

電撃 プレイステーション PlayStation

2004 12/24



ありがとう! DPS創刊10周年 記念特大号

特別定価 **540YEN**

総力特集 **2**

バトルシステム

最新作GMから先行紹介! ゲームの全容はもちろん進化したバトルシステムと数々のやり込み要素をピックアップ!

総力特集 **1**

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

潜入&戦闘のテクニックから、カムフラージュなど数々の新システムまでを解析! 16P 完全『MGS3』ガイド!!

GoGoRPG

ドラゴンクエストVIII

空と海と大地と呪われし姫君
ワイルドアームズ
ザフォースデステイター
ラジアータ スターリース
ファントム・キングダム

マンガ付録

大好評おもしろ4コマ132P

電撃4コマ Vol.7

特別付録

特製メモリーカードシール



創刊10周年記念 特別付録DVD

HIDEO KOJIMA in MGS3 Private Disc

- 『MGS3』全トレーラー映像
 - 小島秀夫監督ロングインタビュー
 - 初公開『MGS3』オースニング映像ほか
- 『MGS3』& シリーズの魅力を凝縮した
総計100分にもおよぶオリジナルDVD!

PlayStation 4用金型に準じたコンシューマエンタテインメントの登録商標です。

ガンダムvs.Zガンダム!

ZZガンダムも遂に参戦!

宇宙世紀モードで、新たな歴史を刻め!



「覚醒システム」で対戦の駆け引きがさらに加速!



PlayStation 2



NINTENDO
GAMECUBE

*「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。
© 2002 バンダイナムコゲームス。は任天堂の登録商標です。 特許登録第4902356号、4468770号
バンダイのゲーム情報はココに! ▶ <http://www.bandai.games.channel.or.jp/>



今日は何の日?

今年のベストは、今年のうちに。全27タイトル絶賛発売中!

12

December

1 映画の日



天外魔境II MANJI MARU ¥2,800
イベントムービーもワーンプアップも存RPGで満ちも!
(原)山田隆

2 日本人初宇宙飛行の日



ドラゴンボールZ2 ¥2,800
あのサイヤ人が大活躍! ファン層第一の戦!
(原)バンダイ

3 プレイステーションの日



新型「プレイステーション2」
祝「プレイステーション10周年」! これからもよろしく!
オンライン通信 絶賛発売中!!

8 歯ブラシ交換の日



アーマードコア ネクサス ¥3,800
カスタマイズの色を奪って大活躍! 総額30メガアクション!
(原)FromSoftware

9 くじらの日



SIREN (ワイルド) ¥2,800
凄絶な戦い! 必死に戦って残る。巨大怪物作...
(原)コナミゲームシステム

10 ノーベル賞授賞式



魔界戦記ディスガイア ¥2,800
新発想! 確率爆発システム! 死ぬ! やめる! RPGの傑作!
(原)日本ファルコム

11 100円玉の日



鉄拳4 ¥2,800
100円玉を握りしめた。アーケードの熱い興奮を自宅でも!
(原)ナムコ

16 電話創業の日



ことばのバズル もじびったん ¥1,800
面白くて、勉強にもなる。ことばで遊ぶパズルゲーム!
(原)ナムコ

17 ライト兄弟の日



ラケットクンクン2 55555555 ¥2,800
(原)兄弟が勝手にやる! パワフルな必殺アクション!
(原)コナミゲームシステム

18 国連加盟記念の日



第2次スーパーロボット大戦α ¥3,800
社会なスケールで描かれる最大の戦! シューレン!
(原)バンプレスト

19 日本初飛行の日



エースコンバット04 シンチットスタ ¥2,800
自由に空を駆け巡り、エース気分でドッグファイト!
(原)ナムコ

24 クリスマス・イブ



お休み
今日は、二人で、みんなでクリスマスパーティー!

25 スケートの日



グランツーリスモ4 3Dロードゲーム ¥1,800
巨額のなすび! 巨大かつ激しいGTの世界の入門!
(原)コナミゲームシステム

26 プロ野球誕生の日



ドラゴンボールZ ¥2,800
ボールといえど! フランジ! 熱狂の3D格闘アクション!
(原)バンダイ

27 ビーターパンの日



ぼくのなつやすみ2 夏の音楽祭 ¥1,800
少年の心を揺るがさない! 新たなに、さらへ。夏祭りをプレゼント。
(原)コナミゲームシステム

PlayStation 2
www.playstation.jp

PlayStation 2
www.playstation.jp

PlayStation 2
www.playstation.jp

PlayStation 2

安さいろいろ、楽しさベスト。「プレイステーション 2・ザ・ベスト」。

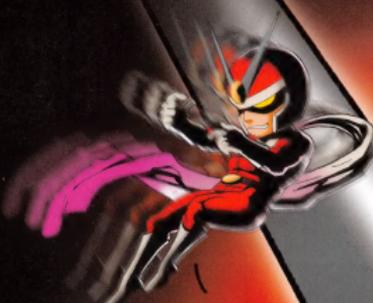


<p>4 破傷風血清治療の日</p>  <p>バイオハザード アウトブレイク ¥3,800 生物兵器に襲われた鳥を、一般市民となって生き延びろ! (原)カプコン</p>	<p>5 パミュダトライアングルの日</p>  <p>真・女神転生 Ⅲ・NOCTURNE ¥2,800 『メガテン』正統派新作の、深遠なストーリーに陥れる! (原)アリス</p>	<p>6 音の日</p>  <p>ワイルドアームズ アルターコードZ ¥2,800 傑作RPG!作目を完全リメイク!音楽もさらにスタキ。 原:コーエーエンタテインメント</p>	<p>7 クリスマスツリーの日</p>  <p>魂導 ¥2,800 シンプラ編作者、色んな物を好きさんだ!くっつけたり! (原)アムロ</p>
<p>12 漢字の日</p>  <p>侍連2 決闘版 ¥3,500 『侍』の生き様を体験できる、デューン(クラウド)ハンター! (原)スクウェア</p>	<p>13 双子の日</p>  <p>鉄拳 TAS TOURNAMENT ¥1,800 今まではソウでマードック!『鉄拳』ドリーム/トルド! (原)アムロ</p>	<p>14 赤穂浪士討ち入りの日</p>  <p>真実 新撰組 ¥2,800 あの新撰組に負けずに、真実の幕末を生きたろ! (原)角川</p>	<p>15 観光バスの日</p>  <p>首都高バトル01 ¥2,800 東京、大阪、名古屋、全国に広がる!コースでドライブバトル! (原)角川</p>
<p>20 竊笛の日</p>  <p>ICO ¥1,800 扉に隠された城からの脱出…少女の手をとって… (原)ソニーコンピュータエンタテインメント</p>	<p>21 遠距離恋愛の日</p>  <p>みんなのGOLF4 ¥3,800 恋愛を育てた二人が、再び会えたなり…みんなGOLFやろう! (原)ソニーコンピュータエンタテインメント</p>	<p>22 シーラカンスの日</p>  <p>絶体絶命都市 ¥2,800 怪獣材料に陥った『首都圏』で、生き延びる道を探せ! アムロ(アキラ)コンゴウエンタテインメント</p>	<p>23 テレホンカードの日</p>  <p>ボンバーマンランド2 ¥3,800 無い!対戦プレイでみんなの心も楽しもう! (原)コナミ</p>
<p>28 シネマトグラフの日</p>  <p>零 -最後の異- ¥2,800 カメラで瞳を封印する…じつは!『零』/『サラー』の決闘! 子ウ(原)</p>	<p>29 小林一茶「おらが春」完成の日</p>  <p>牧場物語3 ハートに決まっつて ¥2,800 自然や動物とふれあって、緑の緑の牧場生活を楽しめ! (原)コナミエンタテインメント</p>	<p>30 正月飾りの日</p>  <p>お休み 今日は大掃除!ハードを磨いてピカピカにしてあげよう!</p>	<p>31 大晦日</p>  <p>お休み 新年も『プレイステーション 2・ザ・ベスト』をよろしく!</p>

※価格はすべて希望小売価格(9%税込)です。



PlayStation 2



VENTURE JOE

ビューティフルジョー2 ブラックフィルム之谜

2004.12.16 ON SALE

希望小売価格 6,648円(税込6,980円)

株式会社カプコン 1940-0207 大阪府中津区大字野田2丁目1番7号
*カプコン・ホームページ www.capcom.co.jp メールマガジン(無料無料) *公式サイト/ネットショップ [©CAPCOM] 営業中! www.e-espot.com
© 2004 BANDAI NAMCO GAMES INC. 山形大塚の登録商標です。 *鳥"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。

CERO
全年齢
対象

CAPCOM®

© CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.
Developed by CloverStudio Co., Ltd.

瞬間をあやつり、美しくキメろ。



Developed by

 CLOVER
STUDIO

殺陣の律動が
リズム
たまらない。

KONAMI

任務は、最愛の^ポ人^スを殺すこと



PlayStation®2



全世界で累計1,460万本を記録したシリーズ待望の最新作、遂に誕生!!



T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

Produced and Directed by Hideo Kojima / Art Direction by Yoji Shinkawa / Opening Title Kyle Cooper / Music by Harry Gregson-Williams

2004.12.16 OUT

www.metalgearsolid.com

「プレイステーション2」専用ソフト「メタルギアソリッド3 スネークイーター」●通常版:メーカー希望小売価格 6,980円(税込7,329円) ●限定版:メーカー希望小売価格 12,800円(税込13,440円)
【限定版内容】METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER CD豪華ブックレット2冊収録 CD映像特典スベシヤ&DVD CD複製完成済M1/144スケールリアスプレイモザイク「ファットヘッド」 自衛隊之氏旗3 ドルシイタスによる特製BOX入り

コナミ 株式会社

商品情報満載のホームページ「商品情報」 www.konami.jp コナミオフィシャルホームページ www.konami.co.jp コナミ公式オンラインショップ www.konamistyle.jp

本社/〒100-8330 東京都千代田区丸の内2-4-1

●商品に関するお問い合わせは コナミマーケティング部にお電話ください。お問い合わせ コナミマーケティング部 TEL:03-70-086070 受付時間 月～金曜日(祝日除く)10:00～18:00 価格等詳細は各商品ページをご覧ください。 www.konami.com

孤独な戦いにも、
メイトがいる。

たった一隻の戦艦で孤独な
戦いを生き抜く少女たち!

この世界の宇宙を舞台に、一隻の戦艦で強大な王国に立ち
向かう少女パイロットたち。母親を制圧され、孤立した
艦が取った手段は、TV局と契約し、バックアップを受ける
こと引き替えに、自分たちの戦いを密やかに放送する
ことだった! 視率維持のため、時にはアイドル活動も
しつつ、命がけの戦争を続ける少女たちの運命を
追って! (原作)



StarShip Operators

スターシップオペレーターズ

**2005年1月
TVアニメ放送!!**

テレビ東京・テレビ大阪・テレビ愛知・テレビ
北海道・テレビせとうち・TV九州放送にて、
2005年1月5日より
毎週水曜 18:00~放送!

水野良が贈る華麗なスペースファンタジー

原作小説をコミック
続々展開中!!

電撃文庫
スターシップ・オペレーターズ ①~⑤

著/水野良 イラスト/内藤隆 メカデザイン/山根公利

好評発売中 定価各・536円~599円



電撃コミックス
スターシップ・オペレーターズ ①

原作/水野良 作画/内藤隆
メカデザイン/山根公利

12月16日発売!!

定価・578円



電撃大王にて好評連載中!

勇者 15th ANNIVERSARY

PlayStation.2



勇者^{オレ}たちの武器は「勇氣^{こころ}」だ!!

新世紀勇者大戦

CERO
全年齢
全年齢対象

2005年2月17日 発売予定

シミュレーションRPG

価格:7,329円 (税別価格6,980円 税5%)

先着予約特典

勇者^{スペシャル} DVD

ファン必見の超DVD! これが勝利の鍵だ!

東京ゲームショー2004(2004.09.25~26)にて歌手のMIQさん、通藤正明さん、岡抽端さんを迎え開催した「勇者スペシャルライブショー」の模様を収録! 登場作品の主題歌を歌うアーティストのライブ映像は、永久保存版必至のファン垂涎アイテムです!! さらに、超レア特典映像等も収録予定!

特典満載で贈る「勇者スペシャルDVD」にご期待ください!!



©2005 ATLUS. ALL RIGHTS RESERVED. ALL RIGHTS RESERVED. ALL RIGHTS RESERVED. ALL RIGHTS RESERVED.

PlayStation 2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。
©2005 ATLUS. ALL RIGHTS RESERVED. ALL RIGHTS RESERVED. ALL RIGHTS RESERVED. ALL RIGHTS RESERVED.

ATLUS TAKARA

PlayStation



2004
12/24 Vol.293

GAME INDEX

④ アークザラッド ジェネレーション	131
ARMORED CORE NINE BREWER (ハードモード)	136
ARMORED CORE FORMULA FRONT (ハードモード)	157
RPGバトル	203
ガンダムシリーズ	203
オンライン	203
その他	203
⑤ METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER	203
⑥ テイルズ オブ リバース	203
⑦ グランツーリスモ4	203
⑧ ラジャータートルーズ	203
⑨ ビューティフル ジョー	203
⑩ ドラゴンクエスト & ファイナルファンタジー	203
⑪ 決戦III	203
⑫ デンゲキ SOOP	203
⑬ ファントム・キングダム	203
⑭ スペクトラルソウルズ II	203
⑮ ナンブレイカー	203
⑯ ツキヨニシラバ	203
⑰ ドラゴンクエストⅧ	203
⑱ ゴゴゴRPG	203
⑲ ファイナルファンタジー	203
⑳ HIDEKO KOJIMA	203
㉑ ゴロビアンク	203
㉒ ラクガキ王国	203
㉓ PSP	203
㉔ 電撃PS2	203
㉕ 210	203
㉖ 219	203
㉗ 221	203
㉘ DENGEKI SOFT STATION	203
㉙ Devil May Cry 3	203
㉚ ランブルローズ	203
㉛ フロントミッション	203
㉜ ToHeart 2	203
㉝ SPECIAL	203
㉞ 特別付録	203
① アークザラッド	203
② ARMORED CORE	203
③ テイルズ オブ	203
④ グランツーリスモ	203
⑤ ラジャータートルーズ	203
⑥ ビューティフル ジョー	203
⑦ ドラゴンクエスト	203
⑧ ファイナルファンタジー	203
⑨ 決戦III	203
⑩ デンゲキ SOOP	203
⑪ ファントム・キングダム	203
⑫ スペクトラルソウルズ II	203
⑬ ナンブレイカー	203
⑭ ツキヨニシラバ	203
⑮ ドラゴンクエストⅧ	203
⑯ ゴゴゴRPG	203
⑰ ファイナルファンタジー	203
⑱ HIDEKO KOJIMA	203
⑲ ゴロビアンク	203
㉑ ラクガキ王国	203
㉒ PSP	203
㉓ 電撃PS2	203
㉔ 210	203
㉕ 219	203
㉖ 221	203
㉘ DENGEKI SOFT STATION	203
㉙ Devil May Cry 3	203
㉚ ランブルローズ	203
㉛ フロントミッション	203
㉜ ToHeart 2	203
㉝ SPECIAL	203
㉞ 特別付録	203

- 「ずんゲー」10本。2004 ▶ 年々年増に大注目のソフトをピックアップ!!
- 020 **METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER** [MGS] 3部作発売完結直前! 世界観、システム、アクションを徹底解説!
- 036 **テイルズ オブ リバース** 謎が深まるストーリー、異次元戦闘システム、発売直前の秘話ガイド!
- 052 **グランツーリスモ4** 058 機軸シナジウム **ガンダム vs. Zガンダム**
- 062 **ラジャータートルーズ** 066 **ロード・オブ・ザ・リング** 中つ編三巻記
- 070 **ビューティフル ジョー** ② ブラックウィット 顔
- 072 **ドラゴンクエスト & ファイナルファンタジー** In いただきストリート Special
- 074 **決戦III** 076 義経英雄伝

- 電撃特報 ▶ DENGEKI SOOP**
- 084 **ファントム・キングダム** 豪華 キャラクター、システムなどなど、最新情報で心盛りしてお届け!
- 090 新記号 **スペクトラルソウルズ II** 094 **NANOBREAKER** (ナナブレカー)
- 096 **ツキヨニシラバ** 098 Memories Off AfterRain Vol.1 新報

- 特集 ▶ 徹底攻略スタート!**
- 104 **ドラゴンクエストⅧ** 空と海と大地と戦わねばならぬ 終盤の難関シナジウムモンスタースターやなど、活版屋風に役立つ情報が満載!
- GO GO RPG ▶ RPG 新作 & 攻略**
- 126 **フィールドアームズ ザ フォースデトネイター**
- 132 **キングダム ハーツ II** 134 **STELLA DEUS** (ステラデウス)
- 138 **アークザラッド ジェネレーション** 140 戦いが電を見よ
- 142 **シャインオブ・ティアーズ** 144 信長の野望 Online
- 146 **ファイナルファンタジー XI** Baldur's Gate Dark Alliance II

- HOW TO BUY ▶ 電撃**
- 154 **ゴロビアンク** ヲロビアンク
- 160 **ラケットウングラウン** 3巻! 164 **ラクガキ王国** 東王様の戦い! 164 **SOCOM II** : U.S. NAVY SEAL'S など
- 電撃PSP ▶ 期待の携帯ゲーム機発売直前! 気になるソフトを徹底紹介!!**
- 204 **電撃PS2** ガーボトロロロ **白き魔女** 発売直前! 開発スタッフへのインタビューをもとに、魅力の魅力を徹底解説!
- 206 **音響のファナー** 210 **METAL GEAR ACID**
- 212 **みんなのGOLF ポータブル** 214 **ルミネ** 色と音の感動パズル! 216 **どこでもいっしょ**
- 217 **ARMORED CORE FORMULA FRONT** 218 真・三國無双 219 **リジリャーサーズ**
- 220 **ヴァンパイア クロニクル ザカステラ** タワー 221 **麻雀格闘倶楽部** (マージャンファイトクラブ)
- DENGEKI SOFT STATION ▶ 新作**
- 234 **Devil May Cry 3** 238 **実況パワフルプロ野球11 超決定版**
- 242 **ランブルローズ** エキゼンシジョンマックス新報は、(実況)「Z」のアメリカン魂が頂上大戦!
- 246 **フロントミッション オンライン** 248 **モンスターハンターG** 250 **killer7**
- 252 **ToHeart 2** 254 **遙かなる空想** (と) の中で3 など

- SPECIAL**
- 016 **大読者プレゼント!!** 本誌創刊10周年記念「電撃3誌同封 ずんゲー」の2本立で! 総計100名程!!
- 222 **PS&DPS誕生10周年記念!** 雑誌広告で振り返るPSの10年

特別付録

創刊10周年記念DVD-Video Disc **HIDEO KOJIMA in MGS3 Private Disc**
 両面収録すべてのトイラー、小島監督特撮インタビュー、本邦初公開の最終版の敵、[MGS3] のすべてをここに収録!
電撃4コマ Vol.7 今年最後の4コマです。おたけでゴコロあふれます! 「電撃4コマ大賞」 ことり大賞兼中賞です!
創刊10周年記念! 2号連続メモリーカードシール 第2弾!!

ゲーム	268	電撃の攻略本のご案内	82	電撃4コマ	187
ニューゲーム	272	4色収録	168	PSの奴隷	191
オンライン	278	攻略Station DEEP		読者アンケート	202
DVDソフト	282	実況パワフルプロ野球11		増刊号「電撃PS2」のお知らせ	294
ソフトランキング	284	「実況パワフルプロ野球11」	171	次号予告・広告索引	295
新作ソフトレビュー	294	みんながほじくめ! 電撃		新ソフトスケジュール	296
プレイガイド	291	麻雀格闘倶楽部	183		

2大プレゼント!!

2号連続の拡大版プレゼント企画の第2回は、さらに豪華な賞品をご用意しました。電撃3誌合同企画では、液晶テレビやDVDレコーダーが当たる! 各プレゼントの応募方法に注意して、さあ挑戦!

創刊
10周年
記念!

電撃PS! プレゼントスペシャル!

冬の陣

2号連続でお届けするプレゼントスペシャル。今回はPSPと新型PS2をそれぞれ20名様に大放出! もちろん、この冬期待の、あんなタイトルやこんなタイトルもしっかり押さえています。今年最後の運のために、気合いを入れてチャレンジ!

コチラの応募はP.202のアンケートハガキで!

① プレイステーション・ポータブル (PSP)



20名

いよいよ12月12日、満を持して発売される話題の新型携帯ゲーム機、「PSP」、ワイヤレスLANを使った遠隔など、そのハイレベルな機能は携帯ゲームの常識をくつがえすに違いない!

今回もPSPを20名様に! (SCE)

② 新型「PlayStation 2」



(SCPH-70000 CB)

体積がこれまでの1/4となった、その圧倒的なスリムボディの印象 (高さ28ミリ!) が強烈ながらも、機能もしっかりばっちりPS2としてます。今回は、20名様にプレゼント。

(SCE)

20名

話題のソフトもドガガン!

③ METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

全世界で圧倒的な人気を誇る「MGS」シリーズの最新作。「フードキヤプチャー」や「カムラージュ」など興奮の新システムに注目。



(コナミ)

④ テイルズ オブ リバース

「テイルズ オブ」シリーズの最新作。今作では、やり込めことで、強力な武器を作り出せる「エンハンス」システムを搭載している。



(ナムコ)

⑤ ドラゴンクエスト & ファイナルファンタジー in いただきストリート Special

国民的RPG「DQ」と「FF」のキャラが初めて共演する本作。メラやヘイトなどを使用できる「スファアバトル」モードもあるぞ。



(スクウェア・エニックス)

⑥ ToHeart 2

美少女ゲームファン待望の最新作。昔の学園を舞台に、幼なじみの妹屋のみをはじめ、個性豊かな8人のヒロインとの恋愛が楽しめる。



(アクアプラス)

⑦ グランツーリスモ4

「カーライフ」をテーマにした究極のRCGが、さらなる進化を遂げ登場。初心者も手軽に楽しめる「B-spec」モードなど、遊びたえ十だ。



(SCE)

⑧ ラジアータ ストーリーズ

スクウェア・エニックスが新たに送り出す正統派RPG。仲間になるキャラクターは150名以上登場し、それぞれ生活スタイルが異なるのだ。



(スクウェア・エニックス)

⑨ 「どこでもいっしょ」カレンダー&スケジュール帳

今年発売5周年を迎えた「どこでもいっしょ」シリーズ、トロやロケビたちと1年中「いっしょ」にいられる、2005年カレンダーとスケジュール帳をセットでお届け。

(※表: ビザド・プロダクツ(株)で「どこでもいっしょ」デスクトップカレンダー(2005)エウォール(どこでもいっしょ) 2005年スケジュール帳)



10名

応募のきまり

欲しい賞品が決まったら、P.202の注意書きどおりに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。このプレゼントの締め切りは12月24日(消印有効)。当選者の発表は2005年1月14日発売の本誌Vol.296にて行います。アンケートの回答内容は当選者選り関係ありません。

12月24日

総力
特集

全世界が注目

「MGS3」の真実に迫る16ページ
物語、そしてゲームシステムに潜入せよ!!

主人公として任務を遂行する兵士「スネーク」の正体とは……1980年代を舞台に繰り広げられるガイザルとは……そしてシリーズ3部作をしめくくるラストとは……「よいよ MGS3」が発売され、それらの謎が解明されるまであとわずか! ACTとして、さらに1つのエンターテインメントとして他の追随を許さない完成度を誇る本作。その見とこるやシリーズの歴史、それにシステムなどを16ページで徹底的に紹介する!!



DPSだけの付録DVDも必見!!

P35には、「MGS3」の魅力を凝縮したDVD「HIDEO KOJI MA in MGS3 Private Disc」が付いている。このDVDには「MGS3」や「MGA」の貴重な映像のほか、小島監督へのインタビューなども収録。まさに「完全保存版」といえる貴重な内容だ。発売前に必ずチェックしてほしい!!

すんゲー
10本。

METAL GEAR
SOLID 3
SNAKE EATER

12月16日発売

- ▶ コナミ
- ▶ ¥6,980 (税込¥7,329)
- ※税別 ¥12,800 (税込 ¥13,440)
- ▶ MC2 (90KB)

PS2
ACT

METAL GEAR

する“作戦”が、ついに始まる……

シリーズ3部作の完結編ということで、ファンは注目を集めてきた『MGS3』が、いよいよ発売日を迎える。『MGS3』シリーズは、現実世界をモデルにした重厚なストーリーと、敵に見つからずに潜入するという独自のゲーム性で描かれるACT。その映画のような作風がプレイヤーを熱狂させ、全世界で1460万本の売り上げを記録している。そして今回の『MGS3』の実成度は、過去作品をはるかに超えるもの！ その実体を探ってこう。

ポリゴンデモも強化!

『MGS3』は「潜入」という基本コンセプトはそのままだが、ポリゴンデモ、システム、演出は、アクションなど、あらゆる部分を極限まで磨きさせたシリーズの最大規模な作品。ストーリーも、これまで以上にスリリング!

そして

『MGS3』シリーズ完結!

キーワード「恐るべき子供達」計画

「やはり」3の「スネーク」は…

『MGS3』シリーズでは物語の重要な要素として「恐るべき子供達」計画というのが描かれてきた。時代は1970年代。当時、未知の兵器として生産する計画が立ち上がり、そのひな形として、生きながら伝説の兵士として名をはせていたビッグボスが選ばれた。しかし、彼はすでに子をなす能力を失っていた。そこで彼の体細胞を使って行うスーパー・ペーパー・ビーゴという手法が採用される。これは細胞核で削られた受精卵を分割し、8人のクローンペーパーを子宮へ移植し、その後本人を意図的に引き出す。その結果、強靱な戦闘能力を遺伝させるという手法が、これによって誕生したのが、ソリッド。そして『MGS3』に登場し、リキッド・スネークに登場したソリッドの3人のスネークである。

ビッグボス
4名目の特殊部隊で編成し、生きながら「伝説の兵士」としてあがめられた子FOX HOUNDの最高司令官。現代の時代では現役だったと噂……

シリーズの歴史

**1995年
アウターヘブン
篇**

前作の敵国家アウターヘブンで恐るべき兵器の開発をつかんだ西側連合は、特殊部隊FOX HOUNDに活動を開始。司令官ビッグボスは、ソリッド・スネークを命じた。だが、メタルギアPTX-55を破壊しスネークを倒したとされた黒幕は、なんとビッグボスだった。

**1998年
サンジャブランド
篇**

1995年の戦いを生き延びたビッグボスは、戦士を育成できる訓練に落ちた世界を作るため、独立武装部隊サンジャブランドを組織。この特殊部隊を率えるべく、FOX HOUNDに属するメリッド・スネークを強硬に導入。メタルギアを破壊し、ついにビッグボスを倒すことになる。

**2005年
シャドー・モセス
事件**

シャドー・モセスの特殊部隊「秘密部隊」で新兵器FOX HOUNDを開発。ビッグボスの命を奪われ、受け継がれた身体は免疫を受け持てた。これに対し、ソリッドはソリッド・スネークを派遣。メリッドは、メタルギアを破壊し、リキッド・スネークの野望を打ち破る。

**2007~9年
タンカー沈没事件
プラント占拠事件**

●2007年：ソリッド・スネークが「プラント」に侵入。メタルギア・レイを発見するが、オセロに射つに響かれた。リキッドは、●2009年：武装集団「サウス・オブ・リビア」が核兵器プラント「ビッグ・シェイク」を占拠。そしてFOX HOUNDの新人隊員、真鍮がソリッド・スネークを倒す。

**1964年
バーチャス
ミッション**

「真鍮」危機が起きた1962年、西側によっていた核兵器コンゴが、連日運送された。その2年後の1964年、再びコンゴを奪還するため、ネイキッド・スネークが送り込まれる。任務を成功させた。少将に昇進する。これが『MGS3』の前身のコンゴルートとなる。



すべての始まりとなる男
主人公・スネーク

Snake

CIAに所属する秘密部隊FOXの工作員。ザ・ボスと称して、彼女から逆襲を喰う(COC)やサイババル種など、あらゆる知識と技術を伝授された。ちなみに「ネイキッド・スネーク」が、「バーチャスミッション」時のコードネームである。

SOLID3

Snake Eater

CONTENTS

P22 … 『MGS3』の世界観
基本システム/アクション
コントローラ/画面の使い方 (P.24)
カメラ (視点) のタイプ (P.25)
/スネークの移動/アクションボタンの動作 (P.26)
/CQC (P.27) / 敵兵 (P.28)

P29 サバイバル
カムフラージュ (P.29) / バックバック (P.30)
/フード (P.32) / キュー (P.33) / マップ (P.34)

P35 … その他の『MGS3』情報&DVD解説

電撃でゲームしちゃうぞ!

んゲー10本。2004

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

СИСТЕМА/ДВИЖЕНИЕ

基本システム/アクション

豊富な移動・攻撃・動作や、CQCによる流れるような相續攻撃など、多彩なアクションが魅力の「MGS3」。それら1つ1つの基本動作をまとめて紹介する!!

「MGS3」を遊ぶ前に知っておきたい基本を紹介!

いくつかの武器やアイテム、そして多彩なアクションを使い分け、「潜入」による任務を遂行していく「MGS」シリーズ。本作ではカムフラージュやCQCなど、前作から大きく変わった点も多い。そこで操作方法や画面の見方などの基本情報から、スネークのアクション(CQC)まで、美観にかかわる情報をまとめてお届けしている。



2画面の見方 スネークの状態がわかる 基本画面をチェック!

スネークの現在の状態は、通常移動中にある程度確認できる。画面にはスネークのLIFEゲージ、スタミナゲージ、カムフラージュ率と現在のフェイスレベルのユニフォーム、装備アイテムと武器が表示されるのだ。これらの情報は、スタートボタンで呼び出せるサバイバルビューアと密偵に繋いでいるので、それらも確認してさっさと。なお、敵兵が発見されたときには危険フェイスなどのフェーズゲージが中央上部に表示(詳細はP.28参照)。



1 コントローラ サバイバルで使うボタンを操作ごとにピックアップ!!

すべてのボタンを使う「MGS3」。今回一番注意したいのは、各種ボタンは感度センサーに対応しているところ。とくにCQCで使うボタンは、押し込む強さにより、動作が大きく変化する。何度も試して、強さの加減を覚えておこう。また、左右のスティックは倒すだけでなく、押し込む(L3・R3ボタン)用途も多い。



ボタンと操作方法

- ① ↑キー 通常カメラ移動、ストリーキング移動/主観カメラ移動: 視点の移動
- ② ↓スティック 通常カメラ移動、移動/主観カメラ移動: 視点の移動
- ③ L3ボタン 向東している状態で敵兵を視認する
- ④ 右スティック カメラの向きを変える(ファン、バイナンド降)
- ⑤ R3ボタン 右スティックで動かした角度でカメラを固定、解除
- ⑥ セレクトボタン 解除モードに入る(解除はセレクトボタン)
- ⑦ スタートボタン サバイバルビューアを開く(解除はスタートボタン)
- ⑧ L1ボタン 武器情報: 狙う方向を固定/主観視点取替/エムムカメラ
- ⑨ L2ボタン 通常カメラ: 装備品の選択、距離/バイナンド降: 主観カメラでのぞき込み
- ⑩ R1ボタン 主観カメラモードになる
- ⑪ R2ボタン 通常カメラ移動: 武器の選択、距離/バイナンド降: 主観カメラでのぞき込み
- ⑫ ロボタン 装備中の武器を使用/両手持: 携えている敵をつかむ
- ⑬ Xボタン 体勢を「立ち」「しゃがみ」「ホフク」に変える
- ⑭ Aボタン 木やハンコに登ったり、エムムなどで実行アクションボタン
- ⑮ Bボタン 通常カメラ移動: パンチ、CQC/バイナンド降: 壁をたたく
- ⑯ L2、R2ボタン両押し 主観カメラ移動: 自陣びずる

① LIFEゲージ

スネークの現在のLIFEを示すゲージ。敵兵の攻撃や毒、ケガを負うとゲージは減少。このLIFEは前作のようにレーションを使ってでも回復せず、時間の経過によって自然に回復する仕組みとなっている。ただし、回復のスピードは遅く、一度に大量回復はしない。ピンチになった場合は、ライフ回復剤を使えば、ゲージがゼロになると、自陣時に一定量のLIFEを回復可能。でのレーションと同じだ。



② スタミナゲージ

現在のスネークのスタミナ値を表す。スネークが走り回りたりすると、ゲージが減少。ゲージが減ったら、サバイバルビューアの「FOOD」で食事をしてよ。



4 スタミナゲージは水に入れば回復する。スタミナゲージは水に入れば回復する。スタミナゲージは水に入れば回復する。

ただしケガを負うと……

今回はスネークに設定された数値を負った、骨折したりすると最大LIFEが減ってしまう。減ったぶんは赤いゲージで表示され、サバイバルビューアを開いたら「CURE」で治すか、自然治癒を待たないとそのLIFEぶんは回復しない。重傷を負うほど一気に赤いゲージが増えるので、素早い治療が必要不可欠だ。



③ カムフラージュインデックス

現在選択中のカムフラージュのタイプと、カムフラージュ率を表示。カムフラージュ率は位置や状態により変化する。

④ 装備品

装備しているアイテム類を表示。何も装備していないと表示されない。R2ボタンを押しっぱなしで、装備変更可能。

⑤ 装備武器

装備している武器類を表示。何も装備していない場合は表示されない。R2ボタンを押しっぱなしで、装備変更可能。

ゲームスタート時の「難易度」でゲーム性が変化

アクションゲームが苦手な人は、「MGS3」をクリアできないのでは?と恐る恐る人も多いはず。しかし、ゲームスタート時に選択できる難易度によって、ほとんど死ぬことなく最後までプレイできる。難易度は発売当初に4種類用意されていたが、変化があるのは「VERY EASY」と「HARD」。そこで「NORMAL」を基準にしたときの、2つの難易度の違いを詳しくお伝えする。また、「VERY EASY」で使えるEZ GUN(イージーガン)についても注目。

	比	説	対	象
難易度	VERY EASY	←	→	HARD
アイテム数	多い			少ない
敵兵の強さ	弱			強
最大弾数	多い			少ない
LIFE量	多い			少ない
敵兵の隠れる確率	低い			高い
その他	EZ GUNを所持 カロリーメイト未所持			

EZ GUNの性能をピックアップ!!

EZ GUNの特徴は以下のとおり。VERY EASYでは、敵兵のどの部位にも弾が当たっても一発で毙れるので、この銃を使えば難く感じることはないだろう。また、どこを撃っているかレーザーポインタで示してくれるので安心だ。



- 弾数無制限の無敵銃
- レーザーポインタが表示
- 装備中はスタミナが回復
- 装備中はカムフラージュ率の最低値が90%
- 音響効果は無視
- 装備中はカムフラージュ率90%以下にならないため、どのカムフラージュも認識していても見つかりにくい。

4 スネークの移動

ストークキング移動は非常に重要!!

スネークは通常走って移動するが、それ以外にもさまざまな移動方法が用意されている。前作までにあったアクションはもろろん、新しい動きも追加されており、より操作しやすく進化しているのだ。とくに今回は「ストークキング」という、特殊な移動方法が追加、敵兵に気づかれずに気配を殺すこの移動を使いこなすことが潜入の重要なポイントとなる。ここでは詳しい操作方法、特徴などを操作別にピックアップして紹介する。バリエーション豊かな移動の特徴を、しっかりと把握し、プレイに役立ててほしい。



▲ローリングでガラスの窓を突き破ると、気配なきがらのアクションも可能!

【通常移動】走りやローリングが可能

在ステイクを前にして移動する通常移動。スティックを大きく動かせばスネークは走り、少しだけ前向き歩く、走っているときに△ボタンを押せばローリングも可能と、汎用性の高い基本的な移動方法なのだ。ただし、[MGS2]とは違い、走りながら敵兵の後ろに近づくと、足音で気づかれるので注意。



スタイクの傾きで走りが可能
▲走りながら敵兵に近づくと見つかることも重要! ゆっくり歩くことも重要!

ローリングで潜りも!

▶ 走って敵兵に近づき、ローリングでタックルする攻撃は、前作同様有効だ。

【ストークキング】気配を殺す移動

[MGS3]で一番重要となる移動方法が、この気配を殺して移動する「ストークキング」だ。これは左スティックでの移動ではなく、▲キーを使って行うもの。この移動方法では、スネークの移動速度が遅くなる代わりに、移動中でもカムフラージュ軍が下がらない。さらに、足音もしないのだ。敵兵に気づかれることなく、背後から近寄ることができるのだ。



▲「ストークキング」は「ストークキング」ではなく、▲キーを使って行うもの。この移動方法では、スネークの移動速度が遅くなる代わりに、移動中でもカムフラージュ軍が下がらない。さらに、足音もしないのだ。敵兵に気づかれることなく、背後から近寄ることができるのだ。

ストークキングのポイント

- ・カムフラージュ軍が下がらない
- ・移動速度が速い
- ・音を立てずに移動できる

【エルード】木や手すりによろ下がる

エルードとは木の枝や手すり付近で、△ボタンを押して両手でぶら下がる状態です。左右の移動も可能。エルード中はスタミナゲージがグリップ(握力)ゲージ(黄色で表示)になり、ゲージがなくなるまでエルードでできる(なくなるまで落ち、ゲージの残りは注意しよう。△ボタンをもう一度押せば、登ることが可能。



片手エルードも!
▲エルード中にハンドカムを装備していれば、△ボタンで片手エルードをしながら銃撃する。主要視界に当て狙いをつけよう!

【しゃがみ/ホフク】

△ボタンを押し続けると直接ホフクに

しゃがみとホフクは、潜入時の重要な姿勢。スネークが立っている状態でも△ボタンを押すことでしゃがみ、その状態で移動すればホフクになるのは前作までと同じ。今回は、×ボタンを長く押すと、しゃがみ姿勢から立って、すぐにホフクでできるようになった。黒キツネを隠したいという場面で、重宝するだろう。



▲ローリング中に△ボタンを押し続けると、しゃがみ姿勢から立ち、しゃがみ姿勢のままホフクになる。しゃがみ姿勢のままホフクになるのは前作までと同じ。今回は、×ボタンを長く押すと、しゃがみ姿勢から立って、すぐにホフクでできるようになった。黒キツネを隠したいという場面で、重宝するだろう。

動作の流れ



【泳ぐ】ローゲージに注意して水中へ

水位の高い場所に入ると、△ボタンを押すことで水中に潜ることができる(△ボタンを押さなければ立ち泳ぎになる)。水中ではスタミナゲージがO(酸素)ゲージ(黄色で表示)になり、ゲージがある限り普通に泳ぐことができる。そして、ゲージがなくなるまでLIFEが減少し始め、LIFEがゼロになるとゲームオーバーとなる。



水位が高いと潜水可能!
▲水中は視界が悪く、カメラも主観視界になる。思うように移動が難しいので、水中でワニなどに襲われないように注意したい!

5 アクションボタンの操作

さまざまなアクションが△ボタンで行える!!

ロッカーを開閉したり、台の上に登ったりという、おなじみのアクションの数々。これらは△ボタン=アクションボタンを押すだけで、簡単に実行可能だ。さらに今回は木に登ったり、空里によっては機銃や対空砲などの、設置型の武器を利用して、戦うこともできる。



CHECK 設置型の武器を利用できる!

通常の銃火器と比べ、圧倒的に威力を誇る設置型の武器。使う場合は武器の前に立ち、△ボタンを押すと設置で購置する。そして○ボタンを押せば発射可能だ。なお、使うのをやめたときには、△ボタンで隠れる。攻撃を受けたときも、設置から隠れる場合がある。



▲△ボタンを押して設置すると、遠距離で発射し、敵を撃つ。L1ボタンを押せば、さらに強いつまやく!!

ロッカーを開閉する



▲ロッカーを開けは中にアイテムがあることも! 敵兵に気づかれないように、慎重に開けることも可能。

箱に登る



▲スネークの膝までの高さ物ならば、登り降りすることも可能。箱の上のアイテムを回収するときに役立つ。

ハンゴを登る



▲ハンゴを登り降りできる。ちょっとした長さならば自分で移動することも、長いハンゴは自分で移動させると、

木のツタを登る



▲スタート直後に必要となるアクション。ツタがからまっている木の枝の前△ボタンを押せば、登ることが可能。

ドラム缶を転がす



▲施設などにあるドラム缶は、機銃などと連携する。倒れるものは、△ボタンで動かすことができる。

6 CQC (CLOSE QUARTERS COMBAT)

CQCとは一瞬で敵兵を無力化する攻撃!!

前作までは敵兵と素手で戦う手段はパンチやキック、投げなどだったが、本作からは「CQC」と呼ばれる近接戦闘術を使えるようになった。これはCQC武器装備時が素手のように使用可能で、敵を拘束しとめるは、さまざまなバリエーションに派生する。ここではその派生パターンと特徴を紹介。

CQC武器とは? パンチorパンチキック

CQC武器とは、名前の下のように赤くCQCと書かれている武器(素手も含む)。これを装備した状態なら、敵兵の近くでRボタンを長く押すことでCQCが可能だ。ちなみに、素手でのCQCでも暇斬りは発生する。



●Rボタンを長く押す
●Rボタンを押し続ける

▲暇斬りは一発だけ、様子がないCQC武器。移動時は装備していてもいいだろう。



●Rボタンを長く押すと、このように敵兵に近づく。Rボタンを押し続けると拘束や投げ、左スティックを倒した状態だと一発で気絶させる直撃が可能。



各CQCのパターンを一挙公開!!

ここで解説するのは、CQCのできる8つの行動上のフローチャートを確認して、状況に合わせて、これらの動作を的確に出していけるようにしたい。とくに効果的なのは、敵兵を一撃で気絶させる直撃だ。

- 1 拘束** 敵兵の近くでRボタンを押し続ける
- 2 直撃** 左スティックを倒しながらRボタン
- 3 拘束** 拘束からRボタン
- 4 盾** 盾を装備した状態で拘束からRボタン
- 5 拘束後投げ** 拘束後に左スティックを倒してRボタン
- 6 暇斬り** 拘束からRボタンを押し込む
- 7 首絞め/首折り** 拘束からRボタンを連打
- 8 引きずり** 拘束から左スティックを倒す



CHECK!! ホールドアップのバリエーションがさらに増えて戦略性がUP!!

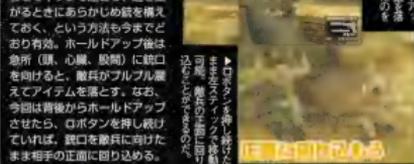
『MGS2』では、すべての敵兵をホールドアップさせ、ドックタグを入手するということが楽しみの1つだった。本作ではドックタグの要素はないため、ホールドアップはあくまで敵兵の無力化と、アイテムやスタミナ回復にアイテムの奪取は欠かせない。ここではバリエーションが増えたホールドアップに注目していこう。

敵兵が立った状態からのホールドアップ (正面・背後)

こちらの方法は前作までと同じ。敵の背後からラストキング移動で音を立てずに近づき、銃口を向ければホールドアップできる。もちろん、敵兵を一度倒してからキックで起こし、起き上がる時にあらかじめ銃を構えておく、という方法も今までと変わり有効。ホールドアップ後は急所(頭、心臓、股間)に銃口を向けると、敵兵がブルブル震えてアイテムを落とす。なお、今回は背後からホールドアップさせたら、Rボタンを押し続けたいけば、銃口を敵兵に向けたまま相手の正面に向き込める。

CQCからのホールドアップ

新しいホールドアップの(パターン)がCQCからの派生だ。これは上で解説した拘束後投げを利用する。敵兵がうつぶせに倒れるので、すかさずRボタンを押さる。すると、敵兵は頭をかがえ、ホールドアップ状態となるのだ。直すときは体に当たらないように地面に発足しよう。



電撃ゲームムしちゃうよ! キャンペーン
すんゲー10本。2004

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

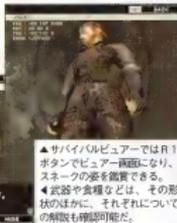
ВЫЖИВАНИЕ

サバイバル

ジャングル内でのサバイバル活動を変える「サバイバルビューア」。本作で初登場となるこのシステムを活用することが、過酷な大自然での任務を成功させるカギとなる。

ジャングルを生き抜くための新システムを解説!

「MGS3」で敵となるサバイバル要素をサポートするのが、本作で初登場となるサバイバルビューア。これは、いわばゲーム中のメインメニュー画面であり、イベントシーンや集録通過中でなければ、いつでもスタートボタンで開くことができる。ここからは、サバイバルビューアの5つの項目について解説しつつ、敵地で生き抜くために重要なシステムについても紹介していく。



▲サバイバルビューアではF1ボタンでビューア画面になり、スネークの姿を鑑賞できる。
4武器や食糧などは、その形状のほか、それぞれについての特徴も確認可能だ。



カムフラージュ
選定種とフェイスペイントの選択

サバイバルビューアの項目

- 1 CAMOUFLAGE → P.29へ
- 2 BACKPACK → P.30へ
- 3 FOOD → P.32へ
- 4 CURE → P.33へ
- 5 MAP → P.34へ

※OPTIONSはタイトルメニューのものと同じ。手帳設定や初期カメラ操作などが決定できる。

1 CAMOUFLAGE カムフラージュ

自然と同化して敵兵の目をあざむく!



周囲の環境とマッチしたユニフォーム（迷彩服）に身を包み、フェイスペイントを施すことで、自然と一体化して敵兵から見つかりにくくなる。これがカムフラージュ（偽装）の基本だ。ユニフォームなどを着たい場合は、サバイバルビューアの「CAMOUFLAGE」から、「FACE」や「UNIFORM」を選択して機種をリストから選ぶ。また、刀だけを選択して機種をリストに表示させる「カムフラージュ」で確認できる。この数値が大きいほど見つかりにくいことを表す。また、機種以外の特殊な効果があるフェイスペイントやユニフォームも、ゲーム中に登場するようだ。

▲もちろん、過去のシリーズと同様に、物陰を利用して敵の視線から隠れることも、カムフラージュでは重要となる。

▶カムフラージュ率が高ければ、敵兵の攻撃を受けると、ヒットしにくくなるようだが……?

2 フェイスペイントとユニフォームの選択

周囲ごとに変化していくカムフラージュ率。この変化に影響する要素は、大きく分けて2種類存在する。1つは、周囲の環境と、選択したフェイスペイント&ユニフォームの相性。そし

てもう1つは、スネークの移動や姿勢など、行動によるカムフラージュ率の変化だ。ここでは、それぞれのサンプルケースから、カムフラージュ率の差を解説する。

フェイスペイントとユニフォームの選択

下の2点の写真は、同じ場所、同じ姿勢における、フェイスペイントとユニフォームを変えた場合の比較だ。左の写真は、森林地帯用のWOODLANDのフェイスペイントと、草むらで有効な森林迷彩のLEAFのユニフォーム。そし

て右の写真は、フェイスペイントをしていない状態（NO PAINT）&茶系の背景で有効な山高迷彩のSQUARESのユニフォーム。景色に合った選択をすればとのしなれないとは、これだけの差が生まれてしまうことに注目しよう。

フェイスペイントとユニフォームによるカムフラージュ率の違い



▲上半身が草むらから露出しているとはいい、隠れ性を比較。



▶緑の機種に赤茶色の機種とかなり目立ってしまう。

画面の見方



フィールド画面
選択画面

カムフラージュ率リアルタイムで変化!

画面の上には、現在選択しているフェイスペイントとユニフォーム、そしてカムフラージュ率が常に表示されている。このカムフラージュ率は、フィールドの状況やスネークの行動によってリアルタイムに変化していく（下のコマ参照）。

カムフラージュ率の変化 着替える目安に!

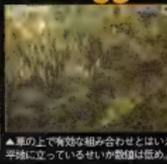
フェイスペイントやユニフォームの選択画面では、リストの横に「現在のカムフラージュ率からの変化量（%）」が表示される。これを目安に着替えることで、簡単に環境に応じた適切なカムフラージュが可能となるだろう。

3 スネークの移動方法や姿勢

今度は、同じ場所、同じフェイスペイント&ユニフォームでの、スネークの姿勢によるカムフラージュ率の変化の比較だ。ちなみに、フェイスペイントはWOODLAND【左参照】、ユニフォームは木や草、土の上などで有効な森林迷彩のTIGER STRIPEを適用して

いる。結果は、敵兵の視線に入りにくいホクフ状態のカムフラージュ率のほうが、断然高い数値となることがわかるだろう。ちなみに、スネークの移動によるカムフラージュ率の低下は、走行時や一歩大きく、逆に背を立てた姿勢で大きく、移動が最も小さくなるようだ。

姿勢によるカムフラージュ率の違い 立ち状態→35% ホクフ状態→80%



▲草の上で有効な組み合わせとはいえ、平地に立っているせいか隠れ性は低め。



▲ホクフで姿勢を低くすることで、カムフラージュ率が大幅アップ!

2 BACKPACK バックパック

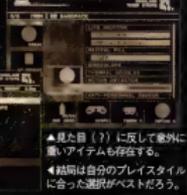
必要に応じて武器や装備品を携行する

本作では、入手した武器や装備品はほとんどバックパックに格納される。使用しない場合はサイクリングウェアの「BACKPACK」を選び、武器類なら「WEAPON」、装備品なら「ITEM」のリストから選択して携行する必要がある。ただし、一度に携行できるのはそれぞれ8種類までだ。なお、以下ではゲームの序盤に登場する武器や装備品について、その用途や性能などを紹介する。



武器や装備品には「重さ」がある！

武器や装備品には重量が設定されており、多くのアイテムを携行して総重量が多くなると、そのぶんスネークのスタミナが消耗しやすくなってしまふ(バックパック内のアイテムにつき)。重量はカウントされない。すぐに見える便利さを買得して重裝備にするが、それとも軽装備にしてスタミナの消費を抑えるか。このあたりも戦略の一部となるだろう。



装備品 ITEM

本作にはシリーズおなじみのものから新たなものまで、多彩な装備品が存在。なかでも、バッテリーの消費は新要素となるため、下の解説をチェックしよう。

バッテリーは全アイテム共通!

▶特定アイテムの装備や使用によって、全アイテム共通のバッテリーを消費する。ただし、しばらくバッテリーを使わないでいると、少しずつ容量が回復していくのだ。



ライフ回復剤 LIFE MEDICINE (LF MED)

LIFEを瞬時に回復できる。シブが開発した戦闘用医薬。装備品ウィンドウを開いてのボタンで使用する。少量ながらLIFEを一瞬で回復できる。また、装備中にLIFEが(ゼロ)になると、自動的に使用してLIFEが回復する。

ペンタゼミン PENTAZEMIN (PENTAZEMIN)

銃撃時の手ブレを抑える。ペンタシアゼミン系抗不安薬。装備品ウィンドウを開いてのボタンで使用する。スタミナ低下時などに起こる銃撃の手ブレを抑えることができる。これは狙撃銃だけでなく、ハンドガンなども含めた銃全般で効果がある。

仮死薬 FAKE DEATH PILL (FAKE P)

使えばその場で仮死状態になれる。CIAが開発した謀報用内服薬。装備品ウィンドウを開いてのボタンを押すと服用し、仮死状態になる。これまでのシリーズにはないアイテムだが、どのような場面ですごすことになるのだろうか?

蘇生薬 REVIVAL PILL (REVIVALP)

仮死状態から復活できる。CIAが開発した謀報用内服薬で、唯一バックパックにしまえない装備品。仮死状態のときに使用する。蘇生することができる。ただし仮死状態が長すぎると生き返ることができなくなることも……。▲前に仕込んでいるため、残念ながらバックパックにはしまえない。

葉巻 CIGAR (CIGAR)

健康のため吸い過ぎに注意。装備すると自動的に葉巻を吸い、装備中は徐々にLIFEが減少していく。過去のシリーズでは、わざわざ名を明かりとって使ったり、煙をわざとで赤外線トラップの位置を把握できたが、本作での利用価値は……?

双眼鏡 BINOCULARS (SCOPE)

目的地を偵察する。軍用の高性能双筒鏡で、遠距離から偵察を行える。装備すると専用のズーム画面になり、ボタンでズームイン、ボタンでズームアウトが可能(ズーム速度は押し強さに対応)。また、装備中は移動することができる。

赤外線ゴーグル THERMAL GOGGLES (THERM G)

敵兵などの「熱源」を視覚化する。熱源を視覚化する特殊装置で、装備すると装置内の高温の物体ほど赤(白)く表示される。人間や動物体はほか、アイテムもトラップの位置の把握にも役立つ。なお、装備中はバッテリーを消費していく。

暗視ゴーグル NIGHT VISION GOGGLES (NVG)

暗い場所でも視界を確保。わずかな光を増幅して映像化する特殊装置。内視でほとんど見えない暗い場所でも、視界を確保できる。ただし、赤外線ゴーグル同様、装備中はバッテリーを消費するので、使いすぎには注意。

動体探知機 MOTION DETECTOR (MOTION D)

動きを感じてレーダーに表示。物体の動きを感じて表示するセンサー。装備すると、スネークの間周りを反時計回りにゆっくりと走査しつつ、動いているものがあればレーダー上に光点で表示。なお、装備中はバッテリーを消費する。

アクティブソナー ACTIVE SONAR (SONAR)

音波を発生して周囲を走査する。特殊な音波で生物の位置を探知するセンサー。装備して30秒間(左スティック)を押すと、バッテリーを消費してスネークを中心に探知音が発生して、対象物を光点で表示する。

地雷探知機 MINE DETECTOR (MINE D)

クレイモアとの距離を探知。装備すると、地面に設置されたクレイモア(地雷)を探知し、近くの場合は音で知られる。発信音の間隔で距離が判別でき、間隔が短いほど距離が近いことを表す。なお、装備中はバッテリーを消費する。

生体センサー ANTI-PERSONNEL SENSOR (AP SENSOR)

敵兵の接近を感じと音と振動で伝える。人間の生体反応を感知して振動と音で知らせるセンサー。距離が近いほど振動と音の間隔が短くなる。装備中はバッテリーを消費し、センサー以外の振動がオフになる。また、主動カメラでは、スネークの視線方向のみを感知する。

ダンボール箱 CARDBOARD BOX (C BOX)

ジャングルでの効果のほどは!?。シリーズおなじみのダンボール箱。装備すると、体音で箱をかぶって隠れる。また、過去のシリーズでは、特定の場所でダンボールを装備すると、対応した場所に自動的に置かれる仕掛けがあったが……。

ワニキャップ CROCODILE CAP (CROC CAP)

ワニにカムフラージュ!?。ワニの形をした帽子で、装備するとかぶる。一見すると単なるお笑いアイテムだが、ワニキャップを装備して水中に潜っていると、敵兵から見えなくなる効果がある。また、ワニをキャチャーすると舌にも有効か?

虫ジュース BUG JUICE (BUG JUICE)

ハチやヒルを寄せ付けぬスプレー。虫除けの塗布剤。装備品ウィンドウを開いてのボタンで使用する。効果が長いという間にはハチやヒルを寄せ付けることができる。ヒルが生息する沼地などを渡る際には、必需品となるかも?

武器 WEAPON

ここでは、武器系統ごとに攻撃時の操作や特徴を紹介していきます。とくに、系統ごとの操作の違いはしっかりと把握しておきたい。また、新要素となるサブレッサー（消音器）の消射やエイムカメラなども確認しておこう。



サブレッサーは武器ごとに消耗
サブレッサーとは異なり、サブレッサーは武器ごとに存在する。そして銃撃のたびに消耗して、ゲージがなくなると1つ壊れてしまう仕組み。なお、予備が揃っていると自動的に再装着されるので、装備のし忘れにも注意したほうがいだろう。

ナイフ系



強力な突き攻撃も可能!

大抵の野外活動用のナイフで、音を立てずに敵兵を倒すことができる。ちなみに、装備中はCQCが可能。ロボタンを連打すると、連続で切り込み連続技が出せる。また、ロボタンを強く押すと、強力な突き攻撃を出すことも可能。ただし攻撃範囲が狭いのが難点といえるだろう。

ハンドガン系



Mk22



M1911A1

銃攻撃の基本となる武器

ロボタンで武器を構えて、着すと発射する（ゆっくりに着ると発射を解く）。また、銃を構えているときに主銃カメラにする。EZ GUN/Lは銃の高さから狙点になる。ちなみにMk22は麻痺銃。M1911A1は実弾銃で、ともにサブレッサーが装着可能だ。なおEZ GUNは難易度「VERY EASY」のみの特務用銃種（P.24参照）。

突撃銃（アサルトライフル）系



エイムカメラや連射モードを活用



▲武器を構えて主銃カメラにして、さらにロボタンを押すとエイムカメラ（真付け照準）に。

ショットガン系



距離が近いほど高威力



▲銃口から撃たれるので、正面方向ならある程度の範囲内の敵すべてを攻撃できる。近距離なら、多少狙いずれても間違いなく敵兵を吹き飛ばせるだろう。

狙撃銃（スナイパーライフル）系



長距離からの狙撃で敵兵を排除!



▲つり橋の向こうからやってくる敵兵の頭にある照準線をピンポイントで狙う、といったような精確射撃も可能だ。

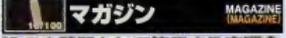
上記以外の武器

上で紹介した武器以外にも、ゲーム序盤では武器として装備する以下のアイテムが登場する。また、これらのほかにも、キャンプチャーターの食糧を装備して投げたり、エリヤ内にある隠し倉にある固定銃架や対空機銃台で、敵勢力の武器も使用することができる。



炎を明かりとして使用する

シラカバに松ヤニを染み込ませた松明（たいまつ）。装弾筒を掲げ、ロボタンで着火し非着火を切り替えられる。また、ロボタンを連打すれば松明を振り回して攻撃することも可能。



装てき武器として使用する空弾倉

使用済みの空弾倉で、グレネード系の武器と高くと、ロボタンで構えて、離すと投げられる（押す強さで距離が変化）。新銃弾に装弾数回を撃ち切ると、自動的にロードしロードした瞬間にバックパックに追加される仕組みだ。



リモコン起爆式の爆弾

ロボタンで起爆して（MAPで位置の確認が可能）、TNT発着時にロボタンを押すことで起爆する。複数設置した場合は、設置した順に1つずつ起爆させられる。

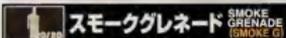
グレネード系



グレネード

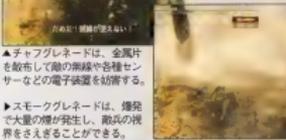


スタングレネード



妨害薬の効果も充実

ロボタンを押すと構えて、離すと投げ（ボタンを押す強さで投げる距離が変化）。また、全種類とも投げたから3秒後に爆発（構え中は爆発しない）。グレネードは爆風と破片でダメージを与え、白旗手榴弾は爆発範囲を察知し、そしてスタングレネードは、爆発時の閃光と音で敵兵を気絶させるのが目的。残り2つについては各種効果も異なる。



▲チャフグレネードは、金属片を敵兵に散らす効果がある。また、全種類の電子装置や各種センサーなどの電子装置を妨害する。

▲スモークグレネードは、爆発で大量の煙が発生し、敵兵の視界をさえまえることができる。



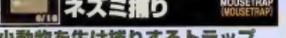
正面方向に有効な対人地雷

対人指向性地雷。ロボタンを押しながら左スティックで方向を変えて（起爆範囲が赤い輪で表示される）、ボタンを離すと設置。起爆範囲内に物体を感知すると爆発。



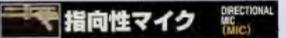
魅力的なグラビアに釘付け!

成人男性向けのグラビア雑誌。ロボタンで設置できる。敵兵がこれを見つければロボタンに釘付けになり、その間は発見されずに居る。興味しているのか、とさきおフルリアル表えながら雑誌誌を眺めながら必死だ。



小動物を生け捕りするトラップ

ロボタンで設置して小動物を捕らえる。設置したり、獲物を捕らえたりしたネズミ捕りは、MAPで位置を確認することも可能。なお、ネズミ捕りはホフクで回収できる。獲物を捕らえたとのことも回収すれば再度使用できる。



通常では聞こえない音も捉える

高性能の指向性音声マイク。表弾筒と自動的に主銃カメラで構えて、マイクを対した方向の音を拾うことができる。通常では聞こえないような音や、敵兵の足音などをとらえることが可能だ。

豪華なゲームしちゃうよ! キャンペーン

すんゲー!

4

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

FOOD

動植物を捕獲(キャプチャー)して食糧化する

スネークは、すべての行動においてスタミナを消費していく。スタミナが低下すると、LIFEの自然回復力が低下したり、銃撃時に手ブレを起こしたりするほか、さまざまなデメリットが生じるのは前述のとおり。このスタミナを回復・維持するために、ジャングル内に生息する動植物をキャプチャーして食糧化し、それを摂取する。これがフードキャプチャーの基本システムだ。ここでは、そんなフードキャプチャーの流れやポイントを簡単に解説する。また、キャプチャー対象となるジャングル内の動植物についても紹介。



▲草むらの中に潜んでいて肉眼では見つからない動物なども、赤外線スコープで確認すれば簡単に発見できるだろう。

▲基本的に食糧化は1匹(個)につき1つだけだが、なかには複数匹の食糧になる動物も。

キャプチャー方法は2種類

動物は、ハンドガンやサブマシンライフルなどで攻撃して倒すことで食糧化できる。ただし、大型の動物は首は、攻撃部位によっては一撃では倒せないこともあるようだ。また、食糧化の際には、生きたままケージ麻酔銃で小動物を生け捕り



▲小動物を麻酔銃で倒らせるか、スミズリで倒すと、最大3匹まで生け捕りできる。

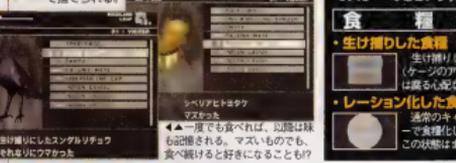
(籠)に捕獲する「生け捕り」と、普通に倒してレーション(誘食食)化する方法の2種類が存在する。それぞれ、キャプチャー可能な動物の種類や特徴、そして最大取得数が違うので確認しよう。



▲動物を倒傷する、薬草やキノコに攻撃を加えるとレーション化。最大4匹まで取得可能。

食糧を食べてスタミナを回復させる

入手した食糧はそれぞれ最大数までストックでき、サブパルビュアの「FOOD」で選択して「EAT」で食糧化することができる。このとき、スネークが「もう食べさせろ!」というように味の感想を言うが、基本的に美味しいものほど、スタミナの回復度も大きい傾向にあるようだ。また、スタミナ以外が回復する食糧も存在するようだが……。なお、いらぬ食糧は「DISPOSE」で捨てられる。



▲一度でも食べれば、以降は味も記憶される。マス以外のものも、食べ続けると好きになることも?

食糧が腐敗!

レーション化した食糧は、時間経過とともに腐敗する。腐敗の進行具合は食糧の種類によって違い、肉や魚などは腐りやすい傾向にあるようだ。なお、この時間経過には現実の時間も含まれる模様。数日分のセーブデータで再開したら、食糧が腐っていた……などという事態も?

食糧の状態

生け捕りした食糧 (ケージのアイコン)は腐敗し心成らず。	腐りかけの食糧 腐敗が進むとハエのマークが1つ付く。たまに2つも付く。
レーション化した食糧 通常のキャプチャーで食糧化したものの、この状態はまだ新鮮。	腐った食糧 ハエのマーク2つだと完全に腐ってしまい、必ず消費を要す。

CHECK! ジャングル内でキャプチャーできる動植物や入手できる食糧とは?

ゲーム序盤だけでも、キャプチャーして食糧化できる動植物はゆうに20種類を超える。ここではそんな動植物の一部を種類別に紹介。ちなみに、敵兵を倒したり、食糧庫などの敵勢力の施設内に入ること、レーションやカロリーメイト、即席ラーメンなどの保存食が入手できる。さらに、キャプチャーすることで治療用アイテムなどに変化する薬草類なども存在するようだ。

哺乳類 ネズミやウサギなど、生け捕り可能な小型の哺乳類のほか、ヤマネコやクマも登場。	鳥類 カササギなどの小型の鳥は、首に敵弾に反応して逃げたとしても多量に入手できる。	は虫類 本作の象徴(?)ともいえるハエは多量に登場。そのほかにも凶悪なワニなども生息。	両生類 さまざまなカエルが登場するが、基本的に小さい個体が多く見つかりやすいようだ。
魚類 水中にグレネードを投げた爆発魚は、大量に出現することもできそうだが……。	カニ類 水が濁った河川内には、カニの姿も。どうやら、大量に生息しているようだ。	キノコ類 木の根元や幹にはキノコが生えている。ちなみに、スネークはキノコが嫌い!?	果物類 木に実っている果実もキャプチャー可能。頭上の緑葉を見れば発見できるだろう。
その他食糧 スズメバチの巣も攻撃すればキャプチャーできる。ただしハチの反撃(?)には注意。	保存食 カロリーメイトなどの保存食は腐らず、入手すると通常量の食糧としてストックされる。		

4 CURE キュア

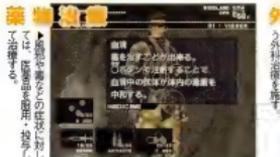
ケガや病気を治療する

敵兵との戦闘で銃創や切断を食ったり、毒性の動物にかまれて毒を受けたりと、任務遂行中に常にケガなどの危険にさらされている。これらの症状を負ってしまうと、最大LIFEが減少したり、LIFEやスタミナが徐々に減少するなどのデメリットが生じてしまう。そんな、過酷な状況下では致命傷とならない症状を、自分で治療するのがキアード。このキュアードは、症状に応じて種類の治療をほどこしていく。具体的な治療手順とあわせて、システムについて確認していこう。



▲「CURE」でR1ボタンを押してヒュアームードに入り、R2ボタンを押すことで負ったケガや病気、さらには食べた食物の履歴も確認できる。

キュアの方法は下の2種類



キュアの手順

サブパルビヒュアード「CURE」を選択すると、現在負っているケガや病気の数が確認できる。この症状にあわせて適切に治療アイテムを使用すれば、完治させることができる。また買った食糧を食べたりして不調になった場合は、ヒュアード画面で右スティックを使ってスナックをグルグル回し、フィールド画面に戻って「解除」させて治す薬物もあるようだ。



ケガや病気を確認

「CURE」では、治療が必要な場所に円形のカーソルが表示される。なかには、フィールド画面では簡単に気付かない症状もあるため、こまめに「CURE」を選択して現在の状況を確認する必要があるだろう。

CHECK! 治療用アイテムの入手法

武器や装備品とは別に、ゲーム中には赤い十字のマークが入ったアイテムを入手できることがある。これらはキュアードで使用する治療アイテムで、バックパックには格納されず、直接キュアード用のアイテムとしてチェックされているのだ。今とこのようにしているのは、以下の4種類だ。



▲バックパックのように、発掘と治療アイテムが同時に出現する動物物は序盤から登場。

主な入手方法

- **薬草をキャプチャー**
特定の植物は、キャプチャーすると治療アイテムになる。これらの「薬草」は、赤外線コープルスキャンに判別できそう。
- **敵兵から奪う**
気づけたり見つけたら敵兵を倒さったり、またはホルドアップして奪うことで、薬草などどもにも入手できることがある。
- **食糧とともに入手**
キャプチャー時に、食糧とともに治療アイテムも入手できる動物物が存在。これらは治療アイテム目的で捕獲するのでもいいだろう。
- **アイテム自体を入手**
耐動力が集中する高地や高層などあったり、またはホルドアップして奪うことで、薬草などどもにも入手できることがある。

2 対応したアイテムを使う

患部にカーソルを合わせて症状を確認したら、適切だと思われる設置を選択していこう。薬物治療の場合はL2ボタン、外科治療の場合はR2ボタンでウィンドウが開くので、治療アイテムを選択して適切に使用しよう。



3 完治するまで治療

あとは完治するまで治療を施す。適切なアイテムを使用するまで「CURE」の数値が上昇し、これが100%になれば治療は完了。なお、自然治癒でも徐々に回復するので、ある程度の治療を施したら、放っておくのも手。



4 完治するまで治療

あとは完治するまで治療を施す。適切なアイテムを使用するまで「CURE」の数値が上昇し、これが100%になれば治療は完了。なお、自然治癒でも徐々に回復するので、ある程度の治療を施したら、放っておくのも手。



CHECK! 治療用アイテムリスト

治療アイテムとして登場するのは、薬物治療用の4種類と、外科治療用の8種類の計12種類。これらのうち、サブパルビヒュアードと薬草以外は、すべて消耗品(1回の使用で1つ消費される)となっている。また、症状によって使用するアイテムは決まっているので、切羽や状態など、敵との戦闘で良いやすいケガを治療するアイテムは消費も多くなるだろう。

薬物治療用アイテム

<p>血清 (SERUM) 1.000本</p> <p>血液中の抗体や体内の薬素を中和して、薬を治すことのできる。毒などの、毒を持った動物にかまれた際に有効となるだろう。</p>	<p>風邪薬 (COLD MEDICINE (C MED))</p> <p>長時間上半身裸(NAKED)で行動したり、雨に当たったりして風邪を引いた場合に服用すれば、風邪を治すことできる。</p>
<p>解毒剤 (ANTIDOTE (ANTIDOTE))</p> <p>解毒剤の液体が、毒性薬物に含まれている毒を中和し、水中で毒を治すことができる。毒キノコなどを食べた場合にも有効だ。</p>	<p>胃腸薬 (DIGESTIVE MEDICINE (D MED))</p> <p>腹痛を治すことのできる内服薬。胃腸の動きを整えることができる。高た食糧を食べると起こる腹痛に対して有効がある。</p>

外科治療用アイテム

<p>固定具 (SPRINT) 1.000本</p> <p>骨折部を固定して、動かないように固定するための治療アイテム。骨折の治癒に対して大きな効果がある。</p>	<p>葉巻 (CIGAR) 1.000本</p> <p>各体に付した傷を取り除くことができる。火をつけたハキモヒルに押し付けることで、完全に除去可能だ。</p>
<p>縫合セット (SUTURE KIT) 1.000本</p> <p>縫合処理を施すことで、キズを閉じるための治療アイテム。切傷の治療に対しては大きな効果がある。</p>	<p>軟膏 (OINTMENT) 1.000本</p> <p>火傷の治療に効果があるアイテム。患部に塗布することで創傷を保護し、細胞の修復や再生を助ける働きがある。</p>
<p>包帯 (BANDAGE) 9.000本</p> <p>創傷の保護や止血止痛。固定できぬかえぬアイテム。銃創、火傷、切傷、骨折の治癒において治療効果が大きい。</p>	<p>消毒薬 (DISINFECTANT (DISINFECTANT)) 1.000本</p> <p>患部に塗布することで、創傷の化膿を防ぐことができるアイテム。切傷や銃創の治療で使用すると効果がある。</p>
<p>サバイバルナイフ (SURVIVAL KNIFE (KNIFE)) 9.000本</p> <p>体中に入ったり刺さったりした銃弾や道具の異物を取り出したために使用するアイテム。使用しても消費しない。</p>	<p>止血剤 (STYPTIC) 1.000本</p> <p>創傷にあてがうことで、創傷の化膿や止血をすることができる治療アイテム。切傷や銃創の出血に効果がある。</p>

5 MAP マップ

さまざまな情報を確認できる

今回は画面の右上にソリトンリーダーが表示されない。だが、マップの構造などは、サバイバルビューアの「MAP」を開けば確認できるのだ。移動した場所は白く色分けされて表示されるので、どこを探索してないかはひと目でわかるようになっている。また、敵兵やアイテムの場所などの情報がマップに記録される場合もあるのだ。



ズームイン、アウトも自由自在

ポボタンでマップのズームイン、ロボタンでズームアウトが可能。細かな部分まで結構チェックしたいときに使う。

サバイバルするエリアを先行公開!



深淵をジャングル

◀スネークの寝丈でもある草が生い茂るジャングル。視野も悪く自分が隠れるにはもってこの場所でもある。食糧も豊富にそれそうだ。

▶先も見えない洞窟に閉ざされた洞窟。降りになるのは1本の絞縄(たいまつ)の明かりのみ。この先には何が待ち構えているのだろうか?

深淵の洞窟



敵兵のいる施設

▶ソリトンリーダーが居る施設。ここには敵兵もいる。ここは慎重に探索しよう。



滝音のつり橋

▶滝音のつり橋。つり橋の上には足音が伝わり、敵兵も居る。

マップ中に表示されるアイコンの意味

- スネークの位置**
スネークが現在いる位置。矢印の向きはそのまますネークが向いている方向を示す。
- 敵兵の位置**
入手した情報で判明している敵兵の位置。往回可能な往還するに似たことにはない。
- スネークが仕掛けたTNT**
スネークが設置したTNT(即時起爆型)の位置を示す。

- ネスミ洞窟**
ネスミ洞窟には仕掛けられた場所が表示される。仕掛けの種類までは表示されない。
- アイテムボックス**
エリア内にあるアイテムの位置が表示される。種類までは表示されない。
- クレイモアの位置**
スネークが仕掛けたクレイモア(地雷)の位置を示している。
- 目的地**
そのエリアで向かうべきポイント。特定の場所のみ表示される。

連続エリアは切り替え可能

マップの上下左右に矢印が表示されている場合は、▲キーを入力しながらボタンを押せば、とどりのエリアのマップに切り替えることが可能だ。



敵兵を尋問すれば情報入手!!

マップ上の情報のなかには、敵兵を尋問しない手に入らないものも存在する! CQCによって再探したあと、L3ボタンで敵兵を尋問することができるので、一度だけでなく連続で行うと、うまく情報を引き出すことができるだろう。アイテムの位置や敵兵の位置だけでなく、攻めのテクニックや運補情報なども聞けるかも!



▶敵兵を尋問すると、このエリアに仲間がいることが判明。これでマップに反映されるのだ。

ここでは今回スネークがサバイバルする、さまざまなエリアにスポットを当てて紹介。どのエリアも敵が掛けない場所ばかり。油断するとゲームオーバーになることも! もちろん、敵兵の警戒が厳しいエリアもあるので、場所に合わせてカムフラージュが必要となる。

多彩なトラップがスネークを待ち構える!!

スネークの敵となるのは、なにも敵兵だけではない! エリアによっては、さまざまなトラップが設置されている場所もある。ここでは序盤で登場するトラップのいくつかを紹介している。どれも危険なものばかりで、ヘタをすると一発でゲームオーバーになることも……

- ロープ**
▶ロープに引っかかるもと、張上の端子がカタンカタンと落ちて、敵兵を呼ぶ。
- フーゴットラップ**
▶ロープが切れると、クギの付いた木太が勢いよく落ちてくる。
- 足踏**
▶裏で開かれた床と床、これに引っかかるも、ゲームオーバーに……。
- 電流**
▶高圧電流が流れ続けるフェンス。これに触れるとすまじい電流が体に流れる!!

その他の「MGS3」情報に注目!!

『MGS3』完成披露パーティに潜入!

11月26日、東京・六本木ヒルズで『MGS3 Premium Preview』が開かれた。トークショーには小島秀夫監督と、キャラデザインを担当した新川晋吾氏が登場。本作が「過去10年間で書籍してきたノ

ウハウをすべてつぎ込んだ大達成」であると熱く語ってくれた。さらに映画監督の北村廉平氏がゲストに迎え、映画『ゴジラ FINAL WARS』、SCEの「サルガッスチュ」、大塚製薬、そしてシンガーの和田アキ子さん(主題歌の日本語版を熱唱)とコラボレーションをお楽しみをとおし、会場をわいわいさせた。

3人によるトークショーでは、本作に関する話から映画収録まで行われ、始終笑いが絶えなかった。



今週の衣装情報
▶なんでもとってこい
へは、カエリちゃんを
発見。さっさとスネーク
になった気でキャ
ッチャーしてみたの
う。ワザがさう
うまいみたいで……

意外とイケるな

3つの方法でさらなる特典をゲット

『MGS3』はさまざまなメディアとリンクしており、それを利用することでカムフラージュ(迷彩服)や「イベント」が出現したり、特別なアイテムが本編で使えるようになる。ここでは、現在判明しているリンク可能な3つの要素について詳しく紹介している。ここで紹介するもの以外に、まだリンクできる方法もありそうなので、今後の『MGS3』情報もこまめにチェックしてほしい。

インターネットに接続!!

『MGS3』起動後、「Play Station BB Unit」などを使ってインターネットに接続すると、本編で使用できるカムフラージュがダウンロード可能! 詳しい接続方法については『MGS3』の取扱説明書に記載されているので、さっそく接続をゲットしよう。

コナミトロイマーの人気キャラを探せ!

コナミの運営するグッズショップ「コナミトロイマー」の人気キャラ、ガークとクロタンが『MGS3』に参上! ガークはカムフラージュのユニフォーム、そしてクロタンはスネークの活動影ながら見守る人形として活躍する。なお、この2体にはある秘密が隠れているらしい……。

仰天料理も振舞われた完成披露パーティの模様、本作とリンクするCDの情報など、あらゆる『MGS3』情報を紹介!

予約特典CDでカムフラージュを入手!

『MGS3』を特典で予約すると先着でもらえるCD『MGS3-THE FIRST BITE』をゲームの取扱説明書に従って奪うと、本編で使用できるカムフラージュが出現するのだ。CDを入手できた人は、ゲーム開始時に試してみよう!



好評発売中のマキシシングルにも!

ミュージッククリップやオープニング曲などを収録したマキシシングル『Snake Eater』song from METAL GEAR SOLID 3でも、別のカムフラージュが入手可能! さらにチェック、価格¥1,000(税込¥1,050)。



ガーク 迷彩



▲ガークの顔がたんぱく質でできているとされている。▲攻撃を出るとゲコゲコ……と鳴き始める。ゲーム内にくつもる。

電撃PS創刊10周年特別付録DVD-VIDEO DISC

HIDEO KOJIMA in MGS3

Private Disc

今号の付録DVDは、PS 3誕生10周年+電撃PS創刊10周年、そしてシリーズ3部作の完結編である『MGS3』の完成を記念して制作されたもの。内容は大きく4つの項目に分けられており、タイトルメニューから見たい項目を選択。その後、見たい映像にカーソルを合わせて決定すればOK! 収録されている映像を順番に紹介していくので、見る前に必ず確認してほしい。



▲まずはタイトルメニューで4つの項目から見たいものを選んでみよう。

Trailer 『MGS3』関連の予告編を収録



▲小島監督が手がけた5本のクリップ映像を完全収録!
▶2003年のE3の映像を見ると、現在のスネークの動きと通っているシーンもある。

2003年のE3から2004年のTGSの間に制作された『MGS3』の5本のクリップ映像を完全収録。公式サイトよりも美しくクリアな映像で見られるので、何度も見直してみると意外な発見ができるかも! また、古いものから順に見ていくと、開発の初期段階では、まだスネークがCQの動作をしていないことにも気がつくはずだ。

Special 4本のオリジナルムービーを収録

カイル・クーバー氏が制作した『MGS3』のオープニング、完成披露パーティで公開された映像、『暴走列車』がタイトルズ、さらにこのDVDのオープニングといった4つのスペシャル映像を収録。互いに『MGS3』の世界を紹介するときにはコレでキマリ!



収録映像

- Kyle Cooper Opening Title
- MGS3 Premium Preview Movie
- "Snake vs Monkey" Digest
- MGS3 40sec. Movie

▲完成披露パーティで公開されたプレミア映像を収録して収録。『MGS3』から本作までの変化がよりみてもわかる。超A級保存版の内容だ。

Interview

小島監督がシリーズを語る

「かくはんぼ」がベースというシステムの観点から、各作品が持つテーマ、そして最新作『MGS3』に対する思い入れなど、小島監督が時間の許す限り語ってくれた! さらにシリーズが完結することについても直撃してみた。



METAL GEAR ACID

巨大な影をついに目撃!

キャラクターカードを使ったときの演出やDラーの入手方法、さらに公式サイトのトレーダーでもシルエットでしか見られなかったアイテムの姿もバッチリ確認可能。新たなルール、新たな物語で盛り上げられる「活劇『MGS』」に期待せよ!



電撃ゲームにアンケート・キャンペーン
すんゲー10本。2004

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

「MGS3」の完成披露パーティの様子を収録したDVD-VIDEO DISC

発売直前
総力特集!!

あらゆる角度から

ナムコが放つこの冬注目の

人気RPG「テイルズ オブ」シリーズ最新作!

すんげー
10本。



テイルズ オブ リバース



Veigue Lungberg

幅広い層のユーザーから、熱狂的な支持を受けている「テイルズ オブ」シリーズ。その最新作である「テイルズ オブ リバース (以下T O R)」の発売まで、あとわずか! そこで今回は、これまでに判明している全情報に加え、ついに明らかになった序盤のストーリーを、余すことなくお届けしよう。

PS2 RPG	テイルズ オブ リバース
	12月16日発売
	ナムコ
	¥6,800 (税込 ¥7,140) M2C (81KB)



種族を超え
ともに戦う者たちが

電撃でゲームしちゃうよ! キャンペーン
すんげー10本。20

『TOR』の見どころを徹底検証!

“2つの種族”と“再誕”がキーワードとなる『TOR』の世界!

人気イラストレーター・いのまたむつみ氏による印象深いキャラクターや、やり込み度バツグンのシステム、そして戦略性の高い戦闘といった、シリーズ伝統の要素を踏襲しつつも、数多くの新要素が加わり大幅にパワーアップしている本作。ここではまず、世界観にスポットを当てて、キーワードとなる3つの項目をチェック!

広大な土地を有する豊かな国 カレギア王国

舞台となるカレギア王国は、4つの大陸で構成されており、主人公ヴェイグが住む北郊の村・スールズから、砂漠に囲まれた灼熱の地・アニカマルまで、さまざまな風土の街や村が存在している。なお、王国ではガジュマとヒューマという、2つの種族が共存しているのだ。



↑ 北郊の村スールズに生息する「アガータ」は、洞窟に潜るガジュマの仲間

異なる特徴を持つ2つの種族 ガジュマとヒューマ

古くからカレギアの地で、衝突と共存を繰り返しながら暮らしてきたガジュマとヒューマ。だが、2つの種族がともに手を取り合い、カレギア王国を建国してからは大きな争いもなく、平和が続いているようだ。ちなみに、カレギアの王は代々ガジュマが務めることになっている。



「知」を用いるヒューマ

人間と変わらない容姿をもち、ヒューマ。知力に長けており、彼らが積み出した発明や技術の数々が、カレギアの文明の発展に大きくかかわっているようだ。



「力」を用いるガジュマ

自然を愛するガジュマには、大きな耳や尻尾が生えており、動物のような姿をしている。ヒトによって、犬に似ていたり、ネコっぽかったり、姿が異なるものも興味深い。



生命と精神のパワーが生み出す特殊能力 フォルス

ガジュマの限られた人物にしか発現しなかった、生命と精神力から生み出される強大なパワー・フォルス。どんな力が得られるかは、本人の資質によって決まる。ただし、心が乱れると力が暴走し、自らを死に至らしめるという危険な一面も…。



▲ある事件をきっかけに、ヒューマにも多数のフォルス使いが出現



導き出す王国の
新たなるカタチとは——!?

WORLD

ワールド

「TOR」の主な登場人物と世界観に迫る



ヒューマとガジュマという2種類のヒトがともに暮らすカレギアの地。この世界をより深く楽しむために、ドラマの中心となるキャラクターたちと世界観をひもといていく。

CHARACTER

キャラクター

いのまたむつみ氏の描く、繊細で魅力的なキャラクターたち。それを余すことなくドーンと紹介。かわいさ満点のチビキャライラストにも注目!!

フォルスという力に翻弄される8人の勇者たちに注目!!

ヴェイグたち8人を結びつけるものは、“フォルス”という特殊な能力。この力が一般の人々に具現化したことで、世界に混乱が訪れている。ヴェイグは、フォルスの暴走の原因を突き止めるため、そしてさらわれたクレアを助けるために、仲間とともに旅を続けるようになるのだ。ここではキャラクターをより深く知るために、彼らのプロフィールなどを見ていこう。



PROFILE
 年齢：18歳
 種族：ヒューマ
 身長：183cm
 体重：71kg
 CV：榎山祥之

ヴェイグ・リムングベル

Veigue Lungberg

無愛想だが、あやまちを見過ごせない正義漢



Claire Bennett



PROFILE
 年齢：17歳
 種族：ヒューマ
 身長：163cm
 体重：45kg
 CV：安田未央



▼自分がどんなに苦しい状況でも、他人をまもろうとする強いクレア。そんな彼女にヴェイグはひかれ、守りたいと思うのだろうか。

北辺の村スールズで生まれ育ったヒューマの若者。幼くして両親を亡くし、クレアの両親に引き取られて生活している。無愛想で冷たい印象を受けるが、それは1年前に起こった事件の影響でもある。彼の凍りついた心を溶かせるのは、やはり幼馴染みのクレアだけなのだろう。



◀基本的にプレイヤーが操作するキャラ。水のフォルスと革製の剣さばきを融合させた特殊な強力な刀だ。

最新ゲーム情報サイト! キャンペーン! すんげー10本。2004

自ら“業”を背負う ガジユマ の武人

Eugene Gallardo ユージーン・ガラルド



PROFILE
年齢：40歳
種族：ガジユマ
身長：193cm
体重：106kg
CV：石塚運昇

鍛え抜かれた内体を持ち、さまざまなることに精通しているガジユマの大男。落ちついた物腰や卓越した槍さばきから察すると、彼が武人であることは間違いなさだ。現在は記憶を失ったマオの保護者として、2人で旅をしている。その目的は、この世界に忍び着る影に対抗するフォルスの持ち主を捜すことらしいが……。

PROFILE
年齢：15歳
種族：ヒュウマ
身長：155cm
体重：40kg
CV：矢島詠子

とある事件が原因でガジユマを連れてくる少女。だが、本来は武者を目指す優しい性格なため、自己防衛にも似た悪いを抱え込むことに……。今の彼女からは少女らしい笑顔を見ることができないが、みなと旅を続けることで、アニーにまつての笑顔が戻るは来るのだろうか？

ガジユマを憎む
か弱き少女

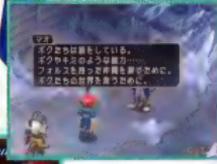
Annie Bars アニー・バース



▲アニーはガジユマを連れてくる少女。本来は優しい性格だが、自己防衛にも似た悪いを抱え込むことに……。今の彼女からは少女らしい笑顔を見ることができないが、みなと旅を続けることで、アニーにまつての笑顔が戻るは来るのだろうか？

過去よりも未来に
想いをはせる少年

過去の記憶を失っている少年。だが、そんな一面をおくびにも出さず、明るく冗談を飛ばすパーティのムードメーカー。フォルスの使い手としてはかなり優秀で、攻撃系の術術が得意。その断前は、手合わせしたヴェイクをひませるほど。



▲マオの得意技はフォルスクエープでのフォルス反応のチェック。その力を生かし、フォルスの力を持つヒトを捜す旅を続けている。

▲マオが使う術術は、炎のフォルスを使ったものが多く、発動時間が長いのが、ヒットすればかなりのダメージが期待できるぞ。



Mao マオ

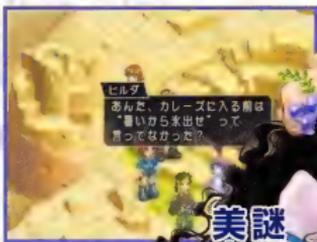


PROFILE
年齢：13歳
種族：ヒュウマ
身長：163cm
体重：38kg
CV：渡辺明乃



ヒルダ Hilda Rinsling

謎を秘めた
美人占い師



ヒルダ
あんなに、カレーズに入る前は
「面白いから来出させて
貰って良かった?」

どこか冷たく妖艶な雰囲気を感じる美女。タロットカードによる占いを得意とする。敵対するものには冷たく容赦なく対応したり、自身の修羅場を経験したことをなかなか話せる場面も多い。また、彼女にはある強い望みがあるらしく、それが行動の原動力にもなっている。

▶ 突撃の準備は進んでいられぬ状況のオオコトナキウ。



PROFILE

年齢：21歳
種族：ヒューマ
身長：168cm
体重：48kg
CV：大原さやか



アガート Agarte Lindblum

PROFILE

年齢：20歳
種族：ガジユマ
身長：160cm
体重：43kg
CV：篠原恵美

美しい毛並みと洗練された優雅さを持つガジユマの女王。急逝した父、ラドラス王の跡を継いでカレギア王国を治める。彼女にはとある強い思いがあるのだが、それを実行するための権力を手に入れた彼女は、周囲を善き込む事態を引き起こすことに……。

ティトレイ Tytree Crowe

常に見 前向きな青年

PROFILE

年齢：17歳
種族：ヒューマ
身長：178cm
体重：69kg
CV：山口勝平

正義の術、ベトナジャンから生まれ育った青年。曲がったことが許せない熱血漢で、そのためか考えなしに特攻して仲間をやっかいことば善き込むことも多い。だが、そんな結果にも本人は気にする様子もなく、その快活さが好かれる要因でもある。ちなみに姉が1人いて、まるで頭が上がらないらしい。



カレギア
を治める
若き女王



▲ティトレイが仲間になることで、ヴェイグたちのパーティには喜やかしが増していく。



▲ユーゼンとは、昔からの知り合いらしいアガート女王。彼女がユーゼンに裏切られたいことは?



そして時はたち「ラドラスの落日」から1年後、

「ラドラスの落日」によって氷のフォルスが発見したヴェイグは、暴走した能力で幼なじみのクレアを氷柱に閉じ込めてしまう。それから1年……心閉ざした彼のもとに、ユージーンとマオが訪ねてくることから物語がスタートするのだ。

ヴェイグのフォルスが暴走!



◆1年経ったユージーン、マオのフォルスが暴走してクレアを閉じ込めた。



▲一瞬で氷のフォルスに閉じ込められてしまうクレア。そして、助け出すことができないまま1年が経過する。

ヴェイグの前に現れ、旅へと誘うユージーンとマオ

スルースにある集会所の中で、漂りついたクレアの近くに座り込んでいるヴェイグ。そこに、ユージーンとマオがやって来て、フォルス使いを撃つ旅へと彼を誘う。そして、マオが氷のフォルスで氷を溶かし、クレアの救出に成功する。そのことに感謝した彼は、2人の話を聞くことにする。



炎のフォルスでクレアを救出

氷の近くに座るヴェイグ

▼突然現れ、旅へと誘ってくる2人にまったく耳を貸さず、言い争いをするヴェイグだが……。

PICK UP! 早くも戦闘が発生!

イベントの戦いで2回の強制戦闘が発生、本作の戦闘の基本を、このころの戦いで把握しておこう。ただし、この時点でまだバグなど、一部使用できないものもある。

VS. マオ

お手合わせといった感じで、連発攻撃のみを使って挑んでくるマオ。一定ダメージを与えると、強制的に戦闘終了となる。また、負けてもイベントが進行。



VS. フロースド VS. クロウ

クレアを救出したあと、集会所から出たヴェイグたちの前にバイラスが現れて戦闘に。敵が3体出現するが、楽勝の相手だ。



クレアの家でくつろぐヴェイグたち。だが村にカレギア兵が現れ……

クレアに招待され、彼女の家を訪れた一行は、食卓を囲みながら「ラドラスの落日」の真相や、今後のことについて語りはじめる。その最中、クレアの父親があわてた様子で現れ、村にカレギア兵がやって来たことと伝える。ヴェイグたちが兵士たちがいる広場へと出向くと、そこにはヒューマの少女を集めて尋問をしている。能力者のトーマと、カレギア兵の姿が！ さらに、もう1人の能力者であるサレまで現れ、クレアを連れ去ってしまう。



▲王宮で起きている異変をヴェイグに教え、旅に同行してほしいと訴えるマオたち。



▼つらいをするために村へ帰らうとするヴェイグに、クレアが優しい声をかける。



連行されるクレア

◆最終のやり方で、クレアが自らの意思で旅を再開する。

PICK UP! ユージーンたちと「王の盾」の関係

クレアをさらったのは、王の盾と呼ばれる雷王直属の部隊。なんと、ユージーンはその元隊長。マオは脱走兵だということ。トーマたちの口から明らかになる。何やら複雑

に入り組んだ存在登場人物たちの関係点をチェックしてみよう!

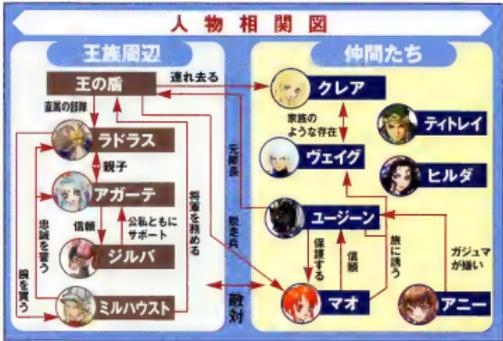


マオ 半信半疑で、ユージーンは王の盾の脱走者だ。そして、彼がその下で働いていた。



▲相手の実力を熟知しているからこそ、サレとの戦いを見せて討伐したユージーン。

◆サレたちにクレアが連れ去られたあと、自ら自分たちと王の盾の関係について語る2人。



北辺の村スルズから物語は始まる——!!

長く険しい冒険に突入する前にスルズで準備を整える!

王の盾によって連れ去られたクレアを助けるために、ユーザーたちと旗立つことを決めるヴェイク、彼の親代わりでもあるクレアの両親は、ヴェイクを心配しつつも、彼のことを託すのだ。なお、冒険に突発する前にスルズをくまなく探索し、準備を整えることもお忘れなく。



▲小さい村ながら、ひととおりの店がそろっている。また、民衆には話べられるポイントがたくさん用意されている。

PICK UP! お店や民家をめぐってみよう!

スルズから次の町まではかなりの道のりがあるので、出発前に多くの村人と話して情報を集めたり、回復アイテムなどを購入しておきたい。ちなみに、食料店と道具屋に行くこと、うれしいことに店主からアイテムがもらえる。



▲スルズには、回復アイテムの「水」が売られている。

【食料屋 / 雪割草】

アイテム	価格	効果
ジャガイモ	24	クリームスープなどに使う食材
ニンジン	24	クリームスープなどに使う食材
ミルク	64	クリームスープなどに使う食材

【武器屋 / 北の渓谷】

アイテム	価格	効果
ブロードソード	300	最も普及している剣。ヴェイク専用
ウッドトンファー	360	樹のつたの木の幹。マオ専用
スピア	420	ごく普通に手に入る種。ユーザー専用

【防具屋 / 緑の草原】

アイテム	価格	効果
レザーアーマー	275	ぬれ、皮製の鎧。ヴェイク専用
キルトジャケット	375	中に綿を詰めたいジャケット。マオ専用
レザーメイル	325	ぬれ、皮製の全身鎧。ユーザー専用

【道具屋 / こたま】

アイテム	価格	効果
ピーチグミ	500	最大HPの50%が回復
ライフポトル	800	最大HPの80%の状態まで戦闘不能を回復

ONE POINT COLUMN スクリーンチャットで判明する「四星」の存在

クレア誘拐後に発生するスクリーンチャット「王の盾の目的」で、初めて存在が明らかになる「四星」。その名が赤すとおり、王国の4人の強力なフォルス使いのことであり、スルズに落ちたトーマとサレが、そのうちの2人だといふ。彼らがそうであったように、残り2人もかなり強力な能力者と思われるが、いったいどんなフォルスを持っているのだろうか? 彼らと話しあうことになりそう。



クレアを取り戻すために、王の盾を追ってミナールを目指す!

サレたちはクレアを連れ、船で王都・バルへと向かうのではないかと、という推測のもと、愚のあるミナールへと向かうことにした。このミナールは、スルズから伸びるケルト街道を南下したところに位置し、やぐらにでもたどり着けそうな距離なのだが、その道中を恐ろしくハビニングがヴェイクたちを襲う……。

PICK UP! ラルレン大橋に思わぬ敵が!

スルズを出てすぐの場所にある、ラルレン大橋に足を踏み入れたヴェイクたちの前に、漆黒の翼と名乗るおかしな3人組が登場。なんとも緊張感に欠ける連中ですが、ヴェイクに腕を括んでくるも、その実力はあまりに低いことがない。



ONE POINT COLUMN 意外と古い漆黒の翼の歴史

シリーズファンにはおなじみの、オトボク3人衆・漆黒の翼。彼らは、シリーズ2作目の「テイルズ オブ デスティニー」でデビューを果たした。

画面左下のフォルス

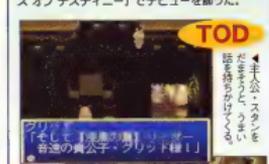


▲画面左下のフォルスは、敵を倒すと消滅する。倒すと消滅するフォルスは、倒すと消滅する。

▼けたまし決まりけりつとに登場する、あやしげな3人。



▲戦いで負けた漆黒の翼は、捨てゼリフを渡して逃げ去っていくのだった……。



バイラスとの戦闘も!

