



月刊アールカディア  
6月号

COIN OP'ED  
VIDEOGAME  
MAGAZINE



2001 No.013  
**6** 650  
yen  
J U N E

創刊9周年記念特大号!!  
**Mr. Driller G**  
ポスター付録



機動戦士ガンダム  
連邦 VS. ジオン

大特集

ゲームで生活できる日が来る!?  
キニシプロゲーム-2になる!!

VERTUA FIGHTER 4  
鈴木裕インタビュー

ヘビーメタルジオマトリックス  
ゼロガンナー2  
モンキーボール  
フロギアの嵐

# を一気に駆け抜ける!!

## MONKEY VMBALLY

モンキーボール  
— 猿玉 —

TM

NAOMI™  
GD-ROM SYSTEM

© AMUSEMENT VISION, LTD./SEGA, 2001

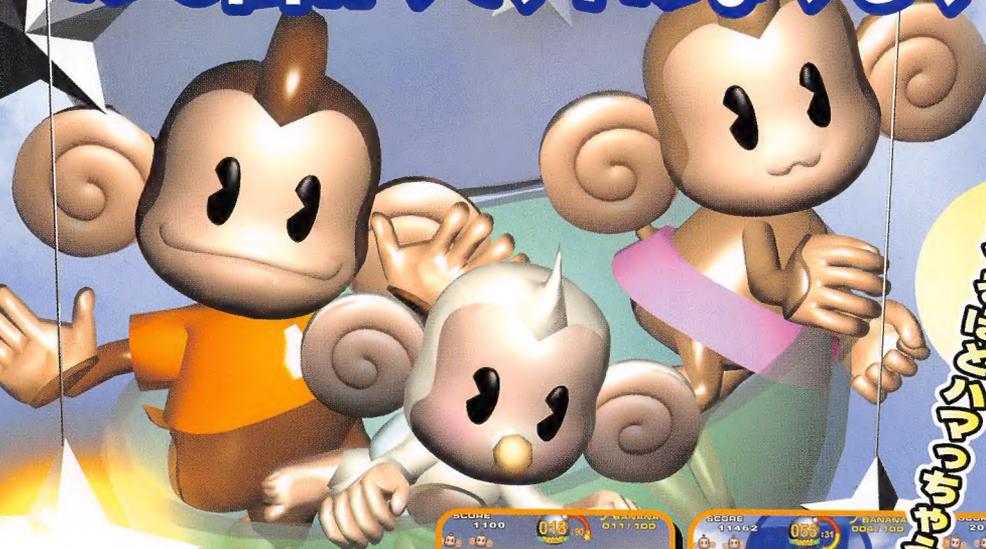
AV

### ゴールに向かって、サルまっしぐら!?

新感覚アクションパズルゲーム!  
ハラハラ・ドキドキの  
ハラハラ・ドキドキの  
ハラハラ・ドキドキの

でもルールは簡単!  
でもルールは簡単!  
でもルールは簡単!

遊びゴコロいっぱいの  
バナナコントローラ  
にビックリ!



SEGA AV ORIGINAL GAME ©SEGA  
©SEGA/AMUSEMENT VISION, LTD., 2001

## 2002年まで 待たない。



ゲームセンターで一足早く盛り上がり!  
バーチャストライカー3、ついに登場。

### バーチャストライカー3 発売記念プレゼントキャンペーン

クイズに答えて、サッカー観戦グッズを当てよう!

賞品	数量
Aコース：ピクチャー32型大画面テレビ AV-32AD1 (専用台付き)	1名様
Bコース：ピクチャーハイブリッドレコーダー HM-HDS1	1名様
Cコース：スカイパーフェクトTV! 専用チューナー&アンテナセット*	3名様
Dコース：オリジナルサッカー観戦グッズセット	100名様
ハズレた方にも、さらにWチャンス! バーチャストライカー3 オリジナルスポーツタオル	333名様

**クイズ** ゲームセンターで大人気の本格的サッカーゲーム、バーチャストライカーシリーズの最新作といえは?

バーチャストライカー○ (○の中に数字を入れてください)

**キャンペーン期間** 4月25日(水)～6月24日(日) ※当日消印有効 ※当選の発表は発送にかえさせていただきます。

**応募方法** 官製はがきにご希望のコース名、住所・氏名・年齢・性別・電話番号・Eメールアドレスをご記入のうえ、キャンペーン事務局宛にお送りください。本製品販店に備え付けのはがきや、インターネットでも応募できます。<<http://www.virtua-striker.com> (併用未対応)>

※コースご応募の方へのご注意くださいスカイパーフェクトTVへの新編加入希望者の方に限ります。○午後1時～2時に太陽が見える場所(南南西)にアンテナを設置できる方に限ります。○アンテナ取付工事が必要な場合、工事費は当選者のご負担となりますので、予めご了承ください。○ご利用にあたっては、スカイパーフェクトTVはの所定の加入契約手続きが必要になります。(当選者が20才未満の場合、親または保護者の同意書が必要です。)

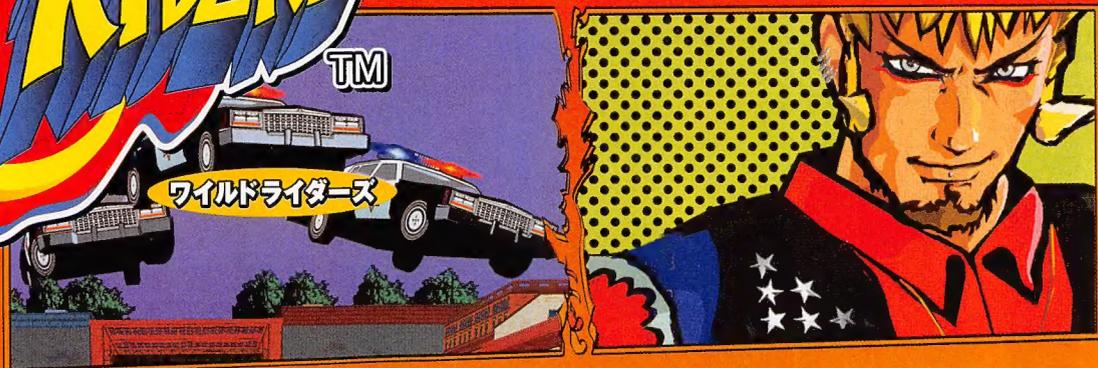
本キャンペーンに関するお問い合わせは、(株)セガ バーチャストライカー3キャンペーン事務局 03-5737-7545

# WILD RIDERS

# フィールド

TM

ワイルドライダース



## アメコミの世界を大逃走!



派手なバイクアクションが楽しい  
アメコミテイストたっぷりの  
痛快アクションゲーム登場!!

SEGA 株式会社 セガ

本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東花谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)

セガのインターネット・ホームページ  
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE  
http://www.sega.co.jp/

©SEGA/WOW ENTERTAINMENT, INC., 2001



NAOMI 2

昼間部 / 全日制

# 2001年5月生 入学願書受付中!

皆様のご要望に  
お応えして

2002年4月生入学願書  
5月1日(火)より  
受付開始!

## 全日制 ゲーム・クリエイター学部

### CGデザイナー科 2年 あらゆるゲーム映像を創りたい!

2D、3D問わず、マルチでドラマチックな画像を創造できるグラフィック・デザイナーをめざします。理解しやすいコンピュータ・グラフィックス技術と最新のCG映像デザインが伝統と実績の設備で学習できるので、プロとしてすぐに活躍できます。



### キャラクター・デザイン科 2年 魅惑の登場人物を生み出したい!

キャラクターはゲームのカナメ。その大切なキャラ創造を学ぶのがこの学科。本学院のアニメ・キャラ造形の技術と実績を盛り込んだ独自のカリキュラムとコンピュータを駆使した合理的な学習で、ハイオク・メリットが期待できる新世紀のキャラ・デザイナーを育てます。



### ゲーム・デザイナー科 2年 ゲーム・デザイナーになりたい!

魅力あるゲームの世界を追求するゲーム・クリエイター。発想力で勝負する仕事。ドラマづくりの既成概念を打ち壊して自由な発想でゲームのルールを構築するために、ゲーム映像とゲーム・コンテンツの技法を中心に学びます。



### ゲームアニメグラフィック科 2年 クライマキシムなドラマを創りたい!

21世紀に新次元のメディアとして、さらなる発展が期待されるゲーム界。まばゆいばかりのストーリーを創作できなければ本物のゲーム・シナリオライターとはいえません。学院が今まで培ってきたすべてのアニメ&映像のドラマ制作教育のすべてがゲームに生かされています。



### サウンド・ディレクター科 1年 サウンド・ディレクターになりたい!

ゲームに臨場感に加え、ユーザーの感性を刺激し、ゲームの面白さを倍増させるサウンド。デジタル音響システムとミュージック・メソッドを賢利に駆使した教育システムが、第一線のゲームサウンド・ディレクターを育成します。



# グローバルな デジタル・

# アーティストをねらう!!

平成13年3月卒業生の  
就職・デビュー率

12年3月卒業生の101.2%に続き

## 超100% 確定

にカチあり

(100%を超えているのは、1人で2社以上合格した生徒さんがいるためです。)

### 進路相談室を常設

東京校にて相談受付中! お気軽にお越しください。

「進路」といえば、入学希望の方は出願、在校生の方は就職。この2つの大抵の悩みにお答えするのが「進路相談室」です。

【設置場所】東京校・教務館  
【受付】(月)~(金) 10:30~16:30

### 入学案内書

無料 進呈

只今、入学案内書ご請求の方全員YAGオリジナル下巻美穂イラスト「ぶくぶくシール」プレゼント中!

### 夜間専科 5月生・10月生入学願書受付中!

- ★ ●CGクリエイター専科 ●キャラクター・デザイナー専科※
- ★ ●ゲーム・クリエイター専科 ●デジタル・コミック専科※

※は平成13年10月開講です。

東京校/大阪校 修学1年 夕食付(無料) 18:30~20:30

一日体験入学・学院説明会・進路相談会ご参加の方全員に  
**200万円 YAGリリーフ保険カード**

<b>無料 一日体験入学</b> 全国の各校にて毎月開催		<b>学院 無料 説明会</b> 全国の主要都市にて開催
5/13 日 仙台校・札幌校・広島校	5/26 土 福岡校	5/26 土 京都市
5/20 日 大宮校・大阪校・名古屋校	5/27 日 東京校	5/27 日 豊橋市・神戸市・鹿児島市

学校法人 大矢学園  
グループ

認定CG教育校  
(CG-ARTS協会認定)

# YAG 代々木アニメーション学院

社団法人日本映画テレビ技術協会会員・財団法人日本視聴覚教育協会会員・社団法人日本漫画家協会会員・日本映画録音協会会員・日本映画照明協会会員・日本映画撮影監督協会会員

学院に関する資料請求はお近くのローソンにある Loppi からでもお申し込みできます。(一切無料) LAWSON

お申し込み・お問い合わせ

ACCESS DE SUCCESS

フリーダイヤル サイノノア ヨニ コーポ サイノノースクワイ  
0120-310-042 FAX 0120-310-595  
フリーダイヤル (才能を世に) (才能すごしい)

URL <http://www.yag.ac.jp/> E-Mail [yag\\_info@po.sphere.ne.jp](mailto:yag_info@po.sphere.ne.jp)

〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-ARC-4 代々木アニメーション学院  
※ハガキ・FAX・Eメールでお申し込みの際は①住所 ②氏名(フリガナ) ③TEL ④年齢 ⑤学年(職業) ⑥希望学科(ある場合) ⑦ご希望の内容を明記してください。

学費は「国の教育ローン」をどうぞ 教育ローン係 TEL03-3376-9071

## 巻頭特集!

# ゲームで生活できる日が来る!? キミもプロゲーマー になろう!!

## 創刊1周年プレゼント

### ゲーセンのホンネとタデマエ ~僕らを縛る見えない鎖~

### pop'nmusic連載開始特別企画 ポップンな関係

## 特別付録

# B2版ポスター ミスタードリラー

## NEW GAME

ガンバリッチ 150



©2001 PSIKYO CO., LTD.

ガンサバイバー2  
バイオハザードコード:ペロニカ 196



©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED  
©2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

ナイトレイド 196



©TAKUMI CORP. 2001



タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio(須島トオル)  
Illustrated By K.Okawara  
©前通エージェンシー・サンライズ  
©BANPRESTO 2001  
©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.  
発売元:(株)バンプレスト 開発・販売元:(株)カプコン

## GAME LIST

ヴァンパイアナイト	80
エアトリックス	83
GAHAHA-発案	154
カプコンvs.エス・エヌ・ケイPRO	46
ガンサバイバー2 バイオハザードコード:ペロニカ	150
ガンバリッチ	26
ギガウイング2	90
機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン	28
ギルティギア ゼクス	92
スーパーメジャーリーグ	200
スーパーワールドスタジアム2001	192
スタントタイフーン プラス	86
ストリートファイターZERO3	107
ゼロガンナー2	48
太鼓の達人	152
ダイナミックゴルフ	198
テトリスA. PLUS	88
ドラゴンブレイズ	103
ナイトレイド	196
バーチャストライカー3	70
バーチャファイター4	15
婆娑羅2	194
ブラッディロア3	94
ブラネットハリアーズ	99
プロギアの嵐	72
ヘビーメタル ジオマトリックス	23
ミスタードリラーグレート	62
モンキーボール	66

## AD LIST

アミューズメントジャーナル	129
アリカ	110
カプコン	202
ギルタイムコミュニケーション	115
コスバ	159
G-フロント	115
セガ	表2
タイトー	表4
タイムマシン	114
デジタルエンタテイメントアカデミー	60
トライ	112
マックジャパン	114
ミルクウェイ	113
代々木アニメーション学院	4

発行所/株式会社エンターブレイン  
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10  
☎03-5433-7850(営業部)  
☎03-5433-7156(編集部)

©2001 ENTERBRAIN, INC. All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN, INC.  
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

## SERIALIZATION

プランニューアップティ	51	超空間SNK	156
ゲームセンターマップ	54	コスプレ・プレイスタイル	158
アルカディアデータベース	57	アルカディア フロンティアーズ	160
魂を甦める者	58	ゲーパロ館	168
ロングランゲームズブースター	107	ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方	170
ニューストランスミッター	120	彩京刑事	171
猛者通信ぼんぼ	122	庄司といづなのげいむバラのいゃ	172
ジョイスティックトルーパーズ	124	パンドラキャラクター改	173
ゲーマー用語の基礎知識	125	初心者Step Up☆列伝 第2弾 エキサイトファイター翔	174
オールドゲームミュージアム	126	デジタルディスクアーカイブ	176
ジャンク新聞	130	ZUNTATA サウンドカレッジ	178
ハードウェアミュージアム	131	設定資料集	179
ARCADER・NEO	132	次号予告・専集記事	185
全国ゲーセンイベント準備会	134	プライズワンダーランド	187
ハイスコア全国集計	137	メダル「始めてみよう」物語	190
ギルティギア ゼクス アソシエーションXR	155	筐体百景	201

# 大読者プレゼント

## 1周年のご挨拶

月刊アルカディアは、この度創刊1周年を無事に迎えることができました。これもひとえにご愛読いただいた読者の皆さまと、話題性のあるゲームを提供していただいた全国のオレータ様のおかげだと思っております。

この1周年を記念して日頃お付き合いのあるゲームメーカー様より数多くのプレゼントをいただきました。という

ことで、大放し出しました！  
あと、今から編集長が代わりにしたので、ひとまず挨拶を。「皆さん、アルカディアを買ってください！ 買っただけじゃないと、また無くなっちゃいます」ってことで一生懸命業界貢献を目指し、読者に喜ばれる本作りを心がけますので、今後ともよろしくお願いいたします。  
(小誌編集長 猿渡雅史)

アミューズメントヴィジョン様ご提供

NO.1 スラッシュアウトセット 5名様

- スラッシュアウトTシャツ
- スラッシュアウトオリジナルサウンドトラック
- モンキーボール シール



NO.3 プラネットハリアーズCD 5名様

NO.2 バチャスト3ポスター 3名様

- 三輪 龍臣サイン入り
- ※実際のポスターにはロゴが入ります。



カプコン様ご提供

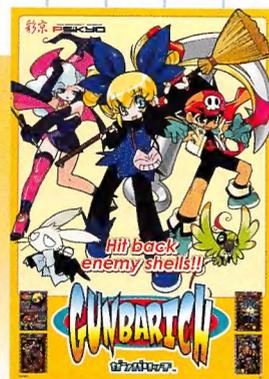


NO.6 プロキアの嵐ポスター 5名様



NO.7 機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンポスター 5名様

- ※実際の賞品は、ロゴなどが入ったものをお送りします。



NO.5 ガンバリッチポスター 3名様



NO.4 SNKグッズセット 2名様

- ※セットの内容は写真とは異なる場合があります。御了承ください。

セタ様ご提供



NO.8 セタギャルステレカセット 3名様

- スーパーリアル麻雀ステレカセット
- セタゲームギャルステレカセット

彩京様ご提供

NO.5 ガンバリッチポスター 3名様

ツリーハウス様ご提供



NO.10 DOA2 マウスパッドセット 3名様

- マウスパッド (かすみ、エレナ)

NO.9 DOA2 Tシャツセット 1名様



NO.11 DOA2 ステッカーセット 3名様

- エッチングステッカー (カスミ、エレナ、アサネ浴衣)

NO.12 DOA2 スペシャルセット 1名様

- ステッカー6テレカセット
- メタルフィギュア (カスミ・カスミ水着)



デルガマダス様ご提供

NO.13 オリジナルマグカップ 5名様



NO.15 ドリラーTシャツ-B 1名様

ヒットメーカー様ご提供



NO.23 ヒットメーカーTシャツセット 1名様

- クラッキングDJ Tシャツ
- サービーターナーズクラブ ストロップ



NO.25 オラトリオダングラムVer.5.66ポスター 2名様

NO.24 オラタンフィギュアセット 1名様

- フェイエンザナイトフィギュア
- テムジンウインターホワイトバージョン



NO.26 エアトリックスポスター 3名様

NO.14 ドリラーTシャツ-A 1名様

NO.17 ドリラーTシャツ-D 1名様

NO.18 ドリラーCDケース 3名様

NO.19 ドリラーAOUセット 5名様

●対馬Gトレカ

ナムコ様ご提供

NO.16 ドリラーTシャツ-C 1名様



NO.20 ドリラーポスターセット 10名様

NO.21 ワンバイアナイトポスター 5名様

NO.22 ナムこぬいぐるみセット 2名様

※セットの内容は写真とは異なる場合があります。ご了承ください。



DIG AGAIN 2001 SPRING!

プラネット出版様ご提供



NO.30 SNK CHARACTERS2 5名様

ファーストスマイル様ご提供



NO.29 GGXボーカルアルバムセット 1名様

- GUILTY GEAR X RISING FORCE OF GEAR Image Vocal Tracks -side I ROCK YOUTH-
- GUILTY GEAR X RISING FORCE OF GEAR Image Vocal Tracks -side B SLASH!
- GUILTY GEAR X RISING FORCE OF GEAR Image Vocal Tracks -side B DESTROY!!-

ビスコ様ご提供



NO.28 婆統羅基板 1名様

ワウエンターテイメント様ご提供



NO.27 ワウポスターセット 1名様

- ジャイアントプログラム2000ポスター
- セガストライクファイターポスター
- ゲッツIIは、ポスター
- セガマリンフィッシングポスター
- あゝ！女神様 闘う異とにもに ポスター

NO.35 プレイステーション2本体 2名様



NO.36 ドリームキャスト本体 4名様

NO.37 特製QUOカード 10名様



NO.39 攻略ビデオ 10名様

●プラネットリアライズスターズU3プロレクター

NO.38 リッジVキックボード 1名様



編集部提供



NO.31 浅井裕子サイン色紙 3名様

NO.32 パーキッツサイン色紙 3名様

NO.33 新堂敦士サイン色紙 3名様

NO.34 ポップン寄せ書き色紙 1名様

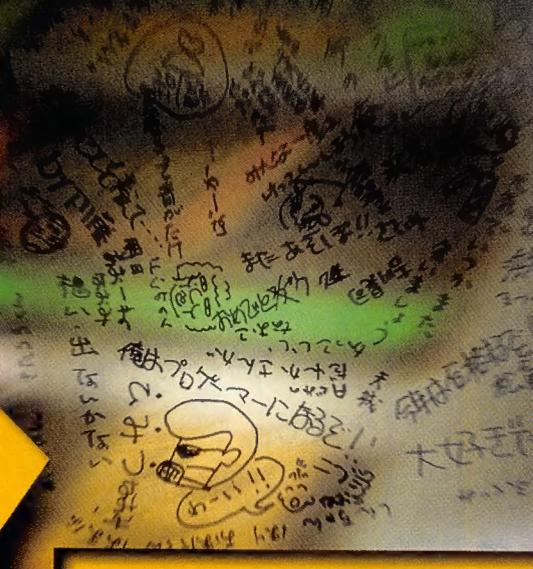
読者の皆様に感謝の気持ちをこめて総勢122名様にプレゼント!!

応募の決まり

6月号の186ページにあるアンケートハガキに必要な事項と希望するプレゼント番号を記入のうえ、書でご応募ください。たくさんのご応募をお待ちしております。なお、当選者はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。

※プレゼントの発送には1カ月~2カ月ほどかかることがありますので御了承ください。

締切  
平成13年5月16日(月)  
当日消印有効



# ゲーム になるう!!!

**ゲームが上手ければ、  
就職できる時代が  
到来する!?**

例えば単純な話、駆け足が速い人が陸上スポーツなどでその能力を活かし、スポンサーを見つけて生活している。想像力が豊かな人は、それを表現することで生活している。その手段が違えば、文筆家や画家、漫画家、映画監督……世間的な呼ばれ方は様々だ。

釣りや麻雀、ゴルフだって、オヤジの娯楽ととられがちだけど、それを極めれば、プロとなって生活することも夢ではない。

将棋やチェスなど、知的なゲームにもプロの世界がある。では、ビデオゲームの世界は現在どうなっているのだろうか？

様々な課題はあるものの、今現在、世界的に「プロ」のゲーマーが登場しようとしている動きがある。しかし、その土台となるべきゲームのプラットフォームは、PCのネットワークゲームが中心となっている。

では、国内にもプロゲーマーへの道は、開けつつあるのだろうか？ そして、我々がアーケードゲームでプロになることはできるのだろうか!?

今回の特集は、これらの動きを探っていくつもり。

# キミも プログラマー

氏名	大久保 大	生年月日	平成12年9月	性別	男	年齢	20歳
学歴	普通自動車第一種 運転免許 取得 文部省認定 GAMER 検定 合格 文部省認定 弾幕検定 合格						
現在	バーチャ7 初段を目指して学習中						
道徳	サッカー大会出場 長崎県大会						



ゲームで生活  
できる日がある!?

# プロゲーマー先進国の実態

プロゲーマー。そんな肩書きを持つ人たちが、海外ではすでに存在している。PCのネットゲームが盛んな韓国やヨーロッパでは、PCゲームは「eスポーツ」と呼ばれる競技。遊びではなく、技術を競うものと考えられているのだ。まずは、実際に活躍しているプロゲーマーの様子を知らないとね。

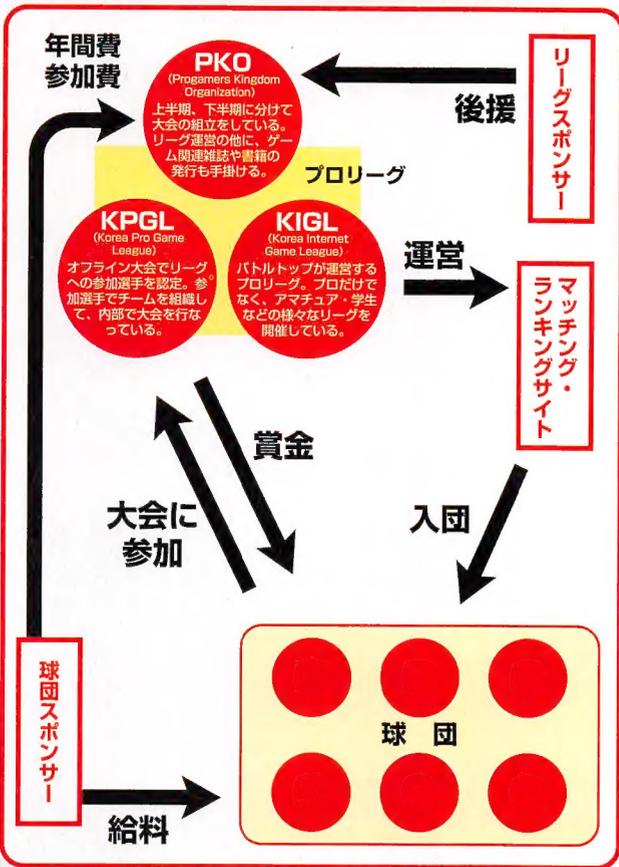
## 韓国

## プロリーグのしくみ

ゲームプレイヤーのプロ化が、最も進んでいる韓国。今のところ、ゲームのプロリーグが存在するのは、世界でも韓国だけ。大会を開催する「リーグ」。選手たちが所属する「球団」。そんな組織を中心に、プロゲームリーグが組織されている。プロの試合中継は、日本のプロ野球やJリーグのように、テレビの人気番組なのだ。ちなみに韓国では今、人気シミュレーションゲーム「スタークラフト」に代わるタイトルを模索中なんだそう。

### ●プロリーグ

ゲーム大会の企画・運営を行なう組織。リーグは多数あって、それぞれに運営形態や性格が異なる。今季活動を行なう予定があるのは、図にある3つ。複数のリーグが、共同で大会を開催することもあろう。



### ●リーグスポンサー

リーグの開催する大会の運営や、賞金をバックアップするスポンサー。大会毎にスポンサーが付いて、大会名に社名が冠せられることが多い。スポンサーのほとんどは、通信会社やパソコン関係の大手企業。

### ●マッチング・ランキングサイト

オンライン上で、プレイヤーの対戦組み合わせや順位付けをするサイト。会員になれば誰でも参加が可能。バトルトップのように、リーグが運営することも多い。大会の多くはインターネットテレビ(※1)で中継される。

### ●球団

企業が選手を抱えて、創設するゲームチーム。球団(※2)に所属している選手を、一般に「プロ」と呼ぶ。球団内に一軍・二軍が存在。大会に出場できるのは一軍のみ。中には、個人経営のPC房を抱えるプロ(※3)もいるらしい。

### ●球団スポンサー

球団を運営する企業。リーグに、入会費・参加費を支払って大会に参加する。支払う金額は日本円にして、入会費2000万。参加費は数百万ほど。ひとつの大会に参加するために、一時的に作られるチームもあるようだ。

※1 インターネットテレビ：パソコンのインターネット回線が流れる番組。インターネット環境の整った韓国では、ごく普通のテレビのような感覚で視聴されている。  
 ※2 球団：球技ではないが、他のプロスポーツに似てこう呼ばれているようだ。あるいは、マウスの球か、弾丸に関係があるのだろうか……。  
 ※3 PC房おかかえのプロ：大手でもなんでもない小さなPC房でも、専属プロがいることも珍しくない。店の中に個室まであるとか。

## プロリーグの誕生

プロゲーマー誕生には、インターネット環境の発達が大きく関わっている。韓国では、国家が積極的に通信速度の早いADSLを整備していることも大きな要因だろう。その後、登場したのが、PC房と呼ばれるPCルーム。韓国ではメジャーな施設で、ひとつの通りに複数の店舗が密集している場所もある。しかし初めは、日本と同じようにインターネットカフェとして営業されていたようだ。

日本のゲームセンターに似てよ。でも、ここから日本と違ったところ。PC房のひとつが、インターネットでのランキング・マッチングサービスサイト「バトルトップ」を開設したのだ。プレイヤー同士を引き合わせて、その結果を随時ランキングに反映させる。このシステムの登場で対戦熱がさらに盛り上がったのは、当然のことだろう。後を追うように、同様のサイトが次々に増え、オンラインによる予選。上位者によるオフライン大会が開催された。大会がテレビで取り上げられるようになると、徐々に世間の関心も高まっていった。

実はプレイステーションなどの家庭用機は、韓国では普及していない。インターネットの普及で、ネットゲームという遊びを手に入れた少年達は、学校帰りにPCルームに通うようになった。利用者層が社会人から青年たちへと代わったことで、ゲーム色の強い「PC房」になったのだ。プレイヤーが増えると、プレイヤーの要望を受けて、店ごとにイベントや、大会が開催され始めた。この状態って、

そして、2000年1月。定期的、長期的な大会開催の需要を受けて、ついにゲームリーグ「KIGL」が創設される。同時に21の企業が名乗りを上げ、球団を設立。そして、初のプロゲーマーとなる51人の選手が誕生したのだ。



韓国のPC房。未来的な印象を受ける不思議な空間だ。ちなみに、利用料金は1時間あたり250円ほど。日本では東京の久保に、本場のPC房がある。青くライトアップされた部屋に整然とPCが並び、まさに「サイバースペース」といった場所だ。



テレビでの試合中継の様子。「K1」ばりに派手な入場のある番組もある。KIGLは、なんと専用のスタジオまで持っているのだ。



### 人気ゲーマーのコメント

韓国通信フリーテル  
Magic NS所属  
リ・ジ・フン選手

去年の世界大会に各国のゲーマーが集まったのを見て、私は本当に驚きました。言葉が通じなくても、他国の友人たちと共に競えるのが、eスポーツの素晴らしいところです。

しかし、プロの世界では、実力だけが自分を認めさせる唯一の道具です。遊びとは異なり、ゲームの勝敗にも重い責任が伴います。

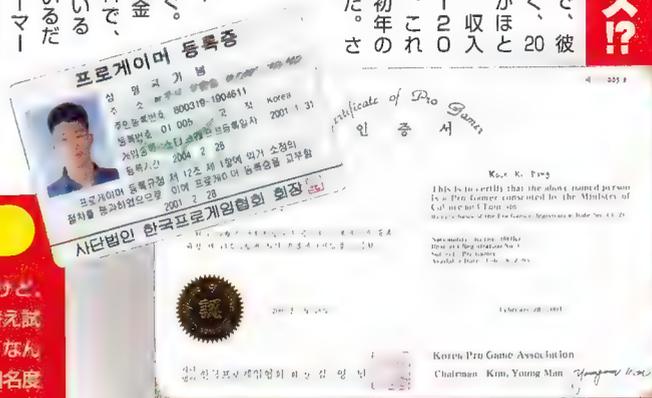
もうすぐ日本にもプロゲーマーが誕生するかも知れないと聞いて、早く対戦してみたい気持ちでいっぱいです。国とチームの名誉をかけて、勝負できる日を楽しみにしています。日本のゲーマーのみなさん、FIGHTING!!

ゲームの腕も才能。そんな考えからして、日本と海外の人々のゲームに対する意識は違う。ゲームが上手いことは、ひとつの技術として普通に認められているのだ。なんとなつたって、政府公認機関「KPGA (Korea Pro Game Association)」が、プロゲーマーのライセンス(必ずしも取得しなければならない)を身分証明書のようなものを発行しているくらい。さらに、アマチュアリーグで良い成績を修めれば、大学へ奨学生として入学さえ可能。ケーブルTVの発達した韓国では、彼らの試合の様子は毎日のように放送される。CMに出ているプレイヤーまでいるのだ。リーグができる

## なんと、ゲーマーのライセンス!?

たばかりなので、彼らの年齢は若く、20代前半の選手がほとんど。しかし、収入は年収にして120〜150万円。これは、大卒者の初年の年収に並ぶ額だ。さらに人気プレイヤーともなれば、大企業の次長クラス200〜400万円を稼ぐ。もちろん、賞金やCM出演料でもっと稼いでいるプレイヤーもいるだろう。プロゲーマーは社会的地位を持つ、歴とした職業なのだ。

※韓国は物価が安い(100ウォンは約100円)。参考までに、ビルは1.6億円、タバコ100円、CDDは1,000円ほど売られている。



これが、プロゲーマーの認定証とライセンスだ。これを買うには、筆記や実技の試験をクリアしないとダメ。

## 夢の世界のシビアな現実

「ゲームしているだけなのに」。なんて羨ましく思ったかも知れないけど、そこはそれプロの世界。球団によって異なるが、毎週、一軍二軍の入れ替え試験。戦績が悪ければ解雇。そもそも、スポンサーが降りたら球団は解散。なんとも厳しい世界なのだ。ちなみに、サッカーや野球ほどには選手たちの知名度は高くないようだ。リーグも選手も誕生して、まだ成長中のジャンルなのだ。

### ヨーロッパ ゲーセン事情

ヨーロッパでは、日本ほどアーケードゲームが盛り上がりはしていない。PCゲームやコンシューマゲームがメインのようだ。

ゲーセンで稼働しているのはほとんどが日本のタイトルで、例えばドイツでは「F355チャレンジャー」シリーズといったレースゲームの人気の高い。ちなみに最近、大ヒットしているのが「サンバDEアミーゴ」。あの大柄なドイツの人々がマラカス振って盛りまくる姿、見たいような怒いような...

生計が立てられるのか? 答はノー。アメリカほどの広大な国では、その移動だけで莫大な費用と労力がかかってしまう。個人で背負い込むには非常に厳しい条件なのだ。実際はスポンサーのサポートを得たプレイヤーがプロとして生活しているが、それはごくわずか。夢を掴む地・アメリカでもプロゲーマーはまだ身近な夢ではないのである。

## アメリカ・ヨーロッパ

### アメリカにあるのか? ゲーマーズ・ドリーム!?

アメリカにもプロゲーマーは存在している。全米各地でPCゲームにカードゲーム、そしてアーケードゲームなどさまざまな大会が行なわれており、その「賞金」を稼ぐのがアメリカン・プロゲーマーのスタイルである。大規模な大会だと200万円以上の優勝賞金が手に入るという。では、賞金だけで生計が立てられるのか?

アメリカ同様、ヨーロッパでもこうした大会で「賞金」を稼ぐのがプロゲーマーの実状だ。賞金以外の収入源として、各大会で上位を狙える強者には「プレイヤー個人」に対してスポンサーが出資する。これはアメリカにも当てはまることで、スポンサーが「チーム」に出資する韓国との大きな違いである。

### PCゲームの本場 ヨーロッパの状況

欧米を中心に「CPL (Cyber-athlete Professional League)」という団体がPCゲームの大規模な大会を主催し、かなりの盛り上がりを見せている。ちなみに年間の大会参加者数は欧米だけで、のべ2700万人にもものぼると言われている。この過熱ぶりはヨーロッパ全土に達する勢いだ。イギリスで開かれる大会に、遠くロシアからはるばる足を運ぶプレイヤーもいるという。

また、ヨーロッパには韓国のように大規模で組織化されたプロリーグこそないが、有志が集まって小規模ながらもハイレベルなリーグが開催されている。特にスウェーデンやオランダで盛んな動きだということだ。こうして見ると、欧米とプロゲーマーは専門職として成立しているとは言い難く、まだ発展途上にある。プロリーグを充足させようという動きがやっとなってきた、というのが現状のようだ。今後は海外ゲーマーたちの動向にも注目していきたい。

日本でもアメリカ合衆国とヨーロッパ諸国のさまざまな情報が氾濫している。だが、このゲームになると、案外知らないことに驚いたりしないだろうか? 「これらの地域ではプロゲーマーが存在しているのか?」「プロフェッショナルとして、どんな形で賞金を稼いでいるのだろうか?」「韓国の例とは違った、欧米諸国ならではのプロ形態が存在しているはず、それはプロゲーマー誕生前後の日本にとって、有益なテストケースとなるはずなのだ。」

CPLが今年1月、パリで開催したPCゲーム大会「Lan-Area 5」の様様。あまりのモニターの数に驚愕してしまう!!





**なぜ日本にはプロゲーマーがいないのか？**

韓国にはプロゲーマーが生まれる環境がある。韓国ではプロゲーマーに対する社会的認知が非常に高く、プロゲーマーは職業として認められている。また、韓国にはプロゲーマーのための施設やトレーニングセンターがあり、プロゲーマーの育成に力を入れている。韓国ではプロゲーマーの収入も非常に高く、プロゲーマーは社会的地位も高い。韓国ではプロゲーマーの活躍がテレビ番組でも取り上げられ、プロゲーマーは国民的英雄として扱われている。韓国ではプロゲーマーの活躍がテレビ番組でも取り上げられ、プロゲーマーは国民的英雄として扱われている。



**なぜ韓国にはプロゲーマーがいるのか？**

韓国にはプロゲーマーが生まれる環境がある。韓国ではプロゲーマーに対する社会的認知が非常に高く、プロゲーマーは職業として認められている。また、韓国にはプロゲーマーのための施設やトレーニングセンターがあり、プロゲーマーの育成に力を入れている。韓国ではプロゲーマーの収入も非常に高く、プロゲーマーは社会的地位も高い。韓国ではプロゲーマーの活躍がテレビ番組でも取り上げられ、プロゲーマーは国民的英雄として扱われている。韓国ではプロゲーマーの活躍がテレビ番組でも取り上げられ、プロゲーマーは国民的英雄として扱われている。

# プロゲーマーを生み出すカギ、ブロードバンドネットワーク

韓国でプロゲーマーが生まれた要因のひとつに高速なネットワーク回線の普及があったのは間違いない。そこで小誌は現在、日本で非常に高速なネットワークを一般ユーザーに提供するビジネスを展開しているデルガマス株式会社とインターピア株式会社を話を聞いてみた。

**デルガマス(NEWNEW)**  
当社のビジネス展開でもプロゲーマーは当然視野に入っていますし、私の夢でもあります。私も韓国でのムーブメントを目的とした時に、大勢の人たちが楽しんでいて明るい印象を受けました。今や世界的なゲーム大会も開かれるようになり、多くの大会で優勝している人は英雄視されています。早く日本でもプロゲーマーのヒーローが誕生してほしいですね。

今の日本ではネットワーク回線の不備やアーケードゲームだと風習法などがあるのでプロ化が実現されていません。でも賞金付きゲーム大会もきちんと運営して、利益の一部を

社会に還元すれば、周りに認めてもらえるようになる。そういった社会的行動によって日本でもプロゲーマーが生まれると思います。

また、現在国内のネットワーク回線は1SDNが主流ですが、うちが経営しているNEWNEWではそのおよそ300倍の回線速度を、みなさんに提供しています。その高速回線を利用したネットワークコンテンツをぜひ体験してください。そういった快適さや楽しさをより多くのユーザーに伝えることが、NEWNEWの夢でもあるプロゲーマーの誕生に繋がると思っていますから。

**インターピア(Neccia)**  
うちが経営するNecciaでは、既にバトルトップさんと賞金付き大会を行いました。そして今後もいろいろなゲームで、賞金付き大会を開きたいと思っています。日本ではプロゲーマーが誕生する条件のひとつとして、インフラの整備は絶対欠かせません。今の日本では、1SDN網などがDSLという手軽



プロゲーマーが誕生するために必要な協力は、まったく惜しみません。インターピア(株)の藤嶋氏(左)と高橋氏(右)



市場がない、需要がないなんて言っても始まらない。だからさっさとやるんです。

デルガマス(株)のCEO 平島氏

**アクセスMAP**

●NEWNEW  
住所：東京都渋谷区宇田川134-5サイトビル7F  
TEL：03-5458-5935  
http://www.cafejnet.ne.jp/

●Neccia渋谷直営1号店  
住所：東京都渋谷区宇田川13-8 ちとせ会館3F  
TEL：03-5728-2561  
http://www.neccia.ne.jp/

**セタも協賛 日立杯争奪NSNプロアマオープン選手権**

昨年(2009)の12月1日から31日にかけてネットワーク上で行なわれた将棋の選手権。結果は大平武洋氏(奨励会二段)が優勝し、賞金100万円を獲得。その大平氏にちょっと質問してみたところ、ネットワークゲームで勝つことの難しさとプロの厳しさが溢れた言葉がかえってきたぞ。プロゲーマーを目指す人は心に留めておこう。

**Q：大会中に苦勞した点はありますか？**  
A：普段は実際の将棋盤で対局しているのですが、大会中はパソコンの画面なので集中しづらかったですね。

**Q：ゲームで賞金を稼ぐことについてどう思いますか？**  
A：プロであれば当然のことだと思います。

**発足！ 日本プロゲーマー準備会！！**

日本でプロゲーマーを誕生させることを目的として発足したこの会は、ユーザーサイドからプロゲーマー化を推進することを目的としている。あくまで「ユーザーは中立であれ」というのが基本方針のため、特定の企業の傘下に入ることはなく、独自に活動をしていくようだ。興味がある人は、ぜひホームページにアクセスしてみよう。(協力/日本プロゲーマー準備会 tyokuta (GLK) & kaf)

日本プロゲーマー準備会  
http://tyokuta.g-z.com/



バトルトップジャパンディレクター 長崎 潤氏

「バトルトップジャパン(以下BTJ)では、主にどういった活動をしているのですか?」

長崎 日本でプロゲーマーの育成と、ゲーム大会の開催ですね。サーバーを立ててマッチングサービスを行ったり、会員の成績を管理することも予定しています。

最近では、近々行なわれるWCG(WORLD CYBER GAME)世界大会に焦点を当て、大会に日本代表選手を参加させるためにいろいろと活動しています。また11月頃には、BTJ主催の大会を開きたいですね。

そして来年には、日本初のプロリーグを誕生させる予定しています。

WCGって何ですか?

長崎 WCGは、世界各地から400人以上のプロゲーマーが集まって腕を競う大会です。ちょうど「ゲームオリンピック」といった感じですね。基本的にはPCゲームが主体の大会ですが、もちろんコンシューマのタイトルも加わります。

プロゲーマーから見ると、日本のプロゲーマーはどういった印象なのですか?

長崎 世界の中でもアジアはレベルの低いイメージがあって、さらに日本はアジアの中でも下のほうに位置しています。

アジアでは韓国が最強ですね。日本のゲーマーと比べると、大人と子供ほどの差があります。韓国では国がゲーマーをバックアップしていますが、日本ではゲーマーという位置付けがかなり低いんですね。

日本は、ゲームはいい物ばかりですが、プレイヤーに関してはほったらかしにしてますね。「どうやったらゲームがうまくなるの



# 日本プロゲーマーの現在を探る 日本でプロゲーマーを育成する & 番組でプロゲーマーを応援する バトルトップジャパン & MONDO21「Gamer's Groove」 独占インタビュー!

## プロフィール

99年に勤めていた会社を辞め、日本でのプロゲーマー育成を決意。2000年11月にバトルトップジャパンに入社。現在は、大会の運営やプロゲーマーの指導に日夜動いている。

「どうすればプロになれるのか」などといったプレイヤーの育成が必要だと思います。

アーケードゲームで大会が行なわれたら、日本のゲーマーは通用するのでしょうか?

長崎 格闘ゲームなら日本人選手もかなりイイところまでいくんじゃないでしょうか。

ただ、まだアーケードゲームを競技として取り扱うのは難しいですね。一種のブームみたいなものになればいいですよ。そうすれば企業も「これは金になる!!」ってスポンサーになってくれるのですが、現状ですらそこまでのうま味が見いだせない状況ですから……。だからBTJとしては、大会を行なうとともに、ゲームの啓蒙もしていきたいかなと思います。

現在日本では、どのプラットフォームでの大会を目指しているのですか?

長崎 PCゲーム、アーケードゲーム、コンシューマゲームと全部視野に入れて動いています。

日本で広めることを目的とするには、PCゲームではかなり力不足です。アーケードやコンシューマゲームならみなさんプレイしているし、知名度も高いですから。可能であれば、すべにでも大会を開きたいですね。

今は、どうにかPS2などを使って大会が開催できないかと動いている最中です。法的な問題とか金銭面の問題とか、いろいろハードルがあるからなかなか進みませんが、大会に使用するソフトでも、メーカーさんから許可が下りない場合もあります。PCゲームメーカーだとすでに世界的に認知されているから比較的許可が取りやすいですが、アーケードやコンシューマのタイトルは壁が厚いですね。

でも、世界を視野に入れて大会を行なうなら、まだPCゲームでないと厳しいです。

プロゲーマーを目指す人に、何かアドバイスをお願いします。

長崎 まず、「プロになりたい」という明確な目標を持つことが大事だと思います。ただ大会で勝つだけではなく、最終的にプロになるために戦っているという意識が必要ですね。

それと、ただ対戦するのではなく、スパーリングみたいな、もっと効率的な練習をしたほうがいいのではないかと。スポーツと違って、体を鍛えたから強くなるというわけじゃないですから、よりメンタル的な訓練が必要なのかなと思います。

あと、タレントの要素も必須ですね。強いだけではなく、パフォーマンスとかがいろいろ見せ方を考えてみたり。例えば、個人的な戦い方をすれば、ギャラリーが「コイツはこんな戦い方をするんだ」って覚えてもらえるじゃないですか。そのあたりに気を付けてプレイしてほしいですね。

ありがとうございました。

## プロフィール

コンシューマ、アーケードなどのゲーム番組を数々手がけ、2000年には総合ゲーム情報番組の「Gamer's Groove」を制作。番組では、プロゲーマーの今を追いつけている。

「……まず、どういった経緯でプロゲーマーのコーナーが始まったか教えてください。」

佐藤 ウチの番組にパーソナリティーとして起用した平石一美さんが、ディーブなゲーマーだと聞いたところから始まりました。

本人に話を聞いてみたら、どうも韓国ではゲーマー同士の大会で賞金が出て、それで暮らしているプロのゲーマーもいるらしいと。おもしろそうだったのでさらに調べてみると、スポーツ番組のように対戦を実況中継したり、アイドルのようにゲーマーが歌を歌ったり、CMに出演したりと、韓国ではプロゲーマーが大ブームとしてもすごい盛り上がりを見せているんです。

そこで、「だったら日本でもウケるんじゃないか?」というところから、平石一美さんをメインにプロゲーマーを目指すコーナーにして、プロゲーマーの大会や状況を紹介したらおもしろいかと思って始めました。

放送してみて、反響はどうでしたか?

佐藤 今までの放送で韓国でのプロゲーマー事情を紹介したり、渋谷Neccaで行なわれた対戦の模様などを紹介しました。反響は思った以上にいいですよ。

日本でもプロゲーマーが生まれていない理由は何だと思いますか?

佐藤 文化的な違いが原因だと思います。ゲームに対する考え方が、日本ではまだオタクなイメージとか、お遊びといったイメージが強いんです。でも海外では、子供の遊びからスポーツに昇華されているんですよ。

日本で「ゲームやってる」と言うとあまりカッコないイメージじゃないですか、韓国ではタレントやアイドル以上の人気なんです。日本もそういうカリスマ性のある方が出てくればいいんですけどね。

アーケードゲーマーのプロ化はどうお考えですか?

佐藤 日本ではアーケードゲームの文化があって、それが確立されているから、ゲームセンターで賞金を出して大会を行えるようにすれば、すぐにプロ化が実現するんじゃないでしょうか。

今はまだゲームをすることにに対する見返りが少ないんですよ。ゲームでお金を稼げるようになればいいと思います。「なんでゲームをやるのか?」と聞かれても、「これで生活しているから」と言えますし。やはり、お金を稼げるとなると、「遊び」でも「仕事」に印象が変わるじゃないですか。

もしもバーチャ2がプレイしていた時に大会で賞金を出せたら、今頃日本でもプロゲーマーが数多く誕生していたでしょうね。これだけゲームの文化が進んでいるのだから、韓国並みにプロゲーマーがアイドル化していたかもしれませんね(笑)。



MONDO21「Gamer's Groove」プロデューサー 佐藤 貴裕氏



## MONDO21「Gamer's Groove」

最新のゲームやイベントをいち早く取り上げるゲーム情報番組。日本ではいち早くプロゲーマーに目を付け、定期的にプロゲーマー情報を放送する。今後は女性タレントをプロゲーマーにする企画を予定しているとか……

これから番組でアーケードゲームを取り扱っていきますか?

佐藤 ウチの番組では前はコンシューマだけだったのですが、今はオールジャンルのゲームを取り扱っていきたくて思っています。アーケードでもバーチャファイター4などで盛り上がりければ、ぜひ取り扱いたいですね。大会なども放送できればと思っています。実は昔、ゲームストさんと協力してアーケードゲーム専門の番組も作っていたんですよ(笑)。またそういった番組も手がけたいです。

プロゲーマーの今後はどうなっていくと

思いますか?

佐藤 ちゃんとプロとして確立できれば、間違いなく成功すると思いますよ。ゲーム自体にすごく人気があるし、スポーツのように体や性別のハンデがないですから。

マスメディアでも、地上波ではまだ難しいですが、CSやBSデジタルなどではまだまだ番組が足りませんから、いくらかも取り上げようと思うんですね。そうすれば、一気にメジャーになるかもかもしれませんね。

そのためにも、早くプロゲーマーが誕生してほしいものです。そうすれば、ウチの番組としても追いかけたいのですが、なにしろまだ誰もいないですから……。  
ただ、ある意味でチャンスだと思えます。誰もいないということは、今手を挙げれば誰でもなるチャンスがあるのですから。「我がこそ」と思っている人は、プロゲーマーになってみてはどうでしょう?  
……ありがとうございました。

**10選チャンで豪華お礼** トップナシシリーズ(1~10)

**賞金総額150万円!** PS3ファン感謝祭「PS3 GUP」

特別な人気ソフトのチャンシリーズが、今年から大会に追加された。チャンシリーズは、1の万円相当の賞品がもらえる。パチンコだけに、必要なゲーム初心者のでも気軽にプレイ可能。賞品は毎日変わる。旅行券がのびるまで様々なものが用意されている。

**日本でもあった!** 賞金付きゲーム大会

アーケードゲームの大会で賞金が出たことばかり。だが家庭用ゲーム機のドリムキヤーストでは、ネットプレイ機能を生かした賞金付き大会が今回開催されている。

最近では、ファンタジースタディオンを遊んで、当抽エフエフの抽選の週間賞品を抽選するで行なわれたPS3ファン感謝祭「PS3 GUP」が賞金付きとして記憶に新しい。昨年には、賞金総額300万円以上の大会がある。温泉10万人大会賞品大会が行なわれている。賞金とは多少異なるけれど、賞金とほぼ同等の価値がある。PS3ファン感謝祭「PS3 GUP」は、賞金総額150万円相当の賞品がもらえる。

これらの賞金、賞品をプロとして生活するのは相当難しい。だが今後こういった大会が増えれば、いざという時はゲームで生活していけるようになるかも?!

# アーケードゲームのプロが誕生する日は来るのか!?

ここまで述べてきたように、海外でネットワークゲームのプロ制度が確立した背景には、「高度に整備された通信インフラの存在」「ゲームの社会的ステータスの高さ」の2点が重要な要素として存在する。残念ながら、日本がこれらの点で韓国や欧米に遅れをとっているのは、厳然たる事実である。「ここに来て、ようやく日本でもPC房に代わる「ブロードバンドネットワークビジネス」の展開を

とて浮かび上がってくる。まずは法律である。ゲームセンターで賞金付き大会を開催するのは、今のところ難しい。なぜなら、ゲームセンターは風俗営業店舗に含まれるからだ。風俗営業適正化法(風営法)ではゲームの結果に対して賞金はもちろん賞品提供も制限されている。それに対し、ネットカフェは店舗運営を規制する法律がないため風営法による取り締まりの対象に

## セガ・ナムコ・ソニーが展開するネットワーク

去る2月21日、ソニーコンピュータエンタテインメントはセガ・ナムコと提携し、ネットワークを利用してゲームなどのコンテンツをゲームセンターなどに配信するサービスを行なうことを発表している。具体的なネットワーク構造については未定だが、光ファイバーに代

わられる高速回線を使用したブロードバンドネットワークの構築を予定しているようだ。基本的にはセガ・ナムコが全国に持つ系列店舗1000店舗にカスタマイズされた回線を設置する予定だ。

現在、ネットワーク回線的主流はISDNだが、光ファイバーなら約8000倍のパフォーマンスが見込める。それだけの高速回線がゲームセンターを結ぶとなれば、当然興味が高くなるのはゲームセンターの新しいネットワーク。そうすれば、今までになかった店舗間ネットワーク対応のビデオゲームが登場してもおかしくはない。

また、P.S.2端末が設置されるスペースはおそらくネットカフェに近いロケーションとなるであろう。たとえれば、当然賞金付き大会を開催するところが可能である。これこそ我々が求めるゲームセン



## セガ・ナムコ・ソニーのネットワーク構想

ターではないだろうか。

ここまでこれは、現在発表されているわずかな事実を我々アーケードゲームファンが憶測した未来に過ぎない。しかし、アーケードゲームで生計を立てるという我々の理想を実現する可能性を感じさせてくれるのは確かである。



ゲームセンターの未来はこの3社にかかっている!? 左から、セガ・香山四特別顧問、SCEI、セガ・山本社長、ナムコ、石川敬男常務。



今年の2月にNipponiaで行なわれたB1T主催の大会表彰式の模様。彼らがプロゲーマーとして名乗りをあげる日も近い?!

ならない。つまり、賞金付きゲーム大会の開催が可能なのである。確かに風営法が施行される前のゲームセンターにはマイナスのイメージがあった。だが、今やゲームセンターは開かれた空間へ姿を変えている。法律、条例の大規模な規制緩和が論議されるべき時期に来ているのではないだろうか?そして、プロゲーマーの成立に不可欠なのが、ゲームにおける技量を社会が評価することである。数年前の「ストリートファイターII」や「バーチャファイター2」の大ブームは、社会現象と呼べるほどの一大ムーブメントでありながら、日本社会にこれといった痕跡を残せていないのはなぜか?それはゲームが「子供の遊び」だと認識されているからに他ならない。ゲームがうまいからといって、世間は評価してくれないのが現状だ。「ゲームがうまいって素晴らしい」「対戦で勝つことはすごい」と、他のスポーツ競技同様、社会がゲ

ームの腕前に価値を見出してくれるのならば、ゲーマーがビジネスの対象たり得るはずである。商品価値がゲームだけでなく、「うまいプレイヤー」にも発生することで、スポンサーも注目する。この点では、我々マスメディアの担うべき役割も大きい。

このように、ことプロゲーマーにおいては他国にリードされ、国内の状況も芳しくなかった日本。今後は日本がゲーム先進国であり、豊潤なアーケードゲーム文化を誇る国なのだというのを思い出して、日本発のプロゲーマー構想を海外に送り出していくという気概が必要である。

そして、プレイヤーも「ゲームはただの遊び」だという意識からもう一步踏み込んで、今まで以上にゲームと真剣に向き合ってみてはいかがだろうか? アーケードゲームという気高きフィールドで世界へ踏み出せる日が近づいていると信じて。



ゲームセンターでも賞金付き大会を行なうことができようになれば、アーケード業界全体が活気づくのではないだろうか。

# Virtua Fighter 4

## Powered by NAOMI 2

Original Game ©SEGA ©SEGA/CRI 2001

システム系新情報  
ついに公開!!

徐々にその片鱗を見せはじめた!!

アーケードゲームプレイヤーのみならず、業界全体が渴望している期待の超ビッグタイトル「バーチャファイター(以下VF)」のシリーズ最新作。これまでの紹介では、キャラクターの写真をもとに本作の魅力を伝えてきたが、ついにシステム系の情報を入手することができた。  
今月は、明らかに変わった新システム・新要素を、現段階で判明している限り詳しく紹介しよう。さらに後半では、シリーズの生みの親である「鈴木裕」氏への直撃インタビューを掲載。



Original Game © SEGA © SEGA/CRI 2001



Original Game © SEGA © SEGA/CRI 2001



Original Game © SEGA © SEGA/CRI 2001



Original Game © SEGA © SEGA/CRI 2001

## 新システム&新要素速報

現段階で明らかになっている パーチャファイター4 の新システム・新要素は、大きく分けて5種類。シリーズ既存のシステムに改良を加えたものから、まったく新しいものまで存在する。ここでは、それらを可能な限り詳しく紹介していこうと思う。

ラウの双虎烈把(?)を避け、そのまま反撃に移るハイ。技の見た目は燕陣旋風脚のようなが、パーチャファイター4では、「前作に存在した技が、避け攻撃に割り当ててある」という可能性もあるようだ。アキラなら舐山葬が避け攻撃っぽい……といった想像をふくらませるのも面白いだろう。



## NEW SYSTEM

新システム

# 避け攻撃

レバー入力による「避け」から、スムーズに反撃に移るのが「避け攻撃」。前作でも○+○のように避け+攻撃という技は存在したが、「入力した時点では、避けの成否を確認できない」という欠点もあった。今回の避け攻撃は、「避けを入力し、その成否を確認してから反撃行動が行なえる」という点で大きく進化している。

右と下の連続写真は、避けに失敗したところ。これらから察するに、「避ける方向が正しくないと、くらってしまう」「回転系の技は、前作同様に避けること自体が困難」ということが言えそうだ。また、ここで気になるのが「技は避けることができるのか?」ということ。本作では避けの攻防に厚みを持たせてあるようなので、そういった部分にも要注目といえる。



## よるけ

## NEW FACTOR

新要素

今までの「肘系・中段キック系をしゃがんでくった」「起きあがり蹴りをくった」場合のよるけとは、見た目からして違うようだ。どうやら、壁際で攻撃をくろうと発生するようで、写真ではスリップダウンのようにも見受けられる。よるけ後の状態など詳細は不明ながら、壁際の駆け引きが重要と思われる。



壁際に追い込まれ、ハイの腕中蹴らしき技をくろうと、蹴りで壁に押しつけられ、反動で前のめりよるけている。いっぽうハイの踵直は解けているようなので、ここからの確定技が気になる。逆に、壁に追いつめられた側はこの状態に持ち込まれないよう、必死の抵抗を試みる事が重要だ。

# ため攻撃

NEW SYSTEM

新システム

各キャラごとに設定された「ため攻撃」対応技は、コマンドのボタン部分を押しっぱなしにすることで「出かかりの体勢のまま待機」する。そして、一定時間以上ためた攻撃は、ガード不能の強力な攻撃となる。もちろん、ため攻撃を出すことはある程度のリスクを負わなければならないため、工夫が必要となるだろう。



ためた場合



ためなかつた場合



今までなら、くらい始めたら昇っているだけだった空中コンボ。しかし、「VF4」では、一度でも地面に着くタイミングがあれば、受け身をとって回避が可能。ただし、「あえて受け身をとらせ、着地後を攻める」という戦略も考え得る。受け身をとらない「返っはなし」との使い分けなど、随いの幅が広がるハズだ。

NEW SYSTEM

新システム

# 受け身

「VF」シリーズでは初の採用となる「受け身」。着地の瞬間に体勢を立て直し、瞬時に反撃に移行できるシステムだ。これにより、バウンドコンボやダウン攻撃からの回避といった可能性が考えられる。下の連続写真では着地ざまにヘッドスプリング起きあがりやダウン攻撃をかわしているが、おそらくその場起きあがりや横転（前・後転）起きあがりも可能と思われる。ダメージ軽減の手段として、重要なファクターだろう。



# 壁破壊

NEW FACTOR

新要素

壁際に追い込んだ相手に、特定の攻撃をヒットさせることで壁を壊すことができる。前述の壁際における「よろけ」と併せて、壁際では追い込まれた側が相当のリスクを負うことになるだろう。写真では「攻撃ヒット」→「壁破壊」→「次の攻撃でリングアウト」となっているが、浮かせ技で壁が壊れた場合は、そのまま空中コンボでリングアウトしてしまうのだろうか……？

「後ろに壁があるからリングアウトの心配なし」とは言い切れないのが「VF4」。壁際にダウン（壁破壊）、次の起き攻めで即リングアウト、という可能性もあり得る。本作では、こういった場面で的確な避けが求められるのだろう。また、攻めている側からすれば、壁際に追い込んだ場合はこれ以上ない勝利のチャンスになる。



# CHARACTERS

今月は今までの記事で未登場だったジェフリーと舜帝がお目見え。どちらも期待に違われ出た映えだ。また、少林拳の使い手である新キャラの名前が決定した！ その名も「雷飛」。既出キャラの新聞面写真とともに、じっくり堪能してほしい。



荒波に鍛え抜かれた、天然の肉体を誇るジェフリー。写真では、彼の代名詞ともいえる高威力の投げ技「スブラッシュマウンテン」と、強力な浮かせ技である「ケンカアッパー」が確認できる。やはり砂浜は地元なのか……？



ジェフリー・マクワイルド

## JEFFREY MCWILD

帝政ローマ時代の格闘技としてその名を残すだけの、まさに伝説の流派といえるのが「パンクラチオン」。その幻の格闘技を現代に蘇らせたのは、剛腕の漁師「ジェフリー・マクワイルド」。有り余る臂力にものをい寄せた豪快な打撃と投げを得意とする、生粋のパワーファイターだ。



飲酒することで攻撃力が上がり、「飲めば飲むほど強くなる」酔拳の使い手。写真では、主力技の「蹴腕擦拳」を新キャラの雷飛に決めている。元祖構えキャラともいえる存在だけに、本作での「構え系の新技・派生」にも期待が持てる。



Original Game © SEGA © SEGA/CRI, 2001

舜帝

## SHUN-DI

中国拳法、形象拳の一つである「酔拳」の使い手である舜帝（シュン・ディ）。腰に下げた鞆華から時折酒を飲みつつ、よろけ、つまずき、倒れながらの攻防を展開する。この独特の格闘スタイルと、飄々とした風貌から、根強いファンを持つ。また、構えからの派生技も多数保持している。

### 従来のキャラクターも大幅パワーアップ!?

新キャラや新公開キャラクターだけではなく、既出のキャラクターも日々アップデートがはかられている。右のバイのキャラクターCGも、過去に掲載した写真から少々イメージが変わっている。このあたりの変更については前号でインタビューしたデザインチーフ・川越氏のコメントでも触れられていた。恐らく、発売まではこういった完成度を上げる作業が続けられるものと思われる。次号以降の統報にも、ぜひ期待してほしい。



WOLF  
HAWKFIELD

ウルフ・ホークフィールド



Original Game © SEGA © SEGA/CRI 2001



Original Game © SEGA © SEGA/CRI 2001

上はカニばさみっけい攻撃(投げ?)を繰り出すウルフ。もしかすると新技なのか? 右の写真は、必殺の3回転半・ジャイアントスイング。こちらも吹き飛ばす投げ技だけに、受け身の可否が気になる。

AKIRA  
YUKI

結城 晶



Original Game © SEGA © SEGA/CRI 2001

心意把? 大纏前押? ウルフに投げを決めるアキラ。新システムの「受け身」が、こういった吹っ飛ばす系統の投げ技にも適用されるのか? といった部分も気になるところ。



PAI CHAN パイ・チェン



Original Game © SEGA © SEGA/CRI 2001



Original Game © SEGA © SEGA/CRI 2001

ラウ・チェン  
LAU CHAN



Original Game © SEGA © SEGA/CRI 2001



Original Game © SEGA © SEGA/CRI 2001

カゲに虎槍拳を決めるラウ。うっすらと光って見えるのが、技がヒットした際のエフェクト。暗いステージの写真なので、ハッキリと確認できる。このヒット時のエフェクトも、新要素といえる。

影丸  
KAGE-MARU



Original Game © SEGA © SEGA/CRI 2001



Original Game © SEGA © SEGA/CRI 2001

謎の構えから、中段蹴りを放つカゲ。もしかすると、この2枚の写真は一連の動作なのかな? この攻撃を受け流し、反撃を加えているシーンにも見える。

合掌する雷飛(写真左)。試合開始前? それとも勝利ポーズ? 下の写真は、いかにも中国拳法……といった感じの打撃を繰り出す。斬新なモーションに、期待も盛り上がるハズ。



Original Game © SEGA © SEGA/CRI 2001

顔つきがちょっと変わったパイ。「あなたには修行が足りないわ!」といったところか。背景は初登場の、水族館らしき場所。こんなところで壁が壊れたら、大変なことになりそうだ?

前号で初登場した「少林拳の使い手」の名前が決定した! その名も「雷飛(レイ・フェイ)」。力強さと敏捷さを体現したかのぶとき名前が格好いいぞ。気になる「もう一人の新キャラクター」が、今月は絵的な情報なし。次号に期待してほしい。

「雷飛」  
レイ・フェイ



バーチャファイター4 緊急インタビュー  
vol. 3

「VF4」への期待度と心意気

「VF4」は、アーケードでは久しぶりともいえる3Dポリゴン格闘のビッグタイトルになるわけですが、今回「VF4」を作るにあたって、アーケードゲーム業界について何か感じたことはありますか？

鈴木 アーケードゲームのマーケットが縮小傾向にあるのは、肌で感じました。VF4で少しは活性化してもら

いたいところですね。僕らはゲーム業界にいるから、海外のどっかの会社がアーケードから手を引いたとか、そういう話がちょこちょこ入ってくるんですよ。厳しいから手を引くんではない、寂しい話ですね。逆に、セガだけは作り続けなければならぬ、という思いをなくしてはいけないと思うんですよ。

アーケードゲーム業界をリードしてきた使命感でしょうか？  
鈴木 それほど大げさなものではない

鈴木 裕 特別インタビュー（前編）



すが、一言でいうと、任天堂さんは家庭用の老舗ですが、セガもアーケードゲームの老舗で、アーケードゲームの歴史の火を消してはいけない、と思っています。できる限り続けていきたいですね。

先日行なわれたAOUEキスポのお客さんを見て、「VF4」への期待感の大きさを感ずりましたが……。

鈴木 大勢の方に集まってもらいましたから、久しぶりに元気が出ましたね。正直嬉しいです。

セガだけはアーケードゲームを作り続けなければならない

恒例の「バーチャファイター4（以下VF4）」特別インタビュー、今回は真打ちともいえるシリーズの生みの親「鈴木 裕」氏を訪ねた。幾多のムーブメントを引き起こしてきた同氏に、「VF4」の魅力と狙いについて大いに語ってもらった。また、ゲームシステムの解説役として、本作のチームリーダーである片桐氏にも同席いただいた。一語一句たりとも見逃すべからず!!

聞き手：瀬波 雅史、福田 和人、伊丹 謙 (ARCADIA)



プレイヤーへの土台作り

AOUEキスポが、正式に発表する第一報目だったわけですが、あの場は業者さんが多くてビッグタイトルを待ち望んでいるという期待感から大勢の人が集まっていたのだと思います。あの光景を見て、何か感じるものはありましたか？

鈴木 業務用は、ライブ感覚の楽しさが良いところだと思っんですよ。作り手とプレイヤー、またはプレイヤー同士の間で一体感みたいなものが、ああいった場やロケテストなどで感じる事ができる。そういったライブ感覚というのは、ゲームを開発している側にも必要だと思います。

今まで「VF」シリーズは、何かと大きなムーブメントを起こしてききましたが、今回のVF4ではどのようなムーブメントを起こしたいと思っっていますか？

鈴木 あまり大きなことは考えていない。作る側の希望だったり、些細な考えになってしまっているのが、今まで「VF」シリーズで「池袋サカサカ」が「バジエフリー」になった、ゲームを媒体としたスターが生まれましたよね。ゲーム以外の世界でも、バスケットのマイケルジョーダンや、F1でセナなどがいたときは、すごく人気があったじゃないですか。ある媒体の中にスターが誕生するのは、とても良いことだと思っんですよ。そういう意味でVF4では、また新たなスターが出てくると思います。

「VF4」では、今までのバーチャ有名名だけではなく、新しい世代に台頭してきてほしいですね。

鈴木 何か、私たちの方で新しい土台みたいなものを用意したいですね。我々がK-1のような舞台を用意してそこにスタープレイヤーが出てきて活躍し、注目を浴びよう。結局、ゲームの主人公はプレイヤーですから。



SUZUKI YU  
鈴木 裕

●バーチャファイター4ディレクター  
世界初の体感ゲーム「ハンゴオン」を  
生み出し、その後も「アウトラン」など  
のヒット作を手掛ける。また、業界内  
で早く3DCGに着目し、「バーチャ  
レーシング」「バーチャファイター」シ  
リーズを世に送り出した業界の功労者。



### 間口の広がりについて

「周辺環境を整えつつ、新しい遊びの提案が出てくるとのことなんです。そのあたりが、どんな風に盛り上がりつつあるのか、というのが、

鈴木 大抵のほうは、「バーチャファイター」の「ミニチュア」の形骸がひたひたのテーマですね。「ミニチュア」という言葉から連想されるのは、インターネットとか携帯電話だと思っんです。そのあたりの情報網を、何とかして利用してきたいんです。あまり気張らずにできる範囲で自然にやっていたいと思っっています。

「ミニチュア」の形骸というのは、先ほどおっしゃっていた「主人公はあくまでプレイヤー」という考え方を基にした、彼らのフィールド作りというコンセプトですか？

鈴木 既存のプレイヤー間の「ミニチュア」を、もう少し間口を広げて、参加しやすいようにしたいということですね。先ほど、新しいスタープレイヤーの登場を期待したいという話が出まし

たが、従来のシリーズをプレイしてなかった人にも参加してもらえそうな作りを心がけている、といったふうなありませんか？

鈴木 V.F.4は新規プレイヤーにも気軽にプレイしてもらえようという、ゲーム的な間口も広げて作っています。今までのバーチャシリーズほど気むすかしくなく、単純に楽しめるものになっています。

V.F.3が複雑に感じて挫折した人なども多いもの、潜在的なVFファンというのは非常に多いと思っます。そういった方たちにも、すんなりと入ってこれるものでしょうか？

鈴木 そういう方たちにはこそ、ぜひともV.F.4をプレイしてほしいですね。V.F.3よりやさしく作ってあります。「マンド」の入力は特に気を使って調整っしてあります。駆け引きの部分でも、昔から交差法をやっていたんですが、V.F.3「V.F.3」というまく表現できてないんですよ。そういったアナログすぎて分かりにくいところも、V.F.4では分かりやすいように作ってあります。

### 攻防一体の「交差法」

「交差法」とはどういったものでしょうか？

鈴木 「攻防一体」という言葉がありますよね。攻撃のあとに防御がくるとか、ピンチのあとにチャンスがくるとか、そういうものをプレイヤーにわかりやすく作らないと、遊ぶ人がついてこないんですよ。交差法を取り入れることによって、防御しながら攻撃を与えるといった感じで、今までは独立していた「攻め」と「守り」の動きが交差し

てくるんですよ。

「交差法」で置ける部分が増え

てくる、と説明してくれませんか？  
鈴木 攻撃と防御が交差しながらもユーザーにとって分かりやすいということですね。リアリティが増すので臨場感もあがります。「やらされている感」が軽減されて、誰もが気軽にプレイできると思っます。私は「V.F.4」の面白さはそこにあると思っますよ。「V.F.3」と「V.F.4」の違いとして、非常に細かいテクニクによって勝敗が

## 今までの『バーチャ』よりも 単純に楽しめるようにしています



決するということとは「V.F.4」のほうが少ないということが挙げられます。ボタンを押すのが速いとか、レバー操作が正確だ、といったテクニクの要素より、読みや駆け引きの要素に重点を置いたゲームになっています。これによって、多少操作が不慣れな人でも、読みさえ当たれば上級者にも勝てたりするときもあるんですよ。

それは、プレイヤーに「成功」と「失敗」が分かりやすくなっている、ともいえるのでしょうか？

鈴木 自分の思い通りの行動をして負

けるのなら、さわやかに負けられますよね。そういう意味では、精神的にとってもいいゲームだと思いますよ。例えば「今、あの技を出せば負けなかつたのに、」といったことが起こらないですか？

鈴木 まだまだ完璧に実現しているとは思っいません。でも、当社比では良くなっています。これから良くなると思っますよ。



## 格闘技だとダウンしたら終わり 何度も倒れるのは不自然なんです

### 新システムについて

「ここからは新システムについてお聞きしたいと思います。まずは「ため攻撃」についての解説をお願いします。」

鈴木 ボタンを押してからすぐに技が出すに、出すまでに力をためると威力が上がり、カードでなくなる技ですね。力をためている間は無防備ですが、ためが完了すれば強力な、ハイリスク・ハイリターン級の攻撃になります。

それらは従来の技に対応しているのでしょうか？ それとも、専用の新技があるのでしょうか？

鈴木 「いかにもたまりそうな技」を順次対応させています。

片桐 もちろん新技に対応させている場合もあります。キャラクターの特徴づけにも関わらせて、パワー型のカラには多めにため攻撃対応技があった

りもしたら面白いかもしれませんね。

では、次に「避け」と「避け攻撃」についてお聞きします。

鈴木 避け攻撃は、避けたあとに攻撃がスムーズに出せるシステムです。攻撃を避けたいことを確認してから離りを出そう……といった作戦を立てることが可能になるんですね。

片桐 前作まででも「避けつつ攻撃」という技はいくつかあったのですが、それがより進化したシステムになります。避けたのを確認して、避け攻撃を出す……といった感じで、考えながら行動できるようにしたことで、避けに成功した際の満足感が、今までより増していると思います。

エスケープボタンをなくして、避けのコマンドをレバー入力にした理由についても教えてくださいませんか？

鈴木 少ないボタンでやるほうがゲームを作る上で技術的に難しいんですよ。「VF3」のときにもやろうとして

いたんですが、できませんでした。今回はプログラムが優秀になり、処理できるよになったわけです。

今回は壁が壊れたり、壁際で攻撃をくらうとぶるようになるようになったりと、壁に関する攻防が増えています。

鈴木 まあ、一言でいえば「VF3」の壁が進化したということですね。

片桐 VF3のときにも壁を使ったコンボというものがあったのですが、プレイヤーが「なぜコンボになっているのか」が分かりにくかったんです。でも、攻撃をくらって壁に当たった場合に何も起こらないというのも変じゃないですか。今回は、そのあたりのリアルティも考慮しています。リングアウトも、壁のおかげで落ちなかったり、壁が壊れて落ちたりという風に多彩になっています。

今までありそうでなかった「受け身」が採用されています。

鈴木 普通の格闘技だと、ダウンしたら終わりだと思っただけです。酔拳でもない限りは、ゲーム中何度もダウンするのがすごく不自然に思っていたんです。だから今回は、スリッパダウン



Original Game ©SEGA © SEGA/GRI,2001  
Powered by NAOMI 2

系のダウンなども作りました。

片桐 「VF3」のときは、よくダウン攻撃が減りすぎといわれていました。が、実際あれは「寝たら終わり」という現実があるからこそ、リアルティだと思っただけです。

鈴木 ゲーム的に考えると、ダウン攻撃って非常に面白いんですよ。けれどリアルタイムから考えると、絶対におかしいんですよ。そこをなんとかゲームに組み込みたいとは思っていました。

「VF」シリーズの特徴的な部分といえる起き上がり防は、ダウンを奪ってから始まる、というイメージがありますしね。

片桐 ただ、必ず受け身を取ればいいわけではないですね。プレイヤーが状況を判断して、ダウンするか、受け身

をとるかの戦術的な使い分けができるよになっています。

鈴木 機能がわかりやすいから、ユーザーが選りやすくなっているんです。

——新キャラクターの方向性などは、もう定まっていますでしょうか？

鈴木 もう動いていますよ。

——もう一人の新キャラクターは女性ということですか？

鈴木 その通りです。もう一人の新キャラクターは女性です。

片桐 新キャラについての詳細は、もう少しお待ち下さい。

——では、新キャラの情報は、来月のインタビューで詳しくお聞きしたいと思っています。

鈴木 そうですね。来月のお楽しみをいこうかと。

# 武器アイテムの性能を知り、効率よく敵を仕留める!!

フィールドに散らばるアイテムを使わなければ、敵を仕留めるのは難しい。アイテムの性能を知ることが、本作を制覇する第一歩だ。



主に接近戦での活躍が期待される剣系アイテム。連続攻撃で一気到大ダメージを与えられるようだ。なお、レイソードのほかに、標準タイプのハードソード、一撃の攻撃力に優れたキラーソードなどがある。



写真のサテライトミサイルは、専用の「サテライトモード」で、上空から狙撃することが可能。予想外の攻撃に、奇襲効果を期待できる。ほかには設置&捕縛系のフービートラップ、投擲or設置のトリックボムがある。



主戦力となりそうな飛び道具系。左は連射可能なモト・ガンのスペシャルアタック、右は敵弾を発射するショットガンだ。ほかにも、ハンドガン、ショットガン、炎突放射器、ミサイルランチャー、スナイパーライフル、レーザーライフル、ハイパーバズーカ、落書き可能なスプレーガン、ボタンを押す時間で誘導能力と強運が決まるホーミングミサイルなど多様。なお、スペシャルアタックはほとんどの武器に用意されており、どれも非常に強力だ。

## 魂をギンギン揺さぶる超硬派3D対戦アクション!

## ~STORY~

稼働時期：6月予定  
ジャンル：3D対戦アクション

メーカー：カプコン  
使用基板：NAOMI

23世紀。地球は荒廃していた。

巨大隕石の落下によって海面上昇し、利用可能な資源も、食料生産を支える耕地も激減したのだ。わずかに残った平地は政府と結託した特権階級に独占され、民衆は不毛の山頂や汚れた地下に追いやられた。人々は絶望し、電脳空間の娯楽に逃避する。物質を分子レベルでコピーする「ナノテック」が、偽りの夢を支えた。

しかし、電脳を武器に現実<sup>リアル</sup>に立ち向かう者たちもいた。ナノ・グラディエーターと呼ばれる反逆者である。

彼らは電脳空間のエリアコードから土地の位置を割り出し、「ナノテック」によって合成した肉体和武器を纏って現実<sup>リアル</sup>に侵入して、物質の略奪、そして土地の占拠を試みる。彼らにとっては、土地を独占する連中も、同じ土地を狙うライバルも、すべてが敵だ。電脳空間は、かくて地獄の戦場と化した。すべてを破壊し、残らず奪え。自らの生存を賭けて。

……さあ、ログインの時間だ。



# Geomatrix

Text : MVP

Heavy Metal is a trademark owned by Metal Mammoth Inc. Used with permission. Copyright, Trademark & Other Intellectual Property Rights Notices Heavy Metal TM. and ©2001 Metal Mammoth, Inc. Simon Bisley TM and ©2001 Kevin Eastman Studios, Inc. ©CAPCOM CO.,LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.

切れ味鋭いグラフィックと、疾走するメタルサウンドが特徴的な「ヘビーメタル ジョマトリックス」。今回はシステムまわりと全4チーム12キャラクターを軽く紹介していこう。

ヘビーメタルにシビれる!!

聞いてビックリ!! メタルサウンド界の大御所ミュージシャンが、本作のために新曲を提供!! バトルに闘気な疾走感を与えているぞ。画面を見ればわかるとおり、曲名とバンド名がしっかり確認できる。音に魂を奪われないように注意!?



大きいほうの文字が曲名で、小さいほうがバンド名。メガデスといったらそりゃもう……

### ターゲット切り換え

敵が複数いるときに活用しよう。なお、ボタンを押すのはなしするとフリーカメラになるぞ。

### 武器を捨てる

ショット+アタック+ジャンプ同時押しで、現在装備している武器を捨てることができる。

### タッグプレイ

タッグプレイ時にパートナーが倒れてしまったら、その近くでアタックorショットを押すと、自分の体力の半分を分け与えることが可能。また、スタートと任意のボタンでアピール行動を起こす。これはタッグプレイ時なら仲間をパワーアップさせる行動となるぞ。

### 攻撃の種類

攻撃はショットとアタックの2ボタンで行なう。ショットが銃器系&トラップ系のアイテムに、アタックが素手攻撃と剣系のアイテムに対応していると考えればOKだ。例外は、剣だけを持っている状態でショットを押したとき。このときは剣での連続攻撃となるぞ。

### 移動系

レバーを同一方向に素早く2回入力するとダッシュ、ジャンプ中はレバー+ジャンプで空中ダッシュすることが可能。そして、空中ダッシュ中はさらにレバー+ジャンプの操作で2回まで(アイテムのジェットバックがあれば4回まで)方向転換することができる。

## ナノ・グラディエーター 操作方法

本作の操作系はシンプルなままとまっている。ターゲットを切り換えつつ、ショットやアタックで攻撃……、同社の「機動騎士ガンダム」と似ていて分かりやすいぞ。



※画面写真はすべて開発中のものです

本作に曲を提供しているミュージシャンは、上で紹介したMEGADETHだけではない。HALFORD (曲: Cyberworld)、CORROSION OF CONFORMITY (曲: Gittin' it On)、DUST TO DUST (曲: Submission, New Low, Mr.Doe)と、メタルマニアも聴けるミュージシャンたちが名を連ねているのだ。気になった人はチェックしてみては?

近距離で効果の高い炎放射射器。そのあでやかな光に映えるスラッシュ砲。

頭は切れるが気は短い。その戦い方は常に危険と隣合わせ、というクレイジーな男。暴力を主義とする者達からは恐れられ、仲間からは信頼されている。

信頼できる仲間とて、敵チームなら容赦はしない。すべてにおいて凶暴と紙一重。

## HOUND

ハウンド



ゼウス、夕陽の城壁で会心の咆哮！ハイパーバスターは装飾もなかなかか！



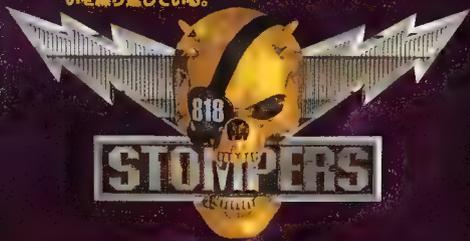
## SLASH

スラッシュ

性格は道のように直シ、しかし、それは危険な本性を現す。その気風は、ウインドに食ってかかると、ハ

## 818 STOMPERS

目的のためには手段を選ばない、かつてのストリートギャング一団。彼らは誰にも縛られず、罵することもない。独占された土地を奪うため。そして、管理され、抑圧された現実世界(リアルワールド)のすべてをプチ爆し、自分がこの悪逆とした世界のトップに君臨するため、次々に電脳空間(サイバースペース)の戦場へと不正アクセスして争いを繰り返している。



## ZEUS

ゼウス

絶大な破壊力を誇る復讐の大男。グループの“切り札”的存在。頼りになるが、復讐の下の素顔はグループの仲間すら見たことがない。



SELECT YOUR NANO · GLADIATOR



## SHI ELITE

悪化の一途をたどる電脳空間(サイバースペース)の治安を守る、特殊戦闘部隊。私欲にかられて暮らす人々の安全をおびやかす無法者どもを、冷酷非情の作戦で撲滅するのが任務だ。

多弾頭かつ誘導性能もあるミサイルランチャーが初期装備。弾幕で圧倒せよ！



コロシアムをさっそうと駆け抜けるサージュ。それにしてもゴツいハンドガン……

## KASSEY

カシー

物陰から攻撃するカシー。地形を最大限に活用するのも重要な戦術だ。

電子機器の扱いに秀でた、91キリ。戦闘経験は浅いが、インバリエルEの重要なメンバーである。その子供つなほいい勝負欲ゆえ、ほかのメンバーから可愛がられている。



## STAB

スタブ

外見からは想像もできないが、実は心強いパワーファイター。ユーモアのセンスがあり、戦場では頼りになる、グループのまとめ役。

## SARGE

サージ

実戦経験が豊富な戦闘のエキスパート。あらゆる状況で最高の能力を発揮する。犯罪者には容赦の無い熱血漢で、融通がきかない面も……

未来の騎士団は電子兵器も使  
いこなす。サテライトミサイ  
ルのスペシャルアタックだ!

# LANCE

ランス



騎士としての誇りに燃ま  
れた若きプリンス。名族の  
栄光を取り戻すためならは  
命を失つても惜しくない  
と、さなしいが、いつの間  
に、エルクを浄まさせて  
いる。



# DUKE

デューク

渾身の斬り下ろしがハウンドに炸裂！  
接近戦では剣系の武器が威力を發揮する。

貴族の末裔で、包容力とカリスマ性を併せ持つ707 METAL HEADSのリーダー。剣士として最高の技能を有しており、指導者としての手腕は右に出る者がいない。



## メタルヘッズ 707 METAL HEADS

電子の戦場に出陣する誇り  
高き騎士団。隕石落下の混乱  
で先相伝来の領地を奪われて  
しまった彼らは、騎士の名と  
血脈にかけて報復を誓った。

# DI

ディ



女王として生まれた、おて  
んは娘。まさに“セクシー”  
と呼ぶに相応しい外見だが、  
勇敢な“騎士”であり、並の  
男では相手にもならない。



初期装備のハードソードとトリックボム  
で、眼前の敵へ襲いかかる瞬間を捉えた。



## SELECT YOUR NANO-GLADIATOR

残忍で冷酷。神秘的でセ  
クシーな外見を持ち、彼に  
愛されたいと願う者も少な  
くない。殺し屋としての技  
能に重れ、そのカリスマと  
恐怖でグループを支配する。

# PHANTOM

ファントム

各武器の演出は下派手なものばかり。刺、  
ミサイル、どれもサイズはアメリカン!



赤い月を見上げるファントム……。思う  
は獲物の料理方法といったところか?



その外見は男を夢中に  
させるが、正体は毒を持  
つた毒蛇のように危険。  
性格は雄にハイテンショ  
ンで、素早い動きで獲物  
を翻弄する。



エージェント  
323 AGENTS

金づくで戦いを請け負う勝利  
の刺客たち。理想に燃える騎士も、  
凶悪犯罪者も、彼らにはただのタ  
ーゲットではない。殺人契約の  
前に、法律や道徳は無意味なのだ。

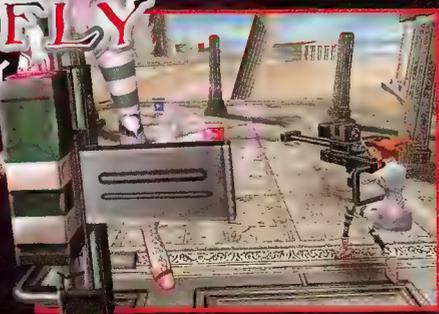
# TALBOT

タルボット

もとは超人薬液用として造  
られた狂気の殺人アンドロ  
イド。頼りになるが、仮面の  
下の素顔は善悪の区別は付かず、  
その怪力で本能的に人を殺す。

# MAYELLY

メイフライ



遠距離の相手を精鋭射撃！小悪  
魔の微笑みが聞かされてきそうだ。



# カプコン&ナムコ共同開発で、『バイオハザード』がゲーセンに登場!



絶海の孤島、ロックフォートからの脱出を試みるクレアとスティーブ……。あの『バイオハザード コード:ペロニカ』が、ガンシューとしてゲーセンにお目見えする。今回はその第1弾をお届けしよう。

稼働時期: 6月予定  
ジャンル: サバイバルガンシューティング  
操作方法: 固定型銃型コントローラー  
メーカー: カプコン/ナムコ



**Steve Burnside**  
スティーブ・バーンサイド

# GUN SURVIVOR 2 BIOHAZARD — CODE: Veronica —

© NAMCO CO., LTD. © CAPCOM CO., LTD.  
※画面写真はすべて開発中のものです



自由度の高い「フリームーブシステム」。  
銃型コントローラーで、キャラクターを任意に動かせる!



「ガンサバイバー2」の大きな特徴は、プレイヤーがキャラクターを操作して、自由に移動することができる点だ。自由に移動して扉を開けたりできる反面、ゾンビが背後に回り込むこともあるため、全方向に対して気が抜けない。この緊張感が、銃だけが頼りのサバイバルをよりリアルなものにしているのだ。移動は従来の固定タイプの銃型コントローラーを前後左右に動かすことで行なう。ちょっと慣れれば思い通りにキャラを動かせるようになるぞ。

Message from  
**CAPCOM**

ゾンビ、ハンター、追跡者……。コンシューマで大人気のバイオハザードが、ついにアーケードに進出です。操作性、爽快感ともに、これまでのガンシューにない新しいものになっています。現在ナムコさんと共同で鋭意開発中ですので、是非ともご期待下さい。

(株)カプコン 宣伝チーム

カギを探し出し、

マークのついた  
トビラより脱出せよ



## 時間内にキーアイテムを探し出し、 ボスの待ち受けるゴールを目指せ!

ゲームの大まかな流れを説明しよう。定められた時間内で、まずはステージ内のどこかに配置されたカギを入手。次に地図上で赤く示された扉に入れば、その先がゴール地点だ。しかし、扉に入ったからといって安心するのはまだ早い。ゴール地点にはステージごとに異なる凶悪なボスが待ち構えているのだ。このボスを倒せば無事ステージクリアとなる。



ステージの隅隅でカギのあたりが  
赤く示される。定められた時間内  
にカギのある部屋へ逃げ!

カギのある部屋に  
到着した。ソムニ  
に注意しながら  
どこかに落ちている  
カギを探そう。



カギを手にしゴールへ行けば、  
凶悪なボスが待ち構えている。ボ  
スを倒すことが重要。移動を止  
まらずに逃げよう。



## 2人同時プレイ時も任意に行動可能。 いかに協力しあうかがクリアのカギだ!

2人同時プレイは、単独プレイ以上にフリームーブシステムの強みを発揮できそう。2人でゲームを進める場合でも、各自が任意に移動することができるので、一緒に進むだけでなく、それぞれが別の部屋を探索することも可能。1人が敵を倒している間に、もう1人が強力な武器アイテムを取りに行く、といった息ピッタリの連携プレイがクリアへの近道となりそうだ。



どうやらそれは、やつらの敵

敵専用で必殺技の「急降下」も  
出現するようだ。今回もいつと  
つてまどってやるのだろうか?



一丸となって進むのもよし、それぞれが異なる部屋を探索するもよし。2人  
同時プレイでステージを進めていくには、協力し合うプレイが不可欠だ。

## 次回、詳細情報を待て!!



**Claire Redfield**  
クレア・レッドフィールド

本作はウェブランキングの開催が決定している。ゲームオーバー後に表示されるパスワードをウェブ上で入力すれば、ランキング参加者の中での自分の順位を知ることができる。受付が始まる時期やサイトのURLなどはまだ未定だが、このランキングを使ったイベント等も企画進行中ということだ。わかり次第詳細を掲載していくので、続報に期待してほしい!

# あえて言おう、名作であるよ!

対戦も面白いけど、CPU戦も非常に盛り上がるのが本作のいいところ。今月は、CPU戦で役立つデータも満載なのだ!



機体別攻略Text: SHO、ちゃっきー、がっちゃん、書之字元帥、RED、ももやん

発売元: パンプレスト 開発/販売元: カプコン  
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANPRESTO 2001 ©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.

## ゲーム開始までのプロセス

### ゲームに参加

コインを投入し、スタートボタンを押す。くれぐれも、順番待ちの台に割り込んだりしないように!

### 新規作戦の作成

誰もプレイしていなければ、自動的に新規オペレーション作成になる。誰かがプレイ中だが、乱入したくない場合は、レバー上下で新規オペレーションに合わせよう。その後陣営選択になるので、まだ決定ボタンは押さないこと。

### 他の作戦に乱入(協力)

現在プレイ中の誰かに乱入(または協力)したい場合、ここで「すでに機体が決定されている(誰かが作戦遂行中)」オペレーションを、レバー上下で選ぶ。その後陣営選択になるので、まだ決定ボタンは押さないこと。

### 陣営の選択

乱入か新規で始めるかを選択する画面では、決定する(ボタンを押す)前に自分の陣営も決めよう。画面左側が、ガンダムを擁する「地球連邦軍」。画面右側は豊富な機体が魅力の「ジオン公国軍」だ。レバー左右で陣営を決めたら、ボタンを押して決定しよう。

### ステージ選択

すでに作戦執行中(プレイ中)の相手に乱入した場合、新規ゲームを始めた場合、ステージ選択ができる。ここで「あ〜ジオング使いたかったのに地上面を選んじゃった!!」という失敗をしないように、あらかじめ考えておこう。

### 戦場までは何マイル?

今、昔のゲームセンターでは、地球連邦軍対ジオン公国軍の戦闘が激化! 両陣営ともに、まだまだ人材を募集している。君もモビルスーツパイロットになってみないか? ...といふことで、これが

### 一年戦争に参加しよう!

モビルスーツ

## MSパイロットへの第一歩

2対2の対戦が、非常に面白い本作。今からでも十分間に合うので、参戦してみるのはどうだろうか?

Text: ももやん/部長

ら本作に参戦しようと考えている人たちのために、ゲームを始めるまでのプロセスを、もう一度おさらいしておこう。

●まずはゲームに参加  
コインを入れてスタートボタンを押すと、オペレーション選択画面が出てくる。ここでのゲームに参加し、どちらの陣営(地球連邦軍、ジオン公国軍)でプレイするかを決めることになる。

4人同時対戦可能な環境の場合、ほかのプレイヤーのゲームに乱入するか、新規にゲーム(1人用)を始めるかを選ぶ。ゲームセンターによっては、新規ゲームが選ばない(乱入のみ)設定の場合があるので、注意してほしい。

陣営の選択は、カーソルを左右のどちらかに移動させて

決定。画面左側が地球連邦軍、右側がジオン公国軍となっている。

●ステージを選択しよう  
乱入した側には、ステージ選択の権利が与えられる。陣営選択後すぐにステージ選択画面に入るので、ボタンを連打しているとサイト7になってしまっぞ。

この事故を防ぐために、陣営選択後はレバーを左右に入れるクセを付けておこう。これだけでステージ選択に気が付くはずだ。

地上ステージ、宇宙ステージで選択できる機体が異なるため、ステージ選択は重要な要素だ。水陸両用機を使うならば、極力水のあるステージを選ぼう。

### ヤツの名は……

陣営、ステージ選択後は、パイロット名の選択となる。直接ゲームに影響があるわけではないが、己の甲のモビルスーツに名前を付けることは、プレイヤーにとって重要なことだ。味方にできる名前をあらかじめ決めておこう。

ファーストガンダムに出演していた一部のパイロットたちは、上部の「おまかせ」を選ぶことで自動入力される。この方法で入力した名前をプレイするこ、声やキャラクターラフィックが入るので、盛り上がるこ、うけあいた。気に入るパイロットが出るまで、おまかせを押してみよう。

画面下部のキ、ボイドを使って、ガンダムマニアを驚かせるようなパイロット名や、思わず吹き出してしまっ名前を入れるのも面白いだろう。

また、ゲーム開始前の作戦画面では、あらかじめ敵陣営のパイロット名と機体の種類、作戦開始時の敵の位置関係を確認しておくことが、戦闘の基本となるぞ。

パイロット名も結構重要。笑いなところもあり。



作戦画面でパイロット名とモビルスーツを確認しよう。対戦の基本になるぞ。



名前が重複したら? :パイロット名入力の際に同じ名前を入力すると、ランダムで他のパイロット名に変わってしまう。しかも「おまかせ」に入っていないキャラになることがあるので、注意したい。「赤い髯のシャア」を入力して「アカハナ」になっていたときは、ショックを隠せなかった。ちなみに、「キャスバル」でも「赤い髯」でもシャアの顔グラフィックが出るぞ。

ベストパートナーを探せ!!

戦力コスト考察



強さを求めたものからこだわった組み合わせまで。600という総コストの中で考えられる、オススメのコンビを紹介。見知らぬパイロット同士で絡むときは、そつとあとから選んであげよう。

Text: かつらん

ジオン公国軍オススメコンビ

シャア専用ゲルググ(325)ーギャン(245)
シャア専用ザク(175)ーギャン(245)、ドム(225)
旧型ザク(150)ーシャア専用ズゴック(220)
ジオング(375)ーシャア専用ゲルググ(325)



ジオン公国軍なら、ザクにこだわって組んでみるのもいい。

旧型ザクなら敵は相手にしにくい。弾切れしたなら待たせろ。



ジオングとはゲルググで？ お互い一度も撃破されないつもりでプレイだ。

地球連邦軍オススメコンビ

ガンダム(375)ーガンタンク(200)
GM(195)ーGM(195)、ガンタンク(200)
ガンキャノン(250)ーガンキャノン(250)



ガンキャノンのコストが低めなところだ。戦力面の組み合わせでいこう。

ジオン公国軍で高性能の機体といえばゲルググ。コストは当然高く、量産型で300、シャア専用で325と総コストの半分を超える。つまり、ゲルググ同士で組んだ場合、双方一度ずつ撃破されると作戦失敗となるわけだ。これでは、いくら弾力な機体でも効率が悪く見えるだろう。

そこで、300より低いコストの機体で優秀なものとなると、ギャン、シャア専用ズゴック、ドムなどが挙げられる。これなら、一度ずつ撃破されても作戦失敗にならない。また、ゲルググ1回と他の機体が2回撃破されてもいい組み合わせとなる。149以下のコストの機体は存在しない。よって、ギャン以下のコストであれば、どの機体と組んでもコスト面では同じこと。シャア専用でもコストを圧迫することにはならない。

ザクに憧れるプレイヤーは多い。しかし、主力となるには今一歩の感が強い。選ぶならマシンガンによる支援行動に傾注すべき。そのため、強力な相棒が必要だ。

一つめのオススメは、シャア専用ザクとギャンorドムとの組み合わせ。これらの機体は、1回撃破されてもシャア専用ザクが2回撃破されない限り作戦失敗とならない。当然、数に頼ることになるが、相手を苦しめるには十分な戦力がそろっているといえる。

もう一つは、旧型ザクとシャア専用ズゴックの組み合わせ。少々特殊なコンビになるが、旧型ザク1回ならシャア専用ズゴックが2回撃破されてもいい点に着目。突撃好きのアクティブなプレイヤーがシャア専用ズゴックに乗ると、大物食いもあり得る。思い切った動きでかく乱したい。

超ハイコストのジオングはコスト375。一度ずつ撃破されても作戦失敗とならない組み合わせはあるのだが性能に今ひとつな機体としか組み合わない感がある。特にドムとの合計コストが600ジャストであること、合計595でちょうどいいシャア専用ズゴックとはステージの関係で組めない点も痛い。

ならば、一度も撃破されない覚悟でゲルググと組んでみるのも悪くないだろう。完全に1対1ならば十分に戦えるからだ。しかし、相手が片方を集中攻撃してきた場合の対処がお互い難しい。引くときは引き、チャンスは見逃さないセンスが必要とされる。

ガンダムのコストは375と高いながらも、その性能は誰もが認めるところだ。やはり組むなら、一度ずつ撃破されてもかまわないガンタンクがGMとのコンビがベストか。どちらもコスト的にはほぼ同じだが、役割はだいぶ違ってくる。ステージの地形に多少影響されるもの、安定感ではガンタンクのほうが二歩上との声も……。最終的にはプレイヤーの好みによるだろう。

なお、ガンダム同士の組み合わせも破壊力は抜群だ。両方とも195というコスト、ビームライフルに対して、並のモビルスーツでは歯が立たない。ジオン公国軍側の機体構成によって、相性の良さ悪しが出ることも事実。あとは、双方一度ずつ破壊されると作戦失敗となる点を弱く感じるかどうかになる。

ガンタンクとGMorガンタンクという組み合わせも考えられる。これも悪くないのだが、双方一度ずつ撃破されてもいいことを考えると、ガンキャノンをガンダムに変えたほうが結果は残せるだろう。

ガンタンクとGMの組み合わせは、GMとガンタンクの組み合わせになる。GMとガンタンクのペアは、意外にしがとく。相棒は強い。ガンタンクのみが3回撃破されない限りは、合計で3度撃破されてもいいから、GMの195というコストが、絶妙のバランスを引き出している。

ガンタンクとGMの組み合わせは、GMとガンタンクの組み合わせになる。GMとガンタンクの組み合わせは、GMとガンタンクの組み合わせになる。GMとガンタンクの組み合わせは、GMとガンタンクの組み合わせになる。

ゲルググと組むなら

ザクに乗るなら

ジオングでいくなら

ガンダムと組むなら

ガンダム以外なら

ジオン公国軍

地球連邦軍



アルカディアライター間でこれが強いかな？ と話題になっているのは、ジオン公国軍がゲルググとギャン、地球連邦軍がガンダムとガンタンクの組み合わせ。実際の直接対決では、なかなかの好勝負で甲乙つけがたい。また、別な組み合わせでこれらのコンビに挑むと、やはり勝率が悪くなる点からもバランス良好といえる。君たちのゲーゼではどのコンビが高評価？

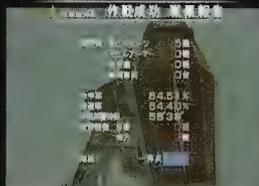
■CPU機体の耐久値とコスト

機体名	耐久値	コスト
ガンダム	418	180
ガンキャノン	448	125
ガンタンク	512	100
GM	320	98
旧型ザク	320	75
ザク	252 (352)	80 (90)
クワ	384	100
ドム	384	115
ゴック	512	100
スゴック	416 (416)	100 (110)
アックアイ	352	85
ゾック	480	100
キャン	416	125
ゲルググ	416 (416)	150 (165)
ジオング	416	190

\*カッコ内の数値はシャア専用機体のもの

この項では、CPU戦を始める際の予備知識を、データ中心で紹介していきます。

まず、左表を見てもらえば分かるように、CPUのモビルスーツは対戦時より耐久力とコストが低めに設定されている。耐久力が低いということは、早く倒せるのだが、その分コストも低くなっているため、より多くの敵を倒さなければならぬことになる。



序盤のCPU戦では、6〜7機を撃墜しないとクリアできないのだ。

CPU戦では……

また、倒したあとに出現するモビルスーツが変わる場合もあるので、効率よく敵を倒せるように、表を参考にしながら研究してみてください。

知って得するCPUデータ

# CPU戦&ステージ詳細解説

CPU戦限定の、モビルアーマーや戦闘車両などのコストを一気に紹介。ステージ別の出現する敵機を覚えて、効率よくクリアを目指そう。

Copyright © SHIN

■モビルアーマーの耐久値とコスト

機体名	耐久値	コスト
アッザム	400	100
グラブ0	350	100
ビッグ・サム	450	250
エルメス	400	190
ブラウ・ブロ	400	125
ビッグロ	350	150
ザクレロ	300	100
GFファイター	288	70

■戦闘機、戦闘車両のコスト

マゼラベース、マゼラトップ、トップ、81式戦車、フライマンダ、コアファイター、コアブスター、ガトル戦闘機、トダイ、ボール

すべてコスト2

■空母、艦船のコスト

カウ(主砲)(メガ粒子砲)、ホワイトベース(主砲)(メガ粒子砲)、ビッグ・トレー(砲台)、サラミス(主砲)(対空砲)、ギャロップ(バルカン)(主砲)、ザンジバル(対空砲)(主砲)、タブチ(主砲)(バルカン)

すべてコスト5

主戦力以外の存在

CPU戦では敵モビルスーツ以外にも、モビルアーマー艦船、戦闘車両、戦闘機などが存在する。モビルアーマーと空母や艦船に関しては、出現するステージは決まっていますが、一つのステージに複数存在する場合、どの敵が出現するかはランダム。

これらの敵を倒すことも敵戦力ゲージを減らせるが、左表のように、モビルアーマー以外の戦闘機や車両に関しては、破壊しても戦力コストはほとんど減らない。

また、戦闘機、戦闘車両、砲台には基本的にロックオン

できないが、敵モビルスーツを撃墜して、ロックオン射程内に敵モビルスーツがいなくても、ロックオンでできる場合があるぞ。

CPU戦だけに出現するモビルアーマー。ロックオンの対象が3つになるので注意。



戦闘機や戦闘車両も撃破することができるが、戦力ゲージは少ししか減らない。

スタート時には、4つのステージの中から選択することが可能になっている。



悪いステージのソロモンを最初に選択すれば、比較的楽にクリアができる。

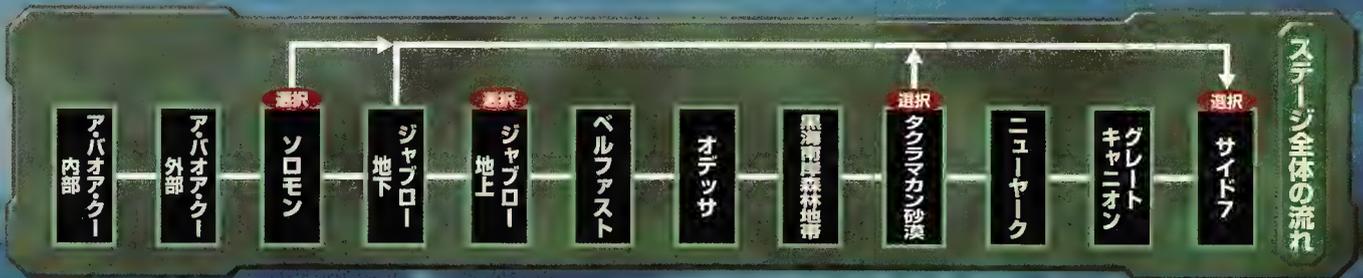
ステージ全体の流れは下表のようになっているが、スタート時には、ステージを選択することができる。選択できるステージはサイド7内部、タクラマカン砂漠、ジャブロー地上、ソロモンの4つ。

ただ、タクラマカン砂漠とソロモンから始めても、2ステージ目は必ずサイド7内部となる。ジャブロー地上からスタートした場合も、次のジャブロー地下をクリアしたあとにソロモンではなくサイド7内部に飛ばされる。

つまり、どのステージからスタートしても、ア・バオア・クー外部と内部は最終ステージになるというわけだ。ゲームが進行するにつれて、ランクが徐々に上がっていくため、難しいステージをなるべく早めに持つてくるというのもオールクリアへの近道になる。どこからスタートすると効率がいいか、模索してみるのも面白い。

ステージパターン

ステージ全体の流れ



# イチオシ攻略!

## 君は生き残ることができるか?

難注進ステージ その1

### 地球連邦軍編 黒海南岸 森林地帯

地球連邦軍でブレイした際、最初につまずくのが黒海南岸森林地帯。ここはドムが2機出現する最初のステージで、ザクやグフとはひと味違う。動きも非常に速いので、非常にやっかいだ。1人ブレイの場合には味方モビルアーマーであるGファイターが出現することもあがるが、ランダムでミデアのときもある。戦力としてはあまり期待できない。

また、2人協力ブレイの場合にはコンティニューを使わずにたどりつくと、ドムが3機出現するのだからキビシイ状況になる。ぼやぼやしているとアツという間に囲まれるので、気を引き締めよう。

ミデアが援軍で登場することもあるが、実際に攻撃してくれることは少ない。



3機のドムに囲まれると、パニック状態! 各個撃破に専念しよう。

#### ワンポイント

自衛用ガンダムは、初期配置で立ち止まる。スタート時に立ち止まるので、ドムが近づくとくるのを警戒すればいい。ドムはジャンプしてバズを撃ちながら近づいてくる。自分も向かっていくので、ドムは必ず撃てる。撃つとドムはパニック状態になる。パニック状態になると、ドムはジャンプしてバズを撃つようになる。

難注進ステージ その2

### 地球連邦軍編 ソロモン

最初の宇宙ステージであるソロモン。サイドフヤ砂漠、ジャブロンからスタートしたときはステージ10になり、難度も格段にアップ。コンティニューせずにたどり着いた場合は、ドムの機とモビルアーマーの計3機を相手にすることに。また、援軍でシャア専用ゲルググも出現するため非常にキビシイ。対応策としては、スタート

時にソロモンを選択するという方法がある。これならドム1機とモビルアーマー1機になり、比較的楽にクリアが可能だ。ただ、援軍でギャンが出現するので、油断は禁物。1機ずつ確実に撃破しよう。



ソロモンスタートにしても、ギャンなどの強力なモビルスーツが出現する。

#### ワンポイント

ここではモビルアーマーを倒してモビルスーツを倒したほうが効果的。ビグザムやエルメスを倒せば戦力ゲージを大幅に減少させることができる。減少力が高いので、戦力が切れてしまえば、敵モビルスーツに狙われやすくなります。敵モビルスーツの順に撃破しよう。



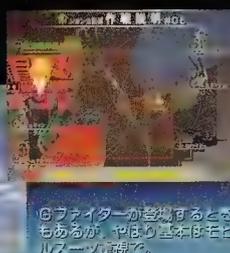
難注進ステージ その1

### ジオン公国軍編 黒海南岸 森林地帯

ジオン公国軍でブレイしたときも、黒海南岸森林地帯は最初の難関。敵勢力はガンダム、ガンタンク、Gファイターが基本で、初期配置でガンダムがいるのがやっかいだ。Gファイターがミデアの場合もあるが、標的が3機というだけでも、ターゲットを切り替える手間が増え、やりにくさを感じてしまう。このステージは、ガンダム

をいかに早く倒せるかが攻略のキモ。もたもたしているとガンタンクの援護もきつなくなる。Gファイターも攻撃してくる。協力ブレイの場合には、ミデアの援護もきつなくなる。ミデアの援護もきつなくなる。ミデアの援護もきつなくなる。

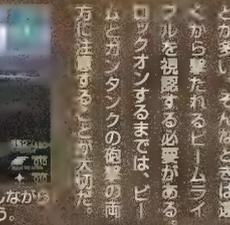
最初からガンダムが出現するステージなので、普段の倍の集中力が必要だ。



Gファイターが攻撃する。ミデアも基本はミデア専用ゲルググで戦おう。

#### ワンポイント

とにかくガンダムを最初から倒すのが基本。ただ、敵の援護もきつなくなる。ミデアの援護もきつなくなる。ミデアの援護もきつなくなる。ミデアの援護もきつなくなる。



遠くにいるガンダムを確認しながら常に回避できるようにしよう。

難注進ステージ その2

### ジオン公国軍編 ジャブロー 地上

ジオン公国軍でブレイすると、水中からスタートすることが多いジャブロー地上。敵の初期勢力はガンキャンソ2機だが、増援でガンダムが出現するのがキツイ。また、地上で戦いたくても、敵が水中から出てこなかったりすると、どうしても水中戦を強いられることになる。そうなると視界も悪く、移動速度も遅くなるため、敵の攻撃を避けるに

くなくてはならない。水陸両用モビルスーツならば比較的楽なステージなので、そうでもない場合も考えられる。地上で戦うことをオススメしたい。敵が地上にあらがるまで待つのもいい。



水陸両用モビルスーツならば水中で一気に攻撃を仕かけるのもいい。

#### ワンポイント

水中で戦うのがキビシイならば地上で戦えばいい。地上で戦うのは比較的楽なステージなので、そうでもない場合も考えられる。地上で戦うことをオススメしたい。敵が地上にあらがるまで待つのもいい。



ドック内に敵が降りてきたら、2対1で十字砲火を浴びせる!



