

電撃プレイステーション

2001 7/27



PlayStation

2号連続特別付録

メモリーカードシール 夏の新作ソフトSPECIAL Vol.1

FFX サモンナイト2 シャドウ ハーツ
グローランサーII みんなのGOLF3
ティアリングサーガ コナ英雄戦記
リリーのアトリエ

定価 490 YEN

総力特集
メモリーカード

インターネットで電撃!
電撃プレイステーション
電撃オンライン
http://www.tengyonline.com/
プレイステーション

電撃特報

サモンナイト2

23人のキャラクターを大紹介!
すべてにおいてパワーアップした「2」の全貌に迫る!!

徹底
攻略

グローランサーII リリーのアトリエ

シャドウ ハーツ ティアリングサーガ コナ英雄戦記
実況パワフルプロ野球2001 エヴァーグレイズ2 リモココロン

最新
情報

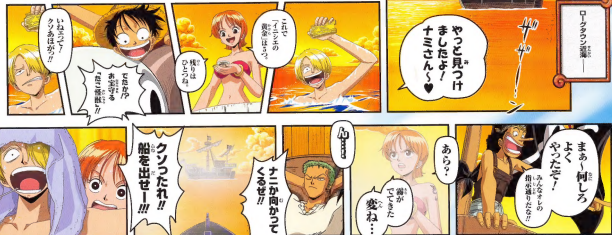
みんなのGOLF3 バラッバラパー2 スカイガンナー Rez
KING'S FIELD IV 真・三國無双2 玉鋼物語2 無ひの島

ファイナル ファンタジー X

スレイする前に現る! おおきな世界観、
キラキラしたシナリオの全貌を徹底解説、
攻略チームの秘伝フレイバーも必見!!

3部作のうち100%をプレイするつもり!!
夏の新作ソフト

第3弾!!



バンダイのイチゴリソライナップ PlayStation 2 ジョニクプロット 発売中! 標準価格 ¥6,800 (税別) 初回限定価格 ¥7,800 (税別)	PlayStation 2 機動戦士ガンダム 発売中! 標準価格 ¥6,800 (税別) 初回限定価格 ¥7,800 (税別)	PlayStation 機動戦士ガンダム 運轉のシャア 発売中! 標準価格 ¥2,800 (税別) 初回限定価格 ¥3,800 (税別)	PlayStation 機動戦士ガンダム カウボーイバップ 発売中! 標準価格 ¥2,800 (税別) 初回限定価格 ¥3,800 (税別)	PlayStation 機動戦士ガンダム ONE PIECE グランドブルー 発売中! 標準価格 ¥5,800 (税別) 初回限定価格 ¥6,800 (税別)	PlayStation 機動戦士ガンダム 宇宙戦艦ヤマト 発売中! 標準価格 ¥2,800 (税別) 初回限定価格 ¥3,800 (税別)	PlayStation 機動戦士ガンダム 発売中! 標準価格 ¥3,800 (税別) 初回限定価格 ¥4,800 (税別)	PlayStation 機動戦士ガンダム GGENERATION-0 発売中! 標準価格 ¥3,800 (税別) 初回限定価格 ¥4,800 (税別)
---	---	--	--	---	---	---	---



プレイステーション
第2弾は
RPG!!

キミの海賊団がルフィたちと大航海!!!
オリジナルストーリーで描く
「ワンピース世界」へとびたそう!!!

いっしょに行こうぜ!!!
お宝さがしにしようぜ!!!

From TV animation
ワンピース



とびたせ海賊団!!

キミが
主人公!!!

予約購入者先着プレゼント!
「DOSKOI PANDAブランド
オフィシャルストラップ」

8月2日発売予定!

海賊アドベンチャーRPG

標準価格: 予約 ¥5,800 (税抜) PocketStation
同梱 ¥8,800 (税抜)

From TV animation ONE PIECE とびたせ海賊団!

ボケツステーション 同梱 同時発売予定 標準価格: 予約 ¥8,800 (税抜)

東の海最大の謎に挑み、海賊として名を上げる!



▲海賊船を操縦してのつめ
の勝負へ上る!



▲武器・レベルも力エンで
バトルに勝利! (うまくいけば)



▲助っ人カードを召喚して!
助っ人援やさくつてお!



▲トボリで遠く3Dの海賊船!
オス観(シューティング)も!



▲海賊船をたてて作れちゃう!
おの海賊船にかけよう!



▲豪華の海賊船とアニメ&TV
同じ豪華サウンド!

冒険やミニゲームはもちろん、友達と
対戦して海賊団データを交換すれ
ば、ライバル海賊団として本編にも
登場するように
なるぞ!



BAN
DAI



召喚……

異世界……

戦乱の予感

8月2日いよいよ召喚

- 予価: ¥5,800円 (税別)
- CD-ROM 2枚組
- ファンタジックシミュレーションRPG
- プレイステーション用ソフト

SUMMON NIGHT

サモンナイト2 ナイト

— 予約特典 —

SUMMON NIGHT Official Visual Book

● B5サイズ豪華ハードカバー 上製本仕様!!

● 「サモンナイト1&2」に登場するキャラクターイラスト満載!!
(主人公バートナーと敵ボスも収録)

● 広告やパッケージに使用した集合イラストはもちろん、
小説版のために描き下ろしたイラスト等々、
貴重な描き下ろしイラストを完全収録!!

● すべてのページにキャラクターデザイナー
藤原武史氏のコメントを収録!!

● 約40ページにも及ぶ「サモンナイト」の魅力を
凝縮したファン必読のスペシャルアイテム!!

数量限定につき予約お早め!!



SQUARE SOFT



スクウェア公式
ファイナルファンタジーX
最速攻略本 FOR BEGINNERS
"FINAL FANTASY X"
THE FIRST GUIDE BOOK FOR BEGINNERS
Published by DigiCube



SQUARE SOFT
DigiCube

PlayStation 2



ファイナルファンタジーXは、 スクウェア公式攻略本で 正しく攻略してください。

スクウェア公式で最速は、デジキューブだけ。攻略道を極める、この一冊。

スクウェア公式

FINAL FANTASY X 最速攻略本 FOR BEGINNERS

超激特典

「超高速攻略
ポスター」付き!
スフィア盤フルマップ

CHANCE 1

RIKKIのサイン入り
マキシシングル
「FF Xテーマソング/
素敵だね」を抽選で
プレゼント!

CHANCE 2

映画「ファイナル
ファンタジー」
特別試写会招待券を
抽選でプレゼント!

7.19ソフトと同日発売

A5判/192ページ 本体価格/1,000円(税別)

シナリオ攻略★★★★☆ ストーリーの4分の3、マカラニヤの森までをマップと共に攻略!
システム解析★★★★☆ スフィア盤のシステムからブリッツボールまでを、分かりやすく解説!
攻略データ★★★★☆ アビリティをはじめ、ショップ&敵モンスターのデータを掲載!
オマケ要素★★★★☆ オリジナルポスターに、スフィア盤の全量と攻略チャートを収録!

スクウェア公式だから、ここが違う!!

- 見やすい、使いやすいを徹底追求した攻略情報満載!
- 独占スクープ! 植松伸夫とRIKKIの南の島対談&フォト収録!
- FF Xグッズ&映画「ファイナルファンタジー」情報を満載!!

※最速攻略本は全国の書店、デジキューブ提携のコンビニエンスストアでお買い求めください。

ファイナルファンタジーX ポストカードブック

本体価格/1,100円(税別)

7月19日
発売予定

ファイナルファンタジーX ULTIMANIA アルティマニア

スタジオイベントスタッフ・著 デジキューブ・編 スクウェア・完全監修

9月初旬
発売予定



ソフト発売日
7月18日
発売

価格/1,238円(税別)
SSCX-10053



8月1日
発売

価格/3,669円(税別)
SSCX-10054~7(4枚組)

マキシシングル

素敵だね featured in
FINAL FANTASY X/RIKKI

収録内容
01:素敵だね featured in FINAL FANTASY X
02:御月様 〜ウチイタ〜 03:Pure Heart
04:素敵だね featured in FINAL FANTASY X (instrumental)

○奄美の歌謡と称される「RIKKI」をFF Xのメインテーマ・ウィーカリストとして起用。○奄美島唄の特徴である裏声を活かした彼女の伸びやかな歌声に、優雅なサウンドが調和する美しいナンバーが完成。

初回限定
贈りたため式
デジパック
パッケージ

ファイナルファンタジーX
オリジナル・サウンドトラック

○待望の最新作「ファイナルファンタジーX」のオリジナル音楽を全曲収録。
○FFシリーズ音楽プロデューサー/植松伸夫に加え、仲野順也(デュープ
リズム)・浜波正志(サガフロンティア2)が加わり、新しいFFサウンドを堪能。

初回特典

- 4CDデジパック・ケース
- 半透明スリーブ・ケース
- 植松伸夫×野島一成(シナリオ)メール対談

※デジキューブ編集部の企画・監修による、最先端デジタル・サウンドトラック収録版の初音源集。詳しくは本誌にて掲載。

デジキューブの最新の本と音楽、様々な場。

センターの問い合わせ先は、(株)デジキューブ 03-3444-6906 営業の問い合わせ先は、(株)デジキューブ フォクセンター 03-3444-6765
月~金 10:00~17:00 休日はのぞく。ゲームの価格についてはお問い合わせは、こちらまで。http://www.digicube.co.jp/

PlayStation 2

J-機甲兵団 PHOENIX

ジェイ・フェニックス™

好評発売中! 価格6,800円(税別)



開戦! 限界域のハイスピードバトル
君のカスタマイズが帝国の切り札だ!

**巨匠! 矢野隆邦氏コンセプトデザイン
のメカを組み替える快感!**

超高機動型や重装備の戦闘型等、登場する様々な機体の
フレームや機能的な武装を自由にカスタマイズ可能! 武器
のカラリングまで変更可能だ!

**本当のハイブリッドアクションへ、
戦闘道と爽快感の融合!**

自機は3倍のスケールの巨大兵器。機体の機体は
入り乱れる着しいバトル! 花道に大変身! 帝国との激戦
動戦。未知のミステリアスな敵々!

ハイパーモードを起動せよ!

更なる進化を遂げたカスタマイズ!

君の設計思想をコンピュータが自動判別してバリエーションや特殊能
力に反映する「リアルタイムシステム」を遊ばせ! 君の改造癖に挑戦する!

**「序章編」に寄せられたユーザーからの意見を
可能な限り反映!**

完全な一新! バリエーションと戦闘レイアウトの改善がされた他、戦闘の
面白さを増した「リアルタイムシステム」が「序章編」からのデータロードで導入!

豪華声優陣によって展開する物語! 君には共に戦う仲間がいる!

丹波 次子(若原 潤子)、大塚 明夫、白石 砂子、鈴木 美央(関 智一)、近藤 孝浩(堀内 賢雄)
山形 浩一(成 田 公彦、近 藤 孝浩)



本篇へのデータコンパートで
スペシャルパーツが手に入る!
「機甲兵団 J-PHOENIX
序章編」

発売中! 価格1,800円(税別)

オリジナルサウンドトラック
「機甲兵団 J-PHOENIX
X-TRACKS-01」

7月25日発売予定 価格2,657円(税別)



制作: エクス/ムス

©2001 Takara Co., Ltd. All Rights Reserved. J-Phoenix: 大塚 明夫、Sound: 関 智一

「機甲兵団 J-PHOENIX」は、Takara Co., Ltd. の登録商標です。©2001 Takara Co., Ltd. All Rights Reserved.

TAKARA

③ ESPN X Games skateboarding	168
常夏は君に 平子園の戦い	174
エヴァゲレイン 2	78
NBA ストリート	181
EVERBLUE (エヴァブルー)	180
エドニシシ	123
蛇 (ヘビ)	98
CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	170
ガクタ名作劇場 ラクガキ王国	98
機甲兵団 J-PHOENIX	94
ゴッドロー - ゴッドフリークと4姉妹とドラムマニア3姉妹	185
KING'S FIELD IV	160
QUAKE III レジェンダリー	185
グランツーリスモ3 A-spec	92
グロウランサー	50
The Masterpiece II (ザ・マスターピースII ジョウグツツイ)	184
CITY CRISIS (シティクライシス)	115
シャドウ ハーツ	62
真・三國無双 2	162
スカイガンナー	156
玉置物語 2 - 滅びの島	166
ナムタムパラダイス	178
D.N.A. Dark Native Apostle	177
鉄1 - 電車でバトル1	122-202
電車でGO! 新幹線 山陽新幹線	185
ドリームカーゴ 2 シンデシヨ	153
バラッパバラッパ 2	203
必勝パチンコステーションV2 天才パチンコ	204
FINAL FANTASY X	120-203
FINAL FANTASY X (ファイナルファンタジーX) - 12-202-204	
鉄腕アトム	90-203
18号(3) 鉄腕アトム	204
モンスターハンター ギャラクシー	185
魔皇 (ジャコ)	116
Missing Blue (ミッシングブルー)	148
みんなのGOLF 3	148
ヤキカガシタ - burning Game	121-202-204
リネコ	86
リリーのアトリエ - ギャラクシーの錬金術士 3	92
レイトマスター EX super	203
Rize	164

③ ウォーウーデベック - ゴー1 レーシング	203-204
カラフル ロック 3	204
ガバレード - マーチ	109
ZANAX ZANAX (ザナックスザナックス)	172
サンクナ 2	38
サンクナ 2001	181
SMILE 5001 リーズ・ロケット Vol.1 Hello Kitty オレンジ	183
SMILE 5001 リーズ・ロケット Vol.2 Hello Kitty イェイ	183
SMILE 5001 リーズ・ロケット Vol.3 Hello Kitty イェイ	185
女・女神転生 II	182
スーパーバリスシリーズ「両腕」	204
スーパーバリスシリーズ「ビリー」	204
スーパーバリスシリーズ「両腕」	204
Dance Dance Revolution 5th MIX	179
ディメンションズ・オブ・ソウル	68
どこでもハムスター 4 ドキドキごらく大冒険	185
ナツメの森 青木雄二の自然発見	203
なんでものり	183
プレイステーション 4 うちわわもの	110
Memories Off 2nd	46
ラグ・ゲーム わいわいダンス プラス	185
ルナ・ウィング 時を越えた聖戦	124-204
ワンピメンション	92

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC=メモリーカード、MC2=PS2専用メモリーカード、MT=マルチディスク、MT2=PS2専用マルチディスク、PS=ポケットステーション。※特に表記のない価格はずべて税別のものです。

発売直前総力特集

12 FINAL FANTASY X

(ファイナルファンタジーX)



今年最大の話題作「FFX」を徹底紹介！
キャラクター、世界観、システムなど、押さえておきたい情報を完全網羅した発売直前の総力特集！ これでプレイ前の準備はOK!!

38 サモンナイト2

今回の「サモンナイト2」は、8ページの大ボリュームでお届け！ システムまで、登場キャラクターの総特集なのだ!!



もしも、思い出した記憶が私にとって都合の悪いことになったらどうする?

46 Memories Off 2nd

PS版のゲーム画面を独占公開!! ファン必見の声優サイン色紙プレゼントもあわせて!!



50 グロウランサーII

ソフト発売に先行して、序盤を徹底攻略!! 新情報満載の攻略ガイドブックも必読!!



56 リリーのアトリエ - ギャラクシーの錬金術士 3

62 シャドウ ハーツ

68 ティアリングスターガ

ユナ英雄戦記

74 実況パワフルプロ野球2001

78 エヴァゲレイン2

82 グランツーリスモ3 A-spec など



10 DPS夏のプレゼント Vol.3 SPECIAL

16 機甲兵団 J-PHOENIX

30 ガクタ名作劇場ラクガキ王国



電撃SOFT STATION

みんなのGOLF3

ウサの「全国大会モード」の詳細をキャッチ！
新キャラ紹介も!



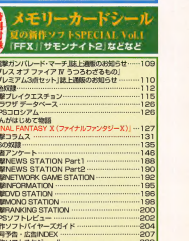
バラッパバラッパ2

スカイガンナー

KING'S FIELD IV など

メモリーカードシール

夏の新作ソフトSPECIAL Vol.1
[FFX] [サモンナイト2] などなど



「機甲兵団」マーチ 地上通商のお知らせ 109
「プレイステーション 4」うちわわもの 110
「プレイステーション 4」地上通商のお知らせ 110
4色印刷 112
電撃プレイステーション 115
ウサワザデータベース 126
DPSコレクション 128
みんなのGOLF3 129
FINAL FANTASY X (ファイナルファンタジーX) 127
電撃コラム 131
PSの攻略 135
読者アンケート 148
電撃NEWS STATION Part1 148
電撃NEWS STATION Part2 150
電撃NETWORK GAME STATION 152
電撃INFORMATION 155
電撃DVD STATION 156
電撃WORK STATION 156
電撃FRANKING STATION 200
DPSソフトレビュー 202
新作ソフトバイバイガイド 204
次号予告・広告INDEX 207
制作スタッフ紹介 208

3号連続!

合計
300名に
当たる!!

最終回

3号続いた超
プレゼントもこれ
で最後! 夏休
みにハマるソフ
トはゲットでき
た?

DPS

夏の

超

超

1

Devil May Cry

デビル メイ クライ

大剣と2丁拳銃を武器に、迫り来る悪魔たちを粉砕していくACT。重力をものもしない縦横無尽のアクションと、主人公・ダンテを軸に展開するストーリーはACTファンならずともプレイしてほしい1本!

50名

とにかくカッコイイ
主人公・ダンテの姿そしてアクション

スタイリッシュ &
ハードACT!!

単身で悪魔に挑む
圧倒的な強さ

大剣で斬る—

悪魔の
ポイント
とにかく斬
きがいふ
スライスの
ながら2丁拳銃を駆使し
大剣をブンブン振り回し
て悪魔をブツブツ斬る!!
この爽快感、これぞ
ソフソフト、真打の
ACT 現場を見た!

2丁拳銃で撃つ—

悪魔どもを狩りまくれ—

プレゼント

Vol.3

応募のきまり

楽しいプレゼントが決定したら、P.148の
注意書きにしたがってアンケートの回答を記
入し、付属のアンケートハガキで応募してく
ださい。このプレゼントのしめ切りは7月26
日（当日消印有効）。当選者の発表はVol.185
（8月10日発売）にて行います。

しめ切り **7月26日**（当日消印有効）

2 HOSHIGAMI 10名

～沈みゆく蒼き大地～

強力な魔法を発動させる「コインフェイム」や、仲間
との連携攻撃で敵に大ダメージを与える「セクション」
など、独創的な要素を盛り込んだ期待のS・RPGだ。



開発者のコメント
いろいろな要素をこれでもかと詰め込んで、
いよいよ登場まで数ヶ月（？）経った。S・RPG
ファンなら間違いなく楽しめるソフトです。



3 サモンナイト2 10名

異世界から「召喚獣」を呼び出し
て戦う、ファンタ
ジックS・RPG
の第2弾！ 表情
豊かなキャラと、
特徴的なシステム、
そして恋愛アス
トリーと、とにかく
見どころいっぱい
のS・RPGです。



異世界の住人
「召喚獣」とともに
世界の平和を守れ!!

開発者のコメント
キャラのかわいさは最大の
強み。今回は
年取ったファンにも
男女どちらの主人公も
選べるのが好評です。
出会うキャラも1人1人
に必ず個性がある!!

このソフトの
詳しい情報は **P.38**へ

4 エヴァーグレイス2 10名

装備を変更し、コーディネイトす
ることによってキャラが強くなるA・RPG
第2弾。3人を同時に操作するパ
ーティ制になったのが最大の特色。
前作との違いも解き明かされる?



3人を同時に操るA・RPG!

開発者のコメント
3キャラを
同時に操作す
るのを楽に
できない、なにより連携
攻撃が得意かいぞ!

このソフトの
詳しい情報は **P.78**へ

5 東京魔人學園外法帖 10名



徳川綱、鬼道宗編。
???編の3部構成の
ストーリーで贈るシ
リーズ最新作！ 幕末
の江戸を舞台に、敵対す
る徳川と鬼道宗の戦い
を描くS・RPGだ。
女神システム
など、あつ
く新要素も
盛り込まれて
いるぞ!



幕末に舞台を移したシリーズ最新作!!

開発者のコメント
舞台を変え、物語を変えても「魔人」テイ
ストは健在です。シリーズのファンならハ
マると感じてください!

6 ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム0079 10名

SLGとACTをみごとに融合させ、
ファンならずともアツくなること問
違いなし! PS2版「ガンダム」
シリーズの最新作!



年戦争! 中期を描く
リアルタイムSLG

開発者のコメント
ムービーシーンはもちろん、ゲーム画面で
も、とにかくモバイルスラッシュがカッコイイ!
システム、ストーリーもぜひぜひチェック!



ティーダと
ユウナの
旅の
始まり。



PS2 Dual	FINAL FANTASY X ファイナルファンタジーX	719	スクウェア
		¥1,800 (税別)	
	MC2 (64KB) HDD		

力 総 前 直 売 発

FINAL F

システム、 キャラ、 『X』の 全情報を 公開!!



ついに発売日が目前に迫った「ファイナルファンタジーX」。シリーズが、RPGが、新世代へと突入する瞬間を、今まさに迎えようとしている。今回は、キャラクター、システム、世界観など、新たな世界立ちを前に知っておくべき情報を凝縮して紹介!!



特集!

ファイナルファンタジーX

ANTASY

『シン』

永遠に破壊を繰り返す
最大・最強の脅威



玉のかけ「シン」を倒しうる唯一の力
究極召喚

究極召喚を手に入れば「シン」を倒すことができる。本来なら喜ぶべきことなのだが、リョックのセリフと表情には悲壮感が漂う。唯一「シン」を倒せる「究極召喚」には、いったいどんな事実が隠されているのだろうか？



リョック「究極召喚から「シン」に勝てるとは……
到底……無理だ」



「シン」を倒す唯一の方法である究極召喚
「シン」の力を借りて「シン」を倒す

「倒す」シン」を
目指す人々

「シン」に対抗できる唯一の手段である究極召喚。それを使えども、力なき人々は結局して「シン」と戦おうとする。たとえそれが、エボンの教団に反する「機械」を使うことになるとしても……。



「X」のストーリー上で、「核」となる「シン」と召喚士という2つの存在。ここでは「シン」について判明している情報と、「シン」との一大決戦「ミヘン・セッション」から、「シン」と召喚士の関係に迫る。この世界「スピラ」にとって「シン」とはどういう存在なのか？そして召喚士ユウナの背負うものとは？

人々の心に暗い影を落とす「シン」の存在

この世界。スピラを破壊し尽くす「シン」は、人々から家族や友、生活というかけがえのないものすべてを根こそぎ奪い去ってしまう恐ろしい存在。ゆえに、人々は心から笑顔を見せることはなく、常にその脅威におびえている。エボンの教えでは、人間が機械に頼りすぎたようになったため「シン」が生まれたとされ、「シン」の脅威から逃れるには、エボンを信じるしかないと言われている。

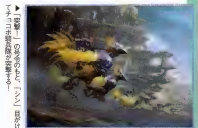
打倒「シン」を目的とした作戦「ミヘン・セッション」

かつて「シン」と戦って命を落とし、「シン」討伐隊のもととなる組織を作った英雄・ミヘン・セッションとはその名を冠した作戦である。チョコボ騎兵隊を有するエボンの兵と、機械の兵器を操るアルベド族という2つの相反する人々が手を組み、打倒「シン」の旗の下、協力し、ともに戦う。



▲敵対するエボンとアルベドだが、平和を願う思いは同じ。

はたしてエボンの教団に背き機械の力を使う「ミヘン・セッション」は成功するのか？そしてティーダたちは、この戦いで何を見えるのか？



▶「倒す」シン」を目的とした作戦「ミヘン・セッション」

『シン』に

スピラ中の尊敬を一身に 受ける「召喚士」という役目

スピラの平和を脅かす禍（わざわい）「シン」。
そして「シン」を倒せる唯一の手段「究極召喚」
を使えるのは召喚士のみ！ かつて「シン」を
倒すという偉業を成しとげた、大召喚士ブラスカ
の娘であるユウナは、スピラに住む人々から尊敬
され期待されている。そんなプレッシャーを背負
い、新米召喚士ユウナがどのように成長してい
くかも、ストーリーの重要なテーマとなっている。



「シン」が倒れるまでには、ユウナが
多くの仲間と協力して戦わなければならない。

スピラを巡り、究極召喚 を求める召喚士たち

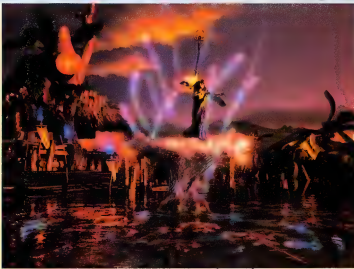
究極召喚を求めて旅をする召喚士は、ユウナ以
外にも何人か存在する。もちろん召喚士には誰も
がなれるわけではなく、素質あるもののみがその
道を許される。ここで紹介しているイサールやド
ナもその中の1人。彼らもガードとともに、スピ
ラ中を巡り歩いて、旅の途中でユウナたちと
出会うこともある。
彼らは大召喚士ブ
ラスカを父に持つ
ユウナに対し、さ
まざまさ反応を示す。
そういったやり取
りも、「X」の見ど
ころの1つだ。



▲召喚士・ドナは、ユウナに対する態度がほかの人と少し違うようだ。



「シン」を倒すためには、ユウナが
多くの仲間と協力して戦わなければならない。



人々の安らぎの鍵
「シン」が倒れるまでには、ユウナが
多くの仲間と協力して戦わなければならない。

召喚士のみが使える 「究極召喚」

「シン」を倒す
ために必要となる
「究極召喚」。
その手がかりと
なるのが、召喚
獣だ。『X』で
はこれらの召喚
獣がストーリー
の鍵を解き明か
す重要なカギと
なってくる。



「シン」を倒す
宿命を背負う者

召喚士

おびえる世界「スピラ」

エボンの民

スピラを統べる
古からの教義を守る者



ワッカ：ええと エボンの教えに反する作戦
止めないで マズくないすか？



「エボンの民の
視点になる
エボンの教え」

エボンの教えでは、「シン」は、
人間が機械を使用し始めたこと
で生まれたとされる。そのため、
それらに頼らない生活をして順
群(しよくごい)いすることが、「シン」
の復活を防ぐと教える。



エボンの民の指
導者であった父の
跡を継ぎ、エボンの
指導者となるシ
ーモア。グアドと
人間の混血である
彼は、多くの人々
の期待を背負う。



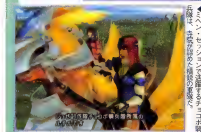
シーモア：おなかで湧いた父の理想を実現する
命を賭して勝利にはびる所存にござります



「X」の舞台となるスピラを語るうえで、
重要なキーワードとなる「エボンの教え」。
ここでは、エボンの教えを信仰する「エ
ボンの民」と、その教えに背き、機械を
使う「アルベド族」をクローズアップし
ていく。そしてそこから見えてくる、こ
の世界の背景などを読み解いていくこと
にしよう。

機械の使用を禁じる エボンの教え

スピラに広まっている教義「エボンの教え」。
各地には寺院が配置され、人々は毎日礼拝を欠か
さない。なお、エボンの民とはエボンの教えを信
仰するすべてのものを指し、
人だけでなく
グアド族など、
教えを信じる
ものには、異
種族でも門戸
を開く。



世界中すべての人が熱狂 するブリッツボール

水中格闘競技・ブリッツボールを観戦、参加す
るときだけは、民族や思想の壁を超えて、スピラ
に住むすべての人々が熱狂する。そして「シン」
によって引き起
された災厄や、不
安を一時でも忘れ
ようとする。ブリ
ッツボールはエボ
ンの教えと同じく、
この世界では必要
なものを拒否する
平和を拒否する
意味合いもある。 っている。



▲ブリッツボールはスポーツであるが、不可欠なものとな
る平和を拒否する意味合いもある。 っている。

絶対的な工

アルベド族の族長にしてリュックの父・シド

エボンの教えに背き、機械を使う部族「アルベド」。そのアルベド族の族長が、リュックの父でもあるシドだ。シリーズでは常に“飛空艇”に関係するキーパーソンとして登場する彼だが、「X」でも重要なポジションを務めることとなる。



独自の言語を使いこなすアルベドの民

アルベド族の特徴として挙げられる独特の言語「アルベド語」。だが、リュックのように、ティエダたちが理解できる言葉を話せる人もわずかながら存在する。アルベド語を理解することができれば、エボンの教えに背き、彼らが機械を使う理由も見えてくるかもしれない……。



▲アルベド語を解読できれば、より「X」の世界が見えてくるハズ。

機械を自由に操り豊富な知識を持つ人々

ミヘン・セッションの切り札となる、アルベド族の機械兵器。このことからわかるように、彼らは機械についての豊富な知識を生かし、武器や乗り物などさまざまなモノを作り上げる。仲間1人となるリュックも、手先の器用さと機械の知識で、ユウナたちをいろいろな場面でサポートしてくれる。



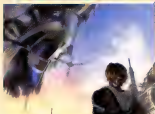
▲戦場を巡りながら、機械兵器を一撃一撃で倒すこともできる。



「メーでリュックのダチか？
ちやうどいい 手入置せ！」

新もしも
アルベドのリーダー

口調からも、豪快な性格であることがうかがえる「X」のシド。リュックの父親ということから、ティエダたちを応援してくれるだろう。また、彼はユウナとも深い関わりを持つ。



天翔ける
飛空艇

「FF」シリーズの代名詞の1つである飛空艇は、今作にも登場する。「X」ではどんな形で、ティエダたちの旅をサポートしてくれるのか？そして、この飛空艇を操り、自由に世界中を駆け回ることができるのだろうか？

禁じられた
“機械”を操る民族

アルベド族

ボンの教え、それに背く種族

CHARACTER

ユウナとガードの物語

シンを唯一倒しうる究極召喚を求め、修行の旅を続ける召喚士ユウナ。そして、そんな彼女を守る護衛＜ガード＞たち。物語は、このメンバーを中心に展開する。ここでは、彼らが旅の途中で見せる表情やセリフをもとに、それぞれの人となりを探っていく。

熱血

TIDUS

今年の優勝は、オレたち
ビサイド・オーラカがいただく!!



ブリッツボールのライバルチームを目の前にして優勝宣言。試合に出る以上、狙うのは優勝のみ。そんな自信に満ちあふれた、ティダの性格をじつによく表わしているセリフだ。



ティダ：チヤウダもんばよ、ゴウス!!

▲▲ティダの所属するチームは、ビサイド・オーラ。ゴウスはそのライバルチームのようか。ゲーム中、実際にブリッツボールで試合を行うことになると、ティダの優勝宣言は、果たされるのか?

戸惑い

TIDUS

これが逃れようのない
現実だと、やっとわかった

かわいいそうだよな
親が有名なと



「オレは有名な親の息子だから、負けるとは」

ティダ：オレにまうのめ、たてきん人を倒したてめが?

▲有名な父親を持つことのプレッシャーを誰よりも理解しているティダは、ユウナの置かれた状況に頭を悩ます。しかしそれは、自分への勉めでもあるのかもしれない。

ちょっとしたアクシデントに巻き込まれただけ…。そんな軽い気持ちで始めた旅だったが、この旅の重要性和、ユウナの決意を知ったとき、ティダの心境にも変化が訪れる。自分と、その周囲を取り巻く状況の厳しさに、戸惑いを隠せないティダ。しかし彼は、決して立ち止まろうとはしない。



ティダ：オレは、ウナを助ける!

ティダ

CV 森田 成一

躍動感あふれるブリッツボールのエース

明るく前向きに生きる17歳の少年で、『X』の主人公。スピラ全土に広まる人気格闘競技、ブリッツボールの選手。しかし、ある事情により召喚士ユウナと出会い、ワケもわからぬまま、彼女の旅に同行することになる。

最後かもしれないだろ?



決意

TIDUS

言いたいことも言えない
なんて絶対イヤだ!



どんなに迷ったり、
どんなに悩んだとして
も、ティーダは最終的
に前に進むことを選択
する。個人の幸せを捨
て、召喚士としての道
を歩むことを決めたユ
ウナと同様に、その決
意は固い。その進む道
が険しくても、彼には
そうするだけの理由が
あるからだ。



オレたちが変えてやる



IN THE BATTLE 戦国時代の肖像

● 政治的・経済的・社会的・文化的・環境的・倫理的・法的・宗教的・哲学的・科学的・芸術的・教育的・娯楽的・健康的・美的・その他

サポートも可能な万能タイプ



OVERDRIVE
【オーバードライブ】

剥 挂



ディータが使うオーバードライブは、奥で使った際に大ダメージを与える「刺技」。バーの右の方右に動くボクシングを、中央のエリアでフィニッシュより止めることで発動する。「闇」のエネルギーを使っていて、特効音によく似ているが、制限時間内であれば何度でもやり直せるし、入力に失敗しても技自体は発動する（ただし威力は半減）。ボクシングの動きも素人は少しはどことなく、



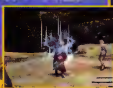
▲▲▲「この本は、その著者の個人的な経験と、
前夜のロマンチックな気分と、上の階層にある。
これでは、実際の出来事や、その本質を、
正確に表現することは、不可能である。」



ABILITY



「ディックはよく問題を捉える
 ことのできるアビリティを備え
 ます」。これは、パーティ全員の
 攻撃力と回復力をアップさせる
 効果を持つ、こうした状態異常
 的の「ビィ・モ」を簡単にやすい
 シ、ディックが得意。



▲スケーリングを適切に調整することで、非常に使いやすくなります。また、この機能は、そのほかの多くのアプリケーションにも適用できます。

だから全部話しておきたいんだ。

信頼

YUNA

わたしたちが出会えたのは
きっとエポンのたまものだね!



「シン」を倒すために個人の
幸せを捨てた召喚士と、その
身を盾にして召喚士を守るガ
ード。この両者の関係は、深
い信頼関係がなければ成り立
たない。ユウナを守るガード
たちはユウナを信頼し、ユウ
ナもまた、ガードを信頼して
いる。そうでなければ究極召
喚を得るための過酷な旅を果
すことはできない。

キミの
ザナルカントは
きっとどこかに
あると思う

▲▲関係は信頼し、気づか
うユウナ。だからこそガー
ドたちも信頼に応えようと
がんばることができるのだ。
ユウナの優しさと強さがガ
ードの力を引き出している
と言っても過言ではない。

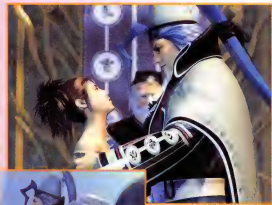


▲▲キミのザナルカントは
きっとどこかにあると思う

献身

YUNA

エポンのために、スピラのために
そうするのが一番いいと思いました



▲▲多くの人が祝福しながらも、ユウ
ナの表情は暗くない。このことから、個人
の感情を抜きにした政策的な結婚であるこ
とが見て取れる。果たして、このとき、デ
ィーダは何を思うのだろうか?



個人の感情を捨て、人々の
ために生きることを決意したユウ
ナ。それが人の希望になる
なら、本人の感情を抜きにした
結婚も十分ありうること。偉
大な指導者、シーモアとの
結婚は、世界中の人々が祝福
し、多くの人に希望をもた
すのだから……。



ユウナ

CV：青木 麻由子

人々の希望を背負う召喚士

偉大な召喚士、ブラスカの血を受け継ぐ新米召喚士。有名な父
親を持つプレッシャーにも負けず、明るく振る舞いながら、強
い決意を胸に抱き戦い続ける。世界を救う者として、また、人
類の守護者として、究極召喚を手に入れるために旅を続ける。

召喚士とガードっていうのは



純真

RIKKU

思い出は優しいから
甘えちゃダメなの!



リュック：思い出は優しいから
甘えちゃダメなの!

15歳という年齢のせいか、
発言や行動が無邪気で、子ど
もっぽさが残るリュック。その
反面、ちょっと背伸びした
ような発言も多いが、これも
若さゆえか? それとも、ア
ルベド族に対するエポンの民
の偏見のせいで苦労してきた
からだろうか?



リュック：エポンの民は優しい人ば
かです結婚早いよ

スピラじゃね
早い人ば
かです結婚
早いよ

▲トマトを育て
ているのか、年こ
なの女の子のち
ょとした背伸び
びなのか、微妙
に耳断できない
言動も多い。

健気

RIKKU

引き返せなんて
言わないよ



リュック：引き返せなんて言わないよ

スピラの
幸せのための
イケニエ
みたいに見え
るんだ



リュック：スピラの幸せのための
イケニエみたいに見えるんだ



リュック：スピラの幸せのための
イケニエみたいに見えるんだ



リュック：笑顔の横顔なら「ツンツン」に刺さるよ
だけと……はじりど!

エポンの教えを信じるユウ
ナと、アルベド族の生活のな
かたたくましく生きてきたリ
ュック。育った環境や考え方
は違っても、ユウナを思
う気持ちは、ほかのガードに
負けないくらい強い。方法は違っ
たとしても、彼女なりに考え、彼女な
りの方法でユウナを守ろうとしてい
る。旅を続けるなかで、ほかのガー

ドたちと多少の行き違いはあっても、
彼女流のやり方が打開策を生むこと
もあるはず。ユウナを守りたいとい
う気持ちは同じなのだから……



Rikku

リュック

CV：松本 まりか

ユウナを思うアルベド族の少女

エポンの教えに反し、機械を使って生活するアルベド族の少女。
アルベド族の族長、シドの娘でもある。明るく元気で、何ごと
にもめげない奔放な性格。一見何も考えてないようでも、彼女
なりにスピラのことやユウナのことを考えている。

あたしはユウナを守り

信用できなければ
自分の目でたしかめることだな。

アーロン

CV：石川 英郎

百戦錬磨の伝説のガード

かつて、ユウナの父であり伝説の大召喚士でもあったプラスカのガードを務めた、冷静沈着で厳格な戦士。重みのある彼の一言一言にティータたちは導かれていく。



義俠

AURON
 ブラスカとの約束だ

歴戦のカードだけあって「シン」に対しての知識も深く、何か大きな秘密を隠しているようすのアーロン。余計なことはほとんど語らないため素性や目的は不明だが、義侠心の強い頼れる男。多くを語らず、ユウナの旅を見守る。かつてガードを務めたブラスカとの約束を果たすために……。



▲どうやらアーロンとティードは、以前からの知り合いだったようです。ティードに対して、厳しく接しているように見えるが、その胸の内は、わからない。いずれにせよ彼の経歴と知識が、この船において、重要なカギになりそうだ。



ア三国の信頼できないければ、
原案の目玉にはなれるまい。



現実を見せてやる

IN THE BATTLE

大剣を使い、固い装甲を貫く!!



OVERDRIVE オーバードライブ

秘 伝

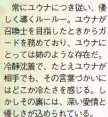


ABILITY



LULU

今はわからないだろうけど
いつだって私の方が正しかったでしょ？



ルーラーで測るでいいよと出資

この人に「さういふ」能力も
期待してもムリだ

ルール：この人に、そういう想像力を



ルールー：止めなかつたと思うの！？

中国の特色

強力な魔法で敵をせん滅！



テンプレートション



ABILITY



CV: 夏樹 リオ

ユウナを見守る優しきガード



キマリが先に行く
ユウナの前はキマリが守る。

Kimahri Ronso

CV: 長 克巳

ユウナを守る寡黙な戦士

ルルーやワッカとともに、幼いころからユウナを見守るロンソ族のガード。めったにしゃべらず、感情を表に出すこともない。ただ己の身を盾にしてユウナを守り続ける。

寡黙

KIMAHRI RONSO

ほとんどしゃべることがないため、何を考えているのかわからない面もあるが、己の身を犠牲にしてもユウナを守ろうとする従順なガード。行動は常にひかえめだが、ユウナを守ろうとする意志の固さは誰にも負けない。



「ユウナを守りたい」という強い意志が、彼の行動の原動力となっている。ユウナを守るため、時には犠牲を払っても構わない。その信念が、彼を最強のガードに育てた。

IN THE BATTLE

戦闘時の特徴

どんな局面にも対応できる万能キャラ

Kimahriは、様々な状況に対応できる万能な戦士。敵の攻撃を耐え、ユウナを守る。その強靭な体質と、冷静な判断力から、常にユウナの安全を確保する。また、仲間との連携も非常に上手で、チームの戦力を最大限に引き出す。



OVERDRIVE

敵の技



「ユウナを守るためには、どんな状況でも戦い続ける。敵の攻撃を耐え、ユウナを守る。その強靭な体質と、冷静な判断力から、常にユウナの安全を確保する。」

ABILITY

Kimahriは、様々な状況に対応できる万能な戦士。敵の攻撃を耐え、ユウナを守る。その強靭な体質と、冷静な判断力から、常にユウナの安全を確保する。また、仲間との連携も非常に上手で、チームの戦力を最大限に引き出す。



俺は機械を認めない。
教えに反することは認めない。

ワッカ

CV・中井 和哉

肉体派のブリッツ選手

ユウナのガードを務める1人。ルー
ルーやキマリ同様、昔からユウナを
見守ってきた。エポンの教えを熱心
に信じる男で、教えに反する機械は
一切認めようとしない。



闖魂

WAKKA

あいつはみんな承知の上で
召喚士の道を選んだんだ

考えるより先に体が動く熱血系キャラ。エポンの教えに反することは認めず、不器用で融通がきかない性格。アルベド族であるリュックとはひと悶着ありそうだが…

▶ユウナとは古くからの知り合いであるだけに、決意の固さも知っているようだ。



「この本は、トランプ大統領の『アメリカ第一主義』の考え方を、私たちがどう受け止めるべきか、という問いに答える本です。トランプ大統領の政策は、アメリカの未来に大きな影響を与える可能性があります。本書は、その影響をどう評価し、どう対応するか、という問いに答える本です。本書は、アメリカの未来をどう描くか、という問いに答える本です。」

その他の重要キャラクター

ここでは、物語に関わる重要な2人を紹介していくぞ。

グアド族を統べる若き指導者

シーモア=グアド

CV：神谷浩史

グアド族の族長だった父親の跡を継ぎ、若くしてエボンの指導者となった英雄的存在。人間とグアド族の間に生まれたハーフであるため、人族を超えた指導者として絶大な支持を得ている。さらにミ・ヘン・セッションでは「ジーン」を倒すため、アルベド族がエボンの教義に反する機械を使用するのを容認するなど、彼の深さものぞかせた。彼の行動に注目していこう。

◀「シン」を倒すためなら、教義に反する機械の使用さえ容認するシーモア。彼が仲間になれば、強力そうだ。



▶シーモアもまた、偉大な父親を持つ。その点でユウナとの接点もありそうだが…。理想を口にする彼の言動は「X」の冒険にどんな影響をおよぼすのか。

「シン」を倒すまで
弱音は
許されません
よく心得てお
ことです



OTHER CHARACTER

さらに!! シリーズおなじみのアイツも登場!!

シド

CV：坂口 候一

すでに『FF』シリーズに欠かせない存在となったシド。今回は、機械を使って暮らすアルベド族の族長として登場。飛空艇を自在に操る、威勢がよく口の悪い親父という、まさに名前イメージにピッタリなキャラだ。

◀▼特で調音で元気のいい響き。イメージ的には「W」のシドに近いが、実際には全然ないようだ



小僧 その言葉
ウソはねえんだな

●今度の飛空艇は…?

チョコボと並んで「FF」シリーズを代表する乗り物である飛空艇。シドが登場するならば、当然飛空艇の存在も忘れてはならない。今回の飛空艇は、曲線が多用された美しいラインを持った艦となっている。性能その他に関してはまだ不明だが、強力な武装も装備していると思われる。



OTHER CHARACTER

バトルシステム

新たな戦闘システムが採用されている「X」のバトルは、動作まで同じ感覚でプレイしていることになり間違いなく。真戦で泣きを見ないよう、まずはCTBの内容をしっかりと把握しておこう。

"ATB"(アクティブタイム)から"CTB"(カウントタイム)へ 新たなバトルスタイルで戦闘もパワーアップ!

「IV」以降からシリーズの定番になっていたATBに変わって、「X」ではCTBという新しい戦闘システムが採用されている。これはATBの楽しさを残しつつ、さまざまな戦略的要素を取り入れた思考型の戦闘システム

で、細かな戦術と状況判断が勝敗を分ける奥深いバトルとなっているのだ。ここからのバトルシステム編では、CTBの基本的な要素をチェック。モンスターとの戦闘に欠かせない基礎知識の数々を、詳しく解説しよう。

行動順&キャラクターの入れ替え

1 味方と敵の行動順が明確にわかる

「X」の戦闘では、画面の右側に表示されている「CTBウィンドウ」を見ることで、キャラクターの行動の順番を前もって知ることができる。味方と敵の区別なく、青早いキャラクターから先

に行動できるルールは今度も変わっていないので、戦闘中はこまめにウィンドウをチェックする必要がある。行動順を踏まえて臨機応変に戦うことで、バトルを有利に展開できるのだ。



CTBウィンドウで味方・敵の動きをチェック

戦闘中は、CTBウィンドウの一番上にグラフィックがあるキャラクターから、行動順番が回ってくる。ウィンドウには8つ先の行動順までしか表示されないが、R1かR2ボタンを押せば、その先を見られるぞ。

2 敵の行動順を考へながら戦おう

行動順の仕組みは、味方が行動した次は敵、という単純なものではない。素早さに優れたキャラクターは先に行動できるだけでなく、連続で行動できることもあるのだ。HPを回復した直後に攻撃したり、敵が行動する前に連続攻撃で制することもある。



行動回数が



増える!!

▲敵のスピードが速いタイプが、先手の行動を素早く上回る魔法「ハイスト」を使用し、敵が1回行動する間に2回行動が可能になり、戦況はかなり有利になった。

CHECK

ボタン=防御&行動送り! 操作法も変化

戦闘中は1ボタンでキャラクターの入れ替え、2ボタンで防御が可能。それ以外の操作は動作まで同じ。防御にはダメージを軽減する以外に、次に行動するキャラクターに早く行動順番を送る効果もある。

- ★キー コマンド選択
- △ボタン コマンドの決定・実行
- LTボタン キャラクターの入れ替え
- ボタン 防御



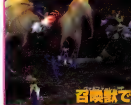
▲1ボタンのときは、防御で敵の攻撃を減らすの効果が1つ。他のコマンドに比べると、再び行動できるまでの間隔が短いのも特徴だ。

2 戦闘メンバーはいつでもチェンジ可能

「X」のパーティは7人まで確認されているが、バトルに直接参加するのは同時に3人まで。残りのメンバーは後方で待機して、出番を待つことになる。戦闘に参加しているキャラは、コマンド選択中に1ボタンを押すことで、待機中のメンバーから1人を選んで自由に交代できる。入れ替えたキャラはすぐに行動できるで、交代のリスクはすくなくないのだ。ただし、石化や凝滞、睡眠不能など、コマンド選択ができない状態のキャラは、魔法かアイテムで回復しないと入れ替えはできない。また、戦闘中の3人が死滅とゲームオーバーになる。



ユウナを呼び出し



百獣獣で対抗!!

▲パーティの陣に立ちはだかる巨大モンスター! 出陣中のメンバーでは苦しい相手だ。

▲そこで、待機していたユウナをワッカと入れ替えて、百獣獣を突進。戦闘モンスターに百獣獣が戦いを挑む。

キャラクターの入れ替えが勝負の力を握る!!

ディークは素早い敵にも確実に攻撃をヒットさせるが、防御力が低い敵は苦手。黒魔術が得意なルールは魔力に優れたものの、物理防御力は不安がある。というように、それぞれのキャラクターには長所、短所があり、バトルでの役割はおのずと決まってくる。各キャラクターの総合的な能力をきちんと把握しておいて、戦っているモンスターの特徴や状況に応じてメンバーを入れ替えることも、バトルの大事なポイントになる。

キマリが奇状態に!

▲味方スーパースタイル覚醒に陥った。自衛法が得意なユウナの出現。回復魔法によるサポートは彼女の得意技だ。



エスナで回復

召喚獣

これまでのシリーズでは、魔法と同じ感覚で使うことが多かった召喚獣たち。「X」ではシステムが一新され、召喚獣はパーティに代わって実際に敵と戦う、強力な仲間として登場する。より身近で頼れる存在になった召喚獣の秘密に、ここでは鋭く迫っていくぞ。



▲ユウナが召喚を發動すると、流石なエフェクトとともに召喚獣が出現する。出現時のエフェクトは召喚獣の個性がよく現れているので、一見の価値ありだ。ちなみに、召喚は魔法とは別枠なので、MPを消費することはない。

1人のキャラとして戦闘に参加

今回の召喚獣は、召喚士のユウナにしか呼び出せない。呼び出された召喚獣は、バトルに参加していた味方と入れ替わって、単体で敵と戦う。召喚獣も通常のキャラと同じように、プレイヤーがコマンドを選択して戦わせるのだ。

▲召喚獣のかたちには、常にユウナが寄り添っている。



戦闘開始

▲召喚獣の能力と属性は、ユウナの能力と属性と一致する。

POINT 4 召喚獣もオーバードライブ技を持つ

召喚獣たちもまた、ゲージをたまることでオーバードライブ技が使える。ここでは3体の召喚獣のオーバードライブ技を、能力や特徴とあわせて紹介しよう。



**猛き烈鳥の翼
ヴァルファール**

ユウナが最初から呼び出せる、巨大な鳥型召喚獣。敵の両足を下げる効果があるソニックウィングと、再魔法を使った攻撃が得意だ。オーバードライブ技の「シュエティング・グレイ」は、上空から発射する鳥糞で敵全体を攻撃する猛、少々HPが多い敵でも、軽く一掃できる威力があるぞ。



**ソニックウィング
シュエティング・グレイ**

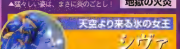


**燃え渡る炎の魔獣
イフリート**

これまでのシリーズでもおなじみの、炎の属性を持つ召喚獣。口から火炎弾を発射するメテオストライクに加えて、ファイア系の黒魔法と、バファイなど防御系の白魔法も使用できる。オーバードライブ技の「地獄の火炎」は、敵全体を空中に抛ね上げて、火炎弾で攻撃する凄腕な技だ。



**メテオストライク
地獄の火炎**



**天空より来る水の女王
シヴァ**

優美な外見にまますべき姿をかけて登場の、水属性の召喚獣。敵の頭上に敷きつめた氷を弾としてダメージを与える天からの一撃には、敵の動きを止める効果もある。オーバードライブ技の「ダイヤモンドダスト」は、すべての敵を氷で包みこみ、そのまま総じてダメージを与えるぞ。



ダイヤモンドダスト

▲すべてを凍らせる絶頂の魔法の攻撃

召喚獣で押さえておきたいポイント

POINT 1 召喚獣のポインツ出し入れはプレイヤーの自由

呼び出した召喚獣は、コマンド選択で「戻す」を選択すると戦場から撤退させることができる。万が一、召喚獣が戦場中に倒れてしまった場合、回復するまで呼び出せなくなるので、危険な状況になったら「戻す」コマンドで撤退させることも大層だ。



▲召喚獣は1体ずつしか呼び出せないが、撤退させれば別の召喚獣を呼ぶことは可能。

POINT 2 ユウナの成長に合わせて召喚獣も強くなる!



▲ユウナの能力が反映されるのだ。

POINT 3 イベントが進むにつれて召喚獣は増える



▲召喚獣が増えれば戦闘が楽に。

CHECK 他召喚士とのバトルも!

「X」の世界にはユウナ以外にも多くの召喚士が存在し、彼らも「召喚」を得意とする能力者だ。召喚を得意とする召喚士は、召喚獣を呼ぶこともできる。ユウナによって世界に広がる戦場のなかには、召喚獣同士でのバトルも申し込める者もいる。そこで召喚を受け合う召喚士も紹介しよう。



▶ 召喚士としての召喚士は、召喚獣を呼ぶこともできる。ユウナによって世界に広がる戦場のなかには、召喚獣同士でのバトルも申し込める者もいる。そこで召喚を受け合う召喚士も紹介しよう。



▲召喚士と戦うことは、システムや召喚獣に関する重要な情報を得ることにつながる。このような召喚バトルは、召喚士にとって重要なイベントだ。召喚士と戦うことは、システムや召喚獣に関する重要な情報を得ることにつながる。このような召喚バトルは、召喚士にとって重要なイベントだ。

NEW
SYSTEM

武器・防具の改造

「X」ではある程度ストーリーを進めると、武器、防具の改造ができるようになる。プレイヤーの好みにおわせて装備品をカスタマイズできる。改造システムの内容を徹底チェック!

属性やアビリティを付加して装備品の性能を高めよう!



▲装備品の改造は、戦闘シーンのグラフィックにも反映されるグラフィックの進化を表しているのも改造システムのポイントだ。

本作に登場する武器、防具には、右で解説している属性の力や、装備したキャラにさまざまな効果をおよぼす特殊効果(オートアビリティ)がついている。ここで紹介する装備品の改造システムは、好みのオートアビリティを選んで、手持ちの武器、防具につけられるというものだ。このシステムを活用すれば、敵の弱点にあわせて使い分けられるように炎、水、雷、氷の属性を持つ武器をつつす用意したり、使用の防具に毒や石化などのステータス異常を防ぐアビリティをつけるなど、必要に応じて自由に装備品をカスタマイズできる。独自の発想で装備品を強化する楽しさを持ちつつ、バトルの戦略にも直結している画期的なシステムなのだ。

「X」の属性は炎、水、雷、氷の4つ

バトルの重要なポイントになる属性は、今回では炎、水、雷、氷の4種類のみ。右の図を見ればわかるとおり、属性の相性も明瞭なもので、すぐに覚えられるだろう。なお、同じ属性で攻撃した場合は、回復効果になる。

改造の手順&注目ポイント

ここでは装備品を改造する手順を、改造システムの注目ポイントとあわせて詳しく解説! アビリティをつける際の注意点など、細かい点もチェックだぞ。

アイテムや成長スフィアを使って改造しよう

装備品につけられるオートアビリティには、それぞれ付加するために必要な材料が設定されている。右の写真を例にとると、水攻撃のアビリティをつけたいのは「魚のウロコ」が4つ必要で、これが足りない場合、水攻撃のアビリティを付加することはできないというわけだ。改造するには、さまざまなアイテムが必要になるぞ。



①必要な材料
オートアビリティをつけるために必要な材料を表示。アイテム名の下に数字で必要量が表示されているアイテム数。右側の改造欄に必要数を示しているぞ。

②改造する装備品
改造する武器、防具のパラメータが、ここに表示される。すでにつけられているアビリティの欄道に追加して、付加できるアビリティがいくつか残っているかのチェックも可能だ。

改造すると装備品のグラフィックも変化する

新たな属性を付加したり、特殊な追加効果をつけるなど、装備品の性質が大きく変化する改造をするとき、改造後に名前が変わることがある。この名前が変わった装備品

は、なんと戦闘シーンでのグラフィックも変化するのだ。バトルでの性能だけでなく、見た目も美しくも豪華な武器や防具を改造するのを楽しみたいかも?



