挟まれた主人公の儚りの日々は、こうして始まったのだ……



CITY DRAMA

彼女の記憶



記憶を失い、ケガをしたまよ街をさまよう、フィリピンから来た少女、マリア。筆銃を持ち、いつも誰かに追われているかのように動いている彼女と出会い、奇妙な同居生活を始める主人公だが、その生活も長くは続かなかった……

ストーリー

独立した4つの物語が連続リリース

「やるドラ」シリーズと本作品群はここで紹介した4タイトルが同時に発表された。発売時期も、6月、7月、10月、11月と、短期間に(クオリティから考えると驚くべき超ハイペース1の)リリースとなる。そして、ストーリーもシチュエーションも異なる

これらの作品に共通しているのは、どれもか寝ハイクオリティ(見てわかる跡者も多い)と思うが、スタッフは一流どころ)のアニメで構成され、しかも「記憶」という統一のテーマを持っていること。これはもう、「期待するな」という方が無理な話である。

98年——衝撃のドラマが幕を開ける!



大学生活と家庭教師、双方に関わる魅力的なキャラをチェック

個人教授

La Leçon Particulière

6人の教え子たちとの出会いのシーンを公開!!

個人教授

La Leçon Particulière

49

¥5,800

©2001コナミエンタテインメント

★16歳以上

家庭教師を体験できる育成SLG「個人教授」だけど、実はゲーム開始時の教え子は、いとこの孫1人だけ。他の5人とは、ゲームを進めていくうちに会うことになる。さらに、一定の条件を満たすことで初めて、その子の家庭教師を依頼されることになるのだ。ちなみにこのとき、家庭教師を断ることもできるぞ。



▲家庭教師を依頼されるためには、主人公にも一定の学力が必要とされる。勉強勉強。



穂高 遥

(CV: 藤野かほる)

主人公のいとこで、小さい頃はよく一緒に遊んでいた。過保護に育てられて家庭教師に来た主人公を、先生というよりは遊び友達として見ているらしい。明るく活発な性格で友だちは多い。

出会い

ゲーム開始時に彼女の母親(主人公の祖母さん)からの電話で、家庭教師を依頼される。

彼女の志望は...

ランクとしては中の上くらい。私立文系大学を志望している。英語が得意で理科が得意。



千葉ちひろ

(CV: 吉田古奈美)

運と同じ高校で、親友同士。勉強運動、ルックスとすべてバグン。さらに資産家の1人娘だが、本人にはそれを鼻にかけたところはいっさいない。ただ、人知れず悩みを抱えているようで、時々寂しげな表情を見せることがある。母親を早くに亡くして、父は若い後妻と再婚。現在は一家3人で暮らしている。どちらかというとおとなしい性格で、基本的には静かな場所を好むが、遊園地、カラオケなど、いかにも女の子が喜びそうなスポットも大好き。また、ラーメン屋や中華料理屋など、家庭環境からは考えられない庶民的な店を好み、意外な一面もある。



出会い

運と運の印印に運頼もれていると、文化祭に招待される。その運、運から紹介される。

彼女の志望は...

学力はかなり高く、国立文系の法学部志望。将来は弁護士になりたいと思っている。



楽しい大学生活を送る上で忘れちゃいけないお友だち

スケジュール実行中に、なにかと誘いをかけてくる大学の友だち。彼らとの付き合いも、ゲームを楽しむうえで非常に大切なもの。ここでは、そんな大学の友だちを紹介するぞ。



大貫亜弓

(CV: 藤原ゆかり)

主人公が文科系のサークルに所属しているが、彼女がガールフレンドとなる。物静かだが、反面、何か問題が起こるとすぐ自分のせいでは無いかと考えてしまう強欲な性格。静かになること、自然と接することを好む。運動は嫌いではないが、体が弱いため進んでやろうとはしない。



吉村由美子

(CV: 芳野美樹)

主人公が体育系・ナンパ系のサークルに所属しているが、彼女がガールフレンドとなる。明るい性格だが、裏千家流がハッキリしていて、突に入らないときにはスズケツものも言うという困った一面も。全般的にスポーツは好きだが、トレーニング的なものは嫌い。

西村菜々子

(CV: 草地章江)

背が低く童顔なため中学生に間違われることも多く、本人はかなり気にしている。マイペースで、非常にのんびりした性格。マンガとインスタント食品、さらに寝ることが大好き。

彼女の
志望は…

志望は経済の大学。学力は低くないが、勉強中に落ち込むのが欠点。



山代有希

(CV: 手塚ちはる)

父親は合気道道場の師範。なんでも顔こなしに決めつける父に反感をもち、ボクシングを習っている。性格は男勝りで、ちゃらちゃらした女子高生や優柔不断な男が大嫌い。

出会い

主人公が家でタチの悪い男たちからまれているとき、助けしてくれる。



彼女の
志望は…

学力は下の。体育系の大学を志望している。基本的にやる気はない。



出会い

龍宮寺麗美

(CV: 久川綾)

その恵まれた美貌を生かし、ファッションモデルのバイトをしている。そのためか、少々高飛車。絵画など芸術全般に興味を持ち、将来はアーティストになりたいと考えている。

出会い

大学で特別講演の会場を訪ねられる。高飛車な言動から第一印象は悪悪。

皇 沙絵

(CV: 菅原祥子)

美人女子大生の姉とマンションで？暮らし。勉強は苦手だが、イクスラ好きでクラスでは人気者。何かと優秀だった姉と比較されるのが悩みで、姉と違う大学に進学を希望している。

出会い

仲良しが企画したコンパで姉の必用と出会い、家庭教師を依頼される。

彼女の
志望は…

学力は低い。本人はミッション系の大学を希望している……



出会い

仲良しが企画したコンパで姉の必用と出会い、家庭教師を依頼される。



彼女の
志望は…

学力は高く、国立の文系大学志望。が、本人は嫌っているふしも……

松田章

主人公の先輩で、大学8年生。もはや生き字引と化していて、大学や女の子についての情報を提供してくれる。たまに何の前触れもなく主人公のアパートに泊りに来て、一晩中しゃべっていく。

主人公の同期で、大学には選ぶために入ったと公言してはほかない。ナンパな遊び人。コンパのメツが足りないといっはよく主人公を誘ってくる。どうにも彼女ができないのが悩みの種だとか。

仲居満哉
(CV: 細井治)



山本順久

主人公と同期。頭を使うことがとにかく大好きなインテリで、将棋同好会に所属している。将棋以外では麻雀が特に好きで、たとえ講師があろうと、主人公を誘ってくる。

主人公と同期。マニアックな趣味の持ち主で、主人公と酒を飲みながら語り合うのを何より楽しみにしているという変わったヤツ。見たとおり温和な性格だが、裏に押しが強いところもある。

高坂武
(CV: しがかつや)



出会い

仲良しが企画したコンパで姉の必用と出会い、家庭教師を依頼される。



ブリガンダイ

～幻想大陸戦記～

ブリガンダイ

～幻想大陸戦記～

4/2
S-RPG

▶ ¥5,800 ▶ イースリースタッフ
▶ MC (3プロダク)

モンスターを召喚して操るルーンの世界の騎士の力を使って、広大なフォルセナ大陸の覇権をかけた戦うS・RPG!

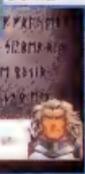
モンスターの力で大陸を統一しよう

個性的な5人の君主のうちの1人となり、フォルセナ大陸の覇権をかけて戦うS・RPG「ブリガンダイ」。大陸の統一を果たすためには、より多くの、優秀なルーンの世界の騎士や強大な力をもつモンスターを配下に加える必要がある。発売直前の今回は、ルーンの世界の騎士やモンスターの持つ特性に合わせた戦術方法などの覚えておきたい基礎知識と、モンスターのクラスチェンジについて詳しく紹介しよう。



戦闘中にも、様々なイベントが発生する。

▼すべての戦いは、ここから始まるのだ。



召喚

ルーンの世界の騎士が操るモンスターたちは、拠点となる城で召喚できるのだが、稀ごとに召喚できるモンスターが違ってくることを覚えておこう。また、モンスターを呼び出すにはマナ（魔力）が必要で、強いモンスターほど多くのマナが必要になる。このマナの最大値は城を手に入れることでアップしていくので、なるべく多くの城を手に入れよう。



▶ それぞれの城でどのようなモンスターが召喚できるのか把握しておけば、戦略がたてやすいかも。

▶ 城にある魔法陣で、モンスターを召喚する。ただ、マナの残量には十分に気をつけるようにしよう。

編成

召喚したモンスターたちは、編成フェーズでルーンの世界の部隊に組み込まなければ、戦闘に参加させることができない。部隊に編成できるモンスターは最大で8体まで。また、ルーンの世界のパラメータの一つに「統魔力」というものがある。統魔力とはモンスターを自由に操るための力のこと。編成されたモンスターたちのコスト合計値（強いモンスターほどコストがかかる）は、統魔力以下でなければダメ（それを超える編成は絶対に行えない）なのだ。



▶ パラメータを考慮して編成し、どんな敵にも対応できるようにしよう。

戦闘

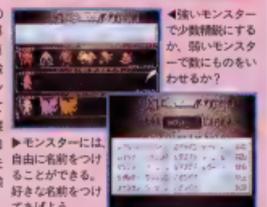
実際の戦闘では、ルーンの世界の騎士やモンスターなどのユニットをプレイヤーが操作して、戦うことになる。このとき、ルーンの世界の騎士の統魔力範囲を把握しておくことが重要。なぜならモンスターは統魔力範囲の外に出るとまうと、能力が著しく低下するからだ。できる限り、ルーンの世界の騎士の統魔力範囲内でモンスターを戦わせるように心がけよう。また逆に、敵のルーンの世界の騎士の統魔力範囲外にモンスターを誘い出して、攻撃すれば比較的に倒すことができることも覚えておくとう便利だ。



▶ 統魔力範囲では、攻撃範囲「1体」を確保していくのが基本。

自分なりの最強部隊を考えよう！

このゲームでは、それぞれのモンスターの特性を考慮して、部隊を編成すると有利に戦術が進められる。たとえば、突撃部隊としてジャイアントやドラゴンなど攻撃力が高く、壁として使えやすい部隊の後ろに、遠距離攻撃や支援用としてケンタウロスやフェアリー、エンジェルを配置するなど、自分だけの最強部隊を作ってみよう。



▶ 強いモンスターで少数精鋭にするか、弱いモンスターで数にものをいわせるか？

▶ モンスターには、自由に名前をつけることができる。好きな名前をつけてあげよう。

ユニットの長所を生かして戦え！

どんなに強いモンスターたちも、得手不得手というものがあるので、長所を生かした戦い方が勝利への近道になる。たとえば、ドラゴンは敵が一直線になったらプレス（直線上のユニットにダメージを与える）を使うと、足の速い飛行ユニットで敵のルーンの世界の騎士の足止めをし、おとりを使ってモンスターをおびき出したりするのだ。



▶ ケンタウロス族なら、得意の弓による遠距離攻撃で、一方的に敵を攻撃できる。

▶ ゴレム族は、防衛力とHPが高いので、防衛力の強いユニットの壁として使おう。

クラスチェンジ

このゲームでは、ルーンの名士はもちろん、モンスターも経験値を積み上げれば、レベルアップすることができる。そしてレベルが10以上になると、クラスチェンジをすることが可能となる。ル

ーンの名士はレベルに関係なく、条件さえ満たしていれば(例えばメイジになるにはINTが60以上必要)、別の系統へのクラスチェンジもでき(ファイター系からメイジ系へなど)、さらにあるクラスでレベルアップを5回すると「クラスマスター」になって、別系統のクラスにもなっても元のクラスの能力を引き継ぐこともできる。また、モンスターのクラスチェンジのタイプは、同系統の上位モンスターになるランクアップタイプ、同系統の上位モンスターのうちから選択してクラスチェンジする分岐タイプ、クラスチェンジにアイテムを使う特殊タイプの3つだ。ここでは、特殊タイプについて詳しく紹介しよう。



▲モンスターはクラスチェンジすることによって、飛躍的に能力が上がっていく。

ランクアップタイプ

ケンタウロスやワイバーン、ゴーレムなど、ほとんどのモンスターがこのタイプに当てはまる。しかし、何段階でもクラスチェンジできるのは、モンスターの種族によって違うのだ(ケンタウロスは2段階、ワイバーンは3段階、ゴーレムは4段階など)。



▲もっともオーソドックスなタイプのクラスチェンジだ。

分岐タイプ

ジンやドラゴンなどは、この分岐タイプ。このタイプの大きな特徴は、分岐のさいに炎や冷気、風や大地といった属性を持つようになること。能力的な差はほとんどない。



▲ドラゴンは冷気系と炎系に分かれる。

▶もっとも考えにくいタイプに属する。

特殊タイプ

下で紹介している悪魔族や巨人族だけでなく天使族も、この特殊タイプになる。このタイプをはじめにランクアップタイプや分岐タイプのように、レベルが10上がることにクラスチェンジをしていく。ただ、最終段階へのクラ

スチェンジのときに、特殊なアイテムを使わなければならないのだ。この特殊アイテムが手に入らねば、かどうかはプレイヤー次第だが、最終段階へクラスチェンジしたモンスターの方を考えればバグゲットしたい。

高い移動力を持ち、魔法での遠距離攻撃を得るとする。その反面、攻撃力と防御力が低いという弱点を持ったモンスター。悪魔

族の魔法攻撃は、クラスチェンジする度に非常に強力になってくるのだ。また、最終形態であるリリスになるには、デーモンをレベル

20以上にして、上位モンスターであるサタンにクラスチェンジ。そして、特殊アイテムを使えばOKなのだ。

悪魔族

デーモン



悪魔族の最下位モンスター。しかし、この時点ででも、十分に戦力となるので、育てることは難しい。

アークデーモン



デーモンのクラスチェンジした姿。能力が全体的にアップして、使いやすくなっているのが特徴。

サタン



姿が大きく変化。魔法も範囲魔法を覚えるので、極端にパワーアップ。うまく使えば、心強い戦力になる。

リリス



悪魔族の最高位モンスター。白魔法だけでなく、青魔法も使いこなす万能タイプで、まさに最強のユニットだ。

巨人族

移動力や防御力は高くないものの、その巨体から振り出される恐るべき力は、どんなものでも破壊する。どちらの最終形態も、神の名を冠しているだけあって強力だ。

ジャイアント



腰布を付けただけの、みすばらしい姿をした巨人。この時点で攻撃力は高い。

ギガンテス



攻撃力や防御力など、全身にパワーアップしたので使いやすくなっている。

ティターン



能力的にはギガンテスとほぼ同じ。こちらは白属性力が加わっている。

早



ギガンテスがアイテムを使いクラスチェンジした姿。メテオの魔法が超強力だ。

トール



ティターンがクラスチェンジした姿。特殊攻撃トールハンマーの威力がすごい。

ツインビーRPG

ロールプレイングゲーム



いよいよ発売直前に迫った『ツインビーRPG』。今回は、注目のストーリーと気になるデートイベントを一気に紹介していくぞ。

ツインビーRPG

42
 ¥49,800
 PC-2D
 ▶MC(プロダク) AC(DUAL SHOCKER)

ストーリー中盤までの見どころを大紹介!!

