

Vol.92

R4・幻想水滸伝II・エリーのアトリエetc.徹底攻略特集開始!

平成8年2月27日 発行 編集長 藤原博樹
1998年12月25日発行(隔週金曜日発行) 第4巻第30号請求88号

電撃 プレイステーション

1998 12/25

PlayStation

定価 490YEN



攻略Station クリスマスEX

エリーのアトリエ

〜セーブルブルグの魔法騎士2〜

幻想水滸伝II

R4

RIDGE RACER TYPE 4

玉藻物語

野狐遊戯のシャア

ポポローク

EHRGEIZ エアガイツ

TOYS DREAM

みつめてナイトR 大冒険編

アナザー・マインド

©GEM

年末特別付録

メモリーカードシール

冬の新作ソフト
SPECIAL

GoGoRPG

ファイナルファンタジーVII

マール王国の人形姫

チョコボの不思議な

ダンジョン2

サガフロンティアII

テイルズ オブ ファンタジア

デビルサマナー ソウルハッカーズetc.



*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。



MOBILE SUIT

GUNDAM

CHAR'S COUNTERATTACK

GUNDAM

「機動戦士ガンダム」生誕20周年記念ソフト第一弾!

本作品は、1988年に公開された劇場用作品「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」をモチーフに、“アムロ”と“シャア”の戦いにスポットライトをあて、ファーストガンダムのエピソードを、モノログ風に入挿した、20周年を記念するソフトです。

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

’98年12月17日発売!!

プレイステーション用ソフト [ジャンル:3Dアクション]
価格:6,800円 (税別/平価)



03-3847-5090
電話番号はよく確かめて、お名前が入らないようにしてください。
※お問い合わせの際は、お名前・お電話番号を必ずお知らせください。

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

バンダイ 株式会社
こども商品部
〒114-8630 東京都文京区
2-2-1-1022

※マークおよび PlayStation は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。
●このソフトは、プレイステーション専用ソフトです。●このソフトは、複製を禁じます。
●本ソフトの価格には消費税が別添付されています。●本ソフトの価格には、送料、手数料、消費税が別添付されています。



好評発売中!!



機動戦士Zガンダム

●シューティング ●価格:7,800円

「機動戦士Zガンダム」のDisc2は、シャアのストーリーが楽しめるオリジナルモードDisc。ガンダムファンなら“逆襲のシャア”を楽しむ前に必ずプレイしておこう!



ファーストガンダムから最新作の第08MS小隊まで、テレビ・OVAシリーズの想いで深いエピソードをベストチョイスした。すべてのガンダムストーリーを体験できるリアルなシミュレーションゲームです。
登場ユニットは、実に**470種**以上!
原作からの登場キャラクターも**160名**以上。
40種以上のステージで、奥の深い戦術を大きなスケールで楽しめます。もちろん、白熱の**4人**対戦も可能です。



カオティンによる暴風の嵐出! 大迫力の戦闘シーン! 斬新なムービーシーン!

ガンダムファン垂涎の「**プレミアム映像Disc**」付き!
プレイステーションソフト「**逆襲のシャア**」の予告ムービーも収録!

SDガンダム GGENERATION

対応 **好評発売中!!**

■シミュレーション ●価格6,800円(税別) ■1+1収録

BIGBANG PROJECT

Illustrated by Hirotsugu Sano & Koki Suzuki

初回予約特典

店舗で予約された方には、「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”」を購入時にプレゼント!

※数に限りがありますので、お早めに!
※写真は実物を参照したもので、実際の特典とは多少異なります。



初回封入特典



初回封入特典として弊社ペンダー事業部より、99年2月に発売される、究極のトレーディングカードゲーム**GUNDAM WAR**のプロモーションカード封入!





このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

はじめて出会った男を、ボクは破壊した。

病院の拘束ベッドで目覚めた少年。

クスリによって破壊された記憶。

身につけた恐ろしい力。手も触れずに人を破壊し、焼き尽くす力…超能力。

世界を管理するマザーコンピュータ[ドロシー]

[ドロシー]によって産み出された新しい人類[ガレリアン]

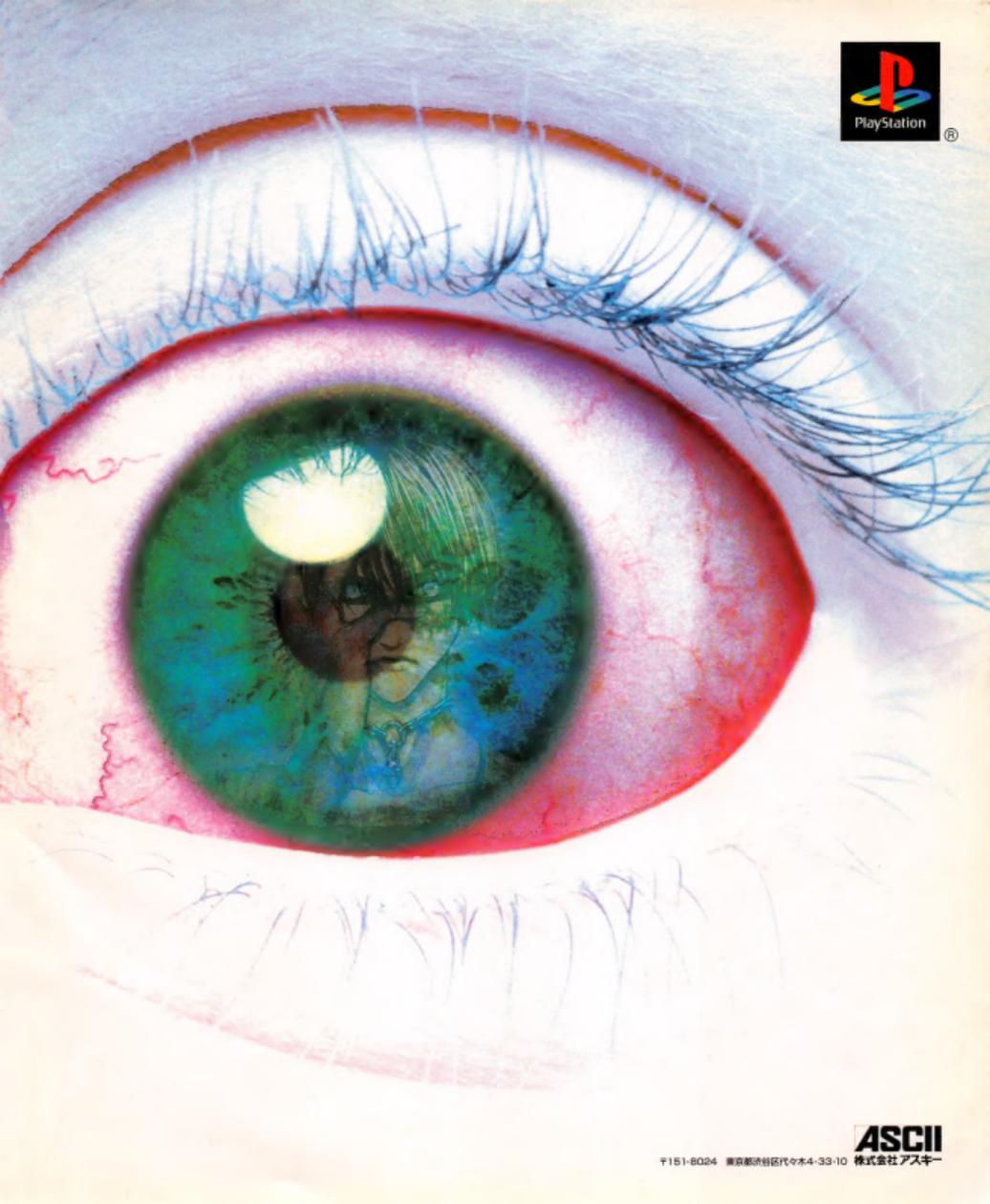
[ガレリアン]の持つ恐ろしい力…超能力。

[ガレリアン]と戦えるのは、少年だけだった…。

PSYCHIC 3D ACTION ADVENTURE

ガレリアンズ

1999. MARCH ON SALE



ASCII

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー



想像力に

すべてのソフトに、サウンドノベル三作「プレミアムムービー」がついてくる！

絶賛
発売中

いかま いたち の夜

特別篇

サウンドノベル・エボリューション **2**



サウンドノベル史上最大のヒットサスペンス。
雪に閉ざされたペンションで起きる、連続密室殺人！
次々と襲いかかる恐怖の中、
見事トリックを見破り、犯人を推理しろ！

4,800円 (税別)

サウンドノベル エボリューション

「いかまいたちの夜 特別篇」はココが新しい！

- 全編に盛り「シムエイトモード」も満載
- 自由に選べる「3つの難易度設定」
- 登場への裏い秘密「プロローグ」も追加
- 「デュアルショック対応」で新たな恐怖



突 き 刺 さ る。

サウンドノベル・エボリューション **3**

1999年 **1月**
発売予定

街

～運命の交差点～

このゲームには豪華声優や
グラフィックな美術が含まれています。



5,800円(税別)

街に生きる8人の個性的な人間模様。
それぞれのアツ〜い人生と、果たしてあなたは上手に
つきあうことができるか!? 運命を左右する5日間が、今はじまる。

●全編に渡り「リアルタイムモード」も満載 ●自由に選べる「3つの難易度設定」 ●攻略時の強い「味方」(フローチャート機能) ●「デュアルショック対応」で新たな快感!



サウンドノベル・エボリューション **1**

1999年 **2月**
発売予定

弟切草

OTO GIRISO

蘇 生 篇



名作ホラーソフト「弟切草」が、より幻想的ビジュアルで復活。
めくるめく恐怖への扉があなたを待ち受ける。
さらに今回の「蘇生篇」では、奈美へとザッピングし、
新たな事実が解き明かされる。

4,800円(税別)

●幻想的CGの世界へ、ビジュアル総入れ替え ●ヒロイン兼美のシナリオが追加 ●「デュアルショック対応」で新たな恐怖



PlayStation 2対応
対応

©1999/1998 CHUN SOFT/著作権 © 氏
©1999/1998 CHUN SOFT/全編 音楽 渡辺 良之
©1999/1998 CHUN SOFT/全編 音楽 渡辺 良之



オリジナル「スケルトンヘッドホン」プレゼント

毎月抽選、合計1,000名様にプレゼント!
抽選の上記3商品に抽選のアニアルをご一緒に!
※1商品で1回の応募となります。
※プレイは実演のみから見ることは出来ず。

楽しさ言発百中!



株式会社 Chunsoft

〒160-0022 東京都新宿区新大塚2-20-20 丸地駅前ビル10階
<http://www.chunsoft.co.jp>



こんなことがあっていいの!?

「人生ゲーム」と「さくまあきら」が夢の合体!!



★おなじみの人生ゲームと、ボードゲームの神様「さくまあきら」氏が手を組んで、人生ゲームの新シリーズが登場!!★コミカルなミニゲームを30種類も導入!!★ルーレットを回して進む簡単ルール!★大人から子供まで安心して楽しめる!★コントローラーが1つでも、5人同時に遊べる!!



好評発売中
5,800円
(税別)

産廃無償
さつまいもを
抽選で
100名様を
プレゼント!



ゲームデザイン(さくまあきら)メインキャラ・デザイン(はるまき)ゲーム企画(宮城一樹)



人生ゲーム
日本上陸
30周年記念
特別企画

さくま式 人生ゲーム®

ただいま さくまいも キャンペーン実施中!

※本キャンペーンは10/10(金)15時～10/20(日)12時(ETC)まで実施します。
 (応募期間) 10/10(金)15時～10/20(日)12時(ETC)まで
 (応募方法) 抽選の権利を行使し、ボードを回収し、複製されたこの抽選券、お名前、年齢、性別、住所、電話番号、人生ゲームに関するご意見、お気に入りゲームなどを記載されることをお申し込みの上、下記にお送りください。
 抽選券 ¥1,250-8500 (税込) 郵送送料別
 〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1
 株式会社タカラ CS課事務局「さくまいも」係
 ※抽選券はボードと一緒に郵送でお送りください。

本キャンペーン期間中
お蔵専用
“さくまいも”
好評受付中!



元祖、薩摩のさつまいも
お蔵専用「さくまいも」は、人生ゲームの歴史を刻み、数々の名勝負を生み出した、人生ゲームの伝説。1982年発売の「人生ゲーム」が、人生ゲームの原点。お蔵専用「さくまいも」は、人生ゲームの原点を再現し、人生ゲームの歴史を刻み、数々の名勝負を生み出した、人生ゲームの伝説。1982年発売の「人生ゲーム」が、人生ゲームの原点。お蔵専用「さくまいも」は、人生ゲームの原点を再現し、人生ゲームの歴史を刻み、数々の名勝負を生み出した、人生ゲームの伝説。

パブリックに転送、お蔵専用「さくまいも」は、人生ゲームの歴史を刻み、数々の名勝負を生み出した、人生ゲームの伝説。1982年発売の「人生ゲーム」が、人生ゲームの原点。お蔵専用「さくまいも」は、人生ゲームの原点を再現し、人生ゲームの歴史を刻み、数々の名勝負を生み出した、人生ゲームの伝説。



一あそび文化
TAKARA CO., LTD. / さくまあきら 1998
〒125-8503 東京都豊島区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です。
*「さくまいも」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。

お問い合わせは、お蔵専用「さくまいも」まで
http://www.takara-akira.com.jp



電撃特報

DENGEKI SCOOP

衝撃の インタラクティブドラマ

『マリア』の 続編を 独占スクープ!

キーワードはDNA!

新たななる『マリア』が 人魚伝説の 神秘に迫る!



真里亜「ここからー!!」 立派な建物ね。

マリア2

胎 告知の 謎

マリア2 受胎告知の謎

■ 原予定 2017年12月27日発売予定
■ 収録内容 本編(約10時間) + 特典映像(約2時間)

■ 収録内容 本編(約10時間) + 特典映像(約2時間)

■ 収録内容 本編(約10時間) + 特典映像(約2時間)

“人の心”を題材にしたサスペンス仕立てのシナリオ、テレビの連続ドラマを意識した構成と演出……昨年末に発売され、衝撃的な内容でユーザーを魅了した秀作『マリア』。ついに、その続編の発売が決定した!今回は、1年の沈黙を破って登場する新しい『マリア』の魅力に迫っていく!!

STORY

それは…
あるジュゴンの凍結死体から始まった

90年代初頭のある日、北海道に原の海洋生物の凍結死体が流れ着くという騒動が発生する。調査により、この死体は「魚(オス)のジュゴン」と判明、すぐに騒ぎも鎮静化していった。だが、ある学生がこの死体を「DNA」鑑定したことで事態は急変。鑑定結果は、

死体が人魚伝説のモデルといわれる幻の「祖ジュゴン」である可能性を示していたのだ――数年後、祖ジュゴンの本格的な研究組織が設立される。そして、その中心である慈恵堂生物研究所では「種」の保存計画と、母はれる一大プロジェクトが実行されようとしていた。

前作『マリア～君たちが生まれた理由～』との気になる関連は?

多重人格症、精神カウンセリング、自殺未遂など、サスペンスホラー色の強いキーワードが数多く登場した前作。それに対し、今回の『2』は、「サイエンスファンタジー」風のストーリー。前作からのつながりは少々考えにくい。だが、前作の舞台となった病院も「慈恵堂」という名だっただけで、ひょっとして?

▲ 多重人格症の少女・マリアとの1対1の場面が多かった前作、『2』では?

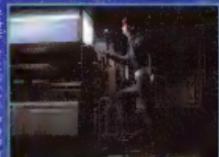


SYSTEM

システム

“ドラマ”を演出する3つのモード

インタラクティブ・ドラマ」と銘打たれた本作には、濃厚なストーリーを楽しむための数々の演出が盛り込まれている。前作で好評だったテレビの連続ドラマ風の集積感をももたらす、物語の臨場感を高める「リアム」独自の3つのモード(右で紹介)も備え、さらに今回は、グラフィックや演出面も大幅に強化されているぞ。また、前作と違い、主人公(プレイヤーキャラ)が「リアム(真里亜)」自身であることも、大きな注目点といえる。ここでは、そんなシステム面の魅力に沿っていく。



▲「リアルタイム」モードの演出。リアルタイムモードは、ゲームの進行に合わせて、リアルタイムモードに切り替わることができる。

REAL TIME

リアルタイムモード

真里亜を操作して謎に迫れ!

一番大きな変更点。前作のインタラクティブムービーに相当するモードで、この「2」ではボリゴンで養育された真里亜を操作する。リアルタイムの探案シーンとなっている。今回は、どんな謎解きか?



▲「リアルタイム」モードの演出。リアルタイムモードは、ゲームの進行に合わせて、リアルタイムモードに切り替わることができる。

制作の得意シーンは何?

主人公の見た目の視点で進み、移動できる場所や調べられるポイントも設定されていた。臨場感の表現は秀逸。



▲「リアルタイム」モードの演出。リアルタイムモードは、ゲームの進行に合わせて、リアルタイムモードに切り替わることができる。

ゲームの流れ

テキストモード



基本は「テキストモード」で進む。右で紹介する本作の3種類のモードは、上の図のような関係にある。ゲーム進行の基本となるのが、「テキストモード」なのは前作同様。これに、特定の場で「ムービーシーン」と「リアルタイム」が挿入されているのだ。

TEXT

テキストモード

サウンドノベル風の文字による進行

テキストで直進する基本モード。「2」では新演出“独り言システム”を採用。文章だけでは伝わりにくい、キャラの微妙な心情もボイスで表露されるぞ。



▲「リアルタイム」モードの演出。リアルタイムモードは、ゲームの進行に合わせて、リアルタイムモードに切り替わることができる。

MOVIE

ムービーシーン

さらにクオリティ上がったイベントムービー

前作では、章と章のつなぎや、核心に迫る場面で使われていたムービー。「2」でも、物語の見せ場に使われそうぞ。カットシーンなども増えているぞ。



▲「リアルタイム」モードの演出。リアルタイムモードは、ゲームの進行に合わせて、リアルタイムモードに切り替わることができる。

CHARACTER

より个性的に描かれる登場人物

ここでは、おなじみである真里亜、特捜官さんが描いた原画をもとに、まずはじめに各登場人物たちのモザイクを作成。キャラの個性を紹介しよう。「2」では、人気の小：がより強く打ち出されているぞ。

▲「リアルタイム」モードの演出。リアルタイムモードは、ゲームの進行に合わせて、リアルタイムモードに切り替わることができる。

▲「リアルタイム」モードの演出。リアルタイムモードは、ゲームの進行に合わせて、リアルタイムモードに切り替わることができる。

▲「リアルタイム」モードの演出。リアルタイムモードは、ゲームの進行に合わせて、リアルタイムモードに切り替わることができる。

▲「リアルタイム」モードの演出。リアルタイムモードは、ゲームの進行に合わせて、リアルタイムモードに切り替わることができる。

▲「リアルタイム」モードの演出。リアルタイムモードは、ゲームの進行に合わせて、リアルタイムモードに切り替わることができる。

DANGER! SCOOP

電撃特報

DENGEKI SCOOP

2

恋愛育成SLG「エーベ

前作より3年後の世界…… 再びリフェルズでの学園生活が始まる!!



魔法学園トリフェルズで、仲間たちと共に一人前の魔法使いを目指していく恋愛育成SLG「エーベールージュ」。パソコンやPS、SSなどで好評を博した人気育成SLGの最新作が、ついにPSで登場するぞ。PS版「2」は、もともなかったパソコン版に、主要キャラのフルボイスやオリジナルイベント、新グラフィックなどを追加しての登場。初めての人はもちろん、パソコン版をプレイした人でも新たに楽しめるようになっている。また前作に登場した、世界に流行しつつある温暖化現象や古代遺跡、女神エーベの神話の謎などが本作で徐々に解き明かされていく。舞台となる世界「ワールド」の謎が、ついに明らかにされるのだ。果たして学園卒業の日、キミはどんな結末を見ることができるのか？

主人公
ランツ・ルシオン

大層に育った前作の主人公、カレナックの弟。魔法の素質を見出されて学園に入学する。英雄視されるカレナックに対して多少劣等感を抱いているが、兄譲りの責任感と優しさを持った少年。



※画像等は仕様のものではありません。

「エーベールージュ」とはこんなゲーム

「エーベールージュ」は、魔法学園トリフェルズで、仲間たちと共に一人前の魔法使いを目指していく恋愛育成SLG。パソコンやPS、SSなどで好評を博した人気育成SLGの最新作が、ついにPSで登場するぞ。PS版「2」は、もともなかったパソコン版に、主要キャラのフルボイスやオリジナルイベント、新グラフィックなどを追加しての登場。初めての人はもちろん、パソコン版をプレイした人でも新たに楽しめるようになっている。また前作に登場した、世界に流行しつつある温暖化現象や古代遺跡、女神エーベの神話の謎などが本作で徐々に解き明かされていく。舞台となる世界「ワールド」の謎が、ついに明らかにされるのだ。果たして学園卒業の日、キミはどんな結末を見ることができるのか？



魔法学園トリフェルズで繰り広げられる、恋と魔法の恋愛育成SLGが帰ってきた！ クラスメイトとの恋愛や世界に隠された秘密を巡る謎解き要素が、前作よりゲームとパワーアップした「エーベールージュ2」。キミもこの魔法学園で、胸躍る学園生活をエンジョイしよう！

エーベールージュ2

WORLDLAND Series

▶ 開発会社 ▶ カクコ

未定 SLD ▶ MC (プロダクション)



『ルージュ2』がついにPSに登場

恋に魔法に謎解き すべてが大きくパワーアップ!!

一人前の魔法使いを目指し、主人公を育成していく「エーベルージュ2」ももちろん、学園生活は勉強や魔法の修行ばかりじゃない。修学旅行や季節祭など、楽しいイベントが目白押しだ。さらに、学園生活のもう一つの大きな柱となるのが、クラスメイトの女の子との恋愛。週末のデートや意中のあの子へのプレゼントが仲良くなる。そしてゲーム後半は、この世界に関する謎解きやストーリーが展開していく。恋愛、魔法、そして謎解き。「2」ではこの3つをバランス良くこなさないとハッピーエンドは迎えられないぞ!!

POINT 1 育成パート

育成パートは、より操作性が向上している。スケジュール入力では休日や学校行事などが表示されるようになり、より効率的にスケジュールを組むことができるようになった。また今回から新しく加わったのが「席替え」システム。どのキャラクターの隣に座るかによって、その相手との好感度が微妙に変化するようになっているのだ。好きなあの子の隣席をゲットしよう。



POINT 2 恋愛パート

学園生活の華である、クラスメイトの女の子との恋愛要素も充実! 週末のデートシーンはさらにボリュームが増し、季節ごとにさまざまな場所に出かけられるようになった。また、女の子が着るプレゼントの種類が大幅に増え、季節や日にちなみ、入手できる時期が限られている物もぞくぞく。それらをいかに手に入れるのかも重要だ。



▲自分がプレゼントしたドレスを着た女の子とデートできるなんて嬉しいイベントも。

POINT 3 謎解き・AVGパート

もちろん、ただの恋愛育成日誌で終わらないのが「エーベルージュ2」。エベ神話や悪魔化による水位の上昇、そして古代遺跡など、前作で未解決だった謎解き、徐々に破滅に向かう世界を救う役割はならない。数々の謎を解き世界を救うには、仲間たちや、主人公とともに危機に立ち向かうパートナーの存在が不可欠なのだ。



▲女の子をよそへかけ回してはかり回るだけではハッピーエンドは迎えられないぞ。

学園生活を共にする

登場人物

主人公ランツ・ルシオンが学園生活を共にする女の子は全部で5人。前作より人数は減ったが、その分それぞれ女の子に奥の深いストーリーが用意されているのだ。



世界の運命を握る
アンヘル種族の少女

マール

前作のヒロイン、ノイシュと同じ稀少民族アンヘル種族の女の子。明るい性格で、ノイシュと同じく歴史に強い興味を示す。しかし、なぜか彼女には幼い頃の記憶がない。

試みきれさとはうらはらの
寂しげな瞳の意味は?

ドーラ

気が強く気まぐれで、いつも主人公を振り回してばかりいる女の子。しかし、1人りのときに見える寂しげな表情が気になるが……。



アルテナ

謎解き大好きでいつも夢見がちな女の子。まじめで責任感が強く、意外と行動力が一貫もある。



フェルス

その外見のせいでいつも男の手と間違われている。前作のころと同じく、手強い大食い女の子。



メル

おっとりした性格で、身体も弱気なためですぐ倒れてしまう、貧血出身のお嬢さん。

前作のキャラクターも登場するぞ!!

本作には、前作のキャラクターも多数登場する。前作のヒロインであるノイシュ、マルティナ、エベ、そして、前作で登場したアンヘル種族の少女、マール、フェルス、メル、そして、前作で登場したフォックスも登場するぞ!!



▲前作のキャラクターも登場するぞ!!

エルツヴァーユ

操作がとてシンプルなため、格闘ゲーム初級者から上級者まで楽しめる「エルツ」。練り込まれたゲームシステムはもちろん、戦闘時の派手な演出から細かく用意されたキャラクターストーリー—設定まで、見どころはいっぱいあるぞ。発売まであと1カ月の辛抱だ!

キャラ選択



次回予告



キャラ選択後、TV番組を繋げる次回予告シーンが入る。当然のことながら、一番最初の次回予告では「新番組紹介」という形を取っている。

TV番組のノリで展開していく
ストーリーモードの演出に注目!

このゲームにはいくつものモードが用意されている。アーケードの格闘ゲームのようにCOMを倒していく1Pモード、友だちと戦う対戦専用のVSモード、様々な練習ができるプラクティスモードなどがそう。そんな中で、もっとも「エルツ」らしいのがストーリーモードだ。このモードは各キャラを主人公とするTV番組のような構成を

取っている。さっそく、その主な流れを写真とともに紹介していこう。今回はエリルの第1話を中心に紹介しているけれど、エピソードやキャラによってはもっと珍しいシーンを見ることが出来る。右の写真を見てもらえればわか



▼TV番組を収録しているだけであって収録中のキャラの投稿でもある(笑)◀
◀ポリゴンキャラにも演出も多い。これはモリアー基盤の全編シーンだ

るように視聴者からの「投稿」(もちろん、「投稿」しているのは関係者)があったり、ゲーム内プレゼントまで行なわれているのだ。この辺も実にTV番組っぽいやね!

◀「エルツ」のオープニングで知られるストーリー背景。「封神領域」や「イハドゥルカ」といった単語も登場する。



ハイライトシーン



このゲームのハイライトシーンは、キャラクターの必殺技や、ストーリーモードの演出シーンなど。今回は、ストーリーモードの演出シーンを紹介している。

タイトル



メインタイトルの表示される。背景の描写は「MoE MoE」らしい。このタイトルで、ゲームのタイトル「エルツ」で用いられている。

サブタイトル



「萌え萌えエリル! 完璧無敵の究極美少女!」というサブタイトルが表示される。これは、ストーリーモードの演出シーンで、エリルが登場するシーンで用いられている。

試合前デモ



戦う前のデモシーン。もちろん、両陣のセリフも、ストーリーモードに合わせた演出も、このシーンで確認することができる。

試合開始



試合開始の演出シーン。このシーンでは、両陣のセリフや、ストーリーモードに合わせた演出も、このシーンで確認することができる。

新要素発覚! これらのシステムが、戦いをさらにヒートアップさせる!!

中・遠距離捕縛攻撃にバリエーションが

中・遠距離捕縛攻撃を出す方法は2つあることがわかった! これまで紹介してきた「**●+△**」というコマンドだと、相手の足元に丸い横棒が浮かび上がる。しかし「**●+△**」というコマンドだと、ドーナツ型の横棒が浮かび上がるのだ。通常の捕縛攻撃から脱出するには、前後左右へステップすればよかった。しかし、このドーナツ型のステップ捕縛攻撃を仕掛けられたときにステップしても捕まってしまうだけ。逆にその場から動かなければ捕まらないようにな



▲中・遠距離捕縛攻撃を仕掛けた瞬間。ボタン連打でも抜けられる。

っているのだ。なお、中・遠距離捕縛攻撃は、タイミングよく防御することで、無効化することもできるぞ。

捕縛攻撃



▲罠が捕縛攻撃を仕掛けたところ。ガリ

▲前ステップで捕縛攻撃から抜け出すことに成功したガリ。罠はまた敷けない。

▲攻撃を喰うう草。捕縛攻撃を食えた相手の足元に横棒が浮か上がり始めている。

ステップ捕縛攻撃



▲こちらはステップ捕縛攻撃を仕掛けたところ。コマンドは「**●+△**」だ。

▲上と同じタイミングで逃げたガリだったが、ドーナツ型の横棒の上!

▲みごとに捕縛成功。この後、早の中距離捕縛攻撃が相手を決まることになる。

滑空3連攻撃をガードすることができる!



▲タンザンバニーの打ち上げ攻撃を喰ったウイ。ここで逃げ打ちされては大変。防御ボタンを連打しよう。



▲タンザンバニーは逃げ打ちの滑空3連攻撃を仕掛けてきた。はたしてウイの防御は間に合ったのか?



▲滑空3連攻撃をかわすウイ。逃げ打ちを無効化したため、打ち上げ攻撃のダメージを受けるだけで済んだ。



▲前者はある程度の距離を取って落地する。ここから仕切り直し。どんな行動を取るかはプレイヤー次第だ。

打ち上げ攻撃などで高く浮かされてしまうと、必殺技や滑空3連攻撃による逃げ打ちを覚悟しなくてはならない。浮かされないように戦うのが理

想とはいえ、体勢を崩してしまったときにそんなことをいっても始まらないからだ。しかし今回、浮かされたあとに防御ボタンを連打することで、

相手の滑空3連攻撃を防げることが判明したぞ! 体勢を崩されたときにもいえることだが、マイキャラが無防備状態に追いやられても、あきらめず防御ボタンを連打しよう。



勝利!

勝利すると、相手の体力をゼロにした時の様子が様々な表情して戦おう。もし負けしてしまっても、何回でも再戦することができる。



アイキャッチ

勝利すると、相手の体力をゼロにした時の様子が様々な表情して戦おう。もし負けしてしまっても、何回でも再戦することができる。



試合後テーマ

勝利すると、相手の体力をゼロにした時の様子が様々な表情して戦おう。もし負けしてしまっても、何回でも再戦することができる。



次回予告

勝利すると、相手の体力をゼロにした時の様子が様々な表情して戦おう。もし負けしてしまっても、何回でも再戦することができる。



エンドタイトル

勝利すると、相手の体力をゼロにした時の様子が様々な表情して戦おう。もし負けしてしまっても、何回でも再戦することができる。



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。

エアガイツにリユニオンせよ。



初回購入特典として野村哲也氏描き下ろしポスターをプレゼント!

数に限りがございます。なくなり次第プレゼントは終了させていただきます。

店舗によっては、お取り扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

エアガイツ プレイステーション版
12月17日発売 標準価格5,800円(税別)

詳細コンピニエンスストア、プレイステーション専ら扱いのゲームショップ、取扱店・デパート等で取扱っております。



全国4チェーンのほか、
取扱スーパーでもお取り扱いいたします。



巻頭特集

星界の紋章



宇宙海賊MITの大冒険
STELLAR BUSTER
MASTERキートン
To Heart
鉄コミュニケーション
EAT-MAN'98
バブルガムクライシス TOKYO 2040



Voice
Flash
水野愛日

大研究 PART 1 / 大研究 PART 2

バンダイビジュアル DVD時代の到来
～先駆者の軌跡～ 後編

GUNDAM 20th 『機動戦士ガンダムZZ』 ILLUSTRATION 北爪宏幸

小説 EATMAN ～巻しの遺伝子～ コミック プロジェクト・リムーバー
真下耕一 画/村田俊治 本村明広

アニメファンとクリエイターをつなぐ、総合アニメ情報誌 好評発売中!!

電撃ビーマガジン 1月号

B-magazine

©森岡浩之・早川暁彦 ©サンライズ

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.medlaworks.co.jp/

年末
大騒

ゲーム雑誌最強の攻略本

Street
Racer
EX
Win

クリスマスEX



R4 RIDGE RACER TYPE4

幻想水滸伝II

のオトリエ

玉蘭物語

逆風のシヤア

ホホローブ

エアカイツ

みつめてナイトR

TOYS DREAM

EXエディション

クワイレフン3

落ちゲーやろせ!

イラスト/山岡

恒例! 電撃だからできる渾身の濃厚攻略!

RCCGファン必読!

すべてのRCCGファンを魅了してやまない超大作RCCG「R4」。読者のみんなもその魅力のトリコになってガンガンやりこんでいる最中だろう。今号ではDPSならではの高密度かつ高レベルな攻略を解説していくぞ。これでキミのレーサーレベルも100倍パワーアップすること間違いなし! また、レースゲーム初心者のキミもDPSならではのテクニックを見れば、ドリフトをカッコよく決めることだってできちゃうぞ。ガンガンやり込んで友だちに差をつけよう!!

R4

RIDGE RACER TYPE 4

R4 RIDGE RACER TYPE 4

発売中

RCCG

★ ¥5,980(税込) 通常版 ¥7,980

★ PC

★ PCソフトのみ ¥2,200(税込) 送料別 ¥2,980

★ ¥1,200(税込)

走りに
芸術を
求める
強者たちに
贈る

究極の 走行マニュアル

The Complete Manual to Win



電撃 Station

クリスマスEX

R4 RIDGE RACER TYPE 4

キミの走りのレベルをさらに磨きあげよう!

ドライビングテクニック

「R4」攻略全体で役立つ情報を、DPSが独自に開発したワザを中心に大紹介するぞ。コース攻略の中でも何度が触れることとなるので、ワザの名称もチェックしておこう!

基本をしっかりチェックして、ひとつ上の走りを目指そう!

1 AT車とMT車の違い

初心者
の必
要ワ
ザ

初心者はシフト操作が自動に行われるAT車で、RCG慣れしている人はシフト操作を自分でできるMT車を選択すればOK。MT車は余計な操作が加わるぶん、より早い加速を得られたりと(右の写真参考)、細かいところでAT車より有利に設定されている(なお、AT車とMT車で最高速度の違いはない)。確かにAT車は楽だけど、一般的なRCGと比べて「R4」はMT車ならではの面倒さが少ないので、できればMT車でプレイしてみよう。



▶普通道がドリフトし始める、加速力が大きく弱くなる、加速力が弱くなる、加速力が弱くなる

2 バックミラーを見て、ライバルをブロック

初心者
の必
要ワ
ザ

グランプリや2P対戦では、バックミラーに注意を払って、後ろから迫ってくるライバル車をブロックするのも有効だ。壁に接触したあとなどでこちらが不利な場合でも、しっかりと相手の進路をふさいでおけば、追い抜きを阻止することは十分可能なのだ。



▲ライバル車をバックミラーで確認し、ブロックせよ!

3 コーナミスはカバーしにくい

初心者
の必
要ワ
ザ

「R4」は、今までの「リッジ」シリーズと比較して、コーナリング中のミスたて直しが目撃しやすくなっている。そのため、スピードを出し過ぎたり、無理なラインからコーナーに入ってしまった場合に急いでブレーキをかけても壁に衝突しやすい。事前に、走行スピードとラインとを確認しておくのがゲーム上達の第一歩なので、P.24から始まるコース別攻略のコース図をチェックしながらプレイするといいたい。有効なラインについてはこちらで解説しておいたので、初心者は要チェックだ。

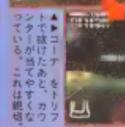


初心者
の必
要ワ
ザ

4 カウンターの当てやすいドリフト

初心者
の必
要ワ
ザ

「R4」はシリーズ中で、もっともドリフト中のカウンター(すべっているのと逆方向にハンドルを切ってグリップを回復する操作)が当たりやすくなっている。今までのシリーズをプレイして「自分はドリフトが苦手」と思っていた人も、意外に難出にできるだろう。



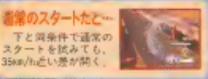
なお、ドリフトには「ドリフト操作のアクセルオフ(またはブレーキ)の時間が短いほど、ドリフトの持続時間も短くなる。」「カウンターはドリフトが一定時間続いているからでないと当てにくい」という性質がある。初心者は今一度チェックだ!

DPSならではの超テクを前号のおさらいも含めて一挙大公開!

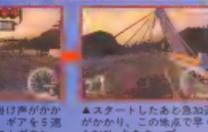
1 DPSS

超テクの概要

MT車で、アクセルを押しっぱなしにして、下のようなギア操作をすれば、電撃流加速スタート改良版を使うことができるぞ(写真はPRESET D4で再現したもの)。



通常のスタートと一
下と同条件で通常の
スタートを試みても、
35km/h近い遅が開始。



▲エンジン回転数が7,000を越えたら、ギアを1速から5速まで一気に上げる。

▲「D」の押し掛けがかかるこの瞬間に、ギアを5速から4速にシフトダウン。



▲スタートしたあと急加速がかかり、この時点で早くも210km/hをキープ。

▲ドリフトに入ったら、5速にシフトアップ(最終から6速ならそのまま)。

▲ドリフトがもたらした直進に、ギアを5速にダウンさせるのだ。

▲一気に加速が得られる。加速力に劣るドリフトタイプで真価を発揮するワザだ。

2 SUD

超テクの概要

通常のドリフトだと一
下と同条件で通常の
スタートを試みても、
40km/hの差が出るぞ



▲ドリフトに入ったら、5速にシフトアップ(最終から6速ならそのまま)。

▲ドリフトがもたらした直進に、ギアを5速にダウンさせるのだ。

▲一気に加速が得られる。加速力に劣るドリフトタイプで真価を発揮するワザだ。

IPS通信の 3DJ — ドリフトジャンプ

スーパーテク

急な上り坂の頂点（以下ジャンプポイント）の先にコーナーがある場合、ドリフトタイプの車で何も考えずに高速で突入してしまうと、図（右）のような事故が避けられない。こんな場所をより早く抜きたいなら、図（左）と連続写真で解

説しているドリフトジャンプ（以下D J）を使ってみよう（ヘルタースケルターで再現。写真と図中の数字①～③は、それぞれ同じ地点を指しているぞ）、なお、グリップ車で、残念ながらこのD Jを使うことはできない。



▲道路の影に注目。走行スピードにもよるが、基本的にこの位置でドリフト開始がベスト。



▲ジャンプした瞬間。このあと空中にいる間も、車体の向きは変化し続ける。



▲着地の瞬間。この直後から通常のドリフトが始まり、壁に接触することなく曲がれるのだ。

DJでのコーナリング



●ドリフト開始地点 ●ジャンプポイント ●着地するポイント

フルスピードで普通に突っ込んだ場合



IPS通信の 4DT — ドリフトターン

スーパーテク

ドリフトが必要なカーブが2つ続くS字コーナーは、ドリフトタイプの車を使って高速で抜きたい人にとって非常に厄介。こんな場所をより早く抜きたいなら右の図と連続写真で解説しているドリフトターン（以下DT）を使ってみよう（ヘルタースケルターで再現。図中と写真の数字①～③は、それぞれ同じ地点を指している）。ある程度ドリフトしてから、すべっている方向と逆にハンドルを切るとカウンターが当たってグリップが戻るけれど、ドリフト開始から極めて短い間に車体の流れている方向と逆にハンドルを切った場合には、ドリフトしたまま、すべる方向を切り換えられる。DTはこの現象を利用した「R 4」独特のワザなのだ。なお、DTの場合は、写真③にもあるとおり、通常のカウンター操作をしなくてもグリップが回復する。「リッジ」シリーズをやりこんだ上級者ほど、カウンター操作（流れている方向と逆にハンドル操作）のクセがついていて苦労させられるけど、DTでこの操作をすると確実に外側の壁に衝突してしまうので要注意だ。ちなみに、グリップタイプでは、DTは使えないぞ。



▲DTを使うのは10秒以内の短い時間内。同じ地点で2回以上ドリフトを繰り返すことはできない。



▲ドリフト開始の瞬間。通常よりもコーナーに近い場所で開始するのがポイント。



▲ドリフトをしながら、この場所でハンドルを逆に（図の場合は右）に切り直す。

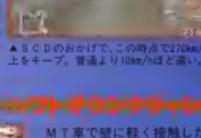


▲ハンドルを右に切ったままでも自然にカウンターが当たって、ドリフトが終了する。

IPS通信の 5SCD — スラッシュ

スーパーテク

MT車を使って特定の上り坂で連続写真のようなシフト操作（5進→6進→5進）をすれば、通常ではありえない加速を得られる（ヘルタースケルターで、PRESET D4を使って再現）。このSCDはドリフトタイプとグリップタイプのどちらでも使用できるぞ。



▲そのすぐあと、この場所で6進から5進へ、すると、急加速が得られる。

▲SCDのおかげで、この時点で230km/h以上をキープ。普通より10km/hほど速い。

MT車で壁に軽く接触したときに連続写真のようなシフト操作をすれば、通常ではありえない加速を得られる（ヘルタースケルターで、PRESET D4を使って再現）。ただし、このワザは現象は確認されたものの、DPSの調査した範囲、具体的な利用法は見つかっていない。



▲接触後、5進から6進へ、この一連のシフト操作はできるだけ素早く行う。



▲この時点で250km/hまで回復。SCDを使わず接触したときより約50km/hも速い。

永瀬園子の情報コーナー

上のSCDの解説を読んで、「SCDはどんな条件の場所で使えるのかな?」って思った人はいるかしら? 実はこのワザ、ヘルタースケルターとアウトオブレンジにある、2つ続きの上り坂（上のSCDの解説の中で写真に載せている場所よ）でしか使えないらしいのだから、ほかの場所で試しても、効果はぜんぜんないみたい。もちろん、使える場所がほかにもないかは調査中。

コース別攻略ポイント

より速く走るためのベストな走り方を伝授!

タイムアタックでベストタイムを出すための徹底攻略を、ヘルタースケルターからプレイステーションまでの日コースそれぞれについてお届けするぞ。自分の限界にいち挑戦だ!

ヘルタースケルター
Heiter Skelter
 700のキミ ▶ PRESET D1 ◀ 初回のみキミ ▶ PRESET D2 ◀

全長: 6200m (X 3 周)
 標準ラップ: 1:05'000
 目標ラップ: 48'000

A ▶ 2つ目の右コーナー

ここでの課題
 ドリフトをマスターしよう

①直進のままコーナーに入り、グリップが戻ったら5速にするSUD(以下、これを6-5SUDと呼ぶ)を使ったドリフトでクリア。クリア後に230km/hキープが目標。あらかじめ左側に寄って、コーナーの赤い看板が視界から消える直前にドリフトを開始しよう。ドリフト練習中の人はこのコーナーが最適な練習場所だ。

B ▶ トンネル直角コーナー

ここでの課題
 持続が短めのドリフトをしよう

6-5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後に220km/hキープが目標。90°コーナーに入る前に右に寄っておき、左のインギリギリを狙う気持ちでドリフトしよう。ドリフト時のアクセルオフは短くし、ドリフトは浅め(持続時間は短め)にかけること。右の壁に接触しないよう、カウンターの小刻みに出るのがコツだ。



C ▶ トンネル内のS字コーナー

ここでの課題
 上級テクDCTを狙ってみよう

D.Tでクリア。クリア後に200km/hキープが目標。D.Tのやり方はP.23を参考に。慣れたきたら5速でコーナーに入ってからドリフト中に6速にし、グリップが戻ったら5速にするSUD(以下、これを5-6-5SUDと呼ぶ)も併用しよう。D.Tが難しい人は、図と連続写真(①~③は同じ地点を示す)で解説している、カウンターを利用した方法を使おう。



D ▶ 対戦格闘の看板のS字

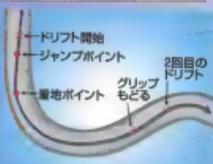
ここでの課題
 切り返し地点を見逃さないように



グリップ走行でクリア。立体交差を抜ける地点で270km/h以上が目標。キツめのS字だけど、グリップ走行で抜かれる。ハンドルを右いっぱいから左いっぱい切り返すタイミングが一番重要。

E ▶ ジャンプポイント登場

ここでの課題
 DJからドリフトにつなごう



ジャンプポイントではDを使う。P.23で説明しているDの方法は、この場所での実演を通して解説を行っているので、詳しくはそちらを参考にしよう。最初はDを使うことに神経を集中し、慣れたきたらD.J使用時のドリフトに6-5SUDも併用してみよう。クリア後に240km/hキープが目標。2回目のドリフトは、5-6-5SUDを使い、クリア後に210km/hキープが目標。2回目のドリフトは、赤い看板が視界から消えた直後をドリフト開始の合図だと覚えておこう。

攻略読み取りガイド

①コース情報について

「全長」はコース1周の設定距離。「標準ラップ」「目標ラップ」は、初心者や上級者それぞれが目指すラップタイム。「プロのキミ」「初心者のキミ」はタイムアタック時の上級者と初心者それぞれにお勧めの車が(PRESETとグランプリのステージ3までの範囲)。

②コース図のアルファベット

コース図の難所にはアルファベットをふり、各地点を徹底攻略。攻略は、ネジコン使用で、「プロのキミ」に記してある車(MT車)を使った場合を前提に進んでいる。また、攻略順序の見出しに★が付いているものはドリフト必要地点を表す。

③コース拡大図の発見

ポイントごとに掲載しているコース拡大図は、実際のコースそのままの状態での地形を再現(コース設計簡略図は除く)。赤線はラインドリブを示し、「x」はドリフト走行とドリフト走行の切り替わり地点を示し、「●」は通過すべきポイントを示す。

ワンダーヒル
Wonderhill
プロのキミ★PRESET D4 初心者のキミ★PRESET D1

全長: 688m(x3周)
標準ラップ: 1:37'000
目標ラップ: 1:07'000

A ▶ 最初のヘアピン

ここでの課題
ドリフト後の立ち上がりはいいにい

6-5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後に210km/hキープが目標。ドリフト開始は赤い看板が視界から消えた直後。カウンターを当てたとき、心持ち車を右側に向かせておくのがコツ。

B ▶ 岩肌迫る左コーナー

ここでの課題
グリップとそのあとの向き

Bから続く3つの左コーナーは、5速のアクセル全開で、Bでは右側に寄って、草むらに車が入ったら、ハンドルを左いっぱい。その直後のジャンプは右側から向きをまっすぐにして行うこと。

C ▶ 両脇が岩の右コーナー

ここでの課題
ドリフトは早めにかけよう

5-6-5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後には220km/hキープが目標。カウンターを当てたとき、心持ち車を右側に向かせておくこと。あと、外側の灰色のエリアは減速帯なので、入りこまないように。ドリフトを早めに開始し、早めに終らせるのがコツ。

ここでの課題
DTでのクリアが最終目標

DTを使う場合には、連続写真をよく見て、タイミングを確認しておこう。クリア後には210km/hキープが目標。最初DTを成功させることに集中し、慣れてきたら、6-5SUDも併用して、さらに上の走りを目指そう。

D ▶ 分岐点あとのS字

まず最初、2回のドリフトを続けて行う方法を解説するぞ。クリア後は1回目のドリフトが180km/hキープ、2回目170km/hキープが目標。できれば、1回目で6-5SUD、2回目で5-6-5SUDを併用するのが理想的。ドリフト開始地点は写真を参考に。

ここでの課題
DTでのクリアが最終目標

DTを使う場合には、連続写真をよく見て、タイミングを確認しておこう。クリア後には210km/hキープが目標。最初DTを成功させることに集中し、慣れてきたら、6-5SUDも併用して、さらに上の走りを目指そう。



E ▶ ジャンプポイント

ここでの課題
最適なD/Uを決めよう!

EのジャンプポイントはD/Uで、5-6-5SUDを使い、クリア後に200km/hキープが目標。ドリフト中は思いっきり右を向かせること。E'では6-5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後に180km/hキープが目標。ドリフトは赤い看板が見えたらすぐ開始し、カウンターをき、心持ち車を右側に向かせておこう。これでそのあとの立ち直りも早くなるぞ。



F ▶ 夕日のジグザグ地帯

ここでの課題
できるだけ直線的に抜けよう

6速、アクセル全開で走り抜ける。トンネルを出たら、すぐに左にハンドルを切り、写真(左)の地点を狙おう。そのあとの左一右一左一右一ほぼ直線的に走り、写真(右)から先は左方に小刻みのハンドル操作をしながら抜けよう。



G ▶ 赤根根の右コーナー

ここでの課題
インカーのドリフトを決めよう

6-5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後220km/hキープが目標。ドリフトは直前の地

形の関係上、右側から、赤い崖が消える直前に開始。

ドリフト

▲最初のドリフトはここから。▲この地点で早めに2回目のドリフトを開始。▲グリップの戻った瞬間、大幅な減速は避けられない。

DT使用

▲最初のドリフトは、上と比▲ターンのこの場所でのけるべきかなりの先の地点で、ようにしよう。▲グリップの戻った瞬間、あまり減速せずに進む。

麗子の初心者教習コーナー

次の段階はドリフト走行。ドリフトよりもグリップのほうが重要と思っている人もいるかもしれないけれど、走り抜ける楽しさを味わうなら、絶対グリップのほうが楽しいと思うの。それじゃ教習員いわね。上のGのコーナー。PRESET Gを使った走り方で160km/hをキープ。私が見ていてしんどいくらい走りてきたから？



エッジ オブ エアース

Edge of the Earth

全長：5685m (×3 周)

標準ラップ：1'12"000

目標ラップ：69"000

プロのキミ ▶ PRESET G1 ◀ 初心者のキミ ▶ PRESET G2 ◀

A ▶ 横断歩道先の右カーブ

実際に走るとかなりキツいが、グリブ車なら6速までアクセル全開のまま曲がれる。クリア後に300km/hキープが目標。コーナーに入る前、左手のどっぴった地形を越えてからすぐ左につけておくと、コーナーへの突入もしやすくなる。

ここでの課題

グリブで高速突破を実行

コーナーは途中からいきなり曲がりキツくなるので注意。コーナーの奥(右手の壁の、赤と白が交互に描かれたガードレールがなくなる地点)で一帯インに近づくらぬのラインどりを心がけてみよう。

B ▶ ゼビウス看板右ヘアピン

6速のままドリフトする。クリア後に210km/hキープが目標(コーナーを抜けたら加速するため5速に)。ブレーキは手持ち長め、ハンドルはいっぱい切る。コーナー出口外側は大きくていいが、果し上げると減速してしまうので注意。

ここでの課題

グリブタイプでのドリフトを習得



※このヘアピンで減速は避けたい

C ▶ 坂の上の右コーナー

5速、アクセル全開のグリブ走行でクリア。クリア後に260km/hキープが目標。Bの少し先は上り坂になっていて見通しが悪いが、そのすぐ先にCの右コーナーがあるため、あらかじめイメージしておこう。Bのあとで左に寄ってお

ここでの課題

見通しの悪さを克服しよう

き、アウト(左)からインを狙ってコーナーに突っ込むようにする。インを突いたあとは、すぐに次のコーナー(空コーナー)のインを狙って、次に流れるは繰り返し練習して覚えよう。

D ▶ 緑ネオンの左コーナー

6速、アクセル全開のグリブ走行でクリア。270km/hで入って、クリア時は280km/hキープが目標。写真のようにあらかじめ右にいっぱい寄っておく。ハンドルは思いきり切るようにして、コーナーのインのギリギリを狙っていい。ギリギリを狙いすぎて、接触しないように。

課題

コーナーに入る前の位置とり



※この直前の地点でハンドルを切る

E ▶ 徐々にカーブがキツくなるコーナー

6速、アクセル全開のグリブ走行でクリア。刹那298km/h以上キープが目標。最初はコースの右側に寄っておいで、写真(上)の位置でコーナーのインを狙って左にハンドルを切る(そのまま左に行き過ぎないように注意する)。空コーナーのインに接近したら、ハンドルを切り直して写真(下)の位置に突っ込むようにしよう。このラインどりができれば、この先のジグザグ地帯はほぼ直線的に走り抜けるので、ほとんど減速することなく突破できるぞ。

ここでの課題

曲がり具合の変化を捉えよう



※4速前後に黄色い旗が出る
※5速に入ってから入る
※5速に入ってから入る



このコースでグリブタイプが有利になる理由

このコースでグリブタイプが有利になる大きな理由として、ドリフトタイプの得意なD、Jの使えるポイントがない点が挙げられる。また、ドリフトタイプならA、B、D、Fの4カ所でドリフト(必ず減速がとも

なう)が必要だが、グリブタイプならB、F以外はグリブ走行で抜かれる。あと、Eはドリフトタイプでもグリブ走行で抜かれるが、ラインは非常に厳しく、かなりの上級者でないと成功は難しいだろう。

F ▶ ハデなネオンサインの右コーナー★

6速のままドリフトでクリア。クリア後に250km/hキープが目標。あらかじめコースの左側に寄っておき、写真(上)のように赤い看板が視界から消える直前にドリフトを開始しよう。ブレーキは軽め、ハンドルはいっぱい切るのがコツだ。ドリフト後は写真(下)のように左側の灰色のエリアにギリギリまで寄って、次に備えよう。ここで左へ寄っていないと、次の右コーナー出口はトンネルとながって狭いので、アクセル全開で曲がらうとすると左の壁に接触してしまうのだ。

ここでの課題

抜けたあととラインどりを



※この難しさを上手に利用
※4速前後の黄色い旗は

G ▶ 薄緑のトンネル内の右コーナー

6速、アクセル全開のグリブ走行でクリア。クリア後に300km/hキープが目標。写真(下)でもわかるように、インを激しくつかなくも曲がれるやさしいコーナーなのだが、目印の乏しい場所だけに、タイミングが非常ににくい。写真(上)のように右半の壁に赤と白のガードレールが現れる瞬間がハンドルを切るベストタイミングだ。ここを目で確認してからハンドル操作しても間に合わないので、繰り返しプレイして、タイミングを覚えるようにしよう。

ここでの課題

目印の乏しいコーナーリングを克服



※この直前の地点でハンドルを切る



26 今度ハズレたドリフトを練習するわよ。ここでの課題は、上のBのコーナーでPRESET G2を覚えてドリフトで140km/hキープ、ちょっと難しいかしら? グリブタイプの車を使ってドリフトするやり方は、前号の攻略で詳しく解説していたから、見直しておくといいわよ。うまく曲がれるまで、繰り返し練習してみよう

26 今度ハズレたドリフトを練習するわよ。ここでの課題は、上のBのコーナーでPRESET G2を覚えてドリフトで140km/hキープ、ちょっと難しいかしら? グリブタイプの車を使ってドリフトするやり方は、前号の攻略で詳しく解説していたから、見直しておくといいわよ。うまく曲がれるまで、繰り返し練習してみよう



アウト オブ ブルー

Out of Blue

全長: 5564m (x 3 周)
標準ラップ: 1'30"000
目標ラップ: 54"000

プロのキミ ▶ PRESET D4 初めのキミ ▶ PRESET D1

A ▶ 第1トンネル出口

ここでの課題

ハンドルを切るタイミングを見極めろ

6速、アクセル全開のグリップ走行でクリア。クリア後に310km/hキープが目標。コーナーをいっぱい使うので、忘れずにあらかじめ左に寄っておくこと。速な場所でも思いきりハンドルを切る必要があるが、建物などが見えない場

所なので、地味特定の影を目印にするしかない(これは繰り返して試して、自分なりに見つけるしかないぞ)。ここは素入さえ成功すれば、あとは簡単なコーナーだ。タイミングを見るまでは難しいが、それをマスターすれば楽勝。

B ▶ 灯台横の複合コーナー★

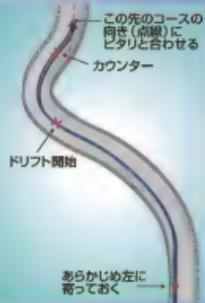
ここでの課題

ドリフトあとの車体の向き

6-5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後に210km/hキープが目標。最初のトンネルを抜けたあとはコース左側にいるはずなので、そのままコーナーをインベタ(グリップ走行)で回って、写真のようにコース左側からドリフトをかけるようにしよう。ただし、十分にスピードが出ていて左コーナーでインベタしにくく感じたら、無理せずに図のようにコース中央に抜けるようにラインをとって、灯台横の右コーナーへはコース中央から突入するようにしてもいいぞ。どちらの方法をとった場合でも、グリップが戻ったとき、車の向きがこの先の直線路の向きにピッタリと合うようにしていねいにカウンターを当てよう。ほかのコーナーと同じ感覚でプレイすると、なぜか車の向きが右にズレてしまうことが多いので、心持ち左向きを狙うつもりでカウンターを当てるといいぞ。微妙な感覚は実際にプレイして確かめてみよう。



4-6ドリフトするときはこの時点から



C ▶ 最初の黒船コーナー

ここでの課題

トリッキーな地形を読み取ろう

6速、アクセル全開のグリップ走行でクリア。クリア後に270km/hキープが目標。図のようなラインで基本的に問題ないが、トリッキーなところもあるので頭に入れておこう。イン側に設けられた壁は見た目よりも当たり判定が甘く、車体がかすかるくらいなら接触しない。また、直線路に出すぐの地点は、わずかだがコースが狭くになっている。接触に注意だ。

コースが戻すほみに狭くなる



D ▶ クレーン先のコーナー

ここでの課題

ドリフトのラインどりに注意

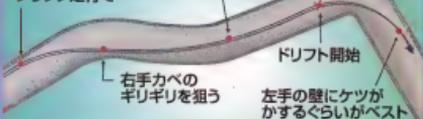
6-5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後に220km/hキープが目標。右への直角カーブは、写真のようにコース左側からクレーンの手前でドリフトが理想的。ただし、十分なスピードをキープできなかった場合(250km/h以下)は、図のようなラインで走ろう。



4-6の位置とタイミングを厳密に

左に寄っておくこの先はずっとグリップ走行で

コース中央へつっこむ



E ▶ カモメ飛びS字コーナー★

ここでの課題

スピードに乗ったDTを決めよう

6-6-5SUDを使ったDTでクリア。クリア後に180km/hキープが目標。最初のドリフトは青い看板が境界から消えて少したってから開始する(開始する

位置はコース中央より少し右寄り)。そのあとのターンはコーナーの終わりで行う(具体的目印がないので、正確なタイミングは体で覚えよう)。

F ▶ 第2トンネル後の右コーナー

ここでの課題

カウンターでのコーナーリング

6-5SUDを使ったドリフトでクリア。クリア後210km/hキープが目標(DTは使わないほうがいい)。赤の看板が消える直前にコース左寄りからドリフト(アクセルを放す時間はごく短く)。写真を参考に左コーナーはカウンターで抜けよう。



4-6の地点で早くも



腕子の初心者 教習コーナー

次はちょっと難しいわよ。上のEの複合コーナーでPRESET D2を使って、左コーナーはドリフトで、右コーナーはカウンターで抜けて、140km/hをキープ。左コーナーをカウンターで抜けたところが、この課題のポイントよ。え？ カウンターを使った場合とB1の違いを教えてください？ DTは2つのカーブもすべりながら抜けるけど、カウンターはほとんどがグリップ走行になるの。納得まで？



ファントマイル Phantom Mile

全長：9012m (×3周)
標準ラップ：40'000
目標ラップ：38'000

ツヨキキミ・PRESET G4 初心者キミ・PRESET G2

A 電光掲示板付近の右コーナー★

ここでの課題

グリップ走行からドリフトへ移行

6速のままグリップ走行からのドリフトでクリア。クリア後270km/hキープが目標。長めのコーナーの中でコーナー奥だけ曲がりやすいので、そこだけ短めのドリフトでクリアするようにする。ドリフトはコース左寄りのラインから始めるというだろう。



★赤い音板を過ぎてから、少し離れた地点までドリフト開始

B アーケード内の左コーナー★

ここでの課題

軽いドリフトでコンパクトに



★この部分の天井の支柱が邪魔する。ドリフトの支障は注意

6速のままグリップ走行からのドリフトでクリア。クリア後260km/hキープが目標。この場所も短めのドリフトのほうが都合がいいので、ブレーキを押す時間は本当に一瞬でかまわない。道幅も狭く、コースの見通しも悪いので注意しよう。

C クロノア看板の右コーナー★

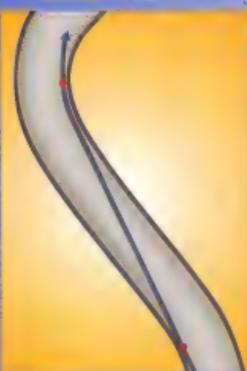
ここでの課題

完璧なラインどりを極めよう

いよいよ、ファントマイルでもっとも難度の高い魔のコーナーに突入だ。気合を入れていこう！ 6速、アクセル全開のドリフトでクリア。ドリフト開始は280km/h以上、クリア後は200km/hキープが目標。ラインどりは図のように、右の壁際からドリフトを開始し(写真も併せてチェックして正確な位置を確認しておこう)、ドリフトをしながら右コーナーのインのギリギリを抜けるようにする。ドリフトは長めにかけたほうが都合がいいので、ドリフト操作時のブレーキは心持ち長めに押すようにしよう。ハンドルは一気にいっぱいまで切ってしまう感じではない。ドリフトが長いぶん減速も激しいので、グリップが戻ったときに5速にシフトダウンして、加速を得てから5速に外す。ちなみに、このコーナー外側に設けられている灰色の部分は、エッジオプシオアと同じ減速地形になっている。少しでも入ってしまえばタイムロスにつながるので、ドリフトのタイミングをしっかり覚えよう。



★ドリフト開始のタイミングは正確に



短いからこそミスが許されないファントマイルの宿命

このコースは全コースの中でももっとも走行距離が短く、グランプリでの順位、タイムアウトでのタイムを狙うときのどちらでも、ちょっとしたミスが大きく結果に影響してしまう。難度の高いCのコーナーばかりに

目が向いてしまいがちだが、実は一番重要なのはこのコーナーになっている。なぜなら、このコーナーのあとには長いホームストレートがあり、これこそ記録(成績)アップの最重要ポイントになっているのだ。

D 広告看板の複合コーナー★

ここでの課題

ドリフト後のライン

最初の左コーナーは一番上の写真のタイミングでハンドルを切り、グリップ走行で抜ける。曲がりながら右に寄っておくようにして、2つ目の右コーナーは、上から2番目の写真のタイミングでハンドルを切ってドリフトで抜ける。ドリフト後のラインがよくないと最後の左カーブのスムーズなクリアにつながれないので、アウトからインをキチンと突くようにしよう。このドリフトは6速でアクセル全開のまま1、280km/hでドリフトを始め、グリップ回復時に240km/hキープが目標。ドリフトは普通より短めにし、上から3番目の写真の地点でグリップが自然に回復するようにすること(うまくいかない場合はドリフト操作時にブレーキを押す長さを調節してみよう)。うまくいけば、ドリフト中からグリップ回復のあとまで、ハンドルは右に切りっぱなしにしておいて大丈夫だぞ。あとは、一番下の写真の時点でハンドルを左に切り返し、グリップ走行で最後の左コーナーを抜けるようにする。習得するまではかなり難しいが、この一連の流れはぜひマスターしておこう！



★この部分からドリフトを開始する
★この部分からドリフトを開始する
★この部分からドリフトを開始する
★この部分からドリフトを開始する



	ブライテスト ナイト	全長: 5688m (×3周)
	Brightest Night	標準ラップ: 1'15"000
	プロのキミ ▶ PRESET G 4	初心者のキミ ▶ PRESET G 2
	目標ラップ: 54'000	

A ▶ 第1トンネル出口の右コーナー★

ここでの課題	短いドリフトを利用しよう
--------	--------------

6速、アクセル全開で、グリップ走行から軽くドリフトを使ってクリア。クリア後に280km/hキープが目標。ドリフト中、車の向きがインに向き過ぎやすいので、コースの流れに沿うように調整する。ドリフト開始前、少し左寄りにはラインをとっておくといっだう。



4 このタイミングでドリフト開始。左の壁がドリフトポイント

B ▶ 石畳の道路手前の左コーナー★

ここでの課題	ドリフト前に高度な減速を
--------	--------------

ここで確認している操作中、アクセルはずっと押しっぱなしにしておいていい。まずコース右寄りにラインをとり、一番上の写真の地点でギアを4速まで下げる(5速では跳びすぎて、結局ドリフトの負担が大きくなってしまいうので、4速がベストと思われる)。特大ジャンプはコース右端から、コースと平行にまっすぐに行こう。着地直後からドリフトを開始するため、ジャンプ中にハンドルを左いっぱい切っておいて、着地した直後にブレーキを押す(ドリフト操作のブレーキとしては長めに)。コーナーはドリフトで抜け、グリップ回復時に180km/hキープが目標。右の壁に当たってしまうならドリフトの長さが増かざる直進なので、ブレーキの時間を長く調整してみるといい。このあとは加速に応じて5速、6速とシフトアップしていこう。



4 この地点でギアを4速まで下げて、ギア4でドリフトを開始
5 この地点でアクセルを踏んでグリップを回復する

C ▶ ワンダーエッグ? 看板の右コーナー★

ここでの課題	最小限のロスでドリフトをしよ
--------	----------------

6速でアクセル全開のままドリフトでクリア。ドリフトの開始は260km/h以上、クリア後に220km/hキープが目標。このコーナーへは、図で示したようなラインどりで進入しよう。ドリフトは赤い看板が視界から消える瞬間に開始するようにして、ハンドルはいっぱい、ブレーキはやや長めにするのが成功の秘訣だ。コーナー出口はトンネルとつながっていて、コース幅が狭くなっているため、グリップはコース中央で回復させるといい。ドリフトに伴う減速はやや大きいので、グリップ回復直後は一瞬だけ5速にシフトダウンし、すぐ6速に戻してあげよう。



D ▶ 超特大ジャンプ地帯★

ここでの課題	ジャンプ前の減速を極めよう
--------	---------------

あらかじめ左に寄っておき、写真(左)の地点から一気に4速までシフトダウン。Dからはまっすぐジャンプしよう。ジャンプ中から、ハンドルは右いっぱい切り返し、回復時に180km/hキープが目標。続けておいて、Dで着地後に長めのブレーキ操作を加えて、ドリフトに入ろう(アクセルは最初から最後まで押しっぱなし)。グリップ回復時に180km/hキープが目標。



▲建物が見界から消えた瞬間 ▲着地の瞬間。コース左にシフトダウン開始から、シフトダウン開始。おっっているのがポイント ▲グリップの戻った瞬間。これから加速が始まる。

E ▶ 摩り跡不思議な超特大ジャンプ地帯★

ここでの課題	トリックに陥りされないように
--------	----------------

最後のトンネルは、コースが奇妙なつながり方をしている、走っていてコース状況を見誤りやすい図では、この付近のコースのつながりを簡略化して示しておいたので、何が恐ろしい原因になっていたのかを、チェックしよう(な。今回図の攻略で紹介しているコース拡大図の中でも、この図だけはコース地形をそのまま示したのではなく「簡略図」になっている。ご注意ください)。ラインドリフトは、合流点まではコース左に寄って、合流地点から右寄りに抜けて、そのままの車線でコーナーを回る(インベタを狙って、内側に一部広がったエリアに入ってしまう方がいいよ!)といった具合でいけばOKだ。



腕子の初心者 教習コーナー

それじゃ最後の課題にいよいよ。上のDの地点でPRESET 03を使ってジャンプ。その先のコーナーをドリフトで抜けて180km/hキープ。さ。これで腕子の教習もお終い。あなたはこのまでの6つの課題をすべて合格できたなら、もしできていれば、帰ってあなたも「R」中級者の仲間入り。これから先ももっと腕を磨いて、さらにステップになったあなたで私に会いに来て。待ってるわ♥

グランプリStage3までの全車種を総チェック!

全192車種性能表

最後に、グランプリモードのステージ3までに入手できるすべての車の性能データをお届けするぞ。ステージ4以降の車の性能データは次号で紹介するので、楽しみに!

レーシングチームリゾルト



RTS.SOLVALOU

略称RTS。監督はオーナーも兼任するエンキ・シルベルト氏。ハンドリングを多少犠牲にしても、全チーム中で最高の速度のセッティングをしてくれる。上級者向けの傾向も強いが、この速さはグランプリでも心強い味方になる。タイムアタックで有利な車が欲しい人に絶対オススメ。

最高速度	★★★
ハンドリング	★★☆
総合評価	★★☆

車種名	SL	No.	チーフ	最高速	最大馬力(回転)
PROMESSA	1	1	4	180	189(4900)
PROMESSA	2	2	5	194	223(5200)
BISONTE	2	3	5	200	258(5600)
REGALO	2	4	5	205	296(5100)
FATALITA	2	5	5	212	305(6000)
PROMESSA	3	6	6	212	246(5700)
BISONTE	3	7	6	216	280(5800)
REGALO	3	8	6	223	327(5700)
FATALITA	3	9	6	226	372(6100)
RONDINE	3	10	6	232	412(6300)
CAVALIERE	3	11	6	237	382(6500)
INFINITO	3	12	6	242	523(6300)

車種名	SL	No.	チーフ	最高速	最大馬力(回転)
BONFIRE	1	1	4	178	218(5200)
BONFIRE	2	2	5	184	240(5200)
DETECTOR	2	3	5	188	333(5700)
WISDOM	2	4	5	203	336(5900)
OFFICER	2	5	5	210	417(6100)
BONFIRE	3	6	6	210	268(5800)
DETECTOR	3	7	6	214	377(6000)
WISDOM	3	8	6	219	388(6300)
OFFICER	3	9	6	223	485(6400)
COLLEAGUE	3	10	6	230	516(6500)
COMRADE	3	11	6	235	543(6500)
IGNITION	3	12	6	239	606(6900)

車種名	SL	No.	チーフ	最高速	最大馬力(回転)
PROPHETIE	1	1	4	178	162(5200)
PROPHETIE	2	2	5	195	197(5200)
DIRIGEANT	2	3	5	200	122(5400)
BATAILLE	2	4	5	205	193(5700)
MEGERE	2	5	5	210	236(6000)
PROPHETIE	3	6	6	210	220(5700)
DIRIGEANT	3	7	6	214	134(51700)
BATAILLE	3	8	6	219	223(5600)
MEGERE	3	9	6	223	280(6000)
ANTILOPE	3	10	6	228	313(6300)
AVERSE	3	11	6	235	232(6250)
LICORNE	3	12	6	239	353(6600)

車種名	SL	No.	チーフ	最高速	最大馬力(回転)
AMBITIOUS	1	1	4	180	178(5100)
AMBITIOUS	2	2	5	186	213(5100)
TROOP	2	3	5	203	243(6000)
RUMOR	2	4	5	207	256(5600)
WILDBOAR	2	5	5	212	146(5900)
AMBITIOUS	3	6	6	210	235(5600)
TROOP	3	7	6	216	269(6400)
RUMOR	3	8	6	221	290(5700)
WILDBOAR	3	9	6	226	178(6000)
CAPITAL	3	10	6	230	373(6300)
COWBOY	3	11	6	235	282(6400)
STARLIGHT	3	12	6	239	228(6600)

バックレイン・リゾルト



略称PRC。監督は矢崎氏。すべてにおいて中堅に位置づけられたチーム。バランスのいいセッティングをしてくれる反面、その性能に磨いたメリットも見つけられない。クセのない車が好きな人や、M/MやD/R/Tでクリアして次の挑戦を考えている人は試してみよう。

最高速度	★★☆
ハンドリング	★★☆
総合評価	★★☆

車種名	SL	No.	チーフ	最高速	最大馬力(回転)
PROMESSA	1	1	4	171	186(5000)
PROMESSA	2	2	5	187	218(5200)
BISONTE	2	3	5	191	251(5000)
REGALO	2	4	5	198	294(5200)
FATALITA	2	5	5	203	304(5900)
PROMESSA	3	6	6	206	243(5700)
BISONTE	3	7	6	207	277(5700)
REGALO	3	8	6	212	325(5500)
FATALITA	3	9	6	216	368(6400)
RONDINE	3	10	6	221	410(6000)
CAVALIERE	3	11	6	226	387(6200)
INFINITO	3	12	6	232	519(6300)

車種名	SL	No.	チーフ	最高速	最大馬力(回転)
BONFIRE	1	1	4	169	214(5200)
BONFIRE	2	2	5	184	238(5300)
DETECTOR	2	3	5	189	325(5600)
WISDOM	2	4	5	194	333(6000)
OFFICER	2	5	5	200	413(6200)
BONFIRE	3	6	6	198	264(5700)
DETECTOR	3	7	6	205	373(6000)
WISDOM	3	8	6	207	318(6200)
OFFICER	3	9	6	214	480(6300)
COLLEAGUE	3	10	6	219	510(6100)
COMRADE	3	11	6	223	539(6400)
IGNITION	3	12	6	230	601(6600)

車種名	SL	No.	チーフ	最高速	最大馬力(回転)
PROPHETIE	1	1	4	169	160(5100)
PROPHETIE	2	2	5	187	192(5300)
DIRIGEANT	2	3	5	189	121(5500)
BATAILLE	2	4	5	194	186(5600)
MEGERE	2	5	5	198	233(5900)
PROPHETIE	3	6	6	200	219(5600)
DIRIGEANT	3	7	6	205	131(5600)
BATAILLE	3	8	6	207	228(5800)
MEGERE	3	9	6	216	277(6200)
ANTILOPE	3	10	6	219	324(6200)
AVERSE	3	11	6	223	227(6400)
LICORNE	3	12	6	230	350(6700)

車種名	SL	No.	チーフ	最高速	最大馬力(回転)
AMBITIOUS	1	1	4	171	173(5000)
AMBITIOUS	2	2	5	187	207(5100)
TROOP	2	3	5	191	232(5200)
RUMOR	2	4	5	196	252(5500)
WILDBOAR	2	5	5	200	142(5800)
AMBITIOUS	3	6	6	203	232(5600)
TROOP	3	7	6	207	267(5900)
RUMOR	3	8	6	210	285(5800)
WILDBOAR	3	9	6	216	164(6100)
CAPITAL	3	10	6	219	371(6000)
COWBOY	3	11	6	223	277(6300)
STARLIGHT	3	12	6	232	218(6400)



データ読み取りガイド①

チームの強では、それぞれのチームの特徴とゲーム展開の違い(オスモデブ解読)、最高速度(★が多いほど速い)、ハンドリング(★が多いほど反発がよい)、総合評価(★が多いほど優勝が容易)を挙げてみました。チーム選択はその後のゲーム展開に大きく影響するので、これらの情報を熟読し、キミにとってのベストな選択を見つけ出そう!

データ読み取りガイド②

メーカーの欄にあるデータは、左から「車種名」「投入されるステージ(P.2参照)」「車番号(ゲームモードで表示される)」「ギアが何速まであるか」「最高速度(km/h)」「最大馬力と、最大馬力が発揮される回転数」を示す。ちなみに、メーカーによる車の性能の違いは「ドリフトタイプ」と「グリップタイプ」だけだと思ってかまわない。

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROMESSA	1	1	4	162	183(4000)
PROMESSA	2	2	5	178	215(5300)
BISONTE	2	3	5	182	240(5200)
REGALO	2	4	5	187	282(5000)
FATALITA	2	5	5	194	302(5000)
PROMESSA	3	6	6	194	241(5300)
BISONTE	3	7	6	196	273(5600)
REGALO	3	8	6	203	321(5300)
FATALITA	3	9	6	205	385(6200)
RONDINE	3	10	6	212	407(5700)
CAVALIERE	3	11	6	216	385(6300)
INFINITO	3	12	6	221	598(6400)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
BONFIRE	1	1	4	162	211(5000)
BONFIRE	2	2	5	175	237(5300)
DETECTOR	2	3	5	178	320(5500)
WIDOM	2	4	5	184	332(5800)
OFFICER	2	5	5	189	410(6000)
BONFIRE	3	6	6	191	282(5600)
DETECTOR	3	7	6	196	399(6200)
WIDOM	3	8	6	200	378(6000)
OFFICER	3	9	6	203	478(8200)
COLLEAGUE	3	10	6	210	504(8200)
COMRADE	3	11	6	216	536(8300)
IGNITION	3	12	6	219	598(8700)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROPHETIE	1	1	4	159	157(5000)
PROPHETIE	2	2	5	173	190(5100)
DIRIGEANT	2	3	5	178	118(5300)
BATAILLE	2	4	5	184	182(5500)
MEGERE	2	5	5	189	230(5400)
PROPHETIE	3	6	6	191	213(5500)
DIRIGEANT	3	7	6	194	129(5500)
BATAILLE	3	8	6	200	210(5700)
MEGERE	3	9	6	203	272(6100)
ANTILPEE	3	10	6	207	320(6200)
AVERSE	3	11	6	214	228(6400)
LICORNE	3	12	6	219	342(6600)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
AMBITIOUS	1	1	4	159	178(4900)
AMBITIOUS	2	2	5	175	204(5200)
TROOP	2	3	5	180	230(5100)
RUMOR	2	4	5	187	249(5300)
WILDBOAR	2	5	5	191	410(5600)
AMBITIOUS	3	6	6	189	230(5500)
TROOP	3	7	6	196	263(5400)
RUMOR	3	8	6	203	282(5500)
WILDBOAR	3	9	6	205	162(6000)
CAPITAL	3	10	6	210	367(6500)
COWBOY	3	11	6	214	275(6200)
STARLIGHT	3	12	6	221	210(6500)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROMESSA	1	1	4	166	184(4800)
PROMESSA	2	2	5	180	220(5300)
BISONTE	2	3	5	184	253(5200)
REGALO	2	4	5	191	295(5400)
FATALITA	2	5	5	203	302(5700)
PROMESSA	3	6	6	196	244(5300)
BISONTE	3	7	6	203	275(5500)
REGALO	3	8	6	207	323(6000)
FATALITA	3	9	6	212	370(5400)
RONDINE	3	10	6	223	408(6300)
CAVALIERE	3	11	6	232	390(6400)
INFINITO	3	12	6	248	525(6800)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
BONFIRE	1	1	4	164	210(4900)
BONFIRE	2	2	5	178	236(5300)
DETECTOR	2	3	5	184	327(5600)
WIDOM	2	4	5	189	334(5900)
OFFICER	2	5	5	200	414(6300)
BONFIRE	3	6	6	194	295(5700)
DETECTOR	3	7	6	200	374(5300)
WIDOM	3	8	6	205	381(5700)
OFFICER	3	9	6	210	479(6500)
COLLEAGUE	3	10	6	221	512(6400)
COMRADE	3	11	6	230	540(6600)
IGNITION	3	12	6	246	608(7000)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
PROPHETIE	1	1	4	164	159(5000)
PROPHETIE	2	2	5	180	194(5200)
DIRIGEANT	2	3	5	187	119(5400)
BATAILLE	2	4	5	189	188(5600)
MEGERE	2	5	5	200	235(5900)
PROPHETIE	3	6	6	196	218(5500)
DIRIGEANT	3	7	6	200	130(5600)
BATAILLE	3	8	6	203	210(5900)
MEGERE	3	9	6	210	279(6200)
ANTILPEE	3	10	6	219	328(6500)
AVERSE	3	11	6	228	229(6600)
LICORNE	3	12	6	244	348(6700)

車種名	St.	No.	ギア	最高速	最大馬力(回転数)
AMBITIOUS	1	1	4	166	172(5000)
AMBITIOUS	2	2	5	182	207(5300)
TROOP	2	3	5	187	237(5200)
RUMOR	2	4	5	191	253(5400)
WILDBOAR	2	5	5	203	444(5800)
AMBITIOUS	3	6	6	194	230(5700)
TROOP	3	7	6	200	285(5300)
RUMOR	3	8	6	205	287(5900)
WILDBOAR	3	9	6	212	166(6200)
CAPITAL	3	10	6	219	366(6400)
COWBOY	3	11	6	230	278(6500)
STARLIGHT	3	12	6	246	218(6500)

マイクログラスマッピー



略称 M M M。オーナーはソフィ・シュバリエ女士。このチームのみ、監督(ドナルド氏)との対話シーンはなく、もっぱらソフィと対話を進めることになる。ハンドリングがよいので操作性はバツグン。グランプリ優勝も一挙楽に達成できる。初心者も迷わずこのチームでプレイしよう!

