平成13年7月1日発行（毎月1回1日発行）
第2巻 第7号 通巻第14号

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

月刊アルカディア
7月号

ARCADIA

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE

2001 No.014
7
650
yen
JULY

eb!
enterbrain

鉄拳4

スクープ!!

●新キャラ公開他、続報満載！

CAPCOM VS. SNK 2

VIRTUA FIGHTER 4

●深遠な世界への誘い！

「侍魂 見聞録」

「あなたの知らないゲーセン業界・業界誌編」

●特別描き下ろし付録！

「ナコルル」B2版ポスター

斑鳩

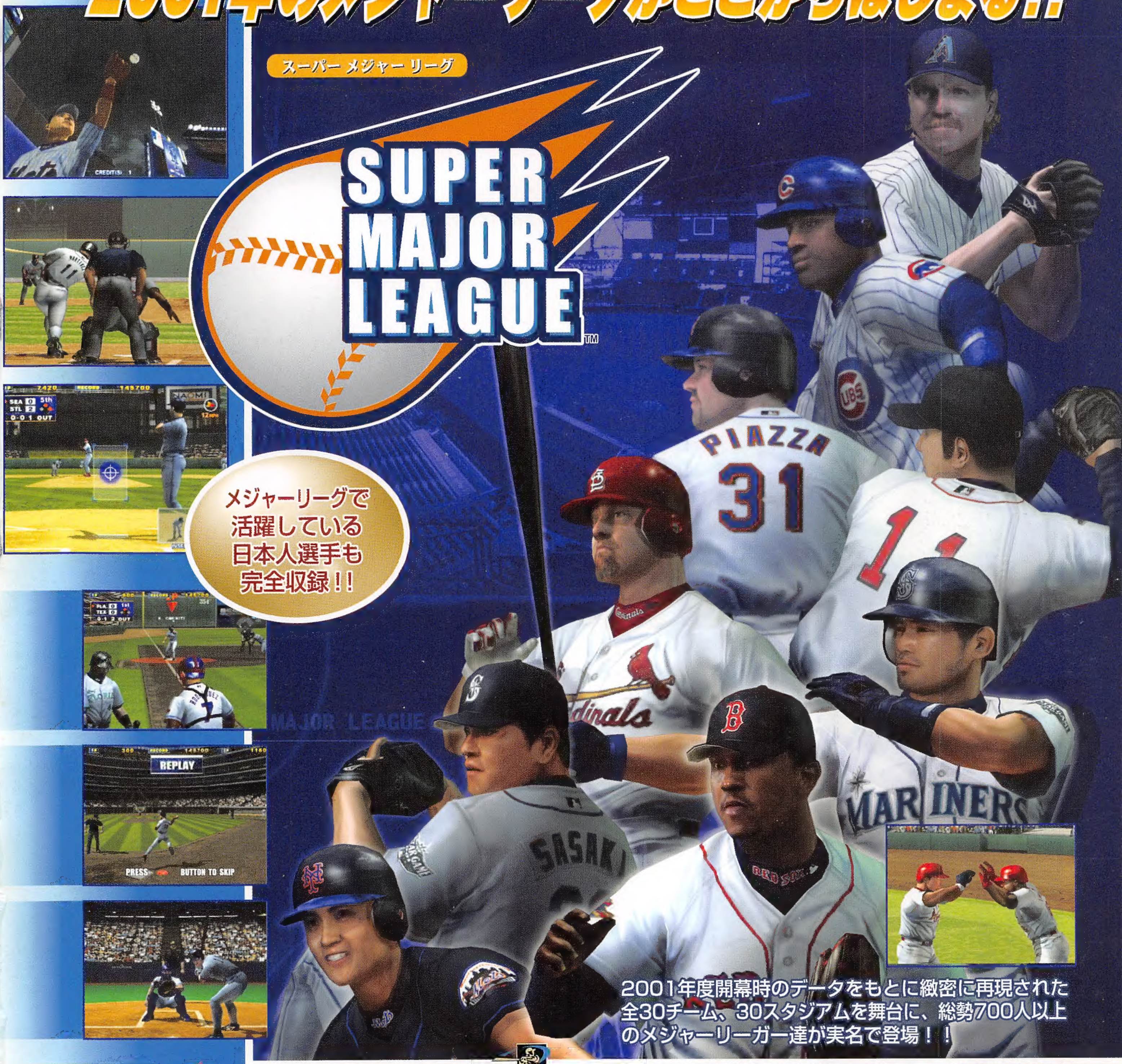
IKARUGA スクープ!!

表紙：「斑鳩」（トレジャー）

2001年のメジャーリーグがここからはじまる!!

スーパー メジャー リーグ

SUPER MAJOR LEAGUE™



メジャーリーグで
活躍している
日本人選手も
完全収録!!

2001年度開幕時のデータをもとに緻密に再現された全30チーム、30スタジアムを舞台に、総勢700人以上のメジャーリーガー達が実名で登場!!

NAOMI™ GD-ROM SYSTEM

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. Visit the Players Choice on the web at www.bigleaguers.com
© SEGA CORPORATION / WOW ENTERTAINMENT INC., 2001 © MLBP 2001 / MLBPA 2001

極みここにあり!

SEGA® 株式会社セガ
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷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エンターテイメント・ユニバース」 最新アミューズメント情報をご紹介。 SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE http://www.sega.co.jp/

NAOMI™2

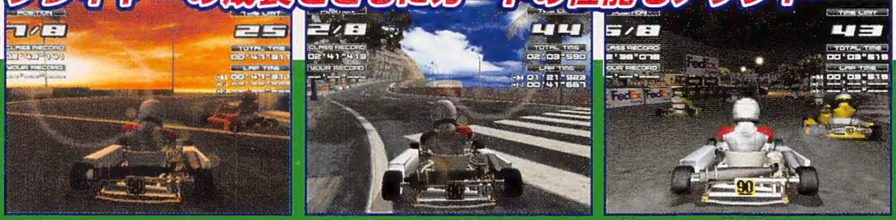
club kart™ european session

クラブカート

© SEGA 2001

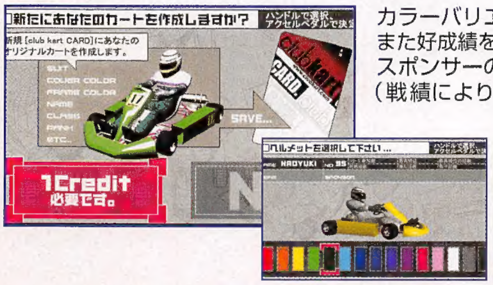
カードシステムが、レースのすべてを記憶する

カーレースゲーム初のカードシステムで、プレイヤーの成長とともにカートの性能もアップ！



プレイヤーの戦績は毎回カードに記録され、
チャンピオンシップレースでクラスが上がる
とカートの性能もパワーアップ！
腕を上げて、"club kart"の頂点を目指せ！！

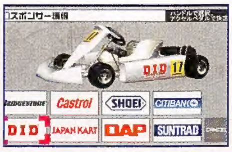
自分のカートを自由にカスタマイズできる！

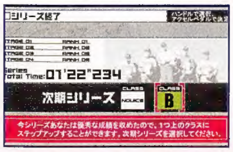

新たにあなたのカートを作成しますか？

ハンドルで選択、アクセルペダルで決定

新規［club kart CARD］にあなたのオリジナルカートを作成します。

カラーバリエーションは15種類。
また好成績を収め続けると、ある時点で公式
スポンサーのステッカーを貼ることが可能。
（戦績により最大6枚まで）



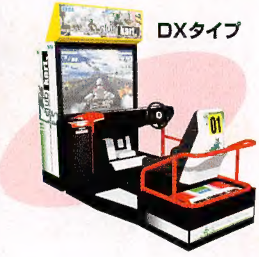

シリーズ終了

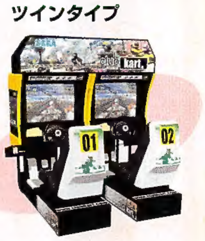
Series Total Time: 01'22"234

次期シリーズ

CLASS B

今シリーズあなたは優秀な成績を収めたので、1つ上のクラスにステップアップすることができます。次期シリーズを選択してください。


DXタイプ


ツインタイプ

www.clubkart.com

スピード・パワー・テクニックの

CAPCOM

HEAVY METAL NETWORK SYSTEM

HEAVY METAL™ Geomatrix

ヘビーメタル ジオマトリックス

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.

チームプレイでデスゲームに挑め!!

対戦か、チームか?2筐体で最大4人同時対戦!

<1対1(VS. MODE)><1対2・2対2・2対CPU(TAG MODE)>のマルチ対戦システム搭載!そして<1対CPU(1人プレイMODE)>の3つのモードで状況を選ばない対戦形式を実現!

多彩な攻撃アクションによるハイスピードバトル!

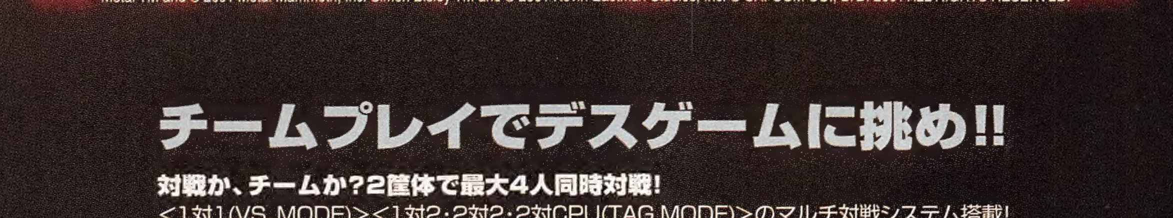
フィールド上の銃、剣、トラップ…etc.多くの武器・アイテムを駆使し、多彩なバトルスタイルを組み立て敵に立ち向かえ!

世界最高峰のファンタジー・コミック・マガジンの<HEAVY METAL>が電脳空間（サイバースペース）に新登場!!

<HEAVY METAL>誌のオーナー"ケビン・イーストマン"がストーリー原案とキャラのラフデザインを担当。そして同誌の看板的アーティスト"サイモン・ビズリー"が全てのキャラデザインを手掛け、カプコンがゲームを制作するという夢のタッグが実現。

本物の[重・金・属サウンド]がバトルにビートを叩き込む!!

メタル界のカリスマ的存在"メガデス"や"ハルフォード"を始め超一流バンドが、このゲームのために集結、鋼鉄のバトル・サウンドを響かせる!



画面は開発中のものです。

★アクセス簡単!!カプコンi modeサービス:[カプコンパーク]●imenu→メニューリスト→ゲーム/占い→ゲーム→カプコンパークへアクセスして下さい。
CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-6947-4540 知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。★<カプコンホームページ> http://www.capcom.co.jp/★<ヘビーメタルページ> http://www.heavymetalgeomatrix.com/

NAOMI™

ブッ壊ス。
HEAVY METAL
この夏、危険因子が電脳空間（サイバースペース）へ侵入（ダイヴ）する。

この戦いは常に、
イーブンとは限らない。
先ず、状況を的確に把握しろ。
敵の数は？位置関係は？体力は？
機動力は？携帯している武器は？
その武器の威力と
装弾数と発射間隔は？
同時に自分の体力と
武器と残弾数を確認、
さらにフィールド内で遮蔽物として
使えそうなものをチェック。
・・・生き残るために、
コンマ2秒で判断を下せ。

株式会社カプコン®
〒540-0037大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
＜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）
＜カプコンソフト情報＞ 大阪:(06)6946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040 名古屋:(052)571-0493
広島:(082)223-3339 松山:(089)934-8786 福岡:(092)272-0086 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

2002年4月生 入学願書受付中!

ゲーム・クリエイター学部

あらゆるゲーム映像を創りたい!

CG デザイナー科 2年

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。

魅惑の登場人物を生み出したい!

キャラクター・デザイン科 2年

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、パイオニア・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・デザイナーになりたい!!

ゲーム・デザイナー科 2年

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。

クライマキシムなドラマを創りたい!

ゲーム・アニメシナリオライター科 2年

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・ディレクターになりたい!

サウンド・ディレクター科 1年

ゲームに臨場感を加え、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・メソッドを贅沢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。

CGイラスト／CGデザイナー科　大倉基裕

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

115%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。）

グローバルなデジタル・アーティストをねらう!!

一日体験入学・学院説明会・進路相談会ご参加の方全員に プレゼント
200万円 傷害保障YAGライト・カード

入学案内書進呈 只今、入学案内書ご請求の方全員 YAGオリジナル下笠美穂イラスト「ぷくぷくシール」プレゼント中!

夜間専科 2001年10月生入学願書受付中!

- ●CGクリエイター専科
- ●ゲーム・クリエイター専科
- ●キャラクター・デザイナー専科※
- ●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

無料 一日体験入学 全国の各校にて毎月開催
6/3㊐札幌校　6/10㊐広島校

学院 無料 説明会
全国の主要都市にて開催
6/ 3 ㊐ 静岡市・奈良市・岡山市・宮崎市
6/10 ㊐ 金沢市・松江市・北九州市

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

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

お申し込み・お問い合せ　ACCESS DE SUCCESS
フリーダイヤル 0120-310-042（才能を世に）携帯・PHS OK!
フリー FAX 0120-310-595（才能すごくいい）
URL http://www.yag.ac.jp/　E-Mail yag_info@po.sphere.ne.jp
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-ARC-5 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

▶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）　マチのほっとステーション LAWSON

CONTENTS

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 月刊アルカディア
2001.7 No.14

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
Illustration by 鈴木 康士（株式会社トレジャー）
©TREASURE 2001

巻頭スクープ!!

キャラクターCGを公開!
鉄拳4 …… 8

SHTファンは刮目せよ!
斑鳩 …… 10

バーチャファイター4 …… 20
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2 …… 32

特別付録

©SNK/©2001 INTER-LET'S

付録B2判ポスター
ナコルル
～あのひとからのおくりもの～

特集

ゲームセンターを
もっと楽しむ計画
～オペレーションG(ゲーセン)発動!!～ …… 12
～8号先生リターンズ!
アルカディア・アカデミーシリーズ～
あなたの知らない
ゲーセン業界・業界誌編 …… 113
侍魂 見聞録 …… 139

好評連載

ポップンな関係～連載第二回～ …… 164

新連載

アルカデ チャット倶楽部 …… 194

GAME LIST

斑鳩 …… 10
ヴァンパイアナイト …… 96
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2 …… 32
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ PRO …… 64
ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ …… 36
ギガウイング2 …… 100
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン …… 52
ギルティギア ゼクス …… 102
グラビアコレクション …… 150
シャカっとタンバリン！ もっとノリノリ 新曲追加!! …… 154
スタントタイフーン プラス …… 98
ストリートファイターⅢ3rdストライク …… 104
ゼロガンナー2 …… 92
戦国伝承2001 …… 90
対戦ホットギミック インテグラル …… 146
ダイナミックゴルフ …… 88
鉄拳4 …… 8
どきどきアイドル スターシーカー …… 144
ナイトレイド …… 74
バーチャストライカー3 …… 152
バーチャファイター4 …… 20
ビーチスパイカーズ …… 147
プロギアの嵐 …… 83
ヘビーメタル　ジオマトリックス …… 38
ミスタードリラーグレート …… 76
モンキーボール …… 78
ワールドスタジアム2001 …… 155
ワイルドライダーズ …… 156

AD LIST

アミューズメントジャーナル …… 115
アリカ …… 188
カプコン …… 4
キルタイムコミュニケーション …… 112
コスパ …… 167
サイトロン …… 表3
G-フロント …… 112
セガ …… 表2
タイトー …… 表4
タイムマシン …… 111
哲備クリエイト …… 108
トライ …… 109
マックジャパン …… 111
ミルキーウェイ …… 110
代々木アニメーション学院 …… 6

SERIALIZATION

ブランニューアップデイツ …… 40
ゲームセンターマップ …… 44
アルカディアデータベース …… 47
魂を籠める者 …… 48
ギガウイング2スコアトライアル結果発表 …… 100
ロングランゲームズ ブースター …… 102
ジャンク新聞 …… 107
ハードウェアミュージアム …… 117
アーケーダー・ネオ …… 118
ジョイスティックトゥルーパーズ …… 120
ゲームセンターよく見る伝 …… 121
オールドゲームミュージアム …… 122
20世紀アーケードゲーム列伝 レゲー奥の細道 …… 124
全国ゲーセンイベント準備会 …… 125
アルカディアクーポン …… 128
ハイスコア全国集計 …… 129
超空間SNK …… 142
金剛脱衣門 …… 144
プライズワンダーランド …… 158
メダル「始めてみよう」物語 …… 160
筐体百景 …… 162
ギルティギア ゼクス アソシエイションXR+ …… 163
コスプレ・プレイスタイル …… 166
アルカディア フロンティアーズ …… 168
ゲーマー用語の基礎知識 街頭電脳遊戯語録 …… 176
設定資料集：戦国伝承2001 …… 178
ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方 …… 183
ゲーパロ館 …… 184
立体貴族 …… 186
ニューストランスミッター …… 190
デジタル・ディスク・アーカイヴ …… 192
げいむパラのいヤ …… 195
猛者通信ぽペソ …… 196
パンドラキャラット改 …… 198
彩京刑事 …… 199
プレゼント …… 200
次号予告・募集記事 …… 201

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 of 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。

超絶
SCOOP!!

21世紀最初の熱い夏がやってくる……

鉄拳 TEKKEN 4™

© （株）ナムコ

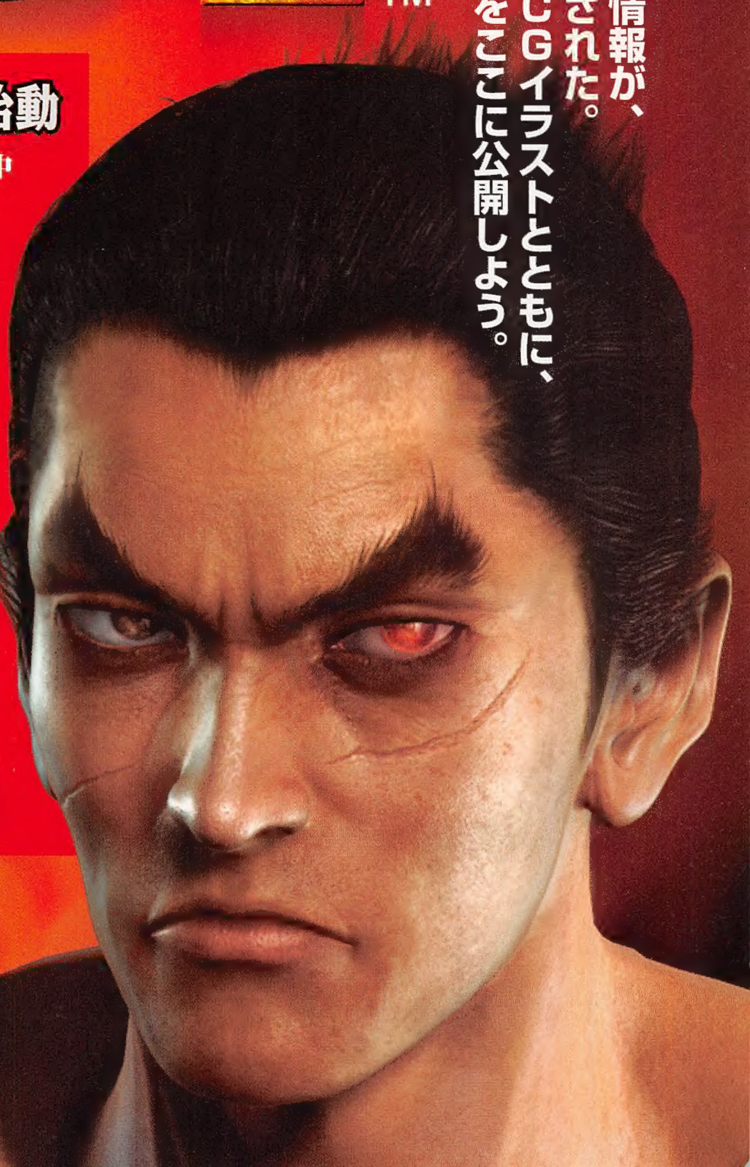
「『鉄拳４』開発中」との情報が、ナムコより正式に発表された。新キャラを含む３人のＣＧイラストとともに、現在分かる限りの情報をここに公開しよう。

Iron Fist Tournament 始動

『鉄拳4』がついに発表された。『鉄拳3』から5年……。途中『鉄拳TT』があったとはいえ、そのベースは『鉄拳3』だった。そこへ来て、この“正当後継作品”発表の朗報である。

ともすれば、旧来のプレイヤーは『鉄拳』シリーズ続編の話を聞くと、戦々恐々としてきた。『鉄拳』シリーズは「過去のシステムはこうだから……」「鉄拳は、こういうゲームだから……」というイメージにとらわれることなく、必ずシステムを変えてきたゲームだからだ。しかし裏を返せば、新たなる発見、それによる驚きと喜びをもたらしてくれていたことは間違いないわけで、その辺りはなんとも絶妙だったといえよう。

今までがそうであったように、一撃の重さと爽快感、突飛なキャラクター、同じキャラクターを使っていてもプレイヤーの個性が出る……といった、『鉄拳』ならではの部分は本作でも健在だろう。キミは、そのどこを楽しみ、どこに快感を覚えるか……。この夏、またあの“熱い”瞬間が訪れる。レバーを握りしめる手、その中の血が沸騰し腕をかけ上る瞬間を再び味わえる。忘れかけていた気持ちを思い出してほしい!



本作における主人公は、この冷血頭首。伝家宝刀の風神拳が早く見たいところだ。しかし、赤い左眼と、顔の傷が非常に気になる……。

三島 一八
KAZUYA MISHIMA

TEKKEN 4 超最新情報!!

遂に発表された、超期待作……『鉄拳4』。ここでは開発チームからのオフィシャル情報を中心に、現在分かる限りの情報をお伝えしよう！

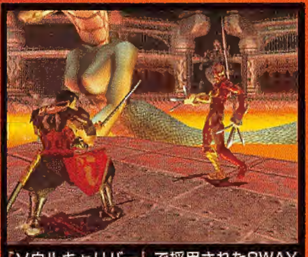
リン・シャオユウ
LING XIAOYU

おなじみの遊遊元気娘。今回もステージ中をピョンピョン跳ね回ってくれることだろう。

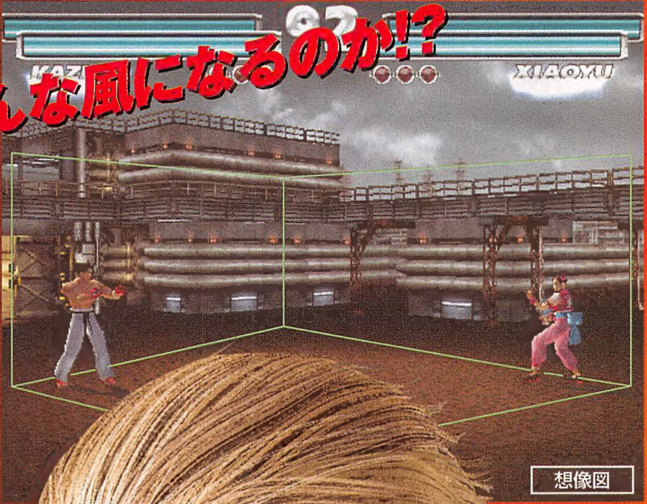
情報1 無限フィールドの撤廃と壁の存在 ポジション取りが重要に!!

なんと『鉄拳』の代名詞でもあった、無限フィールドが撤廃されているらしい。これによって、『鉄拳TT』後期で猛威を奮った「ひたすらステップアウトで相手と距離をとり、相手のミスを待つ」という戦法では、容易に勝つことは難しくなるだろう。そして、ステージには壁が存在する。壁際での攻防が重要になるのはもちろんのこと、空中コンボ、転がり吹っ飛びや投げ後の追い打ちなどにも影響が出るのではないだろうか。

また、フィールドが有限になったことで、ポジション取りが重要になるらしく、それに併せて横移動も強化されているらしい。「壁を背負ったことで生じる不利な状況を回避しやすいように」という意図が見られるが、同時に立ち合いでの攻防にも影響が出そうだ。



『ソウルキャリバー』で採用された8WAY RUNシステムに近いモノになるのか？



情報2 今度はシングルマッチ！ ストーリーは『鉄拳3』から2年後！

ゲームの根幹部分でも前作『鉄拳TT』から大きな変更がなされている。それは、『鉄拳3』の正当な続編ということもあり“タッグマッチ”ではなく、1キャラのみを操る“シングルマッチ”になっていること。よって、『鉄拳TT』で採用されたチェンジボタンは事実上なくなったと見ていいだろう。

本作のストーリーは、『鉄拳3』の2年後から始まる。『鉄拳3』の続編ということもあり、『鉄拳3』で存在したキャラが引き継がれている可能性が高いだろう。今回紹介している3キャラのほかに、『鉄拳4』ではいったいどのようなキャラクターが登場するのか、非常に気になるところだ。『鉄拳TT』で猛威を奮った、一八以外の三島家面々はどうなっているのか？　特に仁は『鉄拳3』のエンディングで悪魔と化してしまったが、果たしてその後どうなってしまったのか？　ひょっとして消滅？　それとも……。

ポールやロウなど、準主役的なキャラクターの存在も気になる（写真は鉄拳TT）。

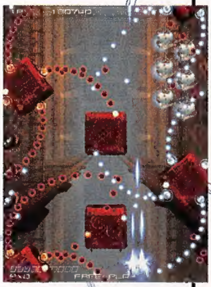
情報3 全国大会も開催か!? アルカディアも応援するぞ!!

何やら、この夏に向けてさまざまなイベントが企画されていようだ。ナムコ直営店各店舗でキャンペーンが行なわれる予定で、鉄拳の聖地『プレイマックス』でも、これまで同様熱い大会が行なわれる。また未確認だが、再びオフィシャルの全国大会が開催されるという情報も……。いずれも分かり次第、随時本誌でお伝えしていく予定なので続報を待っていてほしい。

満を持して発売される『鉄拳4』……。稼動開始は今夏予定だ。アルカディアも全面的にバックアップして、本作を盛り上げていくぞ！

ディーン・アーリッカー
DEAN EARWICKER

本作からの新キャラクター。雰囲気がどこかブライアンと似ている。また、名前から察するにイギリス出身の格闘家と思われるが……。

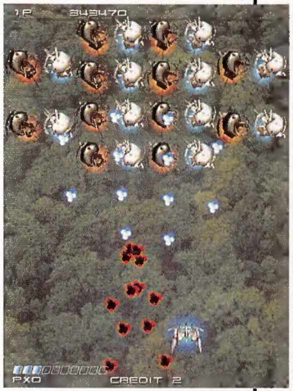


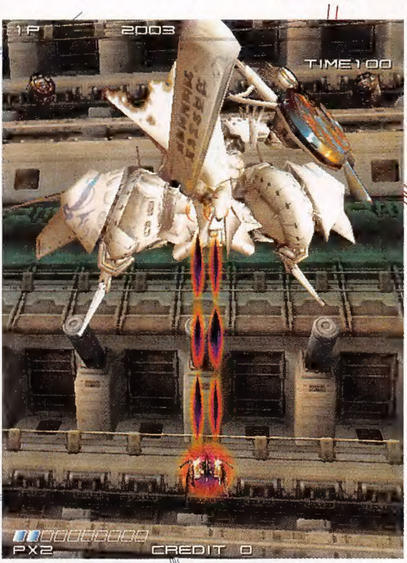
地形

縦スクロールのシューティングとしては珍しく、「地形」の要素が存在することが判明している。パズル性を予感する敵配置とともに、マニアックな攻撃が展開されることは想像に難くない。

規則性

整然としたフォーメーションで編隊を構成する、白と黒の敵機。同社の製品「レイディアント・シルバーガン」を知る者にとっては、パズル的要素や、高度なパターン化の必要性を予感させられる光景であろう。



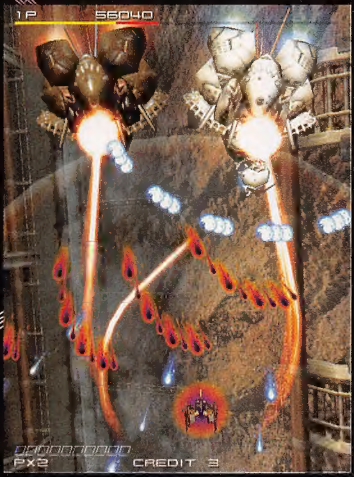


梵字

巨大な敵機が振り下ろす剣に、不気味な梵字が記されているのが見て取れる。パラレルワールドの未来日本で展開するストーリーには、宗教的な雰囲気が強く感じられ、背景となる世界観への興味が沸いてくる。熾烈な戦いとともに展開する、謎多き物語。発掘された物体「産土神黄輝ノ塊」の正体とは……？

白と黒

登場する敵機、および敵弾は、白と黒を基調にカラーリングされており、それ以外の色は見あたらない。自機も同様で、白い機体と黒い機体が存在しているようだ。これは何を意味しているのか？　画面を覆う白と黒のコントラストが、ゲームの核となる要素を司っていることは間違いないだろう。



斑鳩
IKARUGA

スクープ第二弾は、トレジャーの最新シューティングゲームだ!!