SYSTEM システム

「TOR」の奥深いシステム群を徹底解析!!



「TOR」におけるシステムの根幹となる部分の多くは、「テイルズ オブ」シリーズを受け継いでいるが、新要素や改良をへてさらに進化している。ここではそれらの分析をわかりやすく進めたい。

BATTLE 戦闘

「TOR」の戦闘は、シリーズおなじみのサイドビューから、奥行きのある3ラインでの戦闘へと進化。まずはその傾向と対策を学んでいこう。

戦闘において注目すべき点は、3ラインでの戦闘の変化と、フォルスによるキャラクターの成長システムだ。キャラクターの初期配置場所をはじめ、ラインの位置関係で生まれる能力補正

とあわせて戦略を練る必要が出てきた。そして物語のカギともなるフォルスは、戦闘にも大きくかわる。フォルスゲージ (FG) をためるとどんな恩恵があるかなど、発売前に確認しておこう。



画面の見方

刻々と変化する戦況を各種表示から読みとれ!!

まずは戦闘シーンにおけるさまざまな表示とその意味をチェック。現在の自分、そして敵の状況をこころみとることが勝利への第1歩だ。



メニュー画面のコマンドもチェック!

メニュー画面で選べるコマンドは全10種類。戦闘に直接影響のあるコマンドについてはそのあとで詳しく解説するので、しっかりとチェックしてほしい。

使用する術技。フォルスゲージへの消耗をうら	武器の強化を進行させることができる。ここで行使すれば強化が
キャラクターの属性とパーティの構成を確認する	術技を使用した時、敵のHPを回復させる
各キャラクターの属性やスキルを設定できる	アイテムを使用した時のコマンド
キャラクターごとの装備や、両腕の装備が見られる	戦闘に関する各種データや、両腕の装備が見られる
キャラクターの属性や自由増強、季節の変更ができる	戦闘開始の上でセーブ。それ以降では中断が可能

戦闘画面

- 1 発動した術技**
術技を使用したキャラクターがいた場合、その名称と術技のカテゴリが表示される。
- 2 戦闘中ヘルプ**
戦闘シーンの操作などに関するアドバイスを表示する。メニュー画面の「カスタム」で表示のON/OFFを切り替え可能だ。
- 3 敵ステータス**
R1ボタンを押すと表示される。敵のパラメータ、同じ敵と程度も違ってデータを得ると、細点などもわかるようになる。
- 4 フォーメーション**
メニュー画面の「作戦」で設定した作戦をL1ボタンを押すと表示。左右の操作で別の作戦に切り替えることができる。
- 5 ヒット/ガード**
攻撃時は連続攻撃のヒット回数、ガード時は回避ガードが成功したかを表示する。ヒット時は攻撃の種類も表示される。
- 6 敵ターゲット**
プレイヤーが操作中のキャラの攻撃目標を表示。R1ボタンで目標を変更できる。
- 7 ラインフィールド**
戦場は3ラインに分かれていて、自由にライン移動できる。戦闘開始時の隊員の隊列はメニュー画面の「作戦」で設定可能。
- 8 味方ステータス**
ラッシュゲージ(RG)、フォルスゲージ (FG)、HPを表示 (RG・FGの表示はP.46)。
- 9 HP変動**
通常ダメージは白、HP回復は緑で表示。火属性は赤など、属性攻撃は別の色になる。

戦闘メニュー

戦闘中に△ボタンを押すと写真のような戦闘メニューが表示される。メニュー画面のコマンドと同じ内容の設定ができる。

一方で、違うことはないが、戦闘メニュー中は時間が止まるので、落ち着いて装備、作戦などの変更をしよう。

FORCE(術技) 術技の設定を変更する。また、マニュアルやその他の操作設定も、同じコマンドだ。	TACTICS(作戦) 隊列や戦術を変更する。メニュー画面の「作戦」としての設定も、同じコマンドだ。
SETUP(装備) 装備の表示や、装備の変更をする。ボウシなどでの属性変更も便利。	ITEM(アイテム) アイテムを使用。仲間のHPや状態回復も行うのに役立つ。



戦闘アクション

華麗なアクションで戦闘を有利に運べ!

「テイルズ オブ」シリーズといえば、ACTのように戦闘で自在キャラクターを動かして敵と戦うのが特徴。自由自在に動かしてバトルを楽しもう。

基本アクション

戦闘操作モードで「マニュアル」が「セミオート」にすると、自分でキャラクターを動かして戦闘することになる。「TO」はキャラクターのアクションが多形で、うまく使えばこなすことができ、より有利に戦うことができるのであるべく覚えておこう。また、戦闘操作モードで「オート」にすればCOMが自動で動かしてくれる。

ライン移動

本作の最大の特徴といえるシステム。戦闘フィールドが3つのラインに分かれていて、キャラクターが自由に奥のラインや、手前のラインに移動することができる。「TOS」では、画面裏に追い詰められたり、敵に囲まれると敵出でるが少し遅れた。敵に3つのラインを使いこなせるようになったことで、敵に囲まれたときにライン移動をして逃げることができるようになった。さらに、ライン移動を使わず敵の背後で回って味方と組み撃ちにしても、魔法を使うと危険な敵が群れの一掃にも、簡単に倒しに行けるようになった。



▲奥のラインへ移動、敵の攻撃をライン移動でよけたり……



▲3ラインにアモーション(トルド)多彩な戦術が実現!



▲手前の敵を倒し、3人入り、複数ラインに影響のある技も。

ジャンプ R2ボタン

3つのラインでの移動に加えて、「TOR」にもこれまでよりジャンプが存在する。敵の攻撃をよけたり、敵を突き飛ばして背後に回ることも可能。前作「TO」では、ジャンプで魔法攻撃をよけることができるから、必入戦の重要度が大きく変わったというので、多分も活躍に期待。

ターゲット変更 R1ボタン

戦闘中にR1ボタンを押すと、操作キャラクターの狙っているターゲットを変更できる。魔法や物理攻撃をしてくる敵を、早く倒したいときに狙いやすい。また、近くR1ボタンを押すと、すぐ近くの敵に自動的にターゲットが移る。敵の位置が頻りに変わるときに役立つ。

逃走 画面左端

戦闘から逃げたいときや、戦闘不能者が出てパーティを1個立て直したいときなどは、逃走を試みよう。やり方は簡単で、画面の右端を左端へ移動させ、さらに、画面左端なら左へ、右端なら右へキーやスティックを入力し続ける。あとは、表示されるゲージがたまるまで待つだけ。

下段攻撃

低い位置にいる敵に攻撃を当てたいときに使う。中段攻撃が当たらない敵にも当たる。

通常攻撃

キャラクターの持っている剣や、トンチンカーなどの武器で戦う基本的な物理攻撃。キーとCOMの組み合わせで3種類の攻撃が可能。また、通常攻撃は続けてボタンを押すことで、3ヒットまで連続することが可能。(術を使用するキャラクターは2ヒットまで)。2ヒット目以降は同じ技を出しても違う技になったり、COMなどで出る攻撃が異なったりするのでいろいろ試してみよう。

上段攻撃

上段に飛んでいる敵や空などの敵や、大きい敵などに攻撃を当てるときに使う。

中段攻撃

リチが長いので少し離れた位置にいる敵に有効。小さい敵には当たらない。

下段攻撃

低い位置にいる敵に攻撃を当てたいときに使う。中段攻撃が当たらない敵にも当たる。

ジャンプ攻撃

ジャンプ中に攻撃をするジャンプ攻撃になる。ジャンプ攻撃を当てた直後に、敵に対して通常攻撃をするときヒットがつかないが2ヒット目はつかない。相手の距離を使い分けよう。

物理防御

敵の武器攻撃などの物理攻撃を防衛することができる。完全にダメージを0にするにはできず、本来食らうはずはダメージの25%ぶんのみダメージを受ける。つまり、強力な連続攻撃を防衛する。ガードの上からHPが満ちてしまつてしまうので注意。

前衛防御

少しの距離を前進しながら、防衛するアクション。業早く少しの距離を前進することができるので、ほんの少し前衛を安全に詰めたいときも有効。ただし、移動距離が一瞬スキができる。また、FGを少しだけ積むことができる。

バックステップ

業早く後ろに飛んで、敵の攻撃をよけるアクション。間合いがやりやすい。防衛は25%ぶんのみダメージを受けてしまうので、ダメージを受けない場合は、バックステップでよけてしまおう。また、バックステップはRGが少しだけ減少する。

防衛アクション

戦闘中にたたく敵に攻撃ボタンを連打するだけで、余計な攻撃を食らわずに、敵に勝利とは異なる。しかし敵の攻撃を防衛したり、バックステップでよけておこう。とくにボス敵ではHPの回復方法が少なくなるので、防衛が重要。うまく攻撃を防がないと簡単に戦闘不能になる。

COMボタン

敵の攻撃を防衛しながら前進するので、後、相手技群。

COMボタン

敵の攻撃を防衛しながら前進するので、後、相手技群。

COMボタン

敵の攻撃を防衛しながら前進するので、後、相手技群。



RG・FG解説 2つのゲージの使い方を理解しておこう

今までにない独特な戦闘システムが特徴の「TOR」。その中核を担っているRGとFGの2つのゲージの使い方について詳しく紹介していこう。

RG (ラッシュゲージ) キャラクターの感情を自由に操ろう!

RGはキャラクターたちの感情を表すゲージ。RGが上昇しているときは興奮していることを表し、RGが減少しているときはキャラクターが冷静になっていることを表す。攻撃力や防御力、HP回復量や下で説明する奥義にも影響するので要注意だ。



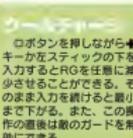
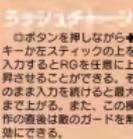
▲青く左にある縦長のゲージがRG。任意で自由に増減が可能。また、戦闘終了後はパーティ全員分のRGがほぼ同等低下するので注意。

RG上昇時

RGが多いほど攻撃力が上がり、攻撃ヒット時の威力のRGの上昇が激しくなり、自らダメージを受けない。通常攻撃に当たる時は注意しよう。ダメージを受けると防御力が下がらぬのでHPが減りやすくなる。また、HPの回復量も下がるので、うかつにHPを減らせないように不利な状況になる。

RG減少時

RGが少ないほど防御力が上がり、HP回復量が増える。敵が強いと感じたときや、すぐ攻撃不能になると思ったときはRGをこまめに下げておこう。攻撃力が下がらぬので、敵から受けるダメージも少なく、HP回復量が期待できる。持久戦では有利に戦えるようになることがある。



RGの上昇方法

- 攻撃 (特技・奥義含む)
- 毒術をヒットさせる
- 攻撃をガードされる
- 攻撃を受ける
- アイテム「バーストボル」を使う
- ラッシュチャージする

RGの減少方法

- 何もせずに待てる
- 防御を実行する
- バックステップする
- ライン移動する
- 攻撃をガードする
- クールチャージする

FG (フォルスゲージ) フォルスの力をためて解き放て!

FGはフォルスキューブ (FC) のイメージをそのままだまにしたもので、4つのひし形は↑キーの上(UP)、下(DOWN)、前方 (FRONT)、後方 (BACK)の4方向に対応。各方向に設定した技を使うと、FGを消費するが、時間とともに回復する。



▲RGの横、HPゲージの上にあるひし形のゲージがFGだ。ゲージがMAXになると色が緑に変わるのでどんな技を出していこう。

- ↑ + X ボタン
- + X ボタン
- ← + X ボタン
- ↓ + X ボタン



FGは術技と密接に関連している。術技画面での術技の設定は、通常攻撃中のFGとキープ・互スティックが対応しているが、Xボタンとの組み合わせで発動することができる。ただし、「FRONT」と「BACK」はそれぞれ敵術画面中のキャラクターの進行方向に対応しているため、左右にスティックを動かすに注意しよう。また、FGがなくても術技は出せるが、FGがMAXのときに術技を出すことも力を発揮できるなど、さまざまなメリットがあるので術技はまんべんなく使うよう。

FGの回復方法

- 通常攻撃をする
- 敵を倒す
- 回復アイテムを使う
- 時間の経過とともに少しずつ回復する

FGの増え方

FGは中央から外周に向かって徐々に増えていく。ゲージがMAXになるまでは、なるべく通常攻撃をしつづけて、防御をして時間を経過させよう。MAXになったゲージから奥義に使うべくいらいだらう。また、FGがMAXになっているときに対応した術技を使うとHPも回復するので覚えておこう。



術技解説 術技の基礎と奥義の使用方をレクチャー

キャラクターの個性の1つとしても重要で、さらに、戦闘をよりおもしろくしてくれる術技。ここでは「TOR」の術技の基礎や、派手な強力な奥義の解説をしていこう。

「TOR」には主に5つの術技の種類がある。特技、奥義、毒術、降陣、練術がそれにあたる。これらは戦闘中にXボタンで使用可能だ。奥義はある条件がそろって使うことができる。特技・毒術・練術も発生させる必要がある。RGの最も条件の1つなので、ダメージに注意して使おう。術については下の表を参照。



- | | |
|----|---|
| 毒術 | 味方陣中へ一定の範囲にも攻撃できる範囲攻撃。必ず、毒・水・火・雷・光・風の属性がつく。術によっては2つの属性を持つ |
| 降陣 | 地面に「魔法陣」を敷き、自然の力を借りて陣中の範囲内の味方、あるいは敵に影響を与える。HP回復能力を持つ |
| 練術 | 自分の能力を強化したり、味方の助けになる能力を持つ特技や術のこと。フォルスキューブによる強化はされないが、多様な範囲の助けとなり、さまざまな副次効果を持つ。FGがたまっている間は使用できない |

奥義の習得方法

奥義はRGが一定以上ないと発動しないが、精確に狙えなければならない。奥義を習得するには、「スマッシュポイント」が必要。これは術技でダメージを食らうとすると獲得でき、特定の方向を走るとより多くのスマッシュポイントが得られる。そして、キャラクターのレベルが一定以上で、習得する奥義に必要なスマッシュポイントを獲得していればよい。習得方法は、まず奥義の派生元となる術技を選び、奥義習得ウィンドウから術技ごとのスマッシュポイントを消費。奥義のなかにレベル設定がなく、「習得」を実行して習得できるものもある。

奥義の使用方法

奥義の使用方法は、まずRGが一定以上たまっており術技によって異なる。奥義を設定した術技のFGがMAXまでたまっている必要がある。このとき、術技なら「特技使用中」、奥義設定したFGがたまっている術技、術なら「術を発動後2秒以内に奥義を設定した術」を使用すればよい。また、条件がそろって奥義を設定したFGの色が赤色になる。

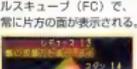
- 1 RGが一定以上たまっている (術技ごとに異なる)
- 2 奥義を設定した術技のFGがたまっている





フォルスキューブ フォルスの力を具現化したものがフォルスキューブだ!

術技のステータス数値を見ると中央に立方体のようなものがある。これがフォルスキューブ(FC)で、常に立方体の面が表示される。



▲前・下・右の面をドラッグを押すとFC能力が見られる。

FC強化手帳1

FCの頂点に注目!

FCは立方体で、8つの頂点がある。8つの頂点には、キャラごとにそれぞれ異なるFC能力が付いている。それがキャラごとの個性にもなっているのだ。FCはちくちくで動かすことができ、[上]で裏側の面、[斜め]で隣の面に、[左右]で表示面を変えずに回転させることができる。

初期メンバーのFC能力の一部

ウェイク	マオ	ユーザーン
シェイク 敵の防御力を減らす	メンダール FGの回復時間が早くなる	ゲリー 術技のダメージを増加させる
スペシャル 戦闘に必要な下層FGを増加させる	ピール 術技使用時のHP回復量が増える	フロート ヒット時に敵を浮かせる
グール 自分のFGを減少させる	バースト 敵のFGを増やす	ギョート 術技の敵状態時間を増加させる
ファスト 術技後の硬直を短くする	ミスティ 術の暴発時間を短くする	ガンビット 敵の防御力を減少させる
リベル 術技の敵状態時間を短くする。詳しくは下記	ドレイン 術に状態異常効果を行う	ブレイク 敵の敵状態時間を減らす

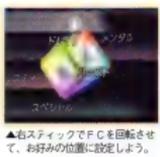
FC強化手帳2

FC最大時に術・技を使用

FCの対称する頂点に、それぞれ術技を設定すると、対称した★マークが少ずつ増える。同時にFCの頂点ごとの能力を付加することができる。このとき、FGがMAXの状態でもFCに対照した術技を使用すると、FGの頂点の数字が1だけ増えるのだ。これでFGを少し減らさなくてもいい。



FCは8頂点あり、FCを回転させないと、裏面はまったく成長しないままになる。右側のFC能力を動かしてすべての面をバランスよく上げていこう。また、術技はだたせたいというわけではない。注意点を右にもめたので覚えていこう。

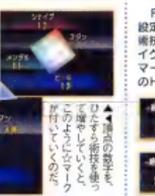


- 術技の場合は、攻撃が敵に当たらないとFCの数字は増えない。
- FCの数字は、一定以上出た数字を減やして★マークを増やすことができるが、付加効果は限られている。
- 数値は使用すれば頂点の数字は増えるが、付加効果はない。

FC強化手帳3

★マークをつけよう

FCの頂点の数字を増やしていくと、一定以上で★マークが付く。この★マークが付いた頂点で、FCそのものの能力が1段階強化したことになる。★は最大4個まで付く。1つの頂点の数字を増やすより、すべての頂点を平均的に強化したほうが、★の増えるスピードは速くなる。まんべんなく育てていこう。



FC強化手帳4

FCの能力は各頂点の術技に反映!

FCが強化された★マークが付いていると、その頂点に設定した術技に反映したFC能力が付加される。例えば、術技のHP回復量を増やす「ピール」の場所についてイグの「絶対氷」を設定している場合、「ピール」に★マークが付いているなら、「絶対氷」を敵に当たると、★のHP回復量が増える。このHPの回復量は、★

一つの数字が多ければ多いほど効果が異なる。さらに「絶対氷」を★マークの付いた「メンダール」の頂点に設定すると、「ピール」の代わりに「メンダール」のFG回復量が高くなるという効果が「絶対氷」に付加されるのだ。ただし、この効果はFGがMAXのときのみに発動されるので、術技はFGMAXで出すのが重要。

術技の各能力値の説明

名称	効果
炎	炎属性に敵が攻撃を受けたとき、よりなるくなる時間
氷	氷属性に敵が攻撃を受けたとき、よりなるくなる時間
雷	雷属性に敵が攻撃を受けたとき、よりなるくなる時間
風	風属性に敵が攻撃を受けたとき、よりなるくなる時間
毒	毒属性に敵が攻撃を受けたとき、よりなるくなる時間
炎	炎属性に敵が攻撃を受けたとき、よりなるくなる時間
氷	氷属性に敵が攻撃を受けたとき、よりなるくなる時間
雷	雷属性に敵が攻撃を受けたとき、よりなるくなる時間
風	風属性に敵が攻撃を受けたとき、よりなるくなる時間
毒	毒属性に敵が攻撃を受けたとき、よりなるくなる時間



状態異常と能力変化 過去のシリーズになかった状態異常ばかり!

戦闘中には敵のさまざまな特殊攻撃や、味方の術や技によってキャラクタの状態が変化することがある。戦闘中に状態異常以外の状態異常や、戦闘終了時に回復するが、もし、戦闘終了時に状態異常の効果が残っていると継続効果が残ってしまうので注意が必要だ。回復アイテムで治そう。

状態異常	説明
純足	移動速度が速くなり、HPの自動回復もしない。地味のため純足効果の攻撃は、地味に耐性のある敵には効きにくい
衰弱	FGが画面よりなくなる。風属性のため衰弱効果の攻撃は、風属性に耐性のある敵には効きにくい
凍結	凍りつき、一定時間動けなくなる。水系のため凍結効果の攻撃は、氷属性に耐性のある敵には効きにくい
熱毒	FGが上昇して100%になりHP減少。火属性のため熱毒効果の攻撃は、火属性に耐性のある敵には効きにくい

マビ	アイテム使用以外、行動しなくなる。光属性のためマビ効果の攻撃は、光属性に耐性のある敵には効きにくい
恐怖	移動速度が速くなり、HPの自動回復もしない。風属性のため恐怖効果の攻撃は、風属性に耐性のある敵には効きにくい
能力変化	特定の能力値が上下する。戦闘メニューを開くと変化の内容がわかる
状態異常	HPがなくなり、行動できなくなる。戦闘が終了しても回復しない



属性因子 属性は全部で6種類 関係をしっかり理解しよう

キャラクタの術や技、敵の弱点などに設定されている属性は表の6種類。属性を持った攻撃は反対属性を持った敵には通常より大きなダメージを与え、同属性の相性ダメージは半減される。また、敵が同属性の攻撃をもちいる場合は、その属性に当てはまる属性の攻撃をした場合与えるダメージが弱まり、のけぞることもない。



敵の属性別ダメージ・行動変化

属性	通常	変化
炎	通常	通常の1.5倍のダメージ
氷	通常	通常の0.75倍のダメージでのけぞらない
雷	通常	通常の0.5倍のダメージ
風	通常	通常の0.25倍のダメージで、防衛する





エンハンス 潜在能力覚醒のカギとなるエンハンスの流れを解説!!

「TOR」で育てられるのはキャラクターだけではない。彼らが装備する武器もまた秘蔵し、秘められた能力を引き出すことが可能になっている。それがこのエンハンスだ!

エンハンスとは、戦闘で勝利すると内容に応じて取得するエンハンスポイント(E.P)を使用し、武器を強化するためのコマンド。最初は選択できず、ある程度物語を進めていくと書けるようになっていく。エンハンスとは、武器の能力値を高めるだけでなく、武器に選んでいる

潜在能力を引き出すことも可能となる。あらゆる武器に対してエンハンスが可能となる。強化した武器の性能が初未だの武器に引き継ぐこともできるので、鍛えたものもガムになりにくい。強化のやり方によってはまたく別の武器になることもあるらしい!

エンハンスによって引き出される力

- **潜在能力覚醒**
HP回復、ダメージ半減など、武器には固有の潜在能力がある。潜在能力が発揮されるかどうかは覚醒率で決まり、この覚醒率が高いほど潜在能力が発揮しやすいのだ。
- **武器継承**
特定の武器種、防具種によるメニューで、これをうと強化した武器の能力を別の武器に継承できる。継承元の武器にあったE.Pは半分が引き継がれる。

武器強化の流れ



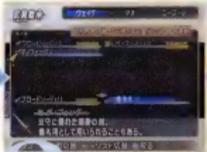
戦闘でEPをためる

エンハンスしたい武器を装備して戦闘に挑むことでEPが溜まる。EPは武器ごとに設定され、最初200ポイントまでためることができ、



武器の能力を強化する

武器のパラメータは潜在能力の覚醒率によって決まる。すべての方向に限定まで強化するものもあり、特定の能力に絞るものもい、



武器を別の武器へ継承

元の武器はなくなるが、継承先の武器の能力がアップする。一歩、エンハンスしてない武器より継承先に指定できないので注意。



継承した武器を再び強化

武器継承を繰り返すだけで、継承先の能力が溜まり、継承処理は高まっていく。強くなるためにどんどんエンハンスしよう!



新戦闘知識 「TOS」とは異なるグレードの解説から誰もか気になる回復方法などに迫る!

ここでは今までに紹介した以外の戦闘に関するポイントをもっとチェックしよう。[TOR]ならではのユニークな要素ばかりだ。

グレード

グレードとは戦闘でのプレイヤーの技術レベルを判断するもので、条件を満たすと戦闘後に獲得できる。特定エリアのサブイベントにカウントされ、そのエリアの

グレードを満たすには、エリア内すべてのサブイベントの出現パターンで条件を満たす必要がある。敵のレベルも条件に落ちない限り、パーフェクトも可能!

グレードリスト

- 10 HITS OVER! 敵10回以上ダメージ受けた
- 25 HITS OVER! 敵25回以上ダメージ受けた
- 5 CHAIN OVER! ダメージを連続5回受けた
- NO DAMAGE FINISH! ダメージを連続5回受けた
- FULLHP FINISH! 全HP回復で敵を倒した
- 30 SECONDS FINISH! 30秒以内に敵を倒した
- 30 SECONDS FINISH! 30秒以内に敵を倒した
- NO GUARDED FINISH! 攻撃をガードせずに敵を倒した

▲難易度HARDで挑んだり、戦闘中にアイテムを使用しないことでグレードにボーナスが?

戦闘データを記録するバトルブックでは、エリアごとの獲得グレードを記録可能。これを100%にする楽しみもある。

グレードでパーフェクトを達成すると何かある?

HP回復

[TOR]における回復は、一般的なRPGのような回復魔法にとどまらない。多岐にわたる方法が用意されている。攻撃に使用する術技であったり、敵を倒したりしても、HPが回復するのだ。以下に主な回復手段と、戦闘時に使用可能かどうかをリストアップするので参考にしよう。



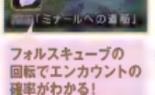
回復チャンスは逃さない!

▲わずかながらだが、すべての術技にHP回復効果がある。なるべくFGをためて使おう。

- 回復方法
- FGがたまっているときに術技を使う
 - 回復アイテムを使う
 - HP回復効果のある術技を使う
 - 敵を倒す
 - 戦闘を勝利する
 - 倒産、転倒時などで休憩する

エンカウント

フィールド画面の右下にあるフォルスキューブは単なる敵りではなく、敵がはいりよく回転する仕掛けになっている。回転速度はあまり回転しない=エンカウント率が低い、逆によく回転する=エンカウント率が高いといった判断の目安となるので覚えておこう。



フォルスキューブの回転でエンカウントの確率がわかる!



エリア切り替えて確率変化?

長時間同じマップにいるとエンカウント率は落ちるが、前の入りなどでエリアが切り替わると戻ってしまう。

テクニカルスマッシュ

敵を素早く倒すなど、戦闘中に特定の条件を満たして敵を倒すと、画面左上に[TECHNICAL SMASH]と表示される。これによってアイテム入手確率がアップしたり、装備回復に必要なスタックポイントが削減されるなどのボーナスがある。下の例以外にも多数存在するので、これを探すのも楽しみ方の1つとなりそう。

テクニカルスマッシュの一例



- NO DAMAGE
- CHAINS
- HIGH SPEED



バトルブックは超便利!

バトルブックには敵データ、獲得グレードなどが記録され、さらにバトルの進行に合わせて追加される用語辞書なども見ることが出来る。敵データはエリア、種族ごとに整理して表示でき、連携したアイテム、戦闘のアドバンスなども見られるのでためにチェックすると、いい追加があるかも。とくに「戦闘履歴」は要チェックだ。

▲「こんなことまで?」と感じるほど詳細な戦闘履歴もある!

THELX

そのほかのシステム

料理、称号、スクリーンショット「テイルズオブ」シリーズファンにはお約束のそのほかのシステムを、ここで詳しく見ていこう。

前作から大きく変更されたのは戦闘システムだけではない。料理や称号など「テイルズオブ」ならではのシステムも大幅な進化をとげている。ここでは、街やフィールドなどで実行できるそのほかのシステムをまとめて紹介。シリーズを熟知したアナタも、発売日に備えてしっかり確認しておこう。



ゲームシステムを詳しく紹介する。

さらに便利に使いやすい

料理

食べるとレシピをゲットできる!

前作では、街などにある特定のオブジェを調べて入手した料理レシピ。本作ではその料理を「食べる」ことで手に入る。『食べる』行為はキャラが自動的にしてくれるが、レシピを得るには、夢屋にある願ふを調べたりする必要がある。



▲「マオがつかまぬいしたこと、(リゾット)」のレシピをゲット!

ガラリと変わった「オート料理設定」



戦闘終了後に、料理を自動で実行できるのが「オート料理設定」。前作では、戦闘中に必要になりそうな料理効果を事前に予想して、1分のみ実行を設定していた。本作では、下あげた項目を細かく設定でき、戦闘終了後に行われたとき、現状に最適な料理を選んでくれる。これで、うっかりレシピの設定を間違えたまま戦闘に入らするなどということがなくなつた。

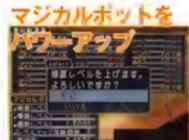
▲優先順位は、HP回復率や熟練度の高さなど、細かく設定できる。

便利な新システムが登場!

本作の新システムとして「食材調達施設」が登場する。ここで「マジカルポット」というアイテムを手に入れると、どこにいても一定距離移動したあと、食材を配達してもらえらる。ストリーをある程度進めなければ訪れることはできないが、この施設を利用できるようになれば、近くに街がないときでも安心して冒険ができる。画像写真で施設の様子を詳しく紹介しよう。



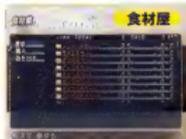
▲世界のどこかにある「食材調達施設」。



▲ここまに立ち寄ってレベルアップしよう。



▲食材の配達には、お金をかけてレベルアップさせることで、頻度や種類、数量など上げることができるようだ。

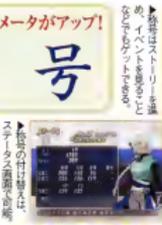


▲食材の隣には、調合師というお店が。ここでは、アイテム同士を調合して、レアなアイテムを作り出せるのから。

称号

入手時にパラメータがアップ!

イベントやミニゲームをクリアするなど、特定の条件を満たすことで手に入る称号。前作では、レベルが上がったときに装備している称号によって各パラメータアップ時にボーナス値が付いた。本作では、称号を入手した時点でパラメータがアップするようになったのだ。



▶称号を獲得した時点で、「新装の御伽草子」など、パラメータがアップ!



今回も楽しいゲームがたくさん ミニゲーム

ストーリーを進めるうえで必ずプレイしなければならないものから、街の人からのちょっとしたお願いごまで、今回も多彩なミニゲームが用意されている。ここでは、ほんの一部だが、登場するミニゲームを紹介していこう。

ミニゲーム その1 ヒルダの時読み

古い跡であり、タロットカードを扱うのが得意なヒルダならではのミニゲーム。恋愛や健康、幸運などを占ってもらえるのだ。占う方法は簡単で「生まれた季節は?」「生まれた季節は?」など、彼女がするいくつかの質問に答えていくだけ! タロット占いができるなんてちょっとお洒落。



ミニゲーム その2 ウェイターゲーム

どこかの街の居酒屋では、用事のあるバーテンダーに代わってウェイターを頼まれることもある。お客さんの注文にこたえて、上手に飲み物を運ぼう。途中で落ちたしまつたり、お客さんを待たせすぎるとまうと失敗。しかし、成功すれば、報酬として称号がもらえるようだ。よしそうだが、がんばって挑戦してみよう。



▲バーテンダーから依頼を受けたら、ミニゲームが開始される。



▲あせって走るとお酒を落としてしまうこともある。ミニゲームは終了!...



失敗、罰金...

ミニゲーム その3 ダダラの河下り



▲バーテンダーから依頼を受けたら、ミニゲームが開始される。

▲あせって走るとお酒を落としてしまうこともある。ミニゲームは終了!...

▲木の床などを手に入れたら、増産物を取り戻せることも可能。

前作の数倍! 見ても見てもあふれてくる! スクリーンチャット

表情豊かにキャラ同士が会話する「スクリーンチャット」。本作では、画面いっぱいにはキャラたちが表示されるので、そのシーンでとくに重要なものが、いつも見られるように残っているのが特徴。とにかく膨大な数でストーリーを盛り上げてくれるのだ!

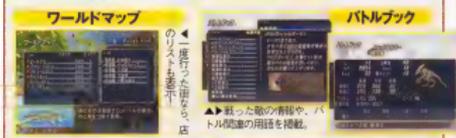


◆各キャラクターのスクリーンチャット時の表情例◆



CHECK2 迷ったときはアイテムで確認!

前作で好評だった、冒険のあらずしが買られるシステムも、今回「あらずじぶつ」というアイテムで登場。メニューの「アイテム」の中から「貴重品」の項目を選ぶと確認することができる。また、以下の便利なアイテムも、ストーリー進行とともに入手可能だ。



あらずじぶつ コレクター図鑑



電撃ゲームしちゃうよ! キャンペーン

すんゲー10本。2004

グランツーリスモ4

発売迫る「GT4」。その魅力あふれるカーライフの全貌を、最新版ROMとインタビューから徹底紹介!!



GRAN TURISMO® 4 THE REAL DRIVING SIMULATOR

至極のカーライフがいよいよ幕を開ける



グランツーリスモ4

PS2 RCG

12月28日発売予定

SCE

¥7,300 (税込 ¥7,665)

MC2 (200KB), GT FORCE Pro, "PlayStation 2" 等日本ソフトアワード2004 最優秀賞

発売日が目前に迫り、期待も最高潮に達している「GT4」。今回は「GTモード」の連れと、今作ならではのカーライフについてクローズアップ。さらに、チューニングカーブリークにはおなじみの、有名チューナー・田名憲氏のインタビューもお届け!!



▲今回はGTモードのカーライフに密着。後半はカーブの生みの親・田名憲氏に「GT4」の魅力を直撃!

ご覧! ツーリスモ

レアな収録車種を、実車写真とともに解説!

この「GT4」には、これまでになかばか、一層以上に豪華な実車やレアモデルなど、チェックしてみたい車種を実車写真とともに紹介! ご覧も実車では入手することが難しいクルマだが、ゲーム中なら入手可能。ただしゲームでも、その車種は、は手に入らないはず。こうした車種を集めるのも楽しみの1つだ。

Le Man model

ル・マン24時間レースカー 1年1回開催される世界的な耐久レースのル・マン。そのレースで輝かしい成績を収めた国産マシンは自!



MAZDA 787B

国内唯一の4気筒耐久レースマシン!

◀91年のル・マン24時間レースで、当時最年少として初めて優勝を挙げたロータリーマシン。



TOYOTA GT-One TS020

F1車種への布石となったル・マンカー

◀86年のル・マン24時間レースで、ゼロ・クライド選手が自らも絶頂を2位となったマシン。



『GT4』で新たに追加された ストリートカーライフに注目!!

ここでは『GT4』に用意されているストリートレーサーレベルの楽しみの数々を、実際のカーライフの解説と合わせて紹介しよう。

ストリートカーライフ 「走行会」から始まるレースライフ

グランツーリスモ・リゾートの郊外に位置するサーキットエリア。ここにはレース経験の少ない初心者向けのイベントが用意されている。その1つが「走行会」。この走行会は、各サーキットごとに開催されており、料金を払うことで参加可能。参加すると、多彩なジャンルのクルマと一緒に走行することができる。よりレースに近い感覚を体験できるイベントといえる。



参加料金は、その日によってさまさま。各車のペストラップによって、順位が決まらぬ性もある。タイムアタックがメイン。



ストリートレーサーレベルの楽しみの数々を、実際のカーライフの解説と合わせて紹介しよう。

フリーラン

▲サーキットを借り切ってプレイヤーが1台であることができる。ラップタイムの計測も可能なので、GTモードでタイムアタックをしたいときはここに入る。

フォトドライブ

▲変換の走行シーンを写真に収めたいときは、このイベントで。買った写真はプリンターで印刷したり、USB対応メモリーを使ってパソコンに転送したりできる。

ファミリーカップ

▲参加費無料ライセンスなしで気軽に参加できる車レース。優勝しても賞金はナンダか、ライセンスに同クラスのクルマが出現するので実戦的なレース練習が可能だ。

カーライフ Check!

実力に応じてクラス分けされる実際の走行会

ふだん乗っている愛車で気軽にサーキット走行を楽しみたいとあって、クルマ好きにはおなじみとなっている実際の走行会。誰でも気軽に参加できるのが魅力だが、その反面、クルマの性能も運転技術も異なる参加者が同時に同じコースを走るため、接触など危険性もアップする。そこで実際は、ある程度同じレベルの参加者が一緒に走れるよう、クラス分けが行われている。また、速いクルマが後ろから追ってきたときは、ムシませず走行ラインを譲るといったマナーも重要。楽しく安全にサーキット走行をエンジョイすることが、走行会の最大の目的なのだ。

基本的にはライセンスなしでサーキットを走れる手軽さも魅力だ。

▲多彩な車種がコースインするも、自分のペースを守る保護も大変だ。

B-specで走るべき

ドライバーに指示を出して走らせるB-specモードは、走行会以外なら選択可能だ。新たにわかれたB-spec情報を紹介!

B-specは経験値と速くなる!

B-specモードに特殊値の設定があることが特徴! いろいろなレースをB-specでプレイすると特殊値が増え、より速い走り方を身につけてくれる。

▲B-specの経験値は、ゲーム内のゲームステータス画面で確認することができる。

ガス欠前に自動で給油!

GTモードでは、レースで周回を兼ねるとガソリンが減っていく。A-specとB-specのどちらでプレイする際も、ガソリンがなくなると、自動でペットステーションまで給油してくれる。

▲B-specでガソリンがなくなると、自動でペットステーションまで給油が必要あり。

耐久レースはB-specが便利!

レースには、なんと4段階あり。5時間や8時間、さらには24時間といった長時間の耐久レースも存在! がんばると、最大6時間。最も長時間のレースになるほど、給油やタイヤ交換を行う頻度の必要も重要になってくる!

Super model

スーパー スポーツカー

その名を見ただけでも誰もが振り向き憧れるスタイルと、そのルックスにふさわしい動力性能を兼ね備えたスーパースポーツカー。ここでは、2台のスペシャルモデルを紹介しよう。

FORD GT

レ・マン24時間を制した伝説のマシンが復活!

▲1966年レ・マン24時間耐久レースで優勝を達成したスーパーカーのデザインが復活! 6400cc V8エンジンを搭載し、最大出力は、500馬力に達する!

TVR

タスカンスピード6

イギリスの風格たっぷり クラマックスポアに待って!

▲2000年12月30日に行われたクラマックスポア耐久レースで優勝したイギリスの超高性能スポーツカー。最大出力は、500馬力に達する!

機動戦士ガンダム GUNDAM ガンダムvs.Zガンダム

宇宙世紀を戦い抜く術のすべてがココに!

機動戦士ガンダム
ガンダムvs.
Zガンダム

PS2 ACT

発売中

▶パナソニック
▶¥6,800 (税込 ¥7,140)

▶MC2 (231 KB)
"PlayStation 2"専用ネットワークアダプター対応 (※1)



シリーズ最大の激戦がついに幕を開けた! 『機動戦士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム』の徹底攻略第1回は、戦闘の必須テクニックと覚醒システムの詳細を解説。注目の「宇宙世紀モード」攻略は、序盤のルール分岐条件を公開する!!

戦闘の基本テクを伝授& 「宇宙世紀モード」の 序盤を徹底フォローする!!

人気対戦ACTシリーズの最新作がここに発売された。本作は、Zガンダムをはじめとする新MSが多数参戦。さらに、1年戦争からグリプス戦役までを戦い抜き、歴史の1頁を体験する「宇宙世紀モード」も搭載し、シリーズ未経験者はもちろん、

敵軍をプレイした人も楽しめる作品となっている。攻略は、同じく今回の今号に、機動戦士ガンダムvs.Zガンダムを解説。また、「宇宙世紀モード」について、歴戦者の戦い方とともに、難問ステージを攻略して、攻略法を伝授していく。

テクニック解説

MS戦闘の基本をマスターせよ!!

本作は、各種の1人モードで、序盤の難問に、先に攻撃したほうが不利となる。敵の動きを見て的確に回避・反撃しよう。ただし、基本的には2対2のチーム戦。目の前の敵以外にも注意。

STEP 1 回避は横移動とステップを併用!

敵の攻撃に対しては、横移動で回避するのが基本。正面からの射撃なら、横移動しているだけでかわすことができる。回避できない場合は、至近距離での攻撃や格闘、横方向からの射撃だ。これらに対しては、ステップでかわすようにしよう。★キープを早く2回押せばOK。ただし押し方で距離が変わる機体も。また長距離ステップはスキが大きいので注意。状況に応じて使い分けること。



基本は横移動

★MSの機体にもよるが、射撃なら斜方と回避でも横移動で回避可能。

★ステップは緊急回避時や、側面からの射撃への対策だ。

STEP 3 攻撃するチャンスを見極めろ!

本作では、適当に攻撃しても、横移動やステップで簡単に回避されてしまう。攻撃を命中しやすくするには、スプリックが動けなくなったところを狙えばいい! その主なタイミングは右の3つ。どれも、行動の終わりに硬直時間があり、攻撃を当てやすい。敵の動きをしっかり見て、確実に攻撃を当てていくことが、戦闘に勝利する秘訣となるのだ。

攻撃の強いところ

- 敵の攻撃後
- 敵の着地後
- 敵のステップ後

すかさず反撃!



▲例えば、空中で横移動でふわふわ飛びつづける攻撃を誘い、そのあとの硬直時間を狙って格闘攻撃。

敵が攻撃をはずしたら...



STEP 2 ロックオンに気を配ろう

画面の上下左右に表示されるロックオンマーク。これが赤くほつたら、敵がこちらを攻撃しているのだから、回避行動をとろう。また、機体の敵からロックオンされた場合は、回避に専念するのが基本。逆に自分がロックオンされているなら、格闘など、スキが大きい攻撃も安心して仕掛けられる。大ダメージを狙え!



▲機体の敵から狙われる場合は、回避に専念しよう。

STEP 4 硬直時間を減らす方法を知ろう

戦闘中は、自分から攻撃を仕掛ける必要がある場面も多い。その場合は、右のような行動で、硬直時間を減らし、反撃を受けやすい状況を作り出す。2歩目は、3歩目以降を減らすことで、さらに硬直を短縮可能。

主な硬直時間の短縮方法

- 空中射撃後、縦直線がかわる直前に着地
- 着地した瞬間、射撃や抜刀(格闘)する

▶新要素「覚醒システム」を使いこなせ!

本作から新たに登場した「覚醒システム」。これは、前作の「ハイパーコンビネーション」と同様、画面左上の覚醒ゲージをためて発動。



▲覚醒の発動方法は、L1ボタンを長押し2回押し方法に変更されている。前作経験者は要注目だ。

その後、一定時間/ワーアップする。大きな違いは、戦闘開始前に覚醒の効果も3種類から選べるということ。効果には、「強襲」「復活」「機動」の3種類があり、特徴どれも一長一短。使用するMSの特徴や戦術に合わせて選ぶようにしよう。覚醒の発動に必要な覚醒ゲージは、攻撃を当てると受けかかると上昇する。下では、覚醒タイプの特徴を解説。その違いを把握しよう。

覚醒ゲージの増加パターン

- 敵に攻撃を命中させる (増加: 小)
- 敵を撃墜する (増加: 中)
- 敵から攻撃を受ける (増加: 大)
- 敵に撃墜される (増加: 特大)

CHECK もう1つの新システム「浮遊」とは?

一部MSは、高度を維持して空中を浮遊することができる。これが、本作で追加された「浮遊」だ。特殊な操作は必要なく、キーで操作を動かせる。自然に浮遊状態になる。浮遊中はブーストを消費するが、有利な空中に高度をいられるのがメリット。また、着地のダメージをすらすらとも受けるので、そこを逃がすのが攻撃してきても、回避しやすいのだ。

浮遊可能なMS

ハイブラス、パウンドドック(中距離型)、オザ(一般用型)



▲落下と着陸を繰り返すことで、長時間浮遊できる。空中で戦えば、攻撃を受けつつ反撃もできる。敵の気をつけ、味方が攻撃しやすくなる。

浮遊の特徴

- 浮遊中は落下速度が低下
- 浮遊中はブーストを消費

3つの覚醒の違いをチェック!



強襲

発動時間
約8秒

圧倒的な爆発力で勝負をかける!

強襲の効果は、前作のハイパーコンビネーションに近い。全体的な能力アップに加え、攻撃を受けてもよくなるのである。相打ちになっても打ち勝つことができる。発動時間が短いので、少々のダメージは気にせず、引き引いて攻撃を当てていこう。中格闘など、本来なら強襲されてしまうタイミングでも、強襲を発動してからなら問題なく攻撃できる。そのほか、強襲ならではの、攻撃をヒットさせると覚醒ゲージが回復する点だ。このことから、強襲は攻撃重視の戦術と相性がいい。ただし、発動後は避ける敵を避けなければならないので、機動性の低いMSでは敵を生かさない。MSタイプは慎重に。

強襲の特徴

- 攻撃力が約1.2倍に
- 受けうるダメージが約3/4に
- 行動速度が約1.25倍に
- 攻撃を受けてもよくなる
- 攻撃を命中すると覚醒ゲージが小回復
- 射撃中にステップが可能 (歩き射撃など、下半身が自由な攻撃のみ)



復活

発動時間
約10秒

何度も復活してしぶとく立ち回れ!

復活は、覚醒ゲージが最大のときに自分か味方がやられると、自動で発動。耐久力が1/4回復した状態で復活し、10秒移動性能アップ。時間が経過すると能力はもとに戻すが、続けて使うことが可能。低コスト機なら回数回数のさそと相まって、かなりしぶとく戦える。欠点は、復活中は変形や一部の行動ができなくなる点。また、性能が変化しないMSで出撃しよう。



▶可変MSとして変更不能に、また、1つのゲージで復活できるのは1機のみ。

復活の特徴

- やられても耐久力の1/4回復した状態で復活
- 攻撃力が約1.1倍に
- 受けうるダメージが約1/4に
- 行動速度が約1.25倍に
- 変形や使用武器などに制限が発生



機動

発動時間
約15秒

大幅スピードアップで手堅く戦える

機動の効果は、移動速度が大幅にアップするというもの。スピードのみということで、効果が薄いように感じるが、回避がしやすくなり、攻撃も当てやすくなるので、結果的に戦力アップが図れる。発動時間が15秒と非常に長いのも長所の1つだ。また、ほかの覚醒と比べて、使用するMSを選ばないのもメリット。覚醒タイプで悩んだときは、機動を選ぶといい。



▲機動ゲージがたまった瞬間に発動。敵の主要機体にぎょうろ。

機動の特徴

- 移動速度が1.5~1.75倍に
- モーションは通常と同じ速度
- 格闘攻撃可能範囲が2.3倍に

MS基本データ

初期選択可能なMSの能力を把握せよ!

MAをのぞく、「対戦モード」で初期選択可能な全MSの基本性能をリストにして掲載。表のうち、コストはプレイヤー使用時とO/D使用時のものを順に表示した。シールドの

値は、シールドの耐久値。発動したものは、ハイザックはカスタムのみシールドを持たない。また、バラス・アサキは発動にシールドミサイルを選択したときの、装備される。

MS名	コスト				耐久値				移動速度				シールド			
	初期	通常	対戦	対戦	初期	通常	対戦	対戦	初期	通常	対戦	対戦	初期	通常	対戦	対戦
ガンダム	170/85	170/85	450/150	450/150	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
メタス	195/90	195/90	440	440	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
スズ	200/100	200/100	440	440	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
リック・ディアス (機)	225/115	225/115	480	480	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
リック・ディアス (機)	250/125	250/125	480	480	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
オズ	250/125	250/125	480	480	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダムMk-II	255/148	255/148	500	500	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
スーパーガンダム	255/148	255/148	500	500	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	310/155	310/155	500	500	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	275/135	275/135	500	500	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	100/50	100/50	500	500	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	145/73	145/73	420	420	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	160/80	160/80	420	420	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	185/90	185/90	440	440	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	225/116	225/116	480	480	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	225/116	225/116	480	480	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	285/118	285/118	500	500	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	310/125	310/125	520	520	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	170/85	170/85	450	450	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	195/90	195/90	440	440	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	200/100	200/100	440	440	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	225/115	225/115	480	480	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	250/125	250/125	480	480	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	255/148	255/148	500	500	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	275/135	275/135	480	480	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	285/118	285/118	500	500	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	310/155	310/155	500	500	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	275/135	275/135	480	480	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	100/50	100/50	500	500	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	145/73	145/73	420	420	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	160/80	160/80	420	420	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	185/90	185/90	440	440	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	225/116	225/116	480	480	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	225/116	225/116	480	480	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	285/118	285/118	500	500	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
ガンダム	310/125	310/125	520	520	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400

電撃! ガンダムvsガンダム 対戦モードガイド

対COM戦と対人戦に必要なテクニックの紹介をはじめ、本作初登場のZガンダムやキルベFM-2を含まずすべてのMS・MAの基本性能・武器性能・戦術・チームプレイ戦術を徹底解説。さらに、宇宙空間で対戦モードも各種モードも詳細に解説。

12月27日発売予定
 定価:1,895円(税別)

宇宙世紀モード攻略

序盤のルートを解説！

ここからは「宇宙世紀モード」の攻略情報を公開。各階層ごとに登場するキャラクターのルートを示す。またと掲載する。またキャラごとの出現条件、さらに難易度の高い作戦をピックアップ攻略。



A.E.U.G. SIDE

エーゴサイド

キャラクター
出現条件

キャラクター名	出現条件
カミーユ	エーゴで戦闘すると出現
クワトロ	ガンダムを倒すと出現
カミーユ	ガンダムを倒すと出現
アムロ	クワトロと戦ったときに出現
クワトロ	アムロと戦ったときに出現
アポリー	クワトロと戦ったときに出現
クワトロ	アムロと戦ったときに出現
クワトロ	クワトロと戦ったときに出現
アムロ	カミーユと戦ったときに出現

PICK UP カミーユルート13

サイコ・ガンダムMK-IIに実弾系武器で挑め！

サイコ・ガンダムMK-IIは、1階層を襲撃しているのだからMA時にビーム兵器は無効となる。戦うときは、Zガンダムのグレナードチャーgerとの実弾系武器で攻撃しよう。



サイコガンダムの出現条件

PICK UP クワトロルート11&14

攻撃をジ・オに集中し、早めに撃破しよう！

最初クワトロが出現するが、すぐにジ・オとキュベレイが出現し、攻撃を仕掛けてくる。このときジ・オのほうが先に出現するので、それと同時に攻撃を集中させよう。ジ・オが撤退すれば、続いてキュベレイも撤退するのだ。ジ・オとキュベレイの2機を長時間同時に相手にするのは危険。素早く対峙して撃破だ。



ジ・オに攻撃すると、接近戦での短距離戦を挑む。

AXIS SIDE

アクササイド

キャラクター
出現条件

キャラクター名	出現条件
シャア	アクサで戦闘すると出現
ガルマ	シャアと戦ったときに出現
クワトロ	ガルマと戦ったときに出現
マ・フレイ	シャアと戦ったときに出現
バズ	ガルマと戦ったときに出現
クワトロ	クワトロと戦ったときに出現
クワトロ	クワトロと戦ったときに出現
クワトロ	クワトロと戦ったときに出現

PICK UP シャアルート32

強襲で一貫にガンダムを撃破せよ！

このステージでは、ガルマが強襲するキャップを援護しながら遠距離のMSを撃破しなければならぬ。ここで使用する注意すべき敵は、真っ先に撃破しておきたい。なお、ガンダムの耐久力はほかのMSより高いので、攻撃を仕掛けるときは強襲も活用して、素早く撃破してちょう。



ガンダムやシャア・キャノン以外ではGMが出現する。攻撃力が低いため、ある程度援護をしても問題は無い。

番号	難易度	ステージ名	ロケット名	敵機種	出現条件	備考
1	EASY	グリーンアップ1	黒いガンダム	黒機力FC	自機力FC	自機力FC
2	EASY	黒機力FC	黒機力FC	黒機力FC	黒機力FC	自機力FC
3	EASY	黒機力FC	黒機力FC	黒機力FC	黒機力FC	自機力FC
4	EASY	クワトロレポート	シャトル機	シャトル機	シャトル機	シャトル機
5	NORMAL	ファン・ブワウン	ファン・ブワウン	ファン・ブワウン	ファン・ブワウン	ファン・ブワウン
6	NORMAL	ファン・ブワウン	ファン・ブワウン	ファン・ブワウン	ファン・ブワウン	ファン・ブワウン
7	EASY	サイロ	サイロ	サイロ	サイロ	サイロ
8	NORMAL	サイロ	サイロ	サイロ	サイロ	サイロ
9	HARD	キリシタン	キリシタン	キリシタン	キリシタン	キリシタン
10	EASY	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
11	EASY	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
12	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
13	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
14	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
15	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
16	EASY	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
17	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
18	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
19	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
20	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
21	EASY	グリーンアップ1	黒いガンダム	黒機力FC	自機力FC	自機力FC
22	EASY	黒機力FC	黒機力FC	黒機力FC	黒機力FC	自機力FC
23	EASY	黒機力FC	黒機力FC	黒機力FC	黒機力FC	自機力FC
24	EASY	クワトロレポート	シャトル機	シャトル機	シャトル機	シャトル機
25	NORMAL	ファン・ブワウン	ファン・ブワウン	ファン・ブワウン	ファン・ブワウン	ファン・ブワウン
26	NORMAL	ファン・ブワウン	ファン・ブワウン	ファン・ブワウン	ファン・ブワウン	ファン・ブワウン
27	EASY	サイロ	サイロ	サイロ	サイロ	サイロ
28	NORMAL	サイロ	サイロ	サイロ	サイロ	サイロ
29	HARD	キリシタン	キリシタン	キリシタン	キリシタン	キリシタン
30	-	キリシタン	キリシタン	キリシタン	キリシタン	キリシタン
31	-	キリシタン	キリシタン	キリシタン	キリシタン	キリシタン
32	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
33	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
34	EASY	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
35	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
36	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
37	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
38	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
39	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
40	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
41	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
42	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
43	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
44	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
45	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
46	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
47	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
48	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
49	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール
50	NORMAL	ザール	ザール	ザール	ザール	ザール

カミーユルート

クワトロルート

シャアルート

クワトロルート

カミーユルート



TITANS SIDE

出現条件

キャラクター名	出現条件
サイロ	タイタンスを倒すときの出現
サイロ	ゼドリルトとゼクリアするときに出現
フィアテンスマ	ゼドリルトとゼクリアするとき出現
クロコ	ゼドリルトとゼクリアするとき出現
ブロン	ゼドリルトとゼクリアするとき出現
ヤザン	ブランドとゼクリアするとき出現
カネリゴン	ゼドリルトとゼクリアするとき出現
マツター	ゼドリルトとゼクリアするとき出現
ソウ	ソウコロとゼクリアするとき出現
デ・デンスレノア	ゼドリルトとゼクリアするとき出現
ロメニア	ブランドとゼクリアするとき出現
フロー	ブランドとゼクリアするとき出現
アーツ	ロメニアとゼクリアするとき出現

PICK UP ▶ゼドリルト9&19 Zガンダムより百式を倒して攻撃しよう!

Zガンダムはゼドリルト機、百式はサイロ・ガンダム(フォウが搭乗)を倒して攻撃をしてくる。このとき百式をそのままにしておくとサイロ・ガンダムが撃破される恐れがあるのだ。Zガンダムの攻撃をよけながら百式に攻撃を仕掛けよう。百式を撃破の撃破できれば、サイロ・ガンダムが撃破される危険性は低くなる。



▲Zガンダムの攻撃をよけながら、百式を倒して攻撃しよう。

PICK UP ▶ライラルト11 「機動」を駆使して素早く敵を撃破!

制限時間が決まっているステージなので、迅速に敵を撃破していかないとタイムオーバーになってしまう。敵として登場するMSはリックディアスとメタスの2種類のみ。メタスは機動力があるので攻撃を当てるのが難しい。移動スピードがアップする「機動」を使えば、攻撃がヒットしやすくなるはずだ。



▲変形できるメッサラは機動力が上がる。オスMのMSだ。

敵名	出現条件	ミッション名	機体名	取手条件	備考
1	非難イベント	機動イベント	機動機	非難機	非難機
2	EASY	機動機1	機動機	機動機	非難機
3	非難イベント	機動機1	機動機	機動機	非難機
4	EASY	機動機1	機動機	機動機	非難機
5	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
6	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
7	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
8	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
9	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
10	EASY	機動機1	機動機	機動機	非難機
11	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
12	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
13	EASY	機動機1	機動機	機動機	非難機
14	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
15	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
16	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
17	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
18	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
19	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
20	EASY	機動機1	機動機	機動機	非難機
21	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
22	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
23	EASY	機動機1	機動機	機動機	非難機
24	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
25	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
26	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
27	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
28	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
29	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
30	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
31	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
32	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
33	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
34	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
35	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
36	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
37	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
38	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
39	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
40	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
41	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
42	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
43	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
44	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機
45	NORMAL	機動機1	機動機	機動機	非難機

CHECK 「コレクションモード」の内容を詳しく解説

「コレクションモード」では、本作に登場するMSなどを始め、敵艦やデモといったアイテムを集めることができる。アイテムの種類も豊富で、その数は400以上! コレクションアイテムだけでなく、難ルートなどの隠し要素も、ここで交換可能だ。

「コレクションモード」の概要

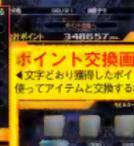
コレクションモード画面

▶敵をどれだけコレクションを駆使したかを階級できる。また、この画面から入手したアイテムを鑑賞することが可能。



ポイント交換画面

▼使いどおり獲得したポイントで、様々なアイテムと交換できる場所。



シークレットコンテナ画面

▼コンテナはポイントと交換することが可能。中には期待できるお宝も出てくる。



「アークモード」などで獲得できるポイントで、さまざまなアイテムと交換することができる。最初は交換できるアイテム自体少ないが、「宇宙世紀モード」など、ほかのモードを進めることで交換できるアイテムも増加。

ポイント交換

▶「イラスト」では、MSだけでなく、敵艦のCGも入手可能だ。



シークレットコンテナ

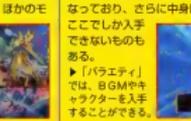
▶シークレットコンテナには「MS」などの3つの項目があり、その価値に応じて3つのコンテナが存在する。各コンテナは価格が異なり、さらに中にはランダムで決定できないものもある。



MSやBGM、イラストなど、さまざまなアイテムを手できるこのモード。ここではその概要を紹介する!!

ポイント交換

▶「イラスト」では、MSだけでなく、敵艦のCGも入手可能だ。



シークレットコンテナ

▶シークレットコンテナには「MS」などの3つの項目があり、その価値に応じて3つのコンテナが存在する。各コンテナは価格が異なり、さらに中にはランダムで決定できないものもある。



シークレットコンテナには「MS」などの3つの項目があり、その価値に応じて3つのコンテナが存在する。各コンテナは価格が異なり、さらに中にはランダムで決定できないものもある。

ポイント交換

▶「イラスト」では、MSだけでなく、敵艦のCGも入手可能だ。



シークレットコンテナ

▶シークレットコンテナには「MS」などの3つの項目があり、その価値に応じて3つのコンテナが存在する。各コンテナは価格が異なり、さらに中にはランダムで決定できないものもある。



電撃ソフト大賞2004にノミネートされたゲーム

「絆」で
強敵に立ち向かえ！

RADIATA

[ラジアータ ストーリーズ]

STORIES™

どんな強敵でも、仲間と協力すれば必ず勝てる！今回はパーティで陣形を組んで戦える「リンクシステム」の詳細やプレゼント付き新企画などをお届け！

すんゲー
10本。

【玉置成美】



ラジアータストーリーズ	
P2 RPG	2004年 1月27日発売予定
	スクウェア・エニックス
	¥7,800 (税込¥8,190)
	MGC2 (218KB)

150人以上の仲間と織りなす ファンタジーRPGの新境地！

人間と妖精たちが共存するファンタジー世界で、主人公の少年・ジャックとその仲間たちが大冒険を繰り広げる本作。300人以上のNPCが独自の生活パターンを持ってゲーム内で生活しており、そのうち150人以上が仲間になるという画期的なシステムを搭載している。今回は、リアルタイムで展開するバトルのなかでも中心的な役割を果たす「リンクシステム」について大紹介する！

【経典】 ぶたの石像はなんとワープ装置だった！

ラジアータ王国のあちこちに集められるのが生えたぶたの石像。これを「ぶたの像」と呼ばれ、像を置けるほかの場所にあるぶたの像へ一気に移動できる便利装置であると判明した。

【石像を置ると…】



【一瞬でワープ！】

▲▲ ぶたの像を置ると、リンクが魔法スปีドで上空を飛びはかりぶたの像にワープする。これを上空に飛ばすのは、後述のとおり日かかるともあって、いろいろ珍妙なことが可能だ。

【経典】 歌手の玉置成美がゲーム中にも登場！

本作のテーマソング「Fortune」を歌う歌手の玉置成美が、ナミ・タマキとしてゲーム中に登場！ 前号ではこのCDでの紹介とばかり、今回は大々登場が楽しめる。このキャラの声は本人が担当するぞ。



ナミ・タマキ

▲もちろん成美も仲間になってくれ、陣も戦いやすい。その活躍に期待大。

DPS
SQUARE ENIX
Presents

RADIATA STORIES

旅の仲間 Vol.6

ゲーム中に仲間になるキャラをすべて紹介! 今回は美人双子姉妹が登場!

本では15人以上のキャラを仲間にすることができ、仲間にしたキャラは「仲間辞典」にプロフィールが記録される。この仲間辞典用のCGを電撃PSが先行入手することに成功! そのCGとプロフィールを紹介していく。今回は美人双子姉妹を遊ぶ3人のキャラをチェック!

エレナ

種族:人間
性別:女
職業:医師

神聖オラウン教団の司祭で、妹のアディーナと同様、公私ともに大司教アナスシアのお世話をしている。生まれつきより料理上手に任せる者として育てられ、医師としての腕は超一流。口うるさく個性が激しい性格で、思わず余計なことまで話してしまう。



大司教の世話をするアディーナの姉

電撃でゲームしちゃおうよ! キャンペーン

すんげー!

ラジアータ ストーリーズ



コンラッド

種族:人間
性別:男
職業:騎士

王座騎士団副団長の武芸工房「ジェフチ」社長の一人息子。自分が金持ちだとを自覚しており、其他人の考えを理解できないのは仕方ないと思っている。なにかと金で解決しようとする性格を急んだ父によって騎士ギルドに入隊させられた。

旅の仲間チェック

なにかは理解が騎士ギルドに入隊させられたため、敵対しては来なかったが、お金の持ち主だから、仲間にするといくともあるかもしれない。また騎士ギルドではお金の価値が認められているらしいので、資金力が高いのが

お金持ちの坊ちゃん戦士

クールな性格の
エリート医師

アディーナ

種族:人間
性別:女
職業:医師

双子の姉のエレナとともに神聖オラウン教団の大司教アナスシアに仕える司祭。姉と同様に英才教育を受けてきたため、医師の知識を豊富に持っている。エレナとは対照的に寡黙で静かな性格。しかし、いったん口を開くと非常にキツイ発言をする。

旅の仲間チェック

アディーナは姉のエレナを強く慕っているため、エレナを仲間にした時点で自動的に仲間にしてくれる。車輪車は双子姉妹がキキであること、車輪車も強力な回復魔法が使えることなどから

旅の仲間チェック

気の強いアディーナに仲間にするのには難しそうだ。彼女が仕えるアナスシアという人物が仲間になることで、エレナを仲間にする可能性が高そうだ。仲間になった後は、回復役としては彼女の動きを見守ることができる。

特別企画

メール1本でラジアータをゲットしよう!

2つのコースに用意された問題の答えを送って、最もおもしろい答えを送くれた人に本作を1本ずつプレゼント! コースは男女別に用意されている点に注意しよう。キミの発想と機軸とメール1本で、ソフトを手に入れる!

しめ切りは1月4日(必着)ですぞ!



下記のメールアドレスにて応募を受付!
radiata@mediaworks.co.jp

Aコース ナツメのハートをGET!

(男の子用)

ゲームでも仲間になることが明らかになっている。エリート騎士のナツメ。彼女を仲間にするための「決めゼリフ」を考えて送ろう。ジャックになりきってほしいし、キミ自身の言葉でもOK。ナツメのハートをつかものは誰だい?



▲思わずナツメが赤面してしまうような、そんなセリフを持っている!

Bコース 結婚するなら誰とする?

(女の子用)

下の3人の男性キャラのうち、結婚したい相手とその理由を考えて応募しよう。一見すると美形のアフリックスに人気が集そうだが、ほかの2人へのアプローチもおもしろい。



アフリックス

オカマ

オカマ

意外と男らしい一面も!

アフリックスと比べて見た目がはるかに男らしい。高身長と男勝りの顔立ちが印象的だ。また、男らしい性格が、本に騎士を目指す男らしい一面も。

いやいや、この人、オカマですから!

いわゆる「オカマ」女ではないので、結婚相手には向いてなさそう。しかし、そ



光と闇が交わる刻、

ロード・オブ・ザ・リング

中つ国第三紀

「闇の仲間」たちの行く手を阻む闇の勢力。彼らを持つ絶対的な闇の力を体験できるモードの存在が明らかになった。さらに発売直前となる本作の魅力を総特集。新たな伝説がつかまれる日まで、あとわずか!



新たな「闇のモード」発売! 発売直前総特集!!

発売まで2週間を切り、ますます期待の高まる「ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀(以下、本編)」今回は、新たに判明した「闇のモード」についての詳細をお届け。さらに、これまでの情報をまとめ、本作の世界をより深く理解してもらうための特集を掲載する! 発売まで待てないあなたのために、「LoR」の魅力をギュッと凝縮、中つ国への旅立ちの日に向け、準備をしておこう。

電撃
すんゲー
10本。

PS2
RPG

ロード・オブ・ザ・リング
中つ国第三紀

12月22日発売予定

エレクトロニック・アーツ
▶ ¥6,800 (税込 ¥7,140)
▶ MC2 (108KB)

闇のモード

主人公たちが敵対する闇の勢力。それら闇側の視点で戦っていく「闇のモード」の存在が明らかになりました!

敵対する闇の勢力を操って、主人公たちを倒せ!

「闇のモード」とは、主人公たちの冒険の行く手を阻むサフロンの手下たちを操ることのできるモード。ここでは純粋に戦闘だけを楽しむこととなる。当然、その相手はベレソールたち、本編の主人公キャラ。通常とは逆の立場で展開する不思議な感覚の新モードなのだ。ここではその詳細を紹介していこう!

▼プレイヤーは闇の勢力側のモンスターを操り、主人公たちを倒すのだ!



▼闇のスキルの詳細は見られるなど、本編で活用できる要素もある!

闇の勢力の一部を紹介!!

ここでは、「闇のモード」で使用可能になる闇キャラクターの一部を紹介。内に秘めた闇の力を解き放て!



ウルクハイ

▼オークを倒した経験、闇のモードの言葉で「身体の不気味なオーラ」という意味を持つ。



ナズグル

▼サフロンにはある邪悪なしもべ。影映りした身を纏っているため、「闇の乗り手」とも呼ばれている。



トロル

▼大きな身体とそれに合わせた力を持つ。強大な一撃、足踏みにくく、遠距離の投げを放つなど、本編で動いている。

POINT! 戦闘は5連戦で展開

「闇のモード」は本編の1つの章をクリアすると、それに応じたエリアでのプレイが可能になる。開始すると、その章の主だった戦闘が連続で発生。すべての戦闘に勝利できれば、さまざまなメリットを得られる。



▲さんさん賞しめられた闇の力は強行、思う存分その力をたたくぞ!

中つ国に新たな戦乱の風が吹き荒れる

召喚技

気力ゲージをためることで、発動させることができる。技の一部を紹介している。

一撃必殺を期待できる 戦闘の切り札!

迫力満点な演出と、絶大な威力を持つ召喚技。ここでは、本作での戦闘の切り札となる召喚技について紹介する。召喚技を使うと増えるものたちは、敵の一族であるエント族など、敵面でもおなじみのものばかり。右ではその召喚技の一部を公開している。

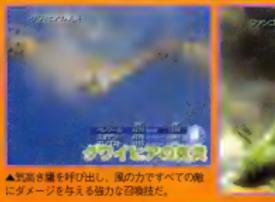


気力ゲージMAXで 召喚技を放て!

召喚技を使うためには画面右下の「気力ゲージ」をためる必要がある。このゲージは、戦闘を繰り返していくことで、徐々にたまっていく。

POINT! 召喚技、その一部を披露!!

各キャラのスキル並に、かなりの数が用意された召喚技。その種類は、「旅の仲間」たちの助けにもなった森のエント族や、敵として登場したフーグなど多岐多彩。これらのキャラクターを召喚できるのは、ファンにとってたまらないところだろう。ここではその一部を紹介していく。



死の爪



▲敵の戦フープを召喚し、その鋭い爪で敵を切り裂く。

▼敵の主エントを呼び出し、巨大な枝の一部で敵を吹き飛ばす。



モード1 CHECK 戦いに勝ってアイテムをGet!

「闇のモード」で戦闘に勝利する最大のメリットは、ここでしか入手できないレアアイテムをゲットできるという点だ。これは、性能はもちろん、原作や映画に登場した有名なものもあり、ファンならニヤリとできるアイテムが数多く用意されている。ただし、入手するには連続戦すべてに勝ち抜く必要があるのだ。性能がよければ、簡単にゲットできない!

闇のモードで入手したアイテムは……



本場で活用できる!!

▲ただのコレクションアイテムではなく、本場で活用できるという点も魅力的だ!

モード2 CHECK 闇のスキルの性能を確認!



▲「闇のモード」で敵のスキルを研究! その効果を生かせば、相手の弱点を突く攻撃や、敵の力の消耗の対策を練ることができるようになります。敵の手内もすべて見据え!

このモードのもう一つのメリットは、普段は敵であるキャラの手内を見られるということ。ここで得た情報をもとに、本場での戦い方を考えるなど、戦略的な利用の仕方も可能なのだ!



POINT! 2人でプレイできる「協力モード」の存在も発見!

今回は「闇のモード」に加え、「協力モード」の存在も明らかになった。これは、コントローラを2つ使って友人などと協力して遊べるモード。コントローラには下のようにより、キャラクターが割り当てられているのだ。

コントローラごとのプレイキャラ



アイテム名	名前	アイテム名	名前
ビビの指輪	ビビがくれたお返しに作られた指輪	グラムドリンク	グナムが過去の大戦で愛用した酒
ハドバファンゴ	アムウエンがアポドを助けたときの報酬	アルシムル	サブロンから「一つお徳」を渡された前
つらぬき丸	オウが近づくと光るゾロの指輪	バリーノの斧	山本が現れたときにバリーノの斧
千石ムスの笛	千石ムスが最後まで愛用した笛	一つの指輪	サブロンが作り出した指輪を指輪

電撃ゲームしちゃうよ! キャンペーン 10月 2004

ゲームの魅力を伝えるための記事

『LotR』 中つ国の歩き方

ストーリーから戦闘まで 『LotR』を総まとめ!!

ここからは、発売が迫り詳細も明らかになってきた本作の魅力的なシステムの数々を一気に紹介していきます! 気になるオリジナルストーリーはもちろん、システムもバッチリフォロー!!



ゲームの流れ

ゲームスタート

エリア(ローハンやモリアなど)

必須クエスト (エリアクエストの必須クエスト)

サブクエスト (クリアしなくてもOKなクエスト)

クリアしたエリアのクエスト (クリアしたエリアのクエスト)

クエスト (クエスト)

クエスト (クエスト)

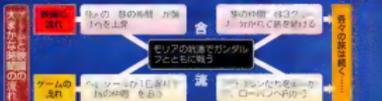
クエスト (クエスト)

クエスト (クエスト)

クエスト (クエスト)

STORY

主人公ベレンソールは「旅の仲間」の1人であるボロミアの部下。そんなベレンソールは Gondor 領の執政テネソールは「旅の仲間」監視の追跡命令を出す。彼らから1日遅れて出発し、その旅の途中さまざまな運命を背負う仲間が集まる。彼ら待つものとは?



アドベンチャーモード

中つ国の名所をめぐるアドベンチャーモード画面。その画面の見方を紹介していきます! アイコン1つとっても、原作に対するこだわりが見てとれるのだ。

登場アイコン

敵の気配をキャッチ
フィールドではランダムで敵と遭遇することになる。とくに画面左上に下のアイコンが変えたら注意。モンスターが近くにいる合図なのだ。

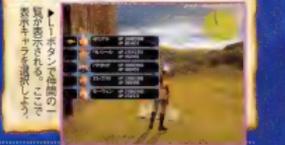


マップ

目的地などをひと目で確認
本作のフィールドは、壮大な自然が作り上げた雄大な地形も多い。画面右上に表示されるマップは、そんなときに助けになってくれるはず。また、マップにはクエストの目的地などが赤い線して表示される機能も搭載されている。
……拡大も可能

Point of the RING 2 フィールドでも好きなキャラを操作

フィールドで操作できるキャラは、いつでも切り替え可能。ちなみに見た目の変化だけではなく、このとき選んだキャラにクエスト達成時の経験値が入る。



BATTLE

本作の戦闘は、コマンド選択式のなじみの深いシステム。ただしその内容は、「強輪物語」の世界観を踏襲した多彩なスキルや戦闘中のさまざまな仕掛けなど、斬新なシステムが満載なのだ。なかでも特徴的なものを紹介しよう!

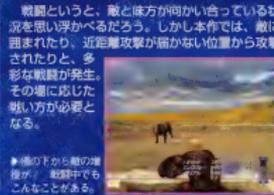
◆キャラクター固有のスキルを使い、激戦を切り抜けろ!

仲間になる各キャラクターには、武器と特技という、たゞの強さのスキルが決められている。例えば、エルフイルなら銃器の「射技」と特技である魔法の「精進の力」だ。これらのスキルを使い分け、戦っていく。またスキルは使い込むことで、新たなものを総獲得可能。



◆戦闘のシチュエーションは1つではない!

戦闘というと、敵と味方が向かい合っている状況を思い浮かべるだろう。しかし本作では、前に阻まれたり、近距離攻撃が届かない位置から攻撃されたり、多彩な戦闘が発生。その場に応じた戦い方が必要となる。



Point of the RING 3 神髄の魔法「エルフ石」でパワーアップ!

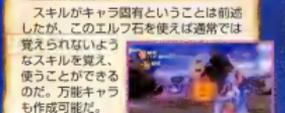
宝箱などから入手できるエルフ石は、さまざまな効果を持ったアクセサリだ。ここでは、大きく3つに分けられるその効果を紹介していく。

パラメータアップのエルフ石

装備すると名称に示したパラメータがアップする。このエルフ石には「ひびが入った〜」と「磨かれた〜」の2種類があり、「磨かれた」ほうが効果が高い。

スキル修得のエルフ石

スキルがキャラ固有ということは前述したが、このエルフ石を使うと通常では覚えられないようなスキルを覚え、使うことができるのだ。万能キャラも作成可能だ。



ニブンクラフトのエルフ石

ほかとはひと味違い、アイテムを作成できるというエルフ石。作成できるのは戦闘中のみだが、手持ちのアイテムを消費しないので非常に便利なものなのだ。

Point of the RING 4 心強い味方、映画のキャラクターとともに戦え!!

ストーリーはオリジナルだが、映画の流れにそった展開なので、映画のキャラと出会うこともある。さらに、ともに戦うことができるのだ。彼らの力をたんに頼ることもできるのだ!



今こそHENSINせよ! ジョー&シルヴィア!!

HENSIN

すんゲー
10本。

ホットなジョーとクールなシルヴィア。ビューティフルな2人のVF X/W/ワーで、悪の組織ゲッター軍に立ち向かう『ビューティフル ジョー 2』の発売日までもうすぐ!

そこで今回は最新情報をまじえつつ、さらに『ジョー 2』でより美しく戦うための3つのコツを詳しく紹介していこう!!

ビューティフル ジョー 2
ブラックフィルムの謎

PS2
ACT

12月16日発売予定

カプコン

¥6,649 (税込 ¥6,980)

MCB (202KB)

A GO GO BABY!
ビューティフルジョー2 ブラックフィルムの謎

最新情報&Viewtiful講座で 『ジョー2』の発売に備える!!

発売日が間近に迫った今回は、前作にも登場したアラストルやシックスマシンについての最新情報を大公開。さらに、美しく戦いVポイントを効率よく稼ぐ方法を伝授する「Viewtiful講座」も同時に掲載しよう!



最新情報 あのライバルキャラ&スーパーマシンが参戦!!

R I V A L 電刃魔神・アラストル再び現る!



手に持つ剣と、雷を操る能力でジョーを苦しめたライバル・アラストルが「2」にも登場! 剣を構えて突進してくる「スティンガー」や、こちらに向かって剣をブーメランのように飛ばす「ラウンドトリップ」などの剣技は今回も健在のようだ。同じく雷属性の攻撃が可能なシルヴィアとの対決は、いったいどうなるのだろうか? また、彼は新たな力を手に入れたとのウワサもある。その真相は実際に戦って確かめよう!!

ジョーとシルヴィアを
ライバル視する
雷属性の電刃

M A C H I N E 驚異のマシン・シックスマシンが大変形

さまざまな形態に変形して、ジョーたちの戦いをサポートしてくれるスーパーメカ・シックスマシンの新たな能力が判明した! 前作では飛行形態のみが登場だったが、今回は海を行く潜水艦「シックスドルフィン」にチェンジ! さらに「ビューティフルタック」でシルヴィアに変装すると、ドリルの付いた「シックスドリル」に変形するのだ!!



シックスドルフィン

深海を自由に泳ぐ潜水艦。前方へ魚雷攻撃、下方に爆雷を投下できる。もちろんこの形態でもVF X/W/ワーの使用は可能。「スロー」なら敵砲台/タワーの遠距離攻撃、「マックススピード」なら激しい連射攻撃、「ズーム」では強烈な突進攻撃が可能なのだ。



シックスドリル

前方のドリルで何れもかも突き刺す樹形形態。ドリル攻撃だけでなく、浮遊機殻で海面の敵を攻撃することも可能だ。ほかにも、VF X/W/ワーと組み合わせさせてさまざまな攻撃を繰り出せる。



強力無比な回転攻撃!



TVプレイも盛り!

▲敵も、ドリルでスクワック破壊できる!
▲「リアレイ」を使えば、攻撃力を大幅に!

すんゲー
10本。2004

Viewtiful講座 美しく戦いV-ポイントをGET!

美しく戦えばどうも、得られるV-ポイントが多くなる。ここでは、その基本を伝授しよう!

STEP 1 敵の攻撃を華麗によける! ひらり

ヒーローたる者、体には屈は合わない。敵が攻撃してきたらよけとよ下を使って舞うようにかわすのだ。これがV-ポイントを得るための基本。これだけでも、それなりにポイントが稼げるのだ。



ヒーローたる者、体には屈は合わない。敵が攻撃してきたらよけとよ下を使って舞うようにかわすのだ。これがV-ポイントを得るための基本。これだけでも、それなりにポイントが稼げるのだ。

かがみで

かがみで

↑上段なら左スティックが方向キーを下に。かがみで敵の攻撃を華麗に回避!

STEP 2 敵が気絶したところで「スロー」発動!

相手の攻撃をかわすと、敵は気絶状態になる。ここで「スロー」を使うと、その敵にロックオンマークが出発。攻撃を当てると、ボーナスが得られるのだ。また、ボーナスが入ると同時に、ほかの敵もロックオンされる。マークの付いた敵を取撃すればするほど、ボーナスが増える!



V-ポイント大量GET!

↑これを「スーパーボーナス」といい、ロックオンした敵を取撃すると、増えいく。

「スロー」前に攻撃しておくこととボーナスがさらにアップ!



「スーパーボーナス」は、「スロー」を発動する前に敵を倒れる程度に攻撃しておくことで、ボーナスの基本値を増加させることができる。そのあと「スロー」を発動して攻撃すると、その値が2倍3倍となり、ボーナスがより多く加算される。ザコ敵に囲まれたときに美しくキメよう!

↑同じ順番でも基本ボーナスの値が追加。おとすまでのV-ポイントを得られるのだ!

ボーナスがアップ!

STEP 3 パワーアップでアクションのバリエーション増!

ステージ間のパワーアップ画面では、ジョーたちのアクションに注目。これらでV-ポイントで購入して新たな攻撃手段を見える。また、戦いの場が広がる。さらに多くのV-ポイントを得ることも可能だ。もちろん、これらのアクションの楽しさも見過ごせない。ここでは、購入した代表的なアクションを3つ紹介しよう。



このアクションで美しさはさらに増す!

<p>電撃を振りまいて</p> <p>スライディング</p> <p>▲横方向に素早く攻撃できるので、使い勝手がいい。</p>	<p>華麗に空中で回転</p> <p>エアジョー/エアシルヴィア</p> <p>▲空中での攻撃回数が特別に増える。たまたま!</p>	<p>敵をきょろきょろ倒す</p> <p>レッドトウキョウ/ケル/ルーサー</p> <p>▲ジャンプして敵の下っ腹、その美しさもウリの1つ。</p>
--	--	--

Viewtiful Check!

戦いのヒントも見逃すな
本作は美しく戦うだけでなく、さまざまな仕掛けを解かれば先に進める。だが、どうしても仕掛けが解からないこともある。そんなときは、コンティニュー画面やステージ間はヒントが用意されている。困った時の「ブルー」だ。



▲キョテンブルーのアドバンスには、強敵に勝つ方法や仕掛けの解き方のヒントが!

ジョーたちに関する情報はすべてここに集まる!! ヤツらの弱点を知れ!

2004年12月10日発売 電撃ゲーム社

Joe's weak Vol.4

今回は、ジョーたちとの戦闘に生き残った歴戦の勇士2名をご紹介。その激闘の様子を透らせた。彼らの



SPECIAL 対敵………
ジョーたち一軍の機軸が揺る!!

今日は、実際にジョーたちと戦ったグリーン、デササイズ両氏を招き、その思うところを語ってもらった!

私を前にしたジョーは逃げた!!

以下は、大空をイカしたローターで舞うグリーン氏の談話である。

グリーン: ジョー? あの振掛けか。たいたことなかった。オレは上空から僕いかにうろとしたんだが、ヤツはそこで「マックスビード」を使った。おかげでローター回転が早

くなって、オレは空高く舞い上げられたんだ。戻ったときにはヤツはいなかった。ま、オレとの勝負をさけるなんて、少しは強がるのかもしれない……あの、それは「いいようにあしらわれた」というのでは?

私の語がヤツを捕らえた!!

一次はわが置かれたのエリアートほいデササイズ氏との談話記録だ。

デササイズ: 相手はなかなか素早く、自分の攻撃も何回かよけられました。

しかし、結局自分の課がヤツをとらえたのであります! まさしく心の一撃でありました!! ス(っ)と!

一部うわく、ヤツらがビュンユン動くので、目を回して味方を振りつけちゃったという話ですが……

Today's guest

発売を目前に控えた本作の魅力を徹底チェック!



フロッピーディスクの選手だった彼は謎の目、「シン」の出現に巻き込まれ、千年後の世界に飛ばされてしまう。



伝説のガード。ティータを千年後の世界に導く。常に沈黙冷静なだけに、「いた」だけでなく構想も。

伝説のガードも登場!

ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー

ただいま ストリート

Special

ついに発売まで2週間を切った本作。今回は新キャラクターの紹介に加えて、編集部に着した最新サンプルROMからの情報をお届け!



最強のコラボレーションがついに実現ということで、発表当時から話題となっているボードゲーム、「ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート Special (以下いただきSP)」。今回は、編集部に着した最新サンプル版ROMをプレイして判明した、カジノのミニゲームやチャンスカードなどの新情報を徹底追及していく。また、「FFX」から登場する2人の新キャラクターと、ゲームを盛り上げる4体のラッキーキャラクターも紹介するぞ。

ドラゴンクエスト & ファイナルファンタジー in いただきストリート Special

PS2

12月22日発売予定

- ▶スクウェア・エニックス
- ▶¥6,800 (税込¥7,140)
- ▶MC2 (710KB)

チャンスカードやスフィアで登場するキャラクターたち!

チャンスカードやスフィアの効果で登場し、プレイヤーたちと同じようにマップ上を動き回り、さまざまな効果をもたらすラッキーキャラクターたち。今回はエコーなど、4体を紹介していく。

サボテンダー (FFシリーズ)

▶「FF」に登場するモンスター、同じマスに入るとお水をくれる。

エコー (FFX)

▶「DQ」シリーズのモンスター。通過したお水を毎日する。

マンダラゴ (FFX)

▶止まったお店の価値が上がる。「FFX」のモンスター。

登場するマップを一挙掲載

13+αの戦場がキミを得つ!

本作では「DQ」&「FF」に登場した、世界地図や3Dの各エリアの異色の異色マップが並び、今回は、その13+α。それぞれに異なった設定されている。目録を参照しながら設定された、各マップをプレイして、その異色の異色。おもしろさを編集部員がS~C4段階で評価しておきました。



海底神殿 (DQV)

美しい海底が戦いの舞台に。南東の海沿い道が1本の通りと、北西の分岐道の多さや難易度、初心者から上級者まで楽しめる。

目録金額: 15,000G
戦略性: A

世界樹 (DQV)

スイッチが押されると、中央にある2本の塔のつながりが変化するため、タイムシグが効いたと通回しになることも。

目録金額: 20,000G
戦略性: A

オラルベリー (DQV)

カジノにぎわうこの都市では、3カ所ミニゲームが楽しめる。また、分岐のない東側と北西の取り合いおもしろい。

目録金額: 20,000G
戦略性: A

死の火山 (DQV)

マップが4つに割れたり、すべてのマークが2カ所ずつあるなど、特徴が多し。編集部イチ推しのマップ。空き地も存在する。

目録金額: 20,000G
戦略性: S

ダーマ神殿 (DQシリーズ)

転轡を司る神殿。分岐点が少ないが、離れ小島のおかげで白馬道は高い。小島の橋梁を利用すれば、素早く株を築かれる。

目録金額: 20,000G
戦略性: B

ロングルキア (DQ II)

水スイッチで好きなマスを選択させて、止まらなくさせることができる。スイッチと中央の島をうまく活用するがポイント。

目録金額: 20,000G
戦略性: A

最新サンプル版ROMを触ってわかった新情報に注目!

モード メニュー画面からいたストSPに迫る!

本作には大きく分けられて7つのモードが存在。主なモードをさくっと紹介していきます。なお「オプション」では、

ボリューム調節、画面位置の調整、データのセーブロードなどが可能。ちなみに、最初は選べないモードもある。

トーナメントスフィア(トルーナメント)

複数のマップを勝ち強いしていく、1人用モード。優勝するとキャラクターなどが貰えたり、フリープレイスフィア(トルーパープレイ)の相手やマップ、自衛装置を自由に設定して遊べるモード。友だちと特等で盛り上がる。



ルール説明

スライムが、お店など5つのテーマで「いたらしい」をかりやすくて教えてくれる。

コレクション

ゲームの成績や、一度出したチャンスカード、スライムの内容などを確認できる。

▲ゲームスタート直後は、「スフィアバトル」モードは選択できない。

会話 組み合わせによって特別な会話!

特定のメンバー同士が対戦すると、対戦中に専用の会話が行われることはこれまでどのイベントでもお伝えしているとおり。今回はさらに、対戦開始直後、1ターン目のプレイヤーキャラクターに対し、ほかの2人のキャラクターが同時に話しかけるといった、珍しいパターンが確認された。



4人キャラクターが同時に話しかけられる

2人から同時に話しかけられることも!

この特殊な会話をするには、操作するキャラと関係のある人物を入れておけばいい。例えば、「F」

のエリアを操作してスフィアとクラウドの参加させる、という具合だ。正しい組み合わせなら会話が発生。

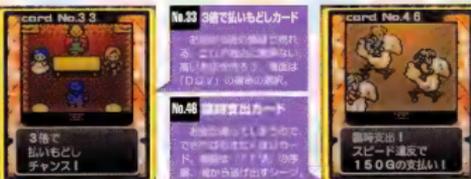


▲操作するキャラクターが変わると会話内容も変わる。
▲キャラクターの意外な本音が聞けるかも?

チャンスカード 100種類のさまざまな効果が発生

4つのマークマスや、「?」が置かれたチャンスマスに止まると引けるチャンスカード。このカードには「DQ」&「FF」シリーズに替

えたさまざまな場面がデザインされており、見ていただいても楽しい。そんなチャンスカードの一部を、今回はその効果とともに紹介。



- No.57 どこでもワープカード** 好きな場所からワープできるワッキーなカード。お店を買って行ってもいいし、マークを集めるのもC。
- No.65 石買いいチャンスカード** 真実は自分が止まるとお店にしか行けない石買いを、自分の好きな店に実行できるようにする。
- No.77 すべての種ごっこカード** 5種ずつすべてのエリアの種をもらえ。これで獲得した種はすべて売れなくなり、分前に増殖しよう。
- No.87 好きな種備えアップカード** 好きなエリアの種を25%上げられるカード。自分が大量の種を持っているエリアにしたい。

カジノ 初公開のミニゲーム

今回初公開したゲームは2つ。全員が参加し、誰が必ず落ちるか「バトルロジック」と、指先のテクニックがあれば誰でもまうけが狙えそうな「ここ隠れチョコボ」だ。

バトルロジック:2組に分かれてバトル!
1人はペヒーモスの体力をダスで決めて、残りの3人はそのペヒーモスを1回ずつ攻撃する。勝利者全員に、賞金が与えられる。

ここ隠れチョコボ:チョコボを使ってお宝ゲット
船の中を動き回り、チョコボが反応した場所を避るとお宝などを入力できる。反応した場所をすくにごして効率よくもろうよ。

ここ隠れチョコボ ほかにもこんな変更点がある!

制作の「目標金額を達成したプレイヤーが旅行にいったとき、一番賞額の多い人が優勝」は、「最初に買った人の優勝」にも変更。また、情報画面などにもグラフィックが多数確認された。

▲結構な難易度と時間制限も廃止。これで、前回は計算をする必要がなくなった。

ゴールドソーサー (FFVII) アレクサンドリア (FFIX) タイクーン城 (FFVII) 飛空艇 (FFシリーズ)

ゴールドソーサー (FFVII)
分岐点が多く、買い物材料はあまり期待できない。そのぶん、株を使って勝算。なお、長期戦では左の面が重要になってくる。

目標金額:15,000G
戦略性:A

アレクサンドリア (FFIX)
本作で最もシンプルな、初心者向けのマップ。道が通がないので、インディガよりも、素早く進めるのが効果的だ。

目標金額:10,000G
戦略性:C

タイクーン城 (FFVII)
今までありそうなかった形そのもののマップ。どこのお店も返却できず、インディガより資産を増やして欲しい。

目標金額:15,000G
戦略性:B

飛空艇 (FFシリーズ)
分岐点は少ないが、他人の場所へ飛べる大変な、旅の扉が多く、進行方向を教えやすい。道が狭いので、車から出られない。

目標金額:25,000G
戦略性:B

ミッドガル (FFVII)
銀行と4つのマークが存在する中央部分は、スイッチが順番に落ちるたびに回転する。そのため、ルート選択が重要で楽しい。

目標金額:20,000G
戦略性:A

ビサイド・キリカ (FFX)
定期的に現れる「シン」の影響で、銀行も4つのエリアは通行止めになる。シンを使った妨害が重要なことも。

目標金額:20,000G
戦略性:S

雷平原 (FFX-2)
指定したエリアの買い物材料、誰かが止まるまでアップさせる「雷スイッチ」がアツイ! 派手に戦いたい人にはオススメ。

目標金額:20,000G
戦略性:B

もちろん隠しマップもある?
マップ裏側には、紹介したマップ以外にも「?」で隠されたマップが存在する。これらを探るようになるのはいつの日かだろうか?

武将 & 兵種、2つの特技で戦いを有利に進めよう！

戦闘時に大きな力となるのが、武将特技と兵種特技。これは武将と兵種それぞれに必殺技のようなものがあり、それぞれに異なる種類と効果がある。武将特技はボタンの使用可能。それ以外のボタンのような長所と短所がある。これらうまく使うことが、勝利への大きな力となるのだ。



武将特技

攻撃以外にも、回復や能力向上など多岐の効果がある。武将特技はボタンの使用可能。それ以外のボタンのような長所と短所がある。これらうまく使うことが、勝利への大きな力となるのだ。

兵種特技

通常攻撃よりも大ダメージを与えられる。使用可能。それ以外のボタンのような長所と短所がある。これらうまく使うことが、勝利への大きな力となるのだ。

信長様は剛胆でもおどさげなところがあまりますね



武将特技 兵法書を装備して新たな技を習得せよ！

戦術書は戦闘時に設定されている部隊のよう存在。新たに特技を見えるには兵法書を入力する必要がある。兵法書を装備することで、それぞれの特技が使用可能になる。その特技を使い組み合わせることで習得できる技は、特技を完全に習得、再習得なしでも使うことができるようになる。おどさげに武将特技の使用は、中ボタンの押しでメニューを開き、そこから使用可能なものを選択する。

陣中で習得できる武将特技

陣中	効果
突進	前方部隊の攻撃力を上上げる
突撃	前方部隊の移動力を上上げる
突撃	部隊の移動力を下げる
突撃	部隊の攻撃力を下げる
突撃	部隊の回復力を下げる

兵種特技 護衛部隊との連携攻撃を發動せよ

兵種特技発動時、位置や状態などの条件を満たせば、自軍団内の部隊が連携可能となる。連携可能になると画面左上に「R」の入力表示が点灯。このとき「R」を押せば、その部隊も兵種特技を発動する。連携時に兵種特技を決め、一気にダメージを与えるのだ！



軍議で戦術を練り、作戦を成功させよう！



各戦場の軍議では、武将たちがさまざまな発言を行う。発言した内容は敵や味方の好戦となり、戦勝力が大幅にアップ。軍議では軍助の貢献も可能で、ここで各戦場のマップを確認し、あらかじめ戦術を練ることができるとののだ。



犬山の戦い

陣中特技 織田陣調達の破壊
戦中特技 いずれかの敵方首領の救出・報酬増大
2軍団を分けて進軍せよ！

この合戦場から軍議で編成が可能になる。ここでは、左に徳長十森可成軍団、右に前田利家・丹波長秀軍団を編成。それぞれ進軍しつつ、マップ左上を目指す。操作していない要任軍団には、移動命令を与えて、全体の行軍速度を下げないようにする。



Q1 思わぬところにアイテムが

合戦場には不自然な場所や、敵のいない場所が多く存在する。そういった場所には、アイテムが隠れていることが多いのだ。犬山の戦いの場合、マップ右上がそう。特技効果を高める「侍魂天の川」が落ちているので、右側の軍団に指示して、回収に向かわせよう。

犬山の戦いマップ



陣中の要任武将を紹介！

	織田信長 タイプ: 大将 主人公だけあり、すべての能力が高い。補給率を指す軍団の主力。
	前田利家 タイプ: 大将 武力、体力に優れる。補給率を率い、激戦で常に活躍する軍師。
	丹波長秀 タイプ: 大将 能力は中や低め。要任の要。はうらく玉で後方から味方を助ける。
	前田利成 タイプ: 大将 能力に優れるが知能、計略減の武将。特技が発動。幸い、強固な刀足駆。

義経英雄伝

THE STORY OF HERO YOSHITSUNE

数々の名將、豪傑たちに指示を出し、戦局を切り開く「義経英雄伝」。今回も新たな武将が参戦したので、彼らのプロフィールをチェックしておこう。また、システムに関してものさらに詳細な情報が判明したので見逃すことのないように！

義経のもとに
屈強の武士が集う

すんげー
10本。



金足利吉次
金足利氏に属する侍。義経の陣中に参陣し、戦に活躍する。

佐藤四郎忠信
佐藤氏の家臣。義経の陣中に参陣し、戦に活躍する。

佐藤三郎経信
佐藤氏の家臣。義経の陣中に参陣し、戦に活躍する。

常陸防海衛
常陸守の部下。義経の陣中に参陣し、戦に活躍する。

源義経
源氏の名將。義経の陣中に参陣し、戦に活躍する。

システム&序盤ストーリーの新情報を紹介!

今回は上で紹介している新たなプレイヤーキャラが4人も参戦したほか、平治の乱を描いたオーブングムビーや序盤ストーリーの縮略など、新情報が盛りだくさん。義経の華麗なる戦いを盛り上げるための要素がたっぷり詰め込まれているので、しっかりと確認しておいてほしい。もちろん、本作のキモとなる、指示に関する新システムも多数紹介していく。また、これまで秘密にされていたシステムに関する情報が続々と明らかになっているので、逃さずチェックするように!



