

Vol.94 創刊4周年記念特大号! 大プレゼント&攻略付録&徹底攻略特集!!

電撃プレイステーション PlayStation

1999 1/14

特別定価
540YEN

特別付録
1
攻略Station
SP Vol.9

116p
定価550円

スターオーシャン
セカンドストーリー
メタルギアソリッド
PENGEE 武蔵伝 etc.

特別付録
2
エリーのアトリエ
スペシャルポスター

徹底攻略

幻想水滸伝II / 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
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

ストリートファイターZERO3 / エリーのアトリエ / クラッシュ・バンディクー3
R4 / マール王国の人形姫 / 玉鹵物語 / ポポロログ

創刊4周年記念
大プレゼント

ファイナルファンタジーVIII 100本
100冊 ポケット
ステーション
etc.

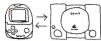
PlayStationはソニーコンピュータエンタテインメントの登録商標です。



ポケ



出るわ出るわ
ポケステ対応ソフト。
君はどこからポケる？



R4 - RIDGE RACER TYPE 4 -
標準価格 5,800円(税抜) 絶賛発売中

TEAM
225/320
PRC
10/80



(株)ナムコ

またまた凄まじい速さをとげた「R4」が、ボクステがあれば、グランプリモードで獲得したクルマのデータをもいつでもどこでも学校でも友達にあげられるのだ。これは凄い。

クラッシュ・バンディクー3 フロッピーディスク版
標準価格 4,800円(税抜) 絶賛発売中



(株)ソニーコンピュータエンタテインメント

超お買い得ソフト「クラッシュ3」にもボクステモード「どこでもクラッシュくん」がついてるぞ。ダンスやバスなどおもしろいゲーム満載。クラッシュの日常生活ものぞけるのだ。

ストリートファイター ZERO3
標準価格 5,800円(税抜) 絶賛発売中



(株)カプコン

大人気の格闘ゲームもボクステ対応だ。格闘家のキャラをボクステに移して育てたり、友達と対戦させたりできる。強くなったキャラをプレイステータで使うこともできるぞ。

る？

さあ、ポケステをプレイステにつなごう。プレイステのゲームがパワーアップするぞ。
1101をダウンロードして外に持ち出せば、かわいい携帯情報端末。
友達同士でピピッとコミュニケーションもできて、もちろんいつでもどこでも
ゲームが楽しめる。プレイステを、持っている皆さん、これは、買いをさせ。



ポケットで、ゲームがひろがる。ポケットステーション。

PocketStation™

1月23日発売 標準価格 3,000円 SCPH-4000 ホワイト
SCPH-4000C クリスタル
発売日が変わりました。楽しみにしていた皆さん、もうしばらくお待ちください。



ファイナルファンタジーVIII

予定価格7,800円(税別) '99年2月11日発売予定



(株)スクウェア

この最大作もちろんボクステ対応!内容は人気キャラ「チョコボ」に関係があるんだけど詳細は制作上の秘密。すいません。ただ、面白くなることは確実。期待して待とう。

テーマ アクアアリウム

標準価格5,800円(税別) 絶賛発売中



3D/1024x768x16bit/2D/16bit

水産物をテーマにしたこのゲームもボクステがあれば楽しみ方が増幅!イカを連れ出して遊んだり、海底探検で宝物をあみ出したり、友達とイカカ競争もできるのだ!

ポケットムービー

予定価格4,800円(税別) '99年2月発売予定



3D/1024x768x16bit/2D/16bit

ボクステで遊んだゲームスコープをなくさん貯めてプレイステのムービーターゲットで買い取。ポケットゲームやおもしろアイテムが10種類以上、調べば遊べるほどゲームがコレクションできちゃう!

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

「G」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。また「PocketStation」は同社の商標です。「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。SONY

●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





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、飛び尽くす力…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. SPRING ON SALE



ASCII

T151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

1999年、マクロスが



CG技術を駆使した
迫力のムービーシーン。



ストーリーにそって展開する
アクションシューティング。



ミンメイが歌うラブ・ソングが
重要なカギを握る。

トシタケリハイウ映像作品・発進!

**緊急発売
決定!**

1999年3月
発売予定

イラスト：美樹本晴彦

超時空要塞 マクロス MACROSS 愛・おぼえていますか

MACROSS THE MOVIE
劇場版公開15周年記念
15th ANNIVERSARY

ストーリーアクションシューティング / 本編2巻組+マクロスV F-X2体験版 (計3枚予定)
メモリーカード対応 (ブロック数未定) / 予価: 8,600円 (税別)

アイドル「リン・ミンメイ」をめぐる愛と戦いのSF巨編が、
ついにセガ・サターンからプレイステーションに完全移植!
ハイクオリティ映像で繰られるシーンのなかには、映画公開時にはなかったデジタル・ムービーも追加。
バトルキラーを繰りステージをクリアすると、感動のストーリーが次々と展開して行く。
ミンメイ、一条 亜、早瀬未沙の3角関係のゆくえは……
そして、ゼントラーディ軍との宇宙戦争は、どうなるのか。
マクロスの原点が鮮やかに蘇る……



販売元・お問い合わせ先 バンダイビジュアル株式会社
東京本社 〒111-8606 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル

【東京営業所】 TEL.03-5626-3001 FAX.03-5628-3010
【名古屋営業所】 TEL.052-883-6911 FAX.052-863-5912
【大阪営業所】 TEL.06-375-4325 FAX.06-375-4330

マクロス・ダブル!



マクロスの魅力を異なる方向に追求した2作品。
『感動のストーリー』と『究極のドッグファイト』、
どちらも見逃せない!

VF-X2
体験版付



驚異のリアル・ドッグファイト、発進!



第3者の視点から自由に動きながら、
敵機と自機を同時に満足し続ける。
世界初のカメラ・システム
「バリアブル・ビュー」を搭載!

©1998 B&B WEST
©1998 BANDAI VISUAL

3Dシューティング・ゲーム 1999 年春発売予定
アナログジョイスティック対応予定 価格未定



さくま式
人生ゲーム®

好評発売中
5,800円
(税別)



鹿児島産
さつまいもを
抽選で
100名様に
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
土屋孝幸
- ゲーム音楽
宮城一浩



★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!!

ただいま **さくまりも** キャンペーン実施中!

本物の味を
ご贈答用に
産地直送

元祖、薩摩のさつまいも

パンフレットご希望、お申し込み等各種お問い合わせは
 環境局の窓口「ふるさと便」まで
 鹿児島県庁第2期第11号室 〒44-8501 鹿児島県鹿児島市中央2-11
 TEL:099-238-8428
 Eメール: info@www.citykagasaki.jp/bokuken

—あそびは文化
タカラ

©TAKARA CO.,LTD. / さくらあき 1998

丁125-8503 東京都葛飾区青戸4-12-16 ※価格は各課小売価格です

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

<http://www.bmg-plays.co.jp>

 エプソン の環境にやさしい
こども商品線。

TAKARA

ありがとう

創刊4周年記念

みなさんのアツイご支援のもと、今号をもちまして電撃PlayStationはついに創刊4周年目を迎えることができました! 4年前にみなさんと交した宇宙一のPS専門誌を作るという計画も着実に実現に向かっていくのだ。それももちろん、読者のみなさんがあってこそ。本当にありがとうございます。感謝の気持ちを込めて今回のプレゼントを贈ります。

特

別

大

感

謝

プ



ATOSHIBA
DVD/CD/ビデオCDプレーヤー
『SD2100』

1名

▼デジタル技術の力を結集して高品質の映像を提供するDVD。この年末年始にかけては洋画やアニメなどのラインナップもそろい始め、そろそろ平に入れたいたアイテムNo.1のDVDプレーヤー、今回はDVDはもちろん音楽CD、ビデオCDまでの1台で集める東芝SD2100をプレゼント! 高画質永久保存版でのタイトルを手に入れよう!

2つりコン+PSソフト
『バスランディング』



10名



▲加速度センサーにより、手を振る力加減までを忠実に再現する2つりコンとその対応ソフト第一弾の『バスランディング』のセット。シーズンオフのバスフィッシングを楽しもう!
(提供:アスキー)

▶いまやデジタルステレオシステムはMD(小)とい、軽いや録音再生の音質を伸ばしてきました。これ1台で録音も再生もできるステレオシステム。



Marantz
録音再生
ポータブルMD
『AM-F7』

3名

3名

ジョグコン+PSソフト
『R4 RIDGE RACER TYPE 4』

(提供:ナムコ)



▶ナムコが誇る、今や世界最高峰のレースゲーム『Ridge Racer Type 4』。最新のジョグコンで、よりリアルなレース体験を味わおう!

レ

ゼ

ン

ト

国PocketStation +ポケステ用電池 +電池交換用ドライバー

**ポケステライフ
快適3点セット**

なんと!

**100
名**



手に入れたその日から長時間のプレイが楽しめるように交換用電池を2つ付けちゃうぞ。いづ電池が切れても、すぐにゲームを再開するために常備しておくのだ。

ポケステの電池交換に必須の精密ドライバー。にぎりの部分も金属の、高級感あふれる1本。ポケスタ、電池、ドライバーの3点でキミのポケステライフもいっそう快適なものに。



▲おまけソフトのランダムゲームも増えてくへいよいよお楽しみが盛りだくさん。ポケスタライフ、白と赤の2色が用意された。おまけソフトもあわせてお楽しみください。

PSゲーム関連グッズ

国『ポケットムームー』 オリジナルステッカー

▶クラッシュ、パラッパに登場するPSのマスコットのキャラ、ムームー星人。なぜか憎めない、彼らが描かれたBSサイズの大判ステッカーをどーんと100名様に大サービス!! 気分はいつでもムームー星人と一緒に。

(提供: SCEI)

**100
名**



国AOL&デジキューブ 『FINAL FANTASY』 発売記念キャンペーン 『FFVIII』未公開映像付き AOL接続CD-ROM

『FFVIII』の未公開映像を満載したWin95&Mac用CD-ROM。キャンペーンについての詳細は本誌P.234電撃NEWS STATIONで紹介しているのでそちらを参照のこと。

(提供: AOL&デジキューブ)



**20
名**

国『みつめてナイトR〜大冒険編〜』 '98年版卓上カレンダー

(提供: コナミ)

**20
名**

▲人気愛蔵RPGのキャラクターズがズラリと登場!!、そのかわいらしいイラストが、毎日の生活に彩りを添えてくれる。

国『マール王国の人形姫』 A3サイズレジシート



▲机の上に置いて、表面を保護するプラスチック製シート。

**10
名**

国『ファーストKiss☆物語』 タペストリー

(提供: ヒューネックス)

▲ドキドキの恋愛AVGの、主人公とヒロイン2人が描かれたタペストリーを5名様に。部屋に貼ればいつでもドキドキ気分を満喫できるぞ。

**5
名**

**10
名**



国『Lの季節 A piece of memories B2ポスター2枚セット

(提供: トンキンハウス)



▶組め立てた状態で150cm以上にもなる、あかりちゃんの話、青春大冒険。これだけでいつでもあかりちゃんに会える。

▶現実と仮想、2つの世界で展開する青春ストーリー。2枚のポスターをセットで。

**1
名**



もちろんPSソフトも大放送!!

'98年下半期 ~'99年1月の話題作**340**本大放出!!

No.23 EHAGEIZ (エアガイツ) R P G 風クエストモ ードの追加、新キャラ の登場など、新要素満 載の3D対戦格闘。 3 名	No.24 3 名	No.25 3 名	No.26 5 名
No.27 5 名	No.28 3 名	No.29 3 名	No.30 チョコボの不思議なダンジョン2 新しくなったアク タイブバトル、新 キャラ登場で新境地 満のシリーズ第2弾。 3 名
No.31 3 名	No.32 3 名	No.33 3 名	No.34 10 名
No.36 桃太郎伝説 クラッシュ・バンディ ー3 フォックス、ライオン 大人気ACT第3弾。 海に空にと冒険の舞台 がさらに広がったぞ! 3 名	No.37 5 名	No.38 3 名	No.39 10 名
No.40 10 名	No.41 3 名	No.42 3 名	No.43 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア 「機動戦士ガンダム」 のアムロとシャア、因 縁の戦いを描く3D・ STGだ。 3 名
No.44 5 名	No.45 3 名	No.46 テイルズ オブ ファンタジア SFCで大人気だっ た名作RPGが、新素 素満載でパワーアップ してP.S.に登場! 3 名	No.47 3 名
No.48 3 名	No.49 3 名	No.50 3 名	No.51 3 名
No.53 3 名	No.54 3 名	No.55 3 名	No.56 エリーのアトリエ 178ページの注意書き通りに付属のアン ケートに回答し、イ ンターネットの自 由な交流が楽しめる R.P.G. 3 名
No.57 3 名	No.58 10 名	No.59 3 名	No.60 3 名
No.60 玉蘭物語 独特の世界観が魅力 のR.P.G.。描えしたモ ンスターを育成、配合 するのも楽しいぞ。 3 名	No.61 3 名	No.62 3 名	No.63 3 名

応募の決まり

応募方法はいつもと同じ。欲しい賞品が決ま
 ったら、178ページの注意書き通りに付属のアン
 ケートに回答して応募してください。当選者の発表
 は1月28日発売の本誌Vol.97にて行います。
 アンケートの回答内容は当選者には一切開示
 ありません。どんどん応募してくださいね!

しめ切り**1月13日**(当日締め切り)

読者が選ぶ!

電撃PS



▲「Xenosaga」の主人公
△「ゼノギアス」の主人公
×「ストリートファイターZERO3」の主人公

ゼノギアス (スクウェア)

▲魅力的なキャラとストーリーが人気



▲「Xenosaga」の主人公
△「ゼノギアス」の主人公
×「ストリートファイターZERO3」の主人公



▲話題を呼んだ「やるドラ」シリーズ第1作



▲「ストリートファイターZERO3」の主人公
△「ゼノギアス」の主人公
×「ストリートファイターZERO3」の主人公



とさめきの故郷後
わが、クルムはゴジ
▲恋愛SLGの金字
塔・ときメモキャラ
続出演のクイズだ!



▲落しゲーを自
分で作れる斬新
なソフトだぞ。
電撃コンストラク
ション
落しゲーやうせ

▲宇宙を舞台にした大
大なスクールのRPG



▲「ストリートファイターZERO3」の主人公
△「ゼノギアス」の主人公
×「ストリートファイターZERO3」の主人公

キミの1票が新しいDPSの 98年発売のタイトルで最も愛

PSの発売と同時に創刊され、ともに歩んできた小誌「電撃プレイステーション」もおかげさまで創刊4周年!! そこでこれを記念して、今年1年のゲームライフの結決算も兼ねた読者参加企画「電撃PSソフト大賞'98」を開催することが決定した。電撃PS読者に最も支持された'98年発売タイトルを、読者投票で決定するこの企画。はたして数あるソフトの中から大賞に輝くのはどのソフトか? それを決めるのは今、このページを読んでいるアナタ自身だ!! 応募内容は以下の4項目。この1年を振り返りながら、気軽に参加してほしい!!

1. '98年発売のソフトであ
2. '98年発売のソフトでああなたが2番目に好きなものは?
3. '98年発売のソフトでああなたが3番目に好きなものは?
4. '98年発売のPSソフトのなかであなたが最も

1998年を振り返る...

こんなのがあったね

'98年はPSもFターム期に入ると、数々の名作・話題作が目白押しした1年だった。「ゼノギアス」「バラス・イブ」「BRAVE FENCER」など、といったスクウェアブランドのRPGが競ってリリースされて人気を呼び、「スターオーシャン 2nd」「ドラゴンクエストII」など、他のメーカーから発売された作品も、質・ボリュームともにユーザーを魅了するものばかりだった。人気の対戦格闘でも「鉄拳3」「ストリートファイターZERO3」といったシリーズの最大成ともいえる名作が登場。「バイオハザード2」「メタルギア ソリッド」などのアクションA V Gが爆発的に売れたのも記憶に新しい。また、「ダブルキャスト」を始めとする「やるドラ」シリーズが話題を呼び、「ビートマニア」に代表されるサウンド系ゲームが台頭したのも'98年から。そして「R4」「クラッシュ」を筆頭とする史上最大の年末発売攻勢で年を終えたのだった...

1998年を振り返る...

アンケートでの人気って...?

本誌のバックナンバーを引っ張り出して、巻末のランキングステーションのデータを振り返ってみたい。年始めに発表されたタイトルがアンケートに影響した Vol.70 (3月13日発売) を例にとってみると、「F V」に代表される'97年勢の中心にあって早くも「バイオハザード2」が5位に食い込んでいた。今なお根強い人気を持つ「ゼノギアス」も顔を覗かせている。また、夏休みタイトルがひと通り出そろった Vol.85 (9月25日発売) を見ると、「スターオーシャン 2nd」といったRPGの人気者が、上位にきている一方で、「ダブルキャスト」「拳皇」を拍子打て、今ではランキングの最下になっている「やるドラ」シリーズのA V Gが台頭し始めているのがわかる。これらの作品の中から、栄冠ある「電撃PSソフト大賞'98」に輝くのは、はたして何か? 100年に注目してほしい。

ソフト大賞'98

歴史を作る! 創刊4周年記念特別企画第2弾!!
 された作品は何か? そしてキャラクターは??

1998年を振り返る... 3

キャラクターの人気

名作にはユーザーを魅了する人気キャラがつかまの。「神機秘蔵」「アヤ・ブレア」「赤城美月」といった熱恋ヒロインから、「チョコボ」「クラッシュくん」などのかわいいマスコットまで、名前を挙げればキリがない。「アムロ・レイ」「綾波レイ」「テム・レイ」(?) といったアニメ出身キャラも根強い人気。好みが分かれそうだ。

1998年を振り返る... 4

編集部の人

編集部員といえはやはり無類のゲーム好き。もちろん仕事以外でもゲームをするぞ。夏場には「東京魔人学園剣闘帖」が大ブームで、仕事をしないでハマる人が続出。またゲームボーイカラー発売時には買った人間が自慢するものだから、アッという間に広まった。なぜかN64の「ゼルダの伝説」発売日以降に仕事の効率が落ちるという不思議な現象も...?

プレゼントも忘れないでね♡

応募はDPSに付いている、アンケートハガキを使って行うぞ。「ソフト大賞'98」に関する疑問(番号4、25)だけの記載でも有効票に数えられるけど、せっかくだからプレゼント希望も書いておかないと損。もちろん他のアンケートにも答えてほしい。DPSは読者の要望を基に創られているのだから!!

ゲーム名の表記は略さずに、正式なもの(サブタイトルも書く)を明記してください



あなたが1番好きなものは?

今回答えてほしいのはこの4つの設問。おもしろかったソフト、心に残るソフト...そんな中からこれ! と思うタイトル3本と、一番好きなキャラクターを1人。アンケートハガキに記入して応募してほしい。結果の発表は記念すべき Vol.100 (2月26日発売予定) にて大々的に行う予定だぞ!!

アンケートも忘れないでくれ!

好きなキャラクターは?

1998年発売の全ソフトが対象!!

タイトル(キャラ)が決まったら...

投票するゲーム(キャラ)を決めたら、P.178に付いているアンケートハガキを切り取って、裏側の回答欄24・25番の欄に書き込もう。ゲーム名記入欄にはゲームの正式タイトル、キャラの欄にはキャラ名と登場するゲームの名前もしっかり書いてほしい。併せてアンケートの記入もお忘れなく。そして裏の記入欄にキミの住所・氏名・年齢・職業などを明記して、50円切手を貼り、ポストに投入しよう!

アンケートハガキの記入の仕方

[24] ゲーム名
1位 悠久の幻想曲 2nd Album
ゲーム名
2位 お嬢様特異
ゲーム名
3位 落しゲーやうぜ!
[25] キャラクター名
ゲーム名
水沢翔子
星の丘学園美術学園長

こんな感じで記入!

※あくまで例です

注意! みんなのは無効です!!

まず注意してほしいのは、「ソフト大賞'98」の対象となるのは'98年1月1日から12月31日までに発売された、P.Sのソフトであるということ。キャラの場合は出版作がこの条件を満たしていないといけない。'97年に発売された「ダランツール・スモ」。「アイルズ オブ デスティニー」。「チョコボの不思議なダンジョン」(2は有効)などは無効なので注意! 「the Best」として再発売された作品も対象外だ。発売時期には特に注意しよう!!

OK! これなら有効です♡

ゲーム化された実在の人物。例えば「K-1 GRANDPRIX'98 FIGHTING ILLUSION」に登場する佐竹雅昭も有効。アニメキャラもバッチリOK! ただし「ユーラシアエクスプレス殺人事件」に登場する「田宮京子」は有効だけど、演じている榎本加奈子は無効なので注意せよ!!

しめ切りは1月13日!(当日消印有効)
 ご応募お待ちしております!!

※ハガキへの記入はわかりやすく丁寧な書き方で、字が読めない、とせつづくの誤字やプレゼント応募が無効になってしまふぞ。

編集さん
 15人に聞きました

「あなたが1番好きなものは?」...という設問は、必ずしも「1つ」を選ぶ必要はない。好きなゲームやキャラは複数あるかもしれない。その場合は、好きなものを複数記入していい。

タイトルとしては「Q」が「H」。「S」が「H」。「S」が「H」。「S」が「H」。

SONY

Digital Dream Kids

見つけにくいが…

見つけ
やすく
なった!!



CR2032-2BHG-A
標準価格 600円(税別) 【参考価格】



LR44-2BHG-A
標準価格 400円(税別) 【参考価格】

どこから見ても、ゲーム用電池。

ソニーから赤と緑で新登場。

店頭へ
つづく

●「Digital Dream Kids (デジタル・ドリーム・キッズ)」は、ソニーの企業姿勢を表すスローガンです。
●当取組協会は参考価格です。

Sony on line <http://www.sony.co.jp/>

「Sony on line」は、インターネット上のエレクトロニクスとエンターテインメントのホームページです。

電撃 PocketStation

1999/14

残念
ながら

発売延期!

'99年1月23日に!

高まりに衝撃的なポケステ発売延期の凶報! 日本全土が失意に落ち込むなか、連載開始以来最大の危機を迎えた「電撃PocketStation」の反撃が始まる!! 最新情報とともに贈る特別インタビューに注目!

12月23日に発売が予定されていたポケステーションだが、ここに来て突然の発売延期が決定。新たな発売日はちょうど1カ月後の1月23日。お年玉の残りで買うにはちょうどいいかも!? 延期の理由は、次のページの特別インタビューで明らかにするぞ。



対応タイトルの最速情報をキャッチ!

「アーマード・コアマスターオブアリーナ」 ポケステ対応の全貌が見えた!

3D・ACT「アーマード・コア」の最新作もポケステに完全対応。赤外線通信機能を使って、2人および多人数の同時対戦が楽しめるのだ。機体のデータは本編のセーブデータをもとに決定され、任

意の武器を選択することで自機を設定していく。戦闘は攻撃方法を選択するだけで、回避はオートの簡単な仕様。それでも本編同様の熱い戦いが繰り広げられるぞ!



データの送受信も可能!

ポケステを使えば、本編のデータと交換することも可能だ。読めるのはプレイヤーが作ったオリジナルの機体データ。赤外線通信機能を使用することで、友達のポケステと機体データの受け渡しができるのだ。これらに「AC」の世界が広がることは間違いない。やり込んだデータを持って、街へ繰り出そう。



CHECK! 通信機能で対戦せよ!!

対戦の制限時間は1分間。2P対戦の場合、「READY」→「GO」の合図で戦闘開始。使用する武器を選んで攻撃するのだ! 武器にはそれぞれ能力値が設定されていて、種類ごとに特性も異なる。状況に応じた武器の選択が勝利のカギになるぞ。多人数対戦では、赤外線が届くすべての相手と同時に攻撃するバトルロイヤル状態になるのだ!



▲対戦方式を選択して戦闘を開始せよ!



▲相手の残血値を0にした時点で勝利!



1:08 3792 0:34 2659



0:25 4347



0:25 4347



0:25 4347

●フロム・ソフトウェア 2月4日 ¥5,800
●ACT 必勝ブック版未定

Wait the PocketStation!!

もうちょっと
待っててね

今回の紹介タイトル

**ARMORED CORE
MASTER OF ARENA**
クラッシュ・バンディーク-3
〜フット&世界一周〜
ポケットダンジョン
ポケットムービー

ARMORED CORE MASTER OF ARENA

発売延期の理由／ポケステの可能性

林 夕起子氏



とにかく生産が追いつかないんです

——突然の発売延期で、書庫ありません……

林：期待してくださったユーザーの皆さんには、本当にごめんなさい。単に生産が追いつかないから、というのが延期の理由です。工場をフル稼働させて生産に当たっているんですが、予想以上の好評をいただいたこともあって、12月20日に十分な生産を確保できないことがわかってんです。発売日に即席切れでユーザーの皆さんにご迷惑をおかけするよりは、思い切って延期したほうがいいのでは、という結論になりました。

—すでに発売されているが、応ソフトも多いですね。
林：対応ソフトを買ったことがユーザさんにも
もう少しの間、本欄をプレイしながら待っていただ
ければと思います。現在発売されているソフトは、
ボクステなしでも十分楽しめるものばかりです。から、
—ゲーム本編とは別売のミニゲームが遊ぶソフト
が多いので、大丈夫だと思います。でも、その
ためか「ボクステミニゲーム」という印象を持
っている人も多そうですね。

森：今はまだ、そういう印象を持たれるのも無理はないでしょうね。でも、本体が発表されて、いろいろなタイプのソフトが出てくると、ボクステが単なるオマケじゃないってことがわかってもらえると思います。最初に選ばれるソフトはボクステ部分の開発期間が短かったこともあって、P日本体のゲームがメインのものが多くですけど、今後はゲーム中にボクステの占めるウエイトが高いソフトがどんどん出てくるはずです。

——ミニゲーム以外の創店も増えそうですね？

例えは「ポケットダンジョン」なんかは、本格
すずてミニゲームとは異なっていますね。なんだ
てRPGですから、ポリウームがハンパじゃない
んです。それに、今は内容的に、ゲームに特化した
ものが多いですね。今後はポリウームを使った
交換とか、スケジュール管理とか、そういう情報
管理のソフトが増えるんじゃないかな。それ
以外も、身の回りや持ち物管理になるような
日常生活の必需品になってくれるといいですね。

林：「どこでもいっしょ(仮)」というソフト、画面の中のキャラクターとの会話を通じてソフトが導き出さるんですけど、それには名刺交換の機能が入る予定です。赤外線通信で名前と電話番号とかを交換できるんですよ。あと、発売日は未定なんですけど「ポケモン・ボクらの(仮)」みたいなソフトもあります。当分は今の受変身の方向に僕らに任せてもらいたかったんですけど……。今回は「ごめんなさい〜」ということになってしまいました。

——「クラッシュ3」では記念日の登録ができますよね。

林：そうです。誰かの誕生日とかデートの日とか、自分の好きな日をボクステに登録して、いつでもチェックすることができるんですよ。だから実は「クラッシュ3」を買ってくれた人は全員が、もう簡単なスケジュールを控えていることになるんです。

——ポケステは今後どうなっていくんでしょうか？
林：ポケステの可能性ですか？ それは私自身も本当に楽しみです。SBCIでもいろいろと新しいソフトを用意してますし、ほかのメーカーさんからもスゴイのがどんどん出てくるみたいですから。
——ありがとうございます。期待しています。

We ♥ ポケットくん!



◀ マスコットキャラのポケットくん、林さん扮するプレステマンのツーショット。お似合いの二人なのだ。

NEWS パッケージが完成!

延期になったと言いつつも、発売日に向けて準備は着々と進行している。今回完成したのは、販売用のパッケージ。厚紙の白い箱の中に、本体とストラップ、取扱説明書がセットになっているというシンプルなおしゃれな仕様だ。この箱が店頭を埋め尽くす日を楽しみに待てよう。



！ボケステどんなもん？→ 第4回「サウンドパフォーマンスをチェック」！



以てるムー!

ポケステの機能をもさまざまな角度から見ていく「ポケステどなんもん?」
ドメインに注目してお届けするぞ。

●自然音も再生

ボクステ本体の背面には、微小電のスピーカユニットが1つ内蔵されている。音量の調節は、「切、弱、強」の3段階。設定は液晶画面に表示され、ボタン1つでいつでも変更することができる。

肝心のサウンドは小さいながらもかなりの本格

音で、音源には高品質の10ビットPCM音源が採用されている。自然音も通和感なく再生する広がりがある音質は、長時間聞いていても耳障りな感じがまったくしない。ボクステの激浪音源とのバランスを考えると、プレイ中のBGMや効果音として、かなり満足できるレベルになっているといえるだろう。

▲上の図に示すように、画面に表示される。



●ホントにしゃべるの？

結構からいって、これにけっこうなスコイのだ。
音声の再生は、現在録音部が確認している範囲だ
けで、「CAPA」部が「なるまゝ」とか、「バトルボ
ンビー」が「なるぬ〜ん」とか、もうしゃべりま
すり！ アリガから月に発売予定の「カードキ
ャプター」からでは、丹下俊史もほか、人気声
優のボイスデータをコレクションするといった、
新しい使い方も発表されている。その小さなポテ
ィは想像できないクオリティの高さを、発売
後はホニの耳で確かめてほしい。



だっふん
だ!

ニセクラッシュ

■SCE ■発売中 ■¥4,800
■AOT ■容量ブロック数12

「どこでもクラッシュくん」とは「クラッシュ3」をポケステでプレイするときのメインモードの名称。クラッシュくんの日常生活を覗いて、その姿を写真に撮影することができるのだ。このページでは、そんなポケステの楽しみ方を一挙に紹介しよう。

ニセクラッシュが登場!



「どこでもクラッシュくん」で撮影した写真を見ることができ、「どこでもアルバム」モード。ミニゲームをクリアすることで入手できる写真もある。ここでは特定の条件を満たすと、ポケステにあるニセクラッシュが登場! さらに本編にも乱入することも発覚した! 詳しくは下の表をチェックなのだ。



	出現条件	出現ステージ
1	同じポケステに「クラッシュ3」本編のセーブデータが存在していることが前提条件。ポケステで「どこでも」をプレイ後、本編をプレイするとニセクラッシュが登場。	ステージ1 「クローバ」のじょうかまち
2	「どこでも」と同じポケステに「クラッシュ1」のデータがセーブされていると、ポケステ上にニセクラッシュが登場。これを撮影するとアルバム絵がゲットしてから「クラッシュ3」をプレイしよう。①の条件も必須。	ステージ5 「かいぞくじまをめざせ!」
3	「どこでも」と同じポケステに「クラッシュ2」のデータがセーブされていると、上とは異なるニセクラッシュのアルバム絵が手に入る。条件①の条件を満たした状態で「クラッシュ3」をプレイすると、ニセクラッシュが登場。	ステージ8 「こやらのキメキメハイウェイ」



アルバムの絵はトレードもオッケー!

お外線通信機能を使って、ほかのポケステとアルバム絵を交換することもできる。前作、箱々持っていない人は、友だちにアルバム絵をもって、ニセクラッシュに食わう。

『クラッシュ3』をポケステで遊ぼう!

どこでもクラッシュくん

楽しいモードを一挙公開!



リズム感で勝負!

タイミング良くボタンを押して、クラッシュくんがダンスを踊らせよう。本編の進行率によって、曲や踊りの種類が増えていくぞ!



おなじみの手前スクロール!

人気の「手前スクロールステージ」がポケステでも楽しめるぞ。障害物を飛び越え、道に落ちていたリングを拾いながら、迫り来る大蛇から逃げるのだ。ゴを登るかい!



いつでもヒントをチェック!

アクアが本編で教えてくれる重要なヒントの数々を、いつでも見られるモード。一セーブデータの度開いたメッセージならOKなので、聞き返して状態も確認できる。



昔懐かしいバズルなのだ!

バズルに8分割された絵をスライドさせて、もとの絵を完成させるバズルゲーム。ノルマの絵をクリアすると、次は4×4の「どこでも15」がーッ



キミの記念日が登録できる!

「どこでもクラッシュくん」では、好きな日付をP4画面で設定し、ポケステ上でチェックすることができる。日付を登録し、文字メッセージを入力すれば、クラッシュくんの日常にキミだけの記念日が……10件まで登録可能。誕生日とそれはその日を特だけなのだ。日々と特別の日をぜひ!



▲記念日はP5画面上で10件まで登録可能。誕生日とそれはその日を特だけなのだ。日々と特別の日をぜひ!

▲同時に表示できるメッセージは、最大12文字まで。



ヨーヨーの色が変わるのだ!



▲ポケステユーザーはピンク以外のヨーヨーに。ちょっとうれしい。

「クラッシュ3」本編のプレイ中に何も入力しないで放っておくと、クラッシュくんが勝手に寝たり、ヨーヨー遊びを始めたりするのを知っているかな? この「ヨーヨー」の色は基本的にピンク。でも一度でも「どこでもクラッシュくん」をプレイしてから本編を始めれば、ポケステ固有の10ナンバーに応じて、ヨーヨーがいろいろな色(全8種類)に変化するのだ!

ポケステなしでは遊べない! 2大注目タイトルの続報をお届け!!

ポケット ダンジョン

戦闘システムの詳細が判明!



ポケステ専用の本格RPGとして期待が高まる「ポケットダンジョン」3Dの地下迷宮を探索し、モンスターと戦いながらさまざまな謎に立ち向かうのだ。今回はその戦闘システムについて、深く掘り下げて紹介していこう。



モンスター図鑑を埋めろ!

戦闘で倒したモンスターは調書が可能。街の書記所で「モンスター図鑑」に登録すればPDA本体で自由に鑑賞できるのだ。登場するモンスターは50種類以上!!



■SCE 2月予定 ■¥2,800
■RPG 必読ブロック数決定

1 アクションバーバトル

伸縮するバーが勝負のカギ!

「アクションバーバトル」は、伸び縮みするバーが攻撃力と防御力を決定するシステム。タイミングよくボタンを押して、強烈な一撃を決めよう。削減しているクリティカルポイントにうまくバーを合わせれば、最大8回までの連続攻撃も可能だ。



- ▶ 戦闘開始時にクリティカルポイントが直減。
- ▶ 見事ポイントで止めたとき、さらに攻撃力アップ!
- ▶ 合計した数値が攻撃力になり、さらに必殺の一撃。

2 レベルアップ

装備が充実!



戦闘に勝って経験値を稼ぐとレベルアップ! 装備はより強力になり、見た目も劇的に変化するのだ。



3 今日の運勢

街の占い師に聞こう!

街の占い師に「今日の運勢」を占ってもらおう。運勢がいいと、クリティカル率アップなどの幸運がー!



▶ 神秘的な衣装の占い師。運命を手助けしてくれる頼もしい人だ。

Pocket Miumiu



ポケットムーム

スクリーンと称号を集めよう!

ポケットゲームで遊んでいると、スターと呼ばれるマークがもらえるぞ。これをいくつ持っているかで、キミの「称号」が決定される。スターを集めれば称号もアップしていき、それに応じてお店で買えるゲームも増えていくのだ。キミはどれだけ集められるかな?



▶ ステータス画面で称号を確認。最初は「ポケットゲームファン」からだ。

ムームパークの秘密を大公開!

「ポケットムーム」の重要な要素の1つ、「ムームパーク」。最初はただの広場だけ、購入したさまざまなアトラクションを設置することで、にぎやかな遊園地へと進化していくのだ。さらに最初は行けなかった浮島などで、イベントが発生することもある…?



電光掲示板で情報をチェック!

「ムームパーク」に設置されている電光掲示板には、常時いろいろな情報が流れている。ショップで売っている最新ソフトの情報もあるぞ。



かわいい動物たちも待ってるよ!

パーク内にはユニークな動物たちも出展するぞ。会いに行こう!



■SCE 2月予定 ■¥4,800
■ETC 必読ブロック数2~15

第6回



大真及び伊藤男作氏は小中土方三社職に就きます。

大真及び伊藤男作氏は小中土方三社職に就きます。

大真及び優秀作品の作者は「社会感情の力」で

大真及び優秀作品の作者は、社会活動の力の一などに活用されます。

- _____

●電(各部門共通)

金賞(1点)=正賞+副賞 50万円

銀賞(数点) = 正賞 + 副賞 30万円

ぼくらの新しい

エンターテインメントは「ゲーム感覚」がキーワード。
「3大賞」は小説、コミック、イラストでまだ見ぬきみの創造力を募集中！
メディアを超えた感性を今こそ世界にはばたかせよう！

大塚及び豊永作品は小社発行のコミック誌に掲載されます

大塚及び豊永作品は小社発行のコミック誌に掲載されます



- ★それぞれの系譜で異様価値を数作品展示する。

- ★子育を適正とした作品を対象として、1939年7月第1回選考委員により大賞及び特賞の授与が決定された。
- ★第1回授賞（昭和14）：永井 三郎（漫画家）、岡田豊太（映画監督）、岸井 守（映画監督）、佐田研四（メディアワークス社長）
- ★特賞：各子育を奨励した書籍に賞状及び5万円が賞金を贈る。
 優秀な作品は第2回より第3回まで「編纂者のアドバース」が授けられる（もちろん、その後、第4回でもその賞は贈られる）
- ★第2回のアドバースは子育をテーマにした
 第1回第3巻：家庭内、第2回第1巻：ピクトブック、第3回第5巻：本が読むこと

FINAL FANTASY

ファイナルファンタジーⅧ

FINAL FANTASYⅧ

ファイナルファンタジーⅧ

211 11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

11/17、100(CD4898) 11/スクウェア

果てしなき戦いの結末は……?

スコール VS 魔女イデア

衝撃のストーリーを初公開!

「ガルバティア」と手を組んだ魔女が引き起す暴乱、
反抗を続ける反政府組織「森のフクロウ」のリーダー、
そして、「カーテン」からスコールに下される、
魔女暗殺指令……。
カーテン、ガルバティア、森のフクロウ……。
ついに明らかになった「FFⅧ」の秘蔵の物語から、
登場キャラクターの役割を徹底分析!!
加えて、初公開を含めた12体のB.F.に関する、
詳細なデータを一挙に公開!!



隣国に侵攻し、突如宣戦布告を行った国、
その裏にいるのは……

ガルバディア

強敵的な大結核リングによって支配された軍事大国。しかしその政治の裏には、伝説の魔女、イデアの存在があるという。突如全世界に対して宣戦布告を行うが、その行為の裏にはやはり魔女の息遣いが働いていたと思われる。ガーデンは特殊部隊GaeDに魔女婚約の指令を下すが、ガルバディア国自体がどう動くかは今のところわからない。



▲伝説の魔女を数く大結核の魔法、やはり、魔法に利用されているのか？

▶ガルバディア国。かなり近代化が図られていることがわかる。軍事力も高そう。



体験版でもおなじみ？

ガルバディアの兵士たち

ガルバディアという名前に覚えのある人も多いだろう。「武闘派」に同様にされた体験版のミッションで敵として登場していたのがガルバディア兵だ。体験版のミッションは、ガルバディアが宣戦布告の際侵攻した、隣国ドールからの救援要請だったのだ。



▲戦場のバリエーションも高く、兵士も多彩な能力を有する。



魔女イデア

ガルバディアと手を組み、突然人前に姿を現した伝説の存在、魔女。強大な魔力を持つという魔女が、なぜ今になって、人々の前に姿を現したかは謎。その目的もハッキリしていない。どうやらガーデンに対して悪い敵意を持っているらしいが、その理由についても謎となっている。

▼4枚目の巻末となる、次の魔女の存在も物語に大きく関わってくるかもしれない。



●魔女とは何か？

代々、何らかの理由で選ばれた「次の継承者」に力だけを継承してきた、強大な魔力を持つ女性。しかし、最後の継承者以来、しばらく姿を消しており、その存在は伝説となっていたのだが……



絶対的な力を有する
伝説の存在

CHECK POINT

魔女とリニアの関係は？

ガルバディア政府と手を結ぶ魔女と、反政府組織のリーダー、リニア。この2人の間には、敵対する勢力同士を超えた、何らかの関係があるようだ。しかし残念ながら、詳細については明らかになっていない。



▲リニアの目的は？

楽しく生きられればそれでいい？
お気楽でいい加減な反政府組織

森のフクロウ

ガルバディアの大結核に対して反旗を掲げる反政府組織。が、リーダーたるリニアの立てる計画はかなりいい加減で、仲間も頼りない奴らばかり。政府に反抗するというより、自由に生きることを楽しんでいる、わりとお気楽な組織。目的のために反抗することではなく、反抗そのものを楽しんでいるようだ。



▲これでも一応、作戦会議らしい……

▲頼りない森のフクロウのメンバーたち。



リニア・ルーティアー

森のフクロウを統率するリーダー。明るく自由に生きる前向きな女性で、組織の中でもムードメーカーとしての役目を果たしている。誰に対しても分け隔てなく接するので、わりと人望も厚いようだ。ガーデンに対して、ガルバディアの工作員派遣を依頼するなど、外交も進んで行っているようだ。ふと聞かせるんだガーデンのパーティで、スコーンと出会うが、それが彼女の運命を大きく変えることになる。



自由に生きる翼なき天使

ガールズ・ファンタジー

基本知識

ガールズ・ファンタジー

新G.F.の体を知った12体の最新データを一挙公開!!

戦闘での召喚だけでなく、キャラの成長やカスタマイズにも大きく関わってくるG.F.は、まさに「F.F.Ⅶ」の真の主人公と言っても過言ではない。ここでは、これまでに紹介した8体に、新公開の4体を加えた12体のG.F.に関して、最新のデータを一挙に公開。

カーバンクル

★新G.F.のカーバンクル。愛しい光景から、人気G.F.に必ずや。

G.F.の基本知識

キャラクター強化、カスタマイズするジャンクションシステムと密接な関係にあるG.F.「ドドワ」では、このG.F.をうまく使いこなしていくことが必要となるのだ。ここでは、そのG.F.の入手からアビリティのゲットまで、押さえておきたい基本知識を詳しく紹介していく。

STEP:1 G.F.の入手方法

G.F.を入手するには、基本的にイベントなどでのG.F.自身と戦って、打倒した後はならない。だが稀な者に対しては力加を費してくれないのイメージとしては、「ドドワ」の召喚時に近い感じ。G.F.を入手すると、自由に名前を付けられるので、好きな名前を付けてあげよう。このゲームでは、G.F.自身を育てていくことが重要になってくる。思い入れのある名前を付けておけば、育てていくうえで、さらに愛着もわくはずだ。



君のお名前は……

★基本は右との戦いに打ち勝つことであれば、そのG.F.は力を貸してくれる。勝利にはジャンクション。

G.F.ゲットだぜ!



STEP:2 G.F.のジャンクションとレベルアップ

入手したG.F.は、キャラにジャンクションさせることができる。G.F.そのものやキャラに装備させると考えるのがわかりやすい。この状態で戦闘をすると、G.F.にも経験値が入り、レベルアップする(このとき、召喚する必要はない)のだ。さらに、戦闘で得られるAPと呼ばれるポイントを得ることで、G.F.は様々なアビリティを獲得していくのだ。またエナジー・エナジーにセットすることができるぞ!!



★とくにジャンクションして強いG.F.はG.D.K.



STEP:3 G.F.とアビリティの関係

戦闘でキャラクターが使うことができるのは、基本的に武器での攻撃のみ(アイテム使用もアビリティになった)。それ以外のコマンドや特殊能力は、すべてジャンクションしているG.F.のアビリティによってまかなわれるのだ。前述したように、G.F.は戦闘でAPを得ることでアビリティを獲得していくので、G.F.を育てることはその必要キャラの強化につながる。なお、覚えられないアビリティはG.F.ごとに異なっており、数多くの種類が存在する。それを大きく分けて、右の2つのタイプに分類できる。

●覚える順番は自由!

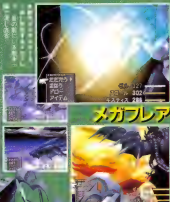
G.F.が覚えられアビリティは、システムメニューでいつでも参照可能。未覚得のアビリティを覚える一覧が表示され、ここで「覚えたいアビリティ」を選択することもできるのだ。しかもアビリティを覚えていく順番は、完全にプレイヤーの自由。好きなものから覚えさせてやろう。

【G.F.が覚えるアビリティのタイプ】

C.A	【ファンアビリティ】バトル中にコマンドとなるアビリティ。ジャンクションしているキャラのコマンドに追加される。例：ほろろ、ドロー、G.F.、ほろろ……など。
CHA	【キャラクターアビリティ】ジャンクションしているキャラに様々な特殊能力をつけるアビリティ。キャラに持つことで効果を発揮。例：カウチング、HP120%アップ……など。
E.F	【G.F.アビリティ】G.F.自身の能力をアップさせてくれるアビリティ。G.F.が覚えるだけで効果を発揮する。例：回復能力15%アップ、G.F.HP70%アップ……など。
J.A	【ジャンクションアビリティ】キャラにジャンクションし、様々な特殊能力をつけるアビリティ。例：HP、30%増、例：攻撃力ジャンクション、防御力ジャンクション……など。
M.A	【メニューアビリティ】システムメニューで覚えるアビリティ。G.F.が覚えるだけでなく、メニューでコマンドが追加される。例：おどろ、突進攻撃……など。
P.A	【リーティアビリティ】リーティ全体に特殊能力をつけるアビリティ。パーティ内の誰かが一人持っているだけで効果を発揮する。例：エンカウント回避、11%……など。

他を圧倒する実力を持つ、
厳格なる電族の王

他を圧倒する実力を持つ
厳格なる電族の王



メガフレア



持ちあふ、無類の愛の
 情を、胸に湧かす情の
 鼓動の響きは、心の中
 へ伝わりはるかに、そ
 りと伝わる。その時
 は、胸の奥から伝わる

名前	バハムート	属性	無	召喚 魔法	メガフレア
主な アビリティ さすがに竜の王だけあって、驚えるアビリティは強力なものが 多い。手に入れたら敵方に成長させたい。G.F.化。					
	ぶんどる		召喚魔法+10 %		
	歩くとHP回復		G.F.HP+10 %		
	攻撃力+30 %		おうえん		
	魔力+30 %		アリティ×4		
	オートプロテス		禁断魔法精製		

CHECK POINT G.F.が最初から持っているアビリティ

G.F.のアビリティはAPをためることで覚えていくが、どんなG.F.でも必ず最初から持っているアビリティがある。それが「まほう」「ドロー」「G.F.」の3つ。どれも種族に使う基本的なコマンドアビリティだ。G.F.の召喚魔法を使いたい場合は「G.F.」をキャップに装備してから使う必要があるぞ。



でも、この本は、

絶妙のコンヒネーション(?)で酸を粉碎
ブラザーズ

絶妙のコンビネーション(???)で敵を粉砕



兄弟仁義



名前	ブラザーズ	属性	土	召喚魔法	兄弟仁義
主なアビリティ	彼方を超えるアビリティを中心に覚えていく。HPの低いキャラにジャンクションさせたいG.F.上。				
	ぼうぎょ		おうえん		
	HP+10%		攻撃力ジャンクション		
	かばう		HPジャンクション		
	召喚魔法+10%		魔法防衛ジャンクション		
	G.F.HP+10%		アビリティ×3		

CHECK POINT 「G.F.」マークのロゴについて

戦艦中に、GFコマンドを使用すると、召喚されるまでの間、召喚したキャラは行動がでなくなる。この状態はスタンバイモードと呼ばれ、この間の召喚者へのダメージは、すべてGF、が受けとるのだ。スタンバイ中にGF、のHPが0になると、召喚失敗といことになる。GF、のHPは、GF、自身をレベルアップさせることで増えていく。召喚魔法での攻撃力も、レベルアップすることで上がっていくのだ。なお、GF、のHPを回復するには、特別なアイテムが必要になるらしいので注意しよう。



イフリート



炎を司る魔神。静寂に半を入れることのできるG.F.の1体で、初期HPや攻撃力が高く、真実のアビリティも攻撃力に関するものが中心になっている。召喚魔法は、地獄の炎で切り一面が燃焼し黒土になる「地獄の火炎」。

名前	属性	召喚魔法
イフリート	炎	地獄の火炎

主な アビリティ	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
炎の炎	とっけき	攻撃力+10%	召喚魔法+10%	G.F.HP+10%	おうえん	HPジャンクション	攻撃力ジャンクション	属性攻撃ジャンクション	防御力ジャンクション	炎魔法精製

シヴァ



氷を司る魔神。氷の属性にその力を新注しているが、力を認めたい者の呼びかけには即座に応じ、絶対無慈悲の魔剣「ダイヤモンドタスト」ですべての者を凍みつかせる。

名前	属性	召喚魔法
シヴァ	氷	ダイヤモンドタスト

主な アビリティ	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
氷の氷	しんせき	魔法防御+10%	防御力+10%	召喚魔法+10%	G.F.HP+10%	おうえん	攻撃力ジャンクション	魔法攻撃ジャンクション	防御力ジャンクション	冷気魔法精製

ケツァクワトル



高い知能と能力を持った精霊。雷を司るだけあって、強力な雷電を身にまとっている。呼び出されると、強烈な落雷とともに姿を現す。召喚魔法「サンダーーストーム」では、身にまとった雷電を一瞬に集中させ、一気に放出する。その威力は、大地を揺るがすような大爆発を引き起こすほど凄まじい。

名前	属性	召喚魔法
ケツァクワトル	雷	サンダーーストーム

主な アビリティ	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
雷の雷	魔法+10%	召喚魔法+10%	G.F.HP+10%	おうえん	HPジャンクション	魔法攻撃ジャンクション	防御力ジャンクション	雷魔法精製		

セイレーン

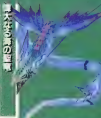


美しい女神の姿をした、真に神の精霊。彼女の真実の姿は美しく、妖しい。彼女「サイレントヴォイス」を聞いた者は、突然タゲージとともに自分の声を奪われてしまう。

名前	属性	召喚魔法
セイレーン	—	サイレントヴォイス

主な アビリティ	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
静寂の静寂	ちりょう	魔法+10%	召喚魔法+10%	G.F.HP+10%	おうえん	魔法防御ジャンクション	魔法攻撃ジャンクション	ST防御ジャンクション	ST攻撃ジャンクション	ST要精製

リヴァイアサン



水と雷を司る強大なる魔。世界のすべてを破壊しようとしており、その強大さは大地を震えわたるという。召喚魔法は、その身を巨大な竜巻に変え、暴れまわって一帯を吹き飛ばす。

名前	属性	召喚魔法
リヴァイアサン	水	大海龍

主な アビリティ	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
水の水	かいふく	魔法防御+10%	魔法攻撃+20%	オートボーション	召喚魔法+10%	G.F.HP+10%	おうえん	魔法ジャンクション	魔法攻撃ジャンクション	属性防御ジャンクション

バンデモニウム



凶暴かつ無情な巨魔。世界に、様々な性格の魔の魔神。しかし一度惹きつけられれば、決して離れず、容赦なくダメージを与える。凶暴に見えるものは空気を震え、そこに空気をためこみ、爆発させる。

名前	属性	召喚魔法
バンデモニウム	風	暴風魔突入

主な アビリティ	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
風の風	ずいどる	攻撃力+10%	すばやさ+20%	ささげ	召喚魔法+10%	G.F.HP+10%	おうえん	属性攻撃ジャンクション	防御力ジャンクション	すばやさジャンクション

アレクサンダー



驚くべき力と力を与えられた巨人。善悪は地下深くで争い続け、いまだに争い出されれば、驚くべき力と力を与えられた巨人。善悪は地下深くで争い続け、いまだに争い出されれば、驚くべき力と力を与えられた巨人。

名前	属性	召喚魔法
アレクサンダー	聖	聖なる戦車

主な アビリティ	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
聖の聖	せせい	魔法防御+10%	くすりおし	召喚魔法+10%	G.F.HP+10%	おうえん	魔法攻撃ジャンクション	魔法防御ジャンクション	属性攻撃ジャンクション	アビリティX3

コチョコボ



魔物のチョコボとちがって、チョコボ。通常のG.F.とは違ってジャンクションできない。召喚すると、チョコファイアなどの攻撃で敵にダメージを与える。仲間になれば、色々な方法を教えてくれる。

名前	属性	召喚魔法
コチョコボ	—	チョコボ

主な アビリティ	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
チョコボ	チョコボ	魔法防御+10%	魔法攻撃+10%	G.F.HP+10%	おうえん	魔法攻撃ジャンクション	魔法防御ジャンクション	属性攻撃ジャンクション	属性防御ジャンクション	チョコボ

T&ESOFT

失われた記憶と真実の愛を求め
謎を秘めた3つのパラレルワールドへ
恋と冒険のドラマティックRPG



ド派手なエフェクトで興奮の連続!



ゲーム画面は随分と美しいですよ



99年3月4日(木)発売

標準価格 6,800円(税別) CD-ROM2枚組

デュアルディスク対応

ソナタ

SonataTM
恋愛パラレルRPG

初回プレス限定キャンペーン

W
ニヤス

E-Storeにて全員に
オリジナルポスタープレゼント
(1名 1枚限りです。)

E-Storeにて
「南山あおい」
等身大イラスト入り
ハスタオルプレゼント

抽選で
300名様に



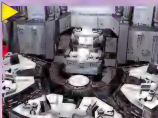
詳しくは、初回プレス版に同梱されて
いるアンケートハガキをご覧ください。

舞台はバラダイムと呼ばれる 3つのバラレールワールド



近未来の
サイバースペース世界
“ナノ・セック”

剣と魔法が支配する
ファンタジー世界
“ブルームーン”



広大な敷地と
生徒数を誇る
巨大学園世界
“徳川学園”



キャラクターデザイン、アニメ作画監督は杉本幸子氏。
キャラクターボイスには、人気声優を起用。



アオイ
CV:小西貴子



カレン
CV:五原真奈美



ナルミ
CV:今井由香



チヤヤ
CV:天野由梨



フミ
CV:水上市子



ニシキ
CV:飯田あや



イズミ
CV:長沢美樹



ミズキ
CV:高村ちなみ

ゲストCV 井上喜久子/山本麻里安



女の子の鼓動を、
コントローラで体感できる
指ドキシシステム採用。



この
DOKI
DOKI
が
BURU
BURU
で振る!!



ゲーム本編とリンクする32種類のパスワードカード入り

キャラクターコレクションカード
SONATA PREVIEW

好評発売中
標準価格400円(税別)
1パック10枚入り



全コレクション99種類

好評放送中!

提供ラジオ番組

バーンナリティ/井上喜久子

山本麻里安

「かきくけ喜久子のさしすせSonata」

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

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

<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。

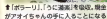


株式会社 ティーアンドイーソフト

〒460-0042 名古屋市長区扇が丘10番地

TEL:052-731-1111 FAX:052-731-1112

http://www.tei.co.jp/



オリオン所有の白
動画会社「ボラーリ」
は資金投入と吸収合
併を繰り返して、どん
どんと巨大企業に育
っていく。

オリオン：「3階でタワー」に、20
層ランドタワー!! になって、
それが通常の3階、2階のライン
が、そこに止まったプレーヤー
から見えることになるんだよ。
ミサオ：「へー、ウッポ・カン
バーになっちゃった。ヤッター!!」
ヤアーン：「つねれなくなるんだよね
アオイ。私も早く建てたいなあ」



- おじさまになったら、運動に慣れるの忘れてゲームしちゃったのよ。でもったがら、許しちゃうわ。友達とプレイしてみよう

*「上」マークおよび「下」マークは「上」マークと「下」マークの両方がある場合のみ表示されます。

[illegible]

オリオン：他の会社に雇取されると現金入るから大丈夫、大丈夫。アオイ：せっかく大きくしてやったのに、でも現金のためならいいかあ。



読者一助。(中巻は「お江戸の怪談」)
「お江戸の怪談」は、お江戸の怪談。
お江戸の怪談。お江戸の怪談。



アオイ草丸

[illegible]

アオイちゃんと
ていたヤナケン、
んとスロツトで？
出し一氣に浮上！

ビリ争いをし
な、な、なー
777を叩き



■チヤンスを逃がらアイテムをゲッ
ジマッくボットはフロアをもらえ

2009-09-01

そのままゲームは終了
一位オリオン、二位ヤナ
ケン、三位ミヤオー、連
中三位をキープのアオイ
ちゃん、残念ながらビ
リ決定!! どっかーん。

ラインフィーは高騰し、5000Gを超える場所も出現！ オリオン以外のメンバーは一発逆転を期待するが、恐慌の一発はついに不発！

横澤健二、「オホーツクに消ゆ」「ドラゴンクエストIII」などの制作にかかわる。キャラは飛騨が好み。



[解法を覗く豆る市一トク一山](#)

Tower Dream

初心者代表アオイちゃん、
開発者のおじさまと体験プレイ!!

うに道楽に、バブル証券、ヘコムもする

五十六

原案監、[ドナルド・クリスチー]、[リ
ス・マッソン]、[リチャード・マッソン]、[リ
ス・マッソン]、[リチャード・マッソン]



そこはラーメン屋さん
くらいがちょうどいいよ



さあサイコロを振って、いよいよスタート。まずはゲームのルールを説明方を初心者、アオイちゃんに説明する関係者のおじさまだ。

まずオマーン：止まらないうちにこのゲームの報酬額と上止しライン（アウター）を確認して、そして自分の土地にするところからでもよいかな？

アオイ：「はいはいはいんぞやうにアメイ！」といいたんだ、その地に会社をつくづくビルを建て、他の方にヤークから通行をせぬものなり。」

という具合にサクサクとゲームは進んでいく。自分と会社を通過するのは大それたことだし、相合杯を取った



りして、最後にお金持ちになったフ
レーヤーが勝つというルール。
アオイ：会社、何にしようかな、あ
に温泉がいいや！

会社設立、アオイちゃんは「うに道楽」を子ヨイス。会社によって成商率が異なるので、ヨイスは戦略に応じて機嫌に



株式会社 アクセラ

153-0042 東京都目黒区寿葉台3-1-12
☎03-3464-8333

ますます広がる「桜野みねね」ワールド!!

少年ガンガン ピクチャーポストカード まもって守護月天! Ⅱ

●桜野みねね



「まもって守護月天!!」
ポストカード第2弾!!

書き下ろしカラーイラストを含む豪華32点

フルカラーポストカード・巨大な絵巻物型ポストカード

B6判 / 定価800円(税込み)

好評発売中!

TVアニメ まもって守護月天! 設定資料集

全キャラクターイラスト・設定・背景・効果音・声優 AB判 / 定価1,600円(税込み)

TVアニメ「まもって守護月天!」ワールドを徹底紹介!!

書き下ろしイラストギャラリー! ・メインキャラクター・エンディング・
・スタッフインタビュー・書き下ろし設定資料集・ストーリー・エンディング・
・挿入曲・挿入曲の制作背景・イラスト・ストーリー・エンディング・

好評発売中!



ガンガンコミックス コミックス判 / 定価410円(税込み)

まもって守護月天! ⑧

●桜野みねね

◆TVアニメ 毎週土曜夜8:00~全盛テレビ朝日系列で大形特設劇場中!

桜野みねね豪華画集(仮)

'99年3/31(水)発売 定価5,900円(税込み)

99年1/24(日)予約バチ

◆予約しないと手に入らない!!
予約生産制、初版限定の豪華画集!

- A4判ランナー付き化装箱入り、B4大判画集
- 好きなイラストを取り外して飾れる、ポスターブック形式
- 挿入特典①: B2特大ポスター
- 挿入特典②: 特製プログラム・カードとディスプレイスタンド

詳しくは、お近くの書店へ。



'99コミックススクールカレンダー まもって守護月天!

'99年2/26(金)発売 定価1,200円(税込み)

99年1/7(木)予約バチ

◆予約しないと手に入らない!!
予約生産商品!

- 1999年1月~2000年12月まで使える卓上タイプのスクールカレンダー
- 132ミリ×196ミリアクリル入り
- 書き下ろしイラストを含む、表紙・12ヶ月の13枚仕様
- 挿入特典: メタリックステッカー

詳しくは、お近くの書店へ。





ガンガンコミックス
コミックス判/定価410円(税込み)

好評発売中!



エルク、衝撃の過去編……!!

アーケザラッドⅡ ④

～炎のエルク～

●西川秀明

©1998 Sony Computer Entertainment Inc.

星の海の物語がここから始まる。

スターオーシャン

そして時の彼方へ

●かぢあたる

©tri-Ace Ltd.・MEDIA・ENIX 1996



ギャグ王コミックス

好評発売中!



ますます快調!無敵の爆笑妖怪捕物帳!

御意見無用っ!! ⑤

●よしむらなつき

コミックス判/定価410円(税込み)

お笑いヒーローなずレンジャー参る!!

ちゅうちゅうパトロール

●龍原あや

A5判/定価600円(税込み)



Gファンタジーコミックス

A5判/定価800円(税込み)

好評発売中!

阿墨一族…立つ!!

神さまの

つくりかた。⑦

●高田慎一郎



4コマ マンガ劇場

A5判/定価600円(税込み)

好評発売中!

キュートな、わたぼうと
一緒に新しい旅へ!

ドラゴンクエスト モンスターズ

～テリーのワンダーランド～

4コママンガ劇場 ①



©アーサー・ブローカー/ハードスタジアム・エンタテインメント 1996

冬休みのお供に…エニックスの書籍 大好評発売中!!

“おはてがプリチー”ハムスターコミック♥

Cutie Pet Theater

はむこみ! ②

A5判/定価600円(税込み)

おもしろすぎて、ばたんぎゅー!

ハイパーGコミックアンソロジー③

ぶよぶよ

A5判/定価880円(税込み)

©SEGA ENTERPRISES, LTD.

近未来!! SF!! オリジナル!!

Gファンタジー・ベルズ

「奇跡の知性」

著者:北条高寿 表紙イラスト:大清水さち

新書判/定価980円(税込み)



エニックスミニ百科シリーズ⑧

デジモンペンデュラム1 最強データブック

©BANDAI 1998 A6判/定価580円(税込み)

エニックスミニ百科シリーズ⑨

ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド 公式ガイドブック 下巻

～究極モンスター育成編～

©アーサー・ブローカー/ハードスタジアム・エンタテインメント 1998 A6判/定価980円(税込み)



エニックスミニ百科シリーズ⑩

ポケットモンスター ピカチュウ大百科

©1995,1996,1998/Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.

A6判/定価880円(税込み)



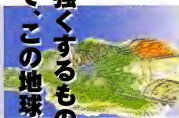
株式会社 エニックス

〒151-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8 ■少年ガンガン・ガンガンウイング編集部 03(5352)6430 ■書籍編集部 03(5352)6431

●お求めは、お近くの書店で。

■Gファンタジー編集部 03(5352)6432 ■少年ギャグ王・4コマ編集部 03(5352)6433

人を強くするもの、
そして、この地球を救うもの。



本格的SF設定を背景に、まさに「体験」と呼ぶにふさわしいリアルかつドラマティックなストーリー展開。ゲームの枠を超え、プレイヤーを未体験の世界にいざなうサイ・ファイ・ドラマティック・エクスペリエンス。

SCI-FI. DRAMATIC EXPERIENCE

プレイステーション用ゲームソフト ヴェクトライダース シリーズ

あした
いつか、重なりあう未来へ

重なりあう2つの物語がある。

サユリ屋 シロウ屋
1999 Spring Load Show on PlayStation

シロウ・アイザワとサユリ・クオンジ。ボトムトップのパイロット「ヴェクトライダース」を目指す2人の視点から描かれる、地球全体を巻き込む壮大なSFドラマ。2つのドラマを体験すれば、すべての真実が明らかになる。

●発売日:1999年春 発売予定 ●ジャンル:ドラマティック・シミュレーション ●プレイ人数:1人 (シロウ屋・サユリ屋共演)

製作総指揮 おたつきい佐々木 (文化放送ディレクター)

制作 ソニー・ミュージックエンタテインメント / 文化放送 / セントラルミュージック **Sony Music. JGBS jcm**

発売元 ソニー・ミュージックエンタテインメント

“J”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。

© Sony music entertainment/Japan/Inc./Nippon Cultural Broadcasting, Inc./Japan Central Music, Inc.



サユリ屋・シロウ屋
いつか、重なりあう未来へ

オープニング&エンディングテーマ1月21日発売!

オープニング: [いつか重なりあう未来へ] エンディング: [Process]
歌/Seigitch 定価¥1,020 (税抜き価格¥871) SRDL-4592

サユリ屋・シロウ屋
いつか、重なりあう未来へ

ラジオ番組絶賛放送中!
ヴェクトライダースRadio Someday...

文化放送毎週日曜日22:00~22:30 パーソナリティ:長沢美樹・榎本温子
ディレクター:はもちろん、おたつきい佐々木!



Unknown

2048年の地球に訪れた危機。
それを回避するために。
若者たちは戦場へ向かう。
感覚を、感情を共有することで、
未知のパワーを生み出す
新世代機動兵器「ボムトップ」に乗り、
この地球のために。



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/種方剛志 (ブリーチ・インザ・ミラー「バンドラ」)

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祝いする祝賀形式の
 全興祭開催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のは？
 「あなたが選ぶ新作グランプリ」

**新世紀エンターテインメント
グランプリ**

来るべき21世紀～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。
 創刊以来、「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」田中碧弥 | 2. お嬢様特色 花田十輝 |
| 3. 「狂科学ハンター-RE」中里融司 | 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. 「テイルズオブダスティニー」察知りやーじ | 8. テクノデビル戦記 飯澤 |
| 9. NANIWA聖典記 美府二郎 | 10. 明日神！僕本 祐 |
| 11. 風水術師 香深 川上 俊 | 12. 「僕の血を吸わないで」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」阿賀太郎 |
| 15. 星くす英雄伝 新木 伸 | 15. 「メルティンサー」山下 卓 |
| 17. 「悠久幻想曲」たきもとまさし | 16. 「ウルフィリア・サーガ」有栗紅良 |



発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

星界の 糸文章

宇宙海賊ミトの大冒険
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



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～

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

小説 EATMAN ～殺しの遺伝子～ コミック プロジェクト・リムーバー 木村剛成

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

編集長 堀江貴文 編集 堀江貴文

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 (主婦の友社特設部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

美少女キャラクター&グッズ満載!

アニメ、ゲームファンのためのキャラクター情報誌登場!!

大特集

アニメ・ゲーム・コミック系の
トナカイゲームの最新作カタログ
ショップガイドつき

キャラクター トレーディングカード

カードキャプターさくらほか、現在までの最新カタログを一挙紹介!
シリーズ枚数、バック内容、レアカード比率ほか、超詳細なデータつき!!

尖筆封神TCG/スレンパワード/銀河お嬢様伝説ユナ2/
スプリガン・ザ・ムービー/ときめきメモリアル/キカイダー01 ほか

最前線!

産地直送グッズ&直営店ガイド

コナミ、ナムコ、セガ、コンパイルほかゲームメーカーの直営店、
オリジナルグッズや入手方法を完全網羅!

電撃PlayPC

最新情報
満載!

バトルアスリーテス大運動会 あかりと勝負! / せがに三四郎・超人伝説

キャラードールの 密かな愉しみ

ゲームキャラ、アニメキャラ…寄せ替え
人形系のドールも紹介! カスタマイズ
の初歩から究極の改造法まで徹底伝授!!



電撃G'sマガジン
1月号増刊

アニメ、ゲーム、マンガ世代のための総合グッズ情報誌

DENGEKI CHARACTER MAGAZINE

電撃

キャラクターマガジン

Vol.1

好評発売中! 定価:880円(税込)

©CLAMP・講談社・NEP21 ©SEGA ENTERPRISES LTD.,1996,1998, ©RED 1998,1999, ©1996 ASCII Corp./Red Laboratory

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(主婦の友社特設部)
メディアワークスのホームページ▶http://www.mediaworks.co.jp/

ファミコンからPS、SSまで、
全136タイトルの
ガンダムゲームを完全紹介!!

機動戦士ガンダム ゲーム全集

電撃攻略王特別編集 定価 本体1,200円+税

今まで発売されているガンダムゲームの内容
からお得技、ウラワザまですべて紹介!
また、名作ガンダムゲームをつかった
開発者インタビューなどコラムも充実!

好評
発売中



最新作「機動戦士ガンダム
逆襲のシャア」収録!

頼りになるのはやっぱり「電撃」! 近日発売の電撃攻略王

電撃ウラワザ王超新作最新版 '98年3月~9月 電撃ウラワザ特別編集 定価 本体800円+税 好評発売中

ハード エッジ 公式攻略ガイド 電撃PlayStation特別編集 定価 本体950円+税 好評発売中

スーパーロボット大戦F 完全攻略ガイド 電撃PlayStation6 電撃SEGA SATURN特別編集 定価 本体950円+税 12月22日発売予定

サイレントメビウス ~幻影の堕天使~ 公式攻略ガイド 電撃PlayStation特別編集 定価 本体950円+税 12月23日発売予定

マール王国の人形姫 公式 クルルのひみつ手帳 電撃PlayStation特別編集 定価 本体950円+税 好評発売中





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。
今回もこれほれどいろいろ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

価格 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
夜鳴烏雑貨店
ギャラリー

前作でス分のみで満足な生、予約をされた方が確実に入手できます。

「天才系上の
ゲームドラナイト」

1999年1月10日～ 毎週日曜日
TBS 24:30～25:30 HBC 25:00～25:30
MBS 24:00～24:30 FNB 24:40～25:10

The first
volume

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 / セガサターン版
好評発売中! 標準価格 各3,800円(税別)



MEDIAWORKS (株)メディアワークス

東京都千代田区神田神保町1-10-1 東京VBCAビル

Copyright © 1999 by Media Works Inc. All Rights Reserved. Mediaworks is a registered trademark of Media Works Inc. in Japan and other countries. "The first volume" is a registered trademark of Media Works Inc. in Japan and other countries.

ユーザーサポート TEL 03-773-7793 FAX 03-773-7793 URL: http://www.mediaworks.co.jp/



1月14日の朝、かけこで私と勝負してください。



大運動会
GTO
1999.1.14 on sale!
¥5,800 (without tax)

BISPAAG
NANISOL

BISPAAGのキャラクターデザインは、NANISOLのキャラクターデザインを元に制作された。

¥5,800 (without tax) ●初回限定! 高品質なCD-ROM ●さらに抽選で200名様に「大運動会参加券」をプレゼント!

IPC

インクメントP株式会社

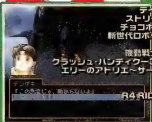
〒103-8505 東京都港区下目黒1-7-1 ☎03-3481-7546 fax 03-3481-7547

好評

LOWLOWWIN

冬休み
スペシャル

イラスト/錦城昇



幻想水滸伝II
デイルスオフ ファントムシア
ストリートファイターZERO3
チョコボの不思議なダンジョン2
新世代ロボバトル 戦記 トレイダーク
—— マーベリックの伝説 ——
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
クラッシュ・バンディクー3〜つりつとび! 世界一〜
エリーのアドリエ〜サールフルツの秘密〜
久遠の神
玉龍物語
R4 RIDGE RACER TYPE 4
ホロボーツ
エアカイツ
サウザンデールス
デューマアウツ
1.0 FINAL



発売日から1週間が経つけど、みなさんはどこまで進んだかな? 早解きしてしまうのはもったいないので、いろいろなことを試しながら「幻想」ワールドを味わってみよう。さて今回は、前号に引き続きミューズ市からトゥーリバー市までのストーリー攻略をお届けする。ネタバレなしの、ポイント攻略だぞ!