難関ステージ: 紹介した以外の難関は、連邦だと、ア・バオア・クー外部。ジオンだとア・バオア・クー内部だ。最終ステージなので難しいのは当たり前だが状況はかなり厳しい。地球連邦軍選択時のア・バオア・クー外部の敵勢力は、ゲルググ2機とビグロorブラウ・プロ。とくにゲルググ2機の攻撃と回避性能はすさまじく、かなりの苦戦を強いられるだろう。

### ステージ3 ニューヨーク



地球連邦軍 作戦説明 #03

#### Point 1

ドーム型競技場の残骸であるこのポイントは、高い壁に覆われているため、ジャンプして登るが、う回するかが考えどころ。安全にいくならう回、突撃するなら飛び越えて近寄ろう。



#### Point 2

ドームの外に広がる細いビル群は、身を隠すための障害物としては少し頼りないが、使えないこともない。平地が少なく、段差が多いので、混戦になりやすいのが特徴だ。



**ザク** コスト 80 出現MS  
ジャア専用ザク コスト 90

ここでも敵の主力はザク。量産型はモサイルヘッド装備が多く、ジャア専用ザクはザクバズーカを装備していることが多い。

1人でプレイした場合は、ドームの中央にホワイトベースが停泊している可能性が高く、必然的に戦場はビル群になってくる。ホワイトベースがない場合は、ドームの中でザクを待ちかまえよう。

**GM** コスト 98 出現MS  
ガンダム コスト 190

作戦開始時の敵戦力はGMが2機だが、どちらかが片方のGMを撃破すると、援軍でガンダムが出現する。

サイド7からスタートした場合は、初めてのガンダム登場となるので、気を引き締めよう。協力プレイでは、ガンダムが出てきたときには2人で集中攻撃し、一気に撃破することをオススメしたい。

### ステージ2 グレートキャニオン



地球連邦軍 作戦説明 #02

#### Point 1

中央にある谷の切れ目は非常に深く狭いので、乱戦は必至。ジャンプして上に登る時には、敵から狙撃されないように注意しよう。また、登る際にはけん利しておくことを忘れずに。



#### Point 2

いくつかの土柱に囲まれたこのポイントは、上に登れば有利な射撃をすることができるが、敵が真下にいるとロックオンしにくい。下部は狭い道が多いので、乱戦時には十分注意しよう。



**ザク** コスト 80 出現MS  
ジャア専用ザク コスト 90

ガンダムが登場するが戦闘空母は、自立した攻撃はしてこないので無視して問題ない。敵はザクとジャア専用ザクのみなので楽勝だが、装備がザクマシンガンではなくザクバズーカなので、手元意に攻めていくと手痛い反撃を受けやすいことに注意。

地球連邦軍側は、無理して動かずに土柱に登って待ち受けるのが基本だ。

**GM** コスト 98 出現MS  
ガンキャノン コスト 125

峡谷の切れ目近くからスタートするシオン側は、最初に谷を渡るから始まる。推進力の低いモビルスーツは何度かジャンプする必要があるため、ガンキャノンに狙撃されないよう、なるべく壁沿いを進むのが基本。

土柱の上にいる敵機も無理に狙わず、地上に降りてくるのを待ってから戦いを仕かけたほうが楽だ。

### ステージ1 サイド7内部



地球連邦軍 作戦説明 #01

#### Point 1

ビルに囲まれたこのポイントは、身を隠したり、敵弾からの盾の役割を果たしてくれるので、非常に重要。障害物を有効利用すれば、戦いを有利に展開することができる。



#### Point 2

丘状になっているこの森林地帯は、モビルスーツの下半身がすっぽり隠れるほど深くなっていることが特徴。ダウン時には相手が見えなくなるので、ロックオンでの確認が必須だ。



**旧型ザク** コスト 75 出現MS  
**ザク** コスト 80  
ジャア専用ザク コスト 90

森林連邦軍で始めた場合はビルが近く、すぐに身を隠せるのが最大の魅力。また、スタート時に高台に乗っている状況も多いので、ガンタンクやガンキャノン使用時は開始直後に砲撃するという選択もある。

ビルは何度か攻撃すると壊れてしまうが、うまく使えば、2対1の状況を作り出しやすいので覚えておこう。

**GM** コスト 98 出現MS  
ガンタンク コスト 100

シオン公国軍は障害物となるビル群から遠いため、敵を広い場所におびき寄せることが大切。一気に戦闘状態に持ち込みたいときは右側にある丘に移動し、ディフェンシブにいくならば、左方向に歩きながらビルを盾にして、ゆっくり相手の出方を見ろといいたろう。協力プレイの場合は、味方が倒立しないように心がけよう。

連邦 VS シオン

シオン VS 連邦

# イテオシ攻略！ 君は生き残ることができるか？

## ステージ6 オデッサ



**Point 1**  
ステージの中央に位置する絶壁は、両軍が衝突する最初の場所。下に位置する地球連邦軍、上に位置するジオン公国軍、という関係になっている。待つが突撃するかは、君の作戦次第だ。

**Point 2**  
ジオン公国軍側に位置する建造物のビルと、その横にあるクレータは、崖上が戦場になったときに効果を発揮する。段差や障害物を利用するか、戦いやすい平地を選ぶか……。



## ステージ5 黒海南岸森林地帯



**Point 1**  
丘に囲まれた中央の平地が、このステージの主戦場。これといった障害物もなく、しっかり敵の攻撃を回避しなければならぬので、プレイヤーの腕が問われるステージといえる。



**Point 2**  
接近戦では丘の上か下かによって、有利不利が発生することもある。できるだけ下に位置して、高い位置からの攻撃をくぐるようにすれば、わずかながらも効果も期待できるので、覚えておこう。

## ステージ4 タク라마カン砂漠



**Point 1**  
中央に平地が広がるこの場所が主戦場になることは間違いない。左右を丘に囲まれており、必然的にこの付近での戦闘になることが多いので、砲撃などには十分な注意が必要だ。

**Point 2**  
砂漠の中でこのポイントだけは、土柱がいくつが存在する障害物エリア。地球連邦軍側からは遠いが、ジオン公国軍側からは比較的近いので、機動力の低いモビルスーツは利用してみよう。



連邦 VS ジオン

**ザク** コスト 80 モビルスーツ  
**ドム** コスト 115 出現MS

ザクとドムのほかにタフアが登場するが、目立たないので無視してOK。  
このザクは、必ずマゼラトップ砲を装備していることが特徴。威力は高いが、撃つときに必ず足を止めるので、歩きながら射撃すれば問題はない。地球連邦軍側は、開始時に下で待ち、降りてくるところを狙い撃ちする勢いで、ザクの砲撃には注意しよう。

**ドム** コスト 115 モビルスーツ  
出現MS

要注目ステージでも紹介したように、最終の難関になる場所。味方のGファイターやミデアが登場することもあるが、戦力としては期待できない。  
協力プレイではドムが3機になる可能性もあるので、常に不利な状況で戦わなければならなくなる。3機のドムを同時に相手しないように、各個撃破を心がけよう。

**ザク** コスト 80 モビルスーツ  
**グフ** コスト 100 出現MS  
**アッザム(MA)** コスト 100

このステージでは、ザクとグフ以外にも、モビルアーマーのアッザムが登場する。甘く見ているとゲームオーバーになりやすいので、注意しよう。  
グフのヒートロッドは近距離でくらうと威力が高いので、グフを中心に狙っていくのが基本。アッザムからの攻撃は、アッザムリーダーだけに注意すべきはいいだろう。

ジオン VS 連邦

**GM** コスト 98 モビルスーツ  
**ガンキャノン** コスト 125 出現MS

上に位置するジオン公国軍側にとって、このステージは比較的クリアが楽。敵勢力もGMとガンキャノンだけなので、さほどプレッシャーを感じることもない。  
崖の上で敵の動きを監視し、登ってきたところを射撃で落とし、敵を分断させるのが第一の目的。コストの高いガンキャノンを中心に狙っていくといいだろう。

**ガンダム** コスト 190 モビルスーツ  
**ガンタンク** コスト 100 出現MS  
**Gファイター(MA)** コスト 70

初期戦力でガンダムが登場するうえ、Gファイターなどのモビルアーマーも出現するのだからかなりの苦戦を強いられるステージ。  
一番遠い地点に位置するガンダムの攻撃をいつでも回避できるように集中しておくことが大切だ。1人でプレイした場合は、味方OPがドムになるのは比較的安全にはなるものの、油断は禁物。

**ガンタンク** コスト 100 モビルスーツ  
**ガンキャノン** コスト 125 出現MS

初期配置で登場する敵モビルスーツは、ガンタンク2機。その後ガンキャノンが援軍で登場するだけで、相手に近寄るまでにガンタンクの砲撃を受けやすいので、いつでも回避できるよう心がけておこう。  
機動力の低いモビルスーツの場合は、正面を進むのではなく、左側にある土柱を盾にしなから近寄ると、比較的安全だ。

### ステージ9 ジャフロー地下



地球連邦軍 作戦説明 #09

#### Point 1

ステージの中央に位置する大きな岩が両軍の進行を妨げるため、必ず回すことになる。ただ、ここで回す方向を間違えると孤立する恐れがあるので、協力プレイの際には意図の疎通が重要だ。



Point 2  
中央の岩の横には人工建造物が多く存在する。各種障害物により動きを制限されてしまうが、うまく敵を誘い込めれば逆に撃破しやすい？

**アツガイ** コスト 85  
**シャア専用ズゴック** コスト 110  
**ゾック** コスト 100

#### 出現MS

最初に登場する敵勢力はアツガイ2機だけ。その後シャア専用ズゴック、ゾックの順に増援が出現してくる。最初のアツガイを撃破する時点で、味方との距離を離しすぎると、敵の増援に囲まれる恐れがあるので気を付けたい。地形をうまく利用して敵を分断することができれば優位に立てるので、戦う場所を考えておこう。

**GM** コスト 98  
**ガンダム** コスト 190

#### 出現MS

初期の敵勢力はGMが2機だが、増援でガンダムが登場するため、どの位置でGMを撃破するかが重要になってくる。ジオン公国軍側から見て、左側にある岩の間に敵をおびき寄せることができれば、狭い場所で2対1の状況を作り出せるので狙ってみよう。大きな岩を盾にして移動すれば、敵を孤立させることもできるぞ。

### ステージ8 ジャフロー地上

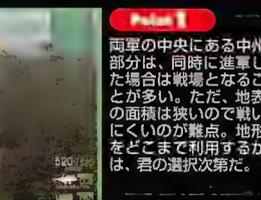


地球連邦軍 作戦説明 #08



#### Point 2

Point 2  
ベルファストと同様に、ジャフロー地上にも搬入用ドックが存在する。ただし、作戦エリア外のラインがすぐ近くにあるので、ラインを越えないように戦わなければならない。



Point 1  
両軍の中央にある中州部分は、同時に進軍した場合に戦場となることが多い。ただ、地表の面積は狭いので戦いにくいのが難点。地形をどこまで利用するかは、君の選択次第だ。

**ズゴック** コスト 100  
**グフ** コスト 100  
**ゴック** コスト 100

#### 出現MS

身中の水中ステージであるジャフロー地上では、最初にズゴックとグフ、ランタによっては探察にゴックが登場する。フィールド中央の中州で戦うのも一つの戦法ではあるが、安全にいくなら、ここでもドック内に隠れて敵がくるのを待とう。ただ、地球連邦軍側の地上エリアは比較的広いので、無理にドックに入らなくてもいいだろう。

**ガンキャン** コスト 125  
**ガンダム** コスト 190

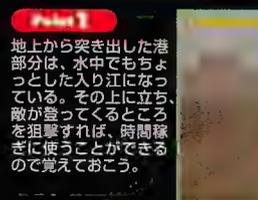
#### 出現MS

水中スタートになることが多いジオン側では、水陸両用モビルスーツ選択時以外は地上で戦うのが基本。敵勢力も最初はガンキャンが2機だが増援でガンダムが登場するので、早めに地上にあがっておきたいところ。地球連邦軍側に広い面積の平地とドックがあるので、素早く移動して戦いの場所を確保するといひ。

### ステージ7 ベルファスト



地球連邦軍 作戦説明 #07



#### Point 1

Point 1  
地上から突き出した港部分は、水中でもちょっとした入り江になっている。その上に立ち、敵が登ってくるのを狙撃すれば、時間稼ぎに使うことができるので覚えておこう。



#### Point 2

Point 2  
地球連邦軍側から近い位置にある宇宙船ドック入口は、待ち伏せするにはもってこいの場所。水中ではかき回すのが遅くなるので、CPU相手なら水中戦は避けることも大事な要素だ。

**ズゴック** コスト 100  
**ゴック** コスト 100  
**グラブロ(MA)** コスト 100

#### 出現MS

ここでは、最初のホキースターとなるベルファスト。敵は水陸両用モビルスーツのうえ、グラブロも出現する可能性があるため、水中では非常に不利な戦いを強いられる。そこで、水中には入らず、宇宙船ドック入口の中に入って敵がくるのを待つといい。狭い場所で2対1の状況を作れるので、戦いを有利に展開できるぞ。

**GM** コスト 98  
**ガンダム** コスト 190

#### 出現MS

最初はGMが2機だけだが、援軍でガンダムが登場するので注意したい。自車が水陸両用モビルスーツならば水中で戦うのもいいが、そうでない場合は地上での戦いを重視したい。その際、地球連邦軍側にある宇宙船ドック入口の中に隠れて、敵が降りてくるのを待つといい。基本的な攻略の指針は、両軍ともに同じといえる。

連邦 VS シオン

ジオン VS 連邦



**要注意機体**：各陣営には、特に注意しなければならないモビルスーツが存在する。地球連邦軍側では、いわずと知れたガンダム。ジオン公国軍側では、グフ、ドム、ゲルググが要注意機体。ジオン公国軍の3機は動きもよく、こちらの攻撃を避けそのスキに反撃してくるという行動が多いため、無理に攻めると手痛いダメージを負うことになる。気を引き締めてかかろう。

# イテオシ攻略!

君は生き残ることができるか?

## ステージ12 アバオアクー内部



**Point 1**  
このステージにはホワイトベースがザンジバルのどちらかが存在する。この大きな戦艦を盾に待ち伏せすることもできるので、近くにあるときはうまく活用するといい。

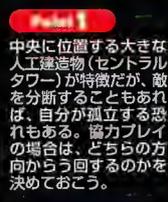
### Point 2

2つの曲がり角が存在する通路は、一見地味だが大きな役割を果たす重要なポイント。曲がり角で待ち伏せして敵を誘い込めば、一気に撃墜することもできるので試してほしい。



**Point 1**  
このステージにはホワイトベースがザンジバルのどちらかが存在する。この大きな戦艦を盾に待ち伏せすることもできるので、近くにあるときはうまく活用するといい。

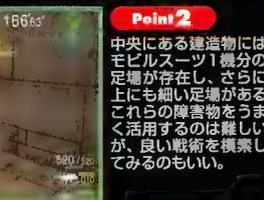
## ステージ11 アバオアクー外部



**Point 1**  
中央に位置する大きな人工建造物(セントラルタワー)が特徴だが、敵を分断することもあれば、自分が孤立する恐れもある。罠プレイの場合は、どちらの方向から回すのかを決めておこう。



**Point 1**  
中央にある建造物にはモビルスーツ1機分の足場が存在し、さらにも細い足場がある。これらの障害物をうまく活用するのは難しいが、良い戦術を構築してみるのもいい。

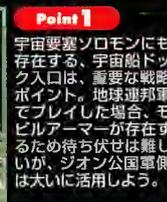


**Point 2**  
中央にある建造物にはモビルスーツ1機分の足場が存在し、さらにも細い足場がある。これらの障害物をうまく活用するのは難しいが、良い戦術を構築してみるのもいい。

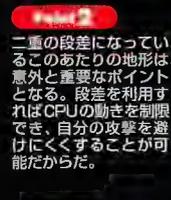
## ステージ10 ソロモン



**Point 1**  
宇宙要塞ソロモンにも存在する、宇宙船ドック入口は、重要な戦略ポイント。地球連邦軍でプレイした場合、モビルアーマーが存在するため待ち伏せは難しいが、ジオン公国軍側は大いに活用しよう。



**Point 1**  
宇宙要塞ソロモンにも存在する、宇宙船ドック入口は、重要な戦略ポイント。地球連邦軍でプレイした場合、モビルアーマーが存在するため待ち伏せは難しいが、ジオン公国軍側は大いに活用しよう。



**Point 2**  
二重の段差になっているこのあたりの地形は、意外と重要なポイントとなる。段差を利用すればCPUの動きを制限でき、自分の攻撃を避けにくくすることが可能だからだ。



**Point 2**  
二重の段差になっているこのあたりの地形は、意外と重要なポイントとなる。段差を利用すればCPUの動きを制限でき、自分の攻撃を避けにくくすることが可能だからだ。

連邦 VS ジオン

ゲルググ コスト 150  
ジオング コスト 190 **出現MS**

スタート直後、ゲルググが非常に近い位置にいるので、1対1の状態になる。その近くには破壊可能なコンテナが存在するため、うまく盾として利用しておきたい。

増援のジオングも、狭い通路におびき寄せればさほど強くないので、一気に近寄って格闘戦で勝負しよう。敵を素早く倒せば、狭い地形なので分断することも容易だ。

ゲルググ コスト 150  
ジオング コスト 190 **出現MS**

最終ステージに突入すると、地球連邦軍最大の難所が待ち受けている。高ランクだと、ゲルググ2機にモビルアーマー(ビッグロウ・ブロー・ブロー)という布陣。しかも増援にはジオングまで投入されるのだ。

とにかくゲルググ2機を相手にするだけの手一杯なので、モビルアーマーは無視。ゲルググをいかに早く撃墜するかにかかっている。

ジオン VS 連邦

ガンダム コスト 190  
ガンキャノン コスト 125 **出現MS**

最初からガンダムが出現するので、不用意な突撃は死を招く恐れがある。通路の曲がり角で待ち伏せして、一気に敵を撃破しよう。

ここでガンキャノンを先に撃破すると、増援でガンダムが出現し、ガンダム2機と同時に戦うはめになる。それを防ぐために、先にガンダムを集中攻撃するといふ。最後の戦いになるので、慎重にしよう。

ガンタンク コスト 100  
ガンキャノン コスト 125 **出現MS**

最終ステージに突入したにも関わらず、敵勢力の中にガンダムがいないので、ここまでたどり着いたプレイヤーには楽なステージ。

ただ、初期配置のガンタンク2機から近い位置でのスタートとなるので、砲撃には十分注意しよう。増援のガンキャノンは戦力コストが高いので、なるべくガンキャノンを集中攻撃しよう心がけよう。

ドム コスト 115  
キャン コスト 125 **出現MS**  
シャア専用ゲルググ コスト 165

宇宙におけるジオン公国軍の戦略拠点であって、敵の種類が多いことが特徴だ。

高ランク時は、ドム2機にモビルアーマーが1機(ザクレロorエルメスorビッグ・ザム)という状況もある。増援にはシャア専用ゲルググorキャンが来てくるため、気が抜けない。これはステージ選択でソロモンからスタートしても同様なので、慎重にしよう。

GM コスト 96  
ガンダム コスト 190 **出現MS**

GM2機の初期勢力から、増援でガンダムが出てくるパターンなので、比較的楽にクリアできるはず。しかも、搬入用のドックで待ち伏せができるため、たとえガンダムが相手でもさほど苦戦することはない。

ドックの中に入って敵を誘い込んだら、避けられないように十字砲火で一気に撃墜しよう。



敵を倒す順番:このゲームの面白いところは、戦力ゲージとコストがある点だ。このシステムがある以上、敵を倒す順番にも効率のいい方法が求められる。例えば、戦力ゲージが残りますが、コストの高い強力なモビルスーツを倒す必要はないし、より多くゲージを減らすにはその逆が必要となる。とくに対戦時には重要な要素となるので、戦略を練り込んでほしい。

# 生き残りマニュアル

## 新兵養成Q&A



エースパイロットならずで理解している基礎から、ギリギリの状況で勝敗を分ける実践的な知識まで幅広くフォロー。これらの疑問を着実に解消していくことが、レベルアップにつながるぞ。

Text: かつらん

**Q.** ダウンしている間は無敵状態ですよね？

**A.** 基本的には無敵です。しかし、ひとくちにダウンといってもさまざまな状況があるので、注意が必要です。

**【考察】**

まず、ダウンして地面に落ちた瞬間から無敵時間が発生。起き上がり動作中や起き上がりの移動中(横転)までは完全な無敵状態になっている。

そして、起き上がりが完了した直後にも、わずかな無敵時間が存在する。この間が無敵かつ攻撃可能な最強状態なので、攻める側は注意が必要。ロックオンしたときのカーソルが黄色だと無敵状態。意識して見ることをオススメする。

なお、起き上がり中に段差などから落ちた場合は、その時点で無敵が切れる。

いっぽう、地面に落ちる前に追い打ちをくらった場合は、その瞬間から無敵時間が発生することも覚えておこう。



黄色いカーソルは、無敵かつ最強状態であることを意味する。このときに攻撃を当てても無敵。



段差がある場合は、起き上がりかけたにも注意を払って落とす。無敵時間が切れてしまう。

**Q.** 崖に登ることができず、水中からうまく出られません。どうすればいいの？

**A.** ジャンプしたときに画面中央下部に表示される、ブーストゲージを意識して確認しましょう。自然に回復します。

**【考察】**

着地後すぐにジャンプボタンを押してしまうと、ブーストゲージが回復し切っていないためふたたび空中でゼロになり、いつまでも登れない。必ず満タンになるまで待機してからリトライすること。

なお、ブーストゲージは、満タンの状態であれば表示されない。

高い障害物の上などに登ろうとするが、あと少しで届かないことはよくある状況。



しかし、すぐに再ジャンプしてしまうのは避けたい行動である。

**Q.** 格闘戦でうまく先手が取れません。何かいい方法はないのでしょうか？

**A.** さまざまなシチュエーションがあるため、決定的な回答はありませんが、あらかじめ抜刀しておくといいでしょう。抜刀が不必要な機体や、気にならないほどスムーズに抜刀する機体もあります。



このとき抜刀していないと、わずかな遅れをとることがあるので注意したい。



相手との距離が近くなれば、自然に格闘戦へと切り替わっていくものだ。

**Q.** ジャンプ格闘への対処で、何かいい方法はありますか？

**A.** 基本的には射撃でOKです。そのほか、タイミングよくステップでかわすこともできます。

**【考察】**

射撃で簡単に落とせるのは確か。だが、最低限その敵機に対してロックオンしていることが必要となる。さらに撃つタイミングも重要になるため、口で言うほどやさしくはない。背後から襲われることもあるので、マメなターゲットの切り替えで周囲に注意を払うこと。これにより、常に敵機の方に正対することができる。あとは、その機体ごとの性能により選択する武器が変わってくる。メイン武器がいいのが、サブ射撃のほうがいいかなど。

ステップでかわせる場合もあるが、動きながらサーチした結果またま避けれられた、と考えよう。ジャンプ格闘系はホーミング性能が高いので、アテにはできない。



立ち止まったままのサーチは危険だ。ステップも行はいつ、周囲を警戒しよう。



射撃で落とすためには、こまめなターゲット切り替えで敵機の動きを察知すること。

**Q.** CPU戦に出てくるモビルアーマー等は倒せますか？

**A.** はい、倒せます。ロックオンもできるので、破壊して戦力ゲージを消費させてもいいでしょう。ほかに戦艦の砲台や、ロックオンはできませんが戦闘車両も破壊できます。



まれに戦闘車両にロックオンできることもあるので、射撃してしまおうのもいい。

巨の敵にいる戦闘車両などは、格闘でサクッと倒してしまおう。



注意あふれるモビルアーマーは、ロックオンして破壊することが多い。

**Q.** 攻撃が味方に当たってしまうことはありますか?

**A.** はい。ロックオンはできませんが、撃てます。もちろんダメージも与えてしまいます。

**【考察】**

敵機をロックオンして射撃はしたが、状況により位置がずれて味方機に当たってしまうことはよくある。注意すれば誤射することも少なくなるだろうが、消極的になってしまうのも考えものだ。

ある程度は、お互い容認してプレイしたほうがいいだろう。なお、爆風ダメージが設定されている武器なら、自爆することも可能。敵機と密着している場合や壁際での射撃には、注意しておきたい。



もちろん、味方機を倒したくはないが、撃つ可能性は仕方ないことだ。また、格闘による味方機にダメージを受けることもない。

**Q.** シールドで相手の攻撃は防げますよね?

**A.** はい。ただし機体により防げる範囲が異なり、耐久力も個別に設定されています。

**【考察】**

ビーム系、実弾系、格闘、どの攻撃に対してもシールドは有効である。

あとは機体によって差がある。シールドの有効範囲と方向をしっかり把握すること。例えば、抜刀中ならシールドは前方になる、などの実戦的な知識で、レベルアップを図ろう。

なお、シールドには耐久力があり、破壊されることがある。完全に破壊されていない場合でも、半壊状態ではその有効範囲は狭くなる。



ガンダム、GM、ゲルググ、キャン、ルググがシールドを所有する機体だ。

キャンのシールドは破壊されない特性を持つ。有効に利用しよう。

**Q.** ダウンしない機体は、格闘戦になるとやられ続けてしまうの?

**A.** 本来ダウンする攻撃を受けると、無敵の状態が発生するようになっています。



ダウン状態の攻撃をくらえば無敵時間が発生する。このスキになんとかしたい。

**【考察】**

ダウンしない機体とはガンダム、ジオング、ゾックの3種類。これらの機体は、本来ダウンする攻撃を受けた瞬間から無敵時間が発生。その効果は地上でも空中でも適用されるようになっている。

このとき、敵差から落ちた場合はふっとび状態と見なされるため、起き上がり時同様に無敵時間が存在しない。思わぬ追い打ちをくらうことがあるので、注意が必要だ。

攻撃側からの視点ならばロックオンマーカーが黄色くなり、無敵状態の確認ができる。



**Q.** 相手の背後から射撃しているのに、避けられてしまいます。なぜですか?

**A.** 相手は、あなたを目視はしていませんが、狙われていることがわかります。

**【考察】**

「背中から射撃すれば見えないので当たるはず……」ごく自然な発想ではあるが、相手はこちらの位置をレーダーで確認できるし、ロックオンしているのも伝わるようになっている。そして、撃つことを予想してステップを行なっているのだから、君も用心深く、周囲に注意を払うようにしよう。



しかし、相手は狙われていることが分かるようになっている。だから避ける行動に替わる。

背後から狙っているのだから、撃つべき状態はいる。これは勘違っていない。

**Q.** 作戦エリア外から強制的に戻される機中は、無防備状態になっているのですか?

**A.** 基本的にはそうです。ただし、作戦エリアの外に出た状況により変化するため、必ずしも無防備状態であるとは限りません。



攻撃をくらいつながりながらエリア外へ無敵状態で戻る。

**【考察】**

これは、作戦エリア外に出されたとき「どのように出されたか?」で大きく状況が変わってくる。まず、自分から作戦エリア外へ出た場合。これは穿しの通り、完全な無防備状態中に戻されることになる。一切動かすことができないうえ、無敵の状態はまったくなしの状況が続く。乱戦中にこの状況になるとかなり苦しいだろう。

次に、ダメージを受けつつエリア外に出された場合。これは逆に無敵の状態が保たれたまま中に戻される。戻った瞬間もわずかに無敵時間が存在するため、何らかの行動が可能だ。なお、吹っ飛ばされてエリア外に出された場合もこの状況になる。

最後は、シールドなどで敵の攻撃を防ぎつつエリア外に押し出された場合。これも無敵時間を保持したままエリア内への復帰となる。ただし、ゲルググのナギナタ回転をシールドのように使用してエリア外に出た場合は話が別。この場合は、無防備な状態のままエリア内へ戻されることになる。以上は基本的知識として覚えておきたい。

シールドで防ぎながらのエリア外転落も同様。ちょっと安心だ。



自分からエリア外へ退出するのは、ペナルティ扱いのようなもの。無敵時間は存在しない。

ナギナタ回転中に押し出された場合なども、作戦エリア復帰中の無敵時間は存在しない。

高性能に頼るな!

高性能のモビルスーツではあるが、油断しているとアツという間にやられてしまう。コストも高いので、慎重にこう。



RX-78 ガンダム

機体データ			
コスト		375	
耐久力/防弾力		520/低	
ロックオン可能距離		600m	
通常移動速度		43.4m/s	
武装データ			
ビームライフル	弾数: 10	射程: 700m	威力: 120
ハイパーバズーカ	弾数: 15	射程: 600m	威力: ※1
ガンダムハンマー		威力: 200	
バルカン	弾数: 50	射程: 150m	威力: 8
ビームサーベル		威力: 80~120	
※1: ハイパーバズーカの威力は、弾頭100、貫通40			

無駄弾は使わない

ガンダムの武装はビームライフル(以下ライフル)とハイパーバズーカ(以下バズ)が基本。ガンダムハンマーは格闘兵器なので、今回は保留。ライフルがバズかは好みでいいが、オスメはライフル。リロードが遅いという欠点はあるが弾速が速く、貫通力もあり、実弾兵器に対して撃ち勝るといえる点は見逃せない。バズは装弾数も多くリロードも早い。弾速が遅く、ビーム兵器には撃ち負け、実弾兵器と相殺するのだから、止まらずに撃つことが大事。相



バズを使うならジャンプ射撃を多めに使い、弾の相殺を極力避けよう。

背を向けた状態でも撃つてくれるライフルだが……



立ち止まって撃つため、ステップ後に射撃されると負ける。



ガンダムのステップ格闘は非常に高性能。格闘では常に先手をとれるぞ。

ステップ格闘が基本

手に対して、自分の向いている方向が90度以内なら歩きながら撃つので、撃つ瞬間に斜め前を向くなどの工夫が大切。ほかにも、ジャンプして撃つなど当てやすい状況で使おう。バズにくらべ、ライフルはどこを向いてもロックオンしている方向に撃つてくれるが、やはり止まらずに撃つのは大切。また、ダウンしている相手には絶対に撃たないなど、弾の節約を心がけよう。

格闘は、通常なら3回斬るので威力が高いが、互いに向き合っている状況で斬りかかるとは、ステップ格闘が基本。ガンダムのステップ格闘は攻撃範囲が広く、姿勢を低くしながら下から斬り込むので、地形の状況によっては同時に斬り合っても一方的に勝てることがある。また、左側から斬り込むため、特に左側の攻撃範囲は広く当てやすい。相手が左にステップしているなら、強引に斬り込んでいい。近距離で出方をうかがうのもいいが、性能を活かして斬りかかり、先手を取るう。

距離別の戦術

まず最初に覚えない武器は、サブウェポンのガンキャノン砲だ。どの距離でも使えるこの武器が、最大のダメージソースとなることは間違いない。遠距離では、砲撃によるけん制が中心になる。敵機に狙われていないようなら連発し、狙われているなら障害物を使いながらこまめに使っていく。僚機を援護したいが近づくのが難しい、といった状況も狙いどころの一つだ。中距離戦では、敵機のスキを突くときに通常のガンキャノン砲を使う。ジャンプの着地狙いが典型例で、タイミングさえ合えば確実にヒットしてくれるはずだ。敵機との距離も考えに入れ、タイミングを計っていく。また、中距離以内で敵機にロックオンされているときは、こちらから仕かけないこと。ガンキャノン砲は歩きながら撃てないのだから、外すとスキを突かれる可

残弾数への心配り

メインとなるガンキャノン砲だが、とっさの場面で使えなくては意味がない。残弾には常に気を配り、3〜4発以上をキープしておこう。僚機の援護時は、とくに重要だ。2発以下になったときにはスキを見て使い切り、リロードを済ませておくようにする。敵にロックオンされているなら、少しでも回避が期待できる空中でガンキャノン砲を撃とう。緊急の場面で残弾が2発以下になったら、極限まで使うのをガマンし、確実に当たる(リロード)を奪うことを意識したい。

近距離の場合は、敵機の格闘攻撃を迎撃するのが最大の目的。ジャンプや空中ダッシュからの格闘には、確実に合わせていく。もちろん、格闘重視の機体には距離をあまり詰められないように心がけ、格闘がきたときに対応しやすくすることも重要だ。

遠距離で僚機が戦っているときは、砲撃で援護する。



1対1になったときの牽制にはビームライフルを使う。

命の射撃を極限まで使える

極論、格闘はナシでも構わない。どの距離でも対応できるように、ガンキャノン砲主体の射撃面を極限まで強化するのが重要課題だ。



RX-77 ガンキャノン

機体データ			
コスト		260	
耐久力/防弾力		560/低	
ロックオン可能距離		650m/800m(砲撃時)	
通常移動速度		35.4m/s	
武装データ			
ビームライフル	弾数: 4	射程: 600m	威力: 100
ガンキャノン砲	弾数: 6	射程: 800m	威力: 60×2
キック		威力: 50~80	



残弾2では1回しか攻撃できない。スキを見てリロードするように心がけよう。

# イチオシ攻略!

## 君は生き残ることができるか?



### 大火力を全面に押し出せ

支援攻撃とは、まさにガンタンクのためにある言葉。高い耐久力と防御力、もちろん印象も感じさせない。

### RX-75 ガンタンク

#### 機体データ

コスト 200  
耐久力/防御力 640/A  
ロックオン可能距離 760m/1400m(砲撃時)  
通常移動速度 38m/s

#### 武装データ

キャノン砲 弾数: 6 射程: 1000m 威力: 60×2  
ポップミサイル 弾数: 90 射程: 150m 威力: 8×8連射

敵機をロックオンしたらガンガン撃ちまくろう。すぐに弾切れとなるが、リロードは早いので気にならない。また、砲撃中は相手との距離が遠く、状態が確認しづらい。敵の耐久力ゲージをよく見るか、左下にあるインフォメーションでヒットの確認をしよう。ヒットした場合は別の敵機にターゲットを切り替えて攻撃する。細かいが、無意味な砲撃(射撃)を減らしていくことで効率良く援護ができる。



砲撃可能なステージなら、序盤にやることは決まっている。撃ちまくれ!

近距離では、逃げながらキャノン砲が当たるスキを待つ。



素直にきてくれればポップミサイルも当たりやすい。

### 支援が本業の機体

ガンタンクは味方機をいかにフォローするかが最大の課題になる。主力となるキャノン砲は、ヒットすれば敵機をダウンさせることができるので、味方の負担を軽くできる。

まずは作戦の開始直後から砲撃を主体にして、先手をとろう。地形により砲撃が困難な場合もあるが、タクラマカン砂漠や黒海南岸森林地帯は絶好のステージとなる。

敵機をロックオンしたらガンガン撃ちまくろう。すぐに弾切れとなるが、リロードは早いので気にならない。また、砲撃中は相手との距離が遠く、状態が確認しづらい。敵の耐久力ゲージをよく見るか、左下にあるインフォメーションでヒットの確認をしよう。ヒットした場合は別の敵機にターゲットを切り替えて攻撃する。細かいが、無意味な砲撃(射撃)を減らしていくことで効率良く援護ができる。

### 中盤以降は戦況を考える

その場で砲撃が可能な序盤であれば、開始直後の位置から動く必要はあまりない。ただし、味方機が前進したりすると障害物などで砲撃ができない状況も出てくる。

そんなときは、戦場に近寄って行く行動も必要になる。前へ進みながらのキャノン砲であれば、射撃時に止まらないのでスムーズに移動できる。また、ちよつとした高台を確保して射撃するのも悪くない。身を隠すことも必要だが、視野が広がるので有効な砲撃を撃ち込みやすくなる。状況判断力が問われるぞ。

なお、近づかれたときはかなり苦しくなることを覚悟したい。一直線にガンタンクを狙ってくるかは相手次第だが、近距離ではキャノン砲でダウンを奪って間合いを開け、密着状態ではポップミサイルでひるませる。ただし、グフやギャンはシールドを活用してくる可能性も頭に入れておこう。上空からの格闘に対しては、しっかりとロックオンしてキャノン砲で対応しよう。

### 得意間合いを把握せよ

使いやすいビームスプレッドガンとビームサーベルを装備したGMは、どの距離でも戦える万能モビルスーツのように思える。しかし、実際には一定距離内でないとい十分な力を発揮できない。

その理由は、ビームスプレッドガンの弾速。この遅さのせいで遠距離での狙い撃ちは不可能に近く、敵機の硬直狙いや僚機の援護が満足にできないのである。まずは敵機に近づき、射撃、格闘の両方を活かす戦術を組み立てよう。援護のことまでを考え、僚機との距離にも気を配ることができれば理想的だ。

中距離以内では、ガンダム(ビームライフル装備)とほぼ同じ戦術を組み立てることが可能。狙い撃ちとけん制の両方にビームスプレッドガンを使い、敵機の出方をうかがおう。そして、決め手は格闘のビームサーベル。ジャンプ

### 万能性を活かしきれ!

一見標準的で特徴がないように思える武器性能。しかし、当然のごとく長所も短所もある。それを見つけ出すことが、攻略の第一歩だ。



### RGM-79 GM

#### 機体データ

コスト 195  
耐久力/防御力 400/D  
ロックオン可能距離 540m  
通常移動速度 38.6m/s

#### 武装データ

ビームスプレッドガン 弾数: 12 射程: 600m 威力: 75  
バルカン 弾数: 50 射程: 150m 威力: 6  
ビームサーベル 威力: 70~90



空中からの格闘を決め手に使う。着地格闘につなごう。

### 僚機の性能による方針

ガンダムと組み合わせは、ビームスプレッドガンを中心としたサポートがメイン。ガンダムとの距離を一定以内に保ち、いつでもフォローできるようにしておこう。ガンダムが集中攻撃を受けたら、それはGMの責任である。性能の高いジオン機がこちらを狙いはじめたら、引きつづけることだけを覚えて回避に徹しよう。逆に、ガンタンクと組んでいるときは、格闘メインの斬り込み役を担うことになる。そのほかの2機と組んでいるときは状況に応じてスタイルを変える、というのが基本だ。



僚機の性能や状況によって戦術を変えられる自在さも、GMの長所のひとつだ。



ガンタンク: 段差の激しいステージでは、味方機が孤立しないように位置を変えていこう。とくに谷底の手前などは弾丸が届きにくい。援護なしての1対2では味方機の負担が大きいぞ。GM: 戦いの流れをつかむことも、GM乗りの仕事。いざとなれば「死んでもいい」コストの低さを活かし、身体をはってパートナーをフォローしなければならぬ場面もある。

### 武器選択は慎重に

ザクマシンガン(以下マシンガン)とザクバズーカ(以下バズーカ)、どちらを選ぶかで戦い方は大層に変化する。その違いを理解すれば、自分の役割もおのずと見えてくるはず。



### MS-05 旧型ザク

機体データ			
コスト	150		
耐久力/防御力	400/B		
ロックオン可能距離	480m		
通常移動速度	35m/s		
武装データ			
ザクマシンガン	弾数: 120	射程: 300m	威力: 16×5連射
ザクバズーカ	弾数: 20	射程: 380m	威力: ※1
クラッカー	弾数: 2	射程: 200m	威力: ※2
格闘	威力: 40~100		
※1: ザクバズーカの威力は、弾頭80、爆風40			
※2: 本体(直設前) 16、破裂時破片16×6、爆風16×6。			

### マシンガンを選ぶなら

マシンガンを選択するメリットは、弾幕の厚さを活かした支援能力にある。命中率は多少落ちても構わないので、1発でも多くの弾をばらまくことを優先しよう。ときには弾切れに悩むこともあるかもしれないが、最初のうちは弾切れ死にどき、くらいに考えておけば問題ない。

さて、効率よく弾をばらまくには、ジャンプ中の射撃を使うのがオススメ。具体的には、敵をロックオンできるギリギリの距離でジャンプし、バズーカが続く限りマシンガンを撃ち続けるといい。ジャンプ中は高速で移動しているようなものなので、敵の攻撃で被弾する確率が低いこともポイントだ。

ことはないし、何より着地の瞬間を狙う敵へのけん制効果が期待できる。

いっぽう、マシンガンを選択したときのデメリットは、近距離戦の弱さ。事実上、相手をダウンさせる手段が格闘しかないため、いったん守勢に回ると仕切り直すことすら難しい。決して敵に近寄られないように、ふだんからレイドを確認するクセをつけておくほうがいいだろう。



着地前にクラッカーを投げておくと、さらに効果的だ。

### バズーカは柔軟な戦術を

弾速が遅い代わりに威力が高く、命中時はダウンを奪えるバズーカ。うまく当てるにはマシンガンよりも敵に近い距離から射撃する必要がある。20発という少ない弾数を補うため、敵の背後から狙う、ジャンプの着地際を狙うなど、工夫して無駄撃ちを防ごう。

また、バズーカは停止状態から射撃したときの硬直時間も弱点。ステップの直後に射撃するときにはその場から撃つのではなく、少し前方or斜め前方に歩いてから撃ち(＝歩きながら撃てる)、被弾のリスクを減らすこと。



止まってバズーカを撃つのは危険。常に前方or斜め前方に動きながら撃て!

### サポートに徹しろ!

ザクには4種類の武装が用意されているが、最も使いやすいのはどれなのか? 1人用か対戦か、味方機の種類などによって選択は異なるが、オススメはザクマシンガンだ。ザクマシンガンは攻撃力こそ低いものの、ヒットさせやすい特性を持っている。1対1の状態では当てるのは難しいが、常に歩きながら撃つてい



ミサイルポッドは、ジャンプして使うとスキが小さいぞ。

れば、十分なプレッシャーを与えることができるだろう。

味方が接近戦を得意としている機体ならば、積極的に同じ標的を狙っていくようにしよう。ザクマシンガンは、ヒットしはじめると敵機の動きを止める効果を発揮するので、味方の接近戦をサポートとして最適なのである。

ザクマシンガンを装備できる武装は、標準装備(サブ射撃はクラッカー)か、6連ミサイルポッドとなる。クラッカーの使い方に関しては旧型ザクで触れられていると思うので、ここではミサイルポッドの使い方を説明しよう。

ミサイルポッドは、動いている敵に当てるのが難しい。1対1の状況では使わずに、味方機が敵機の動きを止めているところを狙っていいだろう。ただし、ミサイルポッドは発射時に足を止めてしまうので、狙い撃ちを受ける可能性もある。ジャンプ撃ちも使っていくように。

### ジオンの栄光をキミに

ザクがシャア専用ザクか、どちらを選ぶかは悩むどころ。基本的にはシャア専用ザクをオススメする。

シャア専用機体の特徴である通常の移動速度の速さというのは大きな利点であり、このゲームでは重要なウエイトを占めているからだ。また、格闘戦の性能も格段に高く、戦いやすい。

ただし、空中ダッシュ格闘の跳び蹴りだけはホーミング性能が低いので、近距離では使いにくい。思い切って、遠距離での移動手段として使ってみよう。



シャア専用ザクの空中ダッシュ格闘は、移動手段として使ってみてもいい。

### ザクマシンガンでサポート

攻撃力こそ低いが、ザクマシンガンのサポート能力はかなりのもの。味方の攻撃を支援しよう。



### MS-06 ザク (MS-06S シャア専用ザク)

機体データ(カッコ内はシャア専用機体のもの)			
コスト	160 (175)		
耐久力/防御力	440 (400)	B (C)	
ロックオン可能距離	500m	※1 (510m)	
通常移動速度	35m/s	(38.6m/s)	
武装データ(カッコ内はシャア専用機体のもの)			
ザクマシンガン	弾数: 120 (180)	射程: 300m	威力: 16×5
ザクバズーカ	弾数: 20	射程: 380m	威力: ※2
マゼラトップ砲	弾数: 30	射程: 800m	威力: 100
クラッカー	弾数: 2	射程: 200m	威力: ※3
ミサイルポッド	弾数: 6	射程: 525m	威力: ※4
ヒートホーク	威力: 80~100 (80~120)		
※1: マゼラトップ砲発射時800m			
※2: 弾頭80、爆風40			
※3: 本体16、破片&爆風16×6			
※4: 弾頭60、爆風40)×3 or 6連射			

# イテオシ攻略!

君は生き残ることができるか?



## 機体の特性を把握しよう

格闘戦に優れたグフ。しかしその反面、遠距離戦は苦手なので、いかにダメージを受けないように接近するかがカギとなる。

### MS07 グフ

機体データ	
コスト	200
耐久力/防弾力	480/B
ロックオン可能距離	490m
通常移動速度	45.5m/s

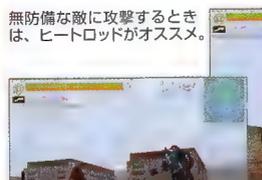
武装データ	
5連装マシンガン	弾数: 40 射程: 250m 威力: 8×5連射
ビート剣	威力: 80~120
ビートルッド	威力: 64×α



ビートルッドを構えることには、多くの利点があるので覚えておこう。



ジャンプ格闘で間合いを詰める。ジャンプ攻撃→タックルの2段階構えだ。



無防備な敵に攻撃するときには、ビートルッドがオススメ。

### ビートルッドは抜いておく

グフがビートルッドを抜いた状態で戦うには当然理由がある。格闘戦主体のグフは、ビートルッドを抜くモーションをなくしておきたいこと、剣を構えた状態でもメイン武装の5連装マシンガンが撃てるということ。そして、通常左肩に装備されているシールドが、剣を構えることによって前方からの攻撃を防ぎやすくなること。これらの理由により、ゲーム開始直後に抜刀して、ゲウエボンのビートルッドを使うと剣を収納してしまうので抜刀し直すことを忘れない。

### 格闘戦の知識

グフの格闘兵器はビートルッドとビートルッドの2つ。特にビートルッドは全機体中最も振るのが早く、優秀な格闘兵器だ。では、実際に近寄ったときどうするかというと、基本はステップ格闘とジャンプ格闘で先手を取ること。とくにホーミング性能の高いジャンプ格闘で間合いを詰めることは重要だ。ジャンプ格闘は当たらないことも多いが、着地格闘はリーチの長いタックルなので、とりあえず敵をダウンさせることはできる。相手の動きを止めたらステップしてチャンスをうかがい、

チャンスがあれば斬りかかるようにしたい。2対1などの状況でチャンスのときは、ステップ格闘ではなく、3回斬れる通常格闘を使おう。同じように、密着状態で無防備な敵に攻撃を仕かける際は、ビートルッドがオススメ。ヒット時にレバー+右+格闘ボタンの追加攻撃まで出せば、ダウン中の敵に攻撃がヒットし、連続攻撃となる。ぜひとも覚えておいてほしい。

追加攻撃が、ダウン中の相手にもヒットするぞ!

足止め効果のあるマシンガン系の武装を持つ味方の援護がある場合は、適当に撃ったバスのヒット率も自然と高くなる。味方機の機体や武装によって、バスの撃ち方を加減しよう。

ドムは移動速度が速く、どんな角度でも(例えば真後ろでも)足を止めずにジャイアント・バス(以下バス)を撃てるのが最大の長所。ただし、バスは弾速が遅いため、遠距離から普通にロックオンして撃っても、そう簡単には当たらない。ここがこの機体の難しいところである。ドムがその機体特性を最も発揮できる局面は、ある程度の距離を保って敵機の周囲を旋回し、相手がスキを見せたら即座にバスを叩き込む、という立ち回りにある。視界外の敵機の動向にも十分気を配り、回避率を高めることも重要な仕事だ。

ジャンプ直後に格闘を出すこと、超低空から素早く斬りかかることが可能。



拡散ビーム砲は対空として使うことが可能。



空中で当てた場合も、バスなどによる追い打ちが入る。

ジャンプ格闘も、攻撃発生が早いので使いやすい。あらかじめ剣を抜いておく必要はない。ジャンプ格闘も、攻撃発生が早いので使いやすい。あらかじめ剣を抜いておく必要はない。ジャンプ格闘も、攻撃発生が早いので使いやすい。あらかじめ剣を抜いておく必要はない。

### 基本的な立ち回り

ドムは移動速度が速く、どんな角度でも(例えば真後ろでも)足を止めずにジャイアント・バス(以下バス)を撃てるのが最大の長所。ただし、バスは弾速が遅いため、遠距離から普通にロックオンして撃っても、そう簡単には当たらない。ここがこの機体の難しいところである。ドムがその機体特性を最も発揮できる局面は、ある程度の距離を保って敵機の周囲を旋回し、相手がスキを見せたら即座にバスを叩き込む、という立ち回りにある。視界外の敵機の動向にも十分気を配り、回避率を高めることも重要な仕事だ。

### 接近戦について

ドムは空中からの格闘が強い。ジャンプダッシュ格闘は非常にホーミング性能が高く、敵機の死角から仕かければかなり回避されにくい。起き攻め時に、相手の無敵が切れるタイミングで仕かけるのも有効な戦法だ。

あるものの、ジャンプした瞬間に格闘ボタンを押すと、超低空から素早く斬りかかることができる。特殊格闘は剣を構えたまま一回転するため、背後の敵機を攻撃できる。近距離時の乱戦で、ロックオンしていない周囲の敵機を攻撃したい場合にも有効だ。



### MS09 ドム (MS09B リックドム)

機体データ	
コスト	225
耐久力/防弾力	480/B
ロックオン可能距離	630m
通常移動速度	54m/s

武装データ	
ジャイアント・バス	弾数: 10 射程: 525m 威力: *1
拡散ビーム	弾数: 2 威力: 40
ビートルッド	威力: 80~120

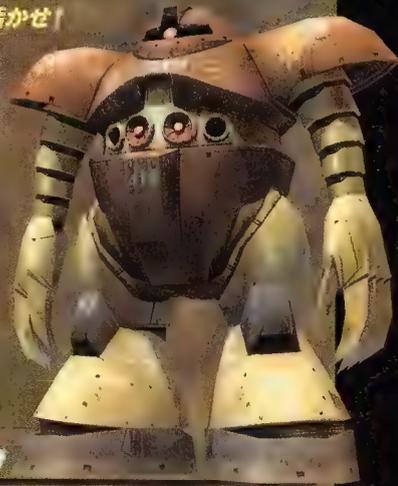
ジャイアント・バスの威力は、弾数60、威力40



ジオン公国軍

ハイパワーを活かせ!

射撃は苦手だが、接近戦での爆発力はケタ違い! 接近する方法を身につけ、格闘戦に持ち込め!



MSM-03 ゴッグ

機体カラー	赤
コスト	200
耐久力/防御力	640/16
ロックオン可能距離	550m
通常移動速度	24m/s
泳ぎ移動速度	76.5m/s

武装データ

メガ粒子砲	弾数: 2	射程: 200m	威力: 20×12
魚雷	弾数: 12	射程: 300m	威力: 8
格闘	威力: 100~140		

※魚雷の威力は、弾速60×2 爆発40×2

移動手段を確保せよ

使ってみると何かと欠点が目立つゴッグだが、最大の問題は移動速度の遅さだ。のんびりに歩いて移動すれば、戦場に到着する前に戦闘は終わってしまうだろう。

移動の遅さを解消するためには、各種ステップを駆使する必要がある。ステップはレバーを入れればなしで移動距離を伸ばすこともできるが、素早く移動するためには空中ダッシュを使うていく。

ゴッグはブーストゲージが豊富なのが、思った以上に空中ダッシュの持続時間が長い。ブーストゲージギリギリまで



とっさの回避行動として、特殊格闘を使ってみよう。

空中ダッシュを続けたり、ゲージが切れる直前に格闘ボタンを押そう。空中ダッシュ格闘は頭突き(突進技)になっているので、さらに距離を稼ぐことができるのだ。ある程度距離が縮まってきたら、地上特殊格闘(格闘+ジャンプ)の頭突きも使って

地上から格闘を狙う場合は、通常の格闘攻撃を狙っていきたい。3発目が入れば、続けて特殊格闘が連続攻撃として決まるからだ。総ダメージはかなりのもので、ガンダムですら無事に済まないはずだ。ちなみに、特殊格闘は単発で使っても強力だが、シールドに阻まれることも多い。その場合、シールドが壊れてヒットするまで突進を繰り返すのもいいだろう。

格闘戦を挑め!

ハッキリ言おう。ゴッグの射撃には期待しないほうがいい。メイン射撃(メガ粒子砲)もサブ射撃(魚雷)も使いづらく、当てにくい。格闘戦にしないのが現状だ。

接近戦を挑む場合は、空中格闘から入る。ホーミング性能とリーチに優れており、多少離れていても攻撃がヒットするだろう。ヒット後は着地格闘の連続攻撃につなげよう。



特殊格闘(頭突き)で追い打ちしよう。

格闘攻撃3発がヒットしたら間髪入れず……



チーム戦での役割

ゴッグは格闘時の踏み込みが鋭いため接近戦にも強く、足を止めずに撃てるビーム砲も備えているため、近距離での格闘戦、遠距離での射撃戦いずれにも対応できる。味方のモビルスーツに応じて、前衛と後衛、どちらの役割もこなすことが可能だ。

まず、味方がザクマシンガン装備のザクや、砲撃能力を持つソックといった支援型モビルスーツの場合は、前線に突っ込んでいって、格闘や近距離からのビーム砲を狙う役割が適している。接近戦では、総ダメージの大きい通常の格闘がメインの狙いとなる。ジャンプ格闘もホーミング性能が高く、敵機の近くでジャンプ直後に格闘を出すようにすると当てやすい。

やや距離が離れている場合は、横移動しながらのビーム砲によるけん制も交ぜよう。逆に、味方がガンヤングフ

といった接近戦主体のモビルスーツの場合は、後方からの射撃による支援行動を多めにするといい。遠距離からの援護射撃には、ジャンプ中の頭部ロケット砲が役立つ。頭部ロケット砲は地上で使うとスキが大きくて危険なので、ジャンプ中にけん制として多用していい。

ビーム砲は装弾数が少なく、リロードも遅いので、当たる見込みが薄い場面でけん制として多用するのは効率が悪い。自分がロックオンされていない、つまり、敵機が自キャラを見ていない可能性が高い状況が、典型的な狙撃のチャンスだ。



頭部ロケット砲は、マシンガン系に近い役割を果たしてくれる。

オススメはシャア専用

ゴッグもノーマルとシャア専用の2タイプが存在するわけだが、オススメはやはりシャア専用機体。移動速度の速さ、ステップ格闘の使いやすさが大きな理由だ。やはり、横移動だけでなくの攻撃を回避できるシャア専用機にくらべ、ステップによる回避が必要なノーマル機体は、どうしても扱いづらい。



シャア専用機のステップ格闘は、かなり使いやすいぞ。回避にステップを多用する必要があるノーマル機体。

水陸両用かつ遠近両用機体!

イロモノ、新しい水陸両用機体だが、ゴッグだけはひと味違う。射撃格闘ともに、標準以上の能力を誇るぞ。



MSM-07 スゴック (MSM-07S シャア専用スゴック)

機体カラー	赤
コスト	200 (220)
耐久力/防御力	520 (480) 8 (C)
ロックオン可能距離	580m (580m)
通常移動速度	36m/s (46.8m/s)
泳ぎ移動速度	76.5m/s (84.2m/s)

武装データ(カックシャア専用機のみ)

ビーム砲	弾数: 10	射程: 400m	威力: 80
頭部ロケット砲	弾数: 48	射程: 400m	威力: 16×6
格闘	威力: 80~120		

# イチオシ攻略!

君は生き残ることができるか?

## 真実任務発見!!

劇中では偵察用という設定の機体だけに、戦闘能力が高いとはいえないアツガイ。地味い〜に頑張ろう。



MSM-04 アツガイ

### 機体データ

コスト	170
耐久力/防衛力	440
ロックオン可能距離	650m
通常移動速度	42.5m/s
急ぎ移動速度	76.5m/s

### 攻撃データ

頭部バルカン	弾数: 20	射程: 300m	威力: 10×8連射
ロケット数	弾数: 10	射程: 300m	威力: 55
格闘	威力: 40~120		

基本的な役割は、メイン武器の頭部バルカンを使ったけん制&援護ということになる。移動スピードはそこそこ速く、頭部バルカンも足を止めずに撃てる武器なので、回避行動を取りながら味方の援護をすることが出来る。アツガイの頭部バルカンで敵機の動きを止めたところに、味方が斬りかかる(Orタメージの大きい射撃を当てる)、というのが理想的な展開だ。

頭部バルカンはすぐに弾切れを起こしてしまうが、リロードは早いので、惜しまず一気に全弾撃ちきるように使っていく。中途半端な残弾数の場合は、さっさと撃ちきってしまうこと。数発残してウロウロしているのは、効率が悪いです。

## 基本的な役割

## ダメージを取る!

接近戦でも、とりあえず頭部バルカンをばらまく。



頭部バルカンでひるんだ敵機を破れることもある。



ジャンプ格闘はホーミング性能が高く、使いやすい。さらに追い打ちも可能。

前述のようにアツガイの基本的な役割は、頭部バルカンを使った味方機の支援なのだが、1人用のときなどはそうもいってられない。

アツガイでそれなりのダメージを取るならば、やはり格闘戦に持ち込むしかないのだが、ここでもやはり頭部バルカンは多用していくことになる。地上から殴りかかる場合

も、頭部バルカンを撃ちながら突っ込めば、頭部バルカンが当たったのけぞっている相手を破れる場合がある。空中から仕かけるなら、ホーミング性能の高いジャンプ格闘が使いやすい。

サブ射撃のロケット砲はスキが大きいのが欠点だが、これもジャンプと組み合わせればそこそこ使っている。頭部バルカンを撃ちながら大きくジャンプして、頭部バルカンを撃ちきったあとに撃つたり、ジャンプ中横ダッシュから撃つたりしてみるといいだろう。このとき、着地点が障害物の陰になるようにすると安全を確保できる。

## 高低差を利用しろ

威力を見ると、とても強力な頭部メガ粒子砲(分)射撃。しかし、上には飛ばないため、使いどころが難しい兵器の一つだ。だが、使いこなせば戦力になること間違いなし。まずは、いかに頭部メガ粒子砲を当てていくかを考えてみよう。

一番当てやすい状況は、泳ぎ中(水中でジャンプダッシュ)である。泳ぎ中は頭部メガ粒子砲が水平発射されるので、正面にロックオンしている敵を狙うことができる。回避魚のごとく水中を泳ぎ、正面の敵を狙って撃つのだ。

しかし、不利な水中に飛び込んでくる敵もそういない。陸の上から水の中を攻撃してくるはずだ。だが、そんな状況でも悠然と泳ぎまわり、陸にいる相手に向かって頭部メガ粒子砲を発射していく。

水面近くまで浮かび上がり(泳ぎ中にジャンプボタンで

泳ぎつつ、陸の敵を撃つ! この位置関係でも当たるぞ。



積極的に低いポジションを取る。ジャンプも狙い撃ち!



ダウンしないことを利用し、素早く反撃! 格闘戦のお返しは格闘戦で。

## 射撃時に注意!

高さ調節可能(頭部メガ粒子砲を発射すれば、陸の上にいる相手に当てることも可能なのだ。「陸の上なら安心」と思っている相手も多いと思うので、強力な頭部メガ粒子砲をお見舞いしてやろう。

地上では積極的に低い位置にポジションを取り、下から狙っていく。グレートキャニオンやベルファスト、ジャブロー地上などが、高さを利用しやすいマップである。

頭部メガ粒子砲が狙えないときは、遠距離からの射撃が中心となる。なるべく味方機と同じ標的を狙い、2対1の状況に持ち込みたい。しかし、味方が接近戦を挑んでいるときは、幅の広いメイン射撃に巻き込まないように、細心の注意を払ってほしい。

もし、敵に格闘戦を挑まれたら、素早く格闘をお返ししよう。ソックは格闘を受けてもダウンしない機体なので、すぐさま反撃に転じることが可能だからだ。逆に、ダウンを奪った場合には、素早く離れること。

## 水が重要なんです

威力は高くないものの、頭部メガ粒子砲を、いかに当てるかがソックの腕のしるべきところ。その前に、ジャンプローを上手に選択するべし。



MSM-10 ソック

### 機体データ

コスト	200
耐久力/防衛力	600/A
ロックオン可能距離	700m/1400m(砲撃時)
通常移動速度	36m/s
急ぎ移動速度	108m/s

### 攻撃データ

メガ粒子砲	弾数: 8	射程: 1000m	威力: 48×4
頭部メガ粒子砲	弾数: 1	射程: 1000m	威力: 120
クロ	威力: 40~60		

アツガイ: ジャンプ格闘or空中ダッシュ格闘が空振りでも、相手が正面にいる場合はそのまま着地格闘を出してみよう。リーチが長い突きを繰り返すので、意外とヒット率も高い。ソック: 泳ぎ中の頭部メガ粒子砲を撃つ場合、機体が完全に横になる必要はない。泳ぎ始めた瞬間から水平発射可能なので、ダッシュ入力と同時にボタンを押せば狙いをつけやすい。

### 小技も使えるシブい5機体

機体性能と戦力コストのバランスが良く、どんなパートナーと組ませてもいい働きをする。まさに「お買い得」なモビルスーツだ。



### YMS-15 ギャン

#### 機体データ

コスト	245
耐久力/防御力	520/B
ロックオン可能距離	600m
通常移動速度	43.6m/s

#### 武装データ

ニードルミサイル	弾数: 10	射程: 600m	威力: 8×5
ハイドポンプ	弾数: 10	射程: *	威力: *2
ビームサーベル	威力: 90~130		

\*1: ハイドポンプの弾数は、距離ではなく溜り時間。何回当たれば1回。\*2: 本体20×6、脚20×6

### いかにして斬りかかるか

ギャンは近距離でこそ真価を発揮する機体なので、まずは敵に接近しなければ話にならない。そして、接近の際に気を付けたのが、移動する方向。左手に持った盾を活用するため、常に右斜め前方への移動を心がけよう。たったこれだけで、流れ弾に被弾する確率は大幅に低下する。

また、遠距離のけん制にメイン射撃を使うのなら、必ず全弾撃ち切り、リロードしておくことも重要だ。いざ敵に近寄ったときに1回分(115発)しか弾がないと、「あと少しで倒せる」状況で決定打に欠ける恐れがある。

さて、敵に接近したら、主に狙っていくのはステップ中の特殊格闘。もちろん、通常の格闘も決して弱くはないが、回避動作と攻撃がワンセットになっていることを考えると、ステップ+特殊格闘のほうが狙うチャンスは多い。

常に右前方へと移動すれば、盾を最大限に活用できる。



近距離戦では、主にステップ中の特殊格闘を狙おう。



ワンランク上のギャンを目指すなら、ハイドポンプの研究は必修科目だ。

いつぼう、趣向を変えて、空中から格闘を狙う手もある。まずは敵の近くでジャンプして、上昇中にメイン射撃でけん制。この間に敵がこちらをロックオンしているかどうか確認し、安全なら下降中にジャンプ格闘(ジャンプダッシュ)格闘ではないことに注意で襲いかかる。もちろん、首尾長くヒットしたら着地格闘(斬り上げ)で追加ダメージを与えることも忘れずに。

### ハイドポンプはどう使う?

サブ射撃のハイドポンプは、近距離戦でステップしながらばらまいておくのが最も基本的な使い方である。要するに対格闘リアというわけだ。

しかし、そのスキの短さと必ず敵に向き直る性質を活用すれば、違う用途も見えてくる。中でもオススメなのは、ジャンプで敵の真上まで移動し、着地寸前にハイドポンプを出す作戦だ。これなら着地のスキを突かれる可能性も低いのと、前述のジャンプ格闘と使い分ければかなりの効果がある。研究して接近戦の攻撃パリエーションを増やそう。

### シヤア専用機体でいけ!

ゲルググはどちらの機体を選んでもいいべきか? 量産型にも空中ダッシュ格闘のホーミング性能が高いなど捨てがたい点はあるが、機動力、ビームライフルの速射能力、ステップ格闘の使いやすさを考えると、やはりシヤア専用機体のほうが優れている。ハイコストだが、それによる障害は感じられない性能を持つ。

まず遠距離で注意することは、ビームライフルを連射しすぎないこと。確かにヒットしやすくてダメージを与える機会が多いが、ガンダムのビームライフルや、砲撃を中心とした遠距離攻撃を忘れてはならない。弾切れも怖いし、序盤でダメージを受けてしまうほうが痛い。

射撃はある程度近づいてから、立ち止まらないように行なうこと。敵の射撃は歩いてかわせることも多いが、無理せずステップを使ってもいい。

### ハイコストに見合う性能

機体性能をモビルスーツであるという点では、真いよりのない事実だ。そして、その性能を引き出すのは、君の腕にかかっている。



### MS-14 ゲルググ(MS-14S シヤア専用ゲルググ)

#### 機体データ(カッコ内はシヤア専用機体のもの)

コスト	300 (325)
耐久力/防御力	520 (480) B (C)
ロックオン可能距離	590m (600m)
通常移動速度	40.4m/s (46.8m/s)

#### 武装データ

ビームライフル	弾数: 10	射程: 600m	威力: 120
ビームナギナタ	威力: 80~120		
ナギナタ回転	威力: 80		

### ナギナタ回転をフル活用

格闘戦はビームライフルを1、2発残して挑むとちょうどいい。基本通りステップを中心に、相手のスキをうかがう。こう着状態を打破するにはジャンプ格闘、ステップ格闘があるが、あせって先に動いてばかりではいけない。そういった近距離で活躍してくれるのがナギナタ回転。攻守両面で優れたこのサブ射撃を使わない手はない。真横からの攻撃でなければ防いでくれるので、信頼度は高い。この状況で打破しようとする、相手の裏を突いていくのが戦術的には堅いといえる。



ガンダムに引けを取らないゲルググ。この状況で焦る必要はない。

瞬間的に回転するわけではないので、早めに回しておく。



対空にもなるので強力。うかつな攻撃は、すべて止めるぞ。

# イテオシ攻略！ 君は生き残ることができるか？

## 近距離戦もマスターしよう



MSM-02 ジオング

近距離戦で強いのは当たり前。いか  
に近距離戦をこなすかがカギとなる。  
一瞬のスキを見逃さない呼吸を覚え  
たい。

**機体データ**  
コスト 375  
耐久力・防御力 520/A  
ロックオン可能距離 600m  
通常移動速度 49.2m/s

**武装データ**  
腕部ビーム砲  
(オールレンジ攻撃) 弾数 50 射程 700m 威力 42×6  
頭部ビーム砲 弾数 1 射程 600m 威力 80

作戦が開始された直後から  
オールレンジ攻撃を狙って  
いくのがジオングの戦術。サ  
イボタンを連打して、速やか  
にターゲットを捕捉しよう。  
このとき仕かけるオールレ  
ンジ攻撃は、レバー前&左右ど  
ちらかの2方向で行なおう。  
これにより、背後と横方向か  
らの同時攻撃になり、相手は  
非常にかわりにくい。



序盤からオールレンジ攻撃で、ダメージ  
を与えられるだけ与えておこう。

近距離でも十分に戦えるの  
で、無理に逃げる必要はない。



また、2体ある敵軍の機体  
のうち、どちらかを集中的に  
狙っていくほうがいだろう。  
さらに絞るなら、ガンダムな  
どの大物(高コスト機体)を  
ターゲットにしていきたい。

片方だけ腕部ビーム砲を残  
しておくことがポイントだ。

なお、接近戦はこちらから  
挑んでいく必要はない。近つ  
かれそうになったら、大きく  
円を描くように相手との間合  
いを開けていこう。このとき  
腕部ビーム砲が手元に戻って  
きたら再度オールレンジ攻撃  
を開始。常に相手にプレッ  
チャーをかけておこう。

なるべく遠い間合いで戦い  
たいのだが、いつかは近づか  
れてしまうもの。近距離戦で  
は少し戦い方を変えていって  
ほうがいだろう。

理想は、このタイミングで  
の腕部ビーム砲の射撃。相手  
の射撃のスキにたたき込める。  
また、相手が様子を見ながら  
こちらのスキをうかがっている  
ときは、オールレンジ攻撃  
に同調するように射撃しよう。  
相手が強引に接近してきた  
ときも腕部ビーム砲を射撃。さ  
らに、頭部ビーム砲も使って  
いき、体勢を立て直すこと。

## オールレンジ攻撃

## 近距離戦の心得

力の高いジオングならかわす  
ことができる。

ジオング公国軍

シャア専用ザクのダッシュ格闘は、2ヒット攻撃。



ギャンのダッシュ特殊格闘は、驚異の3ヒット攻撃。

ここでは、機体別の格闘攻  
撃の入力回数、ヒット数を解  
説していこう。  
多くの機体は、通常の格闘  
やダッシュ格闘、ジャンプ格  
闘などで、それぞれ入力回数  
が異なっている。「機体別格闘  
回数表」は、機体ごとの格闘  
入力回数をまとめたものだ。  
注意点は、表内の数字は入  
力回数であり、イコールヒッ  
ト数でないことがある。例え

## 攻撃回数を確認しよう

## モビルスーツ 白兵戦こそMSの醍醐味 格闘戦の基礎知識

格闘戦の攻撃回数は、機体によって異なる。  
気づかなかった攻撃があるかも？

Text: ももやん伍長

## 機体別格闘回数表

	通常 格闘	ダッシュ 格闘	特殊 格闘	ダッシュ 特殊格闘	起き上がり 格闘	ジャンプ 格闘	ジャンプダッシュ 格闘	書体 格闘
ガンダム	3	2	1	なし	2	1	1	1
ガンキャノン	2	2※1	2	なし	2	1	なし	1
GM	2	1	1	なし	1	1	なし	1
旧型ザク	2※2	1	1	1	1	1	1	1
ザク	2(3)	2(1※3)	1(1)	なし	2(2)	1(1)	なし(1)	2(2)
グフ	3	2	1	なし	1	1	1	1
ドム	3	1	1	なし	1	1	1	1
ゴッグ	3	2	1	なし	なし	1※3	1	2
アツガイ	3	1※3	1	なし	1	1	1	1
ズゴック	3(3)	1(2)	1(1)	なし	1(2)	1(1)	1(1)	1(1)
ゾック	1※3	1※3	なし	なし	なし	1※3	なし	なし
ギャン	3	2	1	1※4	1	1	1※3	1
ゲルググ	3(3)	2(2)	1(1)	なし	1(1)	1(1)	なし(1※5)	1(1)

※カッコの数値は、シャア専用機体のもの  
※1: 2ヒット攻撃 ※2: ターゲットとの間合いによっては、1発になる  
※3: 2ヒット攻撃 ※4: 3ヒット攻撃 ※5: 抜刀時のみ入力回数2に変化する

ば、シャア専用ザクのダッシ  
ユ格闘は入力回数が1となっ  
ているが、ヒット数は2とい  
う具合だ。入力回数と異なる  
ヒット数を持つ攻撃に関して  
は※印で確認してもらいたい。  
表の中で「なし」となってい  
るものも多数あるが、その  
状態での固有攻撃が存在しな  
いだけで、攻撃が出ないわけ  
ではない。ダッシュ特殊格闘  
のない機体は、通常の特殊格  
闘が出るのである。



距離で攻撃が変化するものは、旧型ザク  
の通常格闘のみ。

攻撃となる特殊な例がある。  
踏み込んで攻撃する間合いで  
は、単発の攻撃になるわけだ。  
ちなみに、ガンタンクとジ  
オングには格闘攻撃が存在し  
ないため、表から外してある。

ハイテンションな奴らが来た!

# CAPCOM<sup>®</sup> VS. SNK<sup>®</sup> MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ ミレニアムファイト2000 プロ

©CAPCOM CO.,LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.  
©SNK 2001

※「CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO」は一部(株)エス・エヌ・ケイの許諾を受けて、(株)カプコンが製造・販売するものです。

※「SNK」は、(株)エス・エヌ・ケイの登録商標です。イラストレーション監修・制作協力: SNK

※画面は開発中のものです。

CAPCOM VS. SNK  
MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

- ジャンル / 対戦格闘
- 稼働日 / 5月末予定
- 使用基板 / NAOMI
- ビジュアルメモリ対応

Text: はまー

2人の参入は波乱を起こすか?  
マニアも納得の「PRO」仕様で登場だ!



深緑の髪が、目印かな。初見も最初から見えるぞ。

さらに、前作にあったシートレットファクターは最初からすべて選択できるようなっているぞ。

ゲームシステムは基本的に「0 VS.」を踏襲したまま、エンディングでしか拝めなかった「ダン」と「ジョー」を正式にプレイヤーキャラとして追加! さらに、各旧キャラが再調整されるなど、アッパーパージョンとしてより深い対戦を行なえるようになっていて、稼働予定は5月末で、ドリームキャスト版より一足早く遊べるのも嬉しいところ。

格闘ゲームの二大巨頭が手を組み、まさにドリームマッチとして現在も熱気あふれる対戦が繰り広げられている「CAPCOM VS. SNK(以下C vs S)」。続編の話も聞かれるなか、それに先駆けて「CAPCOM VS SNK PRO(以下PRO)」のアーケードでの発売が決定した。

夢の競演、再び燃え上がる!



火を喰くが漢道ツ! サイキョー流師範「ダン」が来てくれたア

ダンといえば、「ストリートファイターZERO」の完全オリジナル隠れキャラとして衝撃的なデビューを果たした印象が強く残る。リュウの元同門で彼ほどの力はないくせに、態度は尊大で一般人よりは「ゴ」という微妙な強さ……。その強烈な個性から「ZERO2」以降ではシリーズの顔といっても過言ではないほどの人気を博し、「マール VS. ストリートファイター」でも憲麻呂と色モノ「二大巨頭」として大いに活躍した。とはいえ、結局は対戦模様でもキャラクター性を反映させてが、最弱クラスに甘んじてきたタンだが「C vs S」はもともとハテナな叩き合いを要求するゲームではないし、レジオシステムも手伝って丁寧にいけば十分大物を「食える」可能性も高い。期待できるか?

これは挑発伝説? うて、チセ京がやられる? もしや攻撃判定か...?



断壁曲。これはおそろしく弱ったか? しゃかみに当たるか?



やはり飛べない異空我道拳。でき、でき、回らぬに重なるなら悪くないかも。



必勝無類拳も健在! 吸いっぶりに期待だ。

「ジョー」が参戦！  
 悪狼の伝説に胸を叩き、  
 ムエタイ最強はこのオレだ！

# 『CAPCOM VS. SNK 2』も制作快調!

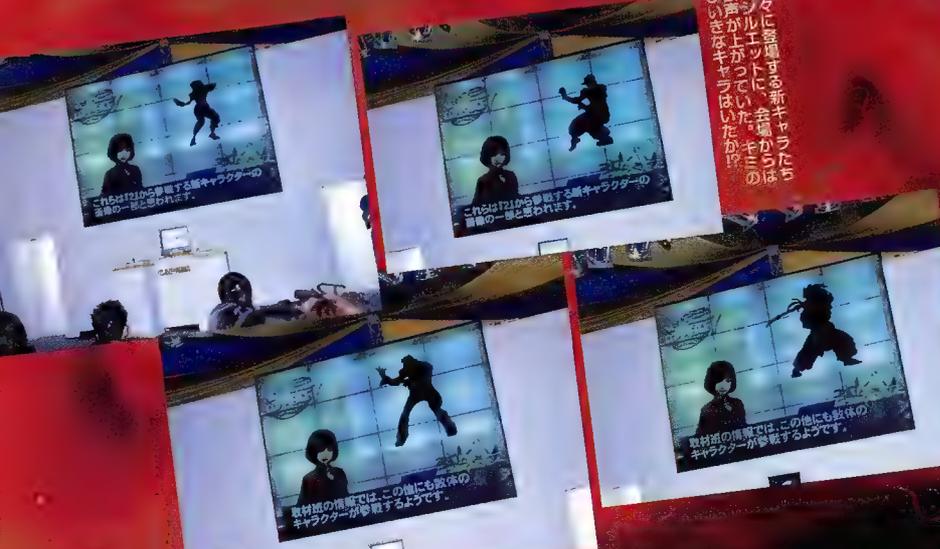
悪狼の伝説に胸を叩き、ムエタイ最強はこのオレだ！  
 「ジョー」が参戦！

また、あくまでワウサの域を出ないものの、ゲームシステムも大幅に変更される模様。よりハテでゴージャスな展開を期待しよう。

「PRD」はあくまで「VS」のバリエーションとしての制作だが、もちろんそれとは別に、純粋な続編としての『CAPCOM VS. SNK 2』の制作もちゃんと進んでいる。先日開催の東京ゲームショウでは試遊でそでできなかったものの、なんと一気に新キャラ4人の存在が明らかになったのだ。会場で流れたデモ映像を見た限りでは、カブコンサイド、SNKサイドからそれぞれ2名ずつの出場が予想されるが、果たして……

「PRD」はあくまで「VS」のバリエーションとしての制作だが、もちろんそれとは別に、純粋な続編としての『CAPCOM VS. SNK 2』の制作もちゃんと進んでいる。先日開催の東京ゲームショウでは試遊でそでできなかったものの、なんと一気に新キャラ4人の存在が明らかになったのだ。会場で流れたデモ映像を見た限りでは、カブコンサイド、SNKサイドからそれぞれ2名ずつの出場が予想されるが、果たして……

次々に登場する新キャラたちは、ブルエットに、会場からは歓声が上がり、全体的には、おもしろい新キャラはいたが、おもしろい新キャラはいたが、おもしろい新キャラはいたが……



見よ！ この天まで届くかのようなスクリーンアッパーを！



スライディングもバッチリ。かなり使えそうは予感！



タイガーキック！ 対空技として自爆できる性能を期待したいところ。

これはスラッシュキック。「K.O.F」仕様のようなだ。

悪狼の3人といえば、テラー、アンディ、そしてこのジョー。「K.O.F」&「リアルバウト」シリーズでもおなじみの彼だが、なんと「PRD」ではアンディを差し置いての電撃参入となった。ムエタイらしい基本技とムエタイらしくない必殺技(ネーミング含む)を駆使し、あるときはハリケーンアッパーでけん制し、あるときは黄金の力カ

トで固めまくる。作品によって変幻自在なスタイルを見せてきたジョーだが、「PRD」ではいかなる調整を施されることになるのだろうか。全シリーズに共通する連続技の破壊力は健在なのか？ 採用される必殺技は？ そして挑発はやはり見せるのか(何を)？ 興味は尽きないところだ。

## 旧キャラもぬかりなし!

もちろん新キャラの追加だけではなく、旧キャラも含めたバランス調整は、より細かく施されているようだ。全体的にノーマルとEXキャラのより明確な区別(必殺技の限定など)が図られているほか、いまいち使い勝手の悪かった必殺技も見直され、より多彩な闘い方ができるようになっている(個人的にはナコルル・モリガンにEXがあるかどうか気がなるが……)。



バーチカルがEX専用技に。ノーマルがEXか、前作以上に悩ませてくれそう。

ギースの当て身がついにスーパーコンボを捕れるように。もう使うしかない!



サイコバッシュで飛び道具が滑走も可能。暴走状態使用で魔法が出現もそう。

# STORY

近未来、アジアの一企業「イゲム グループ」が発見した未知のエネルギーは、多くのオーバーテクノロジーを人類にもたらした。

しかし、エネルギーを独占し、あまりに強大な力を持った「イゲム グループ」は次第に暴走し、ついに天候をも自在にコントロールする気象兵器「ONI」を生み出してしまった。そして、世界を支配するべく攻撃を開始したのである。

「ONI」の威力は凄まじく、大規模な異常気象が各国で猛威を振るい、世界はかつてない天変地異にみまわれた。

大国は総力を挙げ、「ONI」の破壊にのりだしたが、厚い雲に覆られた気象兵器には、いかなる攻撃も通用せず、逆に「イゲム グループ」の開発した超兵器群によって、大国の軍事拠点はその機能を発揮できぬまま、次々と壊滅させられていった。

そして、ついに世界は人口の半分を失い、その巨大企業によって支配されてしまったのである。

残された人類は、「イゲム グループ」に対抗する最後の手段として「ゼロガンナーシステム」の採用を決定した。それは、敵から奪取した無人戦闘ヘリに優秀な人間の脳を移植することで、敵と同等の運動性能と優れた判断能力を持たせ、単身での敵本拠地突入にすべてを賭けるという、極めて残酷であり、成功率の低い過酷な計画であった。

今、主人公は自らの肉体を捨て、全世界の命運を賭けた決戦に挑む。

緊急指令、  
敵部隊を殲滅せよ!

# ZERO GUNNER 2

©2001 PSIKYO

TM

ルールはシンプルながら、その操作感覚は斬新のひと言。機体コントロールがうまくいっていき楽しさがあるゲームだ。

Text : 善之字元帥

## 機体コントロール

8方向移動



ターンマーカー作動



オプションアタック

本作のジャンルは、「全方向スクロールシューティング」。その名が示す通り、ゲーム画面は上下左右あらゆる方向に進み、敵もまたあらゆる方向から出現する。プレイヤーは戦闘ヘリを操り、ターンマーカー(後述)という全方向射撃システムを駆使して、最終ステージを目指すのだ!

自機の操作は、8方向レバーと2ボタン。ボタンはそれぞれ、ショットとターンマーカーの作動に使っていく。また、2つのボタンを同時に押すことによって、使用回数に制限のあるオプションアタックを使用することも可能だ。



## オプションアタックシステム

A+Bボタンを同時押しすると、強力なオプションアタックを使用できる。ただし、使用できるのは画面左端に「矢印」で表示されたオプションストックが点灯しているときのみ(最大6つ)。このオプションストックは、エネルギーアイテムを回収し、ゲージをいっぱいまで溜めると1つ増加する。もちろん、オプションアタックの効果や攻撃力などは、選択した機体によって異なるため、それぞれに独自の攻略パターンを作っていく。



使用回数に制限のあるオプションアタックは、攻略の力を握る。

エネルギーアイテムは、ショットを止めることと目撃に似て奪取される。

## 全方向スクロール

画面があらゆる方向に進み、いたるところから出現する敵機が容赦のない弾幕を浴びせてくる。全方向射撃システム「ターンマーカー」を駆使し、全知力をもって叩き潰せ!



## エネルギーアイテム

- パワーアップアイテム**: 自機ショットがパワーアップ。このアイテムを2つ回収すると攻撃力は最強状態に。
- エネルギーアイテム(大)**: オプションアタック用のゲージが大幅に増加。中ボスクラスの敵を倒すと出現する。
- エネルギーアイテム(小)**: ゲージがわずかに増加。あらゆる敵がこのアイテムを出す。出現数はまちまち。

## ターンマーカーシステム

Bボタンを押すと、自機前方に照準のようなマークが現れる。これがターンマーカーだ。マーカーが表示されている間にレバーを動かすと、自機はマーカーを中心に方向を変えることができる。そして、ボタンを離すとマーカーが消え、変更した方向はそのまま通常操作に戻る。この操作感はかなり独特なので、まずは感覚をつかむことから始めよう。

■操作イメージ



停止した状態でBボタンを連射すると、マーカーを遠くまで飛ばせる。何かと役に立つテクニクだ。



**エネルギーアイテム補足**: 写真を見て気づいた人もいるかもしれないが、敵機をしばらく放っておくと、機体の各所からエネルギーアイテムが"にじみ出て"くる。この状態で敵を倒すと、通常より多くのエネルギーアイテムを放出するので、うまく利用すればゲージが早く溜まる。もちろんスコア稼ぎにも活用できるぞ。



最初のうちは、扱いやすいオプションアタックを持つホークカムがオススメかな？

プレイヤーが選択できる機体は、コマンチ、アバッチ、ホークカムの3種。それぞれ個性的な性能を持っているので、どれを選ぶかは難しいところ。選択基準の中でも大きなウエイトを占めるのは、オプションアタックだ。これには、攻撃の形状や威力は当然として、ストックの溜まりやすさも考慮に入れるといい。例えばアバッチなら、破壊力こそ高いものの、その代償としてゲージが溜まりにくく、1回のオプションアタックが次のステージにまで響いてくる……といった具合に、長所と短所が見えてくるはずだ。いろんな視点から考察し、自分に合った機体を見つけよう。



### OPTION ATTACK

好きな場所に援護機を配置する。計画的な配置が必要のため、ある意味上級者向きかも？

#### モデルとなった実機について

RAH-66コマンチ……アメリカ陸軍の次世代型偵察・攻撃ヘリで、実用軍用ヘリとしては最高水準の飛行速度を持つ。また、ステルス性を徹底的に追求した機体となっており、その電子装備は数秒間で戦場をスキヤンし、敵味方を識別して攻撃目標をとらえる。

### 機体の特性

スピード重視型機体で、サブショットのレーザーはすべての敵を貫通する。オプションアタックは援護機を設置するタイプなので、使い方にはかなりの研究が必要だ。弱点は攻撃力の低さ。



### MAIN & SUB SHOT

すべてを貫通するレーザーは、サブ戦で必須の強さを発揮してくれることだろう。



## COMANCHE コマンチ

SPEED : FAST  
SHOT TYPE : STANDARD  
SHOT POWER : MIDDLE



### OPTION ATTACK

援護機が敵を自動追尾し、体当たりで大ダメージを与える。対ホム用の兵器といえる。

#### モデルとなった実機について

AH-64A……アメリカ陸軍の全天候型攻撃ヘリコプター。機首に目標 추적 照準装置 / パイロット夜間視認装置を備え、夜間や悪天候下でも地形追従飛行が可能である。また、戦闘性能の優秀さのみならず、乗員の高い生存性を持つ機体としても高名だ。

### 機体の特性

攻撃力の高さが魅力の機体。特にオプションアタックの威力は凄まじく、ボス級の敵にも致命的なダメージを与えることができる。ただし、ゲージがあまりにも溜まりにくいのが悩みの種。



### MAIN & SUB SHOT

サブショットは1発あたりの攻撃力が高いので、なるべく敵に近寄って撃ち込もう。



## APACHE アバッチ

SPEED : SLOW  
SHOT TYPE : NARROW  
SHOT POWER : HIGH



### OPTION ATTACK

援護機が自機の動きをドレイズしつつ連続射撃してくれる。一定の弾数を撃つと終了。

#### モデルとなった実機について

カモフラージュホークカム……ロシア陸軍の次期攻撃ヘリコプターとして採用された戦闘ヘリ。単座型かつ射出座席装備という、戦闘ヘリとしては極めて珍しいスペックを持つ。その攻撃能力には、固定翼機をきつ防衛陣を突破できるほどのものがあるという。

### 機体の特性

バランス型の機体。サブショットのホーミングミサイルが側面や背後の敵を撃ってくれるため、堅固な防御力を持つ。広範囲をカバーしてくれるオプションアタックも使い勝手がいい。



### MAIN & SUB SHOT

全方位を覆いつくすわけではない本作において、ホーミングミサイルの威力は高い。



## HOKUM ホークカム

SPEED : MIDDLE  
SHOT TYPE : WIDE  
SHOT POWER : LOW



彩京のシューティングゲームと言えば、ステージ配列がランダムに入れ替わる、通称「ランダム面」がお馴染みだ。このランダム面は、単にステージの並び順が変わるだけでなく、難度まで変化するため、同じステージでも複数の攻略パターンが必要になる。

もちろん、本作においてもランダム面は採用されている。全7ステージ中、前半4ステージがランダム面になっているので、どんな順番がきても対応できるようにしよう。また、「ヘビューザー」としては2周目の存在も気になるところだが、こちらも健在。どんな難しさが待ち構えているのか、今から楽しみだ。

## MARINE BASE

海上基地



北海の味方油田基地に、大規模な敵戦力が集結しつつある。海上兵器を壊滅しなければ、北海の油田は敵の手に落ちてしまう。



## SUBMERGENCE CITY

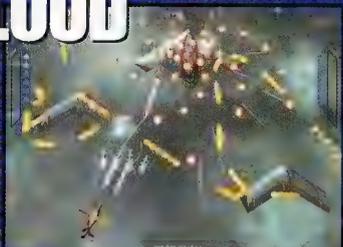
水没都市

高層ビルが立ち並ぶ大都市。数か月前に発生した原因不明の津波による災害の爪あとが残る。そこには、敵の攻撃部隊が大量に進行していた。



## SEA OF CLOUD

雲海



敵の輸送部隊がアジア方面に向けて移動中。同部隊には、護衛機も多数配置されている模様。また、敵の新兵器が存在する可能性もある。輸送部隊を強襲せよ。



## ALPINE ARMORED TRAIN

山岳列車



都市圏制圧用の大型戦闘列車砲台が、高山地帯を移動中。これ以上の被害を防ぐためにも、この山脈を越えさせてはならない。

# ARCADIA

## BRAND NEW UPDATES

# NEWS CLIP

EVENT

## 『GGX』3on3全国大会続報!

全国各地で予選大会実施中。そのスケジュールを一挙に公開!

先月号で概要とルールを掲載した「ギルティギア セクス」の団体戦全国大会、「第二回GUILTYGEAR X CHAMPIONSHIP-Sammy's CUP 団体戦 3on3」。その予選スケジュールがほぼ確定したので、ここにお知らせしよう。情報は公式HP (URLは下記) にも掲載されるので、そちらも要チェックだ。

なお、チームは同一エリア内(下記参照)のプレイヤー3人で編成しなくてはならないので注意してほしい。

<p>●北海道・東北エリア 北海道・青森・岩手・秋田・山形・福島</p> <p>●関東エリア 茨城・栃木・群馬・埼玉・千葉・東京都・神奈川</p> <p>●中部・近畿エリア 新潟・富山・石川・福井・山梨・長野・岐阜・静岡県・愛知県・三重県・滋賀県・京都府・大阪府</p> <p>●九州・沖縄エリア 北海道・青森・岩手・秋田・山形・福島</p>	<p>●近畿エリア 滋賀・京都府・大阪府・兵庫県</p> <p>●中部&amp;西日本エリア 鳥取・島根・岡山・広島・山口・徳島・香川・愛媛・高知</p> <p>●九州・沖縄エリア 福岡・佐賀・長崎・熊本・大分・宮崎・鹿児島・沖縄</p>
---	---

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



開催日	試合開始	店舗名	エリア	地区	TEL	担当者
4/29(日)	11:00	新宿スポーツランド西口店	関東	東京都新宿区	03-3344-0748	吉村
5/3(木)	16:00	ニューマンモス	近畿	京都府八幡市	075-982-1009	大下
5/5(祝)	13:00	芸夢's ZONE	甲信越/北陸	新潟県新潟市	025-286-4117	村山
5/6(日)	15:00	ゲームセンターB-1	関東	千葉県柏市	0471-44-5597	古畑
	14:00	バーチャルK-5	東海	岐阜県岐阜市	058-264-8803	加藤
	15:00	チャレンジャーGAMGAM店	近畿	大阪府吹田市	06-8317-0433	松井
5/13(日)	13:00	DEPTH	北海道/東北	岩手県花巻市	0198-30-1650	鎌田
	13:00	新宿スポーツランド中央口店	関東	東京都新宿区	03-3352-1637	森崎
	14:00	ナムコプラボ中川店	東海	愛知県名古屋市	052-439-1250	渡辺
5/20(日)	14:00	POWER SHOCK	関東	神奈川県鎌倉市	0467-43-3034	安永
	13:00	AGスクエア栄店	東海	愛知県名古屋市	052-961-7599	川尻
	14:00	アミューズメントスペース a-cho	近畿	京都府京都市	075-251-2333	松山
5/26(土)	13:00	ハイテクセガ仙台	北海道/東北	宮城県仙台市	022-267-183	阿部
	13:00	GAME'S MILK	近畿	京都府宇治市	0774-44-5770	中村
5/27(日)	14:00	クラブセガ札幌	北海道/東北	北海道札幌市	011-512-1868	西村
	13:00	池袋GIGO	関東	東京都豊島区	03-5256-8123	
	14:00	ハイテクセガ金山	東海	愛知県名古屋市	052-323-0121	木村
	17:00	遊ingポイントセオラ	近畿	滋賀県草津市	077-562-0428	柴原
6/3(日)	15:00	アイイ駅南店	関東	茨城県水戸市	029-221-1001	長谷川
	13:00	アピナ穂高店	甲信越/北陸	長野県南安曇郡	0263-82-9248	伴・上原
	15:00	辻商店	近畿	京都府京都市	075-691-2645	四宮
	15:00	ゲームステーション	近畿	兵庫県西宮市	0798-54-1059	福本
6/9(土)	19:00	サーカスサーカスライオン店	中国/四国	香川県高松市	087-821-5128	村本
	15:00	ハイテクセガ長野シーワン	甲信越/北陸	長野県長野市	026-226-3966	才木
	19:00	ゲームストリートミルカトル加納店	近畿	和歌山県和歌山市	073-476-3033	宮内
6/10(日)	14:00	セガワールド伊勢崎	関東	群馬県伊勢崎市	0270-32-9775	大嶋
	15:00	フォーラム21	関東	東京都東久留米市	0424-76-5657	新明
	14:00	ハイテクランドセガミストII	近畿	大阪府大阪市	06-6344-5270	秋山
6/16(土)	14:00	プラボ浦上店	九州/沖縄	長崎県長崎市	095-848-2223	石川
	19:00	プレイシティキャロット松本店	甲信越/北陸	長野県松本市	0263-35-6744	月岡
	13:00	セガワールドスエヒロ	中国/四国	徳島県徳島市	0886-54-1550	工藤
	14:00	プレイランドエフワン	北海道/東北	宮城県仙台市	022-261-5782	高橋
6/17(日)	15:00	ゲームニュートン	関東	東京都板橋区	03-3558-9766	松田・木我
	14:00	AGスクエア豊橋店	東海	愛知県豊橋市	0532-52-7904	谷
	17:00	小倉アミュージアム	九州/沖縄	福岡県北九州市	093-474-1331	鶴田
6/23(土)	16:00	ハイテクランドセガミナスポップラザ	関東	茨城県ひたちなか市	029-274-4124	清水
	15:00	天神GIGO	九州/沖縄	福岡県福岡市	092-724-5911	黒崎
6/24(日)	13:00	アミューズメントエース	関東	千葉県船橋市	047-475-8918	釜本
	13:00	ハイテクランドセガ宝塚	東海	静岡県沼津市	0559-62-5903	小野寺
	14:00	ハイテクランドセガアピオン	近畿	大阪府浪速区	06-6645-7692	藤田
7/1(日)	14:00	MOM西葛西店	関東	東京都江戸川区	03-3675-8737	加藤
	15:00	ゲームアラザ白山	九州/沖縄	熊本県熊本市	096-362-2711	松本
	14:00	セガエルゴ	北海道/東北	北海道旭川市	0166-25-3744	
7/8(日)	14:00	クラブセガ秋葉原	関東	東京都千代田区	03-5256-8123	
	13:00	AMデプト	近畿	奈良県奈良市	0742-26-7789	村田
	18:00	ハイテクセガパドック	中国/四国	広島県広島市	082-262-3335	榎山
7/15(日)	13:00	J&B山本前店	北海道/東北	山形県山形市	023-625-5533	富樫
	13:00	サミーズストリート118王子店	関東	東京都北区王子	03-5902-7401	菊池
	14:00	セガワールドサウスウエスト	近畿	三重県津市	059-235-0200	田中

EVENT

## コスパ ファイナルイベント開催!

コスプレイヤーの間で一世を風靡したコスプレダンスパーティー「コスパ」が、5月5日のイベントをもって、その幕を閉じることになった。最後のイベントとなる「コスパ・ファイナル」は、5月5日の13:00から17:まで、六本木のヴェルファーレにて開催される。

1994年10月からおよそ6年半に渡り、コスプレイヤーから支持を得て、コスプレブームの走りともなった「コスパ」。多くのマスコミに取り上げられ、数々のムーブメントを巻き起こしたイベントだ。だが、多くのファンや常連に惜しまれる中、「コスパ」本来の役割を終えたとして、ファイナルイベントを持って歴史を閉じることとなった。

今回の「コスパ・ファイナル」は今までの集大成とも言えるイベントなので、盛り上がること必至! 何度か「コスパ」に参加している人も、今までダンスパーティーに参加したことのない人も、このファイナルイベントにぜひ参加してみよう!!



写真は、昨年のダンスパーティー「コスパ」。今年も派手に盛り上がる。なお、会場の更衣室は、12時から使用できるぞ。イベントが始まってからだと混雑するので、早めに来て着替えを済ませてしまおう。また、衣類や手荷物はクロークに無料で預けられるぞ。

NEWS

## SNKが自主再建を断念 どうなるKOF2001?

前号にて「SNKが特定調停により再建を目指している」とお伝えしたが、残念ながらその調停がまとまらず、4月2日に民事再生手続き開始を裁判所に申し立てることになってしまった。

民事再生を簡単に説明すると、「このままでは破綻してしまいそうな企業が、裁判所の認可を受けた計画により再生を図る」ということ。自力かどうかは別にして、結論は再建を目指すものなので、決して破綻ではないのだ! となると、最も気になるのは今後のゲーム事業(もちろん、KOF2001も)の動向だ。SNKに聞いてみたが、やはり回答はノーコメント。ただ、言下に「ノー」というわけではなく、「再生開始の決定・再建計画案の提出など未決事項が多いなかでのコメントは難しい」とのこと。状況が落ち着けば、改めてコメントもらってくるので、もう少し待っててくれ!

NEWS

## 旧ジャレコのPCCWJ、 アーケード事業撤退

旧ジャレコのパシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン(PCCWJ)は、3月30日にゲーム事業の再編を発表、アーケードゲームからの事実上の撤退を表明した。

発表資料によると、再編後もゲームソフトの開発は行なっていくものの、ネットゲームヘシフト。都内5カ所のロケーション(ギャレツ、YOU&YOU)も閉鎖となる。しかし、これは一時的な閉鎖で、将来的に「ニーズにマッチした新業態アミューズメント施設」となる予定。母体のPCCWが、ネットワークコンテンツ配信を行なう会社だけに、ネットゲーム施設となるかもしれない。スタイルは違っても、「ゲームセンター」に生まれ変わることに期待したい。

EVENT

## ススム一族、マルイを乗っ取り!?

マルイワン新宿店主催のドリラーイベント大盛況、8Fで継続中!!

前号でお伝えした、マルイワン新宿店で3月末より開催されているドリラーTシャツ&グッズイベント。その様子をレポートするぞ。

取材したのは、イベントが始まったばかりの3月末だったのだが、なんと正面玄関に入るなり目に入るものがドリラー一色! マルイワン新宿の1階中央に、ドリラー関係のものがドンドンと陳列されていたのだ。

「お客さんは、やはりお店の雰囲気もあって若い女性が多いですね。ゲームを遊ばれるのは、カップルの方が多いです。グッズの中では、プチが一番人気がありますね」(マルイワン新宿店 大山さん)

「去年のドリラーグッズイベントは私が個人で企画したものであったんですが、今回はマルイワン様が主催になったことが大きいです

ね。今後、複数店舗でのイベントができると良いですね。扱うゲームもドリラーだけでなく、太鼓の達人なども面白いかもしれません」(ronde-belle 金子さん)

次はどんなグッズが飛び出すかも含めて、先の展開が楽しみになるイベントだったぞ。



おフランスな雰囲気漂うマルイワン新宿店。一歩足を踏み入れれば、そこはドリラーワールド!



# 夢の競演が新聞紙上で実現!

## バーチャファイター VS. 鉄拳! 画面上での競演は……?

全国の格闘ファンみんな、3月29日付の日本経済新聞朝刊を見たかい! なんと晶と仁が対峙している見開き広告が登場したのだ。これPS2の宣伝なんだけど、誰もが「ひょっとして……」と期待せざるを得ないインパクトだった。ということで、セガ・ナムコに質問してみたぞ!

Q.どちらの発案ですか?

A. **コンシューマ市場における格ゲーの底上げを狙って、ナムコからセガ・香山氏に提案しました。(ナムコ広報)**

Q.この名コピーが完成する経緯は?

A.当初は、「殴り込み」と「振り返り」でした。ところがキャラクター素材をもらう段階で、「平八を出したい!」「だったらラウを出さぞ!」「カズヤを出せ!」「カズヤは40才だからイヤ!」とバトルになりました……。結局、仁と晶で事態は収拾したのですが、こんどはコピーでも同じようなバトルが発生しました。最終的に鉄拳チームから出た案に対し、セガさんから「オモシロイ!」との回答があり、決定となりました。(ナムコ)



Q.今回の広告の企画意図は?

A.格ゲーというカテゴリーブランドのブームアップ及び一般ユーザーへの訴及、そして家庭用・業務用に渡り展開している両人気タイトルにてゲーム市場全体を盛り上げたいという意図です。(セガ広報)

Q.ゲスな質問ですが、広告料金は?

A.もちろん**折半**です。(セガ&ナムコ)

Q.ズバリ、「VFvs.鉄拳」は?

A1.その予定は**ございません**。(セガ)

A2.何ともわかりません。現場がどう考えて、両社の経営判断で、どう対処して行くかではないでしょうか? 火を付けて逃げたみたいでゴメンナサイ。(ナムコ)

●セガから鉄拳ファンへ、ナムコからVFファンへコメントを。

ナムコ:同じリングにようこそ。格闘ゲームにかけける闘志をメラメラ燃やし続けましょう!

セガ:鉄拳ファンには、熱い方々がたくさんいらっしゃいますね。ゲームをこよなく愛する者同士、熱く盛り上げていきましょう!

## EVENT

## 京都a-cho、オラタン大会レポート

おなじみ京都の「a-cho」で、またまたすごいイベントが開催されたぞ。イベントタイトルは「a-cho杯 VIRTUAL-ON オラトリオタンogram 5on5」。何がスゴイって、えーっと、いろいろあるから順番に書いてみよう。まず、開催日が2日にまたがっていること。今回は3月17日・18日に行なわれたのだ。それから通算大会回数。なんと第20回目の記念大会だ。最後に参加人数。遠征組も含めて、延べ28チーム・136名が集結したのである。ね、スゴいでしょ。これで盛り上がりがないわけはない。2日間のa-choは、周辺地域まで溶けるような熱気だったのである。そして、大会を制したのはチーム名「てきとうでいいですよ」。並みいる強豪を抑えて、記念大会優勝の栄冠を勝ち取ったのである。

全国のパイロット諸君、月1回のペースで開催されている「a-cho杯」にぜひ新規参入してみよう!



●優勝チーム「てきとうでいいですよ」。毒ガス団EXR(テムジン)、毒ガス団チャパネ(フェイエンKn)、毒ガス団みや(クリスボック)、毒ガス団ジェスター(エンジェラン)、スミダケンジ(テムジン)の5人で、大阪難波「アピオン」の面々である。



## RELEASE

## ツリーハウスのグッズはここで買おう!

先月号で紹介したゲームグッズ制作会社、ツリーハウスが作っているグッズが買えるお店はここだ!



ツリーハウスのグッズは以下の店舗で買えるぞ!

【仙台】NODA-YA 【東京】メッセサンオー本店・コトブキヤ秋葉原店・コスパシヨップ秋葉原店・ボックス秋葉原ショールーム・コミックとらのあな5号店・WaveBe-J・ベルハウス聖蹟桜ヶ丘店・コトブキヤ立川店 【神奈川】コトブキヤ横浜店 【千葉】イエローサブマリン千葉店 【大阪】キディランド大阪梅田店、イエローサブマリン三ノ宮店 【全国】ゲーマーズ各店 【インターネット販売】デジキューブオンライン通販 <http://digicube.port.ne.jp>

※店頭在庫がない場合もあります。御了承ください。

【お問い合わせ先】

(有)ツリーハウス 東京都中央区東日本橋2-23-3 曾根原ビル5F  
TEL: 03-5823-5591

# ゲームセンター マップ

## ◎第15章 「千葉、津田沼に行こう！」

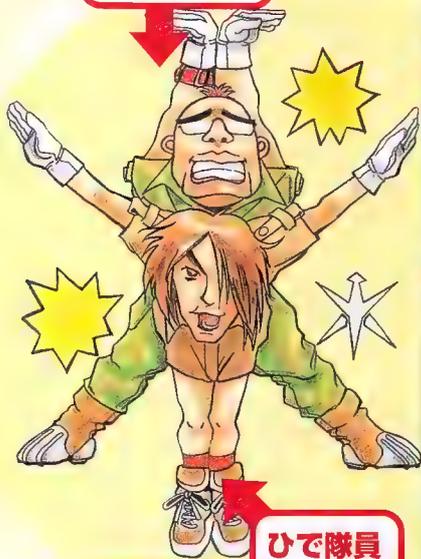
今回のゲセマップは、有名店が多いと噂の津田沼ゲーセンと、知られざる秘境・千葉方面のゲームセンターを大紹介。黄色い車体のJR総武線に揺られ（錦糸町で快速に乗り換えると早いぞ）、ぶらりと遠征旅に出てみてはどうだろうか？ この春に津田沼の千葉工大、西千葉の千葉大に入学した学生ゲーマーは、ゲーセンマップを片手に新天地散策をしてみよう！

※記事は、取材を行なった3月下旬のデータをもとに構成しています。

TEXT：棚太郎&ひで  
イラスト：塩原バテオ

ハングル文字読解スキルで、韓国ゲーセンマップに出發だ、シャア！と意気込むも、会話は無理電なので断念。とりあえず、ガンタンの砲撃で、ひで隊員のジムを壊すのが日課。

棚太郎隊長



ひで隊員

津田沼エースでガンタに乗り、ガンダムをあと一撃で破壊というところで、見知らぬ戦友のジオングに十字砲火をくらって大破。彼とは敵として再会したい。



広い店内には音楽ゲームの新作がずらり！

### ラッキー中央店フェリシダ

千葉市中央区富士見2-8-1  
☎043-222-5610  
営業時間：9:00～24:50

#### ●スタッフより

「beatmania II DX5thを3台設置。新作音楽ゲームのラインナップには自信あり。シール機も約30台と充実の、広くて明るいお店です」

#### ●チェックポイント

「千葉駅周辺最大級の敷地面積を誇るフェリシダ。特色は広さを活かした音楽ゲームの豊富さと、NEWゲームの入荷の早さ。新作を確認したいとき、オススメのゲーセンだ。2Fはレゲーから新作まで、約120台のビデオゲームが並んでいる。各種対戦台はなんと30シート以上だ！ きっと対戦相手に困ることはないだろう。対戦野郎や、スコアラーは足を運んでみてソンはないはず」

#### サービス&イベント情報

メダルコーナーにて、平日に来店した女性には、くじ引きによるメダル無料サービスなど、曜日替わりのサービスを実施中。

#### イチオシ 『音ゲーコーナー』

キーマニ&ギタフリ&ドラマニの新作が3台ずつ、計9台設置の光景にはオドロキ。ポップンは2台で通信可能だ！

●URL：http://www.lucky-net.co.jp/



ガンダムとアシュラの冒険

今回紹介したゲーセンでガンダムの4人通信対戦ができる店は、「ハイテクセガ千葉」「ラッキー中央店フェリシダ」「アミューズメントエース」「AMUSEMENT CLUBアルティメット」の4店舗。アシュラバスターは「ラッキー千葉」「アミューズメントエース」「AMUSEMENT CLUBアルティメット」にある。津田沼はアシュラバ天国なのだ(うそ)。



## ゲーセンナイスショット 西千葉ラッキーウエスト



音ゲーのBGMをしっかり聴きたい、という方には嬉しいサービス。素材こそ段ボールだが、その指向性能はバツチリだ。ペイントもバカバカだしね。店内のバカバカ1、2、スペシャルとドラマにこの装置がついていた。音のことでお悩みなら、お試しあれい。

早起したらゲーセンへ

## ラッキー千葉店

千葉市中央区富士見町  
2-4-16  
☎043-224-0052  
営業時間：7:00～25:00



- スタッフより  
「シール機から格闘ゲームまで、小さい店ながらも最新のゲームが勢揃いしています」
- チェックポイント  
「学生を中心に音ゲーや対戦格闘が盛り上がる。対戦ラウンド数が増量中なので得た気分だ(アシュラバスターの対戦台があるのは、千葉駅周辺ではここだけ)。名作ゲームコーナーも随時入れ替えを行なっているぞ」

●URL：http://www.lucky-net.co.jp/

ふれあいメダルイベントに参加しよう!

## ゲームファンタジア 千葉店

千葉市中央区富士見2-4-15  
第一東和ビル1～3F  
☎043-225-8662  
営業時間：8:00～24:00  
(金・土・祝前日～25:00)



- スタッフより  
「メダルゲームとプライズは、どこにも負けません。特に大人のお客様には、ご満足して頂けます」
- チェックポイント  
「3Fは18歳以上しか入れない、スターホースやボーカーが中心のアダルトメダルコーナー。2Fの一般メダルコーナーでは、メダルインストラクターによる、レクチャーイベントが随時開催されている。」

音楽ゲームの低料金が光る

## ジョイフルランド千葉店

千葉市中央区富士見町2-13-5  
☎043-224-9945  
営業時間：10:00～24:00



- スタッフより  
「プレイ料金が安い。新作まで安い! コミュニケーションノートが充実しており、ゲーム好きが集まっている」
- チェックポイント  
「20代のゲーマーは、ジョイフルランド店内の昭和テイストにビビりくるかも。ビデオゲームが50円、ピーマンシリーズも100円で4曲設定とリーズナブル。ピーマンマニアが練習に訪れ、情報交換をしている店なのだ。ゲーム資金が心細い。そんなときは、ジョイフルランドへGO!」

### サービス&イベント情報

beatmania II DX5thStyleが1プレイ100円で遊べるぞ!

ネットクーポン好評につき継続中

## ハイテクセガ千葉

千葉市中央区富士見2-4-1  
☎043-221-7845  
営業時間：10:00～24:00



- スタッフより  
「ターゲットを女学生に絞り、プリクラ・UFOキャッチャーを大量に入荷しているよ! でも、もちろん男性客もOK!」
- チェックポイント  
「ビデオゲームの台数は少なめだが、VF3tbとVS2ver2000は試合数(時間)増加設定中。バーチャロンオラタン5.66は、怒濤の4シート。腕試しにもってこいだぞ。DCを使ったインターネット無料体験コーナーの設置で、女性客も増えているらしい」

### サービス&イベント情報

2プレイ100円設定の筐体もあり。店内でスカイパーフェクトTVも放映中!