改造の手順

1 装備品の選択

まずは手持ちの武器、防具の中から、改造したいものを選び、オートアビリティをつけられるスロット(アビリティ欄にある空欄)の数は装備品ごとに異なり、スロットが一杯になっている装備品には、それ以上アビリティを付加することはできないぞ。



2 アビリティの選択

改造する武器、防具を選んだら、次は付加するオートアビリティを選ぶ。優れた効果を発揮するものほど貴重なアイテムや成長スフィアを材料に使うので、つづけるオートアビリティは、材料の損失も考慮して慎重に選ぶ必要があるぞ。



3 改造完了

オートアビリティを装備品につけたら、それで改造は完了だ。その装備品を身につけると、付けたオートアビリティの効果が自動的に発動する。改造は戦闘中や寝ているときも可能なので、出現する敵の特徴を踏まえて装備品を加工する。なんでもことできるのだ。



武器と防具では同じアイテムでも効果が異なる

同じ材料を使って武器と防具を改造した場合でも、付加されるアビリティは違ってくる。たとえば、武器には攻撃効果のアビリティを付加する「敵のうろこ」を使って防具

を改造すると、付加されるアビリティは水攻撃になるぞ。つまり、基本的に武器には攻撃効果のアビリティ、防具には防御効果のアビリティがつけられるというわけだ。



お楽しみ要素

お約束のやり込み要素も健在!!

『Ⅶ』の劇場イベントや『Ⅴ』のゴールドソーサー内のミニゲームなど、『F.F.』にはさまざまなお楽しみ要素が盛りだくさん! もちろん、今作でもそんなお楽しみ要素は健在だ。現在判明しているブリッツボールに加え、さらに2つの要素をお教えするぞ!!

ハマリ度120%!『X』のお楽しみ要素をピックアップ

豊富なミニゲームや、美しいやり込み要素など、思わず本筋を忘れて熱中してしまうお楽しみ要素が数多く用意されているのも『F.F.』シリーズの大きな魅力。もちろん本作でも、プレイヤーを魅了するミニゲームや美しい仕掛けが、たっぷり用意されているぞ。ここでは発売直前の大サービスということで、そんなお楽しみ要素の一部を大公開! すべてチェックすれば、発売日がさらに楽しみになること間違いなしだ。



▶ファンの人にはうれしい、チョコボの最新情報も届け! 今回のチョコボ、その両中に隠れている……は?

◆人々の身近な娯楽として、『X』の世界に深く根ざしているブリッツボール。物陰と影にからむだけでなく、ミニゲームにもなっているのだ。



お楽しみ
その1

スピーディー&スリリング
ティータも参加する
ゲーム内ミニゲーム

ブリッツボール

巧みな戦略で
勝利を目指せ!

『X』の世界のメジャースポーツであるブリッツボールは、造像に説明すれば、水中で繰り広げられるアメフトのような競技。このブリッツボールが、ミニゲームとしてプレイできるぞ。ゲームの内容は、ブリッツボールの戦略性を反映させた、スポーツシミュレーション的なもの。プレイヤーはティータをはじめとした味方チームのメンバーを操作し、パスやシュートなどのコマンドを駆使して勝利を目指すのだ。



◆攻守が日々ぐんぐん入れ替わる試合展開は、スピーディーかつスリリング。常に変化する状況に対応する判断力と、試合の主導権を握る作戦能力が求められる。



追真の水中競技

シュート爆裂

お楽しみ
その2

『F.F.』
シリーズの
マスコット

チョコボ登場



◆野生のチョコボとの出会い、デブチョコボなど、他の対戦も登場するのか?

野生のチョコボに会える!

車や船に、沼や湖に、突如とはアイテムの出現人(?)に、今シリーズを通じて幅広い活躍を見せているチョコボ。前作のチョコボ騎兵隊の存在から、『X』の世界にも生息することがわかってはいたが、ティータたちと関わりを持つかは不明だった。しかし今回の最新情報で、野生のチョコボと出会えることが判明したぞ! これですべて1つの楽しみが増えたのだ。

ミニゲームも用意されている!?

▶チョコボの群に潜って草薙をかけるティータ。風船が落ちていところを見るも、もしかしたらミニゲーム?



◆「お調子いいな」というメッセージが気になるところ。自分タイムなどが設定されているところを見ると、どうやらタイムを競うミニゲームらしいが……。もしかし、またチョコボを育てられるのかも。

お楽しみ
その3

サボテンダーの石碑の謎

はりせんぼん再び!?

「はりせんぼん!」でプレイヤーを恐怖のどん底に陥れたモンスターのいっばい。思わす知れたサボテンダー。悪逆さのモンスターは、今度も登場するようだ。暗黒たれこめる荒野にひっそりと置かれた石碑。その石碑には、サボテンダーの壁面が描かれている。虎、石、壁。この不可解な符号が示すものは何か。興味は尽きない。



この壁面は?

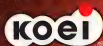
◆この特徴的なランニングポーズは、まさもなくサボテンダーだと知られるか?

サボテンダー(?)
に遭遇!

▶そして、旅行記録の末に石碑の謎を解き明かしたパーティの前に、ついにサボテンダーが出現! と思いきや、名前の音読には「マウグだ、おうこは」のサボテンダーはニセモノなのか? その真相は実際にプレイしてみよう。



ついにできたを。



一騎当千の極み。
今秋披露。



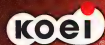
戦友となる2人協力プレイ、敵対する2人対戦プレイを実現。

PlayStation®2 6,800円



コーエーの最新情報はこちらへ ● www.gamacity.ne.jp テレビゲーム：TEL.045-661-8000 (TVゲーム)・TEL.045-661-1100 (PCゲーム)
■本ソフトは発売より9か月間の中古販売を禁止します。 ■本ソフトの盗版複製・貸出は一切許可しておりません。 ■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■“2人”は2人以上が“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。
—このマークは、業界間でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

ついにできたを。



一騎当千の極み。
今秋披露。



戦友となる2人協力プレイ、敵対する2人対戦プレイを実現。

PlayStation 2 6,800円

命運ともた。



コーエーの最新情報は「ちうえん」●www.gamecity.ne.jp 予約センター ☎TEL.045-861-8000(TVゲーム)・TEL.045-861-1100(PCゲーム)
■本ソフトは発売より9ヵ月間の中古販売を禁止します。■本ソフトの最終版・買戻は一切行わずして取りません。■ソフトの最終版には買戻版は含まれておりません。
■「大」ソフトおよび「PlayStation」は株式会社シーエー・エンターテインメント・システムズからの登録商標です。
■このゲームは、最終版でのゲームソフトの完全な複製を禁止するマークです。

株式会社 コーエー
www.koei.co.jp TEL.045-581-0861(PC)



命運ともな。

DENGEKI SCOOP

電撃特報

1

『サモンナイト2』



我が魔力に応じて…
異世界より来たれ!

召喚

●キャラクター紹介 **新キャラクターも交えて**
haracter 23人の登場人物を紹介!!

「カキヤブスター」も一躍、人気者だぞ。主人公をはじめ、彼らも中心の志士と友情と冒険の物語が巧みに描かれていくのだ。ちなみに、「ミサジツとオバレーン」などの人気漫画にも登場していて、最終的にも数多くの前作キャラが存在するかも……

貴女たちを逢った
無間地獄は今のあたし
たちを助けて、ずっと
守ってくれました

Ranma 1/2

▲物語は、主人公たちが冒険を通じて成長していく過程をドラマチックに描いていく。

▶主人公の前に
に登場し立ち
は、オオノ
林。美と
が交えるこ
ことになる。



レール
聖女

アメル

森の奥深くにある山奥の村に住んでいる人懐っこい少女。どんな場面も明るく、不思議な力を秘めていることから「聖女」と呼ばれ慕われている。おひとよしな性格で、子どもをおやすみの対象。

主人公の兄弟子

ネズミ

主人公と同じ書の内容の召喚術。師であるラウルのもとで召喚術を学んでいる。その性格は、瑞穂川として南西家。とくに、主人公に対しては厳しく指導をする。

鬼妖界・シタ
ーンの護衛隊

۱۱۱۱

同僚関係は心を付く
嫉妬心も。偏見は無
口だが、その意を一生懸命に伝えるようにする
仕事が出来たかとい
らしい。いつも大切
そうに顔を笑えて
いる。お嬢様と通
けが好き。

機界・ロレイルの
護衛獣

レオナルド

有能にして主に忠実な魔術士。的確に状況を察する判断能力と、高い戦闘能力を誇る。主人公と出会い、互いの感情を交わす。

幻獣界・メイト
ルバの護衛獣

レター

人間の姿と2つの角を合わせたようなメトフル族の少年。気弱でおとなしく、暴力に対して強い嫌悪感を示す。病弱が原因で身体を失い、本来の力を発揮できずにいる。

霊界・サプレス
の護衛獣

ハルレル

見た目は少年だが、
永くときを生きてきた
真正正統の魔術。生意
氣で口が毒く、子ども
のような性格をしている。
お富が大好きなのだ
が、その愛のせ
いで飲ませてもら
うまいらしい。

の調子者の
調子者

フォルテ

ケイナとエンペを組み、大勢各地を放浪する浪士。別れ難いのがお二人、恨みからの別れ方者でいつもくどいことを口にして、ケイナに義理でつっこまれている。

求めて
巫女
を
旅する
記憶

アイナ

美しく、温かい有難い
な女の子。フォルデに
出会うまでの経緯を失
って、その経緯を
覆すための手段か
りを探している。フ
ォルデと旅をする
うちに、想像力が
ついていった。

金の派閥の
小さな召喚師

77-1-1

高とは京の落書師
集団「金の網目」の
有力落書師・マーン
原の一角。今はまだ
見聞の場だが、しず
けは祖父のような立派
な落書師になりたくと
思っている。負けず嫌
い。ちょっと口滑り中

マクナ

本作の主人公で、百鬼夜行の首領たる
相馬（「百鬼夜行」に負ける術士）百鬼夜
行。うんきでお気楽なところが有り、
昔ながらのくたした生活を営んで

●システム紹介 **ゲームシステムの基本知識を
system 3つのパートに分けて紹介!!**

トと、互殺のゲーム。一時的に戦略的な
駆け引きが展開するとしても、ゲームの2つ
その間には、街の中を自由に移動できる
プレイヤーと、それを監視するだけの警察
プレイヤーの対峙がある。地上と、地下の2
つを駆け回すことで、ゲームが実行し
ていくのだ。地下パートには、金銭などで
はなれたプレイヤーとプレイヤーが対峙。ここで
は、ゲームの進め方に合わせて、戦い・コ
スプレを交えながら、最終決戦を闘い、よう



情報集めは冒険の基本!
街の中を移動して人々と会話しよう

さーぶ、お前を
殺す気だ

フッ

▲R2ボタン+△ボタンで、メッセージの読み飛ばしも可能。快適に遊べるぞ。

EVENT
マークの場所に
移動すると
戦闘イベントが
発生!!



恋愛要素もアリ!
選択肢で
好感度が変化

「ナマルゲンナリオ」もエンディングがオリジナルで構成され、最終カットはストーリーの要所を駆け巡る。これによって、エンディングのエンディングにも大きな影響を与えることになるのだ。好む人は是非見て、各話のエンディングに登場する各キャラクターイベントでもチェックするぞ。

セーブが可能！
仲間との会話も楽しみの

「読む」して読者の
パラメータを補正でき
るので、とっても便利
また、ストーリーが延
びつづいて、より強力
な武器やアイテムが得ら
れるようになっている



2003年12月24日 星期三 上海证券报 第10版

イベントが発生し、
目下ではゲームデータ
のセーブが可能なだけ
キャラの能力値や
装備変更など、こま
やかなコマンドが実
行できる。



ミニゲームをクリアして
ごほうびアイテムを手に入れよう

アジト同様、街の外にもマップが存在する。ここにあるフリーバトルエリアでは、自由に戦うことができる。エリアごとに敵の強さが違うので、自軍の戦力に合わせて、経験値とお金を稼ぐのだ。

おの中には、ミニゲームを遊べる場所もあるぞ。その報酬も前作から倍以上に増えて、遊びたてえだ！
しかも、クリアすることによってこうびとしてアイテムももらえ



「ザ・ウィンドワaker」のゲーム画面。リンクはボートに乗っており、周囲は水で覆われた島々が見える。左上には「THE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER」というタイトルが表示されている。

1 AVGパート



2 街パート



4 SLGバート



3 パーティ編成



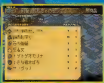
パーティ編成

戦闘態勢を万全の状態に整えて
ベストメンバーで戦いに挑めば

狀態

[illegible]

所持品

[illegible]

百曉神鑰



試験科目ごとに教科書に
 添った試験問題のリストを
 提供できる（教科書利用）
 教科書はリストには追加
 できない。それが試験問
 題のリストに追加されてい
 る場合は試験問題のリス
 トに追加される。

セーブ

[illegible]

出撃選択



ここでは、仲間キャラのなかから敵に倒れるキャラを選出する。戦闘に参加できるキャラは、最大6人まで。キャラが「ノーダメージ」で、セーブポイント前、戦闘時間内に倒れるのが、バグです。仲間キャラを倒すと、仲間キャラは死んでしまう場合もあるので、メンバー

ハラメータ画面の見方



● **キャラクターの称号** 称号は職種と現在の習熟度を表す。成長してクラスチェンジをすると、称号名は変化する。 ● **キャラクターの名前** 名前を変えることもできる(最大8文字まで)。 ● **キャラクターのレベル** ●現在のHP/MPの最大値 ●現在のMP/MPの最大値 ●**攻撃力** ●**防御力** ●**魔法攻撃力** ●**魔法防御力** ●**クリティカルヒット等の各種判定に影響する値** ●**道徳の長さ** ●**移動力** ●**禁断の経験の限界数値** ●**下りたる成長の経験数値**

攻撃タイプ

艇乗りや機銃、突
きや射撃など、武器
による攻撃方法のタイプ
(全7種類)を表す。
タイプごとに攻撃範囲
(段層も含めて)が決
まってくる。

● 待機型

戦時中、敵に反撃してダメージを与える「反撃」の

●行動表示

戦闘中にキャラが暴動したが、攻撃コマンドを実行したかを表す、戦闘中に必殺技を押すと、マップ上にいるキャラの横に同様のアイコンが表示される。

● 属性に対する期待

石造魔法への耐性を表すアイコン。各アイコンは、左から「真一世界」、赤一鬼族界、紫一世界、緑一魔界」を意味し、これが表示された属性の召喚術によるダメージが軽減される。これらば、キャラクター性として最初から用意されていることが多い。

●使用可能な沼のラン



PROGRAMMER
DESIGNER
SOUND CREATOR



本場カジノのゲーミングマシン
AFRICAN TREASURE

アメリカはラスベガスや、オーストラリア等の世界のカジノ・ゲーミング市場をターゲットとした果敢で現在確立中のゲーミングマシンです。新興の貨幣を使用しても白熱したプレイに新たなエンタテインメント性を付加した近視視機の開発も進めており、カジノの本場でも高い評価を受けております。

<http://www.konami.co.jp/job/>

まずは、コナミを覗いてみよう!!
ウェブサイトへ **Access Now!!**

応募資格:20歳以上、性別、学歴、ゲーム業界経験不問。
募集職種:プログラマ、デザイナー、サウンドクリエイターを募集します。
応募方法:上記URLよりオンラインにてご応募下さい。
PR欄に「FPS係」明記のこと。過ってご連絡を差し上げます。
応募締切:平成13年7月31日必着 ※当選のご応募もお待ちしております。

下記宛先まで、履歴書(写真貼付・希望職種および勤務地明記)と職務経歴書、デザイナー/サウンド希望者は作品を同封下さい。作品は返却しません。応募の秘密厳守。

色々なセクションの人たちとの連携で完成させることが出来た動きは、ゲームは、他の人が作ったゲームを動かすのと、立派なことが出来る。何の感動体験にもなり得る。でも、そこへたの意図が、このプロジェクトに関わったスタッフに伝わらない。苦労もあることは事実ですが、ゲームというエンタテインメントは、他のメディアに負けないくらい感動を与えることが出来るメディアです。苦労したばかり、感動もたまらなく、やりがいのある仕事です。

パソコンの急速な普及もあって、デジタルクリエイターの時代とも云えますが、やはり基本的なデザイナー力がないと、人を感動させることは出来ません。アミューズメントマシン・ゲーミングマシンのグラフィック、海外でも大ブームのカードゲームのデザインはコアにとっても重要で、デザイン力や色彩感覚といった基本的な知識がなければ、人を感動させる仕事が出来ないのも事実。だから、VFXが、面白く、仕事で

アミューズメントに欠かせないサウンド(8bit効果音・音声等)を創り出すのがサウンドクリエイターの仕事。ゲームिंगマシン・アミューズメントマシンやアミューズメントゲームにとってもっとも重要なのがサウンドです。効果音の出来不出来で、臨場感やプレイする人の感覚的なモノも変わってしまいます。ただ言葉が好きとか音を作るのが好きというだけでは、人を感動させるサウンドは出来ません。それには必要不可欠です。

応募／問い合わせ宛先：
〒107-0052 東京都港区赤坂1-9-20
コナミキャリアマネジメント DPS係
電話：03-3560-3791
e-mail：job@konami.com

KONAMI

攻略

station

攻略

HOW TO WIN



グローランサーII
リリーのアドリエ 〜サールブルグの錬金術士3〜
シャドウ ハーツ
ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記
実況バウトプロ野球2001
エヴァーグレイス2
グランツーリスモ3 A-spec
リモココロン

蚊

牧場物語3 〜ハートに火をつけて〜
ワンピースマンション

グローランサーⅡ

PS2

7.26
RPG

→ ¥6,800(税別) 発売日7/26日 → アトラス・キャラクターソフト
→ MC2-1170KB

PS.I LOVE YOU!
WRITER'S
COLUMN

「ノンストップ・ドラマチック・RPG」とうたっているだけのことはあって、純粋にストーリーの本筋だけを遊んでいくと、じつにテンパるほど楽しめる本作。とはいえず、本筋とは関係ないところで遊びたいサバイバルや育成要素も盛り込まれている。さらに、本筋を進めていくのもおもしろい。何れに、本筋では見られなかった、登場キャラたちの意外な一面などを知ることができたりすることもある。

発売
直前

基本部分の攻略と序盤のイベント&戦闘をチェック!!

発売直前となる今回は、ゲーム序盤において覚えておきたい基本的部分としっかりと押さえていこう。ゲームを始める前に、これらの知識を頭に入れておくことで、序盤の展開をスムーズに進めることができる。また、ゲームスタート直後のプロローグ部分で発生するイベントとRMC戦闘についても細かくチェックしているの、実際にプレイをする際に参照すれば、必ず役に立つはずだ。

1.基礎知識

ゲームスタート直後、知っておくすぐに役立つ基礎知識「キャラメイキングのしくみ」と「リング&精霊石の種類」を紹介。これらの情報をもとにして、今のうちからおおまかなプレイスタイルを決めておこう。

キャラメイキング

ウェインの初期設定をプレイヤーの好みに調整

ゲームスタート直後に行われる、「士官候補生一般採用試験」。このイベントでは、面接での回答内容と実技試験での成績がウェインの初期パラメータに影響するようになる。

っている。とくに面接では、先のことを考えて、自分が理想とするプレイスタイルに見合った選択を選ぶように心がけよう。下では、キャラメイキングの例を4つ紹介しておくぞ。



キャラメイキング例1

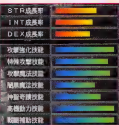
オールラウンダータイプ

バランスのとれたキャラに

主人公キャラということで、どんな状況にも対応できるバランスタイプ。飛び抜けたところはないが、これといった欠点もないので、リングと精霊石の組み合わせが、いろいろタイプに切り替えることができるだろう。ただし、魔法系が低めなのがやや気がかり。



◀リングウ
ボンで文を
つこう、とい
ったことをし
なくてはな
い。



●メリットとデメリット

- ：これといった欠点がない
- ：プレイスタイルに融通が利く
- ×：やや、決定打に欠ける

キャラメイキング例2

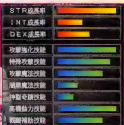
直接攻撃重視タイプ

前線で活躍する戦士系

前線に出て、ほかのキャラの盾になつたり、ひとりで直接攻撃を仕掛けていく戦士系。かなり強みのあるパラメータで、序盤で仲間になるハンズとシャルのローネが中〜遠距離攻撃を得意とするタイプなので、パーティとして考えれば、決してバランスは悪くない。



◀基本は「最
前線に出て攻
撃」。単純だ
が、被弾が有
効な魔法だ。



●メリットとデメリット

- ：最前線で戦わせるのに最適
- ：魔法がシンプルでわかりやすい
- ×：魔法系の能力が低い

キャラメイキング例3

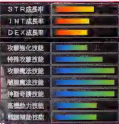
魔法重視タイプ

強力な魔法を使いたい

強力な魔法をバニオンを使って効いていく魔法戦士系。魔法があまり使えない序盤では、さほど活躍できないが、レベルが上がって使える魔法が充実してくれば、強力なキャラに成長するだろう。また、魔法重視タイプにしておかないと悔でならない魔法があるのもポイント。



◀暗黒ボイン
トはできるだけ
つぎ込んでい
くように。



●メリットとデメリット

- ：強力な魔法が使えるようになる
- ×：魔法系以外の能力が低い
- ×：序盤戦でやや苦戦する

キャラメイキング例4

機動力重視タイプ

素早く接近して斬る!

機動力を重視した戦士系のタイプ。攻撃力はやや低めとなっているが、機動力が高いため、短時間で敵に接近することができ。また、素早く移動できるため、状況が二転三転するような戦闘にも、移動が間に合うように取り回されるという事柄になりやすい。



◀「移動」コ
マンドを最も
有効に使える
のがこのタイ
プだろう。



●メリットとデメリット

- ：単発行動に向いている
- ：状況の変化に対応しやすい
- ×：魔法系の能力が低い

アトラス& キャリアソフト 開発陣スペシャルインタビュー

「グローランサーⅡ」の完成を報告を記し、開発の中心人物であるアトラスの相原氏、キャリアソフトの塩田氏と新井氏に豪華インタビューを行う！ 本作を制作するにあたってのコンセプトの部分からキャラ設定、ゲームシステム関連の雑談などについて詳しく書いてもらった。また、インタビューの発展にさらなる盛りを入れた「キーワードチェック」もお見逃しなげ!!

確固たる信念を持ったキャラたちの生き方が物語を作り上げていく

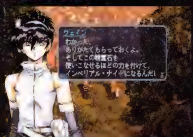
——まずは、「グローランサーⅡ」という作品の、全体的なテーマについてお聞かせします。

相原氏(以下、相原)：実生活において、みな自分らの信念を持って生きていますよね。でも、それって、その人の立場に立ったときじゃないとわからないものじゃないです。そういった、人それぞれの信念の部分をゲームで表現できないかっていうのが、「グローランサーⅡ」を作るうえでのテーマでした。たとえば、主人公のウェインの場合は、騎士になりたいという信念を持っています。でも、それは戦いが好きだとかいうことじゃなくて、敵いが起きたときに誰にも負けない力を持っているから、平和を守りたいという考えからきていんです。一方、ウェインの敵であるシュナイダーは、政治家になり戦争自体を起こさせないことで、平和を守りたいという信念を持っています。2人は親友同士で、同じように平和な世界を望んでいる。信念は違いますが、心はからかり合えないことだってあるわけです。そういう立場に立たされたときに、どんな行動をとればいいのかというのをプレイヤーのみなさんに考えていただきたい。

新井氏(以下、新井)：進め方によって、味方だったキャラが敵になることもあるし、その逆のバージョンもある(※1)。そのときのキャラたちの心理状態を感じてほしい。一緒にいるからこそ見てくるところ、敵に回ったときに初めて気づくところ……。そういったところをうまく捉えながらプレイするのをおもしろいかもしれないね。

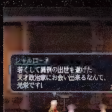
相原：これは、各プレイヤーの受け止め方によって変わってくるかもしれませんが、けっこう「ドライ」なところもあります。

——それは、シナリオにおいてですか？ それともキャラの性格的な部分で？



▲はたして、ウェインの信念はどう変わっていくのか……

▼かつて読んだ自分の夢を叶えるべく、士族学校を卒業してから、わずか半年で大団の地位にまで登りつめたシュナイダー。強は強だが、ウェインも負けではないところ。



相原：両方です。ただ、ドライになるかどうかはプレイヤーにしたいんですよ。パーティン可能なキャラは、基本的に、そのキャラの信念の部分を追ってけば仲間になれるんですけど、ちょっとした行き違いで仲間にならない場合などもありますから。

新井：その場合は、まったく別のキャラが仲間になるようになっています(※2)。

完成されていない主人公がどのように成長していくのを見てほしい。

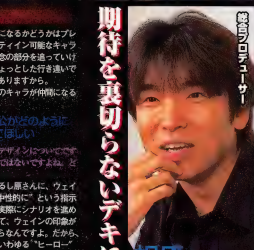
——主人公、ウェインのキャラデザインについてですが、あまり「騎士」という感じではいいですね。どこか中性的な感じで。

新井：キャラデザイン担当のうし原さんに、ウェインのデザインを発注した際、「中性的に」という指示を出しました(※3)。それは、実際にシナリオを進めていくプレイヤーの選択によって、ウェインの印象が変わっていくようにしてあるからなんです。だから、イメージが固定されてしまう、いわゆる「ヒーロー」というキャラデザインにはしなかったんです。それと、悪役期期待の善にも悪にも振りまいてほしいような(※4)、あやふやな感じを持たせてくれともお願いしました。シナリオのほうも、こうして完成したキャラデザインと違和感のないものになっていると思います。

——となると、ウェインと行動をともにするハンズやシャルローネも、同じようなコンセプトで？

新井：そうですね。まだできていない、未成熟なキャラたちが、本作の物語を通して成長していく姿というのを見てほしいです。

相原：今回はシナリオを数回ランダムに見てあります。繰り返しプレイして(※5)、キャラごとの信念の部分をしっかり楽しんでみてください。



期待を裏切らないデキになっています

相原 誠吾

アトラス
「グローランサーⅡ」の制作プロデューサー、相原 誠吾。画面とサウンド、プロダクションの全般的なプロデュースを担当し、作品全体の開発を行っている。

Profile

[illegible]

(次ページに続く)

[illegible]

攻略

[illegible]



ストーリー攻略

ストーリー攻略では、プロローグの終盤から後編まで、
に登場するポイントを一覧にフォローしていく。

鉄道→平原→朝陽村

大連特急でペーコンとバトルイベント

平原で水門を作動させる

「夜襲」とバトルイベント

グレイグードへ

朝陽村の奥(ほくら)へ

村長の家へ

ひびき(ペー)とバトル

村の奥の洞へ

村の入口で水門と遭遇

村長の家へ

村外で「血まづつ」「カネの墓」を入手

村長の家で盗賊とバトル

村の奥の洞で魔王とバトル

まずは基本を覚えよう

スタート地点の洞門から最奥のラウンジ
カネに移動する途中には、風属性の敵「かま
いたち」が出現する。ここでこの戦闘で、マ
ジックメントリングの基本を知っておく。道中

本員の死体か
アイテムも
入手できる。

「ウツシカ」
まぐととイペ
ンと戦って、大連
に入し、平原へ移動

アイテム名

水門を作動させるには

まず平原の一番右にある水門を開く。

それからほかの水門を開く。「水門のハンドル」

」を入手。ここでマジックメントリングが
出現。説明をよく読んでチャレンジしよう。

ハンドルを入
手にしたら上
の水門でそれ
を使えばOK。

失敗しても同
度でもう一度
やるとよいこ
う。

ハンドルを入
手にしたら上
の水門でそれ
を使えばOK。

失敗しても同
度でもう一度
やるとよいこ
う。

朝陽村「退猫番」で猫股をいぶり出せ!

猫「バビ」をいぶり出すために必要な「選
猫番」。これを使用するには「たいまつ」
と「カネの墓」が必要だ。「カネの墓」は
解体屋、「たいまつ」は村の入口の東方
陣のあたりで落着いている。なお、「カネ
の墓」を入手するにはマジックメント
リングを成功させる必要がある。

US Boss 村の奥で魔王とバトル

村の奥にある洞(ほくら)を調べると、
朝陽村のボス、魔王：猫股と猫股との
戦いに突入する。ボスの攻撃で注意し
たが、状態異常の攻撃。この攻撃を
食らったあとは、3ターンの間「ヒ
ットエリ」の幅が狭くなる。防御を
選択するか、無難に通常の攻撃で3ター
ンをやり返そう。

アイテム名

入手場所

マナリーフ 大連特急：日本兵の死体

平原：暗黒のわきまの草むら

人魚の洞 平原：西面中央辺りの草むら

水門のハンドル 平原：水門

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

盗賊の隠れ家 朝陽村：村長の家

奉天→大連

奉天へ

公衆で会話

客の口で「地獄」を
マルガリータの隠れイベント発生

地下水路へ

子犬を発見

マルガリータが神様に

「家来」(出の口)を発見

「家来」(出の口)を発見

「家来」(出の口)を発見

「家来」(出の口)を発見

「家来」(出の口)を発見

「家来」(出の口)を発見

「家来」(出の口)を発見

「家来」(出の口)を発見

「家来」(出の口)を発見

「家来」(出の口)を発見

日本兵とバトル(2回)

大連へ

大連へ

大連へ

大連へ

大連へ

大連へ

大連へ

大連へ

大連へ

大連へ

大連へ

大連へ

大連へ

大連へ

大連へ

大連へ

大連へ

大連 羅々の呪いを解け

大連(前年)では、アリスがパーティか
られ外れ代わりの未来が仲間になる。なお、
落の魔方陣を調べると魔王：比面が出現。

US Boss 港で魔王：比面とバトル

状態異常の攻撃はしてこないが、魔法な
どの特殊攻撃でしかダメージを与えられ
ない。回復要員のアリスがいないため「メ
ディック」などのアイテム
を事前に買
っておこう。
「直撃」を
食らったら回
避すること。

アイテム名

入手場所

大連：大連：大連

大連：大連：大連

大連：大連：大連

大連：大連：大連

大連：大連：大連

大連：大連：大連

大連：大連：大連

大連：大連：大連

大連 結界で猫々をおびき出す

結界を完成させるまで、船とバトルが
稼働すると船倉、船倉で3回ある。いずれも
出現する敵はザコなので楽勝だ。

US Boss 密航船で魔王とバトル

猫々との戦闘は2回連続である。1戦目
は即死攻撃とマヒ攻撃に注意。マヒ回復の
アイテムは必須となる。また、2戦目は全
体攻撃を使
てくるのでこ
れを回避し
て戦おう。
「直撃」を食
らしたら、必ず
船倉でセーブ。

アイテム名

入手場所

大連：大連：大連

大連：大連：大連

大連：大連：大連

大連：大連：大連

大連：大連：大連

大連：大連：大連

大連：大連：大連

大連：大連：大連

攻略

攻略

攻略

攻略

攻略

攻略

攻略

上海→寺院廢墟

```

      上場へ
      ↓
酒場へ(操作キャラは朱麗)
      ↓
舞鬼とバトル(イベント)
      ↓
熊肉とバトル(操作キャラはウル)
      ↓
ホテルへ
      ↓
病院道へ
      ↓
強制「下野道」
(ウルと朱麗、アイテム使用不可)

```

「本精酒」を原液で使う
ゴール地点で「血戸」とバトル
「面法郎」に会う
アリスがさらわれる
「精酒」を飲むとバトル

第1の試験線「下丹田」

ここではパーティがウルと朱瀬だけになり、戦闘中に消費アイテムが一切使えなくなる(特殊攻撃は使用可能)。戦闘が終了したらアイテムでこまめに回復しよう。

US Bots 下丹田のボス「血尸」とバトル

こいつの沈黙の効果を持つ攻撃を食らってば、唯一の回避手段である特殊攻撃が封じられてしまう。このダンジョン(下丹田)で入手できる「小蛇の製機」は必ず装備しておくこと。

◀沈黙状態になってしまつと勝つことは難しい。



第2の試練「降宮」

「降臨」は、アリスとマルガリータだけの
道まなくてはならない。しかもこちらは、
特殊攻撃が一切使用できなくなってしまう
が、戦闘中にアイテムの使用は可能。

US BASS 隆宮のボス「白姑」とバトル

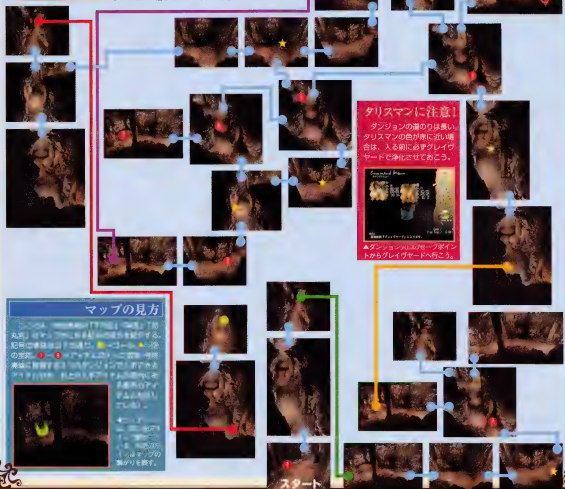
マヒの特殊攻撃を使うが、大した敵ではない。しかし、唯一固定したダメージを与えられるのがマルガリータだけなので、長期戦になってしまう。S
に注意して歩
おう。

◀マルガリータの攻撃は確実なダメージを出す



下丹田

戦闘中に消費アイテムが一切使えないので、フュージョンモンスターは回復能力のある「猛虎」か「龍人」がオススメだ。また、マップを見ればボスの地点まで案に道められるがダンジョンに落ちているアイテムも忘れずに回収しておこう。



タリスマンに注意!
ダンジョンの道のりは長い。
タリスマンの色が赤に近い場合は、
入る前に必ずグレイブ
ヤードで浄化させておこう。



▲ダンジョン入口のセーブポイントからグレイヴヤードへ行こう。

マップの見方

[illegible]

アイテム名	入手方法
黒印標	上町東宮み1：最前庭の市の立入り 上町東宮み1：リサカー付近
上町東宮み1	1：宮庭の近所
上町東宮み2	2：西宮内庭の宝物が置いてある付近
上町東宮み2	2：裏面の上層や下層
金の刷印	上宮海：西宮中央の土庫 と忠告箱：聖段城の土庫
銀貨のお宝	上宮東長廊1下：最前のタンス中央
銀貨の宝	上宮東長廊1下：最前のタンス中央
銀印標	神夜殿：左側の柱の影（まったくみえない） 3階後庭：壁の入り
デント	下町田：迷宮の道るべ。暗庫に見つかる 下町田：迷宮の道るべ。暗庫に見つかる
銀貨のお宝	下町田：迷宮の道るべ。暗庫に見つかる 下町田：迷宮の道るべ。暗庫に見つかる
銀貨の小刀	下町田：迷宮の道るべ。暗庫に見つかる 下町田：迷宮の道るべ。暗庫に見つかる
刀の奥の奥	下町田：迷宮の道るべ。暗庫に見つかる 下町田：迷宮の道るべ。暗庫に見つかる

アイテム名	入手法
氷の雫	降雪：氷道の進むまで、降雪に待つ 降雪：氷道の進むまで外れたら、発見しにくいポイント 降雪：氷道の進むまで、降雪に待つ
毒代わりケン	降雪：氷道の進むまで外れたら、発見しにくいポイント 降雪：氷道の進むまで、降雪に待つ
熊の肉かけ	降雪：氷道の進むまで、降雪に待つ 降雪：氷道の進むまで、降雪に待つ
熊のスープ	降雪：氷道の進むまで、降雪に待つ 降雪：氷道の進むまで、降雪に待つ

上海港で入手できる「裏のカード」は、抽選で入手できるアイテム。所持しているだけで、異人物をるときに20%割引の「ディスクカウント」、アイテムを売却するときに10%アップの「ディスクアップ」にチャレンジすることが可能（ディスクアップ、ディスクアップの確率はジャックポット抽選で決定する）。なお、所持金が足りない状態でディスクカウントに挑戦した場合、失敗するとペナルティが1点カードとしてしまう。合計が4点になったてしまうとカードは使用不可能になってしまうので注意しよう。

降 宮

特技が使えないため、まともにダメージを与えられるのはマルガリータだけ…。戦闘では、アリスは防御に集中したほうが良いだろう。



逃げることも手だ

SPポイントが低い女性だけのパーティなので、長期戦はツライ。両方なら「逃げる」を選択して一気に進んでしまおう。

▲「お茶屋」の看板。大正時代、大井町には多くの茶屋があった。この茶屋は、大井町の中心地である大井町駅南口から徒歩で約5分、大井町公園のそばにあり、大井町公園の散策コースにも入っている。

ハダステーション ▼ ミヤビウハーブ

PS2

第3の試練「泥丸宮」

ウルと朱羅のパーティで、アイテムと特殊攻撃が使用不可になる。最深部で「本精符」を祭壇で使用すると、ボス戦に突入。

US Boss 泥丸宮のボス「南古」とバトル

戦闘中、フュージョンも任意アイテムも使用できないので、ひたすら攻撃しかない。アクセサリも防御力、攻撃力アップのものをメインに装着しておこう。

US Boss 魔羅王・狂舞(真鬼)とバトル

このボスは即死攻撃を使ってくるので、アクセサリで「レオナルドベア」を全員に装着させておくこと。また、特殊攻撃を使うと相手の体力を回復させてしまうことになるので、通常攻撃のみで戦おう。

▶一見ふざけて見えるが、実は負傷。



コッポでの入手アイテム

アイテム名	入手場所
マジイシード	足元洞 ● : 迷路の道しるべ。隠壁に立つかる 泥丸宮 ● : 迷路の道しるべ。隠壁に立つかる 忘丸宮 ● : 迷路の道しるべ。隠壁に立つかる
レオナルドベア	足元洞 ● : 迷路の道しるべから外れた、発見しにくいポイント 泥丸宮 ● : 迷路の道しるべ。隠壁に立つかる 忘丸宮 ● : 迷路の道しるべ。隠壁に立つかる
知の痕印	足元洞 ● : 迷路の道しるべから外れた、発見しにくいポイント 忘丸宮 ● : 迷路の道しるべ。隠壁に立つかる 泥丸宮 ● : 迷路の道しるべ。隠壁に立つかる
本精符	忘丸宮 ● : 迷路の道しるべ。隠壁に立つかる

この泥丸宮で入手できるアイテムは、「レオナルドベア」以外あまり重要なものはない。しかし、「指引符」を所持している状態で●の地点にいけば、そこで指引ができる。覚えておこう。

泥丸宮



小方師でお買い物

ダンジョンのワーブゾーン近くにいる小方師に話しかけることで、アイテムを購入することができます。回復系のアイテムはここでは貴重アイテムなので、買っておくといいたいだろう。また、魔羅王・狂舞との戦闘で必要な「レオナルドベア」もここで購入できる。

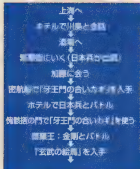
さすがに3つ目の試練になると、ダンジョンの構成も複雑なものになってくる。出現するすべてのザコ敵を倒しては、すぐにマリスがたまりタリスマンが赤くなってしまおうだろう。ここも「簡家」のときと同じようにザコ敵は避けていったほうが良い。

マップの補足

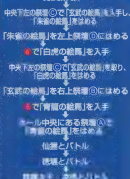
右の赤のワーブゾーンに話しかけると、●の宝箱までの道は、どちらか1本道となっているため、省略している部分があります。

スタート

上海→傀骸塔



傀骸塔内部へ



日本兵に話しかけてはダメ

上海のホテルを出て、酒場から通りに戻ると、日本兵が居るのにも関わらず出現。この日本兵に話しかけると、バトルに突入してしまうので、面倒なら話しかけないほうがいい。また、傀骸塔の門の力手となる「牙王門の合い」は、道に停泊している密航船の船首に隠されている。カギを入手後、ホテルで戦うことになる日本兵は攻撃力が高いので注意。



▲街を徘徊する日本兵は無視して、通路を進もう。
▲カギは船首のところに隠されている。

隠しマップにいくには？

寺院城をクリアした後に出現する「アリスの捕縛シーン」。ここでは3回の選択戦が合計3回ある。そこで上手く選択戦を選ぶことで、アリスが1回も電流を流されずにイベントが終了するのだ。その後、上海に止めてあった密航船にいくと、そこから隠しマップ「九龍城鎮(クワンロンようざい)」へ、移動することができる。なお、隠しマップの詳細は次号で公開!



▲街で、3回も電流を流されなければ成功。
▲密航船から「九龍城鎮」へ……

絵馬をセットして封印を解除せよ

傀骸塔は、それぞれの通路の扉が絵馬を祭壇にはめ込むことで開くようになっている。まず「玄武の船馬」を●の祭壇にはめ込み、「朱雀の船馬」を入手。次に「朱雀の船馬」を●にめ込む。●で「白虎の船馬」を入手。再び●に移動し「玄武の船馬」を取り、「白虎の船馬」をはめる。そして●に「玄武の船馬」をはめ、「青龍の船馬」を入手したら、最後に●の祭壇にはめるのだ。



▲祭壇の隅がけが動くと、通路の扉が開く。
▲マップポイントでは必ずセーブ。また、ほかのアイテムも入手しておく。



▲最後の絵馬をセットしたら、ここから傀骸塔上部へ。

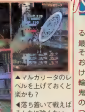
鬼骸塔



絵馬の操作の左で左で紹介している手順がもっとも早い方法だが、先にで「玄武の船馬」を使い、●で「青龍の船馬」を入手してもいい。また、●の祭壇のある通路の奥に宝箱が見えるが、これはあとで入手可能になる。

US Boss 仙蓮、徳壊とバトル

すべての絵馬をセットして傀骸塔上部までくると、徳壊が待ちうけている。しかし、徳壊と戦うには、「仙蓮」を倒さなくてはならない。「仙蓮」は火属性のセンスターで、水属性のフージョンモンスターで戦っていく(マルガリータの特殊攻撃「スライプ」で、一撃で倒せることもある)。徳壊は、特に両腕の攻撃力が高いので、これまでに清の戦い方でOK。しかし、追加は禁断。「仙蓮」を倒したあとは、一撃でセーブしよう。



▲マルガリータのレベルを上げておくと楽かも？
▲落ちる前に戦えばそんなに強くない。

US Boss 閻羅大王・凌徳とバトル

傀骸塔上部で徳壊を倒したあと、パーティ編成が可能になる。ここは、回復要員であるアリスを仲間にしよう。また、最上層へ行く前に、日本兵からアイテムを盗み取るので、そこで戦いの準備をしておこう。なお、閻羅大王・凌徳は、石化攻撃を仕掛けてくるので、アークセラーの「魔の輪」を装備するか、石化を回復する「子亀の卵」を必ず購入すること。石化攻撃の対策をしていれば、あとはHPに気をつけて戦えばOKだ。



▲ここでも、倒れさせよう。倒りたては弱くなる。
▲全員石化してしまえばゲームオーバー

アイテム名	入手場所
龍引巻	上海：金剛 傀骸塔1Fホテル：● 傀骸塔2F：●
青龍の船馬	傀骸塔3F：●
持し入るのエアロ	傀骸塔1F：● 傀骸塔2F：●
魔の輪の神符	傀骸塔2F：●
玄武の船馬	傀骸塔：徳壊の部屋 傀骸塔：黒幕の部屋
命の創目	傀骸塔外観：右の彫像の前 傀骸塔外観：左の彫像の前



▲傀骸塔2Fにある「龍引巻の部屋」は、3Fで仙蓮を倒してから入手できるようになる。

そして、舞台はヨーロッパへ……



「さ」に「攻」略は「続」く!!

ティアリングサーガ ユーナ英雄戦記

発売中
S・RPG
¥6,800
エンターブレイン
¥MC (3プロット)

PS LOVE YOU
WRITER'S
COLUMN

今回掲載している、クリア後のおまけ要素「対戦モード」。S・RPGは数あるが、ゲーム本編のクリアデータを使って他のプレイヤーと対戦できるのは、「ティアリングサーガ」が初めてなのではないでしょうか。当然、各クリアデータには、育てたユニットや持っているアイテムなど、プレイヤーの個性がかなり反映されます。他人のデータを借りて対戦モードをプレイすると、また新しい発見があったりして面白いですよ。(K.K.氏)

終盤のマップ32~33&世界観・対戦モードを徹底解説!!

『ティアリングサーガ』の徹底攻略も、今回でひとまず最終回。おなじみのマップ攻略パートでは、ホームス隊の難関マップ32~33を解説する。また、プレイを通して明らかになる各勢力の設定や人物関係も、相関図でまとめて紹介。これを見れば、2度目のプレイ時のストーリーがさらに把握しやすくなるぞ。そしてクリア後のお楽しみ、対戦モードも徹底フォロー。実際に編集部で対戦を行った結果をもとに、通常のプレイとの違いを徹底解析していこう!!



▲本編と同じ戦い方だけでは勝てない対戦モード。どんな戦術が有効かを徹底検証する!!

各マップ攻略の見方

赤＝リョナン軍、またはホームス隊の初期配置や進行ルート(マップ上の矢印)、防衛ライン(敵を待ち受けるのに効果的な地点)を示し、青＝敵軍の進行ルートや、ボスや敵地の位置(☆)を示す。マップ上の○～は、自軍の初期配置を示し、出撃直前の戦況画面でユニットが並んでいる順番が、マップ上の数字に対応している(ボス

ムズ、シゲンなどの固定ユニットは、自動的に○、●の位置に配置される)。また、④～は会合イベントが発生した時、アイテムやスキルが入手できるポイントを示し、E・EVENT UNITは、特定のユニットを倒したときや、特殊なイベントを起こす場合に出現させる必要があるユニット(固定ユニット以外)を示す。

死の沼で激戦に挑むホームス隊の運命は?!

サリアの神殿(霧の沼)

EVENT ONLY
なし

さらわれたカトリを追って、サリアの神殿を目指すホームス隊。しかし彼らの行く手には、毒を放つ「霧の沼」と、ガーゼル教団兵たちが待ち構えていた…。

- マップの属性: 辺境 ■出撃可能ユニット数: 12 ■勝利条件: 敵拠点の陥落
- 敵の初期配置数: 24 ■敵戦艦数: 3101 ■敵増援: 魔道系×1 (ターン2~20)
- ボス: ペリシテ (手: なし)

MAP DATA

■初期: 本陣は、ここからHPを回復しながらルート④に沿って進軍する。同時に、霧に耐えられない自軍ユニットで、

ルート④からボスに接近。攻撃一再移動で距離を繰り返して、アースクエイクを放つ前にペリシテを撃破しよう。

POINT 2 魔女のワープ攻撃&アースクエイク対策

開始直後から、魔女が1ターンに1体ずつ、ワープからのジャマーで攻撃してくる。安全地帯は存在しないので(山岳を除き、どこにいても攻撃される可能性がある)、これに耐えられないユニットは絶対に攻撃させないこと。さらに、ワープで接近してきた魔女は、必ずそのターン内に倒す必要がある。これは次のターンで複数の魔女が攻撃されるのを防ぐためだ。マスター系をはじめとする強力な武器を使って、1体ずつ殲滅に倒していこう。また5の指数ターンには、ボスのペリシテが全体攻撃魔法のアースクエイクを使ってくる。放っておくと危険なので、本陣とは別に敵系ユニットをルート④から進軍させ、先にペリシテを倒してしまおう。攻撃後は再移動で山岳に避難すれば、ほかの敵に攻撃される心配もない。さらに、シブーンでアースクエイクを避けることができれば一石二鳥だ。ちなみにシブーンの場合は、ボス接近の増援を撃破したあとに、ワープで魔女の出現ポイントをふさいでおこう。



▲ワープで出現する魔女を倒す!!



▲ルート④を通過し、安全に敵拠点まで接近できる。ユニットが⑤の場合は、まっすぐのたてを待たせておこう。



POINT 1 「辺境の戦士」があるユニットを中心に!!

地形の大半が沼地の難関マップ。自軍の初期配置も沼の中だ。ビルフォードをはじめとするアーマ系ユニットは、初期位置を占めなくてはならないので、移動コストの低い「辺境の戦士」を中心に編成しよう。とくに「辺境の戦士」を持っているユニットは、移動力が高くなるうえに沼地でダメージを受けないため、優先的に出撃させたい。また、回復役の神官系ユニットも不可欠。「辺境の戦士」を習得していない場合は、とちやひしの杖を多めに持たせ、遠距離から回復させよう。



▲移動が未習得に制限されるマップ。南の攻撃も強いので、レベルの低いユニットは危険だ!!

▲神道系ユニットは、安全な場所から回復に専念。魔女対策のため、護衛ユニットもつけておこう。

1本がいる場合は……?!

もしもマップ32でもホームス隊がいるなら、てんそうの杖で強力なユニットをいきなり拠点近くにワープさせ、周囲の敵を一掃させることができる。ルート④の自軍ユニットと連携させれば、先にペリシテを倒すだけでなく、敵陣出現ポイントに自軍ユニットを配置して、早めに魔女の出現を封じることも可能だ。

2回目の
プレイに
役立つ

キャラクター血縁関係図

リーヴェ、レダ、カナン、サリアの4つの地域と、そこに属する王国、公国、神官家を徹底解析。細かく設定された登場人物たちの関係を紐解く!!



物語の理解度を深めよう!!

ゲームはクリアしたけれど、まだ完全に人物関係を把握できない……というプレイヤーのために、今回はマップ33まで明らかになる血縁関係をまとめて公開しよう。これさえ把握しておけば、2回目以降のプレイがより深く楽しめるようになるはず。横外の解説もお見逃しなく!!

完全版 リーベリア大陸全土図

【レダ地域】①イストリア王国、②レダの古城、③エリアルム、④エリアル王国、⑤グリアラ、⑥メーメルム、⑦土の神家、⑧ベネト市、⑨マル王国、⑩マルの国【サリア地域】⑪火の神家、⑫神官の国、⑬サリア公国、⑭ブード公国、⑮オークス市、⑯セナー市、⑰セナル公国、⑱サリアの村、⑲バルト集落【カナン地域】⑳カノンの神家、㉑カナン王家【リーヴェ地域】㉒水の神家、㉓リーヴェ王家、㉔ノルゼリア公国、㉕ゼムセリア公国、㉖バルフス城、㉗ラゼリア公国、㉘アルカサ砂漠、㉙グラナダ【イスラ地域】㉚スラム、㉛イスラつら【ウエルト地域】㉜マルスの国、㉝エリスと神家、㉞ロトの国、㉟ウエルトの村、㊱エリス王家、㊲ソラの国、㊳ウエルツル、㊴トラス公国、㊵トラス村【その他】㊶セナー、㊷イルの村、㊸モースの国

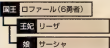
リーヴェ地域

数々の悲劇と裏切りが生じたリュナンの故郷

かつてはリーヴェ王国のもと、ラゼリア、ノルゼリア、ゼムセリア、リベリアの4公国によって統治されていた地域。だがカナンとの戦争時、聖竜ミューンによってカノンの王子アーレスとラゼリア太公グラムが殺害されたことにより、状況は一変する。その後「帝国」と名を変えたカノンの侵襲によりリベリアは崩壊。ラゼリアは占領され、ゼムセリアは帝国に奪還した。

ウエルト王国

ゲーム序盤の舞台となる王国。厳密にはリーヴェとは独立した小国だが、ラゼリアやグラナダとの関係は深い。

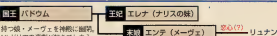


グラナダ

王国配下の海軍都市。キームズの母親については、サージャを1回目の編成でホームズ隊に入隊したと判明?

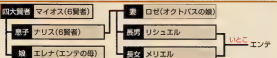
リーヴェ王国

かつて王国に聖竜を恐れ、聖竜を持てぬ・メーヴを神聖に祀り、だが結局はガゼル教団の手子、ノルゼリアの迫害が起きてしまう。



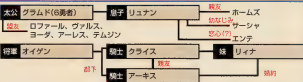
水の神官家

2年前のガゼル連年の戦いに負け、多くの神官が亡くなった。メリエルはリッシュエルとともに脱出し、ブロードに身を寄せた。



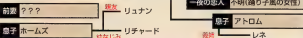
ラゼリア公国

グラムの妻はリーヴェ王家の娘らしいが、本編では何も語られていない。グラム、ロファール、ヴァルズはレダ解放戦争(下の図表を参照)以来の盟友で、確立が深く、3つの国も同盟関係にある。



グリアラ

王国配下の海軍都市。キームズの母親については、サージャを1回目の編成でホームズ隊に入隊したと判明?



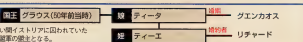
レダ地域

レダ解放戦争によって多くの英雄を生んだ土地

50年前のサリアとの戦争で守護聖竜クランニオンを利用したことにより、レダ王国は滅亡。その後、北西部の辺境地域はガゼル教団によって蹂躪されていったが、レダ解放戦争(下の図表を参照)でその軍勢を退ける。ちなみに現在この地方にはイストリア、マル(ゲーム開始時はイストリアの支配下にあるが、リチャードが奪還)、エリアルといった小国が存在している。

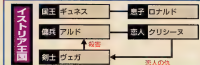
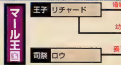
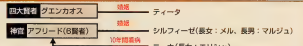
レダ王国

主神の末裔であるティエは長い間イストリアに囚われていたが、家臣に助け出され、その後レダ国軍の軍主となる。



土の神官家

おじいじのグエンカオスは、マイオス、オクトパス、エーゼンバハルと並ぶ四大賢者の1人だった。



レダ解放戦争〜その1〜

レダ滅亡後、ガゼル教団は北西部の辺境を中心に勢力を拡大していった。過激な政策にある市民らに反感を買い、王族貴族は数分た。代わりに若者たちが国を救済。ガゼルの軍勢を駆逐してレダを解放し、守護クランニオンをも取り戻した。そこで活躍したのが勇将と賢者だ。(右のページに続く)

サリア地域

サリア王国内にも多数の公国が存在していると思われるが、それはレダとの戦いで滅亡したようだ。現在はセルパ公国と、ブラード、オークス、セネの勢力が残るのみとなっている。ちなみにリーヴェとの境界付近にあるバルト帝国では、半年前、西隣諸国同盟とゾア帝国の壮絶な戦いが繰り広げられ(バルト戦役)、この戦いでウエルト国王ロファールが消息不明になる。

セルパ公国

本家はレオンハートの領地だったが、ブラードで起きた民衆蜂起を助けてアハブと戦った際、ゾア帝国に占領される。現在はカーネリ伯爵が統治。

ブラード

アハブが統治していたが、圧迫に耐えかねた民衆が蜂起。敗れたアハブはサリア古街へ逃遁する。アハブの貴族について不明で語られる場面もあり。



「マップ23でレオンハートがアハブを撃破すると、意外な真実が！」

国王の美弟アハブが起こした反乱が、新たな悲劇を生む

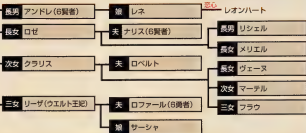
サリア王国

反乱を起し、王城を制したアハブは、生まれはかりのカトリを殺せとザカリヤに命じた。だがザカリヤは殺せなかったロウにカトリを託し、そのカトリはロウによって育てられた。またブラムは、レオンハートと語り子ランのあいだに生まれ、傭兵ダロス(トールス村の村長の息子)が身重のランを一方に付き合っている運命をたてことにより、ブラムはパーツの妹として育てられる。



火の神官家

4つの神官家のなかでは、最も権威が重なり、現在の神官家の状況については、マップ24クリア後の、マーデルとリシュエの会話である程度把握することができる。また神官家ながら、海賊やベガスナイトを多数輩出している点にも注目。



カナン地域

かつてはカナン王国以外に、ソフィア大公国やバーゲン王国などの小国が存在していたが、統一戦争で併合される。そしてガーゼル教団との同盟により、王国は「ゾア帝国」へ変貌した。ただしバハカ、ジュリアスなど皇帝の息子たちは、ガーゼルと手を組んで各国を侵略することを快く思っていない。



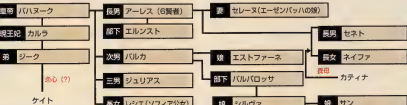
14年前、日よけ城が陥落した。これによりカナン王国は崩壊し、現在はカナン王国の領土がゾア帝国に併合された。

「セネはカナン王家の正統な王子。」

ガーゼル教団が、カナン王国をゾア帝国へ変えた

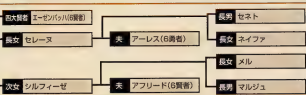
カナン王国(ゾア帝国)

セネとネイファは、14年前に行方不明になった。……られていた。ネイファはユストの密通を持っており、……レスの美子で、エリアルのカティアに助けられ育て……カナンの同盟軍ウルクスに実権を握る力を持っている。



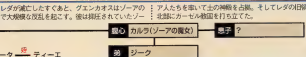
風の神官家

エゼンバハは、アーレスの妻(自分の娘)セレーヌを殺害した犯人として、国王が殺害する罰(カルラ)を課された。14年前マウス神領へ放逐された。セネト、ネイファ、メル、マルジュは、いとこ同士。



ガーゼル教団

レダが滅びたことで、グエンカウスはゾアの……で大規模な反乱を起こす。彼は招降されていたゾア……北にカエナ帝国を行き立てた。

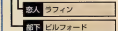


ソフィア大公国

レシエはこの国の公女。またマップ25のコンドル運送、マップ28のシルランなど、多くのドラゴンナイトの出身地であることも有名。

バーゲン王国

ラフィは元(バーゲンの騎士だったが、王国滅亡の際に脱出。父の友人であるマローン侯のもとに身を寄せた。



本編クリア後に
プレイ可能な

対戦前の準備からベストな設定まで徹底フォロー!