最高速度 ☆☆☆
ハンドリング ☆☆☆
総合評価 ☆☆☆

ディケレーシングチーム



略称 D R T。監督はロバート・クリスマン氏。マシン性能は「ハンドリング悪い」最高速度は速いと最悪、グランプリ優勝がもともと難しい。しかも、苦勞した後のメットには特にないで、ワザとツライ状況に身を投じ、それを乗り越えることに快感を感じる上級者専用のチームなのだ。

最高速度 ☆☆☆
ハンドリング ☆☆☆
総合評価 ☆☆☆



永瀬麗子の情報コーナー

え? グリッドタイプのプリセッカーの性能? それなら次のとおりよ。地域は左から「ギア」・最高速・最大馬力(最大馬力を発揮するときのエンジン回転数)を示しているわ。PRESET G1「4速・165km/h・160馬力(5600回転)」、PRESET G2「6速・194km/h・182馬力(5500回転)」、PRESET G3「6速・219km/h・320馬力(6100回転)」、PRESET G4「6速・308km/h・490馬力(6300回転)」。満足したかしら?



攻略スタート!!

ついに始まる 動乱の群雄伝

宿星が動き出す12月17日
目を目前に控えた今回は、はやる気持ちを抑えつつ、先行してストーリー攻略に突入するぞ。もちろん開発者インタビュー第2回もバッチリ掲載!心の準備を万端にして、大なる群像劇の幕を開けよう!!

幻想水滸伝 II

12月17日発売

◆WS、800 ◆コナミ
◆MC(2ブロック)

幻想水滸伝

GENSOSUIKODEN II

©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

いよいよストーリー攻略始動!!

『幻想水滸伝Ⅱ』の舞台は、ハイランド王国と5都市1騎士団からなるジョウストーン都市同盟が舞台になっている。右の全体水滸図を見れば、フィールドのいたりたい位置が把握できるだろう。

各ページには、簡単なストーリーチャートを記載してあるので、物語を進めるうえで目安になる。また仲間集めの手ほどきと、その場面で見どころもしっかりチェックしてあるぞ。

全体水滸図



▲ジョウストーン都市同盟の本部であるジョウストーン城。ここからは、ジョウストーン都市同盟の本部であるジョウストーン城から、ジョウストーン都市同盟の本部であるジョウストーン城へ向かうことができる。



▲道途中に訪れた場所にも、いろいろなしがけが用意されている。これもその1つだ。

ストーリーチャート

ユニコーン隊駐屯地

話の巻幕を受け、ジョウワイとともに脱出し、崖から急降下し身を投じる。

傭兵隊の砦

ビクトールたちと救出され、捕虜になる。水滸の整理とおつかいを実行。

リュウへの村

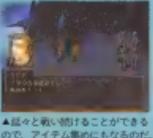
ゲンゲン、トウタとともに訪れる。トムの村にも足を運ぶことができる。

傭兵隊の砦

捕虜の後、ジョウワイと再会。一緒に砦を脱出しリュウへの村に向かう。

ユニコーン隊駐屯地

物語は都市同盟の近郊付近にある駐屯地から始まる。いきなりベッドで寝てもいいのだが、ひとまず駐屯地を見て回ろう。ここでは、当然だがジョウワイがパーティに加わり、協力攻撃「おさななじみ攻撃」が使えるのだ。ちなみに、崖に高いつめられるシーンで「この急落じゃー」を選び続けると、いつまでも戦い続けることができるぞ。



▲敵地獄によって、このあとの展開が多岐化する。

▲崖々と戦い続けることができるので、アイテム集めにもなるのだ。

ジョウワイ



いろいろな行動を試してみよう

冒険後、主人公たちは3通りの行動をすることができる。1つはいきなり北へ向かうことで、あとの2つは東の森へ向かったあと真開をするか迷えるが、どれを選んでも結果は同じだが、自由に行動を選べるのもこのゲームの魅力の1つだぞ。



▲ほかの2つは先に進めないと、すぐさま死んでしまう。

傭兵隊の砦

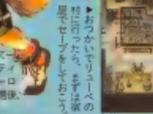
おつかいの砦。一時的にパーティに加わり、仲間になるのは、通常クリア後のミュージム。

トウタ

ゲンゲン



ビクトールとブリックに救出された主人公は、傭兵隊の砦で捕虜として暮らすことになる。ここでは、ちょっとしたおもしろいゲームのような仕事(右の欄を参照)をこなしていく。おつかいの仕事中には、フィールドに出ることもでき、その際にはゲンゲンとトウタが一時的にパーティに加わるぞ。



▲指定されたブーツの数は2足だが、3足もたらす携り1つを自分の砦にすることができ、もちろん装備可能だ。

▲おつかいで一時的にパーティに加わり、仲間になるのは、通常クリア後のミュージム。

倉庫の整理

箱を壁際に整頓し、ロープを拾う仕事。ちなみに、うまく位置を合わせれば2つの箱を同時に押すことができる。

おつかい

ボールさんにおつかいを頼まれるが、材料が足りないのでリュウへの村に買い出しに行く。村では通常の買い物もできるぞ。

床そうじ

砦内にある床のシミを拭き取る仕事。シミは全部で5カ所だ。仕事のついでに、いろいろな人たちに話しかけてみよう。



ストーリーチャート ②

リュウベの村

イベント後、アイリ、リュウベ、ボルガンが加わり、パーティは5人へ。

燕北の峠

ミストシェイドを倒し、峠を越えてキャロの洞を冒険する。

キャロの街

救出きたビクトール&フリックと、ナナミ、ジョウイを連れて洞を脱出。

燕北の峠

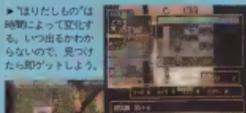
キャロの洞窟から燕北側の壱部へ道を逆戻りする。

傭兵隊の砦

自由に行動できるようになるので、所見探めをしよう。

リュウベの村

ジョウイと2人でリュウベの村を訪れると、広場でイベントに突入する。そこでナイフ投げの予伝いをしたあと、旅の一座の3人が一時的にパーティに加わる。この防具屋やかじ屋で全員の新装を整えて、北にある燕北の峠を目指そう。ちなみに村の奥の山道へは、この時点では入れないぞ。



▶「ほりたしもの」は時間によって強化する。いつ出るかわからないので、見つけたら即ゲットしよう。

▶アイリのナイフ投げが成功するか失敗に終わるかは、主人公の選択次第で決まるぞ。

旅の一座

アイリ、リュウベ、ボルガンの入りと旅で一時的に行動し、キャロの洞窟まで。その後、それぞれ別の道へ戻るぞ。



リュウベ

アイリ

ボルガン

※旅の一座の★は「ほりたしもの」で、他各道と違ってドロップアイテムがあるぞ。

【宿屋】

召まのり	1人100ポッチ
パンダナ	50
嵐のぼうし	100
ローブ	100
チュニック	200
すねあて	200
*けがりのふく	700
*レスターママー	1033

【道具屋】

おくすり×6	100
すりぬけの札	500
道具×4	200
*毒時薬×3	500
*炎の矢の札	700

【かじ屋】

巻たえ巻	LV1・LV2	300
	LV2・LV3	600
巻すず	1つ200ポッチ	

燕北の峠

基本的には一本道なので、道に迷うことはないだろう。途中にある宝箱を開けつつ先へ進み、峠の霧の化け物を倒しに行こう。道の途中にある「おしい水」を飲めば、タダでHPとMPが完全回復するので、そこでLV5を目安にレベル上げておくと、ボス戦であまり苦労をすることはないだろう。



◀すべての回復がタダでできる。稀代のレベル上げポイント。



BOSS ミストシェイド

炎の道るときは火に弱いので、「雷の雷攻撃」や炎の矢の札をガンガン使っていこう。パーティ平均レベルが5もあれば楽勝だ。

LV	10
HP	800
金	2000
アイテム	やひの心のしずく札×4





キヤロの街で1人になった時点で、セーブや買い物物を済ませておこう。道場前の旅館では、選択によってラウドと戦えるが絶対に勝てない。また、痛まる順番(街の外に出るとジョウイが先)で平屋での再会の仕方が変化する。



▲道場の中では「アほん」が先に入るので、必ずずりに入らなければならない。

【宿屋】

石割り 1人100ポッチ

【道具屋】

おくすり×8	100
毒判し×6	200
ずりぬけの札	500
てびくろ	300
ほおおて	1000
★特効薬×8	700
★聖防の巻の札	200
★ワインブーツ	1000



ピンोट

ブリオン

この2人は、仲間の強さを試すために、キヤロの街に侵入し、セーブや買い物物を済ませておこう。道場前の旅館では、選択によってラウドと戦えるが絶対に勝てない。また、痛まる順番(街の外に出るとジョウイが先)で平屋での再会の仕方が変化する。

ナナミを助けないと…?

結晶塔での道中で、「早く逃がそう」と言う同僚とナナミを置いていくことができる。その場合、ナナミとはユース市で再会することになる。

前回セーブデータの特典

前作の、最後のグレッグミンスター突入後(クリア直前)のデータを読み込むことができ、LV、武器LV、特定の敵軍、防具が継承される。前作でLVが引以上なら、仲間になったときにボーナスが付加される。また1番しLVが高いキャラは+5加算される。LV99のキャラはさらに+5加算される。武器LVも同様で1以上でボーナスが付く。



▲フリックもドラトルも、キヤロの街でドラトルに1人入ると、必ずずりに入らなければならない。



▲前作のしり、おぼして、ボ



傭兵隊の砦

砦に帰ってきた時点でゲンガン、レオナ、バーバラはすでに仲間になっている。レオナに話せばパーティ編成ができ、バーバラに話せば倉庫が使える。ここを拠点に動き回ろう!



▲ボールさんに話すと、タダで泊まれてセーブもできるぞ。



バーバラ

多岐の職業からなるおぼろげな設定が特徴的な、本拠地入りでさらに使えるようになる。

【道具屋】

おくすり×8	100
毒判し×4	200
ずりぬけの札	500
ほおおて	1000
★特効薬×8	700
★ガントレット	1700

【かじ屋】

あたえる LV1~LV8 300
必ずはずす 1~200ポッチ

仲間を集めよう

この時点で仲間に行けるのは以下の5キャラ。条件を満たしていれば、簡単に仲間に行けるキャラばかりだぞ。

リキマル

リュウベの村で倒れているところを発見し、食事代3000ポッチを両代わりして仲間にできる。ここで仲間にしなかった場合は、のちにコロネの村に登場する。その際も同様の方法で仲間に行ける。



キニスンシロ

ツアイの家の山道の途中で、落ちている馬の巣を直すと、山頂のツアイの家から帰ってきたあとで登場する。そこで質問に素直に答え、そのまま動けばキニスンシロが同時に仲間になってくれるのだ。



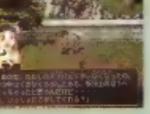
ザムザ

トトの村の砦前に留まっているときに、ナナミをパーティに入れた状態で話しかけると、強制的に仲間に入ってくる。ここで仲間にしなかった場合、のちにサウスウィンドゥに移動する。



ミリー(名ボナバルト)

リュウベの村でボナバルトを探しを頼まれ、一緒にツアイの家への山道でボナバルトを発見してあげると仲間になる。しかし、そこは戦闘になり、それに勝利しなければいけないのだ。山道のマップと戦闘についてはP.37を参照。





ジョウイといっただ少女、パーティーには加わらないが、陣中巻をともにするお友達キャラ。

4
ピリカはここで登場する



トトの村

この村でのイベントは、ピリカにミュージアムで「木ぼりのお守り」を買ってほしいと頼まれること。また、この村には鑑定料が安い鑑定屋があるから、今までに手に入れた「アイテム」を鑑定してもらおう。



【宿屋】

おぼり 1人50ポッチ

【鑑定屋】

鑑定料 1つ100ポッチ

【道具屋】

おくすの×8	100
ずひぬの札	500
マント	400
本つ	100
★轟沸し×4	200
★嵐のほわかざり	500

ストーリーチャート ③

トトの村

ピリカと会い、ミュージアムへのおつかいを頼まれる。

ミュージアム

道具屋で「木ぼりのお守り」を500ポッチで買ってもらう。

トトの村

アップルとピリカが、同行者としてパーティーに加わる。

傭兵隊の砦

ピクトールたちにツァイを連れてくることを頼まれる。

ツァイの家への山道

山道の家でツァイと会い、仲間になるべくれようという話をする。

傭兵隊の砦(戦争イベント)

フリックとの一戦の後、2回目の戦争イベントに参加する。

傭兵隊の砦

2回目の戦況へ行く。ピリカを救出する。

トトの村

村の真のほこで、攻撃隊の儀式を行う。



ミュージアム

ミュージアムは、トトの村から西に行ったところにある大きな街だ。まずは、この道具屋で「木ぼりのお守り」を買おう。ついでに防具屋や紋章師にも足を運んで、新しい装飾を買ったりしておこう。

【宿屋】

おぼり 1人100ポッチ

【鑑定屋】

鑑定料 1つ100ポッチ

【防具屋】

ハンダナ	50
嵐のほわかざり	500
チュニック	700
日かむのふく	700
フレスマーナー	1000
木の盾	300
ブーツ	800
★とんがりぼうし	1200
★ガードロープ	1700
★サークレット	2000

【道具屋】

おくすの×8	100
轟沸し×4	200
ほわかざり	200
のどめめ×4	200
ずひぬの札	500
時代変わりシロ	5000
★ずねあて	200
★火炎の矢の札	700
★太陽のバッチ	3700

【紋章師】

火の封印球	6000
土の封印球	4000
タイタンの封印球	6000
イッカクの封印球	8000
水の封印球	7000
★想いの封印球	15000
宿す・はずす	1つ2000ポッチ



★紋章師の「ほわかざり」の「お守り」の封印球が出たら、速攻で買っておこう。

お金をケチることもできるけど…

「木ぼりのお守り」を買ったとき、「やだ」を讀んでジョウイが自分の指輪を売ってしまう。その結果、お守りのほかにお守りの1500ポッチが手に入るのだ。



★お金がない場合はこういう手もあるが、あまり勧められない。

いろいろ寄り道してみよう!

仲間集めをするようになった時点で、トトの村から西に行けるようになる。ミュージアムやグリーンヒル市にも足を延ばすことができるので、いろいろな街や村に足を運んでみよう。

強い装備品を手に入れたり、各店の「ほりだしもの」をチェックしたりするのも面白い。あとで仲間できそうなキャラの自筆を付けておくのもいいかもしれないね。

関所を越えてさらに西に行くに、ニューリーフ学院で有名なグリーンヒルに行ける。ここでは、学院内にある校舎の扉が、タダで校舎の付け替えをしてくれるぞ。扉屋では「レシビロ」がもらえるぞ。

【宿屋】

おぼり 1人50ポッチ

【道具屋】

おくすの×8	100
ほわかざり	300
トランジース	900
★しんしの札	1000
★レシビロ	900

【鑑定屋】

鑑定料 1つ150ポッチ

【紋章師】

ピクトンの封印球	4500
トビの封印球	8000
★トビンの封印球	20000
宿す・はずす	無料



★グリーンヒル学院の風景

コノネの村 ミュージアム南

クスクスへの渡し船が出ているらしいが、今は利用できない。武器LV5まで鍛えられるが、鑑定があるので、お金に余裕があるなら利用しよう。また酒場では「レシビロ」がもらえるのだ。この時期にLV5まで鍛器を鍛えられる貴重な機会。パーティーメンバーが覚悟することになりかねない。

【宿屋】

おぼり 1人50ポッチ

【かじ屋】

きたる	LV1 - LV2	300
	LV2 - LV3	600
	LV3 - LV4	1500
	LV4 - LV5	2700
宿す・はずす	1つ2000ポッチ	

【道具屋】

おくすの×8	100
轟沸し×4	200
やさしさのしずく札	100
かたあて	2000
ブーツ	600
★チュニック	200
★びんぼうづ	3000

森の村

交易所があるだけで、ほかには特に何も無い。交易所で「?宝ん」が手に入るぞ。

【宿屋】

おぼり 1人40ポッチ



4
ここではワカバと

トトの村

アップル

前作で活躍した東洋マッシュの教え子。取材旅行中だったが、ピクトールを探しているところでお出会う。トトの村で同行者になり、そのまま仲間になるぞ。

トトの村に着るとある事件が発生し、その際にピクトールを探しているアップルに出会う。ここでアップルとピリカが同行者に入り、一緒に傭兵隊の船へ向かうことになる。そして、ピクトールたちにアップルを引き合わせた後、火災後の修理イベントが発生し、主人公たちはツイイ探しを頼まれるのだ。

ここで仲間になるフリーキャラ

ずっと仲間にならなかったハナナだが、この時点でトトの村にいとところを話しければ、仲間になることができる。

ハナナ

北の群を襲撃した女騎士。無情な性格で、誰にも譲ろうとしない。自分の名前をかきせる場所も少ない。三ツツになる。

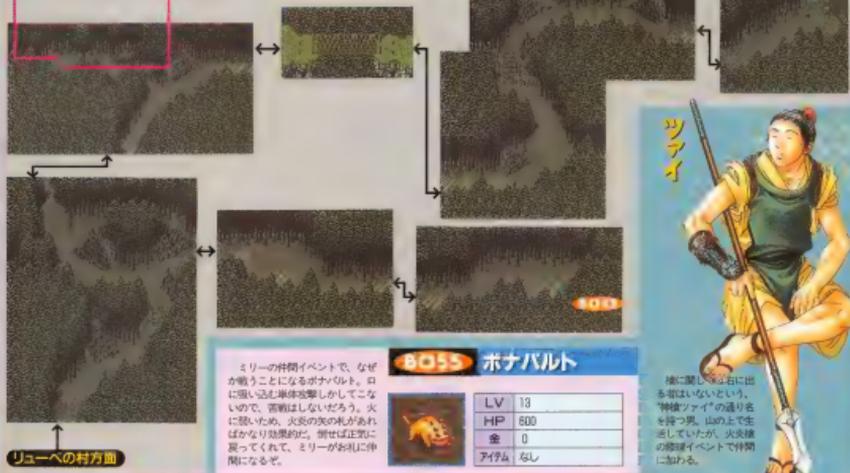


ツイイの家への山道

ツイイのおかけで、今度でも火災の跡の調査をさせて。

この山道は、道が大きく2つに分かれている。先にミリーのボナバルト探しイベントを発生させた人は、1度隠れているはず。最初に分かれ道を左に曲がり、そのまま道なりに進んでいけば、ツイイの家にたどり着くぞ。ツイイが仲間になったら、パーティに入れるが同行者にするかして、一緒に傭兵隊の船に戻ろう。

庄のよらい カントレット



ツイイ

横に隠れているよらに出ることはないという、「神様ツイイ」の通り名を持つ男。山の上で生活していたが、火災後の探訪イベントで仲間に加わる。

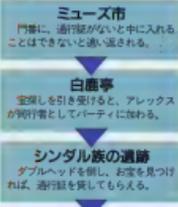
戦争イベント

船に戻ると、一騎打ちイベントのあとに戦争イベントが2回連続で発生する。ここでの注意は、2回目の戦争イベントが始まる前に、仲間キャラ全員の状態を整えてセーブしておくことだ。また、戦争イベント後はしばらく意識が怯えなくなるので、持ち物の整理もしておこう。

トトの村での儀式

戦争イベント後は、ピクトールに言われた通りミューズ市に向かうことになるが、途中のトトの村ではイベントに入ります。ここで発される謎の女性の言葉に従い、紋章継承の儀式を行おう。これ以後、主人公は「黒き刃の紋章」が使えるようになるぞ。

ストーリーチャート 4



白鹿亭

1度ミュース市に行ってから白鹿亭を訪れると、アレックスの宝探しイベントが発生。ここで条件交換を承諾すれば、アレックスが同行者に入る。これ以降、白鹿亭ではタダで泊まれるようになるのだ。しばらくはここを拠点として進めていくといいだろう。



▲通行証を手に入れるには、ほかにも方法はない。少し遠回りになるけど、宝探しを引き受けよう。

【宿屋】

泊まり 1人30ポッチ

【旅の紋章飾】

火の封印球	6000
土の封印球	6000
ビクナーの封印球	4900
トンドの封印球	6000
荷す はずす	1つ400ポッチ

【旅の道具類】

お水すり×3	100
のどおめ×4	200
皮のマント	1300
すねあて	200
★時代わりじせう	5000
★かおび	4900

アレックス

宝探しイベントが好きなドラゴニアのハンター。白鹿亭をむくみと宿屋の経営者。ミュース市で一人称は「俺」を使う。

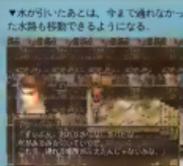


シンダル族の遺跡

遺跡には白鹿亭の裏手から入る。ここでは途中で入手する石板を、同じ形くぼみはめ込むと道が開くようになっていくのだ。ほかにも立体交差や仕掛けがあるので、マップをよく見て進んでいこう。



▲くぼみは2つあるが、1つは扉が半開きになっていて通り抜けられるぞ。



▼水が引いたあとは、今まで通れなかった水路も移動できるようになる。



▲遺跡クリア後、ヒルダが閉めたときにシンダルの村が別荘に立つのだ。



1055

ダブルヘッド

黒球攻撃のほかに、左の側の火の攻撃魔法。右の側の攻撃魔法を構えてくる。ダブルヘッドは火属性に弱いので、酸液やアイテムをふんだんに使って弱点を突いた攻撃をしよう。主人公とナナの反応次第で、ジョウイの暴走方の攻撃も有効だ。パーティ全員にダメージを受けるので、確く確の攻撃で全員を回復しよう。

LV	25
HP	2500
金	4000
アイテム	しごんの封印球

モンスターデータ一覧表 [駐屯地~シンダル遺跡]

今回の攻略範囲で出現するすべてのモンスターデータを公開する。また、倒したときに入手できる可能性のあるアイテムも完全網羅しているので、こちらも併せて活用してほしい。同じモンスター

がいくつか掲載してあるが、出現場所によってバリエーションや落とすアイテムが異なる。間違えないように注意しよう。なお、落とすアイテムが普通品の場合は、確定後の名称で表記しているぞ。

	オウこくへい(舞) HP 15 50 LV 2 属性 炎/毒 技 おくすり×6 F1 毒あて
	オウこくへい(鎧) HP 15 50 LV 2 属性 炎/毒 技 おくすり×6 F1 毒のぼうし
	しゅうたいちよう HP 50 100 LV 4 属性 炎/毒 技 特効薬×2
	ひいらぎこそう HP 10 50 LV 1 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド F1 毒の卵の刺身用フィールド
	もさもさ HP 30 30 LV 2 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×2 F1 毒の卵の刺身用フィールド×2
	カットパニー(注1) HP 40 50 LV 3 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	ウルフ HP 50 60 LV 5 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	山賊A HP 35 150 LV 4 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	山賊B HP 35 150 LV 4 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	山賊C HP 35 150 LV 4 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	キラビー HP 22 15 LV 3 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	ふさふさ HP 40 35 LV 4 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8

	ふさふさB HP 45 40 LV 4 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	カットパニー(注2) HP 40 50 LV 3 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	スパイダー HP 60 100 LV 5 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	オウこくへい(鎧) HP 40 50 LV 4 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	オウこくへい(槍) HP 35 50 LV 4 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	オウこくへい(弓矢) HP 30 50 LV 4 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	ふさふさC HP 45 60 LV 4 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	キツツッキー HP 40 80 LV 5 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	シャドウドッグ HP 55 130 LV 7 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	いのしし HP 300 250 LV 10 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	マイマイ HP 80 200 LV 8 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	スパイダーE HP 100 100 LV 7 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8

	キツツッキー(鎧) HP 45 60 LV 5 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	オウこくへい(鎧) HP 45 100 LV 8 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	オウこくへい(鎧) HP 55 100 LV 8 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	オウこくへい(弓) HP 45 100 LV 8 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	しゅうたいちよう HP 110 250 LV 11 属性 炎/毒 技 特効薬×2
	カムイタチ HP 70 500 LV 10 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	ゴールドボー HP 250 500 LV 11 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	どくぐも HP 100 100 LV 7 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	げっこうろうし HP 270 400 LV 16 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	まししゃん HP 30 250 LV 13 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	メガワキ HP 130 300 LV 14 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	カスラー HP 120 50 LV 12 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8
	サラマンダー HP 200 200 LV 15 属性 炎/毒 技 毒の卵の刺身用フィールド×8 F1 毒の卵の刺身用フィールド×8



◆本作には、敵陣に近づくとダメージを食らうというシステムがある。これは、リプレイに力を入れるシーンなのだ。これは、リプレイに力を入れるシーンなのだ。

—協力攻撃は何種類くらい用意されていますか？
村山：30~40種類くらいです。今作は細かいことをいろいろやっていますので面白いです。

—最初の協力攻撃とかやっぱりあるんですよね？
村山：あります。ゲンゲンの協力攻撃もスゴイのが

あるんです。コボルト好きにはたまらないですよ。

—ああ、イイですね〜(笑)。それじゃ人間あつた美青年攻撃とかはどうですか？
村山：そのへんはいい強っています。関係のわりや

やすい人たちの協力攻撃もあるけれど、「なんでこの人たちが？」という変な組み合わせもあります。その裏の理由に気がつくかどうか、ですね。

—ヒカリ攻撃とかのおいしいのは？
村山：とりあえず、ヒカリ攻撃はパワーアップして

います(笑)。仕様書を書いたときに、ヒカリ攻撃だけは「前作よりパワーアップ」って書いてたから、本当に

前作よりすくなくてでき上がりました(笑)。

—次に戦争イベントについてですが、シミュレーションRPG風になった理由はなんですか？
村山：前作の形式も悪くないと思ってたんですけど、

大勢の人間が戦っている状況を指げる部分が多

くなったんです。「E」では「戦争を見せたい」という

テーマがあって、戦場中でのドラマを描きたかった

と思ってたんです。例えば戦争中に援軍が来たり、仲間に

引き込まれたりとか、そういうイベントを入れたい

っていうのが、システムを変更した理由です？
—「その他」コマンドは消えちゃったんですか？

村山：システム変更に合わせてなくなりました。

「その他」は特殊攻撃を使用する「紋章」になってま

す。キャラごとに特殊技能を持っていて、チームご

の組み合わせを更えられるんです。主人公の敵に

変な人ばっかり集めたりとかもできますよ(笑)。

—敵打ちはどうなってますか？
村山：一撃打つ自体は、システム的には変わって

いません。ただ、新作は「防御」が強かったんで、少

しバランスを変えてはいますよ。

前号から引き続き、インタビューの後半部分を
お届けするぞ。大いに盛り上がったため、
「そんなことまで？」という情報まで語って
くれたのだ。気になるポイントは、下の項目で
説明しているぞ。

ヒカリ攻撃はパワーアップしてますよ(笑)

—「幻想水滸伝」のテーマや違いは何ですか？
村山吉産氏(以下村山、敬称略)：前作もそうなんです

ですけど、「気持ちのいいRPGを作ろう」ってことで

すね。それでシナリオの方は、「敵いぬの姿」と「賢

なる面影を持つ世界」を描くことです。いろいろな

考えを持つ人がたくさんいる中で、「あなただう考

えますか？」と問答記録をする形にしたいんです。

—27の真の紋章って、前作ではソウルイーターの

紋章と7の紋章、竜の紋章、あとP/R/ロケットが持

っていた霸王の紋章の4つほどが登場しましたよね

今作では、これ以外にも真の紋章が出るんですか？
村山：27の真の紋章が、「幻想水滸伝」という世界

の中心になっている部分なので、それを順番に描い

ていこうというのがシリーズの狙いではあるんです

よ。だから、今作も全部じゃないですけど出てきます

よ。シリーズで少しずつ出して「?」全部登場した大

団円を迎えるのかな」と思っています。

—それじゃ、「E」が出るっていう可能性も？
村山：さあ(笑)。それはまだどうなるか全然分かり

ませんからね。

—真の紋章が増えた関係で「E」に登場する紋章

が増えませんか？
村山：そうですね。1つはシステム的な問題で増

えています。「E」では、頭と右手と左手の3カ所に

紋章が宿せるようになってますから。あとは純量

の紋章っていうのがあるんで、それに対応する間

の紋章も作ったので、いくつか増えていますね。

—最初に宿せるのは1つですかね。それがだんだ

ん3つ宿せるようになるんですか？
村山：レベルが上がっていくときに、宿せる場所も

少しずつ増えていきます。魔法が得意な人は早いう

ちから3カ所宿せし、いつまで経っても1つしか付

けられない人もいますね。もちろん主人公は、最終

的に3つ宿せるようになるまで成長しますよ。

村山ディレクターに聞く「幻想II」の楽しみ方

発売直前 特別インタビュー

2号連続
第2回



■村山吉産氏プロフィール

1971年、シエラゴの山下・東京で育つ。小学5年生からゲーム制作に興味を持ち、高校2年生で制作したゲームが、ゲーム雑誌に掲載された。その後、ゲーム制作の道に進む。現在は、ゲーム制作の道に進む。

CLOSE UP POINT 1

27の真の紋章とは？

万別創の力を司っているのが、27の真の紋章だ。それを持つ者には、大いなる力と不老が与えられるといわれている。主人公とジョウイは、



「はじまりの紋章」の2つの相である紋章を継承するのだ。

◀この2人は、真の紋章に認められて、種族の儀式を行うことになるのだ。

CLOSE UP POINT 2

楽しい協力攻撃

特定のキャラ同士がパーティにいるときに、発動できるのが協力攻撃。その組み合わせによって、いろんなバリエーションが楽しめる。今作では



前作よりも演出面がパワーアップし、その種類も増えている。

◀ゲーム好きにはたまらないのもある。これはゲンゲンとシロのワンパン攻撃。

CLOSE UP POINT 3

進化した戦争イベント

前作から大幅に変更された戦争イベント。今作では、シミュレーションRPGさながらのシステムになっているのだ。しかし、「幻想」ならではの



テキストも、「紋章」という形でもっと盛り込まれているぞ。

◀キャラのセリフが挿入される部分は、前作のシステムの名残だろう。

料理だけのエンディングがあるんです!

——前作のカスミみたいなの女の子は登場しますが?
村山: カスミの気に関しては、あんまり予想してなかったんですけどね。私の方では、主人公絡みの恋愛感情は作らないようにしているんですよ。主人公＝プレイヤーなので、「あなたが好きなのはこの人です」と勝手に押しつけていいんです。だから、ヒロイン的な存在は基本的に出来ないようにしています。人それぞれ「俺の人は○○だ」と勝手に勝手にOKな人です(笑)。

——恋愛キャラ周辺のドラマはありますか?
村山: メインストーリーの中でも当然ありますし、フリーキャラにもあります。実は、前作のデータを調べたらセリフの少ないヤツが多かったんですよ。一目的の達成のままでいいキャラも多かったのね。

村山: 敵たまたらつぐぐぐぐセリフのないキャラもいたんですよ(笑)。だから今作では、少し人間関係を持たせてます。本拠地の目撃は、その人をちょっとずつ見せていくために作っていますね。いろいろ感情をさすようなものを散りまわしてます。

——目撃のお手紙って、なんか本拠地のイベントを果たしてないように見えるんですが……(笑)。
村山: みんな動いてるんですよ(笑)。イベントの裏の方ではどんなことがあったかっていうのが手紙でわかりますよ。手紙は全部で500くらい書かないといけないんですけど、これもチームのみんなにバツとアイデアを出してもらったんですよ。

——えっ、すごい知識もあるんですか? それって、あとで見返したりできるんですか?
村山: それはできないです。そのときに心に留めておきますよ(笑)。

——本拠地ってどこくらい広さがあるんですか?
村山: 今作はキャラに合わせて縮尺を大きくして



●本拠地は向かいのドラッグにも見えますが、ここでは、前作のセリフがなかったり、新しい人々や、新しい場所も登場しています。

るので、広さ的には前作と同じくらいありますね。前作が終わった後にチームで飲みながら「本拠地にもうちよっつと生活感出したかったよな」とって話をしていたので、今作に反映させたんです。城下町みたいなところで10層以上のビルと一緒に生活して見たいです。宿屋キャラもどきどき移動しますよ。

——じゃあ、本拠地を見て回る楽しみの増えませんか?
村山: 本拠地には細かい仕掛けがありますよ。特定の場所に行ったときに一定確率で出るイベントとか、場所によってキャラのセリフが違ったりとか、フリックの返りかけをする女の子が出たりとか……

——早く見たいんですけどね。あと、本拠地のステータジが気になるんですが、これはもしや靡り子が登場して調べてくれるのかと……?
村山: 靡り子は出てきます。それでステータジを調べてくれるよ(笑)。

——えっ!? 主人公も調べるんですか?
村山: ふふふ、主人公も調べます(笑)。そのステータジの出る物もいろいろ変わったりするんですよ。

——話は戻りますが、新システムで料理は本拠地内のレストランで調べるんですか?
村山: はい、そうです。いろんな食材を集めてくるレストランでメニューを作ってもらえるんですよ。メニューをアイテムとして買ったり、美味いメニューを作ってお店のアグリをもらえたりします。あとは、料理勝負イベントがありますね。

——料理勝負ってどうして発生するんですか?
村山: 料理を仲間にしげばく超えてレストランに行くこと、挑戦者が現れて「俺と勝負しろ!」というイベントが発生するんです。レストランに人が突然、審査員をさせられたりして(笑)。

——勝つと挑戦者のレシピを奪えるんですか?
村山: 料理人の間で、勝った挑戦者が持っているレシピを奪い取れる様になっていきます(笑)。

——負けるとごちのレシピが取られるんですか?
村山: 取られることはないんですけど、料理勝負イベントが先に進めなくなっちゃいます。

——えっ!? 回復アイテムおしまい?
村山: 料理勝負は勝ち負けで進んでいくので、ちょっと厳しめです。勝負にどんどん勝っていくと、最後に料理イベントのエンディングが見られます(笑)。

——料理イベントの頻は3日くらいかいたんですけど、自分で死ぬほど忙しな気がするんですけど、自分で死ぬほど忙しな気がするんですけど、自分で死ぬほど……。自分でも思いますよ。妙に食べるとに固執しているゲームだなと(笑)。



●このシステムは主人公だけでなく、靡り子にも適用されています。靡り子も料理を調べることで、新しいセリフが聞けるようになります。

——もし話が料理システムは趣味で入れたとか?
村山: いや、前作にもコックさんがいたじゃないですか。前作でもいろいろ仕掛けを考えてんですけど結局できなかったの、今度こそコックさんの活躍の場を作りたいと思ったんです。

——ところで、前作はバーンの生死によって、終盤ちょっと変わったじゃないですか。「I」の大きな流れの中で、ああいう解釈ってあるんですか?
村山: 今作は実験的にエリアを1つ作って、いったんシナリオが完全に2つに分かれる場所があります。最終的には1つのところに収まるんですけどね。

2つの道を主人公＝プレイヤーに見せて、「あなたはどっちの道を取りますか?」というような大きなイベントを作ってます。これはちょっとを選んでほしいような形で組まれているんですよ。あと、エンディングに関してはいくつか存在します。

——えっ!? その分かれた結末の2つではなく?
村山: そのとおりなんですけど、それ以外の条件でいくつか少仕掛けを用意してます。

——じゃあ18人全員の敵と何かが起こるか?
村山: 何も起こらないと怒りますよね(笑)。それは期待していただいて大丈夫だと思います。

——では最後に、これからプレイする読者の皆さんにメッセージをお願いします。

村山: 誰にも楽しめるよううなRPGにしたいと願望しました。初心者の方でも必ずクリアできます。こっちの方で1つ世界を用意しましたので、あとは好きなように遊んで下さい。スタッフみんなそれぞれにこだわって作っているはずだから、一緒に「コクを見てくれ」とは言えませんが、面白いのには自信がありますので楽しんでくれるのを祈ります。私の仕事は「想像水滸伝」の世界を半分作って終わりです。残りの半分の世界を作るのはユーザーさんです。さまざまな楽しみ方があると思うので、いろんなことをして遊ぶなり想像するなりしてくれると一番嬉しいです。

CLOSE UP POINT 4

主人公はモテモテ!

たくさん女性キャラが登場するだけに、主人公の絡みを深掘りしてみようようなシーンやセリフがてんこ盛りだ。序盤はアイリの専断やセリフが、受け取り方によってはとても面白いぞ。



●これからキャラの絡みにあわせて、アグリが召喚できるようになる。

CLOSE UP POINT 5

本拠地は遊びの宝庫

本拠地には、前作にもあったお風呂やチンチロリンのほか、目撃や料理関係の雑談などのお楽しみ要素がいっぱい。アイテム集めなどが好きの人は、かなりハマっちゃうところがあるかもしれないね。



●目撃にはいろいろなキャラの平手振が隠されている。こまめに発見しよう。

CLOSE UP POINT 6

料理は真剣勝負だ!

料理に関するイベントとして発生する料理勝負。ここでは新しいレシピを捨て、し烈な戦いが繰り広げられるのだ。審査員として、その場に



●よく見ると、右側にいる審査員はどくどくと、自分の料理を……?

エリーのアトリエ

～ザールブルグの錬金術士2～

『マリーのアトリエ』の続編がいよいよ発売される。基本システムは前作を踏襲しながらも、様々な部分でパワーアップを果たした『エリーのアトリエ』。さっそくストーリー背景や細かいゲーム内容について、詳しく説明していくことにしよう！

エリーのアトリエ

ザールブルグの錬金術士2

1217
RPG

▶VS:RPG ▶ホスト
▶MC:2(2-15プレイヤーズ) ▶AC:16(8人用)

いよいよ発売目前! ゲーム内容を予習しておこう!

プレイヤーはエリーという錬金術士のタゴメとなって、4年間、錬金術士としての腕を磨いていくことになる。そのためには知識を蓄え、材料を採取し、自力でアイテムを調合して必要があるのだ。まず最初に彼女がアカデミーの門を叩いたきっかけから紹介しよう。彼女が錬金術士を目指したきっかけは、前作の主人公マルローネにあった……

伝説的で瀕死の重体だったところを旅の錬金術士マルローネに救われたエルフィール(通称エリー)。彼女はそこのとき、マルローネのような人になろうと考え、錬金術士の道を進むことを決意する。しかし彼女は、マルローネの母校でもあるアカデミーの受験に失敗……したと思いこんでいた。だが実際のところは“条件付き合格”。1人で生活するという条件つ

きて、合格していたのだ。エリーは「あなた、やっている自信はある?」というイングリッド先生の問いに、少々小声で、しかし強くうなづいた。「自信は……ないです。……でも、やらなきゃならないです!」
こうしてエリーはアカデミーの第16期生としての生活をスタートさせたのである。

1

エリーの工房

アイテムを作成したり、様々なコマンドを実行したりする場所。最初はキレいで広々としていますが、妖精さんをやとったり、部屋が汚れたりするうちに賑やかになってくる。

なお、下で紹介しているアイテム図鑑や調合表、◎ボタンで呼び出せるメニューからも実行することができる。また、今作からは前の中でりするうちにステータスなどが表示できるようになった。

カレンダー

ここが季節で、下が月日。1年は12カ月、ひと月は3週間、1週間は1日で作成されている。この世界には2月30日もあるのだ。

アイテム図鑑

本画を調べることでアイテムの情報を得ることが出来る。ただし、その時点でエリーが知っている分の情報しか表示されない。

状態アイコン

上の図は持っている敵の敵の状況。下の図は北方から来た。現在引き受けている依頼の数。雇っている冒険者の人数。雇っている妖精さんの人数を表示している。

調合

ここでレシピを拝見することができる。液状の薬は、作っているアイテムの調合によって変化する。

貼り紙

情報を書いている。ある程度は取り除かれていると書かれている。まだ読んでいない情報があるという合図だ。

出入口

ここから町へと出かける。一度に複数を出てしまおう。すぐに引き返しても1日経過してしまうので注意しよう。

装備



戦闘時、エリーは戦力としてはあまり期待できない。しかし、アイテムを使って攻撃したり、仲間をサポートしたりすることはできるのだ。ただし、この装備で登録したアイテムしか使えないようになっているぞ。

ステータス



エリーや冒険者たちの能力を調べるコマンド。装備リストや各種バナー(魔法攻撃力などのパラメータから、エリーとの親密度を示す文友まで)が表示される。エリーと冒険者とは表示項目が少異なるのだ。

スケジュール



依頼の内容や期日を調べたり、雇っている冒険者を解雇したりすることが出来る。ほかにも、手持ちの武器を装備しなおしたり、エリーたちを休ませたりすることが可能だ。地球でそうである大切なコマンド。

『エリー』には、美しいアニメムービーが収録されていることが判明したぞ!

ここで紹介しているのは、ゲーム中に見ることのできるアニメムービー(のこく一部)。特定のイベントでは通常のグラフィックだけでなく、このようなムービーが流れるようになっていたのだ! これまでに明かされてきたグラフィックやセリフからもエリーたちの性格はうかがえたものの、

これさらに彼女たちを身近に感じられるはず。現時点では具体的なイベント内容まではわからないけれど、これだけのクオリティを持つムービーが用意されているとなると、なんとしてでもイベントを発生させたくなるよね!



2 アイテム作成

一人前の錬金術士になるためにも、様々なアイテムを自分の手で作り出せるようにしなければなりません。とはいえ、アカデミーに入ったらばかりのエリーに、いきなり高レベルのアイテムを作れといっても無理な話。まずは低レベルのアイテムを作って少しずつ経験を積んでいこう。具体的な作成(調合)方法は下の通り。アイテム名はもちろん、その作り方を知らないといけないので注意しよう。作成に失敗してもいくらかの経験値は手に入るので、あきらめずに再挑戦しよう。



作成アイテムの決定

原則として、エリーが作成方法を知っているアイテムしか作ることはできない。表示されるリストの中から作りたアイテムを選択しよう。

状態確認

完成までにかかる日数や消費MP、成功率が表示される。状態が傾けば「つくる」を諦めよう。音響がない人はセーブしてから挑戦するといえよ。

材料と道具の確認

作成数を入力したら、材料の量と作成にかかる日数をチェックしたうえで決定しよう。アイテムによっては、特定の道具がないと成功率が下がる。

作成中

プレイヤーはこの期間では何もすることがない。①ポーションや②ポーションで早送りすることは可能。たまに段階別の工房は閉まってくるともあ。

成功!

みごとアイテム作成に成功すれば、そのアイテムがストックされる。同時にエリーに経験値も入るのだ。

失敗!

目的のアイテムではなく「腐敗品」が手元に残る。ただし、これは即座に立つことがあったりするぞ。

レシピ調合

上で紹介している基本的な調合方法。レシピ通りに作るため、品質や効力が作成前からわかる。

ブレンド調合

作ったことのあるアイテムをアレンジして調合する。材料の分量を0.1単位で変更することができる。

オリジナル調合

持っている材料を自由に組み合わせる調合。調合のヒントを開けるイベントも用意されている。

攻略ガイド マスエキ エリーのアドベンチャーの冒険日記

ザールブルグの街には様々なお店がある。酒場に依頼内容を調べに行ったり、アカデミーや武器屋にアイテムを買いに行ったりと、好きなことをして回ろう。特に用事がなくても、冒険者や街の人と話をするために、お店めぐりをするのもいい。運がよければ、何らかのイベントが発生するかも……。



▲すべてのお店に答えるくらいのもりでしょう。街の中を歩き回るとこんな日は目も疲れないので、安心してい



▼工房から出たときの新入りの会話が耳に響き入ることも。聞かないことも多いが流すのも聞いておこう。

アカデミー

廣告に必要な道具や参考書を買っているぞ

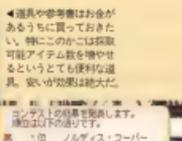
かごランプといった道具や廣告の材料となるアイテム、それにアイテムの作成方法が書かれた参考書を買っている。特定のアイテムはここで売れることもある。ゲーム序盤は、手持ちのお金と相談しながら、道具や参考書を買っていく。陣金騎士レベルを上げるためにも、最終的には材料以外のすべてのアイテムを入手したいところだ。道具と参考書は一度買ってしまえば販売リストから消える。なお、前作では全アイテムが半額になる特売日があったが、今作ではなくなっているぞ。



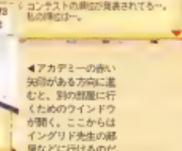
▶道具や参考書はお金があるうちに買った方がいい。特にこのころには探取可能アイテム数が増えるという点でも便利だ。安いアイテムは総当たりで買っておくのもいい。



▶コンクリートの扉を開き、扉の裏に隠れているアイテムを盗むこともできる。



▶道具や参考書はお金があるうちに買った方がいい。特にこのころには探取可能アイテム数が増えるという点でも便利だ。安いアイテムは総当たりで買っておくのもいい。



▶コンクリートの扉を開き、扉の裏に隠れているアイテムを盗むこともできる。

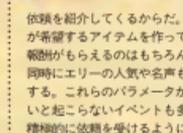
飛翔亭

仕事の依頼をまけたら仲間を見つかる場所だ

街に住む人が集まる酒場。冒険者もよく顔を出すので、彼らを雇いたいときはまずここを訪ねるといい。出入口の横にある依頼板には、街のイベントスケジュールが書いてあることもある。貼紙がヒラヒラと動いているから、必ず読むようにしよう。この酒場はエリーにとって重要な意味を持つ。それは、ディオたちが



依頼を紹介してくれるから。依頼主が希望するアイテムを作った後には報酬がもらえるのはもちろんのこと、同時にエリーの人気や名声もアップする。これらのパラメータが高くなると起こらないイベントも多いので、積極的に依頼を受けるようにしよう。



依頼を紹介してくれるから。依頼主が希望するアイテムを作った後には報酬がもらえるのはもちろんのこと、同時にエリーの人気や名声もアップする。これらのパラメータが高くなると起こらないイベントも多いので、積極的に依頼を受けるようにしよう。



▲エリーに仕事を紹介してくれるディオ。依頼内容は10日単位で変化していく。



▲酒場にだけいるような人が出てくる。彼女は騎り手のロマージュ。こう見えても冒険者だ。

武器屋

冒険に役立つ道具はここで調達しよう

初期装備のままでは冒険に出るのは危険。エリーたちのレベルが低いうちは、パーティが全滅することも珍しくないからだ。レベルが上がると、より危険な場所に行けば、お宝に余裕があれば、防具からそろえていくようにしよう。また今作では、武器屋に地下室が出現するぞ。



▲武器屋の地下室は、お宝を隠すのに最適な場所だ。

依頼には2つのパターンがあるのだ!

ディオオフレア

酒場の親父であるディオと彼の娘のオフレアは、前作と同じような形で依頼を紹介してくれる。つまり、必要なアイテムの名を具体的に挙げられるのだ。依頼、報酬、報酬といった情報を手エックして、その仕事を受けるかどうか決めよう。無理そうなら受けないこと!



▶依頼100枚でうさぎを聞くこともできる。役立つ情報が多いので、積極的にしよう。



▶ディオがめいめいとはオフレアが信に出る。彼女からはうさぎを聞くことができない。

クーゲル

前作で冒険者として登録したクーゲルだが、今作では引退して元(ディオ)の店を手伝っている。彼の仕事方法は一風変わっていて、アイテム名ではなく依頼者の希望を伝える。どのアイテムが希望に沿うのかは「思いつける」を調べればわかるようになるのだ。



▶ディオの依頼は1度でも成功させていれば、クーゲルからも依頼を届けてもらえる。

シグザール城

國王が住んでいる城にも行けるのだ

エリーのような一般人にはあまり縁のない場所。いきなりお城を訪ねても、門番をしている王室騎士のダグナルに追い返されてしまうからだ。でも、しつこく通っていくれば、彼が楽を見せないことも……。そんなときは、中に入ってみよう。とはいっても、前作にも登場したエンデルクに追い返されてしまうのだが。



▶エンデルクは、城の入り口を厳重に守っている。無理に中に入ると、すぐに追い返されてしまう。

4

外マップガイド

材料となるアイテムは、原則として街の外に採取しに行かないと手に入らない。場所によって採取できるアイテムが異なるので、きちんと計画を立ててから出かけよう。モンスターに襲われてもいいように、彼らに対抗できるだけの戦力も整えておきたい。



近くの森

往復所要日数：0日

最初から行ける土地。出てくるモンスターは弱いし、日増りて満ちたため、毎日のように通ってもいいくらい。レベルの低いアイテムを鍛えるのももってこいの場所。

出現モンスター



▲樹クワンパのモンスター。ツヨク、タマリキ、はたはた、

この土地で採取できる主な材料

魔法の草
ニュース
うに
オニワライタケ
スユース草



ヘーベル湖

往復所要日数：4日

青の属性のアイテムを作るのに欠かせないヘーベル湖の水が取れる。近くの森より遠いが、出てくるモンスターは戦いの多いため、序盤からどどんと行ってみよう。

この土地で採取できる主な材料

ヘーベル湖の水
ミスティカ
魔法の草
スタフ樫の草
スユース草

出現モンスター



▲湖の水を採取しよう



ヴァラント山

往復所要日数：12日

街からかなり離れているうえ、強いモンスターが出現する。赤の属性のアイテムの原材料となるカノーネ岩を取りに行くのは、強い冒険者を雇ってからにしよう。

出現モンスター



▲カノーネ岩、黄銅の特殊鉱石

この土地で採取できる主な材料

カノーネ岩
コメート原石
黄金色の岩
グラセン鉱石



ストルテル川

往復所要日数：4日

飛騨平のディオから「うわさ話」としてこの土地のことを聞くと行けるようになる。珍しいアイテムは採取できるものの、出現するモンスターは3匹、5匹にのみなのだ。

この土地で採取できる主な材料

ンシエン石
ガッシュの核
スタフ樫の草
フェスト
山羊の角

出現モンスター



▲川の石を採取しよう



妖精の森

往復所要日数：8日

エリーがレベル3以上のアイテムを作る。後日、妖精さんが工房にやってくる。この土地に行くためのアイテムをくれる。ここでは妖精さんを雇うことができるのだ。

出現キャラクター



▲妖精の森の妖精さん。妖精さんたちを雇って、



▲妖精さんから「妖精の森」っていうアイテムをもらってほしい。妖精の森に行くことができない。1度行ってしまうと、そのあとは自由に出入りすることができる。

5

冒険者たち

親割が不得意なエリーにとって、モンスターがいる街の外へ出かけるのは大変なこと。そこで冒険者たちを雇い、同行してもらうのだ。戦士タイプや魔法使いタイプなど様々な冒険者があるので、雇用費も考慮したうえで雇おう。パーティを組んでいると、文友というパラメータもアップしていく。



ダグラス この街が好きでやってくるんだ、雇おうよ。



「お宝ハンター」お宝をさがすのが仕事。お宝をさがすときは、魔法を使わないでね。

ルティス・フーパー

アカデミーの新生入生。入学試験をトップで合格、入学後も常に学年トップを維持している秀才。穏和な性格で、人望も厚い。エリーが最初知り合うことになる冒険者だ。

<CV: 関 智一>




マイゼル・ワイマール

アカデミーの新生入生。中流家庭に生まれ育った彼女は、上流貴族のいないアカデミーでは高飛車になっている。筋道がライバル関係にあるエリーを一方向的にイバル視している。

CV: 悠木碧




ハルシユ・スレイマ

以前に騎士団に所属していたこともある冒険者。豪放な性格をしている反面、恋愛ごっこは苦手らしい。毎日のように生造場に顔を出すのは、フレアに会うための口実も、かな。

CV: 前内賢雄




ロマージュ・ブレイマー

南方からやってきた語り手。飛行機でダンスを披露して生活している。これまで、あちこちを渡り歩いてきただけに、いろんなこと(ディオの知らないこと)まで知っている。

<CV: 高木みーな>




ダグラス・マクリレイ

約2年前にカリエル王国からシグザール王国へ移住してきた。去年の武闘大会では初参加ながら準決勝まで進んだ実力者。曲がったことや理屈のないことばかり、おもしろい。

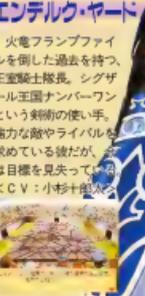
<CV: 金子由樹>




エンデルク・ヤード

火竜ブランファイルを倒した過去を持つ、王室騎士隊長。シグザール王国ナンバーワンという剣術の使い手。強力な鎧やライバルを求めている彼だが、今は目標を見失って、

<CV: 小杉十夜>



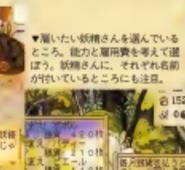

6

妖精さん

妖精の森で雇った妖精さんに、エリーの作業を手伝ってもらうことができる。アイテムを採取しに行ってもらったり、アイテムを調査してもらったりできるが、作業効率アップするのだ(ただし、彼らも調査に失敗することもあるので注意)。妖精さんにはランクがあり、作業スピードがそれぞれ設定されている。なお、今回は彼らも経験値を稼ぐことでレベルアップするようになった。つまり、ランクの低い妖精さんでも、ずっと雇っているうちに作業スピードなどがアップしていくのだ。



▲妖精さんが工房を訪れるイベントもたくさんある。この妖精の森だと、エリーは妖精の森に行くことができない。つまり、彼らを見えないのだ。



▼雇いたい妖精さんを選んで、能力と雇用費を尋ねて選ぶ。妖精さんにも、それぞれ名前が付けられている。名前にも注意。



▲雇った妖精さんたちの仕事状況。アイテムを採取したり、蒸留水を作ったりと雇っている。名前の上に付いている星はレベル。これが多いほどレベルが高いのだ。

特定の条件（エリーや冒険者のパラメータ、所持アイテム、日にもよる）を満たすと、前作同様にイベントが発生する。イベントによって行ける場所が増えたり、新しい冒険者が登場したり、希少アイテムが手に入ったりするので、いろいろなことを試してみよう。「エリー」には前作を大橋に上回るイベントが用意されているので、プレイするたびに新鮮な気持ちで楽しめそう。噂では、エンディングの数も増えたとはいへず、P.43で紹介したアニメムービーも「エリー」ならではのイベントといえるだろう。

▲「エリー」の衣装は、エリーが冒険者になるたびに変わっていく。この衣装は、エリーが冒険者になるたびに変わっていく。この衣装は、エリーが冒険者になるたびに変わっていく。



▲「エリー」の衣装は、エリーが冒険者になるたびに変わっていく。この衣装は、エリーが冒険者になるたびに変わっていく。



▲「エリー」の衣装は、エリーが冒険者になるたびに変わっていく。この衣装は、エリーが冒険者になるたびに変わっていく。



▲「エリー」の衣装は、エリーが冒険者になるたびに変わっていく。この衣装は、エリーが冒険者になるたびに変わっていく。

ランポイント・アドバイス

●情報収集をしっかりとろう!

ひとりに情報といっても、その入手方法は実に様々。お店やアカデミーの貼り紙に書いてあることもあれば、冒険者仲間から教えてもらえることもある。もちろん、酒場のディオの「うらま話」も貴重な情報源だ。人を見かけたら、片っ端から話しかけてみよう。アカデミー売っている参考書からも知識が得られる。



▲「エリー」のレベルが上がる。自動的知識を得る。▲4か必要。先に買っておきたいアイテムだ。

●お金は何に使うといい?

最初にエリーが持っている銀貨は3000枚。これ何を買えばいいの悩むところだ。本誌のオススメは、採取アイテムを増やせる道具(かご)と参考書。参考書は「初等錬金術講座」だけでなく「中等錬金術講座」まで一緒に買ってほしい。そのほかの道具などは、調合時に必要になってから買えばいいだろう。



▲「エリー」のレベルが上がる。自動的知識を得る。▲4か必要。先に買っておきたいアイテムだ。

●序盤に作るべきアイテムは?

錬金術士レベルが低い材料もあまり集まっていないため、作れるアイテムは限られてしまう。戦闘で使用できて、なおかつクワールたちに売れるものを使えば作っていい。錬金術士として使えるズファクス槍の水がその代表例だ。アカデミーで売っているほうれんそう(売れるが人気は下がる)も使い道が多いぞ。



▲「エリー」のレベルが上がる。自動的知識を得る。▲4か必要。先に買っておきたいアイテムだ。

●冒険者は誰を雇えばいい?

近くの森やヘル湖に行く程度なら同級生の2人(ルディアスは雇用費がゼロ!)で十分だ。しかし、ヴィラント山やストルゲル川まで行く場合は彼らだけでは心許ない。そんなときは雇用費が意外と安いレッシュを雇おう。彼の代わりにグラスを運んでもいいし、お金に余裕があれば2人とも雇ってもOKだ。



▲「エリー」のレベルが上がる。自動的知識を得る。▲4か必要。先に買っておきたいアイテムだ。

声優サイン入りポラロイド写真当選者発表!!

vol.18で募集した、声優サイン入りポラロイドのプレゼントに当選した幸運な7名の読者を発表するぞ。応募総数はなんと約800通。しかも初回は過去でもハガキが届き続けるという歴史的な状況だったぞ。

- ①新人生セット(エリー、アイゼル、ノルディス)
- 神前川 加藤君菜菜子
- ②機陣守セット(ディオ、クワール、フレア)
- 宮城県 千葉友紀さん
- ③秘伝教会セット(エンデルク、ダグラス、ミルカット)
- 青森県 刘馬由貴さん

- ④冒険者Aセット(レッシュ、冒険者A、冒険者B、冒険者C)
 - 大阪府 福岡友子さん
 - ⑤冒険者Bセット(ルワーウェン、冒険者D、冒険者E)
 - 福島県 中里恵也さん
 - ⑥アカデミーセット(ローゼ、ヘルミナ、ルディアス)
 - 福岡県 清水通さん
 - ⑦マリーセット(マルローネ、クワイ、イングリド)
 - 栃木県 江津静美さん
- たくさんのご応募、本当にありがとうございました!!

玉蘭物語

たまごのものがたり

攻略第2弾となる今回は、前号のタマシの森に続き、トンボの森とクモの森をマップ付きで解析していく。また、アイテムデータや封印・合成システムなどもフォローしていくぞ。



おねがい
サイラスの隣使いとして
最後までそばにいてね

玉蘭物語

発売中
¥15,800 ※税込
▶MCソフト/PS2(プロダク)

物語の序盤～中盤を徹底攻略!!

独特の世界観と魔物の収集と合成で、どっぷり浸っている人も多いことだろう。今回は地盤の中盤に訪れることになる、2つの森を中心に攻略していく。5ページにわたって攻略しているトンボの森とクモの森は、「森のしもべ」の強さもマップの構造も、最初のタマシの森と比べて格段にレベルアップしている。つまり、ここからが本格的な冒険のスタートといっていたらう。あまりムリをせずに、森とサイラス村とを往復して力を蓄えながら進んでいくことをオススメする。もうすでにここをクリアしてしまった人でも、取り逃したアイテムがあるかもしれないので、マップをしっかりとチェックしてみよう。



アイテムデータ

武器

名前	価格	威力	耐久力	魔法力	命中値	必中力	タイプ
小刀	90	1	0	2	120	0	小剣
野守	100	2	0	3	120	0	小剣
水鏡	400	3	5	1	120	10	槍
剛剣	500	5	0	0	110	0	片手剣
千早	800	5	0	7	105	0	小剣
鉄剣	1000	7	0	0	90	-10	両手剣
鉄斧	1000	8	0	-5	80	-50	斧
華冠	1500	9	3	3	110	0	片手剣
白虎	1900	10	0	4	120	10	槍
小銃	2000	4	10	15	120	0	小剣

防具

名前	価格	物理力	魔法力	効果
草の鎧衣	150	防御力+2	魔法力+1	敵HP-1
藤の鎧衣	300	防御力+3	魔法力+2	敵HP-2
鉄の鎧衣	500	防御力+4	魔法力+3	敵HP-3
金の鎧衣	800	防御力+5	魔法力+4	敵HP-4
銀の鎧衣	1200	防御力+7	魔法力+5	敵HP-5
海蛇の鎧衣	2000	防御力+10	魔法力+8	敵HP-8

装備具

名前	価格	効果	備考
草の鎧兜	100	防御力+2	
藤の鎧兜	300	防御力+3	重量-4
鉄の鎧兜	500	防御力+4	重量-5
金の鎧兜	1000	防御力+7	重量-8
銀の鎧兜	1500	防御力+10	重量-12
海蛇の鎧兜	4000	防御力+15	重量-18
藤の天冠	500	魔法力+10	魔法力+2
ヴェノムの首飾	700	魔法力+3	魔法力+2
スエラムの首飾	700	魔法力+3	魔法力+2
ロクアの前巻	700	魔法力+3	魔法力+2
千早の前巻	2	-	石化の抵抗を高める

道具

名前	価格	効果
コモギ草	15	レバントの体力を40回復する
ヒメヨモギ草	50	レバントの体力を70回復する
ニガヨモギ草	500	レバントの体力をMAXまで回復する(※)
オニダマシの葉	500	レバントの最大体力を1→3増加させる
ヒソの毒目	500	聖魔の攻撃力を1→3増加させる
シシトの精油	500	聖魔の魔法力を1→3増加させる(※)
ククミラの精油	500	聖魔の物理力を1→3増加させる
シランの精油	500	聖魔の魔法力を1→3増加させる
イチシの巻物	500	聖魔の防御力を1→3増加させる
三線シャブ火酒	50	聖魔の体力を50、精神値を40回復する
二線シャブ火酒	100	聖魔の体力を100、精神値を40回復する
一線シャブ火酒	200	聖魔の体力を300、精神値を120回復する
特級シャブ火酒	1000	聖魔の体力、精神値をMAXまで回復する(※)
タンダクヤク	1500	レバントの体力、聖魔の体力、精神値をMAXまで回復する
カノコシ草	10	毒の状態から回復する
イカリシ草	50	石化の状態から回復する
ウェノシ草	70	毒に対してその効果をなくする
スエラムの輪	100	敵に対して毒の効果を与える
ロクアの輪	100	敵に対して石化の効果を与える
ムム-ルスの輪	300	敵に対して火の効果を与える(※)
デブナの輪	200	あらゆる状態異常から身を守る
ウルフィの加護	200	フィールドの魔性を除去、地属性を有利にする(※)
ヴァーリの加護	200	フィールドの魔性を除去、氷属性を有利にする(※)
アグ-の加護	200	フィールドの魔性を除去、火属性を有利にする(※)
マルティアの加護	200	フィールドの魔性を除去、風属性を有利にする(※)
ウルフィスの印	300	敵1体に対して地属性の攻撃を与える(※)
ヴァーリスの印	300	敵1体に対して氷属性の攻撃を与える(※)
アグ-の印	300	敵1体に対して火属性の攻撃を与える(※)
マルティアの印	300	敵1体に対して風属性の攻撃を与える(※)
魔法力+5の印	300	すべての敵に対して魔法力の攻撃を与える
魔法力+3の印	300	宝庫を開ける
ネムリホウシ	100	周囲のしもべを倒すと、動きを止める

第二の 試練

トンボの森

トンボの森の入口は「結界の門」にある右から2番目の門。この場所でコリスからもらった鍵を使えば森に入ることができ、ここでの目的は、黒人キキナクに会うことだが、森に入ってから少し進むと道が2つに分かれている。キキナ

クに会うには、分かれ道の右側を通りAに抜けるのだが、最初は何度も扉が閉まっていけないのでムダ。まずは左側からBに抜けるのが正解だ。最初は転移装置が使えない状態なのでキキナクに会うまでは移動で苦労するだろう。

「結界の門」は、扉を閉めておく必要があるのだらう……



「急がば回れ」で進もう!

下のマップを見ると、キキナクがいるところにはすぐ行けそうに見える。しかし、その前には大きな扉があり、鍵がないと開けることはできないのだ。この扉を開ける「ヤゴの鍵」は、森の奥にいる虫使いが持っている。つまり、奥まで行かないとキキナクには会えない仕組みになっているのだ。



森のしもべ情報

マアドレック

種類	鳥	属性	風
体力	91	精神	22
攻撃	27	防衛	26
魔法	15	魔法	16
特殊	無	特殊攻撃	24
宝	三級シヤブ火酒、ヒシの薬油		

ピラレロ

種類	4	属性	風
体力	81	精神	32
攻撃	21	防衛	21
魔法	21	魔法	21
特殊	無	特殊攻撃	マルティ、マルティス
宝	マルティの卵、オニグルミの実		

リグ

種類	4	属性	地
体力	73	精神	25
攻撃	19	防衛	27
魔法	16	魔法	27
特殊	無	特殊攻撃	17
宝	三級シヤブ火酒、オニグルミの実		

マスコピラ

種類	5	属性	風
体力	69	精神	48
攻撃	18	防衛	16
魔法	29	魔法	26
特殊	無	特殊攻撃	25
宝	スラムの巻		

オジェ

種類	5	属性	水
体力	69	精神	36
攻撃	29	防衛	24
魔法	27	魔法	24
特殊	無	特殊攻撃	18
宝	グアリス、牙、自中巻強		
宝	グアリーの卵、オニグルミの実		

入手アイテム

- ①キケルの実
☆村人の心得四
- ②知らずの鍵
- ③製菓の巻い万
- ④ネムリホウシ
- ☆トンボの道程

蜻蛉の森

次ページへ

A

B

あ

キキナク

分かれ道

あ

結界の門

A

仕掛けを動かして道を開こう

トンボの森にある洞窟の奥には、道が水没している場所がある。ここを通るには、右の写真の電所で仕掛けを動かして道を浮上させる必要があるのだ。このあとにも、同じような仕掛けが存在するぞ。



▲行き止まりだったところが……

▲こんなふうに道が開くのだ。

密猟者を追い払え!

密猟者との戦いでは、密猟者本人と召喚された聖魔、ゴートを倒さなければならない。ゴートは火属性なので、水属性の聖魔を召喚して戦わせるのが賢いやり方だ。密猟者を倒せば、ヤゴの鍵を手に入れることができる。また、お宝として「鉄斧」を手に入れることもある。



▲密猟者についてあるお宝はない、防具の強化に中心に攻めてほしい。

鳥人キキナクと力比べ!!

キキナクと対面すると、「力比べ」と称した戦闘に入る。彼は火属性の攻撃に弱いので、火属性の特殊攻撃やアグニの魔術を使える聖魔を召喚して戦わせよう。兇事「力比べ」に勝てば、「クモの鍵」と「カラバスの船」、そして「キキナクの友情」を手に入れることができるのだ。



▲「力比べ」強いヤゴが大好きなキキナク。彼の腕には勝てないけれど、倒すことでお宝も手に入る。

あ

密猟者

忘れずにもう一度来よう

キキナクとの会話が終わると、強制的に村に戻されてしまう。このままだと、トンボの森内に「トンボの道程」が置かれたままになってしまうので、必ず探りに行くようにしましょう。また、もう1度キキナクとの力比べに勝てば、彼の身の上話が見れるぞ。

ポの道程のためにも、トンボの森をもう一度探ろう。



▲「キキナクとの力比べ」に勝てば、彼の身の上話が見れるぞ。

入手アイテム

- ①ヒシの香油
- シランの香油
- テンダイウヤク
- ◎未知の魔術
- ◎必殺の魔術
- ◎アグニの印×5
- アグニの印×3
- 雷の天冠
- ◎聖魔の根い方二

B

第三の試練

クモの森



▲トヤマの眠りなしの強敵ぶりに、屏息させられることになるだろう。

今まで出てきた2つの森よりも、はるかに広くて複雑な構造をしているクモの森。しかし「クモの遺理」を手に入れさえすれば、転移装置を使って素に移動できるようになるぞ。この森には最低2回は訪れることになるので、転移装置はぜひとも使用可能にしておくようにしよう。また、この森を徘徊する森のしもべは、今までと比べると格段に強いので、心してからないと痛い目にあうかもしれないぞ。

クモの森にはヤム一家が住んでいる

クモの森にいるヤム一家は、それぞれアイテムを求めてくるが、実はトヤマ以外はあまり重要ではない。だが「ケケルの笑」、**こがった骨**、「聖堂の石板」はほかに使い道のないアイテムなので、素直に彼らに渡してあげよう。



▲ヤム一家にはケケルの笑を食べさせてあげよう。ヤム一家は反応として、こがった骨を渡すぞ。

2人目の密猟者

トンボの森と同様に、この森でも出現する密猟者とは、話をするだけで戦闘に突入するぞ。敵が召喚するのはラゴートという聖魔だ。この聖魔はレベルも高く、かなり手強い相手になるので、気を引き締めて戦おう。密猟者を倒すと、お宝として「寝知らずの鍵」が手に入るぞ。

▲密猟者が金銀けに走つたのを素早く追いつけ。密猟者が、遠慮しないでこちらに走らうぞ。

「導弦」を手に入れよう!!

タマムシの森クリア後、サイラス村で鍛冶屋のヤジャコにケルマリオへの伝言を頼まれる。それをケルマリオに伝えておくと、トンボの森クリア後にヤジャコから「導弦」という武器がもらえるぞ。この武器は、攻撃時に敵の体力を吸収するという追加効果がある、かなりのスグレモノ。ケルマリオに伝言を伝えていないと絶対に入手できないので、機会を逃さないように注意しよう。



▲「トヤマ」のクエストが完了した後は、トヤマに話しかけて導弦を手に入れよう。

▲「ケルマリオ」のクエストが完了した後は、ケルマリオに話しかけて導弦を手に入れよう。

▲「ケルマリオ」のクエストが完了した後は、ケルマリオに話しかけて導弦を手に入れよう。

森のしもべ情報

ラキドグル	
種類	7 風属性 雑
体力	88 精神 40
攻撃	28 防御 23
魔攻	26 魔防 23
特殊	魔：ウルブリス、尾：風属性攻撃
宝	二級シッパス酒、オニグルミの実

ラドイデル	
種類	7 風属性 雑
体力	118 精神 32
攻撃	30 防御 30
魔攻	18 魔防 18
特殊	宝：石化効果
宝	ロクアの輪、オニグルミの実

ドグルキュー	
種類	7 風属性 水
体力	104 精神 37
攻撃	16 防御 24
魔攻	21 魔防 24
特殊	魔：セラーム、爪：属性攻撃
宝	オニグルミの実

ドグハンパー	
種類	7 風属性 風
体力	112 精神 26
攻撃	28 防御 31
魔攻	18 魔防 18
特殊	宝：毒ム、セラーム、尾：風属性攻撃
宝	テヴァの腕、クミラの骨柱



扉を開けるには?

トヤマには最低2回会うことになる。1度目は「リースの娘」を、2度目は「グロッタの家主」をトヤマに話すのだ。そうすると、カラバスへと続く森の扉を開けてくれる。



▲トヤマに話しかけると扉が開く

これだけは要注意

クモの森をクリアしたあと村に戻ると、あるイベントが発生し、そのまま進めしまうと、村で無い物ができなくなってしまいます。村に戻ったら、マーブの聖魔術が必要な買い物物を済ませておこう。



▲村に戻るとイベントが発生する



入手アイテム

- ①イカリソウ粉末
- ②星雲の石板
- ③合成の基本二
- ④クモの通帳
- ⑤とがった骨
- ⑥合成の基本一
- ⑦一般シャブ火酒
- ⑧星雲の宝玉
- ⑨クミラの魔油
- ⑩イチシの魔油
- ⑪鏡知らずの鏡

情報

ラシャブ				マーイェン			
等級	8	属性	火	等級	8	属性	地
体力	132	精神	35	体力	86	精神	52
攻撃	31	防御	28	攻撃	18	防御	18
魔法	18	魔法	29	魔法	31	魔法	25
特技	炎・火属性攻撃・威力増強			特技	炎・ウルフィ、ウルヴィス		
宝	オニグルミの糞			宝	ウルフィの卵、ウルフィの加護		

菌使いの心得

ここでは、菌使いとして数々の森を冒険していくうえで、知っておくためになる知識を伝授するぞ。ストーリーとは直接関係がないシステム的なことが、それぞれのしくみを知ればきっと役に立つはずだ。合成の法則についてはちょっと難しいかもしれないが、理解すれば思い通りに合成することができるとだろう。これらを参考にして、自分なりの菌使いの道を進めてほしい。

経験値取得方法の違い

まずはおさらい。レバントは森のしもべを封印することで階級が上がる。つまり倒してしまっても経験値は得られないのだ。それに対して聖魔は、森のしもべにドムを倒すことで階級が上がる。ただし毒や石化の効果で倒した場合は、経験値を得られないので注意。



●経験値をアップさせて、どんどんレベルを上げていこう。



●体力ゲージが空になったときに、封印すると高確率で成功する。

封印成功率について

封印成功率は、封印する森のしもべの体力値がりに近ければ近いほど上がる。また森のしもべよりレバントの階級の方が上で、しかもその階級差が大きいほど封印成功率は高くなる。階級差が4以上あれば、相手の体力が100%であっても封印することが可能なのだ。

紡がれる糸と聖魔の階級との関係

森のしもべを封印したホテル裏を、マップに浄化してもらおうと白霧となる。この白霧をマップに作り出せば、換金できる糸を作り出すことができるのだ。糸は、

紡がれる聖魔の階級によってその名称と売りが異なるぞ。聖魔の階級が高いほど貴重な糸になり、道具屋での買い取り価格も高くなるのだ。



●倒した敵を大量に封印して糸を大量に作り出そう。

聖魔の階級	糸の名称	売値
1~3	夏草の絹糸	150
4~6	春草の絹糸	225
7~11	百合の絹糸	375
12~17	真珠の絹糸	600
18~24	初雪の絹糸	1125
25~30	羽衣の絹糸	3000
31以上	月光の絹糸	7500

聖魔の合成システムの法則を大解剖!

合成によって階級、属性、パラメータ、特殊能力、外見など、2体の特徴と能力をあわせ持った聖魔を誕生させることができる。1体目の聖魔をベースにして2体目の聖魔を掛け合わせるため、その順番を変えれば結果として生まれる聖魔の階級や外見などが異なるのだ。ここでは、外見と属性、美術・特殊攻撃の継承について、詳しく解説していくぞ。



●見た目を調った能力を組み合わせ、プレイヤーの自由、好きなように合成していくぞ。

●外見はこうして形成される

聖魔の外見は1体目から2/3、2体目から1/3の比率で形成される。そのほかモーションは1体目、テクニカは2体目から受け継ぐ。また体の色は、右の表の通り合う2属性を持つ聖魔の色が混ざり、それ以外は属性の色が一番多いもの色になる。



火と一緒に強く、水に弱い
水と一緒に強く、火に弱い
土と一緒に強く、火に弱い
土と一緒に強く、水に弱い

●聖魔の持つ属性のしくみ

聖魔がどの属性を持っているかについては、全体に占める属性の割合が、25%以上あるかないかで判断される。そのため合成を繰り返して、属性の割合が25%を超えてしまった場合、その属性を持つていないことになってしまうのだ。



●属性の色割合が、そのまま属性値を表しているぞ。

●特殊攻撃の継承

肉や爪などの体の部位による特殊攻撃は1体目から、命中増強などは2体目からそれぞれ引き継ぐ。ただし属性が異なるものは継承されない。



●体の部位、特殊攻撃、命中増強は1体目から継承される。

ワンポイントアドバイス

合成で重要なのは、属性には相性があるということ(左上の図参照)。すべての属性を持つていなければならない菌術・特殊攻撃を使えるが、逆に弱味も増えてしまう。あえて2属性程度にとどめ、降り合う属性同士を合成するのがオススメだ。そして持ち多くなると、どんな敵にも対応できる属性を揃えておこう。



イベント

そして、物語は佳境へ……



●「ムム、コレ、リリムがくれた……さきさき、封印の孔を侵ったな!」
「グヘナのいいだったと」

発売直前のファイナルチェック!