幻想水滸伝 II

発売中
RPG
◆MS.800 ◆コナミ
◆MC(2ブロック)

幻想水滸伝

GENSOSUIKODEN II

急展開! 流浪の主人公たち…

ストーリーチャート 1

アナベルと出会い、ジェスから国賊キャンプの情報を得る。

食料集め直後、王族のテントに潜む。その後、ジョウウに誘われてもらう。

ジョウウと再会後、ジョウウの屋敷で、都市の隠れた王族を見出す。その後、ジョウウに誘われる。

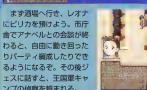
ミューズ市で、ソロン・ジーと会い、王族を2日間止める。

アナベルと面会に行き、出立することになったあとジョウウを探す。その後、再び面会に行く。王族の必勝が発見。ヒリカを連れて街の外へ。

宿屋で別の一行と再会し、タイ・ホーとの戦いに誘って船を出してもらう。

タイ・ホーたちと別れ、サウスウィンド市に向かうための旅を始める。

ミューズ市



▼市庁舎の本館を調べると「?」は「?」が手に入る。



【宿屋】

泊まり 1人100ボツ

【道具屋】

おくらすり×6	100
魔洞し×4	200
ほり×4	200
のどあめ×4	200
すりぬけの乳	500
肩代わりじきう	5000
★すなぬめ	200
★火油の油の瓶	700
★たいようのバツ	3700

【紋章屋】

火の紋章	6000
土の紋章	4000
水の紋章	5000
風の紋章	6000
★水の紋章	7000
★紋章の紋章	15000

買値・売値 1つ200ボツ

【鑑定屋】

鑑定料 1つ100ボツ

【防具屋】

バンダナ	50
皮のぼうし	100
黒のはなびら	500
とんがりぼうし	1200
チュニック	200
げがねのふく	700
プレスアーマー	1000
木の盾	300
ブーツ	800
ガントレット	1700
★とんがりぼうし	1200
★ガードローブ	1700
★サークレット	3500

【かじ屋】

LV1→LV2	300
きたえる	LV2→LV3 600
LV3→LV4	1500

買値・売値 1つ200ボツ

ミニイベントも起こるぞ

街の東側の道路を歩いていると、エルザという女性に荷物を預けられるイベントが発生する。そして街を出ようとするとき、主人公はちょっとした事件に巻き込まれるハメになるのだが……。このイベントは、あるキャラを仲間にするための伏線になるものなのだ。しっかりと見ておこう。

▼預けたおりにエルザから「おとセット1」がもらえる。



ここで仲間になるフリーキャラ

アナタ



道場客として現れる女剣士アナタ。何事も話しかけたり、いくつもの宿屋を回ってあげたりすると仲間にできる。ストーリーを進めずに横断よく話しかけよう。戦術イベント後はバナーの順に移動する。



※図中の★印は「はりだしめ」で、商品として買収可能な物です。

ハイランド との国境

王国軍キャンプは、ミューズ市の北にある国境の街から行くことになる。ここは複雑な構造ではないので迷うことはないはずだ。ただし敵が強いので、タダで泊まれる白鳥舎を利用しながら進んでいくといいだろう。食料庫の偵察が終わったら逃げることになるが、食料庫の前にある宝庫だけは忘れずに取っておこう。逃げ場がなくなったときは、真ん中の大きなテントに入ればOK。ナナミたちと合流したあとは、2度とキャンプは戻れなくなるぞ。このあとは、とりあえずミューズ市へ報告に向かう。

入手アイテム カギ ワークレット 火対しの封印球

▼この宝庫は見逃ししやすい。この場所では2度と戻ってこられないから、取り逃がすこと。



▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。



▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

選択でシーンが変わる

偵察から帰還後、街の入口でジョウイを待つことになる。このとき選択によって、待ち続けるが酒場に寝るかが選べるぞ。待ち続ける方がよりドラマチックなシーンになるが、酒場に寝る方もなかなか味がある。直前でセーブしおき、両方見るのも面白い。



▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

▶この宝庫は宝庫と、延々と戦闘を続けることができるのだ。

ミューズ市攻防戦

ジョウストンの丘で開催される丘上会議を見学したあと、ミューズ市外での戦争イベントに突入する。この戦争では、主人公は自衛と防衛軍2部隊の計3部隊を動かすことができる。勝利条件は、ロサンジェルの部隊を倒すか、7ターン時たせるかのどちらか。ソロン、ジーザスを倒すのは至難の業なので、ここはムリをしないで防衛しつつターン数をかせいだ方が賢明だ。



4ジョウストン
刑官の連合の代
表者が一堂に会
する丘上会議を
見学できる。

▼実際、主人公
たちの部隊は、
まったく得られ
なくてもイベント
は終了する。



戦争イベントそのあと付...

戦争イベントが終わってひと呼吸してアナベルに会談に行くが、夜に延期になる。そのあとジョウイが酒場にいらなくなるしてしまうのだ。ジョウイを探るときは、市庁舎の辺りを探すといいぞ。王国軍の夜襲後は、いったん酒場にビリカを退えに行ってから街の外へ脱出しよう。



▲ジョウイはこの場所にいる。何
をしているのだろうか……?



▲サウスウィントで待ち合う
ことを約束して出かけるのだ。

コロネ の街



▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?



▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

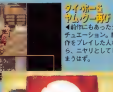
▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

この街でのイベントはフラグの
立て方が少々難しい。まずは逃
げて船に隠れるというところを
知ろう。次に船庫に行くと旅の
一団と再会する。そのあと街の東に
ある小屋に行って、タイ・ホーとチンコロリン勝負
をするのだ。船を出してもらえたら酒
場に行って、旅の一団を仲間に加える。また1隻船
に乗せしめると、このエリアに属してくることは
できないぞ(ゲーム後半には可能だ)。



▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

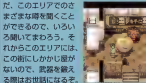
▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

クスクス の街

この時点でクスクスの街は、サウスウィ
ント市へ行くための通過点ではない。た
だ、このエリアでのさ
まざまな噂を聞くこと
ができるので、いろ
いろ聞いてまわろう。そ
れからこのエリアには、
この街にしかじ屋が
ないので、武器を鍛え
る際は別店になるぞ。



▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?



▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

▲コロネの命令により出ることが
できる。どうしよう?

【宿屋】

180円 1人80円

【かじ屋】

LV1→LV2 300

LV2→LV3 600

LV3→LV4 1500

LV4→LV5 2700

LV5→LV6 3500

【道具屋】

おくりり×6 100

すりばち×6 600

火炎の炎×6 700

ガントレット 1700

★特殊×3 500

★金代わり×3 5000

★レシビ1 2700



サウスウィンドゥ

街の入口でビクトールに会い騒屋で再会を祝したあと、グランマイヤーに会うために市庁舎へ向かう。そこで女性行方不明事件の調査を頼まれ、ノースウィンドゥに行くことになる。ここでクスクスで装束を替えよう。



サウスウィンドゥの市長
グランマイヤーの要請。
ノースウィンドゥの調査の
期に待合になる。気持は
極めて真面目で、少々カ
ブツなところがある。



【宿屋】

石まじり 1人80ポッチ

【道具屋】

おくすり×8	100
のどめ×4	200
馬油×4	200
なむらの薬の札	700
土の守護神の札	700
ほおおて	1000
すなおて	200
★ふるいほおおて	3000

【紋章師】

雷の紋章師	8000
風の紋章師	5000
水の紋章師	7000
雷す・ほすす	1つ300ポッチ

【防具屋】

とんがりぼうし	1200
サーゲリット	3500
プレスターマー	1000
かんぼうず	3000
レザーアーマー	5900
ガードローブ	1700
木の鎧	300
ブーツ	800
夜のマント	1300
力おび	4800
★アッシュ	200
★ハーフプレート	12000
★カイトシールド	4300
★とんがりぼうし	1200

ストーリーチャート 2

サウスウィンドゥ

ビクトールたちと再会し、グランマイヤーと会談する。フリード・Y加入。

ノースウィンドゥ

行方不明事件の調査で訪れる。ネクロードが出現するが、一時退却する。

風洞窟

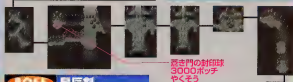
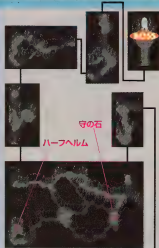
途中カンガが暴走し、重傷を負い、決死することになる。戦闘後、重傷を負い、決死することになる。

城の裏側

城の裏側にあるネクロードと対峙。ヘカトンテイルとの邂逅になる。

アムール

アムールとともに、シュレに仲間になってくれるよう説得する。



BOSS 星痕判

第一列攻撃。雷と鉄の全体魔法などを使い、1ターンに2回攻撃をしてくる。ビクトールを集中して狙ってくるので、ビクトールの後列キャラのHPには気をつけてあげよう。

LV	32
HP	2500
金	0
アイテム	なし

塔の門の封印印
3000ポッチ
やくそく



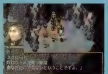
風の洞窟

洞窟の奥に、ネクロードを倒すことができる唯一の武器「星痕判」が安置されている。



▲この場所から右に進むと、洞し通路に入ることができるのだ。

右のマップを見れば、難しいことはほとんどない。ただし、途中にある岩は押すことができる。風が吹き出しているところは、岩を押しているところを防がないと通り抜けることができないのだ。洞窟の中にあるおじいさんは、主人公たちを出口に送ってくれるので、これをうまく利用してレベル上げするのむひとつの手だぞ。

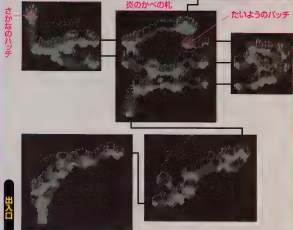


▲ビクトールと同じような装束のカーン。最初はネクロードへの復讐だ。

さかすのハチ

炎のかべの札

たいようのPATCH



出入口



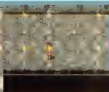
カーン

300年続くハンバイアハンターの家系「マリア」家の血を継ぐ者。幼少時にバイア家系を継いだエクスパートで、破滅の紋章の使い手。風の洞窟からノースウィンドゥまで、一時的にパーティに加わる。



ネクロロード

◀最初にネクロロードに当たったときはすぐ逃げよう。
▼宝庫のヒントと同じ形にすると、隠し通路が開く。



▲こちらは、上の段と下の段のろうそくの火を同じにすればOK。



▲ついに2対決と思いきや、ネクロロードは逃げ去ってしまうのだ。

BOSS ヘカトンケイル

直接攻撃のほか、押しつぶしの全体攻撃や火による全体魔法を使う。最終に水の攻撃で「守りの戦」をかけてあくといわれる。壁に隠く、火や水の属性に弱く、特長がある。火の攻撃や魔法の攻撃は効果的。1ターンに2回攻撃するため、HPには十分注意。



LV	34
HP	4500
金	10000
アイテム	なし

火の封印球



出入口

ノースウィンドウ



敵が多く複雑な構造をしていて、似たようなフロアが多いので迷いやすい。下のマップを参照し、現在位置を確認しながら進んで行こう。ここには隠し部屋が2つあり、どちらも仕掛けを作動させないと進めないようになっている。牢屋の中にヒントがあるが、それでもわからない場合は右の写真を参考にしよう。奥へ行く道を開くには、石像を崩える、ロウソクの火を崩える、という作業でOK。結局ネクロロードには逃げられてしまうため、ヘカトンケイル戦後にカーンが旗立してしまうぞ。



ローチェインメール

フルリボン



冥府を渡り、マッシュの弟子だったが、破られた過去を持つ。アップルの仲間になる。冥府に負け、軍師として仲間に加わる。

ラダの街



アップルの兄男子シュウを仲間にするために訪れる。シュウの家で親戚に失敗したあとは、酒場に行き、リッチモンドに調査を依頼すればOKだ。ちなみに、街の東から傭兵隊の横方面へ行くことができるぞ。



【宿屋】

泊まり	1人50ポッチ
-----	---------

【鑑定屋】

鑑定料	11つ50ポッチ
-----	----------

【道具屋】

おくりすり×6	100
感測し×4	800
ほり×4	800
のびろ×4	200
回らへ×4	700
まきタカの総計	7500
木スビードリング	15000
木おとセット5	2500
★マジックローブ	20000
★レシビ18	3000

ここで仲間になるフリーキャラ

デンプルドン

南のカナカン出身の2000人。ミューズ設立後、傭兵隊の傭人になる。特で話したあと、トトの村にいるところでもう1度話すと仲間になる。





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人もの人間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」 好評発売中 メーカー定価 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」 各好評発売中

このソフトは家庭用コンピュータ
ゲーム機で遊ぶことができます。



©1995-1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

*「プレイステーション」はソニーの登録商標です。プレイステーション2はソニーの登録商標です。

本ソフトは家庭用コンピュータゲーム機で遊ぶことができます。ただし、一部の機能は、プレイステーション2で遊ぶ必要があります。



コナミ株式会社 本社 〒105-0021 東京都港区虎ノ門3-1-1

各営業所 〒105-0021 東京都港区虎ノ門3-1-1 各営業所 〒105-0021 東京都港区虎ノ門3-1-1 各営業所 〒105-0021 東京都港区虎ノ門3-1-1

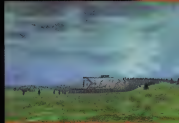
お問い合わせ先 020-066-5731

お問い合わせ先 020-066-5731

お問い合わせ先 020-066-5731



この冬、すべてのRPGを超えて。



料理

ハイ・ヨーを仲間にして本拠地内にレストランができたときから、料理システムが機能し始める。レシピをハイ・ヨーに渡し、肉・牧場・釣り場で材料を揃えていくと、料理を作ってもらえることができるのだ。作った料理は回復アイテムとして買えることができる。その種類によって効果は異なる。

▶レシピを所持してハイ・ヨーに話すと、レシピを渡すことができる。



調味料で料理が変わる

加える調味料によって、できあがる料理が変化する。調味料は5種類あり、調味料を使わないこともできるので、1つのレシピからは6種類の料理を作ることができるのだ。料理の種類は240種類あるぞ。



▶同じレシピでも調味料の組み合わせによって、料理の内容が違ってくる。

メニューを作るとイイことが!

メニューを作っておくと、一定時間経過したあとで上納金がもらえる。上納金はメニューに応じて異なり、高いいなるジャンルを取り揃えておいた方が高い。なお、上納金は時間によって累積されないぞ。



▶ときどきレストランに行くと、上納金を受け取るようにしよう。

名前	料理	必要材料	入手方法
レシピ1	たまご焼き	玉子×1	ハイ・ヨーが初めて持っている
レシピ2	トマトスープ	トマト×1	1回目の料理勝負に勝つ
レシピ3	おひたし	ほうろく菜×1	ミュージアムでボクアムンからもらう
レシピ4	ザラダ	キャベツ×1	ハイ・ヨーが初めて持っている
レシピ5	チーズ	豚肉×1	コボルトの家の道徳の宝箱からもらう
レシピ6	ポテトジュ	じゃがいも×1	ハイ・ヨーが初めて持っている
レシピ7	にくまんじゅう	牛肉×1	2回目の料理勝負に勝つ
レシピ8	かじやう	魚×1	クスクスの家の道徳の宝箱からもらう
レシピ9	フライ	サーモン×2	ハイ・ヨーが初めて持っている
レシピ10	アイスクリーム	玉子×1	クスクスの家の道徳の宝箱からもらう
レシピ11	ドリア	玉子×2	コボルト村でイーグルマンの店からもらう
レシピ12	サンドイッチ	キャベツ×1、豚肉×1	コボルト村でイーグルマンの店からもらう
レシピ13	ミートパイ	牛肉×1	ラグドの家の道徳の宝箱からもらう
レシピ14	にぎやう	白身魚×1	ハイ・ヨーが初めて持っている
レシピ15	からあげ	白身魚×2	レイクウェストのタナカの家の道徳の宝箱からもらう
レシピ16	すのこの	えび×1	3回目の料理勝負に勝つ
レシピ17	ケーキ	玉子×2	ラグドの家の道徳の宝箱からもらう
レシピ18	コロケツ	じゃがいも×2	4回目の料理勝負に勝つ
レシピ19	ピスタ	トマト×1、サーモン×1	グリーンヒルの道徳の宝箱からもらう
レシピ20	てんぷら	魚×1、えび×1	

108星が審査する「料理勝負」イベント

レストランに行く料理勝負イベントが発生することがある。この料理勝負では、すでに仲間になっているキャラの中から4人の審査員がランダムで選ばれるのだ。審査員は前菜・メイン・デザート

3種目で争われ、審査員による採点(5点満点)の合計で勝敗が決まる。審査員の好みを考慮して、作る料理を決めるのが勝負のカギになるぞ。勝てば挑戦者からレシピを手に入ることができるのだ。



▶料理勝負はレストランに入るとときどき始まるのだ。



▶厨房中はコバン道行で完成度を早めよう。

交易

いろいろな街や村でアイテムを売り買ひすることができるようになる。お金を稼ぐことができるのが交易だ。交易に使うアイテム「交易品」は、交易所や戦場で入手できるぞ。基本価格は在庫の増減によって変化するの、儲かるタイミングを見極めるのも楽しみのひとつだ。今日は下の表に3つの交易所のデータを掲載したので、試しに交易を行ってみよう。

「安く買って高く売る」が基本

物産品などの安い交易所をほかの街の交易所で高く売る、というのが基本だ。時間によって価格が変動するので、安いときに買って高いときに売ろう。



▶このスクリーンで、売値と買値を調整しよう。

価格と在庫は変動する

各交易所には、基本価格と在庫というパラメータが存在する。それは時間の経過によって変動するので、それをうまく見極めて交易品の売買をしよう。



▶在庫が少なくなると、買値が高くなる。

イベントを利用しよう

情報源の場を利用して、さらに儲けることもできる。交易イベントが発生すると、一定期間だけ相場が激しく、これをうまく利用すると大儲けができるぞ。



▶イベント中は相場が激しく変動する。

サウスウィンドウ

この街では「しお」が安いので、森の村に持っていくのが高く売れるぞ。「光るたまご」が売っていいから買っておいではいい。コボルト村で高く売れるからだ。またここでは、骨製品が多く取り引きされているので、お土産に飾りきれない骨製品を売ると良いだろう。

交易品	基本価格
しお	270
マヨネーズ	2200
光るたまご	400
ロウソク	600
木ばりのお守り	700
けがわ	800
民衆いしょう	1900
中国えびら	12000
花のえ	14000
ペルシアランプ	15000
骨製のつば	16000
しょうべん小窓	32000
サンゴ	40000

コボルト村

この村では「光るたまご」が大人気だ。この交易品を持っているなら、迷わずここであらう。ときどき「こもんじょう」が入荷しているときがあるの、見つけたら即ゲットして森の村で売ると儲かるぞ。またここでは、「しお」のば「らくらく」といったラクタタ目録の物が取り引きされているので、道具屋に売るよりはここであらう。

交易品	基本価格
さとう	350
マヨネーズ	1500
木ばりのお守り	350
しお	400
ロウソク	600
こもんじょう	700
光るたまご	700
しおのつば	3300
らくらく	850

森の村

基本的にこの村では「さとう」と「けがわ」が安い。この村でしか売っていない「森のツノ」などは、手を出さない方が無難。「光るたまご」はお約束なので即ゲットしよう。また「民衆いしょう」を買ってサウスウィンドウに持って行くと、多少儲けることができるぞ。

交易品	基本価格
さとう	150
しお	550
けがわ	400
光るたまご	500
ふえ	550
ひらひらの実	550
ワイン	1000
森のツノ	1100
民衆いしょう	1200
本	3500
こもんじょう	35000
花のつば	6700
ひらひら	9500

戦争イベント

戦争イベントは、真上からの見下ろし視点でS・RPG風に進行していく。基本的には各部隊の移動・行動の選択を順番に行い、味方部隊の行動が終わったら自動的に敵のターンになる。序盤の戦争イベントは、まさに「イベント」的な扱いなので、あまり難しくはないだろう。戦争イベントの途中にはいろいろなセリフが挿入されるので、よりドラマチックに盛り上げてくれるぞ。

▲編成したキャラによって「攻撃」コマンドで使える特殊能力が違う。

▶「攻撃」を実行すると、テレビキャラが戦うシーンになる。

部隊の種類と特性

1つの部隊は主将1人と副将2人の、最大3人で構成される。主将となるキャラによって部隊の能力が変化する。副将になるキャラによって特殊能力の付加がある。部隊の種類には歩兵・弓兵・魔法兵があり、その能力はそれぞれ異なるぞ。また通常の部隊は、2ダメージを受けると全滅してしまう。そのときのキャラの運によって、ケガをしただけに死んだりすることもあるぞ。

	歩兵	歩兵を攻撃する場合は攻撃力が1.25倍、魔法兵を攻撃する場合は攻撃力が1.5倍になる。
	弓兵	2×2マスの範囲内で間接攻撃ができる。間接攻撃時には攻撃力が1.75倍になる。
	魔法兵	3×3マスの範囲内で間接攻撃ができる。間接攻撃時には攻撃力が1.0になる。

自由に部隊編成できるぞ!!

部隊編成の際、主将は固定だが副将は自由に入れ替えることができる。副将によって攻撃力、防御力、特殊能力が付加される。特殊能力を持ったキャラを部隊に配置することによって、その部隊が特殊能力を使えるようになるのだ。戦争イベントの前には、しっかりと部隊編成をしておこう。



▲本拠地にいるアップルに話しかけると、戦争イベントの部隊編成を変更することができる。

紋章コマンドに入るキャラの特殊攻撃

輝く南の紋章	一定範囲の味方部隊を回復する。使用回数1回
飛鳥能力	部隊が飛鳥部隊になり、移動力が2に上がる
狙撃能力	5マス以内の敵を弓矢で攻撃する
火炎槍	直線3マス以内のすべての敵を攻撃する
重砲撃	ダメージに1回耐えることができる
クリティカル	一定確率で2ダメージ与えることができる
ていどつ	敵味方それぞれの攻撃成功率が表示される
ちょうさ	敵味方それぞれの攻撃成功率が表示される
みやぶる	相手の攻撃を見切って、一定確率で無効化する
森歩き	森を平地と同様に移動できる。飛鳥能力との併用不可
掘り道	すべての地形を平地同様に移動できる
風の魔法	射程内の1部隊を攻撃する
雷の魔法	射程内の1部隊を攻撃する
火の魔法	射程内の一定範囲を攻撃する
おうきゅう	その部隊のダメージを回復する
ちりょう	射程内の1部隊のダメージを回復する
ホディガード	部隊全滅時にキャラが死ななくなることがなくなる
げばます	周囲の行動済み部隊を行動可能にする
見聞	自部隊と周囲の部隊に攻撃する
飛行	移動能力が上がる。飛鳥能力との併用不可
乱戦	魔法兵、弓兵に対する攻撃力が上がる

一騎打ち

一騎打ちとは通常の戦闘とは違い、1対1で行われるものだ。基本的にジャンケンのような3すくみになっていて、「こうげき」は「ぼうぎょ」に強く、「ぼうぎょ」は「すてみ」に強く、「すてみ」は「こうげき」に強い。ただしプレイヤーがダメージを受けずに攻撃できるのは、プレイヤーが「ぼうぎょ」で敵が「すてみ」を選んで場合のみだ。それ以外では、多少のダメージを受けてしまうぞ。また一騎打ちには、そのキャラの強さが影響するので、勝てない場合はレベル上げをしてみるのも手だ。



コマンドの相性



▲このパターンなら、攻撃を喰らわずに相手に大ダメージを与えられる。

相手のセリフから行動を読み取れ!

一騎打ち時に表示される相手のセリフは、次の行動の予測ができるヒントになっている。慎重なセリフの場合は「ぼうぎょ」、決定的なセリフでは「すてみ」、それ以外は「こうげき」と判断するのがいいだろう。



▲このセリフの場合は、「すてみ」で攻撃してみる。

例 <アマダのセリフの場合>

あいだま! そう来るかい?	おっと、当たっちゃったか。すまねえな。
こうげき	おいしい。それじゃ勝てないぞ。
ぼうぎょ	へへっ、少しは手がんばれぬと成な。
すてみ	次は、そっちの番だぜ。
	ほらほら、もういっちょ来るかい?
	よっしゃあ、行くぞえ ぼうす。
	おっしゃあ、今度はこっちの番だぞ!
	ラチがぬかぬやあ!! これでもくらいい!!



レイクウェストの村

【宿屋】

泊まり 1人150ポッチ

【道具屋】

おくすり×6	100
のど薬水×4	200
すりぬけの札	500
身代わりじょう	5000
ひかぬバッチ	4300
★薬酒×4	200
★火のしるし	16000
★土の封印	4000

トゥーリーバー市に行くための通過点。村を出てまっすぐ西に向かえば目的地にたどり着くが、その前に南西にあるコボルト村などに寄り道してみるのも面白いぞ。レイクウェストは特にイベントもないただの漁村だが、ここには格闘キヤラが3人もいる。この時点で仲間になれるのはタキとデツで、シロフは本拠地レベルが2以上にならないと相手にしてもらえないのだ。



▲紹介状を手渡したフィッチャーは、先に行ってしまう。



▲ここ以外にも2つほどアイテムがある。村中をまわって探そう！



ここで仲間になるフリーキヤラ

デツ

風見好きのデツは、「はかばか」になった状態では話しかけると仲間になる。トゥーリーバー市で売っているタコスフライを食べれば「はかばか」になるぞ。



タキ

物知りおばあちゃんタキは、4回話しかけると仲間になる。このときの会話では、空手キヤラを仲間にするヒントが聞けるぞ。



トゥーリーバー市

街に入った途端に無一文になり、市庁舎前では紹介状も盗まれてしまう。お金を返されるのは随分あとになるため、ここではストーリーを進めるのが先決。1回目のチャコとの出会いかけこのあと、市庁舎前でイベントが発生するぞ。その後、2回目の出会いかけこの際に地下水路へと入ることになるのだ。

▶全額返されてしまうが、あとでちゃんと返ってくるの安心しよう。



▲2回目の出会いかけこのあと、チャコが扉を開けて地下水路に進め込む。この扉にはベストラットのボス戦が待っているぞ。

1 最初の出会いかけこのあと、フィッチャーはまわりのマ

【宿屋】(人間)

泊まり 1人100ポッチ

【防具屋】(コボルト)

サークレット	3500
ハーフヘルム	7500
けんぼうぎ	3000
レザーアーマー	5800
チェーンメイル	6500
★薬酒×5	84000
★かけのふく	700

【道具屋】(人間)

おくすり×6	100
薬酒×4	200
のど薬水×4	200
すりぬけの札	500
★ガードリング	6500
★しるし23	4200

【道具屋】(ウィングホード)

おくすり×6	100
薬酒×4	200
★薬酒×6	8000

【道具屋】(コボルト)

おくすり×6	100
のど薬水×4	200
スイートサラダ	80
剛いボタージュ	120
タコスフライ	170
赤タコ	200
コボルトパイ	150

【紋章師】

水の紋章師	7000
バビバーの紋章師	5000
レイラの紋章師	10000
★威力強化の紋章師	28000
★力強化の紋章師	32000

宿す・泊す 1つ300ポッチ

ここで仲間になるフリーキヤラ

仲間集めも忘れずに!

本拠地を手に入れた後、本格的に仲間探しが始まる。ストーリーの合間に、今まで行ってきたことのあるすべての場所をもう1度訪れてみよう。宿屋キヤラが仲間になる条件はさまざまだが、本拠地LV1で仲間になるのは8人。そのうち、6人のフリーキヤラの条件を公開しよう。

アダリー

サウスウィンドット市に住む発明家。お使いゲームでの3回目で「馬の村印」を授けられると仲間になる。



▲お使いゲームでの3回目で「馬の村印」を授けられると仲間になる。

リッチモンド

ラダトの街に現る探偵。コインの裏表でゲームで、イカサマを見破ると仲間になる。



ヨシノ

ラダトの街に住むフリード・Yの義さん。庭で洗濯をしているので、フリード・Yをパーティに入れた状態で話しかけると仲間になる。この人の協力攻撃は「夫婦攻撃」。



▲時代錯誤な夫婦の会話が高齢で来る(笑)。ヨシノは見かけによらず、けっこう強い女なんだぞ。

オウラン

女性キヤラだけでパーティ編成した状態でクサスの街に行くこと、盗賊団に襲われる。ここでは必ず負けてしまうが、そこにオウランが助けに来るので、仲間になればOKだ。



▲オウランはハンナとの協力攻撃「タックル攻撃」が可能。敵全体に攻撃できるのだ。

ヒルダ&アレックス

白鹿亭で知り合ったアレックス一家と、サウスウィンドット市の宿屋の2階で再会できる。ここで話さずして仲間になってくれるぞ。



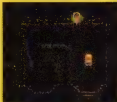
『TOP』連続大攻略の第1弾をお届けだ!!

テイルズ オブ ファンタジア

発売中
価格
▶ ¥5,800 ▶ すみ。1
▶ MC (プロダクト)、DS (AC 電源用)

今回の攻略記事で紹介するのは、過去編のアルヴァニスタの都で、モーリア坑道の入坑許可証を手に入れるまでの範囲。攻略の参考となるように、チャート形式のガイドや、ワールドマップも用意したので、是非とも活用してほしい。また、今回に攻略することになる、各地の精霊の調査やモーリア坑道なども簡単に紹介してあるので参考に。さらに今回は、「TOP」を選び尽くすための情報コーナーもあるので、チェックしよう。

なお、右のガイドマップの地名表記で、カッコ内に記されているものは、過去編での地名表記となっている。



▲意外に広いダンジョンの中、迷いやすいので慎重に探索しよう。

各攻略マップに記された記号の意味

- | | |
|-----|----------------------------|
| ①-① | マップ中に存在する宝箱やアイテムの場所 |
| A-Z | マップ中で発生するイベントや、用意された仕掛けの場所 |
| P-O | マップ同士のつながりを示した記号 |
| ボス | そのマップに登場するボスキャラの出場場所 |
| ★ | マップに用意されたセーブポイントの場所 |

攻 略 進 行 ガ イ ド

以下のチャート式ガイドでは、ゲームの進行の最速ルートをまとめてある。順の数字は、攻略記事内の地名と併せて記されて

いる数字に対応しているぞ。その時点で、特に立ち寄る必要のない場所の番号は省いてあるので、注意してほしい。

現代編、過去編まで「TOP」ガイドマップ



- | | |
|-----------------|------------|
| トーティスの村(ベルアダム村) | ●ベネツィア市 |
| ●紫の鼻(精霊の鼻) | ●タミテルの屋 |
| ●山道 | ●アルヴァニスタの邸 |
| ●ユークリッドの邸(村) | ●モーリア砦道 |
| ●モリスンの家 | ●熱砂の洞窟 |
| ●地下墓苑 | ●神聖の洞窟 |
| ●ローンヴァレイ | ●美食洞 |
| ●ハーメルスの洞 | |

- 1 トーテイスの村
- 2 町の森
- 3 トーテイスの村(劇場版)
- 4 山道
- 5 ユークリッドの郷
- 6 地下牢・地下水路
- 7 モリスンの家
- 8 地下墓地・落石地帯
- 9 ベルアタムの村
- 10 ユークリッドの村
- 11 ローシヴァレイ
- 12 ハーメルの町
- 13 マンティニシルおき
- 14 捕鯊の森
- 15 ハーメルの町(劇場版)
- 16 ベネツィア市
- 17 デミテルの窟
- 18 アルウェアタ行の船
- 19 アルウェアスタの都
- 20 アルウェニスタ城

システム

ここでは、「TOP」の基本的なシステムについて、改めて解説するぞ。フィールドや街、ダンジョンの

中で必要な知識や、戦闘時に大切なポイントを紹介、冒険に必要な基礎知識はこれでバッチリなのだ。

2D&3Dマップ画面

戦闘時以外の場面で使用する操作上の5つのポイントについて、ここでは解説していくぞ。ゲーム中、色々と多用することになると思うので、よく読んで把握しておこう。④ボタンでメニュー画面を開き、⑤ボタンで使用するアイテムや呪文を決定。最後に⑥ボタンで画面を閉じる。といった操作が基本なので、指で覚えて慣れておいた方がいい。



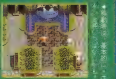
▲現在の位置と方向はつねに気にしよう。
▲ステータスチェックはこまめに。

④ボタン 決定・話す・調べる



⑧ボタン キャンセル・ダッシュ

メニュー画面で移動コマンドを選択したとき、キャンセルボタンを押すとメニュー画面から引き返すことができる。また、移動コマンドを選択した状態で、キャンセルボタンを押すと、移動コマンドがキャンセルされ、ダッシュ状態になる。この状態で移動コマンドを選択すると、ダッシュ移動が可能だ。



⑨ボタン メニュー画面

メニュー画面は、ゲーム中の様々な設定や、アイテムの管理、魔法の管理などを行うことができる。メニュー画面を開くには、⑨ボタンを押す。メニュー画面では、様々な設定や、アイテムの管理、魔法の管理などを行うことができる。

L1R1ボタン 視点の回転

視点の回転は、ゲーム中の様々な場面で使用される。視点の回転は、L1R1ボタンを押すことで行うことができる。視点の回転は、L1R1ボタンを押すことで行うことができる。



セレクトボタン フェイスチャットシステム

フェイスチャットシステムは、ゲーム中の様々な場面で使用される。フェイスチャットシステムは、セレクトボタンを押すことで行うことができる。フェイスチャットシステムは、セレクトボタンを押すことで行うことができる。



戦闘画面

戦闘のシステムは対戦格闘ゲームに似た操作方法を使った、少々複雑なもの。様々なボタン操作を組み合わせて使うことになるので、ここで解説するぞ。

●オートとセミオート

戦闘中にセレクトボタンを押すと主人公の操作をA.L.T.

戦闘中にセレクトボタンを押すと主人公の操作をA.L.T.

戦闘中にセレクトボタンを押すと主人公の操作をA.L.T.

戦闘中にセレクトボタンを押すと主人公の操作をA.L.T.

もっと詳しい戦闘攻略は
P.64で

攻撃

①ボタンで敵を出す通常攻撃には、④キーとの組み合わせによって出る様々なバリエーションがある。武器には、「斬り」と「突きの2つの攻撃力が設定されているので、武器の特性に合わせて攻撃を選分けよう。

④+ 上空攻撃

空中を飛行しているモンスターを攻撃する際に使用する。これによってダメージとす。

④+ 斬り・突き

斬り攻撃がヒットしたあと、④ボタンを押すと、斬りから突きといった2連撃になるぞ。

④+ ④+ 斬り・ジャンプ

上空攻撃がヒットしたあとに④ボタンを押すと、ジャンプして敵に斬りかから連続攻撃に。



④+ 斬り

普通に④ボタンを押すと出るのがこの斬り攻撃。刀剣などの武器に向いた攻撃方法だ。

④+ 突き

離れた間合いから敵を突く攻撃。棒や矛などの柄の長い武器に向いた攻撃方法だ。

④+ ④+ 突き・斬り

斬りの2連撃と同様に、突き攻撃からも連続技を出すことができる。突きのあと斬りが出る。

④+ ④+ ジャンプ・ジャンプ

離れた間合いで④ボタンを押すと、ダッシュで敵に近づき、ジャンプ斬りを繰り返す。



特技

④ボタンと④キーの組み合わせで特技（必殺技）を使用できる。

防御

特技中に④ボタンを押すと、敵の攻撃をガードすることができる。

メニュー

④ボタンを押すとメニュー画面を開けることができるぞ。

その他

スタートボタンを押すと、戦闘中にポーズをかけることができる。



現代編

いつもと同じ平和な日々を過ごしていた主人公のクレス。だがある日、何者かによって村が襲撃され、両親

を失う。仇を討つ決心をし、クレスは村を後にするのだった。それが長き冒険への第一歩とも知らずに……。

1 トーティスの村

主人公クレスが生まれ育ったトーティスの村が冒険のスタート地点。村人たが全員と会話し、アップルグミやマスコットを入手したらチェスターと共に南の森へ出発だ。



▲建売屋で得たリング ▲宿屋で遺物を調べればチェスターの絵に、10ガルドが入手できる。

●南の森

南の森でボスと戦ったあとに村へ戻ると、村は何者かによって襲撃され壊滅状態になっている。ここでチェスターと別れ、クレスは1人でユーグリッドの都に向かうことになる。

自宅のナイツガーベルが入手できる!

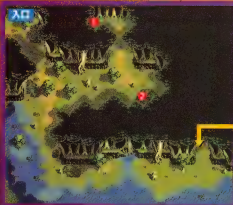
クレスの家の2Fではナイツガーベルが手に入る。強力な武器なので忘れずにゲットだ。



2 南の森

狩りをするため南の森を訪れたクレスとチェスター。さすがに最初のダンジョンだけに出現する敵も小物ばかり。難なく奥へ進んで行けるだろう。インシシを倒して奥まで行くとイベントが発生。そのままボス戦に突入する。HPから配分なら、③に近づく前に回復させておくこと。

BOSS
ボア
HP 175

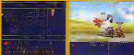


入手アイテム

- ① ライフボトル
- ② アップルグミ

3 山道

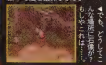
叔父の住むユーグリッドの都を目前にして山道を進むクレス。西と北、2本のルートがあるが出口はどちらも同じ。ただ北ルートにはアイテムが落ちている。北に進め!



▲回復アイテムは行商 ▲敵も出現! グッシ人から購入しておこう。ユで山頂を目指せ。

石像を動かして山頂の道を確保

山頂に続く道は石像によって閉ざされている。ただ、この石像は動かせるので、手前に引寄せ道を開通しよう。



入手アイテム

- ① ライフボトル
- ② オレンジグミ



4 ユークリッドの都

叔父のオルソンはユークリッドの都の一画に住んでいる。オルソンの家で休むとイベントが発生し、そのまま地下牢へと送られてしまうので、その前に情報収集は済ませておくこと。この都の果物屋ではロールキャベツの料理を覚えることができるぞ。しっかり回っておこう。



▶オルソンの家で「はい」を選択するとイベントが発生。

◀料理に関する基礎知識的な情報も聞くことができる。



DND 防具を購入して守りを固めよう!

地下牢へは武器を取り上げられた状態で送られる。そのため新しい武器を買ってもムダ! 防具と回復アイテムを中心に買い揃えておこう。入っておきたいところ。



▲チェインメールは体力を中心に買い揃えておこう。入っておきたいところ。

5 地下牢～地下水路

マップ内の「入口」からスタート。最初の牢屋から脱出するには、壁に空いている穴を調べたら牢屋内をしばらく動き回ればOK! こうするとメッセ

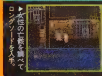
ージが現れ、その後に再び穴を調べれば改めて脱出イベントが発生するぞ。このフロアに敵は出現しないので、慌てずに調べて地下水路へと進もう。



◀この穴を調べるとメッセージが現れる。



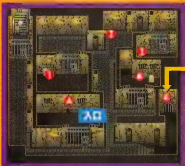
DND 2つのアイテムを駆使して地下牢から脱出せよ!



▲▲ミントを助けたら脱出しよう。



壁の穴を抜けて隣の牢屋へ進むと、そこには女性の亡骸が……。その亡骸を調べれば、鉄格子の扉をこじ開けることができるロングソードが入手できるぞ。それを使って牢屋から脱出したら白に進みミントを救出。③のバトルアックスを入手し、地下水路に続く穴へ進もう。バトルアックスを装備していないと鉄格子は壊せないのぞ注意!



入手アイテム

- ①ロングソード
- ②バトルアックス
- ③チーズ
- ④チャネリング
- ⑤ウッドシールド
- ⑥オレンジグミ
- ⑦アップルグミ
- ⑧アップルグミ
- ⑨セボリー
- ⑩オレンジグミ
- ⑪1000ガルド
- ⑫レイピア



6 モリスンの家

気絶していたクレスはモリスンの家で目を覚ます。ここでチェスターが仲間になるほかモンスターずかんや茶碗蒸しの料理も入手!



▲モリスンを通り地下牢地へ行くことに



◀モリスンが通った地下牢地へ行くことに



◀モリスンの家には行商人が来ている。準備を整えたら南西方向へ向かって出発しよう。

7 地下墓地～溶岩地帯

モリスンを盗い地下墓地を訪れたクレスたち。地下1Fの先ではトリスタンから良義・魔神和善譚を伝授される。また①の映像を調べるとアイテム①、②が出現するぞ。③のトラップをクリ

アしてレイスルビーを入手したら、④の部屋へ入りおへワープ。そして最深部までのイベントにより、クレスたちは過去の世界へと送られる……。

CHIEF POINT すべてこの部屋の扉を開けてアイテムを獲らる入手

①～④の部屋にある扉を開けると敵が出現。倒せば①～④のアイテムが入手できる。すべて調べてアイテムをゲットだ。



CHIEF POINT クレイデーモンを狙え!

地下墓地に出現するクレイデーモンはお金持ち。1匹倒すだけで、4000ガルドが手に入るぞ。ここでお金を稼いでおけば、かなり助かるので、ぜい!



▲しかも強い! 上空攻撃で戦えばラクに倒せるぞ。



CHIEF POINT コーレムを倒してトラップを解除!

①の映像を調べると戦場に勝利すると、映像が運べるようになる。この映像を心の場所を設置するとトラップが解除され、すぐ横の扉が開くのだ。





① スイッチを入れて足場を出張させろ

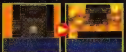
③の真万端に降りたら②に行きレバーを回す。すると②に落ちるための足場に乗れるようになるぞ。足場に乗りイベントでレイスルビーを落とす！



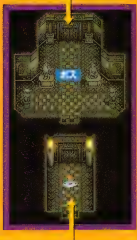
▶②へ続く動く足場に乗れるようになるのだ。

② 浮遊装置を利用して地下へと突き進め!

落ちたレイスルビーを拾うために溶岩地帯地下へ進むことになる。でも歩いて行くのは馬鹿! そこここでHPが減少するダメージゾーンになっているのだ。必ず色の浮遊装置を利用して、浮いている状態で突入しよう。



▲ただし浮遊装置の ▲効果が終わる前に効果は無効ではない。地下へ急ぎ!



BOSS
ゴレム
 HP 470



ゴレムは、溶岩地帯の地下に出現する。溶岩地帯の地下は、溶岩が流れている。ゴレムは、溶岩地帯の地下に出現する。溶岩地帯の地下は、溶岩が流れている。ゴレムは、溶岩地帯の地下に出現する。溶岩地帯の地下は、溶岩が流れている。





入手アイテム	
① アップルグミ	⑩ ミックスグミ
② ミックスグミ	⑪ セージ
③ オレンジグミ	⑫ チーズ
④ レザーマント	⑬ オレンジグミ
⑤ チャームボトル	⑭ バナシアーボトル
⑥ アワーグラス	⑮ ミルク
⑦ レザーヘルム	⑯ レイスルビー
⑧ ルーンボトル	⑰ エリクシール
⑨ チーズ	⑱ つびつシンボル
⑩ アップルグミ	⑲ ミルク
⑪ サペール	⑳ ラベンダー
⑫ チェインメール	㉑ 落ちたレイスルビー

過去編

モリスンの放った法術によりクラスとミントは、100年前の世界に送られる。そこで2人は自分たちに課せ

られた使命を知ること。そしてダオスを打ち破る唯一の手段「魔術」を求め新たな一歩を踏み出すのだった。

8 ベルアダム村

過去編で最初に立ち寄るのがベルアダム村だ。ここでは村長からワールドマップ、そして武器屋で魔術突破の興奮。さらに、その後に進む山道ではピーフ、チーズ、ブレードが入手できる。



▲目覚めるとそこは過去の世界……



▲武器屋のカウンターを右に潜め！

▲ユークリッド村のクラスを訪ねることになる。



9 ユークリッドの村

ベルアダム村を出発した2人は山道を抜けてユークリッド村にたどり着く。そして村長から紹介されたクラスを訪ねるのだった。クラスの家でチャムボルト、ミックスグミ、ルーンボルト、7000、10000ゴールドが入手できる。



▲ユークリッドの村の村長の家でチャムボルト、ミックスグミ、ルーンボルト、7000、10000ゴールドが入手できる。

ナブシーとエルウィンの悪路はここからスタートする!

村の南で秘密にひけるナブシーと会話し、願いを聞いてあげると、良縁恋愛物語がスタートするぞ。彼女が思いを寄せているのは、ベネツィアの輸入会社の1人息子エルウィン。最初のアタックは残念ながら失敗に終わるが、この先、この2人は何度も会おうことになる! まずはこの村でのイベントを終らせておこう。



▲まずナブシーと会話し、彼女の思いを聞いてみる。

▲そのことを武器屋にいるエルウィンに伝えると……

▲ここはあきらめるが、この先の悪路はここからスタートする!

10 ローンヴァレイ入口

冒険者の使い手クラスは仲間に加えたクラスたちは、仲間と契約を結ぶためローンヴァレイに向かうのだった。ローンヴァレイを奥に進むには、つるはしとロープが絶対に必要! その2つのアイテムはハーメルの前で売られているので、それを購入してか

ら再び訪れるように! またローンヴァレイの入口ではシーズマントが入手できる。



▶ハーティの家のベッドを使えば休養できる。心配なら休んでいこう。



ハーティの娘、アーティはここか?

ハーティは、行方不明の娘アーティを探してくれたら報酬を渡るといふ。アーティのことも気にかけるが旅を進めよう。



▲ハーティの娘、アーティはここか? 思っているが、見つけてはいない。

11 ハーメル町

目的のつるはしとロープは道具屋で売られている。2つのアイテムは、使ってもくならないものなので1つずつ買っておけばOK。ここで再びナブシーに会えるぞ。

必ず武器、防具箱を戻しておこう

アイテムの「ワールドマップ」に記録されるのは訪れたことのある武器屋や防具屋のみ。物語が進むとハーメルは放棄するの、この時点で帰らないと記録されない! 要注意だ。



▲フレンドリーなストの村長と話してみよう。



▲必ず武器、防具箱を戻しておこう。と念頭に置いておこう。

12 ベネツィア市

ハーメル町の前北の出口から外に出れば、その先のベネツィア市へ行くことができる。イベントは起きないが、面白い物や観光はできるぞ。



▲ベネツィア市は大きな港町。でも最近では船はあまり出てないみたい。必要になったらどうしよう? 4さすに1つ先の町だあって武器も豊富。でも買ってあげれば、戦いがかなりラクになるはず!

13 ローンヴァレイ(シルフの谷)

入口をふさぐ岩を壊し進むと今度は爆気で震動したシルフたちが流を閉ざしている。橋から接近して戦いを挑み、倒して奥へと進もう。ここでの目的は爆気が噴出している穴に岩を置き、噴出を止めること。これをクリアするとロ

ンに精霊シルフが現れ、召喚術のシルフが手に入るぞ。洞窟内には毒を持っている敵が出現するので、治療用のバナシアーポトルは多めに用意しておこう。



▲洞窟でヘルマスターに食ったら逃げるべし。
◀召喚術シルフを入手。

洞窟内の杭を踏へてロープを降下



▶▶ロープを使って地下に進め!

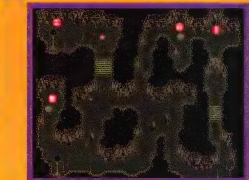
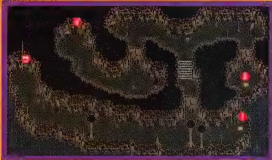
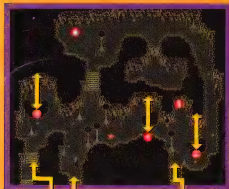
(3),(4),(5)にある杭を踏べると、ロープを引っかけて橋下へ降りることができる。もちろんロープを持っていないと降りることはできないぞ。ちなみにロープの使用回数は無制限だ。

洞を閉ざす岩は壊して進む

邪魔な岩はつるはしを使えば破壊できる。洞窟内にも道を閉ざす壁があるので、壊して進んでいこう。



◀特殊の岩なら破壊できる。使用回数無制限。

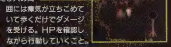


爆気の吹き出し口は岩を置いて封鎖

爆気の吹き出し口は、①、②、③の3カ所。近くにある岩を運び、穴の上に置けば止めることができる。ただし穴の周



◀④ノリゲツと岩が穴にハマるまで待つこと。中途半端はダメ!



入手アイテム

- ①フレッド
- ②チャームポトル
- ③アンバークローク
- ④カイトシールド
- ⑤アップルグミ
- ⑥ミックスグミ
- ⑦スペクタクルズ
- ⑧タリスマン
- ⑨ルーンポトル



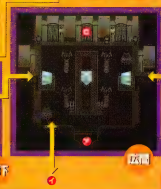
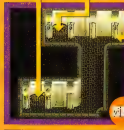
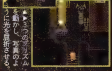
第1章 デミテルの力を手に入れよう!

城に入ったから直ぐへ行か、心を調べてデミテルの力を手に入れよう。その後、色の旗を抜いて最初のボスオークロットと戦おう。アイテムを手に入れながら行動しよう。

▶ SFC版とは違う場所にカギが隠されている。

第2章 オークロットを倒したら広場へ入ろう!

オークロットを倒したら広場に降りてのカーテンを開ける。そして広場にあるプリズムを動かして、右と左下の台座に光を当てよう。これで地下への隠し階段が開く。



入手アイテム

- ①BOOK
- ②ミックスグミ
- ③スペクタクルズ
- ④フィートシールド
- ⑤リキュールボトル
- ⑥セボリー
- ⑦アップルグミ
- ⑧ベルベース
- ⑨セボリー
- ⑩アップルグミ
- ⑪エリクシール
- ⑫785ガルド
- ⑬リバーズドール
- ⑭コルセスカ
- ⑮アーマットヘルム
- ⑯キャベツ
- ⑰エルブブーツ
- ⑱ハルバード
- ⑲7BOOK



第3章 奥のアイテムは、あとで取りにしよう!

③と④のアイテムは再び旗を抜いたときでないと入手できない。だが⑤と⑥は、最初

の時点で入手できる。中庭の通路を走るとボス戦に突入するので旗を移動してゲットだ。



18 アルヴァニスタ行の船

冒険についての情報を求めて向かうアルヴァニスタ王国へは、ベネツィアから船に乗って行くことになる。船上では、ボス戦が発生する（クレス1人で戦うことになる）ので、あらかじめ出発する前に準備しておくのを怠らないように。



▲船上では、アーチエボウを倒すまで、アーチエボウが出現する。倒すと、ボス戦が発生する。

BOSS
マイアー
HP:3000



マイアーは、船上で出現するボス。HPが3000と高く、攻撃力も強い。倒すと、アルヴァニスタ行の船が沈没する。倒すと、ボス戦が発生する。



19 アルヴァニスタの都

都に着くと、クワースが都に泊まることを提案する。都に泊まると、ダオスに導かれた王子を救出するために、城に忍び込むことになる。アルヴァニスタ中を巡って情報を集めてからでも遅くはないので、都で話を聞いて、フィールドを探索してみるのもアリだ。装備品や回復アイテムの準備が終わったら、いざ王子の救出へと向かう。

●冒険者ギルドで情報を入手

「市の下の方にある風呂『どくだみ』の中には、冒険者ギルドに通じる通路がある。ここではモータリカに乗る情報や得られる130、お宝を1つ貰うことができる。また、話の冒頭『モータリカ』という情報も得られるのだ。



▲宿屋の隣の食材屋では、料理を1つ特価できる。



▲モータリカに乗る情報は、ゲーム、買込はなし。

20 アルヴァニスタ城

都に泊まり、城に忍び込む冒険を立てた一行は、アーチエボウのほうきを使って城の最上層から侵入する。特にモンスターも出現しないし、アイテムもないので、ここでは、入口から侵入して、真っ直ぐボスのいる部屋を目指せばいい。城の中は、目的を果たしたあとに改めて探索しよう。ボスのジャミルはなかなかの強敵。準備万端整えてから戦いに挑んだ方がいい。ジャミルを倒し、王子を救出すると、モータリカ抗進への入坑許可を得られる。入坑許可証自体は冒険者ギルドで発行してくれるので忘れずに取りに行こう。さらに、ジャミルが持っていた契約の指輪・ガーネット、グリーンダニル、セラノフラグメンといった貴重なアイテムももらえるのだ。



▲インコにかけたダオス配の冒険者ジャミル。

見せ場の兵士の目を盗んで侵入

CHU POINT

城内に侵入すると、@と目の2カ所を兵士が監視している。兵士が監視外に消えたのを見計らって、こっそりと先に移動しよう。あせってタイミングを見誤るとやり直しになる。とは可成りだ。



▲宿屋でもやり直せる。

BOSS
ジャミル
HP:3500



ジャミルは、城内で出現するボス。HPが3500と高く、攻撃力も強い。倒すと、アルヴァニスタ城が沈没する。倒すと、ボス戦が発生する。



●王子救出後は城内巡り

城内では、各階の扉を開ける情報や、アーチエボウの新たな呪文、130で購入可能な宝珠に入れることができる。また、お宝は、お宝の回収ゲームを遊ぶことができるのだ。

アルヴァニスタ城

番外 攻略

偏在する精霊たちを求めて 世界中大冒険

王子を救出して、モーリア坑道への入坑許可証を得ることができた

クレスたち。一行はモーリア坑道の奥へと進むことになるのだが、世界には、ほかに精霊がいる洞窟があるらしい。ここでは、その精霊のいる場所である、熱砂の洞窟、精霊の洞窟、浸食洞の概要をモーリア坑道と併せて簡単に紹介するぞ。

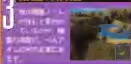
1 モーリア坑道



2 熱砂の洞窟



3 精霊の洞窟



4 浸食洞



的とされるように注意

21 モーリア坑道

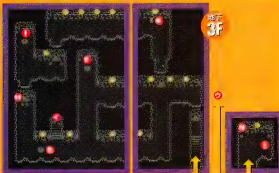
とりあえずモーリア坑道を訪れてみたクレス一行だが、地下5Fから先へ進むことができなかった。坑道の仕掛けを解くためには、何が重要なアイテムが必要らしいのだ。その謎を解くために、世界各地を回ってみることに……。



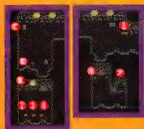
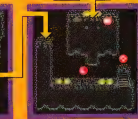
その中、仕掛けの多いダンジョン

モーリア坑道は、とにかく仕掛けの多い場所。詳しい紹介は次回になるけれども、今回はマップに仕掛けの箇所(※～③)を記しておいたぞ。なお、マップ中の直通階段は、現状では途中までしか通れない。

▲マップに記した記号を順りに調べてみよう。



地下4F



地下2F

地下5F



入手アイテム

- ① オレンジグミ
- ② 2000ガルド
- ③ ビーフ
- ④ プロテクトリング
- ⑤ アップルグミ
- ⑥ ルーンポータル

戦闘Q&Aコーナー

こちらでは、見落としがちな戦闘のコツをご教授します。このゲームの戦闘はリアルタイムで進行しますので、こちらを参考に、楽しい冒険の旅を戦い抜いてください。

Q.戦闘のたびに一度後ろに下がるのですが。

A.十字キーを上手に使いましょう。

このゲームの戦闘では、プレイヤーの操作キャラは、○ボタンを押すと敵目掛けて走り出します。しかし、そのままにしてると攻撃後に元の位置に戻ってきってしまうので、十字キーを敵の方向に押し、キャラの動きを止めましょう。



▲十字キーでキャラの向きを制御。



▼陣列をも調整しておきましょう。

Q.回復の法術が邪魔されます。

A.序盤はアイテムをメインで。

ミントさんが使うことができる、HP回復の法術は、呪文の発動までにタイムラグがあるので。そのため、敵に囲まれると、途中で邪魔されやすいのです。そんなときは、臨機応変にアイテムの使用に切り替えましょう。



▲アイテムは序盤に効果がある。

Q.仲間との関係がうまくできません。

A.各種のオプションを使いましょう

陣列

敵の陣形パターンに合わせて、こちらも陣列を変更しましょう。敵に囲まれないように、気をつけないといけませんね。

▶全体攻撃をし続ける敵が出たときに、囲まれていると危険です。



L1ボタン

背後から奇襲を受けたときは、すぐにL1ボタンを2回押して、陣列を反転させましょう。仲間を呼び寄せるにも使えます。

▶1回押すと、キャラをその場に固定することができます。



作戦

パーティの状況に合わせて作戦を変えるのは重要です。ザコ相手にはTPを温存し、ここぞというときに全力で戦うのです。

▶回復アイテムの残量についても考えておきましょう。



ショットカット

戦闘時の特技コマンド入力時に、L2、R2ボタンに技を登録できます。多用する技を登録しておくとう便利です。

▶回復系の呪文を登録しておく、といったときに役立ちます。



Q.オススメのキー設定は？

A.あくまで一例ですが。

十字キーと組み合わせる、プレイヤー操作キャラの特技は、こんな感じに法則性を持たせておくといいですね。

メイン必殺技 対空技 横移動技 飛び道具



▲使わない技は、外しておきましょう。

Q.敵の呪文攻撃が激しいんです。

A.唱えられる前に止めましょう。

呪文や必殺技は、発動する前に攻撃を当てると、中断させることができます。敵が、攻撃呪文を発動させる前に、先手必勝、邪魔しあげましょう。



▲出たところから敵の魔法は、発動する前に止めるように。

修得率と奥義の関係

クレスさんの覚える奥義は、ただ覚えただけでは使うことはできません。奥義が組み合わせられている必殺技をマスターしていなければならぬのです。そのためには、技の習得率を100%にします。つまり、同じ技を100回使えばその技をマスターしたことになる訳なのです。

戦車習得をマスターした

技名	習得率
戦車	1786/42
戦車	1419/23
戦車	1073/12
戦車	796/13

技名

技名	習得率
戦車	1786/42
戦車	1419/23
戦車	1073/12
戦車	796/13

新事実 先頭キャラが替えられる！

今回の「TOP」からパーティの先頭キャラ（フィールドでのシンボルキャラ）を入れ替えることができます。陣列コマンドのキャラウインドウの左上が、先頭キャラの位置となっていますので、ここにいるキャラを入れ替えれば良いわけです。



▲先頭キャラを戦闘中に操作し直す。

▲陣列コマンドで入れ替わります。

▲シンボルキャラが変更される前に、必ず変更してください。



ちゃーんと集めてるっ？

奥義書・呪文書探しのススメ

みんな、しっかり呪文書と奥義書を集めてるかな。ストーリーを追いかけると忘れちゃうから気をつけてね。町やフィールドをしっかりと探しておくのが見つけるコツよ!!

Check... 呪文書を隠さない
とアタシは呪文を見えない



▲アーチエリクサーギに近づいたら、各地を回って呪文書をゲットしておこう。



▼目的地を目指つて、行けるところは、できるだけ探索しておくといいぞ。

5回分の次回展開での入手可能な書物一覧

名称	入手場所
奥義書・神神秘術師	地下墓地でトリスタン伯爵から
奥義書・魔神の断断	ベルアダムスの村、民衆屋「ダブルK、Q」の店裏の子どもから
奥義書・精干の秘録	アルヴァニスタの都、商業街半島の階下にある魔士から
呪文書・アイトス・ネード	ユークリッドの村、クラススの家の本棚から
呪文書・ストーンブラスト	ユークリッドの村、クラススの家の本棚から
呪文書・ストーム	ベネツィアの市、魔物の近くに住むハーフエリクサーから購入
呪文書・ライトニング	ベネツィアの市、魔物の近くに住むハーフエリクサーから購入
呪文書・サイクロン	ベルアダムスの村の中央から
呪文書・トラクタービーム	アルヴァニスタの都の魔法研究所で購入
呪文書・サンダーブレード	アルヴァニスタの都の魔法研究所で購入



モンスター&コレクター図鑑コンプリート 完成を目指せ!

図鑑をコンプリート

するには注意すべき点がある。それは、実際にアイテムを入手したり、モンスターに遭遇しない限り、新たな項目は増えないということだ。基本的なことが注意が必要だよ。



▲見落とされることが多いのが、ボスと闘ったことだ。図鑑に記入するのは忘れずに!

【モンスター図鑑】

今までに遭遇したモンスターが自動的に記載される便利な図鑑だ。ただし、正確なデータを得るためには、スベクタクルズを使用して、精密に調査する必要がある。落とすアイテムの内容も、モンスターが実際にアイテムを落とさない限り、十分に気をつけよう。



▲スベクタクルズでモンスターを調べれば、防具属性及び攻撃属性のすべてが判明するのだ。

【コレクター図鑑】

全部で399種類あるアイテムの一覧表だ。アイテムは、一度入手さえすれば図鑑には記載されるから、新しいは地に到着したら、忘れないように、未所有のアイテムを購入するよう心がけてほしいぞ。



▲現在未所有のアイテムは、赤文字で表示されている。

Check... ところで、称号ってなに?

書かれた、称号から、おだ名みたいな称号まで多々あるが、各地で起きるイベントやミニゲームなどをクリアした結果として得る、バターンが多い。中には、普通道へ入手困難な称号もあるみたいだ。称号もある。



▼普通道はレベルに応じて、職業別の称号を得る。



あまり自信はありませんが お料理について 少し説明させていただきます

5回分の次回

名称	置得場所
ハンバーガー	最初から習得済
おにぎり	最初から習得済
ロールキャベツ	ユークリッドの都の食料屋「マリオン」にて
ちゃんわむし	モリスンの家で目覚めたあと、ミントから買う
すし	ベネツィアの市の食料屋「ウォーターフロント」にて
チーズバーガー	ベルアダムスの村の村長・レニオスの奥さんから買う
フレンチトースト	ハーメルンの町の中央に料理人から買う
サンドイッチ	ユークリッドの村の八百屋「ベジット」にて
ナポリタン	アルヴァニスタの都のスーパー「食べず」にて

料理には、HP回復以外にも様々な効用があります。料理によっては、TPを回復してくれたり、ステータス異常を直してくれたりもしますよ。



料理は作るほど上手になります

次回予告

史上最大の厄災たる「ダオス」を倒すために、過去の世界で強力な魔物を探索するクレス一行は、ついに月の精霊ルナの力を手に入れる。ダオス軍との決戦が迫る中、クレスたちの取った行動は? 次回の特大攻略をお楽しみに!!



冬休みスペシャル

クリスマス



STREET FIGHTER ZERO 3

今年最後を飾るにふさわしい2D対戦ACTの最高峰を徹底攻略! キミのプレイを「強くカッコよく」するD(PS)-ISM……ぜひお試しあれ!

どんな相手でも
こいつでOK!

『ZERO3』発売直後の徹底攻略!

ストリートファイターZERO3

発売中 ◆ ¥5,900 ◆ カプコン
TREAC ◆ MCH17プロダクト、PS(カプコン)、AG(DG4M2)、2P別売

この「ZERO3」は、2D対戦ACTとして独特のシステムが多数盛り込まれている。そこで攻略第1回目となる今回は、PS版から始める人でもわかるようにシステム面を詳しく紹介、とくに前作「ZERO2」に慣れている人はその違いを把握しよう。また、下のコラムでは「対戦ACT入門」と称して、2D対戦ACTの基本的なプレイや練習の仕方を紹介する。初め頃は、ぜひ読んでほしい。

い。そして、野心的キャラクター攻略は、PS版でシリーズ初登場となる「スーパースト」からの復活組3人が対象。もちろん、アーケード専門誌には載っていない攻略だから、彼らを使ってみようと考えている人は、要チェック! さらに、ウササの新モード「ワールドアーモード(W.T.M.)」における育成のノウハウも伝授。まさに死闘なしの全8ページ大攻略編をお届けしよう。



▲「W.T.M.」でキャラを育てたい人にも、バッチリに役立つ!

対戦ACT入門(対戦のススメ)

このPS版では、対戦ACTに苦手意識を持っている人にとってつけない「トレーニングモード」がある。まず、キャラを1人選んで自由に動かしてみよう。前進、後退、立ち回り、しゃがんだり……そして、前、垂直、後ろ方向へのジャンプ。すぐにジャンクション

跳んでしまう」という人は、矢印キーが入ればよいのである場合が多い。必要とき以外は、キーをニュートラル(何も入力しない)にするように心がけよう。これらの動作ができるようになったら(もしくはできる人は)、次のページから順番に読み進めよう。

1 まずは使用するキャラの通常技を覚えよう

「ZERO3」で採用されている通常攻撃は、前・中・後の3種類のパンチ(P)とキック(K)。これらのボタンを1つ1つ押して、どんな技が出るか……攻撃の方向、リーチ、威力、距離による違い……などを、まずは確認しよう。もちろん通常技はキャラごとに違う。必殺技を覚えるのは、通常技の使い分けをマスターしてからでも遅くない。



▲必殺技や通常技は、このように確認しよう。

2 上段、下段の防御を確実なものにしよう

防衛(ガード)は、キーを後ろ要素に入れることで、空中(キ:ジャンプ時と一部地上技に対して)、立ち(キ:ジャンプ技と立ち技、しゃがみP技、しゃがみキ(キ:しゃがみK技)ガードが可能。COMを相手に使分けする訓練しよう。



▲ガードは、このように確認しよう。

3 流れに応じた戦い方を心がけよう

続いている、COMで実戦練習。ここで重要なのは勝敗ではなく、状況を見きわめる力をつけること。自分と相手の残り体力、先取しているラウンド数、スーパーコンゴの残りゲージ……。そして、そこでどういう行動をとるのかベストか、考えていこう。また、その中で自分らの必殺パターンを見つけていくことも大切だ。もちろん、そのパターンは多ければ多いほどよい。なぜなら対戦はCOMと違い、相手は自分の行動を見ているからだ。そして、その駆けつたのが次のページからの攻略なのだ。



▲必殺技のタイミングや、このように確認しよう。

『ZERO3』ならではのシステムを知ろう!!

次は「ISMシステム」以外で、「ZERO3」から追加されたシステムをチェックしていこう。ISMもそうだが、これらは今までの根本的な側面を変えてしまう可能性を含んでいる。とくに、また前作の操作感が抜け切っていない人は、見た目が似ているだけに戸惑ってしまうだろう。そこで、ここでは新システムの説明と、それをいかにして戦いの中に組み込んでいくか、を紹介していこうとしたい。

変更・削除されたシステム

下で紹介するほかにも、変更点はある。
例えば、投げコマンドの変更(◆キ→+or→+
P Per K K)や、全キャラに空中投げを装備
したこと。また、オートガードを廃止した
のも、思い切った変更点だろう。



▲ 健忘投げる、といふな

システム① ガード

体力ゲージの下にもう1本設けられたゲージ、それが「ガードパワーゲージ」だ。「ZERO3」では、相手の攻撃をガードすることでこのゲージを消費し、0になると「ガードクラッシュ」と呼ばれる無防備な状態に陥ってしまう。このゲージは一定時間、ガード（ボーズ）をするだけなら影響はない）さえしなければ自然に回復していくぞ。



▲ゲームの長さは、キャブごと、15分ごとに違う。

攻 相手のガードパワーゲージを減らすには？

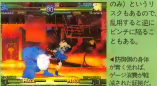
ガードパワーゲージを減らす事は、やはり防衛攻撃よりも攻撃、通常技よりも必殺技のほうか基本的に多い。また、一部の特殊技の中には、大ダメージガードパワーゲージを減らすものもある。それらと合わせて組みあわせていくのがベストだが、大ダメージとそこで割れがちなためより可能性がある。その中で、めり(り)割(れ)発(発)一(一)つ(つ)り(り)……と戦場に田舎のガキで、Y-15Mなら、オリオンでガードクラッシュを習うのもいいし、ほかのISMならガードパワーゲージの少なかった相手がスモロを出し、無失矢速速速とトット(ガード)に持ち込むのも非常に有効。



出れば、ガード
クラッシュ確定。

防 盜警在駐小區巡邏時要注意

このゲームでは、「下位位以外もしやがれ」する（ガード時に赤く光る）」は、ガードバナーゲージを累計に消費してしまうので注意。また、空中ガードに成功しに減らす行動のひとつだ。逆に攻撃が当たる瞬間にガードする（ガード時に青く光る）ことで、ガード消費量を軽減できるが、タイミングは非常に難しい。また、ランダムから選出すす方法としてZERORACT（スターガード）直後に★→★と同じ強さのOP K（瞬時押し）もあるが、ガードバナーゲージの消費が激しい（1ラウンドあたり約1/3）というリスクもあるのに活用すると逆にピンチになることもある。



◀防衛側の身体
が青く光れば、
ゲージ消費が相
減された証拠だ。

システム2 空中コンボ

木のシステム③とも対になる「空中コンボシステム」で「ZERO3」では、相手の攻撃によって空中に落ちた人間はすぐに、喰らひ判定は残ったままになる(技により判定がキャンセルは違う)。つまり、対空技やジャンプ技で、相手を攻撃したあとに連続してダメージを与えることができるのだ(例：しゃがみ足+昇隼撃)。それを防ぐ手段として、右の方の空中受け身。くわしくは右で解説するが、つまり受け身の取られ方によってダメージを食えなければならぬ(確定の状況が少ない)のが「ZERO3」の空中コンボだ。



● 4月15日(水) 4月16日(木) 4月17日(金) 4月18日(土) 4月19日(日)

空中コンボの狙いどころ

やはり狙いどころは、対空攻撃で相手を落としたあと。上で例に挙げた、通常技による対空→必殺技というパターンや、スキのない必殺技(昇龍拳など)からの追撃もできる。また技をカウンターヒットする(相手の技の出力からに当てて)と通常よりも相手が大きくふっ飛び、喰らい判定の持続時間も長くなるので、チャンスだぞ。まずは、トレ



●▲とくに異国端では、強いやすい空中コンボ。ただし、異国端では「1度強い撃ちをしよう」と基本的には2度目の攻撃は不可」となる

システム③ 空中と地上の受け身

空中受け身

空中で攻撃を受けたあとPP
溜った技の硬直(相手の)が解けた瞬間から空中受け身(◆キーの方向で3種類が選べる)が可能。また受け身後は、通常のジャンプと同じ行動がとれる。

受け身をとれるタイミングと使い分け

前方受身

その場で、くると姿勢を立て直す受け身。無駄時間が短いものの硬直も短いので、相手がジャンプ技による攻撃を狙っている際には、一番反撃しやすい。

中立受付身

◆**キ・ニュートラル**
地上へ落ちてくるタイプの受け身。閉鎖時間も長めで、なにより着地が早く、地上からの反撃も可能。ただし、あまり低い位置ではこの受け身はとれないので注意。

後方受け身

◆キ―◆
後方に回避するタイプの受け身。無敵時間は一番長いので、回避能力は最も優れている。反面、行動を鈍まされやすく、追撃に空中投げを使われると不利になる。

地上受け身 地上受け身の長所と短所

ダウン直後に
KK

足払いで飛ばされたあと、必殺技でふっ飛ばされたあとなど、投げ技のあと以外なら（投げ受け身は、空中後方受け身）、地上受け身をとることができる。では、受け身にはどんな意味があるのか？ ここで、その長所・短所を説明しよう。

長所 短所

長所

一番の長所は、相手のラッシュから抜けられること。受け身をとるときに、◆キーで移動距離を調節できるので、状況に応じて使い分けができるのもいい。ほかにも空中ガード後に、落地に重ねられた飛び道具の下をくぐるといこともできる。

短所

同よりも、相手に跳まれてと簡単に足掛かりの技で止められてしまうのが大きな欠点。とくにしゃがみ深くからの強力な連続技を持つキャラを相手にするときは、片上受け身が命取りになることも。確実に止めてくる相手には注意しよう。



投げも打撃も強いぞ!

各必殺技解説をしていこう……「メキシカンタイフーン」の投げ間合いは、通常投げより若干広い程度。「トマホークバスター」は、判定が強く、足払いにも勝つことができるぞ、「コンドルダイブ」は、ジャンプ中なら(技を出したあとは不可)いつでも出せ、奇襲に便利。「コンドルスバイア」は、足払いをスカして攻撃できるX、V専用の中段技だ。



▲空や投げのあとに「コンドルダイブ」も出せる、強いぞ!

必殺技コマンドリスト

技名	コマンド
メキシカンタイフーン	←キー1 回転+P
トマホークバスター	→↓↘+P
コンドルダイブ	ジャンプ中にPPP
コンドルスバイア	←↓↑+P (Z、V専用)
レイジングタイフーン	←キー2 回転+P (X対応)
キャニオンスプリッター	↓↘→↓↘↘+P

DPSのオススメISMは



新必殺技を有効に使い!



メキシカンタイフーン、などの投げを組むの、選んだ、
よいになるには、①ジャンプ攻撃後に地上技キャンセル
し相手も跳び絡める、②空中で、地上技一中(に
い)使い分けが重要になってくるぞ。



対戦 アドバイス

投げ間合いは狭いです(泣)

「メキシカンタイフーン」の投げ間合いは狭い。密着からしゃがみ弱P×2を当てたらしいの距離が限界。ザンクエフの持つ「スクリュー」と比較すると性能は低い。また、「レイジングタイフーン」はさらに投げ間合いが狭く、密着から投げ1発でもギリギリだ。この密着の間合いを保つためには、Zの項の「コンドルスバイア」や、ボディプレスによる揺込み、「コンドルダイブ」を当てないように出す。といった接近手段を活用していこう。ただ、めくりでボディプレスが入ったときの過剰数として、しゃがみ弱X→「強」トマホークバスター」という連発技がある。実はこれだけでも、レベル2の「レイジングタイフーン」とは同等だ。投げだけにこだわらず、打撃も取り混ぜるのが「ZEROS」流ホークの闘い方といえる。



▲出が早いZISMのしるがみ、中Xは密着に使えるぞ。



昔ながらの闘いはできないぞ!