白と黒の衝撃！破壊と解放の翼なり!!

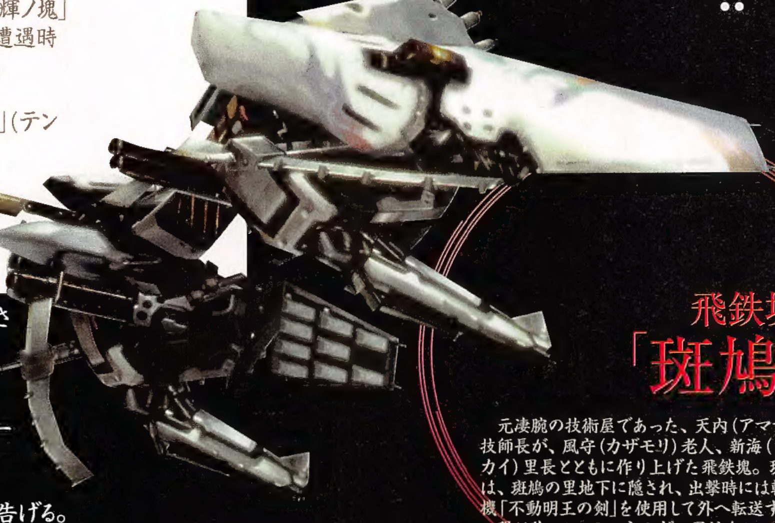
STORY

「鳳来ノ国」……元々、本州の外れに位置した小国である。しかし、今では自らを「神の力」を得た「神通者」と称し、「選民思想」と「平和統合」の名の元、各地を武力で制圧するまでになっている。
事の起こりは、国の中心人物である「鳳来　天楼」(ホウライ　テンロウ)なる人物が、数年前に地中深くから掘り出した「産土神黄輝ノ塊」(ウブスナガミ　オウキノカイ)と呼ばれる物体にあり、物体との遭遇時から、天楼は奇跡とも呼べる力を次々に発揮し始めたという。

その最中、人の自由を望み、鳳来に戦いを挑む組織「天角」(テンカク)があった。彼らは「飛鉄塊」(ヒテッカイ)と呼ばれる戦闘機を使い、鳳来と戦っていたが、次第に勢力を失い、全滅する。
しかし、その中で奇跡的に生き残った青年がいた。その名を「森羅」(シンラ)という。

森羅は、再び単身で鳳来に向かっていくが、敢え無く撃墜され、人里離れた村へ墜落する。
その村は「斑鳩の里」といい、選民思想のしわ寄せで、世間から捨てられた老人達の村、俗に言う姥捨て山であった。
森羅は、長老「風守老人」をはじめとする老人達に助けられ一命を取りとめる。

やがて、全快した森羅は、再び鳳来に挑むことを老人達に告げる。
老人達は武装もせず旅立とうとする森羅に、自分達の意地で作り上げた飛鉄塊「斑鳩」を託すのだった。



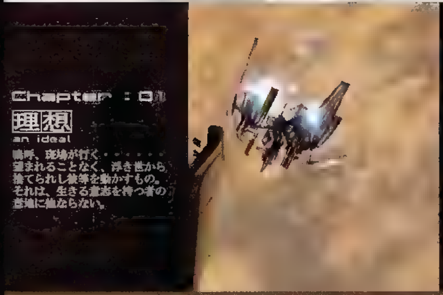
飛鉄塊「斑鳩」

元凄腕の技術屋であった、天内(アマナイ)技師長が、風守(カザモリ)老人、新海(シンカイ)里長とともに作り上げた飛鉄塊。現在は、斑鳩の里地下に隠され、出撃時には転送機「不動明王の剣」を使用して外へ転送する。
陽と陰、2つのエネルギー属性をコンパクトに一体化し、1機体でありながら属性変更することに成功した初の機体である。

※画面写真は開発中のものです

篝 カガリ

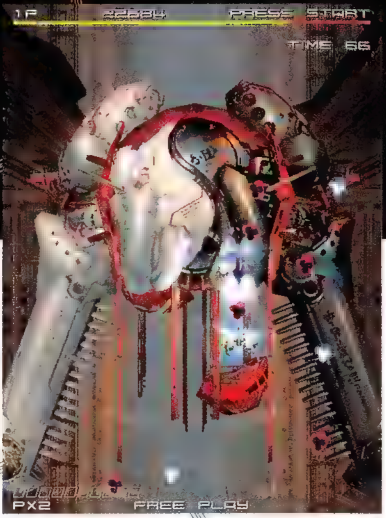
元々は、鳳来の人間であり、仏鉄塊（ブッテッカイ）を操り森羅に挑んできた刺客である。戦いに敗れ、墜落したところを森羅に助けられる。本人は、その気高い性格から自害することを望んだが、時とともに落ち着きを取り戻し、森羅や老人達の言う「自由」という物が本当ならば、それを見てみたいという理由で、現在は斑鳩の里に居着いている。

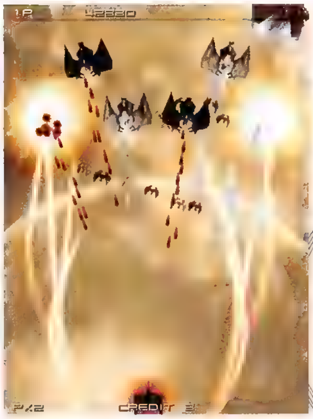


Chapter：01
理想
an ideal
嗚呼、斑鳩が行く・・・・・・
望まれることなく、浮き世から
捨てられし我等を動かすもの。
それは、生きる意志を持つ者の
意地に他ならない。

ギミック

大型の敵機の懐に潜り込み、至近距離から攻撃を加えているシーン。ボス級の敵機の攻撃は、今風の弾幕中心の攻撃ではなく、複雑な機体構造やギミックを駆使したものになる模様。弾幕に食傷気味のプレイヤーには、新鮮な衝撃を与えることだろう。

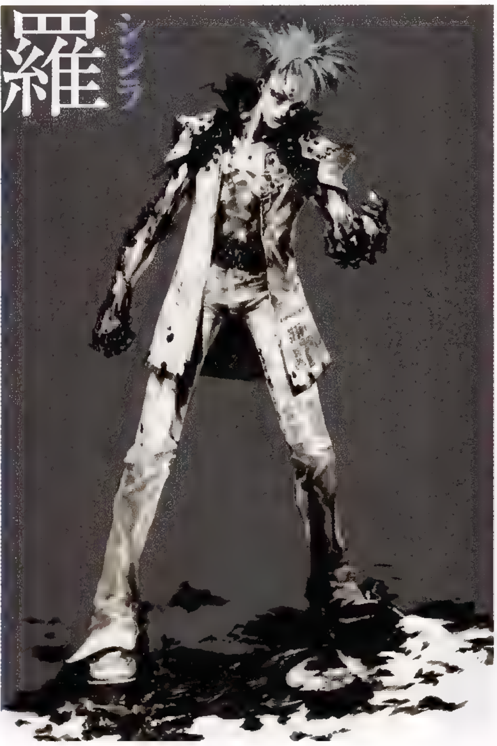




力の解放

斑鳩には「力の解放」と称される攻撃システムが存在するという。この写真で自機が放っているホーミングレーザー状の攻撃がそれと思われるが、どのような性能なのだろうか？

絶望の天空を貫く、その名は「斑鳩」――



森羅 シンラ

鳳来との戦いで斑鳩の里へ墜落したところを、村の老人達に救われる。その後、老人達の作った「斑鳩」に乗り込み、鳳来へ挑む。鳳来の支配から自由を取り戻す事を道とするが、同時に生涯の中で、たった一つだけでも後悔の無いことをやり遂げたい、という心ゆえに、事の本質を見失う無鉄砲さを持っていたりもする。

トレジャーファンならずとも期待して待つべし！

シューティングファンに待望の新作が登場。昨年のアルカディア6月号で発表された、トレジャーによる縦スクロールシューティングゲーム『斑鳩』（いかるが）だ。今号では、まだ詳しい操作方法やシステムなどをお知らせすることはできないが、その美しいゲーム画面に誰もが魅了されることだろう。特筆すべきは、NAOMI基板による美麗なシーンの数々。質感まで感じられるほど描き込まれた様々な敵機。そして、そこに漂う世界観と空気感を表現し尽くしたデザインセンスは、単なる娯楽機器を越えた映像遊技作品の域に達していると言っても過言ではないだろう。

「白と黒」に塗り分けられた自機と敵機そして敵弾の関係性は、単なる画面演出に留まることはないだろう。ゲームシステムに何らかの影響をもたらしていると考えても不思議ではない。なぜなら、同社は前作にあたる『レイディアント・シルバーガン』で、色ごとの敵を連鎖して倒すゲーム性を実践していたからだ。それと同じということはないと思われるが、ゲーム性のキーポイントとも想像できうる。

さて、発売は秋ごろとのことだが、トレジャーファンや『レイディアント・シルバーガン』ファンのみならず、多くのゲームファンにオススメする一品だ。[illegible]

「斑鳩　IKARUGA」
稼働時期：2001年秋予定
ジャンル：縦スクロールシューティング
メーカー：トレジャー
使用基板：NAOMI

©TREASURE 2001

オープニングで「[illegible]」を射出する転[illegible]「不動明王の剣」。[illegible]グラフィックが[illegible]れる、重厚な世界[illegible]見逃すな！

あなたのゲーセンスタイル、導きます

ゲームセンターをもっと楽しむ計画

OPERATION G

『最近、ゲーセンつまんねえなあ』『なんか、ゲーセンになじめな～い』。待て、待て待て。ゲーセンに行くのは確かにゲームをするためだが、そこから派生した遊び方を、ちゃんと享受しているかい？　あなたのゲームスタイルを導き出し、最適なスタイルを教えるぞ。ゲーセンの世界が、より拡がるだろう。突き進めば、この夏は巨大な波に乗れるかもよ！

メンテナンスは準備万端
動作チェックもすべてOK
熱い季節に向けて
ならし運転は終わったゲームセンター
あとは、あなたを待つだけだ

イラスト：今井神
協力：プレイマックス新宿店

STEP 1

ゲーセンに行こう!!

「ゲーセンに行きたいが、どのゲーセンに行けばいいかわからない」そう考えているキミに参考にしてほしいのが、このSTEP1だ。ゲーセンと一口に言っても、その種類と数はかなり多い。そこで、ゲーセンでの楽しみ方、目的からプレイスタイルを導き出し、さらに下の自己診断でオススメのゲーセンを導き出そう!!

キミはどのタイプ!? Myプレイスタイル!

どのゲームが好きでどんなプレイがしたいかは人によって変わるもの。ゲーセンに行った時に同じジャンルが好きな人と仲良くなると、よりゲーセンが楽しくなるぞ!! 自分がどんな楽しみ方をしているのかチェックしてみよう!!

俺のサウンドに酔え

音ゲー型

「自称・絶対音感持ってます」なミュージシャン志望なキミはコレ!! 楽器はないけど心は錦!? ソウルフルなハートでギャラリーもヒート!! みんなで盛り上がろうぜ!

ギャラリー作るぜ

[illegible]

「画面いっぱいに広がる弾幕が大好き」なキミはこのタイプと言えよう!! 迫り来る弾を避ける姿は、もはや芸術レベル!! みんなで情報を出し合って、より完璧な弾避けを目指せ!

今でも現役

レゲー型

「今のゲームじゃなにか物足りない」そんなキミはこのタイプ!! 無限に続くステージやカクカクしたドット絵が萌える!! みんなで若かりし日の思い出話をしようぜ!

ボールは友達怖くない

スポーツ型

「あんな監督よりも俺の方が巧い采配するぜ」というキミはこのタイプだ!! お気に入りのチームで優勝だ!! 実際の試合では負けたけど、ゲームじゃ負けないぞ!

対戦格闘乱入イヤン

お子ちゃま型

「格闘ゲームは好きだが、強くはない」そんなキミはこのタイプだ!! ド派手な必殺技や、キャラの動きが楽しい!! 勝ち負けなんか二の次だ!! みんなでワイワイ楽しもうョ!

はさむの大好き

プライズ型

「障害が大きいほど手に入れたくなる」そんな男らしいキミはこのタイプ!! 弱々しいスプリングや物理的にゲット不可能な景品が俺を呼ぶ!! まさに、ミッションインポッシぶる!?

シコシコ

脱衣麻雀型

「女の子の恥じらう表情がぁぁぁぁぁ!!」というケモノはこのタイプだ!! ツモに命を懸けろ!! 一回のミスですべてを失うつもりでイケ!! 脱いだらみんなで穴が空くまで見ようぜ!

対戦格闘喧嘩上等

大人の時間型

「格闘ゲームは勝つことのみが重要だぜ」そんなキミはこのタイプだ!! 俺より強いヤツと戦いたい!! もっとスゴイ技を一緒に研究しよう!! 友達よりも強敵(ライバル)がほしいぜ!

貯めるの大好き

メダル型

「方程式を解くのが好きで好きでたまらない」そんなインテリなキミはこれだ!! 右脳をフル回転させろ!! 先の先まで考えて動け!! みんなで新しい解き方を探し出そう!

頭脳の限界にチャレンジ

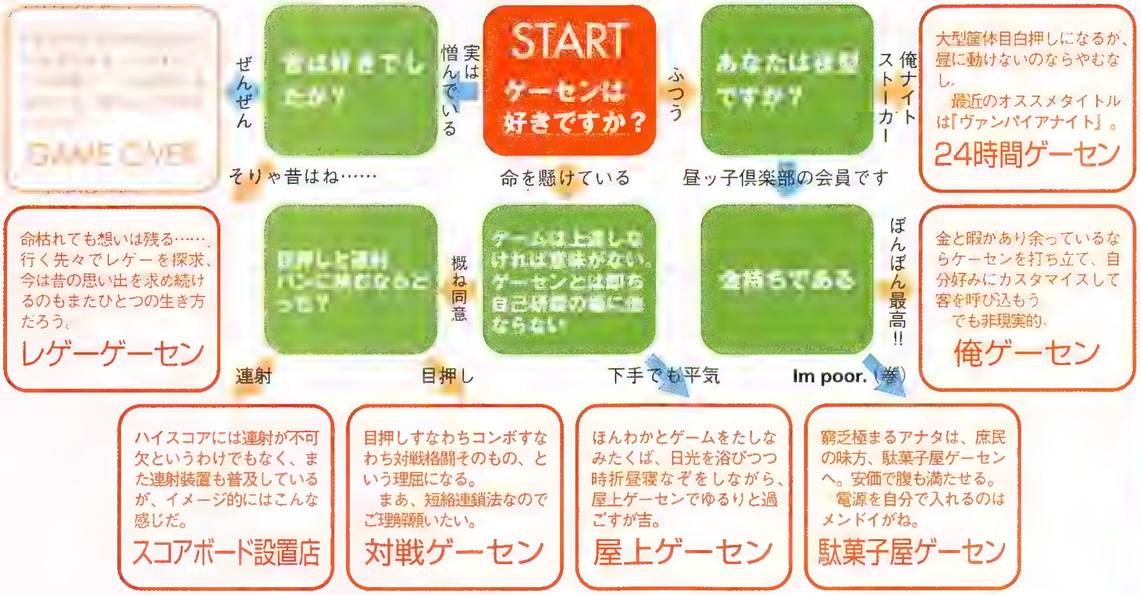
パズル型

「方程式を解くのが好きで好きでたまらない」そんなインテリなキミはこれだ!! 右脳をフル回転させろ!! 先の先まで考えて動け!! みんなで新しい解き方を探し出そう!

キャラ大好き♪

[illegible]

「ゲームの物語とキャラが好き!!」そんなアナタはこのタイプ!! 憧れのキャラが悪者を倒す姿が見たい!! ○○様は最後にどうなるの!? みんなで協力してエンディングを見よう!



大型筐体目白押しになるが、昼に動けないのならやむなし。
最近のオススメタイトルは「ヴァンパイアナイト」。

24時間ゲーセン

命枯れても想いは残る……行く先々でレゲーを探求、今は昔の思い出を求め続けるのもまたひとつの生き方だろう。

レゲーゲーセン

金と暇があり余っているならゲーセンを打ち立て、自分好みにカスタマイスして客を呼び込もう
でも非現実的。

俺ゲーセン

ハイスコアには連射が不可欠というわけでもなく、また連射装置も普及しているが、イメージ的にはこんな感じだ。

スコアボード設置店

目押しすなわちコンボすなわち対戦格闘そのもの、という理屈になる。
まあ、短絡連鎖法なのでご理解願いたい。

対戦ゲーセン

ほんわかとゲームをたしなみたくば、日光を浴びつつ時折昼寝なぞをしながら、屋上ゲーセンでゆるりと過ごすがよい。

屋上ゲーセン

窮乏極まるアナタは、庶民の味方、駄菓子屋ゲーセンへ。安価で腹も満たせる。
電源を自分で入れるのはメンドイがね。

駄菓子屋ゲーセン

[illegible]によるまるわかりゲーセンチェック!!

ゲーセンNOW!!

→ YES
→ NO

[illegible]が潜在的に嗜好するゲーセンをチェック! STARTから始めて2、3の質問に答えていけばお勧めゲーセンがおのずとわかってくるという仕組みだ。やり直しは1人3回までということになっているが、ある条件を満たすとエクステンドすることもあるらしい!?

STEP2

同じジャンルの友達を探せ!!

行くゲーセンが決まったら、次は行く時間を決めよう。
この時間割を元にすれば、自分と同じ目的で来ている人がすぐに見つけられるぞ!!

せっかくゲーセンに行っても、友達や対戦相手がいないとつまらない。いつも友達と一緒にゲーセンに行ってるならいいが、ゲーセン友達が少ない場合は対戦相手を探すのは大変だ。そんな時に役立つのが、このSTEP2のゲーセン時間割表だ。

アルカディア読者のために、ゲームのジャンルやタイトル、プレイスタイルに合わせて時間を割り振ったぞ。これを元にして、決まった時間にゲーセンに行くようにしよう。そうすれば、何曜日の何時にゲーセンに行けば同じプレイスタイルの人が集まるかがすぐわかるのだ。

もし誰もいなくても、定期的に同じ時間に来ていれば他のアルカディア読者から声をかけられるかもしれない。そんな時のタメに、下記ではアルカディア読者の合図も大公開!! これで明日からキミも、ゲーセン友達ゲットだ!!

日

せっかくの休みなんだから朝[illegible]戦だ！ 『対戦2D格闘』
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
ギルティギア ゼクス
K.O.F.2000
ストリートファイターZERO3(↑)
お子ちゃま型

落ちろ!!
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン
お子ちゃま型

子供には手加減しようね♪ 『対戦3D格闘』
バーチャファイターシリーズ
鉄拳T.T.
電脳戦機バーチャロンシリーズ
ブラッディロア3
大人[illegible]

みんな、俺を見てくれぇぇぇ!!!
ビートマニアシリーズ
ポップンミュージックシリーズ
DDRシリーズ
音ゲー型

ギャラリーを楽しませよう! 『対戦2D格闘』
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
ギルティギア ゼクス
ストリートファイターZERO3(↑)
K.O.F.'98
ヴァンパイアセイヴァー
MARVEL VS. CAPCOM 2
お子ちゃま型

今夜は眠らせないゾ♪ 『3D対戦アクション』
スラッシュアウト
スパイクアウト
大人[illegible]

日

すいてる時間に2週目クリアだ!! 『シューティング』
プロギアの嵐
ギガウイング2
シューター型

[illegible]ていいんだよ、勝てば!! 『ルール無用対戦2D格闘』
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
ギルティギア ゼクス
ストリートファイターZERO3(↑)
餓狼伝説MOW
大人の時間型

今夜は俺のライブへようこそ!! 『音ゲー』
ビートマニアシリーズ
ポップンミュージックシリーズ
DDRシリーズ
太鼓の達人
シャカっとタンバリン！
音ゲー型

卑怯なんて、負けたヤツの言い訳さぁ!! 『ルール無用対戦3D格闘』
バーチャファイターシリーズ
鉄拳T.T.
電脳戦機バーチャロンシリーズ
ブラッディロア3
大人の時間型

絶対不敗 『上級対戦2D格闘』
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
ギルティギア ゼクス
スーパーストリートファイターIIX
K.O.F.'98
K.O.F.2000
[illegible]

根こそぎ取り尽くせ!! キャッチャー&プライズ プライズ型

- お子ちゃま型
- 大人の時間型
- [illegible]
- シューター型
- スポーツ型
- 脱衣麻雀型
- パズル型
- 音ゲー型
- レゲー型
- プライズ型
- メダル型

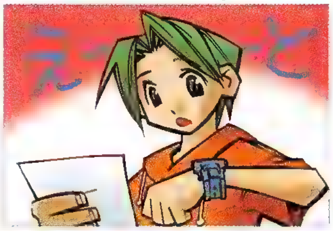
時間割表では、プレイスタイル毎に色分けしている。前ページで自分に合ったプレイスタイルを見つけてから、時間割表を見よう。

正しい時間割の見方

時間割を見る前に、前ページで自分のプレイスタイルを見つけだそう。時間割表のアイコンを目印に…（今回指示されたデザインコンセプトでは多数の色は使えないのでテキストを変えて下さい-大里）

また、同じ時間にいくつか重なっている場合は、重なっているどのジャンルでもOK。

もちろん、この時間割はあくまでも目安なので、各ゲーセンや友達通しでオリジナルの時間割を作ってみるのもいいかもね。



コレがみんなの合図だ！

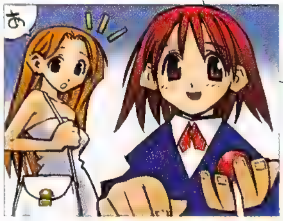
アルカディアサイン

同じゲーム好きの人を見つけたが、気軽に話しかけられない。そんな時に役立つのがこのサイン!!

「筐体のモニター部分に1円玉を置く」これだけでOK！

このサインを出してプレイしていれば、キミと同じアルカディア読者が声をかけてきてくれるぞ。もちろんサインを出している人を見かけたら、自分からもバシバシ声をかけよう!!

声をかける時はもちろん「アルカディア読んでますか!?」だ!!



1円玉をモニターの縁に置け!!

サインが出ていれば「対戦者募集&友達募集」の証だ。モニター付近に1円玉が置かれていたら、とりあえず声をかけてみよう

他にもこんなナイスな合図が!?

残念ながらボツになってしまったサインを紹介！実用性がありそうなサインもあるので、使ってみては!? ただ、何が起きても責任はとらないぞ!!

- レバーを握る左手の薬指が立っていた場合、「かかってこいや」。小指が立っていた場合「かかってきてん」であり、貞操の危機
- ボタンを打擲する右手の上に、コインを乗せたまま危なげなくプレイしている場合「俺のこのコインをお前の熱いコブシで地に堕としてみろ」であり、自信満々な挑発
- 50円玉の穴に紐を通してたくさん持ち歩いている人は、銭形のとっつぁん（給料日前は5円にパワーダウン）
- 見知らぬプレイヤーに対し、おもむろに画面にバシシマーカー（あらかじめ両面テープを付けておく）を貼り付けまくる。これは「俺ってリブルラブル大好きだぜ！」の合図

ゲーセン時間割表

月

土日に見た人のテクを練習だ!!
『初心者 音ゲー』
ビートマニアシリーズ
ポップンミュージックシリーズ
音ゲー型

[illegible]ンの戦場
バーチャストライカー3
スポーツ型

仕事の合間に頭をフル回転!?
『ひとりでパズル』
ミスタードリラーグレート
テトリスT.A.PLUS
パズル型

放課後はみんなでゲームだ!!
[illegible]
三国戦紀2
戦国伝承2001
お子ちゃま型

土日の雪辱戦といこうぜ
『対戦2D格闘』
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
ギルティギア ゼクス
K.O.F.2000
大人の時間型

ご飯を食べたらゲームをしよう
『3D格闘』
鉄拳T.T.
バーチャファイターシリーズ
お子ちゃま型

[illegible] Let's [illegible]
ギルティ
侍魂シリーズ
K.O.F.'98
餓狼伝説スペシャル

もう子供は寝る時間だ [illegible]脱衣
対戦ホットギミックシリーズ
アイドル麻雀ファイナルロマンスR
脱衣麻雀型

火

朝からハイスコアを狙え!!
『シューティング』
ブロギアの嵐
シューター型

学校や会社のみんなと戦おう
[illegible]
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
ギルティギア ゼクス
K.O.F.2000
お子ちゃま型

『対戦スポーツ』
バーチャストライカー3
パワースマッシュ
スポーツ型

仲間でワイワイ楽しもう
[illegible]
鉄拳T.T.
ブラッディロア3
お子ちゃま型

昨日の練習の成果をみせろ!!
『音ゲー』
シャカっとタンバリン！
サンバDEアミーゴ
音ゲー型

悲しいけど、これって戦争なのよね
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン
お子ちゃま型

リアルファイトは禁物だゾ!!
『ルール無用対戦2D格闘』
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
ギルティギア ゼクス
MARVEL VS. CAPCOM 2
K.O.F.'98

初心者は見学しとけ!!
『達人対戦3D格闘』
電脳戦機バーチャロンシリーズ
バーチャファイターシリーズ

俺の欲望がバーニング!! 『脱衣』
対戦ホットギミックシリーズ
アイドル雀士スーチーパイIII
脱衣麻雀型

水

連続技の練習だ!!
『2D格闘』
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
MARVEL VS. CAPCOM 2
K.O.F.2000
お子ちゃま型

上司だって遠慮せず叩きのめせ!!
『対戦3D格闘』
鉄拳T.T.
バーチャファイターシリーズ

[illegible]
バーチャストライカー3
スポーツ型

[illegible]
『3D[illegible]』
スラッシュアウト
スパイクアウト
大人の時間型

好きな物は好きなんだからしょうがないよね
ギルティ
月華の剣士「第二幕」

今日の俺は昨日とはひと味違うぜ!!
『シューティング』
ブロギアの嵐
ギガウイング2
大人の時間型

あのころの感動をキミに!!
懐かしのオールドゲーム
レゲー型

木

今日こそアノ曲を物にするぞ!!
『中級者 音ゲー』
ポップンミュージックシリーズ
パカパカパッションシリーズ
DDRシリーズ
音ゲー型

[illegible]
バーチャストライカー3
スポーツ型

[illegible]ディングを見せてやるぜ!!
『2D格闘』
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
MARVEL VS. CAPCOM 2
K.O.F.2000

[illegible]
ビートマニアシリーズ
ポップンミュージックシリーズ
DDRシリーズ
シャカっとタンバリン！
音ゲー型

飯食うヒマがあったら対戦しろ!!
[illegible]
鉄拳T.T.
電脳戦機バーチャロンシリーズ
お子ちゃま型

やっぱりハメはいけないよね
『ハメ&即死禁止!! 対戦2D格闘』
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
ギルティギア ゼクス
ストリートファイターZERO3(↑)
K.O.F.'98
大人の時間型

金

古きを温めて新しきを知るべし
懐かしのオールドゲーム
レゲー型

[illegible]
ミスタードリラーグレート
パズル型

[illegible]
ビートマニアシリーズ
DDRシリーズ
音ゲー型

20[illegible]
『初心者対戦3D格闘』
鉄拳T.T.
電脳戦機バーチャロンシリーズ
ブラッディロア3

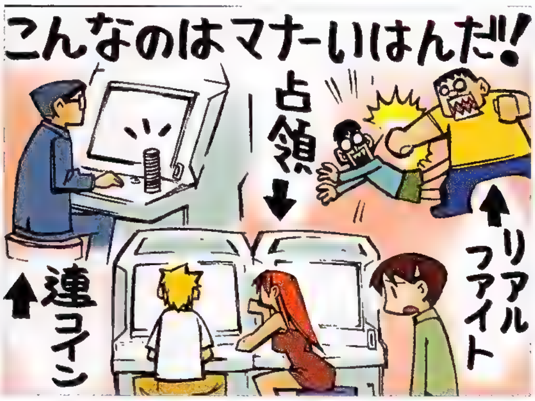
[illegible]
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン
大人の時間型

女性大歓迎!! 楽しく戦おう
[illegible]
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
ギルティギア ゼクス
ストリートファイターZERO3(↑)
K.O.F.'98
お子ちゃま型