コナミが贈るコミカルタッチの話作『ツインビーRPG』もいよいよ発売間近。今回はストーリー中盤である3章か

ら5章までを一気に紹介。おなじみのキャラクターたちの大冒険から、新たな『ツインビー』ワールドの魅力を感じてもらいたい。

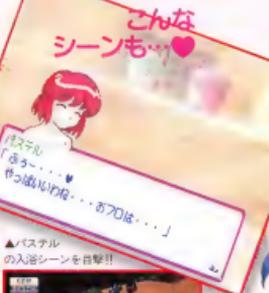
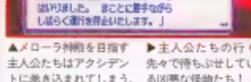
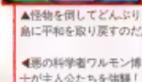
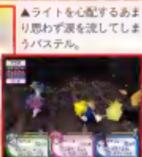
これまでのあらすじ

突如どんぶり島を包み込んだ謎の霧と次々に現れる怪物たち。ツインビーたちは、この不思議な事件が起きた原因を究明するための旅に出るが…

3章 バステルやウインビーたちを救い出して合流した主人公とツインビーは、行方不明だったライトをついに発見! そして、いよいよ本格的に事件の謎の究明に取り組み始める。



4章 事件の核心に近づいていく主人公たちは、さらに情報を集めるためメローラ神殿を目指すのだ。この4章では、事件のカギを握る謎の霧の正体などが少しずつ明らかになっていくぞ。





お楽しみのデートイベントに注目!

この「ツインビーRPG」の大きな魅力の1つに、女の子たちのデートイベントがある。ここでは、3章から5章までに用意されているたくさんのデートイベントの中から、特に印象的なものを

を紹介していくので、要チェック! 普段はあまり見せることのない、女の子たちの意外な一面にも注目してもらいたい。

▶パステルやマドカをデートに誘えちゃっ!

with パステル オバケ屋敷でドキドキ♥はらはら



パステル
「よかった……ありがと、てんげき。
なんかね、さってんげきが来てくれるんじや
似かかってきてたんだ。あたし……。」

▲パステルファンにはたまらないイベントだ。

冒険の途中で立ち寄ったチューリップの村で「オバケ屋敷」と噂される空き家を、パステルと2人で探索することに。オバケがとっても苦手なパステルは、屋敷に入ってからビクビクして落ち着かない様子。ここは、勇らしく彼女を守ってあげれば2人の仲がより深まるかもしれない。キミならこの状況で、どう行動する?



「I'm sorry, but I don't
want to go in there.
It's scary...」

◀ちょっと気になるパステルのこのセリフ。もしがして、もしがすると……。



マドカ
「すーっごく楽しかったよ!
ね、てんげきくん♡
えへへっ♪」

▶古い物によれば主人公とパステルの相性はバツグン!



「I'm sorry, but I don't
want to go in there.
It's scary...」

with マドカ マドラールランドでワクワク♥デート

マドカとは、マドラールランドでデート♥ ジェットコースターや観覧車に乗ったり、ベンチに座ってほのぼのとした雰囲気

を満喫できるぞ。ほかに、料理が得意(?)なマドカが特製スペシャルクッキーをごちそうしてくれたりと、楽しいひとときを過ごせるのだ。



▲恋愛に関しては意外に積極的なマドカ。



▼マドカ特製のクッキー、お味の方は……!?



マドカ
「うわー、いい風持ち。
一度この観覧車に乗ってみたいかったんだ。」

▲観覧車の中でマドカと2人っきり。ドキドキ♥



クッキーはかかろ?

約束だから

with サリュート 浜辺のデートはムード♥たっぷり



サリュート
「約束は守らなければならない。
だから、これは一応デートなのだ。
あつ……。」

ちょっと大人の雰囲気を感じさせるサリュートとデートする場所は、夜明け前の浜辺。潮の香りがする海辺に座って見る朝焼けはムードたっぷり。また、このイベントでは、サリュートの本心を聞くこともできたりして、とっても魅力的なデートが楽しめるのだ。

◀特かな浜辺でちょっと大人のムードを味わえるぞ。



「……約束は守らなければならない。」

『メタルギア』の全容が見えてきた!!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR™
SOLID

メタルギア ソリッド

ハードボイルドでリアルな世界観が魅力の「メタルギア ソリッド」。未だ解明されていない部分が多いなか、ついに視点変更システムの全容が明らかになった! さらに、新たなバトルモードも判明!! 新情報満載で、今回も話題の「メタルギア」を徹底紹介する!!

メタルギア
ソリッド

- ▼ 下実
- ▼ 視点変更
- ▼ 3D
- ▼ MCI(プロダクション)

新たなバトルモードが判明

テロリストと遭遇



もって戦闘へ!

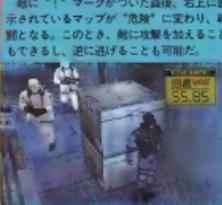
今回の新情報第1弾は、敵との戦闘時に発生する「危険モード」と「回避モード」の紹介だ。これらのモードは、ソリッドが敵に見られたときの「1モード」後に発生する。まず敵との戦闘状態である「危険モード」に入ると、このモード中に敵から逃げたり隠れたりすると、「回避モード」になるのだ。すべての敵を倒す必要がない「メタルギア」ならではのシステムといえるぞ。

危険モード



敵に「1」マークがついた直後、右上に表示されているマップが「危険」に変わり、戦闘となる。このとき、敵に攻撃を加えることもできるし、逆に逃げることも可能だ。

回避モード



戦闘中に敵の視界から外に出ると、「回避モード」に入る。「回避」の下にあるカウントが終了するまで敵に見えなければ、その戦闘を回避し、「潜入モード」に戻る。

ゲームの流れ

新しいテロリストシステムが判明! さらに、メタルギアの新しい視点変更システムも判明! 今回の新情報はこれだけだ。ゲームの流れを紹介しよう。

潜入モード

通常のゲームモードのこと。テロリストが依頼する特殊任務を遂行し、人質の救出などの作戦を実行する。

?モード

ソリッドの立てた物などにテロリストが反応、怪しんでいる状態。この後、テロリストは梯子を降りにくる。

1モード

4射撃のソリッドを倒すと「1モード」に入ります。発見された瞬間、テロリストの首がピカッと光るのだ。

危険モード

4射撃に入ると、敵を倒さずとも、逃れれば、すべてはプレイヤーの腕にかかっている。緊迫した瞬間を迎えられる。

回避モード

4射撃に隠れ、敵の視界から逃れる。このモードから列車もなく逃れることができるが、敵を回避できるぞ。

オープニングデモ入手!



4つの視点変更システムを詳しく解説!

状況により変化する
視点を使いこなそう!!

ついに、「メタルギア」の視点変更システムの全容が明らかになった! 通常の「潜入モード」の画面は、斜め見下ろし型の「俯瞰視点」だということは前回で紹介済み。今回は、通常視点から各タイプの視点に変更するための条件を始め、各モードの状態を再チェック。どのような場面で使うのかを検証していく。

俯瞰視点



視点相関図



任意切替

強制切替

強制切替

主観視点

ソリッドの視点

コントローラのボタンで任意に変更できる「主観視点」。ソリッドが立ち止まり、前後左右を確認するときに使用される。俯瞰画面では把握しづらいマップや、特定の場所を詳しく調べたいときに使うことになる。ただし、この視点のままでは移動はできないようだ。



▼視点を徐々にソリッドに近づけていく。視点の移動もスムーズに行われるのだ。

▲コナナカが邪魔で、周囲の状況がわかりにくい。こんなときに視点を変えよう。



◀視点がソリッドの視線へと変わった。周囲の地形など、じっくり確認できる。

ビハインド視点

背後を確認

ソリッドが、柱の陰や壁の縁などを背にして立ち止まると表示される視点。ソリッドの立つ位置や場所によって、自動的に切り替わる視点である。カメラの高度は一定ではなく、ソリッドの立っている場所や回りの状況が一番見やすい位置に視点が来るようになっている。この視点により、緊迫感あふれるシーンが楽しめる。



◀壁を背にして、ソリッドが壁の縁にやってくる。すると、視点がソリッドの方へ自動的に寄っていく。

▶背後の状況がわかるような位置でカメラが固定される。目の前の状況が確認できるような視点になるのだ。



イントロード視点

物陰に潜んだとき

銃水筒や銃庫の下など、俯瞰ではあることのない場所にソリッドがいるときに現れるのが、この「イントロード」である。この視点の状態では、ソリッドの体を左右に動かせば、同時に視点も左右に動かすことが可能。だが、体を動かせる範囲には限界がある。そのために「主観視点」に変更して広い世界を得ることも可能だ。



◀銃庫の下に潜り込むソリッド。その動きに合わせて、視点も銃庫の下へ、「主観」と異なり、移動ができるのだ。



▶銃庫の下からの視界。銃庫の下にいれば、周りに発見される可能性が少なくなる。あの動きも確認できる!!



ヒロイン ドリーム2

ストーリー性に重点を置いた再成SLGとして期待のかかる「ヒロインドリーム2」。今回は、これが初公開となるイベントグラフィック、そして「2」ならではの新システムの紹介と、特製の最新情報を満載！加えて、メインとなる5人のヒロイン候補生たちのプロフィールを逐一お送りしていくぞ！

ヒロイン ドリーム2

6月(月)

▶マップチャージ

▶MG(ブロック数決定)

イベントグラフィック 初公開!!

ゲーム中に発生するイベントの豊富さも、「ヒロインドリーム」の魅力の一つ。当然今回の「2」でも、数多くのイベントが用意されているのだが、ここでは、そんなイベントグラフィックを初公開。どんなイベントなのか、あれこれ想像してみよう！

これからティナー?

おかし込んだ日、
3時からティナーに
いこうとこころしい。
ふふふにこころいた
お母がよく似合

体育祭での一コマ

体育祭で、練習
をやることになり
4人の相談員
人それぞれが
よく出ている

シリアス中の舞

舞劇中の舞、候補
生の特選イベントは
前作でもお馴染み。
やはりほかの子も
練習しておきたい。

ブティックで買物

街のブティックで
買い物をする、静と
藤。動作明快、候補
生同士の間は良い
みたいだね。

静の初詣

お正月、静しか見ら
れない。静の横り袖
を、静の初詣に行
く。静の初詣で
るぞうだ。



5人の
ヒロイン
候補を
おさらい!

メインキャラクターとなる5人のヒロイン候補生は、それぞれもろって覚えにくい名前ばかり。まだ名前と顔が一致しないという人も多いかと思う。そこで今後の紹介記事のために今一度おさらい! しっかりと覚えてね。



御前 静

みさき しずか
技倆の潜在能力を持った、本職の主人公。本人にあまりやる気のないのが欠点。オールマイティになんでもこなす反面、理解力も低い。



九條 円

くくし まどか
プライドが高く、わがままな演劇性候補の候補生。友人陣士の馴染み色の経験が少ないためか、つい他人になくつ当たってしまう。



かみより ひな

かみより ひな
一人一責任感が強く、友人からの信頼も厚いモデル候補生の候補生。書院はみんなの相談役として頼まれていたが、自分の弱みは表に出さない。



社 流音

やしろ るね
書院が大好きな歌手指候補生の候補生。いつも任務のことばかり考えている。感受性が強く、感情の起伏が激しいが、怒ることはほとんどない。



みむね まい

みむね まい
行動的でスポーツ万能なダンス候補生の候補生。心の中では女の子らしくしたいと思っているが、ついにより先に手が出てしまう。

今回明らかになった2つの新システムを紹介!!

【SSアイテム】

SSアイテムとは、スペシャリストに装備させることで、それぞれの育成能力に効果を与えるアイテムのこと。SSアイテムは数多く用意されており、スペシャリストのスキルを上昇させるなど、様々な効果を持っている。1人のスペシャリストに2つ以上装備させることも可能なので、このSSアイテムをどれだけ手に入れるかが育成の鍵になってきそうだ。

【調査イベント】

前作の主人公は古い顔に変装していたが、今回の主人公は探偵に変装して女の子と会うことになる。そのため、マップ上で女の子に出会うと、探し物の依頼をされる場合があるのだ。依頼を受けると探し物の特徴が書かれたカードが表示されるので、これをヒントにマップ上を歩き回ろう! 見事探し出すことができれば、女の子との関係値がアップするぞ!



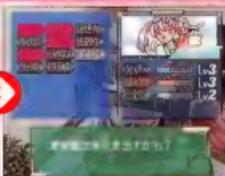
マップでSSアイテムをゲット

▲各SSアイテムには出現条件があり、それを満たすとマップ上に出現する。あとはマップ移動コマンドで拾えばOK。



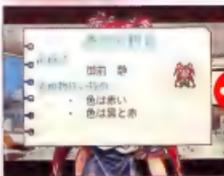
スペシャリストに装備

▲手に入れたSSアイテムをスペシャリストに装備させる。どのスペシャリストに装備させるかも重要になってきそうだね。



スペシャリストがパワーアップ

▲SSアイテムの「潜在能力」を装備したところ。このほかにも、様々なSSアイテムが確認できる。どんな効果を持っているのかな?



女の子から調査を依頼される

▲調査を受けたら、依頼表をもとにマップ上から探し出す。マップ上には似たような名前が3つ落ちており、そのうち2つは偽物だ。



マップ上から探し出す

▲見つけた物が偽物と思ったら捨てる。あと「拾い直す」ことはできないので、とりあえず全部見から決めることはできないのだ。



依頼を果たせば関係値アップ!

▲物を拾った時点で自動的に依頼主の元へ。本物なら依頼金は大幅に。もし偽物だと、関係値が下がってしまうのだ。

AVG

新世紀
エヴァンゲリオン

鋼鉄のガールフレンド

416

- ▶ ¥8,800
- ▶ ボイタックス
- ▶ MCI(ブロック)

パソコンで大ヒットした「エヴァ」のAVGがいよいよPSに登場！
OVAを思わせるクオリティの高さにガイナックスの能力を見た!

TVシリーズとは異なる新しい「エヴァ」がここに!



彼の移動体は新型の人間兵器だと噂けれどさ

本作は、一大ブームを巻き起こした人気アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」のオリジナルエピソードを描いたAVGだ。移植元になったのは、去年ガイナックスからウインドウズ版が発売された同タイトルの作品。こちらは従来の「エヴァ」ファンへの熱い支持を受けたが、今回のPS版も、そのガイナックスのPS参入第1弾ということもあって、クオリティは折り紙付き。気になる内容の方は、TVシリーズ第8～13話間の外伝的な物語だ。内向的な主人公・シンジと認めたいヒロイン・麗香を巡る物語を、OVAを見るような感覚で楽しめるぞ。一度でも「エヴァ」を見たことがあるならば、ぜひともプレイしてほしい作品だ。

選択肢によって展開が変化?

AVGというのは、基本的に主人公の行動によって展開が変化していく。本作も「移動」や「会話」などの選択肢が多いが、これによって展開が大きく変わる。特に、女性との関係は重要だ。



▲ 選択肢によって、展開が変化していく。本作はAVGらしく、会話の選択肢が多い。

▲ 本作はこのように、選択肢によって展開が大きく変わる。



見る 考える 移動

▲ 本作では、マナに次いで登場の多いアスカ。アスカの動きは限定されたけど、TV版やOVAでは見られなかったシーンが一面を堪能できることがあるはず……

▲ 新世紀のシンジに向かって「かわいい」のひと言。今まで他人に言われたことがないシンジは戸惑いを感じる。

ファン必見のハイクオリティ・ビジュアル!



疑惑…

エヴァの秘密にかかわる事件で1人の少年が収容された。マナは少年と面談があるだけでなく、その不審な行動のために様々な疑いをかけられる。その真相とは……

嫉妬!?



アスカは、シンジに好意を寄せるマナを敵意的に扱う。その態度は、女としての意地とプライドとも思えるが、一方でシンジのことを裏切らない様子もさぶりうかがえる。



マナとシンジの仲を巡って紡がれるもう一つの「エヴァ」の物語…

好意?

謎の特殊部隊の翌日、シンジたちが通う中学校に転校してきた麗香マナ。彼女は転校日からシンジに対する好意をあらわにする。かつてない距離に喜びを感じるシンジだが、彼女の行動には不審な様子……。マナの無邪気な笑顔の裏に潜む意とは? そして、2人の恋の行方は?



シンジくん、やさしい

S・RPG

精霊召喚

プリンセス・オブ・ダークネス

人と魔法が共にあるファンタジー世界を舞台に、「光の一族」を代表する主人公の戦いを描く本格派S・RPG。勝利への鍵は、かわいいう女の子たちと仲良くなること?