機動戦士ガンダム

逆襲のシヤア

誰もが目を奪われるハイクオリティのCGムービー、3D・STGの枠を超えた壮絶なバトルが展開する戦闘システムなど、ファンならずとも要チェックの最新作『逆襲のシヤア』。発売直前となる今回は、新たに入手したスクープ情報を大公開。

機動戦士ガンダム
逆襲のシヤア

1217 ● ¥6,800 ● 全2巻
DVD-BOX ● MFLC/PS2/DX/AC/5.1CH/DOLBY DIGITAL 2/2P/99分

さらに基礎テクニック、ステージ攻略もバッチリ網羅してお届け!

2大スクープ!!

エンディングと隠しモードに関する
神祕情報を
大公開!!

①:TMNの「BEYOND THE TIME」が流れる!!

劇場版アニメ「機動戦士ガンダム 逆襲のシヤア」のエンディングを飾ったTM NETWORKの名曲「BEYOND THE TIME」が、なんとゲームのエンディングにも使用されていることが判明! 納得はしてはたど、まさか本当に実現させてくれるとは、バンダイさんにも大感謝。あとはこの曲が実際にどのように流れるかが気になる。そこはキミの目で確かめよう!



そして気になる
戦いの結末は……

②:「シヤアモード」を搭載!舞台裏がついに明かされる

アムロ・レイを中心に展開するメインのストーリーモードのほかに、今んと「シヤアモード」が隠されていることがわかった。その正体とは、もちろん赤い雙星シヤア・アズナブル。ストーリーは、アムロとの戦いをシヤアが繰り返すように進行していく。ここでは、原作でも語られていないシヤアの戦いが明らかになる。こちらも超期待なのだ。



◀ 出陣時にはムサイの艦長ドレンがモニターに映し出される。このあたりは演出もワレシイが、分にはその強さを存分に味わわせて。

▶ ステージの舞台裏は丸見え。もちろん高はガンダムだ。運命の白い夜と恐れられたその強さを十分に味わわせて。

アムロとの戦いを
シヤアが振り返ってゆく……

ココは 基本テクニックをバッチリ伝授!! Part 1

移動法、防衛法、攻撃法などプレイ前にぜひ覚えておきたい操作法や基礎テクニックを徹底解説だ。前号までの情報をチェックしていなかった人も、二科とあえ読んでもおけばバッチリだ。しっかり頭に入込み込んでおこう。



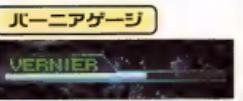
いまだに知らない人は、ぜひ覚えておこう。

MOVE 操作感覚をしっかりと養っておくべし!

移動
移動方法はとっても簡単。↑キーの上を押すと正面の敵に向かって前進、下で後退。左右で旋回移動だ。射撃距離が決まっている武器もあるんで、戦いでは敵に接近したり離れたりを頻繁に繰り返すことになるのだ。素早く移動したいときは、○ボタン+↑キーでバーニアによる加速移動が可能だ。バーニアに関しては下の詳しいことは下を参照!



バーニアを使って高速移動すると、画面下にあるバーニアゲージを消費する。ゲージがゼロになるとバーニアは使用できなくなるので注意だ。ゲージは時間とともに自動的に回復する。



DIFENCE 基本はシールドだが頼りすぎは禁物!

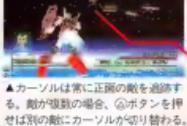
防 御
敵の攻撃はのボタンを押して、シールドを使えば防ぐことができる。ただしシールドには耐久度があり、使いすぎると壊れてしまうのだ。操作になれたら旋回移動で攻撃を避けよう。



「ダメージ」のカーソルが赤く変化したら壊れる寸前だぞ

ATTACK 攻撃は敵をロックオンしてから!

攻撃 1
敵は常に動いているため、ただ単にライフルを撃っても当たることは少ない。そこで重要になるのがロックオンだ。ロックオンとは、敵に照準を合わせること。ロックオン後に攻撃したほうが、命中率は高くなるぞ。ロックオンの方法は、攻撃せずに敵を正面に捕獲し続けていればOK! あせりは禁物だ。



ロックカーソル

通常は緑だが、敵をロックオンすると赤になる。攻撃は赤になってからだ。

弾切れにならないように攻撃だ!

ライフルやバズーカは使用回数が決められているので、使い切ると一定時間だけ使えなくなる。回数は、時間が経てば最大まで回復するぞ。常に気を配りながら戦うのがポイントだ。

▲銃の使用回数は、画面下の数値表示でヘルメット確認できる。ちなみにサーベルの使用回数は無制限だ。

ATTACK 特殊な操作で繰り出せる攻撃も活用!

攻撃 2
武器を使う通常の攻撃とは異なり、特殊な操作で繰り出せる変則的な攻撃やアクションも用意されている。最初はとまどうかも知れないが役立つものばかりなので、ぜひ覚えて活用しよう。

つかみ

敵に近づいて○ボタンを同時押しすると、その敵をつかむことができる。つかんだ瞬間に素早く攻撃すれば確実に当てることができる。ただし、つかみだけではノーダメージ。また、つかみにはバーニアゲージが必要となる。



ロックオン攻撃

ライフル装備時、○ボタンを押し続けていると画面内にいる複数の敵をロックオンしていく。その後○ボタンを離すとロックオンした敵全体にライフルを放っていくぞ。対エムズ戦では有効な攻撃手段となるので覚えておこう。



チャージアタック

サーベル装備時、敵をロックオンして一定時間(3500~7000)まで蓄積。そこで○ボタンを押すと、自機が敵に向かって高速移動し、自動的にサーベルで斬りつける。ただし、バーニアゲージの残量が少ないと反応しないので注意だ。



ココは
絶対チェック!!
Part2

STAGE5まで
徹底攻略!!

アムロモードで展開するステージ1～5の攻略法とイベントの発生条件を詳しく紹介! さらに資料集となるステージ5にも通っていくぞ。これを参考にすれば、より楽しくプレイできるようになるはず。各ステージで使用する自機の性能と装備試料を確認してから進んでいこう。

イベントの
発生条件も
大公開!!



▲カイトンによる会話イベントの発生条件も公開していくぞ。

表の見方

MSごとに配備されている武装は異なるものの、使用時の操作方法は同じ。各MSの攻撃力は下表の操作法(A～E)に対応しているのを確認しておこう。ライフとサーベルを切り替える場合は各2ボタンを押すこと。

種類	操作法	攻撃
1st	<input type="checkbox"/> A	A
	<input type="checkbox"/> R1+ <input type="checkbox"/> B	B
2nd	<input type="checkbox"/> R1+ <input type="checkbox"/> X	C
	<input type="checkbox"/> R1+ <input type="checkbox"/> O	D
3rd	<input type="checkbox"/> R1+ <input type="checkbox"/> X	E

使用するMSの性能&武装を把握せよ!

バズーカを起点に
連続攻撃を狙うべし

移動スピードは遅めだが、扱いやすい。バズーカで敵の動きを止めたらいふを連射だ。接近してジャベリンで刺すのもいいぞ。



RX-78-2
ガンダム

使用ステージ: 1, 2, 3

種類	攻撃	ライフ/装備時	サーベル/装備時
1st	A ビームライフル	ビームサーベル	
B	ハイパーバズーカ	バムガン	
C	ハイパーランチャー	ハイパーランチャー	
2nd	ビームジャベリン(紫色)	ビームジャベリン(紫色)	
3rd	E デザインバズーカ	連射サーベル(紫)	

弾切れに注意しつつ
ミサイルで攻撃だ!

攻守に優れたバランスの良い機体。ライフフルで牽制しつつ、中距離からミサイルを撃つのが基本戦法だ。弾は平均的に消費しよう。



RGZ-91
リィンガーズィ

使用ステージ: 4

種類	攻撃	ライフ/装備時	サーベル/装備時
1st	A ビームライフル	ビームサーベル	
B	バムガン	ダメージ弾	
C	連射ミサイルランチャー	連射ミサイルランチャー	
2nd	D ハンドガン(紫色)	ハンドガン(紫色)の追加	
3rd	E ミサイルランチャー(連射)	連射サーベル(紫)	

高性能だが油断は禁物
全力を出して敵に挑め

性能、装備とも文句なしのMS。ただそれに頼りすぎるのは禁物。ファンネルを起点に連続攻撃を仕掛け、確実にダメージを奪えよう。



RX-96
ガンダム

使用ステージ: 5, 6

種類	攻撃	ライフ/装備時	サーベル/装備時
1st	A ビームライフル	ロングレールサーベル	
B	ニューハイパーバズーカ	ダメージ弾	
C	ファンネル連射	ファンネル	
2nd	D ビームジャベリン	ミサイル	
3rd	E ファンネルバズーカガード	連射サーベル(紫)	

STAGE1
大気圏突入

まずは量産型ザク
シャアはその後で!

シャアとの戦いに集中するため、まずは量産型ザクから自ずのがベスト。△ボタンを押し、ロックオンする敵を切り替えて攻撃だ。シャアは動きが素早く攻撃も凄極だ。シールドで防御を固めつつ、バズーカで攻撃していこう。バズーカが当たったらライフを連射だ。



●バズーカが当たったらライフを連射



●シャアはゲージが溜まると強力な3rdウェポン攻撃を出してくる。油断するな!



イベント発生条件

戦闘中では特定の条件をクリアすることで会話イベントが発生するようになっている。その条件を各ステージの「イベント発生条件」の欄で確認していくぞ。ちなみにステージ1の条件は「時間か1:00~2:00の間にシャア専用ザクをかつむ」だ。

●4つかしの名ゼリフが、この会話イベントで完全再現される!

メインターゲット

シャア専用ザク



ステージ1以降は、シャア専用ザクと2機の量産型ザクが登場。メインターゲットのシャアを倒すとステージクリアとなる。

STAGE2 —光る宇宙—

攻撃・防御を巧みに 切り替えて勝負!

エルメスとの戦いでは、最初からエペのビットを破壊してしまうのがポイント。本体への攻撃はそれから

だ。ゲルググが現れたらシールドで防御しながら接近し、中距離をキープし、ライフルを当よう。

◆メインターゲット

エルメス

エルメスとエペのビットを同時に破壊し、エペのビットを先に破壊し、シャアが出現

▼遠距離からバズーカかガンナーで

◆攻撃する10秒前、ビットを先に破壊し

◆メインターゲット2
シャア専用ゲルググ

第2戦の相手はシャア専用ゲルググだ。それは、最終的ではないので破壊は必ず

イベント
発生条件

シャア専用ゲルググの足を破壊し、その後、つかむイベントが発生する。まずは敵の足を狙うべし!

STAGE3 —脱出—

リック・ドムは無視 ジオングを集中攻撃

リック・ドムは無数に出現するため無視しても得にはならない。最初からジオングを狙ってこよう。ジオングは攻撃が高く、油断しているときアツという間にライフを削られる。防盾は確実!そして攻撃するときは、中距離からバズーカか、ライフルが有効。ジオングの動きを見ながら撃り出そう。

◆メインターゲット

ジオング

ジオングとリック・ドム(敵は無視)が出現。ジオングを倒せばステージクリアとなる

イベント
発生条件

自機のライフゲージが50%以下で、タイムが2:00以内にジオングをつかむ。わざと攻撃を受けよう。

STAGE4 —限石のあとさき—

長期戦は絶対不利 積極的に攻撃だ!

サザビーのほうが多いため、戦いが長引くとシールドが破壊されてしまいピンチになる。手早く勝負をかけるのがポイントだ。ミサイルを起点にライフルやハンドグレネードで攻撃しよう。

サザビーは、敵の行動をキープしよう。

◆メインターゲット

サザビー

登場する敵はサザビーのみ。まずは防盾を破る、敵の行動をキープしよう。

イベント
発生条件

タイムが1:00以内にサザビーをつかむ。スタート直前から、○と×ボタンを連打だ!

STAGE5 —律動—

敵の特徴を把握し 戦法を変えよう!

ヤクト・ドーガは、こちらが攻撃しようとした瞬間をうまく狙って攻撃してくる厄介なヤツ。開いている離し、ファンネルを使って反撃しよう。α・アジールの攻撃はどれも破壊力バツガン。巡回移動で敵の攻撃を避け、地道にバズーカ、ライフルを当ててこよう。

敵の足のヤクト・ドーガは必ず攻撃してくるのだ

◆メインターゲット2

α・アジール

α・アジールは、こちらが攻撃しようとした瞬間をうまく狙って攻撃してくる厄介なヤツ。開いている離し、ファンネルを使って反撃しよう。α・アジールの攻撃はどれも破壊力バツガン。巡回移動で敵の攻撃を避け、地道にバズーカ、ライフルを当ててこよう。

◆メインターゲット1

ヤクト・ドーガ

敵の足のヤクト・ドーガは必ず攻撃してくるのだ

STAGE6 —宇宙の虹—

アムロとシャア、 ついに決着のとき!

地球の大気圏に落下し始めるアクシズの増体が数戦続の脅威。敵はシャアの懸念するサザビーだ。この戦いに勝利するのははたしてどちらか? 地球の運命は……

こちらからガンダムで迎撃、作戦は5分、破壊は必ず成功!

◆メインターゲット

サザビー

敵はサザビーだけ。最終決戦のスタートだ。

イベント
発生条件

自機のライフゲージが50%以下で、サザビーのシールドを破壊した後につかむ。

PoPoRoQue

ポポロク

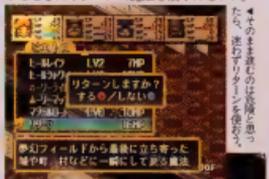
ピエトロの冒険も中盤へと突入した。移動可能範囲は一気に広がり、新しいモンスターも次々と登場。装備をパワーアップさせつつ、着実に先を目指そう。今回はガバスを中心に攻略しているけれど、各備兵が習得可能な魔法リストも掲載しているぞ！

ポポロク

発売中 ▶ ¥5,800 ▶ SCEI
FPS ▶ MCI(ブロック)、PS(ブロック)、AC(ブロック)

各エリアの位置関係を覚えて、効率よく冒険しよう！

石は、今回攻略しているエリアまでのマップ。「ポポロク」における基本移動手段は徒歩なので、各エリアの位置関係をきちんと把握しておかないとムダに巡回するはめになってしまいます。竜のワロコを使えばお城までワープできるから、うまく活用しよう。ダンジョンから脱出するとときにリターンの魔法を使うのもいい。



▲この魔法は、お城までワープする魔法。お城までワープする魔法。お城までワープする魔法。



▲この魔法は、お城までワープする魔法。お城までワープする魔法。お城までワープする魔法。



4人目の仲間がいると冒険が楽になるぞ！

4人目の仲間はプレイヤーの意志では動かせないものの、さまざまな特殊技能を持っているため、うまく利用すると効率よく冒険することができるよう。今回は、ソジム（正体は増悪のミーンズ）を除く10キャラのデータを紹介します。なお、彼らが持っている特殊技能は、魔法ではなく必殺技扱いになっていて、TPを消費して使用することになる

のた（一部の特殊技能を除く）。ここでは初期状態での主要なパラメータをリストにしてみましたので参考にしてみてください。なお、初期レベルは全員18だ。

ジニー	
HP:105	素早さ:82
TP:10	移動力:6
ジニーのヒールダンス リフレッシュダンス	

ネル	
HP:80	素早さ:46
TP:9	移動力:6

トモ	
HP:53	素早さ:84
TP:0	移動力:6

ミミ	
HP:53	素早さ:84
TP:1	移動力:6
ミミのいりり	

ポルグ	
HP:118	素早さ:24
TP:0	移動力:6
プレゼント 獲得お金UP	

イムジー	
HP:110	素早さ:29
TP:10	移動力:6

アイテム鑑定	
アイテム下取り アイテム販売!	

ワトソン	
HP:133	素早さ:57
TP:17	移動力:6
宝箱出現UP	

イメルダ	
HP:38	素早さ:29
TP:11	移動力:6
割引	

ノース	
HP:38	素早さ:29
TP:11	移動力:6
ヒーリングII	

マルコ	
HP:60	素早さ:90
TP:5	移動力:6

マップ上の青丸は町や城、赤丸はダンジョンを表しています。また、名称が赤で表示している場所は町や城、黒で表示している場所はダンジョンや回廊を表しています。

ピラミッドをクリアしたら大十字路経由でガバスへ!

大水穴

地下4階にある宝箱の中に、「勇者の証」というアイテムが入っている。これがあれば傭兵に頼むか指示を出せるようになるので必ず取っておこう。指示を変更することも忘れないこと。このダンジョンは、そう複雑ではない。迷う心配はないだろう。



「勇者の証」を入手すると、指示を出すことができるようになる。指示を変更することも忘れないこと。

モンスターチェック

※どのメタルモンスターも、ピエトロモックりに変身するという特殊な姿をもち、敵攻撃や魔法をこぼしてしまおう。単体にしておきたい。※系別のモンスターが多く、暇には火属性の魔法がよく効くぞ。

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	早	遅	防	特技
スバル	84	18	55	95	105	70	250	—	スバルクビキ
イビルナイト	71	18	45	105	120	65	40	—	スバルクビキ
ターゴースト	81	18	41	85	75	150	—	マジックアース、アースストーム	
まかり	95	18	42	0	97	75	200	—	メタルフォーゼ
まかり	95	18	42	0	97	75	200	—	メタルフォーゼ
このつらげん	125	18	44	95	85	93	100	—	—
このつらげん	103	18	46	101	75	81	150	—	—
フリーダー	103	19	53	97	84	25	—	—	アースストーム
キラバード	129	19	51	97	85	65	0	—	せしやく、アサザード、あしはり
まかり	159	19	55	83	100	85	185	—	あたまバクダン、しはく
マールロード	98	20	79	135	150	135	0	—	クルールダム、クルルガン
ケルロード	450	20	99	135	150	230	150	—	ファイアプレス、アイスプレス、おぼへえ
ハイランナー	191	33	109	153	160	130	—	—	くらぶしバクダン

ガバス

トクワほどではないが、ガバスにもさまざまなイベントが用意されている。ガバスターのカジノフロアでは歌舞や踊り子のショーを見ることができ、グルメバズではヒエログが種らえたモンスターを元へ料理を作ってもらえる。メインイベントは大富豪と労働者のカジノ対決。カギとなるアイテムは「真実の指輪」だ。



「どうしてこうなったのか」がプレイしてお楽しみ。

傭兵

ラウラ

レベル23

HP: 138	魔力: 60
MP: 72	魔防力: 68
TP: 49	運: 58
攻撃力: 79	素早さ: 133
防衛力: 66	移動力: 7

「勇者の証」を入手すると、指示を出すことができるようになる。指示を変更することも忘れないこと。このダンジョンは、そう複雑ではない。迷う心配はないだろう。



「勇者の証」を入手すると、指示を出すことができるようになる。指示を変更することも忘れないこと。このダンジョンは、そう複雑ではない。迷う心配はないだろう。



傭兵

ユキ

レベル28

HP: 196	魔力: 83
MP: 85	魔防力: 76
TP: 94	運: 80
攻撃力: 85	素早さ: 137
防衛力: 82	移動力: 7

傭兵

ムサシ

レベル35

HP: 202	魔力: 49
MP: 81	魔防力: 49
TP: 272	運: 62
攻撃力: 110	素早さ: 156
防衛力: 79	移動力: 7



死者の回廊

アンデッド系のモンスターがたくさん出現するダンジョン。それだけに、聖なる魔法を使える傭兵を雇っておくと冒険がかなり楽になるぞ。イベントでは、2種類の扉をいかにして開けるかがポイントになってくる。ダンジョン内をすみずみまで歩き回って、聖を開けるための電の球を見つけたら。



モンスターチェック

※とんだのモンスターはHPとHPを持つ。攻撃を集中し、1体ずつ倒していくようにしよう。ボイスモストやせきかこうさむらひなどの状態異常の特技には要注意。やられたら必ず回復するが大丈夫。

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	早	遅	防	特技
まかり	99	18	42	0	97	75	200	—	メタルフォーゼ
エルファント	177	18	25	95	67	2	230	—	いかりはくはつ、ふんばなみあず
マンイーター	81	20	92	103	190	83	85	—	せしやく、アサザード、あしはり
はくばく	125	95	112	50	0	—	—	—	しはく
ナイトワーカー	240	20	93	115	48	25	—	—	たぬしんのさげ
ボイス	300	27	119	63	180	100	—	—	クルール
ソウルリバー	75	21	76	116	112	20	—	—	どくどく、ボイスリバー
ブヨブヨ	97	21	40	122	50	150	—	—	どくどく、ふんば
ストライカー	169	21	67	120	125	90	—	—	ヒールライ
マッドハット	113	21	69	75	90	55	—	—	ダークヒール、おたけび
デミ	190	22	72	125	90	210	100	—	アトロードダンス
フラスター	161	22	75	111	115	20	100	—	スルーセンサー
キングレビ	268	22	72	122	82	45	100	—	ボイスモスト
レスター	165	30	125	156	174	41	50	—	ムルファン、アイスリバー
メデュー	380	30	131	185	130	85	25	—	せきかこうさむらひ、かつつき
ボイスシールド	240	30	180	198	213	105	25	—	いぢり、かつつき

幽霊城

このダンジョンの裏には3色の幽霊がいる。これらに対応した電の球を解放することで開けるが、同時に地形も変化してしまうため、解放する順番をよく考えよう。なお、すべての扉を解放したあと、1色だけ封印し直す必要があるぞ。ここではデイトモとの戦闘も待っている。

モンスターチェック

強力な魔法を使ってくるモンスターがいるので、魔法防衛力が低いキャラは注意。意外とダメージを食らわれるのが、同じヒキヲモを得意とするリザケツの特技。リバーが強い。もう、おぼへえが強い。

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	早	遅	防	特技
クワッラー	99	23	95	118	124	75	110	—	バリス、せんせり
マシクハバ	125	23	99	119	90	200	—	—	ダークヒール
アラクホーン	120	23	73	115	87	150	—	—	アサザード
フラスター	161	23	75	111	115	20	100	—	スルーセンサー
キングレビ	259	22	72	122	82	45	100	—	ボイスモスト
リバー	156	24	75	124	123	91	80	—	バリス、ケンケン、でんげき
くびはくはつ	43	24	77	156	161	80	250	—	アトロードダンス、アサザード
エグキョウター	75	24	75	123	85	100	—	—	ダークヒール、アトロードダンス
ミスト	93	24	71	100	150	160	—	—	かまいたし、あしはり
デイトモ	150	24	79	122	54	255	—	—	ファイア、マッドブリーダー
スラドリン	200	24	98	100	82	150	—	—	おぼへえ、ファイア、ボム、おぼへえ

発売直前 & 新情報 攻略 公開!

セフィロス

Sephiroth

これが『FFVII』
キャラの2Pカラーだ!!

※本ゲームでは各キャラ別動作に1Pカラーと2Pカラー

とされていただけに、PS版オリジナルキャラの2Pカラーに注目が必要。その中でも、今回は『FFVII』でもメインでなかったが、タックス時代のコスチュームなのだからすごいよね。キャラ選択用の顔イラストまで用意されているのはビックリ!

※本ゲームでは各キャラ別動作に1Pカラーと2Pカラーとされていただけに、PS版オリジナルキャラの2Pカラーに注目が必要。その中でも、今回は『FFVII』でもメインでなかったが、タックス時代のコスチュームなのだからすごいよね。キャラ選択用の顔イラストまで用意されているのはビックリ!



ヴィンセント

Vincent - Valentine

ティファ

Tifa Lockhart

ユフィ

Yuffie - Kimeragi

※セフィロスの2Pは本編の
設定で描かれる。ユフィは2P
のみ存在しているカラーワークだ

※セフィロスの2Pは本編の
設定で描かれる。ユフィは2P
のみ存在しているカラーワークだ

クラウド

Cloud - Strife

今号では発売直前情報として、『FFVII』キャラの2Pカラーを大公開するぞ! さらににはゲーム攻略に役立つ3キャラのコマンドリストもオススメ仕様までバッチリと紹介しているのだ!!

EHARGEIZ
エアガイツ

1217

TRACAT

▶ ¥5,800 ▶ Aタイプ

▶ MAC-L/3.5インチ、AC D6481L 2P18W

EHARGEIZ エアガイツ

安息日のデート発生条件を詳しく教えます。

「デートできない!」「な〜んにも起こらない!」とお嘆きのアナタのために、デートの発生条件を一気に公開!! これで思いっきりデートしまくってね♥



みわめて



すべてのデートはこのパターンで発生するのだ!!



▲女の子によってはドラマチックなイベントが発生する。デート以外のイベントもあるので見逃さず。

2周、3周とプレイしていくと「デート」が最大の楽しみになっていくこのゲーム。今回は、その発生条件を地域ごとに、そして一部のイベントは選ぶべき選択肢も含めて紹介していこう。ただし、デートイベントは女の子の恋愛度が関係してくるため、目当ての女の子を連れていても発生するとは限らない。恋愛度は数値では表示されないが、その変化は装飾画面の「みつめでモード」でのセリフや背景が変わることによってわかるので、これを目安にしよう。なお、宿屋に泊まる前は、セーブしておいたほうが吉。

デートを発生させるための条件

1	2	3	4	5	6
地域ごとにデートが発生する	「宿屋」/「Liberty」	「愛宕の古き」を遊ぶ	未経験	宿泊地のデート発生条件を満たしている	恋愛度が一定値以上の女の子がいる

デート発生!!

地域別デート発生条件

地域ごとにデート発生期間が決まっているので逃さないようにしましょう。なお、静止画イベントは、女の子によって微妙に条件が違う場合もあるので注意

1 パルメ村

ヴァンパイアを退治し、民家の鍵を手
フロレに向かう静止画を見る

イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・ライズ・レスリー・リンダ

静止画イベント
リンダと博物館

条件

- リンダとパルメ村でデート。
- 博物館での選択肢で「まだ見る」を選ぶ。



高貴なリンダならではのセリフが爆発(?)する博物館イベント。女の子を替えて見ると、それぞれの考え方が違っておもしろい。

2 フローレ

フローレの街に初めて入る
ミッドモネーでメンタルキューブを手

イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・ライズ・レスリー・リンダ

3 ミッドモネー

ミッドモネーでメンタルキューブを手
カニア履物行きの船をフローレでチャーターする

イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・ライズ・レスリー

静止画イベント
ソフィアとレストラン

条件

- ソフィアとミッドモネーでデート。
- レストランの注文で、「任せる」を選ぶ。

どの娘も同じ静止画が見られる?

4 カレニア環礁

カレニア環礁の船をフロレでチャーターする
カレニア環礁で火山が噴火する

イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・レスリー・リンダ

禁止イベント

レスリーの水着

条件

- レスリーとカレニア環礁でデート。
- 「フレッシュな水着」を持っている。
- 海水浴場の選択放で、「泳ぐ」を選び、クラダに刺される。

女の子を覚えて、胸の大きさの違いを確かめてみよう♡



7 ケーブリバー

東の大陸に渡ることができる船を入手
テイクバードでラクダを買う

イベント発生キャラ:ソフィア・ライズ・レスリー・リンダ

禁止イベント

レスリーと展望台

条件

- ケーブリバーでレスリーとデート。
- ブティックを出たあとの路上での選択放で「展望台に行こう」を選ぶ。

デート場所のカジノと展望台の選択放では、その両方を「ハシゴ」できる女の子もいる。



8 テイクバード

巨神像の鍵をもらう
巨神像でレプラタ川を渡る

イベント発生キャラ:ハンナ・リンダ

9 アンダビ

巨神像でレプラタ川を渡る
ダイの街を解放する

イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・レスリー

10 ダイ

ダイの街を解放する
オルカディアに到着

イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・ライズ・レスリー・リンダ

クライマックスに向けて盛り上がる
デートイベント。ここは川下りと
風車シーンの2部構成で、そのあと
には、ある特別な選択放が登場する。



▲川下りイベントで見られるグラフィックは、それぞれ女の子のエンカウンターが違うのだ。

5 オルカディア

オルカディア親王の側で赤い光線のイベント
カレニア環礁を再訪(ボリスの森でグラフィックに変わる)

イベント発生キャラ:ソフィア・ライズ・レスリー・リンダ

6 ドリフの森

森の主の大鳥が利用できる
ケーブリバーで船をもらう

イベント発生キャラ:ソフィア・ハンナ・ライズ・レスリー

禁止イベント

ハンナをおんぶ

条件

- ドリフの森でハンナとデート。
- 反転の樹での選択放で「止めない」を選ぶ。
- フリーダイブで「やる」を選ぶ。
- 1回目のフリーダイブのあと、「いいんじゃないか」を選ぶ。

女の子によっては、フリーダイブが嫌いな娘もいる。選択放には要注意だぞ。



「干みの背中の乗れ心地も
暑く風いがあるぞ」

要
チェック

ほかにもまだある! こんなイベントあんなイベント

禁止イベントは、デート中だけではなくさまざまな状況によっても発生する。その多くはイベントが起きそうな選択放を選ぶが発生するけど、水着イベントのようにアイテム(水着)が必要なものもある。水着は高価なので1回目で購入するのはキツいかも。

ライズの靴



▲ライズの靴は高価なアイテムで、一度購入すると壊れるまで使えます。



▲ダイの所でデートすれば……



▲ソフィアの水着

▼ソフィアとデート中に発生。どこで見られるかは、ヒ・ミ・ツ。



▲レプラタ川。水着を持って、「水浴びしよう」を選ぶ。レスリーと水着を持っているとダメ。

ソフィアの水着



▲オルカディア最後の夜。女の子の想いも忘れられる……

最後の夜話

みつめてナイトR

大冒険編
発売中
¥9,800
¥12,800

夜更 Station クリスマスEX 12月24日(木) 18時

POINT 2

通常のプレイでは見逃しがちな 特殊イベントを紹介!!

①初アルバイト時に発生するイベント&埋蔵量がゼロになると発生するイベント

初アルバイト時のイベントは、その場所に行ったらすぐに実行できるはず。それに対して、埋蔵量をゼロにするのが大変だが、その手に入るアイテムの価値は高いぞ!

発生場所	内容
ケインズ鉱山①	ここで初めてアルバイトを実行した直後、「労働者のアイデア」を入手できる
トホホ鉱山①	ここで初めてアルバイトを実行した直後、「小型二輪バイク」を入手できる

③評価値によって発生時期が決まるイベント

発生場所	内容	条件
トホホ鉱山①	研究所で、4人が盗んだ、アイテムには盗んだアイテムがあるかというところを見せよう	ゲーム開始された直後に村の中心に、村長と会話する
海軍工場の小室①	海軍工場の小室①の中、シムハワスの出現する	クイックラン②の途中で「海軍工場の修理」の依頼を受ける前までに、海軍工場の小室①に侵入しとる
海軍工場の小室②	海軍工場の小室②の中、海軍の船が出現する	海軍工場の海軍工場の小室②で依頼される「盗取り」が完了して、それを終了する
トホホ鉱山①	「海軍のアイデア」を手に入れる	海軍工場の海軍工場の小室②で依頼される「盗取り」が完了して、それを終了する
海軍工場の小室②	「海軍のアイデア」を手に入れる	「盗取り」の依頼が完了した直後、ケインズ鉱山①の海軍工場の小室②で「トロロクの修理」の依頼を受ける前までに、海軍工場の小室②に侵入しとる
クイックラン①	海軍①、ブドウ船が出現する	「盗取り」の依頼が完了した直後、ケインズ鉱山①の海軍工場の小室②で「トロロクの修理」の依頼を受ける前までに、海軍の主人と会話する
トホホ鉱山①	海軍②、スタクラップの船が出現する	クイックラン①の途中で「クイックラン①」の依頼が完了して、それを終了する
海軍工場の小室②	海軍②、ブドウ船が出現する	クイックラン①の途中で「海軍工場の修理」の依頼を受ける前までに、海軍の船が出現する
海軍工場の小室②	「海軍のアイデア」を手に入れる	クイックラン①の途中で「海軍工場の修理」の依頼を受ける前までに、海軍の船が出現する
海軍工場の小室②	海軍③、カラスの鳥が出現する	海軍工場の海軍工場の小室②で「カラスの鳥」の依頼を受ける前までに、カラスと会話する
ポートランド工場①	海軍の工場①にあるポートランド工場の中に入ることができるようになる	トホホ鉱山①の海軍工場の小室②で「海軍のアイデア」の依頼を受ける
ポートランド工場②	海軍④、ブドウ船が出現する	海軍工場の海軍工場の小室②で「海軍のアイデア」の依頼を受ける
海軍工場の小室②	ブドウ船が海軍工場の小室②の中、「高いブドウ」が追加される	海軍工場の海軍工場の小室②で「海軍のアイデア」の依頼を受ける
ケインズ鉱山①	海軍工場の小室②、キムハワスが出発する	海軍工場の海軍工場の小室②で「海軍のアイデア」の依頼を受ける
海軍工場の小室②	ケインズ鉱山①、ケインズが早に入る	ケインズ鉱山①の海軍工場の小室②で「海軍のアイデア」の依頼を受ける
ケインズ鉱山①	「海軍のアイデア」が早に入る	ケインズ鉱山①の海軍工場の小室②で「海軍のアイデア」の依頼を受ける
ケインズ鉱山①	「海軍のアイデア」が早に入る	ケインズ鉱山①の海軍工場の小室②で「海軍のアイデア」の依頼を受ける

このゲームでは、各地で旗揚げた依頼を成功したり失敗したりすることで、イベントが発生したり新たなアイデアやアイテムが手に入ることもある。だが、このようなイベントは依頼の結果だけでなく、各種の条件を満たすことも登場する。プレイ中は、依頼を探したりアイテムを製造したりするのは夢中になっている、アルバイトや世間話といった行動は忘れがちだが、ここで紹介した表を見て、イベントをチェックしておこう!



④イベントにはデモシーンがあるものも。

依頼を受けることで 「評価値」が上昇する!

隠しパラメータである4人全員の「評価値」は、ゲームの序となる依頼を終了するたびに、依頼の成否に2段階ずつアップしていく。そして、この評価値が2段階以上アップすることによって、新たな依頼が委ねられてくるのだ。つまり、現在どんな依頼が委ねられているかによって、4人の評価値、つまりゲームの進行の具合を知ることができるのである。



また、この「評価値」は、ゲームの進行によって変動する。例えば、依頼を受けるたびに、評価値が1段階ずつアップしていく。そして、この評価値が2段階以上アップすることによって、新たな依頼が委ねられてくるのだ。つまり、現在どんな依頼が委ねられているかによって、4人の評価値、つまりゲームの進行の具合を知ることができるのである。

POINT 3

各キャラの個別エンディングに 必要な、分岐条件を公開!!



マックス
Max

まず、海軍の工場にあるフェローチエの「ターボエンジンの修理」を成功させる。そのままプレイを進め、クロメル研究所にある新フェローチエの「宇宙モデル車の作成」を成功させると、借金を完済すればOKだ。



ミオ
Mio

まず、左側の「ターボエンジンの調製」を失敗しておく。次に、山小屋にある海軍工場の小室の「海軍工場の調製」を成功させる。最後に、船倉庫にある海軍工場の「海軍工場の調製」を成功させると、借金を完済しよう。



ミト
Mito

まず、前庭の「ターボエンジンの調製」と「海軍の工場の調製」を、どちらも失敗しておく。その後、ケインズ第二鉱山の海軍工場の小室で「海軍工場の調製」を成功させよう。後は借金を完済すれば、OKだ。



ピーエー
Piet

「ターボエンジンの調製」を失敗後、トホホの海軍工場の「海軍工場の調製」を成功。次に「海軍工場の調製」を受け持つハロゲンと本社「打上げ花火の調製」を成功する。あとは「ウィップの調製の作成」を成功しよう。

本作の後半では、4人のキャラが自分の得意分野で活躍する展開がそれぞれ用意されている。さらに各キャラごとに、個別のエン

ディングも存在しているのだ。分岐の条件の中には、特定の依頼をわざと失敗しなければならない場合もあるの、注意が必要だ。



ワンランク上を狙うための徹底攻略

3回にわたってお届けしてきた攻略編も最終回! 今回は残りの3キャラの攻略とPS版オリジナル要素、「オリジナルキャラクター」モードの隠された秘密について追っていくぞ。

ヴァンパイア セイヴァー EXエディション

発売中 約¥5,800 ¥7,000
対応機種 PS2/PS3/PS4/PS5

ついに最終攻略! 3キャラクター攻略とまだあった隠し要素を大公開

CHARACTER攻略編

全18キャラの攻略編もこれでおしまい。ジエダ、ドノヴァン、パイロンの3キャラを、対人戦での闘い方をメインに攻略していく。

クリスマスマスEX

ヴァンパイアセイヴァー



Basic 基本攻略

見た目よりも、リーチの短い通常技が多いジエダ。その中で、使いやすいのには、そこそこの出の早さとリーチ、半端の強さを持った中P。相手のスキに出てくる反撃技や牽制技として重宝する。だが唯一相手を転ばせることができる立ち回しは出が速く(判定は中級)、チェーンでも連続技にはならない。ジャンプ中にダッシュすると滑空(攻撃判定あり)するという特殊なダッシュを持ち、使いこなせば威力が武器になるぞ。



▲弱体化対空技はないが、多少先読みが求められる「ネロフアティカ」は意外に強いぞ。

D.F. change of power

どっちを使う?
D、F、C時のジエダのD、Fは「リントゥアーアジョ」空中浮遊する技だ。D、F、P時でも両性技(ただし、攻撃を受けると中崩)の技が使用可能。ただ、D、F、P時は、「スレゾジョ」が、いつでも使える。D、F、C時はGC専用技で若干有利。



▲D.F. change of powerは、リゾジョよりもリゾジョの方が強いぞ。

vsHuman 対人戦

ジエダの強みの理由は、「ディオ=セーガ」を撃つことから、この技は出るまでは「出」が出てしまえばすぐに行動可能になるうえ、直前に攻撃判定がしばらく残る。この技を事にしつ、ダッシュで近づく→セーガから、A:ダッシュ中P、①の跳上チェーン、B:ダッシュ中P→空中「ディオ=セーガ」から再びダッシュ、C:ダッシュ→「サンクエム」から再びダッシュ、D:ダッシュ中P→後方ダッシュ中P、E:ダッシュ中P→「イラ=スピナ」or「イラ=ピアノ」(これも打撃が伸びる2

択)など、攻め手は実に豊富。また、「ディオ=セーガ」(ESならC)をガードした相手に、「フィナーレ=ロソフ」や「ネロフアティカ」としてガード不能)を重なるのもイデだろう。ただし、必殺技主体の攻めになってしまいうので、大抵はならないように注意が必要だ。



▲空撃技は若干、しゃがみ弱Kなどで、両合いを戦う。

攻めの起点はディオ=セーガ

オススメ連続・連携技

- ①しゃがみ弱K→中P→中K→強P
強K(連係:中判定)
- ②しゃがみ弱K×2→(ES)ディオ=セーガ・ダッシュ弱K・ダッシュ弱P・弱K→中K→強P(ディオ=セーガのヒット時は連続)
- ③弱K×1→弱K×2→(ES)ネロフアティカ(連係)

技名	コマンド	備考
ディオ=セーガ	↓+→+P	空中
ネロフアティカ	↓+→+P	空中
イラ=スピナ(ピアノ)	→↓+→+K(+P)	空中専用
スレゾジョ	→↓+→+P	D.F.C時GC専用
サンクエム=バッセレ	→↓+→+→+中Kor強K	
フロブアティカ=セルソフ	→↓+→+→+K+K	KKで発動後、Kで攻撃発生
フィナーレ=ロソフ	↓+→+PP	
リントゥアーアジョ	↓+→+KK	D.F.C時D.F.発動

大公開

オリジナルキャラクターは一定のレベルになると、右表のような階級と特長を得ることができる。また、キャラの成長階級は、下表の12タイプがあり、作成時にランダムで決定されるのだ。

階級	D級	C級	B級	B+級	A級	S級
コレクションモード1ページ目を獲得可能。初期状態。						
コレクションモード2ページ目を獲得。						
EX OPTION: 獲得。OPTION画面で、B1を押す(内容は右記)。						
コレクションモード3ページ目を獲得。						
コレクションモード4ページ目を獲得。						
EX OPTION: 獲得。OPTION画面で、B1を押す(内容は右記)。						

タイプ別成長限界表	TYPE	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
攻	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	6	6	8
体	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4
SS	10	10	36	10	36	30	10	50	50	30	30	30	30

[EX OPTION]

- IP(VS ONLY)/SP(VS ONLY) VSモードとVSバトルで、IP,PP制をCOMPILEすることができる。
- IP/SS GAUGE/PP/SS GAUGE 敵陣側のゲージの値を設定可能。
- COCKPIT 体力ゲージの表示位置の変更。
- SYSTEM ゲーム全体の色を「セイヴァー」の「タイプ」で変更可能。
- ALPHABET TYPE BGMM「セイヴァー」の「タイプ」で変更可能。
- ENDING クリアエンディングを再生可能。

[DX OPTION]

- IP/DX CANCEL/PP/DX CANCEL チェーン攻撃の際にも必殺技キャンセルが可能になる。
 - IP/SS/DX/PP/PP/SS/DX/PP 自覚アップが可能になった。レベルの3段階ジャンプは不可。
- キャラクターの成長タイプは1種類あるが、どのタイプでも最強の「S級階級」になることはできる。なお表内の「攻」は攻撃力、「体」はバットマックス数(体力)、「SS」はスペシャルストックゲージ数を表している。



Donovan

ドノヴァン

スキの小さく通常技で敵を固め続ける!

Basic 基本攻略

「キルシュレッド」以外の必殺技の使い勝手があまりよくないドノヴァン。ただしリーチが長い(牽制や連続技などへのつなぎに使える、刀を抜く直の状態(以下:刀あり)の割Pや、足払いをかきさせる◆→強K、対空技に使える弱Pとしゃがみ強Pなど、通常技だけでもひと通りのはず。基本となるチェン(1)とあわせて、これら通常技の使い分けをしっかり身に付けよう。



◆先、対空っぽい「イフリート」だが、GC以外では使えない

vsHuman 対人戦

近距離ではあまりすることはないので、「ブリーズソード」や「キルシュレッド」→「暴落し」などで、様子を見つつスキがあれば「キルシュレッド」→「刀戻し」を痛くしながら、ダッシュで接近。そこから、間合いを奪れにくく攻めを継続しやすい①のチェンまで固め(ヒットすればなおOK)ながら、②などの連続技で、少しずつ体力を奪っていく。①の最後はしゃがみ強Kにすれば、ダウン追い撃ちを狙うこともできる。ガード下の下ろしに最適なのが、刀あり時のジャンプ◆→強K。ここから、①の連続技などの下りチェン→ダッシュ→ソードグラブ。再びジャンプして◆→強Kをくり返したり、バックジャンプから出するのも見逃られにくい。また、下段を意識させておいて、しゃがみ弱Kからしゃがみガード不可の「プレスオブデス」(弱K版)を出すのも効果的だ。

D.F change +power

どっちを使う?

ドノヴァンのD.F.、C時のD.F.技は、「スレイシュレッド」。通常技に合わせて、刀がオプションのように追加攻撃してくれる技だ。D.F.、Pででも使用可能(ただし、攻撃を受けると中断)だが、あまり使う機会がないだろう。ここは、空中チェンが無難という点で、D.F.、Cだ。



ドノヴァンは… D.F.CHANGE!



◆先、対空っぽい「イフリート」だが、GC以外では使えない



Pyron

パイロン

高性能な必殺技を駆使して敵をかく乱しよう

Basic 基本攻略

通常技では、対空技として使える強Pやしゃがみ強P、中段取の中K、足払いをかきつつ攻撃できる強K、ジャンプの軌道を変えられる◆→強Kなど、便利な技が揃っている。必殺技も、軌道を変えられにくく、ソルスマッシュャー、出の早さとスキの少なさは一品ものの「ソディアックファイア」、敵をかく乱でできるワープ技「ギラクシートリップ」など、まさに死傷ナシだ。

D.F change +power

どっちを使う?

分身技である「シャニンゴジェミニ」が、パイロンのD.F.、C時にしか使えないD.F.技。D.F.、Pでも同様に使用可能である(ただし、攻撃を受けると中断)。また、D.F.、P時には、E X技の「バイルドヘル」が追加されるので、攻め手が強くなる分、D.F.、Pのほうが便利といえる。



パイロンは… D.F.POWER



◆攻め手として使える「バイルドヘル」

◆敵の両手を撃ちまくってやるだけで、結構なダメージがもたらされる

vsHuman 対人戦

両面の壁と端の状況での「ソルスマッシュャー」連射モードには、弱2→強1に1発の発動で中を奪ってみよう。ジャンプで飛び越えようとした相手に、ヒットすることが多い。そこから接近的に持ち込めれば◆→強K。B:ダッシュ(弱P)強Pがオススメ。C:ジャンプ攻撃(◆→強Kなど)、D:「ソディアックファイア」という感じ。Aは出現位置が読まれると反響を受けるが、こちらが怯える状態(ジャンプ攻撃キャンセルもOK)ならいつでもワープできるのが強。B、Cは、接近したらそのまま①のチェン(中段の中Kを混ぜると◎)や「フライングバーニング」などで対処、という技一攻撃でさらに攻めよう。Dは裏技でヒットさせるのはもちろん、弱・中(壁と端ならガード)で相手の停止。そこからB、Cと同ようにダメージ技の2〜3回を仕掛けるのもいい。ほかにも、「コスモエクスプレッション」をガードさせてから、ワープで反対側に戻って上段のような2撃を叩けるのもいい。

◆「シャニンゴジェミニ」が、パイロンのD.F.、C時にしか使えないD.F.技

オススメ連続・連携技

- ①しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→◆→強K or しゃがみ強K→(ES)強い撃ち
- ②弱P×1〜3→(ES)イフリートソード
- ③中K→(ES) or 弱リセントソード
- ④キルシュレッド(相手後方にセット)→刀戻し→ジャンプ強K・刀ヒット→②

技名	コマンド	備考
キルシュレッド	◆→強K	壁・中端でセット場所が変化
刀戻し	◆→強K	キルシュレッド後ののみ、E B不可
刀を抜く	◆→強P	キルシュレッド後ののみ
ブリーズソード	◆→強P	
イフリートソード	◆→強P	GC技
ライニンソード	◆→強P	
ソードグラブ	◆→強P or 中K or 強K	相手近くで
プレスオブデス	◆→強P or 強K	
チェンジイモータル	中P・弱P・強P・強K・中K	
スレイシュレッド	◆→強K	D.F.C時はD.F.発動

※必殺技のコマンドはキャラが右向き時のものです。「P」はパンチ、「K」はキックを表しています。なお表記で「PP」とあるものは、2つ以上のパンチボタンを同時に押す。「P・P」とあるものは、2回パンチボタンを押すという順序です。なおD.F.C(D.F.、C)時と同じとき、「D.F.、C」時とは「それぞれのD.F.を発動中」という意味です。

オススメ連続・連携技

- ①しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→しゃがみ強K→(ES)強い撃ち
- ②中P→(ES)ソディアックファイア
- ③MAX版コスモエクスプレッション(ヒット時)・ギラクシートリップ(中P版)→(ES)オービターブレイズ→(ES)強い撃ち

技名	コマンド	備考
ソルスマッシュャー	◆→強P	空中可
ソディアックファイア	◆→強P	GC技
オービターブレイズ	◆→強K	空中専用技
ギラクシートリップ	◆→強P	空中可、ボタンの出位置が変化
フライングバーニング	◆→強P or 中P or 強P	相手近くで
コスモエクスプレッション	◆→強P	ダメージ可
バイルドヘル	◆→強K	D.F.P専用技
シャニンゴジェミニ	◆→強P	D.F.C時はD.F.発動

※必殺技のコマンドはキャラが右向き時のものです。「P」はパンチ、「K」はキックを表しています。なお表記で「PP」とあるものは、2つ以上のパンチボタンを同時に押す。「P・P」とあるものは、2回パンチボタンを押すという順序です。なおD.F.C(D.F.、C)時と同じとき、「D.F.、C」時とは「それぞれのD.F.を発動中」という意味です。

WINNING ELEVEN 3 FINAL Ver.

ファイナルバージョン

前回もいくつかの攻撃パターンを紹介したが、『ウイニング』シリーズの癖といえは、やはりスルーパス！ワンパターンな攻めで現実には勝つより、華麗なテクを駆使して世界の頂点を目指していこう。また今回は、W杯を見ていた人にはピンとくる隠しチームの情報も紹介するぞ!!

ワールドサッカー
実況ウイニングイレブン3 ファイナルバージョン
発売中
※M4、B00、コナミ
※MC(プロダクション)、2P(開発)、2P(カネイ)

攻守のバランスをうまくとることが世界と戦う秘訣だ!



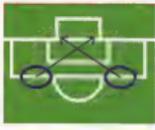
攻めと守りが同時に入れ替わるサッカーでは、攻守のバランスが重要。そこで実戦に役立つディフェンス術と、ゲームメイクにかかせないスルーパスの使い方をピックアップしてみた。超スキルフル(?)なテクニックの数々を伝授するぞ。

▶攻守のバランスが崩れたフォーメーションは、敵との相性もあるがコースチェンジがおすすめ。



よく入るシュートポイント

まずは図を参照してほしい。かなりよく入るシュートポイントがココ。このあたりからシュートすると、◆キを入れてなくてもゴールのサイドネットに突き刺さることが多いぞ。



4つの隠しチーム出現条件を大公開

①ワールドスター2チーム

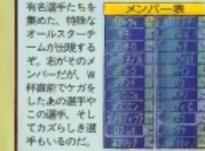
ワールドA、S、ユーロA、S

モードセレクトの一番上にある「エキシビジョンモード」にカーネルを含めた状態で、◆キー上下左右をそれぞれ2回入力すると「ワールドスターマーク」の2チームが各モードで使用可能になるぞ。

②W杯残念チーム?

F、C、ティエポ

「リーグモード」をフルシーズンで優勝(準優勝は自由)すると、ファンズ資料に出現しなかった(代表に選ばれなかった)有名選手たちを輩出した。特別なワールドスターチームが出現するぞ。あの選手のメンバーだが、資料裏面に紹介したあの選手やこの選手、そしてこれらしき選手もいるのだ。



③衝撃の金髪軍団!

ルーマニアGold

ルーマニアで「インターナショナルカップ」をプレイ(勝敗は自由)し、決勝トーナメントに進出すると、いきなり登場。そしてそのまじりかると「エキシビジョンモード」のみでプレイ可能になる。



ディフェンスの基本は取られたら取り返せ!

実戦で使えるディフェンス術

①ダッシュでプレス!!

※+R1

守衛時の基本となるのがこれ。プレスが通常より早く、敵がドリブルしているボールも驚いやすい。敵にフリーな時間を与えないことも、頻りに使っていく。◎+R1を押せばなしにして選手を切り替えていく方法でも十分有効だぞ。



▲防犯のカーネルが詰まるため、ドリブルでかわってくる敵には効果大。

②ダッシュしたままスライディング

※+R1+(タイミング良く)O

ダッシュプレスで先にプレッシャーをかけ、そのままOボタンを押してボールを奪うテクニック。この場合、敵との距離が近いとタックル、遅ければスライディングになる。ダッシュしている敵を併走しているような場合に、かなり有効だ。



▲絶対に敵を止めたい場合などに使う。意外にファールにはなりにくい。

③センタリングを上げられたら

※+R1+(タイミング良く)×ororor○連打

センタリングを上げられ、ボールが空中にある間は◎+R1でダッシュプレス。そしてボールが落ちてきて、ヘディングでの競り合いになる直前からボタンを連打してクリアする。空中敵で威力を発揮するこのテクニックは、自分の攻撃時にも使えるぞ。



▲ダッシュプレスで競り合った瞬間から、ボタン連打を始めるのがベスト。

④必殺!?「置きスライディング」

(敵に触れないように)O

置きスライディングとは、敵のパスコースやパスを出す瞬間を予測し、あらかじめスライディングしておくこと。少し遅目の位置でパスカットを狙うのが基本だが、接近して行くと「置いた」スライディングに敵が引っこたつてくれるのだ。



▲少し遅目から引っこたつければ、ファールを取られることはまずない。



サッカーの華「スルーパス」の 使い方が明暗を分ける!

覚えて
おきたい

スルーパスの概念

①パスの受け手の選択

◆キーを入力している方向に居る味方にパス（入力していない場合は出し手が向いている方向）、その方向に味方が2人いる場合は近い方にパス。

②パスの出し所を探す

パスの受け手のやや前方（人数2人分）を基準とし、前方の空きスペースを探してパスを出す。選手のパス能力や状態によって、精度は変化する。

③受け手がオートで走り込む

パスの受け手は完全にオート、ワンツーマスは、ショートパススルーパスをオートで行う。つまりリターン時のパスはスルーパスと同じなのだ。

「ワイニング」シリーズを攻略するうえで、欠かせないのがスルーパス。これをタイミング良く使えるかどうかで、戦局が大きく変わってくるからだ。だが重要なのは、スルーパスの使い道はラストパス1つではない、ということ。センタリング、サイド突破など、さまざまな状況で使いこなせるようになることが「魅せるプレイ」につながるのだ!

スルーパスの基本

1 スペースを意識せよ!

ゴール前に敵のDFが密集しているときに、スルーを出してもムダ。常に空いているスペースへ出すことが基本なのだ。ゴール付近だけではなく、サイドのスペースも意識しよう。



▲カウンター時はスペースの空きを風。だからスルーでチャンスになる。

2 味方が走り込んできたら出せ!

セレクトボタンでラインを攻撃的にしてから、味方の選手と「アイコンタクト」を取ると、DFやMFでもゴール近くまで走り込ませることができるとある。そこに出せよ!



▲「アイ」は味方の方向を向くことで、その味方走り込ませるテク。

3 ワンツーマスもスルーパスなのだ!

ワンツーマスのリターンパスは、スルーパスになっている。これを利用して、サイドバックへのワンツーマスなどで敵の裏にリターンパスが出てきて通りやすい。有効に使うおう。



▲他が空をふさいでいてサイドを上がれないとき、そこを風に乗るテク。

効果的なスルーパスの使い方

1 バックの味方にスルー(?) そして直接ミドルシュート

ペナルティエリア付近まで上がった選手がいったんスルーパスで後ろに戻す。すると通常のスルーと同様、味方がボールに向かって走り込んでくるので、そのまま直接ミドルシュート打つのだ。



4 サイドバックからのラストパス!

サイドバックがサイドのスペースを駆け上がりついている場合、深く切り込まずにペナルティエリア手前付近で送るFWにスルーパスを出す。シュートコースは狭くなるが、結構決まりやすいのだ。



2 コーナーキック時の効果的な スルーパスの使い方

シュートコーナーを使い、奥の選手をドリブルで後ろに下げる。するとゴール前での敵のマークがズレるので、ヒールパスでボールをキッカーに渡し、そのままスルーでセンタリングするのだ。



5 取られそうになったら とりあえずワンツーマス

ドリブル突破を試みたら敵にプレスをかけられ、「ボールを取られてしまう」という瞬間には、とりあえずL+O(ワンツーマス)を押す。意外に近くの味方に通りやすく、リターンが返ってくるぞ。



3 切り込んだあとに スルーでセンタリング

サイドバックなどをサイドに切り込ませ、中央にスルーを送る。これがトップや3トップシステムのときだと、センターにいるフォワードにピッタリ合わせることでできる場合がある。



6 バックの味方にスルー そして直接連続スルー!

サイドにいる選手がいったんバックにスルーパスを出し、受けた選手もワンツーマスでスルーパスをFWに送る。選手のパス精度にもよるが、カウンター時には決まりやすい。玉砕的だぞ!



編集部対抗

オレガ世界No.1だ!
いやオレガ
JリーグNo.1だ!
サッカー大会
開催!

すいません、負けました。

11月25日、東京・六本木のホテルにて、コナミ主催の職業対抗サッカーゲーム大会が行われた。ファイナルは、11月3日発表の「Jリーグ最優秀ワイニングイレブン'98-'99」の両方の大会が同時開催された今日、本誌も堂々出場した。まず「Jリーグ」大会では最終にも個人Fをマイスターに選んだが、2回戦でサッカー雑誌「カルチャ」さん(名古屋)に2-3で敗戦。続く「ファイナル」大会では無難にも日本を選び、初戦で「ハイパー」さん(オランダ)に2-3で完勝した……。本誌が敗北として出場した議題では「プレー」の華麗さを求めるあまり、もともと華麗な結果が出さなかったようです。が、しかし! 本誌の攻略記事は採用して(くれた)大丈夫です。絶対!!



▲優勝賞品はサッカー大会と「セリヤ」さん(中絶)観戦ツアーだった! 行きたかった……(涙)。

クリスマスEX
冬のニコニコゲームマガジン

電撃コンストラクション

落ちゲーやるうぜ!

第2回グランプリの審査も最終段階!

第2回の審査も、電撃P S-D13での結果発表に向けて最終選考に入っているところ。ちなみにエントリーは51本と、前回に負けぬ数の作品が集まった。今回の応募作品を見渡してみると、ツールの使い方も慣れ、全体のレベルが上がっている反面、勢いで作って細部の調整が足りない作品も目に付いた。募集は終了だけど、せっかくの作品をそれぞれ終わりにせずに今後も作り込んでほしい。



コンテストも第2回の発表が目前に迫ってきた。今回はどんな作品が入賞するか楽しみだよね。そんな人のために、応募作品の中から、19タイトルを大紹介!

電撃コンストラクション 落ちゲーやるうぜ!

発行中
◆ ¥5,800 ◆ 2ページのワーク
◆ MCD3-CDプロダクト1、マウス、MT、2枚付録可

落ちゲーグランプリ今後のスケジュール

- D13(12月15日発売)……第2回コンテスト結果発表
第1回の応募作品から審査員により選ばれた、1~3位の発表とともに、発表作品のセーブデータ付録CD-ROMに収録。
- D15(98年12月中旬発売予定)……第3回コンテスト結果発表
第2回の応募作品から審査員により選ばれた、1~3位の発表とともに、応募作品のセーブデータ付録CD-ROMに収録。
- 98年4月中旬発売予定のD10……グランプリ結果発表
第1回~3回すべての応募作品の中から、読者投票と審査員による再審査もあわせ、決定されたグランプリ作品を発表。

第2回エントリー作品から注目作をピックアップ!!

それでは、今回は結果発表の前に、これはという目立った作品、気になった作品などをピックアップして紹介していこう。もちろん、今回紹介できなかった中にも、いい作品が多数あったぞ。結果発表をお楽しみに。



ストロボモーション

愛知県
いとうさゆきさん

西劇劇のような拳銃をモチーフにした落ちゲー。数字の描かれた連射弾は、赤の3連弾と青の5連弾があり、同じ物を2個くっつけるとカウントダウンしながら消える。どのブロックも、消すとおじゃまの空軍英が残ってしまう。空軍英は、壊れ消せばつながっている分がすべて消えるので、常にブロックを消し続けることがポイントになるのだ。



4プロダクションのスタッフが、連射弾のランゴが気に入って、連射弾のランゴ

GEM in GEM

静岡県
花枝靖規さん

タイトルにあるように、小さなGEMと、その小GEMが中に入った大GEMがある。同色の大GEMを2個くっつけると、その中の小GEMが隠れる。小GEMは3個で消える。隠せるゲームにも、同様のシステムのものがあつたけれど、「落ちゲーやるうぜ!」の機能をうまく使いき、ブロックのデザインも見やすく作られているのがよい。



4小GEMと大GEMの組み合わせで、連続した連鎖が狙える。

ファニーのお店

岐阜県
たくてがさん

どんどん

神奈川県
横ね一太さん

かわいびニーガールが主人公。1枚絵をすらすらスクロールのテクニックをうまく使った、連弾アニメがいい感じの作品。ルールは、カケルガラスは同色を4個くっつけると消える。ボトルは3個でガラスになる。ブロックの消去アニメのスピードが速いテンポがやや悪くなっているのが残念。



4部分的なアニメーションではなく、画面全体の動きで次の段階の絵が出てくるので、見た目が派手がいい。

フタは黄色いパン粉とペアにするとトンカツに、エビは白い天ぷら粉とペアでエビ天に変わる。トンカツとエビ天は量に依って自動的に接触すると消え、ご飯は3個くっつけると消える。トンカツ、エビ天を地道に消していくうちに、どんぶりまでまとめて消えるという、リズムがなかなかいいのだ。



4おじゃまの空どんぶりは、隣で消せば2個入り、空どんぶりを利用すれば、反撃の大連弾が可能。

DOROBOOシーフ

東京都
ぎんぎんさん

お宝を同色の手とペアにして、つながっている分をまとめて消す。ぎんぎんさんは1回につき4作目を送ってくれたが、1本ことももう少し作り込んでもよかった。



▲お宝をためて、まとめて消すのが気持ちいい。

発狂マニヤ

岩手県
千瀬和彦さん

数字を同じ数だけくっけると7まで変化して消える、カウント型作品。画面のデザインがセンスよくまとまっていた、よく動く連動アニメも楽しい。



▲シンプルな人型を使った連動アニメ。

BARIBARIパポ

兵庫県
シュウほうさん

ブロックはS(シーフ)→R(レシーフ)→T(トス)→A(アタック)とパレーボール式に変化して消える。パレーボールをモチーフにしたのがおもしろい。



▲連動アニメも、もちろんパレーボールだ。

ANIMAL ANIMAL

東京都
清水政豊さん

フラッシュルールを採用。ネズミ以外のブロックは、ピースを落としたり、消したとき一瞬だけ姿を変えます。記憶を頼りに構えずに消さなければいけません。



▲ブロックの見せ方には、もうひとつひねりがあった。

忍

東京都
真崎水明さん

忍者が活躍する、連動アニメのグラフィックに力を入れた作品。アップとアクションのメリハリのついた絵がよい。ルールはナメに3個くっつけて消す。



▲漢字で表示される連動アニメも、い味を出している。

Yin Yan

山口県
ホリス、口さん

ルールは、おじやまブロックがゲームマールブロックに変化する「パズルだま」タイプ。主人公の連動アニメに力が入っているほか、全体的にいい作り。



▲タイトルは、ブロックにもなっている陸奥のこと。

パズルの国のアリス

愛知県
ルナコさん

「不思議の国のアリス」の登場人物を女の子にしたキャラクターたちがワイワイ。ナメに3個並べて消すルールのため、CPUの思考はかなり弱いが残念。



▲連動アニメは、キャラクターに2段階まで。

真の勇者さび

宮城県
市藤にたさん

魔王が3個でブロックホールになり、フラッシュルール。クリスマス型のブロックとペアで消える。2キャラ分の連動アニメがなかなかのきだぞ。



▲熱血な男と、弱体化した女の子が登場するのだ。

ブレインシェイカー

鳥取県
ワルビーさん

同じブロックを3個くっつけば消える。攻撃も通常ブロックの組み合わせなので、そのまま消っていくことも。ピースは変わった形だが、ちょっと遊びにくい。



▲時間制限はカウントダウンして消えるので、連動になる。

たまごひょうす

大阪府
頭本明美さん

消ってくるブロックは、どんぶりとヒヨコと、そのほかの休版ブロック。どんぶりとヒヨコをペアで消すと、隣の休版ブロックが目覚めて消えるようになる。



▲攻撃は上具詰めで、隣るニワトリの羽がはがっていく。

DIGITALING SKY

大分県
浅倉美由子さん

美1回コンテスト1位の「なるどづくし」と同じ作者の作品。ルールは「なるどづくし」と同じだけれど、グラフィックで大きく違ったイメージになっている。



▲デジタル系の画風、ちょっと見にくいかな。

アサヒヒーローゲーム

香川県
H、製作所さん

ボールに、同色のクリスマスボールブロックをくっつけば、まとめて消える。それぞれのキャラクターのわかりやすい連動アニメなど、いいに作ってある。



▲消手ではないが、ハッキリした画面で、遊びやすい。

FAST

埼玉県
J.F.Kさん

10×3という、異様に狭いフィールドに落下速度の上昇も速い構造的設定。しかし、そのほかのバランス調整がうまく、なかなか熱いプレイが楽しめる。



▲ルールは同色を3個くっつけて消す、わかりやすいもの。

RAIN BOLL

福島県
橋本健太さん

記憶装置をくっつけば、つながっているダイナマイトをまとめて消せる。4個で消えるカラフルブロックとの組み合わせで、大量消し連続も可能。



▲カラフルな色使いの画面もきれい、CPUの思考は鈍い。

精霊さん異道中

東京都
地主岳史さん

外枠と内側に2種類の属性(色)を持つブロックは、それぞれ色と作用して変化したり消えたりする。複雑なルールだが、コツをつかむとおもしろい。



▲怪物の連動が絶妙の、ブロックのアニメもキレイだ。



「ここはきっと、
カスピトラの
棲み家ですよ。」

「高たつじゃよ。」

忘れちゃならない合言葉、
「クニキ、ユウキ、ハーテンキ!!」
お気楽コンビのニックとハカセが、
罠にかかった動物たちを救う!!



WWF JAPAN

ワンダートレックは「WWF2000-生きている地球キャンペーン」に協賛し、販売1枚につき¥10を寄付しています。
WWF [世界自然保護基金]は野生生物を絶滅から救うために1981年に創設された世界最大規模の自然保護団体です。寄付による支援金は、WWF Japan [世界自然保護基金 日本委員会]を通じて、絶滅の危機にさらされる動物や、自然と環境の保全活動に役立てられます。 WWF Japan (株) 世界自然保護基金 日本委員会 〒105-0014 東京都港区芝3-1-14 6F TEL: 03(3769)1241

©1998 WWF-World Wide Fund For Nature / formerly World Wildlife Fund / WWF Registered trademark owner

GARAGE <http://www.scei.co.jp/>

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

動物博士に、なれるかな。



ジャングルを歩き回って、いろんな動物たちと出合い、ふれあい、力になろう!!



好評発売中 標準価格 5,800円 (税別)

©1997 Sony Computer Entertainment Inc. "Wanted! Animal Doctor" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. in Japan and other countries.
●商品についてのお問い合わせ先(株)ソニーコンピュータエンタテインメントインフォメーションセンター 03-3475-7444

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT



最速へのス 今、ふられる

目指せドリフトスキルアップ!!
ストーリーモードフリーランモード/
プラクティスモードで腕をおがけ!



ドラマがある!!
走りだけでなく、ストーリーにも注目!



ドリフト!!峠をきわめろ!!
秋名、妙義、龍水3つのコースをきわめろ!



最速を目指せ!
モードにより攻め方を変える!



バトル!!2P対戦OK!



最速はオレだ!!
多彩な登場人物!!



足自慢!19車種が勢ぞろい!

スタートフラッグが



マークトポフ
"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
の登録です。

!!
'99年
1月7日発売
予定!!



サウンドも超ダイナミック!!
テーマソングは、シャ乱Qのたいせーが担当。
エンジン音もド迫力!!

最速ドリフトバトルがプレイステーションでついに実現!!
ヤングマガジンで大人気連載中の頭文字D原作の
世界をたっぶり味わえる!

ハンドルをにぎるのは君だ!!

イニシャル

PS版

頭文字D

■対応ハード/プレイステーション ■ジャンル/ストーリードライブゲーム ■予価/5,800円(税別)
■対応周辺機器/デュアルショック(細島のみ)・ネジコン

©1998 しげの秀一 ©1999 角田社/JAM



俺達の前を邪魔する奴は... 宇宙の果てまでぶっ飛ばす!

In Space, there are so many things bey
our imagination, it was my fourth year
the Space Investigation Bureau of the G
Nations when I came to this realizati
was on vacation when I received an o
"Ambassador Poe of the planet Ramu
who are trying to establish frien
relations with us, has disappeared
Area 23. Investigate immediatel

CYBER ORG

SQUARESOFT

株式会社スクウェア・エニックス 〒565-0855 大阪府豊中區豊中1-4-14 TEL:06-6448-0001 FAX:06-6448-0002



ond
with
eno
on.I
der
les,
dly
l in
y!"

1999. SPRING. ON SALE.

サイバオグ

CYBERORG



伝説の勇者たちが集結!

新たななる戦いへ向け、

新世代
ロボット戦記

1998年12月17日発売

6,800円(税別)

●初回生産分はフィギュア付き

BRAVE

勇者
BRAVE



バーンガン



マッハマスター

▲スベリオンが風属性の
たが、鋼兵の戦友、半の「
望」を源として戦う。

'98年

ガンダム
GUNDAM
ガンダム

ガンダム
GUNDAM
ガンダム

ガンダム
GUNDAM
ガンダム

ばいばい 聖戦 今度の勇者は君だ!!



STORY
ストーリー

バーンガン

スレイブ
チャージ!!

聖勇者バーン

▶アスタルに派遣された
聖勇者、騎兵の「勇気」
をチャージして戦う!

◀バーンと、サポートメ
カのガンダッシュヤー
龍神合体した姿。

バーンガン!!

宇宙の果てで、突如封印が解かれた絶
対悪グラnderク。彼は自らの完全復活
のため、知的生命体の「悪意」を求めて
各星系に侵攻を開始した。グラnderク
の復活を察知した宇宙意識体アスタルは
聖なる心を持つ「聖勇者」を派遣すると
同時に、全宇宙に警鐘を鳴らした。

やがて、グラnderクの侵攻は地球に
まで及ぶ。その警鐘を聞いて地球にやっ
てきたエクスカイザーやファイバードが
苦戦を強いられる中、アスタルに派遣さ
れた聖勇者、バーンが地球に降臨した!!

バーンの勇気の源として選
ばれた地球の少年。何事も決
断できない勇敢な心を持つ。

芹沢 剛兵

芹沢 愛美

坂下 洋

騎兵の服を、人付
き合いは通常のグラ
nderクと異なり、
行方不明に陥ってい
るらしい。

勇気と友情の友情合体

グレートバーンガン

▶騎兵の「勇気」
と洋の「希望」が
1つになったとど
奇跡の友情合体の
実現!!

謎のパワーアップ形態
バーンガン・ドラゴン!

▶バーンガンのパワーア
ップ形態。その実力は歴代勇者
の中でもトップクラス!!

バーンガンDのホームページ

バーンガンの秘密をホームペ
ージで公開中! すぐアクセス
して、最新だけの情報キヤッチせよ!

たのしい! さいくわらのホームページ
<http://www.takarotv.co.jp>



PlayStation

12月17日 全国お茶の間の
プレイステーションで 放送開始!

SAGA



TAKARA

今、地球に集結する伝説

歴代勇者入り乱れる、勇者史上最大の戦い!

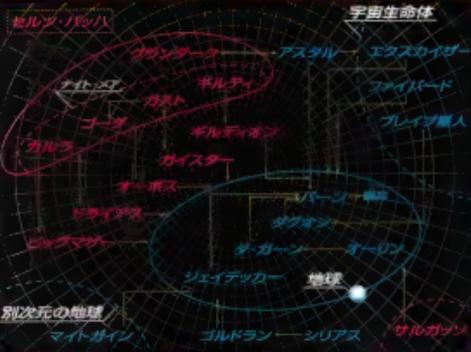
勇者シリーズ7作目のキャラクターが一堂に集うこのゲーム。敵勢力の主軸は悪兵たちに対抗するグラウンダー軍だが、各勇者シリーズの敵もからんでくるので、まさにオールスター戦といった状況。その勢力関係を示したのが、左の図だ。協力して地球を守る勇者たち(青い文字)に対して、グラウンダー軍に利用されているガイスターやオーボス、独自に地球を狙うドライス軍やサルガッソなど(赤い文字)、敵の目的はバラバラ。勢力ごとに共謀する場合もあるが、互いに出し抜こうとしているのでチームワークは最悪。また、グラウンダー軍内部での幹部同士の間も陰謀で、ほとんど連携がとれていない。こうした、複雑にからみ合う敵勢力同士の悪意や関係にも注目だ。



お互いに仲が悪かったりする。悪兵の幹部同士も



兵の世界ではゲームの中の兵



勇者 エクスカイザー

90年2月~91年1月放送(全48話)

TV

思えない宇宙海賊ガイスターを高い、地球にやってきたエネルギー生命体、宇宙海賊のボス、ガイスターズのリーダーエクスカイザーは、ひょんなことから友だちとなった星川コウタとともに、地球の危機を扱うガイスター軍団と戦う。

序盤戦でのメイン戦力!

操作終了後の設定となっており、第1話から登場。アスタルの軍艦を襲き、再び地球を守るためにやってくる。最初からいるので、成長させやすい、後半まで役に立つ力強い味方。サブシナリオでは、コウタとの再会を描く「おぼり、エクスカイザー」などが発生。敵のボスは、ストーリー中にわたって登場する。

TV

EXKaiser
2007年10月1日放送(全48話)

EXKaiser
2007年10月1日放送(全48話)

▲VARSINERにもエクスカイザーの登場では、敵のボスも

▲ファイバードなど、敵のボスも登場して登場する

グレートエクスカイザー

▲キングエクスカイザーとドラゴンジョットが合体した体。第37話で登場。

ロボット名	ゲーム登場編
キングエクスカイザー	第1話
ウルトラレイカー	第3話
ゴッドマックス	第8話
ドラゴンカイザー	第37話
グレートエクスカイザー	第37話

太陽の勇者 ファイバード

91年2月~92年1月放送(全48話)

TV

犯罪者ドライス軍団を倒して、地球にやってきた宇宙軍団隊長ファイバード。エネルギー生命体である彼は、地球の科学者大野博士が開発したアンドロイドと融合。火鳥勇太郎を名乗り、地球の平和を守るためドライス軍と戦う。

序盤からメンバーが勢ぞろい!!

天野レスキュー隊として、エクスカイザーと同様に第1話から登場する。最初は武装ファイバードの状態で、グレートファイバードになれるのはかなり後半。それでも序盤ではメインの戦力となってくれる。敵のドライスは、独自に地球を狙っていて、VARSINER隊とは対立関係にあるようだ。

TV

Firebird
2007年10月1日放送(全48話)

Firebird
2007年10月1日放送(全48話)

▲敵のドライスは、独自に地球を狙っていて、VARSINER隊とは対立関係にあるようだ。

▲敵のジャンゴと、彼の作ったアンドロイド、シリウスと

グレートファイバード

▲武装合体ファイバードとジェット合体した体。第4話で合体。第4話で登場する。

ロボット名	ゲーム登場編
武装ファイバード	第1話
ガーディオン	第4話
サンダーパロン	第4話
スーパーガーディオン	第4話
ジェット合体グランパード	第4話
グレートファイバード	第4話

の「勇者」たち!

バーンとともに戦う、歴代7作品の勇者たち。ゲームでの役割や登場ユニットなど、気になる情報を、TVでの活躍と合わせて一挙に公開しよう!!

伝説の勇者

ゴガン

82年2月~83年1月放送(全46話)

TV

地球が持つ超エネルギー、プラネットエナジーを狙って謎の生命体オーボスが爆攻を開始。それに対し、地球は



自らの魂であるオーリンを地球の少年、葛城星史に託す。星史はオーリンを使い、各地に眠る伝説の勇者を

GAME

星史より敵のほうが目立つ?

しばらくの集、バーンたちとは別に行動しているのが、星史たちの登場はやや遅れる。ただ、オーボスの頭々はグラランダー軍に利用されているので、ゲームの序盤から倒撃に顔を出してくる。サブシナリオでは、レッドガイストにまつわる物語がメインで発生する。



▲サブキャラたちはわりと積極的に顔を出すが、初期は敵軍に属する。初期は敵軍に属する。

▼ダ・ゴーンが登場する前から、レッドロンが登場する。



ゴート
ダ・ゴーンDX

▲ダ・ゴーンXとダ・ゴーンが合体した。第4話から登場する。

ロボット名 ゲーム登場話

セブンチェンジジャー	第1話
ダ・ゴーンX	第17話
ペガサスセイバー	第17話
ランドバイン	第17話
ダ・ゴーン	第41話
ダートダ・ゴーンDX	第41話

勇者特急

マイトガイン

93年1月~94年1月放送(全47話)

TV

鉄道が主要な交通機関の未来都市、ヌーベルトキオシティ。この町は浮城を襲撃する数々の悪に対し、反乱軍コン



ツェルンの若き総帥、反叛軍幹部、正義のヒーロー勇者特急隊を設立。ヌーベルトキオシティに勇者隊風を巻き起こす!

GAME

中盤戦での要はこの人たち!!

TVのめどおりに登場。光の聖みで繁華の世界に登場。初登場は第7話だが、早くも光の世界に戻ってしまう。その後、沢田ウソの開発した次元転送装置を使い、バーンたちに助けを求める。ここでルート分岐が発生。アークとゴーストの存在か否かを選択する。



▲高1話、ヌーベルトキオシティの町中、次話のdで、アークとゴーストの存在か否かを選択する。

▼ヌーベルトキオシティの町中、アークとゴーストの存在か否かを選択する。



▲マイトガインとマイトカイザーが合体した。第1話(または2話)で登場。

ロボット名 ゲーム登場話

マイトガイン	第7話
マイトカイザー	第21話
グレートマイトガイン	第21話
バトルボンバー	第21話
ガードダイバー	第21話
轟轟	第21話
飛龍	第21話
ブラックマイトガイン	サブシナリオ

勇者警察

ファイブカ

94年2月~95年1月放送(全8話)

TV

21世紀、進歩した科学が引き起こす凶悪なロボット犯罪などに対し、警



察隊「ファイブカ」が設立される。チームリーダーのデッカーに心を奪われた少年、友永勇太を中心として、新たな凶悪犯罪に立ち向かう。

GAME

序盤からミッチリ敵えよう!!