Z、Xに比べ「コンドルスバイア」がないが、投げへの連発が少なくキに引く、
間合いを狭いからである。つまり「XISM」は、
「レイジングタイフーン」(強)の「スクリュー」を求めると勝ち、という
イメージがあったが、今回は「レイジングタイフーン」の時間停止(相手も動けなくなる)の
力の強さ、投げてからのジャンプで逃がられてしま
う、間合いの狭さなどで、決定打といっている
ほど安定はしていない。やはり「トマホークバ
スター」などを絡めた、打撃も連発技の活用頻
度が、ほかのISMよりも高くなるだろう。



オリコンの使い道はかく乱?

「VISM」は、Z、Xに比べ「コンドルスバイア」がないが、投げへの連発が少なくキに引く、
間合いを狭いからである。つまり「VISM」は、
「レイジングタイフーン」(強)の「スクリュー」を求めると勝ち、という
イメージがあったが、今回は「レイジングタイフーン」の時間停止(相手も動けなくなる)の
力の強さ、投げてからのジャンプで逃がられてしま
う、間合いの狭さなどで、決定打といっている
ほど安定はしていない。やはり「トマホークバ
スター」などを絡めた、打撃も連発技の活用頻
度が、ほかのISMよりも高くなるだろう。



ワールドツアーモード攻略

「W.T.M.を始めてみたけれど、いまひとつ仕組みがわからない……」そんなキミたちに、育成のノウハウを伝授しよう!



ここでは、通常の対戦とは若干異なるシステムを持つ「ワールドツアーモード(W.T.M.)」の基本システム、DPSオスメの育て方のコツ、そしてまだあつたはずのISMについて紹介していこう。このW.T.M.、育成モノとはいえ、基本となるのは、やはりCOM対戦。最後はプレイヤーの腕力に掛かってくる部分が大いにある。イキナリ始める前に、ほかのモードで腕慣らしをしておこう。

ワールドツアーモードとは?

日本、アメリカなど、1〜3ステージで構成された各ルートで、世界のファイターたちと闘いながら、W.T.M.を遊んでいく。W.T.M.既存のISMにはない独特のキヤッチャを作成することも可能。セーブデータモードで登録すれば、COM戦も対戦でも使用することもできる。



※このモードは、COM対戦と違って、プレイヤーの腕力に掛かる部分が大いにある。

冬休みスペシャル

世界へはばたくキミに贈る 基本システム攻略

レベルアップのしくみ

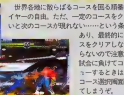
このモードでは、敵と闘うことで得られた点数を経験値に換算している。それが、一定量に達することで自キャラはレベルアップ(トータルレベル)していくのだ。また、レベルにはトータルレベルとは別に、ISMレベルがあり、経験値は現在表示しているISM(ISMセットアップの理番者)のみ加算されるようになっていく。

EXP	237,500	MAX	300,000
HIGH	LV	10	10,000
ZERO	LV	10	10,000
ISM	LV	10	10,000
ISM	LV	10	10,000

※トータルレベルは闘うことで経験値が入るが、各ISMは使用しないと増えない。

コースはキミ自身が選択!

世界各地に散らばるコースを回る順番は、プレイヤーの自由。ただ、一定のコースをクリアしないと次のコースが現れない……という条件などもあり、最終的には全コースをクリアしなければならないの注意。なお、試合に負けてコンティニューするときは、直前のコース選択画面に戻されてしまう。



▲1度クリアしたコースは再び立ち、再びそこで闘っても経験値は入らない。

各ボーナスを有効利用しよう

対戦中の特殊行動によって得られたボーナスも、経験値につながる。ここでは、その中でも特に有効な行動を一覧にしてみた。なかでも「セレクト」と「タイムボーナス」(残り70%以上×2に1)がオススメだ。

▼特殊ボーナス一覧表

ボーナス名	コメント
ファーストアタック	ラウンド開始後、先に自分が相手にダメージを与えた場合に追加される
リバーサル	自分の破損が解けた瞬間(背に影が上がり)に、相手破損を必ず受ける。ヒットしなくてもOK
ゼロカンター	ゼロカンターを使うと必ず追加されるボーナス。これも、ヒットしなくても大丈夫
アックボーナス	受け受け身(受け取った瞬間に自分のコマンド)をすれば追加。空中受け身とは違ふ
ガンターヒット	自分の攻撃が、相手にカウンターヒットすれば追加されるボーナス
スバコンフィニッシュ	スバコン(またはオロコ)を、とどめに使った後、1ラウンドで追加されるボーナスだ
リバーサルボーナス	相手に連続攻撃を与えたと追加される。ヒット数が多いほど、ボーナスも多くなる
残り体力ボーナス	ラウンドクリア時の残り体力に比例して追加。パーセントだと通常よりも多く追加される
タイムボーナス	残り時間に比例して追加されるボーナス。早いほど、ボーナスが増える

※ラウンドボーナスは、ラウンド終了時に追加される。

1対1だけがバトルじゃない?

W.T.M.の戦闘システムは、ここでも紹介するような特殊ステージ。通常は1対1で展開されるバトルだが、場合によっては複数の相手と闘わなくてはならない(それも同時に)。といったステージも用意されているのだ。そのほか、1対1でも特定の条件……例えば、連続技で3ダメージを与えたら……(この場合、3ヒット以上でダメージ)などという相手もいる。各ステージクリア後は、次の対戦相手のレポートが出る。メッセージをよく見て、必要に応じてISMセットアップを組み替えていくのも攻略への近道だ。



▲このメッセージには注意! あわててはみれば、あとで活用することになる……

特殊ステージの一例

チームバトル

試合形式は1対1だが、相手はチームを組んでおり、自分は1人で戦う。負けたら×(敗北は次の相手と交代)、というキビしい条件。スバコンの使いどころを間違えない!



ドラマティックバトル

これは1対2(もっといる場合もある?)の闘いで、相手に同時に攻撃を仕掛けてくる。相手に倒れると、2対1で闘うことになる。相手は倒れると、2対1で闘うことになる。相手は倒れると、2対1で闘うことになる。



**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

発売中	▶VB100 ▶スクウェア ▶『不思議なデータディスク』同梱
7月10日発売	▶MC(11ノック)

ついに発売された『チョコボ2』の、知ってトクする隠し情報をいち早く公開だ!!



冒険ガイド

Guide for Explorer



Guide for Explorer

1. 冒険の基礎知識

水戸、ゲームの街が、システムまで、ひとつの巨大な
眼をもちし、その、革命的なゲームを描いていく。

ゲームの流れ

■複数のダンジョンと村を往復しながら展開

ダンジョンへ入ってモンスターを倒しながらアイテムを集め、ボスを倒してまたたきのダンジョンへ、というのが基本展開。前作では1つのダンジョンだけを探検したが、今作ではいろんな場所にあるダンジョンを順に攻略していく。ちなみに、ダンジョンで倒されたとレベルはそのままだけど、アイテムを全部失った状態で再び戻ることになる。

ザンゾヨク!



◀ 調味品やアイテムをサニ
クしてダンジョンへ向かう

輕金屬



● 日本に於ける「日本書紀」の成立

アイヌ語の地名と
ノボレツツプ

▲アイテムを盗め、モンス
ーを利用してレベルアップ

次のダンジョンへ



●ホスロを倒したあとにその
リングが覆れる。

イベントの発生

ダンジョンや村では、状況に応じてさまざまなイベントが起きる。ダンジョンの中で強制的に起きるものや、村で特定の条件を満たすと発生するイベントなどがある。なかには、なかなか見られないイベントも……。



「おれは海軍に入りたい」

©1933 天竺堂主

【オープニングストーリー】再びモーグリとともに旅をすることにしたチョコボ。ようやくお宝にありつけそうなダンジョンを見つけ、意気揚々と入っていくが、なんとそこは「不思議なダンジョン」だった！ 2人はダンジョンの奥深くで巨大なクリスタルを見つけるが、モーグリがそれに触れてしまうと、地響きが起きて……。果たして、このクリスタルとは一体何なのか。そして、このダンジョンに秘められた謎とは……？

ダンジョン

■いろいろなタイプのダンジョンが登場

前作では、同じダンジョンが3段階に変化する、という展開だったが、「2」では1つのダンジョンをクリアすると、新たなダンジョンがイベントとともに出現していく(ちなみに前のダンジョンには戻れない)。それらのダンジョンにはさまざまな特徴があり、同じタイプのモンスターばかりが出現したり、ダンジョンの仕掛けや構成が似通っていたりする。またやり込めば、入るたびにレベル1から始めるなければならないダンジョンも用意されているのだ。

もちろん入るたびに変化!



イベントも発生する!



ATB

■チョコボが1回行動すると、敵も1回行動する

チョコボが1回行動すると敵も1回行動するターン制が採用された新ATB。モンスターが攻撃可能な範囲にいると、モンスターが攻撃するまでの時間を示すバーが表示され、いっぱいになると攻撃してくるのだ。

接近するバーが出現 チョコボが行動すると 敵の行動になる



▲敵がチョコボを攻撃できる範囲になるとATBバーが表示される。 ▲チョコボが動くたびに、敵の攻撃バーがたまっていく。 ▲近い攻撃バーが範囲に入ると、敵の攻撃が始まる。

1回の行動とは?

チョコボの行動には攻撃以外にもさまざまなものがあり、それらはすべて敵の攻撃バーのたまる条件となる。ただし、仲間キャラに話しかける、向いている方向を変える、ステータス画面やアイテムを確認するなどの行動はカウントされない。

(1ターンにカウント) 歩く、攻撃する、丹精、魔法を使うなど、魔法を使う、かまどを使う、足元を調べる

仲間

■コンピを組んでダンジョン探検

仲間と2人で探検できるようになったのも「2」の大きな特徴。一緒に行動する仲間はストーリーに沿って決まっていますが、それ以外にも得意技も用意されている。仲間との協力プレイの基本は、モンスターを2人分りで倒すこと。チョコボのHPが減ってきたらタイミングよく前鋒を交代し、モンスターとの戦闘を仲間にあかせてしまうことも重要なサバイバル術だ。



回復魔法のエキスパート 白魔道士

得意技 回復魔法

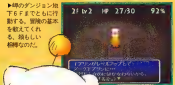
回復魔法を得意とするが、意外と攻撃力も高い。HP回復技は、チョコボのHPが減ると自動で行うが、1フロアにつき1回限りなので頼りすぎは禁物。



シドタンクで突撃だ!



メカシンの作ったメカを見たよ!



前作から登場しているチョコボの相棒。アイテムを盗む技は、戦闘中にランダムで発生する。

得意技 アイテムを盗む

得意技 地雷を仕掛ける

スパナを武器に戦う。話しかけると床に地雷を仕掛けてくれる。



▲攻撃力が高くなり、シドタンクで活躍してくれること。

攻略 Station 冬休みスペシャル

チョコボの相棒はダンジョン



2. 入り江の村案内

入り江の村には、ダンジョンや宝庫、モンスターが待ち構えている。また、村には様々な施設があり、村の発展に貢献できる。また、村には様々なイベントがあり、村の発展に貢献できる。

施設とイベントを大公開するぞ!!

この村にある施設は冒険に不可欠でありながら、利用するには条件がある。ダンジョン探検をしながら、村でのイベントをちゃんと発生させていこう。



▲イベントが過ぎなかつたら、いったんダンジョンに入って救出してみよう。

村の施設利用料金

ボーション	60ギル	ナッツ	150ギル	100ギル
ガスベルの薬	300ギル	テレボのしおり	300ギル	
マップカード	300ギル	記憶のしおり	300ギル	
魔法のカード	300ギル	アツアツ		
10階—1000ギル	40階—3000ギル	50階—5000ギル		
80階—8000ギル	70階—7000ギル	80階—8000ギル		
90階—9000ギル	100階—10000ギル			
アイテム修理	1つ 2000ギル			
かまど	1回 300ギル			
デスベルの薬	1回 100ギル			

魔法研究所

かまどを使えるようにするにはサングダーの本が、デスベルの薬を使えるようにするには何かのエキスを必要。魔法に協力すると、魔法系の八ネを手でできる。

キーとなるキャラ
ジェニー
ウェッジ
所蔵



▲もったつたら一度ダンジョンに入ってからでないで次の村はもうええな。

道具屋

シンドタワーに入る道具屋を利用できるようなる。シンドタワー6F/11F以上に進めば、シンドタワー6F/11Fへ直行できるショートカットコースが出現する。

キーとなるキャラ
アップチョコボ
ドルくん

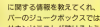


▲道具屋の品のこの場所に、ショートカットの入口が出現する。

定食屋

サンダーの本を持っている状態でモルボルに話しかけ、サンダーを1回使ううらまのハネが入手できる。その後のゴブリンのイベントでは、何かの魔石とシンドタワーで手に入るタコのエキスを必要。イベント終了後には地下でバグが完成し、フミさんに植物のエキスを渡すと特別なエキスが入手できる。フミさんは合成に関する情報を教えてくれ、バーのジョウボックスではサウンドテストが観られるようになる。

キーとなるキャラ
シェフ・ラ・ンベリ
モルボル
ゴボ
ゴボ
ゴボ



▲サウンドテストが観られるようになる。

倉庫屋

1000ギルで倉庫にアイテムを10個預けられる。ショートカットでドルくんはテレボのしおりを渡すと20個預けられ、その後ハネを払うことで100個まで預けられる。

キーとなるキャラ
ガズメル
ドルくん



▲下へ人数制限なし。ツメやクラの料理ができるようになる。

白魔道士の家

部屋ベッドを調べることでセーブができる。白魔道士と度目の会話をしたあとにダンジョンから戻ると、部屋に白魔道士が作ったかわいいい人形が現れる。

キーとなるキャラ
白魔道士



▲かわいらしいこの人形、でもなにか隠している…?

ボム親子の家

モグリリの部屋ベッドではセーブが可能。アイテムのない状態でモグリリに話しかけると、数珠のツメや珠のクワなど、いくつかのアイテムがもらえることがある。

キーとなるキャラ
ボムおばさん
モグリリ



▲チョコボやモグリリが寝るここになるのモグリリの家。

ペヒーモスの家

ペヒーモスの話を聞いたあとに広場へ行くと石像のイベントが開始する。イベント後にペヒーモスに爆発薬を渡すと部屋が片づき、奥さんのバーバが帰ってくる。

キーとなるキャラ
ペヒーモス
バーバおばさん



▲家の中を片づけるために、帰ってくるもつていてあげよう。

石像

ペヒーモスの話を聞いたあと、ペンさんの質問に「土のおい」と答える。その後クエイの本を渡しイベントを進めると、石像からタイタンが出現しハネが手に入る。

キーとなるキャラ
ペンさん
タイタン



▲タイタン出現で気がよくしたペンさんは家に帰っていく。

いのちの木

ハネを持っている状態で左のゴットンに話しかけると、ハネをくられと奪われる。ハネをあげると、次にダンジョンから戻ってきたときに種や実をもらえることがある。

キーとなるキャラ
ゴットン
ゴシュ



▲ちよつとツツイけど、ハネをあげていらないことありそう?

海岸

ダンジョンで2回倒されると、海岸に宝箱が出る。宝箱は、再びダンジョンで2回倒されないと出現しない。宝箱を5個倒れると、シルフのハネを手でできる。

キーとなるキャラ
シルフ



▲シルフ入手後も、3回倒れるごとに宝箱が2個出現する。



Guide for Explorer

3.ダンジョン攻略

このダンジョンは、ボスと最終ボスにそれぞれ1つのサブボスがいる。ボスとサブボスの両方を倒すと、ボスのドロップアイテムが2つ増える。

さまざまなイベント満載の ファーストダンジョン 岬のダンジョン

■目標クリアレベル/LV.10~12 ■オスモス装備/鉄のツメ・鉄のクラ・ファイアの本

物語の導入部となるダンジョン。システムを覚えるための練習場として、ナナム移動やナナム攻撃といった基本的なテクニックから、モンスターのレベルアップなどの応用的な知識まで、幅広く覚えられる。ここでモンスター

のエキスを集める可能ながざり行っておくと、村での合成やイベント進行が有利になる。ちなみに、倒されて岬の小屋に戻されたときに、アイテムのない状態で帰ると、ボーションやテレポのしおりが手に入る。



モーグリ

宮崎博士



ハンマーアタックが強烈なので、盾白いをとってファイアの魔法で攻撃する方法がもっとも効果的。ただし耐えすぎると、強力なクエイルの魔法を浴びせられるので注意。一定のダメージを与えると分裂するが、

地下10Fの分裂モンスター
スカルハンマー
のろろしているときと再び合体してしまうので、急いで倒すようにしよう。

練習を繰り返そう!

エキスを集めよう!



▲特殊な操作など、ここで練習に役立ちます。これらは使える回数ばかりなのでしっかり覚えたい。



▲クリアするここには入れなくなる。欲しいモンスターもここは必ずゲットしておこう。

インプに乗り取られたタワー
を取り戻せ!!

シドタワー

■目標クリアレベル/LV.16~18 ■オスモス装備/電撃のツメ・雷のクラ・サンダーの本

マシン系の敵が多いダンジョンなので、雷の属性をもつツメやクラの装備が役に立つ。パートナーのシドは回復技がないので、回復アイテムは十分すぎるくらい買いついておこう。



各構造パターンの 攻略法を考えよう

シドタワーには3つの構造パターンがある。不定形フロアは迷宮が多く、定形フロアは四角い部屋が規則正しく配置されていてルートがわかりやすい。空中フロアはマシン系の敵が必ず出現するので、その対処を考えればいい。



▲形が複雑で道が多いので、敵を有利な地形に誘って有利に戦えばいい。



▲部屋はすべて一定の大きさで、左右の部屋の扉は左右に開閉されていることが多い。



▲壁がないので、空を飛ぶ敵が飛来してくるから注意。エアロの魔法で回避しよう。

マシン系の敵に 対処するために

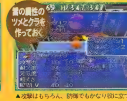
マシン系の弱点は雷。ツメやクラを雷属性にするのももちろん。サンダーの本、サンダークロスハネも忘れてはならない。生物ではないマシン系は精神がないので、スリプルやスロウ、HPを後うドレインなどは効果がない。



▲マシン系の敵には雷攻撃よりも、やはりサンダーの魔法が一番。



▲魔法研究所でサンダークロスを手に入れよう。効果範囲が広いので非常に役に立つ。



▲攻撃はもちろん、防御でもかなり役に立つ。合成でレベルも上げよう。

チョコッとメモ③

シドタワーまで入手可能な(イベントアイテムと別)いろいろなアイテムをまとめてみた。取り返しをチェックしよう。宝庫屋-ラムウのハネ、特殊なエキスを、いのちの木の葉と実、魔法研究所-雷の魔法のいし、石像-タイタンのハネ、宝庫-シルフのいし、宝庫(ホリ)のツメ、エクスボーション、リペアカード、いのちの葉、レベルアップの魔法のいし。シドタワー10Fの最終敵倒後-チョコのエキスを(3000ヤル)。



5. データベース

「隠れ家を探して、西の果てまで、**「オオムスビ」**のデータ
を盗み取れ。」**「オオムスビ」**のデータに、**「オオムスビ」**
の秘密に迫ろう！」

不思議なハネ

不遇なハネには、復活の権限を贈やす。ステータスをアップする、四輪獣を連れ移ける、といった系系統のハネがある。村でのイベントで入手するほか、レベルが10、以上のハネ

メ・クラが隠れることで出現する。ハネは、リ
メ・クラに各々種類ずつ設定されていて、その
アイテムが「+2」以上なら1つ目のハネが、
「+3」以上なら2つ目のハネが出現する。

名前	効果
フィアボール	【魔法系】「フィアの本」で、エリア攻撃魔法が発動できる
プリカーストーム	【魔法系】「プリカの本」で、エリア攻撃魔法が発動できる
サンダークロス	【魔法系】「サンダーの本」で、エリア攻撃魔法が発動できる
エアボール	【魔法系】「エアの本」で、範囲内の全体攻撃魔法が発動できる
クエイクウォール	【魔法系】「クエイクの本」で、範囲内の全体攻撃魔法が発動できる
トレインアップ	【魔法系】「トレインの本」の威力が最大になる
スロウ	【魔法系】「小睡人」味、に敵の動きを遅くさせる上級魔法が発動できる
トード	【魔法系】「小睡人」味、で敵をエリアに束縛させる上級魔法が発動できる
ボイズン	【魔法系】「小睡人」味、で敵を麻痺させる上級魔法が発動できる
スリプル	【魔法系】「小睡人」味、で敵を上らせる上級魔法が発動できる
コンフュ	【魔法系】「小睡人」味、で敵を混乱させる上級魔法が発動できる
ザイレス	【魔法系】「小睡人」味、で敵の魔法を封じる上級魔法が発動できる
ミニム	【魔法系】「小睡人」味、で敵を小さくする上級魔法が発動できる
ヘイスト	【魔法系】「小睡人」味、で自分が特定の動きを早める上級魔法が発動できる
フレア	【魔法系】「驚しん」味、で敵を燃焼させて発動する上級魔法が発動できる
デス	【魔法系】「驚しん」味、で敵を死なせる上級魔法が発動できる
デモン	【魔法系】「驚しん」味、で次に近きものを消滅させる上級魔法が発動できる
グラビタ	【魔法系】「驚しん」味、で敵に重力の場を作りだせる上級魔法が発動できる
ブレイクアウ	【魔法系】「驚しん」味、で敵に小さな隙を作りだせる上級魔法が発動できる
バメオ	【魔法系】「驚しん」味、で敵を距離で得する上級魔法が発動できる
小睡いのバフ	【魔法系】「小睡人」味、で使える上級魔法がランダムに発動できる。必ず成功する

HPMAX UP	[ステータス系]HPの最大値が向上する
攻撃力UP	[ステータス系]攻撃力が上がる
防御力UP	[ステータス系]防御力が上がる
クリティカルUP	[ステータス系]クリティカルヒット率に上がる
ミス率DOWN	[ステータス系]ミス率が1%から、ミスになることなく
回復率UP	[ステータス系]回復率が10%上がる
回復UP	[ステータス系]回復のスピードが速まる
EXP UP	[ステータス系]敵を倒したときに得る経験値が5%多くなる
元気UP	[ステータス系]元気が満ち足りなくなる
魔法力UP	[ステータス系]すべての魔法の威力が上がる
格闘力UP	[ステータス系]格闘戦威力が上がる
召喚威力UP	[ステータス系]仲間として呼び出した召喚獣が強くなる
イブリート	[召喚系]召喚獣「イブリート」を仲間として呼び出せる
シヴァ	[召喚系]召喚獣「シヴァ」を仲間として呼び出せる
ラムウ	[召喚系]召喚獣「ラムウ」を仲間として呼び出せる
シルフ	[召喚系]召喚獣「シルフ」を仲間として呼び出せる
タイタン	[召喚系]召喚獣「タイタン」を仲間として呼び出せる
カーバンクル	[召喚系]召喚獣「カーバンクル」を仲間として呼び出せる
ユニコーン	[召喚系]召喚獣「ユニコーン」を仲間として呼び出せる
オーディン	[召喚系]召喚獣「オーディン」を仲間として呼び出せる
バハムート	[召喚系]召喚獣「バハムート」を仲間として呼び出せる
ワンツ召喚	[召喚系]召喚獣のうち1人をワンツで仲間として呼び出せる

主要アイテム

メンズターエクス

名前	効果	ツメの威力	クダの威力
小動物のエキス	元気が30回復	ツメ+1	クダ+1
ゴブリンのエキス	元気が100回復	元氣+2	元氣+2
インプのエキス	元気が100回復	クダ+カル+2	特殊の得+2
トンパリのエキス	元気が100回復	クダ+カル+3	特殊の得+2
ヒトのエキス	HPが100回復	速さ+2	速さ+2
植物のエキス	HPが元気が15ずつ回復	ボイス+2	ボイス+2回復
巨大植物のエキス	HPの最大値が1と2で増える	耐久力+2	耐久力+2
ウーメのエキス	HPと元気が空ずつ回復	ボイス+1、速さ回復	ボイス+1、速さ回復
めすのエキス	ヘイト+状態になる	ボイス+2	回復+2
タートルのエキス	スロウ状態になる	減速+2	減速+2
マッドマンのエキス	スロウ状態になる	スロウ	スロウ回復
スラウのエキス	スロウ状態になる	スロウ	スロウ回復
魔法使いのエキス	魔法を奪えなくなる	サイレス	サイレス回復
ミニマインのエキス	こじこになる	ミニマイン	ミニマイン回復
カエルのエキス	カエルに変化する	トード	トード回復
クワダのエキス	斬ってしる	スリプル	スリプル回復
ダンゴのエキス	邪気おちるになる	コンフュ	コンフュ回復
オウムのエキス	盗取おちるになる	アゲイン	アゲインの回復

ダンジョンで最初から獲得されているアイテムは、魔法の本、しおり、魔石、石などの一部のアイテムのみ。薬やカードなどは、持って入ったアイテム以外はすべて宝庫内であり、使っ

てみないとその効果は判明しない。ここでは、そんなアイテムがもつそれぞれの効果を詳しく解説する。なお「戦略」は、店で買うとした場合の値段を表し、奪る場合にはその半額になる。

ボムのエキス	発見し、海淵にもダメージ
モグラのエキス	周囲が暗くなって見えない
マグママンのエキス	元気が1回復
アソンのエキス	元気が1回復
アイスマンのエキス	元気が1回復
半魚人のエキス	元気が1回復
ムースのエキス	元気が1回復
ツバサのエキス	元気が1回復
ゼリーのエキス	元気が1回復

火	火
火	火
火	火
水	水
水	水
水	水
土	土
土	土

魔法の本

名前	効果	価格
フィアの本	火属性の魔法を覚える(火属性の魔法がわかる)。1と5をつなぐ	100
アラッドの本	水属性の魔法を覚える(水属性の魔法がわかる)。1と4をつなぐ	200
サンダーの本	雷属性の魔法を覚える(雷属性の魔法がわかる)。1と3をつなぐ	200
エアの本	風属性の魔法を覚える(風属性の魔法がわかる)。1と2をつなぐ	200
クエイクの本	大地属性の魔法を覚える(土属性の魔法がわかる)	100
ドレイの本	HPを回復する魔法を覚える(火属性の魔法がわかる)。再生魔法の魔法は魔法	200
小龍の本	不滅魔法(不死)にアップグレードした魔法がわかる。失物するアップが得る	500
無敵の本	不滅魔法(不死)にアップグレードした魔法がわかる。失物するアップが得る	500
斬断の本	不滅魔法(不死)にアップグレードした魔法がわかる。失物するアップが得る	500

種・実

名 前	効 果	価格
ナッツ	元気が回復	100
ラサンの実	元気が回復	200
おしろい・実	H.P.と元気が増すついで	400
こちそうの実	H.P.と元気が増すついで	400
くさた実	H.P.が回復。元気は1回復	200
1Xの実	H.P.の最大値が1増える。元気も1回復	200
つかる実	元気が回復	200
元気の実	元気の最大値が1増える	200
元気の多い実	元気の最大値が1増える	200
のるまの実	スピード状態になる	400
すばやきの実	スピード状態になる	400
狂想の実	戦闘レベルのちやちや低い魔法の本のレベルが1つ上がる	100
レベルアップの実	チェンジレベルが1つ上がる	1000
レベルダウンの実	チェンジレベルが1つ下がる	1000
火の種	合成で火の属性を追加	800
氷の種	合成で氷の属性を追加	800
雷の種	合成で雷の属性を追加	800
風の種	合成で風の属性を追加	800
地の種	合成で大地の属性を追加	800
無名な種	合成で無名の属性を追加	800
汎用の種	合成で特殊能力を付与	800
融合の種	合成で複数の特殊効果を受け継ぐ	800
融合の種	合成で複数の属性を受け継ぐ	800
固定の種	固定値どちらか一方のパラメータをそのまま継ぐ	600
ランダムな種	ランダム	2000

石

名前	効果	価格
石	敵についてダメージを与える	2
かたい石	敵についてダメージを与える	2?4
パワーストーン	敵についてダメージを与える	4
クワーストーン	敵についてダメージを与える。周囲の敵についてダメージを与える。量や体も増える	20
フューズストーン	敵についてダメージを与える。周囲の敵についてダメージを与える	30

カード

名前	効果	価格
魔法のカード	未発覚アイテムをしらばかり。敵とモンスターのHPがわかる。	150
探知のカード	すべてのアイテムを探知する。敵とモンスターのHPと魔法・アイテムがわかる。	300
マップカード	そのフロアのマップをえらべる。	300
ワークカード	そのフロアの移動の順序をワークする。	300
分裂カード	アイテムの1つを2つに分かせる。	200
強化カード	アイテムの1つを別のアイテムに変化させる。	500
むき水カード	ぬる水をむきわたる。	500
スリプルカード	眠る。	100
コンフュカード	混乱状態になる。	100
トードカード	カエルに変化する。	100
ミニマムカード	こびこになる。	100
リフレクカード	リフレクがかり。魔法を反射する。	800
迷子カード	そのフロアのマップをえらべる。	500
シヤビルのカード	ウメツカのレベルが1つ上がる。敵とモンスターのレベルが上がる。	500
シヤビルのカード	ウメツカのレベルが1つ下がる。敵とモンスターのレベルが下がる。	500
リベンジカード	ウメツカの耐久度が10上がる。	300
サビカード	ウメツカの耐久度が10下がる。	300
裏切りのカード	仲間が倒れ死んでいく。	100

しおり

名前	効果	価格
記憶のいすり	他の場へ移動する際にセーブすることができる	300
テレビのいすり	ダンジョンの外に出ることができる	300
ものもちのいすり	所持できるアイテムの最大数が1つ増える	10000
不思議のいすり	まぼろしの扉は開くことができる	300

鹽石

名前	効果	価格
イブノミの魔石	火属性の「地獄の炎」で、海面下の敵にダメージ	2000
ラムノの魔石	雷属性の「轟雷の雷」で海面下の敵にダメージ	2000
シロノの魔石	氷属性の「凍の氷」で海面下の敵にダメージ	2000
シルノの魔石	風属性の「嵐の嵐」で海面下の敵にダメージ	2000
タイマンの魔石	大地属性の「大地の怒り」で海面下の敵にダメージ	2000
ユニコーンの魔石	無属性の「ヒール」で、デバッド60%以上を全回復し、海面下の敵にダメージ	2000
カーバンクルの魔石	「ルビー」の光、エリフが「炎」を放射し海面下の敵にダメージ	2000
オーチーの魔石	「新緑」により海面下の敵を射撃し、毒を発する	2200
ハートマンの魔石	「水ガジェット」により海面下の敵にダメージ	2000

■ **環境問題**

名 前	効 果	価格
ボーション	HPを回復する。アンデットにダメージを与える	10
ハイパーシオン	HPを100回復、アンデットにダメージを与える	20
エクスポーション	HPを全回復、アンデットにダメージを与える	50
エリクサー	HPと魔法とステータス数値を全回復、アンデットにダメージを与える	100
アスベルの薬	戦場の隅へ向く	300
スベルの薬	戦場から帰る	300
透明薬	透明になり、敵に狙われなくなる	300
スロウの薬	スロウ状態になる	100
ヘイストの薬	ヘイスト状態になる	100
サイレスの薬	魔法が使えられなくなる	100
幽霊薬	幽霊とされHPが徐々に減る	100
解毒薬	毒により毒を減ら、去る	100
力加減	ステータス数値を上げず	500
捕獲薬	敵どもを捕まえても毒無し、罠にもダメージを与えない	50
ダメージ薬	ダメージがHPに半分になる	100
強化の薬	モンスターに変化する	500
炎に燃やすの薬	燃やしたいアイテムの炎を燃やして使う	100

苗輪

名 前	効 果	価 格
かまんの首飾	元気が減らなくなるし、HPが回復しなくなる	4000
魔法の首飾	魔法の能力が倍増	4000
ガードの首飾	ダメージの量をガードする	4000
スタミナの首飾	元気の減りが遅くなる	4000
健康の首飾	元気の減りがとても遅くなる。P?P?	4000
勇気心の首飾	HPの回復が早くなる	4000
幸運の首飾	HPの回復が速くなる	4000
互換な1.首飾	マップを失わなくなる	4000
金づねの首飾	レベル下げの魔物を防ぐ	15000
アメンボウの首飾	水の中を泳ぐ	15000
ウナギの首飾	ウナギが泳ぎやすくなる	15000
カササギの首飾	魔物のダメージを減らす	4000
麒麟の首飾	魔物攻撃に強くなる	12000
呪いの首飾	全装備が壊れる	4000
ばちあしの首飾	必ずダメージを受けるようになる	15000
魔物の首飾	必ずフロアにいる魔物のダメージが増える	4000
親切の首飾	おとなしい魔物が減る	4000
ブランドの首飾	ブランドシリーズの1つ、そろそろあそびとにござー	4000

冬季のスペシャル

子ヨコ木の本間屋はタニシヨウと銘

次号でツメ・クラと不思議なハネ
の関係を完全公開!!

【不思議なレバーの効果】宝箱の下（その場に宝箱が最大3個落ってくる）、アイテム消滅（その部屋のアイテムがすべて消えてしまう）、敵アイテム化（その部屋の敵がすべてアイテムに変化する）、宝箱設置（そのフロアのどこかに新しい宝箱が仕掛けられる）。以上、全部で10種類あり、レバーの1つを押すと、よりいっそう面白くなるアイテムとあるのだ。お部屋に応じて使い回しよう。

新世代BRAVE SAGA

ロボット戦記

オリジナル勇者「バーンガン」の活躍を描いた、まったく新しい勇者伝説が
ついに開幕!! 勇者たちの夢の競演を実現した「ブレイブサーガ」の誰も知ら
ない超絶秘データを一挙公開!! キミの立てた作戦に役立てよう!!

新世代ロボット戦記

ブレイブサーガ

発売中
S・RPG
▼VS.2004/05版生体中はフィギュア付き! ▼タカ
▼MC27ブロック!

いよいよ攻略開始!! シナリオ&ユニットを完全紹介!

アニメファンとゲームファン、
双方の期待を背負った勇者シ
リーズ結成のS・RPG、『ブレイ
ブサーガ』ストーリー性重視のこ
のゲームでは、あまり戦術面で悩
みことはないだろう。そこで今回は

データ面を中心に攻略。基本的な
戦略指南に加えて、全サブシリ
オの発生条件を完全公開。さら
には、味方ユニットの完全データか
ら、勇者たちの実力を徹底分析し
ていくぞ。



ゲームを始める前に知っておきたい基礎知識 勇者の心得

VARS本部での戦略や、味方、ボス、敵の行動など、ゲーム
を進める上で知っておきたい基礎知識を紹介。強い味方を持つた
めに必要なことばかりなので、しっかり頭に入れておきたい。

1 トレーニングを怠るなかれ

このゲームでは数多くのユニ
ットが登場するため、途中で成長が
遅れてしまう味方が出てくる。そ
んな場合は、VARS本部司令室で
トレーニング（模擬戦）を行おう。
ここで経験値を稼ぐことができる
のだ。書院から観えておけば、本
編で詰まることもなくなるぞ。

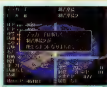


▼トレーニングでは、味
方のレベルに合わせた敵の
強さが変わるぞ

▲トレーニングでもCP
が入手できる。実戦さな
がらの経験値が入る。

2 武器の改造に資金を注ぐべし

15話以降、VARS本部で武器の改
造ができるようになる。武器を改造す
ることで、新たな武器が装備される
場合があるので、改造は積極的に行っ
ていこう。使にくかったユニットが、
武器の改造により遂に強力なユニ
ットになることだってあるのだ。改造
のための資金はケチらないように!!



▲改造は本部でできる。資金はケチらないように!!

3 常に仲間を思いやるべし

戦闘で味方がやられてしまった場合、
隠しパラメータであるバーンと親兵の
親密度が下がっていく。親密度は、バ
ーンのクリティカル率などに影響す
るので、できるだけ下げないようにク
リアしていこう。ちなみに、逆に親密
度を上げたい場合は、誰もやられない
マップをクリアしていけばOKだ。



▲バーンと親兵の
関係度を上げる

4 敵に合わせて己の力を変化させよ

バーンは、レベルアップで得た
BPを攻撃、防御、命中の3つの
能力値に振り分けることが可能。
これはVARS本部内ならいつ
も変更できるので、次のシナリオ
に強いボスがいる場合は攻撃力を
上げておくなど、シナリオに合
わせて変えていくことも可能なのだ。
くはP.55を参照。



▲能力値は3つの
にも振り分ける。詳しく
はP.55を参照。

5 アイテム開発はほどほどにすべし!

アイテムは、本部のアイテム工
場で作ることになる。作るにはCP
が必要で、作れば作るほど新
アイテムが開発されていくが、基本
的に回復アイテムをいくつか補充
するくらいにとどめよう。CPは、
できるだけ武器改造に使うのが効
果的。アイテムの作り過ぎに注意
しよう。



▼アイテムの開発タイ
ムは有限で、攻撃した
りうけい場合も多い

▲アイテムの開発は、
回復アイテムを中心に行
うのがいい。

6 応戦コマンドに細心の注意を払え!

応戦は、敵に攻撃された際の行動を
設定するコマンド。ここで武器を選
択しておけば、それを使って反撃して
くれる。しかし、武器を設定しても射
撃距離が足りない反撃は行われないの
で、持てる最大射程の武器を設定し
ておこう。ただし、ボス敵に変われ
そうなら防衛にしておいたほうがいい。



▲応戦は敵に攻撃された際の行動を設定するコマンド。武器を設定しても射程距離が足りない反撃は行われないので、持てる最大射程の武器を設定しておこう。



メインシナリオ一覧&サブシナリオ発生条件を完全公開!!

伝説の系譜

メインシナリオでの大まかなストーリー、サブシナリオ発生条件をまとめて紹介。メインシナリオサブシナリオ一覧もあ

メインシナリオでの大まかなポイントと、各サブシナリオの発生条件をまとめて紹介。メインシナリオが展開し発生するサブシナリオは、見逃してしまう場合があるのでしっかりチェックしよう。

メインシナリオ

メインシナリオは、途中で1度ルート分岐があるが、ほぼ一本道なので何も考えなくて進めてOK。ここでは、メインストーリーの3つのポイントを紹介していこう。なお、サブシナリオをクリアしないで進めると、後半でレベル的に厳しくなる。その場合は積極的にトレーニングを行おう。

サポートメカの選び方

15話で登場するサポートメカは、その時点でバーンの能力値の中で、どれが一番高いかで変わる。その対応は下のとおり。バーンの能力値は本部で変更可能だが、14、15話には本部画面がない。13話が始まる前に調整しておくこと。

攻撃	ハウンド(バフドバーンガーン)
命中	グロフ(ウィングバーンガーン)
防御	イッカク(ドリルバーンガーン)

2つのルートは
どちらがお得？

中盤、選択によりマイトガイン
ルート(MG)とゴールドランルート
(GD)に分かれるが、すぐに合流
できるので好みで選んでOK。発
生するサブシナリオが変わるが、



「リアル系シナリオ」での注視

リアル系ロボットの登場はそれぞれ1話限り。戦闘ではキリコやクリンを操ることになるが、アイテムが使えなくなるので注意。その場限りの参戦なので、レベルアップなどは出来ないという点。



第1話	勇者開陣!
第2話	勇者の使命
第3話	敵兵と義士
第4話	薄よ、よみがえれ!
第5話	勇者は小学生
第6話	秘密結社の秘密
第7話	旅を呼ぶ勇者
第8話	珍獣編組
第9話	危険な旅り
第10話	冒険した勇者の工場冒険
第11話	魔王犬にニック
第12話	ダゴン登場!
第13話	勇者の墓に参るべき
第14話	自分の中へ敵
第15話	新たな力
第16話	冒険した古代遺跡
第17話	地球の勇者
第18話	黄金の勇者登場
第19話	秘められた市民
第20話	インターナショナル

又＝ベルト丰才へ行かない

ヌーベル・キオへ行く

集巻	収録からの転出
第23巻	送り
第24巻	本宮に大切なもの
第25巻	母運
第26巻	人工造るの決意
第27巻	娘れい線との決別
第28巻	母々子
第29巻	勇気ある者
第30巻	勇者の魂
第31巻	聖なる愛
第32巻	幼少の逆襲ウィルス
第33巻	虎虎と蒼碧
第34巻	勇者の休日
第35巻	大戦を止む上には
第36巻	姉妹都市の絆
第37巻	ビスマツのサウナー
第38巻	永続都市
第39巻	火山、危機一髪!
第40巻	三巻! デュルムの
第41巻	マインズの決意
第42巻	大戦争へのため
第43巻	巨怪の7人組に
第44巻	巨大人神降化計画
第45巻	再会の時
第46巻	月の世界へ
第47巻	それぞれの決意!
第48巻	善き心で

サブシナリオ

VARS本部には各勇者の部屋が用意されており、そこを訪れることで様々な会話を楽しむことができる。このとき、条件によっては、その勇者に関連したサブシナリオが発生する場合があるのだ。ここではそのサブシナリオの発生条件を完全紹介。サブシ

ナリオでしか登場しないキャラも多いので、できるだけプレイしておきたい。なお、発生期間(16話~20話)というのは、メインシナリオの16話クリア後から、20話を始めるまでの間という意味。発生場所の聴語については欄外を参照しよう。

タイトル		内容	
放送日時・放送条件			
お父さんエクムカサ〜	9時〜8時/EK	コウの母に実娘おれん〜キャスト。母〜のその娘。上ツカサ〜おれん〜	
古道具屋で大発見!	3時〜5時-E	古物の館に〜ツカサ〜おれん〜	
影の神楽	12時〜16時/JD	〜ツカサ〜おれん〜	
無敵! シェドウ兵	12時〜16時/JD	〜ツカサ〜おれん〜	
ただ今、秋田中!	6時〜13時/EK	〜ツカサ〜おれん〜	
お母さん宝物	5時〜7時/BG	〜ツカサ〜おれん〜	
おにいちゃん〜	7時〜9時/BG	〜ツカサ〜おれん〜	
カンパシおさん!	9時〜11時/BG	〜ツカサ〜おれん〜	
黒木川ニッパ、再び?	12時〜16時/JD	〜ツカサ〜おれん〜	
ベイト 悪魔事件	12時〜16時/JD	〜ツカサ〜おれん〜	
バトリング	16時〜20時/BG	〜ツカサ〜おれん〜	
決戦! 海流ドム	16時〜20時/DG	〜ツカサ〜おれん〜	
トラコ、トラコ	7時〜10時/JD	〜ツカサ〜おれん〜	
夜ま〜	16時〜20時/GD	〜ツカサ〜おれん〜	
地獄の義者	17時〜20時/EK	〜ツカサ〜おれん〜	
義者が戦場に流れ!	23時〜27時/MG	〜ツカサ〜おれん〜	
巨大ガボラの襲来!	27時〜27時/MG	〜ツカサ〜おれん〜	
ブラックガン	27時〜31時/BG	〜ツカサ〜おれん〜	
ブラック VB ガン	27時〜31時/BG	〜ツカサ〜おれん〜	
さらさらさらきり	27時〜31時/BG	〜ツカサ〜おれん〜	
宇宙の続行より	27時〜31時/DG	〜ツカサ〜おれん〜	
サリ〜のアドバント	27時〜31時/MG	〜ツカサ〜おれん〜	
海軍! ロボット選手!!	27時〜31時/MD	〜ツカサ〜おれん〜	
大戦! 女の戦い!!	27時〜31時/DG	〜ツカサ〜おれん〜	
結婚を止めよ!	27時〜31時/FB	〜ツカサ〜おれん〜	
お産!	31時〜41時/JD	〜ツカサ〜おれん〜	
戦士と美少女	41時〜45時/BG	〜ツカサ〜おれん〜	
宇宙海軍VS宇宙海軍	45時〜49時/JD	〜ツカサ〜おれん〜	
決戦! レッドファスト	49時〜49時/DG	〜ツカサ〜おれん〜	
VARS決戦	49時〜49時/BG	〜ツカサ〜おれん〜	

発生場所略語対応: BG (バーンガン), EK (エクスカイザー), FB (ファイバード),
DA (ダ・ガーン), MG (マイトガイン), JD (ジェイドカイン), GD (ゴルドラン),
DG (ダゲオン)。それぞれの略語に付け加えるバーンガンは雷属性。



仲間たちの能力を知り正義の力を有効に使え! 勇者の実力

膨大な数の仲間が登場する『バトルV』で、正確に攻撃させるキャラの選択は重要です。彼らの力を有効に使うために、それぞれの能力を理解して、活躍させる場面を導いていこう!

パーティユニットとして仲間になすすべての勇者を、ここに公開! 各ステージの出撃キャラ選択では、この表の能力データも参考してみてください。出撃キャラがある程度決まっているステージでこそ、全体のバランスを考えた勇者の選択が重要になってくるぞ。

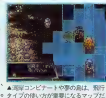
▶レベルアップによって成長する、攻撃、防御、命中などのパラメータは、出撃キャラの選択画面でしっかりチェックしよう。



▲海河コンピニートと夢の島は、飛行タイプの使い方が重要なマップだ

特殊能力

飛行能力、回復能力を持っている勇者もいる。飛行能力は、地形による移動力の有利不利を受けたりする。また、崖や建物などの飛行タイプが入ることもできない地形もあるぞ。マップ全体が移動しにくい地形になっているステージでは、彼らの使い方が重要。回復は、EPを消費して仲間のHPを回復する能力だ。



移動距離・待ち時間

この2つは、レベルアップによって成長することのないパラメータ。待ち時間は1回行動してから次に順番が回ってくるまでの基準で、これが小さいユニットほど多く行動できることになる。移動力も、1つの違いが大きく影響するものなので、しっかりチェックしておこう。



▲待ち時間が長い方が、このマップでは移動しやすい環境

強い属性・弱い属性

攻撃に対する属性。反撃が強力なボスキャラを相手にするときは、まずその攻撃に強い属性をもつキャラで攻撃していくなど、敵の攻撃の属性をチェックしながら、有効に使っていく。もちろん、敵の防御属性と自分の攻撃の属性についても、常に気を配っておきたいもの。



▲敵の攻撃属性は、自分の属性と一致するとダメージが増える

全勇者データ

リール系のユニットは、各章毎話のみの参戦で、パーティには入りません。また、強い属性の側で赤字で表記されているもの(1つのみ)は、特に強い属性です。

属性	名前	移動距離	待ち時間	特殊能力	強い属性	弱い属性
基本	バーン	3	254			
	バーンガン	4	188		対人	
	スベリオン	5	285	飛行	精神	
	マッハスベリオン	5	288	飛行	対人、精神	
	グレートバーンガン	4	213	飛行	対人、精神	
	キングエクスカイザー	3	225		ビーム	
	ドラゴンカイザー	4	179		ビーム	
	グレートエクスカイザー	4	228		ビーム	
	ゴッドマックス	3	288		ビーム	
	ウルトラレイカー	4	223		火	
魔法	魔導ファイバード	3	181		氷	冷気
	ジェット合体ガンバード	4	173	飛行	熱	冷気
	グレートファイバード	3	185	飛行	熱	冷気
	カーディオン	4	228		炎	
	スーパーカーディオン	4	218	飛行、回復	打撃	
	サンダーバロン	4	225		電撃	
	ダークガン	3	228			
	ガウガン	4	224			
	グレートダークガン	4	213	飛行		
	ベガスセイバー	5	185	飛行		
物理	ランドバイン	3	228			
	セブンチェンジャー	4	214	飛行		精神
	マイトガン	4	225			対人
	マイトカイザー	4	207	飛行		対人
	グレートマイトガン	4	220	飛行		対人
	バトルボンバー	4	228		対人、精神	電撃
	ガードダイバー	3	180	回復	対人、精神	電撃
	魔龍	5	215	飛行	打撃	対人
	魔龍	4	218	飛行		対人
	フラッグマイトガン	3	225		対人	電撃
リール系	チャック	4	210		対人	電撃
	ジェイデッカー	4	215	飛行	対人	電撃
	デューク	4	210	回復	対人	電撃
	デュークファイター	4	218	回復	対人	電撃
	リール系	4	210		対人	電撃
	リール系	4	210		対人	電撃
	リール系	4	210		対人	電撃
	リール系	4	210		対人	電撃
	リール系	4	210		対人	電撃
	リール系	4	210		対人	電撃

※魔法マイトガンはマイトガン/チャックのみ、ウサリン/魔龍はゴールドラン/セブンチェンジャーのみに登場します。
また表中の「対人」は、ガストの属性。シアン/シックスなどの対人属性性のことです。



歴代勇者集結の舞台裏を探れ!! 勇者たちの声

勇者シリーズがアニメ以上に熱結したは掛け人たちが、その思いを語る。単なるキャラクターにとどまらない本物の風土人情、本物の新勇者を作り上げた制作陣3人の本音を届けよう。

新勇者バーンガンが誕生するまで

——まずは1話である「バーンガン」が作られた経緯から教えてください。

早坂：どうしても主人公を傍観者にしたくないっていうのが最初にあります。企画当初が一番大切だと思っていたのは、勇者シリーズは子どもが主人公というところですね。子どもとロボットの友情物語に感じてもらうためには、余分な要素を取り除かなければならないというのがありました。例えば「あなたは勇者です」って言われても、原作を知らなかったり、ファンでなければ勇者にはなりきれなくて、見るだけになってしまいます。主人公に感情移入してもらうために、新しいシリーズをゲーム上で作ろうということになったわけです。また、ユーザーの分身である騎兵が勇者と戦うとしますとそれじゃいいじゃないですか。それが出発点です。

ガオガイガーが「ブレイブ」に奇場しない理由は何?

——先立ちからリアル系のキャラも入っていました。あんなにリアル(スポーツ)系になったのは？
早坂：初めはもうするんだって感じてました。リアル系と勇者系の垣根を取り払うのも楽しいと思いますが、世界観を壊さないように、割って切った形での参戦になりました。騎兵には何か感じて帰って来るとかえればいかなという感じで、現在の形(※1)になりました。

——参戦といえば、ガオガイガーについても……？
早坂：そうくると思った……(苦笑)。ガオガイガーもあれだけ盛り上ってて入ったっていうのはありましたが、たとえば隠しキャラで入れたと



しても、活躍が少なくなってしまう。それにガオガイガーのカラーで他の勇者シリーズとは違いうると思ったんです。「ブレイブザーガ」に入るとバーンガンの世界観もガオガイガーの世界観も壊してしまう恐れがありました。で、中途半端に出すのは控えたほうがいいだろうと。そのかわり、ガオガイガーは別に1本の作品(※2)で勝負します。それが最終編ですね。だからこゝを踏まえては出ません(※3)。リアル系の伏線とかガオガイガー(※4)といった遊びの要素はたくさんありますが。

12話、13話の連続ムービーはファン必見!!

——ムービーも状況によってありますよね。
早坂：ムービーは29分入ってます。
喜久川：これでも削ったモノも多かったです。
早坂：容量は本当にギリギリまで使ってます。
喜久川：あと30秒ぐらい入りますって場合は、そのために新しいサブプログラムを作ってますね。
——ムービーでカットされたのはどのへんですか？
早坂：泣きたくなるくらいあります。
早坂：ガンダム系のムービーは充実していますね。
早坂：ないのはダグテクター(※4)ぐらいです。
——12話のムービー(※5)はすごいですね。

早坂：オーっと思ひますよ。見る間にシナリオは忘れちゃいますけれど(笑)。
早坂：20話(※6)も忘れちゃった。
喜久川：マイトガインなんか最初、見栄切りが入ってなかったのに。
早坂：顔のアップとメッセージだけだったんですが、最後の最後でムービーを入れることになりました。それに、歌(※7)を入れるか入れないかも……。
早坂：1カ月ぐらい悩んでましたよね。みなさん堪能しててください。

バーン役の中田さんの気合いの入り方はスゴイ

喜久川：量だった、声も負けてないですね。最初にリストアップした声、ムービー、ユニットの数、本当にCD1枚に入るもの、そこから出発しました。技術的にもすごい量でしたね。
早坂：声の収録は泊まり込みで、台本が重かったんでスタジオには宅便で送ったんです。スタジオに声優さんたちを集めて、はいエクスカイザーチームでぐいに監督監督の千葉誠一さんが言ってます。みんな、覚えてるんだねって感心してました。
——初期のシリーズの声でも、声優さんはちゃんと覚えてるんですね。

CHECK POINT

さらに理解を深めるために

- ※1：リアルシリーズの登場ストーリーでは、戦うことに迷いを抱いた騎兵が、精神体となって異世界へ旅し、彼らとの出会いによって成長していく過程が語られている。
- ※2：99年春にタカラから発売予定の「勇者王ガオガイガー BLOCKADED NUMBERS」。ちなみに「ブレイブザーガ」の続編を作るとしたら、GGも必ず登場させたいとのこと。そのために、まずはみなで「ブレイブザーガ」をプレイすべし。
- ※3：ゴールドランルートで仲間になる、かわいいウ

サギの姿をしたロボット。武器改造で使えるようになるGビビコハンマーのセリフとアニメは必見。
※4：ダグガンのメンバーたち、ロボットに「融合合体」する前に変身する。等身大ヒーローの姿。
※5：ダグガンの本格的に仲間になる12話では、メンバー全員の合体ムービーが連続で流れる。全部見ていると、本気でその前までのシナリオの流れを忘れるほど長い(笑)。

▲※3：「元」にならずに「元」のセリフに、演出も完璧。

早坂 恵洋氏

(株)タカラ CS事業課主任
企画部長、「勇者王ガオガイガー」の設定全般を推進。対名「開発」無敵勇者「バーンガン」。

頃宮 勝弘氏

(株)バンダイボックス ディレクション課長 制作全般のディレクション担当。この作品以外に多くの大作を手がけた。

喜久川 馨氏

(株)バンダイボックス デザイン課長 設定・グラフィック担当。過去アニメーターとして多くのアニメ作品に関わった。

大人も泣ける90年代の傑作ロボットアニメ「勇者シリーズ」を知ってほしい

頃宜：それと武器改造をどんどんやってほしい。変化しない武器はないですから。名前が面白いものもありますが(笑)。

喜久川：必殺技の演出はテレビのものをがんばって再現したんで、その作品が好きなのは「おっ」と言ってくれと思います。

頃宜：がんばって全員のクリエイティブも見えてほしいですね。動きがぜんぜん違いますから。

喜久川：隙もけっこう笑えるのが多いです。

頃宜：あとは、全員倒れてみてください。ガッツ(※1)が死んでしまえばいいから。ガッツシステム専用にも収録してありますし。

勇者シリーズは絶対に大人でも楽しめるものです

――最後に読者にメッセージをお願いします。

喜久川：ロボットや勇者たちを、いかにかくよく見せるかということにこだわりました。いろいろな制約がある中でも、かなりかくよく見せることができたんじゃないかと思います。スタッフも作っているうちに、どんどん勇者シリーズのファンになっていて、ノリが出てきたことが高じて突っ走った部分もありますし。細かい部分を見てプレイしてくれるとうれしいですね。

頃宜：キャラクターのゲームって多いですけど、全4話のなかで動きを全部見せてあげて、そのときのキャラクターの感情とかをわかるようにしたおもしろいだろうと、いろいろ試みまして。キャラの動きにもこだわってます。そのためにスタッフの何人かが家に帰らなかったとありました。クリエイティブとかその場面でしか見ることのできない画面もありますので楽しんでください。

頃宜：勇者シリーズのゲームのかた、そうでないかた。新作としてのバーンガンもありまして、80年代のロボットアニメの集大成というか、こういうシリーズがあったというの考えながら、練り込んでプレイしてもらえばいいですね。勇者シリーズはおもしろかったです。変態に泣いちゃったシーンもあります。もう30歳にもなって泣いちゃうなんて。勇者シリーズってやっぱり大人でも楽しめるものだと思います。シリーズに關わるスタッフの思いがこのディスクの中にどんどん詰め込まして、こうなっちゃってます。ストーリーと離れた設定の部分もいろいろあるので、ライブプレイも楽しんでください。ファンにはたまらない情報が見えてくるはずですから。



キミの勇気をバーンにチャージしよう!!

早坂：声優さんに教えられることも多かったですよ。「ボクは」オレって使ってなかったんですけど、なってつっ込みもありました。一番とまどったのは、キリコ(※2)の田中とか。それに輪をかけてとまどったのはバーンガンのチーム。まったく初めての収録でしたから。だからこそバーンガンのキャストはすごく気合い入ってました。バーン役の中田慎治さんは自分でダメ出ししてましたから。自動ダメ出しシステムって呼んでましたが(笑)。バーンは中田さんをお願いしてよかったですね。本当にかっこいいんですよ。話が進むと、中田さんのバーンも変わっていくんですよ。隊長なしでは生きていけないって感じて、最終回では放っておいてもすぐ入り込んでましたから。

制作を手がけたバントラボックスメはゴールドランがいっぱい

――容易の関係を割ったサブシナリオなども？

早坂：当初、サブシナリオは10本あったんですが、頃宜：削ったというよりは、各話の密度を上げたんです。最初短いモノをたくさん入れようとしたんですが、サブでエピソードが読れないと、入れる意味がないだろうということで、まめました。早坂：バントラさんではゴールドランが異様に人気がありました。マイトガインやジェイドッカーのほうがいい感じって書いているのに、ワルターがガンガン出てくるんですよ、サブシナリオで。ワルターだけで5〜8話あるみたいです。

頃宜：やりやすいですよ。ゴールドランのキャラは、喜久川：個性が強くて動かしやすいから、ついついそっちに走ってしまってます(※3)。別にゴールドランだけをひいていけるわけではないんですが。

頃宜：マイトガインも多いですよ。早坂：他にVARS基地にトランプ屋とか新幹線屋(※4)があるとか、ライオン勢ぞろいとか。敵は出ないで、消防車キャラで火事を消すとか、そういうのも泣く泣くありました。

――プレイヤーへのアドバイスなどをお願いします。早坂：かなりキャラクターを育ててほしいです。そうしてあげれば必ず解けるはずですよ。隠し要素的なものでは、ウサギンMKIIとかブラックマイトガイン。あと、見つけてほしいのは、各話の途中に入るアイキャッチでこだけしか出ないもの(※5)もいろいろあります。これはライブプレイでも見られないので、見逃さないでほしいです。

※6：2話の「インターミッション」では、全シリーズが揃ったということで、それぞれの組合ととして、それぞれ登場しているはずなのに勇者の合体ムービーが次々に流れる。これも長い、そしてスタートボタンに手をかけないのが真の勇者ファンだろう。

※7：マイトガイン・グレートマイトガインの合体シーンに流れる熱いテーマソング「レッツ! マイトガイン」



▲※7：「熱い熱いのかぞのぞでー」これがマイトガイン!

「グレートダッシュ!」のこと。主役のバーンですら、合体シーンのバックはBGMだけなのに。

※8：会話シーンでタタやたちうが声入りで突入リアクションまで入っているものもなかなか。

※9：新幹線や消防車が勇者の愛用車のメカやモチーフになっている。「各話作で新幹線は何台でか?」なんていうカルタクイズも全話にあがっていて、それぞれの台数も載せてあったそう。

※10：第25話「帰還」で見られる、愛美と悪人マサトの音の写真的アイキャッチ。セピアの写真には、愛美が本編では決して見せない「女の子の顔」で写っている。

※11：「ガッツシステム」は勇者ユニットが力尽きても、一定の確率で気合を入れて復活するシステムのこと。それぞれ専用のセリフが用意されているぞ。

(2時間以上になり、上記以外では主役歌のこと、各シリーズの見どころなどを添えてもらったけれど、掲載しているのはその一部。掲載できなかった内容は、みなさんが「プレイバサ」をプレイして感じてください!)



▲※9：ここで、この画面にドリルメカは何台含まれているだろうか?

おこ、大切なものは
ココロ

マール王国の 人形姫



**攻略
スタート**

『マール』の攻略第1回目の今回は、ストーリー序盤をフローチャート攻略、基本ポイントと人形のデータも紹介。さらにプレゼントキャンペーンと情報コーナーも見逃しなく！

マール王国の人形姫

発売中 ▶ ¥6,800 ▶ 日本一ソフトウェア (PQ) ▶ MC1(プロック)

ストーリー序盤を完全フローチャート攻略!!

メルヘンチックなストーリーとライトなプレイ感覚が魅力のRPG『マール王国の人形姫』ここでは、ストーリー序盤の流れをフローチャートで紹介するとともに、つまづきやすいポイントを徹底サポート！ ほかにも、効率良くゲームを進めるためのポイントをピックアップして紹介しているので、しっかりとチェックしていこう

ストーリー フローチャート

1 プロローグ

2 オレンジ村

冒険の1度でシリアルカク特異になる。そのあと、おじいちゃんに「古いアイテム」を渡ってきてほしいと頼まれる。

3 不思議の森

カベルとのかげのあとにミュージカルイベントが発生。そして森の奥へ行くときマヤの登場イベントが知られる。

4 マザーグリーン

「森の奥」で、こいの女の子から、王子さまの結婚が中止という重大な知らせが出たら不思議の森へ行く。

5 不思議の森

不思議の森の奥へナタリ川に行くとき、ボボとのかげになる。マヤに贈ったアイテムはギャップたちと戦うことに。

6 森の洞窟

森の洞窟の奥にエンディングの1人であるデルがいるので帰国させる。また、宝も3つ入手できる。

3 不思議の森

最初から持っているアクセサリをコルネットとシャルテに装備させて戦えばまず負けることはないはず。また、この時点では、森の洞窟やナタリ川に行く必要はない。

▼モンスターを倒して、戦闘メニューを増やしてもOK。



▲レジエムに出現するが、今は倒すことはできない。

4 マザーグリーン

洋館屋の左の家にキッドがいるので必ず仲間にしておこう。また、洋館屋の上の家では、王子さまのファンクラブに入会可能。入会しておくと家のポストに情報が届くようになる。



▲情報を入平したあと、酒場を出るとエトワールが登場。

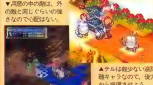
6 森の洞窟

デルは、キッドが仲間になっている状態で洞窟の奥（場所は下の最短ルート（を参照））に行くときと登場するが、仲間にしてもし、ボボに勝てないという人は、森の洞窟でデル

を仲間にし、レベルアップしてからナタリ川に行くといいたい。また、この時点で洞窟の森にも行けるが、今は特にイベントは起こらないので、行かなくても問題はない。

森の洞窟MAP 最短ルート 入手アイテム

スローロースターター（宝）
デルが仲間になるポイント
☆イラスト1
100イノブーム
回復キャンディー



▲デルは数少ない洞窟敵キャラなので、後方から保護させよう。

やバツこれ
これで攻略
たっねOKは

マール王国の人形姫

これだけは 覚えておきたい 必須ポイント

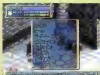
ここでは、ゲームをよりスムーズにプレイするためのポイントをまとめておきたい。ゲームのルールを詳しく説明するのではなく、ゲームをプレイする上で知っておくべきポイントをまとめた。ゲームのルールを詳しく説明するのではなく、ゲームをプレイする上で知っておくべきポイントをまとめた。

POINT 1

戦闘

戦闘を有利に展開するための
2つのポイントを知っておこう!

戦闘では、回復魔法が使えるキャラ（特に序盤）と直接攻撃が得意なキャラが1人ずつはいたほうがベスト（あとの1人は好みでも問題ない）。それを守りつつ、右の2つのポイントを押さえておけば完璧だ。



▲回復役としてはシャルテが最適。聖なる守りをつければ言うことなし!

●えんそうごほうびの有効な使い道

コルネットの「えんそう」は、人形の攻撃力をアップさせる。その効果はたった1ターンしかないが、非常に役立つので（特に敵が一撃で倒しにくくなる後半）積極的に使っていく。そして感謝の気持ちがあたまでも、すぐに「ごほうび」を使わずに、ボス戦や緊急時のためにとっておこう。



▲「えんそう」は、人形の攻撃力をアップさせる。その効果はたった1ターンしかないが、非常に役立つので（特に敵が一撃で倒しにくくなる後半）積極的に使っていく。そして感謝の気持ちがあたまでも、すぐに「ごほうび」を使わずに、ボス戦や緊急時のためにとっておこう。

●オートコマンドを上手に活用しよう

自分よりも弱い敵と戦うときは、オートコマンドがオススメ。戦闘中に⑥を押せばキャラがオートで行動してくれる（移動と直接攻撃のみを行う）ので、戦闘が楽にこなせる。レベル上げをするときなどには利用しよう。ただし、HPが低くなって回復魔法などを使ってくれないので注意が必要だ。



▲自分よりも弱い敵と戦うときは、オートコマンドがオススメ。戦闘中に⑥を押せばキャラがオートで行動してくれる（移動と直接攻撃のみを行う）ので、戦闘が楽にこなせる。レベル上げをするときなどには利用しよう。ただし、HPが低くなって回復魔法などを使ってくれないので注意が必要だ。

心強い仲間 15 体の人形

コルネットが冒険の途中で仲間になれる15体の人形の各データを一挙に公開しよう。人形が覚える「まほう」・「とくしゅ」の横にある数字は、習得するレベル。表は、人形の属性と移動力。そして各パラメータの成長率（レベルアップ時のパラメータの上昇率）だ。成長率はA(高い)〜E(低い)の5段階になっている。表の各項目の見方は下を参照してね。

属性 移動力
HP MP 攻撃力
防衛力 まほう かしこさ

シャルテ



属性	聖	3
HP	C	A
MP	A	C
攻撃力	C	B
防衛力	B	C

しくん



属性	雷	2
HP	A	C
MP	C	C
攻撃力	B	B
防衛力	B	B

テラ



属性	風	3
HP	C	A
MP	A	C
攻撃力	C	B
防衛力	B	B

キッド



属性	風	3
HP	B	D
MP	D	B
攻撃力	A	C
防衛力	C	C

ピリー



属性	炎	3
HP	D	A
MP	A	D
攻撃力	D	B
防衛力	B	A

テル



属性	地	2
HP	C	D
MP	D	D
攻撃力	C	A
防衛力	A	C

レジェム



属性	魔	4
HP	C	A
MP	A	D
攻撃力	D	B
防衛力	B	B

POINT 4 熟練度

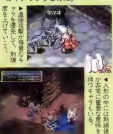
熟練度（最大値は5）はキャラのクリティカル率を例したもので、この数値が高ければ高いほどクリティカルが出やすくなる。敵を1体倒す（直接攻撃で倒しても魔法



▲熟練度（通）はメインメニューの「ステータス」で確認可能。

POINT 5 仲間

で倒しても可」と熟練度が1アップされ、一定値に達すると熟練度が1アップするのだ。



POINT 5 仲間

モンスターはボス系やラストで登場するもの以外はほとんど仲間になれる。ただし、仲間にできる確率は1〜10%と低いので、運と根気が必要になってくるのだ。また、人形やモンスターを仲間にできる数は32体（パーティ内16体、モンスターじし

い6体）と限りがあるので、無闇にモンスターを仲間にせずに、お気に入りのものだけを入れるようにしよう。



▲人形と違って、仲間にできるモンスターは倒れると復活できないので、十分には愛しよう。
▲人形やモンスターは、マザーグースやクロクロに倒れるモンスターコレクションに売ってしまう。



3名

設定原画コピー集

▲キャラ、人形、イラスト、世界設定など項目ごとにファイルされた設定原画のコピー集（8冊セット）を3名様に！

図体版

▲製品は発売されたけど、ファンならグットしたいレアなアイテムだ。

図身大ポップ

▲コルネットとクルルの等身大の立て看板。客道のインテリアに最適かも？

設定資料集&ポストカードセット

▲製品を予約した人がもらえるオリジナル設定資料集とポストカードのセットにして20名様に。

図り下けボックス

▲天井からつり下げられるように造った看板。音場の中のみんなと喜ぶときにポイント！

図書きサイン

▲メインキャラクターたちを歌で演じた声優さん8人の書きサイン色紙を2名様に。

図声優サイン

▲声優からは、小沢方知、天野由紀、高月由衣、富沢美智恵、田村ゆかり、神宮寺奈緒、山田尚樹（10名）のサイン色紙をそれぞれ2名、計18名様に。

図ボスターセット

▼図ボスター2種類と予約キャンペーン用ボスター1種類をセットにして20名様に。

図サイン入りレジン

▼コルネット達の顔がはまるサイン入りのレジンワット。柄に敷いてもOKだ。

図レジンシート

▲レジンシートはサイン入りレジンシートと同じで、サインが入れなくても、ど〜んとお顔にプレゼント！

応募方法

製品版についての申込みのページ（右下の応募券（この2つがないと無効です）と、郵便番号・住所・氏名・年齢・欲しい商品番号（10番の声優サインについては、欲しい声優さんの名前も1人書く）を書いた紙を封筒に入れて、下のあて先まで送ってください。締め切りは1月14日当日消印有効です。（※1）。

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
「マールプレゼントキャンペーン」係まで

※1）当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

マールプレゼント

Vol.1でもお知らせしていたプレゼントキャンペーンを開始。右の「マール」グッズ10品を、合計18名のみならずプレゼントしちゃうぞ。なお応募商品はしっかりチェックを。



クルルの

第7回

情報コーナー

今回もおなじみのイラスト紹介を始め、隠し人形の極秘情報やグッズ紹介など、ホットな情報をお届けしちゃうよ。

① イラスト紹介

みんな、いつもいつも愛のこもった素敵なイラストハガキをどうもありがとう。あたしもコレネットも、とーってを嬉しい！ みんなをわけて今回は、8点のイラストハガキを紹介しちゃうよ。



▲東京部 大石竜子さん：初回9巻とありがとう。また送ってね。



▲原稿君 一歩も遅くはないでね。送ってね。



② 隠し人形を発見!

隠して、聞いて! なんと「マール」にはP.12-13で紹介している15体以外にも人形がいるんだよ。すごいでしょ。右の2点の写真がその証拠。でも、この隠し人形は、普通にプレイしただけでは、ぜーったいに手に入らないの。ゲットする方法は、次号で教えちゃうので、それまでは我慢して待つてね。



▲手下のニャンコ、ニャンコ。ニャンコ、ニャンコ。バグの人形もいるんだよ。



▲ゲットできるのはマージョリー一家の人形。右の2点は送ってね。

③ 「クルルのひみつ手帳」発売中!

ついに12月24日にDPSが作った「マール」の本「クルルのひみつ手帳」が発売になったの。みんな、もう読んだ? まだの人には右のカバーが目印だから、ぜひゲットしてね♥ なんだって、いろーんな「ひみつ」が満載なんだから。そうそう、「ひみつ」って言えば、本を買った人は一度はカバーをめくってみてね。



▲コレネットとマール家の初めての出版なんかも、パツパツわかってる。

④ ついにCDも登場

みんなゲームであたしたちの歌は聴いたね。なんと、そのミュージカルイベントの歌はゲーム中のBGMなどが入ったサントラCD「マール王国の人形展 オリジナルサウンドトラック」がエイジジューズ・ミュージック/キングレコードから登場するの。発売日は来年の1月22日(金)。価格は2854円(税込)だよ。あの歌ももう一度聴きたーって思っている人はゲットしてね。



▶あたしたちの歌声が、いつでも聴けるんだよ。やったね!

⑤ アンソロジーコミック

なんとCDだけじゃなくて、「マール」のアンソロジーコミックも発売されるんだよ。ゲームだけじゃなくて、コミックでもあたしたちが大活躍しちゃうわけ。この本の発売は主婦の友社、発行はメディアワークスからで、発売は3月頃を予定しているんだって。タイトル・価格など、詳しいことは、わが友だちから知らせるのだから楽しみに待つてね。



⑥ ハガキ募集

このコーナーでは、みんなからのイラストハガキを大募集! あたしやコレネットだけでなく、エトワールや王子さま、マージョリー一家や人形などなど、「マール」のキャラだったら誰でもOKだよ。どんどん描いて送ってね。それとゲームをプレイした感想、意見なんかも送ってくると嬉しいな。あて先は下を見てね。

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

冬休みスペシャル

またまたスクープ情報を入手!!

機動戦士ガンダム

逆襲のシャア

隠しMSの存在が新たに判明! 今回はそれをバッチリ紹介すると同時に、アムロ&シャアモードも大攻略だ。



機動戦士ガンダム
逆襲のシャア

発売中
ID-515

●MS-000 ●シャア
●MS-001 ●シャア ●MS-002 ●シャア

百式の使用法
アムロモードの攻略法
シャアモードの攻略法

3大情報
大公開!!

クワトロ
バジナ参戦!!

MAN-100 百式

ティターンズから奪ったガンダムMK-1をもとにエウロガ開発したMS。武器は少ないが移動スピード、回避能力は文句ナシ。かなり強力な機体だ。

機体	操作法	ライフル使用時	サーベント使用時
1st	☐	ビームライフル	ビームサーベント
	R1+ ☐	バズガン	バズガン
2nd	R1+ ☐	クワイバスター	クワイバスター (必殺)
	R1+ ☐	クワイバスター (必殺)	クワイバスター (必殺)
3rd	R1+ ☐ +X	クワイバスター (必殺)	クワイバスター (必殺)

BATTLE MODE バトルモード

■百式を使うには?