書予定

▶ ¥5,800

▶ 雑誌付

▶ MAG付での発売予定



「精霊召喚」の気になる 3つのポイントを大紹介!

契約を交わした5人の精霊とともに戦っていく「本格的」S・RPG「精霊召喚」。しかし、5人の精霊はいずれもかわいいう女の子ばかり。しかも、主人公が真の魔法の力を発揮するには、彼女たちとの信頼関係を築き上げていかなくてはならない!! 正統派ファンタジーS・RPGでありながらも、恋愛SLGとしての魅力も兼ね備えたこのゲーム。久々の紹介となる今回は、戦闘や恋愛など、気になる3つのポイントを紹介していくぞ!

▲5人の精霊の女の子と仲良くしていくことも、戦いを進めるうえで非常に重要なポイントとなるのだ。

POINT

戦闘は3つのオーブの 組み合わせが重要!

各キャラが戦闘で行える行動は、「バトルオーブ」を組み合わせて自由に決定できる。バトルオーブとは「移動」、「攻撃」、「魔法」などの行動を示すもので、1ターンに3つまで組み合わせて行動できるのだ。例えば(移動+攻撃+移動)でのヒット&アウェイや、(攻撃+攻撃+攻撃)での連続攻撃など、さまざまな判断をとることができぞ。



▲魔法はクワイク、カルバトの方で進められる。

POINT

キミの行動や戦闘結果により 「精霊」とラブラブに♡

プレイヤーの取った行動や戦闘結果によっては、戦闘終了後に精霊たちとの恋愛モードに入ることができる。そこで特定の精霊と会話を行うことにより、その娘との親交を深めることができるのだ。この恋愛モードは、美少女グラフィックに加えて有名な声優によるアルボスで展開。より一層精霊たちに感情移入することができるぞ!!



▲恋愛モードは「精霊」の好感度を上げていく。

POINT

笠原弘子さんが歌う♡♡♡ オープニング主題歌も注目!

オープニングとエンディングを歌うのは、ゲームにも出演している人気声優の笠原弘子さん。さらに、オープニングでは、その歌声に合わせてハイクオリティなアニメーションムービーが展開。かわいいう精霊たちが、魅力的に動き回ってくれるのだ。ここでは、そのオープニングアニメーションを初公開!!



精霊たちの活躍に期待!

AVG

探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに

『魔城 神宮寺三郎』シリーズも今年で10周年。その8作目にあたる本作「夢の終わりに」は、システムがさらに洗練され一層と楽しめる内容になっているぞ。

423

▶ ¥5,100
▶ アーケード
▶ MAC(ソフト)

名探偵・神宮寺が新たな事件に挑む！ 待望の最新作が早くも登場！



AVG
探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに
DENGKI SOFT

「探偵 神宮寺三郎」シリーズも今年で10周年。その8作目にあたる本作「夢の終わりに」は、システムがさらに洗練され一層と楽しめる内容になっているぞ。

「ザッピングシステム」を始めたさまざまな新要素を取り入れて、前作「未来のルポ」で新たなスタイルを確立した「探偵 神宮寺三郎」シリーズ。ここで紹介する最新作「夢の終わりに」では、前作で好評だったシステムがさらに改善され、画期的な若手フィーチャーもいくつか追加されているぞ。今回の記事ではそんな新しくなった部分にスポットを当てつつ、注目のゲーム内容を詳しくチェックしていくのだ。

ゲームの主要キャラをチェック！

ここで紹介する4人の主要キャラは、シナリオのほぼボイントでプレイヤーキャラとして遊ぶことができる。最初は神宮寺と洋子だけだが、シナリオが進むとほかの2人も選択可能に。

CHARACTER FILE①

神宮寺 三郎



▲アメリカでの事件と密かにある神宮寺。この事件は何かの暗示の糸の……？

国際企業グループ「神宮寺コンツェルン」の総帥、神宮寺三郎の三男。父の意志に反し、大学卒業後に渡米。アメリカで探偵のノウハウを身につけて帰国し、探偵事務所を開く。花車中に巻き込まれた事件で、洋子の恋人を死に追いやりた過去を持つ。

CHARACTER FILE②

御苑 洋子



▲車事故の被害者。車のしれを感ずる洋子。そこに、懐かしい旧友から依頼の電話が……

神宮寺の助手を務める。英語、フランス語、スペイン語を使いこなす。アメリカ留学中に恋人を殺されたことと神宮寺を憎んでいたが、日本で再会したことで神宮寺が取った行動の真意を知り、彼の助手となる。非常な優れた直感力を持つ。

CHARACTER FILE③

熊野 参造



▲女性の連続失踪事件を追う警察。やがて神宮寺たちと互いに協力することに。

30年の職務歴を持つベテラン探偵。正義感が強く、人前に現いながらの真実の追求への情熱は、絶えず欠けを嘗ては周囲の非難を明るくしている。30年経ってと第一線の捜査官として活躍してきたが、近年が若い世代より、最近ではデスクワークが多くなってしまっているらしい。

CHARACTER FILE④

永田 美貴



▲思いつくような事件の連続に立ちつくす美貴。永田探偵に何が起こったのか？

今回の事件の依頼人。永田探偵の妹。本学受験でここへこたく失敗し学生生活を送ることか決まっていたが、落ち着きのある姉とは対照的に、活発で思ったことがすぐ顔に出してしまう性格。だが姉妹の絆はそこそこあるらしい。ある出来事きっかけに、捜査に参加する。

CHECK POINT 1 より便利になった「ザッピングシステム」で4つの視点から事件の真相に迫る！

このゲームでは「ザッピングシステム」が採用されており、シナリオの分岐ポイントでプレイヤーキャラを変更できる。このシステムによって、捜査に参加している主要キャラごとの異なる視点から事件を追うことができる。本作では分岐ポイントに到達するとシナリオの進行チャーターが表示され、どのキャラのシナリオをクリアしているかがひと目でわかるようになっている。さらに、今回の物語には、おなじみの主要キャラ3人に加えて、第4のザッピングキャラ、永田美貴が登場！ 依頼主の妹である彼女が捜査に加わることで、より深く事件の真相に迫ることができるようになる。



▲例えば神宮寺さんや、進行チャーターが変更されたら、別の主要キャラで同じ"Zapping"をプレイできるぞ。

CHECK POINT 2 新システム「D-MODE」でプレイヤー自身が事件を推理！

新システム「D-MODE」とは、シナリオの冒頭に神宮寺が事件の核心を推理し、犯人の糸口を導き出すというも。ただ、この推理はすべてプレイヤーにゆだねられるのだ。プレイヤー自身がそれまでに得た情報を順りに思考を巡らせることになる。つまり、自分で考えて捜査を進展させている実感が得られるのだ。仮に関連した推理をしても、神宮寺からのヒントを聞いては度々でもチャレンジさせる。結果として、プレイヤーが事件の流れを把握できないままシナリオに進んでいく。ということが年々増えるぞ。



▲行動コマンドに「推理する」が追加されたら、「D-MODE」発動の命題。推理しない推理は進まない。

CHECK POINT 3 好評の「謎の事件簿」もモチロン健在!!

本編のシナリオとはかけ離れた犯罪団体の、コミカルタッチなグラフィックでユーザーを驚愕させたショートストーリー「謎の事件簿」は本作でも健在。今回は「神宮寺編」、「洋子編」、「熊野編」の3つがあり、神宮寺編と洋子編は事件の謎を解く推理ゲーム。熊野編は刑事が使っている専門用語(?)を隠したクイズになっているぞ。コミカルなグラフィックにはさらに飽きがかかり、内容も一環と手軽になっているのだ。本編のシナリオを始める前の小テストにチャレンジするもよし、ハードボイルド系雰囲気にも良かったことにも息抜きで遊ぼうよこのモード。3つのうちのどれかをクリアすると、ちょっとしたほうびが……!!



▲事件の謎やグラフィックの中に、謎を解くヒントが隠されている。ちょっとした情報も見逃さない。



▼プレイヤーの頭上には浮かせられた相棒のロボット・ディジット。貴重なアドバイスくれたり、救出した生存者を外にワープさせたりと、何かと役に立ってくれるのだ。



▲火は早急に消し止めないと、どんどん燃え広がってしまふ。ホースで水をかけて常軌で消火しよう。美とホースは、ボタン1つで持ち替えることができるぞ。



ファイヤーパニック マックのレスキュー大作戦(16)

ACT 1に凡の火災をよそぐ、アクティフ

良コミカルなアクションゲーム

原	▼PS: 9001(特)
監	▼原: 1
作	▼MC: (アソック学)

痛快“火消しアクション”登場!

技術の粋を集めたハイテクビルで火災が発生! この「ファイヤーパニック」は、バワフルでたましい主人公、マックを操作して、炎に包まれたビル内の火を消して回る3D・アクションゲーム。とはいうまでも、プレイヤーの役目は消火活動だけではない。ビルの中で暴走している管理ロボットの破壊や、逃げ遅れた生存者の救助も大事なポイント。閉鎖された部屋の中で、これらの多業が同時に絡みあい、スリリングなアクションが盛り上げられるのだ。もちろん、ゲームを盛り上げるアイテムや仕掛けもたっぷり用意されている。



▼火は早急に消し止めないと、どんどん燃え広がってしまふ。ホースで水をかけて常軌で消火しよう。美とホースは、ボタン1つで持ち替えることができるぞ。

バラエティーに富んだステージ構成に注目!

ゲームの舞台であるハイテクビルは、全部で15のゾーン(ステージ)で構成される。扉で細かく区切られたフロアや、無数の車が置かれた駐車場など多彩なステージが待ち受けているぞ。



▲多岐にわたるステージ構成に注目!

COLONY WARS

美麗なグラフィックが魅力の3D・STGが豪華!

5 28

原	▼PS: 9001(特)
監	▼原: 1
作	▼MC: (アソック学)

君が導く戦いの結末は……?

欧米で高い評価を得ている傑作「コロニーウォーズ」が、ついに日本上陸! このゲームは宇宙空間を舞台に、与えられたミッションをクリアしていくタイプの3D・STGだ。用意されているミッションは合計でなんと70! ミッションの成否によって、次のミッションの内容とストーリーが変化していくマルチシナリオのゲームになっているぞ。ゲームの開発は、3Dグラフィックの技術に定評のある英国シグナリス

社が担当。さらに日本版発売にあたって、ナレーションなどの音声は、すべて第一線の洋画声優陣によって吹き替えられている。キミも宇宙空間を思いのままに飛行しながら敵と戦う、迫力の戦闘を体験しよう!



▲多彩な武器を使い分けての戦闘は迫力満点! 味方機とのコンビネーションなど多岐にわたる戦術も可能。



▼多彩な武器を使い分けての戦闘は迫力満点!



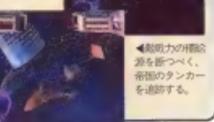
▲シナリオの結末は、プレイヤーの行動次第で大きく異なるぞ。



70ものミッションがプレイヤーを待た!

味方の輸送船や宇宙ステーションの護衛、敵母体の破壊、味方戦艦の先導など、用意されているミッションは実に多彩。戦闘のテクニック以上に、プレイヤー自身の機密度的な戦略が重要になってくるのだ。

▼宇宙空間の舞台を攻撃! この強大な敵を撃破することが出来るか?



▲敵母体の破壊を助けるべく、宇宙のタンカーを護衛する。

ACT

炎の料理人 クッキングファイター好

個性的なキャラクターたちと、シリアスな設定なのに美えるストーリーが魅力の料理ACT! 果たして好は味魔王を倒すことができるのだろうか?

5月(中)

- ▶ 日本一ソフトフェア
- ▶ ¥5,800(税別)
- ▶ MC1(70%)
- ▶ ACIDUAL SHOOK(1)



料理のデキが勝負を決める! 燃える料理ACT見参!!

母親の仇、料理界に覇を執る味魔王を倒すため、旅を続ける熱血料理人ハオ。味魔王を見つける唯一の子がかりは「白い髪の子」だけ。その「白い髪の子」の行方を追うハオの前に、今日も味魔王の配下が立ちふさがるのだ!! そんなシリアスなストーリーとは裏腹に、熱いギャグが満載の「クッキングファイター好」。ゲームは、今回紹介するクッキングバトル(ACバトル)の合間にギャグ炸裂のストーリー(AVGパート)が無開され、進んでいくのだ。

▲「クッキングバトル」は、料理の腕を競い合う対戦ゲーム。料理の腕を競い合う対戦ゲーム。料理の腕を競い合う対戦ゲーム。



▲「クッキングバトル」は、料理の腕を競い合う対戦ゲーム。料理の腕を競い合う対戦ゲーム。料理の腕を競い合う対戦ゲーム。



これがクッキングバトルよ!

料理人同士の命を懸けた熱い戦い、それがこの「クッキングバトル」なのだ。今回はハオたちが、どのように料理をつくるのかを、ハオの心の恋人クミンが勝手に紹介するわね。



▲「クッキングバトル」は、料理の腕を競い合う対戦ゲーム。料理の腕を競い合う対戦ゲーム。料理の腕を競い合う対戦ゲーム。

敵か味方か? ハオを取り巻く料理人たち

美しきバラ

フォウ

味魔王配下の神楽巫女(1)人。バラをこよなく愛し、常に美しく麗麗に振舞うことをポリシーとしている。また、かなり無口で、必要なとき以外はまったく口を開くことしない。彼女は調味料の料理を得意としていて、さらに薬草一つ買ってきた盛りつけ技術によってその料理の味を数倍にも高めるといわれている。

謎の助っ人

味影

ハオの手取先とする、正体不明の謎の料理人。その料理の腕は、ハオや味魔王を凌駕し、味魔王に匹敵する。しかし、裏腹と登場してアドブレイクをするところまでは、カッコーのいだがその強が……スゴいのか、バカなのか、よくわからない人物。なぜ、ハオのピンチを取ったの、鍛えようとするのかはまったく謎。

ハオを取り巻く個性豊かなキャラクターたちも、このゲームの魅力の1つ。今回味魔王配下のフォウと、ハオの手取先をする謎の料理人・味影をメインに紹介しよう。また、下の2人、ウイキョウとハツカクはフォウと同じ味魔王配下の四天王たち。ウイキョウは食べる事を満足させるためなら手段を選ばない男で、ハツカクは頭のかまで面白いヤツなのだ。

そのほか

ウイキョウ

ハツカク

料理完成

驚異のおまけ?

超龍名菜譜

ハオを始めとする料理人たちがクッキングバトルで作り上げる究極にして至高の神楽の数々(笑)。そんな料理の説明を見ることが出来るが、この驚異(?)のおまけモードである「超龍名菜譜(COOK BOOK)」なのだ。もちろん料理の完成図はもちろんと見ることが出来る。ゲーム本編中のクッキングバトル後に挿入される劇中イベントシーンと併せて、どんな味の料理なのか想像するのも楽しいぞ。もしもしたら、この「超龍名菜譜」を参考に、ハオたちが作った料理を本編に作ることもできるかもね。でも、やっぱり無理かな(笑)。

一品龍味
(一品龍味メニュー)

▲食べたこともない料理がいっぱい登場するのだ。うなぎの卵と醤油で煮た玉子卵が軸とならした料理。魚の中心に色鮮やかな野菜に盛り付けられたお肉。それを焼いたお肉を巻いたお肉。うなぎの煮物。栗、梅とも申し分ない料理。

ダイナマイトボクシング

パンチの衝撃や飛込転など爽快要素
追求したボクシングゲームが登場!

5 21

▶ ¥6,800
▶ ニンテンドウソフト
▶ MULTI-PERSONAL PLAYING

2本の腕だけがキミの武器!