第2話で登場。原作がバーンガンと同時進行しており、勇太とデッカーの出会いから始まる。ビルドチーム全員が単体でユニット化されているなど、かなり優遇されているシリーズ。ただユニットとしては、悪公公認というだけあって真面目な感じは否めない……。



▲年齢が近い友人、勇太と勇太との出会いから始まる。

▼マキやデッカー、アーク、飛龍、轟轟など、友人や仲間と戦う。

ロボット名 ゲーム登場話

デッカー	第2話
ジェイデッカー	第3話
マクレン	第3話
パワージョー	第3話
ダンブリン	第3話
ドリルボーイ	第16話
カグロウ	第17話
シャドウ	第17話
ガンマックス	第34話
デューク	第36話
デュークファイヤー	第36話
ファイヤージェイデッカー	第36話
スーパービルドタイガ	サブシナリオ



勇者斗恶龙

95年2月-98年1月放送(全48話)

8つのパワーストーンに眠る勇者をすべて目覚めさせたあと、伝説の黄金龍レジェンドラへの道が開かれるという。偶然勇者の1人、ドランを目覚めさせたタカヤ、カズキ、ダイの3人は、残りのパワーストーンを求めて冒険の旅に出る。



GAME

マイトガイン勢の対局!?

バーンたちと連打して敵との戦いを繰り返していたように、登場するのは中盤以降になる。そのぶん、グレートになるのは早い中盤のルート分岐でスーパーベルトキオシティに行かなくなった場合、しばらく後らとともに冒険することになる。ゴールドランルートを選らないと発生しないサブシナリオもあるぞ。



▲ワルター、ジャランラなど、敵キャラクターたちの活躍も注目できる。



▲ゴールドランの登場は18話、シルルは19話以降にいきなり、ゴウマは21話以降に登場。



▲ゴールドランとレオンカイザー、空襲が待っている。第2話に登場する。

ロボット名

ゲーム登場話

ゴールドラン	第1話
スカイゴールドラン	第1話
ゴッドシルバリオン	第1話
アドベンチャー	第1話
レオンカイザー	第2話
グレートゴッドラン	第2話
ウツリSAMURAI	第2話
キャプテンシーーク	第4話

勇者斗恶龙

96年2月-97年1月放送(全48話)

凶悪宇宙神たちが、宇宙監獄サルガッソを占拠。惑星狩りとして地球に進攻を始めた。宇宙警察特捜のプレイブ星人は、地球の8人の高校生を勇者ダグオンに任命する。ダグオンとなった8人の少年は、地球を守るため奮闘。



GAME

ユニットの多さはシリーズNo.1!

ダグオンチームは、プレイブ星人からの指令を受けて独自に行動している。ゲストユニットとして序盤からちよく活躍を出すのが、正式に仲間に加わるのは第12話から。このとき、7人(霜も含めた)全員が一気に仲間になる。立て続けに現れる、合計11巻に及ぶ急激な登場メンバーピークは圧巻!



▲第8話や第9話などでは、ゲストユニットとして登場する。



ロボット名

ゲーム登場話

ダグファイター	第3話
ダグターボ	第5話
ダグシャード	第5話
ダグターマー	第11話
ダグクワイク	第11話
ファイヤーダグオン	第11話
ダグバルム	第11話
スーパーライナーダグオン	第11話
シャドダグオン	第11話
ダグガンダー	第11話
サンダーダグオン	第11話
パワーダグオン	第30話
スーパーファイヤーダグオン	第38話
宇宙騎士ライオン	第44話
ガンキッド	第44話

スーパーファイヤーダグオン

スーパーファイヤーダグオンは、ファイヤーダグオンが強化された形態で登場。登場時3巻。

そして!!

リアルロボットがスポット参戦!!

ゲームに登場するキャラクター各ロボットは、歴代勇者シリーズ以外に、ボトムズ、ゴリアン、ダグラムの3作品からも登場! しかし、コマコチの勇者シリーズの世界観と関連するこのゲームでは、直接的に関わって行くことは無い。基本的にリアルロボの世界は別の宇宙(または別次元)という設定。編長がそちらの次元に迷い込んでしまうという展開になっている。このため、キリコやクリンが勇者とともに戦うということはない。

太陽のダグラム



機甲界ガリアン



装甲騎兵ボトムズ



『プレイブサーガ』オリジナルプレミアムカードがもらえる!

キャンペーン告知ポスターの貼ってあるお店でゲームを買い、トレーディングコレクションに対応したオリジナルプレミアムカードがもらえる。限定10万セットの先着順。発売日はお店に届け!!



さらに!! 『勇者シリーズ』のトレーディングカードが発売される!!

エクスカイザーからガオガイガー、そしてゲームオリジナル勇者バーンガンまで、歴代勇者が一気に集うトレーディングカードが発売。第1弾は1パック¥300で、全117種類。12月下旬発売予定。来春3~4月には、第2弾の発売も予定されているぞ。





歴代ヒーローがここに集結！
熱き勇気をチャージしろ！

今度は君が勇者だ！

ブレイブサーガ

For the 21st century...
新世代ロボット戦記

BRAVE SAGA

プレイステーション用シミュレーションRPG

12/17発売!

¥6,800

初回特典!

「聖勇者パーティ」
プレゼント!

サイズ1/50mmの
リングを基盤に再構成し、
ルタイフフィギュアが、
編成会社「ブレイブサー
ー」が「ブレイブサー
ー」についてくくく



一歩もはな
ガカ

〒125-8503 東京都葛飾区東四-4-19-15

●お問い合わせは、お近くのゲームページ <http://www.takara.co.jp>

●お問い合わせは、お近くのゲームページ <http://www.takara.co.jp>

©2004 TAKARA TOMY CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. TAKARA TOMY CO., LTD. 1000 ● 東京都葛飾区東四、19-15

株式会社
タカラトミー

TAKARA

JALECO



原作：あかほりさとる
 ゆうき未来
 遠藤：「電撃コミックガオ!」
 発行：メディアワークス 発行：JALECO

前代未聞!
 借金返済RPG!?

これが「あかほりさとる」原作・監修による
超アクシヨシヨシRPGだ!!

人気作家あかほりさとるの
 初のRPG作品

- シーバス (実業一樹)
- フリス (夢井由樹)
- キッス (西村ちなみ)
- 幼珠 (林延年)
- 三リオン (藤平富士子)
- シャリー (ゲームリクボンドシラウ (高橋美紀))

文化放送 (1134kHz)
 「実業一樹のシーバス」
 1・2・3 (毎週金曜日
 26:00~26:30)
 大好評オンエア中!!



外連パワーで傍若無人。無限で不死身の
 チェイスマスター
「生き霊王シーバス」
 プレイステーションで
 いよいよ登場!

テトリス ワンダースリー
1-2-3

99年発売予定 価格：未定



ジャンル：アクションRPG

PocketStation
 対応

DUAL SHOCK
 対応



NEWS!

超お買得! あの「テトリスプラス」が、
 なんと2,800円(税別)で新登場!
 TETRIS PLUS® © 1998 The Tetris Company, LLC.

株式会社ジャレコ

ジャレコホームページ <http://www.jaleco.co.jp>

©1999 JALECO LTD.

〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1
 電話: 03-5561-1111

〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1 TEL: 03-5561-1111 FAX: 03-5561-1111
 〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1 TEL: 03-5561-1111 FAX: 03-5561-1111

©1999 JALECO LTD. All rights reserved. JALECO is a registered trademark of JALECO LTD. in Japan and other countries.

電撃
RPGの味方は
GPSの方です

Final Fantasy
XIII
XIII-2
XIII-3

ファイナルファンタジーⅧ
マール王国の人形姫
テイルズ オブ ファンタジア
チョコボの不思議なダンジョン2
サガ フロンティアⅡ
デビルサマナー ソウルハッカーズ
桃太郎伝説

Sonata

FINAL FANTASY

ファイナルファンタジーVIII



DESIGNED BY
T. NOMURA & H. MATSUMOTO



ラグナロク

超絶無敵に空を舞い、強力な武器ですべての敵を一掃し、神に挑戦するかのごとく天空を蹂躞する飛空艇。その名はラグナロク……。すべてが謎に包まれた、世界最高の飛空艇。

VIIIの飛空艇を初公開!!

スコールたちが乗り込むことになる飛空艇ラグナロク。某国で密かに建造された飛空艇で、スリムな船体ながら大型出力機関2基が搭載されており、航空機を上回る最高速度と高い機動性を誇る。すでに建造から20年が過ぎていますが、これに匹敵する飛空艇は存在せず、現在でも最高水準の飛空艇として君臨している。同型艦はマーキングの遺いなどで最低2機が確認されているが、それ以外は一切謎に包まれている。スコールたちが乗り込むという点以外、どういった経緯で入手するかなどは残念ながら不明。

基準排水量	2,850 t	乗員	4名（操縦手、副操縦手、機関士、助手、船長に追加して10名程度の乗員が搭乘可能）
公称排水量	3,134 t	武装	90mm連発機銃×1 152mm単装機銃×2
最大排水量	3,450 t	主機関	改良型竹田式複軸タービン（出力22,500kW）×2
全長	169m	補助機関	改良型5段圧縮タービン（出力4,480kW）×4
全幅	77m	最大速度	11.8kn/h
30km/h（離陸時）54m			
全高	（航行時）85m		

基準排水量……機体重量
公称排水量……機体重量を1/3、燃料なども入れた状態。乗員なども一切除く
最大排水量……機体重量、乗員、燃料などを入れた状態。1/3、燃料も1/3と仮定し、船体中の積載量を示す

FINAL FANTASY VIII

FINAL FANTASY VIII ファイナルファンタジーVIII

211

● ¥7,800(税別) ● スクウェア
● MCI(ブロック) AC(08)801 PS

『FINAL FANTASY VIII』の発売日に向け、いよいよカウントダウンが始まった「ファイナルファンタジーVIII」。発売2ヵ月前となる今回は、ついに公開された飛空艇ラグナロクを始め、「VIII」に登場する乗物を完全公開!! 加えて、G.F.やサブキャラ、そしてもう1人の主人公・ラグナに関する情報など、気になる仕方がなかった情報を一挙に掲載!!

今度の舞台は宇宙に広がるラグナロクの運命となるのはやはり大空。これまでのシリーズの飛空艇と同様、ラグナロクも独自の飛行メカニクスを持っていて、今度の冒険は、宇宙にまで目を向けることになるのだろうか?



ここは宇宙で、もが飛空艇のシーブ、ラグナロクが飛び立ったのは、どうやら宇宙空間。この飛空艇は宇宙航行も可能なのか?!



【前部】

▲ラグナロクの前部アップ。ドラゴンを思い起こさせる生物的なフォルムが特徴。船体下部にある主翼梁の突端に子砲。装備位置が船体から離れているため、上方の敵体に当たっている部分以外の、ほぼ360度方向を射撃に役めている。

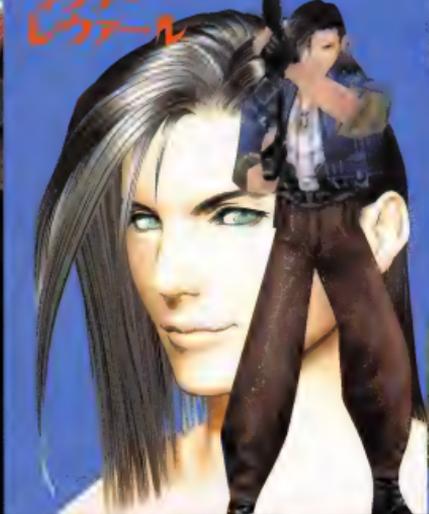
▲後部アップ。巨大なロングテールスタビライザー(安定装置)は、弾回時にはそれ自体が動き、急旋回では主翼梁が動くことで高い機動性を確保している。これらは総論1つで説明できるため、今回は1人でも十分可能になっている。

P.89ではゲーム画面を公開!

【後部】



ラグナ・レグナル



『VIII』のカギを握るもう1人の主人公

ジャーナリスト志願の義人、義理人情に厚い実業家のラグナ。スコールとともに主人公として紹介されながら、これまで尙の情報はなかったラグナだが、今回ついに彼に関するイベント写真を公開。まだスコールとのつながりは見えないが、果たしてどのようにつながっているのか、興味は尽きない。画面に登場しているキロス、ワードという2人のキャラを始め、詳しい情報は次号でお伝えする。



▲落ち着いた降り口から、ラグナの人物紹介の場面。



武器はマシンガン?

ラグナの使用する武器は正式には公開されていないが、CGを見れば明らかにマシンガンを使うと見て間違いなさそう。

Ⅷの乗物

広大な大地はもとより、大空、海底など、様々なフィールドを駆け抜けることになる「Ⅷ」での旅。そんな果てしない旅に欠かせないものといえば、やはりキャラクターたちの足となってくれる乗物。飛空艇、チョコボ、列車など、シリーズおなじみの乗物から、「Ⅷ」で初登場となるレンタカーまで、ゲームに登場する数々の乗物を完全紹介。

レンタカー

ドライブだってOK!? 町から町への高速移動!!

今回の「Ⅷ」で初登場となる乗物、レンタカー。文字通り、一時的に借りて乗る乗車のことだ。各町にはレンタカーショップがオープンしていて、町ごとに違う色・型の車があり、自由に借りて乗り回すことができる。もちろんレンタルなのだから返さなくてはならないぞ。ただ、貸し出しや返却の制度、料金体系などについては不明なのだ。

▼町でクルマをレンタル。こういったレンタルショップが各町にあるぞ。

▼クルマを借りて、あっすく出発。乗用車だけに、移動できるのは平地だけに限りそうだ。



海辺をドライブ?

▲クルマの操作は自分で行う。デットスポットをのんびりドライブ、なんて楽しみもあるかも!!

町によって乗物も変わるけ!

いろんな町に出現しているレンタカーショップ。ここでレンタルできるクルマは、町によって違ってくるのだ。それぞれ町の特色に合わせて、様々な乗物が用意されている。右にある写真は、その中のごく一部のもの。もしゲーム中にお気に入りの乗物を見つけたら、どこで借りることができるかをしっかりと覚えておく必要がありそうだ。



車に乗っていると……

レンタカーでの移動は、移動が速くなるということ以外そのメリットはわかっていないし、しかも、写真を見ればわかるように、フィールドには道路が通っていない。「FF」の過去のシリーズが、森と平野でエンカウンターが通ったように、車で道路を走っていると、エンカウンターしないということも十分考えられそうだ。移動が速く、快適な旅が可能だぞ。



▲嵐に出会いたくないときは、レンタカーを借りるといいかも!!

チョコボ

おなじみチョコボ、今度は新種も登場する!!

移動手段としてはシリーズの定番的な存在に持っているチョコボ。今回、スコールがチョコボに乗ってフィールドを移動している画面写真

をキャッチ。「Ⅷ」でも、メインの種ごころはやはり乗物ということになりそうだ。しかし、写真にはチョコボの後ろをついてまわる小さなチョコボの姿(コチョコボ?)が!! どうやら、こちらは、育成するなど、別のお楽しみ要素もありそうだぞ!!

チョコボの移動範囲は?

チョコボに乗って移動できる範囲は、前作「Ⅵ」での通常のチョコボと別らしい。昔チョコボやチョコボなどといった、特殊な地形を主敵であるチョコボも登場するかも?

▼チョコボに乗ってフィールドを移動するスコール。入手方法はまだ不明。

▼同じくチョコボに乗るシーン。どんな場所でも、後ろに小さなチョコボの姿が。

いったいコイツはだれ……?

画面写真の中に見える小さなチョコボ。チョコボの後ろをついて回っているようだが、詳しくはまだ不明。GFとして登場する、コチョコボと何か関係があるのかも? もしもしたら少して育てるのかも?

コチョコボ?



チョコボ

列車

線路がある限りどこまでも!!
鋼の巨体が大地を走る!

町と町をつないで走る列車。今回も前作と同様、何らかのイベントで登場することになるようだ。しかし、パスポートを入手したあとならいつでも(列車が到着していれば)乗車が可能になるらしい。線路でつながれた特定の町の間を簡単に行き来できるので利用価値は高そうだ。

パラム公園の西部を 走る列車

列車が走る路線は、旧時代ではパラム港からパラム公園西部の山麓をつなぐもの(赤線)のみ確認されている。これ以外にも多くの路線がありそうだ。



SeeD専用の車両も存在している。



ダイヤはどのようなになっているのだろうか。

1番線に到着は、土曜列車の始発行か。



メンテナンス中で乗れない場合も……
▶砂漠に向かう路線もあるようだ。



飛空艇

豊富な武装と機動性を誇る、
空を駆け回る遊撃手!!

チョコボと並び、シリーズの乗物として欠かすことができないのが飛空艇。今回スコールたちが乗り込むことになるのは、この超高機動飛空艇ラグナロクだ。手に入れる経緯については不明だが、前作のハイウィンドのような、非常に重要な乗物となりそうだ。スペックなどの詳細な設定についてはP.88を参照してもらおうとして、ここでは実際にゲーム中に飛んでいるシーンを紹介していくぞ。

真紅の機体が
大空を舞う!!



▼生物的なデザインが空に映える。写真では、地上を走る列車も確認できる。



高速上陸艇

海上から急襲するガーデン専用艦

体験版でのムービーシーンでもおなじみの高速上陸艇。ガーデンの生徒やSeeDの隊員などを任務場へと運ぶための軍用艦だ。任務のイベントなどで乗船する場合、目的地へは自動的に運んでくれるようだ。イベント以外で自由に乗ることができるとは、今のところ確認できていない。

▶いかに軍用目的といった無骨なイメージ。任務でパラムを離れるときはこれを利用する。

▼船体には数々の武装が搭載されていることがわかる。自由に降れば便利な乗物になるのだが。



ガーデン専用バス

兵士連隊用のガーデン専用バス

ガーデンの生徒たちが使用するバス。といっても、任務のために使用するもので、通学用ではないようだ。ゲーム序盤、SeeD試験のためパラムの町に向かうときに使用することになる。性能的には、レンタカーと同様のような。

▼レンタカー同様、自分で操作することができる。



2体の

新G.F.公開!!

様々な特色を持ち、キャラとともに成長していくG.F.。「Ⅷ」の裏のパーティキャラともいえるそのG.F.から、新たに判明した2体を紹介。加えて、物語の序盤で関わる2人のサブキャラクターも初公開!!

G.F.FILE①

セイレーン



美しき精神の歌音が、沈黙の空間を生み出す。

海に棲むといわれる、美しい女性の姿をした音の精霊。彼女の歌を聞いた者は声を奪われてしまうという言い伝え通り、召喚時の攻撃ではダメージに加えサイレスの効果を与える。ステータス異常に関するアビリティを多く覚える。中でも攻撃にステータス異常の属性をつける「ST攻撃(ステータス攻撃ジャンクション)」は、貴重なアビリティの1つだ。

必殺アビリティ	
リフレク	敵の1人のステータス異常を回復し、コマンドアビリティ
ST攻撃	敵に特種異常を付与する属性を作り出す。(ステータスアビリティ)
BT攻撃	魔法をジャンクションすることで付与された属性を、敵に付与する
必殺技	サイレントヴォイス

サイレントヴォイス



CHECK★POINT

G.F.の召喚とレベルアップ

G.F.は、キャラクターにジャンクション(装備)し、コマンドアビリティの「G.F.」を使うことで召喚攻撃が可能になる。また、ジャンクションしたまま戦闘をすることで(回復するしないにかかわらず)、キャラとともにレベルアップしていくのだ。レベルアップにより、HPや召喚時の攻撃力などが上がっていく。キャラだけでなく、G.F.を育てていくことも楽しめる1つとなっているのだ。

▼G.F.には名前をつけることができるので、愛着度もアップする。



G.F.FILE②

パンデモニウム

一見すると神羅そうだが、じつは穏やかな性格の風の魔神。しかし一度怒りが火がつけば、激しい竜巻ですべての敵を吹き飛ばす。風を司るだけあって、すばやさに関するアビリティを多く覚える。すばやさも左右するアビリティは貴重なので、確実に手に入れたいG.F.だ。



暴風圏突入

必殺アビリティ	
すばやさアップ	すばやさも召喚攻撃にかかると、コマンドアビリティ
すばやさ	魔法をジャンクションすることで付与された属性を、敵に付与する
必殺技	暴風圏突入

▼しっぽのような物は空気を、ここに空気をため込める構造。



静かなる魔神の怒りが、竜巻を巻き起すぞ!

CHECK★POINT

G.F.とアビリティの関係

G.F.は、キャラにジャンクションしたまま使うことでA.P.と呼ばれるポイントを得ていく。これを行えることでG.F.は様々なアビリティを覚えしていくのだ。覚えたいアビリティは、ジャンクションしているキャラにつけることで効果を発揮する。G.F.をしつかり育て、多くのアビリティを覚えさせれば、それだけキャラも強化されていくのだ。



▼「G.F.」を使えば召喚攻撃が可能。

前回登場のG.Fたち

炎を操る魔術。初級HPや攻撃力が高く、従来のアビリティも攻撃力アップのものが中心。

- 主なアビリティ
炎魔法攻撃
炎魔法回復
- 属性
炎
- 攻撃
炎属性の火炎



G.F. FILE 1
イブリート

雷を操る超スピード。サポート系のアビリティを中心に覚えていく。

- 主なアビリティ
魔法攻撃強化
サポート系
- 属性
水
- 攻撃
水属性



G.F. FILE 2
リヴァイアサン

水を操る女王。シヴァ自身の能力値は低いが、変えるアビリティは強力。

- 主なアビリティ
属性攻撃強化
魔法回復補助
- 属性
水
- 攻撃
属性強化



G.F. FILE 3
シヴァ

闇から力を得る。炎、雷、物理攻撃の3つを操る。強力なアビリティを覚えていく。

- 主なアビリティ
魔法攻撃強化
物理攻撃強化
- 属性
闇
- 攻撃
闇属性攻撃



G.F. FILE 4
アレクサンダー

高い知能と魔力を持つ。魔法を司る魔術。主に魔力を強化させるアビリティを覚えていく。

- 主なアビリティ
魔法強化
魔法回復補助
- 属性
風
- 攻撃
魔法攻撃



G.F. FILE 5
ケツァクウァトル

アイテムのボーナスの効果を扱うことで真価がわかる特殊なG.F。通常のG.F.とは違って、キャラにチャージングを行うことはできない。どうやら通常のG.F.とは違った成長をさせているらしいが、詳しくはまだ不明となっている。召喚攻撃は「チョコファイア」。



G.F. FILE 6
コチョコボ

サイファーを取り巻く 2人のサブキャラ

ゲームの序盤で物騒に関わってくる2人のサブキャラを公開。サイファーとともに風紀委員を務める。風神と雷神の2人だ。ともにサイファーに心酔しており、彼の命令には絶対服従。そのためか、スコールに対して敵意を持っているようだ。

サイファー

何故かスコールとぶつかり合う、Senの副産物。兵士養成学校ガーデンでは風紀委員を務める。彼の生体には正力がかけられている。



風神

熱い思いを胸に秘めた 物静かな美女

真実のみで話すのが特徴的な、中国風(?)の寡黙な美女。外見からは冷たい印象を受けるが内面秘めた思いは意外に熱い。素直に強が強く、勇を現下しては受け止めるが、サイファーに対してはそれがある意味で耐える。余計なことを言ひする言神を足踏にしている。サイファーの次に何処かに行きたいらしい。



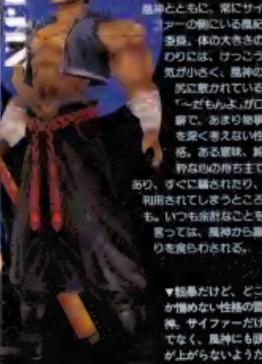
無口
無表情
嬌軀肌の美女

▼風神のセリフに注目。なぜか漢字だけでしゃべっている。意思の疎通に必要な単語のみしゃべり、余計なことは言わない。

雷神

サイファーに心酔する、 純粋な大男

風神とともに、常にサイファーの側にいる風紀委員。体の大ききもののわりには、けっこう気が小さく、風神の尻に敷かれては「ふーだもふーだも」が口癖で、あまり物事を考えず素直な性格。ある意味、前作のあの男の子であり、すぐに懐かれ回り、利用されてしまうところも。いつも素直なことを言っている。風神から罵られる度もある。



▼結果だけど、どこが情けない性格の雷神。サイファーだけでなく、風神にも誤りが上らないようだ。



2人の熱い



ケンカはやめよう

激しい対決を繰り返すコルネリアとエドワード。時数は、いよいよ物語のラストに近づいていく。このままでは、王子さまもアルも危ない。でも、2人とも人形だ。とっっても生き生きているように見えるよね。ケンカするほど仲が、いよいよいいことあるまで、もう一度だけだ。

☆ライト感覚のRPG

『マール』はファンタジックな世界を舞台にしたRPGで、感覚はSLG風になっている。でも戦闘はぜんぜん楽しくないので、SLGが苦手という人でも安心。まるで絵本を読むように、気軽に『マール』のお話を楽しむことができちゃうのだ。



◀戦闘では、コルネリアや人形たちの活躍!

▲イベントでは、子ども時代を回想するシーンもある。

いよいよ発売直前! 人形&

マール王国の

バトル!

☆ミュージカルイベントもグッド

このゲームには、キャラクターたちが歌を歌う「ミュージカルイベント」と呼ばれるイベントがいくつか用意されている。

優しい歌、楽しい歌、恋の歌など、どれも「マール」の雰囲気にとピッタリのものばかりで、ゲームの魅力をよりアップしているのだ。いったい、どんな場面があるのか? 楽しみに待っていてね。



コルネット



エストワール

▲ミス・マール王冠コンテストで、エストワールの歌声を披露!
*森の中でコルネットが、お母さんから歌ってもらった歌を歌う。



ストーリーを大紹介!!

人形姫

ファンみんな、お待たせしました! コルネットとクルルの冒険物語「マール王国の人形姫」の強弱も、あと1週間。そんなわけて発売日前となる今回は、仲間になる10体の人形&前号までのストーリーの続きを紹介。さらに情報コーナーでは、あの「クルルのひみつ手紙」の内容にも迫っちゃうぞ!

マール王国の人形姫

1217
PPS

¥6,800 ■日本一ソフトウェア
■MGI(ソニー)

Go Go RPO

マール王国の人形姫

コルネットの心強い仲間たち

魔女マージョリーに連れさられてしまった王子さまを助け出すために、冒険の旅に出るコルネットとクルルの2人。でも、外の世界にはモンスターがウヨウヨいるし、マージョリー一家も待ちかまえています。でも、心配無用！ そんな2人を助け

てくれる、とへつても心強い味方・人形たちがいるのだ。ここでは初登場となる3体を含む、10体の人形たちを新イラストとともに紹介するぞ。しっかりチェックして、メインで使ってもいいかもかもしれない。

CHECK 人形はほかにもいる!

実は今回紹介した10体以外にも、仲間になる人形が5体もいるのだ。さらに、普通では絶対に仲間にならない魔し人形もいるらしいのだが……。



▲人形たちは、いろんな場所でコルネットが来るのを待っている。マール王国内を旅して、全員仲間にしちゃおう。

▲しくんを雇ったコルネット。言っていることは立派なんだけど、この格好では回復力がぜんぜんないよね(笑)。



人形

シャルテ

最初に仲間になる女の子タイプの人形で属性は(魔)。行方不明のテラという姉の人形がいる。コルネットの仲間になったのも、テラを探すという目的があったため。また、回復魔法が使える数少ない人形の一体なので、戦闘では大活躍してくれる。

▲回復魔法は行方不明の姉の魔術師、マール・ヤンとよの魔法を習得する。



雷を自在に操るヌイグルミ



しくん

(雷)の属性を持つヌイグルミで、サンダー系の魔法を得るとして、『おいどんは〜ゴフス』という相撲取り(?)のような言葉づかいが特徴的。古い劇場の倉庫でホコリをかぶっていたが、コルネットのコンパストの衣装になるため仲間になる。



▲攻撃時、雷つものが鳴りまわしなり、ボクシンググローブを披露する(笑)。

テラ

シャルテの姉である女の子タイプの人形。属性はシャルテとは対極に位置する(魔)で、メテオ系やスリープ系などの魔法を使いこなす。以前に持ち主だった女の子にいじめられていたために、人を信じられなくなり、モンスターの仲間としてコルネットとシャルテの前に現れる。

▲メテオ系魔法は、まだたかだか敵のHPを減らす程度で、まだたかだか敵のHPを減らす程度で……



攻撃魔法のエキスパート

レジェム

コルネットが不思議の森で出会う、不思議な人形。その正体は、魔の神フェートの使いであるレジェムで、当然属性は(魔)。テラと同様、メテオ系やスリープ系の魔法を得るとして、送子になっていて、魔の国に住むフェートの下に居るためにコルネットの仲間になる。



▲スリープの魔法を使うレジェム。魔の国に居る神フェートの使いであるレジェムは、魔の国に居る神フェートの使いであるレジェムは、魔の国に居る神フェートの使いであるレジェム……

魔の神フェートの使い



NEW

NEW

Go Go RPG ユール王国の人形集

デューク

鎧の鎧に身を包んだ騎士タイプの人形で、攻撃力はトップクラス。属性は(水)だが、魔法を使うことはできない。ただし、気合を溜めるなどして自分の攻撃力をアップさせる「とくしゅ」技を持っている。



▲鎧の剣から繰り出されるその攻撃の威力は、まさに一発必殺! 必殺に繰り込まれる人形なのだ。

豪剣を振り回す古の騎士

アルパトロス

デューク同様、鎧の鎧に身を包んだ騎士タイプの人形だが、違うのは右手が造形射撃用の大砲になっていること。属性は(炎)で、ファイア系の魔法に似た攻撃系の「とくしゅ」技を使うことができる。

▲造形射撃用の大砲の右の、前方から放たれる炎の攻撃は、威力が凄まじい。



大砲を装備した古の騎士

チバ

(地)属性の特タイプの人形で、手にした刀による居合ひで敵を切る。魔法を使うことはできないが、気合を溜めて攻撃力をアップさせることができる。また、チバ、デューク、アルパトロスの3体の人形は、古の三戦士と呼ばれる。



▲攻撃力をアップさせる「気合」、ちなみに攻撃力はデュークに劣るが、スピードはデューク以上!

居合ひで敵を切る古の侍

NEW

ピリー

お笑いヒーロー(ア)・エッグマン3兄弟の長兄にして、(水)の属性を持つ魔法使いの人形。攻撃・回復・補助の3種類の魔法をバランスよく使いこなすので、様々な局面に対応できる。また、MPとかしこまの両高さは人形の中でもトップクラスである。

▲魔法の威力は、他の魔法使いよりも高い。



魔法使いの長兄

テル

エッグマン3兄弟の次男で、遠距離攻撃が得意なアーチャータイプの人形。属性は(地)だが魔法は使えない。その代わりに、驚異的な射撃を誇る「とくしゅ」技を使うことができる。



▲攻撃力はそれほど高くないが、後方からの攻撃に敵すれば大活躍してくれるはずだ。

アーチャーの次男

キッド

エッグマン3兄弟の三男で、(風)の属性を持つファイタータイプの人形。テルと同じく魔法は使えないのだが、非常に高い攻撃力を持つ「とくしゅ」技を持っている。3人の影は本物のヒーローになること。

▲非常に高い攻撃力を持つ「とくしゅ」技は、威力が凄まじい。



ファイターの三男

ミス・マール王国コンテスト開催!

前号では、不思議の森で出会った王子さまにひと目惚れしてしまったコルネットが、ミス・マール王国コンテストに出場するために衣装(しくん)を探し出すところまでのストーリーを紹介した。今回は、いよいよ始まるコンテストのストーリーを見ていくことにしよう。



も、衣装(しくん)を探して文芸堂へ

②しくん大活躍(笑)

コンテストの詳しい内容が説明され、第一審査「衣装センス」が始まりました。次々と華やかな衣装を着てステージに立つ女の子たち。そして、いよいよコルネットの番です。しくんを着て登場したコルネットに観客は大爆笑。大恥をかいてしまいます。第一審査が終わったあと、そのことでクルルを責めると、クルルはどこかへ行ってしまいました。



▶裸なさいでバランズを崩して思っきりこけてしまった。お父様(う)な風刺とはいえず、恥ずかしいです。ちょっとかたいそうだな。

▲しくんを無理やり脱いでほしいのには、さうでもないよ。

①コンテスト開始!

衣装となるしくんを仲買にしたコルネットは、コンテストが行われるマール城へと向かいました。今回のコンテストの審査は3種類。衣装を



▲女王さまからの観衆の反応。そう聞いたらにはがらばらない! する「衣装センス」、なぜか実際に戦って指揮官としての能力を試す「指揮能力」、自分の得意な歌を歌う「マイソング」でした。



⑤ケンカ



▲コルネットは、第一審査の前エトワールが父親とケンカしているのを見かけたのです。

子どもの頃のことを思い出したあと、コルネットはエトワールに会いに行きます。お父さんとケンカしているエトワールに仲直りを進めるためです。でもそこでエトワールに、自分こそクルルと仲直りしなさいと罵られてケンカに。結局、決闘で負けたほうが最初に仲直りをするようになったのでした。

③コルネットVSオリピア

クルルのいないまま、第二審査「指揮能力」に望むことになったコルネット。その第1回戦でオリピアに勝つことができましたが、ラッパの力がちゃんと出ませんでした。いったい、どうしてしまったのでしょうか?



▲「お前はじつは、なんでもかんでも勝つことができるよ、コルネット。」

④ラッパの力の源は……

▼クルルが教えてくれたラッパのこと。ラッパの力がうまく出なかったのは、クルルがなくなっていたせい?



第1回戦のあと、コルネットは子どもの頃のことを思い出しました。あの頃から仲良しだったクルルに、コルネットはラッパの秘密を教えられることがあるのです。

このラッパは願いを叶えてくれる不思議なラッパだけど、コルネットを想ってくれる人がいないと、その力を発揮することができないことを……。

⑥ごめんね

どちらが先に仲直りをするかを賭けた決闘戦。コルネットは十分な力を出せずにエトワールに負けてしまいました。気絶してしまい、意識を取り戻すとそこにクルルが……。コルネットは、素直に謝ってクルルと仲直りしました。



▲「お父さん、お母さん、ごめんね。」

⑦コルネット&エトワール熱唱

無事にクルルと仲直りできたコルネットは、ついに第二審査「マイソング」にのぞむことに。ここで残ったのはコルネットとエトワールだけ。2人は順番に歌いました。コルネットはクルルに対する感謝の気持ちを含めて、エトワールは父親に対して自分の本音を込めて……。そして見事2人は同時優勝を果たし、花嫁候補に選ばれ、ダンスパーティに招待されたのでした。



続きはゲームで楽しんでね♥



クルルの

情報コーナー

第6回

1 イラスト紹介

このイラスト紹介も今回で3回目だね。ようやく定着してきたって感じかな?

これからも、バンバン紹介していくつもりなので、ハガキをたくさん送ってね♥ コルネットと一緒に首を長くして待ってよ。

▼東京都 池田トモエさん：宛名が遅れちゃってごめんね。ところで、あたしの持っている4本の、知ってた?



▲手前 福屋玉蘭さん：ひと足早くメリュークリスマス! 早くケーキが食べたいな〜♥



もう発売まであとわずか! 今回もイラスト紹介や「ひみつ手帳」の内容など、気合いを入れてお届けしちゃうわ。

2 「ひみつ手帳」の内容を大公開

お待たせしました!

前号で約束したとおり「マール王国の人形姫 公式 クルルのひみつ手帳」の内容を大公開しちゃおう。じゃあ、石のガコミをチェックしてね。……どう、悪んだ? すいでしょ。しかも、カバーイラストは「ひみつ手帳」用のオリジナル描き下ろしなんだから。これはもう絶対買いたまね。この「ひみつ手帳」の別冊はA5、値段は950円(税別)、発売日は12月24日(※1)だから、忘れずに本屋さんへ行って♥

お知らせ

1 キャラリ

雑誌やポスター、ポストカードなどで使ったイラストをたくさん掲載! しかも、ここでしか見れない超レアなイラストだけあるんだから。

2 ストーリー

ゲーム序盤のストーリーをイメージイラストで紹介。このイラストは記事でも特別に掲載したけど、いっぴんに全員見れるのは今回が初めてだよ。

3 キャラ&人形

メインキャラと人形のプロフィールをイラストと写真写真とともに紹介。しかも、記事では紹介できなかった超重要キャラも入るよ。

4 攻略

ナリオフロアチャート、人形を仲間にしたりする方法、各種謎のテクなどを掲載! これで「マール」の攻略はバッチリOKだね。

5 エトセトラ

ここでは、設定資料とミュージカル「マール」の楽譜を掲載。もっとうっすいマールのことを知りたいというファンにおススメだよ。

6 情報コーナー

そう、このコーナーが「ひみつ手帳」にも登場! 新しき内容というところ、ゲーム中では見られなかったレアな設定を載せちゃうのだ。

カバーイラスト



3 藤野かほる 直撃インタビューその3

Vol.03、81に引き続き、元気いっぱいコルネットを歌って演じてくれた藤野かほるさん直撃インタビュー第3弾だよ。

クルル: セリフではなく、歌のみでキャラを演じたのは初めてだねと思うけど、どうでした?

藤野: 初めは「ミュージカル」といわれたのがわきまませんでした。収録に入って、しみじみと「あ、歌が多いのではなくて、歌メインのゲームなんだな」と思うようになりました。どんな新しい歌をもらって、だんだん腑子も出てきて収録が終わるとドクと演りました。約2カ月間の収録で、1曲録ったら何日もかけて次の曲を練習し

て、また録っての繰り返しで、途中で収録日に重なった「森川智之さん」「天野由梨さん」。「菅沢美智恵さん」に励ましの言葉もいただいて、とても充実したお仕事だったと思います。スタッフの皆さんからも「頑張ったね!」と褒めてもらいました。だんだん子どもチックになったのは、そのせいかもしれません。娘が子どもなんでもちよっと褒められるだけで嬉しいんです。

クルル: さらに歌うことには好きですか?

藤野: 好きです。カラオケは、他人の歌を歌うのは楽ですが、お仕事で自分の歌を歌うのは難しいです。特に、キャラクターで歌うのはどんな人でも難しいです。でも今回はリラックスしてました。キャラクターもそんなに意識しないで歌ったので、ほんっと〜に楽しかったです!クルル: どうもありがとうございます。

4 ハガキ募集

このコーナーでは、みんなからの思いのこもったイラストハガキを大募集中! あ、それならね、あなたもコルネットのイラストが多いのはとっても嬉しいんだけど、エトワールとか人形たちのイラストなんかも送ってくださると嬉しいかな。もちろん、記事に載る感想なんかを送ってほしいよ。あて先は下を見ても。それじゃ、よろしくね。

〒1101-8305
(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

発売直前

タイトル発表時から人気急上昇、最新のRPG
『テイルズ オブ ファンタジア』発売まであと2
週間ほどになった今回は、先まとも巻として、
元来『3FC』からの強い印象が『TOD』から
薄れたリスファン達も驚かすまで。さらに
序盤のストーリーも紹介していくので、初めて
の人や忘れてしまった人も、これを見ればバッ
チリ! また、最新のデジタルアニメーション
画面を使った、OPムービーも大公開!



OP (オープニング) ムービー
ついに
初公開

テイルズ オブ ファンタジア

1223

▶ ¥5,800 ▶ ナムコ
▶ MC (17ブロック), DS (ACR対応)

TALES OF PHANTASIA

『TOP』の魅力まるわかり**総力特集!!**

システム&ストーリーを**大**研究

A

animation

●アニメーション

圧巻のハイクオリティ
デジタルアニメが再び

「TOD」と同様に、「TOP」でも、デジタルアニメーション技術を使用したハイクオリティなOPムービーが用意されている。もちろん、製作は「TOD」のときと同じく「プロダクション」I.G。本編の名場面を再現した、珠玉のムービーが動き出す日も、もうすぐだ!

...12/23

気になるOPソングは?



©ANIPLEX INC.



SIA

®

キミの 冒険が始まる!

活気あふれる城下町

▼トータル30以上の建物と数々のRPGの街、20のミニゲームはあふれる。SFC版と比べるのもももしろいぞ



ジャグラー「はっ、はっ、まさか35分以内で見てらっしゃるわ」



◆自然や人工のダンジョンが盛りだくさん。ひと目でわかるが、2Dグラフィックならではの強みだろう。



闇が支配するダンジョン

全グラフィックを徹底的に改修!

PS版「TOD」では、基本的なグラフィック

アップ作業はほぼ完了し、1.0.0では完全

に書き換えられている。目の前にリニューアルし、雰囲気などは記憶を頼りに再現して見ると、TODが非常に近い。伊藤は「手間はかかるが、大抵、表示されるデータは残っていない。原作者の意図への忠実さ（モヤモヤ感など）の再現は、わり（伊藤）が感じられる。

2D

マップ

CHECK! 細かな演出の強化!

PS版では、グラフィックの改修にとどまらず、各演出面がパワーアップ。SFC版でもあった、水面の波紋や雷鳴、雷光などの演出を洗練し、また、特定のイベントでは声の演出も挿入され、より臨場感が増しているぞ。



▲水面に映る雷など、細かい部分も注目しよう。
▲オープニングも、声の演出でより印象的に。

3D

フィールド

視点変更もOK!



青島の島々に隠れて安心



◆青島の島々に隠れて安心。3Dフィールドは、視点を自由に動かせる。また、3Dフィールドは、視点を自由に動かせる。また、3Dフィールドは、視点を自由に動かせる。

世界の広さを感じさせる立体感のあるフィールド

SFC版「TOD」のフィールドは、2Dポリゴンと構築されている。2Dポリゴンのフィールドは、2Dポリゴンと構築されている。2Dポリゴンのフィールドは、2Dポリゴンと構築されている。2Dポリゴンのフィールドは、2Dポリゴンと構築されている。

CHECK! 「おしゃべり」も健在!

「TOD」にあったシステムと同様の「フェイスチャットシステム」が、今回も用意されている。フィールドマップ上で、セレクトボタンを押すことで、好きなときにキャラ同士を会話させることができる。現在の目的地や行動などを確かめたいときに、即座



▲ゲーム進行とは関係ない、詳細も用意されているらしい。もちろん、フルボイス!

Story

●ストーリー

序盤のストーリー展開を キャラクターとともに大公開

ここでは、ゲーム序盤のストーリーの流れをダイジェストで紹介。同時に、そこに登場するキャラクターのプロフィールにも迫っていく。SFC版でもやりこんだ人も、PS版で初プレイの人も、予習のつもりでしっかりと読んでほしい。もししたら、実際のプレイで役立つかもしれないぞ？

クレス・アルベイン



トーテイス村に住む主人公の少年。父親が村の剣術指導者ということもあり、本人もかなりの素質を秘めている。正義感が強く、他人をいたわる優しい気持の持ち主で、村の人からの信頼も厚い。CV(声優)は原尾毅さん。



「マスター、山ほど宝物を待ってますから！」

▲クレスとチェスターの狩りは日常生活の一部らしい。

▶森についてだけでなく、イノシシを発見！ 大物だ。

ある日常…

at トーテイス村

トーテイス村。クレスの実家である剣術道場に、父・ミゲールの師匠のトリスタンが訪ねてきていること以外は平凡な一日であった。そして

クレスは、親友のチェスターと、南の森に狩りに出かけることになる。母・マリアらと言葉を交わし、村をあとにする2人。このあと過酷な運命が待ち受けているとも知らずに……。



▲この人物はいついた……謎は深まる。
▶トーテイス村に炎が!? 逃げ、クレス。

謎の声

at 南の森

獲物であるイノシシを追って、森の奥へと入り込む2人。やがて、1本の枯れ果てた大樹の前にたどり着いたクレスは、そこで大樹が影にしげる幻影と「樹をけがさないで……」という謎の声を聞く。

at トーテイス村

イノシシを捕まえ、焼り支度をする2人の耳に飛び込んできたのは、村の危機を告げる警鐘！ 駆け付けた2人が見たのは、炎に包まれた村の姿だった。

「マリア、あいつらは、お前のペンダントを……」



▲とき同じに遠く……クレスの両親を抱き、村人は全員、クレスのペンダントを奪いにきた黒団の仕業だというのが……。

トーテイス 炎上!

叔父の裏切り

at ユークリッドの都

村を襲った集団の狙いが、自分の持つペンダントだと知ったクレス。村人を選択するというチェスターと一時別れ、母の言葉通りにユークリッドの都へやって来た。唯一の内親である叔父・オルソンの家を訪ね、とりあえずの宿を確保する。叔父の勧めもあり、罠についてクレス……その夜、鎧に身を固めた兵士たちが彼を取り囲む。クレスは、叔父の手で売られてしまったのか？

at ユークリッド城

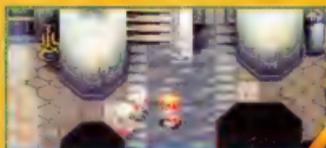
クレスが運ばれたのは、なんとユークリッド城。そこでクレスは、兵士たちを率いる謎の男に、例のペンダントと武器を奪われ、地下牢へと放りこまれてしまった。なんとか脱出を試みようとするクレスに、謎の女性の声がかかる。彼女の力を借り、牢屋から出てみると……

at 地下通路

そこには、無残にも剣を突き立てられ生き絶えた女性の亡がらがあった。不思議な気分を覚えながらも、クレスは彼女の願いをかなえるため、ほかの牢屋に捕まっていた法師の少女・ミントを助け出す。ミントの助言もあり、城の地下水路から地上に逃げ出すことに成功した2人。だが、いま一步のところで、クレスはモンスターから毒を食らい倒れてしまう。

クレスの親友、弓使いのチェスター。高橋を幼い頃に亡くし、妹のアミを1人で育ててきた。それゆえに、今回の事件の黒幕を度しく恨んでいる。CVは、伊藤健太郎さん。SFC版では、黒崎さんのダブルキャストだった。

チェスター
バイクライト



「オルソンのところの悪い噂を聞いたので、トールファスの村が襲われるのは本当なのかな？」



▲クレスを気遣う優しい叔父・結田。だが、このあと彼らは……。
▼謎の兵士がクレスを襲う。彼らの正体は？

▼敵の目的はやはりペンダント！いまや、SFC版の形見なのだが……。
▼ミントとの出会い。この遊り合わせは、果たして偶然なのか？



▼謎の男・モリスン。クレスやミントの運命のことを知っているらしい、なぜ？



▲▲モリスン邸で、チェスターと再会。仇討ちのときは、いまだ！

再会そして

at モリスン邸

2人の危機を救ったのは、謎の男・モリスン。彼は、クレスのペンダントが黒い鎧の男に奪われたことを知ると、血相を変えて半身、地下墓地へと向かう。既に、なにかが始まっているのか？

運命の出会い

パーティの回復役のミント。優しく穏やかで控えめ、とき折子編った本編のヒロインだ。また反面、しっかりとした意志の力を持つ、気丈な女の子でもある。CVは、SFC版と変わって、若野麗子さん。ファンは髪チェック。

真の戦いはこれからだ!!

クリスマスの楽しい贈り物!!

チョコボの 不思議な ダンジョン2

チョコボの不思議なダンジョン2

12/23 ▶ ¥6,800 ▶ スクウェア エンターテインメント株式会社 開発
©2002 SFC

12/23 ▶ ¥6,800 ▶ スクウェア エンターテインメント株式会社 開発
©2002 SFC

待望の発売まであとわずかとなったチョコボ2。今回は、チョコボを取り巻くたくさんのお仲間たちを紹介。彼らとチョコボが冒険に華を添えてくれるぞ。

ゆかいな仲間を 大紹介!!

「チョコボ2」には、チョコボに何らかの形で協力してくれるキャラクターが3人登場する。個性豊かな彼らの活躍を、ひと足先にお見せしよう。



◀操縦を操るシドの雄姿、カッコイイ!!



シドの得意技!

◀ダンジョンでは、地盤をこじ開け、モンスターにダメージを与える技を使う。



シドマリナーだ!!



海底にあるのは...

◀これシドの潜水艇。これに乗って海のダンジョンに行くのかな?

▲海軍に決心満ち、いっただいこれはなんだろう? ずいぶん古そうだけど...



最高の発明家
シド

チョコボたちが訪れた村の近くにそびえるシドタワーに住んでいる人物。発明が得意で、いろんなメカを作っている。モンスターに乗っ取られたシドタワーを取り返そうとしているが...

白魔道士とチョコボが
見上げるものは？



ダンジョンを駆ける!!

▼「FF」シリーズの百鬼夜行シリーズのダンジョンを駆ける!!

町のダンジョンの近くに住んでいる白魔道士を使う少女。ある目的のためダンジョンを調べている。回復魔法でチョコボを助けてくれることも。

謎のいた少女 白魔道士



▲不思議そうに空を見上げる2人。
▼このダンジョンでは、何か重大なイベントが起きるのか…?

▼「FF」シリーズの百鬼夜行でおなじみ、今回も百鬼夜行か？

▶重要な場面が登場し、チョコボにヒントを与えていくみたいだぞ。



▼この世界に隠す、すごい秘密を知っているようにだけ……

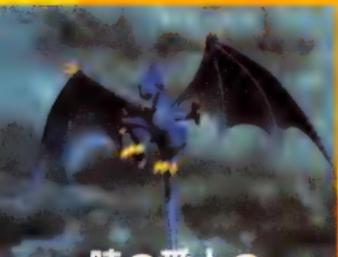


チョコボたちの冒険を見守り、要所要所でチョコボたちに語りかけるために現れるバハムート。その目的は……？ そして、彼の知る秘密とはなんなのか？

世界の秘密を知っている？ バハムート



時の番人の 役目とは何か…?



チョコボ2 プレ冒険ガイド① シドタワーのヒミツ!!

冒険の序盤に訪れるシドタワー。ここには、シドの作ったさまざまなメカや、冒険者をまどわす仕掛けがたくさんある。現在、シドタワーはモンスターが占拠しており、シドはタワーを取り戻そうとしているのだ。

2足歩行ロボ

シドの作ったロボット、インプが乗り込んでチョコボたちに襲いかかってくることもある。



シドタワー

シド特製の戦車、シドが乗り込んでモンスターと戦う。取り返すのはすごく大変みたい？



タワー内の仕掛け

スイッチを入れると現れる通路や、回転する床などがたくさんあるのも、シドタワーの神髄だ。



マシン系の敵

生命のない機械の敵には、ドレインやスリプルといった、精神系の魔法は効き目がないぞ。



攻撃魔法はお手のもの

村にある魔法の研究所で、黒魔法の研究にいそむ黒魔道士。大勢の研究員がいるようなので、チョコボの冒険に役立つ研究をしてくれるかも？

◀研究所には代しそうな魔道士が、



魔法の研究中!! 黒魔道士

パワーならイチバン! ゴーレム

ダンジョンでは手ごわい敵のゴーレムだが、村では植物を育てる心優しいモンスターだぞ。とっても力持ちなのだ。



力は優しくて



▲村の木の成長を見守り、毎日木の世話をするの楽しいゴーレム。

振得意のヤリを
振り回す



彫刻では右に出るものがないという腕前のモンスター。村では年がら年中石像を彫っている。話しかけてもうるさがるられるけれど、根気よく話すといいことがある？

村の芸術家 ベヒーモス

イクズラナ好き ゴブリン

なにかとイクズラばかりして、回りに迷惑をかけている。村ではデートシーンを見ることができる。ここでもイベントが起きるかも？
▼彼女とのデートをチョコボに見られて大あわて。気づかぬかな？



チョコボ2 プレ冒険ガイド② 森のダンジョンのヒミツ!!

「チョコボ2」には、前作にはなかった森のダンジョンが登場。森というだけあって、植物系のモンスターが数多く出現する。これら森のモンスターから、独特の能力を持つものをいくつか紹介しよう。

マモン

水のふりをしてチョコボに接近してくるモンスター。火に当たるとからファイアで攻撃しよう！



フーム

地面をもぐってくるモンスター。ATバーで攻撃してとるので、地面の動きをよく見よう。



スラグ

地面に粘着を残していくモンスター。ATバーなしで攻撃してとるので、地面の動きをよく見よう。



アード

チョコボをカエルにする技を使う。カエルにされると、攻撃力、防御力ともに大幅ダウン!



すんごく
重たそー



白魔道士とは幼なじみというデブチョコボ。気が弱いところがあるみたいけど、いざというときにはすごい活躍をするみたいだぞ。

白魔道士とどんな関係が？
デブチョコボ



▲白魔道士の弱み
だけは断われない？



チョコボと

コンビを組んで冒

険の旅をしている。

貴重なアイ

テム集めが大好

きで、危険なダンジョンにも

意欲的に取り組む。そのため、

ピンチを招くこともあるとか。



だから気が重くなるのかな？

と仲良し？



元気な冒険家
モーグリ

チョコボ2 プレ冒険ガイド③

村のモンスターは人間嫌い？

チョコボが冒険の拠点にする村には、たくさんのモンスターが住んでいる。しかし、彼らはどういふわけか人間を毛嫌いしている。昔は仲良くしていたのだが、今はつきあひもないらしい。いったい何があったのか？



人間は
信用でき
ない!!

▶人間の悪口を
言う住人がいる。
村ではほかのモ
ンスターもみんな
同じ意見らしい
のだが。



あなた、悪口の人から？
なんなら、つらに攻撃していいな。
まらがつて人間の家なんかで
とまったら、大層だよ。▼

人間との
つきあひも
やめた!!

◀昔はみんなで協力し
ていたらいいけれど、
今は人間と断絶してい
るという。



これってダンジョンのせい？



▲白魔道士は、ダンジョンに
世田があると考えている。
▶面影を奪うためにも、ダン
ジョンへ行かなくては!



いざダンジョンへ!

チョコボ2 プレ冒険ガイド④

不思議なサーキットの謎に迫る「Racing Lagoon」とは?

新作レースゲーム(?)の ムービーを収録!!

架空世界の横説を舞台に、伝説を
追う主人公たちのドラマが展開
する……スクウェアの資料からわ
かるのはこの程度。どうやら、た
だのレースゲームではなさそうだ
が……。発売は1999年春の予定だぞ。



4 コマンドはなライバルたちとラン
ドを競うのだ。



▲「横説」を伝説とは？ 物
語に沿ってゲームが展開?

▼一見、単なるレースゲームのように
見えるのだが……

真実は続報を待て!!

次号からいよいよ攻略開始!! 乞うご期待!!

初公開キャラを含む登場人物の

人間関係

を徹底検証!

今回の最新情報では、フィニー王家の第2王子、フィリップと、ギュスターヴの親友、ケルヴィンのプロフィールが明らかに! フィニー王家以外の主要人物が公開されたことで、壮大な戦史ドラマの一端がいよいよ見え始めたぞ。そこで、まずは登場人物たちの相関関係をピックアップして、物語の鍵になりそうな要素をチェック!!

冷静沈着な政治家!

フィリップ

フィニー王家の第2王子
1121年生

ギュスターヴ王子とソフィーの間に生まれた第2王子。両親からの愛情を受け継ぎ、王室にふさわしい矜持と実力を成長する。17歳のとき、母の死をきっかけにノール侯に即位。冷静な政治家としての才覚も身につける。

ノール侯の地位につけろ

ソフィーの死が、ノール侯国との関係を悪化させた。これを踏んだギュスターヴ12世は、フィリップをノール侯の地位につける。

ギュスターヴ12世

(国王/1166-1245)
偉大な軍才、治世手腕を持つフィニー王家の君主。継嗣争いに生まれたギュスターヴも、王室から遠放された。冷静な人物?



王と妃

ノール侯国の娘であったソフィーは、故国の領地を守るためにフィニー王家に嫁ぐ。

ソフィー

(王妃/1200-1230)
夫との間に3児をもうけたが、ギュスターヴが王室を遠放されたとき、抗議の象を込め自らも逃れ、33歳の若さで病死。



SAGA FRONTIER II

徐々に明かされていくドラマチックな100年戦史のストーリー設定と、パワーアップした戦闘システム。そんな注目の最新情報から「サガフロ2」の秘密に急接近! その魅力あふれるゲーム内容も先取りなのだ!!

サガ フロントア II

※予定日
PS2 ▶ 2004年夏
PC ▶ 対応状況は後述

厚い信頼を受ける貴族



ケルヴィン

(ギュスターヴの親友)
1221~1292

小園、ヤードを治める貴族の跡取り息子。貴族に不可欠な気品と優雅さ、高貴さを持ち、誰からも信頼される優れた当主であった。だが政略や駆け引きは苦手で、最後までそれが弱点になったという。

生涯の友

父王に間違われ、放逐生活を送っていたギュスターヴを保護した人物が、ケルヴィンの父親である。破天荒な思考と行動が目立つギュスターヴを、思慮深いケルヴィンがフォローするという関係を保ち、2人は生涯の親友であり続けた。

4回目以降の王者という境遇から、実の行動をもにすめる執念のアリン。謀略深謀は、遠征に連れえられた彼を救出するため、ギュスターヴとケルヴィンが協力する場面だ。



怨恨

8歳で母親と生き別れたフィリップは、その原因を持った元を恨んでいる。その強い憎恨が、白い火輪になるのだろうか…

王宮から追放

尚不能者のギュスターヴは、父の手で王宮から追放される。ときに1227年、彼はまた7歳である。

母と子

わけへだてのない凄しさと、強い意志にあふれた女性、ソフィー。彼女はギュスターヴの人格形成に大きな影響を与えたとされる。尚不能者のコンプレックスと、王族のプライドのはさまで葛藤する息子に、逆風に負けないようの強さを叩きつけてほしかったのだろうか。そんなソフィーの深い愛と厳しさが、展開写真の場面から切々と伝わってくる。

► 母が抱えないコンプレックスから、もの言わぬ家庭をいたがって悲しギュスターヴ。



術不能者としての
コンプレックスを持つ
王家を追われながら

ギュスターヴ

(フィニー王家
第1王子
1220~1268)
「サガフロ」の1巻目の主人公。フィニー王家の第1王子に生まれるが、弟の力が重んじられる中でその力を持たなかったため、尚不能者として王家を追放されてしまう。

再会

2人が再会できたとしても、互いが血を分けた兄妹たとは実づかない可能性も。そのとき2人の間に、どんな関係が……

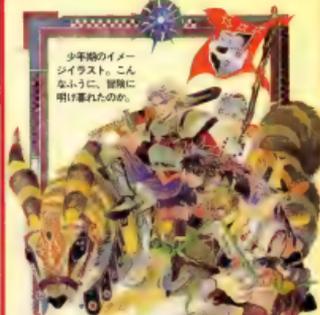


マリー
(フィニー王家王女/1227~?)

ギュスターヴとソフィーが王家を出る運命に生まれた王女。第2王子のフィリップとともに、父の手で育てられる。

(戦略)

「陣形」を強化した
新システムが
より緻密で高度な戦略を
可能にした!



少年期のイマー
シイラスト。こん
なふうに、冒険に
明け暮れたのか。

新要素、
新システムが
次々と登場

『サガフロⅡ』 戦闘システム 続報!!

「ロマサガ」シリーズで好評を博した「陣形」の流れを組む、新たな戦略的要素「ロール」の自在に連携を組み立てられる、洗練された連携システム。これまで秘密にされていた、これら「サガフロⅡ」の進化した戦闘システムが、ついにそのヴェールを脱いだ! 「アニメ」や「ツール」といった、特徴的な世界設定を反映したステータスの要素はもちろん、さらに楽しく、奥深くパワーアップした戦闘システムを徹底チェック!! ストーリーと戦闘の両面に深く関わる可能性を秘めた、初公開の「QUEL」の設定も見逃せないぞ!!

●同じく作戦で戦いを有利に運ぶ汎用性と、連携を組み立てる際の柔軟性がアップ! 高度なバトルを堪能できる!!

空襲戦
かすみ二重



ロール

多彩な連携を組み立てられる攻撃順番設定

フォーメーションを組むことで、味方全体の攻撃方針を決められた「ロマサガ」シリーズの「陣形」、「ロール」はそれを改良、進化させたシステムで、攻撃重視や回復といったロール(役割)を、味方のそれぞれに自由に設定することができる。これによって、プレイヤーの意図を反映させた、より緻密な作戦が計画、実行できるのだ!



▲最初のうちは基本的なロールしか使えないが、イベントや特殊の加入などで特殊なロールの使用可能になるのだ。



▲連続で攻撃する「鉄匠」, 敵の連携を邪魔する「陣形」, など、ロールには様々な効果のものがあるようだ。種類もかなり豊富。

▲ロールの設定は、戦闘前にメンバー別で作戦を確認するようになっている。キャラの特性をいかしたり、有効な組み合わせを試すことも可能。

連携

多彩な連携を組み立てられる攻撃順番設定

前作では連携を組み立てるとき、まずは味方の行動順を覚える必要があった。しかし覚えた順番も、キャラの早さが上がるたびに変化して、連携の組み立てはなかなかうまくいかないのが実状だった。そこで「サガフロⅡ」では、味方の攻撃順番をプレイヤーが設定できる新システムを採用! 技の組み合わせや順番のパターンを自由に試せるようになり、連携を組み立てやすくなったのだ。ただし、敵の攻撃に振り込まれると、順番が途切れてしまうぞ。



▲設定した行動順を覚えておいて、技の組み合わせを試すことができる。



▲同じく作戦で戦いを有利に運ぶ汎用性と、連携を組み立てる際の柔軟性がアップ! 高度なバトルを堪能できる!!

連携を組み立ててに
成功!

空襲戦
かすみ二重



(戦闘技能)

前作とは微妙に意味が異なる
様々なパラメータ
初公開のステータス画面と併せて
その内容を解説!

基本パラメータ

▼HP、JP、WPの位置は前作と同じ。今回、LPには「最後の気力」という意味もある。



基本パラメータは前作と同じく、HP、LP、WP、JPの4種類。その中で、LPには新たに2つの用途が追加された。1つ目は、WP、JPが底を突いて技や術が使えなくなったときに補充する用途。そして2つ目は、戦闘が始まる直前にHPが減っているキャラがいたら、本人のLPを1つ使って完全回復する用途だ。

武器・術のスキル

「サガフロ」では、「ロマサガ」シリーズのスキルシステムが復活。武器には系統ごと、術には属

▼武器や術を使い込むと、必殺技や新たな術をひらめくことも。

性ごとにレベルが設定されていて、使うほどにレベルが上がっていく。スキルは合計17種類。左半分は3つが武器のスキル、右半分の1つが術のスキルだ。術のスキルには少し特殊なものもある。



キュスターグ	50/196 12/12 44/44C 03 07 DC 03 222	02 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00
--------	---	--

装備



装備欄には武器を2つ、防具を1つ装備できるように。今回は鉄鎧以外の武器、盾、鎧には耐久度が設定されていて、石や木などで作られた装備品は消耗するのでは

Weapon 鎧の彫刻 武器、盾を装備できます	Armor 鎧の彫刻 毛皮のブーツ	武器 木刀 木杖 騎士の盾 射人の弓	60 50 60 50
-------------------------------	-------------------------	--------------------------------	----------------------

▼戦闘中に装備品の「壊れ」と大ピンチに! 耐久度のチェックは忘れないうちが必要だ。また、武器には系統ごとに有効な射程が設定された。体術は近距離、剣や斧は中距離、槍は長距離、弓は超長距離にいる敵に対して最大のダメージを与えられるぞ。

武器・防具のストック

このスペースには、パーティがストックしている装備品の一覧が表示される。鉄製の装備品を身につけられるのは、キュスターグのように術の力を持たない者たちだけと思われる。なので、術の力を持つキャラが仲間にいるときは、武器や防具がいつ壊れても困らないように、装備品のストックを用意しておく必要があるようだ。一時的に使われている装備品は、専門の職人から回復できる。

▼モンスターから奪うことで入手できない、強力な装備品も存在するらしいが……。

QUELL (クヴェル)

万物に宿るアニマの力を術の力に変換し、行使するための媒体として人々の生活に定着している「道具(ツール)」。そんな様々な道具は、「QUELL (クヴェル)」と呼ばれる先行文明の遺産を原型に作られた。クヴェルには、火を燃やすクヴェル、土を掘るクヴェルなど豊富な種類があつたが、実際には使用法のわからないもの大半を占めていたという。その性能は、道具の比較にならないほど強大で、権力を握る手段に使われた時代もあったようだ。現在もなお、デイオウと呼ばれる人々がクヴェルを求めて遺跡を突如しているが、見つけ出すにはかなりの困難が伴う。



ソウル ハッカーズ

ソウル ハッカーズ

闇の饗宴が始まる...

デビルサマナー ソウルハッカーズ

3月予定

◆価格未定 ◆FPS
◆MG、RPGの両方あり

主人公となるPS版の画面写真と共に、『ソウルハッカーズ』の魅力に迫る!

BSユーザーに熱烈な支持を受けた、ファン希望の『真・女神転生』シリーズ最新作がついにPS2に登場! 今回はいち早く入手した開発中のPS版画面写真を使って、作品の持つ独特の魅力に触れていこう。もちろん、気になるPBオリジナル要素も長チェックだ!



このゲームは、SS版で数多くのRPGファンを魅了した、『真・女神転生』シリーズ最新作の移植タイトルだ。学園モノをイメージした「ベルソナ」とは趣が異なり、今回は電脳社会が生み出したネットワークの危うさがテーマになっている。雰囲気もグッとスタイリッシュに生まれ変わって、新システムを多数採用。開発者をしてシリーズの集大成と言わしめた本作は、ファンならずとも目が離せない期待の1本になるだろう。



▲異色に定評のあるグラフィックは、さらにオリジナルUP!
▲キャラを深く掘り下げた濃厚なシナリオも魅力の1つ。

STORY CHECK

～プロローグ～

主人公と誰かがパラダイムXのアクセス権をハッキングするところから物語は始まる。スプーキーズの本拠地でパラダイムXを楽しむ2人は、未知なまゆい光に襲われ意識を失ってしまう。この際、主人公は「レッドマン」と名乗る謎の人物に誘われ、他人の人生を盗



「4人は、市内のクイニナルカハッキングを命じられる。」

体験する隣の京「ビジョングエスト」を体験。クエストの中で主人公は、ウラベというデビルサマナーとなり凄絶な最期を迎える。こうして目を覚ました主人公は、妙な経緯からウラベが持っていた新型コンピュータ「ダンプ」の封印を解き、謎の悪魔メニッサをこの世に解放してしまうのだった……。



デビルサマナーとは?

その名の通り、悪魔を呼び出して使役するという善悪な能力を持った人々のこと。彼らは、古の聖より歴史の影で人間社会に害をなしてきた闇の召喚師「ダークサマナー」と戦い続けている。



主人公

「真・女神転生」シリーズの主人公として、天啓に命じられた悪魔を操縦する。本作では、主人公の活躍が中心となる。

『ソウル』

Go Go RPG

ソウルハッカーズ ソウルハッカーズ

スピークーズ キャラクター プロフィール

桜井がネットを介して作ったハッカーグループ。主人公を含め、興味本位でハッキングを繰り返してきた面々が集まり、グループとして行動するようになった。



スピークーズのリーダーで、自世に認める天才ハッカー。元々は女外見からは想像できない程の切れ者。

桜井 穂乃



メンバーの統一者で、主人公の幼なじみ。父子家庭という貧しい母から、必要以上にしっかり者を選ばれる。

遠野 瞳



ネミッサ
高い情報収集能力に、心付けられている。本人は心の広い優しい人。Avenに惹かれて、さっさと日本に帰国してしまふ。



明るくて好奇心旺盛。誰と解決を導きとする武器マニア。彼のコレクションは密めるところで活躍する。

追 真悟



馬場はあそび心旺盛は真面目な好青年。ある誤解から父親との間に真が生じてハッキングに誘われる。

北川 潤之介



人なつっこくて幼い。マスクの存在。重力は裏子が知識不足のため、妙な失敗を繰り返す。

芳賀 佑

WORLD CHECK

～ 美奈都市、天河市 ～

舞台となるのは、政府の情報環境モデル都市に指定された地方都市・天海市。以来、民間企業であるアルゴン社が主体となって急速にネットワーク環境を整えられ、一大電腦都市として変貌を遂げる。計画の背後には謎の組織が絡んでいると噂されるが、彼そのもの

便利さに目を奪われた人々は未だ都市の真の姿に気づいていない……。

ゲーム中の天海市は、芝浜、あかね台、由良島、二上門、天海ベイという5つの小MAPで構成される。プレイヤーの移動は天海市全国から小MAP選択後、フィールド内を歩き回ってショップやダンジョンを探索するというシステムだ。同シリーズの「ベルソナ」と異なり、MAP上では敵とエンカウントしないという特徴を持つ。



▲「あかね台」を皮切りに、5つの小MAPが物語の流れにしたがい登場する。
▶MAP内は自由に移動可能で、ポイントとなる地点は名前付きで表示される。



現実世界に沿る仮想世界パラダイムX

天海市の仮想世界は、ゲームの「舞台」として設計された。現実世界とつながり、公共サービスも提供されている。ゲーム内では、あかね台、由良島、二上門、天海ベイという5つの小MAPで構成される。プレイヤーの移動は天海市全国から小MAP選択後、フィールド内を歩き回ってショップやダンジョンを探索するというシステムだ。同シリーズの「ベルソナ」と異なり、MAP上では敵とエンカウントしないという特徴を持つ。

この街にはウラの顔がある……
舞台となる天海市は、商業を軸る一部の街にさまざまな表情を見せている。その一例が天海市芝浜のショッピングモール。一見普通に見える店も、サマナー相手をに気づく。その一つ「つ」の脱出。この脱出は、サマナーの助けを借りて行われる。



「ハッカーズ」の世界を徹底検証!

独自のシステムを知るための8つのキーワード!



我が名はユガ！
神の玉座にはべる、恐れ知らぬ
獅子の名を継ぎし者なり!

この「ソウルハッカーズ」は、同シリーズの「ベルソナ」と比べると、悪魔召喚や合体など、戦闘シーンを中心にかなり異なる特徴を持っている。ここでは本作のシステムを象徴する8つのキーワードをピックアップして説明していこう。



▲悪魔の属性や状態は、
右側の「ステータス」画面で
確認できる。

I 会話

「出会うアクマは仲魔が数か？」



▲悪魔と会話すれば彼らは仲魔に加わり、
ともに戦う貴重な戦力となる。

「真・女神転生」に登場する個性的な悪魔たちをさらに印象深くしているのが、彼らとの会話だろう。登場する悪魔たちは、「女性」や「幼児」、「老人」などさまざまなタイプがいる。プレイヤーはこれらの性格を見抜いて会話の選択肢を選んで仲魔に誘ったり、戦闘を回避したりと微妙な駆け引きが楽しめるのだ。ガンブ&インストールソフトの登場で、どのような悪魔とも会話ができるようになってきている点も見逃さないぞ!

II 戦闘

仲魔と魔法が勝利のカギ!



▲仲魔を召喚していないと、ネミッサと
2人でかなりの苦戦を強いられる。

戦闘シーンでは、前衛3人、後衛3人の計6人まで参加できる。主人公とネミッサは常に参戦するため、召喚できる仲魔は実質4体まで。プレイヤーは、召喚した仲魔たちに指示を出すことで戦いを有利に進めていく(悪魔の忠誠度が低いと……?)。ちなみに、ネミッサと仲魔たちは、剣と銃器しか使えない主人公と異なり強力な魔法が使え、戦いの勝敗は、仲魔の能力にかかっているとと言っても過言ではないのだ。

III 召喚

契約を結びし悪魔を呼び覚ます……

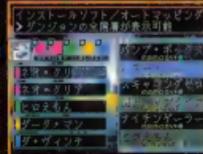


▲どのような種類の仲魔にどういふ指示
を与えるかで、彼らの忠誠度が変化する。

契約を結んだ悪魔は、召喚儀式を簡略化したプログラムによって移動中でも戦闘中でも召喚できる。このゲームにおける召喚は「ベルソナ」のように憑依するモノではなく、実体として具現化するという点が大きな特徴だ。また、シリーズ共通のお約束だが、召喚にはMAGと呼ばれる生体エネルギーを消費する。さらにこちらの世界で行動している間は常に微量のMAGを消費するため、MAG管理が重要なポイントとなる。

IV ガンブ

サマナーの必須アイテム



▲市内には、ソフトのインストールが行
えるターミナルが数多く設置されている。

スプーキーが謎のルートで入手した謎型のコンピュータで、サマナー必携のアイテム「COMP」の一種。とくに決まった外見はなく、美器や傘などさまざまな形のモノが登場する。ガンブには悪魔召喚以外にも、活動期にある危険な悪魔と会話できたリ、ダンジョンMAPを自動生成したりといった便利な機能が用意されている。これらの機能はソフトという形で供給され、空き容量の許す限り好みの機能を付加できるのだ。

要チェック PS 新要素

第一編でお伝えしたPSオリジナル要素の全貌が徐々に見え始めた。今回は最新の画面写真と共に、オリジナル要素の詳細に迫ってみよう。



ポケットステーションに対応!!

このコンソールゲームは、PS2のハードウェアに最適化された。そのため、従来のPS2のハードウェアでは動作しなかった。また、このゲームは「ポケットステーション」に対応している。これは、ユーザーが自分のプレイスタイルに合わせて、ゲームの進行を保存し、再開することができる。また、このゲームは「ポケットステーション」に対応している。これは、ユーザーが自分のプレイスタイルに合わせて、ゲームの進行を保存し、再開することができる。



▲「ポケットステーション」に対応しているため、ゲームの進行を保存し、再開することができる。



ダイジェストモード搭載!

このモードは、巨大なストーリーや戦闘シーンをPPGに集約して、短時間で再プレイ可能。これは、ユーザーが自分のプレイスタイルに合わせて、ゲームの進行を保存し、再開することができる。また、このゲームは「ダイジェストモード」に対応している。これは、ユーザーが自分のプレイスタイルに合わせて、ゲームの進行を保存し、再開することができる。



▲「ダイジェストモード」に対応しているため、巨大なストーリーや戦闘シーンをPPGに集約して、短時間で再プレイ可能。

V どんな属性でも仲魔にできる!? 悪魔

ゲームに登場する悪魔は、天使や鬼神から、珍獣に至るまで実に40以上もの種族(?)がいる。また、悪魔たちにはそれぞれロウ、ニュートラル、カオス、ライト、ダークという5つの属性が決められている。これは悪魔の性質を反映したモノで、神に近い存在はロウ+ライトといった組み合わせで表示される。ちなみに本作では、今まで仲魔にできなかった邪悪な悪魔も仲魔に加えられるのだ。



◀ストーリー上のボス悪魔は、決して仲魔になることはない。
▼ブリクでもお馴染みとなったジャックマロスト(ヒーロー)も仲魔!!



育成/合体/属性

「貴・女神転生」シリーズの強しみの1つに、本編クリア後の悪魔収集というモノがある。何しろこのゲームには種類だけでなく、種族にして仲間毎々の悪魔が登場する。しかも「アビダス」によって、仲間にした悪魔のデータを記録する「悪魔名鑑ソフト」まで用意されているのだ。お楽しみにはつれいり。また、合体システムという。ゲーム上の属性では、悪魔同士を合体させておこせるといふが、

特殊な合体を行えば、悪魔の能力強化育成ができるのだ! 本編の壮大なストーリーを堪能したあとは、収集と育成で「ソクハルカケース」を味わおうよ!



VI アクマ+アクマでさらなる力を 合体

このゲームでは3身体合を始め、悪魔を強化する御魂合体など特殊な合体が楽しめる。これらの合体には月齢が影響を及ぼし、特定の条件の下で合体を行うと、今までに見たことのない種族が生まれるという。



◀今回は、邪にノリの良い悪魔も登場(笑)。

VII 剣をぬきに斬をまみじり 剣合体

合体システムの進化形となる「剣合体」。これは、無銘の刀と悪魔を融合して、かの者が持っていた魔力や能力を剣に宿らせる禁忌の技だ。



悪魔の宿る刃の威力はまさに最強!!
◀東魔殿の地下に住む謎の刀工・村正。



◀刃の手にかかれば、無銘の刀も究極の魔剣と姿を変える。

VIII 遙かなる記憶の旅 ビジョンクエスト

主人公は、謎の人物(動物?)レッドマンによってビジョンクエストに誘われる。ここでは善悪を問わず、さまざまな人物の過去を体験する。この不思議な体験は、プレイヤーに何をもちたすのだろうか?



◀旅の終わりが宿の静寂かというところも……

魂を持たない虚ろな人形…

ゲーム中には、「造魔」と呼ばれる人が生み出した人工の悪魔が登場する。これは主の命令に絶対服従する忠実な部下で、もちろん悪魔合体に使うこともできるのだ。



▶東魔殿の主は、悪魔合体の研究者でもある。

謎のキャラクター「レッドマン」

動物の姿をしているものの、言葉を話し主人公に接触をはかる「レッドマン」。彼は主人公とネミッサに何かを伝えようと、ビジョンクエストを通して語りかける。



▶レッドマンは主人公に何を望むのか?