義経英雄伝
2005年
1月13日発売予定
PS2
ACI
ソフトウェ
¥6,800(税込¥7,140)
MC2 (172KB)

オープニング
ムービー
初披露!!
舞台設定やキャラクターに
こだわった、真実の幕
子が描かれる。



電撃でゲームしちゃうよ! キャンペーン

すんげー10本。2004

電撃英雄伝

プロデューサー
谷口氏の
愛の物語

谷口英雄伝

THE STORY OF HERO GOSHINKEE

駿馬にて
戦術のなたるかを悟った
谷口プロデューサーは
真摯に軸をつけた。
しかし、何が足りな……

主な登場人物

- プロデューサー——谷口馬士氏
「英雄」ついに完成。おまっとうさんでした！
- 開発主任——梅原靖士氏
う目の平泉もほおま。でも、みんなの弁解は永遠に不滅です！
- 宣伝担当——瀬川正一郎氏
あのスクリーン裏のおつかいちゃんでした！ 強行軍でしたな。

【最終章】 平泉

——谷口英雄伝——

毎軍に買った谷口P一丸。しかし、谷口氏は迷っていた。「まだ、何が足りない……」。そこで急ぎよ、奥州は平泉に向かうことに。平泉は義経一行が最後を訪れた地とされている。そこに待っている、この企画は終われないと思ったのだ。

そして平泉に到着した谷口P一行を持っていたのは、弁解の墓だった。

振り返れば、はるか遠く……

盛大な饗宴の前に立つ。どこからか谷口氏の心に語りかけてくる声がある。「アナタが自信を持って出す指示が最高の指示」。その瞬間、谷口氏に言い換わった——

▼最終の「対決」にて、フォーブス——

この瞬間、このゲームに
僕の命をかけた



システム

指示に関する新情報をまとめてチェック!

今回明らかになったのは、指示に関する3つのシステム。これまで画面では確認できていたが、その効果がわからなかったい気動珠(させいだま)

1 画面に指示を出すと、源氏に勝利をもたらすのだ。



巻 連策システム

連続して指示を
送めると、味方の士気

連策とは、複数の指示を一定時間内に連続して成功させていくもので、いわゆるコンボのようなもの。もちろん、それぞれの指示を出しだしてはいけいではなく、成功条件を満たしたうえで、さらに次の指示を成功させる必要があるのだ。また、指示のなかには成功条件がないものもある。そのような指示は、連策を決めることはできない。

▶2つ以上の指示が決まると、連策が成功となる。



貳 朱珠

(あかだま) 指示を成功させ
気動珠を強化!

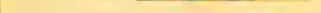
各指示には成功条件があり、その成功条件を満たすと、手持ちの黄色い気動珠が赤くなる。これを「朱珠」といひ、これを用いて指示を出すこと、戦方調整のパラメータが一時的に上昇し、より有利な状態になる。朱珠を複数消費すれば、そのぶん強力な攻撃が行える!

朱珠を指示を出す……

▶朱珠を使った指示を出す。指示の出方は、通常の気動珠を使うときと同様だ。

味方部隊が強化される!

▶味方部隊が赤くなって戦況。このときは攻撃力効率が2倍に強いのだ。



参 全軍命令

プレイヤーキャラが
出せる特殊指示

通常の指示で使えるのは、指示を出されたキャラの気動珠。では、プレイヤーキャラの気動珠は例に使うのかといひは、味方すべてに出せる全軍命令に対してだ。全軍命令とはあらかじめ種類があり、攻撃と防衛。どちらかに使い分けることで大きな効果が発揮する。通常の指示と同じく、状況に応じてどんどん使っていく。

突撃陣

▶プレイヤーキャラのもとに部隊が集まり、一斉攻撃を仕掛ける。

防護陣

▶プレイヤーキャラの前で陣形を組み、敵の攻撃を防ぐ命令だ。



ストーリー

序盤ステージ「奥州平泉」を先行紹介!

今回は序盤ステージ「奥州平泉」を紹介。このステージでは、すでに牛若丸から名を覚え、文武の修練に励む義経の姿を見ることが出来る。また、源氏氏の意向を受けて義経に従う佐藤兄弟も登場。ただ、佐藤兄弟は義経に対してまだ心を許していないよう。そうした各キャラの心情も見どころの1つとなっている。さらに、源氏キャラとして、後年義経に従う伊勢義盛が登場。彼との戦いが千秋となるのだ。

▲義経も子ども扱いし、軽蔑している佐藤兄弟だったが……



▲戦いを挑むと、意地っ張りな伊勢義盛が登壇。源氏の使者を相手に、義経はどう戦う?



Game TSUTAYA

「すんゲー10本。」をTSUTAYAで!

GameTSUTAYAで「すんゲー10本。」の特典やオトク情報をチェック

このコーナーでは、本誌の「すんゲー10本。」企画と連動して展開しているGameTSUTAYAの「すんゲーキャンペーン」の最新情報を紹介! 今回は、TSUTAYAで「すんゲー」を予約するともらえるオリジナル特典

と、SHIBUYA TSUTAYAで行われるイベント情報などをお届けしている。このほかにも、TSUTAYA onlineでは「すんゲー」タイトルのムービーが見られたり、ソフトを予約できたりと、オトクな情報が満載なのだ!

●「すんゲー」&TSUTAYAでこんなにオトク&便利!●

- TSUTAYA onlineで最新情報がゲットできる!
- 発売前タイトルの体験版をレンタルできる!
- TSUTAYAオリジナル特典がもらえる!
- 電撃PlayStation本誌との連動企画もある!

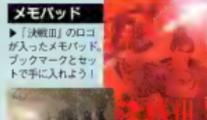
TOPIC TSUTAYAで「すんゲー」を予約してオリジナル特典をゲット

「すんゲー」タイトルをTSUTAYAの店頭やTSUTAYA onlineから予約すると、TSUTAYAオリジナルの特典がもらえる

のだ。これらのオリジナル特典は数に限りがあるレア物ばかりなので、気になるタイトルがあったら早めに予約しておこう。

新特典 『決戦III』はソフトと攻略本に特典がつく!

『決戦III』のソフトをTSUTAYA 店頭かTSUTAYA onlineで予約すると、スペシャルメモパッドがついてくる。さらに、TSUTAYA Booksでこのソフトの攻略本を予約すると、オリジナルブックマークがもらえるのだ。購入するなら、両方ともTSUTAYAでゲットしよう。また、現在のところ明らかになっているすんゲー関連のオリジナル特典は下のとおりだ。



メモパッド
▶『決戦III』のロゴが入ったメモパッド、ブックマークとセットで手に入れよう!

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 『すんゲー10本』オリジナル特典内容 (2004.12.10現在) | |
| 『MGSS3』 | One TSUTAYA Special METAL SHIP COIN 5000枚プレゼントBOX |
| 『ビューティフルリョウ2』 | VFX メールプロック |
| 『決戦III』 | スペシャルメモパッド |
| 『決戦III』(攻略本) | オリジナルブックマーク |
| 『ロード・オブ・ザ・リング』 | 0-1アビリティ連動カード付 |

ブックマーク
4ブックマークのサイズはメモパッドと同じなので、下敷きとしても使えるのだ。

TSUTAYA NOW!!

体験版レンタルやイベント情報が盛りだくさん!

TSUTAYA各店舗では、多くの体験版ソフトレンタルを実施中だ。12月17日から「デス・バイ・ディグニティス 執拳: ニーナ ウイリアムス」のレンタルもスタートする。この作品は「執拳」シリーズに登場するニーナが登場するA・AVGだ。興味がある人は、ぜひレンタルしてみよう。さらに、同じく12月17日にはSHIBUYA TSUTAYAで、『MGSS3』のイベントが開催されることが決ま! 詳細はTSUTAYA onlineを確認しよう。



▲アナログスティックを使って攻撃をするなど、独特な操作感の「デス・バイ...」。

TOL CHECK 「すんゲー」タイトルの特集ページは見逃さない情報がたくさん!!

TSUTAYA onlineでは「すんゲー10本。」の特別サイトとオープン中。サイトではゲームの紹介をはじめ、レアアイテムが当たるキャンペーンなどの企画が用意されている。今回はそのなかから「MGSS3」と、新たにキャンペーンが始まる「ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀」のスペシャルサイトの内容を紹介!

カメラ付きケータイで携帯サイトにアクセス!!



QRコード

URL <http://tsutaya.jp/game/>

見どころ1 『MGSS3』特集サイトでムービーをチェック!

『MGSS3』のスペシャルサイトではE3で公開された15分のムービーや、東京ゲームショウで公開されたムービーを見られる。さらに『MGSS』シリーズの解説からは、そのまま公式サイトへも飛べるのだ。そして『MGSS3』と同じく12月18日に発売が予定されているPSPの『ACID』のコーナーもあり、物販の内容やムービーをチェックできる。



▲特集サイトのトップ画面では、オリジナル特典や収録特典の詳細情報がわかる。



なんと
等身大サイズ

パスワードキャンペーンも実施中!

さらに特集サイトではプレミアム『SNAKEフィギュアキャンペーン』を実施中。これはGameTSUTAYAの店頭と連動して行われるプレゼントキャンペーンで、1月10日までにパスワードを入力して応募するというものだ。このキャンペーンでは抽選で「等身大SNAKEフィギュア」が1名に、「KUBRI CK SNAKE」のフィギュアが2名当たる。

▲オリジナルに再現された等身大サイズのスネークフィギュアは、まさに世界に1つだけのレトロ物!

見どころ2 『ロード・オブ・ザ・リング』の特集サイトがオープン!!

『ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀』の特集サイトでは、ゲームのムービーを閲覧できる。また、TSUTAYA限定の王冠リングプレゼントキャンペーンも実施中だ。GameTSUTAYA各店舗にあるクイズの答えを、TSUTAYA onlineメモパッド専用サイトで入力すれば応募可能!



▲特別な衣装を着たキャラクター、中つ国に登場する生き物など、ロード・オブ・ザ・リングの世界観が再現されている。



全国にあるTSUTAYA店舗の特徴と独自のサービスを紹介!

日本全国

Vol.4

TSUTAYAの旅

TSUTAYA小樽店

北海道

日本全国に存在するTSUTAYAのなかでも個性的な店舗を紹介するこのコーナー。第4回となる今回は、北海道小樽市の店舗をピックアップ。

他店舗とはひと味違う独自の売場作りに注目!

SHOP DATA

住所 北海道小樽市旭野15-10
TEL 0134-31-3311
FAX 0134-31-3322
営業時間 朝10:00～深夜12:00
(年中無休)

取り扱いアイテム&サービス

レンタル



セル



サービス



●無料軽車庫(200台)



JR小樽駅を出て、新約の道沿5分程度を左方向へ進む。突き当たりを右折してすぐ、徒歩約10分。

小樽運河などの観光地にほど近い場所にあるTSUTAYA小樽店。今まで紹介してきた店舗とは違って1フロアで構成されているが、セル(レンタル)CD&DVDや書籍などの品ぞろえは、他店と変わらず充実している。さらに、ゲームの攻略本はゲーム売り場内でも販売されており、ゲームと攻略本と一緒に買いやすい環境が用意されているのだ。また、スーパーマーケットと同じ建物にあるので、買い物のついでに立ち寄るにも便利。



Profile

ゲーム歴は3年ほど好きなゲームは「新約大蛇伝」しつは小樽店のゲーム取扱い担当にならなす。ほとんどのゲームをプレイしたことはなかったとか。

TSUTAYA小樽店 清水太朗さんのコメント

「お客様優先の売り場作りを目指しています!」

小樽店と同じ建物のなかにはショッピングセンターやドラッグストアがあるの、週末はファミリー層が、平日には学生のお客さんが多くいらっしゃいます。親御さんがショッピングをしている間に、子どもが遊びに来るケースもあります。また、お客さんが予約をしやすい環境を整え

ているのも、小樽店の特徴のひとつです。発売週の月曜日にはオースメイトのコーナーを作ってしまうんですよ。そして、そこで新作の告知をすることも予約の受付もしています。新作の詳細がいち早くわかりますし、小樽店にお越しの際はぜひ確かめてみてください。

Point1 注目作コーナーを数多く用意!

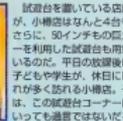
小樽店では注目作が目立つように、発売前の段階からスペースを確保。そこでは、TVモニターにデモムービーを流したり販促品を置くなどして、魅力をアピールしている。もちろん、そこで興味を持って、すぐに予約も可能。その作品のファンだけでなく、来店者全員にうれしいサービスなのだ。



4 取材日は「ランキングベスト50」の発表日。ハードウェアコーナーは「ランキングベスト50」の発表日。

Point2 巨大モニターを使った試遊コーナーを設置

試遊台を置いている店舗は多いが、小樽店もそんな4店舗を設置。さらに、50インチの大モニターを利用して試遊台も用意されているのだ。平日の放課後になると子どもや学生が、休日は家族連れが多く訪れる小樽店。その試遊台、この試遊台コーナーにあることについても運営ではないだろう。



TSUTAYA小樽店 選替わりわりでお届けするランキングベスト50発表!

販売コーナーでは新品・中古を問わず、売上上げ50位までの作品を並べたランキングコーナーが設けられている。清水さんいわく「順位の入替は毎月毎日行っています。今はPS2のみのなので、今後はGCやBBAなども追加のランキングコーナー作りも考えています」とのこと。ユーザーさんでも作品が売れているかを知るのにはもちろん、子どもでもランキングを見るだけで十分楽しめるのだ。



4 ユーザーさんでも作品が売れているかを知るのにはもちろん、子どもでもランキングを見るだけで十分楽しめるのだ。

TSUTAYAのあつたところから

ぶらり名所訪問

北海道小樽市

北海道でも屈指の観光地である小樽市。季節や昼夜を問わず絶景が楽しめる「小樽運河」や、山嵐からの眺めが素晴らしい「小樽天狗山」など、観光スポットの多さはほかには類を見ないほどだ。それ以外にもかニなどの魚介類はもちろん、地ビールや硝子細工など、お土産の種類も豊富で、観光客を満足させている。

情報あふれる小樽運河をめぐる

▶どの時間に行っても、散歩をしたり記念写真を撮る観光客でにぎわう「小樽運河」。小樽市から徒歩で約10分程度で行けるので、可能な限り立ち寄りをおきたい。



小樽名物のオマケを堪能する

▶小樽といえばお寿司も名が知られていて、200店舗以上もの寿司店が並ぶと聞いている。お店の大将と仲よく話せば、特別サービスを受けられるかも?

担当編集旅日記 Vol.3

小樽店のユーザーに楽しい店作りには、個人的にとても好印象を受けました(笑)。実況、常連のお客さんも多く見られました。近頃にお住まいの方はもちろん、旅行で訪れた方にもぜひ立ち寄り寄ってほしい場所ですね。



▶旅行時でも大きなモニターで大きなモニターで大きなモニターをアピール!

10周年 2004

GameSTAY Information

すんゲー!
キャンペーン

電撃で
ゲームしちゃうよ!
キャンペーン



**バカッと
開く!**

主なDS対応タイトルは以下のとおり。詳しくは
はははでチェックしよう!

●ポケモンダイヤモンド・パール ●スーパーマリオ
ブラザーズDS ●任天堂 ●大倉庫 ●ハンドフルサース (任天堂)
●おまけのたのしみおぼろ ●タッチカービィ
●まほうの館 (任天堂) ●さわるメイドインワリオ
(任天堂) ●スーパープリンセスピーチ (任天堂) ●エック
クモンスターH.E.9.0 (スクウェア・エニックス) ●ぷよ
ぷよフィーバー (セガ) ●ほかにもはははタイトルあり!

JP各駅でも
すんゲーことし!



この
タッチスクリーン

TOUCH
TOUCH!

すんゲー!DS

2005年 **1**月号
絶賛発売中!

特別定価 **590**円

もう1つの「すんゲー」キャンペーンがこれ! 新携
帯ハード・ニンテンドーDSと対応ソフトのすんゲー
内容を知りたい人は、今すぐ電撃GCをチェック!!

電撃ゲームキューブ
DENGEKI GAME CUBE



ゲームライフの必須アイテム! 電撃の攻略本!

PS2の人気タイトルはもちろん、年末年始話題のGC&GBAタイトル、1月に発売を控えている強力タイトルなど、今回も気になる攻略本情報が盛りたくさん! あなたの遊び方に合った1冊がきっと見つかります。

◆愛情込めて育てましょう♪



我が竜を見よ ザ・コンプリートガイド

■定価: 1,785円



●本書の内容

まずは竜の育成に関する計算式や知識など、基礎を解説。そのうえで、全13エリアのマップを公開し、フローチャートや各種データも完全掲載しています。キミだけの竜の育成を最初から最後までサポートできる1冊です。

▲システム解から後続、竜のステップを段階的に説明しながら、どのタイプにはどのパラメータが必要かなどの情報が満載です。ここから基礎を覚えましょう。

▶ストーリー攻略では、各マップの仕掛けを詳細に解説。また、主人公の身やトラップの効率もフォロー。



◆光が導く、戦いの結末とは――



ステラデウス ザ・コンプリートガイド

■定価: 1,575円



●本書の内容

効率的な攻略指図書や、ムダのないキャラ育成方法など、さらなるやり込みをしたいプレイヤー必読の本書。全50+αステージのストーリー攻略、試練の消費の全フロア情報、各種データリストも完璧でお届けします。

▲最も活用率が高い、チャート式に解説しているストーリーの進行が、難に流れを紹介しているだけでなく、オススメの紹介もあってとても便利です。

▶アイテム合成についても、図解で紹介。このチャートで作りたいアイテムの流れを知れば、調剤への近道。



縦経英雄伝 ザ・マスターガイド

■2005年1月13日発売予定
■価格未定

ソフト四日発売となる本書は、ゲームのレベルとなる各アクションや「指示」などを詳細に解説し、ステージ11までの敵道攻略も掲載した「使える攻略本」なのです!



Vertical Legend (©2004 Konami)

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER ザ・マスターガイド(仮)

■2005年1月下旬発売予定
■価格未定

「MGS3」の世界を、電撃流の切り口でお届けする攻略本が制作開始! 前半は実用的な攻略、後半はお遊び感覚ある記事で、1冊で2つのニーズに対応します。



Metal Gear Solid 3 (©2004 Konami)

◆超えられなかったあの壁の向こうへ、全レイヴンを導く秘伝の書

ARMORED CORE NINE BREAKER ザ・コンプリートガイド

■定価：1,785円

●本書の内容

本書最大の特徴といえる、メーカー主催の大会で名を馳せている強者たちのテクニクを伝授している点。例えば副隊長 如月かなめ氏、J氏、毛玉氏、ヘブン氏、満月氏、ラビ重工業氏の6人のアドバイザーによる高密度な内容は、ここだけでは見られない情報です。



▲戦場の様子と、卓越したコントロールテクニクのヒミツが本書に盛り込まれています。



▲全レイヴン、全ギア、全サブギアの能力



●「マリテニ」で目指せ! 最強プレイヤー!

マリオテニスGC 絶対勝てる!! 最強レベルアップブック

■定価：1,260円

●本書の内容

まずはテニスの基本ルールや、「マリテニ」のオリジナルルール紹介をわかりやすく紹介。そしてキャラ別攻撃データや技を使うベストタイミングなど、知りたい情報がここにありま



▲キャラごとに、基本データとスペシャルショットなどをパッチリ紹介。



スペシャルショットを使いこなして、一発逆転を狙え!

●ふしぎのぼうしで小さくなる?!

ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし まよわず進め! ハイラル冒険ブック

■定価：1,260円

●本書の内容

「仕掛けの解法」は、アイテムやリンクのアクションで解くもの、どの場所でのどの解法が必要なのか、迷ったときに大助かりのアドバイザーが満載です。見やすさも配慮しました。



▲コンプリートも迷わず。マップを見ればアイテムの場所がわかります。



今度の冒険も、電撃の攻略本があれば楽しくなる!

●オノ、オラフイン158+掲示板の仕事=169ワークスを攻略!

アークザラッド ジェネレーション ザ・コンプリートガイド

■定価：1,680円

●本書の内容

エンディングまでのストーリー&マップ攻略はもちろん、協力＆対戦のボイント獲得システム、全29種類のカードの役割、入手方法、モンスターデータなどを完全掲載。向かうところ敵なしです!



▲除モンスターは全部136体を掲載。データも充実している1冊です。



「アーク」を目指すハンターたちへ贈る、唯一の完全本

●宇宙世紀モド656ステージの敵出現パターン完全収録

機動戦士ガンダム ガンダムvs. Zガンダム ザ・マスターガイド

■定価：1,470円

●本書の内容

宇宙世紀、アークザラッド、サバイバルの各モードをクリアするためのテクニクや、出現条件付きのZガンダムを含む機動体の性能、数値、オスメ戦略タイプも解説。1人&対戦の両方に対応しています。



▲Zガンダムごと、新規機動体を両方に対応しています。乗りこなすお助けします。



シリーズ最強の戦い——勝利を得るのはキミだ!

読
意
制
作
中
!

マリオパーティ6 キミもスーパースター! ブック

■定価：1,050円

年末年始の人気シリーズといえる、コレ! 7種類すべてが新作というミニゲーム攻略法や、ボードゲーム初心者も安心のマップ解説を掲載。マイクモードにも対応です。



▲「マリオパーティ6」の攻略本

スーパーロボット大戦GC ザ・コンプリートガイド

■定価：未定

3Dとなって登場するシリーズ最新作。本オリジナルのシステム「スキルエース」(シナリオ織り返しプレイ)などを使った、効率的なゲームの進め方などを解説します。



▲「スーパーロボット大戦GC」の攻略本

INFORMATION▶

●電撃の攻略本は…発行/メディアワークス 発売/角川書店でお贈りします! ●商品は近隣の書店で買い求めください。また、メディアワークスのホームページ (<http://www.mediaworks.co.jp>) でも購入することができます。

新たなる 魔界サーガが

PHANTOM KINGDOM

ファントム キングダム

S・RPGファン必見の日本一ソフトウェアの最新作が、早くも登場！ 発売日も2005年3月17日に決定し、現在急ピッチで開発が進行中だ。今回は、少しずつ明らかになってきた戦闘&育成システムの詳細をお届けする!!

ファントム・キングダム

PS2

S・RPG

2005年

3月17日発売予定

▶日本一ソフトウェア

▶¥6,800 (税込 ¥7,140)

※別途送料 ¥3,000 (税込 ¥3,240)

▶MC2 (KB数未定)

注目要素 どの？

戦闘システム

新要素が満載の戦闘システムの魅力を大紹介!!

魔王軍でキャラクターと建物を作ったり、戦闘シーンに進むことになる。本作の戦闘は、ボスが登場する特殊なステージを除き、入るたびに地形が変化するランダムマップ。どんな敵や戦場が出現するか、実際に戦うまでわからないので、臨機応変な戦術が求められるのだ。戦闘の流れは、右の上とおり。ターンごとに敵味方が交互に行動して、敵を倒していくことになる。ここでは、戦闘での注目要素をピックアップして紹介しよう。



▲行動開始を示す円内から、どこでも自由に移動可能。特殊技を使うことも、高さを活用して敵を倒すこともできる。



▲建物にダメージを与え、陥奪すると建物から攻撃が可能になる。



キズの治療なら
ボクにまかせてください

持ち上げる&投げる

敵陣にダメージを与えて、フォーミュラを回収してボスにダメージを与える。持ち上げて「投げ上げ」で、「投げ落し」などでできる。高層は敵を倒すことで戦闘中に落とすことができ、落とすことで敵を倒すこともできる。また、高層にダメージを与えて倒すこともできる。また、高層にダメージを与えて倒すこともできる。また、高層にダメージを与えて倒すこともできる。



▲敵を持ち上げて敵陣にダメージを与えることができる。



▲敵を投げ落してダメージを与えることができる。

敵の建物を占拠せよ!

敵陣にダメージを与えて、フォーミュラを回収してボスにダメージを与える。持ち上げて「投げ上げ」で、「投げ落し」などでできる。高層は敵を倒すことで戦闘中に落とすことができ、落とすことで敵を倒すこともできる。また、高層にダメージを与えて倒すこともできる。また、高層にダメージを与えて倒すこともできる。



▲敵だけでなく、敵の建物も攻撃できる。



▲敵の建物にダメージを与えて陥奪すると、建物から攻撃が可能になる。

キャラクターファイル その3

衛生兵

傷を治療することに快楽を感じるという、病士集団。両腕が刃物で武装されており、近距離戦が得意なキャラクター。見た目は可愛らしいが、実は非常に危険な存在。力はあるので、飛ぶこともできる。また、見た目は可愛らしいが、実は非常に危険な存在。力はあるので、飛ぶこともできる。



PS2ソフト『真魂 斬魂録』や、アーケード版『サムライスピリッツ零SPECIAL』のキャラクターイラストで知られる人気イラストレーター。倒れた歩兵をメカニックが拾い上げ、「衛生兵1」と呼んでいるのが気に入るという1枚だ。

コンボ攻撃で大ダメージ!!



戦闘がターン制になったことで、『魔界紀行ディスガイア』で好評だった「コンボ攻撃」も復活! 敵を即ターン内に連続して攻撃することで、与えるダメージの数値がアップしていく。例えば敵の防御力が高く、普通で攻撃してもほとんどダメージを与えられない場合でも、2人目・3人目とコンボ数を増やしていけば、大ダメージを与えられるのだ。連続で登場したら集中攻撃でコンボを重ね、一気に撃破しよう!!

さらに奥深く派手に

SCOOP!

戦闘の 2大新要素 が明らか!!

建物の「インバイ」や「コンボ攻撃」など、独自のシステムが次々と明らかになった「フロントライン」の2大新要素が明らか!!

本作は、キャラクターが同時に複数の武器（装備）を装備できるようになった。このうち、攻撃のときに持っている武器のみ、攻撃で使用可能だ。この武器は、手以外に装備しているアイテムいつでも交換できる。銃や剣など、攻撃範囲や威力が異なる複数の武器を同時に装備すれば、戦闘中に敵を攻撃できる。こうしてキャラクター1人が使える技の種類が増えたことにより、さらに戦闘はアツイものに!!

新システム その1

戦闘中でも自由に装備を持ち替え!!

1 ガトリブタカノンで遠距離攻撃



2 強力な特殊技でドモル



自由自在に武器を使い分けろ!!



▲メロを一掃したら、最後に敵の特殊技を駆使して、生き残った敵を仕留める!!

新システム その2

「マテリアルシステム」で戦車をパワーアップ!!

キャラクターをさまざまな種類の「戦車」に乗せて、戦わせることができるのは、前報お伝えしたとおり。この戦車に専用のアイテムを装備させ、その能力を強化してあげることが、今回新たに判明したのだ。「マテリアルシステム」と呼ばれるこの要素は、戦車の専門家・メカニックを仲間にすることで使用可能に。メカニックにいろいろなアイテムを選び、これを素材（マテリアル）に変換することで、戦車専用のパーツを手に入られる。より強力なパーツをゲットし、自軍の戦車をカスタマイズしていくこう!!

▲メカニックを仲間にするれば、魔王城に追加アイテムとマテリアルの交換所が出現するので要チェック!!



強化前
強化後

▲戦車の武器にある「砲身」を交換すると、砲に与えるダメージが大幅にアップするのだ!!



強化前
強化後

▲武器だけでなく、装甲も強化可能。より優秀な装甲と交換するだけで、ダメージが半分以上!!

ユニークなパーツが満載!

<p>防盾</p> <p>▲戦車専用の武器「熱血銃」。通常の弾と効果異なる可能性も!</p>	<p>ポリタンク</p> <p>▲戦車用の「ポリタンク」。交換することで、HPやSPがアップし、関係するパーツが2つ</p>	<p>ひきめハンドル</p> <p>▲ハンドル「ひきめハンドル」。移動力がアップし、関係するパーツが2つ</p>
--	--	--

多彩な戦車に注目!!

<p>マシュパルガンショット</p> <p>▲どんな地形でも走破できる機銃。通常の弾と効果異なる可能性も!</p>	<p>カミサールベルグ</p> <p>▲超強力なタンク合金性のドリルであらゆる敵や建物を破壊可能!</p>	<p>ローゼンガルテン</p> <p>▲巨大な砲身を搭載。遠距離からの砲撃で、敵を一方同時に攻撃可能。</p>	<p>ブルガマナー</p> <p>▲高速度で走るモンスターマシン。走り回らなければならない。</p>
---	---	---	--

キャラクターファイル その1

メカニック

古今東西あらゆるメカに精通する職人のエキスパート。彼らの手になれば、どんなロボットにも力に平等な力がある。メカを愛する魂のメカニク。生涯職人を貫くこだわりが多い。我ら日本の戦艦力は未知数。

進化した戦闘シーン!!

世界を賭けた
戦いの物語が
幕を開ける



戦争を終わらせるべく
思い思いに突き進む3
人の主人公。そんな彼
らの生き様を描いた本
作も、発売まで約1カ
月に迫った。今回は新
たに判明したシステム
の詳細とキャラを紹介。



この戦いに終わりはあるのか…

新紀幻想
スペクトラル ソウルズ II

PS2
2006年
1月20日発売予定

▶アイディアファクトリー
▶¥6,800 (税込 ¥7,140)
※限定版 ¥8,800 (税込 ¥9,240)

▶MCE (502KB)

新紀幻想 SPECTRAL SOULS

スペクトラル ソウルズ II

明らかになっていくシステム&キャラ

今回は詳細がわからなかった「クラスチェンジ」や「探検」のシステムが明らかになったので、詳しく紹介していこう。また、新たに判明したキャラを含め、現在までに確認されているキャラを各勢力ごとにまとめて一挙大公開!

◀今までは「今までのシステム」以外にも、まだ詳細が判明していないキャラも多数存在。

世界観 人と魔族の戦乱の歴史

「アークマンやエルスなど、数多くの種族が暮らすファンタジー世界「ネーランド」。しかし傭兵国王が仲よく共存していると信じていた。かくにんと魔族は、長い間戦争を繰り返してきて、現在は魔族が領土の多量を占める。ネバーランドの領土を奪取し、兵の軍国軍が統治されるとされる「人間が住む村や町の襲撃事件」をきっかけに、再び戦乱の世になるうとしていた。

▶世界観がしっかりしているシリーズ。本誌でも内容の濃い「ネタバレ」を公開予定!



◀魔族と人間の溝は深い。個人的な怨恨が溢れ、戦争に発展してしまふ。

魔族なんて信用できない…

SYSTEM システム

ネバーランドで生き残るために必要な強さと知恵

試練に打ち勝ち、新たな力を獲得せよ!

クラスチェンジ

クラスチェンジは戦闘試験のようなもので、合格すると各キャラ固有のスキルを獲得、戦闘時の行動力、アクティブポイント(以下:AP)が増加するなどのメリットがある。レベルアップできないような強化が可能。



II 街や村のギルドで話を聞こう

クラスチェンジの試練は各街のギルドで、店の人に話しかけると受けることができる。ただしある一定以上のレベルになっていることが必要で、それ相応の費用もかかる。ちなみに1キャラにつき、2段階までクラスチェンジ可能で、それぞれ報酬をもらう。

III 専用のバトルフィールドへGO!

キャラを選び、費用を払って専用のバトルフィールドへと移動する。ここで、キャラ単独での戦いに勝利すると、クラスチェンジ成功。2段階目になると戦いの相手は格段に強くなる。装備やアイテムなど、完璧な状態にして試練に臨もう!



▲敵強いため、高レベルの助けは期待できない。組み合わせのとり方など戦略性が試される。
 4 2段階目は、自分自身も同じスキルを使って戦うので強敵。

III 勝利すると…

報酬に勝つと、クラスチェンジ完了! APの上昇がアップし、攻撃技のスキルや、「MOVE+1」といったステータスを手に入れるようになる。これはレベルアップしても得ることではないので、レベルが一定になったら挑戦していきたい。なお敵に倒された場合、費用は戻ってこない。



- クラスチェンジで得られるもの
- ユニオットロットの上限アップ
 - オリジナルスキル
 - ステータスポーナス

CHECK

ピンポイントにステータスを伸ばす方法

1つの戦闘をクリアしたとて、その軍にも(パーティポイント(以下:PPTP))が入る。街にあるギルドでは、このPPTPを使うことによって、好きなキャラのステータスを自由に上げることができ。攻撃力、防御力、どちらを重視する?

▲このシステムで、好きなキャラを徹底的に強くすることも可能。

▲このシステムで、好きなキャラを徹底的に強くすることも可能。

▲少ないターン数でクリアすれば、大量のポイントをゲット! 仲間とうまく連携して進めていこう。

▲PPTPはシナリオを、よい条件でクリアしたときに入ってくる。例えばクリア条件「街の人を守り」なら全員を守ることも。大量のPPTPをゲットしちゃうぞ。

フィールドに眠るダンジョンやアイテムを探し出す

探索

各エリアにキャラを派遣し、そこへ隠されたダンジョンやアイテムを探し出すのが探索。難しく思う探索システムだが、方法は簡単。ここではその手順を詳しく解説していこう。

II 1 ギルドで申し込む

探索はクラスチェンジと同じく、ギルドで店員に話しかけ、そこで「探索」を選ぶことで行う。探索はレベルの制限がなく、誰でもチャレンジすることができる。ただし若干費用が高くなるので、探索に成功しづらいのが難点。行う前にライフの増減と相談をセーブをしておくのがよさそう。



▲すでに隠れたポイントのある状態で探みたいところだ。

II 2 派遣するキャラを選択

派遣できるキャラは1人以上3人以下で、費用は各キャラのレベル×50かかる。キャラの探索能力が高い場合は優先度が割引されるので、金額

欄をよく見てキャラを選ぼう。なお1度選んだキャラは続けて探索させられることはできないが、一旦街から出て入り直すとき再び選択可能だ。

[レベルによる費用の変化]

Lv12 1.8 5

Lv80 1.8 5

▲レベルが高くなると物価も変化する。探索能力が高いキャラはチェックしておこう。



III 探索する場所を決定

1度探索可能な場所は、自軍が移動可能なエリアのみ。エリアを選択肢の中から選び、さらに円形に表された点を動かして隠れた場所を決定する。エリアの広さに対し、探せる場所ははやや狭め。通常ヒントはないが、隠しポイントのみ知る人から場所のヒントが聞けることもある。



▲ヒントを聞くには、条件が必要になる場合もある。
 ▲基本が探せる範囲は狭い。慎重に選ぼう。

III 調査の結果

探索を行うポイントを選ぶと、即座に結果が出る。何も無い場合も多いが、探索でしか見つからないアイテムが入ってきたり、隠しキャラに出会えたりすることもあつた。



▲発見したその場所で戦闘になることも、見つけないだけに、その報酬に期待!

探索の成功率は派遣キャラのステータス合計値によって左右される。費用がかかるからといって、レベルの低いキャラばかり選んではダメってことな。

▲このシステムで、好きなキャラを徹底的に強くすることも可能。

▲このシステムで、好きなキャラを徹底的に強くすることも可能。

CHARACTER & FORCE

人物と勢力

戦いに身を投じる人物たち

ネーランドで活動している大きな勢力は右の3つ。主人公はそれぞれの勢力に存在し、切り替えて操作することにより、物語が進行する。ここでは現在までに判明している主要キャラを各勢力ごとに分けて紹介!



新生シンパ帝国軍



將軍補佐役として忠実に働く

デューラー
レイリアの補佐役。気さくで要請したところがなく、誰とも分け隔てなく接する。

ローゼス解放軍



強さを求め旅を続ける



森を愛するエルフの青年



姉の後始末にかりきり



誇り高い義賊的海賊

ジェイド
悪徳商人などしがらみがない狡猾な海賊。海軍の副官・帝軍に「百」として頭入れられた。

帝国軍の特徴

かつて大魔王を倒したとされる勇者シブオンを中心とした大帝国。魔法の急進により経済隆盛、故郷を失った者など、魔陣に抱きを抱く者が多い。

エンオウ
旧友がローゼス解放軍で戦っていると聞きつけ旅襲。二児（双子）の父でもある。

アルノス
帝軍が侵す大森により巨大な森が失われたこと知り、解放軍に参加。魔陣は退却で気さく。

ハニラ
自慢とそれに見合う実力を持つ。ローゼス解放軍の話を聞き、来そうだと感じて参加。

チョコ
パニラの親子の姉で、姉が去った直後の後始末に奔走する毎日。おと金したい志は強い。

解放軍の特徴

学園都市を卒業した者や教師を中心として結成された義勇軍。ほかの2勢力と比べると規模はわり小さいが、個々の戦闘能力はほかの勢力をはるかにしのぐ。



グリエルネルト
まじまじと見てしまった真実の全貌。ミユウと出合い、余格が生まれたようだ。



ルキ
人に対しては優しいが、過激な出来事によりモンスターを強く憎む天才少女。



リュンエルバ
ミユウの同僚で、社長のキツア。解放軍での役割は、みんなのまとめ役。



ナギ
マンガ家を志す。ミユウの親友。キツアはいつかどうにか周囲に目を光らせている。



レイリア
帝国軍の第一。アンクローパーを陣に持ち、討伐や戦術を学んだ。



マークス
お調子者でがっかりが強い。自身が高次元魔法で、魔陣に強し力を持ち。



プレイヤーキャラ ナイツ

ネーランドを救った正義感が強い青年。剣の腕は超一流で、その腕を見込まれてレイリアの将として迎えらる。

故郷を守るため
人質として暮らす

ウルク・パン

地元の地方に戦火がおよぶことを危惧し、自ら人質となった一流の剣術家。

己の肉体をも差し出す
国のために

クロイツ

愛国心にあふれる重入らしい騎士。生体兵器を受け、機械の体と高い戦闘能力を手に入れた。

言葉で
人々を癒す

ホルン

争いを嫌い、物静かな少女。魔法を自由に使いこなす帝国軍の医術師。



ネーランド 皇国軍

プレイヤーキャラ ヒロ

大魔王ジャネスを父、人間マリアを母に持つ。父の死後、自ら先頭立って新生魔王軍を結成する。

イグレーヌ

学園時代の卒業生。皇国軍の要請を受け、ヒロの副将として参戦。

わがままな
銃器使い

ゆるぎない
自尊心を持つ

ネイル

容姿と実力、自慢のすべてをかね備えた女性。ローズブラッドの側方。

戦場のスリル
すら楽しむ盗賊

ローズブラッド

盗みの技術とトラップの解除は超一流。貴い物が盗まれて汗顔にはごだわりを持つ。

槍を自在に操る
特攻隊長

ガルボ

普段はもちろん、戦闘中においても威風凛々。ラッシュコックという異名をもつ。

空中を
制する戦士

カーム

モンスターに村を破壊させられたことをきっかけに皇国軍に参加した。

アウル・ファルオン



帝国軍の指揮官的存在。前線に告知せず異界の魂を召喚するなど、独断的。

コルウィン



まじめで礼儀正しい魔術師。マックスとは風見院で育った親友同士。

ノーラ・ノーラ



キョロキョロとざが好むような個性の卒業生。ナイツになついている。

皇国軍の特徴

「敵は人間ではなく、帝国軍」とするロゼの方針のもと動く組織だが、一貫団結しているとは言いがたい。魔族、人間、バードマンなど、多様な種族が混在している。

マックス



帝国軍に要員として雇われた。ふまじな性格に似合わない戦闘能力は高い。

ロゼ



帝国の皇帝。聡明さと慈悲の心を持ち、戦争を終結に導くための全力を尽くす。

アウトライト



シーグライトの副将として武器を上げ参戦する。つねに冷静に戦局を判断する。

シーグライト



強、相手と戦うことに喜びを覚える魔族の貴公子。過去にも魔族団体に属した。

アंकロワイヤー



上に立つものとしての覚悟を持つ。アウル・ファルオンの副将に尽力する。

ゲイル



名実ともに最強な元魔王。その脅威からか態度のせいから色眼鏡で見られがち。

緋 魁華



「ク」にして育てられた超魔術師。魔法が明らか、戦闘時には封印になる。

タルナーダ



自身の体内に蓄えられた魔力を、自在に操る。強度は超野だが、おもしろ。

パイアード



ヴァンパイア一族の王。公開正体で、人間共存を願えるロゼの理解者でもある。

リーザ



わがまま放題に育ってしまったパイアードの娘。マックスを気に入っている。

ヴォーゲル



ドラゴニオンと呼ばれる巨人。帝国が戦争を終わらせる存在だと信じて参戦。

イフ



人間と魔族のハイブリッド。知性は若干低い。表裏のない性格の強者といえる。

決戦迫る! 最強サイボーグ

爽快感極まるコンボに注目!!

殺戮はつわもの英雄
ジェイク・ウォレン

高い戦闘力を持つサイボーグ戦士。任務遂行のためなら手段を選ばない冷酷な戦士に、世界中から「殺戮の英雄」の名で知られられている。

近未来のハイパーバトルを迫り満点に描いたACT、「ナノブレイカー」。今回は、主人公ジェイクの攻撃能力を中心に、本作に秘められた魅力を紹介していこう!

本作最大の魅力は、アクションの爽快感。なかでもコンボ攻撃は、見ごめの派手さに加え、簡単な操作で多彩な技を繰り出すことが可能。攻撃の種類によって変わる敵のリアクションと相まって、倒す快感が存分に味わえるのだ。そんなコンボ攻撃の特徴を詳しく解説していこう。

NANOBREAKER
(ナノブレイカー)

PS2 ACT

2005年
1月27日発売予定

▶ コナミ
▶ ¥6,980 (税込¥7,320)
▶ MC2 (89KB)

©2004 Konami Computer Entertainment Tokyo

NANOBREAKER



押すボタンの組み合わせで無数の技を繰り出す!!

ジェイクは、攻撃ボタンを順番よく押していくことで、さまざまなコンボ攻撃を繰り出すことができる。手動での攻撃はコンボに応じて変化する。それにより攻撃の特性が多様に変化していくのだ。

▲コンボ1つで、武器はさまざまに形状に、すべり変化していく。

縦断り連係を例に多彩な派生をチェック!



1 大剣フィニッシュ

連係図の●は、大剣でフィニッシュするものなので、最もオーソドックスなもので、最後の一撃には敵を覚悟させる効果があり、使い勝手はバツグン。多用することになりそう。



大剣で敵を倒せろ!

通常攻撃のあと、最後に大剣で一刀両断!

VS 機械生命体 オーガメック!!

STORY

科学の申し子が
人類に牙をむく!

近未来、米国政府はナノテクノロジーの研究を進める実験室を設立。中央コンピュータによる一括管理のもと、無数のナノマシンが試験的に使用されていた。そんなある日、管理システムが暴走する事故が発生。ナノマシンは無秩序に自己増殖して機械生命体「オーガメック」と化し、人々を襲撃し始める。事故を知

たミッシェルは、システム使用のため、単身で島に乗り込む。彼女の身を案じた政府は、かつての戦争で最強のサイボーグとして活躍しながら、コールドスリープ状態になっていたジェイクの復活を決定。ジェイクはミッシェルを護衛すべく、島に乗りこオーガメックとの戦いに挑む……



謎の老人
ノーマン
ネオアイランドの深層水域で暮らす老人。この島は誰かから襲撃団体を呼んでくることは絶たすのが目的。ジェイクに重要な情報をもたらすが……



▲オーガメックの暴走によって、島中がパニックに陥った。

天才気鋭女性科学者
ミッシェル・ペイカー
ネオアイランドの管理システムに精通した科学者。中央コンピュータとつながり、政府の陣営を必要と決めつけ、逃げていた。



2 斧フィニッシュ
●このコンボは裏の連撃から5弾による攻撃につなげてフィニッシュ! 見た目の派手さに見合った高い威力を発揮する。敵1体に対してとくに有効そうなコンボだ。
▶コンボの前半では剣の連撃が敵を切り進む。
▶最後の剣にも一閃で敵を仕留めると、相手は左向きまぶたつになってしまうのだ!

NEW ACTION Booster
ブースター攻撃
ゲームをためて置いて超強力アクション
敵を攻撃すると、彼らの体液であるオイルが流れ出る。それを蓄積して強化。それを一定量消費することで、ジェイクはブースター攻撃という大技を放つことができるのだ! ブースター攻撃にはいくつか種類があり、使い分けが攻略のカギになる。

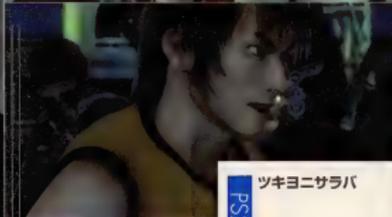
プラズマストーム
●4方向から同時に、ゼロ・エッジのプラズマブレードを放つ。
●威力は高くないが、敵を吹き飛ばすことができる。

威力範囲
●奥ろがごとく種刀(なぎなた)を振り回し、至る範囲の敵にダメージ。
●敵のHPを減らす。敵が倒れると、そのHPを回復することができる。

オートリマリアレス
●奥ろがごとく種刀(なぎなた)を振り回し、至る範囲の敵にダメージ。
●敵のHPを減らす。敵が倒れると、そのHPを回復することができる。

3 ハンマーフィニッシュ
●このコンボは、威力の高いハンマー系コンボの代表格。ハンマーによる攻撃は出が速いものの、直前に敵を転倒させておくので、かわされる心配はなし。実用性もバッチリだ。
▶連続押しでダメージを与えてから……
▶巨大なハンマーで圧縮し、周囲のものを巻き込め。
▶衝撃波で敵を倒れさせ、敵を振り上げて転倒させて……

電撃特報4



ツキヨニサラバ

PS2 ACT1	ツキヨニサラバ
	2005年 2月17日発売予定
	▶タイトル
	▶ ¥6,800(税込 ¥7,140) ▶ MC2 (155KB)



周囲の時間の流れを操る能力を駆使し、1対多数の壮絶なバトルを繰り広げるガン・アクション巨編「ツキヨニサラバ」。そのシステムの要ともいうべき、「スキル」の全貌を解明!!

超人的な動きを可能にする スキルシステムがついに判明!!

CHARACTERS

**クロウが所属する
組織のボスが姿を現す!!**

クロウやジョダスがヒットマンとして所属しているマフィアのボス。クロウにとって彼の存在は、何か特別な意味を持っているらしいが?

**やはり
敵となるのか?!**

▶▶ 詳細はあとで詳しく「電撃」のボス、果たしてクロウとの関係は、どうなっているのか?

パパ・トーニオ




本作は、スローモーションやストップモーションなどを使った斬新な演出と、人間離れした超人的な動きで、アクション映画さながらの迫力ある戦闘を楽しむ爽快銃撃アクション。今回は、その基本的なゲームシステムをはじめ、キャラクターのスキルに関する情報も公開。それらを詳しく解説してごらう。



ゲームの基本システム&スキルの詳細を公開!!

SYSTEM

ゲームは、ストーリーが展開するアドベンチャーシーンと、さまざまなスキルを駆使して1対多敵の戦闘を行うアクションシーンを交互に繰り返すことで進行する。ここでは、その大まかな流れと、アクションシーンでの画面の見方、そしてスキルシステムの解説を解説しよう!



「ツキヨニサラバ」の流れ

Adventure



アドベンチャーシーン

Action

アクションシーン



交互に展開!!

ステージごとにキャラを選択

最初に操作するのは主人公のクロウ。以降、ストーリーが進んでいくにつれて敵が強大な敵に、最終的には4人のなかから選択できるようになる。選んだキャラによってスキルや攻撃方法が異なるので、ステージに合わせてキャラを選択していきたい。



画面の見方

アクションシーンでの画面の見方を紹介! スキルガイドやガンゲージといった、本作独自の表示にはとくに注目しよう。なお、基本操作は、アナログスティックで移動、Dボタンで通常攻撃となる。



コンボ数の表示

敵を倒したあと、一定時間内に次の敵を倒すとコンボになる。そのコンボが3以上になると、画面上に表示される。コンボを決めるとガンゲージが大幅に回復するので、ガンガン決めていこう。

レーダーサイト

プレイヤーを中心とした、一定範囲内にある敵の位置を表示。ロックオンの対象にできるのは、ここで表示されている敵のみ。レーダー範囲外の敵はロックオンできない。

スキルガイド

スキルはL1、L2ボタンに自由に割り振ることが可能。割り振ったスキルが、ここに表示される。また、L2ボタンには、キャンセルと自動的スキルが、あらかじめ割り振られている。

HPゲージ&ガンゲージ

上段に表示されているのがプレイヤーのHPゲージで、下段がガンゲージ。ガンゲージとは、スキルを使うために必要なゲージで、使ったスキルに応じて、減少していく。ゲージが少なくなると回復するが、コンボを決めると大幅に回復する。

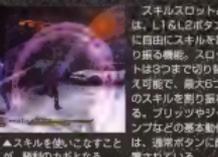
スキルシステムを解説!!

自分のスタイルに合わせて

スキルでキャラをカスタマイズ!

キャラクターたちが持つ超人的なアクションの敵々は、すべてスキルという形で表現されている。そしてブリッツタイム(瞬間スキルの発動)といった基本スキル以外の、単独にスキルスロットに自由に割り振ることが可能となっている。ある程度の相性はあっても、キャラクターを自分流にカスタマイズすることができるのだ。

スキルガイドを使いこなして戦え!



スキルスロットとは、1つ1つのボタンに自由にスキルを割り振る機能。スロットは3つまで切り替え可能で、最大6つのスキルを割り振れる。ブリッツやジャンプなどの基本操作は、通常ボタンに配置されている。

▲スキルを使いこなすことが、勝利の鍵となる。

主な役割別基本スキル

スキルは、大まかに以下の4種類に分類することができる。命題は、そのうち相性系スキルと攻撃系スキルのほかから、代表的なものを紹介している。

◆スキルの種類

スキル	主な効果
炎属性攻撃	時間的遅延を回復する
氷属性攻撃	敵の攻撃を回避する
雷属性攻撃	近接以外の敵にダメージ

回避系 アポイ

一定時間無敵の状態になり、敵の攻撃を回避することができる。すべてのキャラクターが使用可能なスキル。



回避系 シドウステップ

アリスとボリスが使用できる回避スキル。一定時間完全に無敵になり、敵や障害物をすべて振り払って一定方向へと移動する。



時間系 エンハンスメント

一定時間、時間の流れをゆっくりと感じることができ、自分の動きも遅く感じる。すべてのキャラクターが使用できる。



時間系 ブリッツ

一定時間、時間をゆっくり感じることができ、自分は通常のスピードで行動できる。すべてのキャラクターが使用可能。



時間系 フローズンタイム

時間の流れを完全に止める。その中で自分だけが自由に行動できる。アリスとドラゴンのみ使用可能なスキル。



New Factor 2

本編のストーリーをより返る

通常の主人公であるアキラとエリカには、右の4人が本編の物語をより通るための「New Factor」が用意されている。それそれぞれの思い出がムービーと「New Factor」の両方で見られる。ファン必見の内容になっているのだ。

今坂唯笑

明るく元気な幼なじみの唯笑。そんな彼女が、じつは智也が彼女を忘れられないことに悩んでいた。それを知らず、ようやく智也は彼女の大切さを知ることに

飛世巴

ファミレスでの出会いから、お返しに連れられ合う健と巴。しかし、健には彼女がいて、その彼女は巴の親友。そして、健はどちらも選んでいないのだ……

音羽おる

智也のクラスに転校して来たおる。彼女の明るい性格もあり、親交を深める2人。しかし、おるをこくした智也同様、彼女も自らも悩んでいたのだ。

伊吹みなも

病弱だが、健は明るく元気なみなも。お花の趣味でもあり、智也は彼女と仲くなる。ところが健をこくした智也同様、みなもも病弱は悪化していく……



伊吹みなももCVが宮本あかり。お花の趣味でもあり、智也は彼女と仲くなる。ところが健をこくした智也同様、みなもも病弱は悪化していく……

羽鳥小夜美
CV: 渡辺 美佐
お花の趣味でもあり、智也は彼女と仲くなる。ところが健をこくした智也同様、みなもも病弱は悪化していく……

今坂唯笑
CV: 佐藤 美波
明るく元気な幼なじみの唯笑。そんな彼女が、じつは智也が彼女を忘れられないことに悩んでいた。それを知らず、ようやく智也は彼女の大切さを知ることに

New Factor 3

すべてが見逃せない! 数々の新イベント

ここでは、プレイから明瞭したさまざまなイベントの中から、見逃せないものをピックアップして紹介!! 修学旅行ならではのものをはじめ、新事案が満載なので要チェック! また、このほかにも映画村の見学といった、京都らしいイベントもあるので期待しよう。



▲巴や「健ちゃん」とは……? 智也が買ってきたお餅に「2nd」の健がいるのだから。

Check! 浜咲学園の修学旅行も京都?

京都へ行く前、新幹線に乗るイベントで、なんと浜咲学園の生徒たちを見つめるイベントがある。浜咲学園は「2nd」の舞台だけに、もしかすると健や智也と京都で出会うこともあるかも。果たして真相は……?

▲女子の部屋に押しかけて、トランプで勝負。智也と唯笑のピリ辛の結果は?

▲温泉のあとは浴衣で帰る? 巴と智也のコンビの実力が買になるかどうか。

▲景は見られないが、浜咲学園の生徒もいる模様……



健は伊吹も呼んで、お花のカードの上空30分間で健を「2nd」にまで呼び寄せている。

電撃社

After Rain Vol.1 1冊



D-A WHITE

白き魂、

抗うは宿命。

ハルカ

オウガ

ミチ

小説を「遊ぶ」
それが「アクティブノベル」!



謎のヒロイン「クー」の正体を当てて
賞品をゲットしよう!

「D→A-WHITE」に登場するヒロインの1人「クー」。ゲームを進めていくと判明する彼女の正体とは?
初回限定版に同梱のアンケートはがきにて
答えを書いて応募しよう! (主催: 宝島社)
「クー」のオリジナルレーティングカード
(販売品) をプレゼント! さらに抽選で
「D→A」のストラップなどオリジナル
グッズが当たります。
応募締切: 2006年1月14日(金) 当日消印有効
詳しくは「D→A」公式サイトへ
→ <http://www.webcity.jp/da/>



好評発売中

PlayStation.2

©2003,2004 TONKINHOUSE. キャラクターデザイン: 村上信雄

初回限定版は豪華之大特典!

特典①: 他では見ることのできないtierawayの
貴重な映像も収録! オリジナルDVD
特典②: 「D→A-BLACK」 & 「D→A-WHITE」の
2本を収録可能! オリジナルスリーブケース

*初回限定版は別冊にございます。別冊の裏面に記載されてい

PlayStation 2 専用ソフト
「D→A-WHITE」(ティーンズ・ホワイト)
ジャンル: アクティブノベル

希望小売価格: 初回限定版 7,800円 (税込価格8,190円)
通常版 6,800円 (税込価格7,140円)

「D→A」に関する情報は「D→A」公式サイトへ! → <http://www.webcity.jp/da/>
毎週更新する豪華ゲスト紹介・無料Webラジオ「D→A」リアルラジオ「大好評配信中!

tonkinhouse



〒114-8524 東京都北区東郷2-17-1
トキンハウス株式会社
<http://www.tokinhouse.co.jp/tonkin/>

▲「PlayStation」はソニーの登録商標です。©2004 Sony Computer Entertainment Inc.

ついにできたを

koei®

「今度の相手はどいつだ……。」



PS2®



ついにできたを。



どこでも熱中、ヤリコミ一騎当千!



12月16日発売

標準価格 5,290円
税込価格 5,544円

- "PSP"に最適化された「真・三國無双」!
- 戦場ステージのエリア分割により生まれ変わる「無双システム」
- 狭い幅を広げ、コレクション要素も嬉しい「割符」システム
- プレイキャラは、「PS2」版「真・三國無双3」に登場の42人。



Powered by
Force



麻雀大会

ワイワイガヤガヤ、楽しくてゴージャス!
ビギナーもプロ級のあなたも、みんなで徹マン!

PS2。12月22日発売

標準価格4,200円 (税込価格4,410円)



コーエーの商標情報はEAS ●ゲームシティ <http://www.gamecity.ne.jp/> ●携帯電話 <http://www.gamecity.ne.jp/v/>
■当社は、許諾なしに本ソフトの複製・貸貸・営業利用は、許可しておりません。■「EAS」・「EAS」は株式会社コーエーエンターテインメントの登録商標です。■麻雀・COの商標は製品のみです。

滝の洞窟

美しい滝が流れる
冒険者盤に訪れる洞窟

滝の流れる小さな洞窟。横道は単純ながら、道はくわしくはないが、フィールドよりも出現する敵が強いので注意。奥まで進むのは、

レベル6〜7になってからにしよう。途中には道をふさいでいるおびきちがいるが、恐れずに話かけてみよう。



▲B1 [宝箱5個]

▲B2 [宝箱0個]

▲B3 [宝箱0個]



リーザス地方

山路に囲まれたのどかな地方。リーザス村とボルトリンクの2つの町があり、それぞれ山を3回(うかい)する美しい道でつながっている。また、酒の館の脇には美しい海岸線が広がっているため、少し涼をはすれても訪れておくのもいいかも。

リーザス村

名家アルバート家のある
牧歌的な村



リーザス地方の高山に位置する小さな村。仲間の1人、ゼシカの生まれ故郷でもある。しかし、村では重大な事件があったようで、村民たちの表情は険しい。ゼシカには、簡単に会えないのだ。まずは屋敷を訪れ、いんちん夫人に話を聞いてみよう。



商品名	買値	売値
こんぼう(打撃)	110	220
大ききち(打撃)	240	350
どうのつるぎ(剣)	270	180
ブーメラン(ブーメラン)	420	8
石のオノ(オノ)	550	20
		キメラのつばさ 25



リーザス像の塔

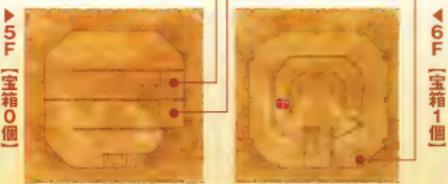
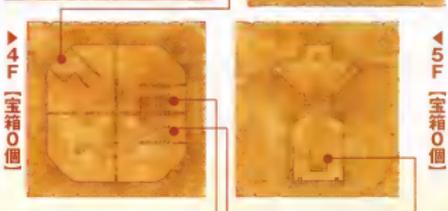
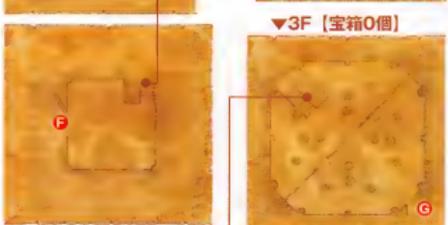
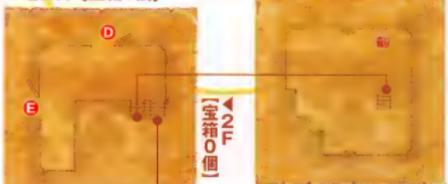
多くの仕掛けが施された、
神聖なる場所

村の人が信仰するリーザスの像がまつられた神聖なる場所。入口は村人しか開けられない仕掛けがあるので、中に入るには村

人の協力が必要。内層も複雑に入り組んでおり、最上層に行くには、塔の内部と外観を行き来する必要がある。



▲塔の外 [宝箱1個]



リーザス地方 ココに注目!!

厳しい山岳となだらかな
海岸線が混在する地方

リーザス村からボルトリンクへは、海まで道を通って、川を渡って山を越える。しかし、山を越える道は険しい。道はくわしくはないが、フィールドよりも出現する敵が強いので注意。奥まで進むのは、レベル6〜7になってからにしよう。途中には道をふさいでいるおびきちがいるが、恐れずに話かけてみよう。



●ボルトリンクには、海まで道を通って、川を渡って山を越える。しかし、山を越える道は険しい。道はくわしくはないが、フィールドよりも出現する敵が強いので注意。奥まで進むのは、レベル6〜7になってからにしよう。途中には道をふさいでいるおびきちがいるが、恐れずに話かけてみよう。

なんてっ探偵 DQ

リーザス像の塔は、外観と内部を行ったり来たりしながら探検していくことになる。外観にある鍵がかかったドアは、内層から鍵を開けることで扉が開くことができる。また、上層では鍵のいたるところにスイッチがあり、それを合鍵させることで扉が壊れたり仕掛けが壊されている。これを利用して、上層へと登っていくことになる。回廊を歩いているときに、うまく活用しよう。

ポルトリンク

リーザス地方の海の玄関口
普段は活気のある町だが？



リーザス地方の最南端に位置するにぎやかな港町。定期的にええ出ればマイエラ地方へ出ることができ、この先は敵が立ち強くなる。まずはあせらず、経験値とお金を稼いで装備品を一新しておくとしらばら。夜に港内の酒場に行くと、踊り子のショーを見ることができると要チェックだ。また、前には特技を見えるまでに必要なスキルポイントを教えてくれる人がいる。キャラ育成の参考にしよう。

■武器と防具の店

名前	値段
石のオノ(オノ)	550
鉄のヤリ(ヤリ)	750
鉄のかま(鎌)	910
皮のこしまき	220
うるこのよろい	350
うるこの盾	180

■道具屋

名前	値段
やくそう	8
どくけし草	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25



ドニの町

修道院への巡礼者たちが
体を休める小さな村

修道院の南に位置する町。施設は酒場と客館と教会があり、酒場の2階には行商人がいて、そこで買い物ができる。小さい

りに人が多いが特徴で、酒場では昼夜を問わず騒がしが行われている。なお、ここでは、あの人物に出会うことになるのだ。



■武器屋

名前	値段
レイピア(剣)	300
いばらのムチ(ムチ)	350
まどうしの杖(杖)	1300
ロングスピア(ヤリ)	1700
大きなつばさ	1700

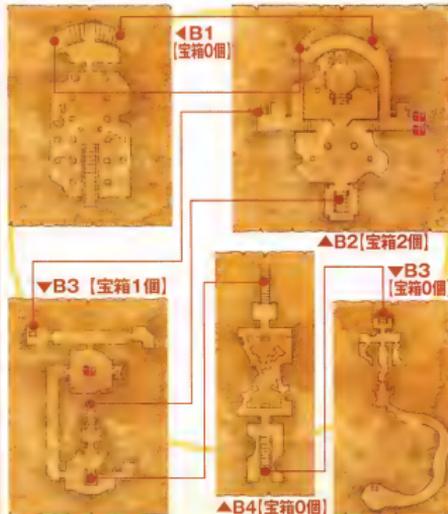
■ようすや

名前	値段
やくそう	8
どくけし草	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25
くさりかたばら	500
ターバン	410

旧修道院跡地

過去に修道院のあった場所だが…?

入口は、修道院そばの川の川を東に進んだ先にある。敵は手こわいので、レベル16は欲しい。



船着き場

ホルトリンクと船で
結ばれた、北の玄関口

多くの島天宮が立ち並ぶ港。多くの人が行き交っているの、しっかり話を聞いてまわろう。港で唯一の建物は、崖上まで上がることができる。そこからはマイエラ地方を一望できる。



■武器屋

名前	値段
アロンスナイフ(短剣)	150
いばらのムチ(ムチ)	350
鉄のヤリ(ヤリ)	750
鉄のかま(鎌)	910

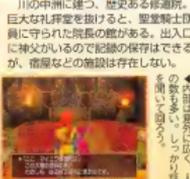
■道具屋

名前	値段
うるこのよろい	350
綱のロープ	420
くさりかたばら	500
うるこの盾	180
とんがりぼうし	70

■道具屋	名前	値段	値段
やくそう		8	
どくけし草		10	
せいすい		20	
キメラのつばさ		25	

マイエラ修道院

歴史と威厳を感じさせる
由緒正しい修道院



川の中洲に建つ、歴史ある修道院。巨大な礼拝堂を擁する、と聖騎士団員に守られた院長がある。出入口に神父がいるので記録の保存はできるが、宿屋などの施設は存在しない。

マイエラ地方 ココに注目!!

歴史ある広い地域には、
隠の遺跡の存在も!!

古い歴史を持ったマイエラ地方には、船着き場の近くに古代の遺跡と思われる建物が存在している。一部は崩れて崩壊しているものも少なくない。目撃情報も少なくない。また、ドニの町をひたすら東に進むと、アスカンタ遺跡となる。そこから先はレベル16に敵が強くなるので、ある程度レベルを上げるまでは近づかない方がいい。



マイエラ地方の歴史を少し掘り下げてみる。遺跡や古道具など、歴史を感じさせる場所がある。

LEVEL 3 DATA BASE

冒険をより快適にするデータが満載!!

ここでは、攻略班の徹底やり込みで判明した各種データを掲載! 各キャラクターが覚える呪文や特技、キャラクターのデータはもちろ

ん、新システムである「錬金釜」のレシピもバッチリ網羅しているのだ。これを読めば、冒険がラクになること間違いなし!

SYSTEM & CHARACTER

システム&キャラクター

Ⅷ. 独自のシステムと各キャラのスキルを詳細解説!!

キャラの育成に重要な影響をおよぼす「スキルマスター」と、戦闘をより奥深くした「デジョン」という2つのシステムを大解

えておきたい重要項目なので必読! また、ページによっては各キャラの覚ええるスキルや、育成の方向性の考察も掲載。自分だけのキャラを育成するための参考にしよう。



スバルハイテンション

スキルマスターシステム

Ⅷ-1では、レベルアップ時にSP（スキルポイント）が手に入る。これをキャラの特ツスキル（技能のようなもの）に振り分けて成長させれば、さまざまな特技を修

得できるのだ。キャラにはそれぞれ5つのスキルがあり、それを成長させるのがプレイヤーの役目だ。ここではこのスキルマスターシステムの基本を解説する。

POINT 1 スキルを上達させて特技をマスター!!

まずは基本として、スキルを成長させて特技を覚えるまでの流れを把握しておこう。各キャラはモンスターを倒して経験値を手に入ることによってレベルアップしていく。その際、各種ステータスが上昇するのと同時に、一定のSPを手に入る。これを成長させたいスキルに振り分けることでスキルランクが上がり、多彩な特技を覚えられるというわけだ。どのスキルを上達させていこうか、キャラクターの特性を考えて決めていくのが効果的といえる。

■特技をマスターする手順

1 モンスターを倒してキャラのレベルを上げる

2 入手したSP(スキルポイント)を各スキルに振り分ける

3 スキルランクが上がればさまざまな特技をマスター!!

POINT 2 スキルを上げると攻撃力などのパラメータが上昇する場合も!



剣ややりなどの武器スキルや、格闘スキルを上達させると、攻撃力がアップする。会心の一部の確率が上がったりの場合がある。これにより、そのキャラがさらに戦闘で活躍できるようになるのだ。ただし、この効果は特技と同様、そのスキルに対応した武器を装備しているときに発揮される。例えば、剣スキルにより上昇した攻撃力は、剣を装備していないならばその効果が発揮されないということを見ておこう。

POINT 3 1つのスキルを上達させる? バランスよく上達させる?

スキルの成長は、1つものみに特化させて成長させるか、まんべんなく上達させるか。大きく2つの

タイプに分けられる。ここではこれら2つの「ターンで、キャラそれぞれの上達による成長するかを検証してみた。

1つのスキルを特化させると...

例えば主人公の剣スキルのみを成長させた場合、戦闘開始時の攻撃力が劇的に上昇する。そのため、強敵にも安定したダメージを与えられるのだ。1つのスキルに特化させた場合、早い段階で上位の特技をマスターできるのにもなる。これらは強力なものも多く、戦闘が一気にラクに利用できる。ただし、スキルはキャラレベルによって成長が制限される。レベルを上げなければ、しばらくはそれ以上スキルを成長させていくことができない。

まんべんなくスキルを成長させると...

スキルをまんべんなく成長させた場合、キャラはどんな状況でも活躍する万能型の戦士になる。「Ⅷ」では、戦闘中に武器を変更することができるので、状況に応じた武器とスキルを組み合わせることができる。ただし、その汎用性などには劣る場合も出てくるだろう。後半になり、強敵が出現するようになれば、やはり何か1つ得意な武器を使うてたほうがよい場合もある。

特 上位スキルを早い段階で修得可能!
微 キャラレベルで成長が制限される場合もある

特 どんな状況でも対応可能!
微 後半になるとやや使いづらくなることも

デジョンシステム

新コマンドの「たぬる」でデジョンを覚れば、攻撃や回復の効果も、爆発的に上昇させることも可能だ。この効果は次の行動1回しか持続しない。その効果

は非常に大きい。主にボス戦などでガンガン狙って使いたい。ここでは、このデジョンシステムについて、詳しく説明していき

ボス戦でとくに効果を発揮する!!

各キャラのデジョンは「たぬる」コマンドを使うことで上昇していく。戦闘開始時のデジョンは、ここから1回あたり4、2回目で3、3回目で1デジョンの状態になる。デジョンが上がれば、攻撃や呪文、特技などの効果が上昇していくので、強敵と対峙するときなどに積極的に使っていく。また、冒険を進めれば、ハイテンションのさらさら上。スーパーハイテンション状態にもなることもあるのだ。

スーパーハイテンションになるには?

攻撃や呪文の効果が増幅の上昇するスーパーハイテンションになるには、冒険中にある状態「たぬる」コマンドを使い続けていくことが重要となるようだ。ただし、ハイテンション状態から「たぬる」を選択しても、必ずスーパーハイテンションになるとは限らないので注意しよう。

■スーパーハイテンションになる条件
「たぬる」コマンドを使い続ける(序盤は発動不可能)
ハイテンション状態から、さらたぬる(発動はランダム?)

特技のなかには、デジョンが関係しないものもある!



例えば、せいけん突きなどは、デジョンを覚上げて使用しても効果も変化しない。デジョンを上げたときは、その効果が期待できるほかの特技を使うといいだろう。

◆デジョンが関係する特技を覚えよう!



冒険をより奥深くしたデジョンシステムは、威力がでかく、頼もしいけれど、スーパーハイテンションも同時に上昇すると、ダメージも増える。また、それ以上に攻撃力や回復力、炎や氷やサンダーなど一気にビシッ打ちあたってしまふほど、これを維持するために、スーパーハイテンションを必要以上に維持して覚悟を覚悟する必要がある。倒すのが間に合っていない場合は、回避したり、スキルなどでダメージを上げるといった対処が必要となるので覚えておこう。

冒険をより奥深くしたデジョンシステムは、威力がでかく、頼もしいけれど、スーパーハイテンションも同時に上昇すると、ダメージも増える。また、それ以上に攻撃力や回復力、炎や氷やサンダーなど一気にビシッ打ちあたってしまふほど、これを維持するために、スーパーハイテンションを必要以上に維持して覚悟を覚悟する必要がある。倒すのが間に合っていない場合は、回避したり、スキルなどでダメージを上げるといった対処が必要となるので覚えておこう。

主人公

ギョウレンゴウ スファイル01

初撃ステータス

Lv: 1 最大HP: 22 最大MP: 0
 ちから: 8 すばやさ: 6
 みのもり: 6 かしこさ: 5

装備可能な武器: 剣・ヤリ・ブーメラン



複数の武器を持ち、状況に合わせて武器を変えよう

ボスには剣やヤリで単体攻撃、ザコにはブーメランで全体攻撃と、状況に合わせた戦いが可能。回復アイテムも豊富なので、バランスよく育てていこう。

スキルで回復アイテムも!!

回復アイテムを消費して回復するスキルも、回復アイテムを消費して回復するスキルも、回復アイテムを消費して回復するスキルも……

主人公にバランスの取れた能力

主人公は、ボスなどの回復系や、リミットなどの特殊系、さらにはペギラなどの攻撃系と、いろんなタイプの能力をバランスよく覚えていく。まさに万能キャラクターに近づくのだ。攻撃する場合は、ペギラなどの攻撃呪文を使うより、剣やヤリなどの特技を中心に戦ったほうが効率がいいだろう。MPはそこそこ多いが、攻撃に使うのはもったいない。主に回復呪文に使って、仲間をサポートしていこう。

レベル	習得する呪文(MP)	効果
3	ホイミ	仲間1人のHPを30→回復する
4	キアリー	仲間1人の毒を消し去る
6	リミット	羽撃や槍から一瞬で逃げる
11	ギラ	敵1グループを小さな炎で攻撃
18	ペホイミ	仲間1人のHPを75→回復する
20	ペギラマ	敵1グループを激しい炎で焼き払う
27	ペホイマ	仲間1人のHPを完全に回復させる
38	ゼオラル	仲間1人を生き返らせるが覚悟すること

獲得スキル 攻撃、回復なんでもござれの多彩なスキル!!

▶ 冒険は、全体攻撃がとくまのブーメランを装備してとくと便利。単体攻撃も剣やヤリとよましく使えよう。

▶ 剣はMPを消費しない特技が強いので便利。一撃の攻撃力も高いので、ボス戦などで活躍できる。

主人公が上げることができるときのスキルは、剣、ヤリ、ブーメラン、総撃。そしてゆうぎの5種類。ゆうぎのスキルを上げておくとローラーやトロンなどの呪文を覚えていくので、武器スキルと並行して上げていくと、冒険がラクになるだろう。武器スキルでは、全体攻撃可能なブーメランが強いやすい。これに続いて、ボス戦用に、剣、ヤリ、相場のどれかを伸ばしていくといいだろう。攻撃に特化するなら、そのすべてを少しずつ上げていくのもアリだ。

■獲得スキルリスト

レベル	SP	名前	習得スキル	MP	効果
1	9	炎射の基本動作	炎射撃 敵から	0	炎で敵の攻撃力が上がる
2	9	炎力新調士	ドラゴン 斬り	0	ドラゴンに大ダメージを与える一撃
3	15	名つての勇士	名つての勇士	0	炎の力を割いて敵を撃つ
4	22	上級炎士	炎射撃 敵から	0	炎で敵の攻撃力が10上がる
7	12	炎のSP	炎射撃 敵から	MP 15	炎で敵の攻撃力が10上がる
7	3	ヤリの基本動作	ヤリ突撃 敵から	0	ヤリで敵の攻撃力が上がる
7	7	一人前のヤリ使い	しんぶうき	0	怪より早く兵隊のこたえ一撃を繰り出す
3	12	熟練ヤリ使い	しんぶうき	3	失敗しやうまく当たれば会心の一撃
4	18	ヤリのSP	ヤリ突撃 敵から	0	ヤリで敵の攻撃力が10上がる
7	1	SP	炎射撃	MP 10	効果
1	6	ブーメランの基本動作	クロスカッター	2	投げた前向きに十字に交互しを撃つ
2	12	シューター	ブーメラン 敵から	0	ブーメランで敵の攻撃力が上がる
3	18	ワイルドシューター	(ワイルドシューター)	0	穴で撃つので穴の敵にもダメージ
4	25	アインシュテーター	ブーメラン 敵から	0	ブーメランで敵の攻撃力が10上がる
7	1	SP	炎射撃	MP 10	効果
1	4	炎射の基本動作	炎射撃 敵から	0	炎のときの攻撃力が上がる
2	11	炎射の特長習得	炎射撃 敵から	0	ダメージに減らさず半分が魔法
3	17	炎射の特長習得	むすぶて	0	石のぶてを撃ち1グループにぶつかる
4	24	炎射の特長習得	むすぶて	0	穴で撃つを撃ち1グループでダメージ
7	1	SP	炎射撃	MP 10	効果
1	8	炎射つ勇気	ルーラ	1	一行した町や城など一瞬で移動する
2	16	剣れぬ勇気	キアリー	2	仲間全員の剣やマヒを治す
3	28	勇気な青年	ハロト	4	雷なるオーラで弱い魔物をきつけない
4	40	くじけぬ勇気	マホトーン	3	敵1グループの呪文を封じる

スキルポイント獲得の傾向

主人公がレベルアップするときに獲得できるスキルポイントは、レベルごとに一定数獲得できる。レベルアップするときに獲得できるスキルポイントは、レベルごとに一定数獲得できる。レベルアップするときに獲得できるスキルポイントは、レベルごとに一定数獲得できる。

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	15
獲得SP	-	-	2	2	3	2	3	2	3	3	4	5	6	5
獲得MP	6	5	5	5	4	5	6	6	5	5	5	6	6	5

主人公育成考察 全体攻撃可能なブーメランが便利!!

●まずはゆうぎとブーメラン

序盤は全体攻撃可能なブーメランと、単体攻撃が得意な剣やヤリを優先的に育てよう。ゆうぎは炎射撃の威力が上がるので、炎射撃の威力が上がるので、炎射撃の威力が上がるので……

●剣中心の場合

剣はMPを消費しない特技が強いので便利。一撃の攻撃力も高いので、ボス戦などで活躍できる。

●ヤリ中心の場合

ヤリはMPを消費しない特技が強いので便利。一撃の攻撃力も高いので、ボス戦などで活躍できる。

●ブーメラン中心の場合

ブーメランはMPを消費しない特技が強いので便利。一撃の攻撃力も高いので、ボス戦などで活躍できる。

担当ライター 俺の主人公

やばい主人公というからには、剣1本で高効率でガンガン倒さう。というところから、最初に剣スキルを集中して上げていく。剣の特技は強力なもの、単体攻撃の威力も。しかも、序盤では攻撃力においてもブーメランのほうが早く高効率で勝てるというが便利。結局、普段はブーメランを装備して戦って、覚えているスキルは剣のみでいいキャラになってしまった。しかしボス戦では武器を持ち替えればいけなので、とくに問題はない。ただ、剣とブーメランの両方を賢く使いこなすことになるので、お金が……

なんてっ使値DQ

上げていくスキルは最終的には個人の好みになるが、やはり主人公の場合、そのスキルを優先的に育てよう。このスキルが正解か、あのスキルを上げたのは失敗かな、あれこれ考える必要はない。自分で決めた道を通り抜けるのが、唯一の正解なのだ。

全カヤリ込み攻略機だけのVIII

LEVEL 3 ティンクベアス(ヤリ)



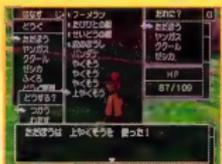
ITEM

アイテム

冒険を助けるアイテムデータ集

ダンジョンの最深部に登場する強力なボスとの戦いで、広大なフィールドを冒険する際には、さまざまなアイテムの助けが欠かせない。そこでここでは、シリーズ初登場となる錬金釜のシステムを詳しく紹介するとともに、

攻略編が見つけた40のレシピを厳選して公開する。また、今号の攻略編内で手に入るアイテムも紹介。防具・アイテムの売買値や状態なども完全解説している。これらを参考にすれば、スムーズに冒険できることは間違いない。



錬金釜

アイテムを組み合わせて
レアアイテムを作り出そう!

シリーズ初登場となる錬金釜は、複数のアイテムを組み合わせて新たなアイテムが作り出せる画期的なシステムだ。ここでは、錬金釜の使い方を紹介。錬金釜として作られるアイテムもあるのだが、システムを理解して冒険の役に立つアイテムを合成しよう。

合成の手順

錬金釜は最初から使用できるのではなく、物語をある程度進めると使えるようになる。だが、実際にアイテムを作り出すためには、材料を集め、錬金釜アイテムを入れ、しばらく歩かなくてはならない。錬金釜の場所があるのだ。ここでは、錬金釜の使い方と4つの手順について詳しく紹介していく。これさえ読めば、手もみ立派な錬金マスターになれるかも?

まずは素材集め



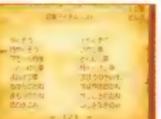
▲レシピによっては、必要素材が完全に明記していないものも。

錬金釜で作れるアイテムのレシピは、本郷を調べたり、町の人々から教えてもらえる。また、レシピの作りかたでも材料さえ合えばいいはずだが、必須となる素材は、装備品や道具類(「具」)に登場するさまざまなアイテムが該当し、なかには敵を倒さないと入手できないものもある。そのため、一見敵に立たせようというアイテムや装備品でも、先ずその材料として確保しておく。

時間を経過させる

錬金釜に材料を入れてもすぐにアイテムができるわけではなく、しばらく歩かざる必要がある。アイテムができるまでの時間を検証してみたところ、町やフィールドを歩いてもほとんど時間が経過しないことが判明した。そこでここでは、歩いて、継続して経過時間カウントされない。また、作るアイテムによって合成にかかる時間が異なるのだが、道具類は短時間で作れるが、装備品は道具類の2倍か3倍か4倍か、また途中で合成をやめた場合、再びして作ったアイテムは必ず必ず消費してしまふ。売ることができるように、錬金釜が合っている状態にしておきたい。

合成にかかる時間が異なるのだが、道具類は短時間で作れるが、装備品は道具類の2倍か3倍か4倍か、また途中で合成をやめた場合、再びして作ったアイテムは必ず必ず消費してしまふ。売ることができるように、錬金釜が合っている状態にしておきたい。



▲新たに作ったアイテムは「収集アイテムリスト」にも載る。



▲ダンジョンで錬金釜が出現しないので町やフィールドで合成しよう。

錬金釜にアイテムを入れる

アイテムのレシピが判明、または素材の品当りが付いたら、「くせせん!」から「れん!せん!」を選び、アイテムを入れてみよう。もしレシピが間違っていたとしても、アイテムはなくなるだけで過剰に試してみてもOK。素材はさまざまなアイテムだけでなく、ふくろにあるアイテムも使える。また、入れる順番に確保なくアイテムは作り出される。

チーンと鳴ったらできあがり



▲チーンと音が鳴るとはじめてだけなので、聞き逃さないように。

錬金釜にアイテムを入れていくと、「チーン」と電子音が鳴りだす。この電子音が鳴りだしたとき、錬金釜が完成した合図なので、すぐに錬金釜を閉じよう。完成したアイテムは、「取り出す」を選択すると自動的に先着順に受け取られる。作りおいたアイテムの合成に取りかかれる。

錬金釜レシピ

今回の攻略範囲内で入手できる素材をもとにして、作り出せるアイテムのレシピを40個公開する。完成したアイテムによっては、錬金釜に使ったものより価値(売値)が高くなるものもあるのだが、この表を参考にしてもダの無い合成を行おう。



▲意外な場所にも錬金アイテムのレシピが隠れていることも!

できるアイテム	素材A	素材B
やくそう	やくそう	やくそう
特やくそう	やくそう	やくそう
いやし草	やくそう	やくそう
アモールの水	せいでし	やくそう
まじゅうの草	やくそう	どくけし草
特やくし草	やくそう	どくけし草
万能ぐすり	特やくそう	まんげん草
キメラのつば	こうもりの羽	こうもりの羽
まほうのせいでし	しんぎなきの羽	せいでし
どうぞくのかぎ	鉄のクギ	ブロンズナイフ
ふつうのチーズ	おいしいミルク	レンネットのごま
チーナース	ふつうのチーズ	あかいカビ
滑たいチーズ	ふつうのチーズ	みず草のかび
こやちのチーズ	滑たいチーズ	みず草のかび
うぱいのチーズ	ふつうのチーズ	アモールの水
どろろのちび	ブロンズナイフ	ブロンズナイフ
石のオノ	ひきさのぼうし	石のぼうし
鉄のオノ	鉄のかま	鉄のかま

できるアイテム	素材A	素材B
鉄のやじ	ひきさのぼうし	ダガーナイフ
ホーリーランス	ロングピア	金のロケット
ハイブーマン	ブーメラン	鉄のクギ
へびさの魔手	皮のチ	うろこたて
たひなの魔手	皮のチ	布の盾
皮のぼうし	まじゅうの皮	たびじの服
皮のたままき	まじゅうの皮	ステッキ(コブツ)
皮のこまき	皮のムチ	ハンダナ
皮のドレス	まじゅうの皮	おんどりの皮
ステッキ(コブツ)	うろこくこまの皮	ハンダナ
毛皮のポンチ	まじゅうの皮	まじゅうの皮
騎士団の服	たびじの服	騎士団の服
せいでしのぼうし	さきりたの皮	せいでしの産
どんがりぼうし	鉄のクギ	鉄のぼうし
ターバン	ハンダナ	ハンダナ
はねぼうし	キメラのつば	鉄のぼうし
きまぼし(バンド)	アモールの水	きまぼし(ぼうし)
石のぼうし	石のオノ	石のぼうし
まじゅうの皮	まじゅうの皮	おんべのふた
せいでしの産	ブロンズナイフ	皮の盾

オススメの錬金アイテムをピックアップ

錬金アイテムの数は膨大で、何を作ればいいのか迷う人も多しはず。ここでは、攻略初オススメの錬金アイテムを2つ紹介するので、ぜひ参考にしよう。

ハイブーマン(ブーメラン+鉄のクギ)……これさえあれば序盤は安心

今回の攻略範囲内で入手できるブーメランのなかでは、一番強い攻撃力を持つ。もちろん敵全体を攻撃可能で、必要となる素材も少ない。またブーメランの威力を上げていくと、主人公に設置できる一画だ。

万能ぐすり(特やくそう+特やくそう)……売ってヨシ、使ってもヨシ!

仲間1人HPを完全回復させる。さらに50%、70%も回復させる。ボス戦前には貴重にしておきたいアイテム。また、50%という高回復力を持つので、敵側の全滅時にも使える。ただしこの薬は、完成させると3時間かかるという点だ。

錬金釜でお金稼ぎ!

錬金釜を使ったお金稼ぎの方法を紹介。例えば、やくそう2つで作れる上やくそうは即座で売れる。ものも素材となるやくそうは、2つ合わせて100の値で、売引引70%のうけとなる。また、同じくやくそうを売ると売値が下がってしまうので注意しよう。



▲お目当てのアイテムを作りだしたら、お目当てのお金稼ぎが成功!

なんて! 探検DQ

上記で掲載した以外の錬金オススメアイテムを紹介。とぞくのかぎ(鉄のクギ+ブロンズナイフ)：一部のかぎのついた宝珠を落とされるようになる。いしのかぎ(いし+のろのろ)：仲間や味方のHPを回復させる。べんやん(木)：仲間や味方のHPを回復させる。また、宝珠のペンダント(まじゅうの皮+まじゅうの皮)：ランダムの中継点で、守力が高く(炎や氷)になるメーターも経過する。

全力やりこみ攻略権だけの「LEVEL 3」アイテムも!

LEVEL 3 データベース

装備品DATA

性能だけではなく
見た目にもこだわれ!

ここでは、武器、防具、装飾品などの能力値や、装備可能な人物を紹介するので、新たな武器や防具を購入するときぜひ参考にしてみてください。

「1」は、装備している武器などが見た目に変化させること、性能を先立たせるのではなく、コーディネートも楽しんでみよう。

武器

武器のなかには敵1グループを攻撃できるムチや、敵全体を攻撃可能なブーメランなどがある。これらは7ダメージは使っても攻撃力が少し減るので、攻撃用に攻撃力の高い武器を推奨してあげると、なにかに比べて使い分けよう。また、修得した特技は、そのスキルを武器に装備していないと発動しないので、上げているスキルを武器も常備しておくこと。ちなみにまたどうしの杖は、戦闘中に使うとMPを消費しないのでメラの呪文が発動できるので、MPを節約できる。



▲戦闘中、ターンを消費することなく武器を攻撃できる。

アイテム名	攻撃力	耐久	売値	装備できるキャラ				説明・効果
				主人公	ヤンガス	ゼシカ	クワーン	
ひのきまげぼう	4	10	5	○	—	—	—	ひのきをきって作ったたの木のぼう
兵士の盾	8	—	—	—	○	—	—	城の下層土牢で得た兵士の盾
うしろのぎら	13	270	126	○	—	—	—	鍛え作られたごくあつらひの鎧
レウパ	17	300	150	—	—	○	—	洗練されたデザインと細身の剣
はがねのつるぎ	35	2000	1000	○	—	—	—	はがねをたえて作られた本格的な剣
鉄のやり	24	750	375	○	—	—	—	広く一般に普及している鉄製のやり
ロングピア	30	1700	850	○	—	—	—	長くて重い大空のやり
ローリランソ	39	2700	1350	○	—	—	—	神の祝福を受けた重要なやり
ブーメラン	19	420	210	○	—	—	—	敵全体を攻撃できる武器
やいばのブーメラン	27	1360	680	○	—	—	—	かつての金属製のブーメラン
やいばのブーメラン	32	—	—	○	—	—	—	ちよつだけ強化されたブーメラン
石のオノ	20	560	275	—	○	—	—	岩で磨かれた鉄製のオノ
鉄のオノ	38	2600	1300	—	○	—	—	厚みのある鉄製のオノ
こんぼう	7	110	55	—	○	—	—	謎の魔物で作ったこんぼう
大さづち	13	240	120	—	○	—	—	同名の魔物もいる木の大きなハンマー
大かまづち	33	1700	1000	—	○	—	—	鉄でできた大きな大かまづち
鉄のかまづち	28	910	460	—	○	—	—	重かりにも使われる鉄製の大きなかまづち
ブロンズナイフ	9	150	75	—	○	—	—	青銅で作られた小型のナイフ
ダガーナイフ	18	350	175	—	○	—	—	戦闘用に作られた大剣のナイフ
木のダガーナイフ	29	950	475	—	○	—	—	斬りつけた敵をたまたまとさせるナイフ
敵のムチ	6	—	—	—	○	—	—	敵1グループを攻撃できる成型のムチ
いしばらのムチ	14	350	175	—	○	—	—	敵1グループを攻撃できるいしばらのムチ
へび皮のムチ	23	—	—	—	○	—	—	敵1グループを攻撃できるうろこのムチ
まどうしの杖	15	1300	650	—	○	—	—	戦闘中に使うと小さな玉の粒に飛んでいく
ジュンスタク	30	—	—	—	○	—	—	戦闘中に使うと仲間全員の守り力上げる。カジシの景品
ショートボウ	23	750	375	—	○	—	—	軽くて使いやすい初心者の弓
クロスボウ	30	1700	850	—	○	—	—	あつかりやす攻撃力もある人気の弓

よろい

敵のダメージを軽減させる防具。そのなかでもやはり一番守り力が高いので、ほかの防具より優先して新しいものを購入しよう。またゼシカのみ、装備しているよろいによって見当りが変わることがあるので、いろいろの装備を覚えてみては?



アイテム名	守り力	買値	売値	装備できるキャラ				説明・効果
				主人公	ヤンガス	ゼシカ	クワーン	
ゼシカの普段着	3	—	80	—	—	○	—	リーザス村で買っていた頼りないゼシカの普段着
布の服	4	30	15	○	—	○	—	布で作られた一般的な服
とろろのこじんめい	5	35	18	—	○	—	—	ヤンガスも愛用している相かたな服
たびとどの服	7	70	35	○	○	○	○	旅人に愛用される丈夫な服
ステータコソツ	8	—	50	—	○	—	—	男の容姿をたよせさせる男性用の下着
絹のローブ	10	420	210	—	○	—	—	絹糸で織られた上品なローブ
皮のよろい	11	180	90	—	○	—	—	皮で作られた軽装のよろい
皮のこまき	12	220	110	—	○	—	—	けもの皮で作られた丈夫なこまき
騎士の鎧	13	—	275	—	○	—	—	教会を守る聖堂騎士の鎧
皮のドレス	15	380	190	—	○	—	—	なめした皮で作られた女性用の防具
うろこのよろい	17	350	175	—	○	—	—	裏いうろこをはり合わせて作ったほりあついろい
くさかりたばら	20	500	250	—	○	—	—	くさかりで編まれた軽くて動きやすいいろい
レザースーツ	22	1100	550	—	○	—	—	けもの皮で作られた丈夫なアーマー
鍛えだしの鎧	22	1300	650	—	○	—	—	鍛えだして磨きあげられた鎧
せだよのよろい	24	840	420	○	—	—	—	青銅の板金で作られたよろい
鉄のむねおて	25	1000	500	—	○	—	—	鉄板だけをちよつと鍛製した防具
毛皮のボノチョ	29	—	1100	—	○	—	—	炎や吹雪の攻撃を20ポイント防ぐ丈夫な毛皮

知っているのと違って 装備によって見た目が変化する!

武器を交換することによって見た目の変化は、「着せ替え」でもおもしろい! ということで、ここではよくいわれている見た目を変えられるゼシカをピックアップ。なかには、こんで敵の攻撃を防げる? など、装備もあるが、そのぶん見た目にも変化するものばかりだ。

戦闘中ならほかのキャラも...

ゼシカ以外のキャラでも、武器ならフィールドと戦闘中に、鎧なら戦闘中にそのグラフィックを見ることでできる。もちろん、装備ごとに見た目が変わるので、それぞれ違いを探してみてもおもしろいかも?
▲後述による見た目の違いは「ぼろぼう」したときによりわかる。

ゼシカの普段着 お嬢様度 65点

ゼシカが家まで着ていた普段着。普段は可愛らしい見た目だが、着せ替えしたゼシカでも、こんな服を着れば物陰から令嬢に見えるから不思議だ。だが守り力は低く、戦闘にはあまり役に立たない。



通常戦闘服 かしこさ度 80点

特殊なグラフィックが用いられていないよろいの場合、すべて写真のような服に見える。手間はかかるが、この状態が多いと思うが、ストーリーが進めばもっとスゴイものも...?



おどりのこの服 お色気度 95点

これぞゼシカ! と思ふ所が叫びたくなるおどりのこの服。見た目は豪華、守り力も高いので実用性も充分。ゼシカの「ボウ」[キョウ]「ボーン」なスタイルのよさもよくわかる、非の打ちどころがない素晴らしい衣装だ。



たて

値段のわりに守備力が高い物は、必ず購入しておきたい。特にHPと守備力の低いモンスターをクルールに装備させて、少しでも敵の攻撃を防ごう。特殊な効果のある盾の存在も…?

種類	名前	守備力	買値	売値	装備できるキャラ
					主人公 ヤブコウ セジロ クラウ
盾	おなべのふた	2	40	20	○
	木の盾	4	70	35	○
	うろこの盾	7	180	90	○
	せいでんの盾	10	370	185	○
	騎士団の盾	14	—	875	○
	漆の盾	15	720	360	○
	シルバートレイ	8	—	—	○

おなべのふたを盾の形に加工した木の木の板を渡って作った簡単な盾。うろこを張り合わせて作った盾。青銅製の大きな盾。炎や氷の攻撃を50%カットする騎士団が使う盾。炎や氷の攻撃を50%カットする魔法師が使う盾。おぼろを盾の代わりに利用したもの。

かぶと

かぶとは値段が高いが、上昇する守備力は益々なので、お金に余裕がないときは無理して購入するの罪はないかも。序盤で装備できるかぶとは、特殊な効果でれるものが多い。そのため、素材を集めて自作して、少しでもお金を節約するのがオススメ。

種類	アイテム名	守備力	買値	売値	装備できるキャラ				説明/効果
					主人公	ヤブコウ	セジロ	クラウ	
かぶと	バンドナ	1	45	23	○	○	○	○	主人公も着用している普通のバンドナ
	皮のつし	3	85	33	○	○	○	○	皮でできた小さなつし
	ヘアバンド	5	150	75	○	○	○	○	かわいらしい女性用のヘアバンド
	とんがらぼうし	7	70	35	○	○	○	○	先のとがった小さなぼうし
	ターバン	8	410	205	○	○	○	○	長い布を巻きつけて頭を保護するもの
	はなぼうし	9	—	200	○	○	○	○	頭のように整いオシャレなぼうし
	うさみみバンド	14	—	450	○	○	○	○	なんだかわかりし、うさみみのかヘアバンド
	石のぼうし	15	—	435	○	○	○	○	石をくっつけて作ったかっこいいぼうし
	鉄かぶと	16	1100	550	○	○	○	○	鉄で作られた一般的なかぶと

装飾品

装飾品の特長は、全キャラ共通で装備できるものが多いことだ。また、上昇する守備力こそ少ないが、その代わりすばやさや攻撃力がかかるなど、特殊な効果を持つものもある。各キャラの戦力アップに役立つ。

種類	アイテム名	守備力	買値	売値	装備できるキャラ				説明/効果
					主人公	ヤブコウ	セジロ	クラウ	
装飾品	メタルの指輪	2	—	—	○	○	○	○	どこかのマダムが落としたりしたらしい指輪
	金のブレスレット	4	—	175	○	○	○	○	つけていると守備力がかかる純金の装飾品
	スライムピアス	4	400	200	○	○	○	○	スライムをモチーフにしたかわいピアス
	聖堂騎士の指輪	5	—	—	○	○	○	○	紋章が刻まれた騎士団員の証となる指輪
	はやてのリング	—	—	1550	○	○	○	○	身につけているとすばやさがかかる魔法の指輪。すばやさ+15。カジジの薬品
	パワーベルト	—	—	1500	○	○	○	○	身につけると攻撃力がかかる魔法のベルト。攻撃力+10。カジジの薬品

道具DATA

備えあればやういなし！
道具の正しい効果を知ろう

道具はHPを回復できるやくそうや、仲間を助けるまじく草など目録の別立つものばかり。だが、1度使うとなくなる消耗品

などの、正しい効果を知っておき、ムダ使いは避けよう。またふつふつのアイテムと、道具のなかには主人公しか使えないものも存在する。

アイテム名	買値	売値	効果	アイテム名	買値	売値	効果
やくそう	8	4	仲間1人のHPを30→回復させる	冷たいチーズ	—	88	トロボの好きな冷たいチーズ
うやくそう	—	88	仲間1人のHPを50→回復させる	こおりのチーズ	—	300	トロボの好きな氷のうろた冷たいチーズ
いやし草	—	118	仲間1人のHPを70→回復させる	いやしのチーズ	—	400	トロボの好きないやしの冷たいチーズ
特くそう	—	170	仲間1人のHPを90→回復させる	フワフワチーズ	—	500	トロボの好きなきもちと甘いフワフワチーズ
アミーロの水	120	80	仲間1人のHPを30→回復させる	疾風のチーズ	—	10	人を驚かすには使えない熱風の長いチーズ
どじろ草	10	5	仲間1人の麻痺状態を治す	しゅの心	—	10	かぶとを壊れたらよそ者の毛皮も壊れる
よどろ草	—	275	仲間1人の麻痺状態を治す	なるもの羽	—	16	黒く大きくならうろたの羽
特くけし草	—	95	仲間1人のHPを60→回復させる	まじくの卵	—	70	凶悪なまじくから入る丈夫な毛皮
まんがく草	30	15	仲間全員のマヒを治す	レンネットの毛	10	5	ミルクを飲める効果がある毛皮
さげ草	—	148	仲間1人のHPを60→回復させてマヒを治す	おしいミルク	—	30	たれた新鮮なおしいミルク。成分調整
万能くせり	—	950	仲間1人のHPを全回復させて毒、マヒを治す	あかいカビ	—	15	炎のように熱いカビ
まほうのすい	—	250	仲間1人のMPを30→回復させる	みず草のカビ	—	18	氷のように冷たいカビ
当らたね	—	15	仲間1人のまじくが少しだけ増える	ちいさなメタル	—	—	どこかの誰かが集めていたらしい小さなメタル
すばやたね	—	13	仲間1人のすばやが少しだけ増える	モンスター剣	—	200	特殊な魔力がこめられた剣。売ればお金になる
まじりたね	—	15	仲間1人のまじりか少しだけ増える	とうそくのかき	—	—	普通の宝箱から出てくる力を開けられる
かごたね	—	10	仲間1人のかごが少しだけ増える				
鹿のきのみ	—	18	仲間1人の最大HPが少しだけ増える				
いしぎのみ	—	20	仲間1人の最大HPが少しだけ増える				
いしぎのみ	—	20	弱く、魔物を落とすことができる				
キラーつばさ	—	25	1度だけ場所ごと一掃で奥人で行ける				
あいつのチーズ	—	25	トロボの好きなかなり辛いチーズ				
辛口チーズ	—	250	トロボの好きなかなり辛いチーズ				

おっぱいもどきとまじくアイテム

ふつふつのチーズなるチーズ系アイテムは主人公が戦闘中に使うことによって、ネズミのトロボの感情が変えられる。その効果次第にダメージを与えたり、味方回復できたりとさまざま。だが1回の戦闘で使えるのは1個までなので、ここぞとどうときのために大切に使う。

チーズを使えばトロボが戦闘に参加!