百式の使用法は意外と簡単。まずはアムロモードをクリアする。そうするとメニュー画面にシャアモードが出現するので、それもクリアするのだ。そうするとバトルモードと2PVSモードのMS選択画面に百式が現れる。



▲選択画面の一番下に百式が出現。その横は「?



AMURO MODE アムロモード

全ステージの攻略法&イベントの発生条件を紹介!

STAGE1 大気圏突入

タイムが1:00~2:00の間に、メインターゲットのシャア専用ザクをつかむと発生。タイムを見極めてつかめ。

真先に2機の衛星型ザクを撃破。シャアと1対1になったらバズーカを使って攻撃していこう。



4機目のザクを倒して、シャアと1対1になる。

STAGE2 光る宇宙

シャア専用ゲルググの足を破壊し、そのあとでつくと発生。まずは敵の足を撃って破壊しよう。

初戦の敵エルメスとの戦いで、すべてのビットを破壊しておくのがベスト。本体への攻撃はそれから。第2戦の敵ゲルググが離れたらシールドで防御しながら接近! 中距離をキープし、ライフルで狙っていく。



▲ライフル・バレルカンペンを使いビットを落とせ!



▼攻撃精度は低いが足は弱! 機体ごと撃て!

STAGE3 脱出

自機のリライフゲージが50%以下で、タイムが2:00以内でジョングをぶつかると発生。わざと攻撃を受けるように!

無限に出現するリック・ドムは無視し、最初からジョングを狙っていくこと。ジョングは攻撃が高く、油断しているとライフをどんどん削られる。確実にシールドで防ぎつつ、中距離からバズーカとライフルで攻撃だ。



▲リック・ドムは無限に出現する。

STAGE4 隕石のあとさき

タイムが1:00以内でサザビーをつかむと発生。乗船が簡単なので、自分で見つけたらもういい。

サザビーは多数の武器を駆使し、攻めてくる強敵。戦いが長引くとシールドが壊れ、大ピンチになるので手早く勝負をかけるのがポイントだ。ミサイルを使って動きを止めたら、ライフルで追加攻撃だ。弾切れになったら、逃げて時間を経よう!



▲リ・ガズは弾切れになりやすい。残弾は常にチェック。

STAGE5 律動



▲かなり攻撃的なサット・ドム。防御を固めよう。

初戦の敵ヤクト・ドムは動きが速く、しかも好戦的! 闘合いをしてバズーカを当てたのち、ファンネルやライフルを使って一気に勝負をかけること。第2戦のα・アサールに対しては、放出したファンネルが攻撃している最中に、バズーカやライフルを撃てば効率よくダメージを与えられるぞ。

STAGE6 宇宙の虹

自機のリライフゲージが50%以下で、サザビーのシールドを破壊後につかむと発生。まずはシールドを撃って攻撃せよ!

サザビーは驚くほどの強敵ではないので、これまでのノウハウを生かして戦えば比較的ラクに勝てるはず。ただしファンネル攻撃だけは要注意! 無理をせず確実に防御だ。サザビーを倒せば感動のエンディングに突入。



▲サザビーは強敵だが、慣れれば倒せる。

戦いで役立つ3つの必勝テクニックを伝授

バトルモードはもちろん、ストーリーモードや2PVSモードでもバッチリ役立つ必勝テクニックを伝授! 新型MSの百式を乗りこなすべく、1Pプレイでも存分に楽しめるバトルモードで特選だ。

①「つかみ」から連続攻撃を狙え

▼つかんだ瞬間にサーベルで攻撃。敵がけぞっている間に連続サーベル斬りを狙う。



簡単かつ確実な連続攻撃を紹介。まずサーベルを装備し、3rdウェポンゲージがMAXの状態を敵をつかむ。そして、つかんだ瞬間に右ボタンを押してサーベルで攻撃し、そこから3rdウェポンの連続サーベル斬りにつなぐのだ。これでバッチリ。

連続サーベル斬りにつなげ



▲ガンダムなら連続サーベル斬りのあと、さらにバレルカンが決め手。一気にトドメを刺してしまおう。

②シールドが足を狙って攻撃



▲シールドが足を狙って攻撃するのがベストだ。

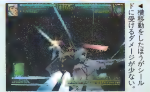
▼敵が防御不能の状態になった時、チャンス!



1! ボタンを押しながら右ボタンを押すと、敵のどの部分を狙うか設定できる。オススメは、やはりシールドが足だ。シールドを壊せば防御不能、足を壊せば移動スピードがダウンする。こまめに設定して確実に壊せ!

③遅けるときはシールドを構えながら!

シールドで防御するとき、敵の弾をすべて受け止めているとシールドは簡単に壊れてしまう。よりよい避け方としては「シールドを構えつつ左右移動」。こうすると当たる弾が減り、シールドが長持ちするぞ。ぜひ活用してみよう。



▲移動をしながらはシールドに当たるダメージが少ない。

CHAR MODE シャアモード

プレイ方法を大紹介! さらに STAGE5までを攻略だ

シャアモードは、ゲームを進めないで出現しない隠しモードになっている。プレイ方法は、アムロモードをクリアしエンディングを見たあと、そのままモード選択画面へ。そうすれば「AMURO」の下に「CHAR」と表示されるのでそれを選べばOK。モードが出現したら必ずデータをセーブしておこう。



4倍のダメージを食らった
4倍のダメージを食らった
4倍のダメージを食らった

表の見方

MSごとに設定されている武器は異なるものの、使用時の操作方法はまったく同じ。各MSの攻撃力は下表の操作法(A~E)に対応しているもので確認しよう。またライフとサーベルの切り替えはR 2ボタンだ。

操作	操作法	攻撃
1st	□	A
	R1+□	B
2nd	R1+x	C
	R1+○	D
3rd	R1+□+x	E

使用するMSの武器&性能をチェック!

MS-06S シャア専用ザク

移動スピードは文句ナシだが、攻撃力の面ではやや力不足。そのため数多く攻撃を当てなければ勝利はないだろう。タックルやキックはバーニアゲージを消費するので残量に気を配りながら使うこと。状況を覚悟めて地道に戦っていくこと。

使用STAGE/1

操作	ライフとサーベル	サーベルと銃剣
1st	ザクマシンガン	ビートホーク
	ザク/バズーカ(追加)	ザク/バズーカ(追加)
2nd	キック	シムルターチャー
	クラッパ(中距離)	クラッパ(近距離)
3rd	連続シールドチャージ	連続シールドチャージ

MS-14S シャア専用ゲルグ

バズーカなど敵の動きを止める攻撃がないため、連続攻撃を決めるのは難しい。中距離をキープし、ライフとマシンガンで攻撃するのが戦法となるだろう。3rdウェボはゲージがたまったらすぐに使うこと。

使用STAGE/2

操作	ライフとサーベル	サーベルと銃剣
1st	ゲルグマシンガン	ゲルグマシンガン
	ゲルグマシンガン	ゲルグマシンガン
2nd	アギタガバ	アギタガバ
	アギタガバ	アギタガバ
3rd	ウェボ	ウェボ

MSN-02 ジオング

攻撃力はピカイチだが、移動スピードは最低ランク。敵の動きについていけず、背後からつかまられることも多いはず。戦いでは接近戦を挑まず、中距離からビーム攻撃するのがベスト。ただ弾数が少ないのでムダ撃ちは避けよう!

使用STAGE/3

操作	ライフとサーベル	サーベルと銃剣
1st	ジオングマシンガン	ジオングマシンガン
	ジオングマシンガン	ジオングマシンガン
2nd	ジオングマシンガン	ジオングマシンガン
	ジオングマシンガン	ジオングマシンガン
3rd	ジオングマシンガン	ジオングマシンガン

MSN-04 サザビー

機動性、装備などすべての面に優れている高性能の機体。それらを生かして戦えば、圧倒的優勢だろう。ただやり過ぎは禁物! ファンネルから展開したメガガン砲でミサイルにつなぐなど、常に全力で勝負していくこと。

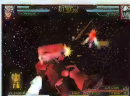
使用STAGE/4,5,6

操作	ライフとサーベル	サーベルと銃剣
1st	サザビーマシンガン	サザビーマシンガン
	サザビーマシンガン	サザビーマシンガン
2nd	サザビーマシンガン	サザビーマシンガン
	サザビーマシンガン	サザビーマシンガン
3rd	サザビーマシンガン	サザビーマシンガン

STAGE1 大気圏突入

敵はニュータイプのアムロ、そしてガンダム! スピードを生かして逃げつつ攻撃だ

敵ガンダムは強力な連続攻撃を頻繁に仕掛けてくる。その攻撃は必ず回避しづらいため、最初の一回を喰らわないように防御心をけがけながら戦うこと。攻撃するときはバズーカ・ロックオンマシンガンという連続攻撃がオススメ! 動きが素早くロックオン状態でも避けられることがあるので近づいて狙うこと。



▲攻撃はロックオンした状態でないと当たらない。ムダ撃ちは避けること。

量産型ザクは味方!



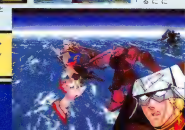
▲ガンダム対量産型ザクは、味方になる。味方になる。味方になる。

メインターゲット ガンダム

ガンダムは、ガンダム。ガンダムは、ガンダム。ガンダムは、ガンダム。

カットインイベントもあり! 発生条件は……

ステージ1の条件は【タイムが2:30~3:30の間にガンダムをつかむ】。シャアモードのイベントも見所満載だ!



STAGE2 光る宇宙

あせりは禁物! 確実に
ロックオンして仕留めろ

初戦の敵ジムとボールは下の方法を活用すれば楽勝! 一定数を倒すと第2戦の敵としてガンダムが現れるぞ。ガンダムに対しては、離れたところからライフフルで攻撃すること。ナギナタ・マシガンという連続攻撃も効果的だ。

■ボール&ジムの倒し方



▲左右どちらか一方に常に動きつつ、ロックオン後にライフフルで攻撃! この方法なら楽勝で倒せる。



▲シールドを破壊してしまうのがベスト。防御されても攻撃だ。



メインターゲットガンダム
ジムとボールを一定数倒すとガンダムが出現。

イベント ガンダムの頭部を破壊したあとにつかむと発生。しっかりロックオンして攻撃しないと避けられるので注意!

STAGE4 隕石のあとさき

スピードと
装備で敵を
圧倒してしまえ

アムロの操るリ・ガスアは、ダミーやミサイルを巧みに使う強敵! 後手に回ると大ダメージを受けるので、ファンネルや拡散メガ粒子砲を使い、こちらから積極的に攻撃してこよう。



メインターゲット
リ・ガスア
敵はリ・ガスアのみ。イツを撃破すれば、クリアとなる。



▲リ・ガスアはかなりの強敵だが、サビの防御力が高いので多少なら回避ないだろう。このステージのムービーは注目!

イベント タイムが1:30を経過する前にリ・ガスアをつかむと発生する。シールドで防衛しつつ接近し、つかむのがいいだろう。

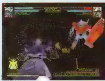
STAGE3 脱出

接近戦はかなり不利
距離をとって攻撃だ

動きが鈍いため、ガンダムに近づきすぎると頻り回されて混乱しがち。常に中距離をキープし、ビーム密で攻撃していこう。たとえ防御されても攻撃力が高いため、ガンダムのシールドの耐久度を下げることができはる。弾切れになったら再チャージまで避けまくろう。



▲3段階でビームが変化する。水ゲージがなくなるとビームが強化される。このときに狙え。



▲ダムはいくら倒しても痛にはならない。ちょっと弱敵だが、無視してガンダムだけを狙おう。



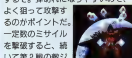
メインターゲット
ガンダム
ガンダムを倒せばクリア。そのほかジムも多数登場。

イベント 自機のライフゲージが50%以下で、ガンダムの足を破壊したあとにつかむと発生。足を狙って集中攻撃だ。

STAGE5 律動

メインターゲットはナシ!
生き残りを考え、手堅く戦え

初戦の敵はなんと核ミサイル。戦いは★キーで照準を動かし、目標を撃ち落とす3D・STG形式で展開するぞ。弾切れになりやすいので、よく狙って攻撃するのがポイントだ。一定数のミサイルを撃破すると、続いて第2戦の敵ジェガン部隊が現れる。この戦いではステージ2で紹介した「ボール&ジムの倒し方」が役立つぞ。それを使って切り抜けよう。ちなみにこのステージにはメインターゲット、カットインイベントは用意されていない。



▲核ミサイルとの戦い。照準を動かし、目標を撃ち落とすのだ。



▼一定数のジェガンを倒せばステージクリアとなるぞ。

STAGE6 宇宙の虹

ついに宿命の対決に
ピリオドが……

いよいよ戦いは最終ステージに突入! ここに登場する敵は、もちろんアムロが操るガンダムだ。はたして戦いの行方は、そしてシャモードのラストとは……。

イベント ガンダムのシールドを破壊したあとにつかむとイベントが発生。狙いをシールドに合わせて地道に攻撃していこう。



メインターゲット
ガンダム
ガンダムを倒せばクリア。そのほかジムも多数登場。



フッと! 世界一周

クラッシュ・バンディクー3
～プッとび世界一周～

まず最初に、知っているとか何とか役立つ、便利な操作テクを2つほどお教えしよう。工夫じだいでいろいろな場所に応用できるので、マスターしておいて損はないぞ。なお、攻略中にアクアを取ったときにも、基本的かつ有効なアドバイスをとくさん聞かせてもらえ。スキップせずに、しっかりとチェックをねよう。

マスターすると便利 **2** 狙った箱だけにスピリアタック



1 宝石を手に入れよう



基本的に各面の途中に落ちているので、逃げてステージクリアすれば獲得できる(ステージによっては独自の獲得条件が付けられている)。ステージ1~25までの各面に、全部で25個用意されている。

各面をパーフェクトクリア(ステージ内の箱すべてを破壊してクリア)すると獲得できる。例外的な2つのステージを除くすべてのステージに1個ずつ、全部で28個用意されている。

特定の面の見つけにくいところに落ちている、逃げてステージクリアすれば獲得できる。白ダイヤ(パーフェクトダイヤ)は、白魔物の8個と赤・紫・緑・青のカラーダイヤ5個、全部で14個がある。

2 特定の条件で行ける隠しエリアもある

ステージ中には、必ず乗れるとは限らない足場や、必ず開くとは限らない扉も存在する。これらは一定条件を満たすことで乗る（開く）ことが可能で、それによってプレイヤーは新たなルートへと進めるようになるのだ。これらのルートは例外なく難度が高めに設定されているけど、そのルートだけで入手できる特殊ダイヤがあったり、そのルートを通らないとパーフェクトクリア（ステージ内の扉をすべて破壊してクリア）が不可能になっていたりするので、このゲームを極めようと思っているなら、ぜひチャレンジしてみよう。



ダイヤの足場

ダイヤ製の足場は、その足場と同じ色の特殊ダイヤを持っていないと、乗れるようにならない。この足場のルートをダイヤルートと呼ぶ。

ダイヤの扉

ダイヤの扉が開く際は、それと同じ色のダイヤを持っていないと扉は開かない。これは3度目に存在する、特殊なダイヤルートなのだ。



ダイヤの足場

ドロクの足場は、そのステージ内をその足場の周囲までノースで進めれば乗れるようになる。この足場のルートをダイヤルートと呼ぶ。

3 ステージ15までのパーフェクトデータ公開

右の表は、15面までのステージ情報をまとめたものだ。ボナースルートの欄では、そのボナース内でも破壊できる扉の数を、ダイヤルートの欄では、そのルートを進むのに必要なダイヤの色を掲載してあるぞ。ちなみに隠しルートの欄は、意識しないといけないようにないルートの存在を示している。

パーフェクトのために



面数	ステージ名	扉の数	ボナースルート	ドロクルート	ダイヤルート	隠しダイヤルート	パーフェクトをとるためのルート	特殊ダイヤを取る条件
1	ケロツパの じゃうかまち	42	7	—	—	—	通—ボー通	—
2	かいてい たからさかし	92	—	—	—	—	通	—
3	ばんりの ちようときゅう	51	—	—	—	—	通	—
4	どたばた ジュランクぬま	86	14	—	赤	白	通—ボー通	ダイヤルートを進む
5	かいそくじまを めざせ!	37	—	—	—	—	通	—
6	けんともまほうの けんきゅういん	100	18	—	—	—	通—ボー通	—
7	アラビアの あついでらさかり	96	20	—	—	(黄)	通—ボー通	—
8	ごうやの キメキメハイウェイ	13	—	—	—	—	通	—
9	ピラミッド けんせつちやう	96	19	—	紫	白	通—ボー通—ダー通	ダイヤルートを進む
10	つきよの ちようときゅう	36	—	—	—	—	通	—
11	ペイビ—ド つっぱしれ!	112	25	—	(●)(黄)(白)	(通—ダー通—ボー通)	ダイヤルートを進む	—
12	かいていの うすうすマシーン	83	—	—	赤	通—	通	隠しルートを進む
13	アラビアの ねったいや	85	19	—	紫	通—ボー通	通	ドロクルートを進む
14	じむれのハウウェイを ゴート	25	—	—	—	—	通	—
15	きょんざきざきういん でんせつ	91	30	—	—	—	通—ボー通	—

4 タイムアタックでトロフィーを獲得

パワーストーン獲得ステージに登場するストップウォッチを取ると、その面のタイムアタックに挑戦できる。このタイムアタックで規定以上の記録を残すと、下のようなサファイア(黄)とゴールド(金色)のトロフィーをもらえるぞ。

サファイア

パワーストーン獲得後に、そのステージの選択画面で表示されるタイムを抜けば、獲得できる。



サファイアトロフィー

ゴールド

サファイアトロフィー獲得後に、そのステージの選択画面で表示されるタイムを抜けばOK。



ゴールドトロフィー

5 真のエンディングの存在が判明!

「クラッシュ3」にもシリーズ恒例の隠しエンディングが用意されていることが判明! 真のエンディングを迎えるためには、ゲーム達成率100%が絶対条件だが、そのためにはまず隠しメッセージを発見しないとダメらしい。25面に降参の5ステージ(ボスステージのことではないぞ)とはどこに隠されているんだろ? ガンガンやりこんで、きそも真のエンディングを迎えよう!



▲タイム・ネックシオーションには100%クリアのための重要な秘宝が隠れているらしいぞ。

通常クリア

100%クリア

★ノーマルエンディング

★真のエンディング

右上のステージ15までのデータをまとめた表で、項目にカッコが付けられているものもあるけど、これらはこの画面ではまだ獲得(達成)できないものも示している。この項目に書いてあるものを獲得(達成)しないなら、もっと他のステージまで進んでから戻ってくるようにしよう。



前半のポイントを徹底研究!!

ステージ10までの範囲で攻略が難しいようなポイントもピックアップ。攻略に役立つアイテムやドバイスをお知らせするぞ。

ステーション2 かいてい たからさがし

クサリの部分は当たらない

水中を漂う、厄介な障害物の機雷。この機雷のクサリの部分にも当たり判定があると思っている人が多いかもしれないが、実はこの部分は普通に通り抜けられるのだ。知っているとかイムアタックで差がつくぞ



サンゴはミサイルで壊せる

ディープアップル(潜水艇)のミサイルを使えば、赤いサンゴを破壊できる。ディープアップルで移動できる場所にあるサンゴには、そのすべてに木箱が隠されているので、忘れずに確認しておこう。



ステージ3 ばんりの ちょうとっせゅう

敵(?)を利用して大ジャンプ!

写真の「はねチャイナ作楽員」を踏みつけると、ココと子虎のブーラが大ジャンプして、2階のルートを進むことができる。パーフェクトを狙うなら、「はねチャイナ作楽員」の1人目と3人目は無視して、2人目だけを踏みつけるルートで攻略するようにしよう。



加速すればタルも希くない

坂道を転がってくるタルは、普通に走行しているときやジャンプ中に接触するとミスになってしまうが、●ボタンで加速走行している状態なら、接触してもミスにならない。飛び越すよりも素に空越できるぞ。



ステージ4 どたばた ジュウシツクぬま

トリケラトプスが鉄を破壊

恐竜がクラッシュの近くに迫っている場合、恐竜が破した箱は、クラッシュがスピ
ンアタックなどで箱を破した場合と同じよ
うにカウントされる。ただし、恐竜との距
離が離れている場合は無効なので注意。



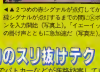
タイニータイガー



ステージ8 こうやの キメキメハイウェイ

ロケットスタートで差をつける!

バイク形式のステージ（14面・28面含む）では、写真のような操作でロケットスタートをすることが出来る。入力のタイミングも厳しくないで、誰でも簡単に使いこなせるぞ。ぜひ利用



障害物のスリ抜けテク

道路の端でバトカーなどが道路妨害していることがあるけれど、これらの障害物は道路の端ギリギリを走り抜ければ、減速も接触もすることなくかわせるぞ。覚えておこう。

箱の配置とコース
のしかけをチェック！

左の図では、箱やトラップの配置とコースの流れをおおまかに示してあるので、コース全体の進行を把握するのに役立てよう。バイク形式のステージでは、1位でゴールしないといわばコースには手に入らない。ここでパフォーマンスリフトと同時に狙うのは至難のワザなので、最初は、ゆっくり走りつづけて確実に箱を壊しながら攻め、それができたら木箱を無視して1位を狙ってマトを「ゲットしたい」のである。

ステージ⑩ ヒラミット けんせつちゅう

進行ルートを工夫しよう

ステージをパーフェクトクリアするためには、この地形写真で解説しているルートで攻略を進めるしかない。通常ルート（ボーナスルート含む）とダイヤルートの両方にある箱すべての秘宝を目撃する。



▲ここまで来たら、今来た道に戻る。落下とスライダに乗るぞ。



ステージ10 つきよの ちょうとっきゃう

大ジャンプで箱を壊す

パーフェクトを狙うなら、「1人目と3人目の「はねチャイナ作業者」は避けて、2人目だけを陥みつけるルートで攻略しよう。その2人目の「はねチャイナ作業者」から進める隠しルート先の先には、上空に2個の木箱が配置されている。この木箱2個は2階に乗ってから●ボタンで加速して、端ギリギリ（写真上）からジャンプして破壊しよう。ただし、加速したままだとその先の箱を飛び越せないで、上空の箱2個目を破壊する直前（写真下）に、●ボタンから指を放すようにしよう。



▲加速したままだと、2個目の木箱を飛び越す。

▲加速したままだと、2個目の木箱を飛び越す。

ステージ14 じわれのハイウェイを コー

コースには難所がいっぱい! 要注意だ!

- 壊せる箱
- 加速プレート
- ジャンプ台
- 地割れ
- さく
- ロケットカー

右の図は、ステージ14のコース全体の流れをおおまかに示したものだ。このコースでは、きつめのコーナーが非常に多いので、コーナー近くにある木箱やトラップの位置をあらかじめチェックしておこう。中でも注意したいのは2つ目の加速木。この先にはきつめのコーナーが連続して続くので、加速木を踏んだあとはアクセルオフのまま走行し、左コーナーに差しかけたあたりから再度に加速していくようにしよう（一気に加速しようとしても、無理なラインどりになるだけだ）。



▲加速したままだと、この加速木を飛び越す。

▲加速したままだと、この加速木を飛び越す。

ステージ12 かいいていの うずうすマシン

パーフェクトを狙うなら遠回りでコース通り



▲ここでは、リンゴの穴をすり抜け、奥の道に上り向かって進む。



▲「1ブロック」を1回開錠してから、今までの道をそのまま引き返す。

このステージには出口が2つあるけど、どちらから出てもステージクリアには足りない。ただし、パーフェクトを狙うためには、あえて隠しルートを含む必要がある。隠しルートへの進み方は遠回り写真にあるとおりで、通常ルート出口近くの「1ブロック」に攻撃を加えてから、奥の道を戻らなければならない。隠しルートには家ディヤもあるので、ついでに拾っておこう。



▲「1ブロック」の攻撃で新しく開錠した「1ブロック」のスイッチを入れる。

VS BOSS

エヌ・トロピ

I.Q1061の時間博士!





エリーのアトリエ

～ザールブルグの錬金術士2～

今回は「エリーのアトリエ」発売記念として、アイテム作成とは切っても切り離せないアイテム採取地のデータをまとめて公開!

さらに、各イベントの発生条件まで紹介しちゃうのだ!!

エリーのアトリエ

～ザールブルグの錬金術士2～

発売中 ◆PS, BOX ◆リスト

◆MC12-16ソフト◆, AG108R10

すぐに役立つデータ集!!

・・・目的地データリスト・・・

序盤から出かけることのできるアイテム採取場所のデータをまとめて紹介しよう。

採取可能アイテムの標に書いてあるのは、四季それぞれの採取確率(%)表示。採取できる数ではないので、注意してほしい。



▲季節によっては採取できないアイテムも存在する。
有期アイテム(限定)は、(定額)の季節を参照しよう。

▼エリーの冒険レベルが低い場合は、モンスターにやられてしまうことも多い。序盤に習得を要する。

近くの森

日帰りで行けるため、毎日通ってもいいけど、出現モンスターはさほど強くないが、ゲーム序盤のエリーもそれと同じくらい弱いので油断は禁物。

出現モンスター	HP	経験値	銀貨	落とすことのあるアイテム
ウルフ(灰色)	40	4	0	なし

ヘーベル湖

青い属性のアイテムを作るのに必要不可欠なヘーベル湖の水が採取できる。出現モンスターも弱いので、序盤から頻りに通うようにしたい。

出現モンスター	HP	経験値	銀貨	落とすことのあるアイテム
ぶにぶに(水色)	20	3	0	ぶにぶに玉

ヴィラント山

最初から行ける。ただし、とても強いモンスターが出現するので、強い冒険者を雇うか、討伐隊が出たあとでないと全滅させられる恐れがあるぞ。

出現モンスター	HP	経験値	銀貨	落とすことのあるアイテム
アボステル(水色)	80	8	0	戦馬のキバ
アボステル(藍色)	120	9	0	コウモリの羽
アボステル(青色)	180	10	0	ブルートポーラ、ガイストポーラ

ストルデル川

ストルデルの滝に因る怪物が現れたため、王室から立ち入り禁止令が出た。その代わりの場所として、ぶにぶにしか出現しないストルデル川が登場したのだ。飛脚手の有状うわさ話で、この場所の情報を聞ける。

出現モンスター	HP	経験値	銀貨	落とすことのあるアイテム
ぶにぶに(水色)	20	3	0	ぶにぶに玉
ぶにぶに(藍色)	50	4	0	ぶにぶに玉
ぶにぶに(黄色)	75	6	0	ぶにぶに玉

エルフィン洞窟

ヴィラント山に1度でも行ったことがあれば(山頂に到着してなくてもかまわない)、飛脚手の有状うわさ話でこの場所の情報を聞ける。

出現モンスター	HP	経験値	銀貨	落とすことのあるアイテム
コウモリ	20	2	0	コウモリの羽、戦馬のキバ

東の台地

前作に出てこなかったアイテムを採取できる場所。ダグラスと話したことがある、4月10日以後である、という条件を満たして、城正門が通場などでダグラスに話しかけると情報を聞ける。

出現モンスター	HP	経験値	銀貨	落とすことのあるアイテム
ムッパ(灰黒/赤黒)	125	10	15	月の実、シャリオミルク
エルフ(黒黒/赤黒)	150	12	20	四つ葉の迷の草、シャリオミルク

ハウレンの森

「マリ」のメディアの森に相当する場所。近くの森に行ったことがあり、ディオの依頼も3回以上こなしている(キャンセルしていない)場合、飛脚手の有状うわさ話で情報を聞ける。

出現モンスター	HP	経験値	銀貨	落とすことのあるアイテム
クノッペンマン(灰色)	90	6	0	なし
クノッペンマン(黄色)	130	8	0	なし
クノッペンマン(黒色)	180	9	0	グラビ石
コウモリ	20	2	0	コウモリの羽、戦馬のキバ

採取可能アイテム	春	夏	秋	冬
ガッシュの杖	50	60	60	60
ケムイタケ	30	30	70	40
ズファツ植の草	40	90	30	20
ノースト	100	100	100	100
レジエン石	100	100	100	100
山羊の角	35	0	0	35

採取可能アイテム	春	夏	秋	冬
カーネー根	90	50	90	90
地底湖の藻類	0	90	90	0
アペリビ	0	20	20	0
ヘビの抜け殻	20	10	10	20
アペア	?	?	?	?

採取可能アイテム	春	夏	秋	冬
月の実	40	30	70	90
玉葱のタネ	0	0	90	0
アイビー	90	90	90	90
お宿の木の根	100	100	100	100
幸福のみどう	0	0	100	100
グラビ石	50	50	50	50

採取可能アイテム	春	夏	秋	冬
ハチの巣	0	100	100	0
竹子	20	50	60	70
ヘビの抜け殻	35	5	5	35
サドクタク	40	40	60	40
龍皇の角の羽	30	0	30	0
シゲル草の葉	5	5	5	5

年間スケジュール	秋			冬			春			夏		
	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8
	1日 入式	討伐隊		29日 武闘大会				討伐隊		18日 日食 18日 誕生日		1日 夏のコンテスト 15日 夏の祭り

ここから3ページにわたり、わりと早いうちから見ることでイベントを紹介していく。工房、ノルディス&アイゼル、アカデミー、魔導学、妖精さん、武闘会という項目ごとに分けて掲載しているの、うまく活用してもらいたい。

左の表はザールブルグの主な年間スケジュール。イベントが起ころ日は採取に出かけたりせず、工房で過ごすようにしよう。アイテム採取時は季節もしっかりチェックすること。

工房

エリーの自宅だけに、エリーもここにたどり着く。たいてい、工房で採掘中と発生しないことがある。

千里の道も一歩から



戦う手段を身につけないと、採取作業にも影響が出ることを実感するエリー。実際にモンスターに遭遇することで、街の外には危険

な場所がいっぱいあることを知るのだ。
【条件】採取に行き（場所はどこでもOK）、初めて敵と遭遇したあと、工房に戻ると発生する。

暗闇のBirth Day...

自分の誕生日は、常に日食となってしまうことを知るイベント。

【条件】6月18日にエリーが工房にいると発生。



いつかきつと素敵な思い出に



夏祭りやノルディスとアイゼルに出会ったエリー。そこでアイゼルの書庫にしようと思ってくる。

【条件】8月15日にエリーが工房にいて（調査中や睡眠中ではない）、なおかつアイゼルの素性がわかっている（「謎の女」から「アイゼル」になっている）と発生。

ぐるぐる(1)

工房にある地味な回しすぎて、目を回してしまふ。

【条件】採取道を50回連続して回すと発生。



ぐるぐる(2)

目を回しながらも地味な回し続けるエリー。しかし、そのうち吐き気をもちおして……。

【条件】「ぐるぐる(1)」が発生しているとき、地味道をさらに50回連続で回すと発生する。

Chain Memory



工房の前に見知らぬ女性（シア）が立っていることに気づいたエリー。話しかけると、その人がザールブルグ有数の富豪ドナースター

ク家の令嬢であることがわかる。
【条件】2月1日以降であること。工房から外に出ようとするか、街の中から工房に戻ろうとしたとき、毎日10%の確率で発生する。

若草の萌えていた頃

外門でシアから会話を聞く。以前は彼女も街の外によく出ていたということを知る。

【条件】「Chain Memory」が発生してから3日以上経過していて、街中から「おそと」に行こうとすると、毎日2%の確率で発生。

暗証カード

エリーの頑張りのおかげでくれたイングリッド先生が、アカデミーの図書館に入るための暗証カードをくれるぞ。

【条件】人気が3以上、名声が150以上、錬金術レベルが4以上のエリーが工房にいて、毎日80%の確率で発生。工房で発生しなかった日にイングリッド先生の館屋に行き、話しかけても同じイベントが発生する。



フレンド調査

成長めざましいエリーがイングリッド先生からフレンド調査を教えられる。

【条件】エリーの錬金術レベルが100以上（またノ

は学内ランクが100位以内）であること。「暗証カード」を手に入れていること。エリーが工房にいて、この3点を満たした日から10日以上経っていて、名声が200以上あると必ず発生。



ゴミ廃棄場

調査に失敗したときに生成される産業廃棄物を捨てるよう、ダグラスに指導されてしまう。

【条件】エリーが工房にいて「産業廃棄物A」が50個以上あると、毎日3%の確率で発生。調査中や睡眠中でも発生する。

ノルディス・フーパー(1)



工房で生活を始めたエリーのところへ、見知らぬ少年(ノルディス)がやってくるぞ。

【条件】1年目の9月2日～12月30日の間、主人公が工房にいると発生。採算先でも、期間内なら毎日30%の確率で発生。

ノルディス・フーパー(2)

ノルディスの部屋で話をするというイベント。【条件】アカデミー内にあるノルディスの部屋に移動を行ったとき、必ず発生する。

アイゼル・ワイマール(1)

アカデミーでノルディスを会話していると、見知らぬ少女(アイゼル)が割り込んでくる。

【条件】「ノルディス・フーパー(2)」が発生してから5日以上経過したあと、アカデミーへ行くと発生する。



ノルディスとアイゼル

エリーと同じアカデミーの転入生。ノルディスとアイゼルは、(仮に)見知らぬ少年と少女ではない。この2人の関係するイベントも多い。

アイゼル・ワイマール(2)



アカデミーの通廊で偶然出会ったアイゼルと、その場で話し込むことになる。彼女はエリーに自分の部屋を教えてくれる。

【条件】「アイゼル・ワイマール(1)」が発生してから1日以上経過したあと、アカデミーの通廊へ行くと発生する。

秘密の花圃

アイゼルの部屋を訪れたエリーが、そこでアイゼルの口から彼女の話を聞く。このあと、アイゼルを冒険者として雇えるようになる。

【条件】アカデミー内にあるアイゼルの部屋に初めて行ったとき、必ず発生する。

出題範囲



掲示板にコンテストの試験範囲が出ていていることをノルディスが教えてくれるぞ。

【条件】1年目の7月21日～1月30日にアカデミーへ行くと発生。ただし「秘密の花圃」が発生している必要がある。

基礎知識試験で失敗した私



基礎知識試験後にアイゼルがやってきて…。

【条件】アイゼルの友好度が20以下のとき、基礎知識の試験で0点を取ると発生する。

調査試験で失敗した私

エリーがコンテストの調査試験で失敗したことを知ったアイゼルが、イヤミを言いにくる。

【条件】アイゼルの友好度が20以下のとき、調査試験でゴミを作成すると発生する。

アカデミー

宿舍に役立つ物を持っているアカデミーショップでもイベントが起きます。オランダ生先生のライブも、ヘルミナ先生も登場するぞ。

親友の名は

ルーゼから仲のいい友だちについて聞かれる。【条件】ルーゼと1回以上話をしている、1年目の12月1日以降である。「秘密の花圃」が発生している。この3つを満たしているときにルーゼに話しかけると発生。



ひとり静かに

ノルディスがイライラしているイベント。【条件】直轄大会の開催日(「直轄大会会場」に行ける)にノルディスの部屋へ行くとき発生。

帰ってきたオバサン

アカデミーで、ほかの人とはどこが違う雰囲気を持ったオバサンを自撃する。【条件】1月1日以降のアカデミーで発生する。

ヘルミナ先生

ヘルミナ先生の話をしてくれるイベント。【条件】1月1日以降にイングリッド先生の部屋に行くとき必ず発生する。



昔の二人

ヘルミナ先生の部屋を訪ねたエリーに先生が怪しい笑みを浮かべるというイベント。エリーとアイゼルの関係に興味があるようだ。

【条件】初めてアカデミー内のヘルミナ先生の部屋に行き、彼女に話しかけると発生する。

バーゲンセールがないんですか?



これまで3月8日～9日に特売日を設けていたアカデミーショップ。しかし、今年から特売日はなくなってしまったのだ。【条件】これまでルーゼと1回以上話しているとき、3月8日～9日にアカデミーショップでルーゼに話しかけると発生する。

Hand to Hand

アカデミーショップでアイテムを売ったとき、代金の中に見慣れぬお金が混ざっているのに気づくのだ。

【条件】アカデミーショップでアイテムを売却したとき(売却総額/100%) (繰上は切り上げて計算する)という確率で発生する。



ルーゼの秘密

ルーゼがよくお釣りを間違えるのは、目が悪いせいだということが判明するイベント。【条件】以前、アカデミーショップで買物をしたとき、ルーゼがお釣りを間違えたことがある(イベントでの間違いも含む)。そのときにルーゼに話しかけると発生する。



飛翔亭

他の人が集まる場所でも数多くのイベントが起きます。ディオの有利うわさ話もイベントに含まれます。

銀のはぐれ雲



エリーが飛翔亭に行くとき、見慣れたぬい物が落ちてくることに気付く。彼女はロマーシュという名の顔子で、月に6日は飛翔亭で

踊っていることを教えてくれるのだ。

【条件】飛翔亭内で彼女に話しかけると発生。

飲んだくれ親父の依頼

飛翔亭の指定席でいつも飲んだくれている親父が、エリーに「水が欲しい」と頼むイベント。【条件】飲んだくれ親父と10回以上話しているとき、話しかけるたびに1%の確率で発生。ただし、1日に何度話しかけても1回と計算する。

討伐隊



毎年4月と10月は、「王室騎士隊が周辺の怪物退治のため、討伐隊を派遣している」ということをディオから聞くことができる。

【条件】4月15日以降にディオの有利うわさ話(銀貨を100枚支払う必要がある)を聞くと発生する。ただし、別の有利うわさ話があるときは、どの話が出てくるかはランダム。

命の水売ります



ディオから「変わった酒があればうちで買いつけてもいい」といわれたエリー。彼女はお酒の作成も考えることになるのだ。

【条件】エリーの人気が15以上あり、「地証カード」のイベントも発生させているときに飛翔亭でディオに話しかけると発生する。

基礎魔術試験で失敗した私

基礎魔術試験でたるを壊してしまったエリーのところにアイゼルがやってきて……。

【条件】アイゼルとの友好度が20以下のとき、基礎魔術試験でたる(イングリッド先生の大事な物が入っていない)を中身ごと破壊すると発生。

結局コンテスト全体を失敗した私

どうやらコンテストで悪い点を取ってしまったらしいエリー。それを知ったアイゼルが主人公の元にやってきてイヤミを言うのだ。

【条件】アイゼルとの友好度が20以下のとき、コンテストの合計点が19点以下だと発生。

錬金術を語る



ノルディスから「錬金術とは何か?」という質問をされる。

【条件】錬金術レベルが10以上あり、「秘密の花園」が発生しているとき、工房以外から街の施設に移動しようとするとき20%の確率で発生する。

妖精さん

夢いっぴがけでなく、エリーを手当てしてくれる妖精さん。彼らに登場するイベントも用意されている。

新・新たなる出会い

工房に1人の妖精さん(ボックス)がやってくる。ボックスはエリーに、妖精の森に行ける「妖精の腕輪」をプレゼントしてくれるのだ。

【条件】レベル3以上のアイテムを作成したことがあり、なおかつエリーが工房にいと発生。

ところてん式に

初めて妖精の森を訪れたエリー。彼女はそこをみんなから長老と呼ばれている。ちょっとボケている妖精さんとお出会うことになる。

【条件】初めて妖精の森に行ったときに発生。

新・森の恵み(1)

ボックスそっくりの妖精さん。パテットが工房にやってくる。彼は森で採れるさまざまな食材などを売ってくれる。

【条件】「新・新たなる出会い」発生日から30日以上経過している。偶数月の5~10日の間である。主人公が工房にいる。以上の条件を満たしているときに必ず発生する。



新・森の恵み(2)

パテットが行商しにるイベント。

【条件】「新・森の恵み(1)」が発生している。偶数月の5~10日の間である。その月に「新・森の恵み(1)」が発生していない。主人公が工房にいる。以上の条件を満たしているとき発生。

Enduring Renewal 2(1)~(4)



闘合を重ねるうち、汚れてしまった工房。そんなとき、ピクックという妖精さんが訪ねてきて、銀貨10枚(または20枚)で掃除してくれるといってくるぞ。

【条件】「新・新たなる出会い」発生日から30日以上経過している。奇数月の5~10日の間である。工房が汚くなっている。主人公が工房にいる。以上の条件を満たしているとき発生する。請求される費用は汚れ具合によって異なる。

バクボン

ほかの人が置いている妖精さんと探検先で出会うのだ。

【条件】妖精さんを雇っている。妖精さんをヘウレンの森に行かしていない。エリーがヘウレンの森に行く。これらを満たしているとき、毎日2%の確率で発生。



武器屋

武器屋は武器の売買や修理などできるが、武器屋で買物をするときに「武器屋」のイベントが発生すると……。

隠された地下



武器屋に行ったエリーは、親父がいないことに気付く。同時に謎の階段を発見するというイベント。

【条件】武器屋で買物をしたことがある。1月1日以降である。日にちが3の倍数にあたる日である。以上の条件を満たしているとき、武器屋に行くとき必ず発生する。



久遠の絆

久遠の絆

発売中
AVG

▶ ¥5,800 ▶ フォタ

▶MCはブロック、DはAC集約部

伝奇&歴史のロマンが香り立つ、切なく美しい悲恋物語。そんな『久遠の絆』のストーリーの流れを、余すところなく徹底解説！ 涙なくしては見られない、壮大な物語のすべてをその胸に刻み込もう!!

「物語流転図」つき完全講釈で、感動の物語とその結末を網羅!!

3人のヒロインそれぞれに設定された「E's(エス)」の数値によって、シナリオが分岐する「E'sリアクションシステム」が特徴の「久遠の絆」。意中のヒロインとのエンディングを迎えるには、そのヒロインの

E'sの増減する選択肢でポイントを稼ぎつつ、シナリオを進めることが大事だ。望んだ結末に到達できるよう、ここに掲載した「物語流れ図」と要点講釈をチェックしながら物語を楽しもう。

第一章・要点講釈

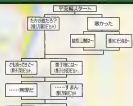
要点① 森へ行きましょう桐子さん♪

源久と強が初めて式神に襲われたときに、明明に窮地を救われている（明明ルートに進んでいる）と、要点①の場面で「様子を連れて～」の場

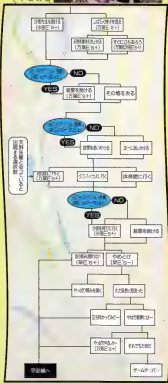
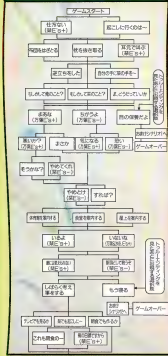
根が出現する。葉との高さを望むなら、必ず桐子を這て出かけよう。もちろん、にも2人で入ること。この2つの高さはとても重要だ。



物語流転図・平安編の巻



物語流転図・現代編の巻

なぜ?なに?
"久遠の絆"

「俺の前身は美少女の文藝巨匠目黒虎雄、才色兼備を文字どおり顔に描いたような平安朝のヒロイン。俺ですが、実は彼女、初期の段階では幾多ある美貌を武器に朝廷の寵愛を獲得する、「王の妻の歌」という歌女になる予定だったとか。それが変更されて、「かぐや姫」をモチーフに設定しなおされたのが、俺なのだそうです。

要点① 悠利との対決!!

2連続で悠利の攻撃を受ける。要点①の戦闘場面。2回攻撃を受けるらバッドエンドになるこの戦闘場面は、方策ルートとなる。悠利の攻撃は右一上左の順に防衛すれば受けきれない。その後の選択肢では「右手を突き出す」を選ばない、やはりリバッドエンドに進行してしまおう。



A. 右手を突き出す
B. 左手を突き出す
C. 右手の拳を握りしめる

要点② 親友を信じて、耐え抜くべし

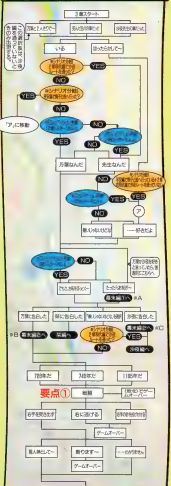
要点②の戦闘場面では、なんと三巴（さんぱ）を飲まされ、降られた決一と絶うのだ。この戦闘場面は特殊で、攻撃的な選択肢は選り取れない。ひたすら受け身に回って、次一を攻撃する必要があるので。平説の世をともに過ごした兄弟の絆、そして親友での親友の絆を信じて、耐え抜くもの。



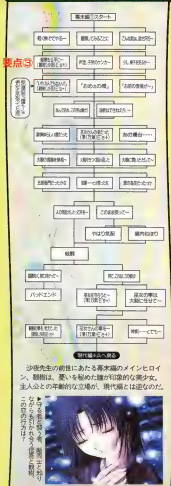
A. 右に転がって逃げる
B. 暴れようとして一歩も歩かない

4 決一は、この攻撃は連続、耐え抜く。耐え抜けば逃げる。耐え抜けば逃げる。

物語流転編・現代編の巻



物語流転編・幕末編①の巻



なぜ? 久遠の絆 [久遠の絆] 持ち前の才能から少し引けた性格と魅力の差。3人目のヒロインの中でも最も愛されている彼女ですが、実は一番最後に来たヒロインという設定があります。なんでも、方策と沙夜先生大には明るく交際するので、実面無表情の性格の裏が垣間見えるのだとか。そう言われると、何だかわかる気がします。

いよいよ最後の森へ… だが物語は 終わらない——。

玉藻物語

発売中

▶PS 900 ▶スガ
▶MC1(ブロック) ▶PS1(ブロック)

攻略 第3回

いよいよ物語も終盤に突入! 御神木の封印をきっかけに起こる多くの変化が、レバントを次なる森へと導く…。行き場のない魂を、レバントは救うことができるのか……
攻略編第3回! 今回も森の詳細に迫るぞ!!

玉藻物語

第四の森を完全攻略

今回攻略する「ガの森」は、MAPも「クモの森」に比べれば小さく、また登場する敵のしゅもへも3種類(密猟者の対峙しゅもへは除く)と少ない。だが右でも悪いしゅもへ、この森を抜けるまでは悪いしゅもへ、マープによる聖魔の合成や体力回復も不可能になる。できれば「クモの森」を出る前に、万全の準備を整えておこう。ただ、もししゅ

分な準備をしていかなかったとしても、属性の相性(強さの関係)水・火・風・地・水[水は火に強い、以下同様]を理解した上で戦闘に臨めば、楽に敵を倒せるはずだ。また、防具を有効に利用するのも手。聖魔は防衛時にはダメージをさほど受けない。逆に精神値が回復する。これらの基本を理解していれば戦闘はグッと楽になるぞ。



▲「ガの森」は、MAPも「クモの森」に比べれば小さく、また登場する敵のしゅもへも3種類(密猟者の対峙しゅもへは除く)と少ない。



▲「ガの森」は、MAPも「クモの森」に比べれば小さく、また登場する敵のしゅもへも3種類(密猟者の対峙しゅもへは除く)と少ない。

アイテム 今回入手できる武器・装飾具・防具はコレ!

ここで入手できる装備品は、非常に強力なもので、できる限り入手しておきたい。特にアシヤを倒すことで入る可能性がある「復光」は、敵に与えるダメージを与える効果があるぞ。

ただ、「復光」については、その前に「ガの森」にもらう「リケツ」の秘宝(防御力+12、魔攻力+10、魔防力+12、素早さ+3)のほうが優れているので、無理して入手しなくてもいいぞ。

名称	攻撃力	魔攻力	素早さ	命中率	会心率	タイプ
武器						
短剣	12	0	7	120	10	地
復光	10	5	10	110	0	片手剣
名称	効果					備考
装飾具						
羽の振動力	素早さ+5、会心率+10					
名称	効果					
防具の振光	防御力+10、魔防力+10、素早さ+4					

「クモの森」～「ガの森」へ…。その前にしておくべきことを再検証!

クモの森をクリアした時点で、物語は急転する。カラバス草の入手という、レバントの森の目的が大きく変化するのだ。その目的は、まず自身の目で確かめてほしいが、ここで大きな問題点が1つ。住人がすべて石になってしまい、武器屋、道具屋が利用できなくなるのだ。さらにはマープも……。クモの森をクリアする前に、いくつかやっておくべきことがあるぞ!

●回復アイテムの購入

まずは、回復アイテムの購入。二重シャブ火器、ヨモギ生薬あたりはMAX(20)まで買っておいたほうが安全だ。ほかにカノソツ粉米やイカリソウ煎末もあると安心。

●聖魔の準備と合成

聖魔の合成もしておこう。とくにクモの森では、種類の聖魔が手に入るの、新しい聖魔を作るには最速だぞ。合成時は属性に注意して、最大でも属性程度にとどめよう。



▲「ガの森」は、MAPも「クモの森」に比べれば小さく、また登場する敵のしゅもへも3種類(密猟者の対峙しゅもへは除く)と少ない。



ガの森

ガの森は大きく2本のルートに分かれている。それぞれ、特に難かしい分岐はないので、道に迷うことはないだろう。戦闘さえ注意すれば、比較的容易に攻略できる森といえる。この森に入ってから、まず向かうのはこのページに掲載しているルートだ。密猟者を倒し、サナギの鍵を手に入れたらそこから次のページに続くルートの途中で行き詰まってしまうぞ。ここでの最大の戦闘は密猟者との戦いなので、復讐に接触する前には、聖魔

をしっかりと回復させておこう。その後は④で分かれるルートに進むが、ここは大きく2つの分岐がある。ただ、MAP自体は狭いので、アイテムの回収にだけ注意すれば、問題はないはずだ。

(サナギの鍵)
密猟者



入手アイテム

- ① 一般シャブ火酒
- ② 二ガ目ギ生薬×2
- ③ 特製シャブ火酒×2
- ④ テンダイウヤク
- ⑤ シシウドの根油
- ⑥ シランの蜜油
- ⑦ イチシの蜜油

アイテムは見逃さないようにしましょう!!



入ってすぐに「一般シャブ火酒」が落ちてくる場所(①)に着く。かなり目立たない場所にあるが、ここでの回復系アイテムは重要なので、忘れずに拾っておこう。「一般」は聖魔の体力を300、精神力を120回復するぞ。

④で分岐されるアイテムだ。

森のもも情報

ラトレック			
種類	10	水	
体力	12	精神力	28
攻撃	24	防御	28
魔法	11	魔法	28
特技	角、水属性攻撃・威力増倍		
宝	森の薬金、オーグルミの薬		
フルルチュ			
種類	10	地	
体力	14	精神力	48
攻撃	20	防御	28
魔法	24	魔法	27
特技	炎、アグニ、サウレン、ミ、炎増倍		
宝	ウェノンの薬、オウグルミの薬		
アシャ			
種類	10	大	
体力	10	精神力	64
攻撃	16	防御	15
魔法	25	魔法	23
特技	魔・アグニ 炎・炎中増倍		
宝	食光		

特殊能力に注意!!

食糧するしもべは少ないが、その攻撃は厳しいので注意が必要だ。特に火属性のアシャは体力、攻撃力ともに低いものの、魔術の能力が高く、しかも素早い。強力な火属性上級魔術を連続で放つとかなり危険だぞ。

蛾の森

スタート

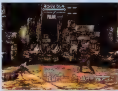
結界の門



④で分岐されるアイテムだ。

3人目の密猟者

前ページでもお伝えしたように、ここでもトンボ、クモに引き寄せ、密猟者が登場する。キーアイテム「サナギの鍵」を持っているので、戦闘回避は不可能だ。今回も話しかけることで戦闘に突入するので、その前に、戦闘の準備をしておこう。密猟者は「ギゴート」という宝蓋を召喚する。これは地属性の聖魔なので、風属性の聖魔で挑めば問題は無いはず。念のため、階級は1以上で成長させておこう。もちろんギゴートを倒したあとは、密猟者との戦闘が待っている。彼は特に属性による影響を受けないので、

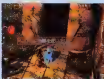


魔術などの強力な攻撃で、体力を削るしかない。

◀何家となくレベルの前に現れる密猟者。なぜか倒れたときの叫び声がかわやかなん。

鍵はここで使う

密猟者から手に入れた「サナギの鍵」は、下のMAPの扉のくぼみに差し込もう。それまでびくともしなかった扉が開くようになるぞ。また、ここに来る前に、右の「錠知らすの鍵」以外のアイテムは手に入るの、忘れずに入手しておこう。



◀金庫の扉はこれだけ、さびた鍵では開かない。

最後にもう1つ……

扉を開けてしまえば、この森も残りあとわずか。アイテムの取りこぼしや、しもへの機嫌を忘れていないか確認して、ほこらを目指そう。実際のプレイでは、ほこらの中の場面があり(写真)そこに記録の石碑(セーブポイント)がある。ここを抜けたらムービーになり、物語としてかなり重要な会話が始まるので、ここでセーブをしておきたい。



◀この道「ナゾの森」に出会い、これからやらねばならないことを教わるのだ。

入手アイテム

- ①風笛
- ②オニグルミの実
- ③錠知らすの鍵
- ④ワルビの羽×3
- ⑤熱羽の標榜り
- ⑥オニグルミの実×3
- ⑦錠知らすの鍵



サナギの鍵使用



永劫の回廊

クリア後のお楽しみ、聖魔の収集はここからが本番だ!!

聖魔の収集と合成は、本作の魅力の1つ、物語が進むにつれて、より手強くなるしもべを前に、収集と合成にやむを得ず訪ねることも多いことだろう。物語本編では、50種類程度の森のしもべが登場する(捕獲できないものも含む)が、本編終了後に遊べるようになる「永劫の回廊」では、152種類のしもべ

が登場するぞ!! ここでは、永劫の回廊の基本システムを紹介。また、特殊なしもべに関する知識や、ここでしか手に入らないアイテムを公開している。なお、ここで手に入る聖魔は、本編で使用することはできないが、「虚空の闘技場」で使うことは可能だぞ。



▲「永劫の回廊」に出現する「しもべ」のアイテム

出現する「森のしもべ」は152種類!!

永劫の回廊は、無限にループするダンジョン。1つの回廊は扉で仕切られていて、扉を開くたびにその形が変わる。登場するしもべもランダムで決まり、その種類は全体で152種類。しもべは、1つの回廊につき3種類程度が登場する。



▲「永劫の回廊」に出現する「しもべ」のアイテム

【基本的には「属性違い」の「しもべ」が登場!】



▲これはラドゴア。水属性の聖魔だ。



▲こちらは風属性のスクゴア。風の色が合う。

152種類といっても、多くは属性の異なるもの。写真のように、外見は同じで、属性の違いが出現することになる。これで、自分の好みに合う、変な属性の聖魔を手に入れることが可能になるのだ。

各「回廊」に出現する「しもべ」のボスを倒すと...

それぞれ回廊の終わりに、ボスともいえるしもべが待ちかまえている。これは破壊することはできないが、「しもべの度」と呼ばれるアイテムを手に入れる可能性がある。これは合成時に使用すると、聖魔の属性が特定の色になる、というのが、属性や強さに変化することはないが、合成時の「お楽しみアイテム」として入手しておく。なお「度」を持っているしもべは全部で8種類あり、8回廊目までにすべて登場する。



▲「しもべの度」を倒すと入手できる。



▲「しもべの度」を倒すと入手できる。

「度」を持っている「しもべ」

1 バルージャ	5 シルクエンジェル
2 チョウカ	7 ディマロイ
3 ジチウオ	8 イヨルガ
4 コルナ	9 クラウガス

※数字は回廊の順に並べた。

永遠に続く「回廊」の仕組みをチェック!

各回廊の終わりにボスが登場するのは前述の通りだが、8回廊目以降も回廊は続く。9回廊目以降はボスが2体以上になり、より強くなっていくぞ。ちなみに、通常のしもべの階層は、最初の回廊では2段階だが、これも回廊を進むごとに強くなっていく。2体で登場し、うち1体の階層が3種類という「しもべの親子」に遭遇することもあるぞ。



▲親子と遭遇。なお、階層の低いしもべを捕獲し聖魔として育成すると成長率が高い。

ほかでは手に入らないアイテムも登場

ここでは、本編にはないアイテムを手に入れることができる。本編に戻って使用することはできないが、いずれも攻撃力や魔法力などの高いレアアイテムなので、「玉鋼」を極めたい人はぜひ集めておこう。得られるアイテムの能力と、それを持っているしもべは下の表の通り。しもべの写真は1体のみに公開しているが、いずれも「属性違い」のしもべなので、外見を参考にして探していこう。なお、別のアイテム(オニルグの実など)が手に入ることもあるぞ。



▲得られるアイテムは攻撃力と魔法力と8種類。そのすべてが「使える」ものばかりだ。

ワンポイントアドバイス

しもべの出現率がランダムである、というのは前述の通り。また、これらのアイテムは出現頻度が高いので、アイテムを持っているしもべに遭遇したら、入手できるまでそのダンジョンにとどまり、繼續しなう。

名称	攻撃力	魔法力	率早さ	命中率	回避率	タイプ
電紋	30	5	5	80	-10	両手剣
焼月	40	10	-2	80	-50	斧
刈風	45	0	-5	80	-50	斧
群雲	25	0	7	90	-10	両手剣
夏鳥	25	0	20	120	15	刀
秋月	25	0	25	120	0	刀

名称	攻撃力	魔法力	率早さ	命中率	回避率	タイプ
無敵の神衣	防御力+25、魔法力+25、率早さ+5					
森の神衣	防御力+25、魔法力+25、魔法力+25					

入手アイテム別「森のしもべ」情報

それぞれの特徴は1体ごとに記載されているしもべに反映しています。

入手アイテム:電紋

バタゴア	火
スクゴア	風
テラゴア	地
ラドゴア	水

入手アイテム:夏鳥

クレイドン	地
バウバク	火
アーミジャー	風
アグハイ	水

入手アイテム:焼月

バタドーン	火
スクドーン	風
テラドーン	地
ラドドーン	水

入手アイテム:秋月

サラムーン	風
ヌーバードラ	火
カロ	地
ネレイド	水

入手アイテム:刈風

バタクーガ	火
スククーガ	風
テラクーガ	地
ラドクーガ	水

入手アイテム:無敵の神衣

アナシュ	火
ジュリア	風
シー	地
ファル	水

入手アイテム:群雲

イブ	地
アスク	火
オージン	風
エンブラ	水

入手アイテム:森の神衣

ショヴン	風
プリック	火
エル	地
ロブン	水

R4 RIDGE RACER TYPE 4

R4 RIDGE RACER TYPE 4

発売中
RGG ▶ ¥5,800(パッケージ内価格 ¥7,980) ▶ トムコ
▶ MC1070(91), R22(92), MC1070(93), NC1070(94), SPH100, e-ボイスDEMO

グランプリモードをクリアすると出現する「エキストラトライアル」では、グランプリモードで入手した好きな車を使って、3レースの2周ずつのレースを競って、総高得点を目指す。

のデビルカーと勝負することになる。優勝する車のチームメーカによって、出現するデビルカーとコンボが決まり、1回1ラップのレースで勝利を収めれば、そのデビルカーを手に入れることができる。

こいつは速いぞ!!



右の表の方まで3つの車は特に入手が難しいぞ!!

お得&隠し情報大公開!!

RCGファンの間で話題独占の「R4」。今回もDPSならでの攻略をお贈りするのだから、しっかりチェックしよう。ち

なみにDPS-D15では、随1~19の全車種(合計304台)が自由に選べる超便利データを収録する予定。お楽しみに!

エクストラトライアルでデビルカーをゲット!

チームとメーカーによるコース決定解説図			
アッソルト	リザード	アージュ・ソロ	テラジ
RTS フライストナイト×3周 DNT	RTS エッジオブジアース×3周 DNT ワンダーヒル×3周	RTS エッジオブジアース×3周 DNT ヘブンアンドヘル×3周 MMH アウトオブブルー×3周	RTS エッジオブジアース×3周 DNT ヘブンアンドヘル×3周 MMH ヘルタースケルター×3周 PBC シューティングフープ×3周
DNT	DNT	MMH	PBC
MMH	MMH	PBC	
PBC	PBC		

グランプリモードの新車入手法則とは?

グランプリモードでは3つのレースで結果を競うことになる。1レース、2レース、3レースはそれぞれ異なる車種が出走する。成績がよい車は、次のレースに進出する。成績がよい車は、次のレースに進出する。成績がよい車は、次のレースに進出する。

3レースで1位と2位の成績を競う

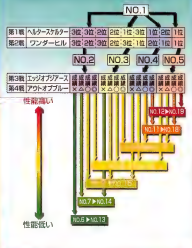
エッジオブジアース	アウトオブブルー	エッジオブジアース	アウトオブブルー
規定タイム以内1位通過	規定タイム以内1位通過	規定タイム以内1位通過	2位通過
規定タイム以内1位通過	1位通過	1位通過	2位通過
1位通過	規定タイム以内1位通過	2位通過	1位通過
1位通過	1位通過	2位通過	2位通過
2位通過	規定タイム以内1位通過		

規定タイムとは?

上の「規定タイム表」にある「規定タイム以内1位通過」とは、各コースに設定された一定のタイム(それは未公開)をクリアしたうえで1位をとることを表

し、1位でもそのタイムをクリアしていない「1位通過」よりも上の成績のこと。なお、No.1~19は、アージュモードで登録時に表示される車の番号を示す。

成績による新車入手の流れ



決勝グランプリと エクストラトライアルで入手可能! 全128車種性能リスト

各レースで入手できる128車種は、それぞれ異なる性能を持つ。この表は、各車種の性能をまとめたものである。No.1~120の性能については、P.39~31を見よう。

最も速い車は「プロメテウス」で、最も遅い車は「ナイトメア」である。また、最も加速が速い車は「プロメテウス」で、最も加速が遅い車は「ナイトメア」である。また、最も安定した走りを示す車は「プロメテウス」で、最も不安定な走りを示す車は「ナイトメア」である。

タイムアタック最強カー

人々の憧れナンバーワン



表の使い方

それぞれの表は、左から「車種名」、「エンジン」、「最大馬力」、「最高速度」の順で並んでいる。また、各車種の性能は、P.39~31の表と一致している。

モードでは、各車種をレースに登録するときに表示される。「エンジン」は、各車種の性能を決定する。また、「最高速度」は、各車種の性能を決定する。また、「最大馬力」は、各車種の性能を決定する。

レーシングチームソルバルウ(RS)

車種名	SL	No.	エンジン	最大馬力(1000rpm)	車種名	SL	No.	エンジン	最大馬力(1000rpm)		
PROMESSA	4	13	6	299	275 (5700)	PROMESSA	4	13	6	293	254 (5600)
BISONTE	4	14	6	306	297 (6000)	BISONTE	4	14	6	303	152 (6100)
REGALO	4	15	6	312	373 (6000)	REGALO	4	15	6	310	252 (6000)
FATALITA	4	16	6	317	383 (7000)	FATALITA	4	16	6	315	328 (6900)
AQUILA	4	17	6	321	602 (6000)	AQUILA	4	17	6	319	502 (6000)
ESTASI	4	18	6	326	1200 (7200)	ESTASI	4	18	6	324	767 (6900)
SQUALO	4	19	6	331	756 (7700)	SQUALO	4	19	6	328	623 (7200)
VULCANO	E	20	6	335	3820 (7700)	VULCANO	E	20	6	335	508 (5900)

車種名	SL	No.	エンジン	最大馬力(1000rpm)	車種名	SL	No.	エンジン	最大馬力(1000rpm)
BONFIRE	4	13	6	301 303 (5300)	AMBITIOUS	4	13	6	301 284 (5500)
DETECTOR	4	14	6	306 431 (6300)	THROU	4	14	6	303 304 (5800)
WISDOM	4	15	6	312 451 (6000)	RUMBLE	4	15	6	310 330 (6000)
OFFICER	4	16	6	315 581 (6000)	WILDBARR	4	16	6	317 95 (6700)
TAMER	4	17	6	321 781 (6000)	DECESSION	4	17	6	319 526 (6600)
CATAPACT	4	18	6	324 2353 (7200)	TERIFIC	4	18	6	326 923 (7000)
RECKLESS	4	19	6	328 1004 (7500)	DESTRUCTOR	4	19	6	331 1093 (7400)
NIGHTMARE	E	20	6	356 3010 (6000)	UTOPIA	E	20	6	367 4746 (7400)

マイクログラスマッピー(GMM)

マシンの名前					マシンの性能					
車種名	SL	No.	エンジン	最大馬力(1000rpm)	車種名	SL	No.	エンジン	最大馬力(1000rpm)	
PROMESSA	4	13	6	290	272 (5700)	PROMESSA	4	13	290	272 (5700)
BISONTE	4	14	6	287	306 (6000)	BISONTE	4	14	287	306 (6000)
REGALO	4	15	6	292	368 (6000)	BATTAILE	4	15	298	248 (6000)
FATALITA	4	16	6	296	380 (6500)	METARE	4	16	294	320 (6300)
AQUILA	4	17	6	303	568 (6500)	ESPION	4	17	311	492 (6200)
ESTASI	4	18	6	308	1069 (6300)	SORCIERE	4	18	303	778 (6900)
SQUALO	4	19	6	312	750 (7200)	SAMPANNOVA	4	19	318	914 (7000)
VULCANO	E	20	6	355	2963 (7000)	ECURIA	E	20	312	580 (7000)

車種名	SL	No.	エンジン	最大馬力(1000rpm)	車種名	SL	No.	エンジン	最大馬力(1000rpm)		
BONFIRE	4	13	6	290	295 (6000)	AMBROS	4	13	6	276	258 (5900)
DETECTOR	4	14	6	295	423 (6300)	TRIP	4	14	6	283	258 (5900)
WISDOM	4	15	6	298	444 (6400)	RUMOR	4	15	6	257	322 (6100)
OFFICER	4	16	6	298	570 (6500)	WILDBAR	4	16	6	294	190 (6400)
TAMER	4	17	6	296	572 (6700)	DECISION	4	17	6	301	318 (6300)
CATAPACT	4	18	6	303	2349 (6900)	TERRIFIC	4	18	6	306	1242 (6400)
RECKLESS	4	19	6	308	599 (7500)	DESTROYER	4	19	6	310	986 (6900)
NIGHTMARE	E	20	6	351	3091 (5700)	UTOPIA	E	20	6	362	3726 (6700)

バックレーシングクラブ(BRC)

車種名	SL	No.	エンジン	最大馬力(1000rpm)	車種名	SL	No.	エンジン	最大馬力(1000rpm)		
PROMESSA	4	13	6	290	273 (5900)	PROMETTE	4	13	6	291	274 (5900)
BIONTE	4	14	6	296	311 (5900)	DARTAL	4	14	6	294	148 (5900)
REGALO	4	15	6	303	371 (6000)	GRATIA	4	15	6	304	240 (6000)
FATALITA	4	16	6	306	381 (6000)	MIGRE	4	16	6	303	323 (6000)
AQUILA	4	17	6	312	587 (6400)	ESPION	4	17	6	308	407 (6400)
ESTASI	4	18	6	317	1193 (6500)	SOACHRE	4	18	6	315	762 (7000)
SQUALO	4	19	6	321	732 (7000)	SPERANZA	4	19	6	321	800 (7000)
VULCANO	E	20	6	356	2995 (7000)	EGRENOVA	E	20	6	324	562 (7500)

マシンデータ (マシンA)					マシンデータ (マシンB)						
車種名	SL	No.	エンジン	最大馬力(1000rpm)	車種名	SL	No.	エンジン	最大馬力(1000rpm)		
BONFIRE	4	13	6	290	290 (6200)	AMMUNITION	4	6	292	260 (5600)	
DETECTOR	4	14	6	294	426 (6300)	TROOP	4	14	294	300 (5800)	
WISDOM	4	15	6	301	446 (6300)	RUMOR	4	15	6	309	327 (5800)
OFFICER	4	16	6	306	576 (6800)	WILDBARR	4	16	6	309	552 (5500)
TAMER	4	17	6	310	754 (6700)	DISORDER	4	17	6	310	521 (5500)
CATAPACT	4	18	6	317	2246 (7000)	TERRIFIC	4	18	6	315	1049 (5500)
RECKLESS	4	19	6	319	992 (7200)	DESTRUCTOR	4	19	6	319	1040 (7200)
NIGHTMARE	E	20	6	353	3062 (6000)	UTOPIA	E	20	6	349	3750 (5600)

ディグレーシングチーム(DRC)

車種名					エンジン				
車種名	SL	No.	77	最高馬力(1000rpm)	車種名	SL	No.	77	最高馬力(1000rpm)
PROMESSA	4	13	6	285 273 (6000)	PROMESSA	4	13	6	287 244 (6000)
BISONTE	4	14	6	292 312 (6000)	BISONTE	4	14	6	299 360 (6000)
REGALO	4	15	6	296 370 (6300)	BATALLA	4	15	6	294 248 (6000)
FATALITA	4	16	6	303 383 (6000)	MISERE	4	16	6	299 325 (6000)
AQUILA	4	17	6	312 600 (7000)	ESPANO	4	17	6	312 560 (6400)
ESTASI	4	18	6	324 1195 (6900)	SORCIERE	4	18	6	316 764 (8000)
SQUALO	4	19	6	340 752 (7000)	SUPERNOVA	4	19	6	335 827 (7400)
VULCANO	E	20	6	360 3094 (7400)	EGRENOIR	E	20	6	330 1025 (7400)

ロードランナータイプA					ロードランナータイプB				
車種名	SL	No.	エンジン	最大馬力(1000rpm)	車種名	SL	No.	エンジン	最大馬力(1000rpm)
BONFIRE	4	13	6	285 (5900)	AMBITIOUS	4	13	6	285 (5700)
DETECTOR	4	14	6	290 (6300)	TANK	4	14	6	297 (5700)
WISDOM	4	15	6	294 (6300)	WILDER	4	15	6	299 (6200)
OFFICER	4	16	6	299 (6900)	HUMBOAR	4	16	6	301 (9400)
TAMER	4	17	6	310 (7000)	DEUSION	4	17	6	322 (8600)
CATAPACT	4	18	6	319 (7000)	TURBIFIC	4	18	6	321 (10400)
RECKLESS	4	19	6	335 (7400)	DESTRUCTOR	4	19	6	337 (10700)
NIGHTMARE	E	20	6	369 (6000)	UTOPIA	0	0	0	378 (7000)

PopoRogue



今回は終盤のストーリー攻略のほか
に、気になるおみやげアイテムと華
やかフィールドのデータも大公開！
これを、パーフェクトクリアを目指
している人は要チェックだぞ！！

ポポログ

発売中 ▶ S・RPG ▶ SCE
RPG ▶ MCD(PS2・PS3・PSP・Wii・AC・DS・3DS)

『ポポログ』を極めたい人は必見！ 役立ちデータ集だ！！

おみやげアイテムリスト

このリストに載っていないアイテムは、フィールドで
見つけたアイテムを、おみやげアイテムとして
入手できる。おみやげアイテムは、おみやげ
ボックスに収納できる。おみやげボックスは、
おみやげボックスの扉を開けると出現する。

特殊な旗・通道・階段

このフィールドには、特殊な旗・通道・階段が
存在する。特殊な旗は、おみやげボックスに
収納できる。通道は、おみやげボックスに
収納できる。階段は、おみやげボックスに
収納できる。

かわいいサボテン	スタビカーバ(2枚目)の景品
しんしんマシン	黄金と死の迷宮にある宝箱
スロットマシン	ガバスの倉庫にある宝箱
ネコダマうせん	天空城フープポイントの景品
トングのしんしん	スタビカーバ(2枚目)の景品
あすのたからぼこ	スタビカーバ(2枚目)の景品
ガミガミロボ	ガミガミダンジョン地下地下納庫の宝箱
あいつのすなだけ	失われた司の宝庫にある宝箱
タバタタ	ムーンシティの地下にある宝箱
おうけのぼん	王家の奥倉にある宝箱
ペンタ	*前作からのデータ継承のみ
ちようちん	*前作からのデータ継承のみ
ガルマさん	*前作からのデータ継承のみ
ガミガミ	*前作からのデータ継承のみ

ヨットのモレ	*前作からのデータ継承のみ
こうかブツ	*前作からのデータ継承のみ
クワのおきもの	*前作からのデータ継承のみ
まねきねこ	*前作からのデータ継承のみ
ペーパールのき	*前作からのデータ継承のみ
ちいばなジラ	*前作からのデータ継承のみ
トルゴール	*前作からのデータ継承のみ
ネさん	*前作からのデータ継承のみ
ハタハタ	*前作からのデータ継承のみ
ミニゆきだま	*前作からのデータ継承のみ
ナイトメアにんぎょう	?
もうじやのメガネ	失われた司(スタビに敵に会う)
にがね	*予告からのデータ継承のみ
ロバにんぎょう	?