対戦モードのススメ

ゲームをクリアしたあとの、もう一つのお楽しみである「対戦モード」。自慢のユニットでオールスター決戦が楽しめるこのモードの秘密を、徹底解析する!!



本編よりも
苦戦必至の
対戦バトル!!



激戦をくりくり抜けた自慢の部隊で思う存分戦える!!

最初からメニュー画面に表示されているものの、ゲームクリア時のセーブデータが必要となる。ここには遊ばなかった「対戦モード」。ここでは、クリア直後のデータ

でチームを編成して、同じくゲームをクリアしたばかりのプレイヤーのチームと戦うことができる。1つのクリアデータから複数のチームを作ることもできるので、CPU

を相手に自分のチーム同士での対戦を行うことも可能だ。勝ててゲームをクリアしたら、自慢のユニットで最強チームを編成して、さっそく挑戦してみよう!!

STEP 1 デッキ編集

1 クリア時のメンバーを自由に編成

まずは既習チームの編成から。対戦モードで「デッキ編集」を選択し、メニューに残っていた「対戦データ」を押してチームを作成する。クリアはリジュン軍やホムズ軍のユニットから自由に選べるので、能力のバランスをうまくつづ、ベストメンバーを選びたい。ちなみに対戦モードでは、敵を倒しても経験値はあらず、レベルアップはできない。武器やアイテムも新しく購入することは不可能だ。対戦モードを始めるためには、本編をプレイしている段階で、あらかじめ準備をしておく必要があるぞ。

▶ゲームをクリアする前に、できる限り能力を強化しておきたい。



戦いには準備が不可欠。まずは手持ちのデータから、最強のユニット&アイテムを厳選して、誰にも負けないチームを編集してネ♥

2

最強のユニット&アイテムでチームを組もう!!

チームに入れるメンバーは、現状で考えられる最強のユニットを揃える。単にレベルの高さだけではなく、能力値やスキル、専用武器の性能など、総合的な能力を判断して、最強の部隊を完成させよう。各ユニットに持たせるアイテムも重要。回復薬や盾などは、できるだけ多くのアイテムを所持させて、少しでも戦力をアップをはからう。また、対戦モードでは、制・捕・奔の3つに関する(ジャンク)のような不遇との有利・不利)も設定できる。その場合、いかに相手プレイヤーの弱点を突くかが重要になるので、偏った編



▲今こそ本編で得たユニットの能力やアイテムの威力を発揮するとき。レベルMAXや全属性値50の調整は基本!!

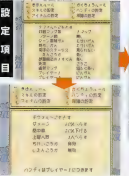
◀スキルの有無や、使える武器の種類は重要。偏した敵に押し切ってしまうと効果も低くなるので要チェック!!

STEP 2 ルール設定

1 ルールは細部にいたるまで変更可能

対戦モードの「オプション」には、対戦時の細かいルールを設定可能。敵襲回数などの基本設定に加えて、使える武器やアイテム、スキルの制約や、出撃できる兵種の制限など、細部にいたるまで選択できる。同じチーム編成でも、ル

ール設定で有利不利が大きく変わるので、実際にプレイしながらいろいろ試し、自分たちのプレイスタイルに適した設定を見極めよう。また、一方のチームが強すぎる場合は、命中率やダメージの修正や、出撃人数、支援効果の有無などを調整することで、ハンディをつけることも可能だ。これを利用すれば、もともと強すぎるチームに差があっても、互角のバトルを楽しむことができるぞ!!

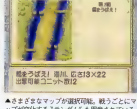


▲特殊なアイテムは個別に設定可能。強すぎる武器などは、ここで使用不可にするのも手だ。
▲最良の対戦相手は自分自身。命中やダメージの調整は自分自身で調整できる。また、ダメージを付けたいユニットも指定できる。

2

全19マップから戦場を決定せよ!

対戦の舞台として選べるのは、さまざまな状況が設定された全19マップ。なかには自軍が分割されているマップや、5対5の勝ち負けを行うマップ(闘技場)などの特殊なものも用意されているため、一筋縄ではいかないぞ。それぞれ地形属性も異なるので、「城の戦い」や「辺境の戦い」など、対応する地形属性スキルを持っているユニットを優先的に出撃させよう。もちろん出撃できるユニット数も要チェック。なおマップ上に民衆がある場合は、そこを訪れることで援軍ユニット(編成時の遊び刷



▲さまざまなマップが選択可能。戦いごとにマップが変化する「ランダム」も用意されている。

に登場)を呼び出さず。初期陣営から外れてしまったユニットも戦闘に参加できる可能性があるため、いつでも参戦できるように、あらかじめ設定を整えておこう。

対戦モードで
使用可能な
マップ

マップ名	属性	出撃数
平原の戦い	平地	12
沼の戦い	沼	12
山地の戦い	山地	12
砂漠の戦い	砂漠	12
氷山の戦い	氷山	14
火山の戦い	火山	14
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12
水辺の戦い	水辺	12
山頂の戦い	山頂	12
森林の戦い	森林	12
洞窟の戦い	洞窟	12
城の戦い	城	12
辺境の戦い	辺境	12

イベント編

《能力の見方について》

ページの右上に、とくに大きく上昇するもの以外、能力値の具体的な数値はカットされている。また、評価はゲーム中数値の表示はないが、目安として開始画面は監督が、そのほか0位、最大で25まで上昇する。また、内容の記述は以下の通り。

●周囲の評価

途中で「評価がかなり高い」という場合は200以上、「評価が低い」という場合は100未満という事。

▲評価マークがピンクになれば、200以上はまず確実な高評価。

●定員イベント

必ず起こるだけに結果が欲しい

その時期になると必ず発生するタイプのイベント。ただし、条件を満たさないで発生しないイベントもある。なお、招待と報酬は打撃、投球両面になり、実際に自分自身で操作する（ファンニョの操作も含む）。

●コーチと敵席、どちらを信じる？

特殊能力 なし

条件：8月2週
内容：敵席を信じてと、タフ度、精神、敵席評価が上がって（体調、技術、コーチ評価が下がる。そしてコーチを信じてと、上界と下層の両方に上がる。コーチを信じた場合はさらに敵席の特殊が発生しなくなるが、代わりガッツマサカイベントが特殊が発生するようになる。

●招待と敵席

特殊能力 なし

条件：7月1週
内容：1打選手にノーヒットに抑えられと勝て、投手能力全体がアップして「腕力」が上がる。野手はヒット以上で勝ち、野手能力全体がアップして「センス」がなくなる。打撃と腕力があがり上昇する。5%の確率で「腕力」になる。いずれの場合もその後、招待フォームチェックイベントが発生する可能性がある。勝負を断ると、やる気が上がり、「チャンス」がなくなる。



●招待とファンニョ対決

特殊能力 M・D・O

条件：8月1週
内容：ヒット以上で勝ち、勝つと腕力、敵席、野手技術、やる気、チームメイト評価がアップ。「M・D・O」を獲得するほか、野手は70%の確率で「腕力」アップ。打撃と腕力ファンニョが出現し、やる気、チームメイト評価がダウン。

●敵席の腕力

特殊能力 安定感

条件：9月2週
内容：体調、タフ度、やる気が上昇し、「腕力」さびり

特殊能力を覚えるイベントを網羅！ キミの欲しい特殊能力はあるかな？

膨大な数のイベントデータのうち、とくに重要な特殊能力獲得イベントを中心に紹介しよう。キミの欲しい能力がどのイベントで起こるかは、イベントの特殊能力欄で確認してほしい。

●「不眠症」「怒りの病」が消え、さらに2%の確率で「安定感」を獲得する。ただし、入団中は効果なし。

●なぎさスゴ人入団

特殊能力 腕力、キミの、固め打ちなど

条件：10月2週。なぎさの病院が治り、フォーム選手で優勝している。

内容：投手の場合は「ピンチ」を獲得し、「対打者×」「ランナー×」「四球×」「一死病」がなくなる。そのほか今までの試合の成績により、最大で「威圧感」「低め」「キミの」「腕力」が1しあがりも獲得。野手の場合は「チャンス」を獲得し、「対打者×」がなくなる。こちらも今までの試合成績により「威圧感」「パワーヒッター」固め打ち「走塁」「粘り」も獲得。投手野手ともに、今までの試合成績により「威圧感」から腕に獲得能力は減っていく。

●相談イベント

仲間や首脳陣の助言も大切に

相談によって発生するイベントは多いが、特例を除き、特殊能力獲得イベントはそれほど多くない。なお、監督との相談では15%の確率で会話ができて、マイナスイベントの相談は、相談さえ必要はない。

●阿畑

特殊能力 ヒスロ

●おもてなを食べる
内容：優勝と「ケガしにくい」「ケガしやすい」の有無により、20～80%の確率で成功。成功すると体調、腕力、阿畑評価アップのほか、10%の確率で「センス」も獲得。失敗すると逆にダウンし、5%の確率で「センス」がなくなる。

●相談イベント

キミのために力を貸してくれるぞ

いずれも相談相手の評価がある程度高くなり発生したり、減るようなことはない。数々の特例が用意されているが、ここで特殊能力に近接があるもののみを掲載している。

●阿畑

特殊能力 特殊変化球、ムードメーカー、遠球など

内容：20%の確率で変化球を覚えてもらえ、それ以外に投手の場合は腕力の増進、捕手の場合は15%の確率でリードの仕方を教えてもらえる。それ以外は遠球なら遠球に、コチやコチを覚えさせたら、遠球でなければ試合会場に。●実食音……腕力変化のほか、20%の確率で「ムードメーカー」を獲得する。

●腕力の増進……野球チームを真剣に真剣に覚えたら覚えられ、腕力変化のほか「不眠症」を獲得。実際に読むと、Hスライダーに特殊、チェンジアップに腕力、両方に腕力が進む。どちらか一方に腕力の場合、スライダー（フォーク系）の腕力によって10～100%の確率でHスライダー（チェンジアップ）を見る。両方に腕力の場合、スライダーとフォーク系の計2種類の腕力によって10～100%の確率でHスライダーとチェンジアップを見る。失敗した場合は30%の確率でつわかに腕力アップ。それ以外は腕力が30%の確率で、40%の確率で腕を脱ぎ、それ以外の場合は腕の脱ぎで「ノビ」も獲得する。

●リード……おもに経験点が増え、「不眠症」も出る。さらに15%の確率で「遠球」も獲得する（「遠球×」の場合はそれがない）。

●タコやアヒル……体調、タフ度、やる気がアップ。

●コーチ

特殊能力 特殊変化球、特殊投打（打撃）フォームなど

内容：基本的に経験点アップのほか、監督コメントとコーチ評価が上がる。補強は、以下のうちランダムで3つが提供される。補強後、体調やタフ度が低く、ケガをする場合がある。選別のみ特例を挙げる。



●バント指導……おもに野手技術（投手は投手技術）がアップ。また、25%の確率でCOMIT操作に機敏性に打ちにいくようになる。

●ベース打撃……おもに野手技術（投手は投手技術）がアップ。また、投手は2%の確率で「打撃反応」も、野手は10%の確率で「内野安打」を獲得する。

●特打……野手専用。おもに腕力と野手技術がアップ。15%の確率で「短球」も獲得する。

●特守……野手専用。おもに腕力、精神、野手技術がアップ。5%の確率でタイムリリーパーもくくる。

●ラングアップレ指導……野手おもに腕力と野手技術がアップ。投手は投手技術がアップ。さらに野手は20%の確率でチームプレーも獲得する。

●リード指導……野手おもに野手技術がアップ。投手は投手技術がアップする。腕力30以上の選手は10%の確率で「キャッチャー」も（すでにあれば）も獲得する。

●遠投指導……野手おもに腕力と野手技術がアップ。投手は投手技術がアップ。さらに選手は15%の確率で「遠投」も獲得する（「遠投×」がある場合はこれがない）。

●スラップ指導……投手専用。80%の確率でおもに腕力、精神がアップ。40%の確率で以下に同じ。25%の確率で球速+1km/hただし150km/hまで、精神+10。それ以外10%の確率で「速球」も獲得する。

●ビデパター……投手専用。おもに野手技術がアップ。それと25%の確率で「バント」も獲得する。

●ピンポイント……投手専用。おもに投手技術と精神がアップ。35%の確率で「けんけん」も獲得する。

●変化球投げ込み……投手専用。全体的に経験点とアップ。持ちが低く変化球が変化する。変化球が4以下、変化量が4以下、8%の確率でその変化量が+1になる。ただしカーブのみ、変化量が4以上、球速が130km/h以上ならスローカーブに変化し、それ以外なら変化量+1。

●新変化球指導……投手専用。やる気の高さと腕力、「センス」の有無、利便によって1～70%の確率で成功。なお、選べる特殊変化球はHスライダー、Sスライダー、ドロップ、SFF、Vスライダー、バーム。失敗する球速-20km/h、ゴットロー-10km/hに低下する。

●投打フォームチェック……投手専用。おもに投手技術がアップ。10%の確率でコントロール+1。ただし、8%の確率でフォーム改善になる。

●打撃フォームチェック……野手専用。おもに野手技術がアップし、10%の確率でミート+1（Cまで）。ただし25%の確率でフォーム改善になる。

●投打フォーム変更……投手専用。オバースロー、スリッガー、サイドロー、アンダーロー、トルネード投法、山打投法、二段モーション、山本山打投法、マサリ投法のみいずれかに変化する。「対打者×」がなくなり、20%の確率で球速-1km/hになる。

●打撃フォーム変更……野手専用。スタンダード、クラウチング、一本足、神主、素子、水平、振り回しのいずれかに変化する。さらに10%の確率で「対打者×」がなくなり、20%の確率で球速-1km/hになる。

●打撃フォーム変更……野手専用。スタンダード、クラウチング、一本足、神主、素子、水平、振り回しのいずれかに変化する。さらに10%の確率で「対打者×」がなくなり、20%の確率で球速-1km/hになる。

●打撃フォーム変更……野手専用。スタンダード、クラウチング、一本足、神主、素子、水平、振り回しのいずれかに変化する。さらに10%の確率で「対打者×」がなくなり、20%の確率で球速-1km/hになる。

●打撃フォーム変更……野手専用。スタンダード、クラウチング、一本足、神主、素子、水平、振り回しのいずれかに変化する。さらに10%の確率で「対打者×」がなくなり、20%の確率で球速-1km/hになる。

●打撃フォーム変更……野手専用。スタンダード、クラウチング、一本足、神主、素子、水平、振り回しのいずれかに変化する。さらに10%の確率で「対打者×」がなくなり、20%の確率で球速-1km/hになる。

●打撃フォーム変更……野手専用。スタンダード、クラウチング、一本足、神主、素子、水平、振り回しのいずれかに変化する。さらに10%の確率で「対打者×」がなくなり、20%の確率で球速-1km/hになる。

●打撃フォーム変更……野手専用。スタンダード、クラウチング、一本足、神主、素子、水平、振り回しのいずれかに変化する。さらに10%の確率で「対打者×」がなくなり、20%の確率で球速-1km/hになる。

●打撃フォーム変更……野手専用。スタンダード、クラウチング、一本足、神主、素子、水平、振り回しのいずれかに変化する。さらに10%の確率で「対打者×」がなくなり、20%の確率で球速-1km/hになる。

●打撃フォーム変更……野手専用。スタンダード、クラウチング、一本足、神主、素子、水平、振り回しのいずれかに変化する。さらに10%の確率で「対打者×」がなくなり、20%の確率で球速-1km/hになる。

●打撃フォーム変更……野手専用。スタンダード、クラウチング、一本足、神主、素子、水平、振り回しのいずれかに変化する。さらに10%の確率で「対打者×」がなくなり、20%の確率で球速-1km/hになる。

●打撃フォーム変更……野手専用。スタンダード、クラウチング、一本足、神主、素子、水平、振り回しのいずれかに変化する。さらに10%の確率で「対打者×」がなくなり、20%の確率で球速-1km/hになる。

ストーリー攻略編

今迄取捨するマップのなかで、とくに要注意なのが緑やかに書つく濃緑とほのかに黄る濃緑だ。前者は源の耐性値を、後者は炎の耐性値を十分に上げておかないと、大ダメージをくらうので気をつけよう。

M1 在りし日を映す湖

M2 静かに漂う宮殿

怪物モンスター

	名 リッパー・ルド	HP 320
	要 なし	種 生命のエキス、動物の 弾薬、ニースニット
	職 なし	

	名 リップパー・ムト	HP 340 属性 なし 職 雷
---	--------------------------	---



名

ワンクレ

HP

700

弱

なし

痛

眼

凍

生命のエキス、解凍の
笑み、マラカス

これ以降の敵は、空路で登場。あまり攻撃をしないので、耐性値が比較的低い炎属性の武器がPAで攻撃。

	名	フーバーン	HP	350
	属性	雷・樹	落	破説オーブ、解封の 美み、ハリセン

複製で出現するため、困まれる危険性が高い。常に移動しながら1体ずつ倒していこう。

	名	リャイレンド	HP	50
	弱	なし	痛	なし

名 フェイディアス **HP** 3200
弱 炎 **落** エルフォンツ
眼 凍

攻 略 チ ャ ー ト

在りし日を映す湖

静かに漂う

圖書

なによりも、高院・本院

100

100

新
1

入来イニ

セーブポイントの近くにある橋を渡り、望郷の石碑を調べる

防人詰所の扉をフィルナで調べたあと、部屋の奥の宝箱から「鎮魂の鈴」を入手

機橋まで行くとイベントが発生し、自動的に船かに運ぶ宮殿に移動する

イベント終了後、①の「幽霊の宝玉」を入手

Aを調べて「**皇家の宝玉**」をセットしたら、**B**の裏の牛へ進む。

2Fの2つの財物庫で、●の「姪姫の記章」と●の「姪姫の記章」を手に入れる

⑤を調べたあと④の扉を通過して宮殿の本殿へ

Copyright © 2007 by The McGraw-Hill Companies, Inc.

ユテラルドに炎属性の斧を、リヤナに樹属性

の鑑を、フィルマに深奥性の光を映し出させて鏡を調べると鏡が酔ける。そのあと、鏡の裏の虫眼鏡で「野郎の鏡」を入手。

炎属性の斧を装備して姉姪の像を調べる

宮殿の1Fと2Fは④→⑤の昇降機でつながっており、構造が複雑だ。移動するときはマップをチェックしながら進んでいこう。本館の母像の間にいるフェイディアスにはクリアに関係ない敵なので、戦うかどうかは好みで決めればよい。なお、アイテムの⑥は在りし日を映す湖で、④→⑤は本館で入手可能。この2つのマップは、後述ではないので省略させてもらった。

④ 共通のグレードを上げよう



A screenshot from the game 'Circus' showing a circus tent and a crowd of people. The game is running on a Commodore 64 computer.

BOSS ジャブルー

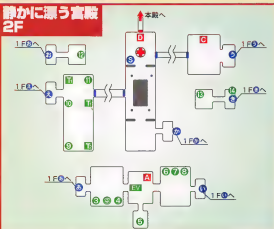
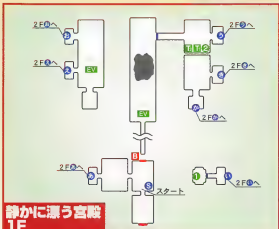
なし	落	ストルタンキルト	5500
----	---	----------	------

プレスガード後に同業

ジャッキーは、突如としてレスをガードしたあとが役者のチャップリン。上記の突撃もガードしたらすぐに返って、P.A.の撮影新りを当てよう。あとは、これを繰り返していけば済むぞ。

▲誰だ、お前ら？ 突撃の公団が

聴かずに導く実験



① 龍家の宝玉	② 2500アイン	③ 500アイン	④ 赤ハルミラ片	⑤ 結婚の証書	⑥ 解毒樹液	⑦ エルフォンツ	⑧ 3000アイン	⑨ 麒麟の鈴
⑩ 黄ハルミラ片	⑪ フレアアーク	⑫ 解射の美目	⑬ 5000アイン	⑭ 2500アイン	⑮ 賢童の鐘柱	⑯ 黄ハルミラ	⑰ 破滅オーブ	
⑱ 2500アイン	⑲ 生命のエキス	⑳ 生命のエキス	㉑ 結婚の証書	㉒ 静島の果実	㉓ 白樹林の草	㉔ 3000アイン	㉕ 3000アイン	㉖ 生命のエキス

SETTING 3

キャンバー角

コーナリング中のタイヤのグリップ力が変化

キャンバー角とは、タイヤと地面の角度、垂直方向の傾きのこと。傾を大きくすると、直進時はタイヤの接地面積が少いのでグリップ力は下がるが、コーナリング時には車体がロールするの傾きが打ち消され、グリップ力を限界まで使えるようになる。これもフロントの傾をリアより大きくすると、アンダーステアの解消になる。ただし、大きすぎても効果はないため、最大でも5度前後に抑えよう。



▲傾を限界まで大きくすると、タイヤがとんでないことに(笑)。

曲がれるための
ポイント

フロント>リア
ただし大きすぎてもダメ

SETTING 4

スタビライザー

車体のロールそのものを調整できる

別名アンチロールバーといい、その名のとおりロールを抑制するパーツ。スプリングとは異なり、前後の荷重移動を抑制することなくロールだけを抑えらることで、前後とも底の値に調整可能ではない。ただし、それに合わせてスプリングレートを下げるなど、足回りがガチガチの乗りになりクルマになるのを注意。アンダーステアの解消には、フロントの値を小さくして、リアの値を大きくするといふ。



▲車体傾斜車の場合、リアをガチガチに固めず滑らかな手前。

曲がれるための
ポイント

基本は前後とも大きく
少しだけフロント<リア

SETTING 5

LSD

左右のタイヤの回転差を抑える

駆動輪のタイヤの、イン側とアウト側の回転差を抑える働きがある。つまり傾を大きくすると、コーナリング中の直進性が落ち、プッシュングアンダーが発生しやすくなるのだ。そこで、少しでも曲がりやすくなるために、すべての傾を最小にするといふ。ただしタイヤがスライドすると、制動が困難になるので要注意。4WD車の場合にはリアの値を少し大きくしよう。

曲がれるためのポイント

すべての傾を最小に
4WDはリアを若干大きく

SETTING 6

ASM

アンダー&オーバーを補正する

これは限界旋回時に自動的にブレーキなどをかけて、旋回性能を補正する装置。オーバーステア(スピン)制御のほうに強く働く傾向にあり、傾を大きくするとスピンしにくくなるかわりに、曲がりにくくなってしまふ。そのため扱いには難しくなるが、アンダーステアを解消するには、アシストを切る(値を0にする)といふ。扱いにくい場合は、1~3程度にしよう。

曲がれるためのポイント

基本はオフ、もしくは
スピンしない程度の値に

SETTING 7

TCS

ホイールスピンを抑える

タイヤの空転を検知して、自動的に出力を抑えてグリップを復活させる装置。値を最大にしても、1000psを越える大パワー車のホイールスピンを抑えることはできない。効かせすぎると旋回性能と加速性能が落ちてしまう。しかし、オフにすると制動しきれないので、適度にリアが滑るくらいに値にしておく、と、ほどよくオーバーステア傾向になる。

曲がれるためのポイント

コーナリング中にリアが
滑りすぎない程度に小さく

SETTING 8

ダウンフォース

空気抵抗でクルマを地面に押し付けろ

ウイングに発生する空気抵抗を利用して、タイヤにかかる荷重を増やしてグリップ性能を高めること。前後とも傾を最大にするのが基本だが、高速サーキットには傾を小さくして低速走を伸ばしほがよい。この項目も、リアの傾を小さくするとアンダーステアを解消できるが、制動が困難になるので、低すぎると加速性能が低下してしまうので注意しよう。

曲がれるためのポイント

前後とも最大
もしくはリアを少し小さく

CHECK それ以外のセッティング項目については?

車高

車高はクルマの重心の高さに影響し、低くすれば高速走行時に安定する。フロントをリアより低くすれば、クルマの重心は常にフロント側に寄りなり、コーナリング性能が上がってアンダーステア傾向は弱まる。ただし、制動性能の低下の結果、リアの傾を安定させても挙動に変化がないことが実証した。フロントを下げよう。

曲がれるためのポイント

フロント<リア
(リアは初期値のまま)

トー角

トー角とは、前後方向に対するタイヤの傾きのこと。クルマを上から見たときに左の字ならトイン(マイナス側)、逆の字ならトアウト(プラス側)だ。アンダーステアを解消するには、フロントをトインにして、リアをトアウトにするといふ。傾角の変化はないが、値はそれぞれ傾角が大きくなる。

曲がれるためのポイント

フロントはトイン
リアはトアウト

バリアブル・センター・デフ

前後の駆動輪のトルク配分を変化させる4WD車専用の装置。フロントのトルク配分を増やせば、挙動は前輪駆動車に近く、逆に減らせば後輪駆動車に近くなる。アンダーステアを解消するには、フロントの配分を最小(10%)にしてやれといふ。ただし、ターボ車はフロントの配分を増やしてやろう。

曲がれるためのポイント

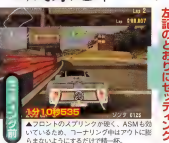
フロント配分を10%に
(ダートは40~50%)

実 験 セッティングの成果を「ゾンタ C12S」で検証!

ここまでに紹介したセッティング

●今回のセッティング

項目	フロント	リア
スプリングレート	14.5	16.0
ダンパー (硬み)	4	5
ダンパー (伸び)	9	8
キャンバー角	2.8	1.0
トー角	-2.8	2.0
スタビライザー	6	7
LSD - インシナル	0	5
LSD - 減速側	0	5
LSD - 加速側	0	5
ダウンフォース	0.29	0.55
ASM	0	0
TCS	4	4



▲フロントのメグリンクが硬く、ASMも効いているため、コーナリング中はアクに振らないうようにするだけで制動一瞬。



▲ヘアピンなどでは傾を強くスピンしてしまいが、ほかのコーナーでは滑りすぎなくアクを踏んでいけるようになった。

※「アンダーステア」とは、コーナーなどでハンドルを切ったとき、ハンドルの舵角ほどにはクルマが回ってこない現象のこと。厳密に「アンダー」と呼ぶことも多い。その原因の大半は、オーバースピードによる制動のグリップ力不足。とくに前輪が加速連と取り回しの役割をするFF車は、前輪の傾角が大きい比較対照車でもその現象が顕著に現れやすい。その場合はコーナー手前でしっかり減速し、前輪に十分な荷重をかけてやる(前輪のグリップ力を増やす)ことで解消できる。アンダーが出た減速、とりあえずアクセルを放すだけでも、ある程度は解消可能だ。

PRESENT CAR

プレゼントカー

プレゼントカー情報の集大成! 便利な逆引きリストを掲載!!

「ボクの欲しいあのクルマはどのレースでもらえるんだろう?」…そんな疑問は、このプレゼントカー逆引きリストで解決しよう。プレゼントカーとして獲得できる全122車種のクルマを網羅しているぞ!

欲しいクルマもコレで一発!

トリをつとめるのは、本誌攻略組の血と汗と涙とヨダレの結晶である全プレゼントカーのリスト。しかも、車名で検索できる逆引き機能を搭載! このリストを片手に、有意義な「GT3」ライフを送ってほしい。ちなみに表面に載せなかった詳細なカーデータは、バックナンバーや電撃オンライン(※)を参照しよう。



プレゼントカー逆引きリスト!

リストの見方

【分類】：ノーマルカー=無改造車のこと。チューンド&レースカー=それ以外のクルマ。【車名】：数字(0-9)、アルファベット(A-Z)、ミッド(アーン)の順に列んでいます。【獲得条件(レース)】：レース名の後ろのカッコにある文字は、リーグ名を表しています。ビートギナリーグ、アミアマチュアリーグ、プロフェッショナルリーグ、コラライベント、耐久レース(レース名が黒字で収まらないものは、「-」でレース名を省略しています)

★プレゼントカー逆引きリスト

車名	駆動	最大出力	最大トルク	車重	売却	獲得条件(レース)
CR-X デルタIII SH	FF	188ps/6000rpm	15.8kgm/7500rpm	1100kg	48,825円	レース・オブ・NASボーツ(ビ)
FTD GP Version R	FF	188ps/7500rpm	20.2kgm/6000rpm	1350kg	5450円	日本選手権(ア)
GT-ONE ロードカー (T9320)	MR	311ps/5000rpm	45.1kgm/4000rpm	980kg	1,925万円	グランツーリスモ・オールスターズ(ア)
GT-ONE S エディション	MR	268ps/7000rpm	38.1kgm/5000rpm	900kg	558万円	グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ(ア)、東京・ルート4(新)
NRX Type R	MR	140ps/5000rpm	17.2kgm/4500rpm	670kg	49,570円	MRチャンピオン(ビ)
NSX Type R	MR	270ps/7000rpm	39.8kgm/5500rpm	1230kg	248,950円	タイプR ミーティング(ア)
NSX Type S Zero	MR	288ps/7100rpm	32.0kgm/5500rpm	1270kg	246,425円	MRチャンピオン(ア)
R32 GTT ロードカー	MR	367ps/5500rpm	50.0kgm/4000rpm	1180kg	1509万円	グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ(ア)、グラン・バレー(新)
RUF 3400S	MR	310ps/7000rpm	38.9kgm/5000rpm	1300kg	191,855円	ドット・ツーリングカー選手権(ア)
RUF CTR2	4WD	521ps/6000rpm	69.7kgm/4500rpm	1380kg	865万円	レース・オブ・ターボ・スポーツ(ア)
RUF RG7	FR	284ps/7000rpm	38.1kgm/5000rpm	1330kg	400万円	ボクサー・スピリット(ア)
RX-7 Type RS	FR	251ps/6000rpm	33.1kgm/4500rpm	1280kg	94,465円	米選手権(ア)
RX-7 Type RZ	FR	284ps/6000rpm	33.4kgm/4500rpm	1270kg	99,950円	日本選手権(ア)
RX-8	FR	249ps/6000rpm	24.7kgm/7500rpm	1200kg	760万円	グランツーリスモ・ワールド(ア)、レース・オブ・NASボーツ(ア)、Aライセンス・オールゴールド
S2000	FR	240ps/6000rpm	22.0kgm/7500rpm	1240kg	84,570円	タイプR ミーティング(ア)
S4	4WD	240ps/6000rpm	40.8kgm/2000rpm	1510kg	89,325円	ツーリスト・トロフィー(ア)
SLK 200コンプレッサー	FR	165ps/5500rpm	20.4kgm/7500rpm	1325kg	138,275円	レジェンド・オブ・シルバーアロー(ビ)
TT 1.8ツアトロ	4WD	224ps/6000rpm	28.4kgm/7500rpm	1365kg	118,455円	アクティビティ・ツーリスト・トロフィー(ア)、米選手権(ア)
XL200 ロードカー	MR	523ps/7000rpm	65.3kgm/4500rpm	1375kg	199万円	ミッドラル・マラソン(新)
ZZ	4WD	180ps/5400rpm	14.8kgm/5500rpm	1000kg	129万円	MRチャンピオン(ア)、シニール・100マイル(新)
アルトワークス スズキスポーツリミテッド	4WD	94ps/5700rpm	9.8kgm/4000rpm	710kg	30,955円	4WDチャンピオン(ビ)
インプレッサ セダン WRX STi	4WD	315ps/6300rpm	42.9kgm/4000rpm	1430kg	79,950円	グランツーリスモ・オールスターズ(ア)
インプレッサ セダン WRX STi Version V	4WD	285ps/6000rpm	38.6kgm/4500rpm	1270kg	72,875円	米選手権(ア)
インプレッサセダン WRX STi Version V	4WD	285ps/6000rpm	38.6kgm/4500rpm	1310kg	72,875円	日本選手権(ア)
マツダ RX-7	FF	110ps/6000rpm	14.4kgm/5000rpm	940kg	36,325円	FFチャンピオン(ビ)、グニッパ・レース(ビ)、アルタック・レース(ア)、グニッパ・レース(ア)
エリゼ RS15	MR	180ps/7000rpm	19.4kgm/4000rpm	967kg	146,325円	欧州選手権(ア)、エリゼ・トロフィー(ア)
カワサコ	FR	330ps/7000rpm	49.3kgm/4000rpm	1560kg	33,875円	スズカ・ストライプ(ビ)
グリアス 500	FR	345ps/7000rpm	49.3kgm/4000rpm	1600kg	156,025円	タスマン・チャンピオン(ア)
コブラ	FR	491ps/6000rpm	65.2kgm/7500rpm	1039kg	129万円	ミスター・8ロードスター(ア)
サンシャイン RX-7 アンソニー II (FC)	FR	212ps/5500rpm	27.8kgm/4000rpm	1230kg	30,750円	80%スポーツカー・カップ(ビ)
シビック SiR II (EG)	FF	165ps/7000rpm	16.5kgm/5000rpm	950kg	47,225円	タイプR ミーティング(ビ)
シビック SiR S (Si 1800cc)	FR	174ps/7000rpm	22.8kgm/4000rpm	1120kg	47,350円	FRチャンピオン(ビ)
スーパ RZ	FR	338ps/5500rpm	54.2kgm/7500rpm	1510kg	112万円	グニッパ・レース(ア)
スカイライン GT-R V スペック II (R34)	4WD	358ps/7000rpm	47.0kgm/4500rpm	1550kg	143,750円	欧州選手権(ア)
スカイライン GT-R V スペック II (R32)	4WD	311ps/6000rpm	39.8kgm/4000rpm	1500kg	131,875円	グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ(ビ)
スピード 12	FR	169ps/7000rpm	18.4kgm/5500rpm	1050kg	2000万円	タスマン・チャンピオン(ア)、ボリフォーニ・デジタル・カップ(ア)
スプリッター H/ノ GT-APEX (A86 Type II)	FR	158ps/6500rpm	15.0kgm/5000rpm	925kg	33,875円	グニッパ・カップ(ビ)
セリカ GT-FOUR (GT200)	4WD	244ps/6000rpm	30.8kgm/4000rpm	1380kg	81,650円	グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ(ビ)
セリカ SS-II	FF	188ps/7000rpm	18.0kgm/7000rpm	1140kg	48,250円	アルタック・レース(ビ)
セリカ SS-II (GT202)	FF	183ps/7500rpm	18.3kgm/5000rpm	1200kg	53,475円	アルタック・レース(ビ)
ソニタ C125	MR	551ps/5500rpm	76.3kgm/4000rpm	1250kg	881,175円	レース・オブ・NASボーツ(ア)
ニモ 400R	4WD	400ps/6500rpm	47.8kgm/4500rpm	1550kg	300,750円	レース・オブ・レッドエンブレム(ア)
ニモ GT-R LM ロードカー (R33)	4WD	363ps/7000rpm	37.8kgm/4500rpm	1580kg	790万円	FRチャンピオン(ア)、シニール・100マイル(新)
ニンジャン Z コンボット	4WD	277ps/6000rpm	32.1kgm/4000rpm	1300kg	760万円	グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ(ア)、Bライセンス・オールゴールド
ニュービートル RSi	4WD	220ps/6000rpm	28.1kgm/3000rpm	1159kg	176万円	ビートル・カップ(ビ)
ニルカシヨウ	FR	455ps/6000rpm	59.8kgm/7000rpm	1820kg	700万円	グニッパ・GTカー・カップ(ア)、Wライセンス・オールゴールド
ニルカシヨウ 1.3i	FF	62ps/6000rpm	9.4kgm/4000rpm	720kg	42,075円	ライトウェイト・スポーツカー・カップ(ビ)、欧州選手権(ア)
ニル TR-XX アダプタートR	FF	64ps/6500rpm	10.8kgm/4000rpm	700kg	27,800円	レース・オブ・ターボ・スポーツ(ア)
ニル X-0 ロードスター	FR	119ps/6500rpm	13.8kgm/5500rpm	940kg	42,550円	ロードスター耐久(新)
ニル X-0 ロードスター	FR	122ps/6500rpm	15.8kgm/4500rpm	950kg	42,550円	クワラン・カップ(ビ)、グランツーリスモ・ワールド(ア)、ロードスター耐久(新)
ランサー Evolution IV GSR	4WD	274ps/6500rpm	35.9kgm/7000rpm	1320kg	74,900円	エリゼ・チャンピオン・ミーティング(ア)、日本選手権(ア)

車名	駆動	最大出力	最大トルク	車重	売値	備考
ランサー Evolution V GSR	4WD	211ps/5500rpm	42.1kgm/5500rpm	1390kg	81.2万円	ビギンツーリング車
ランサー Evolution V6 GSR	4WD	218ps/5500rpm	42.0kgm/5500rpm	1390kg	81.2万円	グラツングリスモ ワールド・チャンピオンシップ (ビ)
ランサー Evolution GSR	4WD	218ps/5500rpm	42.0kgm/5500rpm	1400kg	74.95万円	4WDチレンジ (ア)
レパード B4 プリックス	4WD	280ps/5500rpm	34.9kgm/5500rpm	1470kg	75万円	ボクサー スピリット (ア)
ロードスター 1.8 RS	FR	145ps/5500rpm	16.9kgm/5500rpm	1000kg	57.35万円	ロードスター 246 (国)
ロードスター RS	FR	163ps/5500rpm	17.1kgm/5500rpm	1070kg	58.2万円	スバルダートロードスター (ビ)、Sライセン・オールゴールド
256クーラー	4WD	205ps/5500rpm	54.4kgm/5500rpm	1230kg	875万円	ラリー・オブ・アルプス (ラ)
787B	MR	686ps/5500rpm	61.8kgm/5500rpm	830kg	9000万円	ライク・ザ・ウィンド (フ)、達成率90%
ARTA NSX JGTC	MR	480ps/5500rpm	39.8kgm/5500rpm	1150kg	2457万円	全日本GT選手権 (ア)、スペシャル・ステージ・ルート11 (国)
CLK ツーリングカー (D2 AMG Mercedes)	FR	448ps/7000rpm	50.6kgm/4500rpm	1000kg	2457万円	レジェンド・オブ・シルバー・アロー (ア)
C-WEST レッソ シルビ Mercedes	FR	300ps/5500rpm	48.0kgm/4000rpm	1150kg	9000万円	グラツングリスモ・ワールド・チャンピオンシップ (ア)、東京・ルート246 (国)
F090/S	MR	700ps/1300rpm	40.2kgm/1500rpm	540kg	3125万円	ドリームカー・チャンピオンシップ (ア)、東京・ルート246 (国)
F094/H	MR	801ps/1400rpm	43.2kgm/1500rpm	540kg	2900万円	トヨタ・マウンテン耐久 (国)、東京・ルート246 (国)、耐久レース制覇
F094/S	MR	801ps/1400rpm	43.2kgm/1500rpm	540kg	8750万円	ポリオニードigital・カップ (ア)、達成率100%
F88S/M	MR	809ps/1300rpm	57.0kgm/1600rpm	540kg	2875万円	フォーミュラGT (フ)、ラグナセカ (国)、プロフェッショナルリーグ制覇
F88/S	MR	900ps/1500rpm	59.0kgm/1600rpm	540kg	2875万円	フォーミュラGT (フ)、シムラ・100マイル (国)、スペシャル・ステージ・ルート11 (国)
F88/S	MR	900ps/1500rpm	59.0kgm/1600rpm	540kg	3000万円	フォーミュラGT (フ)、パッセ・トゥ・コロッセオ (国)、ロードスター耐久、全レース制覇
FTD LM レスカー	4WD	575ps/5500rpm	48.5kgm/5500rpm	990kg	1875万円	ドリームカー・チャンピオンシップ (ア)、ミストラル・787B (国)
GT40 レスカー	MR	500ps/5500rpm	61.8kgm/5500rpm	990kg	2457万円	グラツングリスモ・ワールド・チャンピオンシップ (ア)
GT-ONE レスカー (TS020)	MR	690ps/7000rpm	71.1kgm/5500rpm	900kg	9000万円	グラツングリスモ・オールスターズ (ア)、ドリームカー (ア)、ポリオニードigital・カップ (ア)
R80 GT1 LM レスカー	MR	690ps/7000rpm	71.1kgm/5500rpm	900kg	9000万円	グラツングリスモ・オールスターズ (ア)
R80 LM レスカー	FR	590ps/7000rpm	59.3kgm/5500rpm	1050kg	1875万円	ドリームカー・チャンピオンシップ (ア)、東京・ルート246 (国)
RX00 LM レスカー	FR	590ps/7000rpm	48.5kgm/5500rpm	1050kg	1875万円	ドリームカー・チャンピオンシップ (ア)、トヨタ・マウンテン耐久 (国)
STORM V12 レスカー	FR	600ps/6000rpm	48.0kgm/5500rpm	1450kg	2457万円	トヨタ・マウンテン耐久 (国)
SuperM800s APEX MR-S JGTC	MR	300ps/5500rpm	44.8kgm/4500rpm	1120kg	2750万円	全日本GT選手権 (ア)、スペシャル・ステージ・ルート11 (国)
X-250 レスカー	MR	590ps/7000rpm	55.5kgm/4500rpm	1230kg	2750万円	グラツングリスモ・ワールド・チャンピオンシップ (ア)
アスト・ツリーニングカー (Opel Team Phoenix)	FR	460ps/7500rpm	50.9kgm/5500rpm	1000kg	2457万円	ドイツ・ツーリングカー選手権 (ア)
アルファ Romeo LM レスカー	FR	600ps/7000rpm	62.4kgm/4000rpm	1150kg	1875万円	アルファ・レース (ア)、ウィット・レース (フ)、ラグナセカ・耐久200 (国)
インプレッサ LM レスカー	4WD	180ps/5500rpm	61.8kgm/5500rpm	1150kg	1875万円	ドリームカー・チャンピオンシップ (ア)、グラ・パレー (国)
インプレッサラリーカー	4WD	304ps/5500rpm	47.8kgm/4500rpm	1230kg	2750万円	タチ・メイズ (ラ)
インプレッサラリーカー Proto Type	4WD	305ps/5500rpm	47.8kgm/4500rpm	1230kg	8750万円	スーパー・スペシャル・ルート8 (ラ)、Sライセン・オールゴールド
ヴェルデゴ レスカー	FR	424ps/5500rpm	44.8kgm/5500rpm	900kg	3000万円	欧州選手権 (ア)、パッセ・トゥ・コロッセオ (国)
エクスト Pikes Peak Version	4WD	987ps/5500rpm	94.8kgm/5500rpm	900kg	2675万円	ポリオニードigital・カップ (ア)、ラリーイベント制覇
エクストラリーカー	4WD	304ps/5400rpm	48.8kgm/4000rpm	1230kg	8750万円	タチ・メイズ (ラ)
エクストラリー	FR	590ps/7000rpm	71.7kgm/5500rpm	1150kg	5000万円	ドリームカー・チャンピオンシップ (ア)、シムラ・100マイル (国)、規定タイムトライアル制覇
カストロ LM GTR-NSX JGTC	MR	480ps/5500rpm	39.8kgm/5500rpm	1150kg	3125万円	全日本GT選手権 (ア)
カストロ・ホームズ・スーパーJGTC	FR	470ps/6000rpm	64.8kgm/4500rpm	1100kg	3125万円	ウィット・レース (ア)
カストロ Race Car	FR	601ps/5500rpm	66.8kgm/4500rpm	1160kg	2457万円	米選手権 (ア)、スペシャル・ステージ・ルート11 (国)
カリブ ツーリングカー	4WD	650ps/1500rpm	30.4kgm/9000rpm	1060kg	3125万円	グラツングリスモ・ワールド・チャンピオンシップ (ア)
カルニニクス スカイライン JGTC	FR	480ps/5500rpm	69.8kgm/4500rpm	1100kg	3125万円	全日本GT選手権 (ア)、レース・オブ・レッドエンブレム (フ)、ラグナセカ・耐久200 (国)
カローラ ラリーカー	4WD	304ps/5500rpm	51.8kgm/4000rpm	1230kg	7675万円	ラリー・チャンピオン (ラ)
クワラー ラリーカー	4WD	299ps/5500rpm	25.3kgm/7000rpm	960kg	600万円	スーパー・スペシャル・ルート8 (ラ)
クレストスポーツ レスカー	MR	298ps/7500rpm	30.4kgm/5500rpm	1150kg	7675万円	スーパー・スピードウェイ・150マイル (国)
コルベット C2R	FR	618ps/5500rpm	66.8kgm/5500rpm	1190kg	2457万円	スーパー・スピードウェイ・150マイル (国)、達成率90%
スプーン S2000	FR	275ps/6000rpm	22.2kgm/8000rpm	1100kg	307万円	タイム・トリップ (ア)
スプーン S2000 Race Car	FR	275ps/6000rpm	21.7kgm/8000rpm	1050kg	900万円	スターズ&ストライプス (ア)、グラ・パレー (国)
スプーン スピード Type-R	FR	271ps/5500rpm	16.3kgm/5500rpm	820kg	2950万円	チレンジ (ア)
スプリング・トレノ GT-APEX S.S. version	FR	210ps/5500rpm	17.3kgm/7500rpm	820kg	12675万円	PRチレンジ (ア)
セリグ TRD スピード M	FF	195ps/7500rpm	19.5kgm/5500rpm	1140kg	85.75万円	PRチレンジ (ア)
セリグ ラリーカー	4WD	300ps/4800rpm	50.9kgm/4500rpm	1000kg	2950万円	ラリー・チャンピオン (ラ)
ディアブロ GT JGTC	MR	980ps/5500rpm	76.3kgm/5500rpm	1150kg	2950万円	イタリア・アピチヤル (フ)、パッセ・トゥ・コロッセオ (国)
ディアブロ H-Fインダゴール	4WD	300ps/7000rpm	69.8kgm/5500rpm	1200kg	3125万円	全日本GT選手権 (ア)、ミストラル・787B (国)
ドムン・ワード・スーパーGT JGTC	FR	470ps/6000rpm	64.8kgm/4500rpm	1100kg	1290万円	パッセ・トゥ・コロッセオ (国)
テンズ X540 チャイラー	FR	319ps/6000rpm	41.8kgm/5500rpm	1400kg	3125万円	全日本GT選手権 (ア)
ニエス スカイライン GT-R R34 (R34)	4WD	458ps/7200rpm	48.3kgm/5200rpm	1560kg	2900万円	グラツングリスモ・オールスターズ (ア)
ニエス スカイライン GT-R R34 チューン (R32)	4WD	428ps/7200rpm	43.8kgm/5200rpm	1500kg	2900万円	86 スーパー・カップ (ア)
ニエス・ビルドアップ	FF	250ps/6000rpm	27.4kgm/4500rpm	1170kg	1875万円	ドイツ・ツーリングカー選手権 (ア)、クリオ・トロフィー (ラ)
ハイパー GTSR コンセプト	FR	560ps/6000rpm	69.8kgm/3600rpm	1470kg	7675万円	グラツングリスモ・オールスターズ (ア)、Sライセン・オールゴールド
ハイパー GTSR チームレオ	FR	586ps/6000rpm	71.7kgm/3600rpm	1150kg	2900万円	アマチュアリグ制覇
ソニック XRB レスカー	FR	608ps/7500rpm	63.4kgm/5500rpm	1350kg	2950万円	スーパー・スピードウェイ・150マイル (国)
フォーカス ラリーカー	4WD	304ps/6000rpm	52.8kgm/4000rpm	1230kg	8750万円	スーパー・マウンテン・ラリー (ラ)
フォーカス ニエス GT-R JGTC	FR	560ps/6000rpm	71.8kgm/5500rpm	1200kg	1952万円	全日本GT選手権 (ア)
マインズ スカイライン GT-R N1 V-spec (R34)	4WD	600ps/5500rpm	59.8kgm/5500rpm	1340kg	3000万円	グラツングリスモ・オールスターズ (ア)、トヨタ・マウンテン耐久 (国)
マインズ ランサー Evolution V	4WD	400ps/5500rpm	40.3kgm/5500rpm	1210kg	9000万円	レース・オブ・タル・スポーツ (ア)
無限 S2000	FR	248ps/6000rpm	22.8kgm/7500rpm	1040kg	1875万円	タイム・トリップ (ア)
ランサー Evolution V ラリーカー	4WD	305ps/5500rpm	51.8kgm/5500rpm	1230kg	2900万円	エプソ・エプソン・ミーティング (ア)、スモーク・マウンテン・ラリー (ラ)
ランサー Evolution V ラリーカー フロントタイプ	4WD	305ps/5500rpm	51.8kgm/5500rpm	1230kg	8750万円	4WDチレンジ (ア)、ラリー・オブ・アルプス (ラ)
ルボ カップ	FF	124ps/7000rpm	14.9kgm/5500rpm	840kg	12675万円	ドイツ・ツーリングカー選手権 (ア)
レパード NSX JGTC	MR	480ps/5500rpm	39.8kgm/5500rpm	1150kg	3125万円	グラツングリスモ・オールスターズ (ア)
ロケットタイム ゼルベ GT-R JGTC	FR	480ps/5500rpm	66.8kgm/4500rpm	1100kg	3125万円	全日本GT選手権 (ア)

リモコン

かっこいいお宝をさがしてクリアするゲーム
〜お宝のリストデータを一歩公開するぞ！〜

発売中
PS2
¥5,800 ▶ SCE
¥4,200 ▶ M2 (SHR012)

PS.I LOVE YOU
WRITING & COLLECTING

基本的に困っている人を助けるのがこのゲームの醍醐味だと思うんだけど、ちょっと裏技的なことを考えることも。メラメラ商店街でヘアスタイルに悩んでいる男へ朝日新聞のイメージを伝えてあげてみた。男の足が海へ運ばれたら、運ばれたらヨロメキールを盗んでバグにしてみようって、どれもバグになる基地じゃなく。しかも、これでもバグがスリアムではないから！ 超えて、ジャン・リュック・ピカール版高！ (バグ者も)

序盤の2大ステージをピンポイント攻略

各ステージをクリアするには、一定以上のキャプチャー&リリースすればOKだが、データ欄を見るとイベントの流れが気になるよ。そこで今回の攻略は、序盤2大ステージの全キャプチャー&リリースデータを公開し、

イベントのコンプリートをお助けしちゃおう。データを見て「こんなことができるのか!」というものがあたらぜひチャレンジしてほしい。ただし、ステージクリアのお手だけは伏せてあるぞ。



メラメラ商店街

有線家(店内)から商店街(屋外)に広がり一画たじろいでみる。朝日新聞の顔とパンパではある。イベントコンプリートには3~4回のプレイが必要のハズ。

●●● キャプチャー&リリースDATA ●●●

No.	名前	属性	備考
1	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
2	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
3	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
4	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
5	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
6	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
7	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
8	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
9	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
10	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
11	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
12	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
13	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
14	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
15	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
16	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
17	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
18	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
19	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
20	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
21	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
22	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
23	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
24	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
25	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
26	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
27	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
28	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
29	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
30	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
31	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
32	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
33	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
34	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
35	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
36	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
37	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
38	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
39	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
40	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
41	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
42	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
43	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
44	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
45	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
46	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
47	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
48	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
49	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
50	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
51	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
52	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
53	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
54	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
55	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
56	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
57	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
58	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
59	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
60	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
61	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
62	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
63	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
64	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
65	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
66	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
67	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
68	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
69	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
70	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
71	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
72	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
73	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
74	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
75	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
76	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
77	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
78	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
79	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
80	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
81	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
82	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
83	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
84	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
85	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
86	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
87	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
88	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
89	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
90	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
91	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
92	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
93	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
94	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
95	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
96	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
97	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
98	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
99	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム
100	星野のフルタイム	女性	星野のフルタイム

現実にはキャプチャー&リリース!!



Pick up! ① ビアスは、めいっばいズームイン!

ここで店と物を探している女性(星野ミズミ)には、ピアスを探してキャプチャーし、リリースすることでどうにか見つけるが、こまでよなくちゃいれないとは...

Pick up! ② そば屋の出前の届け先...

そば屋の出前(バイクに乗った相屋留土夫)は、届け先を探して右往左往している。届け先を「田中さん」を探しているようだ。じつは田中さんとは、交番にいる遊芸さんだったらしい!

