

Vol.86 東京ゲームショウ'98秋開催! 最新独占タイトル満載!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年10月23日発行(隔週金曜日発行) 第4巻第24号通巻82号

電撃 プレイステーション

1998 10/23

PlayStation

電撃特報

定価 490YEN

サガフロンティアII

ときめきメモリアル
ドラマシリーズvol.3
旅立ちの詩

EVE The Lost One

機動戦士ガンダム

逆襲のシャア

ストリートファイター

ZERO3

モンスターファーム2

GoGoRPG

幻想水滸伝II
チョコボの不思議なダンジョンII
マール王国の人形姫
テイルスオブファンタジア
エリートのアトリエ
「サール」の錬金術士

徹底攻略

スレイヤーズわんだぽー
いただきストリート
ゴージャスギング
アドヴァンスV.G.2
仮面ライダー
御神楽少女探偵団

メタルギアソリッド 最終攻略

2つのエンディングを徹底解析!
ガンシューティングモードの攻略法、さらに
“心霊写真が撮れるスポット”完全公開!!

“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登録商標です。



全星系を巻き込む大戦が、
今、幕を開ける…。

オウバードフォースアフター

AUBIRD FORCE

After

多数の惑星を有するエレミア星系には、いくつかの惑星国家が存在していた。

星系内部の惑星と外周部の惑星には、いつしか大きな軌槽が生じていた。

太陽の迫みを受ける惑星とそうでない惑星の対立は、遂に紛争にまで及んだのである。

161021年、外惑星国家デトワ連邦共和国は、内惑星国家デュミナス王国への侵攻を開始した……。

レジナン事件より始まる紛争は2年に及び、遂にデュミナス解放軍は、母星デュミナス奪還に成功する。

だが、一部の人々には知っていた、奇跡など存在しないことを……。

母星を失ったデュミナス解放軍を支援していたのは、星系内周部にある惑星国家の連合体であった。

しかし、内惑星連合の取り持つ和平調停は、国務不明艦隊に襲撃されてしまう。

宇宙は再び混沌の渦に飲み込まれようとしていた……。

10月22日 発売予定
¥5,800円(税別)

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。

03-3847-5090

電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

●本誌2002年10月号、11月号、12月号、1月号、2月号に掲載されています。

バンダイの最新情報をキャッチ。

バンダイホームページアドレス

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

© BANDAI 1996

●機軸はメーカースタイルを重視しています。

●機軸は機軸、機軸にならなければなりません。

●本誌2002年10月号、11月号、12月号、1月号、2月号に掲載されています。

●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形4-4 〒111-0031



仕迫力のCGムービーが、壮大な物語を演出!



カイン・ディー (主人公)

オルキス統合宇宙軍大佐
等々上げの格好で、戦場に輝く
姿を誇っている。本格的には
まだにストイックだが、本格的には
ロマンティストで思い込みの強い
ところがある。



ゼール

オルキス統合宇宙軍大尉
設定情報 (漫画) 担当
本人は冷静沈着なタイプだが、
戦闘に熱いところがある



イルミスナー

オルキス統合宇宙軍
自ら前線へと参戦した
熱戦の戦士



ヘイワード

アマティス軍中尉



ジェガン

ジュミナス王国軍海軍
戦艦デニリス艦長の副官



レオハントラスク

ラファリエス軍大佐



ブルーム

デトロイト連邦軍連隊長

前作より2年。

期待の3D艦隊シミュレーション 堂々出撃!

宇宙艦隊戦による戦いを完全3D空間で表現した本格派
戦術戦艦隊シミュレーション。前後左右に加えて
上下の立体宇宙空間の攻防をリアルに体験。50以上の
多彩なマップ、個性あふれるメカニック設定は戦艦50
艦以上・艦船機30機以上とボリューム感あふれる内容です。

宇宙空間を伸縮できる 3Dインターフェイス



スキルシステムにより 艦長・パイロットが成長する



ストーリーや戦艦によって 変化する50以上の多彩なマップ



3D艦隊シミュレーションゲーム [オウバードフォースアフター]



その風は、いくつもの



プレイステーション用RPG

10月22日発売

通常版 標準価格¥6,800(税抜)／10大付録つき限定版 標準価格¥9,500(税抜)

火星

原作・脚本 = 広井王子





の時代を見守ってきた

物語

火屋物語 オフィシャルスターブック
好評発売中! 本体価格 1,300円 発売: アスキー

火屋物語 オフィシャルガイド
10月25日発売予定 価格未定 発売: アスキー

火屋物語〜五月の花嫁〜 第1巻
原作: 広井王子 作画: むつとつと石
好評発売中! 予価 552円 発売: アスキー

**ファミ通文庫・スペシャルストーリー
小説版・火屋物語 (仮)**
著: 広井王子 イラスト: 水玉螢之丞
好評発売中! 本体価格 540円 発売: アスキー

**プレイステーション用コントローラ
ASCII Grip V**
火屋物語対応セット 標準価格 3,600円 (税別) 発売: アスキー

**プレイステーションゲーム「火屋物語」
オリジナル・サウンドトラック**
10月21日発売!! AYCM-623 ¥2,854 (Tax in) 発売: エース

**プレイステーションゲーム「火屋物語」
キャラクターアルバム**
11月21日発売!! AYCM-628 ¥2,854 (Tax in) 発売: エース

キャラクターデザイン: 水玉螢之丞





わたしのコスチューム
いけいと思うわい。

かついよと
何でも似合うのよね。

みんながライバル!
新登場! ファミリー型かけっこゲーム



アスレチック
アクションレース

グラニュー島! 大冒険

講談社 月刊「なかよし」
好評連載中!!

デュアルショック
アナログコントローラ対応

ふくやまけいこ先生
好きそう!!

ついにタッチで
最大4人で対戦可能

カンタン操作

予約特典
ポストカードプレゼント

天空の神殿をめざせ!!

みんなでやろう! ワクワクスレチック!!

「グラニュー島!大冒険」は、個性豊かなキャラクターたちが速さを競う、コミカルなレースゲーム。
各ステージには、さまざまな障害物が待ち構えています。ライバルをおさえて一番でゴールするランナーは?
年齢を問わず参加できる「超簡単操作」と「かんばりシステム」搭載! 子供から大人までみんなワイワイ楽しめる
「マルチプレイ対応」です。さあ、好みのランナーを選び空中都市にチャレンジだ!



98
10/15
発売予定

アナログコントローラ対応
DUAL SHOCK
標準価格: 5,800円(税別)



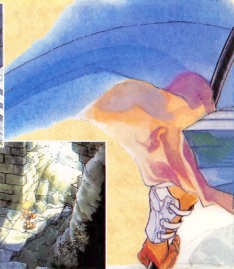
株式会社 秀和システム

「DUAL SHOCK」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。

電撃特報

DENGEKI SCOOP

1



昨年夏に発売され、ミリオンヒットとなった「サガ フロ
ンティア」に、いよいよ待望の続編が登場!!
プレイヤーの数だけ「歴史」が生まれるフリーシナリオ、
デジタルからアナログへと変貌を遂げたグラフィック、
進化した「連携」が生み出す白熱のバトル……。
望みうる最高の進化と、毎回盛り込まれる斬新な要素。
8つめの「SaGa」にして、2つめの「フロンティア」。
『FF』と並ぶ、RPGのもう1つの究極がここにある!!



フリーシナリオが さらに進化!!

さまざまな視点から歴史を見るフリーシナリオ
(絵)の美しさを追求した究極のグラフィック
2つの進化を遂げて「SaGa」が帰ってくる!



サガ
フロンティア II

99年予定
RPG

▶ 最終決定 ▶ スクウェア
▶ 対談両方掲載予定



【最初の主人公】

Gustav

ギュスターウ(1220~1269)

西を境とするが普通の世界。その力を持つ人々を巡る。王族の血を継ぎながら、母を盗人(「不徳者」として実母と別れる)の道に追われ、亡命生活をおくることになる。王族としてのプライド、不徳者としての良心プレックス。この相反する二つの感情は、やがて彼の性格に影を生み出していくことになるのだが……

今度の『SaGa』は 構築型 フリーシナリオ

10年連続で『SaGa』シリーズの歴史を築いていく。

「サカフロ」で描かれるのは、10年にも及ぶ「ギュスターウ戦争」の歴史。空白となっているこの10年の年表を、プレイヤー自身が埋めていくことになるのだ。シリーズのファンにとっては「ロマンサガ」を思い出すべくもわかりやすい。ただし、10年にわたる歴史のうち、大きな出来事はあらかじめ決められている。そして1つの出来事をクリアするごとに、いくつかの「次の出来事」が年表に書き込まれていき、新たに書き込まれた出来事の中から次にプレイする出来事を選び、10年間の歴史を埋めていくのだ。



歴史を紡ぎ、年表を埋めていく「サカフロ」では、年代ごとの出来事(イベント)が主体となって進められていく。その時代の歴史の大部分は決まっていますが、それらの出来事のクリア状況によって歴史の展開は変わっていきます。同じく、事件の発生は決まっていますが、その発生状況によって歴史の展開は変わっていきます。しかしその中で、強がどのよう



に歴史が展開される。

歴史上の出来事自体が主軸となるこのゲームでは、各出来事をさまざまな視点から見ることもできるのだ。きっかけとなる最初の出来事は、歴史の中心人物であるギュスターウがプレイすることになるが、同じ出来事や、その背景となる出来事を他の人物となってプレイすることにより、歴史の違った側面を覗き見ることができると、1つの出来事に選べる



また、このゲームでは、プレイヤーの選択によって、歴史の展開が変わる。例えば、プレイヤーが「戦死」を選択すると、歴史の展開は変わります。また、プレイヤーが「病死」を選択すると、歴史の展開は変わります。

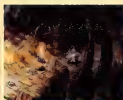
Battle

前作のシステムを継承しつつ、さらに進化!!



▲種のような設計で、前に陣員の攻撃を食らわす!

RPGの要となる戦闘シーンは、基本的な部分は前作のシステムをほぼ継承。もちろん新システムの追加や細かい改良も施され、ますます楽しく、そして遊びやすく進化している。前作で大好評だった「連携」システムも、さらにパワーアップして登場するのだ。ここでは、その最新の戦闘画面ととくに、「連携」の戦術のポイントを紹介しよう。



もちろん敵陣回避も可能

▲モンスターの位置を確認できる。コントロールで回避することもできる。

技のエフェクトもますます派手に!

▼巨大な敵の出現。どんな攻撃をしていくのだろうか。

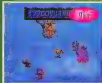


巨大モンスターも登場!!

ここまでわかった!
『サガフロ』の
バトルシステム

●パーティの連携

前作で初登場した連携システムは、様々な条件によりパーティメンバーの技や属性がコンボのようにつながっている。1つの大敵になった時に強力なダメージを与えられるシステムだ。そんな戦闘での楽しみ方の一つでもあった連携システムが、本作ではさらにパワーアップして再登場。詳細についてはまだわかっていないが、さらにハマれる要素になることは間違いない。



●シールド

戦闘中、連続でヒコシに光ってキャラが新しい技を覚える……。ロマサガ? から始まった、この「ひらめき」システムは、戦闘での最大の楽しみでもあろう。今回の『サガフロ』でももちろん健在となっているが、キャラが成長に代わる本作では、果たしてひらめいた技の継承はどうなるのか? その辺に関する新システムがあるらしいのだが……?



●パーティの最大人数

一度に戦闘できるパーティメンバーの最大数は、4人までとなった。前作では最大3人だったのに1人減ってしまったが、その分技や属性などで補った演出に期待できそうだ。また、前作のようなチーム編成はなくなり、パーティの全てのメンバーにも、メンバーイベント中に各話などで仲間になることができるようだ。



▲連携は、味方の攻撃を食らわす。連携は、味方の攻撃を食らわす。

▲前作では、1つで1つで技や属性の継承がなかった。

▲前作では、1つで1つで技や属性の継承がなかった。

硬派骨太 インタビュー

●「サガ フロンティアⅡ」プロデューサー

河津秋敏氏

河津氏は、前作「サガ フロンティアⅠ」の制作に携わった。今回は、本作の制作に携わった。河津氏は、前作「サガ フロンティアⅠ」の制作に携わった。今回は、本作の制作に携わった。河津氏は、前作「サガ フロンティアⅠ」の制作に携わった。今回は、本作の制作に携わった。

真のゲーム好きに アピールできる作品を作りたい

ついに発表された「サガ フロンティアⅡ」。しかし、まだまだその全貌は謎に包まれている。そこで、プロデューサーの河津氏に直撃インタビュー。気になるゲームの内容や、「Ⅱ」に対する意気込みを語ってもらったぞ

リアルな3D・CGだけが ゲーム画面じゃない

——前作とずいぶんグラフィックの印象が変わったようですが？

河津氏(以下、河)：そうですね。今までのスクウェアの3Dリアル系とは違う、手描きの2Dというのをやってみたかったです。技術的には、前回はプリレンダーで背景を描いていたんですが、今回はこれを「手で描く」という作業に置き換えています。やってみた結果、これがPSで可能ということがわかってきましたので、この手法に決定しました。——この手法を採用したのは、やはり「FF」シリーズと差別化をはかるためですか？

河：うーん、そうですね。前作は世界観が固まっていたので、今回はオールドソックスなファンタジーものをやろうと。それだったら、手描きでもいいんじゃないかと思ったわけです。もちろん、「FF」とは変えていこうという意識はあります。リアルな3D・CGだけがゲーム画面ではないですからね。

——今回、100年間の戦争という1つのシチュエーションに絞った理由は何でしょうか？
河：ゲーム内での時間がある程度長くて、その中で「生きている」ものを描いてみたい

なと思ったからです。普通のRPGはプレイしていても、どのくらいの時間がゲーム内で経過しているのかよくわからないものが多いので、そこをわかるようにしたいなと。
——時間の流れを描いていくような？

河：だからといって、朝、昼、晩とリアルタイムに時間が流れるわけじゃないんですけどね(笑)。夜になったら寝るとか、そんなことをしたくてゲームをやっているわけじゃないです(笑)。ミクロ的な時間の流れはあまり出さないようにして、マクロ的な時間の流れをやってみようというのが狙いですね。

それぞれのイベントの中 に、主人公がいる

——今回のシステムは、おおまかな100年の歴史が決まっっていて、プレイしていくうちに小さなところを埋めていくそうですが、その辺について詳しく教えていただけますか？

河：うーん、詳しくはまだちょっと(笑)。きちんと説明するのは難しいんですが、主人公がいて、イベントをこなすというような形式ではなく、むしろ逆なんです。イベントの中に、主人公がいる感じです。

——難しいですね(笑)。「ロマサガ2」に近いということで、想像していたのは主人公が

亡くなった後、仲間の中から次の主人公を選ぶのかと思っていたのですが……。

河：そうではないです。主人公はイベントの中にいて、プレイヤーはイベントを選んでいくといった感じになっています。

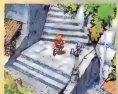
——イベントがいくつかあって、イベントを選ぶと、そこに主人公がいて、プレイヤーは、その主人公で行動し、それが終わるとまた別のイベントを選ぶ、という感じですか？

河：そんな感じですね。選べるイベントは、その前にこなしたイベントによって変わっていきます。場合によっては、同じイベントを別の主人公でプレイしたりできるんです。

——ギョースターヴが生きている間でも、違う主人公になれるんですか？

河：ええ、なれますよ。でも、とりあえずゲームを立ち上げたときは、ギョースターヴが始めることになります。そうしないといけないからなんです(笑)。最初はある程度、流れに沿ってやってもらおうようになっていま

す。もちろん、ずっと流れに沿ってプレイしても、いい感じにかまわないですけどね(笑)。



『SaGa』シリーズの歩み

魔界道士 Sa-Ga



Sa-Ga2 秘宝伝説



時空の覇者 Sa-Ga3



ロマンシング サ・ガ



ロマンシング サ・ガ2



ロマンシング サ・ガ3



「サカ フロンティア」



マルチエンディングとは違った自由度を

——もう一つ、システムについてなんです
が、てきあがる年表というのは、プレイの仕
方によって変わるのでしょうか？

河：自由度の意味の捉え方によるんですが、
やったことで結果が大きく変わってしまうとい
う作りではないです。プレイヤーが何をや
ったか、どれを見たか、起きてきたことなど
のといった部分を見てきたかというような、歴
史として歴史が残っていく、という感覚です。

——イベントによっては、何年も経過するよ
うなものも存在するのでしょうか？

河：そういった時間の経過は、今のところあ
りませんが……そういうのもいかもしれません
ね(笑)。イベント中にいきなり回数を始め
て、何十年も前の話が始まるとか(笑)。

——今まではLP(ライフポイント)がありま
したが、今作にもありますか？

河：ええ、あります。

——イベント中にLPが0になってしまうと、
やっぱり死んでしまうのですか？

河：その予定なんですけど、都合が悪いときは
変えてしまうかも知れません(笑)。一応、シ
ビアにおくくなりになってもらおうかと思っ
ていますけど(笑)。もう少し完成度が上がら
ないと決められないですね。

戦闘は、新しいシステムで別のアプローチを

——では次に戦闘に関して、前作から変更さ
れた部分はどこでしょうか？



河：そうですね、一から作り直しているつも
りですので、前作から変更していくという感
じではないです。「ひらめき」などのおもしろ
い部分は使っていくとは思っています。

——技の習得は、今回も「ひらめき」で？

河：一応、ひらめきます(笑)。ちょっと新し
いシステムを入れているんです。詳しいこと
はまだお話しできませんが、今までのひらめ
きはとちょっと違うものになります。

——キャラの成長はこれまで通り、戦闘によ
るパラメータごとのレベルアップ方式が採用
されるのですか？

河：そうですね。ただ、今までとは違って、
イベントごとキャラが変わってしまうことが
前提なので、キャラが成長する要素もある
んですが、それ以上にプレイヤーの知識とし



「戦闘は、キャラに技術(回復)を
もたらすものではない」となる

て、強い技
や強い術な
どが残って
いくような
システムを
考えていま
す。

——技を引き継いでいけるのですか？

河：登場するキャラ同士は、全然違う場所に
いたりするので、彼らが直接引き継ぐわけ
ではないんですが、プレイヤーはこうすれば
この技が出る、ということを知っているわけ
です。その記憶は残っているの、全然違う別
のキャラで以前覚えた技を、新しいキャラで
も使用できたりします。つまりあればプレ
イヤーが強くなっていく感じですよ。

——プレイヤーが覚えて、キャラに引き継い
でいくわけですね。

河：そうですね。ある一定の行動をさせると、
技をひらめくという感じなので、このキャラ
ならこんな技、こんな運機ができるんじゃない
かというよりは試せるわけです。

——今回も、戦闘後にダンスを踊りますか？

河：今のところはポーズをとります(笑)。で
も今回は、戦闘後に酒を飲んだりするゲンサ
ンのようなやつはないと思います(笑)。

——敵キャラは、今までと同じように自分の
キャラの成長に合わせて強くなっていくの
でしょうか？

河：いや、それは今回変わります。1人のキ
ャラを強くしていくわけではなく、いろんな
場所や時代に行ったりするので、それに応じ
た敵の強さになります。ある程度、こちらの
戦い方で敵も戦法を変えてきますが、自分に
合わせて敵の強さが変わるわけではないです。

◀忙しいスケジュールの中、インタビューに応じてくれた河津氏。

電撃特報

DENGEKI SCOOP

2

ドラマAVG

ときめき
メモリアル
ドラマシリーズ

人気恋愛SLG『ときめきメモリアル』に登場する、1人の女の子にスポットをあてたドラマシリーズ。その最終作を飾るヒロインは藤崎詩織と、そして……!!

旅立ちの詩



幼なじみへの
想いを貫きたい
自分を見つめる
少女の愛を……



ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3
旅立ちの詩

99年春(予定)
AVG

●標準本定 ●コナミ
●MAC(フロッピー版未定)

『旅立ちの詩』 発表記念

Wヒロイン役 声優

ヒロインを務める藤崎詩織と歌い手兼のこいを担当する
月々さんに、学園の異ごころなどをアフレコ現場で直撃!!

卒業間近の時間を 一緒に過ごしてね

楽しく切なく演じています

——早速ですが、アフレコの感想は？
金月真美さん（以下、金月）：「ときめき」との関わりは長いので、また優しい世界に戻って来たなって感じがしますね。ストーリー自体が「ときめき」ワールドのいいところを選んでお話なので、なにか楽しく、ちょっぴり切なく（笑）演じています。

——詩織役は4年位前から演じていますが、自分の中で横江詩織像は、最初の頃と今に違いはありますか？

金月：よく話しするんですが、当初はあまりにも可愛過ぎる印象で、どうい女の子かつかみにんこおぼれちゃった感じ。でも、これだけ色々なエピソードがCDドラマなどで出てくると、「私ならの詩織ちゃんといふのができたかな？」という気はしています。

——今頃のシナリオを読んだの第一印象は？

金月：やっぱり「ときめき」といえば、卒業シーズンだと思んですけど、その卒業前の切ない情動の世界が描かれていて、「あ、いいなあ」と思いました。詩織ちゃんのおアルバムに「卒業アルバム」とって歌があるんですけど、収録の最初の時はずっとその曲が頭の中を流れているように感じて、だから、私の中ではその「卒業アルバム」の世界がかなり今のイメージでした。

——こはぜい君ってはいしというグッズとくる場面は？
金月：まだ内緒です（笑）。

ただ、「ときめき」って、思い出のシーンはプレイヤーごとに違うと思うんです。だからに残るシーンも、あえて「ここだ!」って言わず、遊んだ人が見つけてくれたらいいなと思って。今回は子ども時代の回想や、



主人公と詩織ちゃんとのつき合い方が深く描かれていまして。ちなみに子ども時代の詩織も私が演じてます。

よりつき合いの深みが出てますね

——回想シーンはどんな感じですか？

金月：主人公の精神的なものに関わっている大事なシーンなんです。過去の作品では「幼なじみの」や言うものの、思い出の場面って多くなかったと思うんです。今回は2人の回想シーンが多くあることで、より主人公と詩織ちゃんのつき合いの深みが出てくる気がしますね。

——ところで金月さん自身の卒業シーズンの思い出は？
金月：私は女子校で、エスカレーター式で大学進学できる学校へ行ってたんですけど、私は他の大学を受験したんです。だから、友だちの進路決定後も、私は一生懸命受験勉強をやっていて……受かったときにクラスメイトがパーティを開いてくれて、楽しかったですね。

——最後に読者に向けてのコメントを。

金月：学園ラッパはシーズンとできてしまうシリーズの第3弾ということで、今回も最後はジーンとくるお話になっています。卒業間近の切ない時期を詩織ちゃんとともに過ごしていただけたら嬉しいです。またエンディングなどで素敵な歌を歌うかもしれませんが、その辺はまだ……ともあれ、帰ってきた詩織ということで（笑）、非常に気をよくしますので、お楽しみに。



藤崎詩織役

金月真美さん

PROFILE

大宮東高等学校 16月8日生
（ラッパ/Dreams 夢のびや街）

4（テレビ東京系で10月4日
放送）のヒロイン、シナリオ

独占★インタビュー★



なかったのになって感じますね。

過去の作品は館林さんが一方的に言っただけで感じてましたが、今回は主人公との会話がどのくらいですか？

菊池：はい。たぶん、今までのゲームを踏まえて、見晴ちゃんは勉強したんでしょう(笑)。アプローチの最終手段に出たという感じですね。3年間の見晴ちゃんの想いの集大成って感じですね。受け取ってもらえたら、と思います。

思い出の1ページを……

——館林さんの恋愛の仕方をどう思

れますか？

菊池：わざとぶつかるとか、初歩的な手段になって思うんですけど、間違い電話はどうか(笑)。でも、「本当はみんな、そう思ってるんでしょ。」みたいな部分に行動に出したのが見晴ちゃんなんですよね。プレイヤーの方も、現実と照らして「あのとき本当はこうだったか。」っていうのが、プレイしててあると思うんです。枕詞で声をかけなかったけどできなかったとか、一緒に帰ろうって言われたときに「うん」と言えなかったとか。だから、私自身はその気持ちにはわかって感じていますね。

最後に、館林見晴のどこを見てほしかったですか？

菊池：やっぱり、彼女が3年間に秘めてた想いがどれだけのものだったかっていうのを、ひしひしと感じていただきたいと思います。ブアンのみんなはたぶんわかってると思うんですけど、「ああ、こんなに深かったんだ。」っていうのを読み取ってもらえたら、見晴ちゃんもたぶん陰で幸せの涙を流すことでしょう(笑)。あなたの思い出の1ページに見晴ちゃんを！という感じです(笑)。

そうですね……いつも通りです(笑)

——これまでの「ときめき」と違い、今回の館林見晴は主役に近い立場ですが、意気込みのほうは？

菊池：志穂さん(以下、菊池)：そうですね……いつも通りです(笑)。もう4年の付き合いなんです……。それに、入学時から主人公が好きという、基本設定は同じですから、読者ちゃんがヒロインなら、見晴ちゃんは陰のヒロインと思ってやってきたんで。今回も彼女独特の切なくなる。「おまえいいやつだな。」みたいな(笑)ストーリーです。

——アフレコで苦労した点はなかったですか？

菊池：今回はすごいスムーズだったんですよ。3ページにわたる台本もあったんですけど、やはり長い付き合いだからということがあると思うんですね。台本も丁寧に作ってあって、言い回しに疑問を持つこともなかったです。——ストーリーは館林中心に設けるようなものには？

菊池：館林パートはもう彼女がメインで、溢れるというか、独特の元気さが出てくるんじゃないかな。

——館林見晴は元々正体不明の女の子ですが、その点を演じるうえで苦労しませんでしたか？

菊池：他のキャラも設定があるとはいっても、例えば誰かと友だちとか、何部に所属という程度ですよ。彼女は「遠くから想い続ける」という軸があって、そこからセリフが膨らんでいく形で。逆に設定がなかったのがよ

彼女の胸に秘めた
想いを感じてください



PROFILE

アフレコ：10月10日、11日、12日の深夜からYESを放送する。
「チャーム」館林見晴子役として出演する。声優は、多岐見みづ穂中。

館林見晴役

菊池志穂さん

電撃特報

DENGEKI SCOOP

3

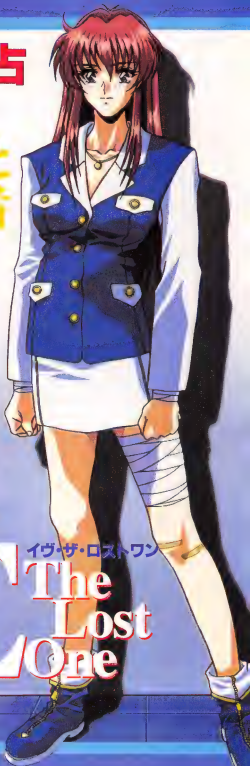
完全独占

追う者と
追われる者



謎の爆弾テロリスト

連続する爆弾テロ、次々と命を奪われる登場人物。そして絡み合った謎々……SSで大人気を博したAVG「EVE The Lost One」がついに移植決定! 姿なき犯人とそれを追う捜査官。2人の命を賭けた戦いゆ、今幕を開ける!



イヴ・サ・ロストワン
The
Lost
One



EVE The Lost One

イヴ・サ・ロストワン

1223
AVG

▶ ¥7,800(¥3,100) 88巻 + スレミアムCD付 ▶ イマデイト
▶ MG(プロダクション)

人気AVGが完全移植でPSに登場!!

MULTI SITE SYSTEM
マルチサイトシステム

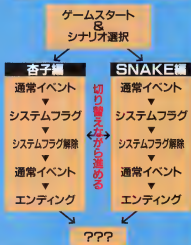
**2人の主人公の視点で
物語が進行する!!**

▶「マルチサイトシステム」は、1つの事件を別々の視点から見ることで、より深く理解できるようになっている。



物語は、新人捜査官「桐野杏子」と謎の人物「SNAKE」の2人が主人公となって進行していく。2人の主人公にはそれぞれの視点から見たシナリオが用意されており、2つのシナリオはいつでも切り替えが可能なのだ。しかもそれらは複雑に絡み合っており、そのため一方のシナリオの謎がもう一方で語られたりと、片方のシナリオを進めただけでは決して終わらせることができない作りになっている。つまり、杏子編だけをプレイして進まなかったシナリオが、もう一方のSNAKE編をプレイすることでフラグが立ち、先へ進めるようになる。1つの物語を杏子とSNAKE、2人の視点から同時に見ることができるのが「マルチサイトシステム」の最大の特徴なのだ。

マルチサイトシステムの流れ



姿なき連続殺人犯

OPENING STORY

オープニングストーリー

内閣調査室の新人捜査官・桐野杏子は初登庁の前日、とある企業を狙った爆弾テロに巻き込まれ、負傷してしまう。登庁後に与えられた初仕事は、死傷を遂げたある研究員の捜査だった。捜査の結果、その研究員が参加していたプロジェクトが、この企業と関わりがあることを突き止める。だがそんな折、重要な参考人が謎の死を遂げた…。

JCIA捜査官
桐野杏子



果たして、真犯人は誰なのか?

爆弾魔 vs 新人 内閣調査官

SNAKE

杏子

ここでは本作に登場するキャラクターの一部を紹介するぞ。今回紹介するのは、主人公の1人である桐野杏子が所属する内閣調査室の面々と、爆弾テロの標的にされた

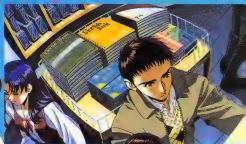


【上】わたしがこの所長ですが、望月と申します

杏子の後輩は望月生物学研究所を訪れることから始まる。

企業、アルタイル・コーポレーションの関係者、そして杏子が初仕事として捜査を命じられた望月生物学研究所に所属する人物たちだ。謎の爆弾テロリストSNAKEと、彼(?)を追う杏子の2人を軸に、彼らが絡んでくることになる。この、ひと幕もふた幕もありそうなキャラクターたちを相手に、杏子はどのような捜査を展開していくのだろうか？

▼生前の桐野尾を殺した映像。この映像には、どんな意味が隠されているのだろうか。



爆弾テロのコンパニオン 鈴木夏海

◆爆弾テロの起きたビルで働く、明るいつい性格のコンパニオン。桐野尾の恋人。

◆望月生物学研究所の研究員。彼の死をきっかけに杏子の捜査は始まる。

25歳で入社した研究員 瀬野尾靖夫

内閣調査室 (JCIA)



吉子の先輩捜査官 見城陽一

▲内閣の統制と捜査官、捜査の基本は信むより足で情報を稼ぐ、という見本のような存在。顔面見がよく、後輩の杏子に何かとアドバイスしてくる。朝からステーキを食べるほどのタフガイで、あだ名が「モーニングステーキ」。

▲今春大学を卒業し、内閣に配属されたばかりのメンバーの新人。新人ゆえにドジも多いが、持ち前の対人性とバイタリティー事件に挑む。ちなみに超度の機嫌オンチ。

新人捜査官 桐野杏子

内閣調査室とは？

通称「内閣」。別名「JCIA」。内閣直轄の諜情報機関で、政治に関連した事件だけでなく、企業犯罪や民間団体を狙ったテロリズムなど、その捜査範囲は多岐に及ぶ。所属する捜査官はより抜きのエリートぞろいで、銃器の所持など、さまざまな特殊権限が与えられている。杏子は2カ月間の研修を終え、ここに配属されたばかりだ。



企業犯罪の疑いがある事件は、内閣に捜査依頼がくるのだ。

前作「burst error」のキャラクターも登場!

前作「burst error」(SはS)でプレイしたことのある人にはおなじみ。前作の主人公だった浅草まりなと、その上司の甲野本部も本作に登場するのだ。とくに、卓越した洞察力と行動力で、前作の事件を解決直前まで導いたまりなが再び登場するのは嬉しい限りだ。今回はどんな活躍を見せてくれるのだろうか？



元作Aの浅草まりな 浅草まりな 浅草は新人の首領を担ぎ、杏子を指導したんだのも彼女だ。

前作の上司? 甲野本部 甲野は前作で中絶した生体実験、実験体存在だ。

アルティル・コーポレーション 望月生物学研究所

アルティル・コーポレーションは、傘下にいくつもの企業を持つ外資系の複合企業体。しかし近年、前社長が死去し、業績は低迷の一路をたどっている。望月生物学研究所は、その名称からして生物学に関する何らかの研究を行っているようだが、その内容は望月によって秘密とされている。



▲2つの組織の間に、どんなつながりがあるのか?

▶もう1人の主人公で、性別、年齢、国籍に至るまでそのすべてが謎に包まれた爆弾テロリスト。彼(?)がなぜアルティル・コーポレーションを狙ったテロ行為を行うのかも不明だ。その正体は……?

▼研究所はジェネシス・シーワールドという水族館に併設。



望月生物学研究所

▶ジェネシス・シーワールドでバイト中の高校2年生。パソコン好きで、趣味はハッキング。



黒田バレンティン 江国雄二

▶雄二と同じバイト中の女子大生で、堂々とした外見の彼女。親も父もアルカと通っている。



イルカが大好き 坂井綾乃

▶研究所の所長。最近、爆弾プロジェクトを進めてから急に神経質になった。彼氏は非科学的。



研究所の責任者 望月正雄

アルティル・コーポレーション



美人社長 工藤桂子

▲前社長の妻で、夫の死後社長に就任する。しかし業績は悪化する一方で、社内からの反発も多い。業績回復のため、望月と何らかの密約を交わすか……?



社長令嬢 工藤玲奈

▲工藤社長の右腕的存在で、経営に関して美人の桂子の代わりに実質的に会社を切り盛りしている。数少ない桂子の味方のせいで、社内での人気はない。



総務部長 桜把浩治

▼社内でも苦しい立場にある桂子は、総務部長の一手を打つ。



謎に包まれた爆弾魔

SNAKE

SNAKEの正体は何者なのか?

SNAKE編のシナリオでは、物語の描写のすべてが当人からの視点に固定され、吾子編のような客観的な場面の描写はない。つまりSNAKE編では、顔を見る場面でもない限り、彼(?)の姿は一切見ることがなく、物語開始時点はプレイヤーにもその正体がわからないのだ。その正体は、物語の進行とともに徐々に明らかになっていく。



▲ある人物を目の当たりにして驚愕する桂子。その人物とはSNAKEなのか……?

彼の目的は、そしてその正体は、何なのか?!

2人の主人公の戦いの結末は!?

電撃特報
DENGEKI SCOOP

4

独占情報

オープニングムービーの
アニメ部分をついに入手!

MOBILE SUIT GUNDAM

逆襲のシャア

宇宙世紀0082、12月22日。復活したシャア・アズナブルはスウィート・ウォーターを占拠。その後、ネオ・ジオンの復興を宣言し、地球連邦に対して宣戦を布告するのだった……。原作である『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』の劇中で流れたあの印象深いシャアの演説がオープニングムービーで完全再現されることが判明! さらに開発スタッフにインタビューをした結果、ゲームの核心に迫る新事実も明らかになったのだ。今回はそれらの最新情報をあつちすお届けしていこう。

そして私は
父、ジオンの下に
召されるて
あらう!



機動戦士ガンダム
逆襲のシャア

冬予定
3D・3D

▶ ¥6,800(税別) ▶ B2サイズ

▶ MC (プラダ製) 限定! AC (D5対応) 2P対応可

● 予約特典も見逃すな!

「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」を予約すると、特典として「1/20フルカラー・アクションフィギュア “シャア・アズナブル”」が購入時にもらえるぞ。この予約キャンペーンは現在実施中! 数に限りがあるので、コレを読んだらお店へ急げ。



最新画面
続々入手

気になる5つの
ポイントを大紹介！



(a) $\lim_{x \rightarrow 0} \frac{1}{x} = \infty$ and $\lim_{x \rightarrow 0} \frac{1}{x} = -\infty$
 (b) $\lim_{x \rightarrow 0} \frac{1}{x^2} = \infty$
 (c) $\lim_{x \rightarrow 0} \frac{1}{x^3} = \infty$ and $\lim_{x \rightarrow 0} \frac{1}{x^3} = -\infty$
 (d) $\lim_{x \rightarrow 0} \frac{1}{x^4} = \infty$

1 対複数の戦闘システムがついに判明



▲正真正のシェア争い状況にはかつに雲を巻いていると、サカサオツイトー「スラ地盤不安定」、いずれにしても、より戦略的にましのめようになったのは確かだ

MSやイベントも順調な仕上がり!

ゲーム中に登場するモビルスーツはもちろん、背景やイベントシーンなどはすべて精密なCGで描かれている。その制作途中の超貴重な高画質写真を入手することができたので、とりあえず2点を公開しよう。原作のイメージを忠実に再現するべくどの機体も、またどのシーンも徹々とレパルアップしているそう。これが目の前で動き始める日も遠くない。



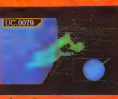
▲リ・ガズィも完成。ポイントは丸みをおびたふくらみと部分。ポリゴンで描かれているとは思えないテク

3 作戦パートは、さらに細かくなった!

▼ブリーフィングでは、こういったCG画面で現在の状況や攻撃目標などについて教えてくれる



各ステージのスタート直前には必ず「フリーフィン」と呼ばれる作戦説明パートが挿入される。この点に関しては前作と同じだが、今回は



よりダイナミックになり、前作以上に細かく現在の状況が説明されるようになったのだ。この様子は、有名なSF映画のワンシーンを見ている感じ！ モビリティスーツのパイロットとして出撃していくプレイヤーの気分をグーッと盛り上げてくれるのだ。

4 デジタルアニメーションの制作過程をチェック!

実際に動いているところを見てビックリ! 動きの細かさはもちろん、カメラアングルも回り込みつつ近かったり、さらに遠かったりと頻りに変化するようになった。今回はその制作過程を追跡すると同時に、デジタルアニメーションについて順次解説していく。

キャラクター

セル画のキャラとCGで制作した背景を合成すると、どうしても違和感が出てしまうらしい。そのため画面段階のキャラをコンピュータで取り込んで彩色。それに背景を合

成するという特殊な方法がとられたようだ。カメラアングルが頻りに変化する場合も同様は、その動きと調子を合わせるべくキャラの動きもさらに細かい配慮がされて盛られている。

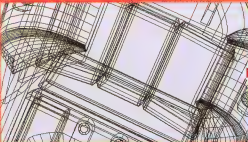
キャラクターと背景を
コンピュータで合成



背景

キャラが合成される背景は、すべてCGで制作されている。機体やコロニー内部などパターンはいろいろあるが、やはり大部分はコクピットを題材のものだろう。今回は動

きも多彩に組み込まれているため、より立体感のある背景シートに仕上がっている。アニメ以上のリアルなシーンを楽しめるようになったのだ。



5 ステージの流れもバッチリつかめた!

注目ゲームの進行パターンも明らかになったので、ここでチェックしていこう。1つのステージは特殊な場合を除いて「作戦」「出撃」「戦闘-イベント」「クリアデモ」の4つのパートに区切ることができる。基本的には前作と同じだが内容的なグレードはそれぞれ段階

ステージのスタート前に 攻撃目標を確認!

作戦

各ステージの最初に用意されているのが作戦パートだ。ここでは現在の状況や接近する敵、それに敵がどこからになるぞ、しっかり聞いておかないと、いざ戦闘になったときに困ることもあるから! ステージ1では本拠地を舞台にシヤア専用ザクとの戦いになる。攻撃目標を確認しよう。

▼サイトを出現したホワイトベースは、敵艦への降下を指示して大空を飛行。だが、シヤア専用ザクが襲来!



いざ戦場へ

出撃

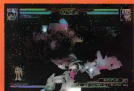
出撃時にはブライト隊長やセイラさんからの通信が入る。しかも、そのときの顔グラフィックは前作のものよりも大きなサイズなのだ。そういった細かい部分までバッチリ演出されているので、ファンならきっと大満足できるだろう。また、前作では出撃時に武器を変更できなかったが、今回は武器の切り替えは戦闘中、自由にできるようになったので、省略されている。

▼シーアの機体を知り、出撃していくガンダム。今回のリドインのビジュアルは、アニメーションで展開するぞ。



待ち受ける敵を撃破!

ほとんどのステージでは敵モビルスーツの登場イベント後に戦闘になる。戦闘時のイベントは食感がメインだが、カットインによるアニメーションがギッシリで雰囲気はまさに原作通り。戦いもより一層盛り上がるはずだ。



◀ステージ1にはシヤア専用ザクも登場。最初の攻撃目標は?

▶シヤアの登場イベントはガンダムに絡めたりを仕掛ける場面が再現されている

電撃特報

DENGEKI SCOOP

5

現実と幻想 2つの世界で 展開する物語

この「Lの季節」は、現実と幻想
の2つの世界にある「学校」を舞台
に展開されるサウンドノベル形式の

は、それぞれの世界で起こる事件の
謎を解き明かし、真相を明らかにし
ていくことになるぞ。

AVG。フ

レイヤー

DENGEKI SCOOP



Rumine Suzushina

鈴木科 流水音

美術部に所属
健気で活発
明るい性格
音楽が嫌い
秘められた暗い過去
姉御肌、...でも幽霊

世に知られた電子音楽家アッシュロンが印象派と交
渉。その中、自ら音楽家としての夢を語る。
しかし、性格が内向的で、そのため、中
国では知られた音楽家としての夢を語る。

そして2つの世界

2つの世界を舞台に、謎と真相を追う物
語...トキンハウスからサウンドノベル
形式のAVGが発売された。今回は4枚

のキャラクターイラストを独占公開。こ
の美しいイラストから、作品の持つ魅力
を感じてほしい。

星原百合

はしはらゆり

冷めた瞳
孤独
内気な性格
屋上にたたずむ
過去にまつわる噂



Yuri Hoshihara

Lの季節

A piece of memories

電撃特報

DENGEKI SCOOP

6

手のひらの上のヒーローが PSで再びキミの手に!



小さな巨人 ミクロマン

発売月

●MS、800 ●クラウド

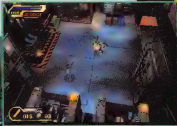
AD1

●MC、ハードウェア、ACIDSRM、2人、マルチ

小さな巨人



当時の少年たちを夢中にさせたトイ・ヒーローが、25年
の時を経てPSで復活! 11月版の雑誌や新作アニメの
公開など、再び注目を集めている「ミクロマン」が、か
つての魅力をそのままに、CGで再現され画面上で活躍
するのだ! かつて遊んだ人も、『ミクロマン』初体験の
人も、別荘することのできないコ
ダワリの1本だ。



ミクロマンの魅力を デジタル・トイで再現!!



DENGEKI SCOOP

小さな巨人 ミクロマン

キミは知っているか? ミクロマンの緻密な世界観!

ミクロマンは、1974年にタカラより発売され、絶大な人気を博した玩具シリーズ。ある程度の年齢の読者なら、遊んだ思い出がある人もいるかもしれない。同社の変身サイボーグに続くSFフィギュアとして登場したこのシリーズは、さまざまなメカや新しい仲間たちを生み出しながら展開していった。未来感覚にあふれるデザインと、SF的要素満載の設定がその人気の秘密だったのだ。



●バリエーション豊富な変身が可能
「バリエーション」も大きな魅力の一つ

悪のミニ・タコ・パイパー



元はミクロマンの仲間でありながら、公害により汚染された環境で暮らしたために、ロボット化した体と悪の心を持ってしまったのがアクロイヤーだ! ヤツらは、アクロトピア建設を目指し、地球征服を企んでいるぞ。

ミクロマンストーリー

何億年もの昔、地球から遙か3万光年のかなたのミクロアースは、美しい自然環境に恵まれ、ミクロマンたちが高度な文明を築く平和な星だった。しかし、ミクロアースは、星の大爆発により宇宙から消滅し、ミクロマンたちは水晶体の中で眠りにつきたが宇宙をさ迷うことになった。地球で目覚めた彼らは、子どもたちとふれあうことで、新たなユートピアを築き、人間と共存していくことと決意。同時にミクロマンたちの戦いの歴史も始まったのだ!



3D・CGで再現されたミクロマンたちが活躍!!

PS版「ミクロマン」は、玩具を忠実にモデリングしたポリゴンCGでミクロマンたちが活躍する、3D・ACTだ。富士山のもとに建設されたミクロマン基地を発見したアクロイヤー軍団は、これを占拠すべく、各エリアに侵入してくる。基地が奪われれば、日本が危ない! アクロイヤーの現れたエリアに仲間を派遣して、ヤツらを撃退するのがキミの使命だ!! 仲間のミクロマンは、5つのシリーズのラインナップから20人ものキャラが登場。各エリアには、ロボットマンやタワー基地もあるぞ! もちろん、

作戦司令部

ミクロマン基地の頭脳ともいえる重要拠点。ここを占拠されると、基地の機能はアクロイヤーの手中に落ちてしまう! 死守せよ!!

秘密基地を守れ!

タワー・ドック

ミクロマンの仲間を誕生させるタワー基地M115の格納庫。アクロイヤーは、ミクロマンの仲間を増やさせないように、タワー基地を狙う。



ヒーリングルーム

戦いに傷ついたミクロマンを癒す治療室。ここを占拠されたら、ミクロマンたちのダメージ

を回復できなくなってしまう重要ポイントだ



スーパーメカも登場!?



▲最初から選べる仲間
は1人。2P同時プレイで、友だちと力を合わせて戦うこともできる!!

▶ミクロマンの武器は、連射の可能なガンと、キャラごとに能力の違うボム。ステージに隠された武器に変更もできるぞ。



電撃特報

DENGEKI SCOOP

7

我想ラ…ゆえに

東芝EM1が世に放つ“こんなの初めて♥”逆恋愛SLG!

このゲームは、モテモテの主人公がたくさんの女の子をプラねばならないという、従来の恋愛モノとは正反対のSLGだ。最終的に1人の女の子を愛し「真実の愛」を見つけることが、プレイヤーであるキミの目標なのだ。そのためには女の子たちの甘へい誘惑や、「愛の共産化」を企む謎の結社「ラブラブ党」との戦いにも勝たなければならないぞ! 誌上初登場の今回は、主要キャラクターを独占公開! 感動と愛と笑いの世界の魅力に迫るぞ!!

▶女の子の会話シーン、どうやら微妙な感情まで伝えられるようだ。



DENGEKI SCOOP ▶ キャプテン・ラヴ

モテモテの主人公に、結社「ラブラブ党」が襲いかかる!

「人はみな、等しく深い愛を注ぎ合うべき」という信念から、「愛の共産化」を世界に広めようとする「ラブラブ党」。彼らはモテまくる主人公に対して、執拗な攻撃を仕掛けてくるぞ! それを撃破し、

世界の平和(と自分)を守るのも、主人公の使命なのだ!



▲対戦方法も、ちょっと変わったものになる予定(下の欄参照)。



ラブラブ党戦闘員



キャプテン・ラヴ

女の子にモテてモテてまわるとある大学生。だがそれゆえに愛い寄ってくる女の子を傷ついたり、罪と戦わねばならなかったりと、つらい日々を送る。ちなみにこのストーリーは友人が作った「ただの噂」。

史上初が「逆恋愛SLG」がPSに登場する。第

1 報の今回はストーリー&キャラクターを大紹介! 独占エンタメ直撃インタビューも必見!

99年3月
発売SLG

▶ ¥8,800(¥)
▶ 東芝EM1
▶ PS2用3D機器必要

キャプテン・ラヴ

「ラブ 電撃!」
ところで、この「キャプテン・ラヴ」ゲーム形式がどのようなものか、気になる読者も多いことだろう。ゲームは1話完結方式で全1話の予定だ。また戦闘シーンは「読撃」(バトル)を採用すること。読撃/バトルとは精神的な駆け引きというカレンカムのことらしいが、詳細は隔月に公開されている。その辺りはぜひ「読撃」のページで紹介していくので、楽しみに待っていてください(という口形しては?)
©1999 NCS/岡野 典 ©1999 TOSHIBA-EMI LIMITED

愛LOVEあり!

「キャプテン・ラヴ」に想いを寄せる
2人のヒロインを大紹介!!

永瀬愛美
NAGAHORI
MANAMI

「主人公はたくさんの女の子たちに囲まれる中で、愛美との真実の愛を貫くことができるのか……」

とっても
魅力的な

女の子が
いっぱい♡

「せつない恋心を持ち続ける青織。彼女とのハッピーエンドも、存在するのだろうか？」



このほかにもカワイクでキュートな女の子たちが続々登場!

このほかにもカワイクでキュートな
女の子たちが続々登場!

このゲームでは魅力的な女の子が多数登場する! 彼女たちも主人公にラブラブなので、さまざまなアタックを仕掛けてくるぞ。なかにはラブラブの刺客も?



「登場する女の子はいずれも魅力的でかわいい子ばかり♡」



遠藤久美子が声優に挑戦!! 超美少女が語る「私とキャプテン・ラヴ」



「このゲームでは主人公はモテモテだけど、そういう人ってどう思っています?」

遠: いいと思いますよ。モテるってことは、その人が何かこう…輝いているってことだから。一途好きなモテるでしょう。

一回回は永遠愛美役ということで、声優初挑戦ですが、やってみてどうでしたか?

遠: (以下・遠): ええと、キャラクターの表情を見ないで話るので、想像の中でしかイメージできないんですよ。そこが結構難しかったです。あと、アフレコって基本的に1人なので、それも大変でした。ドラマなどでは相手がいるので、やりやすいんですけど、でもその分声とか調子とかを覚えてみたりして。楽しかったですよ。



自分らしさは「声」にある

一じゃ、初めての声優は何点? 遠: えっ? どうだろう……うーん、付けられないですね (笑)。一個性は出せたと思いますか? 自分らしさ、というか……。

遠: 自分らしさというのは、よくわからないけど、声に特徴があるといわれるので、遠藤久美子が話しているというのわかってもらえると思います。自分を一番伝えられるのは声だから。一自分の声ってどう思います? 遠: ええと、損もするし、得もする……小さなころは、どうしてきいてて澄んだ声に生まれなかったんだらうって思ったけど、このお仕事をしてからは、画面に映ってなくても、私だとわかってもらえるので得した気分です。友だちと遊びに行くと、すぐ私だとバレちゃうけど (笑)。



学ぶところも
ありますよ!

一最後に、読者にメッセージを。遠: そうですね…選択する度に物語が変わるので、楽しいと思います。あと、何かこう、学ぶところもあると思うんですよ。みなさんが実際に恋愛で、それで、迷ったとき、同じようなシチュエーションになったときの参考にもなります。みなさんの感情のおもむくままにゲームをしてもらえたら、何かつかめるかもしれませんよ。(9月初旬・都内スタジオにて)

私が「エンクミ」です♡



遠藤久美子
●1978年4月8日生まれ
20歳。
●タレントとして「人気者でいこう!」(朝日放送系)や、「ハッピーバースデー!」(フジテレビ系)等のTV番組に出演。また「ルル」(三共)のイメージキャラクターとしても活躍中。

エンクミ
遠藤久美子

この「キャプテン・ラヴ」の主題歌が、彼女の歌が好きなら好きづくしに決定したぞ! シンガーのD.G.東郷E.M.1より発売中なので、気になる人は聞いてみよう。また、2ndシングル「ラッキー・ラッキー・ディ」(東郷E.M.1)も待って発売中!

電撃特報

DENGEKI SCOOP

8

鋼の機体が唸

アフレイドギア

10.29

SLG

◆PS、XBOX ◆アニメイト・ユース エンタテインメント

▶MC12プロダクション、SPR1編制

本格ロボット開発SLG、参上!!

戦闘用ロボット「メッシュ」を作成し、激戦を繰り広げるロボット開発SLG「アフレイドギア」が登場! さびさびなパーツから自分だけの戦機を組み上げ、戦場に生き残ることが出来るか? 豪腕の巨人の腕きJ-Collが、い手始まる!!



アフレイドギア

りを上げる!!

WEAPONと相性が鍵

武器には実弾やビームなどの種類があり、さらに近距離用と遠距離用に分かれる。相手や戦場に応じて使い分けよう。

▶威力だけでなく総合力で基しよう。



TUNING 総仕上げだ!

それぞれのパーツはチューニングや、セッティングの必要を行える。一部分だけでなく全体をバランスよく強化しよう。
▶チューニングしただけでさらに強くなる。



PARTS

多彩な組み合わせ

パーツとはメックのフレーム（骨格）に装着するボディ、アーム、レッグ、バニアなどを指す。メックの基本性能はパーツで決まるのだ。

▲パーツには対応性能の高いものや装甲の厚いものなど、それぞれ特徴がある。組み合わせが重要だ。

GENERATORの要

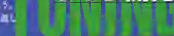
ジェネレーターはメックのエンジンに当たる部分。特殊パーツとの相性がよければ、組み合わせてさらに強化できるぞ。

▶性能/パーツとの相性が悪いと逆効果だ。



メックを組み立てる際には、どんな武器で、どんな環境で戦うかなどのイメージを掴め。そのプランに合ったパーツや武器などを選択していくといいだろう。メインモードは、「チューニングバトル」の練習し放題でさまざまなゲーム力をつけることも可能だ。

メック開発



メックバトル



BATTLE

このゲームの醍醐味。基本は1対1で進化する。対戦相手は、メック開発時に決まる。上級者や初心者など様々なプレイヤーと対戦し、自分のメックの強さを試すことができる。1試合1回りのオーバーブーストも、使いこなしを自由に試せるのだ。

M.E.C. (メック) とは?

メックとは、前次戦に投入された多用途人型兵器のこと。戦争終結後スポーツに転用利用されていたが、その姿をメックを使ったクーデター計画が…。どボウモードでは、こうしたストーリーを楽しみながらシステムをマスターできるのだ。



**Multipurpose
Ergonomics
Components**



ハンドガン Rカッコウ

ハンドガンは、近距離で戦うのに最適な武器。Rカッコウは、近距離で戦うのに最適な武器。



近距離で戦うのに最適な武器。Rカッコウは、近距離で戦うのに最適な武器。



近距離で戦うのに最適な武器。Rカッコウは、近距離で戦うのに最適な武器。



近距離で戦うのに最適な武器。Rカッコウは、近距離で戦うのに最適な武器。



近距離で戦うのに最適な武器。Rカッコウは、近距離で戦うのに最適な武器。



近距離で戦うのに最適な武器。Rカッコウは、近距離で戦うのに最適な武器。



近距離で戦うのに最適な武器。Rカッコウは、近距離で戦うのに最適な武器。

電撃特報

DENGEKI SCOOP

9

悪者を倒すばかりが
RPGじゃない
自作りRPG登場!!



おみせde店主

未定
RPG

▶価格未定 ▶プラットフォーム
▶RPG/シミュレーション系 ▶PDA/PC/PS

お店を建てて街を忙して行く、まったく新しいタイプのRPGが登場する! 初公開となる今回は、このゲームの特徴でもある“お店”と“職業”の2大ポイントをチェックしてみよう!!

お店を建てる!
それが
ゲームの目的

プレイヤーの街となる何もない空き地に、いろいろなお店を建てるのが目的となる本作。ここでは、プレイヤーが建てられる多彩かつ個性的なお店の一部を紹介するぞ!

◀“自分の街”という空き地にお店を建てる。冒険と自作りで楽しさ2倍。

おみせ
OMISE de TENSYU
店主



ガンナー

◀銃を売るお店? 準銃やライフフルなどが買えるそう。どんな職業からできる店なのか、気になるね。



キノコ

◀キノコが買えるキノコ屋の店。キノコ屋の道具の箱も売っているんだ。天井に刺さったキノコが特徴。

みんな
お店が建てられる!



はなや

◀巨大なスロット型のカジノ。ミニゲームが選べる場所になりそう!!



カジノ

お店も成長するぞ!

このゲームでは、RPGで主人公が成長するように、お店もレベルUPする。“魔道士”の店でその例を紹介。



◀物販は、魔法のような小さな店だ。

▲お店らしくなってきたかな?

▲最後はコレ。商品も豪華に!!

個性的なお店が盛りたくさん

職業を探す 楽しさも!

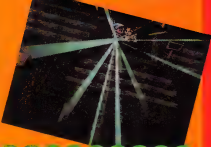
職業は40種類も!!



▲職業によっては、売売ではなく買収でお金を稼ぐことも。

お店を建てるためには、まずは職業に就いてお金を稼がなくてはならない。ただし、職業に就くためには「職業カード」という職業が書かれたカードが必要で、そのカードがないと主人公は商売ができず、お店を建てることができないのだ。レアカードもあるとのことなので、

カード集めに燃える人が続出しよう!



主人公を助ける2人

ガトー



道作りの手助けしてくれる土建設さん。お金を払えば、街に道路を引いたり、お店を建てられるんだ。彼は常に主人公の周りにいるぞ。

カトレア



世界のどこかにあるメタモorph神廟の主。職業カードに書かれている仕事にプレイヤーを就かせてくれる人物だ。いろいろお世話になりそう。



ゲームの流れを紹介!!

1 冒険に出発! "職業"を探せ

プレイヤーはまず男女の性別を選択し、主人公キャラを選び、そして、マップを移動し、職業カードを探すのだ。



▲職業が森など、いろいろな場所からカードを入手できる。

2 お金と職業ポイント を稼ごう!

メタモorph神廟で戦に勝つ。そのあとは、商売や冒険で、お金と職業ポイント(経験値)をためるのだ。



▲お金や職業ポイントがないと、店は建たない。

3 お店を建てる そして新たな冒険へ...

お金と職業ポイントがたまったら、自分の街にいるガトーに会いに行こう。いよいよお店が建てられるぞ。

ここで、お店が建つたら、いっさんゲームは終了。別のキャラを新しく作って、ゲームをもう一度プレイしよう。



▲ガトーに店を作ってもう、道迷いに悩まされよう。

★さらに2回目以降だと...★

街に人が集まるまで、何かに悩まされる。



セカンドプレイでは、最初に建てたお店がある状態でゲームが始まる。これを続けて、店を建てるぞ!!

電撃特報

DENGEKI SCOOP

10

アニメキャラと
3Dポリゴンが融合
新鮮なプレイ感のアクションAVG!!



HARD EDGE ハードエッジ

123 (下) ▶ ¥5,800 ▶ サンソフト
2700円/箱 ▶ MC1270000, DB(ACR#18E)

HARD EDGE

ハードエッジ

テロリストに占拠されたビルが舞台というハードな設定と、アニメ的なポリゴンキャラが不思議に調和している「ハード エッジ」。サンソフトが放つ見どころ満載の意欲作に注目せよ!!



美少女・ゴシックなキャライラスト独占公開!!

電撃特報

DENGEKI SCOOP

11

必殺の本誌独占!!

**ド迫力ムービーで甦る
名場面の数々!!**



ヒーローたちの戦いは、2つの時代をまたにかける!!

超巨大ヒーローたちの作品を起して集結し、意を決して...
ヒーロー...ウルトラ兄弟などの特撮ヒーローの活躍して...
...の物語が描かれる。...

新西暦155年

●地球が危機にひんしていた時代

地球で環境破壊が進み、人類が新たな新天地を求めて宇宙に手を伸ばした時代。地球上では謎の超生物や怪獣が出現し、またその裏で、凶悪な宇宙人や悪の組織が暗躍していた。そこで連邦政府は、さまざまな怪事件に対処する機関、TDF（地球防衛軍）を設立する。



▲怪獣の出現や、頻発する怪事件によって、この時代の地球はかつてない危機にさらされている...

新西暦195年

●平和と繁栄の時代、しかし...

異星人の侵略や、謎の組織の陰謀が相次いだ“混乱の時代”から40年後。平和を取り戻した地球は、繁栄のときを迎えていた。しかし、地球連邦政府の権力を維持せんとするTDFや、独立を主張するスペースコニー群の争いが、その平和に影を落とす……。



もうガイアセイバースや光の巨人はいないのだ。

▲かつて地球を守った特撮ヒーローたちは、長い平和の間に過剰の存在になり果てているようだ。

ウルトラ兄弟を始めとした特撮ヒーローたちと、新世代のガンダムが活躍するRPG『スーパーヒーロー作戦』。今回はシナリオの側面からその内容に接近!



スーパーヒーロー作戦

99年1月
RPG

¥98,800 ◆パッケージ版

◆MDL(ブロック版未定)

スーパーヒーロー作戦

設定&ストーリーを大公開!!

戦いのプロローグ…、注目の第1話を先取りチェック!

『スーパーヒーロー作戦』のストーリーは、「Gガンダム」や「ガンダムW」の面々と、オリジナルの主人公が存在する新西暦195年から幕を開ける。この時代で、地球圏を破壊させかねない超兵器、アルティメットガンダムの破壊を依

頼された主人公たちは、ある事故によって新西暦155年に飛ばされるのだ。ここでは舞台設定と共に公開された第1話の内容を、ひと足早し公開していくぞ。しっかりチェックして、ストーリーの雰囲気を感じ取ろう。

SCENE 1 出発

アールガン出撃!

ネオジャパンコロニーがアルティメットガンダムを使って、TDFを攻撃するとの情報でピースクラフトに入った。ピースクラフトは本来、TDFと敵対する組織だが、あまりにも強大なパワーを持つアルティメットガンダムに脅威を感じ、特殊工作員のイングラムに破壊を命じる。イングラムは単身、ネオジャパンコロニーに潜入するのであった……。

▼イングラムは、アルティメットガンダムの破壊を依頼される。



アルティメットガンダムを破壊してもらう(1話)

イングラム
これが後の乗る船だ
アールガンか……

▼イングラムとその搭乗機アールガンの戦いが、いま始まる。その行く手には何が待っているのか……



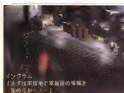
主人公・男

キャラクター・アリソン

超スピード・戦闘、ヒートアップした瞬間に敵を倒す天才少女。すべてを平定する夢を志す。このとき、組織の人間に裏切られる惨状を見る。そのとき、彼女を見て、記憶を……

SCENE 2 襲来

ネオジャパンコロニーへの潜入に成功したイングラムは、アルティメットガンダムの情報を集めるためにコロニー市内へと向かう。そのとき、無差別ゲリラ組織、ネオバディムが市内を襲撃! イングラムはアールガンで応戦し、ネオバディムのモビルスーツを撃破した。だがその直後、空中からウイングガンダムが飛来する……。



イングラム
「まさか軍用機と軍用機との戦い」

▲無事にネオジャパンコロニーに潜入したイングラムは、密に情報を集めることに。アルティメットガンダムはどこにある?

イングラム
「……ここは、アールガンで攻撃するとは……」

▼ネオバディムの攻撃に陥り、アールガンで戦いを始める。今度はウイングガンダムが飛来する!

ヒロ
「俺の部隊……」

SCENE 3 反逆

対決!ウイングガンダム!!

アルティメットガンダム始動!?

なんとかウイングガンダムを撃破し、ネオジャパンコロニーの内部に引き返したイングラム。彼はその奥にある格納庫で、ついにアルティメットガンダムを発見する。しかし、アルティメットガンダムはその制作者であるライゾウ・カッシュ博士の息子、キョウジ・カッシュの手によって、いずこかへと持ち去られてしまった。

ライゾウ博士
「キョウジ、アルティメットガンダムを破壊してくれ、頼んだぞ。」



主人公・女

キャラクター・アリソン

超スピード・戦闘、ヒートアップした瞬間に敵を倒す天才少女。すべてを平定する夢を志す。このとき、組織の人間に裏切られる惨状を見る。そのとき、彼女を見て、記憶を……



COOLBOARDERSTM

3

11.26 On Sale ¥5,800^{税別}



TM 及び "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。

Cool Boarders, 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. Designed and developed by Idol Minds, LLC. Published by UEP Systems, Inc. under license from 989 Studios. ©1998 Sony Computer Entertainment America Inc.

すべてがパワーアップ、 あの興奮と臨場感が帰ってきた!

リアル! クール! ファンタスティック!

ダウンヒルやビッグエアなどの多彩なモード、
モーションキャプチャーが再現する細かいアクション、
スリルが体感できるデュアルショック完全対応など、
すべてが大きくパワーアップ。
これが待望のリアル・スノーボーディング新世界だ!



東京ゲームショウ'98秋で、
アニソン界のスーパーヒーロー
影山ヒロノブ熱唱!

小間No.
5-中央-7

来春発売の痛快ヒーローアクション、
「RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN」の
主題歌が聴けるチャンス。
人気絶頂ヴォーカリストの熱唱にご期待ください。

■10/10(Sat)14:00

■東京ゲームショウ・メインステージ

RISING ZAN
THE SAMURAI GUNMAN

99年2月発売



会場にて新タイトル発表!!!



株式会社ウェブシステム

〒161-0023 東京都東区西新井3-8-5 ゲームインフォメーション 03-3374-2427 <http://www.uepsys.com/>



3Dアクション・アドベンチャー

Cybernetic EMPIRE

サイバネティック エンパイア



制作 / **WOLFTEAM**

発売 /



株式会社日本テレネット

〒170-0004 東京都豊島区北大塚2-10-6
6セントラルビル TEL.03 (5394) 6601



日本テレネット/ワルフチーム、ついに新プロジェクトを発動！
近未来を舞台に、ハードな 3D アクションが展開する。
男女、2 人の主人公がシーンによって交代するキャラクターチェンジを採用し、
1 つのシナリオを多面的に楽しむことを実現。
しかも多彩なシーン構成に加え、武器や弾薬をその場で調達するという緊張感。
謎解きの爽快感がプレイするものを虜にする。
1999 年春、「サイバネティック エンパイア」が新風を巻き起こす。

発動

1999.Spring



TOKYO GAME SHOW '98 AUTUMN

東京ゲームショウ'98秋に出展(ブースNo.5-北2)
■会場と実際にプレイ可能! ■声優「阪井 尚」も来場!