迷いの森
① 「リウのそう」を入手した
② 中ボスを4人とも倒した
王家の洞窟
① 「リウのそう」を入手した
② 洞窟の外で起こるモルダのイベントを進めた
③ 中ボスを4人とも倒した
西の山脈
① 新ガミガミ王城の到着イベントを見た
② ガミガミダンジョンでガミガミ王城のイベントを見た
③ ガミガミダンジョンでガミガミ王城のイベントを見た
④ 中ボスを4人とも倒した
ガミガミダンジョン
① ガミガミダンジョンでガミガミ王城のイベントを見た
② トンクウでバロウを見つけた
③ ガバでガミガミ王城と会った
④ 敵宝庫イベントで伝説の武器を探し始めた
⑤ 中ボスを4人とも倒した
⑥ センをパーティに入れて、ナイトメアのイベントを見た
ポポロ草原
① トンクウでバロウを見つけた
② トンクウの駆け落ちイベントを解決した
③ 中ボスのタイモスを倒した
④ 中ボスを4人とも倒した
⑤ 4つの「夢」を手に入れて、ナイトメアのイベントを見た
敵宝庫が再開した
あやかの洞窟
① コロモックの縁が断った
② ラウが傭兵として雇えるようになった
③ トンクウのセンを組み立てる人となった
④ 中ボスのタイモスを倒した
⑤ 4つの「夢」を手に入れて、ナイトメアのイベントを見た
敵宝庫が再開した
死の洞窟
① ガバで黄金と死の迷宮に入るようになった
② 「夢」のペンダントを入手した
石室の迷宮
① コロモックの縁が断った
② 約格穴でムサンと会った
③ 中ボスを4人とも倒した
④ 4つの「夢」を手に入れて、ナイトメアのイベントを見た
⑤ センを完成させた
⑥ 敵宝庫イベントで伝説の武器を探し始めた

⑤ 敵宝庫が再開した
⑥ 敵宝庫イベントで伝説の武器を探し始めた
約格穴
① コロモックの縁が断った
② 大穴でムサンと会った
③ 中ボスのタイモスを倒した
④ 中ボスのオレックスを倒した
⑤ 4つの「夢」を手に入れて、ナイトメアのイベントを見た
⑥ トンクウのセンを組み立てる人となった
敵宝庫イベントで伝説の武器を探し始めた
カラカラ砂漠カラカラ草原
① プリミットの到着イベントを見た
② コロモックの縁が断った
③ 敵宝庫が再開した
プリミット
① コロモックの縁が断った
② ガバでガミガミ王城と会った
③ 敵宝庫が再開した
黄金と死の迷宮
① 黄金と死の迷宮に入るようになった
② ガバでムサンとユキを見た
③ 中ボスのオレックスを倒した
黄金と死の迷宮
① 奇妙な雲の、ある電の旗の旗を解いた
② トンクウのセンを組み立てる人となった
豆の木の上
① 天空城の到着イベントを見た
② 中ボスのオレックスを倒した
天空城
① 中ボスのアルゴスを倒した
② 「夢」のペンダントを入手した
石室の迷宮
① コロモックの縁が断った
② 約格穴でムサンと会った
③ 中ボスを4人とも倒した
④ 4つの「夢」を手に入れて、ナイトメアのイベントを見た
⑤ センを完成させた
⑥ 敵宝庫イベントで伝説の武器を探し始めた

⑥ ユキが傭兵として雇えるようになった
⑦ ムサンと死者の洞窟で会った
⑧ 敵宝庫のグラフィック(1枚目)を見た
⑨ 中ボスのタイモスを倒した
敵宝庫
① 中ボスのタイモスを倒した
② 敵宝庫が再開した
長寿の大木
① ポリスをパーティに入れて
② ラウをパーティに入れて
③ ムサンをパーティに入れて
④ 敵宝庫が再開した
⑤ 敵宝庫イベントで伝説の武器を探し始めた
奇妙な洞窟
① 黄金と死の迷宮に入るようになった
② ガバでムサンとユキを見た
③ 中ボスのオレックスを倒した
黄金と死の迷宮
① 奇妙な雲の、ある電の旗の旗を解いた
② トンクウのセンを組み立てる人となった
豆の木の上
① 天空城の到着イベントを見た
② 中ボスのオレックスを倒した
天空城
① 中ボスのアルゴスを倒した
② 「夢」のペンダントを入手した
石室の迷宮
① コロモックの縁が断った
② 約格穴でムサンと会った
③ 中ボスを4人とも倒した
④ 4つの「夢」を手に入れて、ナイトメアのイベントを見た
⑤ センを完成させた
⑥ 敵宝庫イベントで伝説の武器を探し始めた



ザックスも登場!!

EHRGEIZ

エアガイツ

アーケードモードの隠しキャラからミニゲームのウラ技まで、「エアガイツ」の隠し要素を大公開! 隠しキャラについては各キャラ攻略も掲載したぞ!!

EHRGEIZ

エアガイツ

発売中
価格: ¥5,800 (スクウェア)
¥6,000 (MG (フロッピー), AG (CD-ROM))

とっても気になる隠し要素を全部まるごと大公開!!

格闘ゲームといえば隠しキャラが付きもの。もちろん、この「エアガイツ」にも、隠しキャラクターが存在するぞ。そこで今回は、隠しキャラの使用法をメインに、豊富に盛り込まれた隠し要素を一気に紹介していく。これで、ますます対戦が盛り上がること間違いなしだ!



「ザックス」を倒すことで、隠し要素が解禁される。

secret 3Pカラーが選択可能に!!



secret ミニゲーム「碁パネル」が選べる!!



登場順番	3Pカラー使用条件
1 ヨーゴ 3P	大ジャンプを倒してクリアする
2 パン 3P	バトルランナーでCOM戦勝つ
3 ナジム 3P	ムービーをすべておこなわせる
4 雄雄 3P	アーケードを、レベル以上の難易度でノーコンティニュークリア
5 サクダ 3P	バトルデータで、500勝以上出す
6 シュー 3P	難易度レベルで、500勝以上出す
7 李蓮 3P	ブラックタイズで、2回ノーコンティニューを入れる
8 ゴッド 3P	碁パネルでCOM戦にノーコンティニューで勝利する

secret 全6人(7?)の隠しキャラクターの使用条件を大公開!!

隠しキャラ使用条件



キャラクター名	条件
竜王光司	エアガイツ(男)の1人でアーケードモードクリア
クレア アンバリュース	エアガイツ(女)の1人でアーケードモードクリア
ジャンゴ	エアガイツを全員でアーケードモードクリア
ユウ	クラウドでアーケードモードクリア
バレット	クラウドでアーケードモードクリア
バレット	クラウドでアーケードモードクリア
バレット	クラウドでアーケードモードクリア

このゲームでは、地形を最大限に利用することが勝利への近道。真正面から戦っていたのでは、苦戦することは間違いありません。ステージの構造を把握して、高低差をうまく活用しよう。

基本的には、相手よりも高い位置にいるほうが有利なので、常に高い場所へ移動して、「上・下」(各キャラ共通でガード不能技)で攻撃しよう。また、飛び道具の必殺技が使えるキャラは有利。MAXまでチャージすれば、弾が敵を追尾するので、高低差のある場所からでも攻撃できる。

▲正面から攻撃すると、反撃される可能性が高い。相手の背後へ回り込んで攻撃しよう。



「FF」キャラが多数参戦!!



隠しキャラの特性を把握して自熱のバトルに挑め!

ここでは隠しキャラクターたちの基本性能や特性について解説していくぞ。自力では発見するのが難しいジャストフレーム技のコマンドも公開しているので、ぜひ練習してみてほしい。※表中の文字：上＝上段攻撃、下＝下段攻撃、必＝必殺技、G＝ガード。Jが繋いだ上下＝ジャストフレームで入力するコマンド。



● 効果を出す前に、もしも失敗して聞
しキャラの使える技を見つけよう。



クレア アンドリュース

連続技を使いこなし相手を翻弄しよう

クレアは連続技が豊富で、とくに相手のガードを上段と下段に拍ふる連続技がオススメ。「下、下、下」や「下、下、上」をうまく使い分けて、着実にダメージを与える戦法が基本だ。また、必殺技も強力で、MAXまでチャージすると、回転しながら両手に持った剣で攻撃するぞ（移動可能）。

校名	コマンド
リーディングクラブ	上, 上, 上, 上
サーファスパー	上, 上, 上, 上
トリプルスイープ	G+上, 上, 上, 上
シグナースープ	G+上, 上, 上, 上
トリプルダウン	上+上, 上, 上, 上
リバーシースープ	上+上, 上, 上, 上
スイッチアップ	上, 上, 上, 上
ダブルレイク	上+上, 上, 上, 上
シグナルスプレッド	上, 上, 上, 上, 上, 上
アンビニース・マスタートラップ	上, 上, 上, 上, 上, 上, 上



増田 光司

タックルからの関節技で大ダメージを狙え

増田は基本性能が守備場に近いパワーファイター。投げ技が豊富で、打撃技のあとにタックルで関節技につなげる「上、上、下、上」や「上、下、上」といった連続技をいくつも持っている。これらを中心に接近戦を展開して、一気に大ダメージを与えていく。



◆NAXまでササッとした
公校校の威力はスゴいぞ。

技名	コマンド
ステップング・ウルフ	↑+下、↓↑



ジャンゴ

背の低さを利用して相手を浮かせる

ジャンゴは背が低いので、相手の上段攻撃が当たらないのが最大の特徴。相手の下段攻撃に、細心の注意を払って跳くように心がけよう。「立ち上がり」が浮かせ技なので、そこから「上、上、上」や必殺技で追い打ちするのが理想の攻撃パターンだ。



▲「もしもはたならぬ国」 2014年



ユフイ キサラギ

ガード不能技を繰り交えた連続技で攻めよう

ユフィの基本性能は使徒に近く、手裏剣を使ったガード不能の連撃技や、少剣技を持っている。「走り 上、上、上」や「空中 上、上、上」などの連続技を中心に攻めよう。また、背援技は相手空中高く浮けるので、その隙にあと「上、上、上」などの出の早い技で追い打ちしよう。少しタイミングが難しいが、決まればダメージを与え続けるので何回も練習してマスターしよう。あと「ジャンプ 必、必、必」は、敵の動きを封鎖する技で、敵の動きを止めてから、

技名	コマンド
暴風・五強撃・武	上、上、上、上、上、上、上、上
烈風・五強撃・花	上、上、上、上、上、上、上、上
烈風・五強撃・炎	上、上、上、上、上、上、上、上
烈風・五強撃・雷	上、上、上、上、上、上、上、上
烈風・五強撃・水	上、上、上、上、上、上、上、上
烈風・五強撃・力	上、上、上、上、上、上、上、上
烈風	上、上、上、上、上、上、上、上
生霊必滅	上、上、上、上、上、上、上、上
烈風一撃	上、上、上、上、上、上、上、上



ヴァンセント ヴァレンティン

強力なバン子持でガンガンに押していこう

ヴィンセントの基本性能は三島に近く、使い勝手のいい技が多い。とくに「上、上、上」や「上、上、上、上、上、上、上、上、上、上」などのパンチ技が強力。オスメ技は「G+下、上」や「上、上、下、上」の2つ以下段攻撃のあとがつかせ技なので、相手のガードを揺さぶる方法としても最適。浮かせ技が決まったら、「上、上、上」で追っ打ちしよう。そのあと、さらに「ジャンプ 必」でダウンした相手に攻撃するのでもいいぞ。「必、必」は「暴君のギャング」でかきわけても2発目が命中してとれる。

技名	コマンド
サンダーバグ	上, 上, 上, 上, 上, 上, 上, 上, 上, 上, 上, 上
スロサンダーバグ	上, 上, 上, 上, 上, 上, 上, 上, 上, 上, 上, 上
ムレリアリアグレート	上, 下, 上, 上, 上, 上, 上, 上
スピニングフレームエールバー	下+△, 上, 上
クワック・ライト	下+△, 下, 上
チャージングコンビネーション	上+△, 上, 下, 上, 上



ザックス

連続技と剣による必殺技を使いこなそう

ザックスの基本性能は、いうまでもなくクラウドがベース（物語の設定上はクラウドのベースがザックスだが）、クラウドとは使用技もまったく同じなので、下、下、上、上、上、上などの連続技が、両手に使える。とくに「上、上、上、上」は1発目がヒットすると、あの技も産まれにヒットする。技のスピードが早く、反撃されることもほとんどないで、のどでいって相手を追いつめたい。また、必殺技は剣による攻撃なので、そのすべてがガード不能技となっている。白刃取りやインパクト以外では反撃されることがないので、どんなに使っていく。

技名	コマンド
ロウチェーン	上, 下, 上
真・ザックスチェーン	上, 下, 上, 上
ザックスチェーン・プラスティ	上+上, 上, 上
ザックスチェーン・アルファ	上+上, 上, 上, 上
真・ザックスシールド	上+上, 上, 上 or 上+上, 上, 上

アトラスとレッドカンパニーの強
力タッグが贈る、注目の恋愛&冒
険RPG『サウザンドアームズ』。
発売直後の今回は、デートイベン
トを中心にバトルやマイスターシ
ステムなど、このゲームのポイント
になる要素を徹底攻略! しっ
かりチェックせよ。

サウザンドアームズ

— Thousand Arms —

恋も戦いもオールオッケー!
冒険がもっと楽しくなるポイントを伝授!!

「マイスターシステム」を始めた特約的
なシステムが、いくつも取り入れられている
「サウザンドアームズ」。ここでは冒険をスム
ーズに進めるうえで重要な、これらのシステ
ムのポイントを確認解説! 恋も戦いも冒険
も、これでオールオッケーなのだ!!

サウザンドアームズ

発売中 ◆ ¥5,800 ◆ アトラス
◆ MC11プラットフォーム、D61AC対応

**女の子たちの♥を
がっちりキャッチ!**

デートイベント攻略

隠しデートキャラ4人を含む、女の子ごとの
デートイベントの攻略法を、プレゼントの好み
と併せて伝授! これで彼女たちの♥はキミの
ものだ!!

隠しデートキャラとデートするには?

ここで紹介するパルマ、マリオン、キョウカ、ミルの4人は、仲間になったあと同時にデートが可能。隠しデートキャラたちだ。まずは彼女たちとデートする方法を大公開!

パルマ

ラングードが秘密基地を
襲ったイベントのあと、ラン
グードの動力車で話しかけ
る。

マリオン

ラングードの修理が始
まったあと、マウントハ
ンドのマリオンの部屋で
話しかける。

キョウカ

キョウカとカノワが
ボイスビーに組み始めたら、ボイスビーの港で
話しかける。

ミル

ラングードに入れるよ
うになったあと、カント
の町にやって話しかける。
大木の下に立っているぞ。



デートマニュアル of

♥ソディナ♥

生真面目な性格のソディナに、
おちゃらけた答えは厳禁。こちら
も証果、かつ紳士的な態度で接し
てあげよう。プレゼントには紳
士のリボンがオススメだ。



デートマニュアル of

♥ウイナ♥

ウイナとのデートでは、男らし
さ、おろかさやアブールしよう。
さらに、彼女の信念に理解を示さ
ば完璧だ。プレゼントには動物皮
のバッグや運動用品が喜ばれる。



デートマニュアル of

♥カイリーン♥

カイリーンのシニアな価値観を
否定してばかりだと、距離はな
れない。優しいセリフで、強固な
心を癒してあげよう。好みのプレ
ゼントは高級品のバッグが最適だ。



デートマニュアル of

♥ネルシャ♥

多見のお手帳のメルシーには、
ロマンティックなセリフが効果的
だ。下でく見ええだとか確
たるので要注目。プレゼントする
なら、ネイルと爪の飾りだ。

デートマニュアル of

♥パルマ♥

パルマは資金入りの間際。彼
女に生活費のことを聞かれら
ず、清潔な印象を与える答えを返そう。
好みのプレゼントもそれぞれ、
石鹸やお掃除セットなどだ。



デートマニュアル of

♥マリオン♥

マリオンとのデートでは、親戚
縁故の事にうちこむ彼女を認
めてあげることが大事。配達のは
いセリフは禁物。プレゼントに
はカエル系のものが最適。



デートマニュアル of

♥キョウカ♥

兄とは対照的に、しっかりの
キョウカ。不真面目な答えは嫌わ
れるので気を付けよう。距離縮
小には乗ってあげよう。好みのプ
レゼントは、派手じゃないけれど
見栄は好きなもの。



デートマニュアル of

♥ミル♥

研究好きのミルに対しては、話
を聞かせるだけでなく、ときは
聞き流すやろの心見方がある
ことを教えることも大切だ。プレ
ゼントには各種参考書がオススメ。
自分なりの意見を聞かせよう。





開始直後から入手可能な魚・全54種を完全網羅

ゲーム中に登場する150種以上の魚のうち、開始直後は以下に紹介する54種を入手できる。魚にはそれぞれ適温(飼育水槽の水温をこの温度に設定すると、魚の健康が保てる)や人気度と

いったパラメータが決まっています。新たな魚を入手することに「魚類区鑑」に書き込まれていくぞ。ここでは54種すべてのデータを表にまとめておくので、魚の購入時の参考にしよう。

[illegible]

さらにこんな
珍種も含め
全156種!!



▶生きた化石シーラカンス。いつ、どのようにして入手するかは別だけど、関



◀タイかと思いきや、よく見たらタイササギ。どうやらお土産



できる魚くずらしののだが……

經營心得5
魚入手

出漁に期待できない季節では、魚入手の手段は購入のみ。取引先の漁師や動物園は魚を獲るごとに友好度が上がり、友好度が満ちれば珍しい魚を提供してくれる。とにかく稼きたい人うは、両者から人気度の高い種類のみを買おうといひらう。また、取引をどちらか一方に絞って、早めに関好度を上げていく、という手もあるぞ。



▲人気種でお客を呼び込むのか、リストも低くてもっとも効果的だ。

◀夜好度が上がれば、魚の価格も安くなるぞ

経営心得6

飼育設備とは、ろ過装置をはじめとする6つの装置のこと。これらはあらかじめ用意されているため、とくに購入する必要はない。ただし、放っておくと耐久度が下がり、いずれは壊れてしまう。こまめにメンテナンスを行って、耐久度を回復しないといふ魚が減少してしまうぞ。



▲煙が出始めると、かなり危険な状態だ。

魚を入手していく際のポイント!

水族館のテーマを決める

人気俳優、滝角を3D顔出しで展示することで「カルト水曜展」の称号をもらうなど、知名度が跳ね上がるイベントも用意されている。人気番組ばかりを集めるのも良いが、1つの地域の魅力をすべて集めるなど、特殊な条件を満たすといことがあらず。



② オープンしたら次は？

[illegible]

半年に1度は状態を確認していこう

要注意イベントをチェック!!

集団退職 	5月の労働交渉(給料上げ)が決定したと発表。さっさと総連を個人にスタッフが一斉に辞職してしまおうという画が動く。さようならイベントの予定。	氷菓のラブレター 	水曜に収録するとともに、おもに5月20日(火)に放送が予定されている。来月には2話がかなり容易。理由はお話に想像がついて、水曜日に観覧していただく。
流行 	「〇〇が人気を集めています」といって長巻に、ランダムで人気集の紹介がされる。もし、大評判してない方がいいけれど、この番組にアップしよう!	スナックのレトルトアップ 	経済陣によって長巻。このタイミングで材料を少し上げると、効果薬を上げることができ。逆に、誤って上げると効果がなくなってしまふ。
道のディーラー 	取材を依頼すると、6月の番組で2話のディーラーと取り替えることになる。また、「聞」の場では漁船や船舶の普及度が下がる。	動物保護団体 	10月に1話以上の魚を死にせようという発生。動物保護団体が代行する可能性がある。これはでもというほど下がるという。

次号(11月14日発売)は
ワンダリング上のテクニックス&
イルカ乗教術をお届け!



I.Q. FINAL

I.Q.400を叩き出すための親切攻略

完成されたゲームシステムと、中毒性の強い内容で高い評価を得ているこのゲーム。今回の攻略は、基本的な思考法や、知って得するテクニック、さらに隠しモードの紹介まで、盛りだくさんの内容でお届けしよう。

I.Q. FINAL

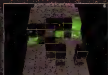
発売中 ▶ ¥4,800 ▶ SCE
220 ▶ NEC(プロパック)、PS(プロパック)、AC(プロパック)

STEP 1 アドバンテージキューブを効果的に使おう!

アドバンテージゾーンを爆発させること、両端8ブロック分のキューブを消滅させる、これは由に意図し、周囲にフォービドゥンキューブがあるときに、アドバンテージゾーンを爆発させるにはいけないということ、もしアドバンテージゾーンがあったら、フォービドゥンキューブを2歩以上先に進ませるから爆発させるようにしよう。



▲左のような形が有利だが、最終にフォービドゥンキューブがつかないことを確認してから爆発させることをしよう。



▲このようにして、アドバンテージゾーンを爆発させることができる。

C H E C K アドバンテージゾーンを消す

使わなかったアドバンテージゾーンは、次の問題に持ち越すことができる。同じ問題でも、どのキューブから消滅するかによって、持ち越せるかどうか決まるので注意が必要だ。



STEP 2 爆発までのステップ数をカウントしよう!

せっかくのアドバンテージゾーンも、何もないうところで爆発させたり、消滅してフォービドゥンキューブを1個減らしてしまったりは意味がない。消滅したキューブで周囲に爆発させるために、爆発までのステップ数を数える習慣をつけよう。例えば右の図のようなケースでは、アドバンテージキューブを爆発してから5歩分では、すべてのキューブを消滅させることができる。これが「I.Q. 400アップのための近道なのだ」。



▲このように爆発させるとフォービドゥンキューブを消滅させることができる。

爆発したアドバンテージキューブが4つ存在する場合は、それぞれのキューブのステップ数を把握することが大切。アドバンテージゾーンを作ったら、その5歩をチャートして、何歩先で爆発させればいいのかを把握しよう。



このキューブを消滅させるには、5歩分をチャートしよう。

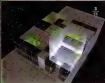
C H E C K 爆発で消せないキューブ

キューブの中には、フォービドゥンキューブに囲まれているために、爆発で消すことができないものも存在する。下の図のAやBのキューブは、その典型だ。これらのキューブは、当然ながら1つずつ消滅するに手はない。ほかのキューブのステップ数を利用して消滅できればベストだ。



STEP 3 「あわせ」と「たいら」をマスターしよう!

複数のキューブのステップ数を把握したら、今度はそれらを組み合わせて爆発させる方法を考えよう。「あわせ」とは、組み合わせたアドバンテージゾーンを一気に爆発させること。「たいら」とは、アドバンテージゾーンが横1列に並んだ状態のことだ。両者の中に隠されたこの2つのパターンを早く見抜くことができる。キミの「I.Q. 400アップは間違いないぞ」。



▲このようにして、アドバンテージゾーンを爆発させることができる。



まずは爆発の形をイメージ。アドバンテージキューブが縦横に並んだ状態の爆発を、どちらのアドバンテージキューブから消滅するかわかりやすくしよう。

C H E C K 「100ATTACK」が教科書

「100ATTACK」モードには、厳選された100題の問題が用意されている。さまざまな解法が要求されるこの問題集には、それぞれに適切な名前がつけられており、それらの解法のヒントになっている場合も少なくないのだ。ぜひ参考にしてみよう。

順位	スコア	名前
1位	100	100ATTACK
2位	90	90
3位	80	80
4位	70	70
5位	60	60
6位	50	50
7位	40	40
8位	30	30
9位	20	20
10位	10	10

▲このようにして、アドバンテージゾーンを爆発させることができる。



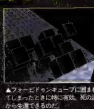
▲このようにして、アドバンテージゾーンを爆発させることができる。

小ワザを使いこなして さらにI.Qアップ!

この「I.Q FINAL」は、動作「I.Q」と基本的なルールが同じなので、動作で覚えたテクニクをそのまま使うことができる。以下に紹介するのは、前作をやり込んだ人にはおなじみのちょっぴりしたテクニク。これらのワザをマスターすれば、余裕を持ったプレイができることも間違いなし。うまく使いこなしてスムーズクリアを目指そう。

STEP 1 ナナメ抜けて歩数を短縮

キューブの隙間を素早く抜けるのが「ナナメ抜け」と呼ばれるテクニク。キューブとキューブの角で挟んでいるときにキューブをナナメに入れておくことで、キューブが角の隙間にすり抜けることができる。動くキューブに合わせてキューブの角度を調整すると成功しやすい。



▲キューブをナナメに入れておくと、キューブが角の隙間にすり抜けることができる。

STEP 2 同時消して得点アップ

普通にキューブをマークして破壊するより、爆発に等しいほうが得られる得点は高い。しかし、アドバンテージキューブを破壊させると、同時に破壊ボタンを押せば、普通に破壊したキューブと爆発に同じくらい、点数もアップするのだ。覚えておこう。



▲アドバンテージキューブを破壊すると、同時に破壊ボタンを押せば、普通に破壊したキューブと爆発に同じくらい、点数もアップするのだ。

新キャラクターをGET!

「I.Q FINAL」モードで

- アベルを使ってI.Q100以上を出す
- エイプリルをGET!
- エイプリルを使ってI.Q150以上を出す
- ディクソン(ボールなし)をGET!
- ディクソン(ボールなし)を使ってクリア
- ディクソン(ボールあり)をGET!
- ディクソンを使ってI.Q200以上を出す
- モーガンをGET!
- モーガンを使ってI.Q300以上を出す
- キムティをGET!
- キムティを使ってI.Q400以上を出す
- アトラスをGET!

このゲームで用意されているプレイヤークラクターは合計9体。ただし最初から使用できるのはアベル(職業は数学者)だけで、ほかのキャラクターはゲーム中のある条件を満たすことで登場するシステムになっている。以下に紹介する条件をクリアして、好みのキャラクターでプレイしよう。

「SURVIVAL」モードで

- 10分以上プレイ
- エリオットをGET!
- エリオットを使って15分以上プレイ
- チェリーをGET!

「100% ATTACK」モードで

- 100問すべてパーフェクトをとる
- スパイクをGET!

「100% ATTACK」は通常、100問のクリアが「GREATE」モードで作ったオリジナル問題と異なり、通常は「100% ATTACK」として、DPS-9のクリアで「I.Q FINAL」のクリアがディクソンになるというスペシャルボーナスをプレゼント。このボーナスは現在発売中のDPS-9に3または4のDPS-9(100%のクリア)をクリアし、かつ100%クリア問題を持つことで!

STEP 3 2個消して軽くエクセレント

通常のプレイでは1度1つのキューブしかマークできないが、このテクニクを使えば2つのキューブを同時に破壊することができるようになる。手順は以下の通りで、簡単くれば3個以上のキューブを同時に消すことも可能。簡単にエクセレントを達成できる

強力な武器となる。ただし、序盤ではかなり使えるこのテクニクも、中盤以降キューブの回転が速くなると、確実に決めていくのは難しい。グレイドがパーフェクトに、パーフェクトがエクセレントになるといった肝心な場面でも効果的に使うようにしよう。



① 1カ所にマーキングした後、もう1カ所の隣接したブロックのキューブを消す。



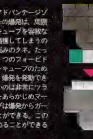
② キューブが繋がっているため、消すことができるように簡単に消せる。



③ 2個のキューブを同時に破壊して、真のほうのキューブを消すこともできるので試してみよう。

STEP 4 マーキングで爆発を回避

アドバンテージキューブの爆発は、通常のキューブを破壊するのと同じく、消すことができない。消すことができないキューブを破壊すると、同時に爆発を回避することができる。安心して爆発を回避させることができる。このテクニクをうまく使えば歩数を短縮することができる。

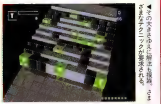


▲アドバンテージキューブの爆発は、通常のキューブを破壊するのと同じく、消すことができない。

T O P I C 史上最大の問題

TEKTONICSに挑戦!

「I.Q FINAL」には隠しモードとして、「TEKTONICS」という巨大な問題が用意されている。9×10のキューブがすべて同時に動かすのは、まさに圧倒的な迫力。挑戦者が200人以上いるものも存在し、問題としての平均値も十分すぎるほどなのだ。このモードの出現条件は下の表の通りなので、ぜひ一度挑戦してみてください。



モード	条件
I.Q FINAL	I.Q500以上でクリア
SURVIVAL	20分以上プレイ





ドラマティックリフレイン 第2幕。

「一途な愛、あります。」

相手が決まっても、いろんな女の子に目移り。そんなゲームみたいな日常ってあるのかな。
ひとりの女性を愛して、とまどい、うつろい、そして深まる気持ち。
「変化にとんだ日常での、かわらぬ愛。そんなゲームができました。
あなたの心が震えるドラマティックアドベンチャー、99年1月登場です。

リフレインラブ2 *Refrain Love*

1999年1月28日発売予定
CD-ROM 2枚組 標準価格：6,800円(税抜)



初回限定特典 オリジナルポストカードブック

初回分ご購入の方に8枚のイラスト入り
36Pポストカードブックプレゼント!!

※初回分は0枚あり、お早めにお近くのショップにてご予約ください。

株式会社 リバーヒルソフト

福岡市東区吉田2-1-22 福岡県Pセンタービル4F 〒814-0001

インターネットのホームページも、お気軽にご利用ください。

(URL <http://www.riversoft.co.jp/>)

商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザーサポート係」まで

092-845-5400 (祝日を除く月～金 13:30～17:30) FAX 092-845-5312 (24時間受付)

©1999 PlayStation®2, 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ©1999 Riverhillsoft Inc.

リフレインラブ2 この町で彼女と

Refrain Love

Close up
Character

桜咲町12の恋物語、 CASE1 久志原美紀の場合

それぞれの事情

12人の女の子それぞれに、その子だけの物語がある。そんな中から、1人の女の子を掘り下げ、その人との物語を主人公の手記として追っていく。今回のターゲットは、久志原美紀。前作をプレイした人ならピンとくるだろう。バイトで知り合い、そ

の後好きな人ができたからといって一方的に辞めてしまった女の子だ。前作ではその後を知ることはできなかったが、今回はメインキャラの1人なので、どこまでも追いかけていける。彼女に合わせてバイト先を変えていくことが基本パターンとなるぞ。

彼女と2人1月～3月 としてのアルバイト生活

美紀さんと最初に出会ったのは、アルバイト先のレンタルショップだった。彼女は数々のアルバイトを転々とするプロのフリーター(?)らしい。レンタルショップも、一緒に仕事を始めてわずか1カ月で、別の仕事をしたいからといって辞めてしまった。俺はこれにない、警備員、コンビニと次々とアルバイトを変えていき、その先で彼女とともに仕事をした。一緒に駐車場の車をバクンさせた犯人を捕まえた日もあった。やがて2人はベストパートナーと呼べる仲となった。が、仕事に夢中の彼女の心に、俺が入り込む余地はなかった。少なくとも、表面的には……。



▲美紀さんとの次に変わるバイト先で、さまざまな出来事に巻き込まれる。



KEY PERSONS

美紀との物語に関わるのは主にこの2人。美紀は「前作組」の1人なので、今回の新キャラである緑色服の人たちは、ほとんど関わらない。

妙木俊作

▶妙木と美紀のあいだには、3人の子供がいます。その正体は、3人はそれぞれ、物語で明らかになる。

大橋竜一郎



▲リフレッシュのための自然公園へ。初めて彼女のほうから誘ってくれたデート。



「仕事か他人……っていうやつ？」
「美紀さんならセーターの裏、なんかあったんじゃない？」
「何にも隠したら、恋愛に消れていくわね」



「もう3人で終わるのね」
「体感、一途だにどっついていからわ」

- リフレインラブ2/リバーヒルソフト
- AVG/1月28日発売/¥6,800(CD2枚組)
- MC(1ブロック)

出会ったのはきっと偶然なんかじゃない…

やがて芽生える恋心。しかしその相手は…
そして始まる、奇妙な三角関係

季節は巡って秋。久しぶりに会った美紀さんは、相変わらずの仕事三昧。俺とはいえ、妙木という自称探偵の下で、探偵の真似事をしてお金を稼いでいた。美紀さんの仕事先は知らなかったが、探偵事務所が彼女の家の2階にあるため、よく遊びに来てくれた。仕事は暇だったが、それなりに楽しい毎日だった。妙木と大橋の立ち話を耳にしてしまうまでは…。大橋は紳士館に住むほろろ先生の昔の恋人で、妙木同様、本性



「妙木」

引き金…騒くなってるからよ。

生身で俺の前にや出ん。

▲妙木と大橋の間にある奇妙な関係。妙木を限り結ぶでも、うまくいくのかはわからない。

のつかめな男だ。2人の会話は、殺すの、殺さないのといった物騒な内容だった。普段の様子からは信じられない妙木の引き締まった表情は、まるで歴戦の傭兵を思わせる…。ともあれ、俺は妙木の秘密の一端を知ってしまった……。

▲妙木の様子がおかしい。これは、早くから俺に気づいてた。



10月 12日
「いよいよ、いよいよとした感じが、俺たちもそろそろ、覚悟が……」

12月 7日 土
「付き合ってくれない? 相談があるの」
「アングラいしか、相談できる人がいなくて」



「おかし。付き合ってくれない? 相談あるの。」

春も押し迫った12月。俺は美紀さんから恋の相談を持ちかけられる。好きな人ができてしまったのだという…。悩んだ末に、相談として俺を相談相手に選んだようだ。俺の気持ちになど気づいてはいないのだろう。その相手とは、俺もよく知っている人物だった。彼と彼女、そして俺との関係は、この先どうなるのだろうか……。

▼相談した俺は、自分の気持ちと彼女の気持ちの両方まで、いったい彼女に何をしてあげられるだろうか……。



16日 8:00

「わたし、好きな人ができたみたい」
「それって、もしかして……」

「まだ…告白できないんだ?」



Date Graphic

デートグラフィック

ただイベントが発生するのを待つだけでは物語は進展しない。こちらから積極的にデートに誘い、好感度を高めて行くことも必要だ。デートの行き先だけでは、特別なグラフィックが登場する場所があるので、できるだけ色々な場所に誘っていかう。ここでは、美紀の場合を例にとって、デートショットの一部を紹介しよう。



プール

▲スポーツジムのプールにて、別荘までプロボクシングに誘われて、泳いでいる。美紀がプールに入る人は水着じゃない。



ボーリング

▲ボーリング場にて、負けずキライの彼女は、自分が勝つまで絶対に止まない。



カクテルバー

▲大人の雰囲気のカクテルバーにて、夜のデートは、ちょっと刺激的??

●デート後のお楽しみ?

デートの時間中は、好感度によって曜一タ方一夜と3段階に変化していく。行ける場所が変わるだけでなく、女の子の言葉使いや表情などにも変化が見られる。また、夜のデートに誘うことができれば、デート後2人きりになれるチャンス。1人の子に集中すれば、8月には夜のデートに誘えるようになるぞ。



▲深夜の町で、2人になって思い出を語り合うシーン。

開発者スペシャルインタビュー

『リフラブ2』の ここに注目してほしい!!

100%ストーリー重視

——まず、前作と一番大きく変わった部分を教えてください。育成SLG的要素をなくして、純粋なAVG仕立てにした理由は?

増卓司(以下増、敬称略): 現在のギャルゲーは、パラメータ重視とストーリー重視に分かれると思います。前作は、悪いくとどっちか? という部分がありました。ユーザーからのバグキで100%バースト、ストーリーのほうに振り切ってほしいというリクエストが多くて、主人公の育成であるとかお金とかいったパラメータを削除しました。もう1つ意見として圧倒的に多かったのが、サブキャラの

お話をもうちょっと見たい! というものです。メイン3人を貫くか、サブキャラとして登場するようなキャラまで話をやめていくかという部分で悩みましたが、12人でやってみよう! と決断しました。池本浩司(以下池本、敬称略): その決断をしたことで彼のホテル住まいが快まりました(笑)。

——顔色曲の3人の誰かと恋愛すると、よりストーリーが楽しめるというようなことはありますか? 増: その差別化はないです。ストーリーの分量としては、実際に3人になりにくいです。でも、12人のストーリーはまったく関係なく並行して進むのではなく、からみ合っているんで、どのヒロインを目標にやっても、ある程度12人の話はまんべんなく聞けます。今回は12人という集団がある、それが12種類の物語を展開していくわけです。個別としてではなくて主人公の生活の中で12種類の物語があるというスタンスですね。

遊び心と軽快さが加わった

——キャラが増えたぶんストーリーの幅がきたということはありますか?

池本: 前作では、キスもしないですし、恋愛の表現としてはプラトニックに近かったですね。今回は、もっと突っ込んだ表現をしていきたいと思っています。社会人とか色々な人間が登場するわけですから、単なるプラトニックな恋愛だけではなく、もっと突っ込んだところの表現までできないかな。ただ、前作では恋愛のどちらの部分を描いて、ドラマチックな部分と重かったのが軽快さがなかったのですが、今回はあると思うんです。セリフの言い回しとか面白いとか含めて、そういうところでかなり進んでいると思います。

——前作をプレイしているとニヤリとする部分は?

『リフレインラブ』の生みの親、池本氏と、『2』のシナリオを手がけた育ての親、堀氏のダブル“コージ”を直撃取材。九州・福岡で、『リフラブ2』への熱い思いを語ってもらった。



堀: たとえば、前作で敬告の過っけをしていた舞美のシナリオに入っていくと、前作と同時期の話ですから、敬告はやはり刺されて入院して、主人公たちも見舞いに行きます。舞美がケーキを持ってお見舞いに行くという場面があるシーンは前作と『2』でリンクしてんです。前作のこのシーンを覚えていられるわけですね。そういう部分をいくつか用意しています。

——最後に読者にメッセージをお願いします。池本: 全員とは書きませんが最低でも2回くらいプレイしてもらえると、よりおもしろさが増える、驚きもあると思うので、複数回プレイしてください。堀: 今回は福岡市の住民になって疑似生活をしてもらうのがメインになりますので、2回3回プレイしてもらって、プレイヤーのイメージがバズルようにできあがっていくと思うんです。福岡市のバズルを完成させつつ、この半年間には福岡市で何が起こったのかを知ってほしいです。池本: 知れれば知るほど、だんだんプレイヤーは住人になっていくでしょうね。



『リフレインラブ2』ではなくなる福岡 銀水村について

全編にわたって、福岡県での主人公の生活が描かれる『リフラブ2』。しかし、はるか昔の福岡県に描かれた福岡の、彼らの故郷である銀水村のイデオロギを見ることができたのだ。この村を離れた主人公たちにはおもしろい世界観が広がっている。かなり色鮮やかな内装になっている。ある意味一喜一憂がかったことが、銀水村のイデオロギに表れていっているというのだ。



The Future Is Now
SNK

PlayStation 2 / PC (Windows 98 / 2000 / XP) / Linux / Mac OS X



ATHENA

今、少女の中で何かが目覚める。

プレイステーション オリジナルソフト「アテナ」始動

ATHENA

Awakening from the ordinary life



SNKの人気キャラクター、麻宮アテナを主人公にした
アドベンチャーゲームがプレイステーションに登場!
謎解き、アクション、戦闘などを駆使して巨大な陰謀に立ち向かえ!!

●謎解きを中心としたエンタテインメント ●3Dで描くリアルなグラフィック ●戦闘時に3Dのデフォルメショック対応!

プレイステーション専用ソフト9サイキョウアドベンチャー
アテナ~Awakening from the ordinary life~
1999年11月11日に発売予定 3枚組 本体6,800円(税別)
©SNK 1999 07UMEX0901999

77073210-7対応
PS2、PS1、対応

お問い合わせ先: SNK 06(385)0110 (受付時間: 9:00~17:00) 大阪: 06(6)6000000 (受付時間: 9:00~17:00) 東京: 03(5561)0000 (受付時間: 9:00~17:00) 大阪: 06(6)6000000 (受付時間: 9:00~17:00) 東京: 03(5561)0000 (受付時間: 9:00~17:00)

なにに、FFVIIIの発売が2月? じゃ、火魅子の発売は3月だ。

(火魅子伝は3月発売になりました。)



ひみこでん

れんげ

火魅子伝 ~恋解~

1/6(水)深夜TVアニメ テレビ東京でいよいよ開始!

- プレイステーション版シミュレーションゲーム: '99年3月発売予定 CD-ROM3枚組 6,800円(税別)
- コミック: コミックドラゴン12月号(11/9発売)より連載開始
- CD: 主題歌「Pure Snow」'99年1月27日パイオニアLDCより発売
歌=佐々木幸子(アミューズ) 作詞=佐々木幸子・山本英美 作曲=木根尚登 編曲=西脇辰弥
ゲームテーマソング '99年2月発売予定/TVアニメエンディングテーマ '99年1月発売予定/
ゲームサウンドトラック '99年3月発売予定/TVアニメサウンドトラック '99年2月発売予定/
ゲームイメージアルバム '99年4月発売予定
- ビデオ: '99年4月発売予定
- 小説: 富士見ファンタジア文庫より第1巻、'99年2月発売予定



JAPAN FANTASY PROJECT

博報堂 アミューズ レッドカンパニー

ついにできた。

20周年を記念したマーク・壮名英正を一瞥にしました。

koei

20th

20周年記念特別作品

PlayStation

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!

発売中

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展するよ!

もんすたあ ★レース

プレイステーション版
4,800円

もんすたあチームを組んで、山あり谷ありのコースでリレー競走! 途中で選手交代したり、特殊を使ったり、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!



対応

話題の Pocket Station™ に対応!!
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、もんすたあ能力がUPするぞ。もちろん対戦レースもOK!



2本そろって楽しさ倍増!!
ゲームボーイ版
1,800円

集めて
競走で!
もんすたあ★レース 3,980円

ハラハラ
ドキドキを
もう一杯
おかわり!!
もんすたあ★レースおかわり 3,980円

BOOKS もんすたあ★レース 必読ガイド ●595円 もんすたあ★レース ガイドブック ●895円 もんすたあ★レース ベリーベストブック ●900円
もんすたあ★レースおかわり ベリーベストブック ●795円 もんすたあ★レースおかわりガイドブック ●995円 もんすたあ★レース 4コマブック ●700円

Best
PlayStation the Best



三國無双
好評発売中 ●2,800円



信長の野望
天翔記
好評発売中 ●3,600円

勝利の女神
Winning Post2
プログラム'96 ●2,800円

信長の野望 覇王伝
太閤立志伝II ●2,800円



GAME BOY
●当社は本ソフトの無断複製・賃貸・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 東京都世田谷区東横1-18-1 TEL. 045-561-0881 (代)

世界を我が手に
空前のスケールを誇る戦略SLG!



歴史シミュレーションゲーム

2/25
発売予定
価格:7,800円

チンギスハーン

蒼き狼と白き牝鹿IV



時は13世紀。突如アジアに出現し、またたく間にユーラシア大陸を制覇した超巨大帝国モンゴルの戦跡を完全に再現。システムもデータもすべて最大級スケール。世界各国の豪傑を相手に、あなたはかかにして戦うか？



歴史シミュレーションゲーム

安土桃山、戦国絵巻。装いも新たに甦る名作!

信長の野望

武 将 風 雲 録

2/18 発売
価格:5,800円

アナログコントローラ対応
DUAL SHOCK 対応

魔法を撃ちまくる快感!新感覚ファンタジーバトル
新感覚ファンタジーバトル

デストレーガ

20th Anniversary
WinningPost3
プログラム'98

オリジナル種牡馬で独自の血統が構築できる!

WinningPost3
プログラム'98

20th Anniversary
好評発売中
5,800円

20th Anniversary
好評発売中
5,800円



古代中国を舞台に繰り広げられる
ファンタジックストーリー!

シミュレーション・ロールプレイングゲーム

封神演義

好評発売中 6,800円



天・地・人、をテーマに
新たな三國志が動き始める

歴史シミュレーションゲーム

三國志VI

好評発売中 9,800円



「コーエ」の著作権が認められています。テレサービス TEL.045-561-9000(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/>
 ●「プレイステーション」「PlayStation」は登録商標です。セガ・サターンはセガの登録商標です。
 ●「プレイステーション」は、ソニーの登録商標です。
 ●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。
 ●このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

株式会社 コーエー

〒223-8503 横浜市港北区常盤町1-16-12 TEL.045-561-0951

ついにできた。

koei

20周年記念
10周年記念
10周年記念

恋と冒険のロールプレイングゲーム ついに登場。

敵は強力な暗黒魔導の使い手「皇帝」。
感涙を誘うアンジェリックの闘いは、
新章のクラッシュへと向けて今秋に動き始める。

ネオロマンスゲーム

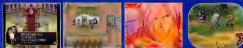
2/4
発売予定
5,400円

アンジェリック

天空の鎮魂歌

新しいアンジェリックは、ドキドキがいっぱい!

とまどく恋イベントをはじめ、コマンドも多彩。総勢18名のキャラクターが大活躍!



- 「ストーリー」画面も豊富に、本作ファンに嬉しい。シリーズ初のローレリアンが活躍する。
- 「戦闘」画面も多彩。敵の強力な魔法に立ち向かい、仲間を助ける。
- 「探索」画面も多彩。敵の強力な魔法に立ち向かい、仲間を助ける。
- 「コマンド」画面も多彩。敵の強力な魔法に立ち向かい、仲間を助ける。

同時発売

いつでもあの方たちと一緒に、「レクイエムメモリアル手帳」つきのセット
アンジェリック 天空の鎮魂歌 プレミアムBOX 8,800円

冒険といっしょに恋が始まる。
この宇宙、わたしに守れるかしら。



20th
20周年記念

Angelique
Precious

12/29・30 コミックスアンジェリック99に最新情報を掲載します。

アンジェリックフレッシュ

表紙は由羅カイリ
描き下ろしイラスト!

アンジェリックカレンダー'99
B4判 8枚綴り 1,890円

- 「ストーリー」画面も豊富に、本作ファンに嬉しい。シリーズ初のローレリアンが活躍する。
- 「戦闘」画面も多彩。敵の強力な魔法に立ち向かい、仲間を助ける。
- 「探索」画面も多彩。敵の強力な魔法に立ち向かい、仲間を助ける。
- 「コマンド」画面も多彩。敵の強力な魔法に立ち向かい、仲間を助ける。

通信販売と全国のアニメイトにて好評発売中!

最新情報満載! アンジェリックオフィシャルページ ▶ <http://www.koei.co.jp/angelique/>

「KOEI」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/>



■当社は本ソフトの無断複製・貸与・中古販売は一切許可していません。
このマークは、無断でのゲームソフトの中古販売を禁止するマークです。



■「KOEI」はコナミの「PlayStation」U
株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■「KOEI」の登録には消費税が含まれておりません。
■「KOEI」の価格も税別です。

株式会社 コーエー

〒223-8653 横浜市内北区岡崎1-1-1 TEL.045-561-5861(代)

ついにできた。

20周年を記念ロマーク・社名表記を一新いたしました。

koei



デストレーガ



Winning Post 3 プログラム '98



封神演義

冬休み、感動で熱い。

20歳のコーエー、面白いいろいろ。



三國志VI



もんすたあ★レース

たのしい麻雀



麻雀大会II Special

20th

創立20周年



●三國志VI 1/2 (1,980円) ●封神演義 1/2 (1,980円) ●アストロ・ガール 1/2 (1,980円) ●Winning Post 3 プログラム '98 (1,980円)

●カワイいもんすたあを、覚えて、育てて、競走せよ。限定版

●もんすたあ★レース 1/2 (1,980円) ●もんすたあ★レース 2/2 (1,980円) ●もんすたあ★レース おかわり (1,980円)

●たのしい麻雀 1/2 (1,980円) ●たのしい麻雀 2/2 (1,980円) ●麻雀大会II Special 1/2 (1,980円) ●麻雀大会II Special 2/2 (1,980円)

●高千穂千景 サブタイトル (1,980円) ●高千穂千景 サブタイトル (1,980円)

Best

●出陣無双 2,980円 ●出陣無双 2/2 (2,980円) ●出陣無双 2/2 (2,980円) ●出陣無双 2/2 (2,980円)

Best 2,980

●アストロ・ガール Special (1,980円) ●アストロ・ガール Special (1,980円) ●アストロ・ガール Special (1,980円)

1,980

●出陣無双 2/2 (2,980円) ●出陣無双 2/2 (2,980円) ●出陣無双 2/2 (2,980円)



GAME BOY



【ご】コーエーの最新情報をお知らせしています

【ご】コーエーの最新情報をお知らせしています

株式会社 コーエー

〒103-0023 東京都中央区日本橋1-18-1 TEL: 045-561-0001

テイルス オブ ファンタジア

■ナムコ■RPG■12月23日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



SFCで人気を得た
ファンタジーRPG
が、47年ぶりに
PSに登場。大量の
ムービーデモや新
キャラが追加された。
アルタイムのコマ
ンド入力型戦闘シス
テム「LMB」が特

ゲームやデジタルコンテンツにしろいかな。グラフィックが大幅に格上げされた。SFの巨匠とは違っていない（イベントでのグラフィック展覧も開催した）。SFと現実で変わっているのは、エンタテインメントのウラン・オースティンである。操作系は、明確な命令でキャラクターが何をどの様にしているか。人間性はなく、クシヨンの他、半導体システム。人生の軌跡のたびに、一度もボタンを押さなくてもいいというので、かなり複雑にしてもらった（スタートもあるが）。グラフィックスは、3Dマテリアルの表現がイマイチなのと、描き過ぎたために、物足りない感じがする。また、描き過ぎた場所がわかりにくいのも問題である。ただ、動作以上の完成度であるのは確かなので、買ってみたいと思う人はいっぱい。

75

[illegible]

「TOD」もそうだったけれど、コマンド入力方式を出すという、純然ゲームのノリが染みしめる新システムがどうしてもうてないね。リアルタイムのゲームで、ほよほと楽しまれるゲーム。ターン制の戦闘システムはやさしいが、結局にあっては、オートモードにしろ、手動にせよ。戦闘中もボタン一つでオートに切り替えることができるが、どうも便利すぎる。また、いろいろな敵が出てくることあるけれど、1つ1つの敵に特別な攻撃があったりすると、どうしてもちょっと苦になっちゃう。全体を通しては、称号やモンスター固有などの新システムは採用や、グラフィックの大幅なリニューアルのおかげで、SFC版をプレイした人でも、もう一度遊ぼう内容になっていると思うよ。

シナリオ的には、イベントが若干追加されている。そのFとEと基本本が一致した。システム面では、誤解なく通じた感じが改善。新たな要素がかなり取り入れられたようになり、観劇中に操作できるキャラを要求されるようになっていた。『T・D』で判別していたタイプウィザード（自動制御型バグ人）がなくなるなど、ちょっと観劇という変更もあるがなかった。個人的にはコマンドもあまり意味がなかった。観た後にどうエンカウント率めがけ、シリアス進行にシキがある、なんてこともありますが、レゾのファンタジーは十分分る内容だと思ふ。FとEで、Fのシステム面での新しい仲間がかなり後半にならないと登場しないかな、はちょっとあったかな。

EVE
the lost one

■イマディオ■AVC■12月23日
■¥7,800(CD3枚組+プレミアムCD)
■MC(1ブロック)



内閣調査室の新人捜査官と爆弾テロリストの、2人の視点で物語を進めるマルチサイトシステムが特徴のAVG。2人のキャラを交互にプレイしながら、謎を解き明かしていく。

演習室と母の病室の7つの地点からストーリーを巡る
ザッピングシステムが最大の特徴。博覧強記の視点では
事件の経緯に迫り、疑問の多い点では事件の成り行き
を面白くしながら、結構なリアリティーが感じられ
る。また、其方のシナリオを鑑賞したい、もう
片方のシナリオが鑑賞しない、そのたびにディスク
を入れ替えないといけないのが面倒。まあ、基本は
デキは良いので、興味がある人や本作
「バーストエラール」の続編が望むに
なる人にはオススメ。オマケのプレミア
ムCDもついてて、お得だね。

パソコンや88で名作の傑作高い「E.V.E. パーソ
ンエラー」の88で、P.S.では制作の経験がな
い。私はパソコン機で選んでいたので個人的には
断ったが、何も知らないで選んだ、後半の展開が
ちょっと衝突のしれもない。しかし、新作を知って
いるからこき思ふ不満も多少あるの、結局はどっち
もどうか。――最近一週間のことだろうか。制作
の費は特に増えるか、ゆるみみも
にらないでテンポよく進んで
た。ボリューム的には中物ではないか

ヒートマニア
APPEND 3rd Mix

■コナミ■ETC■12月23日■¥2,800
■MD(1ブロック)/DS(AC非対応)/2P同時プレイ



アーケードで人気の「3rd MI X」の曲を満載した新曲集が、2880円という低価格で登場。ただプレイには「ビートマニア 3rd MI X」のアーケードディスクが必要とな

「BM」のレビューで書いた「曲のデータの追加とスキャンと削除するこの作業は結構、が簡単にやれるという。ユーザーのプレイ履歴（再生曲リストやジョイスティックの位置）は「BM」読み込み直しているだろうか。安く最新版を楽しむのには、アーケード版が一番のシステムがゲームセンターで使っていたのが（図説）のS14と明示する。残念ながらPS版は新作のみ。ただ、それを受け付けばプレイ（ターン）表示の太さを決められ、各ポイントを与えられる仕組みといえるだろう。中国オリジナル版はなさそうだけど……

「BM 2nd Mixの「アーケードディスク」がない」とレディで笑った。しかし、前作に収録されてた曲で中央のグラフィックが変更されている。アーケード版「3rd」にあった題し曲（店の装束によって出版元）を合わせて全20曲と1曲のOVAには大満足。それで、この値段なら「2nd」を持っている人ばかりじゃないだろう。3rdがなかったら、全体的に価格が高くて多い曲も多いけれども、さすがにレディに感服の多い曲があっただ事草でプレイしちゃいました。PSオリジナルの曲もあるとよかったのに。

2009年のゲーム・キッス

■SCE I ■ETC■12月23日■¥2,000
■MC(1ブロック)/DS(AC未対応)



「PSコミック」最新作は渡辺浩武氏が原作を手がける異色作。機械の街に暮らす主人公の不思議なストーリーを、さまざまなスタイルのビジュアルとテキストで描いていく。

セカンドノベルというより、もっと手先の器用な加齢なので、文字をばききしていくという手帳。これが、現実と非現実、日常と非日常のあやふやな境目を極く物語とあてている。想像の非現実性を作り出すことに成功している。文章の装飾も、前作の行の遣はれを脱しながら、次の行の行の装飾が美しさを失くすこと、語りのリズムでも創出し、手帳で、「文字をばきき」という行為に対するこだわりを感じる（最終の所に「文字が流れ込んでくる（はさぎ）」の言葉）。作風も、前作の「システム」にやがて「システム」がなくなるという部分があるのは既述した。

以前にも『コブラ』などの名作をリリースしてまたデジタルシネマックスシリーズ、まずはそのシリーズの復活を期す。基本筋はアジコもまた大分アレンジもなく、本家に似ていた。つまりアジコはほとんどないが、コブリとあるのが演出が本家に似ていて、驚きとことな(独断)に設定でき、本作では本家にもさらに「ブーアップ」しており、ポリゴン化により、実写よりポリゴン化により、アニメーション化により「ブーア」に聞こえる。制作的な部分の、音楽は素晴らしいが、その作品に関しては、残念ながらまだ評価が低く、その作品は、

ルシファー+リンク

■東芝EMI ■ACT ■12月23日 ■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



ダークな雰囲気の中、R15ステージで、モンスターと戦うAC111と魔法の2つの要素と、ジャンプやダッシュなどのアクションを駆使してステージをクリアしていくのが目的。

ファンタジックな世界観と能力の、格別には巧み
 いし、キャラの動きや行動に予定がもたず事に巧み
 まれている。ゲームの進行が一方向な流れを辿り進
 りていくなりがちなRPGと違い、難易度そのものは平
 凡で、世界観を楽しむのが好きなサバサバしたとい
 うゆるゆるな風流である。ただ、ムートの分析が
 ともあるとはいへ、全体的にやり込みたくなる量
 が少なく、飽きやすい。あと、音が
 静めで、そのMとオオサキの能力が際
 立たないのも残念。スワフ表示が
 ない、好みか分れるところだろう。

6

ゲーム全体を包み込むファンタジックな世界観や、
ライブ感溢れるライブ演出も登場するゲーム展開は
にホクホキ! タイプ的にはおさめられぬが、最近
近くこのゲームスローウ&Cで決まってるように
に、逆に新機軸でプレイできる。それゆえにボ
ロ不足なものが目立つて見えるところ。また全編通して
演出が豪華に飾りすぎたところ、会話部分を入れて、も
少しドラマチックに仕上げれば十分か
下。肝心のアクション部分も、攻撃
演出にいろいろあるものの、かなり大味
な感じになる。本作の良しとすべ

ロードモナーク
～新・ガイア王国記～

■楽豆FM I ■SLG ■12月28日 ■¥5,800
■MC(3ブロック)



アニメーションのオープニングムービーが入り、4人の主人公キャラそれぞれ別のストーリーでプレイできる。ビジュアルは旧作のPS版。でもキャラの個性やストーリーが、ゲームに生かされていないのが残念ですね。ストーリーと各マップとはほとんど関係がなく、敵の3カ国を順に倒して真珠王を倒するといく種族対戦ゲームが続きまふ。これならストーリーに合わせたイベントを入れるとか、大規模なアレンジを施

70

オープニングムービーとゲーム中の雰囲気とのギャップがすごい。実際のプレイは見ての時間より早く、あっという間に終わる。あと、どのキャラから主人公を選び得るんだけど、誰を選んでもそれほど大きな差はないように感じた。もう少しそれぞれのキャラのイベントを入れるなど、差別化が欲しかったかな。ただ、初心者モードやストーリーモードでのマップ数は多いし、エディットモードでもある程度のリユース感たっぷり。とはいっても、このやや単純ともいえるシステムでは、やはり「暴」(強迫)・どしゃくろい。

サイレントメビウス
～幻影の戦天使～

■バンダイビジュアル■RPG■12月23日
■¥5,800■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



アニメーションはオープニングとラスボス決戦前だけで、ゲーム中に入画されるほとんどはビジュアルやエンディングがアニメではなく、ちょっと雑な質です。で、ゲームのほうは、普通人層も少なく、ストーリーの薄さ（10時間くらいで終わる）が問題になりました。これはAで、国産などリアルタイムにプレイヤーがサポートするシステムですが、適度なバランスなので何もしないでキャラがだかだか戦っての楽しさもあるのを楽しんでですね。でも一部のダンジョンの長さとか、ラスボスの強さにはまじりました。

70

AVGといふ要素を持ったRPG。キャラが成長するのではなく、武器が成長するシステムはなかなかおもしろいけど、敵側というのを成長を考えると、それまでの経験値がタダになってしまう点や、戦闘中に武器を変更できない点に残念。また、行きたい地点を指定する移動方法がちょっとやばりつかった。ゲーム中にデモが入る前ののはいいけど、数回のはオープニングとラスボス戦前だけだったので、全般的なアニメーションだとさらに良かつたかな。原作の雰囲気がちゃんと再現されてるので、ファンにはオススメ

電車大好き
～ブラレールがいっぱい～

■トミー■SLG■12月23日■¥6,800
■MC(1ブロック)ノ専用コントローラカバー同梱

電車ゲームとして見ると、かなり暴しい《軍用列車》である。速度調節はないし、横切りの再加減等もしてはいけない。速度調節がないのは、横切りの再加減等もしてはいけないから始まる(100km/h以上にはならない)開路で、停車位置もいくら加算しても意味がない。結果としてゲームバグがインテリゲンチに感じられた。とはいえ、ターゲットは100km/hは100km/hだから(そうであるなら我々が愛する60km/hは60km/hだから)問題ないのかも。調整されているコントロールのデキは悪くない(特に「進む」があるため)し、車手はもうひとつだけだ。

60

到着予定時間の前後1秒くらいに着いてても小さく減点で済むし、全体的にはピングが少なくて通称「減点で済む」は、練習場ではあるが、少々のゲームで上手な人でも通るレベルです。新幹線や高圧電線などというのを出てくるから、鉄道マニアにもっとおもしろうだね。でも、個人的には路線をもっと増やしてしまいたいなあ。専用コントローラカバーは、思ったより小さかったけど、操作感はずいぶんよくなった。コントローラにのせただけで、グッと運動する気分が盛り上がるなって、オコエもアイテムもいらない。

シヴィライゼーションⅠ

■ヒューマン■SLG■12月23日■¥5,800
■MC(1ブロック)

見た目など、全体的に地味な印象を受けるが実際にプレイしてみると、コレがけっこうおもしろい。私はプレイしていないので、正確さや改良点などは不明だが、熱心者のためのガイドンスモードもあり、なかなか作り手になっている。ゲーム中、隠し物がある妙なセンス（？）も個人的には気に入った。だ、やはりプレイは地道な作業の繰り返しになってしまうのが残念。ハアなビジュアルやプレイの方向性があれば、もうちょっと良くなったと思う。システムは簡単なもので、覚えてしまえばそれほど困るものでない。

70

基本システムは前作とほぼ同じで、画面構成や演出などにも目立った変化はなし。バツと見た感じの台本は印象は好まれない。けど、演出効果とやっぱいいもしいですね。肉声つきまですます妙なノリな2人の高貴金持とか、相変わらず高貴の2人の有明の使者などとか、物物のおかしなテイストもやっぱりあっていい感じなんです。前作のファンでなくとも、とっつきにくいゲームではあるのですが、システムは明確で内容の完成度も高く、実は幅広い層にアピールできる魅力を持った1人用のです。

横太郎伝説

■ハードソン■RPG■12月23日■¥5,800
■MC(1ブロック)/AC(05列席)



ストーリーはFIC版をベースにしていますが、金太朗や菅野の個性などという『Ⅲ』のディストもあり、彼の作品を巡っている人にはその魅力を高めるはず。たとえば『Ⅲ』のときの「キャラス=10数人（15）」と「ゾンビに倒れていく」といった驚愕の「ワーアッ」が今頃聞かせるだけで、田作をプレイした人はより楽しめることは間違いないでしょう。それに、コミカレ版演出は今プレイして一層変わらずかバカしくていい。でも、一般の層が地味に強い、読解者が強いので見た目よりはシブいです。

80

「秘伝」のシステムが組み込まれて、夜叉姫や金太郎といった仲間も登場するのはうれしいんだけど、さらさら「70」のシナリオも入れてほしいかった。でも、Fで「秘伝」が盛べらんだから異国は覚えにくいかな、物語は面白くもなるけど内容で、優待まで(笑)、何れでも、ダンジョンの構造が異様に複雑だったらしい。少し思慮的な読解者もあつたらしいって、シリーズ独特のオモシロさもそのままだって、それで怪訝していた人にもやっぱりツラツラいかも。特に言えば、シリーズのファンの中には安心してオモシロくても

ミザーナフォールズ

■ヒューマン■AVG■12月23日■¥5,000
■MC(1ブロック)



行為不埒の度々どもを横すというミステリータッチのストーリーといえ、ジグザグ謎い内容（筋道のデキもいまい）といえ、大団円の作画を感じるA/R。ゲーム全体のボリュームも膨大で、事件の調査の自由度は高く、やり応えもある。ただ、リアルタイムに経過する時間の固定、見かけのかなり重要なアイテムなどによって、謎解きの難易度がとても高くなっていると思う。油断に引っ掛かるやうにこそや、一度重要な情報を開き出すと、開き直せない、などの点も改良してほしいかった。総評万人には向かないぞ。

45

リアルタイム制で、いつ、どこで、誰と会話するか
がフリーであるという点は本格的な対価が持てる。
ただ、好きな場所や時間や場所が決められないのがやっぱり
不便。それに地図や手帳に手帳といった必要不可欠
のアイテムが簡単に手に入らないのも不便だと思う。
あと、キャラが完全に安全に隠れてしまったりするな
ど、細い1部分で遊びすぎに欠ける印象も。しかし
ながらシナリオは濃密で、アクション
要素やパズル的な要素もあったりして
内容的にはかなり充実している。世
評もかなり好まれる。

141



▼新登場 フレスロスさん。若き勇者、大にハズレず。なんという、素晴らしい画



▲北原 長月あり乃さん：仲良しですがからねえ、二人。恋は大変です。



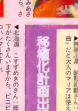
▼新登場 ユニコーン・トウクル。ミカエーさんの、ワガママです。



▲清水 アブサンさん：沈黙にも大成功です。コバン……



▲大分県 英地さん：彼女の容姿のめきめきと、力のせいなのでしょうね。不自然な笑顔が不自然な成長に拍車をかけてしまったのでしょうか。最良です。もしもから監獄の中、最も厳しい状況にもしません。今は死んでいます。



電撃 PlayQuestion

ブレイクエスチョン

1998 HOW TO WIN

いよいよ98年ともお別れ。冬休みのうちに、解きそこねたゲームをすべて片付けてしまいたい！ ブレイクエスチョンは、そんなアナタの強い味方。充実の攻略をじっくり読んで、新年を気持ちよく迎えましょう！

サイレントメビウス

～幻影の墮天使～

迫りくるルシファーホークの牙を叩き折る、充実のバトル攻略!! この徹底マニュアルを血肉とし、闇に閉ざされた東京に光を取り戻せ!!

PS.I LOVE YOU
WRITER'S
CULTURE

発売中
RPG

▶ ¥6,800 ▶ PC(インディゴ)版
▶ PC(17インチ、DS/ACR)版

原作もののゲームと聞くと、とかくおどろきや作りが想像されますが、この「サイレント」は違います。思ってたよりPGには上を抜いてたのです。そういえば、このマンガ大好きだったってなことを思い出しながら、楽しく遊ばせていただきました。好きな作品とこのこんな再会が、ちょっと不思議な気分のゲーム (明鏡)

ルシファーホークとの戦いを勝利へと導く徹底マニュアル

近未来の東京を舞台に、ルシファーホークと呼ばれる異形の怪物と戦うこのゲーム。リアルタイムの戦闘シーンでは、気を抜くとすぐゲームオーバーになってしまうだろう。そこで今回は、戦闘で失敗しないためのテクニックをお届けするぞ。戦闘をMにまかせていたら気づかない、キャラごとの役割分担やスキルゲージの活用法などを大披露!!

POINT 1 ● 役割を分担せよ

このゲームに登場するキャラは、それぞれ得意な攻撃方法を持っている。まずキティは、F Sも防御力も高いので接近戦に依る。逆に飛脚は、F Sと防御力が低いので遠距離には適さない。しかしメカ類に有効な連射やルシファーホークを避けるショットなど、パーティを影からサポートするのに向いている。そして香津美は、接近戦では強力な武装攻撃を持ち、遠距離では魔法もこなしてオールマイティに戦えるので、まさに主戦力といえるだろう。ニレらの特徴を把握して、状況に応じて役割変更に行動するのが、勝利への近道なのだ。



メインキャラのうち、香津美をのぞく2人は、間合いを考えた戦う必要がある。

POINT 2 ● 「スキルゲージ」の上手な活用法

スキルゲージは、時間の経過とともにたまっていく。その量に応じて強力なスキル技を使うことができる。また、物理戦闘中はゲージの増加率が2倍になるので、ゲージをためつづける攻撃を防御し、直後にスキル技で攻撃、という戦法も有効だぞ。



ゲージが溜まると、強力なスキル技を使うことができる。

POINT 3 ● 「結界」を使え、こなそう

戦闘中に結界を張ると、敵を一定時間行動不能にできる。ただし発動前に攻撃されると無効になってしまう。また、結界の発動中はもえる状態が増えるというメリットがあり、香キャロに性能も異なっている。たとえばキティは、効果の対象が1体のみと少ないが、ボス以外には必ず効く。香津美は継続時間がもっとも長く、飛脚は発動中にほかの行動が可能。と、それぞれ特徴がある。



結界は発動中にほかの行動が可能。と、それぞれ特徴がある。

頼もしい味方! サポートキャラ

レビア・マーベリック

敵の妨害や味方のサポートなど、多様なスキルを持つレビア。なかでもオスメメは「アクセラレート」と「シュートスプリント」だ。特に「アクセラー」は、香津美やキティに使うと長期戦でも効果的なのだ。



サポートスキル一覧

ナビゲート	味方1人の呼び込みの条件率がUPする
アクセラレート	味方1人の攻撃力がUP。F Sも有効
シュートスプリント	味方1人の移動速度がUP
シュートスプリント	味方1人の移動速度がUP
シュートスプリント	味方1人の移動速度がUP
シュートスプリント	味方1人の移動速度がUP

彩由良

「トリートメント」が強いのでそればかりに頼りがちだが、ほかのスキルも使い方次第で強力な戦力になる。特にボスなどの長期戦でもその真価を発揮するので、パーティの弱点をカバーするのにも使っていく。



サポートスキル一覧

ナビゲート	味方1人の呼び込みの条件率がUPする
アクセラレート	味方1人の攻撃力がUP。F Sも有効
シュートスプリント	味方1人の移動速度がUP
シュートスプリント	味方1人の移動速度がUP
シュートスプリント	味方1人の移動速度がUP

メインキャラおすすめ 装備ガイド

このゲームには多種多様な武器が豊富にある。その中でも、「1つの武器を重視して強化した」というシステムがあるため、途中で武器を変えることも、それまでに得た経験値がムダになってしまう。少し強力な武器が手に入ったら、これと決めた武器をここと使い込んでいこう。

香津美 リキョウ

グリスボリが威力が高く、連続攻撃の威力が倍増する。また、ハンドブラスターとの併用も有効だぞ。

キティ フェニール

両手を動かせるのが、実は一番強力な武器。連続攻撃の威力が倍増する。また、ハンドブラスターとの併用も有効だぞ。

飛脚 飛脚

飛脚はF Sと高威力の近距離攻撃。また、連続攻撃の威力が倍増する。また、ハンドブラスターとの併用も有効だぞ。

レビア レビア

レビアはF Sと高威力の近距離攻撃。また、連続攻撃の威力が倍増する。また、ハンドブラスターとの併用も有効だぞ。

それでも 出たっ! 電撃だ!

スキル技を使うタイミングなど、Aバトルの必勝法を解説。そして、本誌の「電撃」や「サイクロン」のマップを完全公開した。充実の攻略本が好評発売中なのだ!!

サイレントメビウス ～幻影の墮天使～

価格: ¥ 980 (税別)
発売: 主婦の友社
発行: メディアワークス

公開 ガイド

価格: ¥ 980 (税別)
発売: 主婦の友社
発行: メディアワークス



Q ラム・ティンというキャラがパーティに効いたのですが、このキャラの得意な攻撃方法はなんですか?
A ラム・ティンは各属性に強いキャラで、距離のかわからずオールラウンドに戦えます。近距離では「ジェツ」と呼ばれる武器で強力な攻撃を繰り返しますし、遠距離では氷水を使用した技で攻撃を行います。A.M.によって、強力な助っ手と言えるでしょう。

スーパーロボット大戦F

ゲーム後半戦、1つのターニングポイントとなる「大將軍ガルーダの悲劇」。ここまでのシナリオイベントを、一挙に公開するぞ!!

IS (YOU) WRITER'S COLUMN

いはい! 5話の発売となった「スーパーロボット大戦F」ですが、基本的に5話と同じです。3話でプレイ済みならかなり楽しめるんじゃないでしょうか。でも、去年3月発売の3話の「完全版」までは、まだ追加があります。今まで以上に早くつもりで早く見たいですね。

発売中 5話中
¥9,800 ◆パッケージ
◆MCはプロダクション・ディベロップメント

2ルート39本分のシナリオイベントを完全網羅!!

戦歴マップで起こる増援などのイベントデータを、シナリオごとにまとめて紹介。データは、数々のターン数を表し、その後のアルファベットはPが味方フェイズ、Eが敵フェイズを表している。つまり、「3 E」と書かれているのは、3ターン目の敵フェイズという意味。なお、出現位置は、上側を北とした大まかな方位だ。ちょっとしたワンポイントも紹介していくので、参考にしよう。



▲増援は味方と敵の両方から起こる可能性がある

シナリオチャート



1 立ちこめる戦雲

●まずは主人公のレベル上げ

3 P: ルナール上にガンダムMK-II (エマ、ガンキャノン (キス) 登場。5 E: マップ東南に敵の増援。8 P: マップ東南にゲッター-1 (リウウ) 登場。8 E: マサイが生き残ってはいればマサイ登場。★増援のシームは主人公で閉じ、レベルを上げておこう。

2 再び マサイと256ガンダム

●ゲールを逃さないように!!