●URL：http://www.sega.co.jp/sega/AM-space/segaeast/hschiba/index.html

スコアラーと男だらけのメンズゲーセン

## スターダスト西千葉店

千葉市中央区春日2-25-4  
☎043-244-9721  
営業時間：10:00～24:00  
アクセス：JR西千葉駅南口より徒歩0分。



- スタッフより  
「学生の方々にゆっくり遊んで頂けるサービスに力を入れています。対戦も熱いので、ぜひ御来店ください」
- チェックポイント  
「『グレート魔法大作戦』で名を馳せたClover兄弟を筆頭に、スコアラーが集うお店。1プレイ50円の安さに加え、連射装置のメンテナンスも上々。対戦ゲームのレベルが高く、常連に勝つのは至難の業とみた」

### イチオシ 『シューティングコーナー』

シューターが、50円を積み上げてプレイしている光景は圧巻だ。

こだわりのメンテナンス愛!

## ラッキーウエスト

千葉市稲毛区弥生町1-15  
☎043-252-3360  
営業時間：8:00～24:00  
アクセス：JR西千葉駅西口より徒歩1分。



- スタッフより  
「ビデオゲームをメインにレトロから最新作まで取り揃えてあります。是非プレイしに来てください!」
- チェックポイント  
「ラッキーウエストでは最新の音ゲーはたいてい入荷される。『レバーはセイミツ、ボタンはサンワ』という具合に、こだわりのパーツ選択がお客さんに評判。故障も速攻で直してくれるので、安心してプレイできる。レトロゲームは20日周期で入れ替わるぞ」

### イチオシ 『レトロゲームコーナー』

倉庫の中にはレトロゲームがゴロゴロ。取材時は、『ワードナの森』が稼働中だった。

●URL：http://www.lucky-net.co.jp/west



お子さんは塗り絵に夢中

### ナムコランド サンペデック店

習志野市谷津1-16-1  
サンペデック店内6F  
☎047-477-5192  
営業時間：10:00～22:00

- スタッフより**  
「津田沼イチのガンシュー台数。メダルの安さ。そして、津田沼イチの気さくな従業員達。来てね」
- チェックポイント**  
「子供でも遊びやすい『太鼓の達人』などの大型筐体や、塗り絵コーナーがあって、子連れの時に嬉しい。大人には、メダルゲームがオススメ」  
**ドリラーめりえプレゼント中!**  
**店員さんに『アルカディア見たよ』と 言ってね!**



昔の店名はスターゲイト

### GAME PLAZA GAO 津田沼店

習志野市津田沼1-2-8 Aタワー  
☎047-473-8808  
営業時間：11:00～24:00

- スタッフより**  
「千葉で一番景品を取りやすい店」を目指しています。プーさんとサンリオ系景品が豊富！ぜひお越しください」
- チェックポイント**  
「某音楽ゲームのネットランキングで、上位入賞したプレイヤーが来店する。夜は音ゲーマニアたちが集まり、クラブ状態になるとか。音ゲーや格闘ゲームの大会が、月1ペースで開催されている。KOF 2000の対戦も過熱中!」

サービスタウン イベント情報

5/3 20時より、ピーマンⅡ DX5th大会開催。

URL: <http://www.amunet.co.jp/>



ネオジオタイトル40以上!

### AMUSEMENT CLUB アルティメット

習志野市谷津7-8-3 栄山ビル2F  
☎047-478-1563  
営業時間：10:00～24:00

- スタッフより**  
「ネオジオ、カプコンのOLDゲームをはじめ、ガンダム(4台)も50円! 近くにお立ち寄りの際は、遊びに来てください」
- チェックポイント**  
「サムスピシリーズが揃ったサムスピ台と、キンファイ専用台がある。ネオジオタイトルの対戦台は、バッチリだぞ。ピーマンシリーズの最新作も、いきなり1プレイ100円だ」

イチオシ 『メタスラシリーズ台』

1、2、X、3はこれ1台でオッケー!



### ゲーセンナイスショット

津田沼エース ジオン公園国旗

SIEG ZION!



店長が自前のジオン国旗を提供! さらにレビル将軍の肖像画も飾られる予定とか。演出ひとつで、ゲームの盛り上がりは大きく変わるぞ! エースを征するのは、どちらの勢力か?

津田沼の有名店は協力プレイ重視

### AMUSEMENT エース

船橋市前原西2-15-1  
☎047-475-8918  
営業時間：9:00～24:00

- スタッフより**  
「ガンダム、スポン等、通信台を複数用意しております。お友達といっしょに楽しんでください」
- チェックポイント**  
「2Fには150台以上のビデオゲームがある。対戦が盛んだが、なによりスラッシュアウトやD&Dなどの通信ゲームが4台完備、という環境がエースの凄いところ。土曜日はオラタンのランバトを開催中」

イチオシ 『スポン4台』

ガンダムと同等の人だかりだったスポン。このスポン熱は全国トップクラスに違いない!

URL: <http://www.sonic-ace.co.jp/>



「KOF 98全国大会は、命に代えても成功させます」  
(エース店長 談)



これゲーセン情報集!

ゲームセンターマップでは「地元ゲームセンターの情報」「ユニークなゲーセン情報」「店員自慢のオリジナルポップコンテスト」を募集中です。自薦他薦問いませーん(ポップは店の人に許可を取ってくださいね)。すべての宛先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係、E-Mailでの投稿は、[location@arcadiamagazine.com](mailto:location@arcadiamagazine.com)まで

### ビデオゲームランキング 基板

#### 1位 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン



4人まで対戦が可能な『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン』が初登場1位。当初、2台か4台かという組み合わせにより人気の動向が危ぶまれたが、いずれにせよ入荷している店舗での客付は上々。ガンダム人気の本領発揮というところだろう。

メーカー 発売元：バンプレスト/開発・販売元：カプコン  
初登場 ポイント：142.7

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	-	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン<発売元：バンプレスト/開発・販売元：カプコン>	142.7
2	1	バーチャストライカー2 Ver.2000<アミューズメントヴィジョン/セガ>	90.8
3	13	ミスタードリラーグレート<ナムコ>	84.3
4	2	ギルティギア ゼクス<アークシステムワークス/サミー>	66.1
5	8	ストリートファイターIII 3rd ストライク<カプコン>	63.6
6	-	ストリートファイターZERO3 / (アッパー)<カプコン/セガ>	44.1
7	5	対戦ホットギミック フォーエバー<彩京>	42.8
8	7	テトリスT.A.PLUS<アリカ/彩京>	35.0
9	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000<SNK>	31.1
9	-	スパイクアウト ファイナルエディション<アミューズメントヴィジョン/セガ>	29.8

\*ランキング中のタイトルが赤いものは初登場のゲームです。

### ビデオゲームランキング コックピット・アップライト

#### 1位 ドラムマニア4thMIX



ビーマンシリーズ『ドラムマニア』の第4弾。『ギターフリークス 5thMIX』と『キーボードマニア 3rdMIX』とのマルチセッションプレイが可能になり最大5人同時プレイが可能になった。店舗によってはセッションプレイを遊べるかどうかにより売上げに差があるようだ。

メーカー コナミ  
初登場 ポイント：100.7

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	12	ドラムマニア 4thMIX<コナミ>	100.7
2	-	ダンスダンスレボリューション 5thMIX<コナミ>	84.2
3	8	ダービーオーナーズクラブ2000 Ver.2<ヒットメーカー/セガ>	80.9
4	4	ザ・警察官 新宿24時<コナミ>	67.7
5	-	ヴァンパイアナイト<ワウ エンターテインメント/ナムコ>	66.0
6	10	バトルギア2<タイトー>	62.7
7	9	シャカッとタンバリン!<セガ>	61.1
8	12	ビートマニアII DX 5thstyle<コナミ>	51.2
9	-	モーキャップボクシング<コナミ>	44.6
9	-	ギターフリークス 5thMIX<コナミ>	41.3

### マスメダルゲームランキング

#### 1位 GI リーディングサイアー Ver.3



競馬メダルゲーム『GI LEADING SIRE』の最新バージョン。今作では放牧中も調教できたり、レース数が増えるなど、新たに追加された要素も多くプレイヤーを惹きつけた点だろう。

メーカー コナミ ポイント 186.6

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	GI リーディングサイアー Ver.3<コナミ>	186.6
2	スターホース<セガ>	130.6
3	バフアン<アルゼ>	67.2
4	ロイヤルスコットII<セガ>	63.4
5	ブラックジャック H.A.<セガ>	59.7

### シングルメダルゲームランキング

#### 1位 ファンタジアステーションMG002



一台のマシンでスロット、ポーカーなど5つのゲームを選んでプレイできるため多くプレイヤーを飽かさず、幅広い嗜好をフォローする結果に繋がったようだ。

メーカー アルゼ ポイント 138.2

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	ファンタジアステーションMG002<アルゼ>	138.2
2	クール104<アルゼ>	94.5
3	フリーディール デュージュスイルド<アルゼ>	76.4
4	クール104 ザ・ホイール<アルゼ>	69.1
5	ウィンギングネル ジョーカーポーカー<アルゼ>	65.5

### 協力店舗一覧

立川ゲームオスロー5	東京都立川市高崎2-2-27 ☎042-529-7837
ハイテクセガパドック店	広島県広島市南区松原町5-15 ☎082-262-3335
セガワールド博多店	福岡県福岡市博多区博多駅前6-7-33 ☎092-481-1645
ゲームセンターだいおう	岐阜市宇佐南3-7-5 ☎058-274-3295
ファンファン秋葉原店	東京都千代田区神田平河町4 ☎03-3661-6520
ネオアミューズメントスペースa-cho	京都市中京区寺町四條上る東大門寺町302-303 ☎075-261-2339
ワンダータワー京都店	京都市中京区河原町通り四條上る下大坂町354 ☎075-254-0765

メルヘンランド美濃店	岐阜県美濃市千原2705番地1-31番 美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー ☎0575-35-2677
ブラネットギョ	東京都杉並区荻原5-30-16MTCビル1F ☎03-3317-0143
ゲームファンタジア ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1-3階 ☎03-3200-0384
ゲームファンタジア渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11KN渋谷1ビル1-4階 ☎03-3496-5858
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-3 シゲマゲームファンタジアビル地下1階-4階 ☎0426-48-1288
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シゲマゲームファンタジアビル地下1階-4階 ☎0426-48-1288
ゲームファンタジア パーティー店	東京都町田市原田町6-21-25大正堂第2ビル1-4階 ☎042-724-1477

### 読者人気ランキング

#### 1位 ギルティギア ゼクス



人気ランキング独走中のGGX。昨年末にDC版を発売、2月に全国大会の開催、4月からは3 on 3の全国大会を開催するなど、その人気の高さを裏付けている。長期間に渡る話題性と高い人気を維持しているGGXだが、他タイトルの追撃にも期待したい。

メーカー <アークシステムワークス/サミー>  
前回：1位 ポイント：333.3

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	1	ギルティギア ゼクス<アークシステムワークス/サミー>	333.3
2	4	ギガウイング2<タクミ/カプコン>	137.3
3	3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ<カプコン>	132.9
4	5	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000<SNK>	117.6
5	2	燃える！ジャスティス学園<カプコン>	89.3
6	7	ブラッディロア3<エイティング/ライジング/ハドソン>	65.4
7	6	ポップンミュージック5<コナミ>	41.4
8	8	ミスタードリラー2<ナムコ>	30.5
9	-	ミスタードリラーグレート<ナムコ>	26.1
9	9	ストリートファイターIII 3rd ストライク<カプコン>	26.1

目指すは「ネットワークゲームセンター」

# 魂を籠め者

— このような事業を立ち上げたきっかけはど  
ういったものなのでしょうか？

**平島** 私はずっとアーケード業界にいたのですが、この低迷している業界に何とか突破口は無いものかと模索していたところ、PC房の話を聞きつけました。当時、ジャレコに勤務していた私は早速企画書を書いて、プレゼンしようと準備していたところ……PCCWJにジャレコが買収されたんです。今度の会社はお金も持っているとの話なので、ようやく運気が私に向いてきたな、と思いました。

しかし、会社からの反応はYESともNOとも返ってこない……そうこうしているうちに、他メーカーからも同じような展開の話が耳に入ってくるようになったのです。このままでは遅れをとってしまう、と思ってPCCWJを辞職し新会社を立ち上げました。それがデルガマダスです。

— 展開しようとしている事業は、従来のインターネットカフェと、どう違うのでしょうか？

**平島** 簡単に分別すると、インターネットカフェは大きくわけて3種類あるんです。

まずは無料でインターネットを楽しむもの。これは飲食と結びついて、複合的なもので収益をあげているもの。次が今一番収益を上げている、マンガとインターネットを組み合わせたもの。そしてもう一つが私たちがやろうとしている、ゲームとインターネットが融合、組み合わせさせたもの。

近い将来、インターネットカフェの形態は変わっていきます。そういった中でも、マンガとゲームという日本の文化は絶対に残ります。マンガとインターネットの組み合わせは続きますが、結局それはマンガに対して払われているお金なんです。インターネットは、今は有料ですがそのうち無料になりますから、インターネットで儲ける考えは捨てた方がいい。私たちが目指すところは、良いゲームを開発して、ゲームとその空間に対してお金を払ってもらえるようなスタイルです。

法的には語弊がありますが「ネットワークゲームセンター」を作っていきたいと考えています。

— そうなると、ゲームを供給する側のビジネスモデルはどのように変わっていくのでしょうか？

**平島** ゲームメーカーはパッケージソフトを流通させるのではなく、配信していくものになっていくでしょう。パッケージを生産する必要がなくなり、知的所有権のみを流通させることになります。店舗ではゲームソフトを仕入れることにより月額で費用が発生していますが、将来的には従量課金システムを目指しています。メーカーからソフトを無料で配信してもらい、そのかわりに使用頻度によって利益をメーカーに戻していくシステムになるでしょう。メーカーは在庫のリスクがなくなり、遊ばれた分だけの利益が戻ってくるようになります。店舗も今までの仕入れに対する“回収”という概念がなくなっていくわけです。

— ヒットゲームを作っていけるメーカーなら、長くプレイされれば、いつまでも売りに繋がってくるので良いと思います。しかし、小手先勝負のようなメーカーだと結構厳しいと思うのですが、その辺りの反応は？

**平島** 反対するメーカーはありません。

ゲームクリエイターは何のためにゲームを作っているのでしょうか？ ゲームはプレイヤーが遊びたい、楽しみたいためにお金を払うという簡単な理屈だと思います。どんなにすごい技術を使おうが、プレイヤーが面白いと思わなければ、クリエイターの一人よがりなんです。メーカーがどう思うかではなく、プレイヤーがどう思うかなんです。純粋に面白いと思うのならば、いくらでもお金を払ってくれるし、面白くないゲームなら無料で遊んでくれない。その辺りをメーカーが勘違いしていると困ります。

私たちはプレイヤーから給料をもらっているんだ、ということを意識していきたいですね。

僕らはプレイヤーから給料を貰っている



デルガマダス株式会社  
Chief Executive Officer

平島 稔

ひらしま みのる  
●生年月日：昭和29年6月13日  
●出身地：福岡県  
●学歴：明治大学 経営学部卒  
●職歴：株式会社ジャレコ常務取締役を経て現在デルガマダス株式会社代表取締役CEO  
●趣味：ゴルフ、ロックンロール



— 本当にゲーム創りの真価が問われるということですね。

平島 そうです。広告だとか、営業やブランドではなく、プレイヤーが面白いと思ってお金を入れてくれることで評価していく方向に持っていきたいですね。いわゆるアーケードの市場に近いですね。メーカーがいくら面白いよ、と宣伝しても、ユーザーは騙されない。100円入れてみれば、面白いかどうか判断できてしまうので、そういう部分での競争が成されていくのでしょうか。

— では狙っているユーザー層はアーケードゲーマーに近いのですか？

平島 ユーザー層はアーケードよりもっと広くなります。女の子同士でもサラリーマンでも利用してもらいたいですね。従来のゲームセンターの「3分100円」に縛られず時間に追われない、ゲームセンターより格段に静かな空間を提供します。

究極のゲームは、コミュニケーションだと思いますので、そこを重視しています。

— 広い層を最初から狙うには、漠然と何でもありと言うより、より魅力的な得意技のようなものがあつたりすると、ユーザーに対してアピールしやすいと思うのですが、なにかありますか？

平島 ゲームについて強烈に意識しています。

— では、ゲーム好きのマインドを満たせる空間を意識しているのでしょうか？

平島 もちろんです。フリーのゲームができるスペースをドンドン大きくしていきたいと思っています。ゲーセンもいいけど、ゲーマーにはこっちも面白いんだよ。とアピールしていきたいです。

— ネットワークゲームを、家庭ではなく外でプレイするメリットみたいなものをアピールしていけるものはありますか？

平島 家でたくさん練習して、ここに来てほしいですね。周りのプレイヤーにアピールできる場所として使ってほしいのです。ゲームって一人で遊ぶより、不特定多数と遊ぶ空間が重要だと思います。ゲームセンターは、場所と時間をみんなで共有できるから楽しいんですよ。実はゲーセンを貸し切って1人で遊んでも面白くないかもしれない。それは、知らない人やいろんな人がいる普段のゲーセンの方が楽しい理由と同じなんじゃないかな。

— では最後にユーザーに一言お願いします。

平島 ネットワークゲームはどんどん普及して、そこからプレイヤーが我々のような店舗に流れてきてくれることを望みます。これは読者への挑戦状です。従来の焼き直しだとかでなく、本当に面白いゲームを作っていくので、是非とも遊びに来てほしいです。

また、それが面白くてもそこで満足せずに、ドンドン面白いものはないのかとウチに要求してほしいですね。それに答えるように発展していきたいと思っています。メーカー主導の業界ではなく、ユーザーが主導の業界にしていきたいと考えています。(2001年4月 NEWNEW渋谷店にて)

ゲーセンは場所と時間を皆で共有できるから楽しい



# 一流企業23社がつくった ゲームスクールです。



2002年度生  
募集中!

<資本参加企業名 50音順>

コンピュータに  
関ったことの  
ない方も  
歓迎です

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

imode・J-skyの  
本校情報も  
ご利用ください



※今回新たに  
加わった3社  
(50音順)

## 各種ゲームメーカーの 開発実機を導入

プレイステーション2、プレイステーション、ワンダースワンなど各種家庭用ゲーム機の実機をマスターコースへ導入しました。これによりDEAの授業は単なるマネごとではなくなりました。すべての授業が、開発実機の使用を想定して組まれています。プロに近い環境ではなく、プロと全く同じ環境をご用意しました。

プロと全く同じ機材を使用し作品作りをします

## ケータイ電話の ゲーム開発も教えます

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



これから主流になる技術もすでに教えています

## ゲーム文化の中心！ 新宿に校舎があります

DEAはJR新宿駅、JR大久保駅、JR新大久保駅、西武新宿駅から歩いて通える所に校舎があります。渋谷・池袋へもアクセス便利。

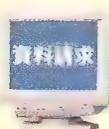


## DEA 学生が第2回CESA アマチュアゲーム 大賞にて優秀賞を受賞!



東京ゲームショウ2000春にて第2回CESAアマチュアゲーム大賞(社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会主催)の授賞式が行われました。そして、本校のマスターコース作品「Cross Gate」が見事優秀賞を受賞しました。応募作品は116点。そのうちノミネートされたのはわずか10点。その中にはDEA学生作品がなんと3点もノミネートされていました。このことからDEAの教育は業界最高水準であるといえるでしょう。

優秀賞



お気軽に  
ご請求ください

もっと、DEAが良くわかる  
『学校案内2001』 & ビデオを  
無料で差し上げています！  
下記へお問い合わせ下さい。

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



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

●グラフィックデザインコース	2年制と3年制 コースがあります	ゲームに必要な2D、3Dグラフィックスを作成する能力が身につきます
●プログラムエキスパートコース	2年制と3年制 コースがあります	どんなゲームでもプログラミングできる幅広く実践的な能力が身につきます
●マスターコース	2,3年修了後 希望者のみ1年制	開発実機を使い、お店に並ぶ商品を企画から完成まで、すべて実体験します



事前にご予約の上  
お越しください

※DEAのホームページで、初心者のため  
のC言語講座(無料)が始まります!

生徒作品見字や、施設見学、質問タイムなど……  
**DEAのありのままが  
良くわかる学校説明会  
へ参加しませんか?**

**5/27(日)**

■各回14:00~新宿本校にて  
■事前にTELにてご連絡ください。  
インターネット・imode・J-skyweb  
でもご予約できます。

お問い合わせは  
お気軽に  
TEL  
03(5330)2870  
ホームページ  
<http://www.d-e-a.co.jp>  
Eメール  
[shiryo@d-e-a.co.jp](mailto:shiryo@d-e-a.co.jp)  
imode  
<http://www.d-e-a.co.jp/i>  
J-sky  
<http://www.d-e-a.co.jp/j>



# デジタルエンタテインメントアカデミー

〒169-0074 東京都新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル ☎03-5330-2870 <http://www.d-e-a.co.jp>

「かかってきやがれ…」

見せてやるぜ!

メ  
イ  
な

ゼクス

を

ギルティギアX(ゼクス)アンソロジーコミック  
好評発売中!!

B6判/定価:本体680円+税  
月刊ファミ通プロス編集部/編

あの「ギルティギアX(ゼクス)」のアンソロジーコミックが、ついに発売される。大貫健一によるソル=バッドガイ、戸橋ことみによるアクセル=ロウ、G=ヒコロウによるポチョムキン、夢路キリコによる御津間霧、神崎らいむによる蔵土緑紗夢……などなど、ほかにも数々の「ゼクス」を見ることができるだろう。

BROS.COMICS  
ANTHOLOGY COMICS SERIES

enter  
brain

©2000 Sammy 1999, 2000 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

宇宙でも がんばるドリラー たいへんだ

# Mr. DRILLER®

ミスタードリラーグレート

©1999 2000 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

今回は宇宙ステージのステージデータと、気になるアイテムの秘密を一手に採り、お馴染み情報を元に一気に掘り進もう。タイムアタック記録と新キャラクター「飲ませてススムくん」もあるよ

Text : 京城



やはりホリンガーZ有利。あと可能性があるのはプチ?



厳しいX印ブロック配置はなるべく覚えていくようにしましょう。

宇宙でいい成績を残すためには、使用キャラをホリンガーZにするのが一番だ。これは1回潰されても大丈夫という特性に加え、エアの減りがプチに並んで最も遅いのが、その理由になる。また、台頭してくると予想されていたタイソウだが、最大時でエアが1秒あたり5・3%(同じ深度でもホリンガーZ&プチなら3・5%)も減ってしまううえに、横移動の遅さが致命的。その掘る速さをもってしても、生き延びることは非常に難しいのだ。

宇宙でよく見かける、エア回りの特殊なX印ブロック配置。場所によってはエア周囲にある8個のスペースのうち、最高で8個全部がX印ブロックに固定されている場合もあり、そのX印ブロックの固まり全体を落とすか、ほかのX印ブロックをくっつけて消すしかない、という状況も。スペースの都合で、基本の4種類以外の20種類の特殊配置を紹介することはできないが、毎回X印ブロックが多い地点には上からX印ブロックを連んでくるのも一つの手段。

とはいえ深度700mからのエアの減りの速さは相当なものがあるため、エアを取るのに少しもたついたただけで、23%の回復量以上にエアを消費することも珍しくはない。結局のところ、エアの回収に危険が伴う場面や時間がかかりそうなときは、無視して下に掘り進み、次のエアを取りにいってほうがいい。アイテムについても同様。時間をかけて?を取っても、



時にはエアや?を逃す判断も必要。見切りは素早く。

結局フルエアが出る地点以外はエアが回復することは少ないからだ。特にエアの残量が少なめのときは、?を無視してどんどん進んでいくようにしましょう。宇宙は、圧倒的にエア量が不足しているのだ。

## 宇宙ステージ

## X印ブロック

めざすは海底4000m

### 掘り倒せ! 宇宙ステージ 大攻略 ②

見慣れたX印ブロック配置と700mからのエアの減りがライバルの「宇宙」。ここで生き延びるために必要なのは、正確な知識と的確な判断だ。まずは知識が身につけておこう。

### 宇宙での時間差掘り

密集しているX印ブロックを落とすときに、消えたブロックの上から落下してくるブロックを避けるのは非常に難しい。そこで時間差掘りを有効に活用し、エア回収時の安全確保に努めよう。

×印ブロックの下を掘って落とし、下に進みます。

左にあるブロックを、すぐ隣さすに少し待っておきます。

つぶされないように左に逃げて、頭上のブロックを掘り。

エアを取って右に抜け、また下に掘り進みます。

落ちてくるブロックを左に避けてかわします(脚安地)。

お詫びと訂正：前回の記事の中各キャラのエア消費速度に誤りがありました。正しくは、エアの消費が最も速いのが、アタル・タイソウ・ホリンガーZ(くらった状態)で、次いでアンナ・ススム。そして最も遅いのがホリンガーZ(初期状態)・プチになります。ここに訂正するとともにお詫びいたします。

# ?アイテム秘計画

実は?アイテムにはこんな法則が隠されていた! これぞ「ハーフエアー」や「バツジルシ」からサヨナラしよう。

?アイテムの効果は、深さごとに決まった種類の中からランダムに1つが選ばれる。

しかし下の表のすべてのデータを暗記するのはちょっと骨が折れる作業。そこで簡単に覚える方法を伝授しよう。

それは、「9000m台終了まではすべての?を回収し、1000m以降は10mと50m地点の?を回収する。ただし4500m、8500m、12500m、20500m、28500m、36500m、44500m地点にある?はハーフエアーを引く可能性があるのが取らないというもの。また、「1000m以降でフルエアーが出来る可能性がある場所は、1500m、15500m、19500m、25500m、35500m、55000m」なので、合わせて覚えておこう。



ハーフエアーが出現する可能性がある場所は必ず覚えておこう。

## 宇宙ステージ表

区間	×印ブロック出現確率	×印ブロック配置パターン	色数	?アイテム分布		
				10m	30m	50m
0~ 99m	9.2%	B	4	BT/ER/MX	BR/FA/ER	MX/SL/CR
100~ 199m	9.2%	C	4	BT/ER/MX/FL	BR/FA/ER/CR	MX/SL/WH
200~ 299m	9.2%	C	4	BT/ER/MX/TN	BR/FA/ER/C	MX/SL/TN
300~ 399m	9.2%	D	4	BT/ER/MX/FL	BR/FA/ER/CR	MX/SL/WH
400~ 499m	1.5%	C	2	BT/ER/MX/TN	BR/FA/ER/CR	MX/SL/HA
500~ 599m	9.2%	C	4	BT/ER/MX/FL	BR/FA/ER/X	MX/SL/WH
600~ 699m	9.2%	A	4	BT/ER/MX/TN	BR/FA/ER/CR	MX/SL/TN
700~ 799m	9.2%	C	4	BT/ER/MX/FL	BR/FA/ER/CR	MX/SL/WH
800~ 899m	10.7%	C	4	BT/ER/MX/TN	BR/FA/ER/CR	MX/SL/HA
900~ 999m	10.7%	D	3	BT/ER/MX/FL	BR/FA/ER/CR	MX/SL/WH
1000~1099m	9.2%	C	4	BT/MX/TN	ER/SL/C	BR/MX/TN
1100~1199m	9.2%	C	4	MX/BT/FL	SL/ER/X	FA/MX/WH
1200~1299m	9.2%	D	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/HA
1300~1399m	9.2%	A	4	MX/BT/FL	SL/ER/CR	BR/MX/WH
1400~1499m	1.5%	C	2	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
1500~1599m	10.7%	C	4	MX/BT/FL	SL/ER/CR	FA/MX/WH
1600~1699m	10.7%	D	3	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
1700~1799m	6.1%	C	4	MX/BT/FL	SL/ER/X	BR/MX/WH
1800~1899m	12.2%	C	3	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
1900~1999m	12.2%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/CR	FA/MX/WH
2000~2099m	9.2%	B	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/HA
2100~2199m	9.2%	C	3	MX/BT/FL	SL/ER/CR	BR/MX/WH
2200~2299m	10.7%	C	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
2300~2399m	10.7%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/X	BR/MX/WH
2400~2499m	1.5%	B	2	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
2500~2599m	12.2%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/X	BR/MX/WH
2600~2699m	12.2%	D	3	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
2700~2799m	13.7%	C	3	MX/BT/FL	SL/ER/X	FA/MX/WH
2800~2899m	15.3%	D	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/HA
2900~2999m	15.3%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/X	BR/MX/WH
3000~3099m	9.2%	B	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
3100~3199m	9.2%	C	3	MX/BT/FL	SL/ER/X	BR/MX/WH
3200~3299m	10.7%	C	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
3300~3399m	10.7%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/X	BR/MX/WH
3400~3499m	15.2%	B	2	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
3500~3599m	12.2%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/X	FA/MX/WH
3600~3699m	12.2%	D	3	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/HA
3700~3799m	13.7%	C	3	MX/BT/FL	SL/ER/X	BR/MX/WH
3800~3899m	15.3%	D	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
3900~3999m	15.3%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/X	BR/MX/WH
4000~4099m	9.2%	B	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
4100~4199m	9.2%	C	3	MX/BT/FL	SL/ER/X	BR/MX/WH
4200~4299m	10.7%	C	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
4300~4399m	10.7%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/X	BR/MX/WH
4400~4499m	1.5%	B	2	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/HA
4500~4599m	12.2%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/X	BR/MX/WH
4600~4699m	12.2%	D	3	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
4700~4799m	13.7%	C	3	MX/BT/FL	SL/ER/X	BR/MX/WH
4800~4899m	15.3%	D	4	BT/MX/TN	ER/SL/CR	BR/MX/TN
4900~4999m	15.3%	D	4	MX/BT/FL	SL/ER/X	BR/MX/WH

※5000m以降は、4000~4999mのデータがループします。

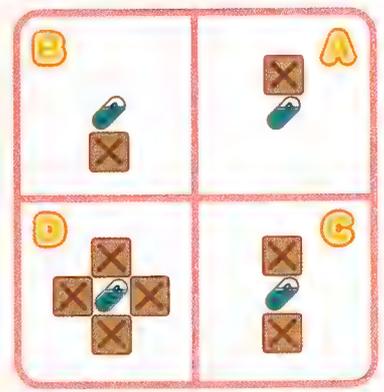
## 表の見かた

### ×印ブロック出現確率

区間内のブロック1個ごとの「それが×印ブロックである確率」を示します。区間内にある×印ブロックの割合の目安になります。

### ×印ブロック配置パターン

エアアイテム、および?アイテムの周囲にある×印ブロックの配置パターンを表します。A~Dの配置パターンはそれぞれ下記の通り。なお、特定の深さにあるエアアイテムには、下記以外の特殊な配置パターンが用意されています。



### 色数

その区間に、色ブロックが何種類出現するかを表します。

### ?アイテム分布

?アイテムの出現する深さは、各区間の10m、30m、50m地点と決まっています(例えば100~199m区間では、110m&130m&150m地点で出現)。そして、?アイテムで得られる効果は、「深さごとに決まった種類の中からランダムに1つが選ばれる」というシステムになっており、それらの種類をまとめたものを表記しています。表中の略称に関する説明は以下の通り。

- BT...ブーツ
- ER...イレイス
- BR...バリア
- FA...フルエアー
- MX...マックスアップ
- SL...スロー
- TN...ターン
- FL...フリップ
- CR...クリスタル
- X...バツジルシ
- WH...ホワイト
- HA...ハーフエアー

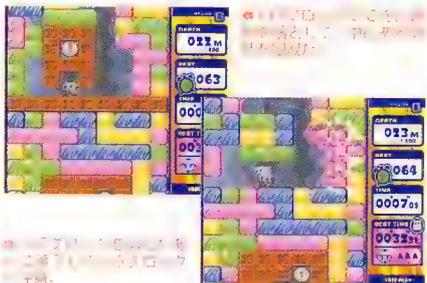


## ステージB

落下する×印ブロック群をまるでエレベーターを乗り換えるように進んでいくステージ。乗り換えに失敗すると大きなタイムロスになってしまう。エレベーター底の×印ブロックが自機の横を通過したら、すぐにレバーを横に入れるようにすれば、問題はないはずだ。

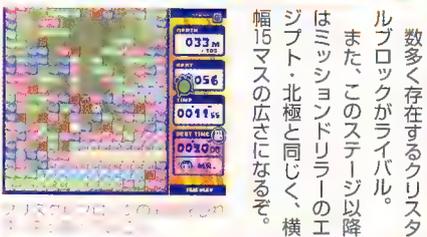


## ステージE



×印ブロックの建物を横一列×印ブロックの上に落として突破するステージ。建物の中には時計アイテムが入っているので、きっちり回収して欲しい。最後の3つ並んだ場所では、しっかり色ブロックを壊すことが大事だ。

## ステージG



数多く存在するクリスタルブロックがライバル。また、このステージ以降はミッションドリラーのエンジン・北極と同じく、横幅15マスの広さになるぞ。

## エクストラステージ出現!

ここまでのステージの評価がすべてGood以上だった場合のみ、エクストラステージが出現する。このステージのみ深度が300mまでとなっている。

●エクストラステージは、なんとすべてが2色面だ



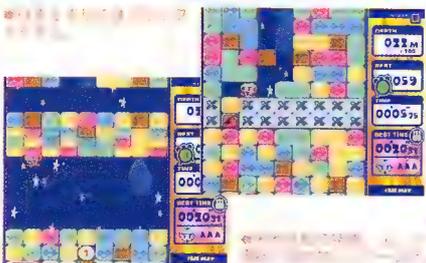
◀ここまでのタイムは、トータルタイムには加算されません。

## ステージA



1面とあって特に問題ない。大きいかたまりを壊して飛び降り、時計アイテムを回収していきましょう。ちなみに速いタイムを狙うなら、使用キャラはタイソウで決まりだろう。

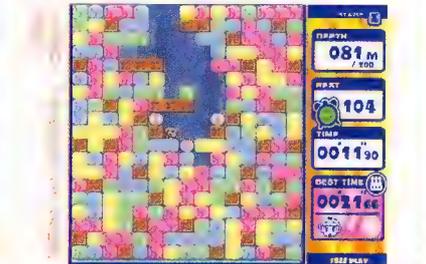
## ステージD



行き止まり地点に必ずフリップアイテムがあり、それを取って進んでいくステージだ。フリップアイテムを見つけたら、すぐに取りにいこう。

## ステージI

進行ルートの選択肢があまりに多く、パターンの確立が大変。時計アイテムは逃さず回収しよう。配置されている地形をフル活用し、ブロックをくっつけて消していく。



地形とアイテムを把握せよ

## タイムアタックドリラーワンポイント攻略



アイテムやブロックの役割と地形を覚えれば、毎回安定のタイムアタック。高速タイムをたたき出し、エクストラステージに突進だ。

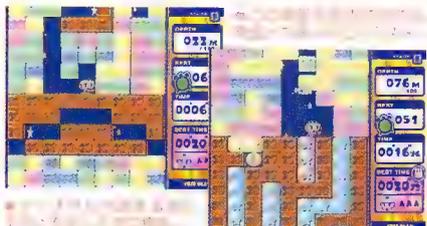
## ステージC

基本的な構成はステージA同様で、大きなブロックのかたまりを壊し、飛び降りていくのが基本。余談だが、このあたりのステージはアタルが最速。



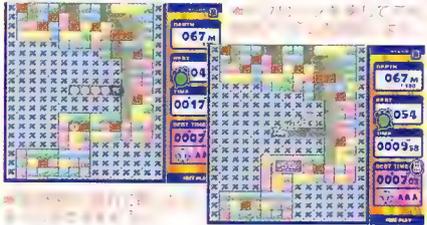
## ステージF

クリスタルを取った直後の点滅しているブロックを、掘ったり渡ったりしてタイムを短縮するのがポイントのステージ。終盤の4秒時計が気になるが……。



## ステージH

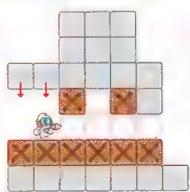
×印ブロックを壊したときのペナルティよりも、4個の時計アイテムを取って得する秒数のほうが多い。×印ブロックを壊す速さがタイムに直結する。



# 教えて！ ススムくん

「グレート」がドリラーシリーズ初体験”のあなたに贈る、掘り講座。今回は、生存率を一気に上げる「時間差掘り」を大紹介。これを覚えてステップアップだ！

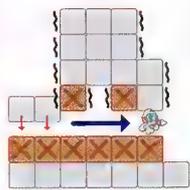
## 時間差掘りのテクニク



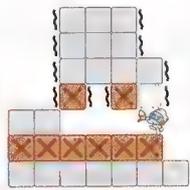
大きな色ブロックを掘ると、上のものが全部消滅していきます。



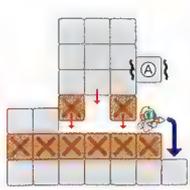
どうしても横に走らなければいけません。



横移動で走り抜けるのが間にあわないときは



ていつと掘り、上のブロックを落とします。



上にあるの掘れ時間が数え直して、時間が稼げます。



横方向に進むときに、頭の上のブロックがぐらぐらゆれて怖いときってあるよね。

そうだな、そういうときは横上りしてブロックの揺れ幅をリセットすればいいんだ。これで安全に進めるだろう？

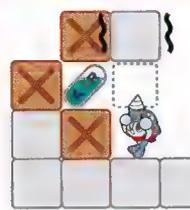
なるほど。下にあるブロックを掘れば、その上のブロックが落ちてくる時間が速くなるんだね。

なるほど、そういうときは、下に掘られるときは、自分でやり過ごすようにしたほうがいいよ。

なるほど。ブロックが落下してくるまでの時間差を利用するんだね。

待ってたか！ よーし、最後に「エスカレーター」を使って抜けよう、じゃあな。

ブロックの穴に入って上掘りして

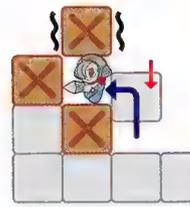


自動ドアの発展形がこれ。また横のブロックを掘って

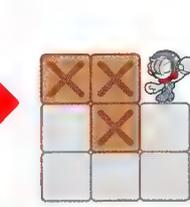


これが「エスカレーター」。

そのまま壁の穴から取り出さず

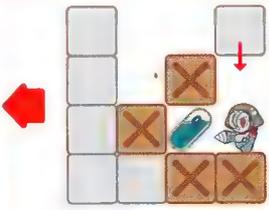
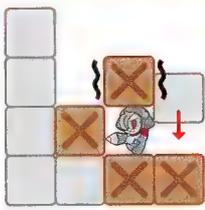


これが「エスカレーター」。



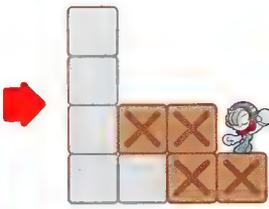
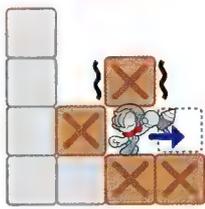
これが「エスカレーター」。

落下してくるブロックを引きつけてエアを取ります。



中盤以降でよく見られる状況ですが

頭上のブロックが揺れている間に着地したブロックを掘り



脱出！ これか自動ドア。

ああ、エアを取りたいけどこのまま取ったらつぶされちゃうよ！ どうしよう……

面白いからぜひ！ エア！ そんなときは必ず「エスカレーター」だ！



まずは初級コースを紹介だ

ウキッ!

# MONKEY BALLOON

TM

©AMUSEMENT VISION,LTD./SEGA,2001

稼動開始の5月中旬まであとわずか……ってことで、今回は初級10フロアを攻略しつつ、ゲームの基本を押さえていこう!

Text: キャサ夫



## アイアイ アイアイ 何れでもできる!? モンキーボール

アイアイは、お母さん、お父さん、お兄さん、お姉さん、お友達と、ジャングルの奥深くに暮らしていた。ある日、アイアイたちは夢を見た。夢の中で、アイアイたちは空を飛ぶ。そして、空からカプセルが降ってきて、アイアイたちはカプセルの中に入った。アイアイたちは、空を飛ぶ。そして、空からカプセルが降ってきて、アイアイたちはカプセルの中に入った。アイアイたちは、空を飛ぶ。そして、空からカプセルが降ってきて、アイアイたちはカプセルの中に入った。



## 画面の見方



## レベルに合わせてコース選択

レベルに合わせてコースを選択。レベル1は初級コース、レベル2は中級コース、レベル3は上級コース。レベル1は初級コース、レベル2は中級コース、レベル3は上級コース。レベル1は初級コース、レベル2は中級コース、レベル3は上級コース。



## スタートボタンで視点変更

スタートボタンで視点を変更。視点変更は、カメラの位置を変更して、ゲームの世界を別の角度から見る。視点変更は、カメラの位置を変更して、ゲームの世界を別の角度から見る。視点変更は、カメラの位置を変更して、ゲームの世界を別の角度から見る。



こんな感じだウキッ!



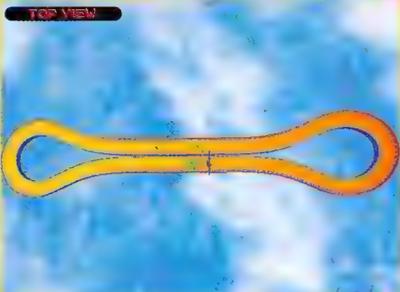
モンキーストーリー：3匹は家族。平和なジャングルで暮らしていたある日、アイアイが遥か空の彼方の天上界にバナナ樂園がある夢を見た……。アイアイたちが夢と同じように念じると……なんと、空からカプセルが降ってきて、3匹は迷路に連れ去られてしまった。果たして3匹は、天上界に続く迷路を抜けて、無事にバナナの樂園にたどり着けるのだろうか!?



急がば……回るな!

# FLOOR 3

制限時間 60秒 パナナ 4本

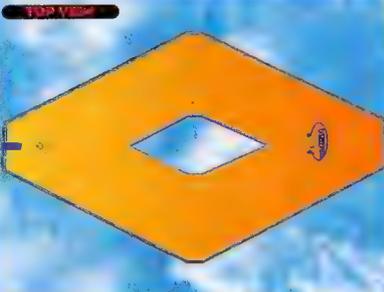


ハーフパイプで作られたこのフロアは、登り坂や下り坂でのボールの動き、またボールにつく慣性に対する感覚を養うことができるぞ。ゴール地点までの経路も1つではないので、いろいろと試してみるといいだろう。ただし、下り坂でボールに勢いをつけ過ぎると、カーブのところでボールが外へ飛び出してしまうので、十分に注意しておくこと。

下にナンが見える……

# FLOOR 2

制限時間 60秒 パナナ 3本

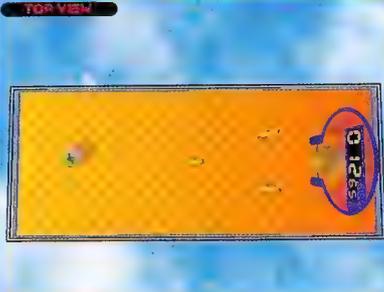


フロア1同様にフロアの端には柵が設置されているので、そこから落ちる恐れはない。しかし、フロア中央にポッカーリと空いたひし形状の大きな穴がある。ここには低い小さな縁があるので、ボールに勢いをつけなければ落ちてしまうことはないが、一応注意しておこう。ところで、マップをよ〜く見ると、もう一つのゴール地点のようなものが……。コレは!?

まずは操作に慣れよう!

# FLOOR 1

制限時間 60秒 パナナ 4本



ここからおサルの大冒険がスタート! フロア1では、フロアの端に柵が備え付けられているため、下に落ちる心配がない。ここでバナナスティックをどう動かすとボールがどんな動きをするのか、操作感に慣れるといいぞ。なお、青色のゲートがゴール地点となるが、ゴールテープを切ればクリアとなるので、通過するのは表or裏どちらからでも構わない。



## ねえねえ、フロア3って近道できるわよね?



ウキキッ! それは凄いぞ、ミーミー! さすが僕のお嫁さんだね! あのフロアはバナナが4本あるんだけど、4本全部食べようすると時間がかかっちゃうんだよね。だから、僕もいつもは2本で我慢してたんだけど……。でも、ミーミーみたいにスタート直後に慣性を利用して反対側の道に飛び越えたほうがクリアタイムも早いね。バナナは1本100点だし、お腹も一杯になるんだけど、僕は点数のほうがまいからな〜。ミーミーみたいに近道したほうが断然点数は高いんだね。ちなみに、こういった近道のことを**ショートカット**っていうんだよ。覚えておいてね。



バナナを2本取って急いだけど目が回って落ちてしまった……

ウキキッ? 遠心力を利用したら反対側に飛び越えられたよ!



## ゴールしたときのタイムって点数に関係あるんでチュウか?



ウキキ! なんでベイビーは色が白いんだ? 僕とミーミーの子供なのに……。でも、いい質問をしたよ、ベイビー。ゴールしたときのタイムは、点数にすごく関係しているんだ。もし**制限時間が60秒で、ゴールしたとき25秒12だったら……点数は2512点**ってな具合



クリアタイムが点数に反映される。ちなみにバナナは100点。

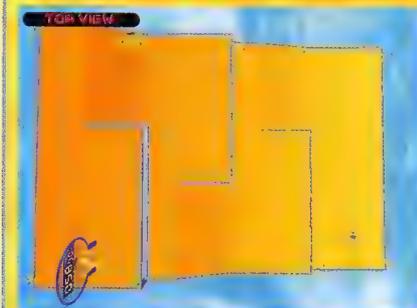
だね。ただし、これはフロアに設定された制限時間の半分を切ったときの話。実は制限時間を半分以上残した場合、例えば**制限時間が60秒で、ゴールしたとき35秒10だったら……ボーナスで2倍の7020点**ももらえるんだよ。分かったかい? いっぱい点数がほしいから早めにゴールするんだぞ!

制限時間を半分以上残してクリアすれば、点数が2倍になる!



## 上り坂でもあせらずに FLOOR 7

制限時間 60秒 バナナ 22本

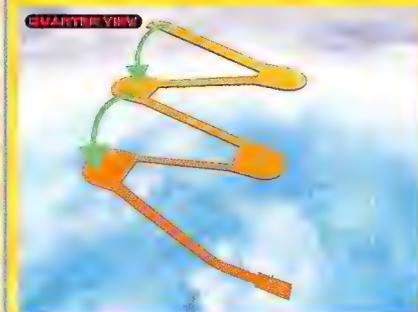


段々になった部分をつなぐ上り坂を次々に上り、最上段にあるゴール地点へ向かう。

段差を乗り越えていくにつれて上り坂の傾斜がきつくなるので、上り坂部分では思い切ってレバーを倒すことが大切。ただし、上り切ったところではレバーを手前に引いて減速することを忘れないように。勢い余ってそのまま反対側にボールが落ちる恐れがあるので注意しよう。

## 慌せずにショートカット! FLOOR 6

制限時間 60秒 バナナ 8本



道なりにひたすら下り坂をコロコロ転がって下っていくフロア。下り坂で勢いをつけ過ぎると、ターンの部分で減速できず、そのまま外へ飛び出てしまいがちなので注意しよう。

操作に慣れてくれば、段差になっている平らな部分へと次々にショートカットができるようになるので、中・上級フロアのクリアテクニックに備えてチャレンジしてみるといいぞ。

## 動く床が初登場 FLOOR 4

制限時間 60秒 バナナ 7本



スタート地点からゴール地点までをつなぐ中央の橋が、左右にゆっくりと動く。プレイヤーにとっては初めての床が動くフロアになる。

橋の部分にはバナナが直線状に7本置かれているが、バナナを食べるのに夢中にならず、動く橋から落ちないようにゆっくりとボールを移動させていくことが大事。バナナは橋の動きとボール操作が確実にってから回収するように。

## でっかいバナナがフロアにあったんだけど、アレは?

食べたのかい、ベイベー? そのバナナはフロア7で初登場する巨大なバナナの房だよ。いつも食べてるバナナは1本で、点数も100点なんだけど、このバナナの房はなんとその10本分! 食べると1000点もらえるんだよ。



大好物が房になって落ちてる! これは食べ逃さないぞ!

## バナナ食べ放題!! FLOOR 5 BONUS FLOOR

制限時間 60秒 バナナ 50本

60秒以内に50本のバナナをすべて取るとクリアとなる、ボーナスフロア。制限時間内にすべてのバナナを取るの結構簡単だ。制限時間内に全部のバナナが取れなかった場合や、万が一フロアから落ちてしまった場合でも、残サル(?)が減ることはないのご安心を。また、ボーナスフロアは例外的にクリア時のタイムボーナスがないので、落ち着いてすべてのバナナを回収しよう。



バナナを取るたびに、星が流れる演出が。うまく連続して取れるかな?

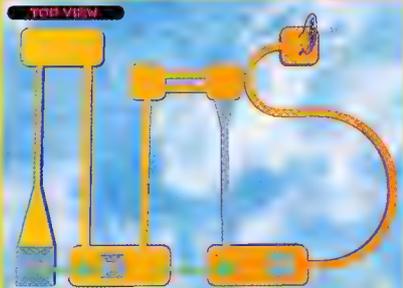


モンキー能力のすべてその②: サルの手/いつもバナナを持っているせいか、揺めるとバナナの味がする。 サルの足/バナナのあるところへ無意識に歩いて行く足。それくらいバナナ好き。 サルのお腹/どんなに食べ過ぎてもバナナだけは何本でも無限に入ら不思議な腹。 サルのお尻/「サルのお尻は真っ赤っか!」といわれるほど赤くないことで悩んでいる。



## これでラストだ! FLOOR 10 FINAL FLOOR

制限時間 60秒 パナナ 6本

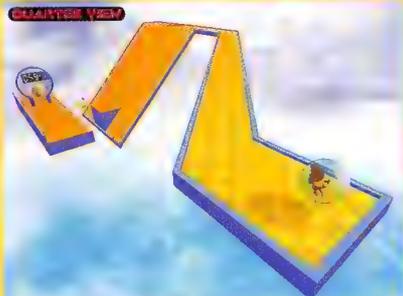
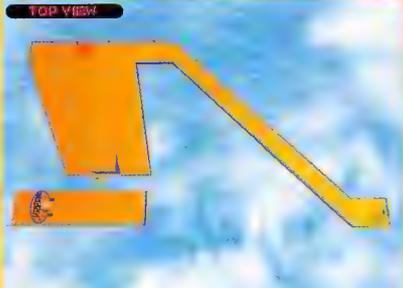


初級のファイナルフロア。マップを見てもわかるとおりフロア自体は広いが、道幅がかなり狭くなっている。そんなところは落ちないようにゆっくり移動することが大切だが、あまりにも慎重にボールコントロールし過ぎると、今度は時間が足りなくなるので注意。

ここまでのフロアで培ったボールコントロール技術を最大限に発揮してクリアを目指そう!

## 思い切ってジャンプ! FLOOR 9

制限時間 60秒 パナナ 11本



途中で床が途切れており、その手前にいかにも怪しげなジャンプ台が用意されているフロア。

まずは床に矢印が書かれた位置までボールを移動させ、そこから思い切って坂を下ってジャンプしよう。ジャンプして飛び移ったあとは、大抵反対側にある壁に激突するのだが、その反動で下に落ちる危険性がある。飛び移ったあとは必ず減速するように気をつけておくこと。

## バランス感覚が重要! FLOOR 8

制限時間 60秒 パナナ 45本



中央にある「Dole」マークの書かれた1枚の床が、25枚に分裂→合体→分裂……と繰り返す。分裂した小さな動く床の上を次々に乗り移ってゴール地点を目指そう。ここでは、1枚の床の上に長い間乗っていられるように、微妙なボールコントロールを身につけることが課題だ。落ちそうになるとおサルが「ウキキ」と叫ぶが、その声に動揺せず、冷静に操作しよう。

### ねえ、ファイナルフロアのショートカットを教えて!



う～ん、仕方がないな～。父さんのとっておきの必殺技なんだけどな～。実は床にある縁をうまく利用すれば、隣の床へ一気に飛び移ることができるんだ。スタートしたら、左手の床が凹んだところに移動して、そこから一気に隣の床へ向ってスティック

を倒すんだよ。すると、縁のところでボールがうまく弾んでジャンプできるんだ。隣の床へ移動できたら、そのまま真っ直ぐ転がり、もう1回同じ要領でジャンプ。これでゴールへと続く細い道の前まで一気に行けるんだよ。どうだ? スゴいだろ～。ちゃんと覚えとけよ。



助走つけるために、床の一番端まで移動してから……、

ジャンプ! 隣の床に飛び移れたらそのまま、そのまま!



どう! どうだ、父さんスゴいだろ!! カッコいいだろ!!

### バナナをいっぱい食べたら1匹増えたんだけど……



欲張りすぎだぞ～、ミーミー。でも、たしかにフロア8はバナナがたくさんあるからね、全部取りたい気持ちも分かるよ。でも、1匹増えたってなんだ? そうか! **バナナを100本食べるとチャレンジ回数**が1回増えるって聞いたことあるぞ! そうか、それなんだな。ひょっとしてミーミー、各フロアで全部のバナナを食べてるだろ。だから、フロア8で100本達成したんだね。でも、気をつけてくれよミーミー。フロア8は床が動くから、ただでさえボールの中でバランスを取るのが難しいんだからさ。

バ動く床に乗ってるよ……。バナナに等中になりすぎ!



バナナを100本取ると、サルが1UPするぞ!



# 待望の「3」発売!



## バーチャストライカー3

### 発売記念キャンペーン

〜クイズに答えてサッカー観戦グッズを当てよう!〜

#### <クイズ>

ゲームセンターで大人気の本格的サッカーゲーム、バーチャストライカーシリーズの最新作といえぼ?

バーチャストライカー○  
(○の中に数字を入れてください)

#### <賞品>

Aコース：ビクター32型大画面テレビ AV-32AD1 (専用台付き) 1名様

Bコース：ビクターハイブリッドレコーダー HM-HDS1 1名様

Cコース：スカイパーフェクTV!専用チューナー&アンテナセット 3名様

Dコース：オリジナルサッカー観戦グッズ 100名様

ハズレた方にも、さらにWチャンス!

Wチャンス：バーチャストライカー3オリジナルスポーツタオル 333名様

#### \*Cコースご応募の方へのご注意

- ・スカイパーフェクTV!への新規加入希望者の方に限ります。
- ・午後1時~2時に太陽が見通せる場所(南南西)にアンテナを設置できる方に限ります。
- ・アンテナ設置工事が必要な場合、工事費は当選者のご負担となりますので、予めご了承ください。
- ・ご利用にあたっては、スカイパーフェクTV!との所定の加入契約手続きが必要になります。(当選者が20才未満の場合、親または保護者の同意書が必要です)

#### <キャンペーン期間>

4月25日(水)~6月24日(日)

当選の発表は発送をもってかえさせていただきます。

#### <応募方法>

官製はがきにてクイズの答え、住所、氏名、年齢、電話番号、E-MAILアドレスを明記の上、下記の住所までご応募下さい。

〒144-8532 東京都大田区東花台2-12-14

バーチャストライカー3 キャンペーン事務局

インターネットでも応募できます! → <http://www.virtua-striker.com>

#### <お問い合わせ>

(株)セガ バーチャストライカー3キャンペーン事務局 TEL: 03-5737-7545



ついに稼動開始となった「バーチャストライカー3」。今回は細かい操作を詳しく説明するので、しっかりとチェックを!

バーチャストライカーシリーズではおなじみのループシュート。本作では前作までとは違い、ゴールから離れた位置からでも狙うことができるようになった。ループシュートの操作は、ボタンを押している最中にレバーを後ろ方向に入力すればOK。山なりのシュートでキーパーの頭を越すことが可能だ。ただし、シュートする際に

#### 決まると気持ちいい!

### ループシュート

確実性に欠けるシュートではあるが、決めたときの喜びは大きい。キミなら狙うか?

ループシュートを撃ちつつ、コースも変えるときは、斜め後ろ方向に入力すればOK。



シュート方向を変えるときは操作感覚は同じで、レバーを後ろ方向に入れるだけ。

距離と強さの関係を把握するのが難しく、そう簡単に決まるシュートではない。ループシュートを使うなら、普通にシュートを撃ったほうがゴールする確率は高いので、状況を考えて使うといい。

#### ゴールサイドを狙え!

### シュート方向の決定

基礎的なことではあるが、完璧に理解している人はわりと少ない。これを機に勉強しよう。

シュートする際は、選手が向いている方向にボールを蹴るのが基本となるが、選手が正面を向いている状態でシュートコースを変えたい場合は、シュートボタンを押している最中にレバーを入力すればいい。画面上で選手がボールを蹴る瞬間にレバー入力している人や、ボタンを押すと同時にレバー入力している人をよく見かけるが、これではレバ

しっかり操作ができていれば、正面を向いていても、コースを変えることができる。



シュートゲージが画面上に現れてからレバー入力するのが基本動作だ。

!入力が不安定になるので、確実にコースを決定できない場合が多い。シュートゲージが出たときレバーを入力しても選手の方向が変わらないときにこそ、コースを決定すべきなのである。

#### レバー&ボタン操作



ループシュートは、ボタンを押している最中にレバーを引く

#### イメージ



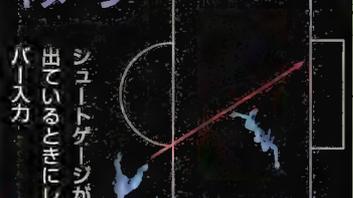
シュートゲージで距離を調整

#### レバー&ボタン操作



シュート方向を決めるときは、ボタンを押している最中にレバーを入力

#### イメージ



シュートゲージが出ているときにレバー入力

※左→右に攻めているとき



ループシュート補足：本作におけるループシュートは、撃つ距離によってシュート威力を調整する必要がある。強いときは当然強めに撃たないとゴールに届かないし、逆に強すぎるとゴールバーの上を越してしまう。このあたりを調整しなければならぬので、非常に難しいシュートとなってしまった。まあ、その分決めたときの喜びも大きいのだが……。

カードシステムについては、イエローカードとレッドカードの2種類の意味さえ分かっているれば、さほど難しいことではない。具体的には、イエローカードは警告を受け、2枚もらうと退場となる。レッドカードは一発で退場となる。ただ問題となってくるのが、「イエローカードが累積した状態で試合が終わるとどうなるのか」とか、「レッドカードを

### 本物とは一味違う カードシステム

カードシステムの採用により、どのようにゲームが進行していくのかを紹介していこう。



レッドカードをもらってしまおうと、一発退場。以後10人でのプレイとなる。

もらった選手はいつまで出られないの?といった点。まず、累積イエローカードについてだが、本作ではルールを複雑化しないように、一度もらったイエローカードは退場するまで残るようになっている。これは、試合終了間際に勝っているプレイヤーがファールで逃げ切ろうとするこへの配慮だろう。なお、イエローカードをもらった選



イエローカードをもらった選手にカーソルが付くと、頭の上にちゃんと表示されるのだ。



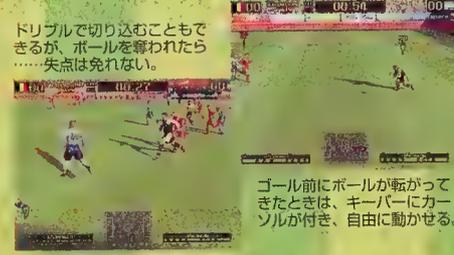
イエローカードは2枚受けることで退場処分となる。無理なプレイは禁物だ。

手には、頭の上にカードのマークが表示されるぞ。次にレッドカードについてだが、退場した選手は当然その試合には出られない。しかし、次の試合ではちゃんと復帰するようにになっている。

まず、キーパーにカーソルが合う状況についてだが……これは、キーパーにパスしたときや、キーパーの周りに味方の選手がいなくて多いたとき、ゴール前にボールがある状況でも、センタリングのときなどは味方選手にカー

### 細かい操作に差が出る キーパーの操作

今までいろいろな紹介してきたシステムだが、もう少し細かい操作に触れておこう。



ドリブルで切り込むこともできるが、ボールを奪われたら……失点は免れない。

ゴール前にボールが転がってきたときは、キーパーにカーソルが付き、自由に動かせる。



センタリング時には、キーパーを動かすことができない。あとはCPU任せになる。

キャッチングしたい場合はキーパーを動かさないこと。動かすとドリブルしてしまう。

ソルが付くため、キーパーにカーソルが合うことはない。また、ゴール前に転がったボールに対してキーパーが動く場合は、必ずドリブルするようにになっている。キャッチングしたい場合は、レバーを

動かさずに止まっていることが条件。動いてからキャッチしようとするドリブルになってしまうぞ。キーパーを動かせる以上、ドリブルで切り込むことももちろんできるが……やりすぎは禁物だ。

## 新規参入国&再登場国 PICKアップ

**NEW!!**

### ウクライナ

フォーメーション 4-5-1DDH、4-4-2DDH

2トップの2人がイングランドのトップリーグでプレイする有名なだけに、スピードとテクニックに優れる。ゲーム中でも2トップにガンガンボールを集めたいが、中盤の主導権争いには若干の不安あり。カウンターを駆使するのが基本か?

**NEW!!**

### チェコ

フォーメーション 4-5-1、3-5-2

細かいパスワークと切れ味鋭いカウンターアタックが武器のチェコ。東欧のチームらしく技術とスピードに優れている。特に中盤にはトップリーグでプレイする選手も多いので強力だ。ただ、FWの得点力に欠けるのでここをカバーするのがキモ。

**RETURN!!**

### スウェーデン

フォーメーション 4-4-2、4-4-1-1

長身のFWを有するスウェーデン。一見大味そうだが、細かいパスワークも得意なのでバランスはいい。他のチームに比べると突出したところはないが、最近のユーロ2000では活躍し、株は上り調子。プレイヤーの腕によって勝負は決まる。

**RETURN!!**

### ウルグアイ

フォーメーション 3-5-2、4-4-2

ボランチからFWのラインが非常に高性能な南米のウルグアイ。タレントも多く攻撃面では問題はないのだが、守備にはやや不安がある。相手チームにカウンターをくらうとあっさり得点を許すことも……。戦術切り替えに気を配ることが大事。

**RETURN!!**

### ポルトガル

フォーメーション 4-5-1DDH、4-4-1-1

中盤にはタレントが多くそろっているため、MFの能力なら世界トップクラス。中盤でのボール支配率は高くなるはずなので、パス回しの得意なプレイヤー向き。ただ、1トップなので、得点に結びつけるプレイができるかが問題になってくる。

**RETURN!!**

### ロシア

フォーメーション 3-5-2DDH、3-6-1

ユーロ96に出場以来、世界大会とは無縁のロシア。昔はタレントも多く強力だったが、相次ぐ独立により、ロシアそのものの弱体化は激しい。バランスは取れているが、可もなく不可もなくといったところ……。完全に趣味のチームなのか?

※ユニフォームは相手チームとの組み合わせによって変更有り。 ※DDH=Double Defensive Half

# 吹き荒れるダイヤモンド・ハリケーン!!

©CAPCOM CO.,LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.  
SUPPORTED BY CAVE CO., LTD.



# プロギアの嵐

いよいよ街のゲーセンにも出回り始めた『プロギアの嵐』。今回は、熟練度の低いうちは詰まりやすいステージ2~3の豪華2本立て攻略でいってみよう!!

Text : RED (道中攻略) & 番之字元帥 (ボス攻略)

※本攻略記事中では、ガンナーモードを「Gモード」、ファイターモードを「Fモード」と表記しています。また、自機の攻撃形態の総称として「モード」という表記を使用しています。

## この敵で仕込め!



オタケビ3rd

本作でより上達するためには、Fモードによるジュエリングで、ジュエルシンボルをダイヤまで育てられるポイントを覚えることが必要不可欠です。まず、ザコを引きつけてわざと弾を撃たせるようなリスキーなパターンではなく、中型機クラスの敵で、狙いやすいものをチェックしていこう。ステージ2で必ず覚えたいのは、中型機・オタケビ3rdでのジュエリング。詳しくは攻略本文で解説していこう。

## この敵に注目!!

## STAGE 2

## 軍港への先制攻撃

普通に敵を撃っているだけでは、厳しくなってくるステージ2。ジュエリングを活用して、弾避けの負担を減らすプレイスタイルをマスターしよう。



Bonus

## ④ ボス前最終防衛ライン

バグボーイ&シーフラー(水面に浮いている小型砲台)の大部隊にオタケビ3rdの編隊も加わり、すさまじい弾幕の嵐になるエリア。稼ぐ場合はもちろんだが、安全に抜けるためにも意識しておきたいのが、オタケビ3rdでのジュエリングだ。オタケビ3rdは常に大量の弾を発射しているので、Fモードで撃ちさえすれば、ほぼ確実にジュエルシンボルを

ダイヤにすることができる。ジュエルシンボルがダイヤの状態はGモード時のジュエリング連鎖範囲が広がるため、バグボーイやシーフラーの撃ってくる弾幕を、広範囲に渡って確実に消す(=ダイヤの宝石にする)ことができ、安全だ。オタケビ3rdをFモードで素早く破壊→バグボーイ&シーフラーをGモードで撃つ、というサイクルを進もう。

## プロギア豆知識

ガンフライヤーは、種類によって機体との位置関係が決まっており、αは機体の真下、βは左下、γは右下といった具合になっている。しかし、これを変える方法が発見された! ガンフライヤーセレクト時にA+B同時押しで決定すると、機体の上下に装着されるようになるのだ。



開発のK/D氏いわく、「特に意味はないので、見やすいほうを選んでほしい」とのこと。



オタケビ3rdを、Fモードで素早く破壊していくことが重要。出現位置を覚えよう。



バグボーイ+シーフラーの攻撃はとんでもない弾幕になるが、Gモードで撃てば……、



あっという間に敵弾消滅、画面上はダイヤの嵐に。これぞジュエリングの醍醐味!!



オススメ機体は? : 戦闘機2種類×ガンフライヤー3種類=6通りの自機性能が選択可能な本作だが、「どの組み合わせが強い?」と思う人も多いだろう。スバリ、オススメのコンビはポルト+ネールの組み合わせ。ガンフライヤーのショットが扱いやすく、移動速度ももちろんいい具合に速いため(Gモード時も極端に遅すぎることがない)、非常に使いやすい。

## ② グズトレイン

ジュエルシンボルがダイヤの場合は、写真(上)のようにひたすらGモードで破壊すれば、安全かつダイヤの宝石も稼げる。ダイヤになっていなかったら、FモードでジュエリングしてからGモードで撃とう。



下からGモードで撃ちつければ、完全回復は無理だが、それでもかなりの稼げ。



やや難しいが、列車をFモードでジュエリングしてダイヤまで育てることも可能。

## ③ スカイGメンとの戦闘

中ボス級の大型機・スカイGメンは、2次形態になると大量の弾幕をばらまく増殖弾を撃ってくるため、ジュエリングを狙えばかなり稼ぐことが可能。まずは、出現直後にバリバリ撃ち込んで、早めに2次形態にしてしま

う。2次形態になったら、周囲のクレーンやザコ戦車を引きつけ、スカイGメンの増殖弾を巻き込んでジュエリングしていく。安全に倒したいなら、ザコ戦車を早めに破壊し、Gモード中心でスカイGメンに撃ち込もう。



スカイGメンが出現したら、バリバリ撃ち込んで素早く2次形態にする。



Fモードで1次形態を破壊すれば、ジュエルシンボルをダイヤにしていける。



分裂弾の弾が戦車やクレーンに重なったところで、Gモードでジュエリング。



大量のダイヤの宝石をゲット！これを繰り返せばムチャクチャ稼げるぞ！



## ① スタート～グズトレインまでのエリア

2面スタート時、ジュエルシンボルがダイヤになっていたら、スタート直後に画面上から出現するバグボーイ(パラシュートの付いた浮遊砲台)編隊に対してGモードでジュエリング。引き続き画面右下からバグボーイ編隊が出現するが、多少引きつけて弾を撃たせ、Fモードでジュエリングすれば、ダイヤまで育てることが可能だ。バグボーイの弾を、マップ内の赤い線で囲んだザコ戦車&タグボート(小型の戦闘艇)に絡めよう。その直後の黄色い線で囲んだエリアは、ザコ戦車とタグボートの弾が集

まるので、Gモードでダイヤの宝石を稼ぐのに適したポイントとなっている。続く停泊中のボセイドン(戦艦)は、Fモードで砲台のみを撃つことで、ジュエルシンボルをダイヤまで育てることも可能だ。

ボセイドンを破壊した時点でジュエルシンボルがダイヤの場合は、青線で囲んだバグボーイ編隊をGモードで撃って稼ぐといい。その後はオtakeビ3rd(中型機)をFモードで撃ち、ジュエルシンボルをダイヤにしたら、黒い線で囲んだバグボーイ編隊をGモードでジュエリングしよう。



スタート直後のバグボーイ編隊の弾を引きつけて、Gモードでジュエリング。



やや難しいが、ボセイドンの砲台のみをFモードで撃ってダイヤまで育てることもできる。



オtakeビ3rdをFモードで撃って、ジュエルシンボルをダイヤに。



バグボーイ編隊に弾を撃たせて、Gモードでジュエリング。かなり稼げるポイントだ。

# 1次形態

～武装と攻撃パターンについて～



1次形態の攻撃には、全部で5つのバリエーションが存在するが、その順番に規則性を見出すことは難しい。いち早くどの攻撃が判断するためにも、どの砲台が攻撃を始めたか見逃さないようにしておくこと。

軌道の変化する弾幕に注意

## STAGE 2 BOSS

# ハクゲイ

このボスから、「弾の軌道が途中で変化する」攻撃が本格的に加わる。いざというときに焦らないよう、どの攻撃がそれに該当するのかよく覚えておこう。

### 攻撃③：砲台Bからの扇弾

難しさ  
★★

砲台Aから単発弾がほろほろと飛んできたら、続いて砲台Bが扇弾を撃つ合図だ。扇弾はかなり広範囲に広がるので、Gモードでは避けきれない。必ずFモードにしておくこと。



この単発弾が高弾の合図。スピードの速いFモードにして待つべし。扇弾は時間とともに幅が広がる。ボスはなるべく早く破壊しよう。

### 攻撃④：砲台Cからの砲撃

難しさ  
★

滅多に見られないレアな攻撃。攻撃②と似ているが、こちらは弾が放物線を描いて落下してくるのが特徴である。きちんと画面左端で待っていれば、弾避けは難しくないだろう。



一見すると攻撃②と見分けがつかないが、まったくの別物である。弾道が放物線を描くことさえ理解しておけば、案外回避できるはず。

### 攻撃⑤：砲台Dからの射撃

難しさ  
★

砲台Dが扇弾や連射弾など、さまざまな弾を撃ってくる。回避は難しくないが、長い連射弾(右の写真)を撃ってきたときだけは要注意。Gモードでは避けきれないことがあるのだ。



弾幕の種類は豊富だが、どれもアドリブで避けられるレベルだ。長い連射弾がきたときだけ、Fモードに切り換えて回避しよう。

### 攻撃①：砲台Cからの軌道変化&増殖弾

難しさ  
★★

まずは砲台Cからミサイルが撃ち出される。ミサイルは垂直に上昇したあと、一定の高度にたどりつくと進行方向を変え、その軌道上に小型弾を置きながら飛び去っていく(やや画面左下に向かう傾向が強い)。そして、このとき置かれた大量の小型弾は、次第に加速しながら左に直進する性質を持つ。

弾避けのコツは、画面左端で待ち構え、ミサイルが見えたらなるべく「画面右上へ抜けようように」回避すること。画面一番上のライ

ンは比較的弾幕が薄いので、ここに入ってしまったらまえば小型弾に当たる確率は低い(100%安全ではないことに注意)。もしも小型弾の弾幕の中に入ってしまった場合は、スピードの速いFモードだと弾避けが厳しくなる。あらかじめGモードに切り換え、狭いすき間にも対応できるようにしておこう。

ちなみに筆者の経験上、攻撃①の直後はなぜか攻撃②が多いように思われるのだが、これは気のせいなのだろうか？



砲台Cからミサイルが10数発。ミサイルはある程度の高さで角度を変え、その軌道に無数の青い小型弾を残しつつ、かなりの速度で左下に飛んでいく。残った小型弾は加速しながら押し寄せ、間隔の狭い場所に入らないように。

### 攻撃②：移動しながら砲台BorCで攻撃

難しさ  
★★★

ボス本体が画面下部を大きく移動しつつ、大量の弾をばらまく。弾幕の種類は攻撃してくる砲台によって決まっており、Bの場合は回転しながら規則正しく針弾をばらまき、Cの場合は大型弾をランダムにばらまくといった違いがある。この砲台は、「行き(右下→左下)」と「帰る(左下→右下)」で異なる可能性があることも覚えておこう。

回避方法は、自機を常に画面の一番上に置き、ボスの動きを見て左右に移動するのがセ

オリー。ここでの弾避けはスピードが必要になることも多いので、ボスが向かってくるのが見えたならFモードにしておくといい。

また、この手の弾幕の場合、シューティングに慣れた人なら全体をパッと見れば弾の流れを把握できるが、初心者はパニックに陥ってしまうこともあるかもしれない(特に、「行き」で砲台Bが攻撃してきたとき)。弾幕が見切れるようになるまでは、ここでボムを使ってしまうのも悪くない。



ボスがこちらに突っ込みながら弾をばらまく。1次形態で最も難しい攻撃だ。砲台Bの場合、回転しながら針状の弾をばらまく。回避ルートを素早く探そう。砲台Cの攻撃は弾速が速い。回避はFモードで行なったほうがいだろう。

## 攻撃①：砲台Aから軌道変化弾+狙い弾

難しさ  
★★

自機を狙う数発の弾と、軌道が変化する全方位弾による同時攻撃。全方位弾の軌道は上下どちらにも変化する可能性がある。一見派手に見えるが、画面中央付近をキープしていれば、いずれのモードでも十分見切れるはずだ。

ちなみに、砲台Bの「砲身」をよく観察していると、攻撃のたびに出入り入ったりしているのがわかる。攻撃①のときには砲身が出ていないので、あらかじめ攻撃を察知できる……のだが、知識的にはやや蛇足の感あり。

### 弾幕イメージ



自機を狙う数発の弾と、軌道が変化する円形の弾による複合攻撃である。

実際の弾道を矢印で示すと、こんな感じになる。軌道変化弾のイメージをつかんでいたただけるだろうか？

## 2次形態

～武装と攻撃パターンについて～

ボスに一定のダメージを与えると、本体から蛇腹状の砲台が伸びて2次形態となる。攻撃は3種類から無作為に選択されるので、どの攻撃にも対応できるよう準備しておこう。

## 攻撃②：砲台A&Bからのばらまき弾

難しさ

★

砲台Aから針弾、砲台Bからばらまき弾がそれぞれ撃ち出される。針弾は水平方向にしか射撃してこないものの、ボスの「首」はY座標を自機に合わせてくるため、実質的には自機を狙ってくるものと考えておこう。細かい自機の移動が必要になるので、回避はGモードを中心に。



Gモードを中心に避ければ楽勝。砲台Aからの針弾はなるべく中央付近に撃たせよう。

## 攻撃③：砲台Bからの高速連射弾

難しさ

★★★

2次形態で最も難しい攻撃。5つの砲身を持つ砲台Bから、かなりの速度の連射弾が撃ち出される。さらに、この連射弾は自機を狙っていないため、全弾の軌道を目視しなければならない。もちろん、回避するためにはスピードが必要になるので、あらかじめFモードにしておくこと。



このタイプの弾幕に必勝法はない。画面左端に張りつき、ひたすら弾避けに集中せよ。で、あらかじめFモードにしておくこと。

### 扇弾



広範囲をカバーするため、弾と弾の間に入るか、大きく避けるかの判断が難しい。

### 増殖弾



弾が弾を生む恐怖の攻撃。弾幕の最終形を想像しにくく、回避も困難なものが多い。

### 連射弾



読んで字の如く、である。単に弾が速いだけのものは「高速弾」なのであしからず。

ここでは、シューティング初心者にとってわかりにくい、弾幕の形状を表す用語について説明しよう。本作に限らず、シューティングの攻略では頻りに登場するので、ぜひ覚えていただきたい。

- 扇弾（おうぎだん/だま）  
ひとつの砲台から、一定角度ごとに複数の弾が撃ち出される弾幕。まるで扇のように見えることから、この名称で呼ばれる。
- 連射弾  
砲台から連続で発射される単発弾のこと。中でも特に、弾が弾を生む恐怖の攻撃。弾幕の最終形を想像しにくく、回避も困難なものが多い。
- 増殖弾  
砲台から撃ち出されたときに別の弾を生み出す特殊な弾のこと。「弾撃ち弾」「分裂弾」などは類義語である。
- 軌道変化弾  
軌道がまるで変化球のように曲がる弾のこと。本作では頻出しているが、シューティングゲーム全体で見ると珍しいタイプといえる。
- 加速・減速弾  
通常、敵弾の速度は一定だが、飛行中に速度が変化するタイプの弾をこう呼ぶ。
- 狙い弾  
「つながつて見えるほど連射が速い」弾を指すことが多い。

## プロギアコラム① 弾幕の名称について

## 最終形態

### 攻撃：大量低速軌道変化弾

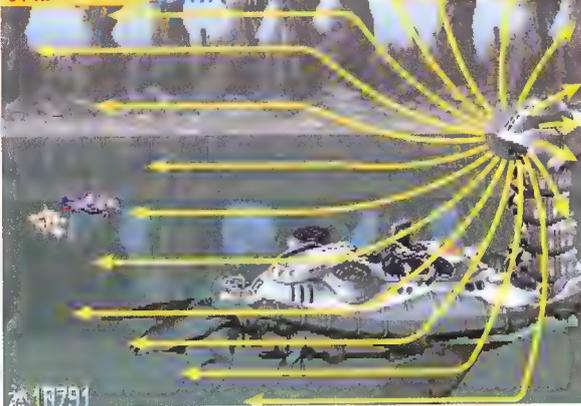
難しさ  
★★★

とんでもなく遅い弾が、画面全体に広がる。攻略法はただひとつ、「Gモードで撃ち込みながら画面左端で粘る」こと。弾同士の間隔は非常に狭いが、通過できる場所は必ずある。わずか10秒足らずの辛抱なので、自機の当たり判定を把握して度胸よく操作しよう。

大量の敵弾が飛来するため、プレッシャーも強烈。どうも苦手と感じる人は、あまり画面全体を見ず、自機周辺に視野を狭めてしまうといい。

弾幕の構造は、砲台から螺旋状に撃ち出された弾が、途中から水平に軌道を変えするというもの。

### 弾幕イメージ



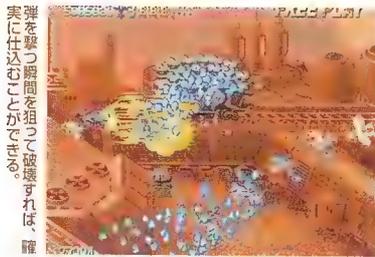
## STAGE 3

# 帝都空襲

敵の弹幕密度もいよいよ高まり、Gモードを駆使したプレイが要求されるステージ3。宝石の海を泳ぐか、弾の嵐に巻き込まれるかは、君の腕次第だ。

### ジュエリングによる防御

2面の後半〜3面ともなる、敵の攻撃も激化。弹幕の密度も高いため、通常の弾避けだけで進むには限界がある。そこで重要になってくるのが、Gモードによるジュエリングを活用して、広範囲にわたる弹幕を一気に消して安全を確保する、という考え方。これまでも説明してきたが、Fモードのジュエリング



弾を撃つ瞬間を狙って破壊すれば、確

### この敵で仕込め!



ハヌマーン

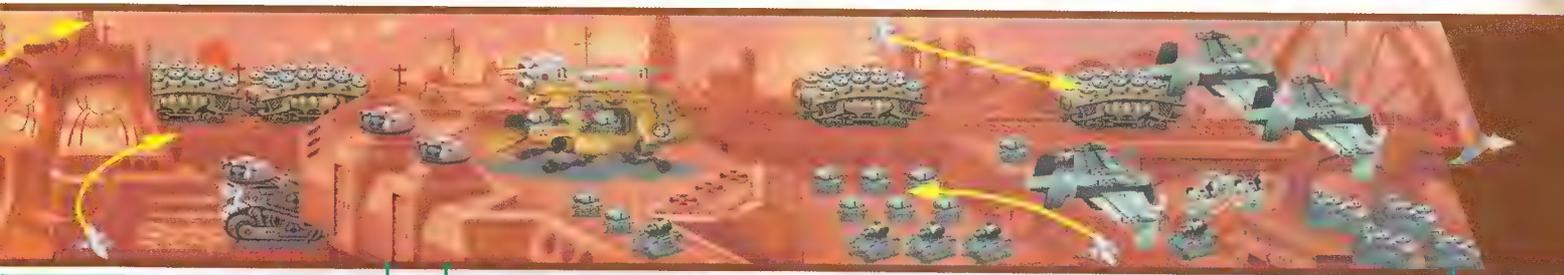


ガバメントディーガー



ダースディーガー

は敵の爆発に巻き込んだ弾しか消えない。それに対して、Gモードによるジュエリングは弾同士で連鎖が起きて次々に消えていくため、広範囲の弾を消すことが可能、という性質を持つ。この性質を利用すれば、通常の避けでは回避不能な弹幕を切り崩し、安全に進むことができるのだ。Gモードによるジュエリングをより効果的なものにするためには、Fモードによるジュエリングで、ジュエルシンボルをダイヤにしておく(＝仕込んでおく)ことが重要。3面で仕込みやすいのは、右に挙げた3種の中、大型の敵だ。これらの敵が弾を撃つ瞬間に、タイミング良くFモードで破壊すれば、確実にジュエルシンボルをダイヤにすることが出来る。マップで出現場所をチェックしておこう。



### 3 ベロクロンとの戦闘

中ボスクラスの大型ヘリ・ベロクロンは、効率よくジュエリングするのはやや難しいので、ガンガン撃ち込んで早めに破壊し、その直後に出現するダースディーガーでジュエリングしたほうがいい。ベロクロンを破壊するのが遅れると、このダースディーガーが出なくなるので注意したい。

鉄橋の直前はハヌマーンを出現即破壊して、再び画面左から出現するレイルシーブの攻撃に備えよう。

ベロクロンでのジュエリング狙いは、あまりオススメできない。



ハヌマーン編隊を早めに処理し、レイルシーブの出現に対応する。



### ※ステージマップ補足

バレーナ編隊に関しては、およその出現位置と編隊の動きを矢印で示してあります。また、ボス前最終防衛ラインのエリアに関しては、編隊の出現数が非常に多いため、矢印による表記も分かりにくいと判断し、左のマップのような扱いとさせていただきます。

### 4 ボス前最終防衛ライン

再度出現したレイルシーブは鉄橋を越えた辺りで停車し、大量の弹幕を撃ってくるので、ここで完全に破壊しなければならない。列車の左側に回り込み、効率よく撃ち込んでいこう。途中、ハヌマーンやバレーナ編隊が出現し、かなりの弾を撃ってくるが、Gモードによるジュエリングで弹幕を崩せば切り抜けられる。最後のシュツルムディーガー4台も、Gモードによるジュエリングで弹幕を消しながら突破しよう。

レイルシーブは左側に回り込んで撃ち込む。ジュエリングで弹幕を崩せ。



シュツルムディーガー4台も、Gモードのジュエリングを活用して突破。



## ① スタート～レールシープまでのエリア

3面スタート時にジュエルシンボルがダイヤの状態なら、スタート直後に右上から飛来するバレーナ(ピンク色のザコ戦闘機)編隊をGモードでジュエリングして稼ぐことができる。バレーナ編隊の直後、背景中央のレール上に、画面左から武装列車・レール

シープが出現する。出現後いきなり弾を撃ってくるので、あらかじめ画面下に退避しておき、左側に回り込もう。この際、Gモードで適当に車両に撃ち込んだりすると、砲台が出現してしまうので逆に危険。車両には撃ち込まずに、左側に移動すること。

### ●レールシープの注意点

レールシープの車両部分は、初期状態では攻撃してこないが、カバーを破壊すると搭載された砲台が露出、弾を撃ってくる。



スタート直後のバレーナ編隊でジュエリング。結構稼げるポイントだ。



出現直後にレールシープに重なって、Fモードで仕込むことも可能。ただし、上級者向け。



Fモードで前方のザコ戦車のみを撃ちながら、レールシープの左側へ回り込む。



レールシープ通過後は、残っている戦車や砲台を撃っていく。



## ② レールシープ通過後～ダースディーガー3台目までのエリア

レールシープ通過直後は、ポイントとなる敵を意識して素早く破壊しないと、確実にピンチにおちいる場面が3カ所ある。まず危険なのは、青い線で囲んだエリアに出現するザコ戦車+少し遅れて上空から出現するバレーナ編隊の混合攻撃。ここは、線路の下から出現するザコ戦車隊を出現直後に破壊して、バレーナ編隊を迎え撃つ体勢を整えておくこと。このバレーナ編隊を撃ち終わると同時に、画面右上にハヌマーンが出現するので、これも出現と同時に撃ち込んで早めに破壊してしま

う。このハヌマーンを破壊するのが遅れると、直後に出現するシュツルムディーガー(中型の戦車)との同時攻撃を受けてしまい、非常に危険だ。ハヌマーン1機目→シュツルムディーガーと破壊すると、さらに上空から2機目のハヌマーンが出現する。これも、破壊が遅れると直後に画面左から出現するダースディーガーが絡み、危険な状況になりやすい。2機目のハヌマーンまでを的確に処理していけば、あとはそれほど難しくない。余裕があるなら、バレーナ編隊でジュエリングして稼いでいこう。



まず、線路下の道路から出てくるザコ戦車隊と上空のエナキャリアーを確実に撃っておく。



上空から出現するバレーナ編隊を撃つ。ジュエリングすればかなり稼げるポイントだ。



バレーナ編隊を撃ったら、すぐに1機目のハヌマーンを撃ち込みに行く。



1機目のハヌマーンを撃破後、すぐ下から出現するシュツルムディーガーを撃つ。



さらにハヌマーン2機目。同時に出現するバレーナもろともジュエリングすると稼げる。



左からダースディーガーが出現。左に回り込んでFモードでジュエリングしておくといい。



このガメントディーガーを壊すのが遅れると、3機目のハヌマーンが出なくなる。



ガメントディーガーとダースディーガーの同時攻撃は、どちらか片方を早めに破壊する。

# 1次形態

～武装、破壊可能パーツと攻撃パターンについて～



1次形態は、3種類の攻撃がランダムに繰り返されるアルゴリズムを持つ。また、この形態には2種の破壊可能パーツがあるが、これを壊すと攻撃が厳しくなるので、スコアを稼がないのであれば無視するのが得策。

## 攻撃③：砲台E/Aから軌道変化弾

難しさ ★

砲台EとAから水平方向に撃ち出された連射弾が、途中で軌道を急変させ、自機を狙う。Gモードで少しずつ移動すれば問題ないが、ボス戦が長引くと連射弾の回数が増えるので、途中で切り返さなければならぬことも。

### 弾幕イメージ



上下どちらか一方に動き続ければそれほど難しくない。

この攻撃の特徴は、連射弾の弾道が途中で急変することだ。

## 攻撃①：砲台Cから狙い弾+砲台Bから連射弾

難しさ ★★

砲台Bからの連射弾が自機を挟んで行動範囲を狭める役割を果たし、その狭い空間で砲台Cからの狙い弾を避けることになる。連射弾はなるべく画面中央に空間を作るように撃たせ、自機をあまり大きく動かさずに避けよう。

### 弾幕イメージ



連射弾で行動範囲が狭まるため、かなり圧迫感がある。

要は、連射弾を「自機を挟む2ウェイ」と見立てれば把握しやすい。

砲台E/Aからの攻撃は、このように変化弾が多く、弾避けも難しい。



こちらは砲台Eを1つ壊せたら状態の攻撃①。どうせなら2つとも壊そう。

## 破壊可能パーツを壊すと？

全部で3つ(砲台Eと砲台B×2)ある破壊可能パーツだが、これらを壊すと、それぞれに対応した攻撃が激しくなる。

砲台Eを壊した場合は、攻撃③のときに砲台Aから発射される連射弾が、全方位弾に変化。弾速がかなり速くなるので要注意だ。

砲台Bを壊した場合は、攻撃①で砲台Cから撃たれる狙い弾が、幅広の扇弾に変化する。こちらは砲台Bを片側だけ壊した状態だと難しいので、いっそのこと2つとも壊したほうがいい。

## 攻撃②：砲台Dから変則5ウェイ

難しさ ★★

大量の弾がランダムにばらまかれているかのように見えるが、その実は「中央が自機を狙う5ウェイ」のかたまりである。自機を大きく動かすと弾幕の全体像を見失うので、弾避けはGモードを中心にこなすといい。



### 弾幕イメージ



よく引きつけ、どの弾が自機を狙っているか確認しよう。

弾幕の構造はこんな感じ。図にしとみると意外にシンプルなのだ。



砲台E/Aを壊すとこのように、弾幕の構造がかなり複雑になる。



2周目1面からの弾幕。そのうえミスすると最初からやり直しだ。

**2周目について**  
**フロギアコラム②**  
 まだ先の話だが、本作では1周クリアしたあと、すさまじい難度の2周目が待っている。ただし、2周目に突入するためには、1周目を1ミス以内、もしくはボムの使用2発以内でクリアしなければならない。  
 また、2周目に入ると、スコアによる残機増加が一切なくなり、道中でミスした場合はステージの最初まで戻されるようになる。しかも、正規のスコアが加算されるのは、そのステージに突入した最初の1機だけというシビアさだ。



思い切って前進し、弾幕の一部を画面外に消してしまえばすいぶん楽になるはず。

### 攻撃①: 加速軌道変化弾

難しさ ★★★

Cと書かれたカートリッジが装填されたら、この攻撃の合図。普通に画面左端で回避すると難しいが、思い切って前進すれば、ボスが後退して一部の弾が画面外に消え、比較的楽に弾避けできる。ただし、このときあまりにも画面右端に寄せすぎると、砲台Aの下についている「機銃」が作動し、自機を狙う弾を撃たれるので注意。



常に画面左下付近をキープすれば5ウェイの間隔が広がるため、弾避けが楽になる。

### 攻撃②: 連射5ウェイ

難しさ ★

超高速の5ウェイが連続で撃ち出される。5ウェイは中央の弾が自機を狙っているため、常に小さく動いて回避しよう。もしも弾避けが難しいと感じるのなら、ボス本体との距離が最も遠くなる「画面左下付近」で避けるといい。5ウェイの間隔が開き、避けやすくなるはずだ。なお、攻撃直前に装填されるカートリッジはA。



ここまでくれば、すいぶんスッキリする。自機周辺に飛んでくる弾はわずかに数発だ。



軌道の左右に小型弾を生み出す。この時点では、まだ弾幕の最終形を予測できない。



まずは2つのミサイルが飛んでくる。ミサイルは自機を上下に挟むように動き……

### 攻撃③: 挟み増殖弾

難しさ ★★

Bのカートリッジに対応した攻撃。砲台Aから自機を上下に挟むようにミサイルが発射され、ミサイルが次々と小型弾を生み出す。この攻撃に対しては闇雲に動く危険なため、ミサイルを確認したら動かずに待つことをオススメしたい。余計な弾が画面外に消え、どれが自機に当たるか判断できる状態になったら回避行動を始めよう。



例外的に、カートリッジ弾薬に対応していない攻撃もある。弾のすき間を見切って切り返そう。



小型弾は上下いずれかの方向へ流れる。なるべく広範囲の弾を視野に入れたいところ。



カプセル弾が弧を描きつつ通り過ぎると、その後は大量の小型弾が残される。

### 攻撃④: 増殖軌道変化弾

難しさ ★★★

緑のカプセル弾の弾道に大量の小型弾が残る、小型弾は上下いずれかの方向に流れていく……といった攻撃。攻撃②と同様、カプセル弾同士の間隔が広がる画面左下周辺で避けるのがセオリーだ。ただし、カプセル弾の数は時間経過とともに増えていくので、ボス戦が長びかないように気を付けること。攻撃に対応するカートリッジはDだ。



谷なりの弾同士の間隔が狭い。これくらいのすき間で切り返そうとするのは危険だ。



これくらいの間隔なら通過可能。チャンスは決して多くない。見逃さないように!



弾幕の回避モデルがこれ。山なりの弾の頂点めがけて移動する感覚が伝わるだろうか?

## 2次形態

～武装と攻撃パターンについて～



2次形態は、攻撃が始まる直前にカートリッジ式の弾薬が砲台に装填される。よく見ておけば、次の攻撃を察知することが可能だ。

## 最終形態

### 攻撃: 変化増殖弾

難しさ ★★★★★

2次形態に一定のダメージを与えると、いよいよ最終形態となる。攻撃は1種類しかないが、回避は非常に難しいので、初心者の方はボムを使うことをオススメしたい。さて、弾避けに挑戦する人は、写真Aを参照してみよう。まず、この攻撃は「山なりの弾」と「谷なりの弾」が順に繰り返されるアルゴリズムになっている。ここで厄介なのは、弾同士の間隔が一定ではないこと(写真B&C参照)。つまり、弾幕のすき間を縫って切り返そうにも、可能なときと不可能なときがあるのだ。回避動作としては、常に山なりの弾の「頂点」めがけて移動し、その間に谷なりの弾同士の間隔を判断する……といった動きを心がけよう。



宿敵ヴァンパイアまで、  
あとわずか

# Vampire Night™



ヴァンパイアナイト



リザルト画面でのライフアップ条件が明かされた。各面で条件を満たしてコンスタントにライフを回復することが、クリアへの近道だ。

Text: ちろり屋

©2001 NAMCO/SEGA/WOW ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

## 村人最多出現ルート



カロリーヌの救出に失敗するあつを辿ってルート1の村の下へ(あるいは同層でなし)

リザルト画面のライフアップ条件が明かされた。各面で条件を満たしてコンスタントにライフを回復することが、クリアへの近道だ。

### リザルト画面のライフアップ

チャプターをクリアすることに補給されるライフの条件をすべて満たす。

## リザルト画面ライフアップ条件

### ①村人の救出率

救出に成功した村人の数  
そのチャプターで出会った村人の数  
例えば、3人の村人に出会って2人救出できた場合、右のように表示される(この場合、2/3=0.666...で救出率は66.6%となる)。

### ②命中率

敵・非敵・アイテムに命中した数(弾数制限)  
プレイヤーが撃った全弾数  
これが、パーセンテージ表示される(この場合、プレイでは別々に表示)。

### ③ライフ回復

この面のパーセンテージの合計により、以下の通りにライフが回復する。

120未満	×0
120以上175未満	×1
175以上	×2

以上の合計として、ライフが回復する。



チャプター4はこの救出が重要。成功すれば、階段下ルートへ進んでも救出率100%。

チャプター5のキモは命中率。特にスクリーマのいやな動きで命中率を落としやすい。



55%を超えて1ライフアップ。対ヴァンパイア戦直前、ここでの補給はホントに有意だ。

### 後半は村人ゼロのチャプターも

チャプター4に1カ所だけある分岐では、正面の扉に進むルートがオススメ。このルートだと村人が合計3人出現して、もう一方のルートよりも多い。しかも3人目の村人救出に成功すれば、その場でライフアップさせてくれるのでこれも重要だ。

チャプター5はちよつと特殊で、村人がまったく出現しないため、命中率のパーセンテージのみが条件になる。右の表にある通り、55%以上を目指して、ヴァンパイア・オージェュストとの対決の前に必ずライフを獲得しよう。



### スライサー

消えたり現れたりを繰り返しながらゆっくり接近してくる。手にするチャクラムを、ときおり2つ同時に投げってくるので、よく見て前方をしっかりと見よう。素早く倒さなければ、分岐のシーンでは、多量出現しているときに弱点的部分を狙って倒さないと、



### メイジ

魔術師の格好をしていて、床や壁から炎を噴き黒い弾を投げってくる。出現シーンを覚え、床の影に用心することで姿を現す場所が分かる。まれに2体が同時に出現して4つの弾が飛んでくることもあるので、弾を投げられる前に1体だけは確実に仕留めよう。



### シツクル

大きい鎌を持った、小さい敵。体格のわりに耐久力が高いので、振り上げた鎌が振り下されるまでに撃ちつけて倒そう。分岐を階段下のカードに進んだ場合は、3体が何階か異なる階面にいるが、攻撃してくるものから順番に処理していくが問題ない。

## チャプター4 敵データ



道中の半ばから、ボスと並走しながらの戦闘が始まる。天井付近に通っていい場所の上にはいいものが隠れていることもある。

### 分岐は7.5秒が勝負



階段の影の部分が消えてカロリーヌが落ちそうになり、消えた部分からスライサーが出現する。これを7.5秒以内に倒せば、カロリーヌが体勢を立て直して階段の上の扉へ進むが、7.5秒以上かかるとカロリーヌが階段の下に落ちてしまい、救出するためルートは階段下へと分岐する。スライサーが姿を現すタイミングを狙って素早く倒し、成功ルートへ進もう。



最初のスライサー2体を倒すまでに回収しないよう、素早く倒さなくてはならない。

### ライフアップ ポイントでのコツ

最初の部屋を抜けて壁画の通路に出ると、天井付近を通る梁の上に植木鉢が置かれている。これを壊せばライフアップアイテムが出現する。



攻撃に耐えるのがわりと強いので、1人目の男性よりも救出するのは素早い。

### チャプター4 ルート表

+...ライフアップ  
●...村人

① 壁画の通路	●
・梁の上の植木鉢に	+
② ボス第1段階	●
③ 階段のある部屋	●
・村人×	+
分岐	消えた階段から出現したスライサーを、
7.5秒未満で倒した	●
7.5秒以上かかって倒した	●
④ 扉へ前進	●
・村人×	+
・2人目を救出すると	+
⑥ 消えた階段の下へ	●

ポスの待つ広場へ



本物と見極めるには足場を見よう。本物が飛び乗った足場は、本物が飛び乗った足場を見よう。本物が飛び乗った足場は、本物が飛び乗った足場を見よう。



### 第2段階

分身する。本物は撃つたときだけの1体だけ。本物を素早く倒さないと、分身も消えてしまう。



これが最後となる。詳しくは左の写真群を参照のこと。



## Chapter 4 Boss Rauoul

### 第1段階

### 第3段階



影の使者が繰り出す幻影に惑わされる者は、同じく闇へ引きずり込まれるだろう。見極めよう。実は一つなり。

第三回魔導士のル



### クラッシュ

2体のバリエーションあり左右移動しながら接近してくる。懐に入られると斬りがかかってくるので、それまでに倒そう。また、飛び道具も飛ばして、ときどき重い棒状の弾を落とす。この弾は飛んできると音が気づきにくいことがあるので、弾に注意しよう。



### ミニオン

出現したとき、体がホログラムのようにぼやけていて、この状態では弾を受け付けない。実体になったとき攻撃し始めよう。また、実体になるとすぐに氷の弾をたくさん撃ってくるので、注意とさないよう。早く倒す。破壊しよう。本体は、弾を大量に落とすと消えていく。



### スクリーマ

鳥のような姿で、空中に浮遊して一定の場所にとどまり、そこから同時に2つ氷の弾を吐いてくる。2体ずつで出現することが多いので、早く1体を処理しないとあとが辛い。注意しているため、倒しやすいため、命中率を上げるためにも慎重に倒そう。

## チャプター5 敵データ



ヴァンパイアの直前とあって、難度の高いチャプター。敵の飛び道具は慎重にすべて相殺して、命中率を上げていこう。

### ライフアップ ポイントのコツ

チャプターが始まって最初のクラッシュ2体を倒したあと、正面奥に見えてくる植木鉢の中にライフアップアイテムが入っている。この植木鉢は前進が始まって少しの間しか見えていないため、見落としやすい。知らなかった人は写真で場所をチェックしよう。また、1度回収に失敗しても通過するとき再チャレンジでさるのであきらめないように。

### ルート表

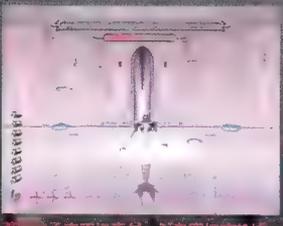
※分岐はなし。 +…ライフアップ

- 城の最下層
- 奥の植木鉢に +
- 【ボスの間へ続く通路】
- ボス直前のホログラムの背後に +

水を張ったボスの間へ



すぐに視界から消えてしまう。遠方なので狙いづらいが、見えたときに素早く回収しよう。



飛ぶまでは赤ゲージを空にすれば、飛び道具はすべて破壊できる。

### 木変化武器

ヴァンパイアの武器は変化して飛んでくるが、これは無視して本体に撃ち込もう。もしもこれに撃たれる場合は、すぐに倒す。この場合、ボスが攻撃をまわすので、その合間に素早く倒そう。このタイミングを失敗するだけで、攻撃をくらいかねない。



## Chapter 5 Boss Dione



ボスのホログラム攻撃や、スクリーマに注意しながら、植木鉢を壊していこう。

ボス直前の通路で、左右に続く植木鉢のどれかにライフアップアイテムが隠れている。

### 水柱の攻撃

何本かの水柱が、ボスの周囲をぐるぐる回って取り囲むフロアを動き回るボス本体を捕捉して撃ち込もう。ボスの動きはゆっくりなので狙うことは難しくないので、水柱が当たった弾はすべてはじかれてしまう。1発ずつ狙うよりも連射がオススメ。



はじかれてもはじかれても、必ず撃ち込もう。



### 氷からの攻撃

氷中にいるときは弾を受け付けないので、表面に浮かび上がったときを狙おう。この形態では撃つチャンスは限られてしまうが、赤ゲージの減りが二かかの形態よりも多い。ボスが息絶えるところを毎回狙って撃てば、問題は無いだろう。

### ボスのホログラム攻撃

ボスのホログラムが道中に立ちほだかる。このボスの攻撃、ゆっくり接近する水色の球体は数が多いとかなりやっかいだ。球体がホログラムのときに撃ち始めよう。ボスを中心に円を描いて出現するので、ばらけて浮かんでいるものを先に片づけてしまおう。例えば上の写真では、右上の2つを破壊してから、左下を処理しよう。

# ZACK & BUNNY

## 出現コマンド

左右ボタンを押しながらスタートボタン

コンソール投入後、コマンドを入力すれば専用の選択画面へ。ほかのキャラは選択不能。



## 新規キャラクターも参戦!?

# AIR TRICK

©SEGA/Hiimaker Co., Ltd., 2000

最終回となる号の攻略では、隠しキャラクター2人の詳しい情報から各種の詳細なデータまで一挙に掲載！ グレードアップを目指すプレイヤーなら…… 必見の内容だぞ!!

Text: 伊勢猫

### クールコンボ

レベル1	↓	↓	↘
レベル2	↓	↘	↑
レベル2	↓	↑	↘
レベル3	↓	↘	↘
レベル4	↓	↘	↘

### スペシャルトリック

↑ + ↑
BACK LOOP
↓ + ↓
AIR WALK
↑ + ↓ + ↑

スペシャルトリックは、スパイティールと同様。クールコンボについてはオリジナルの部分も多いので注意しよう!

### <PROFILE>

時折、RAMPに出演する謎に包まれたスケーター。普段の姿は、誰も知らない。スケボーをしている姿は常に楽しそうで、ボードと身体が一心同体のようなスケータリングが特徴的。その人並みはずれたJUMP力と、重量感のある力強い大技をバシバシ決める姿は、見ている者を魅了してやまない。果たして、その正体は!?

### DATA

COUNTRY: UNKNOWN  
AGE: UNKNOWN  
SEX: MALE  
HEIGHT: UNKNOWN  
WEIGHT: UNKNOWN  
BLOOD: UNKNOWN

## ザック ZACK

## BUNNY

### <PROFILE>

ごくたまにジェイクたちのところへ遊びに来る、とにかく明るい女の子。よく見ると誰かに似ている? そら、彼女はトニーの双子の妹。「この子がこの歳でなんでこんなに抜いの?」ってくらいファッショヨシなスケータリングスタイルだが、とにかく身軽で小柄ながらも精一杯身体を使って技を繰り出す、おてんば娘。

### クールコンボ

レベル1	↑	↑	↘
レベル2	↓	↑	↘
レベル2	↓	↑	↘
レベル3	↓	↓	↑
レベル4	↓	↘	↑

### スペシャルトリック

↑ + ↓
NIAGARA FALL
↑ + ↓
HANDPLANT
↑ + ↑
DOGWALK GRIND
↑ + ↓
TEGRIND

双子というだけあって、スペシャルトリックはトニーと同じ。クールコンボは、ツイスト入力がかすべて逆になる。



キャラクター性能は如何に? 実際にプレイしてみた感想としては、どちらもかなりセの強いキャラクター。ザックは基本的にスパイティールと似たような感覚でプレイできるか、とにかく加速が早い。ハニーも感覚的には、トニーと同じ。ただ、ジャンプを決めたあとの滞空時間が若干短いような感じを受けるのだが、それそれ微妙だが、プレイ感覚は違う。

### 全グレード条件&題目リスト

グレード	必要コイン	題目内容	獲得コイン
G	-	GOOD/COOL	10枚
F	20枚	COMBO 3	10枚
E	50枚	SPIN 540	10枚
D	85枚	GRIND 5m	10枚
C	130枚	COMBO 4	12枚
B	195枚	SPIN 900	12枚
A	270枚	GRIND 10m	14枚
S	360枚	COMBO 5	14枚
SS	460枚	SPIN 1080	16枚
SSS	565枚	GRIND 15m	16枚
S4	675枚	SPIN 1260	18枚
S5	790枚	SPIN 1440/GRIND 25m	19枚
S6	990枚	-	-

※として35の題目のみ、そのステージによって内容が変化する。具体的にA-STAGEなら「SPIN 1440」、B-STAGEなら「GRIND 25m」となる。

これが、その詳細だ!!

### グレードの条件と 題目ボーナスの仕組み

グレードが上がることによって出題されていく課題の出現パターンを公開! これを覚えて、グレードUPを目指せ!!

#### A-STAGE SET-1&2

ステージ	ビッグトリック	題目内容	獲得コイン
SET-1	BIG COMBO	SPIN 1080	16枚
SET-1	BIG SPIN	GRIND 15m	16枚
SET-1	BIG GRIND	SPIN 1080	16枚
SET-2	BIG COMBO	GRIND 22m	18枚
SET-2	BIG SPIN	COMBO 6 (*1)	内容で変化
SET-2	BIG GRIND	SPIN 1260	18枚

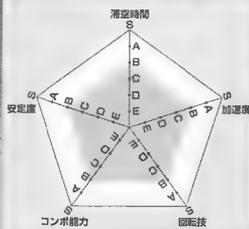
#### B-STAGE SET-1&2

ステージ	ビッグトリック	題目内容	獲得コイン
SET-1	BIG COMBO	SPIN 1080	16枚
SET-1	BIG SPIN	GRIND 22m	18枚
SET-1	BIG GRIND	SPIN 1080	16枚
SET-2	BIG COMBO	GRIND 22m	18枚
SET-2	BIG SPIN	GRIND 22m	18枚
SET-2	BIG GRIND	SPIN 1260	18枚

### ビッグトリック後の題目

題目はグレードが上がることによって出題されるが、3種類のビッグトリックを決めた場合にも専用題目が出現! ただし、各ステージごとに出題パターンが違うので注意しよう。また、A-STAGEのSET-2のみキャラによって内容が変わる(ゲー事典参照)。

## JAKE

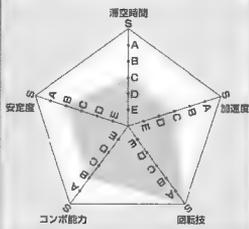


それぞれの特性&個性を徹底チェック!

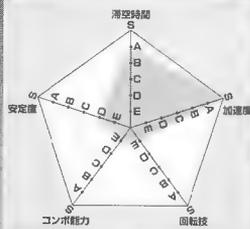
## 各キャラクター別 性能比較

各キャラの細かな性能データを基に徹底比較! 自分のプレイスタイルに合ったキャラクター選択&ステージ選択が上達への近道となるぞ!!

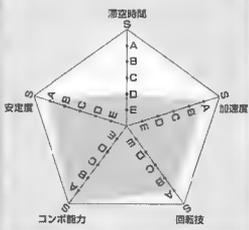
## KAYNE



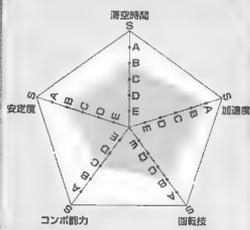
## SPIDEY



## TONY



## LINDA



キャラによる変化: 表中にある(\*1)のA-STAGE SET-2で、ビッグスピンを決めた場合のみ、キャラクターによって出題される題目が変化する。具体的には、ジェイク・スパイディー・ケイティエー・ザックであれば「COMBO 6」、リンダ・トニー・パニーの場合は「GRIND 15m」が題目として出題される。しっかりと頭に入れておこう!



一番始めに出題される題目は、踏み切りタイミングのことを示している。

## 踏み切りタイミング

踏み切りタイミングへの評価には、COOL>GOOD>それ以外……の3種類が存在する。GOODorCOOLが連続した場合は、1~2枚、COOLが連続した場合のみ、最大で4枚まで1枚ずつボーナスが加算されていく。

## 最重要データを一挙に公開!

# コイン獲得方法 詳細データ一覧

高いグレードを目指す上で、もっとも重要な獲得コインの枚数。これらのデータを基にして、自分なりのトリックメイク構成を考えていこう!