トロボの感情を管理する「チーズ」

チーズの種類	効果
ふつふつのチーズ	炎の息を吐いて、敵全体に小火ダメージを与える
辛口チーズ	炎の息を吐いて、敵全体に小火ダメージを与える
冷たいチーズ	氷の息を吐いて、敵全体に小火ダメージを与える
いやしのチーズ	回復を吐いて、敵全体に小火ダメージを与える
おしいのチーズ	味方全員のHPをある程度回復させる
フワフワのチーズ	味方全員の炎や氷のダメージを軽減させる

このほかにもさまざまな効果を持つチーズが登場するかも!?

なんと探検DQ

経験値が大量に入ってくるメタルスライムやくれメタルは、運道したら必ず倒したいモンスター。だが、守備力がとても高いのでたいていダメージを食らわれる。しかし、くれメタルが倒れると、くれメタルのドロップは大量に落ちてくる。そこであらかじめ4人全員でいい装備を付けておく。経験値が大量に落ちてくるメタルを倒したら、ドロップが大量に落ちてくる。

全能力や込み攻略俺だけの「III」
LEVEL 3
アイテム

MONSTER

モンスター

序盤のモンスターを徹底解析

今回公開するのは、冒険の始まりから剣士像の洞窟まで登場するモンスターのデータ。まだ序盤とはいえ、それぞれのモンスターは個性豊かな攻撃を仕掛けてくる。HPやMPに慣れて、モンスターごとに大きく異なるので、気を引きめて戦っていく。また、

注目したいのが戦闘終了後に落とすアイテム。それぞれの武器や防具、錬成に使えるものなど、多種多様なアイテムを落とすので、しっかりとチェックしておきたい。なかにはレアアイテムまで落とすモンスターもいるので、どんな敵で争ってみよう。



剣士像の洞窟までに登場するモンスターをチェック!



●呪文や特技を使うだけでなく、向角を打んだり、びっくしてたいくげなど、モンスターの行動は多種多様。戦闘中には、モンスターの動きにも注意してみよう。



●海辺が多いと海側のモンスターが出現する。どのモンスターがどのよう出現しているのかは把握しておきたい。

スライム¹

2 HP:6~7
MP:0
4 弱火:やくそう
5 EXP:1
6 GOLD:1
7 出現地:トラベッタ地方

8 シリーズおなじみのスライム。これといった攻撃はなく、HPに頼りて従来のシリーズと同様に、音撃する相手ではないが、数が多いと意外と手こずるので気を付けよう。

データの見方

●EXP: 戦いで得られる経験値。こちらも戦いのせりから、

●GOLD: 得られるお金。戦いのせりくを参照している。

●出現地: モンスターが出現する地域。その地域だけには出現しない、ということではあるが、モンスターによっては、今後登場する地域にも出現する可能性がある。

●その敵の特殊な、攻撃方法などをまとめている。

スライム

HP:6~7
MP:0
弱火:やくそう
EXP:1
GOLD:1
出現地:トラベッタ地方

シリーズおなじみのスライム。これといった攻撃はなく、HPに頼りて従来のシリーズと同様に、音撃する相手ではないが、数が多いと意外と手こずるので気を付けよう。

しましまキャット

HP:9~10
MP:0
弱火:やくそう
EXP:2
GOLD:2
出現地:トラベッタ地方

しましま模様のおもしろいモンスター。通常攻撃をするほか、のびり撃を打って攻撃してくる。音撃する相手ではないが、数が多いと意外と手こずるので気を付けよう。

リップス

HP:10~11
MP:0
弱火:やくそう
EXP:2
GOLD:3
出現地:トラベッタ地方、海側の洞窟

大きな唇が特徴的なモンスター。その口をばたかす音撃でこちらを行動を封じてくるので、数が多いと戦術するかも、1体ずつ滅滅に倒していく。

ドラキー

HP:9~10
MP:0
弱火:やくそう
EXP:2
GOLD:3
出現地:トラベッタ地方、海側の洞窟

夜になると出現し、弱いモンスターシリーズでおなじみだが、とくに目立つ攻撃をしてこない、といえる。また、まれに出現することもあるので注意しよう。

ブークブック

HP:12~13
MP:0
弱火:やくそう
EXP:2
GOLD:4
出現地:トラベッタ地方

ラバ(夜を食って)捕人系のモンスター。この辺りのモンスターにしては攻撃力が高く、相手を倒せる効果を持ったロケットが手撃を使う。倒される前に倒す。

覚えておくととくとイイ

チームモンスターを見つければよい!

チームスター

バトルロードのた、ここへ。今回の攻略範囲で発見できるものの中から一部を紹介。序盤から多数の敵を倒せる。仲間から多数の敵を倒せる。現時点ではまだバトルロードにはできないが、積極的に倒してみよう。なお、これらのモンスターは外見が同じモンスターと比べて非常に強い。うかつに戦うと返り討ちにあうこともあるので、戦う前にしっかりと準備しよう。

●どのモンスターもなかなかの強さを持つ。パーティ全員の名をあげて倒そう。

あはれんボーイ

モンスター名
あはれんボーイ
出現地
トラベッタ地方

序盤で出会うわりには強敵。2人では音撃するの注意すること。

エビぞりドラッカー

モンスター名
エビぞりドラッカー
出現地
アスカンタ洞窟

動きが素早く、攻撃力が強いため、呪文をメギンに改めていくのがいい。

ロンリージュ

モンスター名
ロンリージュ
出現地
トラベッタ地方

普通のさまようように、呪文で守備力が高い。HPもそれなりにある。

砂丘の殺し屋

モンスター名
おどろきそり
出現地
ハルミッド地方

物陰をまわりの影に攻撃より守備力が高い。呪文で戦うのがベスト。

アローチャンピオン

モンスター名
アローチャンピオン
出現地
トラベッタ地方

弓を使った攻撃を得意とする。HPに余裕を持って戦っていく。

舌切りマシーン

モンスター名
メタビ
出現地
トラベッタ地方

序盤で出会うモンスターの中で、それほど強くはないが、攻撃はしてこない。

とれとれチビチビ

モンスター名
メタビ
出現地
ハルミッド地方

HPもそれほどなく、目立つ攻撃もしていない。集中して一気に倒そう。

みんなのアイドル

モンスター名
みんなのアイドル
出現地
リザス地方

攻撃だけでなくホイスも使ってくる。長期戦になる前に攻撃を集中させよう。

平窟のスパイパー

モンスター名
スパイパー
出現地
トラベッタ地方

弓を使った攻撃を得意とする。序盤で出会うのであまり強くはない。

Tales of

PlayStation 2

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate

DARK ALLIANCE™ III

バルダースゲート・ダークアライアンスⅡ

世界が支持した超本格派RPG
「バルダースゲート」最新作がPS2に登場!!

2004年12月22日発売予定

アクションRPG プレイ人数/1~2P 価格6,800円/税込7,140円



シリーズ累計販売本数700万本!
大人気RPGシリーズ最新作が登場。
ストーリーとグラフィックはさらに進化した豪華な世界。作中のあらゆる敵陣ファンタジーの世界が驚きを呼ぶ。



何度もやりこめる要素が満載。
選べる主人公は全部で5人!
個性あふれる5人のキャラクターには、それぞれに専用のシナリオも用意。一各クリアしてもまた遊ばせたい。



自分だけのアイテムが得意で着る。
アイテム合成の可能性は無限大!
武器や防具などに魔法石を入れると、自分でアイテムを強化できる。
お気に入りのアイテムを作りだそう。

CERO 15
発売元: 株式会社インタースタッフ
制作会社: 株式会社スタジオジブリ
開発協力: 株式会社セガ
TM4-0001 権利者: 2004年12月22日現在権利者: 2004年12月22日現在
プレイステーション2 (PS2) 対応ソフト
お問い合わせ: 020-700-0000 (24時間受付) 020-700-0000 (24時間受付)
お問い合わせ: 020-700-0000 (24時間受付) 020-700-0000 (24時間受付)

For more information, please visit our website: www.baldursgate.com
For more information, please visit our website: www.baldursgate.com
For more information, please visit our website: www.baldursgate.com
For more information, please visit our website: www.baldursgate.com



ワイルドアームズザフォースデトネーター
キングダム ハーツ II
STELLA DEUS
アークザラッド ジェネレーション
我が電を見よ
シャイニング・ティアーズ
信長の野望 Online
ファイナルファンタジーXI
Baldr's Gate Dark Alliance II



電撃PSはRPGの味方です

GO GO RPG
ごーごーれっごーあーるびーじー

イラスト/六堂秀哉

GO GO RPG

RPG

起爆剤 "Detonator" がもたらすのは荒野をつんざく



ワイルドアームズ
フォースデトネーター

PS2

2005年
3月発売予定

▶ SCE

▶ 価格未定

▶ MC2 (KB数未定)

RPG

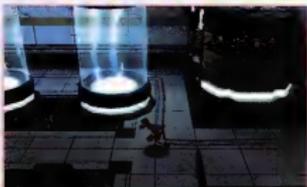
世界を二分する大戦から10余年…誰も知らない異世界

異端の舞台となる世界「ファルガイア」。シリースのなじみの名前だが、設定はまったく新しいものになっている。そこではかつて、世界を二分する戦争が数十年にわたって続いた。その結果、国家は消滅し、環境の激変によって世界は荒野。異界をはいくする魔獣におびえながら、人々は村や街単位の共同体を築き、縮々と生活している。

OF W A R

世界設定

▲戦争が終結して10年以上が経った現在でも、痕跡した建築物が放棄されているなど、世界中が荒廃している。



▲「ワイルド」に巨大魔獣や兵器の存在も、戦争に使われた兵器の残骸の姿をかもし出している。

▲人々の暮らしはかつての昔よりも土壌に注ぎ込まれ、小規模な共同体を築いて暮らしている。



▲大戦争に終わったと思われる研究所のような建物、ひょっとして今でも、ひそかに研究が行われている？

革新と旅立ちの狼煙!!

のろし

新機軸満載のシリーズ 第4弾!!

荒野が広がる世界を旅する「遊り鳥」たちの活躍を描いたRPGシリーズ「ワイルドアームズ（以下、WA）」の最新作である「WA4」は、フィールドでのアクションやバトル、グラフィックやイベントの演出にいたるまで、すべての要素が新しく生まれ変わっているのだ!

進化したビジュアル!!



▲カメラがキャラの後ろ方からの視点になり、グラフィックもより繊細に!



▲マンガ的グラフィックとフェイシャルモーションの採用で、イベントもドラマチック。

アクション性アップ!

▲高い音を飛ぶ鳥と、一瞬のスキをバッドリングでくり抜ける!! 冒険はかつてないほどスリリング!!



前作「F」のデータを引継げるとうれしいファンサービスが!

前作「F」のデータを引き継ぐと、おなじみのキャラクターが再び登場する。また、前作で獲得したアイテムも引き継がれる。また、前作で獲得したアイテムも引き継がれる。また、前作で獲得したアイテムも引き継がれる。

人気の「WA」シリーズが生まれ変わって今、その姿を現す! 危険とロマンに満ちた荒野に響く新たな口笛と銃声を聞き逃すな!!



H

EXバトル!

▲八角形のマスが組み合わさってきたフィールドで戦おう! EXバトルを採り、戦略性が大幅にアップしているのだ。

THE HISTORY OF 「WA」

「WA」シリーズは1996年にPSで第1作が発売されたのを皮切りに、続作で4タイトルをリリース。フィールドでのバズルの毎章解きやフォースアビリティに代表される独特の戦闘システム、西部劇テイストとファンタジーが融合した世界設定など多くのプレイヤーをひきつけているのだ。そのシステムや雰囲気は、最新作である「WA4」にももちろん引き継がれている。そんな本シリーズを振り返ってみよう!



▲登場人物が試で戦うなど、西部劇を思わせる雰囲気シリーズ最大の強みだ。

ワイルドアームズ

PS | 1996年発売

遊り鳥から発見された戦術兵器・ARM（アーム）を使う主人公のロディとその仲間たちが、鋼の壁を持つ魔族との戦いを繰り広げていく。フィールドでの手ごたえのある闘争や、3Dのキャラが動き回るバトルシステムに注目を楽しんだ。

ワイルドアームズ 2nd イグニッション

PS | 1998年発売

どこにでもいる青年だったアシュレーが、緊急任務執行部隊「ARMS」に抜き込まれたことをきっかけに、ファルガイアの危機に立ち向かっていく物語。フィールドのボリゴン化で、立体的な仕掛けを生かした闘争を存分に楽しめた。

ワイルドアームズ アドヴァンスドソード

PSP2 | 2002年発売

理想と憧れに燃える主人公の少女・ヴァージニアと3人の仲間が、それぞれ目的に向かって荒野を旅する物語。ボリゴンで描かれたキャラが入り組んで戦う「クロスファイアシーケンス」により、戦闘の臨場感が格段にアップしている。

ワイルドアームズ アルターコード：F

PSP2 | 2003年発売

第1作で、「3」のシステムをベースに再構築した、シリーズの集大成の作品だ。マップは3D化にもない、すべてが新編に描き直されており、シナリオも大幅に加筆・修正、リメイクというよりは完全新作に近い、作品に仕上がっている。

「ファルガイア」が冒険の舞台!



「ファルガイア」の冒険の舞台!

「ワイルドアームズ」を更にアップグレード 「遊り鳥」…世界を旅するアウトロー

「遊り鳥」とは、匿名名義で世界を旅している冒険者のこと。彼らはときに歌に身をまかせたアウトロー（無法者）と呼ばれ、ときに自由の象徴として人々の憧れを受け持っている。また、なかには人間のために己の力を振るう者もいるのだ。



▲遠く旅に新台機も多く、遊場などでのメメゴも日常茶飯事のようなのだ。



「ワイルドアームズ」の冒険の舞台!



戦争で両親を亡くした可憐な少女

CHARACTER FILE 2
ユウライ
アートレイデ

CV:川澄綾子 / Yulie Ahnreide

やや人気知りの傾向があるものの、基本的には明るく優しい心を持つ少女。経手によって両親を失ってからは、義理人情で暮らしていた。そのときの経験から、大人に対して強い不信任を抱いている。シュードと同じくARMに意思を連合わせる能力を持つ。



▲シュードとの出会いの場面では、大人たちによって騙られていたようだが……？

デルチ 高いところにあるバンプを渡っていくダンジョンをプレイさせてもらったけど、完全に2D・ACTだったのだから、面白いよって

デルチ そういえば、ダンジョンや外の、いわゆるアウトフィールドを走るときは足音が聞こえてたけど、全部同じ音だったのにはびっくりするわ。町やダンジョンが連続したフィールドでつながってるとなると、それって

デルチ それじゃ鳥はないの？ 鳥は「さ」みたいな音で鳴くから、さ、さ、さ、と、鳥の鳴き声は聞けるのだったよ。そこは鳥になるかな。ところで、新システムの「アクセラレイター」はどうか？ 遅れる時間を速くするやつ。デルチ 赤い、緑の弾丸や攻撃をかわしたりの能力？ 分かる。それや違うゲーム間違っての？ 鳥のしぐさみたいな下の動作を覚えるのもうしろして、HDGの要素としてはあまり馴染みがないシステムかも。デルチ 突如中は戦闘の進みが遅くなるから、その間にゆっくり突撃……のはずが、びっくりあせって失敗すること

が多かったのは最初？ 飛んでダメな子なんだよって思ったけど、このヒールバリーでも飛んで落ちる。ほら、万能すぎて取柄が簡単になりすぎるからさ。でも、無敵のレジャーをかわす仕掛けに挑戦させてもらったけど、アクセラレイターを使えば普通にプレイするより簡単に突破できたよ。ただ仕掛けを解くってだけじゃなく、アクセルが苦手な人の救済機能になっているところがいい。デルチ うん。仕掛けを解く美しさはシリーズ最高かも。



プレイさせてもらったけどROM持ててきちゃえばよかったよ。たけな、コラコラよさない。
▲グラフィックが本編に似て、荒廃した世界が破壊感たっぷり

FIELD グッズ 剣や爆弾など、ダンジョン内のアイテムで仕掛けを突破

前作までは、キャラごとに用意された固有のアイテムだった「グッズ」。しかし本作では、グッズがダンジョン内に散らされるようになった。グッズは剣や爆弾などさまざまな種類があり、ダンジョンではそれらが必要に応じて使い、仕掛けを開いていくのだ。



▲シリーズおなじみのグッズである爆弾も登場。理窟で岩や木箱などを破壊して道を切り開こう。

FIELD アクセラレイター 時間の流れを速くして仕掛けを突破していこう！



▲アクセラレイターで時間を速くすれば、足場が崩れる前に先へ進める！

▲アクセラレイター発動中は、固さしたキャラ（お宝）が見えるのも特徴。

FIELD エンカウトブレイク モンスターを「封印」してダンジョン内をサクサク移動

ダンジョンのあちこちにある黒いブレイクポイント。これは、対応したトラップを解いたりバトルに勝利したりして開放すると、そのダンジョンの敵出現率を0にすることができる。さらに開放後は、エンカウトの有無をR2ボタンで自由に変更可能だ。



▲ブレイクポイントはダンジョンのあちこちにあり、セーブなども行える。

「ルートコンタクター」でフィールドのつながりもバッチリ！

本作では、前作に引き続き「ルートコンタクター」を導入。これは、フィールド間とのつながりを、実時間で表示するシステムだ。矢いあはまき色あり、青はまき色だったこの新しいポイント。黄は一旦でも通ったポイント。赤は最終的に通ったポイントを表す。

▲新作ではアイテムが必要だったが、本作では最初から使えるので便利！



この一番で腰が引ける
軟弱渡り鳥

CHARACTER FILE 3 アルノー・ヴァスケス

CV:高橋広樹 / Arnaud G. Vasquez

頭の回転が速く、口もまい変形の18歳。一見完璧な男性だが、じつはかなりの健病者で、いざというときに逃げ出してしまう。そのため、渡り鳥ではあるものどくに色んな冒険をするわけではなく、素手で日々の糧を得ようと、毎日を過ごしている。



▲「ジュエ」内に助けられるアルノー。これがきっかけで、アルノーは冒険に巻き込まれることに……?

より戦術的に

バトル

BATTLE

「WA 4」で大きく進化したのはフィールドだけでなく、よりタクティカルかつ白熱したバトルが展開する、新要素満載の戦闘システムを詳しく紹介していこう!

BATTLE HEX制 SLGの要素を盛り込んだ新感覚バトル!!

従来の戦闘システムとは異なり、六角形のフィールド上で戦略的に行動するバトルシステム

戦闘は、HEXと呼ばれるマスで構成されたバトルフィールド内、敵味方が入り乱れて戦う新システムを採用。SLGのように、敵味方の位置関係が戦いに大きな影響を与えるため、これまで以上に頭脳的な戦いが楽しめるのだ! そんなHEX制バトルの特徴を詳しく紹介していこう!



▲前に進退すると、7つのHEXで区切られたバトルフィールドに移動。HEXの数は常に7だが、敵味方の相違数は毎回変わる。

Point.2 行動はHEX単位で効果を与える



▲敵を1ヶ所に高いダメージを与えることができれば、多数の敵も同時に撃破できる!



「LAY」EPORT 座談会

より快適に、戦術的になったバトルシステム!

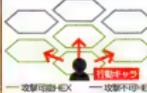
デルズ: 前はSLGに引っかかったの?
たける: プレイしたあとにする興奮じゃないね。
デルズ: ちょっと興奮の感情を弄してあげただけで、バトルフィールドがマスで区切られてるし、移動の要素もあるって、戦闘はわりとSLGチックになっただけ。
たける: でも、敵側のデモンがよくて驚いた。
デルズ: バトルフィールドがちょっぴり狭めののがよかったらなるな。裏のフィールドがちょっぴり多くのギョーテンもかかるとか、そこがうけるないかな。
たける: 「J」や「F」の「プロセフィアシープエンス」でキャラが死んでたわけ。あくまで演出だけだしじゃん。それに移動の概念を盛り込んでシステムにしたところから、タチになりました。よく思えばね。
デルズ: 攻撃とか回復とか、HEX単位で効果があるっ

Point.1 HEXで区切られた戦闘

従来の戦闘システムとは異なり、六角形のフィールド上で戦略的に行動するバトルシステム

▼このように、通常攻撃は隣接するHEXにいる敵のみを対象だ。

▼コアリアル・ノックアウトの範囲



全人公コ・コアリアル・ノックアウトは、通常攻撃と同じように、隣接するHEXにいる敵のみを対象だ。

▶ARMを使うフィールドで、離れたHEXへも攻撃できる。ほかのキャラにはどんな特徴が?

戦闘は、HEXで区切られたバトルフィールドで進行。敵の位置や攻撃範囲をふまえて味方の移動や攻撃などを行い、勝利を目指すのだ。基本的に隣接するHEXへ移動するが、HEX Xに対して行うのが、もちろん、遠距離攻撃や強制的に移動させる技もある。



Point.3 HEXに属性があることも

今回おなじみの通常攻撃を見ると、HEXの色がついているのわかる。この色は、そのHEXの属性を表すもの。例えば、HEX Xが緑色なら属性性の攻撃の効果が倍増、といった効果が得られる。敵を属性性のHEX Xに押し込めば、当然効果が有利に進められるのだ!



▲敵味方が行う攻撃の効果やそれらの位置関係、そしてHEXの属性性。この3つがからみ合い、これまで以上に奥深い戦術を生み出せる!

最新情報+『KHCOM』から

GBA『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』

新キャラ&新ワールドに関する最新情報を公開！ さらに、GBA版『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』（以下、『KHCOM』）の登場キャラをチェックしつつ、『キングダム ハーツII』（以下、『KHII』）へのつながりを探っていく!!

キーブレードを持つ謎の少年を公開！
名前が不明な点にも理由が……!?



KINGDOM HEARTS

キングダム ハーツII

謎の少年

星でも夜でもない夕陽の街「トワイライトタウン」で暮らす少年、名前が隠されているのは、それ自体に意味があるためと考えられるが……、ソラやリクとの関係は?

ここまでわかった!

第1巻で掲載したイラストに描かれていた肩名かのキャラ。現在まったく隠されて

メイスイラストに描かれたキャラも残すはあと1人!

いるのは、後ろ姿の少女に似た。彼女の公衆と高橋に、情報も加速してる?

2本のキーブレードを装備



「スワム」に登場する「スワム」は……!

▲ブレイクフォームに変われば2本のキーブレードで戦えるが、彼は両手の状態で2本のキーブレードを使いこなせるようだ。また、その独特のキーブレードの形状も気になるところ。

キングダム ハーツII

- 発売日未定
- スクウェア・エニックス
- 価格未定
- MC2 (KB数未定)

KHII につながる物語 KHCOM で明かされる謎とは?!

「KH」と「KHII」をつなぐ物語が描かれるGBA版『KHCOM』。そこで今回

は、この作品の登場キャラの気になるエピソードをチェック! 「KHII」との関係も予想して! ころ。

王様とリクの前に現れたのは……

「KH」のエンディング直後、王様とリクは行動をとりにしていたよう

だ。そんな2人の前に赤いコートの男が! はたして彼の狙いとは……。



「礼を謝るのも遅い。遠くの方の事情を信じればよい。」



王様も登場

▲このあと、王様とリクが繰り出す出来事は?

闇の力を振り払い、希望を取り戻せ!!

STELLA DEUS

ステラデウス

滅びの運命に立ち向かう「ステラデウス」のストーリーもよいよ中盤戦。今回は、第三章の終わりまでのバトルを中心に攻略しよう。

第三章「闇の胎動」の「ベフィ砂漠」～「精霊の門前」までを攻略!!



世界を救う唯一のカギである精霊の門があるという、旧マニ王国の首都・リルト。そこを目指して旅するスフィータたちが、その行く手には、錬金術が生んだ恐怖の兵器・ゴレヤ、闇に生きる恐怖の暗黒兵など、

凶悪な敵ばかりが出現する。そして、暗黒兵を率いてスフィータたちを襲う謎の女性・ネブラもその姿を見せ始め、物語は新たな局面を迎える! 今回は、この強敵たちに打ち勝つためのポイントを徹底攻略!



4 敵の女性に近づくと、彼女が倒れるまで、バト

PS2
S・RPG

STELLA DEUS
(ステラデウス)

発売中

- ▶トラス
- ▶¥8,980 (税込 ¥9,828)
- ▶MC2 (183KB)

EVENT CLOSE UP

ストーリー分岐に関するイベントをチェック!

第三章後半で、ストーリー分岐条件に影響してくるイベントは2つ登場する。どちらのイベントも、猫耳少女・ティアに関するもので、行動の結果によって、彼女が仲間になるかならないかが決定するのだ。ここでは、それらのシーンをチェックしておくので、このシーンの前には必ずセーブし、データを取っておこう。

バトル3-7

▼ここでは、ティアが味方増援として登場。彼女と協力して敵を倒そう。

バトル3-8

▲戦いたくないというティアが登場するバトル。彼女を倒さずにクリアすると……?

▼ここでは、ティアが味方増援として登場。彼女と協力して敵を倒そう。

バトル3-8

▲戦いたくないというティアが登場するバトル。彼女を倒さずにクリアすると……?

ストーリー攻略

リルトを目指すスフィータたちの前には砂漠地帯が広がっていた。終末を感じさせる不毛な大地を踏みしめながら、前へと突き進む!

バトル 3-5

ベフィ砂漠

勝利条件 敵の全滅

敗北条件 スフィータが倒される

強制出撃 スフィード

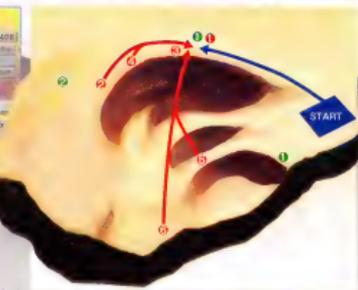
「暗黒兵強化」を持つ敵を最優先で攻撃!

このバトルに出現するデビルは、全員が遠距離攻撃可能なうえ、E+も所持している。なかでも●のデビルは、両腕のデビルの能力を上げる「暗黒兵強化」のE+を持ち、その範囲も非常に広いのでやっかいだ。全員で●に進軍し、集中攻撃で倒してしまおう。そのあとは接近して●●●を攻撃だ!



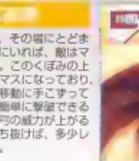
●のE+範囲は、こんなに広い。両腕のデビルがバフアップしてしまおうので、この腕の敵を最優先に倒そう。

●●●はこちらのスタート地点から一番近い位置にいますので、すぐ倒してきてくれる。連射攻撃で一気に仕留めよう。



攻略ポイント 上の位置を倒れば楽勝

●を倒し、続けて●●●を撃破したあとは、その場にとどまて残る●●●を待とう。なぜなら、その位置にいれば、敵はマップ中央のくぼみを通らざるをえないからだ。このくぼみの上部は、一部を除くほとんどの部分が進入禁止マスになっており、下から上へ移動するのは非常に難しい。敵が移動に手こずっているうちに、魔法や弓で攻撃すれば、とても簡単に撃破できるのだ。しかも、場所からの攻撃となるため、その能力が上がるのうれしいところ。●●●●との戦いに勝ち抜けば、多少レベルが低くても、十分にクリアは可能なのだ。



4 敵の女性に近づくと、彼女が倒れるまで、バトルは続きます。

BATTLE MAP DATA

敵陣ユニット

- デビル [HP:760/MP:128]

陣取りアイテム

- ヒュリアファア
- 金貨

バトル 3-6 名もなき難民集落

勝利条件	敵の全滅
敗北条件	スフィードが倒れる
強制出撃	スフィード



BATTLE MAP DATA

- 敵ユニット**
- ゴレベータ [HP:915/MP:151]
 - ゴレベータ [HP:915/MP:151]
- 隠しアイテム**
- リラクゼーション
 - 元氣の菓

こちらから積極的に接近しよう

このバトルに登場するゴレベータたちは、●を除く全員がSS「地形コスト無視」と、AS「プラスターター」を持っている。移動CAPコストがかかる砂漠でも自由に動きまわり、長距離から「プラスターター」を放ってくるのだ。そのため、敵の接近を待たずに、こちらから近づいたほうが良い。進行ルートどおりに移動し、敵を各個撃破しながら戦おう。



▲●●は「機動隊」のEzを持つので、ほかの敵より先に倒そう。

攻略ポイント

マップの奥に陣取る●●●●は、●の初期配置の場所から2、3マス前に踏み込めば、一気に接近してくる。そこで、その前に味方を集結させて、それからHPの高いユニットをオトリ役にさせて踏み込ませよう。すると敵が近づいてくるので、あとは魔法を中心に攻撃を仕掛けてやれば、簡単にクリアできるのだ。また、アドニスPPリフレが敵の攻撃魔法を減らすようなら、もっと楽に勝つことができる。

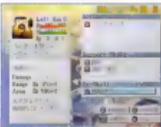


バトル 3-7 マニ王国首都リルト

勝利条件	ゴレベータの全滅
敗北条件	スフィードが倒れる
強制出撃	スフィード

多彩なEz効果に注意!

強敵のティアに、Ez所持・連係攻撃を持つゴレベータの強力な敵が勢ぞろい。また、「機兵強化」や「強制終了」などのEzを持っているので、移動の際はEz範囲に注意しよう。なお、隠しアイテム●はレアなアクセサリなので、なるべく回収しておこう。



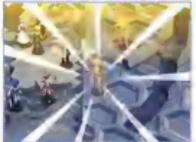
BATTLE MAP DATA

- 敵ユニット**
- ティア [HP:2820/MP:120]
 - ゴレベータ [HP:960/MP:156]
 - ゴレベータ [HP:960/MP:156]
- 隠しアイテム**
- ブルーリボン
 - 元氣の菓
 - リラクゼーション
 - 金貨

攻略ポイント

敵のAS「プラスターター」は、回避があっても問題なくこちらを攻撃できる。上の地図に中央とあって安心していると、突然攻撃されることも多い。マップ中央を進むときは、一度奥にのらないようにして慎重に進もう。またこの攻撃は、●●の得意技。そこで、上の段から斜め下で車や攻撃を受け、味方が攻撃される前に倒すのも手だ。とくに、魔法は効果が高いのでオススメ。

▶意外なところから攻撃してくるので、HPの低いユニットは要注意!



BOSS

ティア

- レベル: Lv.22
- クラス: グラップラー
- スキル: ラッシュ(AS)、スマッシュビート(AS)、炎撃30%(SS)、真20%(SS)、連係(ES)、崩壊(Ez)

高い攻撃力とEz「崩壊」が注目

じつはティアを倒さなくてもクリアは可能。しかも、そのほうがあとでいい結果になるので、できるだけ交換は避けたい。ここで、HPの高いユニットを接近させ、オトリにしよう。もちろん、回復役を1人つけることも忘れずに。ダメージを受けたりしたら、すぐに回復させよう。

バトル 3-8 精霊の門前

勝利条件	AGP-F型改の撃破
敗北条件	スフィードが倒れる
強制出撃	スフィード、ティア



BATTLE MAP DATA

- 敵ユニット**
- AGP-F型改 [HP:480/MP:240]
 - 機方機組ユニット
 - ティア [HP:870/MP:120]
- 隠しアイテム**
- 金貨

まずはティアを救出

バトル3-7からの連続報酬となる。ここでは、ティアがHP半分の状態でも味方増援として登場し、味方の最大出撃数が1人ぶん減る。なお、ティアが倒されると、今後の展開に悪影響が出るので、プリエなど回復魔法を使えるユニットを必ず出撃させておこう。ティアは、一歩でも食らうと数回倒れる。



BOSS

AGP-F型改

- レベル: Lv.24
- クラス: ゴレベータ
- スキル: プラスターター(AS)、炎撃30%(SS)、炎撃20%(SS)、防弾+20%(SS)、炎弾(Ez)

敵は攻撃に慣れたタフネスが得意

「耐弾+20%」と「反撃30%」のSSで、直接攻撃に対する防弾は完璧。ここは、魔法を中心に攻めたいほうが有利だ。ティアを本陣と合流させたら、前衛ユニットで壁を作って敵を足止め。あとは、階段の上に陣取った後衛ユニットの攻撃魔法でたまたまけよう。

▶高所から攻撃すれば、リゾンの与も10%に効果あり。

データベース

今回は、後半戦を戦い抜くために必要! 「スキル」と強力なアイテムを生み出す「合成」の2つにスポットライトを当ててお届けしよう!

スキル

激戦が続くゲーム後半戦に備えて第三章後半で準備を整えておくこと

第三章を越えると、隠黒兵など以前から登場してきた敵が「ワーアップ!」したため、戦闘を有利に戦うためには優秀なスキルが必要不可欠となる。そこで、ここでは第三章後半あたりで習

得できるようにするスキルのデータと、主要キャラ6人のオススメスキルを大公開。なお、ここであげているスキルは、第2段階目のクロスチェンシステムで習得できるものとなっている。

スフィード

対空・対炎・対氷・対雷・対毒・対炎・対氷・対雷・対毒・対炎・対氷・対雷・対毒

優秀な前衛ユニットとして活躍する主人公。敵に接近する攻撃力が高い。戦闘時常にワーアップさせる「威力+10%」を継承できる。さらに、ダメージが3割増える「ソニックブレード」や「ジャストレス」があげられ、ボスでも活躍できる。

- ウルガフランダ(AS) ●威力+10%(SS)
- ソニックブレード(AS) ●石化耐性(SS)
- ジャストレス(AS) ●炎耐性アップ(E)
- 炎耐性(E)

リーン

対炎・対氷・対雷・対毒・対炎・対氷・対雷・対毒

広い範囲をカバーすることができる「ホワイトキング」は、攻撃力が高く、ストリートファイトはむしろ有効な攻撃方法となる。この攻撃力をさらに高めるために「魔剣+10%」は必ず習得させておきたい。HPの回復は、「自動HP回復」でずうのベストだ。

- ストーンアーマー(AS) ●威力+7%(S)
- ストーン(AS) ●炎耐+10%(SS)
- ストーンガード(AS) ●炎耐+5%(S)
- ホワイトキング(AS) ●自動HP回復(E)

グレイ

キアラの得意である魔法をフルに生かすために、特効時の消費APを2つに減らす「魔鏡」や特効時に追加の回復を受けなくする「魔鏡クロス耐性」を継承すると、これで素早く敵に近づき、ダメージを与える「エアライン」なども強くなる!

- マジックバースト(AS) ●特効+50%無効(SB)
- リブスター(AS) ●魔鏡(E)
- エアライン(AS) ●特効+20%無効(E)
- 炎耐性(E)

アドニス

回復魔法はAPにまかして、アドニスは強力な「メルトダウン」や「レイステール」などの攻撃魔法を継承させること。なお、アドニス自身のスキルには魔法ダメージを与えるのがない。合成で「魔剣+10%」がつけられる「魔剣の遺上巻」を作っておこう。

- レイスター(AS) ●魔剣(E)
- レイステール(AS) ●BP+10%(SS)
- メルトダウン(AS) ●石化耐性(S)
- クロスバースト(AS) ●炎耐性(E)

キアラ

魔法系に強いが、特効攻撃に対してはほぼ無効。キアラ、この部分を伸ばしつづける。特効を大きくするには、「通算ダメージ軽減」の「魔剣+20%」を継承させるのがいいだろう。これを継承することで、スフィードなどの魔剣に対しては強くなる。

- 魔法バースト(AS) ●威力+10%(SS)
- アールスター(AS) ●魔剣+20%(SS)
- ワーランド(AS) ●通算ダメージ軽減(E)
- 炎耐性(E)

フリエ

行動終了時のAP残量に応じて、さまざまな状態異常を回復してくれる「清浄」やキアラのHPを大きく回復する「ゴッドキース」を継承するスキルを習得させておきたい。攻撃のダメージには、「広範囲ダメージ軽減」を習得させる「ヘンダーツ」も優秀。

- 清浄(AS) ●魔剣(E)
- ゴッドキース(AS) ●威力+10%(SS)
- クロスバースト(AS) ●炎耐性(E)
- クロスバースト(AS) ●炎耐性(E)

サポートスキル(SS)

スキル名	効果	スキルレベル	MP	AP	SP	対炎	対氷	対雷	対毒
炎耐性	炎属性ダメージを10%減らす	0	0	0	0	100	0	0	0
氷耐性	氷属性ダメージを10%減らす	0	0	0	0	0	100	0	0
雷耐性	雷属性ダメージを10%減らす	0	0	0	0	0	0	100	0
毒耐性	毒属性ダメージを10%減らす	0	0	0	0	0	0	0	100
威力+10%	攻撃力が10%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+10%	魔法ダメージが10%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+20%	魔法ダメージが20%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+30%	魔法ダメージが30%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+40%	魔法ダメージが40%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+50%	魔法ダメージが50%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+60%	魔法ダメージが60%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+70%	魔法ダメージが70%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+80%	魔法ダメージが80%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+90%	魔法ダメージが90%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+100%	魔法ダメージが100%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+110%	魔法ダメージが110%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+120%	魔法ダメージが120%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+130%	魔法ダメージが130%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+140%	魔法ダメージが140%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+150%	魔法ダメージが150%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+160%	魔法ダメージが160%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+170%	魔法ダメージが170%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+180%	魔法ダメージが180%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+190%	魔法ダメージが190%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+200%	魔法ダメージが200%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+210%	魔法ダメージが210%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+220%	魔法ダメージが220%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+230%	魔法ダメージが230%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+240%	魔法ダメージが240%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+250%	魔法ダメージが250%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+260%	魔法ダメージが260%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+270%	魔法ダメージが270%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+280%	魔法ダメージが280%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+290%	魔法ダメージが290%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+300%	魔法ダメージが300%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+310%	魔法ダメージが310%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+320%	魔法ダメージが320%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+330%	魔法ダメージが330%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+340%	魔法ダメージが340%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+350%	魔法ダメージが350%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+360%	魔法ダメージが360%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+370%	魔法ダメージが370%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+380%	魔法ダメージが380%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+390%	魔法ダメージが390%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+400%	魔法ダメージが400%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+410%	魔法ダメージが410%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+420%	魔法ダメージが420%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+430%	魔法ダメージが430%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+440%	魔法ダメージが440%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+450%	魔法ダメージが450%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+460%	魔法ダメージが460%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+470%	魔法ダメージが470%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+480%	魔法ダメージが480%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+490%	魔法ダメージが490%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0
魔剣+500%	魔法ダメージが500%上がる	0	0	0	0	0	0	0	0

アタックスキル(AS)

スキル名	効果	スキルレベル	MP	AP	SP	対炎	対氷	対雷	対毒	対炎	対氷	対雷	対毒
エクスプロード	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	100	0	0	0
アイスブレイク	氷属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	100	0	0	0	0	0	
サンダーボルト	雷属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	100	0	0	0	0	
ポイズン	毒属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	100	0	0	0	
マジックバースト	魔法ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	100	0	0	
ソニックブレード	物理ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	100	0	
ジャストレス	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	100	
ストーンアーマー	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
ストーン	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
ストーンガード	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
ホワイトキング	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
レイスター	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
レイステール	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
メルトダウン	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
クロスバースト	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
炎耐性	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
氷耐性	氷属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
雷耐性	雷属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
毒耐性	毒属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
威力+10%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+10%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+20%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+30%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+40%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+50%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+60%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+70%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+80%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+90%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+100%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+110%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+120%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+130%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+140%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+150%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+160%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+170%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+180%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+190%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+200%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0	0	0	0	0	100
魔剣+210%	炎属性ダメージを20%増やす	330	110	75	120	0	0	0					

激戦必至のボス敵が待つベテランハンターの仕事を解説!

Active Lead GENERATION™

ベテランハンターになったエッジの前に立ちかかる難解な指示板仕事と、強敵との戦いを徹底フォロー! もちろん、攻略範囲内でも入手できるカードリストや合成レシピなども大公開する!!

PS2 **PC**

アーケザラッド ジェネレーション

発売中

●SCE
¥5,800 (税込¥6,080)

●MC2 (41KB)
PlayStation 2専用ネットワークアダプター対応(※)



ストーリー攻略編

行動チャート

chart 1 ルルムの指示板仕事1

- ハンターギルドの指示板仕事「助産師をまもれ」をクリアして、評議場2階にいるコレオプトスの女性(スキルセ)に話しかける
- 水の神殿に移動して、ボスのセルナスを倒す
- ルルムに移動して、評議場2階にいるスキルセに話しかける。イベント発生後、仕事終了

chart 2 ルルムの指示板仕事2

- ハンターギルドの指示板仕事「朝あごとり」をクリア。カオドソニアがある怪物の裏道に行き、依頼人(デニコ)に会い話を聞く
- ニソプレム世界群に移動して、マップ左上のデイト内にいるレオンに会い話を聞く
- ワットガが谷地帯に移動して、マップ右上の建物に入る。最下層にいるボス、シタイングラフを倒し、ガッツとママに話しかける
- アム世界群に移動してレオンに会う
- ルルムに移動して、評議場2階でガッツに話しかけると終了

chart 3 Masterのハンター試験

- カウチン仕事をこなして、経験ポイントが10ポイントある
- ルルムのハンター試験場で、Masterのハンター試験を受けて合格する

- 試験内容**
- 1科目目…敵の全滅
 - 2科目目…敵の全滅
 - 3科目目…敵の捕獲
 - 4科目目…トッシュを倒す

chart 3 Masterのハンター試験

激戦トッシュは弱點の水系で攻めよう!!

1 科目目の集積戦は、遠距離攻撃が可能なショットガンマスターと3科目目のレッドドラゴン兵、こちらの両方がポイントでも攻撃してくる。先に敵の攻撃をガードステップでかわしてから攻撃しよう。4科目目で敵うトッシュは、攻撃中に反撃して

chart 1 ルルムの指示板仕事1

ワープゾーンだけの複雑な神農を最短ルートで突破!!

神農内にある多数の境界の入口。一方通行のワープゾーンとなっており、非常に迷いやすい構造だ。そこで、ペドリアのキャラカードを入手しつ、ボスまでの最短ルートを掲載する。なお、ボスのセルキスや、その周囲に無敵発生するコレオプトス族はともに水属性の敵。火属性は威力が高く、攻撃範囲が広いデイルズボムがあれば、大ダメージを与えられる。対セルキス戦に備えて、プロテクションキープ2を用意しておくといい。



▲神農物から出現する青緑宝石で防御力上げておけ。マップ中央でザコを倒したらボスに接近。

ペドリア入手もボス戦までの最短ルート

- 1 大広間では、マップ上へ進むのでマップへ入る。入口を通って次の広間へ。
- 2 大広間では、マップ上へ進むのでマップへ入る。入口を通って次の広間へ。
- 3 緑い通路に飛ばされるので、すぐ上へ入るから大広間へ。
- 4 マップ右上へ進むと、強敵が並んでいるので右側の境界の入口へ。
- 5 マップの右上に進む。そして、隣りの手前にある境界の入口へ突入。
- 6 4つの境界がある通路に出る。奥の境界の入口へ突入。
- 7

chart 2 ルルムの指示板仕事2

手こわいボスに備えて装備を万全に!!

建物内は、ほぼ一歩で通うことなくボスまでたどり着ける。ボスのシタイングラフは足音が聴いやすい。無敵性なので弱點もない。通常攻撃や魔法などをストライクパワーで強化してダメージアップを図ろう。また、ボスはHPが低下するにつれて、攻撃方法が多形になっていく。とくに、最終形態の体当たりは強力なので、写真の安全地帯に逃げ込もう。



▲ボス戦中に出現するスキルは、近寄りすぎると感電するので注意。

ベテランハンターともなる。事前の準備や神農突破に必要とするアイテムも揃えておく。準備は万全に打ち撃つ攻略法を中心に解説していく。

入手できるカード

リッチを倒さないで出てくれないフロア内にいる。破壊したたグールが落とす。

▲ボスのダイヤモンドダストが、やり取りしない位置からアムズを逃がし、毒煙は除害でトドメ!

水系で攻撃!

入手できるカード

最初の分かれ道を右に進んだ先に、大量のドラム缶があるので破壊してゲットしよう。

▲体当たり攻撃は、フロア入口の緑い通路に逃げ込めばつかない。

安全地帯あり!



エッジ: ボス敵のシタイングラフが降り出す連続攻撃はスゴいね! **ヘム:** エッジ! そんなときはトウバサミの出番だ。 **エッジ:** えっ? **ヘム:** これを連続攻撃中にヒットさせると、なんと攻撃を中断できるのだ。 **エッジ:** それスゴイな! **ヘム:** やルマンマンで勝利になるよ。

カードデータ編

今週のデータ編では、全スキル＆マジックカードのデータを一挙に公開! また、合戦に必要な素材カードなども紹介する。

各カードの注目点

各カードのバラーメータの%は、キャラの対応するステータスをもとに、使用時の効果としてくわいのか割合を示している。

カード合成でレアなカードを作ろう!

ハンターランクが上がるにしたがって、発見難易度にも増える敵も強くなっていく。このように、通常のショップで売られるパーツカードでは、防衛面が不足して出てく。そこで重要になるのが、カード

ド合成。以下で紹介するスキルやマジックカードも、大半はカード合成で作成可能だ。ゲーム後半では、またったカードを積極的に合成し、より強力なものを作っていくようにしよう!

ハンターランクがペレンから購入可能になるカード

ハンターランクがペレンになると、以下のカードが各書庫のショップで売られるようになる。技術書の数本やバトルカードのように、より強いカードを合成するための素材になるものも多いので、チェックしよう。

●ミルマーナ

名前	価格
ソウルデバイス	8000
ストラクチャーパワー	4000
プロテクションカード	4000
放水器	10000
秘人のローブ	12000
クラフトドロブ	16000
魔眼のパンダ	18000

●ディルスバルド

名前	価格
ライジングプラスト	8000
プロテクションカード	4000
放水器	10000
ヘビーマーナー	18000
バトルアーマー	24000
アーマーストーン	20000
技術書の数本	4000

●サルファス

名前	価格
サンダーストーム	6000
ストラクチャーパワー	4000
放水器	10000
マーズリスト	10000
ヘビーマーナー	18000
バトルアーマー	24000
秘人のローブ	12000
炎の手袋	3000
バウンスストーン	2000
技術書の数本	4000

●ユーベル

名前	価格
エクスポージョン	5000
ヒールレイン	6000
ストラクチャーパワー	4000
マーズリスト	10000
魔法の鏡	10000
チェインベスト	8000
秘人のローブ	12000
炎の手袋	3000
魔眼のパンダ	18000

ペレン以降に入手しておきたい素材カード

名前	消費CP	備考
ロマンスのしずく	5%	まだ強化パーツカード合成に使える
放水器	カードショップや魔法のコレクターから入手可能。間違って水をまき攻撃する	
ルーサーの杖	投げると、落ちた先で魔法を起す杖。魔法のメイズから入手可能	
技術書の数本	T E C 25のスペシャルカード。使える強力なパーツカードの合成に使える	

カード合成レシピ

合成できるカード	タイプ	素材①	素材②
ロマンスのしずく	スキル	ヒートアロー2	ヒートアロー2
ヒーリングロッド	ギミック	ルーサーの杖	ヒールレイン
炎放射装置	ギミック	放水器	油球
火炎対空バズーカ	スキル	射撃の奥義書	武器回路
癒しの結核	スペシャル	キューブ	キューブ3

No.	名前	属性	威力	範囲	タイプ	EL	STR	MAG	DEF	備考	備考	
No.1	風刃炎	カーブ	Trainee	Wind	7%	64%	5%	30%	30%	100	炎のオーラをまきまきとらで敵を切り裂く	
No.2	シックスショット	マル	Trainee	Dark	—	60%	60%	60%	60%	120	敵の弱点を再確認し打ちつける	
No.3	ヒートサイトロッド	ポーン	Trainee	Fire	—	—	—	—	120%	120	炎放射で敵を焼き尽くす	
No.4	ギョウキバスター	ガン	Trainee	Dark	—	—	—	—	60%	120	敵の弱点に穴を開けてダメージを吹き飛ばす	
No.5	ビュウシュウバスター	ガン	Trainee	Dark	—	—	—	—	60%	120	弱体化した敵を吹き飛ばす	
No.6	ヒートブラスター	ダーク	Trainee	Fire	—	80%	—	—	120	120	ビュウシュウを連続して打ちつける	
No.7	ブルムンフルスト	デルマ	Trainee	Fire	70%	70%	—	—	120	120	敵に突進して連続で切りつける	
No.8	アイスマシナー	ヴォルカ	Trainee	Water	50%	50%	—	—	120	120	炎のオーラをまきまきとらで敵を吹き飛ばす	
No.9	フッドパイン	カイト	Trainee	Earth	—	80%	—	—	120	120	イノチの力で敵を吹き飛ばす	
No.10	アツク	バズーカ	Trainee	Fire	—	—	—	—	120	120	敵の弱点を再確認し打ちつける	
No.11	テクスニカル	テラベグ	Trainee	—	—	—	—	—	90%	120	自らニサイルになって攻撃を受ける	
No.12	パニッホ	チェン	Trainee	—	—	—	—	—	90%	120	不思議な魔法で敵を吹き飛ばす	
No.13	トウキヒーリング	アーク	Trainee	—	—	—	—	—	800%	—	300	友の体力を回復させる
No.14	主人公の工場の	アーク	Trainee	Light	100%	100%	—	—	120	120	敵の弱点を再確認し打ちつける	
No.15	魔法の鏡	アーク	Trainee	Light	110%	110%	—	—	300	300	高い威力の魔法で敵を吹き飛ばす	
No.16	ラマダ魔眼	イーガ	Trainee	—	84%	—	—	—	84%	120	ラマダ魔眼の魔眼を解除する	
No.17	ヒートウォーク	エルク	Trainee	Fire	64%	—	—	—	64%	120	正面に炎を生産させる	
No.18	ロケット	リフレ	Trainee	—	—	—	—	—	4%	120	魔法の威力を倍増させる	
No.19	磁気コンクリート	アーク	Trainee	—	—	—	—	—	4%	120	魔法の威力を倍増させる	
No.20	インパルス	アーク	Trainee	Wind	94%	—	—	—	94%	120	高いダメージを集中的に発生させる	
No.21	メタルイン	ケル	Trainee	—	24%	—	—	—	24%	120	敵の弱点のナイフの魔法	
No.22	ランナー	シムル	Trainee	—	—	—	—	—	96%	120	小柄のバナーを得意とする	
No.23	クロススラッシュ	リフレ	Trainee	—	30%	—	—	—	30%	120	敵の弱点を再確認し打ちつける	
No.24	リリアス	リリア	Trainee	Light	30%	30%	—	—	30%	120	魔法の威力を倍増させる	
No.25	ランナー	エダ	Trainee	Light	47%	—	—	—	1%	64	120	遠距離の魔法で敵を一撃
No.26	アースドリフト	エダ	Trainee	Earth	60%	—	—	—	30%	120	大地の力が回復の魔法を発生させる	
No.27	クラウドスリット	エダ	Hiro	—	150%	—	—	—	—	250	ヘビロテの魔法に敵を吹き飛ばす	

全スキルカード一覧

特定のキャラに装備できる必殺技的なカード。スキルカードごとに、各キャラごとに1枚ずつ存在し、主人公の工場の裏で、用意される。これらのカードは、魔法の鏡で複製可能。なお、表の並び順はゲーム中の並び順に準じている。

全マジックカード一覧

表では、店で購入できるものは入手順をカードショップと表記。①内ではミルマーナ、ルールルム、サルファス。

デ＝ディルスバルド、コ＝ユーベルと、購入できる画を示している。魔法は、カードを落とす敵を表している。

No.	名前	属性	威力	範囲	タイプ	EL	STR	MAG	DEF	備考	備考
No.1	ヒートアロー	Trainee	Fire	40%	40	40	—	—	—	—	カードショップ(デ)、魔法のコレクター
No.2	ファイアボール	Expert	Fire	50%	50	50	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.3	エクスポージョン	Fi-Gamer	Fire	60%	60	60	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.4	エクスポージョン	Veteran	Fire	100%	100	100	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.5	ウォーターフォール	Trainee	Water	30%	24	24	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.6	ウォーターフォール	Full-Gamer	Water	40%	48	48	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.7	ダイヤモンド	Expert	Water	100%	96	96	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.8	ダイヤモンド	Veteran	Water	130%	128	128	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.9	ウィンドスラッシュ	Trainee	Wind	40%	32	32	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.10	ウィンドスラッシュ	Expert	Wind	50%	64	64	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.11	ヒールレイン	Fi-Gamer	Wind	60%	60	60	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.12	ホール	Veteran	Wind	100%	120	120	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.13	ゴーストハンド	Full-Gamer	Earth	60%	64	64	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.14	ゴーストハンド	Veteran	Earth	80%	96	96	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.15	メテオフォール	Expert	Earth	90%	100	100	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.16	メテオフォール	Master	Earth	90%	200	200	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.17	ライジングプラスト	Full-Gamer	Light	20%	64	64	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.18	ライジングプラスト	Veteran	Light	30%	96	96	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.19	サンダー	Expert	Light	100%	96	96	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.20	サンダー	Master	Light	120%	120	120	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.21	ソウルデバイス	Expert	Dark	15%	96	96	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.22	ソウルデバイス	Master	Dark	20%	120	120	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.23	ダークスラッシュ	Veteran	Dark	100%	96	96	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.24	ダークスラッシュ	Hiro	Dark	120%	120	120	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.25	キューブ	Rookie	—	60%	64	64	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.26	キューブ	Expert	—	90%	96	96	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.27	キューブ	Master	—	180%	192	192	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.28	ヒールレイン	Expert	—	90%	96	96	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.29	ヒールレイン	Veteran	—	90%	120	120	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.30	ヒールレイン	Hiro	—	180%	256	256	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.31	スライク	Expert	—	64	64	64	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる
No.32	スライク	Veteran	—	64	64	64	—	—	—	—	魔法の威力を倍増させる

電撃の攻略本 **アークザラッド ジェネレーション サブコンプリートガイド**

チャットとトップエディンガまで徹底ナビゲート。キミを最強のハンタークラスへと導く「ジェネレーション」唯一の完全攻略本です。オンラインショップが、全30種類のカードを、全130種類の魔法を、データ類も豊富に掲載。この中で、すべて読むと一挙にハンターランクが上がる!

12月25日発売予定
定価: ¥1,680円(税込)

Shining Tears

シャイニング・ティアーズ

これまでの1周目をクリアするための情報や2周目(アドバンスモード)の存在をお伝えしてきたが、攻略最後となる今回は、クリア目的とは違った楽しみ(やり込み要素)を公開。「シャイニング・ティアーズ(以下ST)」を遊び尽くすなら、レッツチャレンジ!

「天空の塔」や全カードデータなど「ST」のやり込み要素をお届け!

天空の塔の試練

ゲームの中盤からプレイ可能となる天空の塔の試練は、フリーサブナリオとしては第一、普通の世界でもプレイ可能な地上60階の敵サブナリオ。ゲームをクリアするだけなら挑戦する必要はないが、キャラクターの育成やお試しにはうってつけの内容

●60階層のクリアを目指せ!



となっており、天空の塔を攻略するためには、80名のフロアを戦い抜く持久力とキャラの強さが要求されるため、ゲームクリア寸前レベルでも相当な難易度。2人対戦でもプレイ可能なので、友だちと2人で協力してプレイするのがオススメ。

●最上階までのフロア情報!

■フロア1~10(ボス:フロア5)
1周目(以下ノーマル)では敵Lvが17~30。アドバンスでは51~70。

■フロア11~20(ボス:フロア11-17)
ノーマルの敵Lvは25~37。アドバンスでは63~81に達する。

■フロア21~30(ボス:フロア23-29)
ノーマルの敵Lvは30~43。アドバンスでは70~80。

■フロア31~40(ボス:フロア35)
ノーマルの敵Lvは35~46。アドバンスでは78~94。35階のボス無し。

■フロア41~50(ボス:フロア41-47)
ノーマルの敵Lvは40~52。アドバンスは85~103とLvが100越えになる。

■フロア51~60(ボス:フロア58-60)
ノーマルの敵Lvは40~60。アドバンスは85~110。60階のボスが2体。

▲1フロアだけならマップの小まくりはラクだが、無難を上昇したがる「強敵」が難易度度も上昇。

マオちゃんのチョットお得な情報局♪～最終回～

「うたつ勇者学」の入口右側にいるキャラクターに話しかけると、戦況値にしたがってこぼり(アイテム)がもらえるのを知っているかな? 戦況値は「術の評判」で判別がつか、こぼりにはその表にある3種類のアイテムが用意されている。

今回で攻略は最後だけど私たちをずっと応援してネ♥



シャイニング・ティアーズ

発売中

セガ
¥5,800 (税込 ¥7,140)
MC2 (314KB)
2人プレイ可

サブナリオ集

7つのサブナリオから4つをピックアップ!

本編のサブナリオを進めていくうえで、ある条件を満たすとサブナリオのフロアが立つ。下に全て種類のサブナリオを紹介しているが、その中のいくつかはプレイした人も多いはずだ。しかし、すべてのサブナリオをプレイするには、

隠された条件を満たす必要があるため意外に難題が深い。そこで、発生条件が難しいと思われる4つのサブナリオについての情報を公開! まだ未体験のサブナリオがある人は、下記の発生条件を参考にチャレンジしてほしい。

●サブナリオのタイトルとミッション名一覧

タイトル	ミッション名	ミッションの内容
光と闇の輪舞	リュウの救出	エドワール城跡に向かいリュウとラザラスを助け!
命のしずく	マオの救出	1人で城跡に閉じ込められたマオを救出せよ!
けがれなき翼	カスガに学ぶ勇気	カスガに会うため、ファンタジーの塔へ向かおう!
忍びの心	天空の塔への挑戦	ラザラスをもよおさせるために天空の塔へ向かおう!
けがれなき翼	エドワールの果実を求めて	果実を採るにはまず城跡の奥へ向かおう!
けがれなき翼	無人島の探検任務	無人島の探検を完了させよう!
忍びの心	無人島の果実(トロール)	マオをつかろう! 果実、マオの救出に役立つ!

●4つのサブナリオの発生条件を公開!!

光と闇の輪舞	サブナリオ8~10クリア後にラザラスの絆値がリュウよりも高く、他のサブナリオが発生していない。
命のしずく	サブナリオ10クリア後に戦況値が一定以上(かなり高い)、さらに他のサブナリオが発生していない。
けがれなき翼	サブナリオ10クリア後に戦況値が一定以上(やや高め)で、他のサブナリオが発生していない。
忍びの心	サブナリオ8クリア後、マオの絆値が一定以上(少し高ければOK)になっている。

♪戦況値の上昇によってこぼりアイテムをもらえる

戦況値の範囲	もらえるアイテム	効果
かなりなるサブナ	金の卵	2人のSPが回復するアイテム
無難の味方たち	ムシキャブ	攻撃力+1、防御力+1、魔法ダメージ-10%
シリアルのやり繰	ハートフルステーション	命中率+5%&6HPが回復

カードデータ集

全276種類の
カード情報を独占公開!!

目指せ!
コンプリート!!

●カード図鑑が充実すると
レアアイテムがもらえる!

カードを一定数集めると、アイテムをもえる。
レアなアイテムはかなりので、ぜひゲットしよう。

敵を倒すと低確率でドロップするエネミーカード。これをボックスに預けるとエネミーカード図鑑に登録できるが、コンプリートするには276種類の敵からカードを揃えようという究極のやり込み度が要求される。ここではカードナンバーに対応した敵名と、カード以外の落としやすいアイテムを掲載!



カード集めはほどと気力!



●カード&敵一覧

敵の見た

【カードNo.】はエネミーカード図鑑のカード番号(省略)しており、番号とその敵名を参照することでそのカードが所持

未所持時状がわかる。また、ノーマルモードでの敵から入手しやすいアイテムも「落とすやすいアイテム」として掲載。

カードNo.	カード名&敵名	落とすやすいアイテム	カードNo.	カード名&敵名	落とすやすいアイテム	カードNo.	カード名&敵名	落とすやすいアイテム	カードNo.	カード名&敵名	落とすやすいアイテム
1	ベースト	鉄の骨の水	70	カドバ(上)	重たいアイテム	133	バードマン	月のかけら	203	デモン	悪魔の卵
2	ダーゴースト	鉄の骨の水	71	精霊(男)	ルーンハム	134	ネオ・カトルデー	月のかけら	209	グレイターデモン	悪魔の卵
3	ボイスゴースト	鉄の骨の水	72	悪人(男)	ブラックオイル	141	イールフアター	月のかけら	210	アーチャーデモン	悪魔の卵
4	スルペスト	鉄の骨の水	73	下級兵(手裏)	重たいアイテム	142	クロウバット	月のかけら	211	ベリアル	悪魔の卵
5	レドムル	聖水	74	うろつ(兵士)	重たいアイテム	143	バードコマンドー	特殊な	212	ベルゼブブ	悪魔の卵
6	ブルーベル	聖水	75	さまよふ兵士(手裏)	重たいアイテム	144	ウィングコマンドー	特殊な	213	アスクト	悪魔の卵
7	バーガルド	毒草	76	上級兵(手裏)	重たいアイテム	145	フェューコマンドー	特殊な	214	クワイバー	毒草
8	フェイスロフ	毒草	77	悪人(手裏)	ルーンハム	146	イカズミコマンドー	特殊な	215	カオスクリーパー	毒草
9	オオコソリ	月のかけら	78	狂戦兵(手裏)	重たいアイテム	147	リザードコマンドー	特殊な	216	アビスクリーパー	毒草
10	オオコソリモリ	月のかけら	79	下級兵(兵隊)	重たいアイテム	148	リザードマン	リザードナイル	217	ヘルクリーパー	毒草
11	リソコソリモリ	月のかけら	80	精霊(兵隊)	重たいアイテム	149	リザードウォリアー	リザードナイル	218	デスアーバ	毒草
12	オオコソリ	月のかけら	81	さまよふ兵士(兵隊)	重たいアイテム	150	リザードマン	リザードナイル	219	クラム(男)	毒草
13	カドバ(上)	重たいアイテム	82	はぐ(兵士)	重たいアイテム	151	リザードナイト	リザードナイル	220	カラマツ	毒草
14	パンパルパロ	月のかけら	83	精霊(兵隊)	ルーンハム	152	アリアドナーマン	毒のクロコ	221	ネズミ(男)	毒草
15	タケノコ	月のかけら	84	悪人(兵隊)	ブラックオイル	153	クロコガイマン	毒のクロコ	222	エンジェル	天来の卵
16	スラッシュバロ	月のかけら	85	コマンドー	フラックオイル	154	レザリアン	毒のクロコ	223	アークエンジェル	天来の卵
17	ロバ(ライダー)	毒草	86	ヒーローコマンドー	ルーンプレート	155	リザードロード	毒のクロコ	224	プリンパルティ	天来の卵
18	ジロコグモ	毒草	87	ヒーローコマンドー	ルーンプレート	156	スリム	毒のクロコ	225	スリム	天来の卵
19	タンクマン(男)	毒草	88	ヒーローコマンドー	ルーンプレート	157	ワイト	ボーンメイル	226	ドミニオン	天来の卵
20	オオコソリ(男)	毒草	89	シルバークマンドー	ルーンハム	158	カウチヤク	ボーンメイル	227	セツフ	天来の卵
21	ロバ(ライダー)(手)	毒草	90	ヒストコマンドー	ブラックオイル	159	スバルト	ボーンメイル	228	トーチアイ	玉髄
22	ジロコグモ(手)	毒草	91	ファンタジー	鉄の骨の水	160	マサキ	パンダ	229	ヴァンガード	玉髄
23	タンクマン(手)	毒草	92	ファンタジー	鉄の骨の水	161	グウェル	パンダ	230	スライム	玉髄
24	オオコソリ(手)	毒草	93	マシクチャー	鉄の骨の水	162	マサキ	パンダ	231	ストロクアイス	玉髄
25	ウォーム	毒草	94	マシクチャー	ユージュ	163	真流の冠	玉髄	232	エンシェントラング	毒草
26	ボイスゴースト	毒草	95	デモンハンター	ユージュ	164	オウ二兵衛	毒草	233	レッドアホ	毒草
27	ソウゾウマン	毒草	96	デモンハンター	ユージュ	165	オウ二兵衛	毒草	234	ジャッジマン	真性毒草
28	スネークウォーム	めい	97	スネークウォーム	毒草	166	オウ二兵衛	毒草	235	イアン	玉髄
29	パンパルウォーム	毒草	98	ヒストクチャー	ロイヤルハム	167	オウ二兵衛	毒草	236	コロサス	玉髄
30	ドラゴンウォーム	毒草	99	シャドウナイト	ロイヤルハム	168	オウ二兵衛	毒草	237	コロサスR	玉髄
31	オズ	砂糖の粉	100	タコナイト	稀巧なパンダ	169	オウ二兵衛	毒草	238	コロサスV	玉髄
32	ヴェムズ	毒草	101	ルーンナイト	玉髄	170	オウ二兵衛	毒草	239	コロサスS	玉髄
33	ババヤ	砂糖の粉	102	カバナイト	玉髄	171	オウ二兵衛	毒草	240	コロサスF	メタルアーマー
34	バースト女王	毒草	103	プロシアン	玉髄	172	オウ二兵衛	毒草	241	コロサスF	メタルアーマー
35	プリズン	玉髄	104	プロシアン	玉髄	173	オウ二兵衛	毒草	242	コロサスF	メタルアーマー
36	フリスロス	魔法の杖	105	ルンバナイト	天来のたてがみ	174	オウ二兵衛	毒草	243	コロサスF	メタルアーマー
37	スパークラッド	トルマリン	106	フラックナイト	フラックオイル	175	オウ二兵衛	毒草	244	ゴブリン	ボーンメイル
38	スニクスラッシュ	毒草	107	アスファルトナイト	天来のたてがみ	176	オウ二兵衛	毒草	245	メタルゴブリン	ボーンメイル
39	グリスモーク	トルマリン	108	ヒビバロマン	ルーンプレート	177	オウ二兵衛	毒草	246	サイボーク	ボーンメイル
40	バンド	毒草	109	サファイアバロマン	ルーンハム	178	オウ二兵衛	毒草	247	アインズ	ボーンメイル
41	ヘルバンド	毒草	110	ゴルドバロマン	ルーンプレート	179	オウ二兵衛	毒草	248	メタルボーン	ボーンメイル
42	悪女	鉄の卵	111	フョウカバロマン	精霊の卵	180	オウ二兵衛	毒草	249	パイオニスター	毒草
43	悪女 手	鉄の卵	112	フョウカバロマン	精霊の卵	181	オウ二兵衛	毒草	250	パイオニスター	毒草
44	悪女 足	鉄の卵	113	アローナイト	玉髄	182	オウ二兵衛	毒草	251	パイオニスター	毒草
45	悪女 足	鉄の卵	114	フィルムナイト	玉髄	183	オウ二兵衛	毒草	252	パイオニスター	毒草
46	マスター悪女	鉄の卵	115	アイスローナイト	玉髄	184	オウ二兵衛	毒草	253	DNA悪女	毒草
47	ヘルバンド	鉄の卵	116	サンダーローナイト	玉髄	185	オウ二兵衛	毒草	254	黒髪17年	毒草
48	クワ	鉄の卵	117	サンダーローナイト	玉髄	186	オウ二兵衛	毒草	255	黒髪17年	毒草
49	ヘルバロマン	鉄の卵	118	ブラックローナイト	天来のたてがみ	187	ゴブリンフアチャー	毒草	256	突撃兵	毒草
50	アイスドラゴン	毒の卵	119	ヘビ・ボウナイト	ルーンプレート	188	ゴブリンフアチャー	毒草	257	プロローグmk II	ボーンメイル
51	サンダーゴブリン	毒の卵	120	バーニングフアチャー	ルーンハム	189	ゴブリンフアチャー	毒草	258	ロボクスター	ボーンメイル
52	スラッシュゴブリン	毒の卵	121	ブリザードフアチャー	天来のたてがみ	190	ネオゴブリン	毒草	259	ダブゾウ	ボーンメイル
53	フィアゴブリン	毒の卵	122	アイスフアチャー	天来のたてがみ	191	アイスゴブリン	毒草	260	アイスゴブリン	ボーンメイル
54	リソバロマン	毒の卵	123	シルバークロー	天来のたてがみ	192	ネオゴブリン	毒草	261	ネオメタルゴブリン	ボーンメイル
55	ロバ(ライダー)	毒の卵	124	ブラッククラウド	フラックオイル	193	カイバゴブリン	毒草	262	ドレスアップ	ダメージ
56	ドラゴンゴブリン	毒の卵	125	ミタロフス	ネードヘルム	194	フアチャー	鉄の骨の水	263	鉄腕アキラ	ダメージ
57	ダンスイジ	毒草	126	メタルクロス	ネードヘルム	195	リノアサルト	鉄の骨の水	264	鉄腕アキラ	ダメージ
58	アイスイジ	毒草	127	ボウゴウクロス	ネードヘルム	196	マサキ	パンダ	265	黒髪アキラ	ダメージ
59	アイスイジ	毒草	128	クワン	ネードヘルム	197	リザードレ	鉄の骨の水	266	黒髪アキラ	ダメージ
60	サンダーイジ	毒草	129	フョウカクラウド	ネードヘルム	198	インプ	鉄の骨の水	267	黒髪アキラ	ダメージ
61	マスターイジ	ロイヤルハム	130	下級 高飛車	おひ	199	プレリル	鉄の骨の水	268	黒髪アキラ	ダメージ
62	グランドマスター	毒草	131	下級 高飛車	おひ	200	プレリル	鉄の骨の水	269	黒髪アキラ	ダメージ
63	グランドマスター	ロイヤルハム	132	下級 高飛車	おひ	201	レザークロウ	鉄の骨の水	270	パイオニスター	ダメージ
64	トドネ	毒草	133	下級 高飛車	おひ	202	ゴシム	鉄の骨の水	271	タインマン	ダメージ
65	ネコマスター	毒草	134	下級 高飛車	おひ	203	マザーゴブリン	ダメージ	272	マザークリーパー	ダメージ
66	魔導師	玉髄	135	下級 コウノチ	おひ	204	アイスロウゴブリン	ストーンアーマー	273	魔導師	ダメージ
67	魔法使(男)	毒草	136	下級 コウノチ	おひ	205	アイスロウゴブリン	ストーンアーマー	274	魔法使(男)	ダメージ
68	魔法使(女)	毒草	137	下級 コウノチ	おひ	206	タロス	ストーンアーマー	275	魔法使(女)	ダメージ
69	さまよふ兵士(男)	毒草	138	バードマン	月のかけら	207	メタルゴブリン	ストーンアーマー	276	カネル	ダメージ

RPG 冒険者の冒険

信長の野望 Online

飛龍の章

新たな戦国の生き方&戦い方をお教えます!!

この冬、戦国の歴史は『飛龍の章』によって大きく動き出す。新たな戦国生活の魅力とは……!?

12月15日!! ついに『飛龍の章』がキミの手に届く!!

来る12月15日、ついに待望の『飛龍の章』が発売になる。新システムの概要についてこれまでに紹介してきたが、その仕様が具体的にゲーム上でどう機能しているのか把握しきれなかった人は多いはず。そこで今回は、

『飛龍の章』のシステムが一部実装されたテストワールドを徹底取材。トライアルダンジョンや兵種など、新システムを実際にプレイして、読者のみんなが知りたいポイントを、ズバリ紹介していこう!

「飛龍」を感じる!! テストワールドを遊んで感じとれた『飛龍』のスコさを3つのポイントで詳しくチェック!!

信長の野望 Online

発売中

PS2

RPG

◆ コーエー
◆ ¥6,800 (税込¥7,140) + 30日版 ¥1,200 (税込¥1,260)
◆ PlayStation BB 11
◆ 要BB Navigator 0.2x以降

信長の野望 Online
～飛龍の章～

12月15日発売予定

PS2

RPG

◆ コーエー
◆ ¥6,800 (税込¥7,140) + 47日版 ¥1,200 (税込¥1,260)
◆ 要PlayStation BB 11
◆ 要BB Navigator 0.2x以降

『飛龍の章』発売に先立って、テストワールドに実装されたのは、トライアルダンジョン、兵種、新明戦という3つの注目システムだ。厚い壁に包まれていたその詳細が、ついに明らか!

トライアルダンジョン 参加法&プレイ感覚すべてが新鮮な新ダンジョン!

トライアルダンジョンとは、自動編成された7人徒党で小クエストに挑戦するという特殊なダンジョン。1～6人でチャレンジした場合、足りない人数は自動的にエンタリー待ち中の他PCから補充されるのだ。ただし、2～6人徒党でエンタリーする際には、下のような職業+レベル条件が用意されており、条件を満たした徒党編成でないとエントリーは不可能となっている。7人徒党の場合は職業制限はない。ただし、「10レベル以上離れたPCとは一緒にエンタリーできない!」というレベル条件のみ残される。

4人徒党で参加希望を出したときのエンタリー結果例

侍	侍	華姫	巫女	OK	徒党のなかと同じ職業のPCがいたとしても、「1組かつ2人まで」であれば、簡単にエンタリーできる。
侍	侍	侍	華姫	NG	同じ職業のPCが3人以上いると、エンタリー不可能。この例の場合は、尚に1人遠慮してもらいたい。
侍	侍	新脚	華姫	NG	同じ職業のダブリが2組以上ある場合はエンタリー不可。なるべく職業が偏らないようになっているのだ。
侍	忍	華姫	巫女	OK	職業のダブリがなくとも、レベル差が10以上ある場合はエンタリー不可。実力の近いPCで先発を組む必要がある。

情報チェック

① 情報チェック

② 屏か敵が!

③ 強敵抜出!

④ 屏か敵は毎回取付くとのこと。裏レベル10以上で手ごね敵が多かった。

野望の王国 kingdom

第30回 龍は大空を飛び、王国員の心は四散す……!

龍窟うどん (以下、うどん): おいおい、今川様はどっちだよね、で、テストワールドで、ほかに何かある? **有部出陣部門 (以下、有部):** なんか、話がつながってませんよ。
うどん: いやあ。合戦仕掛けて、テストワ

知なるNPCが!

ールト行ってるどきなんだよね。で、知ってること、洗いざらいしゃべりたま。妖術玉置 (以下、妖術): さりげなく、南替馬の入口が広くないのかな? **有部:** そうそう。あと、南替馬に「御威風」というNPCがいたね。
うどん: 何する人?
有部: 話しかけたら開発中だった。お節かまして、直屬兵隊NPCに逢いぬい。

プロミヴァンヴァズ エリア&モンスターの4つのポイント

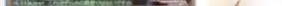
プロミヴァンヴァズは、ほかのプロミヴァンとは異なる、レベル制限が50と高い。だが、敵の強さもほかと比べて高く、そのぶん強まることも多い。ここではとくに気をつけたい4つのポイントを解説していく！



POINT 1 全5層構造を抜ける!

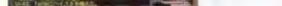
プロミヴァンヴァズは、ほかのプロミヴァンよりも1層多い、全5層構造となっている。各層は、光球を倒すことで出現するワープとなっており、逆方向の層に来ると、1つ前の層間に戻ることができる。ただし逆方向の渦は、スタート地点の近くにならないので、なるべく早く利用して進むように行動しよう。

◀敵は広いので、一度はくぐれると合流するが大変。ワープするときはなるべく早急に!



POINT 2 すべての「虚ろなるもの」が出現!

プロミヴァンにしかない「虚ろなるもの」通常のプロミヴァンには「基本3種+各プロミヴァン固有の1種」の4種ずつしかないが、ここでは全5層の「虚ろなるもの」がすべて出現。そのため、各「虚ろなるもの」が使ってくる特殊攻撃に注意し、対応が必要。やまじい薬は、とくに重要だ。船が空襲していることが多いので、移動時は注意、とくにヒーラーが分断されないように!

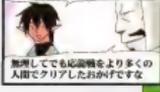


プロミヴァンヴァズ

しかし、プロミヴァンヴァズは大幅に変わった...



とまあ、でもなんかまじくアツアツできたわけだし、よかったよかった



そうなんでもよーい船破パーティとかだろアツアツすればいいから勇ましいのー



まあ、取勝することでさまざまなケースも確認できたわけだからね



なんでもよーい「プロミヴァン」のストーリー(編者:プロム)をクリアまでマージョ。なんでもよーいアツアツまでマージョ。実を痛くとか...

POINT 3 層を進むごとに強くなるStrayに守られた光球を倒し、ワープを出現させよう!

光球を倒してワープを出現させるといった、プロミヴァン攻略の基本は同じ。しかし光球を守るStrayは、ワンダラー族だけでなくウィーパー族、シーガ一族のものも登場する。しかも、第4層のStrayともなるとHPもかなり多く、倒すだけでも苦労する。草のワープするときは、残ったStrayをなるべく倒してから突破しよう(光属性と電属性のとき注意)があるStrayは倒りにくいので注意。

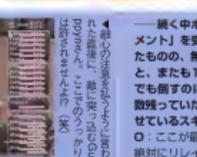


▲とくに、外見がウィーパー族のStrayが多い場合は、銃目撃戦がやっかいだ。

POINT 4 3体の中ボスを倒してNPCを救出!

左ページのチャートにあわせて、特定の層で中ボスと戦う必要がある。なお、中ボスの出現場所は、第3層(JB)、第4層(M6)、第5層(D6)。そこにあるMemory Fluxを調べると、中ボスが出現。中ボスはそれぞれ異なり、各プロミヴァンのボスと同じタイプ。薬品などの準備を怠らぬように!

▲各ボスのものと同じ特殊攻撃を使ってくる。「固味木」などの船内攻撃を受けたいように、後述にあらがひの離れておくといいだろう。



▲このScreenshotは、プロミヴァンヴァズに追加されたNPCの出現場所を示している。

抜団17人 18人の旅団員たちがプロミヴァンヴァズにチャレンジ!!

— 礼拝堂を突破した旅団員18名が、いよいよプロミヴァンヴァズに挑むべく、ソウヤやと集まった。そしてまず、「母音やごことな」のゲーム表のNMと戦って、準備中にUriがヒーリングしてボム族に殺されたアクセントがあったものの、NMとの戦いは10秒ほどで終わってしまった(笑)。そのまます旅団員たちは、プロミヴァンヴァズへ突入!

Oeho (以下、O) : いざ最後の虚ろへ!! Myiko (以下、M) : 最後だしはいわ(うへ)...

— 第1層の移動を開始した旅団員たち。途中何層か敵に倒れたものの、危なげなくこれらを撃退し、最初の光球を発見した。セオードおにStrayを倒しつつ、遠隔攻撃や魔法で光球を破壊したが、ハズレ。続いて次の光球を破壊したところ、無事ワープが出現した。Guppyn (以下、G) : ここは全部で何層? M : 5層かなで、3・4・5とボスがいます。...

Webi : Strayんがいやがりますー。O : あー。Strayがウィーパー族って……。かべんべりしてくれ!!

— だが、見事1発でワープが出現! そのまます第3層の中ボスを倒し、光球へと移動。そしてさらにここではもうワープを引当てて1残りのStrayを倒せば、無事に第4層へ到着した旅団員たち。第4層でも面白い敵を倒しながら進むが、さすがに18人という、倒すのに時間がかかるくらい強くなってきていた。...

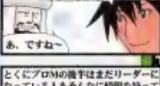
— 早く中ボス戦では、真快戦で「インペルメント」を受けたZangetuが戦闘不能になったものの、無事クリア。そして光球を破壊すると、またも1発でワープが出現! だが、18人でも倒すのに時間がかかる強さのStrayが多数現れた。そこで魔物学のトライイで倒しているスキをワープし、第5層へ脱出した。O : ここが最後の層です。なので白銀道士は、絶対にリリスを切らせないように。...



▲「おまじいボムアツ戦へ!!」の突撃! 3体のボスに同時に倒れられた旅団員たち。

命令系統

今例、けっく軍中して船破で「消したんだって。1つ壊さなかったのは何故?」とやましたして、リーダーのいうことを守ってやらせてもらってたね



あ、ですね



そうですね

その辺、たとえリーダーの権限がちょっと強かったとしても、強さにならなくてもいいから、強さにならなくて弱さがかかるからね



ふーふー

<p>名 Gubbeyne</p> <p>性別 女性(17歳)</p> <p>職業 冒険者</p> <p>武器 大剣</p> <p>「この大剣は、お父さんがくれた。お母さんがお父さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。」</p>	<p>名 Tete</p> <p>性別 女性(17歳)</p> <p>職業 冒険者</p> <p>武器 大剣</p> <p>「この大剣は、お父さんがくれた。お母さんがお父さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。」</p>	<p>名 Eshwar</p> <p>性別 男性(17歳)</p> <p>職業 冒険者</p> <p>武器 大剣</p> <p>「この大剣は、お父さんがくれた。お母さんがお父さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。」</p>	<p>名 Lashy</p> <p>性別 女性(17歳)</p> <p>職業 冒険者</p> <p>武器 大剣</p> <p>「この大剣は、お父さんがくれた。お母さんがお父さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。」</p>	<p>名 Miffon</p> <p>性別 女性(17歳)</p> <p>職業 冒険者</p> <p>武器 大剣</p> <p>「この大剣は、お父さんがくれた。お母さんがお父さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。」</p>	<p>名 Farnish</p> <p>性別 女性(17歳)</p> <p>職業 冒険者</p> <p>武器 大剣</p> <p>「この大剣は、お父さんがくれた。お母さんがお父さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。」</p>
<p>名 Guppyn</p> <p>性別 女性(17歳)</p> <p>職業 冒険者</p> <p>武器 大剣</p> <p>「この大剣は、お父さんがくれた。お母さんがお父さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。」</p>	<p>名 Eshwar</p> <p>性別 男性(17歳)</p> <p>職業 冒険者</p> <p>武器 大剣</p> <p>「この大剣は、お父さんがくれた。お母さんがお父さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。」</p>	<p>名 Lashy</p> <p>性別 女性(17歳)</p> <p>職業 冒険者</p> <p>武器 大剣</p> <p>「この大剣は、お父さんがくれた。お母さんがお父さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。」</p>	<p>名 Miffon</p> <p>性別 女性(17歳)</p> <p>職業 冒険者</p> <p>武器 大剣</p> <p>「この大剣は、お父さんがくれた。お母さんがお父さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。」</p>	<p>名 Farnish</p> <p>性別 女性(17歳)</p> <p>職業 冒険者</p> <p>武器 大剣</p> <p>「この大剣は、お父さんがくれた。お母さんがお父さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。」</p>	<p>名 Guppyn</p> <p>性別 女性(17歳)</p> <p>職業 冒険者</p> <p>武器 大剣</p> <p>「この大剣は、お父さんがくれた。お母さんがお父さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。お父さんがお母さんにこの大剣を渡した。」</p>



格闘
度談会

第5章までの物語をふり返る

前回担当が、これまで進めてきたストーリーをふり返る！ さらに今後の展望を大予想？

恐怖の中川さん……

おもしろいけど賞もある!? 「プロマシア」の物語

Peaberry (以下、P): プロミヴォン・ヴァズ、おつかりまでです。
Oaho (以下、O): おつです。道中は時間がかりましたけど、ボス戦は比較的楽でしたね。
Zangetu (以下、Z): 応戦が比べたら全然楽だったね。ただ、ボスは……。
Guppy (以下、G): ……………
Plode (以下、P): バトルフィールドから立ちやってクリアできてますからね (苦笑)。
Kitty (以下、K): グルス(野営場)にあるバトルフィールド戦で経験あまりました。戦闘が始まっても一直立ちや中に入れてないんですよ。
G: 初めて知りませんでした (涙)。しかも、メッセウが無情なんですよ。「戦う権利があるが、メンバーが眠っているため入れない」って……。
P: かなりピンチになっていたけど、Guppyが撤退したのには感謝してないですよ！
問: 「シンドウズフレック」では全員が寝ちゃって、GuppyのHPチェックしたからな。
P: した、そのピンチが3体の目の込み込みのときだったけど、誰もGuppyが外に出たことに気がついて、リーダーが発動してボスを倒しちゃったのは、タイムリリープすごしと！
K: プロミヴォンのコソコソ、GuppyらしいといえはGuppyらしいですが (苦笑)。
G: 「このドア開けよう」って書かれたのに……。
O: 今回の大敵の要因は、撤退が継続して3体のボスにこに決めたことではないかと……。
Z: 最後の3体目だったからな。リーダーが撤退の指示を出してから出るとか決めないといえな……。

O: まあ、Guppyのために、いずれもう一度プロミヴォン・ヴァズに行くということ (笑)。
問: ですか (笑)。では、今回の本題の「プロマシア」のストーリーについてですが。
Z: 前置き長い (笑)。
O: とにかくストーリーが面白いんですよね。
P: 内容だけじゃなくて演出も凝ってますよな。
Z: うん。それだけじゃなくて、しつぱ敵も斬新。
G: これまでないタイプの敵も多すぎですよ。
O: その敵に対して、今の編成で勝つ方法を考えるのも楽しいですよ。
P: 旅団はアタッカーが少ないから、毎回苦別しているわけですが (苦笑)。
Z: した、いろいろなタイプ敵が出てきて、それに合わせた戦術で戦うのはおもしろいけど、その難易度は高くなってきてますよね。
G: 難易度は確に高くなってきて、それより再挑戦が難しいのが一番キツク。
P: 敵の強さの「蓄いの値」の場合、クリアした上帯の飛鳥 (ボス) 敵がサブクエストで行き止まり。旅団はしつぱり高合流しましたが、**O:** 高難易も、何度も挑戦できたのは、リアルで高くて誰もメンバーが死なないというのがありますな。
K: 1回目で死んで (負け) てますから (…)
G: あはは前編にチャットで人を集めて挑戦していたら一番みんなが楽しかったですよ。
P: 1-2回目はボスが楽でしたらうねえ。
Z: ストーリーはホントにおもしろいんだけどね。ただ、レベルが弱くて装備の準備が大変だったたり、アイテムが頻りに……。準備が揃ってきかないのが嫌いなんですよね。
G: 私の旅団以外で入っているLSでは、LSイベントとしてストーリーを進めますよ。
Z: これまでのストーリーは、最低/パーティレベルで進めるものかと思ったら、2パーティ分、12人近いメンバーがいるなら、LSイベントとして楽しむのもアリだね。
問: 「〇日へ〜行く」って感じで、そのために全員で準備するのも楽しいですよ。
P: 旅団以外に、編成で苦労したりして (笑)。
K: 旅団ほどジョブ構成のバランスの悪いLSは、そうそうないかと (…)
O: LSのイベントにも挑戦するのが、ストーリーを楽しむことを目的に挑むのが一番ですよな。

この先は少人数で楽しめる? そしてGuppyに希望の光!

問: この先のストーリーはどのようなものでしょうか。
O: 「あいつの道」では、千帳や無銘、2716 碎石場やバトルフィールド戦闘がありますな。
K: 千帳では罪作りが「ミス」で戦うところ。「ミス」は誰にかけられないもので、私は不参加。
G: 大丈夫、誘はる追加すればいいんですよ。
Z: 無銘はバトルフィールド戦の「第一」みたいな、明後院内にボス敵を倒すんだって? **P:** ですね。2716碎石場では、ゴブリン族とのバトルフィールド闘いします。
O: つまり、アラリアンで挑戦するストーリーは、今回のプロミヴォン・ヴァズでひと段落です。
Z: もうアラリアンでなければクリアが難しいというストーリーは今のところないかな。
P: パーティで挑戦できるだけじゃなく、エリア別/再挑戦しやすいというののポイントかな。
問: 巨大な敵にぶつかるといいますしね。
K: まだ未挑戦で難易度は不明ですが、薬品必須な、何度も再挑戦したくないですね (…)
O: 旅団だから、どうなることやら (笑)。
Z: 当然、勝つまででいいから (笑)。
問: (ここでTalloから開発部の方を指す) GuppyのジョブジョブジョブGuppyのジョブジョブジョブ? **G:** ちうどかなくていいのいいの??? **K:** 【無敵】にも無敵強さ!!! **Z:** いや、まだ詳細が不明だから (笑)。
O: ストーリーの難易度調整もあるみたいですよ。12月のバージョンアップは期待できそうですな。
問: でも、難易度大変そうですよ (…)
一問: …… (せつなかだけと涙します。)

どういかに…こいたし…としかた…



ああ、あの人が……

おかしな…で…本当に…なんでも…

この手を握って…

くくくく…

くくくく…

これぞ! Midanマジック!

なのですにやー!

…

お金稼げないの!

しか〜お金がない〜

MidanとArgonを1回だけ倒す事で……

なんでもいっか、1か月に……

1週間とかも〜ジョブがたまらな……

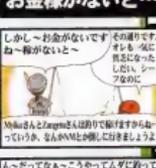
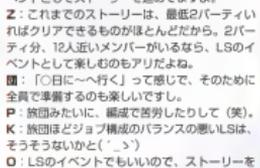
そりゃな金を……

はははは!

はははは!



▲ストーリーは、開発部が手配する



開発部だよ! 「2004年10-12月号」

ここでは11月30日に発表された、最新の開発部だよ! を掲載。なお、バージョンアップは12月9日に予定されており、以下の内容は今後の予定に追加されるもの、バージョンアップ以外に発表とこと、次号の記事では、これら(バージョンアップ)の検証を予定!
 ●「プロマシアの脱獄」では追加された新エリアを中心とした、新クエストが追加される。
 ●ノートリアスモンスターをさらに追加する新たなモンスターが各追加される。
 ●各職オプを用いたバトルフィールドでのノートリアスモンスター戦が多数追加される。
 ●新たな装備品や食品、各種アイテムを追加。
 ●「プロマシアの脱獄」で追加されたストーリーの難易度調整が行われる。
 ●タナジリア祭への新格闘クエスト、「テレボ・カーナビ」が開発される。
 ●チャットフィルターの「他人に関する設定」

項目が「他PC」と「他NPC」に分けられる。
 ●ゴブリンのぼんちんにおいて、装備を追加。
 ●プロミヴォン・ヴァズにあって、プレイヤーの状況に応じて、最大3カ所へのジョブカットが可能になる。
 ●バスタ中に手に入れたアイテムが「ランボリ属性アイテム」として保持可能になる。
 ●バスタで今までに実行された特別ルールのいくつかが、追加ルールとして正装し導入。
 ●バスタ参加選手は活躍を評価する「バスタポイント」が導入される。
 ●最大30個のバスタアイテムのスタック数が2個から1個大分減らされる。
 ●いくつかの食品アイテムがスタック可能に追加される。
 ●食品の効果、および効果持続時間を調整。
 ●ソムロム敵群のDial Saber Tooth (剣歯) から戦利品を得られなくなる。

●狩人がスカベンジで入手できる新たなアイテムを追加。
 ●シームに新たなジョブ特性を追加。
 ●遊道師の「ステータスの能力を調整。
 ●竜騎士が飛翔「スクリットリオン」を実行した際、状態異常も回復できるようにする。
 ●百戦士が魔法「契約の履行」でマジックバーストを行った際、命中率がアップする。
 ●百戦士が格闘の「物理」によって物理系「契約の履行」で攻撃した際のダメージの伸びが、従前より大きくなるように調整される。
 ●nominate / vote / proposeのログメッセージの表示形式が変更される。
 ●販売所の手出し数科の計算式を従前の方法から、出品価格とに算出される方式に変更。半上記の追加、変更に加えて、一部のプレイヤーによって強めに1状態の伸びと、思われないいくつかのアイテムに関して、新たな入手方法や戦利品、もしくは上位アイテムが導入される。



開発部だよ! 「2004年10-12月号」



はははは!

Baldur's Gate Dark Alliance II

(バルダースゲート・ダークアライアンス II)

P32
ARPG

1月22日発売予定 ▶セガ ▶¥6,800 (税込¥7,140) ▶MC2 (443KB) 2人プレイ可

本格派ファンタジーA・RPG待望の第2弾!

バルダースゲート、
ようこそ!

テーブルトーク・RPGの元祖「ダンジョンズ&ドラゴンズ」の世界観をベースにした、ファンタジー・RPGが日本に上陸! 前作の「バルダースゲート・ダークアライアンス」は、海外でさまざまな賞を獲得、[2]も発売本数270万本とヒットを飛ばした人気作だ。発売直前となる今回は、そのゲームの流れを解説していく。

「バルダースゲート」とは?

本作は、「バルダースゲート」という面白い基本ルールを踏襲したA・RPG。PCでオリジナル版から出て発売された「バルダースゲート」を、業界屈指のデザイナーの力によって「マリアインス」シリーズに引き継ぎ、「ダークアライアンス」の次目録2作版も日本で発売された。コアなRPGファンから高い支持を受けている。

HOW TO PLAY

本作は、上からの目下する視点のA・RPG。人々からクエストを受け、それらをクリアすることで、物語を進めていく。ここでは、5人のプレイヤーキャラの個性やクエストの流れなど、ゲームの基本をお話する。

STEP 1 キャラクターを選択

ゲームを始める、プレイヤーはまず自分の分身と称するキャラクターの選択から。キャラクターは全部で5人あり、それぞれ得意とする攻撃能力が異なる。ここでは、その特徴を紹介していく。

5人の冒険者(プレイヤー)

種族 人間
職業 パーバリアン
特技 二刀流など

ドーンは大海を渡る巨漢。栄光やスリルを求めて旅をしている。特技の二刀流は、両手に武器を持つことで攻撃力を高める。

種族 ドロー族
職業 モンク
特技 スピニング・スタイクなど

失った記憶を取り戻すために戦うファイター。スピニング・スタイクは近くの敵をすべて攻撃し、吹き飛ばす。

種族 人間
職業 クレリック
特技 スマイト・エビルなど

聖書や神話の呪文の得意で、特長としてアンデッドに効果的な魔法を習える。ヘルム教の牧師のため、旅をしている。

種族 ドワーフ
職業 ローグ
特技 スモバグワダ・ホムなど

お宝のための危険な場所にも潜入する。強敵なドワーフのボラード。特技は探検を仕掛けて、発見させるというもの。

種族 エルフ
職業 ネクロマンサー
特技 ヴァンパイア・タッチなど

記憶を失ったネクロマンサー。ヴァンパイア・タッチで相手の体力を吸収して回復できる。

STEP 2 クエストを受け、冒険へ

1.情報を集めよう!