3 P: 早乙女研究所の北西にゲッター-1 (リウウ) 登場。5 P: 再び、マップ上にゲッタードラゴンが出現するとゲール (ブロッケン) 撤退。★ゲールは、ゲッタードラゴンを倒す前かグッシュンシュとマジンガーZの状況攻撃で倒そう。

3 サストレンジャー

●エルガム登場!

3 P: マップ北東にロンド=ベル登場。5 E: ネイ、アントン、ヘックラーが主を監視している、ネイは撤退。★ネイのオージェは、今の戦力で最悪を待たせようが降参。どうしても倒したい場合、ゲッタービームが主力となるが、リウウが「必中」を覚えていないとキツイ。

4 空からの攻撃

●テキサスマック参上!

1 P: テキサスマック登場。2 P: マップ中央に敵機増援。ゲールのHPが50%以下になるとゲール撤退。★始まってすぐに戦闘になるテキサスマックは、見た目と違ってかなり優秀。こちらから倒せば、後半のオーパトラ一戦で大活躍してくれるハズ。

5 シヤングリラ=デルドレン

●なんてネモなんだよ、ジュード!

3 P: マップ南西にロンド=ベル登場。ギャブレールが倒れるとマップ東南のウイングガンダム (ヒイロ) 出現。ウイングガンダムが5ターン後、またはウイングガンダムが5%以下になると、ウイング撤退。★ロンド=ベル登場までは、撤退に逃げ回ること!

6 特別! 大雪山おろし

●早くもシャインガンダムが仲間!

シナリオ冒頭、主人公の性格が「まじめでやさしい熱血漢」だと、男性ならグッシュンシュキック、女性ならグッシュンシュキックを習得。イベントはとくになし。

7 非情のシーム

●増援を逃さず!! (Eヒイロ・お前が一番悪だ!)

ウイングガンダムのHPが50%以下になると撤退する。★ウイングは倒れなくてもいい。継続戦がもたないないのでさっさと倒してしまおう。

8 ポセイダルの襲撃

●スーパー系でのエルガイムはここから参戦

2 P: マップ南西にトロイホース (ハンケン)、ジェガン (ルン)、Gデフェンサー (カツ) 登場。★カッツは強いので育てて使えないぞ。

9 ヒイロとリリーナ

●リアル編でようやくマジンガーZ登場

4 P: マップ東南にマジンガーZ (甲児)、アフロダイA (さやか)、ボスロボット (キス) 登場。★ここぞで甲児のレベルを1つ上げておくと、次が参戦する。

10 謎の刺客! 敵はガンダム?

●ボセイダル相手に経験値を稼ごう

2 P: マップ東南にロンド=ベル登場。ギャブレールが倒された直後、ボセイダル軍増援。ボセイダル軍が撤退すると、マップ南東にシンドラム=ベアームズ (ズ) 出現。ボセイダル軍は、ザコユニットをあらかじめ倒してから撤退させよう。

11 隠れ、出現

●隠れ、出現……するだけ

ギャブレールが倒されると、ボセイダル軍増援。その後マップ中央に使徒サキエル出現。サキエルと戦闘に入ると、特殊メッセージ。その戦いでマップ終了。★使徒は絶対に倒さないで無敵。撤退前のボセイダル軍をできるだけ倒して経験値を稼ごう。

12 隠れ、襲撃

●基本的にはシナリオ1と同じぞ!

7 E: マップ西に増援 (7 P以内) に敵を全滅させた後、その直後に出現。8 E: ネイとギャブレールが主を監視するが、アントン、ヘックラー一掃後、敵増援全滅後、マップ中央に使徒出現。使徒と戦闘に入ると特殊メッセージ。その時点でマップ終了。

13 エヴァンゲリオン起動

●ついにEヴァ登場……そして撤退!

特号機が倒れると暴走イベント、自動戦術のあと、使徒と特号機撤退。両機撤退後、マップ左上にロンド=ベル出現。同時に、ボセイダル軍出現。ギャブレールを倒すが、敵数が5%以下になるとボセイダル軍撤退。★特号機が倒れないと、次のイベントが発生しない。

14 敵機無敵参上

●敵機無敵参上! しかし合体で参上

8 P: マップ西にマジンガーZ (甲児)、アフロダイA (さやか)、ボスロボット (キス) 登場。5 E: マップ中央に敵増援。敵増援後、マップ北東にシャインガンダム (トモエ) 登場。★NPCのトモエは倒れておいてOKだが、ゴールだけは自分の手で倒そう。

15 激闘!! 麒麟機合戦

●スーパー系なら麒麟機を育てたい!
3P: マップ西側にマジング・Z(甲)現。アフロダイA(マッパ)、ボスボット(ボス)出現。5E: マップ南に麒麟機。7P: マップ北にロンド＝ベル登場。●麒麟機をここで少しレベルアップさせておきたい。

16 馬鹿の死闘

●アスカ、東日 ガビエルを倒せるか?
1E: ガビエル登場。ガビエルが変遷(または倒れた)直後、ボセイラ軍出現。続いてマップ西側にトールズ(バグス)、エクス(ノイン)登場。●セクスとノインは仲間にならない。経験値をもらえる!

17 真切り

●レッシュの戦術は絶対に忘れるな!

9P: セブとグティガがバグスター登場。その直後ボセイラ軍出現。グティガレッシュを攻撃する作戦に。レッシュは倒れないも仲間になるが、マップ中で使用する薬とっているユニットが復活しない。

18 使徒、再び

●エヴァシリーズ、ようやく仲間に
ネイが倒れるとボセイラ軍出現。その後、使徒出現。続いて初号機(シンジ)、使徒機(アスカ)登場。9P: 使徒機(ボス)出現。HP90%以下で敵倒す。●使徒はネイが倒れていなくても4Pで出現するので注意。

19 スピン!! コンパトラーもはなれど?

●タイトルおりの大ピンチ!! どうする?

3P: マップ西にロンド＝ベル登場。●序盤はコンパトラーチームの3人だけで、合体することができない。メインの約角がいなくて、レベルを上げようと考えず、ロンド＝ベルの眷属まで倒し回ろう。

20 承上

●いよいよ本命(?)ダンバイン登場!

2E: マップ南に敵出現。3P: マップ北にロンド＝ベル出現。5E: マップ北にデスサイズ(デュオ)出現。8E: ビンショットが生き延びバグスターに敵増援。●8Eの増援にいるトップは、ショウで倒す可。

21 コラボ演出

●ついにオーラシップが仲間になるぞ!

3P: マップ北にロンド＝ベル登場。10E: マップ南に敵増援。11P以降: 各ターン敵増援が来る。アムロ、ダバ、アスカ、シンジ、レイ、ジード、甲斐、ショウ、リョウの敵がカレベル以上だとセブ軍退。●

22 デビルガンダム出現

●リアル系でデビルガンダム登場!
ウィル・ウィブスのHPが70%以下になるとドレイク軍増援。同時にD軍出現。さらに、マップ北にデビルガンダム出現。南側にシャニングガンダム登場。デビルガンダムは、HP80%以下になると敵退。

23 グランダム救出

●敵オーラバトラーのオーラバリアに注意!!

ウィル・ウィブスのHPが70%以下になるとドレイク軍増援。同時にD軍出現。さらに、マップ北にデビルガンダム出現。デビルガンダムのHPが70%以下になるとデビルガンダム退。

24 機動はロンド＝ベル

●さまざまな敵勢力との大混戦!!

3P: マップ南にロンド＝ベル登場。同時にシャビロ軍増援。続いて、マップ中央に使徒出現。4E: マップ北にロンド＝ベル軍出現。5E: マップ東にウィング(セイロ)とデスサイズ(デュオ)出現。7P: マップ北にZガンダム(カミーユ)登場。

25 ロンド＝ベルへの刺客

●とにかく敵の数が多いので注意!

3P: マップ東にロンド＝ベル登場。同時にシャビロ軍増援。続いてマップ北側に使徒出現。4E: マップ北にデビルガンダム出現。5E: マップ北にウィング(セイロ)とデスサイズ(デュオ)出現。7P: マップ北にZガンダム(カミーユ)登場。

26 ゴラオンの登場

●1ターン以降はいつでも敵退可能!

5P: マップ北にロンド＝ベル登場。7E: ロンド＝ベル軍増援。同時に敵増援。8E: アムロ、ダバ、シンジ、レイ、アスカ、ジード、甲斐、ショウ、リョウの敵がカレベル以上だとセブ軍退。11P以降: 毎ターン敵退するかどうかを選択できる。

27 デビルガンダム再び

●NPCのティターンズはかなり強いぞ!

4P: マップ西にロンド＝ベル登場。ウィル・ウィブスのHPが70%以下になるとドレイク軍増援。同時にD軍出現。さらに、マップ南にデビルガンダム出現。デビルガンダムは、HP80%以下になると敵退。●NPCのティターンズに、経験値を奪われないように!

28 真実のデビルガンダム

●内容はほんとにシナリオどおし!

4P: マップ北にロンド＝ベル登場。ウィル・ウィブスのHPが70%以下になるとドレイク軍増援。同時にD軍出現。さらに、マップ北にデビルガンダム出現。そのすぐ後にシャニングガンダム登場。デビルガンダムは、HP80%以下になると敵退。

29 敵を撃破を突破せよ

●敵をかなぐり捨てて進め!

5E: マップ中央に敵増援。●勝利条件は、敵艦がマップ東側の出口付近にたどり着くまで。敵艦はいつでも逃げられる位置に移動させおき、しばらく粘って経験値を稼ぐといい。ただし、ここで出現する敵は格闘なので、全滅させようとは考えないこと!

30 組まれた光子力研究所

●ゴースト・グンが仲間になるぞ!

3P: マップ西にゴースト・グン(真宮)登場。5P: マップ北にロンド＝ベル登場。5E: マップ北にウィング(セイロ)、デスサイズ(デュオ)出現。●光子力研究所の上で戦えば高機。デュオとセイロは友方になるので、出現した次のターンで倒そう。

31 ジェットスクランダー登場

●シナリオ30とほぼ同じだけど、難易度は上!

2P: マップ南にゴースト・グン(真宮)登場。3E: マップ北にウィング(セイロ)、デスサイズ(デュオ)出現。4P: マップ北にロンド＝ベル登場。5E: マップ南に敵増援。ライグ・グレイス(セイティ)はHP50%以下で敵退。●セイティは倒さなくていいので無視。

32 ネルプ襲撃

●使徒の迎撃はスーパーロボットで!

2P: マップ中央にロンド＝ベル登場。2E: マップ北にD軍出現。4P: マップ中央にデビルガンダム(シンジ)とアムロ登場。●最初から迎撃は、ゴッダーやマジングで倒そう。EVAで倒す場合は、D軍はモビルスーツがメインなので、いい経験値になる。

33 ドクターの野望

●いつの戦艦を倒そうか?

3E: 敵増援。ブドリ、カッター、ケルナグールのいずれかが倒れると、敵退。●倒せる戦艦は1機。ブドリはアバド・フリーター、カッターはゴースト・ケルナグールはハイブリッドドクターを持っているので、新しいアイテムを持った敵を倒そう。

34 ジャブロー侵入(前)

●出撃ユニットの選択には注意しよう!

4E出現: 敵10機以下になると敵増援。15P(敵は敵全滅)。●マップ中央にシンゲンガンダム(五郎)出現。オーグ1: 体のめになると敵退。●ここで出現したユニットは、次のマップで気力が下がるので注意。

35 ジャブロー侵入(後)

●オリジンロボット、サイバスター登場!

3P: 敵初期位置近くにサイバスター(マサキ)登場。4E以降: 敵が10機以下になると敵増援。14P: セブが生き延びれば、セブ軍退。●ついに敵艦のサイバスター。しかしサイバスターが倒れないので注意!

36 巨艦の超獣機神

●スパロボ例? ミデア機出陣ミッション!

5P: マップ南にロンド＝ベル登場。8E: マップ南に敵増援。●NPCのミデアを倒りながら進む。生き残ったミデアより内容が変化。具体的な内容は、敵のDGMを参照。マップ南側の選択で、"悪人"を選択し、クリア後パートナーが補充バリアとして仲間になる。

37 合体!! 超獣機神ダンク・オ

●スーパー機の出陣ミッションはここら!

5P: マップ南にロンド＝ベル登場。8E: マップ南に敵増援。●マップで倒すだけで内容は30と類似。クリアの敵は倒れなくてもいい。ただ、マップ南側の選択で、"悪人"を選択し、クリア後パートナーの入手とともに、ゲシュペートMKⅡを入手することができる。スーパー機の特典だ。

38 ミーアの決戦

●コンパトラV、待望の合体!!

デモ(ミア)を倒すとグレインド(ガルダ)出現。その後、イベントが発生しガルダ登場。同時にD軍出現。3P: マップ中央にロンド＝ベル登場。●次のマップで出現するのはコンパトラVチームだけなので、このマップ終了後、さっさと退却しよう!

39 大特選ガルダの登場

●オレオリアはファイアを持って来るぞ!

2E: ビッグガンダム出現。3P以降: コンパトラVチーム出現可能。3E以降: オレオリアが生き延びればコンパトラVのE.N.G。ビッグガンダムのHPが50%以下になると、一度だけオレオリアを使用する。●オレオリアとガルダはいいので、漁夫の利を獲よう!

がんばれゴエモン

～来るなら恋! 綾繁一家の黒い影～

PS版では2作目となる本作。カワイイけどシビアなアクションが
進捗するこのゲームをプロチャート付きで完全攻略だ!

PS LOVE YOU!
WINTER'S COLUMN

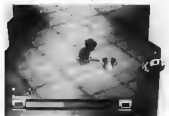
最終に手に入るイベントアイテムのどんどろ、これをずっと持って
いたために、所帯品スチーフの1つがなくなってしまう。夢の島
にも届く道を覚えてイベントの部品を器用に引きはく! なんと、
おっちゃんに「どんどろを取って」と言われたことから始まる特
殊、彼女にどんどろを渡すまで終わらないのです。(つこへこ)

発売中
ACT

▶ ¥5,800 ▶ コナミ
▶ MC (プロダクト), AC (ソフト)

多彩なコンビネーション攻撃とエンディングまでの道のりを解析!!

このゲームに登場する敵キャラは、ザコでも「破
い! しつこい!」の3拍子でそろった強



▲キャラごとに用意された多彩な攻撃をマスターすれば、難関
突破への近道にもなること間違いなし!

敵ぞろい。これに対処するためには、おのれのテク
ニクを磨くしかない! というわけで、各キャラ
クターの技と、ストーリーを進めるうえで役立つフ
ローチャートを大公開!! さらに、最後の最奥で大
苦戦を強いられる綾繁5Fのマップも紹介してあ
げよう。今回の攻略を参考に、ぜひともエンディン
グを迎えたい。このゲームでのキモとなる攻撃方
法は、コマンド技である秘技と、中タンの組み合わ
せによるコンビネーション攻撃、そして横一帯端
つつなぐ連続攻撃の3つがある。通常の攻撃だけで
は敵にあまりダメージを与えられないので、この3
種類の攻撃をマスターすることが必須だ。また、あ
えて敵を無視して進むことも有効なので、臨機応変
に対処していこう。

立ち止まる前に「おにぎり」を購入入

アクションゲームに慣れた人には、早速で体力を回復して
「おにぎり」を買っておこう。ただし、だんだんには強くな
ることが多いので、わざと買わずに我慢。おにぎりに効果がある
もの、また買わずにでも買っておくといいもの、もしは利用
したいので覚えておこう。



キャラ別秘技&コンビネーション技表

ござんじ! 正義の大怪盗

ゴエモン GOEMON

ゴエモンは非常に簡単
なコンビネーション攻撃
を持っているので、ボ
タンを連打して武器のキ
レを攻撃するだけでなく
それなりに使える。ただ、
これだけでは大きなダメ
ージを与えられないので、
キック攻撃も兼ねたコン
ビネーション攻撃をマ
スターしたい。秘技は突
撃攻撃をメインに使っ
ていこう。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

▲突撃攻撃には射撃属性があるの
で、あまり遠くから使っても意味がない。近
距離から使えば確実に攻撃できる。

常にマイペースのおとぼけ忍者

エビス丸 EBISUMARU

エビス丸の武器はフラ
イビン。他のキャラク
ターより多少リチは長
くなっている。ただしこ
のゲームの場合、それが
有利というわけではな
いので注意してほしい。どのキャラクタ
ーも同じだが、コンビネーション攻撃を
受けないことには
キツイのだ。なお、秘技の
コピーは空中でしか出
せない。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

▲エビス丸は後ろ向きに歩行でき
る。いわゆるヒップアタックで、あ
る程度、敵を回避できる。

姉御肌の頼れる実力派クノ

ヤエちゃん YAE

ヤエちゃん、刀が武器
で、ゴエモンと大差な
いキャラクター。○・△・
◇で攻撃する。このコン
ビネーション攻撃を持
っている。なお、ライト
ニングヘヴンにはエビス丸のヒップアタックと同様
となっているが、使用頻度は低
いので気にしない。

▲シャイニングヘヴン、スライ
ディングヘヴンで攻撃する。これ
で攻撃すると敵を浮かせることが
できる。

▲シャイニングヘヴン、スライ
ディングヘヴンで攻撃する。これ
で攻撃すると敵を浮かせることが
できる。

▲シャイニングヘヴン、スライ
ディングヘヴンで攻撃する。これ
で攻撃すると敵を浮かせることが
できる。

▲シャイニングヘヴン、スライ
ディングヘヴンで攻撃する。これ
で攻撃すると敵を浮かせることが
できる。

▲シャイニングヘヴン、スライ
ディングヘヴンで攻撃する。これ
で攻撃すると敵を浮かせることが
できる。

機械の身体に秘流の心!! からくり忍者

サスケ SASUKE

サスケの武器は「く
ない」。4人のキャラクター
の中でも最もリチが
多いが、コンビネー
ション攻撃をのめ、戦いの
基本は近距離となるので
気にしなくてもいい。ただし、空中の敵
を攻撃するのは苦手なキャラといえる。そのた
めか、秘技のつじきげは空中で
も出すことができる。

▲秘技は、どのキャラも威力が現在の
体力の1/4以上、または現在の体力が
MAX 4体力の1/4以上で使われる。

▲秘技は、どのキャラも威力が現在の
体力の1/4以上、または現在の体力が
MAX 4体力の1/4以上で使われる。

▲秘技は、どのキャラも威力が現在の
体力の1/4以上、または現在の体力が
MAX 4体力の1/4以上で使われる。

▲秘技は、どのキャラも威力が現在の
体力の1/4以上、または現在の体力が
MAX 4体力の1/4以上で使われる。

▲秘技は、どのキャラも威力が現在の
体力の1/4以上、または現在の体力が
MAX 4体力の1/4以上で使われる。

ファーストKiss☆物語

PS LOVE YOU
WRITER'S
COLUMN

気になる女の子のエンディングを迎えるための秘訣を伝授! これさえあれば、すべての女の子とハッピーエンドを迎えるのも夢じゃない!!

ハッピーエンドを迎えるために一番重要なのは、何と云ってもこの女の子、毎日、好きな女の子と会えるまで絶対に会えない! 上もあるけど、何回も練習しプレイするとかでコンパニオンが返ってくる。ちなみに、プレイしていてもかどうかでイベントの内容が変化する女の子がいるので、試してみてくださいな。(小橋)

発売中 ▶ ¥9,800(CD200枚) ▶ ビュータックス/ビュートン
ANG ▶ MC17(アソウ) AG(08R03)

女の子とハッピーエンドを迎えるためのワンポイント講座

恋愛ゲームの王道は、女の子とハッピーエンドを迎えること。



12人もの魅力的な女の子が登場する「ファーストKiss物語」。キミはお出での女の子とハッピーエンドを迎えられたかな? このゲームでは、2月22日の好きな女の子を決めるイベントまでに、どれだけ女の子の好感度を上げられるかがカギ! イベントを見逃したり、選択肢を間違えたりするとハッピーエンドを迎えられない原因になる。そのため八方美人な態度は厳禁。ほかの女の子の誘いは基本的に断ろう。また、どの女の子が、いつどの場所にいるか

は決まっているので、MOVEパートに入ったら即セーブ。お出での子と出会うまで何度もやり直そう。

予告編アニメもあるぞ!

0と0.15.0.5にはそれぞれ4人分の女の子の予告編アニメが用意されているぞ。ゲーム中に一定の条件で流れるので、少しプレイを中断してじっくり見てみよう。



綾華の好感度を上げよう! 香穂の場合は、彼女自身の好感度だけでなく綾華の好感度も上げなくてはならない。そこで、MOVEパートでは、香穂と綾華の2人にかかわるように心がけていよう。特に綾華からのお出でのお誘いには必ず行くように。	綾華の好感度を上げよう! 香穂の場合は、彼女自身の好感度だけでなく綾華の好感度も上げなくてはならない。そこで、MOVEパートでは、香穂と綾華の2人にかかわるように心がけていよう。特に綾華からのお出でのお誘いには必ず行くように。	舞の好感度を上げよう! 舞の場合は考え方は同じで、舞の好感度を上げないように心がけよう。ただし、1日目の舞からのデートの誘いは絶対に断らないこと。あとは、2人共通のイベントで本意のほうに好意を伝える選択肢を選ぶ。MOVEパートでは新前広場までよく出よう。
常にお互いを褒めて褒めよう 真奈美には元々優しく接してあげることが最大のポイント。どんなにガママを早く受け入れる、日さえさああげるような選択肢をばべば褒められなく好感度が上がる。なお、MOVEパートでは真奈美や秋井中学、公園に出現することが多い。	香穂と知り合うとアウ! 香穂と知り合うと、彼女のイベントが優先されて真実のイベントが発生しなくなる。これを防ぐには、7日目の綾華の誘いに「明日のことへ」を選ぶ。あとは、毎日のようにチェリーボットへ送って真実の好感度UPに専念しよう。	香穂と知り合うとアウ! 香穂と知り合うと、彼女のイベントが優先されて真実のイベントが発生しなくなる。これを防ぐには、7日目の綾華の誘いに「明日のことへ」を選ぶ。あとは、毎日のようにチェリーボットへ送って真実の好感度UPに専念しよう。
病院に連れて行かれる MOVEパートでは、ほぼ毎日病院で会うことができる。選択肢も彼女に好意を持たれるようなものを選ぶとOK。17日のMOVEパートでは真奈美家に行くと「真奈美さんの部屋を訪ねる」とムフフなイベントが起こる(ただし香穂が倒れていないこと)。	知り合うチャンスは1度きり 香穂は8日までにチェリーボットへ2回訪れると登場するので、できれば1日には知り合うこと。また、7日に「ああ、予定はないぜ」、8日に「約束の期日は」を必ず選択すること。そうしないと以後、香穂との仲が一切悪化しなくなってしまう。	知り合うチャンスは1度きり 香穂は8日までにチェリーボットへ2回訪れると登場するので、できれば1日には知り合うこと。また、7日に「ああ、予定はないぜ」、8日に「約束の期日は」を必ず選択すること。そうしないと以後、香穂との仲が一切悪化しなくなってしまう。
町中を隅々まで捜そう 由希子はMOVEパートで出現しない日がないのが特徴。セーブとロードを繰り返して、必ず毎日食って好感度を上げておこう。また、8日の夜休み中に「中庭へ出る」を選択。9日に香穂の誘いを断るとそれぞれイベントが発生するのでよく覚えておこう。	毎日お見舞いに行っておこう ひよりは、ほとんど毎日病院で会える。ただ、8日だけは「ああ、あの看護婦さん」を選ぶと会えない。18日に「日記を見たい」、19日の3回目の選択肢で「星上の食べ物店へ」を選ぶ。それ以外は悩むような選択肢はないはずだ。	毎日お見舞いに行っておこう ひよりは、ほとんど毎日病院で会える。ただ、8日だけは「ああ、あの看護婦さん」を選ぶと会えない。18日に「日記を見たい」、19日の3回目の選択肢で「星上の食べ物店へ」を選ぶ。それ以外は悩むような選択肢はないはずだ。
アルバートが幸運の鍵! バイトと香穂と食うチャンスが増えるので、2日には申し込んでおくのがベスト。また、7日BOMOVEパートでMos Mosに行くこととデートのAVGパートで、8日のAVGパートで「抱いて」を選ぶと好感度が下がってしまうので注意しよう。	アルバートがお知り合いに 第1回は2日か3日にバイトへアパートに行って、バイトを申し込むと知り合うことができる。また、その2日目にMOVEパートでアパートに行くこと、知り合う前だが好感度がアップする。MOVEパートでは新前広場やアパートに出現することが多い。	アルバートがお知り合いに 第1回は2日か3日にバイトへアパートに行って、バイトを申し込むと知り合うことができる。また、その2日目にMOVEパートでアパートに行くこと、知り合う前だが好感度がアップする。MOVEパートでは新前広場やアパートに出現することが多い。
舞の好感度を上げよう! 真とエンディングを迎えるためには舞の好感度を高く上げようとするのが重要だ。バイトしてあげれば13日にエンディングでデートに誘われる。また、13日にデートに誘ったこととは14日にデートに誘われる。	13日から必ずデートに行こう 真の初会話は13日。その後は毎日、真馬高校の裏門で会える。あつは、生徒の内部にまで侵入して真馬の真実を探そう。なお、真馬は由希子の好意によっていくつかのイベントの内容が変化する。真馬と出会う前に由希子の好感度を調整して試してみよう。	13日から必ずデートに行こう 真の初会話は13日。その後は毎日、真馬高校の裏門で会える。あつは、生徒の内部にまで侵入して真馬の真実を探そう。なお、真馬は由希子の好意によっていくつかのイベントの内容が変化する。真馬と出会う前に由希子の好感度を調整して試してみよう。

Q: このゲームには「新実業塾(P.S.D)」と「旧実業塾(F.X.B)」があるというのですが、どうすれば見られますか? 詳しい方法を教えてください。
A: まず2日にチェリーボットへ行き真実を知り合います。その後、8日までにチェリーボットには行かず、9日に2日と「旧実業塾」に入ります。2日から6日まで通い続け、7日目の夜明けに綾華からの誘いに対して「明日のことへ」と答えると「新実業塾」に入りますよ

EVE the lost one

イヴ・ザ・ロストワン

2人の主人公を軸に、2つのストーリーが展開する『the lost one』。今回の攻略ではストーリーの重要ポイントとシステムフラグの切り替え点を掲載

PS. I LOVE YOU
WRITER'S
COLUMN

本作中最大の謎であるSNAKEとADONISの正体。今回の攻防では、あえて2人の正体が誰であるかに明らかにしていません。プレイしているときは、この2人の正体がわかったかな? このあとはいよいよ謎が解を呼ぶ地エルディアへと舞台が移します。ぜひ、最後までプレイして、敵陣のラストを見てみてください。(明)

発売中
DVD

▶ W7,800(CD44H48) ▶ イマア・オ
▶ MC (エプロック)

山場となる日本脱出までをピンポイント攻略!!

6月4日 杏子編とSNAKE編のシステムフラグ発生ポイント

杏子 龍野尾変死の原因は？ そして爆弾魔の正体は？

●自宅～ジェネシスシーワールド

望月朝太郎は、朝霧町の近人だった望月海が殺されたこと、電話が入る。望月海を訪ね彼の日記を怪しむ。どうも彼女は舌の毒を喰ったようだが怪しい。そして朝太郎がつかまると、その後、望月所長に会った研究所に向かうが、しばらくは彼に会えない。そして最終に誘われてイルカの水槽で働くことになるが、水槽外に不審な人影を見た直後に研究所で暴動が起き、最初のシステムプログラムが突入。SNAKEによって同じ水槽内の場面まで進めると解除される。

「[5] 11」やっぱり、疑わしい。」

謎二のアイデアで、イルカの見た犯人像をFAXで再現することに成功した杏子。早速部長室に報告するが、なぜか自宅から送ったFAX画像は別人のものにすり替わっていた。直後、隣のコンピュータールームが爆発! このシーンでは2回のシステムフラグがあり、短い間隔でSNAKEのシナリオと切り替える必要がある。

「E二カ」は同生物科学研究所の
実験に關しては、私たちが国防省
が全国的に推進の責任を持つ

SNAKE ADONISの正体は? そして「LOST ONE」とは?

●自宅～研究所

3日目の夕方、2度目にそば屋を訪れたときにシステムフラグが発生する。香子シナリオを水槽前で進めていると解除される。その後SNAKEは、望月所長がADONISの正体だと確信し、研究所に乗り込む。しかし所長に襲いかかられ、やむなく抵抗するが、

▼おばちゃんとのADONISについてのお話

●水槽前～内閣調査室

所長室から脱出するときに、杏子に姿を見られたSNAKEは、研究所を爆破する。次に内務のコンピュータ室に忍び込み、杏子たちの会話を盗み聞きするが、ここで2回システムフラグが発生する。最初は杏子がFAXを見せるところで、2回目は杏子が外に

出ようとして止められるところで、それぞれフラグが解除される。

【SHAG】（どうしたら仕方ない……）

システムフラグは3日目から

もう1人の主人公のシナリオに切り替えるポイントである「システムフラグ」。同じメッセージばかりで物語が進まなくなったら、もう1人の主人公のシナリオに切り替えよう。最初のフラグは

3日目に登場するぞ。
 ◀最新のシステムフラグは、
 主人公を切り替えるように

6月2日 謎の爆破事件

ゲーム開始1日目である6月2日は、物語のブ
ロウダ的な部分となる。杏子編では、ショッピング
中にSNAKEの仕掛けた爆弾テロに巻き込まれると
ころで翌日へ続く。一方のSNAKE編では、爆発時に
彼が杏子の顔をハッキリと見ていることに注目しよ
う。その後自宅へ戻ると、なぜか先のSNAKEの行

6月3日 怪死事件と薬品「記憶」

2 日目は、書子編では死生事件のあった望月生徒の学研究所と、テロの標的となったアルタイルコーポレーションの関係を整理しておこう。望月所長とコーポレーションの権限の密談から、直死した研究員の瀬野尾が何かを持って研究所を逃げ出していたこと



「ひまわり」よしとていつたあ
あ、おどろきとていつたあ

と呼ばれる薬品であることがわかるはずだ。SNAKE羅ではその「飯喰」が、潮野尾から、彼の恋人であるコンパニオンの夏海に、さら

杏子&SNAKE 多くの謎が解け始める!!

●ワールドインポートタワー～社長室

謎の鍵を握るアルタイルコーポレーションへ向か
杏子とSNAKE。ここでついに杏子編でSNAKEの、SNA
編でADONISの正体が判明する。そして日本を脱出

たSNAKEを
追い、杏子
もエルディ
アへ向かう
ことになる。

▼堀江の工業社長が描き出す人物は、果たして誰なのだろうか？



【SOUND】——おい、おまえい
たい……

そして2・
『EVE』
つエルデイ
へ……

Q：『SNAKE篇』で、ときどき画面がゆがむことと思ったら、いまより画面が歪んでいたり期間が経過していたりするのは何なのでしょうか？

A：プレイヤーにも症状がゆがみからないSNAKE。実は、この画面がゆがむのは結局二番目のSNAKEの正体を導くポイントとなる。この間に彼がどうした行動はSNAKE編ではなく、赤子時代に遡って語れる。つまり、画面がゆがむと同時期だった当時幼い赤子を逢はせようとするので、SNAKEの正体がいつか明らかになるであろう。

beatmania
APPEND 3rd MIX

ついに登場となったPS版「3rd MIX」。まだまだ巷で大流行なので、自宅で練習してアーケードでセンセーショナルなデビューを飾ろう。

PS I LOVE YOU!
WRITER'S COLUMN

「3rd MIX」以外にも、今アーケードで流行っているリズムゲームには、度々の上で実際に踊ってプレイするダンサーゲームがある。プレイしている人を見ながら、思考、もしもこのゲームがP.S.に移れば決定した……専用コントローラならぬ、専用マッド(?)が欲しい!! (その笑顔はなにに勝るが!!) (ダンスでゴロー)

発売中
ETC▶ ¥2,800 ▶ ¥770
▶ MC117D、117E、DS、AC、R、PS、2P対応プレイ

★★★★★の超難曲をCOOLに決める!!

ついに登場となったPS版の「3rd MIX」。PS版では、対戦モードがないことや、連続で「Great」を出したときにコンボ数が表示されないなどの変更点以外、基本的にアーケード版と同じ。しかし、アーケード版に収録されている曲（ノーマルプレイ可能な曲）以外に、特殊な条件でプレイ可能な曲が収録されている（プレイ条件は残念ながら秘密）。今回攻略するこの4曲は「3rd MIX」の難曲、というすべての「beatmania」シリーズに収録されているすべての曲の中でも、最高の難曲たちといえるだろう。

操作説明の記号の見方

標準コントローラ



▲「トリガー」ボタンで特殊なプレイモードを起動してプレイしよう。

専用コントローラ



今回の攻略の文字の数字は、①=白鍵(左)、②=白鍵(中)、③=白鍵(右)、④=黒鍵(左)、⑤=黒鍵(右)、⑥=スクラッチ。に対応しています。なお、各曲から抜き出しているフレーズ番号(図の上に表示してある数字)は、その曲のフレーズの番号と対応しています。

"WORLD GROOVE" tribe groove

RPの流ではボタンを押す早さに注意!

流れてくるRPのほとんどが、白鍵に対応したものが多くこの曲。テンポは速いながらも遅くもなく、それなりに速く流れてくることはできるが、後半にRPが大量に流れてくるポイントがある。ここまでは、図のように①+②+③を押したあと、右の連打を繰り返して流れてくるように、左手で①を一定のリズムで押している。安定してRPを右手で押している。また、①+②+③+④からはじまるフレーズで、①+②+③+④+⑤+⑥+⑦+⑧+⑨+⑩+⑪+⑫+⑬+⑭+⑮+⑯+⑰+⑱+⑲+⑳+㉑+㉒+㉓+㉔+㉕+㉖+㉗+㉘+㉙+㉚+㉛+㉜+㉝+㉞+㉟+㊱+㊲+㊳+㊴+㊵+㊶+㊷+㊸+㊹+㊺+㊻+㊼+㊽+㊾+㊿+1+2+3+4+5+6+7+8+9+10+11+12+13+14+15+16+17+18+19+20+21+22+23+24+25+26+27+28+29+30+31+32+33+34+35+36+37+38+39+40+41+42+43+44+45+46+47+48+49+50+51+52+53+54+55+56+57+58+59+60+61+62+63+64+65+66+67+68+69+70+71+72+73+74+75+76+77+78+79+80+81+82+83+84+85+86+87+88+89+90+91+92+93+94+95+96+97+98+99+100+101+102+103+104+105+106+107+108+109+110+111+112+113+114+115+116+117+118+119+120+121+122+123+124+125+126+127+128+129+130+131+132+133+134+135+136+137+138+139+140+141+142+143+144+145+146+147+148+149+150+151+152+153+154+155+156+157+158+159+160+161+162+163+164+165+166+167+168+169+170+171+172+173+174+175+176+177+178+179+180+181+182+183+184+185+186+187+188+189+190+191+192+193+194+195+196+197+198+199+200+201+202+203+204+205+206+207+208+209+210+211+212+213+214+215+216+217+218+219+220+221+222+223+224+225+226+227+228+229+230+231+232+233+234+235+236+237+238+239+240+241+242+243+244+245+246+247+248+249+250+251+252+253+254+255+256+257+258+259+260+261+262+263+264+265+266+267+268+269+270+271+272+273+274+275+276+277+278+279+280+281+282+283+284+285+286+287+288+289+290+291+292+293+294+295+296+297+298+299+300+301+302+303+304+305+306+307+308+309+310+311+312+313+314+315+316+317+318+319+320+321+322+323+324+325+326+327+328+329+330+331+332+333+334+335+336+337+338+339+340+341+342+343+344+345+346+347+348+349+350+351+352+353+354+355+356+357+358+359+360+361+362+363+364+365+366+367+368+369+370+371+372+373+374+375+376+377+378+379+380+381+382+383+384+385+386+387+388+389+390+391+392+393+394+395+396+397+398+399+400+401+402+403+404+405+406+407+408+409+410+411+412+413+414+415+416+417+418+419+420+421+422+423+424+425+426+427+428+429+430+431+432+433+434+435+436+437+438+439+440+441+442+443+444+445+446+447+448+449+450+451+452+453+454+455+456+457+458+459+460+461+462+463+464+465+466+467+468+469+470+471+472+473+474+475+476+477+478+479+480+481+482+483+484+485+486+487+488+489+490+491+492+493+494+495+496+497+498+499+500+501+502+503+504+505+506+507+508+509+510+511+512+513+514+515+516+517+518+519+520+521+522+523+524+525+526+527+528+529+530+531+532+533+534+535+536+537+538+539+540+541+542+543+544+545+546+547+548+549+550+551+552+553+554+555+556+557+558+559+560+561+562+563+564+565+566+567+568+569+570+571+572+573+574+575+576+577+578+579+580+581+582+583+584+585+586+587+588+589+590+591+592+593+594+595+596+597+598+599+600+601+602+603+604+605+606+607+608+609+610+611+612+613+614+615+616+617+618+619+620+621+622+623+624+625+626+627+628+629+630+631+632+633+634+635+636+637+638+639+640+641+642+643+644+645+646+647+648+649+650+651+652+653+654+655+656+657+658+659+660+661+662+663+664+665+666+667+668+669+670+671+672+673+674+675+676+677+678+679+680+681+682+683+684+685+686+687+688+689+690+691+692+693+694+695+696+697+698+699+700+701+702+703+704+705+706+707+708+709+710+711+712+713+714+715+716+717+718+719+720+721+722+723+724+725+726+727+728+729+730+731+732+733+734+735+736+737+738+739+740+741+742+743+744+745+746+747+748+749+750+751+752+753+754+755+756+757+758+759+760+761+762+763+764+765+766+767+768+769+770+771+772+773+774+775+776+777+778+779+780+781+782+783+784+785+786+787+788+789+790+791+792+793+794+795+796+797+798+799+800+801+802+803+804+805+806+807+808+809+810+811+812+813+814+815+816+817+818+819+820+821+822+823+824+825+826+827+828+829+830+831+832+833+834+835+836+837+838+839+840+841+842+843+844+845+846+847+848+849+850+851+852+853+854+855+856+857+858+859+860+861+862+863+864+865+866+867+868+869+870+871+872+873+874+875+876+877+878+879+880+881+882+883+884+885+886+887+888+889+890+891+892+893+894+895+896+897+898+899+900+901+902+903+904+905+906+907+908+909+910+911+912+913+914+915+916+917+918+919+920+921+922+923+924+925+926+927+928+929+930+931+932+933+934+935+936+937+938+939+940+941+942+943+944+945+946+947+948+949+950+951+952+953+954+955+956+957+958+959+960+961+962+963+964+965+966+967+968+969+970+971+972+973+974+975+976+977+978+979+980+981+982+983+984+985+986+987+988+989+990+991+992+993+994+995+996+997+998+999+1000+1001+1002+1003+1004+1005+1006+1007+1008+1009+1010+1011+1012+1013+1014+1015+1016+1017+1018+1019+1020+1021+1022+1023+1024+1025+1026+1027+1028+1029+1030+1031+1032+1033+1034+1035+1036+1037+1038+1039+1040+1041+1042+1043+1044+1045+1046+1047+1048+1049+1050+1051+1052+1053+1054+1055+1056+1057+1058+1059+1060+1061+1062+1063+1064+1065+1066+1067+1068+1069+1070+1071+1072+1073+1074+1075+1076+1077+1078+1079+1080+1081+1082+1083+1084+1085+1086+1087+1088+1089+1090+1091+1092+1093+1094+1095+1096+1097+1098+1099+1100+1101+1102+1103+1104+1105+1106+1107+1108+1109+1110+1111+1112+1113+1114+1115+1116+1117+1118+1119+1120+1121+1122+1123+1124+1125+1126+1127+1128+1129+1130+1131+1132+1133+1134+1135+1136+1137+1138+1139+1140+1141+1142+1143+1144+1145+1146+1147+1148+1149+1150+1151+1152+1153+1154+1155+1156+1157+1158+1159+1160+1161+1162+1163+1164+1165+1166+1167+1168+1169+1170+1171+1172+1173+1174+1175+1176+1177+1178+1179+1180+1181+1182+1183+1184+1185+1186+1187+1188+1189+1190+1191+1192+1193+1194+1195+1196+1197+1198+1199+1200+1201+1202+1203+1204+1205+1206+1207+1208+1209+1210+1211+1212+1213+1214+1215+1216+1217+1218+1219+1220+1221+1222+1223+1224+1225+1226+1227+1228+1229+1230+1231+1232+1233+1234+1235+1236+1237+1238+1239+1240+1241+1242+1243+1244+1245+1246+1247+1248+1249+1250+1251+1252+1253+1254+1255+1256+1257+1258+1259+1260+1261+1262+1263+1264+1265+1266+1267+1268+1269+1270+1271+1272+1273+1274+1275+1276+1277+1278+1279+1280+1281+1282+1283+1284+1285+1286+1287+1288+1289+1290+1291+1292+1293+1294+1295+1296+1297+1298+1299+1300+1301+1302+1303+1304+1305+1306+1307+1308+1309+1310+1311+1312+1313+1314+1315+1316+1317+1318+1319+1320+1321+1322+1323+1324+1325+1326+1327+1328+1329+1330+1331+1332+1333+1334+1335+1336+1337+1338+1339+1340+1341+1342+1343+1344+1345+1346+1347+1348+1349+1350+1351+1352+1353+1354+1355+1356+1357+1358+1359+1360+1361+1362+1363+1364+1365+1366+1367+1368+1369+1370+1371+1372+1373+1374+1375+1376+1377+1378+1379+1380+1381+1382+1383+1384+1385+1386+1387+1388+1389+1390+1391+1392+1393+1394+1395+1396+1397+1398+1399+1400+1401+1402+1403+1404+1405+1406+1407+1408+1409+1410+1411+1412+1413+1414+1415+1416+1417+1418+1419+1420+1421+1422+1423+1424+1425+1426+1427+1428+1429+1430+1431+1432+1433+1434+1435+1436+1437+1438+1439+1440+1441+1442+1443+1444+1445+1446+1447+1448+1449+1450+1451+1452+1453+1454+1455+1456+1457+1458+1459+1460+1461+1462+1463+1464+1465+1466+1467+1468+1469+1470+1471+1472+1473+1474+1475+1476+1477+1478+1479+1480+1481+1482+1483+1484+1485+1486+1487+1488+1489+1490+1491+1492+1493+1494+1495+1496+1497+1498+1499+1500+1501+1502+1503+1504+1505+1506+1507+1508+1509+1510+1511+1512+1513+1514+1515+1516+1517+1518+1519+1520+1521+1522+1523+1524+1525+1526+1527+1528+1529+1530+1531+1532+1533+1534+1535+1536+1537+1538+1539+1540+1541+1542+1543+1544+1545+1546+1547+1548+1549+1550+1551+1552+1553+1554+1555+1556+1557+1558+1559+1560+1561+1562+1563+1564+1565+1566+1567+1568+1569+1570+1571+1572+1573+1574+1575+1576+1577+1578+1579+1580+1581+1582+1583+1584+1585+1586+1587+1588+1589+1590+1591+1592+1593+1594+1595+1596+1597+1598+1599+1600+1601+1602+1603+1604+1605+1606+1607+1608+1609+1610+1611+1612+1613+1614+1615+1616+1617+1618+1619+1620+1621+1622+1623+1624+1625+1626+1627+1628+1629+1630+1631+1632+1633+1634+1635+1636+1637+1638+1639+1640+1641+1642+1643+1644+1645+1646+1647+1648+1649+1650+1651+1652+1653+1654+1655+1656+1657+1658+1659+1660+1661+1662+1663+1664+1665+1666+1667+1668+1669+1670+1671+1672+1673+1674+1675+1676+1677+1678+1679+1680+1681+1682+1683+1684+1685+1686+1687+1688+1689+1690+1691+1692+1693+1694+1695+1696+1697+1698+1699+1700+1701+1702+1703+1704+1705+1706+1707+1708+1709+1710+1711+1712+1713+1714+1715+1716+1717+1718+1719+1720+1721+1722+1723+1724+1725+1726+1727+1728+1729+1730+1731+1732+1733+1734+1735+1736+1737+1738+1739+1740+1741+1742+1743+1744+1745+1746+1747+1748+1749+1750+1751+1752+1753+1754+1755+1756+1757+1758+1759+1760+1761+1762+1763+1764+1765+1766+1767+1768+1769+1770+1771+1772+1773+1774+1775+1776+1777+1778+1779+1780+1781+1782+1783+1784+1785+1786+1787+1788+1789+1790+1791+1792+1793+1794+1795+1796+1797+1798+1799+1800+1801+1802+1803+1804+1805+1806+1807+1808+1809+1810+1811+1812+1813+1814+1815+1816+1817+1818+1819+1820+1821+1822+1823+1824+1825+1826+1827+1828+1829+1830+1831+1832+1833+1834+1835+1836+1837+1838+1839+1840+1841+1842+1843+1844+1845+1846+1847+1848+1849+1850+1851+1852+1853+1854+1855+1856+1857+1858+1859+1860+1861+1862+1863+1864+1865+1866+1867+1868+1869+1870+1871+1872+1873+1874+1875+1876+1877+1878+1879+1880+1881+1882+1883+1884+1885+1886+1887+1888+1889+1890+1891+1892+1893+1894+1895+1896+1897+1898+1899+1900+1901+1902+1903+1904+1905+1906+1907+1908+1909+1910+1911+1912+1913+1914+1915+1916+1917+1918+1919+1920+1921+1922+1923+1924+1925+1926+1927+1928+1929+1930+1931+1932+1933+1934+1935+1936+1937+1938+1939+1940+1941+1942+1943+1944+1945+1946+1947+1948+1949+1950+1951+1952+1953+1954+1955+1956+1957+1958+1959+1960+1961+1962+1963+1964+1965+1966+1967+1968+1969+1970+1971+1972+1973+1974+1975+1976+1977+1978+1979+1980+1981+1982+1983+1984+1985+1986+1987+1988+1989+1990+1991+1992+1993+1994+1995+1996+1997+1998+1999+2000+2001+2002+2003+2004+2005+2006+2007+2008+2009+2010+2011+2012+2013+2014+2015+2016+2017+2018+2019+2020+2021+2022+2023+2024+2025+2026+2027+2028+2029+2030+2031+2032+2033+2034+2035+2036+2037+2038+2039+2040+2041+2042+2043+2044+2045+2046+2047+2048+2049+2050+2051+2052+2053+2054+2055+2056+2057+2058+2059+2060+2061+2062+2063+2064+2065+2066+2067+2068+2069+2070+2071+2072+2073+2074+2075+2076+2077+2078+2079+2080+2081+2082+2083+2084+2085+2086+2087+2088+2089+2090+2091+2092+2093+2094+2095+2096+2097+2098+2099+2100+2101+2102+2103+2104+2105+2106+2107+2108+2109+2110+2111+2112+2113+2114+2115+2116+2117+2118+2119+2120+2121+2122+2123+2124+2125+2126+2127+2128+2129+2130+2131+2132+2133+2134+2135+2136+2137+2138+2139+2140+2141+2142+2143+2144+2145+2146+2147+2148+2149+2150+2151+2152+2153+2154+2155+2156+2157+2158+2159+2160+2161+2162+2163+2164+2165+2166+2167+2168+2169+2170+2171+2172+2173+2174+2175+2176+2177+2178+2179+2180+2181+2182+2183+2184+2185+2186+2187+2188+2189+2190+2191+2192+2193+2194+2195+2196+2197+2198+2199+2200+2201+2202+2203+2204+2205+2206+2207+2208+2209+2210+2211+2212+2213+2214+2215+2216+2217+2218+2219+2220+2221+2222+2223+2224+2225+2226+2227+2228+2229+2230+2231+2232+2233+2234+2235+2236+2237+2238+2239+2240+2241+2242+2243+2244+2245+2246+2247+2248+2249+2250+2251+2252+2253+2254+2255+2256+2257+2258+2259+2260+2261+2262+2263+2264+2265+2266+2267+2268+2269+2270+2271+2272+2273+2274+2275+2276+2277+2278+2279+2280+2281+2282+2283+2284+2285+2286+2287+2288+2289+2290+2291+2292+2293+2294+2295+2296+2297+2298+2299+2300+2301+2302+2303+2304+2305+2306+2307+2308+2309+2310+2311+2312+2313+2314+2315+2316+2317+2318+2319+2320+2321+2322+2323+2324+2325+2326+2327+2328+2329+2330+2331+2332+2333+2334+2335+2336+2337+2338+2339+2340+2341+2342+2343+2344+2345+2346+2347+2348+2349+2350+2351+2352+2353+2354+2355+2356+2357+2358+2359+2360+2361+2362+2363+2364+2365+2366+2367+2368+2369+2370+2371+2372+2373+2374+2375+2376+2377+2378+2379+2380+2381+2382+2383+2384+2385+2386+2387+2388+2389+2390+2391+2392+2393+2394+2395+2396+2397+2398+2399+2400+2401+2402+2403+2404+2405+2406+2407+2408+2409+2410+2411+2412+2413+2414+2415+2416+2417+2418+2

R·TYPE△

前号に続いて、今回は後半ステージの攻略をお届けするぞ。敵のウィークポイントをしっかりチェックして、宿敵バイドとの戦闘にキミの手で終止符を打とう!!

PS. I LOVE YOU!
WRITER'S
CHILDREN

このSTGに用意されている裏技については、Vol. 94と号のワ
ラワザデータベースに載せておいたので、あわせてチェックしてお
くといったら裏技は、どこからかという「使って便利タイプ」よ
り「使って楽しいタイプ」が多いので、ガンガンやりこんでいろい
ろなことを試せば、その能力も次第に増えるだろう。 94頁以下

発売中
STG

▶ ¥5,800 ▶ アイテムソフトウェアエンジニアリング
▶ MC(1ブロック)、DS(AC実装版)

終盤の難所を突破するピンポイント攻略!!

久々のPSオリジナルSTG「R・TIDE」。そこでは今回は、後半ステージの攻略をKIDS〜BYDEという人は、前号の攻略にも必ず目を通しておくこと。選べる人も多そうに思うけど、難易度の高い作品だから、後半で挫折してしまった人も少なからずいなか。そこでは今回の「R・TIDE」シリーズは初級編と

STAGE5 邪悪 ザコよりも怖い? 障害物回避のPOINTをチェックだ!

●セルタワー+ガウバー地帯

3. 目のカウパー(虫のような形の鱗)が出てくる頃から、セルタワー(カブセル)までが同時に出現して、自機は自然と右側に追い込まれてしまう。海面右上ならセルタワーも接触しないので、フォースを背後に装着し、そこに流れるようにしよう。

●パイプニュート地帯

このステージの後半、写真のように2本の回転するパイプが自動の行手をばね、離間ポイントが待受けている。ここでは自動のスピードを4速にして、下側の柱の先端を目標に一気に抜けるようにした。また、この直後にザコが背後から襲ってくるので、フォースはあらかじめ後方に移動しておくこと

VS BOSS 3体連続の長期戦だっ!!
●1st ゴンドラン

フォースがあるなら、フォースをボス内部
打ち込む作戦が一番。フォースがないなら、
真のうちに先制攻撃をしかけるといい。パー
スは5個破壊するくらいのタイミングで、左か
右が飛んでくるので上方に向逃げ、あとは敵
をよく見ながら弱点を破壊するようにしよう。

●2nd ゴマンダー+インスルー

最初にボスが画面右から左に通り抜けるとどこに逃げればいいのか判断しにくい。画面上に逃げればミスする心配もない。そのあは、インスルー(ヘビットの船)の体のパーツも壊これで弾は飛ばせなくなる)のしなごら、スを見て本体に攻撃を加えていこう。

●3rd グリーンインフェルノ

伸び縮みしながら高い弾をバウンド部分で、このボスの弱点。この高い弾は、フォースとリットで防げるので、うまく弾を消しながら攻めを加えるようにしよう。難易度がB Y D E の場合は耐久力がとにかく高いので、徹底的にダメージを与えないとボス撃破は難しい。

STAGE6 覚醒 魔界へ突入! 猛攻撃はこうやって避ける!

VS ドブケラドブス

BOSS

第1形態は、上の写真の場所が安全地帯。ボスが口を開いたときの牙と、自機の後方部分が見えなくくちがベストなところ、カイト写真を見れば1番と認識しておこう(カイトBの場合は第2形態でもこの場所が安全地帯になっている)。無高度HUMAN以上の場合は、ボスが第2形態になったときの写真(下)のように、ボス本体に接触するぎりぎりまで、右下方へ自機的位置を移動させてやる。なお、このボスは第1・第2形態ともに、一定時刻が経過後に、少しの時間間隔を起こす。併し殺せなかった場合には、その間隙中に一気にしとめるようにしよう。



STAGE7 生命 ラスボスの意外な倒し方

VS
BASS

VS BOSS 第1形態では、赤いゼリー状の部分全体が弱点になっている。第2
● 形態ではデルタウェポンが通用しないので、画面下にあるゲージ
が100%になったら即座に発射するようにしよう。第2形態は、ビットが
2つある場合、画面在上でショットを連射しつつ中央へ手を押し続けてい
れば弾の攻撃も当たらない(コアの動きが2周目にある下から通用しなくなるので注意)。
ビットが2つある場合、安全地帯はないので慎重に選ばれよう。

ノーマルへの攻撃の死角を利用

ちょっと意外だが、ノーザリ(写真中央の鞍)は下柄の鞍槽と鞍槽の間を利用して交わすこともできる。結構使える方法なので試してみよう。

▼最後にザコが猛攻を付けてくるエリアもこの位置でフォースを付けていれば楽勝

ポイント
Q&A

Q：ステージ7で、ときどき自機の動きに奇妙な引っかかりを感じます。もしかして、何か透明の剣とかが隠れているんでしょうか？

Q A: このステーションでの画面上下の壁（壁面してもミスにならない壁）は、上下方向に動く仕組みになっていて、自機の下下に移動できる範囲も、場所によって広がったり狭くなったりしているのだ。これによって自機が下に押しやられてしまったりすることがあるので、そのあたりにも注意しながらプレイするようにしよう。

機動戦士逆襲のシャア

ガンダムはじめて物語

3D格闘STG『Zガンダム』を遙かに超える驚異のクオリティで登場した最新作『逆襲のシャア』。その魅力を余すことなく紹介すると同時に、基本操作やテクニックなど、プレイに役立つ情報を満載してお届けしよう。

まんが／岩瀬さとし

3D格闘STG『Zガンダム』を遙かに超える驚異のクオリティで登場した最新作『逆襲のシャア』。その魅力を余すことなく紹介すると同時に、基本操作やテクニックなど、プレイに役立つ情報を満載してお届けしよう。

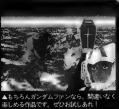


●キャラクターの存在完全に消した作品です！

3D制作 STG「機動戦士ガンダム」に続く第2弾として、劇場版アニメ「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」をセガに制作されたのがこの作品。ただし、ゲームに盛り込まれているのは「逆襲のシャア」の劇場版ではあきまきせん「アムロのガンダム」の機体1台にスポットライトを当てて……という基本コンセプトのもと、一年戦争からの2人の登場人物にそれぞれあてられているのだ。そのため、この作品をプレイすれば、あのとき2人が何を感じて、どう戦ったのか、という個人的歴史が思う存分楽しめるようになっていくわけだ。

このゲーム最大の特徴は、やはり前作を遙かに凌ぐハイテクリティのCGムービーでしょう。前編に至るまで自由に再遊されたMSが、画面疾走とダイナミックに動

3D格闘STG!
やろなブライ、ロンドベル
地球は地球は
大ピンチ
がんばれ
ガンダム



ています。それに加えて今回は「カットインで入るノイロットの顔が、MSの移動とシンクロして動く」という新しい見所が追加されており、演出面でも一段と充実した作品になっているのです。

システム的な面での変更は、使用できる装置の種類が制した。『対戦機』というシミュレーションでの戦いも可能になったこと。それに、人対人プレイが1台のP.S.で両方同時にになったことが挙げられる。これらの革新が着実に盛り込まれたことによって、戦いの幅も広がり、より戦術的に面白くなったはずである。ここが重要なポイントになっています。また操作に関しては、陣しモードや陣しMSといったオメガ産業が実装しているのもうひとつのポイント。単なるキャラクターではなく、また異なる3D戦艦5日でも異なる「空艦のシステム」は、

ニュータイプ スアモの1 操作



とまあ、操作は
ボタンなのだが、
基本くらいは覚えて
ないと、敵には
勝てないぞ!!



自機移動

- 攻撃 ○ = 1stウェポン攻撃
R2 = ビームライフルと
ビームサベルの
切り換え
- 防御 ○ = シールド
- 加速 ○ = パーニア



- R1 = コマンドボタン
これを押し続けると
他のボタンを同時



R1 + ○ or ○ or ○ = 2ndウェポン
発射

R1 + ○ + ○ = 3rdウェポン発射
(バーストMAX時)

R1 + △ = パーリロック切り換え

ニュータイプ スアモの2 モード



AMロ・シヤア モード

名前は変えただけで、
ストーリーモード、シヤア モード
は、AMロモードをクリアする
必要がある。

BATTLEモード

COMと1対1で戦う。

2PVSモード

画面分割で2人対戦。

ヒリアス!!
最初は
ストーリーモード
をクリアだ!!



ニュータイプ スアモの3 基本 テクニック



① R1は的確に、

上を見ればわかる
ように、R1ボタンを
使いこなすのは
ちゃんと大変!!



しかも!! 各ボタンの
役割をきちんと
覚えておくと、
ゲームがもっと
楽しくなるぞ!!



② ロックオン



攻撃するのは
この時!!



わ



前方に敵がいると、
ロックオンが
自動的に発動するぞ!!



相手の動きを
先読みして、
ロックオンを
解除するときは
ちゃんと注意!!



③ 弾切れ



○ 少量の弾数は残さない

1、2発の弾は、こっそりという時に攻め
やすい!!
ヒリアス!! 1stウェポンは、10発以下に
なったら撃ち切ってしまうぞ!!



なにかと、大事に
しなきゃ
2ndウェポンも
時には消費する
ぞ!!



それが必要!!



それが必要!!



● 敵機はビームライフルとビームサベル (S101)

通常のシヤアに登場する敵機の中で、最強の
M3は? 操作は移動スピード、それに攻撃力と防御
力、さらに武器の威力や使いやすさといった数々のア
ーティに基く。敵機は各自に割り振られた1位から5位ま
でのランキングを授けられる。

第1位……M3-03 ガンダム
ファン・ファンネル、ダメージ、バースト、とシヤアと
あったらうれしいと思われた多彩な武器が一通り新
備されたこの機体、スピードも速い。攻撃力、防御
力なども高く、使いやすさのトップガン。ゲーム中では
最強の強さを誇っています。唯一の難点はシヤアが攻撃
の際のビームライフルとファンネルの両方から攻撃
してくる。操作が難しい、という点はありますが、
ほかのキャラと同様に攻撃力にしては申し分ないです。

3D格闘STG やなライト、ロンドベル 地球は地球は 大ピンチ がんばれ ガンダム



▲ガンダムのファン・ファンネルは攻撃
力が強く、敵機、第1位は不動でしょう。

第2位……M3-04 サイコ

「格闘機にはビームライフルとビームサベルの両方から
攻撃する1位、という点ではありますが、ビーム
ガンが使いやすく、機体も速いという点で第2
位になりました。しかし、敵機が破壊されないという利
点がありますので、この2機の強さはビームライフルの
威力で決まるといってもいいかもしれません。

第3位……M3-04 サイコ

ライフル、サーベル両方の両方でファンネル攻撃が
できるという点、上位の機体にはない強力な特徴です。
全体的に攻撃の威力が低めの機体で最大の強み。

第4位……R2-01 リバース

攻撃の威力が強く、機体のスピードも速いという特徴を持
つ。ファンネルを多く消費するという特徴。ファンネルを
持たないのが惜まれるところ。

○弾切れの時の対応

弾が切れた時の対応は
「逃げる」「サーバル」「他の武器」の3つ。
そのため いきばんにすべての武器を使い
尽くしてしまうような筆法は やめておこう



④ 防御

◎は常に押している
コト。しかし!!攻撃
を受け続けられている
シールドが月定か!!
破壊されてしまう!!

これはかならずサバル



ニュータイプ
ス戸門その4

応用
テクニック

① パリを集中して狙う

R1+△敵の
どこを狙うかを
切り換えられる



☆ BODY

通常は
ここを狙うよう
に決めている。

全体的に
ダメージを与える
ここが狙える



☆ HEAD

破壊すると
照準が乱れがら
無に変わる
スロー・ロック
オンスピードが
ダウンする。



☆ ARM・SHIELD

腕やシールドを
破壊すると、
一時的に防御
不可能になる。



☆ LEG・SKIRT

足やスカートは
移動速度が下が
りやすくなる。



とまあ、イロイロと
マイナスイメージ上
各部位の弱点も
使用不可になっ
てしまう!!



●機動戦士ガンダムオンライン・ベスト4 (その2)

第5位——MS N-100 直式
コクピットが「ダブル・カランチャー」の破壊力が
バグ中に多い。操作性もよい。しかし、このゲーム
で一番使えるファンネルを使っていないので、威力
が低い。機動が少ない武器が、上位機種にあるポイント。
第6位——RX-78-2 ガンダム
機動性や武器の破壊力に秀でてはいるものの、防
衛力や攻撃力も低い。それに多いという難い武器 (ビ
ームジャリオン) があるなど、ちょっとテクニカルな機
体になっている。パイロットのウデはいいから、
第7位——MS-14S シャア専用ガンダム
武器の破壊力が多いが、第7位になっている理由。
メイン武器であるダナナナ、バーニアを消費するため
使いにくい。シールドを使わないという長所は作中では

3D格闘STG!
やなフイト、ロンドベル
地球は地球は
大ピンチ
がんばれ
ガンダム

第3

▲本作は3Dで全機をランダムで配置し、自由に戦える!!

すが、でもどう防御するのは……
第8位——MS-06S シャア専用ザク
操作感覚の良さは全機中でナンバー1です。近一
距離で高威力を発揮する武器が多く、機動性を得意とする
機体でしょう。ただし攻撃力と防御力が低く、かなりの
バグで足を止める。バーニアを消費する攻撃 (キック
・シールドブレイク) も少なくて使いにくいのが欠点。
第9位——MS N-02 ジョング
攻撃力はそれほど強くないですが、その口の部分
に不滅の機体。その中で最大の難関は、操作感覚
が重く感じられるところ。機動の少ない足は出にくいこ
うです。機動に頼るという方針でいけば難関はありま
すが……、上位を狙うには足が足りていないでしょう。
こういった難関はありますが、みなさん納得できま
したでしょうか?

★1998THANK YOU!
1999HELLO!!

今年もあつという年の瀬。あわただしさに身を任せて、気分だけはゆったりと冬じたくをしようと思ひます。さて、私にとつての'98年は、本出版のラスト、30枚限定といういわくつきのミニミニCDアルバム『発売』に尽きます。このCDの売れ行きによつては、来年第2弾が売れるのかもしれません。このメジャーじゃないメジャー感がいじりでしょう。ちなみに、この『よきよりく』創刊最終号CDは、私の小耳に込めた情報によると……バックアップ(電話03-3401-3402・営業時間A:0:00〜PM7:00)。電話するにまだ手であるらしいというワザ。さらに全国各地のアメイトでも取扱いがあるというワザです。今現在、このCDはかた



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

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 84

貴重であると思われます。ましてや私のサイン入りのものは……かなりの品であることは
 請け合いですぞ(笑)。

さて'99は……CDをはじめ、また新たな挑戦へと放電(笑)していきます！ それからここで大切な宣言。私がレギュラーでナレーションをしているフジTV系列で全国ネットの「ウォンテッド」(毎週金曜夜8:00~9:00)を来年も必見!!

さてさて、ここでひさしぶりの『ときメモ』情報! 「虹色の青春」・「影のラブソング」に続くドラマシリーズの最終章「旅立ちの詩」が来春発売になります。「虹色～」以来の優美ちゃんも登場! このゲームの収録は、たしか10月中旬頃だったかな。台本の量もけっこうあったので細かいところは、忘れちゃいましたけど……優美ちゃんの手書きな料理に関するミニゲームにプレイヤーと対戦するコーナー

一あり、好雄お兄ちゃんとの心暖まるシーンありと楽しめるハズ。それにしても「ときメモ」ゲーム関係の収録ってひさびさだったので、早乙女優美になるのにちょっと時間かかった。今まではわがままなセリフが目立っていたけど、ちょっぴり大人になった優美ちゃんにもうこうお姫様さん!!

さて、今年をしめくくるコラムは「98ゲームレポート締めとめでたく「くりんベスト3」の発表です。まず第3位。今年明第1弾のハワイ気分満喫の「みんなのゴルフ」。第2位はオマケ系キャラクターが入った「クラッシュ・バンディクー2」。そして、輝く第1位は! 勇闘士の私のおにを27年振りに描きぶった愛しい人「仮面ライダー」様に決定です!! この年末から来年にかけて、ぞくぞくと期待のゲームソフトが発売されるのでお楽しみに〜。では、良いお年をお迎えください!!

シリコンバレー在住・ナベ戸殿下が贈る
西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下
ブはフィール

アメリカの巨映画館に出演し、日本映画界の巨匠、高岩がなくなった代わりに



★なぜアメリカ製のゲームはみんなアメゲーなんでしょ？

オイッス！ と、いかりや長介みたいなあいさつで短期連載企画を始めます。この欄では、一応最新のアメリカのゲーム事情を中心に書いていくつもりです。が、アメゲーにはあまり興味なくとも、読んでおもしろい内容にしますので、ぜひおつき会ください。

さて、見出しにもあるようにゲームの中には、ちょっと見ただけでうわっアメゲーだというようなものがけっこうあります。このときのアメゲーという言葉は単に「アメリカ製ゲーム」という意味ではなく、アメリカ製のゲーム独特の美学・雰囲気・操作性・臨場感を備えたものとして使われていると思えます。そしてアメゲーの最高峰ゲームは日本では

はあまり受け入れられていません。しかし、昔私が仕事上出合ったアメリカのゲーム企業はどれもアメリカ度が極めて高いものでした。アメリカ力について初めてTVゲームの取材をしたときの一番の関心事は、アメリカのゲームはみんなアメリカ度が高いのか? ということでした。結果的にはみんな高い! ということがわかったんですが、なぜそうなるのかという点は最近まで理解できなかったんです。だってアメリカでもヒットしているのは多くが日本製のゲームなわけですから。ついにそのソフトの力で日本ゲーム機はアメリカ製ハードを駆逐し、今やアメリカでも家庭用ゲーム機のシェアは任天堂やセガと互角にほぼ100%。日本製のいいところを盛り込んでアメリカ向けのヒットゲームを作れないのかなあ、と昔は思っていたんです。

でも……わかりました。ばっちり。そのわ

けが。こっちに住んで、普通に暮らすると日本にいたときより何千何万と取り回したモノ／＼がぜんぜん足りてこない。マンガ週刊誌とかアニメとか……どれも似たようなものはあるけど、完全に子供向きに作られている大人の鑑賞に堪えるものは少ないのです。大ヒットした過去の日本製ゲーム作品を思い浮かべれば、それはかなりアニメ、コミック、SFなどの蓄積された過去の作品なしには生まれなかったことは想像できるはず。そこにゲームを加えたオタク系文化はそれぞれが影響しつつ、新たな作品を生み出す土壌になっているわけで、これに日本にしかない独自のもの、

結論として、日本で作られるようなゲームを生み出す肥沃な土壌がアメリカ文化の中には皆無ということでした。大げさかもしれないけど、TVゲームは日本文化の凝縮されたエンタテインメントの結晶といえるかもね。

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

3Dデザイナーなどなど

★誰のための中古論争 なのか? (その3)

今年もあっという間にクリスマスとなりました。みなさんプレゼントに何をもらいましたか? D P Sの読者のみなさんだと、ゲームソフトをプレゼントでやりとりしている人も多かったでしょうね。「このゲーム、おもしろいからいっしょに遊ぼう」とか聞いて、彼女を部屋に連れ込もうとした人、うまくいったのかな(笑)。

年末商戦用大作ソフトもだいたい出そろって、みなさん攻略に燃えているかと思いますが、今年は完成度の高いソフトが多く、どのジャンルでもけっこう楽しめるですね。私は例によって「R 4」にハマっています(笑)。このオマケに「リッジレーサー」のハイスベーク版がついてたのですが、オリジナルモードをあらためて見ると「R 4」との差にびっくりしてしまいますよね。

「リッジレーサー」の発売当初は興奮だったのに、「G T」あたりを見慣れてしまうと「R 4」でもそう驚かないんです。しかも、値段というのは恐ろしいものです。やはり高性能ハードの実力を引き出すためには、ソフト開発する側にも数年の経験が必要なんだなと思ひ知られます。

新製品であるドリームキャストの実力はたしかに大変高く「ドリームキャストはだいじや」とかいいながらも「バーチャファイター3 the」の画面を見て、その画質のすごさに買いに走った人も多かったようです。しかし、タイトな数が多いに少ないことがネックになっているみたいですね。S Sも本当ソフトがおもしろくなってくるとはこれだからたんじやないか、と残念に思っているのは私だけではないと思います。

さて前号では、ソフトを作っている人たちは多くの場合、作品を著作権ごとソフト会社に売り渡していること、そして現在のシステムではソフトを作っている人たちの生活のためなどで、ある程度仕方ないということをお話しました。この現状を大きく転換させるのは、かなり困難だと思います。

まず、ゲームソフトというアイテムそのものの市場性が、音楽CDや出版物などといったほかの著作物と大きく異なるのが最大の原因でしょう。つまり、対象となる購買層が狭

かの著作物と比較してまだまだ狭いですし、購買傾向のパターンもそれぞれ多くあります。したがって「決まったサイズの市場を奪い合う」スタイルとなりやすいのです。俗にいう「パイの奪い合い」ですね。

それに加えて、ソフトが1つのメーカーのハードにしか対応していないという点も挙げられます。音楽CDならどここの会社のCDプレーヤーでも再生できますが、P SソフトはP Sでしかプレイできません。同じCDでも音楽CDやパワソフなどは大きく異なる点ですね。

また、価格も原因の1つだといえます。ソフトがCDになって価格が抑えられましたし、廉価版のソフトも登場してきてはいますが、新作ソフトはだいたい5〜6千円と音楽CDに比べれば倍近い価格です。音楽CDなら好きなジャンルとヒット曲の2枚が買えても、ゲームソフトだとどちらか1枚に抑えてしまいます。

これは前述の「市場が狭い」ことも関係があります。原則としてソフトの価格は「制作費+販売予定数」で1枚あたりの概算が決まるわけですから、たくさんプレスできれば安くするのはいうまでもないでしょう。まあ、これをいじらすと「ニトロが先か」のような論争になりかねませんが、価格も大きな要因となっていることは間違いないでしょう。

実はこうした背景が、中古販売差止め運動へメーカーを動かしている要因となっていることは、もうおわかりだと思います。狭い市場に高価格の商品を安定して販売し続けるには、中古商品が大きな阻害要因になっているとメーカーは考えているのです。

この状況を打開するには、本来であれば市場の拡大を図ることが最優先項目であるべきでしょう。ソフトの面ではいままでもゲームとは縁がなかった人々を取り込むための工夫、つまり若い女性や高齢層といった人々を対象にした魅力的なゲームの提供などが必要だと思います。しかし、新たなジャンル開拓はメーカーにとってかなりのリスクなのです。

ハードについていえば、互換機の認可なども有効な手段なのですが、現実的には難しいようです。今までもたさんの試みはあったのですが、成功と呼べるのはシャープの「ツイエファミコン」くらいで、あとは死屍累々といった現状ですから、メーカーサイドで二の足を踏むのも無理はないでしょう。

しかし、こういった状況だからといって問題解決を内部だけにに向けては、業界全体の発展には寄与しないでしょう。市場サイズが大きくなれば、複数のソフトが並行して販売できるようになり、最低出荷数もセタを上げることができるようになります。そうなれば著作者とメーカーの間でも印刷方式のような契約が可能になり「制作者の著作権」も確保できるようになると思うのですが……。

■「でもね、ユーザーとしてはそんなこと関係ないじゃん。だいたい自分の金で買ったソフトはオレのモノなんだから、中古に売ろうが捨てようがオレの勝手だろ」とお考えのみなさん。次号ではそのあたりをお話したいと思います。

■今年も残りわずかとなりました。来年がD P S読者のみなさんにとって、すばらしい年となりますようお祈りしております。それではよいお年を!