## SPIN系トリック

### ●コイン獲得の基本条件

スピンド回転した角度に応じて、ボーナスを獲得。

- ・0° ~89° ……0枚
- ・90° ~179° ……1枚ボーナス
- ・180° ~359° ……2枚ボーナス
- ・360° ~539° ……4枚ボーナス
- ・540° ~719° ……5枚ボーナス
- ・720° ~899° ……7枚ボーナス
- ・900° ~1079° ……8枚ボーナス

1080° に達した時点で、11枚ボーナスとなる。以降、180° おきに2枚のボーナスが加算される。

### ○追加要素1 <前・後入力>

後ろ入力+スピンでは、基本ボーナスに1枚追加。1080° 以上で、さらにもう1枚ボーナス加算。前入力+スピンでは、基本ボーナスに2枚追加。1080° 以上で1枚、1280° 以上でも1枚追加。



コインを稼ごうと思うのであれば……、スピン系トリックは前入力+スピンの基本。多少の慣れは必要だが、思ったほどの苦労はしないはずだ。

## GRIND系トリック

### ●コイン獲得の基本条件

グラインドで滑走した距離に応じてボーナスを獲得。

- ・~5.0m未満 ……2枚ボーナス
- ・~10.0m未満 ……3枚ボーナス
- ・~20.0m未満 ……5枚ボーナス
- ・~25.0m未満 ……6枚ボーナス

25.0mに達した時点で7枚ボーナス。以降は、1mごとに1枚ずつボーナスコインが追加されていく。

### ○追加要素1 <グラインドフリップ>

グラインド滑走中にフリップ入力を入れていくことで、ぐらつきモーションキャンセルすることが可能。条件に応じたボーナスが1回ごとに追加されていく。

- ・低速時……フリップごとに1枚ボーナス追加
- ・4.0m未満……フリップごとに1枚ボーナス追加
- ・12.0m未満……フリップごとに2枚ボーナス追加
- ・12.0m以上……フリップごとに3枚ボーナス追加



あまり長い距離のグラインドでなくとも、フリップ入力を複数回繰り返していくことで、獲得できるコインの枚数がある程度は増やしていける。

## COMBO系トリック

### ●コイン獲得の基本条件

ジャンプ踏み切り後、1コンボ入力するたびにボーナスコインを追加。前or後入力で1枚ずつ、左or右のツイスト入力で3枚ずつのボーナスを獲得できる。

### ○追加要素1 <高コンボボーナス>

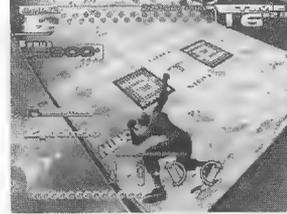
- ・COMBO 5……2枚ボーナス追加
- ・COMBO 6……5枚ボーナス追加
- ・COMBO 7……8枚ボーナス追加

### ○追加要素2 <クールコンボボーナス>

クールコンボをメイクすると加算されるボーナスで、各レベルに応じた枚数のコインが加算されていく。

- ・LEVEL 1 ……4枚ボーナス追加
- ・LEVEL 2 ……8枚ボーナス追加
- ・LEVEL 3 ……12枚ボーナス追加
- ・LEVEL 4 ……16枚ボーナス追加

ただし、同じ技を同一ステージで2回以上出した場合は、半分ずつボーナスコインの枚数が目減り。



追加要素のクールコンボは、最終的に1枚の追加だけになるが……種論を言えば、すべてのコンボ系トリックをクールコンボにしても構わない。

## その他の要素



スペシャルトリックのBONELESSもロック系トリックの一種だ。

## LOCK系トリック

ロック系トリックとは、ランプに対して垂直に進入後、前踏み込みによってメイクするトリック全般のこと。初回は4枚ボーナスで、2回目以降のメイクでは一律で1枚だけのボーナスが加算されていくようになっている。

## SPECIALトリック

コマンドによる技の種類に一切関係なく、一律で15枚のボーナスを加算。2回目以降は、8枚、4枚、1枚……と獲得コイン枚数が目減り。4回目以降のトリックメイクでは、一律で1枚のボーナスコインしか加算されなくなる。



スペシャルトリックは、開幕直後に使っていくのがセオリーだろう。

『フラッシュ』になってパワーアップ!!

# スタートアップ

## PLUS

スタントタイフーンプラス

3つの映画の各シーンを通してプレイすることが可能になった! これって3本同時上映って感じ? 最後まで行けるかな?

© 1999 TOYO CORP. 2001 THE 1st するする



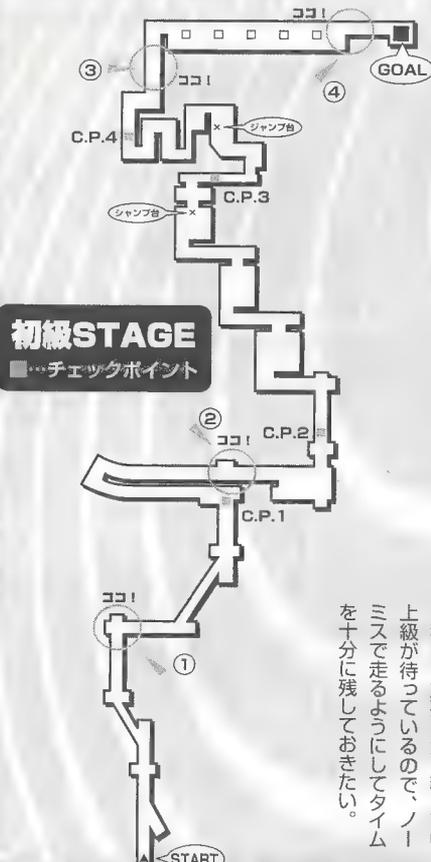
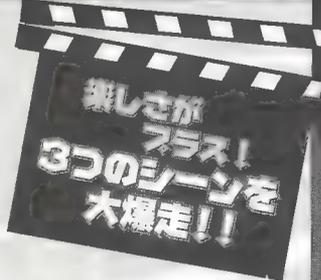
好きな車を選ぼう……って、何コレ? もしや隠しカー、いや隠しパワーシヨベル!

新モードでは、コース以外に車も選べ、マーカー取り逃してタイムが減らなくなり、マーカー、スピードなどでポナスが発生するようになった(詳細は次号にて!).  
今回の攻略は一足先にその新モードで進めていこう!



プラス、になって2つの楽しみ方が選べるようになった! 君はどっちをやる?

新バージョンのプラスは「スコアアタックモード」が加わり、より爽快に! 流れに区切りがあった今までは違い、初級、中級、上級を一気に走れるようになり、さらに爆走に火が付いた!



### 初級STAGE

■…チェックポイント



石への直角コーナー直後にマーカーが……ない! ライン重視で走れ!

今回からは「スコアアタックモード」の攻略を展開する。まずは、初級の大きく変わった部分4カ所をピックアップして、説明していく。まず①。以前は曲がった直後にマーカーがあったが、それが先に移動したので、案に曲がれるようになった。ここはもちろんサイドターンで!



補足だが、2つ目のチェックポイントでパトカーがクラッシュして行く手をふさぐ可能性があるの注意しよう。また、倉庫内ではタイムロスを抑えるために、鉄骨に引っかからないようにしよう。3つ目のチェックポイント後は、ドリフトを駆使して高い速度を維持しながら、障害物の破壊とスクラッチで点数を稼ぎつつ走っていきなさい。



ここで車が跳ね上がるはずが何も起こらない。安心して走れるぞ!

稼ぐ場合は、ラインをふくらませて障害物を壊そう。次の②では、パトカーによって左の車が接触して跳ね上がるがあったが、それがなくなったことで、スクラッチを確実に狙いながら直線的に走れるようになった。



岸壁ギリギリに出てくるトラックが出てこない。右の箱を壊しにいける!

最後の④ではトラックの妨害を受けていたが、その妨害に遠慮(?)が入ったので、水没になる危険がなくなり、案にゴールできるようになった。

次に、③の大型トラックの間をすり抜けていくところだが、トラックの台数が減ったので案にトラックでスクラッチが狙えるようになった。

「スコアアタックモード」新ルール1: 持ち時間は90秒からスタートし、以後チェックポイントを通過することに、設定されているエクステンダタイムが加算されていく。ステージをクリアすると残り時間は次のステージへ持ち越しとなり、持ち時間がなくなったらゲームオーバーだ。コンティニュー時はタイムが増えるので、先に進みたい人は利用するといいたいだろう。

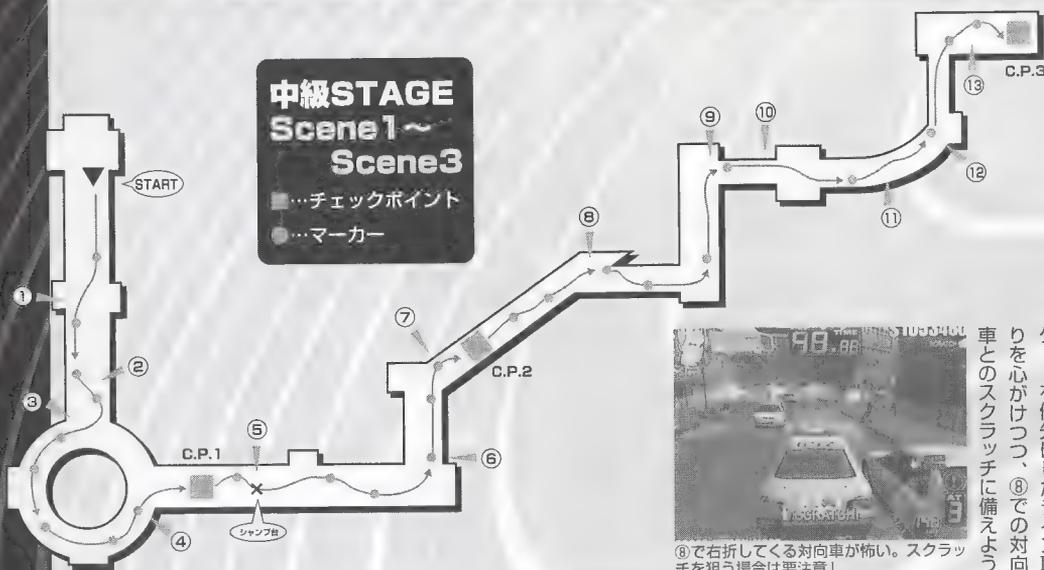
中級

SCORE ATTACK

Vent!

中級STAGE  
Scene 1~  
Scene 3

■...チェックポイント  
●...マーカー



⑧で右折してくる対向車が怖い。スクラッチを狙う場合は要注意!

4  
中級ステージ 前半

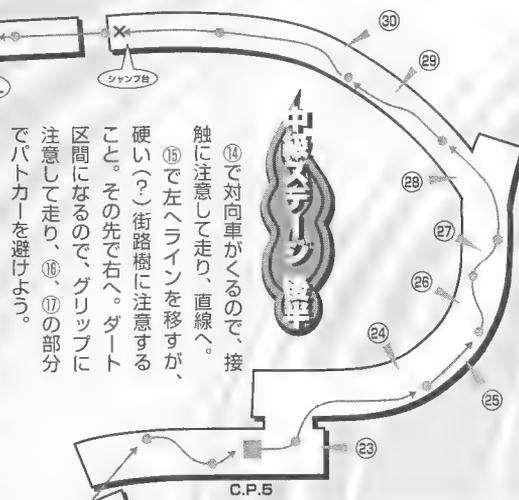
①から②は、対向車、障害物避けつつマーカーをゲットし、③の凱旋門は、車を避けつつドリフトで走り、マーカーをゲットしていこう!  
テラスを走り抜けて④で右に切り返して直線へ抜け、⑤のジャンプ台に突入しよう。  
⑥、⑦の部分は、マーカーゲットを優先にしたライン取りを心がけつつ、⑧での対向車とのスクラッチに備えよう。

⑧から先は障害物が多くなるので、接触によるタイムロスに注意して走っていこう。  
⑨のマーカーは外側なので速度超過に注意して走り、スクラッチができるように⑩のラインに合わせていこう。  
⑪では対向車が連続するので接触に注意して走り、ドリフトしてインをキープしつつ⑫のマーカーをゲット。その先の右コーナーで外側にくくらみつつマーカーをゲットし、右側でスクラッチして3つ目のチェックポイントへ!



⑯でジャンプ! 少し左に飛ぶように意識して、その先のマーカーへ着地!

⑫では、強引なドリフトで大きくぶくらんでマーカーをゲットしにいき、すぐにラインを左に移す。右に曲がったあとの⑬は対向車でスクラッチしながら進み、⑭のジャンプ台へと直進していく!



中級ステージ 後半

中級STAGE  
Scene 4~  
Last Scene

■...チェックポイント  
●...マーカー

ジャンプの際に右にずれると、土手にぶつかって横転する恐れがあるので注意! 着地後すぐに右に切り返してチェックポイントへ進もう。  
⑲のマーカーゲット後は、左に曲がらないうち中央分離帯にぶつかるので注意しよう。  
⑳から㉑は、対向車の横をスクラッチしながら抜けて、マーカーをゲットしていこう。  
㉒は左に曲がりつつ、ややぶくらんだドリフトをさせて、マーカーをゲット!  
㉓でバトカーを左に避け、左側にあるマーカーをゲットし、急いでラインを右へ!



㉓では、左に停まっているバンが! マーカーゲット後、即右にラインを戻す!

バンを避けたらあとはひたすら加速してフィニッシュゾーンを目指すのみ。ジャンプ台をまっすぐ飛んだらゴールへ一直線だ!  
さて残りタイムはいかほどかな? 次回は上級だぞ!

**操作系説明**

※ AボタンとCボタンの機能は同じ。



**タメを使った技を身につけよう**

ブロックの落下や回転に関する法則には、一見ただけではなかなか気づきにくい特徴がいろいろと隠されている。

その中でも「タメ」と呼ばれる現象は、よくも悪くも状況を一変させる存在だ。これを理解し、使いこなせるようになれば、ブロックを置く選択肢が一気に増加する。できるだけ覚えていくように心がけよう。

# TETRIS

## THE ABSOLUTE

### THE GRAND MASTER 2

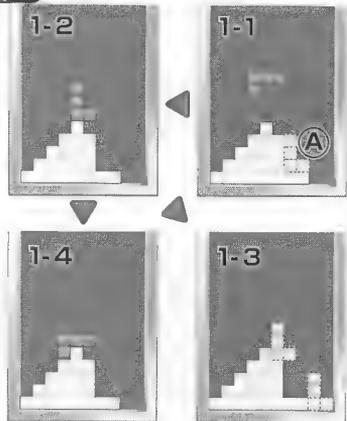
テトリス ジ・アブソリュート  
ザ・グランドマスター2 PLUS

©1997 Eidos  
Tetris: the Absolute: The Grand Master 2TM ©Eidos  
Logo by Roger Dean, ©The Tetris Company 1997  
All Rights Reserved  
Original Concept & Design by Alexey Pajitnov,  
Tetris® and Tetris the Absolute: The Grand Master 2TM  
licensed to The Tetris Company and sublicensed to Arika Co., Ltd.

Text : 京城

ブロックの種類は7つだが、その組み合わせは無数にある。今回はさらに上を目指す人のために、高速時の対応法と回転入れをお届け。恐れずデスマードに挑もう!

図1



[1-1] 通常なら▲の場所に置きたいが、レベル900では……、  
[1-2] Aボタンの先行入力力で立ててから右へ持っていく。  
[1-3] しかしほとんどの場合、このどちらかの結果に終わるはず。  
[1-4] 思いきってこう置くのも悪くない。その後の展開も楽だ。

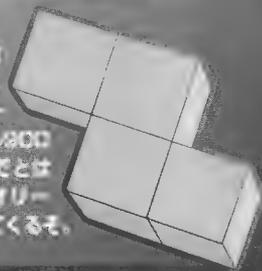
まず図1を例に説明している。通常だとほとんどの人が▲の地点にブロックを置くようにするだろう。しかし、マスターモードレベル900台だと、この選択は×。

操作自体は先行入力力でAボタンを下回押し、レバーで右に2マス移動させるという簡単なものだが、受付時間が短くなっている関係上、レバーを2回右に入れるという操作が極端に難しいのだ。かといってレバーを少しの間右に倒せば、タメが成立して右端に1段で移動してしまふ。回転を併用してそこからもう一度左に入れ直すのも難しく、安定させるのは困難だ。結論としては、ブロックを左右に移動させるときには常にレバーを入れたらばなしにして、レバー入力を左右に倒すだけしか使わない「操作を優先にしていけるのが、安定への近道」といえることになる。

**レバーコンコンは厳禁!**

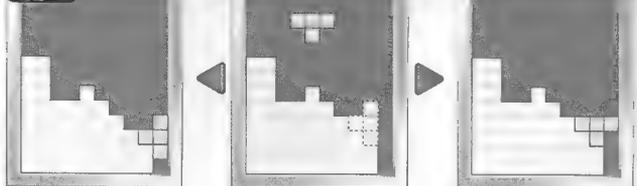
スピードに負けるな!

## レベル900以降のデスマードへの対処法



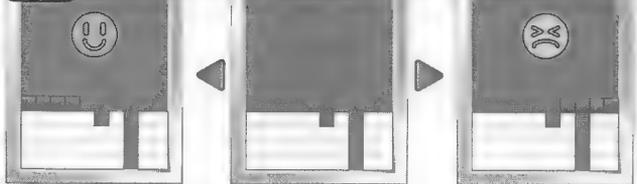
「誰かミスが起きるとなりかたないマスターモードのレベル900以降、これまでとは違う性質のセオリーが必要になってくる。

図2



中央の図、点線の位置に置こうとするのは難しい。簡単な操作を選んで、失敗を少なくしていこう。このような置き方をすることで、思考をすぐ次のブロックに持っているぞ。

図3



レバーを2回右に入れてから回転ボタンを押す操作が考えられるが、実際は非常に難しい。とりあえず左に置き、その後のブロックを使って赤を簡単に入れられる地形を作ろう。

### 高レベルでの接地と接着

下の連続写真はデスマードでの、ブロックが着地してから次のブロックが落ちてくるまでの流れを表したものだ。このように、落下してきたブロックが固まり、操作不能になった瞬間に次のブロックの先行入力の受け付けが始まっているのだ。これは回転だけでなくレバーのタメも同様なので、ブロックを画面の端に移動させたいときは、気持ち早めにレバーを横に入れておけばいい。そうすれば高レベルでありがちな、レバーを横に入れたらばなしにしているのに途中で固まる現象が起こりにくくなるのだ。



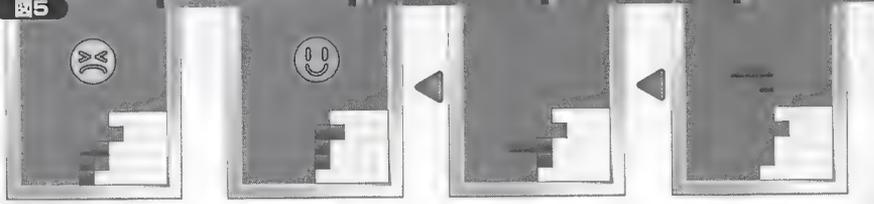
さらにもう少しすると、この状態ですでに先行入力受付中。着地から少ししてブロックが固まる。

図4



タメがないと、こうなってしまう。  
レバーを左に入れたままで回転。  
タメが完成していればニッコリ。

図5



タメが成立していない失敗例。  
タメが完成してればニッコリ。  
レバーは入れたまま、Aボタンを1回押す。  
落下前からレバーは右に。

タメを利用した積み方

こちらがタメの入れ方。タメが成立してしまえば、積み方が変わります。右へレバーを動かしてタメを完成させ、ブロックを積み上げていきます。また、このタメの時間はレベルによらず一定なので、練習して覚えておきましょう。

覚えておいて損はない

## ブロック積み 上級編

ブロックの配置を迷がず試行可能な、様々なテクニックを一通り紹介。これらを実践、さらなる高みを目指そう。

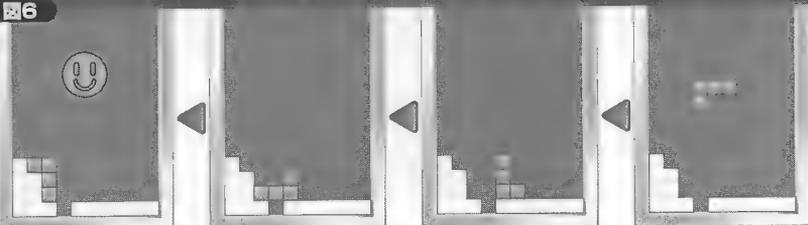
### デスマードでの指針

タメと回転の先行入力が、ブロックの落下直前から受け付けを開始しているのは、これまで述べた通り。ただデスマードでは、ブロックが灰色になってから次のブロック落下までの時間が短く、先行入力しようとして前のブロックを動かしてしまいがち。そこで凸凹の多い地形を意識して作り、回転しない地形にブロックを入れるようにすれば、この失敗を防止できる。

デスマードにおいては、平らな地形は非常に危険だ。



図6



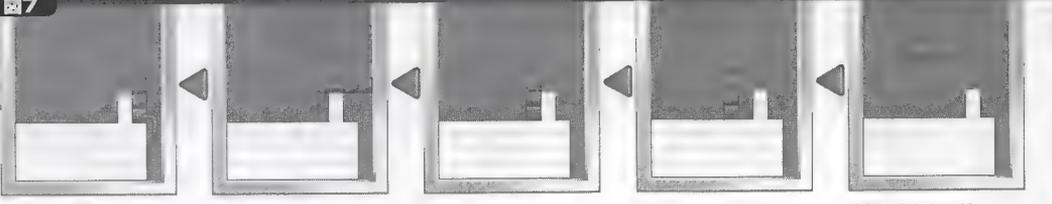
もう一度Aボタン。タメが成立してればニッコリ。  
レバーは左に入れたままさらにAボタン。  
先行入力でAボタン1回。  
レバーは左に入れておく。



失敗例がこの形。タメがすべて。

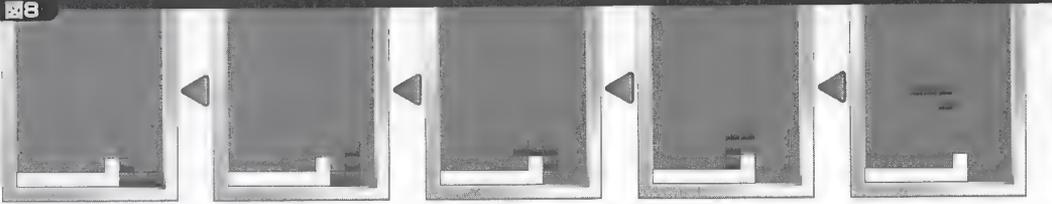
高レベルでブロックを積む際は、赤を縦穴に入れやすい地形作りを優先するといいたい。例えばフィールド左端に縦穴があるときは、左から3マス目と4マス目の高さの差を、4マス目が常に2マス高くなるように積み、タメを作ると左側に赤が入るようになる。また、レバーを入れたままAボタンを押せば赤が入る場所こそ縦穴を作るのも有効。フィールドの左から3マス目、右から3マス目がそれにあたる。なお、左から3マス目はレバーを入れる必要がないが、水色ハマリが怖い。赤が確実に入れられれば、多少形が崩れたり穴ができていても、容易に復活が狙える。

図7



さらに回転1回で右端へ。  
レバーを入れたまま回転。  
立てたまま右に付ける。  
先行入力で回転1回。  
右端に入りたいが……

図8



ついでにBボタンでライン完成。  
もう1回Bボタンで見事に山越え成功。  
次にBボタン1回。  
レバーを右に入ればなしにしてAボタン1回。  
地形の突起がじゃま。

回転させればあら不思議

図7も8はタメが必要ない形に変わった回転入れの例。どちらも地形の突起を回転によって乗り越えるもので、操作自体は簡単な部類に入る。

一見不思議だが、よく見てみるとブロックの回転法則そのままで、タメは一切絡んでいないことに気づくはずだ。当たり前のことだが図8と左右逆の地形では、オレンジを使って同じことができる。積極的に活用してあげれば、確実に戦術アップにつながるぞ。

三桁の大会に果たして乗るか？

# GIGAWING2

ギガウィング2

次号、スコトラ  
最終結果発表!!

栄冠は誰の手に……？

スコアトライアルは終了したが、ハイスコアコーナーではまだまだ熱い戦いが繰り広げられている。これからもギガ2をよろしく。

©CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.  
SUPPORTED BY TAKUMI CORPORATION  
Text : C・LAN

そのネオストレンジジャータイムリミットである1000時間が経過し、すべての機体が登場し始めている時期だろう。ここであらためて、5機の隠し機体について詳しい性能を紹介していこう。

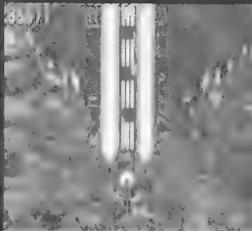
『ギガ2』において攻撃の軸となるのはリフレクト攻撃だが、これは全キャラ共通のもの。機体性能を評価する際に最も重要となるのは移動スピードだ。これは単純に、スピードが速いほうがより多くの倍率アイテムを回収できるという理屈から。そのためスコアを稼ぐ場合、ショットパワーやボムの性能は基本的にこの次になるのだが、これが後半のボスではけっこう大きな差になる。次のページで攻略している5面ボスのビット破壊はその最たるもので、ショットパワーが安定度、ボム使用回数に大きく影響する。さまざまな面を考えて、ベスト機体をチョイスしてみよう。

攻撃の要は  
リフレクトだが……

全機登場！ 性能を再確認

## 隠し機体 性能評価

NEO STRANGER

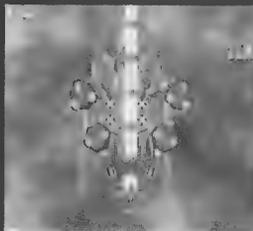


SPEED

(RAVEN)

全機体中最速のスピードを誇り、サブショットのツインレーザーはすべてを貫通する。カーマインプラスを一回り強力にした、とにかく最強の機体。

WIDERSTAND 2



SPEED

(ALBATROSS)

ショットボタンを押さずに移動すればサブショットの方向を変えられるのは前作通り。もちろん威力は高い。アルバトロスよりかなりスピードが速いのも特徴。

CARMINE PLUS

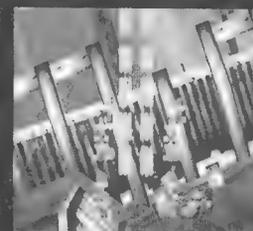


SPEED

(STORK)

スパローよりも速い前方集中型の機体。前作同様、目の前の敵を撃てない欠点はあるが、今回は敵機との接触はミスにならないため、あまり気にならない。

POWITKA DASH



SPEED

(SPARROW)

ロミのスパローとは明らかにタイプの異なる機体。メイン、サブともに威力はあるが、ホーミングが後方から出るため、張り付きとBFの併用がしにくい。

RAJIN KAI



SPEED

(KINGFISHER)

キングフィッシャーに比べるとサブショットの判定が大きく、かつ広角なので当てやすい。攻撃力も高く、ボスなどに重なって撃ち込むと効果に差が出る。

### 撃ち込み点が入る条件

- ・ショットが当たったとき
- ・リフレクトショット、レーザーが当たったとき
- ・フォースボムが当たったとき
- ・フォースボムのサブショットが当たったとき

発生点：パーツ1つにつき [210点/フレーム] (×現倍率)

※1フレーム=1/60秒

倍率が上がれば……

### 撃ち込み点の法則

意外とバカにならない撃ち込み点。その加算法則をここに解説。

本作の撃ち込み点は1フレームごとに一律210点(×現倍率)となっている。これはショット、サブショット、フォースボム、リフレクト攻撃のすべてに該当する法則で、これが画面上の敵すべてに適用されている。この中でも画面全体をカバーし攻撃力が持続するフォースボムは、固い敵が多数出現する場所……具体的にいうとパーツの多いボスで使用すると、すごい勢いで点数が入っていくぞ。倍率が上がれば上がるほど、撃ち込み中に回転するスコアの桁も高くなっていくのだ。

大幅得点アップが実える!

# 祭壇ステージボス サメフ

## ビット破壊パターン

ボス以上の  
高得点×2

5面ボスのサメフには大小さまざまなパーツがあるが、その中でも水色弾を連射してくるビット×2は、固有倍率が非常に高く設定されている。ボス本体が1200であるのに対し、ビットは1つにつき2000! 敵の得点は「固有倍率×2500×現倍率」で求められる。倍率がカンス下していた場合なら「ビットを1つ破壊すれば5000兆(4999兆9999億……)も入る。つまり2つで1京という超高得点源になるのだ。



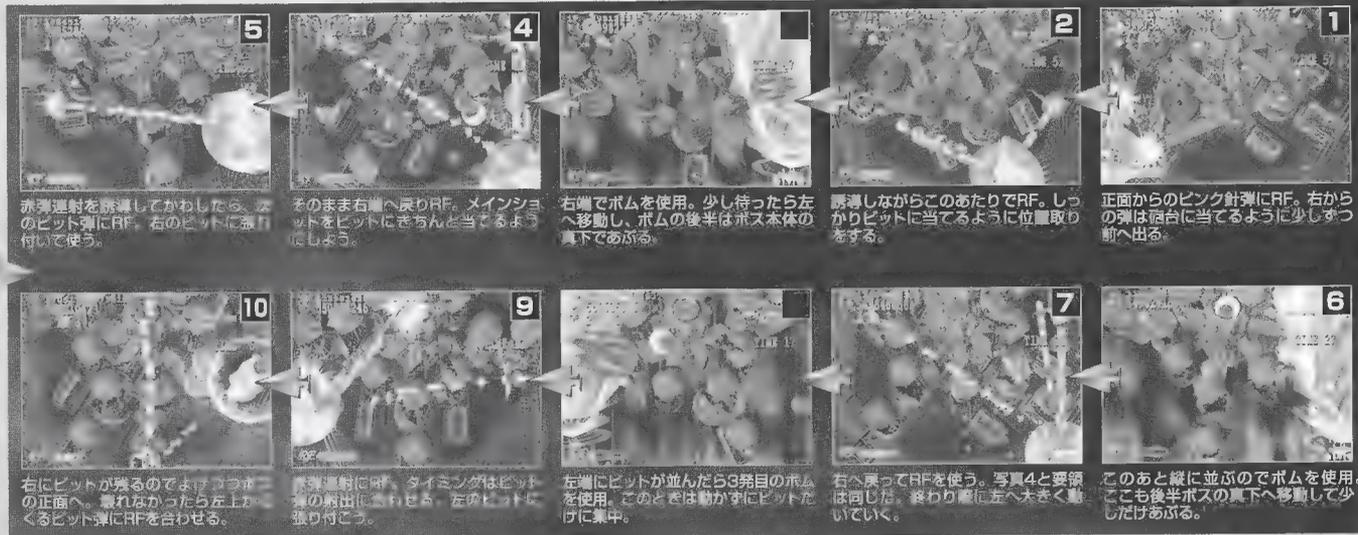
ボム4発にすればかなり楽。その場合は最初のRFを早め、直後に使う。

ただビットは非常に硬く、少々撃ち込んだくらいではまったく壊れる気配はない。ボムを使用しながらパターン化しないと破壊するのは困難だ。ここでは、一番人気のチェリイ(RF)でビットを破壊するパターンを紹介しよう。

このあとはビット弾にRFを合わせていく。チェリイはボムが強力なのでビット破壊は比較的楽だが、ボス本体へのダメージが足りずにタイムオーバーになりやすい。1、2発目のボムの後半はボスの真下でダメージを与えよう。

チェリイの場合、ボムが自機前方に対して強いので、ビットが縦一列に並んだときに使用していくのが基本となる。ボムは3発使用するが、ボス本体への撃ち込み加減が難しいので、安定させたいなら4発にするといいだろう。その場合、写真1のRFのタイミングを早め、直後ボムを使うようにする。序盤の1発(写真3)は、リフレクト攻撃の障壁となる周りの砲台を破壊するために使用している。これはほかの機体を使用した場合も同様の方針だ。

率を除く部分でビットと比較すると、ビット500万・ボム750000で、ボムボーナスの60倍以上の点数になる。ビット2つに対してボムを5発すべて使用しても、10000万・37万50000で、約30倍の得をしている(この時点では)計算になる。



赤弾連射を誘導してかわしたら、左のビット列にRF。右のビットに弾を付けて使う。

そのまま右端へ戻りRF。メインショットをビットにきちんと当たるようにしよう。

右端でボムを使用。少し待ったら左へ移動し、ボムの後半はボス本体の真下でめぐる。

誘導しながらこのあたりでRF。しつかりビットに当たるように位置取りをする。

正面からのピンク針弾にRF。右からの弾は砲台に当たるように少しずつ前へ出る。

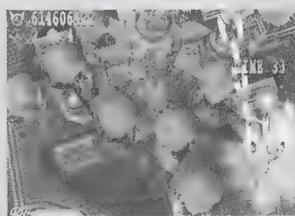
右にビットが飛ぶので、1つボムの正面へ。撃れなかつたら左上へくるビット弾にRFを合わせる。

赤弾連射に際し、タイミングはビットの射出に合わせて、左のビットに振り回そう。

左端にビットが並んだら3発目のボムを使用。このときは動かしビットだけに集中。

右へ戻ってRFを使う。写真4と要領は同じだ。後わり前に左へ大きく動いていく。

このあと縦に並びるのでボムを使用。これも後半ボスの真下へ移動して少しだけあぶる。



カートはメインショットとサブショットの半分をすべて当てるように位置取りする。

ほかの機体を使用した場合でも、基本的な動き方はチェリイを応用する形で対処できる。ただし細かい部分はいろいろ異なるので、ここで特徴的な機体について少し触れておく。

カートはビットに対する位置取りが重要。RF使用時はメイン&サブ半分をすべて当てるようにビットの斜め下で撃ち込もう。ボムは自機前方後方に少し強いものの、基本的に画面全体をカバーするタイプ。ビットの配置はあまり気にせず使用していい。チェリイ4発パターンを要領で、最初のRFを早めに発動してすぐにボムを使い、左のビットに張り付けてRF。チェリイと違い、右端で縦に並んだらRF、次にボム、左に並んだらRF……と互い違いに行なっていくといい(赤弾連射にはRFを使わない)。これで3発だが、壊せないなら最後にもう1発使ってもいい。

ロミはちょうどチェリイとカートの中間くらいのボム性能。方針はチェリイと同じで、広がる羽の部分をつまく当てていく。ダメージは低いのでできれば4発以上ほしい。

### ほかの機体を使用した場合

### エンディング分岐表

カート	リミ、ちゃんと生きたのか?	→	BAD
	ダメだ……	→	GOOD
ロミ	僕たちの宿命も終わったんだよね?	→	BAD
	……やっぱりイヤだよ!	→	GOOD
ウサ	でも……	→	GOOD
	そう……これでよかったのよ……	→	BAD
リミ	運命とは抗えないものなのですか?	→	GOOD
	ワタクシもその運命を構成する一片です	→	BAD
サメフ	この勝利の代価がお嬢、あんただったのか?	→	BAD
	そうやって従順に、最後まで聖女を気取るのか?	→	GOOD

最後にエンディングの選択肢とその分岐を紹介しておこう。バッドエンドはリミとチェリイが犠牲になり、グッドエンドだと全員が助かるパターンになる。スタッフロールの前に使用したキャラクターのその後のストーリーが表示されるが、メインエンディングは2通りで、キャラクターによる違いはない。

**命運を分ける二択**

## エンディング分岐条件

- ・オールクリア後に現れる選択肢とエンディングの関係を公開するぞ。

# いよいよ第二幕の始まりだ!

# GUILTY GEAR X

## ギルティギア ゼクス



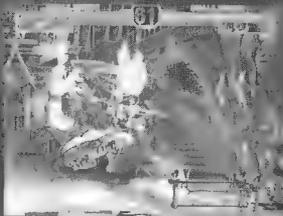
※文中の特殊な表記は、以下の意味を表しています。

- { } ……ガトリング(カッコ内)
- ⓐ ……キャンセル
- ① ……ジャンプキャンセル
- ⓑ ……ロマンキャンセル
- ⓐ ……足払いフォルトレスキャンセル

一通りのシステムや戦法が出そろったあとは、相手キャラ対策を煮詰めていくのが課題だが、今回はキャラごとの情報に特化してお届けしよう。

Text: 真璃世

©2000 Sammy CO., LTD. 0998 2000 ARC SYSTEM WORKS CO., LTD.



空中必殺技の硬直が一丈以上の高度で解除すれば、そこから空中ダッシュができるぞ。

カイトの空中スタンエッジと相対の妖新聞は、技後の処理が少々特殊になっている。というのも、このふたつの技をやや高めで出した場合、着地寸前でフォルトレスをするのが可能。つまり、一定時間経過後は技の硬直が解けている処理となっているのだ。硬直が解けたときの高さが一定以上あれば、そこから空中ダッシュもできるぞ(空中スタンエッジはハイジャンプの頂点で出したときのみの可能)。

ただ、このふたつの技は空中で技の硬直が解けてはいるものの、いかなる高さで出した場合も、着地後に若干の硬直がでる。

### フォルトレスで硬直回避

## 硬直キャンセルを実戦活用

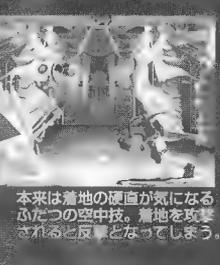
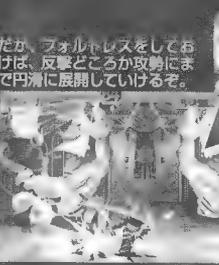
空中必殺技の硬直をフォルトレスでキャンセルし、リスク軽減&戦術の発展を計ろう。

この入力法を使った戦法は、とくにカイトの空中スタンエッジ後に役立てられる。空中スタンエッジを始めた直後に、攻撃を攻めたい時である。

さて、このフォルトレスに着地寸前の先行入力を組み合わせておけば、着地後にすぐさまダッシュをすることが出来る。着地寸前に、着地の瞬間に↑PK同時押し、マデに↑を入力すれば、着地で一度フォルトレスが見えたあと、自動的にダッシュ出来るのだ。着地の硬直をなくすためのフォルトレスのコマンドを、ダッシュのコマンドの途中に入力してしまっただけである。

### 先行入力ダッシュから攻める

この入力法を使った戦法は、とくにカイトの空中スタンエッジ後に役立てられる。空中スタンエッジを始めた直後に、攻撃を攻めたい時である。



フォルトレスをしておけば、反撃どころか攻勢にまで円滑に展開していけるぞ。

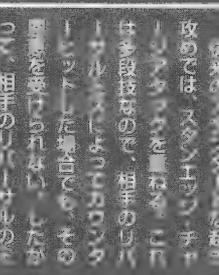
本来は着地の硬直が気になるふたつの空中技。着地を攻撃されると反撃となってしまふ。

空中スタンエッジのあと、着地時に空中ダッシュをした場合、なぜか空中スタンエッジ後の着地にスキができてしまう。おそらく空中スタンエッジの硬直がそのまま残ってしまっていると考えられる。が、空中スタンエッジ後の攻撃を着地寸前で出すと、この着地硬直をなくすことが出来る。通常ジャンプ後

空中スタンエッジのあと、着地時に空中ダッシュをした場合、なぜか空中スタンエッジ後の着地にスキができてしまう。おそらく空中スタンエッジの硬直がそのまま残ってしまっていると考えられる。が、空中スタンエッジ後の攻撃を着地寸前で出すと、この着地硬直をなくすことが出来る。通常ジャンプ後

### 空中スタンエッジの硬直

空中スタンエッジのあと、着地時に空中ダッシュをした場合、なぜか空中スタンエッジ後の着地にスキができてしまう。おそらく空中スタンエッジの硬直がそのまま残ってしまっていると考えられる。が、空中スタンエッジ後の攻撃を着地寸前で出すと、この着地硬直をなくすことが出来る。通常ジャンプ後



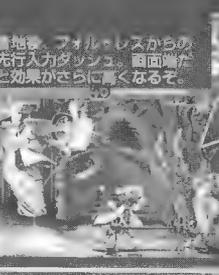
相手の起き上がり時にカウンターを期待するならば、空中スタンエッジがオススメだ。

と同じように地上技へつなげられるのだ。コストさえあればかなりの戦力になるだろう。

空中スタンエッジのあと、着地時に空中ダッシュをした場合、なぜか空中スタンエッジ後の着地にスキができてしまう。おそらく空中スタンエッジの硬直がそのまま残ってしまっていると考えられる。が、空中スタンエッジ後の攻撃を着地寸前で出すと、この着地硬直をなくすことが出来る。通常ジャンプ後

### 空中スタンエッジの硬直

空中スタンエッジのあと、着地時に空中ダッシュをした場合、なぜか空中スタンエッジ後の着地にスキができてしまう。おそらく空中スタンエッジの硬直がそのまま残ってしまっていると考えられる。が、空中スタンエッジ後の攻撃を着地寸前で出すと、この着地硬直をなくすことが出来る。通常ジャンプ後



着地からの先行入力ダッシュ。回避した効果がさらに大きくなるぞ。

相手をダウンさせたら、追い打ち技にジャンプキャンセルがおすすめ。そこから逃げていく。



相手をダウンさせたときにテンションゲージがあれば、凶暴な起き攻めを狙える。

倒れこむ部分からわずか2フレームの間隔しかない。つまり、密着時はその2フレーム間に相手は起き上がるようタイピングで準備しておくはならない。逆に、倒れ込む部分が相手に届かない間合いならば、テンションゲージが若干アップしても効果を発揮するはずだ。



スライドヘッド重砲

ポチヨムキンのスライドヘッドはガード不能技。近距離で決まれば、そこから前方ジャンプ、ガイガンターが決まるため、発逆転の破壊力を秘めている。このスライドヘッドで、ガード不能起き攻めを組み立てるのが次のネタだ。スライドヘッドの例れ込む部分はガード可能なので、そのあとどのタイミングで相手の起き上がりか合合わせることにする。ただし、地盤部分の待機時間は1フレームしかなく、倒れこむ部分からわずか2フレームの間隔しかない。つまり、密着時はその2フレーム間に相手は起き上がるようタイピングで準備しておくはならない。逆に、倒れ込む部分が相手に届かない間合いならば、テンションゲージが若干アップしても効果を発揮するはずだ。

近のヒートナックル中央付近は、ロマンキャンセル前後は、ロマンキャンセル前方ジャンプ2回から狙おう。



画面端以外のポチヨムキンバスターからは、前方ジャンプしてスライドヘッドを重ねる。

実際に狙える状況は？  
まずひとつはポチヨムキンバスターのあと、前方ジャンプする前に歩いて接近してから、タイミングを見計らってスライドヘッドを重ねていく。もうひとつはヒートナックル、ヒートエクスツェンド

起き攻めに対する相手の回避行動は、ジャンプ、バックステップ、ガードでの割り込み、1フレームで空中判定になる必殺技、無敵時間のある技、といったところ。相手の起き上がりに重ねるタイピングは難しいが、起き上がり直後から若干の間隔があっても、必殺技系とバックステップ以外の選択肢は封じることができ、テンションゲージがないときに必殺技系を対処できないキャラに対しては強力だ。なお、前述した必殺技系の対処ができないキャラはほかにも多い。メイ、モロヘニ、ファウスト、梅喧、ジョニー、ヴェナム、テスタメント、ティズィーと、実に9キャラが当てはまる。



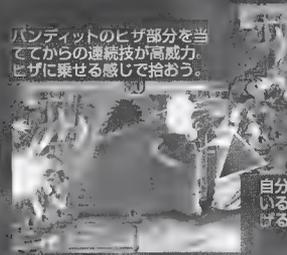
ガイガンティックブリットを出し、ロマンキャンセルをしにさらに連続技を決めよう。

スライドヘッドを決めたときにテンションゲージがMAXなら、ガイガンターから連続技を決めよう。

を決めたとき、ロマンキャンセルし、前方ジャンプを2回して接近し、そこからスライドヘッドを狙おう。ロマンキャンセルは最速を心がけたい。前者は画面端に追い込んだ時以外のほとんどの状況で使える、後者は画面中央付近で決めた時に使っていく。自衛良しスライドヘッドを決めることができたなら、ガイガンター、ガイガンティックブリット、ロマンキャンセルから立ちKや立ちSで拾って連続技を決めれば、相手はほぼ倒死だ。スライドヘッドの失敗にはリスクがあるものの、成功時のリターン(即死)を考えれば、積極的に狙っていく起き攻めといえるだろう。



スライドヘッドを重ねるタイミングは難しいので失敗も多いが、諦めてはいけない。



バンディットのヒザ部分を当ててからの連続技が高威力。ヒザに集める感じで拾おう。

自分が画面端に追い込まれている状況でぶっさあはりにけるを決めよう。

連続技で活躍するソルのバンディットリヴォルヴァー(以下Bリヴォルヴァー)。これを使って、ぶっさあはりに捨てるからの連続技の威力アップを図るのが今回のネタだ。相手を画面端に追い詰めたときは、それほど強力な連続技は作れない。しかし、自分が追い詰められているときは、Bリヴォルヴァーからの空中連続技のほうが、高威力かつ安定し、起き攻めを狙える。ポイント、初段(ヒップ部分)の上に相手をのせる感じで当てること。こうするとBリヴォルヴァー後に拾いやすくなるため、Bリヴォルヴァー



投げ始動連続技を強化

**気絶時高威力連続技**

ダッシュ(立ちHS→しゃがみHS) ◎ タイランレイブ(1段目) ◎ ダッシュ(しゃがみHS ◎) × 2 → しゃがみHS ◎ S ◎ (S→HS) ◎ HSヴォルカニックヴァイパー → 追加強り → ++HS (ダメージ282)

タイランレイブはHSヴォルカニックヴァイパーでも可能。しゃがみHS3連発は引き付けてから最速で行なうこと。



キャンセル疾を一点読みで空中バンディットリヴォルヴァー、空中連続技を狙えるぞ。

連続技で活躍するソルのバンディットリヴォルヴァー(以下Bリヴォルヴァー)。これを使って、ぶっさあはりに捨てるからの連続技の威力アップを図るのが今回のネタだ。相手を画面端に追い詰めたときは、それほど強力な連続技は作れない。しかし、自分が追い詰められているときは、Bリヴォルヴァーからの空中連続技のほうが、高威力かつ安定し、起き攻めを狙える。ポイント、初段(ヒップ部分)の上に相手をのせる感じで当てること。こうするとBリヴォルヴァー後に拾いやすくなるため、Bリヴォルヴァー

アーマー、R+空中連続技といったパターンが可能となる。段数が増えるので相手の弾きが低くなり、最後のヴォルカニックヴァイパーの追加強りが非常に当てやすいのが特徴。

空中バンディット活用法

**サミースカップ団体戦 30N3 開幕戦! ビートライブ予選大会レポート!**

4月15日、東京・町田のビートライブには、第1回の予選だけあって総勢200名近くが集まり、店内は熱気と喚声に包まれた。試合内容では、戦法的に目新しいものはほとんどなく、完熟期にさしかかっていることが感じられた。足払いフォルトレスキャンセルからの先行入カッシュを活用する試合が多く見られ、瞬殺に次ぐ瞬殺で予選、本選ともにスピーディな展開。そんな中、優勝を遂げた3名は、技術、精神力、運の3要素を兼ね備えた強者と言えるだろう。

**予選の情報はP51にて!**



クーラー必須の大人数! 超高速の試合展開に、全員の視線はモニターに釘付けだ!!



激戦を勝ち抜いた「エスケープR」チーム、左からR-MOON氏、M助氏、幻影人氏だ!

すべての知識を動員せよ!!

# BLOODY ROAR 3

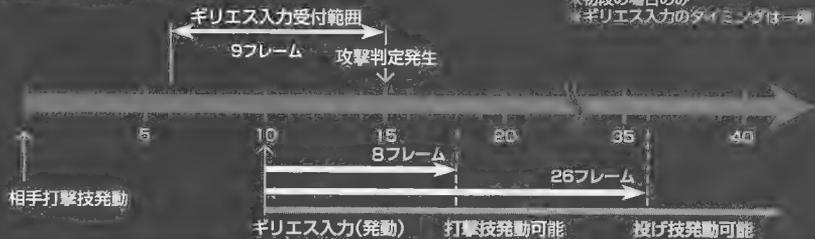
©FIGHTING 2000 ©2000 HUDSON SOFT

攻略最終回となる今回は、よりマニャックな攻略とキャラの特徴を考慮した攻防をピックアップ。さらに各キャラの性能評価も掲載するぞ!

コマンドはすべて右向き時のもので、○はガードボタン、△はリンチボタン、□はキックボタン、△は獣化&獣化攻撃ボタンを表します。また、緑だけの矢印(→など)はレバーを右入力、塗りつぶしてある矢印(→など)はレバーを右入力することを表します。

## 入力受付範囲とその後の状態

※相手の技の攻撃判定発生が15の場合  
※初段の場合のみ  
※ギリエス入力のタイミングは一律

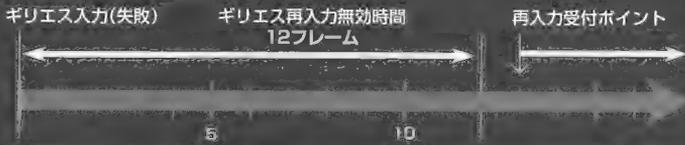


タイミングはここだ!

## ギリギリ エスケープ 徹底検証

ギリギリエスケープをするには、どのタイミングで入力すればいいのか? 失敗したあとにはすぐに再入力すればいいのか? そんな疑問を解消しよう。

## 失敗時の再入力ポイント



※内のデータは編集部独自の調査によるものです

※数値の単位はフレーム(1フレーム=1/60秒)

※ギリギリエスケープはギリエスと区別して扱います



ギリエスを受け付けてくれる範囲はそれほど狭く、きっちり狙っている。



入力失敗後は再入力を受け付けられない時間がある。技に対して的確なタイミングで。

## 受付時間と成功後の状況

ここでギリギリエスケープのタイミングに関する詳細を紹介しよう。まず、ギリエスが発動するタイミングは、相手の技の攻撃判定発生する9フレーム前からとなる。ただし例外があり、△や□などのいわゆる小技に対しては、8フレーム前からの場合もある。

ギリエス入力成功後は即座にその動作へ移行(相手の技の状態は関係ない)。そしてギリエス中に打撃技を出せるようになるのは発動から8フレーム後、投げの場合は26フレーム後からとなる。ただ、ギリエスの動作はレバーをいじり続けるどこかに入れることでキャンセルできるため、それを利用すれば26フレーム以降に投げすることも可能だ。打撃技を出す場合は、そんなに早く入力する必要はないだろう。実際、最速のタイミングでギリエス、さらに最速で打撃技を出すと、ギリエスの対象となった相手の技に近づかれることもあったりする。また、26フレーム以前に投げの入力を受けた場合は、打撃技には対応できない。

## ボタン連打の停止のワケ

お次は下の表にある入力失敗時の再入力ポイントについて。見てもらえばわかると思うが、例を挙げて説明しよう。相手が攻撃判定発生するフレームの技を出し、その技が繰り出されてから3フレーム目で、ギリエスの入力をしてしまったとする。攻撃判定発生は15フレームの時に発生し、15+9で6フレーム目以降の入力が、ギリエス成功の条件。つまり、空入力をしてしまうことになる。

その空入力から12フレームの間は、再良ギリエス入力にしても無効。ギリエスの再入力を受け付けてくれるのは3フレーム目以降だ。つまり、例の場合は3+13で16フレーム目まで再入力を受け付けてくれない。よって、完全にギリエス失敗となるわけだ。なお、当然ながら空入力が9フレーム目であったのなら、再入力でもギリエスを成功させることはできる。また、再入力無効時間中に再び空入力をした場合は、無効時間の計算がその空入力からとなってしまうことも覚えておこう。

ここで差をつける!!

# 防衛法の使い分け



ライトガードと2種類の方向があるヘビーガード、そしてギリギリエスケープ。多種の防衛方法が存在するわけだが、戦略が特徴で軸となっているのは、いったいどの防衛法が、その正解は、相手キャラごとの技特性と戦術スタイルに因らされている。



コマンド投げを主体とするキャラに対しては効果なし。投げ分けが有効な場合。

ヘビーガード投げ投げは、常に有効な防衛手段のひとつである。しかし……

その最たる例が、コマンド投げ（非投げ投げ）ではない投げ技（コマンド投げ）を持つ相手には、ヘビーガード投げ投げは、非常に有効な防衛手段のひとつである。しかし……コマンド投げは、常に有効な防衛手段のひとつである。しかし……コマンド投げは、常に有効な防衛手段のひとつである。しかし……

キョウ別対応のカギを握る。その最たる例が、コマンド投げ（非投げ投げ）ではない投げ技（コマンド投げ）を持つ相手には、ヘビーガード投げ投げは、非常に有効な防衛手段のひとつである。しかし……

## ヘビーガード投げ投げ命

VS ガドウ

投げ投げ不能の投げ技を持たない相手に対しては、ヘビーガード投げ投げが基本になる。その典型例となるのが、対ガドウ戦だ。ガドウは、浮かせ技を始めとする強力な中段攻撃と、通常投げを軸とするキャラ。とくに、コマンド投げが、人間の通常の投げは、もっとも警戒するべき武器といえる。これらの選別に両対応できるヘビーガード投げ投げは、もはや必須のテクニクだ。

本来、ヘビーガード投げ投げをしてくる相手には、下段攻撃を使ってガードを破る構図になるはず。しかし、ガドウは有効な下段攻撃に乏しく、それによる脅威はあまりない。やや、伏せ回しによるけさる下段攻撃だが、いずれも回復すれば、いったん有利。また、出の早い技で反撃できる場合すらあるが、上段ガードを叩いているだけで、ガドウは非常に苦しくなるだろう。



投げ投げを仕込んだヘビーガードをつねに覚悟しておくことが、ガドウ戦の基本戦術だ。

よろけを奪う下段攻撃もあるが、性能は悪い。よろけ回復し、すぐさま反撃に転じよう。

## ギリギリエスケープに賭ける!

VS ロン

ロン戦のポイントになるのは、肩といっても六合虎輪式を使うガード不能連係だろう。そのキモとなる部分で、発目の六合虎輪式はガードブレイクが効かない。当然ライトガードは無意味。

対策は、もちろんギリギリエスケープ。1回避ければその後はレバー入力で口で避けられるので、慣れば難しくない。◎まで避けたら、浮かせ技やコマンド投げなど、できる限りダメージの大きい反撃を叩き込もう。また、六合虎輪式中◎+◎をかわしたあと、出の早い技で割り込むことも可能。これなら途中止めやそのほかの連係にも対応でき、汎用性が広がる。ただし、◎始動の優秀な反撃技を持っているキャラ以外は見返りが少ない。ちなみに、ロンもコマンド投げは持っている。このヘビーガード投げ投げは意味がない。



ギリギリエスケープで回避し、お尻を叩きつけるとダメージが大きい。

期待値の高い反撃を確実に叩き込むこと。このダメージ効率でしっかりと元を取ろう。

## レバーでのガードに注目!

VS ユーゴ

コマンド投げからのコンボが怖いユーゴ戦は、まずヘビーガード投げ投げという選択肢がなく。また、ガードレスの時間を相み立てられることから、ギリギリエスケープも効果が薄い。

残る二つのうちで注目したいのは、レバー後ろ入れのヘビーガードだ。ガード硬直中以外は少しづつ減ってくるこの防衛法は、ユーゴの持つ連続連係に対して高い効果を発揮する。このように、◎◎からの◎◎◎が、その標的。これらの連係に対してレバー後ろ入れで上段ガードしていると、◎◎部分が空振りしてくれるのだ。これでガードを固めつつ反撃のチャンスをうかがっている。ただし、後退スピードの遅いスタンは避けることができず、毒島やガドウ、マーベル、ジェニーは、◎◎◎◎◎のみ避けられないケースがある。



連係の途中で繰り出される下段攻撃は、ユーゴの武器。くらったときのコンボも痛い。

壁でなければ、ほとんどのキャラがレバー入れの上段ガードで空振りさせられるぞ。

### ガドウ戦の対策

ヘビーガード投げ投げの壁を、いかにして崩すかがポイント。ダメージは小さくても、◎◎などで地道に体力を奪い、何とか流れを変えていくしかない。また、◎◎や伏せ回しなどでよろけさせたと、あえてガードアタックを使ってみるのも悪くない。このあたりは、よろけたときの相手の反応を見て、積極策と慎重策を使い分けたいところだ。

### ロン側の対策

こちらも、コマンド投げが最高の対策になる。六合虎輪式中◎◎など、キャンセル可能でかつ六合虎輪式連係に派生できる技からの分岐は、とくに有効だ。キャンセルからガードブレイク技の◎◎◎◎に止め、投げとつなげば、まず反撃されることはないだろう。ギリギリエスケープを意識する相手に対し、極めて高い確率で決まるはずだ。

### ユーゴ側の対策

◎◎系の下段攻撃が封じられても、方針さえ変えればさほど問題は無い。コマンド投げをガードし、レバーの軸に据え、ダメージを与えればOKだ。壁際に追い詰めれば、◎◎◎も十分な効果を発揮する。問題は、この防衛法と姿勢の低い技による割り込みを併用された場合。◎◎などの下方向に強い技を活用し、相手の狙いをはずしていきたい。

ヘビーガード投げ投げ：◎を押しながらP+Kを連打し、ヘビーガードと投げ投げの両方を兼ねるテクニク。本作では、下段投げを含むほとんどの通常投げをひとつのコマンドで扱われるので、かなり有効な 投げ投げ不能なのは、ユーゴ、ロン、スタン、マーベルのコマンド投げと、戦人時のシェンロンの通常投げ。プスジマのコマンド投げはなぜか扱われる。

Enhanced Struggle Tactics





可能性を増やす  
バリエーシヨウ

## 対戦攻略 BAKURYU

バクリョウ

防御技術の向上により、ダメージチャンスが大幅に減る印象はぬくえない。ならばもう一度増やすのみだ。



1発目の性能は頼れる。カウンターヒットして相手が浮いたら、もちろんエアコンボへ。



強力な技を  
うまく活かしてあげよう

## 対戦攻略 SHENRON

シェンロン

有効な技である。自分を自在に使いこなすために、性能を細部まで知っておきたい。人間時でも攻め立てる!



カウンターは相手がかぶる時に有効。ダメージは高くないが、ダメージは高くない。

### バクリョウの技

バクリョウの技は、①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿

バクリョウの技は、①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿

### バクリョウの技

バクリョウの技は、①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿

バクリョウの技は、①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿



何も攻撃していないのに避けるモーショをとる。ちょっとした怪奇現象だ。

バクリョウの技は、①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿

シェンロン補足: ◎の上段攻撃をかわす能力は、技が出た瞬間から発揮されるためかなり強力。これは①②、③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿なども同様で、相手の攻撃を割り込むときに重宝する。コマンド入力による出やすさ、攻撃判定が発生するまでの間、カウンターヒット時のメリットなどを考えて使い分けるのがポイント。オススメはカウンターヒット狙いの◎。



Enhanced Struggle Tactics

### 各項目の評価基準

※評価は1(低)から5(高)まで

オフENSE能力	全体的な攻撃力(おもに獣人時)
ディフェンス能力	体格や体重による防御力、姿勢の低い技の有無など
連発力	コンボの威力、一発の狙いやすさなど
反撃能力	コマンド投げの有無、反撃のしやすさ、反撃によるダメージなど
人間時性能	人間時における性能(おもに攻撃面)
特殊技性能	コマンド技、ガードアタック、ビーストドライブなどの性能

### 攻略誌特別企画!

## キャラクター性能評価

対戦コイターの視点と観戦でキャラクター評価を敢行。プレイヤーによってさまざまな意見があるため、参考評価として見てほしい。

※編者: 川口マサキ(対戦コイター)、TAKI(観戦)

コンボを得意とする。大ダメージに繋がることが多い。ディフェンスはそれほど高くないが、ディフェンスは評価できる。決定力の強さから評価する。平均点は14.5点。

**ウリコ**  
It 14pts.

オフENSE能力	3	反撃能力	3
ディフェンス能力	4	人間時性能	3
連発力	2	特殊技性能	4

すべてにおいて平均点以下。格闘技の強さは、エアコンボでもそれほど高くない。コマンド投げ、ビーストドライブも得意とする。平均点は14点。

**アリス**  
It 14pts.

オフENSE能力	2	反撃能力	2
ディフェンス能力	3	人間時性能	2
連発力	3	特殊技性能	2

攻守ともにバランスがよくコマンド投げもあるところを評価。一部のキャラには評価も高い。決定力の強さから評価する。平均点は20点。

**ユーゴ**  
It 20pts.

オフENSE能力	3	反撃能力	4
ディフェンス能力	3	人間時性能	3
連発力	4	特殊技性能	3

エアコンボの破壊力やガードアタックの性能が光る。発売当初から評価が高く、この評価も平均点以上をつけられる優秀なキャラクター。平均点は23点。

**マーベル**  
It 23pts.

オフENSE能力	4	反撃能力	3
ディフェンス能力	3	人間時性能	4
連発力	5	特殊技性能	4

投げ(人間時)が得意。つたときの威力はトップクラスだが、威力が下がる攻撃が少なくないため、投げを得意とすることが多い。平均点は8点。

**ガドウ**  
It 8pts.

オフENSE能力	2	反撃能力	2
ディフェンス能力	3	人間時性能	3
連発力	5	特殊技性能	3

コマンド投げからのコンボやガード不能連係があるので、評価はかなり高め。トップクラスのキャラクターであることは間違いない。平均点は23点。

**ロン**  
It 23pts.

オフENSE能力	5	反撃能力	4
ディフェンス能力	3	人間時性能	4
連発力	4	特殊技性能	3

コマンド投げやガード不能ビーストドライブは魅力。また、自分から攻めるのは苦手、ディフェンスのうまさから評価する。平均点は18点。

**スタン**  
It 18pts.

オフENSE能力	2	反撃能力	3
ディフェンス能力	2	人間時性能	3
連発力	5	特殊技性能	4

頼みの綱であるコマンド投げが投げ抜けされてしまうため、決まらずに欠ける。伏せ攻撃の性能が高い点が数少ない欠けのひとつだ。平均点は15点。

**バスジマ**  
It 15pts.

オフENSE能力	3	反撃能力	1
ディフェンス能力	3	人間時性能	2
連発力	3	特殊技性能	3

投げの威力が低くなく、決定力も高くなる。コンボはそれほど得意としないが、決定力の強さから評価する。平均点は19点。

**バクリュウ**  
It 19pts.

オフENSE能力	3	反撃能力	3
ディフェンス能力	4	人間時性能	3
連発力	4	特殊技性能	2

正統派であるかため、対処されやすいのが決め手のなさに繋がっている。人間時にあまりパワーダウンしないのは長所といえる。平均点は15点。

**シオン**  
It 15pts.

オフENSE能力	2	反撃能力	2
ディフェンス能力	2	人間時性能	4
連発力	3	特殊技性能	2

ロンと違い、コマンド投げやガード不能連係はないが、攻撃力だけなら負けでない。コマンド投げをうまく使いこなせば勝機は見えてくる。平均点は20点。

**シェンロン**  
It 20pts.

オフENSE能力	3	反撃能力	3
ディフェンス能力	4	人間時性能	3
連発力	4	特殊技性能	3

機動力を活かした戦法と、エアコンボの威力が確率されたバランスのいいキャラクター。ただ、リードされると逆転するのが難しい。平均点は18点。

**ゼニー**  
It 18pts.

オフENSE能力	3	反撃能力	2
ディフェンス能力	3	人間時性能	3
連発力	4	特殊技性能	3

ほとんどのキャラに比べて、ガード不能の威力が少なかったのが特徴。ガード不能連係など、強たる理由を数多く持つロン。

この評価は絶対ではないが、一つの目安として考えてもらいたい。あくまで編者の意見であり、あなたもぜひ自分の目で確かめてほしい。

総評  
みると、トップに躍り出るのはロンとマーベルの2人。ロンはコマンド投げからのコンボやガード不能連係の強さが目立ち、マーベルは一発の威力が強い。エアコンボの性能が評価される。2位グループはユーゴとシェンロン。ユーゴはコマンド投げと連係技でのダメージ、シェンロンは六合と攻撃力の両方を兼ね備えている。次点はウリコ、バクリュウ、スタンがひしめく混戦状態。ウリコは決定力、バクリュウは決定力、スタンは決定力。最後にアリスとバスジマ。

## 攻略ビデオを プレゼント!!



プロアマのプレイヤーが攻略動画を記念して、本作のM9発売し1周クリアの様子を収録したビデオテープ(VHS)を10名様にプレゼント!! 詳しい応募方法はホームページのプレゼントコーナーをご覧ください。お宝ガンに賞してください!



2周目クリアを目指すための最難問とも言える。ステージ3~5の後半面を一挙に攻略! 対ボス戦に関しては、耐久力が上がっているものの、ほぼ1周目と同じパターンが通用する。そちらは1周目攻略記事を参考に!!

©SEGA / AMUSEMENT VISION, LTD., 2006

\*本攻略記事は、難易度設定がノーマルであることを前提に進めています。

Text: RED&伊勢猫



ボーナスゲームとなる2周目をプレイするうえで、最大の障害となるのは、スターショップで販売されている各種アイテム価格の高騰。このため、2周目はハートケース&ロックオンフューエルなど最低限のアイテムと、ツインショット&レーザーといった強化パーツだけを買いそろえていくのが基本方針となる。しかし、これだけで2周目クリアを目指すのは至難の技……具体的な後半のステージ攻略へと入る前に、まずは計画的な買い物と、クリアへの力を振り絞っているビッグボムの配分について考えていこう。

## 2周目クリアの必須事項! アイテムとボムの配分

ほったかり店と化したスターショップを最小限に活用して、必要経費をいかに切り詰めるかが勝負の決め手(?)。とにかく節約しよう!

### 買付順と生存増進のUP

2周目のショップにおける基本的な方針は、生存に直結するハートケース&ロックオンフューエル、ライフ回復以外のアイテムをできるだけ買わないこと。これ以外に購入していいのは……、ビッグボム1発とツインショット&レーザー、そしてステージ3終了時のショップで販売されているライフセーバーだけ。実際、ステージ2クリア時に36000ゴールドがクリアを目指すうえでの最低ライン。これを割り込んでしまうと、ステージ3終了時のショップから回復も満足にできなくなってしまふ。

こうならないためにも、しっかり稼げるポイントでゴールドを稼ごう。実はロックオンフューエルを無理に買わなくてもOK。ステージ4以降では「同じ敵を2回ロックできる」といった特性を活かして稼ぐので、プレイに支障は出ないのだ。

### サイクロバ稼ぎ捕捉

ライフセーバーを購入するために必要な、ステージ2ボス戦での稼ぎ。1周目と同じく第3形態のスモールアイで稼いでいくが……、耐久力の違いと残りタイムに要注意! 40秒を目安に最終形態へ移行させよう。



耐久力が上がっているため、あらかじめ5発まで撃ち込んでから稼ぐ。



多少のダメージは無視! ここでしっかりとゴールドを稼ぐことがクリアへの第一歩だ!!



GFOはロックオンミサイルだけで撃ち負ける。突進の回避は左右ではなく下方向へ。

### ビッグボムで安全を買う

まず最初に覚えておきたいのが、全ステージを適して回収可能なビッグボムの数と使用ポイント。実はコレ、2周目をクリアしていくための最重要課題で、ステージ4とステージ5を確実に抜けていくためには、最低でも8発のビッグボムが必要になってくる(詳しい使用ポイントについては、ステージ攻略ページを参照)。

実際、ショップで購入しないで手に入られるビッグボムの数は、初期装備の2発に加えて、ステージ1~5道中で7発の合計9発。とりあえずは1発分の余裕があるとも言えるが……、あくまでも8発というのは理論上の話。安全&確実性を考えるのなら、全部で10発のビッグボムは確保しておきたい。当然、どこかのショップで1発だけビッグボムを購入していくが、ハッキリ言って最初のショップ以外での購入は必ず破産するので注意! 逆にステージ1道中のショップでさえあれば、3000ゴールドと格安(それでも高いが……)で貴重なビッグボムを購入することが可能だ。

さて、そのためにも重要になってくるのが、ショップ直前のバードマン地帯。ここでしっかりフルロックでゴールドを稼いでいき、ショップに入った時点で10000ゴールドは所持しておきたい。また、ショップ後のGFO地帯は、多少のダメージは覚悟してビッグボムをなして抜けていこう。

### ビッグボム配分一覧表

ステージ数	使用	補充	残数
STAGE 1	0	2	4
STAGE 2	0	3	7
STAGE 3	0	1	8
STAGE 4	5	1	4
STAGE 5	5	1+α	0+α

各ステージで入手するビッグボム数と、その使用回数の配分を一覧表記。次ページからのステージ攻略は、これを元に行っている。

2 画面はステージ3中盤のスターショップでツインショットを買いこむ。



体当たりキャラがライバル！  
 いよいよ難度が上がってくるステージ3。まずはヴァイパー、タルターゴ、タルターガといった体当たり攻撃キャラの対処法をマスターすることが重要だ。これらの攻撃をブータメッシュでのければ、ステージ3をクリアすることは決して難しくない。タルターゴとタルターガが対策として、中盤のスターショップで売っているツインショットが必要なので、必ず買うようにしよう。このレベルは

ボス戦は「4周目」のゴールドが稼げなくなっている。倒すだけなら問題なし



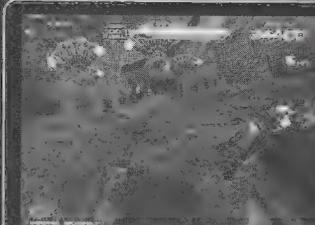
が足りないようなら、ここまでのゴールド稼ぎ、特にステージ2ボス・サイクロトバ戦での稼ぎに問題があると考えたほうがいいだろう。  
 ボス戦に関しては、護衛のサコヨ(ピトス)の消費フェューエルが30になっているのが大きい(1周目は15)。6体でフルロックオンになってしまうため、第1形態で100Gを稼げないのが痛い(ちなみに、ラビトスは2周目もミサイル1発で破壊可能。攻略的には1周目と同じで問題ないが、タイムに余裕がないという点には注意しよう)。

## STAGE 2-3 LAVAA

---

### ステージ概要

ヴァイパー、タルターゴ、タルターガといった体当たり攻撃キャラが出現し、さらに敵しさを増すステージ3。まずは、これら体当たりキャラへの対処法を確立するのが重要だ。それ以外の敵についても、2周目独特の対処法が必要だが、極端に難度の高い敵はいない。後半ステージに備え、後半による出資を抑えつつゴールドを稼いでいこう。



### キングバード地帯

キングバードに関しては、無理に撃墜することは考えずに、回避を重視したほうがいい。1回だけミサイルを当ててゴールドを出させたあとは、飛来する編隊や弾を避けることに専念しよう。キングバードは、自キャラを狙って体当たりしてくるわけではないので、大きく避ければ大丈夫だ。回避のしやすさを考えると、トンネル状の地形内を通るより、地形上空を飛行するコース取りにするのがいい。ヴァイパー編隊が終わったら、地形の上へ移動しておこう。



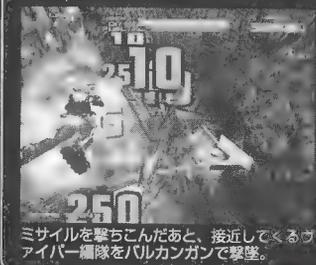
ライフを回収したら、すぐにトンネルから上空へ脱出しよう。

ライフアイテムを回収する場合は、直前の編隊をやり過ごしたあとに、地形の横から回りこんでトンネル内部に入り、アイテムボックスを撃つようにする。ライフアイテムを回収後は、すぐにトンネルから出て上空へ逃げるようにすれば、その後の編隊も問題なくやり過ごすことができる。



### ヴァイパー地帯

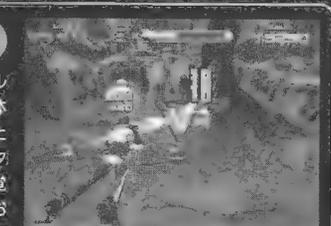
まず問題になるのが、体当たりキャラその1のヴァイパー。1セット3体をロックオンしたらすぐにミサイルを発射し、突っ込んでくることをバルカンガン(ミサイルボタン連打)で撃ち落していく。目の前まで3体のヴァイパーが迫ってくるので、慣れないうちはヒヤヒヤものだが、怖がって中途半端に逃げようとするとかえって危険だ。逃げ腰にならず、覚悟を決めて撃墜していくこと。バルカンガンを撃つときは1体ずつ狙い撃ちするのではなく、自キャラを上下に振って、接近してくる3体のヴァイパーに対して均等に当たるようにばら撒いていくといいだろう。



まずはミサイルを一回撃ち込んでおく。ここでもたつかないように。

このエリアの途中にある70ゴールド入りのボックス9個は、無理に回収しようとする危険。慣れないうちは無視して、ヴァイパーへの対処に専念したほうがいい。

### タルターゴとタルターガ地帯



タルターゴは出現と同時にミサイルを撃ちこみ、バルカンガン併用で殲滅する。

タルターゴ(分裂前の大ガメ)は、バルカンガン撃ちっぱなしミサイル1発で、体当たりされる前に破壊することが可能。ただし、ロックオンが遅れると危険なので、タルターゴの出現位置はなるべく正確に覚えておき、出現直前から照準を合わせておくようにしたい。もちろん、ミサイルはボタン連打で素早く発射すること。  
 分裂後のタルターガも、バルカンガン撃ちっぱなしミサイルボタン連打でギリギリ撃ち切ることが可能。この際、タルターガはすべてが自キャラを正確に狙ってくるわけではないので、下手に動かずに攻撃に徹したほうが安全だ。



タルターガはバルカンガン撃ちっぱなしミサイルボタン連打で強引に撃ち切る。

タルターゴ、タルターガともに、ステージ3中盤のスターショップで売っている「ツインショット」を買ってこない、まずノードダメージでは扱げられないので注意。

### ドグ地帯



ドグは比較的楽に対処できる敵なので、なるべくフルロックオンしていきたい。

ドグ地帯もキングバード地帯と同様、トンネル状の地形内部には入らず、上空を進んでいくパターンをオススメしたい。ドグはトンネル内部を進んだ場合と上空を進んだ場合とでは、編隊の構成数やフォーメーションが異なり、上空を進んだ場合のほうが比較的安全にゴールドを稼げるからだ。出現したドグ1セットをフルロックオンしてミサイルを当て、2回目+次のセットでさらにフルロックオン……という手順で攻撃していけば、100ゴールドを出すことが可能になる。ドグは1回しか弾を撃ってこず、上空を進めば体当たりの危険性も低いので、なるべくゴールドを稼いでおきたいところ。きちんとフルロックオンして撃墜、出たゴールドは可能な限り回収していこう。もちろん、無理しすぎてダメージをくらっては、元も子もないのだが



100Gがかなり稼げる。2周目だからこそ、稼げる場所ではしっかり稼いでおく。



ヴァイパー補足：かなりの強敵となるヴァイパーだが、特に1セット目には十分注意したい。2周目は直前の敵、アイリス(ピラミッドのような敵)の処理がどうしても遅れるので、そのままヴァイパーの1セット目への対応が遅れることになりがちだから。敵の出現座標をなるべく正確に覚えて、素早く対処することを心がけるしかない。



ロケットはロケットミサイルを一つ発射しては、次の弾が飛ぶのがポイント。

稼げるときに  
しつかり稼げ！

スピンにクロウ、メテオール、ガスルなど、突進系の敵キヤラクターが目押ししてステージ4。できることなら常にバルカンガンで撃ちつづけるように先へと進んでいきたいところだが、ポイントさえしつかりと押さえれば、かなりのゴールドを稼げる。

まず、ステージ開幕のキヤノン地帯は、弾数は増えても基本は同じ。進行方向へ弾を撃つだけなので、急な移動でなければ弾には当たらない。



スピンを撃ちながら進むときは、ロケットで左右へ回避していきな。

水中のロケット地帯については、1回目のロックオンミサイルを発射したら、2回目のロックをかけた状態で次の編隊を待つこと。こうしておけば、2編隊分のロケットを一気にロックオン（1編隊目は1回ミサイルを当てているので、フューエル消費が少なくて済む）できるので、ゴールドの金額が上がっていく。

逆に無理な稼ぎができないのは、1周目で大量のゴールドを稼げたホエーラー地帯。フルロックにこだわらず、こまめにミサイルを発射しながらバルカンも撃つていこう。

## STAGE 2-4 CAVERN



### ステージ概要

ライフバーを購入して、一つつきたいところはあるが……、気を抜くと速攻でお世話になる。可能性も秘めた2周目のステージ4。1周目でもただでさえ難所の多かったこのステージだが、2周目限定の難所も増えた厳しさ。とはいえ、それぞれにきちんとした回避手段は用意されているので、思ったほどは苦勞しないはずだ。

### クロウ〜メテオール地帯



ロックオンミサイルを発射したら、即ビッグボム！ 残りライフと相談してボムの節約も可能。



バリアの入ったアイテムボックスを破壊したら、無敵になるまでミサイル連打+バルカンが基本。

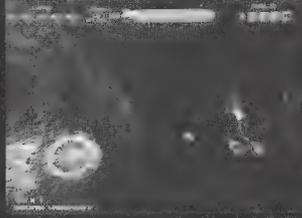
2周目のステージ4で最大の難関ともいえるクロウ地帯。1周目の場合はフルロックでギリギリ破壊可能なタイミングで体当たりを仕掛けてきたが、当然のことく1発のロックオンミサイルでは破壊不能。一応はミサイルポタンの連打に加え、ツインショットでクロウ本体を順番通りに狙っていけば、ノーダメージでも扱えられなくはないが……、出現位置がランダムなため、5回中に1回の成功でも難しい。ライフが2個以上減っていないならチャレンジしてみる価値はあるが、確実かつ現実的な方法としては、ここまでため込んできたビッグボム×5発を使っていくパターンだろう。

また、メテオール地帯の開幕でも必ずツインショットを撃っておくこと。間違ってもバリアを回収する前に体当たりをくらうと、余計なダメージを増やさないように。

### エメラルダ地帯



アイテムボックスを破壊したら、素早く天井へ移動。あとはタイミングよく左から右に切り返す。



自機が壁に引きずられる感じになったら準備して……、視界が開けるタイミングで下へ移動。

耐久力が上がっているため、1周目と同じやり方がまったく通用しないエメラルダ地帯。とはいえ、回避だけ考えたルートをパターン化して通っていくことで、ノーボム&ノーダメージで抜けていける。

具体的には、ライフ回復とアイテムボックス×2を撃ったら、素早く自機を洞窟の天井付近まで移動。自機の動きに合わせて、最初のエメラルダが2WAY弾を撃ってくるので、タイミングを合わせて左上にこれを回避。しばらくすると、2番目のエメラルダが同じように自機を狙った軌道で弾を撃ってくるので、今度は右上へと移動するだけ。あとは位置をキープしていだけで、以後の攻撃をすべて回避していくことが可能だ。まれに壁が左に膨らんだ場所で弾をくらうこともあるが、このポイントで1回だけ自機を下へと移動させれば問題ない。

### 対スターイーター戦

対スターイーター戦でもっとも注意したいのは、第1形態の耐久力。ほかのステージボスが軒並み回くなっているのに対して、触手1本がミサイル1発で壊れる（つまり耐久力が逆に下がっている）ため、1回の誤射ですべての触手が復活してしまう。

とはいえ、ここまで来たプレイヤーであれば、このルールでも十分に倒せるはず。注意すべき攻撃パターンには変化はないので、紫→青触手・水→緑触手を連続で壊していけば問題ない。逆に触手が2本になった段階で、ワザと赤触手を撃っていけば……、ゴールドを稼ぐことが可能。ステージ5道中のショップでバリアを購入するためにも、1回はワザと間違えて触手を壊すように。ただし、第2形態は耐久力が上がっているため、あまり欲張るとタイムオーバーになることもある。十分注意しよう。



青、緑触手の攻撃を完璧に回避するのは難しいので、その前の触手と1セットで破壊していく。



第2形態は反動的な動き。クロウ地帯でボムを1発撃つておけば、ここで使用できるが……。

### テトラ〜ガスル地帯

ボス前にあるレーザータイプのテトラ地帯は、1周目と同じ要領で正面から撃ち落とす……、ノーダメージで抜けるのが非常に困難。しかし、ここでもエメラルダ地帯と同じく、テトラのレーザーに当たらないルートといったものが存在している。具体的なライン取りは、最後のリボルブ編隊が撃つ弾を左右いずれかの方向へ避け、そのままローリングを繰り返して洞窟の壁際まで移動していくというもの。この位置ならレーザーに当たらないうえに、サイトだけを動かしてテトラをロックオンしていくこともできる。

テトラ地帯を抜けたあとのガスルは、1周目でロックオンしきれなかった場合と同じで、回避に専念するのがベター。理想を言えば、2機は体当たりしてくる前にミサイル+バルカンガンで破壊しておきたい。



左右の壁際は安全地帯。ただし、ボス前のライフボックスの位置が微妙にずれるので要注意！



ガスルは誘導ミサイルを避ける要領で大きな円を描くように回避していく。運が悪いと……？

# STAGE 2-5 GALAX



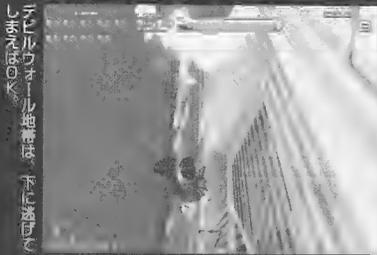
## ステージ概要

性質が大幅に変わった月氷塊と、ノーボムでの回避が不可能なダブルキャリバーにより、地獄のような高難易度となる2周目後半。中ボスのGARMS以降の制限は1周目とほぼ同じなので、大きなバスター変更が必要となる中盤のショップ-巨大戦艦のエリアまでが勝負となる。レーザーはボス戦に備えて、是非購入しておきたい。

## 氷塊に注意

1周目との大きな違いは、氷塊が自キャラを狙ってホーミングしてくること。これによって、氷塊が出現するエリアは1周目とまったく異なる。攻略が必要になってくる。

スターシールドで注意したいのは、スタート直後のデビルウォールと、高速スクロール地帯のステインカ。デビルウォールはステックを上へ入れっぱなしにして下に逃げるパターンが手堅い。ステインカは無理にロックオンは狙わ

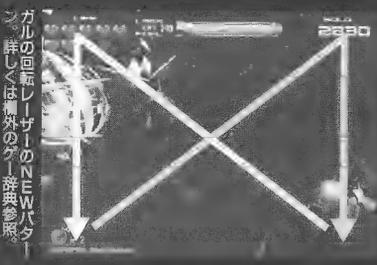


デビルウォール地帯は、下に逃げてショップへ向かう。

ず、安全なライン(本誌4月号参照)で静止し、正面から突っ込んでくる1機だけを確実に撃ち落とすように。

中ボスのGARMSはタイム的にやや厳しいものの、効率良くロックオンしていけば、時間内にノーボムで撃破可能。

中ボス以降の敵、ガル(回転レーザー)とバル(リングレーザー)については、本誌4月号で紹介した回避方法がそのまま通用する。1周目のこの場面をノーボムで越せるプレイヤーならば、特に問題はないだろう。スターシールド・テッドリスも大きな変更点はない。



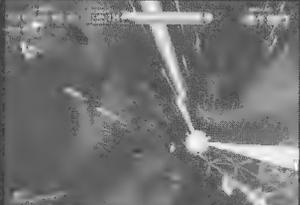
ガルの回転レーザーのNEWバスター詳しくは資料のクイック参照

## サテライト地帯

サテライト地帯でもホーミングしてくる氷塊がネックとなり、本誌4月号で紹介した1周目の逃げパターンは通用しない。

2周目のこの場面は、画面左端に自キャラを押し付けてサテライト群をスクロールアウトさせつつ、上下にローリングを繰り返して氷塊を避けるパターンがオススメだ。スティック操作としては、左上→左下→右→右→右とローリングの入力を繰り返すことになる。当然、サテライトは一切相手にせず、回避に専念すること。

氷塊を見てからローリングで避けるのではなく、機械的に一定のタイミングで上下にローリングで移動する、というのがポイント。見てから避けようとする逆と上手くハマれば、氷塊が勝手にあさっての方向に飛んでいくような状態になるはず。



サテライト地帯に突入したら、すぐに画面左端に自キャラを押し付けて



ホーミング氷塊を回避するために、上下にローリング移動を繰り返す。

## スターショップ出現

背景が高速スクロールするスターインガー~ミサイバー地帯を抜けると、最後のスターショップが接近してくる。ショップに入る直前から氷塊が出現し始めるので、うまく避けながらショップに入らなければならないのだが、これがなかなか難しい。スターインガー~ミサイバー地帯でダメージをくらっていると、この氷塊でドドメを刺されてしまうことも珍しくないほど危険だ。

氷塊は基本的に、画面外周沿いを大きく移動していれば避けることができる。ショップが目前に接近してくるまでは画面外周沿いを移動して氷塊を避け、目前まで来たところで横から飛び込むように入る。

買い物を済ませ、ショップから出た直後も油断は禁物! いきなり氷塊に激突する可能性もあるので、すぐに回避行動に移るように(それでダメな場合すらあるが)。



スターショップが見えても安心してはダメ! 恐怖の氷塊地獄が始まる……



氷塊を避けながら、スターショップに飛び込む! ショップを出た直後にも注意。

## マークスマン~ロードマン地帯

マークスマンに関しては下手に手を出さず、ひたすら下に逃げてやり過ごすのが安全。ただし、飛行コースが思いと巨大戦艦の船体に阻まれて下へ逃げるができなくなってしまう。ダブルキャリバー地帯でボム使用中に、巨大戦艦に対して右の写真①のような位置まで移動しておくこと。この位置からひたすら下方向に逃げて、巨大戦艦の甲板上的アイテムボックスが配置されているラインまで移動していくといい。

バードマン地帯は氷塊との混合攻撃になってしまうが、破壊しなくても体当たりして来ないため、それほど難しくはない。右の写真②のように、画面外周をローリングで大きく移動しながら氷塊を避けていけば、バードマンからの攻撃もまとめて避けることが可能だ。もちろん、バードマンには手を出さず、回避行動に専念したほうが安全。



① ダブルキャリバーと交戦中に、この辺りの位置まで移動しておき、ひたすら下に逃げる。



② 矢印のように、大きくローリングで移動していれば氷塊も敵弾も避けることができる。

## ダブルキャリバー地帯

1周目ではボーナスキャラ同然だったダブルキャリバーだが、2周目では最強の敵と化している。この敵は弾を撃ったあとに突進して来るのだが、現時点ではビッグボムを使用せずにこの突進を回避する方法は発見されていない。……というわけで、本稿では2-5のダブルキャリバーに対しては、ビッグボムを使用していき方針を推奨する。P99を参考に、2-4のクロ×5セットと2-5のダブルキャリバー×5セットに対して、ビッグボムを8~10発使えるようなボム配分で2周目を進めるようにしよう。

また、前述の2周目用サテライト逃げパターンを実行すると、コースが大幅に左に逸れてしまい、この後のマークスマン地帯の展開が悪くなる。ダブルキャリバーでビッグボム使用中に、右上方向にローリングを連発して、コースを修正しておくこと。



ノーボムでの対処が不可能と思われるダブルキャリバー。最強の敵だ。



ビッグボムを使いつつ、右上方向にローリングしてコースを修正しておくこと。

ラストパート!  
真の最終ボスまで突っ走れ!

2周目の後半ステージは難攻陥い。一步步つ進んでいこう。

2周目攻略の予備知識

- 撃ち返し弾: 2周目では敵を破壊すると、爆風の中から弾が発生する現象が起こる。俗に「撃ち返し弾」と呼ばれるもので、十分な注意が必要だ。地上の敵は撃ち返してこないものがほとんど、ということも覚えておこう。
- 三日月弾: 撃ち返し弾と並び、2周目独特の攻撃が「三日月弾」。ボス戦で出現する弾で、自キャラ本体ではなく、ドラゴンを狙って撃ってくる性質がある。この攻撃がくる場面では、ドラゴンを分離しておくとななる場合が多いことを覚えておこう。

※本記事においては、理解しやすさを優先し、「スーパーマジック」を「溜め撃ち」、「マジックボム」を「ボム」と表記しています。ご了承下さい。

# Dragon Blaze

ドラゴンブレイズ

©2000 PSIKYO  
Text: 善之字元帥&RED



最先端のスコアラーでもない限りノーボム破壊は無理。ボム&ドラゴンシュートで倒そう。

苦戦必至!!

今回攻略する2周目の後半ステージでは、ボス級の敵が非常に強い。そのため、これまでにならぬほどボムを消費しながら進んでいくことになる。つまりここから先は、ボムが尽きるのが先か、クリアまでたどりつのが先か、という「資源節約レース」なのだ。

そこで、まずは右の表を見てみよう。これは、現在2周目の中盤あたりに挑戦している人を対象としたボムの使用プランで、注目してほしいのが5面以降に必要とな

2.5面突入時のボムに注目

完全クリアのキーポイント!

## 2周目のボム配分を考える

キミのパターンは十分にボムを残しているか? 2周クリアに必要なボムのボーダーラインについて考えてみよう。

編集部オススメのボムプラン

ボム	消費予定ボム数				数増減
	出撃数	道中	ボス1次	ボス2次	
砂漠ステージ	1	0	0	1	±0
海ステージ	1	0	2 <sup>(※1)</sup>	0	-1
空ステージ	1	0	1	0	±0
ジャングルステージ	1	1	0	1 <sup>(※2)</sup>	-1
小計					-2
神殿ステージ	2	0	1	1	±0
異界ステージ	2	2 <sup>(※3)</sup>	1	1	-2
最終ステージ	2	1	1次 1 <sup>(※4)</sup>	2次 1	-2
合計					-6

- ※1: 倒すだけなら1発でも可能だが、破壊のタイミングを合わせるために2発使うといい。
- ※2: ソニアは1発だと少々厳しいことも。
- ※3: 中ボスでそれぞれ1発ずつ使用予定だが、イアンとクエイドは道中のザゴを処理しにくいので、さらに追加でボムを使用することも。
- ※4: こころソニアは1発だと厳しい。



1次形態最終の攻撃がキツいのでボム使用。ボスを破壊するタイミングを調整すること。

2周目前半ステージはココでボムを押せ!!

るボムの数。獲得数と消費数を差し引きで考えるとマイナス4発、すなわち2周クリアのためには、5面突入時に4発以上(残機含む)のボムを持っていることがボーダーラインになる、ということだ。

そして、5面突入時のボム残数を左右するのは、やはり2周目前半のランダム面。一応、前号までの攻略では、砂漠ステージのボスで1発を消費するのみ、ということになってはいるが、現実問題として難しいと感じる人も多いのではないだろうか。

そこで提案したいのが、海ステージのボス1次形態で2発、ジャ



弾避けのパターン化はかなり手間がかかる。まずはボム&ドラゴンシュートで倒すべし。

ングルステージのボス2次形態で1発のボムを使用するプラン。これならばやっかいなボスを安全に越せるようになるため、2.5突入時に挑戦権(=ボム4発保持)を獲得できる確率は格段に上がる。

また、ボム確定ポイントというほど難しくはないが、危ないときにいつでもボムを押せるように準備しておきたい場所もある。特に空ステージのボス1次形態や、ジャングルステージの中ボス(巨大キノコ)は、規定のタイミングで倒せないとミスが発生しやすい場所の典型である。躊躇せずボムを押すクセをつけていこう。

10倍楽しくギャラリーするには?

「自分ではドラブレをプレイしないけど、行きつけの店にはけっこう上手い人がいるんだよね」という人は、常にそのプレイヤーのボム残数に注目すると、ギャラリーしていかかなり楽しくなるぞ。具体的には、2周目の4面もしくは5面をクリア時にボムが4発以上、6面クリア時に2発以上のボムが残っていれば、そのプレイで2周クリアを見られる可能性が高い。逆にボムが少なければ、プレイヤーはどこかで危険な弾避けに挑戦しなければならぬ……ということなので、その勝負どころを見るのも楽しいハズ。キミは事情通のギャラリーになれるかな?

中ボス・ボムチャイルド

ここまでの説明で、2周クリアにはボムの残数が非常に重要であることは理解していただけたと思うが、実はそれと同じくらい重要なのが、1周クリア時の状態である。人間なら誰しも、うまくなると欲が出て、スコアを稼ぎながらプレイしたくなるもの。しかし、稼ぎを意識しすぎてミスが多発し、2周目突入時に残機ゼロ……では本末転倒だ。

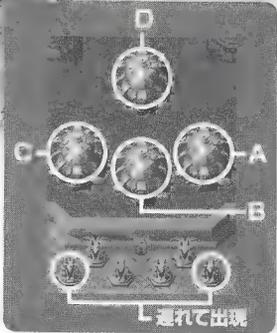
1周目で特にミスしやすいステージは、意外にもランダム面後半の3〜4面。1〜2面とは明らかにパターンが変化するので、稼ぎに固執するとヤケドしやすい。「絶対にノーミスノーボム!」などと考えず、危なくなったらきちんとボムを押していくこと。4面クリア時にボムが3発しかなくても、その後をきちんと抜けければ1周クリア時にはボムは9発まで回復するのだから、目先の欲にとられないプレイを心がけよう。



**道中1**  
ドラゴンタイトル  
×4体

基本的なパターンは1周目と変わらない。まずは、スタート直後の無敵時間中に、手前のガーゴイル(台座に乗った悪魔像)×4体を素早く全滅させよう。追加で出現する2体は弾を撃つてこないの

で、無視してOKだ。  
ドラゴンタイトル(大ガメ)は、AとBをドラゴンシューター1発でまとめ撃ちし、さらにCとDと順番にドラゴンシューターで破壊する。ファイアのハッチも、1周目と同じように、ドラゴンを分離・設置して片側を撃たせる。パターンで対処しよう。



**道中2**  
中ボス・  
大聖杯アケロン

中ボスは、クエイドは合体溜め撃ち+ショット撃ち込み。ほかの3キャラは分離溜め撃ち+ショット撃ち込みで速攻破壊する。全キャラ共通で注意が必要なのはファイアのハッチのすぐ後ろから、左→右と時間差で出現するガーゴイル×2体。ここは、右のガーゴイルを撃つてから中ボスに溜め撃ちをしようとする。どうしても対応が遅れがちだ。右のガーゴイルは、中ボス破壊後に撃ちこい。中ボスからの全方向弾は、左から右に移動しながら避けると見切りやすくなる。



**道中3**  
ファイアのハッチ  
周辺

中ボスを破壊直後、残っているガーゴイルにドラゴンシューターを撃ち込み、そのままドラゴンを設置。ファイアのハッチに備える。ファイアのハッチは設置したドラゴンと自キャラ本体で左右分担して撃っていくことになる。自キャラで撃つほうは、ある程度接近して効率よく撃ち込まないと、破壊が遅れて危険なので注意。ゲージが許すなら、分離溜め撃ちを使うとかなり楽になる(特にソニア)。  
ドラゴンタイトル×2体は、右

↓左の順にドラゴンシューターで破壊していく。ソニア、ロブに関しては、どうしても左のドラゴンタイトルに弾を撃たれてしまうが、これは仕方がない。ドラゴンタイトルを最速で処理していれば、十分避け切れる程度の弾しこないはずだ。



**道中4**  
マジシャン地帯

マジシャンは4ウエイの撃ち返し弾を撃ってくるのだが、基本的には1周目とほぼ同じパターンが通用する。

クエイド、イアンの場合は、接近してドラゴンシューターで破壊していく。パターンがオススメ。マジシャンが出現した瞬間にドラゴンシューターで2体まとめて(1編隊目は1体)破壊。残る2体は撃つてくる白弾を避けつつ接近し、ドラゴンシューター発でまとめ撃ちしよう。

ソニアの場合はサブショットのレーザーが強いため、画面下からショットで撃つていくだけでOK。2体ずつきつちり破壊していこう。ロブの場合は、ドラゴンを置さずばなしにしてマジシャン編隊の出現に合わせて分離溜め撃ちを使っていけば、まったく問題ない。



**ボス**  
ゴルカゴンガ  
ワキワキ

1次形態は、ドラゴンシューターを撃ち込みつつ、白弾の攻撃が始まったらボムを使用。さらにドラゴンシューター連打で破壊する。

2次形態は、出現直後にドラゴンシューターを当てつつ下に下がり、C字型の針状弾幕が迫ってきたらボムを使用。さらにドラゴンシューター連打で破壊する。ソニアの場合、ボム使用後にドラゴンシューターを3回撃ち、さらに分離溜め撃ちを使うと確実だ。



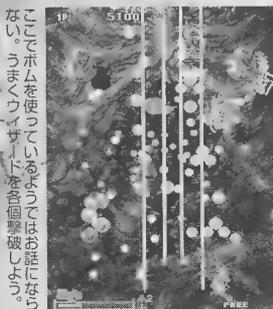


道中のザコをどう処理するか最大の課題。攻撃範囲の狭いクエイドとイアンは苦戦必至か？

道中1 ゴースト+ ウィザード地帯

ここに限らず、ステージ全般に言えることだが、ゴースト(緑ザコ)になるべく弾を撃たせず、速攻破壊するのが基本。大きく左右に動きながらショットで撃とう。

また、左右から全部で6体出てくるウィザード(魔導士)もかなりの強敵。特に、スピードの遅いソニアの場合、ドラゴンシユートで1体ずつ倒していると対応が遅れるので、ショットで倒すパターンを作る(ロブは分離溜め撃ちを使えば問題ない)。ウィザード6体を倒したら、次に備えて画面やや左寄りに移動しておこう。



ここでボムを使っているようはお話にならない。うまくウィザードを回避しよう。

道中2 中ボス、ポーンチャイルド

ボムを使い、中ボス本体にドラゴンシユートを2回撃ち込んで倒すのがオススメ。周囲の「骨」は完全に無視してもいいだろう。

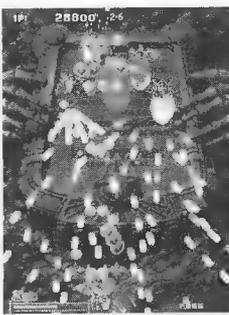
ノーボムにチャレンジする場合、まずは骨の一本をドラゴンシユートで破壊し、あとは精密な弾避けをしながらショットで撃ち込む……という手順になる。一見、弾幕がゴチャゴチャして見切りにくい、骨から飛んでくる高速弾が正確に自機を狙っている(!!)動いていれば当たらないことさえ覚えておけば、パターン化もなんとかなるレベルだ。



どっつてもスコアを稼ごうと倒す必要はない。ボムをうまく使って倒す。

道中3 ゴースト+ デスナイト地帯

デスナイト(墓石の上)に出現するザコが出現する前に、画面中のゴーストをきちんと片づけることができるかどうかが焦点。少しでも遅れていると感じたら、迷わずボムを使うこと。また、デスナイトの攻撃(撃ち返し弾含む)は、少しずつ一方方向に動き続ければ当たらないことも覚えておこう。



難しいデスナイトの攻撃だが、実はこれおとし、一方方向に動き続ければ当たらない。

道中4 中ボスオッドアイ

クエイド・イアン・ロブは、1周目と同じ要領で左の目玉を倒したあと、ボムを使って右の目玉を倒す。ソニアは2つの目玉の中央にボムを撃ち、爆風の中からドラゴンシユートを撃ち込もう。

ちなみに、1つでも目玉を倒すと、背景の巨大クローの鼻と口から金貨がばらまかれるので注目。



よく見ると、背景のクローの鼻と口から、1周目には出現しなかったボーナズだ。

道中5 ゴースト+ ウィザード地帯

ボス直前のウィザード2体×3は、すべてドラゴンシユートを使って倒すことになるが、少々コツが必要(写真参照)。まず、AとBに対しては、思い切つて接近しつつまとめて倒し、撃ち返し弾を迂回しつつ画面一番上へ。CとDが出現したら、攻撃を始める前に近寄ってドラゴンシユート。最後のEとFは、一通り弾を吐かせ、2体が画面中央に集まったところにドラゴンシユートを撃つといい。



Aになるべく接近し、1回のドラゴンシユートでAとBをまとめて倒してしまおう。



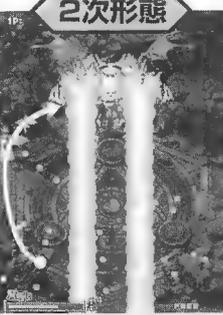
上がると口が出た瞬間を狙ってドラゴンシユート。弾を撃つスキを与えないように!



左右から出るEとFには一通り弾を撃たせ、中央に集まったCとDを狙い撃ちしよう。

ボス 冥界王タリオス

ボス戦スタートと同時にボムを撃ち、ドラゴンシユート3~4発↓分離溜め撃ちで1次形態を倒す。2次形態になったら、まずはレーザーと赤弾を大きく回避してドラゴンシユート。この直後にドラゴンを狙う三日月弾がくるので、ドラゴンはそのまますばしにして分離溜め撃ち。ゲージがなくなったところでドラゴンを戻し、画面中央でボム→ドラゴンシユート連打でボスを倒せるはず。



レーザー+バラまき弾を左から大きく回り込んで回避しつつ、ボス本体に接近しよう。



ドラゴンシユートを撃ち込んだら、そのままゲージがなくなるまで分離溜め撃ちで攻撃。



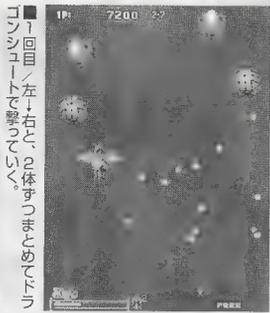
ドラゴンを戻し、画面中央でボム&ドラゴンシユート連打。ちよっと味気ない倒し方かも。



1周目のパターンが流用できる場面が意外と多い2周目の最終面。ここまでくれば、2周クリアは見えてくる。

**道中1**  
ヘルミート、キラークューブ地帯

スタート直後のヘルミート(ピンク色の肉塊)は撃ち返し弾がしよぼい(菱形に4発)ので、1周目とほぼ同じパターンで問題ナシ。敵しいのは、派手に撃ち返し弾を撃ってくるキラークューブ(十



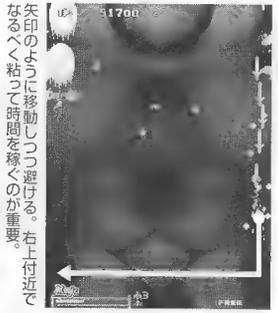
1回目/左右の2体をまとめ撃ち、ドラゴンシュートで撃つていく。



2回目/右の2体をまとめ撃ち、左の1体は逃がしてしまおうがオススメだ。

**道中2**  
中ボス①、ホーネット地帯

ゴールドバグ(中ボスその①)は、ボム+ドラゴンシュート連打で問題ナシ。直後のホーネット(蜂のようなザコ)編隊は、基本的には1周目と同じパターンが通用するが、撃ち返し弾のせいで追いつめられやすい。ギリギリで弾を避けて、少しずつ移動していくこと。



矢印のように移動しつつ避ける。右付近でなるべく粘って時間を稼ぐのが重要。

**道中3**  
中ボス②、ホーネット地帯

ヘルスフロツサム(中ボスその②)そのものは、1周目とほぼ同じパターンが通用する。直前のホーネットの処理が遅れると非常に危険で、そうならないことが重要です。その後のホーネット編隊も、1周目と同じパターンでOK。ボム+スキヤリーのコイン回収も十分可能だ。



攻撃パターンは、1周目とほぼ同じだが、弾幕の途切れタイミングがやや異なる。

**ボス**  
魔王ネビュロス

●1次形態  
写真A〜Dの攻撃は、やや弾数が増えているものの、1周目とほぼ同じパターンで避けられる。写真Cの攻撃は、画面下中央付近で待機し、分裂した弾が飛んできたら自機1機分横移動すれば簡



レバーをコツコツと左に入れる感じで避けることが可能。1周目と感覚は同じだ。



中心の弾が自機を狙っているため、少しだけ横移動すればOK。これも1周目と同じ。



分裂した弾が飛んできたら、おおよそ自機1機分横に移動すれば避けられる。簡単。



この攻撃が来たらボムを使ってドラゴンシュート連打(イアンに関しては欄外参照)。

単に避けることができる。写真Dの攻撃が始まったらボムを使用、接近してドラゴンシュート連打で破壊する。

●2次形態  
序盤の攻撃はやはり1次形態と同様、1周目とほぼ同じパターンで避けられる。最初の攻撃は1周目と同様、画面下中央から少し左にずれた位置が避けやすい。分離溜め撃ちを活用してダメージ効率を高めれば、写真Eの攻撃が始まったあたりで破壊することも十分可能。追いつめられたらボムを使ってドドムを刺そう。



この攻撃がくるあたりで破壊することも可能だが……追いつめられたらボムを使おう。

●3次形態  
1周目と同様、まずは最初に放出する2匹のザコをドラゴンシュートで撃つ。ただし、ドラゴンは戻さずそのまま置いておく。これは、直後にくる三日月弾対策だ。ボスが左に移動して写真Fの攻撃が来たら、ボム+ドラゴンシュートでフィニッシュ!



ボスが左に移動したところでボムを使用! 苦別が報われる瞬間は目前だ!!

ハ(アッパー)プレイヤーも必見!

# LONG RUN GAMES' BOOSTER



P107~109 ストリートファイターZERO3



写真を見てもうえば分かるのとおり、当日の会場は足の跡がもたなかった。

3月25日、町田ビートルライブにて第4回ZERO3全国団体戦が開催された。この日はあいにくの雨となったが、それにもかかわらず北海道から関西まで多くの地域から165名(56チーム)の参加者が集結。店内がプレイヤーの熱気で埋め尽くされるなか、予選トーナメントが開始した。

大会方式は、まず13ブロックに分かれて当日予選を行い、各ブロック1位は無条件で、2位以下は代表者によるプレイオフにより3チームまでが決勝トーナメントに進出する。

その後、事前に行なわれた予選を勝ち抜いた4チームを加えて、全20チームで決勝トーナメントを争った。

決勝トーナメントでは、さくら・豪鬼・ダルシムを筆頭とする強キャラが予想通りの活躍を見せる。中でもV豪鬼の強さは、まさに「鬼」という言葉通りであった。そんな試合展開のなか決勝へ進んだのは、まほのおっぱい食べちゃうぞ! (超林真須美・うせ・なるちか)と、チームPSO (NEO3・ななせ・はる)の2チーム。参加者全員が注目する中で、いよいよ決勝戦がスタート……と思いきや、なんと超林真須美氏のVさくらがアレよアレよで3人抜きを達成! 来場者全員が驚愕すると同時に、優勝チームが決定した(結果は以下の通り)。

本作発売から2年半以上過ぎた現在、まだまだプレイヤー熱は冷める気配はない……と実感できた大会だった。

## 第4回ZERO3全国大会レポート



©CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

定番となりつつある3on3全国大会。トッププレイヤーたちの究極の熱戦を制したチームはどこだ!?

Text: シャオ  
協力: D44, ツバル, どむ

だが決勝トーナメントに進出する。その後、事前に行なわれた予選を勝ち抜いた4チームを加えて、全20チームで決勝トーナメントを争った。

決勝トーナメントでは、さくら・豪鬼・ダルシムを筆頭とする強キャラが予想通りの活躍を見せる。中でもV豪鬼の強さは、まさに「鬼」という言葉通りであった。そんな試合展開のなか決勝へ進んだのは、まほのおっぱい食べちゃうぞ! (超林真須美・うせ・なるちか)と、チームPSO (NEO3・ななせ・はる)の2チーム。参加者全員が注目する中で、いよいよ決勝戦がスタート……と思いきや、なんと超林真須美氏のVさくらがアレよアレよで3人抜きを達成! 来場者全員が驚愕すると同時に、優勝チームが決定した(結果は以下の通り)。

本作発売から2年半以上過ぎた現在、まだまだプレイヤー熱は冷める気配はない……と実感できた大会だった。

### 優勝: まほのおっぱい食べちゃうぞ!



うせ(ザンギエフ):写真左  
超林真須美(さくら):写真中央  
なるちか(ダルシム):写真右

関東&関西の連合チーム。キャラ構成は、苦手キャラもあらずバランスがよい。3名とも1回は3人抜きを決めていたぞ。

### 準優勝: チームPSO



NEO3(ザンギエフ):写真左  
ななせ(豪鬼):写真中央  
はる(さくら):写真右

こちらは名古屋&大阪の連合チーム。爆発力ならトップクラスのキャラ構成。特にななせ氏のV豪鬼は大爆発だったぞ。



Xイズムがここまでの進化を遂げたぞ!

## 大会テクニック Part 1

ここでは、大会中に見られたテクニックを少しだけ紹介。さらにはX&ZのXイズムの現状も紹介しよう。

から大ダメージへつなげる」といふ流れがほとんど。お互いが攻め切れずに時間切れになるという場面も見られた。また、ゲージがない場面では「相手の攻撃から逃げつつ、ゲージを50%溜めるまで耐える」という戦術も……。

オリコンについては、各キャラクターごとに使用方法が異なっていた。確実に体力を奪うタイプのほか、無理矢理ガードクラッシュを狙ったり、ダウン技からめくりをループさせる連係タイプや、コンボを途中で止めてすぐさま一択をかけるタイプなど多種多様。さくら・豪鬼・かりん・ソドムなどは確定タイプが目立ち、ロレント・リュウ・ケン・コイディーあたりは連係タイプのオリコンをうまく使用するプレイヤーが多かった。

さすがは全国大会、と思わせるようなテクニックや戦術が多く見られた本大会。まずはXイズム同士の闘いについて見ていこう。

発売から長い月日が経った現在では、どのキャラも対空オリコンを完備しており、うかつに飛び込むことは死につながることも多い。そのため試合は「時間をかけて地上戦で徐々に体力を奪い合い、チャンスがあればオリコン発動

### Xイズムの可能性は?

大会では春麗・アドン・ブランカなどがチラホラと見かけられたXイズムだが、大会参加者によると、Vイズムとの相性が悪いこともあり、これから伸びる可能性は低いとのこと。ダルシム・さくらに限っては基本性能の高さがあるため、Xイズムでも十分に闘っていけると思われるが……、Xイズムに潜在するパワーを引き出していくにはもう限界か?