過去、PSで発売されたボクシングゲームは、シミュレーション性を前面に押し出したものがほとんどだった。だが、この「ダイナマイトボクシング」は、爽快感を重視したSPGとして作り上げられているのだ。まるで格闘ACTさながらの操作で華麗なステップを踏み、そして上段・下段パンチとキラーの組み合わせて、実に36種類ものパンチを使い分けることもできるのだ。また、ダウン回数に応じて放てる(ダウン数が増えれば強力になる)撃必殺の「必殺パンチ」も用意され、ゴリ押しだけではなく、燃い燃い引きも楽しめるぞ。

生パンチの衝撃を体感しよう!

この「ダイナマイト」は、デュアルショックに対応している。パンチがクリーンヒットしたときやガードされた場合など、それぞれ違う衝撃を感じることができるのだ。



▼格闘ACTのような爽快感も、本物のボクシングさながらのスピード感が特徴。3Dで完全再現。「ダイナマイト」の名にふさわしい、下手な演出も見逃さないぞ。



▲プレイヤーが選べるキャラクターは全部で8人。普通(?)のボクサーから卵顔の拳、ジャマイカ人のロボノキアラまで実に個性性的。中には、女性ボクサー(!)も登場するのだ。



▲プレイヤーが選べるキャラクターは全部で8人。普通(?)のボクサーから卵顔の拳、ジャマイカ人のロボノキアラまで実に個性性的。中には、女性ボクサー(!)も登場するのだ。

ソルディバイド

アーケードで人気を博したファンタジー
BTGがPSに登場!

未定

▶ ¥5,800
▶ プレイステーション2
▶ MULTI-PERSONAL PLAYING

剣と魔法の世界へようこそ...

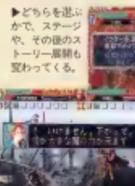
魔法の炎が空を焦がし、魔物の咆哮が地をこたます……。この「ソルディバイド」は、そんなバリバリのファンタジー世界を題材にした横スクロールのSTGだ。このゲームでは、「撃つ」攻撃のほかに、ACTのような剣による「斬り」攻撃もプラス。画面上の敵全体にダメージを与えるボムも、「魔法」(数種類あり)として下手な演出で表現。世界設定の持つ魅力も十二分に引き出しているぞ。また、プレイヤーキャラと

なる3人はそれぞれ別の目的を持っていて、キャラによってゲーム展開(ステージなど)も変化してくる。しかも、PS版では新たなダンジョンで戦うオリジナルモードを追加。ファンならずとも、注目の一作なのだ。



プレイヤーの選択でステージが変化!?

このゲームでは、各ステージの開始直後やボス戦のときに、キャラ同士による会話シーンが挿入されることがある。場合によっては、プレイヤー自身が次の目的地を選ぶ、といったRPG的な演出も、用意されているのだ。



▶どちらを選ぶかで、ステージや、その後のストーリー展開も変わってくる。

◆こんなちょっとした会話シーンも、ゲームを盛り上げるのだ。



▲魔法(ボム)はMPを一定量消費して使う。また、MPは自動的にアイテムで回復することが可能だ。

ETC

ナムコアンソロジー2

ゲームファンにはおなじみのナムコ各作セレクションシリーズ最新作！
 季節も涼みのマニアックなラインナップがズバリと勢ぞろいだ！

98年(年)

▶価格帯定

▶ナムコ

▶MSX(ソフトのみ発売)

1 バックアタック

83年10月
S-NES版発売



▲ナムコのメーターが
高タンになるとフェアリーが登
場して、モンスターを一緒にしてくれるのだ。

▲戦闘モードも
ある。モンス
タを相手に立ち
回すのがおもしろい。

痛快パズルが日本にお目見え

2 あの人気キャラのデビュー作

人気キャラ「ワルキューレ」のデビュー作。悪の化身ソナタが「時の鍵」を取り戻すのが目的のアクションRPGだ。さまざまな武器やアイテムを駆使して敵を倒し返し、レベルを上げてさらに強くなると立ち向かう。血液型と星座の設定

によって、成長度が異なるシステムが話題になった。



▲アイテムを売り買
いできる店に立ち寄
ると、あのサンドラ
にも出会うぞ。

ワルキューレの冒険 時の冒険記

88年8月
FC版発売

うれし懐かしの収録作品4タイトルがついに決定!

ナムコがコンシューマーで発表したタイトルをPSに移植する「ナムコアンソロジー」シリーズ。その第2弾の登場が早くも決定し、注目の収録4タイトルが発表されたぞ。今回のラインナップはマニア層に人気があった作品も多く登場し、ティープなナムコファンなら大満足まちがいないし! ゲーム好きのお父さんやお母さんがいる人は、このページをご両親にも見せてあげよう!



もちろんアレンジモードもあり!

「ま」収録の4タイトルには、当時の感動そのままでのオリジナルモードだけでなく、PS専用に開発されたアレンジモードも用意されています。アレンジモードではグラフィックはもちろん、ゲーム内容にも手直しが行われているので、このソフト1本で実質5タイトル分のゲームを楽しむことができます。

3 ナムコクラシックII

82年3月
FC版発売



▶2D画面では、コースの美点をチェックできる。

▲アーケード版と異なり、3Dで表現されている。

▲カンパニーのロゴは、横

4人対戦も可能なゴルフゲーム

4 ファンタジックな世界観の戦略SLG

88年12月
FC版発売



▼さまざまな種族のキャラが
実在する異世界。24種類の
のキャラには、それぞれ特
長・不得意があり、風評、能
率性が楽しめるのだ。

▼必要と思うキャラを雇って、
自軍を強くしていく。

▲他軍の見るとは別なマップ
を覗くことできる。

剣と魔法の世界を舞台に、祖国と覇権を競い合う王の王を目指す戦略SLG。個性豊かなキャラクターを雇い、彼らを用いて成長させながら戦わせていく必要があり、風評・戦略が楽しめる。最大4人まで参加できる「マルチプレイ」も用意されているぞ。

キング オブ キングス

88年12月
FC版発売

ECHO NIGHT

大西海上に浮かぶ「幽霊船」が舞台のサスペンスAVG!

7月(19)

▶ ¥5,500
▶ PC・PS2ソフトフェア
▶ MSX3ソフトフェア

漂流する「幽霊船」の謎を解明せよ!

名作「KING'S FIELD」などを送り出したフロム・ソフトウェアから、プレイヤー視点で展開するAVGが登場する。遭難事故で行方不明になっていた客船、オルフェウス号に閉じ込められた主人公は、その原因を探り、現実の世界へ戻るために広い船内を探索することに……。このゲームではリアルタイム制が採用されているため、朝・昼・夜のように、現実と同じような時間経過を体験しながら、脱出のための謎解きを進めていくのだ。特定の時間帯にのみ発生するイベントもあるため、プレイするたびに展開は変化していくぞ。



▲物語の舞台、オルフェウス号は、アメリカの著名な大富豪が作ったプライベートシップ。大富豪的な設備や船内を誇り、大規模なクルーズの航海も可能と謳われていたが……



▲捜索画面。マップ、アイテムなどはすべて美麗な3Dグラフィックによるもの。「探検空間」を船内の基本イメージとし、暗く重たい雰囲気の世界観で統一されている。



▲事件現場となった船室の扉は、今も閉じられており、謎を解明していく。

プレイヤーの行動を記録する2大機能!

それまでに出会ったすべてのキャラクターとの会話を記録する「ノート」と、行った場所が自動的にマッピングされる「オートマップ」を搭載。両者ともいつでも参照することが可能だ。



私立ジャスティス学園

14人の熱血キャラが暴れ回る学園青春バラエティ!!

7月(19)

▶ ¥5,500
▶ PC・PS2ソフトフェア
▶ MSX3ソフトフェア

格闘ゲームの新機軸、PSに参上!

衝撃のアーケード初登場から早3ヵ月。あの大人気対戦格闘期が早くもPSに登場決定! 失踪事件が多発する「太陽学園」へ転校してきた主人公・バツをメインに、総勢14名のキャラが熱いバトルを繰り広げるこのゲーム。特筆すべきは、横性カウンター、愛と友情のツープラトン、熱血受け身といった、個性的なネーミングのコンボや攻防システムの存在。そして、クリア後のD原手な演出や、「青春・友情・熱血」を

テーマにした学園ドラマ風のストーリー展開など、今までの格闘ゲームとは一線を画した設定が大きな特徴なのだ。なお、PS版オリジナルモードの詳細は現時点では不明。続報に期待してくれ!

▶ バツの格闘スタイルは、なんと「バツの格闘スタイル」



▲画面下のゲージがMAXになれば、コンボを連続させられる。Dボタン演出はまさに圧巻のひとつ。



▶ 熱血格闘の演出は、なんと「熱血格闘の演出」



バツを待ち受ける4つのライバル校!

主人公以下3名の在籍する「太陽学園」以外にも、「バシフィックハイスクール」「五輪高校」「外道高校」そして謎に包まれている「ジャスティス学園」がある。それぞれの学校で強者たちが出番を持っているぞ。



▶ 「バシフィックハイスクール」の名コンビ、青ライジングルネードが作製!

▲ 「ジャスティス学園」のマドンナ、華子先生。絶対が武器だ!



▼チームバトルでは、美辞・中絶・大町の得意を決めて試合を開始する。当然、どういふ得意にするかで試合の運びが変わってくるぞ。良く考え、慎重に決める必要があるのだ。



▲試合は、勝ち抜き戦形式で連続、或った場合は次の試合へ繰り込まれる。つまり、いかにダメージを軽減して相手の倒すかが一ポイントになるといわれる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ '97
 マーケットで人気の対戦ACTが、**5月** 17日 ▶ ¥5,800
 にもPSに登場！ ▶ SAIL ▶ MCI(PS2対応版あり)

SNKが贈る対戦ACT!!

数多くのファンを持ち、今なお高い人気を誇る対戦ACT「ザ・キング・オブ・ファイターズ(以下K.O.F)」シリーズ。その4作目にあたる「K.O.F'97」が、ついにPSで登場するぞ。このゲームの最大の特徴と言えば、3人1組で対戦する熱いチームバトル! 総勢29人の中から、好きなキャラクターを自由に選んでチームを組むことができるのだ。もちろん、1対1で戦うモードもあるので、幅広い対戦を楽しむことができるぞ。また、右で紹介しているPSオリジナル要素にも注目しよう!



▼PSにも多大な注目が集まる「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」の魅力をこの対戦モードから紹介!

PSオリジナル要素が見逃せない!

実はPS版では、ボスキャラの「オロチ」が自キャラとして選択可能なのだ! 圧倒的な破壊力や全体攻撃できる必殺技が魅力のこのキャラが使えるのは、ファンにとっては嬉しいよね!



JGTC ~オールジャパン グランドツーリングカー チャンピオンシップ~
 「全日本GT選手権」をモチーフとした **6月** ▶ ¥5,800
 本格派RCGなのだ。 ▶ アンタルフロントニア ▶ MCI(PS2対応版あり) ¥7,800

全日本GT選手権開催!

国内でもっとも多くのファンを呼ぶ「全日本GT選手権」が、RCGになってPSに登場するぞ。この「JGTC」では、「フェラーリ」「スーブラ」など、実際にレースで使用する車種が多数登場。さらに、ドライバーも鈴木亜久里やワイン・ガードナーといった、有名トップドライバーを起用しているのだ。また、「グランプリモード」ではレースクイーンがムービーで登場、レースに華を添えてくれるぞ♥ レース中に流

れるBGMは、安室奈美恵などで有名な、「Ave's」のヒット曲をアレンジ使用している。軽快なリズムになってレースを楽しむのも魅力だ。本格派RCG「JGTC」で、熱い走りを楽しもう!



▲スレーターと並ぶレース区間のプレイヤーを制御する、ボデーのペインティングも注目。



▼チームバトルは、美辞・中絶・大町の得意を決めて試合を開始する。当然、どういふ得意にするかで試合の運びが変わってくるぞ。良く考え、慎重に決める必要があるのだ。



リアルに再現された「GT」の世界!

この「JGTC」に用意されたマシンは30種類以上。しかも、ハンドリングやサスペンションといった、マシンの調整や、レース中のエンジン修繕など、「GT」の世界が極限までリアルに再現されているのだ。



▶セッティングでは細かな調整が可能。自分の走り合った車に仕上げよう。



▲乗換や買換もはとくかく表現されたGTの世界を、PSで体験できる!

ゴジラ：トレーディングバトル

ゴジラ、モスラ、キングギドラ
そしてリクティンまで登場!

7月 (9)

▶ ¥9,800 (税別)
▶ 専用形式の専用機標準装備
▶ MC (プロコン数値表示) / 2P対応

歴代東宝特撮怪獣が総出演!

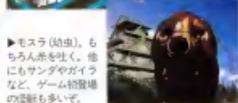
日本の誇る大怪獣ゴジラが、P.S.版「トレーディングカードゲーム」になって登場! このゲームは、登場する「怪獣」や、守るべき「拠点」を始め種々のイベントまでがすべてカードになっていて、プレイヤーはそれらを使って友だちやコンピュータと激しい戦闘バトルを繰り返すのだ。モードは2Pプレイはもちろん、1Pプレイやシナリオモードも用意。レアカードの収集やコレクションの文など、ゲーム以外の要素も充実しているぞ。映画同様、ゴジラファンは注目だ!



▲黒い巨竜キングギドラの姿。ゴジラを始め、歴代東宝特撮怪獣が総出演しているぞ!



▲強力な必殺技シーン。より多くのカードを集めた者が、戦闘を有利にするのだ。様々な怪獣部隊を編成せよ!



◀特撮はすべて実写風の3Dグラフィック。あの怪獣たちがリアルに3D化されているのだ。

G・T・A グランドセフトオート

手帳を盗むぞ! キャンクの指輪を奪取! 快楽を満喫せよ!

7.2 (9)

▶ ¥9,800
▶ ストックシステム搭載
▶ MC (プロコン数値表示)

悪を極め、目撃せキヤングスター!

プレイヤーは大物ギャングに仕える雇われドライバー。次々に送られてくる指令の指令を、手段を選ばず遂行するのだ! 指令を遂行するためには車の盗取やマシンガンでの射撃。結末の最悪まで、どんな無茶でもできてしまう。ただしあまりやりすぎると、警察などの執効部隊に遭い、ついには捕まってしまうことも。ミッションは200以上用意されているぞ。



▶ 犯罪の限りを尽くすギャングスター。警察の追っ手にもなってしまう

Kitty The Kool! (仮)

キティを操作してリズムを作れ!
人気のパルティオキャラも満載だ

夏 (9)

▶ 音楽ゲーム
▶ イマジン
▶ 対応機種はPS2 / 2P対応

歌舞伎とキティがドッキング!

大人気の「ハローキティ」と日本の伝統芸能「歌舞伎」が合体した。テンポ・アクションゲームが登場。プレイヤーはキティを操作して「歌舞伎」の舞台を演じていく。操作はボタン1つのシンプル設計で、従来のリズムゲームと違って舞台の演出はプレイヤーのボタンを押すアンゴだしい。つまり君の指がリズムを作り出すのだ。2Pでの対決モードも搭載。



▶ リズムに合わせて踊るキティ。リズムに合わせて踊るキティ

期待の春の新作情報を紹介!