興奮必殺史上最強！
 びがて来る未来の自分のために熱くがんばる。知事とハガキの記者熊ベージ

熊ベージの女裁



はい! 今年最後のDPSと、あな
 さまいかがお過ごしでしょうか?
 冬の寒い日々を楽しんでる? コ
 ントローラ撃ったまま寝ちゃうと身体
 が痛くなるので注意。ね。

PRの期間は毎月第1回と第2回のP20の付録ソフト「落ちたーグラッパ」は作ってよし、グラッパ! 参加作品もたくさん入ります。
 お店に売ってなかったら注文しよう! としつこく宣伝を繰り返して(れん)から及びゲーム全般を愛する貴方に送ります。PR。ゲーム
 中心の所でもありな情報ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何かが書いて、あて宛先でポストに入れるだけ!



DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトウェアステーション

期待の新作満載



ファイナルファンタジーⅦ

ポップンタンクス!

ARMORED CORE MASTER OF ARENA

ラングリッサーⅣ&Ⅴ ファイナルエディション

Lの季節 A piece of memories

快刀乱麻雅

宇宙戦艦ヤマト 遙かなる星イスカンダル その他

SFCで255万本の大ヒットを記録した
『FFⅦ』が、ついにPSに登場!
『Ⅶ』以降の『FF』シリーズの
原点ともいえる作品の
ポイントを紹介するぞ!

| | | |
|------|--------------------|---------|
| Date | FINAL FANTASY Ⅶ | |
| | 3月 | スクウェア |
| | (P) | ¥41,800 |
| | ▶MC2対応の
▶ユニバース版 | |

ファイナルファンタジーVI

FINAL FANTASY VI

感動のストーリーが、超美麗™
CGムービー
で今よみがえる!

魔導の力ゆえ
帝国に狙われる少女
ティナ

『Ⅶ』の特色を
ポイント別に
紹介!

さまざまなキャラクターの運命が交錯する物語

『FF』シリーズの魅力は、なんとい
っても、そのストーリー性の高さにあ
る。なかでもこの『Ⅶ』には、失われ

たはずの魔導の力を持つ少女ティナや、
裏切り者として処刑されそうになるガ
ストラ帝国の女将軍セリス、そして帝
国の侵略によって愛する妻子を失った
ドマ国の剣豪カイエンなど、個性的な
12人のキャラクターたちが登場する。
彼らはそれぞれの目的のため、ガスト
ラ帝国に立ち向かっていくのだ。



○ケフカの野望

▲ガストラ帝国一の魔導師ケフ
カ。彼は帝國の力を利用して、自
らの建國のための世界を支配しよう
と企む。

○教育な運命に 導かれるティナ

生まれ持った魔導の力
ゆえに、ケフカの魔導兵
隊として利用されそうに
なるティナ。その運命は
誰に包まれ、自らの存在
理由を求めて解きさる。



キャラクターの個性が光る自由度の高い戦闘

「FF」では、野生児ガウが使うモンスタースタックやモンク像として修行を積んだマッシュの必殺技など、キャラごとに特殊な戦闘コマンドが用意され、それぞれの個性を生かした戦闘を楽しむことができる。また、幻魔の魔力が結晶化した「魔石」が登場。これをキャラクターに装備させて経験値を得ることで、魔法を修得させたり、力や素早さなどの特定の能力の成長に変化を持たせることができるのだ。

さまざまな幻獣たちが登場



▲知恵を呼び、敵に電気のダメージを与えるラムウ。



▲「FF」から登場した幻獣キリン。仲間のHPを徐々に回復。



▲美しい歌声で敵を惑わし、沈黙させるセイレーンが初登場！

▲4人まで、バランスのとれたパーティ編成が重要。



ケプカの野望が世界を呑みこむ……？

「FF」以降の「FF」の基礎を築いた世界観

1000年前の「魔大戦」により魔導の力を持つ幻獣たちが世界から姿を消し、魔法が失われた世界が「FF」の舞台。そのため、この世界では鉄、火薬、蒸気機関などが発達し、魔法は伝説上のものとなっている。しかし、強大な軍事力を持つガストラ帝国が、世界征服のために魔導の力を復活。各国を侵略し、人々を奴隷化している。主人公キャラである冒険家ロックの所属する反帝国組織リターンや、刺客カイエンの祖国であるドマ国は、帝国に敵対している数少ない勢力なのだ。

▼オペラ劇場などもあり、文化レベルの高い世界が「FF」の舞台なのだ。



オペラ劇場

▶魔導の力を持つ幻獣、ティナとの関係は？

「さあ！いっしょに！
なすけなどかけるな！
さからうものは、みな殺しだ！
行くぞ！」



○機械文明と魔法の力が同居する世界

▲魔法と機械の力を利用した魔導アーマーという乗り物も登場する。

超美麗CGムービーを収録！



The logo for the game "Pop'n Tanks!" is displayed in a stylized, colorful font. The text "POP'N TANKS!" is written in large, blocky letters with a rainbow gradient. A red tank shell is shown hitting the letter 'P', and a yellow tank shell is shown hitting the letter 'S'. Below the main title, the Japanese text "ポッパンタンクス!" is written in a smaller, red font with a white outline. The entire logo is set against a blue background with a metallic, riveted appearance.

ラジコン感覚で手軽に
ハテナバトルが楽しめる
3D対戦ACT!
今回は、本作の魅力で
もあるストーリーモー
ドに登場するキャラク
ターと、その愛車(?)
たちを紹介するぞ!!

ポップン タンクス

| | |
|----------|-------------|
| 春予定 | ▶ エニックス |
| | ▶ 国産美少女 |
| ▶ MC () | ブロック)、2P対戦可 |

プチ・タンク(以下PT)にあこがれる少年ブエルが偶然手に入れたジャンクパーツは、開発中の最新鋭PTだった! 奇想天外なストーリーで始まるこの「ポップン タンクス!」今回は、ストーリー

モードに登場する10人の個性豊かなキャラクターと、彼らが乗るブチ・タンクを紹介するぞ! さらに、本作の主人公ともいえるブチ・タンクの性能も大研究!! どんな攻撃が使えるのかも、バッチリ教えちゃうのだ!!

ストーリーモード

8人のキャラクターたちのストーリーを、ムービーとともに楽しもう。



タンクワールドモード

▲競技会に出場し、パーツを集めながら最強のPTを目指す。ゲームのメインとなるモードだ。

クイックバトル

◀COMやプレイヤー同士の対戦が可能なモード。友だちと熱いバトルが楽しめるぞ!

プエル



■ブチMK-1



タリン軍から追い
返される状況をも
楽しんでしまう、
メカ好きの気質
少年。愛機は、
バランスに優
れたブチMk-1だ。

ビットマン

タリン軍に愛想を尽かして脱走した元エリート将校。高性能ながら扱いの難しいブチ Mk2を操る。

ツエラ

おてんばでゆっくと気の強いプエルの幼なじみ。水陸両用戦車のフォアグラブに乗り、プエルのことを慕う。

■フォアグラン



■ブチMK-2



「ポップン タンクス!」がさらに楽しく!

プチ・タンク大研究

今回は、ブチ・タンタの試装について学んでみよう。ちなみにブチ・タンタの攻撃は、手動手回し式計算機とスーパー真空管により、自動演奏が可能。誰でも1人で演奏できるようになっているぞ。

ブチ。タジタジとは何

山岳地帯に生まれ、悪路は対応できる素直な必要とされたタリと育ち、普及している「平動千回」式計算機(いわゆる「千回」)や、ぶっ飛びエッジ(「エッジ」)を内蔵している。

主砲 をいっとはせ!

連続で当たれば相手をダウンさせることもできる強力なメイン武器。PTのタイプに合わせてさまざまなものが用意されている。弾数に制限があり、リロード中は使用不可。



機 統 で牽制だ!

連射が可能で弾数も多い、とっつきやすい武器。ダメージはほとんど期待できないが、こちらの攻撃が出たっている間、相手は硬直して撃てないことが魅力だ。



格闘戦 までちゃう!

PTは相手に近づいたとき、接近技で格闘戦を仕掛けることもできるこの接近技はPTごとに固有のものを持っており、格闘戦の得意なタンクや苦手なタンクがいるらしいぞ。



新キャラ
続々登場!

『P・T』キャラクター&プチ坦克をまとめて大公開!!

電撃ソフトステーション

ガント

■ロングトム



■マルゴボーク



豪快な性格の重装束人。今度の騒動に血が騒ぐ。再びP・Tに乗る。彼の愛機は、技倆の安定性と攻撃力を持つ。

フェリーナ

高笑いがトレードマークの女性隊長で、ビットマンの姉でもある。彼女の乗るP・Tは、格闘戦に得意だ。



■ドリルガ



ボックル

過保護な両親から自立すべく出撃したお坊ちゃま。バギーを改造した彼の愛機は、見た目とは裏腹に平地で最速を誇る。



ドミナ&ヘッケル

今までの愛用してきた戦車と見違えるほどのジャンプ。元はデブリリレー用だったというP・Tに突如と一発逆転の攻撃が得意だ。



■38式双頭蛇中戦車



タテ

ゆかいなキャラたち!

そして…!

プチタンを捨てちゃうという、今回の騒動の原因を作ったガガママで有名なタリン帝国の皇帝。無闇に力を受け継ぐのは、やっぱりこの人なのかな? なんてこんな兵器を開発するのが趣味で、今もスゴイものを開発中だとか。

■パンツァーシナモン



タリン皇帝



■タリンdeアミーゴ



必殺技

でーりゃ!

必殺技パーツを装備することにより使用できる特殊攻撃。相手の意表を突くものや、スキは大きいダメージがでかいものなど、その効果もさまざま。ハダな演出も楽しみ!



ためて撃つ

▲必殺技はバウをUFOと呼び寄せて、低光線で見守るというスゴイ技。中から宇宙人が出てきたりして…



火柱ファイヤ

▲広範囲に広がる火柱が相手を襲う。これを見守りながら逃げるのは難しいぞ。



ウルトラハンマー

▲チェーンのついたハンマーを相手に叩き付ける。射撃は遅いが、見た目通り威力はスゴイぞ。



ピックノバ

▲こちらのとりの大暴発でダメージを与える。ストレートかつ強力な技だ。



ホフン・ワンズ

アリーナモードを

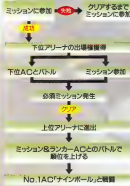
ARMORED CORE CORE

MASTER OF ARENA

発売品を決定……まさかその上にある「マスターオブアリーナ」新シナリオや新機軸の追加など、発表されるポイント満載の新作だが、今回は限定的に紹介したアリーナモードに重点を置いて大紹介！ 豪華の新要素を始め、注目のシステムを一手公開した

ARMORED CORE 2/4
MASTER OF ARENA
▶ 9,800円
▶ PS2/PS3/360/AC/PS4
T.C. (C)2007

シナリオの流れ



シナリオとのリンクで「AC」の世界が見えてくる

本作のストーリーは、2004年No.1 AC「チンボール」に襲われた主人公が復讐したためにアリーナの出現である。No.1 ACを目指すという目的も、このシナリオの流れを見ても知られるように、アリーナで順位を上げることでミッションが解禁されるようになっていくなど、ストーリーの進行とアリーナが密着している。また、ランカーAC（上位アリーナに登場するAC）たちが、もしくはランカーACとのミッションで登場、プレイヤーと彼らが繰り出すドラマが描かれてくる。そして、これにより「AC」の世界がより深く認識されるようになったのだ。



本作のストーリーは、2004年No.1 AC「チンボール」に襲われた主人公が復讐したためにアリーナの出現である。

ニューミッション紹介

本作のストーリーは、2004年No.1 AC「チンボール」に襲われた主人公が復讐したためにアリーナの出現である。No.1 ACを目指すという目的も、このシナリオの流れを見ても知られるように、アリーナで順位を上げることでミッションが解禁されるようになっていくなど、ストーリーの進行とアリーナが密着している。また、ランカーAC（上位アリーナに登場するAC）たちが、もしくはランカーACとのミッションで登場、プレイヤーと彼らが繰り出すドラマが描かれてくる。そして、これにより「AC」の世界がより深く認識されるようになったのだ。

1 逃亡者追撃

本作のストーリーは、2004年No.1 AC「チンボール」に襲われた主人公が復讐したためにアリーナの出現である。No.1 ACを目指すという目的も、このシナリオの流れを見ても知られるように、アリーナで順位を上げることでミッションが解禁されるようになっていくなど、ストーリーの進行とアリーナが密着している。また、ランカーAC（上位アリーナに登場するAC）たちが、もしくはランカーACとのミッションで登場、プレイヤーと彼らが繰り出すドラマが描かれてくる。そして、これにより「AC」の世界がより深く認識されるようになったのだ。

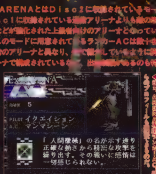
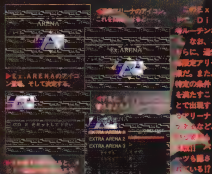
2 本社襲撃

本作のストーリーは、2004年No.1 AC「チンボール」に襲われた主人公が復讐したためにアリーナの出現である。No.1 ACを目指すという目的も、このシナリオの流れを見ても知られるように、アリーナで順位を上げることでミッションが解禁されるようになっていくなど、ストーリーの進行とアリーナが密着している。また、ランカーAC（上位アリーナに登場するAC）たちが、もしくはランカーACとのミッションで登場、プレイヤーと彼らが繰り出すドラマが描かれてくる。そして、これにより「AC」の世界がより深く認識されるようになったのだ。

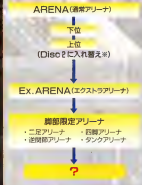
3 3部集団襲撃

本作のストーリーは、2004年No.1 AC「チンボール」に襲われた主人公が復讐したためにアリーナの出現である。No.1 ACを目指すという目的も、このシナリオの流れを見ても知られるように、アリーナで順位を上げることでミッションが解禁されるようになっていくなど、ストーリーの進行とアリーナが密着している。また、ランカーAC（上位アリーナに登場するAC）たちが、もしくはランカーACとのミッションで登場、プレイヤーと彼らが繰り出すドラマが描かれてくる。そして、これにより「AC」の世界がより深く認識されるようになったのだ。

「Ex.ARENA」でバトルはさらなる高みへ



ARENA全体の流れ



Ex.ARENAは、通常のARENAとは異なり、特定の条件を満たすことで出現するアリーナです。また、特定の条件を満たすことで出現するアリーナは、通常のARENAとは異なり、特定の条件を満たすことで出現するアリーナです。

また、Ex.ARENAは、通常のARENAとは異なり、特定の条件を満たすことで出現するアリーナです。また、特定の条件を満たすことで出現するアリーナは、通常のARENAとは異なり、特定の条件を満たすことで出現するアリーナです。

徹底検証! その全貌に迫る

ランカーメイキングシステムで 独自のアリーナが作れる!

本作の最大の見どころともいえるのが、このランカーメイキングシステムだ。これはプレイヤーが作成したオリジナルランカーACで戦われるアリーナを作るモードのことで、ランカーの階位を始め、機体ロジックや武器固有率などさまざまな設定を行うことができるのだ。詳しくは後に詳しくは下の「ランカーメイキングの流れ」で説明しているもの、こちらを見てほしい。なお、このモードは、戦闘を含めた1戦のACでアリーナを作成。戦闘以外のACは、自由にパーツを選んで組み立てることができる。いろいろなタイプが作れる。通常のAC戦闘を作ろう! このモードも、P17の10に説明されているぞ。



ランカーの階位や武器固有率など、ランカーメイキングで設定できる。

ランカーメイキングの流れと解説

TOPメニュー



ランカーメイキング画面のメイン画面。ここではアリーナのセーブやロードなどを行うことができる。ここでEDITを選択すると、下のEDITモードへと進む。ここで選べるメニューの内、右は、右の表示欄内にある。

| [EDIT] | 登録ランカーの作成や継承などを行う
(下のEDITモードへ進む) |
|----------------|-------------------------------------|
| [ARENA SAVE] | 作成したアリーナをセーブする |
| [ARENA LOAD] | 作成したアリーナをロードする |
| [AC DATA LOAD] | メモリーカードに記載されている機体データをロードする |
| [MY AC COPY] | 現在、Disc 1のGARAGEにある自機データをロードする |
| [ARENA NAME] | 自分で作成したアリーナに名前をつける |

EDITモード



自分で作成したランカーACのエディットを行うところ。GARAGEで作成したランカーACに名前を付け、アリーナに登場させるのもここで行う。GARAGEへ登録すると、下のGARAGEモードへ行く。

| [GARAGE] | ランカーの作成などを行う
(下のGARAGEモードへ進む) |
|----------|----------------------------------|
| [DELETE] | 作成したランカーACを削除する |
| [COPY] | 作成したランカーと同じ機体をコピー、追加することができる |
| [MOVE] | ランカーの順位を入れ替える |

GARAGEモード



通常のGARAGEモード同様、ACのパーツの交換やカラーの変更などを行うことができる。通常のものの他に、ランカーの戦闘ロジックを設定できる。ロジックに関しては、下に紹介しているので、そちらを見てほしい。

| [ASSEMBLY] | 機体を組み上げることができる |
|------------------|---------------------------------------|
| [OPTIONAL PARTS] | オプションパーツを装備できる |
| [PERFORMANCE] | 機体データや性能を調整できる |
| [CHANGE COLOR] | 機体のカラーリングを変更できる |
| [EDIT EMBLEM] | エンブレムを作成する |
| [NAME ENTRY] | 機体名を登録する |
| [RNAKER LOGIC] | 作成したランカーの戦闘ロジックを設定する
(下の機体ロジックへ進む) |
| [RANKER TEST] | 作成したランカーACと戦うことで、機体の性能や能力をチェックできる |

機体ロジック

機体ロジックで設定できるのは右の表に書かれている7つの項目だ。それぞれに設定されている項目のパラメータを調節することで、機体の動きなどを決めることができる。

| [REBEL POINT] | 俗名人間レベル | 0, 1, 2, 3 |
|---------------|---------|-----------------|
| [SHOOT FREQ.] | 武器発射率 | 0%~100% |
| [BLADE FREQ.] | ブレード使用率 | 0%~100% |
| [LOCK FREQ.] | ロック率 | 0%~100% |
| [AVOID FREQ.] | 回避回避率 | 0%~100% |
| [FLY FREQ.] | 飛行回避率 | 0%~100% |
| [RANGE FREQ.] | 遠近比率 | S100%~MID~L100% |
| [SHORT~LONG] | | |

ボクステの仕様が判明

ボクステのゲーム内容がついに明らかになった! その内容は、ボクステの通信機能を最大限に活かしたスゴイものになっているぞ。気になる内容は、多人数で対戦が楽しめる通信対戦と、機体データの送受保護。詳しい内容は電撃ページで紹介しているので、チェックしてほしい。ボクステでどんな戦いが展開するのか、期待が高まるぞ!

これがボクステの



0:34 26% 詳細はP17を見よ! 画面写真だ!

ナインボール

本作のライバル機となる「ナインボール」機体12のワークが作られていることが特筆で、カラーリングは色と黒という同家深いものになっている。この機体は「A.C.」の第1作目にも登場したACで、覚えてる人も多いだろう。果たしてその強さは?

『Ⅳ』、『Ⅴ』のシナリオ8までを紹介!!

ラングリッサーⅣ&Ⅴ

ファイナル・エディション

個性豊かな登場キャラたちと、ドラマチックな物語の前編を大紹介。また前作にあたる『Ⅱ&Ⅲ』とは異なる戦闘システムもチェックするぞ!

ラングリッサーⅣ&Ⅴ
ファイナル・エディション

1/28

※プレイヤ

※MSX602/CD-ROM版
※MCN/エポック
※V3プロダクション

ラングリッサーⅣ

前回までのあらすじ

光輝の末裔エルウィンと闇の王子ギザールの戦いが約100年後、その戦場となった大陸とは別の大陸で新たな物語が始まる。ランディウスが暮らしていたゴタル村の人々は、連邦軍の荷重ギザールの叛乱にまきわりを起す。その戦いの中、レイチェルが連れ去られてしまう。



主人公 ランディウス
(CV: 置鮎龍太郎)

幼い頃に洪水に遭い、ゴタル村の村長に抱かれて以来、息子同然に育てられる。



リッキー(CV: 石川英郎)

村長の家の息子。ランディウスの母を「父上」と呼び、かなりの信頼を寄せている。



レイチェル(CV: 住友優子)

村長の家の娘でリッキーの姉。ギザールにより魔法使としての素質を見い出され、連れられる。

シナリオ2 放浪の戦士

ランディウスとリッキーはレイチェルを助けることを決意し、ギザールの叛乱を目指す。だが2人の前に迫る平のプラガは立ちふさがる。戦場に陥る2人だったが、そこへマクレーンという男が現れる。



シナリオ3 双子のプリンセス

マクレーンを仲間に加えたランディウスたちは、度々への道を急いでいた。だがその途中、連邦軍の兵士に追われている謎の一行に遭遇し、見逃すことができず、連邦軍の兵士に戦いを挑むのだった。



シナリオ4 兄妹の絆

事件を知ったシェルフアニールとアンジェリナは、ランディウスたちに協力してくれることになる。新たな仲間を加えた一行は、ついにギザールの魔導研究所に到着し、そしてレイチェルを発見する。



シナリオ5 撃滅・伝令基地

レイチェルを助けたランディウスたちは、カコンシス王國のウィラーのからはかりて王國に身を寄せる。一連の事件で王國と連邦の関係は悪化。ランディウスたちはウィラーの要請で伝令基地に向かう。



シナリオ6 猛将バルク

敵基地を叩き、情報網の寸断に成功する。ランディウスたちは次なる戦いに備え、古代遺跡に通信アイテムの捜索に出発する。だが、目的地へ向かう途中には、敵の軍を撃破しなければならなかった。



ここまで登場する味方キャラ

シェルフアニール (CV: 岩男潤子)

カコンシス王國の姫でアンジェリナの双子の姉。運命から悟る途中でランディウスに助けられる。



アンジェリナ (CV: 桑島法子)

カコンシス王國の姫でシェルフアニールの双子の妹。姉とは対照的な行動派。ランディウスの目的を知り、力を貸す。



マクレーン (CV: 神谷浩史)

機敏の左目とツギイギの体を通して戦を続ける孤狼の戦士。



ウィラー(CV: 野島健児)

カコンシス王國の将領。豪華な性格からは想像もつかない奇策を駆使して戦う策士。



セレナ(CV: 浅田葉子) ウィラーの右腕として活動している女将。性格は非常におしとやかだが、腕の腕はほかの将軍をもしのぐ凄腕。姉がウィラーに抱く思いを背負っている。

「IV」、「V」共通の 戦闘システムに迫る!!

「IV」と「V」の戦闘システムはSS版「V」のものに統一されている。つまり2作品が同じシステムで遊べるようになっているのだ。ここでは、そのシステムについて解説していくぞ。読んでおけばプレイ中に戸惑うことは少ないはずだ。



▲「IV」と「V」のシステムは同じになっている。

進行はターン制だが、行動回数は異なる!

戦闘は形式的にはターン制だが、1ターンで1人1回の行動という決まりはない。行動回数は指揮官の「判断」というパラメータに影響され、この数値が50以上の指揮官なら1ターン内に2回以上行動できるのだ。また1ターンの長さもターンゲージによって確認できる。この行動回数を考えながら行動させるのが、指揮官のポイントになりそうだが……

◆ゲームの流れに合せてゲージが増加。高タンになると1ターン終了となる。



「判断」の数値が50以上のキャラは……

◆新しい仲間が加わったらすぐに数値をチェックだ。



◆数値の低いヒーローは1回も行動できないこともかなりある。なんでも、

ランリッサーV

前編までのあらすじ

「IV」のエンディング直前から物語がスタートする。ギザロフの反乱によって、世界はさらに混乱していた。そんな中、ギザロフの魔導研究所で2体の人造人ラムダとラムダが覚醒する。だがそれを知っていたかのように、2体の魔導を召喚するレイノホルスとアイゼンが現れる。



主人公 シグマ
(CV: 神川光)

ギザロフに創造された人造兵。戦闘能力強化タイプだが、目覚めたばかりで詳細は不明。



ラムダ (CV: 緒方裕子)

同じ人造兵だがシグマとは異なり魔カプセルボディを強化したタイプ。シグマをサポートする。



オメガ (CV: 増谷康紀)

オメガのプロトタイプにあたる人造兵。襲撃してきたレイノホルスに敗れ、連れ去られる。

ここまで登場する味方キャラ

クラレット (CV: 川上とも子)

エンリッパ大佐の少女。偵察や情報収集にシカを模し、この戦いに選ばれる。

フレシダ (CV: 高木美智恵)

女性兵士の指揮官。その美貌と才能。何か特別な力があつてシグマに接近してくる。

シナリオ2 追撃

なんと研究所を脱出したシグマとラムダは、ギザロフのもとへ急ぐ。だがその行く手に再びアイゼンが! 苦戦を強いられるシグマたちだったが、そこへカコンス軍のウィラーとセラが現れる。



シナリオ3 攻撃

アイゼンの追撃をかわし、時の街クノックスに着いたシグマたち。そこでカコンス軍の守備隊長ゴルディーにからまれる少年と少女を目撃する。カコンス軍を敵と見たシグマたちは攻撃を始める。



シナリオ4 突破

アルフレッドを仲間に加えたシグマたちは、街を通過しようとする。だがそこへ脱出したゴルディーが再び出現。さらに街の奥にはウィラーの姿も。逃げるウィラーを追い、戦いが始まる。



シナリオ5 僻村

ウィラーを倒して街を制したシグマたちは、とある山村でアイゼンの待ち伏せにあう。しかもそこにゴルディーも現れる。窮地に陥るシグマたちだったが、幸いにもそこにブレンダが登場。



シナリオ6 疑惑

ギザロフの屋敷に集ったシグマたちは、新たに買収された水品の回収。という任務を命じられる。ブレンダを仲間に加えて出発するが、その途中、父親殺しの容疑で美の兄に連れるアルフレッドと遭遇する。



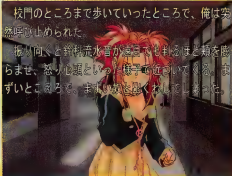
アルフレッド (CV: 若本哲哉)

15歳。王国レイノホルス地方領主。ロックウェル家の次男。父の夢を継ぎず旅の途中、シグマと出会う。

Lの季節

A piece of memories

派された原稿のタイトルには
『マダラゴケタモと、生誕分冊について』
と書かれてあった。
天羽さんらしい記事で、
内容は別に、学校に不満があったり、世紀末に對
する漠然とした不安から、このような記事を書いて
いる訳ではない。
H-CO



世界設定やシステムなど、新企画アイデアが豊富に盛り込まれた、サウンドノベルAVG『Lの季節』。今回は以前にも紹介した『口出しシステム』をピックアップして、より詳しい内容を、最新の画面写真とともに徹底解説！ さらに、新たに判明した人物相関図やエモーショングラフィックなど、システムを中心本作の魅力を大紹介するぞ!!

Lの季節

A piece of memories

標準設定
● 音声設定
● 画面設定
● MC07ソフト

期待のサウンドノベルAVGの魅力をチェック!

天羽 碧

CV: 野上 ゆかな

聖望学園高等部の2年生。合理的な行動を好み、正義正しい優等生的一面と、明るく好奇心旺盛な一面を持っている。新聞部に所属しており、主に昆虫や小動物に関する記事を担当。また、最近ではカメラに凝り始めている。

本作はサウンドノベルに恋愛の要素をプラスした作品。ゲームはテキストを中心に進行し、会話部分はAVGのように展開していくぞ。また、途中で発生する選択肢によって女の子の恋愛度に変化! もちろん、各キャラとのエンディングも用意されている。そのほかにも、独自の画期的なアイデアが満載! 今回は、『Lの季節』の最大の特徴である『口出しシステム』を始め、新情報の“人物相関図”と“エモーショングラフィック”の全容に迫っていくぞ!! また、ストーリーを彩る魅力的な登場キャラクターにも注目しよう。

►このゲームにはメインとなる8人の女の子以外にも、キニエでかわいい女の子がたくさん登場するぞ。



星原 百合

CV: 柳原 みわ

何事にも無動機で行動する性格。友達も少ない。常に1人で行動していることが多い。孤独な少女。



2つの世界を舞台にストーリーが展開する

この『Lの季節』には、ストーリーの基軸となる1本のシナリオに対して、2つの世界が存在する。1つは人間が暮らし“現実世界”。もう1つは死神や霊などが存在する“幻想世界”。それぞれの世界には、設定の異なる主人公や登場キャラクターが存在し、それによって発生する事件やイベントがまったく違うのだ。しかし、これらの要素が密接に絡み合っているストーリーは展開する。現実と幻想の狭間にある接点とは? そのように物語は展開するのか? その詳細は謎に包まれているが、いずれ明らかになることだろう。



▲主人公は学校で起きたさまざまな事件の真相を辿っていくことになる。

弓倉 亜希子

CV: 中川 亜紀子

自分よりも先に友だちのことを心配する心優しい少女。居たことを口にはしない内気な性格で、そのことにコンプレックスを感じている。

東由利 鼓

CV: 終 美冬

星原百合に所属するスポーツ万能少女。義侠心豊かな性格だが、勝つことが好きで、負けが嫌いなところが面白い。

『Lの季節』に導入された画期的なシステムの全貌に迫る!

主人公にプレイヤーの意志を反映させる「口出しシステム」



口出しシステムとは、物語の主人公にプレイヤーの意志を伝え、思い通りの展開へ導くシステムのことだ。従来のサウンドノベルでは、ストーリーを進めることが中心となり、パラメータで変化する「恋愛要素」は盛り込みにくかったが、本作ではこれにキャラとの会話や、この口出しシステムを導入。そのため、従来のサウンドノベルより、プレイヤーの意志が重要視されたシナリオが展開していくのだ。ここでは1つの例を挙げて、口出しシステムの詳細を解説していく。なお、ここでは恋愛を中心に説明していくが「犯人は誰だ」というといった推理を行っている上でも、このシステムは使用されることになるぞ!!



口出しシステム例

CHECK!!
「口出しアイコン」

▲文庫にあるアイコンに注目!!
これが「口出しアイコン」で、このサインが出現したときのみ「口出しモード」に入ることができる。もちろん、そのままやり過ごすことも可能だ。今回はもちろんチェック。

選択肢が発生!



▲口出しモードに入ると、相關図などととも、「天羽が好き」「天羽が嫌い」という選択肢が発生。次に、それぞれの選択に応じて、シナリオがどう変化するかを見てみよう。

天羽が好き



天羽が嫌い



鈴科 流水音

CV:池澤 春菜

原のコーディネイトからアクセサリまで、ファッションにこだわりの持ち主少女。しかし、表面とは思えないほど性格は明るく、爽快/ハイテンション。クラスのムードメーカー的存在でもある。また、ピアノに精通しており、学園祭の音楽コンクールに出演し、幻想界の主人公とライバルになる。

潤潤 リリス

CV:夏樹 リオ

無邪気て明るい性格で活発な音楽の妖精。世々から愛されたときのみ「口出しモード」に入ることができる。もちろん、そのままやり過ごすことも可能だ。今回はもちろんチェック。

登場キャラクターの相關図&エモーショングラフ

人物相關図はシナリオの進行に合わせた、キャラクター間の関係を表している。次にエモーショングラフだが、ここでは主人公の各キャラに対する恋愛感情を表した「好感度」と、調剤とった行動の矛盾を表す「矛盾度」を示しており、プレイヤーはこの数値に注意しながら、物語を進めることになるぞ。



相關図

エモーション
グラフ

▲相關図は実際にはアニメーションされていて、顔の強を好きか(黒い)か一目でわかるようになっている。



氷符 吹雪

CV:生駒 治美

褐色の肌と赤い髪が印象的な美女。成績優秀、スポーツ万能という優秀で、現在は空手部に所属。下級生の女の子たちに絶大な人気を誇っている。

舞波 優希

CV:堀江 由衣

中学2年生で、13歳の死神臭い。髪つから引つ込み癖で気配が怪しげ。そのため、彼を連れ去ることにしようとしている。なかなか人前に出ない。

Xmas Present

今回は「Lの季節」ファンにはたまらない、超レアアイテムのプレゼントをするぞ!! 右のイラストはT.G.限定版の一人にだけ、赤い服のドレスを着た状態で登場する。これを着て、その場で踊るぞ!!

ほしい人はさすく
11ページにGO!!



ついにサンプルロムを入手!!

快刀乱麻



いよいよ発売が間近に迫った『乱麻』の魅力を大紹介!!

パソコン版で大好評だった『快刀乱麻』が、装いも新たにPSで登場!! 発売を約1カ月後にひかえた今回は、最新ロムでのプレイをもとに、その見どころを紹介するぞ。

新シナリオや新キャラクターが追加されたPS版ならではの魅力が満載のイベントを徹底チェックだ。



▲笑いあり、涙あり、恋もありで、時代活劇のストーリーが展開する。



▲時代設定を生かした魅力あふれる手帳も、コンピュータの大きな魅力。門閥の女の争いもたけがなく、可愛らしいギャラもイベントにからんで数多く登場するぞ。

剣術道場の師範代として門弟を育成すると同時に、道場を繁栄させる育成&経営SLG『快刀乱麻』。今回は、ついに入手したサンプルロムをもとに、ゲーム序盤のイベントをひと足早く大公開!! パソコン版とはひと味もふた味も違うPS版『乱麻』の見どころいっぱいイベントを紹介していくぞ。要チェックだ!!

快刀乱麻 雅

121

プレイステーション

¥1,980

◆MUST(PlayStation)

道場の繁栄に協力してくれる頼もしい門弟たち

ここでは、門弟となって主人公に協力してくれる心強いキャラクターたちを紹介するぞ。プレイヤーは彼らは鍛錬や稽古といった指示を与えつつ、一方で数々の依頼を解決して、道場の名声を高めていくことになるのだ。

～物語～
道場の師範が失踪!?
そして新十郎は
道場主を務めることに…



榎岡新十郎

本作の主人公。多岐な才能は、いっしょにのびのびと、お人好しな性格から実力を発揮できている。



琴原叔乃

榎岡道場ではおなじみの門弟。門閥生活を送っている女性。道徳観が強く、新十郎を助けるように動いている。



穂村武丸

かつて大才だったが、事故で剣道を断念してしまっただけという悲運な過去を持つ。



藤城小春

新十郎とはおなじく、お人好しな性格から実力を発揮できている。お人好しな少女。榎岡道場の門に開いて道場主入門する。

リアルタイムSLGで登場!

非業の最期を遂げた日本の戦艦が、宇宙戦艦としてよみがえる……
大胆な設定と、個性あふれる登場人物たちが繰りなすドラマで大ブ
ームを巻き起こした作品が、ついにPSでSLGになって登場!

宇宙戦艦ヤマト
遙かなる星イスカンダル

2月
19日

▶PSP

▶PS2

▶MCC(ソフト数限定)



アニメーションも充実!

「ヤマト」は、コスモクリーナーDを受け取り
にイスカンダルへ行く最初の宇宙シリーズの地
球をゲームで体験できるリアルタイムSLG。ほ
、プレイヤーが個性あふれるクルーたちにリアル
タイムで指示を与えていくことによって、スト

ゲームの流れを紹介

ゲームは基本的にシナリオパートから始ま
る。その後シナリオによって、航行→戦闘、
航行→運営、戦闘→運営、など状況によっ
ていろいろ行うことになるぞ。

1 シナリオパート

それぞれシナリオの冒頭は、AVG
形式で進行していく。そのシナリオでの
目的が提示される。もちろん、その間には
アニメーションなどが入る場合もあり、
物語を盛り上げてくれるのだ。なお、ゲ
ームの序盤では沖田艦長が基本的な操作
方法を教えてくれるぞ。

ーリーが展開していく。プレイヤーは刻々と変
化する状況に応じて、的確に、そして迅速に判
断をして命令を下す必要があるのだ。

2 航行

シナリオパートの冒頭で、ヤマトが特
定の領域を航行する。ここで軌道の設定
や針路変更をしつつ移動して、目的地を
目指す。それに、このパートではアイテ
ムが発見できることもある。

3 戦闘

ガミラス軍と接触すると、戦艦SLG
形式の戦闘になる。ヤマトのクルーに指
示を出し、敵の撃破を目指す。なお、シ
ナリオパートの目的によっては、白兵戦
が行われる場合もある。

4 運営

戦闘によってダメージを受けた船体を
修復したり、消耗したミサイルなどの武
器や兵器を生産する。また、ここでは戦
闘で疲労したりケガをしたクルーの治療
なども行える。



©松本零士/東北新社・バンダイビジュアル ©BANDAI 1995

宇宙戦艦

SPACE BATTLESHIP YAMATO

遙かなる星イスカンダル



ヴァンピール 吸血鬼伝説

善良な街の人々から吸血して仲間を増やし、敵ヴァンパイアを倒す吸血鬼SLG登場！
優しい心を持つヴァンパイア・クリストファとなって夜の街を手に入れる!!

3月⁽⁹⁾

▶アートダンク

▶MS-800

▶MC (フロッピー軟体版)

▶PG (フロッピー軟体版)

19世紀のヨーロッパで吸血鬼の勢力争いが始まる...

孤高のヴァンパイア クリストファ

優しい心を持つ、人間に対して愛情や共感にも似た感情を持つ若き吸血鬼。生きるものすべてを愛し、邪悪なヴァンパイア・デュランを倒すべく、夜の街を歩き、仲間を増やして勢力を広げていく。

▲仲間を増やし、力を付けると、特殊能力も強くなる。

▲自分の強運ではなく、仲間一人一人を助けることもできるのだ。

▲仲間にしたときの能力は、大別したときの能力で決まる。

仲間を増やし街を我がものに

プレイヤーは、街の人間を仲間の吸血鬼にして、自分の勢力を大きくしていかなければならない。ただし、人間にいきなり噛みついて仲間になるわけではなく、昼の間に何度も話しかけ、よく知り合っている吸血鬼のときに仲間になりやすいのだ。



▲自分や強運ではなく、仲間一人一人を助けることもできるのだ。



▲仲間にしたときの能力は、大別したときの能力で決まる。



▲仲間にしたときの能力は、大別したときの能力で決まる。

クリストファの前に立ちふさがる敵!

すべての生き物を憎むヴァンパイア

敵となるデュランもクリストファと同じように、街の人間を吸血し仲間を増やしてこちらを倒す機会をうかがっているのだ。ときには仲間を使って攻撃を仕掛けてきたり、情報操作してヴァンパイアハンターたちを差し向けてくるかもしれない。嫌いな、嫌いだ、に、は、聞か、ず、中、も、死、な、く、と、サ、イ、ガ、も、?



デュラン

▲人間に対してはともろく、仲間である吸血鬼一族に対してはともろく、憎しみを抱いている。性格のせいか、敵のゴロツキなど、悪人を吸血して仲間にしていく。

仲間の吸血鬼が増えてきたら、デュランに戦いを仕掛けることができる。あらかじめ特殊な状況になるように準備を整え、敵を倒し、仲間を増やして、大団円を演出して敵を倒す。また、直接戦うのではなく、ヴァンパイアハンターたちやデュランの情報を盗み、彼らを倒すこともできるぞ。



▲吸血鬼だけがこればいい! 過去に受けたことのあることを考えるとあきらめるべきか?

▲あまりリザに吸血をしていると、近接戦闘でしもうことか...

対立

クリストファを狙う神の使者

クリストファの敵はもちろんデュランだけではなく、吸血鬼から街の人間を守ることを立ち上げたヴァンパイアハンターの5人。彼らは吸血鬼のスパイリストにだけあって、うまく攻撃しようとする手裏剣、反響を受けることとなるだろう。彼に出会ったら、こちらの正義が正しいかどうかを判断して、デュランが不利になるような情報を流したりするのかもしれない。効果的の3つの方法がある。



ホルムウッド

▲自身を見限り、夜間に人間の攻撃を待てるハンター。ハンターの中でも特に危険なくない人。

セワード



▲被害を受けた10年前に「神化」を消費するハンター。神化した状態でクリストファを倒すらしい。

ETC

子育てクイズ もっとマイエンジェル

クイズの答えと娘の成長に一直一着する日々が再びやってくる!
人気のクイズゲーム新制作は、「初志」をテーマにした新モードも追加されたのだ!

春予定

- ▶ チュウコ
- ▶ 価格決定
- ▶ MCXブロック製造

もっとかわいくもっと楽しい! 子育てクイズの最新作が登場!!

クイズに答えながら楽しく子育てを疑似体験できる、人気の子育てクイズの最新作がついに登場！ 初恋をテーマにした「初恋モード」や新ルールのクイズを追加し、ビジュアルも強化した充実の内容なのだ!!



趣味、年代を考慮した出題内容で
家族みんなでもっとクイズを楽しむ

出題されるクイズは、プレイヤーの年代や得意ジャンルを考慮して選ばれる親切設計。年齢や趣味を問わず、誰にでも楽しめるぞ。



▼訪問数はとても豊富
得意ジャンルが得意と
いっても、訪問はでき
ない。



『もっとマイエンジェル』の

3つの「もっと」にご注目!!!

ゲームもクイズも一段と楽しくなっ
た「もっとマイエンジェル」の3つの
ポイントをチェックするぞ!

娘の知識を試される
試験イベントは
もっとドキドキ！

人生の転機の一つである入園・入学試験では、娘とプレイヤーが協力して試験問題をクリアしていく新システムを採用！娘がわからない問題は、プレイヤーがうまくフォローして正解に導いてあげるのだ。親子の愛情が重要な



ゲームに彩りをそえる
イベントの種類は
もっと豊富に!

そして娘の成長が描かれるイベントは、前作の1.5倍と大幅に増加。さまざまなイベントを経験し、大きく成長し



雄の成果にゾキゾキワクワク●

STG

エースコンバット3 エレクトロスフィア

99年予定

時代からそれほど遠くない近未来で繰り広げられる大迫力のドッグファイト!
その世界観を形作る主要な勢力についての情報がついに明らかになったぞ!!

▶ムコ

▶雷格ネス

▶対応機種は未定

近未来の勢力紛争を描くドラマチックSTG!!



▲「R4」両眼のホーネ
ス目15Gに収録されているメ
ッセージで、女性キャラが登場
するようだかー



前作よりもさらに美しいグラフィックと、迫力あるエフェクトを引き上げ「エースコンバット」が帰ってくる。フライトシミュレータとしてのリアルな操作感と、STGとしての爽快な空中バトル。これらの要素はそのまま受け継ぎ、さらにドラマチックなストーリーが展開されることになるぞ。今回は、そのストーリーやミッションに深く関わってくる世界設定の情報をお伝えできる。複雑な社会情勢を持つ近未来の世界で、どんなミッションをクリアしていくことになるのか、いろいろと想像してみよう。また、本誌初公開のイメージムービーにも注目だ。



▲「エースコンバット3」は、前作の続編として、近未来の勢力紛争を描くドラマチックなSTG!!

「AC3」の世界設定が 少しずつ明らかに!!

「エレクトロスフィア」の世界設定を探るうえで重要となってくるのが、ユージア(USEA)と呼ばれる近未来の国連だ。ゼネラルリソース社という多国籍企業体の大部分がこの国にあるため、それと緊密関係にあるニューコム社との

紛争が、この国で展開されることが予想される。さらにこの国は、治安維持を目的とした組織、ユービオの活動範囲でもあるため、これらの3勢力の攻防が、ゲーム中のミッションになると思われるのだが……。



多国籍企業体

ゼネラル リソース社

資本主義の発展に伴い、巨大な資本を持った各国の企業家が互いに利益を争いあふ。その結果として、多国籍企業体「ゼネラルリソース社」が誕生した。あらゆる産業に手を広げ、あらゆる国に多大な利益をもたらす企業体として、世界中に勢力を拡大している。世界中に展開されているゼネラルリソース社は、企業であるにもかかわらず、その中国を主とする多国籍企業体と見做されるようになった。「国家企業」という名目で実体認定されており、その軍事活動は、自国の利益を優先させる。世界中の紛争を引き入れ、その利益を享受している。ゲーム中に登場する現代の戦闘機に似た形のもの、防衛的なゼネラルリソース社製。しかし形は似ていても、その能力は格段に向上している。



▲「エースコンバット3」は、前作の続編として、近未来の勢力紛争を描くドラマチックなSTG!!

緊張関係 紛争勃発!!

紛争解決に 乗り出す!!



治安維持対策機関 ユービオ

国際連合共同防衛隊の治安維持対策機関。現在のP.K.O.と同等か、それ以上の軍備を持つ組織だが、一時的に組織されるP.K.O.ほどには強固な組織になっており、紛争解決にあたり、平和的な手段で対応する。緊急な場合、軍事行動も行う。この任務に当たっている。技術的にも戦闘機などは、ゼネラルリソース社などから提供されている。ユービオ独自のカラーリングを施して使用している。



意識に非関した企業

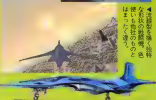
ニューコム社

技術革新による先端技術の独占で、急速に発展した企業。もともとユージア政府の御用だった企業が民間化する際、先進的な研究で実績を挙げたニューコム社の社員が軍需で特許し、ゼネラルリソース社の成果を挙げているニューコム社だが、その結果、分利の利益も目覚ましく、あらゆる面でゼネラルリソース社の脅威となっている。ニューコム社は、自国で開発した軍用兵器を実験配備しており、軍力という点でも緊張した関係になっている。

▶ニューコム社戦闘機(上)とゼネラルリソース社戦闘機(下)のエアバトル。性能の違いはあるのだろうか



▲「エースコンバット3」は、前作の続編として、近未来の勢力紛争を描くドラマチックなSTG!!



RPG

オアシスロード

広大な砂漠を旅し、世界から失われた交易を取り戻すRPG。さまざまな敵や危険と闘いながら、白紙にキミだけの地図を書き込んでいこう!!

2 25

▶アイディア・フロンティア
▶VS. 800
▶MC (177000)
▶DS (42000)
2P同時プレイ

黄昏の砂漠にキミだけの地図を広げよう



▲ゲーム中には意図的にビジュアルが暗転、各所で導入される、独特の世界観を描き出す。

シンパオ

▲1000. 星の運行や季節風土に詳しいにしへの宝石加工を廃止していたが、探検ギルドの調査と折り合いがつかず出陣。ムケート峰に秘蔵の神器を盗み去ることも可能。

果てなく広がる砂漠を旅しながら、孤立した街や失われた交易品を発見し地図に書き込んでいく…。このゲームは、自分だけの地図作成が楽しめるRPGだ。キミは探検を率いるリーダーとなって探検の旅を続け、地図を完成させて世界を取り戻さねばならない。また、この独特の世界観は、各所で導入されるビジュアルによって楽しむことができるのだ。



▲地図上での移動は、自由にできる。また、地図に書き込んでいくことも可能。

舞台になるのはこんな世界



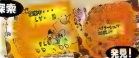
この世界では、すでに大半の地図が完成し、ひたすら広大な砂漠が広がっている。かつては街どうしの交流があったが、現在はその交流も失われて久しい。しかし砂漠のどこどこには、隠れたながらも細々と生活をしている街も存在し、また、ここへ来る時代から埋没している遺跡も隠れている。これらを見つめ、新たな知識を人々に伝えていくのが主人公の使命なのだ。

地図作成を中心とした冒険の旅

探索

探索の旅には、さまざまな能力が必要とされる。キャラごとに、持っている技術や知識が異なるため、探索を助けているキャラ(画面の左上に表示、変更可能)によっては、発見に時間がかかる場合もあるのだ。

探索



発見!



▲失われた街との交易を回復させて、世界に活気を取り戻そう。

失物も?

▲失物を探し出すことも可能。

人々

冒険の途中では、ほかの探検者が登場することもある。彼らは、2人の交易や知識の探求など、さまざまな目的のために旅を続けている。彼らとは協力することも可能だが、戦って打ち倒すこともできる。また、メモリーカードを持ちよれば、彼らとの戦いによる報酬と戦うことも可能になる。じっくりと成長させた半分の報酬で、No.1を競おう!!



▲旅の途中で、ほかの探検者と出会うこともある。

障害、そして発表

旅を続けるうえで、注意が必要なのは残り資金だ。資金がなくなると、旅路は滞り、アイテムをいくつか失ってどこかの所から再スタートになってしまう。また、狂暴なモンスターの出現と遭遇することもある。これらの困難を乗り越え、街と街との交易を取り持ち、金が少しずつ増えていく。この冒険のすえに地図が完成させて街の掲示板で発表すれば、お金と名声が得られる。こうして、地図を次々に作成していくのだ。



モンスターと戦闘!

▲モンスターは撃退するだけでなく、倒すことで宝物や、神薬に近づくことも可能。

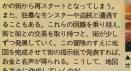


取引は危険…

▲取引は危険だが、成功すると大きな利益を得られる。



▲発表は家の掲示板で行う。8割で完成とみなされるが、完全な地図を提出した場合に比べて得られるお金や名声も低くなってしまふ。



完成!!

▲20歳。黄金の地図を使い、知識を継承する60代の手伝いをしていながら、ともに旅を続けている。性格は明るく、かつ活発。彼女もまた、探検士としての一歩を踏み出すキャラだ。

ロータシー

▲20歳。黄金の地図を使い、知識を継承する60代の手伝いをしていながら、ともに旅を続けている。性格は明るく、かつ活発。彼女もまた、探検士としての一歩を踏み出すキャラだ。

S·RPG

ECSA FORM エクサフォーム

リアルな世界観と本格的な戦闘性を追求した注目作「ECSA FORM」がついに登場！
全国は熱戦の渦中システムとファン層派のスペシャルディスクを紹介するぞ!!

128 (予)

- ▶ バンダイビジュアル
- ▶ ¥8,800(CD2枚組)
- ▶ MC(6ブロック)

重厚なストーリーと戦略性の高さが魅力の
ファンタジックS・RPG!!



▲▶テクノロジーによる魔法「理熱」が
他国の力を奪る。戦時体制にも多大な効果を発揮するが

これが『ECSAFORM』の戦闘システムだ!!

本作の戦況で注目なのが、攻撃時にユニットの行動力を表しているアクティブ・ポインツ(EP)へと変化する。これにより、攻守の取捨かという、まったく考え直されているのだ!

►ドードの攻撃。A
やモ Pは船にも存在
るので、船の状態を分
ることも重要となる。

◀攻撃力の高い「理勸」は、当然消費するAFも高い。この「理勸」

戰圖畫面說明

左上に「AP5/15」とあるのが「行動決定後の残りAP/最大AP」。その下の「EPP5」は、その状態でターンを終えると、APがEPP5ポイントに回復されるという意味。TPはテクニカルポイント(MPのようなもの)。

APシステムの

自分のターン

敵から攻撃を受けたとき

APを消費して行動・攻撃

各ユニットに設定されたAPが分
け、攻撃・回復などの行動や移動を
行うことが可能。全行動には、その
行動を行うための消費APが設定さ
れており、持っているAPをうまく
使って戦っていくことがポイントとなる。

APを減らして
ターンインした

△「アムニティ」

EPを消費して防衛行動をとる

自分のターンで消費しなかった分のAPがある場合、それはそのままEPに変換される。敵から攻撃を受けた際には、ユニットは、なくなるまでこのEPを消費して防衛行動をとるのだ

直接ダメージを受ける(HPが減ってしまう)



スセリ

非人道的な実験の繰り返しから逃れるため、研究所から脱出。ビードとともに「自分は何者なのか?」を知るための冒険に出る。運動を駆使することができる。

特報 豪華なスペシャル
ディスクにも
要注目!!

本作には、オマケとい
うには超豪華すぎる、お
のスペシャルディスクが

『ECSAFORM』ナビゲーター

重厚、かつフ
タジツクな性
格を構築してい
る。ECSPAの形
式すべてがわか
る。大容量の教定資料





▼シーズンモードでは、「馬の顔」がレースの経験値にかかわってくるようになった。パドックを見ることが、馬の顔（映れているか、いないか）を確認することもできる。



▲「VSモード」や「プラクティスモード」の経験値も実装。「VSモード」では団体戦がでたり、オリジナル馬同士の対戦ができる。「プラクティスモード」は、多人対戦が可能となった。

ギャロップレーサー3

新作第3のジョッキースター「ギャロップレーサー」が、新登場馬種で登場した！

99年 予定 12月20日

●MC: 7200円（税別）
●DS: 12000円（税別）

今度は競走馬の配合も可能！

競馬ゲームといえばSLGという、既存の概念を打ち破った新機軸のレースゲームの第3弾！スペシャルウィークを始め、150頭以上の有名競走馬が実名も38年の最新データで登場する。また、「末脚タイプ」や「取っ手」などの新パラメータを採用することにより、レース中の戦略性が一段とアップ、それぞれの馬の能力に合わせた「走り」が要求されるようになったのだ。さらに見逃せないのが、オリジナル競走馬の存在。引退した競走馬同士を掛け合わせることで、自分だけの競走馬を作成することができるぞ！

オリジナル競走馬でレースに挑戦！

レースで使用し、引退した馬を掛け合わせることで自分だけの競走馬を作ることができる。オリジナル競走馬の能力には、競馬のパラメータと自分の競馬結果が影響してくるぞ。



サーカティア

RPG要素の入った新世代AVGの登場！
異世界と夢の世界で両能力者が活躍する。

114

●500
●VS: 800
●MC: 12000円（税別）

超能力を駆使して世界を救え

海浜都市「ブルージェネシス」を舞台に、物質界を破壊へと導くナイトメアとの壮絶な戦いが描かれる新機軸のAVGの登場だ。本作の特徴は、プレイヤーのパラメータや仲間にしたキャラクターによって変化するシナリオと、リアルなアニメーションで展開するRPG風のバトルシーン。主人公は、7人の仲間とパーティを組んで冒険を繰り広げ、ナイトメアの進攻を阻むのだ。なお、仲間になれる能力者は14人いて、彼らと

話をしたりイベントを進ませることによって、パーティメンバーが決まる。仲間にならなかったキャラクターが敵として現れたり、特定のキャラでしか見られないイベントがあるなど、さまざまな変化する物語が楽しめるぞ！



▲主人公は白く光るというごく普通の高校生。謎の生物と出会うことにより、超能力者として覚醒する。



超能力が炸裂する、迫力の戦闘シーン！

本作の戦闘シーンは、コマンド選択式のパーティバトル。パーティメンバーの攻撃を始め、敵の攻撃など、すべてがアニメーションで展開するところも見逃せないポイントだ。戦闘を重ねることで、キャラは成長していくぞ。



SLG

できる! ゲームセンター

114

▶ 価格
▶ ¥5,800
▶ MCはパソコン

往年の人気作から、最近のヒット作まで、ファン垂涎のゲームが次々に登場する「できる! ゲームセンター」。ゲーム好きなら要チェック!!

アーケードゲームの歴史がここに集結! ゲーセン経営SLGが登場!!



1978年から1988年まで、20年間のアーケードゲームが置場するゲーセン経営SLG「できる! ゲームセンター」。このゲームは初心者用の経営のコツを載せてくれる「シナリオモード」と、店長としてゲーセンを20年間経営し、人気店にすることが目的の「経営モード」があり、アーケードゲームの歴史を体

験できるぞ。登場するゲームは、実在のゲームのタイトルをもっているもので、わかる人にはわかるという「通」な魅力も満点。マニアックなカルトゲームを集めたり、体感ゲームしか置かない店とか、プレイヤーの悪いのままだにゲーセンを経営をしていけるのだ。

元ネタがわかればオモシロさ倍増!!

登場するゲーム基板(プライズマシンも含めて)は、1500種類以上。名前がすべてパロディになっているので、オリジナルのタイトルがわかられば基板購入のヒントにもなるし楽しさも倍増するのだ。

A 電油を食らう
C 神柱くん
T 妖怪道中記
M 魔後の忍道
T マルゴシの戦士

S ラピウス
S 現状の腹
G ハイジーン
T 豆! 豆! 豆!
W W.W

対戦ACT
闘神神話
石事
ヴァンタリア
うきうき7

ゲーセン経営の流れ

筐体と基板を購入

店内に筐体を設置

スタッフを雇う

1か月ごとに決算

黒字

赤字

評判のいい
店づくりを
目指す

3か月間
連続赤字で
ゲームオーバー

「できる! ゲームセンター」のプレイ画面。ゲームの進行状況や店の状態が確認できる。また、ゲームの操作方法も詳しく説明されている。

めざせ日本一のゲーセン店長! お客様は神様です!!

STEP1 筐体・基板を購入し配置

基板は筐体に入れないければ機能しないので、まずは筐体と基板を購入。そして阿替機や自販機などを施設して、メンテナンスや店内の清掃を担当するスタッフを雇おう。ただし考えてお金を使わないと資金がすぐなくなってしまうぞ。最初には余裕を持って運営しよう。



▲基板の入れ方は、このようにする。また、基板の入れ方は、このようにする。

店内のレイアウトは考えて



▲店内のレイアウトは、このようにする。また、店内のレイアウトは、このようにする。



▲店内のレイアウトは、このようにする。また、店内のレイアウトは、このようにする。

STEP2 店の評判を上げる!!

基板の購入や入れ替えには、流行や人気、客の要望を考慮に入れていこう。1プレイ500円にして、ぼったくり商法をしたり、店内が汚かったりすると客に嫌わられたりしてしまう。お客様に好まれる店舗作りで評判を上げよう。



お客様の要望は聞かなきゃね



STEP3 拡張や内装も重要

店舗の拡張や内装も店の評判に影響する。これには数段階あり、費用も10万円かかるが、店舗作りには重要な。



▲資金に余裕があるときに、拡張しよう。



おっかしいか

▲拡張したらスタッフを増員することも必要なのだ。



▼各ステージで、メインとなる「フェイス」敵は、自機を右に操作して、チューブのように構成された通路の内部に潜って奥へ進んでいく。途中敵を打ち落とせ!!



▲「フェイス」は、a、b、c、dの4つが存在する。4つのフェイスを倒すと、奥への通路が開く。さらに、自機を右に操作してボスと戦う「サーミナル」面に入ります。

イズ インターナル・セクション

★スクウェア独自のアイデアが満載のSTG
美しいビジュアルとSTGの爽快感を満喫しよう!

1/28

▶スクウェア

▶¥5,800

▶MC(17ブロック)、AC(28)1985、2P対応

デジタルアートSTGとは!?

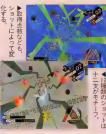
幻想的なビジュアルグラフィックと、テクノ系サウンドミュージックで構成されたデジタルアートSTG「イズ」へ。このゲームの基本は従来のSTG同様に、敵弾をかわし、敵を打ち落とすというシンプルなもの。しかし、画面の構成やシステムの前衛化などで余分なものをなくし、誰でも純粋にSTGの魅力を楽しむ作りになっている。さらに、万華鏡を思わせるビジュアルと独創的なサウンドでプレイしているうちに、まさにサイバースペース（電脳世界）に引き込まれるような感覚が味わえるのだ。



▲12種類のショットと12種類のボス。敵のショットをかわし、ボスを倒す。

12種類のショットを撃ち分ける!!

このゲームには、攻撃力重視型や広範囲型など、12種類のタイプの違ったショットが用意されている。プレイヤーはこれらのショットを自由に自機に装備させることができるのだ。



▲12種類のショットを自由に自機に装備させることができる。

スノボキッズプラス

N64で人気を博したスノボレースゲームが、パワーアップしてPS2に登場!!

1/21

▶プラス

▶¥5,800(税別)
▶MC(17ブロック)、AC(28)1985、2P対応

バトルが楽しいスノボレース!!

今までのスノボゲームといえば、タイムや得点を争うタイプのものが多かったが、このゲームはひと味違う!! このゲームの最大の楽しみは、レース中に拾ったお金でアイテムを買い、それを使っての激突バトルが楽しめること。フリーズ弾で敵を凍らせたり、小石をばらまいて後ろの敵をジャマしたりと、攻撃方法はいろいろで、命中すれば気分爽快!! はかにもタイムアタックモードや、トリックを競うモードなど

が用意されていて、バトル以外の楽しみもいっぱい。登場キャラもN64版よりも3人増え計8人となり、さらにキャラのエディットも可能と、のめり込み度もグッとアップしているぞ。



お金を使ってアイテムをゲットせよ!

コース中に落ちているものを拾ったり、ジャンプなどのトリックをバデに決めることでお金がたまっていく。このお金を使い、コース上にあるショップで攻撃アイテムを買うのだ。アイテムの種類は全11種類あるぞ。



▲オープニングにはアニメーションが導入されている。ダイナミックで、美しい。

AVG

TOMB RAIDER III トゥームレイダー3

人気のアクションAVGシリーズ第3弾! アクション・謎解き・アドベンチャーみんなとめてパワーアップ! 今までにない緊張と興奮に満ちた冒険に挑め!!

34 (¥1)

●エニックス
●¥6,800 (税別)
●MCはプロット、
●MCはグラフィック

楽しさの秘密を3つに分けて大紹介!!

AVGに本格的なアクションを盛り込み、さまざまな層のプレイヤーから高い評価を受けているこのシリーズ。最新作「3」では新要素も多数追加され、新鮮な発見に満ちた冒険を楽しむことができる。謎面では伝えられな

いけれど、「3」では効果音も非常にリアルなので、プレイの臨場感も抜群だ。今回はそんな「トゥーム3」の魅力の核となる3つの要素をピックアップして、それぞれが持つ楽しさを紹介していくぞ。

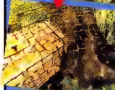
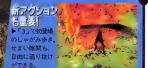
【危険をものともせず】



▲木々のなごみながら大敵が迫る!! こんな驚きの展開もいっぱい!!



【ララが大活躍!!】



▲ジャンプは「トゥーム」シリーズの代名詞的なアクション。「3」でも重要な要素!!

▲不意の敵が不意の隙によって動き出し、ララに襲いかかる。死なないうちに逃げろ!!



▲とある条件で見えるようになる。100%の達成、意外な発見方法が隠されているのだ

▲何かに触るだけでドキドキするスイッチを操作するもの。このゲームの大きな楽しみの1つ

謎解き

フィールドには、複雑な謎もたくさん隠されている。今までにない謎解きアイテムや、大がかりな謎解きが多いのも、このゲームならではの特色だ。



アクション、ルート探索

3Dフィールドを広く使ったアクションにより、「トゥーム3」だけのおもしろさが味わえる。ララの動きの制限も豊富な謎解きの自由度も高く、やりこむほどに新たな発見に出会えるのだ。

▲ルート探索も「トゥーム3」の強みには欠かせない要素のひとつ。攻略が進むにつれて、スナッチの金貨がだんだんと判明してくる謎解きは、プレイヤーが実際に謎解きを進めているかのような気分を味わわせてくれる。「3」では、今まで以上に広大なフィールドに入り組んだマップが用意されているので、やり応えも満点だ。

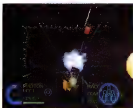


STAR IXIOM スター イクシオン 99年 ▲ファミ通
 予定 ▲遊星堂
 ▲MC(17000円) 発売予定
 ▲C(2000円) ▲J(1000円)

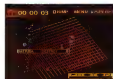
歴史的な戦艦とパイロットとしての責任……
 異なる2つの能力が求められる3D・STG!

戦略SLGとSTGが究極融合!

この「スター イクシオン」は、戦略SLGとパイロットSTGの能力を合わせ持つ3D・STGだ。ゲームの目的は、広大な宇宙空間を舞台に戦艦を操り、植民星や惑星などを狙って戦艦部隊を倒していくこと。だがそこで、は「マップモード」で戦艦を倒していき「戦闘モード」で戦艦部隊を倒していく「戦闘モード(STGの戦艦)」という、2つの要素が必要になってくるのだ。今回は戦艦に入手した戦闘で、この2つの要素を紹介していく。



▲追加のドッグファイトが制限される「コンバットモード」。ここでSTGの能力が求められることになる。



▲戦艦を立てる「マップモード」、目標となる戦艦(赤い丸)の位置に、戦艦を移動させると「コンバットモード」へと切り替わる。



▲「コンクエストモード」の「マップモード」では、こんなに複雑! 戦艦の能力をうまく活用していくことが重要だ。

DEVICEREIGN デバイスレイン 予定 ▲メディアワークス
 ▲Y(5,000) 発売予定
 ▲MC(17000円) ▲C(2000円) ▲J(1000円)

異色の科学道徳によって生まれた武器
 「オーギュメント」果たして、その性能とは?

“武器”がカギを握る新感覚SLG



▲テンポ良く進むA Y Gのストーリー。その中のイベントとして、戦艦が暴走する。

現代の東京を舞台に、ごく普通の高校生たちが戦いを繰り広げるアベンチャーSLG、それがこの「デバイスレイン」だ。戦艦のカギとなるのは、「オーギュメント」と呼ばれる武器。登場キャラクターは、それぞれに特性の異なるオーギュメントを駆使して戦っていく。キャラクターのレベルアップなど、育成要素は、戦艦倒した後に入手するオーギュメント(宝石のようなもの)を使ってオーギュメントを強化していくという点のみ。だが、この点こそが、本作の最大の魅力となっているのだ。



▲各々のセンターコマンドや戦闘力アップは、実在する育成スポットが戦闘フィールドとなる。オーギュメントを駆使して戦を倒す!

びくびく仙太郎 バスルでござん! 218 ▲メディアワークス
 ▲Y(1,700) ▲Y(5,000) 発売予定
 ▲MC(17000円) ▲C(2000円) ▲J(1000円)

“おしゃべり”“道楽”もあり! おなじみのキャラクターが“ござん”をめぐりバスル対戦!!

カワイイ“びく仙”がPZGになった!

コミック誌「BE・LOVE」で人気気取中の「びくびく仙太郎」が、PZGになって登場! 気になるシステムは、おなじみのキャラクターたちが、それぞれに大好物、敵の“こはん”をフィールド内に引き込み、敵のこはんをうまく連射させるというもの。連射させられたこはんはバタンに早変わりして再び戦い、そのまま繰り返しの戦いになるのだ!



▲「びく仙」は、バスルでござん! “おしゃべり”“道楽”もあり!

GOLIN MOBILE THE RALLY ゴリンモビールラリー 311 ▲メディアワークス
 ▲Y(5,000) 発売予定
 ▲MC(17000円) ▲C(2000円) ▲J(1000円)

ラリー界の神様と呼ばれるゴリン・モビールが競合登場! このデキはホン・モノ!!

過激なラリーをリアルに完全再現!!

本誌と噂、さらにふさわしいラリーRCの登場だ。激走とスピードを思いっきりこきり、過激なロードを“走る”ことに重点が置かれたラリーの醍醐味が現実に表現されている。モードも、8つの開催地をまわる「CHAMPIONSHIP」、や、対戦可能な「TIME TRIAL」、ラリーカーの操り方が学べる「RALLY SCHOOL」など多彩。キミも“走り”を追求せよ!



▲「ゴリンモビール」は、ラリーRCの神様! “おしゃべり”“道楽”もあり!

ロボットアニメ ゲップ-X 325 ▲メディアワークス
 ▲Y(5,000) 発売予定
 ▲MC(17000円) ▲C(2000円) ▲J(1000円)

ロボットアニメの神様! 誰かきこえてほしい? と感動のアニメーションも絶対必見のSTG!!

ロボットアニメな感じのSTG!!

「ゲップ-X (ゲッブーエックス)」は、ストーリーに挿入されるアニメ(次回予告)やBGMなどに、70年代のタイタを取り入れた、昔懐きのロボットアニメを彷彿とさせる作品だ。もちろん、STG本編も、それぞれに異なる攻撃力を持つ3段階のロボット「ゲップ-X」を駆使して戦っていくという魅力的なシステムになっている。とにかく、驚きすぎるぜ!



▲「ゲップ-X」は、ロボットアニメの神様! “おしゃべり”“道楽”もあり!

ドリームサーカス 225 ▲メディアワークス
 ▲Y(1,700) ▲Y(5,000) 発売予定
 ▲MC(17000円) ▲C(2000円) ▲J(1000円)

夢のサーカスゲームがもうすぐやって来る!

団員を育てて目指すは一流サーカス!!

1年という期間の間に、団員として自分のサーカス団を築いていくことが目的のこのゲーム。一流を目指すためには、まず団員(メンバー)を育て、訓練し、そして公演を成功させていかなければならない。もちろん、単純な育成SLGにとどまらず、さまざまなイベントや、多岐にわたるミニゲームが、ストーリーを楽しく盛り上げてくれる。



▲「ドリームサーカス」は、夢のサーカスゲーム! “おしゃべり”“道楽”もあり!

プリンセスメーカーGO!GO!プリンセス

人気SFGがボードゲームになって登場!
ライブに夢をつけてお姫さまを目指せ!!

1/21 ◆タイプS
◆¥5,300
◆MC12ソフト、MT、49598プレイス

サイコロを振って娘を育てよう!

娘を立派に成長させる人気SFGをもとにした、すごろく形式の育成テーブルゲーム。サイコロを振ってマップを進み、王様から告げられるクエストを進んで娘を成長させていく。ゲーム中では、止まったマスによってさまざまなイベントが発生する。これらのイベントで見られるグラフィックは豊富に用意されているので、娘の成長をあざやかに演出してくれる。もちろんマルチエンディングなので、王子さまと結婚する幸せな結末以外にもいろいろなエンディングが楽しめるのだ。



◆時代の「娘」が誕生!! もちろんイベントも、各キャラクターに固有のものも用意されている。



◆このゲームの最大の特徴、豊富なビジュアルシーン、娘の成長率と成長後グラフィックが変化するという要素もあるのだ。



◆進んでマップには、アルバイトのマスや戦場が発生するマスなどがあり、さまざまなイベントが発生する。

新作ソフト ニュース NEWS

「逮捕」がアドベンチャーになって登場!

アニメにもなった、人気コミック「逮捕しちゃうぞ」が、犯人を追跡していくアドベンチャーゲームになってP5に登場。原作でおなじみのキャラクターが続々と登場し、豊富なイベントが楽しめる。エアレース・チャンピオンシップ」は、短戦やライトニングなどの激かしいプロペラ機が活躍するRCG。夜の市街や空港の島など、さまざまなステージで空のレースを繰り広げる。「信長の野望・武将風雲録」は、700人もの戦国武将が登場するSFG。海戦や天候の変化を盛り込んだリアルな戦術シミュレーションが特徴。「マジカルドロップⅢ+ワンダホー」は、コンピュータだった「Ⅲ」と、アーケードからの移植版となる「P L U S」を同時リリース。対戦やストーリーモードなどが楽しめる。



逮捕しちゃうぞ(仮)

◆98年予定 ◆AVG ◆バイオハード ◆戦略育成

「ゲームは、このように進んでいく。おなじみのキャラクターが活躍し、豊富なイベントが楽しめる。」

◆11月11日発売

エアレース・チャンピオンシップ

◆11月11日発売 ◆PRG ◆エンタテインメント ◆戦略育成

「ゲームは、このように進んでいく。おなじみのキャラクターが活躍し、豊富なイベントが楽しめる。」

◆11月11日発売

信長の野望・武将風雲録

◆21年(予) ◆SLG ◆ニューエー ◆¥5,600

「ゲームは、このように進んでいく。おなじみのキャラクターが活躍し、豊富なイベントが楽しめる。」

◆11月11日発売

マジカルドロップⅢ+ワンダホー!

◆21年(予) ◆PZG ◆データイースト ◆¥4,200

「ゲームは、このように進んでいく。おなじみのキャラクターが活躍し、豊富なイベントが楽しめる。」

◆11月11日発売

THE NEXT TETRIS

驚愕の新システムを搭載して、あの「テトリス」が華麗に変身

「THE NEXT TETRIS」は、ゲーム性とシステム両面でさらなる進化を遂げた、新しいタイプの「テトリス」だ。色違いのブロックがくっついたピースを活用して、連続的にラインを消

していく「カスケード」視覚的に即時反映されるスリリングな対戦モードなど、新ルールが盛り込まれたゲーム内容は誰もが夢中になる面白さ！ 99年の年始は、新生「テトリス」にハマろう!!

超爽快な新システム……
その名も「カスケード」!!!

「テトリス」で連鎖! その秘密は、色違いのブロックで構成されたピースにある。この「色違いのピース(右で紹介)」は、従来のピースとは違い、色違いの部分だけが切り離れて下へ落下を続けるのだ。これにより連続消し「カスケード」が発生する。
▲従来の4ライン消し以上の「カスケード」による連続消しが可能になったのだ

●従来のピース



▲従来のテトリスでおなじみの1色のピースは、ラインを消したり、消滅させたりしても、位置や形はそのまま。

●色違いのピース



▲一方、新たに採り入れられた色違いのピースは、ラインを消したり、消滅することによって色違いのブロックが落下。これで連鎖が可能。

パーティプレイを盛り上げる、楽しい要素がいっぱいだ!!