ファン[illegible]時間だ!!
サイキックフォース2012
月華の剣士「第二幕」
侍魂シリーズ

なんで知らないけど[illegible]!!
『脱衣』
戦ホットギミックシリーズ
アイドル雀士スーチーパイIII
脱衣麻雀型

毎日通[illegible] 一攫千金メダルゲーム
メダル型


こんなのはマナーいはんだ!!
占領
リアルファイト
連コイン

ルールを守って楽しいゲームライフを

ゲーセンエチケット集（略してゲチケット）

ゲーセンで「あいつムカつくなぁ」と思ったことはないだろうか？　もしかしたら、自分もそう言われているかもしれないぞ。

そうならないために、ゲーセンでの最低限のエチケットを勉強しよう。

●ゲーム中のゲチケット

トラブルのほとんどがゲーム中に起こる。大切なお金を使っているのだから、当然といえば当然だ。

そこで注意したいのが、お互い楽しめるプレイをしようということ。初心者相手にガード不能技やハメ技を多用したり、わざと上手くない人に乱入し完膚無きまでに叩きのめすのはなるべく控えよう。

100円玉を積み上げて、一台のゲームを占領するのも他のプレイヤーに迷惑なのでやらないこと。

●ゲーセン内でのゲチケット

各店舗により、店内での飲食禁止、ナンパ禁止などがあるので、まずはそこの禁止事項をチェックだ

それ以外では、ゲームでいざこざがあった場合でもリアルファイトは絶対に禁止。ゲーム中に嫌なプレイをされたら、店員に伝えて間に入ってもらうこと。肉の力で解決してはいけないぞ。

また、ゲームをプレイしないのに他の台のイスを長時間使用するのはやめよう。せっかくゲームをしたくても、イスを占領されていてはプレイできないプレイを見学するならば、その後ろに立って見学するのがベストだ。

STEP3

ゲーセンになじもう！

人と接してこそゲーセン？　それとも、ゲームを遊び倒してこそゲーセン？　プレイヤーによってめざす方向性に差はあれど、ゲームセンターをもっと楽しみたいという欲求は共通しているはず。これからは3つのスタイルに大別して、キミのゲーセンライフにさらなる提案をしてみたい。「オペレーションG」の核心が、ここに明かされる‼

A　ゲーセンで友達をつくろう‼

まずは話しかけることから

日頃、行動を共にするような友人と違って、ゲーセンという場でつながった友達というのは特別な存在だ。

STEP2を活用すれば、キミと同じ趣味・嗜好のプレイヤーと出会う確率は高くなるはず。そこで気になるプレイヤーを見つけたら、まずは挨拶感覚で「うまいですね」とか、「〇〇が好きなんですね」とか話しかけてみよう。

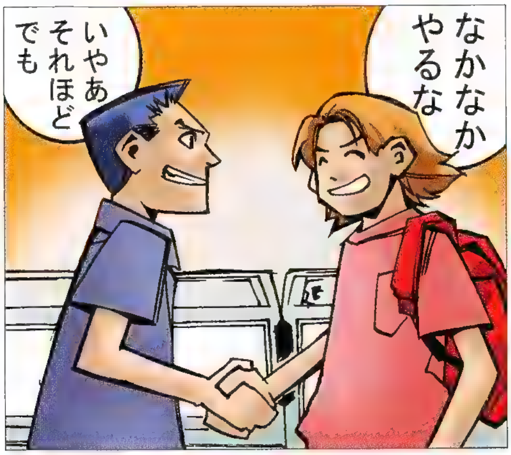
この一歩を越えてしまえば、案外、後はスムーズに運ぶなんてことは往々にしてあるし、とにかくこの一歩を踏み出さないと、何も広がらないってことだ。

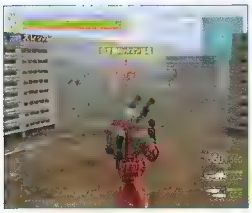
きっかけをつくりやすいゲームは？

今ならシステム、題材、そして一番流行っているという熱さから「機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン」がオススメ。協力プレイの末、負けてしまったときに「やっぱガンダム強いっすねえ～。ジークジオン。」などと声をかけてみてはどうだろう？

今後も『バーチャファイター4』に導入される「VF.NET（仮称）」など、ゲーセン友達を増やす新しいきっかけになるシステムも期待できそうだ。

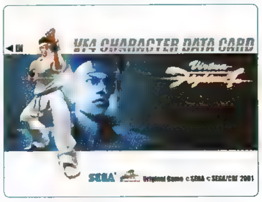
そもそもゲームが好きな者同士。どんなゲームでもきっかけは転がっているはずだから、難しく考えないでいこう！


なかなかやるな
いやあそれほどでも



「後ろはまかせろ！」なんてやりとりも熱い『ガンダム』。2対2というシステムは格好のきっかけになる。

「VF.NET（仮称）」はボクらのゲーセンライフをどう変えるのか？　詳細は『バーチャ4』特集25ページ参照。



B　店員さんと親しくなろう‼

基本は話しかけることから

ゲーセンと言ったら、日々我々プレイヤーを支えてくれている店員さんの存在を忘れてはいけない。

店員さんにはゲーム好きの人が多いし、ゲームの知識も豊富だ。それに一日中ゲーセンにいるわけだから、いろいろな常連プレイヤーを知っている。だから、店員さんを通して人脈が広がることもある。

ではどうやって親しくなればいいのか？　「〇〇はいつ入荷しますか？」とか、「△△って人気ありますよね～」なんて気軽に話しかけてみるのがいいだろう。

それでもきっかけがなきゃイヤッ、というシャイなキミ。例えばコインが呑まれた・レバーの調子が悪いといったアクシデントを利用したり、高額紙幣の両替時に話しかけてみるなど、きっかけはいくらでもある。勇気を持って、「話しかける」という最初の一歩を越えてみよう！

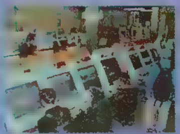
店員さんを介して広がる輪

店員さんと顔なじみになれれば、新作タイトルの入荷情報や隠しネタを先取りで教えてもらったり、同じような趣味のプレイヤーを紹介してくれたりして、ゲーセンでの楽しみが大きく広がるものだ。

特に店員さんを媒介して広がる人間関係。この恩恵は大きい。それまでに比べて、爆発的な勢いでゲーセン仲間の輪が広がっていくことだろう。

ちなみに、本誌ライター陣の意見でも、店員さんと仲良くなるのがゲーセン友達を増やすための近道だ、というものが非常に多かった。

また、キミがゲーセンに行ったとき、親しいプレイヤー友達が必ずいるとは限らない。その点、仲良くなった店員さんの勤務時間ぐらいはすぐに覚えられるはずだから、非常にコンタクトが取りやすいというメリットもある。



コンパネなどの不調とめぐり会ったら、店員さんと話すチャンス到来！　でも、お仕事のジャマはしないようにひとつ。

ゲーセンへ行くたびに話せる店員さんがいるのは嬉しいもの。そんな店員さんと出会うのも、ゲーセンの喜びのひとつだ。

友達と切磋琢磨していこう

ゲーセン友達がいれば、得るものがたくさんある。好きなゲームについて話しているだけでも十分楽しいし、いっしょに対戦・協力プレイの時間もいいものだ。

それにお互いのレベルが拮抗していれば、友好的なライバルとして、君のゲームの腕前も早く上達していくだろう。

殺伐とした緊張感の中で自分を高める面白さも否定しないが（STEP3のC参照）、これを機にゲーセン友達の魅力を見直してみてはどうだろうか？

ゲーセン友達がいれば、ゲームに新たな魅力が感じられるはず。

ルールを守って楽しいゲームライフを ゲーセンエチケット集
（略してゲチケット・対プレイヤー編）

人との接点を持つ以上、モラル／マナーはとにかく重要だ。一般的な常識はもちろん、ゲーマーならではのマナーも忘れずにゲーセン友達を増やしていってほしい。

参考までに避けるべき行為・注意点を挙げてみた。

◆相手がプレイ中に話しかける
◆相手が嫌がっているのに話し続ける
◆うまいプレイヤーにしつこく質問する
◆相手が聞き取れないような小さい声で話しかける

貴重な仲間を見つけたという喜びから、はやる気持ちを抑えられなくなるのも分かる。しかし、相手の身になって考えることが、何よりも大切。相手と「友達」になろうとしているんだからね。

実体験！　こうやって友達をつくりました

[illegible] きのボスでの [illegible] 地帯 [illegible] と思います。[illegible]

[illegible] 思っても [illegible] 相手が [illegible]

[illegible]

■[illegible] 同じ指向の人間が、お互いのレベルを高めつつ、ゲーマー [illegible]

[illegible]

お店から頼られるほどの常連に

お店の顔なじみになれたら、今度は店員さんのほうから話しかけてくれるだろう。そうすればキミも立派な「常連プレイヤー」の仲間入りだ。

これから発売になるタイトルの前評判を聞かれるなど、プレイヤーとしての貴重な意見を求められるようにもなれるだろう。お店に貢献することにもなる。

ガンダム人気でるかな
もちろんッス

ルールを守って楽しいゲームライフを ゲーセンエチケット集
（略してゲチケット・対店員さん編）

店員さんが相手でも、モラルはもちろん重要。プレイヤー同士の場合と同様、相手の状況を察してあげることが基本だ。

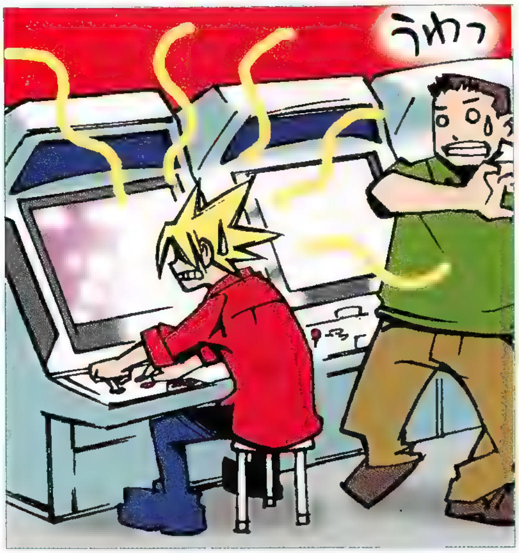
店員さんは勤務中なわけだから、忙しそうにしているときは声をかけるのをちょっと待ってみるのが心配りというもの。

それと、ほとんどのお店ではプレイヤーとのコミュニケーションを歓迎しているが、中にはそうでないお店・店員さんもいるかもしれない。そういう考えを尊重することも忘れずに。

店員さんたちはキミたちが話しかけるのを待っている!!

[illegible]

ひとりだってもっとゲーセンを面白くできる



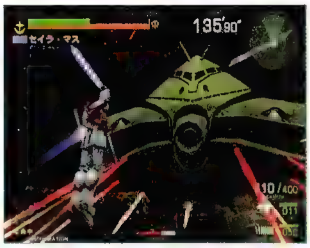
自分をより高めよう

気心の知れた友達とはもちろんのこと、対戦&協力プレイなどを通じて気軽にコミュニケーションを楽しめるのもゲーセンならではの魅力と言える。

とはいえ、あくまでもこれはゲーセンを楽しむ一要素であって、ゲーセンに置かれているゲームはタイトルやジャンルによって、遊び方も千差万別だ。当然、シングルプレイだからこそ、じっくりと腰を据えて遊ぶプレイスタイルもゲーセンを楽しむひとつの方法だ。

さて、シングルプレイが主流なゲームジャンルと言えば、シューティングや音楽ゲーム、パズルゲームなどを思い浮かべる人が多いと思う。しかし、どんなタイプのゲームであってもプレイヤーの考えかた次第で、シングルプレイを楽しむことができるはず。

ここで重要なのが「自分なりの目標を立て、それを目指したプレイをする」といった考え方。例えば「コンティニューなしでオールクリアする」などは誰もが目指す、ある意味で大局的な目標でもあるが……、これではあまりにも漠然とし過ぎている。とりあえず始めは「3面まで進む」といったような、自分が一定期間をかけて実現できそうな範囲の目標を立て、それを段階的にクリアするのが断然オススメ。仮に対戦ゲームのCPU戦であれば、単なる対戦練習で終わらせてしまわず「飛び込みからこの連続技を決める」などといった、具体的な練習内容を目標に決めてみるのも面白いだろう。



ゲームによっては、CPU戦だけの特殊なゲーム性を持っている場合もある。対戦にはない面白さを体験しないのは損?

ゲームの世界にどっぷり浸ろう

ひとりでゲームを楽しむ方法は技術を磨くばかりではないはずだ。ただ黙々とプレイするのではなく、ストーリーも楽しみながらプレイするというのも当然アリだろう。

特に最近のゲームの設定はバックストーリがしっかりと設定されていたり、キャラクターデザインに非常に力を入れていることが多いので、感情移入はしやすい。

ゲーム画面を見てゲーム中の世界へ想いをはせるのもまた楽しみ方のひとつだ

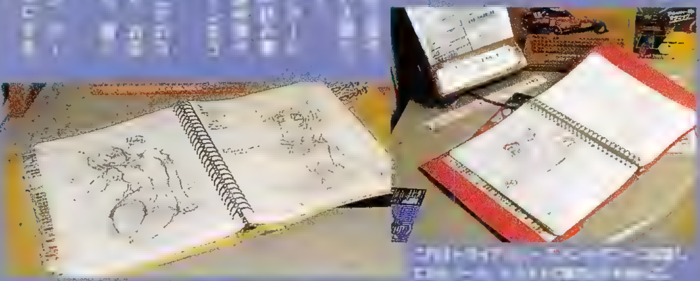
しっかりとしたバックストーリーを持つキャラクターたち。[illegible]細な設定がなされ[illegible]世界観の深さの[illegible]うか?

ゲーセンをもっと楽しむために

[illegible]

●コミュニケーションノート[illegible]

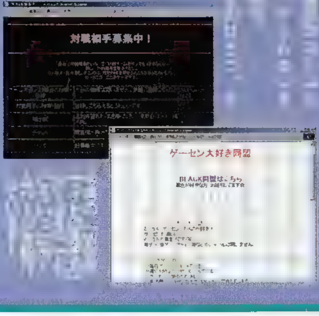
[illegible]



[illegible]

●ホームページを[illegible]

[illegible]



プレイヤーの先の究極世界

ゲーセンの達人たち

ここまでの記事を参考にして、みんなにもゲーセンをもっと楽しんでくれると、非常に嬉しい！　でも世の中には、ゲームを個人的に楽しむだけではなく、楽しさを発信する側になったり、それを仕事にしてしまったりという、「究極にゲーセンを楽しんじゃってる人たち」がいる。ただのプレイヤーだった彼らがどんなことを考え、行動したのか。参考にちょっと訊いてみたぞ。

ゲーセン店員

佐野さん（プレイマックス）

鉄拳1の稼動から、以後のシリーズ全てをずっと見てきたマックスタッフ。大会企画・司会・運営・片付けまでをこなす

ひとつのチームができて。そこに対抗する別のチームができて。そういう流れは、代替わりしつつ、今も昔も変わりませんね。中でも有名だった卍党。その創設者の１人で、マックスのプレイヤーだった原田さん（新宿平八）は、今では鉄拳4企画担当として活躍されてますよ。

ゲームメーカー

ヤマダ課長（彩京）

『ホットギミック』や『戦国ブレード』など、数々の人気シリーズを手掛ける彩京のダンディー課長。奇抜で意外な発想には要注意。

昔、熱中していたゲームがありまして。ある日ゲーセンの片隅で、そのゲームが表紙のアーケード誌を見つけました。それにゲーム開発の求人広告が掲載されており、ひと夏のつもりでバイトを始めたら知らぬ間に本職に。今でも、あの雑誌を手に取った事を後悔しています（笑）。

編集デスク

しもでん
（アルカディア）

ロリブニを愛する心で、デスクまで昇り詰めた本誌編集者。

ゲームは下手だったが、学生時代はメシ代と電車賃まで使い込んでしまうぐらい、ゲーセンという場が好きだった。その後、新声社にはデザイナーとして入社したけれど、何故か仕事は広告営業や書店営業、本の出荷、荷造り、漫画の写植貼り、ゲームグッズ制作、イベント運営……。色々やってて気付いたら、ゲーム雑誌の編集者になっていた。好きこそものの上手なれ、なのかな？

ゲーセン店長

鈴木さん（トライアミューズメントタワー）

【略歴】
連続技の研究の腕を買われて誘われたゲームメーカーで、デバッガーのバイトを経て、社員に。
▼
メーカーを退社。空白の時間。
▼
トライ アミューズメントタワーの店長を任される
▼
現在は店長を辞任。広報兼、イベント企画担当として、同店で暗躍中

お馴染み、秋葉原の人気店・トライタワーの元店長。現在は、お店で働く傍ら、サイヴァリアDVD（販売：Reverse Babel）の製作に協力したりと多忙。

メーカーを退社後、トライタワーの店長を任されたのも、客だった頃からイベントの運営などに参加していた縁ですね。Reverse Babelの社長ともゲーム仲間。ゲームを通じて知り合った人脈は大きいです。みなさんにも、コミュニケーションを大切にしてほしいですね。意外なつながりがでてくるかもしれませんよ。

大会運営

ひろさん　ラキラさん
（プレイヤー）

【大会開催への道のり】
津田沼エース店長に、ひろ氏が協力を仰ぐ
▼
ラキラが参加。大会の企画が本格化
▼
ニュートン・西スポなど協同、共に大会の概要を詰める
▼
全国各店舗に予選参加を呼びかける。SNKにも出向き、プレゼン
▼
アルカディアに大会告知を掲載

ひろ（写真）：千葉県在住のプレイヤーで、2001年KOF98東西大会立案者。／ラキラ：前「KOF98東西大会」主催者。他にも数々の大会運営に参加している。

「KOF98東西大会を、もう一度やりたい」。今度の大会は、その思いからスタートしました。もちろん、ここまでの大規模になるまでには、たくさんの方々の協力がかかせませんでした。この大会だけでは終わりませんので、これからも期待していてください。

さあゲーセンに行こう！

いろいろと提案してきたけれど、結局一番大事なのは、友だちを見つけたり、技を磨いたり、なんでもいいから自分なりにゲームセンターを楽しむことなのだ。ここで紹介した人たちも、今はいちプレイヤーなキミたちも、「もっとゲーセンを楽しみたい」っていう気持ちには、違いはないはずだからね。と、いうわけで、今回の記事を参考にして、「友だちができた」「楽しい店を見つけた」なんてお便りを大募集！　みんなの報告、待っているのだ。

〒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
「OPERATION G」係

ライター

キャサ夫（フリーライター）

いわずと知れた元バーチャ鉄人の１人。現在はライターとして、本誌をはじめ、エンターブレインの各ゲーム誌で活躍中

ゲーセンは“集いの場”であり、“出会いの場”でもある。中でもやはり『バーチャ』のプレイを通じて、多くの知人や友人ができたことは大きい。ゲームライターの仕事をするようになったのも、ゲーセンでの出会いがキッカケだったしね。俺にとってのゲーセンは、毎日違った人たちと出会える学校（しかも、小学校）みたいなものかも。いろいろな意味で、人生観を変えてくれた場所だね。

この夏最強のゲームを体感せよ!!

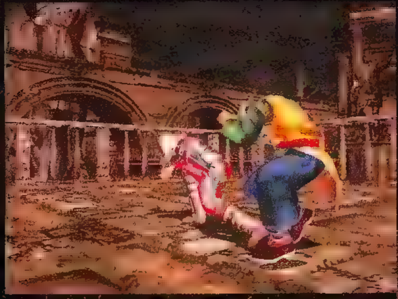
長きに渡る沈黙を破り、ついに最後のキャラクターがその姿を見せた！　今月は大増12ページにおよぶ、『バーチャファイター4』大特集。各キャラクターの新技画面写真に加え、無限の可能性を秘めた新システム「VF.NET」（仮称）の詳細もお伝えするぞ。モバイル・ネットワーク連動の格闘ゲームというまったく新しいアーケードゲーム・ムーブメントに、キミは激震する!!

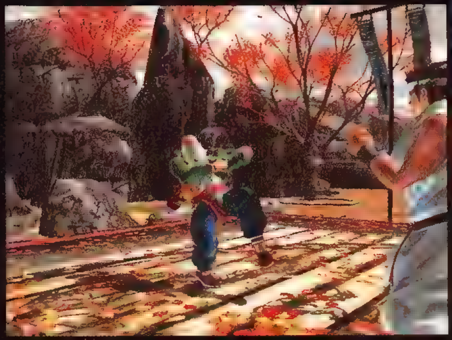
Virtua Fighter 4

Powered by NAOMI 2

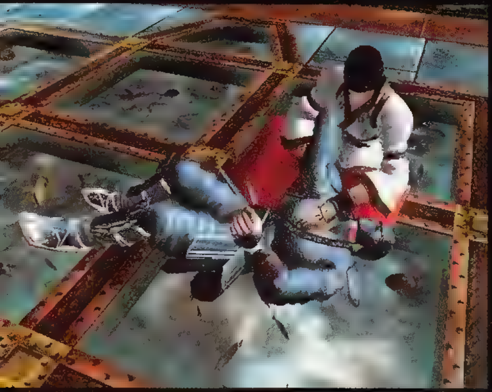
Original Game ©SEGA ©SEGA／CRI 2001

稼働時期：7月末予定　使用基板：NAOMI2





謎の『女性新キャラクター』ヴェネッサ登場!!



VANESSA LEWIS

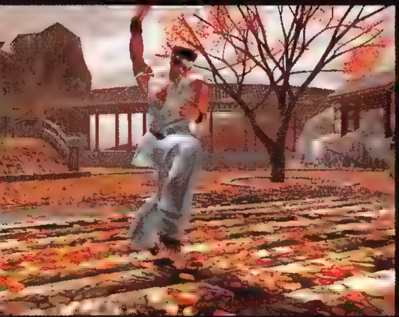
ヴェネッサ・ルイス

前号の記事までは、「女性である」ということ以外、すべてが謎に包まれていた『VF4』の新キャラクター。全国のバーチャプレイヤーが待ちに待った、『VF4』最後の新キャラは、その名も『ヴェネッサ・ルイス』！　格闘スタイルはムエタイをベースとした総合格闘技。さらに、当て身といった技も使える。殺された父の復讐のため、犯人が関係している格闘大会に出場するという設定らしく、現在はブライアント家のSPをしているとか。ブラジル生まれのスレンダーでパワフルなシルバーブロンド美女、ヴェネッサの詳しい情報は、来月号から続々掲載していくぞ!!

彼女のゲーム中での勇姿は次号にて！

CHARACTERS ～旧キャラクターの新技も続々公開!!～

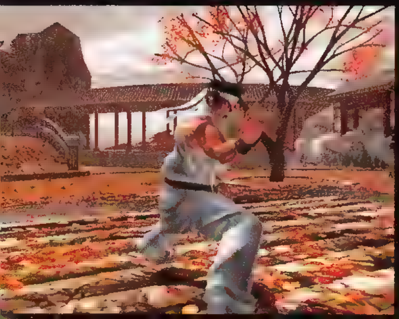
伏虎

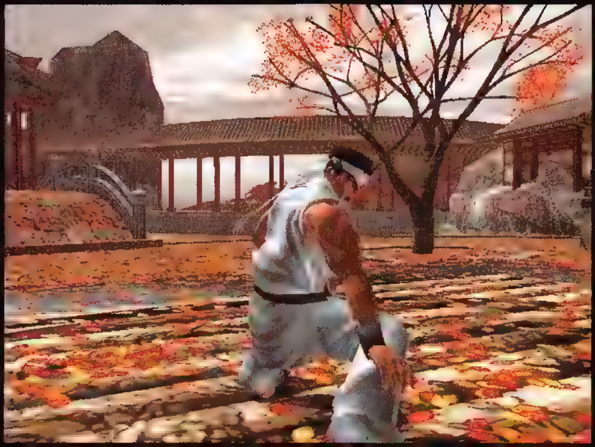


AKIRA YUKI

結城 晶

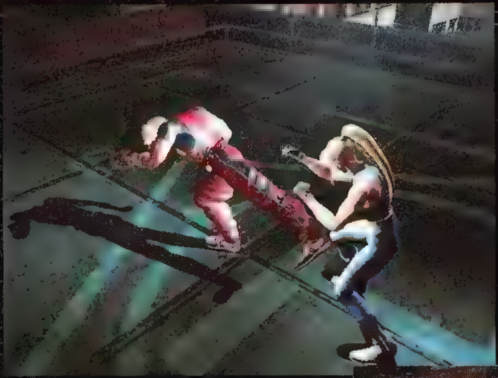
アキラの新技「伏虎（ふっこ）」は、大きく振りかぶった拳を踏み込みながら一気に打ち下ろす、八極拳の力強い単打（単発の打撃）。見た目から受ける印象から、ヒット時に相手がしゃがみになるのか……？　など、色々と想像は膨らむばかりだ。アキラらしい強力な新技の、性能面も気になるぞ。

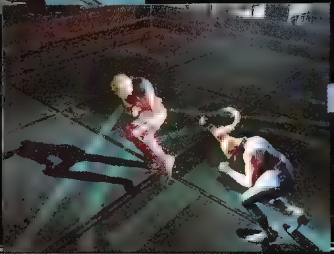


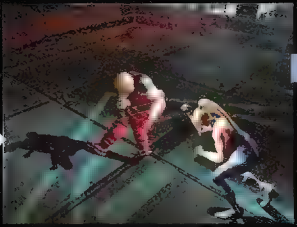


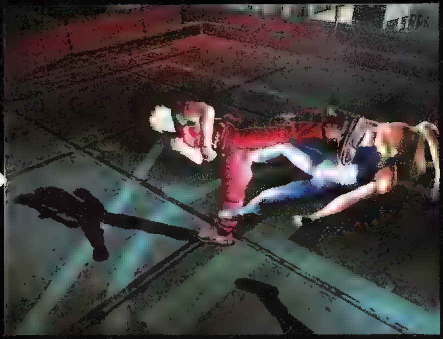
ジャッキー・ブライアント JACKY BRYANT

スピンレッグスライサー





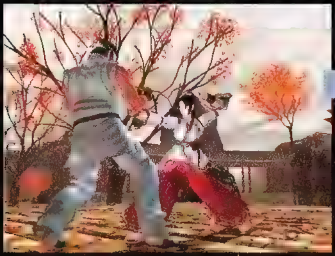


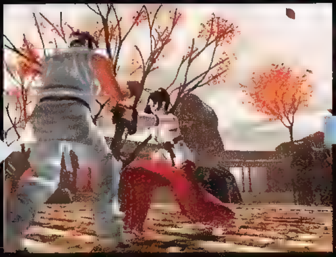


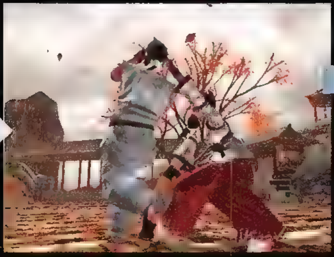
ジャッキーの新技は、相手の足元を刈るローキックから、ハイキックにつなげる連係。どうやら、下段→上段ながら、ダウンを奪えるようだ。これで発生がそこそこ早く、コンボだった日にゃあ〜もうウハウハって感じかな？　ジャッキーの新コスチュームにも注目。格好いいぞ！

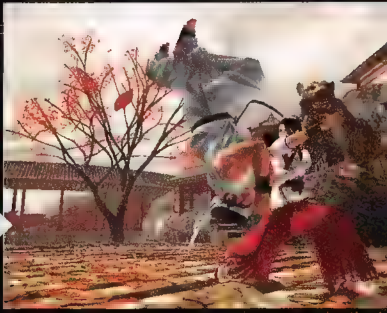
AOI UMENOKOUJI 梅小路 葵

重ね当て〜天開





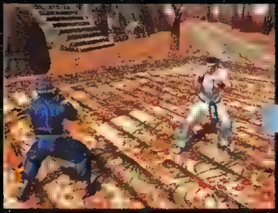


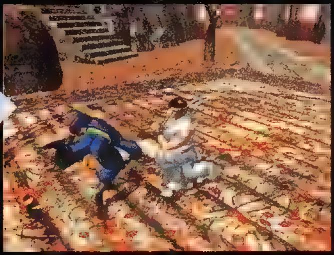


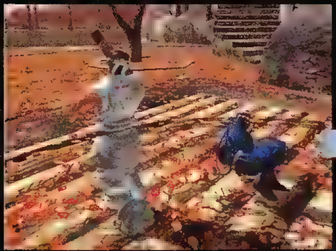
葵の新技「重ね当て〜天開（かさねあて〜てんかい）」。合気道や古武術の技法「重ね当て」で、相手をよろめかせ、ひねるように投げ捨てる。流れるような動作が美しい技だ。分類としては、打撃ヒット時限定の投げコンボなのかな？