X専用技が活かせるキャラもいる。スピニングバードキックは、ダルシム戦に有効だ。



他のイズムとの違いをうまく利用するのがコツ。少しずつダメージを稼ぐしかない?

は必ずしもVイズムを選ばず得意イズムで苦手キャラとの闘いに臨み、勝利を手にする場面も見られたぞ。

### V 豪鬼

●(オリコン弱発動)しゃがみ中  
●大灼熱豪波動→大百鬼豪襲……

●(オリコン弱発動)しゃがみ強  
●弱or中百鬼豪襲……

今大会で大暴れしたのは間違いなくV豪鬼であろう。中でも目立ったのは前述した2つのオリコンである。

前者は「確定オリコン」と呼ばれるもので、受ける側のゲージがない限り確定でヒットするという強烈なコンボ。一方の後者は、いわゆる「投げオリコン」の豪鬼版。地上戦での発動がメインで、どちら

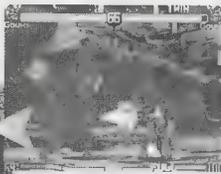
### V かりん

●ジャンプ弱orオリコン強発動→荒熊いなし→中烈尖頂→追加(空振り)→(強前掌)→烈尖頂の追加部分のみ(Xα)端についたら(大崩掌)Xα

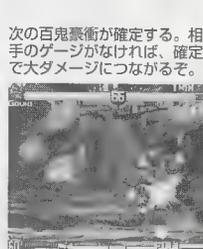
続いて注目したいのは、Vかりんである。大会での使用率が高く、使用者のレベルもかなり高まっていた。

まずは前述したオリコンを見てもらいたい。実はこれ、ジャンプ弱or地上でガードした時点で確定なのである。

Vかりんの基本戦術は、このオリコンを狙い、地上戦ではしゃがみ強or紅蓮拳を中心に攻め、判定の強いジャンプ弱orジャンプ強orメイ

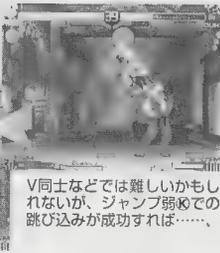


弱で発動後にしゃがみ中or強灼熱豪波動とつなぎ、続いて大百鬼豪襲を出す……



相手のゲージがなければ、確定で大ダメージにつながるぞ。

基本的な戦略は、オリコンを盾に投げと地上戦中心で体力を奪い、スキを突いて発動し体力の5〜7割を奪うというもの。とにかく展開の早い攻めによる超ストロングスタイルであることが多かった。



強発動で荒熊いなしが確定。さらにキャンセルして大ダメージを稼ぐ。

V同士などでは難しいかもしれないが、ジャンプ弱orでの飛び込みが成功すれば……



素早く強発動で荒熊いなしが確定。さらにキャンセルして大ダメージを稼ぐ。

ンに飛び込み、ダウンを奪ったあとにはジャンプ中orでめくりループ狙い……という流れが多かった。しかし、ゲージの回転率が悪いので、それをどうフォローするかが勝利への力ギとなるだろう。

### Zイズムの戦略は?

大会ではZイズムも多く見られた。ダルシム・元などを始め、バルログや春麗などの活躍も目立っていた。ここではZイズムの戦略を記していこうと思う。

基本的にZイズムの利点はゲージを消費することによってやれることが多くなるという点。すなわち、スーパーコンボ、ゼロカウンターなどの使い方が重要となってくるのである。ゲージの使用比率は各キャラごとに異なっていたが、チャンス時にはレベル2〜3のスーパーコンボ、緊急回避にはゼロカウンターやレベル1スーパーコンボ……というように、ほとんどの場合が半々に使用していた。

また、攻撃力の高さを利用してじっくり闘うという光景(特にダルシム・元も目立っていた。元については、Zイズムを選ぶことで攻撃・防御の選択肢を増やし、通常技主

体の闘いを展開。ポイントを絞ってゲージを消費し、相手を押し切るというプレイヤーがいたぞ。そのほかでは、ゼロカウンターを利用してタイムオーバー勝ちを狙うバルログなどもおり、Zイズムキャラの戦略はさまざまであった。以前は他のイズムに比べて地味な部分が多かったZイズムであるが、ゲージの配分をうまく利用することによって十分に将来性のある闘いができると感じさせられた。



日米決戦でも活躍したバQ氏(ロレント)。ゼロカウンターの使用どころはまさに絶妙!!

●投げ→蛇咬は分かっていても抜けづらい連係。この辺でダメージを稼ぐのがコツ!



### 勝手にベストバウト

筆者がイチオシする試合は「ナゴヤチームVSハメツ子三姉妹」の準々決勝だ。中でも、名古屋最強との呼び声が高いホソカワ氏と、Vかりんの第一人者であるヒダワ氏の一戦。1-1で並んだ最終ラウンドにヒダワ氏のオリコンが決まったかと思うと、なぜか挑発! 「これで流れが変わったか?」と思われたが、かりんが耐えきり勝利しちゃいました。

Vイズム同士の対戦において、地上戦は超重要。ときには思いついた行動も必要になる!?



お互いにオリコンは超強力。ゲージのあるときの緊張感は観客にも伝わってきた。

小ネタと聞けない、小ネタ集

### 大会テクニック Part 2

「小ネタを、大会中のテクニックから抜き、小ネタから大会テクニックまで、幅広いベルアクトが楽しめるぞ!

### めくりループ vs. 空中への脱出

もはや、大会では当たり前のよう使用されているめくりループ。これは、タウン中の相手にめくりで飛び込んでタウンを奪い、再度めくりからタウンを狙う連係である。やはり、そのラッシュ力は恐ろしく、一度のタウンがK.O.に直結する場面もしばしば。しかし、現在ではめくりループに対する攻略も進み、特定の行動をとることで脱出



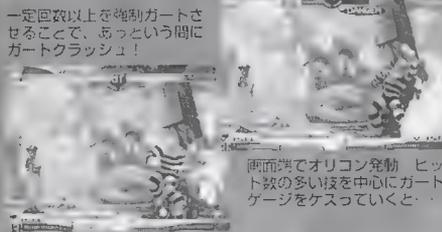
リバーサルで竜巻風脚を出せば、空中くらいに。その後の展開は比較的楽なはず

おおっと、タウンしてしまった。めくりの恐怖が増えると思いきや……



なんと、しっかりリバーサルで前転を出せば回避可能。これで、めくり対策は完璧だ。

上の写真と同じような状況でケン、スライムを相手にめくりループに入ろうとしても……



一定回数以上を強制ガードさせることで、あっという間にガードクラッシュ!

画面端でオリコン発動。ヒット数の多い技を中心にガードゲージを削っていき……

することが可能となっている。それは、起き上がりリバーサルで空中判定になる必殺技を出すというもの。これによって、めくり攻撃はくらくらもの「空中くらい」となり、状況によってはその後の攻めを回避することができるようである。代表的な技としては竜巻風脚や春風脚など。ほかにもこのような性能を持った技を装備しているキャラがいるので、探してみよう。

ただし、この回避方法だとめくり攻撃をカウンターでめくり攻撃をカウンターでめくり攻撃をカウンターで……とときめくた側がレバーをめぐり方向に入ればなしにすることで受け身不能に……。これにより、めくりループと違った追撃が可能となってくるのだが、この辺りは対戦相手との読み合いとなる。

しかし、ケンとスライムだけはリバーサルで前転を入力することで確実にめくりループを回避することが可能だ。すなわちこの2キャラにめくりループは通用しないのである。恐るべし前転!

### 恐怖のガードクラッシュ

このゲームにおいて、かなりの重要度を占めているガードクラッシュゲージ。このゲージは相手の技をガードするたびに減っていき、連続ガード数が多くなるほど減りが少なくなっていく補正がかかるのは周知の事実。しかし、実はオリコン中にオリコンの分身部分の攻撃を含めて約30回以上連続ガードさせることでゲージ減少の補正がリセットされる現象が起こる。

実際に大会でもこの現象が利用されていた。主な使用どころは、相手がゼロカウンターを使用できない状況。無理矢理オリコンを発動して相手を画面端まで追い込み(もしくは画面端へ追い込んだ状況でオリコンを発動し)、そのまま段数の多い技を連続して出すことで強制的にガードクラッシュへ。もちろん、ガードクラッシュ後は各種空中コンボや、後述の着地キャンセルコンボへとつなげていたぞ。

### 着地キャンセル 入門講座

着地キャンセル(以下、着キャン)とは、相手が空中でダウン属性のあるジャンプ攻撃をくらっている最中に、着地モーションをしゃがみでキャンセルすることによって、相手に受け身を取らせずに追撃を可能とするテクニックである。

大会では当たり前のようによく使われるテクニックであるが、いくつかの使用例をふまえて、つ簡単に説明しよう。

例えば、さくらなら…… ●空中でジャンプ中④がカウンターヒット→着地したら一瞬しゃがみ→再度ジャンプして追撃する

……という流れが可能となる。つまり、状況ごとにダメージの増加が期待できるのである。大会では、画面端のオリコン終了時に残像部分を当てて空中コンボに移行するテクニックも見られた。これを利用すればオリコン後にゲージがかなり回復し、その後の展開を有利に展開できるぞ。

### 最新!! 着地キャンセルコンボ集

#### Vさくら<2P限定>

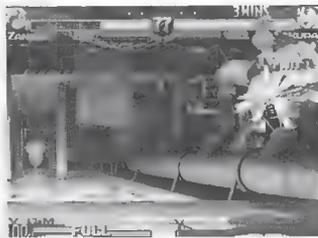
(オリコン弱発動)弱咲桜拳→(遠or近立ち強)⑥→弱春風脚(空振り)×α→近距離立ち強⑥→波動拳(空振り)→遠距離立ち中④→ジャンプ強④×2→ジャンプ中④×2→ジャンプ強④×2→しゃがみ強⑥→溜め波動拳

#### Vソドム<2P限定>

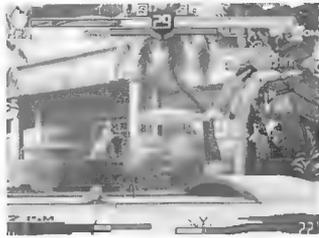
(オリコン弱発動)遠距離立ち中④→大ジゴクスクレイブ→中ジゴクスクレイブ→大ジゴクスクレイブ(空振り)→(立ち強④)→強ジゴクスクレイブ(空振り)×α→立ち中④→ジャンプ強④×5~8→ジャンプ中④→しゃがみ強⑥

こちら大会で見られたコンボ。やはり中④は残像部分を当てる必要がある。ポイントはめくりジャンプ中④で折り返すところ。ちなみに最後の溜め波動拳の部分はさくら落としでも代用が効くため、やりやすいほうを選んで使っていこう。もちろん、こちらのコンボもゲージ増加は十分に期待できるぞ!!

大会で見られたコンボの一つ。注目は中④後の着地キャンセルだ。このときの中④はオリコンの残像部分を当てるのがポイントとなる。オリコン終了後に相手が落ちてくるまで延々と技を入れて、ゲージ増加を期待するのが狙い。このコンボを入れ切ると、ゲージが半分近くまで増加して、その後の展開が有利になるぞ。



着地キャンセルコンボは、慣れれば簡単にできるぞ。原理を理解したら早速練習してみようか?



1P側ではジャンプ中④でめくりコンボが可能となるため、ジャンプ強⑥をできる限り入れていこう。

すぐさま追撃すれば相手は受身不能になる。状況によってはまだ追撃可能だ。



空対空で攻撃がカウンターヒットすれば追い打ち可能。着地後に早業くしゃがんで……





せいたい己の生命線は削れろよね... ↓ 君もいっしょ削れろさ？

この世には企業者にはいっしょに削る意味がある！とこぞ...

## アリカ社員大募集中です!!

### 【職種】

- 1 ゲームグラフィックデザイナー
- 2 プログラマー
- 3 プランナー
- 4 ネットワークエンジニア

### 【仕事内容】

- 1 ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFT IMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作
- 2 ゲームソフトのプログラミング
- 3 ゲームソフトの企画・進行管理など
- 4 ネットワークシステムの構築及び管理

### 【資格】

- 1 20歳～30歳迄の方
- 2 基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎いたします。
- 3 C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者。

### 【勤務地】

恵比寿(本社)

### 【勤務時間】

10:00～18:00

### 【交通】

JR恵比寿駅東口(ガーデンプレイス側)徒歩2分

### 【給与】

月給 専門学校卒178,000円以上 大卒193,000円以上  
 ※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。  
 ※試用期間有(3ヶ月)

### 【休日休暇】

完全週休2日制(土・日)、祝日、夏季、年末年始、慶申、有給  
 ※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。

### 【待遇】

昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上宅宅制度有、健保組合保険所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

### 【応募方法】(応募作品は返却いたします)

履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人材採用A係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。

#### ●応募作品(デザイナー)

- B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
- その他、自分をアピールできるもの。
- ※CG作品のある方は、P1CT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。
- ※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
- ※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

#### ●応募作品(プログラマー)

- 使用できるプログラム言語とマシン一覧、及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
- 作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。(ソースファイル付き)

#### ●応募作品(プランナー)

- 企画書(A4サイズで5枚程度)及び自分をアピールできるもの

#### ●応募作品(ネットワークエンジニア)

- 職務経歴書及び自己のスキル等を明記したPR書

### ■ 書類送付先 ■

〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-20-18  
 三富ビル新館6階  
 株式会社アリカ 人事採用A係

ARIKA

人事専用電話 03-3447-1840  
 当社ホームページ  
<http://www.arika.co.jp>



# 「基板買うならみるきーウェイ!! 名古屋は大須のみるきーウェイ!!」

ミルキーウェイはおもいきり御協力します。初心者大歓迎! 君も基板を始めよう。気軽にTELください。詳しくお教えます。

## 基板を家でやるためのコントロールBOX全機種そろっています (麻雀パネルも有ります)

### カブコン

機動戦士ガンダム連邦vsジオン	TEL
プロギアの嵐	TEL
カブコンvsSNK	TEL
キガウイング	TEL
マーヴルvsカブコン2	TEL
ストIII 3rd(2nd/P付)	¥23,000
CPSII マザー	¥3,000
19XX	¥15,000
カブコンスポーツクラブ	¥25,000
ストZERO	¥2,000
ストZERO2	¥3,000
バトルサーキット	¥15,000
ヴァンパイアハンター	¥3,000
マーズマリックス	¥12,000
マーヴルvsSF	¥17,000
1941	¥28,000
ガンズモーク	モクモク
キャプテンドコマンド	¥18,000
ストライダー飛竜2	ストライク飛竜!
ストII	¥4,000
戦場の狼II(海外)	¥8,000
ファイナルファイト	市長ハガー!!
ブロックブロック(P無)	¥5,000

### ナムコ

マスタードリアグレート	TEL
マスタードリアグレート2	TEL
鉄拳TAG	TEL
鉄拳3	TEL
ソウルキャリバー	TEL
ウルキュレの伝説	¥38,000
マペルランド(ソフト)	¥10,000
妖怪道中記	¥28,000
キャラバ88	¥12,000
バックマニア(ソフト)	¥12,000
ワールドコト(ソフト)	¥2,000
アウトフォクシーズ	殺される前に殺れ!
グレートスラガーズ'94	¥2,000
子育てクイズマインジェル	¥2,000
子育てクイズマインジェル2	¥3,000
スーパーワールドスタジアム95	¥1,000
フォゾン	¥33,000
メトロクロス	走りゲー

### コナミ

ゴルフングレイ2(P無)(ソフト)	¥2,000
対戦どっかえだま(ソフト)	¥2,000
対戦ばずるだま(ソフト)	¥1,000
どきも対戦ばずるだま(ソフト)	¥2,000
競流補	¥12,000
クライムファイターズ	¥12,000
グラディウスIII	¥25,000
スーパービリンピック(P有)	¥18,000
バトルライスト	¥18,000

### セガ

アウトライダー(P無)(ソフト)	¥3,000
ドクターバースボール無(ソフト)	¥1,000
デッドオアライブミレニアム(ソフト)	¥5,000

### DMを定期的に郵送でお届けしています。

一度の登録で6ヶ月、その間に何かしら購入が有るとさらに6ヶ月お届けします(無料)  
ぜひぜひ登録して新鮮なリストをゲットして下さい!!  
FAXをお持ちの方はリストを取り出すこともできます(無料)  
オンフック→003501→(プブブ…と音がしたら) #2870522622373\*01 # #でOK

ゼロガンナー	¥15,000
電脳戦機バーチャロン(PCB)	¥5,000
テトリス	¥2,000
コットン	¥8,000
タイムスキャナー	¥6,000
ライオットシティー	¥3,000
コラムス	¥1,000
ワンダーボーイ	¥10,000

### ST-V

オセロしよう(ソフト)	爆!!川
コラムス97(ソフト)	¥1,000
サンドアル(ソフト)	私の顔も三度まで
全日本プロレス(ソフト)	¥1,000
デカリス(ソフト)	¥2,000
バーチャファイター-Kids(ソフト)	¥1,000
バーチャル麻雀(麻雀コネクタ無)(ソフト)	¥1,000
ぱくぱくアニマル(ソフト)	大きくなれよ
ファイナルアーチ(ソフト)	¥1,000
ぶよぶよSUN(ソフト)	¥1,000

### タイトー

カオスヒート	TEL
サイヴァリアンビジョン	TEL
サイヴァリア	TEL
F3マザー	¥12,000
バズルボルト2X	¥2,000
バズルボルト4	¥3,000
森川博士クイズでヒューヒュー	¥2,000
陽明栄光の甲子園	¥3,000
クイズHQ	¥3,000
ガンフロントア	¥18,000
メタルブロック	¥18,000
ミズバク大冒険	¥7,000
ルナー	動物聖域はいかんぞ

### バンプレスト

SDガンダム ネオバトリング	¥5,000
SDガンダム 機甲バトリング	¥2,000
アラビアンマジック	¥18,000
アルカノイドリバッジオブドワー(PCB)	¥5,000
イストリアル	¥5,000
カッシュ	¥10,000
影の伝説	¥15,000
サイキックフォース	¥10,000
サイキックフォース2012	パティ! ローリー
Gダイアス	¥10,000
Sカイスマッシュ	¥5,000
Vsホットマッシュ(P無)	¥5,000
バニクロード	¥5,000
ピンポンキング	¥5,000
おじさんでどきどき	¥5,000
ルナレスキュー	¥7,000
ルパン三世	父っちゃん

### テクノ

上海真の武勇	¥5,000
フレムガンナー	フレーム! かんな
ギャロプレーサー2(ソフト)	¥2,000
上海真の武勇(ソフト)	¥3,000
STG(スライクガンナー)	¥5,000
GN'R(ガンズアンドロゼス)	アクセル・ローズ
ガンディー	¥3,000
ギャロプレーサー	¥3,000
クイズココロジ	¥1,000
クイズDNAの反乱	¥1,000
ジェミニウイング	¥12,000
雷龍(サンダードラゴン)	¥7,000

U.S.クラシック(P無)	¥1,000
ワードナの森	ウィザードリ

### データイースト

アクトファンサー	¥7,000
ウルファング	¥12,000
ウルファング	ミッターマイヤー
サイコノクスオスカー	¥18,000
ジョー&マック リターンズ	¥12,000
スタジアムヒーロー	¥1,000
トイアクト	¥2,000
ファンキージェット	ファンキーアクション

### アイレム

エアデュエル	¥10,000
X-マルチブレイ	¥12,000
海底大戦争	¥28,000
クイズF1 1-2インッシュ	¥1,000
クロスブレイズ	¥20,000
四国書II	¥3,000
大工の源さん	江戸っ子だね!
パウンドウォーパウンド(P無)	¥1,000
フック	ピター・パン
メジャータイトル2	¥3,000

### ジャレコ

テトリスプラス	¥3,000
鴻巣戦争	サダム・フセイン
流星士キララスター(ソフト)	¥5,000
E.D.F	¥8,000
サイトラ	¥12,000
ポップフレーマー	¥18,000
わいワイジョッキーゲートイン	¥3,000

### パルコ

SDガンダム ネオバトリング	¥5,000
SDガンダム 機甲バトリング	¥2,000
バズリ	¥5,000

### カネコ

ギャルズバンクS(ソフト)	¥12,000
ギャルズバンク3	¥12,000
ビリアップボイズ	¥12,000
ギャルズバンク	¥3,000
ギャロプレーサー	¥3,000
クイズココロジ	¥1,000
クイズDNAの反乱	¥1,000
ジェミニウイング	¥12,000
雷龍(サンダードラゴン)	¥7,000

タンクバスターズ	¥5,000
デッドオアライブミレニアム(ソフト)	¥5,000
ピンボールアクション	¥6,000
ファイナルスターフォース	¥8,000
レジオネア	¥12,000

### SNK

アナタ	女子高生
怒(P無)	¥15,000
ギャングウォーズ	¥3,000
スライムジャ	¥5,000
ストリートスマート(海外)	¥2,000
怒号團(PCB)	¥25,000
ネクストベース	¥5,000
バトルフィールド(PCB)	¥3,000
バトルマニア	¥10,000
ファイティングサッカー(PCB)	¥1,000

### ビデオシステム

スーパーバレー'91	¥3,000
スーパーフォーミュラ	¥1,000
ソニックウイングス	¥6,000
闘魂インブレイズ	¥8,000

### テクノシステム

西遊記魔録	¥7,000
WWFレスルフェスト	¥2,000

### アトラス

豪血寺一族	¥5,000
怒首領蜂	どどんとやってくれ!
ボクダス	¥5,000

### エイティング・ライジング

アームドボリスバトライダー verB	¥8,000
バトルガレック	¥10,000
バトルバクレイド	¥12,000

### 影京

ガンバ	¥7,000
ゼロガンナー(モデル2)	¥15,000
戦国エース	¥10,000
バトルロード	¥12,000

### カネコ

ギャルズバンクS(ソフト)	¥12,000
ギャルズバンク3	¥12,000
ビリアップボイズ	¥12,000

### ビスコ・サミー・セタ

ギルティギアX	TEL
恋こいしまよ2	しちゃんかな
女流将棋教室	¥20,000
ストームブレイド	¥17,000

パチンコセシーアクション(P付)	…うふん あはーん
麻雀ハイパーアクションI&2	¥10,000
アズジョーカー	¥5,000
古今東西干支物語	¥1,000
わらってチュウ!	¥3,000
五月陣戦	¥2,000
五月陣戦2	¥7,000
運珠貴族	¥2,000

### 東亜パルコ

ドキュン!!	おっあっ!!
V-V	¥8,000

### 任天堂

イレブンビート(ソフト)	¥1,000
ピピッドールズ(P付)(ソフト)	¥3,000
ドンキーコングJR	¥20,000
ポパイ	¥20,000

### ダイナックス(中日本)

クイズチャンネルクエスチョン	¥1,000
クイズTV台案国Q&Q	¥1,000

### サンソフト

上海	¥7,000
上海III	¥12,000

### MVS

MV-1	¥9,000
MV-1F	¥10,000
MV-1FZ	¥10,000
MV-4	¥8,000
餓狼マークオブウルブス	¥10,000
風雲スーパーバトル	¥6,000
メタルスラック2	¥10,000
メタルスラックX	¥12,000
その他色々あります	

### その他

カベール(P無)	¥3,000
逆転バズル番長	¥3,000
グラス	…ぱり!
グランドスライカー	¥1,000
スクランサー	¥6,000
セルフィーナ	¥6,000
タイムキラーズ	¥12,000
中国龍II(ソフト)	¥3,000
バルーンブラザーズ	¥2,000
ブラックホール	¥12,000
レックUFO	¥12,000
ワールドクラスボリングP無	¥1,000

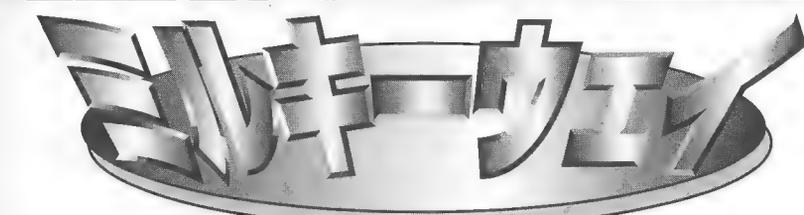
### 麻雀

対戦ホットギック	TEL
ホットギック快楽天	TEL
ホットギックデジタルサーフィン	TEL
ファイナルロマンスR	¥3,000
ファイナルロマンスR2	¥5,000
スーパーリアル麻雀PV	¥3,000
セラーウォーズ	¥5,000
プリアーセラー2	¥18,000
麻雀占い伝説	¥2,000
その他色々あります	

### 通信販売の御案内

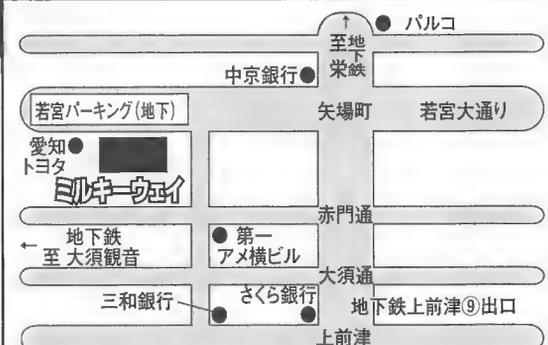
お支払は便利な代引(ヤマトのドライバーさんに商品と引換に代金を払う)・または現金書留(郵便局より専用の封筒で送金する)・銀行振込でお願いします。なお、ご注文の際には必ず在庫を確認して下さい。

## 全国通販&店頭販売 (大須にあるよ!)



TEL.052-262-3295 FAX.052-262-2373  
〒460-0011 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F  
営業時間/10:00~20:00 毎水曜日・隔週木曜日定休(祝日営業)  
振込先:あさひ銀行赤門通り支店(普) 1057717 (有)ミルキーウェイ  
http://www.milky-way.co.jp mail@milky-way.co.jp

### 基板の買取りもガンガンやっています。まずはお電話ください。



地下鉄 上前津よりスキップ ……3分  
地下鉄 矢場町よりうさぎ跳び ……15分  
地下鉄 大須観音より2人3脚 ……10分  
地下鉄 伏見よりほふく前進 ……3時間  
秋葉原よりチャリンコで ……3日間!

# ゲームセンターのゲームは家庭で遊べちゃう!!

個人のお客様から業者様までご連絡お待ちしております!!

新品・中古アーケード基板  
新品・中古ビデオ筐体  
各種コントロールBOX

## Mak Japan

Arcade Software+Hardware

### マックジャパン

海外ゲームGOODS  
大型体感筐体・プレイズ機  
各種ゲームパーツ

**Tel 03-3255-0737 / Fax 03-3255-0738**  
**http://www.mak-jp.com makjp@mak-jp.com**



〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F  
[JR線「秋葉原」より徒歩5分、営団地下鉄銀座線「末広町」より徒歩3分]

営業時間：平日 11時~19時/土曜 10時~19時/日・祝 10時~18時  
店頭定休日：水曜日(祝日の場合は営業してます)

**通信販売は毎日受付中! ご連絡下さい!**  
代金引換・お振込み・現金書留・各種クレジットカードOK!  
中古基板・機械も高価買取中! お問合せ下さい!

毎週火曜日更新! 最新リスト  
BOXセンター電話番号

東京 03-3940-6000 札幌 011-210-6000  
大阪 06-6455-6000 仙台 022-268-6000  
名古屋 052-453-6000 広島 082-223-6000  
福岡 092-482-6000

お近くの、BOXセンターへ  
最新ストックリストBOX No.444444#  
注：トーン信号で発信して下さい。

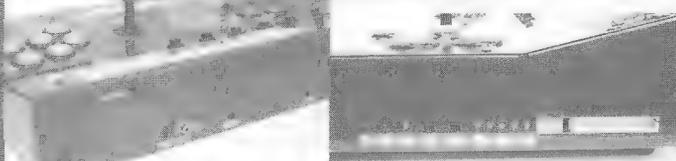
情報料は無料です!

## 新製品情報!

「パナツインロング」が  
モデルチェンジしました!

ストック

### TWIN RUDDER <ツインラダー>



基板と接続させる「JAMMAハーネス」が、標準で付属されています。

### ●月に一度、「ダイレクトメール」を発行!

月に一度、ダイレクトメールをお送りしております。  
当社の在庫リスト・価格表・新作情報などがわかる情報誌です。  
臨時の情報誌(AOUショー・AMショー速報など)も発行してます。

### ●初心者の方には「アーケードマニュアル」を用意!

当社オリジナルの初心者マニュアルを差し上げております。  
初心者講座Part.1からPart.5のEXTRA版と、コントロールBOXの購入  
ガイドも掲載されていますので、これで基礎知識はバッチリでしょう。

### ●詳しい情報を見るなら「ホームページ」へGo!

ほぼリアルタイムに情報を発信中です。メールでの質問・注文もOKです。

<http://www1.newweb.ne.jp/wb/time/>

## アーケード基板専門店「タイムマシン」 ARCADE PCB SHOP TIME MACHINE

TEL:042-328-7233 FAX:042-328-7234

営業時間 AM11:00~PM7:00 (定休日:日曜日)

東京都国分寺市南町2-11-14 トミービル2F

- ★通信販売は「代引引替(代引き)」がおすすめです。ヤマト宅急便に代金を支払い、商品を受け取る事の出来るシステムです。お届けも速くて安全です。代引き以外には、「銀行振り込み」「現金書留」の方法もあります。
- ★商品の在庫・価格は常に変動していますので、必ずお電話・FAX・メール等で在庫の確認をお願いします。在庫確認後、発送手続きとなります。
- ★新作ゲームも予約受付中です。価格・発売日がわかり次第ご連絡します。

おすすめ!スタッフ選りすぐり!! (4月7日現在)

### 今月の厳選アーケード基板

<b>NAOMI</b>	
ギルティアセクス(ROM)	98,000円
ぶよぶよDA!(ROM・パネル付き)	24,000円
ダイナマイトベースボール99(ROM)	18,000円
闘魂烈伝4(ROM)	15,000円
パワーストーン2(ROM)	4,000円
マーヴルvs.カブコン2(ROM)	4,000円
<b>PCB</b>	
ドラゴンブレイズ	52,000円
ミスタードリラープレート(新品)	112,000円
ミスタードリラー2	48,000円
1944(ROM)	12,000円
マーズマトリックス(ROM)	6,000円
ザキングオブファイターズ2000(ROM)	38,000円
月車の剣士2(ROM)	3,000円
<b>大型PCB</b>	
電車でGO!3(PCB・パネルのみ)	23,000円
SEGAツーリングカー(PCBのみ)	15,000円
スリッドライブ(PCBのみ)	32,000円



雷神  
28,800円



風神  
29,800円



シグマセット  
39,800円



ボードマスター  
47,000円

「ダイレクトメール」と「アーケードマニュアル」はお薬書でお申し込みください。無料でお送りいたします。

# ネオジオやるなら業務用!

- MVSマザーボード FZ-1 ￥10,000-
- メタルスラッグ ￥6,000-
- 餓狼マークオブウルブス ￥10,000-
- KOF94 ￥500-
- KOF95 ￥2,000-
- KOF96 ￥2,000-
- KOF97 ￥10,000-
- KOF98 ￥6,000-
- KOF99 ￥10,000-
- KOF2000 ￥35,000-

## 週1FAXで情報を配信!

週に一回基板の在庫情報をFAXにて送付。  
登録無料!電話またはFAXにて受付いたします。

## 詳しい情報はホームページへGO!

全てのアーケード情報はここから!  
コンテンツ充実、提示版も盛り上がっています。

<http://www.gfront.com>

ホームページ上で買い取り価格、販売価格の確認が出来ます。

業務用ネオジオカセットの在庫ならG-FRONT(ジーフロント)!!

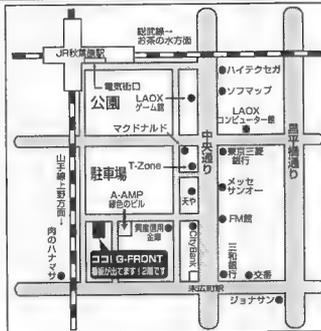
**G-FRONT** TEL03-3255-0013  
FAX03-3255-3818

〒101-0021 東京都千代田区外神田4-13-7 アズマビル2F  
営業時間10:00~20:00 年中無休!!

## 大好評! 格安

ヨシトロールボックス  
シグマ AV6000 (新品)  
シグマ AV8000TB (新品)  
セット ￥29,800 !!

基板全てが高額買取! 価格は電話!  
週1FAX情報にも買取価格出しています!



お奨めPCB!!			
Gドライブス.....¥6,000	くわんけ.....¥13,000	マジックソード(初版) ¥30,000	アスラ新魔伝.....¥23,000
CP2マザー.....¥3,000	サイヴァリア.....¥58,000	マジックソード2 ¥10,000	ストライカーズ1999.....¥25,000
ST-マザー.....¥3,000	サイバトラ(新品).....¥8,000	ミスターライナー2 ¥58,000	ライドファイターズJET ¥24,000
アウトフォックス.....¥12,000	ダンシングアイ.....¥13,000	フルキュレの伝説 ¥30,000	グラディウス(リバ版) ¥58,000
アシュラバスター(新品) ¥68,000	リリスザラバスター ¥68,000	首領蜂.....¥15,000	ストライカーズ1945.....¥8,000
ギガウイング2 (ROM) ¥30,000	ドルアーガの塔.....¥30,000	魔法大作戦.....¥15,000	ストライカーズ1945 II ¥15,000
キルティギアゼス(ROM) ¥98,000	バトルライダーB.....¥8,000	怒首領蜂.....¥33,000	マーズマレックス.....¥8,000
ヘッドバック(日本未発売) ¥10,000	バトルガレガ.....¥10,000	グラディウス2.....¥18,000	ギガウイング.....¥10,000
エスブレイド.....¥23,000	プリキワン.....¥6,000	グラディウス3.....¥20,000	グレート魔法大作戦.....¥6,000
きらめきスターロード.....¥10,000	ホットギミック3.....¥15,000	グラディウス4.....¥20,000	パンパイヤセイバー.....¥3,000
			SH2.....¥3,000
ネオジオカセット(業務用)			
戦国伝承2001.....¥48,000	ソニックウイングス3.....¥5,000	マジシャンロード.....¥5,000	龍虎の拳外伝.....¥2,000
真流流記.....¥13,000	ナイトメアインザダーク ¥30,000	ミュージックインেশション ¥1,000	メタルスラッグ3.....¥30,000
ASO2.....¥2,000	ニンジャコマンド.....¥4,000	メタルスラッグ2.....¥7,000	ラキ.....¥5,000
クイズKOF.....¥1,000	ニンジャマスターズ.....¥3,000	メタルスラッグX.....¥10,000	天草結城.....¥2,000
ぐらりん.....¥1,000	ファイターズメモリーダイマール ¥1,000	MVS4本押し.....¥10,000	新紅胡無双剣.....¥5,000
原始鳥.....¥13,000	風雲スーパースター ¥4,000	ラストリゾート.....¥2,000	龍鎮伝説.....¥1,000
ゴータウザ.....¥3,000	プレジデントスター.....¥6,000	リアルバウト魂魂伝説2 ¥2,000	リアルバウトシリーズ ¥1,000~
サムライスピリッツ.....¥500	マジカルドロップ2.....¥2,000	リーグボーリング.....¥1,000	
ストライカー1945 ¥13,000	マジカルドロップ3.....¥3,000	龍虎の巻.....¥1,000	



時代を独走! 大胆不敵な中古ゲーム専門誌  
A5版136ページ/季刊(3,6,9,12月初旬発売)  
定価 本体760円(消費税が別に加算されます)

「世間一般に大きく顧みられることなく埋もれた良作を、発掘して提供する」そんなコンセプトのもとに作られた、日本初の中古ゲーム専門誌。掲載機種は、ファミコン、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン、セガサターンの5機種。「新しくなくてもイイものはイイ!」現行機種、新作ソフトなどの「新しさ偏重」に反旗を翻す、漢の心意気満載の一品。



こだわりユーザー御用達! 発掘系ゲーム専門誌  
A5版180ページ/年2回刊(4,10月初旬発売予定)  
定価 本体980円(消費税が別に加算されます)

その年を上半期と下半期に分け、半年ごとのゲームソフト売上ランキングを200位まで掲載し、それとともに「この半年のベストゲームはこれだ!」というソフトを売上に関係なく編集部で厳選。通常のゲーム誌からはあつという間に消えてしまうソフトを丹念に拾い上げ、職人的こだわりで語り尽くす、読み応え満点のゲーム書籍。



煩惱ゲームの世界  
女のこにしか見えないゲーム  
鈴木純平  
煩惱...それはロマン系  
普通に遊べば普通のゲーム。しかし「煩惱力」を持って遊べば、友情は愛情へ、ライバルの男たちの台詞にも愛が溢れてくる。そんな乙女たちの心を刺激してやまないゲーム、それが煩惱ゲームなのです。  
■掲載している主なゲーム  
ファイナルファンタジー/幻想水滸伝  
東京魔人学園/世にキアス  
ザ・キング・オブ・ファイターズ...他

Q&A

ゲーセンのホンネとタテマエ

～僕らを縛る見えない鎖～



ミナサンコンニチ……、ア、アレオカシイナ、アーニー、あ、直りましたね。改めましてこんにちはは鉄腕8号です。今月は私がゲーセンの規制について授業を開きたいと思います。生徒はゲーセン好きのこの姉弟です。



こんにちは、マー坊です。



有留香です。よろしくね。



はい、よろしく。では、早速最初の質問にいきましょう！

イラスト 今井伸、ざらり屋

Q.1



ゲーセンで「●●は法律により禁止されています」という看板を見かけるけど、何ていう法律なの？



「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」、略して「風営適正化法」です。



一般的には、さらに略して、「風営法」といいます。



え、ゲーセンって風俗店なの？



そういうとHなお店みたいですが、風営法の第2条第8号に含まれるから立派な風俗店です。だから、業界ではゲーセンのことを「風営8号店」と呼ぶんですね。



ふーん、なるほどね。



キャバレーやソープランド、パチンコ店なども厳しい審査をクリアして、警察から風俗営業許可をもらってるんですよ。



ソープランドって何？



……石鹸がたくさんあるおフロよ。

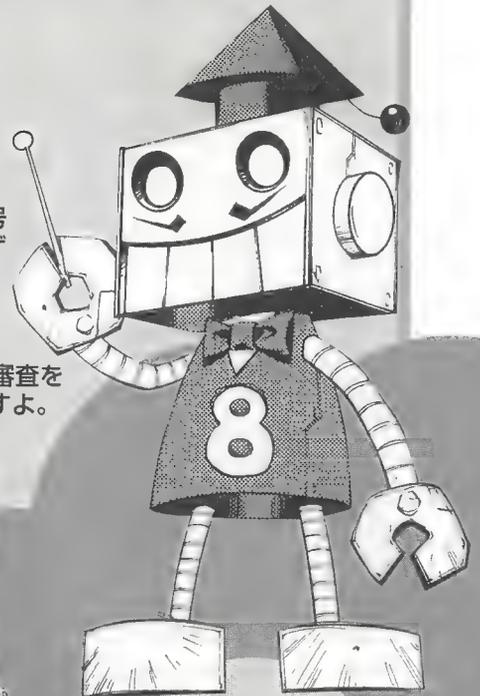


**有留香ちゃん**  
マー坊の姉。見た目に似合わず冷静沈着な6年生



**マー坊**

質問せずにはいられない好奇心旺盛な3年生。



**鉄腕8号先生**

見た目はボロボロだが、ゲーセンに妙に詳しい高性能論理思考型ロボット。ある単語を口にするとショートするらしい……。

Q.3



お店ごとに営業時間が違うのはなんで？



法律では、「午前0時まで」です。



法律では、「午前0時から夜明けまで営業してはならない」と書いてあるんです。だから多くのゲーセンが0時に閉店するんですよ。でも、これは「風営8号店としてのゲーセン」の法律です。デパートや遊園地の中にあるゲーセンは、店内が外から見えてて犯罪が起こりにくいから、という微妙な理由で風俗店にならなくてよいのです。ですから、24時間営業してもいいんです。

といっても、デパートや遊園地が閉まれば、ゲーセンも自動的に閉店するわけですから深夜まではやってないですね。

Q.2



どうしてゲーセンが風俗店になっちゃうの？



マー坊、ソープランドっていうのはだね……、



先生っ！



え？ あっ、スイマセン。根が機械なもので質問に答えるクセが……。えーっと、ゲーセンがなぜ？ でしたね。それはですね、20年位前にゲーセンでいろんな事件があったからです。不良のたまり場になってたり、お金を賭ける人がいたり。それで法の規制を被せることになったんです。

でもね有留香ちゃん。ゲーセンを「風俗店」として、規制してくれたおかげで、ゲーセンが明るくなり、みんなが安心して遊べる場所になったんです。風営法は規制ばかりの悪法というわけではないですよ。分かりましたか？



はーっ！

Q.4



でも、駅前で24時間やってるお店もあるわよ？



それは、風俗営業店ではないからなのです。



ゲーセンは、全部風俗店になるんじゃないの？



では、どういうゲーセンが風営8号店になるのか説明しましょう。これは、ゲームの種類が関係していて、「どのゲームが風営法の対象になるか」ハッキリと決まっています。そこでクイズです。風営法の対象となるゲーム機はどれでしょう？



1 ドライブなどコックピット型ビデオゲーム



2 基板を交換できるビデオゲーム



3 立って遊べるアップライト型ビデオゲーム



4 プライスマシン



5 メダルゲーム



6 フリクラ



7 パンチ力測定ゲーム



4と6以外……かな？



わかんないよー。



正解は2、3、4、5です。ということは、コックピット型とフリクラと体力測定ゲームだけのゲーセンだったら風営8号店にならなくてよい、つまり24時間営業してよいのです。

あやしい部屋へようこそ。今日はゲーセンの現場の人が、規制によってどんな苦労をしているのか、ホンネを聞くためにゲストをお招きしました。きわどい話がありそうなので、メーカーM氏、オペレーターO氏とさせていただきます。では、よろしくお願ひします。  
OMM よろしくお願ひします。  
B まずはMさんに質問します。「プレイオゲームの規制で困ることは？」  
M 法規制や業者の自主規制とありますが、規制を前提にしていますから困ってはいません。困るといえば、規制が前提となっているから、新しいアイデアが生まれにくいことでしょうか。  
B では、Oさんが困ることは？  
O 都道府県の公安委員会によって基準が違ってくるのが、困る点です。  
B へ？ 何ですか、それ？  
O 各区が違ってくる基準も違うところがあるんです(笑)。うちの県は△△県かな。下町にいっただら、24時間ゲーセンがたくさんあるんですよ。で、公安委員会の人と話してみたら「テレビゲームは風営対象外だ」と(笑)。ビックリしましたよ。法の解釈が違うんですよ。それに、テレビゲームでも規制は対象で、パズルは対象じゃなくないと勝手に解釈をしてました。



Q.4



どうして僕の学校の近くに、ゲーセンがないの？



残念だけど、出店できないのです。



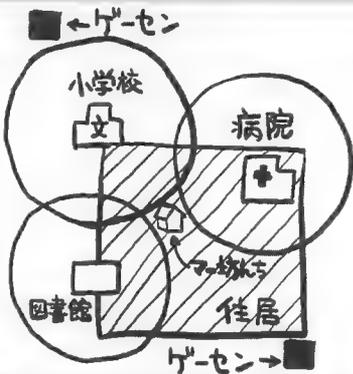
そんなのも禁止されてるの？



はい、有名な規制の「出店地域の制限」です。「風俗営業所が、政令で定める基準に従い、都道府県の条例で定める地域にあるときは出店許可をしてはならない」という法律があるんです。これも図にしてみましょう。

〔条例〕

- 大学を除く学校の周囲100M
- 大学・図書館・病院の周囲70M



〔政令〕

- 住居専用地域や住居地域



これが性風俗店なら領けます。でも、ゲーセンは子供の遊び場です！なのに子供が集まる場所から離れる！なんて理不尽なんだ……。そんなんありか〜!? パチッ！ ッタクホウツチャツハヨー……。メモリーサクジョ、サイキドウニハイリマス。



……ショートしたの？



キドウチュウ。……ア、アー、あ、あ。再起動成功のようですね。失礼しました。



先生、「そんなんありか」って言ってみて。



え？ そんなんARIKA？



違うみたいね。「理不尽」でショートしたんだわ、きっと。

Q.5



ビデオゲームがあるのに24時間営業ゲーセンもあるぞ、先生？



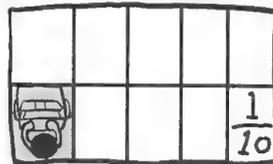
面積規定をクリアしてるので、風営店ではないんです。



面積ってお店の？



そうです。では、法律の規定を説明します。わかりにくい表現なのでよく聞いてください。「床面積に対して、客の遊技に供される面積(ゲーム機面積のおよそ3倍)が10%を超える場合」に風俗営業店となるんです。はい、よくわかりませんね。図に書いてみましょう。



● 許可しない



● 許可する



風営対象ゲーム機の面積を全部足して、さらに3倍した面積が、お店の面積の10%以上になる場合に許可がいるのです。ちなみに、なぜ3倍するのかというと、人が遊ぶ場所を含めるという意味なのです。マー坊が知っているお店は、対象となるゲーム機が少ないんだよ、きっと。



そういえばそうだった。



でも、最近は先生が言う「風営8号店のゲーセン」も1時までやってますけど？



よく気が付きましたね、有留香ちゃん。風営法は1985(S60)年にできたのですが、1999(H11)年に改正されました。その時に、特定の繁華街にあるゲームセンターやお祭りの日などは、深夜1時まで営業してよいことになりました。こういう規制緩和は、ドンドンやってほしいですね。

B ローカルルールですね。

M 遊具・子供向けの乗り物でビデオゲーム付きの製品があったんですが、景品としてカードを出していたんです。

「乗り物なのでドライブゲームです、だから風営対象外」というメーカーローカルルールもありましたね。でも、画面では「敵と闘う」のです。格闘と変わらないうえ、簡単なゲームでかわいいキャラ、表現の濃いだけで、ビデオゲームで景品を出すことは一切ダメですが、表現を変えれば逃げられる。矛盾を感じますよね。

O 規制は必要ですが、今の時代、お客様へサービスをしないで、お店がやることはありえません。景品提供をサービスと見るような法にしてほしいですね。

M そうなれば作る側も自由な発想ができますね。それに、テレビゲームも再認識してもらう必要があります。スポーツもあればアダルトもあるんで、細分化して対象年齢を作るのが。

O 今はその規制を店がやっていますよね。18歳未満は麻雀コナリ立入禁止とか、やはり、法律が成年と未成年を一緒にしていることに無理がある気がします。だったら18禁ゲーセン、18才未満専用ゲーセンがあつてしかるべきです。

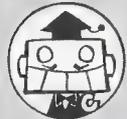
B PTAもうるさくないでしょうか。O です(笑)。実際にPTAは凄いですよ。以前、店内で「さあみんな帰らなさい！」って叫ばれちゃってサブリーマンも帰りました(笑)。

M それは、営業妨害ですね。O でもね、PTAにひどいでもゲーセン好きがいてくれると助かっています。「明日、見回りますから」って情報をリークしてくれたり(笑)。

Q.6



どうしてメダルを持って帰っちゃいけないの？



お店からの借り物なので返しましょう。



ふーん、買ってるんじゃないんだ。メダルってカジノがもたになってるのよね。



その通り。メダルゲームが硬貨で遊べたり、換金できたら完璧なカジノ=ギャンブルです。



パチンコ屋さんの景品を買ってくれるお店あるでしょ。ギャンブルじゃないの？



そ、それは、その一、「理不尽」な大人の世界の「グレーゾーン」でね……。ボン！ ホンマニドナイヤネンソノヘン……。メモリーサクジョ、サイキドウシマス。



逃げたわね……。

Q.9



親と一緒にのに6時で帰されちゃった。そんなのアリ？



ゲーセンはアリなのです。



法律で16才未満は18時、18才未満は22時までとなっております。保護者同伴でもです。



でも、遊園地は閉園までいてもいいんだよ。



そう、そこなんですよ！ ゲーセン以外の娯楽施設は保護者がいれば制限はないのです！



ゲーセンは悪い場所と思われてるの？



確かに昔はそうでしたが、今はこの風営法のおかげで変わったんです。次はゲーセンが楽しくなるような法律にしてほしいですね。2人から、お願いしてみましょう。



政治家のみなさん、よろしくお祈りしまーす。

Q.7



18才未満禁止のゲームがあるのは、どうして？



お店の自主規制です。



Hな画面が出るビデオゲームだね。法律に画面の細かな規制はないけど、子供に見せないように、お側店が制限してるんです。でも、エロ本の方がスゴイぞ、マー坊！



変なこと教えないでよ、もー……。そういえば、メーカー自主規制ってあるのよね？



さすが、隠れアーケードゲーマー有留香ちゃん。業界団体JAMMAの規制のことだね。「卑猥、極度の暴力的及び極度の残虐的な内容を表現するビデオゲーム」はダメって決めてるんだ。では、またまたクイズです。3枚の絵で基準をクリアするのはどれでしょう？

1



2



3



全部OK！



うーん、1だけダメ？



ブッー、ハズレ。この規制には、「オナーちゃん」がパンツ脱いでちゃいけない」という裏ルールがあるのです。だから、1はノーパンでアウト、2はパンツはいるからクリア、3はTバックをはいてるけど全裸にも見えちゃうから△です。



△ってなによー？



微妙なので協会が決定するということです。



何それ、きったねークイズ。



大人の世界には、グレーゾーンとって……。パチンッ！ ネットノホウガヒデーゾー……。



またあ？ 今度は「グレーゾーン」ね……。



8 裏の話になってきましたね。ズバリ聞きます。金を稼ぐとオンスイゲーセンができるなんて話がありますか？

0 こっちが教えてほしいですよ！でも、お店でできないとこに本店でできることもあるんですよ。以前、あるスパーの別棟にゲーセンを作ったんですが、道一本挟んで小学校があるんです(笑)。どう考えても許可が下りるわけがないんですけど、下りましたね。

8 やはり裏金ですね。

0 いえいえ、根回しです。業界に警察へ通って主旨を説明して、学校へも説明にと。接客マニュアルで「二度家に帰った」というのもありましたね。でもダイナミックでしたよ、ゲーセンを出ると学校がドーンですから(笑)。

8 関係者が納得してくれば規制もクリアできるよ。

0 うーん、決め手は、政治的圧力じゃないですかね(笑)。

8 最後は、やはり法改正に必要なのは何ですか？

0 法を管理する側が、現状を調べて現場の意見を聞くということですかね。

M 業界が声を挙げていくということですね。今も声は挙げてますが、道産じゃないですね。

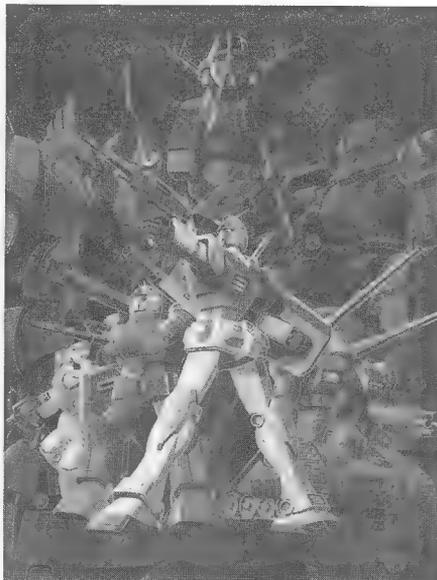
8 では、道産に必要なのは？

0 頭のいい業界人(笑)。

M それから、業界人と交渉してくれる柔軟性のある役人(笑)。

# CAPCOM®

みなさん、燃え上がってますか？ 個人的にゲーセン熱が上がりつつあり、会社帰りに軽く遊んで帰宅、が最近の定番でイイ感じですよ。さて、今月号はまたまた新作のリリースが、しかも2つもありました！ 先月号でギリギリ言えなかつたやつです。が、今月からこのコーナーの文字数が減っているので、詳しくは記事で確認して！ (これ短いよ！ 編集部)



Illustrated By K.Okawara  
©創造エージェンシー・サンライズ  
©BANPRESTO 2001  
©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.  
発売元：(株)バンプレスト 開発・販売元：(株)カプコン

(株)カプコン オジー(尾島)

The Future Is Now  
**SNK®**

遅くなりましたがゲームショウでのたくさんのご来場ありがとうございました。当日発表しました、ネオジオ以外のハードでは初移植のDC版『餓狼MOW』やネオポケの『SNK VS. CAPCOM 激突！カードファイターズ2(仮)』は僕もとても楽しみです。みなさんも期待してお待ちください。

(株)SNK レイモンド(奥野)



新緑が気持ちの良い季節ですね。気分良く外出したら、近くのゲームセンターに寄ってみてください。待望の『パーチャストライカー3』が稼動してます。&今回はなんと、豪華賞品が当たるプレゼントキャンペーンも同時スタート。このGWはみんなで『パーチャストライカー3』色に染まっちゃいましょう！

(株)アミューズメントヴィジョン  
広報 まさ(初登場)

**A ADORES**

首都圏最大のゲーム場チェーン『ゲームファンタジア』では今年もイベントを大展開！ テーマは【Mリーグ】。期間は、4/28~5/31。抽選で300名様に人気のメジャーリーググッズをプレゼント。応募は店頭や店内で配布しているクーポン券を手に入れること。さあ、お近くのゲームファンタジアへ急げ。

アドアーズ(株) 運営統括課  
Mr.ボンボコ(大塚 雅美)

**Sammy**

みなさん、こんちゃ！ 竹中です。GGX3on3始まりましたね！ 全国で熱い予選が繰り広げられてます、皆さん頑張ってください！ いろいろ個性あるチームが作られると思いますが、サミーお薦めは、ミリア・ザトー・ヴェノムの『ジ・アサシンス』とソル・ディズィー・テストメントの『バトルギアーズ』！ 強いかどうかは不明、タダの趣味(笑)。

サミー(株) 広報 竹中

彩京 **PSIKYO**



**KONAMI®**

こんにちは、コナミの小坂田です。みなさん、マルチセッションのウデはあがりませんか？ 私は、ギターとキーボードは、何とか「持ち曲」を作れましたがドラムがサッパリです。ドラムマニア自慢の方、コツを教えてください。5月は、『ポップンミュージック6』と『マンボアゴゴ』の2タイトルがリリースされます。みなさんお楽しみに！

ゲームのヘタな広報担当 おさかだ



すっかり春ですね、ROSSOにも新しいスタッフが加わり活気づいています。そして、皆さんにお見せすることはまだできませんが、開発も順調に進み忙しい毎日です。今年もROSSOは凄いですよ！皆さんがびっくりするようなタイトルが続出です。本当に期待して待っててください！

(株)セガ・ロッソ 小林 令奈



待ちに待った？ ゴールデンウィークです。期間中、東京ジョイポリスでは「過剰サービス戦隊JOYPOLISレンジャー参上！～お客様に特別なサービスしちゃいませす！～」を開催いたします。特別なサービスって？ それはこんなことやあんなこと……ムフツ、言えない、言えない。それは来てのお楽しみ。今すぐ、東京ジョイポリスへGO！

(株)セガ 広報 ホンジャンナカ(田中)



こんにちは！ この度こちらのコラムで晴れて新作タイトル名を明記する事ができるようになっちゃいました(ヤッチヤッチ)。5月予定で『グラビアコレクション』という落ちモノパズルです。グラビア誌面で有名な真鍋かをりさん出演のポジティブな映像付きなのでゲーセンで見かけた際には皆様よしなに。

(有)セイブ開発 広報室ホイット研究家



毎度どーも！ サンソフトです。東京ゲームショー寒かったですね～、って今はもうGWですね。皆様はどうお過ごしなんでしょう？ 私なんかここぞとばかりに引きこもってゲーム三昧だったりして。タイピングとか練習しちゃったり。PS2で、あしたのジョー、皆様よろしくね。

サンソフト・広報・渡部



よ～し！  
種を蒔くぞ!!

(株)ナムコ 開発企画一部 御所臨



今年もやって参りました華のGW！ ただ今、全国各地で「モンスタースター甲子園オープン戦」を開催中！ 「なあ～んだ。PS2じゃん」などと思わず、ぜひ来てください！ AOUで参考出展となっていた「モンスタースター農場ジャンプ」の対戦大会も行なってます！ (PS版でだけど……) ミナサマの参加をお待ちしてまーす！

テコム(株) つっちー(土原)



GWですネ！ GWはやはりアウトドア……いいじゃないですかあ～。でもやっぱり「ナイトレイド」でしょ！ では一句、「GWはナイトレイドで想い出づくり」。ぜひハマってください！ GWといえば「ギガ2」。スコトラも結果を待つばかり。申請頂いた皆様、有り難うございました！ 引続き楽しんでくださいネ!!

(株)タクミ・コーポレーション  
チェリーの父(日下)



しくしく、コメントの文字が少なくなっちゃったよん、TVに出たとか、スタントタイフーンがプラスとなって帰ってきたとかいっばい書くことあるのにこれじゃ自分のこと書くだけで精一杯です(爆)。ということで、新モードを搭載した「スタントタイフーン・プラス」好評稼動中ですので、見かけたなら松桐共々ご最願にしてください。

松桐坊頭



www.visgo.co.jp



みなさんのご意見が！ アイデアがっ!! 商品化できる(かも)!!! という事で、P187の「プライズコンテスト」に応募してください！ あなたの考えた商品がお店に並び目を想像して……、まあ、なんて素敵なんですよ!! この私でさえ、まだ企画が通ったことないのに!! キー～!!! 応募しちゃおっかな？ でもすぐバレルか。プロレスネタしかないもんなあ……。

(株)バンプレスト 小林 円



PCCWジャパンはネットワークゲームを視野に入れたコンシューマに力を注ぐため、4月末日をもって都内5カ所のAM施設を一時的に閉鎖いたします。閉鎖は一時的なもので、時代のニーズにマッチした新業態施設を展開する計画を検討しておりますので、ご期待ください。旧施設をご愛顧くださった方々、本当にありがとうございました。またお会いできる日を楽しみに……。

PCCWジャパン(株) 広報 芦沢サトシ



読者の皆様はじめまして。関西の超小さなゲームソフト開発会社ノイズファクトリーです。メーカー最新情報！ 現在対戦格闘ゲームを開発中！ 色々ありながらもジリジリと進んでいますのでご期待ください(開発情報は随時ご報告します)。う～ん世の中色々ありますなあ～……。ふう……。

(有)ノイズファクトリー 社の長

「ニューストランスミッター質問箱」  
設置します!

というわけで、このページでコメントを書いているメーカー広報の方へ質問をしちゃいましょう。新作の話から「あなたは男性ですか、女性ですか?」といった質問まで、なんでもOKです。気になるコトは誌面で直接聞いちゃおう。もちろん、熱いファンレターでも構いませんよ。

宛先はこちら。お便りお待ちしております。ま、アンケート葉書でもいいんですけどね。

〒154-8528

東京都世田谷区若林1-18-10

みかみビル

エンターブレイン アルカディア編集部

「ニューストランスミッター質問箱」係



WOW ENTERTAINMENT

WOWのホームページがリニューアルしました! 今年の夏発売予定のセガ初の恋愛アドベンチャー「CandyStripe～みならい天使～」のページなどもスタートしましたので、みなさんぜひ覗いてください! アドレスは以下の通りです。もちろんアーケードゲームの情報も充実してますよ。

http://www.wow-ent.co.jp

WOW広報 角村



アシュラバスターの  
イベントや

FUUKI系  
ゲームセンターの  
電報が  
盛りだくさん!

www.fuuki.com  
へ来てみてね!

第一回イベント  
入賞者  
幻恋さんの  
イラストです



暖かくなったら外で遊ぶ! 外といったらゲーセンに決まってるダロガ!! ってなワケでゲーセンにお立ちよりの際には、ヒットメーカーのゲームで遊んでやってください。「バーチャロン フォース」も後少しでリリースできると思いますんで、ええ。あ、『セガガガ』『クレタク2』等のDCタイトルもよろしく。

(株)ヒットメーカー 広報  
ケンサクエンジン

# 猛者通信

発行 2001年6月1日

第16号

☆ダップセ

(C.LAN&田淵健康)

イラスト・天野シロ

月刊化になってから、モセルもずいぶん早く一周年を迎えた。TBSのキャッチコピーであるところの「未来っばこは、田淵健康の指導と用法を詳しく「けそっぺ」の活用と用法を詳しくしており、あのコピーライターも猛者読者であったが、などと豪華な行末いを見せる裏面であった。

## 登場人物紹介

C・LAN (通称まさ)



レノベス外見に感嘆されがちだが、禁断のテクノロジー・EXAMダブルドライブを搭載した、戦線の人界完成段階寸前な重武装。

田淵健康 (通称ケン)



泣く子も黙る鬼将軍と陰口を叩かれるも、その裏は赤子の手すら捻ることのできない天才ダンジェム隊に入隊希望な重武装。

編みひで (通称でーひー)



自らイェロートラッシュを自負する、地獄から来たクールガイ。締め切りの意味を解きぬダップセの二人に、今年こそロボトミー手術を施そうと企む重武装。

## ゲーム子倶楽部

【探検】ドラゴン

ゲームセンターにおける、より良い便所の条件とは? 未だかつて誰も成しえなかった難問解決に、☆ダップセが敢然と挑む。

## 肩リッシュ鉄の虎

C・LAN(以下タッチ) 単刀直入に言う、今回の企画はそれぞれが知っている、美しいことのないゲーセン便所を披露し合い、どっちのお勧め便所が優れているかを競つプロジェクトで。

淵健(以下ダウン) なるほど。言わば便所合戦って感じDE・SU・NE!

ひで(以下ファイバー) で、負けたほうはどうするのよ。とありますが、PSOの全キャラデータ消去でいいか?

タッチダウン ひ、ひいひいひい!

ファイバー ……そんな世界の終わりみたいな顔すんなよ。ダウン とことりあえず、今回は勝ち負けにこだわらずに、「便所考察」に終始してみるのが良いかと思われます(引け腰)。

ファイバー チツ、この爆子キ野郎。まあ、それでいいよ。

とりあえず取材のアポを取るから、それぞれのお勧めゲーセンを教えてくださいよ。タッチダウン オゲー(懲)。



タッチ てなわけで、朝の8時50分。我々取材班は、お台場はジョイポリス前にやって来たわけだがどうだろうね君。ダウン ねみ。ねみいよお。おおお。

ファイバー フジテレビに出社する社員の群に紛れてやってきたものの、朝のお台場はわりと閑散としているな。タッチ そもそもなんで我らは、こんな早朝に、ここに来なければならなかったのかね

獄長? ダウン それなんですけど、僕は山の手圏内のギーゴ(セガ系)ならこのトイレも綺麗だったんで、そこを取材しようと思っただけです。けど、電話で取材申し込みをしたときに「それならば非とも、お台場ジョイポリのお便所を」と、セガの広報の方に強く勧められてですね(本業)。

んで、開店前なら取材OKだということ、こんな早朝にお台場に大集合したわけです。タッチ なるほど。それなら

ば、お台場ジョイポリはセガ公認の公式便所というわけか。これはファンならずとも、一度は参拝しておきたいものであるな。ファイバー どうでもいけどさ、早く取材始めようぜ。ダウン ラジャス。って……ムオオオオオ!!

タッチ ワアアアアア!!(巻) ダウン いつも猛者の取材では大活躍。ついでに筐体背景でも使用している、私の自慢のデジカメ「フラインピクス4900Z」に、スマメンが入ってねええ!!

ファイバー スマートメディア入れ忘れだどう!? このヌケ作! お前は長谷川町子漫画の登場人物か!?

タッチ しょうがないから、駅のキオスクで「写ルンです」を買ってしのぐべれ。

ファイバー セガの広報の人にバレルのはかなり恥ずかしく、申し訳ないから、いかにもデジカメを使ってるようなフリをしよう、写ルンです」で撮影するんだぞ。

ダウン ちよほほ。

ジョイポリ潜入「取材開始」

タッチ そんなわけでジョイポリ5Fに位置する便所にやってきた我らであるが。

ダウン どうすか、この神々しさは! 流石、世界のセガ



1 リニューアルして、さらに豪華パルメーターを上げたジョイポリ5Fも設置希望。

2 ハチクオリティな内装。大人から子供まで年齢を選ばないインパクト感を見せる。

3 完成度の高さは、セガ系列便所NO.1を誇る。清潔感から便器配置まで付け入る隙がないとはこのことだ。

公式便所だけあって、他の追従を許さないクオリティでござすよ。贅沢な空間設計に基づいて作られた室内は、居住性にも優れた、快適な便所ライフを送るには申し分ない造りとなっている(ナレーション・古○徹)。

ファイバー 清掃が行き届いているのはもちろんのこと、広さも申し分ないな。

ダウン つうか、僕の部屋よりも広いですYO! (本堂) タッチ これはもはや、ゲーセンの便所というレベルを超えておるさな。いよいよゲセも、次世代戦争に入つたといったところだわいフェエフェエ。

ダウン ホカア、ここに住んでもいいぐらいですZO!。ファイバー ……ブチケン、それマジで言ってるだろ。

タッチ ふむ。じゃあ次は私の番じゃないか、フェエフェエ。ダウン まさ兄のお勧めベージュルは何処でしょう? 浦安第4区画とか……。

タッチ 馬鹿いっちゃいかん。まあ聞いて驚け。その便所は5月に遷都を遂げる。埼玉はさいたま市県庁そば、泣く子



も黙る衝撃都市大宮にあるのさね。

ダウン む。今は編集マジソのお膝元ですな。んでは早速IDOL SHOW。(東北本線に乗車中)

タッチ 今は昔、かれこれ10年以上前になるが、当時浦和に住んでいた我が、活用していたのが大宮でな。東口の通りにはゲセがひしめき合っていたさね。これまでも何度か話した気はするが……。

ダウン さいですな。うかがってます。例の「スーパーマ」とかも、大宮にあるんだしたね確か。

タッチ ムス。一昨年の夏に行なった三國戦記(&アシユブレ)探索でも、大宮の店を何軒か紹介してある。気になる人は、アルカデWEBを見ろと良いだろう。

ファイバー 俺も昔、春日部でV言わしてた時代は、大宮のゲーセンまでよく遊びに来たな。

タッチ 大宮東口ゲセ街のはずれにあるゲームファンタジア大宮店こそが、これから向かう廁に他なるまいで。

ダウン なるほどどうも。(大宮に到着)

タッチ こここここいつあ懐かしいZEE! 改札そばのオプジエもそのままさね。じゃ

毎週毎週、奇想天外な事を言い出す小僧ツチたちのおかげで、アポ取りの度に頭を悩ますボク。なんてかわいそう。「あの～部社の直営店のトイレをですね～」。大要だよ、ママ。ボク誤りからみんな電話してるよ。2日にもなつて、トイレが見たいという企画書いてるよ。しかも、誰か置ったよ! 世の中なんでもやってみるものだね。嗚呼、お優しいメーカの方々、ありがとうございます。(ひで)

あ、まず手始めに普行ってたカリー屋へ行き、私の懐かしゲセツターの段取りを決めるとするが。

ダウン Eですね。ちょうど腹も減ってたし。

ファイバー おいおい、そんなのはあとだあと！ 人待たせてんだから、現地までとつとと案内しろや。第一ツアージャーねえ。

タッチダウン ぐくぐるぐくぐく（〇ん太風。訳：イエスサー！）



タッチ ホームス。見えてきたぞお。この先の奥まったトコに、ゲームファンタジア大宮店があるっべれ。

ダウン しかし、この界限はゲーセン多いですなあ。次のゲーセンマップは大宮でキマリつすよ。素マップで。そんな中であって、食堂の「おふくるの味 ひで」が異彩を放っていますな。

ファイバー（ひで） まだあるのかこ。俺も昔、気に入ってたんだよな。

背広姿の人 お待ちしてまし



た。アドアーズ広報の田嶋です。本日は、ゲームファンタジア大宮店のトイレを取材とさせていただきます。

タッチ いかにも。（誇らしげに）よろしく頼む。

田嶋 しかしまたトイレとは……。それに他の店舗にはここよりも新しく大きなトイレがあります。

ダウン これには深いわけがありましてな。我ら二人が、思い出に残るお気に入りトイレをピックアップ……（経緯説明）……という企画なんですよ。

田嶋 なるほど。そういうことでしたか。

ファイバー こは、いつ頃出来たお店なんですか？

田嶋 87年の2月です。ゲームファンタジアの中でも、かなり古い店舗になりますね。

タッチ 我がここに通っていたのは、ブルネルやグラIIのあたりさね。

ダウン ともに88年頃のタイトルですね。まさに、デキタテホヤホヤの食へごろ時代だった、といえましよう。

タッチ トイレは確か2階だったな。お！ 階段正面のバベルイラストも健在か。

田嶋 こちらです。建物自体



はだいぶ老朽化が進んでいますが、当社ではトイレにもかなり気を遣っていますよ。（トイレ内探索開始）

ダウン お！ こはマジキレしすね。小便器が3つと量も十分。大宮ゲーム子の便意を、一身に背負うスポッテルだけのことはありまざるね。

タッチ オムホス!! まさにこさね! アイヌ食いすぎて腹が下ったときや、冷房で腹冷やしたとき、大学登校途中、乗り換え直前に気が変わったときなど、よく立ち寄りたもんじゃわいフエフエ。昔の思い出と変わらぬ清潔さを保っておるわい。

ファイバー トイレは綺麗だけど、話かきたねーよ。

田嶋（苦笑交じりに）ありがとうございます。トイレを清潔にしておけば皆さん綺麗に使ってくださいまし、お客様の印象もだいぶ違ったりするんですよ。

タッチ なるほど。確かにトイレはゲーセンの背姿のようなものかもしれぬな。ただ、ここが思ひ出よりも、ちいとはかし狭い気がするの、我が成長した証拠さね。

ファイバー ホントかよ。



ファイバー というわけでお互いの自慢トイレを見たわけだが、どうも感想は。

タッチ やはり、トイレが綺麗だとフレイヤーの心が落ちつくな。安心してゲームできる空間につながっているということ、実感した次第さね。

ダウン 昔は休みの日ともなれば、一日中ゲーセンにいましたからね。当然何度も用を足すわけですよ。そんなときに汚い便器や、芯のみのペーパーロールなんかがあるとかなり萎えますね。

タッチ ちよっとポロクン、ルな付まいを呈する店でもトイレにいつも紙があり、掃除が行き届いていると「がんばるな」と素直に思うさね。メンテなんかと違って、見えにくい部分であるだけに、おざなりにされやすいが、しっかりやってほしいものだ。

ダウン でも最近では少なくなりましたね。汚いトイレもタッチ うむす。ゲーセンのイメージアップに、排泄環境の向上は欠かせない要素であるだろう。今後もこの調子で、業界にはぜひともがんばってほしいものだ。

ダウン さてと……まとまるところで「ひで」で何かかた食らって、大宮ゲセ巡りでもしませうか。

タッチ（果てしなくタラジユルな感じで）うん、それいいね。しかばらスイ☆！

ダウン ダッブセー！



- 1. ついそまさか一度も行くことなかった「ひで」。その隣の「理容/インサム」にはお世話になったらしい。
- 2. バイセンスなイラストが、ゲームファンタジアを演出する。いやマジ懐かしかったよ〜あ、こりゃこりゃヘイ（ニセまさ）。
- 3. 3Fの不思議な空間はまさしくトリップ。ケンがいたくお気に入りだったぞ。WEBでも紹介してるY/O。
- 4. 之即ち通りの外れに鎮座します。大宮タジア。サウナも15年前から健在！ ちなみに大宮のゲーム代は50円メイン。
- 5. ここが大宮ゲームファンタジアのトイレだっつっ!! 15年という一時代を超えてもなお、その思い出は色あせない。
- 6. 赤と白のコントラストが鮮やかなトイレの奥にある個室は、心から落ち着ける時間をアナタに提供する。重要だ。



ふと思っただんですが、今のところ、宇宙でなにかしらの店を開いた例ってあるんすかね。

ひで ねえよ（さきつぱり）。まさ ムス。となると、宇宙ゲーセン「スペースノバ飯」が開店したわけは、宇宙店舗第一号になるやもしれぬのだな。

ケン 宇宙ゲーセンにも、風営法の適用とかがあってあるんすかね。どこかの役所に、出店許可かなにかを申請しなればならないとか。

ひで その前に、どこの国の法律が適用されるんだよ。まさ 謎は深まるばかりさなケン とりあえず、現在建造されている多国籍宇宙ステーションの中に、敷地を借りるってのはどうでしょう。

まさ 最初はプリクラマシンを一台設置するところから始めて、ゆくゆくはスコア集計店レベルに育てたいものさなケン じゃあ、早速宇宙センターに聞くだけ聞いてみましよう（本誌）。

ひで マジかーっ!?

**SHOOTING ナンパ NOW!!!**

もうアツタマ来た！ お前を全面撃つてやる！（ガンダムが水泳部に集中砲火を受けて撃沈された時）



# ゲーム用語の基礎知識

今月のお話はメダルゲーム。先月のプライズマシン同様、ゲーセンで遊んでるだけでは知りえない裏の情報が満載なです。お楽しみに〜。

担当：Mr.K&伊勢猫  
挿し絵：ざらり屋

## 今月のキーワード「メダル」

※記事内の記号について  
 ◎……同義語を表します。  
 ①……類義語を表します。  
 ②……対義語を表します。  
 「例>」……使用例です。  
 また、用語が複数の意味を持つ場合、丸数字で区切って表しています。

### ▼ア行

#### 預かり [medal keeping]

獲得したメダルをお店が預かってくれる便利なシステム。大多数の店舗で、その期間は「1ヵ月」と設定されている。が、この期間は法律などの規制があるわけではなく、長年培われてきた業界の慣習で決定しているようだ。

#### ウィン [win]

勝利・獲得という英語の意味そのまま、メダルを獲得すること。メダルゲームにおいては、メダル獲得枚数まで、この一語によって表現されている。◎ルーズ

#### オッズ [odds]

英和辞典によると「賭事の際の賭け越し」と説明されている。が、よく意味が分からないので、賭けたメダルが何倍になるかを示す目安の数字◎倍率と覚えておこう。

### ▼カ行

#### カジノ [casino]

メダルゲームシステムのモデルとなった娯楽施設。簡潔に言うと賭博場。ちなみに現職の東京都知事は「お台場カジノ案」を公約に掲げている。もちろん、教育面および治安面で反対する声も多い。というわけで提案。怖い業種の方々

ではなく、ゲームセンターオペレーターのお店で、都の委託機関が換金業務を行えば、問題はクリアされるのではないだろうか？

どうでしょう知事様。あ、都の機関じゃあ、汚職が心配ですね……。



#### キッズメダル [kids medal]

小さなお子さま向けのメダルゲーム。ゲーム内容は様々だが、基本的にワンボタン操作で遊べる分かりやすさがポイント。ちなみに「1回のゲームで獲得できる最大枚数は99枚まで」という業界の自主規制が存在している。ショッピングセンター内のゲーセンに多く存在するため。S/Cメダルと呼ばれることもある。◎ジャリメタ

#### キャンブル [candle]

メダルゲーム場を運営する際に最も気を付けなくてはならない言葉。

### ▼サ行

#### シグマ方式 [sigma system]

メダルゲームを最後に換金すれば、アツというまに賭博◎違法となってしまうのである。賭博は現金、もとい厳禁なのである。

現金でメダルを借り、ゲームでメダルを増やして遊ぶというシステムの俗称。昭和44年、株式会社シグマ（現・アドアーズ）により、このシステムが構築されたことから命名された。換金も景品もダメというシステムのため、成功を危ぶむ声が多かったが、翌45年には全国に模倣店が登場、大ブームとなった。

#### ジャックポット [jack pot]

「積み立て掛け金」という意味のトランプ用語。また、当選者がいないために累積された「多額の賞金」という意味もある。それが転じて、メダルゲーム（カジノ）での最高当りを意味するようになった。ちなみにメダルゲームでのジャックポットは、数百枚以上獲得が相場である。略してJPと表記される。

#### シングルメダル [single medal]

ひとつの筐体にメダル投入口がひとつだけ付いている、1人用メダルゲームのこと。◎マスメダル

### ▼ハ行

#### プログレ [progressive system]

正式名称はプログレッシブ対応メダルゲーム。複数の筐体を通じて、各筐体に投入されたメダルの数パーセントをプールしていき、大当たりが出たときにプールしたメダルを一気に払い出す大がかりなシステム。この大当たりは通常のJPとは区別して、プログレッシブJPと呼ばれることが多い。一般的に数千枚にも上る枚数となる。

#### ペイアウト率 [payment rate]

いわゆる「当たり確率」のこと。メダルゲームでは、90%前後に設定されていることが多い。これは、仮に100枚のメダルを使って遊んだ場合、90枚前後は戻ってくるということ。単純に考えると必ず減る設定が、ゲームによって110%や70%に変動、長時間での平均値が90%となるように自動調整されるのである。高確率の波が来ているときに強気に攻めることが基本である。

#### ベット [bet]

メダルを賭けること。「ベット×オッズ◎ウィン」という数式がメダルゲームの基本概念である。

### ▼マ行

#### マスメダル [mass medal]

ひとつの筐体に複数のメダル投入口があり、多人数同時プレイができる大型メダルゲームのこと。もちろん、2人用にも適用される。最近では、プレイヤーが座る場所をターミナルと呼ぶことから、マルチターミナルマシンと称されることもある。◎シングルメダル

#### メダルゲーム [medal game]

投入口にメダルを入れて遊ぶと、メダルが払い出される方式のゲームマシン。この方式は「メダリン&メダルアウト方式」と呼ばれる。賭博につながるメダルゲームの原則と定義付けられている。



## COLUMN メダル

専用メダルゲームで遊ぶために作られた丸い金属片がメダルである。磁石にくっつく性質（磁性体）のステンールまたは430ステンレスという素材で製造されるのだ。その直径は大小2種類に区別され、大きいものが米国の25セントサイズ、小さいもので5セントサイズとなっている。自動販売機などでの悪用を防ぐため、日本の硬貨と大きさ・厚みに違いを持たせているのである。

話が変わるが、コインゲームという言葉雑誌などで見たことがあるだろうか？メダルゲームを説明しているのに、なぜかコイン（一貨幣）ゲームと呼ぶのだ。アーケードゲーム業界誌に「コインジャーナル」があったように、硬貨を投入するものがコインゲームなのである。一般誌や新聞が間違えるのはともかく、ゲーム誌も希に（某ゲーム専門サイトは度々）コインゲームと呼んでいたのだ。アーケードを愛する読者諸君がい間違えるのだけはやめましょね。



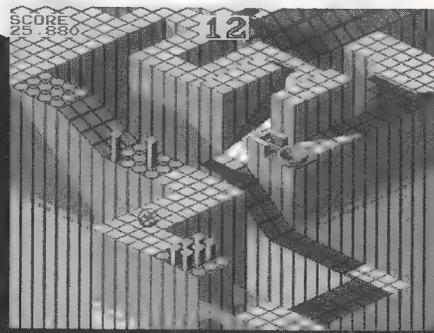
3ウェイ方式 [three way system] メダルゲームの筐体にメダル・10円・100円それぞれの投入口が付いた機種で、子供用メダルゲームだけに搭載可能である。メダリン&メダルアウトの原則に反しているようであるが、これは、「硬貨をメダルに両替する機能を搭載している」と解釈されるのである。

# Old Game Museum

オールドゲームミュージアム

## 名越稔洋×マールブルマッドネス

一部のオールドゲーマーからも注目されている『モンキーボール』。その開発者である名越 稔洋氏と、17年前に発売された伝説の名作との関係に迫る。



Text: RED

先日、AOUエキスポで発表され、この5月に発売が予定されている『モンキーボール』(アミューズメントヴィジョン/セガ)。エキスポでプレイした人や、本誌5月号の紹介記事を読んだ人の中には、「あるゲーム」を思い出した人も少なくないだろう。

「あるゲーム」とはアタリ(※1)が84年に発売して当時のマニアを虜にした伝説の名機『マールブルマッドネス』である。そして、こう思った人も多かったのではないだろうか? 「このゲームの開発者、相当マールブルマッドネスが好きだったのではないかな?」……。

今回のオールドゲームミュージアムは、アミューズメントヴィジョン代表取締役社長にしてモンキーボールの発案・開発者、名越稔洋氏とマールブルマッドネスを主題として進めていく。

### 「一応クリアはしましたよ」

予想通り、名越氏は学生時代マールブルマッドネスにハマっていた。プレイヤー時代の自らを「ライトユーザー」「マニアレベルは10段階評価で5くらいだった」と振り返る彼だが、これは謙遜含みの言葉とみていいだろう。

なぜならば、マールブルマッドネスはルールこそ単純だが難度は決して低くなく、いわゆるライトユーザーと呼ばれるプレイヤー層が全面クリアできるようなゲームではなかったからだ。全6面と面数自体は少ないものの、4面以降は1面ごとが壁になるようなゲームで、当時のマニア

達もそう簡単にクリアできたわけではなかったのである(※2)。逆の見方をすれば、マールブルマッドネスに対するときの彼は、ライトユーザーではいられなくなるほど、このゲームが好きだったのかも知れない。

### トラックボールへの想いとバナナレバー

名越氏も、マールブルマッドネスに対しては「あのゲームに文句をつけるところはほとんどない」と、手放して絶賛。もっとも、全面クリアするまでプレイした上でこのゲームを誉めぬ人は、あまりいないと思われるのだが……。

マールブルマッドネスのどこが好きだったのか? と聞いた問いに「ボールを操るためにトラックボール(※3)を使うダイレクトな一体感、それだけですべてが語れるところ」との答え。やはり、彼も多くのマールブルマッドネスファンと同様、トラックボールという操作系に少なからぬ思い入れを持っていた。マールブルマッドネスをプレイ中に、お約束である「ちよび肉(※4)」をした話を「今だったらPL法が大変なことになりますよね」などと、「冗談交じりで嬉しそうに語ってくれたのである。

ではなぜ、モンキーボールではトラックボールを採用しなかったのだろうか? マールブルマッドネスにおけるトラックボールの操作感が好きだったプレイヤーなら、誰も思うところだが……。名越氏がプレイヤー時代に、マールブルマッドネスにハマっていたことを知ると、その疑問はますます膨らんでくる……。

#### ※1:アタリ

1972年、アメリカに誕生した世界初のビデオゲーム専門メーカー。元祖ブロック崩し「ブレイクアウト」など、世界的ヒット作をリリース。ワーナーコミュニケーションズによる買収、ナムコアメリカとの合併などを経た後、ミッドウェイに吸収され、その歴史に幕を下ろした。

#### ※2: そう簡単にクリアできたわけでは～

筆者もこのゲームにはかなりお金を吸われた。4面以降は本当に1面1面がきつくて、クリアするまでにはかなりの期間を要した記憶がある。特に6面に行けるようになってから、クリアするまでがキツかった印象が強い。初めて6面クリアできたときは、本当に嬉しかったなあ。

#### ※3:トラックボール

コンパネに埋め込まれたボールを転がすことによって、キャラクターを操作する入力デバイス。通常の8方向レバーより微妙な操作が可能。「ワールドカップ(85年/デーカン)」「サイバリアン(88年/タイトー)」「アウトトリガー(99年/セガ)」など、なぜか面白い作品が多い。

#### ※4:ちよび肉

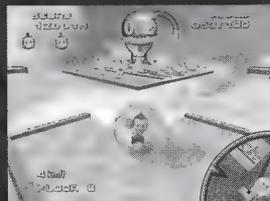
コンパネとトラックボールの微妙なスキ間に、手指の肉や皮をはさんでしまうこと。地域によってその言い方は様々である。かなりの激痛を伴い、場合によっては流血騒ぎに発展する。マールブルマッドネスやワールドカップの場合、かなりパワフルな入力を要するため、引き起こしやすい。

# 名越 稔洋

株式会社アミューズメントヴィジョン 代表取締役社長

代表作  
DAYTONA USAシリーズ  
SCUD RACE  
SPIKE OUTシリーズ  
PLANET HARRIERS等

昭和40年6月17日生まれ  
1989年 (株)セガ・エンタープライゼス入社  
第2AM研究開発部所属  
1998年 同社 第11AM研究開発部  
部長就任  
1999年 同社 第4研究開発部  
部長就任  
2000年 (株)アミューズメントヴィジョン  
代表取締役社長就任



アミューズメントヴィジョンの最新ゲーム「モンキーボール」は5月中旬稼働開始予定。P66からの記事も要チェック!!



**Q** 開発という立場になる前は、いつごろ、どんなゲームをプレイしていたのですか？

**A** いわゆるライトユーザーで、面白そうな新作はとりあえずプレイしましたし、難しそうだと思ったら、手を出さないこともありました。メダルゲームなんかも遊びましたね。

高校生のときはあまりゲームはやりませんでした。大学生になって時間に余裕ができてから、よくゲームセンターに行くようになりました。

当時は「ギャラガ」などで遊んでいましたが、「ギャラス」くらいからはシューティングゲームについていけなくなりました。

**Q** 特に好きだった作品は？

**A** 「アウトラン」「アフターバーナー」などの体感ゲームはすごく好きです。けれど、体感ゲームは「ワードリフト」からついていけなくな

りました。その頃に入社して、開発現場にワードリフトの筐体が残っていて、「ああ、手に負えないゲームを作っている会社に入社したんだな……」と思ったのを覚えています。

**Q** ゲーム開発に就こうと考えた動機は？

**A** 映画学科に在籍していて、映画業界、映像の制作をやりたいんですが、なかなかいい職がなかったんです。

そこで、純粋に好きになれることを考えて、ゲーム好きだし、ゲーム業界で働いていこうかな、と思いました。

80年代中盤ごろから、急速にゲームの映像が発達するのを目の当たりにして、これからゲーム映像が発展して、映画と比較されるようになっていくのを見るのも面白いだろうと思いました。

だけど今は、ゲームの映像を映画っぽくし過ぎる方向性にも疑問を感じています。

## 怒りのベクトル

名越氏はこんなことも言っていた。「マールマッドネスは、失敗したときに、自分に対して怒りを覚える。失敗したときにゲームに対して怒りを感じてしまうゲームより、自分に対して怒りを覚えるゲームのほうがハマれる。」

正直、この発言には唖らされた。マールマッドネスをプレイしていたとき、このような感覚を持ったプレイヤーは少なくないのではないだろうか？ やほりこの人、今は開発者でも、根っここの部分の感覚がゲームマーっっぽいのである※6。

面白かったのでちよつとつづいてみると、あっさり口を割って(?)くれた。やはり彼も、マールマッドネスはかなり怒りながらプレイし

## 遺産

ていたクチだったというのである。「なぜ失敗したのか、次はどうすればいいか、というのが分かりやすいゲームはいいゲームだと思う」という発言にも、マールマッドネスやモンキーボールに対する想いが見える。

今回印象に残ったのは「過去の作品で、少しルールを焼き直ししただけで※7、すごく面白くなるゲームはたくさんあるんですよ」という発言。モンキーボールもこれに該当する作品だという。

「焼き直し」という言葉はあまりいい響きではないが、マールマッドネスやモンキーボールという流れにマイナスイメージを感じないのは筆者だけではないだろう。

モンキーボールに関しては、焼き直しとカリメイクではなく、17年の歳月とメーカーの垣根を超越して出現した「続編」であると言ってもいいのではないだろうか？ 単にタイトルがモンキーボールというだけであって、そのスピリッツは「マールマッドネス2001/名越REMI X」とでも言うべきものなのである。少なくとも筆者は、モンキーボールをプレイすることで、今回のインタビューを通して、そう感じた。

ビデオゲームが登場してから30年以上が経過し、アイデアは出尽くした※8の感もある。しかし、先人の残した遺産の中には、未だ掘り尽くされていない、宝の山も眠っているのではないだろうか。

### ※8：アイデアは出尽くした

名越氏は、1972年にアメリカに誕生した、アーケードならではのアイディアはたくさんストックしている、と語っていた。「例えば、モニターを縦に4つ並べたテトリスとか面白そうじゃないですか?」とか、かなり大胆な発言もあった。今後も、アミューズメントヴィジョンの作品には注目していきたい。

### ※7：焼き直しただけで～

モンキーボールのように、すごく面白くなる場合もあるが、当然逆のケースも存在する。数年前に某社から発売された、トラックボールで●●●●を転がすゲームは、かなりキテた。トラックボールで球転がしするゲームを作れば、必ずしも面白くなるわけではなかったようだ。

### ※6：感覚がゲーマーっぽい～

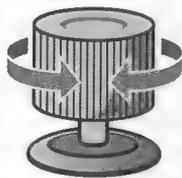
「プラネットハリヤーズにはなぜ2周目があるのか?」という質問をしたら、「昔のゲームはうまくれば長く遊べたんだぞ、という意味を込めている」という答えが返ってきた。こんなセリフ聞かされたら、「ライトユーザーだった」とか言われても、到底信じられませんがなあ。

### ※5：バナナ型レバー抜きでは～

名越氏も自キャラを猿と決めるまでは、トラックボールにもかなりの実績があったそう。また、「バナナ型レバーの企画が通らなかったらトラックボールにしていたか?」と聞いたら、難易度の調整が関係してくるので、トラックボールに変更することはできなかったとのこと。

# 『プチカラット』基本操作

—パドルでルンルン(以下略)—



**パドル**

★これをグリグリ回すことで、パウス(自機)を左右に動かせる。画面の端から端まで瞬時に移動できるぞ。

★最初にボールを発射するときには使わない。隠しキャラを出すのにも使うがね(ゲー辞典参照)。

**ボタン**



★『プチカラット』は「アルカノイド」シリーズでおなじみのパドルレバーを採用。モニター内の自機とプレイヤーの脳神経が、まるで直結したかのような一体感を体験することができるのだ!

# ゲームセンター よく見る伝



## 『プチカラット』

Text: 福田柁太郎  
©TAITO CORP.1997

アルカノイドタイプのブロック崩し系新感覚アクションパズル、「プチカラット(略してプチカラ)」が今回のお題。「アクションパズル戦記! 壮大なる序曲が今、始まる」という広告キャッチに「序曲の続きはどこ?」とつっこみたくなりますね。

# ジュエリングドランカー必見、 熱き血潮で宝石をモギれ!

どちらかというど地味目なジャンルのブロック崩し系ゲームながら、爽快感とパズル性、キャラクターイズムを追及していたアクションパズルの傑作、それがタイトーの『プチカラット』だ。

基本ルールは、反射するボールをパウス(板)を操作して打ち返すというまんまブロック崩し。加えてプチカラオリジナルの要素は、「ストーンを根元を消して(ちぎり)、一気にストーンを落とせる」という「パズルボール」的なフィーチャーが採択されていることだ。デッドラインギリギリまでストーンを溜めて、文字通り根こそぎちぎり、相手陣営に宝石を大量に送り込むのが、基本にして絶対の法である。

3つあるモードの中でオススメなのが「おはなしモード」。12キャラのストーリーを追体験するモードで、エンディングももちろんあるぞ。会話デモに見え隠れする人間模様(一部獣人模様)に、刻の涙を見ていただきたい。

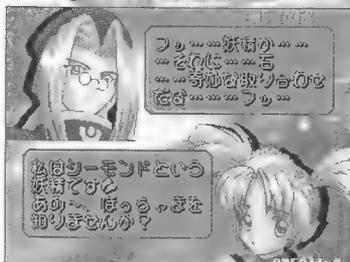
ファンタジーの世界観にマッチした愛くるしいキャラクターたちは、微妙にキャラゲーマーのツボを押さえた面子だ。眼鏡っ娘、ウサ耳、少年、マッチョ親父など各属性性全年齢対応なのが嬉しい。

ちなみに、ガネット、サファイアという具合に、キャラの名前は誕生石になぞらえてつけられている。プチカラを見かけたら、自分の誕生石のキャラクリアを目標にしてみよう。なにかイコト起きるかもしれないよ。

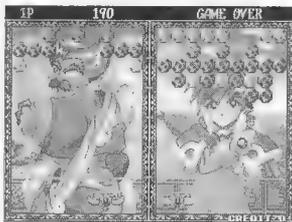
## 『プチカラット』見所蔵

プチカラの半分は、ふにっとな愛らしくいキャラクターでできています。萌え、否ッ、萌えすぎるキャラも多数収録。

ページが何故か妖精しぼりなのは不問にしてくれ。



プチカラ1番人気シーモンドちゃん。妖精+メイド+ツテールと男のロマンを万遍なく満たしている。



対戦中はキャラクターがよく動く。大量のストーンを送り込んだときのアクションは見物だぞ。



ガネット対オバー(じせる)。オバーの夢はハレムを作ること、ふてえ爺さんだ!

# 具レートリクエスト

☆募集もしないのにハガキを出しやがって! ありがとう。冬にとりあげれば冬期伝承?

(福岡県)

倉長行矢さん



## こーじ(偽)が語る 私の愛したプチカラ



[PROFILE]  
元ゲーメスト所属の出たがり編集者。「サイキックフォース2012」や「プチカラット」のページをディレクションしていた男だ。とって三沢命。

いやあ、プチカラでしよ。

当時のT社広報担当さんと、神保町の喫茶店リオでプチカラどうなのよ討議をしたのが昨日のようですよ。ゲーマーの聖地G-Modeでもイベントとかやったなあ。お客さん来なかったけど。

もう時効だと思っからバラすけど、プチカラットは当初、「アルカノイドリターンズ2(仮)」というタイトルで開発が進行していたんだ。

だけど、俺が「あの〜、「リターンズ2」ってタイトルちよっと変じやないですか?」とクレバーな指摘を入れたら、マスターアップの基板は「プチカラット」になっていたという、プチカラの話があります。

ほみだしもよく見る伝

忘れたところであった。このゲームには隠しキャラがいるんだよ。コマンドを入れると「クレオパトラフォーチュン」というゲームに出演したナイルっ娘、パトラ子ちゃんがプレイヤーキャラとして使えるというわけさ。気になるコマンドは「コイン投入後、ボタン(ボール射出ボタン)を3回押し、スタート」これでパトラ子と会えるぞ。「クレオパトラ」も面白いからやってみよ。

# レゲー奥の細道

あのレゲーにハマってるんだけど、どうしてもクリアできないので攻略して! といった声にお応えする「リクエスト攻略」と、「俺様「アーガス」全面クリア超楽勝! もう誰彼構わずに必勝法を教えるこのゲームの素晴らしさを伝えたい!」といった人に攻略方法を投稿してもらう「レゲー投稿攻略」の二面性を持つ総合レゲー攻略コーナーです。お便りお待ちしております!

**【攻略希望!】** 応募規定: 以下の項目を満たしてご応募ください。  
 ●投稿者氏名・住所・電話番号 ●攻略してほしいレゲータイトル  
**【攻略教えます!】** 応募規定: 以下の項目を満たしてご応募ください。  
 ●投稿者氏名・住所・電話番号 ●レゲー攻略

レゲーの攻略なら  
まかせてくれい!

当コーナーは、総合レゲーコーナーを目指し、レゲーに関する新企画に挑戦していく場です。その内容は編集部から提案する企画もあるし、みんなの要望に応えるような企画も考えていきたいと思っています。

まず今回は編集部からの募集のみになってしまっけど、レゲーに興味がある人は、こんなことをやって! といつたりイラストも受け付けるので、どんどん投稿してほしいな!

あなたのレゲーコレクションを見せてください! レゲー基板や筐体から、ポスター、ポップやインストカード、はたまたなんでそんなものを!? といった、謎の部品などなど……もの凄いアイテムをお持ちの方を取材しちゃいます。自薦他薦問わずに募集! アーケードゲームに関する逸品を持っている人や、こんな人があるという情報をお持ちの方は編集部までご一報を!

**【コレクション自慢】** 応募規定: 以下の項目を満たしてご応募ください。  
 ●投稿者氏名・住所・電話番号 ●コレクション内容

自信の逸品!  
レゲーコレ自慢!

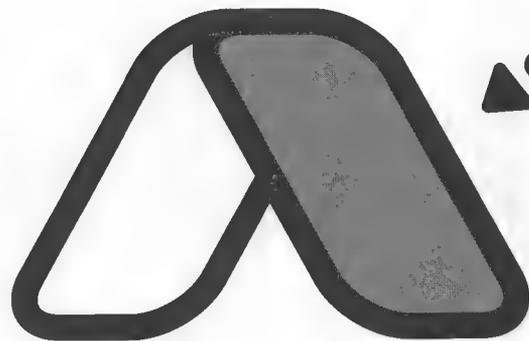
**【応募宛先】** すべての宛先はこちら!  
 メールの場合は、location@arcadiamagazine.com  
 郵送の場合は、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10

全国各地のレゲーを置いてあるゲーセンに、編集部が取材に行きます。と言っても、単にお店紹介をするわけじゃないぞ。そのお店で流行っているレゲーや、スコアにチャレンジしているプレイヤーとか、色々な要素を取り上げていくのだ!! レゲーの攻略法や、意外な裏技など、こんなもの知ってるかあ〜ん〜みたいなネタも教えてもらえると、こりゃ〜また嬉しい感じだ。といこと、当コーナーで取り上げてほしいお店を、自薦他薦問わず大募集! また、このコーナーの取材対象は、必ずしもお店という単位にはこだわらない、ということを再確認してほしい! お店自体は普通で、レゲーは2〜3台しかないけど、スーパープレイができるマテがいる、なんてお店もあるだろう。そんな場合はお店よりも、プレイヤーとそのテクニックを取材するぞ。

こんなお店やプレイヤーを  
超絶大募集中!

**【お店募集】** 応募規定: 以下の項目を満たしてご応募ください。  
 ●投稿者氏名・住所・電話番号 ●レゲーが置いてある店名 ●お店の住所・電話番号 ●そのお店のウリ

知りたい秘密はここにある。  
**Amusement Journal**



# 新創刊!

月刊アミューズメント・ジャーナル  
 [定価/1,650円 年間購読料/19,800円]

購読に関するお問い合わせは下記電話番号へ。  
 (有)アミューズメント・ジャーナル  
 ☎ 本社 03-5728-8273 大阪支社 06-4801-5860

毎月30日  
発行です。

# ジャンク新聞

第16号  
平成13年4月28日発行  
担当：はま一

エイプリルフールなのを忘れていて、友人に教えられたウコンポに延々と挑戦。成功させて逆に驚かせてやりたかった……(笑)。

## ギルティギアゼクス：チップ

●(密着から)ダストアタッカー→ジャンプ(K(2)×3→K(1)→K(2)×5)→(着地)立ちP→近距離立ちS→立ちHS(ジャンプキャンセル)→{P×2→K(2)×2→K(1)×2}(ジャンプキャンセル)→{P→K(2)×2→K(1)×2}(ジャンプキャンセル)→{P×2→K(1)×5}→βブレード ※K後の( )内はKのヒット数を表す

ティズィー限定コンボ。ダストでふき飛ばした相手を地上に引きずり下ろし、再度空中コンボを決めるのが特徴です。ポイントは、「ダスト後のジャンプKを2ヒットさせるため、ホーミングジャンプをしたらずにレバーをニュートラルに戻す」、「ダスト直後のジャンプKは最速で出す」、「途中でジャンプK(1)を交えることで、相手の位置を自分より下にする」、以上3点です。

(青森県 館山 雄一さん)

ジャンプK(2ヒット目)の叩きつけ効果を利用したチップのコンボは、館山さんのほかにも多数の方から投稿がありました(しかし、なぜこの時期に回ってきたのか?)。もちろんダストだけでなく、おなじみしゃがみHSカウンターやβブレードロマンキャンセルからでも可能。ただ、全然減らないんですよね、これ……。練習しておけば、一応タイムオーバー間近での時間稼ぎに使えるかも?(笑)

## 燃えろ!ジャスティス学園：流

●A={しゃがみ弱②→立ち弱②→しゃがみ強④→しゃがみ弱②→しゃがみ強④}、B={しゃがみ弱②→立ち弱②→立ち強②}として……

(密着状態から)立ち弱②→立ち強②→{A→B}×2→A→{しゃがみ弱②→しゃがみ強④}→{B→A→B→A}→{しゃがみ弱②→しゃがみ強④}

流の対角限定の超絶コンボです(なぜかかなり有名になってます)。途中でビョってしまいうので、ゲーじなしたと65HITが限界。

(埼玉県 DJ SADAさん)

自分は最初に「つながりそうでつながらないや」と思って諦めちゃってたんで、これだけ複雑な手順を確立させたことに驚かされました(笑)。岩受難の日は、もはやシリーズの伝統になりそうな予感……。

## combo BBS

# 連続技掲示板

「ストZERO3」の操作感覚がちょっと変わっていて、「A」になってできなくなったのか、単に自分が失敗してるだけなのかイマイチ不明……

## ザ・キング・オブ・ファイターズ2000：マキシマ

●(相手画面端)投げはしず動作→ST大門(跳び蹴り)→▲+C→カウンターモード発動→ST大門(ダウン中の相手を投げる)→▲+C×2→ブリッツキャンノ ※ST=ストライカー

カウンターモードは、発動モーションをヒットさせて相手をダウン回避不可能にします。また、ブリッツキャンノはバンカーバスターでもOKです。(埼玉県 棘さん)

前号で「2001(仮)」のアナウンスもあった「K.O.F.」シリーズ。「2000」は、もはやどんな状況からでも致命傷を与えられる感じが、次回作ではどうなるんでしょう?

# こんぼ昔話

目押し命の連続技の巻

リアルバウト餓狼伝説：ギース

・(画面端で)「A→C→C(2ヒット)→烈風拳」×n

※障害物が壊れるまで

「R」餓狼の要とも言えるコンボネーションアタック。それ自体は先行入力次第でつなぐことができるが、「初段の通常技を(必殺技の硬直中など)に先行入力して出すと、その後のコンボネーションが出なくなる」という欠点も抱えていた。この連続技が難しいのはまさにそこで、烈風拳の硬直が切れた瞬間に正確にAを入力しないと(遅くとも早くても失敗、次のCが出ない)というものだった。

●鉄拳3：風間仁

・風神拳×3

ポイントはいわゆる「1フレ風神」。「コマンド(☆)×(☆)×(☆)」最後の☆と☆を同時に入力すると、通常とは違う性能の風神拳が出るというものだ。このコンボは「1フレ」発動にそれを決めるのだが、当然その「60分の1秒の狂いもない同時入力」を連続で成功させねばならず、かつ硬直が解けた瞬間に入力を始める必要がある(先行入力をほぼ受け付けていないため)。

今でこそ体得した人も少なくはないが、発売されてからしばらくは、決めればゲーセンのヒーローになったほどだった。

●ヴァンパイアセイヴァー：フェリシア

・(対デミトリ限定)ジャンプ弱②→弱②→中②→強②×n

「セイヴァー」におけるチェーコンボは、それ自体は少し練習すれば誰でも出せる程度のものである。だが、この連続技は「弱②→中②→中②→強②」のつなぎを、チェーコンボの成立するもつとも遅いタイミングで入力しなければならぬ(ヒットストップが切れた直後の「1フレ」のみ)。つなぎが遅れている間にわずかに落下して打点が変わるため、技が空振りせず、かつ着地後のジャンプ弱②が間に合うようになるのだ。

## 基板の裏側

Reverse side of PCB  
PCB to inside

### 035

ボチヨムキンを使用し、ガードレベルが初期状態の相手にダストアタッカー(ホーミングジャンプ後レバーニュートラル)P×6→K(ジャンプキャンセル)→P×3(「A」までで気絶させる)→着地へフリンキーボチヨムキンをスタ

### 036

夏の闘球天井サーブがヒットしている最中に「2」(プラットフォーム)をヒットさせると、その演出中は相手が発炎にまつられたままになる(ラン、流、醒醒、サキなど)の2プラットフォームをヒットさせると面白い。

### 037

使用キヤラはラルフ、ストライカーはチャン。スーパーリアルセンターバックフリーカーでつかむ直前に、押しつぶすような形でストライカーをヒットさせると、ラルフがハンザイポーズのまま固まってしまふ(この状態は完全無敵で、相手はタイムオーバーまで回復できない)。(大阪府 S.N.K.さん)

●タイピングは非常にシビアですが、連続技などから決めてそのままタイムオーバー勝ち、というところも一応可能です。

## 情報求ム!

●連続技掲示板……ちょっとヒネリの効いた魅惑のコンボがメイン。理もれてしまったマイナータイトルなどで随時募集。●基板の裏側……通常のプレイでは起こらない、「?」な現象を募集。●オレ流調整術!……「ここはこうなっていたほうが、もっとよかったの……」といったネタ(グチ?)を募集。 ※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

# HARDWARE MUSEUM

1988年/昭和63年

ナムコ

## ウイニングラン

- 開発元 ナムコ ● ジャンル レース
- 発売元 ナムコ ● 操作系 アナログ(5kΩポリウム)3系統&シーケンシャルギア

システムボード SYSTEM21

CPU 68000×3 6809×1

サウンド構成 YM2151+PCM音源

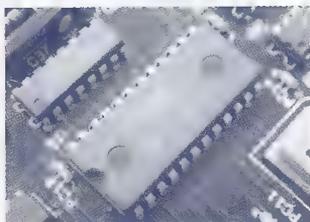
表示色数 カラー

スペック 専用ハーネス・4枚基板 +5V+12V電源

後ろを向いたら  
世界が見えてきた

Text:袴田直樹  
hakamata@pc.highway.ne.jp

～思い出のゲーム基板たち～  
ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのほります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。



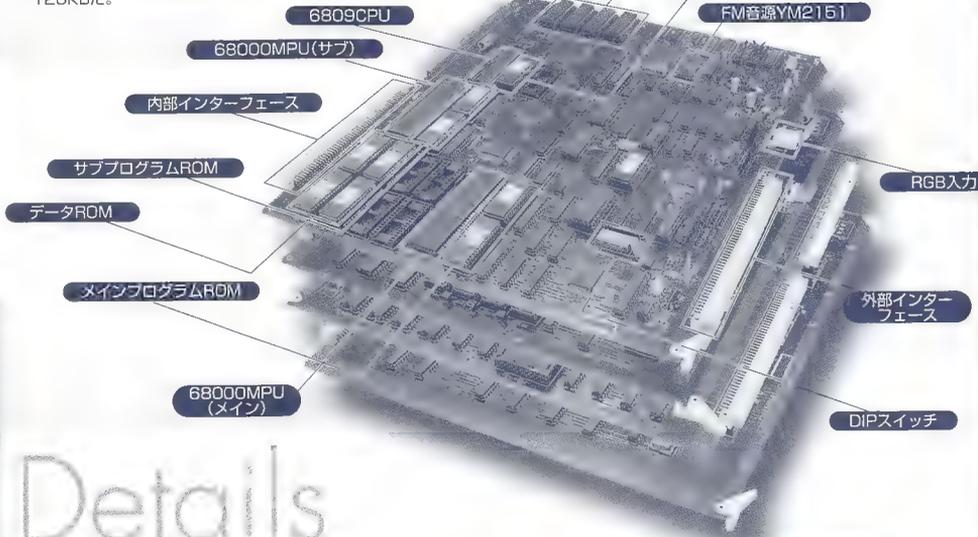
毎度おなじみFM音源YM2151。これにPCM音源が加わり、冴えた音を奏でる。



68000と6809が見える。このほかにCPUは68000を2つ搭載。



ROMは1Mbitの容量のもの。バイト換算で128KBだ。



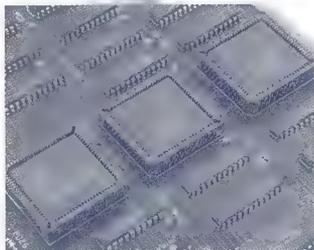
### 用語解説

システム名の由来：「16bitCPUだから」システム16、「モニタの周波数を24kHzにしたから」システム24。これはセガの場合だが、システム基板の名称には何かしらの由来がある。今回紹介するシステム21は、開発ナンバーに因んでつけられたものだ。ナムコでは企画が通った時点で開発ナンバーをつけるのだが、その21番目が「ウイニングラン」だったというわけだ。ちなみに「ドルアーガの塔」の開発ナンバーは25で、これは宝箱が出現しないフロア25との関連がほの見える。  
ヨーイング：ヨーイングとは、車の重心点を天地に通る軸線を中心とした、回転運動のこと。ちなみに、ローリングは、車体の左右への傾きの揺動のこと。ついでにピッチングとは、車の重心点を左右に通る軸線を中心とした回転運動のこと。車の動きは、この3軸で構成されるのだ。

## Details

### HARDWARECHECK

ポリゴン表現をナムコが初めて使った作品です。今となってはカクカク感が否めないのですが、筐体の出来とあいまってかなり熱中したものでした。基板は4枚構造で連結コネクタのあるシールドケースに収まっており、SYSTEM2の延長のような作りに見えます。インターレス画面による表現をしたのもこれが最初で、これ以降ナムコの大型の定石となります。慣れないと画面がチラチラ……。素直に水平走周波数を24kHzにすればいいのに。

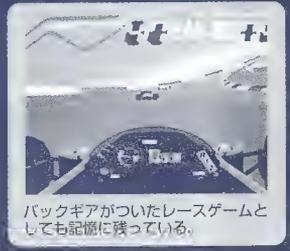


ポリゴン処理を受け持つプロセッサ群。これにより、高速処理を実現。

唯一のヘアピンカーブを減速せず突っ込む「壁ターン」という技術も、是非はともかくとして、ハイスコア争いの重要な力ギとなりました。  
2軸をローリングとヨーイングに割り当てたDMXタイプの筐体の出来は秀逸だったと記憶しています。セガのように、ただ動作軸を増やすのではなく、ヨーイング軸による滑りの表現は、視覚によるスリップ音より視覚による背景の流れより、的確に車のスリッパをプレイヤーに伝えるものであったと私は思います。

「君は知ってるか?」が発売当時丁度F1ブームというところあって、大変人気を博しました。発売記念としてアルタ前でイベントを行なったくらいですから。  
ポリゴンにより「逆走」が可能になったのは売りの一つでした。そのためスピンしてしまふところが多くなるプレイヤーが繰出。そのために、わざわざ緑石の色を左右に変えて進行方向の目安にしているのですが、それに気づくころには普通に走れるようになっていたりします。

©1988 NAMCO ALL RIGHTS RESERVED



バックギアがついたレースゲームとしても記憶に残っている。



# ゲーマー究極形態

## アーケード・ネオ

電界 接続



第16回

Text: GrayZone Illustrated by ムドウ

### 『センサー使用ゲームをコントロールボックスでプレイしよう!!』

しつこく続く山本さんシリーズ第5回。どうよ! 今回は、アナログデバイス的一种として、古くから使われてきたセンサーコントローラを使ったゲームを、コントロールボックスで遊べるようにする「センサーコントローラ」の製作記事を掲載しよう。いろいろな種類が存在するセンサーの代用ができる汎用の装置になっているぞ。対応センサーが入手できなければこれだ!