©1998 T. TELNET JAPAN 1998

「プレイステーション」は登録商標。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。



2046年
12月
12日
12時
12分
12秒

2046年某日夜、マシナリー・キア社トグザビルが武装テロ集団により占拠された。

数時間後、テロ集団制圧のための特殊部隊が派遣されたが、さえなく退却。

わずかにアレックスとミシェールの2隊員だけの生存が確認された。

彼らに課せられた任務はあまりにも過酷である。

戦れるものは残上げた自らの技と生き抜くことへの執着。

そして、別の目的でビル内に潜入している顔血刑事と謎の少女との出会いがある。

複雑に入りこんだビルと無数に現れるテロリストたちを相手に

彼らはどこまで戦い続けることが出来るのか？

遠行不能指令

The Disaster Adventure

HARD EDGE

12/3 発売予定
予定価格 5,800円(税別)

プレイステーション2 対応
Windows 対応

SUNSOFT

サンソフト株式会社 サンソフト本部 〒450-0002 名古屋市中区栄3丁目20-1 サンシャインビル302
■お問い合わせ先 TEL 052-512-2222 受付時間 月～金 10:00～17:00 / 土・日・祝 10:00～13:00 (※)

©1999 SUNSOFT 本誌「ゲームスタ」"PlayStation"誌版と別冊「ゲームスタ」にサンソフトの掲載です。



届け、僕の想い。
忘れない、君の笑顔。



星の丘学園物語

学園祭

「学園祭」。この思い出のアルバムに加えたい、君の笑顔。
汗と努力と、小さな感動に彩られた、かけがえのない二人の日々。
いつからか僕は、クラブのためじゃなくって、君のために手伝ってたんだ。
そして今日、永遠に忘れられない「学園祭」の幕があく。
君はきっと、あの場所で、微笑みながら待っていてくれる――

「学園祭」関連情報 メディアミックス続々展開中!

- 小説** 電撃G's文庫「星の丘学園物語 学園祭」著/万葉集
11月10日発売予定 予価 本体660円・税
- コミック** 電撃コミック「星の丘学園物語 学園祭 公式コミックファンブック」
10月27日発売予定 予価 本体800円・税
- 攻略本** 電撃攻略王「星の丘学園物語 学園祭 公式攻略ガイド」
10月22日発売予定 予価 本体980円・税
- CD** 「星の丘学園物語 学園祭」ラジオドラマCD
Vol.1 10月22日発売 Vol.2 11月27日発売 定価 各2,913円・税
- ラジオ** 「電撃大賞 学園祭」でラジオドラマ好評放送中!
文化放送毎週土曜日28:00~28:30 ラジオ大賞毎週日曜日26:00~26:30

10.22 発売予定 学園シミュレーションゲーム
予価5,800円(税別)

インターネットで最新情報GET! メディアワークスのホームページ ▶ <http://www.media-works.co.jp/>

MEGAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL.052-773-7083



東京ゲームショウ'98秋

会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1~8
開催日:10月10日(土・祝)・11日(日)10:00~17:00
主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA) 後援:通産省

首都圏の主要プレイガイドで
前売券好評発売中

●前売券:一紙 1,000円
●当日券:一紙 1,200円
一紙=中学生以上(小学生以下入場無料)
お問い合わせ「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421



「学園祭」セル画プレゼントキャンペーン実施中!!

ゲームで使ったセル画を
箱で200名様にプレゼント。

【応募】12月31日締め発表

【お問い合わせ先】

土屋(株)メディアワークス
「ユーザーサポート」係までお問い合わせ下さい。

好悪

Station

How to win



メタルギア ソリッド
スレイヤーズわんだほー
いたなきストリート
アドヴァンス V.G.2
efficus
ガウバードフォーアフター
ワイニングポスト3
飯面ライター
落ちゲーやろせ!

ストーリー攻略

2度目のウルフ戦～ 脱出路までを完全分析!

ここからは中盤からエンディング直前までの各エリアのマップや重要ポイント、戦闘の必勝法などを攻略していく。また通常のプレイでは気づきにくい隠し要素や、ストーリーもまとめてあるので要チェックだぞ！

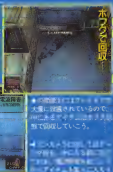
「通病棟」病から雪隠へ出るといふなり
リスナイバー・ウルブに狙撃され、その
まゝ行方不明へと変化する。平内は病
に苦しんでいこう、無事、退院すること

ですから、カードキーを使って各部屋のアイテムを回収しよう。なお、1つ1つにメモの機能がある点、これはあとで説明してあるほど重要である。

各部屋のトラップに要注意!

各階層に仕付けられているトラップで引っぱりやすいものか、小部屋などのクレーンで引く。すでに見えるアイテムにつられて、この部屋と小部屋へ入る。ここは増設された部屋で、ホップクレイマーがアームアイテムを回収していき。また、カンカンメカが仕付けられている小部屋では、トラップが作動して、

子以不孝而生，何謂不孝？



ホワッと回収

[illegible]

VSスナイパー・クルフ②

は、ティンガーやニキータミサイルが使用

2回目のスナイパー・ウルフ戦はエリアが広いので1回目よりも隠れているウルフを探すのが難しくなっている。だが、今回はPSG1以外にも

ティンガーやニキータミサイルが使用可能。これらを有効に使えば簡単に倒すことができるはずだ。



来の後ろから出たところを相見

◀ウルフの体が木の陰
闇を招いて燃えていく

安仁里

13 ニキータで安全に勝てる!!!

二枚ずつ貼ると、右のほうから着る方ができ、しかもワルファはこのニキータには気がない。誘導さえしっかりできれば簡単に倒せるのだ。石にある校舎の端に隠れてニキータを襲って、ノーダメージで倒すこともできる。安全にいたい人には、よくオススメ。

安全に隠れたまま
攻撃する事が可能!

▲ここからニキータを撃てば、一万
約にダメージを与えられるのだ。



● スティンガー・ミサイルを撃ち落とすにはどうする?

スティンガーを使った場合、ワル
フの位置がはっきりわかるだけでな
く、他の武器よりも与えるダメージ
が大きいという利点がある。たとえ
ワルフが敵の第一番手であっても、

[illegible]

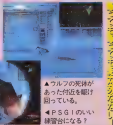
ラルフの姿が
見えなくて
ロックオン可能



★スティングーでフル
スイングでボールを打
つと、ボールが飛んで
いく。その瞬間、ス
タッフが振るスピード
が速いほど、ボールが
飛んでいく。

ウルフより強い(?)ウルフドッグ登場!!

ウルブを倒したあとは小部屋③に入って溶接棒へ向かうことになる(口ISK2に入れ替える)が、ここで一度雪原に戻してみると、1匹のウルブドッグが走り回っている。このウルブドッグはまったく攻撃してこないが、いくら撃っても絶対に死なないのだ!!



▲ウルフの死体が
あった付近を駆け
回っている。

▲PSG Iのいい
練習台になる？

溶鉱炉

高層からの階段を降りると、灼熱の溶鉱炉へと入り込む。このエリアで気を付けなければならないのは、歩に落ちること。炉のふちに置いてあるアイテムを取らうとして、足を踏み外して

落ちてしまうと一発でゲームオーバーだ。なお、窓際でレシジョンが凍結して使えなくなってしまう場合は、この溶鉱炉にしばらくいれば、自然と解けて使えるようになる。

クレーンの場所はビハインドで移動

攻略ポイント

溶鉱炉の最大の難关と

なるのがこのクレーンの通路。

道端が非常に狭いため、ビハインドモード（壁に寄り付く）で

なければ進むことができない。

これは★キーを左上に入れば

なしにしながら少しずつ前へ（上

向きへ進む）と進め、ついでに

クレーンが目の前にきたら、★キー

を左に入れたまま、すぐひたひ

り前に進め。右端のこのクレーン

は、スティンカーや二キ

ーで攻撃することもある。

常に★キーは左上に入ればよし！



スティンカーで
爆す
ことも
できるが...



貨物用昇降機

溶鉱炉から出ると、ちょうど昇降機が目に入る。ここでは右にあるスイッチを押して下へ向かうのだが、すでに3人のゲノム兵に見つかってしまう。1人ずつ二キをふる。敵は倒れる

スタルス兵戦同様、狭い場所での戦闘なので、敵の動きをよく見て戦おう。ちなみに、このゲノム兵は昇降機の上で待機する。ファマス陣からソコム陣のこちらへ向かう途中で待機している。

攻略ポイント

途中でガンカメラと地雷のトラップが！

1台目と2台目の

昇降機をつなぐフロアには

ガンカメラが仕掛けられて

いるが、通常弾ではこの

ガンカメラを撃破すること

はできない。1台目を倒り

たらすぐにチャップを倒して

移動するようにしよう。また、そ

の先にはレシジョンとファマス

軍があるが、回りにクレイモアが

仕掛けられているので要注意。ホフ

クで回収するが、サーマル・コ

ーブルなどを装備して進んでい



サーマル・コールドや爆弾の威力を頼りに、安全にエリアを突破できる。

このガンカメラは二キで撃破する必要がある。

また、このガンカメラは二キで撃破する必要がある。

また、このガンカメラは二キで撃破する必要がある。



数々のトラップ
に要注意！！

飛んでいるカラスは撃ち落とせ！！

攻略ポイント

2台目の昇降機に乗っているとき、空中にカラスが飛ん

でいるが、なんとファマスや

スティンカーなどを使えば撃

ち落とすことが可能。うまく

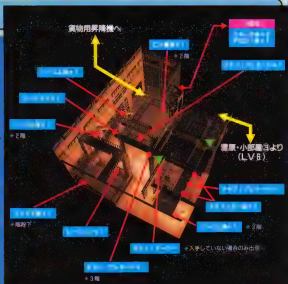
2羽以上撃ち落とせば、カ

ンペルから無線がかかって

きて脱獄してもらえぞ。



強がに！



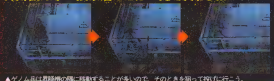
BATTLE VS ゲノム兵

後者一掃して投げろ！

昇降機に乗り込んでくる3人のゲノム兵は、耐久力が高く、一定の陣形を組んで多彩な攻撃を仕掛けてくる。長期戦になるとLIFEが持たないので、できれば短時間でケリをつけたい。もっとも手取り早いのは、投げで1人ずつ昇降機の下に落とすという方法だ。ただ、敵を昇降機

の下に投げ落とすには、腰を背にする必要がある。敵の攻撃が集中しやすい。移動の際には十分注意が必要だ。武器を使わずに倒す場合は、ファマスの走り撃ちがベスト。よくに敵が一列に並んだときは、3人同時にダメージを与えることができる。そのタイミングを見逃すな！

昇降機の下へ投げ落とせば一発で終わり！！



▲ゲノム兵は昇降機に降り移動することが多いので、そのときを狙って投げに行こう。

ストーリー解説①

マスターからの通信

ナオミの行動に不安な点か...

スネークが昇降機で地下倉庫へと向かう途中、突然マスターから無線がかかってきた。マスターによると、ナオミの祖父がFBI長官補佐だったという話はすべてデタラメだという。はたしてナオミは何のために嘘をついたのか？ マスターはさらに彼女に対する調査を続けてみるというが……。



▲マスターのいうように、ナオミの祖父はFBI長官補佐だった。

地下倉庫

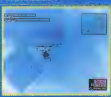
昇降機を降りると、目の前には地下
太田の特殊フロアが広がっている。こ
の地下の多くはみならぎ産業が購入し、
そこに人々の住居としてレイプン・ス
ネークが建てたところだ。また、地下
奥深く隠れているところまで行く。

ジャンなどのアイテムを回収してここ
まで来ているはずだ。雷撃機や機銃
は、この地下の多くはみならぎ産業が
建てたところだ。また、地下奥深く
隠れているところまで行く。

ANG
POINT

コンテナの上にあるアイテムを取るには?

コンテナの上のアイテム(レイン
コ、ロケットランチャー、機銃)は、レイプン
の能力で取ることが出来る。このアイテム
を回収するためにはレイプンの攻撃をうまく利
用し、下のコンテナを破壊して足場を
作れば、上のコンテナを簡単に渡れる。また、
雷撃機や機銃の必要はないだろう。



・レイプンの能力でアイテムを取る



バルカン・レイプン

敵の視界外から攻撃せよ!

ここでは「レイプンの視界に入らないこと」を第一に考えよう。
レイプンの視界は前面の壁から奥まで広く、スネ
ークを見つめるとバルカン砲を連射してくれる。コン
テナをうまく障害物として利用しなければ勝
つことは難しい。ここで紹介してい
るパターンを使って遠攻で勝とう!

パター
ンA

クレイモアを設置して安全な場所で待つ

レイプンがコンテナの上からス
ネークを見つめると、バルカン砲を
連射してくる。ここはクレイモアを
設置して待ち、コンテナを破壊して
足場を作れば、上のコンテナを簡単
に渡れる。また、雷撃機や機銃の必要
はないだろう。

レイプンがコンテナの上からス
ネークを見つめると、バルカン砲を
連射してくる。ここはクレイモアを
設置して待ち、コンテナを破壊して
足場を作れば、上のコンテナを簡単
に渡れる。また、雷撃機や機銃の必要
はないだろう。

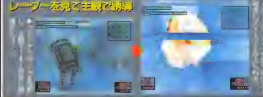


パター
ンB

ニキータミサイルを誘導して背後から当てる

コンテナの横に隠れてニキータ
ミサイルを誘導して背後から当てる。こ
れはレイプンの視界に入らないこと
がポイント。また、雷撃機や機銃の必要
はないだろう。

正面から攻撃は避け、背後から
撃つことでダメージを大きくする。こ
れはレイプンの視界に入らないこと
がポイント。また、雷撃機や機銃の必要
はないだろう。

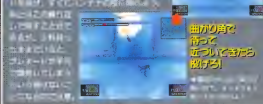


パター
ンC

グレネードをタイミングよく投げつける

レイプンがコンテナの上からス
ネークを見つめると、バルカン砲を
連射してくる。ここはグレネードを
投げつけてコンテナを破壊して足場を
作れば、上のコンテナを簡単に渡れる。
また、雷撃機や機銃の必要はないだろ
う。

正面から攻撃は避け、背後から
撃つことでダメージを大きくする。こ
れはレイプンの視界に入らないこと
がポイント。また、雷撃機や機銃の必要
はないだろう。



・レイプンの能力でアイテムを取る

ストーリー解説②

バルカン・レイプンとの会話～ マスターからの通信

DARPA局長の死体の謎が明らか!

スネークとの一戦に敗れたレイプンは、死の直前に驚
くべき真実を告げる。彼の話によると、なんと後方で死んだ
DARPA局長は偽物であり、FOX HOUNDの一味であるデコイ・
オクトパスの装束だったというのだ! その理由を
聞いたのだとするスネークだが、レイプンはそれ以上の謎
解きをしてはくれなかった。そして先を急ぐスネークに、再び
マスターからの通信が入る。ナオミがスパイであるという
疑惑も、どうやら真実になりつつあるようだ……

オクトパスは白旗まで降参する



ナオミは 一体 何者なのか?

●ナオミ・ハンターという名
は、まったくの別人のものだ
った! だとするとキャンベ
ルのそばにいる彼女とは……?

確
認
事
項

- 独断で死んだDARPA局長の正
体は、デコイ・オクトパスだった。
- ナオミの過去はすべて作り話!
- レイプンからLV7のIDカードを
入手。

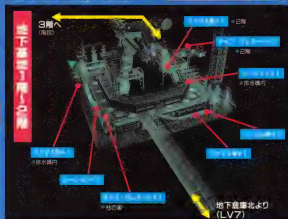
地下倉庫北

地下倉庫でレイザーを隠してメタルギアのある場所を調査中に、突然、敵機が襲撃を仕掛けてくる。この襲撃は、このゲームの重要なポイントである。この襲撃は、その前にいくつかのヒントが仕掛けられているので注意。なお、ガンカメの操作は、このゲームの重要なポイントである。



地下墓地

扉を抜けると、メタルギアレックスが置かれた巨大な地下基地へとたどり着く。ここは司令官へ向かい、PALサーの入力を待たせ、脱出計を止めることになる。1階から司令官に向かう途中にはアイテムが数多く落ちているので忘れずに入手しよう。また、廊にある排水溝は汚染されているので、入るとLIFEが少しずつ減少していくので気を付けること。



ガンカメラはチャプを使って突撃しろ

このエリアでもっとも注意しなければいけないのが、あちこちの壁に設置されているガンカメラ。なんと全部で41個もある！ここは入口で入手できるチャフを使って、奥の扉までさっさと走り抜けてしまおう。



◀ スティンガーで押し
ても、一度エリアが切
り替わると復活する。

AREA 見えない位置にいる敵に気をつけろ!

POINT このフロアで注意しなければなら
ないのは、司令室に向かう途中にいるゲ
ノム兵たち。レーダーが使えず、しかも画面
では見えにくい位置を巡回していることが多
いため、非常に見つかりやすい。ここはむ
やみに進む前に、まず王様で様子を見て、
一般にいないことを確認してから進む。ソ
ーコムでサーチすれば倒してしまうのも1つ
の手だが、できれば必ず司令室まで行
きたいから、できれば



● 2010年12月1日(星期三) 19:00~20:00



ストーリー解説③

オタコンからの通信～ リキッドとオセロットの会話

3つのPΔLコーヒンを入力して終端鎖を阻止せよ。



▲オタクンから入手した情報によると、スネークの持っているPMLキーは、温度変化によって1つで3つの鍵の役割を果たすらしい。

オウタカンからの脅迫、つまり近衛政府の機嫌が完了したことを知ったスークは、急いで3号機の司令室に到着。するとそこにはバジルドとオセロットの2人がいた。彼らの会話によると、どうやらリキッドは最新鋭機頭を使い、全世界を相手に戦争をするつもりらしい。彼の真の目的は、ビッグボスの遺志を継ぎ、「OUTER-HEAVEN」を再建することだのだ。そんなことを聞き、オウタカンが核放射の解明方法を伝える無効輸入になってまで、だいたがオウタカンに発見してほしいスークは、PALキーを排水溝に落とさなくていい

確認事項

- 核放射頭頭は●
- 最新鋭型にも発●
- 核放射を解読す●
- PALはまた生●
- PALキーは形●
- 温度変化によ●
- PALキーは●



「学校が発射されると、世界が『美しい校』の恐怖に包まれる」

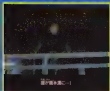
確認事項

- 新型核弾頭はステルスで作られている。
- 核はいつでも発射可能（起爆コード入力済み）。
- 核発射を解除するには、起爆コードの再入力が必要。
- メリルはまだ生きている！
- PALキーは形状記憶合金でできており、温度変化によって3つの鍵の役割を果たす。
- PALキーは1回しか使えない！

1998

第2としたPALキーは地盤反照率で深さ

司令室でリキッドとオセロ
との会話を盗聴した。キー
はオセロットに発見される。この
時、機体のバグによりキーが水溝に墜
落してしまうので、すぐさま救助
を要する。だが、それでは間に合



このPALキーを発見するには、地雷探知機を走らせればよい。ただし、レーダー上には2つの光点が表示され、どちらかは地雷画像になっている。間違えて地雷画像を取ってしまったら、すぐにその場を去ってしまおう。



ASSA
FUND

PAL 方式の形状を覆写させる。

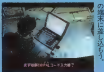
PS4キーを発売したら
両手型へ変わる。すでにリキッド
にオセロパッドは付いている。
ここからはオセロパッドの改良に
注力。PS4キーの形状を
新に仕替ながら、手の広さから選
んず、キーの配置、キーの形状を
変えていくのだ。

監視カメラに注意しつつ
そのまま入力

① 図目の入力は、左側の端末にPALキーをそのまま入力する。このときはPALキーの形状を変化させる必要はなく、装備して左の端末に近づくだけでいい。ただし、司令室には監視カメラが3つ設置されており、見つかると扉が閉められ、室内に毒ガスが充満し、ゲームオーバーになってしまうので注意すること。



4 安全にいくならチャフ
かステインガーを使い

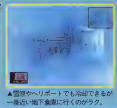


▲司令室に入ったら左側



2 地下宮邸まで戻って
PALキーを押す

第1のPALキーの入力が終わったら、次はPALキーを冷却するために地下倉庫(レイブンと戦った部屋)へ移動しよう。敵はいないので、部屋の中でじっとしているだけ(約1分間ぐらい)でOKだ。そしてPALキーの色が青色になったら、急いで司令室に向かい真中の砲台に入力しよう。



▲雪原やヘリポートでも冷却できるが、一番近い地下倉庫に行くのがラク。

3 各地域でPAにニーズを創り出す

最後のPAIキーは高温の場所で緩めなければなら
ないので、多少遠いが溶鉱炉まで戻らしかい。形状
を変化させる方法は基本的に2回目と変わらないが、
先ほどと違って今度は地下倉庫に酸が出現している。



▲3回目のPALキーは、溶鉱炉で暖める。溶鉱炉内なら場所はどこでもよい。



◀右側の端子にPALキーを
差し込んだ瞬間、予期せぬ
出来事が起きるのだ！

ストーリー解説④

マスターの正体が判明!
(リキッド・スネークとの会話)

リキッドの口から出た液体の断面写真

ようやく3つのPALキーを入力したスネーク。だが解除されるはずの起爆コードは、逆に入力を開始してしまう。なんとスネークは核を発射するため、リキッドによって



セブ、オランダが購入したもので、その
イヤーは、1988年。



▲今までマスターだ
と思っていた男は、
なんとリキッド！
▲PALキーの入力中
に、スネークはサオ
ミの正体を知る。



貴様は初めからFOXIEの運び屋として
闇の闇に送り込まれたんだ!



食と健康の関係コードは同じ年次から

◀▲次々と驚愕の真実を語りリキッド。彼の行動のすべては、父である“ビッグボス”を超えるためだった。

- ナオミはフランク・イーガー(忍者)の妹だった。
- DARPA局長の起爆コードは実は知られていなかった。
- 本物のマスター・ミラは2日前に死んでいた！
- マスターの正体はリキッド・スネークだった！
- 今回の任務の真の目的は、特定の人物を死に至らしめるウイルス「FOX DIE」を敵基地に運ぶことだった。
- ナオミは国防総省(ペンタゴン)と組んでいた。
- スネークとリキッドは双子の兄弟だった！

VS メタルギアロックス

スティンガーを弱点に撃ち込め!

ロックス戦とはかく攻撃を受けられないようにしなければならぬ。ロックスは近距離でレーザー砲、中距離でマシンガン、遠距離で誘導ミサ

イルの攻撃を使い分けてくる。攻撃法としては、マシンガン砲撃はつつ、スクをみて弱点にスティンガーを撃ち込んでいく方法がベストだ。

第1段階 その場から動かずに攻撃せよ

第1段階は戦う前からチャフを装備しておき、ロックスが動き始めたらずにチャフを1発発射しよう。このチャフでロックスの攻撃は、完全に封じることが出来る。あとは電波障害中にスティンガー

を弱点のレドーム（スネークから見てロックスの右胸にある円筒状のもの）に撃ち込めばいい。だいたい1回のチャフで3発はスティンガーを当てられる。その場から動かず、ドンドン撃ち込もう。

チャフ★スティンガーと交互に繰り返せ!

▲チャフが封じている間は、攻撃は切上できない。必ずチャフを切らなければならない。

▲スネークはタイムアップ、チャフ2回、スティンガー1発で弱点に命中。

第2段階 ミサイルを撃ててコクピットを撃て

第2段階は弱点からレドームからコクピットに変わる。弱点にスティンガーを撃つのは変わらないが、第1段階と違って、今度はチャフを撃ててから誘導ミサイル以外の攻撃をかわさなければならぬ。スティンガーをクイックチェンジでこまめに解除しながら、戦っていく。

▲チャフはあくまで補助的な役割。チャフはあくまで補助的な役割。チャフはあくまで補助的な役割。



▲ロックスは常に動いている。スティンガーを撃ち込んでいく方法がベストだ。

ついに動き始め、メタルギアロックス!!

誘導ミサイルに注意!!

「タイプ・スロート」からの最後のプレゼントが...

レドームを破壊したかに見えたが、ロックスは停止するどころか、さらにスネークに襲いかかってきた。だが、この絶体絶命の危機に突如として人物が乱入! その人物は、タイプ・スロートこと「グレイ・フォックス」だった!!

そしてフォックスは自分の命と引き換えに.....

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

▲今、何者か助けてくれた。タイプ・スロートだ。タイプ・スロートは、自分の命を犠牲にして、スネークを助けた。

ストーリー解説⑤

グレイ・フォックスの死〜リキッド・スネークとの会話

はたしてメリルは生きているのか?

グレイ・フォックスの死という犠牲を払いながらもロックスを倒したスネークは、爆発に巻き込まれて気を失ってしまふ。そして目覚めたスネークの前には、リキッドとメリルの姿が! だがメリルは倒れたまま動かず、生死は定かでない。リキッドは1対1の勝負に勝てば、メリルを解放すると語る。そのとき突然キャンベルより、この技術研究所が空襲によって破壊される、という旨の無線連絡が入る。どうやら国防省長官ジム・ハウスマンは、今回の事件の証人を消し去るつもりらしい。スネークは残された時間で、リキッドとの決着をつけるのか?



爆発に巻き込まれて気を失ったスネークは、倒れたまま動かず、生死は定かでない。



グレイ・フォックスの死という犠牲を払いながらもロックスを倒したスネークは、爆発に巻き込まれて気を失ってしまふ。

リキッドは1対1の勝負に勝てば、メリルを解放すると語る。

そのとき突然キャンベルより、この技術研究所が空襲によって破壊される、という旨の無線連絡が入る。

どうやら国防省長官ジム・ハウスマンは、今回の事件の証人を消し去るつもりらしい。

スネークは残された時間で、リキッドとの決着をつけるのか?

リキッドは核を利用して世界的なテロを行うつもりだった。

ゲノム兵もビッグボスの体細胞を使って作られている。

国防総省(ペンタゴン)が商業所を空襲するよう命令を出した。

メリルはキャンベルへの脅迫材料としてテロ当日に購入された。

キャンベルが国防総省によって逮捕されてしまった。

今回の事件の黒幕、国防省長官ジム・ハウスマンが登場。

▲メリルはキャンベルへの脅迫材料としてテロ当日に購入された。

▲キャンベルが国防総省によって逮捕されてしまった。

▲今回の事件の黒幕、国防省長官ジム・ハウスマンが登場。

▲今回の事件の黒幕、国防省長官ジム・ハウスマンが登場。

▲今回の事件の黒幕、国防省長官ジム・ハウスマンが登場。

▲今回の事件の黒幕、国防省長官ジム・ハウスマンが登場。

▲今回の事件の黒幕、国防省長官ジム・ハウスマンが登場。

▲今回の事件の黒幕、国防省長官ジム・ハウスマンが登場。

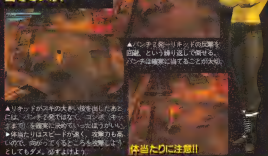
▲今回の事件の黒幕、国防省長官ジム・ハウスマンが登場。

▲今回の事件の黒幕、国防省長官ジム・ハウスマンが登場。

BATTLE

リキッド戦は素手で戦うしかなく、しかも時間制限内に決着をつけないといけない。リキッドに対して、もっとも有効なのはパンチ2発の攻撃。パンチ2発を当てると、リキッドは必ず反撃をしてくるの、これをよけず、またパンチ2発で、この繰り返しで連続してダメージ

バンチを2発ずつ
当てていけ!



▲パンチを突いてリボットの反撃を回避、という繰り返して倒せる、パンチは簡単に当てることが大切

体当たりに注意!!

ージを与えられるはずだ。リキッドの体力が少なくなって体当たりをしにくくなったのなら、できるだけ距離をとっておけば簡単に避けられる。そのあと、コンボや突撃で地面へと突き落とそう!

CHECK

拷問部屋での選択がメリルの生死を分ける

リキッドを倒したあと、メルルが生きているか死んでいるかはランダムではなく、オセロットの増強をどうクリアしたかで変わってくる。このあとのエンディングや、クリア後にもらえるアイテムも変わってくるぞ。ぜひ両方とも見よう。



拷問に耐えていると...

拷問に耐えた場合、メルルは目を覚ましてスネークに抱きつく。そしてメルルはスネークに対する思いをここで打ち明け、2人はそのまま脱出路へと向かうことになる。



キミに
会いたかった

拷問に服従すると…

捕間に耐えられず服従した場合、メリルは二度と帰らぬ人となる。そのときオタコンが現れてスネークを助ます。そして2人は協力し、一緒に脱出することを誓うのだった。



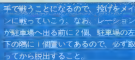
オレは
英雄なんかじゃない!!

脱出路

「キッドを倒して脱出路へと向かう二人。駐車場に着くとメルル（オタコシ）がジープのもとへ走っていか、監視カメラに見つかり戦闘が始まってしまふ。この戦闘では、スネークは奇

AREA 駐車場と検問の突破法

駐車場にはジープが並んでいて、メルス（オタゴン）がエンジンで走り出すとすぐその音が心地よくなる。この車は流行り言葉で言うところの「まろみ」で、逃げ回るしかない。エンジンがけいおんなのジープに比べて重たいというメリットがあるので、まずドラム缶を数個置いて駐車場を出よう。だ、このあとにも2回の脱走がある。1回は駐車場と見せしめようというふたを巻く。2回はスネークに近いほどの距離から倒してしめて、最小限のダメージで実戦できる。



▲1回目の破壊は、ドラム缶を撃てば問題ない。2回目の破壊は「緑左→右→中」の順番で、2回目は必ず撃てば、確実にブローチを受けずに突破できるぞ。



AREA リキッドとの最後の銃撃戦!

最後のリキッド戦では、空を押し
ながら主眼視点で機銃を撃とう。こうすれ
ばリキッドの動きが把握でき、弾を当てやす
くなるぞ。また、リキッドが銃を構えた
瞬間は、一瞬だが無防備になる。このとき
を狙って機銃を撃てよう。

機銃は主眼撃ちが可能!

機銃は主調整が可能!



そしてエンディングへ...

鉄板にスネークたちを這わせるリキッド。空
港までのわずかな時間のおかげで、ジ
ープに乗ったまま激しい銃撃戦
が繰り広げられた。残り距離も
あとわずか。そして進行方向か
ら出口の光が差し
込んできたその瞬間、
スネークとリ
キッドの乗るジ
ープは衝突をしてし
まう。そして、

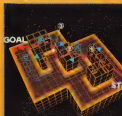
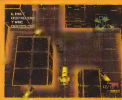


2人は無事か？

STAGE 6 斜めサーチを駆使せよ

コナミ 7:15
DPS 8:58

監視カメラを倒しながら敵を倒さなければならぬが、他のステージよりは比較的簡単。スタート直後は、すぐ前の監視カメラの真下まで出ただけで待ってからの向まどは必ず倒す。次に②へ移動し、図が手前まで出てきたところを撃ち、そして一気に向まどを倒す。このとき目を倒すのが少し遅いと遅れると、監視カメラが見つかってしまうので注意。あとは向から、図が近づいてくることをサーチして撃ち、ゴールへ向かえばいい。



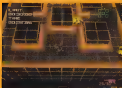
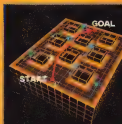
▲監視カメラの真下で一瞬待ち、目の位置がずれたら、すぐに②へ移動して倒す！

●このステージは、敵の動きが速いので、必ず手前まで出てから撃ち、ゴールへ向かえばいい。

STAGE 7 敵を倒す順番を間違えない

コナミ 4:28
DPS 5:31

このステージでは敵の数が多く、正確な順番で倒さなければならぬ。スタートしたときの敵(①)から動かすに、図①→②の順でサーチして3発ずつ仕舞う。ステージが始まる前に④キーを右へ入れておく。3人を倒したらタクトイカル・リロードをして②へ移動。そして④キーを左へ入れてと同時刻に図を撃ち、続けて③へ向まどを倒す。この順番で倒さなければならぬ。



▲スタートの位置から一歩も動かさず、正面「石」の横に②、③、④を倒す。

●このステージは、敵の動きが速いので、必ず手前まで出てから撃ち、ゴールへ向かえばいい。

STAGE 10 サーチライトの動きを見極め

コナミ 13:15
DPS 13:33

まずはステージが始まる前に④を押しっぱなしで、④キーを右へ入れておくのがポイント。この状態でスタートしたら、すぐに②を倒して①から走り撃ちで図を倒す(④キーは右へ入れておく)。図を倒したあとは図がこちらに向く前に、②から図を走り撃ちで倒す(④キーは左)。図を倒したのを確認したら、すぐさま④キーを右へ入れて図を狙っていく。ここまでうまく進めたらタクトイカル・リロードをして、図を倒す。図を倒したら図から図を倒す。あとはそのまま②



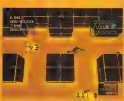
●このステージは、敵の動きが速いので、必ず手前まで出てから撃ち、ゴールへ向かえばいい。

STAGE 8 ゴールまで走り撃ち

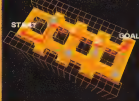
コナミ 4:51
DPS 4:75

このステージの敵はゴールまで走り撃ちで倒していくので、スタート後は④キーを右へ入れっぱなしにして、②を倒したままにしておく。ステージが始まったら②から走り出した上方向に向き図を撃ち、そのまま②を倒す。図がこちらを向くまで、けこり撃ちがくるので、必ずサーチし

たのを確認してから撃つ。図を倒したら石へ逃がり、①を通過する際図を撃つ。そしてタクトイカル・リロードをしながらそのまま移動し、図を通過するときに3発撃つ。タイミングがバッチリなら、歩いてきた図にちょうど弾がヒットするぞ。



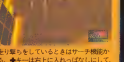
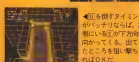
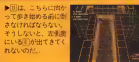
▲走り撃ちが来るので、必ずサーチし、できればカーブも直前に撃ちたい。



STAGE 9 敵の正面から撃て

コナミ 11:73
DPS 12:06

ステージが始まったら④を押しっぱなしで図を倒す。図を倒したら、すぐに②を倒して図を撃つ。このあとは、そのまま一直線く上方向に走り撃ちをしながら図を倒す。この図を倒したら、いったんタクトイカル・リロードで弾を補充し、すぐに②から図を狙っていく。もちろんこの図も走り撃ちで倒し、石にいる②まで移動してから走り撃ちで倒す。このとき②を正面から倒す必要はない。図が手前に出てくるまで待たず、図を倒す。そして図に倒されてから、④キーを右へ入れて、図がこちらへ近づいてくるのを狙い撃ちしたあと、この図の地点から少しだけ前(上方向)へ出て図をサーチする。あとは図の地点に図が見えた瞬間に、高確率で3発撃ちでOKだ。



▲走り撃ちをしているときはサーチ機能は、④キーは右へ入れっぱなしにして、進行方向に図が入った瞬間に撃つ。④この図を倒すのが一番難しい。サーチライトは図が近づいてくるのを、狙い撃ちで倒すようにしよう。



▲走り撃ちをしているときはサーチ機能は、④キーは右へ入れっぱなしにして、進行方向に図が入った瞬間に撃つ。④この図を倒すのが一番難しい。サーチライトは図が近づいてくるのを、狙い撃ちで倒すようにしよう。

スレイヤーズ わんだほ〜

今回は第1章のストーリーをひとつ、フローチャートでイベントをフォローしていくぞ。

10/22

¥9,800

▶パブリック

PRG

▶MC(パブリック)



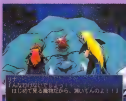
原作の傑作をそのままに、あの「スレイヤーズ」が本格決別RPGとしてついに登場！ 原作の人気キャラが復活するものもちろん、アニメーションも多めで、小説やシリーズが好きな人なら絶対に楽しめること間違いなしの作品です。ボク個人も、小説版を全編読み終えた、この作品が好きなので、けっこう速いスピードで記事をやっています。もちろん次号以降も続けます！ いくつまで、お楽しみなさい！ (小島)



▲リナは、恐った魔法力を取り戻すため、ガウリィとともに旅に出た。しかし、その矢先、未知の怪物に遭遇。激戦の末に勝利したリナたちは、この怪物を倒すべく、アトラスシティへ向かうことに……。

天才美少女魔道士「リナ」の活躍を描く!

ストーリー序盤を大攻略!



▲宿屋の入口は、このように見えます。ここから、宿屋の奥へと進みます。

リナ、ガウリィ、アメリア、そしてナギといったおなじみのメンバーが大活躍するRPG「スレイヤーズ わんだほ〜」がまもなく発売/攻略第1弾となる今回は、ストーリー序盤の第1章をフローチャートで徹底攻略! つまずきやすい難所をピックアップして、キミの冒険をサポートするぞ。さらに、気になる第2章の内容も大公開! これで快適プレイ間違いなし!



< 第1章:驚愕!!魔法が使えない!? >

攻略フローチャート

①アトラスシティ

魔法使いの許嫁に食って事件の調査を依頼される。そのあと、外に出るとイベント発生。ホストクラブへ行くことに。

②レストラン

3人の噂づばいしの騒動イベントが発生。勝利すると自動的に宿屋で1泊し、リナが旅費で行動することになる。

③宿屋入口

宿屋を出ると宿屋の奥に金貨が落ちていた。金貨に沿って進むと過剰の一番奥に巨大な怪物がある。

④袋小路

宝箱を開けるとイベントが発生。アメリアが現れてくる。そのあと3人のテンピラと戦うことになる。

⑤町はずれの屋敷

袋小路を出ると、1人の男に「町はずれの屋敷に住むところの長女」を依頼される。さっさと町はずれへ。

⑥道具屋

道具屋の主人に話しかけると、町の北に位置する古城を拠点としている盗賊団の逃亡を依頼される。

⑦古城

盗賊団のアジトと化している古城へ。迷宮となっている内部を探索し、盗賊団を倒す。

⑧アトラスシティ

宿屋を再訪して道具屋の主人に話しかけると、シグマーンシティにある酒場からの依頼を紹介してもらえる。

③宿屋入口 道に落ちているコインをたどっていくと……

宿屋を出ると道の中央に地続きに金貨が落ちている。金貨に沿って先へ進むと大きな宝箱が置かれているので、さっさと開けてみよう。



▲宝箱の影に隠れて見えない場所もある。うまく視点を調整しよう。

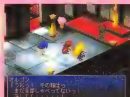
④袋小路 平和の使者(?)アメリア登場



宝箱を開けると、酒場でこらした男たちがリナに襲いかかる! と、そこに突然、アメリアが登場! リナに加勢してくれるぞ。

⑤町はずれの屋敷 ごろつき軍団を倒せ!

屋敷の中はそれほど広くはない。2階の右側の部屋にいるオルゴンとごろつきたちを倒したら、緑の封印石が手に入る。



▲オルゴンといっしょに1つ目の宝箱は今回の事件でどうかかわっているのか……?

⑦古城 魔物生産装置を発見し、破壊せよ!

城内に入ったら、まずは右側にある通路を進んでいこう。道路の奥に天使の像があるので、調べると「ダミーの羽」が手に入るぞ。これを城の入り口付近にある別の天使の像がつけている「天使の羽」と取り替えば、中庭にあるワープ装置が使用可能になる。ワープした先には事件を起こした悪本人のダリゴが待ち構えている!

ゼルガディス ⑨上!!

▲城の中で最初に倒れたリナたちの前にゼルガディスが現れ、戦ってくれる。



▼ダリゴを倒して街に還ると礼金として1,000Gもらえる。



▲魔物生産装置は魔物を生成しなくとも壊すため、一番最初に倒すのが無難だ。

「全員の安全が、まず第一に守らなければならない。それと、今すぐここから逃げなさい!」

9 シグムーンシティ

酒場の主人に話しかけて、ケーキ屋のシシリアが仕事を引き受けてくれる人柄を探しているという情報を聞く。

10 ケーキ屋

シシリアからアトラスシティの道具屋に下宿する息子とトルにケーキ屋を案内する仕事を依頼される。

11 アトラスシティ

道具屋の主人にトルが2人組の男に連れられたという情報を聞く。町の外に出てマレン湖へ続く街道へ。

12 マレン湖へ続く街道

街道を進んでいくと、トルを見つけると同時に謎の2人組の男が襲来イベントに。そのあと、トルを家に連れ帰る。

13 シグムーンシティ

トルをケーキ屋に送り届けるというリナのオーダーをこなす。そこで、第1章は終了。第2章に移行する。

第1章終了

9 シグムーンシティ 酒場で情報を入手

町の入り口付近にある酒場で、マスターからケーキ屋のシシリアという女性の仕事を紹介してもらえ。さっそくシシリアのとろへ行くこと。

道具屋の主人から、トルは数日前に2人組の男に連れられ、それ以来行方不明という情報を聞く。リナたちはトルを救出するために、彼が連れられていったというマレン湖へ行くことになる。

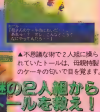
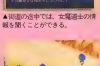


11 アトラスシティ ケーキ屋の息子を救出せ!



12 マレン湖へ続く街道 突如現れた謎の集団! はたして目的は……?

アトラスシティでトルについての情報を聞きと、マレン湖へと続く街道に行けるようになる。そして街道を進んで分かれ道に差ししかかるとイベントが発生し、トルを発見することができる。しかしそれと同時に、トルをさらした謎の2人組の男が出現! だが、男たちは戦うことなくその場を去っていく。



リナたちを待ち受ける数々のワナ! そして物語は新たな展開へ

< 第2章:疑心!? 黒幕はだれ? >

リナたちは魔力が弱まった原因を突き止めるため、再び情報収集の旅に出発する。しかし、またもや行く先々が奇妙な事件に巻き込まれてしまうのだ。はたしてリナたちは、さまざまな障害を乗り越え、事件を解決へと導くことができるのか?

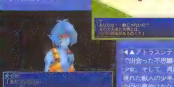


さまざまな疑問を抱えて悩むリナ。この先、どんな謎が彼女たちを待ち受けているのか?



徐々に動き始める 邪悪な計画の真相とは?

さまざまな疑問を抱えて悩むリナ。この先、どんな謎が彼女たちを待ち受けているのか?



さまざまな疑問を抱えて悩むリナ。この先、どんな謎が彼女たちを待ち受けているのか?



リナの永遠のライバル(自称)

「白蛇のナーガ」登場!!

第二章では、リナの最大最強のライバル(自称)「白蛇のナーガ」がついに登場! とはいえ、夜事にも意を突っ込んで問題を引き起こすトラブルメーカーの彼女が仲間になったら、この先どうなるか……(笑)。



さまざまな疑問を抱えて悩むリナ。この先、どんな謎が彼女たちを待ち受けているのか?



リナの永遠のライバル(自称)

「白蛇のナーガ」登場!!

第二章では、リナの最大最強のライバル(自称)「白蛇のナーガ」がついに登場! とはいえ、夜事にも意を突っ込んで問題を引き起こすトラブルメーカーの彼女が仲間になったら、この先どうなるか……(笑)。



さまざまな疑問を抱えて悩むリナ。この先、どんな謎が彼女たちを待ち受けているのか?



いただきストリート ゴージャスキング

まずお店や株の仕組みをしっかり理解することが、
「いただきストリート」への第一歩となるぞ！

発売中
TBL ▶ ¥16,800 ▶ エニックス
▶ MCIS7ソフト、MT、4P対応可



ファミコンとスーパーファミコンで、定番ボードゲームの地位を確立しているおなじみの「カスト」。サイコロの出目によって展開が大きく左右されるボードゲームが多いなか、プレイヤーの力量で勝敗が決まるという点で、PSS版を待望していたファンも多いはず。多人プレイが盛り上がるから、ぜひ体験してみたい。今回は、PSSで初めての「いただきストリート」を、人のために、基本のなから解説している。

「いただきストリート」養成講座

このボードゲームの最大の特徴は、株や増資といった要素がサイコロの出目よりも重要になっていることだ。たとえサイコロの出目に恵まれても、株や増資しただけでは1回でできるし、逆に株や増資で失敗すると、勝てる勝負も落としてしまう。つまり、株や増資をいかに活用するかが最大の攻略ポイントなのである。そのために今回は、株や増資の基本的な知識を、極秘データと交えてレクチャーしよう。基本をしっかりと押さえ、「いただきストリート」を目指してくれ！



▲優勝するためには株や増資の活用が不可欠。そのために基本的な知識から学んでいこう。

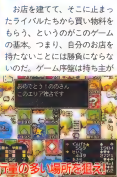
STORY 1 お店

まずはお店を建てる！



▲お店をたくさん建てることは勝利への近道。エリア毎に3軒建てられ、まずは3軒建てることを心がけよう。
▶銀行や▲マークの周辺にあるエリアは、サラリーを手に入れるために通る頻度で通行量が多い。できれば通り過ぎずでフォローしよう。

同一エリアの独占率を上げて 買い物料をアップさせよう！



お店を建てて、そこに止まったライバルたちから買い物料をもらう、というのがこのゲームの基本。つまり、自分のお店を持たないことには勝利にならないのだ。ゲーム序盤は持ち主がいらないお店に止まるようにルートを選び、積極的に建てていこう。場合によっては、サラリーをもらうためのマーク集めよりも、重要なエリア独占のために、回り道することが優先することもある。分岐点で用意されているマップでは、サイコロの目に合わせ、臨機応変に進路を変えていく柔軟性が求められるのだ。なお、ここでも重要なエリアとは、通行量の多い場所や逃げ道の少ない場所のこと。分岐点から逃れ難い場所が高いお店であっても逃げ道がないため、止まってくれる可能性が高いのだ。

SECRET DATA

一口にお店といっても、その規模は10段階もある。ゲーム開始時にはほとんどが真店や仮設店舗でしかないため、建てたばかりのお店の買い物料は数少ない。しかし、お店を大きくしていくことで、買い物料もどんどん高くなっていくのだ。ちなみに、お店のグラフィックにはいくつかのバリエーションがあり、下の表のうちの1バリエーションが基本。

お店の大きさ	買い物料
真店	1〜496
仮設店舗	50〜996
商店	100〜1996
コンビニエンスストア	200〜3996
スーパーマーケット	400〜6996
ショッピングセンター	700〜9996
デパート	1000〜19996
高級デパート	2000〜29996
グランドタワー	3000〜49996
ラストエンペラー	5000〜

SECRET DATA

●買い物料の変動倍率

左の表は、エリア内のお店数とその独占率による買い物料の変化をまとめたものだ。4つのお店から構成されているエリアの場合、2番から3店にすると買い物料も倍増し、3店から4店にするとさらに倍増することになる。4店を独占すれば、1店しか持っていない家族の家に5倍もの買い物料がもらえるのだ。もちろん、増資をしてお店の規模を大きくしておけば、それだけ買い物料も上がっていくぞ。

エリア内のお店数	1店	2店	3店	4店	5店	6店
3店	1倍	2倍	3.75倍	—	—	—
4店	1倍	1.25倍	2.5倍	5倍	—	—
5店	1倍	1.25倍	2倍	3.25倍	6倍	—
6店	1倍	1.25倍	2倍	2.75倍	4.25倍	6.75倍

〈買い物料〉= 最初の買い物料 × 買い物料の変動倍率

以下に例として、具体的な計算式を紹介しよう。
[状況] 4つのお店から構成されているエリアで、お店の買い物料が100G、買い物料が20Gの店を手に入れた。
●そのお店が1軒目だった場合：20G × 1倍 = 20G
●そのお店が2軒目だった場合：20G × 1.25倍 = 25G
●そのお店が3軒目だった場合：20G × 2.5倍 = 50G

株

株を買い、その株が値上がりすれば資産が増え、株が値下がりすれば資産が減る。しかしその仕組みを理解しないうちに株に手を出すと、現実世界と同じようにヤケドを負ってしまうことにもなる。株の仕組みをよく理解したうえで、上手な株操作を心がけよう。

ちなみに、株の利用法は大きく2点に集約できる。①自分所有のエリアに増資して株価を上げる。②ライバル所有の有価なエリアに投資して株が値上がりするのを待つ。株を賣るときは常にこの2点を念頭に置き、効果的な株の売買をしよう。

株の価格をコントロールして大もうけしよう!



株を売ってゴールを阻め!



▲お金の少ないプレイヤーでも、小株を売ってゴールを阻むことができる。ライバルの株を大量に買ってしまったプレイヤーの株を大量に売れば、株の価格が暴落し、ゴールを阻むことができる。

増資

株と増資のコンビネーションでそが資産増大の最大ポイントだ!

増資は、自分のお店を大きくして買ひ物料をアップさせること。増資額が大きければ大きいほどお店が大きくなり、買ひ物料と資産価値が増える。その増資限度額は同一エリア内のお店の数によって変わり、独占率が高いほど大きく増資できる。つまり、お店を大きくしたければより多くのお

店を同一エリアに所有することが重要なのだ。さらに、そのエリアの株を大量に買ったうえで増資すれば、お店とともに株価も劇的に上がる。値上がりした株を売ればさらに増資することもできるぞ。お店を建てる●株を買う●増資●株を売る●増資。このコンビネーションを覚えよう!

SECRET DATA ●増資限度額の変動倍率

そのエリアで自分が所有しているお店の数

	1店	2店	3店	4店	5店	6店
1店	1.5倍	3倍	6倍	—	—	—
2店	1.5倍	2倍	4倍	10倍	—	—
3店	1.5倍	2倍	4倍	10倍	12倍	—
4店	1.5倍	2倍	4倍	10倍	12倍	14倍

お店ごとに増資できる額は異なる。増資時、お店の上に「MAX」と表示されたら、その以降ではそれ以上増資できないというのだ。しかし、エリア内の別のお店を手に入れることで、増資限度額は増倍にアップしていくのだ。なお、「増資あり」とは、その時点の増資可能額のこと。

〈増資限度額〉=最初のお店価格×増資限度額の変動倍率

〈増資あり〉=(最初のお店価格×増資限度額の変動倍率) - 一現在のお店価格

こちらにも具体的な計算式を紹介しておこう。既定値はページの「状況」とまったく同じだ。

●1軒目: 100G × 1.5倍 = 150G
●2軒目: 100G × 2倍 = 200G

●3軒目: 100G × 4倍 = 400G (増資あり)

●1軒目: (100G × 1.5倍) - 100G = 50G
●2軒目: (100G × 2倍) - 100G = 100G
●3軒目: (100G × 4倍) - 100G = 300G

SECRET DATA

●配当金の法則

株を持っていると、そのエリアで支払われた買ひ物料の20%の配当金が銀行から配られる。複数のプレイヤーが同一エリアの株を持っている場合は、持ち株のパーセンテージによって分配される(ただし4人の合計持ち株が8株以下だった場合は、右の表のとおり分配される)。株を手放すときも8株だけは変動しておいたほうがいいぞ。

持ち株数	買ひ物料の配当
5株以上	20%
4株	18%
3株	12%
2株	8%
1株	4%

●株価変動の法則

株価は10倍買っても50倍買っても必ず上がり続ける。つまり、その株をあとでさらに買いたい場合には、一

気に50倍買っても不得値は値上げを遅けたほうがいいのだ。反対に株価を下げずに売りたいときは、9株以下で小出しして売ればいい。

株価が上がる場合	株価が下がる場合
①10株以上の株が買われたとき ②未通上のチャンスカードを引いたとき ③お店に増資したとき ④お店の値段が上がったとき	①10株以上の株が売られたとき ②通上のチャンスカードを引いたとき ③お店の値段が下がったとき

インサイダー取引引きで一気に稼ごう!



▲395株を2回して198株にしてから増資。株は多いほど効果的だ。

お店に増資すると株価が上がる。つまり、増資する前にその株を大量に買っておけば、確実に資産を増やすことができるのだ。これがインサイダー取引引きと呼ばれるテクニックで、現実社会では違法だがこのゲームの基本的な戦法だ。増資するエリアの株を持っていることが大前提なので、株の買い忘れに注意。

便乗の攻防はタイミングが重要



▲増資する機会が少ない。便乗されても増資するときは一気に395G!

ライバルが増資するエリアの株を持っているれば、寝ていても株の値上がり便乗できる。反対にライバルに便乗されたら、便乗されているがぎり増資を遅れたほうが増損だ。しかし、増資をすれば株価が上がりそれ以上の便乗を遅れられるのも事実。増資先が他にもあるかなど、状況に応じた判断が重要なのだ。

マハラジャはいつまでいる?

マハラジャの帰る確率

1ターン目	1/8
2ターン目	2/8
3ターン目	3/8
4ターン目	4/8
5ターン目	5/8
6ターン目	6/8
7ターン目	7/8
8ターン目	8/8
9ターン目	8/8

チャンスカードによって登録し、勝手に買ひ物料をいじりマハラジャ。彼は銀行に出陣し、積極的に高い買ひ物料のお店を建てる。つまり銀行の近くに高いお店を作っておけば、高確率で増殖収入が期待できるのだ。彼が帰るタイミングは表のとおり。最高でも8ターンしか留まってくれない。





結城綾子 AYAKO YUKI

クセさえ覚えてしまえば、実は強い！

技のモーションが特殊なため使いにくい印象があるが、多段ヒットする技が多いので、Sのしやすい連撃技がキラー。ここでは特に注意すべき2つの特殊技を解説しよう。
【マッハスピン】実は空中から可能な技でない対空技。だが、弱は下降中に通常攻撃が出せ（通常ジャンプ判定）、強は下りに攻撃判定がある。

【トルネードアタック】コマンド入力のあとボタン操作で以下の技が出せる。①「PのあとすくK」：何も出さずに離脱。②「Pのあと、相手の上空でK」：ジャンプ強Pと同じモーションの攻撃を出す（相手をダウン）。③「Pのあと、相手の付近でK」：足で相手を挟んで投げる。④「Pのあと、何も押さない」：スライディング攻撃（立ちガード可）となる。

技名	コマンド
SPマッハスピン	↓→+K
SPLイブスチーム	↓+→+K
トルネードアタック	↓→+P（のあとK）
(弱) ファイナルトルネード イブスチームライン	↓+→+P
(強) スライディング	↓→+→+K（相手近く）



ばししし（P押し）
ばししし（P押し）



増田千穂 CHIHO MASUDA

攻撃力の低さは手数でカバーしよう

飛び道具の頻発は、出が速いので連続技にはならないが（SP原なら可）、紫閃剣をダッシュで出しかける戦法が有効。対空技はしゃがみ強Pが、
↓→+弱Kが使える。必殺技の真・空牙斬は、相手の飛び道具を見ながら出

してもヒットする。また、空中ガードもされないのが相手のジャンプに合わせ出すのも有効。足踏は間合いは狭いものの、旋回まで決めればそれなりのダメージ。ほかにも足踏で止めて、ジャンプ攻撃や、ダッシュ攻撃を出していくのカッコイイ。あとは、ゲージに余裕があれば、残影を使うのがいいだろう。

技名	コマンド
SP紫閃剣	↓+→+P
SP時空斬	→+弱P+P
(強) 足踏	↓+→+強K（相手近く）
(強) 足踏連打（第1）	↓+→+→+強K
(強) 足踏連打（第2）	↓+→+→+強K
三角飛び	制御で弱と反動でジャンプ
(強) 足踏連打	→+→+強P（空中で）
必殺技	↓+→+P同時押し
必殺技	↓+→+K同時押し
(必) 真・空牙斬	↓+→+→+K



技の真・空牙斬は、相手の飛び道具を見ながら出す。

えりりん ELINA GOLD SMITH

動きは鈍いが破壊力は抜群！

技の出が遅く、移動・ジャンプのスピードも遅い。だが、簡単な連続技でゲージの半分近くを減らせる攻撃力やリーチの長さはトップクラス。メインとなる特殊技は、やはり、えりりん三連撃。弱でも強でも、弱の通常技からならぬが、ガードされても2発目まで止めれば反撃を受けにくい。

2発目→えりりんスマッシュも有効。多少入力を遅らせることもできる。えりりん連天駆逐とはタイムアップが長いので、テンポの早いこのゲームではあまり使う機会はない。しゃがみ強Pを対空技にしよう。また、えりりんチョップは、しゃがみガードや、通常の飛び道具を無効にすることもできる。



えりりん三連撃は、相手のガードを破るのに有効。

技名	コマンド
SPえりりんファイター	↓+→+P
SPえりりん連天駆逐	↓+→+P
えりりんマッハパンチ	P連打
えりりんマッハパンチ	↓+→+P同時押し
えりりんチョップ	↓+→+P
えりりん三連撃	↓+→+K×3
(強) (必) えりりんスマッシュ	↓+→+→+K（相手近く）

久保田潤 JUN KUBOTA

久保田バスターを決める状況を考えて

ここでは、体力ゲージ半分を奪う奇策の技「久保田バスター（以下バスター）」を、いかに戦いに組み込んでいくか、考えてみることにしよう。
【選け→バスター】
もともと使いやすいバスター。相手の攻撃を避けてバスターへ。簡単に確実。初心者でもバスターが決まる。対戦で多用すると嫌われるかも？

【通常技→バスター】
いわゆる当て投げ。ガード硬直中や、隙の多いモーションは投げられなくて、キャンセルで出しても構わない。ワンテンポ送らせてから出そう。立ち弱K、連天駆逐強Kなどがオスス。
【ダッシュ→バスター】
→の2回目の→を入ればなしに、間に合えば→+→+→+P。



技名	コマンド
SPアースシェイカー	↓+→+P
(強) 久保田バスター	↓+→+→+P
久保田スウェー	↓+→+→+P
久保田リアルト	→+→+→+P
(強) (必) 久保田スペシャル	↓+→+→+→+P
(必) 久保田リタル	↓+→+→+K

バスターは、相手のガードを破るのに有効。



梁瀬かおり KAORI YANASE

絶え間ない攻撃で戦いの主導権を握れ

通常技のスキルが少なく、連続技も豊富なので、相手に技を出さずに攻めることができる。近距離で連続技が決まれば、暴炎風→（SP原）→紫閃剣が確定なのも強みだ。ジャンプ攻撃なども横方向に判定があるモノばかりなので、飛び出す↓+→+強Pを多用することになる。判定が大きいので頼れるが、多用すると対戦相手に嫌われる。

可能性アリ。対空技は、しゃがみ強Pが強力。この技は浮かせ技にもなっているため、遠く押さえるにも使える。また、紫閃剣は、中段判定になっており、しゃがみ強P→紫閃剣判定との連携は強い。ほかには、通常技にキャンセルをかけて、SP原暴炎風や紫閃剣へつなげるので、ゲージに余裕があれば狙うべし。

技名	コマンド
SP紫閃剣	↓+→+K
SP紫閃剣	↓+→+K
紫閃剣	ジャンプ中に↓+→+強P
紫閃剣	ジャンプ中に↓+→+強P
(強) 紫閃剣	↓+→+→+強K（相手近く）
(必) 紫閃剣	↓+→+→+K



しゃがみ強Pは、相手のガードを破るのに有効。



八島聡美 SATOMI YAJIMA

攻めてよし守ってよしのバランス型

ここでは、聡美の特殊技の中で、いくつか補足が必要なものピックアップして解説しよう。
【暴炎風】この出の早さによって、中段判定。立ち弱K→暴炎風が得意。
【真・空牙斬】ジャンプ中は、キの左足である程度距離を調整できる。ガードされるや反響強だが、着地時に強Pを押すと、連続ヒットになる逆

技が出せる。【空斬】飛び道具を飛ばし、一応攻撃判定があるが、ほとんど威力なし。【必殺技】乱舞技。実力はあるが、空中で破らなければ相手の相手は拾えないので注意が必要だ。【スライディング】→+強Kで出せる。かなりの距離を滑り、飛び道具の下もくづれる。実戦で役立つ。

技名	コマンド
SP紫閃剣	↓+→+K
SP紫閃剣	↓+→+K
SP紫閃剣	↓+→+K
空斬	↓+→+P
(必) 必殺技	↓+→+→+K



必殺技は、相手のガードを破るのに有効。

efficus

この想いを君に...

ヒロイン3姉妹の、時間制限付きイベント発生条件を
クライマックス直前まで完全フォロー。

発売中
定価510円

◆MS800 ◆光栄
◆MC2プロック

PS I LOVE YOU!
WRITER'S COLUMN

最近、深見に「エフィカス」のTVCMをよく見ます。これが、ゲームからしかぬかめらわ
くで、「おっっ」と買ってしまったのは、たぶんプレイしてたんですけど、GPはじっくり見
ている暇はなかったんです。中巻はオーソドックスな恋愛5人組から好き嫌いはあるからし
れないけれど、GPは文句の付けようなし！ ゲーム中のCGもGP同様によりどりぬいて
いたよかったです。 (ついでに深見さん、質問です)

ヒロイン3姉妹のイベント条件全!

このゲームでは主人公が移動するたびに時間
が経過する。そのため、制限時間付きのイベン
トを見逃しやすい。そこで今回は、ヒロイン3

姉妹の、イベント発生条件を公開しよう。ちな
みに、複数キャラの同時攻略は時間的に困難な
ので、1人に絞るのがポイントだよ!

基本α 効果的に好感度UP!

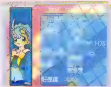
女の子の好感度を上げる手段は会話とデート
の2通り。会話と平日のデートでは、どちら
も好感度の上がる割合は同じだ。ただし、会話中
に選択肢が現れた場合は、
返事しただけ
でさらに好感度
が増えるぞ。
また、休日に
デートをする
と平日の4倍
も好感度が上
がるのだ!



▲デートのおしはしは1日1回、独自の
キャラとは、休日にデートをするべし。

基本β 情報を使いこなせ!

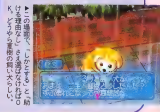
モバイルを使えば、女の子の情報を有利に入
手できる。これはイベント時の会話選択の参考
になるので、お目当てキャラの情報は必ず調べ
よう。また、各キャラの好感度も、この情報画面
で知ることができる。数値まではわからないが、
目安にはなる
のでデート前
はチェックし
ておこう。
★この情報が入
手できるのはラ
ンダム、すべて
集めるには必
ずかかるぞ。



SECRET ♡ 五百蔵夏樹 出現条件大公開!



彼女はいゆるゆるキャラだが、複
数のイベントの発生条件にもなっている
ので出現させておこう。出現条件は
10月1日の15時〜17時30分までに学園
駅に行き、子犬のイベントを見ること。
すると翌日に移りから紹介されるぞ。



このイベント、しごととそへ
ける理由なし、しごととそへ
く、どうやら夏樹の出現にだけ
関係しているらしい。

深見柊子

プロフィール

3姉妹の次女。自然共に陽めるプロレスマニアで、運動能力はプロ並み。運動部の助っ人としても活躍している。

チェックポイント

何よりも大事なのは、彼女のプロレス趣味を理解して話を合わせる事。主な出現場所はゲイセンと運動公園。

バスケ野郎試合まで

条件は柊子の好感度が下がっていない状態
(情報画面にスマイルマークが1つでも出てい
ればOK) であること。この状態で10月2
日〜10月16日の間に柊子→柊子→朱美→柊子
→柊子(昼休み)→柊子の順でバスケット開
閉をする。最後は昼休みに夏樹が智恵と会話
して「一緒に見に行く」を選択すればOK。

★柊子の好感度が下がらないう
で、このイベントを
クリアする。

体育祭日その後

智恵より柊子の好感度が高い状態(柊子と
の会話を多くすればOK)で10月8日の放課
後に柊子と話す。ここで「練習に付き合う」
を選択すれば、体育祭のイベントは進行する。
体育祭の翌日は10時〜15時までに柊子の「プ
ールに行く」という話を聞く。この後に、16
時までにプールに行けばイベントが発生。

★このイベント、しごととそへ
ける理由なし、しごととそへ
く、どうやら夏樹の出現にだけ
関係しているらしい。



◎ 深見恵

3 姉妹の長女で、穏やかな
親と性格から学園の人気者と
っている。おっとりした印象
は裏面にかなりの太食漢。

～チェックポイント～

長女という立場のせいか理想が高く、想像以上にしっかりしている。軟弱な態度は避けたほうがいい。



ちょっとシビアな体言集です。

10月6日に、道を怒らせてしまう強制イベントが発生する。この後、翌日の15時までには最低7回(「通許さないですから!」というセリフまで)道と話さなければならない。道



の主な出現場所は学園内の中庭なので、門限で学校を叩き出されるまで粘ること。条件を満たすと7日の放課後には退の機嫌が直って、翌日の授業中にイベントが発生する。



▲イベントの会話では「柊子は粒子……」を選ぶこと。

温との好感度がスマイルマーク1個以上で、絵
美と知り合っていることが最低条件。10月28日～29
日の放課後に花壇へ行くと、遊園地に誘われるので
「喂……3人で一緒に行こう」と答える。当日
はどのアトラクションを選んででもかまわないが、
命懸け選択では「恵ちゃんはどこへ？」を選ぶこと



●プレゼントは油絵の具のニー
デリティーソフト。その中
身は……見てのお楽しみ。

このイベントは、上記の遊園地イベントを見ることが発生条件。さらに、温の好感度をスマイルマーク2個以上にすると、11月24日～28日の昼休みに温の強制イベントが発生する。ここで、会話選択枝はどちらでもよく、翌日の朝には彼女の手紙がはのプレゼントを楽しむことができるぞ。



ベントの中には、こころなにおいしいモノもあるのだ。

恵と衆に話しかけて、2人の好感度をスマイルマーク2個以上に保つこと(2人の主な出現ポイントは大学の空間付近)。この後、10月11日の「時〜7時の間にエフィナ



ス銀座で恵に会えば、恵の意外な一面を見ることが出来る。

ブルを♡♡♡

恵の好感度がスマイルマーク2個以上という状態で、10月12日～19日までの昼休みに恵に2～3回、話しかけよう。ここで、恵がコンタクトをなくしていれば準備完了。以降、プールでデートをすると、ちよっと♡♡♡なイベントが!!