ゲームがスタートしたら、フィールドを探索したりと会話、クエストを受け取ることになる。また、街に出る場合は住人と話することで、クエスト以外にも、貴重な情報を得られることも!



▲ゲーム序盤で出会うことになるロゲナラ。まずは彼女の依頼を受けるのだ。

2.いざ、クエストへ出発!

クエストを受けると、探索場所となるフィールドに移動する。その場所は遠くであったり、深いダンジョンであったり、じつにさまざま。もちろん、クエストの深さも、人質の数から、噂の調査まで、多岐用に使われているのだ。



▲フィールドには危険なモンスターが出現する。魔法などを駆使して戦おう!

3.待ち受けるボスとのバトル

クエストの最後には、強力なボスがプレイヤーを待ちかましている。たいていのボスは、多数の敵を従えて襲ってくるので各戦は必至!! 魔法やアイテムなど、持っているものすべてを使って戦おう。なお、クエストを達成し、依頼主に報告すると、大量の報酬と経験値を得ることが可能!!



▲巨大なウグに襲ったボスとの戦闘。こまめに回復しつつ、反撃のスキを捕えよ。

CHECK クエストの進捗がクリアの!!

クエストの進捗がクリアの!!

Point 1 Level Up

■アビリティにポイントを割り振れ!

難を乗り越えたり、クエストをクリアすることで入手できる経験値が一定にたまる、キャラクターレベルアップする。このとき、キャラの能力アップに加え、アビリティポイントを獲得できるのだ。これを各キャラのアビリティに割り振ることで、自由なキャラメイクが可能。その内音には、魔法の詠唱が短くなるものから、攻撃力アップまで、多種多様だ。

Point 2 Item

■たくさん集めてキャラを強化!

フィールドでは、敵を倒したり、宝箱を開けることで高価なアイテムが、HP回復などの消費アイテムが手に入る。また宝箱では、ちょっとしたものをお宝で購入も可能。さらに今作では、アイテム合成もできる!

アイテム合成も!!



PlayStation 2

MIV
Marvelous Interactive Inc.

あついで来る新登場種族だやろ

川のめし釣り 最新作!

家族みんなで旅に出よう!

川のめし釣り

ワンダフルジャーニー



今度の「川のめし」は家族みんなが楽しめる!

どこかに潜むと言われる伝説の「めし」を求めて、僕は旅に出た。妹も旅に出た。...お父さんも旅に出た。あれ?お母さんまで旅に出た!? 今度の「川のめし」は家族みんなで行ける「釣りRPG」。同じ「川のめし」の世界を最大4人で共有可能! 家族の意外な一面が見えるかも...!?

水があればどこでも釣ポイント!

釣れるお魚は100種類以上!

釣ったお魚を調理して食べよう!
料理スキルが!

2005年1月発売予定

予定価格 ¥7,140
(本体価格 ¥6,800)

*本ソフトはPlayStation 2株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
株式会社マーベラスインタラクティブ 〒190-0027 東京都足立区東池袋2-20-3 東池袋6-アパールビル2F TEL 03-6861-0001 FAX 03-6861-0002 <http://www.miv.com>

攻略Station

イラスト/伊藤勇太

攻略

ヨーロッパサッカーウイニングイレブンタクティクス
ラチェット&クラック3 突撃! ガラクチック★レンジャーズ
召しませ濃湯茶房

ラクガキ王国2 魔王城の戦い

SOCOM II [U.S. NAVY SEAL's

ONLINEプロレスリング THE CHAMPION OF THE NETWORK

ポジション別 オスメ選手を紹介!

ここでは、各ポジションのオスメ選手を紹介している。いずれも高額の移籍金が必要とする優れた選手だが、選がはれば2月にフリー選手として現れることも……



4 彼を必要とする、彼

TACTICS POINT ユースの選材を見逃すな!

ユースの選手は能力こそないが、前線は望みがある。多くはユースの段階で主要な能力が育ち、特長能力を持った選手には期待。ユースやベテラン選手と上手な連携(コンビ)で攻撃に威力を発揮しているが、両方の選手が入らなければ効果も半減。ユースもベテラン選手も必ず見逃すな。



ユースの選手は能力こそないが、前線は望みがある。多くはユースの段階で主要な能力が育ち、特長能力を持った選手には期待。ユースやベテラン選手と上手な連携(コンビ)で攻撃に威力を発揮しているが、両方の選手が入らなければ効果も半減。ユースもベテラン選手も必ず見逃すな。

GKは比較的年齢の高い選手が多く、彼らは初年度からフリー選手として放出されることが多い。フリー選手として現れたら、獲得して守備の中心選手として活躍してもらおう。なお、右のGWではカラム、トルド、プフッソンの3人はズバ抜けて給与が高く、やっばいにくい……。

ディフェンス、レスポンス、P
キープ、1VS1キープ

後方で守ればそのままの主な役割のSW、レスポンスに優れた選手を獲得し、守備の安定を図ろう。

ディフェンス、ボディバランス、
加減、レスポンス

相手の攻撃を防ぐのが役目。能力も必要だが、マンマーク、DFライン統率といった特長能力が非常に重要だ。

ディフェンス、ボディバランス、
マンマーク、DFライン統率

サイドの善人。数戦前のように、攻撃的な能力が求められる。守攻どちらを重視するかに依るがやめられない。

オフense、ディフェンス、ト
ップスピード、ドリフトバースト

中盤の底で守備を行うポジション。走り回って中盤守備を行うだけでなく、パスの供給など攻撃的な役割もある。

ディフェンス、スタミナ、ロン
グパス精度、パワー

中盤中央に位置し、攻撃と守備の両面に勝てる出ポジション。それだけ、選手にはあらゆる能力が必要とされる。

オフense、ディフェンス、ス
タミナ、ドリフトバースト

中盤からサイドを攻めるのが役目。ドリフト能力、パス能力が求められるが、守備の能力も高い選手がほしい。

オフense、トップスピード、ロ
ングパス精度、サイドプレイヤー

FWはラストパスを供給し、得点を生み出すポジション。攻撃に必要な各種能力がバランスよく求められる。

オフense、ドリフトバースト、シ
ョートパス精度、司令塔

ゴールに最も近く、シュートを決めるのを義務づけられたポジション。高給手でも、なるべく早い選手をおこう。

オフense、ボディバランス、
シュート精度、ストライカー

SMFよりさらに前線の、かなり高い位置のサイドに位置するポジション。直進シュートを狙う状況が多い。

オフense、ドリフトバースト、
シュートバース精度、パワー

選手名	国籍	種別(年齢)	身長	年齢	能力																							
					ドリフトバースト																							
カンジャス	スペイン	FW(17)	20	185	70	97	70	97	72	43	44	51	58	62	47	50	43	40	42	43	46	57	30	7	4	4	A	
トルド	イタリア	FW(17)	23	188	63	97	97	83	68	74	48	48	67	69	72	53	47	40	48	50	44	62	37	7	4	4	A	
トルド	イタリア	FW(17)	23	188	63	97	97	83	68	74	48	48	67	69	72	53	47	40	48	50	44	62	37	7	4	4	A	
プフッソ	イタリア	FW(17)	26	191	6	39	30	65	78	97	87	85	81	85	64	48	42	44	46	47	46	63	44	7	7	4	A	
ベステルフェルト	オランダ	FW(17)	30	193	60	37	68	62	73	97	97	85	81	85	64	48	42	44	46	47	46	63	44	7	7	4	A	
ジュネス	ロシア	FW(17)	28	196	62	36	36	78	74	76	90	90	72	76	70	68	67	66	60	50	74	66	62	7	5	5	A	
セーニウ	イタリア	FW(17)	27	178	60	90	90	74	72	48	48	67	72	74	71	64	73	66	77	68	77	77	70	5	6	5	B	
テラス	ギリシャ	FW(17)	26	187	67	90	90	74	72	66	70	73	65	74	74	74	63	53	50	76	72	66	50	5	4	5	A	
ネスタ	イタリア	FW(17)	28	187	67	92	86	84	82	96	79	76	75	72	74	87	55	52	62	67	47	50	52	5	5	5	B	
マテラツィ	イタリア	FW(17)	31	183	57	65	61	81	72	70	70	74	69	66	74	78	71	87	62	84	72	78	50	6	3	4	A	
キャンベル	イングランド	FW(17)	30	188	58	93	97	89	79	73	82	76	67	70	73	75	61	62	66	60	63	50	62	6	5	5	A	
サムエル	フランス	FW(17)	26	182	62	90	90	84	81	82	78	67	64	76	78	62	69	69	60	57	57	61	57	8	7	4	A	
フアンテ	オランダ	FW(17)	32	191	67	76	76	96	81	71	88	75	74	68	78	72	64	67	63	66	70	50	50	6	3	5	A	
アビエラ	イタリア	FW(17)	31	176	67	87	87	82	76	88	85	78	70	74	77	68	65	69	65	77	68	50	60	6	7	5	A	
アヴェル・ユール	イングランド	FW(17)	23	179	72	81	88	90	80	85	79	87	74	60	62	71	58	50	74	74	70	66	62	6	7	5	A	
サネティ	フランス	FW(17)	31	178	61	77	84	84	83	80	87	89	86	78	75	81	65	64	77	71	73	82	79	6	8	7	A	
チュラム	フランス	FW(17)	32	185	73	90	88	86	84	86	82	76	78	78	78	62	60	78	78	78	78	68	50	7	7	6	5	A
マルティニ	イタリア	FW(17)	36	186	72	76	76	80	73	75	73	62	76	65	64	65	70	62	62	63	74	50	72	8	8	7	B	
ロム・カリス	ブラジル	FW(17)	31	166	67	87	78	78	80	89	87	81	86	82	67	67	67	67	67	67	67	67	67	6	7	5	A	
アムエル	フランス	FW(17)	30	173	67	86	81	83	74	79	82	76	71	75	77	77	63	63	69	73	60	69	69	5	7	6	5	A
ゴク	オランダ	FW(17)	34	184	72	89	89	88	73	77	81	74	80	71	61	61	73	64	71	68	62	70	52	7	4	5	A	
マロ・シルバ	ブラジル	FW(17)	31	169	67	85	85	89	67	67	85	82	77	77	77	77	62	62	62	62	62	62	62	7	7	4	A	
ダビッド・ネッパ	ブラジル	FW(17)	31	177	67	85	85	79	72	67	81	73	70	74	75	73	73	66	64	72	78	73	50	6	8	7	5	A
マラレレ	フランス	FW(17)	31	169	65	82	80	85	80	84	90	78	68	80	70	70	66	74	65	64	70	60	64	6	7	5	A	
ヴェーラ	フランス	FW(17)	28	191	77	90	90	90	81	84	75	75	85	87	60	68	65	60	75	68	68	72	50	7	7	5	A	
エルムソン	フランス	FW(17)	28	184	67	77	88	90	77	78	75	70	71	84	83	84	70	75	72	65	65	65	60	6	7	6	5	A
ジョーダン	イングランド	FW(17)	24	186	65	78	71	91	94	86	81	78	80	88	90	96	78	82	82	82	72	70	50	7	6	6	A	
チュラム	フランス	FW(17)	30	170	80	90	90	96	81	80	85	80	78	84	89	89	82	84	77	70	60	60	57	7	7	5	A	
ジョー・キーン	イングランド	FW(17)	33	182	77	82	77	97	75	72	77	73	73	73	73	73	68	68	68	68	68	68	68	6	7	5	A	
カモラネシ	イタリア	FW(17)	28	177	66	87	87	87	66	66	77	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	6	7	5	A	
ダヴィア	イングランド	FW(17)	25	173	63	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	5	4	5	A	
フィゴ	ポルトガル	FW(17)	32	180	80	80	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	5	6	7	B	
ペッカム	イングランド	FW(17)	29	182	80	80	78	75	75	73	77	78	73	84	89	96	77	67	67	68	78	50	50	7	7	5	A	
ボブ・フスキー	チェコ	FW(17)	30	174	81	85	78	84	85	80	73	80	87	87	87	87	87	87	87	87	87	87	87	6	7	7	A	
ゾフスタ	フランス	FW(17)	32	186	101	94	96	78	72	76	81	77	77	77	77	77	77	77	77	77	77	77	77	6	8	7	A	
キマベド	チェコ	FW(17)	32	177	87	83	82	95	88	82	85	84	86	84	87	85	88	86	77	69	77	77	77	7	7	7	A	
ファン・ファン	オランダ	FW(17)	31	173	81	85	80	82	81	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	6	7	7	A	
ロウカジーニ	ブラジル	FW(17)	31	181	83	83	84	82	87	79	87	81	84	87	86	87	84	83	73	79	68	60	62	6	4	6	A	
アドリアン	ブラジル	FW(17)	22	189	26	26	94	92	90	90	94	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	4	5	4	A	
オーウェン	イングランド	FW(17)	24	172	61	84	84	84	86	97	94	89	89	89	89	89	89	89	89	89	89	89	89	4	5	5	A	
レロ	イタリア	FW(17)	31	185	87	30	82	86	90	96	77	86	76	65	69	75	92	94	91	84	66	63	50	7	5	4	A	
ビロ	イタリア	FW(17)	28	179	87	23	78	82	81	75	87	87	87	87	87	87	87	87	87	87	87	87	87	2	3	3	B	
ジョウド	ブラジル	FW(17)	28	183	84	37	76	76	80	82	83	89	89	78	74	74	98	97	71	74	74	74	74	6	5	7	A	
ギダス	フランス	FW(17)	31	180	86	78	78	86	86	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	4	5	5	B	
キウ・ウェル	イタリア	FW(17)	28	181	82	84	80	83	86	93	93	94	94	9														

戦術

試合を有利に運ぶための戦術をコーチの意見を参考に決める

今作の「戦術」では、実際のクラブチームと同じように、次に対戦するクラブの情報から試合を有利に進めるための戦術を選択できる。ここでは、戦術を設定するうえでポイントとなる項目を解説しよう。

戦術のポイント ① スタメンの特徴に合わせたフォーメーションを設定する

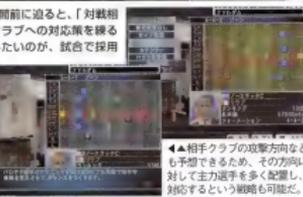
各クラブには、優れた能力を持ったチームの核となる選手が多数存在する。その選手たちが全員試合に出場すれば、それだけクラブが勝つ確率も高くなるというもので、各選手の選手ポジションと能力を参考に、個性を生かしたフォーメーションを作成していく。



▲OMFといった、フィールドの中央でプレイする選手が多いときに有効。選手をサイドに配置するのがポイント。
▲ドリブルやロングパスの能力が高い

戦術のポイント ② 対戦相手研究で攻撃と守備の戦術を選択

所属クラブの試合が1週間前になると、「対戦相手研究」で次に対戦するクラブの対戦策を練ることができる。ここで注目したいのが、試合で採用する攻撃方法の選択だ。「攻守バレル」や「ディフェンスシステム」なども設定できるが、これらはあとで変更が可能。しかし、「攻撃方法」だけは変更できないため、慎重に設定しよう。



◀相手クラブの攻撃方向なども予想できるため、その方向に対して「主力選手を多く配置し、対応する」という戦略も可能だ。

戦術のポイント ③ グループ戦術は必ず設定しておくこと

攻撃の起点となるプレイヤーが試合中にボールを持つと、周囲の選手も動いて動き出し、ゴールを決める確率がグンと高くなる「グループ戦術」。「ゲームプラン」のグループ戦術で設定できるこの項目は、起点となるプレイヤーの選択はもちろん、周囲の選手に対して「飛出し」や「オバートップ」といった行動を設定することもできる。



▶ロケットを標すと、契約中のコーチが自動的にグループ戦術を設定してくれる。

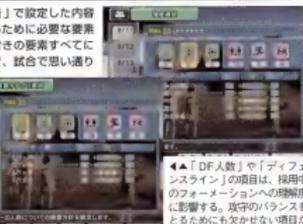
練習

対戦相手研究で設定した戦術に必要な要素を鍛え上げる!!

次の試合に向けた戦術プランが完成したら、その戦術を実行するために必要なスキルを「練習」で培おう。なお、コンディションと疲労回復の練習は毎日自動的に行われるため、プレイヤーは練習の設定だけに集中できる。

練習のポイント ① チェックされた項目は、すべて設定すること

「対戦相手研究」や「戦術」で設定した内容に応じ、それらを実践するために必要な要素マークが付く。マーク付きの要素すべてに練習強度を割り振ることで、試合で思い通りの戦術を実践することができるのだ。なお、グループ戦術の要素は、真逆の要素に設定した行動内容の種類に比例して必要な項目数が増えるため注意しよう。



◀「DF人選」や「ディフェンスシステム」の項目は、採用中のフォーメーションへの相違に影響する。攻撃のバランスをとるためにも欠かさない項目だ。

練習のポイント ② パラメータ強化でアカウントをつける

戦術に必要な項目をすべて設定した状態で、画面上部にある練習強度がまだ余っているなら、選手のパラメータへプラス効果を与える「パラメータ強化」を設定しよう。ドリブルやロングパスといった試合に欠かせない項目のなかから、「対戦相手研究」で設定した攻撃方法に合った項目を選択。練習強度をまんべんなく割り振るより、1力所に集中させたほうが効果的だ。



▶ポストプレイを行うためには、固定GDPを伸ばさなければならない。1力所に集中させたほうが効果的だ。

TACTICS POINT

コーチの能力が選手の育成に影響する

練習メニューに割り振る練習強度の数値とは、契約したコーチの能力によって変動する。下の項目を無視し、クラブに必要なスキルを優先的に上げよう。

■コーチの能力

戦術指導	練習メニュー「陣」の最大値。数値が高いほど、選手への戦術的浸透が促される
メンタル	練習メニュー「メンタル」の最大値。数値が高いほど、コンディションを安定させる
体質管理	練習メニュー「体質管理」の最大値。数値が高いほど、コンディションを安定させる
メンタルケア	練習メニュー「メンタルケア」の最大値。数値が高いほど、選手へのメンタルケアが容易になる
練習効果	練習メニュー「練習効果」の最大値。数値が高いほど、練習効果が上がる
特殊スキル	スキル。必ず1人1つは持っている。詳しくは下の表を参照

■特殊スキル

パス練習	クラブ所属選手のパス系の能力が向上しやすくなる
シュート練習	クラブ所属選手のシュート系の能力が向上しやすくなる
フットワーク練習	クラブ所属選手のフットワーク系の能力が向上しやすくなる
連携強化	クラブ所属選手の連携が向上しやすくなる
持久力強化	クラブ所属選手のスタミナが向上しやすくなる
スピード練習	クラブ所属選手のスピード系の能力が向上しやすくなる
パワー練習	クラブ所属選手のパワー系の能力が向上しやすくなる
選手育成	選手の成長イベント発生確率が上がる
スゴい選手	練習メニュー「スゴい選手」の発生確率が上がる
応急処置	練習メニュー「応急処置」が発生したときに、売却期間が若干短くなる
ストレス低減	試合直後のケガ発生確率が若干下がる
マラソング	試合後の選手たちの疲労を少し減らしてくれる
リハビリ指導	ケガから回復したばかりの選手のコンディションが若干よくなる
集中力練習	試合中選手たちのコンディションを上げる
効率練習	練習メニューの合計強度の上昇値が3つ大きくなる
器材高効率 (FW)	FWへのコンパートの成功確率が上がる
器材高効率 (MF)	MFへのコンパートの成功確率が上がる
器材高効率 (DF)	DFへのコンパートの成功確率が上がる

PS2
ACT

ラチェット&クラנק3 架撃!カラクチック ★レジェンダリーズ

10月15日発売

発売中 ▶ SCE
▶ ¥5,900 (税込 ¥6,980)
▶ MC2 (800KB)、4人プレイ可、MT2

Love Your
WRITERS
COLUMN

このゲームは、ホントのおもしろいゲームがいくらかもありません。おもしろいゲームがアーマー、シップのパーツを買った上で、いもうっすらかなです。今回はホントおもしろ

い方を紹介しますが、これプラス、1周クリアしたステージをまたクリアするのもおススメ。オマケ要素を探すついでに、いっぱい遊んでみてください。(西)

★ 今更だ # 5月 00 日 2014
(攻略第2回目ですよ!)

ステージ攻略&オマケ要素の一部を公開!

攻略2回目は、惑星ティラノース以降の6ステージを攻略。各ステージのポイントとともに、新たに登場するガラムカや、ミニゲームのコツもしっかり確認しておこう。また、今回までの範囲で入手可能なスキルポイントとチャタニウムボルの情報も、あわせてお届けする!

攻略ステージ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	惑星ティラノース	惑星コルゴン	惑星ティラノース							



ステージ攻略

今回はステージA以降を攻略。難しいステージAとBはマップも掲載しているので、プレイの参考にしよう。



ステージA コルゴン基地

コルゴン基地、コンクリート、ネロゴラフ

パワージェネレーターとプラズマ砲台を破壊!

ここでは、まずマップ●のポイントにあるパワージェネレーターを自爆して盡んでやる。出陣する敵は、これまでに以上に強くなっているので、途中のショップで補給しつつ、「ガラムカ」を中心に攻撃していく

惑星ティラノース

惑星ティラノース、ネロゴラフ

ボスティラノイド・マザー

のがオススメ。●でミッションを達成したあとは、ターボスライダ(バキ)で移動すると、●のポイントにある4つのプラズマ砲台を破壊しよう。ただし、マップ右下の●の以外は、●のショップのある地点で一発撃ち倒すのでいい。その後、コントロールルームでボスの戦闘になる。



ステージB フェニックス号 宇宙空間

人型アイテム、ハイパーショット、バック、NDボックス

NEWガラムカを使いこなそう

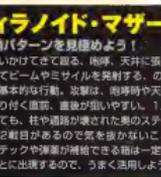
ステージBのあとは、フェニックス号でVTRレベリングをクリアしなければならぬ。このレベリングで、新たなガラムカの「ハイパーショット」と「バック」の使い方を学ぶことになる。「ハイパーショット」は、スイングターゲットに当たると、ホ口足場に向かってショットを撃ち足場を弾体化させること。この特殊なガラムカを「バック」で撃つと、「バック」は、特定のポイントでのみ使用でき、ミニゲーム形式で仕掛けを解くことが可能だ。



バック

ハイパーショット

★スイングターゲットに当たると、弾れながら移動。4画面右のゲージがいっぱいになると弾が電子を雨降。



ステージC リサーチ施設

ネロゴラフ、ターボスライダ、NDボックス

ハイパーショットを使い軍艦シップを目指せ!

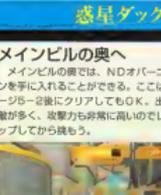
ここでは、大きく分けて3つのルートで移動していく。まず、スタート地点から右の方に進むと●の地点で「チャージアップ」が入手される。これについてはPointで詳しく解説。次に、スタート地点から「ハイパーショット」を使って移動すると、●の地点に行く。足はメインビルの奥に落ちており(右に移動)、右へ行くと、ボスである軍艦シップとの戦闘ポイントに進むことができる。まずは、右へ進み軍艦シップを倒す。ボス以降、さらに奥へ移動するとイベントが起こり、以前訪れた「ステージA」に再び行くことになる。

惑星ダックス

惑星ダックス、ネロゴラフ

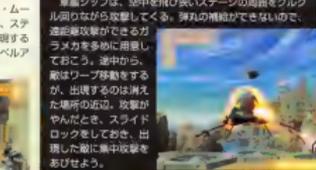
メインビルの奥へ

メインビルの奥では、NDボックス・ミニゲームを手に入れることができる。これは、ステージBと同様にクリアしてもいい。出現する敵が多く、攻撃も非常に強いのでレベルアップしてから挑戦しよう。



BOSS

ワープ撃破後、攻撃を繰り返す



軍艦シップは、空中を飛び回りステージの周りをグルグル回しながら攻撃してくる。弾丸の補給ができていないので、遠距離攻撃ができるガラムカを多用して撃つとおこ。途中から、敵はワープ移動をする。が出るのは消えた場所の周辺。攻撃が当たると、スライドボックスで逃げる。倒した後に軍艦撃破を喜びせよう。

マップに表示されている●の場所には、R1ボタンを2回押すと軍艦シップができる。「チャージアップ」で進んでいくステージだが、最も出現するのレベルアップがはやく行くといい。

★しるしの場所には何かある? マップに表示されている●の場所には、R1ボタンを2回押すと軍艦シップができる。「チャージアップ」で進んでいくステージだが、最も出現するのレベルアップがはやく行くといい。

攻略

ラチェット&クラנק3 架撃!カラクチック★レジェンダリーズ

PS2
ACT

ラクガキ王国2 魔王城の戦い

CARD
100%

発売中

- ▶タイトル
- ▶¥6,800 (税込¥7,140)
- ▶MC2(81KB)、2人プレイ可

PS. I LOVE YOU!
WRITERS
COLUMN

インターネット上で盛り上がっていたラクガキコンテスト(非公認)で優勝の(白)りひつこを賞品として、レベルの低いラクガキがたくさんあって驚きました。止ま

っているときと動いているときの形がまったく違うラクガキや、「真珠」を落とすなど、さまざまなことを行うラクガキなどに興味津々です。(真珠取組の古)

「ラクガキ2」攻略第6弾! ラクガキ作成の仕上げ! ラクガキワザ特集

CHECK もらいワザについて

「もらいワザ」は、ある条件を満たして使用可能になるワザ(キャラクターしていないもの)。強力なものも存在するが、ワザエディットで別のワザに変更すると消えてしまうので注意。



▲「もらいワザ」は、
「あし」で取得する
ワザを「もらいワザ」に
変更する

ラクガキのワザは、フィールドに出現するワザガキをキープチャージすることで入手できる。しかし、入手したワザをワザエディットで設定するには、それぞれ条件(うでワザは「うで」がないと使えないなど)を満たさないとできない。今回の攻略では、ワザの出現条件を一律公開! ラクガキに新たなワザを設定するために役立ててほしい。



▲ワザの出現条件をすべて公開

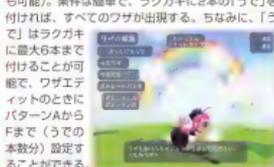
からだワザ タックルなどアツワザ満載

「ぶつかる」や「はなつ」など「からだ」を使ったワザで、基本的にすべてのラクガキが使用可能。なお、「あは

ワザ名	取得方法
ぶつかる	なし
はなつ	「あし」がほしい
あはれる	「しゃん」がほしい
はなつ	「しゃん」がほしい

うでワザ パンチやアッパーなど格闘系はこれ

「うでワザ」は「つさけず」や「ふりまわす」など、使い勝手がいい格闘系のものが多い。「まもる」でガードも可能。条件は簡単で、ラクガキに2本の「うで」を付けば、すべてのワザが出現する。ちなみに、「う



で」はラクガキに最大6本まで付けることが可能で、ワザエディットのときにパターンAからFまで(うでの本数分)設定することができる。

▲「うで」の取得方法

ワザ名	取得方法
つさけず	(うで)がほしい
ふりまわす	(うで)がほしい
まもる	(うで)がほしい
つさけず	(うで)がほしい
ふりまわす	(うで)がほしい
まもる	(うで)がほしい

あしワザ キックで敵を蹴散らせ

「あし」以外は「うでワザ」同様、使える格闘系ワザが多い。「そのほか」のみ条件を満たすことで出現する。2つのワザが存在する。

ワザ名	取得方法
あし	「あし」がほしい
そのほか	「あし」がほしい
あし	「あし」がほしい
そのほか	「あし」がほしい

しっぽワザ しっぽでペンペンた!

「はたく」や「ちゅうがえり」など動物タイプのラクガキに設定するとカワイイので、出現条件は「しっぽ」を付けることのみ。

ふきワザ 新ったりたたりがステキ!

「はらう」や「ふりおろす」など「ふき」を使った強力なワザが多い。なお、「ぶさ」は「うで」にしかなることができないので注意。

▲「ふき」の取得方法

ワザ名	取得方法
はらう	(ふき)がほしい
ふりおろす	(ふき)がほしい
ぶさ	(うで)がほしい

とびだしワザ とにかくヒームでファイヤー!

遠くにいる敵を攻撃できる「れんしゃ」「こうせん」など、飛び道具が出るワザ。「とびだし」をラクガキのどのパーツに付けると、出現するワザが変化!

ワザ名	取得方法
れんしゃ	(とびだし)がほしい
こうせん	(とびだし)がほしい
とびだし	(とびだし)がほしい
とびだし	(とびだし)がほしい

いどうワザ ダッシュやジャンプでGo Go!

「ダッシュ」や「ジャンプ」、空を飛ぶことができる「はばたき」など、移動をメインとしたワザ。「たつき」のみ移動。ラクガキの移動タイプが出現条件になっているワザも存在するので、下の表を参考にそれぞれのワザが出現させよう。

ワザ名	取得方法
ダッシュ	(ダッシュ)がほしい
ジャンプ	(ジャンプ)がほしい
はばたき	(はばたき)がほしい
たつき	(たつき)がほしい

ラクガキ王国2は、ワザを
使うたびに、ワザを
使うたびに、ワザを
使うたびに、ワザを

攻略
ラクガキ王国2は、ワザを
使うたびに、ワザを
使うたびに、ワザを

ラクガキにアツワザ
フルガキたち

急ぎよ、しめ切りを12月22日に延期!

ワルガキA(以下、A):ラクガキコンテストですが、大好評につき、しめ切りが延期となりました。
ワルガキB(以下、B):大好評につき、しめ切りが、A:しつこいパンチ!一度覚えればかかるのっ、B:げんご!というお急ぎな延期で、しめ切りが悪いんだが、しめ切りに間に合わせようというで仕上げちゃった人ばすんですか(汗)
A:まあそれはそれ!とにかくまだまだ間に合うの

で、あきらめた人はこれを機にガンバってください。B:もう送っちゃった人は、納得できなかった部分を修正して再応募なんだろうもありですか?
A:もちろんオケ! たくさんの応募お待ちまーす。

情報モノはNG!



▲アニメのキャラ、種などはダメなので注意です。
作品はわかりやすく
▶応募にはカードホルダーの1~9にセットして。

応募のきまり

■住所、氏名、年齢、電話番号を明記したものと「2」で描いたラクガキのデータの入ったメモリーカード。120円の手紙を貼った返信用封筒を同封し、下記のあと先まで送ってください。しめ切りは12月22日(前印有効)。なお、郵留してはいけません。1人1点まで。見直しはしないことを明記したメモがあるとおす! なお、評選の対象となる作品はカードホルダーの1~9にセットしておくこと。後決まりは、依頼者氏の抽選によるイラスト付き空色紙と、豪華一泊い、ナニがカードポケットに空きを作っておこう)を贈呈

〒101-8305(株)メディアワークス
DPS編集部「オレのラクガキ」係

ONLINEプロレスリング THE CHAMPION OF THE NETWORK

PS2
SPC

発売中
▶ユーアス
▶¥4,800 (税込¥5,040) 月額¥500 (税込¥525)
▶PlayStation 88 Unit、PlayStation2専用ネットワークアダプタ

PS「I LOVE YOU」
WRITERS' COLUMN

今回は「オンプロ」の年末を飾るイベント「ガッカリ」の発表となりました。サービス開始から半年がたち、ユーザーのみさんにもレベルアップしているので、素晴らしい「ガッカリ」で迎えられるイベントになることは間違いありません。(笑)
個人的には、「男祭り」を見に行きたかったとかそんな気持ちです。(トニー)

ガッカリ 開催発表記者会見



PRIDE男祭り K-1 Dynamite!! に宣戦布告!

「オンプロ」が大晦日の「PRIDE男祭り」の興行戦争に参戦を決定！ DWP オナーの男塾先輩仮面と、E-XW オナーのトニー・ホンダが都内の特設会場において緊急記者会見を開き、「ガッカリ」の開催を発表。大晦日の三つとも

「ガッカリ」の開催発表記者会見の様子。E-XWのメンバーが参加している。

「オンプロ」 参戦 単独 12.31

大晦日興行戦争に!

決戦の場! その名も... 「ガッカリ」

現時点の男塾先輩仮面とトニー・ホンダを中心とする実行委員会の話からわかっているのは、大会の一部のカードだけであるが、すでに世界中のプロレスラーや総合格闘家が参戦を表明。しかも、総大物選手の参戦が決定している模様。中でもメイン級のカードの一部が決定されているらしく、マケボノ対ナカダの異格闘技戦がほぼ決定。また、「ドキッ! ムドワだらけのタッグマッチ」や「ダウ

次号に
詳細報告



SCOOPI! 男塾先輩仮面 12.31引退宣言!?

「男は引き際が大事。それが今。だからアディオス!」
なんと「ガッカリ」で、男塾先輩仮面の引退試合が行われるとの情報が入手! 関係者の話によると、男塾先輩仮面は自分のファイトスタイルに限界を感じたらしく、引退を決定した模様。引退の相手を聞いてみたところ、「引退試合と言えば、彼が相手はいいないだろ! 彼を相手に華々しく敗らせてくれ!」と、なんとERIDE男塾塾長のノン・フライを指名。もし実現すればドリームカードとなるだけに、今後の情報に期待が集まる!



ビッキー・マックンジー ERIDE所属の総合格闘家。その実力は本気で、「ERIDE-GP200」を制した。彼の総合格闘コンプレックスは崩壊だ! Burst'Head: EXW所属。DST(Darkness Sadtic Theater)のリーダーでもある彼の過去の経歴はすべて不明。その経歴でメンバーを操作している。Player'Yang: EXW所属。EXWクルーザー編の古参で、「顔の要人」として有名。実力はあるが勝利に集中できず、いまだベルトを奪取できない。

©2004 WIVES. 「オナシ」のキャラクターデザイン: 2004年12月31日。01日〜21日15時。01日〜21日15時。14〜16時(現地)。また、「ガッカリ」の開催は12月31日(現地)。DWP オナーの男塾先輩仮面が中心となります。

最先端コミック世代に贈る超高画質コミック誌

毎月21日発売

2005年
2月号

12月21日
発売

特別定価 820円

月刊コミック 電撃大王 DAIOH

＜第1回電撃コミックランプリ＞
グランプリ受賞者本誌デビュー!
「あかるい東世のつくりかた」
(おぼけ乱舞・改題) あきばるいき

ありがとう! 通巻100号記念!



大人気連載 表紙&付録で大プッシュ!

100号記念
特別付録

莓ましまろ

ばらスイー

女の子たちのゆる〜い日常を描く人気コミック「莓ましまろ」。めでたい100号記念で、表紙+フィギュア付録の大盛り振舞い♥



100号記念
特別付録
フィギュア

豪華連載陣

よつぱと! あすまきよびこ

最新コミックス0号発売中
GUNSLINGER GIRL 相田裕
最新コミックス0号発売中

ToHeart Remember my memories
原作: AQUAPLUS・THR Works 作画: 海野名原
かしまし〜ガールミーツガール〜
原作: あかほりさとる 作画: 種田生兵衛

スクウェア・エニックス

原作: 水野良 作画: 内藤隆
メカデザイン: 山根公利

TVアニメ 1月5日より
毎週水曜18時〜放送!

登場人物: テレビ大塚、テレビ北海道、テレビ東京、テレビせとら、TVQ九州放送



コミックス
10巻
発売中!

100号記念
特別付録
路上連載



アニメ
「ニンゴレブ」
完全攻略ガイド
DVDを巻々の中で
4巻にニンゴレブの
ビジュアルファンブック
に登場! 是非お読み!

MediaWorks

発行: メディアワークス 発売: 角川書店
<http://www.mediaworks.co.jp/>

商品は対象店の書店でお買い上げください。
また、メディアワークスのホームページでもご購入することができます。

©2004 西暦発行—メディアワークス/ニエンシエ/監修 製作委員会
※各巻収録雑誌(8%)です。



PlayStation 2



み～んな2倍!!
…そしてラブも!

双恋

フタコイ



お待たせしました!

NOW ON SALE!

通常版 価格 7,140円 (税別6,800円 税5%)
初回限定版 価格 10,290円 (税別9,800円 税5%)

通常版GMMマガジンを神楽中の
フルカラーコミック付、発行済付!!
好評発売中! 定価:1,000円(税込)

双恋 ビジュアルズ

神楽ノベル発売決定!
好評発売中! 定価:1,000円(税込)

双恋 ノベルズ

ゲームソフトの最新情報や特設
グラビアコミックまで
G5 magazine

テレビ東京系放送中
収録放送中!

初回限定版

PS2 コレクション毎パッケージ入り!!

1. ゲーム本体
2. クリアディスク仕様のプレミアムDVD
(制作ミュージッククリップ、
各キャラクター毎に収録 制作オリジナルサウンドドラマ)
3. スペシャルスタンプコレクション



MediaWorks

株式会社メディアワークス
東京都千代田区有明1-3-1 東有明ビル6F
TEL:03-5777-0800 FAX:03-5777-0801

©2004 MediaWorks. All Rights Reserved. PS2のPlayStationは登録商標。コンピュータエンターテインメントの登録商標です。

2004年版

ゲーム業界就職希望者、来れ!

年内最後の
特別企画!

ゲーム業界就職セミナー開催!

最新情報を交え、ゲーム業界の“今”を分析。
プレイヤーからクリエイターへ—学院が持つそのノウハウを、一挙公開します!

主催/アミューズメントメディア総合学院・ゲームクリエイター学科

開催日時

12/19日

◆午前の部 / 11:00 ~ 13:00

◆午後の部 / 14:00 ~ 16:00

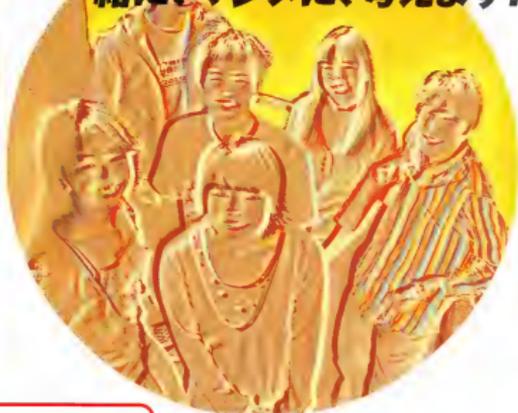
(1時間開催ですので、ご自身の都合を考慮して、ご予約下さい!)

開催場所

東京校

参加無料 / 要予約

ゲーム業界への就職、
一緒に、マジメに、考えます!



「2004年版ゲーム業界就職セミナー」

これが注目の**三大PROGRAM!**

- 1 最新データを見る、ゲーム業界の“今”
- 2 現場クリエイターから、次世代クリエイターへのメッセージ
- 3 ゲーム業界にクリエイターを送り込む、学院の教育システム公開

★今回の就職セミナーは……

今やジャパニーズドリームの名義詞ともなった日本のゲーム業界は、ワールドワイドに発信するコンテンツとして、世界から注目を集めています。そして、その中心にいるのがクリエイターというアーティストです。ゲーム業界は常に、斬新で刺激的なアイデアと、ゲーム開発に必要な特有のスキルを兼ね備えた、若いアーティストを求めています。「ゲームクリエイターになりたい!」—その夢を実現するために必要なものは何か? 今回の「2004年版ゲーム業界就職セミナー」で、学院が持つそのノウハウを公開! ゲームクリエイター志望者なら、これは見逃せない! 夢を、夢のままで終わらせない!

▼「電撃オンライン」もチェック!▼



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



学校案内、無料進呈中!

アミューズメントメディア総合学院 東京校 大阪校

ゲームクリエイター学科

- キャラクターデザイン学科 (東京校のみ)
- アニメーション学科
- 声優タレント学科 (夜間・日曜コース併設 (東京校のみ))
- コミック学科
- ノベルス学科

全てのお問い合わせ、お申し込みは下記フリーコールまで!

東京校 ☎ 0120-41-4600 大阪校 ☎ 0120-41-4648

資料請求、資料請求や資料説明会の申し込みは下記の学院のホームページはこちら!

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

資料請求先: 東京校 〒150-0011 東京都目黒区東目黒2-29-8 TEL. 03-3406-8050 FAX. 03-3406-6070

資料請求先: 大阪校 〒532-0011 大阪市淀川区西長崎3-12-18 TEL. 06-6985-6101 FAX. 06-6985-6049

▶ 資料請求はお近くのローソンにある からでも直接お申し込みできます。(一切無料)



©2004 AMGAKUIN CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

P52
AVG

D→A:WHITE

発売中
▶トクナギバウス
▶新編 6回(税込¥1,400)、限定版¥7,800(税込¥8,150)
▶MCP(300KB)PS. LOVE YOU
WRITER'S
COLUMN『Missing Tag Battle』の大会はレベルの高い
です。負けません。負けたらマン入
力の敵に挑戦、ということです。リベンツにしたいので、ゼロエルの愛車を盗ま
す。個人的には、前作に登場したバージョン
でもOK。 (御家さんを使いましょ)

Act.4「雪杜町の休日」までをヒロインごとに詳しく攻略!!

時間制限のある選択枝や、クリップとのリアルタ
イム戦闘など、独自の要素が楽しめる本作。今回は
イベントCGを見る方法を中心に、Act.4までの進め方をヒロインごとに解説する。なお、基本的に適
切な選択枝を選び、ヒロインの感情値(=好感度)
を上げていけばいいのだが、なかには選び方が特殊な選択枝もあるので要注意。また、攻略では感情値
を上げるために必要な選択枝のみを掲載している。
チャートにない選択枝は何を選んでも大丈夫だ。ヒロイン別攻略&
CGチェック!ここで、ヒロイン別の攻略に
に加え、プレイ前に知っておきたい
ことを解説する。どれも本作の重
要な要素なので要チェック!

CHECK1 ● 時間制限選択枝は選び方も大切

時間制限選択枝は、選んだ時間によってその後の展開が
変化する場合があるほか、選ばないことも1つの選択になる。
当然、感情値にも関係しているため、選び方が非常に
重要なのだ。チャートの備考で「〇秒未満」や「タイムオ
ーバーを持つ」となっている選択
枝は、とくに気をつけよう。なお、
同じ選択枝でも、ルートによって
正解の選び方が異なるほか、選択
枝がランダムで出現する場合も
ある。また、選択する順番が決まっ
ている選択枝もあるので要注意だ。ユリエルルートではタイム
オーバーが、夏希とひいろル
ートでは「黒刀」が正解。
◆感情が決まっている場面も。

CHECK2 ● ランダムで発生するイベントに注意

イベントの中には、内容がランダムで変化する場合
もある。例えば、Act.1でクリップの攻撃対象となるヒロイン
は、直前の選択で「夏希を守る」を選んでいる場合、必ず
夏希が攻撃されるとは限らない。そのため、夏希を守る
感情値が上がる場合、攻撃対象がわかる直前でセーブし、
彼女が攻撃されるまでや
り直す必要があるのだ。
また、Act.2でクリップ
の攻撃を選択する際ユリエ
ルの指示も、ランダム
で内容が変化する。なる
べくイベントの直前でセ
ーブするようにしよう。◆ランダムで発生するイベントは、
ほかのイベントと違って1つの手段は、
ロードしてやり直すもの1つの手段。
◆指示もランダム。左は反対の方
向を選択、上下は同じ方向の選択。
待つ場合は、時間切れの正解となる。

陣営愛

◆Act.4までには登場しない?
じつは愛はAct.4までには登場しない
ため、見られるCGも存在しない。ただし、感情値が上がると機会
はあるので、見逃さないようにしよう。とくにAct.1の最終時、夏希と
ひいろが伊沢と会話をする際の選択は、2回とも「断る」を選ばない
ことで感情値が上がる。愛とは無関係のシーンなので要注意だ。

愛語チャート

Act	選択枝	備考
1	何も言わない 何も言わない 手を握ける	タイムオーバーでも可 タイムオーバーでも可
2	もう少し話をする 戻す	—
3	思っ出すさずorバ、気になor 何か気になるまで	ランダムで出現
4	好きな人が好きだよ 良いよそこそこ	—

◆Act.2で零時の車で行く際
の選択で、「戻す」を選びこ
とでも感情値が上がる。

ユリエル・アークレイン

● デートの誘い方に気をつけよう!

ユリエルは、Act.3でデートに誘う際の選択に要注意。なぜな
ら時間切れを待つことが正解だからだ。また、Act.1のクリップ

ユリエル攻略チャート

Act	選択枝	備考
1	何も言わない 何も言わない 手を握ける ユリエルを待つ	タイムオーバーでも可 タイムオーバーでも可 タイムオーバーを持つ
2	もう少し話をする 戻す	1秒以内を選択 —
3	思っ出すさずorバ、気になor 何か気になるまで	ランダムで出現
4	好きな人が好きだよ 良いよそこそこ	タイムオーバーを持つ

の攻撃を受ける際の選択は、
正解するCGが見られる
ので間違えないように。CG CHECK 兵でのデートが
非常に重要Act.3でのデートは、ユリ
エルの感情値が高くなる際
に、彼女の胸元で入行こ
うになる。このイベントは
CGを撮影するうえで重要な
イベントなので、絶対に間違
えないように。なお、感情値
に達しない場合は、Act.4の「中
でセーブ」をすることで
必要となるCGが変化する
ので、こちらも覚えておこう。

相泉 恵都

● 一緒に白夢の塔へ行くことが重要

恵都は、Act.4で白夢の塔へ行くことが
大切。そのためにも、Act.3で恵都とユリエルの3人でデートする
必要がある。ユリエルの感情値が高いと、自動的にユリエルとのデ
イトになるので要注意。なお、Act.2で「恵都先生を守る」を選
び、そのあと1秒以内に「指
さして怒られる」を選ぶこ
とでCGが見られる。

恵都攻略チャート

Act	選択枝	備考
1	すべて断る 何も言わない 何も言わない 手を握ける	タイムオーバーでも可 タイムオーバーでも可
2	もう少し話をする 戻す	1秒以内を選択 —
3	思っ出すさずorバ、気になor 何か気になるまで	ランダムで出現
4	好きな人が好きだよ 良いよそこそこ	—

CG 白夢の塔の
迷路を突破せよ白夢の塔の迷路を突破する
とCGが見られるほか、恵都
の感情値が大幅にアップする。
これは、白夢の塔の最終取
組へとつながる重要なシ
ーンで、絶対に失敗しない
ようにしよう。

ポイント

Q: Act.3「小さな敵」のCGのAchievement Rateが100%になりました。

A: Act.3では、リンゼルの会話中に「こんな時は、ユリエル」とユリエル、ユリエルにもかわいい所があるんだ」と選択するとCGが見られます。また、ユリエル
エルの感情値が高く、ファミレスで「あと、サラダも!」ユリエルがいるから平気だよ」と選べると、カラオケイベントで恵都が出て2人のCGが見られます。

実況パワフルプロ野球11

PS2
SPC

発売中

▶ファミ
▶PS2 980円(税別)
▶MCP (60KB) 2人プレイ可

PS. I LOVE YOU!
WRITER'S
COLUMN

大会でも人気選手が多かったのは千葉O
ツチマリンスで、中々Mリーグでは
人気入りました。やっぱり、今年はプレーオ

進出をかけた日本ハムと目が合った。
「せめてゲームでは優勝させたい」というア
ファン的なかな? (ひびき たける)

電撃パワプロ'04予選リーグ後半戦はパ・リーグ377チームが激突!!

「サクセス」で育てた選手を使ってオリジナルチームを作り、自分の好きなチームに応募して日本一を競う「電撃パワプロ'04」。前回のセ・リーグ編に続き、今回はパ・リーグ編をお届けします。球団ごとに行為れたリーグ戦の様子は3人のライターが実況でお伝えす

るとともに、活躍した選手のバスタードも公開! 読者のから選手を募集した「サクサバージョン」のAチーム、豪流電ヒップの活躍にも注目!



▲豪流電ヒップも種別タイエーホークスの予選に参戦! 球団代表の姿を飾られたのか?

電撃パワプロ'04ルールと流れ

日本全国の読者から送られてきたMC2を、応募球団ごとに分けて「リーグ」で予選を行う。予選の1回戦は8チーム(参加者の人数によっては5チーム)ごとに戦い、O・Mの設定などは下のとおり。予選を1回で通過したチームだけで本戦を行い、これを繰り返して球団の代表を決定していく。また、「サクサバージョン」のオリジナルチームである豪流電ヒップは種別タイエーホークスの予選リーグ1回戦から参加。12球団の代表が突進したセ・リーグはパ・リーグに分かれてリーグで14回戦のペナントレースを行う。そして、セ・リーグとパ・リーグの覇者同士は日本シリーズを開催。日本シリーズは「観戦」で行い、1試合ごとの名場面を解説していく。ペナントを制した2チームにはコミケ開発チームからサイングッズなどの豪華賞品が贈られるほか、総売上で育成したチームとの対戦に参加できる。

ゲーム設定一覧

試合数	試合全	全14試合
日没タイプ	3連戦	実況の変化あり
COM走塁	パワフル	真あり
COM守備	パワフル	エゴあり
COM打撃	パワフル	ケガあり
COM投球	パワフル	背子マークあり
COM監督	パワフル	

大会史上最多の熱パ予選リーグの結果を発表!

予選リーグの様子は、3人の担当ライターが実況レポート! 球団代表になったチームの強さも徹底分析する!

西武ライオンズ 73名

実況レポーター 栄
総対戦時間 90時間23分58秒

1回戦Aリーグ

順位	球団名	勝	敗	分	得点	打点	打率	守率	投手
1	西武ライオンズ	11	5	0	118	57	0.317	0.210	118.00
2	千葉ロッテマリーンズ	10	6	0	109	59	0.312	0.215	117.00
3	福岡ソフトバンクホークス	9	7	0	105	55	0.305	0.210	116.00
4	東北楽天ゴールデンイーグルス	8	8	0	100	50	0.290	0.210	115.00
5	北海道日本ハムファイターズ	7	9	0	95	45	0.280	0.210	114.00
6	オリックスバファローズ	6	10	0	90	40	0.270	0.210	113.00
7	埼玉西武ライオンズ	5	11	0	85	35	0.260	0.210	112.00
8	横浜DeNAベイスターズ	4	12	0	80	30	0.250	0.210	111.00
9	読売ジャイアンツ	3	13	0	75	25	0.240	0.210	110.00
10	東京ヤクルトスワローズ	2	14	0	70	20	0.230	0.210	109.00
11	阪神タイガース	1	15	0	65	15	0.220	0.210	108.00

1回戦Bリーグ

順位	球団名	勝	敗	分	得点	打点	打率	守率	投手
1	西武ライオンズ	11	5	0	118	57	0.317	0.210	118.00
2	千葉ロッテマリーンズ	10	6	0	109	59	0.312	0.215	117.00
3	福岡ソフトバンクホークス	9	7	0	105	55	0.305	0.210	116.00
4	東北楽天ゴールデンイーグルス	8	8	0	100	50	0.290	0.210	115.00
5	北海道日本ハムファイターズ	7	9	0	95	45	0.280	0.210	114.00
6	オリックスバファローズ	6	10	0	90	40	0.270	0.210	113.00
7	埼玉西武ライオンズ	5	11	0	85	35	0.260	0.210	112.00
8	横浜DeNAベイスターズ	4	12	0	80	30	0.250	0.210	111.00
9	読売ジャイアンツ	3	13	0	75	25	0.240	0.210	110.00
10	東京ヤクルトスワローズ	2	14	0	70	20	0.230	0.210	109.00
11	阪神タイガース	1	15	0	65	15	0.220	0.210	108.00

1回戦Cリーグ

順位	球団名	勝	敗	分	得点	打点	打率	守率	投手
1	西武ライオンズ	11	5	0	118	57	0.317	0.210	118.00
2	千葉ロッテマリーンズ	10	6	0	109	59	0.312	0.215	117.00
3	福岡ソフトバンクホークス	9	7	0	105	55	0.305	0.210	116.00
4	東北楽天ゴールデンイーグルス	8	8	0	100	50	0.290	0.210	115.00
5	北海道日本ハムファイターズ	7	9	0	95	45	0.280	0.210	114.00
6	オリックスバファローズ	6	10	0	90	40	0.270	0.210	113.00
7	埼玉西武ライオンズ	5	11	0	85	35	0.260	0.210	112.00
8	横浜DeNAベイスターズ	4	12	0	80	30	0.250	0.210	111.00
9	読売ジャイアンツ	3	13	0	75	25	0.240	0.210	110.00
10	東京ヤクルトスワローズ	2	14	0	70	20	0.230	0.210	109.00
11	阪神タイガース	1	15	0	65	15	0.220	0.210	108.00

1回戦Dリーグ

順位	球団名	勝	敗	分	得点	打点	打率	守率	投手
1	西武ライオンズ	11	5	0	118	57	0.317	0.210	118.00
2	千葉ロッテマリーンズ	10	6	0	109	59	0.312	0.215	117.00
3	福岡ソフトバンクホークス	9	7	0	105	55	0.305	0.210	116.00
4	東北楽天ゴールデンイーグルス	8	8	0	100	50	0.290	0.210	115.00
5	北海道日本ハムファイターズ	7	9	0	95	45	0.280	0.210	114.00
6	オリックスバファローズ	6	10	0	90	40	0.270	0.210	113.00
7	埼玉西武ライオンズ	5	11	0	85	35	0.260	0.210	112.00
8	横浜DeNAベイスターズ	4	12	0	80	30	0.250	0.210	111.00
9	読売ジャイアンツ	3	13	0	75	25	0.240	0.210	110.00
10	東京ヤクルトスワローズ	2	14	0	70	20	0.230	0.210	109.00
11	阪神タイガース	1	15	0	65	15	0.220	0.210	108.00

1回戦Eリーグ

順位	球団名	勝	敗	分	得点	打点	打率	守率	投手
1	西武ライオンズ	11	5	0	118	57	0.317	0.210	118.00
2	千葉ロッテマリーンズ	10	6	0	109	59	0.312	0.215	117.00
3	福岡ソフトバンクホークス	9	7	0	105	55	0.305	0.210	116.00
4	東北楽天ゴールデンイーグルス	8	8	0	100	50	0.290	0.210	115.00
5	北海道日本ハムファイターズ	7	9	0	95	45	0.280	0.210	114.00
6	オリックスバファローズ	6	10	0	90	40	0.270	0.210	113.00
7	埼玉西武ライオンズ	5	11	0	85	35	0.260	0.210	112.00
8	横浜DeNAベイスターズ	4	12	0	80	30	0.250	0.210	111.00
9	読売ジャイアンツ	3	13	0	75	25	0.240	0.210	110.00
10	東京ヤクルトスワローズ	2	14	0	70	20	0.230	0.210	109.00
11	阪神タイガース	1	15	0	65	15	0.220	0.210	108.00

1回戦Fリーグ

順位	球団名	勝	敗	分	得点	打点	打率	守率	投手
1	西武ライオンズ	11	5	0	118	57	0.317	0.210	118.00
2	千葉ロッテマリーンズ	10	6	0	109	59	0.312	0.215	117.00
3	福岡ソフトバンクホークス	9	7	0	105	55	0.305	0.210	116.00
4	東北楽天ゴールデンイーグルス	8	8	0	100	50	0.290	0.210	115.00
5	北海道日本ハムファイターズ	7	9	0	95	45	0.280	0.210	114.00
6	オリックスバファローズ	6	10	0	90	40	0.270	0.210	113.00
7	埼玉西武ライオンズ	5	11	0	85	35	0.260	0.210	112.00
8	横浜DeNAベイスターズ	4	12	0	80	30	0.250	0.210	111.00
9	読売ジャイアンツ	3	13	0	75	25	0.240	0.210	110.00
10	東京ヤクルトスワローズ	2	14	0	70	20	0.230	0.210	109.00
11	阪神タイガース	1	15	0	65	15	0.220	0.210	108.00

1回戦Gリーグ

順位	球団名	勝	敗	分	得点	打点	打率	守率	投手
1	西武ライオンズ	11	5	0	118	57	0.317	0.210	118.00
2	千葉ロッテマリーンズ	10	6	0	109	59	0.312	0.215	117.00
3	福岡ソフトバンクホークス	9	7	0	105	55	0.305	0.210	116.00
4	東北楽天ゴールデンイーグルス	8	8	0	100	50	0.290	0.210	115.00
5	北海道日本ハムファイターズ	7	9	0	95	45	0.280	0.210	114.00
6	オリックスバファローズ	6	10	0	90	40	0.270	0.210	113.00
7	埼玉西武ライオンズ	5	11	0	85	35	0.260	0.210	112.00
8	横浜DeNAベイスターズ	4	12	0	80	30	0.250	0.210	111.00
9	読売ジャイアンツ	3	13	0	75	25	0.240	0.210	110.00
10	東京ヤクルトスワローズ	2	14	0	70	20	0.230	0.210	109.00
11	阪神タイガース	1	15	0	65	15	0.220	0.210	108.00

1回戦Hリーグ

順位	球団名	勝	敗	分	得点	打点	打率	守率	投手
1	西武ライオンズ	11	5	0	118	57	0.317	0.210	118.00
2	千葉ロッテマリーンズ	10	6	0	109	59	0.312	0.215	117.00
3	福岡ソフトバンクホークス	9	7	0	105	55	0.305	0.210	116.00
4	東北楽天ゴールデンイーグルス	8	8	0	100	50	0.290	0.210	115.00
5	北海道日本ハムファイターズ	7	9	0	95	45	0.280	0.210	114.00
6	オリックスバファローズ	6	10	0	90	40	0.270	0.210	113.00
7	埼玉西武ライオンズ	5	11	0	85	35	0.260	0.210	112.00
8	横浜DeNAベイスターズ	4	12	0	80	30	0.250	0.210	111.00
9	読売ジャイアンツ	3	13	0	75	25	0.240	0.210	110.00
10	東京ヤクルトスワローズ	2	14	0	70	20	0.230	0.210	109.00
11	阪神タイガース	1	15	0	65	15	0.220	0.210	108.00

1回戦Iリーグ

順位	球団名	勝	敗	分	得点	打点	打率	守率	投手
1	西武ライオンズ	11	5	0	118	57	0.317	0.210	118.00
2	千葉ロッテマリーンズ	10	6	0	109	59	0.312	0.215	117.00
3	福岡ソフトバンクホークス	9	7	0	105	55	0.		

予選ハイライト 西武・2回戦以降

■ 戦術案が勝負の決め手!

Aリーグは1ゲームを争う激戦だったが、ほぼすべての選手が走力Aで「超強4」、「超強4」を持つ藤本さんが圧倒的。Bリーグでは全投手が「難儀」を持つ田中さんの決定戦に選出。Cリーグでは、スタミナ満ちて、相手投手を打ちこなせない4回戦の中継ぎを記録。そして決定戦は、強豪を相手に防衛率1.0を記録した田中さんが、西武の代表に決まった。

■ 球団代表決定リーグ戦 MVP 発表

部門	キャッチ	記録	作成者
本場帝王	八木	10本	田中幹大
盗塁王	善寿	7個	田中幹大
最高打者	善寿	.402	田中幹大
打点王	八木	37点	田中幹大
最多勝	南條	3勝	藤本嘉太
最優秀防率	龍	2.37	田中幹大
最優秀盗塁	龍	SSP	田中幹大
最多盗塁	善寿	4本	藤本嘉太

西武代表 東京都 田中幹大さん

■ 投打ちに優れたハイパーチーム

このチームはスタメン全員に「チャンス5」などを持てており、強豪西武の決定である決戦までです。チーム打率が.376という抜群の得点力と記録した。また、変化球MAXのSSPを持つ龍と、3種類のスライダーを持つ抑えの投手として起用。さらにチーム方針で守備固めを「多い」にした作戦が功を奏し、代表決定での防率もよく、失点もほかのチームに比べて100点以上少なかった。

福岡ダイエーホークス 42名

実況レポーター ひびき22名
総対戦時間 30時間22分14秒

■ 1回戦Aリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	福岡ダイエーホークス	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

■ 1回戦Bリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	福岡ダイエーホークス	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

■ 1回戦Cリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	福岡ダイエーホークス	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

■ 1回戦Dリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	福岡ダイエーホークス	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

■ 1回戦Eリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	福岡ダイエーホークス	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

■ 1回戦Fリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	福岡ダイエーホークス	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

■ 1回戦Gリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	福岡ダイエーホークス	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

■ 2回戦Aリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	福岡ダイエーホークス	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

■ 2回戦Bリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	福岡ダイエーホークス	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

■ 球団代表決定リーグ戦

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	福岡ダイエーホークス	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

予選ハイライト ダイエーAリーグ

■ 総合力で勝るチームが順当に勝ち続ける

ダイエーの1回戦では、このリーグでも総合力で頭1つ抜けたチームが2位以下に大きな差をつけて2回戦進出を決めた。「サクサクバージョン」の藤本嘉太はAリーグからの参加となったが、圧倒的強さで1回戦を制した。このチームは、リーグ内野手の打撃と安打数、盗塁を兼ねたというチームカラーの戦いで勝利を重ねた。Bリーグではホームランバッターを数多く抱える田中さんが、圧倒的な打撃力で2回戦へ。Cリーグでは石井さんと竹原さんの一戦打ちとなったが、投手力の差で石井さんに軍配が上がる。Dリーグでは観客さんがリーグ平均126本を大きく上回る208安打を記録し、その高い打撃力と盗塁の切り替えを利した。Eリーグは、ヒットで大量点を獲得して勝利を重ねた石井さんの独演劇。Fリーグは藤原さんが打撃、守備の両方で他チームを完全に抑え込みとなった。Gリーグでは福野さんと清水さんの追討対決が展開! ここでは逆襲を狙う多くのチャンスを得た福野さんと2回戦へ勝ち上がった。

■ 驚異的な安打数でトップ!

選手	打	本	得	失	点	打	率
藤本嘉太	477	80	100	0	100	0.168	
石井久	430	100	100	0	100	0.233	
福野誠	445	100	100	0	100	0.225	
清水洋	430	100	100	0	100	0.233	
竹原健	430	100	100	0	100	0.233	
石井幹	430	100	100	0	100	0.233	
藤原健	430	100	100	0	100	0.233	

予選ハイライト ダイエー・2回戦以降

■ 投手力の差が明暗を分ける結果に!

2回戦のAリーグでは、石井さんと藤本さんの能力の高さ、投手力による2チームによるアップヒートが展開。藤本嘉太は上位2チームの成績も高く、この結果を打ち出す投手陣に自慢の打撃が現れられ、1位3位を隔ける結果となった。そして2強対決は、中継ぎの善い石井さんに軍配が上がる。2回戦Bリーグでも、チーム防率率が3チーム中で唯一の4点台をマークした藤原さんが打撃で得点で上回る福野さんを迎えて球団代表決定リーグへ進出。投手自慢の2チームの対決は、中継ぎの投手2名が活躍をあげ石井さんが勝利を上げた。

■ 球団代表決定リーグ戦 MVP 発表

部門	キャッチ	記録	作成者
本場帝王	ジュラ	7本	藤原健
盗塁王	龍	9個	佐藤亮
最高打者	龍	.442	石井久
打点王	ジュラ	25点	藤原健
最多勝	セラフ	4勝	石井久
最優秀防率	龍	6.20	石井久
最優秀盗塁	セラフ	SSP	石井久
最多盗塁	龍	5個	石井久

ダイエー代表 新潟県 石井久さん

■ 「抑えなし」でも投手王国!

リーグ戦を勝ち抜くようになった投手陣は、先発7名で中継ぎ5名という構成で投手陣は「人もいない。しかし、起用されて先発全員を「スタミナ満ち」に、中継ぎ全員を「ハードン」に、に設定することで、早く中継ぎをリリースさせていく戦術を取っているようだ。投手の能力は特異能力よりも基本能力を重視しており、最速球速の平均は100km/hで?球速の変化量も3-7段階に激変している。選手の起用は選手数だけで決まらずに「少ない」にしている。野手は「初球」、「チャンス4」、「チャンス5」を持ったオールA選手が多い。さらに藤原さんの活躍で目立った選手は「逆襲」がいており、7-9回に逆襲して勝利を収めることが多かった。

日本ハムファイターズ 79名

実況レポーター 大野ルルキ
総対戦時間 30時間30分15秒

■ 1回戦Aリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	日本ハムファイターズ	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

■ 1回戦Bリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	日本ハムファイターズ	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

■ 1回戦Cリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	日本ハムファイターズ	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

■ 1回戦Dリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	日本ハムファイターズ	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

■ 1回戦Eリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	日本ハムファイターズ	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

■ 1回戦Fリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	日本ハムファイターズ	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

■ 1回戦Gリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	日本ハムファイターズ	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

■ 1回戦Hリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	日本ハムファイターズ	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

■ 1回戦Iリーグ

順位	チーム	勝	敗	引	打	本	得	失	点	打	率	得	点	打	率
1	日本ハムファイターズ	10	0	0	10	10	10	0	10	0.376	10	10	0.376		
2	西武ライオンズ	0	10	0	0	0	0	10	0	0.000	0	0	0.000		

ポイント

1回戦Dリーグ

順位	チーム	勝	敗	分	打	守	失
1	横浜	10	3	1	180	107	100
2	阪神	8	4	0	167	107	110
3	巨人	7	5	0	171	107	113
4	大分	7	7	0	163	113	87
5	福岡	6	7	0	162	116	104
6	広島	5	10	0	159	114	109

1回戦Eリーグ

順位	チーム	勝	敗	分	打	守	失
1	千葉	11	3	2	181	107	105
2	オリックス	8	5	1	173	107	105
3	西武	7	6	1	169	107	105
4	近鉄	6	7	1	164	107	105
5	埼玉	5	8	2	164	107	105
6	東北	4	9	3	161	107	105

1回戦Fリーグ

順位	チーム	勝	敗	分	打	守	失
1	楽天	10	3	1	180	107	105
2	中日	8	5	1	173	107	105
3	横浜	7	6	1	169	107	105
4	阪神	6	7	1	164	107	105
5	西武	5	8	2	164	107	105
6	近鉄	4	9	3	161	107	105

1回戦Gリーグ

順位	チーム	勝	敗	分	打	守	失
1	楽天	10	3	1	180	107	105
2	中日	8	5	1	173	107	105
3	横浜	7	6	1	169	107	105
4	阪神	6	7	1	164	107	105
5	西武	5	8	2	164	107	105
6	近鉄	4	9	3	161	107	105

1回戦Hリーグ

順位	チーム	勝	敗	分	打	守	失
1	楽天	10	3	1	180	107	105
2	中日	8	5	1	173	107	105
3	横浜	7	6	1	169	107	105
4	阪神	6	7	1	164	107	105
5	西武	5	8	2	164	107	105
6	近鉄	4	9	3	161	107	105

1回戦Iリーグ

順位	チーム	勝	敗	分	打	守	失
1	楽天	10	3	1	180	107	105
2	中日	8	5	1	173	107	105
3	横浜	7	6	1	169	107	105
4	阪神	6	7	1	164	107	105
5	西武	5	8	2	164	107	105
6	近鉄	4	9	3	161	107	105

2回戦Aリーグ

順位	チーム	勝	敗	分	打	守	失
1	横浜	10	3	1	180	107	105
2	阪神	8	4	0	167	107	110
3	巨人	7	5	0	171	107	113
4	大分	7	7	0	163	113	87
5	福岡	6	7	0	162	116	104
6	広島	5	10	0	159	114	109

2回戦Bリーグ

順位	チーム	勝	敗	分	打	守	失
1	千葉	11	3	2	181	107	105
2	オリックス	8	5	1	173	107	105
3	西武	7	6	1	169	107	105
4	近鉄	6	7	1	164	107	105
5	埼玉	5	8	2	164	107	105
6	東北	4	9	3	161	107	105

2回戦Cリーグ

順位	チーム	勝	敗	分	打	守	失
1	楽天	10	3	1	180	107	105
2	中日	8	5	1	173	107	105
3	横浜	7	6	1	169	107	105
4	阪神	6	7	1	164	107	105
5	西武	5	8	2	164	107	105
6	近鉄	4	9	3	161	107	105

2回戦Dリーグ

順位	チーム	勝	敗	分	打	守	失
1	楽天	10	3	1	180	107	105
2	中日	8	5	1	173	107	105
3	横浜	7	6	1	169	107	105
4	阪神	6	7	1	164	107	105
5	西武	5	8	2	164	107	105
6	近鉄	4	9	3	161	107	105

2回戦Eリーグ

順位	チーム	勝	敗	分	打	守	失
1	楽天	10	3	1	180	107	105
2	中日	8	5	1	173	107	105
3	横浜	7	6	1	169	107	105
4	阪神	6	7	1	164	107	105
5	西武	5	8	2	164	107	105
6	近鉄	4	9	3	161	107	105

2回戦Fリーグ

順位	チーム	勝	敗	分	打	守	失
1	楽天	10	3	1	180	107	105
2	中日	8	5	1	173	107	105
3	横浜	7	6	1	169	107	105
4	阪神	6	7	1	164	107	105
5	西武	5	8	2	164	107	105
6	近鉄	4	9	3	161	107	105

予選ハイライト オリックス・2回戦以降

■失点を打線で補う攻撃力が勝負の決め手!

2回戦Aリーグを制したのは小谷さん。捕手以外をスプレーヒットでとらえているので左投手が相手でも安定した打撃力を見せ、2位以下に24ゲーム差をつけて。接戦の多かったBリーグを制したのは水口さん。本打撃こそ少ないが、ヒットで確実にランナーを返し、またよた。決定打は両チームともに打線が爆発したが、最終的には水口さんが勝利して代表に決まった。

■球団代表決定リーグ戦MVP発表

球団	MVP	打率	本塁打	打点	守備率	失点	作者
千葉	野村	0.345	8	24	0.985	10	水口正紀
阪神	水谷	0.315	10	28	0.980	12	水口正紀
巨人	水谷	0.310	12	30	0.975	14	水口正紀
大分	水谷	0.305	14	32	0.970	16	水口正紀
福岡	水谷	0.300	16	34	0.965	18	水口正紀
広島	水谷	0.295	18	36	0.960	20	水口正紀

オリックス代表 東京都 水口正紀さん

■投打のバランスが取れた精緻さ!

スタメン全員が両打ちで「アペレシヒッター」持ち。さらに、3〜5番のクリーンナップに「威風感」や「チャンス5」を保持するといった、両面での勝負力が豊富になった。また、先発投手の起用はすべて「投手次第」で、選手チームとの相性が良い場合はすぐに投手を起用する方針。投手は16回戦の「鬼退治」と、変化球も以上のサブシンカーが投げられる両面を配置して、打線をサポート!

予選リーグで活躍した選手たちのパスワードを公開!

選手名 ガッツ石松(西武) 作成者名 清水運浩さん

■13個の特殊能力で代打の切り札!

「チャンス5」や「威風」などの特殊能力を持ち、さらに両打ちなので左投手が相手でも実力を発揮できる。守備能力は強いが、代打に使えばOK戦術!

パスワード

けでこ じよは きてけ きてけ せはせ のまく
 のぶや たあひ せめて せめて せすけ せま
 せさよ せさよ せさよ せさよ せさよ せさよ
 せさよ せさよ せさよ せさよ せさよ せさよ

選手名 カイン(ロッテ) 作成者名 江成祐也さん

■Sスライダーを持つ等三振マシン!

Sスライダーによるチーム最多等三振を取つてきた選手。変化多用途で、CDMもSスライダーをよく使うので三振の山を築くことができたようだ。

パスワード

むらだ けはつ せおつ せはせ せはせ いでつ
 けはつ けはつ けはつ けはつ けはつ けはつ
 せおつ せおつ せおつ せおつ せおつ せおつ
 せおつ せおつ せおつ せおつ せおつ せおつ

選手名 セラフ(ダイエー) 作成者名 石井真久さん

■球団代表決定戦で4勝をあげた中継ぎ

MAX150km/hの速球と2つの変化球が武器の中継ぎ。「Nビ4」や「ネレ4」をはじめ、投手に必要な能力を持つ。「威風感」もあるので替えにもピッタリ。

パスワード

てぬめ ろらら せおつ えうた のかわ もこに
 せおつ せおつ せおつ せおつ せおつ せおつ
 せおつ せおつ せおつ せおつ せおつ せおつ

選手名 ダービッツ(近鉄) 作成者名 菊池雅和さん

■バツクの出身車でベースの上を駆け回る!

「ミート多用」を持ち、首位打者と出陣1位に何度も輝いた、リードオファーマン。威力がFで、エラーは最も少ない。「逆風O」が主である(笑)。

パスワード

けらで るでせ せはせ めがせ めがせ いよは
 けらで るでせ せはせ めがせ めがせ いよは
 めがせ めがせ めがせ めがせ めがせ めがせ
 めがせ めがせ めがせ めがせ めがせ めがせ

選手名 SHARP(パナ) 作成者名 佐々木雄一さん

■リーグ戦で最強の能力を持つオール外野手

スタメン全員が両打ちで「アペレシヒッター」持ち。さらに、3〜5番のクリーンナップに「威風感」や「チャンス5」を保持するといった、両面での勝負力が豊富になった。また、先発投手の起用はすべて「投手次第」で、選手チームとの相性が良い場合はすぐに投手を起用する方針。投手は16回戦の「鬼退治」と、変化球も以上のサブシンカーが投げられる両面を配置して、打線をサポート!

パスワード

けつく むだめ せまふ めむお せごろ のねこ
 けつく むだめ せまふ めむお せごろ のねこ

選手名 広機(オリックス) 作成者名 水口正紀さん

■打撃に特化した安打製造器

代表決定戦で3つのMVPを獲得した強力な打撃。「逆風」や「連打」の「チャンス5」を持ち、あらゆる場面で活躍。威力と守力が1なのはご愛嬌。

パスワード

もせむ けむせ むせむ せむせ せむせ せむせ
 もせむ けむせ むせむ せむせ せむせ せむせ
 せむせ せむせ せむせ せむせ せむせ せむせ

創立
12年

ゲーム会社就職者数1500名突破!

全国ダントツNo.1の証明です



●専門学校パンフレットで約400校の学生作品を掲載しています。

ゲームクリエイター科

ゲームデザイナー養成講座

●全日程 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

1年コース 2年コース 3年コース

1年コース
1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作まで、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターする1年コースです。

2年コース
ゲームデザインからグラフィック制作まで2年掛りじっくり勉強できます。経験がなる為、新しいゲーム制作ができます。

3年コース
このコースは3年掛けて、かなり高度で実業のレベルに到達して修得する事を志す方には最適です。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座

●全日程 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

1. 1年コース

パソコンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及び基本キャラクターのアニメーション技術や実用ソフトを駆使して制作指導します。



CGクリエイター養成講座

●全日程 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

1. 2年コース

パソコンの基礎から、2D、3Dグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術等を3Dに高度指導します。



3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

●全日程 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

2年コース

パソコンの基礎からLight wave、Softimage等を用いて3Dグラフィック制作、最終技術「モーションキャプチャー」まで勉強できます。



アニメ・マンガコミック科

<http://www.tokyogame.jp>

当学院中で卒業制作アニメーション作品を競い合います。
小さな聲 Little Wing



アニメ・マンガコミック科
☎03-5350-2422

アニメーター科
CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科
デジタルペイント科
マンガ・コミックプロ養成科

企画・シナリオライター養成講座

●全日程 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

1. 2年コース

ゲーム企画、シナリオ制作からゲーム制作まで、ゲームキャラクターデザイン、グラフィック制作まで修得する専門的な養成講座です。



サウンドクリエイター養成講座

●全日程 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

1. 1年コース

サウンドクリエイター志望者の高い知識を持ったゲーム制作からサウンドライバーの作成までの一貫した養成講座です。



ゲーム会社への就職者数8年連続100名突破!

【2004年3月卒業生の主な就職先】カブコム、テコム、プロムソフトウェア、ナムコデジタルスタジオ、セガ、ユークス、スクウェア・エニックス、元気、ハル研究所、トライエース、アルトロン、タクミコーポレーション、ナムコ、トムクリエイト、リズ、デジタルウェア、トニー、フジコ、デジタルゼロ、アイディアファクトリー、ウエブデザイン、パスカル、タイター、ドリームス、ライトコエイト、モリスソフト、スカパレ、ノーステラ、セツパ、光栄社、クロスワード、ネクスソフト、ゴンゾ、ディジメーション、マッドハウス、オーツー、アキ、インテリジェントシステムズ、レベルファイブ その他多数 (一部アルバイト入社含む)

2005年
4月生募集中!!

●05の夜間コースも利用できます ●通学に便利で格安な学生寮を併設しています
●入学料(半額25,000円) ●奨学金を申し込めば入学の負担を軽減する努力家をサポートする奨学金制度を設けています。

資料請求はこちらからどうぞ

Tel

東京ゲームデザイナー学院

ゲームクリエイター科 03-3370-2720

アニメ・マンガコミック科 03-5350-2422

大阪ゲームデザイナー学院

06-6882-4980

名古屋ゲームデザイナー学院

052-452-5901

HP

<http://www.tokyogame.jp>

Mobile

web@tgdm.jp

e-mail

info@tgdm.jp

FAX

03-3379-2394

※HP, Mobile, e-mail, Faxについては東京校・大阪校・名古屋校で共通のものになっています。

※ほか「メール」FAXでお申し込みの際は必ずお名前・住所・学年・希望校・希望コース・希望科(グラフィック・アニメーション制作)・希望PC・希望入学時期・希望資料(資料・アニメイト)を明記して下さい。
※住所・氏名・TEL (自宅または携帯)について記載がなければ無効となります。

東京ゲームデザイナー学院

〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ☎03-3370-2720 <http://www.tokyogame.jp>

大阪ゲームデザイナー学院

〒530-0041 大阪府大阪市北区天神橋1-12-6
☎06-6882-4980 <http://www.tokyogame.jp>

名古屋ゲームデザイナー学院

〒453-0801 愛知県名古屋市中村区大冨4-9-26
☎052-452-5901 <http://www.tokyogame.jp>

このQRコードをカメラで読み取ると……

当学院ホームページにアクセス出来ます。



MGS3の
ポイント
①
難易度



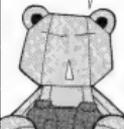
初期時の
難易度は

**VERY EASY
EASY
NORMAL
HARD**



の4つ

当然、下に行くとほど
レベルは難しくなる



ACTが苦手という人は
迷わず**VERY EASY**
を選択しよう!!



VERY EASY
で……

VERY EASY

最初から EZGONを持っている
EZGONは 弾数無限、非貫通、非
弾障の超特殊、レドポイント付、
発射中は、カムフラージュ率80%
維持、スタミナが徐々に回復して
いく非常に強い!!



正直 VERY EASYは
あまりに 楽すぎる気もする
ぐらい サクサクゲームが進む!!



本来の習得を
求めている人は
やはりNORMALで!

MGS3の
ポイント
②
基本システム



種類中に表示されて
いるのは、

LIFEゲージ
スタミナゲージ
カムフラージュ率
の3つ。



LIFEゲージ

ダメージを受けると減少
ゼロになるとドミノが……
通常回復は「LIFE回復剤」のみ(PP74)
LIFEゲージは徐々に自然回復していく
ダメージが大きいほど回復
速度は遅くなる
最大LIFE値が減少する
LIFEゲージは
ドミノを踏まないと
増えない。



スタミナゲージ

最大値が固定
行動している時減少、特に走り、坂を登り、
跳はいる時と多く減少する
スタミナゲージが減少すると、LIFEの自然回復
量が落ちたり、回復が遅くなることもある。
ゼロになっても死なないうえ……



スタミナゲージは
毛を食わせることで
回復する。



カムフラージュ率

敵に見つかりにくい程度を
表示、数値が高いほど
敵に見つかりにくい。
ダメージを受けにくい。



移動

左スティックで走る、歩く
叩キキーでストップキック

ストップキックはスタミナが
減りすぎると効き目が弱くなる
敵が下がらないうえ、見つかりにくい。



特殊アクション

泳ぐ: ネエの泳い所まで
ローリング: 走りながらS
ビバッド: 壁のそばで横壁に
左スティック

エールド: 走りながら、RSで下り移動、
エールド中にバスターを破壊してい
ると、壁でぶつかる可

ほか: ①で壁を押し、LIFEが
減ると②で戻す、中Fで壁を押し
戻す、LIFEが減ると戻す



④でのアクション

特殊のボロボロの前④ボタン

- ① ドミノ: 横にならざるドミノは敵がわかる
- ② ロック: 閉閉閉閉、閉閉閉閉、閉閉閉閉
- ③ リフト: 木にリフトがある場所がある
- ④ 傘: はしごを登り降り
- ⑤ 船: 船型の敵艦艇に近づく
- ⑥ 履き: 履きを履き、近づく
- ⑦ エールド: 自ら下り下がる



CQC

CQCとは 近接戦闘術のこと
敵兵、敵車を倒すには
これが必要



**なんでも食べるし
かんたんにやられないし
スネークさんが
強すぎなのは
イコトだと思われ
エヴァは前開けすぎ**

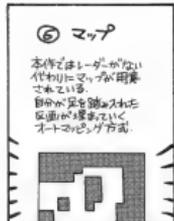
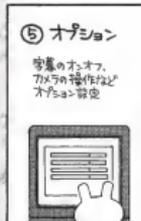
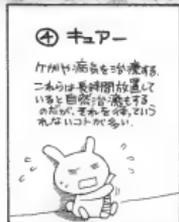
● 特別設定は使用!! ゲームの目的、最終ミッション、そのエリアで取れる全種類の情報が開きます。

● MGS3の、基本的なプレイの手順をレクチャー!!
「スネークシグ」(潜入)

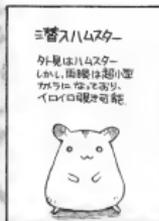
このコンセプトは本作でも変わりませんが、今回は特別にマップが示されません。そこで、順にエリアに入らないうえ、まずはバスターを倒す。MAPで確認して、大きな地形を倒さないこと。そして、隠密に身を潜め、周囲の地形に合わせてカムフラージュ率を選択。あとは敵兵に近づいて、通常は敵艦艇やGQCを使って無力化する。遠くにいる場合は地形からスクリューに近づいて、スクリューを倒す。もし滑り落ちたスクリューを倒すなら、またまた滑り落ちることを注意。敵艦艇をフッドキックで倒す。最後にスタミナを回復していきますよ。

● 敵兵に発見されたときの対処法は何がベスト?

敵兵に気をつけなくても、ちょっとしたミスで見えられてしまうことがあります。そのとき無敵兵と連絡される「危険フェイズ」になり、通常敵がスニークを無視して逃げる。しばらくは身動きが取れない。発見されるとシグナルが点滅することもあります。そのときは、以下で説明する2つのパターンで対応する必要があります。まず1つ目のパターンは、攻撃しなくても敵兵を全員までも手段を使って無力化すること。全員を倒せると気絶させる。もしくは(隠密)は回復がストップします。とくに無敵兵の隠密を倒すことが、エリアに無敵兵がない場合は、それ以上敵兵の存在は必要ありません。もう1つのパターンは、スニークを倒して危険フェイズが解除されるまで待つ方法です。ただし、隠密の隠密も倒されてしまふので、「危険フェイズ」が解除されずに攻撃を受けてしまうので、注意が必要ですよ。



©Sony Computer Entertainment Inc.



**なんでも食べるし
かんたんにやられないし
スネークさんが
強すぎなのは
イコトだと思われ
エヴァは前開けすぎ**

●食肉と野食はナン!! それぞれの完成度の高い作品です!!
小倉秀太郎氏が、この10年間で制作してきたノウハウをすべてつ
まみれた最大級の大作だけに、大きな欠点
は見当たりません。もし何か言うことがある
としたら「面白い、楽しい、面白い」
に出張、または設置されているアイテムの名
称が実名なのでわかりにくい(たまたま、不
なるのは片っ端から入らずに、0.0.0。
過去の経験が足りない(たまたま、不
明な(きん)保存している)とセーブデータ
から「これを消す」でも、たまたまの
性質で消してしまえば、セーブデータは
消去に利用されている限り、無条件で消
去(ラクになります)といった陥入でし
ょうか。

●ゲーム好きならチャレンジ!! 困難・不慣れは慣れ!!
A/Cが上手とか、読解力があるとか、オヤジが多い(笑)
とか、そういう理由でゲーム史に絡む者といっても過言は
ない。本物のプレイを見せるのは難しい。誰かがプレイする
には多少のアドバイスが必要。読解力も「EASY」
にすればゲームオーバーになる可能性は低くなる。そ
れに読解力もありません。それをウリにしているわけは
ありません。それだけプレイするしかないプレイしたい、
プレイすれば、ゲームと現実がしっかり切り離されていく
でもエンターテインメントとして楽しむ、そのメッセージは
あるはず。ゲームは「面白い」ゲームです。それ以上に
面白くないのです。ゲーム好きなら、これは慣れに
慣れ!! 最後は「面白い」ゲーム、プレイするときは
ヘッドフォンを使いましょう。読解力がグンとアップします!!

ゲーム&イラストに夢中

うん、元気(注:ウソ)

祥人
近況

一日中シュガーレスのガムを噛んでいたらお腹を壊しました。でも噛んでると落ち着くんだ。決してひもじいのをしのいでいるとかではない。



5人の業界人の方々は今、何を思い、何をチェックしているのか? 詳しく知りたい人はここを読んでみてください。

★絶対と相対の価値観

「我が竜を見よ」をプレイしていたら、なぜか無性に「玉藻物語」がやりたくなくて引張り出してしまいました。プリーディング系のゲームは数あれど、パーツの組み合わせが変わるといったものではなく、形そのものが混ぜられるというゲームはこれぐらいのものだと思うのです。おかげで本当に千差万別のクリチャーが作れます。と言いついてしまっただけ、じつはほかにもあったら恥ずかしい。

作り手にとってのポリゴンであることの利点っていうのはさっと多と多と思うけれど、プレイヤーの目に見えるポリゴンならではのおもしろさというのはなかなか貴重だと思うのです。そんなわけで、いまさら再プレイして最新ソフトと変わらず楽しんでいるわけですが、それはそれだけ完成度が高かったからなのかとそうでもなくて、ムダな移動が多いとか、人間キャラのグラフィックが今見ると見劣りするとか、決して今の最新ソフトとデキが変わらないというわけではないのです。もしもこれが今、最新作として発売されていたらグラフィックの完成度1つとっても「今どきの程度?」みたいな感想を持ってしまい、さっと素直に楽しめないと思うのです。でも現実にもそのことさっぱりと楽しんでしまっている私がいるのです。例えば携帯機だったこのくらいのドット密度で満足で、同じものが据え置き機で出たら不満。昔のソフトのリメイクならこれでOKで、新作ならふざけるな、といったように相対評価で大きく見方が変わってしまうようなことがつね日ごろにもさっとある。ゲームそのものは変わらないのに、「〇〇にはよい」とプラスに転じているものだけならもうけものだけど、それは同時に「〇〇にはダメだ」とよけいなハードルを作ってしまうことでもある。そう考えると、もしかして私たちはゲームそのもののおもしろさを純粋に楽しむにはよけいな感覚を持ちすぎているのではないだろうかと思ったのでした。

プログラマーいわさきひろまの男が熱い

PlayStation
プログラムパーフェクト岩崎寛真
近況

気がつくとか、今年も12月、なにかあつという間に1年が過ぎてしまつた気がします。来年もおもしろいゲームがたくさんあるといいな。

★「ドラゴンクエストVIII」
が来た!!