ミニゲーム「カジノ」が登場!!

▶カジノで遊ぶには、まず「カジノ」のルールを覚えておく必要がある。また、カジノには様々なゲームがあり、それぞれに得意なプレイヤーがいる。今回は、カジノのルールを詳しく紹介する。また、カジノの攻略法も紹介する。

◀カジノは、ゲームの醍醐味を味わうのに最適な場所だ。

6つの新ダンジョンを追加!!

▶6つの新ダンジョンを追加!! 各ダンジョンには、様々な敵やアイテムが隠れている。また、各ダンジョンには、独自のストーリーがある。今回は、各ダンジョンの概要を紹介する。

◀各ダンジョンには、様々な敵やアイテムが隠れている。また、各ダンジョンには、独自のストーリーがある。

桃太郎伝説

ハドソンが放つ「桃太郎」シリーズ最新作は、原点でもある名作RPG「桃太郎伝説」。今回はストーリーをメインに今作の魅力を一氣に紹介していくぞ。

12/23

▶ハードン
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)

ハートフルRPGの感動がPSでよみがえる!!

FCで発売されて以来、多くのファンを魅了したハドソンのRPG「桃太郎伝説」が、パワーアップしてPSに登場!! そこで今回は、今作が持つ独自の魅力を徹底紹介するぞ! 昔話「桃太郎」にいくつもの有名な昔話を織りまぜ、見事にアレンジした特徴的な物語や、オーソドックスながらもRPG本来の面白さが味わえるゲームシステムなど、その魅力をキミの目で確かめてほしいぞ。

▶数多くの昔話を織りまぜながらゲームが進行。個性的なエピソードがアンボク続き、飽きのこない演出になっている。



物語のあらすじ

ある日の夜、巨大な鬼が山奥の家に侵入し、一族に襲撃されました。逃げ遅れた桃太郎は、鬼の女王を退治する決心を固めます。途中、悪魔の力に憑かれたお母さんが、おまの鬼を加え、鬼の女王の命を奪うこととなります。



◀ゲームシステムは実にオーソドックス。大人から子どもまで、誰でも興味を持って遊べるのがこのゲームの1つ。
▲随所に盛り込まれるコマカルな描写も特徴の1つ。

物語に織り込まれるエピソードの1つを紹介!

かちかちの村



村が大変なことに!

桃太郎は旅の途中で、うさぎとたぬきが仲良く暮らすカチカチ村を訪れます。しかし、村は鬼に支配されていて、毎年世襲の「大文字焼き」ができずに困っていました。それを見かねた桃太郎は、鬼が住む山の頂上へと登ります。



鬼をこらしめて一件落着!

数多くの鬼に手を取られながらも、桃太郎は山頂へとたどり着きます。そして、そこで待ち受けていた最大の鬼に戦いを挑みました。戦いは大勝を収めました。桃太郎はからうじで鬼を退け、村から鬼を追い出したのです。



村に平和が戻ってめでたし、めでたし

桃太郎の活躍で村に平和が戻るると、村人たちは大文字焼きを始めました。そして、山岳赤く知らず大文字焼きを楽しみ、桃太郎たちはまた新たな旅へと向かうのでした(おしまい)。

桃太郎と一緒に戦う勇気あふれる仲間たち

ここではストーリーの中心となる7人(7)の個性豊かなキャラクターたちを紹介するぞ。桃太郎は旅の途中に立ち寄った村や町で、これらの仲間に出会い、一緒に鬼ヶ島へと向かうことになるのだ。



桃太郎のお供たち

しゅわすと知れた本作の主人公。精神の持ちつ正義感の強い少年で、人々を苦しめている鬼を退治するために旅立つ。その途中、イヌ、キジ、サルという3匹の仲間に出会い、ともに鬼ヶ島を目指すことになる。



浦島太郎

桃太郎がカメを助けたお礼に仲間になる少年。多彩な「術」を駆使して味方をサポートしてくれる。



夜叉姫

鬼一族の娘。本来は敵だったが、桃太郎たちと戦い、その中で人達の助け合う心に惹かれて仲間になる。



金太郎

一鬼、子どものようだが、実はものすごい能力の持ち主。愛用の斧を武器に敵をなぎ倒す。



昔話でおなじみのキャラクターが仲間!!

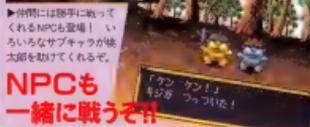
仲間と力を合わせて悪者たちをこらしめろ!

戦闘はコマンド選択方式で進行。プレイヤーは桃太郎たちに加えて指示を与え、金太郎の「はり手」や浦島太郎の「術」など、各キャラが得意とする攻撃方法で戦っていくのだ。また、イヌやサル、キジはNPCとして、オートで敵に攻撃したり、味方を補助したりして戦ってくれるぞ。

▼敵ははりに敵えたらって初めて強えるようになるのだ。



▲システムは実にシンプル。操作も簡単に誰でも遊べるぞ。



▶仲間には呼びかけられるNPCも登場! いろいろなサブキャラが桃太郎を助けてくれるぞ。
NPCも一緒に戦うぞ!!

Sonata ソナタ

イベントだけではなく戦闘にも恋愛要素が盛り込まれている『ソナタ』。今回は新着画面を使って、このゲームのシステムを詳しく紹介するぞ!

34 (序)

▶TEソフト
▶¥6,800
▶MC2(ソフト)
AC(ハード)

戦闘と恋愛が融合した新システムを紹介!!

従来のRPGでは味わえない斬新なシステムが、いくつも導入されている恋愛RPG『ソナタ』。今回は、これまでに紹介してきたシステムの基本部分をおさらいしつつ、徐々に明らかになってきた注目の戦闘システムについても紹介していくぞ。戦闘+恋愛という要素を併せ持つ本作の魅力を、もう一度確かめておこう。また、8人(24人?)のヒロインの中から、今回は2人のプロフィールも公開。画面写真では、彼女たちの別の世界での姿も確認できるのよチェックだ!



▶▶RPGに恋愛の要素を加えた、これまでにない魅力が満載のゲームなのだ。



3つの“パラダイム”で盛り広げられる冒険ロマン

この『ソナタ』は、世界観の異なる3つの「パラダイム」で、冒険の舞台となる。記憶を失った主人公は、消息を絶つた彼女を3つの世界それぞれに存在する8人のヒロイン、合計24人の中から捜し出すことが目的となる。しかし、その行く手には、様々な障害が!! 果敢として、無事に彼女を見つけ出すことができるのか。



▲それぞれの世界では、8か月ずつ経過できるのだ。

イズミ・ダンジク
ある人への運命に他なる女恋慕。すばやい身のごなしが最大の武器。

▲3か月が経過すると、次は別の世界へ飛ばされる。行き先は、ランダムになっている。

日常生活と冒険を繰り返してストーリーは進行する!!

魅力的な女の子たちとの楽しい会話で日常生活を送るAVGパート!!

秘密に描かれた3Dマップを自由に移動することができ、ヒロインたちと出会う会話シーンに突入。ヒロインたちのおしゃべりを楽しみながら、日常生活を送ることができると。



ハートマークに注目して!!

ヒロインの好感度が、ひと目でわかるの。ドキドキと感動ものよ!

▲3Dマップは秘密に描かれた3Dマップを自由に移動することができ、ヒロインたちと出会う会話シーンに突入。

▲ヒロインの好感度が、ひと目でわかるの。ドキドキと感動ものよ!

マクナホール

3Dフィールドで構成された巨大空洞の中にはモンスターが...

各世界には「マグナホール」と呼ばれる巨大な空洞が存在する。この中には数多くのモンスターが徘徊していて、主人公たちの行く手を阻むために次々と襲いかかってくるのだ。



大連力のフルボリコンバトル!!

▲敵や敵役を駆逐するの仕体! トル!! ヒロインの好感度によっては、協力攻撃も可能だ。
▲マグナホールの中には、モンスターがいっぱい。主人公はヒロインたちとともに、この空間を探索していくことになるのだ。

多彩なイベントがストーリーを彩る!!

ライブエリアでは、ヒロインたちとのイベントも豊富に用意されている。時期によって違ったイベントが発生するので、1度のプレイでは体験し尽くせないぞ。

大曾根ちはや

水泳を趣味に持つ、奥州伊豆高等学校の体育教師。さわやかな健康美的な女性で、日光浴が好きならしい。

戦闘中の行動によって好感度がUP!

戦闘中に主人公が取る行動によっても、ヒロインたちの好感度は変化する。カッコイイところを見せて彼女のハートをキマッちゃって!

▲選んだヒロインの体力も、アイテムで回復してあげると……。
▲ハートマークが出現! 好感度がUPして、より親密な関係に!



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
“ブルーハーツ”

ミス徳川学園コンテスト実施中!



西山あおい
【あなみや 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〕



兎玉山なるみ
【うさぎやま なるみ】
〔高等部3年生〕



大曾根ちはや
【おそねの ちはや】
〔高等部体育教師〕



納屋橋ふしめ
【なやばし ふしめ】
〔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〕



舞舞いずみ
【まゆまゆ いずみ】
〔高等部1年生〕



稲床みずほ
【いねくら みずほ】
〔高等部2年生〕

私たちの声が聴きたい人は〈ソナタテレホンサービス〉へ

03-5561-0100

私たちのプロフィールを知りたい人は〈ソナタホームページ〉へ

ミス徳川学園の
投票もできます



3つの世界が
ひとつに交わる
超大型恋愛RPG



近未来のサイバー
ダンス・セック
ス・スペース
ダンス

ソナタ Sonata

TM

プレイステーション版 今冬発売予定

©TAE 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：官製はかきに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：052-773-7757

NTT

03-5280-5722

日本テレコム



0088-27-5722

<http://www.sonata.ne.jp>

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

好評発売中
標準価格400円(税別)
1パック10枚入り



TAE SOFT 提供ラジオ番組

「かきくけ喜久子の
さしずせSonata」

10月9日(金)
よりオンエア

文化放送 毎週金曜日 24:00~24:30
東海ラジオ 毎週金曜日 24:30~25:00
朝日放送 毎週金曜日 25:10~25:40
パーソナリティ / 井上喜久子・山本麻里実



当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為および盗用(レンタル、
中古販売)についてこれら一切許可してありません。
©1999 TAE SOFT. 著作権の侵害行為は刑事責任を伴います。

「ソナタ」および「PlayStation」は各社登録商標/コンピュータエンターテインメントの登録商標です。

株式会社 ティーアンドイーソフト

〒405-0042 名古屋市中区栄区4-10番地 ©ホームページ <http://www.tae-soft.jp/>



Cybernetic EMPIRE

サイバネティック エンパイア



紀元前の謎の遺物……
 国際的テロリスト集団……
 国連カウンターテロチーム……
 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つのストーリーを多面的に楽しむことを実現。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」がプレイステーションに新風を巻き起こす。

予兆。



U.N.S.K.

Coming Soon

制作 / **WOLFTEAM** 発売 /



株式会社日本テレネット
 〒170-0064 東京都豊島区北大塚 2-10-6
 5F セントラルビル TEL. (03) 0394-0001

Pioneer

Joyeux

NOT DIGITAL

NOËL

GAME NOW ON SALE



NOël ~the Best
SIPS-91043~4 ¥2,800 (税別)



NOël La neige
SIPS-01193~5 ¥6,800 (税別)



NOël La neige Special
SIPS-01515 ¥3,800 (税別)

PlayStation 2
 "Secret of the Garden" is a trademark of Sega Computer Entertainment Inc. "NOËL" is a registered trademark of Sega Computer Entertainment Inc. © 1999 Sega Computer Entertainment Inc.



SEGA SATURN でのプレイは、
 必ずセガのエンターテインメントセンター、
 SEGA SATURN 専用ソフトとして、
 ソフトウェアを入手して下さい。

PC



ノエル タスカランチャー
 ～代歩のワンダーメニュー～
 Win95/MacOSX PRW-1013 ¥5,800 (税別)



ノエル タスカランチャー
 ～千紗都だよ～
 Win95/Mac PRW-1021 ¥6,800 (税別)



Voice NOËL
 ～清水代歩～
 Win95/98/NT4.0/Mac PRW 1020 ¥2,400 (税別)



Voice NOËL
 ～門倉千紗都～
 Win95/98/NT4.0/Mac PRW 1022 ¥2,400 (税別)

CD
 NOW ON SALE



明日の記憶
 PCA-1113 ¥2,913 (税別)



Calendar
 CALENDAR 1999
 NOËL3 カレンダー '99
 60×45サイズ ¥2,000 (税別) エキゾチック



NOËL3 Is neige Rendez-Vous
 PCA-5001 ¥2,730 (税別)



Trading Card
 NOËL3 トレーディングカード
 3000枚入り ¥1,800 (税別) エキゾチック



départ chisato no na
 PCA-5002 ¥1,400 (税別)



NOËL3
 T-22206G ¥6,900 (税別)

NOW ON SALE

9811M ON SALE



ペルソナから2年、新たなメガテンが
プレイステーションに登場!

'99年3月発売予定 標準価格、予価
¥6,800(税抜)



■プレイステーション専用ソフト ■RPG(1人用) ■PocketStation:メモリーカード対応

ソウル ハッカーズ
SOUL HACKERS



ATLUS
株式会社アトラス

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

アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356(毎週月・水曜日15:00~18:00 祝祭日は除きます。)

アトラス・FAXステーション ファンキーネット 03-3258-0763(ボックスナンバー7777) ファックスミリから電話をかり、音声ガイドにしてください。

©ATLUS 1997 "ソウルハッカーズ" "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。



わたしを殺すの

恋と冒険の世界へ旅立ちとう!!

今をときめく2大人気ブランド、
アトラスとレッドカンパニーの共同制作で贈る
注目のファンタジーRPG『サウザンドアームズ』。
発売直前の今号では、
その魅力あふれるゲーム内容を徹底解説!!



サウザンドアームズ

◆アトラス ◆RPG ◆12月17日
◆¥5,800 (CD2枚組) ◆MC (11ブロック)

サウザンドアームズ

Thousand Arms

『サウザンドアームズ』の 4つの魅力をチェック!

VISUAL

2Dキャラと3Dの背景が
融合した新々な映像表現

このゲームでは、
2Dのキャラクターと、
3Dボロゴンの
背景を採用している。
この組み合わせによっ
て、キャラクターが
生き生きと動き出し、
世界観をよりリアル
に感じられる。
魅力的な映像が生ま
れるのだ。



▶イベントシーンでは、立派
感のあるCGの背景をバックに、
個性豊かなキャラクター
がのびやかに動くのだ。



▶戦闘時取り次ぐ天竺な顔立と
スケールで展開するムービー
映、ストーリーを大いに盛り
上げてくれる

『サウザンドアームズ』では、今までのR.P.G.にはなから
た新システムや新しい要素が積極的に取り入れられて
いる。まず最初はこのゲームならではの、新感覚か
つ魅力的な部分をピックアップ! 以下に詳しく紹介し
ていこう。

GIRLS

魅力的な女の子が相手の
華やかな恋愛要素

「サウザンド」には
なんと、女の子のチ
ャートして「よろしく
度(愛嬌度)」を高め
るといふ恋愛要素も
あるのだ。武器を磨
える「マイスターシ
ステム」と密接に関
係することの要はこ
については、のちほど詳
しく解説するぞ!



▶「マイスターシ」は、武器を磨
けるシステム



▶「愛嬌度」は、女の子の
魅力度を表す数値。高
いほど「よろしく度」が
上がる

▶ストーリーが進むにつれて、
チャートに選べる女の子は増え
ていくのだ。

BATTLE

演出から戦略性を兼ね備えた
アニメーションバトル

このゲームの最も
魅力的な要素とい
うべきは、2D+3D
の映像表現の魅力
と、リアルタイムバトル
の緊張感を1つに
した「アニメーション
バトル」システム
を採用し、深い戦略
性と上手な演出を同
時に楽しむことが
できるのだ!



▶「アニメーションバトル」は、
演出と戦略性を兼ね備えた
システム



▶3D背景がリアルな
演出と、前衛・後衛の配
置などによる戦略性など、
戦略的要素が盛りだくさん!

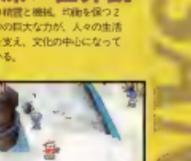
WORLD

精霊と機械——2つの
力が息づく奥深い世界観

機械と精霊という
2つの力が息づく世
界。そんなファンタ
ジックな世界観も「サ
ウザンド」の魅力の
1つだ。土地や国、
街ごとの文化も細か
く設定されていて、
新たな街を訪れるた
びに、新鮮な感動と
驚きがある。



▶精霊の王国、海沿いの「イト
ー」に隣接した広い海と空
を舞うカモメの群れは、恐
ろしい傑作が感じられる。



▶精霊と機械、両方を持つ2
つの巨大な力が、人の生活
を支え、文化の中心になっ
ている。

CHARACTER FILE 1

ミス・ トライアンフ

(CV:山口 勝平)

北方貴族にして精霊鍛冶師の名門、トライアンフ家の
跡取り息子。自分が正しいと思ったなら真っすぐに突き進
むという意志の持ち主で、責任感も人一倍強い。ちょろび
り(?)軟弱な一面も持つ、本作の主人公だ。

女の子が大好きな
正義感あふれる精霊鍛冶師



3D・CGと2Dアニメーションが1つに!

ビジュアル

3D・CGと2Dアニメーションを組み合わせた「サウザンドアームズ」の映像表現は斬新かつダイナミック! 3Dポリゴンのリアルな背景の上でアニメーションのキャラクターがさまざまな動きを見せるイベントシーンは、プレイヤーを飽きさ

せない。また、重要な場面で挿入されるムービーシーンも、思わず見とれてしまうほどのハイクオリティで迫ってくるのだ。ここでは、そんな斬新な映像表現にスポットを当て、その魅力を紹介していくぞ!

EVENT 臨場感バツグンのイベントシーン

イベントが入る場面では、視点がグルリと回転して、キャラクターがアップに。フィールド画面からイベントシーンへとスムーズに移行するのだ。キャラクターの表情や動きが滑らかなアニメーションで表現されるぞ。



▲▼キャラクタービューのフィールド画面からスムーズに視点点が移動し、一度でキャラクターがアップになる。



アリス
 ▶A とりあふれど 志気のみに行こう
 子で じゃいおまえよよよ
 B フックしちゃうよ

▶場面がかわっても、キャラクターの立ち位置や背景のグラフィックは同じ。この工夫が臨場感を解しているのだ。

キャラクターの表情はとて豊かなのだ!

「サウザンド」のビジュアル的な魅力は、3D・CGや2Dアニメーションだけにとどまらない。ゲームに登場するキャラクターたちがフィールド画面で見せてくれる、豊かな表情と動きも注目すべきポイントだ! キャラことこの性格、特徴を反映した表情とアクションは、驚くほど多彩。キャラクターの心情をリアルに表現するこれらの表情のおかげで、フィールド画面でのセリフのやりとりも、味わい深い、楽しいものになっているぞ。



▲精霊獣・アクオーンの登場シーン。上昇する視点に驚かされるぞ。
 ▲敵の必殺技をくらって吹き飛ばし、マイスたち! 豪快な演出が!!

アニメーションバトルの演出も必見!

「サウザンド」の特約的な映像表現は、アニメーションバトルの演出にもバツグン生かされているぞ! フィールド狭しと活躍するキャラクターたち、必殺技などが炸裂する瞬間の派手な演出。絶え間なく飛び出す迫力のシーンが、バトルを盛り上げる!!

CHARACTER FILE 2

ソディナ・ドーンフリード

(CV:川上 とも子)

聖にも明るく活するわけはだてのでない優しさと、正確にいけない事の強さを持つ本作のヒロイン。非業の死を遂げた兄の意志を継ぎ、光の精霊獣の道を行くマイスを指から支える健気な少女の子だ。

兄の遺志を継ぎ
マイスを優しく見守る少女



新感覚の映像表現がストーリーを巧みに演出!

MOVIE 驚愕のハイクオリティムービー



イベントシーンとは対照的に、ムービーは3D・CGを前面に押し出した超リアルな映像で構成されている。ストーリーの山場には、ここで紹介して



4 ● 3D・CGを前面に押し出した超リアルな映像で構成されている。ストーリーの山場には、ここで紹介して



4 ● 戦闘時に精神力を消費し押し寄せるディアンサーの攻撃に負かって、一歩に突如する!! このあと、ひと筋の光と化した精神力の奔流が、戦闘機を貫いていくのだ。このシーンはデュアルショックでプレイしている時、感動の演出によって、より深い臨場感が味わえる。

いる画面写真のような、現実の映像さながらの立体感と質感を伴った迫力のムービーが挿入されるぞ! 3D・CGと2Dアニメーションを融合させることで可能になった貴族の映像表現が、場面の雰囲気にもマッチしたBGMとともに、ハイライトシーンを思いっきり盛り上げてくれるのだ!

4 ● ランプードの精密射撃シーン。系統が巨大な戦闘機に突如する。



超美麗オープニングムービーに注目!!

格闘のプロローグが終わると、20+30の映像表現をフルに活用した、美しいオープニングムービーが流れる。

印象的なシーンの数々が、プレイヤーを「サウザンド」の世界へ誘うのだ。

CHARACTER FILE 3



ムーザ・グリフォード

(CV:松本 保典)

いつか、英雄になる! その志を胸に戦士の道をひた走る。熱いハートを持つ男、マイスにとっては完璧なといえる存在で、良き理解者でもある。マイスとは逆に女性に弱く、女のそば近くにいるだけで興奮してしまう。

義に厚くハートも熱い
頼れる兄貴分



「想い」を込めて武器を鍛える!

デートイベント

女の子とのデートを楽しんで「よろしく度」を上げるデートイベントと、ミスに向けられる女の子の「想い」を込めて、武器を鍛えるマイスターシステム。このページでは、密接に関連しているこの2つのシステムについて詳しく解説していこう。女の子の想いを武器に込めるには、まず精霊遊戯師であるミスが女の子と仲良くなって、「よろしく度」を上げる必要がある。それにはデートイベントをこなすのが、一番効果的なのだ。

て詳しく解説していこう。女の子の想いを武器に込めるには、まず精霊遊戯師であるミスが女の子と仲良くなって、「よろしく度」を上げる必要がある。それにはデートイベントをこなすのが、一番効果的なのだ。

STEP 1 女神像でデートをセッティング

町にある女神像に話しかけると、女の子とのデートをセッティングできる。女神像はすべての町に設置されていて、簡易マップを見れば位置の確認も可能だ(赤い点で表示されている)。



◆町に集った女の子の女神像の場所を確認

STEP 1.5 プレゼントやミニゲームも

女神像ではデートのセッティングのほかにも、女の子にプレゼントを贈ったり、ミニゲームで遊んだ

りといった選択もできる。どちらもデートと同じように、「よろしく度」を上げられるのだ。

プレゼント

女の子にプレゼントを贈ることで、デートイベントよりも楽に「よろしく度」を上げられる。ただし、プレゼントは町のショップで買う必要がある。その分お金がかかる。プレゼントの好みは、女の子によって異なる。



◆贈る物種は、相手の好みによって選ぶ

ミニゲーム

フィナなら「ハンマーストライクス」、ソフィなら「クッキングパンゼイ」というように、それぞれの女の子に用意されたミニゲームをプレイする。ミニゲームで良い成績を上げれば、「よろしく度」がアップ!



◆ミニゲームは、女の子の得意なものがいい

STEP 2 相手の女の子を選択

女神像に話しかけたら、次はデートに誘う女の子を選ぶ。女の子をデートに誘うにはMP(マイスターポイント)。モンスターを倒すと得られる)が必要。仲良くなるほど、誘うために必要なMPは多くなる。



◆ミニゲームやプレゼントにもMPが必要

STEP 3 デートスポットを探そう

女の子を選べると、ミスの後ろに女の子のグラフィックが表示される。この状態でデートスポットに移動すると「ここでデートしますか?」と聞かれ、「はい」を選ぶとデートイベントが始まる。



◆デートスポットに移動すると「ここでデートしますか?」と聞かれ、「はい」を選ぶとデートイベントが始まる



CHARACTER FILE 5

ソウシ・マホロバ
(CV:三木 眞一郎)

伝統的な美しさをもち、ワノ国出身のサムライ。病弱な体質。持ち前の美貌で女性の同性本能をくすぐり、浮き名を頂しつゝ活色事端だ。しかし、戦いの中では、磨き抜かれた技で敵を葬る冷徹なサムライになる。



端麗にして冷徹
鋭い技を使う美貌のサムライ

マイスターシステムとデートイベントを解説!

STEP 4 会話を重ねてデートを盛り上げるのだ

デートイベントでは、女の子からの質問に対して喜ばれそうな返事を返しながら、うまく会話を盛り上げていく。こちらのペースで会話を進めれば、それだけ長い間、女の子とのデートを楽しめる。



▲▲デート中の会話にやさしくして、女の子はほっと喜ぶよ。無理に話さなくていいよ。

STEP 5 デートでよろしく度UP!

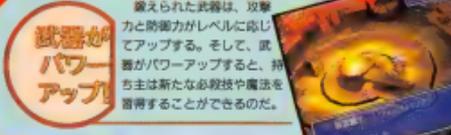
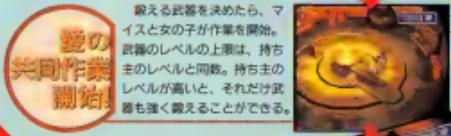
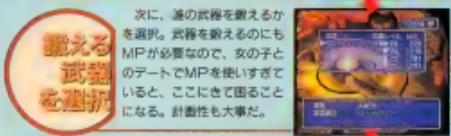
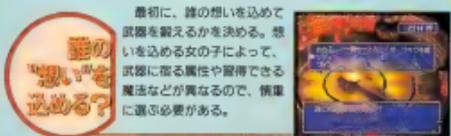
デートがうまくいくと、女の子の「よろしく度」がアップ。この調子でデートを繰り返して、ばっちりハートをつかむのだ。



STEP 6 武器を鍛えるマイスターシステム

「よろしく度」が十分に上がったから、いよいよマイスターシステムで武器を鍛えるときだ。「サウザンD」では、レベルアップ以外で戦

闘の能力を高めるには武器を鍛えるしかない。また、必殺技や魔法も武器を鍛えることでのみ習得できるのだ。



最初に、誰の想いを込めて武器を鍛えるかを定める。想いを込める女の子によって、武器に宿る属性や習得できる魔法などが異なるので、慎重に選ぶ必要がある。

次に、誰の武器を鍛えるかを選択。武器を鍛えるのにもMPが必要なので、女の子とのデートでMPを使いすぎていると、ここに来て困ることになる。計画性も大事だ。

鍛える武器を決めたら、マイスと女の子が作業を開始。武器のレベルの上限は、持ち主のレベルと同様。持ち主のレベルが高いと、それだけ武器も強く鍛えることができる。

鍛えられた武器は、攻撃力と防御力がレベルに応じてアップする。そして、武器がパワーアップすると、持ち主は新たな必殺技や魔法を習得することができるのだ。

CHARACTER FILE 6

カイリーン・ネルフェ
(CV: 渡辺 久美子)

南方の国、シャラン出身の女の子。好奇心旺盛で、興味が引かれたらどんなことでも首を突っ込みたがる。自分の立場が悪くなると、笑ってごまかすか、その場から逃げ出すしたたかさも持ち合わせている。

南方出身で明るく活発
好奇心旺盛な少女



NEW FACE

冒険の途中で出会う登場人物たち!

ニューフェイス

マイス一行を煙に巻くコソ泥から、老いてますます盛んな助平じいさんまで、「サウザンド」のストーリーに彩りを添えるサブキャラクターは、い

ずれ劣らぬ個性派ぞろい。ここではマイスたちの旅にさまざまな形でかかわってくる、個性豊かなサブキャラクターたちをピックアップだ! 彼らの活躍にも乞うご期待だ!!

神出鬼没! 愛の探求者

バンディガー

「愛の探求者」を自称する、神出鬼没のおかしなコソ泥。マリオンとの「A」トランプ発生装置を盗み、工場に立てこもる。



ラングードを支える存在

バルマ・エステーテ

海賊船、ラングードの動力炉を制御する、5人の巫女の1人。実は彼女とデートをする方法があるらしいのだが…



ソウシの剣の師匠

カノウハ

ワノ国に広く名の知れた刀鍛冶で、ソウシに剣術の師匠でもある、マイスの祖父とも関係がある。この歳になって、なお色の道を極めんとする、貯金入りの助平だ。



陰謀の気配が漂う謎の男

ラバンティス

南方の国、シャランに突然現れた、得てのしれない男。この国で何かをたくらんでいるのは間違いないようだ。シャランといえは、カイリーンの結核だが…。



CHARACTER FILE 7

ネルシャ・スタイラス

(CV:横山 智佐)

無罪判決を学ぶために、世界各地を巡り歩いているドレスマイスター。身に纏った衣装によって性格が豹変する多重人格者だが、冒険はやばりたい服と眼鏡を身に纏っている。「アレス」が口癖。



かわいいドレスマイスターは
衣装に着られる多重人格者

GIRLS

デートもOKの女性キャラを一挙公開!

ガールズ

「サウザンド」にはなんと、仲間になる4人の女性キャラクター以外にも、デートが可能女の子がいることが判明。ここで紹介するマリオン、キョウカ、ミルの3人が、新たに公開されたデートイベントの

対象キャラクターたちだ。もちろん、彼女たちにも「よろしく度」が設定されていて、親密になれば一緒に武闘を鑑賞することができる。デートが可能女の子は、ほかにいろいろらしいぞ。

ふるべし、マリオンの闘

「A1トラップ発生装置」を盗まれ、自分が仕掛けたトラップを利用してしまふマリオン。その威力が、さすがのマイスもタジジなのだ。



「A1トラップ発生装置」の威力が、さすがのマイスもタジジなのだ。

天才機械鍛冶師

マリオン・シュモック

カエル(?)の衣装と個性的な言葉使いが特徴の少女。こう見えても一流の機械鍛冶師で、機械に関する知識で右に出る者はいない。「A1トラップ発生装置」をバンディガーに盗まれ、マイスたちに協力を求めてくる。



「A1トラップ発生装置」の威力が、さすがのマイスもタジジなのだ。



しっかり者のソウシの妹

キョウカ・マホロバ

病に侵されているソウシの身を案じる一方で、すぐに女性に手を出す兄をいさめる、しっかり者の妹。乗っ取らにからまれていたころをマイスたちに救われ、ソウシを助けるために行動を共にする。



「A1トラップ発生装置」の威力が、さすがのマイスもタジジなのだ。



カントに住む貧少女

ミル・ウィンド

カントの街で平和に暮らしていたが、「黒い軍団」の襲撃によって焼き出されてしまう貧少女。プロローグの回想シーンにも登場する。どこかで生きのびているらしいが、再会できるのはいつだろうか?



「A1トラップ発生装置」の威力が、さすがのマイスもタジジなのだ。



CHARACTER FILE 8

ダーク マイスター

(CV:森川 智之)

強い刃を打つことだけに執着し、希聖ティアノーバに所属する闇の精霊鍛冶師。その正体は、かつてジャービルを襲撃していたマイスの兄弟子、シュムッドだ。バードナーのジェラクを従え、マイス無しの前に立ち上がる。

暗黒の力を求めた
闇の精霊鍛冶師



THOUSAND

光あふれる世界で冒険の旅が始まる!

ストーリー

この「サザンアームズ」では、精霊鍛冶師のマイスを主人公に、恋と冒険をテーマにした壮大な物語が描かれる。ボイズビーの町でヒロインのソフィアと出会ったマイスは、精霊鍛冶師の技術を授けられた彼女の兄、ジャービルを死をきっかけに、広大な世界へと旅立つことに。そんなマイスの旅は、いつしか「世界を守る」という大きな目的を持つのだ。ここではマイスを持ち受けるさまざまな出来事にスポットを当てつつ、ユニークなストーリーの魅力を迫るぞ。



グレートグラップル

ランゲードの底意によって、フィナの父親、マイスたちの心強い協力者。

悲しみと別れ…

喜びがあれば悲しみも、出会いがあれば別れもある…。ときにはマイスたちが、つらいシーンに直面することも。彼らが悲しみや痛みを乗り越えて、成長していく姿にも注目だ。



ソフィアとマイス、ジャービルとマイス、そしてランゲードの町で、マイスとジャービルが再会する。



ジャービル、マイスを助ける。ランゲードの町で、マイスとジャービルが再会する。

そして、恋…

あるときは力を合わせ、またあるときは支え合いながら続く旅の中で、いつしか芽生える深い恋心…。ハートをくすぐる恋愛要素を描いたイベントも、豊富に盛り込まれているぞ。

冒険と出会い…

長い旅の途中には数多くの冒険と、さまざまな出会いが待っている。新たな仲間や協力者と盛り合うそのとき、マイスたちの旅にさらなる冒険の扉が開かれる。そんなドラマチックな出会いの瞬間は、すべてイベントシーンで描かれるのだ。



ソフィアの兄、マイスが持つ精霊鍛冶師の素質を顕花させる。

世界征服を狙う機械国家 帝国ディアノーバ

世界征服の野望のもと、世界各地に侵襲している「帝国ディアノーバ」。この強大な帝国こそが、マイスたちが直面する最大の敵。同族を倒さなければならぬ敵なのだ。主戦力の大量降下に加え、帝国には精鋭集団「五武王」と名の精霊鍛冶師「ダークマイスター」という切り札も存在する。苦戦は必至だぞ!



五武王の1人、ボルトの発動! 五武王はそれぞれ異なる戦闘スタイルをもち、戦いのエンターテインメントを高める。



もうだ、それ以外に敵軍の味方でも戦ってはいけない!

CHARACTER FILE 4

ウイナ・グラップル

(CV:岡本 麻弥)

何者にも縛られない、自由奔放な生き方を好む海賊の娘。真実の味はわりやすい性格で、悪戯はかなりの要諦り。しかし、ときどき女性らしい優しさをのそらせる。性格に関しては、「自然共に認められる瞬間を…」

自由奔放!
おおらかな性格の海賊娘





TOSHIBA EMI

ロードモナークシリーズ最新作!

LORD MONARCH

新・ガイア王国記

パズル的リアルタイムシミュレーションゲーム

ロードモナーク～新・ガイア王国記～

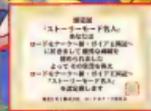
君は制覇できるか?

全100面の新たな試練!

★日本ファルコンの
ロードモナークスタッフによる
オリジナルマップ入り!

- 全てが新しい! 新シナリオ、新キャラクター登場!
- 自分でオリジナルマップが作れる! エディットモード搭載!
- クリアした成績で段位が取れる! 段位認定システム完備!

Falcom



東芝EMI株式会社
エンタテインメントソフト事業本部
〒107-8510 東京都港区赤坂2-2-17
ユーザーサポートTel: 03-5512-8660
東芝EMIのホームページ: (To Make It!)
<http://www.toshiba-emi.co.jp>

1998年12月23日発売予定
価格¥5,800 (税別)

価格¥5,800 (税別)
S.L.P.S 01764
JAN 4988006933276

同時発売予定!



PlayStation "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。



玉籠物語

たままゆものがたり

好評発売中

標準価格 5,800円(税別) SLPS 01729

美術:近藤勝也 / 音楽:松前公高

■開発/ソフト:高橋トシ、開発中のD.L.D.

小さな蘭に
まゆ
祈りを込めて。



©2004 GENKI INC. ALL RIGHTS RESERVED.

18歳以上利用可、未成年者の利用は保護者の同意が必要
 本誌の発行元は株式会社元氣です。〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1

元氣株式会社
 〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1
 TEL. 03-3200-3800 (ユーザーサポート)
 ホームページ http://www.genki.co.jp
 ©1999 GENKI

電撃 PocketStation

1998/12/25

PocketStation

CHECK!!



これがポケステ三種の神器!

まずは上の写真に注目! 快適なポケステライフを送るためには、この3つのアイテムが重要なのだ。それぞれくわしく解説しよう。

1 電池 最初から付属している電池が消耗したら、自分で交換しなければならぬ。使用する電池もリチウムコイン電池(CR2032)が1個、キヨコやコンビ二などでも売っており、価格は1個200~300円くらいだ。

2 精密ドライバー 電池を交換するときにはストロップ精密ドライバー(0番、プラス)。ミニ四駆やメガネの手入れに使っている人も多いのでは? 硬さや金物屋などで手に入るの、できれば早めにゲットしておきたい。

3 ストラップ ポケステを持ち歩くには、本体には、写真のタイプのものが1つ付属しているが、もちろん好みの携帯用ストラップなどを使うのもGOOD。ロングタイプ(別売)も販売中だ。

発売直前!!

12/23
¥3,000

望みの発売日を間近に控えて、ますます期待の高まるポケットステーション。もちろん「電撃PocketStation」もノリノリの快進撃だ!! 今回は対応ソフト完全カタログといっしょに、気になる最新タイトルの情報も紹介するぞ!

発売前にこれだけは知っておきたい! ポケステQ&A

いよいよ発売直前のポケットステーション。そこで今回は、読者のみんなから寄せられた、ポケステに関する素朴な疑問を集めて、発売元のSCE Iに聞いてみたぞ。しっかり予習して発売日に備えるのだ!

Q: ポケステの色は、どうしてホワイトとクリスタルの2色なのか?

A: 持ち歩くことが多い製品なので、どんな色にも合うようにホワイトとクリスタルを選びました。ほかの色の発売については、現在検討中です。

Q: 予約しなくても買えますか?

A: 23日の発売に向けて、月産100万個のペースで大量生産中です。品不足にならないように努力していますが、念のため販売店でご確認ください。

Q: どこで作っているんですか?

A: 国内と海外にある複数の工場で生産しています。

Q: コンビニでも買えますか?

A: 詳しいことはまだ決まっていませんが、近い将来、プレイステーションソフトの取扱店で販売を開始する予定です。

Q: 普通のメモリーカードの値下げの予定はありますか?

A: 今のところありません。

Q: 電池はどのくらい持ちますか?

A: 通常の使用で1カ月くらいですが、

使い方やソフトの内容によってまちまちです。複雑な内容のソフトや音量を大きくして遊んだ場合は電力消費量も大きいようです。

Q: 電池を交換するとデータは消えちゃうんですか?

A: メモリーカードと同じフラッシュメモリを採用していますので、電池交換でデータが消えることはありません。

Q: 電源のオン/オフはどうやるんですか?

A: ポケステ本体に電源スイッチはありません。ボタンに触れないで自動的に画面表示が消える仕組みになっています。ただしソフトによっては例外もあります。

Q: 今後のSCE Iのソフトは全部ポケステ対応になるんですか?

A: 全部ではありませんが、ソフトの楽しさを広げるような活用法があれば、今後発売するソフトは、積極的にポケステ対応していきたいと思います。期待していてください。

Get the PocketStation!!

ポケットステーションを
ゲットせよ!



◀ 電撃ホワイトとクリスタルの2種類の色を愛する方も決めたぞ!

本体発売と同時に遊べる 12タイトルを徹底チェック!

15

ブロックの使い方はキミ次第!

ポケステへの対応が発表されている39タイトルのうち、発売日の12月23日にさっそく遊べるのはこの12タイトルだ。そこで発売直前特集として、この12本の内

容を一挙に紹介するぞ。発売中のもあるので、すでにソフトを持っている人は、ポケステをを買うだけで新しい世界が広がるのだ。ちょっと得た気分かも?

下のリストの「必要ブロック数」は、ポケステのデータをダウンロードするためのもの。ソフトによっては、ゲーム本編のセーブ領域を別に確保しなければならぬので注意が必要だ。使わないデータはメモリーカードに移すなどして、ポケステの15ブロックをうまくやりくりしよう。



ポポローグ



話題のアニメチックRPGモンテックRPG。物語の中盤、ガバスの街で「はくれロプ」に出会うことで、ポケステを使ったアイテム収集ができるようになるぞ。

発売
予定日

一度データをダウンロードすれば、あとは遊んでいるだけでアイテムが手に入る。ユニークなシステムなのだ。

■SCE ■発売中 ■¥5,800 ■RPG
■必要ブロック数: 8

進め!海賊



開闢の海洋冒険譚が楽しめる海賊SLGではポケステを使って子供の育成が楽しめる。夜立たず子供たちをほったらかしにしながら、立派な海賊に鍛えよう!

発売
予定日

寝たっりの子供たちが、ポケステ画面でメッセージ(チャット)を言いまくる姿は必見だ!

■アートディンク ■発売中 ■¥5,800 ■SLG
■必要ブロック数: 9

玉蘭物語



独特の世界観が魅力の冒険RPG。データのセーブにポケステを使用しているときのみ、某所で手できる「森のしもべ」が特殊なものに変化する仕掛けになっている。

発売
予定日

ポケステを使ってゲームが楽しめるわけでは無いけど、すべての登場要素をばらばらにばらばらにばらばらにするのは、ポケステが必須なのだ。

■元気 ■発売中 ■¥5,800 ■RPG
■必要ブロック数: 1

R4 RIDGE RACER TYPE4



「R4」では、グランプリモードで入手した車のデータを通信機能で友だちに譲ることができる。友だちと協力して、データのフルコンプリートを目指すのだ。

発売
予定日

メモリーカードのスピードは速い。車のデータだけをやり取りできるからうれしいポイントなのだ。

■ナムコ ■発売中 ■¥5,800 ■RPG
■必要ブロック数: 8

クラッシュ・バンディクー3 〜ベックとひのけ世界一周〜



「どこでもダンジョン」、「どこでもゴコロロ」など、ナイスな感じのミニゲームがいっぱい。本編とのリンクもバッチリで、楽しみがさらに広がるのだ。

発売
予定日

内容のタリイはダントツ! 「クラッシュ」のファンは本編も必ずポケステを入手するべし。

■SCE ■12月17日 ■¥5,800 ■ACT
■必要ブロック数: 12

LUNATIC DAWN III



自由度の高いRPG。特定の冒険者を仲間にするれば、各種のミニゲームが楽しめるのだ。

発売
予定日

画面の色を数々くまなく変える「ボーン・スチーム」そのほかバカバカしい(笑)をぜひ体験しよう。

■アートディンク ■12月17日 ■¥5,800 ■RPG
■必要ブロック数: 3

テーマアクアリウム



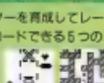
水族館を経営するこのゲームでは、ショーに出演するイルカをポケステで調整することができるのだ。

発売
予定日

かわいイイイルカを育ててあげると、成長の速いイルカ、クラブイルカを始め、豪華イベントとしてはいやアソビだ。

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■12月17日
■¥5,800 ■SLG ■必要ブロック数: 5

もんすたあ★レース



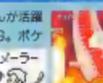
捕獲したモンスターを育成してレースに出場させるRPG。ダウンロードできる5つのミニゲームで、パラメータアップアイテムをゲットするのだ。

発売
予定日

レースは本編で好きなモンスターに分散できるので、レースを戦つたために、やはりポケステが必須なのだ。

■コーエー ■12月17日 ■¥4,800 ■RPG
■必要ブロック数: 7

Hello Kitty White Present



人気のキティちゃんが活躍するアクションPZG。ポケステで簡単な電子メールが楽しめる機能がついている。

発売
予定日

ポケステのウリの一つである、赤外線通信機能をフルに活用。友だちとのコミュニケーションに使える。

■バンナム ■12月17日 ■¥5,800 ■PZG
■必要ブロック数: 3

バトルボンビー



キャンペーン期間中に「戦鉄7」を買った人だけがもらえるソフト。4種類のミニゲームに加えて、後述の「P」とメール」体験機能も収録。ボンビー一色のゲームの敵々を楽しもう。

発売
予定日

この機会を逃しては入手不可可能な超レアタイトル。持っているだけで誇ることができるぞ。

■バンナム ■12月17日~1月15日 ■非売品
■ETC ■必要ブロック数: 8

I.Q. FINAL



スタイリッシュな人気PZGの続編。セーブしたコアをポケステで持ち替える「IQじまん」を追加しており、通信機能を使って友だちとスコアを競うことができる。

発売
予定日

データ交換するたびに、新しいランキングが完成。有名な人のデータがキミのスコアに入るからこー?

■SCE ■12月28日 ■¥4,800 ■PZG
■必要ブロック数: 4

ストリートファイターZERO3



ミニゲームでキャラを鍛えて、ポケステ同士の通信対戦も可能。鍛えたキャラは本編でも使用できるぞ。

発売
予定日

キャラごとに異なるミニゲームが用意されているのがポイント。対戦対戦の「ボクゼロ」界の覇者は誰だ?

■カプコン ■12月28日 ■¥5,800
■対戦ACT ■必要ブロック数: 11

現在発表されているすべてのポケステ対応ソフトを完全紹介!

ポケットステーション対応ソフト・パーフェクトカタログ

ポケステの発売後も続々と登場する予定の、対応ソフトの完全リストを大公開(前ページの2タイトルは除く)。各種データと、判明しているゲーム内容を掲載している。ほかのページの本編の紹介と併せて、購入の参考にしよう。注目タイトルがいっぱいなのだ!

ブルムイブルムイ

■カールチュア・パブリッシャー ■各予定 ■価格未定 ■RPG
再編されたRPG。ポケステを使って、あるものを育て、それをゲーム本編に反映させることができる予定。詳細がわかりしだい発表する。

シーバース1-2-3(仮)

■ジャンル ■各予定 ■価格未定 ■A-RPG
人気マンガが原作のゲーム。このように知らずにはなかったが、ポケステでもシーバースは入魂してくるのだ!

モンスターファーム2

■タクム ■2月25日 ■¥5,800 ■SLG
好きなACから生まれたモンスターを再育成し対戦できるSLGの傑作。ポケステを使えば、元のモンスターを学校に送っていくこともできるのだ。

モンスターコンプリワールド

■アイデアファクトリー ■8月 ■¥5,800 ■RPG
モンスター育成を目的としたRPG。ポケステは、3人ゲームでもモンスターを飼育できる。また、集めたモンスターをポケステ上で登録することも可能。

CAPA(仮)

■SCE ■各予定 ■価格未定 ■ETC
ポケステのものがしっぽをまき刺した不思議なソフト。後半はさらに驚かすので、見ているだけで楽しめる。とんでもないイグザラもあることろ!

どこでもいっしょ(仮)

■SCE ■各予定 ■価格未定 ■ETC
キャラクターを育成しながら会話系RPGソフト。さまざまな言葉や動きを覚え、楽しくおしゃべりしよう。海外通信機能に及ぶとの名称変更もできる。

ポケットダンジョン

■SCE ■各予定 ■¥2,800 ■RPG
ポケステの交換先としてダンジョンの探索が楽しめるRPG。さまざまな敵と、見えない種類の敵が手玉を待ち構えている。

ワンワンダイアリー(仮)

■コナミ ■各予定 ■価格未定 ■SLG
かわいさを育てるSLG。ポケステを使うと、愛犬といつもいっしょにいられるだけでなく、文芸をやったりと楽しめる。

太極のお告げ

■アークシステム ■各予定 ■価格未定 ■ETC
四柱推命をもとにした、新感覚の占いソフト。その場で運勢・相性などが判定できる。占い好きの女性に特にオススメ。

ARMORED CORE MASTER OF ARENA

■フロム・ソフトウェア ■2月4日 ■¥5,300 ■ACT
ロボットを自由に改造して対戦する3D・ACTの傑作。ポケステは機体の強化や対戦などができるようにするらしい。

デビルサマナー ソウルハッカーズ

■アトラス ■発売予定 ■価格未定 ■RPG
SCEで発売され、人気評価を得たシリーズ新作。ポケステ対応の詳細はまだ不明だが、豪華なグラフィックが期待できる。

ラグナキール・レジェンド

■GEM ■発売予定 ■価格未定 ■RPG
本格ファンタジーRPGの続編。ポケステとミニゲームをプレイすることが可能。これら経験値を育て、本編に反映させるのだ!

パズライズ

■バンダイ ■各予定 ■価格未定 ■ACT
ポケステの大活躍を舞台にしたミニ電子辞書。驚くほどたくさんの単語や熟語が検索できるのだ。でもジャンル的に使うのは難しい!

サーキット遊戯 モーナの剣(仮)

■SCE ■発売予定 ■価格未定 ■ETC
人気コミックを原作にした本格RPG。ポケステ対応の詳細はまだ発表されていない。続報を待つ。

パチスロ帝王〜ビッグウェーブ・ピカポポ・BBジャンキー〜

■Bulls Eye ■1月28日 ■SLG
有名なパチスロのP20SLG。ピカポポの限定対戦ゲームと搭載しており、約1/1000のプレイで、抽の設定を教えるののだ。

バーガーバーガー2(仮)

■パックス ■1月予定 ■¥5,800 ■SLG
バーガーショップ経営SLGの本作では、ポケステを使って従業員の高給ができるらしい。思わぬレアアイテムもゲットできるのか?

バトル星伝

■ジャンル ■1月2日 ■¥5,800 ■S-RPG
東郷や鬼島探検の冒険体が楽しめるS・RPG。さらに集めた設定やよでのバトルも! ポケステを当分の代わりには、昆虫の観察や飼育ができる予定だ。

水族館プロジェクト〜ファッションターへの進〜

■アキチ ■1月予定 ■¥5,800 ■AVG
本編からの続編で、世界各地の水族館をめぐってAVG。ポケステで「こねこね」という名前の魚が楽しめる予定だ。

ファイナルファンタジー

■スクウェア ■2月11日 ■¥7,800 ■RPG
もはや神作の必無ない傑作RPGの最新作。チョコボが自慢するといふこと以外、詳細は知られていない。そろそろ噂の発表があるはずだ。

アニメチックストーリーゲーム① カードキャプターさくら

■アリコ ■5月予定 ■価格未定 ■ETC
人気アニメのゲーム。ポケステでは、丹下や小桜の音声や声優のボイスデータをダウンロードし、再生することができる。通信でデータ交換も可能。

ポケットムームー

■SCE ■2月予定 ■¥4,800 ■ETC
簡易的ポケステ専用タイトル。10種類以上のポケットゲームや、自分で作れるムームーゲームなど、遊びごころの目玉をポケステの魅力を引き出す!

おみせde店主

■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■各予定 ■価格未定 ■RPG
質の高い本格RPG。ポケステの機能に対応して、簡易した戦闘でプレイすれば誰でも楽しめる。イベントやイベントも楽しめる。

キョロちゃんのプリクラ大作戦

■トミー ■2月予定 ■¥5,800 ■ACT
チョコボールでおなじみのキョロちゃんが登場するACT。ポケステを使えば、オリジナルのプリクラも作成することができる。

Piとメール

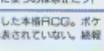
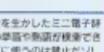
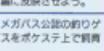
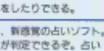
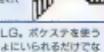
■ハルソング ■2月予定 ■¥2,800 ■ETC
密着取材記事を使って、最新鋭のメール機能やメッセージのやりとりが楽しめる。コミュニケーション。かわいい内容もページで発表してほしい!

〜ミステリアススペクター ぼりあてくん

■ダンスミックス ■各予定 ■価格未定 ■ACT
ジャンル問わずアイテムを取りまわす。心算術のボクシング専用ゲーム。アイテム集めや、海外探検体験も備ったアイテム交換も楽しめる予定だ。

ワールドネバーランド2〜北の国物語〜

■パル・ヒールソフト ■2月25日 ■¥5,800 ■SLG
東京近郊で生きた種族が活躍する人気大冒険の続編。ポケステを使うと、世界のキャラを当分の国内へ移住させたりアイテムを交換したりできる。



最新ソフト情報をお届け!

メール

ポケステを使った
新しいコミュニケーション
ツールが登場!

即
が
わ
い
い
あ
の
娘
も
!

登録メッセージは全部で10種類!!

OK!

TEL
してお♡

ヒマ?

さんさか

かっこ
いい♪!

おかる
どうする

いつも
こので
まってる

いっしょ
にかえる

だいじき

街角や学校でポタ1つで気軽に声をかけられる、新しいコミュニケーションツールがついに登場。それがこの「P」とメール!! あらかじめ用意されている文章を

選ぶだけで、簡単にメールのやりとりが楽しめるほか、「ないしょモード」もついているので、秘密のメッセージも安心して送れるぞ。その魅力を詳しく紹介しよう!



① PS本体からソフトをダウンロードしたら...

■ハードソン ■2月予定 ■¥9,800 ■ETC
■必要ブロック数: 10

まずはPS本体にポケステを接続して「内とメール」をダウンロードしよう。この時点で男の子モードと女の子モードの選択ができるぞ。書き込みが終了したら準備はOK! ポケステを持って、さっそく外に出かけよう!!



▲まずはポケステにダウンロード。必要容量が空いているか、確認も忘れずに。



▲男の子/女の子の選択。各50種・計180種類のメッセージが用意されているのだ。



▲自分でメッセージを作成することはできない。登録されているものを使いこなそう。

② ポケステを持って街へ出かけよう!



あまがに
いかない

準備ができたらさっそく通信開始! 教室やオフィスで友だちにメールするのもいいし、ポケステを持っている人を見かけ



しよくじ
でも
しなしい?

たときに、勇気を出してメッセージを送ってみるのもいいだろう。工夫次第で可能性は無限に広がるのだ!!

「ないしょモード」 「秘密の語」

個人的な内容を他人に受信されないように、「P」とメールにはユーザー番号を設定機能がついているぞ。「ないしょモード」にしておくと、同じ番号の相手しかメッセージを受信できなくなるのだ。あらかじめ相談して互いに番号を決めておけば、仲間同士の秘密通信に、とっも便利!

「ポケステどんなもん?」 → 第3回「赤外線通信の威力を検証!」



赤外線コタツより あったかいのかムー?

ポケスターションの機能をさまざまな面から検証していくこのコーナー。今回はポケスタの大きな特徴の一つである、赤外線通信機能に注目してみよう。ポケスタは筐体のクリア部分に双方方向の通信機能を持っている。このため、ポケスタ同士をいっしょくたに近づけても、データのやり取りができるのだ。では、その機能は具体的にどんなものなのか。その可能性を念めてチェックしていこう。

●基本性能を確認!!

まず確認しておきたいのは、通信機能はポケスタにダウンロードするソフトによって初めて可能になるということ。だから通常のセーブデータの扱いとは、そもそもどおりPSの画面上であれば、準備に必要としているソフトのデータのみをポケスタでやり取りすることになる。この2つを両立しないように注意しよう。僕にもなるの。それとも、離れた状態で通信できるかたか、ほこんどくっつきかたか確認できれば成功しないものもあれば、30cm離れてもOKなこともある。通信距離は、ソフトの内容や周囲の環境によってもまちまちなのだ。

●いろいろできるのだ!

ポケスタの赤外線は、「1」DAという規格に準拠している。この規格はほかのコンピュータやAV機器でも採用されているポピュラーなものなので、現実的にはポケスタ以外のさまざまな機器と、データのやり取りができるかもしれない。また、PCコン用の規格にも対応しているため、対応するソフトさえ発売されれば、ポケスタをテレビのリモコンとして使用することもできる。可能性は無限に広がるのだ!



▲かわいいくっつきは、コタツより

通信は、コタツより



▼神谷川 隼 MEGA-DOGさん：今回もケダモノどっきりハチャメチャ大騒ぎなんでしょう(笑)。

▲泉豆腐 うっちーさん：アイテム作りは大変ですから。



▼坂田 舞 舞姫さん：身を売った恋の罠に……元々、元々、元々、元々……



▲石坂 碧南りんさん：RPGとしてはもう少し自由がきかぬか？ システムでロククはあれはあつたんですが、物事を楽しむにはRPGで十分ですね。



▲山形 日野晴火さん：劇中では人気のお嬢さん。僕いですし。



▲岡山 牧野聖平さん：新巻の巻、当然アツアツ。もう……2人きりだとベタベタしちゃうタイプではないね。手塚中後から加勢の……は追加が待てる。

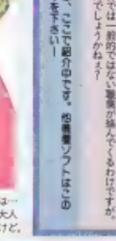
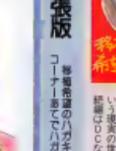


▲神谷川 隼 MEGA-DOGさん：シンドラーって感じでしょうか？ モップで動物系ならどうですか？ 楽し〜健康です。



▲大坂 くらぐ2号さん：ゲームでもワシワウガママ編組んです。

▲神谷川 陶蔵一さん：赤い糸に描かれた道でゲームをするのが一番なワケです。ホッとするとお祭りがありますからね。あ、それがケダモノ採用の理由？



あなたの街にゲームズがやってくる! GAMERS TOUR '98-'99



ゲームズ



ツアー期間●1998年12月19日より1999年1月17日(最終日:東京・池袋サンシャイン・文化会館ホール)

主催のゲームズファンの皆様へ感謝! 女、女、なんと! ゲーム関連品専門店である我ら、我ら「ゲームズ」が全国ツアーを繰り広げるぞ! 98年12月19日にゲームズツアーをスタート「ゲームズ池袋」ももちろん、下の各会場でゲームズショップも開催、ツアー期間限定品も多数ご用意してまいりますので、是非お申し込み下さい! 各会場の前にもゲームズがやってくる!

GAMERS TOUR '98-'99

☆ツアー限定トレーディングカード☆

※プレミアムパックはゲームズツアーのみの販売となっております。
本体価格:各476円(税込 各500円)

NOW PRINTING

F&C
プレミアムパック



ファーストKiss☆物語
プレミアムパック
A-Set



ファーストKiss☆物語
プレミアムパック
B-Set



リビド
コレクション
プレミアムパック



SNK ボイズ
コレクション
プレミアムパック



SNK ガールズ
コレクション
プレミアムパック



千穂ティキア
プレミアムパック



マクロス
プレミアムパック

その他のグッズも多数登場予定!

全国
ツアー日程
12月19日
~1月17日

出店は各所一日のみの特別出店! 限定グッズは確実ゲットしよう!!

'98 EAST AREA

- 12月19日 ゲームズ池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-7
新池袋駅西口1F
TEL/03-3969-3232
- 12月20日 ゲームズスクエア店
東京都千代田区外神田3-15-6 MNCビル
TEL/03-3252-9030
- 12月23日 百合書店コミック店
熊本県宇城市笠井町3-9
TEL/0966-34-3777
- 12月24日 シーガル郡山店
福島県郡山市中央通り2-4
TEL/0249-21-6493

'99 WEST AREA

- 1月1日 ゲームズ京都店
京都市中京区河原町通地下A
大塚町154番地
ナユムビル2F
TEL/075-225-1770

- 12月25日 喜久屋書店酒田総店
福島県酒田市中町1-6-1
コメニエツタビル5F
TEL/024-826-0006
- 12月26日 高山書店 ミスターコミック
群馬県高崎市南中央2-1-1
高崎ビル1F
TEL/026-264-9713
- 12月27日 さわや書店 COMIC MOMO
宮城県仙台市大町2-2-1 4
TEL/0119-23-4422
- 12月28日 フリアア
新潟県新潟市東区井2-10-10
TEL/025-260-8901
- 12月29日 エグジティブ 水田店
群馬県太田市新井町3-3-7
TEL/027-46-7000
- 12月29日 コミックマーケット55(全館ブース)
- 12月30日 Future Book 沼田店
群馬県沼田市栄町3-2-9
TEL/027-320-3323
- 12月30日 コミックマーケット55(全館ブース)

- 1月2日 ゲームズ新宿店
新宿区東3-23-14 SHAEビル
ゲームセンターMORFESF
TEL/03-2845-2522
- 1月3日 エグジティブ 高林店
静岡県浜松市中区東4-8-7
TEL/053-475-5620
- 1月4日 ケイホ 上尾店
埼玉県上尾市上尾1-1-1
TEL/082-352-0454
- 1月5日 M・SEED
埼玉県蕨市神田町6-3
電話なし
TEL/028-282-3507
- 1月6日 BOOK BOX 本店
東京都目黒区目黒3-1-1
TEL/0248-42-1108
- 1月6日 BOOK BOX アピア店
茨城県日立市佐野町3-1 アピア7F
TEL/48-24-9732
- 1月7日 津田浜田部センター書店
兵庫県芦屋市中央区三宮町1-6-21
TEL/078-390-1002
- 1月8日 中央書店1F+2F 202E2F
兵庫県芦屋市中央区三宮町1-6-21
TEL/082-245-0116
- 1月9日 新開「アピオ」鳥籠本店
東京都千代田区新大塚8-7
TEL/0933-58-0560

- 1月10日 福音書店 福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビル2F
TEL/092-721-6287
- 1月11日 洋館 志麻店
長崎県長崎市町町1-1 4
TEL/0956-25-6480
- 1月12日 福音書店北九州店
福岡県北九州市若狭区北渡町
東天栄1-1 4
093-501-4501
- 1月14日 明彦書店大宮店5F 志麻店
埼玉県和光市大宮東4-12
TEL/059-941-4242
- 1月15日 南海ブックス
福岡県福岡市中央区本町2丁目
イオンビル2F
TEL/0938-26-4366
- 1月16日 ゲームズ全店
※各店以下の会場をご参拝下さい。
- 1月17日 浅草サンシャイン【最終日】
文化会館ホール

新春デジャラフェスティバル inサンシャイン

当日券:500円
※当日券は取りませんが、ゲームズツアーにて2000円以上お買い上げの方にも同様に当日券をプレゼント!
営業時間は各ツアー各店舗の営業時間とさせていただきますのでご了承下さい。



ブロッカー
BROCCOLI

東京都練馬区高野台2-14-1 TEL 03-5372-6201 E-mail: support@broccoli.co.jp 福岡県福岡市東区 TEL 093-580-0560

電撃 プレイクエション PlayQuestion

1998 HOW TO WIN

1998年も残すところあとわずか。今年のソフトは今年の内、というわけで、このプレイクエション。すっきりと年の瀬を迎えられるように懇切丁寧に、ゲームクリアまでサポートしますのでお役立てください。

©1998 スクウェア

アナザー・マインド

PS1 WRITE YOUR OWN CHILDREN

いよいよ物語も大詰め! 今回は第4章～8章までの攻略チャートと、2回目以降のプレイに備わっている、あっと驚く秘密を大公開!!

『ダイアローグシステム』で、AVGの新しい世界を見てくれた『アナザー・マインド』は、最終章で『ヒー』の「おかしな事柄」と言われたのが一番ショック大だったのですが、皆さんはどのくらいおかしな事柄があったのでしょうか? ダイアローグシステムを用いたゲームは、ぜひシリーズしてほしいものです。(9)

発売中

▶ ¥9,800 ▶ スクウェア

▶ MC (プレイステーション) 06 / (AC) (雑誌掲載)

物語のクライマックス第8章までの攻略チャートを大公開!!

4章以降は、シナリオごとの特徴がさらに濃くなり、結末が変化するシナリオ分岐も複雑になる。特に2回目以降のプレイで見た結末にたどりつくには、チャートでしっかりルートを確認しながら進む必要があるのだ。

クリア後もお楽しみ要素が満載!

ゲームを最後までクリアして、スタッフロールの後にそのクリアデータをセーブすると、1章の最初からゲームをやり直す『2周目』のデータが作成される。このデータをロードすると、夏子先生のカウンセリングや、誰とのフリートークが楽しめるおまけモードに入れる。また、2回目以降のエンディングには、除くするなど1周目とは違うパターンも用意されているのだ。



▲ 2周目以降のプレイで、スタッフロール後に「PS1 WRITE YOUR OWN CHILDREN」モードが起動する。このモードでは、クリアしたデータをロードして、おまけモードを楽しむことができる。

第4章「夕暮れ爆弾男」

POINT1 ● 危険な無関心

コンサート会場に入った直後の、POINT1の場面。ここでは兇井を気にするかの選択が入る。ここで無関心を決め込むと、ゲームオーバーに一直線だ。1度見おくりもしいが、直前のセーブを忘れるのも



▲ POINT1の場面は、無関心を選ばないで、兇井の存在を無視して、そのまま進めよう。

POINT2 ● 爆弾の秘密は?

POINT2の場面では、直前に流れるムービーをヒントに、音響機器の間に隠された爆弾を探すことになる。3回間違えるとゲームオーバーなので、ステージへ上がる前にデータをセーブしておく。



▲ POINT2の場面は、音響機器の間に隠された爆弾を探すことになる。3回間違えるとゲームオーバーなので、ステージへ上がる前にデータをセーブしておく。

POINT3 ● 積極的なツッコミが最後に実を結ぶ!!

POINT3の場面では、いよいよ爆弾の解除にとりかかる。実はこの場面、シナリオの最初から積極的なツッコミを入っていたかどうかで展開が変化する。積極的だった場合は、30秒の制限時間をフルに使って



▲ POINT3の場面は、積極的にツッコミを入れることが、30秒の制限時間をフルに使って解除できる。

解除作業ができる。逆に消極的だった場合、残り10秒になるまでにツッコミを入れないと、兇井が自爆する分岐へ進んでしまう。全員参加のエンディングを見るには、積極的なツッコミが必要なのだ。



▲ POINT3の場面は、積極的にツッコミを入れることが、30秒の制限時間をフルに使って解除できる。



ポイント Q&A

Q: 1章が終わった後の4章で、酒場の村長に会うことができません。どうしたら会えますか?
A: 1章終了後の酒場で村長に会うためには、1章で酒家裏に閉じこめられている酒保師を助けなくてはいけません。酒家裏の調査を初に行き、中を破って開かれている酒保師を発見しましょう。このとき取られた着弾情報は、4章に登場した村長に会話してくれるのです。

アナザー・マインド

第5章「夢猫」

POINT1 ●探索編について

広い屋敷内を歩き回り、優美の父親や小説家の砂原などから話を聞くPOINT1の探索編。このパートでは砂原の部屋へ行き、彼の原稿を見ればエンディングポイントが+1される。他にやるべきことはないの、時間になるまで適当に鑑賞の中をブラブラしてみよう。シナリオの進行に直接関係はないが、会話をメインとしたいろいろなイベントを見ることができ、場所によっては2度行くことで、特別なイベントが発生することもある。

POINT3 ●条件Bについて

POINT3の条件Bは、3つだ。
1. おちちの度が非常に高い。
2. 第5章の冒頭で強に対して否定的な選択を選ぶ。
3. 探索編でロビーへ行き「外に出よう」を選択。次に祖父の部屋へ行き「外のことを聞く」を選択して優美の病室の話を耳にする。最後に砂原の部屋を2回訪問。
2日目の朝のルートに進んだときに夏子先生が登場する。

POINT2 ●条件Aについて

POINT2の条件Aとは、以下のようになっている。
「夜になってからの瞳との対話で『夢じゃない』を選択。もしくは『夢の中にいる』→『覚めたい』→『夢の前が楽しい』→『猫が怪しい』の順に選択している。」
1日目の探索編のあとにこの条件を満たせば、グッドエンドにたどり着くのは確実となる。別の結末を見た人は注意しながらプレイしよう。バッドエンドを見るほうが難しい、珍しいシナリオなのだ。

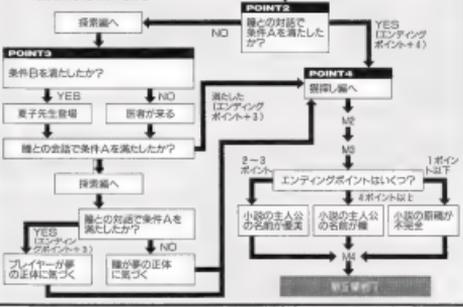
POINT4 ●猫探し編について

夢の世界に閉じ込められた理由が謎の雲霧にあると気づき、雲霧を探すPOINT4の場面。このパートでは、砂原の部屋に行ったあとで、書斎へ向かい、砂原と編集者の回想ムービーを見よう。そのあとでもう一度砂原の書斎へ行けば、雲霧が見つかる。ここで、瞳と主人公が閉じ込められた世界は何だったのか、そしてすべてが明らかになる。5章は全シナリオ中もっとも不思議で、幻想的なエピソードなのだ。

第3章攻略チャート



※チャート内の「M」はムービーを表します
M1=瞳と真輝子が捨て猫を見つける
M2=真に忘れられる夢
M3=真に忘れられる夢の扉
M4=降り注げる明りの車庫その2



第6章「メリーゴーランド」

POINT1 ●デート…する?!

POINT1のデートに応じるかどうかの選択は、このシナリオで唯一の分岐ポイント。デートをするルートのほうがシナリオの内容は充実しているので、初めての人はそちらへ進むことをオススメする。



POINT2 ●姉妹の秘密

瞳とデートをしなかった場合は、POINT2のフラワーショップの場面で、鈴の双子の姉、玲と出会う。玲は自分たち姉妹の生い立ちの秘密と、アナザー・マインドの秘密について瞳と主人公に語る。



POINT3 ●鈴の魅力全開! 遊園地のデートホドクドキ♡

鈴とのデートに行くことにすると、POINT3でデートイベントに突入! デートイベント中は、瞳の信頼度や好感度が変化する選択が続出!! 鈴は奔放な言動で、主人公と瞳の絆をおびやきしてくれるぞ。こ

こまで苦労して聴いていた瞳との関係を、壊してあげるものか! という人は、選択肢は慎重に選ぶように。こちらのルートでは、鈴と玲の関係やアナザー・マインドについての謎により深く近づくことができる。



第6章攻略チャート



※チャート内の「M」はムービーを表します
M1=真輝子と真美真輝子
M2=真輝子と玲

R・TYPE△

PS...I LOVE YOUR WRITER'S COLUMN

2面目で自機が水中に入ったときに、何か変異質の変わったことになりませんか? 実は自機が水中にいるときにはBGMの一部の音高が下がり、水中特有の、音がもったような感じになっているのだ。こういった細部までこだわって作り込んでいるあたり、やっぱりアイレムはさすがだと慕う。(誠イドム)

たくさんの斬新なアイデアを生み出し、STGの歴史に大きな影響を与えた「R・TYPE」そのシリーズ最新作が、PSでパワーアップして登場!

発売中 ▶ ¥5,980 ▶ タイムスソフトファンジニアリング
STG ▶ MGI(アーク), USAGI(研光)

激しいボス戦を突破する攻略ポイントを大紹介!!

「R・TYPE△」攻略に役立つ情報を、いろいろ解説していくぞ。フォースは、自機の前だけでなく、後ろにも装着できる。(②ボタン(フォース合体・分離ボタン)を1度押す、フォースは独立状態になり、基本的な画面上の自機とは逆の方向に動くとする。独立状態でもう一度②ボタンを押すと、今度はフォースは自機に向かって近づいてくる。まずはこの性質を使いこなすことから覚えよう。

ボス戦の攻略ポイント



R9
どんな攻め方もOK!
もっともオールドリクスの機体。どんな状態でもそれなりの攻撃力を発揮する。初ら直がとりあえずズームに備えらるには一番向いている。分離したときのフォースが、常に一定方向に向けて弾を撃つのも強みだ。



R13
フォースを投げつける
フォースを投げつけるのが基本戦法。放たれたフォースがカガク1秒に接触するとその敵にとりつき、敵の両面内をどう逃げようが経過時間とともにダメージを与え続ける。常に一定方向に向けて弾を撃つのも強みだ。



RX
フォースは分離が基本
自機の前後の敵数によって射撃方向が変わるレーザーが特徴的だが、むしろフォースは分離して使うのが基本戦法。分離中のフォースは敵に自動的に狙われることで攻撃しやすいのである。うるちざゴの多い場所では重要する。



POWER ARMOR
攻撃力はピカイチ
敵にダメージを与えやすい広範囲レーザーが特徴。分離したフォースが、全方位を攻撃してくれるのも便利。ただ、攻撃力はナンバーワンながらも移動速度が遅い。機体が大きくしなだ不利な点もあり、非常に強い機体でもない。

ボス戦闘攻略 前半ステージに登場する巨大異形生物&兵器の倒し方をアドバイス

STAGE1 BOSS

火炎2本を吐き出して第1攻撃と、極大レーザーを投げてくる第2攻撃を交互に繰り返してくる。第2攻撃の②印の付いている部分のピンク色のコアが弱點。写真の②印の付いている部分は破壊できるの、点滅数にこだわる人は、この部分を破壊してから倒すようにしてみよう(できればフォースを重ねて撃とう)。ただし、第1攻撃と第2攻撃をも1回撃つとしたあと、ボスは逃げていってしまうので注意

第1攻撃



▲火炎の間に突っ込んで攻撃するといい。発射口を破壊すると、火炎が短くなる。避けやすくなる。

第2攻撃



▲発射口の極大レーザーは、画面上(または下)に印がはいる。コアの攻撃は恐いから、避けよう。

STAGE2 BOSS

ボス上部の弱點は本体の中央下の部分(触手含む)。

ボス下部の弱點は背中のレンズ状の部分だ。上部は、破壊可能な弾をまき散らし、下部は底を這い回っている。上部と下部が上下に並ぶと、上部から伸びた触手が下部をつかみ上げて2匹は合体し、自機がその下を通ったときを狙って下部を落下させてくる。上部が放つ弾の強がやっかいだが、写真(上)の位置で②印の付いてある、発射口を破壊しておけば、かなり楽に戦えるはず。この発射口は破壊しても一定時間だけ復活してしまうので、破壊してから油断はしないように。片方のボスを倒してしまえば、あとは写真(中央および下)のように攻撃すれば楽勝。

2匹で攻撃



上部のみ



▲中央の発射口を破壊して、この部分にフォースを撃つと、ボスの動きが止まる。

▲ボスの背中のレンズ状の部分にフォースを撃つと、ボスの動きが止まる。

▲ボスの背中のレンズ状の部分にフォースを撃つと、ボスの動きが止まる。

▲ボスの背中のレンズ状の部分にフォースを撃つと、ボスの動きが止まる。

▲ボスの背中のレンズ状の部分にフォースを撃つと、ボスの動きが止まる。

STAGE3 BOSS

最初は第1形態での攻撃を仕掛けてくる。巨大アンテナが破壊されると、第2形態での攻撃が始まる。第1形態の弱點はこのアンテナ部分。第2形態の弱點はピンクのコアになっている。どちらの形態も、赤のサーチラザー(接触してもミスにはならない)を最初に打ち、自機を感知するとその軌跡にレーザー(接触するとミスになる)を撃ち込んでくる。うまく誘導していれば問題ないが、BYDDモードでは、攻撃開始が早いので注意。

第1形態



▲赤のレーザーに当たると、次の瞬間に攻撃判定のある緑のレーザーを発射してくる。

第2形態



▲同時に赤のレーザーのあと、緑レーザーを発射してくる。うまく誘導して避けよう。

STAGE4 BOSS

第1攻撃、第2攻撃、第3攻撃を順番に行ってくる。(第3攻撃の時は、第1攻撃もどる)。第1攻撃と第3攻撃のときは、影がさしているとき(暗いとき)のボスに当たり判定が弱いので覚えておこう。KIDSモードなら、写真を見れば問題なく倒せるはず。第1攻撃では、最初の段階だけは写真の場所も安全地帯にならないので、ボスが画面左下から左上に抜けるまでは適当に避け、そのあと写真の位置に移動するようにしよう。ただし、HUMANモードやBYDDモードになると、この場所も通用しなくなるので、真直下を中心に適当にミサイルを見ながら避けるしかない。

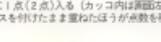
第1攻撃



第2攻撃



第3攻撃



▲影がさしているときは、ボスの当たり判定が弱いので覚えておこう。

▲影がさしているときは、ボスの当たり判定が弱いので覚えておこう。

▲影がさしているときは、ボスの当たり判定が弱いので覚えておこう。

▲影がさしているときは、ボスの当たり判定が弱いので覚えておこう。

▲影がさしているときは、ボスの当たり判定が弱いので覚えておこう。

東京ゲームデザイナー学院 '98年卒業生就職速報!!

これはすごい!! ゲーム会社に 大量入社!!

〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6

☎03-3370-2720

●パンフレット請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第3期生である'98年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の驚異的な実績です。当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。不可能を可能にする。それが東京ゲームデザイナー学院です。

※本人の都合で掲載できない人が他に5人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にあり
ますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。

 藤本 真 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 小井 康雄 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 佐藤 祥治 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 深谷山 純平 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 中沢 孝志 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 小嶋 孝明 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 川崎 大樹 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 小林 康隆 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp
 大橋 利一 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 笠原 隆雄 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 岸井 孝一 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 宮本 英徳 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 K・S 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 山口 小ゆり 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 上田 博典 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 渡邊 聖 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp
 大沼 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 小川 康隆 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 伊藤 由良 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 岡本 貴 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 小嶋 孝明 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 坂本 雅典 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 高野 真樹 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 田口 真 20歳 男性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp
 山口 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 山口 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 平田 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 藤田 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 三浦 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 山口 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 山口 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 山口 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp
 大橋 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 岸井 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 三浦 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 伊藤 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 大橋 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 本村 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 与沢 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 吉澤 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp
 伊藤 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 藤田 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 藤本 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 岸井 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 山口 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 M・K 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 藤田 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 藤田 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp
 Y・H 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 藤本 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 岸井 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 藤田 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 小嶋 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 大橋 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 穴澤 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 岸井 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp
 山下 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 山口 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 藤本 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 H・A 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 三浦 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 木下 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 藤田 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp	 岸井 真希子 20歳 女性 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-5-7-6 TEL:03-3370-2720 FAX:03-3370-2721 E-MAIL:info@tdc.ac.jp URL:www.tdc.ac.jp

ワラワザ

Ver.9.2

ワラワザ 大特集

ワラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記であらかじめ送らう。お返りもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK!

お礼	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥8,000分の商品券
50	¥5,500分の商品券
20	¥4,500分の商品券
0	¥2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
 (株)メタテックワークス
 編集部プレイステーション
 ワラワザ課

FAX
 03-5281-5232
 (24時間受付可能)

もうすぐ年末のソフトラブコン。このワラワザに困らないように……

スマッシュコート2

★イカサマ発見!!