▶とりあえず好感度は下がらないので安心。



◀サークルに行く
ときれいなお姉さん
がいていい!!

10月5日～10月16日の間、学

時の間に恵に会って、「これからテニスに行く……」という会話を聞くこと。あとは放課後に3回恵に話しかけてから、16日までの平日10時～16時までに、運動公園で恵に話しかければOK。

サークルその2

プールのイベントを組織するか、恵と泉の好感度がスマイルマーク2個以上だと、11月9日～13日までにテニス部の合宿に誘われる。返事は当然「行きます」を選択。



▶テニスサークル
のお姉さんたちと
感動の再会?

深見遙

3 姉妹の束っ子で学園始まって以来の天才児。知力に反して子どもっぽい態度をとることが多く、感情の起伏も激しい。

～チェックポイント～

子どもっぽい外見がコンプレックスとなっているため1人の女性として扱ってあげると効果的。



全キャラを網羅した攻略本も登場!!

社/価格¥1,200[税別])が
発売された。この本では隠し
キャラを含む全キャラのイベ
ント&エンディング条件を完
全網羅!!「ゲーム発売直後な
のにここまで書くか?」とい
うほどの徹底攻略本なのだ!



「この表紙が面白い。ゲームで詰まった人も、これから詰まる予定の人(?)も、これ一冊で問題解決!!」

オウバードフォースアフター

前作のファンならハマリ推奨のデキ栄えとなっている「アフター」。今回はその序盤を紹介しよう。

10/22

SLG

¥5,800 ▶PC/タイ

▶MC(パブリック)



前作に比べてこの「アフター」は、ビジュアルのワンアップや、本作で記憶しづらかった戦場マップの改善など、実用性の内容に仕上がっている。ただし、総戦場の4分の1のランスタや、攻撃時における結果表示がないなどの問題点が少々窺いになりました。まあ、個人的にはこのシリーズ、数ある戦術SLGの中でも屈指に入るほどの傑作作だと思っているので、今から発売が待ちどおしいです。それにしても前作のデータ……消さなきゃよかったなあ。(くさの)

話題の本格派SLGを一足早く ワンポイント攻略

今までの戦術SLGにはない、上下左右の空間を完全に再現した3Dマップ上での艦隊戦が楽しめる「オウバードフォース」シリーズ。敵艦の下から背後に回り、防弾力の低いエンジンへの攻撃を行うといった、立体空間ならではの非常に高度な戦術が要求される。ゲームでは、必ずといっていいほど自軍の数が対等以下で戦況は不利になるため、正面から攻めても敗北は必至。したがって攻略するにあたっては、いかに敵より有利なポジションを確保したうえで攻撃できるかということが、重要なポイントとなるぞ。



▲前作のストーリーを基に作成されたオープニング。その造りは映画をしのぐほどのデキ栄えだ。

足と防れる時間



▲各マッションの冒頭では、ドラムチックなストーリーとともに画面上に各マッションの説明が表示される。

▼レーザーやミサイル、ロケットなど攻撃手段が多彩で、交戦の状況が一目でわかる。



▲前作のストーリーを基に作成されたオープニング。その造りは映画をしのぐほどのデキ栄えだ。

主人公
カイン・ティエ

カイン・ティエは、前作の主人公カイン・ティエの弟。前作の主人公カイン・ティエの弟。前作の主人公カイン・ティエの弟。

新しく加わった3つのシステム

戦術SLGとして、非常に洗練されたシステムであった前作だが、今作ではさらに以下の3つの新要素が追加されている。どれもゲームを進めるうえで重要な意味をもつ。要チェックだ。

① 戦術マップの大規模な改善

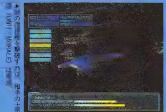
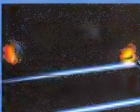
前作では、立方体の戦術マップにおいて上面および側面の各座標を指定してそのつと敵の位置などを確認したもので、操作がとて面倒だった。そこで「アフター」では、この点を大幅に改良。◆キーと1、2ボタンで操作するだけでマップ全体を回転・拡大・縮小できるようにし、簡単に敵・味方の配置状況が確認できるようになったのだ。これにより、全体マップに切り替えることなく移動や攻撃が可能となり、操作もスムーズに行えるようになっている。

▲ユニットの移動範囲が示されるので、操作も簡単だ。



② 士気値の導入

今回、各艦隊に対して設けられた新たなバロメータ。この士気値はユニットが撃たれるたびに減っていく。この士気値が0になれば、艦隊が全滅してなくても撤退するので要注意!



③ マルチシナリオ

基本的には分岐ポイントとなるシナリオにおいて、自分が選択した項目によりシナリオが分岐するようにになっている。しかし中には、戦況の結果しだいによって出現するシナリオや、前作のクリアデータをコンパイルして初めて見られるシナリオなども存在する。



▲前作のデータを持っている人は、初回画面でデータをコンパイルするだけで、通常見られないシナリオに挑戦できる。

ゲーム序盤の2ステージを攻略

戦闘時における最も望ましい攻撃方法は、敵背後・下方からの機銃部への一撃。こうすれば、反撃を受けずに大きなダメージが与えられるのだ。艦載機でも相当の効果があるので覚えておこう。

STAGE 00 和平調印式の 宙域に突如現れた謎の艦隊

巨大軍事国家デロワのデュミナス王国への侵攻によって幕を開けた熱烈な戦争は、2年の歳月を経てデュミナス側の明星軍勢という形で一応の終息を迎える。しかし、待望の和平調印がけられようとしたとき、国難不測の黒い霧降に襲撃を受け、すべては水泡に帰してしまふのだった……

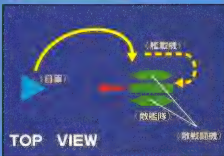
ちなみにこのステージは、謎の艦隊1つでの一騎討ちが撃破されるというストーリーの過渡期となっているので、勝つことは不可能だぞ。



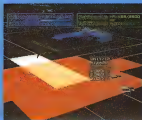
STAGE 01 デトロワ連邦との間で再び戦争勃発!

戦力データ

自軍 エルガウェイン級
戦艦×1(艦載機×3)



初の異業となるこのミッションでは、まず突進して右の敵に対して回り込むように左右のこちらに艦を進め、常に艦首を敵に向けた状態で相手の艦隊に入りこむ。動機はなぜかこちらに艦首を向けないため、簡単に倒面を足えられるはずだ。さらに、艦隊技術が発達させ、敵の背後からエンジンを取撃。なるべく敵の1艦に集中砲火を浴びせ、一気に倒すことがめざされる。



ポイント

●艦載機の耐久度には
常に注意せよ

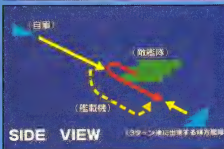
機動力が高く、つつい単独行動してしまいがちな座鞍機。しかし耐久度が低いため、常に旗艦へターンくらいで覆れる場所で活用しよう。



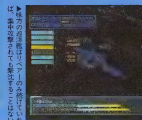
STAGE 02 惑星デュミナス奪回のための前哨戦

戦力テータ

自軍	エルガウェイン級 戦艦×1 (艦載機×3)	敵軍	グーテフ級 駆逐艦×2
	ガストーニュ級 巡洋艦×2		ゼークトル級 巡洋艦×1



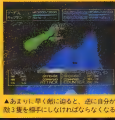
今回の相手は強力な逆洋艦を軸にした全3艦隊。納艦1隻ではとても太鼓がたたかないが、うれしいことに味方の逆洋艦が2隻集結に駆けつけてくれる。しかもその出現位置は敵艦の真後ろに当たるため、1隻撃つにはもってこい。援軍が到着すると、3隻の敵すべてがそれぞれに向かうため、こちらは視範囲内に急いで向かう。敵の猛攻にさらされる味方逆洋艦はひたすらリペーリに憑き、そのスピン旋回で高機動の背後から一、両舷撃ちし出撃せよと援軍ののべたス



ポイント

●味方の援軍が現れる
までは戦闘回避

最初から血気盛んに戦うつもりでは、間違ひなく負けてしまう。味方の援軍が到着するのは3ターン目からなので、それまで初期位置で待機しよう。援軍が現れても積極的な攻撃は控え、慎重に行動すること。



ウイニングポスト3 プログラム'98

トレセンの設置条件や調教効果も、明らかになった
新情報をメインに、対戦用お試してスワードも掲載。

発売中
価格5,000円
※MCI(M27000)



ダイナシールドとシーキングヴァーナルの、14.0を勝ったけど、個人的にはイマイチ盛り上がりなかった。それから、そんなときに、コウエイロマンの乗客3歳の勝利、九州競馬としてスウの賞金制覇ということで、こちらのほうが「やったね」を感じた。マックオブアシタシグンションでの記念すべき日ではないか。そんなわけで「W P 3」でもやらせたらマイナー種馬を使っています。勝てたんだかしてないんだかよくわからないところがカワイイ。(9%)

『プログラム'98』で最強馬を育成するコツを伝授

ひたすら最速馬を目指す。そして血統構築を目指す。プレイスタイルはいろいろあるけど、すべてのプレイヤーに有効な育成テクニックを紹介するぞ。とくに調教は、調教経験がらしい目に見えてわかる効果がないので、内部的にどんな調教がおこなわれているか理解しておくことが重要だ。ちなみに、ゲーム開始時に設定した短期目標を達成すると、全牧場と全馬主との友好度がアップし、繁殖地馬の売買が有利に、そして牧場・馬主とのイベントが発生しやすくなるというメリットがある。今回の攻略を参考に効率的な育成を行っている。



調教をまんまとしるしをのぞいてみる。このころの調教と育成の状況は、かなり調教したようである。



自乗の調教と全馬主との友好度が、自乗の調教と全馬主との友好度が、かなり調教したようである。

4. トレセンの設置条件は?

4. トレセンの設置条件は?

自乗のコツ トレセンの設置条件は?

自牧場にトレセンを設置できる条件は以下の6つ。「資金1000万円以上」「牧場の規模が最大」「繁殖地馬5頭以上」「自牧場生産の競走馬が1頭以上」「自牧場生産の幼駒が5頭以上」「9月1週である」この条件をすべて満たせば、費用3000円で1年後にトレセンが完成する。その効果は、①3歳馬の成長度が満ちに設定されデビュー時期が早くなる。②故障休養でない放牧明けの馬の体重の太めが若干解消され、放牧明けの馬の調子が良くなるという2点。出走が早くできるのと競走馬の活躍期間を長くすることができるのだ。

育成のコツ 調教による効果について

調教方針は、「決手強化」、「粘り強化」、そして指示しない場合の3種類があり、調教した回数(毎週)増加が5・10・15に達すると以下の処理が行われる。「決手強化」は50%の確率でスピードアップを「粘り強化」は50%の確率でスタミナアップ。「粘り強化」は50%の確率でスタミナがアップし、50%の確率でスピードダウンとなる。また調教回数が15になると、50%の確率で、「決手強化」は逃げから徐々に追い込み、「粘り強化」は追い込みから徐々に逃げに調教が変更される。

自乗のコツ レース後の成長度が変わる

同じ成長タイプでも、出走距離の違いにより成長度が変わってくる。これは内部で処理されるため目に見えないものではないが、心にとめておきたい。まず、機軸のある馬は「レースを思い込んで速くなるタイプ」となり、気性の良い馬は「勝ち味を覚えて速くなるタイプ」となる。また、年々の引退馬の決定では、成長度が高い馬ほど現役続行とコメントされる。3歳の7〜8月デビューでも、5歳まで走れる馬は成長度が高いと思ったほうがいい。



ウイニングカップ Autumn しめ切り迫る

「プログラム'98」の発売を記念して、またまた開催しているコーエー会員の最速馬決定戦「ウイニングカップ」ソフトに同梱されているハガキに自乗の愛馬の「スワード」を書いて送ってね。

応募要項
応募締め切り：1998年10月30日(金曜)。
募集対象：P5版「ウイニングポスト3」プログラム'98、購入者。
対象レース：最速1600m(マイルC5)、最速2000m(伏見賞)、中山定2500m(有馬記念)。
結果は、12月発売の電撃3、電撃P5誌上にて発表するぞ。

賞金
優勝……10万円×3人
準優勝……5万円×3人
3位……1万円×3人
電撃賞……5千円×6人
※電撃賞は1位の4位と5位の人、合計5人が対象

最新版 ◆名馬パスワード一挙掲載◆

自分が育成した馬がどれくらい強いのか知りたい、なんてときは、ここで紹介する名馬のパスワードを入力して対戦させてみよう。いずれも昨今の競馬界をわかせた実力馬ばかり。その馬の特徴をとらえた能力設定がなされているので、育成した愛馬の距離適性に合わせて対戦させてみるというだろう。この名馬データは前作で採用した馬も含まれているが、能力は再検討されているので、前回とはまったく違うデータとなっている。前回のデータを持っている人は、この「8歳」でも使用可能なので、そのデータの馬と走らせて違いを見てみるのもおもしろい。もちろん、この名馬たちに勝てないようでは、ウィニングカップでも勝ち取れない（はず）ので、最速をめざすならぶつぎりて勝つ馬を育成しよう。

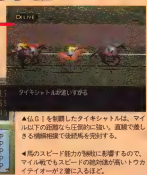
名前	性別・年齢	能力
タヒヌズサ	牡・8歳	1000m
ヤチサゴゴ	牡・8歳	1000m
ヤソメミサ	牡・8歳	1000m
タヒヌズサ	牡・8歳	1000m
ヤチサゴゴ	牡・8歳	1000m
ヤソメミサ	牡・8歳	1000m

▲このパスワードは、育成した馬の能力設定がなされているので、自分が育成した馬がどれくらい強いのか知りたい、なんてときは、ここで紹介する名馬のパスワードを入力して対戦させてみよう。いずれも昨今の競馬界をわかせた実力馬ばかり。その馬の特徴をとらえた能力設定がなされているので、育成した愛馬の距離適性に合わせて対戦させてみるというだろう。この名馬データは前作で採用した馬も含まれているが、能力は再検討されているので、前回とはまったく違うデータとなっている。前回のデータを持っている人は、この「8歳」でも使用可能なので、そのデータの馬と走らせて違いを見てみるのもおもしろい。もちろん、この名馬たちに勝てないようでは、ウィニングカップでも勝ち取れない（はず）ので、最速をめざすならぶつぎりて勝つ馬を育成しよう。

実際に対戦してみよう

自分の馬と対戦させるときは、1600mならタイキシャトルやトロットサンダーなど、距離適性を考えてレースを組もう。

順位	馬名	能力
1	タイキシャトル	5歳 7歳 8歳 SP
2	トロットサンダー	5歳 7歳 8歳 SP
3	タイキシャトル	5歳 7歳 8歳 SP
4	トロットサンダー	5歳 7歳 8歳 SP
5	タイキシャトル	5歳 7歳 8歳 SP



▲このパスワードは、育成した馬の能力設定がなされているので、自分が育成した馬がどれくらい強いのか知りたい、なんてときは、ここで紹介する名馬のパスワードを入力して対戦させてみよう。いずれも昨今の競馬界をわかせた実力馬ばかり。その馬の特徴をとらえた能力設定がなされているので、育成した愛馬の距離適性に合わせて対戦させてみるというだろう。この名馬データは前作で採用した馬も含まれているが、能力は再検討されているので、前回とはまったく違うデータとなっている。前回のデータを持っている人は、この「8歳」でも使用可能なので、そのデータの馬と走らせて違いを見てみるのもおもしろい。もちろん、この名馬たちに勝てないようでは、ウィニングカップでも勝ち取れない（はず）ので、最速をめざすならぶつぎりて勝つ馬を育成しよう。

ビフハヤビデ

5歳・牡

テゲバヨ	タヒヌズサ
ユホダキニ	ヤチサゴゴ
ヘヨビデナ	ヤソメミサ

顔のデカさがチャームポイント。菊花賞、天皇賞（秋）、宝塚記念を制覇。有馬記念でオーストラリアンとの対決が期待されたが天皇賞（秋）のレース中、故障により引退。

ムーバラスサンダー

6歳・牡

ヨコケソテ	クタボグガ
デユチダキ	ウオラコガ
ワトエナチ	ゼトソダル

将来を期待されたが故障により、クラシック競走を奪い取ることが、馬場になり難き開拓。サクランボ、マヤノトップガンと3歳を形成し、宝塚記念で念願のG1初優勝。

トロットサンダー

7歳・牡

タソマナス	リコモイノ
チエキサト	ユメユラネ
メズサチボ	リセテサメ

中央入り後は、マイル戦で無敵を持った天才のミラー。奥山南騎手を育に、年齢を感じさせない凄腕な追い込みが持ち、オーサー問題で引退を余儀なくされたのは不幸だった。

タイキブリガード

7歳・牡

フソリバチ	ケテズムバ
ユゼダソサ	ヌモナイワ
ミヒマトア	ルレタシ

詰め込みがたつたが、G1で勝ちきれない時期が長く、安田記念に3度目の挑戦で勝利。2年連続でG1クラシックに3回連続したが、海外の壁は破れなかった。

トウカイテイオー

6歳・牡

キトユデソ	ナヒヨレウ
ノネテメソ	タナナズダ
ベツゴニス	ヤサヌマス

現行2代目のダービー前哨。そして1年ぶりの出走となる有馬記念での奇跡の復活劇。脚部不安に悩まされたが、闘争心の努力と多くのファンに支えられた日本を代表する名馬。

ダンスインザダーク

4歳・牡

ドンテゼス	タソエボヨ
メバキスケ	ゴチルクタ
フイズエウ	アキトボノ

ダンスパートナーの弟としてクラシックを期待されたが、皇馬賞は競走で敗退。ダービーはサウチンコンコルドに破れる。しかし、菊花賞では驚異的な速さで脚を伸ばした。

サクランボシノボー

6歳・牡

トソモナエ	ベサドニソ
ゼゴガラチ	ユアユドヨ
ダボザノガ	ネテケツマ

プリンスリギフト系のスピードを受け継いだ超絶速馬ミラー。マイル戦では、ノースライトに及ばなかったが、その距離2年連続での優勝的なスピード能力は負傷。

フジキセキ

4歳・牡

ソサゼモエ	ボクミケモ
タサオモソ	ヌユネアゴ
フネオミヒ	レコボセイ

鳴り物入りで輸入されたサンデーサイレンスの3年産年度。競走で朝日杯3歳Sを制し、クラシックはこの馬で決まりとされていたが、弥生賞勝利後、故障により引退。

タイキシャトル

5歳・牡

ソダナユク	ゴズボヤモ
サベソケテ	タアニネゼ
ワザヤテ	モヌサヒノ

先ほど、仏G1ジャック・ル・マロワ賞を制した現役最強ミラー。連対率100%の成績がその設定能力を物語る。不良馬場をものともしない強さとスピードは圧巻。

サニーブライアン

4歳・牡

ルガトビバ	ハイシガフ
ミゴエタソ	ヌゼユビテ
ヨフゴウス	ベラムムボ

吾劣人・大西騎手を男にしたクラシック2冠馬。皇馬賞の逃げきり勝ちがフロック獲ちとなり、その後のダービー制覇により、能力の高さを証明。故障により引退。

タイキシャトル フロート

仮面ライダー

ライダーたちの効果的な使い方から、ストーリーモード攻略までをバッチリフォロー!

発売中
#WACT

¥5,900 ▶ バンダイ
MC172751/DS/ACC802



仮面ライダーファンだけでなく、格闘ACTファンも十分に楽しめるこのゲーム。熱った演出が盛りだくさんの「ストーリーモード」はもちろん、「特訓モード」の内容にも大満足! さらに決められたメダルだけ達成を決めてくれない「特訓」は、連続技を追求する格闘ACTファンの特典を喚起させてくれること間違いなし。最初は思ったように連続技をキメるのが難しいが、慣れるとハマること間違いなし。
(仮面ライダー、はい、はい、はい)

ストーリーモード ワンポイント攻略

「ストーリーモード」中の「ライダーストーリー」は、背景が次回予告など、あらゆる部分でブレイク感満載の演出がたっぷり盛り込まれている。しかし、思わぬ前フリが、これらの演出は、大逆無道でやるショッカー敵討伐や、強力な必殺技を繰り出して、怪人たちが倒す

た。そこで今回は、これらの演出の数々が現れるように、使用キャラとなる2人のライダー別に、使えるコマンドや連続技を把握していく。また、もう1つのストーリーモード「ショッカーストーリー」についてもタイプ別に攻略していく。これで「仮面ライダー」は極めたも同然だ!

TGS速報& ビッグポスタープレゼント

「仮面ライダー」の発売を記念して、ライダーの巨大サイズのポスターが製作された。この特大ポスターを20名の読者にプレゼント! 欲しい人はハガキに郵便番号、住所、氏名を記入し、下のあて先まで送ってほしい。

また、「ライダー」ファンにもう1つ朗報。「仮面ライダー」の購入者の中から抽選で1名の方に、1/1サイクロンがプレゼントされること。ちなみに、サイクロンは東京ゲームショウ2008に出現するらしい。会場に行ったらチェックだ!



あて先

〒101-8305 株式会社メディアワークス
OPB編集部
「ばったちゃんポスター」係

華麗な連続技で 敵を葬ろう! 仮面ライダー1号

相手を浮かしてからの連続技が豊富にある1号。基本となるのは、 $\Delta \rightarrow K$ や $K+G$ の2つの技。

入力が簡単ならえ、大ダメージを与えれば、この2つの技のあとに K を入力するのがいいだろう。

また、一気に大ダメージを与えられるのが「ライダーせりもみシュート」と「ライダーがえし」。この技をキメるタイミングは、 $\Delta \rightarrow K \rightarrow P+G$ を入れたあと、ジャンプするまでに次のコマンドを入力するといえ。

▲連続技は、まず敵を浮かす技をヒットさせることから始まる。

3HITコンボへの導引

PPPKのあとで相手を浮かしてからPPPKを入力。そのあとで $\Delta \rightarrow P$ を入れて3HIT。

●使えるコマンド一覧表

技名	コマンド
ダブルホッパー	$\Delta \rightarrow KK$
ライジングウインド	PPK+G
マキシムタイフーン	PPPK
ライダーせりもみシュート	$\Delta \rightarrow P+G \rightarrow \Delta \rightarrow K \rightarrow P+G$
ライダーがえし	$\Delta \rightarrow P+G \rightarrow \Delta \rightarrow K \rightarrow P+G$

ガードの使い方が 必勝のポイント! 仮面ライダー2号

1つ1つの技が強力な2号。「ライダーフライングチョップ」と「ライダーニードロップ」のコマンド入力は、相手を空に投げた直後に入れること。タイミングがシビアなので「特訓モード」で練習しておくといえ。そして2号ライダー最強の技、「ライダーハンマー」は、パンチ攻撃などで相手を硬直させてから使うのがベスト。これら3種類の投げ技の間合いは、ライダーの爪先が相手の爪先に触れるあたり。この間合いを把握することが必勝ポイントだ。

多彩な投げ技を担う



▲敵のスキを突いて、相手を空中に投げ飛ばす技。

3HITコンボへの導引

$\Delta \rightarrow K$ で相手を浮かしたあと、地上すれすれでPPPKを出し、そのあとで $\Delta \rightarrow P$ で3HIT。

●使えるコマンド一覧表

技名	コマンド
ライダーパンチ	$\Delta \rightarrow P$
ライダーズピンキック	$\Delta \rightarrow K+G$
ライダーフライングチョップ	$\Delta \rightarrow P+G \rightarrow P+K$
ライダーニードロップ	$\Delta \rightarrow P+G \rightarrow P+K$
ライダーハンマー	$\Delta \rightarrow \Delta \rightarrow \Delta \rightarrow P+G$

11月7日(土)12時正から12時30分まで、本誌に「仮面ライダー」のイラストが掲載されている。

悪の秘密結社の
野望を打ち砕け!

ライダーストーリー編

ここでは各怪人ごとにベストな戦法を伝授していく。なお、ショッカー戦闘員との戦いは、KKやP+Gで対処するのが得策だ。

第1話 ライダー1号 VS 蜘蛛男

ガード不能技はジャンプで回避

敵が光ってジャンプをしたら、攻撃力の高いガード不能技を出すので要注意。ジャンプで攻撃をかわして反撃だ!



4 蜘蛛男のジャンプは、敵の正面から避けて、ガード不能技を出さないように注意。

第2話 ライダー1号 VS カメレオン

敵が消えてもあせりは禁物

敵が消えたあと、ライダーの背後に再び現れるときに一瞬のスキがある。技の早いIPで対処していこう。



4 隠れかたはスキがある。このときがチャンス。

第3話 ライダー1号 VS 蜂女

素早い動きに惑わされるな

敵の振り出す、上、下段蹴りまげた連続技の最後の攻撃をガードしたら、攻撃力の高い投げや連続技で反撃だ!

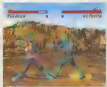


4 素早い動きに惑わされず、ガード不能技を出さないように注意。

第4話 ライダー2号 VS サボテロン

敵の武器を奪うのも1つの手

敵にP+KでPをヒットさせれば、吹っ飛ばすと同時に武器を落とす。この武器を奪えば、戦いが有利になるぞ。



4 敵の武器を奪えば、P+KでPをヒットさせれば、吹っ飛ばすと同時に武器を落とす。

第5話 ライダー2号 VS ビラザウルス

破壊力バツグンの投げ技に注意

モーションの大きい技は厳禁。ヘタに出すと敵の大技を喰らうぞ。P+KやPPなどのスキの少ない攻撃で戦おう。



4 破壊力バツグンの投げ技に注意。モーションの大きい技は厳禁。

第6話 ライダー2号 VS ガラガンダ

射程の長いムチ攻撃にご用心

P+KやP+KやPPなど、下段攻撃をまねた連続技が効果的。ヘタに距離をとるとタックルやムチ攻撃を喰らうぞ。



4 射程の長いムチ攻撃にご用心。P+KやP+KやPPなど、下段攻撃をまねた連続技が効果的。

第7話 ライダー1号 VS ガニコウモル

投げ技で攻めるのも得策だ

防衛のカイこの敵には投げ技が入りやすい。P攻撃を防御させ、大ダメージを与えるコマンド投げをキメよう。



4 防衛のカイこの敵には投げ技が入りやすい。P攻撃を防御させ、大ダメージを与えるコマンド投げをキメよう。

第8話 ライダー1号 VS ヒルカメレオン

連続技の多用はさげよう

攻撃している中でも反撃をしてくる技をもつこの敵には、連続技はX。遠方からのライダーキックが得策だ。



4 モーションが大きい技は厳禁。P+KやP+KやPPなど、下段攻撃をまねた連続技が効果的。

打倒、仮面ライダー!
最強の怪人は誰だ!

ショッカーストーリー編

1回の敗北も許されない(ノーコンティニューシステム)このモードでは、怪人のタイプ別に勝利の方程式を指南していく。

連続技重視の スピードタイプ

- 蜘蛛男
- カメレオン
- 蜂女

スピードな動きに多彩な連続技をもつ怪人。上で説明したこれらのキャラを使う場合は、敵を浮かしてから連続技をキメられるようにしておきたい。また、時には攻撃力の高いガード不能技を出すのも1つの手。この技は、敵の動き上がりや重なるように出していこう。

▶ ヒットが早い入れられるように。



猪突猛進の 近距離戦タイプ

- ビラザウルス
- ヒルカメレオン

高い攻撃力をもつ投げ技や、敵の攻撃中に反撃技をもつこれらの怪人は、近距離戦タイプ。同キャラと戦う以外は、少し待ちどまりに戦うといいだろう。そして、モーションの大きい技をガードしたら、投げ技のコマンドを入力して反撃! 投げ技の機会を減らしておこう。

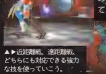


◀ 投げ技をキメたら、逃げ遅れず!

多彩な技をもつ 万能タイプ

- サボテロン
- ガラガンダ
- ガニコウモル

射程の長い技をもち、強力な必殺技をもつ合戦の万能タイプの怪人たち。使い勝手がい分、どんな戦い方をしてもほかのキャラ以上に戦える高い能力をもっている。スキがあれば連続技も狙っていくようにしよう。



▶ 近距離戦、遠距離戦、どちらも対応できる様々な技を使っていこう。

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!

11に収録される、第1回グランプリのエントリー作品を全タイトル紹介!!

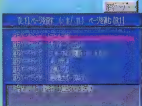
発売中
ETC ▶ ¥5,800 ▶ メディアワークス
▶ MC92-157コンコ、マウス、MT、2P対応可能

PS.I LOVE YOU!
WRITER'S
COLUMN

そんなわけで、オレもあらためてグランプリ作品すべてをプレイさせてもらいました。全部で2日ぐらいの期間です。いやホントに。今号の記事でもリストを紹介している金太郎、プレイしていてもまったく飽きずに楽しめ、一つずつ、ちょっと驚きました。さすがに(30)、3年分ぐらいの落ちゲーを選び溜めたような気が。でも、これも作者の努力の結晶だから、けっしておそろしきにはできないってのもホント。この機会に次もロシナ! (TACの)

コンテスト入賞をめざすキミに贈る集中講座!

いよいよ、電撃PS-D11で、第1回グランプリの審査結果が発表になるぞ! 栄冠に輝いたのはどんな作品か、ぜひ、その目で確認しよう。また、最終的なグランプリの決定では、読者のみんなからの投票も審査のポイントとなるので、興味のある人は、ぜひD11に収録されているセーブデータで、作品を片っ端からプレイしておいてほしいのだ! 編集部審査基準は、今回紹介しているけど、読者のみんなはどのように見るかな?



▲第1回エントリー作品は、6本! はっきりいって、プレイするの一手間だ。



落ちゲーやろうぜ! スペシャル講座

3 審査のポイントを大公開!

作品の運命を決める、審査のポイントをごっそり大紹介。これでグランプリを攻略だ!

これから応募する人の参考のために、どんな部分をチェックされているのかを、お教えしよう。ある意味「ウケれば勝ち」っていうのもあるけれど、がんばって作ってくれた作品だけに、審査も手を抜いてはいないぞ。ここで紹介している5つのポイントを参考に、キミの作品の内容もしっかり見直してほしい。

1 オリジナリティ

なんといっても、一番重要なポイント。まあ、ひとくちにオリジナリティといっても、グラフィックやルールなどいろんな要素があって難しい。大切なのは「キミが何を見たいのか?」ということじゃないかな。ただ漠然と「○○○○」みたいな落ちゲー」を作るんじゃなくて、「ここを見てほしい!」といえるポイントを中心に、アイデアを盛り込もう。アイデアを盛り込もう。アイデアを盛り込もう。

▲企画書の準備、セーブのフォーマットにアピールしたいポイントを書いておくといひ感じ。

2 芸術性

プレイする前にわかってほしい。いわゆる「見た目」。美しかったり、カッコよかったり、かわいかったり、方向性はいろいろ。もちろん、ブロックのアニメーションや、音などにも気を配ろう。



▲「たまごごし」大賞 落し物 芸術性 高く評価。ゲーム性は、グラフィックの作り込み作品は多少少なかった。

3 ゲームグラフィック

ゲームとしてのグラフィックのデキ。おもに、ブロックや背景のデザインがプレイして見て見やすいかどうかといったこと。ゲーム性を優先するために、あえて芸術性を捨てるのもひとつの道だ。



▲「FOLLOW THE WIND」F. 大賞。ブロックをただでいいでいいの、ゲームがわかっていい感じ。

4 ゲームバランス

勝負があつという間に終わってしまった、逆にいつまでもやってても決着がつかないなんてことはないかな? また、COMはキャラごとに強さや戦法を変え、個性を持たせるのも大事なポイント。



▲テストプレイをして攻撃のシステムを見直したり、難易度設定で攻撃の量を調整してみよう。

5 ウケ

一番難しいポイントともいえる。理由を超えた来し。インパクトが強ければ、ちょっとした欠点も許されてしまう……。ここは一発自分のセンスだけを信じて、勢いで作ってみるのも手か?



▲「指定騎士ザザガール」数回再小川。ゲームの面白さだけでなく、笑えない、なくて手強いもの。

受賞作はこうして決まる! グランプリ審査方法

第1回から第3回のコンテストは、編集部が優秀(7)なスタッフによる、当選と落選で決定。第4回グランプリは、編集部と読者の両方によって決定されるのだ。つまり、第3回コンテスト終了後に発表するのでお楽しみに。



FROM SOFTWARE Presents.

オルフェウス号に乗る
すべての乗客に贈る...

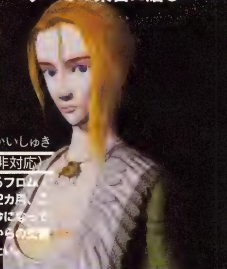
Echo Night

航海手記

『エコーナイト』こうかいしゅき

●発売中 ●¥5,800 ●MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

豪華客船オルフェウス号を舞台に、美しくも悲しい物語が展開するフロムソフトウェア初の本格3D・AVG『エコーナイト』。発売から約2カ月、この作品は徐々にユーザーの心を引き付け、人気を伸ばしている。今になって本作が着実に支持を得ている秘密はどこにあるのか? ユーザーからの感想やゲームのポイントなど、さまざまな見地からその魅力に近づきたい。



「エコーナイト」をプレイしてから電気のスイッチをつけるときにミョーに緊張します。(40歳・主婦)

こういうタイプのゲームをもっと出してください。(66歳・無職)

恐いスリルあるうー(22歳・大学生)

他社のホラーアドベンチャーと違って、精神的な怖さがあり、良い。(29歳・会社員)

王様の幽霊がもっとも恐かった。4歳の娘が夢を見て夜泣きました。(35歳・主婦)

ストーリーがとても良かったです。ドアを開けるたびにビクビクしていました。(16歳・学生)

『エコーナイト』ユーザーチェック

ここではアンケートはがきで寄せられたユーザーの生の声と、そのアンケートを基にリサーチしたデータを紹介。なお、投票による男女比はほぼ均等。ほかのフロムのソフトに比べ、女性からの反響が高いようだ。

レポート①プレイヤーの年齢層は?

「エコーナイト2」を早く作ってください。職業柄、霊の苗さまでたくさん成仏させたいです。(31歳・タロット占い師)

男性ユーザーの年齢層は、やはり学生が大部分を占める10代後半に集中。一方の女性ユーザーはというと、20代前半の主婦層に人気という意外な結果が!

年齢層	男性	女性	年齢層	男性	女性
10代未満	0%	1%	30代前半	10%	15%
10代前半	8%	9%	30代後半	6%	6%
10代後半	35%	16%	40代前半	3%	3%
20代前半	16%	30%	40代後半	2%	1%
20代後半	19%	16%	50代以上	1%	0%

フロム・ソフトウェアの作品は難しいと聞いていたが、初めてプレイした『エコーナイト』はゲームが得意じゃない私でも楽しく遊べました。(22歳・OL)

レポート②平均プレイ時間は?

初夜のプレイでエンディングまで約1時間。中には3時間前後まで遊んだという筆者もいた。

(→次の頁に続く)

シナリオ攻略第2弾!! 「太白星」&「夢男」を完全攻略!!!



▲重要なメッセージは黄い色で表示される。ただし、トリガーには目録がないので、中には「引っかけ」もある。十分考えて使う。

このゲームでは、推理ポイントが重要になってくる。この推理ポイントは、重要なメッセージで推理トリガー(R1ボタン)を押すことで、



そのメッセージの重要度に応じたポイントが溜まっていくのだ。これが20溜まると、次のパートへ進んでいける。

◆推理トリガーシステム を詳しくみよう

事件の前に……

これまでのAVGとはひと味違う、本格推理AVG「御神楽少女探偵団」高度な分析力を要求されるこのゲームの本編シナリオを、徹底攻略していこう。「太白星」、「夢男」という尋常ならざる2つの事件を完全解明に導くぞ!!



新機能「推理トリガーシステム」により、知的な証解が楽しめる本格推理AVG「御神楽少女探偵団」あてやかな見た目とは裏腹に、収録された5本の長編シナリオはいずれも手こわい難事件ばかり。しっかり頭を使って推理していかなくては、事件解決はままならないのだ。そこで今回は、前号に引き続き、その本編シナリオを徹底攻略。「太白星」と「夢男」の2つの事件を完全解決してしまうのだ。クリアのあとは、ミニゲームやおまけシナリオなど、数々のおまけも用意されているので、そちらも楽しもう!!

◆インターミッションへ 楽しもう



今度は夢男を倒したんですけど、赤井先生はさうせんか……

御神楽少女探偵団

- ユーザーマン
- AVG
- 発売中
- ¥6,800(DD4税別)
- メモリーカード・1ブロック使用

聞こ潜ム悪ヲ裁ク為
可憐ナ乙女タチガ帝都ニ舞ウ!



御神楽探偵事務所事件FILE・No.2

太白星

日本館で起こったオペラ歌手殺人事件。犯人の松崎金太郎はそこで逮捕。すでに解決したかに見えた事件だったが……。

沢アヤコ殺害事件関係者覚書

事件の主な関係者は右の4人。犯人とされる松崎は拘束されており、会うことはできない。また、事件には多くのベラゴロ（オペラ歌手のおっかけ連中）も登場し、重要な証言を聞くことができる。



▲被害者アヤコの付添い人、歌手を目指している。



▲被害者アヤコの付添い人、歌手を目指している。



▲人気オペラ歌手、アヤコとはライバル関係。



▲オペラ鑑賞家、館にいらした歌手をひきよめる。



▲日本館の支配人、捜査に協力してくれる。

伊庭浩三

事件解決の手引き

前編

●太白星のメッセージ

まずは浅草署を訪ね、事件のあらましを聞いた。また一度守山ビルに戻って美和と会話。これでベラゴロの集まる場所を聞き出せる。その後、団一郎銅像前（加賀倉）、見世物小屋（権六）、風間池（津井）で重要な証言を得られる。トリガースカポイントが多いので、使用には細心の注意を払おう。



▲権六からはメフィストの噂が聞ける。
▲アヤコが預けたメッセージ。何の意味か……？

●おじめられたハンカチ

いよいよ日本館での捜査開始だ。ホールで団員の女性からメフィストに関する話を聞いたら、事務室で伊庭と会話。これで日本館内部を自由に移動できるようになる。河村須美子の車庫で聞ける風間蘭彦に関する話は要チェックだ。また、殺害現場にも多くの推理ポイントが隠されている。とくに、沢アヤコの衣装からKKのイニシャルが書かれたハンカチを発見できれば、事件はさらなる展開へと進んでいくだろう。

▲不要な点をよく見ていくことで、さらなる殺害現場、現場へまでしっかりとチェックしよう。



●メフィスト現る!!

まず団一郎銅像前で加賀倉から風間の噂を聞き、その後日本館のホールで菊村と話したらロビーへ。すると風間の名刺を入手できる。この名刺を頼りに風間の勤める神奈川出版へ行くと、彼から重要な証言が得られる。推理ポイントが溜まるとムービーシーンへ。ついにメフィストが姿を現すぞ。



▲風間から聞ける証言はどれも非常に重要になってくるぞ。しっかりと聞いておこう。



後編

●事件はますます混沌とする

メフィストの登場でますます混沌していく事件。ここでのパートで重要になるのは、団一郎銅像前で加賀倉から告白されるメフィストの正体、風間池の岸井から聞ける菊村さくやに関する話、神奈川出版の編集者から聞ける風間に関する話。そして沢アヤコ車庫で伊庭から聞ける証言だ。この4カ所（4人）から重点的に話を聞いていけばおのずと推理ポイントは溜まる。



▲加賀倉からメフィストに関する意外な告白。これだけでさくやは首を打つことになる。本名は違うことがわかる。



▲岸井から聞ける証言は、菊村さくやに関すること。さくやは芸名であり、本名は違うことがわかる。

●イニシャルKKの正体は？

ここでのパートは、事務室、風間池、神奈川出版を回って、前回のパートと同じ人から証言を集めていけばOKだ。一度に大量の推理ポイントが得られる場合が多いのでそう難しくはない。どの順番で回ってもOKだ。最終的に日本館ホールへ向かうとムービーシーンが始まる。その後河村須美子の車庫へ向かう。



▼さくやの正体は？
▼さくやの正体は？

●時人はアヤコの実家へと飛ぶ

ここですぐに時人の登場。舞台は沢アヤコの実家へと移り、時人と陸屋警部の2人で捜査を進める。トリガースカポイントはたったの2カ所。役場と神社での何気ないメッセージに隠されている。実家で時人の捜査が終わったあと、舞台は日本館へ戻り、アクションムービーへと突入するぞ。



▶陸屋警部とともに沢アヤコの実家へ。ここでおぼろげな真実とは？



さくやの正体は？

そして解決編へ

夢男

新酒のとある男爵家からの依頼で、不審人物の調査を行うことになった。先に蘭丸が女中に変装し、潜り込むことになるのだが……。

夢男事件関係者覚書



蘭子

2つの本宅のほか、複数の別荘を持つ比翼荘で起こったこの事件は、とにかくマップが広く、やら関係者が多い。そこで、各邸ごとに関係者を整理してみたので、

※本宅と別荘に潜り込んだ蘭丸は女中が変装にあたる。



▲とにかく広い比翼荘。歩き回ると結構大変なのだ。

特定の人物に会いたいときの参考にしよう。ただし、必ずしもその場所にいるとは限らないので注意。なお、ここで紹介した以外にも、何人かのサブキャラが登場するぞ。



A 隠居所

大旦那の政之と妻千代、そして看護婦の弥生が住んでいる。弥生は協力的で、看護婦詰め所には何度も足を運ぶことに。



▲定吉の姉。住み込みで看護婦をしている。



▲政之の父。政之の死後、不可解な死を遂げる。



▲財部家の大旦那。夢男の最初の犠牲者となる。

長田弥生子

財部政之輔

B 本宅・和館

現在の当主、財部権兵衛とその妻、笑美子が住んでいる。権兵衛は東京出張中、奥庭は中庭から、また、奥庭が道むところから物置小屋へ行けるようになる。



※この奥庭はかなり色っぽい。



財部笑美子



財部権兵衛



長田定吉

▲財部家の執事。余命の危機へも入り、捜査に協力する。



財部重光

▲権兵衛の息子。重光が奥庭に侵入するのを防ぐ。権兵衛に殺される。



C 本宅・洋館

洋館の本宅。権兵衛の息子、重光や使用人などが住んでいる。蘭子が住み込んでいるのもここで、捜査の拠点となる。執事長の定吉は蘭子の正体を知る協力者。

※この洋館は、重光の住むところ。蘭子が住み込んでいる。



原田行夫



原田安子

D 管理人宅

管理人の阿部が住み込んでいる場所。阿部は冬の間にしか使われない比翼荘の管理を行っている。ほかにも阿部の息子が2人住んでおり、蘭子のいい遊び仲間となっている。



阿部喜明

▲さっぱりとした男性の管理。阿部宅で冬よりも人に見えが……。



E 別宅

倉賀が率いる基人一座が泊まり込んでいる場所。毎年ここで奉納芝居を行っている。別宅の中には広く、大勢の座員がいるが、事件に関係してくるは座長の倉賀を始めとする下の3人だけ。



倉賀丁三



小弥太



花巻天子



F 浄光寺

比翼荘のもともにあるお寺。住僧が1人住んでいるだけだが、その住僧は財部家に關して詳しい。また、このお寺には倉賀たちが参入している場合もある。



無明住職

▲浄光寺住僧。古くから寺に住んでおり、財部家内訌の事柄にも詳しい。



事件解決の手引

前編

●夢男事件、静かな幕開け

黒子単独捜査の最初のパート。動き回れるようになったら、隠居所や政之輔の部屋へ。その後警備録録め所、本宅の夫人室、御仲間などを回っていく。とくに御仲間で盗み聞きする千代の部屋は要チェックだ。また、本宅・3階の内庭には、2人の少年と出会うことになる。



▶最終的には家令室で定吉と会話。内庭で盗み聞きした千代の話を聞く。

●ついに最初の犠牲者が!

サンルームで原田夫妻と出会うと、石政で定吉に会うと倉賀たちの話を聞くことができる。その後は、原田夫妻をようよう移動していく。行方は夫人室で美来子と会話しており、安子の方は政之輔の部屋で政之輔と会話している。どちらも盗み聞きだがメッセージは非常に重要。あとは牧生子、重光と会話していく。推理ポイントが最大になる、ムービーシーンとなり、最初の事件が発生する。



▲原田夫妻の行動はしっかりチェック。

▼最初の事件の犠牲者は、政之輔の輔だった……

●御神楽探偵事務所、本格始動!

関子への知らせを受けて、巴たち3人が比翼荘に到着。ここからいつもの3人がメインキャラとなる。このパートで重要な証言をするのは、サンルームの安子、石政の倉賀、主人室の権兵衛。家令室の定吉、しっかり聞いて回ろう。登場ポイントが12番あったところで関子が登場し、子どもたちと別宅へ。ここの倉賀の話は重要。また、関子からも重要なメッセージが聞ける。



登場ポイントが溜まると、次の事件が……。▼隠居所で佐死を遂げよう千代、彼が、事件の第2の犠牲者なのか?

●倉賀と美美子の意外な関係

千代までもが証の壳を遂げてしまい、ついに刑事も乗り出するの本格的な捜査が開始される。ここで初登場する多岐川刑事のほか、重要な証言をするのは安子、重光、定吉といったメンバー。とくに重光から聞ける、美美子に関する話は要チェックだ。また、管理人の喜明からも重要なメッセージを聞くことができる。最終的には、主人室で権兵衛から倉賀と美美子についての関係を聞き出すことができればOK。



▶倉賀と美美子はかつて決闘した。此、事件の重要な人物関係が浮かび上がる。

「たしかに美美子は決闘した。あの時、美美子と決闘した。それと決闘したのだから」

●複雑怪奇に絡まる人間模様

まずは権兵衛、美美子から話を聞いたあと、令息室へ。会話はできないが、ここで牧生子の姿を確認しておく。また、使用人室には関子に会える。その後は、行方、定吉、喜明といった面々から話を聞いていく。いずれも至る人間関係に関するイヤ〜な話ばかりだが、重要な話ばかりだ。さらに、別宅の客間2にて関子と不審な行動をする小牧水を確認できる。最後に別宅の広間にいる天子から浄光寺の場所を聞き、そこで佐蔵と会話しよう。推理ポイントが溜まると、またもや事件が発生する。



▲安子は牧生子を知っているが、行方の方は……

▲宗家の方も、重光を決めているらしい。

後編

●なおも終わらない比翼荘の悪夢

とうとう3人目の死者が出てしまう。しかも今度こそ完全な殺人事件。多岐川刑事から話を聞いたあと、洋館の客間で安子と会話しよう。その後は殺人現場の捜索だ。現場で重要なポイントが3カ所。部屋の様子におかしな点がある。そこを見逃さないようにしよう。最後に家令室で定吉と会話。このパートでの証言で、容疑は一気にある人物に向かってくるようになっていく……



▲殺人現場となった部屋の様子。見落とさないように、部屋の隅隅までしっかりとチェックしていく。

●それでも迷走は止まらない……

このパートでの重要な証言は、定吉、喜明、倉賀、佐蔵などから聞くことができる。中でも倉賀と喜明の証言は重要。しかし、事件を解決に導くどころか、追い討ちをかけるように新たな疑惑が持ち上がることになる。なお、倉賀は最初は浄光寺にいるが、その後別宅の広間に移動する。また、別宅・客間2で、天子から小牧水と美美子の関係を聞くことができる。より複雑になってきた人間関係にバニクに陥らないよう、このあたりで整理し直しておいたほうがいい。

●ついに犯人登場!! おお……

関係者全員に動機ありという異常な事態に進展していった比翼荘連続殺人事件。最初に時人からの助言があるのを、それを頭に入れておく。このパートで重要なのは政之輔の部屋での定吉との会話と、千代の部屋での牧生子との会話。そして別宅・客間2から見える「あるもの」。これら事件の一部分だけが解明される。



▲別宅・客間2から見える「あるもの」。



●だが、事件は終わらない

捜査編の最終パートでは、ほとんど頭を使う必要はない。多岐川刑事と会話をクリック画面になったら鍵をクリック。あとは定吉（石政）→千代の部屋、倉賀（浄光寺）と話を聞いてあげればOKだ。この後、事件は解決編へ入り、いつかある事柄を遂げることになる。しかし、そこですべての謎が解かれるわけではない。「夢男」の事件は、まだ終わっていない……



▼定吉は千代の部屋にいます。重要な話があるので……

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

この画面にだけ推理ポイントが10も溜まる。

そして、解決編へ



だんま 商店会

～伝説の剣はじめました～

きょうはお店番、
あしたは
大冒険！



10/29
OPEN



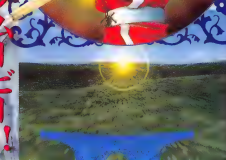
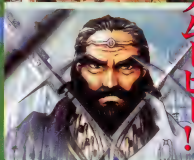
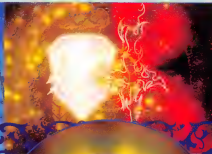
初回特典
オリジナル
タロットカード
14枚組

主人公は新米の魔女、パートナーである猫と共に、
見知らぬ街へやってきたばかりです。
持ってるものは、おばあさんからゆづられた古びたホウキと、
すりかえた占いカード、そして伝説の「魔女の大鍋」……。
あなたの物語が、いまはじまります。



■ロールプレイング ■予定5,800円(税別)

驚きの新システム導入でさらに面白く!!



幻想水滸伝Ⅱ

GENSOSUIKODEN II

続々と新情報が公開されてくる『幻想水滸伝Ⅱ』。発売予定の12月まであと2カ月というところまで迫ってきた。今回は11人のキャラクター紹介に加えて、まったく新しい2つのシステムと、生まれ変わった戦争システム、そして国々の歴史について紹介していこう。

©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



幻想水滸伝Ⅱ

12月(予定)
RPG

▶価格未定 ▶コア2
▶MC(プレイ数未定)

交易

アイテム売買でお金儲け

戦闘とミニゲーム以外のお金の入手方法として登場するのがこの「交易」。これは文字通り、いろいろな町や村でアイテムを売り買いすることによってお金を稼ぐのが目的だ。交易に使うアイテムは「交易品」と呼ばれ、交易所や戦闘で入手できる。新作の「ことう品」は交易品に含まれることになり、各地で売買されることになるぞ。お金儲けに伴って、より良い交易ルートを自分で見つけるといふ商人感覚の楽しみ方も生まれるだろう。



▲街に立ちまわると「しっばいっつぽ」も、交易品として扱われるようになるぞ。

交易所の活用法

1. 基本は安値で高値へ
取引イベントを利用して、暴落している品を買い、高値になっている品を売る。これが基本だ。
2. 指定した貴重品を高値へ
戦闘で入手した「宝交易品」を指定した交易所で売る。普通の店より高値で売れるぞ。
3. 噂話を利用して聞け
情報屋にお金を払って情報を聞き出し、交易品の価格変動を利用して売買する。



▲街や村によって、交易品の相場は違ってくる。安いところで買って、それを高いところで売ればお金が儲かるのだ。



新天地を求める交易商 ゴードン

新利きの交易商であり、自ら旅を始めるゴードン。大金を蓄えている。商売も軌道に乗って来たため、息子に跡を継がせて、自分はその新天地へ夢を馳せたいと考えている。

料理

アイテムを生み出すお楽しみ要素

「料理」は新たなアイテム製造が目的のシステム。入手した材料とレシピを料理人に渡し、料理を作ってもらえるのが基本だ。1度作った料理はレストランのメニューに並び、回復アイテムとして購入可能。いろいろな材料とレシピが各地にあり、集めるだけでも面白いぞ。

▲いろいろな場所で、食材となるものを手に入れることが料理の第1歩だ。



新しいレシピを賭けた「料理勝負」イベント

制限のイベントとして発生する「料理勝負」。これは、勝負を挑んでくるよその料理人と料理を競うものだ。勝負に勝つと新レシピを入手できるが、負けるとそのレシピを奪われてしまう。まさに、包丁に命をかけた真剣勝負なのだ！

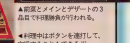
STEP 1 3品目のレシピと材料を選択



STEP 2 3品目のレシピと材料を選択



▲それぞれの料理を審査員の評価。点数は料理の完成度や審査員の好みなどにより左右される。



STEP 3 3品目のレシピと材料を選択



▲3品目の審査用点の合計によって順位が決まる。新レシピを入手するためにも頑張ろう！

物語のバックボーンと生まれ変わった

舞台となる世界設定がよくわかる 2つの国の歴史的背景

『幻想水滸伝』は、領土を巡る戦争が絶えないハイランド王国とジョウストン都市同盟が舞台になっている。主人公とその親友ジョウエイが属するハイランド王国軍とニコーン少年兵部隊は、都市同盟との国境を警備するために出兵していた。しかし、現ハイランド王国国王アガレス・ブライトがミューズ市長アナベルと休戦協定を結んだため、任を解かれてキャロの

街へと帰郷できるはずだったのだ。その休戦協定も謎の攻撃によって破られてしまったのだが……。

この国境紛争は200年ほど前から続いたものでもあり、人々のわだかまりも非常に深くなっている。そこで、紛争の発端や都市同盟発足の経緯を詳しく説明していくぞ。これを知られば、より物語の本質がつかめるだろう。

ジョウストン都市同盟 ………

ハイランド王国と都市国家との紛争の発端は、ちから200年ほど前にさかのぼる。デュナ西王國（現サウスウィンド市）で起こった内乱に乘じて、ハイランド王国が侵襲したのが始まりだ。これに対抗するため、当時のミューズ市長ジョウストンの呼びかけにより、都市国家で同盟の誓いが結ばれる。以後、長きにわたって、共通の敵の存在が同盟を維持してきたのだ。

行動的な指導者 アナベル

ミューズ市市長で、ジョウストン都市同盟を率いる意志の強い指導者。行動的で老成も兼ねるタイプ。ピクトールとは昔なじみで、その種で彼に傭兵隊を取り仕切る任を依頼する。



戦争

シナリオ上で発生する 特殊な団体バトル

戦争イベントとは、通常の戦闘とは違い、ストーリーの流れに合わせて発生する特殊な戦闘のことだ。前作では、ジャンケンのように3つすべての要素を持つシステムだったが、今作ではS・R・P・G風のものとガラッと様変わりしている。これによって、大勢のキャラクターが一堂に会する戦いが、より戦略的かつドラマチックに演出されることになるぞ。



▲ただ戦闘を繰り返すだけでなく、このような各キャラの会話シーンが挿入される。



▲前作と異なり、こういったシーンからの経過で戦争イベントに突入していくのだ。

▲傭兵隊の勝利！ 操作方法がわからなくても、アップルの数値が勝利へと導いてくれる。



……………ハイランド王国

建国後わずか15年で戦乱の引き金を引いたハイランド王国は、それ以後も都市同盟への攻撃を繰り返してきた。しかし、30年前のローベル国王が指揮した侵襲を最後に、紛争は小康状態にあった。現国王アガレスは都市同盟との共存の道を望み、休戦協定を結ぶが、それが新たな争いの火種を生む結果になるうとは誰も予想だにできなかった……。



和善な親王
アガレス・ブライト
ハイランド王国親王。都市同盟と休戦協定を結んだため、王座を継承する資格を失った。王座を継承する資格を失った。王座を継承する資格を失った。

気丈なる姫女
シル・ブライト
ハイランド王国姫女。アガレス・ブライトの親に似て力強い。気丈な性格で、兄の野望に反発した。二重の苦しみを受ける。



年若き軍団長
ゾン・ジー
ハイランド王国親衛隊軍団長。王国貴族の中でも有力な一族の次男。苦しくして軍団長になったため、経験不足で功を無き面がある。

ブライトの高い猛将
シード
ゾン・ジー配下の1人。自分の剣技にブライトを誇り、強引なタイプの武将。好戦的で無くなりやすい性格をしている。

冷静な知将
クールガン
ゾン・ジー配下の1人。シードとは対照的に冷静な知将タイプ。クールな気風で、戦術も一流の腕を持っている。

新たな冒険を
求めて旅立つ
チョコボと
モーグリ

旅立ちのワンシーンを
キヤッチしたぞー！

ダンジョンを発見！

昔も熱帯の森の洞窟でモーグリと
対戦した記憶があるがチョコボは、さ
んならとて、チョコボの口を
見つけてすぐに捕まえて、モーグリを
見つけてすぐに捕まえているチョコボ
ンジョン。こうやって発見する
見つけては、チョコボにたのしみ。

これはチョコボの
ダンジョンの
ダンジョンの
ダンジョンの
ダンジョンの

チョコボの
チョコボの
チョコボの
チョコボの
チョコボの

これは強力！こんなにバージョンアップ！
『2』ならではの楽しいニューフィーチャー！



チョコボの不思議なダンジョン2

12/23

★Wiiのトスウェア 本パッケージはデータディスクの同梱
★PS2のトスウェア 本パッケージはデータディスクの同梱
★MC12(プロセ)

新機軸の数々を大公開！

仲間と一緒に行動できるようになって勇

気100倍の今度の冒険！

でも、モンス

ーも新しい対抗

手段をいろいろ

と用意している

のだ。ますますエ

キサイティングにな

った『2』の新機軸

を徹底紹介しよう！！



TM



仲間

PARTNER

チョコボをサポートしてくれるぞ!

仲間たちとペアでダンジョン探索ができる「2」では、チームワークも攻略の鍵になりそう。ここではチョコボの冒険

をサポートしてくれる3人の仲間たちの活躍シーンをいち早く公開! 貴重なパートナーである彼らの能力に注目だ。



頼りになる兄貴分? モーグリ

おなじみの仲間モーグリは、ダンジョン探索の豊かな経験を生かして、チョコボにいろいろなアドバイスをしてくれるぞ。



▲「2」でも豊富な知識を披露するモーグリ。今回は戦闘にも参加する大活躍ぶりだ!



最強のメカニック シド

多彩な乗り物でチョコボを助けてくれる技師。画面写真から推測するに、彼とはどこかの建物の中で出会うようだぞ。



▲チョコボ勝負の力技まで、モンスターと戦うシド。ここはもしかしてシドタワー?



シドタンク登場!



デブチョコボとお友だち? 白魔道士

チョコボの冒険に同行する理由などは、まだ謎の白魔道士。両面写真に登場しているデブチョコボに関係が……?



▲スケルトンに襲われているデブチョコボを救出! とても勇敢な女の子のようだ。



得意の回復魔法!

チョコボを倒すためにレベルアップ!!

なんと「2」では、チョコボを倒すためにモンスターもさまざまな手段でレベルアップ! レ

ベルアップしたモンスターは強力になると同時に、新しい攻撃手段で襲ってくるのだ!!

モンスター



Go Go RPG
▼ チョコボの不思議な仲間たち

ゴブリンの場合

今回序盤の強敵として登場するゴブリンは、他のモンスターを倒すことでレベルアップするようになった。レベルアップをすると、強敵のダークゴブリンにグレードアップしてしまうのだ。こうなるともう、逃げるが勝ち!



▲ゴブリン出現。でも少しうすがおかし……



▲グズグズをいじめるゴブリン。これも弱肉強食か?



▲「グズグズを倒してレベルアップしたゴブリンが、ダークゴブリンにグレードアップしてしまう」

ナッツイーターの場合

他のモンスターを倒すことのないモンスターたちも、独自の方法でレベルアップする。このナッツイーターはその1種で、あるアイテムを「食べる」ことでレベルアップを果たすのだ。グレードアップするとドクローイーターになるぞ!



ナッツイーターの戦い

▲ナッツイーターと戦うチョコボ。モーグリは傍観中。



何か食べているぞ!

▲え??? ナッツイーターが何かを食べ始めたぞ。



ドクローイーターに成長!

▲最後を終ったナッツイーターのレベルアップに、ドクローイーターに昇格! サベニ

MONSTER



ツメクラ

CLAW&SADDLE

パラメータに隠された秘密とは?

ツメクラには新たに、「耐久度」や「頑丈さ」などの新しいパラメータが追加された。ツメクラは必ず

いつか壊れるので、これらのパラメータをチェックすることで、どれだけ壊れにくいかわかるのだ。

ツメ・クラの装備

「2」には、チョコボ用のツメクラだけでなく50種類以上のバリエーションが用意されている。それらの装備品は、一度装備してみないとどんな能力をもっているのかわからない。手に入れたらそのつと識別する必要があるのだ。



ツメ・クラの破壊

装備しているツメは敵を攻撃することで、逆にクラは攻撃を受けることで耐久度が減少し、最後には壊れてしまうぞ。



①攻撃力・防御力

攻撃力は敵に与えるダメージ、防御力は敵から受けるダメージに影響する。

②耐久度

この数値が高くなるほどツメやクラが壊れてしまう。数値が高いほど長く使えるのだ。

③元気度

使いつらい装備ほどこの数値が低く、チョコボの元気度(画面右上の%)を消費する。

④頑丈さ

装備同士の壊れにくさを示す。この数値が高いほど、耐久度が減りづらくなる。

⑤すばやさ

数値することどれだけ早くなるかを示す。数値が高いほどチョコボが速くなる。

⑥命中率・回避率

命中率は敵に攻撃がヒットする確率、回避率は敵からの攻撃を回避する確率に影響する。

⑦クリティカル・特殊防御

クリティカル発生の確率と、敵の特殊攻撃から受けるダメージに影響する。

⑧属性

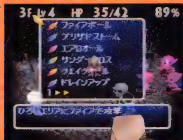
装備品の属性。8属性(火、水、風、土、雷、氷、毒、聖)のどれかが表示されることがある。

●パラメータ解説●



意外な秘密が少しずつ明らかに!

ツメやクラが壊れると出現する「不思議なハネ」の使い道が1つ判明した! 今回は、魔法の本がもつパワーを飛躍的にアップさせる「魔法系ハネ」の使用例を紹介。ちなみに、召喚魔法やステータスに影響するハネもあるようだ。

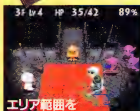


▲ハネは10種類以上もあり、魔法系のハネも豊富にあるようだ。



ファイアの本+不思議なハネ

ファイアボール



▲効果範囲は3×3の正方形。汎用性かなり高そうだ。



▲▲モンスターに炎の効果が簡単にほとぼるし! これぞハネの威力だ!

「2」では、ファイアなどの魔法の本はいずれも単体攻撃魔法。しかし「不思議なハネ」を持っていれば広範囲の敵を攻撃できる魔法に変化する。ハネを使って発動する魔法も、魔法の本と同じように、使えば使うほど強力な魔法になっていくぞ。



灼熱の炎を叩きつける!

FEATHER

TRAP トラップ



使い方しだいで強力な武器となる!

チョコボの行く手を阻む意地悪で引っかけるとトラップも登場するのだ。多彩なトラップは、もちろん健在。うまく利用すれば、冒険を有利に運ぶことができるぞ!

地雷

おなじみの地雷は、一番やっかいなトラップの1つ。モンスターをうまくおびき寄せ、地雷を踏ませれば大ダメージを与えることができるぞ。



▲地雷は引っかけで、うまく使えば大ダメージを与えることができるぞ!



▲地雷は引っかけで、うまく使えば大ダメージを与えることができるぞ!



▲床にもくぼみが! ここに敵を誘えば高ダメージで戦闘が有利になるぞ。

落とし穴

踏んだ瞬間に、1フロア下に転落してしまう落とし穴。ピンチの場面ではわざと落っこちて、下のフロアに逃げるのも1つの手段。



▲あやうく落とし穴に落ちてしまった。山しか見えないが、落ちてしまったら大変だ。



▲足元のおちくちく、よく見ておこう。落ちてしまったら大変だ。



▲取り残されたモーグリが可愛い。もちろんあとを追うでしょ?

ブリザドの本+不思議なハネ

ブリザドストーム

放射状に冷たい吹雪を放射する魔法。遠くに行くほど効果範囲が広がる形なので、複数のモンスターを巻き込むには、うまく誘導する必要があるぞ。

▶放射状に伸びる雪の範囲が効果範囲だ。



エアロの本+不思議なハネ

エアロオール

巨大な竜巻を発生させ、周囲にいるモンスターすべてを上空に巻き上げる魔法。画面全体が効果範囲なので、モンスターの嵐に飛び込んだ場合など、敵に囲まれたときには絶大な効果が得られるはずだ。でもこの魔法を使っていけば、いったいどんな強力な魔法になるのだろうか?