1人で戦を謳くのもいいけれど、PZGの醍醐味はやはり対戦! 多人数でワイワイ遊ぶパーティプレイを盛り上げる。バリエーション豊富なルールや新要素が豊富に盛り込まれているのも本作の魅力だ。友だちや家族で楽しく対戦しよう!

① CDを入れ替えて好きなBGMで楽しめる

このゲームには、プレイ中にCDを交換できる機能がつけられている。この機能を使えば、市販のCDの音楽をBGMにゲームを楽しむことが可能だ。対戦に勝ったプレイヤーがCDの選択権を得られるなど、この機能を利用した独自のルールを決めても面白いかも。



▲ゲーム中でもピースをかくれば、画面にCDを交換できる。

② 画面がグルグル! スリリングな対戦プレイ!

このゲームの対戦では、片方のプレイヤーがカスケードを決めると、相手プレイヤーのフィールド(画面)を回転させて視覚的にプレイを邪魔できるという独特のルールが採用されている。フィールドを回転させられたプレイヤーは方向感覚がつかぬ、ラインを消すこともままならないぞ。



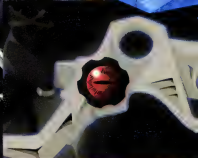
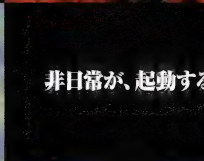
▲フィールドを回転させられたプレイヤーは方向感覚がつかぬ、ラインを消すこともままならないぞ。

PSの次を見ずえる先取り(?)ページ

今回のネクストは?

単純明解なルールと奥深いゲーム性で一世を風靡した、PZGの不朽の名作「テトリス」が、さらなる進化を遂げてPSに登場! ここでは画期的な新要素の数々にスポットを当てつつ、より楽しく、より爽快になったゲーム内容に急接近する!





DEVICEREIGN 予約申し込み券

メディアワークスゲームソフト

「DEVICEREIGN」を予約します。

☐ PlayStation ☐ SEGA SATURN

※予約される機種に必ず印しを付けて下さい。

1枚/金額 5,800円 (税別)

ふりかな
お名前

TEL ()

ご住所 〒

この予約申し込み券に必要事項を書き込み、お近くのゲームソフト加盟店にお持ち下さい。

株式会社メディアワークス

DEVICEREIGN スタンプ台紙

☐ PlayStation ☐ SEGA SATURN

※予約される機種に必ず印しを付けて下さい。

▲ここにショップの集印用を押して下さい



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は失っている。
すべてが不安定なSC空間では、
通常兵器なんて役に立ちはしない。
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、光輝くオーバスをコア・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

予価 5,800円(税別)

1/15
まで毎日抽選当選

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」キャラクターポストカードセットが当たります。

※当選者が4年以内に予約をしたものの返却を申し込んだ場合は返却金(送料)を引いて、あなたの住所へ返却します。返却金もご記入の上、〒100-0005 東京都千代田区千代田1-1-1 東京YBCA会館 10Fメディアワークス フォト事業部(〒100-0005 東京都千代田区千代田1-1-1 東京YBCA会館 10Fメディアワークス)までお送りください。
※当選者による予約抽選結果が発表されますのでその詳細にご確認ください。また、抽選の結果については、誠に勝手ですが、この予約券を別に入すべくください。

デジック化
決定!!

電撃hp

好評発売中!!

● 電撃hp 定価: 本体900円(税別)

綴られる冬のアルバムは
いつも、白く、切なく…

©Leaf

「WHITE ALBUM」オープニングテーマ

WHITE ALBUM

Yuki Morikawa

SOUND OF DESTINY

Rina Osawa

POWDER SNOW

AKKO

1998.12.23
IN STORE

KRM 5501 ¥1,820 (tax incl)

初回封入特典
書き下ろしポケットカード

KING RECORDS



勇者伝説・始動!!



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

プレイステーション用シミュレーションRPG

NOW ON SALE

¥6,800

初回特典!

「聖勇者バーン」
プレゼント!!

サイズ1/60mm
全長約10cm
全高約5cm
全幅約3cm
全重約10g
全長約10cm
全高約5cm
全幅約3cm
全重約10g

15歳以上



一歩も引かない

ガク

〒125-8503 東京都葛飾区西戸4-18-16

●お申し込みは以下のホームページ <http://www.takara.co.jp>

※本商品は「PlayStation」の登録商標であり「PS」のマークは「PlayStation」の登録商標です。

©2001 Takara Co., Ltd. All Rights Reserved. TAKARA CO., LTD. 1999. 9/2001 9/2001 9/2001 9/2001

タカラ
こども玩具

TAKARA

99年正月
世界最強・最小のコマンド一団
遂に日本上陸!

ソルジャーズ

ゲームワークスとユニバーサル作品・UP映画
12月下旬/お正月第1弾
ニュー東宝シネマ他全国東宝洋画系にて
ロードショー

スモールソルジャースクッズ
プレゼント!!
30名様

下記宛まで、お礼状でも応募ください。
抽選は抽選会をもって選定させていただきます。
抽選期：平成11年1月10日
抽選：〒180-0007 東京都荒川区西日暮里1-8-30-10
FAG（ファグ）スタジオ
「スモールソルジャーズ」係

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
[CG-ARTS協会認定]

99.01%
平成10年11月卒業生就職・デビュー率

代々木アニメーション学院

平成11年4月 願書受付中
入 学 生 入 学 費 内 容 / 費 用 通 算

大阪校 創立10周年記念
名古屋校 65万人入学! 今年も15万増
[平成11年入学数は12万5千人]

手間は「国の教育ローン」をどうぞ ― お問い合わせ ☎ 03-3379-3630

未来が見える、公開資格が自然にできるカリキュラム

24時間、即で就職可能! 月給12万円 支給
専任教・検定資格! 月給36万円 支給

無料 1日体験入学 (全校) / 学院説明会 (全校)
TEL: 0120-310-542 (フリー) FAX: 0120-310-595 (受付)
Eメール: info@daiei.ac.jp URL: <http://www.daiei.ac.jp>

休学期間 (月～金 10:00～4:30)

2年生には
40万円まで
進級できます

設置学科

- アニメーター科 (2年制)
1. 1年生: アニメーション基礎 (20%)
2. 2年生: アニメーション実践 (20%)
3. 3年生: アニメーション実践 (20%)
4. 4年生: アニメーション実践 (20%)
5. 5年生: アニメーション実践 (20%)
6. 6年生: アニメーション実践 (20%)
7. 7年生: アニメーション実践 (20%)
8. 8年生: アニメーション実践 (20%)
9. 9年生: アニメーション実践 (20%)
10. 10年生: アニメーション実践 (20%)
- CG制作科 (2年制)
1. 1年生: CG基礎 (20%)
2. 2年生: CG実践 (20%)
3. 3年生: CG実践 (20%)
4. 4年生: CG実践 (20%)
5. 5年生: CG実践 (20%)
6. 6年生: CG実践 (20%)
7. 7年生: CG実践 (20%)
8. 8年生: CG実践 (20%)
9. 9年生: CG実践 (20%)
10. 10年生: CG実践 (20%)
- マンガ制作科 (2年制)
1. 1年生: マンガ基礎 (20%)
2. 2年生: マンガ実践 (20%)
3. 3年生: マンガ実践 (20%)
4. 4年生: マンガ実践 (20%)
5. 5年生: マンガ実践 (20%)
6. 6年生: マンガ実践 (20%)
7. 7年生: マンガ実践 (20%)
8. 8年生: マンガ実践 (20%)
9. 9年生: マンガ実践 (20%)
10. 10年生: マンガ実践 (20%)
- マンガ制作科 (2年制)
1. 1年生: マンガ基礎 (20%)
2. 2年生: マンガ実践 (20%)
3. 3年生: マンガ実践 (20%)
4. 4年生: マンガ実践 (20%)
5. 5年生: マンガ実践 (20%)
6. 6年生: マンガ実践 (20%)
7. 7年生: マンガ実践 (20%)
8. 8年生: マンガ実践 (20%)
9. 9年生: マンガ実践 (20%)
10. 10年生: マンガ実践 (20%)

1年生の卒業生で2年間卒業生
就職・デビュー率
125万円の市場価値で現場に
2年進級する

「アニメーション」好評
「マンガ制作」好評

笑顔
笑顔

東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション (全国開催)
新人声優才能発見!!
名古屋(12月・札幌(1月)開催決定!

デビュープロダクション所属99%(デビュー)の代アニが
専任プロデューサー・費用一切無料プロの監督陣へ
お申し込みは下記へ
〒180-0007 東京都荒川区西日暮里1-19-8 DP-12 代々木アニメーション学院
TEL: 03-3379-1105 原宿声優スタジオ



封
神
領
域

エルツヴァーユ



『エルツ』いよいよ発売直前!

『エルツ』には種類ものモードが用意されている。前号で紹介した「ストーリー」のほかにも練習用の「プラクティス」やお試し用の「サバイバル」といったモードが存在しているのだ。中でも注目してもらいたいのが「プラクティス」内に用意されている「チュートリアル」。これは指揮



押し、図解画によってはカウンター攻撃を入れる事ができる。
▲ゲームシステムの説明だけでなく、実戦でも役立つテクニックまで紹介されている。真っ先に覚えておくといい。

攻撃や特殊攻撃といった「エルツ」ならではのゲームシステムを説明してくれる便利なコーナーだ。ゲームを起ち上げて美しいオープニングアニメーションを見終えたら、すぐにコレをチェックするようしよう!

今回はメイン9キャラの必殺技を紹介するぞ! 操作方法はもちろん、各必殺技が持っている性質までをしっかりとりレポートしているから、『エルツ』が発売されたあとでも役立つこと間違いなし! ほかにモード説明やキャラクター相關図、そしてシステムの細かい部分までをバッチリとチェックしているのだ。今のうちに十分に予習をすませて、1月14日に備えよう!!

封神領域エルツヴァーユ

●発売日/1月14日 ●メーカー/ユークス ●ジャンル/対戦ACT
●価格/¥5,800 ●対応周辺機器/MC(1ブロック)、8P対戦可

| STORY | 1P. BATTLE |
|---|---|
| COMキャラと対戦しつつ物語を楽しむモード。もちろん、物語内にはキャラごとに異なる、対戦前や対戦後に展開されることドラマパートは必見! | 「STORY」から物語部分を取った材料にCOMと戦っていくためのモード。プレイ中に2P側から乱入することで、2P対戦を楽しむこともできる。 |
| VS | SURVIVAL |
| プレイヤー同士が戦うためのモード。2P対戦が基本となる。舞台となるが敵ステージやハンディキャップを自由に設定することもできる。 | 1本のライフゲージでCOMを何人倒せるかを競うモード。倒すたびに体力が少し回復するとは違い、体力ダメージを溜めない戦いが求められる。 |
| PRACTICE | OPTION |
| 操作方法を確認するためのモードで、ダイナミックな相手キャラにさまざまな指示を出すことができる。ゲームシステムを解説したムービーも収録。 | 難易度やゲームオプションを変更したり、メモリーカードにデータをセーブしたりできるモード。ゲームを進めることで、特殊な設定も可能になる。 |

キャラクター相關図



メイン**9**キャラ
必殺技
データ!!

各キャラはキーと攻撃ボタン(△)を組み合わせることで、6種類の必殺技を自在に使い分けることができる。各キャラの必殺技を、属性などのデータとともに紹介していこう。

必殺技が持つ属性を覚えよう！

必殺技は性能によって分類することができる。ここではそれらを属性としてまとめ、紹介している。各属性の特徴は以下のとおりだ。

●飛び道具

懸れている相手に向かって弾などを撃ち出す攻撃。ヒット後に投げ技などに移行する必殺技もあるが、それも飛び道具として紹介している。一部の技は、相手を一定時間無防備にする「崩し」、後方に大きく後退させる「ふっ飛ばし」といった追加属性も併せ持っている。



●打雞枝

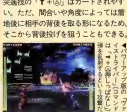
相手を直接攻撃することでダメージを与える技。幽霊が持っている「++」などはヒット後に投げ技(つかみ技)に移行するが、これも打撃技として紹介している。

●突進技

自らの体を相手にぶつけることで攻撃する技。肩やガリィなどはヒット後に投げ技（つかみ技）に移行する突進技も持っている。



主武器となるのは崩し属性を持つ飛び道具。これを意識させておいてから捕縛攻撃などで指さふりをかけよう。



パワーアップ版の「ヴァ
ストライパー」(コマンド
●)を揃じつぱなしに

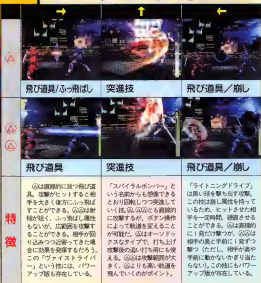


必殺技の中では「 $\rightarrow + \textcircled{\Delta}$ 」、「 $\rightarrow + \textcircled{\Delta}$ 」、「 $\leftarrow + \textcircled{\Delta}$ 」という3種類の飛び道具が使いやすい。遠距離通常攻撃や捕縛攻撃も交えつつ相手を揺さぶっていく。近距離戦では「 $\rightarrow + \textcircled{\Delta}$ 」が有効。いきなり出しても、接近戦を仕掛けてきた相手を返撃してくれることがある。

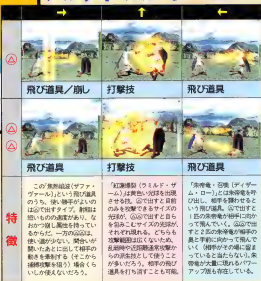


で出せる、米倉龍・石橋の
イザム・ロー」のバワ
アブ。無敵を生かす

完全悪魔 ダンザイバー



アルティ・アル・ラーゼル



その3

超必殺技の性能は
全キャラ同じ

各キャラには派手で個性的な超必殺技が用意されている。しかし、この技を決めるまでの手順は全キャラとも共通なため、性能的な差は存在しないのだ。ここではその手順を改めて説明しておこう。まずは①を押しっぱなしにしてパワークリスタルをタメる。その後「②+④」というコマンドでパワークリスタルを発射する。これが出たれば超必殺技が発動するのだ!



②+④で超必殺技が発動する。この技は全キャラで共通の性能を持つ。



ポイントとなる必殺技は「②+④」で出せる。崩し属性を持つ飛び道具。相手の体勢を崩したら、各種の追い打ちを決めよう。ただ、その他の必殺技の使い勝手がマイナスイメージのため、近距離速攻攻撃からの派生技や補強攻撃も積極的に狙っていくといいだろう。



②+④で超必殺技が発動する。この技は全キャラで共通の性能を持つ。

姫野 翠(ひめのみどり)

| → | ↑ | ← |
|----------------|---------|-------------|
|
飛び道具/ふっ飛ばし |
突進技 |
飛び道具/崩し |
|
飛び道具/ふっ飛ばし |
突進技 |
飛び道具/崩し |

特徴

飛び道具の「不連続3代連続技 崩し」②と④で出せる必殺技。②は「不連続3代連続技 崩し」②という技で、地上を連続的に進んでいく。④は「不連続3代連続技 突進技」という技で、小さくジャンプしたあとに空中で威力を出す。どちらもスキが大きいので、相手の体勢を崩すのに強い。

相手に突進し、ヒットするとそこから打撃系の技に切り替わる必殺技。②は「不連続3代連続技 崩し」②という技で、地上を連続的に進んでいく。④は「不連続3代連続技 突進技」という技で、小さくジャンプしたあとに空中で威力を出す。どちらもスキが大きいので、相手の体勢を崩すのに強い。

これは「不連続3代連続技 崩し」②という技で、地上を連続的に進んでいく。④は「不連続3代連続技 突進技」という技で、小さくジャンプしたあとに空中で威力を出す。どちらもスキが大きいので、相手の体勢を崩すのに強い。

その4

パワーアップ
必殺技には、こんな
特徴がある!

パワーアップクリスタルを1つ消費する。パワーアップ必殺技。防衛されればパワークリスタルをみすみす失うことになるため、それだけの価値がないようにも思える。しかし、出がかりに無敵時間が存在するため、使い道は多いのだ!



②の発動のときは無敵。相手の攻撃は無効になる。すべてが無敵となる。



セツナの主要技は3種類の飛び道具。「②+④」や「②+④+⑤」には崩し属性があるため、そこからの追い打ちが狙える。「②+④」は素早く飛んでいくため、近距離や中距離でいきなり出すと効果的。ジャンプ攻撃と割り切って考えれば「②+④」を狙ってもいい。



②の発動のときは無敵。相手の攻撃は無効になる。すべてが無敵となる。

青月セツナ(せいづな)

| → | ↑ | ← |
|-------------|---------|----------|
|
飛び道具/崩し |
打撃技 |
飛び道具 |
|
飛び道具/崩し |
打撃技 |
飛び道具 |

特徴

崩し属性を持つ飛び道具「崩し」②と④で出せる必殺技。②は「不連続3代連続技 崩し」②という技で、地上を連続的に進んでいく。④は「不連続3代連続技 突進技」という技で、小さくジャンプしたあとに空中で威力を出す。どちらもスキが大きいので、相手の体勢を崩すのに強い。

「天翔(てんそうせん)」はジャンプ攻撃からの必殺技。②で出すと空中で威力を出す。④で出すと地上で威力を出す。どちらもスキが大きいので、相手の体勢を崩すのに強い。

この技は崩し属性を持つ「崩し」②という技で、地上を連続的に進んでいく。④は「不連続3代連続技 突進技」という技で、小さくジャンプしたあとに空中で威力を出す。どちらもスキが大きいので、相手の体勢を崩すのに強い。

リブレット
その5①ボタンには数々の
使い道がある!

防衛ボタンとして知られている①ボタンだが、単に防衛する以外にも役立つ使い道がある。ここではそれを紹介していく。

●各種攻撃の防御

補正攻撃を除くすべての攻撃は、①ボタンを押し続けることで無効化できる。基本中の基本だ。

●遠距離通常攻撃弾き



相手の遠距離通常攻撃が当たる直前に①ボタンを押すと、弾き返すことができる。うまくいけばダメージも与えられるぞ。

●受け身
相手に浮かされてしまったとき、着地する瞬間に①ボタンを押すと受け身を取ることができる。体勢を整えたり、油断している相手に反撃を決めよう。

●投げ投げ



中・遠距離補正攻撃に備える瞬間に①ボタンを押すと、投げ投げ(無効化)することができる。なお、遠距離補正攻撃の投げ投げコンボは「①+④」。

●ステップキャンセル
移動中に①ボタンを押すことで、その場に止まることができる。間合いを調節したり、相手の攻撃を誘ったりするときに利用しよう。

●捕縛キャンセル



中・遠距離捕縛攻撃は、サークル作成中に①ボタンを押すことでキャンセルすることができる。相手の拘束を解除できそうにないときは、すぐキャンセルしよう。

●そのほかにも……
相手の背後に回り込んだり(接近時に①+④)、体勢を整えたりとに連打して回復したりすることができる。うまく使いこなそう!

●連続キャンセル
移動中に①ボタンを押すことで、その場に止まることができる。間合いを調節したり、相手の攻撃を誘ったりするときに利用しよう。

●捕縛キャンセル
移動中に①ボタンを押すことで、その場に止まることができる。間合いを調節したり、相手の攻撃を誘ったりするときに利用しよう。

●そのほかにも……
相手の背後に回り込んだり(接近時に①+④)、体勢を整えたりとに連打して回復したりすることができる。うまく使いこなそう!

●そのほかにも……
相手の背後に回り込んだり(接近時に①+④)、体勢を整えたりとに連打して回復したりすることができる。うまく使いこなそう!

●そのほかにも……
相手の背後に回り込んだり(接近時に①+④)、体勢を整えたりとに連打して回復したりすることができる。うまく使いこなそう!

●そのほかにも……
相手の背後に回り込んだり(接近時に①+④)、体勢を整えたりとに連打して回復したりすることができる。うまく使いこなそう!

●そのほかにも……
相手の背後に回り込んだり(接近時に①+④)、体勢を整えたりとに連打して回復したりすることができる。うまく使いこなそう!

●そのほかにも……
相手の背後に回り込んだり(接近時に①+④)、体勢を整えたりとに連打して回復したりすることができる。うまく使いこなそう!

●そのほかにも……
相手の背後に回り込んだり(接近時に①+④)、体勢を整えたりとに連打して回復したりすることができる。うまく使いこなそう!



「④+④」や「①+④」から派生させられる必殺技は、元の必殺技と属性が異なるという性質を持っている。つまり、他キャラに比べて実質的な選択肢が多いということだ。牽制、追いつきに役立つ「④+④」、直し属性を持つ「①+④」などを中心にどんなに攻めよう!



「④+④」や「①+④」から派生させられる必殺技は、元の必殺技と属性が異なるという性質を持っている。つまり、他キャラに比べて実質的な選択肢が多いということだ。牽制、追いつきに役立つ「④+④」、直し属性を持つ「①+④」などを中心にどんなに攻めよう!



使いやすい飛び道具と、リーチがそれなりにある打撃技を持っている。近～中距離の間合いを維持しつつ必殺技を出していけば、相手に回り込まれそうにならな「①+④」を狙ってみよう。この技は牽制にもなる。



「①+④」や「④+④」から派生させられる必殺技は、元の必殺技と属性が異なるという性質を持っている。つまり、他キャラに比べて実質的な選択肢が多いということだ。牽制、追いつきに役立つ「④+④」、直し属性を持つ「①+④」などを中心にどんなに攻めよう!

ガリィ・バニッシュ・グレッグマン

| | → | ↑ | ← |
|---------|---|------|---|
| 飛び道具/崩し | 突進技 | 飛び道具 | |
| 打撃技 | 飛び道具/ぶっ飛ばし | 飛び道具 | |
| 特徴 | <p>「ガイジンヴェルク」の④は、相手を遠くまで飛ばす威力が大きい貴重なという特殊な必殺技。④で出すと自ら相手に向かって突進し、打撃を加える攻撃(属性上は突進技)になる。しかし④で出すと、距離的に驚いてく飛び道具になってしまふのだ。④にはぶっ飛ばし属性をつけているので、うまく使い分けたい。</p> <p>この「ペーザンデルフー」は、④+④の特性が属性が大きい貴重なという特殊な必殺技。④で出すと自ら相手に向かって突進し、打撃を加える攻撃(属性上は突進技)になる。しかし④で出すと、距離的に驚いてく飛び道具になってしまふのだ。④にはぶっ飛ばし属性をつけているので、うまく使い分けたい。</p> <p>この「クリーデルシュタイン」は「メダ」でもトップクラスの性能を持つ飛び道具。崩し属性こそついていないものの、④は遠距離を攻撃する(ダウンしている相手に当たる)ため、間合いが読めていては遠慮してもいいほど。④は遠距離を遠くまで飛ばす威力が大きい。ただし、相手の奥と手前にしか攻撃判定が出ない。</p> | | |

ラインドウェル・レインクス

| | → | ↑ | ← |
|---------|--|------|---|
| 飛び道具/崩し | 打撃技 | 飛び道具 | |
| 飛び道具 | 打撃技 | 飛び道具 | |
| 特徴 | <p>「ラジエル」は属性の攻撃から飛び道具を放つという必殺技。④+④は見た目がよく似ているが、属性は全く異なる。使い分けは④は射撃こそ短いスピードが速く、なかなか崩し属性も持っている。一方の青い色をした④は射撃こそ長いもののスピードが速い。また、距離ではなかなか当たらない。崩し属性もない。</p> <p>魔刀シャベルで相手の体を切り裂くという「アルベルグス」の性能は射撃による攻撃が当たって初めて、相手にダメージを与えることができる。そのためこの技は射撃として紹介している。④で出すと直線的に突進しに行き、④で出すと前方を必ず斜めに切るように攻撃する。なお、パワーアップ後は属性が異なる。飛び道具になる。</p> <p>これは地面を伝って飛んでいく飛び道具の「レメダ」だ。地面からかなり高く飛ぶので攻撃判定が安定しているといえる。また、使いやすいといえる。④で出すと相手の奥と手前にしか攻撃判定が出ない。④は遠距離を遠くまで飛ばす威力が大きい。ただし、相手の奥と手前にしか攻撃判定が出ない。</p> | | |

おまけ

勝ちポーズは各キャラちつづ用意されているぞ!

試合後の勝ちポーズは自由に選択することができる。勝ったら①、②、③、④いずれかのボタンを押せばなしにしていれば、対応したポーズになる。パーフェクト専用の勝ちポーズも★キーで可能。



▲ダンディヤーダーパーフェクト勝ちしたときのポーズ。なんと神楽舞に変わった!



中距離くらいの間合いを保ち、「④+⑤」の飛び道具や「④+⑤⑥」の打撃技などで攻撃していこう。近づかれてしまったら「④+⑤⑥」で捕まえた。意識をついて出す「④+⑤⑥」も効果がある。ただし、最低でも相手に攻撃を防御させる必要はあるだろう。



④+⑤⑥の飛び道具や④+⑤⑥⑥の打撃技などで攻撃していこう。近づかれてしまったら④+⑤⑥で捕まえた。意識をついて出す④+⑤⑥も効果がある。ただし、最低でも相手に攻撃を防御させる必要はあるだろう。

幽 祢 (かくりね)

| | | | |
|----|---|--|--|
| → | | | |
| △ | 飛び道具／崩し | 突進技 | 打撃技／ぶっ飛ばし |
| △ | | | |
| △ | 飛び道具／崩し | 突進技／飛び道具 | 打撃技 |
| 特徴 | <p>「夜郎(ひしと)」という名の必殺技で、炎を招きつける飛び道具。④で出すと2つの炎が同時に相手の手に向かって直線的に飛んでいく。⑤⑥で出すと相手の奥と手前にそれぞれ炎が飛んでいく(相手の奥か手前かスナップしないやざり、この炎を避けてもことは不可能)。この技には⑤、⑥⑥とも同じ属性がついている。</p> | <p>④で出すと赤い炎の輪を招きながら相手に向かって突進していく。⑤⑥で出すと自ら回転しつつ七色の輪を周囲に飛ばす。特殊な攻撃を出す。このほかにも完全な飛び道具であるパワーアップも持っている。この技の名前は「波動(じゅく)」として万空(ばんくう)に浴(わた)る様(よう)に(ことわり)の音(おと)だ。</p> | <p>次の回目に決まった光の輪を使って攻撃する「万舞(まんぶ)くつみし」。④で出すと相手の輪に輪を巻き付け、そのあとにぶっ飛ばす。⑤⑥で出すと赤い輪が周囲に広がる(広がり、そのまま相手に攻撃する。⑤は赤い輪が強いので⑤⑥をメインに使おう。相手の振り回すものとしてきた場合は、すでに④で攻撃するといひ。</p> |

「封神領域」はキミの家の側にある!!

12月末から99年1月上旬まで、全国のおもちゃ屋さんに『封神領域エルツヴァーユ』の試遊台が設置されるぞ。発売前にこの熱いソフトがプレイできるってんだから、こんな嬉しいことはないよね。試遊台が設置される店舗は全国で1000店以上! だからキミの近所のおもちゃ屋さんにもきっとあるはずだぞ。本誌でコマンドをチェックしておいてからプレイすると、さらに面白さ倍増だ!!

『エルツ』のCDがダブルで発売!!

ラジオドラマとしても展開している『エルツ』。このラジオドラマの全話を収録したCDが発売されることとなったのだ。声優さんたちの熱いセリフがビシビシ伝わってくる、まさに至高のラジオドラマだぞ。さらに、オリジナルサウンドトラックも同日発売。ドラマに音楽に、来年の2月26日は『エルツ』にどっぷり浸かれるぞ。

①封神領域エルツヴァーユ オリジナルドラマ

価格: ¥2,854(税込) 発売日: 99年2月26日

発売: エイジップミュージック

販売: キングレコード

②封神領域エルツヴァーユ オリジナルサウンドトラック&モア

価格: ¥2,854(税込) 発売日: 99年2月26日

発売: エイジップミュージック

販売: キングレコード





合体ロボット ドラマティックシューティング

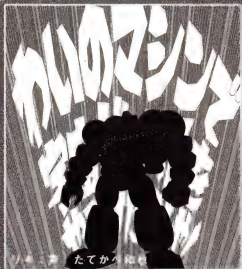
1999年3月25日 発売予定

4枚組CD-ROM / 発売予定価格6,800円(税別)

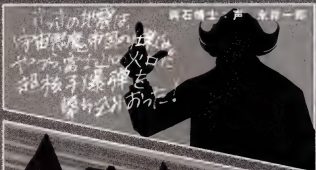




ケイ：声 神谷 明



ソウ：声 たてかへ和哉



両石騎士：声 永野一彰



シン：声 遠家 実



70年代風口ホットゲーム



ホームページもご覧ください

<http://www.jin.ne.jp/yumedia/>

株式会社アローマ

〒521-8002 大阪府堺市北花田町 2-219
TEL 0722-50-6516



デジキューブが 預かつた。



興奮度・なりきり度★★★★★

FFVIIのキャラも入っている最強のエアガイツをさらに楽しくする本とCD。



攻略本
対戦派の
エアガイツ
攻略本
★★★★★

Book エアガイツ 対戦派の攻略本 好評発売中



熱狂ゲームファンがもっとも知りたい秘蔵の傑作を収録。そしてコマンド表記用には、秘の秘伝ゲームでわかる最新のアイコンシステムを掲載。さらに各キャラクターのエピソードも満載で、ライトユーザーの方にもゲームを十分楽しめる内容です。



攻略本
探険派の
エアガイツ
攻略本
★★★★★

Book エアガイツ 探険派の攻略本 発売予定

エアガイツのすべての技をマスターしたプレイヤーには、この本がおすすめ。戦闘面での駆け引きと連携技を中心に、宝珠を多用した攻略記事をケーススタディで解説。また特にこの巻ではエクストモードの攻略法を徹底研究。書き下ろしイラストなども掲載し、さらにエアガイツを完全攻略するための一冊です。



CD エアガイツ オリジナル・サウンドトラック 好評発売中

価格: 2,740円 (税別) ISBN: 4833610029 (12枚組) 発売元: スクウェア・エニックス
アーケード音源とゲーム音源にアレンジ曲を加えたファン必携の豪華2枚組。内容はエアガイツオリジナルのものに加えて、あの聖地巡礼聖地によるFFVIIのアレンジ2巻 (4バージョン) も収録。そのほかゲーム・ユーザー必携のサウンド・トラックにもなるサウンドトラックも入っており、ゲームの全編に十分に楽しめる仕上がりです。



チョコボ、 エアガイツの鍵は、



迷わない度・アイテム遭遇度★★★★★ チョコボをもっと面白くする5アイテムがやってくる。

チョコボの不思議なダンジョン2 オリジナル・サウンドトラック

シナリオ★★★★★ 音楽知識★★★★★
データ★★★★★ テクニカル★★★★★

チョコボの不思議なダンジョン2 オリジナル・サウンドトラック

●音楽形式で中のシステムの音楽 ●サイズで詳しく収録 ●チョコボの友達や敵のテーマ曲 ●ハルオ合成システムを徹底解説 ●アイテムの性質を知る ●不思議なダンジョン大研究 ●モンスターの生態や習性 ●イベント・ストーリーに貼った未発表曲 ●Q&Aで上級テクニカルを知る

●中巻の一部です

いよいよチョコボのポストカードブックが登場ですイラストやCGで描かれたチョコボやモンスター、モンスターのポストカードはじっとした顔をして楽しめるクワイア、もちろんクリスマスカードや年賀状としても使ってもらえるうれしいポストカードです。

チョコボの不思議なダンジョン2 ポストカードブック

シナリオ★★★★★ 音楽知識★★★★★
データ★★★★★ テクニカル★★★★★

チョコボの不思議なダンジョン2 ポストカードブック

●中巻の一部です

いよいよチョコボのポストカードブックが登場ですイラストやCGで描かれたチョコボやモンスター、モンスターのポストカードはじっとした顔をして楽しめるクワイア、もちろんクリスマスカードや年賀状としても使ってもらえるうれしいポストカードです。

チョコボの不思議なダンジョン2 シールブック

シナリオ★★★★★ 音楽知識★★★★★
データ★★★★★ テクニカル★★★★★

チョコボの不思議なダンジョン2 シールブック

●99年1月発売予定 価格未定

ダンジョンを周るまで楽しみたい人には、上級テクニカルなプレイヤー(アイテム、モンスターなど)を大公開 チョコボを深く知りたいアイテムを全部集めたいなら、自分の部屋に飾り付けるステッカーも、ゲームをクリアした人にピッタリなアイテムブックです。

●99年秋発売予定 価格未定

実用的なものから特殊加工のものまで、シールの種類は色々 ジョウマページを思い通りに活用して、好きなキャラクターのシールを貼って、自分だけの世界を楽しめます また、使いりのポストカードブックをシールでアレンジするのもおすすめです。

チョコボの不思議なダンジョン2 データブック(仮)

シナリオ★★★★★ 音楽知識★★★★★
データ★★★★★ テクニカル★★★★★

チョコボの不思議なダンジョン2 データブック(仮)

●99年1月発売予定 価格未定

ダンジョンを周るまで楽しみたい人には、上級テクニカルなプレイヤー(アイテム、モンスターなど)を大公開 チョコボを深く知りたいアイテムを全部集めたいなら、自分の部屋に飾り付けるステッカーも、ゲームをクリアした人にピッタリなアイテムブックです。

●99年秋発売予定 価格未定

実用的なものから特殊加工のものまで、シールの種類は色々 ジョウマページを思い通りに活用して、好きなキャラクターのシールを貼って、自分だけの世界を楽しめます また、使いりのポストカードブックをシールでアレンジするのもおすすめです。

チョコボの不思議なダンジョン2 オリジナル・サウンドトラック

シナリオ★★★★★ 音楽知識★★★★★
データ★★★★★ テクニカル★★★★★

チョコボの不思議なダンジョン2 オリジナル・サウンドトラック

●99年1月21日 発売

冒険記録!チョコボのファンタジーサウンド

価格:¥1,542円(税別) SSCX-10026

オリジナル音楽をすべて収録した待望のサウンドトラック。5曲のオリジナルの音楽を収録。収録曲の録音場所をはじめ、スクウェア・エニックスの4人のコンポーザーがファンタジーサウンドを創ります。

チョコボの不思議なダンジョン2



「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

迫力の「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

特典

特製オリジナル
B2ポスター付き!

※ポスターは別冊に収められています
※ポスターのサイズはA2です



リアルタイム演出

リアルタイム演出

リアルタイム演出

リアルタイム演出

リアルタイム演出

バトレイバー the GAME



発売・お問い合わせ
バンダイビジュアル株式会社

〒111-8608 東京都台東区板橋3-9-5 9F TEL:03-5626-3007

©1999 BANDAI VISUALS INC. / BANDAI VISUALS CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©2000 BANDAI VISUALS INC. / BANDAI VISUALS CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

※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。

好評発売中

標準価格 6,800円(税別)

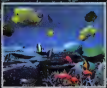
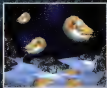
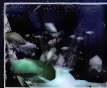


「釣りゲーム」が変わる。

釣って集める大水族館

水族館プロジェクト

フィッシュハンターへの道



PocketStation



フリック

魚族の野生に挑め!

今冬発売

価格 5,800円(税別)

開発協力 海遊館

対応

「DUAL SHOCK」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。「PocketStation」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。「DUAL SHOCK」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。「フリック」は株式会社アスキーの登録商標です。●記載の製品の内容、仕様等は予告なく変更することがあります。

©1999 TEICHIKU RECORDS CO., LTD. MANUFACTURED AND DISTRIBUTED BY TEICHIKU RECORDS CO., LTD. JAPAN. 企画・制作・発売元: テイチク株式会社 ●お問合わせ先: テイチク マルチメディア部 (東京) TEL. 03-3481-3291 (大阪) TEL. 06-271-3588

TEICHIKU RECORDS

インターネット http://suzuki.teichiku.co.jp/

For Fantastic Bassfishing Game Life

BASSLANDING

バスランディング+つりコン

●バスランディング●アスキー●11月12日発売予定●48,800●MC(3アプロック)●AC(DS対応)●フロンツ(別冊付録5,800)

超リアル! 体感バスフィッシングゲーム登場!!



「バスランディング」の名前にも通ずる、釣り竿の先端に付くバスランディングフックは、バスランディングに特化したフックで、釣り針とリールを接続したロープにより、振り回すリールでエキサイトなバスランディングが楽しめるのがこの「バスランディング」だ。バス釣りに使われる釣竿は、自由な釣りをしたい人に向いたフリーフィックスタイプと、リールを固定して使うリールフィックスタイプの2種類がある。フリーフィックスタイプは、リールを固定せずに、リールを自由に動かすことができる。リールを固定したリールフィックスタイプは、リールを固定して使うので、リールの操作が簡単で、初心者にもおすすめだ。



ビッグバスを Get!する 3STEP!!

キャスティング開始!!

- スキッピング
サイドハンド
キャスト
ピッチング
オーバーヘッド



▲ゲーム中にできる操作はこの4つ。効果的なものを選びましょう。

ポイントを探れ！



▲右下のモニター内の黒い点が像を奪っているぞ

魚腥草的根

魚群探知機から読み取れるのは魚がいるかいないかだけでなく、水深の状態、水深、障害物の有無など。レクチャーでしっかり勉強しよう。

いざっ! フィッシュオン!!

バスがルアーに食いつくと右下に表示されているルアーが振るえ、もちろんコントロールにも振動が伝わってくる。この感覚を狙ってアワセを行おう。

バラさないコツ

息がかかったら糸の
伸びる方向に注意。糸
の方向と雲に逆方向に
竿を向けるとイイぞ！



▲常に糸が張っている状態をキープしよう。



▲つりコンなら、
実際の釣り開始に
竿をあおれば獲物
がかかるぞ。



リニア中央新幹線

ナイスフィッシュ!



フイッシュ!

振って、震えて、巻き上げる。
釣りゲー専用コントローラ「つりコン」(別売)で、
ランカーサイズを釣り上げろ!

超リアルだから、超たのしい。

これか、
究極のバスフィッシングゲーム。

「バスランディング」は、バスフィッシングの能力のすべてが凝しめる本格釣りゲーム。バスの生態はもちろん、天候、水深、水深などの環境がリアルにシミュレートされた道も、バスホートで自由に移動し、150種類以上のタックルを駆使してバスをゲット。さらに開発の専用コントローラで、キャストやヒット、ファイトを体験すれば、バスの釣り気分は絶好調。まさにバスカッとする、バス釣りゲームの決定版だ。

プレイステーション用ソフト
バスランディング

'99年1月14日発売予定

標準価格¥6,800(税抜)

PlayStation 対応

つりコン同梱版同時発売

標準価格¥9,990(税抜)



©1999 ASCII Corp.

<http://www.ascii.co.jp/et/>

ASCII

株式会社アスキー

●150種類以上のタックルを
自由に選択

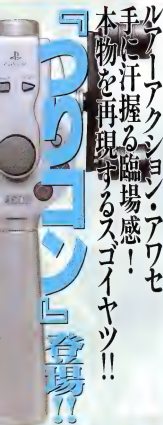


●超リアルなバスフィッシング
をシミュレート



●リアルなバス生態、
環境をシミュレート





リアルアクション・アワセ
手に汗握る臨場感!!
本物を再現するスゴイヤツ!!

釣りゲームファン待望の専用コントローラの全貌がついに明らかされたぞ。デザインは写真の通り、ベイトキャスティングロッド&リールをモチーフにしたタイプ。デュアルショック完全互換にして、2種類の振動モーターを内蔵し、実際の釣りの感覚をリアルに再現! さらに加速度センサー内蔵により、振るときの力加減がゲーム中でルアーの飛距離などに反映される仕組みだ。今回はこのコントローラを6つのポイントから徹底検証しよう。

つりコン 6つの POINT!

POINTS キャンセルできない

キャスト

コントローラ内蔵の加速度センサーが、力加減を読み取ってゲームに反映させるぞ。

アワセもOK!

振動が伝わってきた瞬間、コントローラを振ることで、アワセを行うことも可能だ。



▲正確なキャストができるかな?



▲一部のルアーはこの方法で動かせるぞ。

POINT6

ルアーセレクト

⑥ボタンを押すことで、キャスト状態のままルアーの変更をすることができるのだ。釣れないときにはルアーチェンジ!



▲ゲーム開始時のセッティングで選んでおけば……



▲セレクトすることができるのだ。

POINT4

ロッド操作

コントローラ中央のアナログスティックを操作することで、ゲームの中の竿を微妙に操作することができるのだ。



▲ルアーに微妙なアクションをさせるとき便利。



▲魚が大きいほど振動も強くなる
▲魚の種類によっても変化がある?
▲釣り上げ方・調子の感覚はまさに本物の感覚なのだ。

POINT3

リールハンドル

ラインを巻き取るためのハンドル。巻く感覚は意外に軽い。また、逆回転させてもラインが巻き取れるの。左利きの人にはコントローラをさかさまに持つといいのかも?



初心者からベテランまですべてのニーズを

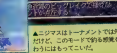
レクチャーモード

道具の使い方、バスの生態などゲーム中だけでなく実際のバス釣りでも適用するテクニックを細かく指導してくれるモード。全7つのステップに分けてじっくり説明してくれて、各ステップの最後にはそのステップで覚えたことを実践する試験もある。この試験を好成绩で修了するとお礼さんからアイテムのもらえるのだ。



フリーフィッシングモード

とにかく魚が釣りたい! って人のためのモード。ポイントになる湖はもちろん、季節、天気、水温やその湖の魚がどれだけ釣りやすいか(プレッシャー)の設定も可能。どうしても釣れないときはこのモードで練習してトーナメントに挑もう。



▲ニギマスはトーナメントではおなじみ。このモードで釣る感覚をわくわくはもってこいた。

POINT1

ドラッグ調整 (R・P2 ボタン)

ラインに許容以上の力がかかると自動的にラインを送り出すリールの構造。ラインブレイク (糸切れ) 手動にマメに調整しよう。



▲「R・P2」ボタンは、ラインの張力を調整するときに使う。調整が完了したら「R」ボタンを押す。

POINT2

エレクトロモード (Rボタン)

ポイントに近づいたとき、エンジン音で魚に逃げられないように電動モーターのスクリーンに切り替えて移動するのがこのボタンだ。



▲「R」ボタンは、ポイントに近づいたときに使う。電動モーターのスクリーンに切り替えて移動するのがこのボタンだ。

つりコン
はじめ
ました

電腦
黒鯉
Hans Landing

爆釣生活

ベテランから素人(?)まで、4人の釣り人につりコンで遊んでもらい、その釣り感覚を語ってもらったぞ!

CASE1 釣り歴20年! 初台の太公望



PROFILE

東京在住 42歳
釣り、水公園で
へら釣りをして20
年のベテラン。バ
スの経験はなし。

レクチャーモードをSTEP1で進捗。続く、フリーフィッシングではとりあえずワームをつけて投げるが...これにラッキーヒット、でもバスじゃないぞ!



▲大きすぎたなら本日最大なんですケド...

釣り人
から

コードの付いた竿は使いたくない。バスがかったときのプルプルにはびっくりしたけど楽しかったよ。

CASE2 都内バスプロショップ店員元祖釣り〇チ三平



PROFILE

千葉在住 36歳
小学生の頃、「釣りバカ大将」に憧れたタイプ。趣味が高じて仕事に。

当然トーナメントモード参戦。野沢湖をダントツで勝ち抜くが、続く北利根では写真の通り。ドラッグ調整がうまく行かずラインブレイクに泣かされた。



▲珍しいフロリダバスでもこのサイズでは...

釣り人
から

バス釣りの感覚は味わえると思う。ただ、引きが重いのと、リールが重くないのはちょっと残念かな。

CASE3 通信講座で釣り初段! 実釣経験なし!



PROFILE

東京在住 28歳
ブームにあおられ、釣り教室受講。道具だけは一通りのものをそろえる。

レクチャーモードをほぼ満点で卒業! ところが続く実釣では写真の通り。アワセまでは妙に上手いが、2時間プレイしてついにランディングならず...



▲あの定というか、当然というか...なる結果です。

釣り人
から

寒い釣り場に立たなくてもこれだけ楽しめるんなら満足。もっと高級感のあるコントローラも欲しい。

CASE4 網走の釣りゲームマニア「生きた魚はさわれません」



PROFILE

北海道在住 25歳
釣りはゲームのみのインテリタイプ。生きた魚は全般的に苦手なシタイプ。

マイコントロールを持ち込む気合で、本日最大の43cmをゲット! ところがつりコンでのプレイはまるでダメ。満足に投げることもできず時間切れ。



▲この結果、釣は時間になってことでしょう。

釣り人
から

今日みたいに大勢だと特に盛り上がりですね。息がかわれない女の子とも一緒に釣りが楽しめるのがイイ。

足させる3つのモード

トーナメントモード

B.A.Sという団体が主催する8つのバス釣り大会を勝ち抜き、最終的にB.A.Sオールスタークラシックという名義ある大会での優勝を目指す。



セッティング

事前に大会が行われる湖の情報を知れるので、最適な道具選びをしよう。



各大会は、時間内に決められたサイズ以上のバス (ラージマウス、スモールマウス、スポッテッド、フロリダの4種のみ) を5匹以上釣り、その総重量を競う。プレイヤーがキープしておけるのは常に5匹までで、それ以上釣った場合はリリースすることになる。大会前には自宅で見聞のセッティングや、釣り場の情報集めなどができるぞ。

WEIGH IN ウェイイン



Go Next Lake



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、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

(井の田)

川澄綾子／坂本真綾／長沢美樹／森久保祥太郎／
三木眞一郎／置鮎龍太郎／折笠 愛／南 央美／
柳原みわ／今井由香／豊嶋真千子

物語はここから始まる!!

スペシャルリビュー

功 前夜祭

できる! ゲームセンター

1999年1月14日(木) 発売予定
標準価格: 予価 ¥5,800 (税別)
プレイステーション用ゲームソフト
「できる! ゲームセンター」に、
夜襲スペシャルプレビューディ
スク「前夜襲」を同梱。後夜襲の
罠が一定先に牽き合います。

後夜祭 予約者全員プレゼント応募用紙

| | | |
|------|------|------|
| 姓名 | 性别 | 年龄 |
| 民族 | 籍贯 | 职业 |
| 住址 | 联系电话 | 电子邮箱 |
| 身份证号 | 银行卡号 | 其他信息 |

· 戶約店印欄 平成 年 月 日 午後

DP-98122

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

応募方法

- A: スペシャルディスク (PS1 売品、ビジュアル集) 1500 円
B: 解説テストカード (4 冊) 2000 円
C: 声優サイン色紙 (4 枚) 55 円
D: 美術家サイン色紙 10 円
E: Windows 95 対応 CD-ROM 10 円

惜しくも賞品を選した方にオリジナルポスターをまれなく差し上げます!!

1. 広告から応募用紙を切り取り記入し、ミスの無いように全て記入する。
 2. 商品予約の出来るお店で、「後援券」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. 官製はがきの裏面に、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!!
- 期日：1999年2月15日(金)消印有効 ※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。(4月未予定)
宛先：〒160-0006 東京都新宿区舟町5番4F

※このキャンペーンへの応募は一人一週とさせていただきます。御了承下さい。

SE

株式会社増進社 ぐーん開発部

〒116-0001 東京都港区西目黒1番 4F TEL.03-5362-3656(ユーザーサポート) 月~金曜 11:00~18:00(お休み日除く)
インターネットホームページ <http://www.shoelisha.co.jp/enter/koyasai>



©1997, 1999 NCS. Langrisser is a registered trademark of NCS. All rights reserved.



1999の年、
解きあかされし光と闇の運命。

LANGRISSE IV & V FINAL EDITION

ラングリッサーⅣ&Ⅴ ファイナルエディション

- ・シリーズ最高のゲームシステムでリメイクされたラングリッサーⅣ
- ・難易度が選択できるようになったラングリッサーⅤ

1999年1月28日発売

2枚組 標準価格¥6,800(税別)

封入特典・特製トレーディングカード
(ファン選別トレーディングカードシリーズ)



ベスト
¥2,800

ラングリッサー I&II

1999年1月14日発売

標準価格¥2,800(税別)

あの名作が低価格で再登場

「ラングリッサー」は、NCSの代表作として、今もなお多くの人々に愛されています。今回、この名作を低価格で再登場させ、多くの人々に楽しんでもらおうとします。詳しくはパッケージをご覧ください。

ラングリッサートリビュート

好評発売中

4枚組 定価¥9,800(税別)

「10年ドラマチックエディション」から、N.V. まで、ラングリッサーシリーズのすべてをベスト・オブ・ラングリッサーと銘打った豪華なパッケージで登場。シリーズのすべてを収録した「ラングリッサー」の歴史を、このパッケージで振り返ることができます。



©1997, 1999 NCS

NCS 日本コンピュータシステム株式会社

©NCS ©キャラクター

人生とゲームには、



早い⚡️ 詳しい⚡️ 攻略情報で選ぶなら⚡️

電撃シリーズ

攻略法が必要だ。



ぶっちぎりのスクープとRPG情報満載のPS情報誌

電撃 Academy
PlayStation

隔週金曜日発売

どこよりも深い最強のトリムキャスト専門誌

電撃 ドリームキャスト
Dreamcast

隔週金曜日発売

おもしろさ満点、情報満載のN64&GB情報誌

電撃 **NINTENDO64**

毎月21日発売

遊べる体験版、美麗なムービー、
役立つデータ満載のCD-ROM付きPS誌

電撃 Academy
PlayStation D

毎月15日発売

美少女&キャラクター満載!ゲームビジュアル情報誌

電撃 **GS** ガガジン

毎月30日発売

オールラウンド・ゲーム・データマガジン

電撃王

毎月9日発売

▶ 攻略本も電撃!「電撃攻略王」シリーズもよろしく ◀

© 2000 富士通 株式会社 FUJITSU LTD. phone 03-3754-7631 <http://www.fujitsu.co.jp/>

12月25日

話題の超大作の情報を含む年末年始必見
情報満載。見逃すと後悔するぞ!!

NEWS STATION



いち早く予約して『FFⅦ』グッズを入手せよ!!

『ファイナルファンタジーⅦ』予約キャンペーン -実施中-

『FFⅦ』の発売が間近に!! キミはもう予約した?

現在デジキューブでは話題の大作RPG『ファイナルファンタジーⅦ』(2月11日発売)の予約キャンペーンを実施中。デジキューブと提携している全国のコンビニで、『FFⅦ』を2月上旬までに(しめ切り)は各コンビニによって異なる)予約すると、特典として『FFⅦ』オリジナルストラップがもらえるぞ。数に限りがあるので(なくなりしだい終了)、欲しい人はさっさとコンビニに急ごう!!

さらにお得なWキャンペーンも実施中!!

コンビニ店頭では同時に「デジキューブWチャンスキャンペーン」も実施中だ。2月28日までの期間中にゲームソフトを2本買い、レシートを貼って配布されている専用シタカが各駅に集まりに当たって応募すると、抽選で以下の豪華賞品がプレゼントされるぞ。さらにWチャンスとして「FFⅦ」の本体抽選券なども収録した「AOL50 時間無料インターネットカード」も実施中だ。

- | | |
|----|---------------------------------|
| A賞 | CASIO VIVCEL 100名 |
| B賞 | SONY MDウォークマン 20名 |
| C賞 | SKY Perfect TV フラワーチューナーセット 25名 |
| D賞 | BOSE CD/CDプレイヤーセット 10名 |
| E賞 | FFⅦオリジナルCDホルダー 200名 |

デジキューブオリジナルCDホルダー(1冊を1冊) 500名

『FFⅦ』をコンビニで予約して

『FFⅦ』のロゴを顔に描いた。ファン必携の限定ストラップ。言から下げるタイプになっていて「リセットボタン」を押下げるのに最適だ。このチャンスを通すぞ!

オリジナルストラップをゲットせよ!

一方、店頭では……

もちろん各門店にも負けてはいない。全国のゲームソフト販売店(200名)3935店が「スクウェア」と提携。同社のソフトや周辺機器の販売を重点的に行う「スクウェア・コーナー」も店舗に開設して、年末年始の盛り上がりにつなげよう。どこで買うか迷っちゃうかも!!



次回、TGSの開催日決定

『東京ゲームショー'99春』関連情報



▲多数の来場者で賑わう前園(1998)のようす。今回も約15万人を見込んでいるぞ。観覧のゲームをチェックしよう。

99年の春もゲームで盛り上がりぞ!

『東京ゲームショー'99春』の概要が早くも決定。次回も千両果の「専断メッセ」を会場として、'99年3月20日(土)、21日(日)の2日間が一般公開日となる予定。入場料金は¥1,200(前売り¥1,000、小学生以下無料)で、開場時間は10:00~17:00まで(20日のみ~19:00、また昼校日にあるため、小学生・中学生は14:00からの入場)。詳しい内容は、今後の続報に注目。

第3回CESA大賞開催も決定

1998年に発表された全てのゲームソフトの中から傑出作品を選出・表彰する「第3回CESA大賞」の開催も決定したぞ!! 今回もノミネートされた作品に対する一般ユーザーの選別投票を実施する。'99年2月19日~3月19日の応募期間中、各地のコンビニなどで配布される専用の「CESA大賞」を速に投票を郵送して「CESA大賞」を決定するのは今年の12月14日~17



ついにグランプリが決定!

『ダークスター・カズカラングコンテスト』結果発表



多数の応募作品の頂点に立ったのは?

『ヴァンパイア セイヴァーE Xエディション』のエディター機能を使った「ダークスター・カズカラングコンテスト」の結果が発表されたぞ。多数の応募作品の中から見事グランプリに輝いたのは、黒髪がチャーム的な友のイラストのリリース。そのほか個性的な作品が受賞したのだ。

| グランプリ | 黒髪リリース | IRYNA |
|-------|-----------|-----------|
| 銀賞 | 淡色レイレイ | LEI-I |
| 金賞 | マリオンネット | FREE ROSE |
| 銀賞 | 金色アナカリ | P.A.N.A |
| 金賞 | 赤髪レイレイ | TOUYAMA |
| 銀賞 | 七色バリエーション | 700/200 |



▲黒髪が受賞したIRYNAさんのリリース。右の来場者のイラストに似てみよう!



CD・ROM2枚組みの増刊D13は絶好調発売中
 来年早々、1月14日には本誌Vol.95、
 1月18日には増刊D14が発売されます。
 まさにラッシュ！ そしてダッシュ！
 とりあえず、お年玉とかボーナスとか、
 その分を残しておいてね！

というワケで大変なのですが、あきらめだして
 だけじゃマシイので整理しないといけません。
 まずはDPSの本誌（スケジュールで
 のマーク付き）。これはいつも通り毎月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！ これはスコー！ スコすぎ
 ですよな？ ね？ ねっねっ？

★12月15日発売 DPS D13 (Vol.93)
 ★12月26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)
 ★1月29日発売 DPS Vol.97
 ★2月12日発売 DPS Vol.98
 ★2月15日発売 DPS D15 (Vol.99)
 ★2月26日発売 DPS Vol.100

電撃 ランキングステーション

今回の集計期間 11月23日～12月8日

今回の売り上げランキングは、初登場タイトルの健闘によりガラッと順位が変動! 売り上げ第1位は、予想どおり R4、が獲得した!!

売り上げ TOP20

R4
R4 C.D.とはR4最優秀のサウンドトラックである。オマケC.D.もある。

■ナムコ 12月3日発売
■¥5,800/142,942,862

ポポロローク

ストーリーの進行状況により変化する57フィールド、100%クリアを目指そう!!

■SGB 11月26日発売
■¥5,800/107,643

リペログランデ

1人視点で試合が展開するサッカーゲーム。新鮮な楽しさがある。

■ナムコ 11月28日発売
■¥5,800/94,095

かまいたちの夜 特別篇

SFCで人気のあったサウンド・ベルの続編。今期13話まで展開が予定。

■エンタメ 12月3日発売
■¥4,800/87,505

SIMPLE1500 シーズVol.1 THE麻雀

発売2ヵ月が経過しても、まだおかげでいいね。このままだと終わらない。

■エンタメ 10月22日発売
■¥1,500/56,782

FIGHTING ILLUSION -K-1 GRAND PRIX-

エンタメ 11月18日発売/¥4,800/48,290

エクシズギルティ

エンタメ 11月26日発売/¥4,800/48,290

ユーラシアエクスプレス殺人事件

エンタメ 11月26日発売/¥4,800/48,290

レイピア伝説

エンタメ 10月23日発売/¥4,800/48,290

bestmania (ビートマニア)

エンタメ 11月18日発売/¥4,800/48,290

スマッシュコート2

エンタメ 11月26日発売/¥4,800/48,290

COOL BOARDERS 3

エンタメ 11月26日発売/¥4,800/48,290

1on1

エンタメ 11月26日発売/¥4,800/48,290

電撃の花

エンタメ 11月26日発売/¥4,800/48,290

リリ〜グ美少女インクイリ〜グ 98〜99

エンタメ 12月3日発売/¥4,800/48,290

あつめたいR大冒険編

エンタメ 11月26日発売/¥4,800/48,290

名探偵コナン

エンタメ 11月18日発売/¥4,800/48,290

クワック・デ・クワック〜2人対2人対戦〜(ずべす)

エンタメ 10月23日発売/¥4,800/48,290

前評判 TOP20

1 ファイナルファンタジーⅦ

■スクウェア 2月11日発売/¥98,000/21,470

2 テイルズ オブ ファンタジア

■ナムコ 12月23日発売/¥98,000/8,882

3 ストリートファイターZERO3

■カプコン 12月23日発売/¥1,300

4 サガ フロンティアⅡ

■スクウェア 98年春予定/¥98,000/5,085

5 ドラゴンクエストⅤ

■エニックス 99年春予定/¥98,000/4,864

6 To Heart

■アタラシス 冬予定/¥98,000/4,643

7 スーパーヒーロー作戦

■エンタメ 11月18日発売/¥98,000/4,622

8 電車でGO!2

■タイトー 3月18日発売/¥98,000/3,980

9 トルネラストーリー2

■アタラシス 冬予定/¥98,000/2,874

10 チョコボの不思議なダンジョン2

■スクウェア 12月23日発売/¥98,000/2,653

11 ARMORED CORE MASTER OF ARENA

■ナムコ 12月23日発売/¥98,000/2,433

12 立体忍者活劇 天流 忍剣

■BAND 2月18日発売/¥98,000/1,990

13 モンスターファーム2

■エンタメ 2月18日発売/¥98,000/1,983

14 ビートマニア APPEND 3rd Mix

■コナミ 12月23日発売/¥98,000/1,380

15 FAVORITE DEAR(フェイス・デア)

■エンタメ 12月23日発売/¥98,000/1,161

16 超絶英雄伝説

■スクウェア 11月18日発売/¥98,000/1,154

17 スーパーロボット大戦F 完結編

■エンタメ 12月23日発売/¥98,000/1,047

18 デビルサマナー ソウルハッカーズ

■スクウェア 12月23日発売/¥98,000/1,047

19 センズ・ベール・オブ・マジック 2 続編 真生

■エンタメ 12月23日発売/¥98,000/1,380

20 魔いぬのアー・チエリス Fantasm

■エンタメ 冬予定/¥98,000/1,133

読者人気 TOP20

1 ファイナルファンタジーⅦ

■スクウェア 2月11日発売/¥98,000/14,170

2 セノギアス

■スクウェア 2月11日発売/¥98,000/6,441

3 ファイナルファンタジータクティクス

■スクウェア 3月4日発売/¥98,000/5,910

4 メタルギア ソリッド

■コナミ 3月13日発売/¥98,000/5,527

5 東京魔人学園闘神帖

■アタラシス 冬予定/¥98,000/5,085

6 ダブルキャスト

■スクウェア 6月26日発売/¥98,000/3,537

7 スターオーシャン セカンドストーリー

■エニックス 1月31日発売/¥98,000/3,316

8 テイルズ オブ デスティニー

■スクウェア 97年12月23日発売/¥98,000/3,331

9 女神異聞録ペルソナ

■アタラシス 98年6月20日発売/¥98,000/3,285

10 バイオハザード 2

■カプコン 1月16日発売/¥98,000/3,285

11 サガ フロンティアⅡ

■スクウェア 98年春予定/¥98,000/2,873

12 マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜

■スクウェア 98年12月23日発売/¥98,000/2,853

13 ワイルドアームズ

■スクウェア 98年12月23日発売/¥98,000/2,847

14 グランツーリスモ

■コナミ 97年12月23日発売/¥98,000/2,433

15 beatmania(ビートマニア)

■コナミ 5月1日発売/¥98,000/2,216

16 忍忍水書伝

■コナミ 98年12月15日発売/¥98,000/2,197

17 SDガンダムGENERATION

■サンライズ 98年12月23日発売/¥98,000/2,197

18 ときめきメモリアル〜forever with you〜

■コナミ 97年12月23日発売/¥98,000/2,197

19 東京魔人学園闘神帖 闘神編

■コナミ 7月23日発売/¥98,000/1,543

20 ポロロロイスト

■スクウェア 98年7月12日発売/¥98,000/1,534

ランキング・トピック

TV・CMの意外なインパクトも好評の「かまいたちの夜」が、どの店舗でも大きく販売本数を伸ばしているようだ。SFC版を知らない新規のユーザーも多いのだろう。 [12月10日調べ]

ジョブ1 センズ・ベール・オブ・マジック 2 続編 真生

最近売れているソフトと言えば「SIMPLE1500シリーズVol.1 THE麻雀」(カルチュア・パブリッシャーズ)ですね。サッカーゲームなどと一緒に買われる方が多いですよ。「R4〜」(ナムコ)も売れてはいますが、期待していたほどの勢いではなく初回分はまだ店舗に残っている状況です。そのほかでは「スーパーロボット大戦F」(バンプレスト)が、ほちちちという感じで売れています。今後発売されるソフトでは、「チョコボの不思議なダンジョン2」(スクウェア)や「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」(バンダイ)などが期待できそうですね。

ジョブ2 (株)メサセオナー(東京都) 電話一占

期待ほどではないにしても、「R4」が最近では一番売れていますね。「かまいたちの夜 特別篇」(エンタメ)や「悠久幻想曲ensemble」(メディアワークス)、「ユーラシアエクスプレス殺人事件」(エンタメ)も売れています。年末発売のソフトは1月以降順当に売れると思いますが、当店としては「エリーのアトリエ〜」(ガスト)と「マール王国の英雄伝」(日本・ソフトウェア)に期待しています。1月のソフトに関しては、「〜術 運命の交差点」(エンタメ)か「快刀乱舞 狂」(イマジカル)くらいはかきつかないといった感じですね。



上記マークおよび“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。

Sony Music

株式会社 ソニー・ミュージック エンタテインメント

好きと言ってしまったら、終わってしまう恋もある。



めぐり愛して

来春発売予定

恋愛シミュレーション ¥5,800 (予価・税別) 発売元: (株)ソニー・ミュージックエンタテインメント

恋愛シミュレーションの本来的な楽しみ方、恋をそでらった横由より、ストーリーやゲームシステムの進化に注力。“普通の高校生の普通の恋愛”をテーマにした本格恋愛シミュレーションです。ストーリーは、徒歩距離を過ぎた街の高校に転入する主人公(プレイヤー)の卒業までの1年半をシミュレート。勉強、部活、そして恋愛を通じて有意義な高校生生活を送るのがあなたの使命です。

学校では運動・勉強・音楽といった能力値のアップを。週末は、女の子たちと親密度のアップを行うのが基本です。教室やデートで行ける場所は30以上を局家。キャラクターごとに設定された性格・生い立ちが、プレイヤーとの関係に影響しながら、多形でリアルなストーリーが展開されます。エンディングは女の子との親密度によって、密着度重視の結末(例えば卒業後はスポーツ選手になる)を迎えたり、深く関わった女の子とのストーリー重視のエンディングとなったり。何度でも繰り返し、何通りもの夜明けが楽しめます。



次号予告

次号95号は、『幻想水滸伝Ⅱ』『ティールズ オブ ファンタジア』の大攻略! もちろん『FFⅧ』の続報もバッチリフォロー! 独占スクリーンに新作情報満載と、うさぎ年の電撃もぞうご期待です!!

Coming Soon!

ファイナルファンタジーⅧ 幻想水滸伝Ⅱ / ストリートファイターZERO3 / 新世代ロボット戦記 ブレイブサガ / 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア / ツールラプストーリー2 / サガ フロンティアⅡ / ティールズ オブ ファンタジア ほか

電撃PlayStation Vol.95は
1月14日(木)発売



表紙イラスト●機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
©新富エージェンシー・サンライズ(BANDAI) 1998
アートディレクション●ダヴィッド・モロカ
ロゴデザイン●デザインクレイト(読者君会)

ゲームライター募集

DPS編集部では、私たちと一緒に誌面を作るゲームライターを募集しています。
我こそは! という方は、①雑誌掲載ゲーム紹介文(800字程度)を「ライター募集欄」まで送ってください(応募書類は返却しません)。
応募資格は、①東京近郊に在住、②18歳以上 / 高校生以上の方です。
面接する方に連絡いたします。

イラスト / 志保美和

電撃PlayStation Vol.94

1999年1月14日発行 第5巻 第1号 通巻90号

■発行人 渡田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■販売元 主婦の友社
〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 国産印刷株式会社
■写真 オム・エーワン スタジオ・サン

STAFF

【編集長】渡部雅人
【副編集長】佐藤誠、倉田誠一
【デスク】千木良史、関谷耕樹、村松亮
【編集】羽岡剛、梅田祐、秋山力夫、高橋順、松崎太朗、田島隆、中川大規、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、高野繁、宮崎孝平、宮崎健、森田信彦、鈴木和寿
【发行】中屋卓司
【ライター】本内新太郎、中村孝彰(CHI)、佐藤祐志、梅原千太郎、川口一、清水拓、城イトム、佐藤光伸、岡崎英、中屋一雄、徳島隆、藤井朝樹、斎藤直樹、村田あつし、鈴木千尋、西谷泰史(徳島隆)、高橋和也、三井一雄、田中弘二、松田幸一、千木良史、川村経典、草野アキラ、片山明彦、大竹雅也、谷口一虎、田沢清一(アシスタント)下川達一、飯塚孝正、三浦耕太郎
【デザイナー】斎藤裕行、沢田昭、田代健二、マクローフィッシュ、服部智子、シンプリイ、安野野矢、クスコーム、佐藤竜一、オアシス青空、三上茂枝、石丸貴子、スペース・マオ、小松崎裕子、デザインクレイト、杉田デザイン・オフィス、トム、松崎明子、ゆずぽ、コマツロビン、ゆーぎデザイン事務所、デザイン・ルーム、ケーティ・アール、写真 林久平、林克典、江尻文明、田中修一、牧田健一、ENTANIA、真下隆、井上重男

Letters

〒101-8305
株式会社メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
【ホームページアドレス】
URL: <http://www.media-works.co.jp/>

©Media Works 1999 Printed in Japan
※本誌掲載の記事・写真・イラスト等の無断複製(コピー)、複製(転載)を禁じます。盗本誌などの地下希望される場合、日本著作権センター(電話03-3581-2331)にご連絡ください。
※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

What's D?

電撃PlayStation D14 次号D14は1月18日(月)発売

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

D14は『サガフロⅡ』のムービーを独占収録! 体験版8タイトル、ムービー5タイトルとボリュームもバッチリ。さらに、体験版収録タイトルには攻略ページも登場。攻略なら電撃です!!

索引

AD INDEX

| | |
|---------------------|------------|
| アークセラ | 32・33 |
| アスキー | 4・5・片断 |
| アローマ | 220・221 |
| インクリメントP | 44 |
| エス・エス・エイ | 130 |
| ユニックス | 34・35 |
| キングレコード | 210 |
| コーエー | 133~137 |
| コナミ | 256・267・片断 |
| 販売 | 228 |
| ソニー | 16 |
| ソニー・コンピュータエンタテインメント | 2・3 |

| | |
|---------------------|-----------|
| ソニー・ミュージックエンタテインメント | 36・37・236 |
| タカラ | 211 |
| ティーンズ・インターソフト | 30・31 |
| アイワーク | 225 |
| デジキューブ | 222・223 |
| 東京ゲームデザイナー学院 | 157・212 |
| ナムコ | 232 |
| 日本コンピュータシステム | 239 |
| 神楽坂エンタテインメント事務局 | 132 |
| バンダイビジュアル | 6・7・224 |
| プロコリョ | 146 |
| フロム・ソフトウェア | 46 |
| メディアワークス | 238・239 |
| ユークス | 242・243 |
| 代々木アニメーション学院 | 213 |
| リバーヒルソフト | 片断 |

ゲーム雑誌は電撃だ!

電撃王 毎月8日

NINTENDO64 毎月21日

GS 毎月30日

電撃Dreamcast 隔週金曜日



ILLUSTRATION: AIC

1999.1.14.
今世紀最後の聖戦



BANZAIVER, BANZAI BURST



KEYIA TEMPOON, AKENAZAKI



HIDORI BORENS, FUZURYU, DAIKOKU, KIKIMORI OF SOGORO



BANZAIVER, SANGO BLAZE

超ド派手な3D対戦アクション1月14日発売!

ふう じん りょう いき

封神領域 エルツヴァー

C/V: 完全無敵ダンザイバー / 関 智一, アルティアル・ラーセル / 矢島 晶子, 天法院 慧矢 / 緒川 美, エリル・ブローズ / 島崎 法子, 姫野 翠 / 日高 のり子, 蒼月 セツナ / 永上 幸子, ガリィ・ラインドウェル・レイヴリクス / 二又 一成, 龍崎 / 高 央美, イハドリルカ / 井上 喜久子, オープニングムービー:AIC, オープニングテーマソング:奥井雅美, オリジナルテーマソング:島崎法子

...この舞台で 聖戦が始まる

KAKURINE, JAKUJOUTOSHI,
BANKJUNTATARI, KOSHWANBOTO

GALLY, YAKSHI, GEDENNA, GUSSENDORFER

EREL, PLOWSE, ELVDORCE

SETSUNA SAIZUKU, ZENKA REISETSUKAN



フニッシュ・グレッグマン / 玄田 哲章

“エルツ”
キャンペーン
実施中!

- ❗ 業界初ゲーム内プレゼント実施!
“エルツ”全キャラが贈る超レアアイテムを、君もゲットしよう!
- ❗ 初回限定!“エルツ”オリジナル
ポスタープレゼント!

株式会社ユークス

本社:〒690-0905 大阪府堺市住吉区4-45-1
横浜支店:〒221-0045 横浜市神奈川区神奈川102-16-15

TEL:0722-24-5165
TEL:045-451-5217

ホームページ <http://www.yukes.co.jp>





ARMORED CORE MASTER OF ARENA

Sharpen your potential up. Enemy is here.

再び進化を遂げるシリーズ3作目。

ミッションとアリーナが融合した新システムで、ランカーACがミッションに絡み、ストーリーが変化。

メカデザインは引き続き河森正治氏が担当。

新規パーツの追加はもちろん、動作・敵々のデータも継承可能。

新システム「RANKER MK」



バトルアリーナではランカーACと呼ばれるCPUが操作する機体を相手に多彩な戦略が繰り広げられる。

RANKER AC



アリーナに登場するACをオリジナルで作成出来るRANKER MKが新たに登場。

RANKER MK



アーモード・コア マスターオブアリーナ

99年2月発売予定

予定価格 5,800円(税別)

- ディスク2枚組
- ボクステーション対応予定
- デュアルショック振動対応



アーモード・コア プロジェクト ファンタスマ プレイステーション・ザ・ベスト

49種のライバルACと戦う
バトルアリーナ登場

発売中 標準価格 2,800円(税別)

ベスト版ならではの追加機能!

- 音声英語モード
- デュアルショック振動対応

FROM SOFTWARE

株式会社フロム・ソフトウェア

ユーザー・サポート 03-5353-0362 (月～金・13:00～17:00) オフィシャル ホームページ <http://www.fromsoftware.co.jp/>

FAX情報

FAX情報は新作案内やゲーム攻略、開発関係などには無関係な情報提供サービスです。●FAXで03-3258-0753におかけください。高内が起きます。

●お支払いは必ず「現金」(振替振替) > < 2001 (ゲーム価格) > です。●音声案内にしたがって操作してください。

©1997-1999 From Software Inc. "PS"マークおよび"PlayStation"マークは登録商標。コンピュータエンタテインメントの発展です。



T1124572010546