新作ソフトニュース NEWS

今回の新作ソフトニュースは、4月発売予定のタイトルと、新巻の1タイトルの情報をお届けするぞ。まず最初に紹介するのは、パソコンで空想のヒット作となった2つの作品をカップリングした「英雄伝説Ⅰ&Ⅱ」だ。「Ⅰ」の主人公の息子が「Ⅱ」の主人公ということで、1枚でどっぴりと「英雄伝説」の世界に浸ることができる。2本目はコナミから発売予定の海洋冒険アクション「ドルフィンズドリーム」プレイヤーはダイバーとなって広大な海の中の財宝を探索していくというACTだ。「麻雀倶楽部」は本格的な4人対戦麻雀が楽しめる。しかもストレスなくプレイできるように数々の工夫がなされている作品。そして「サイドポケット3」は難解なトリックプレイも楽しめる、ビリヤードが題材のゲームなのだ。

The Legend of Heroes Ⅰ&Ⅱ 英雄伝説

▶4月予定 ▶RPG ▶GMF ▶¥5,800

「英雄伝説Ⅰ」の主人公の息子が「英雄伝説Ⅱ」の主人公として登場する。1枚でどっぴりと「英雄伝説」の世界に浸ることができる。2本目はコナミから発売予定の海洋冒険アクション「ドルフィンズドリーム」プレイヤーはダイバーとなって広大な海の中の財宝を探索していくというACTだ。「麻雀倶楽部」は本格的な4人対戦麻雀が楽しめる。しかもストレスなくプレイできるように数々の工夫がなされている作品。そして「サイドポケット3」は難解なトリックプレイも楽しめる、ビリヤードが題材のゲームなのだ。

ドルフィンズドリーム

▶未定 ▶ACT ▶コナミ ▶価格未定

プレイヤーはダイバーとなって広大な海の中の財宝を探索していくというACTだ。「麻雀倶楽部」は本格的な4人対戦麻雀が楽しめる。しかもストレスなくプレイできるように数々の工夫がなされている作品。そして「サイドポケット3」は難解なトリックプレイも楽しめる、ビリヤードが題材のゲームなのだ。

ドルフィンズドリーム

3月15日発売

麻雀倶楽部

▶4月 ▶TBL ▶ヘクト ▶¥4,800

「麻雀倶楽部」は本格的な4人対戦麻雀が楽しめる。しかもストレスなくプレイできるように数々の工夫がなされている作品。そして「サイドポケット3」は難解なトリックプレイも楽しめる、ビリヤードが題材のゲームなのだ。

サイドポケット3

▶4月 ▶TBL ▶データエース ▶¥5,800

「サイドポケット3」は難解なトリックプレイも楽しめる、ビリヤードが題材のゲームなのだ。

PSの次を見ずえる先取り(ア)ページ

パチンコホール ~新装大開店~

パチンコ店を本格的に経営!

パチンコ店のクワの調整や、従業員の管理。また、店装法、測防法といった法律面などにも注意しなければならぬ。まさに“本格的”な経営が楽しめるぞ。

▲パチンコ店を本格的に経営するSLG



パチンコ店のオーナー-SLG!

パチンコ好きなら誰もが憧れる、パチンコ店のオーナー気分が味わえる本格派SLGがPSに登場。プレイヤーは、パチンコ店のオーナーとなって店舗の新築や改装、パチンコ台の出入を調整したりして経営を盛り立てていくのだ。業界のトップを目指そう!



山佐パチスロ実機攻略SLG!

パチスロの定番機種、山佐のパチスロ台を収録した実機パチスロSLGが登場。このゲームには、現在のパチスロプームの火付け役ともいえる名機「ニューバルサー」を始め、「ワイワイバルサー2」、「ケロケロバルサー2」、「タンタンヌヌキ」の4機種が収録されているぞ。

▲パチスロ実機を本格的に攻略するSLG

パチスロ実機を本格的に攻略!

実機攻略に役立つ、さまざまなモードが用意されていて、「小役揃え打込」や「プレイはずし」などの“本格的”な練習が可能。



▲ボーナスの範囲なども自由に設定できるぞ



実機パチスロ 徹底攻略 山佐コレクション

今回の
ネクストは?

えー当DPSホールをお楽しみください。誠にありがとうございます。今回のネクストウェイヴでは、パチンコ経営&パチスロ実機攻略が本格的に楽しめてしまう、2タイトルをピックアップ!! パチンコファン要チェックの内容で、ジャンジャンバリバリお届けします。

今回のテーマ

本格的

店のレイアウト、従業員の人事などパチンコ店経営が楽しめる「パチンコホール~新装大開店~」、山佐パチスロの実機4台が攻略可能な「実機パチスロ徹底攻略 山佐コレクション」。今回は、パチンコが好きで、興味がある人にとっては、この2作品の“本格的”な部分にスポットを当て、それぞれの魅力を紹介していきます。

パチンコホール
~新装大開店~

©1998 NEXTON Co.LTD.
■発売中 ■SLG
■ネクスト ■¥9,800

実機パチスロ徹底攻略
山佐コレクション

©1998 CULTURE PUBLISHERS/NEXTON
YAMASA All rights reserved.
■発売中 ■SLG
■カルチュア・パブリッシャーズ ■¥6,800



混沌と秩序。
羅針盤は
二つの石が
支配していた



Echo Night

エコーナイト

リアルタイム・アドベンチャー
7月発売予定

FROM SOFTWARE
株式会社フロム・ソフトウェア

ユーザーサポート 03-6353-0362(月~金)13:00~17:00
オフィシャルホームページ <http://www.fromsoftware.co.jp/>

最新商品情報をFAXで受け取ることが出来ます。

FAX:03-3259-0753に申し付ください。案内が随時送られます。
BOXナンバーは「8001」です。・お買取りにしたがって発行してください。

© 2007 From Software. All Rights Reserved.

ハイスピード 戦闘メカシミュレーター **アーマード・コアシリーズ** メカデザイン 高橋正志

ARMORED CORE

NOW ON SALE!
¥3,800+tax



多彩なパーツや装備をカスタマイズし、オリジナルメカを作成。組み上げたメカを各パーツごとにも自由にカラーリング。オリジナルメカで依頼された49のミッションをクリア。保存したオリジナルメカで他のマシンとの対戦も可能。

ARMORED CORE
PROJECT PHANTASMA

NOW ON SALE!
¥4,800+tax



「アーマード・コア」のデータをそのまま使用可能。前作のマシンをカスタマイズし、新規パーツで更に強化。49個のライバルACたちと競うバトルアリーナ登場。もう一人のレイヴンを倒って繰り広げられる新たなストーリー。



PlayStation 第1弾

COMIC

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!!



あの、寺沢先生の
パワー炸裂!!

紙コミックじゃ表現できなかった
コブラがここにある。

PS9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 2巻の同時リリースだ!!

絶賛発売中 各2,000円

驚異的画力!! 超々豪華!! プレイステーション・コミックシリーズ
最新鋭の最新機と、アーティスト・夢野れいのコラボレーション!!
「1999年のゲーム・キッス」遠辺誠
(98年美術学校/沙皇2,000円(税別))

PlayStation COMIC
Space Girl No.092
©1999 SHS/SHIMA

http://www.acsl.co.jp/

♥プレイステーション、マンガ界にちょっとだけ挑戦♥



PlayStation

第2弾

COMIC

異才、板橋しゅうほうが放つ
完全オリジナル作品、ついに登場!!

So Cool!
So Cool!



今までのマンガ技法を超越した
コマ割りと動作。

PSコミック待望の新作!!

「キャロル・ザ・ ダークエンジェル」

GAROL THE DARK ANGEL
板橋しゅうほう

4月2日発売 定価(税別) 2,000円

「キャロル・ザ・ダークエンジェル」
雑誌付録「ソフタックプレゼント」
同時購入で無料付録「キャロル・ザ・ダークエンジェル」
付録付

PlayStation Online
Image Database
PSMMK00000000

GAROL THE DARK ANGEL is a PlayStation 2 game developed by Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 SCE

GARAGE <http://www.sce.co.jp/>

PlayStation OnlineはPlayStation 2専用機能です。PlayStation 2のインターネット接続環境が必要です。詳しくは、PlayStation 2のインターネット接続ガイドをご覧ください。© 2002 SCE

♥プレイステーション、マンガ界にひつこく挑戦♥

KOEI®

20th
20周年記念特別作品



エニグマ
それは謎。人類の命運を握る活劇——



1998.4.2 発売

不思議な毎日もめくり、映画めしめのベストなアクションが、いま書き添われる。世界各国に散らばる謎の聖地、徘徊する怪物、手に汗握る死闘——。スリルと冒険を盛り込んだ、はたしてあなたは感動のクライマックスにたどり着けるのか？

●プレイステーション版:6,800円

このソフトはコンビニエンスストアでも販売しております。

ENIGMA ハイパーガイドブック PlayStation 4版 1300円
4-87719-381-8

ENIGMA

エニグマ

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 (PC/コンシューマー)・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。

■このソフトはPlayStation 4専用ソフトです。

■このソフトはPlayStation 4専用ソフトです。

Produced by 原田 志茂田 景樹
Force

株式会社 光栄

〒108-8503 東京都港区三田1-18-12 TEL.045-561-6861

セガ・サターン版で
品切店続出!

ファンタジーファン、SLGファンの魂をつかんだ名作、
ついにプレイステーションに!

一人の男が、いま、世界を変える。

ファンタジー



イラスト/小島文美

◆ 介の傭兵から傭兵隊長、さらには一国の騎士へ!

◆ 登場人物は総勢230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!!

◆ 銀河万丈氏、難波圭氏をはじめ、豪華声優陣の熱演で感動のストーリー展開。

◆ 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!

Söldnerschild

ゼルドナーシルト

special

好評発売中

価格:6,800円



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傭兵。はたして国を変え、大陸をつなぐことはできるのか。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!

【好評発売中】ゼルドナーシルト公式ガイドブック 定価1,800円、税別 4,470円

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】

●年齢：17歳以上22～30歳位 2.実務経験2年以上 ●待遇：当社規定により優遇。昇給年度：夏半年2回（6月実績74.5%）、社保完備、研修費・社宅完備、完全週休2日制、年間休日96日。●株式会社三田上場
の履歴書及び職務経歴書、作品（5枚以内）を下記まで送付ください。送って頂く限り、作品は返却しません。応募厳守、最不選。不明な点は当社までお問い合わせください。
〒223 横浜市中区赤坂町1-18-12 株式会社三田上 総務部 人事部P01手 TEL:045-564-3111（直） 図：櫻井真二（トコエ）

ウイポ一族

きっと君も、あの娘もたぶん♡



血統づくりがスコ面白い!

Winning Post 3

ウイニングポスト



競馬シミュレーションゲーム

好評発売中 ●6,800円

このソフトはコンビニエンスストアでも販売しております。



ウイポ3 発売記念 ウイニングカップ'98 Spring 開催!

パスワードを使って日本中のライバル馬と対戦しよう!

- 参加方法 「Winning Post3」同梱の専用ハガキにて、あなたの馬のパスワードをお送りください。
 - 申込期間 1998年2月26日～3月30日(必着)
 - 賞金 優勝賞金100,000円 準優勝賞金50,000円 3位賞金10,000円 3か場優勝・特別賞あり
- ※抽選結果および抽籤結果は3月31日日本競馬会館(社)ホームページ上でお知らせいたします。本抽籤は競馬関係のチャンネルをご覧ください。

Winning Post3イメージング(TVCM)ソング
DEBUT デビュー/吉川麻衣子
 99円税込 0481-0207(株) KEDA-SCDS
 インターネット・ミュージック・コンスタント'97
 グランプリウイナーの記念すべきデビューソング!

攻箱本もスコ面白い!
 初心者から上級者まで全プレイヤー必読!
 Winning Post3ハイパーガイドブック上・下
 インスタント編 定価各1,200円+税



©1997 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/
 ■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。
 ■ソフトの商標および商標は含まれておりません。
 ■「ウイポ」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。

株式会社 光榮

〒233-8503 横浜市長谷町1-1-18 TEL.045-561-0811

GAINAX



4月16日発売

定価
¥6800
(税別)

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

アドベンチャー ● CD-ROM2枚組み ● 4人プレイヤー対応 ● 3Dグラフィック ● 人用

※プレイステーション2専用ソフトです。プレイステーション3には対応していません。

©2002 GAINAX. ALL RIGHTS RESERVED. 株式会社ガイナックス TEL: 0432-54-5564 <http://www.gainax.co.jp/>



PlayStation 2対応ソフトは、PlayStation 2のマークで表示されています。



格闘ゲームは、進化する。 **IN STORE NOW!**

対戦格闘ゲーム
対応



プレイステーション用対戦格闘ゲーム

デッド オア アライヴ

好評発売中 / SLPS 01289

標準小売価格：5,800円(税別)



3D COMBATIVE SPORTS

DEAD OR ALIVE

NEWEST 3D REAL FIGHTING GAME NOW ON STAGE.
DEAD OR ALIVE, WHICH IS YOUR FATE?
SEE UP TO HOW YOU COMBAT ON DEAD OR ALIVE.

©TECMO, LTD. 1999, 1998

ATTENTION

テコモ株式会社 コンシューマー事業部

〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34 TEL: 03-3222-7630 (月曜～金曜 15:00～18:00)

ADDRESS

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

テコモホットライン

03-3222-7555

TECMO

DigiGroove

テクノリミックスCDシリーズ



『TEKKEN』vs UK TECHNO、世界が震動した『TEKKEN』の逆輸入が始まる!!

「鉄拳3 テクノマニアックス」

ナムコの誇る史上最強の格闘アクションゲーム『鉄拳3』のサウンドが、ついに世界と手を組んだ。アーケード版の主要曲をUKクラブサウンド界の気鋭アーティストがTechno Remix!

Rising High Productionほかのリミキサーを迎えてDigiGrooveが放つ第4弾。



PCCG-00441
初回特典:CDジャケットサイズステッカー
定価 ¥2,854(税別 ¥2,718)
©1994,1995,1996,1998 NAMCO, LTD.

「福富孝宏スーパーワイズ!! サワサキ・ヨシヒロをはじめ若手テクノアーティストが厳選したDigiGroove第3弾!

HAMCO CLASSIC COLLECTION

Techno Remix

PCCG-00440
初回特典:CDジャケットサイズステッカー
定価 ¥2,854(税別 ¥2,718)
©1995,1996,1998 NAMCO, LTD. ALL RIGHTS RESERVED

「ナムコラレックコレクション テクノマニアックス」



『TOKYO』クラブシーンで活躍する実力派プロデューサー福富孝宏をスーパーワイズに迎え、サワサキ・ヨシヒロをはじめ、ゲーム黎明期に同時代を過ごしたテクノアーティストが、それぞれの想いを託してナムコアーケードゲームの代表作をリミックス。『バックマン〜アホアホMix』『ゼビウス〜Maximum power of triple Z80』『ギャラガ〜Feel Like Makin' Jazz』『ニューラリーX〜Checker Flag Mix』など、伝説のゲーム達に捧げるテクノリミックス全8曲。

「ゼビウス3D/G+ テクノマニアックス」

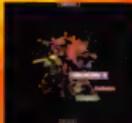


NAMCO meets UK! 衝撃の誕生から15年、テクノシーンとともに復活した『ゼビウス』。そのアーケード版を含む『3D/G+』のエッセンスをRISING HIGH PRODUCTIONS、PWL Studioの協力でLondon Remixした、『DigiGroove』シリーズ第2弾。

PCCG-00432
定価 ¥2,854(税別 ¥2,718)
©1979,1981,1990,1996,1997 NAMCO LIMITED

「鉄拳3 Battle Trax」

ナムコの誇る鉄拳サウンドチームのオリジナルアレンジと、沖山俊朗、高田宗紀、渡辺など国内外アーティストの創作で贈る、新たな鉄拳3ワールド。アレンジバージョンなど、多種多彩なサウンドで全キャラクターテーマをアレンジした、『DigiGroove』シリーズ第1弾。



PCCG-00416
定価 ¥2,854(税別 ¥2,718)
©1994,1995,1986,1997 NAMCO LIMITED

ワンダースピリッツのオリジナルサウンドトラックシリーズ

アーケードゲームファンを魅惑させた異色傑作パズルゲーム『ダンシングアイ』のサウンドトラックアルバムが遂に登場!!