▲ピンチのときほど効果は大きい。最後の切り札か?



サンダーの本+不思議なハネ

サンダークロス

直線上の敵を貫通してダメージを与える雷の矢を、前後左右の4方向に放射する魔法。写真のような十字路では、その威力を最大限に発揮してくれるだろう。

▶モンスターを通路におびき寄せて使えば効果バツグン!



▲ピンチのときほど効果は大きい。最後の切り札か?



迫力満点!!
荒れ狂う
真空の渦!!

システム&モンスターの 新情報を大紹介!



コルネット
&
クルル

かっこいい王子さまに一目惚れしちゃった人形使いの女の子・コルネットと、その親友でトラブルメーカーの妖精型の人形・クルルが大活躍するファンタジックなRPG『マール王国の人形姫』。今回は、フィールド

間の移動方法や仲間の人形たちをラッパの演奏で応援すると発動する「ごほうび」のシステムを解説。さらにコルネットの邪魔をするかわいいうモンスターを仲間にしちゃう方法などなど、気になる新情報を一挙に大紹介するぞ!

イメージ イラスト完成

中央に座っているコルネットとクルルの人形がかわいい、ゲームの雰囲気ピッタリのイメージイラスト。実はこのイラストは、あることに使われる予定なのだ(ヒントは形)。詳しくは次回紹介するのでお楽しみに!

マール王国の

システム

SYSTEM

「移動」と「ごほうび」
のシステムが判明!

移動

このゲームでは、街や村、ダンジョンなどのフィールド間の移動は、ワールドマップで行うことになる(下の連続写真)。ただ、最初か

らどこにでも移動できるわけではなく、情報を集めたり、イベントをクリアすることで、移動できる場所が増えていくのだ。

不思議の森に到着



オレンジ村を出て

ワールドマップで

場所を選択



ごほうび

Vol.81で、コルネットがラッパで曲を演奏して人形たちの応援しているとか何かいことが始まること紹介したが、それが「ごほうび」なのだ(人形を応援したごほうび、ということかな?。「ごほうび」と

は、コルネットが人形たちを何度か応援すると使えるようになる特殊技のことで、強力な魔法のようなものらしい。どんな技があるのか、詳しくはわからないけど、きっと役に立つはずだ。

プリンボンバー炸裂

▼空からがっつりプリンが落ちてきて、敵をベシッパツにする「ごほうび」技のひとつ、名付けてプリンボンバー(園芸部で餅手に命名)! この技で倒された敵は意外に幸せかもしれないな(笑)。

がっつりプリンが降り注ぐ(笑)



王子様
(フェルディナント)

人形姫

マール王国の人形姫

12月(予定)
RPG

▶ ¥5,800(税別) ▶ 日本一ソフトウェア
▶ MC(プロダクション)

MONSTER

モンスターを仲間に できちゃうのだ!



▲いったいどんなモンスターの仲間になるのか? 考えるだけでワクワクしちゃうよね。

▶仲間になったモンスターを預かってくれる「モンスターじい」いうキャラも登場する。



モンスターは当然、敵として登場するのだが、なんと人形たちと同じように仲間にもできることが判明! ただし、すべてのモンスターがコルネットの仲間になるわけではないぞ。ここでは、モンスターたちを仲間にする方法と、ゲームに登場するモンスターをちょっとだけ紹介した。

仲間にする方法

モンスターを仲間にするには、コルネットがモンスターをやっつければいい。ただ、モンスターが仲間になるかはランダムなので、コルネットがモンスターをつぶす回数によって、必ず仲間になるわけではないからね。

▶コルネットがモンスターを倒すと……

水辺で生活する
お茶し人魚。空渡
魔法を使うことが
できるの、仲間にな
ってくればとっても
心強い。



フェアリー

おくびようで
めったに人前に出て
こないかわいい妖精。
力は弱いけど、ステ
ータス異常を治す魔
法を使える。

マーメイド



ナインテール

極寒の地に棲
んでいる回復魔法を
使うモンスター。そ
の土地の人々からは、
神の使いとして崇め
られている。

モンスター が仲間に

情報 第3回 コーナー

クルルの

ヤッホーッ! みんなの心のオアシス、クルルちゃんだよ。みんなの応援のおかげで、このコーナーも3回目に突入。

これからまんぼつていくからね。さて、今回はついに始まった予約キャンペーンのことや体験版のことを教えちゃうよ。

1 予約キャンペーン実施中



みんな「マール」を予約した? まだの人はお店でソフトを予約して、下のハガキにスタンプを押してもらってね。そのハガキを日本一ソフトウェアに送れば、設定資料集がもらえるの。それと今回は、予約キャンペーン用のポスターを10名にプレゼント!

予約 ハガキ



▲詳しい応募方法は、説明書を見てね。よ・ろ・し・く♥

応募方法

「マール王国の人形監」予約キャンペーン用ポスターが欲しい人は、ハガキに住所・氏名・年齢、それに「ポスター希望」と書いておページの「ハガキ募集」のあて先まで送ってね(10月10日締め印刷有効)。抽選で10名の方にポスターをプレゼント。なお応募者の発表はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。

モンスターたちが♡



ダイナソー

火山地帯に棲んでいる、非常に凶暴な恐竜タイプのモンスター。見た目どおりに強いので注意が必要だ。



ニャンコ

マージョリー一族のミャオ直風の部下。コルネットたちの悪戯ばかりするが、主人たちに似てオマヌケ。

はるか南に棲んでいる飛空タイプのモンスターで、移動力が高い。鋭い力千爪を使って敵を攻撃する。



ガイゴウBOY

暗いダンジョンにいるモンスター。レベルが高いヤツは、盾を装備していたり、魔法を使っていたりする。



フフフ

ミニサイズのかわいいドラゴンだが、子どもではない。その口から吐かれる灼熱の炎の攻撃力は質感的。



ワーウルフ

鉄をも切り裂く鋭い爪を持つモンスター。大地に響く咆哮で精神的なダメージを与えることができる。



ぷちフフ



3D RPG マーブル王国の人形魔

2 「電撃PlayStation D11」ついに登場

「マール」の美しい体験版が収録されたDPS-D11が10月15日に発売されるんだって、ラッキー！と一ツもブリティンあたしが出演するのはもちろん、コルネットもがんばっているから、みんなプレイしてみてね。ではここで、体験版に収録されている内容をみんなに教えちゃうよ。



ミュージカル

Vol.18で紹介しているコルネットとあたまのミュージカルがDPS-D11にも登場することがあるよ。

ゲーム

実際のゲームが「マール」として収録されている。あたまのやうにオレンジと黒の不思議な色の衣装を着てくるよ。



設定資料集

あたまの登場人物の詳しいプロフィールとストーリーが盛り込まれた設定資料集も付いている。

3 ハガキ募集

突然だけど、このあたしのコーナーで「マール」のイラストを大募集しちゃおう！ あたまやコルネットはもちろん、王子様やエトワール、マージョリー一族でもいいので、どんどん描いて下ので先まで送ってね。あと、このコーナーへの質問や意見なんかも、もちろんOK。楽しみに待ってるよー！

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
「クルルの情報コーナー」係まで
あて先

メインキャラを演じる声優陣を

大発表!!

ゲームシステムやストーリーと並んで、「TOP」の魅力の1つとなっているのが、主人公を始めとするメインキャラクターたち。そして、彼らによるドラマチックなイベントの数々だ。今回、SFCからPSに

移植されることによって、音声による演出も大幅に強化され、それらのイベントもより魅力的になることはほぼ確実。そこで、ついに発表された、メインキャラの声を担当する声優陣を紹介するぞ!

才能を秘めた若き剣士

クレス・アルバイン

剣術道場の師範を務める元騎士団長の父に教えを受けた、17歳の見習い剣士だ。このクレスを演じるのは、SFC版と同じ草尾毅さん。明るく前向きな少年を演じさせたらこの人しかいない、という草尾さんは、まさにハマリ役と言える。



キャラクター
ボイス
草尾 毅

常に主人公たちの導を遂げてくれる、ちょっと控えめなミントは、パーティに欠かせない存在だ。18歳とクレスより年上の彼女を演じるのは、岩男潤子さん。SFC版のおそろぎとみんとは、また違ったミント像を見えてくれるはずだ。

キャラクター
ボイス
岩男潤子



優しき心を持つ法術師

ミンク・アドナード



パーティの中で唯一「魔術」を使える「ハーフエルフ」のアーチェは、クレスと同じ17歳。人見知りをしたことがないという明るく女の子だ。ときに子どもっぽく、ときに大人の雰囲気を見せるアーチェを演じるのは、SFC版と同じ、かないみかさん。



キャラクター
ボイス
かないみか

アーチェ・クライム

明るく元気な魔術師



義理人情に厚い弓使い

チェスター・パークライト

クレスの幼なじみで、いまは亡き両親に代わって幼い妹のアミを育てるしっかり者だ。このチェスターを演じるのは、伊藤健太郎さん。ちなみにSFC版では、草尾さんがクレスとともに演じていたのだ。



キャラクター
ボイス
伊藤健太郎

人間が使えない「魔術」の代わりに、精霊を行使する「召喚術」を研究する魔法研究家だ。29歳とちょっと涼めのクラスは、SFC版と同じくベテラン声優の井上和彦さんが担当。しびれるようなセリフを連発してくれることだろう。

キャラクター
ボイス
井上和彦



クラス・ド・レンジャー



ちょっと頑固な召喚師

お待たせの最新情報&アフレコ報告

待ちに待った「エリーのアドリエ」のゲーム画面が到着!!そこで今回は、今までのおさらいも兼ねて、ゲーム内容をダイジェストで紹介するぞ。また、先日行われたアフレコの模様と、メインキャラ紹介を併せてお届けしよう。



エリーのアドリエ

～ザールブルクの錬金術士2～

待望の画面写真ついに公開!

「エリーのアドリエ」は、落ちこぼれ錬金術士の奮闘記を指して大ヒットとなった「マリーのアドリエ」の続編。物を作り出す楽しさはそのままに、さらなるパワーアップを遂げる新感覚RPG第2弾だ。今作の主人公は、伝説の人となったマルローネに命を救われ、彼女のようになり

たいと錬金術士を目指す女の子・エルフフィール(通称エリー)。王立魔術学校「アカデミー」に合格点スレスレに入學したエリーは家に入らず、働きながらの学園生活を送ることになるのだ。勉強と仕事を両立させながら夢をかなえるために頑張るエリーの、大忙しの4年間が始まるぞ。

依頼 大事な収入源

生活するために、エリーは錬金術の知識を生かしてお金を稼ぐことになる。酒場・刑務所でアイテムの入手や作成などの依頼を紹介してもらい、期限内に納品して報酬を得ていくのだ。



のが報酬です。

戦闘 モンスターとの遭遇

材料となるアイテムの多くは、街の外に行かないと手に入れることができない。しかし街の外はモンスターが出没し、危険極まりない。エリーは冒険者を雇い、護衛してもらいながらアイテム採取をするのだ。



また、敵の弱さという

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

の要素も

キャラに命が吹き込まれる現場を直撃取材!!

独占アフレコレポート

8月下旬から9月上旬までの6日間……純粋22人の声優さんを迎え、計31キャラの音声収録が行われた。なんと主役の厚さは3cm以上もあり、「エリーのセリフ量の多さがうかがい知れる。とりあらず、おとなしく隅の方に座って声優さんのセリフを聴くことにする。……」へん。コレはスゴイ! 前作もキャラがイキイキとしゃべっていたけれど、今作はさらにそれがバキアツプした感がある。圧倒的なセリフ量を目の当たりにして、開発チーフ・吉池氏の気合いの入れようが伝わってくるかのようだ。ほかのスタッフもそんな彼の意図を理解して、的確な指示を声優さんに与え、また声優さんも賢明にそれに応える……。まさに「プロ」の現場だったぜ。ちなみに長沢美樹さんが歌うエンディングテーマは、レコーディング済み。どんな歌なのかとも楽しみだ。

このゲームの主人公で本来は元気な娘、マルローネと違ってがさつでもない。部屋もきれいにしている(でも部屋は汚す)。少々食い意地が張っているところや、よく眠るところは寝違えたりはからかれない。



フレゼント付き♡



収録後の開発チーフをキャッチ!
ミニインタビュー
「エリー」の開発チーフであるガストの吉池真一氏に、アフレコ後の心境を語ってもらったぞ。

——アフレコを終えての感想は?
吉池真一氏(以下、敬称略): 疲れました。今回はアシントとしてくるスタッフもいたのですが、やっぱり疲れました(笑)。体力がなくなつた、こういうことさらないですね。
——台本を書く上で気を使ったことは?
吉池: 各キャラの台詞回収です。どれだけ「普通」な感じが出るか、さらに台詞だけでのキャラがわかるか、が鍵だと思って作りました。簡単に個性を出す方法(一人称や語彙を変えとか、関西弁にするとか)はしなくなつたので合計大変でした。

——声優さんの声いかにがでしたか?
吉池: まったくイメージ通りの人もいましたが、中には想像以上にワイワイもいました(笑)。当たり前ですが、イラストを見て想像する人からそれと異なる。とどうもを改めたいと思いましたが、ゲームに対する平気さはどうですか?

吉池: まだ全然平気な声優さんはいません。ただ、音質が前作と比べて相当なリムがあるのが問題ないですね。
——本作の最終目標への意気込みをどうぞ。
吉池: これからが勝負のときです。1日ごと完成度が上がっていくので、気合いを入れてよりよいゲームにしたいですね。

声優サイン入り ポラロイド写真プレゼント

「エリー」に出演している声優さんの直筆サイン入りポラロイド写真をセットにして、抽選で各1名(合計7名)にプレゼント! 富貴かギキに欲しいセットの番号、住所、氏名、電話番号を明記して、下の表まで送って下さい。しめ切りは10月22日(土日祝日有効)です。

①新人主役セット:	者A、星陳良B、
エリー、アイゼル、	星陳良C
ノルディス	星陳良Dセット:
愛海梅亭セット:	ルークエン、星陳良
ディオ、クーベル、	者D、星陳良E
フレア	者Fアカミミセット:
②結婚教会セット:	ルークエン、ヘルミ
エンデル、ダグ	ナ、ドルニエ
3人、ミルカッセ	③マリセット:
④星陳良Aセット:	マルローネ、クラ
ハレッシュ、星陳良	イス、イングリッド

【宛先】 〒101-8305
(株)メディアワークス PDS編集部
「エリーのアフレコ」係



アイゼル
CV: 飯塚雅弓



入部隊にトップで
合戦したイングリッドの
親友の一人。親切な
性格で周りからの人望
も高い。エリーによつ
て興味を持っている。



ミルカッセ
CV: 井上喜久子



人懐きの良さと、
聴衆的な歌声で「ザ
ルバド」この男あり
と賞賛されるほどの
音楽家。髪の手は常に
に短く剃られている。



光輝亭の店主オ
の一人。祖父のク
ググが酒場で平手
元アカミミ。性格
が少々とくちめ。物
徳いとお礼が上手



アカミミ内シ
の部族。6年か
て(2回)で卒業した
元アカミミ。性格
が少々とくちめ。物
徳いとお礼が上手



エリーの面倒を見
るアカミミの部族
の一人。エリーの事
が大好き。今も
なお研究を重ねて高
度な魔術を求めている。



イングリッドをライ
ムに似せる。ドニ
エの親友の一人。各
各を察していたが
イングリッドと対決
するために帰ってきた。



クラリス
CV: 子安武人
昔ながらアカミミ
を卒業したマルロー
ネの友人。



GoGo RPG
エリーの声優さん

レガリア伝説

戦闘の力を握る 召喚獣(セル)を大紹介!!

迫力のフルポリゴンバトルが魅力の『レガリア伝説』。今回は戦闘の行方を大きく左右する召喚獣(セル)にスポットを当て、その代表的なものを紹介していくぞ!

召喚獣(セル)のバトル画面



召喚獣(セル)のバトル画面



召喚獣(セル)のバトル画面



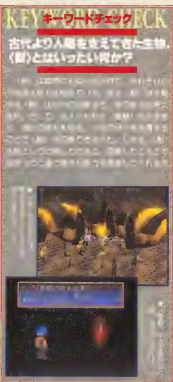
召喚獣(セル)のバトル画面



まず初めに、《獣》を召喚するために必要な手順について説明しよう。《獣》は基本的に最初は敵として登場し、この時点では召喚は不可能。戦闘で勝利することによって、一定の確率でその能力を吸収。召喚することが可能になるのだ。そして、このときポイントとなるのが、《聖獣(ラ・セル)》の存在。主人公たちは3人とも、《聖獣》と呼ばれる意志を持つ生き物を肩に付けており、この《聖獣》の力を借りて《獣》を召喚することになるぞ。さらに《獣》の能力を吸収する際は、《聖獣》の力を借りずに相手を倒さなければならない。うまく倒すことができれば《聖獣》は主人の能力を認め、召喚の手助けをしてくれるのだ。《獣》の力を効果的に使って、激しい戦闘を勝ち抜いていこう。



▲ザザムの特殊能力、バブルクラッシュが発動! ノアはHPを消費する。



レガリア伝説

10/29
RPG

▶PS3 ▶SCE
▶MC(プロック)、DS(AC/HD)

獣×8 (セル)

今回、新たに8体の《獣》を紹介。(獣)はそれぞれが光、地、風などの属性を持っている。その属性をまじりた攻撃を無効化したり受ける。この攻撃、即死攻撃能力もチェックしていくぞ。

光獣 スプーン



光の属性をもち、炎の属性を吸収する。炎の属性を吸収すると、炎の属性を吸収する。炎の属性を吸収すると、炎の属性を吸収する。

地獣 イオタ



地の属性をもち、炎の属性を吸収する。炎の属性を吸収すると、炎の属性を吸収する。炎の属性を吸収すると、炎の属性を吸収する。

闇獣 ブエラ



闇の属性をもち、炎の属性を吸収する。炎の属性を吸収すると、炎の属性を吸収する。炎の属性を吸収すると、炎の属性を吸収する。

雷獣 キリアム



雷の属性をもち、炎の属性を吸収する。炎の属性を吸収すると、炎の属性を吸収する。炎の属性を吸収すると、炎の属性を吸収する。

風獣 ナータ



風の属性をもち、炎の属性を吸収する。炎の属性を吸収すると、炎の属性を吸収する。炎の属性を吸収すると、炎の属性を吸収する。



水属性

ミュール

水の属性を持つミュールは、深淵に棲む魚に似た巨大な生物。別たものを魅了する神秘的な美しさと穏やかな気性から、人々の間では「神の使い」という名で呼ばれることも多い。召喚すると自らが横たわり深淵の世界へと敵を引き込み、津波のごとく激しい海流を発生させる「ディープシーアバランチ」で大ダメージを与える。



ディープシーアバランチ!!

ディープシーアバランチ

2体の特殊〈獣〉の存在が ついに明らかになった!

これまでの記事で数体の〈獣〉を紹介してきたが、新たに2体の謎し〈獣〉の存在が明らかになった。1体は半透明の姿をした海洋生物“ミュール”。もう1体はまるで死神ともうべき恐ろしい姿の“ジェド”だ。両方とも名前についた“獣”の文字からわかるように、ほかの数種類の〈獣〉を凌駕する特別な存在。入手方法も通常の〈獣〉とは異なり、特別なイベントをこなさなければその能力を

観察することはできなくなっているのだ。さらに注目したいのが、他を圧倒する大迫力の登場シーン! このページでは、2体の特殊攻撃を連続写真で紹介しているので要チェック! そのスゴさを感じてもらいたい。



半透明

ジェド

見た目にも恐ろしい姿の〈獣〉、ジェド。ほかの〈獣〉の死骸によって作られた。その身体はまさに死神そのものだ。召喚すると闇とまじり死の力を、生あるもの

すべての命を奪う“漆黑の鎌”を大きく振り上げ、一気に振り下ろす。この一撃必殺の攻撃“プロミス・デス”によってどんな強力な敵も一刀のもとに消滅させてしまうのだ。

プロミス・デス!!



光獣 ハーヴ



光属性の強大な物体には、本物の合金がついた装甲の備り。その硬さから流れる血は、人々の心を震わせてくれる。

火獣 ゴラゴラ



世界中の火の精霊に生息。その力から生み出される熱エネルギーを常に利用している。

光獣 アルル



巨大な星が体の大部分を占めている。その星の中心から光エネルギーを放出し、その威力は絶大で、周囲の物体をもくみ消滅させる。

GoGo RPG

レガリア伝説

アイテム屋を運営するライト感覚RPG!

だんじょん商店会

全アイテム収集を目標にダンジョンを大冒険! お店の経営者の立場でプレイする、夢いっぱいのお店を詳しく紹介するぞ!!

お店を開いて商売しよう!

このゲームの主人公は魔法使いの女の子サララ。ダンジョンのふもとにある小さな町へとやってきた彼女は、冒険者を相手にアイテムを扱う店を始めるのだ。とはいっても、サララが最初持っているアイテムはほんのわずか。商品を増やすためには、冒険者とともにダンジョンへ出かけ、アイテムを集めることが必要となるぞ。ダンジョンで見つけたアイテムを持ち帰り、お店で売ってはまたダンジョンへ。これを繰り返し全256種のアイテムを収集することが、この「だんじょん商店会」の目的なのだ。



▲アイテム収集のために、危険がいっぱいのダンジョンへ出かけることに。

▶個性豊かな住人や冒険者が、お店にやってくる。サービスと笑顔を忘れずにね。



モンスターと“交渉”してレアアイテムをゲット

RPGの世界では、ダンジョン内でモンスターと出会ったら「戦闘」が普通。このゲームでも、戦闘は当然のこと。でも、なんとモンスターと仲良くすることもあるのだ! モンスターと接触したら「交渉」コマンドを選択。するとモンスターは、何かアイテムを売りたい。または買いたいなどを持ち出てくるぞ。

そこで交渉を決めて(準備、割引、定額、割増、割増の程度から選択)交渉。交渉が成立すれば、モンスターは戦わずに去っていくのだ。ただし、アイテムを高く売りつけようとする交渉が失敗。交渉に失敗すると、モンスターから攻撃を受けてしまうので注意しよう。また、交渉は、交渉の成功率が低く、成功率を上げるには、交渉の成功率を上げるアイテムを入れることができるぞ。



▲スタート、購入、売却、交渉などの交渉内容はモンスターが表示してくる。



●いろいろなお客さんがやってくるのだ!●

お店には「女の子へのプレゼントが欲しい」とか「強い武器を手に入れたい」といった、さまざまな要望を持ったお客さんがやってくる。また、夕方は買い物中のおばさん、夜中には怪しげな巫婆の

婆というふうな、時間帯によって来店するお客さんの層が異なるぞ。お客さんに合わせて朝、昼、晩と店頭に飾る目玉商品を変えていくと、お店はさらに繁盛していくのだ。特に冒険者にサービスしてあげると、お得意さまとしてグリーンと仲良しになれるちゃうぞ。



▲おなかをすかせた少女が来店。赤いリングがあつてよかった!



▲店頭に飾つてあった目玉商品につられて、勇者が買い物をしつづけてくるとす。

だんじょん商店会
～伝説の刻ははじめました～
10/29
RPG

▶ ¥5,800 ▶ 講談社
▶ MG (リブコック)



仲間といっしょに冒険しよう!

ダンジョンでのアイテム収集は、町で知り合った勇者や騎士団員、さらには獣人や魔法たちといたる3人1組のパーティーの力を借りて行うことになるぞ。攻撃力パツパツの類もしいチームや、回復専門の弱小チームなど、各パーティーの特技や強さは実にさまざま。冒険者の酒場を訪れて好きなグループを選択し、パーティーを組んでダンジョンへ出発するのだ。ここではそんなパーティーの中から一部を紹介しよう。



女盗賊パーティー

町で喧嘩する悪い「盗賊ギルド」に対抗して結成された、女性ばかりの盗賊団。世界征服を夢見る派手好きなお姉さんルビィがリーダーだ。初めは小さな盗賊団だけど、いっしょにダンジョンへ行くうちに勢力を伸ばしていくぞ。



町研究パーティー

町のダンジョン研究所にいる学者キールと助手、そしてスポンサーのパーティー。ダンジョンに関しては誰よりも詳しいが、戦闘はまるでダメ。助手たちはキールに恋しているのだが、彼女はいつも研究のことで頭がいっぱい……



▲ダンジョンに行く前に冒険者の酒場へ立ち寄り、パーティーを結成。



ダンジョンに憧む魔王を倒すべくやってきた、勇者アスカとその仲間たち。勇者とはいってもアスカはまだまだ修行中なので、よりよい武器を持ってあげれば彼女たちの力になれるはず。攻守のバランスがとれた戦闘向きのパーティーだ。



町にそびえる城で働く騎士たち

町にそびえる城で働く騎士たち。現在、城にはこの3人しか騎士がおらず、王も形だけの存在となっている。リーダーのライアットは異国目で優しい新米騎士。3人とも攻撃力の高い類もしいパーティーなのだ。



人間になりたいという夢を持つ、格闘選手チャチャがリーダー。彼女は最初、客として店を訪れるぞ。人間から差別を受けて町外れの獣人の森に住んでいる彼女たちに優しく接してあげれば、心強い味方になってくれるだろう。

●ほかのRPGとはココが違う!●

「だんじょん商店会」ならではのユニークなシステムを紹介!!

お店の経営者という立場で、販売や買入れが楽しめる「だんじょん商店会」。実は、左で紹介した以外にも、数々のユニークなゲームシステムが存在するのだ。ここではシナリオ選択の仕方や登場のレベルアップ方法、そしてエンディングに直接関係するアイテム収集の3つのオリジナル要素を紹介しよう。

① ぶいカードでシナリオ選択!

このゲームにはたびたび「魔女のカード占い」をするシーンが登場する。ここで選択したカードは、全日本ある1話既結のショートシナリオに対応しているのだ。カードを選ぶとシナリオがランダムで発生していくから、2度目以降のプレイでも新鮮な気持ちで遊べるのがウレシイね。日本全部クリアすると、いよいよエンディングが待っている。エンディングは、各グループとの友好度によって変化するぞ。

② レベルアップは2通り!

敵を倒し返して、冒険者としてレベルアップしていくのは通常のRPGと同じ。それに加え、商店会本部に会費を払って、商人レベルを上げることも可能だ。このレベルがアップすれば、町でより多くのアイテムを買い付けられるようになるぞ。

商店会に
会費を納める

ダンジョンで
モンスターと戦闘

商人レベル
がアップ

冒険者レベル
がアップ

③ アイテム収集モードが楽しい!

①で述べたように、全部のシナリオをクリアすれば、一応エンディングを見ることはできる。だが、このゲームの本当の目的は、アイテムがたくさんある魔女の大編をいっしょにすることだ。何度もプレイを繰り返して、256種類あるアイテムをすべて手に入れたとき「大敵を倒した魔女は幸せになれる」という伝説が実現する。プレイヤーはそこで初めて、真のエンディングを見ることができるといワケだ。



▲すべてのアイテムをそろえて、真のエンディングを見よう!

想いが武器を強くする! 注目のマイスターシステムの 全貌に鋭く迫る!!

アトラスとレッドカンパニーの強力タッグが贈る、注目度120%の大作RPG『サウザンドアームズ』。今回は、

このゲームの最大の特徴である武器のレベルアップシステム、その名も“マイスターシステム”について徹底チェック! 従来のRPGの常識をくつがえす、華やかな恋愛要素と楽しいデートイベントに注目しよう。

STEP ① ラブラブデートで“よろしく度”アップ!!

女性キャラの“想い”を込めて武器を鍛えるということ以外は、これまですべてが謎のベールに包まれていた“マイスターシステム”。このシステムで武器を鍛えるには、まず想いを込める女性キャラの“よろしく度”（このゲームでの親密度）を高める必要がある。そして、そのよろしく度は以下に紹介するデートイベントやミニゲーム、プレゼントによってアップさせるのだ。女性キャラたちの魅力が花開くドキドキのデートイベント。まずはその流れと、実際の内容に迫っていくぞ!

女神像にお願い♡

女性キャラとのデートイベントは、旅の途中に立ち寄った街で謎の女神像に話しかければOK。デートが始まると、女神像の奥に隠れた宝箱を開け、中には、マイスターシステムをアップさせるアイテムや、女神像の秘密が隠れている。



すると、主人公のマイスと相手の女性キャラが複数あるデートスポットを巡り歩き、こと決めた場所でデートするぞ。プレゼントやミニゲームをするときも女神像と話せばOK。



▲複数あるデートスポットの中から、デートの場所を決めるのだ。

ウキウキ
デート

ソディナの場合

素直で心優しい性格のヒロイン、ソディナ。そんな彼女とのデートは、夕暮れのでき夕日を伴ったといったムーディーなシチュエーションがグッドかな? デート中の会話には選択肢が入り、その返答によって、よろしく度が上下するのだ。



▲マイスの言葉に照れて顔を赤く染めるソディナ。あまりのかわいさにクラクラ。

▲マイスの言葉に好印象を持ったようす。突然の質問に、デート中も驚は隠さない。



サウザンドアームズ

12月(※) RPG

▶プレイステーション2 ▶XBOX360 ▶PSP2000 ▶Wii ▶3DS (AC版発売中)



サウザンドアームズ

THOUSAND ARMS

ウキウキ
デート

カイルーンの場合

南方のシャラン族出身のカイルーンは、活発で好奇心旺盛な女の子。でもデートになると、とても女の子らしい表情を見せてくれるぞ。こんな感じで、女性キャラたちの意外な側面がかいま見られるのもデートイベントの魅力だ。



▲お話を進める表情は、やっぱり女の子の姿なだけに可愛らしい。

ウキウキ
デート

ウィナの場合

奔放な生き方が身上的ウィナ。アネゴ肌の彼女のハートをつかむのは、少し難しい……？ 女の子たちはそれぞれが個性的で、ひと筋縄ではいかないのだ。



▲その火の如きで、学園内を駆け回ってくれるウィナ、でもおどおどしたところも。

ウキウキ
デート

ネルシヤの場合

ほんわかムードが魅力的なネルシヤ。ルックスも幼い感じだが、性格もけっこう子どもっぽいところがあるのだ。デートスポットの選択には注意が必要だぞ。

▶ロマンチックなムードに酔うネルシヤ。いつでも夢の中にいるみたいな女の子なのだ。



（左）中々、おどおどと王子様をナンパする彼女に驚かされる王子様……

STEP 2

“想い”を込めて
武器を鍛えよう!!

デートを重ねて女性

キャラのよろしう度を高めたら、いよいよ武器を鍛えるときだ。精霊鍛冶師のマイスは、女性キャラの想いを込めて仲間全員の武器を鍛えることができる。ここではその手順を紹介するぞ。



1. 想いを込める?

まずは、武器に想いを込めてもらう女性キャラを選んで、そのあとで鍛える武器を鍛えるかを決める。

2. 妻の共同作業

想いを込める女性キャラと一緒に、武器の強化を開始。1つになった2人の心が、大切な武器を鍛える!



3. 武器がパワーアップ

こうして鍛えられた武器は持ち主に、より高い攻撃・防御力と精霊の力をもたらす。まさに、想いが力になるのだ!

4. 新必殺技が炸裂!!

武器を鍛えると、その持ち主が精霊魔法や必殺技を使えるようになる。どの女性キャラの想いを込めるかで、得られる魔法や必殺技の種類が違ってくるぞ。

楽しいミニゲームを
ちょっとだけ紹介!

このソフトではいくつかのミニゲームで遊ぶことができる。それぞれのゲームには対応する女性キャラが存在し、好成績をあげれば対応する女性キャラのよろしう度がアップする。冒険の気分転換をする感覚で気軽に遊べて、よろしく度も上げられる一石二鳥のお楽しみ要素だ。今回は、ウィナとネルシヤのミニゲームをチェック。

次々と獲れる
ダマシーを叩け!

ハンマー・ストライクス

ダマシーから
ネルシヤを守れ!

ダマシューチ



広大な敷地と生徒数を誇る
巨大学園世界“徳川学園”



剣と魔法が支配するファンタジー世界
“ブル川ムーン”

ミス徳川学園コンテスト実施中!



南山あおい
【みなみやま あおい】
(高等部2年生)



金城かなれ
【きんじょう かなれ】
(高等部2年生)



覚王山なるみ
【かくおうさん なるみ】
(高等部3年生)



大曾根ちはや
【おおぞね ちはや】
(高等部体育教師)



納屋焼ふしみ
【なやばし ふしみ】
(中等部2年生)



広小路にしき
【ひろこうじ にしき】
(中等部2年生)



鶴岡いずみ
【つるま いずみ】
(高等部1年生)



榎本みずほ
【ぎくらく みずほ】
(高等部2年生)

私たちの声が聴きたい人は
私たちのプロフィールを知りたい人は

ミス徳川学園の
役者もできます



3つの世界が
ひとつに交わる
超大型恋愛RPG

ソナタ SonataTM

プレイステーション版 今冬発売予定

©T&E SOFT, Inc.

あなたのお気に入りの女の子にご投票ください。
抽選ですてきなプレゼントをさしあげます。

特賞

Windows98パソコン・東芝「ダイナブック SS3000」3名様
(ソナタオリジナル壁紙入り)

A賞: ソナタ「あおい」限定フィギュア3点セット	10名様
B賞: ソナタ特製テレカ8枚セット	50名様
C賞: ソナタ特製キャラコレカードセット	50名様

- 応募方法: 官製はがき以下の項目をご記入のうえ、下記宛先までご応募ください。
- ①住所 ②氏名 ③年齢 ④電話番号 ⑤所有ゲーム機 ⑥所有ゲームソフト数
⑦お気に入りの女の子の名前 ⑧気に入った女の子へのメッセージ
- 応募先: 〒113-8689 本郷郵便局私書箱64号「ミス徳川学園コンテスト」事務局
- しめきり: 12月14日(月)当日消印有効

当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

※このコンテストに関するお問い合わせ: 062-773-7757

03-5280-5722 ソナタテレホンサービス、9/11(金)より開始!

(通話料以外の料金はかかりません)

<http://www.sonata.ne.jp> ソナタホームページ、情報発信中!

ソナタのゲーム情報も満載! アクセス、待ってます。

“ソナタ”がカードで先行発売。
キャラクターコレクションカード
“SONATA PREVIEW”

全コレクション99種類

9月下旬発売
標準価格400円(税別)
1パック10枚入り



東京ゲームショウ '98秋

10月10日(祝) 11日(日)

私たちに速に来て!

徳川学園が、幕張メッセに出現!! 声優イベント
やソナタプロフィールCD配布など内容も盛り
だくさん。ソナタの全貌は東京ゲームショウで!
(ブース番号 6-南-1)



当社は自社が著作権を有するソフトウェアの複製・頒布および貸借(レンタル)、
中継販売についてこれら一切許可してあります。
このマークは、複製権やパブリックの作品複製権および著作権です。

※「マーク」は「PlayStation」は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。

株式会社 ディー・アンド・イー・ソフト

〒465-0042 名古屋市中区東区新栄1-10番地 ゲームページ <http://www.ses.co.jp/>

あの実力派集団ユークスが 放つ対戦ACTをチェックせよ!!

『封神領域エルツヴァーユ』は「格好よさ」を追求した対戦ACTだ。業界最高水準のポリゴン技術を惜し気もなく投入した特殊効果、シンプルさと多用途性を同時に併せ持つ操作性、そしてアニメや特撮のファンも大いに楽しめる世界設定と、ユークスならではの魅力がこのゲームにはいっぱい詰まっているのだ。ポリゴン格闘は今、新時代を迎えた!

封神領域 エルツヴァーユ

●システム/対戦ACT ●開発元/99年1月予定 ●メーカー/ユークス
●価格/¥8,800(税別) ●対応機種/PC(1) ●プラットフォーム/2D/3D可

迫力の
バトル演出!!

プレストーリー

生命体イハドゥルカの脅威にさらされている異世界イ・ブラセエル。4カ国連合軍はイハドゥルカを何とかエルツヴァーユに封印したものの、依然として危機的状況下にあることに変わりはない。イ・ブラセエルの王たちは対抗できる力を持つ者を異世界から召喚せざるを得なくなる……。エルツヴァーユ(またの名を封神領域)とは、活動領域に制限のないア・ゾニアという存在を活動領域の制限されたゾニアという存在に一時的に変質させる結界を意味する。

封神
ふうじんりょういき
領域

エルツ

個性豊かなキャラが
織りなす、戦いのドラマ
から目を離すな!!



完全無敵ダンサイバー

直情型の熱血バカ、神鏡面の空身した姿。CVは関智一さん。



「神戦のエリル」の異名を持つ女性の傭兵。CVは島崎法子さん。



彼ら1人1人に趣がい背景設定が用意されている。それらはゲームをプレイする中で少しずつわかっていくぞ。なお、キャラデザインやオープニングムービーは「天地無用!」などで有名なA1Cが担当している。

1年以上生きて、恋に染まった巫女。CVは南央美さん。



超能力を身に宿し、その力で戦う中学生。CVは水上麻子さん。



ラインドウエル
レインリクス

現役女子高生にして古式格闘術の後継者。CVは日高のり子さん。



人を救うことが大好きという危険な人物。CVは二又一成さん。



星間を渡る名うてのパウチ・ハンター。CVは玄田哲章さん。



操作自体はとっても シンプル！それでいて 奥の深い攻防が楽しめるぞ！

『エルツ』で使用するボタンは攻撃用の△と防御用の□の2つだけ。しかし、＋キーとボタンを組み合わせてさまざまな行動を取れるようになっている。＋キー操作も複雑なコマンド入力は要求されないし、ボタン同時押しといった操作も必要ない。このように操作はシンプルでも、下で紹介しているように取れる行動は実に多彩なのだ。

通常攻撃

△ボタンを押すだけで遠距離射撃と飛び道具系の技を、近距離だと接近戦用の技を出し分けてくれる。飛び道具系の技は3連射まで可能だ。



▼ライの遠距離攻撃。ボタンを押す回数で弾の数を変えられる。

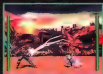


▲ライの近距離攻撃。1回のボタン入力ですべて弾が打たれる。

＋キーと△ボタンを組み合わせて出す必殺技は、各キャラに3種類ずつ用意されている。操作は「＋キーを押したあとで△ボタンを押す」という感じなので、既存の格闘ゲームが苦手な人でも簡単に出せるはずだ。



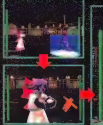
レミアルの必殺技



▲ガリの技がセツナを襲う！

捕縛攻撃

投げ技を含む、相手を捕まえる攻撃のこと。両者の距離に応じて近距離、中距離、遠距離の3種類の技が自動的に選択される。コマンドは必殺技同様、とってもシンプルだ。



▲捕縛攻撃は距離や相手の状態によって、大きく出ることがある。

捕縛攻撃はステップで避ける！

捕縛攻撃のコマンドを完成させると、相手の足元に青色の模様が浮かび上がる。この模様が完成すると捕縛攻撃が決まってしまうので、相手に仕掛けられたらすぐに逃げ出そう。右の写真はステップを使って相手の捕縛攻撃をかわしたところ。捕縛されると、攻撃を防げないので注意！



防御

通常攻撃や必殺技は、□ボタンを押すことで防御することができる。相手の攻撃が当たる直前に防御すれば、その攻撃を弾き返すことも可能だ。



▼攻撃を弾いてスキを作り出したところ。通常攻撃を弾き返せる。



▲近距離攻撃を防御したところ。ボタンは押しっぱなしでOK。



▼ステップと攻撃を組み合わせて使うこともできるぞ。



▲前ステップ。＋キーを斜方向に入れるだけなのだ。

ステップ

＋キーを一定方向に2回入れるとステップする。前後方向はもちろん、真や手前にもステップできるので、直線的な攻撃を避けるのに役立つ。

超必殺技

＋キーを後ろ方向に2回入れて攻撃ボタンを押すと特殊光弾（パワークリスタル）を発射する。この光弾が相手に当たると、超必殺技が発動するのだ。ただし、あらかじめ黄色いゲージをMAXまで溜めて（攻撃ボタン押しっぱなし）パワークリスタルを生み出しておく必要があるのだ。注意しよう。この攻撃が当たれば、勝ったも同然？



▲体力ゲージをすべて黄色いにして、パワークリスタルを生み出せ。



の地獄の技を放つ瞬間

『エルツ』を見ずして



今だけの超レア体験!



エルツ

- レアアイテムをゲット!
- ラジオ情報をゲット!
- 日本初の体感をキャッチ!
- 声優さんに急接近!

TGS'98秋は語れない!

SPECIAL
TGS
スペシャル

キミの名前が『エルツ』のス

自社ブランドによる参入をついに果たしたユークス。その意気込みは東京ゲームショウ(TGS)のユークスブースにも表れている。右のスケジュール表を見てもらえばわかるように、試遊台での体験プレイから声優さんのトークイベントまで、内容も盛りだくさん! さらににはスペシャルプレゼント付きのゲーム大会まで開かれるのだ!!

「エルツ」のゲーム大会に 勝って、名前をゲームに残そう!

TGSでは「エルツ」のゲーム大会が行われる。トーナメント形式で行われるこの大会で、上位入賞を果たすと各種賞品がプレゼントされるぞ。それだけではなく、優勝者には「エルツ」のスタッフロール内に名前を入れてもらえちゃう! というスペシャルプレゼントまで用意されているのだ。制作スタッフや声優さんたちとともに、キミの名前がスタッフロールで流れるなんて……想像するだけでワクワクしちゃうよね! TGSに行ったら、ぜひゲーム大会に参加しよう!!



日本初! スペシャルコックピットで 超体感プレイを味わおう!

右は音に反応して振動する「インテンサー」という最新マシン。ユークスブースにはこの機械が2台も用意されているのだ。日本初公開となる「インテンサー」で、「エルツ」の迫力ある戦いを体感しよう!

下はブース全体を彩る映像機器「DOGAシステム」。



これは3次元的な演出が可能な最新機器で、さまざまな映像効果が壁面に投影されることになる。見て驚かないようにね!



電撃PS
読者は注目!

特製メモリーカードシールを 入手するチャンスだぞ!

このページの下にある引き換え券を切り取ってユークスブースに持って行くと、なんと特製メモリーカードシールがもらえるのだ! これは「エルツ」を題材としたシールで、TGS会場で

しか手に入らないという超レアなアイテム。TGSに行く読者はこの引き換え券を忘れずに持って行こう! また、電撃王11月号に付属の引き換え券でも同じシールがもらえるぞ。

TGSユークスブーススケジュール

10日

時間	全体	ステージ	振替台
10:00			フリープレイ
11:00	ゲーム開始	ユークスプレゼンテーション	予選
12:00	ゲーム開始	11/7/ケ-ユフレベンション ゲームトーナメント	フリープレイ
13:00	ゲーム開始	ユークスプレゼンテーション	予選
14:00	ゲーム開始	11/7/ケ-ユフレベンション ゲームトーナメント	フリープレイ
15:00	ゲーム開始	ユークストーク	予選
16:00	ゲーム開始	11/7/ケ-ユフレベンション ゲームトーナメント	フリープレイ
17:00		ユークスプレゼンテーション	

11日

時間	全体	ステージ	振替台
10:00			フリープレイ
11:00	ゲーム開始	ユークスプレゼンテーション	予選
12:00	ゲーム開始	11/7/ケ-ユフレベンション ゲームトーナメント	フリープレイ
13:00	ゲーム開始	ユークスプレゼンテーション	予選
14:00	ゲーム開始	11/7/ケ-ユフレベンション ゲームトーナメント	フリープレイ
15:00	ゲーム開始	ユークストーク	予選
16:00	ゲーム開始	11/7/ケ-ユフレベンション ゲームトーナメント	フリープレイ
17:00		ユークスプレゼンテーション	



封鎖領域
エルツヴァ-ユ
PlayStation

★この引き換え券を切り取ってTGS会場へ!

タフロールに入るかもしれない!

あの声優さんがユークス
ブースにやってくる！

「エルツ」でキャラの声を担当しているのは、当代一流の声優さんたち。対戦ACTというジャンルながら、かなりの時間をかけて収録が行われたというから楽しみだよな。今回のTGSには、そんな

声優さんたちもやってくるぞ！
そのほかにも、奥井雅美さん（『少女革命ウテナ』や『スレイヤーズ』
などのオープニングでお馴染み）
の歌うオリジナル主題歌も会場で
流れる予定だ！



イハドウルカ役
井上喜久子さん



齋月セツナ役
氷上恭子さん

『エルツ』のキャラの声を担当している声優さんの中から、TGSに出演するのは左の2人。登場する時間は、左ページのブーススケジュールを参考にしてください。ただし当日、多少の変更も予想されるため、なるべく早い時間からユークスブースに行つて時間をチェックしておこう。この機会を逃すのは、やっばり損だね。

これが、今までに
ユークスが手掛けた作品だ！

ユークスブランド第1弾作品は「エルツ」だけど、それ以外にも数多くの作品を作っている。写真で紹介した2作品はPS用だけど、NINTENDO 64やアーケードの業務用作品も手掛けてきたのだ。

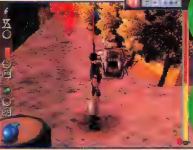


魂烈伝 3

▲大人気プロレスゲームの最新作。(トナリ)

双开

魅力的な物語を持つ
A.C.T. (ソフトウェア)



すでにアフレコ完了!!
このゲームは普通の対戦ACTじゃない!

第3、利権人に対する被害と責任
 本邦資本と利権の二つの勢力の
 ひとつは資本の力だ。しかし資本を利
 権にぶつけようとする利権資本主の
 利権とは思えない。利権の資本主
 は、資本の力と利権の力とを兼ねて
 利権の資本主と利権の資本主とを

「もういちどおれと、お前が結婚に同意して来るか」と。で、「ええの。」
じいさんはその時にエミリーを
一から二回で射殺されたという
のだ。どんなシーンや表現される
かはわかっていないが、これはま
う想像するにいらぬといふこと。

なんとラジオでも『エルツ』のキャラに
なれる!!

最近のゲーム内でのやり取りも、まだまだたのしみの連続だ。新作が完成すれば、それは、やりおいたのと同じくらい、新鮮さを感じてしまうとして、これから「エース」に出演している廣田さんのファンなら、夢チェッ

[illegible]

文化放送

毎週土曜日21:00~22:30 「超機動放送アニゲマスター」

文化放送の超人気番組「超機動放送アニゲマスター」内で、80秒のドラマ仕立てCMと20秒のCMが放送される。この期間は10月10日(土)から翌年の1月16日(土)まで。また、「エルツ」のキャラがそれぞれ時報を読み上げるのは、10

月16日(金)から翌年の1月17日(日)までの約3カ月間。そのうち金曜日は24:00と25:00、土曜日は21:00と23:00〜25:00の各1時間ごと、日曜日は22:00〜25:00の各1時間ごとだ。どのキャラがどの時間かは聴いてのお楽しみ！

ラジオ関西

毎週金曜日23:00~25:00 青春ラジオアニメ「声優おもちゃ箱」

文化放送同様、ラジオ関西の青春ラジオアニメ「声優もちゃ箱」内でも、80秒のドラマ仕立てCMと20秒のCMが放送される。期間は10月9日昼から翌年の1月17日(日)まで。各キャラがそれぞれ時報を読み上げるのは、10月9日(金)

から翌年の1月17日(日)までの約3カ月間。そのうち金曜日は21:00と23:00〜25:00の各1時間ごと、土曜日は22:00〜25:00の各1時間ごと、日曜日は24:00と25:00だ。TGSに行けなくても、ラジオで声優さんに会えるぞ！

今日からON AIR!!

COPY: DANZAVATER, TOMOKAZU SPIRI, ALT+Y=AL+AZEL AKIKO YA IMA, KUTYA, TROPICUTIV/HIKARU/MICHIOKAWA, PIRRI=PI+OWSE/HOJOKU KUNASHIMA,
MUTOCHI HENAO KOSHIO HADAKA, BEISIKU, SAIDUKU KYOKU HEAMI, GALLY=VANISH CHOCOMAN, TESSU TO GEMDA, HINDEWITE=HAINDU/ISSET UP/MAITA
AKURINE QUMMINALU, HADAPURA, KUKU INDE, NARATATION, JOCHO WAMAMOTO, OREKANE MOVIE, AMI, THEME SONG ASSAMU OKU!

German and works only when the respondent is
in the light to your character.

THE LAST BATTLE

Downloaded works only when the operator is in the right to your contacts.

「対決! 最強エリートチーム」が実体験できるゲーム大会を、東京ゲームショウ88場にて開催! 大会の開催日は、1989年1月にP8版で発表される同ソフトの中に、スペシャルサンクスとして告知が記載される特典が! また、なんとユークスは一歩先として、プロコッパードレスによってエルトスの特徴ビンの合計9000個をくれる。ユークスアブズにあげ

▲ 讀者來信：「*Journal of Management Education*」係管理教育類之權威期刊，其內容多與本系課程有關，故特刊此版，以資參考。」

ILLUSTRATION: HAJIME SORAYAMA



10月の新刊 10月10日発売!

RPGリプレイシリーズ、ついに完結!

RPGリプレイ
秘境伝説クリスタニア
Crystania

水野 良とグループSNE イラスト/末弥 純 定価:本体630円+税

ガンドレス1

天沢 彰 イラスト/青木哲朗
定価:本体550円+税

鋼に戦記 厄神に憑かれし者たち

隅沢遼樹 イラスト/伊藤洋行
定価:本体510円+税

第1部 完結! プロジェクト・リムーバー ③ 人の心を伝えるもの

原案・イラスト/木村明広 著/篠崎紗美 定価:本体550円+税

小説・HAUNTEDじゃんくしょん ① 風魔の屋(上)

有能紅良 イラスト/夢来島なむ 定価:本体490円+税



電撃G's文庫

目指せ! 宇宙王者!! 大人気シリーズ完結編、堂々登場!

バトラスリーテス大運動会④

倉田英之 カバーイラスト/牧野電一
本文イラスト/中野友貴 定価:本体530円+税

大人気! ハートフルSFコミックが小説で登場!

鉄コミュニケーション①

ハルカとイヴ

◆好評発売中! 鉄コミュニケーション①② (電撃コミックス)

秋山強人 原作/たくら明正・かとうひでお
イラスト/たくら明正 定価:本体530円+税WOWOWにてBSアニメ放送中!
毎週月曜日19:00~19:50アニメコンプレックス内

5周年 大感謝祭

あなたの清き1票が電撃文庫を变える!!
電撃文庫創刊5周年大感謝祭開催中!

新世紀エンターテインメントグランプリ/電撃文庫アカデミー賞

21世紀にブレイクするのは?
あなたが選ぶ新作グランプリ!新世紀エンターテインメント
グランプリ来るべき21世紀一般読者に
対して、あなたが選ぶ新作を
投票してください。新刊以降、
『電撃』が小説デビューした作品が
ノミネートされています。

ノミネート作品 (作品名50巻・巻数・著者名)

1. 「大久保町の決戦」田中哲弥
2. 「お嬢様特選」花田十輝
3. 「狂科学シスター・RED」中野蘭司
4. 「龍牙の機体伝説」ユリ・野田史
5. 「サブス・ヘヴン」土井 弘
6. 「タイム・リール」高瀬一史
7. 「テイルズ オブ デスティニー」製作者・吉 野 守
8. 「タクティカル魔眼」藤 野 浩
9. 「NANA WARS」上野 浩
10. 「目撃者」堀本 祐
11. 「龍水街」香道 川上 隆
12. 「プギー・ポップは笑わない」上野浩治
13. 「ブラックロッド」古橋秀之
14. 「僕の血を吸わないで」岡智太郎
15. 「星くず英雄伝」新木 伸
16. 「メルティンガー」山下 卓
17. 「悠久の機体」たけもとまじ
18. 「ラルフィア・サーガ」有車辰良

電撃キャラクター総出演!
あなたが選ぶキャラクターコンテスト!電撃文庫
アカデミー賞今までに『電撃文庫』に登場した
キャラクターなら何でもOK!
あなたの『電撃文庫』イチ押し
キャラに投票してください!大感謝
大プレゼント

投票してくれた皆様に感謝をこめて大プレゼント!

- 『電撃文庫 アカデミー賞』各受賞キャラクターのサインの複製品 (受賞キャラクターに投票してくれた人の中から) 5名様
- パソコン(AIWA) (SONY) 5名様
- DVDプレイヤー (Panasonic) 5名様
- 電撃デジタル音楽カード(2,000円分) 毎月20名様

投票締切 99年1月15日 (当日消印有効)

応募方法は●電撃文庫マガジンで応募 ●各巻裏面に貼る10円100枚の電撃文庫集込み券(マガジン
に入っています)
●雑誌/マガジンで応募 ●発行/100円分の応募券(雑誌)をこめてあなたの希望/10円100枚の電撃文庫集込み券
●メディアワークスのインターネットで応募
発売 1101-8306 東京府千代田区新大塚5-1-3 東京WCA会館 ●当選者の発表は発表を
もってのうえに行われます。

息をのむリアルバトル！
臨場感抜群の戦術SLG登場！



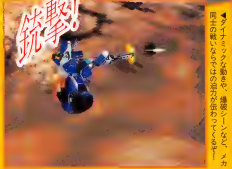
追撃！



疾走！



銃撃！



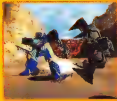
▲ダイナミックな動きや、破壊シーンなく、メカの戦いの面白さでは迫力が伝わってくる！

“自動動画生成システム”
が最高にリアルなバトルシーンを実現!!

銃撃戦、格闘戦、ユニットの撃破など、戦闘中の卓的なシーンを、効果的な視点とカメラワークで描き出す、“自動動画生成システム”。このシステムによって生み出されるバトルシーンが、『ガンホーブリゲイド』最大の魅力！ 戦闘シーンのバリエーションはまさに無限大!!

▶敵いシーンの連続に、バトルは急速にヒートアップ!

格闘!



メカの戦いをリアルに描くバトルシーン! 個性的なキャラが活躍するストーリー! この2つの魅力を最大限に引き出した戦術級SLGを徹底紹介!

●今冬発売予定 ●価格未定 ●トミー ●MC (ブロック数未定)

GUNCHO
ガンホー

過酷な戦いは仲間のため、そして生き残るために……

[illegible]

ラグバトル用マシンレック
マスタング

この「マスタング」は、ビズリイがマシン向士の戦闘「ラグバトル」で愛用している機体。ほかの仲間も、慣性的なマシンレックに陥落する。



▲ 4 年級學業量：由玉山山莊測定的樹木生長量，用以計算森林生產量及木材收穫量。

戦艦とドラマが同時に展開！ ゲームの流れをチェック！

「このようにすれば、オーディオにのみより良いサウンドで音楽を聴くことができるようになります。これは、オーディオを見る感覚でビデオを視聴し、ビデオでアパレルやオートバイの魅力を堪能できるような感覚です。これは、オーディオのオーディオ・オーディオ・オーディオ」

①オープニングムービー

[!\[\]\(4b7a79268f6ba26c1471d4232fffa85a_img.jpg\)](#)
[!\[\]\(87d978583253c9bde1db2d6dfafe8de0_img.jpg\)](#)
[!\[\]\(f35e6978c00a4669a23800ac9bf47246_img.jpg\)](#)

②ストーリーパート

1997年10月1日

インターミッツ

[illegible]

五、四、三、二、一

5. 结论



⑥エンディング演出

DOI: 10.1002/for

⑦インターミッション

新刊全平入約式

B



▲本編の序盤、馬の足音と馬場の環境音が、何にもまさる緊張感を生み出す。

6エンディング演出

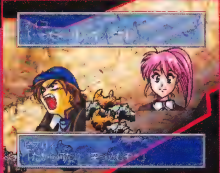
※通常の「通の演出」ではなく、このエンディングは「ロープ」で演出

7インターミッション

※1、2中に入れた「アイアム」で、本編の序盤

RIGADE

ブリゲイド



迫力の戦闘とドラマチックなストーリー! その両面から『ガンホー〜』の魅力に迫る!

自動動画画生成システムを始め、多くの画期的要素を取り入れた戦闘システムと、魅力的な登場人物たちが織りなす熱いストーリー。この2つが『ガンホーブリゲイド』のもっとも注目すべきポイント。戦いのときに備えて、その両方の内容をしっかり把握しておこう!

独自のシステムを取り入れた、新感覚の

BATTLE

このゲームの戦闘には、敵と味方のターンと
いう概念が存在しない。フィールドに存在する

ユニットはすべて思い思いに行動し、双方入り乱れての戦いを繰り広げるのだ。ここでは、その戦闘の仕組みと流れを、順を追って解説していこう。



▲敵陣中の敵を攻撃する。このゲームでは、敵陣中の敵を攻撃する。このゲームでは、敵陣中の敵を攻撃する。

その1 味方全員に命令を出せ!

戦闘ではまず、プレイヤーがすべての味方ユニットの行動を決定する。“移動”や“攻撃”など行動の種類は多彩。また、組み合わせも自由なので、ユニットごとに幅広い行動の設定が可能だ。



▲思い切って敵の陣に飛び込み、有利なポジションを確保するか……。
▶それとも、射撃で敵を倒しつつ安全に進むか。作戦はプレイヤー次第。



その2 “プロット終了”で行動開始!

“プロット終了”のコマンドを実行すると、フルボリゴンのバトルシーンに突入する。このとき、行動を設定していないユニットがあった場合、そのユニットは戦闘終了まで待機した状態になるので注意。



▲すべてのユニットに命令を出したかを確認しよう!

その3 敵、味方入り乱れて大乱戦

味方ユニットのアクションを絶妙な視点で追いつながり、劇的な場面もばっちりフォローするバトルシーンは、まさに現実の戦いを見ているかのような迫力! その一方で、工夫されたカメラワークにより、全体の戦況も把握できる。



▲味方ユニットが攻撃されるシーンはドキドキもの。手に汗握るぞ。
▶アップの視点ではさらに迫力高! エンジン音までも聞こえてきそう。



車震感あふれるバトルシーン!!

その4 決着

すべてのユニットが行動したら、1プロットが終了。フィールドマップに画面が戻り、撃破されたユニットが消える。以降は勝利条件を満たすが、戦いが全滅するまで同じプロセスの繰り返しだ。



▲数機を撃破して勝利! しかし、戦いはまだ続く……

その5 ミッション完了orゲームオーバー

基本的に、ミッション完了の条件は敵を全滅させること。だがシナリオによっては、特別な条件が出される場合もあるようだ。勝利条件を満たせずに味方が全滅するとゲームオーバーだぞ。



▲敵を全滅! ミッション完了のセリフも楽しい

『ガンホー〜』の戦闘 4つのPOINTをチェック

臨場感抜群のバトルシーン以外にも、戦闘システムには戦略性や育成要素を盛り上げた要素が数多く取り入れられている。ここではその中から、注目すべき4つのポイントを紹介した。



▲それぞれの要素が戦闘に豊かな戦略性をプラスし、また深いドラマ性を添えるのだ。

POINT 1 自由度の高いカスタマイズ

次の戦闘に備えて、さまざまな準備ができるインターミッション。このパートでは、味方のメンバーが操るマシンレッグの武装を自由に交換できる。前線での戦闘や後方からの支援といった戦闘での役割を意識したり、プレイヤーの外見的特徴を反映させていたり、思いのままに機体のカスタマイズを楽しめるぞ。



▲機体のパーツや武器は実在の兵器を模したリアルな設定。

▲攻撃力の特徴も考慮したカスタマイズが重要になる。



▲イメージCGより。自機の前にはズバリとならんだ武器。銃だけを取ってそこらに散らかし、使用後はもちろん、取り替えることも可能だ。

POINT 2 作戦パターンは無限大! 奥深い戦略性



複数の味方ユニットの行動を効果的に組み合わせ、援護射撃や集中攻撃といった、多彩なパターンの作戦を組み立てる。それも、戦闘の楽しみの1つだ。例のように、敵も結構な戦略で応戦するので、互いの戦略が絡み合う奥深い攻防を堪能できる。



POINT 3 多彩なスキル&アビリティ

マシンレッグに乗り込むキャラクターたちは、それぞれが違ったスキルとアビリティを持っている。スキルはSPと呼ばれる数値を消費して繰り出す特殊なアクションで、アビリティは戦闘能力を高める効果がある特殊技能だ。どちらも種類はかなり豊富で、陣間の個性を感じさせつつ、ここぞという場面で役に立つ切り札として、戦闘に華を添えるぞ。

▶それぞれの名前が持っているスキルとアビリティの種類を把握して、有効に活用すれば、戦いを有利に進めるのだ。



POINT 4 数々のイベントが戦いのドラマを演出!



▲ビズリィたちの前に立ちたはるか、新たな敵! 破壊神の登場。

バトルパートでは、キャラクター同士の会話シーンが挿入され、戦いの雰囲気を感じさせるぞ! 新しい仲間との出会いや、別れなどのドラマチックな展開がキミを待っているのだ。また、戦闘後、ビズリィのマシンレッグが破壊されてしまい、最新のマシンレッグ「ドラグーン」が登場するシーンは、TVアニメを見ているようだ!



コイツが変形メカ「ドラグーン」だ!

■個性豊かなキャラクターたちが躍ります

STORY

人間と機械生命体との戦いを通して描かれる、仲間との友情や主人公たちの心の成長。さまざまな要素が絡み合って進む、「ガンホー」のストーリーを徹底チェック！

彼らが『ガンホー』の物語をつむぐ
メインキャラクターたちだ!!



●有明兄弟の熱血少年
ビスリィ・レナード
10月1日 第1巻

何ことにも正面からぶつかる
熱血型主人公。がむしゃらな戦
い方から“ガンホー（熱狂的
な）キッド”と呼ばれている。



ジョン・
フミフ

物語のカギを握る謎の多い12歳の少年。ある事件をきっかけに、ピズリィたちと同行することになる。



ベティ・
ブーデフ

女医で酒好きというお姉さん。かつてはスゴ腕のスナイパーだったが、現在は眠いを読み解いている。



レディ・シモンズ

ヒズリィの親友で、優秀なメカニック。大柄な体格に見合う大食漢である。通称“ダイブツ”。



エスメラルダ

23歳にして連合軍中尉を務める女性。火星に降下したビズリィたちと協力し、民間人救出作戦を展開する。



**デズモンド・
オールドマン**
[Q] (著者)

シャベスが右目を失明した戦いで、劇団長を務めていた男。劇団壊滅の責任を取り、軍を退いている。

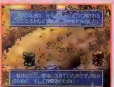


●男まじりのヒロイン
マイコ・ヒノワ
10V 1 既出 未出

イカサマ賭博に目がないが、肝心のイカサマの術は三流。通称「トリックスター」。

STORY

人類が地球以外の惑星に移住している時代。火星に住む青年ビズリイは、マシンレッグを使った格闘競技^{★ラダバトル★}に熱中していた。競技を通じて多くの強者と出会い、仲間を増やしていくビズリイ。そんなある日、彼は地球・火星連合軍と機械生命体との戦いに巻き込まれる……



▲ビズリィたちは、火星の運命を背負って戦うことになるのだった……



ザ・挑戦者ランキング

募集外記録を大発表

●「タイムズ オブ デスティニー」
最速セーブポイントでのパーティ
7人合計レベルの低さを競う／
木村俊太郎(東京都)合計50レベル
(各キャラのレベルは以下を参照)
スーテン Lv.1 ウッドロウ Lv.19
ルーティ Lv.4 ジョニー Lv.14
マリー Lv.4 チェルシー Lv.2
フィリア Lv.6



▲画面右上のバースコアに注目しよう。
「最速のランニング」のスタートラッシュ
でも、最速のランニング「最速」が東京
(16:30:00)に最速記録を伸ばしたぞ。



▲黒澤さん(兵庫県)が「ボクッファ
イター」のランニングモード「固定の制
限あり」で2分20秒を記録。新たな挑戦
者の登場を待っているぞ。

- 「F F T」ラムザをレベル99に
してセーブしたときタイムを競う
／つきのひと(東京都)48分16秒
- 「スターオーシャンセカンドス
トーリー」最大戦闘スキル数／S
IGNAL(兵庫県)18,286回
- 「ワールドスタジアム2」作っ
た分身君のバッターとして各成
績の高さを競う／ハハロ(神奈
川県)打率3割6分9厘、ホームラ
ン数39本、打点158点。

オリジナルグッズ披露宴

『ギャラクシアン3』ドラゴンのガレージキッ

このドラゴンは、一見すると「市販のプラモ
を組み立てた作品」とも思ってしまうがう
だ。それは大間違い! なんともこれはクラブ08
が手がけてる中で、ドラゴンに仕上げたというガ
レージキッなのだ! 戦艦のギャラクシアン
さんはあのドラゴン好きで、彼の戦艦でドラフ
tonさんは当作品を作ったとのこと。マニア
必読のこの完成度の高さは出題もした。

報告者
ギャラクシアン
改め木戸(大宮市)
作者
クラブ08(埼玉県)



▲P5版『ギャラクシアン3』で
のドラゴンの建造。これと比
べれば、この作品のすごさ
がわかるはず。



▲建築家建築家トラスといっしょ
に組んだこと。細部は
でかくほど精巧に
作られている。

挑戦者募集中 キミの努力の結晶をこのコーナーで発表してみよう

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6文字以内のペンネ
ム・申請記録(内容は欄目に
ごとき異なる)」を書いて送ればOK。

申請時 の 注意点

同じ人が同じ
欄目に再申請す
る場合は「～
回目申請です」
の語句を添えて送らねばなら
ない。イラストや当コーナー
への意見をつけなくてもいいぞ。

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
が長くなる場合や、例外と
して使えないものも認めないぞ。また、ハガキ
など1枚につき、1人分の1申請記録しか受
け付けられないので、注意しよう。

エント リーの ルール

1人の人が複数の欄目に参
加して(これも構わない)も
構わない。記録優秀者(主に入賞者)に
は、不正な申請記録(いなか
の記録の類)「編集部から連絡の上で」証拠に
なるメモ(カードなど)を送ってもらう(確
認後に返却するぞ)。

募集 ッキーニヤEX

「タイムアタック」で
タイムを競う。使用キ
ャラは4キャラのどれ
れを使ってもOK。設定などの制限
もなしに、スゴい記録を期待
しているぞ。

募集 ガンバール

「キャッスルオブガ
ンバール」での「ア
ーケード(初級・上級・
激ムズ)のどれでもいい」で総合
スコア(16面クリア後にチームエ
ントリーを行うスコア)を競う。

申請 記録

「ッキーニヤ(タイム
アタック)」と明記して
「タイム/使用キャラ
名/MAXスピード」をハガキに書
こう。もし可能な限り、記録達成の
模様をビデオに録っておこう。

しめ切り▶11月1日消印有効

申請 記録

「ガンバール」と明
記して「スコア/選択
した難易度/使用した
コントローラ」をハガキに書こう。
もし可能な限り、記録達成の模様を
ビデオに録っておこう。

しめ切り▶11月1日消印有効

新登場 beat mania

「エキスパートモード」
で「GREAT」の数の多
さを競う。選ぶジャン
ルは自由。「GREAT」で選んだ場合
は「GOOD」の数の多さを競い、再
一方同じ場合はスコアの高さを競う。

募集 メタルギア ソリッド

「サブバブルミッシ
ョン(このモードの出
し方はVol.84の45ペ
ージ参照)」のクリアタイムを競う。
コンティニュー使用はOK。設定
などへの制約もなしにした。

申請 記録

「ビートマニア」と明
記して「GREATの数
/GOODの数/スコア
/選んだジャンル」をハガキに書
こう。なお同記録の場合は、ハガ
キの消印の早い人を勝ちとする。

しめ切り▶11月20日消印有効

申請 記録

「メタルギア ソリ
ッド」と明記して「タイ
ム」をハガキに書こう。
ビデオ録画が可能な人は、記録達
成の過程をビデオテープに残して
おこう。

しめ切り▶11月20日消印有効

DPSならでの「特別編集部門」も用意!