STAGE2のポイント! 「ズームインを多用すべし!」

キャンプ場

キャンプ場はメラメロ商店街に負けず劣らぬ大規模イベントが発生する場所。ここではイベントコンボを多用することになるので、発生条件を知らないでいけません。

●● キャンプチャーター&リリースDATA ●●

No.	イベント発生条件	イベント発生場所	イベント発生時間
75	朝の散歩(犬)	メロメロ商店街	10:00~12:00
76	朝の散歩(猫)	メロメロ商店街	10:00~12:00
77	朝の散歩(鳥)	メロメロ商店街	10:00~12:00
78	朝の散歩(魚)	メロメロ商店街	10:00~12:00
79	朝の散歩(虫)	メロメロ商店街	10:00~12:00
80	朝の散歩(花)	メロメロ商店街	10:00~12:00
81	朝の散歩(木)	メロメロ商店街	10:00~12:00
82	朝の散歩(草)	メロメロ商店街	10:00~12:00
83	朝の散歩(石)	メロメロ商店街	10:00~12:00
84	朝の散歩(土)	メロメロ商店街	10:00~12:00
85	朝の散歩(空)	メロメロ商店街	10:00~12:00
86	朝の散歩(水)	メロメロ商店街	10:00~12:00
87	朝の散歩(火)	メロメロ商店街	10:00~12:00
88	朝の散歩(光)	メロメロ商店街	10:00~12:00
89	朝の散歩(影)	メロメロ商店街	10:00~12:00
90	朝の散歩(風)	メロメロ商店街	10:00~12:00
91	朝の散歩(雨)	メロメロ商店街	10:00~12:00
92	朝の散歩(雪)	メロメロ商店街	10:00~12:00
93	朝の散歩(雷)	メロメロ商店街	10:00~12:00
94	朝の散歩(電)	メロメロ商店街	10:00~12:00
95	朝の散歩(磁)	メロメロ商店街	10:00~12:00
96	朝の散歩(熱)	メロメロ商店街	10:00~12:00
97	朝の散歩(寒)	メロメロ商店街	10:00~12:00
98	朝の散歩(暑)	メロメロ商店街	10:00~12:00
99	朝の散歩(湿)	メロメロ商店街	10:00~12:00
100	朝の散歩(乾)	メロメロ商店街	10:00~12:00

イベントコンボでコンプリート率アップ



Pick up! ① 一門家系カレーイベント

イベントコンボの基本形に、一門家系がカレーを作ろうとしているイベントがある。ここで、金持家のカレー粉をリリースしたあと、後片づけ(皿洗い)が始まる。そのあと、川のイメージをリリースすると無事イベントが終わる。これはコンボの簡単な一例だ。

Pick up! ② バードウォッチングはイベントの宝庫

左のデータを見てわかるとおり、バードウォッチングをしている鳥羽島、島に餌をリリースするまで7つのイベントが発生。すべてクリアするには選が必要だがチャレンジする価値アリ。

ちよつと(1)コンボのSTAGE4「ながよし動物園」情報

今までの応用を生かそう!! 次のステージは「ながよし動物園」で、動物組みのイベントが数多くあるぞ! スームインやコンボなど、今までの技の応用が試されるステージなので、思いっぴり慣れたことを実践してみよう!

7つのイベントを見られるかな?

上水やす子と招和のイメージのイベントでボエムを流すというものがある。ここで招和が数回たたきピンをイメージを氷上に与えると、ピンにボエムを入れて川へ流す。このボエムを小枝にキャプチャー&リリースするとボエムを拾って読み、素敵笑顔を作る。

Pick up! ③ ボエム流してコンボを狙え!

上水やす子と招和のイメージのイベントでボエムを流すというものがある。ここで招和が数回たたきピンをイメージを氷上に与えると、ピンにボエムを入れて川へ流す。このボエムを小枝にキャプチャー&リリースするとボエムを拾って読み、素敵笑顔を作る。

STAGE3のポイント「連続イベント(コンボ)がカギ」

攻略

HOW TO WIN

攻略ステージの1つ

PS2

PS2 蚊(か)

さらに続く「吸血ポイント」攻略は、

発売中
ACT◆ ¥5,800 ◆ SCE
◆ MC2 (400KB)4th LIVE 10th
WRITER'S
COLUMN

ゲームが発売された頃から、電車の中でも「蚊」の広告を見かけるようになってきました。で、同じように広告を見ていた大学生らしい女性2人が「このオヤジはイヤだねー」とか言っていました。おそらく理由は違っているでしょうが、僕もこのオヤジ(蚊)はイヤです。なぜって、アツク嫌すぎ! 少なくとも、たかが蚊相手に気を配る必要はないでしょう。オヤジ相手に苦戦して、早くも夏の思い出ができました。(おさの)

山田家
騒然!!

バトルが激化する後半5ステージを攻略!!



蚊の長い夏もいよいよ本格化。今回は、ゲーム中盤にあたるステージ7から、山田家の人々とのバトルが頂点を迎える終盤戦までを一気に攻略していこう! 序盤こそまだ穏やかだった「吸血ライフ」だが、ここからは少しも気の抜けない、し烈なバトルが待ち受けている。とくに、終盤戦は人間の弱さを存分に目に付けられるはずなので、心してかかる。

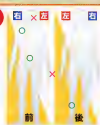
山田家
騒然!! かゆみにはムヒ!!被害
拡大!!

さらに激しくなる中盤2ステージを解説!



ステージ7

和室

全
ポイント

煙とオヤジの複合攻撃に注意!

このステージでは煙の範囲を蚊取り線香が取り囲んでいる。さらに、エアコンの風が蚊取り線香の煙を流すので各所に近づくことはできない。吸血ポイントは壁が煙に触れたあとに表示されるので、まずは距離を置く。ポイントが表示されたときにエアコンの風を止めて煙の範囲を確認してから一気に接近しよう。距離が近すぎると壁に気づけしてしまう。

潜れる煙と



◀バトルではオヤジを煙の隅の外に出すように、上手に誘導しよう。

CHECK! アイテムは逃さず回収しよう!

後半戦になってくると頻りにバトルが発生するうえ、蚊取り線香などのトラップも増えてくる。序盤のうちにてきかざりハートリングを集め、蚊の最大ライフ数を上げておかないと果てり切るのは難しい。また、E Xタンクや食べ物もしっかり回収しておくこと。アイテムの具体的な効果は、欄外を参照してほしい。

●食べ物(1)
天ぷら(5000)の餌。
●EXタンク(1)
蚊の寿命が上がる。
●ハート(2)
蚊の最大ライフ数を上げる。
●ハートリング(20)
主な効果: カレンダーの裏、壁の足の間、エアコンの裏など。



ステージ8

麗奈の部屋

全
ポイント

全ステージ中最大! 吸血ポイントはなんと5つ!!

このステージのターゲットは、麗奈の友人である綾香。麗奈の部屋では4つの吸血ポイントが用意されているが、そのうち背中と腹、足に関しては、綾香が部屋の各所で立ち止まったときに表示されるので問題はない。だが、壁のポイントは部屋の中央に立ち止まったら

しきが表示されないのを見ておこう。そして、4つのポイントで眠い寝顔を2時間か眠りを落とさず、四つんばしになって室内を回り出す。こうなったらテレビの前付近で待ち構え、彼女が立ち止まったときに表示される、最後のポイントへ突入しよう。



●食べ物(1)
おししの餌。
●EXタンク(2)
蚊の寿命が上がる。
●ハート(2)
蚊の最大ライフ数を上げる。
●ハートリング(20)
主な効果: 壁の裏、壁の足の間、エアコンの裏など。

要注意ポイント



山田家の人々とのタイマン3番勝負!!

蚊の被害が一向に収まらない山田家。そんな状況のなか、彼らは蚊に対し全面対決を決意する！ここからはバトルがメインの、激しいステージが続くことになる。クリア方法も少々異なっている

前ではクリア
することはで
きないので、
蚊のライフ数
は十分上げて
おこう。

◀壁や床に当たってもダメージを受けず！

CHECK! 吸血までの道のりは長くツライ!

クリア条件は今までと同様、一定量の血を吸うこと。だが、肝心の吸血ポイントを表示させるには、以下の手順を踏まなくてはならない。なお、吸血ポイントは3ステージとも1つだけだが、吸血量が多く複数回の吸血が必要になるはずだ。

T リラックスポイントを築く！

気絶ポイントを突く!!

吸血!

▲まずは、寝床どおりすべてのリラックスポイントを突く。

▲人間が必殺技を放とうとした瞬間に表示される黄色い気絶ポイントを攻撃！ 成功したら…。

▲一気に吸血。全速力で吸
いまくるのだ！

カネヨ **ステージ9**
親の部屋

部屋の隅へ誘い込め!!

最初の相手はカネヨ。以降のステージに比べるとまだ楽なので、ここでゴツをつかんでおくといいだろう。このステージで注意すべきは、壁に表示される死傷ポイント。カネヨは技を出す際に前かがみになるので、意外に攻撃しにくいのだ。ポイントよりやや下に位置し、体に当たらないように接近しよう。なお、部屋の中央には毒ガスが充ちているので、できるだけ低い部屋の隅で戦おうとしよう。ただし攻撃を受けつつ飛び、さらに床や壁に当たってダメージをくらわれないように！

●食べ物(1)
健康器具の横並びが洋。

●EXタンク(1)
健康器具の足回り。

●ハート(3)
洋風ダンスフロアの隣に、3フロアの
後方、壁の上にある設備の上。

●ハートリング(20)
主な場所：洋風ダンス付近の床、健
康器具の足回り付近、壁の上など。

カネヨ・ザ・ミラクル

▲カネヨの必殺技は、遠方に飛びながら、大量の殺虫剤をまき散らす。彼女が嗅えたら前方で待機しよう。

吸血ポイント

必ず横向きに吸われるの
止物に因って突入した

健一

ステージ11
居間

全ポイント図

● リラククスポイント
△ 気絶ポイント
× 脈血ポイント

前 後

最凶の敵!! 健一の必殺技は撃たせるな!!

全ステージ中最難関の、独一のバトル。彼の必殺技は威力が高く、壁などもすり抜けるので確実に回避するのは難しい。最大の抵抗策は撃たれる前に気絶させることだ。そこで、まずは背中のポイントを突き、次に正面を攻

●**食べ物(1)**
ドア付近の床にあるスプーンを拾い、

●**EXタンク(1)**
壁の下の穴に落ちる。

●**ハート(3)**
壁の下の穴から落ち、ソファの下の穴に落ちる。

●**ハートリング(20)**
1. 壁の下の穴に落ち、ソファの下の穴に落ちる。ド

撃。そうすれば必殺技を出そうとするときに出現する気絶ポイントを狙いやすくなるぞ。なお、このステージで取すべきアイテムはE×タンクのみ。ノートリングは、余裕があるときだけ拾めるようにしよう。

[illegible]

 ケンイチ・ザ・ミラクル

◀ 某マンガ家に就
をためて、四手
一氣に放つ技。ダ
メージは最大でハ
ート2つ分くらい
大きく頰を痛くよ
うに動きながら回
避しよう。

 ケンイチ・ザ・イリュージョン

▲最大ダメージのダメージを受ける確率は、撃たれる前に気絶します。

アイテム 食べ物：ゲームに関するヒントが表示される。EXタンク：クリア条件より多く戦血できる。ハート：ライフを全回復できる。ハートリング：50戦終わるとライフ数が増える。[重要アイテムの例] 場所にあるカッコ内の数字は、各ステージのアイテム数。

目指せ成功料理! 憂がふれる料理レシピ全リスト



山で採れる季節ごとの食べ物に、自分で育てた作物なども、料理できる食材はなんとも豊富だ。毎日の作業の合間や、料理を作る楽しみをぜひ味わってみよう。できた料理を食べて体力回復できることはもちろん、お店に売ったり、町の人に贈ったりすることができる。料理作りにはチャレンジしたいという人は、まずお金をためて、

山に生きているサワの友達さん(大工さん)に、台所の建築をお願いしよう。台所は、おまけでトイレとお風呂までつくってくれる。料理ができる道具はオープン、なべ、フライパンと3種類あり、食材の組み合わせによってできあがる料理が異なる。おまけに組み合わせをしようとして、失敗回避になってしまうので要注意。



「おまけでトイレとお風呂までつくってくれる」

攻略

HOW TO WIN

山に生きているサワの友達さん(大工さん)に、台所の建築をお願いしよう。

組み合わせせるもの	できあがる料理
魚 (1匹でもOK)	ゆで卵
ベリーベリーの実×3	ベリーベリージャム
クランベリーの実×3	クランベリージャム
ブルーベリーの実×3	ブルーベリージャム
2種類以上の木の葉を入れた場合	ミックスシヤム
すべてのミルク (1つでもOK)	ホットミルク
ミルク (8×3/M×2/L×1)	チーズ
ミルク (8×2/M×1/L×2)	ヨーグルト
ミルク×ジャガイモ	ポタージュ
ミルク×トマトモロコシ	コーンスープ
ミルク×トマト	トマトスープ
ミルク×キノコ	キノコスープ
魚 (どれでも) + トマト	イイヤベス
卵+ミルク (どれでも)	プリン
卵+ミルク (どれでも) + ベリーベリーの实	プリン
卵+ミルク (どれでも) + クランベリーの实	プリン
卵+ミルク (どれでも) + ブルーベリーの实	プリン
卵+パンの実+ミルク	ケーキ
大豆+ハーブ	煮込み焼き
ミルク (どれでも) + パンの実+チーズ	チーズケーキ
ミルク (どれでも) + パンの実+特製チーズ	特製チーズケーキ
ミルク (どれでも) + パンの実+ベリー類 (何でも)	フルーツケーキ
卵+パンの実+煮込み	ハニーケーキ
卵+パンの実+ヨーグルト	ヨーグルトケーキ
卵 (1匹でもOK)	目玉焼き



あの人に気に入ってもらえるものは?



お役立ち情報3 町の人にプレゼントしたいと思ったとき、何をあげるべきかわからないかな? できれば、気に入ってもらえるものを贈りたい。ということで、以下の表を参考にしてみよう。

▼女の子はフルーツが大好き▼



▲お茶は誰にでも喜ばれる。

キャラ名	好きなもの	嫌いなもの
ライラ	ピンクミントキャット草	草/失敗料理/刺し身
サラ	クランベリー	草/刺し身
ディア	ブルーベリー	草/刺し身
ケティ	チーズ	草/刺し身
ジーナ	大きな魚/卵	草
シン	魚料理	草/失敗料理/刺し身
ハヤト	トマト	草/失敗料理/刺し身
ルーン	魚料理/鉱石類	草/失敗料理/刺し身
カザン	豆いもの/ケーキ	草/失敗料理/刺し身
タイム	卵/チーズ	草/失敗料理/刺し身
ウォール	料理全般	草
ウッド	鉱石類	草/失敗料理
ロナルド	料理全般	草/失敗料理
マウサ	特製チーズ/特製チーズケーキ	草
バジル	薬草/ハーブ	草/失敗料理
デビッド	キノコ	草/失敗料理/刺し身
エボニー	キノコ	草/失敗料理/刺し身
ブラッド	キノコ	草/失敗料理/刺し身
女神	野菜キノコ	草/失敗料理/刺し身



かせいだお金をさらに住みやすく!



お役立ち情報4

作物や卵、ミルクを売ったお金で、住んでいる家を拡張することができる。お風呂+トイレ+調理室+キッチンがついたデラックスな台所を増築するには8000G、かねい大のためた大小屋には5000Gかかる。どちらも毎日の暮らしにうんちを売ってくれるだけに、がんばってかせいで、ぜひ増築しよう。



▼大にも、有用な小屋を。ちなみに雨の日は自分の家に入れてあげないと雨漏りになるぞ。



▲山に住んでいる大工さんたちに頼むと、あっという間に増築してもらえるのだ。

道具屋さんで売っているアイテムをCHECK!

ルーンが経営する道具屋さんは、農作業に役立つ道具はもちろんのこと、特別イベントを進めるために必要なアイテムを売っていることがある。農作業を効率よくさせる「スーパーカマ」や、牛を飼った場合に必要ない「ブラッ」や「乳しぼり器」などのほか、魚がよく釣れる「かもしれない!?」「スーパー釣り竿」などがあるぞ。

▼道具屋に生かす商品はゲームの進み具合によって変わる。



▲役立ツクツクで快適な毎日!

取組メーター



第9メーター



32

ワンピースマンション

発売中 ▶ ¥5,800 ▶ カプコン
P23 ▶ MC(1ブロック)、標準電話給電ケーブル対応

PS. I LOVE YOU!
WRITER'S
COLUMN

今ご紹介している、ストレスがたまると**人間の能力を押し込んで爆発する**住人（長ったらしいので、以下「人間爆弾くん」）を克服5の解決に使う技法は、「**エントレスモード**」の克服にもおススメ。ただし、人間爆弾くんが爆発すると、当然のごとく**罰金が生じるので速急**させるのは厳禁。とにかく、ウツサツの克服5をまとめて解決したい人は、この解決法を試してみよう。あなたが使った**人間爆弾くん**のご褒美をお祈りします。アーメン。（リッパ）

「ストーリーモード」2周目突入! クリアのためのポイントをチェック!!

「ストーリーモード」を1回クリアすると、ポルボ編の2周目と、プチカが管理人となるステージが出現する。今回は、それぞれの2周目までの難關ステージを解説するとともに、イヤ〜な特性を持つ住人も紹介。まずは、下の写真で配置の基本を覚えよう。



要注意住人リスト

この11人は、周囲の住人を対象襲撃にしたり、スレエス爆発時に周囲の部屋を攻撃（爆発火災発生）する住人。またでびろ5（ファイブ）のような特性を持つ戦士

図の見方

図中の心から
爆→爆発、放→
放火、火→火
種→火種の、各
が攻撃可能な周
辺の部屋と与える

P-6



放	火	爆	火
放	火	爆	火
放	火	爆	火
放	火	爆	火

だが、この特性を逆手にとれば、牢壁5を「放火」にして一方向に攻撃したり、爆発するときに並べられたりなど、大活劇が見込める！ 基は使い方のいろいろだ。

デルミィ



放	火	爆	火
放	火	爆	火
放	火	爆	火
放	火	爆	火

エニマック



放	火	爆	火
放	火	爆	火
放	火	爆	火
放	火	爆	火

P-9



放	火	爆	火
放	火	爆	火
放	火	爆	火
放	火	爆	火

P-10



放	火	爆	火
放	火	爆	火
放	火	爆	火
放	火	爆	火

P-11



放	火	爆	火
放	火	爆	火
放	火	爆	火
放	火	爆	火

ギガンデス



放	火	爆	火
放	火	爆	火
放	火	爆	火
放	火	爆	火

 の難関ステージをワンポイント攻略

ステージ7の2周目は、マップが1周目と異なるため、開始直後のベストな初期配置を紹介しておく。なお、その他のステージの配置は、Vol.18で紹介したものを参考に

STAGE3 条件 ボルボ編2周目●12階に4部屋作る
ブチカ編2周目●12階に5部屋作る

縦横一画線の配置で肩幅クリア!

まずは、縦配置で
端まで部屋を積み
上げる（縦配置の代
わりにエレベーター
でも可）。その後、
2階に横配置で4部
屋（5部屋）作る。

STAGE4 条件 ボルボ編1&2周目●30部屋作る
プチ力編1&2周目●35部屋作る

「フヒ」は回遊、「火照」は利用せよ

ボスは全キャラ中で唯一、マヒ攻撃を仕掛けてくる。「マヒ」になった住人を入れ替えつつ、素早く倒そう。

▼王さんやピエリが爆発時に発生させる「火災」で攻撃する手もありだ。

STAGE5 条件 ボルネ島2周目●30部屋作る
プチカ島2周目●35部屋作る

難易度高し！ 住人の配置しただけで一掃滅亡も！！

マップの横幅が狭いという、要注意住人(住人リスト参照)が多数登場するため、油断していると即ゲームオーバーに。とはいえ、エニマックなどで、犯罪5の部屋をまとめて爆発させることを狙っていけば、ピンチからの一発逆転も可能なのだ。

▼テルミー以外の佳人で近距離を作り、親密度を増やしていこう

STAGE6 条件 ボルボ編2周目●50,000ドルためる
 プチカ編2周目●50,000ドルためる

契約満期ボーナスを贈る!
初期からいる住人を2年間住
まわせ、そのボーナス金2,000ド
ル×人数分でクリアを網羅す!

STAGE7 条件 ポルポロ編2周目●40部屋製作
ブチカ編2周目●45部屋製作

機配置で部屋数を増やせ!

2周目からはマップが縦長に変化し、難易度もアップ。このマップで部屋数を稼ぐには、17階ぐらいまでは部屋をスキマなく作り、イチちゃんやP-6などを配置。そしてB-18階には、模造品で部屋を作ればOK。

◀ マップ上方の増設配置
部分 ガルチンコは
の10個、配置しよう

初期配置を
この形に!

- ← …移動
- ↔ …入れ替え
- ★ …エレベーター設置
- ☆ …エレベーター撤去

電撃攻略王 牧場ライフも電撃があればもう安心!



●おやさしい村人たちの物語を大紹介!●



「ぼくもの3」が
バツチリわかる!

ほくじょうものがたり

牧場物語3

ハートに火をつけて

公式攻略ガイド



「牧場物語3 電撃オリジナルメモリーカードシール」やふろくだよ

©2001 MARUODOME / Victor Interactive Software Inc.



電撃PlayStation特別編集
定価:本体950円+税

好評発売中!!



電撃攻略王 7月の新刊

大人気美少女ゲームと同時発売の最速攻略本が登場!

●キャラ&イベントグラフィックも盛りだくさん! ●全キャラのエンディングまで完全ルート掲載! ●CGイベント入手ナンバーもバツチリ!

MissingBlue公式攻略ガイド



電撃PlayStation&電撃G'sマガジン特別編集 定価:本体1,200円+税

7月26日発売

発行 ■メディアワークス 発売所 角川書店

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

商品はお近くの書店でお買い求めください。

その他購入方法:書店・不図の贈り物(直接送付) 96 B103-5260-7588 または、メディアワークスのホームページをご利用ください。

©2001 TONKINHOUSE Illustration: 渡辺明夫



機甲兵団 J-PHOENIX

ジェイブエンタテインメント

ついにあのPFが
姿を現す!!

隠しPF大公開&最終 ステージまでを大攻略!!

さまざまなパーツを組み合わせて、バンツァーフレーム(以下、PF)と呼ばれるロボットを作っている。「J-PHOENIX X」。今回は、ストーリーモードを最終ステージまでワンポイント攻略していくぞ。また、以前に紹介したアポロンとあります。2体のPFの入手条件が判明したので、その入手方法も含めて紹介しよう。



「メイドファン」なら誰でもお馴染みの、お宝をさがすゲームです。



いよいよ発売された「J-PHOENIX」。今回は、一気に最終ステージ+隠しステージの攻略と、隠しパーツの入手条件をお届け!!

機甲兵団
J-PHOENIX

発売中
▶タカワ
▶¥6,800
▶MSX2 (60KBULE)

隠しPF2体の入手法

驚異的な性能を誇る謎のPF!

アポロン

アルサレア第2研究所の地下から発見された謎の機体。設計思想がほかのPFとは大きく異なり、人型の頭部や獅子型の胸部を持っている。その性能は、ジャンプ力や歩行速度こそ低いものの、敵の攻撃を受け止められるだけの強靱な装甲と耐久力を誇っている。また、敵との距離に合わせて使える強力な武器が揃っているぞ。遠距離の敵には肩のガトリングでけん制、中距離の敵はカイザーナックルで吹き飛ばし、接近した敵は、X・ハンマーでたたきつぶそう!

入手条件

ストーリーモードを20話までクリアすると、アポロンのフレーム一式と、X・ハンマーを同時に入手。



4話以降の敵の多いレベルは使いやすそう!



頭部: X・ハンマー

巨大な質量で敵のPFをたたきつぶす超兵器。驚異的な破壊力を持つ反面、その質量の高さから、おのPFでは装備することができない。最大搭載量に余裕がある隠しPFに装備させよう!

ストーリーモードをプレイするだけで登場しない、レアパーツの存在が判明したぞ。入手できるパーツは、PFのフ

レーム(ヘッド・メイン・アーム・レッグ)が2体分と武器が3種類だ。以下で、その入手条件を公開するぞ。

見た目に反して強力なPF

ありす

入手条件

20話をクリアしてからカスタムPFで白銀城を制し、20話以上撃破。フレーム一式とアシッドスプレー、デッキブラシを入手。

メイドの外見をした女性型PF。一見軽量型に見えるフォルムから、高機動性が期待されるが、実際はその機動力よりも防壁のPFをはるかにしのげぬ強さに驚かされる。アシッドスプレーで敵をけん制しながら近づき、デッキブラシの一撃をたたき込み!!



1リチが得意の、素早い動きをする。

頭部: アシッドスプレー

無数の酸の泡で敵を攻撃。しかし、射程距離が短いので、接近する必要がある。



頭部: デッキブラシ

剣として使うこの武器は、地面を水平になぞるように振るので、広範囲の敵にまとめてダメージを与えられるぞ。



全20+1ステージで入手可能なパーツを完全掲載!

中盤以降に開発できるパーツは、汎用性に優れ、なおかつ強力なもののばかりだ。今回は21個までに入手可能なパーツをすべて公開するので、カスタマイズの研究に役立ててほしい！



すべてのパーツを手に入れることで、最終のPFにまた一歩近づけるのだ。

メーカー	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	-	スエ	-	JF調音型	イタリア	ヤマトロキ	タリカス	JP	JB
B	-	スエ	-	JF調音型	ヤシヤ	タリカスJGキ	-	-	イレア
C	-	スエ	-	JF調音型	ヤシヤ	ロキ	JPJ/G	タリカスバリア	-
D	-	スエ	-	JF調音型	イェリヤ	バシヤ	JP	タリカス	-
E	-	ビラマンチャー	カタナ/SQ	SMD/SPPH	レーザーピストル	Hバーカ	レザースピア	=	-
F	-	ウイング	モーターキャノン	ガトリング	M/RB	ミズイダー/DKB	ジュールキャノン	-	-
G	-	ズグ	-	-	ムフ	マクリル	フィードン	ゴブユ	-
H	-	-	-	-	オイスカ	オカム/Oダグマ	-	ヴァリアン	グラノグ
I	-	-	-	-	プラター	チオファイル	マクロタス	ジャッパル	ランソント/PBR
J	-	-	-	-	-	ヘルメス	ファクベ	-	DRサテレス
K	-	エンサラ	-	ゼルスステート-ネ	-	クル	ニブル	ラルサ	-
L	-	トリクラフ	-	-	-	スワフロコニチ	ヤロウィット	-	-
M	-	ヴォーコム	-	ストリーボグ	-	ダーシホグ	-	-	-
N	-	レイダ	-	-	-	ジチシヤ	-	-	シーノペ
O	-	ファミリアテ	-	-	-	-	-	-	-

※シナリオ4と10は入手バーツなし

ミュージック	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
JG	ウィークル	JC	リールヘッド	ライトヘッド	サイドヘッド	オーディリ	ロック盤ヘッド	R&Bヘッド	-	-	-
N	J&UG	ヴァター	-	JC	ライトガード	-	オードリー	サマルムガード	-	-	-
B	-	ヴェスター/J&U	JOC	-	-	-	オードリー	イリアダ	-	-	-
G	ロキ	ヴェスター/LP	フロッグ	CJ&VG	-	-	オードリー/フェルミ	-	スリッド	-	-
L	クラブ	パイル/インター	F&Mカナル	K&Lマシニング	I&Nカナル	P&Cファーストレック	ボスター-XX	-	レイディー・レイバディ	-	ミナメタ
S	-	SCS&PRK	A&Fミズイル	キャノンビルフレア	押手ミズイル	高橋潤一郎	-	エニエル/クタル7	-	-	-
クレイジー マスター	-	-	タクザイ	-	ヌザビ	-	ルーフ-X	-	アン	フィアル	-
-	-	ミディ	イギリスよおたSP	-	-	ホアンズ&	-	-	-	オグマ	-
-	-	シャーペン&フィル	-	ウロク	-	ジャンD	-	-	-	シーラ-3	フラット-W
ブー	ペーパー&ミズイル	-	-	-	ブイーダ	-	エンクラA	-	-	-	-
-	EJD&R&W	-	-	ラルズ&	-	-	-	-	-	-	-
ヒート ストリート	ルビディ	Vg/グイトン&H	WG/ガッパコ	-	-	-	ロギョットS	-	ラルウJ	-	-
-	カルス	ベルンズ&Z	-	ナムス&	-	-	ウォロスB	-	エグワTH	-	-
スウェーデン7	-	ハグ&	リタイアメント	リタイアメント	-	-	ダージネゴ	-	-	-	-

チェン・ポイント ハイパーモードを活用して戦え!

ステージ10をクリアすると、ハイパーモード（以下、HM）が使えようになる。HMを発動するためには「すべてのパーツが規格どおりの装備になっている」「フレームが4種類同じもので揃っている」「BURM機軸数が限界値を突破している」のいずれかの条件が揃わなければならない。HMを発動すると、一定時間すべての能力が大幅に強化される。しかし、発動前後にスキがあるのだ、使うときは敵との距離に注意！

ハイパー
モード
使用時の
注意点

- 1 発動可能直前に減速しすぎると、
- 2 発動硬直時間は短いほどよい、
- 3 発動時間は長いほどよい
- 4 発動終了後の硬直時間は短いほどよい



●H.M.は記憶性障害をより引き出すようにカステラをイヌに与える。

東宝映画が誇るオリジナルPFはこれだ!!



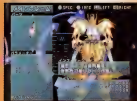
電撃攻陥班の知力を結集して作り上げたPFがこれだ！BURM勝率は310%と高く、さらにHMも非常に高性能となっている。HM発動時は、敵の攻撃を食らっても、ほとんどダメージを受けないぞ。

部 位	パ ー ツ 名	部 位	パ ー ツ 名
ヘッド	アルサレPGS	ジュネレーター	ディアン
メイン	アルサレPGS	プースター	パナIG
ノーム	jブラスター	WCS	ブラター
レップ	アポロン	レーター	ヘーレー
生手舟底	ショットガン	アーマー	ウルク
中手舟底	ショットガン	パワーユニット	トリダラフ
と真舟底	ウイング	レップモーター	タージボグ
底真舟底	ウイング	金メカ	レータ



まだまだある!?
 豊しパーソの魅力を

「全10のステージをクリアしたら、すべてのパーツが開発可能になっている」と、思いがちだが、ここで開発状況表を表示させてみよう。なんと、まだまだ開発プランが提案されていないマークが無数にあることが確認できるのだと、いうことは、上で紹介した以外にも、まだまだパーツが隠されている可能性がある、その入手条件は現在のとおり不明だが、資金稼ぎのためにはシナリオモードをプレイすれば、何がわかるかも?



の性味



▶ 開発するためには、ラホカラのメ
ールがなければ不可能だった、と
いうことは、やはり同じパーツはス
ターリーモードに於

[illegible]

最終ステージまでを ワンポイント攻略!!

アルサレアとヴァリアムの戦いを、物語にそってミッション形式でこなしていこう。ストーリーモード。ヴァリアムが大型P.F.であるギガンター・ヴァリアム以下、G.を倒したため、戦況は激化の一

進も止まる。そこで、今回も前回に引き続き、11話から最終話までをワンポイント攻略していく。後半は決められた時間限りの戦いではないので、好きなミッションが多いので、スキップは可能。また、スキップした場合は、スキップしたミッションの敵は必ず倒す。

20ステージをクリアするとこんなオマケが!

通常の20ステージをクリアすると、なんとオマケステージの21話が登場する。このオマケステージは、新たなキャラも登場する番外編のようなもの。なお、オマケステージでは自分の使う機体はカスタマイズができない! しかも登場する敵はかつて主人公たちを苦しめた強敵タカラス。苦戦は必至だ!!



▲たった1機で強敵に挑むことになる。キミは生き残ることができるか?



ガリア

アイリスによられてパイロットを目指す女の子。21話で特別にオペレーターを務める。

第11話 シャトルベースを死守せよ!

出撃機: スエキ2 敵機: イリアムX3
クリア報酬: 78,000

敵の攻撃を防ぎきろう!

シャトル発射までの3分間、敵の攻撃からシャトルを守りきらなければならない。だが、敵は無限に出現するので、シャトルがダメージを受けないように、速攻で破壊していこう。シャトルの裏側に敵が回り込んでいることが多いので周辺をまんべんなく監視!



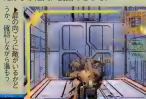
▼シャトルが破壊されないように、シャトルの周辺に敵から優先的に倒そう。

第12話 ミサイル衛星侵入作戦

出撃機: スエキ3 敵機: M3
クリア報酬: 82,000

敵を全滅させよう!

ミサイル衛星の裏に時限爆弾を仕掛けるミッション。時限爆弾を設置したあとは、制限時間内にスタート地点に戻らなければならないので、目標地点に向かう途中で、敵のP.F.を先に全滅させておいたほうが確実に脱出できるぞ。



第13話 ミラムーン空母部隊奪還作戦

出撃機: BRX2 敵機: M3
クリア報酬: 71,000

足場を確認しながら攻撃!

9話と同じく空中での戦闘のみ。バスターライザー(B.R.)や砲台は同じ飛行機に飛び乗って攻撃すれば

OK。敵P.F.と戦うときは、やはり飛行機の上で狙撃するのが安全かつ確実だ。無闇に空中で戦うと、敵の攻撃を受けて落下してしまうぞ。



▼空中戦を挑むのであれば、確実なダメージを与えるために敵より高い位置から攻撃するようにしよう。

第14話 孤立無援の恐怖

出撃機: JファーストカスタムX2 JファーストX2
クリア報酬: 62,000

カスタマイズで楽勝!

味方が敵になってしまうのだが、あせることはいない。味方と言っても、JファーストとJファースト・カスタムのみ。武装もレーザーソードやサブマシンガンといった基本的な装備ばかりだ。ここまでしっかりとカスタマイズしていれば、まず敗れることはないだろう。



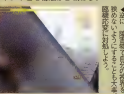
第15話 グリュウ、再び!!

出撃機: スエキ3 ヤシキX1
クリア報酬: 78,000

障害物を壁にして、敵の攻撃を封じ込めよう



序盤はスエキ3機と戦うことになるが、このステージには障害物が多いので、物陰から攻撃しよう。ヤシキもサブマシンガンを用意してくるので、ダメージを蓄積させないように、ヤシキも物陰から戦おう。



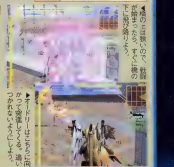
▲障害物の後ろから敵の機体を手がかりにつけて攻撃していくようにしよう。

第16話 血に染まる天使

出撃機: オードリーX1 JファーストX3
クリア報酬: 87,000

遠距離からの射撃で倒せ!

最初に戦うのは、または味方のJファースト、ビームソードを食らわないように遠距離からの射撃を行えば簡単に倒せるぞ。問題は、そのあとのオードリーだ。スピードが速いうえに、耐久力も高いため苦戦する。ただ、射撃武器がレーザービートルなので、遠距離での攻撃力は決して高い。あらかじめ、自分の機体の運動性を高くなるようにカスタマイズして、バックダッシュしながら倒せば、楽に倒せるぞ!



第17話 潜入! 基地爆発0秒前!

出撃数 117名 セルゲイ-12 3台
クリア時間 85.000

短時間で素早く脱出!

第12話同様、敵基地内部に侵入し、今度は基地内部に設置されたジェネレーターを3機破壊することが目標。もちろん、ジェネレーターの破壊後は基地からの脱出がクリア条件となる。そこで、あらかじめ3機のジェネレーターを破壊する前に、敵を全

▼これがターゲットのジェネレーター。通常攻撃で破壊可能。3機すべてを押し出して破壊してしまおう!

滅させておこう。狭い屋内での戦闘なので、地上での歩行速度や、旋回性能に特化した機体をカスタマイズしておいたほうが、戦闘が簡単になるぞ。ちなみに、今回の制限時間は2分間と、12話よりも短くなっているので、マップを見ながらあわてず確実に進み脱出しよう。



▲エリアの運動性知能はかなり高め。油断すると、一瞬で世界から消えて、背後から攻撃されるぞ。

第18話 鋼鉄の雨作戦

まずはGFから片付けろ!

2分間生き残ればクリアとなる。一見簡単そうに見えるのだが、このマップにはなんと、8話ボスのゼクルグがいるのだ。8話と異なる地形が若干複雑なため、テレポードされると、見失いやすい。幸いなことに、ヌエと異なる1機だけなので、まずはこいつから片付けてしまおう。開始と同時に

出撃数 ゼクルグ×1 ヌエ×2
クリア時間 68.000



▲ゼクルグを破壊したら、あとは生き残ることだけを頑張ろう!

にますます進んで深谷を越えて、反対側の平原でヌエと戦い続けよう。すると、アイリたちが勝手にゼクルグを倒してくれる。安全にクリアしたならば仕えてしまうのも手だ。



▲ゼクルグと戦うならば、ゼクルグを見失わないように。あとはミサイル撃墜可能なWCsがあれば、より楽だ!



第19話 フェンナの演説

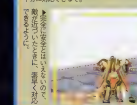
出撃数 ヌエ×100 オナキ×100
クリア時間 90.000

なるべく素早くクリア!

このミッションの制限時間は9分とかなり短い。正面から戦うと穿破される危険性があるのでビルの上で待機しよう。敵は高いところには登ってきにくいので、こうすればダメージを受けにくい。あとは、レーダーを見ながら敵が登場してきたときだけ攻撃すればいい。



▲スタート地点すぐ右のビルの上で、十分に対応できるぞ。



▲敵が近づいたら、味方の応援が来る前に倒さないと、敵も集まってきてしまう。

第20話 アルサレア戦役

出撃数 ナンシム×16 オニ×1
クリア時間 99.000

全力で敵の攻撃を回避!

最終決戦になって、敵はいよいよ新型PFを投入してくる。移動スピードも攻撃スピードも遅めだが、近距離での攻撃力は高いので、遠距離から確実にとめるように。オニは移動力も攻撃力も高いので、一定の距離を保ちながら、攻撃するようにしよう。



▲オニの攻撃力は凄まじい。序盤はとにかく逃げ回って戦おう。



第21話 凸凹コンビの初作戦!

出撃数 ヌエ×2 タルカス×3
クリア時間 60.000

ビームソードをうまく使え!

最初に現れるヌエ2体は、基地の入口付近から狙撃しよう。敵の弾が飛んできたら、素早く壁の裏側に隠れば、ほとんどダメージを受けずに倒せるぞ。ヌエを倒したら、いよいよタルカスとの戦いだ。基地の外で戦うと、悪わめ方向からバズーカを食らって倒れ、その隣に移動されてタルカスを見失ってしまう。そこで、基地の中でタルカスが来るまで待とう。タルカスは耐久力が高いので、相手の攻撃のスキにビームソードで攻撃だ。



▲入口の近くから、コソコソとヌエを狙撃しよう。このあとにしか来るタルカス3機との戦いの前に、ムダにHPを減らさないように。

▼ダウンから起き上がったときは敵の方角がレーダーでしか確認できないために見失いがち。背後からの攻撃が怖いので、基地の外で戦うときは、基地の外壁を背にして戦おうといいぞ。



▲タルカスがクラブを空撃ったときチャンス! 一気に間合いを詰めて、ビームソードで、渾身の一撃をたたき込め!

自分で描いた

ラクガキが

勝ち気で現実主義のパートナー

ヒバナ

主人公のパートナーで12歳。育ての親であるガリレオ夫妻の忘れ形見である少年・タローと一緒に、ガラクタ市場の近くの空き地で暮らしている。性格は勝ち気で現実主義な一面も。

ちよびりドジなヒバナの弟分

タロー

ヒバナの育ての親・ガリレオ夫妻の1人息子で、ヒバナの弟のような存在。ドジばかりしてよくヒバナに怒られている。将来の夢は、世界を旅しながら行方不明の父を探すこと。

ノートに描いた「ラクガキ」が、立体化して動き出す新感覚RPGが誕生！ 自分の描いたラクガキが動いたら……そんな誰もが幼い頃に見た夢を、タイトーの新ブランド「ガラクタスタジオ」が実現。初めてゲームを見たときの感動に再び出会える。それが「ラクガキ王国」だ。



ガラクタ名作劇場
ラクガキ王国

12月
★ガラクタスタジオ
タイトル
▶価格未定
▶WIC2 (USB接続型)
USBケーブル対応

STORY



ガラクタ名作劇場

ラクガキ王国

らくがきおうこく

TMA



活躍する新感覚RPG!!

描いたラクガキがそのまま3Dのキャラになる!

1 ラクガキしたら...



2 立体化した!!



3 いろいろなパーツを描いて

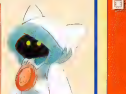


4 ラクガキ完成!!



注目!! 作ったラクガキは
ギャラリー(闘技場)で戦わせる!!

プレイヤーは、ラクガキを操る「クロッカー」、自分のラクガキを作ったら、ギャラリーでライバルのラクガキと戦闘させ、勝ち抜いていくのだ。バトルに勝つと、新しいパーツや色が描けるようになり、ラクガキを強化できる。



▲ギャラリーに登場するクロッカーたちは、個性豊かなキャラばかりだ。

モノ
個性が一語に包まれているキャラ。主人公たちの味方なのか敵なのか、非常に気になるところだ。

注目!! どのパーツを描くかで
ラクガキの技や能力が変わる!

ラクガキは「あたま」や「しっぽ」などのいくつかのパーツに分かれており、それぞれのパーツは完成したラクガキのパラメータに影響する。例えば「あし」を描くが描かないかで、ラクガキの動き早さが変化するのだ。さらに、描いた形や色によって、ラクガキが習得する技も変化する。

友だちや家族で自由に絵を描きながら、強いラクガキの形を探るのも楽しそうだ。

▶ パーツの中にはラクガキに高い能力を与えてくれるパーツもある。どうやって入手するのだろうか?



▲すべてのパーツを描き終えたらラクガキの完成! 自分だけのラクガキが誕生した感動の一瞬だ!!

**自分だけの
ラクガキと
一緒に
戦うのだ!!**

とらのHPに
のダメージ!

とら
Hb 31.3
31.3

▲ラクガキが完成したら、ギャラリーで戦おう! より強いラクガキを目指して勝ち抜くのだ!!

アートディレクター兼グラフィック作品を手がけた

佐藤好春氏!

本作のアートディレクターは、数多くの名作アニメに関わってきた経験豊富なグラフィックデザイナー、佐藤好春氏。本作の世界観にふさわしい「ラクガキ」の世界を作り出しているのだ。

佐藤氏が参加した主な作品

- スタジオジブリ作品
「もののけ姫」(原画)
「千と千尋の神隠し」(作画監督)
- 日本アニメーション・作品
「魔法使いサリー」(原画)
「キャプター・デザイン」(作画監督)
- ロートオの作品
「魔法使いサリー」(原画監督)
- タカトキ・アニメーション
「くまのプーさん」(レイアウト・原画)



ついにできたを。



DVDになつて アニメーションや 音声が大増量!

ネオロマンスゲーム

すべての女性に捧げる夢の恋愛SLG——

アンジェリク 愛蔵版 トロワ trois

- 教官、協力者の登場シーンがアニメーションに! 画質も格段にアップ
- 甘い囁き、もっと聞きたい! 恋愛イベントの音声メッセージを大幅に追加
- 6つの友情イベント/設定集、3Dライブパワリを新たに収録
- OVA「天使のメモリアル」のダイジェスト映像・上巻音研「チャレンジモード」● イベントカット映像

PlayStation 2 7/26発売 ●8,800円

愛蔵版 アンジェリクトロワ 初回限定パッケージ

「カードダスマスターズ」仕様のプレミアムレカ(4枚)、
由羅カイト描き下ろし特製カードが同梱!



同時発売 ●8,800円



カードダスマスターズ アンジェリク PartⅢ

発売中 ●バックスリッパードラッグカード11/23/24円 カード収録:全112種

全てのアンジェリクファンに贈る、待望の「カードダスマスターズ」第3弾がついに登場!
OVAからゲームソフトまで、アンジェリクの世界をカードで完全再現。
関連商品で使ったイラストも多数収録。由羅カイト描き下ろしのSP守衛型カードも!!

発売元:株式会社コーエー 販売元:株式会社バンダイ



コーエーの最新情報はこちらに ● www.gamecity.ne.jp ● テレホンサービス/TEL.045-561-8000(TVゲーム)/TEL.045-561-1100(PCゲーム)

● 本ソフトは発売より9か月間の中古販売を禁止します。● 本ソフトの無断複製・貸出は一切許可してありません。

● 商品品の価値には消費税は含まれておりません。

● 「ロスト」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。

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

www.koei.co.jp TEL.045-561-6861 (代)



ソーカイ、極楽アクション!

ヤンヤカバジスタ

featuring Gawoo

PlayStation 2 ● 6,800円
ON SALE!

for
PlayStation
感激プライス
満足プレイ
名作・傑作がソクソク登場!

各1,500円

「真・三國無双」の原点がここに
三國無双
世界を駆けたテンギス・ハーンの壮大な物語!
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
三國志孔明伝

絶賛
発売中

コーエー定番シリーズ

8/2
発売
維新の嵐
大航海時代 外伝
三國志孔明伝

KOEI The Best

2,800円

リアル格闘体験の
レーシングアクション!
ジーンジョッキー

絶賛
発売中

PlayStation the Best

各3,800円

西遊新編の編纂監修をいざ第一
信長の野望・烈風伝
戦乱の中国三國時代に、覇を掲げよ!
三國志 VI

7/26
発売中



ソーカイ、極楽アケ

ヤンチャカバズタ

featuring GAWOO

PlayStation 2 ● 6,800円

ON SALE!

PlayStation 2 ● 6,800円
ON SALE!

ポップな街並みを
スケボーでス〜イスイ

Coolに音楽を奏でる!
ライブモード

楽しく技をマスター
スキルアップモード

#x3Trick!
暴天Playing!

Gawoo (ガウー)

**ソフト良機 専用ボードコントローラで
直感的なラクラク操作!**

感謝プライス
満足プレイ
名作・傑作がゾクゾク登場

維新の嵐 8/2 発売
大航海時代 外伝

リアル騎手体験の
レーシングアクション!
ゾーワンジョッキー

絶賛
売中

各3,800円 7/26発売

信長の野望・烈風伝

三國志VI



●好評配信中／月額300円

平配信中／月額300円

■本ソフトの無断複製・転載を禁じます。

このマークは、

※「信長の野望」シリーズは株式会社KOEIと提携関係ありませ
※IPの利用には別途パブリッシング料がかかります

※・貸出は一切許可しておりません。

近(2)ゲームソフトの中五光典を修正)@VeeP.com。

●8月20日配信予定／月額300円

doi:10.1017/S0022292412001609

●8月1日配信予定

株式会社 

சென்னை, 15 சூன் (ஐ.வி.என்) -

SKY 三國志

ゲーム)・TEL045-561-1100(PCゲー

www.kcei.co.jp TEL 045-581-6881

[illegible]



ポップな街道みを
スケボーでス〜イス!

Coolに音楽を奏でる!
ライブモード

楽しく技をマスター!
スキルアップモード

#x3Trick!
暴天Playing!

Gawoo (ガウー)

手宮から来た謎の生物。
華麗なスケボーテクを見ると
思わず興奮して昇天！

ソフト展開 専用ボードコントローラで直感的なラクラク操作!

ケータイ、マザー
ケーエーの
携帯電話
コンテンツ

●好評配信中／月額300円

全国版・サービス開始 ●豪華プレゼントのキャンペーン実施中●
●国は1キーボードサイトで、Mega⇒メニュー⇒リスナー⇒ゲーム/品⇒ゲーム⇒コア⇒T=ト(送信)を押す。『ラインアップ』は、株式会社W770コアとは同関係ありません。
※セールの期間には別途バウチャー通知がまいります。

●8月20日配信予定／月額300円

SKY 三國志 8月1日配信予定/月額300円

コーエーの最新情報はこちらに♪ ●www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス/TEL045-561-8000(TVゲーム)・TEL045-561-1100(PCゲーム)

■本ソフトの無断複製・貸貸は一切許可しておりません。
 ■「B」ロゴおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
 ■「モード/アイモード」は株式会社NTTドコモの登録商標です。
 ※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-エ-**
www.koei.co.jp TEL.045-561-6361 (代)

ついにできたを。



キャラクターデザイン © かどた ひろし

4歳前年又は調教中のみです。



上がりはなかなか良きそう
3勝連はほぼベストといつて



競馬世界の
リアルを究める
調教師
シミュレーション

競馬シミュレーションゲーム

HorseBreaker

ホースブレイカー

感動と興奮を
とことん味わう
馬主
シミュレーション

競馬シミュレーションゲーム
ウイニングポスト4
マキシマム 2001
プレイステーション2版
好評発売中 ¥6,800円
ウイニングポスト4 マキシマム 2001
コンプリートガイド ¥1,280円



レースシーンの
迫力に満ちた
騎手
アクション

プレイステーション2版
好評発売中 ¥6,800円
GI Jockey 2
コンプリートガイド ¥1,280円



www.koei.co.jp TEL.045-561-6861 (代)

コンピュータに
触ったことの
ない方も
安心です

DEAは一流ゲーム企業及びIT関連企業、計23社の出資によってできた学校です。ですからゲーム業界の最新情報や、最新の技術に絶えず触れることができます。機材も全てプロと同様のものです。また、就職に際しても太いパイプで業界と通じていますので、資本参加企業も含め計70社以上に卒業生を送り出しています。あとはあなたのやる次第。有為な学生時代を過ごして下さい……

imode・J-skyの
本校情報も
ご利用ください

ASCII
株式会社アスキー

ATLUS
株式会社アトラス

ENIX

CAPCOM

KOEI

COMICO

SQUARE

SEGA

SONY
COMIX

TAITO

RESOFT

TECMO

namco

Nintendo

HUDSON

BANDAI

BANPRESTO

マイクロソフト

Microsoft

MICROWORKS

DEA
DIGITAL ENTERTAINMENT
ACADEMY

（有）東京デジタルエンタテインメントアカデミー

ACCESS

@nifty

YOZAN
YOUNG ONLINE ZONE

一流企業23社がつくった
ゲームスクールです。

2002年度生

募集中！
＜資本参加企業数 50社超＞

各種ゲームメーカーの 開発実機を導入

プレイステーション2、プレイステーション、ワンダースワンなど各家庭用ゲーム機の開発実機をマスターコースへ導入しました。これによりDEAの授業は単なるマシナリ操作ではなくなりました。すべての授業が、開発実機の使用を通じて行われていきます。プロに近い環境ではなく、プロと全く同じ環境をご用意しました。

プロと全く同じ機材を使用し作品作りをします

ケータイ電話の ゲーム開発も教えます

アトラス、エニックス、カプコン、セガ、タイトー、ナムコ、ハドソン、バンダイなどの大手ゲームメーカーも次々と携帯電話のコンテンツ事業を展開しています。DEAはこうした動向を先取りし、カリキュラムの中に携帯電話上で遊べるゲーム開発の授業を設けました。

これから主流になる技術もすでに教えています



電波新聞社主催

「BASIC STUDIO」
公開講座開催決定!!

PS2ソフト「BASIC STUDIO」[BASIC言語でゲームが作れるソフト]でゲーム制作を体験。実際にソフトをつくったアートのデモの発表者がわが国で初めて披露します。

開催日時 平成13年7月30日(月)10:00～DEA新館本館
定員20名。定員になり次第締め切ります。(※学校関係者以外にお申し込み。お申し込みはTEL、またはeメールにて本校事務局まで)

7/30
(月)
DEA
新館本館にて

DEA学生が第3回CESAアマチュアゲーム大賞を受賞！ さらに優秀賞、審査員特別賞と上位4賞をDEA学生が制覇！



DISC UPPER
大賞

東京ゲームショー2001春にて第3回CESAアマチュアゲーム大賞(社団法人コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会主催)の授賞式が行われました。そして、本校の学生作品「DISC UPPER」が最優秀賞を受賞しました。また、優秀賞、審査員特別賞もDEAの学生が受賞。全部で5つの賞のうち、上位4つまでをDEA学生が占めるという快挙を成し遂げたことからDEAの教育は業界標準水準であるといえるでしょう。

ゲームクリエイター養成科 ◆飛び級制度導入。短期でマスターコースに進級できる

- グラフィックデザインコース
2年制と3年制
コースが異なります
→卒業が早いです
→スキルが身につきます
- プログラム・エキスパートコース
2年制と3年制
コースがあります
→どんなゲームでもプログラムで遊ぶ幅広い実践的な能力が身につきます
- マスターコース
2.3年修了後
希望者のみ1年制
開発実機を使い、お店に並ぶ商品を企画から完成まで、すべて実務体験します



デジタルエンタテインメントアカデミー

〒169-0074 東京都新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル 003-5330-2870 <http://www.d-e-a.co.jp>

※ゲーム文化の中心！新宿に校舎があります。●DEAのホームページで、初心者のためのC言語講座(無料)開催中！

資料請求



お気軽に
ご連絡ください

もっと、DEAが良くなる「学校案内2001」&ビデオを無料で差し上げます！下記へお問い合わせ下さい。

★資料請求は、お記資料請求券をコピーして官製はがきに貼り、1郵便番号2住所3氏名4年齢5学校・学年6電話番号をご記入の上お返事までお申し込みください。また、インターネットのホームページやeメールでも資料請求を受け付けています。是非ご利用ください。

7/13

学校説明会へ参加しませんか？

1校舎2校舎・施設見学、個別相談など、個別にのりこめが主となります。

■事前予約制で、申し込みは、TELにてご連絡ください。インターネット・mode・J-skyでもご予約できます。

■校舎別開催の会場は別記に合わせてください。

新宿本校	各回14:00～	地方説明会	各回13:00～
7/29 (日) 8/7 (火)		新潟7/27(金)、青森7/31(火)、 仙台8/1(水)、札幌8/2(木)、 福岡8/8(水)、鹿児島8/10(金)、 大塚8/22(火)、名古屋8/23(木)、 静岡8/24(金)	

TEL 03 (5330) 2870
ホームページ <http://www.d-e-a.co.jp>
Eメール shiryo@d-e-a.co.jp
imode <http://www.d-e-a.co.jp/i>
J-sky <http://www.d-e-a.co.jp/j>

新プロジェクト発信!!

インターネットゲーム 「Out Side」

最新設備と一流講師陣による直接指導、それはまるでゲーム業界そのもの。

「ゲームを創るすべてがココにある」。

キミも先輩に続いて在学中デビューをめざせ!!

Internet New Concept Game -Out Side-

松江先生と京先生、在学生のスタッフで開発が進んでいるそのゲームは、「Out Side」(仮称)。インターネット上で1対1の対戦を行う、新しいオンライン型のボードゲームだ。自分なりに戦略を練って勝負するのはもちろん、操作時のユーザー同士の間接的な対戦としてのチャット連携ゲームであるという点も新しい。何しろ、対戦の前夜だけではなく、対戦中にもやりとりが交わされるのだ。これからのインターネットゲームに、新しい流れを作るゲームといえるだろう。講座、開発が盛りだくさんで進められている。来る春、オンラインデビューのゲームを準備しよう。その準備はここからスタート。



ゲームクリエイターで夢

- ゲームCGクリエイターコース
- ネットゲームプログラマーコース
- ゲームプログラマーコース
- ゲームデザイナーコース

CGクリエイターで夢

- 3DCGクリエイターコース
- デジタル映像クリエイターコース

学校法人 菅原学園

専門学校 デジタルアーツ東京



0120-329081

ミニクレバイパン 〒171-0021 東京都豊島区西池袋 2-38-8 (池袋駅より徒歩3分)

URL <http://www.dat.ac.jp/>

入学案内書のご請求はフリーダイヤル、またはホームページの資料請求にてお申し込みください。



東京キャラクターショー

東京キャラクターショー2001で、 アトラスグッズをゲットしよう!



アトラスのオフィシャルグッズが、東京キャラクター
ショーで購入できるぞ!

2001年7月26日発売の最新作「グローランサーII」
のグッズなど新商品が続々登場だ!!

一定商品をお買い上げの方には、「グローランサーII」
の非売品テレカのプレゼントもあるぞ!!