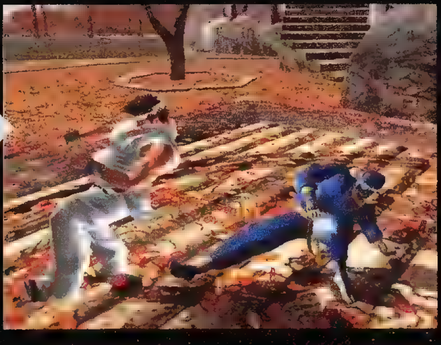
KAGE-MARU 影丸

葉隠流 陽・十文字〜流影転







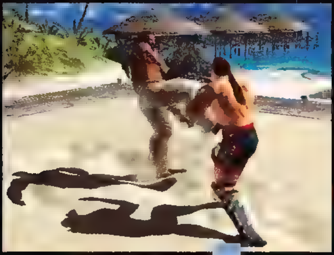


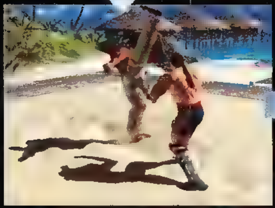
カゲの「葉隠流 陽・十文字〜流影転（はがくれりゅうよう・じゅうもんじ〜りゅうえいてん）は、上段パンチ捌きの特殊な構え、葉隠流 陽・十文字からの派生技。転がりながら背後に回り込み、背後から下段蹴り（半月蹴り？）をたたき込むぞ。

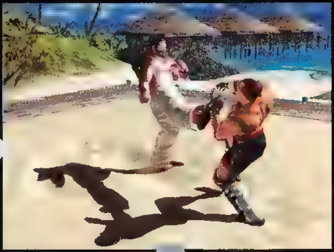
JEFFRY MCWILD

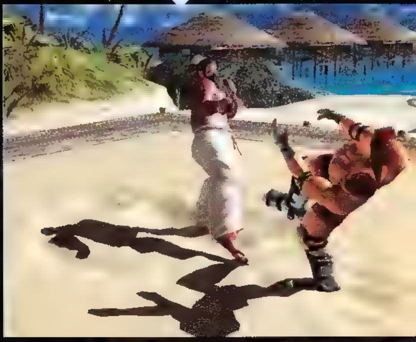
ジェフリー・マクワイルド

ヒールアックス





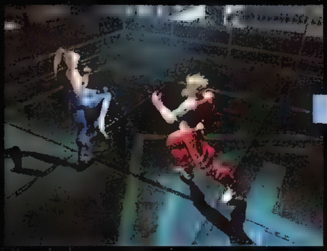
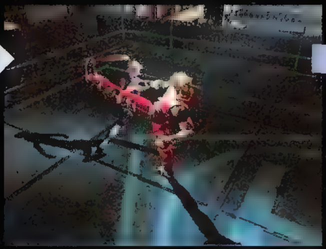
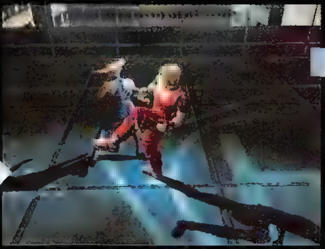




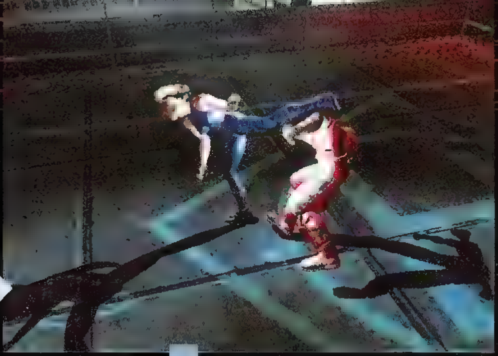
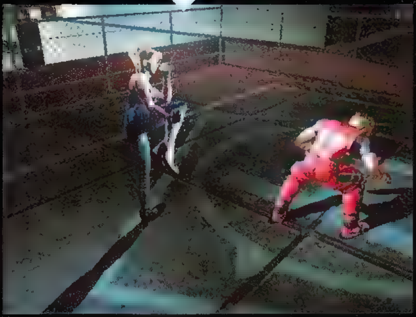
荒ぶる漁師、ジェフリーの新技は、その名も「ヒールアックス」。前作までの「ヒールアタック」と似た技だが、どうやら相手のガードを打ち破る、恐るべき破壊力を秘めた技のようだ。大振りな技なので、スキの大きさが気になるトコロ。

SARAH BRYANT サラ・ブライアント

サイドネックカットソード

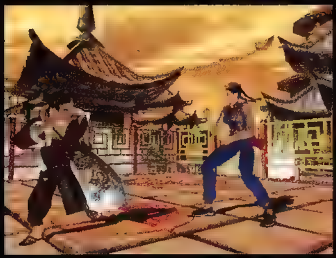
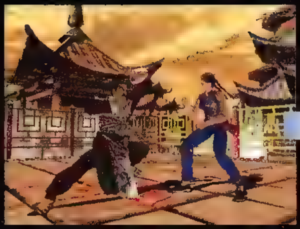
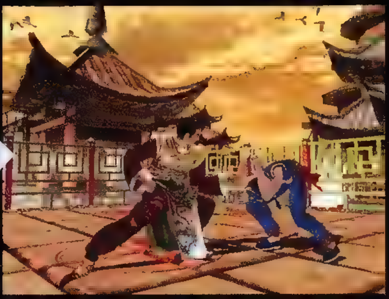
1枚目の写真で分かる通り、片足を上げた特殊な構えから繰り出される後ろ回し蹴り。ジャッキーのダッシュハンマーキックを避けていることから分かる通り、避け性能を持つ。さらに、技後は構えに戻るため、本作のサラは構えを戦法に取り入れることも重要と思われる。

LAU CHAN ラウ・チェン

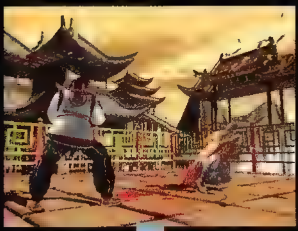
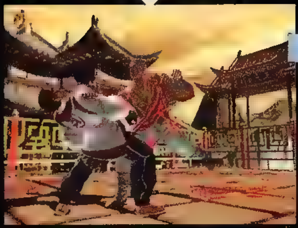
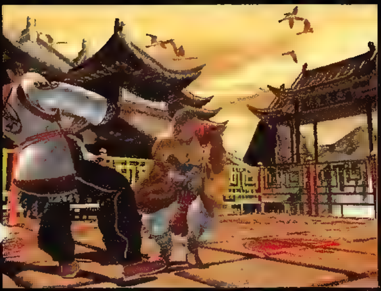
翻身壁拳

ラウの「翻身壁拳（ほんしんへきけん）」は、踏み込みつつ振り下ろす打撃。昔懐かし、恐れる親父のコブシ「翻身肘撃」を思い出させる攻撃だ。性能的にも、出かかりのモーションでわずかに退がるため、あわよくば相手の打撃をスカして……といった部分も同じっぽい？ コダワリの技だぞ。

LEI FEI レイ・フェイ

箭疾歩

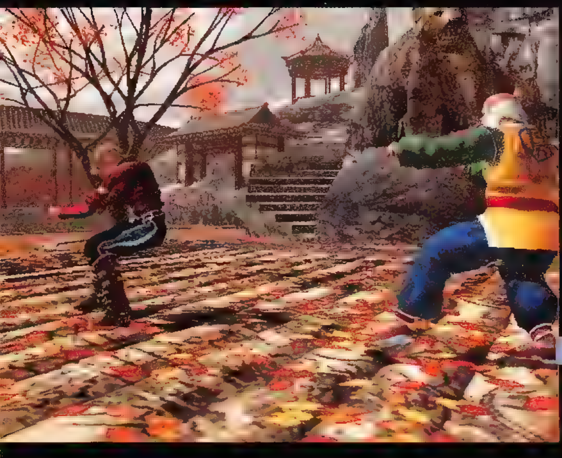
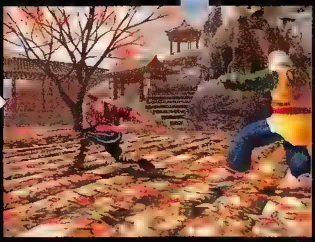
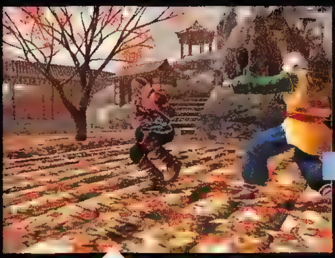
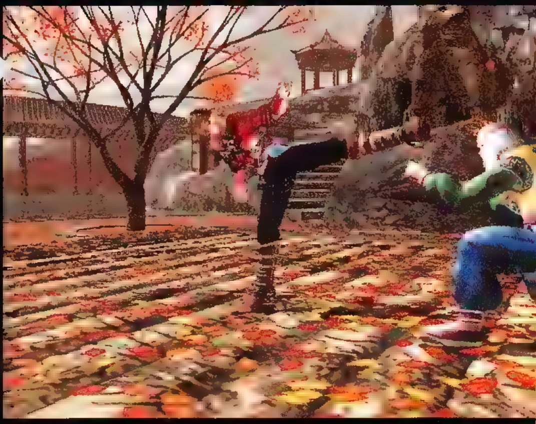




数多い構えの内の一つ「敗式」から繰り出される突進技「箭疾歩（せんしっぽ）」。秘宗拳と呼ばれる瞬間的に間合いを詰める歩法で、相手に強烈な一撃を加える。「溜め攻撃」対応で、溜めれば相手のガードを崩すことができる。でも、上段攻撃に見えるのは気のせい？

LION RAFALE リオン・ラファール

転身偸歩双手

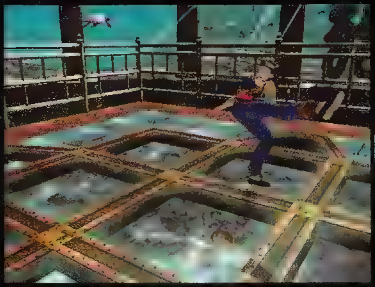
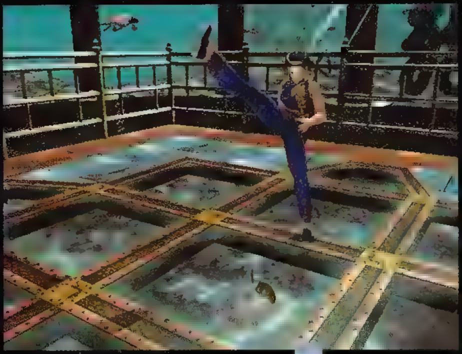
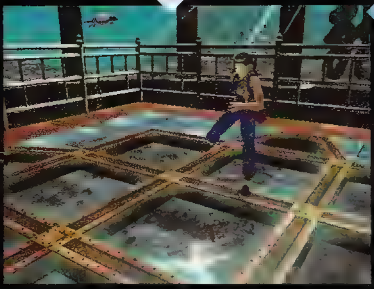
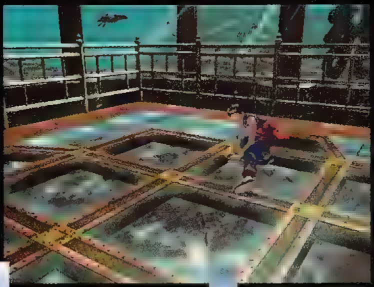
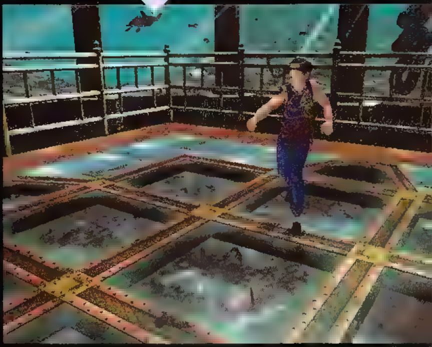
リオンの「転身偸歩双手（てんしんゆほそうしゅ）」は、偸歩双手のバリエーションの一つ。偸歩双手で踏み込みつつ、写真ではその後蹴りを繰り出している。技後にレバー入力でわずかながら身を引いたりと、蟷螂拳ならではの虚実混在の性能を持つ技だ。

PAI CHAN

パイ・チェン

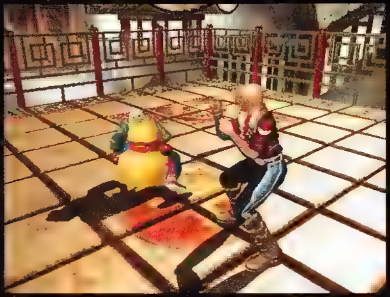
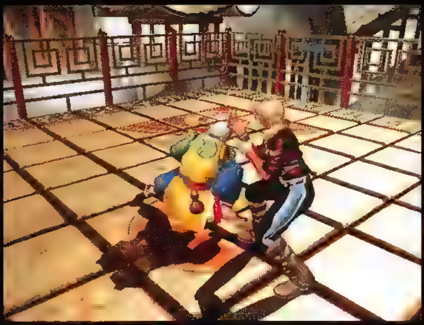
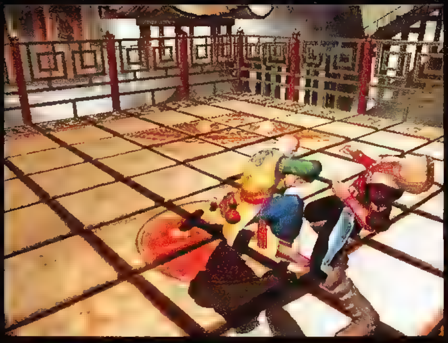
燕青擺脚～仆歩

「燕青擺脚～仆歩（えんせいはいきゃく～ぼくほ）」は、上段系の回し蹴りから姿勢を低くし（仆歩）、相手の攻撃を回避後に反撃に移行できる。攻防一体の動きで、『VF4』において重視されている「交差法」を取り入れた攻撃だ。もともと素早い動きのパイだけに、さらに幻惑効果が高くなりそう!?

SHUN DI 舜帝

撃山旋肘

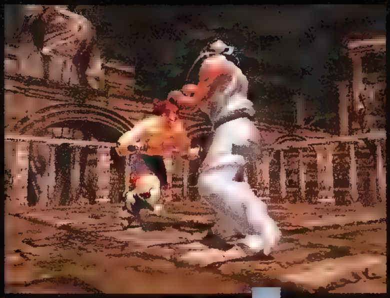
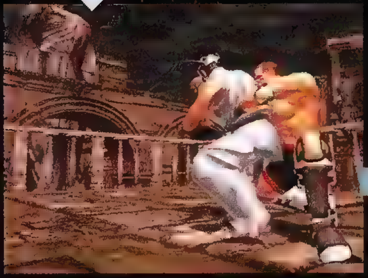
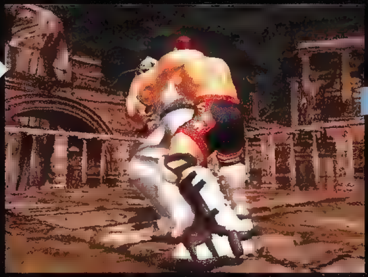
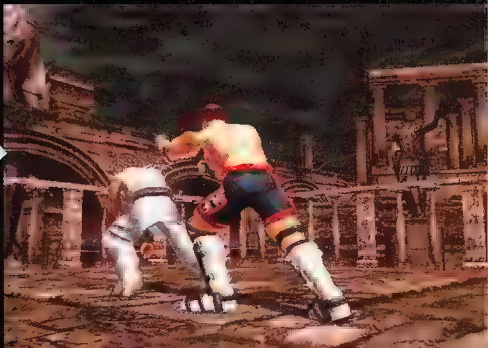




「おじいちゃん」の愛称で親しまれるシュンの新技は「撃山旋肘（げきざんせんちゅう）」。背中を向けてしゃがみ込み、そこから思い切り肘を打ち込む。溜め攻撃対応だが、普通に出しても出かかりのモーションで相手の攻撃を避けるつつ攻撃……という使い方が、イイ感じっぽいぞ。なかなか酔拳らしい技だ。

WOLF HAWKFIELD

ウルフ・ホークフィールド

ロースウェイタックル

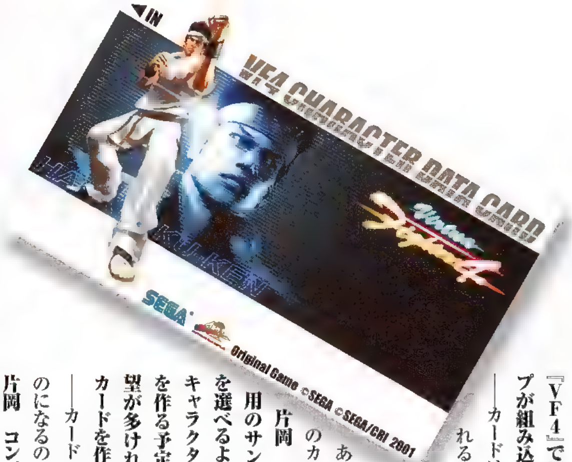





低い姿勢で突進し、タックルから相手をつかむ。その後背後に回り込み、投げや体勢崩しに移行する「キャッチ投げ」のようだ。写真では前作でいうところの「キャッチ～チェンジ～プッシュ」のようだが、つかんでからの選択肢は多そうだし、何より姿勢の低さが魅力的な技。あと気になるのは発生の早さかな？

アーケードゲームに新たな風を吹かせるか!?

VF.NETの大いなる可能性

過去の記事では断片的な情報しか伝えることができなかった、『バーチャファイター（以下VF）４』の新しい挑戦。モバイル・ネットワークを主題としたそのシステムは、カードと連動した「VF.NET」と呼ばれるネットワークサービスがキモになる。ここでは、『VF4』でその意欲的なシステムを統括する、AM2 of CRIの片岡氏に、「VF.NET」の全容と、今後の展望などについて語ってもらった。



カードのしくみ

――まずは、『ＶＦ４』で使われるカードについて、現在お教え頂ける範囲でお願いします。

片岡　まずカードの構造ですが、今回『ＶＦ４』で使用するものには、ＩＣチップが組み込まれています。

――カードは専用の自動販売機等で売られることになるのでしょうか？

片岡　そうなる予定ですね。

――今、ここにあるカードのデザインはアキラが描いてありますが、他のキャラクターのカードはありますか？

片岡　ここにあるのはロケテスト用のサンプルです。本当はデザインを選べるようにしたかったのですが、各キャラクターがデザインされたカードを作る予定は今のところないです。要望が多ければ、色々なキャラクターのカードを作りたいと思っています。

――カードの読み取り装置は、どんなものになるのでしょうか？

片岡　コンパネに付けるような、簡単な形状になると思います。形状はまだ決まっていませんし、ロケテストで使われるものも製品版に使用されるとは限りません。あとは、読み込みの関係上、ゲームの途中にカードの抜き差しはやめてもらいたいですね。

――カード一枚につきキャラクター一人ですよね。

片岡　そうですね。筐体にカードを挿して、キャラクターを決めるとカードに記録されるようになっています。

PROFILE

片岡 洋氏

●「VF.NET」チームリーダー

『バーチャファイター』シリーズ、『FIGHTING VIPERS』シリーズを始め、数々のヒット作を手がける。片桐氏とともにアーケードゲームにネットワークゲームの面白さを持ち込んだ『アウトトリガー』は、現在でもコアなプレイヤー層に支持される。ゲームの楽しさのツボを押さえたクリエイターである。

VF.NET 早わかり大辞典

こんなこともあんなこともできます！

カード（正しくは「アクセスカード」）はなくても、基本的にはプレイ可能。しかし、やはりカードを購入し、モバイル・ネットワークサービスを利用したほうが、より楽しむことができる。

ていうかVF.NETって何？

今年春のAOUエキスポで発表されて以来、概要が分からぬまま現在まで名前ばかりが先行して話題になっていた「VF.NET」。ここにきてようやくその姿が見え始めてきた「VF.NET」について、このコーナーでは分かりやすくお伝えしていこうと思う。

まず、現在「VF.NET」を利用できるのは、iモード端末のみということ（他機種で利用可能になるかは現在未定）。そして、最初にカードを購入し（カードを挿して遊ぶ）、書いてあるIDを「VF.NET」に入力する。これで、カードを鍵として、いつでも自分のキャラの情報・その他の多彩なサービスを閲覧することができるようになる。

——途中でキャラクターを変更することはできるのでしょうか？

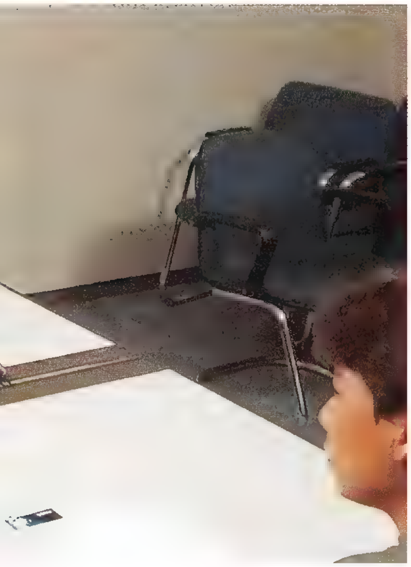
片岡　それはできません。他のキャラクターを使いたい場合は、新たなカードを買っていただく必要があります。

——デザインが一種類しかないと、複数のカードを持っている人は見分けがつけにくいのでは？

片岡　カードの裏にプリクラのシールを貼れるところを作ろうとか、名前を書ける場所を作ろうとか色々考えていたんですが……あまり格好良くないんですよ。それで、最終的には全キャラクターの名前が入ったチェックリストを印刷することに決定しました。そこで自分のキャラにチェックを入れる形になります。まぁ非接触なのでシールでもいいんですが。

——ではアルカディアの付録で、『ＶＦ４』用のキャラ判別シールを付けますか？

片岡　それはいいかもしれない（笑）。



限られた店舗を繋いでも意味がない やるなら全国すべての筐体を

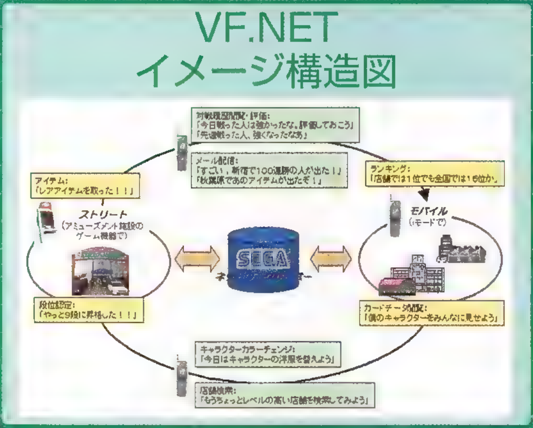
カードのメリット

——プレイヤーがカードを使うことによって得られるメリットには、どんなものがあるのでしょうか？

片岡　カードには経験値が蓄積されていて、プレイするごとに経験値が上がり、「段位」も上がっていくようになっていて、その段位や経験値は、画面上にも表示されます。また、経験値によって、キャラクターに変化が起こるようになっています。キャラクターの性能などは変わらないのですが、ビジュアル的な部分などにちょっとした違いが出るようになります。ちなみに、正式名称は「アクセスカード」といいます。これは、データを記録するという媒体という感じではなく、サーバーにデータを記録するための「カギ」的なものをイメージして下さい。

——段位などの情報をｉモードを使って見る場合は、パスワードなどを入れる必要があるのでしょうか？

片岡　各アクセスカードの裏にＩＤが振ってあり、それがパスワードの役目を果たします。そのＩＤを使いｉモードでＶＦ.ＮＥＴというコンテンツに行くと、カードに記録された情報が見られる仕組みです。また、対戦相手をブックマークすることができ、ゲーム中にコマンドを入力すると、ＶＦ.ＮＥＴでブックマークを付けた相手の情報を引き出せます。そこで、勝率がどれくらいか、何段なのか、投げや避け攻撃の使用頻度、ガードが甘



VF.NET
イメージ構造図

対戦履歴閲覧・評価:
「今日戦った人は強かったな。評価しておこう」
「先週戦った人、強くなったなあ」
メール配信:
「すごい，新宿で100連勝の人が出た！」
「秋葉原であのアイテムが出たぞ！」
ランキング:
「店舗では1位でも全国では16位か。」
アイテム:
「レアアイテムを取った！！」
ストリート
（アミューズメント施設のゲーム機器で）
SEGA
モバイル
（iモードで）
段位認定:
「やっと9段に昇格した！！」
カードデータ閲覧:
「僕のキャラクターをみんなに見せよう」
キャラクターカラーチェンジ:
「今日はキャラクターの洋服を替えよう」
店舗検索:
「もうちょっとレベルの高い店舗を検索してみよう」

筐体すべてがセガのネットワークサーバーにつながっていることにオドロキ。しかも、自分のキャラクター情報を管理するにとどまらない、多彩なサービスに2度オドロキ……。こりゃiモード端末を買うしかないぜ～!!　by担当者、ってな感じだね。

VF.NETで何ができるの？①

●自分のリングネームが登録可能

これは見ての通り。バーチャシリーズには欠かせないリングネームだが、「VF.NET」で入力すれば、プレイ中に画面に表示されるのだ！

●全国の店舗情報を検索・閲覧可能

「撃強いヤツと対戦してぇなぁ～」なんて時に、例えば「VF.NET」で「50連勝以上のプレイヤー」のような感じで条件を入力、検索すると、検索条件に当てはまるプレイヤーがいる店舗を探したりできるぞ。

●ブックマークを付けた相手の情報を閲覧可能

プレイ中、「う～ん、この人の動きはイイ！」なんて思ったら、ブックマークコマンド（現在未定）を入力すれば、その人の情報（勝率など）を知ることができる。もちろん、相手も「VF.NET」を利用していることが条件だけどね。

い……など様々な情報を見られます。

――段位の上がり方は、どういった要素に関係しているんでしょうか？

片岡　それはまだ非公開です。だけど、最初は画面をしっかり見ていれば気付くものもあると思います。最初から分かっていると面白くないですからね。

――ブックマークした相手がどこでゲームをしているかなどは分かりますか？

片岡　まだ詳細は決まっていないのでどうなるかはわかりませんが、それはプライバシーの問題でなかなか難しいです。だけど、誰がどこでプレイしているかがわかったら面白いので、何か良い方法が見つかれば実現したいですね。

日本全国をつなぐ！

――では、このシステムが生まれたキッカケについて教えて下さい。

片岡　新しいVFを作ることになり、ならば何か画期的なシステムを入れていかないとダメだろう、ということから始まりました。基本的なシステムは大きくいじらずに、ゲーム面とは別のところで何かやろうとしたときに、「バーチャって何が面白いのか？」と考えると、「自分と同じくらいのレベルの人と対戦をする」ことだったんですね。それをやろうとするうちに、現在の形になりました。

――どのあたりで苦労されましたか？

片岡　「されましたか？」ではなく、とりあえず現在も、ネットワークをつなぐことに苦労している最中なんです(笑)。どうやって筐体から直接ネットワークにつなぐのかを、今も模索しています。

――目指しているものは全国すべての『VF4』をつなげることですか？

片岡　当然です。限定○○店舗ではなく、すべての『VF4』をつなげたいですね。

――回線はISDNとか、そういった仕様は決まっているのでしょうか？

片岡　詳細は未定ですが、何かに加入するとか、設置するものは、すべてセガから提供できるようにします。

――お店を開けてから閉めるまでずっとオンラインになっているのでしょうか？

片岡　まだ正式には決まっていませんが、今度のロケテストではずっとオンラインになっています。

――VF.NETの料金は、どのくらいになるのでしょうか？

片岡　今回のロケテストでは無料ですが、稼働時には有料になるコンテンツもあります。それに加え、iモードのパケット料金が必要になります。

カードで色々やりたい！

――カードシステムを作るにあたり『ダービーオーナーズクラブ（以下DOC）』や『バーチャロンフォース』などを意識された部分はありますか？

片岡　DOCはかなり流行っていたので参考にはしましたが、『VF4』はカード利用の目的が違います。DOCは馬の成長ですが、『VF4』は自分の成長が記録できるようになると考えてほしいですね。それ以外にも、プレイヤー間のコミュニケーションをとるためになどに利用してもらいたいです。

――ゲーム画面で表示される情報やデータは、段位システム関連以外で、何かあるのでしょうか？

片岡　段位以外では、リングネームが表示できます。あとは、ラウンド開始時に経験値や勝率などが表示されるようになっています。

――リングネームが重複した場合にはどうなるのか、少々気になるのですが？

片岡　基本的には重複はOKでもいいと思います。けれど、大会の優勝者とか有名なプレイヤーの名前は、色が変わるとか……そういった区別はやってもいいと思っていますね。

VF.NETで何ができるの？②

●ランキングの算出

対戦における勝ち数から割り出した、店舗内のポイントランキングをはじめ、さらに規模を広げて全国ランキングまで、幅広い範囲で自分の戦績を確認することが可能。毎日閉店後に更新されるので、頑張った次の日は楽しみだね！

●アイテム、新コスチュームの取得

「VF.NET」に登録していれば、「何らかの条件で」アイテムを入手できるぞ。このアイテム、ゲーム中にキャラが身に付けたりする。希少価値の「レアアイテム」もあるという話なので、個性を前面に出したい目立ちたがり派にも超オススメだ！

…ほかにも、超基本的な「自分の戦績」を見たり、「技表」を見たりもできる。こりゃ～プレイのお供として必須だし、ちょっとしたヒマつぶしにも使えるし、もうゲームが出たらカードを購入して登録するしかないっしょ!?