懐かしいキャラが縦々登場する大人気のSPG「スマッシュコート2」のうれしい小ネタを逐一紹介。1つ目はいきなりエンディングムービー鑑賞。タイトル画面で「PUSH START」と表示中、2P側で△×4、△×4、△×4、右×4というコマンドを4秒以内に入力しよう。タイムリミットはなしだが、成功すると数秒後にエンディングムービーが流れ始める。2つ目はいかにまで「新様に「ルーレットモード」を始める。2つ目の入力画面で「右×4まMOD E」と入力してみよう。すると、ルーレットの出目に関係なく残り人数を調整できるようになる。操作法は①でマス+1、②でマス-1。残りマスがゼロになったところで適当にゼロマスに止まることできる。

▲かなりの期間がないと見られない貴重ムービー。実力が及ばない人はどうぞ(笑)



LV 20 ヴァンパイア セイヴァー EXエディション

★特殊キャラ出現

レビューでも高い評価を得た人気ACT「ヴァンパイア セイヴァー」のちょいネタを大公開! 本誌読者にも紹介された「ダークキャラたち」が簡単に出現しよう。①「クログロ」や「闇ビシャモン」などの隠しキャラたちが簡単に出現しよう。②「OPTION」を開いて、「SHORTCUT」を「ON」にする。次に、「モモード」を選択してキャラを選択し、使いたいキャラにカーソルを合わせ③を押してみよう。すると、キャラの名前が黄色から黒に変り、特別は様(キャラによって異なる)のキャラが使えるようになる。これを使えば、モリガンカラーのリス、凶鬼は空を飛べ! なかも使える! という。まだ隠しキャラを使いたい人は、このワザで楽して使っちゃおう。

▲闇ビシャモンを使っちゃうのはかなりのもの。1度使えば開かない!

クールポータース3

★隠しモード&コース

SPGの人気シリーズ最新作「クールポータース3」のワザを紹介しよう。1つ目は「アドバンス」モード。方法は簡単で、トーナメントモードのホームメニュー画面で「BIGHADS」と入力するだけ。あとは、各モードを選んでから①で選べる隠しモードがある。2つ目は隠しコース。「Mt.Kaiji」をクリアすると「ALPS」をクリアすると「EVEREST」「EVEREST」をクリアすると、シングルイベントの「AVALANCHE」とトーナメントの「US OPEN」をプレイできるように。また、とくに「AVALANCHE」は背後から雪崩が迫ってくるという道力満点のコースなので、1度はチャレンジしてみよう。



ジグザグボール

★超お得なコマンド+α

キュートなキャラとアクションが魅力的「ジグザグボール」のおおきなワザを紹介しよう。1つ目は隠しキャラ。どのキャラでもよいので1度クリアすると「デューパー」「ブロー」「クレイジー」の3キャラが使えるようになる。さらに、「クワン」でクリアすれば「イェロラン」が、「ベロラン」でクリアすれば「チキサー」が使えるようになる。2つ目は隠しステージ。クワンを使ってステージ4をクリアすると「イェロラン」が、同時に「チキサー」を使ってステージ4をクリアすると「クワン」が使えるようになる。3つ目は、隠しモード。ゲーム中に2秒以上①を操作しない状態で、以下の3種類のコマンドを入力してみよう。△+上、下、右、左、右、左、上、右、△、②でライフゲージ回復。△+上、下、左、右、△、②ですべてのアイテムアップ。△+上、下、上、下、L2、L2、R2、R2でゲートをくぐらなくともカップが解く。



カブコンジェネレーション ~第5集 格闘家たち~

★隠しモード

対戦ACTの基礎を學び、カブコンの名作3本収録された「カブコン第5集」に、うれしいワザが見つかって。条件は3アイテム「スト」。「ダッシュ」「ターボ」がそれぞれをクリアして、すべての「SECRET」をクリアした。隠しモードはキャラクターを動かしておける。「スーパー」モードが実装する。元祖リユウ対「ターボ」版サットなど、夢まで見て……かもしれない組み合わせで戦えるのだ。対戦ACTファンを喜ばせる人は試してみよう。

▲「スト」隠しモード「ターボ」版リユウ。対戦モードのモーションが違うぞ。



LV 50 峠MAX2

★追加コマンド発見!!

以前に紹介した「峠MAX2」の命令コマンドに、さらなるワザが発見されていた。まずは前回のコマンドを紹介しておく。タイトル画面でL+L2+R1+R2を入力後、さらに④+⑤を入力。その後、各ボタンを押さなければ③を得ず、無条件ですべてのコースが選べるようになる。……と。ここまでは前回のメモ。上記のコマンドの④+⑤+⑥+⑦+⑧+⑨+⑩に入力してみよう。すると、「フォームエディタ」の「④」の機能も使えるようになる。これによってゲームの楽しさがさらにUP!!

▲見るからにゲームシミュレーションのよさそう……半信不疑。どこから見てもたまたまの半か。

LV 20 モンスターシード

★隠しコマンド

以前紹介した「モンスターシード」に、またしても新たなワザが見つかった。1つ目は主人公の能力UP。ゲーム中にステータス画面を開いて、R2、L1、R1、L2、R2、L1、R1、L2、L2と入力しよう。すると、画面下に「アイテム」の項目が出現して、主人公に対して「アイテム」を使うことができるようになる。2つ目はエンディング鑑賞。これは、タイトル画面でL2、R1、L1、L2、R2、R1、L1、R2、R2と入力すること、メニューに「エンディング」の項目が追加して、いきなりエンディングムービーを見ることができるようになる。ただし、後者に限っては自力でクリアしてから見たい感動が半減してしまう。



▲いきなりエンディング! これ、クリア時の感動がよみがえる。

エリーのアトリエ

まんが／岩瀬さとみ

はじめて物語

〜ザールブルグの錬金術士2〜
『エリーのアトリエ』の続編がついに登場。今
回の主人公は落ちこぼれ錬金術士のエリー。は
たして彼女は錬金術士として大成するのかな？



物を作って売って売って売ったらイベントも起こるのでした【15歳+アカデミー 新入生談】 その1

●落ちこぼれ錬金術士の続編の幕を開く。人気RPGの素? 錬金術士!
この『エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2〜』は、サブ
タイトルからも想像できるように『エリーのアトリエ〜ザールブルグの
錬金術士1〜』の続編。そして、まずは前作に当たる『エリー』のこ
とから説明していきます。『エリー』は97年5月23日に発売された
SLG要素の強いRPGです。主人公は落ちこぼれ錬金術士のアル
ゴート(通称アトリエ)。プレイヤーはアトリエとなり、錬金術で作ったア
イテムを売ることで生活費を稼ぎます。一歩前作の錬金術士を目指します。
もともと、ゲーム内容は重なりほどシンプル、『アトリエ』に関する情報
を集め、材料を採取し、必要な道具を錬成し、成率をチェックし、
時間をかけて調べることで、うまく売って売ってアイテムを作っていく
のが基本です。アイテム作成に成功したり、失敗したりは事を起こした

り、アイテムが売りに出会うモンスターを倒したりすることでマリー
は成長していきます。5年後の卒業試験に合格するのと同じくらい
目標ですが、そのときのマリーのレベルアップによって6種類のエン
ディングが用意されています(『エリー』はその中の『恋の心』という
エンディングのお話です)。この作品は、CDROM必須の過激な
プレイスタイルでありながら快適な操作性でも、技術的に秀逸な実
績も果たした。ゲームとしてのアトリエは、人気のある、雑誌やマ
ジックジョブ誌などで『エリーのアトリエSLG』が発売されたこ
とからもわかるでしょう(同時に、小説版もあり、ラジオ番組が放送
されたりと、マルチな展開をみせた作品でもあります)。今回紹介して
いる『エリー』の基本システムは、ほぼ『エリー』と同じ。前作を遊
んだ人たそうでない人、発売にプレイしてみたい人。





物を作って売って売って売ったらイベントも起こるのでした! [19歳・アカデミー 新入生談] その2

●この世界に二流の知識を習得し、ゲームを別物とく違うようにエリーたちが世に売られているのは、基本的に自分たちの世界と変わりありません。ただし、1週間1日かからず立っているという点と、1カ月が3週間(10日)に置きかえている点には注意しましょう。1年は20カ月から立っていますから、1年は30日あるという計算になります。また、この世界には四季があり、3月～5月が春、6月～8月が夏、9月～11月が秋、12月～2月が冬となっています。よだんは特殊にする必要はありませんが、特殊の季節でないに探検できないアイテムも存在するので、このことだけは覚えておきましょう。あと、貨幣の流通や各種の取引額は、1週間(10日)単位で発行です。商品として扱われているアイテムをチェックすることで、効果や1個あたりのアイテムを集めることができるはずです。

このゲームでは一度工房を出てしまうと、すぐ工房に引き返してもいいですし、毎日経過してしまいます。その反面、即ちお店を何回も立ちまわるとはなりません。ですから、工房を出た後何回も立ちまわり、出たついでに入るとお金を稼ぐクセをつけておきましょう。アイテムを売るときは自分のレベルや知識でも、近くの敵には毎日売って行きます。ここに出てくる敵は強いのので、スタート直後のエリー1人で出かけるのは、危険なことではないです。となれば、売りたいものは自分で売ります。強くなるにつれて、近くの敵と戦って強くなるように進めよう。手持ちのアイテム数が少ない状態は特に、こういった地道な作業が欠かなく影響してくることも多いので、じまですが、アイテムを作成したり(失敗、失敗することもあります)、目標に向けていたりするとアップという間に過ぎてしまうものなのです。



●この世界に二流の知識を習得し、ゲームを別物とく違うようにエリーたちが世に売られているのは、基本的に自分たちの世界と変わりありません。ただし、1週間1日かからず立っているという点と、1カ月が3週間(10日)に置きかえている点には注意しましょう。1年は20カ月から立っていますから、1年は30日あるという計算になります。また、この世界には四季があり、3月～5月が春、6月～8月が夏、9月～11月が秋、12月～2月が冬となっています。よだんは特殊にする必要はありませんが、特殊の季節でないに探検できないアイテムも存在するので、このことだけは覚えておきましょう。あと、貨幣の流通や各種の取引額は、1週間(10日)単位で発行です。商品として扱われているアイテムをチェックすることで、効果や1個あたりのアイテムを集めることができるはずです。

エリーのアトリエはじめて物語



物を作って売って売って売って売ったらイベントも起こるのよ! [15歳+アカデミー] 新人入塾 その4

●「エリーのアトリエ」内にあるものは?
最後に「エリー」がある短編完成した作品であるだけに「落ちこぼれ賞金」も獲得して作品を完成させることになりました。例えはSLG要素をしっかりと入れた作品。作成可能なアイテムも随分多めに作れるのでかなり満足できています。他にもう一つ。その代わりに行く場所や開発中のイベントを操作するのです。最終目的もアイテムの獲得だけでなく、ダンジョンの最奥の扉を開いた場所（またはそこにいるボスを倒すこと）にしています。そして報酬システムをより細かく（それはRPG要素の良し、別の作品にも見られます。また、舞台を現代にしてあるものもあるというので

す。ファンタジー色をまるっきりなくしてしまってもいいです。ゾンビイの横、エイリアンといった敵を敵としてみるのでもいいでしょう。彼らと戦う正義の味方は、アイテムを作ることで主人公がサポートするのです。ときには自ら敵と戦ってやるのも、イベントとしておもしろいかもしれません。いずれにしても「アイテム」が重要なお店のなかに入れるのではなく、自分の力で作るもの。という基本コンセプトをえ踏襲してはばユーザーもあまり戸惑わずに思ってくれるのがいいでしょう。もちろん、ストーリーも随分と、まったく別の作品でもかまいません。そもそもその開発は「エリー」を作ったスタッフの手になら制作を早く進んでみたいと思ったことのあるので、今できることは、良質な作品を作ったこととスタッフの反応作りたすらったので、「エリーのアトリエ」をプレイしなから...



COLUMNS OF DENGKEI

電撃コラムス

電撃コラムスは、読んでだけで「楽」な面白さになってもらうことを、第一の目的としています。ただし、時には「にわか」なことがあるかもしれませんが、

★今年一番遊んで賞 『パネルでポン!』

巷では、恋人が赤白両ヒゲのじいさんに変身する季節でございますね。えへ、そんなヤダ、やっぱり普通がイチバンなヤングのみなさん、98年も残すところあとわずかです。

こうしている今も、日本のどこかで携帯電話のように劇的にゲームクリエイターのみなさんが大勢いらっしゃいます。彼らには年末も正月も、こたつもみかんもありません。あまつさえ、紅白歌合戦もないかもしれないのです。あるのは、納期をとっくに過ぎた仕事だけ。途方に暮れて節足の空を見上げてしまうゲームクリエイターのみなさんに、この場を借りてねぎらいの気持ちだけお送りいたします。ガンバレー。かくいう私も、かつては、日本中のホテルというホテルが埋まって世の中大ハッスルな夜にも、職場で1人「ドットブチブチ」をしていたこともありましたが。そんな深夜の薄り道、楽しげなカッパルには「後ろから撃ってやろうかしら」などという呪いの念を送っていたのも、しみじみと思い出される今日この頃です。

仕事いっばい(真)、夢いっばい(疑)、不況知らずのゲーム業界。そんな景気のいい業界にいながらも、不景気この上ない私です。だって、この前、P Sのグラフィックのお仕事終わっちゃったんだもーん。ようするに失業中なんです。ヤッター! バンザイ!

さて、無職になったら「ハローワークで会いましょう」が営業。ひさびさにお世話になるかろうと、ハローワークに電話してみました。「就職するつもりはありますか?」ないです。「ちょっとね〜」……そうです。雇用保険とは「再就職したい人に援助する制度」であり、私のように「しばらくフリーでよいわ」などという輩には支給されないんですね。詳しくは、お近くのハローワークまで。

そんなワケで、この寒空の下、貧しさに身をまかせてじ〜っとしています。じ〜っとしていてもおせらく年は勝手に超えてくれるだろうし、足りないエネルギーは土から吸収するので大丈夫です。本当は大丈夫じゃないです。

おいしくみるみるつよくなる(OS非対応)

ぬりえの時間

左ん
プロフィール

『電撃』のカラーページに毎月登場する「ぬりえ」のコーナー。人気声優・歌手から最新の業界盛り場、景気のいい業界の「キング・オブ・不景気」な現場にリポートを。



プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓貴
近況

最近、パソコンでプログラムを組むのには遊んでます。各ゲームマシンではかなりプログラムを組んでいたのですが、非常に新鮮でおもしろいです。もって結構だ!

★1998年の総括と 1999年に向けて(前編)

プレイステーションも94年の12月3日に発売されてから丸4年が経ち、とうとう5年目に入ることとなった。家庭用ゲーム機のハードの寿命として見ると、ファミコンの次に長い全盛期を維持しているマシンになったといえるわけだ。

そして、PS本体が丸4年ということも、当然、このDPSも丸4年経っている、このエッセイも丸4年。いや、ネタに恵まれているわけでも丸4年の、よく続けてきたもんだと思う。

まあ、それはともかくとして、今回今回は、年末・年始の恒例企画「今年1年のPSを振り返り、そして来年を予想する」というテーマでお送りしたい。

まず98年のPSに起こった一番大きな出来事は何か? という、ポケットステーションの発表・発売ではなく、デュアルショックでなく……何はさておき、僕らはPS用ソフトのジャンルの拡散と細分化が挙げられるのではないかと思う。

例えばファミコン時代に「ドラゴンクエストIII」が象徴した「RPGブーム」とか、はたまた「ストII」シリーズが引っぱった「対戦格闘ブーム」のようなものは、今年のPSにはまったくなかった。

あえていうなら、コンスタントに出来たのは2つのジャンルで、その1つが去年の年末に大ヒットした「グランツーリス」のフォロワーともいえる「リアルな(ソフト)によって実在する」スポーツカーが登場するRCG。このジャンルは、やはり「グランツーリス」も今までのところの最高峰として存在し、それだけに味わいが違うソフト(時マックス)。「首都高バトル」などを輩出している。

そしてもう1つが「育成システムの美少女が登場するゲーム」なわけだが……。残念ながら、この系統は、今年は買が非常に悪く、一部の例外を除いて実質的にはPS市場全体に影響を及ぼすようなソフトはなかったのではないだろうか(とはいっても、すべてをまとめてみると、ずいぶん多くのソフトが出ているこ

ともあり、内容的なジャンルとしては非常に大きなものになる。しかも固定ファンが多いと思われるので、ビジネスとしては、これからまだまだ出てくると思われる。

また、目立つ傾向がこの2つ程度だったせいか、逆にいろいろなタイプのソフトが発売され、ソフトのバリエーションが極めて多かったのも、今年の特徴だ。お世辞にも完成度が高いとはいえないソフトもあつた(「ムアへのドラ」影響「Xi」双界儀「アナザー・マインド」爆走デトコ伝説)などなど、ともかく今までのジャンル分けの中には収まらないようなヒット作がけっして出てきて、新しいもの好きなユーザーにはたまらない1年だったとも言えるだろう。

さらに、ヒットしたソフトを見ると、プレイヤーの年齢層がずいぶん上がっていることもわかる。「スターオーシャン セカンドストーリー」や「鉄拳3」のような例外的なソフトを除き、去年の年末以降、PSで売れたソフトを見てみると、「グランツーリス」「バイオハザード2」「メタルギアソリッド」「ベートーヴェン2ndMix」などなど、一昔前なら絶対に売れなかったと思われるような大人向けの(そしてずいぶん変わった)ソフトがヒットチャートの上位を占めている(ちなみに「鉄拳3」もずいぶん大人向けのソフトであるとは思いますが、「歴史的な対戦格闘ゲームだし、もともとファンが多いソフトなので、ここでは例外扱いしている)。

つまりPSのユーザー層は大人……とまでは言えないかもしれないが、ファミコン〜SF時代からのゲームユーザーは小学生〜高校生中心ではなくなり、「中学生以上〜若いサラリーマンあたりまでが中心」となっているのはまちがいないのではないだろうか。

そして最後に、PSソフトの流通も「ほぼ完成の域に達した1年」だったのではなかろうか? デジキープによるコンビニエンスソフト販売の定着や、流通の整備によって、実質的に売り切れになったソフトは見たことがなかった(2、3日は売り切れていても、次の日には買えることがほとんどだった)、だからといってソフトが余りまくって勝手に値崩れしたという記憶、印象もなかった。ともかく、ユーザーにとっては、完全に「ソフトが買いやすい、並ばなくていい」ハリーにな

った1年だったともいえる。

さて、ここであつたまとめとめてみよう。今年のPSを総括するならば、ソフトはいつでも手に入り、そして百花繚乱。長くも悪くも実にバラエティに富んでいた。ユーザーの年齢が上がっているのがはつきりして、「大人向けのソフト」が漸次に地固まりしているのがわかった、ということになる。

では、来年のPSはどうなるのか? ……まず最大の問題が「いつ、次世代PSが発売されるのか?」に尽きる。

PSが発売されて丸4年。コンピュータ業界でいわれる「ムーアの法則」に従えば、性能的には10倍程度のハードウェア(単純に言えば、20倍速のCD-ROMドライブを構え、メモリが20メガバイト、CPUのスピードが330メガヘルツ相当で、ポリゴンを同時に1500万個という信じ難い機械でことにならる)を同一の価格で販売することができた時代になったのだ。

そして、PSはドリームキャストの登場によって、現行のハードウェアの中では最古参、いっ換えい換最も性能が悪いものになってしまったわけだ。

この2つのことを考えると、そろそろ次世代PSの発表があってもまったくおかしくない、と考えるのは当たり前だろう(「ムーアの法則」は最近よく書くので、補足しておく。有名なCPUメーカー、インテルの創業者ロジャー・Pムーア氏が唱えた法則で、「コンピュータのCPUは1年半で同一価格ながら性能が倍になり、同一性能なら値段が半分になる」という経験的な法則。ところがこれが実際に良く当たり、半導体業界が20年以上に渡って、この速度で進歩が続いているのだ)。そして、もし、次世代PSの発表を来年の年末と想定するならば、来年の春をピークにして、PSソフトの本数はゆっくりに減っていくことになるだろうし、再来年とすれば、夏頃まではソフトの数が減ることはない、と予想できる。

ただ、来年は1999年という、感覚的には世紀の交代りに当たる年なので、発売があっても、「感覚的に」不思議ではないし、また前回のエッセイで書いたように、SCEの動きを見る限りでは、売り出される可能性は極めて高いとも思われる(ちなみに「感覚的には」と書いたのは、本当の21世紀は2001年から始まるからだ)。

では、PS→次世代PSへ移行すると仮定した場合、次世代PSは今のPSと同じようなデファクトスタンダード(事実上の標準)の地位を守るのだろうか? そして、守るとするならば、その条件は何で、もし守れないとしたら、どのマシンが新しいデファクトスタンダードになるのだろうか?

と、書いたところで、そろそろ紙数が足りなくなってきた。この続きは次号でまとめてみたい。

★33年に一度、地球を訪れる“流星群”のロマン

すっかりコートが必要な季節になりました。そんな中、33年ごとに姿を現す“しし座流星群”が日本中の話題になりましたね。この星を見るためのツアーもあったり、本屋さんに行っても星座の本が並んでいるのをたくさん見かけました。

この流星群は、11月18日の午前4時頃が一番のピーク。私は翌日の仕事で朝早かったので、ちょっと早めの午前1時頃に見に出かけました。満天の星空を仰ぐと……あちらこちらに流れ星が……! この時間でも見られたので、ピーク時はすこたか見られうな。それにしても、33年に一度しか見られないなんて、何だか宇宙のロマンを感じますねえ。

“流星群”といえは、忘れられないのが鹿児島



イラスト: 山本 浩一

よきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よきくりん
プロフィール

とよみチヲ、使用家ではないじみのキョウトボイスアクター。自動車は有線リヤのウを
持つ販売なので、PCはD.K! ついでにロジックと「ドットマニア」もたまにや(笑)

の様子見で見た星々です。CMのロケで種子島宇宙センターのH1ロケット打ち上げ撮影に行ったときのこと。午前5時45分の打ち上げ時間を前に、センター内ではカウントダウンを放送。私たちスタッフは、前日の夜から撮影機材とともに徹夜でスタンバイ。軍曹に寝ころがって夜通し星空を眺めていたものですね。どういふのは生まれて初めての体験で、ホントに願ひごとが溢れつたなくらいのものすてい量の流れ星を見ちゃいました!! あれは本当に忘れられない流星群の思い出ですね。次に地球を訪れる流星群はいつ出でしょうねえ。

さて、今回のゲームレポートは、アーケードでも人気絶大の「ビートマニア」です。もちろん、アーケードそのままの感覚を自宅で体験できる専用のコントローラで勝負を挑んでみました。これ、ハマっちゃいます!! いろ

んな種類の音楽をチョイスできますが、やはり普段から聞き慣れている音楽に関してはビートが取りやすいけど、聞き慣れていないものはけっこう大変! ちなみに、私の場合はソウル、バラード、ハウス系が得意科目で、レゲエ、スカ、このあたりは不得意科目でどうもねえ……(笑)。

でも、スクラッチはDJ気分を盛り上げてくれるし、キチッとキメられると気分爽快になること確かです。そのときはもちろん、会場からすこい歓声も沸き上がってスターになった気分。しかし、ハマらなすこいブーイングの嵐ということもお忘れなくです。私は今、超カッコイバラードにハマっているところ。

さあ、次回はよいよ年の瀬。98年のラストです。今年レポートしたゲームの数々を振り返りてみましょうかね。お楽しみ!!

ソフトメーカー広報さんのトレンドイリレーコラム

広報ラブストーリー

広報さん
プロフィール

SOEIRはなんカオヤンレだとなふとふたりりるんですけど、どうですか? 竹川さん、
ちなみに唐七土佐二子よりは、担当編集は越前屋のほうか……と思うんですけど(笑)。

★ラーメンと俺! ……でいいのっ!!

……って、今回の広報ラブストーリーは! なんカ御紹介のスペースが狭いので、いきなりですが、よろしく願ひします。どうぞ!!

★

うっす! 私がソニー・コンピュータエンタテインメントの竹川です。男の朝は平いです。最近は朝食をとらない方が多いようですが、私の場合、朝メシは欠かしません。今朝食べたのはラーメン。ガンガン食って朝からスポーツクラブへ直行。ラン、バイク、マシン、スイムといつものメニューをこなしたら日焼けマシンで一息ついて、心身ともに充実したところで出社するのです。なんせ広報は体力勝負。ムチャなスケジュールの中で、好

きなタイトルをプッシュするためには、これくらいやらんといかんのです。青山のオフィスに出社して、まずやることは昼メシを食うことです。近場の店でメシを食ったら、会社に戻っておやつを食えます(←編集部注: なんカ食ってばかりですが、竹川さんは非常に仕事熱心な方です。念のため)。

デスクでひとしきり「I.Q FINAL」をプレイ。「I.Q FINAL」はいいです。脳みそのいつも使っていないところが“キョウ”ときます。さて、いつものように「I.Q FINAL」に夢中になっていると、いつのまにか晩メシの時間。食べるのはやっぱりラーメン。はきりりってラーメンのためなら死ぬる! と、それくらい好きです。最近私のラーメン好きのウツサを聞きつけて、他部署の人もオススメの店を開きに来るほど。この前、ラーメン屋のガイドブックの「行ったことがある店」をチェ

ックしてみんですが、付箋が2束なくなっていました(笑)。オススメの店は、都内だと塚七土佐二子(今は名前が変わったらしいですが)でしよか。その日の体調でも変わってくるので1つ選ぶのはホント難しいんですけど。都内に住んでらっしゃる方はぜひ一度お試しください。

出張で地方に行ったときも、もちろんラーメンを食えます。ただ、ガイドブックはイマイチあてにならないのが多いので、私は地元の人においしい店を聞かいます。街を歩いている人をつかまえて「このへんでラーメンのおいしい店はどこですか?」って(笑)。たくさんの人に聞くと、たくさん店の名前がふらふらするので、そこに行くことにしています。読者のみなさんも、街でラーメン屋について質問してくる男に会ったら、それは私かもしれません。どうぞよろしく願ひします。

そういえば、今年の春にナムコさんが「鉄拳3」のロゴが入った海苔をラーメンに入れるっていうプロモーションをやったじゃないですか。あれを知ったときは、まさに「やられた〜!」って思いましたね。先を越されてしまったやしやというか、ジェラシーというか、「一杯くらい夕タで食われたかも?」というか……、それから、その思いを仕事につける毎日です。どんな毎日だ、っていう気もちょうとありますが、それはまた別の機会にお話しましょう。

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

フリーの業界事情通の方。前職は「ヤマザキ株式会社(株)流通・パソコンリーダー」だったため、流通関係の色はもたらん。ゲーム・パソコン関係の顔もおまかせなす。

★誰のための中古論争 なのか? (その2)

ほんの2〜3時間外出して帰ってきたら、仕事場の留守番電話にバンクするほどのメッセージが入っていました。これはよっしゃと………と思いつつ確認すると、梨の定、間違いつァックスの音が延々……最近のファックスには自動リダイヤル機能が付いているものが多く、相手がファックス受信の信号を返してくるまで何回も発信するので、番号間違いのときはたまりませんね。

ウチでは普通の電話とファックスの番号が1番違いなので、こんなときは普通の電話と番号を間違えてかけられている場合が多いのです。ですから、リダイヤルの嵐が過ぎたところで着信するファックスの取りまが一筆性いい、となります。今回も少ししたらファックスが送られてきました。

とあれ、こいつが犯人かな……なんだ、D P Sの担当編集さんじゃないかな……なにに、原稿の締め切りが過ぎている……し、まったあ!

というわけで、前号の続きです(大汗)。前回は著作権問題といながら、肝心の製作者個人の権利ははっきりしないままなっている場合が多い、というところまでお話ししましたね。今回はゲームを作っている現場の人たちの権利と、今後ゲーム業界を発展させていくためにはどうすべきなのかを考えていきたいと思います。

ゲームクリエイターというカッコいいで、あこがれの職業の上位にランクされていますね。ゲームクリエイターになるには、みだりな本も売れているようです。しかし、同じように創作活動を職業としているミュージシャンや作家、芸術家と呼ばれる人々や、その知名度や収入といった点で比較するとどうでしょうか?

音楽であれば、ランキングの上位に入るような作品を作ればその知名度や収入は大変大きなものになります。また、作曲家や作曲家、最近であればプロデューサー等も同様に対価されます。プロデュース業で大当たりして、フェラーリを何台も持っている人なんかも超有名ですね。また日本では東方扱いされることのないミキサー(録音技師→日本語訳がどのくらい?)やライティングエンジニア

も、海外ではミュージシャンと同等のアーティストとして扱われます。

作家やマンガ家なども、大ヒットがあれば単行本の印税だけでも一生遊んでいても暮らせるようになります。芸術家系の人であれば、これに社会的地位がプラスされるでしょう。じゃあゲームクリエイターで、こういった人々と同様に扱われる人が何人いるかという………ほんの少数ですね。ゲームに関心がない人でも名前を知っているといったら、長者番付で名前が出た面屋さんくらいでしょう。「ドラクエ」や「FF」がいくらか有名でも、誰が作っているのかは一筋的にはほとんど知られていません。まあ、鳥山明先生や、すぎやまこういち先生といった本業で有名な人は別ですが、逆にこの人たちが「ドラクエ」を作った、逆にいる人も少なくないようです。

ゲーム業界もマーケットとしてこれだけ大きいのですから、もっとたくささる著名ゲームクリエイターを輩出してよまよやうなものが、現実も前述の通りですね。ゲームクリエイターも創作活動という点ではほかのアーティストとなら変わらないのに、知名度、収入といった点ではあまりにも差があります。それどころか実際にゲームを製作している現場は3K+Y(安い)という場合がほとんどです。

これらはみなゲーム製作のシステムに問題

があると思うのです。ほとんどのゲーム製作は、ソフトハウスが企画し(もしくは企画を買って)、デザイナーやプログラマーといった専門家にそれぞれのパートを発注し、それらを買ってまとめたものを製品として販売する、という流れになります。ここでのポイントは著作物を「買い取る」という点です。これが社内の制作であっても「給与」という形で買い取っていることに変わりはありません。

一般の著作物の売買では、よく「印税方式」が使われます。これは著作権は作者が持ったままで、販売会社社売上の何%を印税として支払うという形をとる場合が多いですね。例えば音楽のCDの場合、3千円の価格の5%という形で契約するとミリオンセラー(100万枚)になれば1億5千万円の印税収入になります。逆に1万枚しか売れなければ150万円にしかなりません。

買い取りの場合は、このプログラムは1本100万円でもいった具合に発注され、納品するという形になります。この場合は製品が売れようが売れまいか収入には変化がありません。作曲といった作業と違って、プログラミング等の作業には人件費のような経費がかかる場合が多いので、リスクを回避するために買い取り契約で譲り負うことが多いのも事実です。だって「プログラムは完璧だったけど、ソフトの人氣がなくて売れなかったから給料はダメさ」というわけにはいかないんですよ?

しかし、買い取りでは基本的に著作権を含めた一切の権利も売り渡すことになります。そうすると、ここでソフトが「著作物の物」から「ソフト会社の物」になってしまうのです。

■ウチ、問題点となる「仕組み」の概要をお話しただけで誌面が尽きてしまいました。この続きはまた次号ということで、私はドリキヤスの研究に戻ろうと思います(こらっ! 原稿が遅いのはそれかい!)



「必ず歴史に最強」に夢を抱く小ぶるが、ついに夢を叶えるために熱くがんばる。和事と八ヶ岳の読者様へ。シ

PSの女王様



老は毒いやあー毒いやから家でゲームだにやあーと、1人きりだといつい語りをしゃべるようになるぞ、人間がなりたくないです。気を付けましょう。そうしましょう。

PSの雑誌は絶対発売中のP2作成ソフト「落ちるやうなうぜ」は作ってよし、ダウンロード参加作品で遊んでよしなんです。よけい高で売ってなかったらはははしよう！ としつこい宣伝は許してくれるPS及びゲーム全般を愛する貴方にお返りする。PS、ゲーム中心のでもありな読者ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、向かいで書いておいて売場明でポストに入れるだけ。

PS2/PS1/PS



コレらを見ては必ずしも当り前になりませんが、アロマってどうやっつす。「じゃあ、この辺り？」人？ これじゃ一電撃プレイアーションの極上のページ「P.S.の収録」は読まれてDP.Sに1ページ追加で、追加の力を電撃ゲーム「収録のページ」にしたい！ すてい！ 本誌に追加して「P.S.の収録」は読まれてる「電撃プレイス〜（以下略）」の形に、世界にふたつない究極のページじゃよ！ ということは……あたは……あたは、ペンで解説読者の魂を傷かした（以下略）

もうすぐクリスマスだ記念 ゲーム買いまくり人生航路

Kiss
「あんなに可愛らしい女の子を、あんなに可愛く見せれば、ばっくら買えます！」

「最近ゲームに全時間割けるのが羨ましい」と理由は「イロロあるのが」が、「時間的」という本来結論はゲームが忙しくて、いちいちアートの裏を折るの面倒だからです。別れ話をしたとき「オレにゲームと別業とどれか一筋好んだ？」と問われた。つまり「答えなかった」で済んだ。迷ったのは出陣。ゲームの暇が、その。彼の氏は高は前業メソッドとしてキープしていたのですが「一度はゲームも前業も好きだなを扱います」東京都 サテキングさん。



Nights of Knights

参加冒険者大募集中!

超お手軽な読者参加RPGが普通の八ガキでプレイ可能! ナイツオブナイト、「戦士たちの機嫌の優れ」は「ナイト」と呼んで下さい。最も活躍したAはMVPには、15ポイントプレゼント! 八ガキ冒険隊心算のなういつでも参加可能なのです! 自由度は最高だから、MVP争いは大変だけれど、がんばって参りよう! ね? ね? (編)

手軽に加入したい人は

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こうらんの5つの能力が25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格にならないから遠慮な。

キャラクター名
カタカナで2文字以内

職業、性別、年齢、髪色、瞳色、髪型、顔つき

個人プロフィール
150文字以内

八ガキ名を渡してもこれまたあまり目立たない程度にだけあった人でも大丈夫! あ、でも採用されるには何らかの条件と書いておいてください。

今回募集のクエストは6回連続の嵐。テーマは「ラファールの冒険」。この嵐は在来嵐の最も有名な嵐の嵐とも呼ばれ、その所を今も明らかにうろつく「悪魔軍」の嵐も

こだわりの人
英語字を併用はOK! なるべくここで決まるとしてはよすおかげが内情にしてください。

●1. ソード使い
●2. 魔法使い
●3. 魔法使いの姉妹、剣で斬る……というよりも、魔法で斬る。HPの多い魔法使い、魔法の威力が強い。特別なスキル、特別な能力が得意。

●4. カマキリ
●5. 魔法使いの姉妹、魔法の戦士。よくある魔法が使える。技で斬る人。たまたま魔法の威力が、さすばりたくな、げんやも魔法に期待する。かかしさの多い魔法使い。

●6. 魔法使い
●7. 魔法使いの姉妹、魔法の戦士。よくある魔法が使える。魔法の威力が、さすばりたくな、げんやも魔法に期待する。かかしさの多い魔法使い。

●8. 魔法使い
●9. 魔法使いの姉妹、魔法の戦士。よくある魔法が使える。魔法の威力が、さすばりたくな、げんやも魔法に期待する。かかしさの多い魔法使い。

●10. 魔法使い
●11. 魔法使いの姉妹、魔法の戦士。よくある魔法が使える。魔法の威力が、さすばりたくな、げんやも魔法に期待する。かかしさの多い魔法使い。

●12. 魔法使い
●13. 魔法使いの姉妹、魔法の戦士。よくある魔法が使える。魔法の威力が、さすばりたくな、げんやも魔法に期待する。かかしさの多い魔法使い。

●14. 魔法使い
●15. 魔法使いの姉妹、魔法の戦士。よくある魔法が使える。魔法の威力が、さすばりたくな、げんやも魔法に期待する。かかしさの多い魔法使い。

●16. 魔法使い
●17. 魔法使いの姉妹、魔法の戦士。よくある魔法が使える。魔法の威力が、さすばりたくな、げんやも魔法に期待する。かかしさの多い魔法使い。

●18. 魔法使い
●19. 魔法使いの姉妹、魔法の戦士。よくある魔法が使える。魔法の威力が、さすばりたくな、げんやも魔法に期待する。かかしさの多い魔法使い。

●20. 魔法使い
●21. 魔法使いの姉妹、魔法の戦士。よくある魔法が使える。魔法の威力が、さすばりたくな、げんやも魔法に期待する。かかしさの多い魔法使い。

したが、全く手ごたりのないまま、仮説としてその名を推測のみになってしまいました。しかし、今回のバトルはのど大活躍! 今までの進歩はこのおかげに関する謎を発見、それを手ごたりに探検法を行ったところ、ゾレらしい高の位置の感測に成功しました。クエスト参加者は今よりもその前に進み、信望の高を拜かめて下さい。進捗は以下の通り。(第1回) 第1回より高への上陸(成功率: 80%)、その2回、奥の洞窟の探索(成功率: 50%)、上陸後は洞窟で戦い、3回以降、初期のころを(成功率: 30%)、単独で行動。能力値がクエストNOとは別、数字を記入して下さい。未記入はシステムで決定されます。注意:
●1. 知り得る、次号発表 (34日) 発表日12月25日 (祝日祝日)。あはれは「DPS」としてOKです。また、すでに決りの順に上、次の者、そしてその次の号の発表に間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の発表日の9日発表となります。
●2. 参加者が発表予定スケジュール★★★★
第1号 12月25日発表 第2号発表
第3号 1月14日発表 第4号発表
第5号 1月29日発表 第6号発表

今号のあて先は「DPSと67」

- 1. 火の神騎士
●2. 水の神騎士
●3. 風の神騎士
●4. 大地の神騎士
●5. 雷の神騎士
●6. 氷の神騎士
●7. 炎の神騎士
●8. 雷の神騎士
●9. 氷の神騎士
●10. 炎の神騎士
●11. 雷の神騎士
●12. 氷の神騎士
●13. 炎の神騎士
●14. 雷の神騎士
●15. 氷の神騎士
●16. 炎の神騎士
●17. 雷の神騎士
●18. 氷の神騎士
●19. 炎の神騎士
●20. 雷の神騎士
●21. 氷の神騎士
●22. 炎の神騎士
●23. 雷の神騎士
●24. 氷の神騎士
●25. 炎の神騎士
●26. 雷の神騎士
●27. 氷の神騎士
●28. 炎の神騎士
●29. 雷の神騎士
●30. 氷の神騎士
●31. 炎の神騎士
●32. 雷の神騎士
●33. 氷の神騎士
●34. 炎の神騎士
●35. 雷の神騎士
●36. 氷の神騎士
●37. 炎の神騎士
●38. 雷の神騎士
●39. 氷の神騎士
●40. 炎の神騎士
●41. 雷の神騎士
●42. 氷の神騎士
●43. 炎の神騎士
●44. 雷の神騎士
●45. 氷の神騎士
●46. 炎の神騎士
●47. 雷の神騎士
●48. 氷の神騎士
●49. 炎の神騎士
●50. 雷の神騎士
●51. 氷の神騎士
●52. 炎の神騎士
●53. 雷の神騎士
●54. 氷の神騎士
●55. 炎の神騎士
●56. 雷の神騎士
●57. 氷の神騎士
●58. 炎の神騎士
●59. 雷の神騎士
●60. 氷の神騎士
●61. 炎の神騎士
●62. 雷の神騎士
●63. 氷の神騎士
●64. 炎の神騎士
●65. 雷の神騎士
●66. 氷の神騎士
●67. 炎の神騎士
●68. 雷の神騎士
●69. 氷の神騎士
●70. 炎の神騎士
●71. 雷の神騎士
●72. 氷の神騎士
●73. 炎の神騎士
●74. 雷の神騎士
●75. 氷の神騎士
●76. 炎の神騎士
●77. 雷の神騎士
●78. 氷の神騎士
●79. 炎の神騎士
●80. 雷の神騎士
●81. 氷の神騎士
●82. 炎の神騎士
●83. 雷の神騎士
●84. 氷の神騎士
●85. 炎の神騎士
●86. 雷の神騎士
●87. 氷の神騎士
●88. 炎の神騎士
●89. 雷の神騎士
●90. 氷の神騎士
●91. 炎の神騎士
●92. 雷の神騎士
●93. 氷の神騎士
●94. 炎の神騎士
●95. 雷の神騎士
●96. 氷の神騎士
●97. 炎の神騎士
●98. 雷の神騎士
●99. 氷の神騎士
●100. 炎の神騎士

次のページには88号募集分の発表



▲東京 新井洋さん: 出ないためにすねん。ちよと既読です。



▲美園 言島さん: さらにポケモンも対応できると気になっちゃうけど?



▲龍魚 小川マコさん: ハガキが100に達してうれい。アリです。



▲龍魚 小川マコさん: ハガキが100に達してうれい。アリです。



▲龍魚 小川マコさん: ハガキが100に達してうれい。アリです。



▲美園 言島さん: さらにポケモンも対応できると気になっちゃうけど?



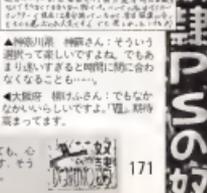
▲龍魚 小川マコさん: ハガキが100に達してうれい。アリです。



▲龍魚 小川マコさん: ハガキが100に達してうれい。アリです。



▲龍魚 小川マコさん: ハガキが100に達してうれい。アリです。



▲龍魚 小川マコさん: ハガキが100に達してうれい。アリです。

「最近ゲームに全時間割けるのが羨ましい」と理由は「イロロあるのが」が、「時間的」という本来結論はゲームが忙しくて、いちいちアートの裏を折るの面倒だからです。別れ話をしたとき「オレにゲームと別業とどれか一筋好んだ？」と問われた。つまり「答えなかった」で済んだ。迷ったのは出陣。ゲームの暇が、その。彼の氏は高は前業メソッドとしてキープしていたのですが「一度はゲームも前業も好きだなを扱います」東京都 サテキングさん。

「最近ゲームに全時間割けるのが羨ましい」と理由は「イロロあるのが」が、「時間的」という本来結論はゲームが忙しくて、いちいちアートの裏を折るの面倒だからです。別れ話をしたとき「オレにゲームと別業とどれか一筋好んだ？」と問われた。つまり「答えなかった」で済んだ。迷ったのは出陣。ゲームの暇が、その。彼の氏は高は前業メソッドとしてキープしていたのですが「一度はゲームも前業も好きだなを扱います」東京都 サテキングさん。

PlayStation

VOL.92

読者アンケート

このページに付いている8本ガキに、欲しい賞品(P.179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。締め切りは、12月24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.89

- ①『デジモンペンデュラム』
木多康子(千葉県)八巻智樹(大分県)盛田光太郎(和歌山県)
志麻由子(鳥取県)水田彰(群馬県)
- ②『鐘姫姫姫メタルウォーカー』
椎名智介(茨城県)河野隆典(和歌山県)高木大(大分県)
藤原史人(中野県)亀岡雅樹(山口県)本志(大分県)
出田由紀(広島県)今井賢(長崎県)小林弘史(新潟県)
竹下春(千葉県)上田俊(岩手県)嶋田真樹(東京都)
神谷信隆(神奈川県)藤原純弘(和歌山県)藤本聖(広島県)
又藤由美(山梨県)石巻あゆ(長野県)一途遥(宮崎県)
垣谷心奈(岐阜県)上田朝(群馬県)
- ③『リコセリ』
中川大平(埼玉県)佐々木(大分県)東宮光久(大分県)
西川誠一(群馬県)松原隆(佐賀県)
- ④『FAVORITE DEAR』
フェイバット ディア/バーベ

- ーニング
丸山 平高(広島県)橋本美紀(徳島県)宮本友成(広島県)
岡崎浩(佐賀県)窪木五月(大分県)
高橋の丘(徳島県)藤原 誠、ドラマCD Vol.1
宮内一馬(東京都)船橋共司(和歌山県)上野上(山口県)
⑤『バトル風雲伝』
ラッシュイブ
小林純史(長野県)金子孝弘(北海道)本田行成(広島県)
近藤康成(東京都)荒見はるか(大分県)斎藤雅樹(徳島県)
高平幸太郎(大分県)藤岡貴志(東京都)斎藤雄志(新潟県)
岡見良一(長野県)堀江智博(和歌山県)津田信也(東京都)
高野智也(東京都)大塚博実(和歌山県)松本洋子(神奈川県)

- ⑥『ソナタ』
新作特報
前田朝樹(大分県)村谷白雲(徳島県)小崎千平(静岡県)
前田行(神奈川県)吉田行(東京都)
⑦『Sonata(ソナタ)』
プロフィールドディスク
田中幸子(神奈川県)高橋純史(高知県)野野原(東京都)
谷岡あかり(千葉県)大島和知(広島県)木本節(埼玉県)
高野智也(東京都)大塚博実(和歌山県)鳥居大(大分県)
丸本直美(広島県)

- ⑧『PSソフト』
鳥の屋敷 有線機
桜生達(群馬県)水島彰弘(岐阜県)岡島浩子(鳥取県)
⑨『PSソフト』
エキサイティング・パス
武蔵大政(2)宇野 喜多次(石川県)瀬口龍弘(埼玉県)
⑩『PSソフト』
MONSTER SEED(モンスター・ドール)
新藤健志(東京都)小倉由希(神奈川県)
富田啓(徳島県)

- ⑪『PSソフト』
ZIEUS CARRIAGE HEART SECOND
浅田圭司(大分県)二ノ宮隆史(香川県)関野大(大分県)

【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】マリオ2 愛給告知の謎②【特報】エーペルヴェル 2 WORLAND Series
③【特報】針神領域エルツヴァイ④【攻略】R4 RIDGE RACER TYPE 4⑤【攻略】幻想水滸伝II⑥【攻略】エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2〜⑦【攻略】玉蟲物語⑧【攻略】ザール戦士ガンダム 逆襲のシャア⑨【攻略】ポポロロク⑩【攻略】エアガイツ⑪【攻略】みつめてナイトR 大冒険編⑫【攻略】TOYS DREAM⑬【攻略】ヴァンパイアセイヴァー EXエディション⑭【攻略】ワールドキッカー 実況ウイングス⑮【攻略】3ファイナルヴァージョン⑯【攻略】電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!⑰【RPG】ファイナルファンタジーVIII⑱【RPG】マール王国の人形師 ⑳【RPG】ザイルズ オブ ファンタジア㉑【RPG】チョコボの不思議なダンジョン2㉒【RPG】サガ フロンティアII㉓【RPG】デビルサマナー ソウルハッカーズ㉔【RPG】桃太郎伝説㉕【RPG】Sonata㉖【企画】新世代ロボット戦記 ブレイブナー㉗【企画】サウザンドアームズ㉘【企画】宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダラ㉙【企画】マクロス ダブル スクランブル㉚【新作】ストリートファイター-ZERO3㉛【新作】サイレントヒル㉜【連載】電撃 PocketStation㉝【連載】DPSソフトウェア㉞【連載】電撃PSコラム㉟【連載】4色紋線㊱【連載】電撃ブレイクエスション㊲【コラム】ウラザデータベース㊳【攻略】エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2〜をはじめて物語部㊴【連載】電撃コラムズ㊵【連載】PSの奴隷部㊶【連載】電撃NEWS STATION㊷【連載】電撃リングスエーション㊸【付録】メモリーカードシール冬の新作SPECIAL

【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.240~P.241)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82号を購入したのはどこですか?

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キオスク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでもいい②変えてほしい③買いたい

【7】CD-ROM付増刊号PlayStation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に体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.240~P.241)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いくつでも答えてください。

- ①ファミ通PS2②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX⑥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、どういった点を一番重視しますか?

- ①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事(PSの秘録)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年間にソフトの貸し借りをしましたか?

①1本②2~4本③5~9本④10本以上⑤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売ったり、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】【15】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マニア②ヘヴィユーザー③普通ユーザー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?

①イベント情報②キャンペーン情報③グッズ情報(ぬいぐるみ・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】あなたはポケットステーションを買おうと思いますか?

- ①買う②発売されるソフトの情報を知ってから決める③同日発売のソフトが多ければ買う④様子を見る(すぐには買わない)⑤買わない⑥わからない

【21】電撃プレイステーション82号への意見・感想を書いてください。

プレゼント当選者発表(被抽選)

読者プレゼント

Vol.92

3名



1 『スーパーリアル麻雀PV』 1999年版 卓上カレンダー

▲人気の麻雀ゲーム『P』のキャラクターイラストがあしらわれた卓上カレンダー
(提供:セガ)

5 『ファーストKiss★物語』 非売品ポスター

▶ドキドキの恋愛AVGから、普通は平に入らない10面用ポスターを5名様に
(提供:ヒューネックス)



6 『永遠の絆』 B2ポスター

(提供:フォグ)

▶ワンダーペルセウスシリーズ、全回は必見のB2ポスターを5名様に
(提供:ヒューネックス)

7 『スーパーヒーロー作戦』 B2ポスター

▶なつかしの特撮ヒーロー大集合! ファン必見のRPGのポスターを5名様に
(提供:バンプレスト)



5名

2 『サイレントメビウス』 「幻影の墜天使」 テレホンカード

▲原画展、最高画質が描く、サマソウ、作持3DPRPGのキャラクター
(提供:バンダイビジュアル)



5名

▲発売前から人気の、3つの世界を冒険するRPG。魅力満載のトレカを3名様に
(提供:T&Eソフト)

BOXで
3名

8 『Sonata(ソナタ)』 トレーディングカード

▲3人の発売前限定のキャラクター、基本のミニゲーム
(提供:ソニー)



3名

4 クラッシュ・バンディクー サンタクラッシュめいぐるみ

(提供:ソニー)



セットで
5名

3 『猫なカン・ケイ』予約特典の描任 +Win95/98用スペシャルCDROM

▶C Dが2枚収録できる描任と、Windows用の脱税ヤスクリーンセーバーの入ったC D ROMをセットで
(提供:ビクターソフト)



各3名

PSソフト

サンタさんよりも足元先、電撃PSがお届けするこの4本。キミはどれを選ぶ?



9 武蔵

▲多彩な攻撃方法でやり込み度満点の3D対戦格闘。2P対戦もCOM戦もアツい!
(提供:コナミ)



10 猫なカン・ケイ

▲猫に变身できる「猫目」を平に入れた主人公と、女の子との恋愛を描いたSLG。
(提供:ビクターソフト)



11 パワーリーグ

▲ホームラン競争、リーグ戦、トーナメント戦など多彩なモードが楽しめる野球ゲーム。
(提供:パナソニック)



12 ジグザクボール

▲ビリヤード+ターゲットボールの新感覚ゲーム。単純なだけにハマってしまうかも?
(提供:レイアップ)

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、178ページの注意書き通りに付属のアンケート用紙に必要事項を記入し、応募者はVol.92(1月29日発売)で発表します。なお、アンケートの応募内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。



全国のお得意さまから寄せられた
声を集めてみました!!

「おもしろいゲームです
と褒めて
もらってうれしかったです」
(福岡県・14歳・男性)

キャラクターがかわいく、
アイテムが揃ってるとまで
褒めてもらいました
(東京都・10歳・女性)

「ゲームの中で
お宝が隠れていました」
(福岡県・14歳・男性)

徐々に面白いゲームを
買ったよふな気がします。
(岐阜県・23歳・男性)

「冒険物語に感動をもらって
友達と遊ぶ
ゲームも楽しめると
思っています」
(兵庫県・16歳・男性)

私も遊んで世界観をすごく
(秋田県・13歳・女性)

お得意さま
募集中!!

きょうはお店裏、
あしたは大冒険!



だんご
商店会
～伝説の剣はじめました～



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。
持っているのは、おば
あさんからゆずられた
古びたホウキと、す
りされた占いカード、
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。

NOW ON SALE ■ロールプレイング ■価格5,800円(税別)

©1998 角川書店/角川ホビ ©1998 株式会社/キルロブ

「ダングース」PlayStationは株式会社/コーン・エンターテインメントの登録商標です。



DENGEKI 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 ZER03

サイレントヒル

マーガリスーパーヒーローズVS.ストリートファイター 改訂版

ポップミュージック

ライジングガン

有限会社 地球防衛隊

実況パワフルプロ野球 '98決定版 その他

発売直前!

PS版「ZERO3」覚えておきたい3つのチェックポイント

全部覚えれば、キミも
サイキョー流の一員だ!STREET FIGHTER
ZERO312 23
◆コロン ◆65,800
◆MVC(プロコン)
◆PS(プロコン)、2P対応

待望の発売日
まで、あとわずか!
今回は、ついに届いたサ
ンプルCDをもとに、プレイ前
に覚えておきたい3つのポイ
ントを徹底チェックしていこう!

CHECK POINT 1

システム編

グラフィックなどの表向きな部分こそシリーズも継承しているもの、実際のプレイにおいては前作、前々作と異なる点が数多く存在する『ZERO3』。まずは、そのシステム面から見てみよう。

似て非なる操作感覚

ここでは、前作から変化した『ZERO3』独特システムのうち、重要な3つの要素について解説しよう。とくに『ZERO2』に慣れている人は、頭を切り替えなくてはならない部分もあるので注意だ。



▲キャラクターによっての『ZERO2』と異なる操作感覚は、慣れが必要だ。

3つのISM

このゲームを特徴する最大の要所点。各キャラには1ISMと呼ばれる3つのタイプがあり、プレイヤーの任意で選ぶことができる。右でその解説をしよう。

キャラクターの
ISMによる変化

右で解説した各ISMの特徴のほかに、必殺技の変更や通常技の変化など、キャラ固有のISMによる違いもある。また、春麗(X-ISMのチャイナ版)やソンドム(X-ISMの刀)など、外見が変わることも。

シンプルISMベスト

3つの中で1番攻撃力が高い反面、空中ガード、地上受け、ゼロカウンターのないシンプルモード。また、スーパーコンボも各キャラに制限つきしか持てない。



『ZERO2』を継承

空中ガード・各種受け高・1〜3種類のスーパーコンボ、ゼロカウンターを継承した、前作に1番近いISM。ただ攻撃力が低く、スーパーコンボゲージも溢まりにくい。



新「オリコン」搭載

新作のオリコンが特化し、チャンプ可能になった新オリコンを継承し、より認知自在なものができるとISM。あとは、スーパーコンボがない以外、Z-ISMとは同じ。



空中での攻防



ガードクラッシュ



そのほかにもこんな重要カー?

ここで挙げた3つの要素以外にも、実は細かい点で『ZERO2』から変化した部分はある。例えば、投げコマの変更(◆+or+PPParK)。「異常投げになる」という状況はグッと減った。また、オートガードモードがなくなったのも、初心者には大きな変化といえるだろう。

CHECK POINT 2

新キャラクター編

「ZERO2」に10人(7人+追加3人)を加えて、キャラクターの多彩さを見せつけたアーケード版。だが、このPS版は、さらに3人のキャラの追加が決定!果たしてその性能は?

PS版で追加される3人は、往年の「ストII」ファンには嬉しい「スーパーストII」からの復活組。ここでは、彼らの気になる新必殺技などをチェックしてみよう。



▲マイキャラでも、それぞれ別技が追加されているのだ。

炎の格闘家見参

ほかの男キャラと比べ、後体の小さな注目キャラクター。着手、運動能力が優れている。



FEI-LONG



▲「無敵突進」は「無炎剛」の派生技。今後は、空中空対空?

▲「超必殺」はスーパー必殺技に、スバコンどっちも取る?



DEE JAY

陽気なジャンプ系
フレイアイタイ

基本的な動きは、昔のまま。飛び蹴りの「エアスラッシュ」は「エアスラッシュ」はスバコンどっちも、同じ「エアスラッシュ」の必殺となり、もうひとつ、スライディングも速く、ディレイが短い。運動能力が?



豪快な力技の漢!

大きな身体とリーチは、相対する。一部の過激な技も実装があったようだ。



▲これも新技。キックで、スバコンどっちも取る。

▲これも新技。スバコンどっちも取る。

CHECK POINT 3

新モード編

最後は注目の「ワールドツアーモード」だ。最近のカプコンの対戦ACT (PS版) にはお約束 (の?) の育成要素。果たして、今回はどんなキャラクターを育てられるのか? その謎に迫ってみよう。

世界をまたにかけた武者修業の終着点は?

戦うことで、さらに強くなっていくマイキャラ。既存のISMの枠を超えた「ISMプラス」、そして期待

の新ハード「ボクステ」への対応。まさに、自分の「ISM (主義)」をどこまで追求できるモードなのだ。

ワールドツアーモードの流れ

キャラ選択

まずは、キャラを1人とISMを選択。コース開始前なら、変更することができるのだ。

ISMセッアップ

闘いの前に、マイキャラの調整。レベルセッアップしたら、必ずセッアップ (右参照) しよう。

対戦結果

対戦時の点数が、そのままだらけになる。スーパーコンボフィニッシュやバリエーションを頼ろう。



コース選択

1コースは、1〜3ステージで構成される。1産業んだステージでは、2度と経験値は入らないぞ。

対戦

準備が整ったら、対戦! 通常は1本勝負。2連勝はバトルなどの、特殊な戦いも用意されているぞ。

コース終了時

▲コンボでシグダメージを与えられない特殊なステージも

ボクステへの育成可能!

「ボクステ」に対応しているのが、このモード。ボクステ単体での育成が可能で、基本はタイミング系のゲームばかり。キャラにあわせて数種類用いているぞ。

RYU
Lv:19
HP:3000
SP:50%



▲ボクステの育成で、レベルアップ

ISM SETUP (イズムセッアップ) 徹底検証

ISMセッアップでは、一体なにができるのか? どうやって自分のISMを作るのか? ここではセッアップ画面をもとに、1つ1つの機能を解説している。今まで疑問に思っていたことが、これでパッチリわかるはずだ。

ISMセレクト

闘いの前に、次のコースでどのISMを使うかを変更できる。やはり、バランス良く育てるほうがいい?

Aキャラレベル

キャラの総合的なレベルを示すのがコレ。一定の経験値 (偽点) ごとにレベルアップし、攻撃力や防御力が上昇する。



BISMプラス

そして、セッアップの花形、ISMプラス。Bで得た新たな能力 (硬身ガード、オマリコンなど多種多様) を発揮するのだ。

CISMレベル

各キャラは、ISMごとに経験値を持ち、闘い前に入選したISM(C)に経験値が入る仕組みになっている。このレベルが上がると、ISMに応じた特殊能力が入る。それをISMプラス (D) で装備するのだ。

D能力バランス

攻撃力が強かったり、防御力が強かったり……強によって、そのバランスは変化。そんなときは、自キャラの攻撃力や防御力のバランスを覚えて対応することもできる。特殊能力だけが、ISMじゃないのだ。

SILENT HILL

サイレントヒル

続報 第2弾!! 新たな恐怖の

恐怖心をかき立てる多彩な演出が随所に盛り込まれた最新ホラーAVG『サイレントヒル』。続報となる今回は、新たに入手した画面写真をもとにゲームの核ともいえる重要なシステム部を直撃。さらに未公開だった情報もまとめてお届けしている。

サイレントヒル

予約定 12,800円

発売日 12月10日

対応機種 PS2

開発元 コナミ

発売元 コナミ

建物内は
暗闇が支配し…

視覚効果を盛り込み
新たな恐怖を巧みに演出!

このゲームの基本コンセプトで、盛り込まれているとされているのが視覚効果。これは「暗闇の恐怖のために暗闇が怖く感じる」といって、当然暗闇の恐怖がテーマだが、これがまたこのゲームの恐怖の核となった。従来のゲームではありえなかったような演出を行っている。

行く手を阻む最大の敵、
またすべてを覆い隠す闇と霧!



目には見えない恐怖が
立ち込める

闇を切り裂く
懐中電灯が命綱に…

主人公の目には見えない恐怖が立ち込める。闇を切り裂く懐中電灯が命綱に…

懐中電灯が命綱に…

懐中電灯が命綱に…

サイレントヒルは、コナミのホラーゲームの代表作。本作は、サイレントヒルシリーズの最新作。本作は、サイレントヒルシリーズの最新作。本作は、サイレントヒルシリーズの最新作。

扉が徐々に開き始めた!

CHARACTER

細かいプロフィールと
新たな登場人物が判明

前回紹介したキャラたちの相がプロフィールが判明! さらに新キャラも明らかになった。今回はそれらを一挙に紹介するぞ。はたして彼らには、どんな謎がめめられているのか?

シェリル・メイソン

▶ハリーの妹。年齢は7歳。幼くして母をなくし、父と2人で生活をしている。父との休暇を過ごすためサイレントヒルを訪れた……



シビル・ベネット

▶精神で宣言をしている23歳の女性。突如意識が途絶えたサイレントヒルを脱げるため1人で街にやってきた。その途中でハリーに会い、争戦を演じてくれる。

主人公

ハリー・メイソン

▶32歳の男性で職業はライター。病気で妻を亡くし、そのことが彼の心に影を落としている。シェリルと共にサイレントヒルへ向かうが、そこで事件に遭遇! 助かる道は、はたして……



そして新キャラクター

リサ・ガーランド

▶23歳で看護婦の女性……という以外、すべてが謎に包まれている人物。街の他人なのか、はたまたこの異常事態に関わる人物なのか……?



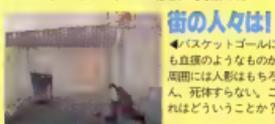
このリサの重要な役割を持つ??

MYSTERY

ミステリー

数多くの謎が待ち受ける

物語の舞台となるのは「サイレントヒル」という街。だがそこには人影はなく、たくさんの血痕が残るばかり。一体この街で何が起きたのか? そして、この惨劇の真相とは……



街の人々は!

▶バスケットゴールにも血痕のようなものがある。周囲には人影はもちろぬ。死体すらない。これはどういうことか?

ここは一体!?

▶建物の内部にも血痕のようなものがある。事件が事故か、それとも……数々の謎を解き明かしていくうち、思いもよらぬ真実に直面する!



そしてミステリアスなメッセージが……



これは何だ? まさか目には見えないはずだが……

▶ほかにも人の気配はないう様子だったが、いつの間にか謎の音のようなものが響かされていた。誰かいるのか?

ATTACK

アタック

数々の武器と、アクションが明らかになった!

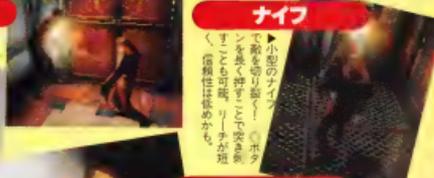
鉄パイプ

▶破壊力はバツグン、でも重そうだ。



ナイフ

▶小型のナイフで、敵の攻撃を避けたり、弱体化させたり……。ポツポツと見つけられる。リサが短剣(短剣は必殺技)も持っているかも。



踏みつけ

▶ムシなど、地上を這う敵に有効みたい。斬ったり、殴ったりは平気だけど、ちょっとコレは足に感熱が残りそう……

拳銃

▶姉のシビルが所持している拳銃。威力は小さいが信頼性はピカイチ。当然の間、コレが役立つぞ。

グシャ!!

対戦ACT

マーヴル・スーパーヒーローズVS・ストリートファイター EXエディション

「EXエディション」の看板を引っかけて、人気のVSシリーズ第2弾がPSに登場！アーケード版とどう違うのか？ その「EXっぶり」を徹底紹介していくぞ。

2月^(*)
 *タコフコ
 *YS:BSO
 *MC(ソフトバンク)
 *2P(ソニー, DS(ACR)S)

2vs2 のタッグバトルが熱い対戦ACT登場!



▲ゲストキャラ「悪魔店」の登場で戦いはお笑いの方向へ〜!!

▶交代可能な新モード「クロスオーバー」モードも搭載!

日米で大人気の「マーヴル・コミックス」と、日本を代表する対戦ACT「ストリートファイター」シリーズのキャラクターたちによる夢のタッグバトル! この「マーヴルへ」は、右で紹介している総勢18人のファイターの中から2人を選んで、2対2のタッグマッチで闘うという、独自のシステムを持った対戦ACTなのだ。今回は、「マーヴルへ」ならではの特約的なシステムと、PS版「EXエディション」ならではの要素に注目しよう。

2対2のシステムとは?

2対2とは、タッグ戦なので順番上で闘うのは通常は1対1。アーケード版は、選んだ2人を入れ替えることができたが、PS版ではその概念をなくし(特定のモードではあり)、1人はパートナーとしてサポートに専らするように変更された。

熱すぎる18人のファイターたち!

- サイクロップス: X-MENのリーダー。目から光線を放つ。
- ウルヴァリン: 鋭い爪と早く動きを持つX-MENの一角。
- キャプテンアメリカ: 正義の心を持つアメリカの英雄。
- スパイダーマン: スパイダースーツに身を包んだヒーロー。
- ハルク: 鋼の身体と、超能力を持つ緑色の巨人。
- オメガレッド: ムチを使い、腕の生命力が強い悪棍超人。
- シュマゴラス: 黒次郎からやって来た肉の破壊神。
- ブラックハート: 増殖の魔力を操る、悪魔の皇子。

POINT PARTNERと協力せよ!

パートナーによる連携技「ヴァリアブルコンビネーション」や、ガード状態から反撃技「ヴァリアブルカウンター」そしてパートナーと2人でそれぞれハイパーコンボを同時に放つ「ヴァリアブルコンビネーション」など、勝利のチャンスはやはりパートナーとの連携プレイにかかっているのだ。



▲空対空となる、パートナーの援護。キミは1人じゃない!

POINT 空中連続技 エリアルレイヴを決めろ!!

アーケード版「X-MEN」で初登場し、以降「VS」シリーズで愛用されてきた「エリアルレイヴ」。これほどまで特定の技を出てたあと、上空にフックんだキャラをジャンプで高い軌道で、空中で



▲空中で舞うように華麗に決めよう。
 ▲キョウ国彦の浮かせ技を出して、

POINT EXエディションならではの超強力な必殺技コンボでKO!

原作、PS版「X-MEN VS」で導入された、ハイパーコンボからハイパーコンボへの連続技システム「スーパーキャンセル」。今回の「マーヴルへ」では、なんとハイパーコンボから、従来のヴァリアブルコンビネーションを連続技にすることが可能になったのだ!

ハイパーコンボからハイパーコンボへ



▲まずはリュウの「真空波動拳」から……
 ▼「真空波動拳」へキャンセル……



ハイパーコンボからヴァリアブルコンビネーションへ超ハイパーキャンセルが可能!!

VS

- リュウ: シリーズの主人公。強い相手をも常に求める。
- ケン: リュウと同門の格闘家。リュウとは永遠のライバルだ。
- 春麗: 中国拳法を使う、インターポールの女警察。
- まくら: リュウに憧れて闘い始めた、次子流格闘家。
- ガルクム: 手足を伸ばして攻撃する。神祕のヨガマスター。
- サンギキア: リュウと対峙するプロレスラー。後者サイクロップス。
- 豪鬼: 般若の波動を操る「毒」を極めし、謎の格闘家。
- ヘグ: サイコパワーを操る狂言師。シャドーの波動。
- ザン: 北堂・サイキョウ流を扱うサイキョウの格闘家。

そして……もちろんゴキョウも!!
 悪魔店: こんねるず・オズ原太郎 両方よりデザインされたゲストキャラ。その実力は……?

ストリートファイター

ETC

pop'n music ポップンミュージック

アーケードで人気稼働中の「pop'n music」が早くもPSに移植決定!!
キュートなキャラクターが登場するとってもラウリイなリズムゲームなのだ!

発売日未定

- ▶ コナミ
- ▶ 移植決定
- ▶ MC (ブロック数表示) (DS/ARC/F3SE)

ポップでファンクで超ノリノリなリズムゲーム登場!

いろんな曲でポップンプレイ!

▼「ポップくん」は、下にあるボタンと同じ色のボタンを押していくのだ

FANTASY

▶ とってもファンクジツな曲。ゲーム収録曲のステージ1で選べる曲なので、馴染みのある曲がライバルキャラとして登場する。



LATIN

▶ 機能的なラテンのリズムが楽しめる。ステージ2で選べる曲で難所もちらちらと出現。お相手は南米出身の熱い恋をたがらせた女子。



POPS

◀ ステージ1で選べる曲の、とってもキュートでラウリイな感じの曲。ライバルは、超熱狂のダンス学校に通う18歳の女の子。



J-TEKNO

◀ スピード感あふれるテクノビートが楽しめる曲。ステージ1の曲なので、難いところもある。お相手はクールなテクノ系ミュージシャン。



この「pop'n music」の基本的なルールは「beatmania」と同じだが、ポップで明るい曲が多く収録されている。キュートで可愛いキャラをマイキャラとして選べたりと、楽しい要素がたくさん盛り込まれている。そして、最大の特徴としてはボタンを「9個」使用すること。今回は、そのあたりの特徴をステップ順に紹介するぞ。

STEP1

同じ色のボタンを押すの

画面の上から流れてくるPKが下の赤いラインと重なったところでボタンを押そう。重なったPKは全部で8個集まると、そのボタンの色と対応しているぞ!



ニヤミ

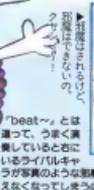
選べることが好きなネコ。とっても可愛くてひょうきんな性格。

▶ PKの色は流れにくく、ステップ1のみに使われるぞ!



ミミ

買い物好きでなつワケの女の子。ニヤミとは仲良しでいつも一緒。



「beat」を8回連つて、うまく演奏しているときに出現するライバルキャラが得意なような影響をしてくる。PKが重ならなくなってしまうので注意して!

STEP2

オジャマに注意して!

キンク

歌も踊りも一流の自称「音楽の王様」。洗練された外見のわりに優しい。



もちろん

特製コントローラもあるよ!!

これが「pop'n music」対応の特製コントローラ! これさえあれば、アーケードの感覚そのままプレイできるぞ。残念ながら、発売日や価格などの詳細は今のところ未定。でも写真を見てもわかるとおり、とにかく期待できる感じだね!!



▶ 特製コントローラのサイズは、ヨコシ30センチ、タテ約15センチ。



マリイ

完璧な1つは1つ! 1曲の女の子。ダンスが好きでとても活潑中。

STEP3

赤いラインを越えればクリア!

うまく演奏していると、画面下部にあるゲージが満ちていく。ゲージが満ちた時点でゲージの真ん中に連射して「いれればクリア!」
▶ クリアしたら次の曲にチャレンジ!



ACT RISING ZAN ~THE SAMURAI GUNMAN~

3月[®]

◆クロスプラットフォーム
◆PS3/PS4
◆XBOX360
◆ACT(DPS)

発売が徐々に迫り、期待が高まる話題の3D・ACT『ライジング ザン』。今回は無敵のヒーロー・新の誕生秘話や注目のシステムを徹底大紹介!!

スーパーウルトラゲキヒーローの誕生 プロローグを大公開!!



そして修行 ↓ の始まり

プロローグが終わると、練習ステージである「修行の間」へ移行する。ここでは、近頃のスキがゲームの操作法を詳しく解説してくれるのだ。また、ステージの途中には敵が強り進められており、それも突破しなければならぬ。手応え十分なステージだ。

▲初心者に優しいチュートリアル形式で操作法を解説してくれるぞ。

刀と銃、2つの武器を手には戦う本格派ACT!

▼3Dボロボロで壊されたフィールドを駆け回り、敵を倒しながら突き進む!



なみいる敵を豪快な刀技で切り払い、巧みなガンテックで撃ち倒す爽快ACT見参!! アメリカ西部を舞台にニューヒーロー・新(主人公)と邪悪な組織「邪火黨」との壮絶な戦いが今、始まる…。今回はヒーローとしての新の誕生を描くプロローグ&イラストを公開! さらに、今作に盛り込まれた最新システムの数々を紹介するぞ。



チェックポイント 多彩な必殺技で敵を一掃!!

新は特定のコマンドを入力することで通常攻撃よりも倍も強力な必殺技を繰り出す。その種類は実に豊富で、なんと10種類近くにもおよぶのだ。また、下の画面写真を見てもらえばわかるように、エフェクトもドデデなものばかり! 威力も超群で、生のゴジ敵なら一撃で倒してしまうほどだ。プレイヤーはこれらの必殺技を状況に応じて巧みに使い分けて、敵を倒していかなければいけないのだ。



▲画面右下に表示された青色のゲージ「スピリッツ」を消費して必殺技を出すのだ。

チェックポイント ハッスルタイムでパワーアップ!!

ハッスルタイムとは、敵を斬ったり、町の住人を助けることで溜まっていくヒーローポイント消費して行う特殊行動のこと。これは⑥ボタンで発動し、力の攻撃力が上がった、移動スピードが上がるなど、新の総戦力が段階的に上がるのだ。



▲ハッスルタイムは「見たい敵を倒すだけ」で溜まる。

ここが熱い!! 斬新かつ魅力的な4つのポイントをチェック!!

チェックポイント 全ボタン連打それが漢イベント

特定のステージには←キーを始め、③や④、⑤や⑥など、すべてのボタンを連打する漢イベントが用意されている。特定のポイントでこのイベントは発生し、失敗するとダメージを受けてしまう。

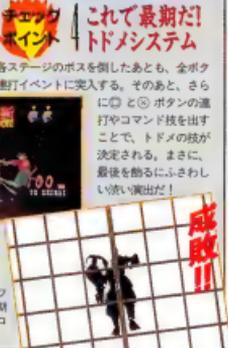
▶ユークな置がいくつも用意されている。



チェックポイント これが最新だ! トドメシステム

各ステージのボスを倒したあと、全ボタン連打イベントに突入する。そのあと、さらに③と④ボタンの連打やコマンド技を出すことで、トドメの技が決定される。まさに、最後を飾るにふさわしい演出だ!

▲全ボタン連打で敵1頭におよぶ斬撃をボスへ振り出したあとに、トドメの一撃でフィニッシュ! 最終にふさわしいカッコイイ演出も必見!!



DTS

有限会社 地球防衛隊

春予定

- ▶メディアリング
- ▶開発決定
- ▶MCはプロック、AC(DSR社)

「ウルトラマン」シリーズでおなじみの実相寺昭雄氏を演出に、「ジャイアントロボ」のメカデザイナーである小林誠氏をメカデザインに迎えて驚く豪華なSLGの登場!

戦略SLG + 育成SLG + 会社経営SLG = 『地球防衛隊』

アイドル



巨大ロボット



女の子を育成して



アイドル&防衛隊員!

「有」地球防衛隊の資金集めの一環としてあるのが、アイドルの育成。女子社員たちをアイドルとして売り出すのも、大切な仕事となるのだ。コンサートなどのアイドル活動をしつつ、平和を守る。女の子たちも大変だ。



彼女たちが
地球防衛隊員!!

モモ子
アイイ
ハルカ
チナ
キリ



女の子たちが
乗る3体の
巨大ロボ

ロボを操り事件を解決

戦略SLGパート(つまり事件解決)部で活躍するのが、上で紹介する3体のロボット。これ以外にも、巨大ヘリやランクなど、多数の兵器が登場する。どの兵器を実戦に投入させるか、誰をどの機体に乗せるかなど、それを判断するのも、プレイヤーにしたいなのだ。



実況パワフルプロ野球'98決定版

ホームラン競争、シナリオモード、サクセスモード高校野球編……今年、野球ゲームファン
の話題をさらったあの「パワプロ'98」が、最新データをひっさげ華麗に復活する!

12 23

▶PS2
▶¥4,800
▶MC157701のACIDER
MILL. SPY98

SPC



ファン待望の緊急発売決定!

今年の夏に発売された「98開幕版」のデータ更新バージョンが、早くも登場する! 今年のペナントレース終了を待って新たに更新された選手データや、ペナントレース後半の試合に絞った選手データは無料、シナリオモードは無料、サクセスモードも、ほんの少しだけ調整されている。

たシナリオモードなど、最新のデータが詰まって価格は¥4,800!! サクセスモードももちろん盛りで、動作で作った選手データがそのまま使えるぞ。この冬も「パワプロ」で熱くならう!!



最新データ版登場

パワプロ'98

これが「決定版」のNewDataだ!!

1 '98ペナントレース終了時のデータを搭載!!

ペナント終了時のデータなので、「98開幕版」では期待値まじりだった新人選手の能力もハッキリとデータ化された。惜しくも新人王を逃した巨人・高橋、2リーグ制以降の新人最高打率をマークした阪神・坪井は、大幅な能力アップを遂げている。「98開幕版」と比較してみるとおもしろいかもかもしれないぞ。



変化球はフォークのみに変更。スタミナも下がり、まさに(?)抑入の切り札に!!



横濱 佐々木
阪神・坪井

▲巨人・高橋は全年齢に能力が伸びている!
▲巨人の打撃陣からは、ガブリエルと高橋の名が躍っている!

並みの選手データだった坪井は、ミートカーンルが一気にAにレベルアップ!!

2 '98ペナント後半の名勝負が「シナリオモード」に!

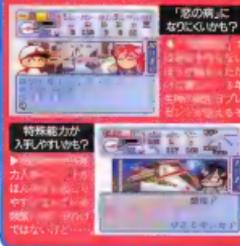
シナリオモードも一新し、ペナントレース後半の名勝負が収録された。横浜が「日本一」を決めた日本シリーズ第6戦、長嶋監督が初めて丸刈りで指揮をとった巨人VS広島戦、千葉ロッテ選抜隊出陣となるか期待させながら逆転勝ちの洗礼を浴びせたオリックスなど、今年のプロ野球を盛り上げた試合を再現しよう。



CHECK!