今回は発売されたばかりのスーパービッグタイトル「ドラゴンクエストVIII（以下VIII）」について書くことにしよう。

さて、のっけから恐ろしが、操作系およびカメラには少々だけないところがある。

まず操作系についていえば、話したり調べたりできる範囲が対象によって異なること、人や宝箱、さながら調べなければいけない場所などはアバウトな操作でいいのに、民家のドアなどが妙に判定が厳しく、開けるつもりが聞いてない……なんてことがよくある。

そして次にカメラ。カメラの移動がかなり速く、追いかけて画面が回転するので、3D酔いを起こす人もいるのではないかなと思う。

このあたりは、ノウハウがいるところなので、近代的な3D化が初となる「VIII」としては厳しいところなのかもしれないが、やはり日本を代表するRPGの1つなのだから、できればすべてをこなしてほしかった。

ところで間違ってもらっているが、不満とはいっても、一定の基準を超えた普通の商品としては、なんら問題のないレベルなのだ。

じつは、「VIII」において本当に不満、と思っるところは画面が回転するのと今までの3Dグラフィックは色使いは派手だが、素晴らしいデキだし（建物のポリゴンや、テクスチャーも素晴らしい）、鳥山明氏のキャラを3D化したキャラのデキもほぼ文句なしといういい完成度だ。

またダンジョンや街のマップも「ドラゴンクエスト（以下、DQ）」らしい「妙に道の凝

ったマップ」でありながら、きれいに3D化しており、シリーズをやってきたファンにも違和感を感じないようにしつつ、プレイできるようにしている。

加えて、音楽も耳に心地よく、効果音も伝統的な雰囲気を残しつつ、より聞きやすい音になっていた。

戦闘は個人的には若干テンポが遅いとは思いますが、モーションはよくできているし、今回取り入れた新しい要素の「ための」も非常にうまく機能していて、シリーズの戦闘に強弱になっていた作業感が大きく軽減されている。

さらに特筆すべきはイベントの完成度だ。今までのシリーズとはまったく違う、映画のようなイベントが展開されるのだが、このイベントの作りがじつに丁寧で、モーションやカメラワーク、さらには画面の色合いまでよく計算された素晴らしいデキなのだ。個人的には、ここまで表現力を増したのなら、声も入れたほうがいいと思うのだが、これはゲームデザイナーの考え方の話だし、今まではサウンズで通してきた伝統的な要素もある。文句を言うべきところではあるまい。

つまり、「VIII」の感想をまとめるなら、一部に不満や気になるところもあるが、今までのシリーズの伝統の香りを残しつつも、完全に3Dに合った新世代の「DQ」なのだ。

ゲームファンでこれをやらないのは損だし、僕は断言してしまう。

ぜひ、プレイしていただきたい。

シリコンバレー在住・ナベP殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下
近況

連休に南カリフォルニア、サンディエゴの友人宅を訪問。車で30分ほどでメキシコ。初めて陸路で国境を越えました。料理がおいしかったです。

★崩壊する?
国技・大相撲

大相撲の人気の低調です。もっとも、プロ野球やJリーグのサッカーもテレビ中継の視聴率が振るわなかったりするの、見るスポーツ全般が人気低落の傾向にあるのかもしれない。大相撲はそのなかでもとくにいけません。「大相撲ダイジェスト」が視聴率低迷で打ち切られたのもまた記憶に新しいですが、それ以降も人気は下降しています。会場が土日にのみ満員にならないところか平日の空席の多さは痛々しいほどです。NHKが中継を続けているのである程度以下に認知度が下がっていることはあきまぬが、多くの世代で相撲ファン人口は激減していると思われます。一般的な人気はテレビゲーム化されたタイトル

数にも反映されると思いますが、相撲のゲームは見つけるのが困難なほど少ないです。

理由として考えられるのは若貴ブームの終焉以来の人気力士の不在が一番です。人気のある力士が少ないこともないのですが、最近の力士の人気投票でダントツの票数を集めた高見盛は言ってみれば道化師的存在で、本当の相撲人気には結びついていません。あとは、個性的な力士も少なくなっているようですが、もっと大きな理由には外国人力士の台頭があると思います。わたしは決して外国人力士を否定するわけではありませんが、数的にバランスが取れなくらい増えてしまっただけで、最近の場所では、5人に1人が外国出身でした。この割合はかつてない高さで、取り組み5回のうち2回は片方が外国人力士という計算になります。国技としての大相撲をその文化的な側面、雰囲気とともに愛好しているたふ



ファンはたしてこのような多国籍化し、格闘技化を望んでいたのか、今の人気低迷を見るにそうではなかったように思われます。

あとは中継の解説者やアナウンサーにも物言いをかけたように、とくに元横綱の上から見下ろしたような激辛解説は視聴者が叱られているような不快感で、見ているのがつらくなることもあります。解説者にはどちらかといえなく積みなが長くて研究熱心だけど異議はできなかった相撲取りの方が向いているし、力士に激しい目を持っていきます。かつての神楽さん、緒方さんなど、その解説によって相撲ファンを増やす力を持った人を養成していたみたい。力士の発展、育成については言うまでもないですが、未来のビジョンを持つ、守るの重要性も認識してほしいのです。そして次世代のゲーム機でも相撲のゲームがどんどん出してほしいと思います。

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デザインなどなど、多彩で多才。流通関係もおまかせです。

★「ドラゴンクエストⅦ」発売記念
～「ドラクエ」の明日役立つお話

ついに「ドラゴンクエストⅦ 空と海と大地と呪われし姫君 (以下DQⅦ)」が発売されましたね。きつとすっかりハマって寝不足になっている方も多いことでしょう。ここを読んでいるヒマもないという人もいるのではないかと、という点がずっと心配ですが、

私は前号の予想どおり、甥っ子 (小学校4年生) の質問攻めにあっています。彼は私のことを「ドラクエ」の神様だと思っていますので「街から出られないんだけど」と「吊り橋はどうやって渡るの?」という謎解きからシステムにいたるまで、何でも聞きにきます。ヒントを与えて少し考えさせようとも思いましたが、かえって時間と手間がかかるので、ほとんど「歩く攻略本」状態です。

途中でプレイしているところを見ていたら、レベカがそこそこ上って、もう勝手に倒せるハズのモンスター「刺刺しツインズ」が現れると、なぜか一所懸命逃げようとしてます。「もう倒せる相手じゃない、逃げて」と経験値がたまらないよ」と声をかけたら「ボク、ピーマンじゃないんだもの。」ですって。カワイイことありますね。

さて、「DQⅦ」の発売を記念して、「ドラクエ」のドリア的なネタを少しご紹介していきます。まず、今回は会社編からいきましょう。

現在の発売元である株式会社スクウェア・エニックスは、平成15年4月にエニックスがスクウェアを吸収合併して現在の形となりました。比較的最近のことですので、皆さんご存じだと思います。このエニックスの部分が「ドラゴンクエスト」シリーズをリリースしてきたこともご存じですね。

エニックスは1975年 (昭和50年) に住宅情報誌などを発行する出版社、株式会社宮田社募集サービスセンターとしてスタートしました。公団などの空き室情報を提供するのがメインの仕事だったんですね。この仕事で成功した資金を元手にいろいろな事業展開をしたのですが、そのなかにパソコンソフトを開発する事業があったのです。

このときに資本参加してきた企業の名前で、よく大きかったのが小西電工工業株式会社です。その後ニコカを経て現在のニコカソ

ルクホールディングス株式会社となりました。

話はちょっとそれますが、第1作目の「ドラゴンクエスト」がヒットし、「ドラゴンクエストⅡ」の発売時には早くも行列騒ぎとなったのですが、このころを境としてゲーム流通業界に新しい勢力が参入してきたのです。それが大手カメラ量販店でした。

当時のファミコンソフトはROMカートリッジ方式でしたから量産が難しく、需要に対してなかなか生産が追いつかず売り切れ騒ぎが起ることがしばしばでした。というより、人気ソフトは必ず品切れになる、という状況でした。

当然、販売店はその商品を仕入れることができれば確実に売上げが上がります。ですから、熾烈な仕入れ競争が起こります。メーカーと小売店の間に位置する問屋がその配分を行うのですが、メーカーから問屋に出荷する時点で、それまでの販売実績などに応じて配分がなされます。

ですから、それまであまり販売実績のなかった大手カメラ量販店各社が、売れ筋となる「ドラゴンクエストⅡ」をそれほど確保できるはずはないのですが、いざ発売となるとかなりの数が大手カメラ量販店各社に流れたことが判明しました。

当時「これは大手カメラ量販店各社が、出資元である小西電工にカメラの販売をネタにし

て圧力をかけたのでは」というウワサが飛び交いました。あくまでも当時のウワサで、確たる証拠はありませんが、玩具系の流通関係者は誰もがそう思っていました。もう時効だと思えますので、当時の関係者で証言してくださる方はいないでしょうか。もし、「ドラクエ」の発売元の出資者にカメラメーカーがいなかったら、現在の流通が大きく変わっていた、という話になってもおもしろいのですが、

で、話を戻します。1982年 (昭和57年) このパソコンソフトを扱う会社が社名をエニックスとし、全国規模のゲームプログラムコンテストを開始しました。このコンテストからは「ドラアド」など当時大ヒットとなった作品が生まれました。

そして、応募してきた作品のなかから優秀なものを製品として販売する、エニックスのスタイルができました。ご存じない方も多いと思いますが、エニックスは自社でソフトを制作していません。あくまでも「パブリッシャー」(発行者)です。「DQⅦ」も制作はレベッカファイトという会社です。

パブリッシャーという言葉は耳慣れないかもしれませんが、ソフトの開発をプロデュースし、完成したソフトを流通させる会社と考えていただければいいと思います。

そして1985年 (昭和60年) 「ドラアド」でファミコンに参入し、その輝かした歴史がスタートします。このときはまた次号で、

■前号の原稿執筆時からずっとテキストプレイしているが、同じくエニックスの看板ソフトの「つたつた」(「ただだきストリート」)の最新作「ドラゴンクエスト & ファイナルファンタジー in いただきストリート Special」(異国タイトル)設定。2大RPGの歴代キャラクター1設定を使ってプレイできるというのには、ある意味反則に近いですね。スゴいですが、グラフィックや仕掛けも本当にすごいです。お正月やクリスマスのパーティゲームにもオススメです。



電撃PS Vol.293

読者アンケート

記事リスト

- ①『全知』電撃が誇る豪華な2大プレゼント!
- ②『電撃』METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER
- ③『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ④『電撃』メタル ギア ソルジャー
- ⑤『電撃』機動戦士ガンダム 鋼鉄 vs Zガンダム
- ⑥『電撃』グリアーダーストリーZ
- ⑦『電撃』ロード・オブ・ザ・リング 中つ國編三祀
- ⑧『電撃』ロード・オブ・ザ・リング 白ひげの王
- ⑨『電撃』メタル ギア エクストリーム アイアールタワー
- ⑩『電撃』メタル ギア エクストリーム Special
- ⑪『電撃』轟撃英雄伝
- ⑫『電撃』ファンタム・キングダム
- ⑬『電撃』新世紀 超 スペシャル ツルズル I
- ⑭『電撃』NANO BREAKER (ナノブレイカー)
- ⑮『電撃』リネア・シラバ
- ⑯『電撃』Memories Off After Rain Vol.1
- ⑰『電撃』『電撃』メタル ギア オブ リバースの『電撃』
- ⑱『電撃』メタル ギア ソルジャー オブ スナイパー
- ⑲『電撃』メタル ギア ハーツ
- ⑳『電撃』METALLA DEUS (メタラデウス)
- ㉑『電撃』アークザラッド ジェネレーション
- ㉒『電撃』我が命を売す
- ㉓『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㉔『電撃』電撃の野郎 Online
- ㉕『電撃』ファンタム・キングダム
- ㉖『電撃』Baldr's Gate DARK ALLIANCE II
- ㉗『電撃』METALLA DEUS (メタラデウス) ニューイング・プロダクティクス
- ㉘『電撃』レイトン&ロクソック
- ㉙『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㉚『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㉛『電撃』SODOM: U.S. NAVY SEALS
- ㉜『電撃』ONLINEプロレスリング
- ㉝『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㉞『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㉟『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㊱『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㊲『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㊳『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㊴『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㊵『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㊶『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㊷『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㊸『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㊹『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㊺『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㊻『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㊼『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㊽『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㊾『電撃』メタル ギア オブ リバース
- ㊿『電撃』メタル ギア オブ リバース

今号はいかがだったでしょうか? 右の8が本に希望するプレゼントの番号、アンケートの回答(数字は右詰めで記入してください)、オモテ面の必要事項を記入し、50

円までの切手を貼って送ってください。しゅゆ日は12月24日(当日消印有効)です。たくさんのご意見をお待ちしています、ふってご応募ください。

- (1) P.17から、希望するプレゼント番号を1つ選んでください。P.16のプレゼントは複数回ガキでの応募となります。ご注意ください。
- (2) あなたの性別を教えてください。
①男 ②女
- (3) あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下 ②中1 ③中2 ④中3 ⑤高1 ⑥高2 ⑦高3 ⑧短大 ⑨専門学校生 ⑩大学・大学院生 ⑪予備校生・入試 ⑫会社員 ⑬アルバイト ⑭無職・休職中 ⑮主婦 ⑯その他
- (4) あなたの年齢を教えてください。
①本誌の購入状況を教えてください。
①番号を買っている ②持ち買っている ③はじめて買った
- (6) 本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キオスク ⑤その他
- (7) あなたはゲーム雑誌を買うとき、何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買うかと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載 コーナー ⑧各業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他
- (8) あなたの過去の記事が読みたくて買いましたが、記事リストから3つ選んでください。
⑨ 今号の記事より過去のものを記事リストから3つ選んでください。
⑩ 今号の記事より過去のものを記事リストから1つ選んでください。
⑪ 今号の記事はいいからですか?
①そうでもない ②いい ③ふつう ④悪い ⑤その他
- (12) 次のなかで、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②プレイステーション ③Pone ④ポータブル ⑤Xbox ⑥スーパーファミコン ⑦NINTENDO ⑧ ゲームボーイ ⑨ゲームボーイアドバンス ⑩ゲームボーイアドバンスSP ⑪サターン ⑫ドリームキャスト ⑬Xbox ⑭プレイステーション ⑮ワンダースタジオ ⑯ワンダースタジオ2 ⑰ワンダースタジオ3 ⑱プレイステーション・ポータブル ⑲ニンテンドーDS
※⑩は発売前です。次の欄でも併せてください。
- (13) 買おうと思っているゲームを [12] の一覧から3つまで選んでください。
- (14) 購入したいと思っているプレイステーション、プ

- レイステーション2用タイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.286-297)から選んでその番号を3つまで書いてください。
- ※プレイステーション・ポータブルについては、[12]で選んでください。
- (15) PS2用付録付き増刊号「電撃PS2」に体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.286-297)から選んでその番号を2つまで書いてください。
- (16) 今まで発売されたプレイステーション、プレイステーション2のソフトで好きなものを2つまで書いてください。
- (17) 電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃PS2 ②電撃ゲームキューブ ③電撃G' ④ファミ通 ⑤週刊ファミ通 ⑥ファミ通PS2 ⑦ファミ通キューブファミ通 ⑧ザプレイステーション ⑨ドリマガ ⑩HYPERプレイステーション ⑪Nintendo DREAM ⑫月刊アルカディア ⑬Vジャンプ ⑭ゲーメック ⑮ファミ通WaveDVD ⑯ファミ通 Xbox ⑰その他
- (18) 「電撃オンライン」(<http://www.deneki.com/>)は見ましたか?
①見た ②見ていない ③これから見るつもり ④知らなかった
- (19) PlayStation BB Unitについて、あてはまるものを1つ選んでください。
①すでに持っている、オンラインゲームをプレイしている ②持っているが、オンラインゲームはあまりプレイしていない ③これから買うつもり(BBユニットを内蔵したPS2含む) ④興味がない、買わない
- (20) プレイステーション・ポータブル(以下、PSP)を買いたいと思いますか?
①発売後すぐに買いたい ②しばらく様子を見てから買いたい ③買うつもりはない ④まだわからない
- (21) PSPを購入希望の方に質問です。PSPのどこに魅力を感じますか? 2つまで選んでください。
①稼働のクオリティ ②操作性 ③映像・音質の良さ ④ゲームの多さ ⑤ゲームの多さ ⑥ゲームの多さ ⑦ゲームの多さ ⑧ゲームの多さ ⑨ゲームの多さ ⑩ゲームの多さ ⑪ゲームの多さ ⑫ゲームの多さ ⑬ゲームの多さ ⑭ゲームの多さ ⑮ゲームの多さ ⑯ゲームの多さ ⑰ゲームの多さ ⑱ゲームの多さ ⑲ゲームの多さ ⑳ゲームの多さ ㉑ゲームの多さ ㉒ゲームの多さ ㉓ゲームの多さ ㉔ゲームの多さ ㉕ゲームの多さ ㉖ゲームの多さ ㉗ゲームの多さ ㉘ゲームの多さ ㉙ゲームの多さ ㉚ゲームの多さ ㉛ゲームの多さ ㉜ゲームの多さ ㉝ゲームの多さ ㉞ゲームの多さ ㉟ゲームの多さ ㊱ゲームの多さ ㊲ゲームの多さ ㊳ゲームの多さ ㊴ゲームの多さ ㊵ゲームの多さ ㊶ゲームの多さ ㊷ゲームの多さ ㊸ゲームの多さ ㊹ゲームの多さ ㊺ゲームの多さ ㊻ゲームの多さ ㊼ゲームの多さ ㊽ゲームの多さ ㊾ゲームの多さ ㊿ゲームの多さ
- (22) 購入したいと思っているPSP用タイトルを、新作ソフトスケジュール(P.297)から選んで3つまで記入してください。
※プレイステーション、プレイステーション2については、[14]で選んでください。

電撃PlayStation Vol.289 プレゼント当選者発表! (敬称は略させていただきます)

- ①PS2用アークザラッド ジェネレーション
- 木村文子(千葉県) 藤玉五郎(千葉県) 津野真由(大阪府)
- ②PS2用『電撃増刊』Q1 ワンダースタジオ
- 新井雅也(埼玉県) 滝口一祐(福岡県) 高田健二(京都府)
- ③『ロードオブ・ザ・リングス』アサヒエンターテインメント
- 栗原隆紀(北海道) 藤井みかみ(秋田県) 藤原結衣(愛知県)
- ④PSP用『機動戦士ガンダム』
- 山田聖一(北海道) 藤原真由(北海道) 滝口博文(兵庫県)
- ⑤PS2用『メタル ギア オブ リバース』
- 月本実太郎(兵庫県) ~Operation Sanctuary~

- 読者会(北海道) 内川子(静岡県) 石原志太郎(東京都)
- ⑥体験版の紹介を 選んで記入した方
- 「メタル ギア オブ リバース」(P.286-297)から選んでその番号を2つまで書いてください。
- 山口誠(東京都) 藤原真由(千葉県) 津野真由(大阪府)
- ⑦今まで発売されたプレイステーション、プレイステーション2のソフトで好きなものを2つまで書いてください。
- 栗原隆紀(北海道) 藤原真由(北海道) 滝口博文(兵庫県)
- ⑧電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
- 山田聖一(北海道) 藤原真由(北海道) 滝口博文(兵庫県)
- ⑨「電撃オンライン」(<http://www.deneki.com/>)は見ましたか?
- 月本実太郎(兵庫県) 藤原真由(北海道) 滝口博文(兵庫県)
- ⑩PlayStation BB Unitについて、あてはまるものを1つ選んでください。
- 山田聖一(北海道) 藤原真由(北海道) 滝口博文(兵庫県)
- ⑪PSPを購入希望の方に質問です。PSPのどこに魅力を感じますか? 2つまで選んでください。
- 山田聖一(北海道) 藤原真由(北海道) 滝口博文(兵庫県)
- ⑫購入したいと思っているPSP用タイトルを、新作ソフトスケジュール(P.297)から選んで3つまで記入してください。
- 山田聖一(北海道) 藤原真由(北海道) 滝口博文(兵庫県)

英雄伝説 蒼き流星のハンコック 白き麗女…P.204

蒼穹のファフナー…P.208

METAL GEAR ACID…P.210

みんみのGOLF ポータブル…P.212

ルネサス―音の光の電音121…P.214

ごごでもいっしょ…P.216

ARMORED CORE FORMULA FRONT…P.217

真・三國無双…P.218

リッジレーサーズ…P.219

ガンバリア クロニクル ササオタマ…P.220

麻雀格闘倶楽部 (アーケードファイタークラブ)…P.221

11 Title Include



DENGEKI PlayStation × PlayStation Portable

電撃PS2

何かが始まる、ワクワクする期待感。

それもあと2日で現実になる。

いよいよ発売されるPSP(プレイステーション・ポータブル)。

もうすぐ遊べるソフトから、これから登場予定の新作まで、

新しいアンビの世界をひと足先に紹介しよう!

PSPのことをもっと知りたい人はこちら! ただいま発売中のまるごと1冊PSP本!

緊急増刊号 電撃PSP 絶対発売中 ¥300 (税込)!

©2004 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice. Screen Image Simulated

特集

PSPソフト最新作をまとめて紹介!

さまざまな人々との出会いがつむぐ

グース

シャベラ

ローティ

フリー

アルフレッド

モリスン

ルレ

ハタツト

ステラ

ジュリアナ

テウルセル

ハック

ジュリオ

クリス

英雄伝説

ガガートロジー

白き魔女

ラッパ

マキサ

カシム

ドロバ

ウルキッド

カンタタ

パンシア

エネトン

ヒリア

リス

フリット

ルドルフ

RPGファン待望の「白き魔女」発売まで、ついにあと約1週間!! 発売直前の今回は、開発者インタビューを交えつつ、作品の魅力をもまとめてお届けしよう!

英雄伝説
ガガートロジー
白き魔女

12月16日発売

◆1人1台

◆¥4,800 (税込 ¥5,040)

◆MSD (2,048KB)

PSP

RPG

CERO

14

少年と少女の優しさにあふれた物語

発売直前! 魅力を総チェック!!

流れるような物語展開から、「詩(うた)RPG」の呼び名で大ヒットした名作がPSPでよみがえる!! 本作は、PCで発売されたRPG「白き魔女」をベースにした作品だ。PSP版では2Dだった背景が3Dに一新され、演出色の濃かった戦闘も適度な戦略性を持たせてパワーアップ。物語もまたテンポよく楽しめるように再構成されるなど、単なる移植にとまらずに完全度を誇る!

STORY

主人公ジュリオと幼なじみのクリスは、世界各地をめぐる巫札の旅に出かける。これは2人が暮らす村に伝わる成人の儀式で、巫札と語りで語りつづられた「白き魔女」の伝説やたとえを貫いた。巫札の証である「巫札の封印」を盗まれるなどハプニングがあつたものの、どうにか乗りこえた2人は第1の巫札地点であるターネにたどり着く。巫札者は儀式に従い、異世界の魔女が降したといわれる魔鏡に巫札を納めることになる。短期に呼応して魔鏡が跳し出す異世界は先人たちが経路したというが、2人の前に差し出されたのは、縁の原が何年か経った後、幽霊におおわれていた不気味なビジョンだった。



クリス

えっ? イノシシ頭!?

なへんだ。

じゃあ、私を助けてきてくれたんじゃないの。

物語の巻と語り道は アニメーションが魅力!

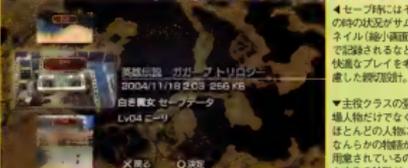


▼PC版以上に快進撃の物語が楽しめるよう、ストーリー進行の条件となる話しかけるべきNPCの頭上には、赤い「I」マークが表示される。



話しかけるべきNPCに
赤印と赤いアイコンを表示

ゲーム環境はシステムも充実



▼PC版以上に快進撃の物語が楽しめるよう、ストーリー進行の条件となる話しかけるべきNPCの頭上には、赤い「I」マークが表示される。



アルフレッド
ガルガへの憎しみが、彼をつき動かしていたのだ。普通の人間なら、とっくに動けなくなっているよ。

初回版には 復刻パッケージ が付いてくる!

「白き魔女」の初回版には、PC版の限定パッケージを再現した復刻版ホワイトパッケージが付いてくる。PSPのRPG第1弾といえる初版でも、プレミア必須の初回版。まだ予約をしない人は、早売りにお店にダッシュしよう!



▼アルフレッドのようなパッケージを開けば、いつでも小さな巫札を見たものの思い出がよみがえる。

名作「英雄伝説」シリーズ

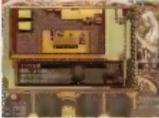
「英雄伝説」とは、PCソフトメーカー・日本ファルコムが誇るRPGの地盤「ドラゴンスレイヤー」から派生したPCの人気シリーズだ。アクション主体の「ドラゴンスレイヤー」シリーズとは趣向が異なり、物語性を重視したRPGとして現在は第6弾までリリースされている。

1989年 「ドラゴンスレイヤー 英雄伝説I」
美しい大地や海、異文化溢れた異世界「イセルバース」を舞台に、若き王子とオズの冒険の冒険が描かれる。今ではオズドックスなスタイルとなったコマンド入力方式を採用した作品。

1992年 「ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II」
「英雄伝説」のその後を描く、異世界「イセルバース」を舞台にした物語の続編。導入システムを一新して登場する新たな魔法システムの登場で操作性が格段にアップした。

1994年 「英雄伝説III 白き魔女」

PS2版の移植の元となった作品で、世界設定を同じくするRPG3部作「ガールズトリロジー」の第1弾。勇者でもなければ王様でもない、等身大の親しみやすい主人公と豊かな個性が多くのユーザーに支持された。



1999年 「英雄伝説V 海の権威!」

世界を縦横から取りこぼさない究極の海を舞台にする。『朱紅い雫』と『白き魔女』を合わせた第2部で、白き魔女の海をいよいよ立ちどまり、シリーズに盛り込まれた多くの謎が明かされる。商業上の完結編でもある。



1996年 「英雄伝説IV 朱紅い雫」

賢者神々の眠る大地、光と闇、真なる神を崇拜して対立する2大勢力の戦いに巻き込まれた兄妹の数奇な運命が描かれる。年代的には3部作の序章にあたり、2000年にシリアリオに追加設定を施したWindows版が登場。



2004年 「英雄伝説VI 空の軌跡」

システムも2巻のファンタジー世界を舞台に描かれる。ファンタジーの「英雄伝説」最新作。特定の国家に属することなく、地域の平和と民間人の保護の為に闘う志士(プレイヤー)を目指して若者たちが大活躍する。



開発者が語る 『白き魔女』の魅力!

11月某日、発売に向けて最終調整に入った開発ルームにお邪魔して、本作のプロシエクトを承いでいるおふたりを直撃! もととなった『白き魔女』は、もちろん、PSP版の魅力も語っていただいた。

「すべてのユーザーにこの名作を遊

ゲーム史に残る名作 『白き魔女』の魅力とは?

—PSPで『白き魔女』を作ることになった経緯をお聞かせください。

岡本吉弘氏 (以下、岡本): 新ハードが出るから、というよりはまあ作ってみた。いいものは年月がたってもあつかわない、そんな作今の技術でリメイクしてもう一度世に送り出さないと、PC版をご存知の方にも新鮮な気持ちで楽しんでもらいたかった。また、世代の違いでPC版を知らない方も知っていたらよかったんです。

—移籍の元と受ったPSP版の『白き魔女』の魅力は、受った部分にあるとお考えですか?

牛村憲彦氏 (以下、牛村): PC版の魅力といえば、ストレサを感じることもなく物語に没頭できる戦闘バランスですね。変な言い方になってしまいますが、がんばりすぎなくて先も進め込んで。あと、何よりもすごいなと思ったのが、驚くほどほどごすみまで作り込まれたシナリオと世界観です。シナリオ制作は徹底的な力を入れて作っていい部分があって、それにプラスアルファの規模で作りあげてほしいというのが一般的です。ですがこの作品では、プラスアルファの部分もまったく手を抜かず、段階的に作り込まれているんです。PSP版を作るにあたっては、シナリオと設定を守るよりも一番いい形で出そうと思っていたのですが、結果的にはほとんど変わっていません。やはり、PC版のコンセプトが秀逸だったからと書きます。

—では、移籍にあたってシナリオと設定面では手を加えていないのでしょうか?

岡本: いえ、もちろん今の時代に合わせた細かな調整はありますが、ゲーム全体を見ると、滞留時間が長すぎる部分などはそれなりにあるんです。そういう部分は前後関係を徹底的に検証して、全体の流れを再確認しました。それでも感傷がないという部分は、流れを優先させています。そういう細部のブラッシュアップを含めて、物語全体の流れは再調整しました。

PSP版はココが違う! 気になるリメイクポイント

—再調整というお話をしましたが、移籍にあたっての変更点などを教えてください。

岡本: 大きな変更点として、背景をすべて3D描写にしました。これは技術がどうという話ではなく、臨場感を重視した結果です。ゲームというのはエンディングを目指して走り続けるのが基本姿勢だと思うんですけど、当然それだけじゃないですよ。例えばただフィールドでキャラクターを動かしているだけの心地よい、ゲーム進行とは関係ないキャラクターと会話するのも楽しい。そういう雰囲気は大変だと思うんです。PSP版と同様、末期であればあるほど力を入れて臨場感を大満喫しました。

—PSP版と『白き魔女』のコンセプトはPC版とまったく同じということですか?



▲「移籍ゲーム版でこんなことが」とPSPの性格には感心したという。

岡本: はい。PC版については当時のハードパフォーマンスを考えると、あの膨大なシナリオやサブシナリオを正しく進行させるには、戦闘要素もそれに準じたものにする必要はあったのではないかと思います。ゲームを作るうえで(のバランスにはさまざまな考え方がありまからね。そこまで徹底したからこそ、あれだけの名作が生まれたのでしよう。でも、PSPなどシナリオのボリュームを削ることなくゲーム性を再立定できるし、RPGの花形はシナリオと戦闘だとも思っています。やはり戦闘そのものもゲームとして楽しみたいという思いが、かなり手を入れました。

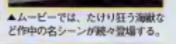
—戦闘バランスは、具体的にどのように変更されたのでしょうか?

岡本: 『RPGの戦闘』自体を楽しめる、というところまで作り込みました。例えは魔法関係では、敵に倒されると敵が中断されてしまうため、その補完のタイミングや場所などに工夫が必要になります。回復



魅力1 オープニングムービー & オリジナルテーマソング

オリジナルのオープニングムービーも必見だ。テーマソングは、ゲームファンにはおなじみのボカリスト・Lie (代表曲は名作AVG『AIR』のテーマ曲「鳥の詩」など) が担当している。



▲ムービーでは、たいり狂う海潮など作中の名シーンが観々登場する。

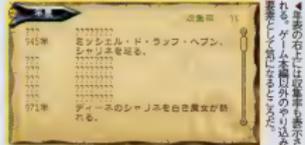


▲SDキャラの演出だけでなく、顔面映し動き回るアニメ調のジュリエッタやリスたちを見られるのは、このPSP版だけ!!!

魅力2

物語のスケールが拡大のため、いつも旅の足跡を思い出せるように年表システムが導入された。この年表には、節目となるイベントはもちろん、地方に伝わる物語を描くことで、はるか昔の出来事も記される。

巡礼にかつづける年表システム
歴史を振り返る



▲従来の石の上には経年累年も変わらない。ゲームには例外も少なくない。歴史を振り返る年表システムが導入された。



んでほしかったんです

魔法が使えるジョリを回復や斬り切ってしまったり、クリスだけが攻撃力不足になる場面も出てくるんです。かといって、クリスも回復やとて前線に出すや回復もまままらない……。このあたりは、ゲームを進めていって中各キャラクターや行動の長所と短所を研究していただいて、状況にあった有効な戦法を編み出してほしいですね。敵の属性や思考ルーチンも、HPは低いが一撃の威力が高い、動いているキャラクターを集中的に狙う。また、プレイされるすくすくわかるのですが、PSP版には「敵との間合いがそれなりにあるヨコ戦闘」と、「敵と縦に向かい合う2対2の戦術が近いヨコ戦闘」という2種類の戦闘を組み込みました。これは画面比率が16:9のPSPならではの要諦で、敵との位置関係が左右に分かれていけるヨコ戦闘は、魔法を中心とした戦闘に向いています。逆に位置関係が上下になるタテ戦闘は、直撃攻撃をメインとした戦闘となり、それならタテ戦闘を必要とします。

——格付け表において、PSPならではの苦勞はありましたか？
岡本：一高負荷を使いたのが、画面を全部使っていないのかということです。これまでのユーザーの方は4:3という画面比でプレイしていましたが、画面比がどうであろうと画面の中央で演出をするのは当然なのですが、空間表現という部分では正面のみならず、空間的な、物語に深くかかわらないNPCを画面の端に配置するだけで、雰囲気も変わってしまうんですよ。いまだに絵巻ではないのですが、今度は画面比4:3の場合よりも、若干広く端を

とった演出で落ち着きました。システム面では実際に待ち歩くとき、どのような状況が起るかを考えたりして、できる限りリアルタイムセーブができるようにしています。セーブ数が少なくて困るといったことのないよう、セーブの回数にかなりの容量を確保してきました。

——演出面に関して、イラストレーターに岩崎美奈子氏を起用された理由のポイントを教えてくださいませんか？
岡本：一高負荷の理由は、やっぱり「2004年度版のジョリと各クリスが見たい！」という、とってもしンプルで個人的な欲求です(笑)。そうなることや、PC版のときも活躍されていた岩崎氏しか考えられませんでした。のですが、快活なメールでお願いしたかったので、快活にいただいた大変うれしかったことを覚えてます。実際に上がってきいたらプラスは、例え前ですりか前より洗練されており、後のイメージするジョリたちもそのおかげで、思っすぎ感を感じてしまっていました。

——PSPの画面でも、元のイラストが忠実に再現されていますよね。
牛村：それもこれもPSPのハード性能が高いため、ということになるのですが……。岩崎氏は「そのタッチまでも表現できるハードで使えますよ」と、ちょっとプレッシャーをかけてくれました(笑)。今回の世界観作りテーマは洗練とやらわらかさで、岩崎氏が描かれたイラストを忠実に再現することで、どうしてもそれを実現したかったんです。ゲームの細部にわたるまで、とがった表現は使えないようにしています。

——BGMコンセプトは、すべて交響曲



◆製作総指揮 株式会社ベック **岡本 吉弘氏**



◆プログラマー 株式会社バンダイ **牛村 憲彦氏**

4 プログラムとグラフィックをはじめ、キャラクターの演出や演出も担当。また、本作の音楽も担当。

アレンジとかうかがいましたか？
岡本：そうですね。どれが一昔「白き魔女」の世界にふさわしいかなと思って、すでに発売されているさまざまなアレンジ曲を聞いてみたところ、交響曲スタイルが一番しっくりきたんです。PC版が好きな方には、懐かしいFM音源を支持されるかもしれませんが、ですが、今回はあまり主張しませんでした。それで雰囲気を楽しむのにマッチした交響曲アレンジを提案してみました。全体的な音作りは、ヘッドホン使用したときよりよく聞こえるよう調整しています。

PSP版「白き魔女」のオリジナル音楽に特徴

——PSP版ならではの音楽要素として歴史年表やバトルシステムがありますが、これららのコンセプトを教えてください。
岡本：年表に関しては、壮大な敵の配役というか、物語のおさらし的な面白さが強いです。敵ですら当然、移動に次ぐ移動で忘れてしまう部分も多いし、何よりも物語のスケールが壮大なので、しつても自分

たちの定評を確認できるよう追加しました。バトルに関しては、意図していない場面でも感動的になるのを防ぐためのマスコットです。旅の途中、プレイヤーの分身であるジョリが孤独になる場面も少なからずありますから……

——NPCとの会話にも、PC版にはない目印(P.205参照)が描かれていますか？
岡本：物語の進行上、重要なインフォメーションには目印を設けています。これは僕の理念でもあるのですが、こちら側が確認する部分ではないのにプレイヤーにとっては「嫌がらせ」になってしまう部分です。たまた1つの会話を見逃したばかりに元の街に戻ると、ムダな移動などをさせられることはタイトルのもちだは頑固だとおぼやかせませんが、そういうことはしたくありませんので……

——最後に、讀者にひと言お願いします。
岡本：え、さまざまな角度からPSP版「白き魔女」を楽しんでください。
牛村：さまざまなPSP用ソフトがリリースされますが、生まれ変わった「白き魔女」も、ぜひともよろしくお楽しみします。



魅力3

本編に深くかかわらないマギ要素の1つで、ベットはジョリオのあとを必死に追いかけては、なすつたり戻ったりを繰り返す。会話マギが出たときに話しかけるとイイことが……？



▲ベットは、犬、ウサギの中から好きな子を1匹選んで育てて行く。

魅力4

手軽さと戦略性を両立した



▲PSP版とは異なり、敵の強さを事前にアイコンで判別できる。真・赤・黄・青のアイコンが表示されている敵は、かなり手ごたえが強い。

戦闘システム

PSP版「白き魔女」の戦闘は、単調な繰り返しにならないよう工夫がなされている。リアルタイムバトルという基本部分はPC版と変わらないが、状況によっては的確な指示が要求される。レベル上げも決まらずにはならないので、やり込み派ユーザーにはうれしい工夫といえるだろう。

◆**強めの敵との戦闘を避ける**
 ▲PC版とは異なり、敵の強さを事前にアイコンで判別できる。真・赤・黄・青のアイコンが表示されている敵は、かなり手ごたえが強いので注意!
 ◆**MP配分を考えないと……**
 ▲何も考えずに攻撃の詠唱魔法を乱発していると、あっという間にMPは0になってしまう……。必殺技や詠唱魔法を繰り交えて敵を捕まえてよ。

ペットシステム

とくには個性豊かな仲間を遊ばせる

新世代のロボットアニメーションとして好評放送中の「蒼穹のファフナー」が、新世代ハードPSPにてゲーム化決定!!今回は、手始めに大まかなゲームの流れとシステムについて電撃独占公開!!

蒼穹のファフナー

Dead Aggressor

ゲームで展開する新たな戦い そのシステムを先行チェック

人類を保護するために作られた要塞、竜宮島を舞台に、謎の侵略者フェストゥムとの戦いが展開するTVアニメ「蒼穹のファフナー」。その戦いがシューティングACTとなっていて、PSPで描かれる。自らの手でファフナーを操作し、TV版とは違う、新たな物語をつむぎ出せ!!

SYSTEM

ゲームの流れと、 ポイントを解説!!

ゲームは、主人公一騎となり、ファフナーを操って敵・フェストゥムと戦っていく3D・ACT。戦闘前のストーリーパートでは、TV版をベースにした物語が展開していきます。そこからメインパートの戦闘へ突入する。

CHECK 1

ゲーム独自の展開も!?

基本的には原作であるTV版と同じ。しかし、ゲーム独自の展開もいくつかある。例えば、原作にもなかった「蒼穹のファフナー」の新たな展開も描かれます。もしそうならば、TV版を観て先の展開を知っている人も、新鮮なストーリーを堪能できるかもしれません。



確認した。今から撃退する。

CHECK 2

仲間への指示を駆使せよ!!

ゲームでは、仲間への指示を出すことで、仲間と一緒に戦ってくれる。そのパートナーには、遠慮、回避、回避など、さまざまな指示を出すことができる。これをつまみ食いにして戦えば、勝ちは見えてくる!!



仲間への指示を出す!!

ストーリー

AVG方式で物語が展開していく!!

ゲームのメインストーリーが描かれるパート。キャラクター同士の会話を中心に、TV版をベースにした、奥深い物語が展開していく。



荒天の中で行動することになるわね。思いうるに動けないかも知れないわ。

▲ストーリーは、キャラクター同士の会話で展開。TV版に登場したおなじみの面々が登場する。

ブリーフィング

戦闘の前にパートナーと装備武器を選択!!

戦闘でもにも出撃するパートナーを選択したり、使用する武器を選んだりといった、戦いの準備を行うパート。選んだパートナーごとに持っている武器が異なり、攻撃の範囲も変わってくる。出現する敵の特徴を把握し、パートナーを選んでいこう。



パートナーや使用する武器を選択!!

戦闘

ファフナーを駆り、フェストゥムを撃退!!

ファフナーを操作し、敵と戦っていく。ゲームのメインとなるパート。敵の全滅など、ステージごとに設定された勝利条件を満たせばクリアだ。

▼PSP向けに、直感的なアクションを可能にするシンプルな操作方法を採用。簡単操作で楽しいバトルを楽しめる。



人気ロボット
アニメーション

ファン待望のゲーム化、早くも決定!

ファフナー・ マークエルフ

ファフナーに匹敵するものを作りたいという「ロボット」の歴史をゲームとアニメ、自身の手でファフナーを操作し、誰の傍にもいない「ファフナー」を、一騎当千の戦い。

新巻のファフナー

PSP
2005年
1月27日発売予定
▶バンダイ
▶¥4,800 (税込 ¥5,040)
▶MSD (80KB)

蒼穹のファフナー

現在テレビ東京系にて放送中のSFロボットアニメ。夜の爆撃者との戦いを軸に、戦闘に駆り出される子どもたちの苦悩と、子どもたちを救わねばならない大人たちの葛藤(かっとう)が描かれる。

再放送日 深夜1:30~2:00
テレビ放送系にて放送中

STORY

日本の片隅に浮かぶ小さな島、竜高島。見渡す限りの空と海のはるか、繰り返される平和な日常……。「あなたはそこにいますか?」ある日突然、少年、少女たちはこの声を聴く。そして崩れる、謎の侵略者。崩壊する島の平和。若者たちの過酷な運命が、急速に動き始める……。



ゲーム版で語られる ストーリーとは……

ゲームでは、戦前の合間に、ストーリーが展開していく。基本的には、原作ベースのストーリーだが、ゲームオリジナルの展開もある!

▼さまざまなシステムや仕掛けで、「蒼穹のファフナー」の世界をゲーム上で再現。自分の手でファフナーを操作し、誰の傍にもいない「ファフナー」を、一騎当千の戦い。



そして、
一騎当千の運命は?

CHECK! 3 ステージにはまだまなびの掛け!

戦闘ステージでは、戦闘前により機体初期の状況を確認し、戦闘中ファフナーの状況やダメージを確認しながら、さまざまな状況で戦っていく。このように、戦闘前や戦闘中、さまざまな状況で戦っていく。



「同化」も再現!

4段階にわたって同化していく。

インターバル 戦闘終了後も、ストーリーが展開していく!!

ステージをクリアすると、直前の戦闘の成績が表示され、再びキャラクター同士の会話を中心にストーリーが展開していく。基本的には、ストーリーパートと同様の流れだ。インターバルが終了すると、次の区へと進む。



大丈夫……二人が一機ならきっと勝てるから。

バトルの内容によって会話も変化する?

CHARACTER

原作のキャラが総登場!!

ストーリーはTV版がベースとなっているため、ゲームでも主人公一騎をはじめとするおなじみのキャラが登場。ここではそうしたメインキャラをあらためて紹介しよう。

<p>高橋 一騎 高橋 一騎 16歳</p> <p>マークエルフのロボット。ロケットが、友だち思いで申し込んだ少年。</p>	<p>高橋 龍士 高橋 龍士 17歳</p> <p>一騎の親友。大人びた物腰の少年。父親は島を守る組織アルグリスの司令官。</p>	<p>高橋 真矢 高橋 真矢 16歳</p> <p>一騎や龍士の幼なじみ。何ごとにもハッキリと物を言う、活発な性格の少女。</p>	<p>高橋 真由 高橋 真由 16歳</p> <p>生まれつきの病弱少女。一騎に憧れているが、思いを伝えられない。</p>
<p>高橋 龍二 高橋 龍二 17歳</p> <p>戦いを繰り返すうちにファフナーに乗ることになる。龍二に思いを寄せている。</p>	<p>高橋 真由 高橋 真由 16歳</p> <p>悪気のない少女。一騎たちのあこがれ。みずからロボットに憧れる。</p>	<p>高橋 真由 高橋 真由 16歳</p> <p>一騎の父親。不器用でぶっきらぼうだが、息子と島の人の幸せを願っている。</p>	<p>高橋 真由 高橋 真由 16歳</p> <p>龍士の妹。悪気のない病弱少女。一騎と真由の仲を助ける。島に欠かせないキーパーソン。</p>

CHECK! 4 戦闘中のキャラのかけあいにも注目!

戦闘中、状況に応じてリアルタイムに会話イベントが挿入されている。誰んだパートナーによっては、原作ではありえない会話イベントが発生する場合もある。こうした原作とは異なるシチュエーションも、ゲームの大きな楽しみ方ひとつだ。



ファフナーの……
……

……

特報

蒼穹のファフナー

METAL GEAR ACID™

発売直前! 判明している情報を総ざらい!



静の「MG」をPSPで体験しよう

「MG」のドラマ性や、潜入などのシステムがカードと融合し、PSPタイトルとして生まれ変わった今作。今回は「MG」シリーズ

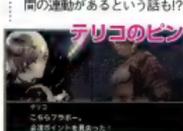
のウリであるドラマ性の高いストーリーや、謎の多い登場キャラクターたち、期待が高まるゲームシステムまで、現在わかっている情報をすべてまとめてお届けする。ちなみに本作は、本家PS2版最新作「MGS3」と同時発売。2作品間の連動があるという話も?

METAL GEAR ACID

PSP
SIC

12月16日発売

- ▶ コミ
- ▶ ¥4,800 (税込 ¥5,040)
- ▶ MSD (28KB)



▲ テリコが通信している相手はスネーク? それとも誰か? 前の方?

ついに発売まで1週間を切った「METAL GEAR ACID (以下MGA)」。今回は、ついに判明したゲームシステムの詳細などをまとめて紹介していく。これらの情報をよくチェックし、発売日を楽しみに待とう!

STORY

2016年の合衆国。次期大統領候補のハッチ上院議員が乗る旅客機が何者かにハイジャックされる。要求は「ビュタコラス」の譲渡。政府はそれがロビト島で行われている研究だと突き止める。しかし、相手国は非協力的。政府はしびれを切らし、部隊を送り込むが、襲撃を受け連絡が途絶えてしまう。残された希望は伝説の傭兵、ソリッド・スネークだけだった。



▲ 傭兵のソリッド・スネークが、何者かにハイジャックされた。

主人公

ソリッド・スネーク
特殊部隊FOX-DUN
の元隊長。過去に河
口を世界を統制する
組織「メタルギ
ア」のリーダーと
戦った。現在は
傭兵として活動
している。本作
では、メタルギ
アのフィランソロ
ピーに加入して

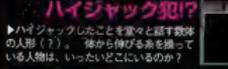
「俺は現役を
退いて久しい」

物語を彩る謎の登場人物たち

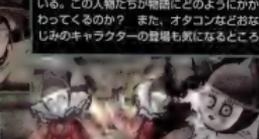
「MG」で忘れてはならないのが、魅力的なキャラクターたちだ。詳しい情報はまだ不明だが、すでに数人の顔と名前が判明している。この人物たちが物語にどのようにかかわってくるのか? また、オタクなどおなじみのキャラクターの登場も気になる。



▲ 無慈悲な顔で叫ぶ声。彼は連絡が途絶えた特殊部隊の一人なのか? しかし、それには不似合いな格好に思えるが、



▲ ハイジャックしたことを堂々と話す容体の人物(?)。後から伸びる糸を付けている人物は、いったいどこにいるのか?



▲ フランスのソリッド。私たち、ハイジャックしたのよ。



▲ 左の人物はハッチ上院議員? もしそうなら、レナという女性秘書が「グリーン」といったところからこの状況で冷静さを失っていないあたり、有能さがあるかも。

▲ レナ。私より貴方のことが心配です。状況を把握しておかなくては。



パートナー テリコ
ロビト島で出会い、行動をともにすることになる女性。さまざまな武器を使いこなす。島の本地でも落ち巻いていることから、かなりの訓練を受けていると想像できる。もしかすると、合衆国が送り込んだ特殊部隊の1人ののだろうか?

「オアタシと一緒にやったから助かったのよ」

カードを使ってプレイする、まったく新しい『MG』の魅力に迫る

SYSTEM 潜入などの『MG』の魅力が生かされたゲームシステム!

本作は、カードを使って行動するの大きな特徴。そのため、ステージに合わせたカードの編集と、ステージ中での使用タイミングが攻略の重要なポイントになる。

■移動など基本動作

ステージ内の移動にはカードが必要。1枚につき3ブロックまで移動でき、移動専用カードならそれ以上移動できるものも。水や火など、カードを使わない動作も存在。

■ゲームの進行はミッションクリア型

本作ではストーリー全体がたくさんのミッションで分けられており、クリアすることで、少しずつ物語の核心に迫っていく。

■ゲーム画面の各表示からその内容を読み取る

ついに詳細が明かされた『MGA』。そこで、ここでは画面からゲーム内容を紹介していこう。下記のゲーム画面を見るだけでも、

これまで『MGS』シリーズとは、まったく異なったシステムを用いていることが確認できる。

1 ライフの現在値/最大値

スネークのライフが1になるとゲームオーバーになる。『MGS』シリーズのゲージ表示とは違い、具体的な数値が表示されるのは、ダメージの計算を容易にするため。最大値は固定?

2 テッキの残り枚数/テッキの脱カード数

自分の行動順になると、テッキからカードが枚、手札に補充され、最大6枚まで所持できる。テッキの残り枚数が1になると、一定のコストを消費して、同じテッキが作り直される。

3 敵兵の状態

『MGS』シリーズで、敵兵に気づかれたときに表示される、赤V(LE RT(危険)表示。このほかにも、EVASION(回避)、CAUTION(警戒)というように、危険度に応じて表示が変化し、

4 方向

『MGA』では、LRボタンで画面の向きを自由に変更できる。視点を変えるときに立っつがりの方向表示。現在の視点とどの方向を向いたものであるのか、一目瞭然としない。

5 現在の手札カード数

主人公、パートナー、敵のそれぞれに表示される。キャラクターによって1ターンで使用可能なカード数が異なる。例えばスネークなら2枚(4枚まで拡張可能)、テリコなら3枚使用できる。



6 現在のコスト

自分のターンに使用したカードの、コストの合計がこの値に追加される。敵兵など、すべてのキャラクターのコストは即時に減っていく。0になるとキャラクターから行動可能となる。

7 順番

行動する順番。基本的にはコストが低いキャラから先に行動できる。しかし、カードのなかには攻撃時に相手のコストを押しや効果を持つものなどもあるので、詳しくは後述。



CARD 『MGA』の核となる「カード」について詳しく解説

『MGA』では、ほとんどすべての行動にカードを使用する。つまりこのゲームにおいて、カードは非常に重要な要素といえる。ここではデッキ編成など、カードに関する画面や、カードの内容に注目して解説していく。

1 デッキ編集

インターミッションではデッキ編集を行える。ソート編集やデッキの自動編集も用意されており使いやすそうだ。



▲白ボタンでカードの詳細が表示される。

2 カード詳細

各カードに関して、具体的な効果範囲などの、詳細な説明が読める。見たことのないカードを入手したら、忘れないうちにこの画面で詳細を確認しておこう。



▲カードの効果などを確認してこう。

カードの種類は大きく分けて5つ

それぞれの特徴を生かして自分だけのデッキを作り上げよう

『MGA』に登場するカードは全部で200種類以上存在し、それらは5つのカテゴリに分かれている。それぞれのカーに描かれている数字や記号の意味をよく理解し、効果を覚えることが、ミッションを成功させる力となりそう。なお、右下にある

数字の数はレア度で、数が多くなり手に入りにくい。気に入ったカードの入手方法は、ミッションクリア時にもらう、ショップで購入する、マップ中に存在するアイテムボックスを採取するなどがある。また、ショップではカードの売却も可能。

3 Support

離れたコストを下たり、離れたコストを補ったり、補強効果を持つカードが多いカテゴリ。敵に見つかりやすい場合にも重要なカードとなっているだろう。

特殊な行動が可能



4 Weapon

多彩な武器で敵を排除
基本的な攻撃カード。使用回数はカードによって違う。また、特定の武器には特殊効果があり、例えばサプレッサー付きの銃なら「無音」のため、敵に気づかれにくいという効果がある。

5 Alt item

さまざまな道具が存在
『MGS』でおなじみの「レーション」や「タンボール」といったアイテムが使用できる。アイテムによって、一度使うとなくなるものや、回復できるものなど、さまざまな種類がある。

6 Action

見つかる前に倒せ!
襲撃時に特殊な効果を加し、敵を有利にするカード。写真のカードの場合、耐久力が高い敵を倒すときや、「無音」の銃で敵に気づかずに倒したいときに効果がありそうだ。

7 Character

特殊効果の宝庫
『MGS』シリーズに登場したキャラクターが描かれたカード。特定のレア度が高く、広範囲にダメージを与え、回復効果も大きい。反面、コストも高いので、こそこのときに使用したい。

1人でも多人数でも楽しめるモード内容!

実際にラウンドするモードは大きく分けて2種類ある。育成要素が入った「ひとりでGOLF」で、8人まで同時プレイ可能な「みんなでGOLF」だ。これまでの「みんなGOLF」シリーズとは異なる要素もあるので、各モードの具体的な内容を紹介していこう。「ひとりで育てたキャラを使って「みんな」と遊ぶのが楽しい!



▲「新替入」や「データ」といったモードも用意されている。「データ」内には、履歴がわかる「ヒストリー」も収録!

ひとりで GOLF キャラクターの育成につながる「チャレンジモード」に注目!

GOMとラウンドしたり、1人で練習しりするためのモード。以下の4種類のモードがある。

チャレンジモード 賞品も入手したりキャラを育てたりできる

賞品 (フェア、バーツなど) が用意されている大会に挑戦できる。4つの大会が用意されているので、好きなものに挑戦しよう。試合形式はストローク(パーセント)、マッチプレイ、VSの対戦。

ストローク 好きなコースをマイベースで回れるモード

コースやホール数 (3か18) などを選び、ラウンドするモード。9ホールの場合はO.U.T (前半9ホール) とN (後半9ホール) とは別メニュー、それぞれのベストスコアも記録される。

キャラを成長させよう! チャレンジモードで、特定の条件 (COMI評判、大会で獲得した) を満たすと、経歴書や、フェア、バーツなどの賞品ももらえる。バーツを揃えると、キャラの能力も自動的に上がるのだ。

コースの取め方はここでチェックしよう

好きなホールで自由に練習することができる。天気や旗、カップの位置 (今日は3カ所) などでも変更ができるようにしている。打ち直しも可!

▲「パーツをそろえろ」と「アイテムレベル」が上がっていく。

1ホール1バットという条件で得点を競おう

グリーンだけのコースを回る。9ホールあるが、どのホールも1回ずつしか1バットできない。カップが複数あるため、どれを狙うのかも重要になる。

みんなで GOLF PSPのワイヤレスLAN機能 (アドホックモード) を利用して、手軽に友だちと対戦する!

PSP本体についてのワイヤレスLANスイッチを入ると、遠隔対戦が可能になる。「ひとりでGOLF」モードで育てたキャラを使って対戦しよう!

1 エントリー

参加可能な対戦相手から「リアル大会」を選びエントリーできる。コースなどを選んで、使うクラブを選ぼう。

リアル大会 2人~8人

8人まで同時にプレイできるストローク形式の大会!

友だちと大会を楽しむためのモードで、全員が同じコースを回ってラウンドするのが特徴。友だちのスコアも順位は表示されないが、順位はランキングボードでチェック可能だ。具体的な流れは写真のとおり!

2 ランキングボード

参加者がそろったら大会開始! ホールの情報やトップのスコア、特殊ルールなども、この画面に表示されている。

4 ランキングボード

▲ホールアウトするとこの画面に、ライバルの順位をチェックしよう。ランキングボードはランキングボードとも呼ばれる。

3 中継映像

▲1人プレイと同じ視点で回れる。参加者数が4人以下のときは、ライバルたちのスコアやボール位置も表示される。

5 結果発表

▲予定されていたホールをすべて回り終えると最終順位の実況放送になる。ここで自分のスコアと順位が表示されるのだ。

マッチプレイ 2人

友だちと1対1で競う、競争性の高い試合形式!

各ホールのスコアで勝敗を決め、最終的により多くのホールを勝ったプレイヤーが勝ち点となるルール。ホール数は3、6、9、18から設定できる。リアル大会とは異なり、ツイパのショット難易度は高くないので挑戦しよう。

BIRDIE TRY

▲トータルスコアでなく各ホールの結果が重要。1決まりがつかない場合はサドンデスになる!

新バットゴルフ 2人

「ひとりでGOLF」の両名モードの対戦版!

▲相手との得点差を考えて、どのカップを狙うのかも決まろう。

キリッパット

▲バットは1回のみの可能。カップインさせられないとキリッパットとなり、得点が入らない。

新作

トーナメント



「ひとりでGOLF」は、コースをプレイするだけでなく、育成要素も入ったモード。育成要素が入った「ひとりでGOLF」で、8人まで同時プレイ可能な「みんなでGOLF」だ。これまでの「みんなGOLF」シリーズとは異なる要素もある...

「みんなでGOLF」は、育成要素も入ったモード。育成要素が入った「ひとりでGOLF」で、8人まで同時プレイ可能な「みんなでGOLF」だ。これまでの「みんなGOLF」シリーズとは異なる要素もある...

「ひとりでGOLF」は、育成要素も入ったモード。育成要素が入った「ひとりでGOLF」で、8人まで同時プレイ可能な「みんなでGOLF」だ。これまでの「みんなGOLF」シリーズとは異なる要素もある...



キャラを成長させていくことで、とれどとれ勝利の喜びも広がっていく!

落ちゲーとサウンドが融合した新しいジャンルが誕生!!

LUMINES (ルミネス)
音と光の魔鏡 / ブルー

PSP

12月12日発売

▶バンダイ
▶¥3,800 (税込 ¥3,960)
▶MSD (96KB)



水口哲也氏がプロデュースした、曲を奏でるSTG「Rez」からはや3年。今度PZGとサウンドが融合したゲーム「ルミネス」が、PSPで登場!

PSPのコンセプトから生まれた新感覚ゲーム



ブロックを操作し、四角形を作り飛ぶPZG「ルミネス」。このゲームの主旨は、操作中に演奏される「サウンド」だ。残念ながら認識ではサウンドをお聞かせできないが、画面写真やシネマなどからその雰囲気を感ぜてほしい。

落ちてくるブロックを正確に落とすために「新しいサウンド」が生まれBGMを完成させる!!

次に落ちてくるブロック



ブロックナンバー
タイムラインが左から右へ通過するときに、消えるブロックの数を表す。残りのブロックは必ずこの数字より減る。残り0になるとゲームオーバー。1とカウントされる。

タイムライン
タイムラインが左から右へ移動し、消えるブロックの数を表す。残りのブロックは必ずこの数字より減る。残り0になるとゲームオーバー。1とカウントされる。

PSPのコンセプトとは?
「PS2なみの3D-CGゲームを、高品位の動画も含め、いつでもどこでも気軽に楽しめる」ことをコンセプトに作られたPSP。サウンド面でもPS2と同様の性能をはこっているのが特徴だ。

落ちモノPZGの代名詞といわれる「テトリリス」と同じように、落下してはくっつく「ブロック」を正確に落とす。落ちてくるブロックを正確に落とすために「新しいサウンド」が生まれBGMを完成させる!!

落下中のブロック、カラーで指定されたブロックを正確に落とす。落下したブロックを正確に落とすために「新しいサウンド」が生まれBGMを完成させる!!

落ちてくるブロックを正確に落とすために「新しいサウンド」が生まれBGMを完成させる!!

新たな可能性を求め続けるクリエイター



水口哲也氏

1965年小樽生まれ。セガに入社し、「スペースシャトル5」や「Rez」などの名作を多数制作。2003年10月にセガを退社し、新会社「テイク・エンタテインメント」を設立した。

●PSPとの運途が「ルミネス」を生んだ
——「ルミネス」を制作しようと思ったきっかけをお聞かせください。
水口哲也氏 (以下、水口、敬称略) : PSPというハードがある、と聞いたのが作ろうと思った「きっかけ」かな。「これはとんでもないことになった」という気持ちにはなってますよ。ゲームを作る人間が誇ると、ものすごい機嫌を突きつけられたような。そういう意味では、最初に聞いたPSPのコンセプトに対するボクの奮発が「ルミネス」という形になった、という感じですね。「ルミネス」は、PSPありきで作られたゲームソフトだったんですね。水口 : やっぱり、PSPのコンセプトに魅せられたというか、それに大胆、応えようという気持ちでボクなりにあつて。精励の裏面でも、すごくグラフィック

がキレイですごく音がよくて、それが持ち出せるなんて、今までにない。音楽をメインにした「音ゲー」と呼ばれるソフトはいっぱいありますけど、ぼとぼとが家で遊ぶのもですか? だけど、PS Pなら、みんなが未経験のいい音を大音量で、ヘッドホンをしながプレイできるわけじゃないですか。以前から、どんな音を出しても誰にも文句を言わないゲームを作りたいかったです。「スペースシャトル5」や「Rez」の進化形が「ルミネス」である? 水口 : 前に作った「Rez」のようにSTGだと、すごく長い時間プレイする必要がある。今度では、幅広いプレイヤーに遊んでもらいたかったんで、手軽に楽しめるPZGにしようというときに決めた。これなら、電車の中や、ちょっとした待ち合わせの時間とかにも、

手軽に遊ぶことができるでしょ。狙いどおりになりました (笑)。
●大沢洋一氏と「ルミネス」の出会い
——収録されている曲が多いですが、音楽を担当した方をお教えください。
水口 : 音楽は、CHARAやUA、birdなどのヒット曲を生み出したMondo Grossoこと大沢洋一さんにも参加してもらいました。一番難関のステージに流れる「Shinin」も彼の楽曲です。歌っているのはドラゴゴ、アッシュの舞台衣装さんなんです。どうしてその曲が使いたいと思いついて、交渉してOKをしたかったです。——大沢氏は、ゲームの音楽に興味はあったんです? 水口 : はい、こういう新しいコトがチャレンジするのが好きなんです。だから、すぐに楽曲をリストアップしてもら

新作

LUMINES (ルミネス) 音と光の魔鏡 / ブルー

©2007 Enterbrain Inc. All rights reserved.

Rule

ルール

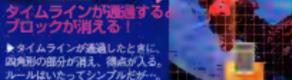
右の写真でもわかるように、画面上部から落ちてくるブロックは他色に配色されている。同色のブロックで四角形を作り、タイムラインが通過するとブロックが消えるのだ。なお、画面上部にブロックを置いたり、消去時に残されたブロックは、そのまま下の床、もしくは下のブロックまで落下していく。

同色のブロックで四角形を作り、消す!



ブロックを落として四角形を作る

▼ブロックを下に落とすと、白色のブロックで四角形を作ると……



タイムラインが通過するとブロックが消える!

▶タイムラインが通過したときに、四角形の部分が消え、得点が入る。ルールはいたってシンプルだが……

Special

スペシャルブロックで一気に消すことも可能!

構成された四角形に、緑色の石が埋め込まれたスペシャルブロックが含まれていると、消去時に四角形とつながっている同色のブロックがすべて消える。



Topics

トピックス

収録されている楽曲&スキンは40種類以上

一定の得点を越えると、次のステージへと進むことが出来る。このとき、背景のグラフィック(スキン)とブロックの配色、自キャラがそれぞれ変化するのだ。収録されているグラフィックとBGMの数は、40種類以上! 中にはすべてを収録できるモードも……



収録楽曲一例

- Shinin' Mondo Grosso feat.Kj
- Shake ya body Mondo Grosso
- hear the music in my soul. Eri Nobuchika
- Lights Eri Nobuchika

Game Mode

ゲームモード

1人用から通信対戦まで用意されている

「ルミネス」では、プレイ時に名前を入力やキャラクターの選択などを行ってから下で紹介している4種類のモードをプレイすることになる。1人で黙々とスコアを更新

するものから、ある目標をクリアするものまで多彩なモードが存在。ここでは、各モードの特徴と、モード内で遊べるメニューなどを紹介していこう。

「CHALLENGE MODE」

「CHALLENGE MODE」は、ブロックが上に積みあがるまでプレイできるモード。「SINGLE SK IN MODE」は「CHALLENGE～」と同じルールだが、背景グラフィックを選択可能。「TIME ATTACK MODE」は、一定時間内に消したブロック数を競うモード。

「PVP」

「PVP」は、対戦相手とスコアを競うモード。対戦相手は、自分と同じルールでプレイする。対戦相手は、自分と同じルールでプレイする。対戦相手は、自分と同じルールでプレイする。

「PSP」

次々と壊れるCOMと対戦するモード。画面中央に境界線が引かれ、ブロックを数多く消すと境界線が移動し、プレイエリアが広がる。勝利すると、スキンを呼ばれる。背景グラフィックをゲットできる。

「Wii」

「Wii」は、Wiiリモコンで遊ぶモード。Wiiリモコンのボタンでブロックを落とす。Wiiリモコンのボタンでブロックを落とす。Wiiリモコンのボタンでブロックを落とす。

「PSPのワイヤレスLAN機能」

PSPのワイヤレスLAN機能を利用して、通信対戦モードを選択すると自動的にネットワークに接続され、その対戦相手を探す。勝負方法は「VS CPU MODE」と同じ。通信対戦モードは、何度でも挑戦できる。

「WiiのワイヤレスLAN機能」

WiiのワイヤレスLAN機能を利用して、通信対戦モードを選択すると自動的にネットワークに接続され、その対戦相手を探す。勝負方法は「VS CPU MODE」と同じ。通信対戦モードは、何度でも挑戦できる。

水口氏に直撃インタビュー

えました。結局、「Shinin'」を含めて4曲提供してもらったんですが、そのなかでこの時デビューした徳岡エリさんの曲が入ってます。

—ジャンルは、J-POPが中心ですか?

水口: いんなんジャンルが中心です。レゲエからポップス、ロックまで。これがいっぱいありますよ(笑)。

●新しいルール「ob」は?

—「ルミネス」を制作しているobといろいろなルールについて教えてください。

水口: これは、オズの魔法使いとパンダイさんの魔法を合わせた感じ、パンダイさんに声をかけてもらったのがきっかけで、新しいルールを一緒に作り上げていこうという思い、立ち上げました。

—パートナーとしての「パンダイ」という会社の印象についてお聞かせください。

水口: ゲーム以外にも「たまごっち」といったように、おもちゃにも関連している非常にクリエイティブな会社という印象が強く残った。共通の認識が持っているから、非常に仕事しやすいです(笑)。

—では、最後に水口氏の作品を持って

「音と映像の一体化」という永遠のテーマから生まれた作品

▶常に新しい空想を持ち続けている水口氏。「ルミネス」の、パンダイのゲームミュージックを使ったバージョンとも合作してみたいね(水口氏談)。

というユーザーにひと言、お願いします。

水口: 良い質問持たせました。たいたい(笑)。「ルミネス」は、「Rez」を買った人には、間違いなくオススメできる。それ以外のにも、とにかく1度プレイしてほしいです。



インタビュー中に出てきた

KEY WORD

- Shinin' 本誌に大反響を呼んだばかりの新作。本作は、本作の音楽が、本作の音楽が、本作の音楽が……
- Mondo Grosso 本作の音楽が、本作の音楽が、本作の音楽が……
- 信近エリ 本作の音楽が、本作の音楽が、本作の音楽が……
- ob(キュービー) 本作の音楽が、本作の音楽が、本作の音楽が……

Mondo Grossoのライブで「ルミネス」が楽しめる!

発売日: 2009年12月10日(水) 価格: 本体5,800円(税別) 収録楽曲: 40曲以上

どこでもいっしょ

PSPの機能を生かし、さらに楽しくなった「どこいっしょ」。発売前の様まめをチェックして、準備を万端にしておこう!

どこでもいっしょ

12月16日発売

▶ SCE
▶ ¥4,900 (税込 ¥5,040)
▶ MSD (800KB)

PSPでもポケビといっしょ。

いつでもどこでもポケビたちと会話できる「どこでもいっしょ」。プレイヤーが力を入れることで、楽しく無限大! 期待のお話しゲームの発売日もいよいよ目前となった今回は、ワイヤレスLAN機能を使った3つのコミュニケーションのおもしろい、最新の画像とともにお届けいたします。まだまだ新情報もある。これももう、発売日まで待ちきれないね!



無線通信でおもたちを増やそう!

新しくなった「どこいっしょ」の特徴は、PSPのワイヤレスLAN機能を使って、ほかのプレイヤーと遊びながら、おもしろい3種類の遊び方で、おもたちとの距離がグーンと近くなるハズ! このきはPSPを持ち寄って、みんなでおしゃべりしながら、とことん「どこいっしょ」を楽しんじゃおう!



NEWS 通信するたびに?

「めいし交換」したプレイヤーの情報が閲覧できる「おもたちノート」。ここでのポケビのセリフは、ワイヤレスLANでコトビを覚えるたびに、会話のながめが変わるよ。



1 「めいし交換」でデータ入手

初めに会うおもたちとは「めいし交換」をして、おもしろい交換したあとには、相手の名前や誕生日、星座といったデータが記入され、いつでも閲覧ができるようになるよ。また、めいし交換した人同士が再び無線通信すると、あとでポケビの口からのおもたちのウワサ話が開けることも。



3 「しりとり」を極めよう!

ポケビに教えたコトビを使って「しりとり」で勝負! 通信機能で8人まで同時に遊ぶ。「しりとり」で選べば「しりとり(ワウ)」がたまると、アイテムや称号がゲットできるおもしろいゲームにも注目!



2 おもたちと「プレゼント交換」

フナネコのウワサからもらえる「おもち」を、おもたちと交換できるのがこの機能。みんなで1つずつ「おもち」を出しあって、交換をスタート! 抽選はルーレットを回して行われるけど、自分が出したプレゼントは1回目は当たらないのがうれしい。



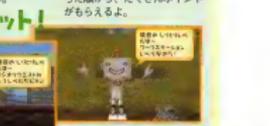
アイテムをかせよう!

▲称号が上がると、立派な盾などがもらえるの、楽しみの中。



レベルアップして称号ゲット!

「しりとり」がたまると、レベルアップ! 上達した証として「称号レベル」や「まねまなコレクト」など、ポケビたちに楽しい称号がほしい!



NEWS 「絵にっき」にのポケビ!

ポケビたちが、その日あったことをこっそりと書き記している「絵にっき」。PSP版では、買ったコトビや抽選で選んだポケビのことも記されるようだよ。そこに貼られる絵は、「ポケビの手描きの絵」と「写真」の2種類。じつはこの「写真」のほうには「トロと流れ星」や「1もーどいっしょ」のキャラクターたちが登場するとう。詳しい条件などはわかっていないが、どんなキャラクターに会えるのか楽しみだね!



▲1日目の日記は、プレイヤーと初めて出会ったポケビの様子が記されている。

▼ピエールの洞窟には「トロと流れ星」が登場したリスのココ、シカのササエの森。このほか、守鶴大王も出現するという情報もアリ!





新しい『AC』は知性で勝負!!

FORMULA FRONT ARMORED CORE



3DメカACTからメカカスタマイズSLGへ変化した『AC』シリーズ最新作。それが『ARMORED CORE FORMULA FRONT (以下、FF)』だ!! アーキテクト(技術者)として最強のAI機体を作成し、バトルに参戦せよ。

『FF』をとことん楽しむための2つのポイントを伝授!!

組み立てたACを、自分がチューニングしたAIに操作させてバトルを勝ち抜いていく『FF』。ここでは、期待高まる本作を徹底的に楽しむために覚えておきたいポイントを紹介していく! 担当ライターの先行プレイレポートも掲載しているので要注目!

ARMORED CORE FORMULA FRONT
 (アーマード・コア フォーミュラフロント)
 12月12日発売
 ▶フロム・ソフトウェア
 ▶¥4,800 (税込¥5,040)
 ▶MSD (450KB)

CHECK オフィシャルHPをチェックせよ!!



『FF』の発売を間近に控え、オフィシャルHPがリニューアル! モーターポールの世界を舞台にしたオリジナルなサイズに生まれ変わった。『FF』に関するさまざまな情報が手に入ると、興味のある人は早速アクセスをチェックしよう。

▶ <http://www.armoredcore.net/>

POINT 1 対戦画面の見方をマスターしよう!!

戦いに勝利するために、まずはここで対戦画面の見方を覚えよう。

機体情報

ここでは、自機や相手の機体に関するさまざまな情報が表示されている。上から順に、自機のAP (ARMOR POINT=耐久値)、相手機体のAP、自機の機体温度、エネルギー量、移動速度を表示している。

試合時間

対戦中の試合の制限時間(=残り試合時間)を示す。



対戦中は基本的に、この画面を見て機体性能やAIの戦術を分析したり、研究したりできるのだ!

武器情報

自機が使用する武器ごとのロックオン状態や、現在使用可能な武器とその弾薬量を表示している。なお、武器の下に表示されているゲージは、AIがその武器を使用する、およびその積算を示しているのだ。

レーダー

ここではEGM値、マップの気流、および自機と相手の機体との距離を確認できる(赤い丸で表示されているのが、相手機体の位置)。また、白い「F」で示されているのは、自機の移動目的地、周りの赤いラインは対戦領域を表示している。

その他の情報

上部では、自機の攻撃が命中した際に、それを知らせる表示が出現。下部には、対戦の状況や発生する効果情報などことになる。戦闘に大きな動きが出た場合、随時知らせくれるので、これを覚えておくだけで、対戦状況を把握できる。

ひと足お先にさわって見たよ!

『FF』先行プレイレポート

自分の分身であるAI機体とひたすらたわむれる日々

ども、新人アーキテクトのたためです。去る11月某日、フロム・ソフトウェアさんに自働おかけし、『FF』をプレイしてきましたよ! その圧倒的に美しいビジュアルに驚きながら、さっそくスタート! って、いきなり何をするのがいいのかよくわからないのですが…… 最初からつまみさげたボクスに、ここで自機のプロデューサーから取りかかっていたバグが、すむむ! 『敵機を倒す、ひとおのAI機体作中のレクチャーを受けましょう』とのこと。確かに、ゲーム中のレクチャーを受けなければ、機体の作成方法がすぐに理解できません。役に立たず、機体は体アセンブルできるのですが、1対1のバトルが主となるPSP版のみを楽しむ場合は、エース機を1~2体作るだけで十分楽しめるように思います。そんなこんなで、初心者向けの大会「ボトムリーグ」に初戦! 最初の敵機をもろに倒された、(ババリの挨拶は社長のACで、みごと大勝利を収めたまじ!) ムーン、挨拶もなかったらちょっと無愛想で、最強のAI機体を作ってみせると、と聞かされたところ、残念ながら時間切れ。正面もってこけたかった。これはもう、製品版に期待大ですよ、みなさん!

POINT 2 AIや機体をどんどんいじってみよう!!

AI機体の作成例をパターン別に紹介していく!

AIが武器を使ってくれない

せっかく装備した武器を、AIが思ったとおりに使用してくれない場合は、「AI PERFORMANCE」の「攻撃継続率」の項目を、もいご上昇させてみよう。これによって、AIがより的確に武器を使用するよう立ち回りが始まるはず。ほかにも、「AI OPERATION」でオペレーションチップを追加することも有効だ。



▲AIの攻撃継続率を上昇させ、的確な武器選択をうながせ。

▲武器を連射するチップを組み合わせることで、最適な方法の1つ。

敵を全然ロックできない

攻撃をうまく命中させるには、敵をどれだけの確率でロックオンできるかが重要になる。これができない場合は、「AI PERFORMANCE」の「機体特異」の項目を修正し、自機の動きをより正確にする。または、FCSのロック可能距離やロック範囲をもっとよく考え、パーツをアセンブルすることも重要だ。



▲ロックサイトが広がるFCSやオプションパーツを選択。

▲AI PERFORMANCEの「機体特異」の調整も必須となる!



▲自分の名前を反映させた機体を作り、バトルに勝利する快感はサイズコーです!

次号より徹底攻略予定



18+3
の
新キャラクター

**PSP
FIG**

ヴァンパイア クロニクル
ザカス タワー

12月12日発売

▶カプコン
▶¥4,800 (税込 ¥5,040)
▶MSD (128KB)

美しいグラフィックと、スピード感あふれるバトルで好評を得た『ヴァンパイア』シリーズが、PSPで完全復活！全シリーズのシステムを搭載し、さらにすべてのキャラ(18体+随し3体)が登場。今回は、PSP版ならではの『ヴァンパイア クロニクル』のオリジナル要素を紹介！

格闘ファン注目の「ヴァンパイア」シリーズが、早くもPSPで登場する！

4つのタイプからキャラタイプを選択	ヴァンパイア	セイヴァー
	ハンター	セイヴァー-2

※「ハンター」は、PSP版オリジナルの「ハンター」です。

ダークスターカーたちがよみがえる

闇ビシャモン

マリオネット

シャドウ

「クロニクル」ならではの3つのモードをチェック！

今作では、アーケード版を楽しむ「アーケードモード」以外にも、3つのオリジナルモードが用意されている。1つは、塔の中にある敵を倒して最上層を目指す「タワーモード」。もう1つは、PSPの通信機能を使用した「ネットワークモード」。そして、BGMやイラストなどを鑑賞できる「クロニクルモード」だ。今回は、それらをチェックする！

- ▶ワイド画面とノーマ画面の、2つの画面を選択可能
- ▶「アーケードモード」にすることで、カプコン公式設定も出る

タワーモード 3人1組で塔に待ち受ける敵と戦え！

「タワーモード」では、遊戯できるキャラのなかから3体を呼び、鬼剣に突っ込んだ際の最上層を目指す。塔の中には多くの部屋があり、敵と手づから戦ったり操作して、子や母を救うなど様々なイベントがある。また、塔の中には子母への道が閉ざされており、この塔で敵を倒したかによって、ルートが変わってくる。さらに部屋には「ジャンプ禁止」や「NoV技禁止」といったルールがランダムで存在するのだ！

別内容によって、次に進む部屋が異なる。そのため、ルートの分岐条件はステージの真前で見極められる。

通常技で勝利の場合

強制隠しステージへ

必殺技で勝利の場合

4F-2

Victor

Stage List

必殺技で勝利の場合

▲あらかじめ敵の属性を確認して、3体のキャラを3属性で揃える

▲敵を倒すことで、その部屋はさらに難しくなる。ちなみに、バトルに勝利したキャラクターのHPは、体力がゼロ回復するわけではない。

ネットワークモード

見知らぬ誰かと通信対戦

離れた場所にいる人との対戦が可能となるのが、このモード。ネットワークモードを選択すると、「通信対戦」画面が表示される。対戦相手を選択し、自分のキャラを選択し、自分のどのモードのどちらかで戦うことができるのだ。

バーサス

1対1、2対2、3対3のタイプから選択可能

リミットバトル

「負け禁止」モードを選択すると、負けると自動的にリミットバトルモードになり、負けが連続するとランダムで3属性のキャラが追加される

クロニクルモード

イラストやBGMを鑑賞

この「クロニクルモード」では、ゲーム中に使用されているBGM(SEなども収録)を聴いたり、イラストやエンディングなどを鑑賞することができる。また、このモードで、PSP版オリジナルのエンディングも鑑賞できる。さらにCDに収録されたBGMを鑑賞することもできるのだ。

相手に勝ち、自分に克つ!“戦う”麻雀ゲーム降臨

独自の段位システムに通信対戦も実現し、携帯機ならではの機能も加わった最新作!

全国で、200万人以上の累計登録会員数を誇る、アーケード対戦麻雀ゲームの最高峰が、本体との同時発売でPSPにも登場する。PSPのワイヤレスLAN機能によって、本シリーズの魅力である通信対戦が実現! 周囲のプレイヤーとワイヤレスでの対戦が可能となった。PSP版ならではの新要素にも注目だ。



麻雀格闘倶楽部
(マージャンファイトクラブ)

12月12日発売

コナミ
¥4,800 (税込 ¥5,040)
MSD (300KB)

PSP
TBL

麻雀格闘倶楽部とは?

02年アーケードで登場した麻雀ゲーム。カードに自分の戦績や段位を記録し、引き継いでプレイしてはけるが、オンラインにより全国の店舗間での対戦も実現。こうした独自のシステムにより、累計登録会員数が200万人を越えるほどの、定番麻雀ゲームとなっている。現在は「3」が発売中。

▲ゲームモードは、アーケード版同様のルールを体験できる「格闘倶楽部モード」、自由ルールを設定できる「自由ルール対戦」、麻雀の戦術を学べる「クイズモード」など。



4自由ルール対戦では、ドラ、雀牌を自由に設定できる。ルール設定も自由。

**有難者の頂点に位置する
最高位「黄龍」を目指せ!**

初

初心者にもやさしいシステム

PSPオリジナル要素として用意されたのが、麻雀ガイド。ここでは、格闘倶楽部モードにおけるルールや役、点数計算の解説から、一般的な麻雀に関する用語までを収録している。本シリーズは初めてという人にももちろん、麻雀初心者も遊びやすくなっているのだ。また、記録閲覧でも、個人資料、対戦記録、勝敗記録の3つを閲覧可能。打ち筋や上がり率、対戦者のリプレイなどを確認できるのも、自分の特徴が詳細にわかる。長所と短所を把握し、プレイに役立てよう!



▲保存していた牌譜を、記録閲覧で再生できる。対戦内容を移植したときに便利だ。

段

位を上げ「黄龍」を目指せ!

メインとなる格闘倶楽部モードは、COM戦や対人戦を重ねることによって昇格し、最高位を目指すことが目的となる。10級からスタートし、対戦によって得られる経験値によって昇格。1級から昇格すると初段となり、それまでの打ち筋により四神(青龍→ドラ、役満が多い、朱雀→上がり率が高い、白虎→平均上がり率が高い、玄武→振込み率が低い)の属性が与えられるのが特徴だ。段位者はタイトルオーブと呼ばれるポイントを獲得し、この数によって昇格。そして八段をクリアし、四神を極めると、最高ランク「黄龍」が出現する!



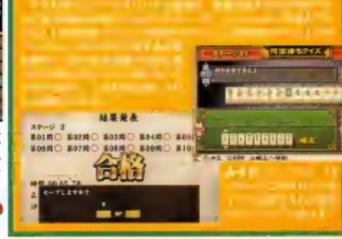
通

信対戦でアーケードの興奮を再現!

シリーズ最大の魅力ともいえる通信対戦が、PSPのワイヤレスLAN機能(アドホックモード)によって実現した! 格闘倶楽部モード、自由ルール対戦では、接続待ち状態にある周囲のユーザーと、アーケードさながらの4人打ち対戦が可能となっている。対戦後は、相手の名前や対戦成績を記録することができ、一度対戦した相手なら、対戦ごとにそのプレイヤーとの戦績が表示されるようになる。対戦回数が多くなれば、その相性から親友・好敵手などといった称号が与えられるようになるなど、対戦をより盛り上げてくれる機能も充実! 電卓の中、同じマンション内などの、通信可能な範囲は非常に広いので、携帯機とはいえ、幅広い状況で通信対戦を楽しむことができます。



4ジャンル15ステージから出題されるクイズモードで知識を学ぼう!



新作

麻雀格闘倶楽部 (マージャンファイトクラブ)



PlayStation

電撃PlayStation

1994年12月3日 発売

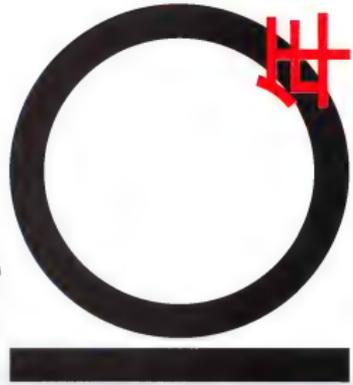


PS発売10周年&DPS創刊10周年記念企画

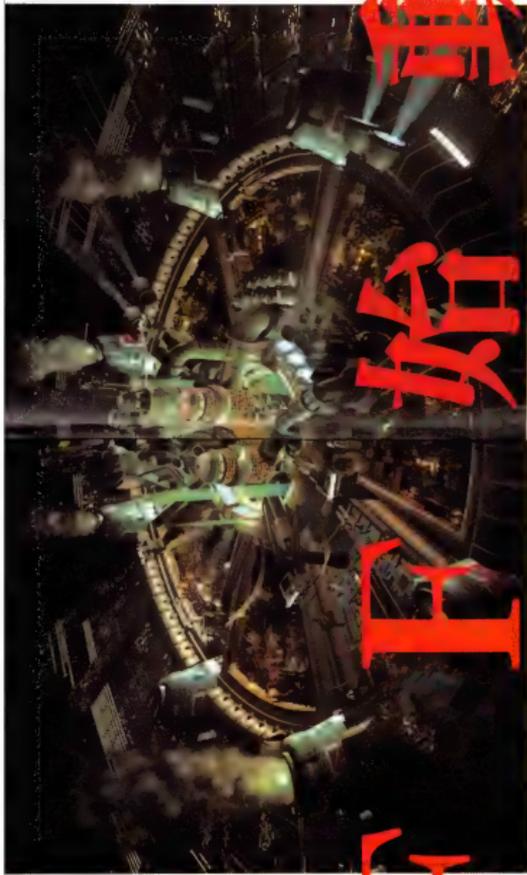
雑誌広告で振り返る

DPSならではの記念企画。ということで、これまで本誌に掲載されたPSの広告を7本セレクト。印象深いものを年代順に並べ、振り返ってみました。あらためて見ていくと、SCEによるPSユーザーへのコミュニケーションの歴史が感じられるようなところで、なぜこの7本なのか？それはP.230-P.231で明かされます。

PS



P233 から電撃PlayStationの歴史を振り返る



FF 始動



'96年12月、スクウェアよりプレイステーションで発売。
通常小売価格5,800円 手帳 紙冊 (2枚組CD-ROM)

©セガ・エフ

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII



FINAL FANTASY VIIは、スクウェア・エニックス株式会社が制作・開発した、コンピュータ・グラフィックスを使用した、3次元多面体グラフィックのRPGです。

FINAL FANTASY VII「FF始動」

制作：エニックス・システム・アート

監修：FINAL FANTASY VII 11000221111111111111

外出禁止



DEENKI 別冊

この霧を晴らすのは、ボクたち。
 霧に包まれた世界。霧に包まれた心。霧に包まれた未来。
 霧に包まれた世界。霧に包まれた心。霧に包まれた未来。
 霧に包まれた世界。霧に包まれた心。霧に包まれた未来。

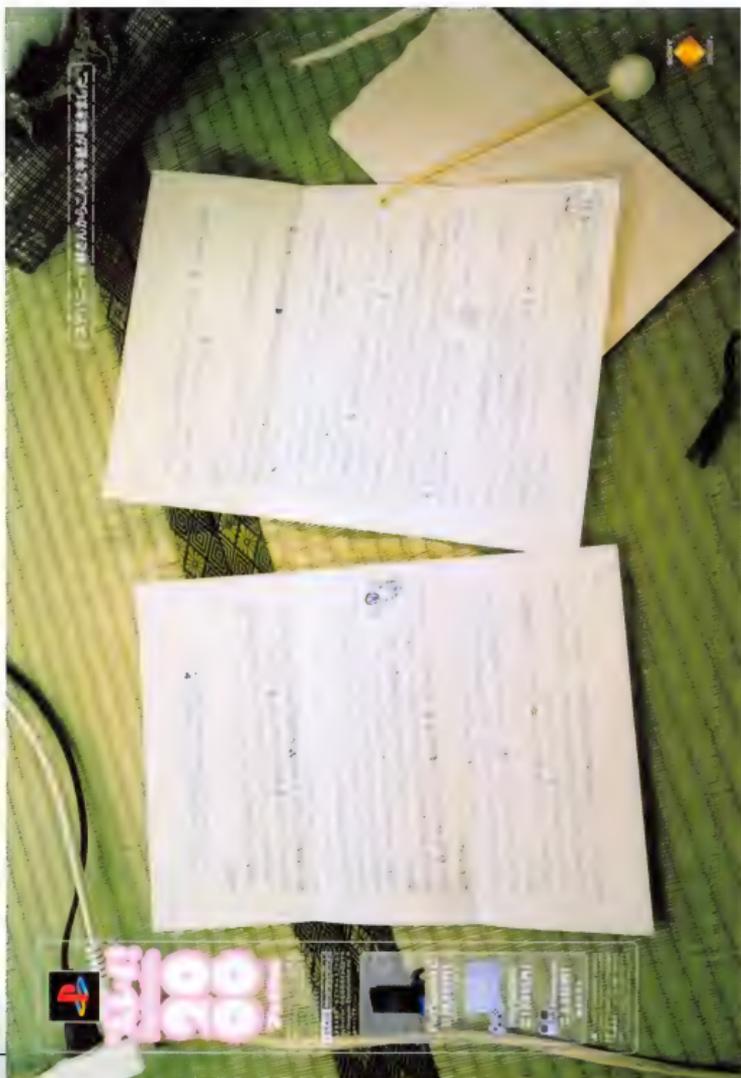
フルタイム、ドラマチックRPG
レガリア伝説



10/29
 発売
 ￥5,800円*

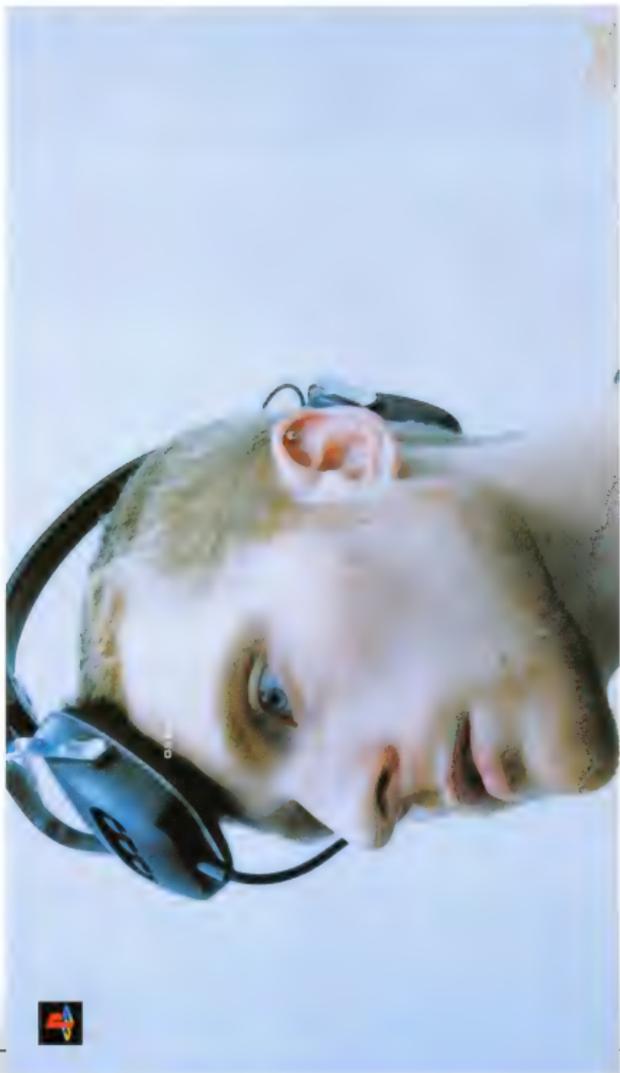
レガリア伝説「外出禁止」

制作: 株式会社アークシステムズ / 在野: 第二、藤本昭博、コヒーライター/小堀和也、小堀利行
 監修: 藤本昭博、小堀和也、小堀利行



プレイStation「最終回」

制作 美術監督(ブートディレクター)荻野修二、金子敦 コピーライター(小嶋知止、小西利行)
電話 03-5561-0000 FAX 03-5561-0001 東京都千代田区千代田 1-1-1



OPEN NEW SENSE [Rez]

制作: 海遊館 (アートディレクター/佐井 隆二、土屋 源延、コピーライター/小室 祥也、小室 利行)
監修: Electronic Arts Inc. © 2005 Electronic Arts Inc. 販売

外出禁止

漢字の読めない林さんが
勘違いした「外出禁止」

高橋「最近の企画書を見ると、たまに勘違いでつづいた『外出禁止』が目に付きます(笑) SCEの企画書って、内容がわかりやすいんですけど、デザインが下手なんです(笑) (DPS Vol.28掲載)



林夕紀子さん(以下、林): ほぼ月替わりで、毎月掲載していた方がいいと思います。うちがこれはスゴかったというか、広告でこんなこと書いていいのとか衝撃を受けたというか(笑)。われわれも毎月楽しみにしてましたよ。

林: 買って楽しかったですね。仕事をしている暇にじっと読んでました(笑)。表現にしても、言葉にしても、今ならダメなことオンパレードですね。私はこの広告で、雑誌に載せていい言葉といけな言葉を書きました。上司(佐伯)に持っていくと、林これマズイだろって言われて、ああダメなんだなって感じて(笑)。

高橋: 「ゼロ・ディバッド」(96年8月25日発売/ズーム)の紹介文で「開発者は女性の体を研究するために、インターネットから工口画像をとりまくってパソコンを壊したらいいわ」って、よかったですか、みんな書いてました。

林: 基本的あのシリーズで書いたことが、全部本当のことなんです。ちゃんと毎回取材してたりし、本誌の許諾も得ています(笑)。取り上げるタイトルが決まったら、そのメーカーさんとのところに打ち合わせに行くのですが、ゲームの内容を聞くのはおと回しにして、「何か裏話ありませんか?」って聞いてましたもん。

高橋: あのシリーズ、かなり好評だったというか、みんなこんなこと楽しみにしてくださったんですね。当時、SCEに入ってきた新入社員に恋愛雑誌とかと、何人かに1人は「本物のステイホームゲームに会いに行こう」って言ってましたし(笑)。

高橋: PSの広告ってゾンビは湧うっていうか、カッコーっていうイメージがありましたけど、このあたりから変だよ、って話になってきて、(笑)。印象深かった広告の1つが、「ルガリア伝説」(98年10月29日発売/ズーム)の広告(●)ですね。

高橋: 「外出禁止」とか「この幕を破らすのは僕たちだ」とかですね。

高橋: 雑誌の広告だと、ゲームの中じりなってる状態のスクリーンショットが包まれてました。林: あ、この「外出禁止」(が)いじつつきんじってコピー、最初に会話をしなきゃ「そとだし」って読んでました(笑)。

高橋: メチャメチャネタバレじゃないですか(笑)! この「ボク拳」(99年10月21日発売/ SCE)の広告(●)もイイ。「ボク拳試作1号目」って何者だこのオヤジ?(笑)

林: モデルは外人の方なんですけど、これが何の企画で、何の役どころか説明するのが大変でした。結局最後まで、何の裏話だったのかわからなかったんじゃないかな。高橋: 前後しますが、ウチの100号記念の特別広告(●)もありません。



人気を集めたSCE名物
宣伝・林さんが引退!

専任編集・スエヒロニー林さんの名物宣伝(笑)が、ついに引退した。林さんはつづいていく。『ボク拳』が売れてからの人気を伸ばした内容だ。(DPS Vol.14)掲載)

明: プレイステーション・クラブ/SCE主催の、会員サービス、新作情報や体験版を収録したディスク「プレブ」の配付や、オフィシャルイベントへの招待などを実施。2005年春よりサービスリニューアル予定。 注: 企画広告: [Rez] (セガ)、「口と体目」[ICO] (と)にもSCE 3インポートの広告。これまでにない、新しいゲームの登場をOPEN WORLD SENSEと題し、先発的なビジュアルで表現。さらに、アンケートハガキにより、この広告に対する意見を見取り集めた。



モッチーの代わりに編集
長が登場のハロディ広告

高橋「このハロディ広告って、結構人気を集めた。『ゼロ・ディバッド』のバロディ広告も、結構な人気を集めた。『ゼロ・ディバッド』のバロディ広告も、結構な人気を集めた。(DPS Vol.10)掲載)

高橋: 「モンスターファーム2」(99年2月25日発売/スクウェア)の広告の別バージョンですね。

高橋: モッチーの代わりに、当時編集長だった清部が子どもと布団で寝ているやつです。じつは撮影のとき、あの布団がかなり緩がかったらしくて、清部が布団に寝てしまったんですよ。撮影が終わって声をかけても、ぜんぜん反応がないので、熟睡していたという。個人的には、この「クラッシュバンディクー レーシング」(98年12月18日発売/SCE)の広告(●)も大好きです。「グランツーリスモ2」(99年12月11日発売/SCE)とこの比較広告。「一見すると、ほとんど同じ2つの本格レースゲーム」って、全然違いたすよね(笑)。確かに間違っていないんですけど。

林: これは、山内さん(IGT)シリーズの『山内一典プロデューサー』におそろおそろ家を持っていたら、こころよくOKしてくれました。

高橋: 平成12年(2000年)3月4日に、PS2が発売されました。この頃の広告は、PS2のハードを前面に押し出したものが多かったですね。その後に、林さんのお別れ広告(●)が載っています。手紙が広告になってるものですが、これもよく読むと、「あののは18才」とか、「それから5年たって21才?」とかメチャクチャ(笑)。

林: これも一応、PS発売からの5年を振り返る意味で作った広告なんです。高橋: これ以降はPS全体というより、よりソフト寄りの広告が増えてきます。そこで印象的だったのは、セガのPS2参入第1弾タイトル「Rez」(01年11月22日発売/セガ)の広告(●)です。アンケートハガキ付きの企画広告だったんですね(●)。

高橋: これまででない英語ゲームという点で、耳では聞こえなくても画面でわかるイメージで作成してみました。ハガキでもわかり易いのがありまして、これは、高橋: そして現在に至るわけですが、どうですか、10周年を振り返ってみたい感想は?

高橋: 早かったですね。部とらのように忙しかったです。GMだけでも、だいたい1年間に100本ほど作ってきたから、ほぼ4日に1本広告を出し続けてきたことになるんですよ。量り多すぎたけれど、アツクというだけでした。

林: 素敵じゃないですか。私にとっても10年育ちました。もちろん一生懸命でしたけど、半分運でもよるような運ができて、読者の二匹人間に感謝でもらえて一石二鳥というか(笑)。

高橋: これから読者ともども、PSの広告を楽しみにしているの、がんばってください。



喜いてもことは全部ホントです(笑)



ゲームの魅力をサポート
にアピールした傑作広告

『ペナロンフェン』を賞賛する。新に登場した大船とゾンビと戦う。『ペナロンフェン』を賞賛する。新に登場した大船とゾンビと戦う。『ペナロンフェン』を賞賛する。新に登場した大船とゾンビと戦う。(DPS Vol.14)掲載)

明: プレイステーション・クラブ/SCE主催の、会員サービス、新作情報や体験版を収録したディスク「プレブ」の配付や、オフィシャルイベントへの招待などを実施。2005年春よりサービスリニューアル予定。 注: 企画広告: [Rez] (セガ)、「口と体目」[ICO] (と)にもSCE 3インポートの広告。これまでにない、新しいゲームの登場をOPEN WORLD SENSEと題し、先発的なビジュアルで表現。さらに、アンケートハガキにより、この広告に対する意見を見取り集めた。



PlayStation 2

新選組初の女性隊士となり本気の恋愛を体験するアドベンチャー

幕末 新選組

げんがしんせんぐみ



最愛の人を守るため、
自ら剣をとり、共に戦う。
たとえ朽ち果てても悔いは無い！



新選組隊士声優陣

- 森田成一
- 置鮎龍太郎
- 石田彰
- 小西克幸
- 森久保祥太郎
- 三木真一郎
- 中井和哉
- 松野太紀
- 皆川純子
- 櫻井孝宏

初回
限定特典
新選組オリジナル
カレンダー
プレゼント!

新選組に女性隊士としての活躍

本作は、幕末の新選組を舞台にした、女性隊士の活躍を描いたアドベンチャーゲーム。新選組の女性隊士として活躍する主人公は、新選組の女性隊士として活躍する。新選組の女性隊士として活躍する。新選組の女性隊士として活躍する。



史実に基づくストーリー展開

文久三年の大坂下野原の戦いから、明治維新の幕開けまで、新選組の歴史を忠実に再現し、新選組の女性隊士として活躍する。新選組の女性隊士として活躍する。新選組の女性隊士として活躍する。



新選組隊士たちの絆の物語

新選組隊士たちの絆の物語を描いた。新選組隊士たちの絆の物語を描いた。新選組隊士たちの絆の物語を描いた。新選組隊士たちの絆の物語を描いた。



-2004年12月22日出陣!
希望小売価格 5,040円(税別価格 4,800円)

シナリオ：藤山 雄 キャラクターデザイン：Tokio テーマソング：梅田 俊一
©2004 VIREG/MAC 株式会社ディースリー・パブリッシャー
0504 DD PUBLISHER 150-0043 東京都板橋区蓮沼1-9-5 株式会社エプソ
＜公式ホームページ＞ <http://www.d3p.co.jp/shinsengumi>

豪華版 マジックに
コミック化決定!!!

◆◆◆豪華スペシャルBOX◆◆◆

オリジナル
設定入り

Devil May Cry 3

実況パワフルプロ野球11 超決定版

ランブルローズ

フロントミッション オンライン

モンスターハンターG その他

DENGEKI SOFT STATION

▼新作

DENGEKI
SOFT STATION

イラスト / 高橋けんじ

復讐者はおそろった、さあ始めようか?

突如出現した、禍々しき塔を舞台に、主人公・ダンテと、その兄・バーザルの因縁の戦いが描かれるシリーズ最新作。今回は、ストーリーに深くかかわることになるメインのキャラクターをはじめ、ダンテの戦い方を左右する新システム「スタイル」について解説。さらに新登場となる武器や、ダンテを苦しめる悪魔たちについても大公開!

Devil May Cry 3

Devil May Cry 3
(デビル・メイクライ3)

PS2
ACT

2005年
2月17日発売予定

- ▶カブコン
- ▶¥6,648 (税込 ¥6,980)
- ▶MC2 (KB数未定)



ついに明かされた
キャラクター、システム、敵など新要素をまとめて公開!!

スタイリッシュなアクションでファンを魅了してきた『Devil May Cry』シリーズ、最新作となる本作では、新たにダンテの戦い方の軸となる「スタイル」

システムが採用された。今回は、そのうち4種類のスタイルの特徴を紹介。また、メインとなる4人のキャラの関係も公開するので見逃さないように!

STORY 物語

突如出現した塔で魔剣士スパダの血を受け継ぐ2人の戦いが始まる

2丁拳銃と大剣を武器に、悪魔退治を請け負う便利屋を開業しようとしていたダンテ。そんな彼の前に突如、謎の男・アーカムが現れる。彼は、「君の兄から招待状を預かっている」という言葉と、無数の悪魔を排して姿を消してしまう。襲ってくる悪魔を一掃し、外に出たダンテは、そこで魔々べき光景を目にする。それは、無数の悪魔たちと、市街の地下からせり上がる巨大な塔。そして、その塔の上からダンテを罵るす舅・双子の兄・バーザルの姿だった。1年近く行方をくらませていた彼が、再び姿を現した理由を明らかにするため、ダンテは塔へと足を向けるのだった……

「アーカムの正体」「バーザルの正体」「双子の兄の正体」



「アーカムの正体」「バーザルの正体」「双子の兄の正体」



それぞれ思惑を持ち行動する4人
 はたして物語のゆくえは……

CHARACTERS 登場人物



魔人ダンテ

改造力抜群なダンテと悪人化すの両方兼ね備えている。思惑もいろいろある。思惑もいろいろある。



過去に世界を救った伝説の魔剣士と、心優しい人間を受け継ぐ男。軽佻性格で軽薄そう、ナイメージだが、悪を憎む心と信念を失くさずゆるぎない意志を持つ。今作では、彼が、どんなに危険な任務でも分け負う便利屋“デビル メイ クライ”を依頼する前の話が描かれる。ダンテの拿手ともいえる武器は、人の背丈ほどもある大剣と、重宝をまとった弾丸が詰まった2丁拳銃。

©Kazuma Kaneko/ATLUS/CAPCOM CO.,LTD.

Dante 魔剣士の血を悪魔狩人受け継ぐ



無視 敵視

悪魔狩人(デビルハンター)の1人で、過去に凶悪あるアーカムを倒って塔にやってきました。あらゆる悪魔を斬っており、悪魔を捕まそうとしている。そのため、半分は悪魔の血が流れているダンテも、標的として攻撃してくる。ただしダンテには、まったく相手にされていないようだ。また、真に信頼があるが、これは過去の因縁と関係あるのだろうか？

Lady すべての悪魔を憎む女悪魔狩人



標的はすべての悪魔
 ダンテすらも例外ではない

因縁



▲さまざまな衣装を扱うレディ。アーカムやダンテとどう関わっているのだろうか？



▲ダンテにとっては仕事でジャマしに来る存在ではないようだ。

▲単に敵と戦うのではなく、ダンテのライバルとして登場し、2人とも

本作では、主人公のダンテと双子の兄であるバーゼル、そして真の父、アーカムを中心としたストーリーが展開される。そこに、アーカムと過去に凶悪のあるレディが深くかわり、複雑なドラマを織りなしていくのだ。ここでは、それぞれ

Vergil 冷徹な性格をしたダンテの双子の兄

英雄の血を受け継ぐダンテの双子の兄。ダンテと同じく強固な意志を持っているが、腹と違い、目的のためなら、どんな犠牲もかえりみない冷徹な性格をしている。1年前から負債不調になっていたが、未知、悪魔をひきいてダンテの前に現れる。武器は切れ味鋭いカタナで、己の美学のため、縁組は一切使わず斬る。

対立



©Kazuma Kaneko/ATLUS/CAPCOM CO.,LTD.