### 概略を知る!

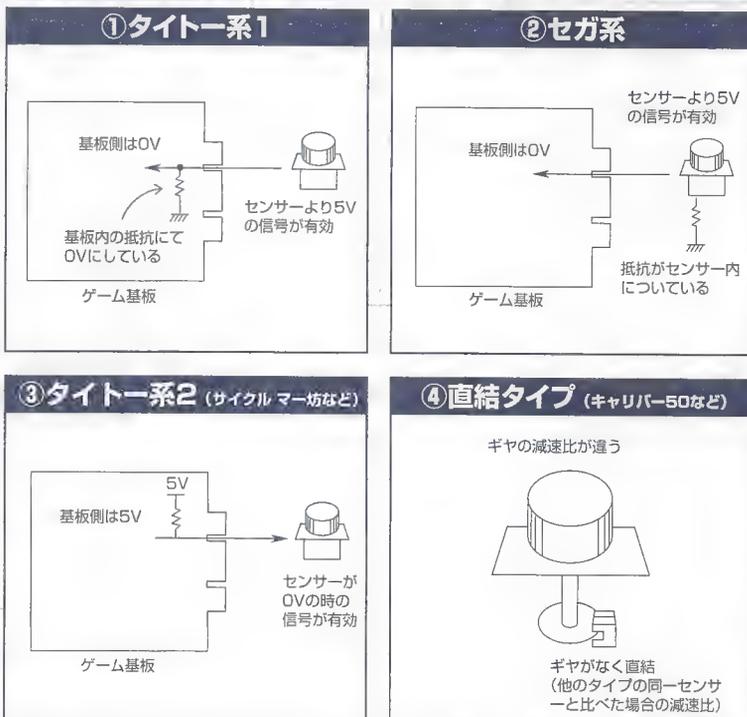
回せば回した分だけキャラクターが動く……、よくブロック崩しタイプのゲームで使われているコントローラ、あれがセンサーコントローラだ。センサー対応のゲームは、当然センサーをいっしょに買って、それでプレイすることになるわけだけど、センサーといっても様々で、右に紹介するように、いくつかの種類がある。

これをすべて別々のコントローラでプレイするのはちょっと面倒だし、ここ数回で紹介してきたレアデバイスのように、いっしょに手に入らないこともないことはない。今回はそんなケースに便利な回路を紹介しよう。

この回路は、コントロールボックスのレバーまたはボタンなどのデジタルコントローラで、センサー対応ゲームをプレイできるようにするものだ。もちろん、この回路を使いさえすれば、レバーやボタンでセンサーコントローラのようにスピードコントロールができるようになるというわけではない。コントロールできないスピードは、回路上の半固定ボリュームで調整することでフォローをするしくみだ。

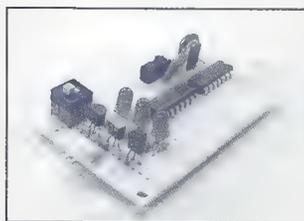
そして、いくつかの種類があるセンサーコントローラの違いをカバーする作りになっているため、ほぼどんなセンサー対応ゲームでも、本回路を通すとレバーやボタンで遊ぶことができる。本回路は、いわゆるパドルと呼ばれるツマミ状のセンサーコントローラだけでなく、『チェイスH.Q.』などの一部のレースゲームのハンドルの代わりとしても機能するぞ。

### センサーの種類と構造

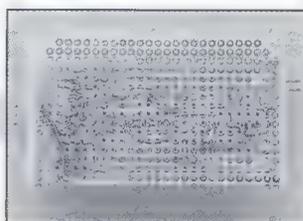


どのメーカーのどのゲームで使われているセンサーコントローラでも、その構造は似たようなものだが、メーカーにより共用できない場合がある。違いになっているのは、信号の入力部分だ。主に上に紹介するようなタイプがあり、この組み合わせによるバリエーションがある。

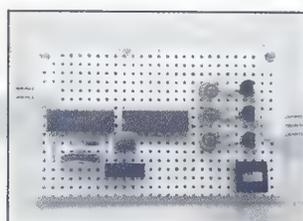
## センサーコントローラを作る



どうかな? 作る事ができるのかな?



メッキ線とラッピングワイヤで配線。薄いのメッキ線。



基板の表面だ。3つのLEDが見えるかな?

### センサーコントローラ基板写真集

本文中は図で埋まってしまったので、ここに写真を掲載してみました。

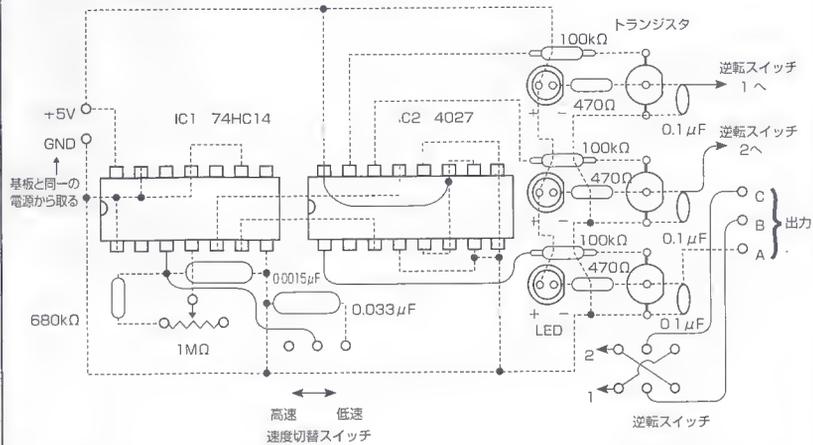
# センサーコントローラの製作

本機からは信号が2つ出力されている。1つは移動速度検知、もう1つは左右方向検知だ。図Aを参照してほしい。本機をゲーム基板に接続する場合、Aを速度検知、BとCをレバー（またはボタン）を介して方向検知側に入力するが、その際、どちらをどちらにつなぐかが問題になるだろう。調べてわからなければ、とりあえず本機を接続して判断してほしい。動作がおかしければ、接続を入れ替えてみよう。

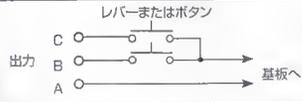
もともと、一度正常に動くように接続しても、電源ONのタイミング（同時か、または別々かなど）や、ゲーム基板の応答速度の限界まで半固定ボリュームを回したりすることによって、左右が入れ替わってしまうことがある。そんな場合は本機の逆転スイッチを切り替える（当然応答速度は範囲内に戻す）といいたい。

本機は、センサータイプ①②③にはそのまま対応でき、タイプ④は発振速度切替スイッチを切り替えることで対応できる。なお、センサー使用のレースゲームにもそのまま対応できるが、ステアリングを切った後、ニュートラルに戻しても、切られたステアリングの角度がそのまま残る点は注意しよう。対応を広くしたために、動作が悪い基板があることはご了承ください。

## センサーコントローラ実体図



### 接続方法



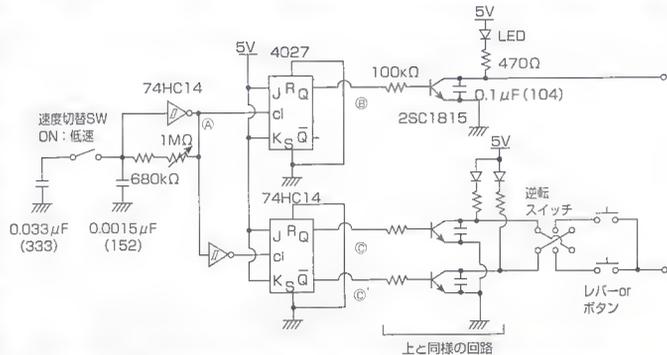
速度切り換えスイッチを低速にするとLEDの点滅を目で確認できる。なお、このLEDは単なる確認用ではなく、対応基板を多くする働きをしている。このLEDを外すと、「①タイト系1」と「②セガ系」を受け付けなくなる。

### 使用部品表

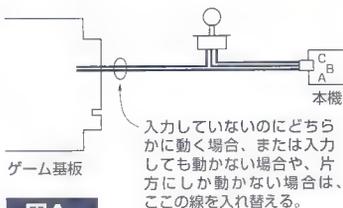
部品番号	品名	個数
IC	74HC14	1
IC	4027	1
トランジスタ	2SC1815	3
LED	赤色	3
コンデンサ	マイラ0.0015μF(152)	1
コンデンサ	マイラ0.033μF(333)	1
コンデンサ	セラミック小型0.1μF(104)	3
半固定ボリューム	1MΩ	1
抵抗	680kΩ	1
抵抗	100kΩ	3
抵抗	470Ω	3
スライドスイッチ	6P	1
スライドスイッチ	3P	1

※このほか、穴あき基板、ICソケットなどを必要に応じて。

## センサーコントローラ回路図

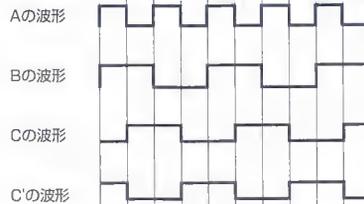


### うまく動かない時は



図A

### 回路内波形図



Bの波形がHiになるときにCの波形がHiかLoかで左右が決まる。

74HC14に付いては基本となるパルスを作り出し、4027を通すことによりセンサーから出力される信号を同様の波形に加工。左図は、回路図中の丸数字の部分の信号の状態を表している。

### 回路の説明

## 鹿児島で「バーチャストライカー3」 トーナメント大会!

鹿児島近郊のファンタジスタの諸君に朗報だ! なんと、早くも「バーチャストライカー3」の大規模なトーナメントが開催されるぞ。6月3日の「ベイサイドプラザ」でのワールドカップ、じゃなくて決勝大会を目指すのだ!! サッカー先進県の鹿児島だけに熱い戦いを期待しているぞ。

### 【セガ鹿児島杯 バーチャストライカー3大会】

【大会形式】 鹿児島県内セガ全店舗で予選が行なわれるトーナメント大会。

【参加費】 100円 (参加賞あり)

#### 【予選店舗および日程】

5/19 (土) 15:00~

セガ・ワールド与次郎ヶ浜 TEL:099-251-4260 (担当 原田)

セガ・ワールド鹿児島 TEL:099-253-95128 (担当 山元)

5/20 (日) 14:00~

CLUB SEGA天文館 TEL:099-224-6851 (担当 長濱)

同日15:00~

ハイテクセガ加治木 TEL:0995-63-1728 (担当 名島)

セガ・ワールド鹿屋 TEL:0994-41-0947 (担当 福園)

セガ・ワールド出水 TEL:0996-67-4187 (担当 松岡)

5/27 (日) 15:00~

セガワールド・ベイサイドプラザ TEL:099-226-3906 (担当 新名)

【決勝大会】 6/3 (日) 14:00~ セガワールド・ベイサイドプラザ

#### 【問い合わせ先】

セガワールド・ベイサイドプラザ TEL:099-226-3906 (担当 新名)

## 熊本ゲームプラザ白山、3Days3on3!

すっかりこのページの常連さんとなった熊本の「ゲームプラザ白山」で、GWの3連休にカッコイイイベントが行なわれる。その名も「3Days 3on3」。タイトル通り、3日間ぶつ通しの3on3大会だ。みんな熊本に泊まり込め!

### 【ゲームプラザ白山 Championship Battle 1st. 3DAYS 3on3 BATTLES】

【開催日程】 5/3 GGX

5/4 ストⅢ3rd Strike

5/5 鉄拳TT

【開始時間】 各大会共に20時スタート (参加受付は当日18時)

【参加費】 無料

#### 【その他イベント】

5/12 (土) GGX 第5回ランキングバトル

5/19 (土) ストⅢ3rd 第4回ランキングバトル

5/26 (土) 機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン OPERATION-02

#### 【問い合わせ先】

ゲームプラザ白山

熊本県熊本市九品寺5-15-7 TEL:096(362)2711 FAX:096(362)2772

担当:松本 ※最新情報は<http://www.redbit.ne.jp/plaza/index.html>

## 広島にて

### 「君はいきのびることができるか……」

連日連夜熱戦が繰り広げられているであろうガンダムのイベントが広島で開催されるぞ。しかもエリア統一大会! ということは、これに優勝すれば広島のアムロ(シャア?)の称号を手にするのできるのだ。広島のみならず、燃えあがるのだ!

### 【第一回機動戦士ガンダム連邦VS.ジオン2on2広島最強チーム王座決定戦!!】

【予選日程】 開幕戦 広島GIGO 5/6 (日) 17:30~

2ND セガワールドMEGA 5/13 (日) 17:30~

3RD ハイテクセガパドック 5/19 (土) 18:00~

【決勝戦】 広島GIGO 5/27 (日) 15:00~

【参加費用】 1人100円 (1チーム200円)

#### 【大会概要】

- 1試合3戦のトーナメント制
- 1戦目は勢力またはステージ選択権がジャンケンで決定
- 2戦目は権利入れ替え ●2勝した時点で勝ち
- 同点時はもう一度ジャンケン、どちらの権利を行使するか決定する。
- 決勝は、代表3チーム+当日予選勝者を加えた4チームでの総当たり戦

#### 【問い合わせ先】

広島GIGO 広島市中区本通3-5 TEL082-541-6345 (担当 古川)

(イベント準備会で参加者を集めませんか!)

このページでは、オペレーター様・イベント主催者様からのイベント情報を募集しております。お問い合わせはこちら。

## 全国ゲームセンター イベント準備会

## 「VF3tb」第3回ビートライブCUP 店舗予選スケジュール決定!

先月、第一報をお伝えした、VFRとセガAM東日本・東海・西日本各社が共同で開催する「VF3tb第3回ビートライブCUP」の予選スケジュールが決定したぞ。VF4を控えて、最後の3tb全国大会となるから、みんなお祭り気分で参加しようぜ!

### 【第3回ビートライブCUP セガ店舗予選スケジュール】

北海道札幌市	クラブセガ札幌	6/3 (日) 15:00~	011-512-1868
岩手県盛岡市	ハイテクセガ盛岡	6/9 (土) 16:00~	019-623-2562
宮城県仙台市	ハイテクセガ仙台	6/16 (土) 14:00~	022-267-1834
千葉県野田市	セガワールド野田	6/17 (日) 16:00~	0471-23-7662
千葉県松戸市	ハイテクランド松戸	6/23 (土) 15:00~	0473-65-7488
千葉県柏市	ハイテクセガ柏	5/26 (土) 15:00~	0471-63-9844
千葉県我孫子市	セガワールド我孫子	5/19 (土) 20:00~	0471-83-6080
静岡県沼津市	ハイテクランド宝塚	5/20 (日) 15:30~	0559-63-5903
静岡県静岡市	セガワールド静岡	5/12 (土) 14:00~	054-252-3591
長野県長野市	ハイテクセガ NAGANOシーウン	5/20 (日) & 6/17 (日)	026-226-3966
愛知県名古屋市中区	ハイテクセガ金山	5/20 (日) 14:00~	052-323-0121
愛知県刈谷市	アミューズメントプラザ マルシン	6/3 (土) 15:00~	0566-25-5001
三重県伊勢市	アミューズメント スペースセレスinセガ	6/10 (日) 15:00~	0596-27-6222
広島県広島市	ハイテクセガパドック	5/12 (土) 18:00~	082-262-3335
山口県下関市	ハイテクセガJR下関	5/13 (日) 14:00~	0832-23-2178
福岡県北九州市	ハイパーメッセ	5/26 (土) 19:00~	093-963-7850
福岡県福岡市	天神GIGO	5/20 (日) 15:00~	092-724-5971
福岡県福岡市	ハイテクランドセガ中洲	5/19 (土) 16:00~	092-282-5609
福岡県福岡市	セガワールド博多	5/5 (土) 15:00~	092-481-1645

★店舗によってルールが異なる場合がありますので、確認の上、応募願います

★VFR予選については、HP参照 <http://www.beat-tribe.com/vfr/>

#### 【問い合わせ先】

セガアミューズメント東日本 048-652-7655 担当 小敷

ビートライブ 042-710-0508 担当 山岸

## 第2回「ストⅢ3rd」全国大会 3on3開催決定!!

「ストⅢ3rd」の3on3全国大会がGWに開催されるぞ。東京・大阪の店舗予選勝者と事前登録参加の強者たちが集結して、全国No.1の座を争うのだ。ストⅢ3rd最高峰の闘いをぜひ体験しにいこう。もちろん、当日エントリーも可能だぞ!

### 【第2回 StreetFighterⅢ 3rd Strike 全国大会】

【開催日時】 2001年5月5日(祝)

【開催場所】 東京都江戸川区総合区民ホール

【大会概要】 ●3on3の勝ち抜き戦 ●同キャラ・同SA可、キャラ変更不可

【参加費】 1人/1000円 (1チーム3000円)

【使用基板】 旧(5/12発売)バージョンで統一

【主催】 G-UP

【協力】 板橋GAME NEWTON、西葛西MOM、大阪天王寺バスカ

【問い合わせ先HP】 <http://www.g-up.org>

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10  
(株)エンターブレイン アルカディア編集部  
全国ゲームセンターイベント準備会 係

# 2001 MAY

## 【お祭り】

### ★麻生アミューズ

札幌市北区北4条西4丁目1-1パボッツ麻生ビル1階 011-736-6166

5/3 15:00〜 DDR 5th MIX大会  
5/4 15:00〜 ギターブックス 5th MIX大会  
5/5 16:00〜 機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン大会 ◆以上、参加費100円。大会後フリープレイ有り。  
5/6 12:30〜 DOC2000新馬戦大会 ◆参加費1000円。受付は12:00から。当店はルール説明  
5/12 カブコンイベント(ジャスティス学園、カブコンVS.SNK大会を予定)  
5/13 セガイベント(バーチャストライカー、バーチャファイター大会を予定) ◆以上、参加費100円。開始時間は当店で発表。  
5/19 16:00〜 KOF2000大会 ◆参加費100円。大会後ミニイベント有り。

5/20 18:30〜 DOC会員様限定イベント ◆参加費500円。受付は18:00から。ルールは店頭に発表。  
5/26 18:00〜 GGX大会 ◆参加費100円。大会後フリープレイ有り。  
5/28 18:30〜 DOC2000最強決定戦 ◆参加費1000円。受付は18:00から。大会後、会員限定抽選会あり。  
5/27 16:00〜 鉄拳TTキッズ大会 ◆参加費無料。  
5/27 18:00〜 鉄拳TT大会 ◆参加費100円。大会後フリープレイ有り。毎週土・日・祝 19:30〜 ビンコゲーム大会 ◆参加費100円。受付は18:30から。

### ★札幌アミューズ

札幌市北区北6条西6丁目1-2 JR高架下 011-281-3805

水戸市16:00〜 機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン本気大会 ◆参加費100円。ランキンバトル。立てよ、国民!  
5/5 16:00〜 ブラッディアロ3大会  
5/12 19:00〜 オラタンVer.5.66大会  
5/19 18:30〜 ストⅢ3rd大会  
5/26 16:00〜 鉄拳TT大会 ◆以上、参加費100円。トーナメント大会。  
5/27 18:00〜 DOC新馬戦 ◆参加費500円。トーナメント大会。  
※替わり11:00〜2クレジットゲーム、ゲーム貸し切りサービス開催中。1時間500円より

## 【深掘り】

### ★アイアイ駅南店

水戸市桜川1-4-10 029-221-1010

5/8 15:00〜 茨城県内観賞試合第一弾 オラタンVer.5.66大会 ◆つばいタウンinとの共同大会です。集まれ! 県内の強者!  
5月のフリープレイイベント 月・KOF全シリーズ、火・ストリートファイターシリーズ、水・バーチャロンシリーズ、木・GGX、金・シューティング、土・店頭発表! ◆19:00〜21:00

## 【イベント】

### ★ゲームセンターB-1

柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F 0471-44-5597

5/5 15:00〜 車輪ガンダムファイト  
5/6 15:00〜 GGX3on3全国大会予選  
5/8 20:00〜 STGフリープレイ  
5/12 20:00〜 鉄拳TT大会  
5/19 15:00〜 藤原伝説スペシャル第3回大会  
5/20 15:00〜 第4回ガンダムファイト  
5/22 20:00〜 STGフリープレイ  
5/23 20:00〜 鉄拳TTランキンバトル  
5/27 20:00〜 KOF2000大会  
5/31 B-1・5周年記念全台フリープレイ ◆17時〜20時まで

### ★千代田フリーランドカーニバル

八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボルビルF 047-485-2235

5/13 16:00〜 GGX大会 ◆参加費無料。  
5/20 16:00〜 機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン大会  
5/26 9:00〜13:00 ゲームの日 ◆1時間300円ですべてのゲームがフリープレイ。  
5/27 16:00〜 KOF2000大会 ◆参加費無料

## 【お祭り】

### ★ゲームスポット21新宿店

新宿西新宿1-15-4 03-3341-0010

5/5 14:00〜 第1回ビーマンII DX5th スコアアタック ◆当店のII DX大会です。初心者・スッポア大歓迎です。  
5/6 14:00〜 機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン 2on2大会 ◆こちらもお祭りです。どしどし参加してください。  
5/3〜6 10:00〜15:00 いろいろなゲームが100円でプレイ可能!

## ★競艇GAME-EXC

杉並区上荻1-16-16 エアビル11階 03-5397-9551

4/30 9:00〜 GGX毎日参加1日選 ◆9:00〜8:40まで当日エントリー受付。ベスト16が決勝進出。参加費無料。  
5/30 12:00〜 4月度GGX決勝大会(聖人4大激突) ◆予選通過者52名によるチャンピオン決定戦。聖人4名が出場予定。参加費無料。  
4/30 15:00〜 1game.tv.com)公開記念 グランドチャンピオン大会 ◆聖人4名と11月度チャンピオンによるトーナメント戦。参加費無料。  
★立川ゲームスオーロラ5  
立川市柴崎町2-27立川OECビル2階 042-529-7837  
5/5 19:00〜24:00 第6回、7回VF3rd対戦会 ◆参加費200円。時間内対戦し放題。  
5/12 10:00〜 スロ5 DDRガチンコトーナメント ◆参加費200円。定員になり次第、参加締め切りとなる場合があります。シングルトーナメント。12:00〜と大会終了後〜17:00までフリープレイ。  
5/26 17:00〜22:00 ストⅢ3rd 3on3トーナメント ◆参加費200円。大会前後にフリープレイ有り。

## ★ゲームプラザGAO

豊後区西新小岩1-10-9アミューズ新小岩ビル1階 03-3696-5525

5/1〜6ゴールデンウィーク景品・抽大賞イベント! ◆GW中、景品全て大放し状態です! 絶対お得!  
5/14〜20 朝〜ワンクレジットサービス! ◆10時の開店と同時に、スタッフがランダムに選んだゲーム機数台にクレジットを入れていきます。あとはお客様が自分のやりたいゲームをプレイするだけ! なんどゲームがたでできる!  
5/27 ゲームやり放題イベント! ◆10〜12時まで入場料500円で、ブリクラ、プレイズマシを除く全てのゲームがやり放題となります!  
5/27 ビーマンII DX5in大会 ◆トーナメント方式のII DX大会です。初心者から上級者まで公平にバトルができる内容となっています。木曜サービスイベント ◆毎日木曜日に、プレイズマシの景品を大放しするサービスを行っています。

## ★中野口イザル

中野区中野5-52-329 03-3386-9094

5/12 20:00〜 ロイヤル杯バカ2・バカSP・スタンダード大会 ◆対戦大会です。バトルはフリーファイト。曲は当日くじ引きで決定。平日 11:00〜15:00 平日限定タイムレンタル ◆対戦会を除く。

## ★フライング

5/4 11:30〜 GGX新選手権一決定戦 夢の超人オリンピック大会の巻 ◆トーナメント制で上位を争う。闘い、初心者にはブロックを別にして、同じレベルで対戦が可能です。(自己申告制)  
5/19 19:00〜 ソウルキャリバーINとかけ 前原Pロックマガ◆団に入団か大会! ◆今回もランキンポイントでのトーナメント、上位総当たり大会です。前原Pフィーを狩りまくってください。  
5/1〜5/30 クイズに答えてトランプで1ゲームプレゼント大会 ◆Q前原定員の好きなキャラを当てよ! 1.かすみ2.じこ3.えみる4.アルカディアを当てて、とかげに持ってきてください。正解ならば1ゲームサービス! 謎面にチェックを付けるので保存用にもう一冊買ってください。

## ★大久保アルファステーション

新宿区百人町2-17-2 03-5530-8595 http://www.alfa-st.co.jp

5/6&20 15:00〜 KOF2000ランキンバトル  
5/13 15:00〜 ビーマンII DX5thトーナメント大会  
5/27 15:00〜 オラタンVer.5.66トーナメント大会 ◆すべて参加費無料。トーナメント大会上位入賞者には記念品も。大会前にフリープレイあり。エントリーは約1週間前から当日の大会開催前まで、当日3Fにて。くわしくは、TEL・当店のホームページBBSを。

## ★ビートライブ

町田市森野1-37-8 今村ビルB1 042-710-0508 http://www.beat-ribe.com

5/3 14:00 ソウルキャリバー 前夜祭  
5/4 14:00 第17回 ソウルキャリバー 3on3  
5/6 10:00 GG特別イベント・50円全台フリープレイ  
5/6 フリープレイイベント ◆50円のゲーム(GGX、ストⅢ3rd、VF3rdなど全22台)が、400円(閉店前)から900円までフリープレイです。  
5/12 19:00 GGX ボイロットランキンバトル(シングル戦) 第5回大会  
◆上位入賞者に全国大会のシード権が与えられます!

## ★ゲームセンターB-1

5/13 14:00 ストⅢ3rd 3on3  
5/19 19:00 ストⅢ3rd ボイロットランキンバトル(2on2) 第5回大会  
5/20 14:00 第2回ストZERO3 2on2  
5/26 19:00 GGX ボイロットランキンバトル(シングル戦) 第6回大会  
5/26 12:00 2001東京エリリアカップ VOL.4  
5/27 20:00 GGXフリープレイ ◆5/4除きます。  
★ゲームセンターみやこや三河島店  
毎週土曜日 13:17-17 03-3806-0019  
http://anzu.sakura.ne.jp/rainbow/mikawa/

## ★ゲームセンターB-1

毎週土曜日 19:00〜 マヴVSカブ2 9ポイント制ランバト ◆各キャラクターにポイントをつけ、その合計が9ポイント以下になるようにチームを組んで試合をする形式のランキンバトルです。くわしい内容はHPにて。受付18時から。

## ★ゲームセンターB-1

5/20 第2回 GGX CHAMPIONSHIP サミーズカップ予選 ◆エントリー開始5/1 15時、エントリー終了5/19 21時。  
5/19 19:00〜 パワースティック 第3回復興会〜GGXVol.2(全国大会予選前夜祭) ◆エントリー受付5/1より。事前エントリー制。参加費100円。  
◆受付18時から。

## ★ゲームセンターB-1

5/3 11:30〜 第27回GGX 3on3大会前夜祭 ◆参加費1チーム300円。当日11時まで受付。開始時刻が変更される場合があります。大会開催日・時刻は変更する可能性があります。5/1に最終決定しますのでご確認ください(担当村山)。  
5/5 19:30〜 第9回DOC最強新馬決定戦 ◆この日の記念で新馬戦です。参加費1,000円(会員800円)。当日までエントリー受付。

## ★ゲームセンターB-1

5/3 11:30〜 第27回GGX 3on3大会前夜祭 ◆参加費1チーム300円。当日11時まで受付。開始時刻が変更される場合があります。大会開催日・時刻は変更する可能性があります。5/1に最終決定しますのでご確認ください(担当村山)。  
5/5 19:30〜 第9回DOC最強新馬決定戦 ◆この日の記念で新馬戦です。参加費1,000円(会員800円)。当日までエントリー受付。

## ★ゲームセンターB-1

5/3 11:30〜 第27回GGX 3on3大会前夜祭 ◆参加費1チーム300円。当日11時まで受付。開始時刻が変更される場合があります。大会開催日・時刻は変更する可能性があります。5/1に最終決定しますのでご確認ください(担当村山)。  
5/5 19:30〜 第9回DOC最強新馬決定戦 ◆この日の記念で新馬戦です。参加費1,000円(会員800円)。当日までエントリー受付。

## ★ゲームセンターB-1

5/3 11:30〜 第27回GGX 3on3大会前夜祭 ◆参加費1チーム300円。当日11時まで受付。開始時刻が変更される場合があります。大会開催日・時刻は変更する可能性があります。5/1に最終決定しますのでご確認ください(担当村山)。  
5/5 19:30〜 第9回DOC最強新馬決定戦 ◆この日の記念で新馬戦です。参加費1,000円(会員800円)。当日までエントリー受付。

## ★ゲームセンターB-1

5/3 11:30〜 第27回GGX 3on3大会前夜祭 ◆参加費1チーム300円。当日11時まで受付。開始時刻が変更される場合があります。大会開催日・時刻は変更する可能性があります。5/1に最終決定しますのでご確認ください(担当村山)。  
5/5 19:30〜 第9回DOC最強新馬決定戦 ◆この日の記念で新馬戦です。参加費1,000円(会員800円)。当日までエントリー受付。

まで。参加費無料。  
5/27 15:00〜 第12回ソウルキャリバー大会inガムガム ◆個人戦は基本使用。チーム戦使用。参加費無料、参加賞あり。関西強者勢揃いで。遠征求!!

## ★チャレンジャー堺東店

堺市北瓦町2-1-31 キラビビルF 0722-23-9915

インターネットランキンチャレンジャー ◆毎週月曜・ギターフリークス 5th MIX、水曜・ドラムマニア4th MIX、全曜・キーボードマニア3rd MIX、18時〜19時はスコア累計専門時間。参加費100円。先着5名。4/29〜5/6はGWのため休止致します。  
5/6 キーボード3rd MIX大会  
★チャレンジャー岡大前店  
吹田市千里山東1-14-2 06-6389-8072

## ★ゲームセンターB-1

5/12 18:00〜 ドラムマニア4th MIX大会  
5/19 18:00〜 機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン大会(シングル)  
5/26 18:00〜 機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン大会(ペア) ◆すべて参加費無料です。

## ★ゲームセンターB-1

5/3 16:00〜 音ゲー新巻音ゲーチャンピオン大会 ◆音ゲーバージョンアップに伴い、POP新巻音ゲーチャンピオン大会  
5/4 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベントGGX  
5/5 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベント機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン ◆いずれもフリー台設置  
5/13 16:00〜 KOF98大会 ◆トーナメント戦。全国大会予選へ向けて競技し!  
5/27 16:00〜 GGX大会 ◆トーナメント戦。大会前にフリータイム有り。  
5/20 18:00〜 バーチャロン大会ランキンバトル ◆大会前にフリータイム有り。

## ★ゲームセンターB-1

5/3 16:00〜 音ゲー新巻音ゲーチャンピオン大会 ◆音ゲーバージョンアップに伴い、POP新巻音ゲーチャンピオン大会  
5/4 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベントGGX  
5/5 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベント機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン ◆いずれもフリー台設置  
5/13 16:00〜 KOF98大会 ◆トーナメント戦。全国大会予選へ向けて競技し!  
5/27 16:00〜 GGX大会 ◆トーナメント戦。大会前にフリータイム有り。  
5/20 18:00〜 バーチャロン大会ランキンバトル ◆大会前にフリータイム有り。

## ★ゲームセンターB-1

5/3 16:00〜 音ゲー新巻音ゲーチャンピオン大会 ◆音ゲーバージョンアップに伴い、POP新巻音ゲーチャンピオン大会  
5/4 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベントGGX  
5/5 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベント機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン ◆いずれもフリー台設置  
5/13 16:00〜 KOF98大会 ◆トーナメント戦。全国大会予選へ向けて競技し!  
5/27 16:00〜 GGX大会 ◆トーナメント戦。大会前にフリータイム有り。  
5/20 18:00〜 バーチャロン大会ランキンバトル ◆大会前にフリータイム有り。

## ★ゲームセンターB-1

5/3 16:00〜 音ゲー新巻音ゲーチャンピオン大会 ◆音ゲーバージョンアップに伴い、POP新巻音ゲーチャンピオン大会  
5/4 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベントGGX  
5/5 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベント機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン ◆いずれもフリー台設置  
5/13 16:00〜 KOF98大会 ◆トーナメント戦。全国大会予選へ向けて競技し!  
5/27 16:00〜 GGX大会 ◆トーナメント戦。大会前にフリータイム有り。  
5/20 18:00〜 バーチャロン大会ランキンバトル ◆大会前にフリータイム有り。

## ★ゲームセンターB-1

5/3 16:00〜 音ゲー新巻音ゲーチャンピオン大会 ◆音ゲーバージョンアップに伴い、POP新巻音ゲーチャンピオン大会  
5/4 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベントGGX  
5/5 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベント機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン ◆いずれもフリー台設置  
5/13 16:00〜 KOF98大会 ◆トーナメント戦。全国大会予選へ向けて競技し!  
5/27 16:00〜 GGX大会 ◆トーナメント戦。大会前にフリータイム有り。  
5/20 18:00〜 バーチャロン大会ランキンバトル ◆大会前にフリータイム有り。

## ★ゲームセンターB-1

5/3 16:00〜 音ゲー新巻音ゲーチャンピオン大会 ◆音ゲーバージョンアップに伴い、POP新巻音ゲーチャンピオン大会  
5/4 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベントGGX  
5/5 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベント機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン ◆いずれもフリー台設置  
5/13 16:00〜 KOF98大会 ◆トーナメント戦。全国大会予選へ向けて競技し!  
5/27 16:00〜 GGX大会 ◆トーナメント戦。大会前にフリータイム有り。  
5/20 18:00〜 バーチャロン大会ランキンバトル ◆大会前にフリータイム有り。

## ★ゲームセンターB-1

5/3 16:00〜 音ゲー新巻音ゲーチャンピオン大会 ◆音ゲーバージョンアップに伴い、POP新巻音ゲーチャンピオン大会  
5/4 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベントGGX  
5/5 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベント機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン ◆いずれもフリー台設置  
5/13 16:00〜 KOF98大会 ◆トーナメント戦。全国大会予選へ向けて競技し!  
5/27 16:00〜 GGX大会 ◆トーナメント戦。大会前にフリータイム有り。  
5/20 18:00〜 バーチャロン大会ランキンバトル ◆大会前にフリータイム有り。

## ★ゲームセンターB-1

5/3 16:00〜 音ゲー新巻音ゲーチャンピオン大会 ◆音ゲーバージョンアップに伴い、POP新巻音ゲーチャンピオン大会  
5/4 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベントGGX  
5/5 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベント機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン ◆いずれもフリー台設置  
5/13 16:00〜 KOF98大会 ◆トーナメント戦。全国大会予選へ向けて競技し!  
5/27 16:00〜 GGX大会 ◆トーナメント戦。大会前にフリータイム有り。  
5/20 18:00〜 バーチャロン大会ランキンバトル ◆大会前にフリータイム有り。

## ★ゲームセンターB-1

5/3 16:00〜 音ゲー新巻音ゲーチャンピオン大会 ◆音ゲーバージョンアップに伴い、POP新巻音ゲーチャンピオン大会  
5/4 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベントGGX  
5/5 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベント機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン ◆いずれもフリー台設置  
5/13 16:00〜 KOF98大会 ◆トーナメント戦。全国大会予選へ向けて競技し!  
5/27 16:00〜 GGX大会 ◆トーナメント戦。大会前にフリータイム有り。  
5/20 18:00〜 バーチャロン大会ランキンバトル ◆大会前にフリータイム有り。

## ★ゲームセンターB-1

5/3 16:00〜 音ゲー新巻音ゲーチャンピオン大会 ◆音ゲーバージョンアップに伴い、POP新巻音ゲーチャンピオン大会  
5/4 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベントGGX  
5/5 20:00〜翌10時 深夜のフリーイベント機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン ◆いずれもフリー台設置  
5/13 16:00〜 KOF98大会 ◆トーナメント戦。全国大会予選へ向けて競技し!  
5/27 16:00〜 GGX大会 ◆トーナメント戦。大会前にフリータイム有り。  
5/20 18:00〜 バーチャロン大会ランキンバトル ◆大会前にフリータイム有り。



illustration by AKD

# 使って遊べる!! アルカディア クーポンチケット!!

関東地区限定  
暫定運用中!

アルカディアを持っていると1ゲームフリープレイ! そんなありがたいサービスがスタートするぞ。ゲーセンで遊んでいて、もう1回やりたいけど財布の中身が……、そんな時にアルカディアのクーポンを見れば、なんと1回サービスしてもらえるのだ!! ね、オイシイ話だろ?  
とりあえず、関東地区のみの地域限定スタートだけど、全国展開に向けて準備中だ。キミの近所のゲーセンで使える日はもうすぐだ!?  
さあ、アルカディアを持って、ゲーセンに行こう!!

## アルカディアゲーセンクーポンチケット

- ・加盟店にて、1日1回のみ使用できます。
- ・本誌からの切り離しは無効となります。
- ・右に判子の押してある場合は使用できません。
- ・本券と現金との交換は致しません。
- ・本券1枚で1ゲームサービスとなります。
- ・1回遊ぶのに、本券が2枚必要なゲームもあります。
- ・本券に対応していないゲームもあります。
- ・店舗によりサービスが変わる場合がありますので利用前に各店にお問い合わせください。



使用期限：2001年5月29日まで有効

## アルカディアゲーセンクーポンチケット

- ・加盟店にて、1日1回のみ使用できます。
- ・本誌からの切り離しは無効となります。
- ・右に判子の押してある場合は使用できません。
- ・本券と現金との交換は致しません。
- ・本券1枚で1ゲームサービスとなります。
- ・1回遊ぶのに、本券が2枚必要なゲームもあります。
- ・本券に対応していないゲームもあります。
- ・店舗によりサービスが変わる場合がありますので利用前に各店にお問い合わせください。



使用期限：2001年5月29日まで有効

## アルカディアゲーセンクーポンチケット

- ・加盟店にて、1日1回のみ使用できます。
- ・本誌からの切り離しは無効となります。
- ・右に判子の押してある場合は使用できません。
- ・本券と現金との交換は致しません。
- ・本券1枚で1ゲームサービスとなります。
- ・1回遊ぶのに、本券が2枚必要なゲームもあります。
- ・本券に対応していないゲームもあります。
- ・店舗によりサービスが変わる場合がありますので利用前に各店にお問い合わせください。



使用期限：2001年5月29日まで有効

## 《アルカディアクーポンの正しい使い方》

※クーポンチケットを使用する際の注意点を挙げておきますので、よく読んでから使用してね!

### ●まずは、アルカディアで加盟店舗を確認!

加盟店以外のゲームセンターでは使用できません。必ず確認をしてから出かけよう!  
もちろん、加盟店舗はドンドン追加される予定です。毎号チェックしてね。

### ●クーポンチケットの日付を確認!

使用期限が過ぎている場合、その券は使用できないので注意しよう!

### ●クーポンチケットは切り離し不可!

使用する時は本誌から絶対に切り離さず、アルカディア本誌を店員さんに見せよう。  
切り離してしまったり、クーポン券は無効になってしまうので注意してね!

### ●使うときは、指定のスタンプを押してもらうこと!

アルカディアをお店の人に見せて必ずスタンプを押してもらおう。使用できるのは同じお店で一日に1回までなので注意してね。

### ●サービス内容を確認しよう!

基本的にはクーポンチケット1枚で1ゲームサービスとなるんだ。しかし、お店によってクーポンでプレイできるゲームの種類、交換できるメダルの数などは異なるので、初めて使うときは店員さんに質問してみよう。

※最後に注意したいのは、このクーポンは「ゲームセンターからのサービス」だということ。比較的空いている時間帯に使用するなど、お店のことも考えて活用してほしいな。それから、「クーポンが使えないゲームでも遊ばせろ」などなど絶対にお店の人に文句を言わないように!!  
お店とのコミュニケーションを大切に、楽しいゲーセンライフを送ってほしい!!

## クーポン加盟店募集のお知らせ

ご興味をお持ちになられた店舗様は、こちらまでご連絡ください。

### ■e-Mail

location@arcaditriplegame.com

### ■郵送

〒154-8528

東京都世田谷区若林1-18-10

(株)エンターブレイン

アルカディア編集部

アルカディアクーポン係

電話でのお問い合わせは対応し兼ねる場合があります。お問い合わせは、e-Mailまたは郵送にてお願いいたします。  
※協力の申請から実際のクーポン運用までは、準備期間を設けてさせていただきます。

## アルカディアクーポンチケット協力店一覧

都道府県	店名	住所	電話番号
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎ 03-3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎ 03-3675-8737
	ゲームファンタジア サンシャイン店	豊島区東池袋1-14-4 ジェマサンシャイン1~3F	☎ 03-3971-9601
	ゲームファンタジア渋谷店	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1~3	☎ 03-3496-5856
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎ 03-5295-2345
	ビートライブ	町田市森野 1-37-8 今村ビルB1	☎ 042-710-0508
千葉県	プラネットギオ (とかげ)	杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1階	☎ 03-3220-3402
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎ 047-475-8918
茨城県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F	☎ 0471-44-5597
	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10	☎ 029-221-1001

※ゲームファンタジアの各店舗は、メダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につき、メダル50枚サービスとなります。

# ハイスコア 全国集計

2001年3月18日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！  
「ハイスコア全国集計」のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンターやゲームズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準はこれだけでも参加できます。  
集計は締め切りまでのスコアで行ない、基本的に回数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（回数が増える場合は点数優先）。  
対象としているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象としています。  
ゲームのプレイスタイルを解くという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。  
このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行きハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。  
ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ただの「クリア」では物足りない  
そんな思いがわくわくした瞬間こそ  
ここにハイスコアを申請してもらって  
全国のプレイヤーと競い合おう  
ハイスコアは絶対手に入らないか  
このコーナーにはそれぞれの思いが込められている。

©1999 2000 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED



## 新モードに人気集中、激戦模様

シリーズ3作目となる「ミスタードリラーグレート」。本作から追加された、ひたすらどこまで掘り進むかを競う「宇宙」、そして固定のマップで最速タイムを狙う「タイムアタック」。今回はこの2つのモードにプレイヤーの人気が集まり激戦が繰り広げられた。  
「宇宙」では3位のプレイヤーの「ススム」以外は「ホリンガーZ」を使用している。一度ブロックに潰されても大丈夫な上に、エアの消費が遅いので長丁場の「宇宙」にはうってつけのキャラといえる。  
宇宙ステージでのみ登場する「？」アイテムはランダムで様々な効果が現れる。実はこの「？」は出現場所で効果が3種類に限定される。そのためマイナス効果がある場所の「？」を取らない

ように掘り進んでいるようだ。中でもエアが全回復する「フルエア」と逆にエア量が半分になる「ハーフエア」が出現する可能性がある場所は、確実に憶える必要がある。今回の記録もテクニックを駆使し、残機の限り掘り進んだものと思われる。そのため、今後の更新にはランダム効果の中から「フルエア」を引き当てる必要があるようだ。  
「タイムアタック」は複数のルート選択が可能だが、集計では全コース合同で集計。現時点ではルート6が一番早く、キャラは「タイゾウ」になっている。  
パターンに関してはステージIで差がつくようだが、ここまでシビアな争いになるとは予想だにできなかった。両部門とも次回の更新幅に注目したいところだ。

## 宇宙

**1** **4,812m** **DIO**  
プレイシティキャロット松本店(長野)

**2** **4,736m** **ISO** プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

**3** **4,622m** **PPP-TKN** ゲームセンターアレックス(埼玉)

**4** **3,745m** **JR//こかていー** ビッグブレイランド(愛媛)

**5** **3,624m** **TAM** 個人申請 アメニティスペース02 小倉店(福岡)

## タイムアタック

**1** **43"46** **YAS**  
ゲームセンターアレックス(埼玉)

**2** **45"40** 連射改良の効果絶大。穴ザ-0024 えの木(高知)

**3** **48"60** **A・BOY** (ど) アバ(天神橋店& チャレンジャーゲーム(大阪)

**4** **53"78** **YST-すみれ姫** (泡) 個人申請 ゲームプラザ ショールーム(熊本)

**5** **54"18** **ふくみみ** 個人申請 カラオケゲーム ドンキー(青森)



©CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.  
SUPPORTED BY TAKUMI CORPORATION.

### 群雄割拠！キャラ別集計スタートだ

プレイヤーの注目度も最高級、満を持してギガウイング2のキャラ別集計開始となった。DC版が同時発売ということも手伝ってか、普通では考えられないほどのスピードで攻略が進んでいるようだ。

稼ぎの決め手となるのが、勲章を回収しての倍率アップ、つまりアイテムボルカノン現象にかかっているのは皆さんもご存知の事だろう。

しかし実はそれ以外にも大きな点差につながる、隠しテクニックが存在している。それはボスでボムを使い、ボムの撃ち込み点で稼ぐというもの。うまく使えば、通常のショットやサブショットを当てた時とは比較にならないほどの点数が加算されるのだ。もちろんただ使えばいいという物ではなく、タイミングや場所などに研究の必要があるのは言うまでもない。

ボスのパーツを確実に破壊するのも重要な稼ぎポイント。特に5面祭壇ステージボス「サメフ」の2機あるビットは基本点が高いため、ボムを使っても確実に破壊しなければ

いけないのは、もはや常識といっていたらう。

後半ステージでボムを使い切ったら、わざとミスしてボム数を初期数に戻すという荒技も、トッププレイヤー連は使用しているようだ。

ちなみに当コーナーでの集計ルールは「キャラ別集計」で、各キャラクターごとの隠し機体の使用は自由。つまりチェリィなら「ストーク」と「カーマインプラス」どちらの機体を使ってもいいというわけだ。

今回の集計では「ラルゴ」と「リミ」のスコアは隠し機体を使用したものだ。特にラルゴのトップと2位以下とのあまりに大きすぎる差は、使用機体がタイムリリースの「ヴィーダシュタントII」か、デフォルトの「アルバトルス」を使うかで大きく点数が変わることも原因ではないだろうか。

今後もボルカノン現象時に出現する勲章の回収率をあげることや、Wボルカノン現象の発生を安定化させる研究で、どこまでスコアが伸びるが注目しよう。

カート  
7京5177兆9644億5160万8300  
てきとーISO  
プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

2  
7京4749兆3151億9295万7080  
DM-QRO トライアミュージメントタワー(東京)

3  
7京3055兆7285億1680万9910  
USM-MGA-DH ネオアミュージメントスペースa-cho(京都)

02  
7京3529兆3499億6500万1350  
あうとろー  
ゲームプラザトンガ王国(愛知)

2  
7京0145兆8678億3768万9530  
O・Z 個人申請ピノキオ(兵庫)

3  
6京4503兆5380億0662万7290  
. Z. モンキーハウス本館(福岡)

3113  
7京6882兆8571億8210万1980  
ZNA会長代理(精神がもちません)  
トライアミュージメントタワー(東京)

2  
5京8015兆7050億1121万9580  
OAM-Naoki レジャーパレス(北海道)

3  
5京6514兆9266億0614万1100  
KEN ゲームコスモ町田店(東京)

UE  
7京4364兆3755億2456万2190  
CKDF-はる@よつば  
トライアミュージメントタワー(東京)

2  
7京0180兆5872億0293万5260  
東千史郎 池袋プレイランドラスベガス(東京)

3  
6京3749兆4730億9566万4440  
だるい人@結局繋がらず(涙) マットマウスパートII(神奈川)

7京2383兆7240億8039万6690  
T<sup>3</sup>-CYR-WIZ  
ゲームコスモ町田店(東京)

2  
8京1982兆3651億7818万2000  
ISO プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

3  
7京9950兆9707億2104万3250  
解説君の聖地 トライアミュージメントタワー(東京)

# ペンキッ ブラザーズ

©SUBINO 2000



## 4,912,200

### はちみつ<sup>®</sup>さん

トライアミューズメントタワー(東京)

## 爆弾でまとめ倒しがキモ

特定の位置を通過すると隠しフルーツが出現したり、ある条件を満たすと鍵が魚に変わり、画面上から魚アイテムが降ってくる「祭りボーナス」など、様々なフィー

チャーがあるのが本作の特徴だ。また1個の爆弾で複数の敵を倒す「まとめ倒し」が稼ぎにおいて重要だが、実は永バ防止キャラのユーレイに爆弾を当てて分裂させ

て増やし、まとめ倒しの時に巻き込めば倍率を稼ぐことができるのだ。ただし、通常の敵が焼かれる順番が9匹目以降でないと高得点に繋がらないので、うまくパター

ン化して実行する必要がある。

この稼ぎを発見し、煮詰めたことが他のプレイヤーに100万点以上の大きな差をつけることに繋がったのだろう。



SENGOKU ACE EPISODE II™

©1996 PSIKYO

## 2,184,600

### シャトルジャパン

プレイランドエフワン(宮城)

## 2カ月連続の大幅更新!

前回の集計に続き「翔丸」が更に大きく点数を伸ばしてきた。

ボム、残機のボーナスが一切無いゲームなので、敵の攻撃が激しいところで金貨の2000点

を狙って取る時や、中型機の早回しなどにボムを使って稼ぐが、ショットの威力が弱い翔丸では敵に押されてしまうため、このスコアは驚異的といえる。



©1997 PSIKYO

## 3,400,700

### 目指せアホの領域 Y. 斉藤

個人申請 ゲームインセブンアイランド(神奈川)

## 3,174,100

### 臨死使用での初全一 まつお(I. O)

ロッキワールド仙台(宮城)

## パンケーキ340万突破

金塊の2000点取り以外にも、中型機やザコを早く倒してその出現数を増やす「早回し」稼ぎなどが差がつくポイント。フライングパンケーキのスコ

アは。2周クリアまでに使用したボムが2発のみという凄まじさ。その内1発は2周目7面で金塊回収時に使い、もう1発はパターンが崩れたために使ったそうだ。



©1993 TOAPLAN CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

## 4面ボス戦車群で59630

全5面のステージ中、最大の稼ぎ場所が4面ボスで出現する戦車群にボムを使う、59630(ごくら)さん稼ぎだ。これは大量に出現

する戦車群を一杯になるまで貯めて、戦車が赤くなってからボムで壊せば戦車1台につき59630点が加算されるというもの。戦車は

3430



## 24,435,930

### DISCOVERY

遊ingポイントセオラ(滋賀)

同時に20台以上出現するのでボムをすべてここで使い、更に残機を潰してボムを補給し稼ぎできれば凄まじい点数が入る。

しかし4面ボスは時間が経過すると、激しい攻撃を仕掛けてくるため、最後の1ターンを稼ぐのはかなり難しいとのことだ。

# ハイスコア

## H I - S C O R E

### 全国集計

# 全国1位スコア

2001年3月18日締切分

ビートマニア コア・リミックス	ボーカル	2,983	Civa	個人申請 Mr.ゲーム(新潟)
	テクノ	3,750	KAZ	個人申請 アミューズメント クラブ浦和店(埼玉)
	リズムミック	2,938	怒首領たつ	ゲームインみとや三河島店 (東京)
	セレクション	2,502	電脳雑技団 YMG-C	ゲームズハウスガンマ (大阪)
	アナザー	3,656	がえせん ご来店ありがとうございます	ゲームビンゴ (千葉)
	アナザー2	5,213	@IMO連合 SECILIA	ガリバー熊谷&柏&青葉台 合同集計
	ハードコース	956,373	生学ヒットマンブラザーズ・ オトッキー	ゲームビンゴ (千葉)
テトリス T.A. PLUS	ダブルス	3' 55" 11	AKI & あき	JOGO江古田店 (東京)
	TGM+	9' 31" 33	いべばび	個人申請 タクトランド横浜(神奈川)
三國戦紀2		106,918,000	セイント	GAME'S MILK (京都)
続・お手並み拝見	ヘキサイト	20,200 (12面)	ヘキサマンZ	アイリン夢空間 (岐阜)
マイティ!パン	エキスパート	1,180,800	咆哮野郎-まJU	アババ(天神橋店&チャレンジャー ガムガム店(大阪)
	ツアー	6,017,800 (47面)	アジシオ太郎 竹ノ内スベック	
リッジレーサーV アーケードバトル	初級 昼	2' 09" 745	ZBL-LED. rf	プレイシティキャロット 築鴨店(東京)
	G・P	14' 28" 432	Tomi	
ビートマニアII X 4thスタイル	トランス	5,297	AGO-9	ゲームプラザキューティ (大阪)
	7スターズ	6,224		
トラック狂走曲		7' 00	RRL-渋谷 英毅	個人申請 プレイランドいこい(東京)
ドラゴンプレス	ソニア	3,204,200	ROU	個人申請 TIL T川崎 (東京)
	ロボ	3,558,400	2-7で駄目使用 T+ムッシュ	アミューズメント フォーラムモア(東京)
1944 ~ザ・ループマスター~		27,041,540	LAOS-長田仙人	えの木 (高知)
スラッシュアウト	アクセル	17,514,809	AOQ NO. 319号 振向き無限大! 岡っち	ゲームビンゴ (千葉)
	カムイ	21,888,217	おうっせー? ていいや 千葉CH5って部育組	
ブレイブブレイド		75,160,720	T-CYR-K. K 太鼓フィーバー	レタス702 (北海道)
ギターフリース 4th MIX	エキスパート	172,764,300	MICH-PPC1GO	個人申請 ブランタン (福岡)
ドラムマニア 3rd MIX	エキスパート	406,628,150	K. O	ゲームスポット大橋 (長崎)
ストライカーズ 1999	F-4 ファントムII	3,315,300	AXIOM-H.Y	アババ(天神橋店&チャレンジャー ガムガム店(大阪)
	F-117 ステルス	3,340,600	P	ジャスコ川西店 プレイランド(兵庫)
	X-36	3,400,800	RYP	アミューズメント フォーラムモア(東京)
F355チャレンジ	モンツァ	3' 27" 583	RLI@XRF ITドライブング使用	個人申請 セガワールド龍原(埼玉)
スターウォーズ レーサーアーケード	初級	2' 55" 716	RRL- 渋谷 英毅	個人申請 プレイランドいこい(東京)

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
蒼天龍		445,000	IML-UUUU	個人申請モンキーパンチ (愛知)
バズループ2	ステージ	99,999,999	G. M. C. T. H	モンキーハウス本館 (福岡)
	とことん	87,112,500		
	パワー	93,730,704		
ミスタードリラー グレート	インド	681,005	ISO	プレイシティキャロット 築鴨店(東京)
	アメリカ	1,139,855		
	エジプト	2,113,820		
	北極	2,166,095		
ストリートファイター ZERO3 / (アップ)	フェイロン	4,953,500	TKO君 いつもありがとう。	アミューズメントパーク NASA(長野)
	ディーゼイ	3,519,800	ひげの王者 けいた	ビッグプレイランド (愛媛)
	ガイル	1,620,600	J. O	モンキーハウス本館 (福岡)
	T・ホーク	2,159,200	クリアしただけ	えの木 (高知)
フォトバトル		10,599	ブラック魔王	個人申請 AMサントロベ 池袋店(東京)
中国龍2001		1,990,900 (15面)	6面でアイテム0個 もっとくれ!! Y-S	えの木 (高知)
五月陣戦3		393,900	ASG- 如月浪人-RIN	ゲームプラザトンガ王国 (愛知)
バスLET		190,360	LOG	トライアミューズメント タワー(東京)
セガ ストライク ファイター	D国解放作戦	72,505	大川功児追悼スコア	個人申請 新宿スポーツランド 中央口店(東京)
	R連邦討伐作戦	82,180	RDX-寛千代	
ナイトメア・ イン・ザ・ダーク		32,742,100	あみ	プレイシティキャロット 築鴨店(東京)
燃える! ジャスティス学園		4,832,100	ハッターリ君	タイトーインスタジアム (大阪)
ザ・警察官 ~新宿24時~		5' 17" 033	SYG- XOK-SAK	個人申請 純情モンテカルロ(大阪)
コスミックスマッシュ		47,223,501	MOL=CKDF= ふるえんも	ゲームコスモ町田店

今回はバスループ2は前作の覇者モンキーハウスのT・H氏が堂々の3部門制覇。なんとステイジモードはカンスト。あやや他2部門もあわせて、全部門制覇というところでした。コンボを途切れさせずにボナスを狙うのが決め手か。ざりざり今回の集計にすべりこんできたミスタードリラーグレート。基本的なシステムは前作と同じためかトップの顔ぶれも前作をやりこんだプレイヤーで占められていきます。ちなみにインド、アメリカはタイソウでのトップスコア、北極はアタルを使用してのトップ獲得というところ。また、人気集中のインドレスとタイムアタックの2部門はハイスコアアクトリアアップ(P137)に掲載しているのぞちらをどうぞ。

ストリートファイターZERO3ノ(アップ)は、新キヤラの4人のみ集計。ガイル、T・ホークの二人は、やや人気薄でした。

ナイトメア・イン・ザ・ダークは、電源ボタンが発見されたことにより、倍率アイテムの出現が運任せではなくなったようです。

燃える! ジャスティス学園は、これまでの稼ぎキャラ、ゆりかにか変わってタイムリリスキャラの雲が加わりました。雲のスーパーコンボはヒット数が多いため、より稼げるようです。

ビートマニアコア・リミックスは今回人気が再燃。5鍵

## ハイスコア

### 講評

今回はバスループ2は前作の覇者モンキーハウスのT・H氏が堂々の3部門制覇。なんとステイジモードはカンスト。あやや他2部門もあわせて、全部門制覇というところでした。コンボを途切れさせずにボナスを狙うのが決め手か。ざりざり今回の集計にすべりこんできたミスタードリラーグレート。基本的なシステムは前作と同じためかトップの顔ぶれも前作をやりこんだプレイヤーで占められていきます。ちなみにインド、アメリカはタイソウでのトップスコア、北極はアタルを使用してのトップ獲得というところ。また、人気集中のインドレスとタイムアタックの2部門はハイスコアアクトリアアップ(P137)に掲載しているのぞちらをどうぞ。

# 君もチャレンジ!

## ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

### ■申請方法

その1: 当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらおう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2: 本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。 ※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

### ■スコア申請のルール

1: 申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2: 難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3: プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

- ・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)
- ・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(運付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4: 大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5: スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

### 個人申請ハガキ記入例

ゲーム名	怒首領降	集計部門	ストーリーモード
スコア(タイム)	23,646,800		
面数	全25面ALL	難易度	工場出荷設定(完全ノーマル)
備考	うさぎ使用 残×5 運付き(シンクロ30連) 同付き		
達成日	2005年 12月 31日		
得点効率・難易のポイントなど(できるだけ詳しく)	残機ボーナスが1機100万なので、ボーナスは必須です。道中はすべての面でギリギリまで稼くのですが、永八防止キャラのためめがけると死に確定なので、クリアするタイミングが重要です。		
点効率は1面クリア時……約84万	10面クリア時……約1,020万		
	20面クリア時……約1,750万です。		
名前	アムニースメント アルカディア		
電話	03-5433-71xx		
住所	東京都世田谷区若林1-18-xx		
スコアネーム	TKN-NSK		
以上のスコアを記録したことを証明します。			
店員	鈴木 雅弘		

ストライカーズ 1945	ライトニング	2,272,200	戦国人	ゲームセンタードリーム(宮城)
ぶよぶよ通		1,222,210	古沢百合子	ゲームインみや三河島店(東京)
ファイティングホーク		2,044,750	T-CYR-ATS 人生低空飛行隊脱走か	レジャーパレス(北海道)
ドラゴンスピリット	新Ver.	1,823,510	Y-Z	トライアミュージメントタワー(東京)
ファイティングプレイヤー	エクソダス	2,012,200	こまつゆり親衛隊? SRP-DNB	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
ナイトスラッシャーズ		1,871,200	フルキューレの基板を4日で壊した人	レタス702(北海道)
パンチマニア北斗の拳		161,596,450	T-S 北斗神拳最強継承者 足掛け9年黄忠終了? AXIOM-H.Y	個人申請 ゲームセンタープラザ(福岡)
天地を喰らうII	黄忠	4,790,200		アパ(天神橋店&チャレンジガムガム店(大阪))

テクノヴェルク		264,777	☆まおうIWA☆ M-IWASA	個人申請 プラボ前橋店(群馬)
アウトトリガー		525,404	SSL影モンテと元店員様(心から感謝)	個人申請 明大モンテカルロ(大阪)
ぶよぶよDA!		274,180,146	☆まおうIWA☆ M-IWASA	個人申請 ハイテクランドセガ緑町店(群馬)
餓狼 マーク オフ ザ ウルヴズ	グリフォンマスク	3,419,400	微分積分 イイ気分 byMK?	個人申請 ゴールド銀閣寺店(京都)
クエスト・フォー・フェイム		3,916	☆まおうIWA☆ M-IWASA	個人申請 プラボ倉賀野店(群馬)
ビートマニア コンプリートMIX2	アソーテッドボックス	1,854	mk KOME@チェキナ! キリンさんの希望	個人申請 ゲームさあく(福島)
	ソフトグループ	2,077	とみやま	ゲームコーナーフジ(東京)
アクアラッシュ	練習	168.86		
	初級	282.83	NGP-ANP	アベニュー北口店(山梨)
	上級	357.96		
サイヴァリア		46,381,450	ガルト軍-ユセミSWY	個人申請 ゲームイングッディ21(東京)
ストリートファイターII 3rd ストライク	レミー	12,469,300	ツガ夫	GAME'S WILL(京都)
	ダッドリー	12,084,500	最後の3人でパーフェクトMK?	
	アレックス	9,840,700	ヘレティックさきお	えの木(高知)
	ショーン	10,541,900		
	ケン	11,242,300	めくり強キッサー 感電ハマグリチョップ	
ギガウイング	雷迅	252兆5379億7607万8410	両替士	ゲームセンターアレックス(埼玉)
	ポーチカ	252兆1304億4000万8580	PPP-HTR-T.B	
	ヴィーダ シュタント	288兆6470億8405万3170	両替士	ジャックアンドベティ 日吉店(神奈川)
ガンバード2	ヘイコブ	4,742,300	HLK	池袋プレイランド ラスベガス(東京)
エスブレイド	相模祐介	38,182,520	MKZ	個人申請 プラザジョールーム(熊本)
グラディウスIV	3番	4,381,700 (8周目3面)	天馬屋	個人申請 遊スペースマジカル(兵庫)
ストリートファイター EX2	カイリ	3,447,700	BBC	えの木(高知)
	D. ダーク	3,566,200	やる気ゼロ。CYR-びし	JOGO江古田店(東京)
	ブランカ	3,365,100	K・T	
	ほくと	3,348,000	PSOミルク隊 SSC-VAP	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
	ケン	3,426,400		
Gドライブス	ニュー	39,270,180	クリオネ-SAM	個人申請 アミュージメントパークゼウス成増店(東京)
バトルサーキット	サイバールー	34,645,300	MTF-高下畑セイイチ これ以上はムリ!	個人申請 ICサービス店(東京)
セクシーパロティウス	ミカエル	6,841,600	タコ太	アミュージメントパーク NASA(長野)
クイズ&ドラゴンズ		4,201,400	MTF-高下畑セイイチ	個人申請 アミュージメントスペースTAMA(東京)

盤もまだまだ熱い! ダブルス、TGM+ともに大幅な更新を見せたテトリスタ、PLUS。どちらも2位以下を大きく引き離しているタイムです。

三國戦記2は1億点突破。攻撃を受けながらも、平然と反撃してくるボスの存在などもあり、ALLクリアも一筋縄ではいかない本作です。孔明で八陣図と援軍合をうまく使えばかなり楽になります。ルート分岐や隠し要素が多いこのゲーム。これらを調べるだけでも、苦労といったところでしょう。

ドラゴンブレイスはソニアが伸び盛り、残機数3、残ボム数7でのスコア。ロボも2周目6面ボムに2発ボムを使うほかはノーボムのバターンが完成しているそうで、2周ノーボムクリアの可能性が見えてきたとの話です。

盛り上がり最高潮のストライカーズ1999は、3機体が更新。X136の340万突破、F1177スレスルスの今までの相場観を無視するかのような全機体中2位の高得点と、話題が満載です。また、F4ファンタジーIIのスコアがダブルX1のものですが、プレイヤーのHY@氏によるとダブル取りの成功率はどの機体も同じで、すべてはボスのダメージ調整次第とのことですが(情報提供感謝)。

続編が発売されてもまだまだ熱いギガウイング。倍率以外の細かい点数稼ぎ部分も煮詰まったことにより、理論値が上がってきたようです。

古い作品ではドラゴンスピリットの新バージョンが更新されています。このゲームの点数稼ぎは、最終面での残機点数稼ぎは、最後のアイテムと金の玉(1万点)が出るかが勝負。アイテム運に頼るしかありません。また、発売当時に流れていた永八パタンの噂について、もしご存知のかたがいらっしゃれば、編集部ハイスコア担当までご一報ください。

# H I - S C O R E

ハイスコア全国集計

## ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2丁目6番11号 ☎019-623-2562

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ミスタードリラー レート(インド)	677,480	68万出す予選 落ち MOT	ALL 連付 218'96ノ ーミス全17タイク
2 ミスタードリラー レート(アメリカ)	1,083,635	ノーミス出来ず 以下同文 MOT	ALL 連付 454'50ノ ーミス全17タイク
3 ミスタードリラー レート(エジプト)	2,002,685	MOT	ALL 連付 9'29'13 2ミス全17ススム
4 ミスタードリラー レート(宇宙)	3235m	4000速い MOT	連付 20'00'60 ホリンガーZ
5 パカパカパッション スペシャル	2,167,290	OKR	ALL ファンタ 97%-98%-92%

今回のクローズアップの「ハンギンブラザーズ」は  
トッププレイヤー本人の説明を元にしました。  
個人申請だけでなく、様式内容やビデオの投稿もお待ちしています!!

## ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17東四ビルB1F ☎022-224-1046

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ミスタードリラー2 (500m インド)	673,150	NO.	ALL 2'25'15 連 付 残×4 全回収
2 惑星鎮魂(タイフ)	695,530,630	2-6コンボ切れ 2500万オチ	レーザー強化 残×5 ALL
★ ストライカーズ1945 (P-38 ライトニング)	2,272,200	戦国人	ALL 連付
4 ストライカーズ1999 (AV-8 ハリアー)	1,603,700	ココちゃん	2-5
5 レイフレーザー	9'09'356	とりあえず	初級 T.T. ALL 12周設定

## ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F奥 ☎0166-53-7510

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ミスタードリラー レート(タイムアタック)	1'15"18	ぶくみみ	コース6 タ インウ
2 ストリートファイター ZERO3アッパー	4,032,900	ヘリオス	ALL ケン X- ISM
3 マーズマトリックス	933,115,404,660	SRX	モスキーノ2 ALL EXP3,973,557
4 ストリートファイター EX2PLUS(プランカ)	1,609,300	H・(イシナベ 君)	ALL
5 ストライカーズ1999 (AV-8 ハリアー)	1,031,900	CNT	2-1

## レジャーパレス

北海道札幌市豊平区平岸2条3-6-30 ☎011-862-6906

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ギガウイング2 (カート)	5京1669兆4311億 1263万2740	菱光の残党割路 より	ALL 連付
2 コズミックスマッシュ	19,466,401	ZARIA-HMV つかれた。	ALL
3 テトリス・ジ・アプソリュ ートPLUS(ノーマル)	474,955	はあはあマン	ALL
4 1944 ~ザ・ルーブマスター~	21,775,690	ときとう君	ALL 連付
5 餃!餃!餃! (2Pバージョン)	100,000,000	FLG-BIN	連付 11周目クリ アで達成 バク無し

## プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6タペビルB1F ☎022-261-5782

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ 戦国ブレード(翔丸)	2,184,600	シャトルジャバ ン	ALL 連付
2 くわんげ(シシン)	29,954,034	スペースシャ トル	ALL
3 ストライカーズ1945 (P-38 ライトニング)	2,268,900	アルカード ホー ネット	ALL 連付
4 鉄拳3(風間 仁)	1'20"00	KANSAS来仙 記念	ALL 連付同
5 鉄拳3(キング)	1'35"86	@18	ALL 連付同 5人目 52秒

## 釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6丁目1-2-2 ☎0154-22-8670

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 バトルガレック (ノーマルキャラ)	12,170,330	SOU	ALL G-913
2 ストライダー飛竜2	16,502,100	DORA-ZA-KID	ALL 連付
3 ナムコクラッシュコレク ションVol.1(ゼビウスオリジナル)	699,190	リハビリ中にて。	ALL 残2
4 ビートマニアII DX 4thスタイル(ハッピー)	6,031	KING	ALL 2864- 303-14-2-10
5 ビートマニアII DX 4thスタイル(トランス)	5,249	KING	ALL 2462- 325-26-0-2

## レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1TMビル1F ☎011-737 6166

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ プレイブレイド	75,160,720	T3-CYR-K.K 太鼓フィーバー	ALL 連付 レ ム
2 燃える! ジャスティ ス学園	1,394,100	超初心者 YAS	ALL バツ、 モモ、恭介
3 鉄拳タッグトーナメ ント	1'11"75	オヒヨウはいき なりケンカ屋	ALL ロウ、 ポール
4 ワンダーブラネット	10,250,310	今年のベストゲー いと〜(コロさん)	ALL 連付 永 八使用
★ ナイトスラッシャーズ	1,871,200	ワルキューレの墓 板を4日で壊した人	ALL 連付 ク リストファー

## ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33ピースビル南町1F ☎022-216-5941

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ミスタードリラー レート(タイムアタック)	0'59"78	HEK-417	ルート6 ア タル
★ ストライカーズ1945II (フォックウルフ)	3,174,100	臨死使用での初 全一まつお(I.O)	ALL 連付 雷死× 1(B×1, P×2)
3 バトルガレック (ノーマルキャラ)	14,877,410	SSM	ALL 4号機
4 ギガウイング2 (ロミ)	5京0359兆8113億 7492万1140	芝野隼子	ALL
5 サイヴァリア リビジ ョン	125,066,000	YUK-HPI(仮)	ALL Lv369

## ゲームセンターアレックス

埼玉県浦和市高砂2-8-16 ☎048-822-8438

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★ ギガウイング (雷迅)	252兆5379億 7607万8410	両輪士	ALL 連付 4 面落ちすぜ
2 ギガウイング2 (カート)	7京0353兆6207億 6225万2860	つゆだて 野郎・悪 あがき S.Q	ALL 1面52億 倍 ビット×2
3 ギガウイング2 (リミ)	6京1569兆7958億 4946万6130	MGE	ALL 99億×9.2 億 ビット×2 連付
4 ぶよぶよ通	1,092,655	またブロック少 ないSPD-Y.I	ALL MAX16連射 ナス861 ドラコ860
5 とときメモリアル 対戦ばするだま	1,977,700	T-YASU	ALL MAX18連射 あと一歩及びす

### ■ハイスコアに関するお問い合わせは、E-Mail、FAX をご利用ください

お寄せいただいた質問はアルカディアHP「ハイスコアFAQ」に  
掲載させていただくことをご了承ください。これは情報の共有と  
ルールの浸透を目的とさせていただきます。ご理解ください。

お問い合わせ内容に対して完全にお答えできるわけではありま  
せん。現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、  
ハイスコア申請をするにあたり、公平さを欠くようなご質問には  
お答えできません。また、直接ルールとは関係のないご意見、ご  
感想にしましてはすべてに返信できない場合があります。ご了承  
ください。

### ■E-Mailでのお問い合わせに関して

宛先 hi\_score@arcadiamagazine.com

題名 「ハイスコアに関する質問」  
メールアドレス (subject) には上記タイトルを  
必ず明記して下さい。

### ■FAXでのお問い合わせに関して

お問い合わせFAX番号 03-5433-7212  
質問をお寄せいただく場合、あなたの氏名/住所/電話番号/返信  
用メールアドレスもしくはFAX番号を必ず明記ください。

(電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコ  
アに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします)



http://www.arcadiamagazine.com/  
アルカディアHPでは「基本的な  
集計ルールと応募方法」「各ゲー  
ムの集計に関する注意」「よくあ  
る質問とその解答」などハイスコ  
ア集計に関する情報を随時更新し  
ています。




# スーパープレイヤー列伝

## ～ハイスコアラーの横顔～

— まず、ゲームセンターに通い始めたきっかけを教えてください。  
ユセミSWY ゲームセンターに通い始めたのは中学生くらいからです。当時は格闘ゲームで、SHTは対戦の合間に適当に遊ぶ程度でした。パターンなんて考えもせず、「こんな避けられねえよ!」とか言っていた程度でした。格闘ゲームは「ヴァンパイアハンター」「ストZERO2」「ストEX」「ストⅢ」でゲームストの大会<sup>※1</sup>に出たこともあります。

— シューティングゲームを本格的にやり始めたのはいつころからですか？  
ユセミSWY 地元「怒首領蜂」が入荷してからです。最初はこれ面白い、やってみようという程度でした。でも、ある日秋葉原にあるトライトワーのスコアボードを見る機会があった。そこにはNAIさん<sup>※2</sup>の2周目5面のハイスコアが書いてあって「なんだこれ凄いな、悔しいな、俺もがんばろう」って思ったことがきっかけになりました。

その後、大学受験のため予備校に通っていました。予備校に行く途中にあったゲーセンがTILT神保町で、当時店員だったN.F.さんに「スコア申請していきませんか?」って話しかけられて、そこから少しずつ知り合いが増えていきました。TILT神保町でまさしさん<sup>※3</sup>の『Gドライブ』と『プチラット』のプレイを見て、ハイスコアの世界も凄いなって思って「怒首領蜂」も更にする気がたんです。

でも、噂で聞くNAIさんの点数が、いつも自分の先を行っていました。自分が3億出したらNAIさんは4億、4億出したらNAIさんは5億……って、常にNAIさんの背中を見せられている感じでしたよ。はっきりいって当時は絶望的な気分

を何度も味わわれましたね。特にNAIさんは火蜂<sup>※4</sup>の最終段階攻撃の「道が見える」と聞いた時はショックでした。なんでこんなの見えるんだよ! って。今思えばよくそこでやめなかったな〜。その後トライでNAIさんが6億3800万点出したときに初めて話す機会があったんです。だけど、本人と話したことによって、勝つてみたいという気持ちはさらに大きくなっていきましたね。

— その直後に一回NAIさんのスコアを抜いたこともあったんですか？  
ユセミSWY 6億4800万点の時です。やった! これで全国トップが取れるかも!? って思ったんですけど、すぐに抜き返されてトップは取れませんでした。その後も悔しくてしばらくやってんですけど、結局あきらめました。

— 全知りなかつたんです。でもNAIさんに勝つたい一心で頑張ったのが今に繋がってるんじゃないかと思っています。

— そして初めての全国トップはガンバード2のマリオンになりましたか？

ユセミSWY ボムを本格的にケチり始めたのはGAPさんのヘイコブを見てからです。速攻地元に戻ってコンティニューしてノーボムのパターンを考えました。それで集計締め切りに431万点を出して個人申請したら取れました。

— 今でも全一は嬉しいですか、やっぱり初めての全一は特別印象に残ります。そりゃー嬉しかったですよ。

— その後「ギガウイング」(雷迅)「ぐわんげ」(怪小南)と続くわけですね。

ユセミSWY 自分がそのゲームを始めるきっかけは、稼いでる人のプレイを見てその面白そうな誘惑に負けて始めるパターンがほとんどです。最近やっ

## 第2回「ユセミSWY」氏編

熾烈な競争に勝ち抜いた者だけが手にできる「全国トップ」の称号。このコーナーでは全国トップのスコアをたたき出すプレイヤーの実績に迫っていく。今回はその弾丸で、全国にその名を知らしめたシューティングプレイヤー「ユセミSWY」氏を紹介。

てるサイヴァリアもそうですね。  
ただ「ぐわんげ」だけは例外で、「怒首領蜂」「エスプレイド」とCAVEのゲームに魅力を感じていたので、これは最終スコア<sup>※5</sup>まで頑張ろうってゲームが出る前から考えてました。

— そうしたらカウンスターストップしてしまいました(笑)

ユセミSWY 3面ボス猫蜘蛛の気合で避けるアドリブっぽいところは、ムカツキもしたけど楽しかったというのが本音です。稼ぐと猫はある意味ラスボスより強いですからね(笑)。

— その後にやり始めたのが、「グラディウスIV」ですか?

ユセミSWY 「グラIV」はギャレット津田沼でM.B.さんのプレイを見ていて、5番装備が凄く面白そうに見えたのが始めたきっかけになります。

— 自分が高次周を回せる腕になって、もしかしたら1000万点出せるかも……という辺りで、NAIさんが6番から5番に移行してきた。こりゃバイッと更になる気がしました。かなり意識してたんですが、先に1000万点を出されちゃった。NAIさんが1000万点を出してから集計締め切日まで一週間あったけど、ためでした。表には出てないですけど、その時は結局13周目9面の要塞入道で死んだ832万点が最高でした。

— その後4番装備を始めたんですけど、今度はNAIさんが1番装備を始めて楽勝で1000万点出したって聞かされて、今度こそ一緒に誌面に載りたい気が持った。13周目6面で残4になったりもしたんですけど、そこから残機も復活して16周目5面でカンストしました。「やったよっしー」ってさすがに嬉しかったですね。

— 今後の予定は？

ユセミSWY 「サイヴァリア」は納得いくまでやるつもりです。道中であるべくローリングしないバスパターンにしたら突然難しくなりました。あと「ギガウイング2」が地元に入荷するので、自分のペースでやっていこ



ハイスコアを狙うのもひとつの楽しみ方だと思います。

ユセミSWY氏プロフィール  
例題にセンガキが完る、全国トッププレイヤー。本職は大学生。今はGGXの対戦にも参加している。つなみに使用キャラはデイス。うと思っています。

— 今まで見た中で印象に残っている人やプレイはありますか？

ユセミSWY まず、まさしさん、NAIさん、たまたま見た長田仙さん、「怒首領蜂」Aタイプはすごかったです。GAPさんの「ライドンファイターズ2」あれも凄かったです。N.F.さん、DAB.さんも凄かった。ほんとはTILT神保町では凄いなをいっぱい見ました。今でもあの頃の感動は覚えています。

— あと津田沼に行くようになってから見たM.B.さんの「デトリス・ザ・グラウンドマスター」も凄すぎでした。ほんとは理解不能なレベルで、M.B.さんは「グラIV」のプレイも凄かったですね。

— ハイスコアを狙う上で気を付けている事があつたら教えてください。

ユセミSWY もし失敗したら先の方を練習したり、いつもと違うパターンを試すチャンスができたという風に考えています。締切日だけは仕方なく捨てゲーするときもありますけど。

— 自分が作ったパターンに安心しないように気を付けています。常に遊び気分新しいことを考えていきたい。

— 最後に、あなたにとってハイスコアとは何ですか？

ユセミSWY ゲームは楽しむものに過ぎないし、ハイスコアを狙うのも一つの楽しみ方だと思います。スコアをやっているときには辛いときもありますけど(笑)、基本的には楽しく思いつきゲームを楽しんでいます。— 本日はありがとうございました。

### イ手押し店舗!!

当店は格闘ゲームが盛んで「VF3」「GGX」が熱いです。他にも「バカバカ」がかなり燃え上がっています。夜はかなりレベルの高い人が集まり、激しい対戦が繰り広げられています。ALL 50円でメンデもバッチリ! 小さいお店ですが雰囲気はすごく良いので、ぜひ来てくださいね! by店長

グッディ21  
東京都江東区北砂7-4-4  
TEL03-5690-0821

格闘ゲームの専門店  
小南カストロ完成  
91,495,906  
03-548,824

ユセミSWY氏がその知名度を一気に上げたのが、「ぐわんげ」怪小南のワンダーストップだ。(アルカディア2000年6月号)

※1ゲームストの大会: 新声社主催の全国大会のこと。同氏はストEX大会では全国ベスト8の好成績を残している。  
※2NAIさん: DブルーNAI氏。最近ではグラIV「怒首領蜂」での活躍が記憶に残っている。不可能を可能にする。  
※3まさしさん: Mr.まさし君の名で知られ、様々なジャンルで全国トップを取りまくった。有名プレイヤー。  
※4火蜂: 怒首領蜂の2周目の最後ひかえるボス。最終形態の弾丸は一見の価値あり。  
※5最終スコア: 今までのハイスコア集計で記録された中で、もっとも高いスコア。

### ゲームピンゴ

千葉県市川市相之川4-6-1 8YKビル ☎047-395-2065

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ミスタードリアーグ レート(北城)	2,104,780	ASR	8'59"15
2 パズルP2 (とことん)	2,879,100	LEC	
3 ギガウイング2 (チェリイ)	7京5646兆7449億 1529万7140	えぬえす	RF 残0 ボム1 出 遅してきます(泣)
★ ビートマニアアリア ミックス(ハード)	956,373		生学ヒットマンプラ ザーズ・オトッキー BP×3 AUB×1
★ スラッシュアウト (アケセル)	17,514,809	AQO.N0.319号振 向き無制限1関っ	ALL セイン ト

### ゲームインダイエー

千葉県市川市南八幡4-1-3 9R南ビルBIF ☎047-376 9764

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ギガウイング2 (カート)	6京3651兆4464億 9103万0790	アゴなし	ALL 残1 B1
2 ギガウイング2 (チェリイ)	6京7582兆7467億 8973万7950	ドリキヤス持っ てない人	ALL 残0 BO
3 キーボードマニア 3rdMIX	4,990,892	MSX	ALL
4 ギターフリークス 5thMIX	262,392,200	JTK	ALL エキスト ラまで
5 燃えろ! ジャスティ ス学園	2,315,300	乱舞だけじゃま りでした。	ALL ひよ、ひ なた、きよーすけ

### ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店

埼玉県熊谷市筑波2-49熊谷駅前ビル1階 ☎048-521-7821

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ミスタードリアーグ レート(宇宙)	3,319m	S.K	8月10日08:25 21時24分
★ ビートマニアアリア ミックス(アナザリ2)	5,213	@IMO連合 SECILIA	柏
3 ギガウイング2 (リミ)	4京9293兆3754億 4561万4010	TSL-TIG	RF 青葉台
4 ギガウイング2 (カート)	3京0995兆4416億 3163万1220	CORE	RF 青葉台
5 パンチマニア北斗の拳2 〜激闘修羅の国編〜	12,492,600	てんちよ	救世主伝説編 (上級) 青葉台





## プラボ浦上店

長崎県長崎市中央町6-23 ☎095-848-2223

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 コズミックスマッシュ	44,663,501	T・M	ALL
2 ミスタードリラーグレート(インド)	673,430	青いビフテキ Me公認	ALL 連付 タイソウ
3 パズルP2(パワー)	51,172,700	ALL	連付 A
4 燃える! ジャスティス学園	3,227,800	青いビフテキ Me公認	ALL ゆりか・恭介・流
5 マイティ・パン(パニック)	1,687,500	冬眠から永眠	LV65 連付

## ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3階 ☎095-854-9619

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ドラムマニア 3rd MIX (エキストラリアル)	406,628,150	K.O	
2 ギガウイング2 (チェリイ)	7京0740兆5377億 1907万1570	KEN	ALL
3 燃える! ジャスティス学園	3,562,600	KEN	ゆりか・流・新介
4 クイズ学園パラダイス	837,400	にやぎちゃん	ALL 電源ボタンなし
5 ミスタードリラーグレート(宇宙)	3,210m	KEN	ホリンガーZ 3,063,105pts

## プレイシティFUNFUN店

鹿児島県鹿児島市中央町32-34ベガサビル1階 ☎099-252-8884

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ドラムマニア 3rd MIX (ボーストトラック)	306,612,900	へっぽこ	REAL・楽曲 (1175)
2 ミスタードリラーグレート(宇宙)	2,880	EVB(仮)	連付テッコ(ホリンガーZ)33メキヤラほい
3 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	900	SAW	R10K1008 みに丸 800 under 900
4 ビートマニア II DX 4thスタイル(テクノ)	4,958	LEC	R10K1008 みに丸 800 under 900
5 ビートマニア II DX 4thスタイル(パピー)	5,432	TRIP	JIVE1471 STARMINE1256

## 電腦遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16ハリケーンビル1階 ☎0994-41-4188

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 キガウイング2 (カート)	5京5947兆0892億 2279万1800	RGV	KING FISHER ALL RF
2 キガウイング2 (ラルゴ)	4京6513兆9419億 8805万8640	S.O	ALBATROS S ALL RF
3 燃える! ジャスティス学園	2,840,600	EDY	霧・流・ゆりか
4 キャプラス	7,370,000	S.H	440画クリア
5 ミスタードリラーグレート(宇宙)	2,885m	AKI	ホリンガーZ 2233660点連付

## ゲームインナHII

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 キガウイング2 (チェリイ)	4京6583兆2134億 1164万1410	GEN	ALL
2 パカパカパッションスペシャル	2,452,330	3TH	1-Z 5-Z 8Z 94% 98% 95%
3 ガンスバイク	1,879,100	LAN	ALL SHIBA
4 ナイトメアインザダーク	23,074,700	JDH	ALL
5 ドラゴンプレイズ(クエイト)	1,825,300	DED	2-5

### 当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……①店舗名・連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス)②店長およびハイスコア担当者名③サンプルとして店舗のスコアを10項目④お店のPV文以上を複製1枚に明記して、下記の宛先までお送りください

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただく必要があります。そのうえで掲載店舗として採用させていただきます。編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル  
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

■次回(5月20日)締切分から集計開始予定のタイトル  
●パピーチャーターライカー3  
●得失差差を集計予定。チーム別などとはなりません。  
●プロキアの嵐  
●機体別・キャラクター・ミラントにて集計予定

●初級中級上級の3部門で集計  
●ドラゴンプレイズ(クエイト)の2部門で集計  
●5月20日締切から①チーム戦選別、②チーム戦選別、③チーム戦選別  
●1部門のみで集計するタイトル  
●ウェアバイアイト  
●バラバラバラタイズ2nd MIX  
●ドラゴンプレイズ(クエイト)  
●戦国伝承2

■4月15日締切分から追加変更されたルール  
●キターリクス5th MIX  
●(スタンダード)のみ集計  
●ドラムマニア4th MIX  
●(スタンダード)のみ集計  
●キーボードマニア3rd MIX  
●(リアルモード)のみ集計  
●リニアエクスプレッソ(クエイト)とエキスポコース(ペン、フライング、ハイ、レキエ)の2部門で集計  
●ドラゴンプレイズ(クエイト)  
●(初級中級上級)の3部門で集計  
●ドラゴンプレイズ(クエイト)  
●(連邦)の2部門で集計  
●5月20日締切から①チーム戦選別、②チーム戦選別、③チーム戦選別  
●1部門のみで集計するタイトル  
●ウェアバイアイト  
●バラバラバラタイズ2nd MIX  
●ドラゴンプレイズ(クエイト)  
●戦国伝承2



## 遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2松本ビル1F ☎092-641-9415

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 サイヴァリア リビジョン	139,712,100	朝比奈まことは 四葉が好き	ALL 連付 LV386
2 ストリートファイターIII 3rdストライク(豪華)	8,173,300	T.O	ALL M.S.F
3 ミスタードリラー2	675,200	WIT	2'20"21 ALL AirALL 連付
4 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	5,639,600	T.O	EMUL EXPS. フカ3Mのアップ
5 パカパカパッションスペシャル	2,587,580	GOD-KZR自己	95 Z-99 Z 99 Z ALL

## サブカルチャー

福岡県筑紫野市二日市北1-2-3黒崎ビル ☎092-922-9010

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストリートファイターIII 3rdストライク(春麗)	6,888,800	K.Y	ALL 連付同 MSF
2 デッドオアライヴ2 (サイバイバル)	5,900,820	ZZR	ハヤブサ 79
3 ビートマニア II DX 3rdスタイル(ナオキ)	4,747	CGSA	ALL
4 ビートマニア II DX 3rdスタイル(ソウル)	3,831	CGSA	ALL
5 ビートマニア II DX 3rdスタイル(ピアノ)	3,212	CGSA	ALL

## ゲームプラザ白山

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ギターフリークス 5th MIX	205,976,000	つっぱりハイス	ALL
2 キガウイング2 (カート)	6京7726兆9877億 4085万4790	Y. S. 333	ALL
3 キガウイング2 (チェリイ)	4京7710兆7710億 1188万3160	CHA	ALL
4 キガウイング2 (タク)	5京5048兆9862億 7429万6130	Y. S. 333 A. N. 222	ALL
5 ファイナライザー	2,044,800	つっぱりハイス	ALL

## PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 マーブル VS. カプコン 2	1,272,531,000	Mr-T?M	ALL
2 ストリートファイターIII 3rdストライク(まこと)	8,158,100	Mr-KY	ALL
3 練・お手並み拝見	10,450	Mr-AZX	B-7 ヘキサイト
4 ストリートファイターEX2PLUS(ケン)	1,224,300	Mr-ARK	ALL
5 サイヴァリア リビジョン	22,842,601	Mr-AAA	116 X-B

## スーパーヒーロー倉吉店

鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 バトルガレック (ミヤモト)	13,810,320	clever-PMT (次回で終了予定)	ALL リハビリ4日目
2 ミスタードリラー2 (500m インド)	675,445	clever-貴客寺-BAR (SAKURAMIX)	ALL 連付 ノーミスエア全回収 秘技
3 ミスタードリラーグレート(インド)	660,195	clever-河合BAR (SASAMI Style)	ALL 連付 ノーミスエア全回収 秘技
4 ミスタードリラーグレート(宇宙)	2,832m	clever-高田典興 (徳原あじせんのお返しさん)	2,197,795pt. S ホリンガーZ
5 ドラゴンプレイズ(クエイト)	1,773,400	clever-ZAP(次回 ALL 予定)	2-4

## パリオ フィエラ ディプローバ

広島県広島市中区紙屋町2-2-17 ☎082-242-7588

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 燃える! ジャスティス学園	2,405,700	YAN	ALL ゆりか、岩、良
2 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	1,033	RAY	ALL セス、ブルー、マノー、クーラ、雷
3 ストリートファイターZERO3(リュウ)	6,530,500	あぎ山	ALL Z-ISM
4 ストリートファイターII ターボ(ガンギエフ)	1,486,700	水無月右京	ALL
5 ボップンミュージック アニメ2号	300,000	長瀬秀樹	ALL 100%クリア 3000pt. ホリンガーZ

## ピックプレイランド

愛媛県松山市道後橋又11-23 ☎089-925-0566

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ストリートファイターZERO3(アバー(フェイロン))	4,134,400	FAD-YUK	ALL X-ISM
2 ストリートファイターZERO3(アバー(ディーゼル))	3,519,800	ひげの王者(けいた)	ALL X-ISM
3 キガウイング2 (カート)	6京0423兆9708億 3661万2190	ひげの王者(けいた)	ALL リフレクトフォース
4 キガウイング2 (リミ)	5京0153兆4706億 2900万9280	AMT☆PPP	ALL リフレクトフォースレイヴン
5 ミスタードリラーグレート(宇宙)	3,745m	JR//こかてい	ホリンガーZ

## えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 キガウイング2 (チェリイ)	5京4521兆5005億 9527万2280	安全第一 備前湯点 佐藤隆雄 さきお	ALL 連付
2 キガウイング2 (カート)	6京7198兆3035億 9299万9870	REI	ALL 連付
3 キガウイング2 (タク)	11京7810兆2198億 5414万7860	桜木二等兵(ボケ担当) HAM(ボケ担当)	ALL 連付 ロミ&ルゴ
★ 中国龍2001	1,990,900	6面アイテム0難もつとくれ!! Y.S	15面 挑戦編
5 ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	45'40	連射改良の効果絶大。六ヶ-0024	ALL 連付 ホリタイソウ

## モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

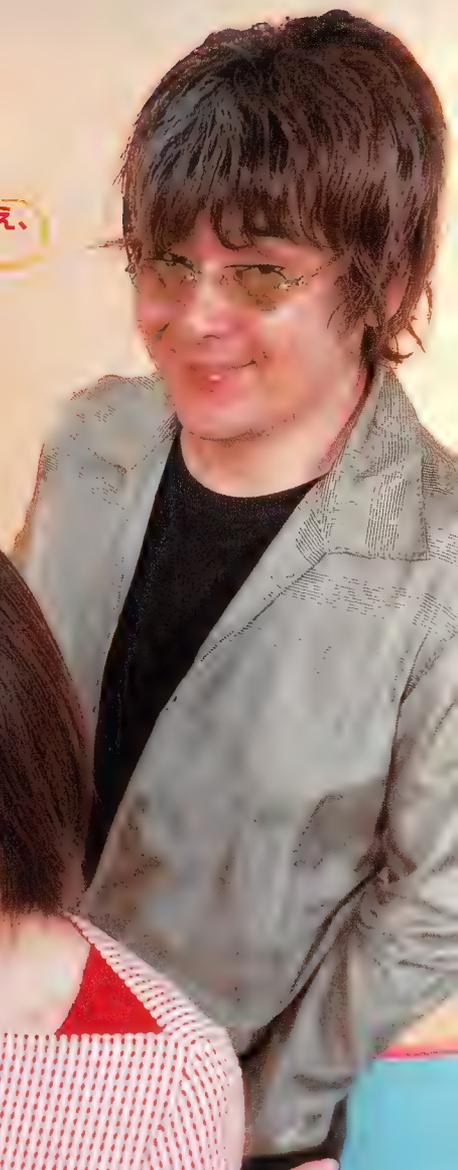
GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 キガウイング2 (タク)	11京4003兆6381億 5899万6850	フセイイン&Z.	ALL 連付
2 キガウイング2 (ロミ)	6京4503兆4503億 0662万7290	Z.	ALL 連付
3 ナイトメアインザダーク	27,034,700	G.M.C.DURAN	ALL
4 燃える! ジャスティス学園	2,903,500	TTM	ALL ゆりか・あきら・恭介
5 サイヴァリア リビジョン	131,431,100	Z.	ALL



ハイスコアに関するお問い合わせは、E-mailもしくはFAXをご利用ください。E-mailアドレス: arcadia@enterbrain.co.jp FAX: 5433-7212  
 題名 (sub:ect)「ハイスコアに関する質問」 質問をお寄せいただく場合は、あなたの氏名/住所/電話番号/送信用メールアドレス (FAXの方はFAX番号) を明記してください。

# ポップな関係

～第一回～ 『ポップンミュージック』ワールドをもっと知りたい！ 多くの熱望に応え、ARCADIAが満を持して贈るポップン豪華連載企画、いよいよスタート!!



## オーニングを語る超豪華な顔ぶれ

新堂教士



アッシュ

パーキッツ  
ふじのマナミ



めぐみ

ポエット

パーキッツ  
片岡剛典

浅井裕子



スペース☆マコ

# ポップな関係

の方に指示してもらいながら作業しなければならなかったの、そこで作業しなければならなかったんです。

6月の中旬だったんですが、冷房がないし、窓も一つしかなくて風が通らないし、発熱源はそこら中にあるし。室温が四十七度もあって、機材がどんどん熱暴走を起こして使い物にならなくなっていきました。

**鈴木** スタジオに機材を借りて下りて来たよね。調子悪いとか言いながら……汗だくで！  
**片岡** ええ。ツライ思い出です。苦勞の甲斐あって、爽やかな曲が出来ました。  
(一同爆笑)

**ふじの** 鈴木さんが「ご飯だよ」って言っても「要らない！」って、女の子のように閉めきってたから。怒ってたんだね。きつと。

**片岡** だって機材が動くうちにやっちゃわないと、いつ動かなくなるか分からなかったし。

**鈴木** その時、ふじのっちは何やってたの？

**ふじの** 私は浅井さんの曲を歌っていたんですけど、スタジオへ着いた日に録り終わっていました。だからその時はスタジオでコーヒ一飲んで、お菓子ははべらせて、犬と遊んで(笑)。

**鈴木** ポップン3では浅井ちゃんが「Peppermint」って曲を書いて、歌をふじのが歌ってるんだよね。そして「ボーカルベスト2」では浅井本人が歌ってる。

新堂君の場合、印象的だったのはストック曲のMDといっしょにチョコレートもらったこと。「彼はチョコレートが好きで、これも本人からもらったものです」って言われて、「変なヤツだなあ〜」って思った。だって、いろんな種類のチョコだよ！ 1個だけならともかく(笑)。

**新堂** ボクの家には自分で買ったチョコレートがいっぱいあるんですよ。

**浅井** 鈴木さんもチョコ好きだもんね。「チョコレートつながり」だ。

**片岡** それで太らないのはいいな〜。

**ふじの** でもチョコの量なら、私が勝ってると思う。主食だもん。

**新堂** 主食ッ!?

**浅井** 「チョコレートつながり」がまたひとり(笑)。

## as a “pop'n player”

**鈴木** みんなはポップンを遊んだことはある？

**浅井** プレイしてみましたけど、最初はクリアできなくて、二人がかりで3回プレイしてやっとクリアしました。自分で決めたから分かってるのね、ボタンを叩くポイント(※5)。

**新堂** 難しいよね。

**片岡** 僕は電話をいただいでロケテストを見に行ったんですよ。ロケテストって、うまい人がいるじゃないですか。そのうまさを見たら尻込みしてしまいます、その時はプレイしなかったですね。しばらくしてから、なる

## meet the “pop'n music”

**鈴木** まずは「ポップンミュージック」に関わったきっかけを振り返ってみようか？ まずは浅井ちゃんから。

**浅井** きっかけですか？ 鈴木さんに言われたからです(笑)。

**鈴木** (笑)大体そうなんだけどね。それじゃ終わっちゃうでしょ(笑)。まあ、僕がゲームのミュージックディレクターとして参加するようになった時に、もっと表舞台に出したいと思っていた人たちを選んだのがきっかけ。

浅井ちゃんは藤崎詩織(※1)の3rdシングル『もういちどキスしよう』のコーラスで参加していて、その時に知り合ったんだよね。

**浅井** そうですね。

**鈴木** そこで自分でも曲を書いているって聞いてね。ポップンにはじめて参加した時の思い出ってある？

**浅井** ほとんど宅録(※2)だったので参加したという感じがなかったんですけど、参加したと感じたのはゲーセンにあった時。「お、あるじゃんあるじゃん」って感じました。

**新堂** ああ〜、そうだよな。(一同うなずく)

**鈴木** で、パーキッツは……。

**ふじの** 私たちも「ときメモ」関連の仕事で知り合ったんでしたね。

**鈴木** パーキッツとして片岡君の曲がアルバムに入ってる、すごくいいなと思ってね。それでマスタリングの時に片岡君から「マスタリングに立ち合いたい」って電話がかかってきた。今まで作家さんでそんな人いなかったんだけど(笑)。「何も言いませんから、居させてください」って。

**片岡** マスタリングには必ず立ち合うようにしていたもので。それで行ったら、鈴木さんが寝っ転がってました(笑)。

**鈴木** (笑)で、この曲すごく気に入ってるんだって話してね。その曲(※3)は思い入れが深く、パーキッツのミニアルバムに入れたんだよ。それからストックしてある曲を聴かせてもらって、面白いと思ったのがポップン3に入ってる「水中家族のテーマ」なんだよね。

**片岡** そうです。それからですね。

レコーディングでは、とにかく暑かった記憶しかないです。小淵沢(※4)のスタジオまで行ったんですが、1階にある冷房の効いたスタジオでは他の曲の収録をしていて、その上の部屋に機材を持ち込んで……。

**浅井** えっ、部屋で録ったの!?

**鈴木** (笑)宅録のほうがまだマシだよな、冷房あるし。

**片岡** ええ。ボタンを叩くポイントを、開発

「ポップンミュージック」ワールドを広げる新連載のスタートを盛大に祝うべく、ひたすらスペシャルな座談会がここに実現してしまった!! 進行役にポップンシリーズの音楽ディレクターも務めるNazo<sup>2</sup>鈴木さんを迎えて、3組のアーティストの皆さんに「ポップンミュージック」にまつわる知られざるエピソードをたっぷり教えてもらった。ポップン未経験者もエキスパートも、じっくり堪能してね。

## 座談会参加メンバー



浅井裕子



新堂敦士



パーキッツ



べく人が少ないところでやってみました。

**鈴木** どうでした？

**片岡** 女子高生の視線が痛くて何もできませんでした。ビギナーコースでやっと1回クリアできましたけど、それっきりですね。

**鈴木** じゃあ、「Over the Rainbow」(※6)はプレイしたことないの？

**片岡** ふたりで挑戦しましたが、玉砕です。

**ふじの** 私は子供たちがたまたま「Over the Rainbow」で遊んでいるところを後ろから見て、いっしょに歌ってました。ですから、人がプレイしているのを目撃するほうですね(笑)。

**鈴木** 新堂君は？ クリアできた？

**新堂** はじめてやった時は、ボクの曲まで進めませんでした。でもメチャメチャ聴きたいじゃないですか、自分の曲を。そしたら、後ろにうまそうなお兄ちゃんがおったんで、「お兄ちゃん、お金出すからパワーフォークやってくれへんかな」って頼んだんですよ。それで、そのお兄ちゃんがパワーフォークまで進んでくれたんです。

お兄ちゃんが去った後でコンティニューして、何度もパワーフォークをプレイしました。一回もクリアできませんでしたけど。

**浅井** 「俺が新堂だ」って告白しなかったの？

**新堂** しなかったです。曲が流れた時に「俺やぞ、それ歌ってんの」とは思いましたけど。

**浅井** (笑)

**新堂** それで、ずっとコンティニューしてたら後ろに人が並んでいて、女子高生のお姉ちゃんに「待ってるんですけど」って怒られて「すいませ〜ん」って。

(一同爆笑)

**鈴木** 連コイン(※7)はほどほどにしないとダメなんだよ〜。

## challenge in "pop'n music"

**鈴木** 今後、「ポップンミュージック」の曲でトライしたいことってあるかな？ 浅井ちゃんはそのことないよね？

**浅井** ないですね(笑)。

**鈴木** いや、浅井ちゃんはとにかくいい曲を作りたい、歌いたってほしいからね。パーキッツは？

**片岡** 僕も基本的には浅井さんと同じですが、メチャメチャハードな曲をやりたいですね。後ろから人のプレイを眺めていて、メリハリのはっきりした曲って楽しそうだなと思いました。体が動いちゃうような、ビートの効いた激しい曲。

**鈴木** ということは、新堂君に挑戦状を叩きつけたわけですね。

**片岡** 違うって！

(一同爆笑)

## 新堂敦士のサムライ症候群

その1

### 春やねえの巻

んちはあ。最近気づいたこと。ゲーセンやパチンコ屋って、絶対、駅の近所にあるでしょ？ でもでも、駅前、果物屋もがんばって駅の近くにない？ ね？

俺んども最寄りの駅の近くに3軒もあって、そこで俺もよく母を賣つんですが(母と牛乳って合うよね?)、その毎「バックの値段が最近すごく安くなって、まじでびっくりします(色・つや・形も、あんなにイイのに……)。そんな母を見ると、「お〜、すっかり春やねえ〜」なんて思うんですが

春と言えば、入学や入社、新しい生活、番組、恋etc...、いろいろ始まるものでして、私、新堂敦士もいざなりこのコーナーを始めることとなりました。パチパチ。ってわけで、これからよろしく。



## BACK STAGE PASS

Nazo◎鈴木

こんな感じでスタートした

「ポップン関係」ですが、いかがでしょうか？ (笑) なるべく普段はお目にかかれぬ(お耳かな?) 情報を提供していこうと思っています。そしてゲームや音楽をもっともっと身近なモノに感じていただいて、楽しんでもらえればイイかな！ と。

ボクも途中ブランクはあるものの(笑)……コナミ歴10年クラスになってきたんだなあと感じるものがあります。出世や昇給にあまり縁がないのも気持ちを若く保てる秘訣かなあと……まあ最近では悟りの境地！ (爆) いえいえ、割と自由に音楽の仕事させてもらえて幸せなかも知れません！ (これはマジ)

今年は、サントラ関係はもちろんですが、アーティスト新堂敦士のアルバムも予定や、他にもいろいろ計画していますので期待しててください！

「かゆい所に手が届く」プロデューサーを目指して頑張りますので、よろしくね!!

### ポップンこぼれ話1

浅井さんがモーニング娘。の楽曲で仮歌(※ポーカー録音の前に吹き込んでおく仮の歌)を収録した際、野球部員の声を担当するという男性とあってビックリ！ そこにいたのは他ならぬ新堂さん。それが浅井さんと新堂さんの初対面だったという。ちなみに「オーッ！」という元気な声が新堂さんだそう。

### ポップンこぼれ話2

キュートな歌声が印象的なふじのさん。テレビCMのお仕事もたくさんしている。最近はキャットフードでお馴染み、マルハペットフード「黒在」のCM(ト電車→トコト)で歌声が聴けるのだ。

**片岡** 新堂さんの曲はひとつの確立したスタイルとしてあるわけですから、また違うアプローチで、プレイして楽しい曲にチャレンジしたいっていう気持ちはあります。

パーキッツのイメージってキュートでポップだというのがありますが、いちどそれをブチ壊すような曲をやっても面白いかなと思いますね。

**鈴木** そう言えば、ふじのっちは女性ロックバンドでギターを弾いてたんだよね。

**ふじの** そうです。ド派手な写真が残ってます(笑)。

**鈴木** 今度ポップンでもギターを弾いてもらおうかな。じゃあ、新堂君はどう？

**新堂** 今までと全く違うことはしたくないですけど、これまでも節操なく何でもやってきましたから。「かわいらしい」のと「ハード」なものと、どっちか極端にしたい気もします。アッシュがサイバーな服を着ちゃうような。でも、ボクの中で、まだあんまりまとまってないかな(笑)。秘密です(笑)。

**浅井** そんだけ喋っという!?

(一同爆笑)

**鈴木** じゃあ、最後に「ポップンミュージック6」でみんなが担当した楽曲の聴きどころを読者の皆さんに一言。

**浅井** 聴きどころはかわいい詞ですね。自分のことを「ボク」って言うロボットが主人公で、詞と曲がマッチした「歌謡テクノ」になっています。

**ふじの** 今回はカバー曲を担当しました。オリジナル曲の時と違って、歌だけで参加するというのが楽しかったですね。

**片岡** カバー曲でパーキッツらしさを出していくのが楽しかったですね。それと「パーキッツコース」が出来たので、ぜひ遊んでみてください。

**新堂** 今回、新曲は入っていないですけど、またぜひ新曲で参加したいです。

**鈴木** 今、新堂君はアルバム制作のプリプロ(※8)をやっているから。じっくり作って、いい作品にしたいね。そして「ポップンミュージック6」も今まで同様、多くの方々に楽しんでもらいたいなあ。

※1 コンシューマ版のセリト恋愛シミュレーションゲーム「ときめきメモリアル」のヒロインキャラクター、※2 自宅録音の音。

※3 「Stana by You」(作詞)のメナミ 作曲 編曲 片岡剛美) ※4 「ぶちぶち」 山梨県北巨摩郡にある、本家は静岡地。

※5 音数が少ないシンフルな曲の場合、ボタンを叩くポイントがゲーム上で足りなくなってしまう。そこでポイントを強やせるようにゲーム制作担当者とアーティストが話し合って、再アレンジすることがある。ちなみにシンフルな曲が特徴な浅井さんは後でポイントを加えることが多く、対して新堂さんの曲はそのままでもOKらしい。 ※6 「ポップンミュージック4」に収録されたパーキッツの人気曲。

※7 1台のゲームをひとりのプレイヤーが連続してコインを投入し、プレイすること、または他のプレイヤーが並んでいる時は、迷惑なのでやめましょう。 ※8 プログラクションの略、スタジオでの制作前に行なう準備。

新感覚!

# ブロック崩しシューティング

発売時期：6月予定  
 ジャンル：ブロック崩しシューティング  
 操作方法：8方向レバー+1ボタン  
 メーカー：彩京  
 使用基板：自社基板

# GUNBARTCH

## ガンバリッチ

©2001 PSIKYO CO.,LTD.

お供のポムポムを引き連れ、マリオン様がまたまた登場。今度の冒険は、魔法修行の旅。ブロック崩しシューティングで大暴れ!

Text：ぎらり屋

「ブロック崩し」と「彩京シューティング」がドッキング!

### マリオン 9歳

魔法使いたちの学校「ワンダースクール」に通う性悪魔法少女。  
 大魔法使いの免許皆伝のため、お供のウサギ「ポムポム」を連れて冒険へと旅立つ。今回も性悪トークが炸裂。いかすぜマリオン様!

主人公は、ボウラの小さな魔法少女



時はさかのぼって、マリオンがまだ見習い魔法使いだった頃のお話。魔法の学校「ワンダースクール」で、マリオンたち見習い魔法使いに課せられた卒業試験。マリオンとグルタンはそれぞれ自分のお供を引き連れて「たまねぎ山」に旅立つのだが、果たして危険いっぱいのノルマを無事にクリアできるのか?

ゲームの基本は、バックをはじいてブロックを壊していく「ブロック崩し」。歴史の古〜い馴染みのゲームに「シューティング」の要素が加わって、より激しくアグレッシブになったのが、この「ガンバリッチ」だ。荒れ狂う弾幕をかわして、ブロックを壊そう!