ダンシングアイ

アーケードサウンドトラック013
PCCG00013
定価 ¥2,843(税別 ¥2,136)
購入特典: 特別プレミアムカード2枚
応募特典: オリジナルキャラクター
発売元: ワンダースピリッツ
販売元: ホニーキャニオン
©NAMCO LIMITED



WONDER SPIRITS



ブレイズ&ブレイド オリジナルサウンドトラック

WSCA00014
定価 ¥2,548(税別 ¥2,427)
初回特典: オリジナルキャラクターステッカー
発売元: ワンダースピリッツ
販売元: ホニーキャニオン
©1994,1995,1986,1997 NAMCO LIMITED

T&Eソフトが放つ
正統派アクションロールプレイングゲーム、
『ブレイズ&ブレイド』

3/11 ONSALE

『海辺でリーチ』

CRCP-15520
¥2,500 (Tax In)

●話題のギャルゲー早くもドラマCDで登場!



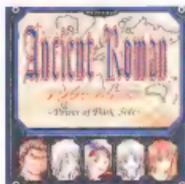
☆卒業、個人教授で大当りしている「毎日コミュニケーションズ」お得意のギャルゲー期待の商品『海辺でリーチ』が早くもドラマCDで登場!! 上記のゲームのサントラ、ドラマCDも只今ビッグヒット中。「海辺でリーチ」もヒット間違いなし!

<CAST>
松野太紀、かないみか、吉田吉奈美、富沢美智恵、水野愛、松原銀三
©2004 NIPPON CROWN CO., LTD.

『アンシャントロマン(サントラ)』

CRCP-15521
¥2,500 (Tax In)

●『アンシャントロマン』のサントラCD盤登場です!



☆昨年行われた、専属メッセでのプレイステーションのゲームイベントで販売されたゲームの体験版を、なんと30分で3000枚を売り切ってしまったあの話題のゲームソフト『アンシャントロマン』のサントラCD盤登場です!

©1998 NIPPON CROWN CO., LTD.

『ツアーパーティー』

CRCP-15522
¥2,500 (Tax In)

●恋愛シュミレーションゲームのドラマCD!



☆『タカラ』のいちおし恋愛シュミレーションゲームのドラマCD! メインキャラがなんと16人登場するオリジナルゲーム『ツアーパーティー』のストーリー、キャラクター性に沿ったドラマ展開します。

<CAST>
荒木香恵、半場友恵、藤野かほる、松本さち、榎山修之、森川智之、志賀克也、保志総一朗、とべこーじ、西脇保、角田平穂
©TAKARA CO., LTD.

『Love Letter vol.3』

CRCP-15523
¥3,000 (Tax In)

●人気声優がファン達へ贈る、声のラヴレター

☆vol.1, vol.2に続く3部作完結編。人気声優達がCDを聞いているあなただけにラヴレターを「声」でお届けするという、ファンにはたまらない作品。声優陣も今をときめくキャストングでお届けします。

<CAST>
久川綾、宮村優子、松本梨香、園府田マリ子、松井菜穂子

3/25 ONSALE

『アンシャントロマン(ドラマCD)』

CRCP-15526
¥2,500 (Tax In)

●中世北歐のイメージからなるファンタジーロールプレイング!



☆3Dポリゴンをフル活用したゲーム内容で、キャラクターや背景ももちろん、CGムービーもすべて3Dで構成されているのが特徴。今回ドラマCDはムービーシーンに沿ったサイドストーリーを展開します。参加声優はベテラン声優の他にオーディションによって選ばれた新人声優たちまでお届けします。

<CAST>
高橋直純、中山真奈美、中島沙樹、森本まり子 他
©1997 NIPPON CROWN SYSTEM

『続 初恋物語』

CRCP-15527
¥2,500 (Tax In)

●PC-FX盤で大ヒットを記録した『続 初恋物語』のプレイステーション発売に合わせて、ドラマCD盤を発売!



☆ゲーム業界初の「初恋育成シュミレーション」として話題を呼んでいる『続 初恋物語』は、プレイヤーが、小学校、中学校、高校、大学の4つの時代、15タイプの女の子から初恋相手を選び、修学旅行という限られた期間の中で出会い、初恋を突らせていきます。初恋の相手は同級生だけではなく、教育実習生やバスガイド、舞妓さんなど、放浪りで出会った人達との初恋もプレイヤーを持っています。初音もシュミレーションゲームのファンにも声優ファンにもたまらない内容でお届けします。

<出演声優>
瀧本富士子、森川智之、高橋美紀、平松晶子、楠ひかり、宮村優子、天野由梨、篠原恵美、岩男潤子 他

『ひみつ戦隊メタモルV』

CRCP-15528
¥2,500 (Tax In)

●期待の宇宙ものアドベンチャー『ひみつ戦隊メタモルV』のドラマCD盤!



☆小学生の女の子が凶悪な宇宙人と闘うアドベンチャー。プレイヤーは、『ひみつ戦隊メタモルV』のリーダーとなつて、地球の平和を守るというゲームの内容に沿って、ドラマCDが展開していきます。参加声優もビッグネームぞろいです。

<声優出演者>
大谷育江、冬馬由美、根谷美智子、中村尚子、鉄炮塚葉子、若本規夫、伊倉一恵、野上千弥かな
©2004 NIPPON CROWN SYSTEM



「どきどきON AIR」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。

文化放送開局45周年記念作品

どきどき ON AIR

業界初!

ラジオ番組制作シミュレーションゲーム



●池澤香菜(役名: 芹澤なな)



●小森まなみ(役名: 綾小路まみな)



●丹下桜(役名: まゆり)

パソコン版のヒット作、 ついにプレイステーションで登場!

6月発売予定!!
価格6,980円
(税別)

初回
特典付き

今日から君が
ディレクターだ!!



文化放送の完全盛りだくさんとした、プレイヤーがディレクターとなってラジオ番組を制作するという、業界初のラジオ番組制作シミュレーションゲーム。番組の企画書作成から台本制作、ゲストのブックイングとやることはたくさんある。放送はもちろん全編フル音声で、まさに実際のラジオ放送を聞いて楽しめるのだ。

1クール全13週の放送終了時、キミの番組は聴衆が打ち切り? 最後までどきどきだ!

パーソナリティーに
キューを送ろう!!



えっ!ゲームに
CDがついてくる!



NOW
PRINTING

2月22日、杉並公会堂で開催された「どきどき ON AIR 祭り」の模様を収録されたCDだ。
メインパーソナリティー3人の爆笑トークが収録してある!!

あんなことや、こんなこと。
番組でやりたいことが、
いっぱい!!

ラジオドラマや録音ゲストでキミの番組を盛り上げろ!!

ゲストを呼ぼう!!

平松晶子、豊崎美千子、喜沢美智留、豊口めぐみ、野上千鶴子、浅田真子、日高のり子、加藤比呂志、置鮎龍太郎の人気声優陣が実名で登場!! 楽しいトークで聴取率アップを目指せ!!



内容充実!! フル音声ラジオドラマ!!

- アイドル探偵 YOU&MY
- 胸さわぎのseason
- 胸さわぎに質問タイム
- 修業エルフフリーリエイ
- 組合身音ガナード

全編フル音声で収録されている。脚本は「あがりきとる事務所」の完全協力の下で下ろした。半分の番組のコンセプトに合わせて使ってみよう!!

※音源はパソコン版のものです。

©1998 BOTTOM UP / 文化放送/JCM

BOTTOM UP

株式会社 ボトムアップ 〒184-0001 東京都杉並区中井3-33-3 インフォ中井ビル6F TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610
企画・開発/ドリームシステム/ 制作/ボトムアップ/ 販売/ソニーコンピュータエンタテインメント



BPの売りは
ここだあ!!

そんなあなたににくい演出が面白い!!

「コンボアクションをマスターしてしまった」または「マスターできない」…そんなあなたに超と派手な特殊技をご用意。画面全体に派手なエフェクト処理を施しその威力も強大で敵を一瞬のうちに殲滅する見た目自気分的な爽快感が魅力。もちろんコンボに組み込む事も可能なのだ!!

4月16日(木)
発売

アクションロールプレイングゲーム

BRAVE PROVE

ブレイヴ・プローヴ

希望を胸に、剣に力を、
信じる道を突き進め!!

盗賊団が探し求めていた秘宝黒水晶の在処がわかり、ボスであるファンクは黒水晶のある火口の調査を娘のシーナに命じたのだ。盗賊団の一員である少年アルスは、シーナの事を密かに慕っていた。そして自分の腕も考えずに心配でその後を追いかけていくのである。アルスが追いついた時、シーナはまさに黒水晶に触れようとしていたのだ。しかし、その時…



アルス

シーナ

個性ある
敵キャラクターも実は
注目の的?

「コンボアクション」

「敵を倒すと、
敵石を落めて剣を
舞え上げる!!」

「敵の足元を踏むと、
敵を倒すと、敵を
一発打倒に撃退せよ!!」

「この世界の2Dグラフィックは
斬新かつ、より華麗に!!」

「ベルアツラした特殊技は
さらに強くなり、よりハジメ!!」

「ひと味違った
ゲームミュージックも」

アルスはシーナの心の光を取り戻すため冒険に旅立った…

BRAVE PROVE Copyright © 1998 by GATAWEST, Inc.

DATA WEST

データウエスト株式会社

〒538-0044 大阪市豊見区放出東3丁目8番20号 TEL.(06)968-2659

価格/6,800円

・BP、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。社名、商品名は会社の商標、または登録商標です。

6から3へ

なんだカンダ、ガンダーラへ期待沸騰!

98.74%

【H10年度生】の代アニが声優・アニメ・CGのデジタル・テク全力凝結の制作協力がロングヒットを生むアニメーションシリーズ。だから全員参加だ。これからどんどん。



代々木アニメーション学院制作協力

熱恋の覇王

「あのマクロスを購入した人がアニメーション」
 の声優・アニメ・CG
 WOWOW 制作協力がロングヒットを生むアニメーションシリーズ。だから全員参加だ。これからどんどん。

TV
放映
決定

H10年4月生受付中
H11年4月生募集中

入学案内書

無料
進呈

見学履歴時

設置学科

アニメーター科(2年)	ゲーム制作科(2年)
アニメーションデザイン科(2年)	キャラクターデザイン科(1年)
アニメーション制作科(2年)	デジタルイラスト科(2年)
デジタルイラスト科(2年)	デジタルイラスト科(2年)

特典

特待生12万円支給!
特育生36万円支給!

- 希望者全員 検定費用優待に入課
- 就職決定前(卒業前)に年間有給休暇に相当可
- 24時間 年中無休ホームドクター制度
- 優秀な企業・制作に奨学金100万円
- 海外研修(英米法独露伊西独露日独露)

1日体験入学(各YAG校で)と学院説明会(全国主要都市)あり、希望の方は下記へ

無料



アート系コンピュータ技術科
「KEYMAP」
希望の方は下記へ(無料)。

【入学生へのお申し込み】
 ① 入学前(入学前)に「入学前」の「入学前」
 あるいは「入学前」に「入学前」に「入学前」
 〒150-0053 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-3 代々木アニメーション学院
 〒150-0053 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-3 代々木アニメーション学院

TEL 0120-310-042 (受付中) FAX 0120-310-595 (受付中)
 URL http://www.xj.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@pointofshare.or.jp

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催) 決定
 新人声優才能発見!!
 (受付中) (受付中) (受付中) (受付中)

デビュー・プロダクション所属99%(※2010)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。お申し込みは下記へ
 〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-3 代々木アニメーション学院
 ☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ





SAIUS

デュアルショックが可能にした 本物の緊張感!!

ウッチャンナンチャンの
5人の
チャレンジャー

電流イライラ棒

リターンズ

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ャー」内の人気コーナー「電流イライラ棒」が速にプレイステーションソフトとして新登場!!
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増殖する「AIコース」、
さらに最大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。

好評発売中!

●標準価格 5,800円(税別)

アナログコントローラ対応



アナログコントローラ「デュアルショック」に カラーシリーズ6種発売

ホワイト、ダイアムブルーは3月19日発売予定。
クリスタル、スモークグリーン、エクストリーム、アワード、ブルーは4月14日発売予定。
発売予定で価格は全て標準価格3,300円(税別)です。
※CIBSの価格は、仕様・内容については予告なく変更することがあります。
●発売元:株式会社サンヨーコンピュータエンタテインメント

©SAIUS 1998
©サンヨーコンピュータエンタテインメント

株式会社 サウルス

〒100-0004 東京都千代田区丸の内1-3-8 丸の内ビルディング10F

「S」マークは「PlayStation」の登録商標です。©1998 サンヨーコンピュータエンタテインメント



TRUTH... 決して手放さないで。

幸せな日々を、簡単に手放しちゃいけない。たとえそれが今にも消えそうでも、決してあきらめちゃいけない。
だって、それはみんなで築いた大切な現実だから。
友情が導く第2章「悠久幻想曲 2nd Album」... 大丈夫、真実で結ばれた仲間はずっとキミのそばにいる。



キャラクターデザイン: **moo**
オープニングソング作曲: タケカワ ユキヒデ
希望小売価格 5,800円 (税別)

キャラクターデザイン
フルカラーイラスト
好評発売中!

友情育成シミュレーション

悠久幻想曲 2nd Album

関連書籍

攻略本「悠久幻想曲 2nd Album 公式攻略ガイド」
3月31日発売 定価: 2,980円(税別) 監修: 伊藤 誠 SEGA SATURN/PS1/PC用
攻略本「悠久幻想曲 2nd Album」
4月18日発売予定 価格未定 たかもとまさと/著 moo/監修イラスト
漫画コミック「悠久幻想曲 2nd Album 公式コミックアンプック」
4月27日発売予定 価格未定

関連CD

サウンドトラック「悠久幻想曲 2nd Album」
好評発売中 税込価格: 2,548円 発売: ニーナ・エコー/マイク・ローレンス
ドラマCD「悠久幻想曲 2nd Album ドラマCD」
vol.1 4月1日発売予定 vol.2 4月29日発売予定
税込価格: 各2,800円 発売: ニーナ・エコー/マイク・ローレンス

悠久幻想曲 **ケース**
2nd Album
大好評発売中!!



株式会社メディアワークス
東京都千代田区神田1-4-1 東京ビルディング
〒100-0001 東京都千代田区神田1-4-1
TEL: 03-5561-7700
URL: <http://www.mediaworks.jp/>

© 1997 Sunlight Merry, Media Works Inc.
SEGA/SATURN/PS1/PC用
SEGA/SATURN/PS1/PC用
SEGA/SATURN/PS1/PC用
SEGA/SATURN/PS1/PC用



ベルが鳴る。運命が動き始める。

べつと目的があるわけじゃない。でも旅にできれば何かがあるはず。
日本縦断超豪華特急ワエガ。ルートも行き先も、まだわからない。
だけど、まっすぐ僕を待ってる。ときめく出会いが、楽しい会話が、そして探して来た瞬間が...



恋愛アドベンチャーゲーム

お嬢様特急

エクスプレス

Checkup! 6歳特急

- ★豪華スタッフ
企画：あかほりさとる
ストーリー構成：花田信輝 / キャラクターデザイン：藤原啓祐監修 藤井孝とら
- ★犬ガリウム
通常の恋愛アドベンチャーの2倍を超える約2,000枚の
ビジュアル・カット画とフルボイスのCD2枚収録!

特別バージョン プレイステーション2版

7/9

ON SALE

通常価格6,800円(税別)



MEDIAWORKS

（株）メディアワークス
東京都千代田区神田神楽坂1-8-3 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL. 03-773-7383
URL: <http://www.mediaworks.co.jp>

© Seven Bright・あかほりさとる 監修 藤原 啓祐 / メディアワークス
SEGA・TUTORIAL J.P. 監修 藤原 啓祐 / 株式会社セガ・ゲーム / 株式会社セガゲームス
SEGA・TUTORIAL J.P. 監修 藤原 啓祐 / フォトワークス / 株式会社セガゲームス / 株式会社セガゲームス / 株式会社セガゲームス
★マークIIおよびPlayStation 2はセガゲームス・コンピュータエンターテインメントの登録商標です。

最新キャラクター・グッズ続々入荷! 春休みは新宿へGO!!