Check 魔人バーゼルのデザインも金子一馬氏が担当!



ダンテと同じく魔人へと変身するバーゼル。デザインを手掛けるのは、もちろん金子一馬氏だ。カラーがダンテの敵と対称的な色となり、顔が身体と一体化しているなど、さまざまな部分で彼の個性が反映されており、強敵になりそうだ。

©Kazuma Kaneko/ATLUS/CAPCOM CO.,LTD.

Arkham 人間でありながら悪魔になることを望む男

身を包む黒衣や手に持つ重宝から神父を思わせる姿の男。人間の身でありながら悪魔になることを望んでおり、悪魔の血を引くバーゼルに付き従っている。ダンテを彼の塔に来るように仕向けた張本人で、街に出没した悪魔も彼が呼び出したものと思われる。誰にヤドのような跡を残しているが、これはレディの手によるものなのだろうか……？



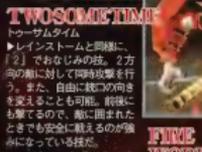
▲▲彼の頂上で、バーゼル相手に何かを語るアーカム。それはいったい……。

Check バーゼルとの関係は？

バーゼルのメッセージャーとなら、ダンテと密かにつながるなど、表向きはバーゼルの捕縛役に徹しているアーカム。しかし、ダンテとバーゼルの戦いの裏で何かを裏通しているようだ。裏は悪魔になることを望んでいるようにだが、もしもした悪魔の本性に逆戻しすれば、互いに殺されていくのかもしれない。レディとの因縁を食め、いまだ謎の多い男である。



RAIN STORM レインストーム
 ◀空中から、真下に向かって弾丸の雨を降らせる。「2」でも使用可能だったが、今回は旧態のアクションが加わった。



TWOSIMEONTIME トゥーサムタイム
 ▶レインストームと同様に、「2」で有名な技。2方向の敵に対して同時攻撃を行う。また、自由に銃口の向きを変えることも可能。前作にも登場するが、弾道に当たったときでも完全に跳ね返るのが特徴になっている様だ。



FIRE WORKS ファイアワークス
 ▶ショットガンをランチクにぶりに振り回しながら発射するトリックな攻撃。後方にいる敵を攻撃することも可能だ。

敵の攻撃に特化した遠距離砲撃型のスタイルも、華麗な銃さばきを駆使し、敵を近づかせないようにして一定の距離を保持しながら戦うことが可能。ほかのスタイルと違い、全方向の敵に刺さる銃が特徴のため、敵が射撃で襲ってくるステージでは、このスタイルを選べば有利に戦うことができるだろう。



STYLE
GUNSLINGER

Pick UP! 武器のバリエーションも豊富になった

本作にはシリーズ初となる武器が数多く登場する。しかも、これらは、スタイルと同様にレベルアップをさせることが可能なのだ！ここでは、未知の可能性を秘めている4つの武器を紹介している。

ショットガン

▶海軍で有名な砲台にある兵器。5種類ではショットガンの破壊力と用途によって使い分けが可能。ただし、リロードのサイズが大きいのが難点。



ケルベロス

▶鋼にながれたいらふ鋼を振り回すモンチャック。手数の多さが魅力になるだろう。

ペオウルラ

▶第1作目で登場した「イフロード」のような女騎士（ここでは、一騎に劣等な存在だが、敵の距離を相手にするのには向かない）。



アルテミス

華麗な銃さばきで戦う遠距離砲撃スタイル

STYLE
ROYAL GUARD

独特の構えが特徴的なロイヤルガード。これは、あらゆる敵の攻撃を防ぐことができる防壁系のスタイル。しかも、防壁するだけでなく、防壁した互いのダメージを蓄積し、それを解放して敵に大ダメージを与えることも可能になっている。これまでのシリーズにない、独自の戦い方ができそうだ。



◀ランチャーのような構えが特徴的。構えをとっている際、互と互いの攻撃を防御してしまう？



謎を秘めた防壁制の戦闘スタイル

この技はいったいなんだ？

▶敵の体を一気に切り裂くような、ダンナの鋭い一撃。連続したダメージを一気に解放するので、ダメージを与えられること間違いなし！また、スタイルをレベルアップさせることで攻撃方法も変化するか？

Blood-goyle ブラッドゴイル

元は石像だったものが、魔力により立体化した。空中から襲いかかってくるだけでなく、こちらの攻撃によって、分裂してしまうこともあるという、かなりやっかいな魔物である。



ブラッドゴイル同様、高度の魔術により、石像が立体化したもの。六本の腕を持っており、手にした手で魔力の矢を放ってくる。近づいて一気に倒さなければ危険だ。

Enigma エニグマ



Gigapede ギガピード

元は魔界で活動していたが、空間の歪みから人間界にまぎれ込んだムカデ型の巨大生物。体中から電気を発生させることができ、自分の腕を切りを飛ばすものには容赦なく攻撃を仕掛けてくる。電撃を放ったあとのわずかなスネを突いて攻撃すれば倒せる……？

すべての野球ファンに捧げる 「11超決定版」が登場!

『超決定版』の「超」たる
ゆえんに迫る!



打つ! 捕る!!
投げる!!! 選
手固有のモーシ
ョンや華麗なボ
ールさばきなど、より野球らしさを増
したおなじみの「11超決定版」も発売
間近。今回は、究極の新化をとげた本
作の魅力の数々を紹介しよう!

実況パワフルプロ野球11
超決定版

12月16日発売

PS2 SPG

コナミ
PLAYSTATION 2

¥6,980 (税込¥7,280)
¥2,878 (税込¥2,978)
PlayStation BB Unit
PlayStation 2用17-757296

最新ROMから判明した 新要素の数々を紹介!



このデータのデータも使えます!

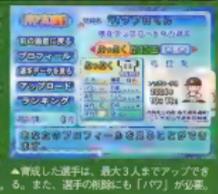
2004年度バントレース終了時の最新データを取録しており、さらに、さまざまな新要素が追加された「超決定版」。発売直前となる今回は、最新ROMをもとに、詳細の判明した新要素の数々を詳しく解説する。また、新要素の1つ「サクセス・栄光学院大学編」の、発売前のリプレイ記も掲載。これを読めば、選手育成の役に立つかもしれない?

重大ニュース パワプロ通信 を使えば オンラインでキャラが交換できる!

全国の人々と遊べるでやんす!



PS2版だけの新要素「ワプロ通信」では、「サクセス」で身につけたキャラを、ネットを通じて交換できる。選手をネットにアップすると「パワ」 と呼ばれる独自の通貨を入手。これを使うことで、ほかの人がネットにアップしたキャラをもらうことができる。



▲育成した選手は、最大3人までアップできる。また、選手の初期にも「パワ」が必要。

「11月決定戦」はヨコがスゴイ!

サクセス

久遠と優勝を目指せ! 第4の大学 栄光学院大学編を収録!!

新たに追加された栄光学院大学編では、11月の全国大会決勝での敵チーム、栄光学院大学での野球生活が楽しめる。名投手・久遠やザゴプロくんたちと練習に励み、栄光学院大学を優勝まで導こう!

I. テンションアップシステム … チームメイトの調子が野球部の実力と直結

ほとと一編に
優勝を目指しましょう



久遠 ヒカル

「テンションアップシステム」とは、栄光学院大学編のみシステム。これは、育成キャラとほかの選手が一緒に練習を行うと、チームメイトの調子が上がるといふのだ。また、チームのムードを表す段階「どんより」「ふつう」「ハッスル!」のメーターがあり、練習で得られる経験点などに影響。このメーターを「ハッスル!」にできれば、練習時に大量の経験点が増えて、優秀な選手が育成しやすくなる。



自分と上げたい能力の練習をするのではなく、チームメイトと一緒に練習を行うことが優秀な選手を育成する秘訣。

ハッスル! → チームは絶対調!

チームの状態が「ハッスル!」になると、練習で得られる経験点の大幅に上がる。しかも、監督からごほうびがもらえたりするのだ、いい練習めだ。

ふつう → 可も不可もなくの分岐点

ゲーム開始時のチーム状態が「ふつう」だ。練習で得られる経験点はそれほど多くないので、チームメイトの調子上げて「ハッスル!」させよう。

どんより → チームのムードが最悪……

選手がケガをしたりすると、チームの状態が「どんより」になる。「どんより」中は練習で得られる経験点が下がるので、育成には影響が大きい。

CHECK 効率よくチームをハッスルさせるには?

試合開始のチームメイトが多いと、チームの状態が「ハッスル!」になる。チームメイトの調子は、育成キャラと一緒に練習を行うとよくなるので、中継が大変な場所でも練習を行えば、効率よくチームの状態を「ハッスル!」にできるというわけだ。ただし、チームメイトがケガをするイベントが起きると、チームの状態が「どんより」になってしまうので注意しよう。

▲選手の多い選手が一緒に練習を行うと、ケガのイベントが起りやすいうんだ。

監督からのごほうびにも期待!!

監督からのごほうびは、練習で得られる経験点の割合が上がるので、育成には影響が大きい。

II. 覚悟 … ザゴプロくんとガリパワーアップ!

ザゴプロくんたちと一緒に練習すると、彼らの練習レベルが上がっていく。そしてレベルが一定以上になると覚悟して、能力が大幅にアップするのだ。また、覚悟したザゴプロくんとさらに練習を続けて友情を芽生えさせることができれば、友情タグ練習ができるようになり、経験点がガッパり稼げる!

ザゴプロくんと友情ダッグ練習

▲ザゴプロくんの友情ダッグ練習は、1要素が星5つとかなりの効果。彼らと一緒に練習して、どんどん覚悟させあげよう!

IV. 試合 … 公式試合は最後だけ!

栄光学院大学編では、「確実に優勝できる実力がつくまでには試合は3回」という監督の意向で、公式試合は4年目の10月の開幕の秋季大会のみ。そのため、ほかの大学よりも試合数が少なく、スカウトにアピールすることが増えるので、最後の秋季大会では絶対に優勝を目指そう!



III. クイズ … 難問奇問に答えて経験点をGET

**クイズ王の座は
渡しませんよ!**

マネージャーが女の子じゃなくてがっかりする人も多いだろう。だが、従来のナイスおたすけでは、野球やバドミントンに関するクイズが出題されることがある。クイズに答えれば、正解数に応じて経験点や特殊能力が獲得できたりするのだ。

クイズで大量に経験点を得るためには、早く・正しく答える必要がある。

CHECK 紅白戦が行われる

最後の秋季大会には出場していないこの大会、だが、3年目の5月と10月、そして4年目の5月に、チームメイトと対白戦が行われる。紅白戦に勝利できれば経験点が増えるので、ぜひと勝利しておきたいところ。紅白戦にはスカウトも観戦してくるので、よい成績を残してアピールしよう。

▲チームメイトでも活動の際は、全力で戦おう!

アメリカンガール頂上決戦! 嫁にするならどっちだ!?

電撃

ランブルローズ

正統派アメリカンガール・デキシーvs世紀の歌姫・アイーシャ。「ランブルローズ」エキシビジョンマッチは最高の因縁を持つカードが実現! 手換を巡るめがテンコファイトに、狂気のスタンディングオーバーション!

DENGEKI RUMBLEROS

No.002
12.10 2004



豪華2回ローラー
BATLUCHIBAの
競走3レースも観戦!!

BAT GIRL 2 BADS



歌姫の因縁・前哨戦!!

2人のキャラクターにスポットを当てた対戦形式でお届けする「エキシビジョンマッチ」の第2戦目! 今回は、祖国を向けてしなやかに躍るレスラーの魅力を紹介します。そして、そなたの彼女から隠された秘密を、プロデューサー内田氏のコメントから覗く!

ランブルローズ

PS2

2005年
2月24日発売予定

コナミ

¥6,980 (税込 ¥7,329)

MC2 (90KB)
2人プレイ可

女たちの告白

CONFESSION

偉大なるアメリカンスターの競演! デキシシー、アイシャの魅力はココだ!!

エキシビジョンマッチとは思えぬ本物のファイトを見せてくれた両名。そんな白熱のファイトに興奮したか、プロモーターDON UCHIDAの口も軽くなり、彼女たちの秘密が次々と?



ショーダウン

AISHA's MUSEUM

セクシーダンスのドル箱スター

その美貌に加え、圧倒的な格闘能力でグラミー賞級のコンテンポラリー部門を独り占めするスター。さらに、生まれ持った長くしなやかな手足を生かしたグレイシーダンスでは女王陛下に輝く格闘技を持つなど、文武両道に多様な才能を見せつけている。男性だけでなく、女性にも絶大な人気を誇るこのビューティといつて全米の注目のマト!



あの身体はいいねえ

アイシャはねえ、なんといってもあの尻のどれた身がたまらんよな、ガハハ、おっと、アメリカンだからGAHAHAHAのほうがいいかな! 本人も試合中にとれない心配しとるらしいが、あの美貌は他の1つじゃ。あとあまり知られとらんが、アイシャは昔トリオでデビューしたんじゃ、HAHA!



DON UCHIDA's COMMENT

ソウルディバ アイシャ

SYSTEM CHECK 第1弾

力と技の両立! 必殺技システムを紹介

プロレスといえば、各レスラーが持つ必殺技の応酬が見もの1つ。本作にも当然多彩な必殺技が用意されているのだ。とはいえ、ボタン1つで簡単に発動できるので、ACTが苦手な人でも安心なのだ。

▶高画面上にあるゲージさええたられば簡単に出すことが可能なのだ。



気力ゲージ

攻撃したり技をかけたたりすると上昇する。たまらなくなって、3を5ストライクされていくのだ。

必殺技コマンド

必殺技は1ボタンか2ボタンのどちらかで発動。条件によって、どの技を出せるか決まるのだ。

必殺技には状況に応じた3種類がある!

各キャラクターに用意された必殺技は3種類。とくに条件を出せるもの以外にも、ボール上からしか出せない技、照拳ゲージがたまっていないと出せないものなど、技によっては条件が掛けられているものもあるのだ。

- 【必殺技】ゲージさええればすぐに出せる技。
- 【スペシャル技】ダッシュ中など特定の状態で条件になる。
- 【照拳必殺技】通常の状態に加え、照拳ゲージも必要。



▶条件が厳しいほど、ええ技を出せるようになるのだ。

リアルカウガール デキシシー・クレメッツ

ブルーグラスのカウガール

デキシシーの名前に生まれたお嬢様。家が大牧場を経営しているのでカウガールして名をはせる。そのかわらで保安官をまかされるなど、多岐にわたる活躍を見せる才女。さらには、ブルーグラス歌手としてデビューするが、こちらの実力はまひとつなよう……。また、リングネームの1つに「TEX AXE (テキサスの斧)」とつくとなど、その格力ぶりはかなり有名だ。

▶おしり、デキシシーのこのビューティフルヒップに痴情者続出! に惚ける。



ギョウギョウ(牛牛)な肉体!

デキシシーはボリウムというか、ムチムチの1つ先どうか、肉! って感じなんじゃないかな。GAHAHA! あのコスチュームは、本当は「カウガールって牛女じゃないよ!」ってツッコんではしかつたんだけど、思案中スルーされてたという、いわくつきのコスチュームなのだ。ま、本人も気に入ってるみたいだからいっかな、GAHAHA.



DIXIE'S MUSEUM

ダブルブリッジ ホールド



▶バワフルなボディでかける牛の橋。痛みと取降、まさにダブルのダメージ!

▶虎天高く放り投げた相手の首をつかんで落下! ちなみにデキシシーライバーはない。

デキシシーバスター

「あんたは昔から
お姫様でさあ!!」

DANCE
DANCE
REVOLUTION!

▲▶憎しみをあらわにするアイシャにとどいては隠し切れないアイキシー。しかしついにデキシーもキレ、邪りの反撃! 豪快なハンダースローをたたき込んだあと、「あなたにKISS、未来にPEACE!」とウインク。



ピンタもカイザーナツクルも効かない!

▲▶アイシャはデキシーの攻撃をかわり、デキシーを倒す。アイシャはデキシーの攻撃をかわり、デキシーを倒す。

オフビートと8ビートの旋律

RUMBLE
ROSES
EXHIBITION
GAMES

12月3日=御茶ノ水
電撃PlayStation編集部特設会場

牧場主のお嬢様と、ショウビズ界のスター。住む世界は違えど、そのスター性はアメリカの誇りであった。そんな2人の裏に隠る意外な過去とは? ルール無用の残虐ファイタという、予想だにしない展開になったアメリカ女王決戦。その金銀がココ!



4▼試合は序盤から、殴る蹴るのオンパレード。プロレスとより、むしろだの「殴り合い」といったほうが正しいかもしれない……。

4しなやかなロープのバンドで、アイシャのシャイニングウィザードがヒット。なすすべく技を食らったデキシーに「ちょっとだらないわね」とあきれ顔のアイシャ。

あの娘はいつもおいしいところを持っていく

開幕から波乱に満ちた展開となった試合は、後日、観客たちに「あれは戦争だった」と語らせた。たった2人の女性しか見せなかったが、その大規模な戦争だ。デキシーとアイシャはハズクル時代のからの知り合いだ。しかし、一般的な若娘生とはわけが違ふ。闘志をむき出しにするアイシャ、それにとどまらずデキシー。試合前の2人はそんな対照的な期待に見えた。しかし、試合直後のアイシャの一方的なガチンコファイトに、さすがのデキシーもキレた。「なんなのさ、あんた! もう、あったまきた!!」

デキシーのスイッチが入った。デキシーだ、デキシーが来た! どうどのパンチ、キックの応酬。アメリカを代表するニューディが行う試合とは思えない展開に、両りはおせんとするばかりだった。しかし、これには理由があった。

――女の因縁の輪に男あり――

ハズクル時代、デキシーとアイシャは1人の男性に好れていた。アメリカンフットボールのクォーターバック。全校のあこがれのマト。そんな彼のハートを射止めたのはデキシーだった。南北戦争の英雄を

先陣に持つ、名家のお嬢様で、クラスで一番目立った存在。周囲から見れば、お似合いのカップルだったのだから。しかし、努力で才能を伸ばしてきたアイシャには、それがおもしろくない。「生まれてきてできる人間は、できい人間の苗床などわかんない」。そんな劣等感だけが膨大して彼女の心を占有していた。幼い頃の木下は遠くへいって、アイシャにとってデキシーはコンプレックスだったとも見える。

そんな事情があることなど、運営者のデキシーが知るよしもない。理由もわからずつかつかつてくるアイシャ。この娘には負けられない。私にはカミカゼローズを越えるという目標があるのだから。2人がつかついていたのは意地だったのだ。

人気キャラ選手権しめ切り迫る!
 人気キャラ選手権の投票期間も残すところあとわずか!
 すでに第2弾のテーマも動き出すなど、事態は急遽に展開している。女子プロ最大の祭典に参加するためには、下のせまりを読んで早く応募しよう!

選手権エントリーの10人



応募のきまり

第1弾のテーマは「好きな選手はどの派系?」です。好きな選手とその派系を記入して、はがきかメールで応募してください。投票の期日は、各大会の住所、氏名、電話番号も忘れずに。応募票のなかから抽選で10名を選び、その候補者が次のテーマをつくりだします!

人気キャラ選手権のあと先

第1回: 8/05 (株) スディワークス
 主催: 日本プロレス連盟 協賛: キングオブプロレス人気キャラ選手権
 〒113-8501 東京都文京区本郷3-15-11 日本プロレスビル3F
<http://www.prowrestling.com>

しめ切り12月13日必着

そして次回テーマを発表!
「最強のタッグを決めろ!!」

いや、トナメントじゃ良いけど、なんどなく、とにかく最強のタッグを決めちゃうのさ! ライバルコンで決めた最強タッグどっかだった、どんな組み合わせでもOK。詳しくは別冊、第1弾に付けている応募券を大切にしてください!

あなたのハートに殿堂入り!

ぶつかるのは技ではなく意地!!



▲高木時代の両派生に対して、手を緩めないファイト。しかし、だからこそ見てくるとそれぞれの真実の想い、しがみ合っているものの、このファイトの裏に女の友情を見た。



馬乗りパンチもバットも効かない



勝ちたいデキシー 負けられないアイーシャ

▲劇的裏切りに陥るアイーシャ。しかし結果が変わることなく、激戦したアイーシャは最善に出る。



2月の本大会で この因縁に決着が!!

▼RUMBLE ON! EXHIBITION GAMES (10分一本勝負)

デキシー、クレメツ (7月30日 決闘の)

アイーシャ

プロレスリング・ノア主催「第1回プロレスリング・ノアEXHIBITION GAMES」

試合後のコメント

デキシー・クレメツ ホントにムカつく!!
 「認めない」だって? ああ、そう! 好きにすればあ!?
 ……アア、ムカつくー!!
 ホント、昔からしついでよ!! ああ、バカ!!
 何度でもぶつ飛ばしでやる、って誓っておいで!!

アイーシャ 次はバットじゃすまないよ
 いつもそう!
 アイ、スネを見せるとすぐすめ取ってくんだ!
 ガイ、言っとけば、アタシは今の派生、認めないから。
 無敵だから!! ああ牛にそう言っといて!! OK?!

しかし結果は意外にあっけなく防げる。技をかけた直後、倒れ込む2人。その一瞬でデキシーがフォール、3カウント、スキ、一瞬のスキ。序盤からペースを考えない流れだからこそ生まれたスキ。しかし、それがデキシーとアイーシャの差ともいえる。そのスキにやられた。納得できなかつたレフリーにも奇異な目結果は隠す。次の瞬間、あせったアイーシャはバットを取り出しデキシーに襲い掛かる。

あわや、無敵試合になりかねなかった今回のアメリカトップスター決定、決闘の使用など、後味の悪さだけが残ったかと思われた。しかし、試合後の2人の顔はハイスクール時代に買ったかのような、軽率な笑で満ちあふれていた。



最強部隊



真紅のヴァンツァーが 電撃小隊の 前に立ちふさがる!?

**フロントミッション
オンライン**

PS2

ACT

2005年発売予定
(βテスト中)

- ▶スクウェア・エニックス
- ▶価格未定
- ▶ネットワーク専用
(ハードディスク専用)

全ジョブが実装され、**地獄の壁&追加ジョブを徹底レポート!**

プレイヤー同士の対戦がさらに盛り上がり、**今回はイベント戦をレポートする!!**

可能になるまで、**またも追加ジョブをレポートする!!**

では、11月16日のバージョンアップで追加された、地獄の壁とのバトルの模様&レポートとスナイパーのレポートをお送りする!

新作 フロントミッション オンライン

電撃小隊(仮) 実戦レポート 地獄の壁戦

レベル10になると対戦できる地獄の壁。そのU.S.N.部隊部隊に本誌「FMO」班がチャレンジ。その模様をレポートする!

入念な作戦のもと地獄の壁と対決!

「FMO」では、単に戦うだけでなく、突如、自軍のエリアに未知の機体が襲撃してきたり、「FM1st」の敵が登場したりと、イベントが用意されているのもポイント。そこで今回は、イベントの1つ、地獄の壁(詳細は番外巻)と電撃小隊(仮)との戦いをレポートしちゃいます。

地獄の壁イベントは、特定の条件を満たすことで上官から遠征命令が下されるというもの。「FM」好きな電撃小隊(仮)メンバーは、その命令を受けた時点で再集し、何も考えず出陣すること。いつもこのときアサルトが前に出て、中衛・重衛

度待ちするメカニック、後方からミサイルで攻撃するという作戦で行動する我々。ところが、地獄の壁メンバーが強い。我々が陣形を遅らせる前に敵アサルトが接近。その攻撃の速さと強さに(ニク)になる我が小隊は、徐々に攻撃して乱戦に。しかし、素早い敵の攻撃はほとんど当たらず、あつという度強制回避。どうやらリーダーが撃破されると失敗だそう。とホホホ。

失敗は成功の母。1機も敵を倒すことなく終了の前回の経験を生かし、2回目は入念な作戦を練ると。地獄の壁の攻撃は非常に速く、乱戦に持ち込まれると不利なのは明らか。そこで、待ちがせが重要と考え、今度は奇襲を利用することにした。段差があるため敵が突撃しにくく、背後の大きなガクのため敵方からの攻撃もよけられるのもポイント。待ちがせる陣形は、右側のうちリーダーとメカニックを中心に、周りに各々が位置取り、近づく敵をミサイルや銃で各個撃破する形をとる。さて実戦。地獄の壁は案の定、段差と背後のガクのために近づいてくるのが少なく、一定の距離をとりながら攻撃してくる。そこをミサイルなどで集中攻撃。とどきめ突っ込んでくる機体があるので、そいつをアサルトが集中攻撃で撃退する感じ。ダメージを受けた機体は、すぐさまメカニックが回復。また、攻撃を1機に集中し、数を減らすという作戦も効果的だった。その結果、ジャスト8分でクリア。いや、我々がいかればあんなにも楽勝楽勝と思っていたら、そのあででもなんでもいはずか。ま、いいけどね(笑)。(Kawachi,Yamada)



地獄の壁に勝利すると...

ヴァンツァーが新カワが

▶新たな迷宮がヴァンツァーが選べるように、お金で買えるだけでなく、クリアした部隊もりし。

「FMO」SYSTEM CHECK!! ジョブのレベルは上げることでどんな効果があるのか?

「FM」シリーズで初登場となるジョブという概念。これは過去作品におけるコンピュータという概念も、機体の能力をリセットする。メインとサポートの2項目にセットすることで、異なる効果が得られるのがジョブのポイントだ。



購入可能アイテムが増える

ジョブは、セットして戦闘することで経験値が入り、RPGのようにレベルが上がります。レベルを上げるとの戦術は、ジョブの機体リストが増えること。リストは、自分も持っている機体を一覧でジョブに追加して、1機に対応している。つまり、アサルトのレベルを上げていても高レベルのスナイパー用装備を入手できるのだ。

▶ジョブレベルに応じて複数の装備を持てるようになる!!

メイン&サポートジョブの効果があっ

ジョブレベルが上がると、そのジョブをセットしたときの効果が押し出される。たまた、ジョブの効果も「ロックオン時限の短縮」といった、行動を助けるものなので、レベルが上がって、RPGのように準備に強くなるなら、結局は、ジョブの効果を活用するプレイヤーの数がポイントだ。

▶メイン&サポートにより、ジョブの効果が進んで、戦闘に合わせてセットすることができ...



次々と判明する新要素を残さず チェック!

MONSTER HUNTER G

MONSTER HUNTER

PS2
ACT

モンスターハンターG

2005年
1月20日発売予定

▶カボン
▶¥4,752 (税込¥4,990)
▶MC2 (K8版未定)

多数の新要素の追加により、さらに緊張感あふれるハンティングが楽しめる「モンスターハンターG (以下、G)」。今回は双剣とスキルシステムの詳細をドーンと公開!!

気になる双剣&スキルシステムの最新情報を大公開!!

NEW WEAPON 双剣の性能がついに明らかに!

今までその存在のみが明かされていた、新武器系統・双剣。なんと双剣は、スタミナを消費して攻撃力上げる「鬼人化」が使用できることが判明した! ガードこそできないが、圧倒的な手数に加え、攻撃力を高める鬼人化の存在で、イロイロと楽しめそうだ。

▶壁面に跳い、敵をせん滅! 新武器のなかでも人気を博しそうだ!



双剣は片手剣を強化することで作る?!

写真を見ればわかるとおり、双剣はどちらの片手剣を生産・強化する過程で、その派生系の1つとして登場するようだ。双剣の基本となるツインダガーがアサシンカリンガ (鉄系片手剣) から作成できることを考えると、骨系素材を材料にした片手剣からでも見込双剣の1つが作れるかも? そして、これらを強化しつければさらに強力な双剣の1つが誕生することは間違いないだろう。

CHECK! 5段階目の斬れ味が存在?!

オリジナル版で登場した武器の斬れ味は、赤から緑までの4段階だった。しかし「G」では緑のさらに上に青色の5段階目の斬れ味が追加された。オリジナル版では切れ味が高ければ攻撃力が1.25倍になったが、はたして「G」の斬れ味はどのようになるのだろうか? 外装の硬いグラビモスなどにも、はかされることのない、強力な斬れ味となるのか?



7段階の斬れ味アップの楽しみが待たれている!

モンスターハンター

2004年1月に発売された「モンスターハンター (以下、MH)」に、新要素を追加しての発売となる「G」。今回は、追加された新しい武器系統・双剣と、オリジナル版から変更されたスキルの詳細について詳しく解説していく。



4 オリジナル版とはほぼ異なっているが、多数の新要素が盛り込まれている!

双剣は2つのモードで戦う武器だ!

攻撃性に特化した双剣は、斬るようには通常時と、鬼人化時それぞれうまく使分け、連続攻撃に戦っていくスタイルと内蔵された能力もほかの武器には見られないものがある。それが「鬼人化」だ。双剣それぞれの特徴を紹介していこう。

通常モード 圧倒的な手数でモンスターを斬る!

2つの剣を振り回し連続に攻撃する双剣。大剣やハンマーのような攻撃力はないが、片手剣以上の連続攻撃が可能。また、盾を所持していないのでガードはできない。しかし連続攻撃中の回避行動は実行できるので素早く立ち回り、敵のスキを突いて攻撃しつければこれまでにない緊張した戦闘が楽しめるだろう。追加効果のある双剣があるのかも気になるところだ。



4 斬るスピードは速く、連続攻撃が可能!

鬼人化モード 攻撃力アップ&専用技が追加

双剣の手数の多さをさらに有効にしてくれる「鬼人化」スタミナさえあればボタン1つで使用可能で、発動すると攻撃力が上がるうえに、鬼人化専用の技を使用することができる。ただし、鬼人化中は、じっとしているだけでもスタミナが減少していく。



4 鬼人化時は、通常時とは使えない、専用技が2種類使用可能になる! 思い切り斬りまくろう!

4 鬼人化時の専用技の1つ、5層攻撃中は回避行動は不可。だが、攻撃を受けなくてもカンタンにはよるげない!

KILLER 7

ユニークな登場人物&世界観、独特のセンスが光るグラフィック。これまでにない魅力を秘めた、カプコン×グラスホッパー・マンファクチュアの衝撃作がいよいよ登場。スタッフへのインタビューを通じて、本作の魅力に迫る!!

killer7

PS2
XBOX
AAVG
2005年
発売予定
カプコン
価格未定
MC2 (KB数未定)

“スミス同盟”そして ヘヴンスマイル誕生の 秘密が明らか!?

核心に迫るスタッフインタビュー第1回!!

「キラ7」は、7人の“多層人格”を持つ殺し屋ハーマン・スミスとなり、さまざまな任務を遂行していくハードボイルド仕立てのA・AVG。7人のスミス（キラ7）や宿敵クン・ランなど、ユニークなキャラクターや世界観、そしてオリジナル性が高いシステムの

内容が少しずつ明らかになり、注目しているユーザーも多いはずだ。本誌でも、これまでにのゲームにない魅力を持つ本作を徹底プッシュ! 恒例のキャラクターファイルに加えて、本作を手掛ける小林裕幸・須田剛一両氏へのインタビューを掲載!

「多層人格」という、不



▲謎だらけの敵である“ヘヴンスマイル”の正体がついに明かされる!? はして、ヤツらの目的は……



インタビュー企画

『キラ7』のキーマンに聞け!!

これまでにない独創的な内容で注目を集める本作。ここでは、制作を指揮する2人のクリエイターを直撃! 本作の魅力を語ってもらった。

TARGET

小林裕幸氏(右)

(株)カプコンプロデューサー 代表取締役 [バイオハザード] [DINO CRISIS] 各シリーズなど、

須田剛一氏(左)

(株)カプコンプロデューサー マンファクチュア代表取締役 映画に『バトルロイヤル』などを手掛ける。

——タイトルにもあるキラ7って“7人の多層人格”というのが、非常に強制的であると思いますが、このように設定にした理由は? **須田剛一氏** (以下、須田): じつは最初にタイトルありきなんです。三上良子 [バイオハザード] シリーズでおなじみ三上真由美氏。本作の制作にも小林氏と共同でプロデュースとして参加) と、どういうゲームにもよりますがとあれこれ話し合っているうちに、“キラ7”という言葉がポーンと飛び出したんです。殺し屋が7人いて“キラ7”、これは悪感がないなって(笑)。そのままでインパクトが少ないという話になって、最終的に今のような“多層人格”で全部1人の殺し屋なんだ、という設定になりましたが。

——キラ7って7人ですけど、ハーマンを入れば8人だと思うのですが……? **小林裕幸氏** (以下、小林): しい質問ですね(笑)。まあ、一応ハーマンが抱えている人格が7人で、ハーマン自身も別格というかな。須田: ゲーム的にも、戦った行動したりするのは7人の担当で、ハーマンはわりとストーリー主体というかな、確たる存在ですね。プレイヤーが操作するキャラクターがあまりしゃべり過ぎると感情移入がしにくくなると思ったので。ダンやマスクといった主な操作するキャラクターは、演出とかイベントで個性を出そうにはしていますが、基本的なメインのストーリーにはかかわってきません。ストーリーのメインとなるのは、あくまでハーマンでありクン・ラン。残りの7人は、ハーマンに代わって戦いを感じる感じです。

最初にタイトルありきで7人の人格が誕生

——ハーマンが車椅子に射撃車ライフルを装着して戦っているシーンもありました? **須田**: あ、ハーマンも戦うシーンがあります。これはイベント的な戦闘で、通常の移動中にハーマンが使えるわけではないです。**小林**: ストリーは全5話だからなり、そのつどターゲット (ボス) や種本体 (中ボス) が登場します。(前号で紹介した) 天使と対峙しているシーンは、最初のはずかです。——あえて7人の殺し屋ではなく、7人の人格を持つ1人の殺し屋にした理由は? それに、車椅子の老人が主人公というの、かなり珍しいと思うのですが…… **須田**: 映画は受けようあると思いますが、ゲームでは初めてでしょうか。とくにアクション系のゲームでは(笑)。じつは老人を主人公にしたというのが、企画当初から強い希望でした。カッコイイ男が主人公のゲームは作りたくなかったというか。せっかカプコンさんといっしょに作るわけだから、『バイオハザード』や『デビルメイクライ』とは差別化がかった。本当は褒めたいくらいに思ったのですが、それで全然動かないので、車椅子という設定が出てきました。別にこの老人の命を受けて7人の殺し屋が戦う話でもよかったのですが、それではどうしても殺し屋のほうが主人公になってしまいますね。と、こいて、老人ではあまり派手なアクションはできません。この矛盾を解決するためにヒネリ出したのが、“多層人格”という設定です。結果的にはハーマンも射撃車ライフルをぶっ放すことになりましたが(笑)。

カッコイイ男が主人公のゲームは嫌だった

——“多層人格”というのは、実際に存在する“多層人格”とは違うものなのですか? **小林**: 人格だけではなく、人格に合わせて外見や性別までもが変化してしまるのが“多層人格”です。多層人格でも、人格が入れ替わる性格や記憶だけでなく、主人格が話せない言語が話せたり、IQが非常に高くなるなどといった独特の能力を発揮する機会があります。これをさらに極端にした感じですね。**須田**: 自分の中の人格を、その能力とともに具現化できるのがハーマンの能力なんです。本作の舞台は近未来の合衆国のような国で、超能力を持った正義のヒーローが出てくる設定はない。そのなかでクン・ランはヘヴンスマイルを作るといったように、ハーマンクン・ランだけが異常な能力を持っている。これが、物語のカギとなる部分でもあります。(以下、次回に続く)

多層人格を具現化するハーマンの能力とは!?



新作
Killer 7

Special Interview

カプコンマンファクトリー


 CHARACTER FILE


 Dan

「ハルマン・スミス」の7人の人格（キラー7）を、1人ずつ取り上げていくこのコア1作。取り出される順番は、キラー7の中、最も危険なキラー「Dan Smith」が最初で、最も危険なキラー「Herman Smith」が最後。

最も危険な殺し屋

ダン スミス Dan Smith

圧倒的な殺傷能力を持つハルマン・スミスの第2の人格。生まれつきの犯罪者だ。君主であるハルマンを激しく憎んでおり、スミスを殺そうと狙っている。しかし、そんな彼も第1人格のガルスマンにだけは心を許しており、その指示には素直に従って行動する。身体能力に優れ、頭を撃ち抜く特技を持つなど、殺しの腕はキラー7のなかでも突出している。能力のバランスがよく、使いやすい。

能力 身体能力に優れており、ほかの人格に比べて特別に攻撃力と機動力が高い。頭を撃ち抜く特技などもあり、取組向きの人格といえる。「犯罪力」を筆的にさせ、魔の方でヘヴンスマイルの中枢を破壊する「魔陣」を使う。

武器 ダンの通常武器は、コルトバインズ改造拳銃。コルトバインズをダン用に強化改造したもので、ヘヴンスマイルと同等にわたるにわたるだけの破壊力を秘めている。また、「魔陣」が撃てるのもダンだけだ。



増強してやがる



須田剛一氏のお言葉 第2回



上のセリフは開発初期のイベントシーンで、ダンがミリスに対しては言葉です。残念ながらこのシーンはゲーム中登場しませんが、ダンの立ち位置を明確にしたセリフで印象的です（初回PVに、このセリフのシーンのイベント映像が入っています）。「キラー7」がどんな感動のシナリオになるのか、このセリフの前後で、少しだけその辺りが窺えます。開発者との関係者に伝わったように思います。ダン・スミスは、

ダン・スミスの 気になる言葉

殺してのは、殺傷力の品 位で決まるんだ

じつに極悪な殺し屋です。殺しに対してとても詳明で論理的な悪漢。そしてやがていた無法者2名の結成候補。ダンとヨコヤマの大悪党。スミス同様（キラー7）の機頭を描き、複雑な人間関係を生んでいきます。そんな機頭もまたもやゲーム中まったり登場します。設定だけの人物となっておりませんが、ダンの論理的な善の個性を中心として描きたいからです。「キラー7」は人格成立しています。とくにこのセリフは、格の違いを強烈に理解させると言えます。ダンのPRIDEがにじみ出たん？ PRIDE / PRIDEといふバウツンタイガ

王章としてミドル層に君臨していますが、まだダ・ヘンダーソンとの決戦が待っている。あの野郎は、ダンと納得できていないでしよう。ダン・ヘンダーソン、ダン・スミス、やがて引ですが、お察しのとおり、ダンがこのダンが名前を隠しました。当分の間の「ジャンク」は、「ダン」以上の響きの取付ちよき。響きといえば「ジャンク」は、「ドン」。設定でもよくドム・フライの（名前の）響きも強いです。さすがにドン・スミスはちょっと、引きます。ヴァンダイア対ダン。大物に期待です。

ファンドキドキの
出会いスペシャル!

ToHeart2

トウハート



ToHeart 2

PS2
AVG

12月28日発売

◆アタプラス
◆¥6,800(税込 ¥7,140)
※税別 ¥7,140(税込 ¥7,500)
※パッケージが、別売 ¥1,000
◆MC2(400KB)

春の学園を舞台に、さまざまな女の子たちとの恋愛が描かれていく本作。今回は、そのきっかけとなる出会いのイベントを先取りチェックし

ていこう! 出会いからして普通じゃない(?)ヒロインたち。彼女たちの魅力にあふれた、数々のイベントをチェックして楽しんでほしい!!

全国のファンが待ち望んでいた発売日が、ついに12月28日に決定!! 彼女たちとの出会いの日まで、あとたったの2週間だ!

ヒロインたちとの

姫百合姉妹の場合 珊瑚を助けたことによって……?

堀の上から降りられなくなった少女

豊秋の主人公の目元。どこからともなく「なー」と言う声が聞こえてくる。ネコの鳴き声かと思いき、見上げた堀の上にはなんと女の子が! どうやら降りられなくなったネコを助けようとして、自分が降りられなくなってしまった模様……



▲あのく、腰を抜かした少女もまた……

CHECK これからの展開は?

珊瑚に気に入られる一方で、彼女をしてたう珊瑚にはひどく嫌われてしまった主人公。珊瑚に協力してもらって、珊瑚と和解を促す……?

▲主人公はなぜ珊瑚に……?

少女との再会

主人公が少女をおぼつて懐かしんでいるところを見舞いしている珊瑚は、豊秋も珊瑚から引ける。そこにその少女が通りかかってくるのだが、なぜか主人公を子猫扱い!?



▲ワケのわからぬ主人公と珊瑚、あんなに……

なんと少女は双子だった!

豊秋後、またまた少女と出会う主人公は意外なことを知らず、少女は珊瑚が主人公と合っていないと主張する。そこに、少女とそっくりな服をしたもう1人の女の子が……!



▲双子はなぜ珊瑚と……?

Ruri Akane



担当ライター・うさぎ団の First Impression!!

ども! 本作の記者担当をしているライター・うさぎ団です! ここでボクと重佳の愛のストーリーをつづり……もとい、プレビューをさせていただきます!

早くボイスを聞いてもらいたい!

じつは、ロムをプレイするまで、本作を存ぞうしていたボク、キレいなCGには驚かされたが、ストーリーやヒロインに対しての期待は置いておきませんでした。なので、担当編集さんが打ち合わせて「俺、善さんとだったら結婚できるよ」という発言をしたときも、ど

か悪い人の言葉のように感じていました。でも、実際にゲームに触った今ならこう言い返せます。「じゃあ、ボクは重佳と結婚します?」って……だってゲーム中の重佳がホントにカワイイんです。(笑)。あの、クルクル変わる表情はほんわかしら……あ、そうそう、本作でも大事件なポイントは、ヒロインのキョートなボイスです。証面ではお伝えできないのが、もう本当に残念!

度々お訪ねの由真

「ToHeart2」の主人公・由真は、今作でも引き続き登場する。彼女がどんな活躍をするのか、注目だ。

このみ
の場合

朝のお迎えにやってくるこのみ

父親の仕事の都合でしばらく一人暮らしをするようになった主人公。隣に住むこのみは、そんな主人公をお迎えして、何かと気にかけてくれるのだ。ただし、見た目も中身も幼い彼女。主人公の世話焼きくつもりが、逆に驚かされることもしばしば?



▲主人公のお迎えに来るのはこのみだけではない。このみ以外にも、お迎えに来るキャラクターがいろいろいる。

愛佳
の場合

放課後のホームルームにて

放課後のホームルームにて、遅刻取り締まり強化の説明をする学級委員長の愛佳。すぐにわかるように、とてもクラスまもめるのがうまいとはいえない彼女。だが、人懐っこいおかげか、愛佳が泣きそうになる。クラスは自然にまとまるのだ。



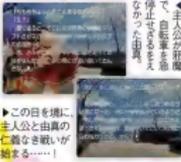
▲愛佳は、1年生の委員長。遅刻取り締まり強化の説明をする学級委員長の愛佳。すぐにわかるように、とてもクラスまもめるのがうまいとはいえない彼女。だが、人懐っこいおかげか、愛佳が泣きそうになる。クラスは自然にまとまるのだ。

▲「ニック」になっている愛佳は、冷静な目で分析する主人公。

由真
の場合

不幸な偶然から誤解が生じ……

このみの騒動も遅刻取り締まりの強化のため、遅刻ギリギリの準備室にいる主人公。多まきに聞いただけで、おまじきしている校門を自由にほつッッ! なんかと遅刻を止められ、ひと休み。しかし、そのせいで校門を抜けられなかった少女が……?

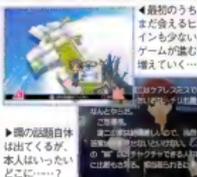


▲主人公が準備室に到着する。このみも遅刻取り締まり強化のため、遅刻ギリギリの準備室にいる主人公。

▲この目を通じ、主人公と由真の心算な戦いが始まる……!

POINT 環とルーシーとの出会いはいつ?

いまだに主人公とどのような出会いを築きつつあるのか、まだいまいちハッキリとしない。主人公の友人である向坂環と、神出鬼没でミステリアスな少女、ルーシー・マリブ・ミツルの2人。このみや環と同じく、主人公とは幼なじみであるはずの環には、いつ逢うことができるのだろうか? また、出会い以前に存在自体が謎に包まれているルーシーとは、会うことからして難しそう……?



▲環の謎の過去自体は、まだいまいちハッキリとしない。主人公の友人である向坂環と、神出鬼没でミステリアスな少女、ルーシー・マリブ・ミツルの2人。

▲最初のうちはまだ会えるヒロインも少ない。ゲームが進むと増えていく……?

▲このみや環と同じく、主人公とは幼なじみであるはずの環には、いつ逢うことができるのだろうか? また、出会い以前に存在自体が謎に包まれているルーシーとは、会うことからして難しそう……?

▲最初のうちはまだ会えるヒロインも少ない。ゲームが進むと増えていく……?

▲このみや環と同じく、主人公とは幼なじみであるはずの環には、いつ逢うことができるのだろうか? また、出会い以前に存在自体が謎に包まれているルーシーとは、会うことからして難しそう……?

▲最初のうちはまだ会えるヒロインも少ない。ゲームが進むと増えていく……?

▲このみや環と同じく、主人公とは幼なじみであるはずの環には、いつ逢うことができるのだろうか? また、出会い以前に存在自体が謎に包まれているルーシーとは、会うことからして難しそう……?

▲最初のうちはまだ会えるヒロインも少ない。ゲームが進むと増えていく……?

▲このみや環と同じく、主人公とは幼なじみであるはずの環には、いつ逢うことができるのだろうか? また、出会い以前に存在自体が謎に包まれているルーシーとは、会うことからして難しそう……?

▲最初のうちはまだ会えるヒロインも少ない。ゲームが進むと増えていく……?

出会いを
チェック!!

今回は、初公開となる短百合姉妹と花梨との出会いを含めた、6人のヒロインのイベントを紹介していこう。どうやら3月から登場するヒロインもいれば、主人公が新学期になつてから登場するヒロインもいるみたい?

笹森花梨の場合

親切心でアンケートを記入したばかりに……!!



美少女とぶつかった主人公

部活動に所属していないため、まっすぐに家に帰ろうとした主人公だったが、廊下に出たところで女子とぶつかってしまう。どうやら彼女は、クラブ活動の環境改善に関するアンケートを集めていたようだ。



▲どこかはおなじみ印象を受ける少女だったが、これは彼女の本当の姿なのか……?

アンケートに協力

あまりアンケートが集まらないという花梨のため、記入を手伝ってあげることに。記入を終えた主人公は、このことをあとで誰に聞かせるのだろうか……。

アンケートはウソか?

主人公の話を聞いて驚く環。なんと彼が言うには、さっきの署名は最近学園で流行していて、「課外活動参加部」に署名させ、無理天理クラブに入部させるというものらしい。



▲このことをあとで誰に聞かせるのだろうか……。

CHECK

これからの展開は?

あてて廊下にあるが、すでに花梨はしなくなっていた。なんとかして「課外活動参加部」を取り返さないと、主人公は強制的にどこかのクラブの正部員にさせられてしまう……!?



▲あてて廊下を捜す主人公だったが、すでに廊下にもおけのから……

前作と同じオーソドックスさかイイ!

“あの「ToHeart」の続編ということで、前作に思いついたことがあるファンは、前作と同様に、正直感に欠ける不安もあるのではないのでしょうか? ポクは「1」もプレイした人間ですが、「2」の世界観はきちんと「1」を鑑賞していると思いました。もちろん、登場ヒロイン

や、時代風のアレンジといった違いはありますが、本作では、思春期の男子があれこれやるような甘すぎない学園生活がコミカルに描かれます。これは、最近の荷をもらったギャルゲーに慣れてしまった人には、地面に落としてみてもいいかもしれません。しかし、だからといって本作をプレイしないのは本当にもったいないです。純粋な青春のドキドキを味わいたいら、絶対やるべし!!



▲見てください。このようにしりとりや、なんともは見えません!

遙かなる時空の中で3



今年のクリスマスは、異世界でひととかれる、切ない和風の恋を贈ります！ 発売直前にお届けする新情報で、予習をぜひ♡

頗もしい同級生やきまじめな後輩はもちろんのこと、高潔な武士に、女性の扱いが上手な軍師、盛り上げ役の軍奉行など、あなたの恋のお相手は千差万別。「八葉」と呼ばれる8人の男性、そして優しく心の支えになってくれる「白龍」「黒龍の神子」とともに、源氏と平家の二大勢力が衝突する世界に、いざ出陣！



▲見た目も軍やかな源九郎義経は、源氏の軍の大將らしく、剣の達人。女性は戦場に出るべきではないという古風な考えを持っている。

通かなる時空(とき)の中で3

PS2

12月22日発売

コマー

AVG

◆ ¥8,800 (税込 ¥9,710)
 ◆ プレミアムBOX ¥8,800 (税込 ¥9,710)
 ◆ ツインパック ¥9,800 (税込 ¥10,780)
 ◆ MCR2 (671KB)

この程度で戦っている
 ようでは、真意が出るの
 あらゆるんなら

八葉との間に生まれた

新作 遙かなる時空(とき)の中で3

式 戦闘システム - 新要素をたんぱくできる！

敵を前にして逃げるのは女じゃない！

本作で恋を楽しむには、まず「戦い抜く」ことが必須条件。力を尽くしてこそ最高の思い出が待っている。というわけで、ここでは戦闘システムのすべてをチェック！ あなたの指揮に従って八葉が戦ってくれるので、経験値を積み、知恵のある名軍師となろう。また、戦いに勝つことで得る「龍神の力」をためれば、神子や八葉は特技を見えることができる。



「円陣」を上手に使ってね

提督病(せとびょう) 主大公(しゅたいこう)の「提督病」は、遠征のたびに発症する。提督病に罹ると、遠征のたびに発症する。提督病に罹ると、遠征のたびに発症する。

五行属性 木・火・土・金・水の関係性を理解しよう

五行属性

木 火 土 金 水

相生 相克

相生：木→火→土→金→水→木
 相克：木→土→水→火→金→木

特長 「龍神」の力を手に入れた特技を習得!

意図との戦いに勝つと、五行属性ごとの「龍神の力」が手に入る。これを神子と各キャラに振り分けていくことで、特技を習得することが可能。見られる特技はキャラによって違い、各キャラクターの個性を反映しているものが多い。なお、詳細は「人物解説」でチェックできる。得た力でのキャラを育てるが、あなたしたい。

あなたに甘い言葉をささやく特技も?!

▼意中の人が、あなただけにささやいてくれる特技も! レベルが上げればますます夢見心地!♥

▲ほとんどの特技は戦闘設定で成立つものが多いので、しっかり育てておけば有利になる。

円陣 この新システムを理解することで、戦いをもっと楽しく!

円陣

新システムが、この円陣。これは戦闘陣型を決めるもので、キャラの並べ方から力となる。神子を中心に、上下の枠に配置した前後の3人が、実際に戦闘に参加するメンバー。序盤は相生を参考に、多くの術を使うように五行属性のバランスを覚えて配置しておくといい。後陣に配置したキャラも戦闘中に円陣のコマンドを呼び出すことで、入れ替えることができる。

使える術

地割製薬

提督病

提督病(せとびょう)は、遠征のたびに発症する。提督病に罹ると、遠征のたびに発症する。

組み合わせだいで「術」を発動!

4▲神子と八葉たちの五行属性をよく確認して、うまく円陣に組み込めば、戦闘中にみんな協力して強い術を放つことができる。もちろん相以外にも、保護や攻撃に役立つ特技も戦闘中に使えるので、戦略性が高い。

戦闘中も確認!

PS2

ACT

風雲 幕末伝



標準版 1月20日発売予定 ▶ 元売 ▶ ¥6,800 (税込 ¥7,140) ▶ MC2(100KB)

幕末の動乱を描く多彩な任務が明らかに!



幕末に活躍した男たちの生き様がたんにできるACT「風雲 幕末伝」。今回はゲームの基本となる、通常任務の流れや目的をチェック! 前作「風雲 新撰組」よりも任務の目的は多彩になっているので、どのような任務があるのか確認しておこう。また、体当たりや死に体防御など、従来のアクションに関しての変更点が発覚した。こちらも重要な要素となるのでその変更点をしっかりと把握しよう。

任務選択から終了までの流れ
 任務選択に関しては前作とはほぼ同じ。ただ、仲間、好不興や攻撃が盛るといった要素が追加されている。



主な任務をPickup!!

ここでは、本作のなかでもとくに要チェックの任務を紹介する。これらの任務では必ずまの仲間など、前作になかった要素も多いので、しっかりと確認しておこう。

1 聞き込み任務
 町人と会話をしながら怪しい人物を探る任務。抜刀状態で会話をすることはできないので、抜刀しながら町を探る必要がある。人々の会話をヒントに、目的の人物を突き止める。



2 藩士説得
 酒で酔う藩士のもとに行き、彼をなだめたり説得する任務。藩士を倒すことは許されないで、相手の攻撃をひたすら耐え続けることが、任務を達成するための唯一の手段となる。



3 捕縛任務
 仲間の藩士とともに、目的の人物を捕らえる任務。この任務では連撃技が発生しない。特定の捕縛技が発生し、任務成功となる。ただ、捕縛するためには、相手の体力をある程度減らさなければならない。だ

が、敵は捕まらぬために攻撃を仕掛けてくる。もちろん、敵を倒してしまってもいい。仲間の藩士が倒されてしまうようなことになれば、その時点で任務は失敗だ。わずかな過失も許されないで、比較的クリアが難しい任務といえる。

4 不審者追跡
 怪しい人物を飛行する任務。その人物に気づかれないように一定の距離を保つのが肝心だ。方角にも近づきすぎたり、音を立てると逃げられるので、慎重な行動が求められる。袖口にまで気をつけることが任務成功の鍵だ。

5 屋敷潜入
 警備の人間に見つからぬよう、屋敷の奥まで進む任務。相手に見つからないように進む、という意味では追跡任務と同様だが、屋敷内に侵入して緊張度は高い。扉のスキを突いたための扉を開くことを見極め、慎重に進んで

▲追跡中は物影に隠れるなどの行動が重要になってくる。

▲なお、必ずまは硬くて破るので、なるべく手を開けることが可能だ。いきたい。



Check! 従来のアクションにも変更された要素が多数!

前作で活躍したアクションに関しては、本作ではさらなる改良が施されている。ここでは前作で重要な死に体当たりと死に体防御の変更点をチェック。前作に比べてより高難易度になっている。より奥が深くなったアクション性を確認しておこう。

死に体防御

仕掛けや崩して体勢を崩されてから攻撃を受けると大ダメージを受けれるが、それを防ぐことができるのが死に体防御。本作では、攻撃を食らう直前にタイミングよくボタンを押すことで、死に体防御状態になる。仕掛けなどからの大ダメージを防ぐには、このテクニックが重要となる。

体当たり

仕掛けや崩しの技を設定していないと繰り出せる体当たり。前作では、敵を一方的によるめかして、その後一方的に攻撃できるテクニックだった。だが、本作では敵とプレイヤーの両方がよろけ、どちらにもスキができるようになってしまっている。攻撃には難易度は高いので、より仕掛けや崩しの重要性が増しているのだ。



▲敵に対して体当たり。前作ではこのあと攻撃につながりやすかったが……。

▲本作では自分もよろけてしまうので、攻撃につなげるのが難しくなっている。

受けて返され

▶上段や下段など、ここでは4種類の太刀路が設定されているが、相手がその太刀路に反応した受け技を持っていると、受け返されてしまうのだ。



死に体防御!

▶当たる寸前に死に体防御発動! ダメージを体当たりで防ぐことに成功した。このあと両面を討ち、再度攻撃に移ろう。



攻撃されたときに
 ◀その後、敵はこちらのスキを突いて攻撃を仕掛けてくる。当たれば通常の攻撃よりも大きなダメージを受けるが……。

FIFA トータルフットボール2

SPG
P2



発売中 ▶エレクトロニック・アーツ ▶¥2,980 (税込¥3,129) ▶MC2 (1,49KB)・PlayStation 88 Unit・"PlayStation2" 専用ネットワークアダプター対応

FIFA公認の本格派サッカーゲームがついに発売へ!!

国際サッカー連盟のFIFAが唯一、公認しているSPG「FIFA トータルフットボール」の続編が、12月9日に発売された。最新のデータをもとに、欧州のクラブリーグを見事に再現! 本シリーズの大きな特徴であるネットワーク対戦は、本作にもバッチリ収録されている。また、もう1つのウリである「フランチャイズモード」には新要素を追加。今回は、この新要素について紹介している。

▶ボールを持っていない選手は、どきどきに動かし「オフ・ザ・ボール」コマンドも紹介!



NEW! 「フランチャイズモード」で最新で登場するリーグは全編で12種あり、このモードでは、欧州7大リーグから1チームを選択し、クラブを運営することになる。

●イタリヤ セリエA/CB	●フランスリーグ DT&O2	●アンタレスリーグ DT&O2
主なクラブ	主なクラブ <td>主なクラブ</td>	主なクラブ
・ACミラン (セリエA) ・コントラス (セリエA) ・フィレンツェ (セリエA) ・トリエステアー (セリエB)	・モネコ (D1) ・リヨン (D1) ・マルセイユ (D1) ・ニース (D2)	・ブレーメン (D1) ・バイエルン (D1) ・ハンブルガーSV (D1) ・フランクフルト (D2)
●FAプレミアリーグ&イングランドリーグC	●スペイン リーガ プレミア&セグンダ	●ポルトガル セリエA
主なクラブ	主なクラブ	主なクラブ
・アーセナル (プレミア) ・マンチェスターU (プレミア) ・チェルシー (プレミア) ・ウェストハム (リーグC)	・ヴァレncia (プレミア) ・バルセロナ (プレミア) ・レアル・マドリード (プレミア) ・セelta (セグンダ)	・FCポルト (D1) ・ボヴィスタ (D1) ・ベニフィca (D1) ・アマチュア (D1)

クラブの経営と選手育成の両方が楽しめる「フランチャイズモード」

「フランチャイズモード」は、リーグ戦やカップ戦だけでなく、選んだクラブチームに所属する選手を育成したり、その選手たちを取り巻く環境を改善したりしていく、育成モードだ。前作にも用意されていたが、今作ではさらに以下の3つのコマンドを使って、とくに、前作にはなかった

クラブの選定を強化する項目は必見! また、クラブチーム選択の際に、右の写真のようにクラブレベルや経営レベルなどが表示されている。これにより、欧州サッカーにあまり詳しくないプレイヤーでも、どのクラブが強いかわかりやすく確認できるようにになっているのだ。



- クラブレベル**
クラブチームの期待値や人気の高さを数値(最小1〜最大5)で表す。
- 経営レベル**
資金の多さを数値(最小1〜最大5)で表している。
- スタジアム**
スタジアムの大きさを表す。数値が大きいほど、観客収容人数も多い。

1 チームマネージメント

戦術やフォーメーションを変更できる

試合に出場させる選手や選手入りをさせる選手の選択、フォーメーションなど、試合に必要な戦術をこのなかで設定することができる。選手にはそれぞれ、体力や調子を設定されており、これを目安にスタメンを決めるという手も。また、使用する「オフ・ザ・ボール」コマンドの変更も、ここでできる。

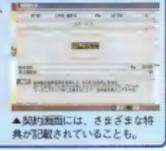


▶ 選手の体力、選手をスタメンにしたり、相手に含めさせてフォーメーションを変更したりしよう!

Point スポンサー&TV局との契約は今年にも存在

シーズン開始時には、クラブの運営に必要な資金を提供してくれるスポンサーとTV局を選択。前作のように、特定のスポンサーと契約を結ぶと、優秀な選手を無償で獲得することができるかも?

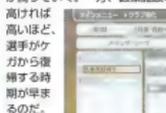
▶ 契約画面には、さまざまな特典が記載されていることも。



2 クラブ強化

クラブの施設を強化して育成効率を上げる

メインメニューに用意された「クラブ強化」のコマンドを選択すると、スタジアムの強化や医療施設の強化などが行える。スタジアムを強化すると観客収容人数を増やすことができ、ホームゲームでの収入が大幅にアップし、資金が増える。一方、医療施設のほうは、施設レベルが高ければ高いほど、選手が怪我から復帰する時期が早まるのだ。



▶ 医療施設を強化し、スタジアムを大きくして収入を増やせば、クラブの運営が安定する?

★監督強化で能力アップ!

選手が成長したり、怪我等を成功させたりすると得られるスチールポイントを消費することで、監督の能力を強化することができる。どれも、クラブを強くするためには欠かせない能力だ。



3 スカウト

未知の強豪選手を捜し出す

スカウトを世界の各地へ派遣して、若手選手を発見することができる。スカウトを派遣する期間は、設定したポイントに応じて変化。有望な選手が発見されると自動的に報告される。そこで契約を結ぶことができるのだ。クラブを強くするには、欠かせない要素といえる。

▶ アフリカ大陸やアジア/オセアニア大陸など、4種類の大陸から未知なる選手を捜し出すことができる。



以上のコマンドを駆使して試合へ!

コマンドは、好きなときに実行できる。シーズン中に各要素を強化し続け、欧州のチームへと成長させよう。あとは、実戦を勝ち抜くプレイヤーの腕試しだが、自分で操作する以外にも「試合をシミュレート」を選択すれば、試合結果だけを見ることも可能だ。

クラブを強くすることで、試合を有利に進めることができる!



ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド2

PS2
RCG

1月22日発売予定 | エレクトロニック・アーツ | ¥6,800 (税込¥7,140) | MC2 (128KB) | PlayStation BB Unit | PlayStation2専用ネットワークアダプタ、GT FORCE (Pro)

世界的ブームを巻き起こしたスポコンRCG その最新作がついに発売!!

ニトロ全開のハイスピードレースと、通称スポコンと呼ばれるド派手なマシンカスタマイズを楽しめる人気RCGの第2弾! 今作は、チューンのバリエーションが大幅にアップ。さらにメインとなるシナリオモードでは、走り屋たちが集う街を自由に移動、探索できるようなっている。今回はそのメインモードの序盤の流れを紹介!



▲「バビビュー」と呼ばれる街の舞台に、走り屋たちの熱いデッドヒートが展開! いかしたスポコンマシンを作り上げて競走の座を目指せ!!



スポコンマシンを履け!

目指すはストリート最速!!

ストリートのことなら私にまかせて♥ シナリオモード序盤のイベントをクローズアップ!

ここでは、あの女性・レイチエルと共々走る「シナリオモード序盤の流れを詳しく紹介!

STEP1 レイチエルが待つディーラーへ逃げ!!

ゲームが始まると、プレイヤーはフルチューンのフェアレディZを運転することになる。最初の目的は、そのクルマを持ち主のレイチエルに返却すること。ただし、指示どおりにまっすぐ彼女が待つディーラーへと向かうか、それとも寄り道してレースに出陣してみるかはプレイヤー次第!



チューンドフェアレディZでアツクは全盛期!!

ゲーム開始直後、空気で盛り上げるフェアレディZに乗ることになる主人公。マップを見ながら、目的の場所を目指そう。

STEP2 チューニングベース車をゲット!!

フェアレディZを持ち主のレイチエルに届けると、ディーラーは近郊のクルマのなから好きな1台を選んでくれる。しばらくの間は、ここで選んだ愛車を駆って、ストリートレースに参加、資金を稼ぎながら、カスタマイズやチューンを行っていくのだ。最速を目指し、夜の街へ繰り出そう!



ガレージが自宅のダイニングも完成!!

レイチエルは近郊のクルマをピックアップして、ガレージ内に帰す。セリッパ

新たな地を舞台に公道最速レースを目指そう!!

頃の組織の手によって、大事故を起こした走り屋の主人公、心機一新、新たな地でストリート最速の公道レースを主催すること!!



乗り替えてパトカーも可能!!

実在マシンをド派手にカスタマイズ!!

最初に選べる車種は6の9つ。ストリートを進んでいくと、さらに多彩な車種が購入可能になる。プレイヤー好みにチューンしよう。



STEP3 ストリートの頂点を目指す日々が始まる!!

ゲームの舞台となるバビビューの街は、自由に走行可能。街のいたるところでレースイベントが開催されているので、好きなレースに参加していく。バトルに勝つなどの特定の条件を満たすと、ストーリーは進捗。それに連れて、行動範囲も広がっていく。



カスタムがチューンポイントもECU!!

▶チューンはセットメニューで行うと便利引きになる。ECUチューンやニトロでパワーを手に入れる。

Check 目的は5つのレースに勝つこと!!

<p>ドラッグ シフトチェンジを決めろ!</p> <p>直線区間の速さを競うレース。両端に大きく高く架かるタコタワーを見ながらタイミングよくシフトアップしてタイムを伸ばそう。手ごわい相手にはニトロ全開で勝負!</p>	<p>ストリート 公道を舞台に田圃コース</p> <p>市街地を使った田圃コースで、規定のラップ数を走行して順位を競うレース。一般車や雑草など建物や木々を避けつつトップを狙う。スリリングなレース展開が待っている。</p>	<p>ストリートS セキヤートでバトル!</p> <p>タイトなヘアピンやテクニカルコーナーが連続するニカルコースで行われるレース。コース幅が狭いため、ライバルマシンと接触する激しいデッドヒートが繰り返される。</p>
<p>ドリフト 連続ドリフトで勝てろ!</p> <p>連続ドリフトが多いセキヤートで競う。ドリフトの距離を競うのがこのレース。ドリフト中の速度や角度に応じてポイントが加算され、その合計によって順位が決まる。</p>	<p>スプリント 片道コースでマッチせよ!</p> <p>長距離の市街地コースを舞台にしたレースが展開。立体的な交差点やカーブ連続入り組んだコースがインパクトとなっているので、走行ルートに胸躍り見えるセンスも求められる。</p>	

新作

そしてバトルは新たなステージへ!!

行き先をナビゲートする便利な機能も充実!!

ゲームを進めると、走り屋仲間が音声やメールで情報を教えてくれる。また、レース開始前やバトルまでのロードをガイドしてくれるナビ機能も搭載。



街を走るライバルの走り風、バトルを仕掛けることも可能。また、敵対のショップも点在している。

ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド ゾンビパニック

12月22日発売

▶セガ ▶¥4,800(税込¥5,040)、USBキーボード同梱¥5,800(税込¥6,080) ▶MC2 (8KBx2)、2人プレイ可

12月22日発売

お初めの感覚は、
このキーボードだ!

迫り来るゾンビをタイピング技で倒しまくれ!



守りは人間の防壁よ
MAMORIHASA DAINOBUUGYOYO
PRESENTED BY
CENTURY 21

PS2を背負い、キーボードを武器にゾンビを倒せ!! アークードで大人気の名作タイピングゲーム『タイピング・オブ・ザ・デッド(以下、TOD)』が、各種システムをパワーアップしてPS2に登場する。アークードでおなじみのモードはもちろん、PS2版で追加された「MINI GAME」も大ボリューム。タイピングの初心者・上級者を見守り楽しめるのだ。

キーボードでどうやって遊ぶの?

敵が出現すると、一瞬にワードが表示され、そのワードを入力すれば敵撃退!! タイピングが苦手な人は下のモードで習得だ!
初心者も安心の2つのモード
初めはタイピングする人たちの基礎講座。
TUTORIAL
苦手な分野だけを反復練習できるモード。
PRACTICE



▲タッチタイピングのコツもここでバッチリ覚えられます!

4つのモードで遊んでください

「T.S.U.N.O.M.O.D.O.D.E.A.S.O.N.D.E.K.U.D.A.S.A.I」
この「T.S.U.N.O.M.O.D.O.D.E.A.S.O.N.D.E.K.U.D.A.S.A.I」を聞き覚えのあるタイピングソフトと見なされ、朝初め、深夜、朝のタイピングなど、誰でも楽しく遊べるモードをばらばらと紹介。すべてを履いてタイピングマスターとなれ!

ARCADE アークード版 TOD に新モードを追加!

プレイヤーは政府機関の特殊作業員となり、キーボードを武器にした事件に立ち向かう。アークード版に異なるモードだが、新たなワードも多数追加されている。

ORIGINAL さまざまな設定で初心者や2人プレイ専用をバッチリ!

基本的なステージ構成は「ARCADE」モードと同じだが、遊びやすい工夫がされているモードはこちら。2人プレイ専用で遊べるモードも新設されている。

MINI GAME 多彩なルールやクリア条件で、楽しくタイピングを学ぼう

さまざまなルールでタイピング技術を磨くことができるのがこの「MINI GAME」。2PやCOMとの対戦を楽しめるゲームも用意されている。

遊名が炸裂! ショールーム(ストーリー)の空

アークードでは2つのモードが選択できる。そのうち「ストーリー」は通常プレイ、「トレーニング」は初心者用の練習モードとなっている。「トレーニング」は初心者でも、ライフ制限もなし。初級段階オーバーになるまでゆっくりタイピングを練習できるのだ。慣れたら「ストーリー」にチャレンジしよう!

遊名が炸裂! ショールーム(スタンダード)のビギナーモード

初心者向けの「ビギナー」モード、と、アイテムが使用できる、「スタンダード」が選べる。
「ビギナー」はわかり易い程度が低い。血が噴き上がるなどの演出も演出が控えめ。

ミニゲーム(おかしな)面白いワード

▶出題ワードの一部に穴が空いており、その部分を埋めて完成ワードを打ち込みたいかと思われる。単語の知識が試されるのだ。

ミニゲーム(おかしな)上海パズル

▶ミニゲーム(おかしな)上海パズル
4人または2人のプレイヤーが順番に挑戦している問題に、早撃ちで答える。早撃ちミニゲーム。まずは倒しているゾンビを倒して、問題を表示させよう。

2人で同時に遊べる「ダブルス」モード

2人同時で遊べるというも対戦プレイではない。ここでは、2人で1つのワードを完成させる協力プレイを楽しむことができる。両面に表示されるワードは、赤色部分と青色部分に分割されており、出題された文字などお題に入力していくことになる。
▶1Pが赤色の文字、2Pが青色の文字を入力するのだ。

ミニゲーム(おかしな)古今東西

▶ミニゲーム(おかしな)古今東西
▶次のとれるワードのなかから、お題に合ったワードを選ぶのが敵ゲーム。入力済みのワードか、お題に合わないワードを入力すると負けだ。

ATTACK ストリーターに登場するボスや VS TOD キャラクターズ CHARACTERS VS ボス!

ここでは本作に登場するボスやキャラたちと対戦することができる。このほかにも現在有名タイパーのスキルを再現したキャラとの対戦も楽しめるのだ。スゴ腕タイピングマスターたちとの対戦に、果たしてあなたは勝つことができるのか……?

VS TOD キャラクターズ CHARACTERS VS ボス!

▶ジャンプの中のみタイピング入力が必要付けられるなど、特殊なバトルが待っている。どのボスも手ごわいのだ!
▶ゲーム中に登場する5人のキャラクターと対戦できる。クリアしていくごとに、対戦キャラが増えていく。



DAVID	
身長	175cm
年齢	28歳
誕生日	1974年10月15日
誕生日	1974年10月15日

ほかにもこんなミニゲームもあります!

- 原文タイムアタック
- タイピングマラソン
- NGワード
- THE逆襲
- コンパニオンモード
- ワードシューティング

全力疾走
RANK-B級
加工の難行
資本の力
対戦の過

PS2 RCG **SIMPLE2000シリーズ Vol.68 THE 逃走ハイウェイ** 名古屋〜東京へ

発売中 ▶ PSP1万円プラス ▶ ¥2,000 (税込 ¥2,100) ▶ M2C (50KB)

高速道路で繰り広げられるハチャメチャカーチェイス



▲冠絶を持っている車には「TARGET」の印が表示される。車をぶつけて止めるのだ!

探偵である主人公・大河藤原九郎が、大物政治家の手によってさらされた依頼人を救うため、名古屋から東京まで、無謀の冠絶を奮めながら激走していくカーチェイスRCG。実際の風景をもとにリアルに再現された高速道路で、スポーツカーやトラックなどを奪って乗り回すことができる。耐久力やスピードが異なるさまざまな車種を使い分けて、一刻も早く東京へと向かう。

チェック **名古屋〜東京間の高速道路の雰囲気再現**

逃走中という設定なので、つい見落としてしまいがちだが、各SA(サービスエリア)の作り込みや、トンネルの形状



4 各SAの雰囲気を再現すれば、実際の高速道路の雰囲気を味わうことができるのだ。

PSP RCG **ニード・フォー・スピード アンダーグラウンドライバルズ**

PS2版より1倍 ▶ エレクトロニック・アーツ ▶ ¥4,800 (税込 ¥5,040) ▶ M2C (288KB)

夜の街を疾走するハイスピードRCGがPSPに登場!

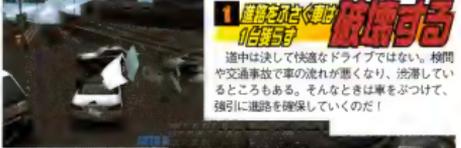


▲ネオンのきらめきと、強烈なスピード感がシリーズの大きな特徴。PSP版でもその魅力は変わらない。

ストリートレース界のトップを目指すというクールな設定が魅力の「ニード・フォー・スピード」シリーズがPSPに登場! カスタマイズのおもしろさはそのままに、新コースや車種が追加された。また、ワイヤレスLAN機能による、4人までの通信対戦も可能。

ACTION **正義のためならなんでもアリ!**

道をふさいでいる車を破砕したり、他人の車を奪ったり、さらには体当たりを続けることで車を奪ってしまうなど、なんとも手荒れアクションができるのが本作の大きな魅力。正義を守るためには、多少の犠牲はいわいのない!



1 車をぶつけて止めて追いつく
道中は決して快適なドライブはない。稀間や交通事故で車の流れが悪くなり、渋滞しているところもある。そんなときは車をぶつけて、強引に道路を確保していくのだ!

2 トラックをぶつけて追いつく
車が壊れたり、燃料切れを起こした場合は、他人の車を奪ってしまおう。ドライバーの恐怖を叫びも気にするな!

3 追いついたら体当たり
プレイヤーは大物政治家の手により、逃走犯扱いになっている。そのため、巡回しているパトカーや、検問で待機している警察に見つかると、しつこい追跡を受けてしまう。体当たりを続けてパトカーを奪って、追跡できないようにするのだ。

ちよつと借りるせ 「ママ〜ん」

とにかく燃やせ!

NEW PSP版では、マッチョな4車種を追加!!

「ニード・フォー・スピード」シリーズは、スカイラインGT-Rや、RX-7といった人気車の実車をカスタマイズできることが大きな魅力の1つ。今作では、「シボレー コルベットZ06」をはじめとしたアメリカンスポーツカー4車種が追加された。全20車種にもなる競場マシンをすべて手に入れ、自分流のカスタマイズで手ごわいライバルたちをぶちまけろ!

▲アメリカの旗形車種4台が追加された。

メーカー名	車種
フォード	SVT コブラ R
フォード	1967 マスタング GT
ダッジ	1967 チャージャー
ゼネラルモーターズ	シボレーコルベットZ06

2種類のアップグレードを使い分けて、キミだけのオリジナルマシンを作ろう!

1 ビジュアル・アップグレード
パーツを組み合わせることでクールにドレスアップ!

受容可能なパーツは、M2Cのパーツと、ご自身の持っている他人と違うパーツを組み合わせることで、自分だけのオリジナルマシンを作ることができます。また、M2Cのパーツは、見た目だけでなく、性能向上にもつながります。

2 パフォーマンス・アップグレード
自分だけのマシンをカスタム!

エンジン、トランスミッション、サスペンション、ブレーキ、タイヤ、ボディパーツなど、さまざまなパーツを組み合わせることで、自分だけのオリジナルマシンを作ることができます。また、M2Cのパーツは、見た目だけでなく、性能向上にもつながります。

幕末恋華・新選組

12月22日発売

D3(バリュッシャー)

¥4,800(税込¥5,040)

MC2(120KB)

新選組隊士と咲かせる恋の華をとくどと覽あれ!

命舞う、桜花のごとく

風雲急を告げる幕末の京都。信念に従い、短い生涯を駆け抜けた新選組隊士たちとつづる恋物語を、女性隊士となって体験する「幕末恋華・新選組」。発売が間近に迫った今回の紹介は、本作の魅力である物語に焦点を当て、さらにそのシステムにも触れていく。

隊士一覧



●ゲームの流れ

実案に基づいた全21話強引な「メインイベント」を中心に、伸のいい隊士によって次に発生する章が変化する。各章の「メインイベント」のほかにも、キャラ別に発生するイベントが2種類ある。隊士の意外な一面を見られる、1件下半の特別イベントだ。

●物語の流れ

意の輪まり
経過コメント
キャラと会話
メインイベント
次の章へ



プレイ中、相の空に
触れたいかたの登場



▲「池田屋事件」や「蘭門の宴」など、物語の核となる大きな出来事は「メインイベント」で観られる。

本作の魅力
を学ばせよ

一章〜六章のあらすじ

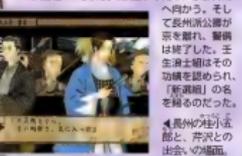
時宗久、将軍警備の名目で集められ上洛した志高き浪士たちは壬生浪士組を結成。物語は、この浪士組に1人の少女が入隊する場面から始まる。プレイヤーはこの少女と知り合い、想いを深める隊士によって、異なる「メインイベント」を楽しむ仕組みになっている。ここでは序章の主なストーリーを紹介しよう。

序章 メインイベント「舟涼み」

主人公が壬生浪士組に入ってまもなく、大層にはげこる千歳渡太ちが奪取するため、京都を離れることになる。舟元の遊樂場より舟涼みの見物に際した舟涼みに行った途中、力士に襲われる隊士たち。舟元の命令のもと、舟涼みに駆けつけ、舟涼みの奪取を阻止しようとする。

一章 新選組誕生

文久三年八月十八日。享天明の名者がたつ。幕始の下れる事件が舞い、尻尾に、新選組を表現させようとする三葉舞と見られる。壬生浪士組は、長州勢を鎮圧するために京都御所へ向かう。そして長州公卿が京都を襲い、新選組は壊滅した。壬生浪士組はその功績を認められ、「新選組」の名を賜るのだった。



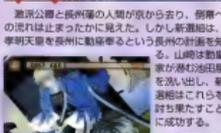
©2004 WRIDGE INC. ©2004 D PUBLISHER

二章 胎動



新選組結成の身を立てず死ね。彼が強引に資金調達は、資金調達は舟涼みに落ちたかたで来た。新選組を重んじた士

三章 臥電鳴動 (わいでんどう)



浪士公卿と長州勢の人間が欲がかり、倒幕への流れは止まらなかった。舟元はその計画をも見逃していたが、土方の剣により命を落とす。

四章 長州咆哮 (ちやうちうはう)

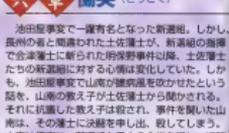
池田屋事件で長州の計画を阻止した新選組の評判は高まり、長州の怒りは高まっていった。桂小五郎の止める言葉も聞かず、京に攻め入る長州浪士たち。新選組は御所を襲う長州兵を一掃するが、残った兵たちが京の門に火を放った。長州軍はすでに朝敵以外の何ものでもなくなっていた。

五章 清新の気



長州軍との評を得るも、新心の距離が決まらぬ。幕府の威光に叶わぬと見た新選組は、近藤を江戸へ使節団として送り出す。新選組は、新選組の命運を握る新たな幕が主れようとしていた。

六章 備哭 (びやく)



池田屋事件で一躍有名となった新選組。しかし、長州の怒りと高まった壬生浪士が、新選組の指揮で志高き士に斬られたため新選組は危機に瀕していた。しかも、池田屋事件で山崎が佐幕派を助けたという噂を、山崎の教え子が佐幕派から聞かされる。それに抗議した教え子は殺され、事件を襲った山崎は、その遺族に足跡を申し出、殺してしまふ。山崎は伊東に、新選組と日本の今後を託し、切腹。元二年、二月の幕、特例のことだった。

七章 切腹 (せつぷく)



切腹を要せしめし山崎を行はす。山崎は伊東に、新選組と日本の今後を託し、切腹。元二年、二月の幕、特例のことだった。

才谷梅太郎

軽妙な土佐弁が特徴の青年
時おり新選組袍を纏われる。名刺以外には隠された男性性だが、麗やかな性格。

その信念貫きたり



山崎は伊東に、新選組と日本の今後を託し、切腹。元二年、二月の幕、特例のことだった。

PS2 SLG **ウイングポスト6 2005年度版**

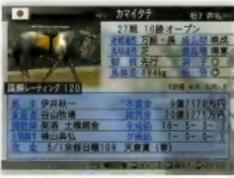
12月16日発売
 コーエー ▶ W4,280 (税込 W4,480)
 PC ▶ W2,480 (税込 W2,680) ▶ MC2 (KB数未定) ▶ PlayStation BB Unit付

強い馬の血統を継いで最強馬を作り出そう

馬主となり、競走馬を育てて自分の馬でレース新覇を狙う。競馬SLGのシリーズ最新作が登場。騎手や調教師、種牡馬・繁殖牝馬などの最新データを収録し、2005年度中央競馬のレーシングプログラムにも対応している。これにより、現実の競馬のようにリアルなレース展開が可能なのだ。また本作では、調教師のアルゴリズムが強化され、それぞれの競走馬に、より適したロテーションの設定が行われるようになっている。さらに、「ウイングポスト5」や「3」の各シリーズとのデータリンクも可能だ。



▲血にも負けない強い馬を作るためには、血統を考慮することが大事。初心者向けのシステムも充実しているため、交配して優秀な馬を育てよう。



▲競走馬の詳細なデータも確認可能。馬だけでなく、騎手や調教師の腕を測ることもできる。

▼騎手のエキップには乗る。自分の育てたカワイイ馬の騎手には騎手の力が不可欠。

PS2 SLG **ザ・アーツ シムズ・イン・ザ・シティ**

12月16日発売
 コーエー ▶ W6,800 (税込 W7,140)
 PC ▶ W2,480 (税込 W2,680) ▶ MC2 (KB数未定)

今度のシムはファッションが決め手?

勝手気ままに行動するキャラクターたち、「シム」の生活を楽しむ「シムビープル」。シリーズがパワーアップ!今回は、「アーツ(都会に暮らすシム)」と呼ばれるキャラが主人公。田舎からやってきたアーツが、9つに分かれた大都市で金とコネをつかみ、ビッグになることを目指すのだ。ゲームの基本は前作同様、アーツに「嫌味」「トイ」などの指示を与えること。上手に指示して、アーツを導いてあげよう。なお、本作ではファッションの要素が追加された。都市の各エリアに合わせた服装に磨き立て、周囲の住人ともっと仲よくなっちゃおう。



▲テクノ系エリア、ネオン・イーストでは、カウフルで奇抜な衣装がトレンド。一緒にダンスを踊れるような服装にすれば、みんなの好感度もアップ!

▼街の人に話しかけるとイベントが発生することも。コネをつかむチャンスかも?



▲前作に比べ、キャラのタッチにも変化が。デフォルメされたことで、親しみやすくなっている。

PS2 **RPG ツクール**

12月16日発売
 エンターブレイン ▶ W8,800 (税込 W9,140)
 PC ▶ W2,480 (税込 W2,680) ▶ MC2 (720KB)

オリジナルの3D・RPGが簡単に作れる!

誰でも簡単にRPGが作れる「RPGツクール」の最新作が、いよいよ発売直前!本作では、マップはもともと収録シーンも3Dになり、より迫力ある演出が可能になった。製作工程は、①キャラの外見・職業、モンスター、アイテム、魔法などの素材の作成。②フィールドやダンジョンの作成。③各種イベントや、ストーリーの作成。④大きく3つに分かれている。それぞれ、細かく設定できる。自分好みに調整しよう。また、今回も魔法やアイテムなどのサンプルデータを多数収録している。これらを組み合わせるだけで、すぐRPGを作ることが可能だ!



▲3DのRPGを手軽に作成できるのが、本作の魅力。すばらしい作品を完成させるためには、作り込みとテストプレイを繰り返すのがコツ!

▼サンプルゲームが2本収録されている。これらをプレイして、参考にしよう。



▲人物やイベントなどを作る機能は「エディター」と呼ばれる。これで細かい部分まで設定!

PS2 ACT **レジェンズ 逸聞! サカバトル**

12月16日発売
 バンダイ ▶ W6,800 (税込 W7,140)
 PC ▶ W2,480 (税込 W2,680) ▶ MC2 (67KB)

伝説のモンスター、レジェンズを召喚!

アニメが大人気の「レジェンズ」がPS2でゲーム化!「レジェンズ」という伝説上のモンスターを召喚してライバルに挑み、数々のバトルに勝利するのが目的のACTだ。「ストーリー」モードは、主人公のシュウたちがガゼ「レジェンズバトル大会」に参加することをきっかけに物語が展開していく。60体以上の個性豊かなレジェンズたちを、仲間として育てよう。なお、友だちの育てたレジェンズとバトルができる「対戦」モードも搭載。発売中の液晶携帯ゲーム機と連動しており、パソコンを使ってPS2でレジェンズを召喚することができる。



▲激しいバトルはどちらかの体力がなくなるまで続く。ゲームを進めると、シュウ以外のサーガ(レジェンズを召喚するPS2)も使用可能だ。

▼サーガを仲間にする、ミニゲームも遊ぶことができる。これは大食い競争?



▲「ストーリー」モードでは、アニメのキャラが随々参加。ゲームオリジナルの物語を楽しむ。

ファンタスティックフォーチュン2

トライアルスター
★★★

PS2

2004年1月発売予定

▶GeneX ▶¥6,800 (税込¥7,140) ▶MC2 (240KB)

運命の先に待つ未来は、あなただけのもの

小さな島国「アロランディア」を救う。「星の娘」候補たちの恋物語がつつられる本作。昨年6月に発売された「ファンタスティックフォーチュン2」に、新規グラフィックやシナリオの追加など、かなり手が加えられている。キャラの紹介とあわせ、今回はシステムに注目しよう。

CHECK トリプルスター
☆☆☆オリジナルの外伝
今回の目玉となるのは、新たに書き下ろされた外伝。3本ずつ用意された各キャラの小話で、そのキャラの過去や未来が描かれるのだ。また、ゲームを進めれば、閲覧できる物も増える。

一人前の「星の娘」
に変わってませす!

SYSTEM

ゲームの進行は、平日は育成、休日はアロランディアでの自由行動と、大きく2つに分かれる。ここではそれぞれの流れを解説しよう。

平日 ★勉強をしてパラメータをあげよう★

月曜から土曜までの平日は、「星の娘」としての勉強をしなければなりません。毎週月曜日にその週の予定を決める。誰のもとで勉強をするかで、パラメータの増減が変化す

るシステムだ。また、勉強をすると疲労がたまり、限界を越えるとダウンしてしまふ。こうなると、疲労が回復するまでは勉強や休日の行動ができなくなるのでパラメータが落ちる。

休日 ★自由行動ができる!★

待ちに待った休日は、アロランディアの各場所に行くことができる。2回場所を選んで、どの場所にどのキャラが行くかも一目瞭然。お当てるキャラとお近さになりたときには、積極的に話しかけてみよう。また、休日に補習授業を受けることもできる。

イベント発生!!



▲キャラの精に「1」マークが出ると、イベント発生の合図。ここを選ぶと?

マリ
(CV:水樹あかり)
家事が得意な明るい少女だが、つばは乱見。

葵
(CV:島崎采女)
死神を操る巫女だったが力が失ってしまふ。

アクア
(CV:小林沙苗)
記憶を失っている少女で、幼いながら冷静。

▲本作では1週間の予定をまとめて決められるようになった。どの先生に教えてもらいた?

あなたたちに
教えてくれるの

CHARACTER

武術や魔法を教えてくれる先生であり、心ときめく恋の相手にもなる男性7名を紹介、彼らと、2人の「星の娘」候補の友情や愛情を上げながら、物語を進めていこう。

ソロイ(CV:瀧本美織)
誰にも言えない過去を持つ
「星の娘」候補の一人。幼少時にアークの魔法で記憶を失った。アークの魔法で記憶を失った。

ブルー(CV:水樹あかり)
アロランディアを新皇になる公女
アロランディアの皇女。アロランディアの皇女。アロランディアの皇女。

シリウス(CV:水樹あかり)
大層から心算大層
アロランディアの皇女。アロランディアの皇女。アロランディアの皇女。

リュート(CV:藤井孝宏)
誰にも見えないお兄さん
アロランディアの皇女。アロランディアの皇女。アロランディアの皇女。

アーク(CV:森久保洋太郎)
ちょっと生意気な騎士
アロランディアの皇女。アロランディアの皇女。アロランディアの皇女。

ヨハン(CV:島崎采女)
魔法制の有力者
アロランディアの皇女。アロランディアの皇女。アロランディアの皇女。

ユニシス(CV:高橋美由希)
性別不詳な巫女
アロランディアの皇女。アロランディアの皇女。アロランディアの皇女。

あなたは誰と恋をしたい?



PS2 **AVG** **GIRLSブラボー R15** **AVG**

2005年 1月27日発売 ▶ 角川書店 ▶ ¥9,800 (税込 ¥10,480) / DKKJ/TKX ¥9,800 (税込 ¥10,480)
▶ MC2 (108KB)

ちょっとHでブラボーなラブコメディ♥

女性アイドル界で女性誌専売の超人気生、佐々木希成と、異世界「セーレン」から来た美少女たちが活躍する人気コミック「GIRLSブラボー」がAVGで登場する！主人公に「アルギーポイント」を設定し、女の子と接しすぎると気絶してしまうなど、原作の雰囲気も100%再現！ゲームだけのヒロインも登場し、物語を盛り上げる。



▶ 見知らぬ女の子とききなりドキドキの展開！女性誌専売の主人公はどうなる？

PS2 **RCG** **首都高バトル (仮)** **RCG**

発売日未定 ▶ 元興 ▶ 価格未定
▶ MSD (K8仕様未定)

カスタム要素も加わりバトルがさらに熱く

首都高で、ライバルとドレスバトルを繰り広げる「首都高バトル」がPSPに参戦！ドライバーの精神力が問われる「SPバトル」に加え、本作では新たにチームバトルを採用。さらに、マンシンのカスタマイズ面もパワーアップしている。ネオン管の装着など、マンシを自由にドレスアップできるのだ。



▲ ネオン管を装着すれば、マンシもゴキゲン？

PS2 **ACT** **ジーン ジョッキー 3 2005年度版** **ACT**

2005年 2月4日発売 ▶ コーエー ▶ ¥4,280 (税込 ¥4,494)
▶ MC2 (KB仕様未定) / 2人プレイ可、PlayStation BB Unlith(仮) 1

競馬ファン感涙のリアルな騎乗感を再現!

プレイヤーが競馬騎手(ジョッキー)となり、数々のレースに騎乗していくジョッキー体験ACTの2005年度版が発売決定！今作は、中央競馬各年度の最新版レースプログラムに対応しており、より現実味あふれたゲーム展開を実現。また「年間チャレンジ」という、1年間の重賞の騎乗成績を競う新たなモードも追加された！



▶ 画面分割による、自騎の対戦プレイ！騎手と競走馬が一体になって走る興奮を味わおう!!

PS2 **ETC** **カードキャプターさくら さくらちゃんとおぼろ!** **ETC**

発売中 ▶ NHKソフトウェア ▶ ¥4,800 (税込 ¥5,040)
▶ MC2 (220KB) / EyeToyカメラ対応

テレビの中でさくらちゃんと一緒に遊ぼう!

コミックやアニメで人気の「カードキャプターさくら」が、EyeToy対応ゲームになった！光を捕まえて集める「クロウ」や、UFのクレーンに入れられたクロウを助ける「ムービー」など、さまざまなミニゲームを収録!! ゲームをクリアすれば、原作でもなじみの「クロウカード」を手に入れることができる!



▶ キャラクターたちのイベント会話のあとに、ミニゲームスタート! カードを集めよう!!

新作ソフト NEWS!

夢のマイホームを自分の手で作り上げろ!

家族の夢が詰まった、あこがれのマイホーム作りが楽しめる「マイホームをつくらう2! 匠」。今作では、プレイヤーが駆け出しの建築士となりさまざまな依頼をこなしてリフォームの達人を目指す「匠」になろう! モードを堪能! また、累計700万部の売り上げをはこぶ人気音楽コミックが原作の「BECK THE GAME」は、「グループゲーム」や「ライブゲーム」といったリズムゲームが楽しめる、新感覚の音楽AVGだ!



▲「マイホームをつくらう2! 匠」で、感動的なリフォームを自分の手で実現!

PS2 **SG** **マイホームをつくらう2! 匠** **SG**

2005年2月4日発売 ▶ コーエー ▶ ¥4,280 (税込 ¥4,494)
▶ MC2 (108KB)



PS2 **ACT** **デジモンワールドX** **ACT**

2005年1月6日発売 ▶ バンダイ ▶ ¥9,800 (税込 ¥10,480)
▶ MC2 (108KB)



PS2 **AVG** **BECK THE GAME** **AVG**

2005年2月4日発売 ▶ NHKソフトウェア ▶ ¥4,800 (税込 ¥5,040)
▶ MC2 (220KB)



PS2 **AVG** **何処へ行くの、あの日 ~光る明日へ~** **AVG**

2005年2月4日発売 ▶ コーエー ▶ ¥4,280 (税込 ¥4,494)
▶ MC2 (108KB)



TAITO®

PS2



楽しく遊ぶ
パズルボブル
ボケット。



いつでもどこでも遊べちゃう!! 4つのモードで楽しさ盛り沢山!!

CERO
全年齢
対象

12月22日発売予定 標準価格5,040円税別



※本ゲームに標準添付品はございません。株式会社タイトー 〒243-0498 神奈川県川崎市中原区下平野3-11-1 株式会社タイトー お客様相談センター TEL 046-235-9550(年中無休)00-18-001 <http://www.taito.co.jp>
©TAITO CORP.1994,2004 ※このソフトウェアは著作権者のものです。製品版では、改題のために仕様等も変更することがあります。*「および」PS「PS2」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。



PlayStation 2

日本ファルコムの名作シミュレーションRPG
『VM JAPAN』がパワーアップしてPS2で登場!

VM JAPANとは?

単純明快なルールでありながら、将棋やチェスのような奥深いシミュレーションゲームにありがちな煩わしさを抑え、洗練されたゲーム性を持つシミュレーションRPG。舞台は戦国に響つた、歴史がつくられた、前代VMシリーズは「地水火天」の四要素、このVMは「魔」を召喚して戦つて、個性豊かな8人のプレイヤーキャラクター、全11ステージに及ぶ圧倒的なボリューム。

幻魔を操れ、時代を統べよ

2005年
2月3日(木)
発売予定

VM JAPAN

アイムジャパン
VANTAGE MASTER MYSTIC FAR EAST

豪華予約特典!! 全40ページ豪華

画集『VM JAPAN 絢爛絵巻』(B5判)

1千人の人気投票で、イラストレーターによる夢の競演! 完全オリジナルの衣装も登場。設定資料やキャラクター設定資料、山田重幸、村田博光、樹徳真由子、小杉龍一、榎方陽太、風真、尾崎智美、林ふみの、片瀬浩二、横田蓮生(脚本)が描き出した、このVMは、史上最高のシミュレーションRPGです。本誌に掲載されている内容は、本誌掲載のVM JAPANとは異なる場合があります。



予約受付中! 希望小売価格: 7,140円(消費税別) イラストレーション: 尾崎重幸

●ジャンル: シミュレーションRPG ●タイトル: VM JAPAN(アイムジャパン) ●プラットフォーム: PlayStation 2 ●プレイ人数: 1人~2人 ●価格: SLPM 55806

●豪華声優陣によるイベント演出追加! ●PS2新要素! 新キャラクター・新シナリオ追加!

折笠富美子・菅原純子・夏樹リオ・浪川大輔・諏訪部順一・野島裕史・政宗一成

アスミック・エース エンタテインメント株式会社 ●VM JAPAN® are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ©2005 Asmik Ace Entertainment Inc. Asmik Ace Entertainment Inc. 〒900-8553 東京都港区六本木6-1-14 TEL:03-5412-0361 FAX:03-5412-0360



NEWS

PS & PS2 の HOT な話題をチェック!

From DENGEKI ONLINE

気になる情報をピックアップ!

小島監督のトークで大いに盛り上がった「MGS3」完成披露会の模様をはじめ、電撃オンラインから5つのニュースをお届け!

① コナミ「MGS3」完成披露会「Premium Preview」を開催!