ATLUS GOODS COLLECTION 商品リスト

グローランサーII	タベストリー	1,500円	グローランサーII	抱き枕	8,000円
グローランサーII	ポストカードセット	1,000円	グローランサーII	抱き枕	2,000円
グローランサーII	テレカNo.7	2,000円	グローランサーII	テレカNo.1	2,000円
グローランサーII	スチームボイラーセット	2,000円	グローランサーII	テレカNo.2	2,000円
グローランサーII	クリアポスター2種セット	2,500円	グローランサーII	テレカNo.3	2,000円
グローランサーII	シーメ	1,000円	グローランサーII	テレカNo.4	2,000円
グローランサーII	レターセット	1,000円	グローランサーII	テレカNo.5	2,000円
グローランサーII	スチッカーセット	1,000円	グローランサーII	テレカNo.6	2,000円

※価格は、全て税込になっておりますので予めご了承ください。

ATLUS
株式会社アトラス

T: 03-2625-2525 東京都港区林島4-8 神楽坂プラザビル
TEL: 03-2626-7802 FAX: 03-3253-7893 <http://www.atl-us.co.jp/>



東京キャラクターショー

●開催日 2001年7月21日(土)、22日(日) ●会場 幕張メッセ 9ホール/10ホール
●お問い合わせ先 東京キャラクターショー事務局 TEL: 03-3231-5354

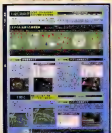


「GPM」をより深く楽しむための攻略&設定資料集

電撃ガンパレード・マーチ

電撃PS編集部が自信を持ってお届けする「GPM」の攻略&設定資料集、
「電撃ガンパレード・マーチ」。ソフトの発売前から、全力で攻略に取り組ん
できたGPM攻略班の心意気が詰まった、オスメの1冊だ!!

●全196ページ、サイズはRPG本誌と一纏め!!
収録内容はココでチェック!!



●キャラクター紹介
指さすようにイラスト

～新井木勇美に関する考察～

●人類の決戦存在(笑)の定義

すでに知っている人も少なくはないと思うが、新井木勇美は人類の決戦存在(笑)である。その能力は、「世界の命運にかかわる人物に影響をあたえることで、世界の危機を未然に回避させる」というもの。こう書くと、非常にスゴイ能力のように思えるが、見方をかえれば、たんなる「ムードメーカー」なのかもしれない。第一、周りの人間はおるか、本人もまったく自覚していない以上、「そんな能力は存在しない」とみなしても間違っていない。しかしそれでも、彼女が世界を救う引き金になったことはまぎれもない事実。ここで少し考え方を変えてみよう。人類の救世主の定義とは? これを、「すべての人間が絶望したとき」とするのであれば、新井木勇美は人類の決戦存在(笑)となりうる。なぜなら、彼女が、絶望を覆そうと努力する者ではなく、最後まで絶望という考えを持たない希少な存在。これをスゴイ能力と思うかは、各々の判断にゆだねる...

▶たとえ、知識大魔王と呼ばれていても、新井木勇美は人類の決戦存在(笑)なのである。



- さらに...
- 電撃ファンパレードマーチ in DPS
 - リプレイ&データベース
 - メモリーカードシール

用紙の書き方

申し込み受付中!!

「GPM」の楽しみ方が詰め込まれた「電撃GPM」。上記の内容が説明を見て、飲み込めた人は、下記の「申し込み方法」を参照して購入しよう!

郵便局の窓口でもらえる郵便振替の払込取扱部(右の用紙)の1枚目に、合計金額3,300円「電撃ガンパレード・マーチ」の代金3,000円+送料300円」と「口座番号」「00160-9-546623」、加入者名に「株式会社メディアワークス」※本人住所氏名にあなただけ郵便番号、住所、氏名、電話番号、PHSの番号でもかまいません)を記入してください。次に、2枚目の通信欄に「電撃ガンパレード・マーチ」の書名と記入してください(お申し込み用紙でも申し込みできます。その場合の送料は、何員注文されても一律300円です)。

且その必要事項を記入したら、最寄りの郵便局で「合計金額」を郵便振替に払込してください(合計金額以外に手数料がかかります。ご注意ください)。

生年数字と受計数字の欄に、段階的なしるしを記入する場合があります。お申し込みの目的によって、違点が多少異なる場合がありますので、ご注意ください。また、合計金額以上の金額を払い込まれても、差額は返却できません。払い込まれた金額が合計金額に満たない場合は無効となります。ご注意ください。



■発送に関するお問い合わせ(本が届かないときなど)は
メディアワークス通販係(03-5783-7158)までお願いします。

郵便振替の払込取扱票を郵便局の窓口でもらひ、右の例のように記入し、窓口で払い込みをしてください。

- ★1枚目
- 口座番号
00160-9-546623
- 加入者名
株式会社メディアワークス
- 金額
「電撃ガンパレード・マーチ」の代金+送料。

例:申し込みが1冊の場合は
...3,300円

- 払込住所氏名
あなた郵便番号、住所、氏名、電話番号
- ★2枚目
- 通信欄
「電撃ガンパレード・マーチ」と記入し、希望冊数をお書きください。

口座番号	加入者名	合計金額
00160-9-546623	株式会社メディアワークス	3,300円

1枚目

2枚目

あなたの住所、氏名

郵便番号 00160-9-546623

住所 東京都千代田区千代田

氏名 株式会社メディアワークス

通信欄

電撃ガンパレード・マーチ

1冊

ご応募の内容

本誌読者だけに
限定販売!!



●高さ15cm・幅12cmの超ミニサイズ、いっぴきで可愛さを満喫できる。これは、プレスオブファイアIVの限定販売品!!

あの感動が

昨年の大ヒットRPG「プレス オブ ファイアIV」(カプコン)の超レアなグッズが特設の大登場! 今回は、この超豪華3点セットの魅力と入手方法を、本誌読者だけに特別公開! よく読んで、絶対ゲットせよ!!

名作「プレスIV」の激レアグッズを…

3点セットで

1,980円!



今なら超豪華…
限定カードも!!

世界で1枚!

ガンズ1 マスター貯金箱
人気キャラ・マスターを完璧に再現!

「プレスIV」開発チームの指示のもと、順のてっぺんからつま先まで、完璧に再現されたのが、このマスター貯金箱。いまだに根強い人気を誇る、とっても愛すべきキャラクター・マスターを、ここまで再現したのはこの貯金箱のみ! カワイイし、絶対買いですよ!!



▲マントの模様もかなりリアル感じ!

不滅の名作!

『プレスIV』とは…痛快…激闘…そして涙と勇気と感動のRPG!!

2004年4月27日に発売された「プレス オブ ファイアIV うつろわねるもの」は、行方不明になった将を捜すヒロイン・ニーナが、迷子の少年・リュウと、天然系ケのヨロイの戦士(2人・マスターらとともに、巨大な冒険を繰り広げるファンタジーRPG。作り込み豪華な多岐に及ぶで、ドラクエ、FF、に次ぐ「第3のRPG大シリーズ」の傑作として大ヒットを記録した。本作のプレイの人は、絶対にプレイすべきハマりまくりの1本。



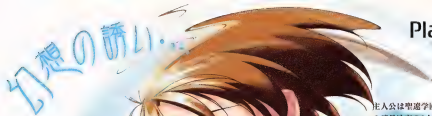
▲ 100%の導入など、細部の演出の美しさはヒキヲ



▲ 「つり」をはじめ、大層のミニゲームも用意!



▲ 敵の顔がゾンビとなるような怒い顔も……



PlayStation 2



幻想の誘い...

...天への回廊

主人公は早稲学園に通う高校2年生。恋人の月半環刹那、幼なじみの橘月沙夜との2人に囲まれて、にぎやかな高校生活を過ごしていた。そんなある日、彼のクラスに春日環希が転校してくる。彼女は主人公に不思議な「永晶」を手渡すと「思い出して...」と告げられた。その不可解な行動に「惑う主人公。だが、直後に彼は、以前から環希のことを知っている気がした。それと同時に主人公は“何か”が起こる予感を抱く。

初回
限定版

スペシャル特典内容

- ① 描きおろしボックス
 - ② ポストカードサイズカレンダー
 - ③ トレーディングホビーカード
- PS2 オリジナル仕様全9種封入

Missing Blue



DDI流サウンド制作情報サービスのご案内!
「Missing Blue」のキャラクター音声が収録されたCDがあります。
音サービス価格 11月5日49 17550円(税別)
持ち受け音源ダウンロードサービスの利用は、
コンテンツアドレス (http://www.missing-blue.com) でお申し込みください。

2001年7月26日発売予定

標準価格: 6,800円(税別)

初回限定版 SLPB-25039 通常版 SLPB-25051

トンキンハウス 〒114-8524 東京都北区高船2-17-1

インターネットで「Missing Blue」情報を見ることが出来ます。
<http://www.tokyo-shoseki.co.jp/tokin/>

※本が「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。

プレイステーション用ソフト
ベストプライス

好評発売中 標準価格 2,500円(税別)

特典内容 PS2「Missing Blue」トレーディングホビーカード1種封入

夢の手帳

オープニング
エンディングテーマ小松 未歩
Komatsu Miho

FINAL FANTASY X (ファイナルファンタジーX)

グランドサーリスモ3 A-spec

花と太陽と雨と

エンドネシア

真剣文 (シャオ)

リリーのアトリエ 〜ザールブルグの錬金術士3〜

エヴァーグレイス2

シャドウ ハーツ

リモコロン

機甲兵団 J-PHOENIX

ヤンヤ カバジスター-featuring Gewoo〜

ビバザル2001

教場物語3〜ハートに火をつけて〜

グローランサーIII

みんなのGOLF3

MissingBlue(エッキングブルー)

I モードもいっしょ 〜どこでもいっしょ連続ディスク〜

ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記

都府県年代記 都府県ドラキュラ

真・女神転生

実況/ワフルプロ野球2001

ワンピースマッシュン

サモンナイト2

DPSオリジナルシール

にのシールは、「こんなシールがあったらいいな」という夢をともに作成されました。「あやまんが大王」がP9のゲームになるんっ！ などと早とちりはいけません。笑

DPSオリジナルシール

DPSオリジナルシール

DPSオリジナルシール

DPSオリジナルシール

DPSオリジナル変形シール

© 2001 SQUARE Co.,Ltd CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

© 2001 Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved

© 2001 Victor Interactive Software Inc. © 2001 grasshopper manufacture inc

© パンパル・エニックス 2001

シール表裏面に表記してあります

© GUST CO.,LTD 2001/illustration:山形伊佐雄門

© 2000,2001 FromSoftware,Inc. All rights reserved イラスト/重藤雄

© 2001 ARUZE CORP. All rights reserved. © 2001 SACNOITH

© 2001 Sony Computer Entertainment Inc.

© TAKARA CO.,LTD 2001

© 2001 KOEI Co.,Ltd

© 2001 Sony Computer Entertainment Inc.

© 2001 MARUKOME © 2001 Victor Interactive Software Inc. イラスト/まつやまいぐさ

© ATLUS/キャリアソフト 1999,2001

© 2001 Sony Computer Entertainment Inc.

© 2001 TONKIN-HOUSE illustration 遠辺明次

© 2001 Sony Computer Entertainment Inc.

© 2001 ENTERBRAIN,INC © 2001 TIRNANO6 Co

© 1986 2001 KONAMI & KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.

シール表裏面に表記してあります

© 2001 KCEC (社) 日本野球機構公認 IBM BIG プロ野球公式記録簿使用 ノンチャイズ11球場公認 (社) 全国野球連合公認

© CAPCOM CO.,LTD 2001 ALL RIGHTS RESERVED

© Fight Plan © BANPRESTO 2001 キャラクターデザイン 飯塚武史 シナリオ 飯村利

イラスト/あたまよひこ

イラスト/伊藤秀夫

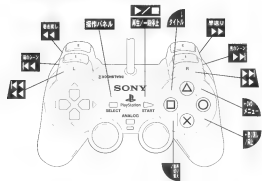
イラスト/穴登秀哉

イラスト/飯城将

イラスト/森人

イラスト/岩瀬さとみ

DVD操作用シールを貼る位置



電撃 Play Question

ブレイクエディション

2001 HOW TO WIN

いよいよ夏番!! 長い休みに向けて、大作もたくさん控えています。まだ解いていないゲームが残っていたら、解いておくのはいいものう! ブレイクエディションを読んで、夏をさわやかに乗り切りましょう!!

©2000 Entertainment Inc.

PS2

CITY CRISIS (シティクライシス)

市民の平和を守るため、ヘリに乗り込み出動せよ!
任務達成のコツを徹底アドバイス!

発売中
ACT ▶ ¥8,800 ▶ システムエンタテインメント
▶ MC21(2309)

PS LOVE YOU!
WINTER'S WARM

消火・救出ミッションをクリアした、おきのボーナスは、「残り時間×1,000点」と「残り消火回数×1,000点」の合計で算出される。点増をしたいのなら、この残り時間ボーナスが重要ポイントになる。なにも、クリア時の残り時間が100あれば、それだけで107点を稼げるのだ。これを利用しようとはしていない。 (編・F.M.)

攻略ポイントを総チェック!! 任務達成に役立てよう!!

ヘリのパイロットになって、火災の消火、被災者の救出、犯人の追跡、タイムアタックなど、パラエディ量な任務にチャレンジするACT「シティクライシス」。今回お届けする攻略では、ヘリ操作の基本から、メインモードでもあるMISSIONモードの攻略まで、詳しく解説していくぞ。しっかりチェックしよう!



◀ 機体を前に、犯人が潜藏する(ワ)の位置をふさぐ! こんなアクションをせしめるのは、このACTならでは。

1 消火を的確に行うポイント

消火弾はサイトが表示されている炎に向かって飛んでいくが、ヘリと炎の間に障害物があると当たらない。消火弾を撃つ前に、障害物の確認をしておく。また、ヘリが急に接近しすぎると、サイトが出ない点に注意。



▲ ビルの奥側の炎には、消火弾が直接当たることができないのだ。

消火、救出といったアクションをスムーズにこなすには、ちょっとしたコツがある。ここでは、そんな重要事項をチェックしていくぞ。

2 救出で失敗しないコツ

火災現場近くの被災者は、時間の経過とともに倒れてしまう。「HELP」メッセージが赤で表示される被災者は優先的に助ける。救出時、敵兵と被災者が重なっているか判断しにくい人は、ヘリの影に注目しよう。



▲ ヘリの影に注目すると、被災者と敵兵の位置関係をつまみやすい。

「RESCUE」ミッションと「CHASE」ミッションでスコアを稼ぐためのポイントはここだ!

MISSIONモードでは各ミッションのクリア後、スコアに応じてランク (S、A、B、C、D、E) の段階が決められる。ここでは、最終ミッションまでの8ミッションで、より高いランクをとるためのポイントを解説していくぞ。

●ビル火災の消火・救出ミッション

- 1 FIRE IN THE BUILDING
- 2 BURNING SCHOOL BUILDING
- 3 FIRE AT NIGHT

火災の規模が拡大すると、消火に余計な手間がかかる。そこで、現場にいち早く駆けつけることはもちろん、消火弾を積極的に使っていくことが大切だ。救出の前に消火作業を進めるのが基本だが、死亡者を出してしまうと、1人につき2万点も減点されてしまう。赤の「HELP」メッセージを出す被災者は優先的に救出しよう。クリア時のタイムボーナスを稼ぐことが重要なので、火災現場以外の被災者は、全員無視してもかまわない。



▲ 消火弾はすべて使ったほうがいい。気持ちでガンガン使っていく。

オススメの機体 ▶ Dolphin

●犯人追跡ミッション

- 2 HIJACKED BUS
- 6 RUN AWAY SPORTS CAR

逃走車を見つけたら、ライトで照らしながら下の写真くらいの高度と距離を保ち、離れないように追跡する。逃走車がリターンしてきたら、急いで地面スレスレまで高度を落として、ヘリの機体で逃走車の逃げ道をふさぐといいぞ。また、逃走車をライトで照らし続けることで、一度に得られる得点が500点、1,000点と高くなる。最高で1万点までアップするので、このシステムを利用して点を稼ごう。

▶ リ回追跡を始めたから、できるだけ離れないようにすること。それが最終得点の秘訣なのだ。



オススメの機体 ▶ Gold Fish

●ヘリの空中消火・救出ミッション

- 9 ACCIDENT FLIGHT

味方機(以下:BAT)は、被災者が現れたとき以外にも、炎の勢いが増すことで減速してしまう。救出作業を素早く行なうのももちろん、消火作業のやり方工夫しよう。素にクリアしたいのなら、下の写真のような距離でBATを追い、被災者が現れた直後に消火弾を2発使うようにして、消火作業を進めるといい。ランクをうろうら、BATよりわずかに高めの高度で、BATと向かい合うように飛行しながら、消火弾をかけ続けよう。クリア後、新機体BATが使用可能になるぞ。

▶ このくらいの高度と距離が、理想的な間合い。消火弾のサイトと被災者に注意しよう。



オススメの機体 ▶ Lobster

ポイント Q&A

Q: MISSIONモードで、ヘリポートの真上から、右スティックの上を押して降下しても着地できないことがあります。なぜでしょうか?
A: ヘリポートに降下するときのスピードが早すぎると、ヘリポートの周囲に機体が増したときに小さくバウンドしてしまい、「ヘリポートの真上を越え空飛行中」という状態になってしまうのです。これは意図的なものではないので、速度をおさめにして、改めて着陸し直してみてください。

コンロン

オスメキヤ

カティ

●最強のキャラで挑戦!

あるルートを通ったときのみ、このコンロンを倒れることになる。封剣士の本拠地であり、敵は並のキャラよりはるかに強力。最初の山道では、封剣士兵・影剣を1体ずつおびき寄せ倒していく。途中の洞窟では、一番奥にある扉を開き、そこに進む。そしてすべての封剣士兵を倒したら、一度洞窟に戻り、洞窟の中のPアイテムを手に入れたら建物の入口まで行く。そして、Pアイテムを使用後、すぐに入口近くの洞窟アイテムを取り、万全の態勢でボス戦に挑みたい。



●敵の封剣士兵は、倒すたびに、その場所に落ちる。倒すたびに、その場所に落ちる。

●敵の封剣士兵は、倒すたびに、その場所に落ちる。倒すたびに、その場所に落ちる。

ワシントン

オスメキヤ

ユースフ・レイ

●護衛ロボはノーダメージで倒すもつりて!

このザは本拠地護衛ロボが出ないで、P.116の対空法を参考にすれば、簡単に倒すことができる。2つ目の通路では、スイッチを2つ動作させないと扉が開かないので注意しよう。そこを突破すると巨大なエレベーターにたどり着く。ここでは上から何回も大砲を護衛ロボが撃ってくる。この護衛ロボはほかと違い、回転パンチで突き出しパンチミサイルの順番で攻撃してくる。2つのパンチをガードしてから、サイドステップで背後に回って反撃しよう。



▲近づくと護衛ロボがこちらをのぞいて、引き返して後方に向かうので待つ。

BOSS 八卦ウィリアム

●横に回り込みながら戦えば楽勝

第1形態時は、エレベーターの護衛ロボとまったく同じ動きで戦える。次の第2形態時は、まわりを回ってウィリアムを中心に、反時計回りに歩く。これでガード不能攻撃をほぼ確実に回避できる。あとはスキの大きい技のあとに攻撃をヒットさせればOKだ。またウィリアムは、ライフが少なくなるとしゃがみ込んでから突進してくる。これを電流ロープの近くで面撃すれば、ウィリアムがロープに懸れて一定時間動けなくなる。



▲ウィリアムがしゃがみ込んでから突進してくる。これを電流ロープの近くで面撃すれば、ウィリアムがロープに懸れて一定時間動けなくなる。

BOSS 手 麗手(リー・フー・ショウ)

●わずかな攻撃チャンスをつかまないと!



封剣士の長女だけに、その能力はまさに超人。攻撃もある程度速く出ると、すぐ別の場所へテレポートしてしまうので、各攻撃のスキを逃さないように注意しよう。まず撃たれ、1発目をガードしたらすぐに反撃してOK。攻撃技についてはジャンプで回避しつつ接近し、3発目を撃つ前に攻撃しよう。チョップは発生までが早いのでかわすにいくが、サイドステップで回避できれば、そのあとで確実にダメージを与えられる。



ブラジル

オスメキヤ

パデレー

●機雷は落雷で破壊

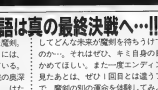
このマップでやっかいなのは、空中を浮遊している機雷だ。こいつは、通常攻撃がいさいい適用しないうえ、連続してダメージを受けやすい火炎放射を使ってくる。ただし落雷攻撃ならば一撃で破壊できるので、ぜひパデレー、もしくは稲妻に目してチャレンジしよう。一方、落雷攻撃を習得していない、または別のキャラでクリアしたい、という場合は、機雷に攻撃される前に横をすり抜けるしかない。後半は3つに狭い通路が多いので、まず周囲のメカを一掃し、機雷の動きを見て進行方向の安全を確認してから、素早くすり抜けるようにしたい。



BOSS 封剣士カティ

●基本戦法はリスボンと同じ

選りてきたルートによっては、リスボンではなく、ここでカティと戦うこともある。基本戦法はリスボンで解説したものと同じだ。ただし、リスボンと違って障害物が少ないため、まず遠距離ではカティを倒し、ひたすら前進して突進してきてカティを倒すという戦法が有効。近距離攻撃をガードしたあとに反撃しよう。飛び道具は、十分にひきつけてからなら、サイドステップがかわせる。



紫禁城

オスメキヤ

ウィリアム

●天尊流星との決戦前にはまだ難関が!

ほとんどのルートで最後のステージとなるのが、この紫禁城。ここでは、6つの部屋をぐぐり抜ける必要がある。その間に戦闘となるのが、2つ目の部屋に出現する鳥形ロボ。この鳥形ロボの突進はガード不能なうえ、無敵に出現するので非常に危険だ。よってここは、いったんステージの左右に避難してから、爆撃機をやり過ぎた瞬間に手すりの上へ昇って、一気に通り抜けてしまおう。またバズーカなどにも現われる。爆撃機が出たらなに位置からバズーカを倒すこと。なお、ルートによっては、庭園の敵や敵の種類の強化することもある。

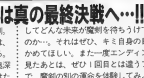


▲ウィリアムがしゃがみ込んでから突進してくる。これを電流ロープの近くで面撃すれば、ウィリアムがロープに懸れて一定時間動けなくなる。



そして「魔剣」の物語は真の最終決戦へ…!!

ついに紫禁城の入口に到達した魔剣。だが天尊流星のもとにたどり着くには、まだいくつかの試練が待ち受けている。そしてついに、紫禁城の奥深くに広がる天尊流星を倒したとき、はたしてどんな未来が魔剣を待ちうけているのか。それはぜひ、キミ自身の目で確かめてほしい。また一度エンディングを見たあとは、ぜひ1回目は違うプレイで、魔剣の別の運命を体験してみよう。



PS2

ピポサル2001

サルのパンツを集める異色のACT「ピポサル2001」を徹底攻略するぞ!

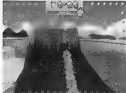
発売中 ▶ ¥5,800 ▶ SCE
AC ▶ M2C2(BKMN)

PS「I LOVE YOU! WINTER'S COLUMN」

「パンツを集めることが目的」という部分だけに注目すると(すんなり)。なんだかアブナイ感じがしないでもないけど、ゲームはいたって明るく健全です。暇い事も多いけど、途中の人数が少なすぎない。といううつつなゲームの面白さでもって。楽しい時間になれば、悪いことする人はいなくなるかなあ。(西尾ノーテン子野郎)

集めるパンツ2001枚! まずは最初のコースを攻略!!

独自のアクション性で人気を集めた「サルゲッチュ」の続編。前作はサルの捕獲が目的だったが、今作では、サルにのびているパンツを集めていく。前作で採用された左右のスティックを使う複雑な操作は、シンプルなものに置き換え、続編ながらアクション性が大きく変化している。そのため、前作の経験者でもとまどう人がいるはず。そこで今回は、ゲームの基本テクニックを解説。また、最初に冒険する「サルなみコース」の要注意ポイントを紹介しよう。



▲最初からこのように、サルのパンツを集めることが目的。

パンツ集めの基本テクニックを伝授!

●サルに聞かれたら①ボタンを連打!

猿のラングが強いサルは、奪われたパンツを取り返すべく、主人公に襲ってくる。つねに動き回ってれば罠にはかからないと勘違いして、早めにボタンを連打して、「くるくアタック」でサルを倒そう。



●ラッキーターゲットで3UPを狙え!

①ボタン押しっぱなしでサルを倒し続けて、②ボタンを離すとサルをぶっ飛ばすことができる。このテクニックを使い、ステージのどこかにあるラッキーターゲットにサルをぶっ飛ばして、3UPを狙おう。



▲「ラッキーターゲット」は、サルのパンツを集めるのに役立つ。

●「パンツたんちき」が攻略のカギ!

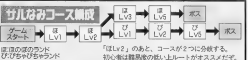
ステージが始まったら、まず「たんちきアイテム」を手に入れよう。これで「パンツたんちき」が使える。パンツを見つけてさくさくする。このとき1ボタンで、たんちきを2回にわたって入れるよう。カメラを調節しよう。



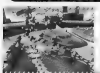
▲「たんちきアイテム」は、サルのパンツを集めるのに役立つ。

サルなみコースをピックアップ攻略!

ここからは、最初に挑戦する「サルなみコース」を攻略。初心者向けのコースだけに、クリアするだけなら難しくはないはず。そこで今回は、出現するサルが多かったり、特殊なテクが使えるステージを選んで解説していくぞ。



ぼのぼのランドLv5 50枚



●危なくなった水中へ逃げる!
ゲームが進めば、すぐ背後にある「スクエアアイテム」を取って無敵になる。あとは、無敵状態を利用して、ひたすらパンツを集めていく。無敵の効果も切れたら、「パンツたんちき」の表示を参考にパンツを回収。サルは泳がないので、もし泳ぐに当たったら、水中に潜り込んで泳ぐのを待たせよう。ジャマサルは「バクハツMD」で泳ぎまわろう。

びちゃびちゃランドLv2 30枚

●「ラブラブMD」を使ったスーパーテクでクリア

このステージでは、まず正面の池の向こう岸まで行く。そこから「ラブラブMD」を池に投げ込み、サルを水中に誘いこく。そして「ラブラブMD」の効果も切れたら、「うずしお(湖水流)」のスイッチを押して、池の水を流す。すると池の水がなくなり、直にたくさんパンツが獲っているはず。それを集めれば、短時間で一気に多量のパンツをゲットできるぞ。



▲「ラブラブMD」を池に投げ込み、サルを水中に誘いこく。そして「うずしお」のスイッチを押して、池の水を流す。すると池の水がなくなり、直にたくさんパンツが獲っているはず。それを集めれば、短時間で一気に多量のパンツをゲットできるぞ。

●びちゃびちゃランドLv5

●船は残りパンツが10枚になつてからOK!

この面でも、上で紹介した「うずしお」のテクが使えるので、まずはそれでパンツを集めよう。またここでは船が出現する。これに乗らないと行けない場所もあるが、そこには「パンツ」の入ったバケツが2つあるだけなので、残り10枚になってから取りに行けばいい。あせする必要はない。

●ぼのぼのランドBOSS

一面でクリアできるテクを紹介! ステージが始まったら、画面右にある浅瀬の中央まで進み、そこで待機。しばらくすると、そこにスペクターがガールを落とすので、スペクターで戦いつつ進めよう。あとは、倒した状態のままスペクターで横溝を上に向けて、倒したガールがスペクターのLIFOに当たると、すべてのパンツがばらまかれるはず。あとはそれを集めて転送機まで運べばクリアだ。▲なるべし浅瀬の中央で待機。ちょうどスペクターがガールを上に乗るはず。

ぼのぼのランドBOSS

ボス戦でもパンツを集めるのは同じ。しかしそのためには、スペクターが編入のLIFOにのったパンツを「バクハツMD」を出して、サルをばらまかせる必要がある。ボス戦が開始されたら、すぐ「バクハツMD」を取り、スタート地点に戻る。すると、スペクターが編入されるので、すべての「バクハツMD」で攻撃。あとは横溝まで、スペクターを待ち伏せだ。

●敵の動きを見切って「バクハツMD」を出せ!



▲準備が完了したら、一定時間待たせればOK!

Q: アクションが苦手でも、早くゲームオーバーにならないようにしたいんですが……

A: その場合は、あせらずにステージを進め、浅瀬の中央に倒したガールを待機してしまおう。たとえば「ぼのぼのランドLv1」なら、「うずしお」や「バクハツMD」で横溝にクリアでき、ガンガンUPできます。この方法でプレイヤーの残機数を増やしてから、先に進みましょう。

鉄1

～電車でバトル～

攻略の基本から、全隠し車両の出現条件まで、
役立つ情報をドーンとお届けするぞ!

発売中 ▶ PS2版 ▶ ストーンエンタテインメント
PC版 ▶ KC2(BSKB) 2人プレイ可



「鉄1」では、移動用意された路線を行き来したり、ライバル車両に体当たりすることができず、当然、現実にはありえない超エロエロエロエロな「ゲームならではの楽しさ」が味わえるのです。ハードの性能が上ったせいか、リアルさばかりを追求するゲームが多々あり、アイデアが豊富なゲームは数手に限られてしまっています。(後記Dム)

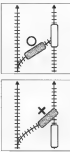
基本攻略&全隠し車両の入手方法をお届け!!

レースで勝つためのポイント

ここでは「鉄1」ならではのシステムである、「体当たり」と「ゴール」の2つを解説していくぞ!

Point1◎体当たりで打ち勝つためには?

隣の線路上に車線変更したときにライバル車両がいると、「体当たり」が発生する。このとき、車体の先端でライバル車両の側面に接触すると、コースアウトさせることができる(右左の図)。逆に、車線変更するタイミングが早すぎると、自分の車両がコースアウトさせられてしまうぞ(右下の図)。移動先にライバル車両がいる場合は、減速したり、次のポイントまで車線変更を見送ってタイミングを調整しよう。



Point2◎ゴールするときの注意点

停車駅に近づくとき、画面の右上にゴールである停車駅のホームと各車両の位置関係を表すレーダーが表示される。このゴールの停車駅には6つのホームが用意されており、1つのホームに1車両しか停車することができない(ほかの車両がゴールしているホームに進入するとリタイアになる)。ゴール直前に車線変更しようとしても間に合わないことが多いので、早めに空いているホームに車線変更しておこう。



▲レーダーが表示されたら、早めにライバル車両がいない線路に車線変更しよう。

全隠し車両の出現条件を公開!

「鉄1」には、全部で37種類の隠し車両が用意されている。ここでは、全隠し車両の出現条件を一挙に紹介! これを参考にして、すべての車両を集めてみよう。

隠し車両は、基本的に「ツアーモード」の課題や「鉄1モード」をクリアすることで出現する。なお、右の表内の「ブレーキ」はブレーキの性能を、「カーブ」はカーブを曲がる際のハンドリング性能を、「坂道」は上り坂でのスピードを示している。好みの車両で、全モードを制覇してみよう。



全隠し車両の出現条件を公開!

CHECK

難しい課題をクリアするためのワンポイント攻略

最短3分20秒! 時間の調整がカギ

この課題は完璧にゴールしなければならぬので、車体のバランスがよく、スピードが安定している「メイトー・トレイン」がオススメ。この車両でミスなく走れば、3分5秒〜3分10秒前後でゴールできるのだ。ホームの手前で時間調整してからゴールしよう。



DON'T TOUCH ME! とにかく避けてろ!

この課題は、一度もライバル車両に接触せずにゴールする必要がある。最初は速度を落とし、ライバル車両の後ろを走ろう。そして1つ目のトンネルを過ぎたら、スピードを上げてライバル車両を避けていくのだ。あとでできたらライバル車両から離れて進行して「ファクター」まで行って車線変更すればOKだ! トレインがベスト。



全隠し車両リスト

車両名	性能					入手条件
	直進	加速	ブレーキ	カーブ	坂道	
トローノークJr.	4	4	3	3	2	ツアーモードの「ポイント1」をクリア
ホウカイドーJr.	3	2	4	3	4	ツアーモードの「車線変更発生中」をクリア
チホークトレイン	3	4	4	3	4	東北地域の電車を使って鉄1モードをクリア(a)
ツギアルトレイン	3	3	3	4	4	東北地域の電車を使って鉄1モードをクリア(a)
チューオーJr.	3	3	4	3	3	ツアーモードの「計測故障中」をクリア
ソーバーJr.	3	4	3	3	3	ツアーモードの「暴走トレイン1」をクリア
ケーヨーJr.	3	3	4	3	3	ツアーモードの「マイホームゴール」をクリア
サイキョーJr.	4	3	3	3	3	ツアーモードの「サイドアタック」をクリア
ドーナツトレイン	2	4	4	3	3	関東地域の電車を使って鉄1モードをクリア(a)
カントトレイン	3	3	4	3	3	関東地域の電車を使って鉄1モードをクリア(a)
エシマトレイン	2	4	3	4	3	関東地域の電車を使って鉄1モードをクリア(a)
ナゴヤトレイン	3	4	3	3	3	関東地域の電車を使って鉄1モードをクリア(a)
ナガノJr.	3	1	3	4	5	中部地域の電車を使って鉄1モードをクリア(a)
トウカドーJr.	3	3	3	3	4	中部地域の電車を使って鉄1モードをクリア(a)
トローマトレイン	3	4	4	3	2	鉄1モードで4周目クリア後、中部の電車を使って再度クリアすると、2周目ののちから入手
オーサカカンジョーJr.	2	3	3	3	3	ツアーモードの「オールドレール」をクリア
バーネットJr.	4	3	3	4	3	ツアーモードの「暴走トレイン1」をクリア
コバトレイン	3	2	3	4	4	近畿地域の電車を使って鉄1モードをクリア(a)
タイガートレイン	2	2	3	4	5	近畿地域の電車を使って鉄1モードをクリア(a)
ノーセントレイン	3	3	3	3	3	近畿地域の電車を使って鉄1モードをクリア(a)
ランタートレイン	2	3	4	4	3	近畿地域の電車を使って鉄1モードをクリア(a)
シヨウJr.	4	3	3	3	3	ツアーモードの「常盤一発」をクリア
ステオバハシJr.	3	4	3	3	3	ツアーモードの「バグアタック」をクリア
チンツレイン	2	3	4	3	4	中国地域の電車を使って鉄1モードをクリア(a)
グロムロービー	2	3	4	3	2	中国地域の電車を使って鉄1モードをクリア(a)
サイキョーJr.	4	3	3	3	3	ツアーモードの「ピンポイントエリア」をクリア
ヒザツJr.	3	3	4	3	3	ツアーモードの「DON'T TOUCH ME」をクリア
マウワトレイン	2	3	3	4	4	九州地域の電車を使って鉄1モードをクリア(a)
カチーホトレイン	2	3	4	3	4	九州地域の電車を使って鉄1モードをクリア(a)

「鉄1モード」をクリアすると、全隠し車両の出現条件が一覧で表示されます。

ルナ・ウイング

一時を越えた聖戦—

8人のヒロインとの付き合い方と、隠しヒロインのエンディング条件を一挙公開!

発売中
598円*PC:600 *PS:800
*MC:1,500

PS1
LIVE! YOUR COLUMN

最初のプレイ時は、攻略の都合上、いま女の子と仲よくしていたのでP B（プレイボーイ）旗が上がる一方、さかたは女の子1人、はて、しつりとイベントをまきまきして、それにしても、何となくやましい状況に置かれてしまった。女の子と仲よくならなくても、すでに立派なプレイボーイだと思うのですか? (おきの)

これでお目当ての女の子とも仲よくできる!!

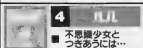
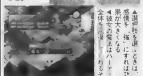
魅力的なヒロインたちと力を合わせて戦っていく「ルナ・ウイング」。目当ての女の子と仲よくできない、という人のために、このページではN R（ニュアンスリプレイ）イベントで高ポイントを獲得する方法と、各ヒロインとの付き合い方を紹介する。また、隠しキャラクター存在のネリーとミルカのエンディング条件も公開。これがあれば、どんな女の子とも仲よくすることができるぞ!

女の子との付き合い方をチェックしよう!



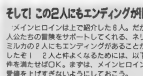
1 シルファ お姫様には 優しく

公国の王女として育ち、ろくに男性と話したことがないというシルファ。戦闘では唯一の回復魔法の使い手として活躍できる。ボス戦の敵がいる重要な戦闘では、必ず参戦させるように。N Rイベントでは、「好きなタイプ」で「同じ年齢」、「趣味」で「読書」と、彼女に合わせた答えを返すといい。「好きな季節」では「秋」がオススメだ。なお、ほかの女の子を助けたときは、シルファの恋愛値を上げすぎないようにする。

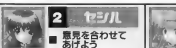


4 ルル 不思議少女と つきあうには...

出かけたときから不思議な雰囲気を持つ少女・ルル。敵全体に効果がある攻撃手段を持っているので、戦闘でどんどん活躍させておもしろ。N Rイベントの過激で、「一目惚れ」、「信じない」、「怖性のいい性格」で「おとなしい」などを返すといい。また「趣味」で「読書」、「好きな飲み物」で「紅茶」が。

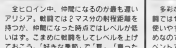
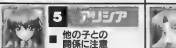


恋愛値を上げるには女の子とママに出会うのが基本だが、複数の子と仲よくするとP B（プレイボーイ）旗が上がる。この旗が上ると恋愛値に悪影響を及ぼすので注意しよう。なお、E Dを迎えるために必要な数値はそれぞれ100以上。複数のヒロインのE D条件を満たしている場合、名前の左にある数字（1シルファ〜6チロル）の順で優先される。



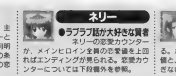
2 セシル 悪意を合わせて あげよう

幼なじみのセシルはきまぐれな攻撃範囲があり使いやすい。後方から仲間をサポートするには最適だ。N Rイベントでは、「女性のタイプ」で「同じい」、「買った服」で「悪意」といった返答が好印象。彼女は自分の意見をどんどん言うタイプだが、「好きな季節」は「冬」という意外な面もあるのに注意。

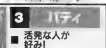


5 アリシア 他の子との 関係に注意

全ヒロイン中、仲間になるのも一番遅いアリシア。戦闘ではミスカの射撃距離を持つが、仲間になった時ではレベルが低い。ここまに話をつけてレベルを上げておくと、「好きな季節」で「夏」、「買った服」で「関係ない」など、N Rイベントはわかりやすいものが多い。ただし、彼女の友達のネリーに注意。

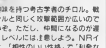
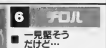


▲バティは攻撃範囲が狭いので、主人公と一緒に行動して攻撃に専念させよう。なお、彼女は序盤で仲間になるが、セシルほどイベントが多くないので、こちらから積極的に会うように。「怖性のいい性格」で「明るい人」とイメージがあたりだが、「好きな季節」は「春」、「一目惚れ」で「僕」がいい。



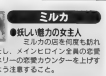
3 バティ 活発な人が 好み!

バティは攻撃範囲が狭いので、主人公と一緒に行動して攻撃に専念させよう。なお、彼女は序盤で仲間になるが、セシルほどイベントが多くないので、こちらから積極的に会うように。「怖性のいい性格」で「明るい人」とイメージがあたりだが、「好きな季節」は「春」、「一目惚れ」で「僕」がいい。



6 チロル 一見堅そう だが...

多彩な魔法を持つ考古学者のチロル。戦闘ではセシルと同じく攻撃範囲が広いので使いやすい。ただし、仲間になるのが遅いので、レベルには注意しよう。N Rイベントでは、「怖性のいい性格」で「明るい人」を、「女性のタイプ」で「年上」、「好きな料理」で「あっさり系」、「好きな飲み物」で「好酒」が好印象。



POINT 遊戯を勝ち抜く ファンポイント アドバイス

ここでは、数々の強敵と戦うための基本的なポイントを紹介します。まずは下の2点を守ることが何よりも重要だぞ。また、意外と気づかないのが、メニューで「遊戯」を選び、戦闘を最初からやり直すことができる。後半戦は敵のレベルも上がってくるので、武器をよりよくなるのを上げておこう。

1 お目当ての女の子は必ず参戦させる

戦闘に参加させると、その女の子の恋愛値が上がる。また、恋愛値が高くなるとは攻撃力も上がるのだ。お目当ての女の子は必ず戦闘に参加させるようにしよう。

2 主人公を盾にさせる

敵は基本的に主人公を狙ってくる。そこで、主人公は前に出て攻撃ガード、残るヒロインは前衛と魔法で攻撃に専念しよう。ただし、主人公のHPは常に注意すること。主人公がやられ、ゲームオーバーになったら、同じく受けて死なないように。

そしてこの2人にもエンディングが!

メインヒロイン上では紹介した8人。だが、主人公たちの冒険をサポートしてくる、ネリーとミルカの2人にもエンディングがあることが判明した! 2人と仲よくするために、以下の条件を満たせばOK。まずは、メインヒロインの恋愛値を上げようというようにしよう。

ネリー

●ラブラブ好き大好きな賢者
ネリーの恋愛カウンターが、メインヒロイン全員の恋愛値を上回ればエンディングがもらえる。恋愛カウンターについては下段後半を参照。

ミルカ

●兵士の憧れの女主人
ミルカの恋愛カウンターも、メインヒロイン全員の恋愛値を上回ればエンディングがもらえる。恋愛カウンターについては下段後半を参照。

ウラワザ データベース

凝縮版

大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果を詳しく書いて、右記のあて先まで！ 初賞までOKだとしても、なるべくハッキリと書いてください。採用されたら、超豪華賞品をプレゼントしちゃう。もちろん、FAXでの投稿も大歓迎！

あて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX 03-5281-5222
※24時間受け付け中!!

豪華賞品

バウル	商品
100	¥12,000の当選券
80	¥9,000の当選券
50	¥6,500の当選券
20	¥4,500の当選券
0	¥2,000の当選券

ウラワザ・Theベスト10選出

■3位候補

●同じキャラ顔高亮
燃え、閃光、炎を、Pモードをクリアする。

●同じキャラ顔高亮
燃え、閃光、炎を、Pモードをクリアする。

●同じキャラ顔高亮
燃え、閃光、炎を、Pモードをクリアする。

●同じキャラ顔高亮
燃え、閃光、炎を、Pモードをクリアする。

●同じキャラ顔高亮
燃え、閃光、炎を、Pモードをクリアする。

●同じキャラ顔高亮
燃え、閃光、炎を、Pモードをクリアする。

※注=再録されたウラワザは過去に発表されたバージョンで確認を取ります。最新版では削除・修正されている可能性もあるのでご了承ください(バグ系はよく注意!!)

ゴルフハゴルF

カンタコマンドで全キャラクター使用

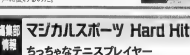
ゴルフゲームを楽しみながら、ゴルフを育成するソフト「ACG」5年以内のグラフィックを達成しなければならぬという、ゴルフの育成がちょっと苦手という人に好評。なんと、コマンド入力だけで能力の高いキャラクターが使えるようになる。そのコマンドはモードセレクト画面で「はじめから」の項目にカーソルを合わせて、⑤を11回押すだけ。ちなみに成功しても何の効果ももたらさないで、ゲームを始めるにはコマンドの成功を確認することができない。成功したら、本来ゲームをクリアしなければいけないキャラクターをすべて使うことができるようになるのだ。ゴルフの育成が苦手な人でも、このキャラクターたちを使えばグラフィックも夢ではない。



SPIDER-MAN

原作者スタン・リー氏のナレーション

アイコム「スパイダーマン」のファンが喜び喜ぶウラワザを二紹介。アイコム一面のSPIDER-MANを盗んでCHEATの項目を選ぶ。この状態で「コード」を入力できる画面になっているはず。ここで「STAN LEE」と入力する。画面がゆれたらコードを入力が有効になった証拠。コードを入力したら、アレーションがスパイダーマンの原作者スタン・リー氏の声に変わるのだ。



マジカハスポーツ Hard Hitter

ちっちゃなテニスプレイヤー
オリジナルキャラクターを作るときにスタイルセレクト画面で「HEIGHT」の項目にカーソルを合わせて④を約10秒ほど押し続ける。すると身長が80cmのキャラクターを作ることができるのだ。この現象は数回しか変化するのではなく、実際の表示も小さくなる。しかも、このキャラクターを使ってラリーを続ける。なぜか審判の顔が失くさっていくのだ。見た目はおもしろいので一見の価値はあるぞ。



◆DPS主催のインターネット・ゲーム大会の窓口



自分の限界に挑戦してみよう!

この「DPSコシアメ」は、ゲームで自分の限界を極めようとしている読者が競い合う、スリッパなゲーマー必見のコーナーなのだ。大記録が出たら、ガンガンこのコーナーに送ってほしい。

オンラインもよろしく!!

現在、電撃オンラインはYouTubeアル中、近日中に再開する予定なので、こちらもあそびまわ。

参加方法その1▶ハガキで記録申請

ハガキの方法

記録の申請はハガキに「DPSコシアメ」の必要なら5年以内のバージョン、申請記録(内容は欄目ごとに違う)を書いて送るだけOK。

申請時の注意

同じ人が同じ日に同じ項目の場合、一度目の申請で、次の記録は送らないでください。

ハガキのルール

原則として、申請記録は書きハガキに書くようにしよう。遠慮を伝える場合、郵送が便利になる場合がある。郵送して送る場合、必ずしも5年以内のバージョン、申請記録(内容は欄目ごとに違う)を書いて送るだけOK。

エントリーのルール

記録発表者(おもに入賞者)には、簡易で正しいか否かの確認のため、編集者から連絡があった場合、必ず記録の正しいかどうかをリーダーがビデオテープを送ってもらう(記録は送らない)。詳しい送り方は連絡のときに説明するので安心を。

正式募集の紹介▶キミの記録も募集集中!!

創刊 グランツーリスム3

「アーケードモード」の「規定タイムトライアル」で、No.03(東京ルート246)のラップタイムを競う。既定の制限はとくにない。申請記録のプレイもすべてあておくこと。

ハガキに「GT3」と明記して「タイム/エントリーコード/NA/MTA/使用コード/ローラ」を書きこみ。エントリーコードの出し方については、右の欄外を参照してほしい。

●記録確認にメモリーカード2使用
●しめ切り▶7月21日消印有効

創刊 風のクロノア2

「ジョイジョイタワー」のクリアタイム、「ホラホラタワー」のクリアタイム、「メモリアルハウス」のクリアタイムをそれぞれ競う。ハガキに「クロノア2」と明記して「申請者名(ジョイジョイタワー、ホラホラタワー、メモリアルハウスのいずれか)/記録」を書きこみ。スゴイタイムを期待してほしい。

●記録確認にメモリーカード2使用
●しめ切り▶7月21日消印有効

参加方法その2▶インターネットで記録申請

送り先

記録の申請は、メールで行うことも可。詳しい記録のフォーマットについては、ホームページで確認している。実際にアクセスして確認してほしい。

●しめ切りと ●7月21日消印有効(ホームページの発表ページは同日17:00の切り)

送り先

コロシアメのホームページ(アドレスは下記参照)まで

●しめ切りと ●7月21日消印有効(ホームページの発表ページは同日17:00の切り)

アクセスしてみよう!!

<http://www.dengekionline.com/>

参加者が100人以上なら1位3,000円、2位500円、3位200円、4位100円、5位50円、6位30円、7位20円、8位10円、9位5円、10位3円、11位2円、12位1円、13位500円、14位300円、15位200円、16位100円、17位50円、18位30円、19位20円、20位10円、21位5円、22位3円、23位2円、24位1円、25位500円、26位300円、27位200円、28位100円、29位50円、30位30円、31位20円、32位10円、33位5円、34位3円、35位2円、36位1円、37位500円、38位300円、39位200円、40位100円、41位50円、42位30円、43位20円、44位10円、45位5円、46位3円、47位2円、48位1円、49位500円、50位300円、51位200円、52位100円、53位50円、54位30円、55位20円、56位10円、57位5円、58位3円、59位2円、60位1円、61位500円、62位300円、63位200円、64位100円、65位50円、66位30円、67位20円、68位10円、69位5円、70位3円、71位2円、72位1円、73位500円、74位300円、75位200円、76位100円、77位50円、78位30円、79位20円、80位10円、81位5円、82位3円、83位2円、84位1円、85位500円、86位300円、87位200円、88位100円、89位50円、90位30円、91位20円、92位10円、93位5円、94位3円、95位2円、96位1円、97位500円、98位300円、99位200円、100位100円、101位50円、102位30円、103位20円、104位10円、105位5円、106位3円、107位2円、108位1円、109位500円、110位300円、111位200円、112位100円、113位50円、114位30円、115位20円、116位10円、117位5円、118位3円、119位2円、120位1円、121位500円、122位300円、123位200円、124位100円、125位50円、126位30円、127位20円、128位10円、129位5円、130位3円、131位2円、132位1円、133位500円、134位300円、135位200円、136位100円、137位50円、138位30円、139位20円、140位10円、141位5円、142位3円、143位2円、144位1円、145位500円、146位300円、147位200円、148位100円、149位50円、150位30円、151位20円、152位10円、153位5円、154位3円、155位2円、156位1円、157位500円、158位300円、159位200円、160位100円、161位50円、162位30円、163位20円、164位10円、165位5円、166位3円、167位2円、168位1円、169位500円、170位300円、171位200円、172位100円、173位50円、174位30円、175位20円、176位10円、177位5円、178位3円、179位2円、180位1円、181位500円、182位300円、183位200円、184位100円、185位50円、186位30円、187位20円、188位10円、189位5円、190位3円、191位2円、192位1円、193位500円、194位300円、195位200円、196位100円、197位50円、198位30円、199位20円、200位10円、201位5円、202位3円、203位2円、204位1円、205位500円、206位300円、207位200円、208位100円、209位50円、210位30円、211位20円、212位10円、213位5円、214位3円、215位2円、216位1円、217位500円、218位300円、219位200円、220位100円、221位50円、222位30円、223位20円、224位10円、225位5円、226位3円、227位2円、228位1円、229位500円、230位300円、231位200円、232位100円、233位50円、234位30円、235位20円、236位10円、237位5円、238位3円、239位2円、240位1円、241位500円、242位300円、243位200円、244位100円、245位50円、246位30円、247位20円、248位10円、249位5円、250位3円、251位2円、252位1円、253位500円、254位300円、255位200円、256位100円、257位50円、258位30円、259位20円、260位10円、261位5円、262位3円、263位2円、264位1円、265位500円、266位300円、267位200円、268位100円、269位50円、270位30円、271位20円、272位10円、273位5円、274位3円、275位2円、276位1円、277位500円、278位300円、279位200円、280位100円、281位50円、282位30円、283位20円、284位10円、285位5円、286位3円、287位2円、288位1円、289位500円、290位300円、291位200円、292位100円、293位50円、294位30円、295位20円、296位10円、297位5円、298位3円、299位2円、300位1円、301位500円、302位300円、303位200円、304位100円、305位50円、306位30円、307位20円、308位10円、309位5円、310位3円、311位2円、312位1円、313位500円、314位300円、315位200円、316位100円、317位50円、318位30円、319位20円、320位10円、321位5円、322位3円、323位2円、324位1円、325位500円、326位300円、327位200円、328位100円、329位50円、330位30円、331位20円、332位10円、333位5円、334位3円、335位2円、336位1円、337位500円、338位300円、339位200円、340位100円、341位50円、342位30円、343位20円、344位10円、345位5円、346位3円、347位2円、348位1円、349位500円、350位300円、351位200円、352位100円、353位50円、354位30円、355位20円、356位10円、357位5円、358位3円、359位2円、360位1円、361位500円、362位300円、363位200円、364位100円、365位50円、366位30円、367位20円、368位10円、369位5円、370位3円、371位2円、372位1円、373位500円、374位300円、375位200円、376位100円、377位50円、378位30円、379位20円、380位10円、381位5円、382位3円、383位2円、384位1円、385位500円、386位300円、387位200円、388位100円、389位50円、390位30円、391位20円、392位10円、393位5円、394位3円、395位2円、396位1円、397位500円、398位300円、399位200円、400位100円、401位50円、402位30円、403位20円、404位10円、405位5円、406位3円、407位2円、408位1円、409位500円、410位300円、411位200円、412位100円、413位50円、414位30円、415位20円、416位10円、417位5円、418位3円、419位2円、420位1円、421位500円、422位300円、423位200円、424位100円、425位50円、426位30円、427位20円、428位10円、429位5円、430位3円、431位2円、432位1円、433位500円、434位300円、435位200円、436位100円、437位50円、438位30円、439位20円、440位10円、441位5円、442位3円、443位2円、444位1円、445位500円、446位300円、447位200円、448位100円、449位50円、450位30円、451位20円、452位10円、453位5円、454位3円、455位2円、456位1円、457位500円、458位300円、459位200円、460位100円、461位50円、462位30円、463位20円、464位10円、465位5円、466位3円、467位2円、468位1円、469位500円、470位300円、471位200円、472位100円、473位50円、474位30円、475位20円、476位10円、477位5円、478位3円、479位2円、480位1円、481位500円、482位300円、483位200円、484位100円、485位50円、486位30円、487位20円、488位10円、489位5円、490位3円、491位2円、492位1円、493位500円、494位300円、495位200円、496位100円、497位50円、498位30円、499位20円、500位10円、501位5円、502位3円、503位2円、504位1円、505位500円、506位300円、507位200円、508位100円、509位50円、510位30円、511位20円、512位10円、513位5円、514位3円、515位2円、516位1円、517位500円、518位300円、519位200円、520位100円、521位50円、522位30円、523位20円、524位10円、525位5円、526位3円、527位2円、528位1円、529位500円、530位300円、531位200円、532位100円、533位50円、534位30円、535位20円、536位10円、537位5円、538位3円、539位2円、540位1円、541位500円、542位300円、543位200円、544位100円、545位50円、546位30円、547位20円、548位10円、549位5円、550位3円、551位2円、552位1円、553位500円、554位300円、555位200円、556位100円、557位50円、558位30円、559位20円、560位10円、561位5円、562位3円、563位2円、564位1円、565位500円、566位300円、567位200円、568位100円、569位50円、570位30円、571位20円、572位10円、573位5円、574位3円、575位2円、576位1円、577位500円、578位300円、579位200円、580位100円、581位50円、582位30円、583位20円、584位10円、585位5円、586位3円、587位2円、588位1円、589位500円、590位300円、591位200円、592位100円、593位50円、594位30円、595位20円、596位10円、597位5円、598位3円、599位2円、600位1円、601位500円、602位300円、603位200円、604位100円、605位50円、606位30円、607位20円、608位10円、609位5円、610位3円、611位2円、612位1円、613位500円、614位300円、615位200円、616位100円、617位50円、618位30円、619位20円、620位10円、621位5円、622位3円、623位2円、624位1円、625位500円、626位300円、627位200円、628位100円、629位50円、630位30円、631位20円、632位10円、633位5円、634位3円、635位2円、636位1円、637位500円、638位300円、639位200円、640位100円、641位50円、642位30円、643位20円、644位10円、645位5円、646位3円、647位2円、648位1円、649位500円、650位300円、651位200円、652位100円、653位50円、654位30円、655位20円、656位10円、657位5円、658位3円、659位2円、660位1円、661位500円、662位300円、663位200円、664位100円、665位50円、666位30円、667位20円、668位10円、669位5円、670位3円、671位2円、672位1円、673位500円、674位300円、675位200円、676位100円、677位50円、678位30円、679位20円、680位10円、681位5円、682位3円、683位2円、684位1円、685位500円、686位300円、687位200円、688位100円、689位50円、690位30円、691位20円、692位10円、693位5円、694位3円、695位2円、696位1円、697位500円、698位300円、699位200円、700位100円、701位50円、702位30円、703位20円、704位10円、705位5円、706位3円、707位2円、708位1円、709位500円、710位300円、711位200円、712位100円、713位50円、714位30円、715位20円、716位10円、717位5円、718位3円、719位2円、720位1円、721位500円、722位300円、723位200円、724位100円、725位50円、726位30円、727位20円、728位10円、729位5円、730位3円、731位2円、732位1円、733位500円、734位300円、735位200円、736位100円、737位50円、738位30円、739位20円、740位10円、741位5円、742位3円、743位2円、744位1円、745位500円、746位300円、747位200円、748位100円、749位50円、750位30円、751位20円、752位10円、753位5円、754位3円、755位2円、756位1円、757位500円、758位300円、759位200円、760位100円、761位50円、762位30円、763位20円、764位10円、765位5円、766位3円、767位2円、768位1円、769位500円、770位300円、771位200円、772位100円、773位50円、774位30円、775位20円、776位10円、777位5円、778位3円、779位2円、780位1円、781位500円、782位300円、783位200円、784位100円、785位50円、786位30円、787位20円、788位10円、789位5円、790位3円、791位2円、792位1円、793位500円、794位300円、795位200円、796位100円、797位50円、798位30円、799位20円、800位10円、801位5円、802位3円、803位2円、804位1円、805位500円、806位300円、807位200円、808位100円、809位50円、810位30円、811位20円、812位10円、813位5円、814位3円、815位2円、816位1円、817位500円、818位300円、819位200円、820位100円、821位50円、822位30円、823位20円、824位10円、825位5円、826位3円、827位2円、828位1円、829位500円、830位300円、831位200円、832位100円、833位50円、834位30円、835位20円、836位10円、837位5円、838位3円、839位2円、840位1円、841位500円、842位300円、843位200円、844位100円、845位50円、846位30円、847位20円、848位10円、849位5円、850位3円、851位2円、852位1円、853位500円、854位300円、855位200円、856位100円、857位50円、858位30円、859位20円、860位10円、861位5円、862位3円、863位2円、864位1円、865位500円、866位300円、867位200円、868位100円、869位50円、870位30円、871位20円、872位10円、873位5円、874位3円、875位2円、876位1円、877位500円、878位300円、879位200円、880位100円、881位50円、882位30円、883位20円、884位10円、885位5円、886位3円、887位2円、888位1円、889位500円、890位300円、891位200円、892位100円、893位50円、894位30円、895位20円、896位10円、897位5円、898位3円、899位2円、900位1円、901位500円、902位300円、903位200円、904位100円、905位50円、906位30円、907位20円、908位10円、909位5円、910位3円、911位2円、912位1円、913位500円、914位300円、915位200円、916位100円、917位50円、918位30円、919位20円、920位10円、921位5円、922位3円、923位2円、924位1円、925位500円、926位300円、927位200円、928位100円、929位50円、930位30円、931位20円、932位10円、933位5円、934位3円、935位2円、936位1円、937位500円、938位300円、939位200円、940位100円、941位50円、942位30円、943位20円、944位10円、945位5円、946位3円、947位2円、948位1円、949位500円、950位300円、951位200円、952位100円、953位50円、954位30円、955位20円、956位10円、957位5円、958位3円、959位2円、960位1円、961位500円、962位300円、963位200円、964位100円、965位50円、966位30円、967位20円、968位10円、969位5円、970位3円、971位2円、972位1円、973位500円、974位300円、975位200円、976位100円、977位50円、978位30円、979位20円、980位10円、981位5円、982位3円、983位2円、984位1円、985位500円、986位300円、987位200円、988位100円、989位50円、990位30円、991位20円、992位10円、993位5円、994位3円、995位2円、996位1円、997位500円、998位300円、999位200円、1000位100円、1001位50円、1002位30円、1003位20円、1004位10円、1005位5円、1006位3円、1007位2円、1008位1円、1009位500円、1010位300円、1011位200円、1012位100円、1013位50円、1014位30円、1015位20円、1016位10円、1017位5円、1018位3円、1019位2円、1020位1円、1021位500円、1022位300円、1023位200円、1024位100円、1025位50円、1026位30円、1027位20円、1028位10円、1029位5円、1030位3円、1031位2円、1032位1円、1033位500円、1034位300円、1035位200円、1036位100円、1037位50円、1038位30円、1039位20円、1040位10円、1041位5円、1042位3円、1043位2円、1044位1円、1045位500円、1046位300円、1047位200円、1048位100円、1049位50円、1050位30円、1051位20円、1052位10円、1053位5円、1054位3円、1055位2円、1056位1円、1057位500円、1058位300円、1059位200円、1060位100円、1061位50円、1062位30円、1063位20円、1064位10円、1065位5円、1066位3円、1067位2円、1068位1円、1069位500円、1070位300円、1071位200円、1072位100円、1073位50円、1074位30円、1075位20円、1076位10円、1077位5円、1078位3円、1079位2円、1080位1円、1081位500円、1082位300円、1083位200円、1084位100円、1085位50円、1086位30円、1087位20円、1088位10円、1089位5円、1090位3円、1091位2円、1092位1円、1093位500円、1094位300円、1095位200円、1096位100円、1097位50円、1098位30円、1099位20円、1100位10円、1101位5円、1102位3円、1103位2円、1104位1円、1105位500円、1106位300円、1107位200円、1108位100円、1109位50円、1110位30円、1111位20円、1112位10円、1113位5円、1114位3円、1115位2円、1116位1円、111

FFXの
ポイント
③

オーバードライブ



オーバードライブ技

必殺技(クリミナル)が
ゲージがたまると
使える必キャラビ
の1必殺技。



今回は

ビビのため方
はオーバードライブ
タイプをキープと
に設定可能!