お馴染み、マリオンとポムポムのキテレツコンビの掛け合いも楽しみ〜。



### フリッパーで、敵の弾をはじいて倒そう

#### バック

自分のバックは、ピンク色。画面下に落とさないように

#### フリッパー

こいつで、バックや敵弾をはじこう

#### 8方向レバーと1ボタン

レバーで自機（フリッパー）の左右移動と、打ち返したバックを操作。ボタンでフリッパーを閉閉し、バックや敵弾を打ち返す。

ボタンを押すのに合わせてレバー入力すれば、打ち返す方向を調節できる。

マリオンたちの冒険を助けるのが、自機の頭上にある「フリッパー」だ。このフリッパーで、バックをはじいてブロックを壊そう。バックをはじくときにレバーを入れると、自分の好きな方向にバックを飛ばせるのだ。

フリッパーは、画面に登場する敵弾もはじき返せる。弾やバックをうまく当てて、敵を倒そう。自機が敵弾に当たると、シビレてしばらく動けなくなってしまうので、くれぐれも慎重に。自分のバック（ピンク色）が画面下に落ちてしまったり、時間内にブロックが壊せなかったら課題は失敗。ゲームオーバーだ。



### グルタン 9歳

マリオンと共に「ワンダースクール」に通う、かなり勝ち気な海賊少年。同じく大魔法使いの免許皆伝のため、魔法を使うオウム「ジムジム」を連れて冒険へと旅立つぞ。

マリオン様のお供

ガンバード2ではアッシュに姿を魔法をかけて、本当は17歳なのに9歳の体になってしまったマリオン様。今回は真正正銘の9歳の悪ガキとして登場し、相変わらず（というよりこの頃から）ダークな性格は健在みたい。もう一人の主人公であり、今回が初登場の「グルタン」の活躍も気になるトコロ。

## サクサク進める！ 全7ワールド

ステージの構成は、1ワールドに3ステージの全7ワールド。ワールドの最後には、ボスとの戦闘が待っているぞ。また、ガンバードシリーズの血を引くとあって、前半の4ワールドは順番がランダムに変化するのだ。どの面から始まるかは、やってみてのお楽しみ。プレイ中には、アイテムが豊富に登場するので、どんどん回収しよう。バックの威力や効果が変わり、プレイが有利になるぞ。アイテムには攻撃だけでなく、得点（壊したブロックと残り時間で加算される）が2倍、3倍になる得点アイテムもある。倍率がかかれば楽しさも倍以上だ!!

### ブロックステージ



アイテム「大魔法」が派手に炸裂して、ブロックをかりがかり削っているぞ。他にも使えるアイテムがたたくさんあるぞ。

### ボスステージ



凶悪そうな面構えの、前半面ボス。バックも敵弾も両方ほしき逃してボスにお見舞いだ！制限時間があることもお忘れなく。



**マジョリア**  
27歳（独身）

マリオンたちの通う「ワンダークール」で、魔法組の教師をしている、お色気ムンムンの美人魔女。卒業試験で道の「たまねぎ山」に行くまでの道のをサポートする。ワールド間では、「マジカルフリッパー」や「マジックバック」の操作説明もしてくれるぞ。

プレイヤーキャラクターのほかに、ストーリーに深く関わっているキャラクターがいろいろいるぞ。

### LESSON 2



これから出てくる敵は、シビレ弾を撃ってくるから「マジカルフリッパー」で打ち返すんだよ!

ふおっふおっふおっふお

### 大魔法使い マーリン ???歳

卒業試験が行なわれる「たまねぎ山」の古城に住む、伝説の魔法使い。世界中にちらほる魔法使いたちの頂点に立つ存在で、ありとあらゆる魔法を使いこなす、すごい爺さん。大魔法使いとしての称号を得たものだけが、会うことが許されるのだが、果たして……?



ふおっふおっふおっふお!  
なかなかおもしろいわい。  
ワシの召し使い「ペポ」を倒すとば……

マーリン君に会いたいペポか?

### 召し使い ペポ ???歳

「たまねぎ山」の大魔法使いマーリンに仕える召し使い。古城の中の「マーリンの鐘」がある部屋までサポートしてくれる。どうやらペポとの戦闘シーンもあるようだが、その強さがいかに程のものかは、まだ謎。



## マジックアイテム

### ウォッチ



残り時間が少し増える

### 1UP



自機が1つ増える

### 大魔法



何が起こるか分からない謎のアイテム。

### スピードダウン



バックのスピードがダウンする。

### マルチ



青いバックが増え、バックが複数になる。

### ワイド



フリッパーが大きくなる。

### ハイパー



バックの威力がUPする

## その他のアイテム

### レアボックス



当るといいことがあるかも。

### ダークボックス



モンスターが入っている。

## ボーナスアイテム

### ボーナスボックス



バックを当てると得点がUP。

### 3倍ピン



取ると得点が一定時間3倍になる。

### 2倍ピン



取ると得点が一定時間2倍になる。

6月にはお店をきえるよ。楽しみに待っててね。



# 太鼓の達人

## ゴールデンインタビュー

景気低迷の昨今の日本経済に喝をいれるが如く、登場するやいなやスマッシュヒットを飛ばしてくれたナムコ会心の話題作「太鼓の達人」。今回はお忙しい中、太鼓の達人を作り上げたナムコの精鋭部隊にインタビューを行ったドン!

©2000 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED  
MANUFACTURED BY  
LIFE ENTERTAINMENTS

インタビュー：太鼓山打太郎、マッスル北塚



**中館 賢さん**  
ディレクション兼パシリの人ピヨ。企画全般を担当。代表作は開運クイズ・幸福の旅人。今回のピンチは日々の70%が危険領域に晒されていたことピヨ。



**大石 益也さん**  
製作総括・企画・スケジュールチャック。代表作はソウルキャリバー、Mr.ドリラー他超多数。今回味わったピンチはスケジュールの絶望的な遅延知ら。



### 達人への道のり

「そもそも最初に、どういった経緯で『太鼓の達人』が生まれたのか聞かせてもらおうドン。」

**大石** 「太鼓の達人」の企画の立ち上げ当初は、実はまったく違う代物だったんですよ。筐体の上下左右にスイッチがあって「スイッチを叩きながらバラバラを踊る」とみたいな感じのマシンだったんです。でも、これがどうしても面白くならなかった。

**望月** で、「叩いて楽しい」ものはなにか? ということをさらに模索したところ「和太鼓ならどうなんだ? 面白そうでは?」ということになったんです。

**大石** 他にはアナログレバーをぐるぐる回して音を出す、というゲームアイデアもあったんですが……。なんせ私は大型筐体ものを手がけるのは初めてでして、「モーターが『太鼓』に決まるまでは試行錯誤の連続でしたよ。」

**中館** 「太鼓」というのは、イメージ的にはみんなどういったものが知っているけど、実際に叩いたことがある人は少ないんじゃないかな、と思ったのも、実際に和太鼓を題材にした理由ですね。

**望月** 「叩く」という行為は、人間の本能に訴えるものがあると思うんですよ。実際にゲーセンに行くと、「自由に叩いていい太鼓とパチンコが置いてあったら、誰でもつい叩きたくありませんかねえ」(笑)。

**大石** 実際にロケテストの時には子供が筐体に寄りかかって来て、お金を入れないで太鼓をドンドン叩いて

いましたからね。

「太鼓の達人」にはタイトルに「達人」という名前がついてますが、これは最初から達人シリーズ(2)の二環として開発されたのか聞きたいドン。

**大石** 「太鼓の達人」は和風製品なので達人シリーズが良いのではないかという話に途中からなりました。最初は「太鼓の名人」とか言っていましたね。

**望月** でも、太鼓なら「達人」だろうと言ったことになって(笑)。

**中館** そもそも達人シリーズのコンセプトというのが「簡単な操作で家族全員で遊べるもの」なんです。その点で言えば、「太鼓の達人」は達人シリーズの名前を冠するに相応しい出来であったということですね。

### 太鼓デザインが完成するまで

「太鼓の達人」は、筐体の雰囲気からゲーム画面のデザインまで、なにかこう突き抜けた思い切りの良さを感じますが、その辺のことで苦労したことがあれば聞かせてほしいドン。

**清野** 筐体全体の細かい小道具を作るのも大変でしたけど、苦労したのはやっぱり「太鼓」の部分ですね。取り付け位置や強度の問題など、完成までにはそれはそれは苦難の道のりが……(クック(遠い目))

**望月** 太鼓の部分は予算があったら「ヤグラー」を組みたかったんだけどなあ(笑)。

**大石** 最初、太鼓は筐体の上の方に備え付けられて、プレイヤーは上を見上げて叩くはずだったんだけど……これが疲れるんだよね



インタビューの1シーン。大石さん、楽しそうドン。



(笑)。子供さんも叩けないし。清野 結局は今の位置と形に落ち着いたので、ポップさを追求しました。でも、やっぱり「太鼓」というからには、和太鼓を丸々一つ筐体に置きたかったんですよ。高橋 その分、太鼓インターフェースをしっかりと作るという点で、電気系統はいろいろと苦労させられました(笑)。まあ「太鼓の達人」の次回作にはドラゴンセイバー(3)の曲を入れてくれれば苦労も報われると……。

**望月** え、そうなの? (笑)。

「ゲーム全体の雰囲気を作る時のコンセプト」なぞあったら語るがいいさドン。

**中館** 和風のデザインをポップにアレンジしてみてもどうか、というコンセプトが当初からの目標でした。「和ポップ」って感じですよ。

**横尾** 20代の女性もすんなりと馴染めるようなポップさは大切に

しました。筐体や画面に使われている模様とか色(4)も念入りに研究して、ポップさを追求しました。

**中館** 太鼓と言ったら、荒れ狂う日本海に向けてフンドシーでパチを振り下ろす角刈りのアニキ、というイメージもあるかもしれませんが、それはもう「トラック狂走曲」(5)の方でやられちゃいましたので(笑)。こっちは「お祭り」をモチーフとした、賑やかな雰囲気のものを作りたいかったです。

**大石** ゲームの雰囲気や完成したのは、やっぱり横尾がデザインした「和田どん」が出来てきてからだね。和田どんの存在が、幅広い年齢層に受けられるきっかけにもなったと思うんだけど。あんまり漢くさくなくて、子供でもOK、みたいなね。

「マスコットキャラの「和田どん」は一体どういう経緯で出来上がったのか教えるドン。」

**横尾** 最初はミニゲームのキャラ



\*1 大石さんは、これまで数々の名作を世に出してきた偉い人。古くは妖怪道中記(デザイナー、オータイン、新しいところはキャラバードリラーなどを手がけられた) \*2 「誰にでも手製に遊べる。をコンセプトに開発されたシリーズ。現在では「料理の達人」「大魚太鼓三ツ帽子」が達人シリーズに認定されている。 \*3 1991年のナムコ製縦スクロールシューティング。その楽曲のクリエイティビティは新鋭の完成度を得る



**清野 勉さん**  
ハード関係のディレクション。代表作は空気入れ選手権、ジャンピングブルーヴ他。今回のピンチは、量産時になってもソフトが完成してはなかったことゾワ。



わたがし



**高橋 功治さん**  
ゲームの電気関係全般を担当。ワニワニパニック、タコイカパニック、バランストライ他。今回のピンチは完成間際に強制リセットが発生してしまったことゾワ。



たこやき



**望月 龍彦さん**  
太鼓の達人における俠気プログラマー。代表作はナムコクラシック、技脳体他。今回のピンチは、騒音による他部署からの苦情の緩和対策コロ。



すずどん



**横尾 有希子さん**  
キャラデザインや画面デザイン全般を担当。代表作アインフォックス、ダンシウクアイン他。今回のピンチはデザインが受け入れられなかったことちゃほ。



ホマリ子

達人システムの謎に迫る

「太鼓の達人」のシステムが完成するまでに紆余曲折あつたらしいですが、その辺をじっくりと聞かせるぞん。

**中館** 現在は譜面が右から左に流れてくる、というのですが、最初の方は左右両側から中央に向かって譜面が流れてきて、左右の打ち分けが必要とされるゲームだったんです。

**清野** 現在も太鼓の面の左右が別々に反応するのは、昔の打ち分けシステムの名残ですね。

**大石** しかし、左右から流れてくる譜面はなんだか見づらいし、細かな打ち分けをやると、太鼓本来が持つ爽快感が無くなってしまうんですよ。ですから、やっぱりダイナミックなプレイを楽しんでもらいたいということから、極力見やすく、極力シンプルな画面構成とシステムを心がけました。

だったんですよ。最初のころの太鼓の達人は「演奏」と「ミニゲーム」の二つのモードがあつて、ミニゲームに登場するキャラが「和田どん」だったんですよ。

**中館** ミニゲームでは和田どんを走らせたりする、という内容のものだったんですけどね。

**大石** ロケテストの時、皆さんミニゲームの方よりも演奏モードの方を中心に遊んでくれていたんですよ。それで演奏パート一本で行くことになり、ミニゲームを切つてキャラクターの和田どんだけ残つたんです。結果として、後の資産になるキャラに育つてくれたって感じですよ(笑)。

**横尾** シンプルと言つても、画面の中はお祭りの雰囲気を出すために賑やかにしてますけどね(笑)。

**望月** 太鼓の達人は、難度の難しい曲を「クリアすることが目的」ではなく、「音に合わせて演奏する行為」こそを第一に楽しんでもらいたい、そう思つて徹底的にライオン作りを心がけたんです。

音ゲーが進化していく中で、ぶるい落とされた人というのは絶対いるわけで、別にそういう人々は難しいものをやりたいと感じているわけではないと思つてですね。ただ、楽しく演奏をしたい……そう考えている人たちにこそ、是非とも太鼓で遊んで欲しいです。

**高橋** 操作もドンとカツ、だけでわかり易いよね。

**中館** 開発チームの中にヘビーな音ゲーユーザーがいなかったのも、いい感じにライトに仕上がつた要因かもしれません(笑)。

**大石** 譜面分岐も、別に変にゲームを難しくしようとして入れたわけじゃなくて、画面に派手さを求めた結果だからねえ。

**中館** 曲の選択も、とにかく皆知つてる人気曲をセレクトするのに気を使いました。カラオケの人氣曲とか調べたり。

**望月** それは初耳だ(笑)。

**中館** 幅広い年齢層と一般層を余すことなく取り込むべく用意した曲のラインナップには自信があります。炭鉱節からモー娘。まで入っているのは太鼓の達人ぐらいですよ(笑)。

オーリジナル曲を入れたのは、既存の曲と被らないジャンルを盛り込みたかつたからですな。

**横尾** マッピー音頭は、私がマツ

ビーの曲が好きだったので入れてもらいました。

**望月** どこかのHPにマッピー音頭を評して「ナムコさんは昔からのユーザーを大切に」とか書かれてたけど、単に好きだったから入れたのか(笑)。

**中館** 主張すれば入るのか(笑)。

**高橋** それなら次はドラゴンセイバーも入れてよ。

**望月** あ、そういうえばアルカディアさんが書かれてたナックルヘッズ(6)の曲を入れられずに申し訳ありませんでした。

**中館** もう無茶苦茶た笑。

——最後に、一言どうぞぞん。

**大石** もし続編が出せるんだつたらさらに楽曲を見直して、登場キャラクターの人となりが分かるようなゲームにしたいかな。

**清野** 洋楽オナーの太鼓つていうのも斬新かも。

**高橋** ハードの方はやりつくしたんで、あとはゲームが持つライト感を持てれば。それとドラゴンセイバー(笑)。

**横尾** 「和田どん」の名前を皆さんに覚えてもらいたいですね。次もあるならば、このポップさを維持していきたいかなあ、と。

**中館** やっぱ、実際にゲームセンターで太鼓の達人をプレイされている方を見るのは嬉しいですよ。これからも皆さんが太鼓に親しんでくれるように頑張ります。

**望月** せっかくなので真合にライオンユーザー向けに仕上がつたんで、進化スピードをあまり早くしないで次回作につないでいけたらなあとか考えてます。

——今日はありがとうございましたぞん！



かめ



おみやげ



どんぞん

**和田イヌ** **ちょうちんうなぎ**

これからも太鼓の達人でサワやかな汗をかいて下さい!!

\*4 太鼓の達人で使われている色には「達人レッド」「達人ブルー」という、カムカラーみたいなネーミングが付けられている。\*5 昨年、ナムコとメトロが組んで世に放つた奇作「アニキム」が満点の日本海風味ドライブゲーム。\*6 ナムコが1993年に発表した格闘ゲーム「登場キャラの一人「タゲシ・フシオーカ(オニ・アクセント)」の曲は、オリエンタルムード満点で太鼓の達人向き。

# 命果つるまで

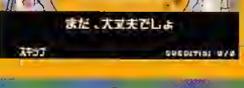
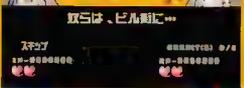
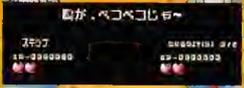
## いきGARI・ ララバイ

## ネオセクシー ウエボンの目



GAHAHA イマハワード

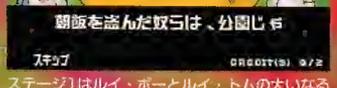
2001年の発売を原案した同題作「GAHAHA一発堂」の連載も、今回最終回! いままで応援してくれた人もそうでなかった人も、むしろ今回紹介するエンディングを弾んでみちがれたいという勢いだ。  
©(株)ナムコ 担当: 田淵健康



戦いはますます混沌の度を深めていき、膠着する戦線は泥沼の市街戦へとその場を移していった。日に日に衰弱していき、Dルールの容態を尻目に、ボー&トムは精一杯の青春賛歌を奏で続ける。それはまるで、限られた人生の日々を情熱こころ交で燃やし尽くしてしまわんばかりのよう……

奪われた朝飯を追い、可憐な追撃戦を繰り広げるボー&トム。しかし、そこに立ちふさがったのは、全大戦の怨念ともいえる異様な三ツゲーム群であった。町内会を舞台に繰り広げられる熱砂の戦い。それぞれの正義のもと激突する戦士たちの信念が、新たな戦いの奔流を生み出していく。

「NOI」を演じた  
「朝飯」を演じた  
「朝飯」を演じた  
「朝飯」を演じた



ステージ1はルイ、ボー&ルイ、トムの大いなる旅立ちについて語られる。平均視聴率30%を記録したのも話題になった。

### 感動垂れ流し 悶絶最終章

7

朝飯とりがえしたのさ

ワシの暇飯がえせ〜!

ま、また〜?!

まだ、大丈夫でしょ

どうがた口んだぞ

まだ、大丈夫でしょ

どうがた口んだぞ

まだ、大丈夫でしょ

どうがた口んだぞ

まだ、大丈夫でしょ

どうがた口んだぞ

まだ、大丈夫でしょ

どうがた口んだぞ

どうがた口んだぞ

まだ、大丈夫でしょ

どうがた口んだぞ

どうがた口んだぞ

まだ、大丈夫でしょ

どうがた口んだぞ

どうがた口んだぞ

# GUilty GEAR

アソシエーション

## ギルティギア ゼクス・バンドボーカルアルバム発売!!

ギルっ子に朗報!! 熱く疾走感溢れるGGXのサウンドが、このたびボーカルバージョンとして再降臨! アルバムに参加した強力バンド“Lapis Lazuli”のインタビューは17ページに掲載! アソシエーションともどもそっちもチェック!!



読者の人気にますます、遂に当「アソシエーション」も一年も過ぎました! ゲーセンでGGXが稼動し続ける限り、このコーナーはさらに加速し続ける予定だ! ついに「アソシエーション」まで続けていこう!

Text: 三軒茶屋ギルティ組合

## 5月記念・五月晴れだよ「メイ特集」!!

爽やかな風と共に繰り出す渾身の季節ネタ、それがメイを全面的にフィーチャーした当企画であります。全体的に快活なイラストなイラストが揃っているZO!!

(福岡県 皇月トミヤさん)



☆ジェリーフィッシュ春コンピ! 笑顔と元気がトレードマーク。



(高知県 かじやんさん)  
☆ひまわりの生命力、彼女にはお似合いですね。



(神奈川県 ゐの虫さん)  
☆微妙な距離を引っ越されたとか、新居にて投筒宜しく。



(熊本県 にゃんご侍さん)  
☆戦ってばかりの日常だけど、ハートは大事にしたいよね。



(埼玉県 水無月皇さん)  
☆後ろの白めいの表情にソッコンロベじゃい。



(東京都 U P E I 君)  
☆ジェリーフィッシュ流こいのほり? イカスッ。



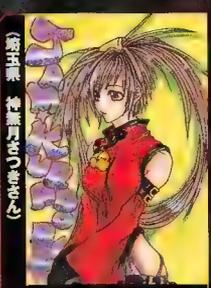
(千葉県 はつあゆみさん)

☆こころ、ぶにっとしたほっぺたがたまらんのじゃあ。思わすつづきたくなるにえ。



(新潟県 八坂あつささん)

☆譲れない一撃に望む。賭けるのは、誇りと生き様。



(埼玉県 神無月さつきさん)

☆お澄まし顔もキャラの個性が出ていてヨイですな。



(北海道 蓬矢カヤさん)

☆ライバル校には優等生の笑顔白ラン野郎がいると見た。



(秋田県 月形水城さん)

☆乱れ髪の下、青い瞳に強い意志を感じます。



(宮城県 曇霧なるひささん)

☆珍しい組み合わせ。会話が噛み合うのが謎(笑)。



(千葉県 おしやんさん)

☆シケヤグにつき標榜首輪装着の刑。執行猶予7フレ。



(大阪府 綿糸まきさん)

☆鈍く揺らめく月の灯は、何より彼女を引き立てます。



(東京都 おろし君)

☆表情から、二人の関係が伝わってきそうです。

## 緊急連載・GGXゼネラルプロデューサー 石波NOW!

先月から信命的に始まった当コーナー。ギルティインシリーズの生みの親、石波大輔さんの近況が分かるという、それはそれは貴重なものなのです。その言葉は、人生の縮図ですらあると言います。

こんにちは、皆さん。石波です。相変わらず仕事でテンパってまして、自律神経分裂気味です(笑)。さて近況報告ですが、5月16日発売のGGXヴォーカルアルバムを聞きました。はっきり言って曲のアレンジがイカしてます。特にお勧めは「ソル」のテーマ。冒頭からとにかくビビってビビりまくった挙げ句、呆気にとられました。個人的にはこういうノリ、大好きです。

今月の格言  
「無駄なことこそ一番重要！」



(山梨県 蓮月後代さん)

☆熱血カッパって感じ。キップの良さは最高?



(神奈川県 天山直樹君)

☆色使いのコントラストが、キャラの雰囲気合ってます。



(熊本県 華花凛さん)

☆ふっふのチャイナでも、十分かわいいですねーい。



(北海道 雲海海蔵さん)

☆名は体を表すのか……。まあ、マイペースってことで。

## ガトリングアーティスト!!

アソシエーションX月のイラストコーナー「ガトリングアーティスト」なのでありますが、とりあえずハガキを送る際には「アソシエーション」で大丈夫だったりします。

# 超空間SNK

何に語るSNK魂を凝縮し、「それ見たことが!」と言わんばかりに大放ししてみたのがココ、「超空間SNK」であります。SNK関連の最新情報から、歴史再確認までを軽やかにこなっていくのが当コーナーの主旨であり、使命であります。

Text 日瀬 健

21世紀もKOFりまくりの  
潤いあるコーナー

## KOFツッパリソリテイ



(静岡県 電鋸さくらさん)



(兵庫県 SCYTHE君)

このコーナーでは「新KOFに期待すること」や「こんなシステムを盛り込んでほしい」といった八ガキ・Eメールをゴリゴリに募集 중이다。寄せてもらった意見は、現在KOFを製作中のイオリス社にも届ける予定。君のさりげない一言や願望が、ひょっとするとKOF2001を変えるかもしれないぞ。投稿は文章に限らずイラストでのアピールも可! 共に力を合わせて、新時代のKOFを形作っていきましょう!

先月号のアルカディアで発表されたとおり、KOFの続編は韓国に本社を持つ「イオリス社」にて開発が行なわれることになった!

で、ここで口を酸っぱくして言っておきたいのは、庵社というネタは今後全面的に禁止するということである。……ということではなく、「SNK以外の会社で作るのか……」と不安になっている方も多からうが、ご安心ください! 次回作も間違いなく「KOF」の名を冠するに相応しいゲームに仕上がると予想されている! これだけは頭に叩き込んでおいてほしい!

「石川県 二代目SB1号君」  
一休誰が主人公になるのか、気になるところで。今からいろいろと想像してみても面白いかもしまへんね!

「京都府 キノさん」  
☆アーケード界一の仲良し姉妹ですよ! え、ほほえま〜

「静岡県 トメさん」  
☆傘を使うほうも、小僧なのだろうか? とか言ってみました。

THE KING OF FIGHTERS



(千葉県 賢典君)

ビジュアル的に今までとは別物になるんでは? と危惧なされている方も心配無用。グラフィックに関しては特に気を使われているとのことなので、絶対に満足いくものに仕上がるはずだ。

日本と韓国のパワ



(大分県 ほふるぼさん)  
☆嬉しむ心ある限り、自然は美しく微笑みます。



(三重県 猫天化B君)  
☆態度でかかったよね〜、この人(?)。画面いっぱいいいっばい。



(東京都 梁燈炬さん)  
☆姉に比べて、ちよいとわんぱくなよね。ボーイッシュもよい。



(東京都 キノさん)  
☆アーケード界一の仲良し姉妹ですよ! え、ほほえま〜



(神奈川県 ソンガシソングライター君)  
☆投げられない 前代未聞の凶悪さ (俳句)



(岩手県 ほつきゅんさん)  
☆運命が導いた笑顔の行方。晴の波が、さらに遠くへと進む。



(青森県 栗栖勇次さん)  
☆おね〜さん方にも大人気なのでした。ケナゲなところが魅力。



(東京都 帷音彦之丞さん)  
☆シリーズ合わせて総勢50キャラ近くいるから、賑やかですな。



(静岡県 大山高樹さん)  
☆64倍の主役、と言えば彼女だったのでは? キャラ立ってたね。



(静岡県 トメさん)  
☆傘を使うほうも、小僧なのだろうか? とか言ってみました。

### 特集其の一 侍魂 イラスト展

(後編)



「サムライスピリッツ」のイラストを集中特集してみるか! と形成した大和魂企画の第二弾です。ご興味ください。

カムイコタンから11001

話題沸騰の「ナコルル」あのひとからの「おくりもの」。今月も新着画像をお届けしましょう。発売予定は7月6日。これは「ナコルル」の日の翌日です。この「ナコルル」の日の翌日だそうですよ。カムイコタンを舞台に繰り広げられるお話だけあって、自然の描写は一級品。一日も早くプレイしてみたいですね。



掲載しているのは開発段階のイメージ画面です。

アフレコも快調に終了!



——久しぶりのナコルルを演じてみて、いかがでしたか?  
いきなり大阪弁のナコルルが音場してしまいました(笑) いつもそのままのボケ「ナコルル」が健在で、愛しかったです。何はともあれ、今回はナコルル復活ということで楽しみにしていました。  
——今回はアドベンチャーゲームというジャンルですが、従来の格闘ゲームと比べるといかがでしたか?  
私生活のナコルルが出てくるので、格闘ゲームでは出てこないナコルルの可愛さを感じてもらえれば……  
——ファンに一言お願いします。  
こんなに長い間皆に愛された「ナコルル」を演じられて幸せです。私もファンのひとりとして、皆さんとこのゲームを堪能したいと思っています。

SNK画集 第2弾登場

ブラネット出版よりオールカラー画集「SNK CHARACTERS 2」が発売されたぞ。SNKの人気キャラクターたちの魅力が満載できる一冊だ。¥2,800(税抜き)で好評発売中! 今月はこの画集をプレゼントしてしまおう。ありがとう、ブラネット出版さま……。詳しくは6ページを参照だ!



(大阪府 相沢はみごさん)  
★フクロウがなんだけ可愛いぞ。もこもこしよる。



(福岡県 倉島行矢さん)  
★同級キユーに同意。プレイヤーキャラでも可!!



(北海道 杉貴ナミさん)  
★自分の技の名前を漢字で書けるのかしらん。うっ……。

無差別 SNK 絵画展

ジャンル、タイドル不問!! SNKのゲームに関するイラストならば何でも来やがれ、俺はいつ、いかなる時、誰の挑戦でも受ける!! というのがこのコーナーです。



☆アテナ衣装の一番人気ってどれさかね? 一度アングレードでもとりまかせ。



(山口県 赤次重亮君)  
★清涼感があってセクシー。色的にもお似合いです。



(山口県 黒井三カサさん)  
★ちよいとオリコス3人組。クリスの帽子欲しいかも。



(兵庫県 双佳君)  
★清純はかなげ系は安定して人気出ます。応募したくなるよね。

次回予告

開始早々いきなり人気コーナーに躍り出た「超空間SNK」ですが、当コーナーでは皆様の投稿をお待ちしております。SNKゲームの応援イラストやキキエキャラクターイラスト、想い出コメントやグッズなどをお待ちしておりますので、思い立ちながら投稿。



☆再来月号(8月号)で特集するゲームは「武カオニ」。プリンガルの皆さんはもりもりイラストを送りたまえ。来月号は餓狼M.O.W.特集ですよ。



(大阪府 遼さん)  
★まっとうアーケードにも使ってるですよ! ね。



(東京都 岡崎ルリスさん)  
★今回は餓狼特集開催です。ファンは超チキエ。



(兵庫県 ナナセ虎さん)  
★月華特集。月見の季節あたり予定してます! お楽しみに。



☆大気圏突入しても燃えない服……さんな素材やねん。

Feel so good style



コスプレ名「すさん」  
キャラクター「月華の剣士」一条あかり  
毎回一冊のコスプレイヤーを紹介するコーナーです。担当もROMカセット発売日に買った月華の剣士です。(左)衣装の字キはもちろんですが、写真全体の完成度が高くて非常にいい感じ。日光江戸村での撮影だそうです。

### 投稿コスプレ写真

皆様こんにちは。コスバの中里です。

最近気温も少しずつ上がってきて、コスプレ日和が続いてますね。薄着の衣装もやっと気兼ねなく着れる季節になりました。

さて今回も、投稿の御紹介をお送りしたいと思います。後半にはちょっと役立つアーマーの作り方を紹介しちゃいます。これから誰ものを作ろうと思ってる方は必見です。

どうやらここ最近の雑誌では、稀少な連載コスプレコーナーらしい当「コスプレ・ブレイクスタイル」。皆さんに楽しんでいただければ幸いです！

そうそう、暖かくなって薄着の衣装でコスプレする方は露出には十分注意してくださいね。慣れている方はご存じに女性の皆様。なかでも、後樂園遊園地などのコスプレイヤー以外の方も集まるイベントは要注意です。主催している方にも迷惑

がかかる場合があるから、せむとも気を付けましょう。マナーを守って楽しいコスプレライフを！

それでは今回も張り切っていきましょう！



◆KOF シリーズ 専「秋桜さん」  
キャラクター「マコウザル」リリサ「魂の闘い」  
KOFの衣装です。タイトルを合わせると迫力があふれます。



◆GGX 麗士 月紗織さん  
こだわりの一枚だそうです。衣装も小物もいい感じですね。



◆KOF2003 秋桜さん  
KOFシリーズが大好きなようです。衣装の質感がとても綺麗ですね。



◆KOF 2003 NONさん  
非常に綺麗に出来ています。武器の造型もいい感じですね。

### アーマー系衣装の作り方



鬼武者の衣装  
お城での撮影です。お城の回廊が背景に映っています。

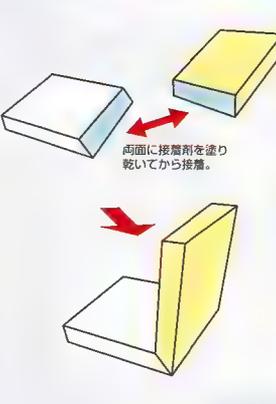
お隣に移っているCN「むげんさん」の鬼武者の衣装のように、「縫」部分が多いと製作が難しいです。

今回はおまけとして、アーマー系衣装の作り方を簡単に紹介したいと思います。

まずアーマーの素材です。実際にバイクのカウル等に用いられる「素材FRP」や「ポリカーボネート」を使う場合もありますが、重さの関係から「プレタンフォーム」で成形するのがポピュラーな方法です。大きなポリタンフォームには必ず売っているため、入手は比較的容易です。

「プレタンフォーム」を加工したり組み合わせて形を作っていきます。平面である「プレタンフォーム」を組むのは比較的簡単ですが、立体を作る作業は慣れが必要ですが、何度もチャレンジすればいいと思います。

「プレタンフォーム」と「Gボンド」のお勧め。製品の説明書にも書いてありますが、接着したい面に薄く塗り、ある程度乾いたら、くっつけるようにする。かなり強力に接着できます。



「プレタンフォーム」の表面は必ずヤスリと発泡しているの直接接合でも光沢のある金属感はありません。また、「プレタンフォーム」の表面に「ポリリッサー」の成分を塗り付け、表面に好みの色調感を持たせることができます。

この時の注意ですが、張り込む素材には伸びるものを使用しない。シワや継ぎ目などでしまい綺麗に仕上がらないので気を付けましょう。また、「ポリリッサー」の場合、素材表面にある繊維布を剥がしてやる。繊維が伸びやすく加工し難い状態になります。カーブを描いている箇所や段差のある場所、ある程度素材が伸びずれば綺麗に「プレス」して張り込むことが可能です。

合成素材を表面に張りつけた場合、必ず「滑り」や「摩擦」を考慮する必要があります。また、素材の伸びや縮み、色調感などを考慮する必要があります。

### コスプレカマランさん

コスプレ・ブレイクスタイルでは、最近一番人口が多いの投稿も募集しちゃいます！

投稿していたく写真の裏に

- キャラクター名
- コスプレ名(被写体の方)
- 使用機材(カメラ/レンズなど)
- 撮影環境
- 露出/被写体
- 使用フィルム

などを書き込んで送ってください！

データを写真雑誌のように掲載し、みなさまがどんな機材でどんな風に撮影しているのか紹介したいなと思ってます。

撮影テクニックを駆使した、自信の一枚の投稿をお待ちしております！

もちろん、投稿の際には被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿してください！絶対ですよ！

相変わらずコスプレ関連HPの募集もしておりますので皆様からの様々な投稿お待ちしております！

### 投稿&お手紙またまた大募集!

というわけで、「コスプレ・ブレイクスタイル」での募集のお知らせです。

◆投稿コスプレ写真  
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお待ちしています。コスプレ名・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

◆コスプレ・ブレイクスタイル  
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えてください。その際取材に伺わせて頂いてOKな場合は明記してください。

◆団体さん  
お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させていただきます。ご一報ください。

◆コスプレロケ  
取材させて頂ける現役コスプレイベントロケの方や、DJ/カメラマン/初級講座への質問などお寄せください。

◆その他「コスプレ」に関することならなんでも！  
コスプレ関連なんでもありです。新コーナーのアイデアなど、この誌面でもってほしいことをトビックス投稿してください。

住所・氏名・電話番号・コスプレ名・取材の可否を必ずお忘れなく明記してください。それがないと、お手紙をお待ちしていません。

# オーダーメイド取材

好評のオーダーメイド取材も、つい今回で3回目になります。今月は、製作行程に入ったアトリエ取材します。製作コースプレイヤーの皆さんも、プロがどうしているか、段取りや作業を進めるか見れば、作業の参考にできるのではないのでしょうか？ それではいってみよう！

# 前回までのあらすじ

前回まで、見積もりの部分は終了です。見積もりが無事に終わった。次は注文です。注文の段階で設計の数値パーセント程度の「内注」を入れて、製作開始となります。製作期間は、オーダーされた衣装の形状やアトリエの混み具合によってマチマチです。ほとんどの場合、1ヶ月から1月半見ている間に完成すると思います。夏コミ、冬コミ前には遅くはない場合もあるので、早めにオーダーするといでしょう。

今回、前々回の補足になりましたので、注文時に採寸したサイズを正確に衣装に反映させるための、体系的維持は必須です。採寸、複雑な形状の衣装や伸びない素材を使用し、採寸にぴったり合う衣装を作るには、注意が必要です。



◆手形の1/1コピー！ 正確な採寸が命です！

今回はグローブもオーダーするので、手形の採寸を行います。さらに手首をそのままコピーしてより正確な手形を作ったりもしています。

製作前段階でのきめ細かい作業がその後の衣装のデキを左右するといっているそうです。

全身の採寸が終わったら、自分だけのオーダーコースチューム完成まであと少しと待ちます！

# アトリエ潜入取材！

製作の作業は、まず「型紙」作りから始まります。この型紙の作り出しは、この作業で最も重要な工程です。型紙の作り出しは、この作業で最も重要な工程です。型紙の作り出しは、この作業で最も重要な工程です。



◆採寸したサイズを元に正確な型紙作り。この作業がプロにしか出来ない。0から1を作る作業ですね！

布を使った「1着」は、本番用布では縫うことができません。実際に使う布は「1着」と呼ばれる布で、準備も安く縫うことができます。



◆これが「1着」です。布を扱っているお店ならどこでも手に入るポピュラーなものです。

仮縫いをするのは、即型紙から修正し、納得の行くまで繰り返して行きます。

人形の縫製用マネキンに合わせて立体感の確認やサイズ調整なども行ないます。細かい作業の連続ですが、これによってオーダーした人が満足するような完璧な衣装ができあがります。



◆立体的になってきた仮縫い状態の衣装。そろそろイメージが見えてきますね！

## HOW2DJSTYLE!! 専集

最近お休みがちでスミマセン (><) DJカメレオンがお送りするコスプレDJコーナーです。このコーナーでは最新のDJプレイに関する質問にガンガン答えます。質問事項を下記住所まで送ってください。

コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てほしいよ〜という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。

連絡先を忘れずに明記してください！  
〒154-8528  
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル  
DJエンターブレイン アルカディア編集部  
「コスプレDJ講座」係まで

## DJ-CAMELEON PROFILE

DJ-CAMELEON  
1985年 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル  
DJエンターブレイン アルカディア編集部  
「コスプレDJ講座」係まで

http://www.cospa.com

# COSPA Shop

CHARACTER ITEMS TOTAL SUPPORT  
〒150-0044 東京都渋谷区円山町5-3 秋葉ビル2F  
TEL 03-3770-3383 FAX 03-3770-9505  
OPEN 12:00~20:00 毎週水曜定休 (祝日の際は営業)

1. まずは商品在庫の確認をして下さい。▶ 2. 注文は電話、FAX、封書、葉書、E-MAILのいずれかで下記宛先をお願いします。※注文の際は商品名、サイズ、色、数量、お客様の住所、氏名、電話番号をお忘れなく明記して下さい。コスパチケットをお持ちの方は注文時に同封して下さい。発売前の商品の予約も承っております。▶ 3. 代金のお支払いは商品と引換になります。商品到着の際に[商品代金+送料(500円)+代手数料×消費税(1.05)]を配達員にお支払い下さい。〒150-0045 東京都渋谷区神泉町7-6 豊ビル南口コスパ通販部1通風AC17 係 TEL:03-3770-3699 FAX:03-3770-9505 E-MAIL hp@cospa.com

## 通販方法

### ガンダム0083

連邦陸軍セット  
¥10,000 発売中

### 地球連邦軍制服セット

地球連邦軍パイロット軍  
¥2,000

### ギルティギアX

ソル・ミアア・チップ  
沙夢・ジョニー  
各コスチューム  
発売決定!

### サクラ大戦2

さくら大戦2 各種コスチューム  
好評発売中

### とらぶる メリアル2

ひびきの高校体操服  
(Tシャツ・ブルマ)  
Size: S/M/L/XL ¥9,800

### 七姉妹学園制服

女子制服  
(ジャケット、スカート、短靴)  
Size: S/M/L/XL ¥29,800

男子制服  
(ジャケット、ワイシャツ、ネクタイ、ボウタイ、靴)  
Size: S/M/L/XL ¥39,800

### KOF99 オリジナル風ロンダ

SIZE/M/L ¥9,800

### 競速 ロックハワードジャケット

SIZE/L ¥39,800

### ナオルルコスチュームセット

Size: M/L ¥49,800  
セット内容: ハチマキ・肌リボン  
上着・パンツ・新  
手巾・撥水グローブ  
©SNK

### 超人気DCソフト さくら大戦3 コスチューム発売決定!

### 防衛連也コスチューム

[ジャケット] Size: M/L  
¥34,800yen

### 雨傘全ジャケット

[ジャケット・スカーフ]  
Size: M/L  
¥44,800yen

### KOF99 オリジナル風ロンダ

SIZE/M/L ¥9,800

### 競速 テリーホガードジャケット

SIZE/M/L ¥39,800

### KOF99 オリジナル風ジャケット

SIZE/M/L ¥29,800

### AIR制服セット

Size: S/M/L/XL ¥42,800  
セット内容: ブラウス、ワイシャツ、スカート、靴  
※写真はサンプルです。実際の商品の色や仕様は予告なく変更される場合がございます。  
©VisualArts/Key

### 渋谷本店

東急本店通り  
R-246  
〒150-0044 東京都渋谷区円山町5-3 秋葉ビル2F  
TEL FAX 03-3770-3383  
営業時間 12:00~20:00 水曜定休 (祝日の場合は営業)

### 大阪心斎橋店

〒542-0081 大阪市中央区南船場  
3-8-15 黒田ビル2F  
TEL 06-6251-5760 FAX 06-6251-5761

### COSPA Shop 秋葉原店

〒100-0001 東京都千代田区外神田3-15-5 ゲームズスクエアの2F

読者が作る、ゲームの未来!

# A-FRO

## ARCADIA FRONTIERS



今月のナイス情報

**(北海道 藤崎景子さん)**  
☆火鉢井とか出るのか? 旭川近辺の住民は、弾幕くってゲットイート。

初夏の足音も間近に聞こえる今日この頃、まさにゲームにうつつを抜かすにはもってこいの季節。五月病などでぐったりしている場合じゃなくってよ! 緑萌ゆる野山の草木を圧倒するほどに、ゲームしまくりの皆さんであってほしいと願ってやまない。

八ガキDJ: 田淵健康

### A-FRO CMYK

アーケードゲームのカラーイラストを描かせたら龍河最強の画子がここに集結! 今月も精魂込めた力作が勢ぞろいです。じっくりとご覧下さい。



<http://members.icom.home.ne.jp/naruishi/>

**(茨城県 ゆみまるさん)**  
☆もっと素敵に冒険必要でしょ。  
フロンティア全開の宇宙時代ですから。



**(静岡県 三百円君)**  
☆五月病とかで気合抜けている人へ、こいつで喝入れたって。



**(福岡県 早月トミ子さん)**  
☆柏餅が一番うまい季節。  
青空の下で食用しかねえ。



**(北海道 ホノ下チビさん)**  
☆ティールシティに新風到来!  
次のバトルも熱戦必至!



**(長崎県 やみじゃ君) e3!**  
☆フルポリゴン(歌付き)で復活してみようというのはどうだろうか。ぜひに。



**(兵庫県 叫屋さん)**  
☆ゴリ押した疾走感を感じるのう。7点。



**(京都府 宣教師ゴンドルフさん)**  
☆ゴンさんの柔らかな作風には読者のファンも多いのだ。



**(福岡県 倉長行矢さん)**  
☆テーマは母の日だそう。  
第二日曜日は親孝行しましょう。



**(東京都 楽丸さん)**  
☆UCCの何たるかをニョジツに物語る一枚だぞ!  
ヒヨコもひんちだ。



**(大阪府 澄さん)**  
☆と書いてつも舞の服装がレオタ版でないのは秘密だケロ!



**(岐阜県 プニまにあさん)**  
☆突はちゃんや娘頂点決定戦だったという側面も。



**(岩手県 いのうえはまこさん)**  
☆新たな力の発現。それは、日常の終わりを告げる囁き。



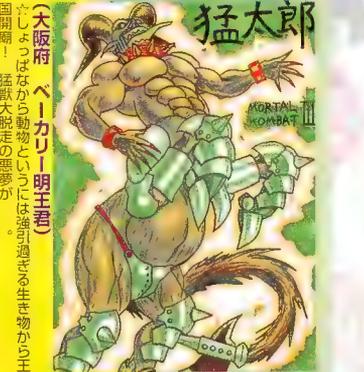
**(東京都 修之介君)**  
☆口元の表情に個性が出ていてヨイ感じですが、微妙なニュアンスがベリーグ。



バックグラウンダー募集: 次回のA-Froから、作品群のバックを飾る地紋さえも募集してまいります。サイズはARCADIA見開きより少し大きい横426ミリ縦266ミリが標準。縦横の比率が合っていれば、これより小さくてもかまいません。テーマは自由なので、投稿者やコメントの文字が読める色合いで描いてください。さあ、キミも明日のバックグラウンダーを目指そう!

# A-Fro わくわく動物王国

フルカティアがなまらおもしろいのはかなりの動物要素を盛り込んでおられるのですね。SHも利用していただいて、第一回A-Fro動物王国の治まりが始まりました。



(青森県 たーお君)  
☆こうして見ると、ネコ系動物投稿が多いですねーい。



(大分県 ほぶるばさん)  
☆福かに……けもの系投稿だが、先生なんだか複雑だぞ。



(東京都 葉月忍さん)  
☆今回ローア系投稿多かったです。やっぱりと言うか。



(神奈川県 ラスカルゴタさん)  
☆人語を解するという時点で信用できないと言えます。



(大阪府 西ユキイさん)  
☆タイムもあやまる扱いなのか。まあハニーだしなあ。



(新潟県 八坂あづささん)  
☆実は「シェリフ」フロッソを裏で仕切る。黒猫ならぬ黒猫が。



(富根県 かじやんさん)  
☆南米動物王国ってかたじけ。自然と共存するのがいいですね。



(神奈川県 みの虫さん)  
☆妹はかぶりもの扱いかーい。可愛いからいいけど。



(鳥取県 七霜君)  
☆このコーナー、純然たる動物絵が少ないよーな気が……。



(東京都 守山いつかさん)  
☆次回作にも出るのなら、☆集めて彼らは動物なのか？ ばんだ衣装も希望です。



(東京都 ケコゲさとる君)  
☆半獣人化だとさらにカマが高くなるのう。



(大阪府 しのっちさん)  
☆けもの格闘の先駆けがコレ。グリズル出るし、いい感じ。



(石川県 故島良さん)  
☆アタックニマル学園係。で投稿してくる心意気乾杯。



(群馬県 太田典明殿下)  
☆言葉で彼らとみれば……。気さくの子猫(うそ)って感じします。



(福岡県 ゆずはりんさん)  
☆4月号でP.N間違ってメンコ！ 今後めげずによろしく。



(大阪府 鳴神ゆうじ君)  
☆業界けものつち筆頭と言え、彼女でありますよな。



(東京都 キノさん)  
☆未だ現役稼働中というから罷さだせええ。スバラ。



(愛知県 早乙女ナ子さん)  
☆言葉で彼らとみれば……。気さくの子猫(うそ)って感じします。



(青森県 イトウゆーじ君)  
☆隣の寅男とは違って、こっこ！ ちは黒々しい虎男であります。

(大阪府 ベーカリー明王君)  
☆しよっぱなから動物もというには強引過ぎる生き物から王國開闢！ 猛獣大脱走の逆襲が。

(静岡県 中村英明君)  
☆我がと同じ人類とは認めたくない存在であります。

このコーナーは既存のゲームキャラに自分なりのアレンジを施して、ちょっと他では見れないようなイラストを集めたコーナーであり、さらにA-Froの人気コーナーに成長して、まったとて豪華な区画である。ちなみに、このコーナーは今月から掲載回数に応じて段位を与えることになっていたりする。



(大阪府 飯村あずささん 一級)  
☆ボロボロの服を脱ぎ替えて立派なドレスになるのぞき。



(茨城県 きくらげさん 一級)  
☆ポイントを押さえたアレンジが、らげ一級の格好良さ。



(東京都 ムドウ君 一級)  
☆ブーツや小動物のデザインが、もてるんです。



(静岡県 丹波シゲタ君 一級)  
☆マシナリでかっこいいモーター、無邪気にかかんなくみみみみ。



(愛知県 モリヒロミさん 一級)  
☆アレンジの女の子と云えば彼女、と誰のまわりか知りぬ。

# 燃ジャスコンパッション牙!

政治的事情で惜しまれつつも終了した読者コーナー「燃ジャスコンパッション」。ここで最終回に届いた葉書たちをまとめるとともに、これからはA-Froに燃えジャス臨場投稿をよしに、と切にお願いする次第であります。(柗太郎)



(静岡県 トメさん)  
☆ウアツ「よく見破たなな」  
バツ「ムルトがイチノ柄なんだよ!」  
兄さんの理想は、僕が受け継ぐ。



(千葉県 菅沼沙耶さん)  
☆林介「ジャステア学園に転校。こんな結構な野もありません。こんなん結構な野もありません。」



(京都府 暗黒ドリーパーさん)  
☆各場人物全員が、一度はこの男に運命を握られたという事実



(大阪府 信己沙也さん)  
☆母校の制服を、燃ジャスカラに着任リベリム高橋。学園物だからできる企画だ。



(山口県 末次蒼亮君) e!  
☆激しく揺らく高い炎、それは雲ひとつない青空の透度。



(神奈川県 モーリーさん)  
☆オリス「ザリゲーニだ! いや、流先着だあああ!」



(大阪府 華南さん)  
☆大阪つとモモちゃん、公式大会もこのスタイル出るのか?



(東京都 キノさん)  
☆ネットを外すと、こまで変わるか? パワットスマイルでキメッ!



(鳥取県 八咫ツヨ子さん)  
☆6月のイベントに登場したえんちゃん(母校)の、米子市民協働を建てよう!



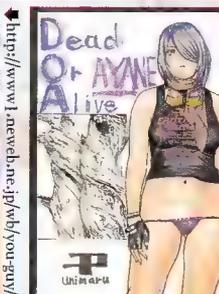
裏描き王女  
肩突たか、福岡県・ゆずはりさんの味い深い葉書の裏をクローズアップしたいのココロ。野暮の「FISH FIGHT」流版川はかつちりキテます。30点。



(東京都 しいのかなえさん)  
☆黒が引き立てるエロスと知性。Gothicスタイル風モリガン様にかしづけ下僕どもよ。



(広島県 舌ターさん)  
☆女の子の虚弱ッカーな面ってグッときますん!? こない? そう。前はURL間違えてゴメン。



(東京都 ウニマル君)  
☆次のDOAではランジェリー選択の導入を希望。……ごめん、聞かなかったことにして。



(埼玉県 煮炊くさん)  
☆初CGどーもです。市営プールにイルカさんの持ち込みはOK?



(大阪府 Aず香里園君)  
☆DDRのダンサー役でもいので、復活してほしいです。もちツインビーの新作も切望!

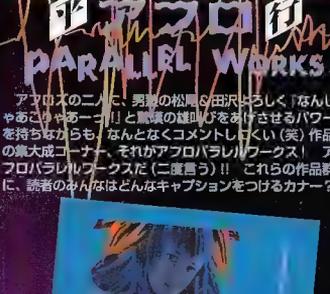
AD  
ADULT PORN CONTESTS  
アルカノイドは君の中

6月の特集予告  
『プール開きでチュッチュCHU』のマッキー!(GAHAHA風)

今回の募集企画は「プール開きフアイトクラブ」。遠回しに水着特集を告げる鐘と解釈するがいいだろう。プールだけに、スクール水着限定祭、かどうかは秘密電。



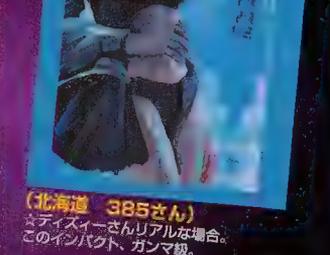
(福岡県 GINXさん)  
☆この回もまた、GinXさん。……ごめん、聞かなかったことにして。



(北海道 385さん)  
☆ディスプレイさんリアルな場合。このインパクト、ガンマ様。



(東京都 ガーゴイルさん)  
☆インパクトがすごい。……ごめん、聞かなかったことにして。



(福岡県 古瀬(君))  
☆星のある彼女たの車は必要ないです。いいクルマの乗り心地は喜びになりますよ。



(東京都 ガーゴイルさん)  
☆インパクトがすごい。……ごめん、聞かなかったことにして。



(福岡県 古瀬(君))  
☆星のある彼女たの車は必要ないです。いいクルマの乗り心地は喜びになりますよ。

アーケードゲームの世界に生きる、主として『アフロ グレースケール』を制作したクリエイター、今こそアフロ グレースケール！ 小難しいことは考えずに、ゲーム行っているコインを入れるだけでだちまち相互理解できてしまうのが親しいところでありキアラブならではの、そんなわけで、今月も行ってみたい！

おはな担当 田村健彦



(大阪府 西ユキイさん)  
☆加速していく風と声、舞う空の色、どこまでも蒼く。

## アクトシオンゲーム、それは創造性の魂

アクトシオンゲームというジャンルが冬の時代を迎えたとされて久しい。このジャンルを最も愛する私としては寂しい限りである。

そのアクトシオンゲーム不作時代の到来について自分なりに分析してみたところ、ある傾向に気が付いた。

アクトシオンゲームの生産が減り始めたのは、ストIIに起因する格ゲーブーム到来あたりからである。以来、数年間も格ゲーというジャンルが台頭し、それが落ち着いたあたりから今度は音ゲーブームにスイッチして今に至る。

すなわち、ストII登場の91年以來、アーケードゲームに何かしら強大なジャンルが



(群馬県 太田典明ちゃん)  
☆この日は童心に返って、リラックスして過ごすのもいいよね。



(東京都 桶田なりゆきさん)  
☆貴重なヤシャオウ単体イラスト！他のキャラも募集中でおま。

幅をきかせていることが窺える。

その間、他のジャンルはどうであったか？ シューティングゲームや落ちものパズルは割とコンスタントに生産されていたし、ドライブ・ガンシューなどもそれなりに数が出ていた。

そんな中、アクトシオンゲームだけが目を覆うように激減していったのである。これはいかなることか？

これに関して、私は持論を掲げる。

「他のジャンルはベースがある。が、アクトシオンゲームは一から作らなければならぬ！」

考えてみれば、他のジャンルにはどれも基礎となるシステムが確立されている。シューティングなら「敵や弾を避けて撃つ」、落ちものは

「落ちてくるものを上手にくっつけて消す」など、基本的な行荷が出来上がっているのである。

格ゲーは、ストIIで完成されたレバーでの移動と防御、レバーとボタンの組み合わせによるコマンド必殺技。音ゲーは当然タイミングに合わせキープ操作。ドライブや麻雀なんてそのまんまだ。

つまり、どのジャンルにもフォーマットが完成されていて、それにゲームごとの味付けがなされているということである。

素材に肉付けをしていくという感覚なら、そのジャンルはゲームが作りやすい(語弊はあるが)わけではないだろう。

しかし、アクトシオンゲームは全くの例外。続編でもない限り、システムはゲームごと

に二つ二つ選んでいる。

魔界村、ダブルドラゴン、バルボブル、ドリラー……。思いつく作品を適度に挙げて、システムは全く異なっているのである。ここから窺えることは一つ。

「アクトシオンゲームを作るには、基本システムの段階から築き上げねばならない！」

そりや物を作るのであれば、材料作りから始めるよりもベースに手を加えていくほうが楽に決まっている。何かブームが起こっているのなら、それに便乗すれば尚のこと。

かくて、格ゲーや音ゲーの大氾濫の一方で、元々考案するのが大変なアクトシオンゲームはそのつぎに……。私はそんな風に分析するのだが、どうだろうか？

アクトシオンゲームつてのがまさに「創造と開拓のジャンル」であることが分かった。

ゲームごとにシステムが違うんだから考案は骨だし、これが売れるだろうかという不安もつきまとう。

賭けに出るというチャレンジ精神を要するのだろうか、安定したジャンルに依存するという風潮が定着した感のある昨年、それは難しいのかも



(福岡県 倉長矢さん)  
☆KOFを代表して、包君の子供の日。また12歳じゃけん。



(福岡県 しるーさん)  
☆グレースケールにもアフレンドの波が。お色気満点(昭和)であつたんじや。

しれない。

どのメーカーにもアーケードゲームの群雄割拠時代(88〜90年ごろ)かを振り返り、新たな発想の開拓に目を向けてほしいと切に願う。

PS、そう思うと、データ1のストの業界撤退が本場に惜しまれてならない。格ゲーブームにあってもさほど依存せず、独自の道を邁進するメーカーだったデコ……。路線の豊富さは随一だったと思う。

そんなデコを彷彿させるが如く、どのメーカーさんからもまたアクトシオンゲームがたくさん出ますように！

(滋賀県 大聖リース君)  
☆ヒットしているジャンルが「正解」とみなされて、それ以外の冒険が困難となってしまうのが90年代以降。一番苦

しんでいるのは他でもないクリエイターの皆さんではないでしょうか。

一つのゲームを作るにあたって、絡んでくる思惑があまりにも多すぎる現状で「移植や版權やスポンサーの意向」思い切ったゲームを作るのはとても至難の業でありましょう。アクトシオンゲームは、モロにそのおわりを受けているのかも……。

アラブの富豪が金をポンと出して「好きなゲームを好きに作っていい」と言ったら、きつと凄い作品が次山出て来ると思うのですが、特にアクトシオンはね。

どこかでせき止められている創造性。でも、待ってますよ。悶絶するほど面白いアクトシオンゲームで遊べる日を！



(東京都 楽丸さん)  
☆WOW! はんだみれだ! ……邪悪なも展ざってますが。

人気漫画のなかから一

ブルカディエー  
大瀑布



（千葉県 畑里カゲル）

### エレメカ戦記2 VMACHINES (仮)

「エレメカ」は、昭和の時代に流行した遊技機の一つで、日本では、昭和30年代後半から昭和40年代前半にかけて、大盛況を遂げた。この遊技機は、当時の若者にとって、娯楽の中心であった。しかし、昭和40年代後半には、テレビゲームの登場によって、その人気は急激に衰えた。しかし、最近では、インターネットを通じて、再び注目を浴びている。この遊技機は、当時の若者にとって、娯楽の中心であった。しかし、昭和40年代後半には、テレビゲームの登場によって、その人気は急激に衰えた。しかし、最近では、インターネットを通じて、再び注目を浴びている。



（静岡県 中村英明君）  
★世界初のマゲシュー婆娑羅2。画像は開発途中のものでピスコ。

### アナタチ似ている系

（東京都 飛剣祐君）  
★委員会の本名はレイカワ



んなわきやねえ。

（兵庫県 BOMBER HEAD君）  
★C.C.レモン坊主は速いと思うがどうか？



（東京都 村雨こうじ君）  
★本日の1秒コスプレ。日本人皆似タウナ顔ネット。



（東京都 娑婆世界一さん）  
★残れ出すラウウェイブ。カブエスPROではジョーが危ない!?



（大分県 ぼろぼろさん）  
★ペンギンブラザーズネタに続き、ドリラーも考えてみるのコーナー！

## 男NINJA部隊



静岡県静岡市の大山高瀬正忍が母がかけた。若忍有符集は全編の忍ガーマーから多くの成員が寄せられた。今度の男NINJA部隊のように、企画を提案したい人は葉書の裏にアンケートの隣にごそと書いておきましょう。いきなり投稿するもよし。賛同者が多ければコーナー化するかも。千葉のK君、ファイティングレイヤー特集はまたいつか……。



（東京都 月夜中忍）  
★オオシロイ忍者代名詞は……



（京都府 米倉任輔中忍）  
★今日本は……



（静岡県 大山高瀬正忍）  
★存在自体が……



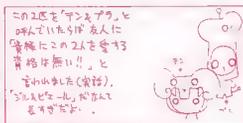
（大阪府 ベーカー1明正洋忍）  
★……



漫画、文章ネタ、ツッコミ、アンケート募集、その他面白い投稿いっぱい、適量のエロスを煮込んで出来たもの、それがアルカディア大瀑布！ 今回の男NINJA部隊のように、企画を提案したい人は葉書の裏にアンケートの隣にごそと書いておきましょう。いきなり投稿するもよし。賛同者が多ければコーナー化するかも。千葉のK君、ファイティングレイヤー特集はまたいつか……。



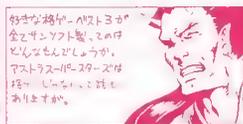
↑(愛知県 神威様義さん)  
☆もっと他に突っ込み所はあるだろうに



↑(千葉県 てしさん)  
☆確かに長すぎるな。ああ、長いぞ。



↑(新潟県 八坂あずささん)  
☆そうそう。なぜが多いのよ。



↑(広島県 yoshimitsu君)  
☆わりとセンスいいと思うがどうか。



↑(愛知県 河重俊一郎君)  
☆シリーズ最新作は台所で堪能せよ。



↑(埼玉県 水無月皇さん)  
☆ムス。報告ご苦労。



↑(秋田県 おすしうまい君)  
☆あの刺さりそうなシャギーは何処へ。



↑(岐阜県 JET君)  
☆ストライキファイターなかんじ。



↑(千葉県 桃源郷君)  
☆宇宙世紀の貴重なドルルだからな。



↑(岩手県 GNK君)  
☆悩み多き思春期だもんネ。

# MM無理想 MM無解決

今朝もやってきました。アンケートハガキの片隅からゲームーの日常をお届けするMMターボのお時間です。  
「っていうか子供の日と言ったらロリ・シヨタの祭典ですか!?!」と人間失格な自作自演を繰り出すコーナーでもあったりする。(測)

最近やったこと、それは「マイ最ゲルジャクソンス・ムーンウォーカー」をやっている、ダンスマジャック(?)が3つ残った状態でゲームオーバーになったこと。もったいなかったなあ(泣)。  
(北海道 総呂井和尚君)  
☆その悲しさを、明日に生かせ。ガンバ。

そのゲームをやり始めて間もない時、へこみで遊ばなくなったゲームってありませんか?  
(滋賀県 カーバングル君)  
☆本誌ライター・京城君のテトリスを見た後なぞは、割と人間やめたくなるYO!

例の報道以降、セガの株価を毎日チェックしている自分がかわい。やっぱり、好きなんだな、と。  
(神奈川県 KM犬君)  
☆現実に勝るドラマはなし。ということ、みんなもドキドキしながら株価を見守ろう。

VSシリーズの最新作は悪魔呂の復活や、新キャラの「アポカリプス」に改造してもらったダン!などが登場する斜め45°シューティングゲーム「CAPCOM vs Fuuki!」楽しみだぜ!  
それより日報アシユバつくれるな。  
(埼玉県 黒子の寺けん君)  
☆書きたいことだけ書いて風のように去っていく、その生き方に乾杯だ。

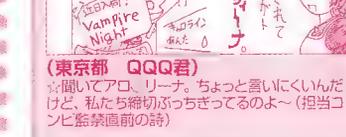
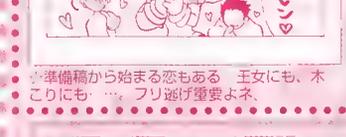
ゲートへのコミュニケーションノートを読んで、初めてそのゲートにグループがあったことを知り、改めて自分の交友関係のなさを知りました。  
(宮崎県 望の章君)  
☆今後は自然にグループへ混ざるように努めてみるといいだろう。自然にな。

ガンダムについて。セイラさんう静かにして。集中できない。  
(東京都 中山君)  
☆君のためを思って……。しどいわ。

初見始めて早2年、場末のゲート探センにて「脱獄」をついに発見!……予想よりもまともなゲームだった。  
(鹿児島県 山内芳治君)  
☆どういう予想をしていたのか、100文字以内で簡潔に答えてもらおうやないけ。

# 一人のビッグショー!!

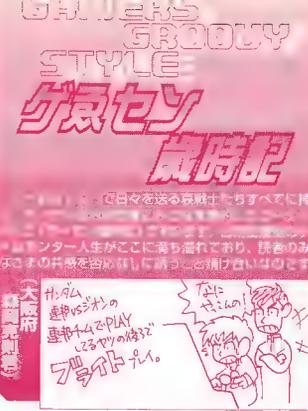
大阪府 華南さん特集  
本日は、村的一人ビッグショー華南嬢特集なんだゾツと。「ポリゴンキャラクターの胸の動きを見ると、呼吸が荒くなってしまいます。どうしましょ?」という華南嬢のお悩みに村民一致して対策に乗り出した!次第である。



# ガリアンローズ

淑女の嗜み(希望)、ガリアンローズでありますね。6月末のフル開き特集に合わせ、こちらも水着ネタを募集いたします。股方オンリーです。今回は毛色の違うハガキを混ぜてみましたが、ルビドコ療法で読むのがよろしくです。





# A-FRO太鼓祭り

それは3月1日の卒業式のことだった。

アルカディア3月号を見た日から、毎日のようにゲーセンに電話をかけた女子高生二人(しかも受験生)。

「おめ、ドントコ激しく叩けよ」  
「……既に叩き済みなのがおやっさん……熱いぜコンチクショウ！」  
「何はともあれゲーセンへと急ぐ我ら。胸躍り叫ぶ心は思わず理性を失わせた。」  
「めっさ叩くー！」



(茨城県 ゆみまるさん)  
☆デコ助なら(ツも負けちゃいませんぜ。ツーが太陽字圏っておデコ広い人多いんじや……。

「おうよ、なまら叩くっしよー」  
制服のままの二人の心は、まさに荒れ狂う日本海に船を出す澳そのものと化した。

ゲーセンにたどり着いた我等は音ゲーコーナーを捜すがそこにはヤツがない。  
「まさかおやっさん、ドラムマニアと間違えたのか?」  
しかし、明らかに肩を落とし階段を降りる我等はヤツを見つけたのだ。

「た、太鼓がいたーっ!」  
狂ったかのようにコートとマフラーを投げ捨てた我等は鬼のように叩いた。スカートにヒールの高いブーツでありながら、腰を落とし叩きまくること十曲。

充実感に我等は顔を見合わせ、互いを称えた。ふと違和感を感じ手を見ればママだけでなく血ママが二、三個潰れていた。

「ふんふ、私達の心の熱さに身体がついていけなかったよっね」  
その後一週間続いた地獄のごとき痛みに、  
「た、太鼓にやられた……」  
とうなされる自分に母はただ首を傾げるばかりであったと云う。

(北海道 狼神涼希さん)  
☆「」まで熱い女子高生はA-FRO始まって以来かもしれぬ。今後そのバーニンライフを楽しむでくれることを願ってやまない。

つーが、北海道の女性投稿者はキャラが立った個性派が多いと思うのは気のせいかな。あなどれねえぜ……。

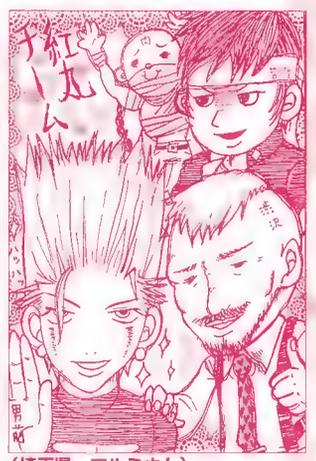
**学** 生注目!! 学生注目!!  
我々は某北高校伝統の応援団である!! そうだ、  
!!  
というわけで今日も練習が終わる、すでに引退された先輩からお話があった。  
「前にゲーセン行ったら、幹事長、お前ビーママやってなあ、わはは、あれはやべえ」  
「押忍!!」  
幹事長とはかのビーママニアスくんである。彼のプレイスタイルは半分超人的なことで知られている。  
「ところであのゲーセンに太鼓叩くゲームあったぞ……。おい、正鼓手、行ってこい、わはは」

しかし正鼓手はゲームをやるような人間じゃない。仕方なく副鼓手である僕が出向くことになった。連れは応援団のマニアの会計H君だ。余った厚食代を握って、我々はゲーセンに向かった。

見知らぬ大きなゲーセン、治安が悪そうで緊張する。音ゲーコーナーの回りには金髪茶髪の中学生がたむろっている。目を合わせてはいけない。幸運にも「太鼓の達人」だけはそこから離れた。音ゲーじゃないのか……?

備え付けのバチで太鼓を叩いてみる。足を縦に開き右足に体重をかけて、そのとき曲げたひざは内側に曲げる……おおっと、伝統のフォームを一般人の目に触れさすわけにはいかねえ。

普通の姿勢でやるう、普通の姿勢……ポコポコポコ……



(埼玉県 マルミさん)  
☆微妙に病んでると思うかどうか。色物チームのそりりは免れぬのう~。

……普通の太鼓じゃねええええ!! 音かしないではないかまあゲームだしいいか。  
「っーん、じゃあいつてみようか?」  
手元の小銭を投入した。H君も後を追って投入した。  
「あ、おい! スタートボタンどこだ? ない! ない!」  
二人で同時プレイというときに一人で始めてしまうのは悲劇である。二人同時にスタートボタンを押ししたい。しかし、ボタンがない! ない!  
「……落ち着けよ。太鼓叩けばいいんだよ……」  
あきれなるな、S。ともあれ二人プレイ開始に成功した。はつきり言って我々は音ゲーには自信がある。叩く所が2カ所しかないこのようなゲームにおいて我々がひるむことはない!!  
かと言って一曲目で死ぬのもお金の無駄だ。ふうふうモードでいつてみよう。

カーソルの動かし方が分からないので太鼓の右の角をおそるおそる叩いてみる……成功だ。

曲選択も同じ調子だな……とりあえず最初は「☆」をつくらいか? といううと「ちよこ」と「LOVE」。

応援団にはファンが多いの

「せ!!!! あせて乱打をする。何とか二度目の「す」で止める。次がまずかった。「ぎ」である。すごい下にあるのだ。とにかくはじめから乱打! 乱打! 濁点が見えた瞬間にはぐ「げ」である。また乱打! 乱打! 何回も「ぎ」を通り過ぎる。やばい! 時間がない! あせる僕。  
「ぎーぎー!!」といながら太鼓を叩きまくる姿はさぞおまめけだっただろう。  
落ち着け、落ち着け、「が」まで来たぞ……あと一回だ!! ……ポコ。  
……タイムアップ……「おすがやんけ。  
汗まみれになった体でニンジャアサルトやらナスカーやらやって、帰りに「太鼓の達人」に目をやるとやっぱりスコア一覽で二位に輝いているのはおすぎが名人だった。今度は「おすぎ」といれることができればいいな、と思った。

(静岡県 鳩じこ君)  
☆ゲームはスタートボタンを押してからネームエントリーまでが肝心です。次は援團の名言にかけて、確実なるネーム入力を切に願うものであります。押忍。

(石川県 故島良さん)  
☆景気付けなら迷わずコレ! 夏に向かって盛り上がるケロ!!



(石川県 故島良さん)  
☆景気付けなら迷わずコレ! 夏に向かって盛り上がるケロ!!

# アフロ歳時記 小ネタの園

**先日**、ギガウィング2を  
購入した。周りのゲー  
センは新作特にシューテイ  
ングがあまり入荷しないの  
で、業務用とほぼ同時期に家  
で遊べるのは嬉しいけれど、  
それ以上に悲しくもありまし  
う。  
基板以上の新作ですら入れ  
ることができないのは、店舗  
を維持することで精一杯つ  
ことでしょ?

俺は古いタイプのゲーム子  
だから、ゲーセンでゲームす  
るのが一番楽しい。たたくさ  
んの筐体に囲まれた空間に腰を  
おろしてお金を入れるという  
行為は、今になってもいいも  
のだ。あの緊張感がゲームの  
上達速度を上げてくれる。

今年のAOU以降は徐々に  
良作が揃いそうなので、期待  
しちゃう。基板モノが主流に  
なってる、昔のようにまた本  
当にゲームが好きな奴らが集  
まるようなゲーセンに戻ってほ  
しいなあ。

PS ついにアッシュルバを  
置いてある店を発見。何人が  
が熱い視線を送っていた。ス  
トIIタッチが入荷したくら  
いの感動があった。

(北海道 角修一君)



精進  
謎の国 竜胆くまの(と)  
「少しづつはけた、それは誇美」  
「一日一日を、悔しくなく生きてまかせ」



(神奈川県 ソンガーシンクライター君)  
☆乙女以上小悪魔未満。  
ウィヴィッドハーツのせめぎ合いです。

☆ゲーセンのゲームは、ロー  
ディングもないから集中力が  
途切れないし、いちいちソフ  
ト立ち上げなくてもいいし、  
いいことづくめだ!

てなわけで、ご家庭では味  
わえない感動と興奮を、これ  
からも共にゲームセンターで  
味わっていきましょ。

**ビ** デオゲームもより多く  
のお客ちゃんにアッピ  
ールしようと思編など「ビ  
ギナーモード搭載!」などと  
あるが、果たして本当にそれ  
でよいのかな?

いわゆる一般ちゃん向けに  
操作説明やランクを下げてお  
試しモードなど、メーカーの  
意気込みを感じるものもある  
が、あんまやんねーっすよ、  
一般マン。

周りの目を気にして、手間  
なくして多くを望んでこそ、  
ヤツら。モード選択で悩みつ  
つも、しなやかにノーマル爆  
沈。彼曰く「わかかね(With)  
つまんねえから別のゲームし  
ようぜオラ」。

いや、彼を責めちゃいかん。  
皆、お忘れか、もはやス極  
まった僕たち私たちにも  
初々しくシャイン(誤)な  
ビギ時代。人前での行為はテ  
レシオのじゃよ、ウン。



(福岡県 星月トミヤさん)  
☆さすがに戦国ビジュアル系の名を欲しまいに  
するだけあるわい。

気が付いたらうまくなくて  
るじゃん、俺。みたいな感じ  
が一番嬉しいですな。

## 次回募集

6月末発売号(8月号)で  
のA-Fro-CMYK 特  
集企画はフル開きMAX  
IMUM。  
君は覚えているだろうか、  
アルカディア04号の水着特集に  
寄せられたイラストの熟さ  
を? 読者の魂が、水着の  
名の元一つになったカオ  
ス感をっっっ! 今年もあ  
ちゅと早いけどやって来  
たんだよ父さん!

基本ルールは、男女の区  
別なくアーケードキャラの  
水着イラストを描いてもら  
えればOKなのだが、フ  
ィル開き、フルをテーマに  
した絵という制約があるの  
で注意するだべ。もちろん  
カラーイラストでよろしく。  
なお、蛍光筆は色が誌  
面に出にくいので、水着の  
着色などに使用しないでく  
ださいね。マルクの水着を  
送った輩は、鼻の穴にハイ  
ドポン注ぎめて発破させち  
やろ。

## 後記タイプーンキ

板橋某アーツ上の飛  
ぶのインカムをひら  
てて、この一年  
の正解をえつ。一編あ  
もするげなタイプーンキ  
の所存です。

日本最強の志の読者参  
加コーナーA-Froへの投  
稿あり。ご  
付き。おれ  
かちんおれ  
近しい。カキ  
供養もやりたいと画業  
中です。(精太郎)

## ゲーセン帰りに投稿ナリ! ARCADIA Frontiers [A-Fro] 投稿ルール

ゲームに端を成す喜怒哀楽、それらをハガキ等に書き込んで  
A-Froに投稿してみませんか? いつでも投稿受け付けです!

- ゲームイラスト大募集!**  
アーケードゲーム、ゲームセンターに馴染みのあるモノクロ  
(1色/白黒) イラストを募集しています。内容は著しくモラルに  
反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割  
とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイ  
ズになっています。もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくはHPを参照し  
てください。
- カラーイラスト投稿は「アフロCMYK」係へ**  
アフロCMYKでは、皆様の総天然色カラーイラストを募集し  
ています。CG作品は、基本的に「未発表」のイラストを投稿し

- てください。なお、個人のHPに投稿作品、採用品と同じCG  
をUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていたくと、アルカディア的に助かります。御協力お願いします。
- 文章系投稿はだいたい800文字前後までがリミット**。まじめな話か  
ら笑いのネタまで、文の特性を活かした投稿を募集しています。  
ゲーセン歳時記などは、日記代わりに毎日送ってください。  
E-mailでの投稿も、お待ちしております。
- 試験に出るCGイラストデータ投稿規定**  
サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はでき  
るだけハガキサイズでお願いします。  
☆**カラーCGイラスト投稿の注意**  
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイ  
ラストには印刷できない色があるため、誌面掲載時に若干変色

- してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめ  
CMYKモードでデータ作成することをおすすめします。
- ☆**モノクロCGイラスト投稿の注意**  
グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。
- ☆**データ保存について**  
セーブファイル形式はどんな形式でも受け付けられます  
が、編集部のおススメは、フォトショップ形式(.psd)形式で  
す。JPEG (.jpg) 形式でも受け付けませんが、画像が劣化してし  
まいますので、あまりおススメできません。どうしてもjpgでセ  
ーブする場合は、クオリティを75-95%以内でのセーブを推奨  
※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめ  
です!
- ★画像の受け付けデータ容量を引き上げました!  
サーバーのパワーアップにより、投稿データは3MBまで対応  
できるようになりました! これでおおきなクドシジ投稿し  
てください!!

●E-mail投稿時の注意及E-mail投稿の際は住所、氏名、ペン  
ネームを忘れずに! 特に住所は要注意。プレゼント等が当選  
しても送ることができなくなってしまうからね。

次々号8月号の締切は..... **5月18日(金)消印有効!**

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい注意は、こちらを参照してください!  
<http://www.arcadiamagazine.com/>

リビドまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう!  
そんなA-Froの宛先は、  
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10  
株式会社エンターブレイン  
アルカディア編集部  
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね!  
[afro@arcadiamagazine.com](mailto:afro@arcadiamagazine.com)

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集事項はWEBページをご覧ください!  
[afro\\_cg@arcadiamagazine.com](mailto:afro_cg@arcadiamagazine.com)

拍餅って装とレゴピーって似てる

# ゲーパロ館

皆さん、ゴールデンウィークはいかがお過ごしですか？ 4月号で紹介した春のイベントは行かれますか？ 今月も厳選した同人誌を春風に集せてお届けします。

へいらっしやいませ!!



幕末浪漫 月華の剣士 第二巻 発行/月ノ色

宿刃神 ~月に宿ル神~



小説  
シリアス

挿絵もアクションもないけれど、読みやすい文体で凶器=刀と狂気=心の関わりを静かに優しく描きます。メイン役は高嶺ババ!

制作費より、刀に描かれた人々のアトに、其の御座る。静寂の4月で、シリアスな春を過ごしています。

宿刃神

A5版 コピー 40P 表紙1色  
100円分の無記名小為替+送料160円分の切手+宛名カード  
〒175-0094 東京都板橋区成増4-27-16 第三旭マンション201号 本橋稚子

獣娘-MARK OF THE WOLVES- 発行/迷犬パピィ

Family Daily



ギャグ



全編これデリーとロックのカチンコ親子トツキ湿才! 仲良くケンカしています。線のハッキリした絵柄がギャグの落差に生きてます。

制作費より、刀に描かれた人々のアトに、其の御座る。静寂の4月で、シリアスな春を過ごしています。

Family Daily

A5版 オフセット 44P 表紙2色  
400円分の無記名定額小為替+200円分の切手+宛名シール  
〒166-0004 東京都杉並区阿佐ヶ谷南3-40-21 コーポ横川206 越智和代

鉄拳シリーズ 発行/Legacy World

DEATHWOUND

シリアス

制作費より、刀に描かれた人々のアトに、其の御座る。静寂の4月で、シリアスな春を過ごしています。

B5版 オフセット 40P 表紙3色  
600円分の無記名小為替+200円切手  
〒125-0002 東京都葛飾区西亀ケ3-38-22-102 高橋亜東



メインは24Pシリアス。1コマ1コマの絵が心の動きを冷酷なまでに描き出します。これこそ漫画の力! ただ最大の見せ場は男2人のキスシーンですので、男性の方はご注意ください。

今月のオススメ



この鉄拳本「やおい」と言うにはあまりに深い!



狂気に一歩ずつ踏み込んでいくような、李の一八への思いが、過剰なほどのセリフの嵐と無言の間の対比で浮き彫りにされます。重くて洪くて切なくて、でも、とってもステキ!

## 会員様募集

今年、新しい年を迎えたい。新しい会員様を募集します。お気軽に、お話をアリア。みんなで4月の話を、お楽しみください。お申し込みは、お電話か、おメールか、お郵便か、お申し込みください。お申し込みは、お電話か、おメールか、お郵便か、お申し込みください。お申し込みは、お電話か、おメールか、お郵便か、お申し込みください。

## 新会員大募集

今年、新しい年を迎えたい。新しい会員様を募集します。お気軽に、お話をアリア。みんなで4月の話を、お楽しみください。お申し込みは、お電話か、おメールか、お郵便か、お申し込みください。お申し込みは、お電話か、おメールか、お郵便か、お申し込みください。お申し込みは、お電話か、おメールか、お郵便か、お申し込みください。

## 新会員大募集

今年、新しい年を迎えたい。新しい会員様を募集します。お気軽に、お話をアリア。みんなで4月の話を、お楽しみください。お申し込みは、お電話か、おメールか、お郵便か、お申し込みください。お申し込みは、お電話か、おメールか、お郵便か、お申し込みください。お申し込みは、お電話か、おメールか、お郵便か、お申し込みください。

## 伝言板

お探しの方はどなたですか?

★ギガウイング本ゲスト&アンケート回答者募集  
8月に発行予定のギガウイング本のゲスト&アンケート回答者を募集しています。アンケート・ゲストどちらか1つだけでもかまいません。ご協力おねがいします。詳しくは下記まで、切手は不要です。  
〒824-0003 福岡県行橋市大橋1丁目12-2 池田幸恵



## Mark of the Wolves 回答者様大募集

Mark of the Wolves 回答者様大募集。お申し込みは、お電話か、おメールか、お郵便か、お申し込みください。お申し込みは、お電話か、おメールか、お郵便か、お申し込みください。お申し込みは、お電話か、おメールか、お郵便か、お申し込みください。

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。赤ります。買います。あげますは扱っていません。ほかは載せても構いません。また、文でも投稿を歓迎しているため、掲載の内容を80文字以内と公開しておよむ連絡先を明記して送ってください。

★ポップン文通相手募集  
ポップンミュージック大好きな方、新堂教士さんファンの方! 私と文通しませんか? もちろんイラ交もOKです。男女・年齢問いません。ちなみに私の好きなキャラはあしゅです。  
〒680-0001 鳥取県鳥取市浜坂6丁目3-12-117 青亀有紀

## 火付の投入室

まあ、今回のコラムはシビアだった。でも、現状ではこのコーナーに投稿するために同人誌を作る、という方はいないでしょうか、まあほんの参考と思って下さいね。あ、申し込みオプションも紹介しよう。もし、アイコンで「男性向け」「女性向け」と特記に欲しい、という方は、申し込み事項に「男性(女性)向け表示希望」と、PRとは別に書き加えて下さいね。

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記されていないものはゲーパロコミックです。

■企画 企画の取組を中心としたものであることを表しています。 ■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。 ■研究 アーケードゲームの工作法やゲーム市場全体を語るものなど、それそれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。(向かいリストなど) ■男性向け/女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けの内容かを表しています。これは制作者の意向によって付けています。 ■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申告によって表記しておりますが、編集部が判断で指定する場合もあります。必ず書きなさい。 ■ギャグ 自らがギャグであることを表しています。 ■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。 ■イラスト イラスト本を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。 ■4コマ 4コマ漫画の本を表しています。 ■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

餓狼伝説シリーズ

発行: +EIL+



真冬の散歩道。



シリアス

おサボリビジネスマン上司ギースの、真夜中の息抜きに付き合わされるほんの少し生意気なペリ。サラリとした風味のお話です。

発行元: アークエンターテインメント



A5版 オフセット 20P 表紙2色刷  
300円分の無記名小為替+40円切手+宛名カード  
〒981-1106 宮城県仙台市太白区柳生  
1-5-1 阿部様方 乳井直子

幕末浪漫 月華の剣士 一・二幕

発行: ちえりーKIDS



幕末阿呆伝



ギャグ

4コマ

発行元: アークエンターテインメント



A5版 オフセット 60P 表紙カラー  
600円分の無記名小切手+200円分切手+宛名シール  
〒229-0022 神奈川県相模原市由野台  
1-12-1 山家 暁

ギルティギアX

発行/SUPE・O



S.H.R



ギャグ

4コマ

シリアス

ソルとカイは仲悪めで、ハニワ顔メイちゃん大活躍! どのギャグも勢いがあってテンション高いです。シリアス超短編のオマケ付き。

発行元: アークエンターテインメント



B5版 オフセット 40P 表紙2色  
400円分の無記名小為替+240円分の切手+宛名カードorシール  
〒690-0052 鳥根県松江市駿町78 梶美山樹

いかにして同人誌は選ばれるのか?

牡丹「今月もたくさん送られてきましたねっ!」  
ジョイ「ありがたいことです」  
牡丹「でも、この中から7冊しか載せてあげることができないんですね……」  
ジョイ「残念なことです」  
牡丹「そういえばジョイさんはどんな基準で同人誌を選ぶんですか? 愛? やっぱ愛ですか?」  
ジョイ「……愛は大事です。ですが、それ以上のものも問います。この選考は実際には多数の同人誌どうしの“競争”です。良い内容の本でも、それ以上の本が7冊以上あれば落選になります。基準は絵、ストーリー、ギャグ、個性(一割と重要)などを計算に入れ、総合的に判断します。いわば“形になった愛”のぶつかり合い、ですかな」  
牡丹「形になってない、誌面にうまく現れていない愛や思い入れは評価しようがない、と?」  
ジョイ「評価はしたい。でもそういう本を採用し、上手な絵の本や笑えるギャグの本を落としたり、私たちの紹介を基準に面倒な郵便手続きをしてまで本を買おうとなさる方々の信用を失います」  
牡丹「……シビアですね。よーし、この際だからあたしがジョイさんに選考基準をいんたぶーら〜」  
ジョイ「イ、インタビュー? 私に?」

コピー誌・マイナー・オリキャラ大OK!

牡丹「本の装丁については? コピー誌やモノク」  


ゲーパロ誌の選考基準をアツリ

こんな基準で選んでいます

インタビュー・ウイズ ジョイ・ステイック



口表紙は評価が低いんですか?」  
ジョイ「表紙や装丁以上に中身重視。フルカラー箔押し表紙の本を落とし、無地表紙に題名を打っただけのコピー誌を採用することもあります」  
牡丹「厚い本や2冊組の方が有利?」  
ジョイ「うーむ、厚いと内容の薄い本もあれば、少ない枚数で充実した読後感が得られる本もあります。枚数そのものはあまり関係ないですね」  
牡丹「[肉眼的に]マイナージャンルの本は不利なんですか? 古いゲームネタとか研究系とか……」  
ジョイ「むしろ逆ですか? 7冊選ぶ際、同じゲーム、同じ傾向の本ばかりにならないよう気を付けています。その関係上、珍しいジャンルの本はほんの少しだけ有利かも知れませんが」  
牡丹「絵が上手い人の方が有利?」  
ジョイ「それはまあ、そうですが。ただし絵が上手いだけの本よりは、絵に多少難があっても、話に工夫があったり、心が動かされたり、笑えたりする本を優先しています」  
牡丹「ゲーム設定に忠実な作品でないダメ?」  
ジョイ「オリジナル要素&キャラもOKです。ただ、読み手にはそういう要素を好まない方もいるので、紹介文で一言触れるようにしています」  
牡丹「絶対に掲載されない本はありますか?」  
ジョイ「アーケードゲームを題材にしていない本や、アーケードネタの比率があまりに低い本」  
牡丹「最後に、投稿者の皆さんに一言〜」  
ジョイ「今は掲載数も限られていますが、これからも書き手の皆様の“形になった愛”を、読み手の皆様にお届けするお手伝いをしたいと思います。どうぞ、どんどん同人誌を送ってください」  
牡丹「アンケートの方でも応援お願いします〜」  
ジョイ「……ぶはーっ! 緊張しましたぞ!」

ポップンミュージック 発行/おくとほすびーむ



最大多数の最大幸福



絵柄はとってもカワイイ! ちよっと雑に感じさせちゃう部分も味かしら? 精気のやりとりという名の男性同士のHシーンがイイ感じ。

発行元: アークエンターテインメント



B5版 コピー 44P 表紙カラー  
400円分の無記名小為替+160円分の切手  
〒860-0052 熊本県熊本市山崎本町8-41 野尻麻衣

ゲーパロ誌投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません。(ただし、アーケードで稼働がたりするものはOKです)。  
18禁もOK。攻め本はとくに歓迎します!  
次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊(返却はしません)を送ってください。不備のものは選考対象外となります。  
●本のタイトル  
●判型  
●総ページ数  
●扱っているゲームタイトル(複数存在する場合はメインを書いてください)  
●本のPR文(40字以内で)  
●サークル名  
●通販申し込み先  
●通販での値段(本の代金+送料)と送金方法  
●本人の連絡先(名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯) お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも  
※きたらこのコーナーへ意見、感想も書いてください。  
※は、たくさんのお投稿を待ちます!

# WWWの泳ぎ方

TextJoe/知らない土地の知らないゲーセン、入り口をくぐる時はちょっとドキドキ。長距離出張は仕事もそこそこにゲーセン巡り(悪)。

ゴールデンウィークは日本中を飛び回る予定のあなたは旅先で、自宅でもったりするあなたはちょっと足を伸ばして、いつもと違うお店に足を運んでみるのもいいのでは? 当然、本誌連載のゲームセンターマップはバックナンバーを揃える勢いで要チェック!

## 「ゲーセン情報サイト」

**ARCADER.NET**  
http://www.arcader.net/

充実したゲーセンHPリンクを誇る

ホームページを持つゲームセンターのリンク集であるACリンクがイチオシ。ゲームセンターのホームページに関して、「オフィシャルページorファンページ」「アルカディアハイスコア掲載」の分類が色分けしており大変判りやすい。

なお、ゲーセンホームページの検索は、地方→都道府県という選択で行なうが、JavaScriptで記述されているのでブラウザの設定を確認してからアクセスしてほしい。新鮮な情報をキャッチするため、半年以上更新していないサイトについては、リンクから削除される。削除される理由としては消失、停止、終了、閉店などがあげられる。

また、掲載されているのはゲームセンターだけでなく、いわゆるいろいろなグループ店のホームページも情報化されている。旅行先地域にマッチする場合には、その地域に根付いたチェーン店をチェックできるので活用しよう。



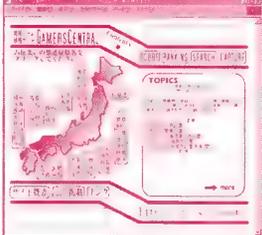
シンプルで見やすい造りになっているのトップページ。まずはACリンクのボタンを押して、ゲーセンホームページへジャンプ!ゲーセンホームページの検索は、こちらから行おう。

**ゲーマーズセントラル**  
http://ge-sen.com/

地域ゲーム情報サイト

トップページ画かれている日本地図から判るように、日本中のゲーセンをマッピングしているというページ。この各都道府県をダイナミックにクリックできるのは、単純明快な操作で使いやすい。検索機能もあるので、目的によって使い分けてほしい。プレイヤーは行きたいゲーセンの検索に、各ロケーション・オーナーの方はお店の宣伝にと、双方とも使いこなしてもらいたい。

なお、操作にちょっとクセがあるので注意が必要だ。ホームページ地図を選択した後に現れる画面左の"GE-SEN"というボタンをクリックして検索が始まる。検索は市町村名による検索が可能。併せて、最終更新日とゲーム名(新規入荷、稼動中、入荷予定)をキーワードとした検索もできる。また、登録されている情報を検索することができる。情報登録は随時受け付けているので、ぜひ君も登録しよう。



トップページの地名をクリック可能で、各都道府県のトップページへリンクする。そのリンク先では、マスコットキャラクターがお出迎え。

**ゲームのお宿** ●<http://www2b.biglobe.ne.jp/~slime/>  
知人ぞ知るロケテストや新作情報を中心としたサイト。iモードページ (<http://www2b.biglobe.ne.jp/~slime/i/>) も提供されている。掲示板などを有効に活用して情報交換しよう。

**ゲーセンネット** ●<http://www.gamecenter.ne.jp/index.shtml>  
ゲーセン主催のイベントを中心にコンテンツを組み立てている。掲示板では番込の際にビデオゲーム・メダルゲーム等、キーボードの設定ができるため自分が興味ある話題に参加しやすい。

**痛快ゲーム通り** ●<http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/9605/>  
マイナーゲームのロケーション情報ということで、管理人好み(?)ゲーのゲームセンターの設置状況がある。情報は日本中を網羅している。このゲームを絶対やりたいという人にオススメ。

**究極達人組本部** ●<http://www.fitweb.or.jp/~tatsujin/>  
「富山近郊ゲーセン事情」というページでは富山のゲームセンター情報を網羅している。プレイ料金や設置ゲームだけでなく、周囲の食事環境やコンビニの情報もあるので、実用性が高い。

**KusanagiHolic** ●<http://www.geocities.co.jp/Playtown-Toys/6514/main.html>  
KOF情報を中心としたゲームセンター情報の「Game Center Map」がオススメ。KOF向けサイトだけあって、攻略情報も充実している。

**OnceMoreVideoGame** ●<http://OnceMoreVideoGame.Com/>  
レゲーを設置しているゲーセン情報、オールドゲームゲーセンマップ(東京都内)がイチオシ。情報がやや古めではあるが、お店やその場所と地図情報はいつまでも活用できる。

**Game Logistics** ●<http://cgi.members.interq.or.jp/earth/bns/>  
全国のゲーセンの稼動状況や、新作・ロケテなどの情報を総合的に扱っている。ゲーセン情報局のML(※1)で、最新情報だけでなくロケテ情報なども入手することが可能。

**ゲームの宮殿i** ●[http://village.infoweb.ne.jp/~laurel/ai/i\\_index.html](http://village.infoweb.ne.jp/~laurel/ai/i_index.html)  
携帯電話からのアクセスを前提としており、ロケテの早い店を紹介している。ブラウザアクセス向けのホームページも別途運営中。携帯ならではの利便性を活用してほしい。

**Pleasure SHOP!!** ●<http://www.mirai.ne.jp/~darin/>  
「drum mania」のコンテンツで、ドラムマニアの入荷情報として日本中のゲーセン情報がある。日本中に協力者がいて非常に充実した情報を誇る。

**大海のひとしずく** ●<http://www.linkclub.or.jp/~nello/>  
都道府県分類の全国ゲーセンロケーション情報、駅周辺分類のゲーセン情報が質、量ともに強力。駅周辺情報は、山手線と小田急線が対象。プライズゲッター御用達の情報も充実。

**なみまが** ●<http://www4.freeweb.ne.jp/play/irei/top.shtml>  
沖縄県全域のゲームセンター情報を網羅。掲載される情報は、自分の足で作成した詳細なレビューが特徴で、読んでいるだけで楽しい。沖縄観光の人も、プリントアウトして行こう。

### WWWの泳ぎ方 TIPS

今月紹介しているゲーセン情報サイトですが、どんなゲーセンに行きたいのかわからず、とにかく検索したほうが、目的にマッチするゲーセンを探せるぞ。●東京の新宿で遊びたい●オラタンのアツい店に行きたい●ノート巡りでイラスト描きまくり●やっぱ近畿の長瀬でレゲーだ、といったカンジで探してみよう。また最近、メーカー直営店オフィシャルを始めとして、ディストリビューターや各ゲームセンターによるサイトや、オンライン版ゲーセンノートのようなお店の常連のサイトもあるので、旅行を計画している段階でチェックしてみよう。もちろん、宿泊場所や終電情報のサイトは要チェック。現地で探すのは大変だ(筆者体験済)。

※1) メンテナンスの絡、リストの参加名宛にメールを送信、返信すると、全科目、内容が逆転される便利なシステム

# 彩京刑事

-psikyo deka-

## 彩京アーケード

第16回



● 今月はですね。ロリっ娘と言えばこの人、マリオンさんの登場です。いい子ちゃん、彩京ファンはもう知ってると思うけれど、アレです。カラーじゃないのが残念ですが、とりあえずいつときましよう。



イラスト1  
フロストタイプマリオン



イラスト2  
中村博文マリオン



イラスト3  
司理マリオン



イラスト4  
夏元雅人マリオン



イラスト5  
あかつきごもくマリオン



画像1  
ネットギミック  
クエリットマリオン



画像2  
白亜右月マリオン

ヤマタ隊長：マリオンくん、マリオンくん、ちっちゃな大魔法つかって、冒険娘サカモト…何ですか、そのヒゲに似合わぬラウリーな歌は？  
 ヤ長：「ガンバード」の挿入歌「マリオン」のテーマ。だよサカモト君。94年の大ヒットナンバーを知らんのかね！  
 娘：知りませんでした、っていうか私の入社より随分前ですね。最初は歌って下さいよー  
 ヤ長：いや、マリオンさんの霊が憑依せんと歌えんような歌詞のオンパレードだから割愛させて頂く！ そんなワケで今回は「吉例 春のマリオン祭り」始めさせて頂く！！  
 娘：彩京の看板キャラっていうとやっぱりアインがマリオンですからね。それ以後、一回に看板が増えないうってのもアレですが……  
 ヤ長：黙らっしゃい！ 看板なんか！

娘：どかどかで十分！ 第一、企業の看板が10枚も20枚もあったら、玄關とどこからかへんやん！  
 娘：…何の話ですか！ ちゃんと「マリオン祭り」の話をしてくださいよ！  
 ヤ長：おう！ 云われなくても祭らせ祭らせてしまっせ。ドカンドカンドカンドカでございませう。マリオンについてどのくらい知識があるのかね？  
 娘：…そりゃ広報担当ですからネ！ プロフィールなんかは結構憶えていますよ。過去、数タイトルに登場していますが、初出が94年の「ガンバード」ですから、もう7年になるんですね。  
 ヤ長：…おむ。ちなみに、これが93年頃に描かれた最古のマリオン、確かホワイトボードに描いたのをプリントアウトしたものだ！  
 (イラスト1参照)  
 娘：…何か形容しがたい物体なんですけど……  
 ヤ長：確か、「イメージはホウキで飛ぶ不思議の国のアリスで行くロリ！ もちろんエプロンドレス着用ロリ！ 魔法少女らしく、言葉を読むベットの付ければ万事OKロリ！ げひゃひゃひゃー」と、親父だらけの企画会議で決定した記憶があるのう(遠い目)。  
 娘：…つくつく、キャラクターってカオスから誕生するんですねえ。それで、イラストレーターの中村博文さんによつて、現在の姿になるわけですね。  
 (イラスト2参照)  
 ヤ長：…うむ。他のキャラは決定までに稿を重ねたが、マリオンだけは一発OK

…だったな。13歳という設定だからガンバードの舞台は1990年ということになる。  
 娘：…この次に登場するのが「戦国フールド」のセガサターン版ですね。確か、空間転移の魔法に失敗して、フールドの世界に出現したという設定で、ヤ長…自己にアシシユも同じ格好で登場しているし、年齢も同じなので、これも1990年と考えると良からう。  
 (イラスト3参照)  
 娘：…他のキャラに合わせて、司理さんが作画されているんですね。けっこういろいろっぽくなっています。  
 ヤ長：…そして、この頃すでに発売されていた「ガンバード」コミック版をこ担当頂いた、夏元雅人氏作画によるものが「ガンバード2」のマリオンじゃよ。  
 (イラスト4参照)  
 娘：…前作の魔鏡の影響で、1年に1歳若返る体になったんですね。体型が9歳という設定ですから、前作から4年後で1994年、マリオン17歳のお話ということになりますね。  
 ヤ長：…その通りだよサカモト君！ さらに今回の新作「ガンバード」にて、マリオンのお知らせが明らかになるので、いつか法さね。  
 (イラスト5参照)  
 娘：…長いマエフリでした！ さて、今回の舞台は1996年、マリオンは真正正路の9歳！ アシシユたちに出会う4年前の話です。新キャラの少年なんかも登場して、今から興味津々ですね。

ヤ長：…全然。ワン、ちよつとロリキャラには興味なくてな。  
 娘：…何じゃそりゃああ！ 今までのマリオンは何だったんですか(小池潤)？  
 ヤ長：「ガンバード」は記事ページの左にお任せすれば良からうて！ 今回の本題は、既にTGSにて公開されている「対戦ネットギミック」！ 私がホットギミックチームの最新作なんじゃよ！  
 娘：…それドリキヤス…アーケードじゃないですけど。  
 ヤ長：…話は最後まで聞き給へ！ この「ネットギミック」、自分でテストしたオリジナルホリオンジャンプファイターでネット対戦が可能なんじゃが、ジャンプアメリカやジャンプヨークン等、歴代のホットギミックファイターが再現できるに留まらず、こんなものまでテストでできてしまっんじやよって、本邦初公開！！  
 (画像1参照)  
 娘：…マリオンじゃないですか！ しかもトゥーンな感じのホリマリオン！ これで「辱め固め」なんかもアリなんですか？  
 ヤ長：…あ、「辱め固め」でも何でもやんなさい。そういうゲームやから。おまけにこんなモードもアリだから、マリオンファンはもう本体で買っが吉！  
 (画像2参照)  
 娘：…ドトメに白亜右月さんのマリオンですか？ これはもう、21世紀も彩京の看板はマリオンで決まりですね！  
 ヤ長：…いや、もういい加減、新しい人気キャラ出さないと駄目じゃよー！  
 娘：…どないやねん！

…だったな。13歳という設定だからガンバードの舞台は1990年ということになる。  
 娘：…この次に登場するのが「戦国フールド」のセガサターン版ですね。確か、空間転移の魔法に失敗して、フールドの世界に出現したという設定で、ヤ長…自己にアシシユも同じ格好で登場しているし、年齢も同じなので、これも1990年と考えると良からう。  
 (イラスト3参照)  
 娘：…他のキャラに合わせて、司理さんが作画されているんですね。けっこういろいろっぽくなっています。  
 ヤ長：…そして、この頃すでに発売されていた「ガンバード」コミック版をこ担当頂いた、夏元雅人氏作画によるものが「ガンバード2」のマリオンじゃよ。  
 (イラスト4参照)  
 娘：…前作の魔鏡の影響で、1年に1歳若返る体になったんですね。体型が9歳という設定ですから、前作から4年後で1994年、マリオン17歳のお話ということになりますね。  
 ヤ長：…その通りだよサカモト君！ さらに今回の新作「ガンバード」にて、マリオンのお知らせが明らかになるので、いつか法さね。  
 (イラスト5参照)  
 娘：…長いマエフリでした！ さて、今回の舞台は1996年、マリオンは真正正路の9歳！ アシシユたちに出会う4年前の話です。新キャラの少年なんかも登場して、今から興味津々ですね。

「頂上規格」

トップフォーミュラという言葉がある。例えば「フォーミュラマシンのレース」の中の、「トップフォーミュラ」はF1である。てな言い方を。要するに、そのカテゴリーの中で最上位にある形式を指す。厳密に定義すると違ってもいいけど、そう思ってくれていいよ、まあ問題はない(笑)。

さて、ゲームのトップフォーミュラというやはりアーケードゲームだが、思いつき最近、胸を張ってそう言える状況でもなくなってきたような気がしないでもない。

昔はアーケードゲームと家庭用、あるいはパソコンとの性能差が大きく、まさにF1と自家用車並の違があったのだ。もちろん、完全移植など夢のまた夢。かく言う僕もゲーム会社にいた頃、どう立ちしても不可能なものを、いかにしてそれらしく家庭用ゲーム機に移植するか頭を抱えた事がある。

その代わりと「つちやんならばど、確かにその頃のゲームセンターには夢もあれば花もあった。家で遊ぶことはできないし、ちよっ

と待たされて移植は絶対に不可能。ゲームセンターにあったゲームはみんなそんなものばかりだった。まさに民俗学でいうところの「ハレとケ」の「ハレ」の場だったわけだ。

だけど、月日は流れて早二十世紀。アーケードゲームと家庭用ゲーム機との性能差はほとんど無くなってしまった。最近では家庭用ゲーム機を先に開発して、それを元にコンパチブルな業務用ホードを開発するようになってきたのだ。そんなわけで「家庭用ゲーム機の性能が、アーケードゲームに追い付いた」と言う人もいるけど、考えてみればこの現象、むしろ「アーケードゲームの進化が停滞している」んじゃないだろうか？

それにゲームセンターで家と同じように遊べたんじゃない、ハレもケもなくなくなってしまっしな。

最近ではゲーム業界全体が低調だけど、案外、原因はこんなところにあるんじゃないだろうか。もうちょっとと環境に合わせた「つちやんならばど、目をはずしてもいいから、アーケードに特化したゲームが求められているんじゃないだろうか。

月並みだけど「ゲームセンターでしか遊ばせん。家庭用には移植できません！」てなものかね。

そんな事を考えていたら、なんとセガさんが家庭用ゲーム機から撤退するというニュースが飛び込んできた。「マークIII」以来のセガユーザーで、先日、「ドリームキャスト」の「ファンタジースターオンライン」小説版を執筆させていただいた身としては残念でならないが、しかし反面、ホッとしたりもまた事実だ。業績悪化が伝わるにつれ、僕はセガさんが業務用から撤退してしまう事を内心恐れていたのだ。今セガさんがアーケードから撤退してしまつたら、ゲームセンターはどうなるのだ？

だけど、どうやらアーケードにはこれまで以上に力を入れていくそう。さっそく長年のライバルであるナムさんと提携してガンシューを開発したらしい。セガさんの家庭用からの撤退は残念だけど、その分、これからはアーケードに力を入れて、もう一度、テレビゲームのトップフォーミュラゲームセンターをゲームのハレの場にしてほしいものである。



COMIC CYCLE



ゲームセンターとは、  
大型遊具！あんまりその手の  
ゲームをやらないほかに過去  
にはあったのは「プロ野球」  
今回はまた「あんな足」がかり  
かやりにあつた〜といふ希望を  
まじえつつ「続編チック」に描いて  
みました〜！  
その名も「プロ野球」  
スベキ...?!  
ほんと「あんな足」がかり  
出ないスかね。?

庄司 誠  
ゲームを愛するSF小説家。その守  
護範囲は限りなく広く、深い(注：ア  
ーケードに限る)。代表作「それゆ  
けに 宇宙戦艦ヤマト、ヨーコ」シリ  
ーズ(富士見書房)「幽霊十将伝」シ  
リ―ズ(朝日ソノラマ)。「PSO」  
「アイシア」も宜しく、とのこと。  
ホームページ「庄司卓完全攻略本」：  
<http://www.dango.ne.jp/svoji-sc/>

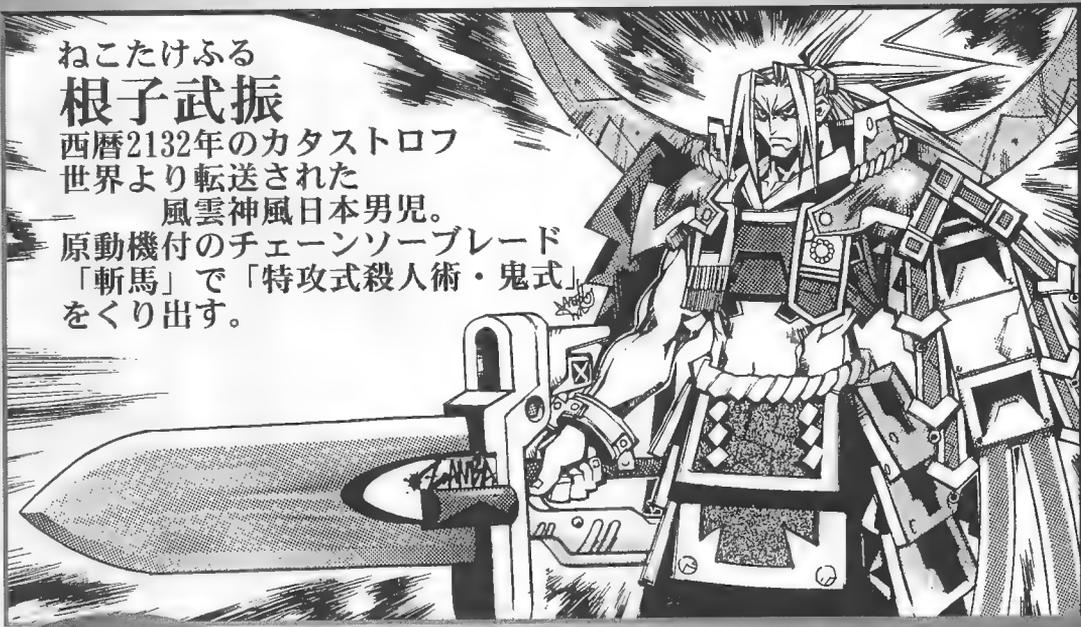
いづなよしつね  
ゲーム(特にカプコン格ゲー)を愛す  
るキャラクター製作士&マンガ家。  
代表作、横スクロールアクションゲ  
ーム「バンツァーバンディット」キャ  
ラデザイン、アニメ「フリクリ」メカ  
デザイン協力、マンガ「スパークス」  
「機神書記」。近況は、レオはピン  
バッチ売るッス。うさぎの間G-01、  
上田大王氏の「エレベーター」で委  
託させて頂いています、とのこと。



今井神

えいも、今井神です。えいも「マヤカミ」さんとか「イママン」さんとかは知りませんが、「いまいかみ」が正解です。他誌で申し訳ないですが、「CG6部」でも企画やっております。ですが、そこでも「M.A.S.T.」で書かれました。まあ、書名は作品名と大差ないかと思いますが問題ないと思っております。

ねこたけふる  
**根子武振**  
西暦2132年のカタストロフ  
世界より転送された  
風雲神風日本男児。  
原動機付のチェーンソーブレード  
「斬馬」で「特攻式殺人術・鬼式」  
をくり出す。



# Pandora Character

パンドラキャラクター・カイ

●今号のテーマ

## 「サムライ」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんそれぞれにキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい!」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ: 313\_INDEX.html  
URL: <http://www.linkclub.or.jp/~mgm313/>

鷹代 なびき

初めまして。タカシロと申します。最近ちょっと流行りの遊びが必要以上にファンシーなカフェ行っつて小指立ててお茶する「おカマちゃんぽん」が大好きですが、毎日タラタラ遊んでいたらためた、そのうち遊ばせ金もなくなってきたので、そろそろ働きに出ないとならないです。だめなやー



五人は身内。似てない身内。といふのも。

次号予告

次号、原田雄一先生&石田あきら先生登場!