大勢の参加が期待される種目では、ここに
限らず5段階以上の評価記録も発表し
よう。ただし、同年の日本一をのぞくぞう!

小学生(小学生以下でもOK)の
男子のみなら「男子の特別部門」。申請
記録の書き方は「*特男」と書くこと。
申請した当日時点で満12歳以上の
男子のみなら「男子の特別部門」。申請
記録の書き方は「*特男」と書くこと。

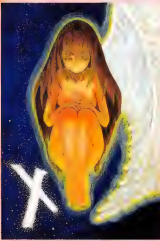
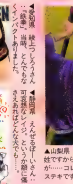
小学生(小学生以下でもOK)の
女子のみなら「女子の特別部門」。申請
記録の書き方は「*特女」と書くこと。
中学生と高校生の女子のみなら
「女子の特別部門」。申請記録の書き
方は「*特女」と書くこと。
上記の女子は、1人/性別など
のみななら「女子の特別部門」。申請
記録の書き方は「*特女」と書くこと。

挑戦の受け付けは…(掲載予定▶11月1日消印まで▶Vol.91で発表)

〒101-8305 株式会社メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシウム」係まで

※参加費が500円より少ない(1位:5,000円、2位:5,000円、3位:5,000円、4位:5,000円、5位:5,000円、6位:5,000円、7位:5,000円、8位:5,000円、9位:5,000円、10位:5,000円、11位:5,000円、12位:5,000円、13位:5,000円、14位:5,000円、15位:5,000円、16位:5,000円、17位:5,000円、18位:5,000円、19位:5,000円、20位:5,000円、21位:5,000円、22位:5,000円、23位:5,000円、24位:5,000円、25位:5,000円、26位:5,000円、27位:5,000円、28位:5,000円、29位:5,000円、30位:5,000円、31位:5,000円、32位:5,000円、33位:5,000円、34位:5,000円、35位:5,000円、36位:5,000円、37位:5,000円、38位:5,000円、39位:5,000円、40位:5,000円、41位:5,000円、42位:5,000円、43位:5,000円、44位:5,000円、45位:5,000円、46位:5,000円、47位:5,000円、48位:5,000円、49位:5,000円、50位:5,000円、51位:5,000円、52位:5,000円、53位:5,000円、54位:5,000円、55位:5,000円、56位:5,000円、57位:5,000円、58位:5,000円、59位:5,000円、60位:5,000円、61位:5,000円、62位:5,000円、63位:5,000円、64位:5,000円、65位:5,000円、66位:5,000円、67位:5,000円、68位:5,000円、69位:5,000円、70位:5,000円、71位:5,000円、72位:5,000円、73位:5,000円、74位:5,000円、75位:5,000円、76位:5,000円、77位:5,000円、78位:5,000円、79位:5,000円、80位:5,000円、81位:5,000円、82位:5,000円、83位:5,000円、84位:5,000円、85位:5,000円、86位:5,000円、87位:5,000円、88位:5,000円、89位:5,000円、90位:5,000円、91位:5,000円、92位:5,000円、93位:5,000円、94位:5,000円、95位:5,000円、96位:5,000円、97位:5,000円、98位:5,000円、99位:5,000円、100位:5,000円、101位:5,000円、102位:5,000円、103位:5,000円、104位:5,000円、105位:5,000円、106位:5,000円、107位:5,000円、108位:5,000円、109位:5,000円、110位:5,000円、111位:5,000円、112位:5,000円、113位:5,000円、114位:5,000円、115位:5,000円、116位:5,000円、117位:5,000円、118位:5,000円、119位:5,000円、120位:5,000円、121位:5,000円、122位:5,000円、123位:5,000円、124位:5,000円、125位:5,000円、126位:5,000円、127位:5,000円、128位:5,000円、129位:5,000円、130位:5,000円、131位:5,000円、132位:5,000円、133位:5,000円、134位:5,000円、135位:5,000円、136位:5,000円、137位:5,000円、138位:5,000円、139位:5,000円、140位:5,000円、141位:5,000円、142位:5,000円、143位:5,000円、144位:5,000円、145位:5,000円、146位:5,000円、147位:5,000円、148位:5,000円、149位:5,000円、150位:5,000円、151位:5,000円、152位:5,000円、153位:5,000円、154位:5,000円、155位:5,000円、156位:5,000円、157位:5,000円、158位:5,000円、159位:5,000円、160位:5,000円、161位:5,000円、162位:5,000円、163位:5,000円、164位:5,000円、165位:5,000円、166位:5,000円、167位:5,000円、168位:5,000円、169位:5,000円、170位:5,000円、171位:5,000円、172位:5,000円、173位:5,000円、174位:5,000円、175位:5,000円、176位:5,000円、177位:5,000円、178位:5,000円、179位:5,000円、180位:5,000円、181位:5,000円、182位:5,000円、183位:5,000円、184位:5,000円、185位:5,000円、186位:5,000円、187位:5,000円、188位:5,000円、189位:5,000円、190位:5,000円、191位:5,000円、192位:5,000円、193位:5,000円、194位:5,000円、195位:5,000円、196位:5,000円、197位:5,000円、198位:5,000円、199位:5,000円、200位:5,000円、201位:5,000円、202位:5,000円、203位:5,000円、204位:5,000円、205位:5,000円、206位:5,000円、207位:5,000円、208位:5,000円、209位:5,000円、210位:5,000円、211位:5,000円、212位:5,000円、213位:5,000円、214位:5,000円、215位:5,000円、216位:5,000円、217位:5,000円、218位:5,000円、219位:5,000円、220位:5,000円、221位:5,000円、222位:5,000円、223位:5,000円、224位:5,000円、225位:5,000円、226位:5,000円、227位:5,000円、228位:5,000円、229位:5,000円、230位:5,000円、231位:5,000円、232位:5,000円、233位:5,000円、234位:5,000円、235位:5,000円、236位:5,000円、237位:5,000円、238位:5,000円、239位:5,000円、240位:5,000円、241位:5,000円、242位:5,000円、243位:5,000円、244位:5,000円、245位:5,000円、246位:5,000円、247位:5,000円、248位:5,000円、249位:5,000円、250位:5,000円、251位:5,000円、252位:5,000円、253位:5,000円、254位:5,000円、255位:5,000円、256位:5,000円、257位:5,000円、258位:5,000円、259位:5,000円、260位:5,000円、261位:5,000円、262位:5,000円、263位:5,000円、264位:5,000円、265位:5,000円、266位:5,000円、267位:5,000円、268位:5,000円、269位:5,000円、270位:5,000円、271位:5,000円、272位:5,000円、273位:5,000円、274位:5,000円、275位:5,000円、276位:5,000円、277位:5,000円、278位:5,000円、279位:5,000円、280位:5,000円、281位:5,000円、282位:5,000円、283位:5,000円、284位:5,000円、285位:5,000円、286位:5,000円、287位:5,000円、288位:5,000円、289位:5,000円、290位:5,000円、291位:5,000円、292位:5,000円、293位:5,000円、294位:5,000円、295位:5,000円、296位:5,000円、297位:5,000円、298位:5,000円、299位:5,000円、300位:5,000円、301位:5,000円、302位:5,000円、303位:5,000円、304位:5,000円、305位:5,000円、306位:5,000円、307位:5,000円、308位:5,000円、309位:5,000円、310位:5,000円、311位:5,000円、312位:5,000円、313位:5,000円、314位:5,000円、315位:5,000円、316位:5,000円、317位:5,000円、318位:5,000円、319位:5,000円、320位:5,000円、321位:5,000円、322位:5,000円、323位:5,000円、324位:5,000円、325位:5,000円、326位:5,000円、327位:5,000円、328位:5,000円、329位:5,000円、330位:5,000円、331位:5,000円、332位:5,000円、333位:5,000円、334位:5,000円、335位:5,000円、336位:5,000円、337位:5,000円、338位:5,000円、339位:5,000円、340位:5,000円、341位:5,000円、342位:5,000円、343位:5,000円、344位:5,000円、345位:5,000円、346位:5,000円、347位:5,000円、348位:5,000円、349位:5,000円、350位:5,000円、351位:5,000円、352位:5,000円、353位:5,000円、354位:5,000円、355位:5,000円、356位:5,000円、357位:5,000円、358位:5,000円、359位:5,000円、360位:5,000円、361位:5,000円、362位:5,000円、363位:5,000円、364位:5,000円、365位:5,000円、366位:5,000円、367位:5,000円、368位:5,000円、369位:5,000円、370位:5,000円、371位:5,000円、372位:5,000円、373位:5,000円、374位:5,000円、375位:5,000円、376位:5,000円、377位:5,000円、378位:5,000円、379位:5,000円、380位:5,000円、381位:5,000円、382位:5,000円、383位:5,000円、384位:5,000円、385位:5,000円、386位:5,000円、387位:5,000円、388位:5,000円、389位:5,000円、390位:5,000円、391位:5,000円、392位:5,000円、393位:5,000円、394位:5,000円、395位:5,000円、396位:5,000円、397位:5,000円、398位:5,000円、399位:5,000円、400位:5,000円、401位:5,000円、402位:5,000円、403位:5,000円、404位:5,000円、405位:5,000円、406位:5,000円、407位:5,000円、408位:5,000円、409位:5,000円、410位:5,000円、411位:5,000円、412位:5,000円、413位:5,000円、414位:5,000円、415位:5,000円、416位:5,000円、417位:5,000円、418位:5,000円、419位:5,000円、420位:5,000円、421位:5,000円、422位:5,000円、423位:5,000円、424位:5,000円、425位:5,000円、426位:5,000円、427位:5,000円、428位:5,000円、429位:5,000円、430位:5,000円、431位:5,000円、432位:5,000円、433位:5,000円、434位:5,000円、435位:5,000円、436位:5,000円、437位:5,000円、438位:5,000円、439位:5,000円、440位:5,000円、441位:5,000円、442位:5,000円、443位:5,000円、444位:5,000円、445位:5,000円、446位:5,000円、447位:5,000円、448位:5,000円、449位:5,000円、450位:5,000円、451位:5,000円、452位:5,000円、453位:5,000円、454位:5,000円、455位:5,000円、456位:5,000円、457位:5,000円、458位:5,000円、459位:5,000円、460位:5,000円、461位:5,000円、462位:5,000円、463位:5,000円、464位:5,000円、465位:5,000円、466位:5,000円、467位:5,000円、468位:5,000円、469位:5,000円、470位:5,000円、471位:5,000円、472位:5,000円、473位:5,000円、474位:5,000円、475位:5,000円、476位:5,000円、477位:5,000円、478位:5,000円、479位:5,000円、480位:5,000円、481位:5,000円、482位:5,000円、483位:5,000円、484位:5,000円、485位:5,000円、486位:5,000円、487位:5,000円、488位:5,000円、489位:5,000円、490位:5,000円、491位:5,000円、492位:5,000円、493位:5,000円、494位:5,000円、495位:5,000円、496位:5,000円、497位:5,000円、498位:5,000円、499位:5,000円、500位:5,000円、501位:5,000円、502位:5,000円、503位:5,000円、504位:5,000円、505位:5,000円、506位:5,000円、507位:5,000円、508位:5,000円、509位:5,000円、510位:5,000円、511位:5,000円、512位:5,000円、513位:5,000円、514位:5,000円、515位:5,000円、516位:5,000円、517位:5,000円、518位:5,000円、519位:5,000円、520位:5,000円、521位:5,000円、522位:5,000円、523位:5,000円、524位:5,000円、525位:5,000円、526位:5,000円、527位:5,000円、528位:5,000円、529位:5,000円、530位:5,000円、531位:5,000円、532位:5,000円、533位:5,000円、534位:5,000円、535位:5,000円、536位:5,000円、537位:5,000円、538位:5,000円、539位:5,000円、540位:5,000円、541位:5,000円、542位:5,000円、543位:5,000円、544位:5,000円、545位:5,000円、546位:5,000円、547位:5,000円、548位:5,000円、549位:5,000円、550位:5,000円、551位:5,000円、552位:5,000円、553位:5,000円、554位:5,000円、555位:5,000円、556位:5,000円、557位:5,000円、558位:5,000円、559位:5,000円、560位:5,000円、561位:5,000円、562位:5,000円、563位:5,000円、564位:5,000円、565位:5,000円、566位:5,000円、567位:5,000円、568位:5,000円、569位:5,000円、570位:5,000円、571位:5,000円、572位:5,000円、573位:5,000円、574位:5,000円、575位:5,000円、576位:5,000円、577位:5,000円、578位:5,000円、579位:5,000円、580位:5,000円、581位:5,000円、582位:5,000円、583位:5,000円、584位:5,000円、585位:5,000円、586位:5,000円、587位:5,000円、588位:5,000円、589位:5,000円、590位:5,000円、591位:5,000円、592位:5,000円、593位:5,000円、594位:5,000円、595位:5,000円、596位:5,000円、597位:5,000円、598位:5,000円、599位:5,000円、600位:5,000円、601位:5,000円、602位:5,000円、603位:5,000円、604位:5,000円、605位:5,000円、606位:5,000円、607位:5,000円、608位:5,000円、609位:5,000円、610位:5,000円、611位:5,000円、612位:5,000円、613位:5,000円、614位:5,000円、615位:5,000円、616位:5,000円、617位:5,000円、618位:5,000円、619位:5,000円、620位:5,000円、621位:5,000円、622位:5,000円、623位:5,000円、624位:5,000円、625位:5,000円、626位:5,000円、627位:5,000円、628位:5,000円、629位:5,000円、630位:5,000円、631位:5,000円、632位:5,000円、633位:5,000円、634位:5,000円、635位:5,000円、636位:5,000円、637位:5,000円、638位:5,000円、639位:5,000円、640位:5,000円、641位:5,000円、642位:5,000円、643位:5,000円、644位:5,000円、645位:5,000円、646位:5,000円、647位:5,000円、648位:5,000円、649位:5,000円、650位:5,000円、651位:5,000円、652位:5,000円、653位:5,000円、654位:5,000円、655位:5,000円、656位:5,000円、657位:5,000円、658位:5,000円、659位:5,000円、660位:5,000円、661位:5,000円、662位:5,000円、663位:5,000円、664位:5,000円、665位:5,000円、666位:5,000円、667位:5,000円、668位:5,000円、669位:5,000円、670位:5,000円、671位:5,000円、672位:5,000円、673位:5,000円、674位:5,000円、675位:5,000円、676位:5,000円、677位:5,000円、678位:5,000円、679位:5,000円、680位:5,000円、681位:5,000円、682位:5,000円、683位:5,000円、684位:5,000円、685位:5,000円、686位:5,000円、687位:5,000円、688位:5,000円、689位:5,000円、690位:5,000円、691位:5,000円、692位:5,000円、693位:5,000円、694位:5,000円、695位:5,000円、696位:5,000円、697位:5,000円、698位:5,000円、699位:5,000円、700位:5,000円、701位:5,000円、702位:5,000円、703位:5,000円、704位:5,000円、705位:5,000円、706位:5,000円、707位:5,000円、708位:5,000円、709位:5,000円、710位:5,000円、711位:5,000円、712位:5,000円、713位:5,000円、714位:5,000円、715位:5,000円、716位:5,000円、717位:5,000円、718位:5,000円、719位:5,000円、720位:5,000円、721位:5,000円、722位:5,000円、723位:5,000円、724位:5,000円、725位:5,000円、726位:5,000円、727位:5,000円、72

4色奴隷はカラーのハギキを掲載するコーナーです。……そのまんま。ざやふん。





1994-1995 年 2 月

電撃 PlayQuestion

ブレイクエディション

1998 HOW TO WIN

毎号、どえらく熱いステキな攻略をお贈りしている熱血ド根性の当コーナーですが、今回もそれは変わっておりません。少しでも、みなさまのお役に立つ記事を作るため、今日もボクらはゲームぞんまいです。イカしてま

①電撃プロ・編集 ②編集 ③1981 ATEC21 ④SAMPFESTO 1998

AZITO2

攻守に優れたアジトの建設方法から、ピンチに陥ったときの対策まで「正義」にも「悪」にも共通する必勝ポイントをバッチリ伝授!



実名のヒーローが登場するってのは盛り上がり方がまるっきり違うね。とにかくカッコイイし、画面プレイヤーや中絶市街に自分が命令を出せるなんてもう最高! 戦ってるときなんか、思わず声を出して応援したくなるくらい。そんなわけで(?)、初プレイのオススメは絶対に正義。ヒーローたちの活躍に酔いしれよう! (2佐藤)

10/15 SLG

▶ ¥5,800 ▶ バンプレスト
▶ MC15ソフト、マウス

正義・悪、どちらにも有効な基礎テクニックを紹介!

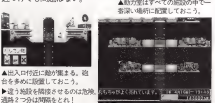
「2」は前作と違い、プレイ開始時に正義と悪のどちらで戦うかが選択できる。それに合わせてマップや登場キャラ、イベントなどがまったく別なものになるのだ。ただ、ゲームの進め方やアジトの建設方法など、基本的な部分はほとんど同じ。そこで今回は、どちらの陣営を選んだ場合でも役立つとおきの攻略テクニックを紹介していこう。

まずは時間の流れをチェンジ

ゲームを始めて、いざ建設開始! という状態になったらずシステムアイコンを選び、続いてスピード設定アイコンを選ぶ。すると、ゲームの進行スピードなどを設定する画面に変わる。そこで時間を「速い」にスクロールすると「速い」に設定する。こうすると、建設時のロスタイムを大幅に短縮することができるのだ!

アジト建設

施設によってはほかの施設に影響を及ぼすものがある。その代表的な例が動力室だ。動力室に工場、それに研究施設などの位置が近すぎると、電磁波の影響で作業効率ダウンしたり、さらには事故が起きたりすること……。研究員たちが移動するのに多少時間はかかるものの、安全性を考え、できるだけ各施設の間隔は開けておこう。ちなみに、同じ施設なら近づけても問題はない。



▲出入り付近に動力室がある。磁束を多く生成して危険。▲違う施設を隣接させるのは危険。過熱する可能性がある!

兵器生産

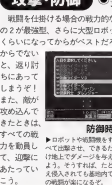
お気に入りの戦艦用員を一気に最速型にしたい気持ちはわかるが、それでは戦いに勝つことはできない。生産するときは全ユニットを初期型から改造型に、そのあとに最速型へとまとめて強化しよう。

●諜報活動はまめに実行しよう!

▲なんとも「一級諜報活動」で1000円ゲット! これはオシイシイ。

攻撃・防衛

戦艦を仕掛ける場合の戦力的な目安は、戦艦用員の約3分の2が最速型。さらに大型ロボットや戦艦機なども所持するくらいになってからがベストだろう。これくらい力を蓄えてからでないと、遠い討ちにあってしまうぞ! また、敵が攻め込んできたときは、すべての戦力を動員し、迎撃にあたろう。そうすれば、たとえ侵入されても基地内の戦艦が楽になるぞ。



●ヒーロー(怪人)は均一に生産

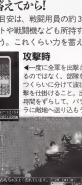
▲▲すべての戦艦用員を全速型にしたら、戦艦に勝てない。戦艦機に勝てない。

●戦艦機はまめに実行しよう!

戦艦機を保安室に配置すると、「一級諜報活動」が実行できるようになる。これを実行すると、ランダムで情報が入手できたり、所持金が増えるイベントが発生するのだ。戦艦用員は最低限の人員だけ残して、どんな一級諜報活動もさせよう!

●攻撃は十分に力を蓄えてから!

▲一度に全量を出撃させるとはダメ。部隊を3つくらいに分けて敵の陣地を仕掛けること。出撃部隊をずらして、バタバタに敵地へ送り込む。



困ったときの最後の手段

所持金がなくなると、ここで研究員たちの燃料や食糧の維持費を出さずマインスになる(マインスになるとゲームオーバー!) そんなときは生産した戦艦用員を売りにしよう。ただし目玉以降は売れにくくなるので、これは本当に「最後の手段」だ。

▲ユニットを「ダブ」で売却。売却価格が100%。売却価格が100%。売却価格が100%。

防衛しきれない!

敵が攻めてきたときに基地内の戦艦用員が配置できない! そんなときは、入り口を一時的に通行不能にするの1つの手段。方法は簡単。コマンドの「エレベーターの制御」を選択し、その事項のように入り口につながるエレベーターを下ろしてしまえばいい。有効活用しよう。



▲エレベーター制御は非常に重要。エレベーターは基地内では非常に重要。エレベーターは基地内では非常に重要。

AZITO2

性格値が変化する選択肢を完全掲載!

主人公の性格は、隠しパラメータの「性格値」によって決定される。この表は各エピソードで出現する、性格値に関わる選択肢のみを一覧にしたものだ。△は性格値が増え、▼が性格値が

減るもの、0は変動がないもの、「～に」とあるものは、その性格値に強制的に変更されることを示す。場面の項目では各選択肢が出る直前の最後の一文を掲載したので目安にしてほしい。

[illegible][illegible]バトルアリーナと
カードガレージ

本作にはシナリオを進めていくストーリーモードのほかにも、COM戦を楽しむバルドアーリーナと、カード集めモードやカードショップのあるカードガレージがある。ここでしか入手できない貴重なカードもあるので、経験値稼ぎのためにも頻繁に回すようにしよう。もちろん、友だちとセーブデータを持ちよれば、対戦やトレーディングもできる。これをうまく活用すれば、カード集めをコンプリートすることが簡単にできるのだ。



▲どちらのモードもデータをストーリーモードに反映できる。ガンガン戦って自分のデッキ（カードの組み合わせ）を充実させよう。

ポイント
Q&A

Q: マナがなかなかたまりなくて、待っている間にガンガン敵の攻撃を受けてしまうんですけど……。

A: 強力なカードを引いて、使用するのに大量のマナを消費する。手っ取り早くマナをためるには、手札にあるカードのうち、その場で使用しないものを破棄するのが良い。これである程度マナを稼げるので、カードを引いて破棄、たいいカードを選択し、○ボタンでOK。

モンスターカード全公開&クラスチェンジの謎に迫る!

デッキマスターが使用するカードの種類には「モンスター」、「スpell」、「アイテム」、「フォーメーション」の4つがある。これらのカードの特性をつかみ、いかに効率よく使えかをバトル構築に必要となる。カードには、デッキに組み込むときに必要となるカードバリュー、戦闘中に使用するとともに消費するマナの量を表すカードコストが設定されている。強いカードを手に入れたら、カードバリューを大量に消費して、他のカードをデッキに組み込めなかったら、マナの消費費が多すぎたとしても使用できなかったこともある。カードの効果は、デッキを組んでいるときか、戦闘中に勝ったカードを選択してSELECTボタンを押すと詳細な情報が表示されるので、各パラメータを見てバランスのいいデッキを組むようにしよう。

モンスターを召喚し、戦わせれるカード。召喚時には好きな位置に配置することができる。モンスターカードの最大の特徴は、デッキに入れて戦いを繰り返すことによって、レベルアップして強くなっていくという点である。さらに、一部のカードはレベル1になると別の上位モンスターにクラスチェンジできるものもある。戦術での攻撃の要となるのがこのモンスターカードなのだ。

指定したキャラクターにアイテムを装備させるカード。アイテムにも属性があるが、他のカードと違い、装備したキャラクターはそのアイテムの属性に強化してしまう。アイテムには武器・アクセサリ・薬の3種類があり、武器・アクセサリ系は装備することで効果を発揮するが、薬系は装備したあとでアイテムパワーを使用することで効果を発揮する。アイテムは1体につき1つしか装備できない。

さまざまな魔法を発動するカード。スベルの権柄は全部で4つある。敵を直接攻撃する攻撃系、敵からの攻撃を防いだり、自陣の前にさまざまな効果のあるウォール（壁）を発生させる防御系、体力を変化したキャラクターの状態を回復してくれる回復系、対象に状態変化や能力変化の特性を与えるエンチャント系がある。モンスターカードと同じく属性があるため、使用する対象を間違えると効果的だ

基本的に戦闘中は、デッキマスターや召喚したキャラクターは、呼び出した位置から移動することはできない。しかしこのフォーメーションカードを使用することによって、戦闘中にキャラクターの配置を変更し、自陣に有利になるようにパラメータを変化させることができるカードである。戦闘中、渾身のキャラクターを安全な位置に待避させたり、攻撃に邪魔なキャラクターを移動させるのに使う。

モンスターカード全128枚の詳細データ

名前	ジャンル	身長	年齢	4000円/週	キャスト・ローテーション	特徴解説	
トロワツル	L.V.I	水	250	540	E	山田正也	有名な声優（劇中）1人でトロワツル・パワフル3役
ケルビル	2	水	500	750	D	山田正也	有名な声優（劇中）複数の役所にダメージ
ガズビル	3	水	1000	1500	C	山田正也	有名な声優（特・演）1人で複数のダメージ・1役、最新作続編の序曲（劇中）※1
ルキアス	4	水	1500	3200	S	山岡	神童（特・演）マスターと対戦し高レベルバトル攻撃
マリス	L.V.I	水	200	500	F	なづみあかり	神童（特・演）マスターと対戦し高レベルバトル攻撃
ヴァンチーヌ	2	水	400	1000	E	なづみあかり	神童（特・演）複数の役所の格闘家と対戦
ヘンレリ	3	水	600	1500	D	なづみあかり	神童（特・演）1体のバグをバグ
ミコシロ	L.V.I	水	550	500	F	あるていつく	神童（特・演）1体のバグをバグ
アーケンジェルス	2	水	550	1000	F	あるていつく	神童（特・演）1体のバグをバグ
カービィ	L.V.I	風	400	500	G	幾瀬八重	魔物の（特・演）複数の役所の魔法攻撃を吸収して除去
ニコニコス	2	風	700	1000	F	幾瀬八重	魔物の（特・演）複数の役所のバグをバグ
ファウエル	3	風	1250	1500	E	幾瀬八重	魔物の（特・演）複数の役所のバグをバグ
プリンセスバビュ	L.V.I	風	500	500	H	たみあかり	魔物の（特・演）最後の役所のバグをバグ
ミカエル	2	風	600	1000	G	たみあかり	魔物の（特・演）最後の役所のバグをバグ
バード	L.V.I	土	400	500	H	天野 裕希	有名な声優（劇中）1体のダメージ
ウエル	2	土	1000	1500	E	天野 裕希	有名な声優（特・演）1体のダメージ
ガウガム	—	土	350	500	I	山田 広成	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
ゾテックス	—	土	450	500	I	山田 広成	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
セラフム	L.V.I	火	500	500	F	藤橋 隆之	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
ミカエル	2	火	1000	1500	E	藤橋 隆之	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
シャビズ	—	火	500	500	I	山田 広成	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
ザラット	—	火	400	700	J	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
シャリット	L.V.I	水	550	300	G	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
メルクス	2	水	500	1000	F	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
メルクス	3	水	1000	1500	F	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
マーマン	L.V.I	水	400	300	I	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
トロン	2	水	600	1000	H	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
ウンターネ	—	水	150	300	J	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
デング	L.V.I	風	250	300	F	幾瀬八重	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
ホルス	2	風	500	1000	E	幾瀬八重	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
スザク	3	風	1000	1500	D	幾瀬八重	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
シェンバ	4	風	1500	3000	S	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
ルンバ	L.V.I	風	300	300	I	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
ヴァンチーヌ	3	風	400	700	H	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
リプス	3	風	400	1500	G	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
ニコニコ	L.V.I	風	150	300	J	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
ベバズ	2	風	300	700	I	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
リプス	L.V.I	土	250	500	H	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
エント	2	土	500	1000	G	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
アトシロ	3	土	1000	1500	F	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
カスター	L.V.I	土	300	300	I	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
バグ	2	土	400	700	G	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
アムラフ	—	土	150	300	J	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
セリン	L.V.I	火	250	300	S	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
ニコニコ	2	火	500	700	I	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
リプス	L.V.I	火	200	300	J	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
ミカエル	—	火	150	300	K	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
ニコニコ	L.V.I	水	250	150	N	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
ミカエル	2	水	500	700	F	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ
ミカエル	3	水	1000	1500	E	山岡 幸	有名な声優（特・演）1体のダメージをバグ

いでは立派に戦力になる

表の見方

【種族】モンスターに属する種族。モンスターの性格は種族ごとに決まっている。

【名前】モンスターの名称。

【クラスレベル】クラスチェンジするモンスターの初期レベル。クラスチェンジしないモンスターは「1」で表記。

【属性】土・火・風・雷・水。

【マド】デッキマスターとモンスターカードの性格が一致時の必勝率。

【カードパワー】カードデッキに組み込むときに必要となるカードパワーの【差】。カードがどれほど入手しにくいかを表したもので、0→∞の順に貴重になる。5はイベントでのみ入手可能。

【イラストレーター】カードのイラストを担当した作家の名前。

【特殊能力】モンスターが戦闘中に使用できる特殊能力の解説。

Q: パラメータをマイナスにするアイテムって役に立たないと思うんですけど?

A: 確かに、パラメータをマイナスにするアイテムは主人公や召喚したモンスターに装備させても、弱くするばかりで全く役に立たない。しかし、実はアイテムはもっと装備させることができる。強い敵にマイナスアイテムを装備させて、逆に弱くしてやれり

実況パワフルプロ野球 '98開幕版

今回のサクセスモード攻略は、特殊能力にスポットを当ててお送りする。
入手法のわからなかったものなど、これで一目瞭然のはず。絶対必見!!

PS I LOVE YOU!
WRITER'S COLUMN

「パワプロ3」が発売から、早くも2カ月以上たちました。そろそろ次のサクセスのことを考えたりするところでしょうね。大学野球になるのか、それとも社会人野球なのか、ひょっとすると次のサクセスは、「パワプロ」より先に「実況フィッシングクラブ」シリーズに付いてたりして……なんてね。(でりおしはけ期待してるの?)

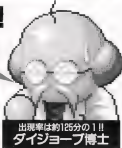
発売中 ▶ ¥9,800 ▶ カミ ユニオンズ ショップ、体験館同席
SPC ▶ MC/5フロア、AC、2P対応可

全特殊能力入手イベントをドーンと大公開!

いよいよ今回は、イベントで入手できる全特殊能力の入手方法(ちょっとややこしい)を大公開するぞ。特殊能力を入手できるイベントのなかで、おそらく誰でも知っていると思われるのが、監督の野球超人イベントと五十嵐先輩の基盤イベント、彼女からの3年目の誕生日プレゼントの3つ、これらを引きと経験すれば、重要なものはほぼ入手できる。だが、それ以外の特殊能力はランダムイベントで入手するものが多いので、運を天に任せるしかない……と思っているキミは大間違い!! 現在開催中

のDPSリーグ'98(Vol.88にて結果発表)には、ほとんどの特殊能力を持っている選手が数多く送られてきているのだ(ちなみに出場はすでにしめ切られています)。そんな選手を作ってきた出場者の何人かにその作成法を聞いてみたところ、目当てのランダムイベントが現るまで、同じ道で何十回、何百回とロードを繰り返しているとのこと。以下の各特殊能力の入手法をじっくり読んで、キミも挑戦してみよう? (番号は入手の簡単な順番、車は会合中および旅路に宿泊中は発生しないものです)

これまでに
タイジョー
ブ博士



出現率は約1/256分の1!!
タイジョー博士

野 手

近頃

- 監督の相談で、野球超人伝説を説くイベントが起ったときに「こっそり盗み」を選び、内容が理解できれば修得。
- 秋の地区大会で準優勝し、進級出場権に選ばれたときに、監督の周りに「わりませう」と告げることで修得。
- 鬼塚への結婚後、左腕の怪我に気づいたら、50%の確率で修得。
- チームメイトのツッパを聞いて、主人公が「うーん、みんなうまいなあー」とつぶやいてイベントが起ったとき(発生率0.4~0.8%)、チームメイトの評価が10以上だと、鬼塚のツッパを覚はされ修得(1年目10月1週以降)。

- 鬼塚バチナの度を見かけ(発生率0.2%)、「近づいてみる」を選び、車にひかれそうになったとき、チームメイトの評価が70以上だと、鬼塚が車前で助けられて修得(1年目10月1週以降)。

盗塁

- 野村愛子が彼女のとき、3年目(4月1週~8月1週)に誕生日プレゼントをもらって修得。

体当たり

- 秋の地区大会で準優勝し、進級出場権に選ばれたときに起こる賞品の買物イベントに、「反則技です」と告げると修得。
- 彼女のデートでラグビーを競に行ったとき、25%の確率で修得。
- ダイジョーブ博士の肉体改造イベント(発生率0.8%)で、「つづかなる」を選び成功(75%)したとき、10%の確率で修得。
- 廊下で担任の田中先生とぶつかる(発生率0.2%)と修得(※)。
- 会合中が旅館に宿泊中のときに、浴衣姿のマネージャーとぶつかる(発生率0.2%)、5%の確率で修得。

お祭り男

- 彼女のデートで映画を観たとき、5%の確率で修得(野村のみ)。

ブロック

- 彼女のデートでバレーボールを競に行ったとき、25%の確率で修得。

チャンス

- 監督への相談で、野球超人伝説を説くイベントが起ったときに、「こっそり盗み」を選び、内容を理解することができれば修得。
- 池川集(マネージャー)が彼女のとき、3年目(4月1週~8月1週)に誕生日プレゼントをもらって修得。
- マネージャーコマンドで相談後、おまじないをしてもらったとき、それが効くと修得。

広角打法

- 宇田直真が彼女のとき、3年目(4月1週~8月1週)に誕生日プレゼントをもらって修得。
- すでに彼女の友に別の女の子に告白されたとき、「うーん、いい」を選びと修得。ただし、1人目の彼女がすでに「別れよう」という会話がかかってきて、75%の確率で失ってしまうので注意しよう(※)。

サヨナラ男

- 2年目の5月2週にチームメイト評価が20以上の状態で、五十嵐先輩の退席イベントを迎えると修得。

キャッチャー

- 鬼塚への相談で「キャッチャーの根本教えるうか」がいわれたとき、「うーん、教えてよ」と告げると、25%の確率で修得。

満塁男

- 池川集(マネージャー)が彼女のとき、3年目(4月1週~8月1週)に誕生日プレゼントをもらって修得。

パワーヒッター

アベレージヒッター

バント

- 談のA(野球魂をかきたてた影の影がかかったおじいさん(？)。出現率0.4~0.8%)が出題するクイズに全問正解すると上のいずれかを修得。正解は以下の通り。
[問1] 打撃バント。120~155の1塁上の選別級(A)、60~119の1塁上から三塁目(B)、55以下から上から二塁目(C)、自分が出たときはB。

- [問2] 彼女の友に告白。彼女がいないときはB。
- [問3] やる気が好調以上ならA、普通ならD。不適切ならC。
- 以上を選んで全問正解した場合に、問1で選んだ正解に応じて、A「パワーヒッター」、C「アベレージヒッター」、D「バント」をそれぞれ修得できる。

選球眼

- 彼女がいるときに生じる。クラスメイトの戸塚が、主人公の家の前にウソを吐き掛けたとき(発生率0.2%)、大に吠えられた戸塚が、そのウソを自分で認め、でしうと修得(※)。

対左打者

- 評法士が彼女のとき、3年目(4月1週~8月1週)に誕生日プレゼントをもらって修得。

雨男

- 雨が降ってきて体育館で練習したとき(発生率0.8%~1.6%)、練習後に25%の確率で修得(※)。

ランダムイベントの発生率とは?

ランダムイベントがその週に起こる確率は25%。つまり1カ月に1度の割合で、何らかのランダムイベントが発生するという計算になる。このわずかに1カ月に1度という発生率のチャンスは5段階以上存在するランダムイベントに取り扱うことになるのだ。しかも発生率が異なる。ランダムイベントごとに発生率を調べる。発生率が異なる「休み時間」のイベントでも3%~100%のうち3度しかないサクセスモードの3年目は11歳までの、サクセス1回で約3度しか起こらないのだ。最も発生率が低いもの(「声援のバリエーション」作戦、ほか数種類)になると、なんと0.2%。サクセスを5回プレイして、やっと1度お目にかけられるという確率になってしまう。1回のランダムイベントを踏出すことが、いかに難しいかがこれだけわかるはずだ。



どきどきポチャット

PS.I LOVE YOU!
WRITER'S COLUMN

恋にも配達にも超便利!! フェルコルダン住民のスケジュールパターンを完全公開。これでも、村中を捜し回る必要はない!!

発信中
FPG

▶WS.800 ▶サンクラード
▶MC(B7アック), AC

発売されて1カ月が経つわけで、そろそろ1回くらいはクリアしている頃ではないでしょうか。そこで2回目のプレイ用に、攻略巻の大延滞も無いように住民の行動パターンを大公開します。しかし、まだクリアしていない人はできるだけ早いうちに、買えぬ体面にも悩まされるのも、魅力の1つなのですよ。(佐人)

村人の生活パターン、タイムスケジュールを一挙公開!!

それぞれが独自のパターンを持って「生活」しているフェルコルダンの住民たち。配達の人を目指す場合も、恋の成就を目指す場合も、彼らの生活パターンを把握しておくことはとても重要になってくるのだ。そこで今回は、すべての住民の生活パターンを完全公開するぞ。ちなみに、住民の中にはスケジュールのパターンを複数持っているキャラもいる。彼らが何日どのパターンを使うかは最後の表にまとめたので、併せて参考にしよう。



ルフィー

行動パターンが3つあるとはいえ、ほとんど変わらない。あるイベント(ルフィーが夢を語るイベントで「無難って何」か「夜寝るよ」をバグ)以降は、お昼過ぎから村の左下の緑の広場で空を飛ぶ練習を始める。なお、表内の「お勉強」は自宅にて。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅	お勉強											散歩		自宅			寝る	
B	自宅														チェインの家			散歩	
C	自宅														チェインの家			散歩	



シンシア

ルフィーほどではないが、生活パターンが非常にキツキツしている。午前中は自宅、午後を過ぎた辺り図書館へ行けばいいやん、とはいえ、散歩をするにしても自宅近くが中心なので、あまり意識しなくてもいいことは間違だぞ。なお、表内の「お勉強」は自宅、「ワタワタ」は自宅の軒下にて。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅														お勉強			散歩	
B	自宅														お勉強			散歩	
C	自宅														お勉強			散歩	



マリリン

表を見てのとおり、魚釣りの占める割合が高い。余計な場合は、とにかく自宅より釣場を回ることが多い。ただこの村には釣り場が1か所あるので、場所を把握することが必要だ。18時からは自宅かリーナの家になる。3日に1度の、リーナの家にお泊りする日はしっかりチェック。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	魚釣り														リーナの家/ソナで釣る				
B	自宅														散歩			自宅	
C	自宅														散歩			自宅	



リーナ

マリリンの家にいる場合もあるが、基本的に自宅と図書館を往來しているだけ。お勉強しよう。なお、表内の「読書」は、お釣りをしているマリリンの横で読書。「ベッドで読書」は「物語を書く」は自宅にて。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	ベッドで読書																	マリリンの家/ソナで読書	
B	自宅														読書			自宅	
C	ベッドで読書														読書			自宅	



チェイン

チェインは研究で徹夜していることが多く、最近まで寝ていないことが多い。寝ていた場合は配達ができないので、午後に出発する。「パンを渡したい」は研究所にいきなりを連れて訪ねよう。なお、表内の「ゴミ取り」は、研究室の右にあるグラクダ置き場、「研究」は研究室にて。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	寝る																	研究	
B	寝る																	研究	
C	研究																	研究	



ピア

高身長美形のタマゴのピアは、1人で行動していることが多く、午後は近所にいるので機嫌が悪い。特に、酒席に入らなかつたら、さらに会いたくなくなってしまうので注意しよう。1時までは喫茶店に家なので、それまでに会っておこう。なお、表内の「研究」は自宅にて。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	研究	自宅																自宅	
B	自宅																	自宅	
C	自宅																	自宅	



イリア

図書館で徹夜中では配達できないので注意。なお、表内の「家」に居る。夜寝るから自宅に帰るまで外で散歩。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅																	自宅	
B	自宅																	自宅	
C	自宅																	自宅	



リリ

風がスケジュールがまわっているが、実用はかなりデタラメに行動している。夕方自宅を回ろう。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅																	自宅	
B	自宅																	自宅	
C	自宅																	自宅	



マリア

血醉していないときは村をうろうろ歩き回っている。なお、表内の「お茶」はイリアと自宅でお茶。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	パン作り	店番																自宅	
B	パン作り	店番																自宅	
C	パン作り	店番																自宅	



アル

スティード、ランティとほぼ行動を共にしている。8時~11時のダンスステージ(北側にある村の広場)を回ろう。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅	カスナ																自宅	
B	自宅	カスナ																自宅	
C	自宅	カスナ																自宅	

スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カン

「スター・ウォーズ」のキャラクターが繰り出する3D格闘ACT!!
今回はキャラクター別に、有効度の高い未公開コマンドを伝授するぞ!!



今まで発売された「スター・ウォーズ」のゲームといえば、STG
が中心でほとんどだった。しかし、格闘ACTというジャン
ルにも進出し、キャラクター必殺技も豊富に盛り込まれた
「スター・ウォーズマスターズ」ならぬと、格闘ACT好きな
人々には大歓迎だ。

発売中
1998年

¥9,800 ▶プレイステーション
¥10,000 ▶PC(1/2)ソフト、OS(Windows 95)

未公開コマンドを紹介!

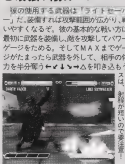
このゲームには説明書にも載っていない技
が数多く存在する。そこで今回は、これらの
なかから特に重要な技を公開するとともに、
クリアするための戦術を各キャラクターごと
に伝授していく。さらに、ダース・ベイ
ダーの使用条件も公開
する。なお、コ
マンドの後ろに書かれた
カッコ内の数字は
必要なパワーゲ
ージ量を表し、必
要のものは武器を
装備して出す技を
示している。



▲通路の中には有り道具
を使用するキャラクターとい
う。飛び道具は足が速いの
で、使いこらさないとダメ

▲最もコンボをキメて「ジェ
ダイマスター」の称号を得ら
れるようにしよう。

最強の敵!! ダース・ベイダーの使用法と戦い方



使用条件	技名	コマンド
基礎能力「スタンダード」が 「ジェダイ」のアーケードモ ードをクリアしてクリアする。	フォースボルト	↓+→△(1)
	フォースデスライク	↑+→△(4)
	ヒーリング	↑+→△(1)
	ワイドスーパースラッシュ	→△(1)*
	テロリライオンセーバー	→△(1)*
	デューセル・スライム	→△(1)*
	ライト・セイバー	↑+→△(1)*
	8の字切り	→△(1)*
	最もコンボ	→△(1)*△(1)*△(1)*

※は、敵が倒れるまでのダメージ

アーデン・リン	技名	コマンド
遠距離では↑+→△で攻撃する のが一番効果的。もし相手が ジャンプで避けたら→△+△ →△+△で押さえる。また、 相手の足元を一気に絡める →△+△→△+△なども使える。 接近した後は→△+△+△+△ などの連続技だ。	スーパーダグ・ブリス・スラッシュ	△+△(1)
	ライジングアックスキック	↑+→△
	スーパーライジングアックスキック	↑+→△(1)
	ローリングアッパー	↑+→△
	スーパーローリングアッパー	↑+→△(1)
	メロウダグ・スライム	→△(1)
	最もコンボ	→△(1)*△(1)*△(1)*

レイア・オーカナ	技名	コマンド
近接で使う場合は、素早い動 きと攻撃範囲が広い武器の「ス タッフ」を生かしてフルレンジ から攻めるのが得意。特に使 えるのは歩み込みでから技を 出す→△+△+△+△。チャン スはパワーゲージ使用の→ ↓+→△だ。	下級アックスキック	↓+→△
	スタッフアッパー	↑+→△
	ブリックキック	↑+→△
	ダブルライジングアックスキック	↑+→△
	スタッフ2段階	↑+→△
	バーチカルダブルスラッシュ	↑+→△
	最もコンボ	→△(1)*△(1)*△(1)*

チュウ・バック	技名	コマンド
チュウはスキルが少なく攻撃 力の高い素早い動きで戦うは ず。戦術が読まれたらから 攻撃のチャンス。→△+△+△ △+△を狙っていく。この連 続技は相手を押していくので、 状況によってはリングアウト も狙える。	スーパーワーキービックスラッシュ	↑+→△(1)
	手榴弾	→△(1)
	クイックニー	↑+→△
	対空ボウショット	↑+→△
	対空スタンプ	↑+→△(2)
	スーパーボウブラスト	↑+→△(1)*
	最もコンボ	→△(1)*△(1)*△(1)*

ポーア	技名	コマンド
武器を持ってはメテリットが ない。戦術が読まれたらさ すやみ返す。自分の技の中 でも↑+→△+△は威力が高 い。また、対空技としても使 える。↑+→△は、○攻撃をキ ャンセルして出したもの。強力 な連続技に組むことも。	ドロップキック	↑+→△
	レフトライティングスラッシュ	→△(1)
	レフトライティングスラッシュ	→△(1)
	スタッフアッパー	↑+→△
	スーパースタッフアッパー	↑+→△(1)*
	ガスアタック	↑+→△(2)*
	最もコンボ	→△(1)*△(1)*△(1)*

ルーク・スカイウォーカー	技名	コマンド
ルークが一気に広がる武器 「ライトセーバー」は、剣が 始まったからすぐで使えよう。基 本的には↑+→△+△+△+△ で分れる。また、相手のス キルは↑+→△+△+△+△ などの強力な連続技がオス メだ。	テロリライオンセーバー	↑+→△
	フォース・スライム	↑+→△
	フォース・スライム	↑+→△(1)*
	スーパー8の字切り	↑+→△(1)*
	最もコンボ	→△(1)*△(1)*△(1)*

ハン・ソロ	技名	コマンド
まず剣が読まれたらパワー ゲージをためることに専念し よう。武器を投げる。連続技 で攻めればゲージがためやす い。パワーゲージが4つたま ったら敵から離れて武器を ↑+→△+△+△+△+△+△ を叩き出す。	クイックニー	↑+→△
	対空プラスターショット	↑+→△
	ラビットキック	↑+→△
	ローリングアッパー	↑+→△
	ラビットトラクター・スライム	↑+→△
	デバード・ドロウ	↑+→△+△+△+△
	最もコンボ	→△(1)*△(1)*△(1)*

ボバ・フェット	技名	コマンド
ボバはRボタンで武器を装 着せしめ、コマンド技では 分らないキックを使う。特 に背中のロケットパックを使 う。パワーゲージが4つたま ったら敵から離れて武器を ↑+→△+△+△+△+△+△ を叩き出す。	魚雷アタック	↑+→△+△
	テラー	↑+→△+△(2)
	ドロップアッパー	↑+→△
	ジャンプジャンプキック	↑+→△
	手榴弾	↑+→△(1)
	炎放射	↑+→△+△(1)
	最もコンボ	→△(1)*△(1)*△(1)*

ゾック	技名	コマンド
動きの速いゾックは、攻撃と 移動が一瞬にない技を使いこ なすことが得意。また、↑+→ △+△+△+△+△+△+△+△ に攻めたい。また、自分の 心に来るが、↑+→△+△+△ の動きを覚える。これで流れ をつかもう。	ローリングアックスアッパー	↑+→△
	ローリングアックスアッパー	↑+→△(1/2)
	ジャンプジャンプ	↑+→△
	バット・ドロップ・ジャンプ・スライム	↑+→△(1)
	上下アックスコンボ	↑+→△
	回転アックス・カットコンボ	↑+→△
	最もコンボ	→△(1)*△(1)*△(1)*

142

エンドセクター

はじめて物語

多くの家庭用ゲームソフトにもそのシステムが取り入れられてきている。トレーディングカードゲーム。その魅力を余すところなく取り入れたRPGが、この「エンドセクター」なのです。友だち同士でメモリーカードを持ち寄って、熱いバトルを楽しみましょう！



カードでバトルの
対戦もイデス!
わけ!我が
下僕

●PSCカードバトル「エンドセクター」だ!
画大な世界観があるカードを基に、戦略的かつバトルの、プレイヤー同士でのカード交換とを主としたトレーディングカードゲーム (以下、TCG)。「エンドセクター」は、そんなTCGの楽しさをすべて詰め込み、さらに魅力的なオリジナル要素を加えたRPGです。ゲームのメインになるのは、さまざまなカードを駆使してOAMやほかのプレイヤーと戦うカードバトル。これに連動することで、プレイヤーは新しいカードを手に入れます。新しいバトルを繰り返して新しい家族や友人と新しいカードを交換したり、コレクションしたカードのイラストを鑑賞するといった楽しみが広がっていくわけです。バトルが熱くなるのはもちろん、集めたカードの枚数を競ったり、売買し入手

したレアカードを見せあひしたりと、プレイヤーごとに自由なスタイルで楽しめるのです。そんなTCGの魅力も込めて、このゲームにはしっかりと取り入れられています。さて、そこで別になるのが「エンドセクター」には何種類かのカードが用意されているか……ということ。数に置いてしまえば、このゲームに用意されているカードはなんと38種類! しかもカードのイラストは、メインキャラクターのデザインを出しているイラストレーター、第11回大会のイラストレーターによって描かれています。平に集めたカードのイラストを駆使して見られる、カードミュージアム機能も搭載されているこのゲーム、魅力あふれるイラストの鑑賞できるところは、カード集めに事になったとしてもう一つです。



▲好きなイラストレーターが手がけたカードが平に入ると、癒しきもひとしおです。

カードマスター
への道
その1

属性 性格

デッキマスターと
全てのカードには
属性と性格が
設定されている。

火・風・水・土・無
PL-L-N-P-PP

属性とダメージの関係は下の表の通り。

自分	火	風	土	水	無
火	1	2	4	5	3
風	4	1	5	2	3
土	2	5	1	4	3
水	5	4	2	1	3
無	3	3	3	3	3

ダメージ↑
ダメージ↓

敵が火のカードを出した場合

最も有害なのは、土のカードに
なせなら 火には、4のダメージを
与えて、2のダメージしか
くらわなければいい。

火には土
風には火
土には水
水には風

水のカードは、最大のダメージを
与えられるがこちらでダメージ
を受ける。

いちがばちかっ!

性格は
PL-L-N-P-PPの5つ!
マスターの性格とカードの性格
が一致すると威力が増える。
カードは「反逆」が特徴となり
使うと マスターを攻撃する。

「反逆」と表示されて
いるカードは 1使用
しない方がいいのね

カードマスター
への道
その2

デッキ

自分の手に入れた
カードの中から
数個で1使用する
モンスターを
それをつきと呼ぶ!

カンタンに言う
数個で使うカード
だけを袋につめて
からいかにように
袋に名前を付
けてカンタンに

戦闘前に、このデッキを選択。
戦闘中には、その中から
ランダムで5枚が選ばれる。使用
し終わるとまた袋に名前を付ける

カードマスター
への道
その3

カード

カードは4種類
各デッキは
カードパワーと
カードコスト。

パワーは、デッキに
組み込む時、
コストは
戦闘で使用する
時に減っていく。

とりあえず、パワーとコストの
数値の高い方が強い!

が!
使いづらい!
覚えておこう!

モンスターカード

戦闘中1度に出して
おけるのは3体まで
レベル8~9になる時
にアップする

モンスターは カンタン
育てて
レベルUP!!!

火
風
土
水
無

戦闘中のダメージ
使用することになる
ので、属性や性格が
よく考えられ、デッキに
組み込む。

スバルカード

敵の属性が関係
してくるので
注意は使いたい!

全体攻撃が
手に入ったら
全属性をそろえ
おけるもの。

カードでバトルの
対戦もイデス!

うけ!我が 下僕

その2

●知っているストーリーモードの敵
ザンド・バベル形式で進行する物語と、敵に発生
するバトルで構成されるストーリーモード。物語の主人
公、コウ・オナーの冒険物語を通して、強力な
思慮や才能をもつCOMを相手にバトルの練習を積
めるのが、このモードの特徴です。また敵モードの
バトルアリーナでは、ストーリーモードで育てたキ
ャクターと敵モードのカードのデータを使って、COM
や敵のプレイヤーと戦います。つまりストーリー
モードのプレイ内容は、敵にも影響するのです。こ
こでは本作において重要な位置を占める、ストーリー
モードの秘密に迫ります。ストーリーモードのプ
レイ中に、もっとも重要な要素となる主人公の「性格」
です。性格はPL-L-N-P-PP、L-N-P-PP、N-
P-PP、P-PP、PP-PP、PP-PP、PP-PPの5種

敵より、ロケットに似たような攻撃性、バリスに向かう
とと戦うことになる。敵の攻撃は、いくつかの
種類が出てくる。その攻撃によって主人公の性格が
変化します。そして、「敵対」、「警戒」、「恐怖」
などのシナリオが展開し性格がチェックされて、その
性格に似たモードにストーリーが変化していくので
す。どんなモードで物語を進めたいか、手に入るカ
ードの種類やバトルアリーナで練習できるカードで
ストーリーの進め方を決めます。さらに、敵モードは
エンディングも分岐するため、遊びたいモードや戦
いエンディングに応じて、性格を調整することができ
ます。ストーリーモードの条件とモードは、プレイエ
クションのページで解説しているので、そちらをチェ
ックすればストーリーやエンディングを見たい
モードが見つかります。

敵は、ストーリーモードに似た。
ストーリーモードは、敵の攻撃によって主人公の性格が
変化します。そして、「敵対」、「警戒」、「恐怖」
などのシナリオが展開し性格がチェックされて、その
性格に似たモードにストーリーが変化していくので
す。どんなモードで物語を進めたいか、手に入るカ
ードの種類やバトルアリーナで練習できるカードで
ストーリーの進め方を決めます。さらに、敵モードは
エンディングも分岐するため、遊びたいモードや戦
いエンディングに応じて、性格を調整することができ
ます。ストーリーモードの条件とモードは、プレイエ
クションのページで解説しているので、そちらをチェ
ックすればストーリーやエンディングを見たい
モードが見つかります。

▲1つ1つの敵の攻撃が、敵の攻撃力によって
なっている。敵は攻撃力によって、

エンドセクターはじめて物語



カードでバトルの
対戦もイデス!
わけ! 我が
下僕
その1

●バトルのシステムは秀逸。でも物足りない部分も
それだけに、短期間でバトルのプレイヤーに
飽きさせない。というアツタに、とてつもない
お宝が隠れている。実は「エンドセクター」のバトル
には、特定の条件を満たすと報酬することによって
得られるボーナスが隠れている。その条件の一部
を紹介すると、素早く（勝利する）ボーナスが100。
10回カードを使わない（勝利した）ボーナスが
100。ノーダメージでノーダメージで勝利した。と
こんな感じ。このように、有効な戦略が実用性の高い方
を支え始めることで意外な発見があるのも、このゲーム
のバトルの魅力といえるでしょう。

さて、かように秀逸なバトルシステムを構築してい
る「エンドセクター」なのですが、その反面、少し
足りないと感じる部分があります。それはモードに
よる演出なども含めた、シナリオ面での薄さです。「エ
ンドセクター」は、カードバトルRPGであると同時に、
サヴァンノベルであることも前面に押し出しているの
ですから、もう少しシナリオの分岐やエンディングの
展開を充実させてほしいという願いがあります。あの年、
ゲームで、もしも自分が国庫をぬてたら、シナリオ面
のいっせいの演出を待たないでほしいな、と。でも、
しかし、何故かのようにカードバトルRPGとしての
水準はかなりの高さなので、T.G.G.のファンの方は、
払った金額以上の経験に満足することでしょう。突
き詰るほどに面白くなる、経験が積みあがると報酬が
バトルは、長く遊べることを願っています。



新連載! おいしくてつよくなる(DS非対応)

ぬりえの時間

左ん
ブレイブ

さすらいのグラフィッカー、ドットマシーン。またはマウス使いのインド人。またはた
まご方。持人さん。ハムスターを愛している博愛主義者の先生にグラフィッカーを!



ぬりえの時間

COLUMNS OF DENGKI

電撃コラムス

他号、危ない情報を渡りつづも、なんとかみな
さまにスゴキなことをお届けしております。
なにか危ない情報なのかはここの話、秘密。

★あんた誰?

こんにちは。このたび、このページを担当さ
せていただくこととなりました「左ん」と
申します。「左ん? 誰それ? 知らないね。
だいたい「左ん」ってどう読むんだよ。ちょっ
とね〜」と思われる方も多々いらっしゃる
ことでしょう。いえ、ほぼ100%の方がそう思っ
ていらっしゃるに違いありません。私もそんな
人は知りません。いや……。

永らくこの業界の「すみっこ」や「物陰」、は
たまた「縁の下」などに生息している私なので
すが、その生態は未だ公開されていません。
そこで、まずは自己紹介をさせていただきます
しょう。「左ん」は「ひだりん」と読みます。とある
ゲームメーカーに就職し、アーケードゲーム
のグラフィッカーをやっていました。ところが、
その会社がモノノゴイ規模縮小をしたため「ダ
メだこりゃ」と退社。そのあとは雇用保険で無
職生活を満喫しつつ4コママンガを投稿するも、
今一つバツとしませんでした。そのうちお金が
なくなってきたので、パソコンゲームの絵を描
いたりしてましたが、それが終わるとまた無職
……定年退職した父に「雇用保険のもらい方教
えて」などと聞かれ、「違うんだ、お父さん、私
はゲームが……」P Sのゲームを作ったかったん
だよ〜! と言ひ残し、現在はS C E Iのゲーム
クリエイター支援プログラム「ゲームやろう
ぜ」のお世話になっているらしいです。

しかし、その仕事もすでに終盤にさしかかっ
ております。この先、私はいったいどうしたら
いいのでしょうか? どなたか教えてください。
……じゃなくて、こんな私が、ためになるか
どうかわからない「ゲームのお絵描き」の話を
書いていく(ハズ)ですので、どうぞしばらくの
間おつき合ってください。

自己紹介はここまでいたしましたして、それで
は記念すべき第1回をお送りいたします。第
1回は、私が「グラフィッカー」「ドットブ
チ描きマン」などと呼ばれるこの職業になっ
たきっかけやいきさつです。それは私が幼少
の頃、家庭用ゲーム機といえはF Cしかなかった
時代のことです。3千円で購入した中古のF C
が人生を変えようとは……ええ、もう終わり!