ビビスタート時は「必殺技」
(ゲージを溜める)と「ビビ」が
たまるとしか覚えていたが
戦闘中、一定のゲージを溜め
ていると新しいオーバードライブ
タイプをバリエーションで

FFXの
ポイント
④

召喚獣



ユウナの「召喚獣」は
このゲームのテーマにも
なっている
重要なコマンド

召喚獣は 呼ぶとその場は 常時、
HPがなくなるまで敵と一騎打ち
させることができる



キャラと敵と
通常攻撃、魔法攻撃
オーバードライブ技を
使うことができる



呼ぶにオーバードライブ技は
敵ボスなどとは戦う時に
欠かせないのよ!!



召喚獣で
オーバードライブ
技をためて
ボス戦へ!!

FFXの
ポイント
⑤

スフィア盤



LV.5
「NO」
今回のFFXには
キャラにレベルが
設定されていない



敵ボスは、スフィア盤と
呼ばれるシステムで
レベルの低



スフィア盤は意味
スフィア盤のような物で
なる。レベルに響く
レベルやステータスを
与えていくというモノ



スフィア盤の決まり①

特徴

キャラのスフィアレベル
(APをためるとして)
がステータスを増やすことが
できる



どちらに進めかは
プレイヤーの自由だが
序盤は 保とビビ一方向の
プレイで 遊ぶようなコトは
ないハズ



スフィア盤の決まり②

特徴

止まらぬマスとその隣接するマスに
対峙したときスフィア盤を使用すると、
そのマスに置かれた召喚獣がめくられる。



序盤スフィアは
モンスターが落としたりを
するのよ! 比較的ラクに
入手できる



さすが! 序盤スフィア盤もあるのよ!
イロイロあるけど、使い方は
1本番は ない。



今度の「FF」はドラマが熱い! さらに成長させ方は プレイヤーだい! その3

「FF」の「FF」は熱い!



その3

その3

その3

「FF」の「FF」は熱い! さらに成長させ方は
プレイヤーだい! その3

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】

ぬりえの時間

左ん
プロフィール

クリーニング屋の店員、和菓子職人（アルバイト）などもしていた芸術家のイラストレーター。ブツは常家のタンスの中に眠っているとか。そのブツの名が気に入ります…。

COLUMNS
OF 電撃コラムス
DENGKI女性の水着に萌えろ！ 火花の奥に
悶えろ！ かき氷を食べて頭痛をおこ
せ！…夏は忙しいけどここは読んでね。★樟腦の匂いが
恋しい

数年前に購入して以来、ずうっと遊び続けているソフトが1つあります。ふと考えてみれば、引越なんかで一時に片付けるとき以外は、何年もハードに刺さりっぱなしです。このソフトはすっかり私の日常に溶け込んでいて、既にアホほど選んでいるのに、飽きもせずさらにやってしまうのです。と、いうくらいお気に入りの一本というのを、みなさまも持ちではないでしょうか。

ここまで習慣になってしまおう、一生これなしでは生きていけないのではと心配になりますが、意外とそうでもなさそうですね。というの、私には以下のような経験があるからです。

かつて幼い頃の私には、あるお気に入りの毛布をどうしても手放せない時期がありました。毎日じくじくまわすからポロンポロンと薄汚いのですが、そのポロンポロンが愛がすぎで、いつも平元にないと心が不安定になるのです。もちろんそれがなければ寝ることもできず、洗濯されてテラスに干されている間なんかは、その下で涙を浮かべて乾くのを持っているような女児でした。ところが、これほどに好きだった毛布なのに、いつしか執着なくなり、なくてもへいきになったのです！ どんなくっかかったのが思い出せませんが、それに代わる何かよいものを得たのでしょう。こうして自らの意志で毛布は封印されたのです。

現在の私は工務店ですから、あの頃の毛布ほどに、激しくこのソフトに依存してはいないと思います。だけど、それはまた壊れたり貸し出したりのことがないからそう思うだけで、もしもそういう状況になれば涙ぐむのかもしれない。

それでもきっといつか、あの毛布と同じように、このソフトを選ばなくてもへいきになり、封印する日が来るに違いないのです。封印したとたん、また毛布が必要になったら、どどど、どうしょ～。

プログラマーいわさきひろまの男が熱い

PlayStation

プログラムパワーチェック

岩崎啓真
近況

そんなわけで、今、PS2のプログラムを組むのに夢中です。いくら時間を投入しても足りないくらい時間がかかる。考える時間が……。楽しいなあ。

★PS2を

初体験した夏……?

PS2を初体験……といっても、今ごろPS2を買ったというわけではないPS2の開発機材をはじめ本格的に触ってソフトを開発したというのが、今回のお題だ。

そこで改めて感じたのが、PS2は本当に「おもしろい」機械だということだ。

その理由は一言。「PS2は今までのゲームマシンとはかなり違う」からだ。

過去、ファミコンからはじめて、いろいろなゲームシンの開発機材に触ってきた。これらのマシンは、見かけは違えど(ほぼ)1つのCPUと、その周辺にひっついていてビデオやオーディオ用のハードウェアという基本構成は同じだった。その故に、PCエ

ンジンやSFCからPSへの移植であっても、いくつかの特別なPS独自のルールさえ覚えれば、それほど難しい作業ではなかった。

しかし、PS2は明らかに違う。初めてサンプルのソースファイル(機能の説明や、プログラムの組み方を説明するために参考も兼ねたファイル)を開いたときに、思わず絶句してしまっただけだ。

とにかく3日4日か、それくらい不眠不休で悩み続けて、なんとかPS2の思想……というか、グラウンドデザイン……すなわち「これを作った人間が何を考えていたか」が、なんとなく、おぼろげにはあるが見えてきた。今までのゲームマシンを「社長1人。あとはアルバイトしかいない中企業」とするなら、PS2は「社長1人と、たくさんの頭のいい管理職がいる大企業」なのだ。

今までのゲームマシンでは、およそ何をや

るにも、だいたいメインCPUがやることになっていった。せいぜいサウンドを専用チップが担当するくらいに独立性はなかった。つまり「社長1人か忙しくアルバイトに細かく指示を出す」スタイルだったわけだ。

ところが、PS2では、たとえば「グラフィックにデータを転送する機能」、「3Dの演算をする機能」の2つだけを取っても「ちゃんと頭のいい社員(管理能力まである)を配置している」といって感じだ。だから、メインのCPUは「それらの社員にどんな指示を出すのか」が仕事を中心に、プログラムのスタイルとしては「それらの社員にかなり大きな塊で指示を与え、その仕事の終了を待ちながら、違う仕事をやる」というスタイルになる。

……ちょっとわかってもらいにくいかもしれないが、いったん、こう理解して、ある程度の環境を整えると、PS2は突然、非常に扱いやすいマシンに変身する。なにせ優秀な社員たちが脇を固めてくれているのだから、「今までのゲームマシンでは面倒だったこと」については楽勝になる。

というわけで、今のところの結論。PS2は実に奥が深くて、技術者にとってはたまらなくおもしろいマシンだ。この能力の奥深さを考えると、まだまだこのマシンは底が知れないなぁと単純に思ってしまった。はい、それで僕は……すいません、まだ全然使い切れてません(笑)。

シリコンバレー在住・ナベP殿下が送る

西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下
近況

州の空くじで170億円という大当たりが、市内の酒場と隣った店から出たとか。20年の分富で全額が半額で一度にもうらうかを選択するらしいけど、結構な宝くじですね。

★ゲームの快感度は

体感速度で決まる

会社の仕事でメインに使っているパソコンはPentium(シリアルP)Ⅲ 733MHz、DDR400MB、Ultra 160SCSI+10000rpmHDDといったまあまあスペックのマシンなのですが、最初に使ったときにはすごく速いと思ったそれが、最近ちょっと遅く感じられなくなっています。また、昔から使っていたPⅡ、266MHzのマシンをたまに使って遅く感じられませんでした。たしか3年前にはまだそのPⅡのマシンは現役バリバリで、バカな速さまでは言えなくとも速いと感じたことはなかったのです。どうして今こんなことになってしまったのでしょうか。ふと考えると、家でPⅢ 750MHzを使っているせいではないかと思い当たりました。

最新の1GHzを超えるCPUを横断できないにしろ、そのことに近いパソコンを家でも会社でも使っていて、いつの間にかその速度が当たり前になってしまっていたというわけです。どうやら人間の適応力は思った以上に柔軟かつ強力だったようです。

平日はほぼ毎日車で高速を飛ばして通勤しているのですが、やはり速度に慣れてきています。時速100マイル(160キロ)はめったに出ませんが90くらいはよく出しています。日本では時速130キロも出したことがありませんからこれは日常の慣れからきたものでしょう。F1のこのことを考えると速度に関する限界はもっと上のほうにあるのかもしれません。それを試すのは命がけになりますね。

こういう感覚はTVゲームでも重要な要素です。「GT」のようなレースゲームでの体感速度はまさに命ですし、RPGなどの戦闘の

アニメーションの速度、パーティの移動速度なども一歩間違えるとゲームをぶ壊しにするくらいに重要な項目です。そこで問題なのは最適な速度というのに個人差があること、最初に述べたように慣れがあるということ。この辺をよくわかったうえでデザインされて、かつ繰り返してあるゲームは、言葉では説明できない気持ちよさを感じるゲームとして脳に刻まれて長く遊ばれることになるわけです。

将来ゲームがもっともっとイラクラティブになっていくと、入力で反応速度を見てそれに合わせて自動的に微調整するのが当たり前になっていくような気がします。

さて、パソコンをグレートアップしては3倍の速度アップが体感できるのはCPUクロックが2倍以上といわれています。このことで、私のグレートアップ計画はAthlon 1.5GHzが年頃になった頃に実行されそうです。



任務了解…ポチっといかずゲームソフトを狙い撃ち!!

ターゲット・ロックオン!!

緑川 光
プロフィール

さまざまなメディアで活躍するボイスアクター。趣味はG-SHOCK、NIKEの靴の収集。またゲームやパソコンなどにも精通しているステキなお兄さんなのです。

★アーケード版ゲームも
ロックオン中

最近、アーケードゲームで気になっているモノがあります。それは、対戦できる、「機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン」(以下「ガンダム」)と称か、4人同時に対戦できるんだって? かなうと確か、もっとも人数でもできるのかな? それにしても、本当にスゴいよね。個人的に、か〜な〜り、やりたいのだから、いつまでたってもそのゲームの周りに人だかりがあって、気軽にプレイできる状態じゃないの……(汗)。みんなが高度な戦闘を繰り広げる最中、しょぼいプレーはできないっすよ……(涙)。もし、「緑川光」っていうのが万が一ばれてしまったら、さらに格好悪いよね(苦笑)。実際、「サイキックフジヤ」の自分のキャラクター、マイクが動いているところを見たけど、直ぐの近くでウロウロしていたら、発見されたこともあったしね(大汗)。

「ガンダム」って乱入OKだったよね? それだと、おちおち練習もできないんだよね(泣)。そういえば、うちの近所に住んでいる事務所の後輩から聞いたんだけど、お互い知っているゲーセンで、そのゲームが置いてあるんだって、そこで常にランキングトップになっている人の名前が「ヒロ・ユイ」らしいんだよね(笑)。で、またまたその人ののりを見かけたらごめんなさい。もしかしたらオレかと思ってたんだって(大汗)。そんな下手かったらカッコイイよね〜。でも、何故ヒロなんだらう? 舞台は「ファーストガンダムW」なのねえ……。やっぱり「ガンダムW」好きなのかな? だったら嬉しいんだけどね。

いずれはゲーセンでやるにしても、それなりに練習しないと、そこそこ戦えないので、自宅でもできるものを出して欲しいな(メモリーカードやパスワードで、ゲーセンのゲームに対応してるやつ)。「アーマード・コア」のように、カー設定やエンブレム製作ができるとなお嬉しいっす。やっぱり、自分専用機でしょ!! なんか、プレイ時間より、カー設定やエンブレム製作に時間がかりそうだけど(笑)。でも、それだけ愛着が出てくる訳で、プレイにも身が入るってのもた〜な〜ん。う〜ん、想像するだけで楽しそうだし。でも、このスピードでゲームが進

化しているんなら、そのうち「バトルテック」のように、コックピットモードの作品も出てきたりして。あ、あ、「バトルテック」って知らない人もいるかな? 完全に閉鎖状態になるコックピットを模したゲーム機で、10人ぐらい同時に戦えるのだ。コードネームが画面に表示されるので、チーム戦も可能! 操作ボタンが、100以上もあるってのがマニアックだよね(初心者ば、そこまで使われても覚えられないけど)。そういえば、初めてプレイしたとき、その店員さんが戦い方のアドバイスをしてくれていたんだけど、オレは失礼なことを言われてしまったのだ(怒)。みんな必死になってゴチャゴチャと戦いをしていたので、少し離れた位置から戦況を伺っていたのだ。そして、少し落ち遅れてから、戦いに参加しようとしていたら、見回っていたお兄さんが「戦闘が展開されている場所はもっと先ですよ」みたいなアドバイスしてきたのだ……。まるで、と〜る〜ののように扱われて、か〜な〜りムツとした(怒)。このゲームのスゴイところの1つに、戦いが終わったあと、戦いをプレイバックしてくれるというのがある。上空から撮影されるようなカメラアングルで、スコアアップのマシンを追い続けるという映像なんだけど、これが何となく楽しいのだ。コードネームも表示されているからなおさらだった。

で、最後に戦闘の結果がプリントアウトされるのだ。このデータが詰まると感動モノ!!!!!! ゲームが始まって何分後に誰が誰を倒したっていう情報がすべて記載されているのだ!!!!!! そういえば、このゲームで恐ろしい体験をしたな(大汗)。大勢のメンバーで遊びに行ったんだけど、中には、こういったゲームは初体験という人も……。ゲームプレイ中に、コードネームから、その中の1人を発見して、うしろ行き止まりの場所まで追いつめたのだ(スコアアップのために、絶好のチャンスだからね/笑)。最初は、必死で逃げ回っていたのだから、ある時点から聞きなかつたらしく、まるでオレを道連れにするかのごとく向かってきたのだ。しかも、いつまでもいつまでもいつまでも……(焦)。追ってくる機体は、瞬時いつのムキになった顔がオーバーラップしたような気がした(汗)。なんか、こんな感覚って、「ガンダム」にもあったよね。もし自分が相手の立場だったら、こんなに追い回しはしないので、何でそうなの? っていう恐怖感が襲ってくるのだ……。これこそ「窮鼠猫を噛む」ってやつ? マジで恐かった(汗)。こういうので、コンピュータ相手ではなく、人とやるからこそ生まれる感覚だよね。これを、是非「ガンダム」で体験してみたいな〜。うろた〜うろた〜……怖いけど(苦笑)。

そういえば、今度「ファーストガンダム」のキャラクターデザインをした安富典和さんが、「ガンダム」をマンガで描き下ろすという、夢のような超豪華企画が始まるそうです。ものスゴク期待してっす!! こんな感じで、「ガンダム」好きにはたまらない企画が次から次へと出てきてくれると嬉しいんだけどな〜。近いうちにいろいろと「ガンダム」絡みのゲームが出るようだと、楽しみにしておこうと。それと、人がいないの狙って、倒のゲームセンターの「ガンダム」にもチャレンジしてみようぜ!! (笑)



流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭
プロフィール

フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザイナーなど、多彩です。流通関係の話は得意中の得意でおまかせです。

★ネットワーク新時代へ
〜次世代通信の本命は?〜

もうすぐです。もうあと少しで、夏本番に……もとい、「FFⅩ」の発売日ですね。デモやニュースなどで、その驚異の映像やゲームシステムの一部をご覧になった方も多いでしょう。実際にプレイすればするほど、手間とヒマとお金がかかった超大作であることを実感できると思います。

なにしろ、ちょっとやそっとのCGやゲームプログラムでは驚かさない私です。「よくまあ、こんなコトまで作りこんであるな」と、感心する場面がとまどいそうです。

と、同時に感じるのが「早くブロードバンド（広帯域・高速ネットワーク）時代にならないと、ゲーム業界は苦しくなるな」という点なのです。

それはなぜか、というご説明は次号からにして、まずは前回の光ケーブルについてのお話の続きからいしましょう。光ケーブル通信は、電線を使った通信より圧倒的に早く、ロスやノイズによる影響がほとんどありません。しかも、電線と比べてはるかに少ないスペースで、ケタ違いに大量の回線数を扱うことができます。

どれくらい違うのかというのは、実際の商用サービスでは事業者（通信サービス会社さんのことですね）によって状況が異なりますので、「光ケーブルはADSLの何倍の速さ」と一定の数字にはなりません。でも、それではわかりにくいので、最近話題の会社を例にとって具体的な数値で比べてみましょう。

まず、今一番話題になっている、インターネット界の巨人「Yahoo!（ヤフー）」がスタートした新しいADSLサービスと、有線放送で有名な「有線ブロードネットワークス」がスタートした光ケーブル通信を比べてみましょう。

「Yahoo!」が開始する「Yahoo! BB ADSL接続」は、いままで日本国内でポピュラーだったADSLに比べてずっと高速であることがセールスポイントです。これまでのADSLが1.5Mbps（下り）という速度が一時的だったのに対して8Mbpsの速度を出すことができるのです。これは64KbpsのISDNの125倍、33.6Kbpsのアナログモデムと比べて約238倍という速さになります。

では光ケーブルはどうかという、有線ブロードネットワークスが「開始した一般家庭向けサービスでは100Mbpsという速度をマークしました。12.5倍の速さです。

これではわかりにくいので、100MBの音楽ビデオをダウンロードするのに必要な時間で比べてみましょう。ISDNだと3時間28分かかります。一般的なADSLやケーブルTVだと8分5秒と大幅に短縮されます。

「Yahoo! BB ADSL接続」だと1分40秒です。これが光ケーブルだとたった8秒しかかかりません。「じゃあ次世代のネットワークは、光ケーブルの圧倒的じゃない」と、思われるかもしれませんが、なかなかそうはいきません。光ケーブルにも弱点はあるのです。

電話はほとんどの家にありますよね。ですから電話線はほとんどの家に配線済みです。これをISDNやADSLで使おうと思ったら、回線の切り替えと専用モデムなどの機器の手配をすればOKです。ところが、光ケーブルが自宅に配線されている人、いますか? ほとんどいませんよね。

実は日本国内では、各種通信の幹線部分には光ケーブルが導入されており、すでに全国にネットワークが完成しています。電話などの通信も幹線部分は光ケーブルになっています。ところが、交換機（もしくは中継機）からそれぞれの家までは銅線で配線されていま

す。まあ、もともと電話用ですから当然といえは当然ですね。

光ケーブルで通信をするためには、この「交換機（もしくは中継機）からそれぞれの家まで」の部分も光ケーブルに変えないと意味がありません。ところが、これを一軒一軒工事して、全国に展開するには膨大な資金と時間がかかります。

これは「ラスト・ワン・マイル=最後の1マイル」と呼ばれ、NTTでさえ積極的な手をつけられなかった問題です。xDSLのように、銅線を有効活用しようとする技術の開発に熱心な人も、これが解決するまでには、まだ相当時間がかかるだろうと考えているからなのです。

しかし、これは「有線ブロードネットワークス」の光ケーブル通信サービス開始によって、大きく動向が変わりそうです。なぜ、この会社が「ラスト・ワン・マイル」に強いのでしょうか。それは有線放送のために施設した自社の電柱とケーブルを活用できるからなのです。

しかし、それでも一度に全国展開ができるワケではありません。当面は単位面積あたりの世帯数が多い大都市中心に展開していくこととなります。そこで、光ケーブルが近頃、時間がかかっているあいだに、加入者を確保してしまおうというのが「Yahoo!」の戦略なのです。このへんの事情がわかると、ニュースもおもしろいではないですか?

■このページの右端はポリタンのページです。前号のネタで、ポリタンのパソコンライフにかかった金額が話題となっていました、私のパターンとほとんど同じでした。

ここで私からも聞いておきたいですね。「ポリタン、あんた一体何者?」

■次号のこのコーナーは「FFⅩ」攻略のために! 回お休みに……ならない? ……というワケで、いよいよゲームとネットワークのお話に突入します。お楽しみに。

光ファイバー通信はISDNの
1562.5倍早い!!



DENGEKI SOFT STATION

新作

DENGEKI SOFT STATION



みんなのGOLF3
バラッバラッパ-2
スカイガンナー
KING'S FIELDIV
真・三國無双2
Rez (レス) その他

イラスト / 伊藤英夫

PS・PS2

ウワサの「全国大会モード」はじめ

新作

DENGKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

▼ショット時にティーが揺る動い、ボールが動いにくい



みんなのGOLF 3

EVERYBODY'S GOLF

みんなのGOLF3

726

SCE

¥5,800

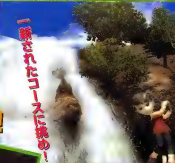
MC2 (1500KB)
MT2 (4人プレイ時)

発売まで2週間を切り、ファンの期待も爆発寸前の『みんなのGOLF3』。これまで謎に包まれていた「全国大会モード」の内容もついに判明したのだ!

操作はシンプルなのに、やればやるほど奥の深さを実感できる「みんなのGOLF (以下、みんなGOLF)」シリーズ。その最新作「3」の発売がいよいよ近づいてきたぞ。今回は、シリーズでは初めての試みとなる「全国大会モード」について、その内容が詳しく明らかにになった! これに詳しく迫っていこう。また、前作から一新されたプレイヤーキャラクターや、やはり前作より大層に充実したアイテムについても新情報が続々と到着したので、こちらもチェック! さらに簡単ではあるけど、全6コースの特徴もあわせて紹介…、と盛りだくさんの情報でお送りします!



▲美しいグラフィックと演出は前作をはるかに超える。これはデモではなく、実際のプレイ画面なのだ!



一瞬で変化したコースに挑戦!

▲背景の滝が目を引くウェスタンバレーカントリークラブ。このように自然を生かしたコースがたくさん用意されている。

7/26、発売はもうすぐ!



新要素満載!の超国民的ゴルフゲーム

新作
DENGKI SOFT STATION

電撃ソフトウェア

みんなのGOLF3
PS2

シリーズ初!「全国大会モード」の詳細に迫る!

「全国大会モード」とは、簡単にいうとインターネットランキングのこと。ネット上で用意されている大会に参加して、スコアを競っていく。ただネットワーク対戦をするわけではなく、プレイ自体はプレイヤーが1人で行う。その結果を登録するだけなので、いつでも気軽に参加することができるのだ。大会参加の流れは、下

の1〜6で説明しているのを見てほしい。なお「全国大会」は、大きく分けて2種類ある。1つは、年間数回開催される予定の「豪華賞品付き全国大会」。ハンデ計算があり、結果だけでなく賞品にももらえるのが特徴。もう1つは、通年で行われている「通年ガチンコランキング」。ハンデもない、真の実力場場の場だ。



必要なものはこの4つ!

- PS2本体
- みんなのGOLF3のソフト
- インターネットに接続できる機器(パソコン、i-mode携帯電話など)
- メールアドレス(i-modeのメールアドレスでもOK)

「全国大会」にはこうやって参加しよう!

具体的に「全国大会モード」に参加するための手順を紹介していく。必要なものは、右上の「CHECK」欄のとおり。とくに、パソコンやi-mode携帯電話などでインターネットに接続できること、メールアドレスを持っていることが条件になる。また、参加や申請にはひらがなによる「パスワード」を利用するので、写し間違いをしないように十分注意しよう。

1 会員登録 & パスワードGET

このページの下の紹介している「みんなGOL.net」にアクセスし、会員登録(無料)をしよう。そして会員専用ページで「大会参加パスワード」を入力するのだ。



▲まずはインターネットから。登録は7/26からなので注意しよう。

2 全国大会モードでパスワード入力

PS2でゲームを始めて「全国大会モード」を選び、ここで1で入手した「大会参加パスワード」を入力しよう。パスワードはひらがな2文字。



▲パスワードを間違えてしまうと再び1から始めなくてはならないので注意。

3 素直にできるスコアが出るまでプレイ!

「全国大会モード」をプレイし、ベストスコアを目指そう。いったんスタートしたら8ホールを終えらるまで、途中でセーブしたり中断したりすることはできない。



▲ただし大会期間中なら、何度でも挑戦することができるぞ。

4 大会申請パスワードGET

18ホール終了後に表示されるひらがな15文字の「大会申請パスワード」をメモしておこう。メモリーカードには記録されないのて消さないこと。



▲ひらがな15文字で、プレイの結果、内容がわかるようになっているのだ。

5 大会申請パスワード入力

「みんなGOL.net」にアクセスしよう。そして案内に従って大会申請用の場所までいったら、4でメモしたパスワードを入力するのだ。



▲ここで再び、インターネットに接続する必要がある。

6 結果発表

「みんなGOL.net」上「全国ランキング」リアルタイムで表示される。自分が全国で何位なのかがわかるようになっているので、チェックしよう。



▲賞品付きの大きな大会で上位入賞すれば、豪華なプレゼントももらえるらしい!

「みんなGOL.net」ってナニ?

全日本みんなGOL協会(通称MGA)が運営している「みんなのGOLF」の公式ホームページのこと。トップページですぐにオープン済み(ただし、左の写真画は7/26以降のもの)。シリーズの紹介やマルチネットなどの情報がそろっているぞ。また、MGAの会員登録(無料)もここで行う。登録はソフト発売と同時に7/26に開始予定で、会員専用ページにアクセスするためのIDとパスワードが発行される。会員になれば、全国大会へ参加できるようになるのももちろん。クラブハウス(掲示板)で会員同士の交流もできるのだ。

登録(無料)もここで行う。登録はソフト発売と同時に7/26に開始予定で、会員専用ページにアクセスするためのIDとパスワードが発行される。会員になれば、全国大会へ参加できるようになるのももちろん。クラブハウス(掲示板)で会員同士の交流もできるのだ。

▶▶▶ URL <http://www.mingol.net>

トップページはオープン済み!



「みんなGOL3」ならではの 新要素の数々を紹介!

コースごとの特徴が
いっそう際立つ!

コース

世界各国のゴルフ場をイメージした個性豊かな5コースプラス、9ホールからなるショートコースの計6コースが登場。さらにどのホールにも、通常よりも後方からスタートするバックティーが用意されている。完全3Dになったことで自然環境がよりリアルになり、コースごとの特徴が際立つようになったのだ。

CHECK

手動によってコースの
取め方も変わる!

各コースには四季が存在しており、どの季節にするか、プレイ前に選択することができるよう。季節によって当然、自然環境も異なってくる。写真のように木々の葉の付き方が違えば、木々の上や間を短くショットにも影響してくるだろう。冬には雪が降ることもあるぞ。



コース1 さくら山温泉 カントリークラブ

さわやかな自然を満喫

背骨の富士山もさわやかな高層コース。写真のようにフェアウェイは広く取られているので、ドライバーをフルスイングする気持ちよさを存分に味わえる!



コース2 アロハビーチ リゾート

海ぞい、強風に注意

海岸線に沿って通られているだけでなく、常に風が吹いているのも特徴。景色に見とれて風を飲み間違える、海に一度潜る、ということも。



コース3 ウェスタンバレー カントリークラブ

灼熱の砂漠コース!

切り立った崖、変えたフェアウェイも平陰、けど、写真のようにキラキラ太陽と突き抜ける青空が、アメリカ西部風の自然を演出してくれる。



コース4 バグバイブ クラシック

歴史を感じさせるたたずまい

コースの特色は地形。中に入ったらもちろんAOB。そのほかグリーン、クリーク (小川) などフェアウェイにさまざまな障害が待ち受けるのが特徴。



コース5 ユナイテッドフォレスト ゴルフコース

森林に囲まれた瀬戸スコース

ただでさえ狭いフェアウェイは大きく曲がり、さらに難しい距離も持っている。これまでの4コースを制しないとは戦えない超難関のファイナルコースだ。



コース6 あけぼのニュー ゴルフセンター

ひと味違ったショートコース

昭和40年代初期、郊外のベンドタウンに開港するといった不思議なコース。国は遠慮地だ。お父さん世代にとってすごく懐かしい風景なのかも。



個性豊かな
アクションも楽しい!

プレイヤーキャラ

前回公開された3人 (ナナコ、サトル、ゴンゾウ) に加えて、新たに7人の新キャラが公開された。能力値だけではなく、コース上で見せるアクションも非常に個性的になっているのだ。

キャラクターセレクト



▲最初から選べるのはナナコ、サトル、ゴンゾウの3人。その他のキャラは「VSモード」に勝たないと使えないぞ。



Yo-Yo-Yo!!!

¡Volvemos!

What's up!!



大切なのは
壁とグルーブ
そして勇気!!

あのパラッパが! ついに!
ようやく! PS2に帰ってきた!!

PSで“リズムアクション”という新ジャンルを開拓した超ヒット作『バラッバラッパー』。待ちに待った最新作が、ついにPS2に登場する！ その内容をたっぷり紹介していこう!!

PS2 ETC **バラッバラッパ-2** 8 30 ▶ SCE
 (予) ▶ ¥5,800
 ▶ MIC-2 (天目数未定)

PS2に帰ってきた

平和なはずのパラッパタウンに大事件発生!?



気になる ストーリーとステージ

前作では、サニーちゃんにもてたい一心で、ただひたすら、いろんなことに挑戦したバットバ。しかし今回は、どんなものでもヌードルにまえてしまふ「ヌードル団」という強敵(?)が出現。彼らによって壊されたバットバタウンの平和を取り戻すのだ!

サニーちゃんの
手作り料理も…

▶そんな食生活に飽き飽きしているパラッパの心を癒すはずのサニーちゃんの料理でさえ…

ヌードルざんまいの
パラッパ

◀バーガー屋のクジで、ヌードル製品100年分を当ててしまったバ
ラッパは、毎日ヌードルざんまい

パラッパ大ショック!



◀さすがに食べられない
パラッパに、「好き嫌い
するなんて…」とサニー
ちゃんのキツイひと言。

▼しかしこれは、ナゾの
ヌードル謎の恐ろしい陰
謀（笑）だった！

やっぱりヌードル!

◀おいおい、
また又一下、
かい！

迫りくるヌードル國とは!?

Check
it
out!!



バラッパ先生は、おなじみのキャラクターたちにもちろん、新キャラも多数登場する。とくに、バラッパを導いてくれる先生たちは、ほとんどが初登場! ...とは言っても、なかには初対面とは思えない人も?

バラッパ2 Character 新キャラも続々登場!!

バラッパ2には、おなじみのキャラクターたちにもちろん、新キャラも多数登場する。とくに、バラッパを導いてくれる先生たちは、ほとんどが初登場! ...とは言っても、なかには初対面とは思えない人も?



「ウンジャマ・ラミー」のあのバンドも!?
▲「ウンジャマ・ラミー」の主人公・ラミーが結成したバンド「ミルクカン」。彼らたちもストーリーに絶入でくる!

System 基本はそのままだ! でもさまざまなリニューアルも!!

リズムに合わせ、先生のお手本どりにボタンを押すシステムは前作同様。使うボタンは③③③CLRの6つで、もちろんアドリブも可能だ。一方、ストーリーとレッスンの間に練習ができるなどの変更も。さらに、いくつかナゾの新要素が...

時間によって
背景が変化!



▲ステージ1は、おなじみの背景で、朝・夕方・夜と変化し、本体の穴の位置に連動している?



このメーターはいったい何?

▲画面下部にあるナゾの3つのメーター。よく見ると、先生たちの顔や、「+」と「-」の目盛がある。

各ステージの流れ

- 1 シリアル (お話のムービー) でストーリーが進行
- 2 ボクシーボーイが登場! ここで練習ができる
- 3 先生に続いてレッスンスター!

すでに判明している変更点は次ページで!!

元祖リズムアクションも徹底チェック!!

Stage 1 ハンバーガー屋で最初の挑戦!

ステージ1は、ハンバーガー屋が舞台。ハンバーガーの置き方を教わることになる。

最初のステージなので、まだまだ先生のお手本は簡単。まずはここで眼を慣らすぞ。



ともしや先生
登場!

Stage 2 おなじみのあの先生が登場

本作ではカンパー、ウンジャマ・ラミー、さらにはカラナを買ってくれたタマネギ先生、人気エッセイストのライオン・ストライクとして登場。今回の先生のテーマは「愛」...なんだそうです。

▲人気者・タマネギ先生が登場。今のところシリーズを完全制覇!
▲セリフもおなじみ「キック、パンチ。でもそれで愛は伝わるのか?」



新作
DENGKI SOFT STATION

キャラクター紹介 バラッパ先生

12

Go Cloovin'!

数々の改良が加わって、さらに

Motion 秒間60フレームになって
バラッパの動きもますますノリノリ!

秒間60フレームでの表現が可能になったことで、動きが今までの倍の滑らかさに! バラッパの帽子もブルブルと動く仕様になっている。キャラクター

のグラフィックも、前作と同じ「1枚絵」ながら、色の表現や質感が大幅にアップ。ちょっぴりシックで、ビミョーな高級感が漂っているのだ!

前作「バラッパバラッパ」とはビミョーに違うのだ!!



サニーちゃん

Practice ボクシーボーイといっしょに
本番前にちょっと練習!!

各ステージでは、シリアルのおにボクシーボーイが登場。先生とレッスンの前に、練習することができるようになった。ちなみに、練習の必要がない場合は、スタートボタンでキャンセルすることもできる。



▲バラッパが寝たときに使う、古い機関車ラジカセ。バラッパの部屋に常時存在。



ボクシーボーイ登場!!
さあ、練習しよう



間違いは色ナシで表示

▲レッスンと違い、入力のタイミスを示していた場合、モノクロで表示される。間違いがわかりやすい。



Stage 3 波動のパワーで
宇宙を望む

セクターボイスのアリ導師が、「波動にノリ」と一緒に(甘い?)レッスン。昔も緑いグループのR&B調でかっこいい! ただしその分、リズムを取るのがちょっと難しく感じられるかも。



▲突然、バラッパの家に現れたアリ導師は、波動にノリと動く。
▲身体は小さいながらも、着入ることは宇宙規模にデカイ!



Stage 4 鬼教官とオン・サ・ストリート

ストリートが舞台のステージ。先生は「ブンブンつたらバンバンバン」と、どこどこ聞いたことのあるラップ(ラップの歌詞)を口にするムーセイシャ教官。お姉さんが自動車教習所教習つたらー?



▲そう、波紋は制作の「ゴゴゴ」で登場した。ムーセイシャ教官の姉妹。
▲さまざまなエクストリーム系のスポーツを指導してくれる。

天駆ける疾風の狩人
彼らは「ガンナー」と呼ばれた

アクション
満載!

ファンタジック3D・STGついに出撃!

SKY GUNNER™

In every part of this world, there are people who have been given various jobs to do. They are some of the special strength and great, and are known to the people as Gunners.
The working is for some of "Guns", when an expedition is set to take place in two months time.
What adventures await the Gunners?

「空を飛ぶことが難しい世界」。
そんな世界を舞台にした、ファンタ
ジックな3D・STGが登場! 戦艦
艇を操り、大空を舞台にさまざまな
依頼を請け負う職業、「ガンナー」。
最初は2人のガンナーから1人を選
び、永久機関(永久にエネルギーが
生み出せる機械)を盗む敵と、大空
中戦を行なうことになる。登場する
キャラは、まるで絵本から抜け出た
ようにかわいらしいが、STG部分
の作りは本格派! それでいてファン
タジックな要素も満載なので、S
TGが苦手な人でも楽しめるぞ!

PS2 スカイガンナー

9月

▶ SCE

▶ ¥5,800

▶ MC2 (280KB以上)

▼登場するキャラクターたちは、悪役
すらも憎めないかわいさ。



▲さまざまなアクションを駆使して、
空中戦を制するのだ!



A

ここに注目
アクション

1

STGのワクを超えた 豊富なアクション

空を飛ぶことが難しい世界だけに、操作テクニックが豊富に用意されている。ここでは、ガンナーたちが使う、イカしたテクニックを紹介するぞ。



▲敵を撃破すると賞金が手に入る。ガンガンこころ。

新作

DENGEKI SOFT STATION

Action 1

パワースライド

とっさの判断で素早く回避!! どんな攻撃でも避けることが可能!!

◆キーを強く押して放すか、L3ボタンを押しながら左スティックを操作することで、素早く平行移動する。これがパワースライドだ! 敵の攻撃に対して回避を使えば、進行方向を修正することなく、回避することができ

きるぞ。このパワースライドは、上下左右4方向に対してスライドさせることができる。逆襲なスライドで弾幕をくぐり抜けよう!



▲敵が攻撃してきたら、素早くコマンドを入力して一



▼パワースライドで回避! 使用中は完全に無敵だ。



▲敵の攻撃は回避して、素早く前進しよう!

Character Profile

リーヴの街のスゴ腕ガンナー

シエル Ciel

リーヴの街に住んでいるガンナー。その真前は、リーヴの街のみにとどまらず、近隣の街にまで知られるほどのガンナーだ。相棒のコパンとともに、今までに数々の依頼を解決してきたシエル。そんな彼に、今回リーヴ博覧会からの依頼が舞い込む。



登場 アヴニール

Action 2

EXアクション

戦闘幅の能力を十二分に引き出すスペシャルアクション。それがEXアクションだ!

ガンナーたちが集っている戦闘幅は、それぞれ1つずつ特殊なアクションを持っている。そのアクションをEXアクションと呼ぶ。戦闘幅によって回避に有効だったり、攻撃に有効だったり効果は違うぞ。



▲使いすぎると機体温度が上がって、特殊な行動ができなくなってしまう。



▼敵の攻撃は回避して、素早く前進しよう!



▲敵の攻撃は回避して、素早く前進しよう!

アクティブターン

ロックオンしているターゲットに向かって、その場で急旋回するアクション。

ターゲット目掛けて

▼弱敵を倒し、敵に向かって急旋回するぞ。



素早くターン!!

Character Profile

都会から来た女性ガンナー

ファム Femme

リーヴの街から北に遡んだところにある工業都市、ネージュからやってきた女性ガンナー。リーヴ博覧会の開催増加のため、リーヴの街にやってきた。成り行きから、シエル、コパンとともにチームを結成することになった。ガンナーとしてはまだ新米。



登場 ブランシェ

Character Profile

シエルの心強い友

コパン Copain

リーヴの街のガンナー。シエルと組んで、数々の依頼をこなしてきた。シエルのよきパートナー。その真前は、シエルにひけを取らないほどのスゴ腕だ。シエル、ファムとともにリーヴ博覧会事件の解決に当たる。



登場 シュバリエ

スチームブレス

空中で像プレーキをかけ、一定時間その場に滞留することができる。滞留している状態で機銃を撃つことで、強力な攻撃、「ヘビーバレット」になるなど、回避にも攻撃にも使えるアクションだ。

強い力から敵の攻撃をかわし...

▶そこからヘビーバレットがダメージを与えておこう。



▲左舷に巨大敵機を発見! 素早く方向転換したインチュエーションだ。



▶そんなときはスチームブレスを使って急停止。その場で方向転換しよう。



ヘビーバレット!!

電撃ソ

シ

シ

シ

シ

シ

シ

シ

シ

シ

B

ここに注目 **2**
バトル

ファンタジック&リアルな空中戦!!

戦闘の基本武器は機銃。通常はこれを使って戦闘を行なうが、このほかにもさまざまな攻撃方法があるのだ。そのなかから代表的なものを紹介しよう!



▲どんなに強い敵でも、ダメージを吸収しては倒れないのだ。

オプションウェポン

戦艦艇は機銃以外にも、特殊な能力を持ったミサイルを発射することができる。今回は、そのなかから、代表的なものを5つほど紹介していくぞ。

Attack 1

黒犬ミサイル

この武器自体には攻撃力はない。そのかわりにヒットした相手にかみ付いて、一定時間移動力と攻撃力を低下させることができるのだ。攻撃力の高いボスや、素早く動きまわる敵に有効なウェポンだぞ。



素早く敵に追いつきかみ付き捕縛する!!



花火ミサイル

攻撃力は高くはないものの、敵に当たると大爆発を起こす。その爆風に巻き込まれたすべての敵にダメージを与えることができるのだ。素早いザコなどに追いつめられたときや、後述のヒットボナスを狙うときなどに使っていく。



たくさんの敵をまとめて撃破!これでピンチを脱出だ!!



クロスミサイル

どんなに強い強敵も、これさえあれば楽勝だ!!

このウェポンは命中すれば敵に突き刺さる。その突き刺さったクロスミサイルに機銃を当てると爆発し、局所的に大ダメージを与えることができるのだ。耐久力が高い敵に有効だぞ。



▼クロスミサイルに向かって機銃を一斉掃射!一撃で敵を撃破することが可能な大爆発を起こすぞ。

カボチャ爆弾

攻撃力の高い投下型爆弾

下から投下することで落下していく爆弾。ヒットした相手に大ダメージを与えられるが、敵に撃破されることもあるぞ。

コウモリミサイル

目標追従型ミサイル

ロックオンした敵を追跡するホーミングミサイルだ。機銃でとらえ切れない敵は、このミサイルで撃破しよう。

Attack 2

ボーナステクニック

敵を撃破するときに見える、簡単かつ強力なテクニックを2つほど紹介!これを使えば、敵を倒したときに得られる資金も大幅にアップ!!資金を稼いで、一流のガンナーになろう。

ヒットボナース

まとめて倒して資金アップ!

一度の攻撃でたくさんの敵を撃破することで、より多くの資金を稼ぐのがこのテクニック。1機につき、同時に撃破した敵の数をかけたぶんの資金を手に入れることができるぞ。敵を1カ所に集めて、1機でも多くまとめて撃破しよう。



チェーンボナース

敵を倒したときに出る爆風に、ほかの敵を巻き込ませて連続で撃破することを見習おう。この方法で敵を撃破すると、より多くの資金を得られる。



パズルの思考で敵をまとめて撃破!

より高額の資金を手に入れるのだ。具体的に言うと、たとえば資金が1000の敵を8機チェーンで撃破すると、1機目は1000、2機目は1000×2で2000、3機目は1000×4で4000というように撃破数でどんどん増えていく。ということは6機目は1000×32で32000もの資金が手に入り、チェーンボナースの総額で63000も手に入るのだ。

▼爆風に巻き込まれて次々と撃破可能。もらえる資金も大幅にアップ!



少ない弾数で大撃破!!

ONE POINT

チェーンを使って大ダメージ!!

このようにして、一度の攻撃で多くの敵を撃破することで、より多くの資金を稼ぐのがこのテクニック。1機につき、同時に撃破した敵の数をかけたぶんの資金を手に入れることができるぞ。敵を1カ所に集めて、1機でも多くまとめて撃破しよう。



永久機関をめぐる天才的犯罪者と ガンナーが大バトル!!

永久機関をめぐる物語を進める「ストーリーモード」。そのなかから序盤の3話までをダイジェストでお届け!

新作

DENGKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

リヴガンナー

22

Scene 1

天才的犯罪者 ヴァントル登場

事件はここから始まった!

リヴの街ではリヴ博覧会が開かれようとしていた。博覧会にさきがけ、豪華客船メルヴィューでは永久機関の披露パーティが開催中。だがそこに、天才的犯罪者ヴァントルが、永久機関を狙って現れたのだ。知らせを聞いて急いで駆けつけたリヴの街のガンナー、シエルとコパン。彼らはメルヴィューから脱出したガンナーのファムと合流し、メルヴィューごと永久機関を奪おうとするヴァントルの野望を阻止すべく戦いを挑む。



▲空中戦艦から放たれた牽引機を破壊してから、戦艦本体を撃破!
▲空中戦艦の弱点はフタの装甲で覆われている。どうする。

Scene 2

強襲 ヴァントル収集隊

ヴァントルにひと泡吹かせる大作戦!

博覧会の展示物の密着についていたシエルたち3人。そこへまたもこすりよる現れたヴァントル一味。ヤツらは展示物を運搬する貨物船をすべて奪うつもりだ。今回は長距離砲台を装備した空中戦艦や突撃ボートなど、強力な兵器を導入している。苦戦のすえ、なんとかヴァントル一味を撃退したシエルたちは、ここで一計を案ずる。今度はこちらからヴァントルに奇襲をかけるというのだ。



▲ヴァントルの進行を遅くする作戦に成功!ここで一気に敵の勢力を減らし、全地点の奪回を目指す。

Scene 3

機械兵上陸

強固な装甲を打ち破り、機械兵を止めろ!

食事を楽しむファムとアルディ。本来ならシエルも同席するはずだったがなぜか姿を現さない。2人が不審に思った瞬間、海の中から機械兵が、その巨大な鋼鉄の体現した。機械兵はもと博覧会に出品される予定だったのだが、ヴァントルによって奪われていたのだ。

機械兵は博覧会の展示物、巨大な望遠鏡に向かってひたすら進んでいく。シエルとコパンがいかなる状況で機械兵の手から望遠鏡を守りきれんのか?



▲海中より姿を現した巨大な機械兵。強敵だが、望遠鏡を奪われるわけにはいかないのだ。

▼望遠鏡のバックアップを受けて、機械兵に強烈な一撃をたたきこめ!



▲砲台の裏は破壊されている。狙撃チャンスはあるのか?

Character Profile

希代の天才的犯罪者

ヴァントル&プーレ Ventrol & Poulet

大胆な犯罪計画で今までに数々のお宝を奪ってきた犯罪者、それがヴァントルだ。これまでに実際に捕まったこともないため、彼は希代の天才的犯罪者、とも呼ばれている。

また彼は天才的学者の一面も持ち合わせており、彼が使う機械は、すべて彼の手によるものである。そんな彼の手足となって働くしもべたちがプーレ。どんな作戦でも無邪気に楽しむ彼は、ある意味一番始末が悪い。



Character Profile

市民に慕われる敏腕警部

アルディ&警官 Hardy & Policemen

アルディはリヴ市警が誇る敏腕警部で、今回開催されるリヴ博覧会の警備責任者でもある。その人柄のよさもあり、街のガンナーたちとの親交も厚く、ガンナーたちは博覧会の警備を協力してもらっている。警官たちは、少々暗い性格のところもあるが、市民たちに慕われる優秀な男たちばかり。アルディたちも戦闘態勢を保持しており、ヴァントルたちから展示品を守るため、戦いを挑む。



Character Profile

全てが謎に包まれた男

リヴアル Rival

安知シエルに戦いを挑んだ謎の男。彼の戦闘術を操る技術の高さは、シエルにひけをとらないところがあるうかがいしれる。強い相手に心ひかれる性質があるようだが、それ以外のこと是一切が謎に包まれたまま。一般によると、ヴァントルの密着者としていつの間にかに関わりがある人物らしい。



究極のクオリティで贈る『キングス』最新作の世界!!

PS2で満を持しての登場となる。待望のシリーズ最新作『キングスフィールドⅣ』(以下「K.F.Ⅳ」)。今回は、本作のリアルな冒険世界にスポットを当てて紹介しよう。



▲幽霊たちこめる王城。ここも冒険の舞台か?

▲オープニングの一場面。美しいムービーも要注目だ。

さらにリアルで手強いダンジョンが『Ⅳ』の冒険の舞台となる!!

あたかも実在の世界であるかのようにリアルに、そして精巧に形作られた3Dダンジョン。それは「K.F」シリーズを語るうえで欠かせない、大きな魅力の1つだ。PS2で新たに生まれ変わった最新作「Ⅳ」は、その要素がさらにパワーアップ! これまで以上に多彩で、スケールの大きな冒険世界が構築されているのだ。そこで今回は、フィールドの立体マップを見ることができるといふ、シリーズ初登場のアイテム「王の地図」の魅力をjつて、流暢された「Ⅳ」の世界へ、ひと足早くご案内しよう。



▲星の輝き、たいまつの灯り、柱影まで感じ込められグラフィックが、臨場感を高める。



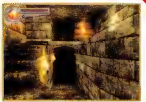
「Ⅳ」は、常に危険と隣り合わせ。リアルな地形の描写は、本作でも目覚ましい。

Field 1 階段通路



▲マップで全体図を見ると、いかに複雑な構造であるかがわかる。

多重構造のフロアや通路が、いくつもの階層でつながっている。かなり入り組んだダンジョンなので、マップを活用しないと探索は困難だろう。



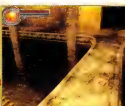
▲通路が交差している場所もあるようだ。方向感覚に慣れていないと、迷子になるかも?

Field 2 大ホール



▲視界をさえぎるものがないため、探索、戦闘ともラクに行きそうだ。

王城や監獄の広間を思わせる、広大なホール。かつてはここで、さまざまな式典や行事が執り行われたのだろうか……。



▲ホールの上には橋のような通路が渡してある。
▲下からの視点。橋の上からモンスターが襲ってくることも?

MAP ITEM

王の地図



四角を見通す魔法の水鏡

このアイテムを使うと、探索中のダンジョンの立体マップを見ることが出来る。マップの縮尺と見る角度は、自由に変えられるようだ。その必要性から、かなり早い段階に入手できると思われるが……?