サクセスモードに変更点はなし。でも、なんかちょっと違うかも…?

と、両者は違い、私研(フューチャム)編)をリプレイで遊ばせた(1月~4月)。これにより大谷(シゲル)と大谷(洋介)の両方に、通に電話しても、通じず、にやみ笑顔をこぼした。それに、両者の名前も変更された。



春予定

スクウェア

移植決定

MC(プロダクション)

DS(AC本誌)

サイバーオーグ

宇宙を舞台に、壮大なスケールで展開される3D・ACT「サイバーオーグ」。
本誌初公開となる今回は、最新画面写真&独自のシステムを一挙公開!!

スクウェアが放つハードSF・ACTの魅力は大紹介!!

この「サイバーオーグ」は、科学技術が発達した未来の宇宙を舞台としたミッションクリア型の3D・ACTだ。プレイヤーはタイプの異なる3人の主人公を操って、複数のフロアで構成された3Dダンジョンを駆け回り、数々の敵と激しい戦いを繰り返していくのだ。今回はこの危険なダンジョンに挑むキャラクターたちと、SFタッチの世界観を生かした魅力的なシステムの魅力を紹介していくぞ。要チェック!!



▼各エリアへ、どのキャラクターを向かわせるかを選択することができる。それぞれのエリアには特徴があるため、キャラの選択も重要になってくるぞ。

フォス

昆虫を思わせる外観が特徴的なフォス。彼の得意技はボム攻撃で、複数の動きを活かして真真正正に近距離攻撃する。一定距離、空中を飛行することも可能だ。

ギガンテ

メンバー随一のパワーを誇るギガンテは、強い敵でも一瞬にして倒滅することができる。また、右腕に付けたアタッチメントに特殊武器を装備して、敵を殺り倒す。

T.J.

ジェネシス号で唯一の地球人。マシンガンやショットガンなどの銃器武器とし、格闘術による接近戦も得意。スピードとパワーのバランスは、一番優れている。



▲オートマッピングなどのサポート機能も充実しているので、快適にプレイできるぞ。

プレイヤーをクリアへと導くナビゲーションシステム!

このゲームでは、各エリアを探索している中、ジェネシス号の仲間からエリア内での目的やヒントを伝えるメールが送られてくる。これで初心者でも、安心して快適にプレイできるのだ。



ビュウ

任務遂行中のビュウたちのナビゲーターとして活躍する静かな性格の女性。



▲メールが読くと画面右下にアイコンが表示される。



▲メール返信を補助するサポート役。外見とは裏腹に、知識を越えるベテラン隊員。

メール

メール返信を補助するサポート役。外見とは裏腹に、知識を越えるベテラン隊員。

3人の特性をフルに発揮して待ち受ける数々の難關に立ち向かえ!

フォスに飛行能力があるように、各キャラはそれぞれ独自の特技や特性を持っている。プレイヤーは、エリアの状況に合ったキャラクターを選択し、罠を回避したり仕掛けを解除したりしてダンジョンを突き進んでいくことになる。これらの特技をいかに使い分けるかが、ゲームクリアのカギになるのだ。



▲フォスが得意な飛行能力。空中を自由に飛ぶこともできる。



▲ギガンテの得意技。強力な武器で敵を倒すことができる。



▲T.J.の得意技。マシンガンやショットガンなどの銃器で敵を倒すことができる。



▲フォスが得意な飛行能力。空中を自由に飛ぶこともできる。

▲T.J.の得意技。マシンガンやショットガンなどの銃器で敵を倒すことができる。

画面説明

LP&EPゲージ

LPは各キャラの体力、EPは武器を使用するために必要エネルギーを指している。LPが0になるとキャラは倒れ、エリア外のマップに戻されてしまう。



マップ表示

上が自動的に記録されたフロア内のマップ表示。下が現在のフロア数を表す。

メール通信

ビュウから送られるメールの郵便箱を知らせる表示。メニューを開くと見られる。

モンスターファーム2

SLG

2/25

◆年少
◆MS,BC
◆MD(ソフトバンク)
PS,2P対応

は目度も高い期待の「モンスターファーム2」の続報を、新モンスター情報とともに大紹介！ まだまだ不明な点も多い中、新要素をばっちりチェックするぞ！！

『MF2』5大要素を直撃！

CDを読み込んでモンスターを復活させる、その斬新なシステムが好評を博したモンスター育成SLGの第2弾。その続報を伝える今回は、「2」での新要素をピックアップして紹介していくぞ。さらに、今作で追加された新モンスターのプロフィールもあわせて紹介する！

なお、左の写真は新モンスターの“モッチー”の誕生シーン。この写真から推測できるように、画面のエフェクトなどが大幅に強化されているのも本作の特徴の1つ。システムの向上はもちろん、演出面でのパワーUPも期待できるぞ。

ナイトン

身長180cm、体重100kgの重たい体躯。おとなしい性格で、おとなしいおとながた？



1 モンスターの性格

今作の大きな特徴は、モンスター(個体)に性格が設定されたということ。性格は「優しい」、「悪い」、「普通」の3つがあり、それぞれが敵いなどに影響を与えるらしい。育て方によって、性格も変わるかも？



2 グジラ

今作に新しく追加されたモンスター。身長は4100cm、体重は1300kg。HPは10000、攻撃力は10000。おとなしい性格で、おとなしいおとながた？



3 モンスターがいざいざ動く！演出効果もバッチリ

町のシーンや育成シーンなど、すべてがポリゴンで演出される今作。前作以上にコミカルで、楽しいモンスターの動きを楽しめそうだし、育成の課題も、「体当たり」や「魔法放出」、「すもぐり」などよりどりどりで、見ているだけで楽しくなっちゃう、そんなもののアクションモード。どう表現しているのか、気になるところ。



4 レアモンスターも健在!

前作で稀かと話題を呼んだレアモンスター、「2」にももちろん、レアモンスターが用意されるのだ！ なお、現在モンスターについて判明していることは、全部で300体以上存在していること、「1」のモンスターのすべてが登場するわけではなく、はかれるものもあるということ。現在確認されている「1」から継続して登場するモンスターは、スズノとゲル、そしてハムの3体。それ以外にどんなモンスターが出るのか、気になること。



5 ジョーカー

単体で10000以上のモンスター。前に引いていいため、その体質は不向きなモンスター。育成には向きませんが、育成すれば、もっとも変るらしい。

モッチーVSスズノ



バトルシーンもより見やすくハデに!

よりハデになっているとのこと。また、モンスターが出す技も演出が多数追加されるらしいので、前作をやりこんだ人も新しい気分でバトルに臨むことが出来るね！

パジャール

ランプの中に住む、強種のようなモンスター。遊び好きのおちやらかな性格で、都合の悪いことがあるとすぐにランプに隠れてしまう。身長は1.80m、体重は45kg。



5 ミニゲームで育成がさらに楽しく!

今作の新フィーチャーなのが、このミニゲーム。育成の合間に挿入されるらしいが、効果などは一切不明。モンスターのパラメータUP、性格を変えるなどなど、いろいろ試射できるが……。とても気になる存在だ。



ACT

クラッシュ・バンディクー3 ~プッぴ 世界一周~

12.17

●PEG
●¥4,800
●MC(1ブロック)
●PE(12ブロック)
●AC(DSR14)

飛べ、上下へ、手前へ奥へ! ステージ内を縦横無尽に駆けめぐる爽快ACT最新作!!
クラッシュくんの新アクションが追加され、手応え&面白さがバリバリアップなのだ!!

楽しさ詰まった人気ACTシリーズ最新作、いよいよ登場!

今や、PSの代表的キャラに成長したクラッシュくん。それだけに、「クラッシュ3」を楽しみにしている人も多しことだろう。しかも「3」は通常クリアがこれまでのシリーズ2作よりもカンタンになったので、初心者でも遊びやすくしているのだ。基本的なゲ

ームの流れは前作までと同様で、3Dのステージをジャンプや各種アクションで進んでいき、どこかに隠されているパワーストーンを採る...というもので、ボスステージをクリアすることに使用できるアクションが増え、多彩なプレイが可能になるぞ。



初公開の
オープニング

▲新たな敵、エネ・トロビー(上)の出現により、クラッシュは再び冒険に旅立つことに。

新形式のステージが満載!

▲浮物がアクセルをハンドルに変えるバイクステージ。8人のライバルとダッドヒートを倒し、「你」でゴールすればワッスンで遊べる。自然したレースが始まるぞ。

▲大空を飛び回るステージも登場。機体の浮遊がリアルなので、ついでが入るぞ。

▲4層ステージは2D・3Dの感知に違い、ここにもドキドキの体験がけっぴりばいばい。

チキのタイムを競って遊べば熱中度も100倍

己の限界にいざ挑戦!!

パワーストーン(各面に1個存在する)を採得したステージに再び足を運んでみると、スタート地点にストップウォッチが出現。これにスタート、ステージクリアまでの時間を競うタイムアタックに挑戦できるぞ。もちろん、ここで出したベストタイムはメモリーカードに残しておく。読者のみんなが出したくればベストタイムは「DPS」コロシアムモードで募集するものでよろしくね。

ステージの箱も専用のもに变化

タイムアタックでは8箱(コンティニューポイント)が存在せず、かわりに数字が書かれたこのモード専用の箱が登場。これも取ればその秒数だけ、時間の経過がストップする。



▲巧み相手に戻るストップウォッチが、タイムアタックモードの攻略方法が見えるに違いはない。

▼ベストタイムはステージの道筋画面に記録される。第1タイムにはトロフィーも!

このモードならではの! コース攻略

今回新たに追加されたモードだけに、新鮮な楽しさがあるこのモード。同じステージでも、このモードで遊んでみれば、まったく違った攻略方法が見えてくるに違いはない。

狙ったヤツは

逃さないア?

新しく追加された攻撃の中でも、特にユニークな「リンゴバズーカ」。推進を合わせて発射すれば、百発百中で敵にリンゴを撃ち込める。しかも弾数は無限なのだ。



チキの心強い新兵器も追加!!

▲飛行中に敵を撃つことも可能! しかも、リンゴバズーカは一撃!

SLG

火魅子伝 ~恋解~

三世紀初頭の「九洲」にタイムスリップした主人公。現代に戻るには、亡国「耶麻台國」を復興させるしかない!? 古えの世界を舞台に、恋と戦乱の一大絵巻が幕を開ける!!

3月^(*)

▶ 開発元
▶ VB.000(CO3H000)
▶ MC1(ソフトバンク)

恋愛、戦術と2度おいしいファンタジーSLG!!

高度な戦略SLGと、ドキドキの恋愛SLGが見事に融合したハイブリッドSLG「火魅子伝~恋解~」。ゲームでは、耶麻台國復興を目指して駒根国と激しい領土争いをする中、登場する女の子たち

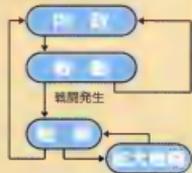


女主人格 伊九郎(伊九郎)とつづ

とのさまざまな恋愛イベントが展開していくことになるのだ。今回は、新たに半明した、恋人候補となる3人の女の子の公開に加え、気になる戦術部分のシステムを、クローズアップして紹介するぞ。

.....ゲームの流れをCHECK!!.....

ゲームは内政や戦術を繰り返しながら領土を拡大していく戦略SLG。大まかな流れは右の通りで、「内政」で次に攻める地点などの方針を決定。「戦術」で各拠点にいるキャラを移動させる。戦術中に敵と遭遇すると戦闘マップに切り替わり、バトルの開始だ。また、内政や戦術中には、女の子とのデートなどの恋愛イベントも発生するのだ。



新たに3人の 恋人候補が 判明!!

音羽

OTOWA

愛宕

ATAGO

織部

ORIBE

CLOSE UP

戦術シーンのシステムを紹介!!



基本的にキャラは自分の意思で動く。命令もできるが、場合によっては言うことを聞かない場合も……



▶マップ上でアイテムや方角を使うこともできる。これは命令しない限り使おうとはしない



戦略マップで敵に遭遇した場合、マップが切り替わり、最大8部隊を指揮しての戦闘戦となる。戦闘戦では、基本的に部隊ごとに独自の意思で進軍するが、プレイヤーが任意で動かすことも可能だ。部隊には山地、森、飛行などの「属性」があり、それぞれの属性によって特定の地形での能力や移動力が変化していく。この属性をよく考えながら、部隊を展開しなくてはいけない必要があるぞ。戦闘時間内に敵軍を倒すとか、城を占領すれば勝利となるのだ。なお、敵、味方の部隊同士が接触した場合、迫力のある拡大戦闘シーンに切り替わるぞ。

部隊同士が接触すると拡大戦闘へ!!

戦闘マップで部隊同士が接触すると、3Dポリゴンで描かれた、拡大戦闘画面へと切り替わる。ここでは趣味関係なく、素早いキャラからコマンド入力するという、リアルタイムバトル方式が採用されている。コンボシステムの採用(右側を参照)や、前衛、後衛の概念、パワーゲージを溜めての特技など、さまざまな要素が入り込み、白熱のバトルが展開されるのだ。



コンボシステムで大ダメージ!!

一度攻撃を与えれば、相手はしばらく硬直する。この間に次の攻撃を加えると連続技になるのだ。また、3~4人が特定の攻撃を特定の順番でヒットさせると、コンボ技が発動。大ダメージを与えることができるのだ。なお、コンボ技は、部隊長が攻撃の最後を締める必要があるぞ。





竹憲一 真気のアークは松花老ん志
キミのおお母様よ ありふるとよ



▼「真気の妖精」との出会いのシーンから当りなくなくなった話を聞いてみると、いづれも話を聞いて出し、母手に真気を与えることができ「真気のカード」がもらえる。

▲外に出るのが欲くてドアを開けてくれないジャック。こんなときは、カードで「真気の妖精」を呼び出せう。ジャックに真気を与えれば、ドアを開けてくれるかもしれない。

DAV **ミスティックアーク** ~まぼろし劇場~

妖精たちの持つ力を駆使して謎を解いていく注目のリアルタイムAVG! 今回の「アーク」の秘密に迫る!

▼予約定価
▼本体定価
▼MC(1プロダクション)

「アーク」の画面写真を初公開!

「ミスティックアーク」は、「アーク」と呼ばれる妖精たちとともに、さまざまな謎を解いていくAVG。静かな港町を訪れたサーカスの一面の座長「Mr.シルバーフィンガーチップス」によって奪われた、「大人たちが失ってしまった子供の頃の純粋な心」の化身である「7つのアーク」を取り戻すため、主人公は、彼の創り出した4つの別世界へ旅立つことになるのだ。今回は、アークとの出会いから、彼らの能力を存分に生かしたイベントまでを一挙公開! アークの力を駆使して謎を解き明かす楽しさを感じてほしい。



わらふ 喜ぶことぞ
死の かなるものも哀れん

「アーク」の持つ、特殊な能力とは?

「アーク」とは、厳密にいうと妖精たちが数々の訓練を経て成長した姿で、自らの持つ属性を力として使うことができる。仲間になった妖精たちをアークに成長させることが、謎を解き明かす近道かも。



▲「アーク」の持つ特殊な能力は、属性によって異なる。仲間になった妖精たちをアークに成長させることが、謎を解き明かす近道かも。

DAV **ミゼーナフォールズ** **12.23**

失われた少女エマの捜索を通して、平和な田舎町の秘の部分が明らかされる……。新感覚のAVGが登場!

▼予約定価
▼本体定価
▼MC(1プロダクション)、DS(ACG対応)

失踪した少女の真意とは?

このゲームは、アメリカの田舎町「ミゼーナフォールズ」で起こる少女失踪事件を解決していくリアルタイムAVG。クリスマスの朝、主人公マシューが密かに想いを寄せる少女、エマが突然失踪してしまう。プレイヤーはマシューとなり、エマの捜索に出るが、一見平和に見えるこの田舎町の陰で進行していた大事件に巻き込まれていくことに……。1つの町をリアルに再現したこのゲームは、天候や住民の行動も絶え

ず変化し、さらに住民たちと親しくなることで、捜索に協力してくれる重要な助言をしてくれるようになることもある。住民との信頼関係を築くことで、より深くゲームに入り込むことができるぞ。



▲目の前の建物に対して可能な行動が、右上のガイドアイコンに表示されるため、直感的に行動できるのだ。



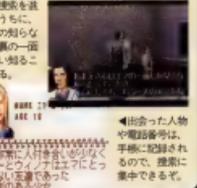
▲「ミゼーナフォールズ」は、リアルに再現された人々の生活が、プレイヤーの行動によって変化する。住民たちと親しくなることで、捜索に協力してくれる重要な助言をしてくれるようになることもある。



エマに会ったが、正式に失踪事件として捜査を開始した

リアルに再現された人々の生活に注目!

このゲームの期間は12月25日から31日まで。この間、時間はリアルタイムで進行していくのだ。登場人物たちも時間にあわせて生活しているため、相手の都合を考慮する必要がある。車や電話なども活用し、効率よく捜索しよう。



▲エマの捜索を進めていくうちに、マシューの知らない少女の裏の一面をうかがい知ることが出来る。

▲出会った人物や電話音等は、リアルに記録されるので、捜索に役立てることができる。

EVE the lost one

イヴ・ザ・ロストワン

道者と迷われる者、正反対の立場の主人公を軸にストーリーが展開するAVGが登場!
今回は、壮大なストーリーの幕開けとなる序盤のストーリーを紹介するぞ!!

12.23

▶イマブイ
▶V7,800(CDROM版)
▶MC11(ソフト)
プレイステーション4でも遊べ

絡み合う謎の果てに待つものは……?

内閣調査室の新人捜査官と爆弾テロリストという2人の主人公のストーリーが、交互に展開する「EVE the lost one」。この作品は、片方のシナリオを進めていくだけでは決してエンディングにたどり着けない「マルチサイト」というシステムを導入している。これにより、従来のAVGとは異なる2人の主人公の視点で1つの物語をたどっていくことができ、複雑に絡み合った奥深い物語を展開することができるのだ。



2つの別の視点から、物語の裏面まで探っていく。

マルチサイトシステム「システムフラグ」とは?

本作は、片方のシナリオをある程度進めると、ストーリーの展開が止まってしまいます。これが「システムフラグ」と呼ばれるもので、シナリオを進めさせるための鍵は、もう一方のシナリオに隠されている。同じようなメッセージの繰り返しになったら、シナリオをもう一方に切り替えて、交互にストーリーを進めよう。



もう一方のシナリオを進めていくことで、謎の正体を探っていく。

杏子編 研究員の怪死を追え!!

初登庁を翌日に控えた休日、杏子はショッピングを楽しんでいたところ、謎の爆弾テロに巻き込まれて不慮のケガを負ってしまいます。翌日待つていた初仕事は、とある研究員の怪死の調査だった。調査を進めるうちに、その研究所と先のテロに阻まれた企業に繋がりがあることを突き止める。そして偶然、怪死した研究員の恋人だった女性と知り合うが……。



▲杏子の髪に花を挿す直前。だが、この女にない行動の後の……。



企業に対するテロ行為や、政治的野望を探査する内閣調査室。その捜査官・杏子が主人公のこのシナリオでは、プレイヤーは杏子の視点から、怪死した研究員の身辺調査を進めることになるのだ。

杏子編

1つの物語を繋ぐ2つの視点

SNAKE編
プレイヤーにすら、その正体がわからずにシナリオが進んでいく「SNAKE編」。ここでは、杏子とは別の目的で、怪死した研究員の身辺を探っていくが、プレイヤー自身はSNAKEの正体も探ることになる。



桐野杏子

今春大学を卒業し、内閣に配属されたばかりのメリーワの新人捜査官。まだまだ経験不足だが、持ち前の行動力とバイタリティーで事件の真相に接近し、しかし射撃と機銃の操作は最大の苦手。



▲ SNAKEを脅かす謎の人物、ADONIS。なぜか SNAKEの機銃を、すべて見通してしまふ。

プレイヤー SNAKE編「記憶」はどこに?

周囲に認められない不満から、出奔心で爆弾テロを起こしてしまったSNAKE。しかし、その行動は「ADONIS」と名乗る謎の人物によってすべて監視されていた。彼に脅迫されたSNAKEは、「記憶(メモリー)」と呼ばれる薬品を探し出すことを命じられるのだ。「記憶」は爆弾テロを起こした企業の傘下である研究所で開発されていたが、そこから持ち出した研究員が怪死したと、行方がわからなくなった。SNAKEは研究員の恋人だった女性の存在を突き止めるが……。

正体不明の爆弾魔

エネーク SNAKE

杏子が巻き込まれた爆弾テロを起こした、外見・年齢ともに謎の人物。その正体はプレイヤーに入るまで明らかでないが、「杏子編」に登場した人物の誰かがSNAKEの正体なのだ。

▼ ADONISと同じく「記憶」を探して SNAKEに接触する人物、そのカ。



▲「SNAKE」キック、じゃあだろ、おじやっつてやるんだ、人の命で



リングライズ

3Dのステージで待ち伏せトラップと敵の敵対！
かわいいう「リング」たちと協力して切り抜けよう！

発売日 ▶ 2004年
来定 ▶ ¥5,800
▶ MC(プロック), AC(DSM)

国の平和のため少年は旅立つ!

この「リングライズ」は、人と心を通わせることのできる伝説的動物・リングとともに3DのステージをクリアしていくACTだ。主人公ジンプルは、放先で国の征伐に不満を持つ組織と出会い、彼らに協力することで一人前のリング使いとして成長をどけていく。この活躍の舞台となるのが、山あり谷ありの絶景に富んだステージ。ジャンプとリングによる攻撃を駆使して、トラップや敵を撃破していく。また、ゲーム中には何匹かのリングが登場し、それぞれが異なる得意技を持っている。局面に応じて、自由にリングを選べるのだ。

謎解きや育成も楽しめるゲーム展開

このゲームでは、謎解きや、お金を払って行うリングの育成、体力回復の食料などの購入といった、RPGやAVGのような要素もあり、ひと林違った楽しさが味わえるのだ。

▶主人公ジンプルはここまで歩いてくるリングたち、主人公のアクションは走ることでジャンプすることだけなので、敵への攻撃はすべて、リングを使って行うのだ。



▲敵の敵を破壊するために結成した冒険者に巻き込まれてしまったジンプルは、冒険よりも速く走って、安全場所まで逃げかけよう。こんな突発イベントもいっぱいなのだ。



▲このように、プレイヤーは自由にリングを使いこなすことができる。



▲このように、プレイヤーは自由にリングを使いこなすことができる。

TOMB RAIDER III トゥームレイダー3

3Dの連続舞台に、女性冒険家「ララ」が活躍！ 数々の新アクションで驚異に挑め！

遺跡を巡る探検の旅へGO!

女性冒険家ララを操作して、3Dの遺跡を冒険して回る人気アクションAVGシリーズ「トゥームレイダー」最新作となる「3」でも、ACTとAVGを融合させたシリーズ特有の魅力はそのまま。高低差を利用した仕掛けや、高難度の迷宮など、1つのステージごとの内容もさらに濃くなっているぞ。もちろん新要素も豊富で、「泳いでいるときに水流が影響を与える」「橋などにぶら下がって移動できる。」「はって

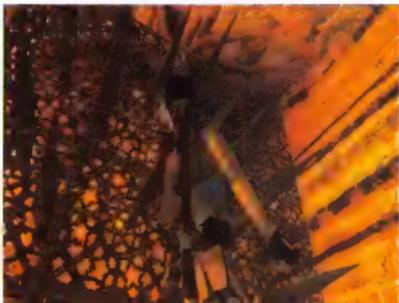
移動できる」などなど、さまざまなものが用意されている。また、「ステージ内の動物が重要なアイテムを運んでいる」といった今までになかった要素も導入され、ゲームの緊張感をより一層高めてくれるぞ。



▲かざしきアイテムをくわえた姿を発見。遊んでおいたら、どこまでも逃げ回ってしまうのだろうか？

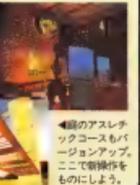


▲「3」では、プレイヤーは自由にリングを使いこなすことができる。



アスレチックでテクニクを磨け!

本編とは別のオマケ的要素として、「ララの家」も再登場した。アスレチックコースでは「3」ならではの最新アクションも加わって手応え充分。さらに、ベストタイムをメモリーカードへセーブすることも可能になったのだ。



▲このアスレチックコースもバリエーションアップ。ここで新操作をものにしよう。

RPG

スーパーヒーロー作戦

17 (P)

 ▶パナソニック
 ▶¥6,800
 ▶MC13(ソフトバンク)

今回はおさらいの意味で、ゲームの根本的な魅力を再確認。それに併せて、超懐かしのヒーロー「快傑スパット」の実写ムービーを初公開だ!

新旧のヒーローが集結する夢のRPG!



「ウルトラマン」に代表される懐かしの特撮ヒーローから「ガンダムW」「Gガンダム」に登場した新世代のガンダムまで! 新旧のヒーローたちが活躍する豪華なRPG。それが「スーパーヒーロー作戦」だ! 今号ではストーリーを盛り上げるCGや実写のムービーと、迫力のバトルの両面から、ゲームの魅力に迫る!!

◀ゲームオリジナルの主人公を中心に、ストーリーは展開していく。

地球圏の平和を守るため ヒーローたちと共に戦うのだ!

ゲームはシナリオが進行するフィールド画面と、敵と戦う戦闘シーンの2つで構成される。ストーリーの中で、主人公は多くのヒーローたちと出会い、力を合わせて巨大な悪に立ち向かうのだ!

▼原作のエピソードもふんだんに盛り込まれている。



▲作品を超えた、ヒーローたちの共演だ!

CG&実写のムービーが ストーリーを盛り上げる!

ヒーローの初登場シーンや、モビルスーツが発進する場面といったストーリーの山場では、CGや実写のムービーが場面の雰囲気盛り上げる! 左の「スパット」のように、特撮系ヒーローの変身シーンは、原作の映像を取り込んだ実写ムービーが流れるのだ!! もちろん、CGムービーもBGMや決めゼリフが原作そのままだぞ!



▲特撮特撮の対称型キャップのかけ声を台詞に、ビートル等が保護! 原作ファンならおなじみのシーンだ。

悪の怪人、怪獣を相手に ヒーローたちのパワーが炸裂!

戦闘が発生すると、SDサイズながらももって原作にひけをとらないヒーローたちが戦うバトルシーンに突入! おなじみの必殺

技や合体攻撃などを交えた、ド派手なバトルが繰り広げられる!! イベント戦闘には絵巻や視点切り替えなどの演出も入るのだ。



▲さまざまなコマンドを駆使して戦っていく、戦闘量かなり多い。

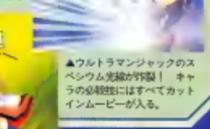


▲TP (テクニカルポイント) がたまるほど必殺技の使用が可能! コストでトレード!

カットインムービーが 必殺技の迫力を完全再現!!

ヒーローが必殺技を使うと、原作そのままのBGMと決めゼリフで迫力満点のカットインムービーが流れる。バトルの雰囲気グッと盛り上げてくれるのだ!

スペシャル光線!



▲ウルトラマンジャックのスペシャル光線の再現! キャラクターごとに描き分けてカットインムービーが入る。

ちっほけラルフの大冒険

トランプ魔術、魔法シート魔術、点数稼ぎなども含む
ACT本来の楽しみが詰まった期待作がついに登場!!

3月

¥5,800(税別)
MC12ソフト、DS(ACR195)

正当派ACTの集大成!

舞台は魔族がはびこる世界。主人公ラルフは、魔法をかけられ子ども姿になるが、そこに唯一魔族と対抗できる伝説の聖剣が現れる。このゲームは、小さな勇者と魔族の戦いを描いた、2D横スクロールACT。襲いかかる敵を切りまくり、ステージクリアを目指すのだ! ステージは砂漠や氷山、飛行戦艦など、計8つ。それぞれに変化に富んだ罠が仕掛けられているぞ。各ステージの終わりに個性豊かなボスキャラが登場して、対戦ACT風バトルも。シンプルな操作とスピーディな展開が気持ちいい、気軽に遊べる1本だ。

フルーツボーナスで高得点を狙え!

本作ではフルーツボーナスによる点数稼ぎも魅力の1つ。各ステージには、通過すると出現するフルーツが多数用意されているぞ。特に、怪しげな隠しルートは要チェック!



隠しルートでフルーツボーナスをゲット!

フルーツボーナスは、通過すると出現するフルーツが多数用意されているぞ。

特に、怪しげな隠しルートは要チェック!

フルーツボーナスは、通過すると出現するフルーツが多数用意されているぞ。

特に、怪しげな隠しルートは要チェック!

フルーツボーナスは、通過すると出現するフルーツが多数用意されているぞ。

特に、怪しげな隠しルートは要チェック!

フルーツボーナスは、通過すると出現するフルーツが多数用意されているぞ。

特に、怪しげな隠しルートは要チェック!



おぼろしい失われし一族
こんなところで出会えるとは



▼新を使ったファンタジーACTではお約束の「下突き」。壁が壊れし後は半ステージで必須となるテクニックの1つだ。タイミングを計って頂上からジャンプしろ!

HI 1000000 47810

▼場所によっては横スクロールに切り替わる箇所もある。テラスを歩行するゲージに注意しつつ、華麗なジャンプでゲージを上れ! 隠しアイテムも見逃すな。

HI 1000000 00710

▲スピンや壁の壁も、一度も壁をぶつけないで進むことも可能!

バトルアスリートズ 大運動会GTO

1/14

インクバメント

¥5,800(税別)

MC12ソフト、DS(ACR195)

「大運動会」出場を賭けて、激しい競争試験がスタート! 宇宮梅子を目指して女たちは走り続ける。

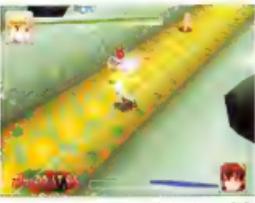
ルール無用のコミカルレース

ゲームから生まれて、TVなどで話題になった「大運動会」が、コミカルなACTになって帰ってきた! プレイヤーは神崎あかりを始めとするおなじみのキャラを操り、お決まりトラックを走り抜ける。レースは1対1の直接対決。途中登場する、ハードルやプールのなどは、スライディングやジャンプ、スイミングで切り抜けるのだ。ただし各キャラには「スタミナゲージ」が存在し、ゲージが尽きると立ち止まってし

まう。そのため、瞬時の判断力とペース配分が勝利のカギとなるぞ。もちろん、実力行使でライバルを尻澤とすといった、「大運動会」ならではの過激なルールも再現。ライバルを蹴散らし、優勝を目指すのだ!



▲1対1の直接対決。途中登場する、ハードルやプールのなどは、スライディングやジャンプ、スイミングで切り抜けるのだ。



▲タイミングを合わせてシルバダーククルール! 勝負の世界は容赦なし、ライバルは力で蹴落とそう。



▲タイムアタックで記録に挑戦することもできるぞ。



過激なレースを演出する3つのモード

多彩なモードも特徴。「ストーリー」ではあかりとライバルたちの会話(「愛子?」)が、「ノーマル」ではお気に入りのキャラを使っての勝負が楽しめる。走り始めた人は、「タイムアタック」で記録に挑戦することもできるぞ。

▲キャラによって、スピードやスライディング、ダッシュなどの能力に差がある。



▲遊花のトップアスリート、一乃のギャグも、天然バケのあかりには通用せず。

テーマアクアリウム

話題のポケステにもいち早く対応した「テーマ」シリーズの最新作も、いよいよ発売間近！今回はかわいいイルカの育成と、手応えのあるSLGパートを紹介するぞ!!

1217

▶ソフトの紹介ページ

▶¥5,800

▶MSX2+対応、PS2対応

経営&育成が楽しめる水族館SLG!!



このゲームは、水族館を舞台にした本格的SLG。プレイヤーは、決められた資金をもとに、広大な敷地に水槽や設備を設置し、魚を集め、スタッフを育成・発進し、水族館を経営していくのだ。また、イルカを調教していけば、イルカショーだって開催できるぞ。創造力と経営センスを生かし、すべてのお客さんを魅了する水族館を作ろう。

◆「テーマ」シリーズでおなじみのお客さんキャラも、もちろん健在。

★シリーズでもおなじみの★
設置&経営
も超盛りだくさん!

お客さんを集めるには、センスある設備の設置と人気の魚を集めることがカギとなる。ほかに、魚の健康やスタッフの管理、機材の調整など、目が離せない仕事がいっぱい!



注目のイルカ調教パートを紹介!

イルカに演技を覚えさせれば、イルカショーを開催できるようになる。今回は、PS本体とポケステによる2種類のイルカ調教を紹介しよう。

PS本体での調教

ゲーム中は1カ月に1度、1区につき10分間、イルカを調教することができる。調教中のイルカには、空腹度、集中度、信頼度という3つのパラメータが存在し、これらに気を配りつつ調教を指示していくことになる。そして、指示通りの演技ができたならば、失敗したら指導をする……これを繰り返して少しずつ演技を覚えさせるのだ。

①準備段階



▲一度深く潜ったあと、水面目指し勢い良く飛び出したら!

②演技!



▲水底にししさを耐えし、華麗にジャンプ! キマッタ!

③しつけ



▲上手くできたらエサを与え、なるべく褒めてあげよう。

④指示



▲ここでは、ノーマルジャンプを例にとって説明しよう。イルカに指示を与えること……

成功

失敗

成功

失敗

成功

失敗

調教の流れ

ポケステでの調教

ポケステを使えば、PS本体とはひと味違ったミニゲームによる調教が楽しめるぞ。ジャンプやダンスなど、各ゲームの結果に応じてIQや器用さといった能力などを鍛えることができるのだ。もちろん育成結果は本体に反映されるぞ。

調教メニューの一部を紹介

ジャンプ

スロットで数字をそろえて、出た目の高さだけジャンプ!



ダンス

指示された方向通りに方向キーを押して、音楽をリズム!



施設設計

水槽の間隔をあげたり、観音機を設置したり……、気持ちよく観賞できる施設を作ろう。

運営管理

エサは足りているか? 水道は大丈夫か? 水槽周辺にすれば、魚の「気持ち」が見られる。

経営

入場料金など支出のバランスを調整して収入を増やし、水族館をどんどん拡張していこう。

研究開発

水槽や観音機、ポンプなどの設備開発も重要な仕事。勉強会でスタッフの能力も上げられるぞ。

出漁

メロクワの出漁シーズン。漁でしか手に入らない珍しい魚も用意されているらしいぞ。

カードセット for PlayStation

ホートゲームにトレーディングカードゲームの要素をプラスした新作が登場!

▶メディア:フロッピー
▶発売予定:
▶価格:¥5,500
▶MC(プロダクション):4P(開発)

カードバトルとTBLの完成形

「カードセット」は、ディスクの出し目に従ってマップを巡回しながら、止まったマス(土地)を占領したり、戦艦の相手のクワイチャーを倒したりしながら自分の魔力を高めていくボードゲームだ。土地を自分の領土にするには、魔力を消費して手持ちのカードからクワイチャー(カードに宿るキャラ)を召喚し、その土地に配置していく。また、カードには魔法による攻撃ができるスールカードや戦いをサポートするアイテムカードなどが用意されており、戦闘では高度な駆け引きが楽しめるぞ。



▶「ソーサラーの魔法の壁」が盛り! 美しくも激しいエフェクトがバトルを一躍盛り上げてくれる。



▶C/C魔法や対人戦で勝利すると、相手の持っているカードがもらえる。すべてのカードを集めるのも楽しみのひとつ。

▶ゲーム内用意されたマニュアルは、いつでも参照できるので、初心者でもブレいしながら自然にルールが理解できる。

Parlor PRO

大人気のパチンコ台「CR豪華キッズ」と「CR冒険島」を完全再現!

▶日本アプレックス
▶¥5,500
▶MC(プロダクション)

パチンコとSTGの魅力が合体!



本物のパチンコ台を精密にシミュレートした「パチンコ!プロ」シリーズの第6弾が登場! 今作は、マスコットキャラ系ちゃんの高達フザが星モノの「CR豪華キッズ」(京東産業)と、愉快なリネアクションがファンを魅了する「CR冒険島」(三洋物産)を完全再現。また、シリーズでおなじみの、パチンコで稼がながらストーリーを進めていく「ホールモード」では、なんとSTG要素を採用。パチンコとSTGのドッキングで、新たな打つ(撃つ)楽しみが味わえるぞ。



▶メイキングの部分を楽しめ! 発売も、面白いほどに拡大して稼働できる、パチンコ店での、あの興奮がよみがえるぞ!

Fighting Eyes

リアルファイトを追求した、新感覚の本格派3D対戦ACTが登場!

▶ソフトン
▶¥5,500
▶MC(プロダクション):ACID(開発)

12人のファイターたちの頂点を目指せ!

この「Fighting Eyes」は、格闘家世界一を決める大会「ワールド・ファイターズ」での優勝を目指し、12名のキャラが絶賛する対戦ACT。ユニークな動きを見せるビョウの少年や、忍術を使う西面の男など、キャラの設定や演出の技芸が見どころだ。また、一撃必殺の威力を持つ「リーストコマンド」を始め、多彩な技が用意されているぞ!



花札・リアル3D

「こいこい」と「おいちよ」の2通りのゲームが楽しめる。PSは花札の決定版!

▶ソニー・コンピュータエンタテインメント
▶¥4,500
▶MC(プロダクション)

好きな設定のもとに花札を楽しもう!

「花札・リアル3D」は、取り札で役を作っていくおなじみの「こいこい」と、トランプのブラックジャックに似たルール「おいちよ」の2種類のゲームが楽しめる。対戦形式も、自分の持ち点がなくなるまでゲームが制けられるアーダーモードと、それぞれが得意な戦法を持った、個性的な5キャラの2対戦が楽しめる勝ち抜きモードが用意されているぞ!



アクチュア アイスホッケー

NHLの選手たちが、オリンピックに参戦! 世界最強のチームはどこだ!

▶コナミ
▶¥4,800
▶MC(プロダクション):4P(開発)

全メダルを目指し氷上の戦士たちが激突!

「アクチュア アイスホッケー」は、世界18か国のナショナルチームに加え、NHLのプロ選手も登場するアイスホッケーゲーム。長年五輪を舞台に全メダルを狙うオリンピックモードや、友だちとの対戦が楽しめるフレンドリー(練習試合)モードなど、ゲームモードも充実! フルボリモードで再現されたフィールド上で、熱い戦いが楽しめるぞ!



頭文字D

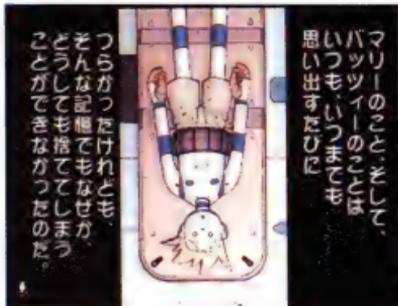
マンガやアニメで大人気の「頭文字D」が、RPGとなってPSに登場!

▶スクウェア
▶¥5,500
▶MC(ソフトン):DS(AG:開発)

「拓海」になりきって峠を攻めろ!

ヤングマガジンに連載され、アニメにもなった公道レースコミック「頭文字D」が、RPGになって登場! プレイヤーは、主人公「藤原拓海」になって、絆コースをバリバリのドリフトで突破することになる。また、アニメでもおなじみのキャラたちが登場するストーリーモードや、自由にコースを選べるフリーランモードもファンならずとも見逃さないぞ!

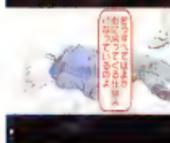




▼その内部のみで完璧に完成した街の扉に鍵を持つ主人公は、居住区外の辺境地帯へと足を運ぶが、機界美に身を任せられてしまう。倒れた主人公のもとに現れた人物とは—?



▲車の浮気が原因で離婚することになった2人。赤ん坊のバツイーを処分しなければならぬという事実に疑念を抱く主人公は、妻のマリイの失踪はドライだった。



1999年のゲーム・キッズ

ETC

プレイステーション・コミック特選の最新作
小説でもマンガでもない独特の世界を味わおう!

12 23

▶SD

▶V2,000

▶MC1(ブロック)
DS(ACBINS)

機械の街の不思議な現実!

「PSコミック」は、コントローラのボタンをクリックしていくことで物語を読み進めていく、新しいタイプのソフト。シリーズ最新作にあたる本作は、人気作家、逢沢啓武氏が原作を手掛けており、従来のゲームにはなかった不思議な魅力を感じることが出来る。気になるストーリーは、ロボットの街で暮らす主人公が、現実のあいまいさに違和感を抱き、その謎を解き明かしていくというもの。登場するキャラクターはユニークかつリアル。サウンドノベルでもデジタルコミックでも適う斬新な表現は要チェックだぞ。



新しいスタイルの映像表現に注目!

この作品では、場面ごとにさまざまな表現方法が選べる。ストーリーに歩みを与えている。CG、アニメ、実写、そして文字の表示が、実に効果的に使われているのだ。



もっと!にゃんとワンダフル2

かわいいうちや猫を育てる喜びが味わえる
ペット育成SLG第2弾!

2月

(9)

▶MC1(ブロック)

▶プレイステーション

▶V6,800(税別)

テレビの中でペットを飼おう!

この「もっと!にゃんとワンダフル2」は、ペットを育てる育成SLG。エサをやったり遊んだり、ときには眠く叱ったりしながら、モニターの中で動き回るペットの反応を見て楽しむ。登場するペットは、犬9種類と猫13種類の全22種類。今作では最大8匹までのペットを同時に飼育することができる。さらに、新しい要素として、ペットを競技会へ参加させることもできるようになった。各種のドッグショーやキャ

ットショーで高得点をマークすれば、世界大会への道も開けるぞ。しかも、前作のプレイデータを使用して、愛畜のあるペットとまた遊ぶこともできるのだ。育て方次第によってはトップリーダーも夢じゃないぞ!



▲画面右下のアイコンで、ペットとの触れ合いを楽しむのだ。ブラッシングはペットが喜ぶことの1つ。



2Dモードもかわいいぞ!

今作では通常の3Dモードに加え、新たに見下ろし視点の2Dモードを追加。室内の隅取りや、部屋の外へ出での散歩を楽しむ再現している。たまには、デフォルトされたペットたちの行動を温かく見守ってみよう。



DAYS **全日本プロレス〜王者の魂〜** 3月 (水) 発売予定
 ▶MC1(プロダク)、AC1(DS9955)
 ▶ニューマン

「全日」がリアルによみがえる!

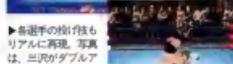
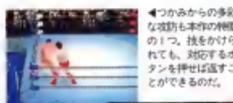
「全日本プロレス〜王者の魂〜」は、馬場、三沢、川田などおなじみの選手が登場する、リアルなプロレスゲーム。ゲーム中で選べるモードも、エキシビジョン、バトルロイヤル、リーグ戦など多彩。なかでも「五冠王の軌跡」モードは、練習によるパラメータアップが可能なS L G色の強いモード。スケジュールにしたがって試合をこなし、優勝を目指す。また、オリジナルのレスラーを作成し、各種モードで戦わせることも可能だ。もちろんオリジナルレスラーも、練習で強化できるぞ。



▲全日本プロレスの人気選手が実名で登場! 特大ジャイアント馬場も参戦。参戦は必須だ!!



▲プロレスの楽しみ方の1つ、入場シーンも完全再現。音楽や選手たちの大きさも本物ソックリだ。



▲各選手の動作もリアルに再現。写真は、三沢がダブルチーム・スープレックスでヘイセンをブン倒したところ。

◀つかみからの多彩な攻防も本物の神髄の1つ。技をかけるだけでも対応するボタンを押せば返すことができるのだ。

DAYS **バス釣りに行こう!** 99年 予定 ▶10月ソフト ▶¥5,800
 ▶MC1(プロダク)、AC1(DS9955)
 ▶ニューマン

リアルかつナチュラルなバス釣り!!



▲水中のバスの様子リアルに映し出される。臨場感バツマンのプレイが楽しめる。

豊富なモードの数々で、バス釣りの魅力をじっくり味わえるゲームが実質! ゲーム中で選択できるモードは、自由に釣りの環境を設定できる「フリーフィッシング」。3つの湖を舞台に開催されるトーナメントに出場する「ストーリー」そしてバスの気持ちを知るための「フィッシュビュ」だ。この「フィッシュビュ」は、プレイヤーがバスを操作し、小魚を食べて成長していくというもの。間違ってもルアーを食べて釣り上げられたら、殺死してしまうとゲームオーバーだぞ!



▶釣り具メーカー「タイラ精工」の技術により、実際の釣り具のゲーム中で再現されている。



▲釣り具メーカー「タイラ精工」の技術により、実際の釣り具のゲーム中で再現されている。

ETC **DREAM REALITY RIVALSHIP!! 天目にいけないババ** 1/14 ▶¥5,800 (CD9950)
 ▶MC1(プロダク)
 ▶サクセス

映画で学べる英会話!!

このゲームは、映画を見ているうちに英語を学べるという風変わったもの。役柄を演じる「ロールプレイブラクティス」を始めとする、4つのモードが用意されているので目的に合わせて遊べる。しかもプレイ中に早送りや字幕機能などをワンタッチで呼び出せるのだ。今度の第1弾は、ひんなことからの国産映画に選んでしまった警官の物語だぞ!



▶映画「The Untouchables」の役柄を演じる「ロールプレイブラクティス」が、英語を学べるという風変わったもの。

DAYS **ゲームソフトをつくらう** 1/28 ▶¥5,800
 ▶MC1(プロダク)
 ▶ニューマン

100万本タイトルをキミの手で!

ゲームメーカーの経営者となって、大ヒットを目指すS L G。まずは制作タイトルのジャンルを決定し、そのジャンルのNo.1を達成すると次々に制作可能なジャンルが増えていく。クリエイターはそれぞれ得意分野が異なるので、制作タイトルに応じてチームを編成しよう。ゲームが完成すれば、雑誌に掲載される美しいレビュー(笑)が待っているぞ!



▶ゲームメーカーの経営者となって、大ヒットを目指すS L G。

ACT **超戦闘球技ワンボウ** 2/18 ▶¥5,800
 ▶MC1(プロダク)
 ▶ニューマン

超興奮の新型格闘球技・誕生!

ビーチバレーをもとにしたACT。選手が自動でボールを運い付けるなどの、新機軸が用いられている。操作で重要になるのはボタンのタイミングだけなので、ACTが苦手なキミでも迫力の必殺アタックを繰り出せるのだ。登場するチームは、忍者レスラー、アイドル出身者と徹生派まで。試合に勝利すれば賞金が手に入り、選手の強化も可能になる!



▶ビーチバレーをもとにしたACT。選手が自動でボールを運い付けるなどの、新機軸が用いられている。

DAYS **パチスロ帝王〜キングオブパチスロ! 888ジャンキー** 1/28 ▶¥5,800
 ▶MC1(プロダク)、PS1(プロダク)
 ▶ニューマン

最新データ満載のリアル志向パチスロ!

人気機種「ビッグウェーブ」「ピカ音館」「88ジャンキー」の3機種を搭載したパチスロス L G。各種機能も充実しており、ゲーム中のプレイデータがグラフで表示したり、リアルな回転スピードや取りこぼしの通知なども自由に設定できるぞ。また、ポケットステーションに対応しているので、「ピカ音館」の設定判定ゲーム」で遊ぶこともできるぞ!



▶人気機種「ビッグウェーブ」「ピカ音館」「88ジャンキー」の3機種を搭載したパチスロス L G。

アンジェリーク 天宮の守護神(ソニーE1)

人気RPGの最新作が完成した! 豪華な冒険とパーティを組んで戦おう!

214 ▶ コーエー
▶ MSX2、2+2(JVC/FX)
▶ MC2(フロッピー)

あこがれのあの人と旅に出よう!

育成SLGの人気シリーズ「アンジェリーク」の最新作が、RPGになってPSに登場。物語は、突然侵略を開始した「皇帝」を名乗る男と知られわたってしまった、守護聖人たちが救出するところから始まる。ゲームはオープンワールドな2Dタイプで、おなじみの守護聖人やオリジナルキャラたちとパーティを組んで戦っていくことになるぞ。また、各キャラごとのイベントや、隠し物を通じて親密度を上げれば、戦闘シーンで二かがの「あの方」がかわばってくれたりもするのだ!



◆今度の「アンジェ」はRPG! 主人公は、自作で女王になった美少女のアンジェリークだ。



▲戦闘シーンではメンバーたちと協力し、魔法や攻撃を駆使して敵を倒そう。勝利によっては特別な「遺物魔法」も使用できる。



▶ 古いのできるキャラが仲間になれば、新しいい家で宿屋を占める。キミの好きなキャラとの相性はいかなものかな?

◆豊富なイベントの数々もこのゲームの魅力。ここで親密度を上げれば、特定のキャラと仲良くなることもできるのだ。

とんでもクライシス!

数々の妨害と危機をくりくり乗り越え、キミは無事に家まで帰ってくるかな?

5月(予定) ▶ 価格帯: ¥5,800(9)
▶ MC(フロッピー軟盤)・DS(AC)対応

平和な家族を襲う危機また危機!

このゲームは、フツの一家のある1日に、突然襲いかかるスリル満点の危機を回避することが目的のACTなので、プレイヤーが操作するのは、サえないサラリーマンやスポーツ万能の主婦など、ちょっと変わったキャラばかり。彼らを操って、就業ダンスや球技団遊などの各ステージをクリアし、無事に家まで帰ってこよう。



▲「とんでも」は面白くて、またまた「とんでも」の面白さを堪能できる。

HEART OF DARKNESS

敵に1人当たってステージで、主人公アンティが活躍! 豊富なアクションが魅力のACT!!

225(1) ▶ フォニー
▶ ¥5,800
▶ MC(フロッピー)

闇に飲み込まれた愛犬を助け出せ!

闇に飲み込まれた愛犬を救うため、不思議な装置の2DのステージをクリアしていくACTが登場したぞ。行く手にはばも悪魔たちは、ジャンプや振りつきなどの多彩なアクションを駆使してかわしていく。ゲーム中に見れるキャラには、敵だけでなく味方として協力してくれるものもいぞ。また物語の要所では、効果的にCGムービーも挿入されるのだ。



▲まるで悪魔のような敵と「とんでも」シリーズがまたまた面白さを堪能できる。

新作ソフト ニュース NEWS

せつなさをつづったアドベンチャーが登場!!

個性的なキャラたちが盛りなすせつないストーリーが語られるぞ。豪華な声優陣や、オープニングアニメなども注目だ。「ATHENA ~Awakening from the ordinary life~」は格闘ゲームで人気の、麻宮アテナが活躍するAVG。テレビシーやサイコメトリなど、各種超能力を駆使して敵立ち向かうアテナの活躍がフルCGで描かれるぞ。「エラン」は、軽音屋の探検隊メンバーに加わるため自分を救えるSLG。ほかのキャラとのコミュニケーションに重きを置いているのがポイントで、プレイヤーは信頼できるパートナーを探す必要があるぞ。「バックキャモン」は、定番がますます盛り上がるモードで進むソフトだ。

輝く季節へ

▶ 予約定 ▶ AVG ▶ KID ▶ 価格未定



◆「輝く季節へ」は、魅力的な女性キャラクターが活躍する、大人気なアドベンチャーゲームだ。

ATHENA ~Awakening from the ordinary life~

▶ 311 ▶ AVG ▶ SNK(夢工場) ▶ ¥6,800



◆「アテナ」はまたまた人気な女性キャラクターが活躍する、大人気なアドベンチャーゲームだ。

エラン

▶ 411 ▶ SLG ▶ ビスコ ▶ ¥5,800



◆「エラン」は、探検隊メンバーに加わるため自分を救えるSLGだ。

バックキャモン

▶ 1994 ▶ TBL ▶ アルトロン ▶ 価格未定



◆「バックキャモン」は、定番がますます盛り上がるモードで進むソフトだ。



「究極」誕生。

サイバーコミックの最高峰「サイレントメビウス」が10年の時をへて、完全RPG化！



武器成長型RPG

サイレントメビウス

SILENT MOBIUS

幻影の墮天使

満力の「サイレントメビウス」ワールドを生み出す4大システム!!

オリジナルストーリー&アニメーション

特別付録

特製オリジナルB2ポスター付き!
1100円以上お買上げで付くおまけ
B2ポスターは送料別
B2ポスターは送料別



バトルシステム
武器成長システム
武器成長システム
武器成長システム

特別付録 バトルバパー the GAME

'98年12月23日発売予定

標準価格 6,800円(税別)

バンダイビジュアル株式会社
〒111-8555 東京都台東区板橋3-1-5 5F PCビル TEL:03-5628-3007
©1998バンダイビジュアル/バンダイエンターテインメント株式会社 ©タカラフィルム/バンダイビジュアル
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。



いわゆる「ゲーム」の感動を超えること。心から泣けること。

それは、映画や長篇小説よりも深い感動。コンセプトは「人間のドラマ」。

あなたは、このRPGの中で108人も人間のドラマを体験することになります。

「幻想水滸伝II」。そのセリフの一言一言までじっくり味わって下さい。

幻想水滸伝[®]

GENSOSUIKODEN II

プレイステーション用ソフト 「幻想水滸伝II」12月17日発売 メーカー希望小売価格 **5,800円** 税別

「幻想水滸伝II オリジナル・ゲーム・サントラ COMPLETE BOX/Vol.1/Vol.2」各12月23日発売

©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

「PlayStation」の名称は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。



コナミ株式会社 本社 〒105-6021 東京都港区六本木1-1-1

北海道札幌市中央区南一条西5丁目1番1号 札幌支店 仙台市青葉区中央1-1-1 仙台支店 東京都港区六本木1-1-1 東京支店 東京都中央区新富1-1-1 東京支店 東京都中央区新富1-1-1 東京支店

大阪府大阪市東区東1-1-1 大阪支店 京都府京都市中京区東本町1-1-1 京都支店 福岡県福岡市中央区天神1-1-1 福岡支店

〒105-6021 東京都港区六本木1-1-1 株式会社コナミゲームセンター 東京都港区六本木1-1-1 株式会社コナミゲームセンター

●販売に関するお問い合わせは ● **コナミネットライン** ☎ **フリーダイヤル 0120-086-573**

●お問い合わせ先は各店舗の担当部署です。受付時間：月～土 10:00～17:00（受付終了後は各店舗のFAXまたはEメールにてお問い合わせください）

●お問い合わせ先は各店舗の担当部署です。受付時間：月～土 10:00～17:00（受付終了後は各店舗のFAXまたはEメールにてお問い合わせください）

●インターネット通販サービス ホームページアドレス <http://www.konami.co.jp/>



この冬、すべてのRPGを超えて。





「エリーのアトリエ」発売!!

～ザニルブルグの錬金術士2～

8 オープンボラマが収録された
センチCD付

12.17

発売

標準価格 **¥5,800** 税別

デュアルショック対応 ● プレー人数 / 1人
メモリーカード / 2～15ブロック使用

DJGケース

声の出演

エルフィーレ・トラウム ● 長沢 美樹
マロ・ネー ● 犬上 秋子
イングリッド・スズキ ● 大沢 つむぎ
ルイス・ファーバー ● 照 裕一
ルイーゼ・ロレンシウム ● 野上 ゆかな
フレア・シエンク ● 金月 真美
(注釈あり)

初回プレス版限定!特典2点セット

初回特典として「エリーのアトリエ」オリジナル
レシピノート&ポスター
プレゼント!!

1 A5判/100頁
特製レシピノート

アイテム図鑑のデータを自由に
書き込めるレシピノート。
巻末には関連商品の情報や
新作ソフトの情報が掲載。

2 B2判/フルカラー
ポスター



もっといなくて
使えない?

※数に限りがありますので早めにお近くのショップにてご予約下さい。



あの『マリー』に憧れて… 錬金術士を目指す少女が現れた!!

「マリー」が旅先で助けた少女「エリー」が
王立魔術学校「アカデミー」に条件付きで入学!
運命の糸がイングリッド先生にからみつく…



© GUST CO., LTD. 1998 / Illustration 三影伊佐龍門



前作「マリーのアトリエ」でおなじみのキャラクターに
新たな主人公エリーを迎え、笑いあり、涙ありの待望の第2弾!!
今回はライバルも登場し、あらゆる面で前作を上回る!!

早くも人気上昇中! 「エリーのアトリエ」キャラクターたち、攻略本やCDなど、オリジナルグッズが続々登場予定!!



オリジナルゲームサウンドトラック
ファン待望!! CDサウンドトラック
全78曲 発売決定!!
収録予定
価格:3,058円(税込)2枚組 '99年1/30
発売済、ソニーレコード 発売予定

エリーのアトリエ データバイブル
絶対、友達に自慢できる 発売!!
データバイブル発売!!
CD-ROM バイブル付
価格:未定 発売済:ウィンズ '99年1/21
発売予定

- 攻略本
基礎・中級・完全攻略と、コンセプト別に3ラインで発売(ソフト別未定)
- 小説版「マリーのアトリエ」
工藤 治氏によるエリーのアトリエ小説化
99年春発売予定
- その他、イラスト集やコミックアンソロジーやイベント、グッズ制作などを予定しています。

ラジオ
番組 「美樹&つむぎ エリーのアトリエ」
好評
オンエア!



パーソナリティはエリー役の長沢美樹さんと、
妖精さんやイングリッド役の大沢つむぎさんのお二人
息のあったトークで、大沢一全!!

- 毎週土曜深夜27:25~27:40
- ニッポン放送23ネット「オールナイトニッポン
平野実監 各番組Radio番組」内でON AIR

ラジオでオンエアしたドラマに
新作をプラスしてのCD化!

ドラマCD エリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士2~

第1巻 '98年12月19日発売予定
第2巻 '99年1月23日発売予定
価格:各2,940円(税込)

通販特別限定特典
特製トレーディングカード1枚
※この特典はCD2枚ずつ別封入されています。
また、全国のアニメイト/CD2枚ずつ別封入された特典
特典はおまかせになります。

初回特典 特製トレーディングカード
1枚(各巻封入)

CDは通信販売でお求めになれます。

■通販お問い合わせ先 (株)ムービーック 書道通販部 TEL.03-3973-3332
(土日夜間日を除く月~金10:00~17:00)

このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております



上記4チェーンのほか、提携スーパーでもお求めになります。
但し、一部店舗においてはお取り扱いしていない場合がありますので、ご了承ください。

株式会社 **ガスト**

〒380-0824 長野県長野市高石町1293
TEL.028-224-7300/FAX.026-228-8345

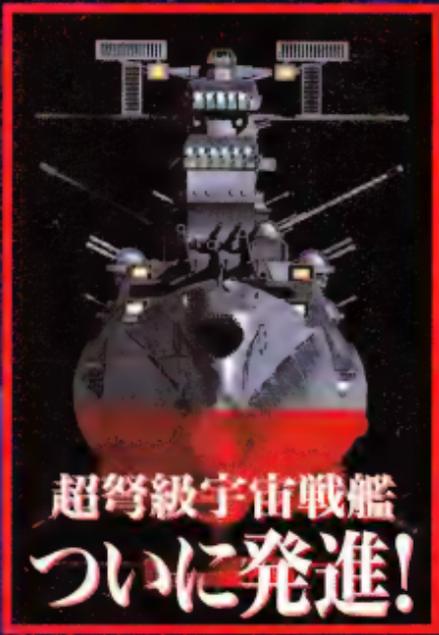
「マークおよびPlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

PS版『宇宙戦艦ヤマト』は リアルタイムSLG

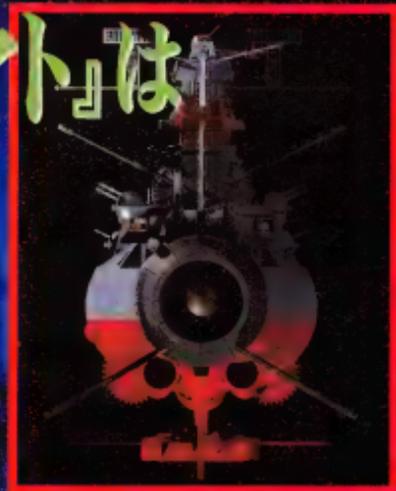


▲最多の砲撃を克服しながら、温か14万8千光年の彼方を目指す、人類最後の希望「ヤマト」。

▼探索、戦闘、移動、探査など、ヤマトの作戦行動も即座で第一艦橋がゲームのメインディスプレイとなる。



**超弩級宇宙戦艦
ついに発進!**



艦橋のすべてを把握し イスカンダルに導こう!

ゲームはリアルタイムSLG。TVアニメシリーズ第1巻の、地球とイスカンダル星を守護するエピソードがメインになっている。プレイヤーは、行く手を阻むガミラス軍に備えて、クルーに指示を出し、航行、戦闘、艦の運営などをこなさなければならない。つまり艦長の立場を体験することになるのだ。

STORY

西暦2199年、人類は地球侵略を企てるガミラス星の攻撃によって、絶滅の危機に瀕していた。地表は遊星爆弾による放射能にさらされ、その汚染は人類が避難している地下都市までも蝕もうとしていた。だが、そんな人類に通か14万8千光年の彼方、イスカンダル星の女王、スターシャから救いの手が差し伸べられる。彼女の星まで来れば、放射能を除去するコスモクリーナーを運ぶというのだ。いちの望みにすがる人類は、スターシャから受け取った設計図を基に波動エンジンを作成し、ヤマトを建造。そして未知の航海に挑むことになる。



星の女王
スターシャ

イスカンダル星最後の女王で、滅びゆくイスカンダル星の唯一の生き残りである。

宇宙戦艦
ヤマト
温かなる星
イスカンダル

PS版『宇宙戦艦ヤマト』の 3大ポイントをチェック!

新たな舞台を得て甦った『宇宙戦艦ヤマト』。その内容は、TVアニメシリーズとは違った、様々な魅力に満ちている。オールドファンはもちろん、未体験のユーザーも要チェックだ!

**CHECK
POINT**

ヤマトが3Dポリゴンに リニューアル!!

PS版でまず目に届くのは、やはり3Dポリゴンで再現されたヤマトの勇姿だろう。原作の設定資料を基に忠実に再現された、美しい3Dグラフィックは一見の価値アリ。重厚感のあるメタリックな輝きを放ちながら、大宇宙を疾駆するヤマトは、アニメ以上のリアリティを感じさせられるはずだ。また、沖田艦長を始めとするクルーも3Dで表現。彼らの人間味あふれる動きは、ドラマティックなストーリーに新たな魅力を加えている。



◀3Dで再現されたヤマトをあらゆる角度から堪能できる。これだけでなくファンには感動モノ!



◀レーザーやミサイルが飛び交うダイナミックな艦隊戦も3Dで展開。また、ポリゴンキャラのクルーたちの動きなども見込ぞ。



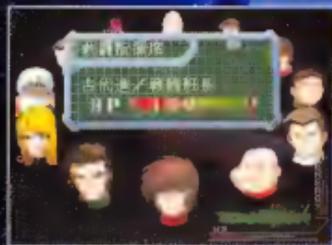
「この船が...」
「...」
「...」
「...」

美しくも壮絶に
繰り広げられる
艦隊戦に注目!!



CHECK POINT 2

リアルタイムに展開される 臨場感にあふれたSLG



▲各クルーへの指示は、キャラクターの顔をアイコンとして開いたリングコマンドで行う。状況に応じて的確な人材を選択し、必要な指示を発令し与えることが要求される。



▲「ヤマト」は、戦場シーンから視座を切り替えて、各クルーの視座を切り替えることができる。視座を切り替えることで、各クルーの視座を切り替えることができる。

「ヤマト」の最大の魅力は、多様な性格・個性を持ったクルーたちの存在と、彼らが繰り出す人間ドラマだろう。この作品では、その魅力をかすため、プレイヤーがリアルタイムでクルーたちに指示を与え、各ポジションに配置することでゲームが展開するシステムを採用している。迫り来るガミラス軍、艦内での故障や負傷者の発生、刻々と変化する状況に処して、的確な指示を各クルーに要求されるのだ。ゲームを進めるうちに、キミは自分が本当に「ヤマト」を



▲負傷したクルーの治療や艦の修理などの戦闘後の処理もプレイヤーの重要な仕事だ。

操作しているような感覚に浸れるはずだ。下では指示を与えることになる一部の重要キャラクターとその働きを紹介しよう。

	システム関係を担当。船内コマンドを使うことによって艦内の士気を高められる。		主に攻撃関係を担当。主砲や各種ミサイルの発射、艦載機の出撃などを行う。
	ヤマトの航行関連を担当。戦闘中の艦の進路の決定、障害物の回避などを行う。		各部署の補給を担当。医療、通信、レーダー表示など、様々な役割がこなせる。

CHECK POINT 3

新たに甦った 松本零士氏の「ヤマト」

キャラクターデザインやメカニックデザインが新たに描き起こされているのも、PS版「ヤマト」の見逃せない要素。キャラクターデザインには、OVA「クイーンエメラルダス」を手がけた増井信次氏、そしてメカニックデザインには「超時空要塞マクロス」「聖戦士ダンバイン」などのデザインで知られる「スタジオアール」の宮武一貴氏を起用。松本零士氏の原作のイメージを損なうことなく、現在のアニメフリークにも十分にアピールできる。新たなヤマトの世界を作り上げることに成功している。



無血無肉の古代、冷静沈着な島、優しさや気の強さが同居する森……。原作の持つイメージを保ちつつも、当時とは異なった魅力をも与えられたキャラクターたちは、どんなドラマを見せてくれるのか。明確で新鮮味のあるメカデザインにも注目。



宇宙戦艦
ヤマト
遥かなる星
イスカンダル

『宇宙戦艦ヤマト』 キャラクターファイル

『宇宙戦艦ヤマト』では、ヤマトのクルーばかりではなく、敵のガミラス軍にも、独特の魅力を備えたキャラが数多く登場する。ここではストーリーを彩る両軍の主要キャラを紹介していこう。

沖田十三

ヤマトの艦長。地球防衛軍の歴戦の勇士。宇宙放射線病に侵されながらも今回の任務に志願。

古代進

物語の主人公、戦闘班長を務める。両親をガミラスの攻撃で失い、ガミラスに対して激しい敵意を抱く。当初はある事件から沖田にも反感を持っていた。

森雪

物語のヒロイン。生活班と調査・分析の班長を兼任。女性らしい優しさを持つ反面、ときおり男勝りの行動力も見せる。航海を通じて、次第に古代に心を引かれる。

宇宙戦艦 ヤマト 用語 大辞典

●アステロイドベルト：冥王星近辺の宇宙空間に浮かぶ小惑星帯。ヤマトはこれにコントロール装置を撃ち込み、艦のカモフラージュに利用した。また、岩盤を外して艦の周囲を回転させることによって、敵の攻撃を防ぐのにも使用。
●アナライザー：旧式という割に、分析調査、航行など多彩な任務をこなす万能ロボット。妙に人間臭

く、森雪に恋心を抱いたり、酒を飲んで酔っ払ったりもする。
●イスカandal：大マゼラン星雲・サンザー系第8惑星。実はガミラス星と2重星をなしている。地表のほとんどが海で覆われ、破滅しつつあるガミラスとは対照的な美しさを持つ。
●オクトパス原始星団：8個のガス状物質からなる星団。8個すべ

てが星として固まりつつある若い星で、相互にガスが干渉し合い、強力な渦が発生している。ヤマトの航海での舞所の1つ。
●オリオンα星：オリオン座の中心を構成する3つの恒星のうちの1つ。燃え盛る星の周囲には巨大なコロナが発生している。ヤマトはここで、金属を溜めさせるガス生命体の攻撃を受ける。

古代の部下
島 大介

航海部長。古代とは地殻防衛軍訓練学校の同期生。性格の違いから、古代としばしば衝突するが、心では互いの長所を認め合うよきライバル。

古代の兄
真田志郎

工場部長。科学技術に精通しており、様々な兵器を開発している。古代の兄。守とは訓練所の同期生であり、進に対しては自分の弟のような感情を抱いている。

古代の部下
加藤三郎

古代の部下で、一騎当千の、他艦戦闘機ブラックタイガー隊の隊長。じつとしているのが苦手のパイロット気質の持ち主。空中戦では心強い味方。

古の下の力持ち
徳川彦左衛門

船室室長。頭哥一徹だが、根は厚もろく人情家である。エンジンを扱わせたら右に出るものはいない職人気質の技術者。クルーの人望も厚い。

古の下の力持ち
佐渡酒造

ヤマトの艦医。大酒飲みだが、瓶はまともな製法の経験もあるマルチな医者。艦長とは古からの知り合いで、数少ない理解者。

●ガミラス高速空母：地球上空を監視するガミラスの新型空母。大量の艦載機を搭載しており、4機まで同時に発進が可能。
●カタバルト：ヤマトの後部甲板の左右に1基ずつある戦闘機射出用のカタバルト。コスモゼロの発進に用いられることが多い。
●コスモゼロ：地球防衛軍の最新戦闘機。ガミラスのものに比べると、出力、防御面では劣るが、それを補ってあまりある運動性能を有する。古代の愛機。

●古代守：古代の兄。戦艦ゆきかぜの艦長で、冥王星軌道上でのガミラス軍との決戦で行方不明になる。進は、兄は既に死んだものと思っていたが……。
●スターシャ：スターシャの妹。スターシャからのメッセージを携え地球を目指す。事故で火星に不時着。還らぬ人となる。
●瞬間物質転送機：ドメル将軍がヤマトとの最終決戦のために用意した必殺の武器。あらゆる物を任意の空間に送り込むことが

可能となっている。この装置によって意図に送り込まれるガミラス戦闘機の攻撃に、ヤマトのクルーは悩まされることになる。
●デスラー艦：ガミラス軍旗艦。ヤマトの波動砲に匹敵する破壊力の、デスラー砲を装備するガミラス軍最強の戦艦。
●ドリルミサイル：ヤマトを破壊するために開発された超大型ミサイル。ヤマトの波動砲発射口からドリルで突き込み、内部の波動エンジンごと破壊すべく設計された。

宇宙戦艦
ヤマト
遙かなる星
イスカンダル

ラスコーの悪人

ヒス

ガミラス星の前總統。狡猾な性格の持ち主だが、同時に小心者でもある。後半ではヤマトの針り知れない強さに、密かなおびえさえ抱く。

地球侵略軍

デスラー

独裁権力を誇るガミラス帝国の總統。母星の寿命が尽きかけていることを知り、高度に発達した科学力を武器に、地球を始めとする惑星への侵略を開始した。

ドメル

ガミラス軍屈指の戦艦を誇る、勇猛果敢な司令。ほかのガミラス将校と異なり、地球人を見くびらず、ヤマト艦長の沖田には同じ軍人としての敬意を抱いている。

ゲール

バラン星の元最高司令官。ドメルの就任によってその地位を奪われたため、ドメルに対しては憎悪に近い感情を抱くようになる。自らの力を誇示しようとヤマトに挑む。

地球侵略軍

シュルツ

冥王星基地の司令官で、地球攻略を直接指揮するガミラス軍の重鎮。自らの名誉を重んじる典型的なガミラス軍人で、總統の命令には絶対的な服従を誓っている。

宇宙戦艦 ヤマト 用語 大辞典

- バラン星：地球とイスカンダルのあるマゼラン星雲の、中間に位置する星。星丸ごと1つが、銀河方面進攻用のガミラス軍の巨大要塞。
- 波動砲：宇宙戦艦ヤマトの最大にして最強の武器。波動エンジンの出力を限界まで高め、蓄積されたエネルギーを、艦首に設けられた巨大な砲口から一気に放出する。濃まじりまでの破壊力を持つ反面、1回発射

したあとは、艦のエネルギーが底を尽してしまうという欠点を持つ。

- 反射衛星砲：ガミラス軍冥王星基地の制空権を防御する強力な兵器。複数の反射衛星を使って、発射地点とはまったく異なる方向からの攻撃を行い、相手をかく乱する。
- 浮遊大陸：木星のメタン海に漂う信託の大陸。その地表は地球の垂熱帯に類似して、植物が生い茂り、

大くまで流れている。ヤマトの波動砲の撃で消滅してしまっ。

- ビーメラス：不足した食料を捕うためにヤマトが立ち寄った星。ガミラスの植民星の1つであり、線人間と呼ばれる種族が生きている。
- 要塞島：広大な宙域を支配するガミラス軍が設置した自動攻撃要塞。周囲に強力な磁気を発して、近づく機体等を分解する。

14万8千光年に及ぶ長き道のりの過程を大紹介!

絶滅の危機に瀕した地球を救うために、想像を絶する膨大な距離を旅することになったヤマトのクルーたち。ここでは、その苦難に満ちた道程(ゲームの基本的な流れ)を詳しく紹介しよう。

TVシナリオに沿ったゲーム展開

ゲームの流れは、右で紹介する区の流れ。最初のTV版アニメをベースにシナリオが展開し、イスカンダルまで戦艦と運営と航行を繰り返していくのだ。その間にはもちろんPS版ならではのオリジナルサブシナリオなども加えられているぞ。



▲長き旅はスターシャからのメッセージを受け取ったことから始まる……

シナリオパート

各シナリオの冒頭は、AVG形式でストーリーが進行する。随所に挿入されるムービーが、物語を盛り上げてくれるぞ。なお、ゲーム序盤では沖田艦長がゲームにおける基本的な操作方法を伝授してくれるのだ。



▲各シナリオにおける任務内容はここで解説される。

航行

シナリオの冒頭において、ヤマトが特定の宙域を航行するモード。ここで航路の設定と針路変更を行いつつ、シナリオパートで提示された目的地を目指す。

ガミラス軍と接触

戦闘

ガミラス艦隊との間で戦術SLG形式の戦闘を展開。ヤマトのクルーに指示を出し、任務の達成を目指す。シナリオによっては白兵戦が行われる場合もある。

運営

戦闘によってダメージを受けた船体の修復や、消耗したミサイルなどの生産を行う。また、戦闘で疲労したりケガをしたクルーの治療なども実行する。

宇宙戦艦
ヤマト
遙かなる星
イスカンダル

状況に合わせてクルーの配置を変更しよう

戦闘でクルーが疲労すると命令の遂行が困難になる。こんなときは、そのクルーと同じ作業が可能な人員がいれば交替させて、疲れたクルーを休ませずに回復させよう。



▲配置変更ができないクルー(真田、徳川)の疲労度には特に注意が必要。

クルーの配置場所と配置による効果一覧表

配置場所	配置効果	配置可能クルー
艦長室	システム関連メニュー 激励コマンドの使用	沖田のみ
戦闘指揮席	攻撃関連コマンド	古代、南部
チーフ・パイロット席	航行関連コマンド	轟、太田
コスモレーダー受信席	レーダー表示	森、相原、アナライザー
右舷補助席(1)	ヤマトの修理コマンド	真田のみ
右舷補助席(2)	障害物の距離探知	太田、轟、アナライザー
左舷補助席(1)	敵艦の識別	南部、古代、アナライザー
左舷補助席(2)	通信距離、艦載機の行動半径のアップ	相原、アナライザー
機関部制御席	波動エンジンの出力調整	徳川のみ
機械工作室	生産コマンド	真田のみ
パイロット室	艦載機出撃コマンド	加藤、古代、(同時待機可能)
医務室	治療コマンド	佐賀、森、アナライザー (同時待機可能)
艦長室	沖田の休憩	沖田のみ
個室	クルーの休憩	沖田を除く全員
機関室	機関部制御	徳川のみ

戦闘

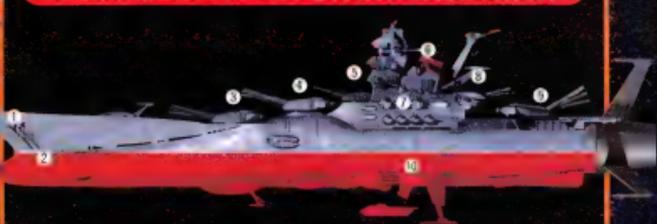
押し寄せるガミラス艦隊をたった1隻で迎え撃たねばならないヤマト。ここではリアルタイムで繰り広げられる戦闘時の行動とともに強力なヤマトの兵装やヤマトの戦法を紹介しよう。



戦闘時の行動

「ヤマト」の戦闘における最も重要なポイントは、指揮官として常に戦況の行方に気を配り、敵の出方に対して臨機応変な行動を取ること。敵が艦載艦ならば、古代と島にそれぞれ攻撃と移動を命じれば十分だが、相手が艦載機を乗せた空母などの場合は、それに応じた対処が必要となる。例えば、古代に対しては攻撃手段を対空機銃に切り替えさせたり、加藤に対してブラックタイガー隊の発進を命じるといったことが必要になるわけだ。多数の敵を迎え撃つことになる戦時を無敗で勝ち抜き、名艦長と謳われる手柄を發揮できるかどうかは、すべて君の知略と行動にかかっているぞ!!

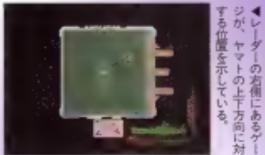
宇宙戦艦ヤマトの主要兵装を徹底解剖



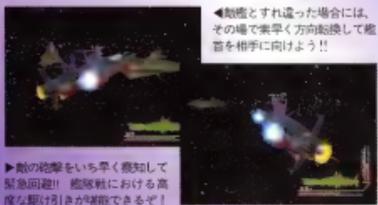
- | | | |
|---------|----------|----------|
| ①艦首波動砲 | ⑤第一副砲 | ⑨第三主砲 |
| ②艦首宇宙魚雷 | ⑥艦尖ミサイル | ⑩右左舷底部魚雷 |
| ③第一主砲 | ⑦右左舷対空機銃 | |
| ④第二主砲 | ⑧第二副砲 | |

戦闘技術 その1 有利なポジションに移動しよう!