プログラマーいわさきひろまの男が熱い

Play Station

プログラムパーフェクト

岩崎啓真
近況

「D」を曲がり作って、最初いろいろなことをしています。といっても、またゲームが
みんなです。おもしろい仕事になりましたので、ぜひ読んで、楽しんでです。

★PDA(仮)に対する 期待と予想

いよいよ発売予定とされている「今冬」が近づいてきたPDA(仮)！ まだ正式な名称も発売日も価格も何も明らかにされていないけど(編集者注：そのために、文中、この商品を指す場合はすべて「PDA(仮)」になっている。読み書きしませんが、御容赦ください)。そろそろ平均でこないが(笑)、この話題を取り上げてみよう(この本が発売される頃には、何か新しい発表を期待したいところだ)。

まずは、簡単にPDA(仮)のハードウェアスペックのおさらいから。

PDA(仮)は32ビットのRISCプロセッサを搭載している(とはいってもARMというプログラムが小さいタイプのものなので、能力の高さが処理の負担にはならないと思う)。また、ちょっとしたコントロール部分、32×32ビットのグラフィックス表示用液晶画面、赤外線通信機能、時計機能、聞き取れる程度の音声が出せるのはいくつかと思われるサウンド機能。PDA(仮)のプログラムが使えるSRAM(2KB)を搭載している、さらに1台ずつにIDが用意されていて、お互いに相手を確認することができる。

ざっとこんなところだが、最大の特長としては普通のメモリーカードと同じように扱えるので、メモリーカードと同じようにPS本体に挿入すれば、プログラムそのものはPS本体からダウンロードされるといことになる。つまり、PS本体と一機の違いをすることで、いろいろなゲームをとっかえひっかえできるわけだ。

本当に夢のあるスペックだね。

まあいっおう問題点と思われることも挙げておくと、まだグラフィックを表示する液晶画面もそのうち小さい(狭い)ので、PDA(仮)単体でGBのようなゲームを期待するのはきつんじゃないかという点(普通の漢字の表示を考えると)と文字や数字ごとの表示精度は少ない。もうと具体的にイメージできるようにすると「ポケモン」のマップがキャラクター4体分の広さしかない感じだ(だと思ってもうそれはいいだろう)。この表示領域だけでできるゲームという、例えば「ブロック崩し」とか、小さな「テトリス」とか、まあよほどのミニゲームになるのだろうか……。

ちなみにD—S—Dの付録CD-ROMに収録している「電脳ゲーム」は可能かもしれない(笑)。また、これは正しい仕様かわからないが、これは本当に単なる予備というか、危機、杞憂の類に過

ぎないだろうし、長所の裏返しにもなるのだが、PSのメモリーカードとしても動作するの、仕様次第では大きなプログラムをダウンロードすると、メモリーカードとしてデータのセーブに使える領域が小さくなっていきかねない……。

では、改めて、このPDA(仮)で何ができるのかを考えてみたい。

それは「PDA」という言葉、SCEIが「P」用携帯ゲーム機」とわかりやすくしている、にあえてPDA—パーソナル・デジタル・アシスタント——と、この商品と呼んでいるところにヒントがあるような気がする。

つまり、PDA(仮)はあくまでPS本体でプレイされるゲーム(パーソナルでデジタルなエンタテインメント)を補助(アシスト)する道具なのであって、決してそれ単体ではゲームマシンと見なすのではない、という点ではいいだろう。

では具体的に、どのようなことが考えられるのかといえば、まず時計機能を使ったゲーム、あるいは時計機能を使えば、メモリーカードの中心カレンダが入っているのだから、セーブされたファイルに日付データを加えるなんてことは案外だ。さらにカレンダが入っているのを利用して、Sの「ルーンメイト」のように、実際の時間と連動したゲームを作ることでもできる。

次に、会社や学校などのデータの交換、赤外線通信機能が搭載されているのだから、それを利用するに非常に簡単に手軽にデータ交換が行えるはずなのだが、ここでミソになるのが、かなり高性能なミニコンピュータが入ったメモリーカードであるという点。つまり単純にデータをコピーするのではなく、例えば競走馬育成SLGでは、セーブデータを交換することで「新たなセーブデータ」に生まれ変わる……なんてマネが、その場でできてしまうわけだ。

さらにここで時計機能—カレンダ—があることを考えれば、そのセーブデータの内容(例えば馬のデータ)を「熟成、あるいは成長させる」みたいな、PDA(仮)ではあるオリジナルのアイデアがある使い方も考えられりする。

あと、これはゲームと直接結びつかうかわからないが、単純な使い方のアイデアとしては、赤外線通信機能と液晶があることで、ちょっとしたメモリー感覚でのメッセージ交換ツールとして使えそうだ。ぜんぜんメモリーカードではないが授業中にチャットコ(メッセージ)を入力して、先生にいらぬように、そのチャットコは、赤外線なしから)友だち同士でやりとりするとか、このPDA(仮)、PS本体と連動して、単体でも動いて、さらに持ち運びも簡単にできる

と考えると、それなりの使い方、そのアイデアがあることは、誰でも納得できることだと思う。

と、ここまでは納得していくのだが、このPDA(仮)、実はもっと深いことを意味している予感もするのだ。

まず、今までのPSの展開を考えると、一部の極めて特殊なコントロール、例えばビデオのコントロールとかパチンコのコントロールのような形状からして特殊なものを除けば、すべてのコントロールで、なるべく多くのソフトがプレイできるようにと、PSのソフトウェアハードウェアも設計されている。具体的に言えば、ネジコ、アナログジョイスティック、アナコン、デュアルショック、標準コントロール、あちこちから出てくるジョイスティック……これらすべてのコントロールの大半で、すべてのPSソフトがプレイできるわけだ。そして、メモリーカードももちろん。PS発売以来、まったく変わらぬサポートされている(これは当たり前といえども当たり前から外れない)。

PSも発売されて4年、もうすぐ5年目に入ろうとして、マンセー自体は普及しているが、暗礁というものを考えると、そろそろハードウェアには厳しくなってきた。特にドリムキャストが発売されると、実は大手メーカーの現行メイン機種の中では最も性能が古いマシンになろうとしているわけだ。この事態を考えたとき、向こう1年、せいぜい1年半ほどでPSモデルチェンジをするのではない、という予測をしてしまおうのは、単なる予測として無理のない話だと思う。

そして、この予測が正しいという前提をとると、PDA(仮)が今冬に発売されるというときは、このPDA(仮)、寿命としてはせいぜい1年少ししかないことになる(しかも！)仮にPS2が来年出るにすれば、それ以降、PS2が出るソフトは当然出でだろうし、PDA(仮)はGBと違って、PS2本体と連動するという設計である以上、この問題は避けられない。安いものだから、それでもかまわないという考え方も成り立たないではないか。わが国1年そこそこ寿命が短いものを発売するというのは、先にあるコントロールの互換性を大前提にSCEIという企業としてはあまりに安易な戦略に見える。

と、これらを総合して考えてみるとPDA(仮)はPS2のメモリーカードとしても使える、さらには、今までのメモリーカードも、デュアルショックも、ネジコもすべて使える、外部周辺機器互換性のはずかろうか？ ということが考えられるわけだ。そしてさらに、PDA(仮)は、実はPS2におけるメインのメモリーカードとなっていくのではないかと……(僕は予想してしまっているが、これはどうだろうか)。

さて、今回はまだ満足な情報も発表されていないものをちょっと大胆に予想してみた。ぜんぜんハズレる可能性もたつたしあるが、今までのSCEIの戦略や、その信頼性、実現してきたことが考えれば、このPDA(仮)(とその発展)も、何かがあってもいいような状況を感じてしまう。いずれにしても、PDA(仮)がPS2本体との連動という新形のメディアを作出するのにはかなりの、早いとこそ進んでみたいと、僕は1人のユーザーとしては、クリエイターとしても思っている。あ、そして、できれば「D」でも何かやってみたいね。何かおもしろいだろう……。

★いろいろトライしたくなる 芸術の秋とDNAの関係?

秋といふ季節は、芸術的なことに傾倒したくなる性分なので……私ってヤツは!! 心地良いさわやかな秋風を感じたとき、その性分がうずいて来たワケであります(ホントは秋に限ったことじゃないんだけどね?)。

ということで、10月11日まで新宿三越美術館で行われていた「ボール・スミストゥール・ブリット」展に足を運びました。イギリスのファッションデザイナーであるボール・スミスの世界をかいま見ることができると、会場に流れているのはイギリスを代表するビ



イラスト: くらりん

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者者の気持ち

よしきくりん
プロフィール「とまよモ、遠くまでめしむのキューンボイスアヴァー」自動機は旧編うしんを
を待つほどの暇なので、ROGはOK! 芸術と秋と「テロリ」はおまかせ!!

ートルズの音楽で全体がBritain一色。中でも、興味深かったのが、洋服がであきあきまでの工程をミニチュアを使って表現したのも。ベルトコンベアに乗せられたパターンや生地、バリコレのモデル、楕包のための段ボール箱など、あまりのキツキツさに何度も何度も食い入るのを見てしまいました。色使いのきれいな服を生み出すボール・スミス氏がよって身近に感じました。芸術の秋だわ!!

話を変えて。先日ある劇団の役者さんと飲んでいたときのなんだけど、どこかの土地を訪れたときに「あつ、この場所何か落ち着くとか肌に合っているって感じることもあるよね」という話で妙に盛り上がりやりました。私はこういうことけっこうあるんです。日本でも海外でも、その場所の温度や湿度とか何ともつかないような、ずっとなんかそこにとどまっていたくなるような不思議な感覚に

なるのです。で、「きっと自分のDNAの何か」がその土地と何らかの関係があったんだろな」という結論になりました。共感できる話で思わずうれしくなっちゃいましたよ。

さあ、今回のゲームレポートはお約束通りの「機軸デコトラ伝説」第2弾! 車のパーツを購入できるショップについてです。私はさっさとフロントとサイドのバンパーをわくわくするカッチョイヤツにチェンジ。それからやっぱり足元をビシッと決めるために、アルミをチェンジ。中には夜走って光を発するキワモノがあるのですが、これをつけて走ると夜間走行が楽しくなっちゃうかも?

次にはちょっと勇気をだして挑戦してみたのは派手派手ビカビカの電撃にビビりボディペイントを。たまにこういうド派手なトラックが走っているのを見かけるけど自分か乗る勇氣ありますか?

ソフトメーカー広報さんによるリレーコラム!

広報ラブストーリー

広報さん
プロフィール

さんこんで2日の「サイバネティックエンパイア」は、表は「カオス」で暗黒連動中の「EAT-MAN」おなじみの書斎に先生が「サテラ」デザインで夢遊しています

★あの伝説のブランド がTGS'98秋で復活!

短編集連動企画「広報ラブストーリー」第2回のゲストは、日本テレネットの鈴木さんです。さてさて、日本テレネットさんといえば、P Sでは「バーナープロ」シリーズのパチンコソフトでおなじみですが、実は! 今回のTGS'98秋で、ななんとびっく! 古くからのゲームファンには感涙もののあの「ブランド」を復活されるそうです。ガンのいい人はもうわかりましたね? 思わずメガドローラのコントロール、探してみませんか? それでは、さっそ鈴木さんに御登場いただきましょう。どうぞ!

★

みなさんは「ウルフチーム」をご存知です

か? 今でも隠れファンが存在する、知人さん知る名前、ブランドネームなんです……しかしこれ10年近く前になりますが、パソコン版の「斬」シリーズや「天舞」シリーズなどで破産したソフトを開発・販売していました。その後もパソコン版で数多くのソフトを手がけ、コンシューマーに移行した6年前には、メガCDソフト「サンダーストームF X」や「タイムギャル」などのLDゲームで一世を風靡したんです(個人的には、ちょっと古いものになっちゃいますが)PC-98版の「ワイルドハースト」や「妖撃伝」が大好きですね。本当にもしも、PC-98を持っている人は選んでみてください。それからSFCで発売した「龍王伝」シリーズもシステムやストーリーもしっかりしてて絶妙な一品です。

つまり、その後のいろいろあって、5年もの間沈黙を守り続けていたんですが、ついに今回

「ウルフチーム」のブランド名でオリジナルタイトルを発表しました! 「Cybernetic EMPIRE (サイバネティックエンパイア)」という3DアクションV Gです(もちろんP S用ソフトですよ)。ゲームの内容は11月に発売されるD P Sを読んでいただければわかってもらえると思いますが、この場での説明は省略しますが、たぐいし鋭意開発中!! 開発スタッフが泊まり込みでヴァージョンアップを続けているので、おもしろさがCD-ROMからにじみ出るようなスゴイゲームになるでしょう! というわけで、その「ウルフチーム」と「サイバネティックエンパイア」の全貌が明日から開催される「東京ゲームショウ'98秋」で日本テレネットのブースで出展されます。ブースの内容はというと、「サイバネティック」のクイズ大会や出演声優(桜井智子、山崎たくみ、津田久美子)さんによるトークショーなどなどの様々なイベントでステージを盛り上げます。もちろん、実際に「サイバネティック」を見て、触って、遊んでいただくこともできます。さらに、ゲームに登場する女性主人公ニーナ(なぜかチャイナ服)の超S E X Y スクランブルにニオも多数明演(笑)いたしますので、ぜひぜひ一見の価値あり! ご来場の際にはぜひ日本テレネットブースまで遊びに来てね!! ……あつ、今、気がつきました「ウルフチーム」は、日本テレネットのブランドネームです。これ、大事ですよな。

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

フリーの音楽家兼作曲家。最近まで、ヤマハ音楽出版株式会社横浜店・パソコンリレーターのために、ゲーム・パソコン関係の活動をおこなってきた。もちろん、高田浩吉氏もパソコンリ

★TVゲームソフトの 法的解釈とは……?

前号(85号)の前フリで、「このところ仕事
が忙しくて……」というお話をしましたが、
この1週間くらいメチャクチャなスケジュール
トラブル続きで死にそうでした。連日、
睡眠時間が3時間くらいしか取れないで、
ナチュラルハイな状態で仕事をしています。
フリーになってからの方が、絶対的に仕事量は
少ないです。このコラムには忙しい話しか書いていないですね。冷静になっ
て考えてみると、このコラムのめり切りと
ほかの仕事とかダブるケースが非常に多いこ
とがわかりました。だからって原稿が遅く
ていうわけではありませんが……。今回の
メインの仕事は某P.C.の攻略本だったの
ですが、これが考えられないようなトラブル続
きだったんです。天気もよく、おどかなる平
日の夕方に、突然な前触れもなく「停電
になり、攻略用に作成していたデータが飛んだ
の」が始まりました。次にウィンドウズ系のF
A Xモデムが壊れ、このあたりでT A (ター
ミナルアダプタ)とF A Xが異常をきたすな
どの通信機器異常が連鎖して起こってしまっ
たのです。さらにはM a cがデータ用のハー
ドディスクを認識しないようにならな
い、メインのシステムにエラーが連続するようにな
るわ……などなど、よくまあと感心するくら
い様々なトラブルが続きました。仕事から、
作業用のパソコンには二重三重のバックアッ
プがありましたので、致命的なダメージを受
けなくても済みました。が、こんなことある
んですね。この仕事が終わったら、おはらい
をしてもらったほうがいいかもしれません。

えっと、グチはこの辺にして、そろそろ前
号の続きに戻しましょう。前号では、つい
に中古販売問題で裁判が起こったことと、デジ
タル著作権の法的解釈についてお話ししま
した。今回は「中古ソフトが法律上どうい
う立場になるか」を中心に話していきます。

中古ソフトの問題については、法律界(法
律の専門家たちの業界)でも関心度は高く、
現在も様々な議論がなされています。ここで
論点となっているのが「ゲームソフトは法律
上、どういう位置づけにあるか」という点で
す。……といわれても、ちょっとわかりにく
いですよね。

これは、この問題について触れはじめたと
きに話したのですが、これに関わる様々な
権利について規定してある法律、例えば著作
権法などが制定された頃は、TVゲームはな
かったんです。これが本についての法律問題
でしたら、法律の条文にある「出版物」、ある
いは「印刷物」と書いてあるところを見れば
いいのですが、TVゲームに関しては項目が
ないんです。ですから、裁判といった法的な
争いが起きたときには、「TVゲームソフト」
というものが、裁判で定められている品目
のどれに相当するか、ということが大きな問
題となります。極端な話、裁判所が「TVゲ
ームとは本と同じ扱えるべきである」と裁定
を下せば、法的扱いについては「出版物」
や「印刷物」といった項目と同じ扱いにすべ
い、ということになります。

ところが、ソフトウェアメーカーサイドでは「T
Vゲームは映画と同じである。したがって、
映画と同等の法的権利を持っている」と
いう立場を取っています。著作権法では「映
画の著作権」には「映画の効果に類似する視
覚効果、または視覚効果を生じさせる方法
で表現され、かつ、物に固定されている著作
物を含む」(著作権法2条3項)とされています。
TVゲームもTV画面上でサウンドをど
もなで動いていて、ロムやCDという「物
に固定されている」から「映画と同じ著作物

だ」というわけです。ましてや、最近のTV
ゲームではムービーシーン(ちなみに画面す
れば、映画の画面)を多用している作品も多
いので、これは説得力がありますよね。実際
に「パッパン裁判」(昭和59年・平成6年)
では、TVゲームは「映画と同じ著作物」だ
と東京地方裁判所が裁定を下しています。

ここで「じゃあ、映画と同じということ
で、権利が映画と同じじゃないか」という当然
の疑問が出ると思いますが、ここから法律論
争の面倒なところなんです。まず「法律で決
まっていなくてもいい」というのは、裁判所の裁定
が法律の代わりになる」とはいいても、これ
は最高裁判所で裁定された事項についてのみ
適用されるのです。したがって、前述の「パ
ッパン裁判」は地方裁判所の裁定なので、
法律と同等の効力ではなく、これはあくま
でも「参考データ」にしかならないのです。

また、今回の中古ソフト裁判では、ソフト
メーカーサイドが「映画と同じである」とし
ているのが「頒布権」(はんぷくけん)という「誰
に販売するかを決定する権利」を主張するこ
とが目的だということも、話をややこしくす
るのに役立っています。つまり「TVゲーム
ソフトは映画と同じだから、作った人だけに
誰に販売するかを決定する権利がある。し
たがって中古だからといって、勝手にほかの
人に売りつけてはいけません」となるわけす。
この「頒布権」については、次号でも少し
お話ししようと思います。

■ファミコン全盛期の秋葉原には、中古や海
賊版のあやしいゲームソフトを扱うお店が
たくさんありました。今ではみんな、まっ
とうなゲーム専門店に育って、この手の商品は
影をひそめられたのですが……最近、また路
地裏などに中古や海賊版のTVゲームソフト
を扱う店が出てきました。まあ、個人的には
こういう「リチモン」もある意味ではおし
りしいものもあると思うのですが……これは
いけないことですね。



読者必殺中「最強」に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
 がて来る未来の自分のために熱くがんばる。知恵とハカキの読者様ページ

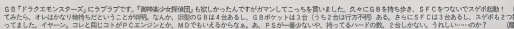
PSの奴隷



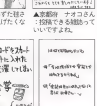
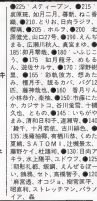
PSの奴隷は雑誌読者のためのP2D作成ソフト「高ちゲーやろせ!」を買って、グランプリに参加しようかな! 最終決り切りは11月16日! と、雑誌2冊書いてあってもしれてくれるP3及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする。P.S. ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハカキを買って、何か書いて(貼いて)宛て宛先記でポストに入れるだけ! だけ!

アツという間に今年もあと1ヵ月。今年もなだかワクワクする年末に向かってスーパーダッシュなのでしょう。というか、編集部的にはダッシュです。ボロボロでもメチャメチャでも。





ハードの神様の犬Σ

[illegible]

「ユリ」と「アキ」がかわらそうという話。聞いてて歌わぬんではないか。必ずしもハッピー・エンドで終わる自分ではありませんが、ちよいと氣にのける歌です。でも、*スー・ノー・アキ*を出してもらえば何かに書きます(笑)。『*スー・ノー・アキ*』と、*PS*をやったときおきかたのドリームキャストの『*3 years*』をプレイしてないものコレのおかげです。9月某日、7人が『*3 years*』のプロデュースを急きょ止めたことが、そこで『*スー・ノー・アキ*』が完成されたんです。で、マジで完成してました。まじ11月発売の予定でしたよ。

でも、ある製品が歩みより早いから、ってことは価格を上げるのが大変そうだってさ。まあ、この間のメーカーと通って約1年半も取組まれることはないでしょう。12月には確実に通ってさうです。余計ですが、アモの「フニッパ」が少々延期かもしれないけれど、ちゃんと不安だけど、開発中のソフトだから仕方がないかな。とりあえず、御社のある人は東京ゲームショウ「秋口にレッツゴー」！ しませう。

さて、Pさんですが、あちこちで秋開催の話をきかれておられるかもしれません。細かいことはまだおき

いじりだしてしまふ。DRAM(メモリ)混合
ロジックを採用して「超並列」アーキテクチャを実現
できるものになるように、と、こりゃあバグりだす。こ
れが「自爆」なのが「超並列」のめづりである。レベ
ルなのでは判別しきれないが、これはハードの設計
思想として21世紀に生かせるものかという点で、ネ
リッとして選んだ一歩間違えてしまふと、DRAMを
でたらめな、変な書きのフォーマットをメモリに充
てざる。つまり、現代のうんたがけメモリでは不
可能な能力を出せるってわけ。これが凄まじい……

[illegible][illegible]

PlayStation

VOL.86

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(P.183のプレゼント記事を参照)の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、10月22日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

Vol.84

- ①「カクテルバーモニー」 Tシャツ
松崎貴志(三重県) 東原英夫(佐賀県) 上坂洋三(神奈川県)
②「カクテルバーモニー」 グラス
新藤原由美(愛知県) 西田幸治(静岡県) 林田俊治(愛知県)
③「カクテルバーモニー」 キーホルダー
伊藤まさこ(北海道) 河田好雄(静岡県) 安田英樹(香川県)
④「カクテルバーモニー」 書籍本
藤本忠(熊本県) 山田幸治(京浜県) 上野裕子(埼玉県)
⑤「きまぐれマイベイベイ」 サイン色紙
A 水谷孝子/久川聖子(広島県)
B 水上由緒子/藤田まこと(香川県)
C 大谷敦二/篠田真子(兵庫県)
D 久川聖子/佐藤由美(愛知県)
⑥「アストロノカ」 パズー絵入形
高野祐史(静岡県) 上田有紀(京都府) 渡辺昌子(北海道)
渡辺祐史(東京都) 石井善徳(埼玉県) はか 5名
⑦「スターオーシャン セカンドストリート」 PSソフト
佐藤由美(愛知県) 荒井みづみ(愛知県) 上坂由美(広島県)
山田幸治(静岡県) 河田好雄(静岡県) 大谷好子(香川県)
⑧「フィクサー」 雑誌付ソフト
堀本英樹(静岡県) 河田好雄(静岡県) 山田幸治(静岡県)
高野裕史(静岡県) 山田幸治(静岡県) 山田幸治(静岡県)
⑨「フィクサー」の想いをこめて、ポスター
岸田由美(東京都) 河田好雄(静岡県) 山田幸治(静岡県)
⑩「フィクサー」の想いをこめて、カレンダー
西田幸治(静岡県) 河田好雄(静岡県) 山田幸治(静岡県)
⑪「フィクサー」の想いをこめて、下巻
長崎尚樹(静岡県) 中谷悠(千葉県) 佐藤由美(広島県)
⑫PSソフト「Mystic Mind」を探る想い
山田幸治(静岡県) 河田好雄(静岡県) 山田幸治(静岡県)
⑬PSソフト「ROMBER MAN」ファンタジーシリーズ
河田好雄(静岡県) 山田幸治(静岡県) 山田幸治(静岡県)
⑭PSソフト「メタルギア ソリッド」
小山由紀子(静岡県) 上坂幸(大分県) 高山博(長野県)

【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】サガ フロンティアII②【特報】ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3
立ち上り神詩③【特報】EVE The Lost One④【特報】機動戦士ガンダム 逆襲のシャア⑤【特報】Lの季節⑥【特報】小さな巨人 ミクラン⑦【特報】キャプテン・ラヴ⑧【特報】アフレッドギア⑨【特報】おみせde店主⑩【特報】HARD EDGE⑪【特報】スーパーヒーロー作戦⑫【攻略】メタルギア ソリッド⑬【攻略】スレイヤーズ完結編⑭【攻略】いまだスリート ゴージャスキング⑮【攻略】アドヴァンストV.G.2⑯【攻略】efficius この想いを君に⑰【攻略】オウバーフォースアタック⑱【攻略】ウィニングポスト3プログラム98⑲【攻略】仮面ライダー⑳【攻略】電撃コンストラクション 落ちゲーやらろぜ!㉑【企画】ECHO NIGHT㉒【企画】御神楽少女探偵団㉓【RPG】妄想水滸伝㉔【RPG】チョコボの不思議なダンジョン2㉕【RPG】マール王国の人物誌㉖【RPG】テイルズ オブ ファンタジア㉗【RPG】エリーのアリエーザールブルグの錬金術士2㉘【RPG】レガリア伝説㉙【RPG】だんじり商店会〜伝説の剣はじり〜㉚【RPG】サザンダームズ㉛【企画】封緘領域エルツヴァーユ㉜【企画】GUNGHO BRIGADE㉝【新作】ストリートファイターZERO3㉞【新作】モンスターファーム2㉟【新作】サイレントヒル㊱【新作】PSコミック 2999年のゲーム・キッズコブラ・ギャラクシーナイツ/ザーパービーター㊲【新作】serial experiments lain㊳【新作】サンギター㊴【新作】星の丘学園物語 学園編㊵【新作】トイズドリーム㊶【新作】薔花・カン・ケイ㊷【連載】DPSソフトレビュー㊸【連載】電撃PSコロシアム㊹【連載】4色収録㊺【連載】電撃プレイステーション㊻【連載】ウラザデータベース㊼【連載】エンセクターはじめて物語㊽【連載】電撃コラム㊾【連載】PSの収録㊿【企画】東京ゲームショウ'98秋の最新攻略ガイド㊿【連載】電撃NEWS STATION㊿【連載】電撃ランキングステーション
- 【2】今号で、つまらなかった記事を、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」(P.222-P.223)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86号を購入したのはどこですか?
- ①書店②コンビニエンスストア③ゲームショ

ップ④キヨスク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買いたい
- 【7】付録CD-ROM付増刊号PlayStationD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買ったことがない
- 【8】今後付録CD-ROMに特典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」(P.222-P.223)から選んでその番号を、3つまで書いてください。
- 【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号を以下で答えてください。
- ①ファミ通PS2プレイステーションマガジン②HYPERプレイステーション③THEプレイステーション④HYPERプレイステーションREMIX⑤ファミ通wave
- 【10】電撃プレイステーションを購入するときに、どういった点が一番重視しますか?
- ①表紙②独占スクープ記事③新作家紹介記事④攻略記事⑤企画記事(PSの収録)や特集企画など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】今号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年間にそのソフトの買い回りをしましたか?
- ①1本②2~4本③5~9本④10本以上⑤したことがない
- 【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを買ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか?
- 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、買ったこともない
- 【16】115の質問で④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?
- 【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか?
- ①コアユーザー②ヘビユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他
- 【19】電撃NEWS STATIONで最も知りたい情報は何かですか?
- ①イベント情報②キャンペーン情報③グッズ情報(服・グッズ・CD等)④アニメ・OVA等の情報⑤一般的な話題⑥その他(自由に書いてください)
- 【20】電撃プレイステーション86号への意見・感想を書いてください。

11 ナンジャタウン
特別ご招待券(ペアで)



▲東京・池袋のサンシャインシティ(内)にある、テーマパーク「ココ」のVIP特別招待券をペアで。有効期限1999年1月31日。
(提供: ナムコ)

5名



2 『みつめてナイトR』
大冒険編 店頭用ポスター

▲コナミとレッドカンパニーが贈る本格RPG『みつめてナイトR』の店頭用ポスターを5名様に!
(提供: コナミ)



3 『マール王国の人形姫』
店頭用ポスター

▲予約キャンペーン告知用のR2サイズポスター。もちろん普通は手に入らないプレミアムものの一枚。
(提供: 日本一ソフトウェア)

電撃PlayStation
86号の読者に贈る

読者プレゼント

Vol. 86

『アドヴァンストV.G.2』グッズ…提供: テイジエール

4 『アドヴァンストV.G.2』
設定資料

▲本付賞状氏の手による設定画・演劇の設定資料集『A.V.G.2』全キャラの設定がきまの手に!
(提供: テイジエール)

5 『アドヴァンストV.G.2』
ポストカード 5枚セット

▲表面にマット加工をほどこした、使うのがもったいないポストカード。
(提供: テイジエール)

9 『ストライカーズ1945 II』
特製ピンバッチ

(提供: 彩京)



6 『ひみつ戦隊メタモルVテラックス』
製品版封入 特製キャラクターカード

▲製品版に同梱されている特製キャラクターカード、5枚セット。絵柄は賞品とは異なります。
(提供: 毎日コミュニケーションズ)

7 『Blaze&Blade Busters』
特製メモリーカードケース

▲メモリーカードが4枚入るメモリーカードケース。パーティプレイ用に。
(提供: T & Eソフト)

8 『JaJa馬カルテット』
Mega Dream Destruction
特製CDケース

▲『JaJa馬〜』のロゴが入ったプラスチック製CDケース。お気に入りのCDが5枚収納できる。
(提供: GMMF)

各3名



10 『ひみつ戦隊メタモルVテラックス』

▲美少女と戦隊ものをミックスした、TVアニメ感あふれるAVG。
(提供: 毎日コミュニケーションズ)



11 『サイレントメビウス CASE: TITANIC』

▲麻富敏雄原作の人気コミックの世界観で作られたAVG。
(提供: ガイナックス)

秋は台風で大変でしたが、PSソフトは年末前の駆けこぎ。のんびりプレイしたいのに4本です。



12 『サクラゲームメーカー』

▲ゲーム制作の過程をリアルに体験できる新感覚のSLG。
(提供: アサレーサ)



13 『グラニュー島!』

▲お菓子の国や雪山などを駆け抜けるアスレチックレース。
(提供: 秀和システム)

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、特設ページの応募券を添付しに付属のアンケートハガキを応募していただく。当選者は10月1日(月)までに発表。発表に要する場合があります。なお、アンケートの回答内容は無償。賞品に要するものは別。応募は、ご記入ください。



PlayStation 2 (PlayStation 2) 対応ソフト

失われし貴婦人へタイタニック号
貴女の航海はまだ終わっていないかったのか?



アドベンチャーゲーム

CASE: TITANIC

原作/総監督
麻宮騎亜

(角川書店 コミックス連載中)



作画監督
キクチシヅカ

パソコンゲーム界を風靡したあの名作が
プレイステーション2用ソフトとして復活!
天空に浮かぶタイタニック号、悲劇の豪華客船
に秘められた謎とは...?
5人の美女とともに解き明かせ!!

サイレントモビウス

SILENT MOBIUS

10月8日発売 定価¥5800 (税別)

GAINAX <http://www.gainax.co.jp/>

株式会社ガイナックス
東京府東京都中央区新富1-24-24 (ビル) TEL: 03-5561-5561
FAX: 03-5561-5562
©2001 GAINAX
本誌の発行は、編集者及び読者の権利を保護するためです。
印刷: 株式会社ガイナックス

DENGKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載

ストリートファイターZERO3
モンスタースターム2
サイレントヒル
PSコミック 2999年のゲーム・キッズ
serial experiments lain
サンバギータ
星の丘学園物語 学園祭 その他

ストリートファイターZERO3
モンスタースターム2
サイレントヒル
PSコミック 2999年のゲーム・キッズ
serial experiments lain
サンバギータ
星の丘学園物語 学園祭 その他

イラスト/伊藤勇太

3大要素を
スクープ!!

PS版
オリジナル

62

アーケード 『ZERO3』が



ストリートファイター
ゼロスリー

すべての格闘
ACTファン
が注目する『スト
リートファイター』
シリーズ最新作が、
アーケード登場から半年
の超スピードで移植。今回は、
PS版の最新情報
と『ZERO3』の
持つ魅力や、バッチ
リ紹介する!



ストリートファイター
ZERO3

12月(冬)

► 價格未定

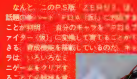
▶ カブ「ン」

▶INCITD/2008/01,FOA/01/MC,25/08/08

SCOOP 噂の新周辺機器「PDA(個人デジタルアシスタント)」に対応!



▲ひと目で誰だかわかるほど、強制的に撮られたキャラクターの「顔」を使い、そのキャラクターの持つ個性を表現する「顔」を、そのキャラクターらし



えて、自ら本体とリンクすることで、「Zを反ひく」本来のキャラの性格を強化



▲ 七、**無限の可能性**

▶ スリットファクター-ZERO

「**原点**」は新たななる

The logo for 'Monster Farm 2' is prominently displayed. 'Monster' is in a yellow, stylized font with a black outline. 'Farm' is in a similar yellow font. The number '2' is large, teal, and has a black outline. Below the main title, the Japanese text 'モンスター' (Monster) is visible in red.

モンスター
ファースト



キヨロから
PDCの
Aから
の？

あの人気育成SLGの
第2弾が登場

CDからモンスターを生み出す、画期的なシステムが話題を呼び、ヒットとなった『モンスターファーム』。その続編が、ファンの要望に応えてついに登場。プレイヤーとともにモンスターを育てるホリィちゃんに変わる新キャラの登場や新モンスターの追加など、「2」の新要素を「1」と比較しながら徹底解析する※!!



モンスター
ファーム2

冬発売予定

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

MS.B.10

● 大阪/三軒又/夕陽東宮/昭和会(株)/2階席

モンスター

300体以上のモンスターが出現

音楽CDからゲームCDに至るまで、いろいろなCDを読み込ませることでモンスターを誕生させることができるのが本作の魅力の1つ。前作でも多彩だったモンスター数も、「2」では300体以上と大幅アップ。それでは、「2」で登場するモンスターを、新種も含めて紹介していくぞ!!

UPした
ポイント
を大研究

▲ファーム裏庭では、前作以上に悪役になったモンスターの表情を見ることができるよう

ダックン

身長1.35m・体重45Kgの
おもちゃのアヒルのようなモ
ンスター。実は体がバラ
バラになっているが、
何らかの方法で維持
している。

スエゾー

黄色い体と大きな瞳がカワイイ、『モンスターファーム』のマスコットのモンスターだ。体長1.64m、体重は45kgだ。性格はわがまま。

ネシドR

体が泥のようなモン
スター。腕を広げると
8 m以上にもなるが、
普段は腕を隠してい
る。体重は150kg、
体長は1.20m。

モッチー

と、ピンクの棒が特徴。体長は1.42m、体重は72kg。そのカワイイ外見で、第2の「スエゾー」を目指す!!

モンスターの表情も
さらに多彩に

前作

ちょっと少なめの215体！

「1」に登場したモンスターは全部で215体。今のところ「2」に登場する「1」のモンスターは、左で紹介している「スエゾー」のみ。残りの214体のうちどのモンスターが出るのか…。読者を期待して待っていよう！

あの
スエゾーも
出るぞ

ホッパー

身長1.64m、体重は45kgの小型モンスター。やんちゃな性格で、ブリーダーのことを無視して突っ走りたがるタイプである。

New

進行役の
コルトちゃん

本名は「コルディア」というが、昔からは「コルト」と呼ばれている。明るく元気な14歳の女の子で、少し甘えん坊だ。

舞台は3Dポリゴンに

「2」での変更点はモンスターの数だけではなく、グラフィックの強化も挙げられる。パーク(町)画面やファーム画面にもポリゴンを使用。すべてが3Dでリアルに表現されているぞ。

パーク画面

モンスターをC口から生み出すことができる「モンスター神殿」や、モンスターを一時的保管できる「モンスター工場」へ行くことができる「パーク画面」。町の中を人が歩いているなど、より生活感(?)がアップした。

ファーム画面

モンスターを育てるメイン画面となるファーム。3Dポリゴンになったことで、季節による景色の違いや天候の変化が随分と感じられるようになった。また、ファームの建物が高さたつとさらに大きくなるなど、視覚的にファームの変化が見られるようになったぞ。

季節・天候で変化する



▲のどかな春の日のファームの風景、新鮮が感じない(?)。



▲全体的に画面が暗くなり、シックな色合いをおびる。



▲一面が雪の世界になる。土も黒く白くなる(?)。

新作 背景はすべて2Dだった

絵本に描かれたような、淡い色合いの「1」の背景グラフィック。こちらも、牧歌的なイメージがでていて「グッド」。「2」では、違和感なくポリゴン化されている。



▲ファンならおなじみの画面。今では割愛のいい風景だ。



▲トレーニング画面の「1」同様、ひと目でトレーニングの成果がわかるようになっている。



▲パークでできるトレーニングは、もうこのようになっています。

修行シーンも完全リニューアル

トレーニングを実行すると、モンスターがトレーニングを行うアモガれるが、「2」ではこの画面も3Dポリゴンで表現されるようになったぞ。下の画面写真を見てもらえばわかるように、斜め上からの見下ろし画面となり、成功したかどうかは視覚的に判断しやすくなった!



▲これは、体たがいのトレーニング。

新作 2Dキャラが大活躍

「1」のトレーニングシーンは、風芝居のような2Dで表現されていた。モンスターの動きもコミカルで、こちらも味があるね。



▲この成功の、一助となる。

育成メニューも新しく!

個性が付いて育成がより深く

モンスターの育成によりバリエーションを持たせるために、「2」ではモンスター1匹1匹に性格が設定されるようになった。その性格は、良いモンスター/悪いモンスター/普通のモンスター、の3つに分類されるようだ。それぞれの性格で戦い方や使える技が異なるなど、生まれたモンスターの特徴付けがさらに深くなったといえるぞ。



新作 モンスター自体の個性のみ

「1」でも、モンスターの増殖としての個性があった。仕事やトレーニングの成否に関係していたぞ。



スネやさい

PDA ビーティーエー (国)にも対応

現在まだその詳細は不明だが、PDAに対応することが早くも判明! PDAには時計の機能が付いているので、キーチェーンタイプの育成ゲームのように、外でモンスターが育てられる。なんてことも考えられる! 詳細が判明したら、すぐにお知らせするぞ。



サイレントヒル

見えない恐怖

コナミが満を持して放つホラーアドベンチャーの超大作が、この「サイレントヒル」。美麗なムービー、謎に満ちたストーリーなど、誌面掲載の期待作だ。



サイレント ヒル

99年春(予定)

▶ 開発元

▶ コナミ

▶ MC(プラットフォーム) DS(ACR)PS2

主人公

ハリー・メイソン

普通の生活を送っている、主人公ハリー。このハリーが休養のためにサイレントヒルに車を走らせたことが、この惨劇の発端となる。何の特異能力も持たないハリーが助かる道はあるのか?

隣の市の婦警

シビル・バネット

オープニングで、ハリーの車を追いついていったバイクに乗っていた、隣の市プラマの婦警。ハリーに銃を貸してくれる、ゲーム前半でキーとなる人物。

サイレントヒルで物語を紡ぐ

すべての人が、

登場人物たち

この「サイレントヒル」に登場する人物は、ごく少数。ただし、この登場人物には、みな謎が秘められているのだ。特にシエールの出生にまつわる話は、物語の真相に大きく関わってくることだろう。今回紹介するのは、3人+αだが、次回でも詳しく紹介するぞ。

オープニングで、サイレントヒルに向かうハリーの車の前に飛び出してきた、謎の女性。その正体は……。

事件のカギを握る? 謎の女

7歳になるハリーの娘。ハリーが起こした事故のあとに忽然と姿を消す。彼女を発見することが、謎の解決に大きく関わる。しかも、彼女にはほかにも謎が……。

何らかの謎を持つ…

主人公の娘

シエール・メイソン

恐怖の時ここに始まる…

開発者緊急インタビュー

いまだその実体が明確ではない「サイレントヒル」。このゲームのポイントについて、開発者に緊急インタビューを敢行!

——このゲームのテーマは何なのでしょう?
ディレクター外山氏(以下、外山): テーマは「恐怖」というごくあたりまえなもの。ただ、コンセプトとして、5・キングに代表される「アメリカンゴッドホラー的」世界観の確立を目指しました。登場人物の設定や街の描写、オープニング部の展開などを見ていただくと、その雰囲気、感じてもらえると思います。あと、システム的なコンセプトとしては「境界線の恐怖」ということがあります。ゲーム中の建物の外側では露で泥が利かず、部屋の中には異臭で、その中をライト1つで進まないといけないなど、今までとはひと味違ったところを追求しています。ほかに霧や光源などの視覚効果にも、徹底的にこだわっています。

発端

ゲームの発端となるオープニング部分。幾セリルとともに、車でサイレント・ヒルの街に、休泊に向かったハリーの前は、謎の女が急に飛び出してきた。必死でよけようとするハリーだったが、そのために、路端に倒れつき……。

事故の衝撃から目を覚ましたハリーは、車の中にセリルの姿がないことに気づく。あわてて車を飛び出したハリーだが、あたり一面は濃い霧が立ちこめ、まったく見通しが利かない。そんな中を、知にも見える人影を避けて、街の内部に入り込んだハリーは、突如異形の怪物に襲われる。ハリーは逃げる暇もなく倒され……。

怪物

恐怖の町で 繰り広げられる 悪夢!!

再び意識を取り戻したハリーの目の前に現れたのは、車で走行中に倒れていた謎の女だった。彼女はシビル・ベネットと名乗り、護身用の銃をハリーに渡して、街の中の様子を案内に行く。ハリーもまた、行動を起そうとするが、未だにも異形の怪物が現れる……。

現時点でわかっているストーリーは、オープニング部とあとほんのわずか。全体の数%程度と思われる。夢とも現実ともわからない不可思議な世界を舞台に、物語が進んでいくのだが、注目すべきなのはストーリーの要素要素に挿入されたCGムービーだ。なめらかな動き、存在感にあふれたキャラクター、など目を見張るばかり。次回以降の続報に期待してほしい。

接触

——タイトルの「サイレント・ヒル」に、舞台となる街の名前以外の意味はあるのでしょうか？

外山：これは純粋にゲームの舞台となる街の名前というこです(笑)。

——このゲームでは、ストーリーの分岐点はあるのでしょうか？

外山：細かい点を除けば、基本的な大筋となるストーリーは1つです。

——それでは、エンディングは複数あるのでしょうか？

外山：エンディングについては、グッドエンドとバッドエンドが数種類あります。

——ゲームは、ハリーの行動という形で展開するのでしょうか？

外山：ゲーム全体で、プレイヤーはハリーを操作することになります。

——ゲームの難易度はどうなるのでしょうか？

外山：ゲーム中には、拳銃やナイフを使ったアクションの要素があります。この部分の難易度は、初め気味にしてあります。難しく先に進めないというように感じることはないでしょう。また、逆にどんなにアクションがうまい人でも、状況にもよりますが、戦闘時にはある程度のダメージを食わなければならないような設定にしています。これは、「完全に攻略できるような敵からは、恐怖を感じることはできないのではないか？」という考えからしています。このゲームでは、アクションの上手下手よりも、戦わなければならない場面が、逃げるべき場

合かの状況判断が重要になると思います。

——謎解きの部分などはどうでしょうか？

外山：序盤はともやしいですよ。ただ後半になるといくつかが難しく感じるものもあるでしょう。考える楽しみや、謎を解く楽しさを感じてほしいと考えていますので、そのようなバランスにしてみました。

——ゲーム中のセーブはどのくらいありますか？

外山：特定の場所で可能となります。例えば医務室や病院などのような場所ですね。あとセーブの回数などには特に制限はありません。

——どうもありがとうございました。

次回は、もっと詳しい情報を徹底的にインタビューする予定。お楽しみに。



指先で読むストーリー!
「PSコミック」再始動!

2999

GAME KIDS

『2999年のゲーム・キッズ』は、作家・渡辺浩武氏がこの「PSコミック」のために書き下ろしたオリジナルストーリー。テキスト、CG、アニメ、実写など、さまざまな手法をミックスした独自のスタイルで表現される不思議な感覚の物語だ。

2999年のゲーム・キッズ



この現実が
すべて夢だったら。
そう考えたことは
ありませんか?

STORY

機械都市に暮らす工場労働者の僕は、妻のマリーと2人暮らし。すべてが人工で構成された都市の中で、単調だが幸せな日常を送っていた。しかしある事件をきっかけに、奇妙な夢とさら

に奇妙な現実が僕の周りで動き始める……。で売られていた。



▲美少女アロリスト、リゼ。街に隠された秘密の鍵を握る。



2999年のゲーム・キッズ

12月(9)

▶V2,000 (9)

▶SCE

▶MC(1707355),DB(438146)

「PSコミック」最新ラインナップ初公開! COMING SOON...

サイコガンとともにあの男が帰ってきた!



前作『コブラ・ザ・サイコガン』に続く「P Sコミック」版「コブラ」第2弾。今作では豪華声優陣の起用や、CGムービーの採用など、さまざまな新要素が追加。コブラの新たな魅力を味わうことができる。

コブラ・ギャラクシーナイツ

発売日未定 ■価格未定 ■SCE

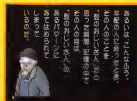
GALAXY NIGHTS

コントローラのボタンを押すことで物語を読み進めていく、新しいタイプのソフト「プレイステーション・コミック」。今回は、新たにラインナップに加わった3タイトルをまとめて紹介。そのユニークな魅力に迫っていくぞ!



「PSが物語を1000年ぶりに進化させました」

プロデューサー 渡辺浩式
PSコミックの語る



「PSコミック」は、デジタルツールを使った新しい表現の形で。物語を書く人間なら、ここはゆっくり読ませたいとか、ここは文字じゃなくて音で伝えたいとか、表現方法に対するいろんな欲求を持っていると思うんですが、それを実現してくれるのが「PSコミック」なんです。紙の上に書かれてきた物語が1000年ぶりに進化するんです。

「自由度の高いメディアです」

「1999年のゲーム・キッズ」では、若い人なら共感してもらえるだろうテーマを掘り下げています。「自分のクローンを作って、その自分が目の前にいたときに自分は死ぬのか」とか「バーチャルリアリティが現実よりリアルな時代で、現実と価値があるのか」とか。そういうテーマを活字で書くとなると、難解になってしまうことが多いんですが、「PSコミック」ならわかりやすく伝えることができます。『PSコミック』は、ハードの性能が上であって、PSがこれだけ普及したことで初めて可能になったメディアなんです。

と決定的に違うのは、物語の本筋が大きく変化する点ではないという点です。ストーリーの途中で大きな分岐があるんで、「1度プレイして終わりというものではないんですが、大きなテーマは変わらない。僕は作家として伝えたいことを熱烈に持っているんで、物語の行方を読者に委ねようというものは作れないんです。現実をどういう視点で見るべきかというところを、若い受け手に対してキチッと提示したいですね。まあ、『PSコミック』自体、非常に自由度の高いメディアになっていますから、いろんなクリエイターの人に参加してもらって、その人ならではの作品を作ってもらいたいと思います。

CASE1
「PSコミック」は、デジタルツールを使った新しい表現の形で。物語を書く人間なら、ここはゆっくり読ませたいとか、ここは文字じゃなくて音で伝えたいとか、表現方法に対するいろんな欲求を持っていると思うんですが、それを実現してくれるのが「PSコミック」なんです。紙の上に書かれてきた物語が1000年ぶりに進化するんです。



CASE2
「PSコミック」は、デジタルツールを使った新しい表現の形で。物語を書く人間なら、ここはゆっくり読ませたいとか、ここは文字じゃなくて音で伝えたいとか、表現方法に対するいろんな欲求を持っていると思うんですが、それを実現してくれるのが「PSコミック」なんです。紙の上に書かれてきた物語が1000年ぶりに進化するんです。

プレイヤーが自分で物語の進め方を決めるという感覚。ゲームでは、コントローラを握ることで物語の進め方を決める。ゲームでは、コントローラを握ることで物語の進め方を決める。ゲームでは、コントローラを握ることで物語の進め方を決める。

CASE3
「PSコミック」は、デジタルツールを使った新しい表現の形で。物語を書く人間なら、ここはゆっくり読ませたいとか、ここは文字じゃなくて音で伝えたいとか、表現方法に対するいろんな欲求を持っていると思うんですが、それを実現してくれるのが「PSコミック」なんです。紙の上に書かれてきた物語が1000年ぶりに進化するんです。

プレイヤーが自分で物語の進め方を決めるという感覚。ゲームでは、コントローラを握ることで物語の進め方を決める。ゲームでは、コントローラを握ることで物語の進め方を決める。ゲームでは、コントローラを握ることで物語の進め方を決める。

特に僕の小説の読者はPSを持っている人が多いです。おそらく読者のPS所有率が一番高い作家は僕なんじゃないかな(笑)。今、ハードカバーの本の価格が1500くらいというのを考えると、このソフトが2000円で買えるというのはいい状況だと思います。

この「1999年のゲーム・キッズ」が、いわゆるサウンドノベ



渡辺浩式

■渡辺浩式はプロフィール
ハイテクカルチャーの編集で活躍するマルチクリエイター。小説家としても、この有肉な化けた「アン」ドメディア。13巻巻くのは、読者を2次元と見做し続けている。

「PSコミック」最新ラインナップ初公開! COMING SOON...

PlayStation
COMIC

大ヒットコミック「SLAM DUNK」の作者、井上雄彦氏がホームページ上で連載していた作品を「PSコミック」で再現。宇宙規模で行われるバスケットボール選手権を描いた物語。

ブザービーター

●発売日未定 ●価格未定 ●SCE



INOUE TAKEHIRO
BUZZER BEATER

サンプルロムで全体像が明らかに!!



▲ネットワークに存在するムービーファイルには、凝しすぎた表情をした少女、玲音に関する映像が記録されている。ネット上でキミをナビゲートしてくれるレインと玲音は、よく似ているのだが……?

「lain」をスタートさせると、まず目に飛び込んでくるのはOSの起動画面だ。このソフトではPS本体をネットワーク端末に見立てており、キミはこの端末を利用して、情報ネットにアクセスすることになる。ネットの中に入ると、1人の女の子が空中に浮かぶ3D空間の中に立っているのが見えるはず。彼女がレインと呼ばれるベルソナ（人格）で、周囲の記号はネット上に散らばっているデータを表している。データのアイコンをクリック



▲ネットの中に立つレイン。キミがデータを指定すると、レインがそれをキャッチしてくれるのだ。

これが PS版のジャケットだ

右で紹介しているのが、PS用ソフト「lain」のジャケットとなるイラストだ。玲音の抱先に付いているのは、やはり血なのだろうか。血から連想されるイメージがゲーム内容に關係するものとしたら、それは……。



「幽霊少女「玲音（レイン）」と共に、仮想ネットワークの世界を探索する「lain」。これまで断片的な情報しか公開されていなかったが、ついにサンプルロムが各店頭に到着。今回は、その内容を基にして、この作品の奥深い内容を明らかにしていこう!

lain



serial experiments
3DS
lain

1112 (7)

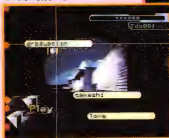
▶ ¥5,500
▶ プレイステーション 2
▶ MSN120222

電腦空間に散らばる情報を検索＆収集

階層化されたネットワークを レインのナビゲートで検索

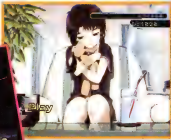
ネットワークは縦方向に階層化して広がっており、レインはキミの指示に従って、新たなデータを探して上下に移動していくことになる。ときにはネット上で拾ったデータをレインに開けない場合もあるが、これは端末がそのデータに対応していないため。ネット上には端末のプログラムを更新するデータもあるから、これを一緒に収集することで、より多くのデータが見られるようになるのだ。

▼サウンドファイルの中で隠れた言葉の中には、それに関係している別のデータとリンクしているものもあるのだ。



DATA 01 「MOVIE FILE」

ネット上のムービーファイルには、「玲音」と呼ばれる女の子の日常が記録されている。だがときには、異様な光景の映像が見つかることも。いったいカメラの前で、何が起きているのだろうか？



▲ムービーファイルに映し出された「玲音」の姿は、どこにでもいそうな普通な女の子だ。映像は、そんな彼女が見せる微妙な表情をこらえている。



サウンドファイルには、「玲音」やその周囲の人々の語った音声や記録されている。彼女たちがそれぞれの立場で語った言葉の中に、思いもよらない真実が、隠されているのかもしれない……。

ムービーファイルやサウンドファイルの中に収録されているのは、「玲音」やその周囲の人物の、ほんの一端の様子でしかない。しかもそれらのデータの中には、互いに矛盾するような情報も混ざっている。できる限りのデータを集め、その中の情報をキミ自身が組み合わせていくことで、やがて「玲音」と「レイン」にまつわる「真実」が、少しずつ浮かび上がってくるのだ！

DATA 02 「SOUND FILE」

少しずつ明らかになってゆく
「レイン」と「玲音」の関係

そして、アニメーションの世界に存在するもう1つの『Iain』

「Iain」の存在する世界が広がっているのは、PSだけではなく、全13話からなるTVアニメとしても、展開されているのだ。

TVアニメの主人公は、岩倉玲音という女子の中学2年生。やや内気だがごく普通の女の子に見える彼

女のところに、自殺したはずの同級生から電子メールが届くことから、物語は始まる。この事件に興味を持った玲音は、自宅のNAVIからネットワークの世界を訪れる。それと同時に、彼女の周囲で奇妙な出来事が起こるようになる……。

TV版は、キャラクターデザインや脚本、CGなどで

PS版と共通のスタッフが参加しており、互いに密接に関係しながらも、それぞれ独立した作品として楽しめるようになっている。10月からは関西地区や中部地区でも放映が開始されたほか、ビデオも現在発売中だ。



▲玲音の姿もよく、確かに存在しているはずの現実世界。だがそれは、玲音の知らない場コガウラを言を立てて崩壊しようとしていた……。

▼内蔵な玲音に於て、クラスメートのありすだけは、いつも彼女に優しく接してくれる。だが、NAVIに向かい始めた玲音は……。

気になる人はビデオでCHECK



▼Iainのビデオは、全13話からなるTVアニメの全巻が、10月1日より各都道府県のビデオ店に発売中だ。

©1998 Triangle Staff/PIONEER D.C.

発売直前! ヒロインマリアの魅力を再研究

少女

マリアの素顔に迫る

サンバギータ

サンバギータ

10/15

▶ ¥4,800 (CD2枚組)

▶ SGB

▶ MC (17センチ), DS (AC専用版)

漆黒の瞳で
彼女は何かを見る!!

今回の『サンバギータ』の経緯は、少し趣向を変えてヒロインである「マリア」本人にスポットを当ててみよう。謎に包まれた彼女のプロ

フィール……その一端にでも触れることができれば、本作品の新たな一面が、かいま見えてくるかもしれない。

新サンバギータ
SAMPAGUITA

ゲーム中に見られるマリアの特徴的な行動の数々

習慣か個性か!?

食事のときに
現れる
マリアの
クセ

Check

- ★片膝を立てながら食べる
- ★(食事の)相手に食べさせたがる

マリアは、食事のときに片膝を付く。日本なら「行儀が悪い」と言われるのだが、これは主人公といく「フィリピン」の習慣らしい。また、おもしろいのが、主人公にやたらと食事を食べさせようとするところ。ただ、「あーんして♪」という童謡と同じくやる(?)アレではなく、どちらかと言うと母性本能に欠けないような……?



フィリピン「フィリピン」の習慣らしい。また、おもしろいのが、主人公にやたらと食事を食べさせようとするところ。ただ、「あーんして♪」という童謡と同じくやる(?)アレではなく、どちらかと言うと母性本能に欠けないような……?

▲お話を進めようとしていない主人公に対して、マリアは少し焦りながら野暮を語る。この辺は、ゲーム中に慣れさせる演出のよう。それが彼女の個性?

マリアが初めて主人公のアパートを訪れたときも、驚くほど部屋をカバカバにしていた。もっとも、一歩の意に對する。彼女の身振のまよ(十指間)の彼女にできるレベルのお返し……という意味もあるだろう。ただ、本編中に繰り返される描写シーンの多さから考えると、かなりのキレイ好きと考えた方がいいかも。

身に着いた生活習慣に注目してみよう



▲部屋が綺麗なのは喜ぶもの。彼女の部屋は、やはり家事一途なのだろうか?



フィリピン「フィリピン」の習慣らしい。また、おもしろいのが、主人公にやたらと食事を食べさせようとするところ。ただ、「あーんして♪」という童謡と同じくやる(?)アレではなく、どちらかと言うと母性本能に欠けないような……?

金銭に固執しない
自由奔放なスタイル

注目したいエピソードは「共同基金に増しけられ1万円を入れるマリア」である。案外ではない生活の中で、なぜそんなことを? 「お金がなくても、自分に食べる物もアツク(友人)もいる」と笑顔でマリアは応える。そしてさらに印象的なのは、「神サマがいないからというセリフ」……この辺は、やはり日本人にはない感覚だろう。

Check

- ★寄付の対象となる子どもたちに同情的
- ★かなり敬虔(けいけん)な信仰心を持つ?

キミは彼女のことを どれだけ理解できるか?!

「やるドラ」シリーズの前2タイトルで、「記憶喪失の少女との冒険生活」が描かれて(もししるすと、これはシリーズ共通のお約束?)。きた、だがマリアは、見るからに育ってきた環境も生活様式も違ってくる「異国」人。本編中では、「記憶喪失」という問題よりさらにクローズアップされている部分だ。ここでは、

そんなマリアの私生活をのぞける本編中のエピソードをピックアップ。彼女の「人」となり、マリアとの幸せな生活を送るために越えてはならない問題……「人種」の壁を乗り越えるために、しっかりと理解しておこう。また同時に、本作の持つテーマの深さにも感じてもらいたい。



フィリピン「フィリピン」の習慣らしい。また、おもしろいのが、主人公にやたらと食事を食べさせようとするところ。ただ、「あーんして♪」という童謡と同じくやる(?)アレではなく、どちらかと言うと母性本能に欠けないような……?

彼女の献身的な愛情は
誰に向けられる?



フィリピン「フィリピン」の習慣らしい。また、おもしろいのが、主人公にやたらと食事を食べさせようとするところ。ただ、「あーんして♪」という童謡と同じくやる(?)アレではなく、どちらかと言うと母性本能に欠けないような……?

そして今、マリアにとって「大切な人」になりつつある主人公。彼女は自分の思いを素直に告げる……こんなシーンも……。彼女自身に……それとも周囲の……?

Check

- ★仲の良い相手に大胆(?)
- ★複数の人間を同時に愛せない?



流暢に日本語を話すとはいえず、やはり外国語はとっさに出てしまうモノ。それは、「やはりマリアは外人」だと再認識してしまう瞬間でもある。ここでは、その中でも作品のキーワードとなる単語を集めた。

マリアの
生の言葉を感じ取ろう

●作品中に登場する言葉のいくつかを紹介●

- 【バハ・ナ(バハ・ナ)】 意味は「なんともなさ」。あとと神様がどうにかしてくれる、という宗教的な意味合いも?
- 【キラマツ(キラマツ)】 「ありがとう」のこと。ボーイの命を救った主人公に対して、彼の感謝を込めていった言葉だ。
- 【マブ・バ(マブ・バ)】 意味は「乾杯!」なんとなく、日本語で語部が似ているところがあるらしい。
- 【ギル・サ(ギル・サ)】 フィリピンの古い有名なラブソング。「あなたのために」という意味らしい。
- 【ヤン・ギータ(ヤン・ギータ)】 白い花を持つフィリピンの花。香りが強く、フィリピンでは自転車の室内に飾る習慣がある。日本ではいうジャスミンのこと。

恒例の公式ファンブック発売!

「やるドラ」といえば、この公式ファンブックと主題歌シングルは、もうお約束。今回は、公式ファンブックを3巻様にプレゼント! 発売のあて先まで送ってね。

ファンブックのあて先

住所・氏名・年齢を明記の上、〒101-8336 個々メディアワークス電撃プレイステーション編集部「サン」(キータファンブックプレゼント係)まで。しる切りは10月22日(印刷有効)。発表は今後の「やるドラ」ページで行います。ご応募、お待ちしております。

「やるドラ」シリーズの公式ファンブックは、もうお約束。今回は、公式ファンブックを3巻様にプレゼント! 発売のあて先まで送ってね。



注目の学園祭当日&サブキャラを紹介!!

星の丘学園物語

学園祭

押さえておきたい「ゲームの見所」!

ゲームのメインとなるのは各クラブのお手伝い。プレイヤーは出し物の準備作業を手伝いながら、学園祭当日ま

で目当ての女子と仲良くなるのだ。以下に「学園祭」の特設的なポイントをチェックしよう。

Point1 軽快なシステム

基本は各ポイントを選択しての場所移動だ。MAP上にはSDキャラが表示されていて、誰がどこにいるのかが一目瞭然。お目当ての女子だっただけに見つけることができる。さらに授業時間などはスキップされるので、1カ月間の学園生活のおいしいところだけを軽快に楽しめるぞ。

Point2 魅惑のイベント

キャラの好感度が高いほど、イベントの発生率もアップ! 手作り弁当を一緒に食べたり、寮まで迎えにきた彼女と露校するといった嬉しいシチュエーションもある。こんな恋愛イベントがほとんどのキャラに用意されているのだ。



↑ 各ポイントの準備作業は、出し物によって異なる。



星の丘学園物語
学園祭

10.22

▶ ¥6,800

▶ メガドライブ

▶ MC12プロダクション

総勢20名近くのキャラとの恋愛イベントや、何度でも気軽に楽しめるテンポの良さで魅力の恋愛SLG『学園祭』。今回も独占入手したイメージビデオと共に、ゲーム



の見所を紹介していくぞ。また、発売直前ということで、クワイマックスとなる学園祭当日の模様も初公開! 学園祭特有の活気が、どのように表現されているかチェックしておこう。

物語を盛り上げるサブキャラたち

物語に花を添えるサブキャラのプロフィールを紹介しよう。彼女(彼)たちにも魅力的なイベントがいくつも用意されているぞ。



桜井陽子



橋本直樹



小泉玲子



西小路新

いよいよ学園祭当日 みんなの苦勞の成果は？

わずか1カ月という短い準備期間が終わると、いよいよ学園祭本番がスタート。基本的な流れは変わらないが、この日は校内各所にクラブの出し物（イベントやミニゲーム）が用意される。出し物は完成度に応じて内閣が変化する。自分が呼んでいた部の出し物が、ちゃんと完成しているのを見るのは嬉しいぞ。



▲学園祭当日は、早速くまで制作準備ができる。学園祭特有の装飾が伝わるかな？

▲山白は楽しげな出し物がいっぱい。すべてのはしりを完成させよう。



科学部 10式パワードスーツ出撃！

いきなりSFっぽい道楽写真に驚くかもしれないが、実はこれも学園祭の出し物の一つ。科学部の2年の歳月と、予算の勢力ともいうべき浪費の成果「10式パワードスーツ」なのだ！。ゲーム中では迫力の射撃シーンがポリゴンムービーで再現されるぞ。もちろん、実弾射撃ではない……はす（笑）。



▲午後の校舎を投入して最後の追い込みに入る副部長。音階は物静かな女の子の手も。このときはかなり絶賛に迎撃する。

そして後夜祭へ……

嵐のうちに学園祭が幕を閉じるといよいよ後夜祭が始まる。後夜祭ではもっとも完成度の高かったクラブが表彰される。ちょっとしたイベントが見られるぞ。また、後夜祭までにお目当ての女の子と仲良くしていると、2人だけの後夜祭が待っているのだ。



▲待ちに待った告白の瞬間！この夜、約束の場所へ向かうと……。



鳴海 泪



佐々木 剣次



篠崎 美耶



進藤 憂



山田 美沙子

発明SLGの最新情報公開



発売も迫り、1歩1歩完成へと近づいてきた超期待の発明SLG「TOYS DREAM」。今回は、入手した最新

のサンプルロムをプレイして得られた気になる新情報を、余すところなくバッチリと紹介していこう。

◀やはり気になるのは、「どんな物を作れるのか?」ということ。その辺も、下で詳しく紹介しているぞ。

TOYS DREAM

11/26 (木)

▶¥5,800

▶KSS

▶KID'S PRODUCTION

キャラクターによる得意分野の違いに注目!

主人公たちの持つ発明ジャンルの得手不得手。ここでは、実際にどんな物を作成出来るのか、その一部を紹介しよう。

なお、これらの作成物は、彼らのパラメータにより変化する。育て方次第では、万能キラーを作ることも可能だ。



やはり機械類はオマカセ!?

以前にも紹介した通り、乗り物系には強いマックス。特に自動車類は、彼の独壇場といえるだろう。そのほかの分野でも、そこそこ類れるようだ。

▶これかあれは、作製難易度が上がる。序盤の目星のつかない。



ノーマルカー
シャーシ、ガソリンエンジン、鋼鉄のボディ、皮から作成。レトロな雰囲気のオープンカーだ。

代表的な作成物

ピストン、手組マフラー、ヘッドバルブ、ガソリンエンジン、チェーン駆動装置、スクリュー、自転車フレーム、金属低圧器

紙と鉛筆が彼女の必需品

発明品の中には、作成に設計図が必要な場合もある。ミオは、その設計図を作ることを得意としている。ほかにも、日用品や小物類などを作れるぞ。



▶設計図の作成は、作製難易度が上がる。序盤の目星のつかない。



パーナー設計図
必要なのは、紙と鉛筆。これさえあれば、ガスパーナーの作成も可能になる。作成の幅が広がるぞ。

代表的な作成物

製紙機設計図、ろ過装置設計図、養卵器設計図、消磁炉一改造設計図、ダウンジャケット、鳴くめいりくみ、ダウジングロッド

▶これはあれは、作製難易度が上がる。序盤の目星のつかない。



レ・キャスバル
真紅のブドウ、樽から作るワイン樽。ここから瓶詰めの酒にするのは、他キャラでもOKだ。

代表的な作成物

黒色火薬、打ち上げ花火、マッチ、まんが爆弾、キャスバル樽、リーデン樽、ブロンズ樽、ガルグ樽、レ・キャスバル

▶これはあれは、作製難易度が上がる。序盤の目星のつかない。



冷蔵庫
材料は冷却装置、鉄板、ワイヤー、天然ゴム。時代設定が近代なので、かなり先進的な発明かも?

代表的な作成物

電球、電灯、電池、真空ラジラ、電子レンジ、扇風機、掃除機、LSI、モーター、ルーベレーサー、ノーマルアーム



爆発物のプロはお酒も得意?

爆発物が得意と紹介してきた彼。意外にも造酒の才能も持っているのだ。ほかにも、固くない仕事なら、何でも結構なしてくれるぞ。

精密機械ならメンバー随一?

電気関係の工作が得意なビートだが、序盤では高度な電子製品は作れないのが残念。1歩先を行く新発明が、ビートの特技だ。



序盤から移動可能な ポイントを紹介!