通路を確認



KING'S FIELD IV

KING'S FIELD IV

9月

▶フロア・ソフトウェア

▶価格未定

▶対応機種が機種未定

キングス フィールド IV

KING'S FIELD IV

Field 3 溶鉱炉



▲ダンジョンの中央を貫くように設置されている。かなり大規模な施設。

フロア3層分もの大きさを持つ巨大な溶鉱炉。ここからダンジョン内の各地に、煮えたる溶岩を供給しているようだ。明らかに冒険の妨げになりそうだが、止める手ではあるのだろうか？

▶かつては人の生活を支えていたと思われる。何かに利用できるかも？



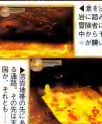
▲溶鉱炉に落ちたか最後、骨まで溶かされてしまったらどう？

Field 4 溶岩地帯



▲構造は複雑ではないが、ほとんどが溶岩地帯。進入するのは不可能？

溶鉱炉から流れ込む溶岩に埋め尽くされた、地獄絵図さながらの溶岩のフロア。知岸まで渡りきれば先のエリアに進めるのだが、そのためには当然、溶岩の対処法を見つけないといけない。



▲息を決して溶岩に踏み込んだ冒険者には、空中からモンスターが襲いかかる。

Field 5 螺旋回廊



▲回廊の上には地上の世界が広がっている。回廊の底には何が？

機重もの螺旋を描きながら、地下へと伸びていく長い螺旋回廊。暗い光は届かず、ほのかに灯る天井の明かりだけが道しるべとなる。地上とダンジョンをつなぐ通路の役割をたしそらうだ。



▼足踏は狭く、注意して進まないで転落する危険性もある。高い位置から落ちれば命はない。

取れない宝箱はこうしてゲット！ 「王の地図」活用例



ダンジョンの構造が、より立体的で複雑になっている「IV」では、「王の地図」の使い方がダンジョン探索のポイントになる。ここではその一例として、「王の地図」を使って宝箱へたどり着くまでの流れを、順を追って解説しよう。

1 宝箱を発見！しかし...

プレイヤーは険しい段差を登れないため、写真のように高台にある宝箱を直接取りに行くことはできない。



2 王の地図でマップを確認

そこで「王の地図」で周囲のマップを表示。高台へ行けるルートがないかを確認してみると、破穴が!!



3 マップを頼りに破穴の上へ

高台の上に破穴が開いているのを確認したプレイヤーは、マップを頼りにその破穴の上へと移動する。



4 危険を覚悟で落下!

そして、ダメージ覚悟で破穴の中にダイビング。するとそこには予想どおり、例の宝箱があった!



宝箱は目の前!!

一騎駆けの興奮 再び!!



PS2

真・三國無双2

秋予定
▶ ¥6,800(税別)
▶ MAC2(KHJ出版)
2人プレイ可

爽快感やグラフィックなど、すべての面で大幅にパワーアップした「真・三國無双2」。今回は、蜀の武将の紹介を中心に、「2」の魅力に迫っていくぞ!!

詳細が見えてきた『真・三國無双2』の

「三国志演義」の
中心となる
蜀の武将を
大紹介!!

おなじみの五虎将をはじめ有名武将が勢ぞろい!

前作では、攻守ともにバランスのとれた武将が多かった蜀。「2」では、新たに魏延の参戦が決定! さらに、前作の武将たちのモデリングも一新されており、迫力が格段にアップしているぞ。

若いなお
盛んな弓の名手
黄忠



▲▼前作では弓を使った攻撃が主力だった黄忠、やはり「2」でも、弓での攻撃が切り札となるのだろうか?

蜀の立役者
関羽



▶ 血振の青龍偃月刀を片手で軽々と振り廻す関羽。衣類も、胸を白くした堂々としたデザインに変更されているぞ。



音と光が生み出す新次元のゲーム体験!

セガのPS2参入タイトル第1弾がついに明らかになった。プロデューサー・水口哲也氏へのインタビューとあわせて、その内容に迫る。

PS2 Rez

秋予定
セガ UGA
移植予定
NIC2 (KBERG)

＜音楽と映像を操る快感をゲームで表現したかった＞

6月27日に開催されたPS2ソフトの発表会「PlayStation 2 Party」で、「Rez」を実際にプレイしながらデモンストレーションした水口氏は、「ミュージシャンやDJの快感というのはこんな感じかもしれないと思った」という。その感覚こそ、水口氏がまさにこのゲームで表現しようとしたことにはかならないのだ。「スイスへ行って40万人の若者が参加する音楽の祭典を目撃したんです。集った人々が、ハウスとかテクノの音楽を聴きながら踊り狂っているんですよ。もうビックリしましたね。それに、彼らは期間にもとこ暮るんですよ。で、それが音楽に合わせて一緒に動いている光景を見たときに、もし、自分がプレイヤーになって、この音や光を操作できたら、気持ちいいかもしれないと思ったんですよ」

＜シンプルだからこそ時間を忘れて没頭できる＞

水口氏はこの気持ちよさを体験するゲームシステムとして、なんと3Dシューティングを選択する。



「考えずに生理的にプレイできるような場所って、ルールが単純明快で、みんなが感覚的に遊べる題材がほとんどなかったんです。それに、最近ではシューティングゲームって昔に比べて少なくなっていて、『何でなのかな?』って思っていたところだったんですよ。『酷くしてしまったのかな?』とか。『難し過ぎなのかな?』とか。昔、アタリノゲームで『スターウォーズ』という3Dシューティングがあったんですよ。ワイヤーフレームのみで構成されたシンプルな画面でしたが、時間を忘れるくらい没頭した記憶があります。そんな感覚を呼び起こしたいという気持ちもあるんですよ。20年前に僕らが感じたドキドキ感というのは、今でもずっと通用すると思いますから」

水口氏は、プロジェクトをスタートさせる際、スタッフに「うまくエネミー（敵）を倒していくと音楽が構成されて、同時に映像のエフェクトが世界を構築していくシューティングゲームがあったら気持ちいいと思わない?」と切り出したという。そして、ゲームの開発は始まったが、試行錯誤の毎日だったらしい。

「今までのシューティングだったら、単純にエネミーをどう出現させるかを考えればいいだけですが、このゲ

RezTM



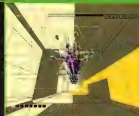
3Dシューティング?

基本的には、出現したエネミーをレーザーで撃っていく3D・STG。しかし、撃つタイミングに合わせて、バックに流れる音楽にさらに音が重なり、画面を鮮やかな光が飛び交う。音楽と映像が効果的に使われているのがこのゲームの大きな特徴だ。

ームには音と光で気持ちよさを構成していくという別の仕掛けが入っているわけです。そのプログラムを完成させるために、とにかく膨大な時間をかけることになりました」

＜リズム感がないと思っている人にもリズム感が生まれるはず＞

音を使って、気持ちよさを演出するゲームは過去にもたくさんあった。しかし、今までのいわゆるリズムゲームとは、どう違うのだろうか。「従来の音ゲーというのは、『強制』だったと思うんですよ。このタイミングで音を聞かさいとミスになるというポイントが決められている。もちろんそういう楽しさもあると思うけど、『Rez』では『強制』がな



いから好きになようにプレイできるという解放感があると思うんです。自分のタイミングでエネミーを倒せば、いろいろな音が音楽になっていきますから。自分にはリズム感がないと思って、音ゲーを敬遠してる人ってけっこう多いと思うんですよ。『リズム感』とか言われると聞かすけちゃう人とか。でも、そういう人にこそやってほしいゲームなんです。まずはリズム感なんか気にしないで遊んでみてよって言えます。それに、シューティングゲームとしても楽しく遊べるようになってますから。でも、ゲームがうまくなったときに、気づくと自分にはちゃんとリズム感があるんだって実感できるはずですよ。実際、僕もそうだったのよ」



▲「PlayStation 2 Party」で、「Rez」をプレイする水口氏。右にセガの高山茂樹氏。はじめて、大きな泣き目を見せた。

とにかく「気持ちいいゲーム」を目指して

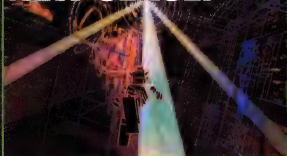
水口哲也

株式会社ユニテッド・ゲーム・アーティストン 代表

TETSUYA WATAGUCHI

INTERVIEW

OPEN YOUR NEW SENSE!



シンプルな操作が生み出す快感

ミサイル発射ボタンを押しながらカーソルを移動させてエネミーをロックオン。ボタンを放せばレーザーが発射されて、エネミーにヒットする。操作は非常にシンプルなのに、とにかく驚くほどのSTG的な快感も存分に味わうことができる。



自分なりの「Rez」を生み出せ!

例えば、通常のエネミーを個別に破壊した場合と、まとめてロックオンしてから破壊した場合では、音や光の生まれ方も変わってくる。どのようにエネミーを撃ち、どんな音楽と映像を作り出すのか、それはプレイヤーのプレイしたいままだ。



最後に、PS市場へ参入することについての感想を聞いてみた。「PSユーザーに対しては、すごくいいイメージを抱いてますよ。つまないことは徹底的に無視させようけど、おもしろいことをやらせよう。すごくいい反応してくれる気がして。だから、「Rez」にはハマってくれるんじゃないかと期待してます」

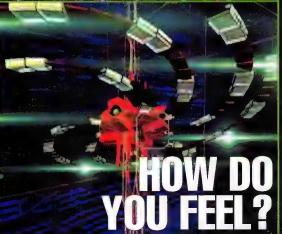
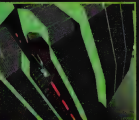
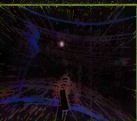


トランス感覚あふれるゲーム体験

「ステージを進んでいくとエネミーが瞬間なく壊れるようになるので、発生する音と光も目まぐるしいものになる。まるで脳をマヒさせるような感覚だから、今のまでのゲームにはなかった「ハイ」な感覚を感じることに興奮してます」



「 Rez」は、音楽と映像の融合が、プレイヤーに「ハイ」な感覚をもたらす。その感覚は、プレイヤーのプレイスタイルによって、それぞれに異なる。



HOW DO YOU FEEL?



※ここで紹介している水口哲也氏インタビューの全文が、電撃オンライン（URL <http://www.dengekionline.com>）に掲載されています。「Rez」の世界観をより深く知りたい人はチェック。

新作

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション Rez

PS2

幻想的育成RPG 待望の新情報!

今回は、主人公カブーのライバルと進化した聖魔(モンスター)育成システムの詳細、Vol.177で募集しためり絵コンテストの結果発表をお届けするぞ!

たままゆものがたり

玉蘭物語2

～滅びの蟲～

玉蘭物語2
滅びの蟲～

830 円
▶元売
▶¥6,800
▶MC2 (K&S誌付)
※携帯電話接続ケーブル対応

新事実

その1 4つのダンジョンに 4組のライバルたち

開発者(カバ)ハンターライセンス試験の途中、敵の陣地に侵入したことで殺されてしまったカブー。復活するために、火・風・地・水の4つのダンジョンにあるオーブ(宝珠)を集めなければならない。だが、それぞれのダンジョンには、それぞれ10のレベルのオーブを保持しているライバルたちが



ライバルたちと戦うことになる。ライバルたちはそれぞれ異なる能力を持つ。ライバルたちの能力を攻略するために、プレイヤーはそれぞれのダンジョンに侵入し、ライバルたちと戦う必要がある。



ナム
遊牧民族の少年
ブライト高き年

洞窟に生息する妖怪、ボラボラの少年。発達早めであった先祖の血に、あんなに力を持つており、モーターのプライドを削ぐて



シル
オーブを研究する考古学者

歴史的な発見のため、考古学者の仕事をやる考古学者。よくにオーブと関係の深い研究に没頭している。研究は遅延して、博士号を



火 風 地 水

4人組のアイドルグループ、ニャーに誘われてファンを呼んでいる。だが、彼女らは存続の危機に直面している。



キュア
人間になることを願う半人半聖魔

人間になることを願う半人半聖魔。半人半聖魔の力を持つて、カブーに力を与えることになる。



スーンチン
4人組のアイドルグループ、ニャーに誘われてファンを呼んでいる。だが、彼女らは存続の危機に直面している。

▶4人は、それぞれ異なる能力も個性がある。



▶敵軍を持たないカブーは、キュアの最後の友になる。



Watch Replay ▶

780 12.43

スケボーの楽しさを味わいつくすために! 金米のスポーツファンに愛される ESPNスポーツチャンネル主催の「X Games」と街頭で、トップアスリートたちの技がさく裂する!

X Games
skateboarding™ (v.1)

ESPN X Games 9 20
skateboarding
▶ コナミ
▶ ¥6,800
▶ MC2 (5000)

ON THE FIELD

X Games Mode

ESPN主催のスポーツイベントを忠実に再現
競技スポーツのスケボーを熱く戦い抜く!!

PARK & VERTの2つのステージでポイントを競え!!

金米のスポーツファンが注目するイベント「X Games」を舞台に、8人のプロスケーターがメダルを目指してしのぎをけずるモード。実際のスポーツ中継そのままでの演出なので、「競技」としてのスケボーを味わいつくすことができます。



▲プレイできるのは「パーク」と「バート」の2種類。「パーク」ではさまざまな仕掛けが用意されたステージに挑む。

▼「バート」ではハーフパイプを利用したダイナミックな技を連続。テレビ中継そのままでのアングルで技を見られる。



VERT
バート

ハーフパイプを使って華麗なトリックを決める

ハーフパイプを使ってエアをブラインドトリックを競う。異なるトリックを多く決めるにこそ高得点。連続したダイナミックな技を決められる。



▲滑るスピードをコントロールし、タイムリミット内に滑り終わる。

PARK
パーク

広いステージに用意された仕掛けをフルに活用!!

滑るスピードをコントロールし、タイムリミット内に滑り終わる。



▲パークのスコアボード

Rank	Name	Score	Time
1st	Bob Bungee	92.00	1:00.00
2nd	Mike Smith	88.00	1:00.00
3rd	Mike Smith	88.00	1:00.00
4th	Mike Smith	88.00	1:00.00
5th	Mike Smith	88.00	1:00.00

SCORE VS 2人対戦

やはり2人対戦もアツイ

2人対戦もアツイ。滑るスピードをコントロールし、タイムリミット内に滑り終わる。



ここに
注目!!

ギア(用具)のセッティングは自由自在

このゲームで本格的なのはスケボー競技部分だけではない。実際のスケボーと同様に、自分のボードを作り上げていく楽しみも充実しているのだ。競技に勝つことで、いろいろなデザインのデッキ(スケボーの板の部分)を手に入れたり、いろいろな特徴を持った部品をそろえるなど、外見もデザインにもなる。テクニク重視にするか、スピード重視にするなどのセッティングも自在に選べるのだ。特にセッティングは即、競技の成績に間接的な重要な要素だぞ。



▲部品のそろえ方1つでボード性能が変化する。



もろ部品。
●Ollieジャンプ時のボードの傾きを調整できる。
●Boardの傾きを調整できる。
●Boardの傾きを調整できる。
●Boardの傾きを調整できる。



▲ハードウェアのセッティングも自由自在。

知って得する スケボー用語の 基礎知識

ここでは上のセッティング画面にあるものの基礎知識を解説する。ゲーム中にも出てくる用語を解説する。
●DECK: スケボーの板の部分。ゲーム中にも出てくる。ゲーム中にも出てくる。
●WHEEL: 車輪。ゲーム中にも出てくる。ゲーム中にも出てくる。
●TRUCK: トラック。ゲーム中にも出てくる。ゲーム中にも出てくる。
●BEARING: 車輪の回転をスムーズにする。

ここに
注目!!

現役一流プロスケーターが勢ぞろいで監修

本作には現役の一流プロが監修するだけでなく、監修にも参加している。なかでもチャドはストリート界の楽しさに重点を置いて制作スタッフにアドバイスをしたり、ボブは競技場以外でも、自分のキャラにプロテクターを巻かせるなどのこだわりを見せている。



▲現役の一流プロが勢ぞろいで監修。

 ボブ・バーンクイスト パートの現世界チャンピオン。数多くの競技を持っていて、	 カイ・ジェームス ストリート界の現世界チャンピオン。技術力が自慢のブラジル人。	 チャド・ゲイブル 最も尊敬を集めるスケーター。パトリック・ヘンリーの技術で有名。	 クリス・コール 最も考えつけない技を駆使するストリート界の王者。
 コリン・マッキイ 長い間、スケータの代名詞といわれてきた名選手。	 ケリー・ガレット 大会では新参者だが、実力は折り紙付き。現在世界ランク2位。	 リンカーン・カーター ハブ・エアーをやらせれば世界一の日系ブラジル人。	 リック・マ克蘭ク トリックマスターと呼ばれる加齢のスケーター。

Arcade Mode

町中に作り上げられたさまざまなコース
ストリートを縦横無尽に駆け抜けろ

ON THE STREET

STREETにスケボーの原点を見る!

ステージごとに設定されたライセンスを取得していくことで、いろいろなステージが増えていくオリジナルモード。ステージにはロサンゼルスの実際の街景などがあり、街頭から生まれた、「ストリート」スポーツとしてのスケボーの楽しみをじっくりと満喫することができる。



▲ライセンスをゲットすれば、実際の町を縦横無尽に満喫できる。

ライセンス獲得でプレイできるステージが増える

 ステージ1: ダウンタウンLA LAの中心部にあるダウンタウン。タワーマンションとビルが立ち並ぶ。	 ステージ2: ハリウッド ハリウッドの中心部にあるダウンタウン。タワーマンションとビルが立ち並ぶ。	 ステージ3: ヴェニスビーチ LAの中心部にあるダウンタウン。タワーマンションとビルが立ち並ぶ。	 ステージ4: サンタモニカ LAの中心部にあるダウンタウン。タワーマンションとビルが立ち並ぶ。
--	--	---	--

PRACTICE MODE プラクティス

チュートリアル要素も超充実

 チュートリアル1: 基本動作 スケボーの基本動作を学ぶ。	 チュートリアル2: トリック スケボーのトリックを学ぶ。	 チュートリアル3: ステント スケボーのステントを学ぶ。
--	---	---

プロスケーターにかかれば街はどこでもステージとなる!!

 ステージ5: ダウンタウンLA LAの中心部にあるダウンタウン。タワーマンションとビルが立ち並ぶ。	 ステージ6: ハリウッド ハリウッドの中心部にあるダウンタウン。タワーマンションとビルが立ち並ぶ。	 ステージ7: ヴェニスビーチ LAの中心部にあるダウンタウン。タワーマンションとビルが立ち並ぶ。	 ステージ8: サンタモニカ LAの中心部にあるダウンタウン。タワーマンションとビルが立ち並ぶ。
--	--	---	--

CAPCOM & SNK: 2大対戦格闘ゲームメーカーの総勢44キャラクターたちによる夢の競演。今回は、予告どおり「サブシステム」の情報を公開する。

9月 ▶ 7月20日(水) 発売予定
 ▶ MGC (9月8日予定)
 ▶ 2人プレイ可

▲ゲームの枠、メーカーの枠を超え、ヒーローたちがここに集結！ 新たな戦いの幕が今、とがる！

「カプエス2」では、移動や回転の手段となるサブシステムが10種類に増加。各GROOVEは、ブロックングなどの特殊的なシステムに加え、これらサブシステムのいくつかが使用可能になっているのだ(組み合わせは下の表を参照)。

DASH

RUN

相手にダウンさせられ、倒れ
き上がるまでのタイムを計る
てライントラップする。敵は、も
ったサブマシンガンだ。

SALE

[illegible][illegible]

SMALL PIECE

中: 日本橋区立第一中学校。一学期の授業や、卒業式にはカードできない。『クイズマジックリン』で採用された

COUNTER ATTACK

COUNTERMOVEMENT

1774年

GROOVE	ダダッ	フッ	底き上がり	グッ	固り込み	逃げ	ジャンプ	生中 カード	チャンセル カード
C-GROOVE	可能	—	可能	—	可能	—	—	可能	可能
A-GROOVE	可能	—	—	可能	可能	—	—	可能	—
P-GROOVE	可能	—	可能	—	—	—	可能	可能	—
S-GROOVE	—	可能	可能	—	—	可能	可能	可能	—
N-GROOVE	—	可能	—	可能	可能	—	可能	可能	可能
U-GROOVE	—	可能	—	可能	—	—	可能	—	—

※1: GROOVEは、制作からの特徴の一つ。プレイヤーの好みで、CAPCOM、SNKのどちらかの「ノリ」に近いシステムを選ぶことができた。
 ※2: RATIOとは、攻撃力や防御力などのキャラの「強さ」のこと。前作では各キャラごとに固定されておいた(1〜4の4段階、合計が4になるようにチームを組んだ)。※3: 名GROOVEごとに、画面下のGROOVEゲージの模様も違う。新作では各キャラごとに固定された(1〜4の4段階、合計が4になるようにチームを組んだ)。

種類のGROOVEの 特性を再Check!

両社の歴代ゲームの特徴的なシステムをフ
ィーチャーしたC/A/N/S/N/Kの6
種類のGROOVE(※3)。ここでは、前回の
記事を見逃した人のために、それぞれのGRO
OVEがいったいどんな性質を持っているのか、

もう1度確認する。また、そろそろ発売日に向
け、左ページのサブシステムとあわせて、自
分のプレイスタイルに最適なGROOVEをひ
と定めておくであろう。これこそ、正しいワ
ンの姿といえる……かも?

C-GROOVE

**汎用性の高い
スタンダードタイプ**

スーパーコンボ
レベラージュ
システム

新作のX2、DLCのGROOVEと、ほぼ同等な。GROOVEゲージ(攻撃をヒットのガードさせることで増える)が3段階のレベルに分けられ、コマンド入力のボタンによって発動するレベルを決められるのが特徴。STZERO!に近づくプレイスタイルを持つ。

▼中国、キャラごとの格闘の強い。は?

▲中国、キャラごとの格闘の強い。は?

S-GROOVE

**KO直前の
猛ラッシュがウリ**

エキストラ
ゲージ
システム

前作のS-GROOVEとは、ほとんど同じ性質を持つ。GROOVE E-自発的にGROOVEゲージを増やすことが可能で、バウンスが最大の利点である。また、体力が青ゲージになるので、いつでも必殺技が使用可能になる。そのため「+1バウンスMAX」または「MAX必殺技」、潮干状態から、反撃が威力大GROOVEだ。

▼必殺技を使う瞬間が、エキストラゲージになる。

▲中国、キャラごとの格闘の強い。は?

A-GROOVE

**無限の可能性を秘めた
オリジナルで攻める**

オリジナル
コンボゲージ
システム

「ストZERO」以来のシリーズに採用された。オリジナルで攻めるGROOVE。オリジナルの必殺技の威力が増えるため、必殺技の威力が増える。お手軽からミニマムなものまで、無限の可能性を秘めた連続技システムだ。

▼必殺技を使う瞬間、威力が増える。

▲中国、キャラごとの格闘の強い。は?

N-GROOVE

**多彩な動きで
フレキシブルに戦おう**

アドバンス
パワーゲージ
システム

KOF'96以降のシリーズに近い性質を持つ。攻撃をヒットガードさせることで増加するGROOVEゲージを、3つまでストックすることが可能。また、その1つを消費して、必殺技の使用やMAX必殺技、状態回復必殺技を使う。MAX必殺技にもできる。

▼MAX必殺技を使う瞬間、威力が増える。

▲中国、キャラごとの格闘の強い。は?

P-GROOVE

**ブロックで防御から
一転して攻撃へ! スーパー
コンボゲージ
システム**

▼ブロックは高いが、成功後は先に行動可能になる。

▲中国、キャラごとの格闘の強い。は?

K-GROOVE

**超り爆発で
一気に逆転を狙え!**

怒りゲージ
システム

「サムズ」以降のシリーズに採用された。GROOVEゲージは、ダメージを受けることでたまえる。

▲中国、キャラごとの格闘の強い。は?

衝撃の事実が続々判明!!



6月に大阪と東京で行われた、アーケード版のテストプレイも大盛況だった『カブエ2』。このことは、一部のGROOVEが持つ強力な戦法なども話題になったが、現在さらなるバランスの調整が行われている。発売のあかつきには、さらに完成度を増した『カブエ2』が楽しめることだろう。今後も『カブエ2』の情報が目まぐるしく変わる。



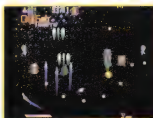
用語解説

【左ページ※3より】ダメージを受けるとたまえるK-GROOVE(怒りゲージ)など、各GROOVEごとに異なる目まぐるしく変わるのだ。

次回も驚きの新情報が!?

初公開!! 「ザナックネオ」の自機はこの3種類!!

オリジナル版の自機は1種類だったが、「ネオ」では3種類の機体から自機を選択することが可能だ。移動スピードと火力はもちろん、サブウェポンの種類も機体ごとに違ってくる。自機の特徴をふまえた戦略性の高いプレイを楽しめるぞ。



▲自分の好みに合わせて機体を選べるのがうれしい。キミならどれを選ぶ?

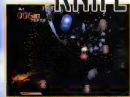
**3種類の自機を使いこなし
正体不明の敵を打ち破れ!!**



No.1のスピードを誇る!

KNIFE-EDGE

最速の移動スピードをもつ機体。素早い動きで、敵を次々と撃破したいという人には向いているだろう。その反面、自機のスピードに振り回されてしまう危険性も高い。



▲移動がとにかく速い! 動きすぎて敵の弾に当たるとなってしまうことも。



スピードと火力のバランスで勝負!

SCAR-FACE

▲バランスのよい特徴と、扱いやすいサブウェポンの多さが魅力。

▲移動スピードの速さは、武器の威力でカバー!

▲火力だが、使用中はさらに移動速度が低下するサブウェポンも。

▶特徴的なサブウェポンが多いので、使いこなすのは難しい。

移動スピードは一番速いが、最高の火力を誇る。大火力で敵を破壊するようなプレイが好きな人にとってつきの機体といえる。

圧倒的な火力で敵を粉砕!

HAMMER-DUKE



POINT1

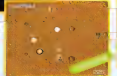
サブウェポン
がザナック!

**数字の「プレート」を取り続け
サブウェポンを強化!!**

8種類のサブウェポン(以下:SW)は、0~7の数字が刻まれたプレートを取ることで、切り替えることが可能。さらに、同じ数字のプレートを取り続けることでパワーアップするため、状況に応じたSWの使い分けがアツいぞ!



▲SCAR-FACEの1番は、敵を撃破するビームが前方に飛んでいく。



▶SWごとに性能がまったく違うので、当時はプレイヤーによって好みが分かれた。

これが「プレート」だ
オリジナル

オリジナル



▲HAMMER-DUKEの1番は2方向に発射。

POINT2

がザナック!

**「ボム」のない
ストイックなゲーム性**

「ネオ」は現在のSTGの主流である「ボム」を採用していない。敵の猛攻を「弾よけ」だけでしのぐスリルと快感、「ネオ」をプレイすればそんなSTGの原点を感じられるはずだ。

STG人気復活のカギをにぎる



**「ザナックネオ」に
注目せよ!**

1 SOFT STAG

機軸ソフトステーション ZANACZAN

PS

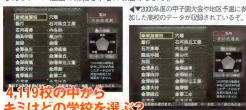
栄冠は君に 甲子園の覇者

甲子園全国大会の春夏連覇を目指す「栄冠は君に 甲子園の覇者」。第2戦となる今回は、選手育成の重要なカギを握るチーム作成&運営の2つを紹介!



ゲーム全体の流れがいよいよ見えてきた!
注目の新情報を大公開!!

全国4,119校の頂点を目指し、球児たちを育成していく高校野球SLG「栄冠は君に 甲子園の覇者」。2回目の紹介となる今回は、最新画像とともに、ゲーム開始時に行われるチーム作成と、選手育成に影響を与えるチーム運営の情報を中心にお届けしよう。



Pick Up>>> 好みに合ったマネージャーが選べるぞ!

話題はサポートしてくれるマネージャーを、全国100人の応募の中から選りすぐった3人の女の子と、CGで描かれた女の子の計4人の中から選択できる。好みの娘を選び、球児たちとともに甲子園を目指そう!

チームをサポートしてくれるのはこの4人!!



●志村綾子 ●尾上さち子 ●笹原好美 ●CGGirl

ゲームを始める前に
監督のタイプを決定しよう

学校の選択やユニフォームの設定など、チーム作成が終了するとマネージャーがいくつかの質問をしてくれる。答えた内容によって、機敏、保守、柔軟、冷静、熱血、温厚の6種類の中から、監督のタイプが決定。各タイプごとに、オート監督モードで使用する作戦などが異なる。



▲マネージャーの質問。「はい」と「いいえ」で答えていくと、監督のタイプが決定する。なお、設定されたタイプが育成に影響することはない。

6タイプの監督に分かれるぞ

夢は甲子園全国

チームの運営に欠かせない 4つの項目を紹介!!

ここで紹介している4つの項目は、すべて選手の育成に関係するものばかり。究極的に、育成の基礎知識をしっかりと頭になさ込んでおこう!

その1 チームにはそれぞれ目標が設定される

抑々、チームに設定される目標は、各学校の「ランク」によって内容が異なる。ランクの低いチームには、「地方大会補正突破」などの比較的低ランク目標が設定

され、高いチームには、初年度から「甲子園ベスト8」といった難易度の高い目標が設定される。なお、各学校のランクは学校を選択するときに確認できるぞ。



▲設定された目標は、メインメニューの中にあるチーム情報で見ることができるぞ。

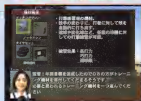


▲目標を達成するために、チームの育成と監督の采配を駆使して、大会を勝ち抜くのだ!

念願のチーム 目標を達成するぞ!!

OBがトレーニング教材をくれるぞ!!

チームの目標を達成すると、卒業生から練習教材をもらうことができる。イベントが発生する場合がある。入手できる教材はバッティングマシンやノックマシンなど、4種類の中から1つ。どの教材も練習効果を大幅にアップするものばかり。チーム全体のバランズを見て、弱点克服に役立つ教材を選択しようという手もあるぞ。



▲卒業生から練習教材をもらうことができるぞ!!

その3 強化合宿で甲子園を目指せ!

大会の予選に負けて甲子園に出場できない。次の大会に向けて強化合宿がスタートする。合宿は3月と8月の年2回行われ、短期間ながら前回の練習よりも

部員の能力を大幅にアップさせる効果がある。前回の練習内容を見直して合宿専用のメニューを組み、効率よく選手をレベルアップさせることができるぞ。



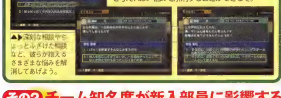
▲地区大会での敗北は、甲子園への道が閉ざされたことを意味する……。



▲夏の選手権大会と夏のセンバツの予選で負けようとして、強化合宿が始まる。

思春期の彼らはさまざまな悩みを抱えている

部員の中には、練習方法やプライベートのことで悩みを抱え、精神的に不安定な選手がいる。部員で彼らの話を聞けば、色んな悩みを持ったアドバイスを与えれば、悩みを解消することができるぞ。



その2 チーム知名度が新入部員に影響する

新入部員に付く新入部員が少なくなる。強弱チームの場合は少数の部員しか集まらない。だが、チームを強化して知名度を高めれば、入部してその部員数も多くなる。部員数が増えれば、素質のある選手が入る可能性もアップするぞ。



将来有望な
新入部員ゲット!!

大会の春夏連覇!!

その4 引退する3年生たちから「伝統」を引き継ぐ

夏の大会終了後、1、2年生は引退する3年生たちの練習成果を「伝統」という形で継承することになる。3年生が3年間の成長した部分を1、2年生に引き継ぐことで、年数を重ねていけばいくほど、「打撃型」や「投打型」など、3年生の長所だったスタイルが強く現れていくようになるに違いないのだ。



▲夏の選手権大会と夏のセンバツの予選で負けようとして、強化合宿が始まる。

CHECK!! >>> 白熱した2P対戦が熱い!!

プレイヤー同士対戦では、試合中コマンドを入力することで、サインを出すことができる。これにより、緊張感あふれる試合が楽しめるぞ。



▲打者と投手の相性は、実際のよう、熱い駆け引きを楽しむことができるぞ。

PS2
AVG

MissingBlue (ミッシングブルー)

7/26

▶ トンチンハウス
▶ ¥6,800(税別)
▶ MC2(153KB)

いよいよ発売まで約2週間となった、期待のデジタルノベル「MissingBlue」。隠れキャラクターなどのスクープ情報をを中心に、最新情報をバッチリお届けするぞ!!

発売直前
スクープ3連発!!

スクープ1

詳細は一切不明!

シルエットだけの
このコはだれ?10人目のヒロイン登場か?
隠れキャラクターの存在が明らかに!!「コヒー、ごちそうさま、おいしかった。
……重かしいね」

ここにきて、隠れキャラがいることが発覚!! プロフィールや出現条件などすべてが隠れて包まれているが、専用シナリオやエンディングまで用意されているという。10人目のヒロインか?

その出場の力きはIPS?



「……ああ、彼が……」
「……さあ、さあ、さあ……」
「……ああ……」

◀▲新システムの「IPS」やルート選択音が、出場の力きを持っている?

スクープ2

限定版同梱の
トレカはすべて
描き下ろし!!

ヒロイン9人達の顔やイラストが!

初回限定版に同梱される9枚のトレカのイラストは、すべてがキャラクターデザインの道田氏による描き下ろしであることが判明! ヒロイン9人の新規イラストが楽しめるこのトレカ、ファンなら絶対手に入れたいよね!!

◀このイラストはすでに発表済みのもの。トレカの絵柄は、これとは違う全身イラストになる。

スクープ3

やっぱりあった挿入歌!!

オープニングやエンディングだけでなく、ゲーム中にも歌が流れるらしい!! しかも、その歌い手は、すでにイメージソングを発表済みの4人ではないらしいぞ。

歌い手候補は
この5人!

「……さあ、さあ、さあ……」



花乃雪

密

龍井

シュート

まだまだ登場
新キャラクター!

またまた新キャラの存在が明らかに!! 今回紹介するのは、3人の男性サブキャラクター。なかでも田中へは出番も多く、要チェックだ。



「……さあ、さあ、さあ……」

通常版パッケージに
を添えよう!

通常版のパッケージイラストにも入り、初回限定版にはまた違った、落ち顔したイメージのものになっているぞ。

D.N.A. Dark Native Apostle

失われた記憶を求め、孤独な戦いを繰り返すA・AVG。今回は主人公の特殊能力や敵の種類など、ゲームの基本的なシステムを紹介するぞ！

96

▶ バリオン

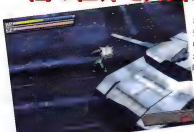
▶ ¥6,800

▶ MC2 (K&L販売)

新作

DENGKI SOFT STATION

闇の世界を舞台にした3D・ACTの続報をお届け!!



▲研究所の地下はとてム広大。地下深くだけでなく、屋外で戦闘が発生することもあるのだ。

右腕から無限に作り出される爆弾と、さまざまな特殊能力を生み出すバイオチップを駆使して戦っていくA・AVG。今回は、いよいよその全貌が明らかになってきた。主人公の秘められた能力を中心に紹介。迫力満点のバトルが繰り返される、ゲームの魅力に迫っていくぞ。また、主人公に隠れている数々の敵キャラや、8話話に深く関わるであろう人物たちにも公開。壮絶な戦いの幕が上がる日は、近い!!

STORY—ストーリー—

時は21世紀の後半。北米の都市で、ある研究所の地下で高度文明の施設が築かれており、「ストレイ・シープ」はその中で軍事的な実験を行っていたのだ。その実験の成果として、いかに成功作として下水管へ実験体として、ストレイ・シープが送り込まれる。研究所を脱走したストレイ・シープは、その能力を持つ「ストレイ・シープ」を相手に、男の運命は



野望の塊—グリード

「ストレイ・シープ」の幹部で、1つの大業のうち強欲（グリード）の名を持つ。遺伝子工学による改造人間実験を組織している。主人公を捨てた本人。

ACTION

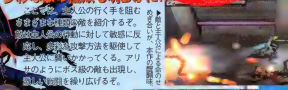
左腕のバイオチップを駆使せよ!!



主人公は左手にバイオチップを組み込むことによって、自分の能力の向上や、さまざまな特殊能力（爆弾の強化も可能）を使用できる。補助的な効果を持つ左手のチップと、敵を直接攻撃する右手の爆弾を、フルに活用することが生存への近道なのだ。

多彩な敵の種類も明らかに!!

ENEMY



チップをセット!

▲チップは全50個（初期は、そのうち、最大で4種類までを同時にセットすることが出来る）。

記憶を求める失敗作—主人公

遺伝子改造によって怪物の遺伝子を受け付けた実験体。だがその実験は失敗し、加えてまた、記憶を失った実験体は、研究所の地下に落ち、朝までと向かった……

Check

これがバイオチップを使った特殊能力だ!

チップの構造で使えるようになっている特殊能力には、移動力を上げたり、武器のボムを強化したりするものなど、さまざまな種類が用意されている。今回は、そのなかでとくに使用頻度が高くなりそう、2種類の能力を紹介するぞ。もちろん、ほかにもさまざまな能力があるので、新しいチップを入手したら効果をチェックしよう。



ボム—BOMB

▲主人公の右腕から作られる爆弾も、特殊能力を利用することでさらに強力な攻撃へと変化する。用途に応じて使い分けよう。

天才科学者—サリサ・スティングレイ

遺伝子組み換え研究の第一人者である。若き科学者。命よりも大事なもの、人間に取られてしまい、やむなく「ストレイ・シープ」の非人道的研究に参加している。ゲーム中では、サリサが研究所内を探索する場面もあるようだが……?

その1 グループ戦闘員

実験体の戦闘員が連携しながら攻撃してくる。遠距離と近距離を使い分けにくるため、敵の中でもっとも存在が、持っている武器によって、その手ごころも変わるぞ。



その2 SP

遠距離から拳銃を連射してくるSP。動きが速く、狙いを付けていくのに、苦戦がめがれらる。



その3 セキュリティガード

主人公を発見すると自動で追突を開始し、射撃距離の長いレーザーで攻撃してくる防衛用のロボット。このような、ロボット系の敵は研究所内のいたるところに配置されている。主人公にとって、大きな障害になるのは間違いないぞ。



美しき獣—アリス・スティングレイ

グリードによって洗脳、改造されたサリサの妹。以前から姉に対して強いコンプレックスを抱いており、それをグリードにつけ込まれてしまった。命じられるまま、主人公の行く手を阻むことになる。そして、いずればサリサと……?



電撃バトステーション

D.N.A. Dark Native Apostle

PS2

ETC
PS2

タムタムパラダイス

8月^下

▶ローレシアエンタメ

▶¥7,800(税別)コンシューマー版

▶MDC(4人用)

2人プレイ可

タイコ型のコントローラを使う新感覚リズムアクションゲーム
主人公・打天使ちゃんとなって世界中の人々をタイコで幸せにしてあげよう。

修業中の打天使ちゃんがタイコをたたいて世界を救うぞ!!



私とタイコで
世界中を幸せにするの

タイコ型の専用コントローラをたたいて世界中の人々を救うリズムゲーム。主人公の打天使ちゃんは人々を幸せにするため、不思議なタイコ「天使のタムタム」を持って旅をするのだ。「天使のタムタム」では世界中のいろいろなタイコの音を再現できるぞ。



「世界中の人々が助けを求めているよ。打天使ちゃんの手助けをしよう」

専用コントローラを使ってタイミングよくたたけ

専用コントローラを使うことによって、まるで本物のタイコをたたいているような感覚でプレイができる。コントローラはベルトを使って足に巻くつけるほか、専用マットに固定してプレイすることもできる。



「足につけてノリノリでプレイ。でも、画面はちゃんと見ないとダメだよ」



「このように専用マットに固定してのプレイも可能。好きなやり方を選ぶよう」



リズムゲームとミニゲームの2つがいつべんに楽しめるぞ



STORY

打天使ちゃんは神様のいっついで、世界中の困っている人を助ける修業に出かける。困った人を見つけては、不思議な打楽器「天使のタムタム」で人々を幸せにしていくのだ。演奏していると、イジワルな打悪魔(ダーク)ちゃんが打天使ちゃんのジャマをしなくなるぞ。ジャマにも負けず人々を幸せにしよう。



リズムゲームと...

「ストーリーモードでは、まずリズムゲーム。左のゲージに合わせてタイミングよくタイコをたたけ。たたき方は9種類もあるぞ」

ミニゲームを解り返そう

▶途中までのステージごとに用意されたミニゲームをプレイする。タイコ型コントローラの特徴をうまく生かしたミニゲームばかりだ。

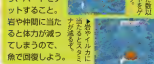
仲間はすれすれの白イルカを助けよう

色が違うだけで仲間はずれになっている白イルカ。仲間を見返すために、競争をするぞ。



巻をよけて魚とハートをゲット

クリア条件は決められた数より、ハートをゲットすること。若や仲間が当たると体力が減ってしまうので、魚で回復しよう。



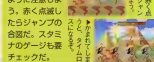
スフィンクスを作るためにお手伝い

エライ王様のためにスフィンクス作りを手伝い。「天使のタムタム」で機織を盛り上げる。



へビにかまれないように

追ってくるへビにかまれないようにに注意しよう。赤く点滅したらジャンプの合図だ。スタミナのゲージも要チェックだ。



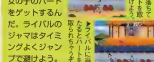
賢しう2人のためだびと歌歌くぞ

親のケンカで引き裂かれそう。男と女。その仲を取り持つために打天使ちゃんの登場だ。



ライバルのジャマを避ける

ライバルのジャマを避けつつ女の子のハートをゲットするんだ。ライバルのジャマはタイミングよくジャンプで避けよう。



PS ETC

Dance Dance Revolution 5th MIX

Dance Dance Revolution (以下「DDR」)シリーズ最新作が早くも登場!
新曲、新モードを搭載し、アーケードを超える大ボリュームなのだ!!

9月

▶ファミ

▶45,980(税)

▶MC(17000)

DDR専用コントローラ

新作

DANCE DANCE DANCE

話題のアーケード版「5th MIX」を再現 さらに!!



▲アーケードで人気続出した「5th MIX」が早くも家庭で楽しめるのだ。シリーズのファンにはたまらない!!

▼P.S版の由緒セレクト画面では、緑色がデフォルト色。黄色が少し暗い。そして青色がP.S版オリジナル曲の先行曲と、色別にわかりやすく表示されるのだ。



▲プレイ画面のバックで踊るキャラクターを選択。キャラクターはとも、シリーズを渡るごとに能力がアップ。写真は、アリス(右)とバビロン(左)。

CHECK IT!!!! 「5th MIX」オリジナル GALLERY MODE とは?

P.S版オリジナルであるギャラリモード。このモードでは、いままでの「DDR」シリーズの歴史的な写真素材などを見ることが出来る。写真はブレいた成績にあわせて入手可能。懐かしいキャラやダンス、ゲームショップで見られなかったポップなど資料的価値のある貴重な写真を満載だ!



▲「DDR」ファンなら、思わずこれが見られようというイラスト資料が満載!



▲見るだけでなく、これを通常プレイ画面のバック映写にもすることも可能!

「DDR」の歴史がわかる!

ユーザーから募集したEDIT DATAも収録!

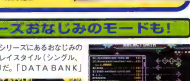
©1998 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO



新曲を含め40曲以上を収録

「5th MIX」の曲+新曲+先行収録曲まで!

このP.S版は、アーケード版「5th MIX」を忠実に再現しているだけでなく、なんと新曲やシリーズ初のロングバージョンの曲も収録されている。さらにアーケードで稼動予定となっている「6th MIX」の曲も先行収録され、総曲数はなんと40以上のだボリュームとなっているのだ! ファンは曲もチェック!!



▼ダンスコンピレーションアルバム「Dance Maniax」(東宝E.M.I)からのタイアップ曲も、もちろん収録!

この新曲に加え、4th MIX PLUSに収録されていた曲も収録!

すでにP.Sで発売中の「DDR」シリーズにあるおなじみの追加モードも、もちろん搭載。プレイスタイル(シングル、パース、ダブル)の選択も従来通りだ。「DATA BANK」では、ユーザーから募集したイラストやゲームデータ(詳しくは欄外を参照)をダウンロードすることが出来るのだ。

プレイスタイル選択画面。ちなみに、ダブルプレイには専用コントローラが必要。



▲ステップバスターのダウンロードの手順は「EXTRA MIX」と同じ。

今作には、コナミ公式サイトホームページ上で募集した、ユーザーオリジナルのオーディオデータも収録している。全曲の募集要項は下記より<http://www.konami.com/bemani/ddr5/index.html>

※本企画は6月20日の時点で収録を締め切っています

電撃ソフトウェアシリーズ Dance Dance Revolution 5th MIX PS

PS2
AVG

EVERBLUE (エバーブルー)

青く輝く海を舞台に、伝説の財宝を求めて海中を探索する新感覚タイピングゲーム! 今回は、ゲームの見どころである海中探索を徹底解説!

89

▶ アリカ/カブコン
▶ ¥6,800
▶ MCR (915430)

広大な海を自由に探検できるダイビングAVG!



いまだ知られざる神秘が眠る「ダイダロス島」の海。プレイヤーはこの島に住むダイバーとなり、広大な海を探検していく。ゲームは、街で得た情報をもとに海中を探索し、お宝を発見することで進行する。今回は「海中探索」にスポットを当てて、その魅力を紹介するぞ。



海の生物たち
キミを導く!!

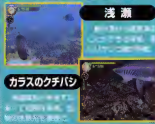
海中探索の3つのポイントをCHECK!

海中探索に関する3つの機能を公開。これらを押さえておけば、探検がいっそう楽しくなること間違いなし!

POINT 1 ダイビングスポットを決める!

美しい海に浮かぶダイダロス島には、数個のダイビングスポットが散在している。プレイヤーは、この中から自由に潜るポイントを決めて、探索することができるぞ。

こんなダイビングスポットがキミの周りに潜っている!



POINT 2 計器類の見方は?

計器が視界の上部に並ぶ。ここでは、計器の見方を解説する。

HPバーとHP/AIR残量表示
HPとAIRの残量は上部に表示。AIRがなくなるとHPが減り、HPがなくなるとゲームオーバー。

コンパス
主人公が向いている方向を示す。残量は上部に表示。

水深計
現在地の水深を示す。深いところには、水の透明度が低い。



POINT 3 マルチソナーでお宝を探し出せ!

お宝が隠されている場所は、特殊な音波を発する『マルチソナー』を使って探り出せる。このマルチソナーは、「エレメント」というユニットを装着すると、反応するお宝の属性を特定できるスグレモノなのだ。

●マルチソナーに装着するエレメントの種類●

エレメント名	スロット	反応するもの
ウッド	2	木属性のアイテム (木箱や骨董など) に反応
クレイ	1	土属性のアイテム (陶器類など) に反応
メタル	3	金属性のアイテム (機械類など) に反応

エレメントが違えば反応しない!!
木箱が目の前にあっても「メタル」要素中は反応しない。

ソナーの発射範囲外にお宝があった場合は…
ソナーの発射範囲外にお宝がないと当然反応もなし。

マルチソナーを使ってお宝をGET! GET!



ソナーを反応させず…

ソナーが反応!

発見!

真・女神転生II

10月*

 ▶ アトラス
 ▶ ¥4,800
 ▶ MC(4ソフト組)

先日「I」が発売されたばかりの「真・女神転生」シリーズに早くも続編が登場。今回は、金子一馬氏描き下ろしの主要キャラのグラフィックとストーリーを紹介。

20XX年、かつて 東京とよばれた地で 人・神・悪魔の 戦いの物語が動き出す!

「ヘルソナ」などの原点としていまだに高い人気を誇る「真・女神転生」シリーズ。その「II」のリメイク版が「I」に引き続き早くも登場する。「I」で好評だったクイックセーブや難易度選択、平行移動などの新機能は「II」にもしっかり継承されているので、プレイ環境はSFC版よりも良好だ。とはいえ、このほかの改良点については現時点では明らかになっていないので、これからの続報にも注目しよう!



「II」は「I」の続編として、20XX年の東京とよばれた地で、人・神・悪魔の戦いの物語が動き出す!



記憶をなくした騎士アレフ(主人公)



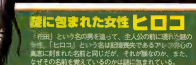
「II」は「I」の続編として、20XX年の東京とよばれた地で、人・神・悪魔の戦いの物語が動き出す!

ストーリー

秩序のもとに理想主義を掲げるメカニカル「I」の主人公ミレニアムと、その中核をなす「II」の主人公アレフと、二つの組織によって戦いが繰り広げられている。その中で、アレフは「II」の主人公として、20XX年の東京とよばれた地で、人・神・悪魔の戦いの物語が動き出す!

アレフのパートナー ベス

センター直下のエリアに設置されている女性。救世主となったアレフと、アレフのパートナーとなるようセンターの要求、以後行動をともにする。



壁に包まれた女性 ヒロコ

「ヒロコ」という名の女性を連れて、主人公の前に現れる。ヒロコは「II」の主人公として、20XX年の東京とよばれた地で、人・神・悪魔の戦いの物語が動き出す!

Check! 前作「真・女神転生」とのつながりは?

「I」の物語は、パソコン過激派「悪魔召喚プログラム」を主に入れた主人公が、世紀末の東京で神と悪魔の戦いに巻き込まれていくというものだった。ロウ(秩序)、ニュートラル(中立)、カオス(混沌)のどの属性に傾くかによって、物語の展開が変化した。「II」は同じ世界の未来が舞台。ロウ側に属した世界で物語が展開される。コロンダム内では「初代救世主」として「I」の主人公の銅像が飾られており、ここから世界のつながりを確認できる。



「II」は「I」の続編として、20XX年の東京とよばれた地で、人・神・悪魔の戦いの物語が動き出す!

めくもりの中で
同好会活動のための部屋を移しながら、数々の同好会と恋を育むラブストーリー。

830
▶B1 (2ブロック)
▶B2 (2ブロック)
▶B3 (2ブロック)

忙しく楽しい学園生活を送る恋愛AVG

修学旅行や試験勉強、文化祭などの学園生活を送りながら、同好会を通じて温い恋愛AVG。ヒロインの新橋美奈に嫉妬と間違えられるという、最悪の出来事をはたした主人公は、なんの因果か成り行きで、美奈の姉・玲奈の所属する同好会へ入部することになってしまう。玲奈の身をたすける美奈も、浮から師を守るため入部することになる…。



劇中に登場する魅力あふれるヒロインたち

ゲーム中では、下で紹介している4人のほかに、ヒロイン美奈の親友である白田雪や品川愛理、浮城あさぎ学園の生徒会長である高田瑞希などといった多数の美少女が登場する。これらの女の子たちも恋愛の対象になるぞ。

新橋 美奈
初恋の人からもらったメロルミを、いまだに宝物にしているような一途な娘。だが、自分の気持ちに素直になれない。

新橋 玲奈
優しく遠慮でしっかり者、妹の美奈とは正反対の性格の持ち主。黒目というハンデを背負っている。

新橋 梨奈
新橋3姉妹の末妹。幼い外見通り、まだ子どもっぽく登場している。まだ恋をしたことがない。

田端あさぎ
主人公のいとこで、学校の担任。周囲からは性別の逆さ女性と評されているが、プライベートではゲイタラ。

選択によって恋愛対象が変化するぞ!

ある程度ゲームを進めると、会話の途中で選択肢が登場する。女の子の性格や好み合った内容を選択すれば、主人公への好感度がアップし、恋愛へと発展していくぞ。このほかにも、行動を選択できる休日に移動場所を選び、女の子たちと出会うことも好感度は変化する。好感度の数値によって、さまざまなエンディングを迎えられるぞ。



キティちゃんといっしょにさまざまなゲームを楽しもう!

▲キティちゃんのはじめに、ミッキーちゃんが案内役としてゲームを盛り上げてくれるぞ。

SIMPLE1500シリーズ ハローキティ
SIMPLE1500シリーズに、美奈みんなど登場するハローキティバージョンが登場。

830
▶B1 (2ブロック)
▶B2 (2ブロック)

キティちゃんが画面映しと大活躍!

低価格ながら本格的なゲームが楽しめる「Vol.01 Hello Kitty ボウリング」と、隠されたイラストを完成させる「Vol.02 Hello Kitty イラストパズル」の2タイトルを紹介しよう。

Vol.01 Hello Kitty ボウリング
●SPG ●30分 ●B1 (2ブロック) 1~4人プレイ可能

いろんなキティちゃんとのボウリング!!
最大4人まで同時にプレイすることが出来るボウリングゲーム。画面中表示されるパワーゲージや、投げる方向などを調節して、ストライクを狙うのだ。また、キティちゃんやミッキーちゃんの案内で、ちょっと変わったボウリングが楽しめる「クエストモード」も用意されている。

投げる強さや方向を合わせて投げるだけ!

▲ボールを投げる位置や方向など、実際のボウリングと同じ感覚で遊べるぞ。

▲ボールの強さやガードガードの強弱などを選べる。

Vol.02 Hello Kitty イラストパズル
●PZD ●30分 ●B1 (2ブロック)

表内の数字をヒントにイラストを完成させよう!

画面中表示された数字を参考に、制限時間以内にイラストの完成を目指すロジックパズルゲーム。初心者用の「練習モード」から上級者まで満足できる「難しモード」まで、7段階の難易度が用意されている。間違えをクリアすると、かわいいキティちゃんの画像を手に入れることができるぞ。

簡単な問題から難問まであるぞ!

▲数字を参考に1マスずつ埋めたり、入ったイラストからヒントを捕らえてイラストを完成させよう。

▲問題をクリアして集めた画像は、左側にある「キティコレクション」の中で見ることが出来る。

泣いて、笑って ココロ打たれるハイブリッドパル!

電撃文庫 7月の新刊

好評発売中

言葉話す二輪車・エルメスを相棒に、
キノは「世界」を知る旅を続ける――。
「仕事をしなくていい国」「二人の国」をはじめ、
11の短編で綴られる、新感覚ノベル最新刊

キノの旅Ⅳ

the Beautiful World

時雨沢恵一
イラスト/黒星紅白
本体490円



狼男という特異体質を隠し、かろうじて人間社会に
溶け込んでいる銀之介に最大の危機発生!
ロンドン輝りの美少女・楓に正体を暴かれたあけく、
さらに拳銃で狙われて…。

阿智太郎 イラスト/宮須弥

僕にお月様を見せないで④

北極色の転校生

本体530円

ロリコン天使、悪魔っ娘、巫女少女に化け狐……
人畜無限(!?)で繰り上げるシニカルコメディ第3弾!

佐藤ケイ イラスト/さがのあおい

天国に涙はいらない③

あだ討ちヶ原の鬼女

本体510円



EATと米軍の共同演習がスタート! アヤカシ役として参加した、櫻樹、太田、虎司らを
待ち受ける隠された事実とは? 大人気ホラーファンタジー最新刊

中村恵里加 イラスト/たけひと

ダブルブリッドⅥ

本体590円



世界には絶対はない。
だから絶対はない。なんてなる。



台樹国『天剣王座』の三員に
選ばれた少年と少女の運命は?

(第7回電撃ゲーム小説大賞〈連考委員奨励賞〉受賞作)

海羽超史郎 イラスト/RAMI

天剣王座 ~Dual Lord, Reversion~

本体570円

“異界”から出現した少女は何のために
神隠しを行うのか?