ロケテスト用のカード絵柄はアキラだけだが…片岡氏の「要望が多ければ各キャラの絵柄も出したい……」という言葉通りになれば、カード集めも楽しめそうだね。

[illegible]にすべての情報をセーブするワケではない。セキュリティキーのようなものだ。しかも、読み取り部は非接触型なので、耐久性もBATSUGUNナリ。

レアアイテムなども入手することができます

——ネットワークを使って自分のリングネームを付ける際の、最大文字数の制限や漢字表記などは、どのようになるのでしょうか?

片岡　文字数は最大9文字程度にする予定です。もちろんリングネームの漢字表記はできますよ。

——例えば、VF.NETでどこかの大会の試合模様を記録して、それを筐体でダウンロードして再現したり、といったことができたら非常に面白いと思うのですが。

片岡　そこまで大がかりなことは、今のところ予定していないですね。

——今まで出た以外に、新規のシステムはあるのでしょうか?

片岡　闘った相手を評価する、「評価システム」というものがあります。対戦者それぞれにいくつかのパラメータがあって、対戦したあとなどに、それに対する評価ができるようにする予定です。

——ギャラリーからも評価を付けられるのでしょうか?　だとすると、マイナス評価が気になる人も出るのでは?

片岡　そうですね。ですから、ギャラリーからは評価はできないようなシステムになっています。

アイテム?

——iモードのサイトに掲示板を作って、プレイヤーが自分で考えたコンボや連係を発表し合ったりできるように……といった予定はありますか?

片岡　色々な問題があって、掲示板を作る予定は今はありません。その代わりに、サーバー側にメールを送受信できるようになっています。それを使って、ユーザーに対して、常に新コンボやバーチャの最新ニュースといった情報を、配信できるように作っています。例えば、キャラクターの見た目を変える要素として「アイテム」というのがあるのですが、めったに見られないアイテムが付けている人がいたりすると「こんな人がいます!」という感じで、ユーザーの方に配信できるようにしたいですね。

——それは、リアルタイムで配信されるものなのでしょうか?

片岡　かなりリアルタイムに近い状態にするつもりです。

——今の話で「アイテム」の話題が出ましたが、アイテムについて詳しくお聞かせ願えますか?

片岡　一定の条件で入手することができ、VF.NETで取り外したりもできるようになります。また、レアアイテムなども考えています。キャラに合ったアイテムを作るのが大変なんですが。お笑い系のアイテムは簡単に思い付くんですけどね(笑)。

——デモ画面で、全国ランキングなどを表示することはできますか?

片岡　表示するようにはできます。だけど、デモ画面で情報ばかり見られても、お金入れてもらわないとしょうがないですから……。携帯をゲーセンに持っていって、情報を見てもらいたいですね。

——VF.NETを利用して、店舗が大会を開きたい場合などに、何か利用できたりすると面白いし、非常に盛り上がると思うのですが。

片岡　できますよ。店舗単位でポイント集計しているので、期間を区切ったりして、その間のポイントランキングを出すなどが簡単に行なえるようになっています。お店側も、気軽に利用できるようにするつもりです。

——ウチの誌面でもランキング集計を使って何かやりたいですね。

片岡　月間ランキングとかも当初は考えていたんですが、なにぶん現段階ではまだ決まっていないですね。

——iモードは必須になるのですか?　パソコンなどでできるようにはならないのでしょうか?

片岡　とりあえず、稼動する時点ではiモードのみになります。いずれは他媒体でもできるようにしたいですね。

——カードの使用限度についてなのですが、バーチャロンフォースのようにプレイ回数が決まっているのでしょうか?

片岡　今は決まっていませんが、ICチップの読み取り限界などの関係から、無限に使えるようにはできないんです。

——本日はありがとうございました。一日も早くVF.NETが全国の店舗と繋がるよう、期待しています。

片岡　そうですね。頑張ります。

ARCADIA's VIEW
インタビューを終えて

VF.NETってイケてますか?

正直な話、インタビューするまでは、『VF4』のモバイル・ネットワークサービスについて「まぁ携帯を買い換えてまで……」などと思ったりした。しかし！　実際に片岡氏の話を聞くうちに「ヤバい!　発売までに買い換えないと」という気持ちになった。実際、発売後にどう盛り上がるかは予測できるハズがない。でも、全国の筐体をつなぐ……なんて、壮大なスケールの話を聞いてしまうと、期待が膨らむ。さらに、『VF4』以降のタイトル展開にも、目が離せなさそうだ。

今後、アーケードゲームの標準になるかもしれない新しいサービスを提示する『VF4』。気になる発売は7月末を予定しているとのことだが、最大級の期待を込めてリリースを待ちたい。いや、マジ楽しみですよ!

『VF4』で普及すれば、今後スタンダードなシステムになるだろうか?

そして…待望のロケテストが行なわれた!!

2001
5/12〜5/20

去る5月12日から20日、池袋GIGOにて『VF4』のロケテストが行なわれた。公式なアナウンスを元に行なわれるのは今回は初とあって、開店前から店の前にはプレイヤーの列！　あらためてプレイヤーたちの期待のほどが確認できた。

そして、開店後の店内も熱気に包まれ、誰もが大型モニタを食い入るように見つめる。行列を消化し、たどり着いた先には、夢にまで見た『VF』シリーズの新作が……。

池袋GIGOが燃えた!!

君はVF.NETを体験したか？

このロケテストでは新キャラ「ヴェネッサ」こそ使用できなかったものの、ゲーム的にはかなり高い完成度に仕上がっており、皆十分に堪能できたと思われる。ロケテスト初日には最大で「90分待ち」などという行列もあり、そんな中で何度もプレイした人の熱意には、正直頭が下がる思いがした。

また、ウワサの「VF.NET」も体験できるように、筐体脇にはiモード対応の携帯端末が多数設置されていた。試験運用ながら各種サービスを閲覧するプレイヤーも多数見受けられたぞ。

今回は実験的に「カードを購入（使用）してのプレイ」が前提となっていた。しかし、想像以上の来場者があったためか、早くも2日目にはカードが売り切れ、スタッフが嬉しい悲鳴を上げるというハプニングもあったとか……。

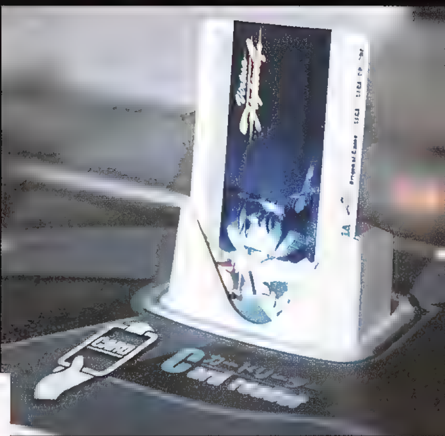
ロケテスト・インプレッション

- ANOTHER DNKG -

by キャサ夫

5月12日(土)、眠い目をこすって朝から池袋へ。もちろん、『バーチャファイター4』のロケテストのためさ。当日のロケテストは大盛況！　各媒体でロケテストの情報が告知されたせいか、開店10分前には、たくさんの人が並んでること並んでること……。その数およそ100人くらい。おかげでプレイまでの待ち時間が90分！　マジっすか？　コレ、できるんか!?　って感じがしたけど、それでも何とかプレイはできたから安心。

さて、今回のロケテストでもっとも目を引いたのは、「VF.NET」の存在。ゲームをせずとも携帯電話を片手に、さまざまな情報をチェックしているだけで、これがまた意外にオモシロイ。「おお〜！　俺ってまだ池袋GIGOで10位じゃん!?」とかね。正式にリリースされたら、またゲーム内容とは一味違った楽しみが期待できるぞ。つーか、個人的な余談になるけど、カゲの肘打ちモーションが……。だって、忍者っぽくないんだもん(何がだ)！　そんな感じ。



これが今回のロケテスト用（あくまでサンプル）カードリーダー部分。非接触型なので、立てかけておくだけという簡単なもの。中にはエキサイトして、プレイ後に忘れてしまう人もいたとか……。

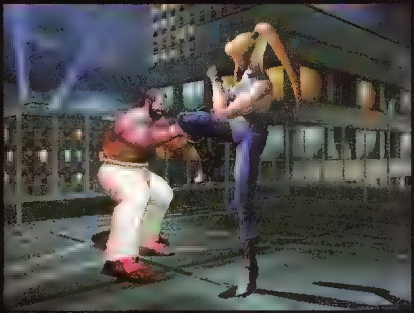
筐体脇には多数の携帯端末が用意されており、iモード端末を持っていない人も、「VF.NET」を体験できるようになっていた。早速リングネームを登録する人、コマンド表に見入る人など、利用できるサービスは少なかったものの、皆思い思いに「VF.NET」を堪能していたぞ。

……本来であれば前号のアルカディアでロケテストの告知をしたかったワケだが、残念ながら間に合わなかった。こういった部分に月刊誌のハンディを痛感してしまうが、その分アルカディアは量と質で勝負！　今後も毎月大量のバーチャ記事を掲載していくぞ（やや開き直り）！

また、タイミングが合えば、次回のロケテスト情報なども告知していきたい。次号以降の本誌にも、ぜひ期待していてほしい!!

バーチャファイター4 緊急インタビュー vol.4

鈴木 裕 特別インタビュー（後編）



ヴェネッサは従来の女性キャラよりもパワーのある質実剛健なタイプです

前号に続いて、鈴木 裕氏特別インタビュー2回目の今回。我々は基本に立ち帰り、新しい『バーチャファイター（VF）』のコンセプト、目指すものについてうかがった。もちろん、最新のネットワーク関連、新キャラクターについても質問してきたぞ！

聞き手：猟渡 雅史、霜田 和人、伊丹 森（ARCADIA）

最後の新キャラ

——それではまず、『VF4』の現時点での開発状況はどれくらいなのか、お教え頂けますでしょうか？

鈴木　70％を超えていますが80％はまだ超えていない……、といった感じです。

——今月公開の新キャラクター、『ヴェネッサ』はいつ頃プレイヤーキャラクターとして使えるのでしょうか？　ロケテスト版ではいなかったようですが。

鈴木　そうですね。ロケテストには残念ながら登場しませんでした。

——そもそもヴェネッサとは、どんなキャラクターなのでしょうか？

鈴木　フルネームはヴェネッサ＝ルイスといい、以前から言われているように女性です。このあたりは、キャラクターCGを見てもらったほうが早いと思いますよ。

——どういった格闘スタイルなのでしょうか？

鈴木　格闘スタイルを分かりやすくいうと「SP」です。もう一人の新キャラ、「レイ・フェイ」はもっとも古い拳法を使いますが、逆にもっとも新しい格闘術を使うキャラクターになっています。

——イラストを見ると、打撃中心のキャラクター……という感じがするのですが？

鈴木　イメージは「質実剛健」。実戦向きの格闘技なので、鳥の構えとかはとらないですね（笑）。

——既存の女性キャラクターというと、素早くて手数が多い……、というイメージがありますが。

鈴木　従来の女性キャラクターよりは、ずっとパワーがあるキャラになっています。といっても、いわゆる重量級というより、「実戦的な動き・技を使う」キャラクターですね。技も見た目はシンプルでハデさは無いですが、より確実に相手を倒すという部分を突き詰めた、実戦的な攻撃をします。そのあたりが、先程言った質実剛健ということですね。

コンセプトについて

——基本的な話になりますが、今回のバーチャファイターのコンセプトはどんなものなのでしょうか？

鈴木　コンセプトはバーチャファイターのコミュニティを作ろう、ということ。前回のインタビューでも言いましたが、昔はバーチャファイターにはスターがいて、そのスター達が最先端を走り、コミュニティを作ってくれていたわけです。しかし今回は、私たちがVF.NETを使い、コミュニティを作る土俵を用意していこうと思っています。対戦ゲームは同レベルの人と競い合うのが一番楽しいので、同じレベルの人がいればすぐに分かるように色々と仕掛けを作ってあります。同じくらいの腕前同士の人が対戦するのであれば、勝っても負けても僅差になることが多いですから。負けても理由の納得のできる、充実感あふれるものを目指したいと思います。

——誰がプレイしているのかが分かると、一試合の価値が高く感じるようになりそうですね。

鈴木　あの地味だった将棋が、羽生さんによってメジャーになりましたよね？　有名なプレイヤーと闘いたくても、筐体の向こうにいた場合、本人かどうか分からない場合があります。そういうときに、リングネームを表示するシステムが役に立ちます。

——どこのメーカーの対戦格闘ゲームでもやっていないシステムですね。対戦格闘ゲームで一番欲しい部分の一つなのに、いつまでも形が見えなかったシステムが今できた……といった感じでしょうか。

鈴木　コミュニティやスターの確立ができると変わってくると思います。あのプレイヤーに勝ちたい！　と思っても、相手がどこにいるか分からないとどうしようもないでしょうし。対戦ゲームに限

らず、どんなものでも先陣を切って走るスターが必要なんですよ。

最高の将棋盤

—今までの対戦格闘ゲームでは、ある程度プレイしてしまうと、自分なりの目標がなくなって「何となく」しかプレイができなかったですよね。

鈴木　とりあえずウチの技術者の目標として、最高の将棋盤のようなものをイメージしていました。例えば見た感じが格好良くて、打つといい音がするとか。人が介在して成立するものなので、その中で気持ちよく、最高のものを作ったつもりです。

—では、仮に前述のネットワークのシステムがなければ、『VF4』は成立しなかったでしょうか？

鈴木　もしネットワークシステムがなければ、存在していなかったかもしれませんね。でも、それは正しい選択だと思っています。機が熟したので『VF4』が出せた、といったところです。

—タイミングの問題ということでしょうか？

鈴木　『VF4』という名前をつけて作るからには、人の熱意、やる気が大事なのです。それができるだけの技術力、開発力をもった人間が集まったからできたことでしょう。僕一人だけでは成立しませんし、色々な分野の優秀なスタッフあっての『VF4』ですから。例えば、よく「いい企画があればいいゲームができる」などと言いますが、実際には企画だけでは何も動かないんですよ。作り込みがもっとも重要で、どれだけ丁寧に作り込めるかでゲームの良し悪しが決まってしまうわけです。

VFとポルシェ!?

—本作では、見た目以外に色々な部分でゲームとしての新しさを感じさせますね。

鈴木　僕らとしては、ポルシェを作っているようなイメージです。あまり大きな変更を加えてしまうとポルシェじゃなくなるし、あまりにも進化していないと新型ポルシェじゃないといわれてしまう。VFシリーズも僕らの自由にならないところがあるわけで、タイトルが一人歩きを始めているんですね。僕らはその手助けをしているようなものなんです。チャレンジ半分と、本来ゲームが持っている伸びていくべき方向を素直に伸ばしていくという部分ですね。

—新しい部分については、対戦格闘ゲームの一つというより、何か新しい遊びのような感じがします。

鈴木　それだけだとダメだと思うんです。さっきも言いましたが、まったく新しい部分が半分、みんながなって欲しいと思っている方向へ持っていくのが半分なんですよ。すべてが新しいものだけだと、新しいユーザーがついてこれなくなってしまいますから。

—新しくなった段位システムの内容はどんな感じになっているのでしょうか？

鈴木　技が出せればOKとか、何面がクリアできればいい、といった一人用的なものではなく、今回は対戦を重視します。対戦することで、段位も上がっていくんです。

—勝ち方や決め技でも変わってくるのですか？

鈴木　技が出せるだけではプレイヤー本来のレベルが分かりづらいんですよ。対戦を評価することで、実戦の強さに対しての段位判定ができるようになっています。以前の段位システムよりも、正確性が増していますよ。

—カードに備わる要素は戦績以外に何かあるのでしょうか？

鈴木　キャラの性能が変わるものはありませんが、見た目に変化が出てきたりもします。例えばアイテムを入手したりとか。ちょっとお見せできないんですが、ここにある概要の企画書は15ページもあります。戦績だけじゃないってことは容易にお気づきでしょう。ネットワーク関連の概要だけで15ページもあるんだから、かなり色々なことができますよ（笑）！

—では、今後その企画書の全貌が明らかになるわけですね？

鈴木　そうですね。プライベートショーを皮切りに、これから徐々に明らかにしていきます。楽しみに待っていてほしいですね。

—非常に楽しみです！　本日はどうもありがとうございました。

実際には作り込みが重要で、
企画だけでは何も動かないんです

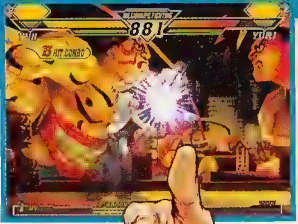
SUZUKI　YU
鈴木　裕

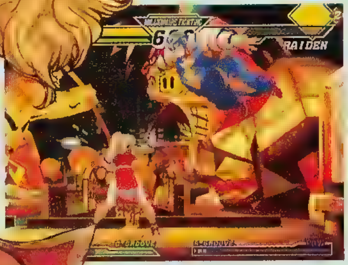
●バーチャファイター4 ディレクター『ハングオン』に始まる「体感ゲームブーム」や、『バーチャファイター』シリーズに代表される3DCGなど、常にアーケードゲーム業界を牽引してきたキーマン。最近は本作『バーチャファイター4』と『シェンムー2』に注力中。

特攻くのいち

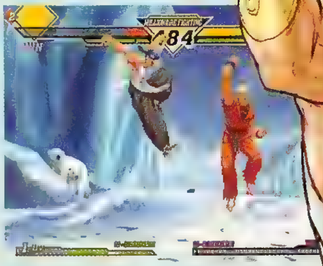
マキ

このキャラ誰？　と首を傾げる人も少なくなさそうなマキ。実は、1993年に発売されたSFC用ソフト『ファイナルファイト2』のキャラなのだ。なんとマニアックな人選！　武神流忍術を駆使した、ガイ顔負けの闘いぶりに期待。

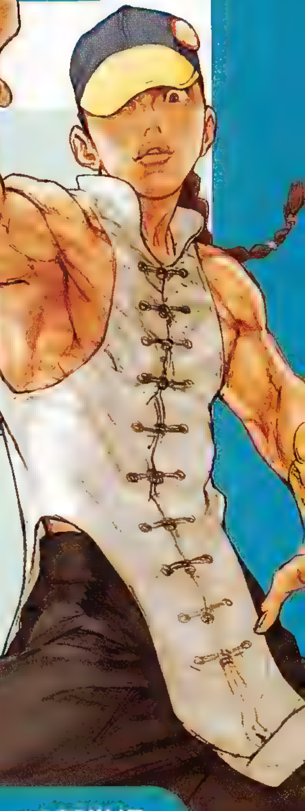




トンファーでライデンを迎撃。キック系の素早そうな技も持っている模様。



雷撃蹴、絶招歩法、穿弓腿、槍雷連撃らしき技を確認済み。システムはどうなる？



風雲の白龍

ユン

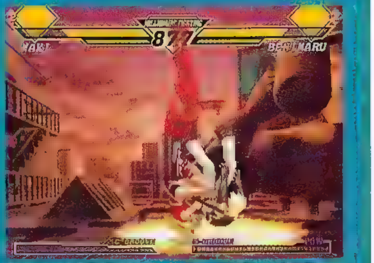
なんと『ストリートファイターⅢ』シリーズからユンが参戦！　こうなると、ブロッキングやターゲットコンボ、リープアタックといった固有のシステム、そしてヤンの存在にも興味が湧いてくる。『ストⅢ3rd』での強さが記憶に新しいだけに、大暴れの予感が……。

CAPCOM® VS. SNK® 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001

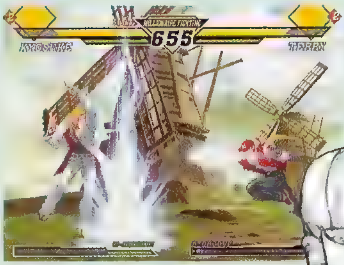
©CAPCOM CO.,LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. ©SNK 2001

ドリームマッチ新世紀

前作では、カプコンサイドは『ストリートファイター』シリーズ、SNKサイドは『K.O.F.』シリーズのキャラクター中心の構成だった。しかし本作では、初めてほかのタイトルへ登場することになった新キャラクターが多くを占めている。この前衛的なキャラ選定は、ますます夢の共演を盛り上げてくれるに違いない。



[illegible]の新たなキャラクターを加え、今世紀[illegible]ームマッチが[illegible]く開幕。期待せよ！



雷神アッパーとバーンナックルが激突。ドット絵の〝ジャス学〟キャラは新鮮だ。動きのほうも早く見たいよね。

謎の風紀委員

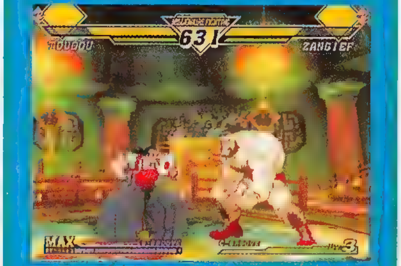
恭介

カプコンサイド3人目の新キャラは、『ジャスティス学園』シリーズから登場の鑑 恭介だ。このシリーズのキャラクターが他作品に登場するのは本作が初。ユン同様、エアバーストや熱血コンボの味付けが気になるところ。

NEW CHARACTER FROM CAPCOM®

NEW CHARACTER FROM SNK®

対戦格闘の続編といえば、やはり気になるのはゲームシステムだろう。「グルーヴセレクト」や「フレキシブルレーションシステム」は、本作でも採用されているのだろうか？　結論からいうと、画面を見る限りこの2つのシステムは健在のようだ。次ページからは、可能な範囲で本作のシステムを探ってみるぞ。



「PRO」では相手のスーパーコンボゲージを増やす効果を持つ挑発だが、本作ではどんな効果が？

無双の剣豪

覇王丸

ナコルルに続き、『サムライスピリッツ』シリーズから第二の挑戦者現る！　強斬り一閃！　豪快な我流剣技を引っさげた修羅、覇王丸の登場だ。弧月斬、旋風裂斬、烈震斬といった代名詞的な必殺技はもちろん健在。名刀・河豚毒を手に、本作でも大暴れしてくれること間違いナシ!?

夢の共演再び！
待望のシリーズ第2弾が早くも登場!!

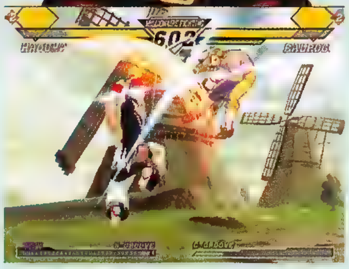
昨年の秋から制作発表がなされていた『カプコン VS. エス・エヌ・ケイ』の続編が、ついにその姿を我々の前に現した。ユンや覇王丸ら、6人の新キャラクターの参戦が決定し、ドリームマッチはさらに加熱する!!

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2　ミリオネアファイティング2001

■ジャンル　対戦格闘
■稼働時期．未　定
■メーカー　カプコン
■使用基板．NAOMI

Text：C・LAN

※「CAPCOM VS. SNK MILLIONAIRE FIGHTING 2001」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
※画面写真はすべて開発中のものです

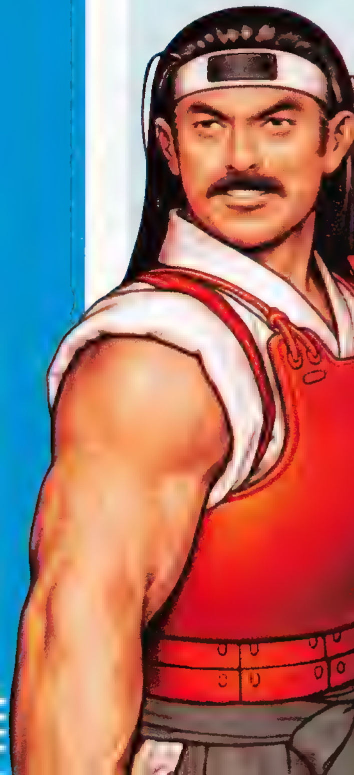


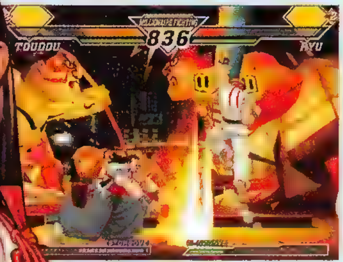
時代を超えてサムライが殴り込み！　写真の弧月斬はいかにも対空向きの技に見えるが、真相は？

武道一徹

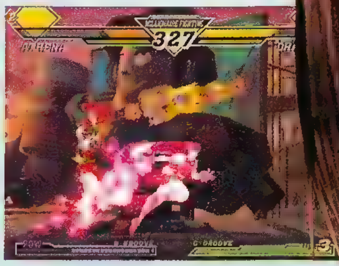
藤堂竜白

一部プレイヤーの間で『K.O.F.』への登場を期待されながら、娘である藤堂香澄の登場により、『龍虎の拳』一代限りで枯れ果てた……、と思われていた藤堂竜白。不遇の古武術使いが今、ここに復活！　まずは素直に「おめでとう」と言っておこう。





唯一無二の必殺技「重ね当て」。さすがにこれ1つだけではなく、『K.O.F.』で香澄が使用していた技も使えるようだ。

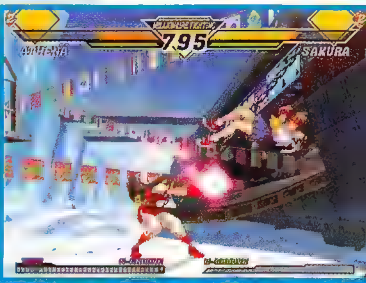


アテナはトリッキーなスピードキャラ。本作での位置付けと、カプコン風の味付けが気になる。

たたかうアイドル

アテナ

『K.O.F.』シリーズから超能力少女、アテナが参戦。ある意味当然といえば至極当然、むしろ前作に登場しなかったのが不思議なくらいの本命キャラといえるかも。ともあれ、ファンにはうれしい参加表明だ。ベガとのサイコパワー対決も可能になったことだしね（あんまり関係ない？）。



気になる要素が目白押し？

『CVS.S 2』の謎に迫る!!