のできるいくつかのポイントを紹介しよう。
ここだけの範囲でも、
資材の回収、仕事の依頼、アイテムの売買な

ど、ゲームの基本的な部分は押さえられている。また、ゲーム開始直後は、各ポイントへ道が繋がっていない。そんなときは、行き止まり地点で「道の探索」をすれば、新たな道が発見することができる。

この「TOYS〜」は、フィールドに点在する町（や施設）を移動しながらゲームを進めていくわけだが、実はその範囲というのは非常に広い。ここでは、そんな広大な土地の中から、ゲーム序盤で訪れること

研究所でできること

アイテムの作成

ゲームのスタート地点であり、ホームグラウンドでもある研究所は、アイテムの作成ができる唯一の場所。材料だけあっても、作成できる人間がここにいないと意味がないぞ。

倉庫の整理

作成したアイテムや原材料も、研究所の倉庫にしまっておくことができる。上とは逆に、原材料を入手しても、倉庫に入れない限り、それを使うことはできないので注意。

ヴェローチェ

マックスと縁の深い、車の整備工場・ヴェローチェ。ここでは、機械部品製造の依頼を受けることができる。ある程度、小物（ネジ、車など）を作ってから受けるという。

酒場

ここでは、酒場にちなんだ依頼のほか、作成したワイン類の売却も可能だ。また、客から役に立つ情報を得ることもできる。

雑貨屋

序盤では作りにくい、レンズやチューブ、ダイヤなどが売っている（割と高価）ほか、作成したアイテムも買い取ってくれる。

工務店

クランクや歯車などが比較的安値で売っている。依頼を受けて間に合うかもしれないときに有効。新品品の売却もOKだ。

研究所の森

木材を採取することができるが、有限。森で取らないと復活するから。

製材小屋

斧を修理に出した木こりがいる。あとで、その斧を修理するイベントが発生するぞ。イベント後、木材が購入できるようになる。

精肉工房

豚肉の味覚に苦しむ肉屋の主人がいる。彼が回収する日は来るのだろうか……

小麦畑

農作業に疲れた人たちが休みしている。序盤では、とくに有益な話が聞けるわけではないが、物語が進むとあるいは……



パン屋

自製パンを売っているお店。この主人は、自分の卵の殻を産まなくなったことを悩んでいるが、力になれるのか？



スクラップ置き場

ここでは、スクラップが回収できる。スクラップは回収しても少しずつ補充という仕組み。さるようだ。



坑道入り口

電器部品に不可欠な、銅の購入が可能。また、アルバイトをすることができるので、緊急時の資金調達にはいいだろう。採掘のアルバイトは体力アップにも最適だ。

骨董屋

玩具や小物を買って取ったり、依頼を仲介してくれる。看板娘（？）のルファにつられて、ついついていってしまう。

雑貨屋

ミナオ村では、紙と鉛筆が売っているほ、自分で作れるようにするには、お世話になるバス。雑貨類の売却もできる。



村の広場

村人が集まる広場。村長から依頼を受けられることがある。ここにいる特知りおじさんには、ちょくちょく世話になるだろう。

猫モードと皐月のストーリーなどを紹介



猫なカンケイ

11月(9)

¥5,800

◆ビクタンソフト

◆MSX2/2+対応



猫なカンケイ

ひょんなことから猫に変身できる「猫目石」を手に入れてしまった主人公と、女の子たちの恋愛を描いたラブコメSLG『猫なカンケイ』。今回は、このゲームのポイントとなる猫モードと南雲皐月のメインストーリーなどを紹介しちゃうぞ。

猫モード

女の子のヒミツを聞き出しちゃおう！

このゲームのポイントである猫モードでは、主人公が猫目石を持って30分以内に猫に化けることができる。化猫になったら女の子と接することができる。猫目石を持っていないと、女の子と接することができない。猫目石を持っていないと、女の子と接することができない。猫目石を持っていないと、女の子と接することができない。



仲良くなりたい



猫日記

南雲皇月編

車月は軟派な男が大嫌いな女の子。そんな彼女とのストーリーを主人公の「猫日記」(笑)で紹介していこう。



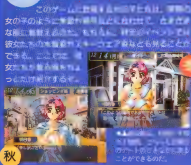
南雲皐月
CV：三石琴乃



猫になって遊びにいくと、誰に涙を溜めた卑劣が自分に好きな人かいることを教えてくれた。それってもしかして……。

待ちに待ったスキー教室。スポーツ万
能の卓月は、スノーボードでさっそうと滑
り降りてきた。それに引きかえ僕は……。

大会に向け、努力してきた皐月。そんな彼女のがんばりを知っている俺は必死に応援した。そして、ついに……！



ワタシの忍者ルック
似合うデスカ？



ジーナ桂城

秋

サウンドノベル・エポリューション

弟切草 蘇生篇

AVG

「サウンドノベル」の記念すべき第1作目「弟切草」が、ついにPSで蘇る！
驚いける恐怖の連続に、キミは耐えることができるか……？

2月(※)

▶ ¥4,800
▶ チュウコンソフト
▶ MAC(ドット絵版未定)

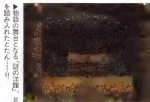
衝撃のホラーストーリー復活！

「サウンドノベル」という新しいジャンルを生み出し話題を呼んだ「弟切草」が、6年時を経て帰ってきた。このPS版「蘇生篇」では、すべての

グラフィックが新たに描き直され、SFC版とはまた違った雰囲気と遊べるようになっている。ゲーム中には数々のムービーも盛り込まれ、さらなる緊張感を生むことができるのだ。そのうえ、新たに「奈美編」というシナリオが追加され、プレイヤーの恋人である奈美に隠されていた新事実が、ここで初めて明らかになる。SFC版をプレイした人でも、新鮮な気持ちで楽しむことができるぞ。



▲まるで映画のような装飾のグラフィック。まったくつけない、独特の雰囲気をもたし出し、よりいっそう恐怖感をかきたてたのだ。



▶ 物語の裏と表とを同時に描くことで、足るものを感じとることができる。

『弟切草』はこんなゲーム

主人公と恋人の奈美が逃げ込んだ不気味な「洋館」。「弟切草」は、この館で起こる奇怪な出来事を、マルチシナリオで体験していくAVGだ。プレイヤーはテキストを読み進めていき、途中で出てくる選択肢を選んで自分の行動を決めていく。選択したことでストーリー展開が大きく変化していくので、何度でも楽しむことができるのだ。もちろんエンディングも多数用意され、特定のエンディングを迎えることで出現するシナリオもある。また、ある条件を満たすことで、ちよっとエッチなシナリオ「ピンクのしおり」も楽しめるようになる。もちろんPS版でも、この隠しシナリオは遊べるぞ。

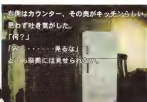


▶ 何度もプレイして、さまざまな展開を楽しむ。ちなみに、1回のプレイ時間は1時間中くらいだ。

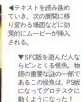
PS版ならではのリニューアル！

ムービー 美麗ムービー盛りだくさん！

PS版ならではのムービーシーンは、映画的な趣向を取り入れた美しいものに仕上がっている。物語の重要なところでムービーが挿入され、緊張感たっぷりの迫りの演出でゲームを盛り上げていくのだ。とにかく、このムービーのすこしだけは実際に見てみたいものかわからない。11月16日発売の「電撃PS-D12」でこのムービー集を収録しているので、キミの目で実際に確かめてほしい。



▲洋館はカウンター、その奥がキッチンらしい。思わず吐き気がした。「何？」



▼テキストを読み進めていき、次の瞬間に移り変わる場面などに効果的にムービーが挿入される。

SCENARIO

新シナリオ 奈美の秘密が明らかに！

新たに追加された「奈美編」では、いろいろと謎が多かった奈美の行動や素性が明らかにになる。SFC版では終始主人公の視点で物語が進んでいたが、PS版ではシナリオの途中でゼッピン(主役変更)が起こる場面があり、奈美の視点で物語を進めることができるのだ。主人公は奈美と何かがはぐれることがあるが、その間に奈美が何をしていたのかを知ることができる。そして、隠されていた事実とは？



◀この洋館に潜んだ謎解きが見えた！ 部屋が暗いから怖いんだけど、いろいろと謎が隠れているのか？

いったいどんなストーリーが？

RPG

みつめてナイトR 大冒険編

数多くのファンを魅せた美少女SILK「みつめてナイト」の女の子がRPGで登場
今回は新システムを中心に、「～円」の魅力を徹底チェック!!

11/26

- ▶ ¥5,800
- ▶ コナミ
- ▶ MC12ブロック

ファンタジーの世界で展開される大冒険物語!!



C.T.S.
—システム①—

女の子とのコミュニケーションに

● 4月16日、17日、18日の3日間、
佐賀市立中央公民館で、1人1台のパソコンが
利用できるように、パソコン教室が開校した。

レズリーの部になすく
どわいのせきお聞かなく

いおしやべり♥



きつい性格に受け取られがちだが、実は相当な寂しがり屋。得意武器はナックル。

2人の女の子と
雪の国へ！

◀本作では5人の女の子の中から2人を選んで冒険するのよ

町の外で長い時間立ち止まっていると、エンスターが襲って来て危ないから、くれぐれも気を付けな。

GRIFON.
—システム②—

装備する武器や防具に応じて
女の子のコスチュームも変わる！

このシステムは、
女の子の装飾を変更
するとともに、その結果が瞬時にグ
ラフィックへ反映するというものだ。
つまり、女の子の装飾はリアルタイム

◀装備メニュー画面で武器や防具を
変更すると……

装備を付け替えると

ハッテ

とても活発で明るい性格のスポーツが大好きな女の子。得意科目はブーイング。

BATTLE
—システム③—

大迫力の
戦闘シーン

ーシステム」

RPGである以上、気になるのが戦闘シーン。「RPGでは、プレイヤーはパーティの女の子？人と一緒に、剣と魔法を駆使しながら敵と戦うぞ。魔法には「通常魔法」のほかに、主人公などの子が使

▲担当はフオーター



文武ともに優れた
才女だが、ふと
クダモノを思ふ。何

▲魔法のエフェクトも
パツチリ！ 迫力満点。

おとめちゃん 大岡政談

RPG

ルナティックドーンIII

パソコンで大ヒットしたRPG「ルナティックドーン」。自由な冒険をコンセプトに、英雄を目指すもよし、アイテム研究家になるもよし。自分だけの物語を作ろう。

12月中旬予定

▶ 開発
▶ テーマソング
▶ 制作(ソフコ) (株)
© (株)ソフコ

自由な冒険世界『ルナティックドーンIII』の魅力を大紹介!

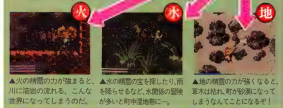
明確なストーリーがない、自由な冒険をテーマにした「ルナティックドーンIII」。プレイヤーは1人の勇者になり、広大な世界で生活していくのだ。普通のRPGのように、冒険者として暮らしてもいいし、植物を育てたり、アイテムを作って生活してもOK。自分だけの物語を作り上げよう。



仲間と一緒なら安心
シモンで安心

POINT 1 ホームワールド

プレイヤーが拠点として生活するホームワールド。ここは最初、地水火風の4精霊と、光、風、疾風、混沌の4人の神の力のバランスがちょうどいい状態で存在している。ところが、プレイヤーがホームワールドや、冒険の舞台になる平行世界で取った行動によって、ホームワールドの気候や町並みなどが変化するのだ。



▲火の精霊の力が強まると、川に溶岩の流れる、こんな世界になってしまうのだ。
▲水の精霊の力を強めると、水辺の冒険が多くなり町中湿地帯になる。
▲地の精霊の力が強くなると、草木が枯れ、町が砂漠になってしまうことになるぞ!

POINT 2 リンクゲート

「ルナティックドーンIII」最大の特徴がこの「リンクゲート」。これは主人公が生活するホームワールドとは違う次元に存在する平行世界への出入り口。主人公は、ホームワールドだけでなくリンクゲートを通じて別世界で冒険を繰り返すこともできるのだ。リンクゲートの先の世界はここで紹介している3つの方法により決定。ほとんど無限に近い、冒険世界が広がっているぞ!

行き先不明? ランダムで別世界へ!

通常リンクゲートは、どの世界へ飛ばされるかわからない不安定な状態にある。このため、なにもない状態でゲートに入ると、ランダムに異なる世界へ行くことになるのだ。もちろん、どんな世界でも主人公が果たすべき使命は存在する。ホームワールドのように自由に冒険ができる。また、町中やホームワールドに隠れていることもできるぞ。

いざ! 大冒険 KEYアイテムで別世界へ!

ホームワールドや、平行世界で冒険をするときに「KEYアイテム」と呼ばれるアイテムに出会うことがある。簡単には見つからないアイテムは、リンクゲートを通ずるときに使用することで特定の平行世界へ行くようになるアイテムだ。KEYアイテムを使用して行く平行世界には、様々なイベントが用意されていて、それらとは違う大冒険に出会えるだろう。

属性を見極めろ! CD・メモリーカードで別世界へ!

リンクゲートを通じて移動するとき、通常行き先は不明。ところが、このときP.S.本体は音楽CDや、メモリーカードをセットすることで、行き先をある程度決定できる。CDやメモリーカードをセットすると、地水火風の、光、風、疾風、混沌のどの属性かが指定される。この属性の平行世界に行けるようになるのだ。

POINT 3 キミだけの冒険を楽しむ“自動シナリオ生成システム”!

宅記、誘拐など1つの依頼を主人公が受け、実行するとそれに関連したシナリオが次々に生み出されるシステムが「自動シナリオ生成システム」。あらかじめ用意されたわけではなく、その場で生み出されるためシナリオは無限に近いエディションがあるぞ。

依頼

たとえば、とある人物から「Aというアイテムを盗んでほしい」と依頼されたとき。ここで、主人公が依頼を受けなかったら、受けても失敗する。また、依頼を受けると成功する。

あるアイテムを盗んで欲しい

アイテムを盗め!

「ルナティックドーンIII」は自由な冒険がコンセプト。つまり主人公は物語の道に迷ってもいい。そこで、依頼を受けて、見事成功! ところが、盗みをはたらいた主人公は……

盗むなんて依頼は受けられない。そこで断ると。今度は、前の依頼にあった「A」というアイテムを盗んだ記憶を捕まえて欲しい」との依頼が……

盗る アイテムドロパーを捕まえて欲しい

ええい

指名手配!

失敗

成功

さらなる冒険へ……

ACT

ギャングウェイ・モンスターズ

ベゴマ風のバトルに育成要素を盛り込んだACTが主眼だ。
個性豊かなモンスターたちを揃え、世界最強を目指せ!!

10 15

▶ ¥6,800
▶ BME
▶ MC0170-09
DB(ACH)R

★

モンスターたちを揃え上げ、最強の使い手を目指せ!



▲2対2戦も可能!
円形のモンスターで戦った。

円形のリングで 大激突!

高速で回転するベゴマ風のマシンに乗ったモンスター同士を、巨大な円形のスタジアムでぶつけ合い、強さを競うこのゲーム。プレイヤーはモンスターを育成し、彼ら进行操作して激しいバトルを繰り広げる。独特の操作感覚が要求されるバトルは楽しさ満点! 60種類に及ぶ登場モンスターも、それぞれユニークな攻撃方法を持ったヤツばかりなのだ。また、強いモンスターを育てるためには、バトルで経験値を稼ぐだけでなく、ショップでパーツを購入してモンスターの乗るマシンを強化することも重要だ。世界各地を転戦しながら、最強のモンスタートレーナーを目指していこう!



主人公

モンスタートレーナーになり、この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

この世界を救いたい。

モンスターを生成&パワーアップするには?

モンスターは、特殊な生成機にユースボールと呼ばれるモンスターの素を入れると誕生する。

誕生するモンスターはボールの組み合わせで変化する。ボールはショップで買えるほか、戦いで入手できる場合もあり! たくさんのボールを集めて強力なモンスターを作り出そう。



ユースボールは、この中に、ユースボールを入れるのだ。

★ボール3つで誕生!

ユースボールは全7色。そのうちの3つを生成機に入れたら、子どもタイプのモンスターが誕生。

★レベルアップで進化

レベル10以上の子どもタイプのモンスターと成長の素質を担う高いコズボールを生成機に入れたら、大人タイプのモンスターに進化するのだ。

モンスターの乗るベゴマを強くするには?

「ベゴマ」とはモンスターがバトル時に乗る乗り物。3種類のパーツで構成されていて、それらを強化することにより移動スピードや防御力アップする。パーツは競技場にあるショップで購入することができるぞ。



ベゴマ

モンスターは、必ずベゴマに乗って戦う。ベゴマの性能は戦いにも影響するので、整備は手抜き不可。



SHOP

高いに勝つと資金がもらえる。それを使ってパーツを購入するのだ。

準備ができたら、いざ勝負!

戦いは1対1で行われ、敵のライフをゼロにすれば勝利となるぞ。敵にダメージを与える攻撃が出せるのは、攻撃ゲージが最大になったときだけ! 攻撃ゲージは敵に体当たりをすれば溜まるので、戦いが始まったらまず体当たりを仕掛けるのがポイント。攻撃はそれからだ。

ライフゲージ

モンスターのライフを減らすゲージ。このゲージが満タンのとき、攻撃は可能になる。

攻撃ゲージ

敵に体当たりをすることで溜まるゲージ。これが最大になるといいい攻撃が可能になる。

ライフゲージ

アイテムを戦いで得て、アイテムによって溜まるゲージの量が異なる。

体当たりでゲージを溜めて

敵に体当たりをすることで溜まるゲージの量が異なる。

アタック!!

魔法やレーザーなど攻撃方法はモンスターによって多岐多岐。敵の弱点は何か?

アタック!!

魔法やレーザーなど攻撃方法はモンスターによって多岐多岐。敵の弱点は何か?

アタック!!

魔法やレーザーなど攻撃方法はモンスターによって多岐多岐。敵の弱点は何か?

アタック!!

魔法やレーザーなど攻撃方法はモンスターによって多岐多岐。敵の弱点は何か?

アタック!!

魔法やレーザーなど攻撃方法はモンスターによって多岐多岐。敵の弱点は何か?

AVG

ひみつ戦隊メタモルV デラックス

10/15

▶ ¥6,000 (CD2巻)
 ▶ ¥6,000 (コミュニケーションズ/フェイタラフ)
 ▶ ¥6,000 (CD2巻)
 ▶ ¥6,000 (CD2巻)
 ▶ ¥6,000 (CD2巻)

いよいよ発売間近となったアニメチックアドベンチャー『メタモルV』。今回は、システムのおさらいと前半部のストーリーを紹介しよう!

発売直前の『メタモルV』! 第1話～特別編までを大紹介!



この「メタモルV」は、5人の女の子たちが成長ヒロイン「メタモルV」となり、悪い宇宙人から地球を守って戦うAVG。ゲームの基本となるAVGパートでは、メッセージが表示されフルボイスでストーリーがスムーズに進んでいき、TVアニメ感覚で楽しむことができる。また、主人公である新条咲恵の感情を選択する新会話システム「A.L.I.S (アリス)」により、メンバーの信頼値と会話の流れが変化するぞ。今回は、P.S版で新たに追加されたシナリオを含む前半部のストーリーを紹介! メタモルファン必見の特製キャラクターカードプレゼントも要チェックだ!

AVGパート

キャラとの会話中に主人公の感情を、強気、冷静、弱気の中から選択することにより、物語の流れやメンバーの信頼値が大きく変化するぞ。



戦闘パート

敵との戦闘では、AVGパートで手に入る「キーワード」を合成することで、メタモルアタックや超必殺技といった強力な攻撃が繰り出せるぞ。



特製キャラクターカードセット
 を
 5名様にプレゼント
 ファンは必ずGETせよ!



くわしくは
 183ページを
 見てね♥

第1話 赤い成長! 新条咲恵は 蘇るのレック



転校生、新条咲恵(レッド)。彼女がかの第三小学校で仲良くなった市面会(ブラック)、友恵もえ子(イエロー)には目があった。現在リーダーを務めているメタモルVに、リーダーとしての「レッド特性」を持つ、咲恵を勧誘することだった……

このメタモルVのメンバーが、咲恵の運命を大きく変える。



新条咲恵

第2話 青い閃光! メタモルフルー登場



彼女である星子の取得は思いのどくでくろうか。

休戦中の佐山(ブルー)は、メタモルVのサブリーダー。彼女は自分のミスで先代リーダーを負傷させたことに責任を感じ、戦うことを拒否。繰り返される敵の攻撃に、咲恵は抱いたことを決意する。はたして説得は成功するのか?



佐山捺紀

第3話 紫の衝撃! パープルのピンチ



高はくるみ(パープル)と、もえ子は仲が良くない。高亮軍でせつちくるみに、もえ子の気遣いでどういせつが判明できないようだ。2人の仲の悪化は咲恵も顔を悩ませる。そんな折、くるみが1方不明になってしまった……



高はくるみ

特別編 銀色の記憶! 真実の過去



かつてのリーダー一歩退場によって、真実の過去が明らかになるか?

メタモルVの真実である大敵から再び出された咲恵たちは、

UFO目撃事件の調査を命じられる。最前線は命令するだけの真実も同行して、現場に到着した一行。その前に、真実のかつてのリーダー、シャロンが現れた。



大紋寺激

Dec. 25 [Mon]
10:48 AM

▼ゲーム内では、リアルタイムに時間が進行して、24人のメインキャラたちは独自のリズムで生活をしている。また、彼らには主人公に対する好感度が設定されているらしい。



▲マシューはエマの捜索を通して、平和そうに見えるこの町の裏の部分を知らず、さらに大きな事件に巻き込まれていくことになる。果たしてエマは無事なのだろうか?

ミザーナフォールズ

クロックタワーでおなじみのヒューマンから
ガスペンスタッチのAVGが登場

12月
(予定)

▶開発会社
▶メーカー
▶MC(ブロック数など)

始まりはクリスマスの惨劇…

デンバーから南西に100kmほど離れた、ロッキー山脈の麓にある平和な町・ミザーナフォールズ。この町で、クリスマスに女子高生キャシー・ブラナリーの遺体が発見された。彼女の全身には動物のツメによると思われる傷跡があった。さらに7時間後、今度はキャシーと同じ高校に通うエマ・ローランドが失踪してしまふ——というサスペンス風のストーリーで展開される3D・AVG『ミザーナフォールズ』。プレイヤーは、エマに想いを寄せる同級生・マシューとなって、彼女の探索に乗り出すことになるのだが、また新たな事件が!

Dec. 25 [Mon]
11:19 AM

▲このゲームは、ミザーナフォールズという平和な町に、クリスマスに女子高生キャシー・ブラナリーの遺体が発見された。彼女の全身には動物のツメによると思われる傷跡があった。さらに7時間後、今度はキャシーと同じ高校に通うエマ・ローランドが失踪してしまふ——というサスペンス風のストーリーで展開される3D・AVG『ミザーナフォールズ』。プレイヤーは、エマに想いを寄せる同級生・マシューとなって、彼女の探索に乗り出すことになるのだが、また新たな事件が!

プレイヤーの行動が
すべてを変える!

ゲームの期間は1週間で、マシューの行動によって発生するイベント、展開などが変化する。無事に事件を解決できるが、それともバッドエンドで終わるかはプレイヤー次第なのだ。



Wizard's HarmonyR

ウィザーズハーモニー シリーズ第3弾は、
新システム搭載でさらにパワーアップ!

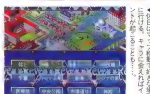
11/26
(予定)

▶¥2,500
▶アーケードシステムワークス
▶MC(ブロック数など)

おもしろ楽しい学園生活だ!

「ウィザーズハーモニー」シリーズの3作目となる「R」は、基本的なシステムは前2作と同じで、1週間のスケジュールを入力、実行してキャラを育てていく育成SLGだ。ただし、今回は主人公ナッツ・ティアンズを育てるだけでOK! ほかにキャラは自分でスケジュールを組んでくれるので快適にプレイできる。また、月の初めなどには先輩のライラから事件の調査を依頼されることもある。そんなときはスケジュー

ールに「探索」を組み込んで、事件を仲間と調査しよう。1カ月の間に手がかりをつかめれば、事件を解決できるぞ。もちろん、イベントは質・量ともに大幅にパワーアップしているのだ。



▲スケジュール実行などにイベントが起こればAVGシーンに入る。選択は慎重にしよう。



サブキャラクターだってとっても魅力的!

このゲームでは、ついでにメインキャラに注目しながら、サブキャラも魅力全開! 明るく無邪気な有賀族の秋草白羽(左)やひたむきな性格のマリー・フレイア(右)などのサブキャラたちが物語を盛り上げてくれるぞ。



SLG

レストランドリーム(仮)

恋愛AVGのようなイベントが盛りだくさんのファミレス経営SLGが登場!!
コマを組み合わせてコンボを作るユニークで魅力的なシステムを紹介するぞ!

99年春予定

● 価格未定
● 1人プレイ
● MC(プロダクション)

★

ユニークなシステムのファミレスゲームが登場!!



▲レストラン経営が目的のゲームとは
思えないけど、登場するキャラクター
には個性が設定されているのだ。

「レストランドリーム」は、従来の経営SLGとはまったく違った
感覚でレストランの経営が楽しめるSLGだ。戦術SLGで武将等
を集めるようにキャラクターを「コマ」としてコレクションしたり、
複数のコマを組み合わせて、特定の効果を持つコンボを作るなど、
たくさんのオリジナル要素が盛り込まれているぞ。ウェイトレスや
シェフなどのコマとして登場するキャラクターと、レストラン・チ
ェーンのオーナーであるプレイヤーとの恋愛イベントも発生し、恋
愛ゲームをプレイしている感覚も味わえる。もちろん最終目標は決
められた期間内で自分のチェーンを大きくしていくことなので、経
営SLGとしての楽しみも十分。ゲーム終了時点でのステータスに
よって、エンディングも複数用意されているぞ。

大まかなゲームの流れを紹介するね!

ここでは、このゲームの大まかな流
れを紹介していくぞ。実際のレストラ
ン経営は、おもに手持ちのコマを使っ
て行っていく。自分のレストランのほ
かにも競合するレストランが存在
しているの、うまくやっていかないと
負けてしまうぞ。自分のチェーンに
は、解説してくれる経営も登場
するので安心なのだ。

星川あゆみ(ウェイトレス)

天真爛漫な18歳の高校生。明るく活
躍的で誰からも好まれるが、いまいち仕事
の厳格さが欠けて純粋なところがある。
レストランのオーナーであるプレ
イヤーとラブラブモードになると、な
ぜか失敗の連続だ。

STEP1 ステップ

4つのレストラン・チェーンから
自分の経営するチェーンを選ぶ!

プレイヤーは、4つのレ
ストラン・チェーンから、
自分が経営するチェーンを
選ぶことから始める。各チ
ェーンは、それぞれ客層や
初期の資金、発生するイ
ベントなどが異なり、難易度
も違ってくるぞ。経営に
いくうえで、とくに重要な
のが客層を把握すること。
客が何を望んでいるのかを
見極めることが肝心なのだ。



▲ここは、特色のある複数の地域に分かれていて、
道幅や土地の行楽地には、施設数が多いのだ。

STEP2 ステップ

雇用や引き抜きで
コマを集める!!

このゲームをプレイするうえで
欠かせないものが「コマ」。コマの
種類はウェイトレス、シェフ、ス
ペシャル(食材や宣伝活動、防衛
工作など)の3種類あり、レスト
ランの客層に合わせて各店舗に
振り分けていくことになるぞ。コマ
は、雇用や購入、他店からの引き
抜きによって集めていく。雇用や
引き抜きを行うと、面接イベント
が発生するので気に入ったら採用
していくのだ。



▲面接で採用した
コマは、すぐに店に
配置されるのだ。

STEP3 ステップ

手持ちのコマの組み合わせで
ステキなコンボを決めよう!

ウェイトレスやシェフなどの持
ちのコマは、それぞれキャラクター
としての個性があり、固有のイ
ベントや、コマとしての能力を持
っているぞ。経営は、それぞれ手持ちのコマ
を複数組み合わせることで進んで
いく。コマの組み合わせ次第で、
お店の利益の幅も大きく変化して
いくぞ。さらに、特定のコマの組み
合わせをそろえるとコンボが決まり、
それに応じた特別な効果やイベント
が発生するのだ。



▲手持ちのコマを組み
合わせて、コンボを作
るのだ。コンボの効果
は、コマ同士の相性
によって決まるぞ。ど
んな効果が出るかな?



▲コンボが決まると、特別な
効果が得られる。このコンボは
「TWINKLE COMBO!!」
で、お店の利益が大幅に
上がるのだ。

ドカボン! 怒りの鉄剣

いかにして相手を倒し、敵か世界を救済する痛快なポードゲーム!

11/5

▶ ¥5,800
▶ アスミック・エース エンタテインメント
▶ MC (パソコン)、4P対応

この世界では、仲間よりお金がすべて!

SFCで好評を博した、「友情破断ボードゲーム」がPSに登場。ファンタジー風の世界でお金を稼ぐ、一番のお金持ちを目指す。その手段も重宝に用立てられて、まさにモンスターと戦うもよし、ボスを倒して村を開放するもよし、対戦相手から強奪するもよし。ショップを襲撃することも可能だが、失敗すると多額の資金を懸けられ、仲間から首を据われてしまうぞ! ほかに、トップの状態で報酬に負けると「休み」が長くなるなど、駆け引きを楽しむ要素がいっぱいなのだ。



▲ルーレットを回してそこらへんのマップを盗み、ライバルと競い合いながらお金を貯めよう。



▲ゲーム中には、さまざまなイベントが発生する。思わぬ収入が得られたり、不幸に見舞われたり!!



▶ 冒険シーンは、シンプルなシステムで簡単に楽しめる。冒険に用意された技や魔法が、ゲームをさらに面白くするぞ。

海のOH! YAH!

船の操作で大物を釣り上げるちょっと変わった釣りゲーム!

10/29

▶ ¥5,800
▶ ソニー・コンピュータエンタテインメント
▶ MC (パソコン)、DS (2人用) ★



▲リアルに再現された漁船を、船長となって船を回し、ビッグなカジを釣り上げよう!

自分は釣竿を操作せず、船長となって船を操るちょっと変わった釣りゲームが登場した。プレイヤーはヒットした魚が釣り上げるように、上手に船を誘導しなくてはならない。助手やアングラ(釣り人)と協力して、スピードを調節したり糸がまっすぐ伸びるように操船したり。その活躍の舞台となる海はほとんどリアルに再現されているので、ただ船を走らせているだけでリゾート気分を味わえるかも? しかもデュアルショック対応なので、波のうねりまで体感できるのだ。



▲カジだけでなく、外道としてシイラ、カワソ、オニカサなどさまざまな魚が登場するぞ。



▲ターゲットがヒット! 船の前方に魚が回ると糸が引っ張られてくるので、的確な操作でアングラ(釣り人)を助けてあげよう。

トランプしようよ!

冒険に用意されたモードでトランプがしゃべり始める!!

10/15

▶ ¥4,800
▶ アスミック・エース エンタテインメント
▶ 4P対応

PSでトランプもオツなもの?

10周年のゲームを記念して、トランプ0000の決定版が登場したぞ。「バババ」や「神経衰弱」といった初めから7のものから、上級者も満足する「ポーカー」「ブラックジャック」まで豊富な用意されている。しかも地域ごとの祝祭日やルールの違いにも対応する「ルール設定機能」も搭載。最大4人での対戦プレイも可能なのだ。



▲「トランプ」がしゃべり始めるぞ。

LSD

不思議な世界を歩き回ればキミのココロもいいキモチ?

10/22

▶ ¥4,800
▶ アスミック・エース エンタテインメント
▶ MC (パソコン)

夢の続きを歩いてみよう!

古アパートや懐かしい路地など、奇妙な雰囲気の世界を歩き回る変なゲーム。ゲームの目的が難しい暗いといったものが多くないで、歩きたいように歩き、行きたい場所に行くだけでよい。ゲーム・インは有名なアーティストが参加したBGMを聴きながら、どこまでも広がっていく不思議な世界の中に、出逢っているのが?



▲夢の世界を歩き回ると、不思議な世界に出逢っているのが?

ROX - ロックスー

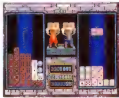
はさんで消す! 新感覚PZGの登場だ!!

10/22

▶ ¥5,800
▶ ソニー・コンピュータエンタテインメント
▶ MC (パソコン)、2P対応

サイコロの目が勝負の鍵を握っている!

上から落ちてくるサイコロを組み上げ、はさみ込んで消していくPZG。同じ目のサイコロ2個で、最初は積にその数のぶんだけほかのサイコロはさみで消すことができる。たとえばサイコロの目が4の場合は、同じほかのサイコロを4個はさみで消せるのだ。ただし目の大きいサイコロ(5や6)は積に積んでも消せないのが注意が必要だ。



▲サイコロの目が勝負の鍵を握っている!

本格花札

3種のルールで楽しめる花札の決定版!

11/10

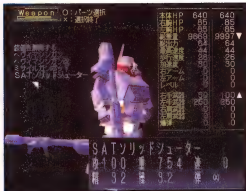
▶ ¥5,800
▶ ソニー・コンピュータエンタテインメント
▶ MC (パソコン)

日本の美、花札の美!

このゲームには、「こいこい」「花合わせ」「おいちよき」の、代表的な花札競技が3種用意されている。制限時間や合礼表示の有無などさまざまな設定が可能。うん、基本的なルールの説明もあるので初心者でもこのソフトを遊べばクラクラ見えるだろう。また、日本中を旅しながらさまざまな花札と花札辞典を持ち回れる、ストーリーモードも搭載している。



▲このソフトで花札の魅力を体験しよう!



▼バトリングは防壁などの機能でも行われるため、フィールドの状況にあわせてATのカスタマイズが重要になってくる。メカニックとしての手帳も問われることになるのだ。



▲ゲーム中に登場するATは、TV版で活躍した2200種に加え、オリジナルのATも追加されている。また、すべてのATは高難易度モードによって、美しく、カッコ良く再現されているぞ。

装甲騎兵ボトムズ カスタマイズアクション2(仮)

ファン必見! P版『ボトムズ』シリーズ第3弾がついに始動!

99年春

- ▶ ¥5,800
- ▶ カラ
- ▶ MC12701 AC1000 ML1000

新たなるAT伝説が始まる!

2008年秋以上に及ぶパーツを組み合わせ、「A T (アーマード・トルーパー)」と呼ばれるロボットを自在にカスタマイズできるシステムが好評だった3D・ACT「ボトムズ」シリーズ。その第3弾が、ついに登場! 気になるストーリーは、TV版「〜ボトムズ」の世界観をもとに、新主人公とともに戦乱の近未来を歩んでいくという完全オリジナルのもの。また、AT同士の協力ある戦いが楽しめる「バトリング(戦闘)」にはタッグ戦が追加され、パートナーとの連携攻撃も可能になると新要素も満載。要注目の一作だぞ。



▲ここでは、対戦相手と自分のATを操作し、協力して戦うのが楽しみのひとつ。

さらに洗練されたカスタマイズ機能!

好評だったカスタマイズ機能は大幅にパワーアップ! 武器や装甲といった外部武装だけでなく、シリンダーやボリマーリッセル液などの内部駆動系のパーツまで選択可能になったのだ。



▲パーツの性能も細かく設定可能。カスタマイズの幅が広がる。

FIFA WORLD CUP98 フランスの輝き

大ヒットサッカーゲームの続編が、さらにグレードアップして登場!

115

- ▶ ¥5,800
- ▶ テクニック・アーティ・スクウェア
- ▶ MC12701 AC1000 ML1000

フランスW杯を完全再現!!

今年5月に発売され、大ヒットを記録した「FIFA ROAD TO WORLD CUP98」の続編が早くも発売決定! 前作では予選から本大会までの道のりを戦っていくモードが好評だったが、今回はこれに代わり、6月に行われたワールドカップ・フランス98大会を忠実に再現した「ワールドカップ」モードが登場。出場全選手の名前や全スタジアム、全日程が完全シミュレートされ、まさに「総集編」の名にふさわしい内容と

なっている。さらに、このモードで優勝すると過去のワールドカップの決勝戦を再現したという「クラシック」モードもプレイ可能になる! 夢のワールドカップ優勝を目指し、今度も大いに盛り上がりそうだ。



▲フランス大会に出場した37チームと、滑りも出場できなかった実力のある8チームの選手が実況で登場。



多彩な戦術で本物のサッカーが味わえる!

数回にも及ぶ実際のサッカーの状況を解析したという本作では、すべての戦術の基本となる、選手個々の組織的な動きが見事に再現されている。もちろんそれらの動きに関しては、細かく指示を出すことが可能だぞ。



※ゲーム機内には、このゲームのソフト、TGS98発売ソフトで、

御意見無用Ⅱ

対戦格闘の名人たちが登場した
3D対戦ACT第2弾登場!!

10/29

▶ ¥5,800
▶ アーケード
▶ MCソフト(PS, PC, 64bit, 95bit)

カッコよさを追求した対戦格闘第2弾!

対戦格闘の名人たちが、監修したことで話題になったSソフト「御意見無用Ⅱ」が、ついに3D対戦格闘第2弾が登場。相手を壁に追い詰めて、容赦なく攻撃を加える「壁定コンボ」や、守りに徹して相手の手を打ち切る「ガード崩し」などカッコイイ戦い方を求める、対戦格闘ファンにはたまらない要素が満載! また、コギャル、サンキー、サラリーマンなどの魅力的なメンバーに今回3人2の新キャラを追加! ルール無用のバトルが再び展開される。



▲大規模に改良された「練習モード」。カッコイイ連携や技などを思う存分に練習できるのだ。



▲大技を華麗に決める! これが「御意見無用Ⅱ」の醍醐味だ! 勝利報酬のプレイが楽しみになるぞ。



▲前作に登場したキャラも、新技を追加するなどパワーアップの登場。コスチュームも新しくなって新鮮な感じだ。



進め! 海賊 BE PIRATES!

海賊のキャプテンとなり世界中のお宝を手に入れる海賊SLGだ!

12/3

▶ ¥9,800
▶ アーケード
▶ MCソフト(PS, PC, 64bit, 95bit)

伝説の秘宝を求め、世界の海を冒険だ!



▲大砲が命中すると、敵船の移動速度と攻撃力が下がるので、一気に近づいて自兵船に持ち込もう。

プレイヤーは伝説の海賊王「キャプテン・フリン」の息子ロジャー、または妻サラとなって自分たちを統括し、世界一の海賊王になるのが目的。ゲームは歸るべき船舶や、仲間になる民衆の情報などを集める港町と、突然に船を襲ったりお宝を隠した船を襲う海上の2つのパートで構成。また、12月に発売が予定されているPDA(仮)にも対応。ゲーム中で手に入れた財宝と引き換えに5〜10人ほどの子分を育成できる「船の穴」というゲームが楽しめる予定だ。



▲自兵船は、ちびキャラが入れ替わりの戦闘だ! 子分の命令が個人単位ではなく、グループに対して出すことができるぞ。

ザ・ファミレス

オーナーの立場になって、ファミレスを経営するSLGだ!

12月

▶ ¥5,800(税別)
▶ アーケード
▶ MCソフト(PS, PC, 64bit, 95bit)

5つ星高級レストランを目指せ!

レストランのオーナーになって、お店を経営していくSLG。和食、洋食、中華料理のジャンルの中から、1つを選択して町一番のレストランを目指すのだ。店の内装や、支店を増やすなどの経営面以外も、店員や料理人を育てる育成面も充実。さらにお店が完成してくると、新しいメニューが揃えられ、思わぬハブニングに見舞われることもあるのだ。



森高千里 サファリ東京

森高千里の魅力あふれる、インタラクティブ音楽ソフトだ!

10/22

▶ ¥4,800
▶ アーケード
▶ MCソフト(PS, PC, 64bit, 95bit)

ゲーム&ミュージックで森高三味!

アーティスト・森高千里の近年のリリースタイトルやライブを、いろいろな角度から楽しむことができるミュージックソフト。オリジナルのライブ映像を編集することができる。マルチアングルライブや、ボタンをタイミングよく押していくドラムゲームを始めとするミニゲームも盛りだくさん。未発表のライブ映像や録り下ろしムービーも収録されている。



▲本邦初公開のライブ映像も、分りやすく収録されている。

TSUMU (つむ)

フォークリフトを操作して、コンテナを積み上げるPZG専用

12/10

▶ ¥4,800
▶ アーケード
▶ MCソフト(PS, PC, 64bit, 95bit)

コンテナの側面に描かれた絵を完成させろ!

フォークリフトを操作して、ステージ上に置かれたコンテナをゴール地点に積み上げるPZG。正方形のコンテナの1面に、絵が描かれているので、複数のコンテナを合わせて、この絵を完成させるように積み上げるのだ。ステージごとに手数が決められていて、落としたり欠けたりは付け加えられた罰金がたくさん用意されているぞ。



▲コンテナに描かれている絵は、あらかじめ決められているのだ!

スペースインベーダー2000

STGの原点! インベーダー・ガデュアルシックス対価復活

12月

▶ ¥2,000
▶ アーケード
▶ MCソフト(PS, PC, 64bit, 95bit)

多彩なモードでインベーダー復活!

昨年さまざまなアレンジを加えられ、PSで復活したSTGの原点「スペースインベーダー」がデュアルショック対応になり、新モードをプラスして再登場! アークードそのままのオリジナルゲームや画面を2分割して戦う対戦ゲームのほか、今回新たに追加されたのは、一定の面数を何秒でクリアできるかを競う、タイムアタックモードだ。



▲最新なリメイクは、2対2の対戦も楽しめる。



▼戦場世界をイメージしたヘックス風のマップで、戦線シーンは展開される。地下らしいマップと連通し、敵はネットと接続すると戦場に突入するのだ。



▲3D空間上にリアルに再現された戦車。これらの兵器が自由に動き回るとは至らない。自爆の性能、そして地形効果や個性など、さまざまな戦術を駆使して勝利をつかもう。

ネット・スライダース(仮)

大戦略のシステムソフトが放つ
期待作! 電脳空間で激戦が始まる!!

2月
(予定)

●MSX2+
●システムソフト
●MC(パソコン限定)

ネット上に大戦略が展開する!

「大戦略」のシステムソフトから、近未来を舞台にした戦略SLGが登場! 時は西暦2031年、警察に手に負えないネットワーク犯罪が頻発する世界。キミはネット上の犯罪を捜査する「ネット・スライダー」の一員となり、さまざまな事件に立ち向かうことになる。物語は、アニメのキャラたちとの会話を中心に展開していくが、敵に遭遇すると画面が切り替わり、戦闘シーンへ突入する。基本はヘックス方式のSLGで、マップ上で敵と遭遇すると、美しいボリゴンによる激しいバトルが繰り広げられるのだ。



▲戦場の会話は、アニメのキャラクターが演じてストーリーが進む。

大迫力の3D戦闘シーン

シナリオを進めると、さまざまな敵がキミの前に立ちちはだかる。リアルに再現された航空機や戦車、そして戦艦などが、3D空間弾と迫力の戦闘を繰り広げるぞ。



▲戦艦の姿もリアルに再現されている。空中戦も、地上戦も、3D空間弾と迫力の戦闘を繰り広げるぞ。

ジェイルブレイカー

AVG
活ける看守たちの手を逃れ監獄から
脱出できるか?

●移植予定
●PC(インターナショナル)
●MC(パソコン限定)、(6/8/9)

※予定

ひたすら逃げ回る恐怖!

このゲームは、迫りくる追手を振り切り、3D迷路からの脱出を試みるAVGだ。舞台は犯罪した未来世界。最終戦争に敗北した人類解放軍「BATS」の残党は、敵対する組織に捕らえられ、次々と投獄されていった。プレイヤーが操作する主人公のシュラも、そんな囚人の1人。複雑な迷路のように入り組んだ監獄からの脱出に挑むのが目的だ。しかし、随所に配置された最強の殺人マシン「看守」が脱出を執拗に邪魔して

きて、行く手を阻む。この「看守」を戦闘で倒すには稀少アイテムを使うほかなく、通常はひたすら逃げ回るのがいいのだ。マップを頼りに監視の目をかきぐり、「看守」をかわして脱出を成功させよう!



▲「看守」は最強の殺人マシン。倒すには稀少アイテムを使うほかなく、通常はひたすら逃げ回るのがいいのだ。マップを頼りに監視の目をかきぐり、「看守」をかわして脱出を成功させよう!



▲圧倒的な迫力で襲いかかる機械的「看守」。倒すことは不可能に近い、逃げるのが最善の手だ。



物語を彩る魅力的なキャラクターたち

このゲームには、主人公のシュラを始め、個性豊かなキャラクターが大勢登場する。さびしがりのサイバー傭兵、自殺した男の遺体から造られたアンドロイドなど、独特の世界観をさらに盛り上げる曲者が勢ぞろいなのだ。

▶プレイヤーをサポートするキャラも登場する。この男は味方? それとも……?



▶主人公のシュラ。勇と体力で、復讐X64号を名乗り大活躍。

STREET BOARDERS ストリートボーダーズ

コースを満走し、デブを轢く。
PS初のスケボーゲーム!

10/22

▶ ¥5,800
▶ マイクロキャビン
▶ MICRO CUBIN (PS)

華麗なエアアクションを決めろ!

実在するプレイスロットを模したコースで、タイムとテクニクを競うスケボーゲームが登場。ゲームのメインとなるモードは、規定ポイントを取得てすべてのコースを走んでゆく「パークモード」で、ボーナスステージを含めた6つのスポットからコースを選び、そこから自由に走ることが出来る「ストリートモード」の2つ。コースも公園や海岸など、バリエーション豊かになっているぞ。ボタン1つで華麗なテクニクを出せるなど、初心者でも簡単に遊べるようになっている!



▲コース上にある支柱やベンチに乗り倒れる技がある。ハデなエアアクションほど、高得点ももらえるぞ!



▲適宜ステージとボーナスステージ。それぞれ3つのコースがある。独のタイムは、ボーナスステージで競うという。



▶ボードの種類と得意で、さまざまな場所のボードが存在する。ボードによる性能差があるかどうかは気になる点。

▲55分に渡るキャラは全部で4人。それぞれ異なる能力を持っている。同じキャラも存在するらしい!

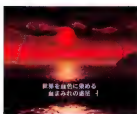
Juggernaut~戦慄の扉~ ジョガーノート

重厚な恐怖を題材にした
3DホラーAVG!

11月

▶ ¥9,800 (CD2本組)
▶ トンキングハウス
▶ TONKING HOUSE (PS)

「魔」に奪われた彼女の魂を取り戻せ!



魔界を色々に染める
異次元の迷宮!

▲主人公の精神世界に突っ込んで訪れるのが、この洋画。異次元の魔界を脱出する。

悪人が「魔(エビル=悪)」に乗っ取られた! 全編華麗なCGと恐怖のグラフィックで、ジャガーノート。物語の舞台は、悪人の精神世界の柱となる「魔の館」を中心とした3つの世界。プレイヤーは、これらの世界で数々の謎を解き明かしながら、そこに潜む「魔」と対決していくのだ。このゲームは、プレイヤーの行動によってシナリオが分岐するマルチシナリオを採用。プレイするたびに、さまざまな恐怖の世界を体験することができる。



▲さまざまな謎がプレイヤーの行く手をさえる。知力を駆使して、謎を解いていこう。



▲精神世界に迷い込む人々の出会いも、彼らの必死の闘争を軸にシントとなる。人と出会った、必ず話し合えること。

必殺バチンコステーション モンスターハウススペシャル

人気のバチンコ台を模した
通した美機バチンコSLG

10/29

▶ ¥4,800
▶ サンソフト
▶ SUNSOFT (PS)

「モンスターハウス」の魅力をここに凝縮!

道徳の高さとかいいキャラクターで、バチンコファンを魅了した「モンスターハウス」その一連のシリーズを集めた。まさにスペシャルなソフトの登場。台の当たりや、リアルなスピード感など、台を模しているだけに細部まで細かい設定が可能。また、プレイ時間を短縮する倍速モードなど、各種機能も充実しているのだ。



▲リアルなスピード感など、台を模しているだけに細部まで細かい設定が可能。また、プレイ時間を短縮する倍速モードなど、各種機能も充実しているのだ。

マービー・ベイビー・ストーリー

マービーを擁り、お家を冒す
ず。パズル型ACTの登場!

12/10

▶ ¥4,800
▶ MCA (プロダクション)
▶ MCA (プロダクション)

赤ちゃんが大冒険

迷子の赤ちゃんマービーが、巨大ハンマーを片手に冒険を繰り広げるアクションゲーム。マービーが放つ武器は、ブロックで構成されたブロックワールド。そこには、アイテムの入った木箱や破壊不可の半透明なブロックが置かれている。それらをハンマーで叩いて破壊(壊せなくともは移動)させ、次のステージへ行くためのスターを集めるのだ!



▲ハンマーを叩くと、パズル型ACTの登場!

四川風激辛麻雀

バチンコで遊べる麻雀
ゲームがPSに移植された!

10/15

▶ ¥4,800
▶ シーエス
▶ SCS (プロダクション)

本格的リアル麻雀が楽しい!

イカサマ一切許さない本格的な麻雀を求めているのが、この「四川風激辛麻雀」。麻雀は、自由な対戦が楽しめる「フリープレイ」と、コンピュータが設定した対戦相手とルールで遊ぶ「チャレンジ対戦」。そして、麻雀の基礎を学べる「麻雀クイズ」の3つ。このクイズでは、麻雀初心者でも楽しく役を覚えることができる。



▲フリープレイ、チャレンジ対戦、麻雀クイズの3つが楽しめる。

シヴィライゼーションII

無敵を広げ、自分だけの文明
を作りあげる文明SLGだ!

12月

▶ ¥9,800 (下)
▶ フォーマ
▶ MCA (プロダクション)

文化レベルを上げ、宇宙を目指せ!

文明を発展させるSLGの第2弾がついに登場。プレイヤーは、自国の領土を広げつつ都市を設置、文明を発展させる宇宙開発を成功させることが目的となる。舞台となる惑星を大、中、小と選べたり、敵の数を設定できたりとオプション面も充実。また、ライバル国との外交による駆け引きや他国との勢力争いなど、戦略性もさらにアップした!



▲「文明」を築き、宇宙を目指せ!



▼ゲームを開発するには、まずジャンル選びから。最初はパズルゲームしか作ることができないのだ。発売されると、4人のレギュラーが1000円で待機してくれるぞ。



▲新しいクリエイターを雇いたいときは、人事コマンドを遊ぶ。資金などを考えて、雇うかどうかを決定しよう。育成モードで育てたキャラクターを雇うこともできる。

ゲームソフトをつくろう

ゲームメーカーの新米社長になって
業界No.1を目指すRPGが登場!!

12月

▶価格帯
▶イメージ
▶MC/プロダクション

目指せ100万本ソフトメーカー!!

このゲームの最大の特長は、キャラクターの育成モードと、会社の経営モードの2つのモードが楽しめること。今回は、そのうちの経営モードについて紹介する。ゲームクリエイターを育成する小学校に通っているプレイヤーが、突然ゲームメーカーの社長に抜擢され、最終目標である100万本ソフトを作るために、開発、人事、情報といった各種コマンドを駆使して、会社を育て上げるのだ。会社のレベルが上がるにつれて、開発できるゲームのジャンルや一度に作れるソフトの数、雇えるクリエイターの数などが増えていくぞ。



▲ゲームの制作に力を入れていくと、ゲームのレベルが上がり、開発できるゲームのジャンルや一度に作れるソフトの数、雇えるクリエイターの数などが増えていくぞ。

開発だけがすべてではないのだ!!

プレイ中には、いろいろなイベントが発生するのだ。突発的なイベントから、クリエイターとのデート(?)イベントまで種類はいろいろ。こうしたイベントも、経営に影響するぞ。



バトル昆虫伝 カブトムシなどの昆虫を題材にした S・RPGが登場するぞ!!

12月

▶価格帯
▶イメージ
▶MC/プロダクション

夏休みの大冒険が始まる!!

「バトル昆虫伝」は、カブトムシやクワガタムシなどの甲虫を中心とした昆虫が、ユニークな設定で登場するS・RPGだ。ゲームの流れは、初めて見下ろしタイプの町マップ画面で、昆虫に関する情報を収集することからスタート。そこで有力な情報をキャッチしたら、こんどは山や河原などのマップに移動して、昆虫を採取するのだ。マップに自分の昆虫を配置したら、いよいよ戦闘開始。戦闘はターン制になっていて、

ポリゴンでリアルに描かれた昆虫同士が力の限りの激闘を繰り広げるぞ。戦闘に勝利すると、お目当ての昆虫をゲットできるのだ。夏休みの間にどれだけの昆虫を収集できるかは、キミの腕にかかっているぞ。



▲冒険の基本は町での情報収集や買い物。会話の内容によってはイベントも発生するぞ。



ほかにもこんなモードが用意されているぞ!

メインとなる「ストーリーモード」のほかにも、昆虫同士が好きな組み合わせで戦わせる「フリーバトルモード」と、採取した昆虫を見ることが出来る「データモード」の2つのモードも用意されているのだ。



ゴホンゾノカブト

◆全種類の昆虫を集めて、完全なデータをやり上げることも目的の一つだ。

デジタルフィギュア イナ

アイドル希望の女の子を
スターに育てあげよう!

10/22

¥45,800
プレイステーション
P.M.C. (プロダクション)

こんな娘と暮らせたならイナ!

このゲームは、アイドルを目指す少女「イナ」と一緒に暮らしながら、彼女をスターへと成長させるSLGだ。プレイベートとストーリーの2つのモードが用意されており、それぞれが密接に連携するシステムになっている。まずプレイベートでは、イナがアイドルになるためのいろんなレッスンをを行う。このときのイナとの接し方によって、彼女の性格や口調が変わってくる。こうしてイナはプレイヤーにと異なる成長をみせ、ともに合わせてストーリーも変化していくのだ。



▲成長の結果、イナがトップアイドルになれるか3週で終わるかわかるすべてキミといたのだから!

新人歌手 イナ



▲イナを十分に育て上げたら、アイドルのオーディションに挑戦しよう。ほかにも競演モデルなどいろんな種類があるぞ。



▶プレイベートモードでは、ボリゴンで描かれたイナと、さまざまなコミュニケーションをほじくことができる。

▶ストーリーモードでは一役で、アニメーションでゲームが進行する。イベントも多数用意されているぞ。

LUCKY LUKE ラッキー・ルーク

単純プレイしやめぬ!
誰も必要なコミカルACT!!

11/5

¥45,800
プレイステーション
P.M.C. (プロダクション)

若き保安官ラッキー・ルーク登場!

ウェスタンテイストのステージで、ちょっととばした保安官ラッキー・ルークが大活躍! 脱獄した大悪党・ダルトン一味を捕まえるため、さまざまなアクションに挑戦しよう。用意されたステージはなんと13面(＋ボーナス面3ステージ)! しかも横スクロールのアクションあり、高速で疾走するトロッコでの戦いありと、すべて遊び方が揃っているのだ。



▲横スクロールアクションは、バズル・シューターなどいろいろあるぞ。

デューク ニューケム トータル・メルトダウン

リアルに描かれた3Dステージで激戦を勝ち抜け!

11月下旬

¥45,800
プレイステーション
P.M.C. (プロダクション)

ヒト1対モンスター∞の超絶バトル!

パソコンで好評を得た、ハードなD・STGがP.S.C.登場! 宇宙船や古代遺跡、荒廃したロサンゼルスなどさまざまなステージで、次々に襲ってくるモンスターの大军を駆散せう。豊富に用意された武器を使いこなすことが、生き残るための必要条件だ。武器の残弾数に注意しないとすぐに弾切れを起こし、苦闘なキックで戦うことになってしまふぞ!



▲横スクロールは、通常のシューティングと違って、弾の軌道が曲がるという特徴がある。

新作ソフト
ニュース

『タワードリーム』に続編が登場!

今回最初にお伝えするのは、SFCで好評を得たボードゲームの続編『タワードリーム2』。サイコロを振ってフィールドを進み、ビルや会社を建設していくのは前作と同じ。PSならではのオープニングムービーや、アイテムショップを始める新要素に注目だ。

『エターナルチェーン』は、超古代の地球と火星を舞台にしたRPG。敵対する「神」との戦いに勝利し、その神を取り込んで自らを神人まで高めるのが目的だ。人気シリーズの最新作『コンバットチョロQ』は、登場するチョロQがほとんど戦車ばかりのACT。もちろんパーツ集めや隠しショップなど、おなじみの要素は健在だぞ。『悠久幻想ensemble Vol.2』は、本編で語られなかったサイドストーリーや、武闘会などを収録したソフトだ。

タワードリーム2

12/23(木) ▶TBL ▶アクセラ ▶¥5,800



エターナルチェーン

1月(月) ▶RPG ▶ビクターソフト ▶価格未定 ★



コンバットチョロQ

2月(月) ▶ACT ▶タカラ ▶¥5,800 ★



悠久幻想ensemble Vol.2

2/18 ▶ETC ▶メディアワークス ▶¥3,800



『タワードリーム2』より



“エ”マークは“E”PlayStationの登録商標。コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

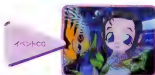
effica

～エフ

この想いを君に…



フルスクリーン
アニメーション



イベントCG



モバイルで
スケジュールを管理

全て、毎日“よう”

素敵なクリスマスイブを過ごすための学園恋愛シミュレーションゲーム

エフィカス この想いを君に…

プレイステーション用ソフト 好評発売中 8,800円(税別)

主人公(プレイヤー)は、高校2年の秋、エフィカス学園に転校することになります。そこで、学園で人気の3姉妹を中心とした女の子達とのラブストーリーが始まります。主人公の目的は、気に入った女の子との好感度を高めて、最終日のクリスマスイブと一緒に過ごすことです。

声の出演 皆口裕子 笠原弘子
飯塚雅弓 増田ゆき
田中敦子 大谷育江
定岡小百合 古川惠美子
七森美江 郡須めぐみ
キャラクターデザイン 齋藤武吉

初回特典“特製巨艦まし時計”



初回限定分の製品に、“特製巨艦まし時計”
(5種類のうちどれか1つ)の特典として付いてきます。
画に限りがありますのでお早めに御予約下さい。

イカス〜



深見 遼
CV. 沼田めくる

「エフィカス この想いを君に… 攻略ガイドブック(仮)」
(株)メディアワークスより発売予定



ラジオドラマ CD
エフィカス
この想いを君に…
VOL.1 (ABCA-11) 初回発売中
VOL.2 (ABCA-21) 10月発売予定
定価 各3,000円(税込み)
販売: キングレコード



オリジナルビデオアニメ
エフィカス
この想いを君に…
VOL.1 (SABA-11) 初回発売中
VOL.2 (SABA-21) 10月発売予定
定価 各6,000円(税込み)
製作: キングレコード

元氣株式会社

〒169-0072 東京都杉並区大久保2-4-12

新着ついでにゲンキ

TEL 03-3200-3800 (ユーザーサポート)

エフィカスホームページ <http://www.genki.co.jp/>



©1996 GENKI



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

学園祭 & 恋愛シミュレーション

後夜祭

-a shed of youthful memories-

1999年2月25日(木)発売予定!!

青春の思い出がここにある。

人気作家、美樹本晴彦がキャラクターデザインと
総作画監督で100パーセント参加。友情と恋愛が
交差する青春恋愛シミュレーション登場。

全編フルボイス50時間以上を収録

(声の出演)

川澄綾子 / 坂本真綾 / 長沢美樹 / 森久保祥太郎 /
三木眞一郎 / 置鮎龍太郎 / 折笠 愛 / 南 央美 /
柳原みわ / 今井由香 / 豊崎真子



物語はここから始まる!!

スペシャルプレイディスク **前夜祭**
ゲームセンター
できる! ゲームセンター

1999年1月14日(木) 開校記念
前夜祭 予約 ¥5,800(税別)
プレイステーション用ゲームソフト
「できる! ゲームセンター」に、後
夜祭スペシャルプレイディスク
の「前夜祭」を収録。後夜祭の世界
が一足先に楽しめます。

後夜祭 予約者全員プレゼント応募用紙

お名前	姓	男	年
氏名	別	女	齢
お名前			
住所			
	電話番号		
職業	希望賞品	希望	
	番号		

予約店印欄 平成 年 月 日 予約

恒例! 予約者全員プレゼントキャンペーンのお知らせ!!

プレゼント内容

- A賞: スペシャルディスク (PS非売品、ビジュアル集) 1500名様
- B賞: 特製ポストカード4点セット 2000名様
- C賞: 声優サイン色紙 (出演声優の個別サイン色紙!) 55名様
- D賞: 美樹本晴彦サイン色紙 10名様
- E賞: Windows紙様フロッピーディスク
(Windows95で使えるキャラクターの建紙データディスク!) 100名様

惜しくも賞品を逃した方にオリジナルポスターをもれなく差し上げます!!

応募方法

1. 広告から応募用紙を切り取り記入モレ・ミスの無いように全て記入する。
2. 商品予約の出来るお店で、「後夜祭」を購入予約する。
3. 応募用紙にお店の印を押してもらう。
4. 賞品はがきの裏面に、全て記入した応募用紙を貼って下記宛先まで送って下さい!
期間: 1999年2月15日消印有効 ※発送は賞品の発送をもってかえさせていただきます。(4月末予定)
宛先: 〒160-0006 東京都新宿区西町15番 4F
株式会社海人社ゲーム開発局「後夜祭 金フレ係」まで。

※このキャンペーンへの応募は一人一通とさせていただきます。謝辞承下します。

SE

株式会社海人社 ゲーム開発局

F160-0005 東京都新宿区西町15番 4F TEL: 03-632-3658 (ユーザーサポート) 月~金曜 11:00~18:00 (祝祭日除く)
SHOESHA インターネットホームページ <http://www.shoeshisa.co.jp/enter/kayasei>

DP-98121

B-maga巻頭・新作スペシャル

EAT-MAN'98

10月7日いよいよスタート! 原作者・吉富昭仁、キャラクターデザインの
今掛勇による描き下ろしイラストを収録!

**バブルガムクライシス
TOKYO 2040**

11年の歳月を経て今秋よみがえる「バブルガムクライシス」。

鉄コミュニケーション

敵のヒロイン大集合!

聖ルミナス女学院
彼氏彼女の事情
まもって守護月天!
ガサラキ 魔術士

秋の新番組のヒロイン
達に大接近!
描き下ろしとともに、
その魅力に
迫ります。

MONTHLY BEST

トライガン

今月Bマガが
注目する
イチ押しアニ

「Vガンダム」

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

[Browse Follow Up](#)

To Heart

えんげき B-magazine

富村優子

握り下ろし
グラビア

B-maga大研究

アニメーション・クリエイター

これからの活躍が期待されるアニメ界の新鋭クリエイター・森田浩一形式で大紹介!

(刊行所) 東京(6号) キャラクターデザイン/岡田裕介(MAIGO 2010、トライデント編集・シリーズ構成/桜井弘明)
 (制作所) アニマ(東京都) 監修/千原由利子(Yori Kichino) キャラクターデザイン/佐藤しんや(株式会社コミュニケーション・システムズ) キャラクターデザイン/スズキトモヒロ(株式会社・創想社) (原案の執筆、資料の提供) キャラクターデザイン

これからのアニメ界を担うのはこの人物だ!

アニメ・特撮・HOBBYのこれからがわかる!

10月9日発売
特別定額590円(税込)

11月号

ビーマガジン

電撃 **ビーマガジン** ■ ■ ■ 号

B-magazine

編集/メディアワークス・PROJECT EAT-MAN'96 © 1996P/株式会社/少年画報社・機関書店・日本ビクター

君を待つ520人の英雄。

歴史シミュレーションゲーム

三國志

第6のドラマ、プレイステーションへ

最新作の制作

新感覚ファンタジーバトル

「デストレーガ」

プロモーションムービーを収録!



koei

20th

VI

発売記念キャンペーン!

初回限定

美麗本『策略マニュアル』がもらえる!

お買い上げの方に、シリアル番号からゲームの進め方、武将ランキングまで網羅したオールカラーの『策略マニュアル』をその場でプレゼント。他でも手に入らないプレミアムブックでみんなに差をつけよう!



自らの夢を語り、局面に応じて意見を主張する武将たち。今、興亡のドラマが、あざやかに幕を上げる。広大な大陸を活かした戦術の粋、プレイにより変化する長期イベント。シリーズ最大のテーマ「天・地・人」が、三国志の進化を一気に加速する。●プレイステーション版 9,800円

BOOKS

三國志VI 詳解バイブル ◆1,200円 (10月下旬発売) / 三國志VI ハイパーガイドブック【攻略編】【データ編】 ◆700円 (10月下旬発売) / 三國志VI 秘伝の巻 ◆700円 (10月下旬発売) / 三國志VI 秘伝の巻 ◆700円 (10月下旬発売)



©2000 Koei. All rights reserved. Koei is a registered trademark of Koei. Koei is a registered trademark of Koei. Koei is a registered trademark of Koei.

本ソフトの著作権・複製権・貸借・中古販売は「三國志VI」の商標として認められています。

このマークは、制作中のゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

株式会社 コーエー

〒203-8503 東京都文京区千石1-18-12 TEL 03-561-0301 (代)

ついにできたぞ

koei

20th
20周年記念特別企画

20周年を記念ロゴマーク・社名表記を一時的にしました。



魔法などは、
もうバトれない。

好評
展開中



新感覚ファンタジーバトル

DESTINY OF THE SAVIORS
デストレーガ
STREGA

Produced by
Q-Force



プレイステーション版
●5,800円

対応
16歳以上 DESTINY OF THE SAVIORS ガイドブック ●1,200円



レリックを復活させ大陸支配をもくろむ者たちと、その力を奪ひ封印しようとする
操者の末裔たち。魔法飛び交う超絶的なファンタジーバトルが、いま始まる。

■魔法は最大3つのファンタム・魔法陣を利用して範囲内にバトルを演出する。魔法は魔法陣の配置次第で威力が異なる。魔法陣の配置次第で威力が異なる。魔法陣の配置次第で威力が異なる。
■3つのボスの相手を待たせて、多彩な魔法攻撃を駆使してボスの攻撃パターンを記憶させてから一気に攻撃する。
■経験値の多いボスたちを倒すことで、それぞれの魔法の威力がアップする。
■キーストーン・システムは石の、魔法と魔法、魔法を配り



血統つくりがスゴ面白い!
Winning Post 3
ライオンポスト
プロダクト'98
競馬シミュレーションゲーム

好評発売中
6,800円

競馬ゲームの決定版“ウイボ3”が
クワーンとパワーアップして新登場!