甲田学人 イラスト/翠川しん

Missing 神隠しの物語

本体570円

鈴木銀一郎 イラスト/九月姫

モンスターゲーカークロニクル

最後の竜戦士 The Last Dragonfighter

本体650円

朝松 健 イラスト/中北晃二

秘神黙示ネクロノム②

本体710円



発行 ■ メディアワークス 発売 ■ 角川書店

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

書店はお近くの書店でお願いいたします。

その他購入方法(書店・ネット)は「直接販売」(例: 03-5280-7388) または、メディアワークスのホームページをご利用ください。

※本体価格に方法論費が加算されます。

そして…少年は大人になる。

7月21日発売

ニュープリント・コンポーネント・マスター・トールサイズ

銀河鉄道999

DVD・BOX・the MOVIE

原作：松本零士

<収録作品> DISC1「銀河鉄道999」(1979年公開)、DISC2「さよなら銀河鉄道999 アンドロメダ篇最終回」(1981年公開)
DISC3「銀河鉄道999 エターナルファンタジー」(1988年公開)、DISC4 ホーナスディスク(銀河鉄道999 ガラスのクレア(1980年本人が主役の公開)十数巻特典)
<映像特典> 特撮・予告編、絵コンテ運動(マルチアングル)、資料集、松本零士999
<封入特典> 縮小複製版・劇場パンフレット(3冊)、解説書(8P)、<音声特典> BGMが楽しめる2チャンネル仕様

DSTD02032 / 税別20,000円

片面2層2枚+片面1層2枚組 / カラー / 本編313分+映像特典 2) 1. 主音声: モノラル(日本語) 2. BGMのみ: モノラル・DISC3のみ両声ステレオ
16:9 LB(ピクサイズ収録)・DISC4一部4:3、DISC4一部マルチアングル

DVD・BOX・CD発売記念 銀河鉄道999展

会場無料 東京:銀座ソニービル(7/21〜22) 大阪:心斎橋ソニービル(7/23〜24)

東映ビデオ & 日本コロムビア「999」共同キャンペーン実施中!

キャンペーン DVD・BOX、CDエターナルエディションシリーズ(4巻)に封入されている応募券を全部集めると、抽選で総計300名様にプレゼント!

締切 2001年8月31日必着 ※詳しくは店内の応募要項をご覧ください

期間限定キャンペーンサイト 999museum ● <http://999.mam.co.jp>

各巻に収録されている特典は、各巻の裏面に詳しく記載されています。
※各巻の裏面に詳しく記載されています。

仮面の忍者

赤影

ご存じ伝説の忍者ヒーロー・赤影参上!
全4巻のシリーズ第1弾発売!!

【第一部 金目教篇】8月10日発売

DSTD02033 / 片面2層2枚組 / 13話収録 / ¥13,800(税別)

●映像特典: データファイル ●予告編付録 ●音声特典: BGMコレクション
特典 ●封入特典: 解説書(8P) ●ビジュアルレーベル



電撃

NEWS

Part 1
PS&PS2
STATION

今回は、急遽発売の決まったPS2用HDDを紹介!
さらにこの夏開催される各種キャンペーン情報も見逃すな!!

今号の目玉! PS2用ハードディスク先行発売開始

First Topic ▶ PS2用ハードディスク (HDD) 発売

去る7月5日午前10時よりウェブサイトのPS.COM上においてPS2用HDDの先行販売分の予約が開始された(出荷は7月19日頃)。

初回出荷は、外付けタイプが7,500台、本体内部蔵タイプが2,500台の計1万台。次回の予約受付日などについては未定だが、今後の需要動向に合わせて順次生産・出荷していく。現在利用しているHDD対応ソフトと対応内容は下表を参照。

品名	品名
SCPH-10210 外付けタイプ	SCPH-10260 内蔵タイプ
価格 ¥19,000	¥18,000
性能 15GB/48GB、イーサネットポート×1	
付属品 HDDユーティリティディスクVer.1.00	
ACアダプター、 PCカードリーダー、 ネットワークアダプター	拡張バス用 ベータバッション ワークアダプター



▲本体前面の拡張バス用ベータバッション内に内蔵するタイプのHDD。SCPH-30000以降の型番を持つPS2用だ。

HDD外付けタイプ



周辺機器も新登場

周辺機器も新たに発売された。マウスとキーボードの2品で、デザインもスタイリッシュで使いやすさ。

●USBキーボード



●縦置きスタンド



●USBマウス



タイトル名	メーカー名	発売日	対応内容
▲別冊で行く2001	アーク・エンタテインメント	発売中	スナップショット機能追加、データ保存
▲リリーのトリイ	ベージュ・エンタテインメント	7月19日	データキャッシュ対応
▲ファイナルファンタジーX	スクウェア	7月19日	データキャッシュ対応
▲トレインキック for アリオンで行こう	アーク・エンタテインメント	7月28日	拡張機能・タイムスリール (Aリオンで行く2001) 対応
▲三輪物22 へまの道へ	元祖	8月9日予定	データキャッシュ対応
▲CAPCOM VS SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	カプコン	9月予定	データキャッシュ対応
▲eastmania DX DX style new songs collection	コナミ	8月9日予定	データキャッシュ対応
▲タタリ・タタリ・タタリ 4th MIX	コナミ	9月9日予定	データキャッシュ対応

ちょっと気になる話題を一挙掲載

Catch Up Station

イベント掲載の夏休み。キミはもうお出かける場所をチェックしたかな!? このコーナーを眺めれば一気に解決だ!!

■パラバツ 情報掲載の公式サイト

TVアニメ「アジテリ」シリーズで放映中も人気の「パラバツ」の公式サイトが、期間限定で公開中だ(2002年3月31日まで)。アニメグッズの情報に加えて、この夏発売予定の最新作『2』の最新情報もゲット可能! ぜひ一度アクセスしてみよう。

URL <http://www.papabattle.com>
[パラバツ] 公式サイト

■ナンジャの新アトラクションに注目!!

ナムコの都市型テーマパーク「ナムコナンジャタウン」(東京・池袋サンシャインシティ内)では、カラオケ採点システムを採用した新アトラクション「熱唱! 銭湯歌合戦」を、7月20日(金)より公開予定。自慢の歌声で、このアトラクションに挑戦してみよう!!

URL <http://www.namco.co.jp>
ナムコ・ワンダーページ

■3大ソフトメーカーが連発を発表!

ナムコ・エンタックス・スクウェア3社による事業提携の具体的な内容が発表された。まず、①プレイステーションへのコンテンツ供給および事業推進室の設置(海外販売機能も共有化) ②携帯電話向けソフト技術の共同開発。そして、エンタックスとスクウェアによる共同オンラインゲーム企画や、3社によるアーケードゲームの共同開発なども検討されている。今後の動向に注目しよう!

URL <http://www.enix.co.jp>
エンタックス・ほか

イベント「キャラショー」開催間近!

URL <http://www.nat.co.jp/ps2/hsc> (公式サイト)

ゲームやアニメ、コミックの人気キャラクターが集結する「東京キャラタショー2001」が、7月21日(土)・22日(日)に千葉県・幕張メッセで開催される。会場では人気キャラクターグッズの限定・先行販売に加えて、イベントやライブステージなど、盛りだくさんの内容が楽しめる予定だ。お得意なキャラクター入場券(¥1,000・税込、小学生以下無料)も、好評発売中(※1)なので、要チェックだぞ!!



▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

▲朝から長い行列ができてはいる人気イベント。即日完売するグッズも!! (写真は前日の開催風景)

キャンペーン TSUTAYAで「ナツタヤキャンペーン」実施!

TOPIC

URL <http://www.tsutaya.co.jp/TSUTAYAonline>

7月20日(金)～9月2日(日)まで、全国のTSUTAYAにて「ナツタヤキャンペーン」が開催されるぞ。これはスタンプを集めると、抽選で豪華賞品が当たるというのだ。期間中は各店舗で¥500(税込)以上利用すると、専用カードにスタンプを押してもらえ(1日1個のみ)。これを3つ集めれば店頭で応募すれば、「キリッパンバック付折りたたみ自転車」や「スピーカー付きエアアンプ」などの、夏を楽しく過ごせるグッズが合計2,600名に当たるのだ。詳しくはTSUTAYAの各店舗でチェックしよう! 右のキャンペーンロゴマークが目印だぞ。



TSUTAYAで「デビル」を体験!

この夏時期のスタイリッシュACT「デビル メイ クライ」。このゲームの体験版が7月11日から一部の店舗でスタートしているぞ。18日からはゲームを遊べるというTSUTAYA全店がスタート。ビデオを借りるついでに、また、ゲームを遊ぶついでに「デビル」の体験版を借りてみては!?

新製品 あの「MM」がTCGで復活!!

GOODS

URL <http://www.epock.gr.jp> (エポック社)

90年代に大ヒットを記録したカードゲーム「モンスターカードゲーム」が、トレーディングカードゲームになって大復活!! この「MM(モンスターメーカ)」でTCGのリザレクションは従来の知戦型TCGとは異なり、RPGのようにパーティを編成してゴールを目指す、新しいタイプのTCG。多様なカードで冒険を進めるだけでなく、モンスターを使って相手の進路を妨害することもできるので、奥深い駆け引きを楽しむことも可能だ。豪華イラストレーターが手がける、全244種(予定)の描き下ろしカードイラストも必見!! この夏、オスメの1作だぞ!!



◆「モンスターメーカ」は、従来のTCGとは異なり、RPGのようにパーティを編成してゴールを目指す、新しいタイプのTCG。

トレーディングカードゲーム MMTCG・リザレクション

▶ 8月24日
▶ スターターデッキ(30枚入り) ¥1,500(税別)
▶ ブースターパック(18枚入り) ¥300(税別)
▶ エポック社



■「新装」ジョギングセンターOPEN!

ハドンンの「株式会社」シリーズ関連グッズが購入できる通販サイト「株式会社ジョギングセンター」が、6月28日からオープンしている。ほかでは手に入らない、貴重なグッズを購入できるのだ。『株式会社』ファンは要チェック!! 詳しくは以下のアドレスまで。



URL <http://www.peachtrain.com>
株式会社ジョギングセンター

■「でじこ」の生誕3周年記念フェア!!

「デ・ジ・キャラット」の生誕3周年を記念して、期間中に¥2,000以上の関連グッズを購入するとさらにオリジナルグッズをもらえるキャンペーンが全国のゲームズで開催中。でじこ(7月5日～)すでに終了。うさだ(7月12日～)、おちこ(7月19日～)と、期間によってもらえる絵柄が決まっているので注意しよう。いずれの絵柄も先着10,000枚までなので、欲しい人は速に参れ!!

URL <http://www.brococo.co.jp>
ブロッコリー

キャンペーン マクドナルドとSCEが共同キャンペーン!!

TOPIC

URL <http://www.scei.co.jp> (SCE)

全国のマクドナルドで、PSをテーマにしたキャンペーンが7月19日(木)～8月14日(火)に開催されるぞ。期間中はトロ、ビザサ、バラッパ、チョコのおもちゃが付いた「ハッピーセット」が販売されるほか、セットメニューを買うと特製トレカト豪華賞品が当たる抽選カードが、もちろん全員に配布されるのだ。当たりカードの種類により、PS2用オリジナルゲーム「ハッピーD.I.S.C」などの賞品がもらえるぞ!!



トピック PS2が値下げ、¥35,000に!!

TOPIC

URL <http://www.scei.co.jp> (SCE)



プレイステーション2本体の価格が6月29日より¥35,000(税別)に改定された。従来のオープン価格モデルからの実質的な値下げということで、この機会に購入を考えているユーザーも多いはず。値下げされたモデル(SCP H-30000)は左ページで紹介したハードディスクドライブ用の収納ベイを搭載しており、リモコン、MC2は付属しない。「グラントツリモ」を同梱したパックも引き続き販売されるので、好きなモデルを選んで購入しよう!!

▲ウェブサイトPS.COMでも販売中。「GT3」の同梱版も引き続き販売されている。

CDなコレだ



大好評の音ゲーCD第8弾と、人気アニメのサウンドを紹介!!



発売中
▶ ¥2,431(税込)
▶ KMF/キングレコード

7月25日
▶ ¥3,000(税込)
▶ ランティス/キングレコード

人気シリーズのアーケード最新作「pop'n music 6」のサウンドトラックが早くも登場。TV番組のテーマ曲や、アニメの主題歌をオプションにアレンジした新曲を含む、全42曲を収録。シリーズ最強の豪華盤だ!!

4月よりテレビ東京系で好評放送中のアニメ「Z.O.E. Dorears」のオリジナルサウンドトラックアルバム・第1弾。ゲーム版とはひと味違う、個性的な世界観を持ったアニメ版「Z.O.E.」の楽曲を楽しもう!!

■ 枚増3の携帯カバーを3名様に!

ビクターインタラクティブソフトウエアのS.L.G「枚増3」に火をつけての発売を記念して、同作品に登場する犬をモチーフにした携帯カバーが抽選で3名様にプレゼント。希望者は8月(※2)に宛ててしどしど応募しよう。しめ切りは8月31日(※9)まで。



URL <http://www.vis.co.jp>
ビクターインタラクティブソフトウエア

■映画・ゲーム同時発売! AXIS、始動!

3月C.G.映画「AXIS」(2002年3月26日配当)と、同作品のPS2ソフト(発売日未定/ナムコ)の同時発売プロジェクトが、大々的に発表された。映画とゲームを同時に開発したのは世界初の試みだけに、どんな作品が完成するのか今後の動向に注目しよう!!



URL <http://www.namco.co.jp>
ナムコワンダーページ

NEWS Part2

TOPICS

STATION

TOPIC
GAMEBOY
ADVANCE

ゲームボーイ
アドバンス

PSの人気ACT 『クロノア』が GBAデビュー!

●ACT ●ナカコ
●7月3日 ●¥5,980

アクションの基本
風だまを敵に当てて

風の クロノア

◆夢見る帝国◆



GBA『クロノア』は
パズル性重視!

今作は、GBAの小さな画面でも十分に楽しめるようアクション性を適度に抑え、パズル性を強化。頭を使ってプレイするパズルアクションのステージが大幅に増えているのだ。そのため、アクションがそれほど得意ではない人でも、ひらめき次第にバッチリクリアできる。もちろん、シリーズ本家の爽快なアクションが楽しめるステージも用意されている。



▲ジャンプしたり、風だまを利用したりする基本アクションは、パズルにも同じ。

投げるor2段ジャンプ!



4 投げるor2段ジャンプ(基本) 5 投げるor2段ジャンプ(基本) 6 投げるor2段ジャンプ(基本)

事柄バクウ

皇帝の横逆で、シアスに取られ入り政治の舞臺を離れている。何か企んでみただけ……?



皇帝シアス

自らが夢見る帝国に、いつかたどり着く。誰にも夢を見ることを禁止している。

夢見ること禁じられた帝国で
クロノアの新たな冒険が始まる!

ある日、クロノアは起きているうちに、知らない世界へ迷い込んでしまう。そこは、謎めいた若しと皇帝シアスによって夢見ること禁じられた帝国。『夢を見たら』でつかまっていたクロノアは、帝皇の宰相(クウ)によって死刑にせられることになる。しかし皇帝シアスは、『帝国で戦える4匹の怪物を倒したら、死刑は取りやめ』と条件を出し、クロノアをいつか解放することに。知らない世界にとまどうクロノアを、このお話を試してみよう。なにがわかるかも)と元気づける親友のヒューボー、こうして、異世界を舞台に2人の冒険が始まる!



もし、夢が実現したら、世界はどんなふうになるか。

元気いっぱい
われらが主人公クロノア

クロノアと
ヒューボー

クロノアは元気で、好奇心旺盛な少年。ヒューボーはクロノアの親友「リング」に酷く可愛いだ。



news

ゲーム業界のHOTな話題

ゲームボーイアドバンス

電撃 NETWORK GAME STATION

ネットワークゲーム
ステーション

プレイオンラインをはじめ、注目ニュースをまとめて紹介!

PS2をめぐる最新ネットワーク動向をチェック!

TOPICS① ナムコ+エニックスが協力! スクウェア・プレイオンラインに新展開!

PS2ネットワークのカギを握るスクウェアのプレイオンライン(以下、POL)に、ナムコとエニックスが参入することが6月18日付けで明らかにされた。これは、「3社連携」(機外注)の合意事項のひとつとして発表されたもので、そのほかの事項については以下のとおり。注目したいのは「エニックス、スクウェアによる共同オンラインゲーム企画の協議」だが、現時点では、エニックスが製作するゲームに対しスクウェアがネットワーク面で技術協力するもの、としている。なお、今回の発表後に確認したPOL開始までのスケジュールは、右の表のようにになっている。



▲ナムコとエニックスから発表される予定のネットワークゲームも、POL上で遊ばれることになる?

ナムコ・エニックスの動向

- ナムコ
現在アナウンスされているのは、ネットワークゲームを制作中というところのみ。アーケードゲームの共同開発については、スクウェア・エニックス以外のメーカーとの連携を行っている。
- エニックス
来期(2002年4月以降)にネットワークゲームを1タイトル投入するとしているが、現在のところジャンルなどは不明。ちなみに「ドラゴンクエスト」がオンラインゲームになるわけではないとのことだ。

〈プレイオンラインの今後の展開予定〉

POLはまず、「FF」シリーズ初のフルオンラインゲームとなる「FF XI」とともにスタートする。両者は、以下のスケジュールで進む予定だ。

2001年 7月 POLのテスト開始

テストでは、社内向けにさまざまな連続実験が実施される。無事に終了すれば、秋の公测へと移行する。

夏「FF XI」のベータテスト開始

社内スタッフのみで「FF XI」をテストプレイする。POLと連動したネットワーク上の本格的なテストになる。

秋 POLのベータテスト開始

一般の人々も参加することになるが、リミテッド、ウェブなどでモニター募集が行われる予定だ。

年明け「FF XI」のベータテスト開始

一般の人々が「FF XI」の無料テストプレイに参画できる。プレイするには、ハードディスクドライブが必須。

2002年 春「FF XI」のソフトが発売

POLのサービスが開始していないと遊べないため、実質的にPOL本格スタートとソフト発売は同時期のはず。

4月以降 POLの無料サービスがスタート

POLの無料サービスがスタート。「FF XI」をプレイするには、POLの金貨とソフトのプレイ料が必要になる。

〈おもな発表の内容〉

- ① 3社によるPOL事業推進体制の設置
- ② 3社による情報戦略対応ソフト向け開発支援体制の共同開発の検討
- ③ エニックス、スクウェアによる共同ネットワークゲーム企画の協議
- ④ 3社によるアーケードゲームの共同開発の検討

TOPICS② PS2版も! 「サクラ大戦オンライン(仮)」発表!

さる6月25日、映画「サクラ大戦 活動写真」(12月22日公開予定)の制作記者発表の席上で、ネットワークゲーム「サクラ大戦オンライン(仮)」の制作が発表された。内容については不明だが、帝都バージョンE巴里バージョンEの2種類がドリームキャストで今年12月に同時発売される。将来的にはPS2やPCでも発売されるとのこと。「ぐるぐる温泉」に続いてハードの垣根を越えたコミュニケーションが実現することになる。



●「サクラ大戦」シリーズとは?

セガの大人気アーケードシューティングゲーム「サクラ大戦」シリーズは、1作目の「サクラ大戦」が'96年にセガサターンで発売され、魅力的な登場キャラによるドラマが多数のユーザーに支持された。'98年の「2」もヒットし、セガの看板タイトルにまで成長。3月にドリームキャストで発売された最新作「サクラ大戦3」も、40万本のセールスを記録している。

! 「ぐるぐる温泉2」最新情報

ゲームをプレイしながら最新情報をキャッチ!

リーク情報

「ぐるぐる温泉2」は、前作に引き続き、セガの大人気アーケードシューティングゲーム「サクラ大戦」シリーズのキャラクターが多数登場する。また、本作では、前作に引き続き、セガの大人気アーケードシューティングゲーム「サクラ大戦」シリーズのキャラクターが多数登場する。また、本作では、前作に引き続き、セガの大人気アーケードシューティングゲーム「サクラ大戦」シリーズのキャラクターが多数登場する。

TOPICS 3 PS2用モデム&TA(ターミナルアダプタ)に新製品が登場!

すでに3種類のPS2用モデムが発売されているが、7月1日、新たにアイワイP S 2用モデム「PV-PS200」が発売された。また、オムロンはP S 2では初めて発売するTA(ターミナルアダプタ)「MT128PS2」を7月下旬に発売する。TAは、アナログ回線よりも速いVSDN回線に接続するために必要な周辺機器で、常時接続のフレッツ・ISDNなどのサービスも利用することができる。モデムについては全部で4種類がそろったことになるので、ここであらためて既発売の3種類もあわせて紹介しよう。

・現在までに発売されているモデム一覧・

アイ・オー・データ「P2GATE」

●製品型番: DFML-56SP
●接続: オープンプライス●通信速度: アナログ回線専用56kbps●同梱ブラウザソフト: EGBROWSER Light ●その他: SmartSCM USB) チップセット搭載

サン電子「OnlineStation」

●製品型番: MS56KP
●接続: オープンプライス●通信速度: アナログ回線専用56kbps●同梱ブラウザソフト: NetFront ●その他: Window 98/ME/2000対応

オムロン「VIAQSD」

●製品型番: ME56P2●接続: オープンプライス●通信速度: アナログ回線専用56kbps●同梱ブラウザソフト: NetFront ●その他: So-netのP S 2向け接続サービス対応、ME56P2VJが7月1日より発売予定

NEW モデム フレイオンラインに所属!



<おもな仕様>

●製品型番: PV-PS200●価格: ¥12,000●通信速度: アナログ回線専用56kbps●同梱ブラウザソフト: NetFront ●その他: SmartSCM USB) チップセット搭載、外付け電話機、モデムジョーグジャック搭載

NEW TA フレッツ・ISDNに対応!



<おもな仕様>

●製品型番: MT128PS2●価格: オープンプライス●通信速度: ISDN回線専用48kbps●同梱ブラウザソフト: NetFront ●その他: 1. ナンバー、INSボイスワープ、ナンバーディスプレイ対応

・ここで紹介しているモデム・TAに対応しているソフト一覧・

タイトル	ジャンル	プレイの機種	備考
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	アクション	通信対戦	
エイジオブエンパイア〜エイジオブキング	シミュレーション	通信対戦	
対局麻雀 ネットでロ!	麻雀	通信対戦	
BATTLE GEAR 2	レース	ネットラッシュ	アイワイ「PV-PS200」非対応
EGBROWSER	ブラウザソフト	インターネット利用	サン電子「OnlineStation」非対応

いったいどの機種を買えばいいの?

まず、ISDN回線を導入しているか、あるいは導入の予定がある人は、オムロン「MT128PS2」を買うのがベスト。問題は、アナログ回線インターネットに接続しなければならない人だろう。アナログモデム4機種にはそれほど大きな性能差

はなく、どのモデムも発売価格は1万円前後となっている。ただ、対応しているソフトがあるのか(上記の表を参照)、買いたいソフトが対応しているかどうかを確認してから購入すればいいだろう。デザインの好みで決めて決める人もいる。

TOPICS 4 So-netがPS2用のポータルサイトをオープン!

業界大手のインターネットサービスプロバイダSo-netを運営するソニーコミュニケーションネットワークは、P S 2ユーザーに向けたインターネット接続サービスを7月から本格的に開始していく。おもなサービスの内容として、P S 2用ポータルサイトを設置し、コンテンツの充

実を図っていくことになる(詳しくは下のコラムを参照)。また、サービスの提供にあたって、オムロンのP S 2対応モデム「ME56P2SV」に、So-netへの入会や接続を容易にする「インターネットおまかせモード」(「NetFront」の改良版)を同梱する。

PS2ポータルサイト、3つの特徴

- ① TV画面に合わせたレイアウト
サイトの構成がTV画面と同じレイアウトで設計されているので、左側のスクロールバーを移動させることなく閲覧することが可能。
- ② ゲーム関連のリンクが充実
ユーザーがアドレスを入力しなくても自動的に、数多くのリンクを設置。また、ゲーム関連のニュースもトップで確認できる。
- ③ TV番組などの情報も配信
TV番組のスケジュールを配信しているときに、TV番組が気になる利用者と配信番組の検索履歴リストを見ることができ



▲ポータルサイトのトップ画面。システムのゲームについては、紹介ページも掲載。

URL: <http://www.sonet.ne.jp/ps/ntsc/>

TOPICS 5 最近よく耳にするADSLっていったいなんだ?

ADSLとは、通常の電話回線を利用した高速通信技術のこと。電話回線において音声通話では使用されない高周波帯域帯域を利用することで、高速度なデータ通信が可能になっている。通信速度は、アナログモデムで接続する場合に比べて約20倍に上速くなるため、快適にインターネ

ットを楽しむことができる。また、NTTのフレッツ・ADSLなどのサービスを利用すれば、月額固定料金を支払うことも、常時接続が可能なことも大きな魅力。ただし、現在はP Cのみにしか接続環境が用意されていない。P S 2でも、接続できるようにすることを期待したい。

「Yahoo!BB」の登場で利用料金も低価格に

ヤフー株式会社「ADSL常時接続環境を提供するサービス「Yahoo!BB」は、月額料金を¥2,280という低価格にしたことで大きな注目を集めている。レンタル料なども含めると¥3,017。NTTのフレッツ・ADSLも利用料金を7月16日より¥3,800に値下するなど、低価格競争はさらに白熱する見込みだ。



URL: <http://bb.yahoo.co.jp>

▲サービス開始は8月1日からだが、申し込み受付は前まで。詳しくはホームページをチェック!

マウス、キーボードの対応は?

P S 2専用HDDの予約販売開始にあわせて、P S 2対応USBマウスとUSBキーボードの9月発売も発表されている。P S 2対応。これらはインターネットの利用とネットワークゲーム遊びには必須ともいえるが、残念ながら上記モデムに対応しているかどうか、現時点では明らかになっていない。

(プレイステーションソフト)

PSソフト 無料プレゼント!!

キミは ゲームクリエイターに なれるか!?

ゲームクリエイターを目指せば、ゲームソフトを無料プレゼント!
その秘訣の内幕も、すべてここにだけご紹介! 是非
読んでほしい「ゲーム」は、成功と失敗の道で満ち溢れて
いる! (プレイステーションソフト)



①

いざスタート!
ゲームクリエイターを目指せば、
ゲームソフトを無料プレゼント!

②

7層建ての学校に
極意の秘密が!
ゲームソフトを無料プレゼント!

③

クイズに答えよう!
ゲームソフトを無料プレゼント!

④

極意の秘密を
知る人たちは...
ゲームソフトを無料プレゼント!

⑤

極意をGET!
ゲームソフトを無料プレゼント!

ゲームクリエイターの 極意をGET!

中原 雄一 / Yuichi Nakahara
全くの初心者として、バンタン電腦情報学院
に入塾。現在は、コナミ(株)でゲームクリエ
ーターとして活躍中!



無料

※高校生以上の方に限ります

バンタン電腦情報学院
bantan computer intelligence college

極意GET方法(無料)

- ① 参加申し込みが完了したら、本誌中巻にある応募券に必要事項をご記入のうえ、ポストに投函してください。
- ② すぐにフリーダイヤル
フリーダイヤルからでも申込みいただけます。また、お問い合わせもお気軽にこちらまでどうぞ。
- ③ 申込フォームページ
資料請求ボタンをクリックして、お申し込みフォームより必要事項をご記入のうえ、送信してください。



0120-51-0505

URL

<http://www.lab.vantan.co.jp/>

I-mode

<http://www.lab.vantan.co.jp/>

J-PHONE

<http://www.lab.vantan.co.jp/>

電擊

DVD STATION

アニメに限らず、洋画・邦画も最近もDVDソフトになるのがかなり早いです。劇場の大画面もい
いけど部屋でのんびり見るのもいいものですよ。

アニメに限らず、洋画・邦画も最近はDVDソフトになるのがかなり早いです。劇場の大画面もいいけど部屋でのんびり見るのもいいですよ。

万感の想いを込めて、懐かしい汽笛が響きわたる…

銀河鉄道999（'79年公開）

戦後の身体を求めて、謎の美女メーテルとともに旅する主人公・松野雄助の成長を描く。りんたろう、西川房長らによる原作にちか手がけた劇作家一澤

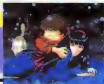


鋼鉄道999アンドロメダ将着観('81年公開)

メーテルからのメッセージを受け取り、再び88年を歩む主人公の物語は、このように続く。エピソードとしては、前作「龍騎」の99年と対照的である。

銀河鉄道999エターナルファンタジー（'98年公開）

「他は分子として地下軍に監禁されていたところを
メーテルに助け出され、再び銀河の戦路に集い、銀
河の運命は……」。「さよなら銀河鉄道」から17年の
歳月を経て完成した。フーテンの映画化は……



DATA

タツノコアクションヒーローの魂を受け継ぐ
新世代ダークヒーローが誕生!! 「ガッチャマン」「破滅拳ポリマー」など

「ガッチャマン」「破裏拳ポリマー」などタツノコヒーローアニメの最新作として作られながら、世界の平和を守るわけではなく、妹を捜し、真実を追求するための戦う新世代ヒーロー、それが「ソウルテイカー」。独特の世界観と戦慄のサスペンス、激しく熱いアクションに美少女たち♥ WOWO Wで好評放映中の人気作がよいよ登場。なお、初回限定生産のみBOX付き。

小妻ちゃん人気上昇中!!

URL(<http://www.soultaker.net/komugiclub/>)

STORY

買って燃焼された主人公・遠藤亮介は、どこか懐かしさの漂う女性・阿部保に救い出される。翌日、母親の墓参りをする彼を正体不明の奇妙な事象は阿部の身にも及び、彼女は誰の敵の手にかかってしまうのだった……。

▲▶17年前に月のコロニーで起きた
異変が、京介とまだ見ぬ妹・琉奈
の運命を熱帯な手ノに交える。

D The Soul Taker

ATA
DD 16:9LB

7/20 **サスケ** DVD-BOX 1



「忍者武芸帳」や「カムイ伝」と並び称される、巨匠・白土三平の代表作「サスケ」のTVアニメ全29話がBOX仕様で登場。強く生きる少年忍者サスケの成長を通して、命の尊さを描いた名作中の名作。今回発売されるBOX1には、第1話から16話までが収録。さらに各巻の最後には、映像特典として忍術の解説・図鑑を収録した「サスケ忍術図鑑」が入っている。

7/25 雜貨類



人間のホラータイトル「エコエコザラク」を手がけた監督・杉本浩治と、脚本・小杉明利の名コンビが贈る密室心霊ホラーがこの「録音室」。かつて、一世を風靡したブルース歌手が建てたスタジオでデビュー曲の録音をした新人のアイドル。録音されたテープを聞くところ、誰も気が付かなかった奇怪な音が録音されていた……。古いレコーディングスタジオに潜む白濁空間の正体は？

7/21 第1回 特別版
インタラクティブエディション



PSソフトとして発売された『新生』でもおなじみの『第切草』。2001年春に公開され、奥菜恵主演でも話題を呼んだ劇場作品が早くも登場。劇場公開時の映像とは別の角度から奥菜恵をとらえた、マルチアングル&インタラクティブ仕様のDVDらしい本だ。

7/25 ザ・セル
デラックス版〈特別プレミアム版〉



誘拐された被害者を捜すため、意識不明に陥った殺人犯の意識に接触した女性心理学者の活躍を描く。ジェニファー・ロペス主演のサイコホラー。初回のみ特典ディスクを同梱した特別仕様で、期間16分にもおよび公開シーンや音楽メイキングを収録している。

7/25 サラリーマン金太郎 ①



ドラマ、映画とさまざまなメディアで展開してきた、本宮ひろ志原作の人気コミックがついにアニメになって登場！ 暴走族の頭をはっていた主人公・矢島金太郎のサラリーマンとしての堅破りな生き方を描いた人気作が毎日1巻ずつ、全8巻の登場予定。

7/25 ふしぎ遊戯 (一)



主人公・夕城美朱と本郷晴有は、普通の中学主。ところがある日、図書館で偶然手にした本「四天地書」の中に吸い込まれてしまう。古代中国のような異世界で、美朱は国を救うため、巫女としてさまざまな人間と出会い、伝説の「朱雀」を呼び出す冒険へと旅立つ。

未完のアクション巨編に隠された
奴のカットがフルに現れる！

1997年に発見された大量の未公開映像と関係者の証言をもとに、国内の映画会社アートポートが完全版として再編集「死亡遊戯」で大幅にカットされたシーンも復活した、リー本人の制作意図に近いと称されるファン必見の一本だ。



発売日	タイトル	規格/発売番号	概要
7/25	ブルー・リバー フィッシュ・エクス ペディション	44,500/ PIBF-1085	ブルー・リバーが演じた、大規模なシークエンスの豪華な音楽、連珠などを一息に楽しめる。
7/25	ブルー・リバー デコングラ	33,800/ PIBF-7211	大作中のハイライトと、貴重なライブ・映像を収録した、音楽の周年記念に制作されたドキュメント。
8/10	トコグロ屋敷の 物語 (UTS)	45,700/ PIBF-1366	「死に成る」の大仏次郎を主演、切腹屋連中作品で、ミュージアム・メンテックと中村興業の協賛を封入。
8/10	ブルー・リバー 死の川	44,700/ PIBF-1371	日本を舞台にした傑作、70年代時代劇の傑作、ブルー・リバーの時代劇とともなるミュージアム・メンテック。
8/10	スロウ・ダンス スロウ・ダンス スロウ・ダンス	44,700/ PIBF-1372	ブルー・リバーのアフター・ジャンクション。アワビ・劇場の名演出家を集めた傑作映画の最大作。

セ
6/10

 evolution

アーティストにしてティーンエイジャーのファッションリーダーでもあるあのBrand Newシングルクリップ。

1	evolution
2	独立の宅急便
3	チャーノース・エンジェール・コレクターズ・エディション
4	器用人
5	オット・ライズ・ビニーズ 特別編
6	スペース カラボーイ 特別版
7	ルパン三世 カリオストロの城
8	バトと子 3346 ~VIDEO C.P.O.P.O.M.D.E 1981-2001
9	90秒カンズ 特別版
10	M・ロータ

2009年10月10日

多くのファンが待ち望まれた宮崎アニメの人気作。「当たりリロット」には、新作の劇場鑑賞券が封入されている。

席間配給	¥1,500	
IF ミスタール イベント	¥4,700	
シー・ビュース・イベント	¥3,800	
アスミック	¥3,800	
シネマ・ハウス イベント	¥3,880	
ローナール・ホーム ビデオ	¥2,500	
IF ミスタール イベント	¥4,700	
シー・ビュース・イベント	¥4,000	
IF ミスタール イベント	¥3,800	
シネマ・ハウス ビデオ	¥4,700	

デューリス・エフ

’70年代に首映された人気シリーズのリメイク版。美しくも勇ましい女性エージェントたちの活躍に注目！

- 1 チャーリーズ・エンジェル/コレクションズ・エディション
- 2 60セカンズ
- 3 インビジブル・コレクションズ・エディション
- 4 スーパースター コラボボーイ
- 5 ハムナプトラ 失われた砂漠の都
- 6 タラディーター デラックス・コレクションズ・エディション
- 7 レッド プラネット 特別版
- 8 ホワット・ライズ・ビニーズ
- 9 X-MEN 特別版
- 10 ホット

2 60・セカンズ

天才的な自動車運転手たちの活躍を描く迫力のアクション大作が、前目に引き続きラングイン。

ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
ポニーキャニオン
ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
ワーナー・ホーム ビデオ
ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
ワーナー・ホーム ビデオ
20世紀フォックス ホームエンタテインメント
20世紀フォックス ホームエンタテインメント
ユニバース ホーム エンタテインメント

電撃

RANKING STATION



「グランツーリスモ3」が1位に返り咲き！ このゲームが同権された、PS2本体の売り上げも好調だぞ。

STATION

ソフト売り上げTOP20

最新の販売本数ランキング

1 **グランツーリスモ3 A-spec** ※本体同梱版含む
●SCE ●4月28日 ●RCC ●¥8,800

「F094/S」のこの色は、某貴公子のマシンがモデル。ほかの色より性能も少し高いぞ。

21万1480本

121万300本

2 **実況パワフルプロ野球2001**
●コナミ ●6月7日 ●SPG ●¥5,980

「パワプロ」シリーズ最新作。「サケス」のプレイ期間が1年になり、遊びやすくなった。

15万2993本

15万2993本

3 **蚊(か)**
●SCE ●6月21日 ●ACT ●¥5,800

蚊になって人間の血を吸うACT。「刺す」「吸う」の2つのアクションが楽しめる。

5万3381本

5万3381本

4 **リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～**
●バスト ●6月21日 ●RPG ●¥6,800

「アトリエ」シリーズ第3弾。調合方法がわかりやすくなり、交易などの新要素を追加。

5万793本

5万793本

5 **From TV animation ワンピース グランドバトル!**
●バンダイ ●3月15日 ●FTG ●¥5,800

2P対戦時のみ、L1を押しながらキャラを選ぶと、同キャラ対戦ができるのだ。

4万9918本

43万9613本

6	前位1	ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記 ●エンターブレイン ●5月24日 ●S・RPG ●¥6,800 4万7226本 前位1 11万210本
7	初登場	魔剣双(シャオ) ●コナミ ●5月7日 ●A・AVG ●¥6,800 3万6286本 前位1 5万4988本
8	前位11	ワールドサッカーウィニングイレブン5 ●コナミ ●3月15日 ●SPG ●オープン 42万8011本 前位1 42万4474本
9	初登場	勝負師伝説 哲也 ●アサヒ ●6月21日 ●TBL ●¥5,800 2万4055本 前位1 2万4655本
10	初登場	エヴァンゲリオン2 ●フロム・ソフトウェア ●6月21日 ●A・RPG ●¥6,800 2万1884本 前位1 2万1084本
11	前位13	SNK EXOTIC 小I W1715 チェルブルグ・戦・闘・士・隊・の・冒・険 ●DB/パブリッシャー ●5月31日 ●TBL ●¥2,000 1万9475本 前位1 2万5818本
12	前位4	真・女神転生 ●アトラス ●5月31日 ●RPG ●¥4,800 1万7610本 前位1 5万5111本
13	初登場	Jリーグ実況ウィニングイレブン2001 ●コナミ ●6月21日 ●SPG ●¥5,980 1万6408本 前位1 1万6408本
14	初登場	Dance Dance Revolution EXTRA MIX ●コナミ ●6月7日 ●ETG ●¥5,980 1万6064本 前位1 1万6064本
15	前位5	ワールドスタジアム5 ●ナムコ ●5月10日 ●SPG ●¥5,800 1万3827本 前位1 1万1008本
16	再登場	鬼武者 ●カプコン ●1月25日 ●ACT ●¥7,800 1万2768本 前位1 54万3270本
17	再登場	ハッピーダイエット ●トワイライトエクスプレス ●4月26日 ●SLG ●¥5,800 1万2327本 前位1 4万77本
18	前位3	トゥームレイダー5: クロニクル ●カプコン ●5月31日 ●A・AVG ●¥5,800 1万1120本 前位1 2万3398本
19	前位20	バイオハザード コード: ベロニカ 完全版 ●カプコン ●3月22日 ●A・AVG ●¥5,800 1万984本 前位1 24万385本
20	前位14	ファイナルファンタジーIX ●スクウェア ●10年7月7日 ●RPG ●¥7,800 1万747本 前位1 281万4160本

(数)ゾニー・コンピュータエンタテインメント

「GT3」担当一同

MAKER'S VOICE

長い長い制作期間を終え、ようやくスタッフにもゆとりが出てきたようです。最近では主要スタッフも休むをとりたっていますが、海外にレース観戦に行ったりと、結局みな、クルママニアに陥りやすい状態です。こうしたブラ

イベートの日々も、次回作への情熱に変わっていくわけですが、まだまだこれからと飽きな気持ちは続きます。発売から2カ月が経過したうえでの返り咲き1位ということ、スタッフ一同、大変感謝しております。

前評判 TOP 4/5

DPS読者が選ぶ期待のソフト

1	新刊	252	ファイナルファンタジーX ●スクウェア ●7月19日 ●RPG	POWER
2	前巻	253	東京魔人學園外法帖 ●アズミック・エースエンタテインメント ●夏予定 ●S・RPG	POWER
3	前巻	254	サモンナイト2 ●バンプレスト ●8月2日 ●S・RPG	POWER
4	前巻	255	幻想水滸伝Ⅲ ●コナミ ●※予定 ●RPG	POWER
5	前巻	256	グローランサーⅡ ※限定版含む ●アトラス/キャリアソフト ●7月28日 ●RPG	POWER
6	前巻	257	ゼノサーガ エピソードⅠ カへの意志 ●セガ ●12月予定 ●RPG	POWER
7	初巻	258	みんなのGOLF3 ●SCE ●7月26日 ●SPG	POWER
8	前巻	259	メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバディ ●コナミ ●※予定 ●ACT	POWER
9	前巻	260	スターオーシャン3 (仮) ●エニックス ●発売日未定 ●RPG	POWER
10	前巻	261	ファイナルファンタジーXI ●スクウェア ●2002年3月予定 ●RPG	POWER
11	初巻	262	実況!ワッフル野球8 ●コナミ ●8月2日 ●SPG	POWER
12	前巻	263	MissingBlue (ミッシングブルー)※限定版含む ●トンキンハウス ●7月28日 ●AVG	POWER
13	初巻	264	Memories Off 2nd ●コナミ ●9月27日 ●AVG	POWER
14	再巻	265	Devil May Cry (デビル メイ クライ) ●カプコン ●8月29日 ●ACT	POWER
15	初巻	266	ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム 0079 ●バンダイ ●9月6日 ●SLG	POWER

讀者人氣TOP415

DPS読者が選ぶ名作ソフト

1	前位2	ファイナルファンタジーⅩ ●スクウェア ●30年7月7日 ●RPG
2	前位3	ファイナルファンタジーⅦ ●スクウェア ●17年1月31日 ●RPG
3	前位1	テイルズ オブ エターニア ●ナムコ ●06年11月30日 ●RPG
4	前位5	12 グランツーリスモ3 A-spec ●SCE ●4月28日 ●RGC
5	再登場	ファイナルファンタジーⅧ ●スクウェア ●28年2月11日 ●RPG
6	前位7	ドラゴンクエストⅦ エデンの継子たち ●エニックス ●30年8月25日 ●RPG
7	前位14	スーパーロボット大戦α ●バンプレスト ●00年6月25日 ●S・RPG
8	初登場	ディアリングサーガ ユノ英雄戦記 ●エンターブレイン ●05年6月4日 ●S・RPG
9	前位5	ゼノギアス ●スクウェア ●18年2月11日 ●RPG
10	前位3	ガンバレード・マーチ ●GCE ●03年9月26日 ●AVG
11	前位4	幻想水滸伝Ⅱ ●コナミ ●08年12月17日 ●RPG
12	再登場	23 鬼武者 ●カプコン ●1月25日 ●ACT
13	前位9	スーパーロボット大戦α外伝 ●バンプレスト ●3月23日 ●S・RPG
14	再登場	東京魔人學園剣風帖 ●アスキー・エースエンタテインメント ●08年6月18日 ●AVG
15	初登場	バイオハザード コード:ベロニカ 完全版 ●カプコン ●3月22日 ●A・AVG

ボード
売り上げ

PS2 20万2264台
累計出荷数 535万4088台

PS*

2010年1-12月累计产量	1万3500台
2010年1-12月累计销量	97万409台

RANKING TOPICS

『FFX』は何本売れる？

いよいよ発売まで約1週間となった。PS2時代の最大大作『ファイナルファンタジーX』(以下FFX)は、全日本に100万部以上を売り上げた。その後の『FFIX』は、その1/10に上りつめた。『FFIX』の売上は、発売日以下の、『機動戦艦高达SEED』の『FFIX』のデータ、『FFIX』の海外の『PS2』の海外の54万部は、現在PS2の『FFIX』の海外の535万部ほどと見ていいだろう。そこから考えると、今後の『FFIX』も同じくらい2000万部は売れるかもしれないだろう。これはあくまでも数字だけ単純に比較した場合で、『機動戦艦高达SEED』の海外の54万部は、このことを付け加えるようにメディア・ワークスが海外に上り行っているもののアンダーでなく、『FFIX』は、『機動戦艦高达SEED』の海外の535万部から、『FFIX』の海外の54万部を引くと、150万部ほどに2.2%。または、『FFIX』がこの数字をくぐり越えなかったことが注目される。

タイトル	発売日	発売前販売本数	累計販売本数	発売過比率	発売時の本体普及台数
ファイナルファンタジーⅦ	97年1月31日	222万1231本	312万2110本	71.1%	約540万2000台
ファイナルファンタジーⅧ	99年2月11日	264万1172本	362万2226本	72.1%	約1463万9000台
ファイナルファンタジーⅩ	00年7月7日	194万7448本	280万9167本	69.3%	約1684万7000台

機種	タイトル	発売日	累計販売本数	備考
FC	ファイナルファンタジー	87年12月18日	約82万5千本	メディアワークス調べ
FC	ファイナルファンタジーII	88年12月17日	約76万本	メディアワークス調べ
FC	ファイナルファンタジーIII	90年4月27日	約140万本	CESAゲーム局調べ
SFC	ファイナルファンタジーII	91年7月19日	約144万本	CESAゲーム局調べ
SFC	ファイナルファンタジーIII	92年12月6日	約295万本	CESAゲーム局調べ
SFC	ファイナルファンタジーIV	94年4月8日	約295万本	CESAゲーム局調べ

一歩の前進

Journal of Management Education

ビボサル2001

7/5

「ビボサル」シリーズの最新作。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。

85

ドリームオーダー03

7/5

「ドリームオーダー」シリーズの最新作。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。

65

牧場物語3

7/5

「牧場物語」シリーズの最新作。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。

75

本朝特攻隊戦隊ザンバ

7/19

「本朝特攻隊」シリーズの最新作。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。

40

トモザ

7/5

「トモザ」シリーズの最新作。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。

80

ハリオス海戦

7/5

「ハリオス海戦」シリーズの最新作。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。

65

平田道

7/5

「平田道」シリーズの最新作。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。

65

トモザ

7/5

「トモザ」シリーズの最新作。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。

60

レイダース3X super

7/19

「レイダース」シリーズの最新作。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。

75

クックリッドのゴーゴーレーシング

7/12

「クックリッド」シリーズの最新作。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。

60

ルナ・ウェイキング

7/12

「ルナ・ウェイキング」シリーズの最新作。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。

55

ナニク金融道

7/19

「ナニク金融道」シリーズの最新作。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。

65

トモザ

7/5

「トモザ」シリーズの最新作。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。

70

ハリオス海戦

7/5

「ハリオス海戦」シリーズの最新作。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。

65

ハリオス海戦

7/5

「ハリオス海戦」シリーズの最新作。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。

50

トモザ

7/5

「トモザ」シリーズの最新作。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。前作に引き続き、世界を舞台にしたフィールドを駆け回る冒険の面白さを引き継いでいる。

75



新ハード発売前に
気になるトピックを
徹底追求



ゲームキューブ、
Xbox、PS2、
『FFX』全部わかる

ゲーム世界の
ど〜なってるの?
に競く迫る!

ゲーム業界 そこが知りたい!! 2001年夏



どこまでイケてる? **J-PHONE** のJavaアプリ



もはや
iアプリを超えた!?



ファイナルファンタジーX
みんなのGOLF3
鉄拳4/鬼武者2
バーチャファイター4



MP3デジカメ「FinePix50i」
極安モバイルPC「Afina note」
電波時計「ウェーブセプター」

絶賛発売中

定価590円(税込)

©SEGA/UGA, 2001 ©TAITO 2001
©2001 Bandai
©2001 SQUARE CHARACTER DESIGN/
TETSUYA NOMURA

ゲーム・ケータイ・パソコン…21世紀の遊び情報マガジン

電撃王



8月号

表紙: 小向美奈子

発行 ■ メディアワークス 発売 ■ 角川書店

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

商品はお近くの書店で買い求めください。
その他購入方法・書店ご不在の際は「直接読者」へ TEL:03-5280-7588 または、メディアワークスのホームページをご利用ください。



**来ましたよ！ 電撃の夏が！ 今年は…
まさにバリバリいっちゃうぜえ～！**

7月19日発売：増刊DPS-D45 (Vol.183)

『FFX』の大戦略&付録PS用CD-ROM

7月27日発売：本誌DPS Vol.184

『FFX』の超攻略&メモカシール第2弾！

8月10日発売：本誌DPS Vol.185

8月24日発売：増刊DPS-D46 (Vol.186)

付録PS2用DVD・ROM・詳細は次号本誌で！

8月31日発売：本誌DPS Vol.187

■特設版：ワンピースマシジョン・東京商大学園外法帖
■X-MEN MUTANT ACADEMY: SPIDER-MAN
■MAN: サラリーマンチャンプ たたらサラリーマン
■京都興技物語: PS2特選映像: Devil May Cry
■ヤンヤカシスター~featuring Gawoo~
■D.N.A.・Dark Native Apostle
■魔剣技: エヴァグレイス2

ということで、今年の夏は電撃PSが
バンバン発売されちゃいます。なのでバ
ンバンゲームで楽しんじゃってください。
バンバンバラバラババババになってくら
い、クラクラしちゃうくらい、楽しんじ
ゃってください…ってちょっと暑さでク
ラクラ来ますか？ そろそろか。

ってそれだけじゃあ！

電撃PlayStation

Vol.184 7.27(金)発売!



まんが ● 岩瀬さとみ

頑張ります! 「FFX」攻略!!

次号182号は、「FFX」の徹底攻略がついにスタート! 編集部みんなで頑張ります!! 「みんGOL3」「グロランサーII」「ミッシングブルー」など人気ソフトの攻略も完璧! 「サモンナイト2」「デビル メイ クライ」の最新情報も!! MCシールも付きます!

藤れん坊プリンセス/シャドウ ハーツ/ザ・ファイアー/ゼノサガ/ジェネレーション・オブ・カオス/実況!バワフルプロ野球8/牧場物語3/サイレントヒル2/リリーのアドベントーブルの錬金術士3〜/エヴァークレイズ2 など

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStationD は毎月第3金曜日より発売

電撃PlayStation D

D45 Vol.183 7.19(木)発売!

LETTERS

森たよりのあて宛

〒101-8305 (株)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.dengekionline.com/>
 ※ゲームの内容やウラガリに関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。

★バックナンバーのお問い合わせは、お近くの書店でご注文いただくか、主婦の友会(株)直接読者係(03-5280-7588 平日 午前9時〜午後5時)にお電話ください。バックナンバーの在庫は、発売後約3カ月間です。品切れの際はご容赦願います。

AD INDEX

- ⑤ アトラス108・210・211
- ⑤ コーエー36・37・101〜105
- コナミ48
- ⑤ 専門学校デジタルアーツ 東京107
- ⑤ タカラ8

- デジキューブ6・7
- デジタルエンタテインメントアカデミー 106
- 東映ビデオ187
- 東京ゲームデザイナー学院125
- トンキンハウス114

- ⑤ バンダイ2・3
- バンタン電脳情報学院194・ハガキ
- バンプレスト4・5
- フロム・ソフトウェア表4



STAFF

- 編集長 渡辺 雅人
 編集委員 佐藤 晴美、斎田 誠一
 デスク 千木 良二、宮崎 義雄、高橋 正典、本多 兵
 編集 高木 信司、渡辺 雅人、小島 和子、清水 和子、宮崎 義雄、宮下 雅史、森
 田 和佳、松本 孝、伊藤 浩次、三輪 明彦、チームスラッシュ(野村一真)、山田 久
 光、中里 一佳、岩田 誠、鈴木 祐子、高橋 和広、三 井 一、田中 健二、斎藤 孝一、片山
 和哉、中島 美之、石谷 大樹、藤原 浩、マーマー(木村)、堀田 真希、篠崎 明彦、
 志 孝幸、山田 英治、後藤 史典、山下 和希、渡辺 義雄、寺澤 浩、大野 英士、岩崎 博
 也、清水 隆、田中 一幸、平田 忠志、佐々木 雄策、木下 誠、平田 健司、伊藤 洋介、井
 上 尚弥、市井 尚弥、小森 敏彦、宮口 一之、高木 智恵、黒田 明希
 実行 中里 美之
 アシスタント 佐藤 孝正、本橋 洋、高島 大輔、伏見 聖宣
 デザイナー 斎藤 和代、須沢 剛、田代 浩二、マイクロフィッシュ、風間 芳子、シンシア、安野 英菜
 子、クヌギ 幸子、佐藤 竜一、杉 三 良 祐、デザインクエスト、希 希 希、フューレイ、ケ
 ー・ブレイ・アール、高野 龍、EGGHTY、石丸 千賀子、リッパ、バナナグループ スタジオ、
 田中 昌子
 写真 林 久平、林 克典、江尻 宏明、中村 英典、田中 修一、牧田 眞一、黒下 隆、井上 恵司、外
 満 久雄、松田 利和、ENTANYA

RECOMMEND

電撃G's文庫 ときめきメモリアル2②

あなただけを想ってる
 ときめきメモリアル2(全2巻) イラスト◎コナミ・オフィシャル
 書◆今田雅文(S・A・T) 発売◎角川書店
 発行◎メディアワークス 定価◎角川文庫
 定価: 本体560円+税 7月25日発売!

学園生活の何もかもがいにいなり、ひびきの高校を卒業しようとする八重枝葉菜……。彼女の前にひとりの少年が現れ……。彼女の心の程が徐々に変わる。彼にひかれていく花姫菜……。大好評シリーズ第2弾登場!!

© 1999 KONAMI & KCE Tokyo All RIGHTS RESERVED.



広告索引



激動の旅へ、いま再び!

あの日から一年、「グローランサー」が帰ってきた。

スリリングな事件の連続と課せられる命題。

宿命に導かれた仲間たちとあなたの手によって織りなされる壮大な物語。

果たして、王国の平和は守られるのか。激動のドラマはいま再び、奔流の中へと突き進む!

そこまでして...どうして?



自分で選んだ道だ...後悔はしない。



私のはひと味違うわよ。



敵だって? おいら達が
敵だっていうの?



PlayStation®2



キャラクターデザイン うるし原智恵

GROWLANSER II

グローランサーII The sense of justice II

7月26日(木)発売予定

通常版 ¥6,800 (税別)

●ノンストップドラマチックRPG (1人用) ●アノログコントローラ・メモリーカード対応

【初回生産のみ描きおろしB2ポスター付】

20000個限定デックスパック

¥12,800 (税込)

【プレミアムテレホンカード&ポスターカードセット】

うるし原氏の描きおろしイラストによるオリジナルデザイン

【オフィシャル設定資料集】

グローランサーIIの設定および多数のイラストを収録。さらにここだけでしか見られない珍情報も満載したファン特選のオフィシャル設定資料集。(厚さ95版・64P)

【ローランディア国章デザインパターナ】

ローランディアの国章デザインパターナ。本製品に付属するパターナを、PS2で遊ぶことができます。

©ATLUS/©505ゲームズ 1999,2001 “本”と“ゲーム”の融合は、ATLUSの使命。このゲームは、ATLUSの使命を達成するための作品です。



アトラス・ベストコレクション

ATLUS BEST GROWLANSER

Growlanser
Growlanser II
Growlanser III

7月26日(木)発売予定 標準価格 ¥2,800 (税込)

●プレイステーション2専用ソフト ●RPG/1人用
●メモリーカード対応(256KB) ©ATLUS/©505ゲームズ 1999