電撃屋



アンコール in
KIPOKUNIYA
books >>> multimedia

紀伊國屋書店新宿南店3F

大好評開催中!

10:00~20:00 4月14日(火)まで/4月8日は定休日



昨年11月、大好評のうちに幕を閉じた期間限定ショップ「サンキューベリ! マッチショップ電撃屋」が戻ってきました! 場所は、あの東京新宿にあるタカシマヤ・タイムスクエアアの紀伊國屋書店新宿南店です。今回も、ここでしか手に入らないオリジナルグッズなどが勢揃い。もちろん「電撃」ならではのイベント企画も取りそろえて、皆様のお越しを心よりお待ちしております! !



● 文庫・コミックスなどでおなじみのあのキャラクターのレアグッズを一律販売!

● 新作オリジナル・グッズも多数入荷予定!

● 「悠久幻想曲2nd Album」のキャラクターグッズも登場!

● 期間中はイベント・サイン会も盛りだくさん!



人気作家サイン会 参加者募集!!

日程	作家	時間	場所	参加資格および人数
3/28(土)	深沢天潮	14:00~	紀伊國屋書店新宿南店3F特設会場	当日、紀伊國屋書店新宿南店にて最新刊「新フォーチュンクエスト④ 真実のまじく上」(電撃文庫)をご購入された方。先着150名様にサイン会の参加券を配布いたします。
4/12(日)	あかほりさとる	14:00~	紀伊國屋書店新宿南店3F特設会場	当日、紀伊國屋書店新宿南店にて最新刊「サクラ大戦 前夜②」(電撃文庫)をご購入された方。先着150名様にサイン会の参加券を配布いたします。

©1997 Starlight Mary / Media Works Inc. イラスト:うたたろひゆん

●お問い合わせメディアワークス営業部 Tel:03-5281-5203
主催:紀伊國屋書店新宿南店/後援:メディアワークス/協力:レーベル

美少女&キャラクター満載のゲーム・グラフィック情報誌

電撃 **GS** アマガミ

DENGEKI G'S MAGAZINE

5月号

特別定価680円
3月30日発売

気になるあの子の魅力満載!!



新作情報

発売直前! 絶大作! 下の最新情報をチェック!

移住防衛部隊

サクラ大戦2

君、死にたもうことなかれ

お嬢様特急

エクスプレス

ルームメイト3

~涼子 風の輝く朝に~

攻略特集

SS 奮闘 そして...

PS みつめてナイト

悠久幻想曲

2nd Album

グセンドラマティック

アニメ化決定情報や、みんなの知りたい情報をシリアルたっぷりで大特集!

ついに移植が決定した、話題の美少女系ゲームの最新情報

To Heart

豪華プレゼントを用意した
PC-FX 特集もあるよ!

電 撃**3月27日**今回はTGSを大特集! 会場で発表した
新作タイトルを公開するぞ!!

NEWS STATION

東京ゲームショウ'98春 開催速報! 会場で発表された新タイトルを大公開!!

SPECIAL**●今回のTGS……その内容は?**

昨年4月から考えると、3回目のTGSになる今回、たとえば「○○展」や「○○展」といった超ビッグタイトルの発表はなかったが、各社ブース個々の「まともり方」はこれまで以上に高かった。展示タイトル数の多いメーカーはある程度まとまった広さのスペースを確保し、十分な体験スペースとイベントスペースを用意。タイトル数が1タイトルや2タイトルといったメーカーは、小さなスペースをきっちりとめていて、会場全体の広さを忘れてしまうほど、全体としてよくまとまった展示会となった(特にナムコ、スクウェア、SCE)のブースが非常に楽しかった。これで超ビッグタイトルの発表があれば……。



▲▲今回も多くのお来場者を集めたTGS。前回は比べ難くも広くなり、比較的のんびりとブースをまわることができた。あとはやっぱり、コスプレコンパニオンによう♥

エルフを狩るモノたちII

TGS 超SCOOP!**あの人気作品がPSに登場!**

「電撃コミックガオ!」(メディアワークス刊)で好評連載中のマンガ「エルフを狩るモノたち」。深夜枠で放映されたTVアニメ第2弾も好評のうちに終了し、今度はPS版AVG第2弾の登場が決まりました。TGSのアルトロンブースで急遽発表されたこのタイトルは、前作「エルフを狩るモノたち-完全版-」と同じく、コマンド選択型のAVG。アニメ版「エルフ」のストーリーが完全収録されているためボリュームもたっぷりです。魅力あふれる物語を存分に楽しむことができるのだ。原作ファン以外の人もチェックの、この話題作に期待しよう。

エルフを狩るモノたちI

- 8月発売予定
- 価格未定
- アルトロン
- AVG



…ムービーてんこもりのAVGなのだ!…



▲主人公キャラの1人、井上津子。女子美生でありながら、なぜか異オタクの愛わり様、明るく楽しいオタクキャラだ。

▶同じく主人公キャラの小嶋山愛理。趣味は散歩と紅茶という才気あふれるオスカ一女優だ。冷静沈着な双子系。



ゲームだけのオリジナル要素に注目せよ!

ゲーム中では、プレイヤーが選んだ行動によって、ストーリーが徐々に分岐していく。選択によってはTVアニメと異なる展開になるケースもあるため、繰り返しプレイすることで、TV版以上の大冒険を体験することができるのだ。ちなみに、このソフトでしか聞けないオリジナルのセリフやアクションも豊富に用意。TV版と同じ人気声優陣が、新たにアフレコを行うという力の入れようなのだ。



▲ゲーム中には様々な場面での選択が登場する。プレイヤーの選択によって、ゲームの展開は大きく変化するのだ。



▲どこか困った様子の子の2人。津子と愛理のどちらか行動に出るべきか。

◆インダの道から表れなくなってしまう子猫エルフ、セシルア。この選択はどちらを選ぶ?

またまたエルフを脱がせまくり!!!



豪華なおまけデータも収録!

この「エルフ1」は、なんとCD3枚組。CDにはゲーム本編以外に、おまけデータ集が収録されることが決定しているのだ。気になる内容は、TVアニメの設定資料集、予告編集、イラスト集、キャラのプロフィール紹介。さらに、TVシリーズでも活躍した人気声優によるボイス集を収録予定。おまけと呼ぶには豪華すぎる内容のこのデータ、ファンなら絶対ゲットしたいよね。



SONY

肩にのせれば、シビレ・ゲー!



耳元で響くリアルな音と、バイブレーション体感がすごい。[ショルダースピーカー]

- GAMEタイプは、音楽も映像も音場のスピーカーの活動がダイレクトに体験できる
- MUSICタイプは、スピーカーを上に向ければ、強力サウンドが耳元で楽しめる



プロフェッショナルサウンド
SR5-GS70 標準価格8,800円 税別 [送料別]
●本体サイズ: 幅170mm x 高さ100mm x 奥行100mm
●ケーブル長さ: 約1.5m (マイクケーブルは約1.2m)

●カタログは、ページが手元に使用・広告・写真・編集・電話・メール・郵便などに対応の上、ゲーム機やパソコン、TVなど、様々なシーンで活用可能。詳しくは各店舗の店頭まで。value up

「あ、アーク」の「The Gunter」は、最新のハードウェアに対応したグラフィックエンジンで、PANTHER SOFTWARE INC.

PS GIGA Point

モニター画面

PS GIGA Point

TV画面

PS GIGA Point

バンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE INC.
TEL: 03-3798-2760 (製造・お問い合わせ)
FAX: 03-3798-2286

DLH201A対応、ロスタイム「ゼロ」のピクセルエディットツール

その他の気になる新作タイトルはどのようなもの? スクウェアやソニーブースはどんな感じ?

ブースレポート&新着 **HOT6 TGS発表タイトルを紹介!**

毎回、突然の新作発表で驚かされるの
だが、今回は正直言ってスクープといえ
るほどのタイトルはなかった。ただ、ど
のブースも試遊台の数が充実しており、
発売予定日の近いタイトルでも遊べるも
のが多かった。来場者としては、各タイト
ルを直接手に触れることができたので、
非常に有意義だったのではなからうか。



4年連続で
スクウェアは
ブースを拡大
した。試遊台も
増やしたため

▶あかほり氏の
トークショーも
行われた。メイ
アワークスプ
ース。

スクウェア

目立っていたのはやはり、「クワイティイブ」ユーザーの紹介に加え、台の試遊台が用意されていて、大人数でも遊べる。ほかにも試遊台もプレイ可能だった。

SCEI

「あ」の「STOLEN」がアークのブースにズバリと並び、素人にも楽しめた。大会が影響され、最終日の参加者はスターダムでアーク観客からも歓声を浴びていた。

期待の新作タイトルは…
コレ! コレ!! コレ!!! 要チェック

いただきストリート ゴージャスキング

SFC版「2」から4年、あの「いただきストリート」がPSに登場した。すごろく形式でマップを移動し、株や物件を買いあせ! 坂井雄二の名作ボードゲーム。

メーカー:エニックス 発売日:未定

ユーラシアエクスプレス殺人事件

実写取り込みの本格推理AVG。特急の車内で起こるミステリアスな殺人事件をキミは解決できるのか? キャストは脚本家加納子など、超豪華!

メーカー:エニックス 発売日:未定

センチメンタルジャーニー

SSで好評の「センチメンタルグラフィティ」がSDキャラのおそろくゲームになって登場。女の子のハートをたくさんキャッチしたら勝ち!

メーカー:バンプレスト 発売日:未定

どきどきポヤッチオ

魔法文化の残る街を舞台に、友情と恋を育てるRPG。情報が少なかったタイトルだが、TGSでは実際に動くキャラを見ることができたぞ!

メーカー:キングレコード 発売日:7月予定

フィフスエレメント

昨秋に公開された、リュック・ベッソン監督のヒット作が、ついにゲーム化! 映画のイメージそのままに、ACTゲームとなって登場!

メーカー:バドソン 発売日:夏予定

おみせ! 競馬情報ステーション

●ウイニングカップ締め切り迫る!
光栄から発売された「ウイニングポスト3」による最強馬決定戦の締め切りが3月30日(必勝)に迫ったぞ。夢の10万円(賞金総額60万円以上!)と最強馬の称号をかけたドリームレースに出走できるチャンスもあつとわすか。今すぐソフトに預けられているハガキをよく読んで、自慢の愛馬のバスタードを書いて送ろう。なお結果は本誌で遊ってお伝えするので、送った後はそちらもチェックしよう!!

電撃 ランキングステーション

今月の集計期間 2月23日～3月8日

2月26日に発売されたタイトルが続々ランクイン! 堂々の売り上げ第1位には、一立体忍者活劇一天珠、が輝いたぞ!!

売り上げ TOP20

一立体忍者活劇一天珠

◆発売元:セガエンターテイメント
◆あじふが受けて、全々の初登場第1位
◆SEGA
◆2月26日発売
◆売上:80万9,226



ゼノギアス

◆発売元:スクウェア
◆「もうひとつの、ダブルA国してみよう」という、高感とした「何か」が見えるかも。
◆スクウェア
◆2月11日発売
◆売上:75万9,748



グランツーリスモ

◆発売元:スクウェアの発売も決定。どこまで進むのか、「GT」大熱!
◆SCE
◆2月12日23日発売
◆売上:70万9,722



バイオハザード2

◆発売元:カプコン
◆「もう一度、最終Boss! 今もまだこのゲームのすべを知らない……」
◆カプコン
◆2月19日発売
◆売上:69万8,968



Project-V6

◆発売元:プロジェクトV6を育てる育成
◆「プロジェクトV6」を育てる育成
◆プロジェクトV6
◆2月26日発売
◆売上:80万6,206



6 ウィニングポスト3

◆発売元:2月28日発売
◆売上:67万176

7 チョコQQ

◆発売元:2月19日発売
◆売上:40万575

8 X-MEN VS STREET FIGHTER EX EVOLUTION

◆発売元:2月25日発売
◆売上:37万213

9 NOEL-La neige-

◆発売元:2月28日発売
◆売上:33万151

10 唱草でGO!

◆発売元:2月12日発売
◆売上:31万340

11 ナイトメア・クリエーターズ

◆発売元:2月26日発売
◆売上:29万504

12 Bust A Move(バスタムーブ)

◆発売元:2月26日発売
◆売上:28万166

13 ウィザードリィ リリガミンサーガ

◆発売元:2月28日発売
◆売上:21万372

14 Neo ATLAS

◆発売元:2月28日発売
◆売上:20万857

15 ハイパーオリンピック イン ナガノ

◆発売元:2月18日発売
◆売上:19万427

16 みんなのGOLF

◆発売元:2月18日発売
◆売上:17万853

17 ボンバーマンワールド

◆発売元:2月27日発売
◆売上:15万127

18 トゥームライダース2

◆発売元:2月17日発売
◆売上:14万039

19 坂本太郎 旗本一騎がガンビー 誕生の巻

◆発売元:2月27日発売
◆売上:13万284

20 チョコボの不思議なダンジョン

◆発売元:2月27日発売
◆売上:13万255

前評判 TOP20

- 1 バラサイト・イブ
◆スクウェア/3月29日発売/RPG/18,835
- 2 悠久幻想曲2nd Album
◆メディアワークス/3月26日発売/SLG/9,876
- 3 鉄拳3
◆ナムコ/3月26日発売/対戦ACT/3,562
- 4 スターオーシャン セカンドストーリー
◆エニックス/予定発売/RPG/6,373
- 5 ドラゴンクエストVII
◆エニックス/予定発売/RPG/1,729
- 6 スレイヤーズ-スライヤーズ
◆角川書店/2月25日発売/RPG/6,191
- 7 とさめきモリアル-forever with you-
◆コナミ/3月16日発売/AVG/4,650
- 8 双界神
◆スクウェア/4月予定発売/ACT/4,644
- 9 エリーのアトリエ-ザールブルグの錬金術士2-(仮)
◆コナミ/4月予定発売/RPG/4,423
- 10 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
◆アスキー/4月16日発売/AVG/3,696
- 11 ツインビー-RPG
◆コナミ/4月12日発売/RPG/3,075
- 12 幻想水滸伝 II
◆コナミ/4月12日発売/RPG/3,066
- 13 悪魔界
◆コナミ/4月12日発売/RPG/2,433
- 14 絆神演義
◆コナミ/4月12日発売/RPG/2,424
- 15 リアルロボット-戦線
◆コナミ/4月12日発売/RPG/2,218
- 16 Gully Gear(ギルティ ギア)
◆アスキー/4月23日発売/対戦ACT/2,104
- 17 とさめきモリアル2
◆コナミ/予定発売/SLG/1,990
- 18 ザ・キング・オブ・ファイターズ97
◆SNK/3月27日発売/対戦ACT/1,364
- 19 精霊召喚-プリンセス・オブ・デザート-
◆角川書店/2月27日発売/RPG/1,975
- 20 REBUS
◆アスキー/3月26日発売/RPG/1,543