11月25日配信 前作より3年の時をへて完成した「MGS3」への思いを小島監督自身が熱く語る

コナミは、12月16日発売のPS2用ソフト「METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER (MGS3)」の完成披露発表会「Premium Preview」を開催した。会場には、監督の小島秀夫氏とアートディレクターの新川洋氏氏が登場。小島氏は、「前作から3年、ようやく「MGS3」が完成しました。制作スタッフである「小島組」の持っているすべてのノウハウ、技術、スピリッツを込めて開発した、「MGS」シリーズ最高傑作に仕上がりました」とコメントした。

その後に行われた小島・新川両氏のトークショーは、ゲームのテーマである「サイバリア」や、ストーリーの舞台となる「1980年代」といったキーワードをもとに進行。ゲーム中のグラフィック表現について新川氏は、「自分は1980年代という時代を過ごしていないので非常に悩みました。ゲーム中では、全体的に黄色のフィルターをかけてる感じが、1980年代の雰囲気表現をうまくした」と語った。



「MGS3」のチーフデザイナー小島秀夫氏とアートディレクターの新川洋氏。

② 「ニンテンドーDS」いよいよ発売!

12月2日配信 都内各地ではハードを求める人の行列が

12月2日は、任天堂の携帯ゲーム機「ニンテンドーDS (NDS)」の発売日。秋葉原や新宿といった都内各地では、いち早くハードを手に入れようとする人々が行列を作る光景が見られた。当日はいずれの店舗でもかなりの多めの商品を用意していて、品切れという混乱などは起こらなかった模様だ。なお任天堂では、年度内にもNDS本体を500万台出荷する予定とのこと。



▲写真は、約150人が行列を作った新宿Dソバカメラの光景。

③ SCE「PSP」のTVCMをオンエア中!

11月22日配信 見る人を引きつけるPSPの魅力を強調

SCEの携帯型ゲーム機「PSP (プレイステーション・ポータブル)」のTVCMが、11月18日より開始された。12月3日現在放送されているのは、第1弾の「ハメコミでない編」と第2弾の「見た?教室編」ほか3本、第3弾の「やるな! はまるぞ編」ほか3本の合計9パターン。いずれも4インチの大きな液晶画面がからし出し、

PSP本体の魅力フォルムを強調する内容になっていると見られ、「どこでもいっしょ」などのソフトのプレイ画面を見ることなどが、なお、これらのCMは、PSPの情報サイト (<http://www.playstation.jp/psp/>) でも配信 중이다。すべてのパターンを見てほしいという人は、アクセスしてみようというう。

④ SCEを季節限定「わくわく! アイローイ バック」を発売

11月25日配信 新型PS2と「EyeToy USBカメラ」を同梱

SCEは、冬季限定商品として「PlayStation 2」わくわく「アイローイ バック」を12月16日に発売する。この「わくわく「アイローイ」バック」は、新型PS2 (SCPH-70000) に同社より発売中のPS2用ソフト「EyeToy: Play!」と、周辺機器「EyeToy USBカメラ」を同梱したセット商品。価格は、¥2,940 (税込) と、かなりお買い得な内容になっている。



▲パッケージは温かみのある赤色を基調としたデザイン。

⑤ TOEオンライン 2005年1月よりβテスト開始

11月24日配信 参加希望者を12月20日まで受付中

ナムコは、PC用ソフト「ティールズ オブ エターニア (TOE オンライン)」のクロスプラットフォームを2005年1月上旬から開始することを明らかにした。このタイトルは、同社より発売中のPS用ソフト「TOE」の世界を舞台にしたオンラインゲーム。「ティールズ オブ」シリーズでおなじみの「料理」や「フェイスチャット」、「リア

モーシオンパット」といったシステムも、アレンジを加えて導入される。βテストは20,000名限定で実施される予定で、参加希望者の受付を12月20日まで実施中。参加したいという人は、公式サイト (<http://www.toeonline.jp/>) で詳細を確認しよう。なお、βテスト開始の日、正式サービスへの引継ぎは未定とのことだ。

Q 新規参入中地産品のチャリティPSP500台を出品
「セガゲーム本舗」でメガCD限定の配信を開始
■SCEと楽天 (<http://www.rakuten.co.jp/>) は共同で新潟県中越地方のチャリティオークションを実施。「PSP バリュウバック1500台」を提供した。このチャリティオークションは楽天が運営している「楽天市場」内の「楽天オークション」で実施された。

たもので、販売価格からこの商品の税込価格を差し引いた金額が落札者からのお寄付金として送られる。またPSP本体の寄附金はSCEからの寄付金として、社会福祉法人新潟県共同募金会に、送付されることだ。(11月24日配信)
■セガ・ミュージック・ネットワークスは、PCゲーム配信サイト「セガゲーム本舗 (<http://www.sega-gamehome.jp/>)」にて「メガCD」対応タイトルの配信を開始した。タイトルは、能登探検AVG「夢見屋の物語」とRPG「ヴァイブ～流石のメーカ～」の2タイトル。周辺機器であるメガCDの対応タイトルが配信されるのは、今後が期待。今後「セガゲーム本舗」は、最新タイトルを配信していくとのことだ。(11月26日配信)

毎日更新! 一番頼れるゲームニュースは!!

DENGEKI Online.COM

毎日更新! とか言っていますが、インターネットの世界のわくわくニュースは読め、ゲーム更新中! レビューや特撮など、ここで見ればめいめい盛りだくさんなのです!

www.dengekionline.com

Pickup TOPIC

今回のテーマは……

『ドラゴンクエストⅣ』発売当日

今回は、人気タイトルにつきものとなった「行列」をレポート。「ドラゴンクエストⅣ」が発売された当日朝の模様をお届けする。

予想を超える人出で大盛況！
11月27日朝の模様をレポート

前作より4年の時を経て、ついに発売されたスクウェア・エニックスのPS2用ソフト『ドラゴンクエストⅣ 空と海と大地と呪われし姫君』。人気ソフトの発売日の名物といえば、「いち早くソフトを手に入れよう」と集まる人たちの「行列」。ここでは11月27日早朝の都内から、4カ所の模様をお送りする。



▲シリーズの各タイトルが数百万本の売り上げを記録するビッグタイトルだけに、「行列」もモンスター級だった?

TOPIC 1 土曜日に発売されたワケ?

ゲームソフトの発売は、ほとんどが毎週木曜日にとまわっている。そんななか、「DQⅣ」はなぜ土曜朝に発売されたのか? 渋谷でのカウントダウンイベント後、報道関係者の質問にスクウェア・エニックスの和田洋一社長は、「学校や会社に影響が出ないよう」とその理由を語る。土曜日は会社や学校で休日のところが多い。ほかのタイトルと比べてプレイヤー人口の多い「DQ」ならではの発売日だったのだ。

TOPIC 2 DQⅣの経済効果は510億円?

博覧会OYメディアパートナーズ・メディア環境研究所は、「DQⅣ」の発売による経済効果が510億円以上と推定した。この会社は、メディアの新しい使い方やコンテンツの広告効果などについて、研究や調査を行っている。同社は、「DQⅣ」のソフトの売り上げが412万本、362億6000万円と推定し、キャラクターグッズなどの関連商品の売り上げや小売店の販促費などを総合して今回の数字を算定した。

TOPIC 3 人気ゲームの売り上げは215万本に?

気になる「DQⅣ」の売り上げは、2,195,051本。(11月27日、28日集計・電撃マーケティング調査)となった。電撃マーケティング室によると、11月22日～28日の間にゲームを買った人のうち、75.8%は「DQⅣ」を購入しているとか。なお、スクウェア・エニックスは、発売3日間の出荷本数が300万本を突破したと発表している。今後は累計が412万本を突破した売り上げを記録した前作、「DQ」の数字にどこまで迫れるか、気になる所だ。

渋谷 SHIBUYA TSUTAYA前でイベントを開催!

JR渋谷駅前にあるSHIBUYA TSUTAYAでは、当日の6:50からカウントダウンイベントが開催された。会場では電撃誌の数十人に加え、始発電車が動き出す時間から多くの人が行列を行った。イベントではスクウェア・エニックスの代表取締役社長の和田洋一氏と「DQ」シリーズの生みの親である荻井雄二氏が出席。荻井氏は、「私にとっても今日の発売日は楽しみでした。また、あなたに早く遊んでもらいたいです」とあいさつ。また、和田氏は、「DQ」シリーズは、非常にわかりやすいゲームなので、初めてゲームをプレイする人にもぜひ遊んでほしい」とコメントした。そして、7時直前から始まったカウントダウンのあと、一番乗りの人々が列の前へ。イベントが終わった後も、店頭では人々が列を



作り、300人以上の人が当日朝にソフトを購入していったのだ。

▲開店前のSHIBUYA TSUTAYA。電撃誌のファンに加え、発売開始1時間前から続々と人が集まり始めた。お店の人の話では、イベント開始時で約300人ほどいたとか。

新着 発売前に250人が集まる
1時間後も行列が続く

新宿ヨドバシカメラのゲームホビー館では、7:00に250人近くのファンが行列を行った。ヨドバシカメラ側では店頭特設カウンターで販売を開始したも、大勢のファンに対応するため店内でもレジ作業を開始。販売開始後に訪れる人も大勢いたため、販売1時間を経過しても行列が途切れることはなく、かなりの盛況ぶりだった。



▲新宿ヨドバシカメラの発売前風景。先頭は、昨夜の19:00頃から並び始めたとか。

秋葉原 静かな夜明けの秋葉原
各店舗に数十人が集まる

6:30の時点でそれほど大きな行列はなく、ラオクにのびのびと各店舗に10人ほどが並んでいる程度。なかでも50人ほどが行列を作ったソフマップによると、「予約が多く、朝早くから並ばなくても購入できるため、それほど行列に並ばなかったのではないだろうか」とのこと。秋葉原のファンは、ほかの地域に比べてクールなのかも?



▲約60名が集まったソフマップ本店。秋葉原では店舗ごとに入出が分散していた。



▲レジ前の様子。同時に発売されたホリの「ドラゴンクエスト スライムコントロール」を手にする人も。

▲写真中央が一番乗りとなった24歳の青年。昨夜の23:00から並んだというは「早く帰ってプレイしたい」とコメントした。

池袋駅 駅前に300人以上が集合
早朝から長蛇の列ができる

池袋駅前のビックカメラ本店では、7:00の時点で300人以上の人々が行列を作った。ここでは店舗の特設コーナーだけでは大勢のファンをさばききれず、店内のレジも使用。ビックカメラの広報担当者は「最近、ゲームソフトの販売でこんなに並んだことは記憶にないですね」とコメントするほどにざわいを見せたのだ。



▲店舗と店内で合計台数のレジが稼働し、早朝から熱気に包まれるビックカメラ本店。

グッズ 描き下ろしや未発表作品を多数収録 「天野喜孝美女画集[処女宮]」12月発売

スクウェア・エニックスのRPG「ファイナルファンタジー」シリーズのイメージイラストで知られるイラストレーター・天野喜孝氏。独特の世界観をもつタッチが人気の高い、天野氏の女性イラストを集めた画集「天野喜孝美女画集[処女宮]」が、12月にジェネオン エンタテインメントより発売される。この画集には、描き下ろし24点、未発表作品6点を含む天野氏の女性イラストを収録。収録イラストは、高精細デジタルミラストリク技術によって、原画を印刷上で美麗なまま再現されている。また、イラストのほか、インタビュー「天野喜孝「オンナ」を語る」も収録された。ファンにはたまらない1冊となっているのだ。

商品名：天野喜孝美女画集[処女宮]
発売日：12月 価格：¥3,990（税込）



問い合わせ 03-5721-9876 (ジェネオン エンタテインメントお客様センター)
URL <http://www.genion-ent.net/> (ジェネオン エンタテインメントe-shop)

CD 「FF」シリーズのロックアレンジアルバム 「THE BLACK MAGES II」12月22日発売

スクウェア・エニックスは、RPGシリーズ「ファイナルファンタジー」の楽曲をロックアレンジしたアルバム「THE BLACK MAGES II ~The Skies Above~」を12月22日に発売する。演奏するのは、「FF」シリーズの作曲を手がける植松伸夫氏が、プロデューサー兼キーボードを務めるバンド「THE BLACK MAGES」。結成から2枚目のアルバムとなる今回のCDでは、「FF」シリーズから厳選した10曲をアレンジして収録している。また、「FF」の楽曲とは別に、植松氏の松武洋選手の入場テーマ「Blue Blast」も同時収録。なお、1月に開催されるライオンに向けたメンバーのブログ(※1) (<http://blog.livedoor.jp/theblackmages/>) が期間限定で公開中だ。



商品名：THE BLACK MAGES II ~The Skies Above~
発売日：12月22日 価格：¥2,500（税込）

URL <http://www.square-enix.co.jp/music/umatsu/> (植松伸夫氏...)

ETC 「Xenosaga THE ANIMATION」 2005年1月5日より毎週水曜放映決定！

ナムコRPG「ゼノサガ」シリーズが原作のTVアニメ「Xenosaga THE ANIMATION」が、2005年1月5日の25:45よりテレビ朝日毎週水曜深夜に放映開始される。このアニメはゲームの1作目にあたる「エピソード1(初への意志)」の世界が舞台だ。メインキャストや公式HPでも公開され、期待が高まるアニメ版「ゼノサガ」。ファンは放映開始まで首を長くして待っていたよう。

■CAST
○シオン・ウツキ：前田愛
○KOS-MOS(コスモス)：鈴木麻里子
○モモ：矢野暁美
○ウイ：川崎亜矢子
○フィオス：塚本嘉郎一朗
○ウイ：江原正士
○アレン・リッター：平田明司



URL <http://www.toei-anim.co.jp/tv/xenosaga/> (アニメ公式HP)

グッズ ポケビたちの生活のヒトコマを描くジオラマ付きお菓子 「どこでもいっしょ フィギュアコレクション」発売中

SOEの人気タイトル「どこでもいっしょ」シリーズのフィギュア付き菓子「どこでもいっしょ フィギュアコレクション」がタカラより発売中だ。付属のフィギュアは、ゲームに登場するポケビたちの日常を再現したジオラマ2枚立て。ファンならさらっとお菓子も出来、キュートな出来栄となつているのだ。下記のURLの公式サイトもチェック！

商品名：どこでもいっしょ フィギュアコレクション
発売日：発売中 価格：¥262（税込）



イベント シリーズ累計1,000万本突破の感謝を込め スーパーロボット大戦感謝祭の開催が決定

バンプレストは、同社の人気RPGシリーズ「スーパーロボット大戦」のイベント「スーパーロボット大戦感謝祭 2005 1,000万本の感謝をこめて」を、2月12日に東京スタジアムコートで開催する。このイベントは、今年5月31日シリーズの累計出荷本数が1,000万本を突破したことを記念して行われるもの。会場ではトークショーやライブコンサートなどの特別企画が用意されているとのこと。詳しくは下記URLまで。



「スパロボ感謝祭2005」の入場券を本誌读者3名6名にプレゼント!
バンプレストでは、感謝祭の入場券を读者3組、合計6名にプレゼント! 希望する人は官入りが本誌郵便番号、住所、氏名(フリガナ)、年齢、職業(学年)、電話番号を記入の上、下記宛て先まで応募しよう。(申し込み切りは2005年1月16日印刷発行)。(※2)
■宛て先：〒101-8305 東京都千代田区神田船場1-8 東京YWCA会館6F
電報 Station Vol.293 スパロボ感謝祭 チケットプレゼント係

URL <http://www.superrobo.jp/> (スパロボ公式HP)

biohazard4

GC A-AVG

2005年1月27日発売予定

▶カプコン

▶¥7,800(税込¥8,180)※2枚組

いよいよ発表が迫って来た「バイオ」シリーズ最新作。今回は登場キャラクターたちを中心に紹介する。

「4」のヒロインは超魅力的!!

画面はプレイヤーの背後からの視点となり、銃の照準を自分で合わせられるなど、アクション性が大幅にアップした「Biohazard 4」。本作では主に、さらわれた大統領の娘アンジェリークを助け、行動をとることに。彼女が連れ去られたり、捕縛されてしまったりゲームオーバー。そのため、しっかり守ってあげたり、「待たせ」などの適切な指示を与えて行動することが、ポイントになっている。



「闘って彼女を撃ってしまえば、その瞬間にゲームオーバーになる。こんな状況にはならないようにしたい。」



「本作は、主人公の視点から見た物語です。」

謎の女・エイダとの再会

「バイオハザード2」に登場したエイダ・ウォンが今作にも登場し、とある組織のエージェントである彼女の目的や正体は何もわかっていない。「2」のように、彼女とは協力できるのだろうか?



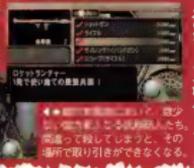
コンティニューが可能!

今作では死んでしまっても、すぐに直前から再開できる。このため、同じ場所を何度もやり直す必要がなくなった。またセーブは、アイテム(インクリボン)がいらない限り、何回でも可能に。



武器商人からアイテムを購入せよ

「4」では、アイテムを売買している武器商人がゲーム中に登場。使ったお金は、お金を使うことで取り引きが可能だ。お金は敵を倒したり、アイテムを売却すれば入手できる。アイテムのストックがない今作では、武器商人を利用してアイテム管理が楽になりそうだが、なお、アイテムの売買だけではなく、武器の改造も可能。

ドンキーコング
ジャンクバルビート

GC ACT

▶12月16日発売予定

▶任天堂

▶¥5,520(税込¥5,800)

本作はドンキーコングがACTでGCに初登場!

タルコングを使う新感覚ACT

「ドンキーコング」シリーズに使用される専用コントローラ「タルコング」で遊ぶ新感覚のACTが登場。ドンキーは、コングの左右どちらかたいたいほうに移動する。走らせるときは片方を連打し、ジャンプするときは両方を同時にたたきだけ。さらに、拍手をすることでさまざまな効果がある雄叫びをあげられる。これらの動きを使い分け、密林や雷雨、水中などのステージに挑もう。なお、どのステージも5分程度で終わるため気軽に遊べる。



▲左右の肩に生えているキノコを踏みつけて大きくして進む場所も。

▲ステージ上にある、バナナを取ることで最終の体力が増える。

1対1のボス戦に勝利せよ!

ボスステージでは通常の操作のほかに、左右へパンチしたり、回避を行ったりするGのボタンも稼働しやすくなる。なにかいっしょに戦う、白目した王を倒せよ。



▲雪山の先、手であるクランプと白熊のバトル。

▲ドンキーのアップで雷に落ちたドラゴンを、空でコングは倒す。

The Legend of Zelda (仮題)

GC ADV

2005年発売予定

▶任天堂

▶価格未定

今作は喜望年のリンクが主人公で冒険に挑む!

公開された画像をチェック!

ファン待望の「The Legend of Zelda (仮題)」の最新画像が3枚公開された。服や背景など、どの画像を見てもこの作品のクオリティの高さがわかるだろう。今年のE3では本作のムービーが公開され、そのなかでは、フィールドを馬に乗って疾走したり、激しい戦闘を繰り広げるリンクが描かれていた。今作は間違いなく、2005年注目の1本になるだろう。

▼最も重要な敵物と至近距離で対峙するリンク。緑の服や装備品などが、細部まで描かれている。



▲馬に乗りながら戦うのはシリーズ初。腕力道具を持つ、強力な敵に気を付けて戦おうよ。

▲何よりも、感情が印象的なリンク。今まで最も話題性を買った、青年になった彼が復活!

スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション2

冬発売予定

▶パブリッシュ
▶価格未定

戦いを熱くする3つのシステムに迫る!



バンプレストオリジナルキャラだけで物語が展開する、新たな「スーパーロボット大戦」シリーズ第2弾の発売が迫ってきた! 今回は新たに公開された「合体攻撃」「機体換装」「連続攻撃」という3つのシステムの情報を紹介して、このゲームを来たるべき戦いに備えよう!

2:機体換装 戦況に合わせて武装変更!!

ヒュッケバインMk-IIは、インターミッションでパーツを換装すれば、格闘能力に変わるボクサーになる。また、マップ上でAMガンナーと合体すれば、射撃が得意なガンナーにもなるのだ。状況に合わせて使い分けよう。



機体換装

ヒュッケバイン
ボクサー

1:合体攻撃 最強ロボットへ合体せよ!!

マップ上でR-1、R-2、R-3の3体を同時に並べることで、最強の巨大ロボット「SRX」に合体して攻撃することが可能となる。SRXに合体しただけでは強い力強い武器も多数存在しているが、ザコの駆逐から強敵との決戦まで、さまざまな局面で役に立つこと間違いなしだ。

最強必殺技
さく裂!!

◆敵味両陣営の1つ、大天上空(全敵撃破)で勝負をせよ!! SRXはこのほかにも、強力な武器を多数使用できるのだ!



3:連続攻撃 強力なコンボ攻撃を決めろ!!

マップ上で1列に並んだ敵に、続けてコンボ攻撃を仕掛けるという特殊攻撃。それが「連続攻撃」だ。これは、「連続攻撃」の特殊技能を取得したパイロットのみが使用できる。使用する機体によって、連続攻撃に使用する武器が変化するのもポイントとなる。

マップ上で1列に並んだ敵に、続けてコンボ攻撃を仕掛けるという特殊攻撃。それが「連続攻撃」だ。これは、「連続攻撃」の特殊技能を取得したパイロットのみが使用できる。使用する機体によって、連続攻撃に使用する武器が変化するのもポイントとなる。



OutRun2

スピードで突き抜けるような爽快感が味わえる、ドライブゲームの名作がXboxに移植される!!

伝説のドライブゲームが復活!!



アーケードで高い人気を誇ったドライブゲーム「OutRun2」が、いよいよXboxに登場する。簡易操作で、純粋に「ドライブする楽しさ」を味わうことができるのが特徴だ。今回は本作をより楽しむための、2つの要素を紹介。

ミッションモードを爆走!!

通常のドライブとは違ったおもしろさを感じるのが、ここで紹介する「ミッションモード」だ。このモードでは、隣に乗るガールフレンドのリクエスト(=ミッション)にこたえていく。ミッション/敵数は100種類以上で、やり込み要素(ツグダ!)!



リバーコース



Xbox版オリジナル要素も楽しめる!

Xbox版だけのオリジナル要素も搭載。各コースを逆方向へ走る「リバーコース」では、走り慣れたコースがまったく未知のものへと変化するのだ。また、追加コースとして、セガの代表的なRCGである「ScudRace」と「Daytona USA2」という2タイトルのコースも、収録されている。両コースも、本作ならではのアレンジが加いられているので要チェックだ!



METAL WOLF CHAOS

撃って撃って撃ちまくる、圧倒的ハイオテンションなガ・ACTが、いよいよ登場する!!

史上最強の大統領、出撃す!!

圧倒的火力で敵を破壊し尽くす、爽快感あふれるACT、それが「METAL WOLF CHAOS」! プレイヤーは合衆国の大統領として、クーデターで奪われた愛する国家を取り戻すために戦地におもむく。特殊機動軍装甲(パワードスーツ)を身に着けて激戦をくり返す!!

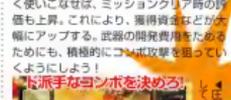


POINT 1 もっともどくぞくなる!

本作では資金を払って開発度を上げること、新たな武器を作れる! また、戦場に隠れたエネルギーボンドを集めれば、パワードスーツを強化することも可能だ!

POINT 2 アクションがメチャ爽快!!

アクション部分では、2種類の連続コンボに注目! 敵車を並べて素早く撃破した際に発生するラッシュコンボと、敵を連続で撃破すると発生するチェーンコンボをうまく使えば、ミッションクリア時の報酬も上昇。これにより、獲得資金などが大幅にアップする。武器の開発費用をためるためにも、積極的にコンボ攻撃を狙っていくようにしよう!



ダービーオーナーズクラブ オンライン

PC SLG
12月16日発売予定
セガ
¥6,800 (税込¥7,080)

ACで人気の競走馬育成SLGがオンラインに!
愛馬とともに自由気ままな生活を送ろう。

発売直前! 『DOCO』の流れをチェック!



『ダービーオーナーズクラブ オンライン(以下DOCO)』は、ACの競馬系SLG『DOC』のオンラインゲーム版。今作では競馬とレースだけでなく、愛馬とともに生活したり、さまざまな人々とコミュニケーションをとったりすることが可能だ。今回は、全体的なゲームの流れを紹介する。

1 まずは自分の分身を作ろう

ゲームを初めて遊ぶときは、まず自分のキャラクターを作成。今作では性別や顔の形、髪型と色など自由に入れられる。さらにレース出場時の競馬服も、胴と袖のカラー、色などを自由に変更可能だ。



2 何をやるにも立派つものが必要

キャラクター作成後は、自由に行動できるが、まずはジョジョに試してお金を稼ごう。ジョブは全部で8種類あり、収集系と加工系が存在。繰り返しレベルが上がると、より高価な収集や加工ができる。



ファンタースター オンライン ブルバースト エピソード4

PC RPG
2005年2月3日配信開始予定
セガ
価格未定

人気RPGファンタースター オンライン ブルバースト(以下PSO BB)がワーアップ。

『PSO』新エピソードの各要素を紹介!



現在PCで好評サービス中の『PSO BB』に待望の『エピソード4』が登場。今作ではアクションのおもしろさやアイテム収集の魅力に加えて、ストーリー性が大幅に強化された。もちろん、『エピソード1&2』のキャラクターたちも登場して物語を盛り上げる。また、新マップや新エネミー、新アイテムなども多数追加。未プレイの人はこれを機会にプレイしてみてもいいかな?

3 冒険者呼ぶ! 隕石とラグオールの衝突が新たな冒険を呼ぶ...



大規模爆発計画が認められる恐ろしい隕石が接近。分析の結果、この隕石が衝突する危険性はないと判明する。だが、突如ラグオールの地帯から発射されたひと筋の光が隕石に命中。その影響で隕石、隕石の光と隕石が新たな物語の引き金となる。

隕石の光と隕石が新たな物語の引き金となる。

隕石の光と隕石が新たな物語の引き金となる。

3 エサをあげたり体を洗って、愛馬と触れ合う



愛馬は、なでたり抱きますといったスキンシップを行ったり、体を洗うなどの手入れをすることで信頼度がアップ。信頼度が高くなると、特技を披露してくれることも。いかに馬の不満を解消するかが信頼度を上げるポイントだ。

4 家のインテリアや服を買ってオシャレができる



ジョブなどで入手したお金を使ってショッピングも可能。家具を買って自宅を華やかにしたり、服を買ってオシャレをすることもできる。お金をためれば、家を新築することも可能だ。実際に使用できる。

5 馬を調教してレースに出場!

レースに出場し、優勝できれば多額の賞金ももらえる。そこ必要なのは馬の調教。ダートや短距離などを走ることでスタミナや開発などの能力値がアップする。プレイヤーがインテリジックな育成を積極的に行うことで、調教の効率も上がるので、最高の評価「完璧」を目指したい。



個性を見極めて調教
▲先行逃げタイプなら、スタートを競えるなど、馬に合わせた調教が重要となる。
目指せG1制覇!!
▲レコードを出すのは1つの目標となる。その日を目指し、調教を徹しよう。
▲馬が勝利すれば、賞金ももらえる。これを元手に、馬をさらに強くしよう!

新要素1 物語の中核をになう新イベントが多数追加



「エピソード4」では、これまでのシリーズでは明かされなかったのなかつた、さまざまな謎に迫っていくクエストが追加されている。「MOTHER計画」をはじめとする「エピソード1&2」からの謎を解明するチャンスなので、ファンなら必ずチェックしておきたいところだ。

▲各地のNPCから重要な情報を聞き出そう。
▲新マップのなかには、事件の原因となったクレーターが見受けられる場所も。

新要素2 強力な新アイテムも出現 新要素3 新しいエネミーに遭遇



今作の新アイテムは、前作の超長フックを超越する性能を持つ装備がそろっている。デザインもさまざまなので、見た目でも遊ぶのももちろんアリだ。

▲上位のナックルを調製させる効果のあるエクストラアックスも持ちあわせが好きな人はぜひ。

▲巨大タンチャー。敵のHPを減減させる特殊能力もある。

▲上層のナックルを調製させる効果のあるエクストラアックスも持ちあわせが好きな人はぜひ。

▲トカゲ系エネミーの群れのリーダー。噛みつきが得意。

▲遠くから雷を吐き、近距離では炎放射弾を撃ち出す。

セイギノヒーロー

コナミ発、オムニバス形式で展開する新感覚アクションシューティングが登場! 君はヒーローになれるか?

稼働中
▶ コナミ
▶ 1プレイ¥200

人々の平和を守るため日夜悪と立ち向かえ!

身近なヒーローになりきり、数々のミッションをクリアしていくガンSTG「セイギノヒーロー」。ハンドガンやショットガンなど、ゲーム内で使用する銃によって、手元に変化するという驚異の反動機構を搭載した、新型的のハンドガンが採用されている。また、プレイヤーの足もとに標準装備された加振システムにより、揺れが伝わってくるなど射撃感覚も高く、臨場感満点のプレイを楽しめる。

▶ 筐体上部に設けられている最大4人用の座席。2人用でプレイすると、より楽しめる位付けが多数搭載されている。



組合結果

1P	2P	3P	4P
100000	100000	100000	100000
100000	100000	100000	100000
100000	100000	100000	100000
100000	100000	100000	100000
100000	100000	100000	100000
100000	100000	100000	100000
100000	100000	100000	100000
100000	100000	100000	100000
100000	100000	100000	100000



▶ 犯人を追うなどのミッションを成功させていくのが本作の目的。ステージ終了後は、プレイヤーの総合的な結果が評価されて、成績グラフが表示される。

選べるステージはバラエティに富んだ6種類

本作では、オムニバス形式に分かれた全6ステージが登場。ステージごとにプレイ状況は異なっているので、シチュエーションに応じた多形なプレイを楽しめるのだ。なお、各ステージごとに「TVドラマ風」「報道バラエティ風」「アニメ風」「記述体風」などが用意されている。プレイする際には、忘れずにチェック。



※各ステージのストーリーはリアリティを重視し、日本社会のリアルな出来事を取り入れている

注目 デッドヒートシステムが熱い!!

正義の味方にはライバルが不可欠

「セイギノヒーロー」イザ押しの「デッドヒートシステム」とは、熱いプレイが楽しめる2人プレイ専用の対戦モードのこと。このシステムのルールは、いたって簡単。1ステージを3つのエリアに分け、各エリアごとにスターとして、最終的な成績で勝っているほうが、トーロウを繰り返し、ライバルとどちらが「上回」となり、次のステージの選択権が早く登場に到着できるかを競い合う。そ

- デッドヒートシステムとは?
- 2人プレイ専用の対戦モード
 - 相手より先にゴールするのが目的
 - 勝者は「上回」に敗者は「部下」になる
 - 上回は次のステージの選択権が与えられる



※上回になると、次のステージの選択権が早く登場に到着できる

クイズマジックアカデミーII

オンライン対応の対戦型クイズゲーム「クイズマジックアカデミー」待望の前編が導線を開始!

稼働中
▶ コナミ
▶ 1プレイ¥200

クイズ学校の新学期がスタート!!

アーケードゲーム初の、オンライン対応の対戦型クイズゲーム「クイズマジックアカデミー」の新バージョンが登場。画像を使ったクイズや「寮システム」などにゲームを盛り上げた。また、新キャラクターも登場し、前作を選んだプレイヤーも新鮮な気持ちで楽しめる。



▶ 近所のゲームセンターに行くだけで、全国のプレイヤーと対戦を行えるのが、このゲームの魅力の一つ。

▼ 「I」に比べて少し派手になった筐体。操作方法に関しては変更がなく、前作をプレイした人は違和感なく遊べるようになっている。

注目の新システムを要チェックだ!!

1 画像を使った新クイズが登場!

前作でのクイズは文字を用いたものだけだったが、「II」では新たに「絵」や「写真」を使った問題が登場。さらに、監修として実際の現役クイズ王などを招き、定期的にクイズ配信をすることで、問題内容・数量ともにアップ。クイズが得意な人にも手ごたえバツグンの楽しさとなった。



2 より学生気分が味わえる(?)寮システムの追加

プレイヤーは、初回プレイ時に心理テスト形式の入学審査を受け、5つ用意されている寮のどれかに所属することになる。「寮」に対抗するのはランクアップでも予定されており、新たな楽しみ方ひとつになりそう。



クイズマジックアカデミーとは?



キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ

ディズニーとスクウェア・エニックスの人気キャラが共演する夢のRPG「キングダム ハーツ」待望の続編の攻略をお届け。今回は、バトルのカギを握るカードの上手な使い方をチェック!!

GBA RPG

発売中

▶スクウェア エニックス

▶¥5,980 (税込¥6,278)

バトルを勝ち抜くためのカードデッキの組み方を伝授!!

本作は、バトルマップ移動など、さまざまな行動にカードが必要となる。とくにバトルでは、カードデッキの組み方によって、まったく難易度が変わってくるのだ。そこで今回は、バトルに勝利するためのカードデッキ構築のポイントを伝授しよう。ちなみに、バトル用のカードは、フィールド上や、モーグリショップで入手できる。



▲フィールド上のオブジェクトに乗ったり、たいたいすりゃ、バトルカードが出現。

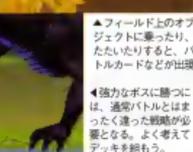
▼強力なボスに勝つには、通常レベルとはまったく違った戦略が必要となる。よく考えてデッキを組もう。

POINT1 ストック技の発動条件に合わせてデッキを組もう

カードは、L Rボタンを同時に押すことでストックできる。一度に3枚までストック可能。その組み合わせによって、さまざまなストック技が使用できるのだ。そのため、デッキを組むときは、ストック技を発動できる順番にカードを入れておこう。そうすれば、ストック技を使いたいとき、素早くストックして発動できる。なお、ストック技を使うと、最初にストックしたカードはそのバトル中は二度と使えなくなるので、プレミアム化したカード(※1)を1枚目にしておくといい。



▲プレミアムカードは使えませんが、最初にストックが使えるので、最初にストックしよう。



ラストアルカナム

▲アタックカード3枚の合計を1~6にする

キープレードで凄まじい連続攻撃を仕掛ける。威力は普通だが、カードの数字の合計が最高でも6なので、プレイク(※2)されたときの欠点。

リフレクトレイド

▲[クラウド] + アタックカード2枚をストック

投げたキープレードがバトルステージを駆け回り攻撃する。一度に複数の敵を攻撃できるだけでなく、後方の敵にも当たるので使い勝手がいい。

超究武神覇斬

▲[クラウド]のカードを3枚ストックする

召喚したクラウドがステージを飛び回り、強力な斬撃を3回見舞う攻撃。広範囲を攻撃できるだけでなく、威力もトップクラスだ!

POINT2 エネミーカードは状況に応じて使い分けろ!

敵を倒したとき、まれに手に入るエネミーカードは、特定の攻撃の威力を上たり、攻撃回数を増やしたりと、カードごとにさまざまな効果を持っている。これを敵の弱

性や攻撃などによって使い分けると、バトルを有利に進められるのだ。なお、CPは総じて高めなので、バトルに合わせて2~3枚程度入れたいことをオススメする。

POINT3 (0)のカード、回復のカードは最後はうに入ろ!

数字が0のカードは、あとから出せば、敵のカードがどんなに大きい数字でもプレイクできる。もちろん、ストック技にも有効だ。また、バトル中のHP回復手段は、基本的には魔法カード[ケアル]のみ。この2つは、緊急時に素早く使用したい。そこで、カードデッキを組み立てる最後のほうに、これらのカードを入れておこう。そうすると、バトル中、Rボタンですぐにカーソルを合わせられるので便利なのだ。

▲ボスのほうにストック技は強力だが、しかも合計数字が大きい「0」のカードがプレイク!

▼本作は回復力という概念がないので、通常バトルでも1つの間にHPが減ることが多い。減ったら素早く回復しよう!

通常バトル

シャドウ

CP 25

HP回復 2回

すべてのカードの数字を1上げる。カードがプレイクされにくくなるが、カード数字を相対して、ストック技発動条件を満たせなくなることも多い。その点も考慮してデッキを組もう。

ボスバトル

ジャファー

CP 65

アタック回数 20回

カードの数値に関係なく、敵がこちらのアタックカードを20回だけプレイクできなくなる。CPが高めのがたまたまキズだが、しばらくの間は一方的に攻撃できるので重要する。

敵のストック技をプレイク!

いっつも回復できるように!

POINT4 ストック技を連発し速攻で倒せ!

通常バトルでは、複数の敵と戦うことになる。そのため、長期戦になると、こちらの被害が大きくなっていく。そうなる前に、強力なストック技を連発し、一気に倒してしまおう。とくに後半まで、敵の出すカードの数字も大きくなるので、一度に大きな数字を出せるストック技を使わないと、プレイクされて苦しくなるのだ。

POINT5 長期戦になることは必至! カードは温存して挑め!!

ボスキャラは、強力な攻撃力と膨大なHPを持つ強敵だ。戦いが長引くとこちらはまず喰い足りないで、カードの枚数が減るストック技はなるべく温存して残そう。また、ボスは大きく分けて2つのタイプがある。1つはストック技を使ってくる敵。そしてもう1つは、普通に戦っても

POINT6 ジャファーは上空を飛ぶアーマーゴの本陣。ジャンプして攻撃だ。

ダメージを与えにくい敵だ。前衛は、普通に戦ってダメージを与えられるが、ストック技が強力なので、数字が0のカード(ケアル)は必ずデッキに入れよう。後衛は、特定の行動をすると、相手攻撃しやすくなる「ギミックカード」が出る。これを発動せば、有利に戦えるのだ。

ストック技を組み合わせ

- アクセル
- クラウド
- ハダス
- ラグシーヌ
- リク
- フック船長
- ウィックセン

ギミックカードの出し方リスト

ボス名	登場ワールド名	ギミックカードの出し方(すべて一定の確率で出現)
ガードアーマー	トラヴァースタウン	カードプレイクを発生させる
ブギー	ハロウィンタウン	ブギーの投げたサイコロを破壊する
ジャファー	アグババ	氷属性の攻撃を当てると
トリックマスター	ワンダーランド	カードプレイクを発生させる。ひんだたこを攻撃する
パラソットグレイ	モントロ	炎属性の攻撃orコンボフィニッシュを当てると
アースラ	アトランティカ	アースラの足を破壊する
マリファセトドクゴ	ホロウバスター	プレス攻撃の残り火を破壊する



ONLINE



MULTI MATCHING BB
by KDDI

PS2でオンラインゲームを楽しもう!

KDDI「MMBB」で オンラインゲームを楽しもう!

対応タイトルの増加で、ますます盛り上がるオンラインゲーム。しかし、興味はあるけれど、めんどろな接続方法や料金が不安で、プレイしたことがない人も多いのでは? 今回は、そんな悩みを解消する、KDDIの「MMBB」サービスを紹介しよう。

「MMBB」ってどんなサービスなの?

「MMBB(マルチマッチングブロードバンド)」とは、KDDIが提供するオンラインゲーム用のネットワークサービスのこと。その内容は、毎月定額の料金を支払うだけで、対応したオンラインゲームが接続し放題になるという画期的なものだ。このサービスに対応したゲームなら、何本も、何時間プレイしても1か月の料金は定額になるので、たくさんオンラインゲームを、安く手軽に楽しみたいプレイヤーにうってつけといえるだろう。

MMBB
基本料金
(月額945円)

回線利用料金
(契約したプロ
バイダー規
定の利用料)

毎月945円+回線利用料金で
対応タイトルが
オンラインで遊び放題!!

「MMBB」を利用するにはどうすればいいの?

「MMBB」を利用するには、プロバイダー登録を準備し、事前に各種プロバイダーと契約しておく必要がある。登録の環境が整ったら、プレイしたい対応タイトルを購入してオンラインに接続し、簡単な申し込み事項を記入するだけでいい(パソコンからKDDIのサイトにアクセスして申し込むことも可能)。その際、料金をクレジットカードか、0077国内電話と一括で払うかを選ぶことになるので、まだクレジットカードを持っていない年齢の方は、事前に準備の方を相談しておこう。

■MMBB利用までの流れ

1 プロバイダーと契約する

2 ネットワークに接続して「MMBB」の申し込みを行い、ログインIDを発行

3 ハンドルネームを設定する

ゲームをプレイ可能に!!

WRITER'S COLUMN 「MMBB」で自宅がゲーセンに早変わり!!

さまざまなジャンルに分かれる最近のオンラインゲームだが、FTGやACTでの対戦を楽しみたいプレイヤーには、断然この「MMBB」サービスへの加入をおススメする。理由は右で紹介している現在の対応タイトルや、次ページから始まる今後発売される対応タイトルを見れば一目瞭然! ゲーセンで人気の「機動戦士ガンダム」や「KOF」などのシリーズが、自宅で思う存分対戦できるから。これは、ゲーセンで遊コインはまくるよりも、絶対おトクと見えるのだ。また、「モンスターハンター」や「アウトブレイク」

イク」といったタイトルにも注目。仲間と協力してワイワイと遊ぶのも、ソビビと戦ったりするのは、オンラインならではのプレイ感覚で、クセになること間違いなしのおもしろさなのだ!



POINT CHECK 「MMBB」で今すぐ遊べる 5本の人気タイトルをチェック!!

ここでは、11月現在で発売されている「MMBB」対応タイトルを紹介していく。ACTやPRG、AVGなど、さまざまなジャンルのゲームがあるので、お気に入りのゲームがきっと見つかるはずだ。

ちなみに、「機動戦士ガンダム」と「モンスターハンター」の2タイトルは、この表にそれぞれの新作が発売。新作をより楽しむため、今のうちにも新作をプレイしておくのもおススメ!

バイオハザード アウトブレイク FILE2

- カプコン
- AVG
- ¥6,800(税込¥7,140)

仲間と協力してゾンビを撃退!

大人気ホラーAVGのオンライン対応シリーズ第2弾! 4人の仲間たちと協力して、ウイルスに汚染された街からの脱出を目指すのが目的となる。完全新作となるシナリオに加えて、今回はゾンビレイヤやゾンビエレファントといった、動物型のクリーチャーも多数登場し、恐怖感も増大!



- ▲仲間たちと協力プレイが、生霊のオキを遊べる!
- ▲隠しシナリオも搭載されており、ボリューム感も満点!

アウトモデリスタ U.S.-tuned

- カプコン
- PRG
- ¥4,800(税込¥5,040)

オンラインモードで最速の称号を手に入れる!

イラストのような独特のグラフィックや、豊富なチューニング要素、そしてアルナドリアルビング感覚が話題となったRCGの続編。さまざまな車種やコース

が追加され、より奥深いレースを楽しむようになつた。「オンラインモード」では、最大8人による過激したレースをプレイできるがポイントだ。

■そのほかの「MMBB」対応タイトルリスト

機動戦士ガンダム ユークスvs.ティターンズ

アーケードでも人気の対戦ACT。「オンラインモード」では、ゲーセン同様の対戦が楽しめる。

- バンダイ ●ACT ●¥6,800(税込¥7,140)

バイオハザード アウトブレイク PlayStation2 the Best

シリーズ初のオンライン対応作。最大4人の協力プレイで、迫り来るゾンビに対抗するのだ!

- カプコン ●AVG ●¥3,800(税込¥3,980)

モンスターハンター

ハンターとなって巨大な竜を狩れ! 「オンラインモード」では仲間とともにクエストに挑む。

- カプコン ●ACT ●¥5,800(税込¥6,090)

次ページから12月以降発売の「MMBB」タイトルを紹介!



MMBBで
Let's
Battle!!

すべてのライバルたちを倒して 最強のエースを目指すのだ!!

機動戦士 ガンダム UNDAM ガンダムvs.Zガンダム



人気対戦ACTシリーズの集大成となる「機動戦士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム」。前作と同様にオンライン対戦に対応しており、家庭で熱いバトルが楽しめることのできるのだ。ここでは本作ならではの新要素と、「オンラインモード」のシステムを紹介していく!

機動戦士ガンダム
ガンダムvs.Zガンダム

●バンダイ ACT ●発売中
●¥6,800(税込¥7,140)

Let's Play
ONLINE
MODE

よわパワーアップしたオンラインモードのシステムをチェック!

※前作である「機動戦士ガンダム エクストリームティターンズ」かつ大幅進化を遂げ、遊びやすさでアップデートした「オンラインモード」のシステムのヒミツに迫っていく!

POINT1 対戦の待ち合わせがより快適に!!

「オンラインモード」では、地理や宇宙、月といったさまざまな戦場から、出撃するエリアを選んで戦っていくことになる。本作では、戦場選択画面ですぐに出撃しているプレイヤーの人数がひと目でわかるようになった。チャットルームで、戦いから戻った対戦相手を手待ち構える!



※プレイヤーの人数がひと目でわかるようになった。

POINT2 味方へのオリジナルメッセージを作成可能!!

本作では、味方への連絡メッセージを自分で作成できるようになった。メッセージは右スティックに割り振られ、戦場中ならいつでも使用可能。「見える」「や」「また終わらんよ!」といった名セリフで気分を盛り上げたり「援護する!」といった実戦に役立つメッセージを書き換えるのがオススメだ。



※メッセージを自由にカスタマイズできる。

ZZガンダム ついに参戦!!

なんと本作では、「機動戦士ガンダム」の後番組として放送された「機動戦士ガンダムZZ」の主役機、ZZガンダムがプレイヤー機体として操作できるようになるのだ! そのほかにも、ZZガンダムのルーツが描かれる場面も盛り込まれる!

ニュータイプ
ジャンク屋出身の

パイロット
ジュード・アースタ

ZZガンダムを操作し、機動戦士ガンダムへ参入したのが、ニュータイプのパイロットになった少年、ニュータイプとしての熱い情熱を結んでいる。

MSZ-010

ZZガンダム

大型ジェネレーターを搭載し、圧倒的なパワーと機動性能を誇る高火力モビルスーツ。頭部に装備したハイ・メガ・キャンは最高の威力を持つ4対空兵器!

そこが知りたい!!
MMBBのヒミツ

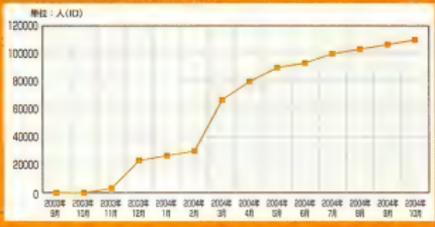
MMBBの利用者が
どれくらいいるの?!

ここでは、「MMBB」利用者の推移を、わかりやすくグラフで見えてみよう。サービスを開始した2003年では、12月に発売された「バイオハザード アウトブレイク」と「機動戦士ガンダム エクストリームティターンズ」で利用者が3万人近くまで上昇。その後、2004年3月発売の「モンスターハンター」で、一気に利用者人口の集大成に成功。そして、これだけ世界的な認知度も上昇した。今後はSNKプレイモアの参入によるFTGタイトルの実現で、さらなる発展が期待される。



▲「モンスターハンター」の登場で、利用者は一気に5万人を突破したのだ!

MMBB累計登録者数の推移





仲間と協力して ワイバーンを 狩れ!!

MMBBで
Let's
Hunting!!

ワイルドな大自然を舞台に巨大なワイバーンを狩る爽快感が魅力のハンティングACT。その新作となる「G」では、すべての要素がパワーアップした。モンスターや装備品が新しく増え、より手ごわくなったクエストも追加されたのだ。最強のハンターを目指すには、仲間との協力が必須となる!!



▲体の色が青のハンクワッグを発見! ほかにも新種のモンスターが多数登場。
▲ハンティングを成功させるには、仲間との助け合いが重要となる!

MONSTER HUNTER G ●カプコン ●ACT ●2005年1月20日発売予定 ●¥4,752 (税込¥4,990)

新たな武器で強敵に挑め!!

双剣

大剣やランス、ボウガンなど、前作で使用できた武器の系統は種類多かった。しかし、「G」では新たな武器として「双剣」が追加されているのだ。これは、両手に小ぶりの短剣を握ってモンスターを攻撃していくというもの。一撃の威力はそれほど大きくはなすことが、素早い連続攻撃の積み重ねでダメージを与えていけるものと推測される。



▲肩のようにして相手を攻撃する、スタイリッシュな新武器だ。

Let's Play
ONLINE
MODE

最難関のハンティング「Gクラスタクエスト」を全国の仲間とともに戦い抜け!!

モンスターハンター「G」のために新しく、4人（ハンターラング）の上級クエスト「クラスタクエスト」が追加された。このクエストは、オンラインモードで複数人で行うことができる。仲間と協力して、最強のハンターを目指そう!!

POINT1 未知のクエストに挑戦!

本作で追加された、Lv4以上のハードクラスタクエストをしで難易度を高めるのが、「Gクラスタクエスト」だ。モンスターの強さが格段に上昇しているほか、ときには複数敵を同時に相手しなければならぬ状況もある!



▲未知のクエストに挑戦しよう!!

POINT2 仲間との協力がより重要に!

Gクラスタクエストでは、スタート地点が異なったり、支那屋がなかったりもする。どうにかして仲間と協力しなれば、強敵との戦いに勝利することは難しい。こういう状況では、何よりもチームワークを重んじよう!!



▲仲間と協力して、強敵を倒そう!!

MMBBのヒミツ2

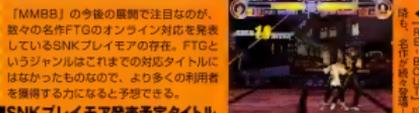
今後の「MMBB」は、ここまでに紹介してきた3つのゲームを単に、さまざまなゲームが発表されることとなる。年々増える条件は、コダツで楽しみながら進んでいくというわけだ。この記事を踏まえ、オンラインゲームに興味を持ったプレイヤーがいたら、これを機にぜひ「MMBB」でゲーム体験してみたいらいたい。きっと、これまでとは違ったプレイ感覚を楽しめるのももちろん、ゲームを介してさらに友人の輪が広がっていくはずだ。

ますます広がっていく 「MMBB」の世界



▲これから注目タイトルが絶えず発表される「MMBB」。目が離せない!!

SNKプレイモアの参入で、よりオンライン対戦が過熱!



「MMBB」の今後の展開が目玉なのが、数々の名作FTGのオンライン対応を発表しているSNKプレイモアの参入。FTGというジャンルはこれまでの対戦タイトルにはなかったものなので、より多くの利用者を獲得する力になると予想できる。
■SNKプレイモア発売予定タイトル

- THE KING OF FIGHTERS'96-'97 (3in1)
- THE KING OF FIGHTERS'98-'00 (3in1)
- 格闘 MARK OF THE WOLVES
- 零未だ浪 月華の剣士 / 零未だ浪 月華の剣士 (2in1)
- ティンクルスターズブレイク (仮)

お問い合わせは

●MMBBへの加入、申し込み手続きなどに関する問い合わせ。【電話】0077-7054 (通話無料/平日9:00~17:30)
●DION ADSLに関する問い合わせ。【電話】0077-7192 (通話無料/平日9:00~21:00)

DENGEKI
Station
DVDビデオ
ソフト

DVD VIDEO

注目のDVDビデオソフトをピックアップ!



STORY

主人公・高村ジョーは、死の商人「ブラックコースト」の脅威に巻き込まれ、8層目の試験体としてサイボーグの改造手術をほどこされてしまう。やがて脱力から覚めた彼は、同じユニフォームを身につけたB名の人物と、数人の科学者を迎えられる。だが、ジョーが事態を把握するよりも早く、B名は行動を開始する。科学者たちが彼に向けたB名は超能力で、ジョーに仲間になるように語りかけると、自分たちを兵隊に改造した死の商人に対して反旗をひるがえすのだった。

▼漫画界の巨匠・石ノ森次郎氏の代表作を、原作の魅力をそのままアニメ化!



▲さまざまな能力を持つ9人が繰り広げる絶倫的なエピソードの数々は、今も多くの人を魅了する。

「サイボーグ009」バトルアライブ編BOX

人知を超えた能力とともに、美しい宿命を背負われた9人のサイボーグ戦士たちの生きざまを描く。「仮面ライダー」や「キカイダー」など、数多くのヒット作を世に出した漫画家・石ノ森次郎氏の代表作にして、SFマンガの最高傑作と名高い「サイボーグ009」。海外でも高い評価を受けた平成版TVシリーズの第1章が、保存版のBOXで発売される。原作は過去2回にわたってTVアニメ化

の最高に加入して、人気アーティストである小室哲哉氏が音楽を担当したことで話題を呼んだ。この平成版TVシリーズは、今回のBOXに収録された27話と、28~48話までを描いた第2章「地上より永遠に」と、クライマックスの3エピソードを描いた「Conclusion God's WAR〜序章〜」で完結となる。特典には木製の収納ボックスほか、作品の魅力を徹底紹介した特製ブックレットを同梱。ファンならずとも手元に置きたくなるアイテムだ。

CHECK 特製ウッド・ケース仕様!

過去に発売されたペーパーBOXも捨てがたいが、今回のBOXはさらに高級感あふれる木製ケースが使用されている。しかも、片面に6枚ずつ収納可能なスリムタイプなので保存場所を選ばない。ボックスを開くと、前面には、おもてなす数珠つなぎしたくなるがち。



▶BOXモノのコレクターに嬉しいコンパクトサイズ。

「サイボーグ009」バトルアライブ編 DVD-BOX

1月26日
発売予定

■エイバックス ¥38,000 (税込¥39,900)
■AVBA-22011 約964分

DD 12:5LB

発売中 SLAM DUNK Vol.1

■東宝エンターテインメント ¥3,800 (税込¥3,900)
■GSTD-6841 約139分・特典映像 DD 4:3



一大ブームを巻き起こした青春バスケアニメの決戦「SLAM DUNK」のTVシリーズ全101話が、リズナブルな価格で単巻シリーズ開始! 豪華な特典映像も盛り込んだニューブリッジ版で、今後も毎月3巻ずつシリーズされる予定。'03年には「SLAM DUNK DVD-BOX」として発売されたが、完全限定生産で価格が32,400円。当時、涙を飲んだファンにはうれしいかぎりだ。

12月21日 発売予定

■ハピネットピクチャーズ ¥34,000 (税込¥35,700)
■GBBA-9122 約92分



真の真実(とここ)を目指して集った男気あふれる発生のたがけり上げる。豪華、無茶、無謀でむやみにアリアドリマを描く「本作は、『青春少年ジャンプ』(集英社刊)『黄金魂』『ドラゴンボール』や『北斗の拳』とともに話題を沸かした人気作だ。'88年にはTVアニメ化され、劇場版も上映された。これまでに多数のファンから要望が寄せられていたが、映画商品化されるのは今回が初となる。

1月26日 発売予定

■エイバックス ¥34,286 (税込¥35,900)
■AVBA-22161 約936分



3人の天才中学生が自作した「パソコン・アクション」と活動して、電脳世界からやってくるローグが目的のために立ち上がる。本作は驚異的な世界観と多彩なファンを魅了した。日本プロダクション30周年記念の特典番組だ。感動と笑いから作り出す感動を満ちてやってきたグリッドマン。エネルギー体である彼を身体化させるには、正義の心を持った人間と合体しなければならぬというが……。

発売中 L'Arc〜en〜Ciel

■ジェネオンエンタテインメント ¥5,000 (税込¥5,250)
■GNBA-1056 約48分



突然お別れしてしまったメイド・マリエルと、彼女を連れ去ってしまった当主の娘、織姫。マリエルを連れて帰るとメイドたちにはお詫言えず、第2章たちが待ち受ける花巻北東の研究所へと乗り込む。旧シリーズの2作のボリュームで届けられる。癒し系アニメでもないよ! ユウキマックス! 離れ離れになった太田とマリエル、そして花巻家を支えるメイドたちの運命は?

発売中

■ジェネオンエンタテインメント ¥6,500 (税込¥6,775)
■GNBA-1045 約46分・特典映像 DD 4:3



卒業式の準備が着々と進むが、山百会合では「藤巻まおのお別れ会」を催すことになる。花江、由乃、志保の3人は、相談の末にそれぞれお別れ会を披露することに決めた。ところが、深沢純樹を駆けつけたい結成は、ついに実行できずしてしまふのだった……。難2話お別れ会のうち純樹が申し込んだ、「[マリエル]で人気がまだまだおとろえない、特典映像の「マリエル様にはないし」にも注目!

発売中

■ジェネオンエンタテインメント ¥6,000 (税込¥6,300)
■GNBA-1045 約46分・特典映像 DD 12:5LB



恋に不器用で心づきの恋の兄と、一途で純粋なカイイ妹。2人が繰り広げる絶倫の恋愛劇につき、完結。恋人間になったものの、秘密を抱えて行き道を失った? 2人の運命は? 注目の最終巻は、新シリーズを多岐進出したリリアン版なので、TV版で満足している人もチェック! 特別にはリリアン版の原画のエンディングほか、初回巻のみメモリアルアルバムなどが同梱されている。

DENGEKI
Station
ソフト
ランキング

RANKING

読者の注目度 & 最新データでPSの「今」がわかる!

「ファントム・キングダム」が初登場で7位!

11月8日~11月21日
の集計データ

前評判TOP15

DPS読者が選ぶ期待のソフト

1		テイルズ オブ リバース ◆ナムコ ◆13日19日 ◆RPG ◆¥8,800 (税込¥9,140) 深い物語と濃いつとと戦闘が楽しめる本作。キャラの個性が変化付けたラッシュシステムをはじめ、新要素満載! 63617 POINTS
2		ToHeart 2 ◆限定版含む ◆スクウェア・エニックス ◆25日 ◆AVG ◆¥6,800 (税込¥7,140) ◆1 本作のBGMのなごみには前作のアレンジ版の楽曲も収録されている。ファンなら懐かしくなる場面もあるかも? 49908 POINTS
3		ファイナルファンタジーXI ◆スクウェア・エニックス ◆25日 ◆RPG ◆限定版 モンスターも常にフィールド上を移動している本作。戦闘時に3つのモンスターに費われることもあるのだ。 21420 POINTS
4		ラジアータストーリーズ ◆スクウェア・エニックス ◆12日12日 ◆RPG ◆¥7,800 (税込¥8,140) 【スターオーシャン】シリーズなどを生み出したラジアータシリーズのRPG。150以上のキャラを仲間にする。 18803 POINTS
5		METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER ◆限定版含む ◆コナミ ◆10日10日 ◆ACT ◆¥8,800 (税込¥9,140) ◆2 ジャンルをはじめ、多数のフィールドが登場する本作。なかには水中を泳いで進むエリアもあるようだ。 17938 POINTS

「ファントム・キングダム」が7位に初登場。さらに9位に「新紀幻想 スペクトラル ソウルズ II」、13位に「絢爛舞踏祭」、14位に「魔法先生ネギま!」、15位に「イース・ナビシテムの匣」が初登場だ。また、12位に再登場の「ワイルドアームズ」シリーズ最新作も注目。

6		グランツーリスモ4 17290 ◆SCE ◆12月28日 ◆RPG ◆¥7,300 (税込¥7,650)
7		ファントム・キングダム ◆限定版含む 16641 ◆SCE ◆7月27日 ◆RPG ◆¥8,800 (税込¥9,140) ◆3
8		ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト 15777 ◆スクウェア・エニックス ◆10月22日 ◆TBL ◆¥4,800 (税込¥5,140)
9		新紀幻想 スペクトラル ソウルズ II ◆限定版含む 15128 ◆アイディアファクトリー ◆10月10日 ◆RPG ◆¥6,800 (税込¥7,140) ◆4
10		キングダム ハーツII 14480 ◆スクウェア・エニックス ◆発売日未定 ◆RPG ◆価格未定
11		ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン 13616 ◆スクウェア・エニックス ◆発売日未定 ◆ETC ◆価格未定
12		ワイルドアームズ ザフォーステネーター 12319 ◆SCE ◆発売日予定 ◆RPG ◆価格未定
13		絢爛舞踏祭 10806 ◆SCE ◆未定 ◆SLG ◆価格未定
14		魔法先生ネギま! ◆限定版含む 9293 ◆アスキー ◆10月15日 ◆AVG ◆¥6,800 (税込¥7,140) ◆5
15		イース ナビシテムの匣 ◆限定版含む 8645 ◆コナミ ◆未定 ◆A ◆RPG ◆価格未定 ◆6

「前評判」を Check!

14 魔法先生ネギま! ◆限定版含む ◆発売日未定

2つのパッケージが発売!

週刊少年マガジンで連載中の人気コミック「魔法先生ネギま!」。来年にはTVアニメ化も決定しているこの作品が、ファンの間で人気を博している。本作は、特待生版と普通生版(通常版)の2種類のパッケージ

の発売が決定しており、それぞれにCDが付属。特待生版に付属するのは、ゲームに登場するのどか、木乃香、朝日菜など人気キャラのオリジナルドラマCD。「立体音響ドラマCD」。立体音響マイクを使った収録により、まるでデートを体験しているかのようなリアルな音声を味わうことができる。一方、普通生版には、ネギ先生役、佐藤利奈さんが歌うゲームの主題歌、「オシエテ恋のIdiom」のシングルCD付き。各CDは、そのパッケージでしか手に入らないので、ファンはどちらを買うか悩まどころ?

特待生版
お見逃しなく!!
どちらも
PlayStation 2 普通生版

読者人気 TOP 20

DPS読者が選ぶ名作ソフト

『テイルズ オブ シンフォニア』が1位を獲得！3位と16位も『テイルズ オブ』シリーズのタイトルが占め、人気の高さを見せている。また、続編が発売間近な『ToHeart』が久々に再登場している点も見逃せない。

1	↑	テイルズ オブ シンフォニア	19451
2	↓	ファイナルファンタジーX	18803
3	↑	テイルズ オブ デスティニー2	16641
4	↓	サモンナイト3	15777
5	↑	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	15128
6	↓	ファイナルファンタジーX-2	14264
7	↓	ファイナルファンタジー 四	13616
8	↓	ファンタム・ブレイブ	12967
9	↓	ガンバレード・マーチ	12319
10	↓	九龍妖魔学園 紀	11454
11	↑	魔界戦記 ディスガイア	10806
12	↓	シャドウ ハーツII	10157
13	↓	幻想水滸伝II	9293
14	↓	KINGDOM HEARTS(キングダム ハーツ)	8645
15	→	サモンナイト2	8212
16	↓	テイルズ オブ エターニア	7348
17	↑	グランドセフト・オート・バイシティ	6483
18	↑	ToHeart	6051
19	↓	メタルギアソリッド2 サブ・オブ・リビティ	4754
20	↑	ワイルドアームズ アルターコード:F	4322

ソフト売り上げ TOP 20

最新の売り上げ本数ランキング

『マグナカルタ』が『桃太郎電鉄USA』とのデッドヒートを制してトップ。なお、3位に初登場の『Jリーグ ウイングイレブンB アジアチャンピオンシップ』をはじめ、シリーズものの最新作のランクインが目立つ。

1	↑	マグナカルタ	149,250
2	初登場	桃太郎電鉄USA	124,825
3	↑	JリーグウイングイレブンB アジアチャンピオンシップ	46,514
4	↓	シャイニング・ティアーズ	25,934
5	↑	牧場物語 Oh! ワンダフルライフ	20,920
6	↓	エースコンバット5 ジ・アサンダグ・ウォー	18,430
7	↑	SIMPLE2000シリーズ Ultimate Vol.2 職業上等! ヤマノ傭兵-最強の傭兵-	18,063
8	↑	ポップンミュージックV10	15,539
9	↑	実戦パチスロ必勝法! 北斗の拳	14,021
10	↑	ドカボン・ザ・ワールド	12,544
11	↓	我が電を見よ	12,203
12	↓	NARUTOナルト ナルティメットヒーロー2	10,509
13	↓	beatmania IIDX 8th style	8,819
14	↓	アークザラッド ジェネレーション	8,779
15	↓	実戦パチスロ必勝法2 デカダン・十字拳	8,635
16	↓	名探偵コナン 大英博物館の遺跡	8,364
17	↓	魔界戦記 ディスガイア PlayStation 2のBest	7,360
18	↓	STELLA DEUS (ステラデウス)	7,284
19	↓	ゾイド ストラグル	7,126
20	↓	ラピュセル 水の都の冒険	6,973

ハード売り上げ

PS2	124,963 台	199 台
PS3	1,293,904 台	5,770 台

DPS
10周年
特別企画ランキングインタビュー・特別版
The
Special Interview

DPSの前編集長・渡部雅人に聞く

前編集長が語るDPSの10年

毎回、本誌編集長がDPS的に(個人的に)?「気になる」コトをテーマに、業界各位を訪ね歩くこの企画。今回はDPS10周年を記念して、2ページの拡大版をお届けします。本誌の前編集長である渡部雅人と、DPSの10年を振り返ってみました。

システムの追求と世界観を楽しむこと、両者の融合がDPSのコセツでした

——1994年12月3日にPlayStationが発売され、16日にはDPS前刊号も発売されて、今年10周年になるわけですが、貴自身は、創刊時はかかわってなかったんですよね。フリーのゲームライターで、まあまだされてというのが、なんとあとDPSで働くようになって……

渡部雅人(以下、渡部):そのときさ、覚えてる? 一番最初「お世話になりました」と言ったあと、「あの、編集長って何する人なんですか?」って聞いたんですよ? よって疑問だったんだろな、僕の方もそのことが(笑)。そういうんだから、今、編集長のかっこいいのもちろん、ウケたけど、ちなみに創刊のため、電撃PSエンジン編集部のれん分けしたような感じでDPSの編集部ができたんだよね。その強い影響が創刊号の紙張

に出てる。他誌さんが、全部「赤い車」(リジッシャー1)なのに、うちだけ「プリンセスメーカー」だよ(笑)。昔、僕は電撃スーパーファミコン編集部にて、そこで「少しでも多くの画面写真を載せよう」というのが方針だったんだけど、電撃PCエンジンの編集長になってみたら、イラストがメインだった。ゲームを徹底的に楽しみ戻そうという電撃らしい基本姿勢は変わらないんだけど、電撃PCエンジンはキャラクターや世界観といった方向から、それを追求しようとしてた。その思いがおもしろいなと思って、両者を融合したのが、DPS別出陣の基本コンセプト、というええとそうだけだ。そのつと、その場勢い加減でやってほしいみたいな、結局、その場の勢い加減で書いてたけど……かな(笑)。

——創刊から、その期をおけずに月刊化しましたよね。よくやったね。あの人数で。

渡部:そうそう。その頃って、ほかのPS専門誌はみんな



電撃ゲームメディア 渡部雅人

前編集長

電撃ゲームメディア総編集長。1994年の創刊号から2003年の春まで、DPSの編集長を務めた。好きなジャンルはA/Cだが、最近では「ドラクエVII」の攻略で忙しい日々を送っているらしい。

月刊になってんだよね。うちが一番遅くて、一番遅いなら遅いで、何か売りを考えなきゃ、というわけで出てきたのが「電撃PlayQuestion Special」(攻略付録)。PlayStationだから「スエーション」みたいなひびきの名前をつけとこうっていう(笑)。

——とあえす「シオン」つけとけばいいだろうみたいな感じでしたよね。当時のネーミングで(笑)。でもこれ、毎回100ページ以上ってんでますよ。買えますか? 雑誌誌が出ないじゃないかって不安になったこともありましたよ。そりゃもう、だって、100ページ以上の、しかもこんなタイトルを衣飾した付録2号誌程度ですよ? ああええい。

渡部:「年毎にPlayQuestionを付録でついでよ?」って書いたら、「100ページじゃ取らまじえ!」2冊に分けてくれなさい!」ってみんなに言われて、おしいい、2冊か、200ページかあて(笑)。

——そして、うちが月刊になったと思ったら、そのタイミングで他誌には集積冊子になってんでたよね。

渡部:さすがに考えたよね、あのときは。当時はまだまだ発売されるソフトも少なく、そのときは普通に伝えられるだけの情報量があるとは思えなかった。それで、みんなでもって出てきたのが増刊作戦だった。「これからはRPGとか対戦格闘がいっぱい出てくるから、ジャンルをしぼって特誌をやるよ」という作戦で、電撃PlayStationG(ギルゲーム)とかF(対戦格闘)とかR(RPG)とかを出したんだよね。

——ちょっと補足すると、当時のDPSは月発売の月刊誌だったんですね。そこに加えて、毎月中期に増刊を出そうと。関連じゃないんだけど、月に2回、DPSが出



DPS TOPICS

この10年でDPSはこんなことやっちゃいました!

今日のインタビューが読者の皆さんの声を中心に、DPSの10年を振り返るキーワードでチェック! 当時の記事の再発見ももちろん、そうでもない人も、これまで以上にDPSの歴史を「さっしやっさ」ちゃーかも?

編集長&ライターと血と汗と涙の結晶

電撃PlayQuestion Special

Vol.8 (96年6月30日発売) ~

ゲーム誌の発展を望んだ100ページを超える増刊号。Vol.8は「F」&「R」の対決がテーマ。「電撃対戦格闘誌」SPRIDEにタイトルを奪取している。オマケのバラバラマシを収録した4コママンガも好評。新人人気を押し出した。また、2000年12月17日の「付録ではな、年末の特集ページになってた。

アルファベット1文字のネーミングが通例的(?)な

増刊号

Vol.8 (96年9月14日発売) ~

Vol.8は単行本と異なり「F」増刊号だった。ジャンルを分けて増刊号を発売。増刊号「F」というように、ジャンル別の増刊号をタイトルにつけた。ちなみに、「Z」は「全員集合」のZ。

その他の増刊

発売日	タイトル	内容
85/10/13	F (Vol.10)	FTG対決。お宝は「アソクソク」+V.G
86/1/13	R (Vol.12)	RPG対決。お宝は「戦国サイキョウ」+お宝対決
86/7/13	Z (Vol.14)	カクコ対決。お宝は「お宝対決」+お宝対決
86/9/14	B (Vol.17)	「お宝対決」。お宝は「No.10」
86/12/10	F2 (Vol.19)	FTG増刊号2号誌。お宝は「アソクソク」
86/11/11	G2 (Vol.21)	ギルゲーム対決。お宝は「アソクソク」

CHECK 97年1月22日 (Vol.39) から増刊「D」がスタート!

97年には、DPS初のCD-ROM付増刊。口を発売。「プリンセスメーカー」ゆめある妖精」などの体積増3本のほか、DPS教養誌「データベース」、DPSクイズ(テーマは「D」)など4号誌とされていた。Dは、その後も毎月発売されるようになった。現在の電撃PS2と名前を変更した。



「ゲームを楽しみ尽くす」が基本姿勢だよ

ますよという感じで、それを95年9月のGから始めたんですけど、つらかったですね。

読者 そう？

—いや、Gはよかったんですけど、Gは、最初の増刊だから、みんな馴染んでいたから、早め早めに作業してくれただけですよ。でも、その次の月に出したFはもう徹底的に作業が進まなくて(笑)。今でこそ、こうやって笑えますけど、当時は泣きそうでしたよ。その後の増刊号も本誌も、ことごとく泣き泣きで……

読者 ままか(笑)。増刊号といえば、97年の1月に付録ディスク付きの電撃PlayStationが出たんだよね。今の電撃PS2。

—なんと「FFVII」発売の1週間くらい前！ 勝興してましたね。

読者 してないから(笑)。あのときもさあ、CD-ROMの付録をつけてみよう！ ということでは、みんな盛り上がりつつあったけど、誰も作り方がわからない。幸い、会社はゲームも出していたからプログラマーはなんとかなったんだけど、今度は人材がない。

—そのときに当時の副編集長が笑いかけて100万円くらい強引にめし出してくれたんですよ。(完結(現金)、解約しただけだった)とか言ってる(笑)。

読者 私付録を打ち打った(笑)。笑話だねえ。

—そんなこんなでやるとデスク振りたいなものができた頃、スタッフが「テーマ曲を作ったって書いてきたんですよ。付録ディスクでテーマ曲出てきたらどう？」って聞いてたら、これがメニュー画面で流れるテーマソング！(笑)。まさかまで書いてとは思ってなくて、しかも、わりといい歌だったりして(笑)。その歌を聴いたとき、Dは売れるかと思いたしたよ。歌が入って付録ディスクとくんで、当時も今もありえない企画ですよ。これは売れる。と(笑)。

読者 そいえば、増刊号が出たときに、付録にメモリーカードシールが貼られてた。これは声を大にして言



たい。メモリーカードシール貼って、DPSが最初に付けたんだよ！ しかも、材質はズベ(張)でよかった!!

—だって、高かったけども、あれ、原価計算も担ってましたからね。当時の編集長には本当に言えなかったよ、いろいろと。

読者 でもほら、取崩し録とかメモリーカードシール付録とかさ、今も通用するアイデアがいっぱい出てきて来たかったよね、当時は？

—あ、はい、まあ……

雑誌を作るだけじゃない電撃PlayStationとしてすべきこと

—そんな感じでPlayStationの時代が過ぎていて、いよいよPlayStation2へとハードも代わりわっていったわけですが……1999年の東京ゲームショウで、SCEさんと共同編集でPS2の公式パンフレットを作ったんですよ。最初に書いたのは、選定されたゲーム。

ある朝、突然、「東京ゲームショウですよ。うちが作ったパンフレットをみんなも持って、PS2のブースに込んでみるのって、よくない？」と書いていたよ。

読者 なんかさよ言われると、全部思いつきでしゃべってる編集らしいじゃない(笑)。

—通りなした？

読者 あの頃はさあ、PS2の電源ボタンが暗に光さただけで感動したんですよ。「電源が緑に光ってるよ！」みたいな(笑)。その頃は、PSマークを縦に横に、カチカチカチカ手触りするヤツが盛りだくさん。でも、そのパンフレットを作った頃から、ただ雑誌を作るだけじゃなく、やべさここはやらないよ！みたいな発言を少しずつ持つようになってた。生意気な(笑)。

—そんなこと考えてたんですか？ わかりませんでしたよ、全部(笑)。

読者 さっきも話したけど、副刊の頃からずっと、雑誌をどうやっていかにすることで面白くしたいんだよね。でも、後半の5年程度は、だんだんこのゲーム業界、PlayStationのマーケットのなかで、DPSは何をするかというところを考えるとよくなって、その結果の1つが、TSUTAYAさんと組ませていた1997年2002年かあったりする「ずんぐー10本」。だったり、いろんな小冊子だったりすると思う。編集者としては、今、取崩しもDPSが出すようになって、ゲーム文庫ももう立ち上って、雑誌以外にも報を広げたいよね。でも、今日



思ったんだけど、自分では論理的に考えて、戦略を練ってやっていたつもりでいたんだけど……わりとこ、いざというときは感情的に決めてた気がする。

—今日のキーワードは「思いこみ」(笑)。

読者 「あ、風が吹いてる！」と思ったら乗っちゃえ、この風に乗らさずしてどうする、みたいな(笑)。ホント思いつきだね。風に乗って「ああ乗って、気持ちいいな！」って書いてたのが現存。あのときで10年前だよ。SCEといえど会社が見え、見たことのない新しいゲーム機、PlayStationが登場して、またこのゼロから新しいゲームビジネスを始めてくれた(笑)は、感謝してるよ。ちょっとマジメな、今もちがうと思うんだけど、それかもうずっと大事なことだ、ゲームをたたく楽しみ尽くすという電撃の基本姿勢はそのままに、どんどんいろいろ、そして新しい提案も、読者のみなさんにしてほしいよね。正直、今のDPSはもうちょっと変わってもいいんじゃないかなと思うけど(笑)。そこだけは変わらぬでいいなって(笑)。

—もう10年だからさ、ゲーム誌では老練になりつつない、老練の味は守りながら、今、出すべき新しい雑誌、メニューは考えていてほしいなあ。

—まためした？

読者 ちゃんとね(笑)。いや、でもさ、このインタビューって、おもしろいのかな。

—いいんじゃないですか？ 泥臭い人間が出てくる。

読者 ね、自分のたのしみ思い出し話して、そんなにキラキラじゃないんだよね、面白かった(笑)。(笑)。じゃあ、これを読んできた若い読者のみなさんが、「俺も来、電撃で働きたいなあ」とって思えるようなインタビュー記事にまためしたいよ。

読者さんに新しい提案をしていきたいよね

貼てはがせるのに命をかけた

メモリーカードシール

Vol.8 (95年9月14日発売)

「何となくおもしろいことさ。ゲーム機本体とメモリーカード用のシール、人気ゲームのイラストや画像を使用したもの以外に、DPS付録イラストやゲームももった。巻末「2」のたまたま、ゲームの消しコマンドなどが書かれた「クリア済メモリーカードシール」が付録になっていた。



132ページの大作ゲーム特別付録

電撃4コマ

Vol.274 (04年6月19日発売)

「ロマンチックなストーリー、オリジナルな設定でどろどろの感動とあやや、「FFVII」のページで連載中の2本型とあや、DPSが誇る作家陣、豪華な4コママンガ。毎月、2選目発売号のDPSの付録となっている。

「ゲーム」ではなく、「ゲーム」っぽい4コママンガの付録が、ゲームならではの面白さやリとしましうたが活劇、アンケートでも上位ランキングする人気企画となった。4コマは今後もまた続くので、お見直しなく!



今回の対談を終えて

へんな言い方もありませんが、DPSのこの10年を、こういうかたがで先代編集長と振り返ってみると、やはり夢のように過ぎていった年だったと、実感します。信じられないような企画も、とども度らぬくらい(信じたくない)イノベーションで実現してきましたか(笑)。

でも、本当はそんなことではないんですよ。PSがPS2へとハードも変えたりして、数多の読者のいゲームと出会い、それを、読者、読者、DPSを支持してくれてる読者のみなさんに、僕らなりに一緒にの方法でお返さできたこと、今、現在進行形でもあるこのことが、最も大切なんだと思います

し、そんな当たり前のようでも一番いいことだと思ってるんですけど、あ、PlayStation、DPSは、やっぱり夢のような……なんですよ(笑)。

「夢」であり、そして「夢」なんだと、改めて感じてもいい。

「MGSS」のテーマについて、小島監督が語った「MEME」文化が遺伝子、GENE=生物学の遺伝子、SCE=同じくこれを語ることが、今、PS2で実現していること、という言葉を、この10年の節目の号に、記しておきたいと思つた。2014年、今が10年節目の年だからこの号を振り返ってくださったに、DPSの、この3つの言葉を結びつかりと、その縁が伝わるように……。

REVIEW

DENGEKI Station
新作ソフト
レビュー

今やらしいソフトを徹底的にやり込んで評価するDPS本拠コーナー。ついに「ドラクエ」レビュー掲載。じっくり、やり込みました。

どこまでも深くやり込む最強レビュー!

今号のレビュー

95 **情熱のまきば** デザインの自
ゲームを徹底的にやり込み、ついに最高
としたりと感動の「泣きまふ」検証です。

好きなソフト:情熱のまきば(PlayStation 2)

95 **ゲームの英雄伝説 聖
闘士たち** 2と3の10周年記念に合わせた
ストーリーの新展開がゲーム、熱攻で
最新の演出も上。

好きなソフト:ゲームの英雄伝説(PlayStation 2)

95 **フールディングの魔法のバ
ンブ** ソフトに込める先入観をすべて、新鮮
な展開を期待する。ちょっとのことで
ハナシゲームが中絶。

好きなソフト:フールディングの魔法のバンブ(PlayStation 2)

95 **おのれゲームのつづき** 感動結
晶、感動のプレイを好きなお子様。ノリ
ノリで遊べる。と、みんなが楽しんでいる
ゲームを遊ぶのが好きです。

好きなソフト:おのれゲームのつづき(PlayStation 2)

95 **自分の人生よりもゲームが
人生** ゲームの人生よりもゲームが人生
ゲームの人生よりもゲームが人生
ゲームの人生よりもゲームが人生

好きなソフト:自分の人生よりもゲームが人生(PlayStation 2)

95 **おのれゲームのつづき** 感動結
晶、感動のプレイを好きなお子様。ノリ
ノリで遊べる。と、みんなが楽しんでいる
ゲームを遊ぶのが好きです。

好きなソフト:おのれゲームのつづき(PlayStation 2)

ヒロポン

おなじみのオープニングを聞きながら、わくわく気分です3Dのフィールドへ。よく感じだわターしたんだけど、あっという間に30分過ぎ、とくくアツアツな15分経たず、既読の3年経ったのを、慣れたまですと時間がかりましたよ。でも、3D視覚で再現されたことにより、キャラクターはより魅力的に感じられるし(ぜひキャラがほしい)、ストーリーも引き込まれたという印象です。システム面も、鎌倉まで来て、スルを前倒しては接をきかなくて、やり込み勘定をかき立てては掛けがスラリ。担当スタッフ、年末年始にこのソフトを待つって帰ってヤダ……

好きなソフト:ヒロポン(PlayStation 2)

95 **おのれゲームのつづき** 感動結
晶、感動のプレイを好きなお子様。ノリ
ノリで遊べる。と、みんなが楽しんでいる
ゲームを遊ぶのが好きです。

好きなソフト:おのれゲームのつづき(PlayStation 2)

95 **おのれゲームのつづき** 感動結
晶、感動のプレイを好きなお子様。ノリ
ノリで遊べる。と、みんなが楽しんでいる
ゲームを遊ぶのが好きです。

ドラゴンクエスト 2と3と4と5と6と7のつづき

発売中



おなじみのオープニングを聞きながら、わくわく気分です3Dのフィールドへ。よく感じだわターしたんだけど、あっという間に30分過ぎ、とくくアツアツな15分経たず、既読の3年経ったのを、慣れたまですと時間がかりましたよ。でも、3D視覚で再現されたことにより、キャラクターはより魅力的に感じられるし(ぜひキャラがほしい)、ストーリーも引き込まれたという印象です。システム面も、鎌倉まで来て、スルを前倒しては接をきかなくて、やり込み勘定をかき立てては掛けがスラリ。担当スタッフ、年末年始にこのソフトを待つって帰ってヤダ……

好きなソフト:ドラゴンクエスト2と3と4と5と6と7のつづき(PlayStation 2)

95 **おのれゲームのつづき** 感動結
晶、感動のプレイを好きなお子様。ノリ
ノリで遊べる。と、みんなが楽しんでいる
ゲームを遊ぶのが好きです。

好きなソフト:おのれゲームのつづき(PlayStation 2)

ヨーロッパクラフターの ウィーン・クレムナツカ・テクニクス

発売中



サッカーゲームは好きが好きで、欧米の選手はよく知らないし、トレードとか解雇の設定などやるコトが多すぎて、これは面白そう……という心持は採用してました。どっぴりという心持は、基本的な方針がアシスタントが教えてくれるので、サッカーのんびりとプレイできます。戦略とか設定も、コトが「どにがズス」ってかえりて、それも多分、自分自身で改良を加えて……って感じな流れなので、サッカーの門門知識がなくても、サッカーが苦手でてもかまいません。SPGが苦手でてもかまいません。自分で選手を動かさなくてもいいし、

好きなソフト:ヨーロッパクラフターのウィーン・クレムナツカ・テクニクス(PlayStation 2)

80 **おのれゲームのつづき** 感動結
晶、感動のプレイを好きなお子様。ノリ
ノリで遊べる。と、みんなが楽しんでいる
ゲームを遊ぶのが好きです。

好きなソフト:おのれゲームのつづき(PlayStation 2)

テイルズ オブ リバース (PS2)

発売日 **12/16**

S

■プレイステーション2 (税込¥7,140) ■PC (税込¥9,980) ■PS2 (税込¥9,980) ■PC (税込¥9,980)

(紹介記事P.98→)

テイルズ オブ の究極進化形態!

人気RPGの「テイルズ オブ」シリーズの最新作。プレイヤーは「サバイバルモード」や、4人対戦が可能な「バトルロイヤルモード」など、モードが多岐。当たり判定が広いほか、画面が見づらいなど、ゲームが大味。

仲間同士の掛け合いが見られる「スクリーンチャット」の、キャラクターの表情やセリフが多岐。術や技を使用することで、キャラクターの能力が強化される「フォスキューブ」システムなど、戦闘に盛り上がる新システムが数ある。また、仲間同士の掛け合いが見られる「スクリーンチャット」の、キャラクターの表情やセリフが多岐。術や技を使用することで、キャラクターの能力が強化される「フォスキューブ」システムなど、戦闘に盛り上がる新システムが数ある。また、仲間同士の掛け合いが見られる「スクリーンチャット」の、キャラクターの表情やセリフが多岐。術や技を使用することで、キャラクターの能力が強化される「フォスキューブ」システムなど、戦闘に盛り上がる新システムが数ある。

ゴジラ 怪獣大乱闘 (PS2)

12/9

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

ウィットウィングス (PS2)

12/9

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

ゾニク メガコレクション プラス (PS2)

12/9

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

THE 逃走ハイウェイ (PS2)

12/9

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

飯面ライダー 剣(フレイド) (PS2)

12/9

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

クラッシュ・バニー5 (PS2)

12/9

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

双恋 (PS2)

12/9

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

ボボボーボボーボ (PS2)

12/16

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

押忍! オレの一本!!

担当編集、ライターが熱い。このゲームを熱く語る。「オレの一本!!」

THE 飯面ライダー 剣(フレイド)

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

Super! It2000 めざせ! チェスチャンピオン (PS2)

12/16

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

レジェンズ (PS2)

12/16

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

■プレイステーション2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000) ■PS2 (税込¥4,000) ■PC (税込¥4,000)

ココが「技あり」!!

本作の魅力はなんといっても、漢(おとこ)たちの個性。羽村が思いやりのない、これがカッコいい男性の肉体的なです。ヨシヒもビックリ!

あわせて一本!!

本作の魅力はなんといっても、漢(おとこ)たちの個性。羽村が思いやりのない、これがカッコいい男性の肉体的なです。ヨシヒもビックリ!

8冊目！ 電撃4コマ Vol.8は
次の次の号、来年2005年の
1月14日発売号の付録で
あります！ 来年も4649！
電撃4コマ大賞開催中！

電撃4コマ大賞作品大募集！ 投稿規定

- 1: ゲームっぽい内容であること。特定のゲーム1本に依存的なタイプの作品は、今回は募集しません。
 - 2: 連作であること。作品は15本、または29本からなる。連絡したスタイルを取ってください。
- しめ切り: 2004年12/31
入賞作品は電撃4コマに掲載、イカス賞品も！
作品には住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに。
データでの応募は名の通り。この説明で判らない場合やその他、質問などには封書でお問い合わせください。

〒101-8305 (株)メディアワークス
DPSど 電撃4コマ大賞係



電撃プレイステーション2
4コマ大作戦発動中
てまが！

イラスト/戸部淑

増刊電撃PS2はPS2用ディスク付きなのです！

電撃PS2

プレイステーション2

D75

D75は特別版が『デビルメイクライ3』『義経英雄伝』『獣王記』など8タイトル、ムービーは『GT4』など8タイトルを収録。
SPECIALの『TOR』は、プロモーションムービーやイベントシーンの映像を多数収録。『MGS3』は『ミニシアター』として、爆笑間違いなし！のおもしろ映像を収録。セーブデータも『九龍』『幻想IV』『ラクガキ王国2』など10タイトルをご用意。
さらに誌面では『TOR』を大特集、攻略特集&吉積プロデューサー責任編集の特別コーナーを掲載！
いろんな雑誌がいっぱい聞けちゃうかも！ そのほかの「ずんゲー」タイトルも『MGS3』をはじめ大充実の内容なのです！

12月17日：増刊DPS2 (D75 Vol.294)
特別版は『デビルメイクライ3』『ポップンミュージック10』

12月24日発売：本誌DPS Vol.295
付録は『タイトルオブリアース』、本誌は『MGS3』

電撃Maniax
絶好調発売中！
価格も税込
¥2,300!

通常の本誌の14倍の読者ページと、DPS本誌前号までおなじみのキャラたちが、大活躍のマンガが190ページ。さらに付録のパソコン用CD-ROMには過去の連続や増刊Dの全楽曲(MP3)！まさに集大成。売っていたら確実に買い(というか多分、もう少しすると売り切れちゃいます)のこの一冊。担当者が地獄のふちを覗きながら、作りましたよ？

＜電撃GPMの運用について＞
PS2ソフト「電撃お宝箱」(ルード・マーチ)の改題「電撃お宝箱」(ルード・マーチ)は電撃Webショップにて個人購入可です。
・電撃お宝箱ドットコム <http://www.denekioya.com/> ・お問い合わせ:メディアワークス通販センター 03-5763-7158

収録

- 特別版
デビルメイクライ3、義経英雄伝、チキハイビジュアルズ 劇場: ニーナウイリアムズ、KEY& PROJEKT ALTERED BEAST、イース-アビシユム68-、龍宮先生の手帳! 19巻、お宝箱先生のお宝箱11、ホップミュージック10、SIMPLE 2000のシリーズ Vol.68 THE パチナール音ウツ
- ムービー
グランドワリス4、ビューティフルジョー2 ブラックフィルム編、ドラゴンクエスト6 ファンタジーファンタジー in いざなきストリート Special、ロマンシングガガ-ミニストリソング、ナポリカ、チビカ、チビカ-サーガ-ア(9巻・チュウナー2)、11巻ガズ-ゲート-ターク-アライアンス、2、ZII O'll-infinite-
- SPECIAL
タイトルオブリアース、メタルギアソリッド3 SNAKE EATER
お宝箱-データ
九龍特別増刊、幻想IV増刊、ラクガキ王国2 増刊2月号もじりました。、此後1冊の巻末所収、ラクガキ王国2 増刊の巻末、ラクガキ王国 EPISODE01-1巻の巻末所収、スバウト3巻ガズ 500000000、機神明神子
デビルメイクライ、プリン-オブ-ヴィシユ-特別08-、その他

2004年12月22日(水) 3時開始予約受付
 予約価格 ¥540 定価 ¥540
 発売元:スクウェア・エニックス

発行:スクウェア・エニックス
 〒10-0001 東京都千代田区千代田1-8-1 TEL:03(6261)3222 / 編集
 〒10-0001 東京都千代田区千代田1-8-1 TEL:03(6261)3222 / 編集
 〒10-0001 東京都千代田区千代田1-8-1 TEL:03(6261)3222 / 編集
 〒10-0001 東京都千代田区千代田1-8-1 TEL:03(6261)3222 / 編集

Media Works

定価 540円 本体514円



夢のキャストは、いた・だ・き・だ!

FINAL FANTASY



ボードゲームの定番「いただきストリート」最新作は、
 ドラゴンクエストとファイナルファンタジーのキャラクターが一堂にあつまる超ゴージャブ版。
 両シリーズの有名マップを舞台に競うのは、お金もつけ、ダイスの運と、ち密な戦略、
 そして一発逆転の新システム「スフィアダイス」で大金持ちをめざそう!



ドラゴンクエストとファイナルファンタジー いただきストリート Special

12.22(水) ON SALE 希望小売価格:6,900円 (税込7,140円)



ゲームデザイン 堀井雄二
 (ドラゴンクエストシリーズ)

©2004 ARMOR PROJECT/SQUARE ENIX All Rights Reserved. SHOCHI SUZUYAMA
 FINAL FANTASY characters: ©SQUARE ENIX DRAGON QUEST characters: ©ARMOR PROJECT/BERD STUDIO/SQUARE ENIX
 キャラクターイラストレーション:天野シロ

SQUARE ENIX

スクウェア・エニックス インformationセンター 〒151-8544 東京都渋谷区千代田2-7番地文化センタービル10F
 PHONE:03(70)000-3566 (FAX)03(70)000-3533-1800 ※業務時間外はフリーダイヤルにかけられます。受付時間:月~金11:00~19:00(土・日・祝日および弊社指定日を除く)。ゲーム
 本誌掲載のゲームソフトの価格については必ずしもこの通りではありません。また、価格の改定は、当社ホームページ上で先にお知らせいたします。

PlayStation 2



電撃PlayStation Vol.293 特別付録 メモリーカードシール コピーライト表記

- 九龍妖異軍団記 シール面に表記してあります
- 続太郎電捕USA © 2004 HUDSON SOFT
- 南屏秘記デイスガイ PlayStation 2 the Best © 2003,2004 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.
- ヨーロッパラッパサッカー ウィニングイレブンタクトクス © 1998 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION
© 2002 JFAMAX © 2001 Korea Football Association Special thanks to Fortuna, MUKTA, BEJIN, Denis for Korea National Team data, addies, the addies logo, the 3-Strike trade mark and Roteiro are registered trade marks of the addies-Salomon group, used with permission
the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations.
Officially licensed by Eredivisie NV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI
Campeonato Nacional de Liga 04/05 Primera y/o /Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
© 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo
- 太郎の達人 コー1 コー1 五代目 © 2000 2001 2002 2003 2004 NAMCO LTD.
- 機動戦士ガンダム ガンダム vs. Zガンダム © 前進エージェンシー・サンライズ © BANDAI 2004 © CAPCOM CO., LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED.
- 友宝 ーフタコイ © 2004 友宝のな・ささきわづみ/Media Works Inc.
- RP9ツクール © ENTERBRAIN,INC./Rantise,Inc.
- ビューtifulジョー 2 プラックフィアムの魂 © CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED. Developed by CloverStudio Co., Ltd.
- 真流/ワッフルロボ 11 悪魔定数 © 2004 Konami Computer Entertainment Studios
(社)日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録簿使用 フランチャイズ 12球団公認 (社)全国野球審判会公認
- METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER © 1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan
- ファンタスティックフォーチュン2☆☆☆ (トリプルスター) © FUJITSU LIMITED, 1998.2003 © GeneX 2003
- デイルズ オブ リバース © いのまたむつみ © 2004 NAMCO LTD
- ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド 2 Mitsubishi, Eclipse, and Lancer Evolution names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of Mitsubishi Motors Corporation and used under license to Electronic Arts Inc.
"NISSAN" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc.
SUBARU, IMPREZA, WRX and STI names, emblems and body designs are properties of Fuji Heavy Industries Ltd. The names and logos of all after market car part companies are trademarks of their respective owners and are used by permission. © 2004 Electronic Arts Inc. All rights reserved.
- 決戦II © 2004 KDEI Co., Ltd.
- ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー In いただきストリート Special © 2004 ARMOR PROJECT/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © KOICHI SUGIYAMA
FINAL FANTASY characters : © SQUARE ENIX
DRAGON QUEST characters : © ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
キャラクターイラストレーション : 天野シロ
- Baldur's Gate DARK ALLIANCE II Baldur's Gate, Dark Alliance, Forgotten Realms, the Forgotten Realms Logo, Dungeons & Dragons, the Dungeons & Dragons logo, and Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. In the U.S.A. and other countries, and are used with permission. © 2004 Wizards, HAGIRO and its logo are trademarks of Hagiro and are used with permission.
Software © 2004 Interplay Entertainment Corp. and used with permission under license from Atari Interactive, Inc. All rights reserved. The Interplay logo is a trademark of Interplay Entertainment Corp. All other trademarks are property of their respective owners.
- グランツーリスモ4 © 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.Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties.
- ロード・オブ・ザ・リング 中つ國篇三記 © 2004 Electronic Arts Inc. All rights reserved. The Lord of the Rings and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.
- 川のめし釣り ワンダフルジャーニー © 2004 Marvelous Interactive Inc.
- 学園ヘヴン おかわりっ! © 2004 Spray/VisualArts/Interchannel
- Memories Off AfterRain Vol.1 © KID
- 新編! 超 スペクトラル ソウルズ II © IDEA FACTORY
- NANOBREAKER (ナノブレイカー) © 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo
- リョあびゅあ 耳とっほのものがたり © 2005 KLEIN / DATAM POLYSTAR
- リョアークストーリー © 2005 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc.
- 魔法英雄伝 © 2004 FromSoftwares, Inc.All rights reserved.
- ランブルローズ © 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo
- ツキヨニサラバ © TAITO CORP., 2004
- ファイナルファンタジーXII © SQUARE ENIX CO.,LTD., All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:Akihiko Yoshida
- 電撃PS9リジナルシール イラスト/戸部謙一 監製とみ
- ヴァンパイア クロニクル ギャザル タワー © CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.
- みんなのGOLF ボータブル © Sony Computer Entertainment Inc.
- リッジレーサーズ © 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
- ARMORED CORE FORMULA FRONT © 1997-2004 FromSoftwares, Inc. All rights reserved.
- 真・三國無双 © 2004 KDEI Co., Ltd.
- METAL GEAR ACID © 1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan
- どこでもいっしょ © Sony Computer Entertainment Inc.
- ひふふふフィーター © SEGA CORPORATION,2004
- ビボガールカデミーア ーどどりり | サルゲー大企業 © Sony Computer Entertainment Inc.
- 魔眼 The Tower of Purgatory © 2004 HUDSON SOFT / © SUEMI JUN 2004
- LUMINES (ルミネス) -音と光の魔物/バトル © Q ENTERTAINMENT © BANDAI 2004
- フロントミッション オンライン © 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
- ファイナルファンタジーXII © 2002-2004 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. イラスト/江本聖

※メモリースティック デュオにシールを貼って使用すると、機器故障の原因となる場合がありますので貼らないでください。