20th
20周年記念特別企画

《Lovelique Princess》アンジェリーク・フレッシュ

新登場から白黒クッス取りです。東京ゲームショー'98 10/10(土)~11(日) 10:00~17:00

会場は会場カイトを飾るし

アンジェリークカレンダー'99 84枚・8枚入り 1,800円

●アンジェリークカレンダー(9枚入り) 5,700円
●アンジェリークカレンダー(16枚入り) 8,700円
●アンジェリークカレンダー(24枚入り) 11,700円
●アンジェリークカレンダー(32枚入り) 14,700円

お申し込みは会場カイトを飾るし
会場は会場カイトを飾るし
会場は会場カイトを飾るし

男は化けぬが、女は化ける。



美しい妖魔・姫己が商の国を滅ぼす。
シミュレーション・ロールプレイングゲーム

封神演義

ほうしんえんぎ

男と女を魔物界に引き込み、やまびこ山の守護者となる。
四ヶ所、土公堂と妖妃、姫己が戦う。
考案は、土公堂と妖妃、姫己が戦う。
奇想天外・波瀾万丈・痛快無比の中原一大伝奇ロマン。

安西ひろこ・岡崎武士サイン入り
製作小冊子100名に！
お申し込みはおおむね10月10日の発売で100名様、
抽選で100名（抽選日：10月10日）を全200
名で抽選。抽選日：10月10日（抽選日）



絶対
発売中
プレイステーション2
6,800円

岡崎武士 特製キャラクターカード！

プレイステーション2対応
GIGA、GIGA2対応



開発：コーエーエンターテインメント 監修：藤田和也 封神演義（全7巻）●6800円 ●6800円 ●6800円 ●6800円 ●6800円 ●6800円 ●6800円

なんと登場人物
全部サイン入り
おまけつき！
おまけつき！
おまけつき！

ひろこ・会える！
安西ひろこ ライトニング

日程：10月11日（日）
pm1:00~1:30
場所：CESAイベントステージ
（本場）



アンジェリーク 声優トークショー



豪華賞品をゲット!! 対戦トーナメント開催

●ももすたおフェスティバル おかわり・抽選キッズ対戦レース
日程：10月10-11日（土・日）/場所：キッズコーナー（4F）
●DESTREGA・対戦バトル トーナメント
日程：10月10-11日（土・日）/場所：コネクトブース（4F）
●WIN BACK・ガンファイト トーナメント
日程：10月10-11日（土・日）/場所：コネクトブース（4F）

●東京ゲームショウ'98秋

「KOEI」コーエーの最新情報をお知らせしています。プレイステーション2 TEL.045-561-8000（プレイステーション専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ <http://www.koei.co.jp/>
●マークII「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。●「KOEI」コーエーの商標には消費財は含まれておりません。
●当社は本ソフトの無断複製・貸与・中古販売は一切許可しておりません。
●このマークは、無断でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

株式会社 コーエー

〒223-8603 神奈川県横浜市青葉区1-19-12 TEL.045-561-6881(FAX)



サブリミナル



10.22 on SALE!
 10 version 10.10 on SALE

 Ray Galsbolter
株式会社レイ・ガールズ
代表取締役社長
Ray Galsbolter
〒107-8555 東京都港区赤坂一丁目1番1号
03-5661-1661 FAX 03-5661-1662 E-mail rg@rg.co.jp



Catherine Catherine

業界初!!

プレイステーション(体験版)同梱、
オートマに搭載、オヤクソク満載の救組。

enfants terrible

enfants terrible 恐怖児
カトリーヌ・カトリーヌ アンファン・テリブル

ソフト内容

RESEARCH

1. moon friends ~おとうと~
 2. 笑わねるじゃないか
 3. 本間と月と私
 4. 2000
 5. 誰か見てくれ
 6. 夢のように...
- 「たぶん受けない音楽の賞から
新人賞者として」



☆「太陽と月と私」プロジェクションデモ
☆「愛を伝えるにゃないわ」プロジェクションデモ
☆ フォトギャラリー

家打姓马(马)二

231

●ポリ・スチレンの製造に用い
IMPORTED BY POLYCOR INC. DISTRIBUTED BY POLYCOR

HOW CAN I TALK



10.21
ON SALE

東京ゲームショウ'98秋

開幕前日の
完璧攻略
ガイド!



- 期日:10月10・11日
(10:00~17:00)
●場所:幕張メッセ
(1~8ホール・千葉県千葉市)

DA 数字で見るTGS

86年の開催以来、通算5回目となる今回のTGS。会場を幕張メッセに移してからの開催は、これで2回目である。来場者数は回を追うごとに増加しており、93年には12万人、同様に14万人、前回の開催の98番では14.7万人が参加している（すべてビジネス一含む、3日間の数字）。今回の開催は一般日が2日間とも休むことになるため、前回を上回る来場者数が見込まれる。

TGS'98秋 出展社データ(10月2日現在)

出属社数:92社

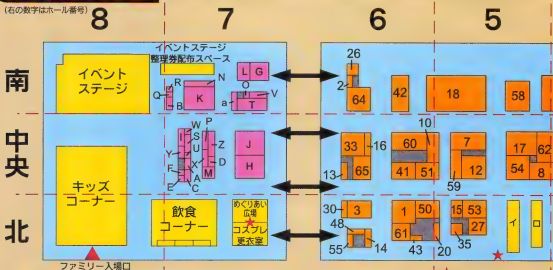
出展タイトル数:約400(内PSは約200)

ついに開催まであと1日と迫ったTGS'08秋！今回は開幕前日特集として、4ページの大部屋会場が可能な限り詳細な情報をお伝えしていくぞ。まず、最初にチェックしてほしいのが下に載せた会場MAPだ。広い会場内、どこに目標のブースがあるか、事前にチェックしておくことが大助だぞ。また、明日は忘れずに本誌を携帯して、常に位置を確認しながら効率よく会場を回ろう。また後半2ページでは出展メーカー（PS限定）の出展タイトル、イベント、配布物を掲載している。こちらも明日に役立て、明日からのイベントを楽しんでほしい。

会場MAP

(10月2日現在)

(右の数字はホール番号)



★…インフォメーション

TGS'98秋 見どころチェック!

●出展タイトル

出展タイトルで注目したいのは、体験プレイ可能なタイトルの数だ。今回は相当数のタイトルが、プレイ可能となっている。これは次ページの出展タイトルリストを見れば確認できるぞ。体験プレイは、イベントや大スクリーンによるプロモーション映像上映に比べ、地味な印象があるが、購入前に内容をチェックできる数少ない機会なので、日本でも多くのソフトをプレイしてほしい。

●配布物品販口一ナ一

無料の配布物が気になるのはもちろんだが、今回は特設コーナーを要チェック。7ホールに集中しているこのコーナーでは、各メーカーのキャラクターグッズが大集合しているぞ。中にはTGS限定のものや、会場だけの特典付きのもの、お得な福袋などがあり、ファンにはたまらない内容のものばかりなのだ!!

●イベント

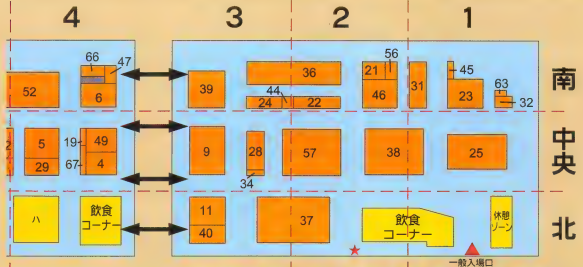
メーカーブースで常時開催されているものから、プログラムに従って開始されるステージイベントまで、会場内では常にイベントが開催されていると言っても過言ではない。次ページには、予定されているイベントの詳細を掲載してあるので、会場内での移動の参考にしてほしい。

出展メーカー一覧 今回出展しているメーカーは以下の通り。記号欄の数字（文字）は、下にあるマップに対応（例：メディアワークスはホール6の中央列、65番）しているぞ!!

[illegible]

出身校・出身名		小園選手	監督
1	東京大学	4-南	47
2	徳島大学、インテグラルアカデミー	9-東	48
3	トヨタ自動車	4-南	49
4	トヨタ自動車	7-東	50
5	たけなもテニススクール	5-南	51
6	ナチュロ	4-南	52
7	日本ネット	5-南	53
8	パイオニアFLD	5-南	54
9	パナソニック	2-南	55
10	パナソニック	2-南	56
11	パナソニック	3-南	58
12	パナソニック	5-南	59
13	ビーイング・アスリートクラブのメンバー	7-東	60
14	矢野龍二 空海	8-北	61
15	ニューマン	7-南	62
16	矢野龍二	1-南	63
17	SKのクラブ	9-南	64
18	メグロウ・クラブ	6-南	65
19	ユークス	4-南	66
20	ユー・ポイント	4-南	67
キッズコーナー			
出身校・出身名		小園選手	監督
1	アトム・クラブ	8	
2	イ・マニア	8	
3	エス・エム・エス	8	
4	カブサン	8	
5	コーサー	8	
6	ゴロミ	8	
7	J・ラウド	8	
8	セガ・エンタープライゼス	8	
9	サイト	8	
10	トモ	8	
11	パイオニアFLD	8	
12	パナソニック	8	
ゲームスクリーンコーナー			
出身校・出身名		小園選手	監督
1	アトム・クラブ	8	
2	イ・マニア	8	
3	エス・エム・エス	8	
4	カブサン	8	
5	コーサー	8	
6	ゴロミ	8	
7	J・ラウド	8	
8	セガ・エンタープライゼス	8	
9	サイト	8	
10	トモ	8	
11	パイオニアFLD	8	
12	パナソニック	8	

特設コーナー			
世間著名な	ゲーム名	開発者	発売
あ	アスキー	1号	A
い	イマジカ	1号	B
え	エニックス	1号	C
え	エニックス	1号	D
え	NE(ニイター・チャスル)	1号	E
え	エポック社	1号	F
か	カプコン	1号	G
か	カプコン	1号	H
こ	コナミ	1号	I
こ	コナミ	1号	J
こ	コナミ	1号	K
こ	コナミ	1号	L
こ	コナミ	1号	M
こ	コナミ	1号	N
こ	コナミ	1号	O
こ	コナミ	1号	P
こ	コナミ	1号	Q
こ	コナミ	1号	R
こ	コナミ	1号	S
こ	コナミ	1号	T
こ	コナミ	1号	U
こ	コナミ	1号	V
こ	コナミ	1号	W
こ	コナミ	1号	X
こ	コナミ	1号	Y
こ	コナミ	1号	Z
こ	コナミ	1号	a
こ	コナミ	1号	b
こ	コナミ	1号	c
こ	コナミ	1号	d
こ	コナミ	1号	e
こ	コナミ	1号	f
こ	コナミ	1号	g
こ	コナミ	1号	h
こ	コナミ	1号	i
こ	コナミ	1号	j
こ	コナミ	1号	k
こ	コナミ	1号	l
こ	コナミ	1号	m
こ	コナミ	1号	n
こ	コナミ	1号	o
こ	コナミ	1号	p
こ	コナミ	1号	q
こ	コナミ	1号	r
こ	コナミ	1号	s
こ	コナミ	1号	t
こ	コナミ	1号	u
こ	コナミ	1号	v
こ	コナミ	1号	w
こ	コナミ	1号	x
こ	コナミ	1号	y
こ	コナミ	1号	z
こ	コナミ	1号	a
こ	コナミ	1号	b
こ	コナミ	1号	c
こ	コナミ	1号	d
こ	コナミ	1号	e
こ	コナミ	1号	f
こ	コナミ	1号	g
こ	コナミ	1号	h
こ	コナミ	1号	i
こ	コナミ	1号	j
こ	コナミ	1号	k
こ	コナミ	1号	l
こ	コナミ	1号	m
こ	コナミ	1号	n
こ	コナミ	1号	o
こ	コナミ	1号	p
こ	コナミ	1号	q
こ	コナミ	1号	r
こ	コナミ	1号	s
こ	コナミ	1号	t
こ	コナミ	1号	u
こ	コナミ	1号	v
こ	コナミ	1号	w
こ	コナミ	1号	x
こ	コナミ	1号	y
こ	コナミ	1号	z
こ	コナミ	1号	a
こ	コナミ	1号	b
こ	コナミ	1号	c
こ	コナミ	1号	d
こ	コナミ	1号	e
こ	コナミ	1号	f
こ	コナミ	1号	g
こ	コナミ	1号	h
こ	コナミ	1号	i
こ	コナミ	1号	j
こ	コナミ	1号	k
こ	コナミ	1号	l
こ	コナミ	1号	m
こ	コナミ	1号	n
こ	コナミ	1号	o
こ	コナミ	1号	p
こ	コナミ	1号	q
こ	コナミ	1号	r
こ	コナミ	1号	s
こ	コナミ	1号	t
こ	コナミ	1号	u
こ	コナミ	1号	v
こ	コナミ	1号	w
こ	コナミ	1号	x
こ	コナミ	1号	y
こ	コナミ	1号	z
こ	コナミ	1号	a
こ	コナミ	1号	b
こ	コナミ	1号	c
こ	コナミ	1号	d



次ページは超詳細情報を大公開!! ➡

電撃

NEW'S STATION

10月9日

衝撃的なニュースが飛び込んできた!
詳しくは3ページ目にGO!! だ!

GOODS
新製品

『ときめき』『b.m.』も登場! コナミの電子TOY!!

コナミが液晶ゲーム等、5タイトルを発表



長編RPG
が発売決定!



ダンジョンクエスト 第1章 シオンの冒険

主人公シオンは自らの出生の秘密を求めて、ランダムに作成される全30種類のダンジョンを冒険する。仲間にもできるモンスターはどれもユニーク!

▶11月下旬発売予定 ▶¥1,980(税別)

あのコナミからこれまでにない本格的な携帯型LCD(液晶)ゲームが発売されるぞ!

ついにコナミから携帯型液晶ゲームが発売される! これは従来の携帯型液晶ゲームに、高度なゲーム性やキャラクター性を加えた、まったく新しいタイプのもの。

第1弾となるのは、本格的な探索型ダンジョンRPGをそのまますばり化した「ダンジョンクエスト」。登場する150種類以上のモンスターは仲間にもすることも可能で、通信機能を使って友だちと交換もできるのだ。続編も4章までの発売が予定されている。

「beatmania」はご存じ大人気DJ・体験ゲームの携帯版。鍵盤の音やシステムはそのままで、6曲のメロディーにLED発光の演出なども付いて、小さいながらも侮れないゲームになっているぞ。

「ときめきメモリアル リストゲーム」は輝崎詩織・紅野沙希・館林見晴の3人がそれぞれ随時計の中で一緒に生活してくれるリストウォッチだ。ほかに魅力的な新製品が続々と発売される予定だぞ。

選べる
ナンバーは
6曲

beatmania

▶12月下旬発売予定

▶¥2,980(税別)



時鐘といつも
一緒♡



ときめき
メモリアル
リストゲーム

▶12月下旬発売予定

▶¥7,800(税別)

▲大1のミニイベントでキャラとの共同生活が楽しめる。さらに体温センサーの導入で体温調節によって対応温度を上下し、会話内容や表情が変化するのだ!

TOPIC
トピック

「やるドラ」がTVアニメ化! その内容は?

「ラ・ドルーヤ」フジテレビにて10月19日から放映開始

ゲームとTVの新しい進化形。もう一つの「やるドラ」をTVでプレイ!



▲TV版は、発売されたばかりのPS版とはひと味違う「サンバゲータ」が特徴であるぞ。



▲11月26日発売予定の「雷獣ののび」も放映される予定。そこの意見が番組を左右する!

好評の「やるドラ」シリーズのTV放映が決定したぞ! 「ラ・ドルーヤ」(後ろから読んでみよう)という番組名で、「サンバゲータ」と「雷獣の花」の2本がテレビオリジナルのストーリーで放映されるのだ。もちろん「やるドラ」だけにただのアニメ化では終わらない。番組では世論調査などでおなじみの「テレゴング」を利用。放映中に案内される電話番号で視聴者の意見を集計し、その結果をもっとも多かった方に後半のストーリーが進むという仕組み。生放送で「やるドラ」を体験できる、まったく新しい形の番組だぞ!

ラ・ドルーヤ

—インタラクティブアニメ—「サンバゲータ」/「雷獣の花」

▶10月19日(日)25日(月)〜25日(金)25:45〜

▶フジテレビ

※関東地区のみの放送となります

ほかにもこんなアイテムが!

GBゲッター

特別価格による通信機能付きのゲームボーイ専用ゲーム。3種類の通信シリアルで色々なメッセージを相手へ送って、対戦・交換などの遊びがはじまる!

▶12月発売予定 ▶¥4,800(税別)



Banananana

懐かしい電波を使って、エリア内でメールの送受信ができる通信ゲーム。最大文字数は40文字。通話音質などの通話機能は無料。いろいろな工夫してみんなでメール通信を楽しもう!

▶12月17日発売予定 ▶¥3,800(税別)



『桃天』の続編制作が決定♥

「DANCING BLADE かつては桃天使2(仮)」



あの『桃天』の続編が早くも登場!!

コナミの人気AVG「DANCING BLADE かつては桃天使1」の続編「〜tears of EDEN〜(仮)」の発売が決定した。今回の作品テーマは「愛」。前作で好評だった完全デジタル・フルボイス・フルアニメーションを継承しつつ、さらにスケールアップ! 「世界樹」編と「竜宮城」編の2本立てで、より感動できるラブ・ストーリーが展開されるのだ。おなじみの桃、お美、キジ、猿吉たちに加え、異国の使者・ムカエルや竜宮4姉妹の次女・乙姫などの新キャラも登場。前作以上のドラマを来しよう!

▲前作では50分にも及ぶアニメーションが魅力だった「2」ではさらにボリュームアップされるとのこと。

さらにこんな企画も大募集!

〜おまけ映像大募集のお知らせ〜

前作同様、「桃天2」でも収録する「おまけ映像」の内容をユーザーから大募集している。どんなおまけ映像がいかにというアイデアをハガキか封書に書いて、以下のあて先まで送ろう。入賞には、豪華商品が贈られると同時に、最優秀作品の企画は実際にゲームに採用されるのだ! インターネット(<http://www.konami.co.jp/kcet/>)でも受付中だ。



▲前作にはイラストギャラリーや背景音楽アニメ、3D効果などの映像が収録された。

おて先 〒101-0051 東京都千代田区神保町3-25(株) KCE東京PD研究開発室 まで(しめ切りは11月20日・消印有効)



海洋冒険ロマンが甦る!

「青の6号」〜VC/LD/DVD・10月25日発売〜

最新技術が生んだ冒険の傑作!

かつて少年の心を震した海洋冒険ロマンコミックが、最新のデジタルCG技術とスタッフの熱意で鮮やかに甦る! OVA「青の6号」は崩壊した近未来の地球を舞台に、人類に残された最後のフロンティア海で探り広げられる闘いと冒険の物語。小澤さとし氏原作の世界観を、フルデジタル映像&ドルビーデジタル音響という最新の技術で見事にアニメ化。村田蓮爾氏らによるキャラクターデザインも大きな魅力なのだ。

青の6号 Vol.1「BLUES」

▶10月25日発売 ▶各¥5,000(税別)
▶パンティビジュアル

クリエーターの学校にさらだ!!

このシリーズは、全4冊になることが決定。Vol.2は来年のリリースになる予定だ。また、サントラCDやゲーム化などの企画も進行中とのこと。今後も目が離せないぞ!



注目の格闘3タイトルがCDに!

カプコン音楽情報

カプコンの人気格闘3作品の世界を深めるCDが登場!



ストリートファイターZERO3 オリジナルサウンドトラック

アーケードで稼働中の「ストZERO」シリーズ最新作のサウンドトラックが登場。ゲームで使われた曲に加え、ボイス&SE集のボーナス曲も含む全47トラックを収録。初回特典で各種タトゥーシールが封入されているぞ。

▶発売中 ▶¥2,840(税込) ▶セルビュータ

闘え! キカイオー

カプコン究極のロボット格闘ACT「超鋼剛記キカイオー」の、熱い主題歌シングルCDが早くも発売。完全限定の3,000枚生産なので、売り切れる前に買っておかないと後悔するぞ。往年のロボ魂をたぎらせながら、魂の歌声に聞き惚れるのだ!

▶発売中 ▶¥940(税込) ▶セルビュータ

◀AMSHOWでも話題だった格闘ACT。まもなくアーケードで稼働する大作だ。

私立ジャスティス学園ドラマアルバム

〜めわられた太極拳 熱血奮闘編〜



▲ジャックというストも書き下ろした。

PS版も大人気の「私立ジャスティス学園」CDドラマ。熱演している声優たちはゲームと同じ配役で、響子先生のおやすみメッセージなどボーナストラックも充実。付属特典はドラマの脚本だぞ!

▶発売中 ▶¥2,580(税込) ▶セルビュータ



「R4」完全対応のコントローラ

ナムコ「ジョグコン」〜12月発売予定〜

「R4」などのRCGに最適なコントローラが登場!!



中実のダイヤルに

▲中実のダイヤル部分の反応力を電気制御で調整できる。これによって運転中のハンドルの重みはほぼ無敵できるのだ。「R4」に限らず、その用途は無限大だ!

秘密あり!

期待のRCG「R4」の臨場感をより盛り上げる、特製コントローラがナムコから発売されるぞ。家庭用としては初めてハンドルの反応力(抵抗)を再現。ダイヤルの強弱を調整することで、実際に車を運転しているかのようなリアルなドライビング感覚を体感できるのだ。

ジョグコン

▶12月発売予定 ▶価格未定
▶ナムコ



クリエイターの学校がセミナー開催

モニタリングセミナー 10月18日・11月8日

発売前の新作に触れられる!

ゲームクリエイターの部たちから学ぶデジタルエンタテインメントアカデミーでも、「モニタリングセミナー」が開催されるぞ。これは一般のゲームファンも参加可能な実践授業。開発中のゲームに触れ、ゲームの流れから背景・動き・音楽にいたるまで深く理解しようという内容だ。クリエイター志望者にとって

は、メーカーの担当者からより具体的な話も聞ける。実り多いイベントなのだ。10/18(日)10:30〜13:00、15:10〜18:00にはアトラッシュレディンカーンがPS5用大作RPG「ワザン・アームズ」が11/8(日)10:30、13:00、15:10〜18:00にはバッドソンのN64用恋愛パーティゲーム「ゲッスル」がゲストとして登場されるぞ。詳しくはTEL: 03-5330-2870まで電話しよう。

TOPIC
トピック

『バイオ』最新作はDCで! PSは…!?

ドリームキャスト用ソフト「BIOHAZARD-CODE:Veronica」画面写真初公開

これが
バイオの
最新作だ!

発表されたDC版の正式名称は「バイオハザード コード:ベロニカ」(発売日、価格ともに未定)。DC独自の光源処理機能の使用や、商業のフルポリゴン化により、さらに臨場感の増した演出が期待される。あのプレイがどのように動き、活躍するのか? PSユーザーといえども気になるところだ。

▲フルポリゴン化により、臨場感が増した演出が期待される。

大ヒットを記録したPS版『2』とも密接な関係が!

カプコンが放つ『バイオハザード』最新作は、11月27日に発売されるセガの「ドリームキャスト(以下、DC)」で登場する作が決定した! 『2』の記録的な大ヒット以降、常に続編の動向が注目されていたビッグタイトルだけに、今回の発表はファンのみならず、ゲーム業界全体を巻き込む大きな話題となることだろう。今号ではその様子をお伝えすることはできないが、10月6日のD.C.のラインナップ発表会で、すでにビデオ出版の形で画面も公開されているはず。ここでも関係者の反響を呼んでいることは間違いない。

カプコンに聞く! PS版『バイオ』はどうなるの?

今回の発表で、ますます気になるのは、このD.C.版「コード:ベロニカ」がPSへ移植されることはあるのか、ということ。カプコンに聞いてみると「それは絶対にありません(広瀬・須藤氏)」との返答。PSで「1」、「2」をプレイしてきたユーザーにとっては、この最新作をPSでプレイできないのはちょっと残念…。しかし、「1」

ストーリーは、『2』のエンディングから3ヵ月後の、南海の嵐島にある謎の収容所を舞台に繰り広げられる。主人公は『2』の女性主人公クレアで、兄を捜してヨーロッパへとやって来た彼女が、何者かの手に落ち、収容所に移送されてしまう、といったプロローグ。巧みなストーリー展開も注目される点だ。

▲あのクレアも登場するのか? (※画像は「1」のものでず)

イオハザード」開発プロデューサーとしておなじみの三上真司氏。そして前作の須藤氏が、お2人とも同様の、こんな嬉しいコメントをくれたのだ。「PSでもちゃんと新しいのを作っています。良い意味で期待を裏切りますから、『イオハザード』シリーズを応援してください! 『バイオ』ファンは大いに期待して待つしかない!!

CAMPAIGN
キャンペーン

『モンコン』のダンジョンを創ろう!!

電撃ダンジョン大募集のお知らせ



▲『モンコン』にはおなじみのモンスタースタが多数登場する予定だ。

キミの手でレアダンジョンを創ろう!

市販のCDを読み込みことで毎回異なるダンジョンで冒険が楽しめる「モンスターワールドD(アイディアファクトリー)」このゲームでは特製ダンジョンの名前を大募集しているぞ!! 自分のお気に入りのCD名(例:マイジャングルの「スリラー」)と、そのCDで遊ぶダンジョンの名前(例:死霊の館)を考慮し応募しよう。採用されればそのまゝゲームに登場、さらに応募者の中から抽選で5名に同社のPSソフトがプレゼントされるのだ!

応募の
きまり

ハガキに住所・氏名・電話番号・CDとダンジョンの名称を記入して箱の奥に入れて送る。応募は1人1回まで。応募する場合は必ず応募のきまりをよく読んで応募すること。

PRESENT
プレゼント

キミにも「世界の果てが見えるかも?」

少女革命ウテナ「驚愕の容赦」一発売中

「ウテナ」の世界を深く理解するための心強い一冊!

この「驚愕の容赦」は人気TVアニメ「少女革命ウテナ」の世界観をわかりやすく紹介する手引き書。全39話の詳細な解説と、庵野監督を始めとする主要スタッフへのインタビューで、

内容から「ウテナ」の魅力に迫る! 難解な内容に首を傾げていたキミも、より深く味わいた「ウテナ」もこれだけで安心だ。KKベストセラーズより発売中。価格は¥1,238(税別)



はしだ 電撃情報ステーション

●「永井豪スーパーロボットシリーズ」が大迫力の映像で魅了! ……11月2日に刊行される「東京ファンタマニア」ついで、「スーパーロボット大戦 永井豪漫画家生活30周年記念オムニバス」が開催される。これは、かつて劇場公開された「劇場版マジンジャーシリーズ」全7作と、OVAシリーズ「真ゲッターロボ」を一挙に上映するというもの。当日は永井豪先生本人が豪華ゲストも! 会場は東京・渋谷イベント空間で、23時開場、23時30分開演の予定。(料金は¥3,500、前売り¥3,000)

●「ドカポン! 怒りの鉄腕!」体験版10,000枚プレゼントキャンペーン! ……11月5日発売予定のT.B.L.「ドカポン! 怒りの鉄腕!」の体験版が10,000名様にプレゼントされるぞ。希望者はハガキに住所・氏名・年齢を明記し、〒113-8591 郵便局郵便局郵便第83号「ドカポン! 怒りの鉄腕!」体験版プレゼントDPS係まで、11月15日の消印有効。発表は発表を待つ必要はございません。

●「コエーが『封神演義』の攻城本第2弾を発売!」……古代中国の神話を題材にしたS-RPG『封神演義』の2冊目の攻城本が発売中だ。この封神演義 完全攻略マニュアルでは、仲間キャラやアイテムの詳細なデータ、シナリオの攻略など役立つ情報が満載。既刊の『封神演義 オフィシャルガイド』と併せて活用しよう!

3名額プレゼント

この本を抽選で3名様にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・電話番号を記入し、〒113-8505 朝日メディアグループ・S-RPG『封神演義』の攻城本第2弾で送ろう。締め切りは11月22日(消印有効)だ(発表は発表を待つ必要はございません)。



●「イベントや、隠しアイテムの解説も満載で、ゲームをクリアしたユーザーにもおすすめする1冊!」『封神演義 完全攻略マニュアル』はココロより、¥1,400(税別)で特設販売中。

DC・64DD・PS2 新世紀ハード 襲来

- ◆ 衝撃! あのビッグタイトルが
ドリームキャストに
- ◆ ハードはすでに完成?
PS2完全移行計画の真相
- ◆ 発売延期の64DD
任天堂の逆襲プランに異変?



「東京ゲームショウ
'98秋」

注目ゲーム
81本
キャンギャル
85人

電撃王公式ガイドブック

1998年末の
超話題作と
きれいなおねーさんを、
この一冊で先取り

特集 ゲーム業界で仕事がしたい!
◆ ゲームスクール19校完全データ
◆ 人気NO.1職種「企画」になろう!

【気になる対談】 岡本吉起(カプコン)×水口哲也(セガ)

【好評連載】最強のパソコン

【電撃攻略】ビートマニア、御神楽少女探偵団

オールラウンド・ゲーム・データマガジン

電撃王

11月号 絶賛発売中! 定価 590円



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/>



電撃PlayStation D11は
付録CD-ROM (10/15発売 ¥980)
電撃PlayStation Vol.88は
付録メモリーカードシール (10/23発売 ¥490)
どちらも買いのがしちゃ
マズイです

というワケで大変なのですが、あせふだけして だけじゃマズイので整理しないといけません。まずはDPSの本誌(スケジュールで●のマーク付き)。これはいつも毎月2冊 発売されます。そして増刊D(★のマーク付 き)。これがなんと毎月1冊発売! つまり 1ヵ月に3冊ものDPSが発売されること になるのです! これはスゴイ! スゴすぎ ですよ? ね? ねっねっ?

- DPS発売スケジュール
- ★10月15日発売 DPS D11 (Vol.87)
 - 10月23日発売 DPS Vol.88
 - 11月13日発売 DPS Vol.89
 - ★11月16日発売 DPS D12 (Vol.90)
 - 11月27日発売 DPS Vol.91
 - 12月11日発売 DPS Vol.92
 - ★12月中旬発売 DPS D13 (Vol.93)
 - 12月25日発売 DPS Vol.94
 - 1月14日発売 DPS Vol.95
 - ★1月中旬発売 DPS D14 (Vol.96)

電撃 ランキングステーション

今回の集計期間 9月7日～9月20日

前週に引き続き「メタルギア ソリッド」が売り上げ第1位を獲得！
そして「時MAX2」が第4位で、FOGが久しぶりに上位に登場!!

売り上げ TOP20

前評判 TOP20

読者人気 TOP20

メタルギア ソリッド

ゲームソフト界に与える影響の大きさをランク「ビッグボス」を獲得できた!!
■コアミ
■9月3日 ■ACT
■¥5,800 ■115,183



封神演義

神話の世界、真の伝説の伝説は、通常より大きなダメージを与えている。
■コアエー
■9月10日 ■S・RPG
■¥6,800 ■31,745



SDガンダムGENERATION

子供向けに遊ばせるのが、移動が速く、そしてM.S.は、SFに勝ててみよう。
■コアダイ
■9月6日 ■SLG
■¥6,800 ■30,562



時MAX2

土曜日版のRPGから2週、ドリフトを得意にしたユーザーも多いのでは?
■コアトラ
■9月17日 ■RPG
■¥5,800 ■26,490



XI[sai]

完成して売られている。TVCMを見て、新たなユーザーも増えるのでは?
■コアPZG
■9月18日 ■PZG
■¥4,800 ■23,595



東京パワフルプロ野球 '98開幕戦

■コアPZG/7月23日/SPG/20,777

スターオーシャン セカンドストーリー

■コアPZG/7月30日/SPG/26,338

シミュレーションPZGツクッル

■コアPZG/7月17日/ETC/16,584

バイオハザード 2 デュアルショックバージョン

■コアPZG/7月18日/SLG/14,665

川のめし釣り一樹境を求めて

■コアPZG/7月18日/SPG/11,328

グランツーリスモ

■コアPZG/7月18日/SPG/10,741

道迷王モンスターカプセル ブリッド&バトル

■コアPZG/7月18日/SLG/10,587

パチロ完全攻略本—ユーザー公式ガイドVol.3—

■コアPZG/7月18日/SLG/9,167

ガンバール

■コアPZG/7月18日/SLG/8,099

形勢—闘争 真蔵—

■コアPZG/7月18日/ACT/8,010

新機軸少女探偵団

■コアPZG/7月18日/ACT/7,576

進定テコフ伝説—男—西条南一

■コアPZG/7月18日/RCG/7,381

パイハート チルドレンズ チョリョウバージョン

■コアPZG/7月18日/SLG/7,098

パルパルパル(ザベス)

■コアPZG/7月18日/ETC/6,885

みんなのGOLF

■コアPZG/7月17日/SPG/6,453

1 ファイナルファンタジーVII

■コアPZG/7月18日/SPG/15,752

2 ドラゴンクエストVII

■コアPZG/7月18日/SPG/10,520

3 テイルズ オブ ファンタジア

■コアPZG/7月18日/SPG/7,514

4 幻想水滸伝II

■コアPZG/7月18日/SPG/7,085

5 サンバキータ

■コアPZG/7月18日/AVG/5,749

6 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

■コアPZG/7月18日/STG/5,527

7 マール王國の人形姫

■コアPZG/7月18日/SPG/5,306

8 スレイヤーズわんだばー

■コアPZG/7月18日/SPG/4,864

9 To Heart

■コアPZG/7月18日/AVG/4,281

10 新世紀ロボット戦記 プレイブサーガ

■コアPZG/7月18日/SPG/4,179

11 ヴァンパイア センサー EXエディション

■コアPZG/7月18日/STG/4,172

12 テコボの不思議なダンジョン2

■コアPZG/7月18日/SPG/4,537

13 スーパーロボット大戦F

■コアPZG/7月18日/SPG/4,535

14 エリーのアドベンチャーブルの黄金騎士2

■コアPZG/7月18日/SPG/4,316

15 トルーパーズストーリー2

■コアPZG/7月18日/SLG/4,096

16 金スーパーロボット大戦編年表大百科

■コアPZG/7月18日/ETC/4,653

17 みつめてナイトR大冒険編

■コアPZG/7月18日/SPG/4,533

18 スーパーヒーロー作戦

■コアPZG/7月18日/SPG/4,218

19 R4—RIDGE RACER TYPE4—

■コアPZG/7月18日/RCG/4,190

20 電車でGOII

■コアPZG/7月18日/SLG/4,183

1 ファイナルファンタジーVII

■コアPZG/7月18日/SPG/15,746

2 スターオーシャン セカンドストーリー

■コアPZG/7月18日/SPG/8,587

3 セノギアス

■コアPZG/7月18日/SPG/6,190

4 メタルギア ソリッド

■コアPZG/7月18日/ACT/5,306

5 東京魔人学園闘神帖

■コアPZG/7月18日/SLG/4,423

6 女神異聞録ペルソナ

■コアPZG/7月18日/SPG/4,200

7 ダブルキャスト

■コアPZG/7月18日/AVG/3,759

8 ワイルド アームズ

■コアPZG/7月18日/SPG/3,537

9 テイルズ オブ デスティニー

■コアPZG/7月18日/SPG/3,316

10 みつめてナイト

■コアPZG/7月18日/SLG/3,310

11 バイオハザード 2

■コアPZG/7月18日/AVG/3,096

12 ファイナルファンタジータクト

■コアPZG/7月18日/SPG/2,873

13 悠久幻想曲

■コアPZG/7月18日/SLG/2,210

14 鉄拳3

■コアPZG/7月18日/ACT/2,204

15 悠久幻想曲End Album

■コアPZG/7月18日/SLG/2,197

16 SDガンダムGENERATION

■コアPZG/7月18日/SLG/2,183

17 マリーのアドベンチャーブルの黄金騎士

■コアPZG/7月18日/SPG/1,990

18 季節を待ちかまえて

■コアPZG/7月18日/AVG/1,883

19 ときめきメモリアル—forever with you—

■コアPZG/7月18日/SLG/1,375

20 お嬢様特選

■コアPZG/7月18日/AVG/1,265

ランキングトピック

各ゲームショップさんの話によると、現在も「メタルギア ソリッド」がダントツで売れているようだ。そこで今回は、それ以外のソフトの売れ行き状況を聞いてみた。(9月28日調べ)

ショッパ(中津川) 京都府(京都府) 藤田一さん

最近売れているのは「いただきストリート」ゴーシャスティング(エンキックス)ですね。「ナムコアンロジ2」(ナムコ)も、20代後半以降のユーザーさんによく売れています。今後発売されるソフトでは、「サンバキータ」(SCE)や「エクスタシス(イマジニア)」、「みつめてナイトR大冒険編(ナムコ)」などが期待できそうです。ほかにも「SIMPLE 1500」シリーズ(カルチャー・パブリッシャーズ)が、年末あたりにP.S.を投入される新規ユーザーさんに、「Kitty the Kool!!」(カブキでん)のくおどって!!(イマジニア)が女性ユーザーさんに売れるのではないかと期待しています。

ショッパ(トヨコ) 八尾市(大阪府) 主任佐藤さん

このころは「いただきストリート」が、よく売れています。現在は売り切れ中で、入荷待ちという状況です。そのほかでは「時MAX2」(アトラス)も、なかなか好調ですね。今後発売されるソフトでは「エクスタシス(イマジニア)」や「ドカポン!」(感の歌劇) (アスミック・エースエンタテインメント) が期待できます。12月に発売される「トルーパーズストーリー2」も、今から予約が入っているのが期待されています。そのほか「ユーリアエクスプレス殺人事件」(エンキックス)と「アナザー・マインド」(スクウェア)の2つの実写AVGがどうなのか、気になるところですね。



© 1998 Electronic Arts Inc. Electronic Arts and EA GAMES are trademarks of Electronic Arts Inc.

「ギャングウェイ」が「PlayStation」向けに移植されたことに伴って、キャラクターのグラフィックが一新された。



キミと一緒に冒険したい。



GANGWAY MONSTERS

ギャングウェイ・モンスターズ

10.15 ON SALE 標準価格: ¥5,800(税別)

● 開発元: Electronic Arts ● 発売元: Electronic Arts ● システム: PC (Windows 95/98) ● 対応機種: PlayStation ● 対応言語: 日本語

激突、攻撃、パワーアップ! ファンキーなモンスターを使いこなせ! 史上初のモンスター育成アクションゲーム!!

音楽しいベークマのようなマシンに乗ったモンスター達が楽しくぶつかりあう。モンスターには個性あふれる顔ぶれが、全50体以上登場する。さらにバトルに勝利することによってモンスターを育成していただける楽しみも満載。バトルフィールドも6ステージ用意されている。自分だけのモンスターを育てよう。



開発元: Electronic Arts ● 発売元: Electronic Arts ● システム: PC (Windows 95/98) ● 対応機種: PlayStation ● 対応言語: 日本語

対応機種: PlayStation ● 対応言語: 日本語 ● 対応機種: PlayStation ● 対応言語: 日本語

Electronic Arts Inc. is a leading provider of entertainment software. Electronic Arts Inc. is a leading provider of entertainment software. Electronic Arts Inc. is a leading provider of entertainment software.

Electronic Arts Inc. is a leading provider of entertainment software. Electronic Arts Inc. is a leading provider of entertainment software. Electronic Arts Inc. is a leading provider of entertainment software.

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●10月発売のソフト

● 01 3Dスラッシュバトル(ザベスタ)	アーシング	123
● 02 OPTO(オプティカル)バトル	アーシング	123
● 03 サルゲイタス CASSETTANCE	アーシング	123
● 04 三國志III	コナミ	123
● 05 エキサイトインバス	コナミ	123
● 06 美少女メカニックバトル	コナミ	123
● 07 99年大賞(オプティカル)バトル	コナミ	123
● 08 [X]人狼ゲーム(ザベスタ)	コナミ	123
● 09 日本プロ野球選手 本戦(ザベスタ)	コナミ	123
● 10 アルバム(オプティカル)バトル	コナミ	123
● 11 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 12 中絶(オプティカル)バトル	コナミ	123
● 13 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 14 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 15 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 16 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 17 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 18 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 19 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 20 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 21 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 22 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 23 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 24 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 25 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 26 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 27 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 28 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 29 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 30 15年 スペースウォーズ	コナミ	123
● 31 15年 スペースウォーズ	コナミ	123

●11月発売のソフト

● 01 2000 CARAMEL HEART SECOND	アーシング	123
● 02 10年バトル	アーシング	123
● 03 10年バトル	アーシング	123
● 04 10年バトル	アーシング	123
● 05 10年バトル	アーシング	123
● 06 10年バトル	アーシング	123
● 07 10年バトル	アーシング	123
● 08 10年バトル	アーシング	123
● 09 10年バトル	アーシング	123
● 10 10年バトル	アーシング	123
● 11 10年バトル	アーシング	123
● 12 10年バトル	アーシング	123
● 13 10年バトル	アーシング	123
● 14 10年バトル	アーシング	123
● 15 10年バトル	アーシング	123
● 16 10年バトル	アーシング	123
● 17 10年バトル	アーシング	123
● 18 10年バトル	アーシング	123
● 19 10年バトル	アーシング	123
● 20 10年バトル	アーシング	123
● 21 10年バトル	アーシング	123
● 22 10年バトル	アーシング	123
● 23 10年バトル	アーシング	123
● 24 10年バトル	アーシング	123
● 25 10年バトル	アーシング	123
● 26 10年バトル	アーシング	123
● 27 10年バトル	アーシング	123
● 28 10年バトル	アーシング	123
● 29 10年バトル	アーシング	123
● 30 10年バトル	アーシング	123
● 31 10年バトル	アーシング	123

● 01 10年バトル	アーシング	123
● 02 10年バトル	アーシング	123
● 03 10年バトル	アーシング	123
● 04 10年バトル	アーシング	123
● 05 10年バトル	アーシング	123
● 06 10年バトル	アーシング	123
● 07 10年バトル	アーシング	123
● 08 10年バトル	アーシング	123
● 09 10年バトル	アーシング	123
● 10 10年バトル	アーシング	123
● 11 10年バトル	アーシング	123
● 12 10年バトル	アーシング	123
● 13 10年バトル	アーシング	123
● 14 10年バトル	アーシング	123
● 15 10年バトル	アーシング	123
● 16 10年バトル	アーシング	123
● 17 10年バトル	アーシング	123
● 18 10年バトル	アーシング	123
● 19 10年バトル	アーシング	123
● 20 10年バトル	アーシング	123
● 21 10年バトル	アーシング	123
● 22 10年バトル	アーシング	123
● 23 10年バトル	アーシング	123
● 24 10年バトル	アーシング	123
● 25 10年バトル	アーシング	123
● 26 10年バトル	アーシング	123
● 27 10年バトル	アーシング	123
● 28 10年バトル	アーシング	123
● 29 10年バトル	アーシング	123
● 30 10年バトル	アーシング	123
● 31 10年バトル	アーシング	123

●12月発売のソフト

● 01 10年バトル	アーシング	123
● 02 10年バトル	アーシング	123
● 03 10年バトル	アーシング	123
● 04 10年バトル	アーシング	123
● 05 10年バトル	アーシング	123
● 06 10年バトル	アーシング	123
● 07 10年バトル	アーシング	123
● 08 10年バトル	アーシング	123
● 09 10年バトル	アーシング	123
● 10 10年バトル	アーシング	123
● 11 10年バトル	アーシング	123
● 12 10年バトル	アーシング	123
● 13 10年バトル	アーシング	123
● 14 10年バトル	アーシング	123
● 15 10年バトル	アーシング	123
● 16 10年バトル	アーシング	123
● 17 10年バトル	アーシング	123
● 18 10年バトル	アーシング	123
● 19 10年バトル	アーシング	123
● 20 10年バトル	アーシング	123
● 21 10年バトル	アーシング	123
● 22 10年バトル	アーシング	123
● 23 10年バトル	アーシング	123
● 24 10年バトル	アーシング	123
● 25 10年バトル	アーシング	123
● 26 10年バトル	アーシング	123
● 27 10年バトル	アーシング	123
● 28 10年バトル	アーシング	123
● 29 10年バトル	アーシング	123
● 30 10年バトル	アーシング	123
● 31 10年バトル	アーシング	123

[illegible]

●年内予定のソフト

[illegible]

●冬の足のソフト

★	To Heart	アキラ・アキラ
★	TANK SIMULATOR(仮)	ナツメ
★	海王星まじゅん	倉本幸子
★	UFO	アキラ・アキラ
★	悠久のエデン	倉本幸子
★	リングライズ	アキラ・アキラ
★	Pixy Garden	アキラ・アキラ
★	空母戦艦	倉本幸子
★	天下一統	アキラ・アキラ
★	小小ムスリース 大運動会GTO	アキラ・アキラ
★	FAVORITE DEAR(フェアリー・デア)	アキラ・アキラ
★	Little Lovers She go asame	アキラ・アキラ
★	私生活(シ・セツ)のあかし	アキラ・アキラ
★	ブルムイ フルムイ	アキラ・アキラ
★	バーガー・バーガー(仮)	アキラ・アキラ
★	アンジェロウ 天使の守護霊(ア・シ)	アキラ・アキラ
★	アキラウ 天の守護霊(ア・シ)	アキラ・アキラ
★	ファイナルファンタジー	アキラ・アキラ
★	オアシスのジョント	アキラ・アキラ
★	ゴッパ・ゴッパ・ゴッパ	アキラ・アキラ
★	セーカ・セーカ	アキラ・アキラ

★	ブザービートル	ロビー	104
★	北の七郎	白根 正	
★	ウチナンゾ・ミンネン(沖縄 国語教科書)	白根 正	
★	Sorare(シナガ)	白根 正	
★	耳輪(サトウハチロー 入道)	白根 正	
★	花輪(サトウハチロー 入道)	白根 正	
★	モンスターファーム2	白根 正	170
★	ガンホーブリザード	白根 正	180
★	バズル DE ボーリング	白根 正	
★	悪魔伝説〜外伝〜	白根 正	
★	悪魔伝説(本)	白根 正	
★	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	白根 正	
★	勇者リクガ(画)	白根 正	
★	マウス VR-X2	白根 正	
★	ザ・ゲーム	白根 正	

●3年予定のソフト

[illegible][illegible]

●発売日未定のソフ

※ 東宝	ジスト・ア・ト・ビル	08B001	東宝
※ 東宝	White Legend(ホワイトレジェンド)	08B002	東宝
※ 東宝	ス・バ・キ・ズ・プ・ラ・ス	08B003	東宝
※ 東宝	1315PM —Challenge From The Outpost—	08B004	東宝
※ 東宝	第一巻 第一月夜の純土	08B005	東宝
※ 東宝	エ・コ(8)	08B006	東宝
※ 東宝	トゥームレイダーⅡ	08B007	東宝
※ 東宝	Pooh TANKS	08B008	東宝
※ 東宝	ミスティックアーク まぼろし劇場	08B009	東宝
※ 東宝	TIGER Woods in PGA TOUR GOLF	08B010	東宝
※ 東宝	七つの秘宝 秘宝の魔術	08B011	東宝
※ 東宝	アクション アイスリッサー	08B012	東宝
※ 東宝	1945年12月18日 終戦から戦後一年の激動 前・中・後	08B013	東宝
※ 東宝	コロンナレガシオン・ブ・ア・ラ・ム	08B014	東宝
※ 東宝	SILENT HILL	08B015	東宝
※ 東宝	ジャーニー・トゥー・地球の大陰謀	08B016	東宝
※ 東宝	とろろきまヨシタルと(8)	08B017	東宝
※ 東宝	とろろきまヨシタル 後編	08B018	東宝
※ 東宝	新巻 今に生きる戦後少年	08B019	東宝
※ 東宝	新巻 今に生きる戦後少年(2)(8)	08B020	東宝
※ 東宝	Quadrangle another episode	08B021	東宝
※ 東宝	新巻 パーサー1—2—(8)	08B022	東宝
※ 東宝	オメガバースト	08B023	東宝
※ 東宝	ハ・ミ・の・バ・バ・の・お・ね・に・E・D・の・ハ	08B024	東宝
※ 東宝	パラッパと(8)	08B025	東宝
※ 東宝	ワグザシオン(8)のオ・バ・バ・の・バ・バ・の・ハ	08B026	東宝
※ 東宝	新巻 神楽坂三丁目(8)	08B027	東宝
※ 東宝	新巻 神楽坂三丁目no.6(8)EN	08B028	東宝
※ 東宝	マカナル(8)トップⅡ+1	08B029	東宝
※ 東宝	スーパーファン	08B030	東宝
※ 東宝	トミカ(8)	08B031	東宝
※ 東宝	3ひとなびとく	08B032	東宝
※ 東宝	3 ロンパット・シチュエーティング(前)	08B033	東宝
※ 東宝	ガリオンゲーム(8)	08B034	東宝
※ 東宝	新巻 3ひとなびとくマイエジシタル	08B035	東宝
※ 東宝	ドラゴンファンター	08B036	東宝
※ 東宝	ジョーディングジョッキー(8)	08B037	東宝
※ 東宝	アムド・ファイター	08B038	東宝
※ 東宝	リアル(8)のホ・ホ・ホ	08B039	東宝
※ 東宝	クロウクワター3	08B040	東宝



ずっと、もっと、一緒にいたい...

ミニゲームやムービー、おまけヴォイスをはじめ、今回新たに用意されたサイドストーリーや未発表シナリオなど、悠久ワールドの見えなかった側面にも大接近!

Vol.1・Vol.2の2本だてでコレクターズ・ディスク登場!



悠久幻想曲 ensemble

東京ゲームショウに
メディアワークスは
ブース出展しています。

12月10日発売予定

予価 各3,800円(税別)

注意!

初版プレス分のみの限定生産。予約をされたほうが確実です。



① サイドストーリー (新規制作シナリオとフルボイス)

② 未発表シナリオ (音声あり)

③ キャラクター紹介 (キャラクターが音声で紹介)

④ エンフィールドMAP

⑤ 大武闘会 (悠久キャラに扮え「悠久幻想曲2nd Album」で育てたキャラもエントリー可)

⑥ 夜鳴鳥雑貨店 (ビジュアル、おまけヴォイス、ムービーetc.をGET!)

⑦ ギャラリー (夜鳴鳥雑貨店での購入品を閲覧)



MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田錦町4-1-6 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 062-773-7083 URL <http://www.mediaworks.co.jp/>

©1998 Starlight Mory / Media Works Inc. 本ソフトは「PlayStation」の登録商標。エンターテインメントソフトウェアの登録商標です。
CE-000001/000002/000003/000004/000005/000006/000007/000008/000009/000010/000011/000012/000013/000014/000015/000016/000017/000018/000019/000020/000021/000022/000023/000024/000025/000026/000027/000028/000029/000030/000031/000032/000033/000034/000035/000036/000037/000038/000039/000040/000041/000042/000043/000044/000045/000046/000047/000048/000049/000050/000051/000052/000053/000054/000055/000056/000057/000058/000059/000060/000061/000062/000063/000064/000065/000066/000067/000068/000069/000070/000071/000072/000073/000074/000075/000076/000077/000078/000079/000080/000081/000082/000083/000084/000085/000086/000087/000088/000089/000090/000091/000092/000093/000094/000095/000096/000097/000098/000099/000100/000101/000102/000103/000104/000105/000106/000107/000108/000109/000110/000111/000112/000113/000114/000115/000116/000117/000118/000119/000120/000121/000122/000123/000124/000125/000126/000127/000128/000129/000130/000131/000132/000133/000134/000135/000136/000137/000138/000139/000140/000141/000142/000143/000144/000145/000146/000147/000148/000149/000150/000151/000152/000153/000154/000155/000156/000157/000158/000159/000160/000161/000162/000163/000164/000165/000166/000167/000168/000169/000170/000171/000172/000173/000174/000175/000176/000177/000178/000179/000180/000181/000182/000183/000184/000185/000186/000187/000188/000189/000190/000191/000192/000193/000194/000195/000196/000197/000198/000199/000200/000201/000202/000203/000204/000205/000206/000207/000208/000209/000210/000211/000212/000213/000214/000215/000216/000217/000218/000219/000220/000221/000222/000223/000224/000225/000226/000227/000228/000229/000230/000231/000232/000233/000234/000235/000236/000237/000238/000239/000240/000241/000242/000243/000244/000245/000246/000247/000248/000249/000250/000251/000252/000253/000254/000255/000256/000257/000258/000259/000260/000261/000262/000263/000264/000265/000266/000267/000268/000269/000270/000271/000272/000273/000274/000275/000276/000277/000278/000279/000280/000281/000282/000283/000284/000285/000286/000287/000288/000289/000290/000291/000292/000293/000294/000295/000296/000297/000298/000299/000300/000301/000302/000303/000304/000305/000306/000307/000308/000309/000310/000311/000312/000313/000314/000315/000316/000317/000318/000319/000320/000321/000322/000323/000324/000325/000326/000327/000328/000329/000330/000331/000332/000333/000334/000335/000336/000337/000338/000339/000340/000341/000342/000343/000344/000345/000346/000347/000348/000349/000350/000351/000352/000353/000354/000355/000356/000357/000358/000359/000360/000361/000362/000363/000364/000365/000366/000367/000368/000369/000370/000371/000372/000373/000374/000375/000376/000377/000378/000379/000380/000381/000382/000383/000384/000385/000386/000387/000388/000389/000390/000391/000392/000393/000394/000395/000396/000397/000398/000399/000400/000401/000402/000403/000404/000405/000406/000407/000408/000409/000410/000411/000412/000413/000414/000415/000416/000417/000418/000419/000420/000421/000422/000423/000424/000425/000426/000427/000428/000429/000430/000431/000432/000433/000434/000435/000436/000437/000438/000439/000440/000441/000442/000443/000444/000445/000446/000447/000448/000449/000450/000451/000452/000453/000454/000455/000456/000457/000458/000459/000460/000461/000462/000463/000464/000465/000466/000467/000468/000469/000470/000471/000472/000473/000474/000475/000476/000477/000478/000479/000480/000481/000482/000483/000484/000485/000486/000487/000488/000489/000490/000491/000492/000493/000494/000495/000496/000497/000498/000499/000500/000501/000502/000503/000504/000505/000506/000507/000508/000509/000510/000511/000512/000513/000514/000515/000516/000517/000518/000519/000520/000521/000522/000523/000524/000525/000526/000527/000528/000529/000530/000531/000532/000533/000534/000535/000536/000537/000538/000539/000540/000541/000542/000543/000544/000545/000546/000547/000548/000549/000550/000551/000552/000553/000554/000555/000556/000557/000558/000559/000560/000561/000562/000563/000564/000565/000566/000567/000568/000569/000570/000571/000572/000573/000574/000575/000576/000577/000578/000579/000580/000581/000582/000583/000584/000585/000586/000587/000588/000589/000590/000591/000592/000593/000594/000595/000596/000597/000598/000599/000600/000601/000602/000603/000604/000605/000606/000607/000608/000609/000610/000611/000612/000613/000614/000615/000616/000617/000618/000619/000620/000621/000622/000623/000624/000625/000626/000627/000628/000629/000630/000631/000632/000633/000634/000635/000636/000637/000638/000639/000640/000641/000642/000643/000644/000645/000646/000647/000648/000649/000650/000651/000652/000653/000654/000655/000656/000657/000658/000659/000660/000661/000662/000663/000664/000665/000666/000667/000668/000669/000670/000671/000672/000673/000674/000675/000676/000677/000678/000679/000680/000681/000682/000683/000684/000685/000686/000687/000688/000689/000690/000691/000692/000693/000694/000695/000696/000697/000698/000699/000700/000701/000702/000703/000704/000705/000706/000707/000708/000709/000710/000711/000712/000713/000714/000715/000716/000717/000718/000719/000720/000721/000722/000723/000724/000725/000726/000727/000728/000729/000730/000731/000732/000733/000734/000735/000736/000737/000738/000739/000740/000741/000742/000743/000744/000745/000746/000747/000748/000749/000750/000751/000752/000753/000754/000755/000756/000757/000758/000759/000760/000761/000762/000763/000764/000765/000766/000767/000768/000769/000770/000771/000772/000773/000774/000775/000776/000777/000778/000779/000780/000781/000782/000783/000784/000785/000786/000787/000788/000789/000790/000791/000792/000793/000794/000795/000796/000797/000798/000799/000800/000801/000802/000803/000804/000805/000806/000807/000808/000809/000810/000811/000812/000813/000814/000815/000816/000817/000818/000819/000820/000821/000822/000823/000824/000825/000826/000827/000828/000829/000830/000831/000832/000833/000834/000835/000836/000837/000838/000839/000840/000841/000842/000843/000844/000845/000846/000847/000848/000849/000850/000851/000852/000853/000854/000855/000856/000857/000858/000859/000860/000861/000862/000863/000864/000865/000866/000867/000868/000869/000870/000871/000872/000873/000874/000875/000876/000877/000878/000879/000880/000881/000882/000883/000884/000885/000886/000887/000888/000889/000890/000891/000892/000893/000894/000895/000896/000897/000898/000899/000900/000901/000902/000903/000904/000905/000906/000907/000908/000909/000910/000911/000912/000913/000914/000915/000916/000917/000918/000919/000920/000921/000922/000923/000924/000925/000926/000927/000928/000929/000930/000931/000932/000933/000934/000935/000936/000937/000938/000939/000940/000941/000942/000943/000944/000945/000946/000947/000948/000949/000950/000951/000952/000953/000954/000955/000956/000957/000958/000959/000960/000961/000962/000963/000964/000965/000966/000967/000968/000969/000970/000971/000972/000973/000974/000975/000976/000977/000978/000979/000980/000981/000982/000983/000984/000985/000986/000987/000988/000989/000990/000991/000992/000993/000994/000995/000996/000997/000998/000999/001000/001001/001002/001003/001004/001005/001006/001007/001008/001009/001010/001011/001012/001013/001014/001015/001016/001017/001018/001019/001020/001021/001022/001023/001024/001025/001026/001027/001028/001029/001030/001031/001032/001033/001034/001035/001036/001037/001038/001039/001040/001041/001042/001043/001044/001045/001046/001047/001048/001049/001050/001051/001052/001053/001054/001055/001056/001057/001058/001059/001060/001061/001062/001063/001064/001065/001066/001067/001068/001069/001070/001071/001072/001073/001074/001075/001076/001077/001078/001079/001080/001081/001082/001083/001084/001085/001086/001087/001088/001089/001090/001091/001092/001093/001094/001095/001096/001097/001098/001099/001100/001101/001102/001103/001104/001105/001106/001107/001108/001109/001110/001111/001112/001113/001114/001115/001116/001117/001118/001119/001120/001121/001122/001123/001124/001125/001126/001127/001128/001129/001130/001131/001132/001133/001134/001135/001136/001137/001138/001139/001140/001141/001142/001143/001144/001145/001146/001147/001148/001149/001150/001151/001152/001153/001154/001155/001156/001157/001158/001159/001160/001161/001162/001163/001164/001165/001166/001167/001168/001169/001170/001171/001172/001173/001174/001175/001176/001177/001178/001179/001180/001181/001182/001183/001184/001185/001186/001187/001188/001189/001190/001191/001192/001193/001194/001195/001196/001197/001198/001199/001200/001201/001202/001203/001204/001205/001206/001207/001208/001209/001210/001211/001212/001213/001214/001215/001216/001217/001218/001219/001220/001221/001222/001223/001224/001225/001226/001227/001228/001229/001230/001231/001232/001233/001234/001235/001236/001237/001238/001239/001240/001241/001242/001243/001244/001245/001246/001247/001248/001249/001250/001251/001252/001253/001254/001255/001256/001257/001258/001259/001260/001261/001262/001263/001264/001265/001266/001267/001268/001269/001270/001271/001272/001273/001274/001275/001276/001277/001278/001279/001280/001281/001282/001283/001284/001285/001286/001287/001288/001289/001290/001291/001292/001293/001294/001295/001296/001297/001298/001299/001300/001301/001302/001303/001304/001305/001306/001307/001308/001309/001310/001311/001312/001313/001314/001315/001316/001317/001318/001319/001320/001321/001322/001323/001324/001325/001326/001327/001328/001329/001330/001331/001332/001333/001334/001335/001336/001337/001338/001339/001340/001341/001342/001343/001344/001345/001346/001347/001348/001349/001350/001351/001352/001353/001354/001355/001356/001357/001358/001359/001360/001361/001362/001363/001364/001365/001366/001367/001368/001369/001370/001371/001372/001373/001374/001375/001376/001377/001378/001379/001380/001381/001382/001383/001384/001385/001386/001387/001388/001389/001390/001391/001392/001393/001394/001395/001396/001397/001398/001399/001400/001401/001402/001403/001404/001405/001406/001407/001408/001409/001410/001411/001412/001413/001414/001415/001416/001417/001418/001419/001420/001421/001422/001423/001424/001425/001426/001427/001428/001429/001430/001431/001432/001433/001434/001435/001436/001437/001438/001439/001440/001441/001442/001443/001444/001445/001446/001447/001448/001449/001450/001451/001452/001453/001454/001455/001456/001457/001458/001459/001460/001461/001462/001463/001464/001465/001466/001467/001468/001469/001470/001471/001472/001473/001474/001475/001476/001477/001478/001479/001480/001481/001482/001483/001484/001485/001486/001487/001488/001489/001490/001491/001492/001493/001494/001495/001496/001497/001498/001499/001500/001501/001502/001503/001504/001505/001506/001507/001508/001509/001510/001511/001512/001513/001514/001515/001516/001517/001518/001519/001520/001521/001522/001523/001524/001525/001526/001527/001528/001529/001530/001531/001532/001533/001534/001535/001536/001537/001538/001539/001540/001541/001542/001543/001544/001545/001546/001547/001548/001549/001550/001551/001552/001553/001554/001555/001556/001557/001558/001559/001560/001561/001562/001563/001564/001565/001566/001567/001568/001569/001570/001571/001572/001573/001574/001575/001576/001577/001578/001579/001580/001581/001582/001583/001584/001585/001586/001587/001588/001589/001590/001591/0015



映画では見られない闘いがここ。

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KASHI

1998/9/23 ON SALE!!

「スター・ウォーズ マスターズ オブ テラズ・カシ」

3D対応ACT 1~2人用 5,800円(税別)

スター・ウォーズの人気キャラクターたちが、3D対戦格闘ゲームで激突。
反乱軍VS帝国軍はもちろん、ルークとハン・ソロが火花をちらす闘いも、
さらに伝統的格闘術の使い手も登場。技と技のぶつかり合いが、いま銀河を制す。



格闘は格闘中身ものです。



第二作だって、あんなに楽しい!
ルーク・アサジのスター・ウォーズ・シリーズ
スター・ウォーズ
レベル・アップ・シリーズ
スター・ウォーズ
マスターズ
オブ・テラズ・カシ

闘うものだけが、このチャンスを手にする。
Get! THE STAR WARSキャンペーン実施中
9月23日~11月30日

(パッケージに同梱のアンケートハガキにご記入の上、下記の中心の
ご希望の賞品を1個ずつ、お付け下さい。抽選の景品は景品をもってかえられていきます。
抽選による景品が変更になる場合がございます。



A賞

ザ・スター・ウォーズ・レジェンダリー・コレクション
スター・ウォーズ・3巻



B賞

ライト・セイバー・レプリカ
1/6スケール



C賞

限定オリジナル
ピン・ボール・ゲーム 2008年

景品がなくなり次第、抽選景品が変更になる場合がございます。





校長先生! 良い学校を



建物が立派な学校?設備が豪華な学校?進学率が高い学校?スポーツが強い学校?

良い学校とはなにか?それは、校長先生であるアナタが決める事です。

このゲームなら、校長先生になって、アナタ自身の理想の学校づくりができます。

建設・経営・育成の3大要素が凝縮された、シミュレーション・ゲームの決定版!



教室内部の様子も開ける
「クローズアップ観察」で、先生や
生徒とコミュニケーション!



自分自身のオリジナル
校章がデザインできる
「校章エディタ」!



四季折々のイベントが
なんと!130種以上発生
校長先生は大忙し!



親切熱心な教頭先生が、
ゲームの進め方を
アドバイスしてくれます!

プレイの基本はわかりやすいアイコン選択式なので、初心者でも簡単操作でプレイできます!

12月上旬発売予定

標準価格 5,800円(税抜)

ボク達のために、 つくってください!



校長先生ナリキリ・シミュレーション

学校 をつくらう!! 2

郵便はがき

101-8305

おそれいりませんが
50円分の切手を
はってください東京都千代田区神田駿河台
1-8 東京YWCA会館電撃プレイステーション
PlayStation プレゼント
Vol.86係

希望のプレゼントの番号は

[1] [2]

[3] [4] [5]

[6] [7]

[8]

[9] [10]

[11] 枚[12] [13] 本 [14] [15] [16] 売 本 買 本[17] [18] [19] [20]

〒				-				ここにはなにも 書かないでください。
住	都 道 府 県							
所	TEL ()							
氏	ふりがな		生 年	年 (西暦)	月	日		
名			男・女	月 日	1 9			
職	①小学3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職 ⑰その他							

キリトリ線

キリトリ線