読者人気 TOP20

- 1 ファイナルファンタジーVII
◆スクウェア/97年12月17日発売/RPG/18,854
- 2 テルズ オブ デスティニー
◆ナムコ/97年12月23日発売/12,667
- 3 バイオハザード2
◆カプコン/1月29日発売/AVG/7,844
- 4 ゼノギアス
◆スクウェア/2月11日発売/RPG/6,056
- 5 ファイナルファンタジータクティクス
◆スクウェア/97年8月20日発売/RPG/5,527
- 6 悠久幻想曲
◆メディアワークス/97年8月28日発売/SLG/4,423
- 7 グランツーリスモ
◆SCE/97年12月23日発売/RPG/4,467
- 8 マリーのアトリエ-ザールブルグの錬金術士-
◆コナミ/96年9月20日発売/RPG/3,769
- 9 女神異聞録ペルソナ
◆スクウェア/96年9月20日発売/RPG/3,537
- 10 とさめきモリアル-forever with you-
◆コナミ/96年11月13日発売/SLG/2,653
- 11 アークザラッドII
◆SCE/96年11月17日発売/RPG/2,433
- 12 新スーパーロボット大戦
◆コナミ/96年12月27日発売/RPG/2,210
- 13 エターナルモリティ
◆コナミ/96年12月27日発売/SLG/1,990
- 14 トゥール・ラブストーリー
◆コナミ/96年12月23日発売/SLG/1,778
- 15 サガ フロンティア
◆スクウェア/97年1月11日発売/RPG/1,547
- 16 ダービースタリオン
◆コナミ/97年1月23日発売/SLG/1,541
- 17 幻想水滸伝
◆コナミ/96年12月15日発売/RPG/1,534
- 18 バイオハザード
◆カプコン/96年12月22日発売/AVG/1,327
- 19 チョコボの不思議なダンジョン
◆ナムコ/97年12月23日発売/RPG/1,320
- 20 鉄拳2
◆ナムコ/96年3月29日発売/対戦ACT/1,312

ランキング・チェック

「忍者・チャンバラ・悪徳商人」これらのキーワードで心動かされない人、何も感じない人は、やはりいないようだ。今回の第1位は「一立体忍者活劇一天珠」である。このソフトの勝因が、先に挙げたような要素を強く感じさせる「つかみのOKき」であることは明白かもしれないが、ソフト自体も(完成度というよりは、企画、仕様の面)でしっかり練り込まれているのだ。P.Sの市場は本当に正直な市場で、シリーズものの続編でなくても、キャラが立ってなくても、大手メーカーのタイトルでなくても、その魅力がわかりやすく伝わり、そして、それを期待し

て購入したユーザーを裏切りさえしなければ、結果は自然がついてくる。しびれ因子などの単独な戦い方とはまったく逆で、清々しささえ感じさせる爽やかな第1位である。ただし「天珠」を2月26日発売組の大健闘タイトルとするなら、ちょうど期待を裏切ったのが「ノエル〜ラ・ネージュ」発売延期がたつたか、今〜つ初速に欠スタートとなったようだ。他に健闘が光ったのが「ウィザードリィ リリガミンサーガ」「ナイトメア・クリエーターズ」あたりか。他の2月26日発売ソフトも含めて、今後のチャートアクションに注目したい。



4月はMCシールと
増刊D7 (CD・ROM付き) と
激厚攻略116P付録くらいて
許して下さい

電撃プレイステーション宇宙計画5号まで
伊勢その7! 早いモノですねえ~しかし、
ってなわけ(どかなわけ?)、Vol.72には
メモリーカードシール、Vol.73は増刊のD7、
さらにVol.74には……双端ステーションSP
Vol.75なんて感して豪華にいれます。ウソ……
じゃないです、彼々はいつら……本気です、

電撃PlayStation Vol.72 4月10日発売
電撃PlayStation D7 (Vol.73) 4月15日発売
電撃PlayStation Vol.74 4月24日発売

宇宙
計画
作戦
その7
発動
です



聞こえる。見える。感じる。なにかが……そこに……

……いる!

しのびよる恐怖から逃げ切ることができたか?

主人公にもなったアレイシアには、校内にうごめく

巨大な人間ではない怪物も、あなたたちが驚いかかる

物陰、壁の中、……る。……かもしれない。敵等に身をまかす

このゲームは、生存型ラフウィックが衝撃のホラーアドベンチャーゲーム!!



「……いる!」3月26日発売 価格/5,800円(税別)

—あそびはここから—
ガカ

©2008 T&A TAKARA CO., LTD. 1998 1926-8000 東京都港区西戸4-19-16 ※価格は税別です。

※「ガカ」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。

TEL:03-5561-7000 FAX:03-5561-7007 http://www.takara.co.jp

ガカ
ここから

TAKARA

ダイノバイザー
でゴキブリ大捕獲!

MD DYNNOVISOR
1,050,000円(税別)
MEDA, HOPPEL, JYSK
ガカ/アドベントゥス
©TAKARA CO., LTD. 1997



HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

デュアルホラーアドベンチャー

CLOCK TOWER

クロックタワー ジーストヘッド

GHOST HEAD

もう、逃げるだけでは
生き残れない！
大ヒット作「クロックタワー2」の
システムに斬新な新要素をプラス！
1998年3月、未知なる恐怖が
日本全土を襲う！

ホラーアドベンチャー初の **マルチプレイ** 対応！

好評発売中！



クロックタワー
セカンド The Best
S.P. ONLY EDITION
CLOCK TOWER 2

クロックタワー
-ザファースト-
S.P. ONLY EDITION
CLOCK TOWER 1

●プレイステーション専用CD-ROM ●対応OS: Windows ●プレイ人数: 1人 ●メモリーカード(付ブロック) ●デュアルショック / プレイステーション/マウス対応 ●定価: 5,800円(税別)
●ユーザーの体面を重んじるため、本誌に掲載の画像はすべてイメージです。 ●ホームページアドレス: <http://www.human.co.jp> ●HUMAN 1800
●「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グロテスクな表現が含まれています。

次号予告

Next Issue

新作から攻略までRPG大特集! 攻略記事も充実し、さらにメモリーカードシールも付いてお得度満点!

RPG特集の『パラサイト・イヴ』ではストーリー終盤までを大ボリュームで徹底究明! キッシリ詰まった濃縮攻略では格闘、Gゲームなど完全フォロー。本誌だけに明かされた独占スクリーンも見逃さないぞ!

Coming Soon!

パラサイト・イヴ/ゼノギアス/ファンタジーV/鉄拳3/ブシードブルー/怒久幻想曲2nd Album/お嬢様待急/メタルギア ソリッド……他

電撃PlayStation Vol.72は
4月10日(金)発売



表紙イラスト●パラサイトイヴ ©1998SQUARE/原作:橋本真博/「ウツイ・イヴ」(角川ホークエディター)イラストレーション/野村哲也 アートディレクション●ゲームメモリアルマガジン●デザインクレジット(順着:哲也)

CD-ROM付録付増刊号隔月発売中
D7は凄いです。「ポケットファイター」や「ギルティギア」など遊べる体験版が8タイトル! ムービーだって期待の新作「Iain」を含む4タイトルが見れちゃう! 必見です!!

What's D?

電撃PlayStation D7 次号D7は、4月15日(水)発売

電撃PlayStation Vol.71

1998年4月10日発行 第4巻 第9号 通巻87号
 ■発行人 渋谷晋司
 ■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
 ■発売元 主婦の友社
 〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台2-9
 電話(営業)03-5280-7550
 ■印刷所 国書印刷株式会社
 ■写植 オノ・エーワン・スタジオ・サン

STAFF

【編集長】渡部雅人
 【副編集長】渡辺由彦、佐藤晴夫、斎藤一
 【デスク】藤原保、千木真由、西沢啓嗣
 【編集】宇野義博、梅田祐、秋山力夫、高橋順、松崎晋太郎、高島隆、中村大剛、富田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、高野洋
 【発行】吉田土史記
 【ライター】本村直太郎、中村憲史(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、堀いづみ、佐藤光伸、広瀬裕樹、中野一雄、藤平志和、岩崎誠、藤井朝雄、斎藤清樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英真(超電音)、長谷川雅宏、高橋和広、三井一穂、田中弘二、志摩幸一、関根謙哉、チョップ、千木良章、川村信博、原野テツオ、片山一哉
 【アシスタント】下川舞一、鈴木明彦、飯塚伸正
 【デザイナー】斎藤誠也、羽村隆、田代直二朗、マイクロフィッシュ、風船秀子、シンプリイ、安野美奈子、クスクムーテ、佐藤竜一、オフィス青空、三上茂枝、石川千賀子、スペース・マオ、小松崎裕子、デザインクエスト、お田デザイン・オフィス、トム
 【写真】林久平、林克典、江波正明、田中伸一、牧田健一、ENTANIA

Letters

〒101-8305
 株式会社メディアワークス
 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。既本誌からの複製を希望される場合、日本電報センター(電話:03-3401-2383)にご連絡ください。
 ※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引		AD INDEX	
アートディンク	32-33	タイマー	28-29
アスキー	4-5	タカラ	12-14B-237
アトラス	242-243	データウエスト	224
エニックス	10-11	タクモ	219
ガイナックス	218	デジキューブ	58
光栄	214-217	東京ゲームデザイナー学院	156
コナミ	132-134	日本クラウン	221
ザウルス	227	バイオニアLDC	180
シャレコ	222	バンザーソフトウェア	234
スクウェア	6-9・片瀬晋・57	ボニーマン	238
ソニー	233	プロコリ	157
ソニー・コンピュータエンタテインメント	表2・3・212-213	フロム・ソフトウェア	211・表4
		ボトムアップ	223-225
		ボニーキャニオン	220
		毎日コミュニケーションズ	30-31
		メディアワークス	228-229
		代々木アノニマス学院	226



究極のドライビングを体感!

200



*画面写真は全て開発中のものです。



- 5車種・8チーム、計40台の車が登場!
- 世界各地域の、計36コースで「激走」を繰り広げよう!
- AI機能搭載、敵のブロックや体当たり負けに負けない合おう!

'98年4月23日(木) 発売
標準価格 ¥5,800(税別)

激走!! Grand Racing

グランドレーシング

TOTAL DRIVIN™

プレイステーション専用ソフト/3Dレーシングゲーム(1~2人用)



© Ocean Software Ltd 1997. All Rights Reserved. Developed by Eutechnyx™ Ltd.

© ATLUS 1998.

*本ゲームおよび「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。©Oceanは(株)ナムコの登録商標です。

アナログコントローラ・ネジコン対応



アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

【ご利用方法】 1. ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。2. 音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777)を入力します。3. 30秒後、「おにほぐす情報をお送り出す場合は」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけであらう場合は、おにほぐすを押してください。4. ガイダンスが終了し、ピーツという発音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち込まれます。



リア
ル
ファンタジ
ー
現実と幻想、紙二重。

その力を手にした時、
すべての謎が解き明かされる…

持つ者に不思議な力を与える魔法の神器「カルティア」をめぐり、
「現実」と「幻想」の2つの異世界で繰り広げられる壮大なファンタジーロマン。



- ほいほいやすい! ほまほほいしい!
新感覚RPG
- 主人公の主人公、2つの異なるストーリー
- 見つける楽しみ、組み合わせる楽しみ、
万能アイテム「カルティア」
- メモリーカードでアイテムの交換も可能



※高級手鏡は全て発売中のものです。

キャラクターデザイン

天野 喜孝

プロデュース

岡田 耕始



好評発売中
標準価格 ¥5,800 (税別)

新 感 覚 R P G
REBUS
レブス



©1995 ATLUS
イブ・カールソン 大野 喜孝

新感覚RPG [新感覚]

新感覚RPG限定
オリジナル
メモリーカードケース!
店舗プレゼント!!

●新感覚RPG限定オリジナルのメモリーカードケースが
2枚の異なるオリジナルメモリーカードケースを店舗に
て差し上げます。

※店舗
オリジナルメモリーカードケースがなくなり次第、プレゼントは
終了となります。
※メモリーカードは含みません。
※写真は実際と異なる場合があります。

※「マークIII」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。

アトラステレフォンサービス 03-5261-2358 (毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝祭日除く)

インターネットアドレス <http://www.atlus.co.jp/>

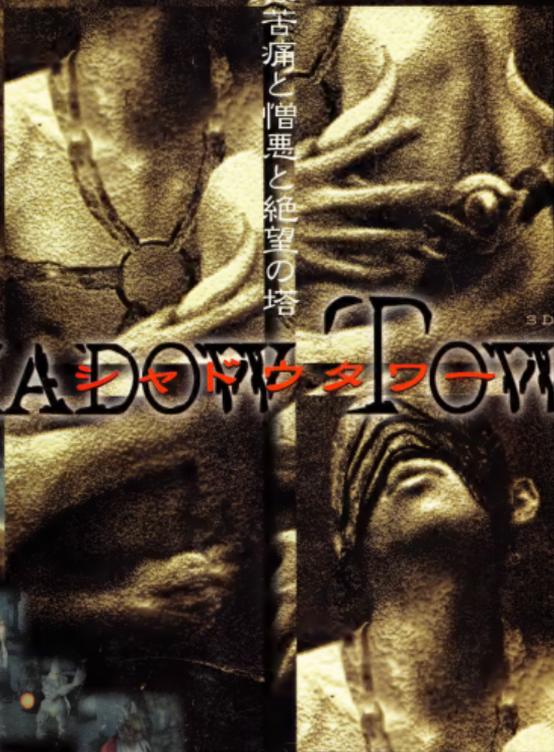
ATLUS
株式会社アトラス



PlayStation
PlayStation

Vol.171
Vol.171

ここは苦痛と憎悪と絶望の塔



SHADOW TOWER

シャドウタワー

3Dダンジョン型RPG

6月発売予定



キーワードは「RPGの基本へ」。
徹底的にパラメータを突き詰めたシステムは、プレイヤー自身がキャラクターの成長を実感に体感できるこれまでない新鮮な感覚。
地獄のないダンジョン、稀覯なアイテム探し、たくさんの異物たち。
空間に響きわたる緊張感が仮想現実を作り出す。
今度のRPGは「基本」が新しい。

FROM SOFTWARE
株式会社フロム・ソフトウェア
ユーザーサポート 03-6353-0362(月～金)13:00～17:00

オリジナルホームページ <http://www.fromsoftware.co.jp/>
最新商品情報をFAXで受け取る事が出来ます。
FAX:03-6353-0362(月～金)13:00～17:00
—DIXナランバーは—2001—です。—音声案内は—しびびびで実施してください。
※画面は開発中のものです。

徹底攻略／パラサイトイヴ バイオハザード2 鉄拳3 ほか
発行：メディアワークス
発行所：東京都千代田区神田錦町3丁目1番1号 TEL.03-5281-1222 / 編集
責任者：友田 隆之介
編集：友田 隆之介
発行：メディアワークス
発行所：東京都千代田区神田錦町3丁目1番1号 TEL.03-5281-1222 / 編集
責任者：友田 隆之介
編集：友田 隆之介

定価 490円 本体 457円



T112457204099

©Media Works 1998 印刷／図書館株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-4/10

追跡開始

“Eveを追え!”
世界最先端のCG技術とドラマティックなストーリー、そして、高い戦略性を誇る戦闘システム……注目のRPG超大作「パラサイト・イヴ」もいよいよ攻略開始のときが来た!今回は基本的なシステム説明から、ストーリー中盤までを一気に解説していく。こいつで“完全捜査”を目指せ!!

パラサイト・イヴ

完全捜査マニュアル

- 基本システム 35
- 戦闘講座 36
- キャラ紹介 39
- ストーリー攻略 42

パラサイト・イヴ
3/20 ◆VIRGIL COCHRANE ◆スティーブ
◆MOE YOUNG ◆ACIDUAL SHOCKHED ◆黒崎トシユキ

人体発火現象

ニューヨーク

覚醒

共鳴

AyaとEve

壮絶な戦いの幕がついには上がる!

1997年12月24日、ニューヨーク市マンハッタン。世界的なコンサート劇場、カーネギー・ホールへとオペラ鑑賞に来ていたニューヨーク市警17分局所属の刑事Aya Breaは、観劇のさなか、役者や観客たちが次々と発火するという奇怪な現象に遭遇する。ステージには高らかに歌声を響かせ続ける主演女優が……。観客たちの悲鳴のなか、ステージ上へと駆け上がったAyaが銃を向けると、彼女は自らを「Eve」と名乗った。
“因縁”とも“宿命”とも思える戦いの幕は上がった。

ミトコンドリア突然変異





p a r a s i t e e v e

p a r a s i t e e v e