敵の艦艇などを相手にする場合、非常に重要になってくるのが艦の操作。「ヤマト」では戦闘時、艦を平面移動だけでなく上下方向にも移動させることが可能となっている。つまりヤマトを敵の下方に向かわせ、敵の死角から砲撃を行うといったこともできるのだ。さらに、その場で艦の向きを変えたり、敵の砲撃の瞬間に艦を素早く平行移動させ、攻撃をかわすといったことも可能。巧みなポジション取りこそが、敵いの呼吸を分けるカギなのだ!!



▶レーダーの右側にあるウィジがヤマトの上下方向に対する位置を示している。



◀敵艦とすれ違った場合には、その場で素早く方向転換して艦首を相手に向けよう!!

▶敵の砲撃をいち早く察知して緊急回避!! 艦載戦における高度な駆け引きが堪能できるぞ!

戦闘技術 その2 状況に応じてブラックタイガー(艦載機)を派遣させよう!

敵の艦艇にはめっぽう強いヤマトにも、苦手な相手が存在する。それは、敵の空母から飛来する艦載機。機動力にすぐれ、ヒット&アウェイを繰り返す艦載機の前にはさすがのヤマトも苦戦を余儀なくされる。そこで出番となるのがブラックタイガー隊。加藤に命じて部隊を出撃させれば強敵を撃破してくれるぞ。



◀ヤマトの周囲に機雷が散らばり、敵の艦艇に代わり、ブラックタイガーに攻撃させよう。

▶敵の艦載機は、ヤマトと手を交し相手ニッこは加藤艦にいるブラックタイガーに任せよう。

ときには白兵戦が展開されるぞ!

ある特定のシナリオに限り、ヤマトのクルーとガミラス兵との間で手に汗握る白兵戦が展開される。次々と現れる敵兵に対しコスモガンで応戦する射撃戦は、艦隊戦とひと味違った緊張感が味わえる。



▲白兵戦では、何人かのクルーがチームとなり、互いに協力して目的地へ向かう。途中に現れる敵兵は要注意。

長い沈黙を破り
ヤマトがPSで始動



第2次大戦末期に非業の最期を遂げた日本の旗艦が、宇宙戦艦として甦り、地球の運命を担い航海に出る。常識破りの大胆な設定と、重厚感漂うドラマティックなストーリー展開で、日本のアニメ界に燦然と輝く金字塔を打ち立てた傑作が、ついにPSで復活！



DATA

- 発売日/2月発売予定
- メーカー/バンダイ
- 価格/¥6,800
- ジャンル/SLG
- 対応周辺機器/MC(ブロック数未定)

宇宙戦艦

SPACE BATTLESHIP YAMATO

遙かなる星のイカンダル

運営

戦闘で損傷した艦の修理や傷病者の治療などは、度重なる戦闘をくり返すヤマトにとっては、日常茶飯事。常に艦の状態をチェックして、万全の態勢を保つ運営は戦術の重要なポイントだ。

損傷を受けた艦の修復

エンジンが損傷したなら巡航速度が、また砲塔の場合には撃力と、何らかの問題が生じてしまう。損傷を受けた部分は直ちに修理し、どんな状況にも対応できるようにしておく。



↑修理メニューから艦の各部のダメージを確認し、修理メニューから修理する。

消費した弾薬と兵器の生産

↑戦闘で失った弾薬と兵器を生産するメニュー



戦闘で消耗した弾薬や兵器は常に補充するように。いくら無敵を誇る装備を持ったヤマトでも攻撃兵器がない丸艦では目がない。戦闘が終了したら、残弾数は必ずチェック!

戦闘で傷ついたクルーの治療

過酷な戦闘でケガをしたクルーは、医務室で集中治療をします。ケガをさせたままだと、のちの戦闘で適切な行動がとれなくなりピンチになるぞ。治療も艦運営の大切な要素なのだ。



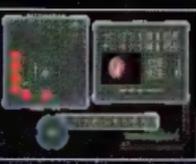
↑傷ついたクルーの治療メニュー

航行

人類にとってまったく未知の宙域を、ひたすらイスカンダルへ突き進むヤマト。無敵な戦いを避けて早くたどり着けるかどうかはキミの航路設定に委ねられることになっているのだ。

航路の設定

航路担当の島を呼び出し、「目的地設定」を選択する。画面上にはマップが表示される。マップ上には星雲やアステロイド帯、恒星などが映し出され、その間をぬってヤマトのルートを決定しよう。注意すべき点は、マップ上に点在する衛星や惑星の存在。まれにアイテムが発見される場合があるので、周辺の探索を行うのも面白いだろう。



↑このようにした航路設定を、あらかじめメモリーに保存する。



↑目的地の周辺にヤマトを差し向ければ、衛星を探知する。

次元跳躍航法(ワープ)について

宇宙空間における長大な距離を一瞬で飛び越えるワープ航法。ワープを行うには膨大なエネルギーが必要であり、艦自体にも凄まじい負荷がかかるため、通常のゲーム中では使用不可能。しかし、TV同様特定のイベント時にはワープ航法を使用することになるぞ。

▲特定のシナリオでしか使用できないが貴重なワープ航法。

宇宙戦艦ヤマト
選かなる星
イスカンダル



MACROSS VS SCRAMBLE

すべてのマクロス
エイジに響く!!

美麗なムービーで物語を楽しむインタラクティブなSDG
「愛・おぼえていますか」がついにPSへ移植! 今回はV
F-XXVの登場も文庫で、Wスクランブルで大特価だ!

マクロス
ダブル
スクランブル

初回生産分のみ同梱!
「リン・ミンメイ
最後のメッセーラカード」
詳しくはまた北定だが、美空
本編完全版の増き下るイラスト
トが入るぞ



超時空要塞 マクロス MACROSS

愛・おぼえていますか

●バンダイビジュアル ●3月4日発売予定 ●¥6,800 ●VF-X2、体験版同梱

メカ

何年経っても色あせない 完成されたデザインのメカ

TVシリーズから16年、劇場版から14年経っているにもかかわらず、作中に登場するメカには未だに大勢のファンがいる。そんな、何年経っても色あせない秀逸なデザインのメカたちを、メカ設定とともにゲーム用CGで公開！ここでは「マクロス」の代表的なメカを紹介している。



ZENTRON SOLDIER

▼2004年、劇場版『マクロスF』に登場したZentron Soldierは、Zentron軍の主力戦闘メカ。Zentron軍の主力戦闘メカとして活躍している。Zentron軍の主力戦闘メカとして活躍している。Zentron軍の主力戦闘メカとして活躍している。



ZENTRON

ゼントラーディ

戦闘のみを重視し、居住性などは気にもしないため、安価な機体が多い。また、文化がないためか、機体の旧式化が目立つ。



HEAVY ATTACKER

UNITED NATIONS OF SPACY

統合宇宙軍

どの兵器もコンパクトにまとまっているが、いかにせんでもれも高価。しかし、そのぶん、海軍(海兵隊)、空軍、宇宙軍の3軍主導で開発されたVF-1シリーズの性能には目を覚ますものがある。



SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS

▲元々、地球に墜落してきた

超巨大宇宙要塞Macrossの

艦隊を襲ったZentron軍の

「マクロス」とした。

艦隊はブロック構造になって

いる。Zentron軍の攻撃で

艦隊は壊滅した。Zentron軍

は艦隊を襲った。Zentron軍

は艦隊を襲った。Zentron軍

は艦隊を襲った。Zentron軍

は艦隊を襲った。Zentron軍

▲長さ：7.2km

▲艦内居住性：約

1,000万人

▲主砲：マクロス艦隊

攻撃システム×1

▲機動性：Zentron軍

艦隊攻撃システム×1

▲機動性：Zentron軍

艦隊攻撃システム×1

▲機動性：Zentron軍

艦隊攻撃システム×1



MBR-04-MK VI DESTROID TOMAHAWK

▲艦隊攻撃システム×1

▲機動性：Zentron軍

艦隊攻撃システム×1



GRAUG

◀ 1人用の戦闘ロボット。実戦でのアープを基にして作られた超特攻用兵器。運用性能、生産性が高いため、部隊員クラスが手習うことが多し。



REGULT

▶ 大田原の船師ボアに特異な安全な兵器で、大量に生産されている。そのため、手習用の部品があるなど構造は非常にシンプルとなっている。

MELTRAN

メルトランティ

基本的にゼントラーディと同じだが、こちらは紫色を主とした色彩が特徴。また、ここには登場していないが、艦船は鋭角的なデザインとなっている。



QUEADLUUN-NNA

◀ 大田原の船師ボアに特異な安全な兵器で、大量に生産されている。そのため、手習用の部品があるなど構造は非常にシンプルとなっている。

QUEADLUUN-RAW

◀ 大田原の船師ボアに特異な安全な兵器で、大量に生産されている。そのため、手習用の部品があるなど構造は非常にシンプルとなっている。



VF-1J ARMORED VALKYRIE

▶ アーマード装備を装着したVF-1J。バトロイド時の武装、装甲を壊滅させるが、変形は不可能になる。



VF-15 STRIKE VALKYRIE

◀ 大空宙外軍用ブースターを装備したバルキリー。武装もマイクログリサイズ、大口径ビームライフルなど多彩な武装を有する。

VF-1J VALKYRIE



▶ 統合軍制式可変戦闘機。ガウォーク（ホバリング・高機動形態）、バトロイド（特攻用形態）への変形機構を持つ。なお、搭載するバトロイドの種類により性能の相違があるが、機種の性能に差はない。ちなみに写真の「J」は、分隊長、小隊長クラス用の機体だ。

- 全高 12.83m ●全機重量 18.5t
- 主武装 55m/m3連ガドリング・ガンボット
- 副武装 対空レーザー機関射



人物

「マクロス」のドラマを華麗に魅せる登場人物たち

地球人類すべてを巻き込んだ宇宙戦争。その陰には、若者たちのドラマがある。愛、友情、あこがれ……これらの人間関係を巡るドラマは「マクロス」に欠かせない重要な要素といえよう。ここでは、それらのドラマを彩ってくれる主要な登場人物たちを紹介していこう。



宇宙に愛のメッセージを運ぶ人々たち！

ロイ・フォッカー

VF-11 開発のテストパイロットも務めた艦長の若士

多岐にわたる才能を持つパイロット



天才的で口数が少ないが、愛する空の男

マクロス艦に属するパイロット。大層な口癖が多いが、パイロットとしての実力はトップ。

柿崎速雄

新人ながら、試験に合格したVF-11パイロット

機体「マックス」。スカル小隊の新人ながら、その機体はすでにエース級の機体として知られている。



マクシミリアン・ジーナス



ミアア639

機体のプロトタイプの高女戦士

マルチランディ軍さつてのエースで、常にライバルを求めている。のちにマックスと……。

ア・バレル歌手との恋に落ちる物語の主人公

一条輝

VF-11 スカル小隊のパイロット。機体「マックス」を操る。多岐にわたる才能を持つパイロット



歌で人助けをすることになる伝説のア・バレル歌手

リン・ミンメイ

マクロス艦内で絶大な人気を持つアイドル。しかし、兵士に敵を闘かしているうち、いつしか彼女は、本物の歌手として成長していく。

ツライ過去を持つ、士官学校を志願で卒業したエリート軍人

早瀬未沙

代々軍人の家に生まれたエリート士官。規律を重んじるため、素直に自分を出せないところがある。戦争で父親と恋人を失ったという過去を持つ。





PHASE

1

SOUTH ATALA ISLAND

直前式の最中にセントラータ
工廠の襲撃を受け、バルキリー
部隊が緊急発進。このミッションは、
ゲームだけのオリジナルシ
ナリオなのだ。



動きは鈍いが、強力な火
砲を備えた大型ボッド。厚
い装甲による突進は脅威！

陸戦用大型制圧ボッド

PHASE

2

TITAN

地球を目指すマクロスは、不
意軌道付近で再びセントラータ
工廠を襲撃。バルキリー部隊はミ
サイルを一斉発射し、迎撃射し
ながらの迎撃戦に移行する。



大型の軌道ボッドが、周
面周から激しい攻撃を加え
てくる！

重攻撃機

PHASE

3

IN THE MACROSS

侵入した船を敵を倒って、種
もバルキリーを艦内へ突入させ
る！ 空母へのカウントダウン
がスタートし、人気のなくな
った市街地の戦場になる。



変形して電力方向の変わ
ったマクロス艦内で、艦長
機とのゼロGバトル！

スライダールガー

舞
台

劇場版のストーリーを忠実に
沿ったゲーム展開に注目！

『愛・おぼえていますか』では、ストーリーに併せ
て、さまざまな場所で戦いが繰り広げられる。種
の乗機も、宇宙用のスーパーバックやアーマード装備、は
ては攻撃のできない(！) 訓練機まで、シーンごと
に変わるのだ。重力下と無重
力状態とは、各形態の挙
動も変化するぞ。



PHASE

1

SOUTH ATALA ISLAND

PHASE

2

TITAN

PHASE

3

IN THE MACROSS

PHASE

4

ASTEROIDS BELT

PHASE

5

ASSAULT ENEMYSHIP

マクロスシティ侵入

意味を抜けて降下するバルキリー編隊。パイロットたちの視界に、鎮座する巨大艦を中心とした大都市が広がる。マクロスシティ……。かつて人類と異星人をつないだ文化の象徴が、新たな敵として動きだそうしているのか? 問いかける間もなく、戦いは始まる!!



最新画面から、驚異のハイオリティティで再現されたバルキリーの戦いを紹介しよう! 前作より、さらに緻密に、よりダイナミックになったドッグファイトの興奮。そして、バルキリーパイロットに牙をむく、新たな敵たちの姿! すべてが我々プレイヤーを大空へと引き込んでくれるはずだ。

ゴースト
出現!



アニメ「マクロスプラス」で登場した「ゴースト」は、人間では耐えられない加減を可能とした高機動無人攻撃機。水中から射出されたカプセルから、その赤い機体が現われる! 魂を持たない戦闘マシンとのドッグファイトに生き残れるか?

「VF-X2」
最新画面
一挙公開!

期待の高まる

ハイオリティティ

MACROSS
VF-X2

- バンダイビジュアル
- 発売予定
- 価格未定
- 3D-STG

3D・STG

の決定版!



ハイスピードの

バルキリーの機動を見よ!

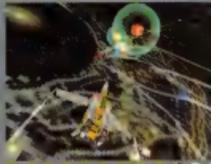
変形

正面から迫るゴーストに対し、ガウォークに変形してすれ違いざまガンポッドによる攻撃を加える。各形態の機能も一新された「VF-X2」では、高機動戦闘中の変形の使いこなしが自由できるようになった。



ロー・ヨー・ヨー

圧倒的な出力で加速するゴーストを捉えるために、上昇して有利な位置を占め、より高高度からの位置エネルギーを利用して加速。背後を取ってハイ・マニューバミサイルを発射する! このように「VF-X2」では、本格フライトシミュレーター級良付のドッグファイト戦術を再現することができるのだ。



「VF-X2」体験版、「愛・おぼえていますか」に同梱決定!

なんと「愛・おぼえていますか」には、「VF-X2」の体験版がついてくることが決定した! つまり「愛・おぼえていますか」には、前述の「最後のメッセージカード」と体験版の2つ

の豪華特典がついてくるのだ。ハッキリいってこれはオイシイ! 発売先予定の「VF-X2」を待ちきれないファンの人はもちろん、そうでない人も、これは要チェックだぞ!





まだまだ広がる!

お待ちせっ! 待望のコレクターズ・ディスク第2弾、「悠久幻想曲ensemble 2」、いよいよ登場。
今回もこぼれ話やいろんなおまけをいっぱい詰め込んで、また新しい悠久ワールドを、見せてあげるよ。

悠久ワールド。



悠久幻想曲 ensemble 2

99年2月発売予定
15歳 各3,800円(税別)

サイドストーリー
未発表シナリオ
大武闘会

収録
内容

散策
キャラEDIT
夜鳴鳥雑貨店
ギャラリー

ラジオ
ドラマ
収録
**行先最上の
ケイトランド!**

1999年1月10日 - 毎週日曜日
TBS 24:30-25:00 FHD 25:00-25:30
MBS 24:00-24:30 FHD 24:40-25:10

初回プレス分のみの限定生産。予約をされた方が確実に入手できます。

The Best
Collection

悠久幻想曲 ensemble

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!

プレイステーション版/メガサターン版
好評発売中! 標準価格 各3,800円(税別)



ついにできた。

20周年記念ロゴマーク 社会表記統一を行いました。

Koei



20th
20周年記念特別作品

超たのしいもんすたあ競走ゲーム、いよいよ開幕! さあ、君もヨーイドン!

12/17
12月17日
発売

名作競走ゲームの
究極の傑作
第9回 次世代ワールドホビーフェアに
ゲームボーイ版・プレイステーション版出版するよ!

12/12
12月12日
大塚ゲーム

12/20
12月20日
福岡ゲーム

12/23
12月23日
高松あおむすび

4,800円

もんすたあ ★レース

もんすたあのチームを組んで、山あり谷ありのコースでリレー競走だ!途中で選手交代したり、特技を使ったり、レースはハラハラドキドキがいっぱい!ポケットステーションでの対戦もOK! 君だけの最強チームを作ろう!



対戦モード、対戦モード、対応

話題の PocketStation™ に対応!! もんすたあも遊べる!!
スロット、迷路など4種類のミニゲームを搭載。
クリアすると、もんすたあの能力がUPするぞ。もちろん対戦レースもOK!

2本3つって楽しさ倍増!!

ゲームボーイ版



集めて
買って
競走だ!
もんすたあ★レース 3,980円

ハラハラ
ドキドキも
もう一杯
あかわり!
もんすたあ★レースおかわり 3,980円

BOOKS

もんすたあ★レース 必勝ガイド ●800円 12月中旬発売 | もんすたあ★レース ガイドブック ●800円 発売中 | もんすたあ★レース ベストパック ●800円 発売中
もんすたあ★レースおかわり ベストパック ●700円 12月中旬発売 | もんすたあ★レースおかわりガイドブック ●800円 発売中 | もんすたあ★レース 4コママップ ●700円 発売中

Best
PlayStation the Best



三國無双

好評発売中 ●2,800円
U2 Force



信長の野望
天翔記

好評発売中 ●3,800円

WinningPost2
プログラム'96

三國志 IV

信長の野望 霸王伝

太閤立志伝 II

RESALE

※コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000 (テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

※"3D"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。

※"GAME BOY"は 任天堂の登録商標です。

※当社は本ソフトの無断複製・貸貸・中古販売は一切許可しておりません。

株式会社 コーエー

〒223-8503 横浜南青区京浜副都心1-19-12 TEL.045-561-6861(代)

ついにできた。

KOEI

20周年を迎え
ロゴマーク・社名表記を
一新いたしました。

坂本龍馬、土方歳三……個性あふれる志士たちの友情・真摯・怒り、トーンのような
鮮やかさで再現。緊張感あまる熱いアドバントによる襲撃の描写、当時重要な武器の
役割をほしたし「情世」の導入、プレイヤーだけの幕末史を体感できるオリジナルキャラ
作成機能「いま、プレイヤー」の前に、かてな驚かな幕末世界が広がる――。

花も嵐も
ふみこえて。



リメイクプログラム
維新の嵐

幕末志士伝

2月4日発売

●7,800円



コーエー
定番シリーズ

¥1,980 取扱
KOEI

プレイステーション版
12/3発売

100万人の支持を誇る
歴史SLGの傑点が對する!

●信長の野望
リターンズ

●三國志
リターンズ

KOEI
The
Best

¥2,800 取扱

絶対発売中!
99.1/21発売

あの名作・傑作が、
アツと驚くこのプライス。

- ソウルマスター
- 七つの秘録
- 三國志英雄伝
- 羅刹の決断Ⅱ
- アンジェリックSpecial
- 水滸伝・天命の誓い



©2009 コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000 (テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ <http://www.koei.co.jp/>
■「Best」ロゴおよび「PlayStation」は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。

■当社は本ソフトの無断複製・貸借・中古販売は一切許可しておりません。

株式会社 コーエー

このマークは、権利者のゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

〒223-8503 横浜市港北区区旗本1-18-12 TEL.045-561-6861 (代)

KOEI



メチャクチャたのしいニューウェブ!

たのしい 麻雀

12月17日 発売



一萬
二萬
三萬

イカサマなし。しかも超高速。

驚くほど人間的で自然な打ち筋。しかも超高速でももちろんイカサマは一切ない。入門レベルを遊ぶには指導モードが豪華Fを指す。初心者がから上級者まで全段階Fランが決定!

場によって打ち方を使い分けろ!

場によって、裏ドラ、相つら、喰い筋、二階押りの有り無しなど、ツルルはここ細かに異なります。ルールに応じて打ち分ける戦略性も必要!

個性的なキャラがしゃべる。しゃべる!

独自の打ち筋、実力を測える対戦キャラは総勢27名。一流流業級用のゼノフ約2,000が、にぎやかに楽しい対戦を演出します。



©2007 コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL:045-561-8000 (テレビゲーム専用)・TEL:045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ <http://www.koei.co.jp/>

■「KOEI REMAKE」および「PlayStation」は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの登録商標です。

■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

■当社は本ソフトの無断複製・貸出・中古販売は一切許可しておりません。

企画・開発 株式会社シャムアール

T158-0087 東京都目黒区目黒2-15-15 TEL.03-3702-0999 (ユーザーサポート)

発売 株式会社コーエー

T233-6903 東京都中央区新富町1-16-12 TEL.045-561-6061 (代)

このマークは、権利者のゲームソフトの中古販売を禁止するマークです。この商品は「麻雀共和国 じゃんくわん」のプレイステーション版です。



あなたのモンスターは、
あなたのいうことを聞きません。



どんなモンスターになるかは、
手にした「モンスターシード」と
混入する「ソリューション」の種類、
そして「孵化装置」の設定温度したい。
モンスターは自分の意志で動くため、
プレイヤーはおおまかな指示を与えることしかできない。
さあ、ままならぬモンスターを駆使して、
敵ルーラーがあやつるモンスターたちをやっつけよう！

メモリーカードで
別紙プレイもできる！

好評発売中
価格 5,800円
(税別)



モンスターは孵化装置 / 設定条件に依存しません。モンスターの攻撃 / 属性によっては、プレイヤー / モンスターの能力が強化 / 弱体化、モンスターは
異なるタイプのモンスターが誕生することもある。の進化を遂げることもできる。状況に応じてさまざまな魔法を使うことができる。



SUNSOFT®

©1998 SUNSOFT ©1998 NK SYSTEM 本ゲームおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
サン電子株式会社 サンプル事業部 〒450-0002 名古屋市中村区名駅3丁目20-1 サンシャイン名駅ビル6F TEL.052-582-2265 (ユーザーサポート) ●発行時間/月一食10:00~18:00 (隔(祝日))

ゲーム業界直結スクール!

ゲーム業界の第一線で活躍するために必要なノウハウを、実際に現場で活躍しているプロフェッショナル達から直接学ぶことができる。

それがプロフェッショナルゲームクリエイター養成機関。「バンタン電腦情報学院」です。実践的な教育を受けることで、卒業と同時に即戦力として活躍することが可能です。

少人数制、実践的授業! ダントツの「業界」就職率!!

講師は全て現役で活躍しているプロフェッショナル!!

VANTAN'S POWER FLOW

業界と共同で構成された
みりきョラム
現場と同等の
実践的授業
最大35名の
少人数制、
実践的授業
職種に対応した
コース設定

現役のプロによる講師陣
(総数60名以上)

YOU GET A POWER!!

「就職工場」を創とした100社以上の企業とのコネクション

就職ガイダンス
学内企業説明会(参加費0円以上)
作品発表展示会(Vantant Expo)
Vantant Creators Fee
学内採用試験

就職率
(177卒業生実績) **80.3%** 希望職種への就職率
(197卒業生実績) **96%**

就職実績企業抜粋

アトラス、ソニー・コンピュータエンタテインメント、スクウェア、ナムコ、コナミ、カプコン、タイトー、ゲームアーツ、ワープ社、自社設立等

What's 就職工場?



最新のソフト開発ノウハウを授業に取り入れるため、06年3月に設立されたバンタンの開発研究機関であり、業界唯一【学内に設立されたソフトハウス】です。既に数多くのソフトを発売しており、業界と様々なコネクションを築立。学生の就職にも大きく貢献しています。

【'99年度新編コース】

ゲームクリエイタースタジオ

2年制
ゲームデザインコース
ゲームシナリオライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
ゲームサウンドコース
3年制
ゲーム開発研究コース

デジタルプロダクトスタジオ

3年制
CGデザインコース
コンピュータアニメーションコース
DTP/サウンドコース
映像コース
インターネットデザインコース **NEW!**
ネットワーク版コース **NEW!**

【イベントスケジュール】 たいはよ予約受付中!! (イベント参加費無料)

学校説明会 ●平日昼時(10:00~17:00の都合のよい時間帯)
個別相談試験 ●平日昼時(10:00~17:00の都合のよい時間帯)
ゲーム業界就職セミナー&体験入学 ●12月20日(日) 10:00~17:00(途中、昼食時間を設けます)

なお、当学院の資料請求をしてくれた人にもれなくゲームクリエイターが語る「ゲームクリエイターの真実」をプレゼント!!

また、各種イベントに参加された方は直接試験が免除されます。詳細は下記フリーダイヤルまでお問い合わせください。

第一期募集入学願書締切間近!! (締切日12月31日消印有効)

【'99年度学校案内書無料送付中!!】

当学院に関することやイベントの詳細な内容、予約をお急ぎの方はフリーダイヤルまでご連絡下さい。また、資料請求(無料)は郵送付きのみ万円の他にフリーダイヤルでも受付ています。

【フリーダイヤル】 **0120-51-0505** つながりにくい場合は03-5720-1935 <http://www.lab.vantan.co.jp>

VANTAN
VANTAN
VANTAN

バンタン電腦情報学院

〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14-12D0



超話題の3DCGムービー **「VISITOR」**
遂にドリームキャスト版ゲームで登場!!



バンタン 電脳情報学部
ゲームデザインコース 96年卒業
川口達也

ゲームデザイナーは

(実年度発表予定)

バンタンの卒業生だ!!

やっとドリームキャストの登場が実現してるところなんです。「VISITOR」は今
家で抱いて体感できる3Dアニメーションゲームを今までの何倍も楽しめたんです。
おまけやるとは見えませんよ。「フライングパンダゲーム」でいっていいかな。
ドリームキャスト版も楽しいし、まっさかやるかと思ってましたよ。バンタンを卒業してすぐでの仕事を任されたわけですが、導
引のツボやバグをみっちり教えられるし、プロ現場を身に付けてもらったからこそ、芯を込めて制作力として仕事ができるんじゃないかと
感じました。就職がなくてプロとしていうなら、就職してからもバンタンで働いてほしいです。就職してからもバンタンで働いてほしいです。



12月11日

駆け込みの直前情報が多数あり! 内容を確認したら即、行動に移ろう!

NEWS STATION

TOPIC
トピック

あの感動を再び…燃えあがれ! 20年目の機動戦士たち!!

「機動戦士ガンダム」イベント・グッズ関連情報

不動の人気を誇るあの「機動戦士ガンダム」が、来年(1999年)で誕生20周年を迎えるぞ!

おそろくほとんどの読者が影響を受けているに違いないアニメ「機動戦士ガンダム」79年のTV放映以来、今なおアニメ、ゲームと新作がリリースされ続けている人気シリーズだ。誕生20周年を迎える来年(1999年)を目前に、この冬は数々のビッグプロジェクトが進行しているぞ。今回はその中から、特に注目すべきものを紹介。ファン魂をくすぐる「アジカメ」の発売を始め、原画イラストの展示会や、グッズ専門店の開店など、ファンにはたまらない企画がズラリ。20年目のお祭りは始まったばかりだ!!

カメラ ガンダム専門店「GUNDAM-YA」

プラモデル、カラーゼッケン、ビデオなど、関連商品をそろえたガンダムグッズ専門店「GUNDAM-YA」が、千葉県・松戸市のビザロビル1F(京東総ビル地下下)・コンスタタウン内に開設したぞ! 店内には有名な機師が各店で作成しているプロモーターが並び、ガンダムの完成品も多数展示。さまざまなイベントも同時開催されているので、ショップのことならなんでも任せたい! もちろん、販売も行われているので、年末年始はガンダム作りにも活躍するのでもいいかもね。

カメラ ガンダムイラストレーションズワールド —宇宙世紀絵巻—

大友昭博氏・安藤隆氏といった、ガンダムを代表する作家陣の歴史的な約200名一筆に集結。ガンダムワールドの美術を思う存分堪能しよう! 12月12日〜23日まで、東京・国領のサンシャインプレイス文化会館。D1券もともと開催の予定。入場料は一般¥1,500、大・高校生¥800、中学生以下¥300(すべて税別)。会場ではオリジナルを始め、図録や限定・先行販売グッズなどの販売も行われるので、ファンなら一度は見たいこう!

カメラ DIGITAL CAMERA versions GUNDAM

ズームのデジタルにも、記念年記念のガンダムモデルが登場。合計1,000台の限定生産なので、手に入れるチャンスは申しかない! シルバー(限定限定モデル)・ブラック(シオン軍用モデル)・レッド(シャア専用)の3色が ¥45,800税別。別)で、全国のアニメ系ショップで発売中。実はこのカメラデザインは、アニメに登場したもののなかっりなんだけど、わかるかな?



GOODS
新製品

もちろんチョコボ味…??

森永チョコボール「チョコボ3パック」・ほか



夢のタグがここに実現…一緒にクエ!!

あの森永チョコボールの Mascot がキョロちゃんからチョコボに変更! 実は「チョコボの不思議なダンジョン」の発売を記念して、チョコボールの「チョコボ3パック」が期間限定で発売されるのだ! チョコボの形をした「チョコボグミキャンディ」も登場する予定だぞ。

▲キョロちゃん2体含むチョコボドリオ収録!

森永チョコボール「チョコボ3パック」

▶12月下旬 ▶半額(メーカー希望小売価格別) ▶森永製菓

首都圏を走る常陸地下鉄が、年末・年始に特別運行する「新春ライナー号」の Mascot がチョコボに決定! '98年12月26日から'99年1月7日まで、常陸地下鉄各線を「チョコボの新春ライナー号」が疾走するぞ。また、チョコボのメトロダンジョン・スタンプツアーも開催(12月25日〜27日)。ゴールすれば素敵な景品が! 詳しくは事務局(TEL:03-3549-7254)へ。

EVENT
イベント

ラジオ発のCDリリースイベント!

川上とも子「人生なに色?」CD発売 イベント情報



新年早々彼女に会えるイベントが開催!!

声優・川上とも子さんがパーソナリティーを務めたラジオ番組「川上とも子のメロCANネットワーク」番組は終了してしまっが、メロリアルミニCDが発売されることになった。6曲を収録し、番組でも人気だった「夢をかなえよう」や「夢の扉」など、ファン必聴の内容。さらに初回盤はクリスマスカード付きだ。

CDの発売を記念したイベントも開催が決定したぞ!!

さらに12月27日(日)には、発売記念イベントの開催が決定! 当日は川上とも子さんの握手会やサイン会も行われる予定だぞ。場所は、東京・渋谷の「アニメイト渋谷店」参加したい人は浅塚・町田・吉野や・塚原・渋谷のアニメイト各店にてCDを予約し整理券をもらおう。先着240名なので、希望者は急げ! お問い合わせ先: アニメイト本部/TEL.03-3957-1234

人生なに色?

▶12月23日 ▶¥2,548(税込) ▶NEOインターチャネル/キングレコード

GOODS
新製品

「メタギトレカ」が日米同時発売!!

スペシャルコレクションカードMETAL GEAR SOLID 12枚が



レアものコレクター垂涎の特製トレカが登場!

キャラクターグッズも大人気の「METAL GEAR SOLID」に、トレカが登場するぞ。トレカの本体アメリカで製作されるこのカードは、すべて特製プラスチック製でリアルナンバー入りの、100種類のビジュアルをもとに、小島監督特製のオートグラフィカードや、世界で1枚きりの抜き下ろし原画カード「THE ONLY ORIGINAL ARTWORK」...など、さまざまな仕様が用意されているぞ。35万パックの限定生産なので、購入はお早め!

コナミスペシャルコレクションカード「Limited」
「METAL GEAR SOLID」

▶12月中旬 ▶¥600(4+1枚入り・税別)
▶コナミ



今度は魔法使い「エミル」が大活躍!!

好評のキーチェーンゲーム、ダンジョンクエストに第2弾が登場。今度はいかに魔法使いのエミルが主人公。手軽に冒険が楽しめる。本格的なPVPゲームだ!

ダンジョンクエスト 第2巻 魔法使いエミル

▶12月23日 ▶¥1,800(税別) ▶コナミ

MUSIC
音楽CD

繊細な歌声に魅了される1枚

Darie 12月18日発売

Darieの魅力満載でぞ期待の2ndアルバム発売!!

T.Vアニメ「マーメイドボーイ」主題歌やCM曲でおなじみのDarie(酒田理恵)が、'89年以降の長い沈黙を破って待望の2ndアルバムをリリース!! 数々の名曲を手がけ、また国府田マリ子など知られるアーティストに曲を提供するなど、幅広い活動で知られる彼女。自身の名前を冠したこのアルバムでも、彼女らしい感性が光る11のナンバーが楽しめる。ゲストミュージシャンには武川雅哉、鈴木

▲繊細な魅力が漂うジャケットが目印!

Darie
▶12月18日 ▶¥9,000(税込)
▶バイオスフィアレコード

CM/CD
キャンペーン

「人生ゲーム」で「いも」ゲット!

「さくま人生ゲーム」さくまいもキャンペーン 2月10日まで



『さくま』で『さくまいも』を当てよう!

『さくま人生ゲーム』の発売を記念して、タカラから「さくまいも」キャンペーンなるプレゼントキャンペーンが開催中だ。「さくまいも」ならぬ「さくまいも」の正体は鹿児島産の高級さつまいも「紅つつま」。応募者の中から抽選で100名様に、煮てよし、焼いてもよしの高級「さくまいも」がプレゼントされるのだ。今年の冬は、こつてで「さくまいも」を食べてから、みんなで「さくま人生ゲーム」をプレイして盛り上がりよう!

キャンペーン
応募要項

ソフトの裏カバーにある応募コードをハサミで切り、住所・氏名・年齢・電話番号・ゲームの感想・経歴の履歴を明記して裏の宛先まで。しめ切りは'99年2月10日(金)正午だ。

EVENT
イベント

山崎&西原両先生のサイン会開催!!

ゲーム&原作のための夜更し発売記念サイン会 12月17日



▲原作を生かした。初心にももれぬ! 真実ゲームなのだ。

ゲームと原作の発売記念イベント開催!

ストーリーも美しい麻雀ゲーム「雀牌遊戯'99」たのびの皮算用(メディアリング)が12月17日に発売。さらに原作本も先日発売されたばかり、というこで原作者の山崎一夫&西原理恵子両先生を招いて、W発売記念サイン会が開催されるぞ。当日はグッズの抽選会などもあり。参加希望者は下記参照!

【.....整理券配布条件&開催場所.....】

12月18日の15:30~18:30に、JF新宿駅前ビル「ルミネ2」4Fにある青山ブックセンター(お問合わせ:TEL:03-3340-2400)で開催される。当日までに原作本を購入した先着200名の方に整理券を配布するぞ。

TOPIC
トピック

ナムコ新作アーケードに登場...そして!!

ナムコ新製品+ナンジャタウン300万人突破



▲ミスしたチップはごんごん戻るにたまる。誤射もまた取り戻るあたりは、落ちモノパズルのイメージ!!

音楽で+αする新製品が登場。ナンジャも絶対調なのだ!!

ナムコが新機種のアーケードゲームを2連発! まずはプレイヤー同士の対戦も可能な、リズムアクションゲーム「バカバカパッション」。リズムに合わせて光るチップと同じ色のボタンを叩くだけのシンプルルールだぞ。もう1つは「音でクイズマイエントウ」と同じシステムをベースにした、聴音調教クイズゲーム「ダービークイズ マイホースドリーム」クイズに答えてG1を制覇! 両方ともに近日稼働予定だぞ!!



▲国境に開けるものから逆まで、プレイヤーのあらゆる知識が試される!

ナンジャタウン300万人来陣!

東京・池袋にある「ナムコ・ナンジャタウン」の通算来客数がついに300万人の大台に。現在「ナンジャのイリュージョンドリマ」を開催中で、400万人も近いぞ。

RELEASE
発表会

「新しい才能」で「X[sái]」チーム受賞

第13回 マルチメディアグランプリ 1998 発表

「X[sái]」の開発チームShiftが栄誉ある賞を獲得したぞ!

マルチメディア関連産業の、振興と育成を目的とした開催されている「マルチメディアグランプリ」13回目を迎えた今年のグランプリでは、PSソフト「X[sái]」の企画・製作を担当したShift(シフト)が、「新しい

才能」の部門で優秀賞に当たる「銀の翼」賞を受賞!! ゲームというジャンルを超えて、独創的な作品内容が高く評価されたのだ。もちろんその楽しさは知っているの通り。まだ人々をこれに懐いて、ぜひ試してみよう!!

はみ出し 電撃情報ステーション

●意外な発見があるかも!.....NECインターチャネルは、12月28日12時からファン感謝会を実施するぞ! 会場は東京・秋葉原のヒロシバイベントホール(JR秋葉原駅徒歩1分)で、気になる内容は、P.S.S.S.DSのタイトル展示、トレカの即売会、抽選会など、テレカは

基本的に会場限定の商品で、また、抽選会ではアジアゲーム協会のチヤンセン(抽選会にはS.S版)Playキャロットというこぞ!! 2.「BLACK/MATRIX」PS版「DEBUT」の買付本部分が必要)当日は気合いをいれて、会場へ行くこ!



12月30日に行われるイベントとは?

「To Heart ライブパーティ」 12月30日

大ブレイク確実の恋愛AVGのイベントが開催!

発売前から高い人気を誇る、リーフの恋愛AVGソフト「To Heart」（発売元はアクアプラス）のイベントが、12月30日に東京・新宿の東京厚生年金会館の大ホールにて開催決定!! 気になるファンのためにチケットの入手方法を紹介します。購入方法が少々複雑なので、下の「心構え」をよく読んで、チャンスを有効に生かそう!



▲▲▲劇中P5版のもの、イベントではVアニメの最新衣装が公開!



チケットゲットの心構え

その1 12月23日にキングレコードより発売される「WHITEALBUM CDシングル」を、全国50店舗の指定CDショップで購入した人の内、先着1,000名に「入場券引き替え購入券」が配布される(予約は不可)。この券を持って12月29、30日に東京ビッグサイトにて開催される「コミックマーケット55」会場の企業スペース内、リーフブースへ行く。そこで購入券と引き替えに入場券を購入できるのだ。

その2 抽くという方法を逃した人にもダブルチャンス! このCDシングルには、初回限定分のみ入場券を購入するための抽選券が封入されているのだ。これを持って上記のコミック会場、リーフブースへ行く! 見事抽選した1,000名(抽選番号はブースにて発表。詳しくは抽選券を参照)が、①と同様にその場で入場券を購入できるのだ。はたしてキミはこの幸運な2,000名の中に入れるのか?!

「To Heart ライブパーティ」
●12月30日 17:00開演 / 18:00閉演
●東京厚生年金会館
●¥2,000 (税込)

●内容
●リーフの世界を楽しむライブステージ (18曲収録) キーボード、ドラム等のバンドメンバーがライブパフォーマンスの上級、高音質インストビデオを予定



天野喜孝 冬の版画展

天野喜孝 来場展「華」 12月19日～23日

世界的に人気のイラストレーター天野喜孝が版画展を開催

世界を舞台に活躍する天野喜孝氏の版画展「華」が、12月19日から23日にかけて東京ビッグサイトで開催される。同氏は「FF」シリーズのイメージイラストや、人気小説の挿し絵などで知られる一流イラストレーター。今回は過去3年間で開催展などで公開された、名作版画100点を一挙に公開。大規模な展覧会に迫る天野ワールドをキミも体験してみては?



天野喜孝 来場展「華」
●12月19日～23日 10:00～18:00
●東京ビッグサイト・レセプションホール
●入場無料

ポッドキャストを5名様に
●12月5日～7日限定プレゼント
●応募者は12月4日に住所・氏名・年齢・電話番号を併せて、宛先のみを送る。



ゲームスクールカー大会を開催

HALフェスティバル 1月30日

ゲーム専門学校ならではの卒業制作展にキミも行ってみよう!

コンピュータ総合学園HALの卒業制作展が、1月17日に名古屋のインポートホールと、1月30日に大阪の大塚文化ホールで開催される。その内容はオリジナルゲームやCGなどの卒業作品を展示し、ゲストにエニックスと千歳誠子を加えるという大々的なもの。今回は大阪のイベント入場券は、12月20日の読者プレゼント。希望者は12月に住所・氏名・年齢・職業・電話番号を併せて、〒562-8770 堺区南船場2-7-6(先住不可)HAL「DPS」係まで、しめ切り1月18日(同印刷有効)。未定かつリクエストの作品をいち早くチェックせよ!



ウイニングカップ'98 Autumn 決勝戦結果発表

「ウイニングポスト3 プログラム'98」発売中

「ウイニングカップ」も今回で3回目。またまた、全国各地から多くの名馬が集まった。応募総数は1000以上。その中から、激戦を勝ち抜いて賞金を獲得したのがお方々だ。今回一番応募が多かったのは1600m。いままでクラシックディスタンスに応募が偏る傾向にあったが、タイキシャトルやシーキングザペールの海外での活躍が影響したのか、マイル戦という馬を作りたいという人が多くなったようだ。今後、機会があればウイニングカップを開催したい。さらなる強い馬作りのために、それぞれの距離の優勝馬のキーワードも掲載したので、「次」への参考にしたい。

- 優勝 (10万円)**
1600m 上野裕信さん
2000m 金井華実さん
2500m 石井拓也さん
- 準優勝 (5万円)**
1600m 原口謙さん
2000m 吉田美菜さん
2500m 田中公康さん
- 3位 (1万円)**
1600m 車利宏さん
2000m 榎本勉人さん
2500m 菅宮真央さん
- 電撃賞 (5万円)**
想即志さん、西光一男さん、竹原友紀江さん、窪田庄太郎さん、志摩雅貴さん、尾山拓哉さん

距離	馬名	騎手	騎手	オーナー名
1	スカウティア	4位	河津洋	藤井川村・山崎源三夫さん
2	ムスコウア	5位	藤原洋	藤原洋・山崎源三夫さん
3	ウイニングブック	6位	原田隆雄	大塚文化・山崎源三夫さん
4	イーグルコンプレ	6位	中野誠一	大塚文化・相澤誠一さん
5	トウホクスプリン	6位	藤原誠	広田義典・西原一樹さん
6	ルシオスル	6位	菅野浩	広田義典・西原一樹さん
7	2000mクア	5位	藤原誠	藤原誠・山崎源三夫さん
8	高シニアクア	6位	藤原誠	藤原誠・山崎源三夫さん
9	ザファーク	6位	武野	東京海・藤原誠一さん
10	ブランドスル	6位	武野	大塚文化・志摩誠一さん
11	ウイニング	5位	武野	藤原誠・山崎源三夫さん
12	サウスアイン	6位	武野	藤原誠・山崎源三夫さん
13	ヒローライナー	6位	藤原誠	藤原誠・山崎源三夫さん
14	ダイヤモンドク	5位	武野	石井拓也・山崎源三夫さん

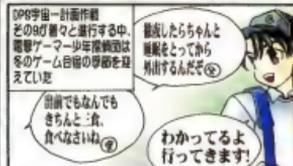


●電撃賞をバツグンに獲得したウイニングポスト3の優勝馬

距離	馬名	騎手	物主	オーナー名
1	ロビーインディスタ	4位	武野	藤原誠・山崎源三夫さん
2	ジャンボスル	4位	藤原誠	藤原誠・山崎源三夫さん
3	2000mクア	5位	藤原誠	藤原誠・山崎源三夫さん
4	ナンジャパンニング	4位	藤原誠	菅野浩・竹原友紀江さん
5	スカウティア	6位	中野誠一	藤原誠・相澤誠一さん
6	ムスコウア	5位	武野	広田義典・西原一樹さん
7	ウイニング	5位	武野	藤原誠・山崎源三夫さん
8	2000mクア	5位	武野	藤原誠・山崎源三夫さん
9	セプトスル	4位	武野	藤原誠・西原一樹さん
10	クラッシャー	4位	武野	東京海・藤原誠一さん

距離	馬名	騎手	物主	オーナー名
1	サンザタイガー	6位	藤原誠	藤原誠・石井拓也さん
2	ムスコウア	6位	藤原誠	藤原誠・山崎源三夫さん
3	3000mクア	6位	武野	藤原誠・山崎源三夫さん
4	シラカブリア	6位	武野	菅野浩・西原一樹さん
5	シブル	6位	武野	藤原誠・相澤誠一さん
6	バゲルアポロ	4位	武野	藤原誠・山崎源三夫さん
7	2000mクア	5位	藤原誠	藤原誠・山崎源三夫さん
8	エクスプレス	6位	藤原誠	藤原誠・山崎源三夫さん
9	エクスプレス	6位	藤原誠	藤原誠・山崎源三夫さん
10	1200mクア	6位	武野	藤原誠・山崎源三夫さん

<p>1600m優勝馬 スカウティア</p> <p>タキテサネニテササオヒムムル エウロキネチカエガブサボモ</p>	<p>2000m優勝馬 ロビーインディスタ</p> <p>ソルナフビエオニホサオトヤムチ モスナダダフスラツタダロマ</p>	<p>2500m優勝馬 サンザタイガー</p> <p>ムトエウサニチニストミナフサブ キガヤノマボロタリヒラムソタ</p>
---	---	--



12月15日火曜日は増刊D13が発売
12月25日金曜日は本誌94号が発売
どちらも買い逃すと一生後悔する
かもしれないし、しないかもしれませんが
ソレくらい要注目です!
カレンダーに赤丸しときましょう

というワケで大変なのですが、あなふたして
るだけじゃマシな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)。これはいつも通り毎月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か月に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! スコすぎ
ですよね? ね? ねつねつ?

- ★11月6日発売 DPS D12 (Vol.90)
- 11月大好評発売! Vol.91
- 12月11日発売 urS Vol.92
- ★12月15日発売 DPS D13 (Vol.93)
- 12月25日発売 DPS Vol.94
- 1月14日発売 DPS Vol.95
- ★1月18日発売 DPS D14 (Vol.96)



DEVICEREIGN 予約申し込み券

メデアワークスゲームソフト PlayStation SEGA SATURN

ふり仮
お名前

TEL ()

ご住所 〒

この予約申し込み券は、必要事項を記入し、お近くのメデアワークス店舗にお持ちください。

株式会社メデアワークス

1枚/金額 5,800円(税別)

DEVICEREIGN スタンプ台紙

PlayStation SEGA SATURN

必ずお名前と郵便番号を記入してください。

★ここにシールの貼付場所を指示しています。



微かな振動とともにオーギュメントが起動する。
街が、仲間が、そして君自身が実体失っていく。
すべてが不安定なSC空間では、
通常兵器なんて役に立ちたくない。
頼れるのは、この次世代兵器オーギュメントだけ。
詳しい仕組みなんて君にはわからない。
ただ、光輝くオーパスをコア・ブレインにセットして
たたきつけるだけだ。



奪われた明日を、取り戻せ。

デバイスレイン DEVICEREIGN

アドベンチャー・SLG
1999年春発売予定 予約 5,800円 (税別)

1/15
先着1000名限定

予約キャンペーン実施中!

この広告についている予約券に必要事項を記入して、お近くのゲームショップで「DEVICEREIGN」を期間中に予約して、ご応募すると先着で10,000名様に「デバイスレイン キャラクター 高ストカードセット」が当たります。
※抽選当選は必ず予約した日付の抽選となります。抽選結果は「デバイスレイン」のホームページにて発表いたします。
※抽選は必ず予約した日付の抽選となります。抽選結果は「デバイスレイン」のホームページにて発表いたします。
※抽選は必ず予約した日付の抽選となります。抽選結果は「デバイスレイン」のホームページにて発表いたします。

「電撃hp」
12月18日発売!!
価格見らんま 定価:本体900円+税

ランキングステーション

今回の集計期間 **11月9日～11月22日** 売り上げではSPGが1位、2位と大健闘！ そのほか「SIMPLE1500」シリーズが、8タイトル中4タイトルもランキングしているぞ！

売り上げ TOP20

前評判 TOP20

読者人気 TOP20

今週の集計期間
 今週の集計期間
 W杯フランス代表の選手データが収録された、GO.Mの悪態なども盛り込まれているぞ！

スマッシュコート2
 人気のスナックゲームの第2弾。すくもく風のルーレットモードも、内蔵の穴！

レガリア伝説
 「レガリア」を中心に、なかなかの人気を博している。RPGファンなら買いたげ

SIMPLE1500 THE麻雀
 シリーズ Vol.1 THE麻雀
 ゲームは対戦型。1,500円という価格が魅力

ドカポン! 怒りの鉄剣
 悪魔は倒した。怒りの鉄剣



1 **ファイナルファンタジー Ⅶ**
 スクウェア / 2月11日 / RPG / 14,184

2 **機動戦士ガンダム 逆襲のシャア**
 バンダイ / 12月17日 / STG / 10,305

3 **テイルズ オブ ファンタジア**
 ナムコ / 12月23日 / RPG / 9,374

4 **サガ フロンティア Ⅱ**
 スクウェア / 99年冬季 / RPG / 1,230

5 **幻想水滸伝 Ⅱ**
 コナミ / 12月17日 / RPG / 6,870

6 **To Heart**
 クラッシュ / 半年予定 / AVG / 5,527

7 **新世代ロボ戦記 BRAVE SAGA**
 タカラ / 12月17日 / S-RPG / 1,306

8 **悠久幻想曲ensemble**
 メディアワークス / 12月10日 / ETC / 5,291

9 **ドラゴンクエストⅧ**
 エニックス / 99年夏季 / RPG / 4,843

10 **エリーのアリエーサーブルグの錬金術士〜**
 ガスト / 12月17日 / RPG / 4,543

1 **ファイナルファンタジー Ⅶ**
 スクウェア / 97年11月21日 / RPG / 14,814

2 **スターオーシャン セカンドストーリー**
 コナミ / 9月30日 / ACT / 5,150

3 **ゼノガサ**
 スクウェア / 2月11日 / RPG / 5,527

4 **メタルギア ソリッド**
 コナミ / 9月3日 / ACT / 3,356

5 **東京魔人学園剣道**
 アスキー / 9月11日 / AVG / 4,423

6 **テイルズ オブ デスティニー**
 ナムコ / 97年12月23日 / RPG / 3,980

7 **女神異聞録ペルソナ**
 アスキー / 96年9月20日 / RPG / 3,759

8 **ときめきメモリアル〜forever with you〜**
 コナミ / 95年10月13日 / SLG / 3,317

9 **ファイナルファンタジータクティクス**
 スクウェア / 97年6月20日 / S-RPG / 2,873

10 **バイオハザード 2**
 コナミ / 1月29日 / AVG / 2,567

6 **ParlorPRO4 パリンコ演劇シミュレーションゲーム**
 日本オビエイト / 11月12日 / SLG / 20,432

7 **beatmania (ビートマニア)**
 コナミ / 10月1日 / ETC / 25,549

8 **名探偵コナン**
 バンダイ / 11月19日 / AVG / 25,990

9 **メタルギア ソリッド**
 コナミ / 9月3日 / ACT / 29,226

10 **クラッシュ・バンディクー〜コングパアの逆襲〜(ザ・ベスト)**
 SCEI / 10月9日 / ACT / 18,616

11 **スーパーロボット大戦F**
 コナミ / 12月10日 / S-RPG / 4,558

12 **スーパーヒーロー作戦**
 コナミ / 1月7日 / RPG / 4,607

13 **EHAGEIZ (エアガイツ)**
 スクウェア / 12月17日 / 3DACT / 1,200

14 **ストリートファイターZERO3**
 カプコン / 12月23日 / 3DACT / 3,331

15 **電撃でGO!!**
 タイトー / 3月予定 / SLG / 3,315

11 **ダブルキャスト**
 SCEI / 6月25日 / AVG / 2,653

12 **サガ フロンティア**
 スクウェア / 97年7月11日 / RPG / 2,433

13 **サンバキータ**
 SCEI / 10月15日 / AVG / 2,210

14 **SDガンダムGGENERATION**
 コナミ / 97年8月9日 / SLG / 2,197

15 **グランツーリスモ**
 SCEI / 97年12月23日 / RCG / 1,990

16 **悠久幻想曲**
 メディアワークス / 97年8月28日 / SLG / 1,984

17 **新スーパーロボット大戦**
 コナミ / 97年12月23日 / S-RPG / 1,915

18 **beatmania (ビートマニア)**
 コナミ / 10月1日 / ETC / 1,569

19 **かみでナイト**
 コナミ / 10月1日 / SLG / 1,781

20 **季節感を盛り込めて**
 ACTO / 発売未定 / AVG / 1,754

20 **SIMPLE1500シリーズ Vol.4 THEバナー**
 ナムコ / 11月22日 / TBL / 18,872

20 **デビルサマナー ソウルハッカーズ**
 ACTO / 発売未定 / RPG / 7,433

20 **季節感を盛り込めて**
 ACTO / 発売未定 / AVG / 1,754

ランキング・トピック

今回の調査では、ショップによって売れているソフトが違ってくるという結果。いろいろなジャンルのソフトが発売されたから、それとも全国的なヒット作がないからか？ [12月1日調べ]

ショップ・マイアミズメイトショップ / 半田店(横浜市) 宮本利和氏
 最近売れているソフトは「ユーラシアエンタテインメント殺人事件」(エニックス)や「武蔵」(コナミ)です。少し前に発売された「VIGILANTE 8 (ヴィジラント8)」(ジジエンタテインメント)や「スマッシュコート2」(ナムコ)、「レガリア伝説」(SCE)なども、まだ売れています。うちは客層的に年齢の低い方が多いので、今後発売されるソフトでは「クラッシュ・バンディクー3〜」(SCE)や「チョコボの不思議なダンジョン2」(スクウェア)、それに「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」(バンダイ)などに期待しています。

ショップ・マイアミズメイト / 山田真由氏
 最近一番売れているソフトは「ポログラント」(SCE)ですね。それに続いて「リペログラント」(コナミ)や「エクソダスギルティ」(アーベール/マイアミ)が売れています。「スマッシュコート2」は「みんなのゴルフ」(SCE)のように息の長いソフトになってくれることを期待していたのですが、それほど伸びてはいません。今後発売されるソフトでは、一巻期待している「電撃でGO! 2」(タイトー)の発売が3月に近づいてしまったので「クラッシュ・バンディクー3〜」や「〜逆襲のシャア」(バンダイ)、「テイルズ〜」(ナムコ)などに期待したいです。

電撃文庫

5周年

新たな次代を築く者よ。

電撃文庫創刊5周年記念大感謝祭開催中



イラスト：碓方南志（ブギーポップ・インザ・ミラー「バンドワ」）

5周年 大感謝祭

あなたの清き一票が電撃文庫を変える！！

電撃文庫創刊5周年大感謝祭開催中！

おかげさまで電撃文庫は創刊5周年！
読者の皆様と一緒にお祝いする記念形式の
全員参加型コンテストを行っています！

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世紀に向けてブレイクするものは？

新世紀エンターテインメント
グランプリ

またるべき21世紀一新世紀に向けて、
あなたが期待する作品を投票してください。
新刊以来、「電撃」が小説デビューだった
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音順・敬称略）

1. 「大久保町の決闘」田中晋弥
2. 「お嬢様特急」花田十輝
3. 「狂科学ハンターREI」中里敏司
4. 「銀河お嬢様伝説ユナ」野呂昌史
5. 「セブンス・ヘヴン」土門弘幸
6. 「タイム・リープ」高畑京一郎
7. 「デイルズオブダスティニー」藤紀リョーじ
8. 「テックデビル戦記」飯塚洋
9. 「NANIWA豊真記」薬府二郎
9. 「猫目野郎」横本祐
10. 「猫目野郎」横本祐
11. 「風水術都 香港」川上 健
12. 「ブギーポップは笑わない」上遠野浩平
13. 「ブラックロッド」古橋秀之
14. 「僕の血を吸わないで」阿智太郎
15. 「黒くす美雄伝」新木 伸
16. 「メルティランサー」山下 卓
17. 「悠久幻想曲」たきもとまさし
18. 「ラルフィア・サーガ」有里紅良



発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

電撃文庫 12月の新刊
好評発売中!

世界の命運を賭けた闘いがいま、はじまる。一段とスケールアップした最新作!

ブギーポップ・ インザ・ミラー・パンドラ

上野浩平 (第4回電撃ゲーム小説大賞(大賞)受賞作家) イラスト/緒方剛志 定価:本体550円+税

ピンチ&ギャグ&ラブストーリーの連続技! 新世代の鬼才が放つ人気シリーズ

僕の血を吸わないで③ ドッキンドッキ大作戦

阿智太郎 (第4回電撃ゲーム小説大賞(銀賞)受賞作家) イラスト/宮前浩 定価:本体550円+税



'99年春アニメ映画公開決定! (全国東映洋画系) 原作小説第2弾!

ガンドレス2

天沢彰 (ORCA)

イラスト/青木哲朗 定価:本体490円+税

ラジオドラマ放送中

「電撃大賞ガンドレス」

文化放送 毎週土曜日28時~26時30分
ラジオ大阪 毎週日曜日28時~26時30分
パーソナリティ: 若原雅夫・生沢英樹



■小説・HAUNTEDじゃんけん② 鳳凰の屋(下)..... 定価:本体510円+税

■E.G.コンバット2nd..... 定価:本体610円+税

■テクノデビル戦記Ⅲ..... 定価:本体650円+税

■疾風の剣セントクレイモア③ 備前兵の伝説..... 定価:本体660円+税

電撃文庫

エクスペリス

お嬢様特急③

花田十順
イラスト/横沢さきで 著
定価:本体90円+税

プレイステーション&セガサターン用ソフト
開発/メディアワークス

好評発売中!

読者と作家がこどもインターネットメディア・コミュニケーション・シマンカゾ!

12/18 創刊!

電撃 hp Vol.1

定価:本体900円+税

http://www.media-works.co.jp/users/s/d_hp



電撃キャラクター新出現! 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」に登録した
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!

大感謝おプレゼント!

- 投票してくれた皆様に、感謝をこめておプレゼント!
- 投票期間 12/18(日)まで
 - 1999年11月15日(日)までの投票
 - 応募方法
 - ①専用ハガキでの投票
 - ②応募票を送付中もしくは発送中の電撃文庫読み込み専用ハガキに記入してください
 - ③電撃ハガキでの投票
 - ④上記票以外での応募票とコピーしたものを電撃HPに貼り付け送りください
 - ⑤メディアワークスのインターネットHPでの投票
 - 発表
 - 12/18(日) 東京都千代田区神田国分町1-4電撃YWCA会館メディアワークス「電撃文庫15周年大感謝祭」会場
 - ⑥発表後の発表は電話をもってさせていただきます
- 電撃オリジナル図書カード (2,000円分) 毎月20名様

12/31まで 紀伊國屋書店全店にて投票箱を設置! 55555! 専用ハガキ・官製ハガキ・インターネットHPでの投票も受付中!

お問い合わせ 03-5280-7550 (主婦の友社特係部)

内容に関するお問い合わせ 03-5281-5207 (メディアワークス電撃文庫編集部)

メディアワークスのホームページ <http://www.media-works.co.jp/>



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

学園祭 & 恋愛シミュレーション

後夜祭

-a sherd 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 /
三木真一郎 / 置鮎龍太郎 / 折笠 愛 / 南 央央 /
柳原みわ / 今井由香 / 豊崎真千子



物語はここから始まる!!

スペシャルフレビュディスク **前夜祭**



遊園地、温泉、お祭り、イベント
できる! ゲームセンター

1999年1月14日(木) 発売予定
通常版に予約 ¥5,800(税別)
※プレイステーションゲームソフト
でできる「ゲームセンター」に、後
夜祭スペシャルフレビュディスクの
「前夜祭」を同梱。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	名	年
氏名	別	交	齢
お名前			
住所			
電話番号			
職業	希望賞品	番 号	
予約店印欄	平成	年	月 日 予約

DP-98121

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藍紙フロッピーディスク
(Windows95で使用出来るキャラクターの縦横データディスク!) 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無料で差し上げます!!

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. 発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)
発売: 〒160-0006 東京都新宿区西町15番 4F
株式会社泳泳社ゲーム開発局「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。必ず承下下さい。



株式会社泳泳社 ゲーム開発局

F160-0005 東京都新宿区西町15番 4F TEL.03-3462-3658(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.shoesho.co.jp/enter/kyozai/>

※応募用紙を正確に切り取り記入モレ・ミスはユーザーとして使用できません。

次号予告

次号94号はDPS4周年記念号！
というわけで、お待たせしました！
別冊付録「攻略Station SP
Vol.9」、4周年記念特大プレゼ
ント、冬休み攻略大特集とボリュ
ーム満載でお届けします！！

Coming Soon!

ファイナルファンタジーⅧ / ストリー
トファイターZERO3 / テイルズ オブ
ファンタジア / 封印領域エリツヴァ
ーユ / 幻想水滸伝Ⅱ / エアガイツ / 新
世代ロボット戦記プレイブザーガほか

電撃
PlayStation Vol.94は
12月25日(金)発売



表紙イラスト ●チョコボの不思議なダンジョン2
©1998 スクウェア
アートディレクション ●グアパモロカ
ロゴデザイン ●メザイクレスト(朝倉賢也)

ゲームライター募集!!

「電撃PS」では、ゲー
ムライターを募集してい
ます。応募される方は、
①履歴書とゲーム紹介
文(800文字程度)をラ
イター募集係、まで送
って下さい(応募書類は
返却しません)。応募資
格は、①東京近郊在住
で、②18歳以上(高校生
不可)の方です。面接す
る方にのみ連絡させて
いただきます。

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

D13はクリスマススペシャルのムービー大特集。
「FFⅧ」・「チョコボ2」など期待のムービー10
タイトルと「サーカディア」をはじめとする体験
版がBタイトル。2枚組でお届けします。

電撃 PlayStation D13 次号D13は12月15日(木)発売

広告索引

AD INDEX

アスキー	4・5
アトラクス	124・125
エスティング	表4
ガスト	208・209
元氣	132・133
講談社	78・79・180
コーエー	221・224
コナミ	205・207
サン電子	225
ジャレコ	84
株式会社	238
スクウェア	16・17・80・81
ソニー・コンピュータエンタテインメント	76・77
タカ	8・82

チュンソフト	6・7
ティーンアンドイースト	118・119
東京ゲームデザイナー学院	157・234
東京E.M.I	131
日本テレネット	120・121
バリエーションD.C	122・123
バンダイ	2・3
バンダイビジュアル	205
バンタン電脳学院	226・227・ハガキ
ビクターインタラクティブソフトウェア	242・243
ブルコラー	146
メディアワークス	226・232・233

電撃PlayStation Vol.92

1998年12月25日発行 第4巻 第319号 通巻88号

- 発行人 塚田正長
- 編集人 渡部雅人
- 発行所 メディアワークス
- 〒101-8305 東京都千代田区神田河台1-8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
- 発売元 主婦の友社
- 〒101-8911 東京都千代田区神田河台2-9
電話(営業)03-5281-7550
- 印刷所 朝日印刷株式会社
- 写真 オノ・エーワン スタジオ・サン

STAFF

- 編集長 渡部雅人
- 副編集長 佐藤晴美 倉西純一
- 【デスク】 千木良二 園方尚樹 村松正
- 【編集】 羽野尚輝 梅田裕 秋山力夫 高橋純 松崎智太郎
田島誠 中川大明 宮田公彦 高橋智也 大山幸也 古下雅史
寛根亮 菊崎洋平 宮崎義典 森澤昌彦 鈴木和寿
- 【発行】 中野尚昭
- 【ライター】 本内新太郎 中村康史(CM1) 佐藤雄志 嶋原
千太郎 川口一 清水光 城イム 佐藤光伸 広崎純
中里一博 岩城誠 藤井神輝 斎藤泰樹 林田あつし 鈴木
孝志 西谷晃晃(担当) 高橋和正 三井一穂 田中弘二
岩崎幸一 関野昌樹 チョップ 千木良二 川村俊輝 草野
テツオ 片山和哉 大竹雅志 谷口一俊 渡辺真
【アシスタント】 下川一博 船橋正正 三嶋祥史
- 【デザイナー】 斎藤和伸 羽沢誠 田代純二朗 マイクロフ
ィッシュ 風間芳子 シンプリイ 安野美奈子 クスロムチ
a 佐藤敏一 福士貴宏 三上良枝 石丸千寿子 ス
ペース・マオ 小松樹希子 デザインクレスト 杉田アヰ
ン・オフス トム 松井映子 ゆず原 コマツヒロノリ
伸一 藤田デザイン 藤田 ユーム ケア・ディー・アール
【写真】 林久平 林克典 江尻浩介 田中修一 牧田優一
ENTANIA 真下祐 井上原司

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
株式会社メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
【ホームページアドレス】
URL: <http://www.mediasworks.co.jp/>

©Media Works 1998 Printed in Japan
本誌掲載の誌名・写真・イラスト等の無断転写・コピー、複製
転載・転用を禁じます。また本誌からの転写・転用を希望する場合は、
日本電撃システム(株)03(03)3401-2382に連絡ください。
※取り急ぎ、写真の内容は変更になる場合があります。

ゲーム雑誌は電撃だ!

電撃王 毎月8日

NINTENDO64 毎月21日

電撃G's 毎月30日

電撃Dreamcast 隔週
金曜日

RPG-R

速さを競うRPG。



TUNE LEVEL1
MAX. SPEED 167
WEIGHT 150
MOBILITY 20



TUNE LEVEL2
MAX. SPEED 200
WEIGHT 180
MOBILITY 30



TUNE LEVEL3
MAX. SPEED 250
WEIGHT 190
MOBILITY 35



TUNE LEVEL4
MAX. SPEED 280
WEIGHT 200
MOBILITY 38



TUNE LEVEL5
MAX. SPEED 300
WEIGHT 250
MOBILITY 45

新発想、レース仕様のRPG、 それが「エアーズ」だ。

空を制するパイロットこそが人々の憧れを集める世界「フローティア」。ここでは10年に一度「天空キャンポール」という最も権威あるレースが行われる。世界最高のパイロットという栄誉と、莫大な賞金を目当てに強者どもが集まる過酷なビッグレースに勝つことがプレイヤー＝主人公ティガロの使命である。

●戦々のチェックポイントを制限時間以内に通過しなければただちに失格。●獲得した資金で浮空機をより速く、より強くチューンナップするのが勝利への近道。●レースはルール無用、次々に激しいかかってくる難関との戦いにも備える。●チェックポイントには、天空魚という形魚を一匹以上持ち込石ことも条件。浮遊大陸の住民から情報入手して天空魚をゲットしろ。

PACK-IN-SOFT

ビクターインタラクティブソフトウェア

http://www.via.co.jp

Victor Interactive Software Inc.

〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1

エアーズ

1999年2月25日発売予定 ¥5,800





PACK-IN-SOFT
Victor Interactive Software Inc.

CRAZE

狂気の町、プレイステーションで、復活。

触れてはならない、
闇がある――

1999年2月発売予定

標準価格 3,800円(税別)

闇黒の舞う夜、君は狂気の町に迷い込む……

赤川次郎 魔女たちの眠り

――復活祭――

「夜想曲」の原点、赤川次郎サウンドノベル第1弾
「魔女たちの眠り」がプレイステーションで蘇る!

閉鎖された町を舞台に起こる、恐怖の物語。

ある日、平穏な夕暮れ時、僕のもとに一本の電話が掛かってくる。受話音の向こうで自分の名前を呼ぶ声……。それは幼なじみの彼女の声であり、僕を異世界へと誘うような呼びだった。再会するように僕は彼女の住む山奥の町へと向かった……。閉鎖された町で起こる奇妙な殺人事件。谷に潜む無くてはならない悪夢。巨大な密室と化した町で、あなたはさまざまな恐怖に巻き込まれていく……

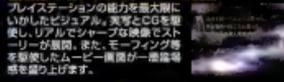


「夜のシナリオ」を復活!



自筆の原稿で最終的にカットされたシナリオを多数追加。特にこの「夜想曲」も登場。主人公以外のある人物の視点からのストーリーが展開される。シナリオも全編読み替え、文字フォントも読みやすくひびいています。

全グラフィック総書き替え。顔表情を追加。プレイステーションの能力を最大限にいかしたビジュアル。実写とCGを併用し、リアルでシャープな映像でストーリーが展開。また、モーフィング等を駆使したムービー展開が一層臨場感を盛り上げます。



「夜想曲」で大好評の「本編システム」を採用。たどり着いたエンディングごとに本が手に入り、これを読み進めれば「本編システム」を既読。達成率が一目でわかります。

進行をより快適にする
高速スキップ機能、搭載。
分岐点まで一気に読むことができる「高速スキップ機能」。回数も同じ文章を読まれることなくゲームを進められます。

業界初! 2人で楽しめる
「カップルショック」対応!



「夜想曲」で好評だったデュアルショック機能が復活。本作の2人プレイも楽しめる「カップルショック」! しかもIP、Pが別々に、また、両端でも楽しめる。カブドルで楽しめます。



大好評要素中

プレイステーション初の
ミステリー・サウンドノベル
赤川次郎 夜想曲

得意は一
そつと蘇る。



標準価格 5,800円(税別)

「魔女たちの眠り」「夜想曲」ホームページ
<http://www.vic.co.jp/15/craze/index.html>

このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

PlayStation 2 対応
PlayStation 2 対応

※「マークス4」PlayStation 2「REAL SHOCK」は動作環境にパソコン・マークス4・インターネット接続が必要です。

© 1999 赤川次郎 / Victor Interactive Software Inc.

パックインソフト本舗 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京瑞穂渋谷ビル7F TEL.03-6486-1757(土・日・休日を除く10:00~17:00) 株式会社ビクターインタラクティブソフトウェア



MASAOKI SATAKE
佐竹雅昭参戦!



王者達の祭典、開幕!!

オリジナル戦士育成モード導入!

秒間60フレーム描画!

FRANCISCO FILHO
フランシスコ・フィリオ参戦!

K-1 GRAND PRIX '98

FIGHTING ILLUSION

絶賛発売中!!

PlayStation 2対応
PS2、PS2、対応

定価 5,800円(税別)



K-1のたまごキャンペーン
 10月1日(土)12時～10月31日(日)11時59分59秒まで
 1. K-1 GRAND PRIX '98 限定版 1000円
 2. K-1 GRAND PRIX '98 通常版 1000円
 3. K-1 GRAND PRIX '98 限定版 1000円

※キャンペーン期間中は、K-1 GRAND PRIX '98 限定版の購入が、K-1 GRAND PRIX '98 通常版の購入よりも優遇されます。

※キャンペーン期間中は、K-1 GRAND PRIX '98 限定版の購入が、K-1 GRAND PRIX '98 通常版の購入よりも優遇されます。



株式会社エクスティング エンタテインメント事業部 〒100-0014 東京都港区芝5-3-22 第一ビル6F TEL:03-6443-1836 (1ラインでサポート専用)
 http://www.k1ng.co.jp/

©KING I GMBH/DAFT ©K-1 GRAND PRIX '98 編: 藤本 洋一 監: 藤本 洋一



T1124574120496

©1998 藤浪智之/佐々木亮 ©1998 講談社/キノトローブ
©CAPCOM CO.,LTD
©1998 Asmik Ace Entertainment Inc./SHOUT!DESIGNWORKS
©Abel inc.All RIGHTS Reserved.
©SR-12W/PIONEER LDC.
©Sony Computer Entertainment Inc. ©YOSUKE TAMORI
©1998 Sony Computer Entertainment Inc.
©1998NAMCO LTD.
©1998 F・O・G
©1998 元気
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
©1998 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.
©1997/1998 スクウェア/ドリームファクトリー ©1997 スクウェア キャラクターデザイン/野村哲也
©GUST CO.,LTD.1998/illustration:山形伊佐衛門
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1998
Crash Bandicoot TM&©UIS;Source Code NDI
©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
©ATLUS/RED 1998 キャラクターデザイン/草河遊也 レイアウト/福池裕行
©サンライズ ©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA CO.,LTD.1998
©1998 Electronic Arts Square K.K. All rights reserved. Theme Aquarium is a trademark of Electronic Arts Inc.
used under license. 'theme'series products are the property of Bullfrog Productions Ltd.
©TAITO CORP.1996,1998
©1998 ARTDINK. All Rights Reserved.
©Sony Computer Entertainment Inc.
©CAPCOM CO.,LTD.
©1998 スクウェア
©藤島康介 ©NAMCO LTD.
©JALECO LTD.
©1996,1998 ASCII Corp./Bits Laboratory
©YUKE'S
©1999 スクウェア キャラクターデザイン/野村哲也
Crash Bandicoot TM&©UIS;Source Code NDI
©CAPCOM CO.,LTD.
©Sony Computer Entertainment Inc.
イラスト/岩瀬さとみ・鈴城芹・C次郎

郵便はがき

101-8305

希望のプレゼントの番号は

(1) (2)

(3) (4) (5)

(6) (7)

(8)

(9) (10)

(11)

(12)

(13) (14) (15)

(16) (17)

(17)

(18) (19) (20)

(21)

おそれいりませう
送付金の印字
はつてくださる東京都千代田区神田駿河台
1-8 東京YWCA会館PlayStation プレゼント
Vol.92係

〒	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	ここにないかも 書き込んでください
住	〒 <input type="text"/> 都道府県 <input type="text"/>					
所	TEL (<input type="text"/>) <input type="text"/>					
氏名	J-NAME <input type="text"/>		生年	年 (西暦)	月	日
職業	男・女		月日	1 9		
	<input type="checkbox"/> 小学3年以下 <input type="checkbox"/> 小4 <input type="checkbox"/> 小5 <input type="checkbox"/> 小6 <input type="checkbox"/> 中1 <input type="checkbox"/> 中2 <input type="checkbox"/> 中3 <input type="checkbox"/> 高1 <input type="checkbox"/> 高2 <input type="checkbox"/> 高3 <input type="checkbox"/> 短大・専門学校生 <input type="checkbox"/> 大学生・大学院生 <input type="checkbox"/> 子供・学生・法人 <input type="checkbox"/> 会社社員 <input type="checkbox"/> アルバイト <input type="checkbox"/> 無職 <input type="checkbox"/> その他					

キリトリ線

キリトリ線

郵便はがき

150-8790

018

料金受取人払

渋谷局承認

6366

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●東京都渋谷区東3-22-14-12DPS
バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ
入学事務局行

フリガナ	<input type="text"/>					
住所	〒 <input type="text"/> 都道府県 <input type="text"/>					
フリガナ	<input type="text"/>					
氏名	年齢 <input type="text"/> 歳 男・立					
フリガナ	<input type="text"/>					
学校名・学年	都立		学年	年	在学年・中途・卒業	

'99年度案内書無料請求ハガキ

YANTAN
電脳情報学院

イベント予約申込書

各イベントとも申込費は無料です。
申込書送付後30日必ず事務局に1回以上
電話にてご連絡してください

Present!

このハガキを投函すると、現役ゲームクリエイターが語る
「ゲームスクールの真髄」プレゼント中!

※申込料金	※開催日・日・曜日	※開催地	※開催時間	<input type="checkbox"/> 月	<input type="checkbox"/> 日
コース設定やカリキュラム内容の他、就職指導や学費・CD制作の体験、入学試験の対策や就職指導など、学校に習得する様々なことをコースアドバイザーが徹底いたします。個別相談形式ですので、疑問や不安などもお気軽にご相談下さい。ご質問や申込後はこちらまでご連絡下さい。				<input type="checkbox"/> 月	<input type="checkbox"/> 日

※入学資格試験	※開催日・日・曜日	※開催地	※開催時間	<input type="checkbox"/> 月	<input type="checkbox"/> 日
入学試験科目 (一般教養・漢字・作文・読解・英語) の内、適性検査を除く4科目を受験していただきます。合格基準に達しているかどうかを判断します。この試験で合格や不合格と判定された方は、入学試験の成績簿検査以外の試験が免除される他、成績が優れていた場合はその後の特定科目は免除いたします。お問い合わせください。				<input type="checkbox"/> 月	<input type="checkbox"/> 日

※教育費減額シリアル一日体験入学	※開催日	1月20日	※開催地	1階~12階
ゲーム制作の体験、ゲーム制作の体験として入社研修やクリエイターになるための必要知識が身につく。その上バンタンで行われている就職指導を受けることができます。もちろん講師陣の個性が光ります!				

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けて下さい。	
WORLDWIDE	ゲームデザインコース ゲームシナリオライターコース ゲームグラフィックコース ゲームプログラムコース ゲームサウンドコース ゲーム開発研究コース
INTERNET	CGデザインコース コンピュータアニメーションコース 映像コース DTMサウンドコース インターネットデザインコース ネットワーク放送コース

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。	
住所	〒 <input type="text"/> 都道府県 <input type="text"/>
フリガナ	<input type="text"/>
氏名	年齢 <input type="text"/> 歳 男・立
学校名・学年	都立