現時点ではまだまだ謎に包まれている本作だが、画面写真をじっくり見てみると、意外な新事実の一端が垣間見える……かもしれない。ここでは、新着画面を元に、『C VS. S 2』の新要素を大予想。

原点回帰の次なる地平は？

画面情報から察するに、どうやらレシオとグルーヴは健在のようだ。現在はまだ開発中ということもあってか、ライフゲージ両端には黄色いひし形が表示されているが、ここにある小さな「Rt」という文字を見る限り、ここがレシオを示す部分であることは間違いないと思われる。

カプコンからの正式アナウンスには「格段にパワーアップしたゲームシステム」という言葉が使われている。キャラクターも今回紹介した6人以外にまだまだ増えるとのことで、否応なしに期待は高まる。ここでは、さらなる新情報を探すべく、画面写真をじっくり見ていくことにしよう。

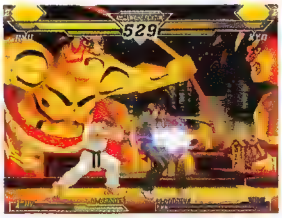
RIDDLE 1

SNKグルーヴの特権か

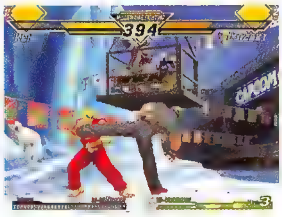
攻撃避け？

下の2点の写真を見てほしい。これらは明らかに『K.O.F.』シリーズのシステムである「攻撃避け」と思われる動きだ。しかも、この動作を行なっているキャラクターが、ともにSNKグルーヴであることにも注目してほしい。

前作では全般的にカプコングルーヴのほうが使いやすかったため、SNKグルーヴがより強化されたのか。あるいはもっと単純に、SNKグルーヴの「回り込み」に相当するものとして採用されているのかもしれない。あくまで憶測の域を出ないが、いずれにしろこの動作が新たに加わったものであることは確かだ。



飛び道具を攻撃避けでかわす京。『K.O.F.'99』の「かわし移動」にも見えるが……。



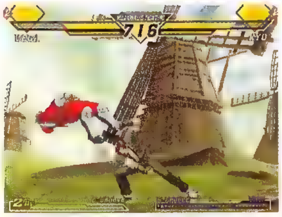
投げられ判定は？　また、ここからカウンター攻撃（？）を出すことはできるのか？

RIDDLE 2

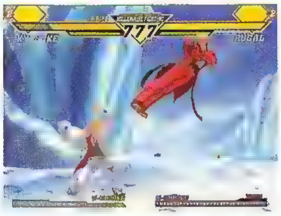
これもSNKグループ限定？

ふっとばし攻撃？

これもSNKグルーヴのキャラクターだけが、明らかに新モーションの技を繰り出している。しかし、これまでに『K.O.F.』シリーズをプレイしてきた人なら、これらは見慣れた攻撃であるはずだ。そう、C（強パンチ）＋D（強キック）同時押しで繰り出すことができ、ヒットすればダウンを奪える「ふっとばし攻撃」そのものである。やはりSNKグルーヴにのみ追加された新システムなのだろうか？　だとすれば、カプコングルーヴにもこれに代わる何かが？

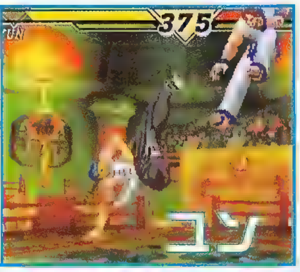
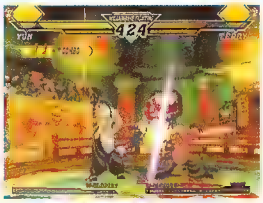
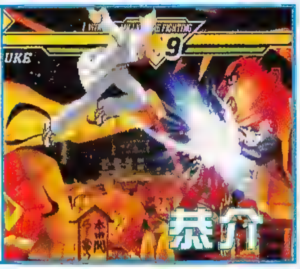
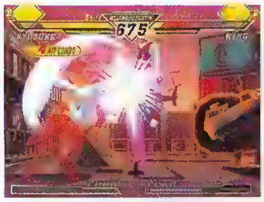
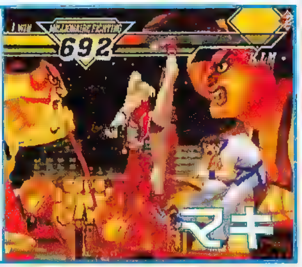
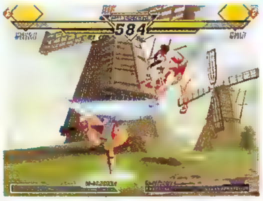


これらがSNKグルーヴ限定なら、あるいは大躍進の可能性もあるだろう。



K.O.F.'98 の空中ふっとばし攻撃ライクな技を出すルガール。操作はどうなる？

新キャラクター徹底解剖 CAPCOM

キャラクター	登場作品・設定	どんなキャラになる？
 	赤ん坊のときに親と別れ、香港の裏社会を牛耳る8人のボスを名付け親に持ち、のちに弟のヤンとともに街の若きリーダーとなる。ユンは刹那の閃きで疾風怒涛の連続攻撃を仕掛ける天才肌。ユンとヤンは、初代『ストⅢ』ではキャラカラーの違いでしかなく（1PがユンP、2Pがヤン）、差別化されたのは『ストⅢ2nd』以降である。 	雷撃蹴を絡めた、頭上からの攻めが主体のスピードキャラか。得意のコンボが爆発するかは、ターゲットコンボやスーパーキャンセルの有無による？  ヤンが登場しているシーンも！　スーパーコンボの演出の一部だろうか？
 	『私立ジャスティス学園』では、主役格といえる「太陽学園」の風紀委員長で、一文字伐を監視しつつ、若葉ひなたと3人でチームを結成。白ランに身を包んだ、ちょっと斜に構えたニヒルなクールガイ。ヒール的存在である「ジャスティス学園」の学長、忌野雷蔵の甥であり、同生徒会長の忌野雹の弟でもある。 	衝撃波系の技を多く持つ、タメ要らずのガイル系キャラ？　というのは言いすぎとしても、多様な状況に対応できる、バランス型のキャラになりそげ。  TGS2001春での映像には、エアバースト始動技らしき技が見られたが……。
 	ガイの師である源柳斎と、その娘にしてガイの婚約者でもあるレナをマッド・ギアが拉致！　レナの妹マキは、ハガーに助けを求め、カルロス・宮本を含む3人でマッド・ギアの本拠地へ救出に向かう。趣味はけんか、好きな食べ物はタピオカ。おとこまさりだが、なかなかのびじんである（SFC版原文ママ）。 	ガイの武神流忍術の師を父に持つからには、スピードを活かして相手を翻弄するタイプのキャラになりそう。武神獄鎖拳や疾駆けなどもある？  この技は『FF2』では必殺技（メガクラッシュ）だった。無敵時間がありそう？

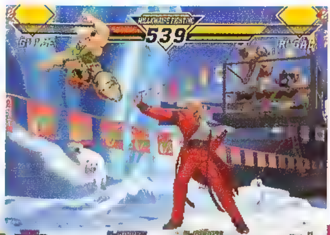
©CAPCOM CO.,LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED.　©CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.　©CAPCOM CO.,LTD. 1993

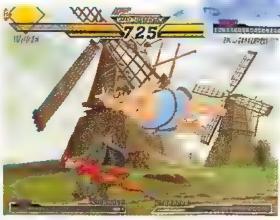
ゲー事典 これまでにも東京ゲームショウなどで制作発表が行なわてきた、待望の『カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2』。本作も基板はNAOMIボードを使用しており、プラットフォームはもちろんアーケード、そしてドリームキャストだ。そして今回はこれに加えて、プレイステーション2での製作も進んでいる。合計3機種で夢の共演が開催されるぞ（発売日はまだ未定）。

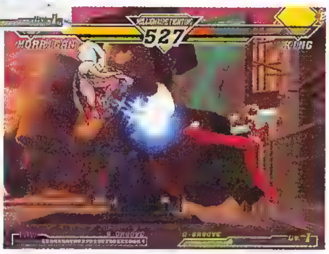
RIDDLE 3

あるのは間違いなさそう？新技？

従来のキャラクターたちにも、何らかの新技が追加される可能性は高い。むしろ、追加されるのが自然とみるべきか。ここでは前作にはなかったモーションの技を集めてみたぞ。


ゴッドプレス、ルガールエクスキュージョンとも違う、ルガールの新モーション。状況から察するに当て身系の技か。


本田のフライングスモウプレスに対するは、バイスの？？？　これは一体……。


一見してわかりにくいが、キングの蹴りはにこれまでと微妙にモーションが異なる。空中にいるようだ。

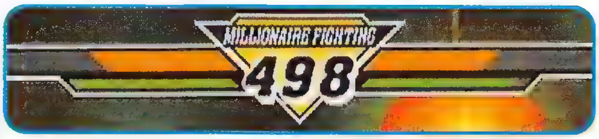
RIDDLE 4

スタン？ガード？謎のゲージ？

最後の謎は、ライフゲージの下にある緑色の短いゲージ。前作ではライフ、スーパーコンボ（超必殺技）の2つのゲージしかなかったが、本作では新たに1つ加わっているわけだ。

前作のシステムを考えると、ガードクラッシュゲージあたりが無難な解釈だろう。しかし、これが『C VS. S 2』の新システムに関係したゲージである可能性も否定できない。『ストⅢ』からユンも参入したことだし、スタンゲージという予想も自然といえる。あくまで想像なので、実際にフタを開けてみるまではわからないのだが……。

これらの詳細は、続報が入り次第お届けしていこう。

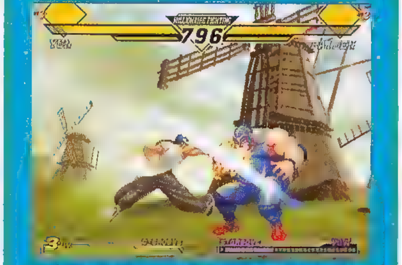


“このゲージが意味するものは……？”

総勢40キャラ以上は確定!?

[illegible]

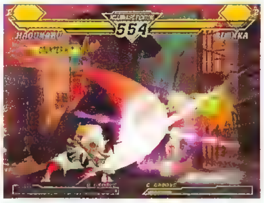
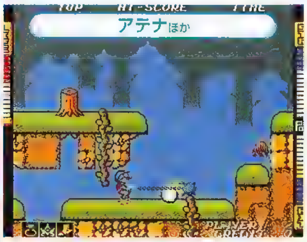
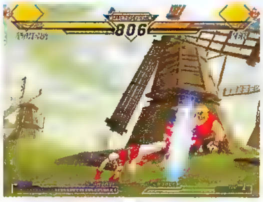
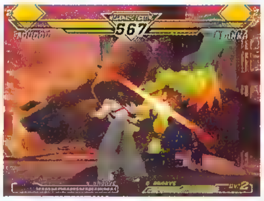
どうやら、前作のキャラクターは、ほぼすべて本作にも登場するようだ。そして、今回紹介した6人＋まだ見ぬ新キャラが参戦予定……ともすれば50人に届きそうな勢いだ。さらなる新キャラは？　「原点回帰」と称された前回のシステムは、『ストⅢ』、『ジャス学』のキャラが入ったことで、どう変化するのか？　などなど興味は尽きない。類を見ない超絶ボリュームの2D対戦格闘決定版となることは間違いなし！　完成を待て！


[illegible]

CAPCOM VS. SNK 2
キャラクター引継絶対？定理

ライデンがいる≒全キャラいる

新キャラクター徹底解剖 SNK

キャラクター	登場作品・設定	どんなキャラになる？
覇王丸 	サムライスピリッツシリーズ 形式や格式にとらわれることを嫌う、武蔵国の田舎にある貧しい旗本の倅。剣の才覚があり、周囲にはすぐにかなうものはいなくなったが、近隣の老学者の話を聞くうちに自分が井の中の蛙と知る。強い相手を求めてあちこちで闘いに明け暮れるが、ある日故郷に別れを告げ、世界の強者と剣を交えるため旅立つ。	刀を使った攻撃は威力絶大ながら、モーションはかなり大きそう。必殺技も一通りを備えているが、弧月斬の無敵の有無で戦法が変わりそうだ。  覇王丸といえば、いや『サムスピ』といえば、強斬りが代名詞のようなもの。
アテナ 	アテナほか  初登場はファンタジー調のジャンプアクションゲーム『アテナ』だが、正確にはその続編である『サイコソルジャー』の麻宮アテナを、『K.O.F.』用にデザインし直したキャラクターだ。現役の女子高生かつアイドルで、長期休暇時には中国の鎮 元斎の元で、サイキックソルジャーとしての修行をつんでいる。	必殺技はそのほとんどが健在のようだが、前作に登場したSNKキャラを見ると、『K.O.F.』とはまた違ったテイストのキャラになる可能性も。  このフェニックスアローを始め、おもだった必殺技はすべてあるようだ。
藤堂竜白 	龍虎の拳 古武術を広めようと単身アメリカへ渡った、日本古武術の伝承者。リョウの父、タクマに惨敗した過去を持つ。プレイヤーキャラクターとして登場したのは『龍虎の拳』のみで（CPU戦はプレイ不可能）、以降はさまざまな作品の背景やデモに顔を出していただけ。闘いは娘の香澄に一任していた（!？）。	娘の香澄に力強さを加えたキャラになることが予想される。スーパーコンボや通常技も、香澄のものと非常に似ているようだ。これは期待大!!  香澄とほぼ同じ技を繰り出す藤堂。オマケ的なイメージとはサヨナラか？

※P34-35に掲載した各キャラクターの設定は、すべて過去の登場作品でのものです。

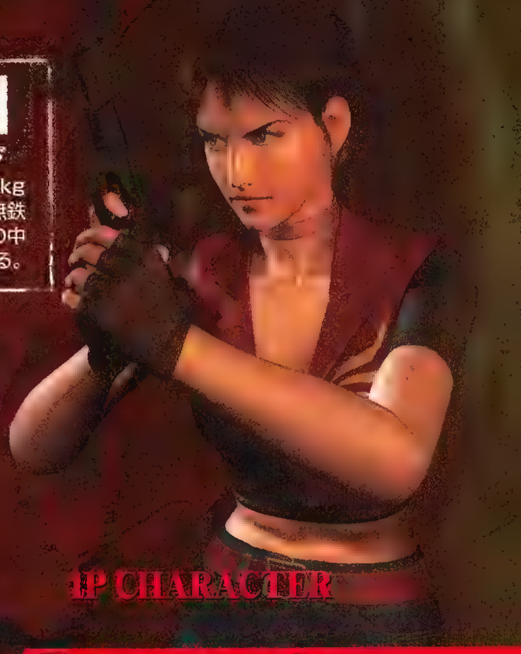
©SNK 1993　©SNK 1986　©SNK 1992

ゲー事典 上記の「ライデンいる≒全キャラいる」は極論にしても、「前作のキャラがすべている」というのには、それなりの根拠がある。画面写真から、春麗とナコルル以外のキャラクターはすべて確認できたのだ（殺意リュウ、オロチ庵は除く）。この2人がいないってのはちょっと考えにくいよね。そんなわけで前作キャラはほぼ全部いる模様。EXキャラはあるのかな？

撃ち込んで倒せ!!

Steve Burnside
スティーブ・バーンサイド
年齢：17　身長：173cm　体重：67.5kg
クレアが刑務所で出会った少年。過去のとある出来事により身内に不信感を抱き、必要以上に強がった態度をとるのだが……。

Claire Redfield
クレア・レッドフィールド
年齢：19　身長：169cm　体重：52.4kg
バイクを乗り回す活発な女子大生。少し無鉄砲なところもあるが、タフで勇敢。危険の中でも他人を思いやる優しさを持ち合わせる。



GUN SURVIVOR® 2
BIOHAZARD®
—CODE:Veronica—

動いてかわせ!!

稼働時期：6月下旬予定　メーカー：カプコン／ナムコ
ジャンル：サバイバルホラー・ガンシューティング　使用基板：NAOMI
操作方法：固定型銃コントローラー

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

※画面写真はすべて開発中のものです

発売がじりじりと迫ってきた『ガンサバイバー2』。重要なシステムや出現する敵クリーチャーについて、より詳しいことが分かってきたぞ。

Text：ぎらり屋

ロックフォート島にはびこる無数のクリーチャー

おなじみのゾンビに加えて、過去の『バイオハザード』シリーズでプレイヤーを恐怖に陥れた手強い敵たちが、続々と襲いかかる!!

生存者[illegible]ゾンビ化したものや、[illegible]居合わせて感染したものなど、素性はさまざまだ。

大クモ
Tウイルスを含んだ物質を取り込んで巨大化したクモ。島にはほかにも狂化した動物たちが存在する。

ゾンビ
島の囚人や研究員が、T-ウイルスに感染してゾンビ化[illegible]

バイオ事典 これまでに多数の作品が発表された『バイオハザード』シリーズは、すべてが大きな物語の1つとなってつながっている。発端は、洋館事件こと『バイオハザード』。クレアの兄であるクリスと、ジルが主人公で、アメリカの小さな町ラクーンシティー郊外で起きた「生物災害（バイオハザード）」をきっかけに、アンブレラ製薬の恐るべき陰謀が明らかとなった。（左に続く）

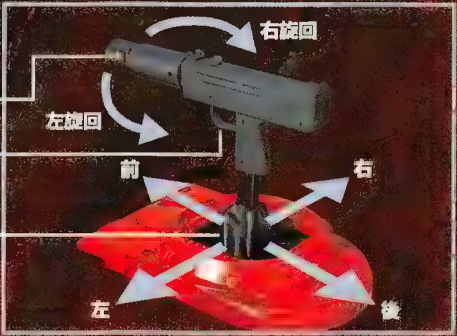
移動しながら撃ち込み、かわす。この緊張感は「フリームーブ」ならでは。既存のガンシューとは一線を画した「3Dガンアクション」だ!

操作方法

ボタン：アイテムを拾う、武器を変更

トリガー：武器で攻撃

銃を動かす：移動、旋回
銃の根元が水平にスライドするようになっていて、これをレバーの要領で前後左右に入れることで移動する。また、銃身を左右に振ることで旋回する。

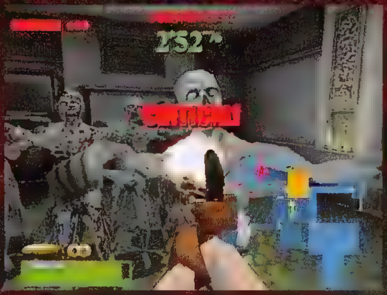


従来のガンシューは、決まったルートを進む中で画面内に出現した敵を、「撃たれる前に撃つ」というゲーム性が基本だった。しかし、自由に動き回ることができる『ガンサバイバー2』では、能動的に敵を倒しに行ったり、逆に敵を迂回するといった行動も可能なのだ。

お仕着せのルートに甘んじることはない。キミのその手で、最良の攻略ルートを見つけ出そう。まずは生き残りを賭けた戦いに勝ち残るため、このゲームの操作をマスターするのだ。

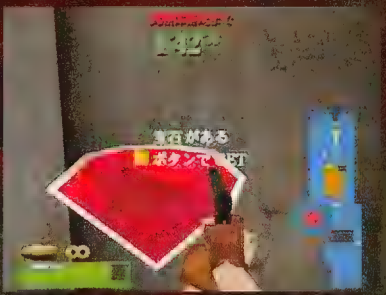
フリームーブによって生み出されるシステム群

至近距離からの攻撃でクリティカルが発動!!



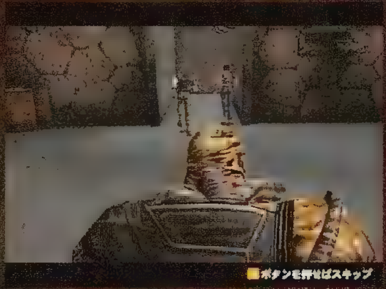
接近して敵を撃つと、ランダムでクリティカルが発生する。多少の危険を伴うが、発生すればボス以外のほとんどの敵を一撃で倒せるので、大幅なタイム短縮につながるはずだ。

謎のアイテム「宝石」の意味とは？



「宝石」は各ステージに1つずつ隠されている。宝石といえば重要な役割を担っていることが定石だっただけに、今回すべて集めると何が起こるのか、非常に気になるところ。

実験体の暴走前にクリアせよ!!



残りタイムが0になると、プレイヤーを一撃で倒すほどの力を持つ実験体が暴走を開始する。襲われるとひとたまりもないので、時間内に鍵を探してゴールすることが必須だ。

タイラント

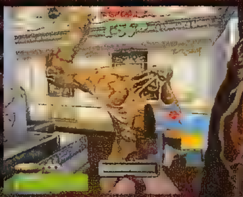
過去のシリーズを通して登場してきた。この敵も姿を現すようだ。油断できないぞ!!

リッカー

もとはT-ウィルスに感染した人間。敏捷性に優れており、[illegible]移動しつつ、突然飛びかかってくる。

バンダースナ

[illegible]腕を持つ。トリッキーな動きで遠距離から腕を伸ばして攻撃してくる、あなどれない敵。



スウィーパー

どうやら今回「スウィーパー」はステージボスとして登場するようだ。原作同様、毒攻撃で迫り来るのだろうか？

ハンター改

兵器としての完成度が非常に高く、鋭いツメで攻撃を仕掛けてくる。銃のみでコイツの相手をするには、スムーズな移動&攻撃が欠かせないだろう。

ノスフェラトゥ

もはや人間時代の面影は残っていない。毒性の強い[illegible]るので、うまく移動操作を行なってガスのすき間を走り抜けるのがポイントか!?

新たなゲーム性に期待大!!

フィールドの中を自分の意志で自由に動き回れる本作は、ガンシューというよりはむしろ3Dアクションに近いだろう。何といってもおもしろそうなのが、2P協力同時プレイ。それぞれの役割分担を決めて、屋敷の中を別々に探索するなんてこれまでのガンシューでは考えられなかったこと。新しいゲーム性への期待に胸を膨らませて、発売されるのを楽しみに待とう!（きらり屋）

バイオ事典 その後、事態は収まったかに見えたが、陰謀はラクーンシティーの地下で進行。再度バイオハザードが発生し、最終的に米軍のミサイルによって崩壊するラクーンシティー。そして本作のモチーフとなった『CODE：Veronica』では、アンブレラの悪行を明らかにしようと、一連の事件の生存者であるクレア、クリスらが動き出す!!

硝煙漂う各種新情報をキャッチ!!

HEAVY METAL
Geomatrix

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.

ヘビーメタル　ジオマトリックス
稼働時期：6月下旬予定
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

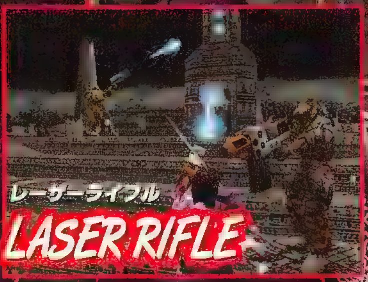
※画面写真は開発中のものです

今回は発売に先駆けて、種類豊富な武器アイテムと、イマジネーションアップのためのマップ情報を紹介していこう。これらを見て想像をふくらませ、なんとか発売までガマンしてくれ！

Text：MVP

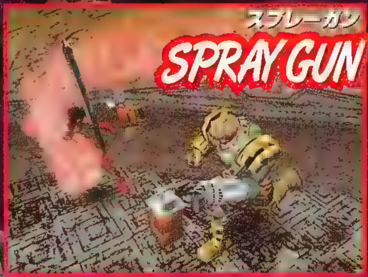
SPECIAL ATTACK 大公開〜銃器系〜

武器所持時にショット＋アタック同時押しで出せる「スペシャルアタック」は、単なる通常ショットのパワーアップ版ではない。とくに銃器系は射出時間や誘導性能、爆発効果など、特殊な効果がプラスされることが多い。通常攻撃と組み合わせたり、障害物に隠れる敵を狙い撃つ、いぶり出すなど、使いこなせばより多彩な攻撃が可能になるぞ。



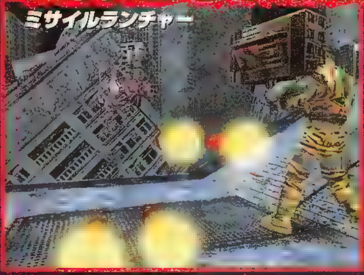
レーザーライフル
LASER RIFLE

途中で停滞し、そこから敵に向かって進むイレギュラーな弾。障害物の影からあらぬ方向に射出すれば、かなり見切られにくいはず。



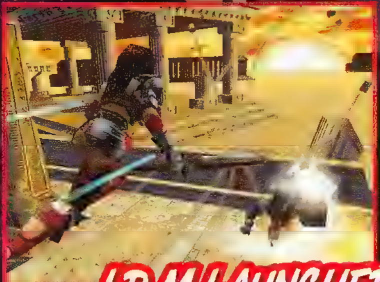
スプレーガン
SPRAY GUN

写真のように撃ちながら移動すれば、散布するかたちとなる。ヒット時は敵のアイテムをすべて落とさせる効果を発揮する。



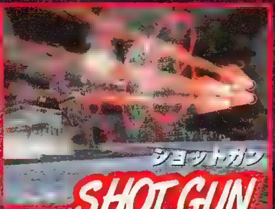
MISSILE LAUNCHER
ミサイルランチャー

超高性能の誘導能力がウリ。また、ボタンによって発射時間を任意に調節できるので、敵を幻惑することも可能だ。



ホーミングミサイル **L.R.M LAUNCHER**

上から大量の弾幕が襲うので、上下の敵に圧倒的な強さを誇る。ヒット時は相手がよろめき、さらなる追撃が可能だ。



ショットガン
SHOT GUN

通常ショットの散弾とは異なり、4つの弾を集中して撃ち出す。散弾の弱点である、中距離での攻撃力が期待できそうだ。

OTHER GUN TYPE WEAPON SPECIAL ATTACK

ハンドガン	3連射の高速弾を発射する。横への誘導能力が低くなる代わりに上下への誘導能力がアップ。つまり空中の敵にヒットさせやすい。
モト・ガン	射程距離が短くなる代わりに、攻撃力を増大させた弾を発射する。射撃中にレバーで方向修正ができるので、ヒット率が高そう。
火炎放射器	5発の火炎弾を発射。着弾後は火柱をあげて燃え続けるので、敵の動きを制限できる。また、射撃中にレバーで方向修正が可能。
スナイパーライフル	弾速が非常に遅くなるが、中距離での誘導性能が高くなる。ヒット時は相手をよろめかせるので、通常ショットで追撃だ。
ハイパーバズーカ	5発の弾を同時に射出、ヒット時は相手をよろめかす。地面に着弾すると縦長の爆発が発生するので、空中への攻撃能力も高い。

HEAVY METALへアクセスせよ！

本作は早くも公式HPが始動している（5月4日時点では英語のみ）。各種情報の閲覧のほか、DGM提供アーティストやレコード会社、HEAVY METAL MAGAZINEの公式HPへ飛ぶことも可能。アメコミ独特の硬派なイメージを身近に体験し、その世界に足を踏み入れてみよう。

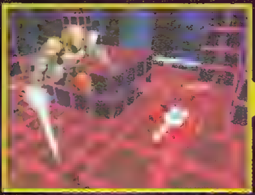
Creative Consultant KEVIN EASTMAN
Character Design SIMON BISLEY
Music Provided By SANCTUARY RECORDS GROUP
HEAVY METAL Geomatrix

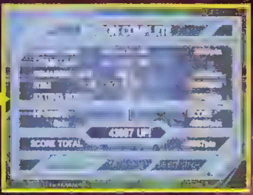
http://www.heavymetalgeomatrix.com/

CHAOSMATRIXモードについて：左ページのカコミで紹介しているカオスマトリックスモードには、前号で紹介したミュージシャンに加え、W.A.S.P.とENTOMBEDの2バンドがサウンドを提供している。こちらも俄然おもしろくなりそうなので、是非アーケード版にも入れてほしいところ。たとえ時限式による登場でもいいからやってみたいね。

DC版ではオリジナルモードも！

DC版ではアーケードモードとは別に、1人用のオリジナルモードとして「CHAOSMATRIX」が用意されているぞ。このモードは迷路状に構成されたステージ内に配置されているキーアイテムをゲットし、制限時間内にゴールへ向かう、というもの。敵の邪魔と時間の壁に押されながら、全4エリア（1エリアは8ステージで構成）32ステージを孤軍奮闘せよ！


キーアイテムを発見！　迷路状のマップをくまなく探そう。これを回収したら、あとはゴールするだけだ。



クリア後のリザルト表示では、クリア状況に応じて点数が加算される。マップ上のボーナスアイテムも重要だ。

RED-HOT SHRINE
《砂漠の神殿》

武器の特性を活かせば、山なりに攻撃することが可能。これはその典型例だ。

DAYとDAWNの2種類の顔を持つ、砂漠の神殿。高台の位置が相違点だ。高台を巡る攻防と、細長い柱をうまく遮蔽物にしていくことが重要そうだ。武器アイテムをどうやって回収するかもポイントになるはず。

対戦ステージ一部公開

対戦ステージは全部で14種類。7つのステージに、それぞれ性質の異なる2種類のパターンが存在するため、計14ステージとなるのだ。今回はそのうちの一部を紹介しよう。

チェックしておきたいのが、全体の広さと遮蔽物の位置。ゲームが稼働し始めたあとは、アイテムの出現位置と合わせて、自分の得意ルートを模索してみるのもいいだろう。

SUNKEN CITY
《水没都市》

通路から砲身のみ出して
！　壁の高さをしっかり
すれば容易にできるぞ。

このステージも時間帯の異なる2種類が存在する（DAY、NIGHT）。看板や建物に若干相違点があるものの、基本的には坂道をベースにして建物が1つ、そして横には段差を隔てて細い通路が設定されているぞ。細い通路からの狙撃と、そこでの乱戦、一方では建物の上からの全体を見渡した射撃が予想されるが、果たして……。

全ステージ中もっとも広いスタジアム。平坦で遮蔽物も少ないため、射撃戦がメインになりそう。移動しながらの射撃が明暗を分けるだろう。

そんな中、ステージ端付近の看板は恰好の隠れ場所だろう。しかし、どうやらこれは破壊可能なようだ。これをめぐる攻防が熱いはず。

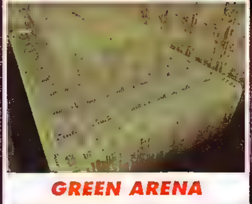
高い障害物を利用し、ジャンプから攻撃すれば、着地地点を狙われにくい。

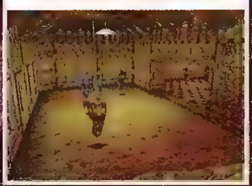
《スタジアム》
PITCH-DARK STADIUM

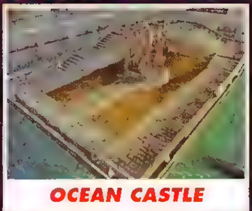
まだ見ぬヘビーメタルの感想

まだプレイしていないが、このタイプの多人数プレイは非常に楽しいはず。とくに武器の性能のおもしろさと、マップの多彩さが、走攻守にわたって反映されているのが感じられる。個人的には、ゲームセンターで有名バンドの重厚サウンドがどこまで響き渡るかに期待したい。オペレーターの皆さん、ボリュームは最大でお願いします！（MVP）