テーマは「長ぐつ」



**沢登 巧(タクミ):**  
アルカディアで働く店員のひとり。ボーカール・エイガが女の子に人気な22歳。正統派キャラを好んで使い、冷静沈着な試合運びが得意。



**鷹島 翔(翔):**  
18歳の専門学校生。タクミにあこがれ、アルカディア常連の一員となった。ひとつ目的を見つげると、そこに向かってひた走る情熱系。

# 初心者STEP UP ☆列伝

## 第2弾

# エキサイト ファイター

最終話：ふたつのラストバトル

Presented by GZ企画  
イラスト VOVO

ウィッス、オレ鷹島翔。トスメG杯の決勝戦。氷室さんとオイドンさんの頑張りもあって、ついに因縁の柿崎を引きずり出した。ヤツとの直接対決では一度も勝利したことがないオレだけど、ここはやるしかないっしょ！ 勝利の栄光を、キミに(シヤア風)！

### 闘神の領域へ……

最終戦を前に、周囲は奇妙な静寂に包まれていた。柿崎の息づかいまでが聞こえてきそうなほどに。

「まさか殺意リユウでこのオレまでたどりつくとはな……。予想できたシナリオではあったが。そうなんだろ、タクミ」

「ふふ……柿崎、キャラ差はないと思ってくれよ」

「むろん、そのつもりだ」  
その会話を聞いて、オレはすでに柿崎と同じ土俵に立っていることを実感した。しかし、これで満足するわけにはいかない。オレは今、タクミさんの、そしてアルカディアの看板を背負って闘うわけだから。

### ラウンド ワン ファイト!

柿崎のチームは、先鋒・不知火舞、大将・ガイル。通常、先に出ず人が

多いガイルだが、柿崎はメインのプライドを持って大将に置いている。このプライドこそが、柿崎のカリスマ性を支えているのかもしれない。

**花嫁厨ツ 波動…… 闘炎舞!**  
**ウオオ……ザワザワ**  
ひとつひとつ、ほんの些細な行動がギャラリィのどよめきを呼ぶ。

「翔はん、ここが我儘のしどころぞ  
**ウッス!**  
大丈夫、翔くんは落ち着いているよ」

**ケイ、オウ**  
何とか不知火舞を倒したが、そのときタイムは残りわずか。3割程度残った体力の回復は、もはや期待できない。

「ウッス……この体力では……」  
「翔くん、ガイル戦にたどり着いた時点で、すでにキミは勝機をつかんでいるんだ！ 敗北を引き寄せるのは、体力差ではなくあきらめなんだよ！」



### ラウンド ワン ファイト

運命のガイル戦。矢継ぎ早に繰り返されるソニックを、オレはひたすらそんな展開が続いた。

「まだだ……一度近寄るチャンスをつかむまで、体力を温存するんだ」  
そんな希望をよそに、オレの体力はじりじりと減らされていく。残る体力は2割弱。このあたりが我儘の限界か。

**ソニックブーム!**

「ここだッ！」

**びよん ガツ!**

ソニックを半・先読みで跳び越えたオレは、跳び跳りをガードさせ、対ガイル戦必殺の間合いに持ち込む。

「よし、ここからだ！」

**ソニック…… ドス!**

**ソニ…… ドス!**

よし、タクミさんと対戦は、やつぱり役立っている。どうやらソニックを跳び越える前弱Kは、柿崎といえども手を焼くらしい。間合いを離される前に、どれだけ体力差を縮められるかが勝負……。

しかしその瞬間、オレはまるで鋭利な刃物を突きつけられているかのような殺意を感じた!

### 交錯する光と闇

**ヒカーン!**  
はたして、その予感の的中した。まるでオレの攻撃リズムを計ったかのような、トータルワイブアウトの殺意を感じるのが一瞬でも遅れていたら、オレはあえなく倒されていたことだろう。

**ガツガツガツ……カシン!**  
ガード後、ガイルの投げを回り込み投げ抜けでしのぐオレ。しかし、投げ抜けが成立した時点で、間合いが離れることは避けられない……。

**ああ!**  
どこからともなく聞こえてくる、ギャラリィのため息。確かに、この瞬間、唯一の勝機はついでにしまったかのようにも見える。

**ソニックブーム**

**ヒョーン**  
何とかしてもう一度接近したいオレは、続くソニックを安易に跳び越えてしまった。

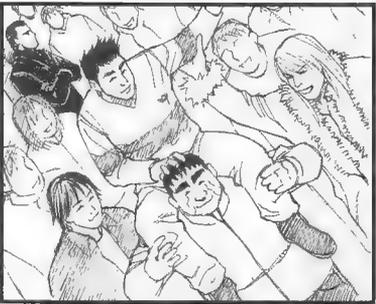
「あ、この場面はここか……」  
そうだ、前回の対決だ。このソニックを跳び越えて、オレは垂直ジャンプ強PでKOされたんだ。すでにオレは柿崎の術中にあるのか! 絶望感からか、まるで時間がスロウモーションで流れているかのような錯覚すら受ける。しかし……

「……」

瞬間、閃く稲妻のようなアイデア。そうだ、殺意リユウには、まだあの技があるッ!

**シユバッ!**

その技は天魔空刃脚。ガイルの拳は、急降下する殺意リユウの鼻先をかすめる。よし、ここは着地昇龍で……いや違う。さつきゲージはMAXになったじゃないか!



なぜあの瞬間に、これだけのことを思いつき、そして実行できたのかとにかくオレは、その技のコマンドを確かめるように入力した。

弱P、弱P、D、弱K、強P

ゆつくりと着地するガイル。その点に向かって忍び寄る殺意リユウ

**カチツ……**



オイドンさん、氷室さん、タクミさん……みんなが走り寄ってくる。あれ? オレ、何やってたんだっけ? そうだ、柿崎との決勝戦……

**ワアアアア**

ようやく、わき上がる歓声が耳に届く。オレ、勝ったんだ……。

### タクミさんと最後の目

そして数日後。今日はいよいよ、タクミさんが引越す日だ。

「あ、ここに柿崎さん」

「おっ」

あの大会の後、柿崎、いや柿崎さんとも打ち解けたオレたちは、最近アルカディアでちょくちょく対戦するようになった。こういう交流が行なわれるようになるのも、大会のいいところだよな。

**持田 太(オイドン) :**  
 一見、40代にも見えるが、実は22歳の大学生。氷室とは、中学時代からの付き合いである。投げ技を主体とする重量級キャラを愛用。



**氷室 田吾作(ひむろ たごさく)**  
 見た目は美形だが行動は不審。アパレル関係の仕事をする22歳。将来はデザイナーになりたいらしいがセンスに疑問。女キャラ好き。



**柿崎 竜一(かきざき りゅういち)**  
 アルカディアのライバル店、トスメGで絶対的なカリスマを持つ格闘ゲーム、バイク修理業を営む24歳。母親と2人で暮らしている。



「もう始まってらしないな」

でも、今日柿崎さんが来た理由は、野試合をするためじゃない。いよいよ明日に引越越しを控えたタクミさんと、思う存分対戦しようという計画からなんだ。

「ええ、もう30連勝ですよ。誰一人として勝ってません。タクミさん、さすがに気合が入ってますね」

「いいねえ。そういうのを倒してこそ、価値があるってんだ」

そう言っただけで向かった柿崎さんも、やっぱり今日のタクミさんには勝てなかった。そうそうたるメ

ンツが集まっているにもかかわらず、連勝は止まりそうにない。

「みんな、僕に花を持たせる必要はないんだよ」

「くっ、超イヤミに聞こえるぞコッソス!!」

「ち、最後だと思っただけ、無理だ。その減らず口、黙らせてやる」

「ちえ、みんな楽しそうだなあ。そうそう、オレは今、アルカディアの店番なんだ。タクミさんの後を引き継いで、バイトすることになったというわけさ。」

「そろそろラストかな。最後の相手



**タクミ**  
 タクミ

人間とは、誰しも自分を特別な存在であると思いたいものです。もちろん、それがいいですが、過度のあまのじゃく思想が、嫌味と取られてしまうことは多いようです。そんなあまのじゃく指数を、下のチェックで計ってみましょう。3つ当てはまれば標準あまのじゃく、6つ以上はマスタークラスのあまのじゃくと書えますね。あなたは何くらいになりましたか?

**あまのじゃくチェック**

- 対戦が盛り上がっているときは乱入したくない
- でも誰も入ってこないとなぜか腹が立つ
- 「うまいですね」と言われるとムカつく
- 弱いという言葉に過敏な反応を見せる
- 確証に頼っている連続技は使わない
- 人気のあるキャラは使いたくない
- もちろん主人公も絶対使わない
- オレはあまのじゃくではない
- オレはあまのじゃくだ

**「もちろんです！次も勝ちますよ！」**

ひとつの時代が終焉を迎えても、また次の世代が支えていく。世のプレイヤーが求める限り、対戦の世界は続いていくことだろう。

**店員ノートより**

○月×日 曇り

**・営業状況**

客入りは少なめ。最近、とみに社会人の客層が減ってきていると感じる。大型筐体系など、ライトユーザーでも楽しみやすいゲームを充実させてはどうか。

**・故障など**

ミヤモトさんが、ついにブラハリの2P側もレバーを折ってしまった。換えがないので早急に発注してく

ださい。

**・所感**

僕の後任としてアルバイトに入ることになった翔くんは、いまや対戦格闘常連の間でもトップクラスの腕前だ。ここまですべて彼を成長させたのは、ひとえに彼の素直さと根気よさに他ならない。

そういうえば、使用キャラクターについても、最後まで殺意リユウをやり通した



なあ。さすがにあれば、キヤラ換えを勧めようかと思っただけでもあったけれど、結局そのまま大会を勝ち進み、柿崎まで倒してしまっただけから大したものだ。最近では、ゲームというものに対してこれほど真剣に取り組む人は、珍しいのかもしれない。

僕はつねづね、店の対戦格闘ゲームが盛り上がるかどうかは、メンツにかかっていると考えていた。その

意味でも、翔くんの加入はとても重要なものがあると思う。彼のおごりのなさは、これからも他のプレイヤーたちを惹きつけ続けることだろう。これで僕も、何の心配もなくこの場所を去ることが出来る。

次にこの店に来るときは、ぜひこのアルカディア軍団と真剣勝負を試してみたいものだ。きつと、想像もつかないほど強くなっているはずだから。



# デジタル

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

# DISC ARCHIVE

デジタル・ディスク・アーカイブ

今月から大リニューアルを敢行したこのコーナー。最新リリース情報のフォローはもちろんのこと、独占インタビューも掲載してVGMを多角的に紹介していきますよ!!

- ★GUILTY GEAR X RISING FORCE of GEAR Image Vocal Tracks ~side I ROCK YOU!!~
- ★GUILTY GEAR X RISING FORCE of GEAR Image Vocal Tracks ~side II SLASH!!~
- ★GUILTY GEAR X RISING FORCE of GEAR Image Vocal Tracks ~side III DESTROY!!~



### 3枚一気に買いコンボが基本でしょう

アーケード版ではプログラム、DC版では生演奏。そして今回はボーカルとバンドサウンド。ひとつのタイトルでここまでバリエーションが生み出されるのも稀だ。それはGGXサウンドが楽曲として質が高く、懐が深いゆえなのだろう。新進気鋭バンド・ラビスラズリがどこまでGGXの世界を広げられるか? 開発スタッフがお墨付きを与えただけあって、ファンの期待を裏切らない。ハード&ラウドなGGXサウンドの新たな魅力を発見できる力作だ。

ファーストスマイル/FSCA-10173・10174・10175

5月16日発売

各¥2,200 (税込)

[side I ROCK YOU!!] ①KEEP YOURSELF ALIVE? (ソルのテーマ) ②BLUE WATER BLUE SKY (メイのテーマ) ③A SOLITUDE THAT ASKS NOTHING IN RETURN (ヴェノムのテーマ) ④LIQUOR BAR & DRUNKARD (ジョニーのテーマ) ⑤FIND A WAY (LAPIS LAZULI's Image Vocal Tracks) 他、全11曲  
 [side II SLASH!!] ①HOLY ORDERS (BE JUST OR BE DEAD) (カイのテーマ) ②SUCK A SAGE (チップのテーマ) ③STILL IN THE DARK (ザトーVSミリアのテーマ) ④AWE OF SHE (ディスイーのテーマ) ⑤DREAM MAKER (LAPIS LAZULI's Image Vocal Tracks) ⑥NO MERCY ~Re-mix of SLASH!! ver.~ 他、全11曲  
 [side III DESTROY!!] ①NO MERCY (ソルVSカイのテーマ) ②FUUGA (闇惑のテーマ) ③BURLY HEART (ポチョムキン of the テーマ) ④MAKE ONESELF (アクセルのテーマ) ⑤NAKED EYE (LAPIS LAZULI's Image Vocal Tracks) ⑥BLUE WATER BLUE SKY ~Re-mix of DESTROY!! ver.~ ⑦NO MERCY (instrument) 他、全11曲

## 永久に保存したい NOW ON SALE リスト ~SCITRON DISCS編~ (2001.4.28現在)

あのCDは今でも発売されているのか? VGMファン最大の謎に挑むこのコーナーが、疑問解消に一役買うこと間違いあるまいて。今回は最新作から旧譜再発モノまでなんでもござれ、VGM界の大車輪SCITRON DISCSの発売リストを紹介しよう。(価格はすべて税込)

ストライカーズ1999	2000.1.21発売	SCDC-00004	¥1,890
餓狼 MARK OF THE WOLVES	2000.1.21発売	SCDC-00006	¥1,890
THE KING OF FIGHTERS ベストアレンジコレクション ~since 94 to 00~	2000.8.21発売	SCDC-00014	¥2,940
セガ・ゲーム・ミュージック VOL.1	2000.6.21発売	SCDC-00024	¥2,100
THE KING OF FIGHTERS 2000	2000.8.23発売	SCDC-00036	¥2,310
[THE KING OF FIGHTERS 2000] Arrange Sound Trax	2000.10.12発売	SCDC-00041	¥2,940
[THE KING OF FIGHTERS 2000] ドラマCD	2000.8.20発売	SCDC-00042	¥2,340
コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.1	2000.11.1発売	SCDC-00050	¥2,100
セガ・ゲーム・ミュージック VOL.2	2000.10.18発売	SCDC-00052	¥2,100
SNKオリジナルベスト ~From KOF2000~	2000.12.6発売	SCDC-00055	¥1,890

## ナイトレイド サウンドトラック/タクミ

### 1308年後のサウンド



「ギガウイング」「マーズマトリックス」でお馴染み、タクミコーポレーションが放つ最新シューティングのサウンドトラックが早くも登場する。舞台となる西暦3909年という超未来のサウンドを現出する、アーケード版のオリジナルBGMを完全収録。

SCITRON DISCS/SCDC-00084 5月23日発売 ¥1,890 (税込)

- ①night raid ②title demo ③モノリス ④boss ⑤深海 ⑥ice ⑦cogwheel ⑧geometry ⑨last boss ⑩tutorial ⑪ending ⑫game over 全12曲

セガ・ゲームミュージック Vol.3	2000.12.20発売	SCDC-00058	¥2,100
コナミ・ゲーム・ミュージック Vol.2	2001.1.11発売	SCDC-00060	¥2,100
新世界楽曲雑技ファイナル	2001.1.11発売	SCDC-00061	¥2,940
ビデオ・ゲーム・ミュージック	2001.3.23発売	SCDC-00003	¥2,100
ブラッディロア3	2001.4.25発売	SCDC-00062	¥1,890

# INTERVIEW OF THIS MONTH

from "GUILTY GEAR X RISING FORCE of GEAR"

## featuring Lapis Lazuli

「ギルティギア ゼクス」の魅力は、洗練されたゲームシステムと魅力あるキャラクターたちだけではなく、ゲームのバックに流れ続ける濃厚で疾走感溢れるサウンド……GGXという世界を「音」で統制する、そのVGMに魅せられているファンも多いのである。今回発表されたヴォーカルアルバムは、ただ漠然と従来のインストゥルメンタルに歌詞を乗せただけの作品ではない。そこに広がっているのは、肉声により初めて表現された、GGXの新たな世界なのである。

今回のインタビューは、アルバムを手がけた気鋭のバンド「ラピスラズリ」とDC版GGXからアレンジヤーを務める盛山(せいやま)浩一氏、そして初代ギルティギアからのサウンドプロデューサー鈴木高雄氏に、アルバムの魅力について語って頂いた。  
(インタビュー：田淵 健稜)



Lapis Lazuli

1998年結成。ヘヴィな曲調を中心にしながらも、メロディーの良さを活かした楽曲作りを目指し、ライブでの演奏力&コーラスにも定評あり。

### ラピスとGGXの出会い

まずは、今回のアルバム企画が立ち上がった経緯をお聞かせください。  
**鈴木** ヴォーカルアルバムを作りたかったというの、以前から石渡さんと話していたことなんです。  
これは初代のギルティギアのころから考えてきたことなんです。今回の「X」の曲が完成した時点で、メロディラインのしっかりした曲が多かったということも手伝って、「じゃ、やってみよう」ということになったんです。

アルバム製作にあたってラピスラズリを起用された理由は何ですか？  
**鈴木** 僕がラピスのライブに行ったのが、これはいいかもと思っただけで、まさかこれで(笑)。演奏力もしっかりしていたし、彼らにならGGXの世界を話せると思っただけです。いっしょにライブを見た石渡さんにも気に入っていますよ。

ラピスラズリとしては、今回の依頼を受けたときにもう思われませんでしたか？  
**Kodo** はじめに聞いたギルティギアが持つ音のイメージと、バンドのコンセプトが似ていたんで、これはいけるかな、とは思いました。

バンドのコンセプトというところ。  
**Hirosey** ヘヴィでポップ、という「見相容れないような要素の融合を目指すのが目標なんです」。  
**Rowkun** バンドの全体的な曲調はギターをメインに



インスト当日はヴォーカルパートの収録が行われた。Hiroseyのサウンドがスタジオで響き渡る。  
押し出したハードロックなんですけど、実際にはメロディラインが分かりやすい、ライブでみんながノックってくれるような曲が多いんです。  
**鈴木** ヘヴィなのにキャッチーなメロディ、むしろ、そのコンセプトを持ったラピスにしか今回のアルバムは作ることではできないだろう、と思うたところもあつたんですよ。

### 生まれ出づる灼熱の音

実際にラピスラズリを迎えてアルバム製作に入られたわけですが、作業過程で苦労したところはありませんか？  
**盛山** 最初はやっぱり、どの曲にヴォーカルを被せるかというところから討議に入りましたね。



鈴木氏とラピスラズリの邂逅から始まった本作。ギルティギアシリーズをサウンド面から支えてきた方だ。



鈴木氏とラピスラズリの邂逅から始まった本作。ギルティギアシリーズをサウンド面から支えてきた方だ。

GGXのVGMは全部で38曲あるんですけど、その中で比較的メロディラインがしっかりしているものを選び出して、歌詞を乗せられそうなものを選びました。  
**Rowkun** 最初にDC版の原曲を聴かせてもらった時は「こんなの弾けませんでっ感じだったけど(笑)」。  
**盛山** さすがにDC版そのままのメロディラインだと人間には歌えないので(笑)、その点を考慮したアレンジも同時にやりました。  
**Ikuo** アレンジしてもらった曲を元にして、その後はいかにか自分たちの「音」にしていくかが課題でした。  
歌詞はすべてラピスの皆さんが考えられたとのことですが、  
**Kodo** かなりゲームをやっこんで作業しましたね(笑)。歌詞の雰囲気や掴むためにゲームをプレイしながら作業を進めましたよ。いつの間にかテキストまで倒せるようになってちやつた(笑)。  
**Hirosey** やっぱ歌詞とゲームのつながりがバラバラだといけなないかと思っただけ、ゲームそのものは研究したよね(メンバー一同うなずく)。  
ギルティギアという作品の世界観を掴みつつ、キャラクターたちの人間関係なども調べたりね。ムックを読んだりして「はあ、こいつはこいつとこいつの関係なわけね」とか確認しながら歌詞を書いたんだだけ。結構、いいものができたと思っよ。

### 新たな広がりを 見据えて

ズバリ、今回のアルバムへの懸念点というのは、  
**鈴木** バンドならではのグルーヴ感を感じてほしいです。それそのパートをこなせる人間を集めただけでは、あってラピスラズリというバンドにこだわった結果、出上がった音が感じてほしいです。  
今回のアルバムは、Hirosey、自分たちなりにゲームを掘り下げてから作ったアルバムなので、ファンの方にはぜひとも「新しいギルティギアの世界」を感じてほしいです。  
**Rowkun** ハードロックファンには十分楽しめると思うし、普段ハードロックを聴かない人も、これを機に聴いてほしいですね。  
**Ikuo** ラピス流のハードロックを、このアルバムでぜひ味わってほしいかな。  
**Kodo** 今回のアレンジでもやりたいね。機会があれば、僕らのライブにも来てくださ。絶対プロしますよ。  
今月はお忙しいところありがとうございました。

### Lapis Lazuli



**鈴木 高雄**  
今回のアルバムの仕掛け人。ギルティギアシリーズのサウンドプロデューサーを務める。



**Rowkun (G)**  
1999年にLapis Lazuliに参加。エフェクティブなギタースタイルを好む。



**Hirosey (Vp)**  
アニメソング、注目のミュージカル・サクラ大戦出演など精力的に活躍する実力派。



**盛山 浩一**  
今回のアルバムのアレンジ、DC版ギルティギアにおけるVGMのアレンジを手がける。



**Ikuo (B)**  
ベース担当。ドラムのKodoと共にLapis Lazuliを結成した主要メンバー。



**Kodo (Dr)**  
Lapis Lazuliとしての活動の他にも、ELTのツアーなどにも参加している。

15回にわたって聞いてきたこの講義も、今回でひとまず終了です。VGMのみならず、自分のアイデアをいかに人へ伝えていくか、自分の表現とは……最終回も役立つ情報満載なのです。

Instructor  
Mar.



ZUNTATAのパンマス&ギタリスト。アイデア豊富なMar氏は、ZUNTATAイチのこだわり派。最近では携帯電話のお仕事で音を彫り出している……(今の携帯電話の音源は、昔のゲーム音源に非常に似ているのだ)

## 最終回 “Total Sound Design” ～私流の仕事のやり方～PartⅢ

### 「第2章：まずは音にしてみる」

プロジェクト開始から約1カ月が経過し……ウダウダしつつも何となく方向性(イメージ)が固まってきたら、いよいよ実作業に取りかかります。何はともあれ“まずは音にしてみる”(=イメージを音に変換すること)でより具体化されますので、手近な楽器(キーボード、ギター、鼻歌?)や音源でモチーフやアイデアを楽譜やシーケンサーに書き留めていきます。



モチーフは楽譜などの形で具体化される。

私の場合勢いについてそのまま完成させてしまう傾向にありますが、プロジェクトの平和のため……ラブ状態でも1曲出来た時点で、企画屋に「こんな出来た〜!」と一度聴かせておいたほうが良いでしょう。

すべて完成してからだとイメージの食い違いや微妙なズレを修正するのも大変ですが、何よりも曲のイメージを早い段階で伝えることは、音楽上の演出意図を理解してもらいやすい機会でもあります。

場合によってはゲーム全体の方向付けに大きく影響することもありますし、プロジェクト全体の志気を高める効果もあるようです。いずれにしても彼らが最初のリスナーでもあるわけで、創作活動をして

いく上で個人的な意見や感想にも耳を傾けることは大切ですよ(と心掛けるようにしています……)。

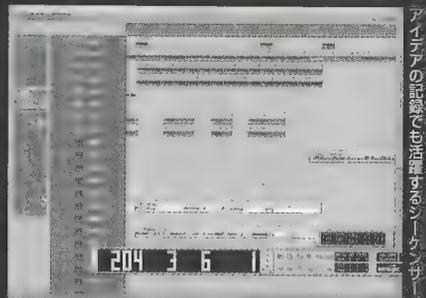
曲の細かいアレンジなどが決定してなくても、身ぶり手ぶり口ぶり(?)で“こんなことしたい!”というこちらの演出意図を伝えることが目的ですので、なり振り構わず、時にはアツ〜く語ってみることも大切でしょう。

音楽と合わせて効果音も同様に、メインとなる音を中心に方向性を提示しておくことも重要です。

シューティングでの例を挙げれば、MTR(\*注)などでBGMを録音したものにショット音や爆発音などを重ね合わせたシミュレーションデモを用意し、なるべく最終形に近い形で説明するのが私の経験上、BESTな方法です。音の最終イメージを自分で確認する行為としても有効ですし、サンプラーに録ったショット音を音楽パックに“うおおお!”と連打するのも結構楽しかったりもします……はは。

本題が少し外れますが、よく議論として挙がる“音楽がどこまで主張すべきか”という話を耳にします。その答えはケースバイケースです(ひねりナシ……)。ゲームによっては音楽の世界観主導型の場合もありますし、一般的なドラマや映画のように、シーンによって主張具合(?)をコントロールすることが重要な場合もあります。

他にも“ゲームと合っているか?”というこれまたよく耳にする話ですが、制作者自身がそんなことをわざわざ考えることはある意味ナンセンスとも言え



アイデアの記録でも活用するシーケンサー

ます。これはプロの最低条件としてすでにクリアされているべきことで、悩むべき部分は“このゲームに自分のセンスをどう活かすか”、もしくは“音でどう演出するか”を常に考えることが重要なのです。

同じ理由により“どこまで主張すべきか?”という点においても、それはあくまで演出上の方法論にすぎないわけで、はじめから「ゲームの邪魔をしないように……」とか考えているようでは、ゲームそのものを演出する以前にクリエイターとして失格です(と常に自分に言いかけさせています……)。

まずは自分のセンスを知り、能力を十分発揮することが個人においては最も重要なので、そこで自分に合わない表現方法を模索するより、自分なりの表現を作品を通じて探すことにこそ意味があります。“この仕事は君じゃないとダメなんだ!”と相手に言わせしめるくらい独自の表現方法をぜひ! 見つけてください。

\*注 Multi Track Recorderの略。複数トラックの録音再生が可能なレコーダー。

#### ZUNTATA COLLEGE 課外授業

今巷で話題の“プチャップ”はみんなもうチェックしたかい? 「なんだそりゃ?」という方のために、今回はその全貌を紹介しよう! “箱メロだからって侮るなあれ!” このコンテンツには現役DJをはじめ、ZUNTATAではお馴染みのあの(?)アーティスト達も多数参加する、別名“チープな音源を愛する会”でもあるのだ。我々が10年以上前から慣れ親しんだFM音源とヘボ(?)なPCMの融合……これはまさに当時のGMを彷彿させる環境であり、ハードの制約を超えたサウンド創りを目指してきたZUNTATAとしても黙って見過ごすことはできなかったわけである(というより体が反応してしまう寂しい性?)。

作品数は既に200曲を超え、そのどれも個性溢れる内容となっている。そう……すべてが“オリジナル”なのである!

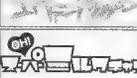
人とはちょっと違う箱メロをお探しのアナタは、きっと満足するに違いない。そのアイデアと技術力は他社の追従を許さない完成度であり、“Sky-On楽団”と共に今後も“携帯音楽界”をリードするコンテンツとして、さらなる充実ぶりをご披露できることであろう。今後の活躍にももうご期待! (プチャップは毎月第2、4週水曜日随時更新中〜!)

J-フォンインターネットサービス  
[J-SKY] WEB対応  
[Sky-On楽団]



「Sky-On楽団」の「ボイス&効果音」コーナーで、アニメキャラクターのボイスを「キャラボイス」で配信! 「新世紀ウエヴァンガリ

#### FRANKIE LUNA



オン「シンジ」レイ「アスカ」の声や「On!」スーパーミルクチャンの「ミルクチャン」[大統領]の声を楽しんでね! アニメキャラクターがドンドン追加! あつと驚くキャラも登場! お見逃しなく!!

#### 「Sky-On楽団」へのアクセスは

J-Sky WEBトップメニュー エンターテインメント

◆箱メロディ・カラオケ◆総合・J-POP◆「Sky-On楽団」へGO!

(対応機種は、J-D03・J-PE03・J-SH04・J-SH05・J-N03です。お間違いなく!)

#### 「Sky-On楽団」

このサービスに関するお問い合わせは、

0120-57-0788まで。

(土曜日・日曜日・祭日は営業しておりません)

月額300円(税別)/80ポイント

月額100円(税別)/9ポイント

箱メロディ・箱メロボイス・待受画像の1ダウ

ロード=3ポイント消費

©GAINAX/Project Eva. テレビ東京

©2000 framegraphics/SPACE SHOWER NETWORK/SUPLEX



16音箱メロ7up

オキス

H-hei

SAYOKO

Cold.Gri!

02R

新作???

INDEX

16音箱メロ7upの画面

#### ZUNTATA COLLEGE 購買部

#### STUNT TYPHOON / LAND MAKER

規格番号: ZTTL-0055

税込価格: ¥2,600

税抜価格: ¥2,476

発売日: 4月11日

ZUNTATA RECORDS



ハードアクション? 「創造」それとも「破壊」か!? 新感覚レースアクションゲーム「スタントタイフーン」と新機軸パズルゲーム「ランドメーカー(PS版)」対裡にある2つのゲームを新たな音で綴る……。

#### STUNT TYPHOON

1.Explosive Power 2.Select 3.Japanese "KEAISATSU" ~ Japanese Scene ~ 4.Escape~European Scene~ 5.Mission~ American Scene ~ 6.The Limit 1~Final Scene~ 7.Hurry Up! 8.Clear 9.Miss 10.Run Fast 11.Game Over 12.Japanese "KEAISATSU" ~Ending~ 13.Escape~Ending~ 14.Mission~Ending~

#### LAND MAKER

15.第16.路夜 17.神意 18.時の鐘 19.古代 20.中世 21.近世 22.進出 23.発展 24.階級 25.重 26.繁栄 27.静理 28.母なる大地

#### 単語帳

シーケンサー (Sequencer) : 演奏(従来はMIDI演奏)の録音、編集、修正、そして再生などをデータによって行なう装置。近年のコンピュータミュージックはデータによるレコーディング(ハードディスク・コーディングとも呼ばれる)が主であるため、これ抜きでは成立し得ないほど重要性が高い。もちろん、音源をデータ化、もしくははじめからデータで作られるVGMも例外ではない。なお、最近ではハードディスク・レコーディング機能とシーケンサー機能を併せ持つシステムが主流になり、ポピュラーミュージックでも不可欠になりつつある。

# 永き夜の始まり

# Vampire Night

## Story

ヨーロッパのある河畔にそびえる古城。古くより、そこは「ヴァンパイアの住む城」とされてきた。雪の降るある日、その古城の周囲に住む人間が、一斉に魔物に変化する事件が起こる。その事件の原因であるヴァンパイア「オーギュスト」との因縁を断つため、2人のヴァンパイアハンターが行動を開始する……



セガ、ナムコの歴史的な提携により誕生したガンシュー「ヴァンパイアナイト」。その設定資料を、ここに公開。

© SEGA, NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED.

## ヴァンパイアナイト 設定資料集

キャラクターデザイナー 功一 言

デザインコンセプトは、カッコよさと悪魔っぽさ。本作は各ボスが主役？なので、それを引き立てるような地味さも意識しています。



### Vampire Hunter 0098

# Michel

## ミシェル

何事にも染まらず、牙え、牙えと輝くアイスブルーの瞳。きっちりと撫でつけられた褐色の髪は、月光に浸ってダーティフロントに燃える。レザーのロングコートに長身を包み、折る先を持たないアミュレットが胸に銀光を帯ず。張りつめた鋼線のごとき精神の静けさ、しかし琴線に触れれば熱く共鳴を響かせる。

身長 187cm  
 体重 78kg  
 性別 男性  
 年齢 不明  
 年 不明  
 (ただし、MichelとAlbertは兄弟だとされている)  
 出身国 不明  
 (フランス周辺の国と推測されている)  
 性 格 冷静沈着、言動は慎重で思慮深い



身長 189cm  
 体重 74kg  
 性別 男性  
 年齢 不明  
 年 不明  
 (ただし、MichelとAlbertは兄弟だとされている)  
 出身国 不明  
 (フランス、もしくはフランス周辺の国だと推測されている)  
 性 格 冷静沈着、言動は慎重で思慮深い

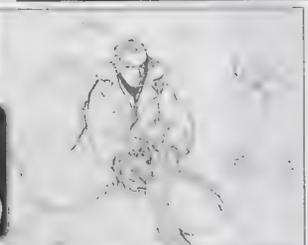


### Vampire Hunter 0099

# Albert

## アルベール

雪原を映して琥珀色に閃くセピアの瞳。夜に凍えて闇に沈む暗褐色の髪は、想いを隠して白い顔を覆う。レザーのジャケットの軽さと裏腹に、厚いガントレットが運命に手錠をかける。透き通る水晶のごとき精神の平らかさ、言葉は神託のごとく穢にして深淵。



## 主人公ラフ案

プレイヤーキャラの原案。当初は、女性主人公の案もあったようだ。

# BOSS

## 所属者

ヴァンパイア「Auguste (オーギュスト)」より、忠誠と引き替えに永遠の命を与えられた「元人間」達。その設定を一挙公開。

# 第一所属者

## Bathe'lemy

### バルテルミー



命ははかない……人は歳をとり、いつの日か必ず消えてゆく……その繰り返し……人間とはそういうものだ……それならいっそ滅んだほうがいい……

いつの頃からか、命のはがなさに疑問を持ち始めた。人間として生まれ人間自身が許せず、いかに花すのかを求めて漂遊するように生きてゆく。あてもない旅の果て……さまよい歩く舞の舞に、不死者とも言われるヴァンパイアが現れたのは必然であった。

永遠と叫べるほどの命に奪かれた男には、ヴァンパイアとして生きることに何のためらいも無かった。死を超越したことの喜びに、打ち震えるはずであった。

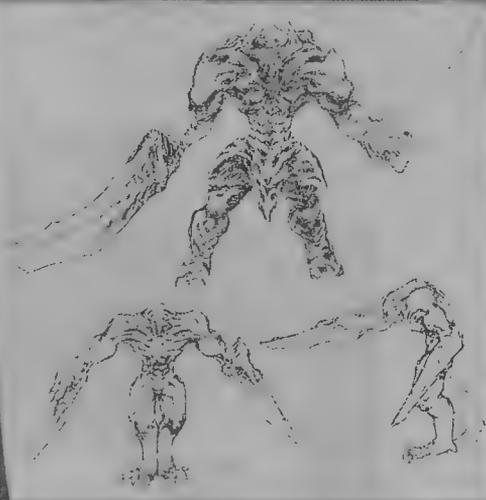
だが、永遠がもたらしたものは、例えようのない虚無感と痛み纏っていたはずの「死」への憧れだった。悲々と静く満ちた日々……かなうはずのない死を渴望しながら、自分自身の存在にすら疑問を投げつつ生きてゆく。

生きていますのではない……死わいただけ。

まるで、あるはずのない探し物を、見つけたまうとしているかのように……

キャラクターデザイナー  
柳一博

**俳** 僕ロバート・デニーロのような渋さをイメージしました。最初に登場するボスということもあり、他のボスに比べてオーソドックスな吸血鬼らしさ、ボスっぽさがあるでしょうか。



# 第二所属者

## Buillaume

### ギヨーム



「ウシよりも劣る人間達の……全人類をウシの足下にひれ伏させてやる。」

“Death”の異名をとったヤマトサイエンティストは数々の「非人道的」と呼ばれる行為を、自然のごとく繰り返してきた。しかし、ある事件によって彼の悪行は明るみに出てしまい、人間社会から追放……抹殺されてしまう。

心の中に芽生えた人間に対する憎悪や復讐心は、人外のもの……ヴァンパイアとの出会いによって、加速度的に増してゆく。ヴァンパイアの力を手に入れ、さらに高みを極めた……自分を陥れた人間達に知らしめてやるう……誰が覆れた存在であるか……

半ば僕みとも言える不純な動機は、より強固な意志へと発展してゆく……対象はヴァンパイアに従っているように見せながら、ヴァンパイアを、自分をも超える最高の生命体への道を模索する者へ。

キャラクターデザイナー  
柳一博

**マ** リリン・マンソン×マッドサイエンティスト。

第三所属者  
**Rauoul**  
 ラウル

「悪人が罰されたい……目の前……自分は何もできなかった  
 「人は笑いなから人を罰せる。罰から離れない……あの罰、あの表情、あの笑い声が  
 人ひとり学べない日の罰さに打ちひしがれた一瞬間……彼は、要ても覚えてもその時の表情や笑い声から罰から離れた。人間という生き物が徐々に汚い生き物に見えてしまい、善悪の目々を透っていた  
 ヴァンパイアとの出会いを機に、彼はその苦しみを人間全体への憎悪へと変化させ、人間自体の存在を否定し、滅滅させることを生きがいにしてゆくこととなる



キャラクターデザイン  
 柳一博  
 細で陰がある。デザイン的には一般的な「美少年」ゾーンを担いました。戦闘時の召喚獣は、服従ってイメージで割と安定に作っちゃった感じがしますが、ラスボスより強そうだった感じがするのは内緒です。



第四所属者  
**Diane**  
 デイアス

「私には罰こえる……罰いを求め罰に生きる心の叫びが、怖れないで下さい。自分の影と戦って下さい。それができるのはヴァンパイア種。あなた！人間のです……  
 罰き者、罰しき者、人間に罰み受られるもの……「人魚の血を引く」という一族の伝説のために、この世に生まれ落ちた時より罰害されてきた彼女は、ヴァンパイアとの出逢った時、ヴァンパイアの罰の巢にある本物の罰、罰れみは自分と同じものを罰し、徐々に罰害かれていくこととなる。  
 そして、未来を助無明の罰をさようすることを罰し、せず、ヴァンパイアに仕え永遠の王を生きる心とを罰害する

キャラクターデザイン  
 柳一博  
 企画者の好みをそのまま出してみました。水がモチーフの面なので「水の精」をイメージして、金のオノとか、銀のオノとか手に持たせようかと思ってみたり思わなかったり……



**ボス  
 ボツ案**  
 ボス用に考えられていたキャラクター案。かなりラブなものが多し。

# 没

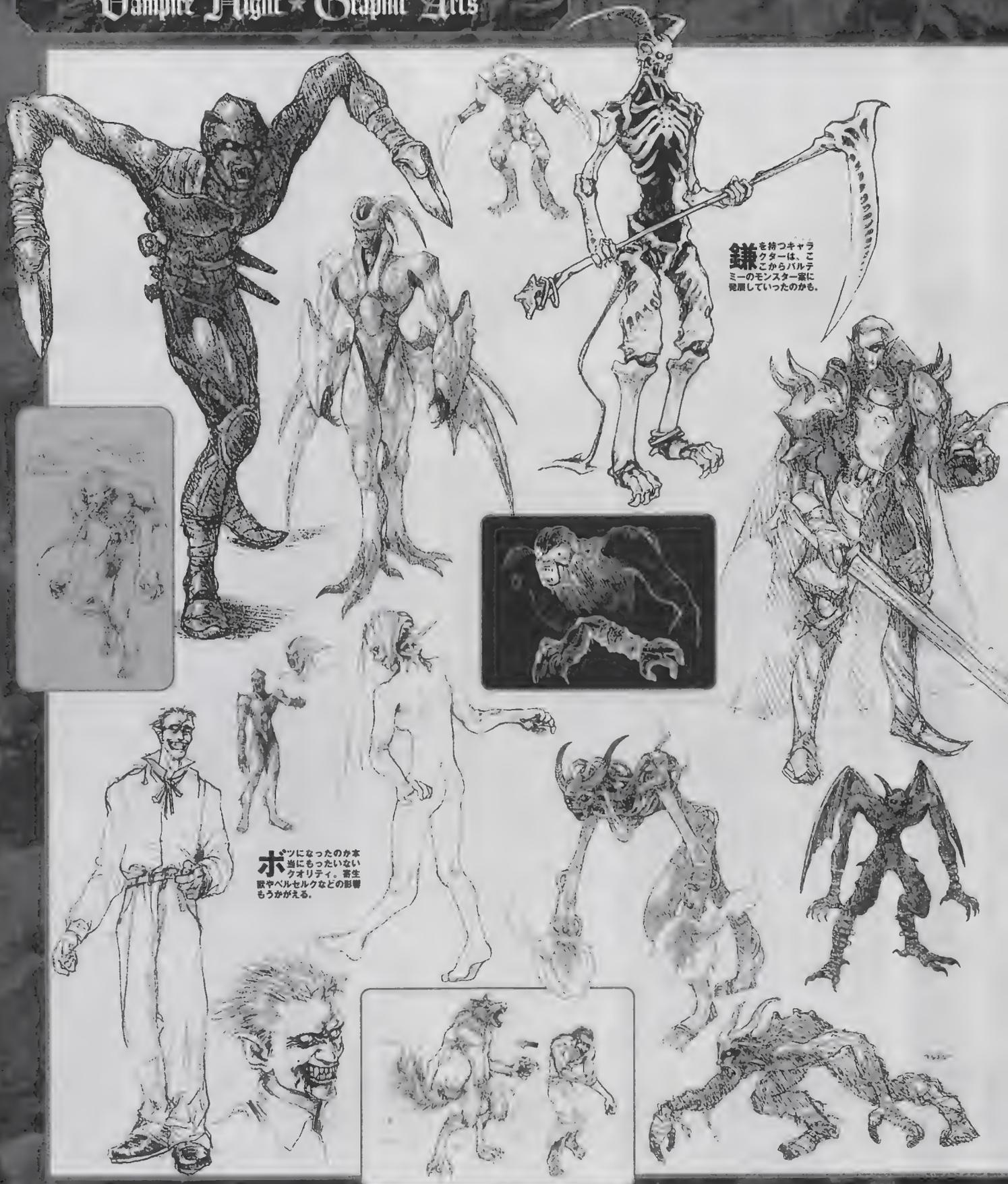
## キャラクター案

「ヴァンパイアナイト」には、  
使用されずに没になった敵キ  
ャラクター案が多数存在する。  
そのほんの一部を公開。



豊 富なアイ  
デアが惜  
しげもなく  
注がれている敵キ  
ャラクター達。ラフの  
密度も高い。





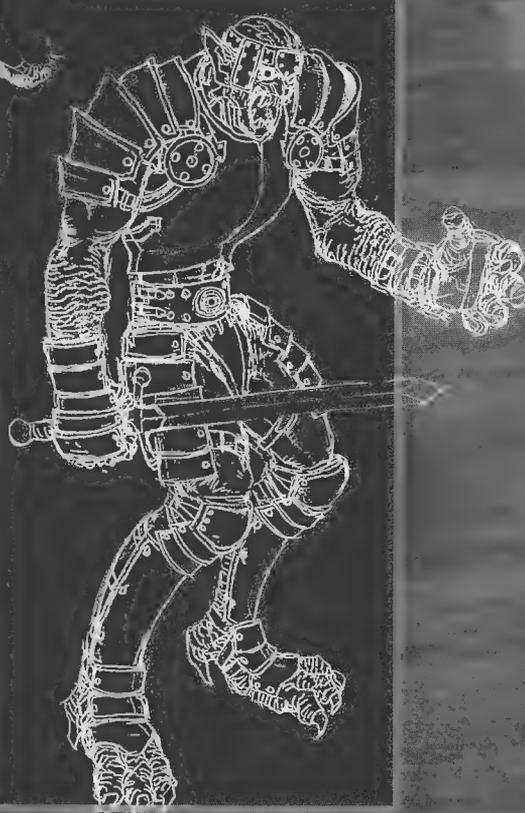
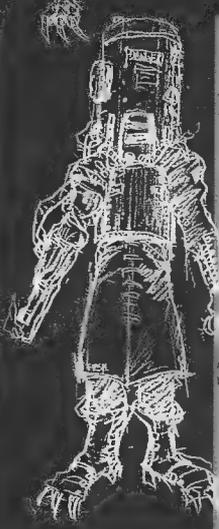
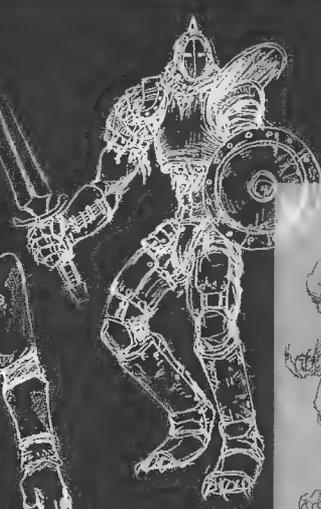
鎌を持つキャラクターは、ここからバルデミーのモンスター案に発展していったのかも。

ホヅになったのか本当にもったいないクオリティ。蒼生獣やベルセルクなどの影響もうかがえる。

# 敵

## ヴァンパイアの 下 僕 達

ヴァンパイアによって割り出された生物達。長く地上に存在することができない。生者から生命エネルギーを吸い取り、己の種とすることができるため、本能的に人間に襲いかかる。



キョウキョウ  
一 敵

ザゴ敵に関しては「人の形をしていて、かつ人に見えないモノ」という矛盾に満ちたコンセプトで試行錯誤しながら発展させていった感じです。途中から「どが吸血鬼なんじゃ？」ってモノになってしまいましたが……。

# 次号予告

©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHT RESERVED.  
©SNK 2001

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

**B2ポスター付き**

## バーチャファイター4

(AM2 OF CRI/セガ)  
～鈴木裕氏インタビュー第2回～

次号、ついに明かされる新キャラクターは、なんと女性。新たに参戦した彼女の正体とは!? さらに、発表以来ずっと噂されていた、プレイ以外でも楽しめるという新要素がついに明らかになる!

鋼のコブシが唸るあの格闘ゲームの最新作、ついに情報をキャッチ!?

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ  
ミレニアムファイト2000 プロ

(カプコン)  
対戦ホットギミック INTEGRAL(仮)  
(彩京)



NEW GAME

### 攻略特集

ヴァンパイアナイト (ナムコ/セガ/ワウ エンターテインメント) / ガンサバイバー2 バイオハザード  
コード: ベロニカ (カプコン/ナムコ) / 機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン (開発・販売元カプコン/  
発売元バンプレスト) / スタントタイフーン プラス (タイトー) / ゼロガンナー2 (彩京) / タイ  
ナミックゴルフ (ワウ エンターテインメント/セガ) / ナイトレイド (タクミ/タイトー) / バーチャ  
スライカー3 (アミューズメントヴィジョン/セガ) / フロギアの嵐 (ケイブ/カプコン) / ヘビ  
ーメタル ジオマトリックス (カプコン) / ミスタードリラーグレート (ナムコ) / モンキーボール  
(アミューズメントヴィジョン/セガ) / ウィルドライダース (ワウエンターテインメント/セガ)

次号7月号NO.14の発売は **定価650円**

**5月30日(水)発売予定**

### 各コーナーへの メールでの投稿宛先

#### 連載コーナーへの 投稿

- アフロ文字ネタ投稿  
afro@arcadiamagazine.com
- アフロイラスト投稿  
afro\_cg@arcadiamagazine.com
- ハイスコア全国集計  
hl\_score@arcadiamagazine.com
- ジャンク新聞  
junk@arcadiamagazine.com
- 猛者通信  
mosa@arcadiamagazine.com
- ゲーパロ館  
dohjin@arcadiamagazine.com
- ゲーマー用語の基礎知識  
script@arcadiamagazine.com
- ニュースクリップ  
news@arcadiamagazine.com
- アーケード・ネオ  
arcader@arcadiamagazine.com
- イベントリスト、ゲーセン  
MAP、かりすま堂、オールドゲ  
ームのあるお店、その他店舗に関  
する募集宛先  
location@arcadiamagazine.com

#### タイトル支援コーナー への投稿

- ギルティギアX  
[アンシエーションX]  
[GGXダイアグラム]  
sp\_ggx@arcadiamagazine.com
- SNK作品全般  
[超空間SNK]  
sp\_kof@arcadiamagazine.com
- バンプレスト・アルカディア合局企画  
[プライズコンテスト]  
prize@arcadiamagazine.com

#### 特定コーナー以外 の投稿やアルカデ ィアに関するお問 い合わせは……

- その他のコーナー宛投稿はこちら  
post@arcadiamagazine.com
- アルカディアに関する問い合  
わせはこちら  
info@arcadiamagazine.com
- WWW管理者宛はこちら  
webmaster@arcadiamagazine.com

### 投稿規定

画像の受け付けデータ容量を引き上げました! サーバーのパワーアップにより、皆さんからの投稿データが容量3MBまで対応できるようになりました! 各コーナーへのメールによる投稿は、左に掲載された「各コーナーへのメールでの投稿宛先」へお願いします。これで心おきなくドンドン投稿してください!!

- イラスト大募集!  
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー&モノクロ(1色/白黒)イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4くらいまでがベースサイズになっています。  
CG作品は、基本的に「未発表」のものを持ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPする場合は、投稿後から45日の間隔を空けていただくこと、掲載の都合上助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後3M以内とします。それ以上の場合は郵送をお願いします。他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照してください。
- ☆CGイラスト投稿の注意  
色数に関しては制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。
- 成すことをおすすめします。  
また、モノクロの場合は グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。  
サイズは手書きイラストと同様、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします(推奨サイズ: 592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cm×5cmくらい)。
- ☆データ保存について  
セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクオリティは75~95%を推奨。  
※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです! 圧縮する場合は、LHA(.lzh)、Stuffit(.sit)、Compact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)形式をお願いします。自己解凍型はできる限り避けてください。
- ☆E-mail投稿時の注意及び宛先  
E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

#### すべての宛先は……

〒154-8528  
東京都世田谷区若林1-18-10  
みかみビル

株式会社エンターブレイン  
アルカディア編集部  
(各コーナー) 係

たくさんの投稿お待ちしております。  
※7月号(No.14 5月30日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

8月号(No.15 6/30発売号)への  
投稿締め切りは……

**5月18日(金)消印有効**

9月号(No.15 7/30発売号)への  
投稿締め切りは……

**6月20日(水)消印有効**

# making of ARCADIA

## EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

### テーマ：プログラマーに馳せる思い

●プログラマーの行く末として「ゲームは面白くないがプロとして儲かるからやる」というのは悲しいよね。仮に話をリテンションにこじつけると「そもそもゲームが面白くないことの目をかえる機能」というのでは本末転倒。プロが成り立つには、その分野が持つ本来の面白さが社会的に認知される必要性がある。現状はどうかな? (猿渡)

●漫画でもスポーツでも極めて稀な財産となる。未だゲームは悪と評されることが多い中、将来就きたい職業は? の質問に「ゲーム制作者」との答えが急増。それが「プログラマー」に転化される日も近いだろう。その土台を我々の世代が作ってあげればと思う。(霜田)

●石原都知事が打ち上げる「お台場カジノ化」。不況を賭博で乗り切ろうという開き直りにも似た提案に共感してしまっただけ、ゲームもこの波に乗れたらいいのよ。勝負に勝つとお金が支払われることにしたら、すげえ面白くなるだろうしね。(杉田)

●「プログラマー」と言っても思い出すのは、「ゲームセンターあらし」の一巻に出てきた、賭インベーダーの人でしょうか。うまい人のプレイは見てだけでも楽しいから、実況とかがエンターテイメントとして成立するなら、面白そうですね。(マッスル北裏)

●いないよりもいたほうがいい。やらないよりもやって失敗したほうがいい。俺のプログラマー観ですが。もしがすると、昨今のアーケード業界の停滞感を打破するかもしれないし、そうでないかもしれない。byガングルフ先生でした。(伊丹東部承水路)

●もしも自分がプログラマーだったときのことを想像してみる。ゲームをやってお金がもたらせて……こりゃスゲーと僕も半面、手放して喜べないことにも気がつく。責任感、使命感、重圧感……そんな中で僕もゲームを楽しめることができるのだろうか。(マジン)

●プログラマーの成立は、名作ゲームなくしてありえない(はず)。お金を払ってでもうまい人のプレイを見たい。そんなに突飛じゃないよねプログラマー。(米の新聞に「気の滅入るような水準の政治」とか書かれちゃう日本ってほんとにもないと思うひで)

●スポーツだってなんだってプロの人は言います。「自分の好きなことをやって生活できるなんて」。そう考えると、そんなに突飛じゃないよねプログラマー。(米の新聞に「気の滅入るような水準の政治」とか書かれちゃう日本ってほんとにもないと思うひで)

●ひと昔前では信じられなかったが、ゲームのプロ化が現実味を帯びてきたようだ。景気さえ回復すれば、スポンサーも付いて軌道に乗るかもしれない。でも、法律改正しなきゃ、プログラマーが誕生してもゲームにはダメでなことをしてるぞ! (K)

●ハイレベルな大会の対戦模様、全国トップクラスのハイスコアプレイなど、お金を払ってでも見たい人がいるのならばプログラマーも成り立つかも? と、安易に思った。だけど、プログラマーはゲームを楽しんでプレイできるのが疑問なトコ。(案好 & う)

●高○名人の姿が思い浮かびました。ハイスコア全国集計や対戦格ゲーで名を馳せる有名プレイヤーの皆さんも、ゆくゆくは○橋名人のようになるのでしょうか? でもって「Buzzってハニー」とかいうCDをリリースと。適当。(ギネピア姉さん……荒川)

●日本社会ではゲームという文化が軽んじられているので、プログラマーの誕生がゲームのステータス向上に大きな役割を果たせるんじゃないかな? 同時に「真剣に遊ぶ」という姿勢も普及すれば、日本人も変わると思うんだけど。(ザクで真剣に遊ぶまこへる)

●何でもそうだけど、プロになるって大変だね。子供の頃はプロ野球選手になりたいと思ってた、でもいつの間にか諦めた。プロって最後まで諦めなかった人以外にはなれないんだよね。プログラマーを目指す君! ゲームも同じだ、諦めるな! (OJA)

●学生時代は趣味がゲームだったため、周囲からオタク扱いされ(オタクだけども)、クラスの女子から白い目で見られていた。今ではゲームも市民権を得て、さらには職業にもなるかもしれない。もっと遅く生まれてれば、僕もモテただろうな……。(たな)

### STAFF

- 発行人 浜村弘一
- 編集人 松本秀寿
- 編集長 斎藤雅史
- アートディレクター 大里浩二 (THINKS NEO)
- デスク 霜田和子/杉田哲郎
- 編集スタッフ 北裏裕幸/伊丹東部/鈴木宏昌/河野淳一/入澤英明/貝田知明/安藤慶祐/荒川保/高橋誠/小沢正/田名網陽平
- 編集協力 (五十音順) 伊勢猫/MVP/かっちん/キャサフ/ぎらり屋/GrayZone/京城/COSPA/O・LAN/シャオ/SHO/Joe/庄司卓/するする/書之字元帥/田淵健康/ちゃつきー/DragonLEE/新丸一/樽田直樹/はまー/RED/福田柁太郎/Mar./ももやん/山岸勇/ヤマダ隼長&広報娘
- デザイン 久保田シンヤ/野中郁子/大竹節子/斎藤明子 (THINKS NEO) 荒井知之 (THINKS NEO)/斎藤若子/後藤美保子
- タイトルロゴ&表紙デザイン Smile Studio (福島トオル)
- 制作協力 藤原城編/ハルトトップジャパン
- フォトグラフ Studio Atom
- イラスト (五十音順) 天野シロ/いづなよしつね/今井神/AKD/ぎらり屋/塩原ハテオ/G=ヒコロウ/風代なびき/ムドウ/VOVO/龍雅雅龍
- 業務部 関根隆之
- 広告営業 阿部寿一/幸宏樹/黒沢秀樹/田山麻子
- 雑誌営業 堂前秀隆/酒井朋喜/中村忠彦

月刊アルカディア 6月号 [No.013]

COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.013

第2巻 第6号 通巻第13号 平成13年6月1日発行 (毎月1回1日発行) 雑誌11547-06

■発行所 株式会社エンターブレイン  
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10  
営業局 03-5433-7860 (ダイヤルイン)  
広告部 03-5433-7214 (ダイヤルイン)

WebSite <http://www.arcadiamagazine.com/>  
e-mail [post@arcadiamagazine.com](mailto:post@arcadiamagazine.com)

■印刷所: 凸版印刷株式会社

### 【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼントの商品と番号は6~7ページに掲載されています。また、今月号から回答欄がマークシート形式にかわって、記述式になりました。以前のように鉛筆でなくても構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。なお、今月号はこちらの手違いではがきにQ3の回答欄がありませんので、ご住所・年齢を書く欄周辺の余白にQ3の回答をお書きくださいませう、お願いします。今回は番号でなく、学年・職業を直接書いてくださるとありがたいです。

自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。切手は不要です。

### 【アルカディア 6月号 [No.13] アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を読ませてください (複数回答可)。※以下の1~65の番号の中から選んでください。  
Q2.つまらなかった記事を読ませてください (複数回答可)。※以下の1~65の番号の中から選んでください。

1. 表紙:機動戦士ガンダム
2. 創刊1周年プレゼント
3. ゲームで生活できる日が来る!?  
キミもプログラマーになろう!!
4. バーチャファイター4
5. ヘビメタル ジョマトリック
6. ガンザバイパー2 バイオハザード コード:ペロニカ
7. 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン
8. カブコンvs.エス・エヌ・ケイ  
ミリオンファイター2000 プロ
9. セロガンテ2
10. プランニューアアップテイ
11. ゲームセンターマップ
12. アルカディアデータベース
13. 魂を齎める者
14. ミスタードリラーグレート
15. モンキーボール
16. バーチャストライカー3
17. プロギアの嵐
18. ヴァンパイアナイト
19. エアトリックス
20. スタントファイブ プラス
21. テトリスA. PLUS
22. ギガウイング2
23. ギルティギア セクス
24. ブラッチェリア3
25. フラネットハリアーズ
26. ドラゴンレイズ
27. ドラゴンゲームスプースター
28. ゲームセンのホネネとタテマエ  
~僕らを縛る見えぬ鎖~
29. ニューストランスミッター
30. 猛者通信ペン
31. ジョイスティックトゥルーパズ
32. ゲーム用語の基礎知識
33. オールドゲームミュージアム
34. ジャンク新聞
35. ハードウェアミュージアム
36. ARCADE・NEO
37. 全国ゲームイベント準備会
38. ハイスコア全国集計
39. ポップな関係
40. ガンバリッチ
41. 太鼓の達人
42. GAH-AHA一発堂
43. ギルティギア セクス アソシエーションXP+
44. 超空間SNK
45. コスプレ・プレイスタイル
46. アルカディア フロンティアーズ
47. 裏のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
48. ゲーム一挙両得 WWWサイトの泳ぎ方
49. 彩京刑事
50. 庄司といづなはげむバラのいや
51. バンドラキャロット改
52. 初心者Step Up 必伝 第2弾  
エキサイトファイター 第2
53. デジタル・ディスク・アーカイブ
54. ZUNTATA サウンドコレクション
55. 設定資料集
56. 次号予告・募集記事
57. プライズワンダーランド
58. メダル「始めてみよう」物語
59. スーパーワールドスタジアム2001
60. 装束2
61. ナイトレイド
62. ダイナミックゴルフ
63. スーパーメジャーリーグ
64. 団体百景
65. 付録ポスター: ミスタードリラー

Q3. 学校・職業・その他  
(※上記「アンケートはがきの書き方」参照)

- |         |         |
|---------|---------|
| 1 小学生   | 10 予備校生 |
| 2 中学生   | 11 大学生  |
| 3 中学生   | 12 大学院生 |
| 4 中学生   | 13 社会人  |
| 5 高校1年生 | 14 自由業  |
| 6 高校2年生 | 15 主婦   |
| 7 高校3年生 | 16 無職   |
| 8 短大生   | 17 その他  |
| 9 専門学校生 |         |

### 【お詫びと訂正】

アルカディア5月号におきまして、以下の誤りがありました。関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げますとともに、訂正させていただきます。

●29ページ「機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン」の記事におきまして、旧型ザクの武装データが「※1:ハイパーバズーカ」となっていました。正しくは「※1:ザクバズーカ」です。

また、同じく29ページのザク武装データで「※1:弾頭100、爆風40」となっていました。正しくは「※1:弾頭80、爆風40」です。

●152ページの「ゲームセンターマップ」におきまして、オリジナルポップの写真でチャレンジコーンハツ店の住所を誤って掲載していました。正しくは「大阪市北区天神橋2-2-21 コービル1F」です。

●176ページ「愛のゲーパロ館」におきまして、同人誌のタイトルが「DANCE IN THE DARK」になっておりました。正しくは「愛国戦記」です。

### ARCADIAは定期購読できます!

近所の本屋に欲しい本がないときってあるよね? そんなときは定期購読が一番! により、買いに行かなくても確実に入手できるのが嬉しいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は7,920円。

(1冊580円×年間12冊=6,960円) + (80円 [送料] ×年間12冊=960円) = 7,920円  
しかも、今なら先着で150名にQUOカード(500円分)をプレゼント! 早速申し込むしかないぞ!!

●定期購読のお問い合わせはこちらまで  
株式会社アスキーエーシー

電話: 03-5351-8202 (土日祝祭日を除く10:00~17:00)

お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。  
<http://www.arcs.ne.jp/teiki/>

●バックナンバーも密かに扱っています。詳しくはアスキーエーシーのWEBページをご覧ください。  
<http://www.arcs.ne.jp/direct/>

©2001 ENTERBRAIN, INC. All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN, INC. 株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。



郵便はがき

154-8528

50円切手を貼ってください

(受取人)

(株)エンターブレイン

東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル



ARCADIA No.013

全国集計ハイスコア 係

個人申請用葉書

フリガナ		〒		番		区		支		郵便	
姓		名		番		区		支		郵便	
住所		番		区		支		郵便			
E-メール		アドレス									
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？											

「ハイスコアアワード」のご案内に際してのお願い

ありがとうございました

郵便はがき

154-8736

〒154-8736

世田谷局承認

205

差出有効期間  
平成19年03月  
01日  
(郵便切手不用)

(受取人)

(株)エンターブレイン

東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル



ARCADIA No.013 アンケート係

フリガナ		〒		番		区		支		郵便	
姓		名		番		区		支		郵便	
住所		番		区		支		郵便			
E-メール		アドレス									
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？											

はい いいえ

Q8.今後発売されるアーケードゲームで、期待しているタイトルはなんですか？

A8.[

Q9.攻略本化を希望するアーケードゲームタイトルがありましたら教えてください

A9.[

Q10.この本「ARCADIA」をどこでお買い求めになりましたか？

A10.[ ]都道府県[

Q11.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)

A11.[

# オリジナル プライズコンテスト

～君のアイデアをゲーセンに!!～



今年のゴールデンウィークはみんなでプライズを考えよう! というわけで、バンプレストとアルカディアが送る「オリジナルプライズコンテスト」のご案内です。君が考えたプライズを「バンプレストがホントに商品化してくれるコンテストを開催するぞ!」もちろん豪華な副賞もあるぞ!

ゲーセンで多くのプライズを目にしている読者諸君であれば、「こんなアイテムが欲しい!」とか「なんでこういうのを作らないんだ?」と口癖から思っていることだろう。だったら君が考えたプライズを、本当に全国のゲーセンに並べてしまおうではないか! どのキャラを使って、どんなコンソールで、どんな仕掛けがあって、とアイデアを詰め込んで大ヒットプライズを創りだそう! 自分の企画を試したいという人はもちろん、こんなプライズが欲しいという人もOK。有名なキャラクターのフィギュア、便利な実用品、アイデアグッズなど何でもいいぞ。君の新作プライズアイデアを持ってこい!

■応募用紙フォーマット (200%に拡大コピーしてご利用ください)

## アイデア見本 (過去のバンプレスト名作選だ!)



背後に幽波紋が浮かび上がるジョジョのアイデアフィギュア

デビルマンの地獄耳をモチーフした集音マイク。

5体全種を集めると、ジオラマが完成するカプコンキャラフィギュア。

お金を入れると逃走するルパン貯金箱。

©CAPCOM CO.,LTD. ©荒木飛呂彦 & LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社  
©モンキーパンチ/TMS・NTV ©2000永井豪/ダイナミック企画

## バンプレスト・アルカディア共同プロジェクト オリジナルプライズコンテスト 応募用紙

**応募作品タイトル**

**製品コンセプト**  
アイデアを考えた動機や理由などをお書き下さい。

**製品の仕様**  
特徴・機能・仕掛け・種類など、どういった製品なのかをお書き下さい。

**イメージイラスト** 図解・注釈などもお書き下さい。

フリガナ	年齢	性別
氏名	歳	男・女
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )
住所	〒	市 区

**アンケート1**  
あなたがほしいゲームキャラクターを教えてください。

**アンケート2**  
あなたの好きなゲームのジャンルを教えてください。

### 応募要項

- 下記必要事項をご記入のうえ、封書にてご郵送ください。
  - 1. プライズタイトル
  - 2. 製品コンセプト (アイデアを考えた動機・理由など)
  - 3. 製品詳細 (特徴、機能、仕掛け、種類など)
  - 4. イラスト (図解・注釈もお願ひします)
  - 5. 住所・氏名・年齢・性別・連絡先
  - 6. アンケート回答
- (アンケート)  
Q1: 製品化してほしいゲームキャラクターは何ですか?  
Q2: あなたのお気に入りのプライズを教えてください。
- 応募用紙 A4サイズ程度。誌面のフォーマットを200%に拡大コピーするとA4サイズとなります。  
※オリジナルの用紙で応募される方は、誌面上のフォーマットに則して記入してください。
- 原稿郵送締切 2001年6月11日(月) 当日消印有効

### 賞状内容

- ★最優秀賞 (1名予定)  
バンプレスト新作プライズとして製品化 その他豪華副賞あり
- ★優秀賞 (5名)・佳作 (10名)  
各種賞品を贈呈

### 作品郵送先

〒154-8528  
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル  
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 プライズアイデア係  
メールでの応募は、prize@arcadiamagazine.com まで

### 注意事項

- ・応募資格は特にありません。複数応募も可能です。ただし初出の作品に限ります。
- ・受賞にかかわらず、全応募作品にかかるすべての権利はバンプレストに帰属します。
- ・各賞該当者なしの場合もあります。ご了承ください。
- ・Webサイトから応募用紙フォーマットデータをダウンロードできます。
- <http://www.arcadiamagazine.com>
- ・データによる応募も受け付けています。応募方法については、P185の「投稿規定」を参照してください。

このページがもうご使用済み。

# プライズ ゴンドーランド

今月も新キャラあります！  
君が考えたプライズも載るかもよ！  
前ページ見てね。



「新キャラ」大盛り合わせ  
「お祭り」付き

「新キャラ」大盛り合わせ  
「お祭り」付き

ファンのみならず  
お持ちせしめた  
ホットキモックです

今回の幽霊紋は  
動くのだ！

もちろん、あの声が出ます！



4 SPACE ADVENTURE GORBTA  
フィギュアキーホルダー  
5月中旬登場予定/全5種/バンプレスト



3 BRUCE LEE マンチュウ空軍バンコカパー  
フィギュアキーホルダー  
5月下旬登場予定/全2種/バンプレスト



1 ジョジョの奇妙な冒険 極悪可動フィギュア  
5月上旬登場予定/全3種/バンプレスト



8 スタープリンセス ぬいぐるみお祭り  
5月中旬登場予定/全5種/バンプレスト



8 スタープリンセス ぬいぐるみお祭り  
5月中旬登場予定/全5種/バンプレスト



4 SPACE ADVENTURE GORBTA  
フィギュアキーホルダー  
5月中旬登場予定/全5種/バンプレスト



3 BRUCE LEE マンチュウ空軍バンコカパー  
フィギュアキーホルダー  
5月下旬登場予定/全2種/バンプレスト



1 ジョジョの奇妙な冒険 極悪可動フィギュア  
5月上旬登場予定/全3種/バンプレスト



14

「ブンブンキンツツヨー」懐かしー



9

迷った、三日月さー

私は三日月の女  
三日月さん



高橋勉ハツチのセリモノです



東河山道場だわえま



15



12

あの感動をもう一度……



クレイの賞状カンペ!

16



13

「ウイスキーピーク」を完成せよ!



11

では一緒に「あんた、バカア〜?」



PINGU ペアースタンド  
5月中旬登場予定/全2種/バンプレスト



お村けん 秋篠ホトルキャップ  
5月登場予定/全5種/セガ



ウルトラマンシリーズビッグサイズソフィキョア2  
5月上旬登場予定/全3種/バンプレスト



ピンゴシリーズ バンプレスト限定/キーホルダー  
5月下旬登場予定/全4種/バンプレスト

# 恵美奈マコの メダルでジバラでグラビアへ

祝!  
連載1周年!

～アルカデ初のカラーグラビアへの挑戦～

アルカデメダル部に新入部員がやってきました! しかもアイドル! その名は、恵美奈マコ! 実は彼女、アルカディア&〇ーメストムック購入歴があるアーケードゲーマーなのです。いやー、応援していきたいですねえ。

というわけで、「メダル始めてみよう物語」新シリーズスタートです。連載中にメダルを500枚に増やせたら、アルカディア初のアイドルグラビアを載っけちまおうというチャレンジ企画です。

ガンバレマコ! その細っこい両腕でグラビアを勝ち取るのだ!

メダル  
「始めてみよう」  
物語 2

アルカディア読者のみなさん、  
こんにちは! B級ゲーマーアイドルの恵美奈マコです☆  
トツゼンですが、私ゲーセン大好きなんです! DDRなんて、ロケテのために朝はや〜くからゲーセンに並んだりして、フツーよりもちょいディープ入ってたりします。メダルゲームはマコにとって新ジャンルですけど、ゲーマーマコの意地と名誉にかけて、ガンバレます!!



もち  
ジバラです!

では、ロケ地「渋谷GIGO」よりメダルのKが実況いたします。まずはマコちゃん、キッチンとお金を払って250枚のメダルをお兄さんから受け取りました。もちろんメダル料金3000円也はギャラから天引きさせて頂いております。



## PERSONAL DATA

名前: 恵美奈マコ  
生年月日: 1982年8月7日  
サイズ: T155 B80. W56. H80  
出身地: 大阪  
趣味: 写真&イラスト  
特技: (ゲーセン出沒!)  
ゲーセン歴: (6年)  
ゲーセン補導歴: (3回。すべて18才になってから……)  
最近はまったゲーム: DDR (マニアックモードで足9個まで)  
最もはまったゲーム: サムスピ新紅郎無双剣 (開丸使い)  
宝物: ([GGX]と「サイキックフォース」のムック)

※()内は編集部で勝手に記入



先日行なわれた東京ゲームショーでの一コマ。ハードソフベースの「ブラッディロア3」イベントに参加したマコちゃんは、来場者のニーチャンと対戦。彼女はおもむろにスタンを選択、ニーチャンを壁額でボコボコにしていたのである。その戦慄の光景を目の当たりにしたアルカディアメダル部は、「決して彼女と格ゲーはしない」と堅く心に誓ったのであります。

ドブロクベルサイユ号

「強そうな名前にしよーす！」  
と考え込んだマコちゃん。付けた名前は……、ドブロクベルサイユ!? なんかにパツキンのド派手な馬が千鳥足で走りそうだ……。スグエ弱そうですけど。



ラウンド1  
「スターホース」

競走馬育成ゲー「スターホース」からスタート。まず、メダル40枚で馬を作りましょう。ということで、私が回答無用で100枚を連続投入しておきました! 悲鳴をあげても許してやらないのである。

強いぞ、ドブロク!

中山此馬S2位

デビュー馬チャレンジ2位

イメステイ2位

グラビアまで、あと200枚

重賞レースに出走できるようになったドブロクマコちゃんは、次々と上位入賞を果たすのであります。なんと5戦出走してすべて3位以内。や、やるなマコ! 我々の期待ともくろみを裏切り、連載1回目で500枚達成か? - なんて強いんだ、この馬?

おねだり

残り400Mで先頭に!

あと200M、あ、あら?

マコちゃん自ら最終レースと決めた武蔵野ステークス。残り400Mで先頭に立ち、重賞制覇? と思ったゴール直前、ドブロクは完璧なスタミナ切れで失速したのです。いやー、待ちました! そう簡単にグラビア取られてたまるか……あ、スイマセン、取り乱しました。

恵美奈マコ、

メダルで転落の記録

スタホで失速したマコちゃん、1分も失速してしまいます。ピンゴで8連敗、プッシャーでJPを出してもメダルが落ちず……。一度離れた運は戻らないのであります。そして2時間後、グラビアを熱望するマコちゃんは、スッカランカンになったのでした。いやー、オイシイ、もとい残念だなあ。来月ガンバレ!



というわけで、次回は「逆襲マコちゃんがゆく、ドブロク号に夢を乗せて」をお送りします。お楽しみに〜。

笑れたいましたし

初回からイキナリの大失態でした。マコが考えてたより、メダルゲームの道はずっとずっと深かったようです。次回こそマコの愛馬「ドブロクベルサイユ号」に勝利の花道を歩ませてやります! マコが得意な(はずの)スロットゲームの腕も磨かなければ……。

スミマセン、出直します!

# ワースタはついにオーバー・ザ・センチュリー!

マルミ (マリオンビッツ) も  
アリス (メルヘンメイズ) も  
ワースタに参戦!



老若男女に大人気の野球ゲーム「スーパーワースタジアム2001」が遂に発売される。前作でほぼ究極に達したためか、システム面は大規模な変更はないものの、選手データはもちろん随所に改良点が盛り沢山。今回はそれらの部分をピックアップしていこう。

発売時期：4月末  
ジャンル：野球ゲーム  
操作方法：1レバー+3ボタン  
メーカー：NAMCO  
使用基板：SYSTEM12

※日本野球機構公認

©1998, 1999, 2000, 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

担当：アルカディアBATT(こーじ山下&柵太郎)  
SPECIAL THANKS: MICHIO YAMADA, KUNIHICO MINAKATA

# スーパー ワースタジアム 2001



今回のトーナメント戦はタイムが残るぞ、  
全球団制覇してみよう!



野球を知っているなら、すんなり入って  
いける数居の底さ!



筐体にペナントノートを取り付ければ、  
プレイヤー同士の交流に役立つハズ。

投手のスタミナ(疲労)データも記録されるので、後続のプレイヤーを思いやるのなら、花形ピッチャーの連投は控えたほうがいだろう(同じチームを使う場合は)。この「みんなでベナント」のグループ感には新鮮な感動をゲースンにもたらすはずだ。ワースタで友達を作ろう!

手に汗握る心理戦とリアルな操作感覚が、幅広いプレイヤー層に好評のワースタシリーズ。やり込みプレイヤー向けにはトーナメントモードが搭載されているなど、ミニアのツボもしっかり押さえた王道の野球ゲームなのだ。では早速「2001」のおおまかな変更点を検証してみよう。まず、ベナントレースの試合数が、実際の野球に準拠して135試合から140試合に増えている。モードは、定番の「オープン戦」「トーナメント戦」「ひとりでベナント」に加え、「みんなでベナント」モードを追加。「トーナメント戦」は優勝までのタイムが表示されるようになった。オーダーにかかった時間もカウントされるので、先にオーダーは決めておくといだろう。

今作から導入されたのが、「みんなでベナント」モード。これはベナントレース1試合ごとのプレイヤーデータが、筐体に記録されるモードだ。つまり、「そのゲーセンのワースタファン全員で140試合を続ける」ということだ。

例えば、誰かがベナント1日目(1プレイ目)を遊んだ場合、次の人はベナント2試合目から始まるのだ。

もちろん、ベナント日程表に沿ったチームならどのチームを選んででもオーケー。その場合、他の試合結果はCPUにまかせることになる。

常連一同結託し、同じチームをやり続けて優勝に導くもよし(同じプレイはタメダメよ!)、全員がライバルチームになるもよしだ。

今作から導入されたのが、「みんなでベナント」モード。これはベナントレース1試合ごとのプレイヤーデータが、筐体に記録されるモードだ。つまり、「そのゲーセンのワースタファン全員で140試合を続ける」ということだ。

例えば、誰かがベナント1日目(1プレイ目)を遊んだ場合、次の人はベナント2試合目から始まるのだ。

もちろん、ベナント日程表に沿ったチームならどのチームを選んででもオーケー。その場合、他の試合結果はCPUにまかせることになる。

常連一同結託し、同じチームをやり続けて優勝に導くもよし(同じプレイはタメダメよ!)、全員がライバルチームになるもよしだ。

ワースタの魅力と  
2001の変更点

ゲーム革命共同作!  
みんなでベナントモード



外人選手のデータはまだ未知数だが、そのパワーは警戒に値する。



FA移籍した選手の活躍も気になる。能力チェックを怠らないように。



実力選手の国外流出の影響は大いいか? チームワークでカバーだ!!



捕手なので画面にいませんが(笑)。巧みナリードでアリスを封じられるか?

各球団の選手データももちろん2001年度版。データがどのように調整されているかは、実際にゲーセンで確かめよう。

ナムコの「サイバードII」筐体でPS版ワースタジアム(3以降の作品)で作成した、オリジナル選手「分身くん」のデータを読み込んで使用できる。その他、「ひとりでベナント」モードのデータ保存にもメモリーカードを使用できるぞ。



PSのメモリーカードで  
家庭用とネットリンク

# 1999、2000と進化を遂げた王道野球ゲームの、

## ワースタ2001開発者コメント



**MICHIO**  
山田 道夫  
**YAMADA**

ワースタは98年度版より参加。システムを始め、全般を担当。同作よりコンセプトを一新し、今作が4作目。愛用チームは巨人。

今回の作品で特にこだわったのは、画面の「カメラアングル」と「CPUの打撃時のアルゴリズム」です。カメラアングルは、前作で不評も多かった（画面がボールに寄り過ぎてフライが取りにくい等）ので、99年度版のアングルに戻しつつ、細部に工夫を凝らしました。CPUの打撃アルゴリズムも、より人間に近い動きになっています。三振もそう簡単にはしませんし、納得の仕上がりですね。対戦して歯ごたえがあると思いますよ。このコンセプトで始めて4作目になりますが、その集大成とも言えるのが今回の2001年版ですね。

**KNIHIKO**  
南方 邦彦  
**MINAKATA**

1999より参加。2000よりメインプランナーとして全体を指揮。今回は権利関係の担当も行ない、いろいろ苦労したとか。



トーナメントをタイム制にしたのは、このモードをやり込んでくれているプレイヤーに、従来とは違う動機を加えたいと考えたからです。タイムを競い合う要素が加わることで、何度プレイしても結果が変わり、しかも球団別に記録されるという新しい側面も生まれたと思っています。「みんなでペナント」は、結果を残す楽しみを体験してもらうための入口として作りました。メモリーカードの必要もありません。ぜひお試しを！

## 球種決定時の最も的確なコントロールができる!

投球時は、まずBボタンを押しっぱなしで投手の球種を確認。この時点で「レバー入れ+B」で球種が決定されるが、大事なものはこの後！振りかぶっている間にレバーをもう一度入れることで、9方向のコースを決定することができる。



球種決定時にレバー入れっぱなしのままの人が多く、もう一度レバーを入れ忘れることに！

## ワースタの裏、高圧電流も覚悟しよう!

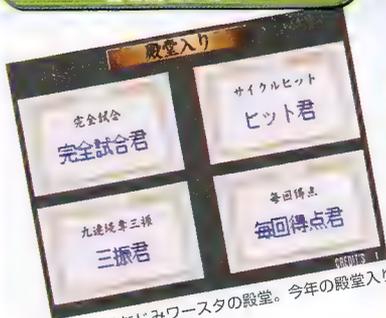
ワースタ初心者の人に特にしっかり覚えてもらいたいのがこのテクニック。高めのコースは「レバー上+B」、中央のコースは「Bボタンのみ」、低めのコースは「レバー下+B」で、コース別のバッティングを心がけよう。



ボールをできるだけ手元まで引き付けて打つように！

いまさらですが、ワースタ基本ネタTIPS

## ワースタの殿堂に名を刻むには?!



おなじみワースタの殿堂。今年の殿堂入り条件の謎とは？

## エキシビジョンマッチの条件とは?!



こ、このシルエットは？ お約束のアイツと戦うには工夫が必要だよ。

今年もあります！ワースタ殿堂への道

## 次号、ワースタ旅情編の情報を待ちなはれ。



ナムコ開発陣が見守る中、サイバリーノの2人はガチンコ真剣勝負。



ワースタという山に登り続けた2人の求道者。その頂へ、こーじが先んじて到達！ゲームストから続く遺恨に、終止符を打った。

前回、前々回と2連敗していた福田が、南方氏に三度目の正直で勝利。「ワースタは心理戦、南方氏の行動は読めたよ」調子こくな、ザクのくせに！

**寿** ことし山田アライダル記者 開発者VS.アルカディア

**ワースタ大凶凶凶**

前作「ワースタ2000」でもよく知られた、山田アライダル記者とアルカディアの対決が、今年も再び繰り広げられる。

初戦は南方氏対柵太郎。「これが大洋ホエールズ時代のスーパーカートリオを見ていた、私のポリシーです」と超盗塁術を駆使する南方氏。だが、それを予想したザク太郎は盗塁を完封し、6対3で見事リベンジを果たした。

続くメインイベントは山田氏対こーじ山下。配球と打撃ともに達人級の二人は、いかに集中力を切らさず、戦いを自分のペースに持ち込むかが勝利の鍵となった。激闘45分の末、多彩な西部投手陣が巨人打線を沈黙させ、4対1でこーじ山下の勝利。アルカディアBATTが、連勝という大任を遂行したぞ！

## ワースタマニア(ファミ、ワースタ歴15年)のブッタ斬り「2001」!

ワースタシリーズが革命的に変貌を遂げたのは、2年前の99年度版より導入された「トーナメント」モードにある。最低でも3コインを投入し、9回までプレイしなければ達成感を得られない野球ゲームの中、「試合クリア形式で、1コインでどこまでプレイできるのか」というアーケードゲーム独自の魅力を持ち込んだのだ。見事最後までクリアすると「殿堂入り」プレイヤーとしてネーム登録させるシステムは、1人用で楽しみたいプレイヤーのニーズに見事に応えた形となった。

最新作では、このモードがタイムアタック制に変更された。規定時間内に3試合を勝ち抜かないとナムコスターズと対戦できないという、かなり大幅なモデルチェンジがなされている(殿堂入りにこだわらなければ、時間を気にせず遊べるぞ)。プレイ時間の短縮化、シリーズ初のスコア申請可という付加価値を生み出した功績は大きく、システムを大幅に変えにくい中での開発者の小さな努力を、筆者は高く評価したい。

敵武将が勢揃い!

# 婆娑羅

## VASARA

# 発売はまだか記念!! 春の武将祭り SPECIAL

プレイヤーキャラはもちろん、敵として登場する、様々な武将も婆娑羅の魅力。婆娑羅2では、1つのステージになんと6人もの中ボス&ボスが登場するらしい! 今回は、序盤ステージに登場する6人を紹介していこう。

我が織田家なくば乱世は更に乱れようぞ!!  
……判らぬなら、斬り捨てる!!



織田信忠 26歳

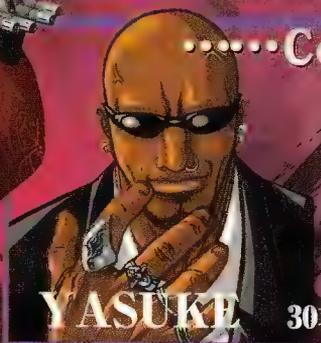
織田信長の嫡男。信長の後継者で、織田軍団総司令官に任命されている。信長が築いた「織田家を頂点とした武家社会の安定と平和」をひたすら信じ、2代目としての責任をストイックに担い、拠点として美濃・飛騨の二国を与えられ、本作ではその最前線に主人ならぬと対峙する。本軍では本能寺の変の際、二国線で居残っているが……

発売がまだ全然遠くない婆娑羅2だが、今回はゲームに多数登場する敵の武将たちを紹介していこう。

発売時期 未予定  
ジャンル 戦国アクションシューティング  
操作方法 8方向レバー+2ボタン  
メーカー エスコ  
家庭用版 95V

Text: RED

## 搭乗メカ 朱武



……Come!

信忠の刀持ちを務める黒人。初代は海外からの珍しい贈り物として信長の眼裏を受けるが、その際のあまりに堂々たる態度が認められ、特別に刀持ちとなった。言葉による疎侮よりも、戦士としての呼吸が信忠と合い、戦いに同行している。多くは語らず、戦いの中に死に場所を求めている。

YASUKE 30才

悪いね……逝ってもらわなきゃならないんだ……



細川忠興 20才

文武に秀でた華のある武将だが、ヒステリックな一面も持つ。普段は良識的な武人だが、キレると冷酷で残忍な武将と化する。父と同じく、心底に管領細川家の復権を企んでいる。でも超愛妻家。

信長を倒したとて  
世は変わらぬと申すのに  
……無粋な事よ



細川藤孝 49才

足利幕府における重鎮、細川家の頭領。文官として功をなし、秩序や規律を重んじる威厳のある人物。本能寺の変時に判變し、名を「藤孝」から「幽斎」と改める。

ここを通すわけには参らん!



丹羽長秀 48才

「米五郎左」と信長に賞賛される、織田家の重鎮。実務派で頭の切れる古武将であり、尾張国長島の一方向一揆の平定、淺井・朝倉征討、長篠の合戦など、多くの戦場で功績を残している。

さがれ愚か者め!  
成敗してくれる!!



堀秀政 30才

信長イズムが体のすみずみまで浸透した、近衛中の近衛。文武両面に才を発揮し、軍事にも活躍する。13才の頃から信長の小姓として仕え、近衛の中でも特に大きな力を持たされた武将である。今回は信忠の軍監として派遣されて登場。

空前絶後!  
もう1面のMAPが!



これがステージ1(の背景)だ!  
何と云うだろうーゲームが発売どころか完成もしていないのに、マップデータが届いたぞー! ビスノ恐るべし! 敵の配置もなんもわからないけれど、とりあえず載せちゃうぞー!

# 婆娑羅 秘密イラスト大公開

前作「婆娑羅」に登場したキャラクターたちの、製作スタッフ秘蔵のイラストを極秘入手!!



普通の孫市

## 孫市の成長

ノーマル



子供時代の孫市

ギャル



ギャルの孫市



## 丸鬼はサユリスト?

彼は、奈良の春日大社で、当時11歳の出雲「吉永小百合」阿国が舞う傾奇踊り(婆娑羅舞)を見てから、熱心なファンとなった。人類史上初のサユリスト(小百合ファン)と言って差し支えないだろう。どこまで本当かは、自分で調べよう。



### 清瀧坊随風

**慈眼**

前方集中型メインショットを持つ慈眼。サブショットの法力珠は、どのような武器なのか?

ノーマルサブショット

### 武田信勝

**風桜花**

標準的な性能になると思われる風桜花。溜め攻撃のリーチが長め。

ノーマルサブショット

プレイヤー機体最新画像  
自機のショットやため攻撃の形態を紹介!  
前号の機体紹介とあわせてじっくり見てみよう。

### 明智光秀

**楯**

ワイドショットを装備した楯は、サブショットは、溜めする煙風を発生する特殊兵器だ。

ノーマルサブショット

### 百地三太夫

**菊月**

4機中最速の機体。菊月。溜め攻撃は、奥的な要素を持つ武器らしいのだが?

ノーマルサブショット

# スコアサーモとスコアアイテム

「ナイトレイド」における基本システムの中心で、もっとも特徴的な部分ともいえるのがスコアシステムに關係した存在である「スコアサーモ」と「スコアアイテム」。

それを詳しく説明していくと、スコアサーモとは、画面の左端（DP側は右端）に表示されたスコアシステムを司る倍率ゲージのこと。要はゲーム中に獲得したすべての基本点×スコアサーモの値が、実際に加算されていくスコアとなる。コレに対して



敵を倒すことで出現するスコアアイテムは、敵の種類によって数が決まっている。



スコアサーモは+100～-100で変動。マイナス状態で倒せば、スコアも下がる。

その値を増減させる倍率を持つのが、敵を倒すことで出現する「スコアアイテム」。目的には、コレを1つ倒すことでスコアサーモに4割算され、逆に画面外へと消した場合だと、5減算されていく仕組みになっている。

このため、ハイスコアを狙う場合はスコアサーモの数値を可能な限り高い状態で維持することが基本中の基本。本誌の攻略記事では、この方法でのクリア&ハイスコアを目指すしていくことにする。

## ハ格蘭チャーとは？

画面下のウェーブゲージがフル状態で発動可能な無敵攻撃。正面に分離した羽がヒットすると、一定時間敵を自動自爆して攻撃(=連爆)。この間にレバーを上下左右に入力すれば、攻撃時間を延長可能。また、同様の入力でウェーブゲージ回復も早くなる。



ボタンを押しっぱなしにして敵に一定時間かみつぎ、この間にも弾消し効果がある。

ハ格蘭チャーで敵入弾を消すとスコアアイテムへと変化する！ 超重要!!



## いよいよ稼動も目前!!

# NIGHT RAID

© 2001 TAKUMI CORP.

遂に稼動まで見込み段階となった、タクミの新作シューティングゲーム「ナイトレイド」。簡単な基本システムの復習に加え、前半のステージ1-2を攻略していくぞ!!

Text: 伊勢猫

## BASIC CONTROL

### 自機の移動



自機：ヘクタの基本操作は、8方向レバー+3ボタン。主に8方向レバーは、自機の移動に使用するが、ハ格蘭チャーの継続やウェーブゲージの回復(上記カコミ参照)などにも使用。これに対して、3つのボタンはそれぞれが別々の行動に対応しており、Aボタンでメインショット、Bボタンでハ格蘭チャー、Cボタンでボムを発射することができる。

## 隠しアイテムの出現条件

パワーアップアイテム(赤)は、フルパワーアップ状態で取ることによって5000点(基本点)がスコアに加算されていくが、これは特定の条件を満たすことによって、隠しアイテムへと変化させることが可能だ。その条件とは「画面上に6個以上のパワーアップアイテムを同時に出現させる」こと。この条件を満たした状態で3秒間経過すると、パワーアップアイテムが32個の隠しアイテムへと変化していく。

しかも、単に得点が入るだけでなく、スコアアイテムと同じように、隠しアイテム1個でスコアサーモが+4されるオマケ付き。またスコアアイテムとは違って、画面外へ落とした場合であってもスコアサーモが下がることもない。ちなみに、スコアアイテム=100点、隠しアイテム=1000点の基本点となる。



パワーアップアイテムを6個にした状態で3秒間経過すると、隠しアイテムへと変化していき、6個以上は同時に出現する。



## 隠しアイテムに!

## パワーアップとボム

メインショットはパワーアップアイテム(赤)を取ることによって4段階にパワーアップ。フルオートと連射をショット軌道が変化する。ボムはデフォルトで2個装着しており、ボムアイテム(緑)を取ることによって+1個増える(最大ストック数は5個)。



ボムは自機を中心とした放射状の回転軌道で広がっていく。この間、自機は無敵。



フルオートはサブショット(3-4段階)が左右へ。連射で正面に集中するぞ!

中ボス直後のフートンザ地帯は、最初の1-2機をショットで撃つこと



さすがに最初のステージというだけあって、取り立てて難しいポイントはない。ただし、自機のメインショットが初期状態だと、アイテムキャラリーのコーラ(黄中ザゴ)を撃ち逃すことも。まずは、コーラへダイレクトにハグランチャーを撃ち込めるパターンを考えていくこと。

また、フートンザ(青中ザゴ)が大量に出現する中盤と終盤の2カ所は、基本的にはハグランチャーで稼げるポイントだが、スコアアイテムの回収率がかたく安定しない。多少、安くても安定するポイントを見つけていこう。

## ハグランチャーを覚えよう!

# STAGE-1

ハグランチャーだけでも進むことが可能なステージ1。ハグランチャー発射後はレバーを倒して継続回復を忘れずに。

## STAGE BOSS デイカム

ステージボスのデイカムは、ハグランチャー1発+メインショット撃ち込みだけでも速攻で倒すことが可能。ただし、スコアサーモを維持しながら速攻で倒すなら、ボス前のフートンザ地帯でしっかりとスコアアイテムを回収しておくことが最低条件となる。

具体的なパターンとしては、ボスの正面をキープしつつ、メインショットを連射してダメージを与えておき、高状の緑リング弾をギリギリまで引きつけてハグランチャーを発射。こうしていくことで、画面左後方から出現するルーヴとデイカムを交互に連撃させられるので同時に倒すことができる。また、同時にデイカムの弾もスコアアイテムへと変化するので、スコアサーモも下がることはないぞ。



高状はボス正面からメインショット連射でダメージを与えておくことを忘れずに。



あとはコレぐらいのタイミングでハグランチャーを発射していくだけでOKだよ。



出現直後にハグランチャーの終わり際をヒットさせてくれれば……速攻で倒せる。

### CHECK 1

## ギルッツ・デイカム

ギルッツ・デイカム(中ボス)は、直前のコーラ&白中型機をある程度泳がせてからハグランチャーを撃ち、最初にダメージを与えておくこと。あとは重なってショットを撃ち込み、続くルーヴ(青ザゴ)の出現に合わせてハグランチャー発射でOKだ。

### CHECK 2

## コクトー

中ボスよりも多少やっかいなコクトー(中ザゴ)。まずは出現と同時にある程度までショットを撃ち込む。あとは、コクトーに自機の正面へ2WAY連射弾を撃たせてからハグランチャーを撃ち込んでいけば、スコアサーモも回復できて一石二鳥だ。



単純に倒すだけなら、自機をコクトーに重ねて攻撃を封じていくだけでもいいぞ。

## 運搬ポイントを見極めろ!

# STAGE-2

弾を撃つ敵の数も増えるが……まだまだ楽勝! 敵弾の軌道をしっかり見極めていけば、十分に回復可能なので焦らずに。

印に乏しいので、カクザ敵弾を目印にしてハターンを撃つといいぞ。



## STAGE BOSS オートワーン

ステージ2ボスのオートワーンは、ステージ1のボスと比べて、スコアサーモMAX状態で維持しながらも楽に倒せる。

まずは、開幕にハグランチャーを発射して撃手(?)と本体を連撃させて、スコア&ダメージを稼いでおく。1回目のハグランチャーが終了したら、ショットでダメージを与えつつウェーブゲージを回復。しばらくすると、ボスの攻撃パターンがほらまき弾に変化する辺りでゲージが溜まるので、即座に2回目のハグランチャーを発射! あとは、ボスの耐久カゲージを見ながらショットの撃ち込み量を調整しよう。ボスの攻撃パターンが再度変化したら、できる限り敵弾を着き込めるポイントへハグランチャーを撃ち込んで終了だ。



まず1回目のハグランチャーを速攻で撃ち込み、連撃でダメージを与えて……



3種類目の攻撃パターンへと変化する辺りで最後のハグランチャーが溜まるハズ。



ステージ2の隠しアイテムは、大量のスコアアイテムを回収していくこと。

### CHECK 2

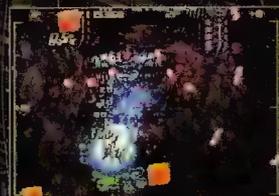
## ヤッコー地帯(中盤)

ステージ中盤のヤッコー地帯は、スコアが大きく変わるポイント。ここでは画面下、自機の後方から2機→1機→2機……と計11機が連続して出現するので、ハグランチャーを6機と5機の2回に分けて画面上部で使っていくと安定しやすい。

### CHECK 1

## コーラ地帯

ステージ2のコーラは、3機→7機→2機と連続して12機出現するので、パワーアップアイテムを隠しアイテムにするチャンス! このときに注意しておくことは……絶対ハグランチャーを使わないこと。間違っても取ってしまったら、意味がないぞ。



2回目のハグランチャーは、ワザと後ろのヤッコーへ撃ち込んだほうが安定する。

# INはけっこう手強いかも……

ダイナミックゴルフ

# DYNAMIC GOLF

今回は基本的なゴルフの知識を交えつつ、操作方法を中心に解説していくぞ。

©SEBAGAWOW ENTERTAINMENT, INC. 2011  
ワウエンターテインメントHPアドレス <http://www.wow-art.co.jp>

Text: はまー イラスト: せらり

ゴルフにおいて、「真っ直ぐ飛ばす」ことは基本にして究極のテクニック。本物のゴルフボールを打ったことのある人なら分かると思うが、これがホントに難しいのだ。とはいえず、ダイナミックゴルフ



## ショットの基本

では、実際のそれと比べればはるかに簡単。複雑なタイミングを要することもないので、落ち着いて操作すれば必ずモノにできるはず。

まずは、方向ボタンでスタンスの向きを決める。コース図に表示される黄色の矢印がフルスイング時の予想到達地点なので、参考にしよう。

方向ボタンでスタンスを決め、

トラックボールを引いて強さを調整し、

上へ回してショット!

次に、トラックボールを真下に回してテイクバックをとる。ゆっくり、少しずつスイング幅を調節しよう。急激に回しすぎなければ、上に回して戻すこともできる。また、調節途中で真下以外に入ってしまったと感じたら、スタートボタンでキャンセルできることも忘れず。

スイング幅が決定したら、トラックボールを真上に適度な強さで一気に回す(回し方については「トラックボール



の回し方」を参照のこと)。力まがな調整は、通常の調整距離は出てくれるので、とりあえずは方向を合わせることに集中しよう。

ちなみに、フックは「右下」、スライスは「左上」に曲がる球。

コースや状況によっては、木やバンカーといった障害物を避けるためにショットを曲げたい場面も出てくる。その際には、難度は高くなるが、コースや状況によっては、木やバンカーといった障害物を避けるためにショットを曲げたい場面も出てくる。その際には、難度は高くなるが、

「フック・スライス」も使っていきたい。フック・スライスの打ち方は、真直ぐのショットよりも斜め下方に回す以外、スレートの同じ。ただ、「どのくらい斜めにすれば良いか」という調節が非常に難しい。真下に近いとあまり曲がらずにあらぬ方向へ飛んでいってしまうし、横に回しすぎると曲がりすぎて、結局障害物に突っ込んでしまう。また、曲がり幅は使用キャラによって差が出てくる(技巧派ほど曲がり幅が大きい)ので、その差をいかに調整するのにも大

### 風を読む

ゴルフは自然との戦いであり、自然と風は切っても切れない関係にある。すなわち、風の攻略こそがゴルフの醍醐味……というのは若干誇張になるが、それほど「風を読む」ということは重要な。

風の速度は、コース全体図の下に表示されている。ショット方向に向かって矢印が右を向いていれば、当然球も右へ流されていくことになる。どの程度影響を受けるかについては実際にやり込んで覚えていくしかないのだが、注意したいのが「どんな球を打ったか」を常に意識しておくということ。低くトップスピンのかかったボールであれば風の影響を受けにくい。例えば9番アイアンのフルショット

こちらは風の流れに乗せ、グリーン右下の木を切れる狙いでいる。

トバックスピンは、5mph程度であっても意外と大きく流されてしまう。その量を計算に入れてショット方向を調節するが、ボールにフック(スライス)回転をかけて風がぶつけて真っ直ぐ飛ばすなどの工夫をしよう。

ちなみに、風速8~12mphで軽い旗がはためき、19~23mphで水面に小波が立つ……ということ覚えておく

スライスは「左上」にトラックボールを回すことになる。スイングで打ち出すときの方向は、打ち出す方向と組み合わせることで「最初は右に出る。フックで曲がる」となる。

スライスは「左上」にトラックボールを回すことになる。スイングで打ち出すときの方向は、打ち出す方向と組み合わせることで「最初は右に出る。フックで曲がる」となる。

曲げたい方向の逆へ引き、

真っ直ぐ打ち出す!

打ち出し方向と組み合わせることも可能

## トップスピンの

球は着地してからでも、球質や着地点のライ(状態)によってラン(球の転がる距離)が



が委ねてくる。例えば、下りの地形にトップスピンで打ち込んだ場合はかなりのランが出て、ホールでの飛距離が普通にフルスイングしたときよりも伸びる。という結果

## トラックボールの回し方

ここでは、本作においてのトラックボールの回し方を考えてみよう。

テイクバックの調節はとくに問題ないとして、問題はストロークの上回し。基本は、掌を回したい方向へ水平に合わせ、サッと回す方法。トラックボールに触れない位置で構え、回したい方向を線でイメージし、その終点目掛けて振り抜くのがコツだ。



利き手を少し反り気味に構え、



一気に奥まで動かして回す! モニタにぶつけないように(笑)。



そのまま打つと球が止まらずに奥まで転がるので、必須のテクニクになつてくる。

使いこなせば強力なバックスピンの威力が2つ。1つは風の影



## バックスピンの

トップスピンとは逆に、ボールを止めたい、引き戻したいときに使うのがバックスピン。前か奥に下っているグリーンなどでは



め、弾道や距離の調節が若干難しいという点。もうひとつは、グリーンに落ちるとスピンがかかりにくくなり、ウッドではスピンそのものがかけられないということだ(これはトップスピンも同様)。

もある。トップスピンの球を打つには、ショットをしたあと(肩体的にはリリースラインに切り替わる前に)素早くトラックボールを上へ回す。このとき、強ければ強いほど回転の量が増える。普通に戻るとトラックボールが、まだ上回転して受けて付いてくれないこともあるので、空いているほうの手でいったん止めるといい。素早く下へ上と操作するといいたる。バックスピンの入力は、



でキャンセルできる)。ちなみに、トップスピンのボールは弾道が低く、風の影響を受けにくくなることも覚えておきたい。後半戦で威力を発揮するようになるはずだ。

## パッティングの

見事グリーンオンできたら、後はパット専用の操作になる。基本的には同じようなパットの動きを繰り返す。ライを讀まないといけない。バックスピンのように、ストローク時のトラックボールを回すというので、調節したほうが良いだろう。「ダイナミックゴルフ」のパ



## 特殊なショット

ラフはフェアウェイに比べて草が刈り込まれておらず、球を打つのが難しいエリア。このゲームにおいて、同じクラブを使用した場合にフェアウェイとラフで飛距離の違いが出ることはないが、ラフではクラブ選択そのものに制限が課せられる。具体的には、ウッドなど飛距離のあるクラブで打つことはできない、というわけだ。

球がバンカーに入ってしまった場合は、クラブ制限を受けることに加えてストローク時の飛距離にランダムでブレ



# イチローの「ひげ」も忠実に再現!

# SUPER MAJOR LEAGUE



野球ファンはもちろんのこと、これからメジャーリーグを知りたいという人にもオススメだぞ。

## 心はずでに アメリカン

最近では日本人選手の進出も著しいメジャーリーグだが、なんとナショナル・アメリカンすべてを網羅した野球ゲームがセガから登場! もちろん選手データの最新のもの、イチローや佐々木、新庄などの日本人メジャーリーガーもバッチリ操作できるぞ!

操作系統は「アアナログレバー・2ボタン・1バットスイッチ」一見特殊に見えるが、やってみれば感覚的にすぐ理解できるはず。チームと球場、先発ピッチャーを選択したらプレイボールだ。

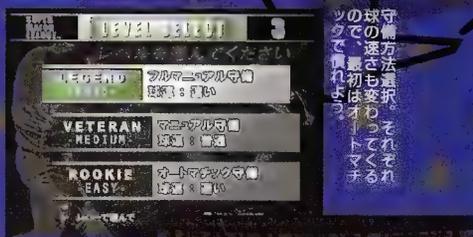
Major League Baseball trademarks and copyrights are used with permission of Major League Baseball Properties, Inc. www.mlb.com  
 MLBPA Official Licensee, Major League Baseball Players Association www.bigleaguers.com  
 ©SEGA CORPORATION / WOW ENTERTAINMENT INC. 2001  
 ©MLBP 2001 / MLBPA 2001

ワウエンターテインメントHPアドレス: <http://www.wow-ent.co.jp>

Text: はまー



悔いも悔ったり全30チーム! 加えてオールスターチームがナショナル・アメリカンそれぞれ1チームずつ用意されているぞ。



守備方法選択。それぞれ球の速さも変わってくるので最初はオートマチックで慣れよう。



このポイントはこの仕事、まさしくイチローマン感動するぞ! ほかの日本人メジャーリーガーも忠実に再現されています。



好プレー時にはリプレイの演出が入り、塁場感満点! ホームランを打てば花火まで上がっちゃうぞ。

## 投球・守備の流れ

ピッチングは、レバーとAボタンのみで行ない、フィールディングはレバーで野手を移動させる。Aボタンを押すとファインプレイ、Bボタンを押すと操作対象の選手を切り替えができる。

ピッチャーは、レバーとAボタンのみで行ない、フィールディングはレバーで野手を移動させる。Aボタンを押すとファインプレイ、Bボタンを押すと操作対象の選手を切り替えができる。

ピッチャーは、レバーとAボタンのみで行ない、フィールディングはレバーで野手を移動させる。Aボタンを押すとファインプレイ、Bボタンを押すと操作対象の選手を切り替えができる。

## 攻撃・走塁の流れ

バッティングに使うのは、レバーとバットスイッチのみ。なかなかタイミング&コース合わせが難しいので、最初のうちは走塁を考えず、打つことだけに集中したほうがいいかもしれない。



まずは、相手の球種を認識。球種は球種マーカーで表示され、ピッチャーにより違う。相手の選球矢印の方向を読み、レバーを倒すだけ。読みが当たるとカーソルが青から赤に変わるのぞ、ボールにカーソルを合わせる参考にしよう。



また、この間にバットスイッチを引いておこう。基本的にはフルスイング(最大で引く)を、バントのときは中間に合わせればモーションが変わる。コースを外されたくないときは、打球マーションが見えるまで構えないように。



球種を予想し、ピッチャーがボールを投げたら、カーソルをボールの軌道以上に修正しつつ、タイミングよくバットスイッチを離してスイングする(バット時は中間を保ったままでOK)。アナログレバーで微妙な調整が可能だ。



盗塁やヒット&ランは、打球マーションに入ったときに「進塁方向」にレバー入力+Aボタンで打てばOK。戻すときは、元の塁をリバウンド指定しつつ再度はバットスイッチを離してスイングする(バット時は中間を保ったままでOK)。アナログレバーで微妙な調整が可能だ。

## 名場面は キミの手で!

高度なマーションキャプチャ技術にNAOMIの美しい画面が相まって、選手達がホントにリアルに表現されている。試合中の各選手のちやうどした仕草なども細かく再現されていて、メジャーリーグの華やかな雰囲気が出ているぞ。メジャーリーグファンもそうでない人も、ここがクイプレイの価値あり!



操作系統を見てピンときた人もいると思うが、コンパネは「ダイナマイトベースボール」のもの。しかし、若干操作に変更があるので、混同しないようにしたい。特に、コンパネに直に描かれた操作方法が残っているお店もあると思うので……

# 筐

電 映 心 象 ス ケ ッ チ

## 十五之回

### 同じくするもの

# 体

4	5	6	7	8	
11	12	13	14	15	16
18	19	20	21	22	
25	26	27	28	29	



「好き」のベクトルが同じものだけが、分かり合える空気がある。  
 口に出さずとも、  
 態度に現さずとも、  
 誰かが指し示さなくとも、  
 その空気はおのずと空間を暖かく包む。

「いい店」の条件を定義づけるのは  
 店舗の規模や、ゲームの入荷サイクルではなく。  
 並んでいるタイトルのこだわりや、手書きのポップ、  
 店員の目の輝きと、店内に満ちた「空気」。

同じくするもの。  
 ゲームを愛するもの同士で分かり合える空気。  
 店とプレイヤーをつなぐ、見えない信頼関係。  
 志を同じくするもの同士が持つ連帯感は、  
 きっと、その空間を祝福してくれるはずだ。

# 百

# 景

TEXT/PHOTO 田淵健康

**告知** このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

THANKS プラボ浦上店

NAOMI™

機動戦士

2VS.2のチームバトルアクション

# ガンダム UNNDAM 連邦vs.ジオ

1年戦争を舞台に、プレイヤーは  
連邦軍とジオ軍にわかれて  
激闘を繰り広げる!

テレビ版で活躍した数々の  
モビルスーツに搭乗可能!

あの<sup>おと</sup>音響! あの<sup>きょく</sup>楽曲! あの<sup>せりふ</sup>台詞!  
こだわりの演出がプレイを盛り上  
げる! 気分はもう宇宙世紀!

# 事ができるか?

<カプコンAM国内販売> 〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号 (新宿三井ビル11階)

★<バンプレストホームページ> <http://www.banpresto.co.jp/> ★<カプコンホームページ> <http://www.capcom.co.jp/>

© 創通エージェンシー・サンライズ © BANPRESTO 2001 © CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. 画面は開発中のものです。

# SPACE UNCLEY

# INSURANCE

# TA

# FOR

# THE

# WORLD

# ON

## 君は生きのびる



エースパイロット達よ!今こそ1年戦争に参加せよ!!

発売元:株式会社バンプレスト

開発元/販売元:株式会社カプコン

〒540-0037大阪府中央区内平野町3丁目1番3号

TAITO®

TAKUMI

ハグランチャーで連爆せよ!

# NIGHT RAID

TAITONET

ナイトレイド



**意志を持った翼「ハグランチャー」。**  
 敵を自動的サーチ。体当たりで攻撃を繰り返す!レバーを回すと連爆回数がUP!  
**新スコアシステム「スコアサーモ」。**  
 スコアにプラスとマイナスの概念を導入。遊び方はプレイヤー次第!  
 通常:ハイスコア狙い      変則:マイナスハイスコア狙い      究極:ゼロスコア狙い

株式会社タイトー 本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 TAITO WEB SITE <http://www.taito.co.jp/> ©TAKUMI CORP. 2001