OTHER MAP


GREEN ARENA

BLOODY PRISON



OCEAN CASTLE

ゲー事典 **ステージマップを見て：**ステージの写真を見てみると、極端に広いステージはないようだ。遮蔽物もそれなりの高さまでのものが多いようなので、自分の背の高さが意外に影響してくると思われる。また、静止中と移動中で背の高さが変わったりするようなら、攻守ともに考えさせられる可能性がある？

ARCADIA
BRAND NEW UPDATES
NEWS CLIP

EVENT

VF4に先駆け、3tb東京決戦開催
『AM2CUP VF3tb東京大会・ファイナルトーナメント』

VF4の全貌が見えて来たこの時期、『バーチャファイター3tb』の最後の東京大会が開催されているぞ。(株)セガ・アミューズメント東京主催によるこの大会は「バーチャファイター3tb 東京大会 ファイナルトーナメント」。旧・AM2研（現・CRI）の公認を得ているため、"AM2CUP" なる冠を掲げているのである。バーチャファンにとっては、名誉あるイベントになりそうだぞ。

予選大会は、都内近郊のセガ系列ロケーション14店で開催だ。すでに5月20日からスタートしているが、6月にもまだまだ予選が残っているので今からでも十分参加できるぞ。「VF4」が目前に迫った6月10日、池袋GIGOで東京で最後の "3tb最強" の称号をつかむのは、キミかもしれない。

『AM2CUP VF3tb東京大会・ファイナルトーナメント』

■予選
5月20日(日)～6月10日(日)
■決勝大会
6月10日(日) 池袋GIGO 13:00から
★予選大会の優勝者16名による決勝戦
■Webサイト http://www.sega-tokyo.com

■大会概要および注意事項
- 予選開催店舗での当日エントリーのみ受付
- シングルモードで開催（1キャラ）
- 予選参加費 100円
- 予選優勝者のみ、決勝大会への参加権を獲得
  ただし、新宿スポーツランド中央口・ハイテクランドセガブラボー・池袋GIGOの予選では上位2名が決勝大会へ進出
- 決勝大会の参加権獲得者は他店舗の予選大会に参加できません
- 決勝大会の参加権の譲渡は不可です
- 風営法により16歳未満のお客様は18時以降、イベントに参加できません

■ルール
- 試合は30秒3本先取
- エントリー後のキャラクター変更不可
- 予選はトーナメント戦と、トーナメント上位入賞者によるリーグ戦にて行なう
- ジャンケンにて、勝者がシート選択（1P・2P）かステージ選択ができる
- 機械の不具合により中断の場合は、不具合が生じるまでの本数は有効で再試合

AM2CUP バーチャファイター3tb 東京大会
<ファイナルトーナメント>

決勝 2001.6.10
池袋GIGO 13:00～

■大会ルール■
- シングルモードで開催(1キャラ)
- 予選参加費 ¥100
- 試合は30秒3本先取 <エントリー後のキャラクター変更不可>
- 予選はトーナメント戦と、その上位入賞者によるリーグ戦にて行う
- ジャンケンにて、勝者がシート選択(1P・2P)かステージ選択ができる
- 機械の不具合による中断の場合は、不具合が生じるまでの本数は有効で再試合
- 予選通過者は池袋GIGOで開催の決勝大会への参加権を獲得
- 決勝大会の参加権を獲得された方は他の予選大会に参加出来ません
- 決勝大会の参加権の譲渡は出来ません
- 風営法により16歳未満のお客様は18:00以降、イベントに参加できません

予選開催店舗

（各店とも当日エントリーのみです。エントリー受付は表記時間より30分間です。）

開催日	店舗名	エントリー開始時間	お問い合せ
5/20(日)	新宿スポーツランド中央口	13:00	03-3352-1637
	ハイテクランドセガブラボー	18:00	045-545-9540
5/25(金)	ハイテクランドセガ渋谷	19:00	03-3409-4737
5/26(土)	ハイテクランドペンギン	13:00	03-3714-6748
	ハイテクランドセガ池上	16:00	03-3752-4159
	クラブセガ秋葉原	19:00	03-5256-8123
6/2(土)	セガワールド大森	13:00	03-5709-0669
	パームトップス	16:00	046-223-7157
6/3(日)	新宿スポーツランド西口店	13:00	03-3344-0748
	池袋カーニバルプラザ	16:00	03-3986-2060
6/9(土)	セガ・パソピアード横浜店	13:00	045-311-8324
	セガワールドアルカス	13:00	042-365-2591
	ハイテクセガ葛西	16:00	03-3687-8868
6/10(日)	池袋GIGO <予選>	10:00	03-3981-6906

http://www.sega-tokyo.com/

INFOR-MATION

『モンスターゲート』ロケテ中！

横浜・伊勢佐木町サントロペで6月末まで開催！

コナミが今年のAOUエキスポで発表した、新タイプのメダルゲーム『モンスターゲート』。このメダルゲームのロケテストが行なわれているとの情報をキャッチした編集部は、さっそく現場へと向かった。その場所は、神奈川県横浜市にあるゲームセンター『サントロペ伊勢佐木町店』だ。

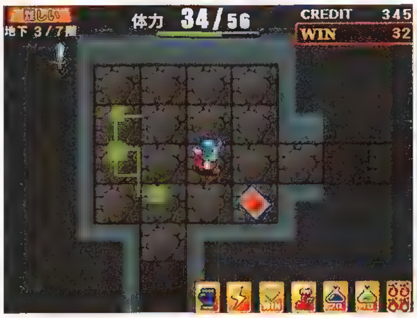
ロケテストは3月から行なわれており、2ヵ月が経過した5月中旬時点でメダルゲーマーとビデオゲーマーの割合が8：2ぐらいとのこと。テスト開始直後こそメダルゲーマーのみだったが、今ではこれまでメダルゲームに興味がなかったユーザーも遊んでいるのだ。さらに、店内に設置された“オフライン掲示板”（ご意見ノート）に書き込まれた意見が、ゲームに反映されることもあるのだ。これぞアーケードゲームの醍醐味!?　プレイした後は是非とも意見を書き込んでおこう。

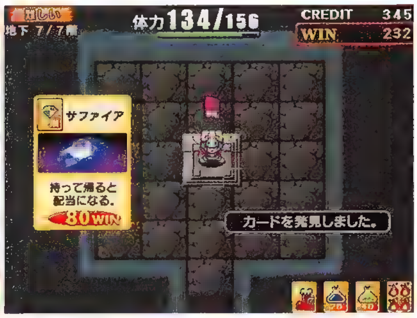
今回のロケテスト版では、発表時には使用できなかったキャラクターも選択できる。どんなキャラクターかと言うと……、中級～上級者向けの「魔法使い」だ。さらに6月上旬には、「魔法使い」よりも更に上級者向け（メダルゲーマー向け？）の「ギャンブラー」というキャラクターが追加されたバージョンにアップデートされる予定だとか。注意してほしいのは、この新キャラはホントに中級～上級者向けのキャラクターだということ。ロケテストを見に行って初めて遊ぶ際は「魔法使い」「ギャンブラー」ではなく、攻撃力・防御力が高い「戦士」を選ぶことをお奨めしておく。また、システム面でも様々な改良が加えられている。使用できるアイテムのバリエーションが格段に増えて、レアアイテムも登場しているのだ。

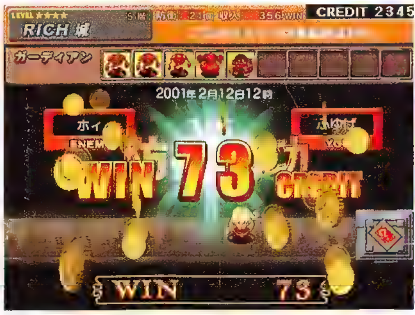
この『サントロペ伊勢佐木町店』でのロケテストは6月末ごろまで行なう予定とのこと。興味がある人は、ぜひとも足を運んでみよう！　ちなみに、気になる発売は7月予定だ。

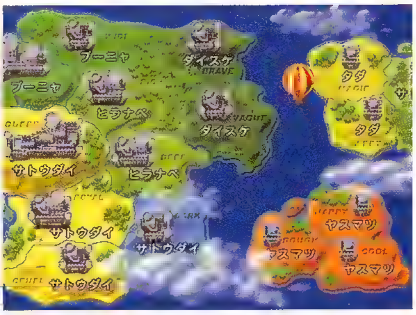
MONSTER GATE
モンスターゲート™

© 2001 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

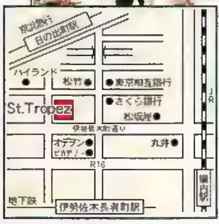








※『モンスターゲート』で遊ぶには、専用の磁気カード（1枚300円）と、別途メダルが必要です。



■サントロペ伊勢佐木町店
◇営業時間◇
2F・3F GAME & AMUSEMENT FLOOR
AM8:30～AM1:00
●京浜急行「日ノ出町」駅より徒歩5分
●地下鉄「伊勢佐木長者町」駅より徒歩5分
●JR「関内」駅より徒歩8分

セガ・プライベートショー情報！

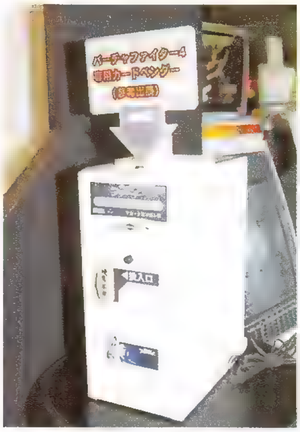
注目の『VF4』情報のほか、NAOMI3の話も……!?

去る5月18日、都内の大田区産業プラザ「PIO」にて、セガプライベートショーが開催された。同社の今夏に向けてのラインナップを一目見ようと、多くの業界関係者が足を運び、ショー会場は大いににぎわった。

今回の注目タイトルは、やはり『バーチャファイター4(以下VF4)』!! プレイヤーはもちろんのこと、オペレーターやディストリビューター、さらには他ゲームメーカーまで、業界全体が待ち望む大作である。そんな期待に応えるように、セガ側もショー会場に『VF4』プレゼンテーション用のブースを特設。本作の魅力が力強くアピールされていた。

プレゼンテーションでは、セガの共同最高執行責任者でソフト開発本部本部長の香山哲氏が熱弁。『VF4』に関することのほか、セガが今後アーケードゲーム作りにどう取り組んでいくかについて言及した。「セガの本業はアミューズメント事業。ゲームセンターでしかできない“ライブ感”のある遊びを提供していきたい」と語り、さらには「未来を見据えたハードの開発も進んでいる。NAOMI3といった仮称で……」と新ハードの開発までも示唆！　言葉の節々から、アーケードにかける大きな熱意が感じられた。

もちろん『VF4』のほかにも“セガらしい”タイトルが多々出展(リスト参照)。来場者を、強いては業界全体を納得させるに十分なショー内容だった。21世紀最初の夏……セガから目を離すことができないぞ！



参考出展されていた『VF4』のカードベンダー。全国の店舗に設置される日も近い！(関連記事P25)

出展ゲームリスト(ビデオゲーム)

タイトル	開発メーカー	ゲーム概要
ウェーブランナーGP	セガ	マリンジェットを題材とした、大型筐体のレースゲーム
クラッキンDJ PART2	ヒットメーカー	DJシミュレーションゲーム『クラッキンDJ』の続編
クラブカート european session	セガ	レーシングカートを題材にしたドライブゲーム
スパイカーズバトル	アミューズメントヴィジョン	『スパイクアウト』の世界観＆操作性を持つ4人対戦アクション
スーパーメジャーリーグ	ワウ エンターテイメント	メジャーリーグを美麗なグラフィックで忠実に再現したゲーム
バーチャファイター4	AM2 of CRI	ネットワークにも対応した、大人気3D格闘ゲームの続編
ビーチスパイカーズ	AM2 of CRI	ビーチバレーを題材とした最大4人まで同時に遊べるゲーム

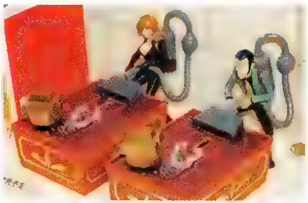
セガ、バンプレスト プライズ新作レポート

3ヵ月に一度の恒例行事、セガとバンプレストがそれぞれプライズ新作発表会を開催した。これから夏を向かえるのに、両社の発表会場はクリスマスとお正月で埋め尽くされていたぞ。では、編集部のオススメを紹介しましょう。

セガからは、日光江戸村「ニャンまげ」とちよちゃんの「あずまんが大王」。それぞれぬいぐるみが発売されるぞ。バンプレストからは、やはりカプコンキャラフィギュア。全6キャラで、それぞれに表情やカラーリングが異なる3パターンがあるため、全部で18種類！　すべてコンプリートせよ!!

ニャンまげぬいぐるみ（セガ）
©Jidaimura

あずまんが大王ぬいぐるみ（セガ）
©KIYOHIKO AZU／MAMEDIAWORKS



ルパン三世 いただきバキュームバンク（バンプレスト）©モンキー･パンチ／TMS･NTV

ラブひなコレクションフィギュア（セガ）
©赤松健･講談社／ラブひな温泉組合･テレビ東京

カプコンキャラクター プレゼントフィギュア コレクション（バンプレスト）
©CAPCOM CO.,LTD.

NEWS

セガAM東日本からプレゼント！

アルカディア読者の中のストライカー諸君、セガグループが運営する東日本エリアのゲームセンターに注目！　『バーチャストライカー3』が設置されている店舗で、バチャストをプレイしよう。その後、「アルカディアを見た！」とお店の人に伝えると……、何とバーチャストライカーグッズが優先してもらえてしまうのだ。そのグッズとは、「うちわ」「ミニタオル」。夏のゲーセンの必需品だ。キミもセガ東日本エリア店舗に直行だ。そうそう、数に限りがあるので早いもん勝ちだ！

■セガ東日本エリア
北海道、東北、関東（東京・神奈川県を除く）、及び新潟県
※数に限りがあります。ご了承ください。

Original Game©SEGA
©SEGA / AMUSEMENT VISION,LTD., 2001
©1996 JFA

INFOR-MATION

プライズコンテスト、まだまだ募集中!!

バンプレストとアルカディアの共同プロジェクト『オリジナルプライズコンテスト』へたくさんの応募ありがとう！　すばらしいアイデアが多く、編集部全員が驚いてるぜ。

というわけで、まだアイデアをこねている人、2作目3作目を応募しようとしている人、そろそろ6月11日の最終締切が近づいて来たぞ。急いで自分のアイデアを形にして応募してくれ！　全国のゲームセンターがキミのアイデアプライズを待っている!?

■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.タイトル　2.製品コンセプト　3.製品詳細　4.イラスト
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（上記要項が記入してあれば、なんでも構いません）

■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

■注意事項
・要項の詳細、応募用紙は先月号およびアルカディアWebサイトを参照してください。
http://www.arcadiamagazine.com
・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。
・賞につきましては、該当者なしとなる場合もあります。ご了承ください。

INFOR-MATION

「ゼビウス原作本」データ化完成打ち上げ開催

去る5月11日、株式会社アスキーにて『プロジェクト・ファードラウト2001完成打ち上げ会』が開催された。これは名作シューティングゲーム「ゼビウス」のバックストーリーにあたる「小説ゼビウス ファードラウト・サーガ」（双葉社刊／現在絶版）のデータ化の完成を記念したもの。

今回の原作本のデータ化は、「ゼビウス」の開発者でもあり原作者の遠藤雅伸氏を始め、インターネットを通じて名乗りを挙げた有志らの手によってプロジェクト化され、作業が行なわれた。

このプロジェクトのメンバーは、今回初の顔合わせ。全員プレイヤーとしても「ゼビウス」の大ファンであり、開発者遠藤氏を囲んだ歓談は質問の嵐。開発者自らも予期せぬマニアックな質問に、遠藤氏も返答に苦慮する場面が数多く見られた。

なお、この作品は現在遠藤氏の個人サイトで閲覧できるほか、6月20日にサイトロンディスクからリリースされる復刻アルバム「スーパーゼビウス」にCD-EXTRAとして収録される予定（P192参照）。

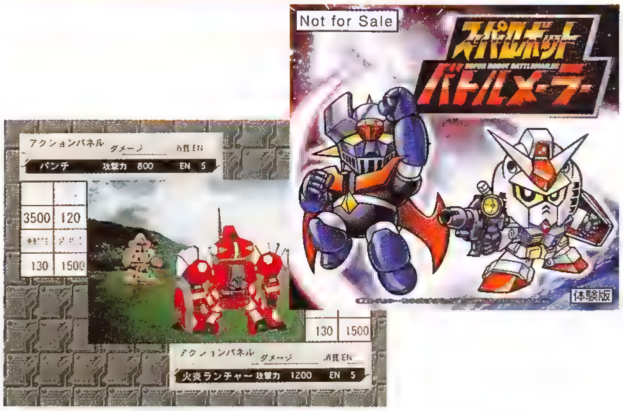
【遠藤雅伸 著作集】 http://www14.freeweb.ne.jp/play/ends/

PRESENT

バンプレストから、スパロボメーラー！

インターネットでプライズゲームやショッピングが楽しめる、バンプレストの「BigEntertainment」。試験運用を行なっていたこのサイトが、6月5日からついに本格的に運営するのだ。そして、注目の対戦メールソフト「スパーロボットバトルメーラー」も、6月末からビッグエンターテインメントで限定販売開始！　メール交換で、ガンダムやマジンガーZなどのスーパーロボットを対戦させられる、遊べるメールソフト。発売日が待ち遠しい！　もちろん体験版をプレゼントしちゃうぞ、応募方法は200ページ！

「BigEntertainment」 http://www3.big-e.ne.jp/


Not for Sale
スパロボット バトルメーラー
SUPER ROBOT BATTLEMAILER
体験版
アクションパネル　ダメージ　消費EN
パンチ　攻撃力 800　EN 5
3500　120
130　1500
130　1500
アクションパネル　ダメージ　消費EN
火炎ランチャー　攻撃力 1200　EN 5

※画面は開発中のものです。

©葦プロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社
©BANPRESTO 2001

TEXT：柵太郎＆ひで／イラスト：塩原パテオ／情報提供者：大矢英光君、えんじょばさん

日本縦断

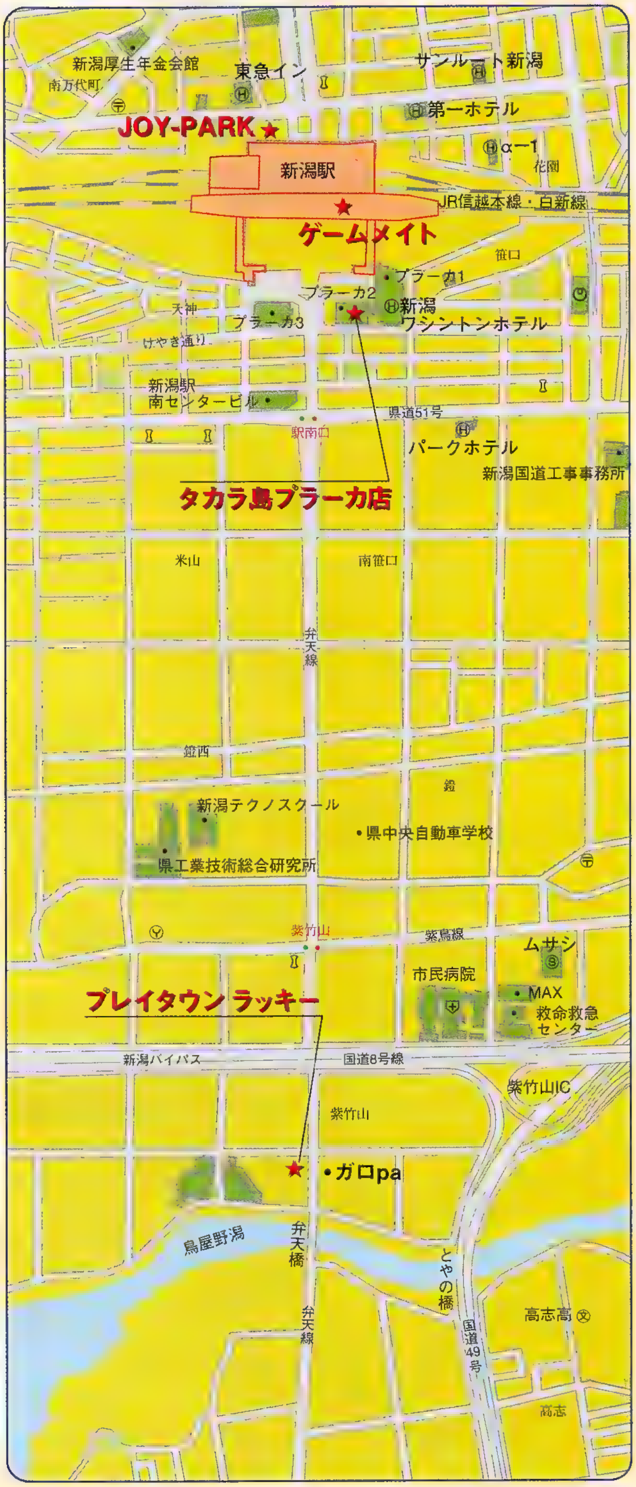
ゲームセンターマップ

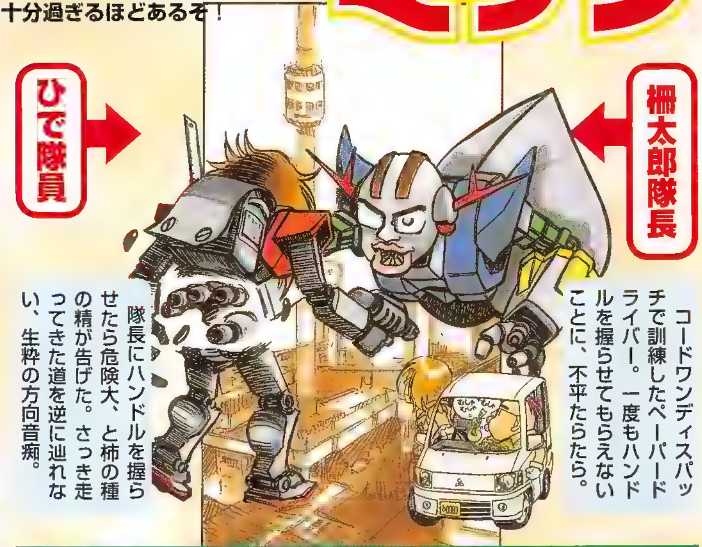
今回の取材地

「新潟」

美しい日本海に面した新潟県新潟市。バーチャの有名店、音楽ゲームに秀でた店など、イケているゲーセンが多数存在した。新潟遠征する価値は十分過ぎるほどあるぞ！

※記事は、取材を行なった4月下旬のデータをもとに構成しています。





コードワンディスパッチで訓練したペーパードライバー。一度もハンドルを握らせてもらえないことに、不平たらたら。

隊長にハンドルを握らせたら危険大、と柿の種の精が告げた。さっき走ってきた道を逆に辿れない、生粋の方向音痴。

NEWゲームの入荷がちょっぱや

アミューズメントスペース JOY-PARK

格 音 レ

●新潟市弁天1-6-1
☎025-241-0724
●営業時間：9:30～23:00

駅前だけに人の入りが良く、対戦格闘や通信ゲームに活気があったぞ。レトロゲームはソンソンが人気。

遊び心溢れる、ポスターの妙ちくりんなコラージュにも注目。

●スタッフより

新作、レゲー、たくさん揃えてます。リクエストをノートに書いていただければ、できるだけ入荷します!!

新潟駅切符売り場隣のゲーセン

ゲームメイト

格 音

●新潟市花園1-1-1
JR新潟駅構内2F
☎025-248-6088
●営業時間：9:00～23:00

新潟駅構内にあるので、電車の待ち時間にも便利（時刻表も掲示）！　音ゲーとプリクラも数が揃っている。

昼間も客が途切れることのないKOF2000対戦台だ。

●スタッフより

毎週木曜日はKOF大会。KOFファン集まれ！　県内の強豪が熱いバトルを演じます！　スコアボード常設。

日報アシュラバ特別編、今回は新潟のアシュラ情報をフォーユー。駅前のJOY-PARKさんで日夜熱いバトルが……。「あー、今月でガンダムと変えちゃいましたが（店員談）」予想外の展開にNO！NO！NO!!　新潟市内エリアはアシュラバ全滅か？　と思いきや、青山ロングランさんがシングル台を確保してました。隠しキャラの出現コマンドもバッチリ、行くしか！

激！アイコン情報
格 格闘ゲームが盛んな店
音 音楽ゲームが盛んな店
シュ シューターが集まる店
メ メダルゲームが多い店
安 全般的に料金設定が安い店
レ レトロゲームが充実している店
連 連射装置などのサービスのある店

インベーダー時代から続く老舗店

プレイタウンラッキー

格 音
メ 連

●新潟市紫竹山6-1-18
●営業時間：7:30～24:00

テーブル筐体が数多く残る渋い店内は、とても家庭的な雰囲気。有線放送が無いのでBGMがよく聞こえるのだ。

ここでもストIII3rdが大流行！　この他に、ヴァンパイアハンター2や3D侍魂の対戦台もあった。

ずらりと並ぶテーブル筐体。インベーダー時代から続くラッキーならではの遺産だ。

●スタッフより

昔ながらのゲームセンター。御年配の方でも気軽に入れるお店です。朝7時30分から営業しております。

新潟ポッパーのサンクチュアリ

タカラ島プラーカ店

格 音
安 レ

●新潟市笹口1-2
プラーカ2・6F
☎025-240-2318
●営業時間：10:00～20:00

ポップンファンの北陸拠点的存在の店。内装は若者向けで明るく、プリクラ専用ルームが女性客に評判！

ポップン6も入荷当日から大盛況だ！

●スタッフより

とにかくポップンが人気です。女の子でも安心して遊べますので、ぜひ来てね。ポプステexもまだまだ現役！

6/17　ポップンミュージック6大会開催予定。

URL：http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/1364/

新潟大学生御用達

ブルーリッジ

格 音
□ □

●新潟市五十嵐2の町8306
☎025-269-4792
●営業時間：24時間営業
●JR新潟大前駅徒歩10分

バーチャロンのプレイヤーや、音ゲーのスコアラーが、よく遊びにくるそうだ。駐車場もあるぞ。

機種はちょっと古めの物やマイナータイトルがチラホラ。情熱でカバーだ！

●スタッフより

ビデオゲームのほかに、ビリヤード30分150円、2Fのバッティングセンターは15球100円で遊べます。

毎週土曜21時より、バーチャロンオラタン5.66のランバトを開催。

音ゲーの地域一番店を目指す！

タカラ島古町店

音 安
レ メ

●新潟市古町通8番町1493
☎025-222-5375
●営業時間：12:00～24:00
●バス停「古町」下車10分

店内リニューアルで、音ゲーコーナーのラインナップがさらに充実、全台100円と、プレイ料金も安い！

レゲーコーナーで『ドルアーガの塔』を発見。宝箱表付きで安心だ。

●スタッフより

来店しただけで得する『ポイントカード』や、プリクラ会員サービスを実施中！　ぜひご来店ください。

6月上旬にビートマニアIIDX5th大会。下旬はバチャスト3の大会を予定。

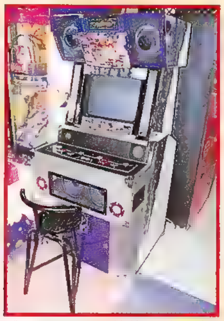
もう誰も止められない！POPYを見にいかんと

今まで200店舗以上のゲーセンを見てきた我々も、ここまでイッちゃってるゲーセンは初めてだ。

ビートマニアの大会のためだけに、グラストロンを買って大赤字の店長！　DDRイベントのためにダンス教室から女性ダンサーをスカウトし、日当で大赤字の店長！　常連さんのバイクを、除雪機のリフトで持ち上げて盗難に見せかけて喜ぶ店長！

放っておくと何をしでかすかわからない、POPYに行って監視せなアカンって！

誰か止めろよ！

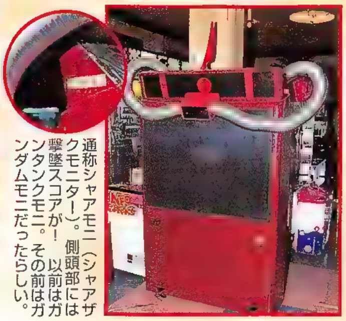


ビーマニのミニ筐体にパカパカを無理矢理合体。意図不明。

新潟第二のプリズン！

常連たちに強制労働させて完成させたガンプラたち。その後、飾る棚が店にないことに気付き、店のバックヤードに格納。常連さん哀れ。

ジオン驚異のメカニズム



通称シャアモニ（シャアザクモニター）。側頭部には撃墜スコアが！　以前はガンタンクモニ。その前はガンダムモニだったらしい。

バスや電車での移動も無理ではないが、使い勝手はイマイチ。なるべくなら車を持っている友人と行くとベスト。ちなみにボクらはトレン太君だったけれど、備品の市内地図が全部出払っていた。どうしろと。取材後、POPYの店長さんと「やっぱり男はガンタンク」という話題で盛り上がったが、実は最近はガンダムハンマーです。すんません。

新潟名物コスプレ店長

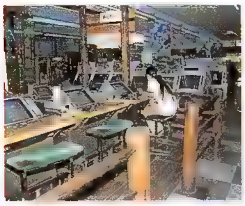
芸夢's ZONE

●新潟市南紫竹1-3-54
☎025-286-4117
●営業時間：9:00～24:00

GGXで名高い芸夢's ZONE（なんと大会は6月で28回目！）。大会では、店長の愛あるコスプレが拝めるぞ。

ギルティの対戦が熱い……ってカメラ目線でプレイする村山店長。

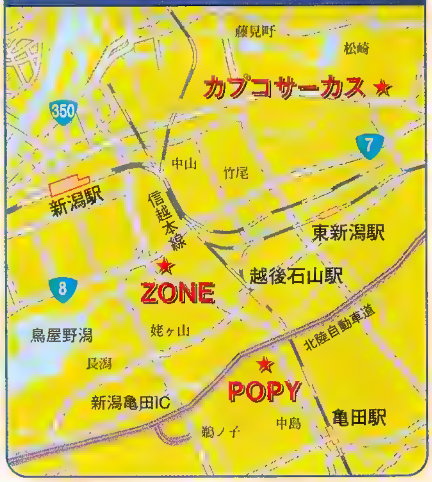
6/2 第10回DOC最強馬決定戦
6/10 第28回GGX3on3
6/24 サイキック2012全国大会予選



スタッフより

GGX・DOCの大会がが新潟で最も熱い店！　大会は毎回大盛況でこれまた熱い！　コスプレ参加もありだよ！

カプコサーカス、芸夢's ZONE、PoPy周辺地図

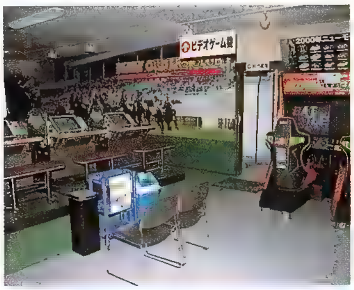


ビデオも音ゲーも豊富な品揃え

青山ロングラン

●新潟市東青山2-9-5
☎025-267-4768
●営業時間：8:30～24:00
●JR青山駅徒歩10分

ハイレベルな音ゲープレイヤーが集まる青山ロングラン。ビデオゲームはマニアックなタイトルが多いぞ


DOCの一部には、壁一面に競馬の写真（特注！）が張られていて臨場感満点！

スタッフより

音ゲー、大型、ビデオの新作が充実。マイナー製品も積極的に入荷します。ご来店をお待ちしています。

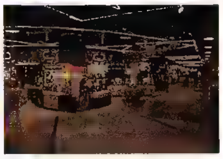
県下最大のアミューズメント施設！

カプコサーカス新潟東店

●新潟市大形本町3-2-1
ジャスコ東店内
☎025-275-3777
●営業時間：1F10:00～23:45、2F（月曜～木曜12:00～25:45）（金曜日、祝前日12:00～26:45）（土曜日10:00～26:45）（日曜日、祝日10:00～25:45）

店内に設置された巨大なメリーゴーランドがイカす。ファミリー向けにプライズとメダルも充実してるぞ。

なんとガンダムが8台!!　さすがはカプコン直営店だ！



スタッフより

1Fがゲームコーナー。2Fはボウリング＆ビリヤードと、パソコン＆マンガコーナーがあります。

新潟シークレット情報

ゲームタウンラッキーの真向かいに位置する、ガロPaという巨大ゲームセンター。

1Fは大型筐体とプライズとビデオゲーム。2Fは暗めのライティングが渋いメダルコーナーだ。他のゲーセンのメダルコーナーに物足りなさを感じた人はガロPaにGO。

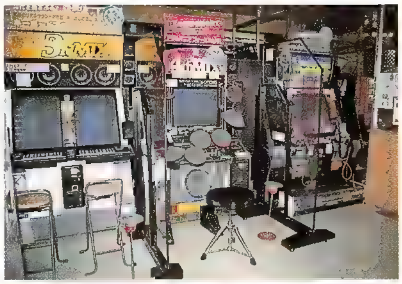
ちなみに新潟ゲーセンの駐車場は、「っていうか、こんなにいらないだろ」とつっこみたくなるぐらいデカかった。

真近に新潟刑務所、君もPOPYの虜

Amusement Stage POPY

●新潟市山ニツ649-1
☎025-286-0763
●営業時間：7:00～24:00

町田ビートライブと並ぶ、バーチャの北の巨頭。ゲーセン改造マニアの店長を見に来るだけでも価値がある。


元バンドマン店長の、魂のドラマニ改造！　シンバルの追加からスネアの角度調整まで、そこまでやるか普通!?

6/10 VFRCUP戦
VF3tbPoPy杯
6/21 ガンダム連邦VS・ジオン2on2

スタッフより

業界20年の歴史をお見せします。その100円でどこまで楽しめるかを、日々追求しています。

URL　http://www07.u-page.so-net.ne.jp/cg7/popy/index.htm

ゲー事典　いきなりカラーになったゲームセンターマップでは読者様の『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』を募集中です。イカしたゲーセン地帯ならどこでもすっ飛んで行きますよ、ええ。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まで。

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up!

バーチャストライカー3

満を持して登場した『バーチャストライカー3』は初登場2位。同じシリーズ作の『Ver.2000』が前回2位、そして今回でも10位にランクインしていることから、同シリーズの人気の根強さがうかがえる。次作が出るまでランキングに居続ける可能性もあり、ロングヒットが期待されるゲームだ。

メーカー アミューズメントヴィジョン/セガ
第2位 **ポイント：147.6**

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	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>	147.6
2	-	バーチャストライカー3<アミューズメントヴィジョン/セガ>	87.9
3	3	ミスタードリラーグレート<ナムコ>	59.3
4	-	プロギアの嵐<ケイブ/カプコン>	56.2
5	4	ギルティギア ゼクス<アークシステムワークス/サミー>	48.0
6	6	ストリートファイターZERO3↑(アッパー)<カプコン/セガ>	43.3
7	3	テトリスT.A. PLUS<アリカ/彩京>	26.2
8	7	対戦ホットギミックフォーエバー<彩京>	25.2
8	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000<SNK>	25.2
10	2	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>	21.6

※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）

Pick Up!

シャカっとタンバリン！ もっとノリノリ新曲追加!!

収録曲にポピュラーな曲が多いため、若い世代を中心に人気があるシャカタンの新バージョン。「ビーマニシリーズ」が上位を占めるコックピット・アップライトのランキングで、どこまで上位に食い込めるのか非常に楽しみだ。

メーカー セガ
第8位 **ポイント： 51.4**

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	1	ドラムマニア4thMIX<コナミ>	129.8
2	8	ビートマニアⅡDX 5thstyle<コナミ>	110.4
3	4	ポップンミュージック6<コナミ>	85.8
4	2	タイムクライシスⅡ<ナムコ>	58.6
5	9	ダービーオーナーズクラブ2000 Ver.2<ヒットメーカー/セガ>	58.0
6	5	ダンスダンスレボリューション5thMIX<コナミ>	56.5
7	3	ヴァンパイアナイト<ワウ エンターテイメント/ナムコ>	53.8
8	-	シャカっとタンバリン！ もっとノリノリ新曲追加!!<セガ>	51.0
9	6	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66<ヒットメーカー/セガ>	44.7
10	7	スリルドライブ2<コナミ>	37.1

マスメダルゲームランキング

Pick Up!

4位 サイクロンフィーバー

プッシャー型のメダルマシン。チャンスチェッカーにメダルが入りやすく、頻繁にスロットを回すことができるのが好評の原因か。

メーカー コナミ **ポイント** 89.6.8

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>	182.8
2	スターホース<セガ>	138.1
3	ロイヤルアスコットⅡ<セガ>	119.4
4	サイクロンフィーバー<コナミ>	89.6
5	トゥインクルドーム<コナミ>	74.6

シングルメダルゲームランキング

Pick Up!

4位 レイズドロージョーカーズダブル

ポーカーを遊べるメダルマシン。その名の通りジョーカーが2枚入っている設定だ。比較的に他のマシンよりも、役がそろえやすくなっていることがユーザーを惹き付けているようだ。

メーカー アルゼ **ポイント** 58.2

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>	167.3
2	クール104<アルゼ>	87.3
3	ウィニングトンネル ジョーカーポーカー<アルゼ>	80.0
4	レイズドロー ジョーカーズダブル<アルゼ>	58.2
5	フリーディール デューシーズワイルド<アルゼ>	54.5

協力店舗一覧

店舗	住所・電話
立川ゲームオスロー5	東京都立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F ☎042-529-7937
プラネットギオ	東京都杉並区荻窪5-30-16MTCビル1F ☎03-3220-3402
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
メルヘンランド美濃店	岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆 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
ゲームセンター ダイオウ	岐阜県岐阜市宇佐南3-7-5 ☎ 058-274-3291
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2アルファビル ☎03-5330-8595
ワンダータワー京都店	京都府京都市中京区河原町通り四条上る下大阪町354 ☎075-254-0765
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345
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 ☎03-3200-0884
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 ☎03-3496-5856
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1-14-4シネマサンシャイン1～3階 ☎03-3971-9601
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3シグ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 バーディー店	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

Pick Up!

機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン

初登場2位は『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン』。さすがにキャラ人気（というかモビルスーツ人気）も十分あるようだ。読者人気では不動の地位を誇っていた、昨年タイトル『K.O.F.2000』を抜き去り、今や『GGX』に迫る勢いは頼もしい限りだ。

メーカー：発売元：バンプレスト/開発・販売元：カプコン
第2位 **ポイント：149.5**

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>	222.0
2	-	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>	149.5
3	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000<SNK>	114.5
4	2	ギガウイング2<タクミコーポレーション/カプコン>	100.5
5	9	ミスタードリラーグレート<ナムコ>	88.8
6	5	燃えろ！ジャスティス学園<カプコン>	77.1
7	3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ<カプコン>	72.4
8	-	ストリートファイターZERO3↑(アッパー)<カプコン/セガ>	70.1
9	6	ブラッディロア3<エイティング/ライジング/ハドソン>	53.7
10	7	ポップンミュージック5<コナミ>	51.4

©2000,ARUZE CORP.All Rights Reserved ©創通エージェンシー・サンライズ/©BANPRESTO 2001/©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.©SEGA 2000,2001 Original Game ©SEGA ©SEGA / AMUSEMENT VISION,LTD., 2001 ©1996 JFA ©2000.KONAMI GM division MEDAL department.

※このページに掲載してあるランキングは協力店からのデータをもとにアルカディア編集部が独自に集計したものです。

魂を籠める者

―第七回―

株式会社バンプレスト

子供の頃
大切に貯め込んでいた宝物
そんなプライズを
作っていきたい

キャラクタービジネスの雄、バンプレスト。そのキャラクターコンテンツの豊富さには、定評がある。そして、先日発表された独自のビジネス展開に、更に先を見据えた展開が待っていた！

供していくことができるのか？　といったことが課題です。

―― プライズ商品化するキャラクターについては、どういった指針のもと制作されているのでしょうか？

山浦　プライズ商品というものは、ウインドゥショッピングなんです。実際に商品を触ることはできないものですからね。お客さんがウインドゥ越しに見て、これはぜひ獲りたい！　と思わせるような、魅力ある物づくりを心がけています。

獲ったあとは、車や机に飾ったり、実用品であれば使ったりしてもらえるような獲ってよかった、と思える物づくりをコンセプトにしています。

――ところで、そういったキャラクターはどうやって探すのでしょうか？

山浦　普段TVを見ていたり、雑誌を見ている中から見つけることもありますし、売り込みにくるようなものもあります。

バンプレストがプライズ化する商品は、信頼できる製品だと認識してもらい「信じておけば良かった！　あのときとっておけば良かった！」と言われるような展開をしていきたいですね。売りっぱなし、出しっぱなしではなくて、市場とユーザーを巻き込むような展開をしていきたいですね。

最近だとパワーパフガールズが良い例だと思います……プライベートショーでの発表時はまだアニメの日本放映もされていなかったためか、オペレーターさんは認知していなかったようです。しかし、実際に蓋を開けてみると……他社さんも含め商品展開されており、現在はかなり人気が出ている状況です。

―― 現在のゲームセンター市場についてどのように感じていますか？

山浦　近年のロケーションの業績はどんどん下降線を辿っています。年々数パーセントづつ落ちていき、現在は6000億円を切ってしまっていると言われていますよね。

そういったなか、現在4万店以上ある店舗において、プライズが占める割合は約40%です。ビデオとメダルが20%ずつほど、残りは全身プリクラなどを含めたその他といったところです。

うちが得意とするプライズは健闘していると言えますが、実はこの比重が大きくなると、仕入れの原価がかかるので、オペレーターさんは厳しくなるんですよね。かと言って、無くしていいのかというと、ここまでシェアが大きくなってしまっているので、それもできない、痛し痒しの状況になってしまっています。それに加えてプレイ料金などにも、消費税＝店舗の負担といった問題もありますよね……。

我々もそうですが、業界全体で市場の活性化に繋がる次の新しい遊びを提案していく必要がありますよね。それにはより集客ができる新しいタイプのお店作りから始めていかなくてはならないと思っています。

―― では、プライズ市場だけ見た場合はどうでしょうか？

山浦　日本はキャラクタービジネスが非常に発達している国です。そういった中において、プライズ商品をいかに強いキャラクターと融合させていくことができるのか？　ニーズに合わせた商品として、そのキャラクターの魅力を100%引き出して提

株式会社バンプレスト
常務取締役
アミューズメント事業部担当取締役兼
プライズ事業部担当取締役

山浦 康彦

やまうら・やすひこ
昭和21年9月27日生
大阪府出身。趣味はゴルフ、釣り、スキー。
●経歴

昭和44年	大阪工業大学工業経営学部卒
昭和44年4月	株式会社バンダイ入社
平成3年4月	株式会社バンダイ取締役
平成11年3月	株式会社バンプレスト入社　副社長付
平成11年6月	株式会社バンプレスト取締役
平成12年4月	常務取締役（現任） アミューズメント事業部担当取締役兼プライズ事業部担当取締役

――では、過去に失敗した！　といった商品をこっそり教えてほしいのですが……。

山浦　んー……（苦笑）。キャラクター全部が当たっていたら、バンプレストの売り上げはもの凄いことになっているでしょうね（笑）。

現在は年間約70キャラクターほどを商品展開しています。しかし残念ながら、キャラクターたちの魅力を活かしきった商品を、バンプレストが作りきれなかったこともあります。

でも、当たるキャラクターを逃さないためには、我々がリスクを負ってでも様々なキャラクターを商品化していく必要がある。一度キャラクターがヒットすると、他を退けて余りあるほどの利益を生んでくれますからね。これは、キャラクター商品で商売をしている企業の宿命でしょうね。

――今後のアーケード業界は、どういったことを考えていべきでしょうか？

山浦　エンターテイメントを追求していくと、ファミリーに行き着きます。東京ディズニーランドなどが典型的な良い例ですね。家族連れのお客様を中心対象とした、ファミリーエンターテイメントが重要であるということです。

そういった中で、我々はなにをやっていかなくてはならないのか？　というと、単なるゲーム上ではなく、人の心を癒していく生活の、コミュニケーションの空間を提供していくことです。機械だけを並べているような空間ではなく、生活・地域に密着した空間の演出をどうコミュニケーションに結びつけていくのか？　ということが、これからのアミューズメントの施設のあり方だと思います。

また、キッズアミューズメントの分野では、私たちが子供の頃大切に貯め込んでいた、メンコやベーゴマ等の宝物のように、大事にそろえてしまっておけるようなものが大事なんだと思います。様々な技術力は日進月歩で進化していますが、今の子供たちには、そういったものは要らないんです。むしろ、ローテクを使った遊びができるものに、良いキャラクターを付けていきたい。ミニテーマパークといったようなもので、そこには、ファミリーが集う、親子連れで楽しめるような空間を作っていくことになります。

――最後に……久方ぶりにバンプレストのロゴをガンダムで見ることができましたが、今後も予定はあるのでしょうか!?

山浦　今はまだ企画の段階ですので詳しいことは話せませんが、今後もプライズ以外をやっていきますよ。ユーザーの皆さんは、きっと驚くような形でお会いできると思います。期待していてください！

――本日はありがとうございました。

（2001.5.10　松戸バンプレスト本社にて）

BigEntertainment

「BigEntertainment」とは、バンプレストがweb上で展開するアミューズメントパークのこと。現在はプレオープン中で、6月5日から正式稼働予定。コンテンツ内の「プライズパーク」では、web上でプライズマシンが実機同様に遊べる。しかも、ここで獲った景品は後から配送されるという仕組みだ。このサービスは、新商品のカタログ的な意味合いと、すぐにゲーセンから無くなってしまう新商品も、ここなら入手できるかも？ といった、ユーザーに対する[illegible]

現在バンプレストでは、発売された景品がどのお店に仕入れられているのか？ といったユーザーからの質問に答えられないでいる。これは、景品が店舗に置かれている期間が短いので、バンプレストの直営店舗「東京ガリバー」以外の[illegible]か。そこで、将来的には、全国何処のお店にお目当てのプライズがあるのか？ といったことを検索できるような[illegible]ool」を「BigEntertainment」で目指したい！ [illegible]は終わっているようだ。

「プライズパーク2」で入手できなくても、[illegible]

http://www.big-e.ne.jp
※WIN専用だが、「BigEntertainment」コンテンツ内でのweb専売の「スーパーロボットバトルメーラー」体験版を100名にプレゼント！　詳しくは200ページを参照のこと。

DVD-VIDEO 付き ¥880 YEN

全国書店にて絶賛発売中!!!

GameWaveDVDありがとうキャンペーン!!!

~Vol.9発売日より1ヶ月間下記の書店で実施中!!~

全国書店にて展開中!

キャンペーン期間中(5/30から1ヶ月間、札幌・広島・福岡は2・3日遅れる可能性がございます)、下記の書店で "GameWaveDVD Vol.9" をお買い上げの方にもれなく特製DVDケースを差し上げます。尚、特製DVDケースには限りがございますので、品切れの際にはご了承下さい。当キャンペーンのお問い合わせは、(株)エンタープレイン営業局(TEL:03-5433-7850)までお願い致します。

※デザインは変更される可能性があります。

キャンペーン実施店リスト

■北海道
コーチャンフォー美しが丘店
■宮城県
アイエ書店仙台駅前店
ラオックス仙台店
喜久屋書店漫画館仙台
■東京都
ラオックス　ザ・コンピューターゲーム館
石丸電気ゲームワン
書泉 ブックタワー
書泉 ブックマート
さくらや新宿ホビー館
紀伊國屋書店新宿南店
SHIBUYA　TSUTAYA
TSUTAYA光ヶ丘店
芳林堂書店高田馬場店
福家書店町田店
ブックストア談 赤羽店
ヨドバシカメラ マルチメディア錦糸町
オリオン書房 立川北口店
TSUTAYA三軒茶屋店
TSUTAYA馬事公苑店
■千葉県
丸善　津田沼店
堀江良文堂書店 松戸店
Bee一One 三省堂書店
■埼玉県
ソフマップ大宮店
書泉ブックドーム
ブックストア談 みずほ台店
■栃木県
落合書店 コミックセンター
ブックセンター コム
■神奈川県
栄松堂書店 シァル店
文教堂ブックセンター
有隣堂川崎BE店
■愛知県
三省堂書店テルミナ店
星野書店近鉄パッセ店
三洋堂書店上前津店
■大阪府
旭屋書店本店
紀伊國屋書店コミックハウス32番街店
ソフマップ大阪7号店ザウルス
ソフマップ大阪4号店
蔦屋書店ベルパルレ国道一号棟店
TSUTAYA東香里店
■広島県
フタバ図書GIGA
フタバ図書MEGA
フタバ図書紙屋町店
ソフマップGIGASTORE広島店
■福岡県
紀伊國屋書店福岡本店
紀伊國屋書店天神店
福家書店福岡店
福家書店キャナルシティー店
■熊本県
TSUTAYA小川町店

<順不同>

GameWave　週刊ファミ通　TV GameWave 濱さん光のすげぇ~イイ話 今月も大収録!　DVD VIDEO

これは雑誌ではありません。DVD-ビデオです!

お問い合わせ先:〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　電話 03-5433-7850

Tetris®;©Elorg 1987 Tetris the Absolute"The GrandMaster2"TM;©Elorg 2000 Logo by Roger Dean;©The Tetris Company 1997 All Rights Reserved Original Concept & Design by Alexey Pajitnov
Tetris® and Tetris theAbsolute"The Grand Master2"TM licensed The Tetris Company and sublicensed to Arika Co.,Ltd.

ヘヴィなX（ゼクス）を
見せてやるぜ！
「かかってきやがれ…」

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
月刊ファミ通ブロス編集部／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闇慈、
神崎らいむによる蔵土縁紗夢……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/1998,2000 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.

おもしろいゲームが嫌いな人がいて？

機動戦士ガンダム GUNDAM 連邦vs.ジオン

発売元：バンプレスト　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.

今月は本作のキモである「チーム対戦」を徹底考察。味方同士のコンビネーション指南から、特定の組み合わせにおける戦術の細部を追求。これを読めば、対戦での視野がぐっと広がるぞ。

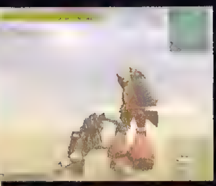
※本記事内において、一部「モビルスーツ」を「MS」と省略している箇所があります

発売以来大人気の本作。シンプルな操作で憧れのモビルスーツを操縦できる喜びは、誰にとっても大きい。

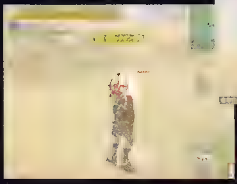
そして、両軍の戦闘が激しさを増し、戦いが長引くにつれて多くのパイロット（ゲーマー）が犠牲となってきた。

しかし、それを糧に各機体による強力な戦法も多く編み出されてきている。ハイコストで優秀な機体にその傾向が多く見られるものの、時期や地域によって機体の評価が違う点というも興味深い。

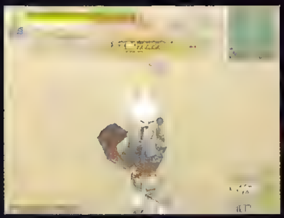
ここでは、シールドに関する細かいデータと、連係を中心とした機体の特長を探っていくとしよう。どれも実戦的で強力なものばかりなので、これから生き延びていくには覚えておく必要がある。君たちの手でつくりあげる、ゲーセンでの1年戦争はまだまだ始まったばかりである。



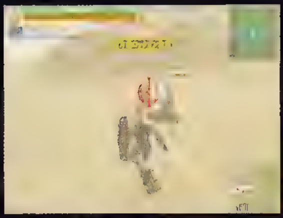
お互いがしのぎを削り合いながら成長していく……。もちろんゲームの世界での話。



2on2というシステムにより、脇役がしっかり光る本作。機体の性能を引き出せ。



白い悪魔と呼ばれ恐れられたガンダムによって、戦況は一変するのか？



ジオン公国軍一歩リードの声があるが……？　果たして最終的にはどちらが!?

最新の戦術を手に入れろ

実戦戦術指南

これくらい知って
おかないと、一人
前とは言えんぞ！

流行している攻撃は、いつしか基本戦法へと変わる。乗り遅れないように、しっかりと身につけよう。

[illegible]

シールド関連データ

全機体の中でも5体だけが持っているシールド。敵の攻撃を防いでくれるうれしい要素だ。左表にあるようにシールドにはそれぞれ耐久値が存在する。例えばガンダムの場合、ダメージ110までの攻撃を受けた時点で上半分のシールドがなくなり、次にダメージ100の攻撃を受けた時点で完全にシールドがなくなるというもの。機体によってシールドの耐久値は異なるが、ギャンは耐久値がなく、シールドが壊れることはない。

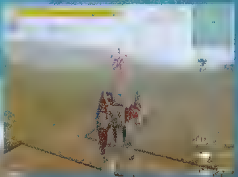
また、ガンダム、GM、グフは使用する武器によって構える方向を変える。状況によっては、より防御しやすい構えなどがあるので、覚えておくといい。ゲルググの場合、シールドは構えず背中にかついでいるだけだが、背後からの攻撃をしっかり防いでくれるので、シールドの機能は十分発揮してくれる。

機体別シールド耐久値

	シールド（初期）		シールド（下部分）	
	プレイヤー	CPU	プレイヤー	CPU
ガンダム	110	55	100	50
GM	70	35	50	25
ゲルググ	100	50	80	40
グフ	100	50	80	40
ギャン	--			

ギャンのシールドは壊れないので、うまく使えばかなりの攻撃を防げるぞ。

[illegible]



基本的にはメイン武器を持った時と、格闘武器を持ったときに側面か正面に構える。

G事典 **シールド関連補足：**一見いいことずくめのシールドだが、防御したときのよろけモーションが非常に長く、連続攻撃になってしまう連係が多い。例えばゴッグの頭突きなどは、ヒットすればダウンする攻撃だが、防御するとシールドが壊れるまで連続となり、そこから格闘攻撃までの連係が回避しづらくなる。シールドが邪魔な存在になることも覚悟しておこう。

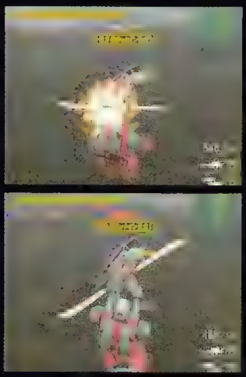
ガンキャノン砲撃

チャンスは少ないが、破壊力は折り紙付き。一気に相手の耐久力を半分以上奪う。積極的に狙っていこう。

ガンキャノンの砲撃といっても、使用するのはビームライフルのほう。特筆すべきはその速射能力。アッという間に弾切れになってしまうが、4発すべてヒットさせることができる。耐久力をゆうに半分以下にできるため、一発狙いという意味も込めて狙っていこう。

なお、射撃時は砲撃の例に漏れず機動力が失われるため、そこは注意したい。

ゲルググ ナギナタ連係


知らないとアッという間に撃破されてしまう。横ステップで抜けられないため後方へのステップで回避しよう。

量産型ゲルググのナギナタ回転は、シャア専用と違ってダウンしないことを利用したもの。やり方は簡単で、前ステップナギナタ回転を繰り返し行なうだけ。

実は、完璧なタイミングなら連続技となるが、その場合は4ヒットでダウンとなる。かなり難しいので、ミスする可能性は十分ある。くらった側は、あわてず後ろステップで対処したい。

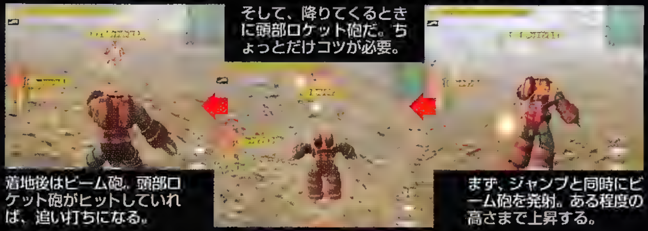
ズゴック空中連係

地上での頭部ロケット砲は、立ち止まるためにスキだらけになってしまう。

小さくジャンプしての頭部ロケット砲は、近距離での有効な攻撃手段だ。

ここで紹介する連係は、ジャンプ中に行なうものだ。基本は飛び上がると同時にビーム砲を発射、ブーストゲージを半分ほど消費した高さまで到達したら、降下しつつ空中で頭部ロケット砲（以下ロケット砲）を発射する。この降り際のロケット砲がキモで、着地のスキを突かれることが少ない。また、そのバリエーションとして、ジャンプ中にビーム砲を2発～ロケット砲という連係に変えてもいい。

相手も空中にいる場合は、もう一度ジャンプボタンで上昇し、高さの調整を図ってもいいだろう。なお、ロケット砲はあまり低空で撃たないこと。高さが十分でないと、射出される弾が少なかったり、着地後に地上でのロケット砲になったりと危険だ。そのほか、小さくジャンプ後にロケット砲で攻撃するのも有効だ。近距離戦で使いやすい。

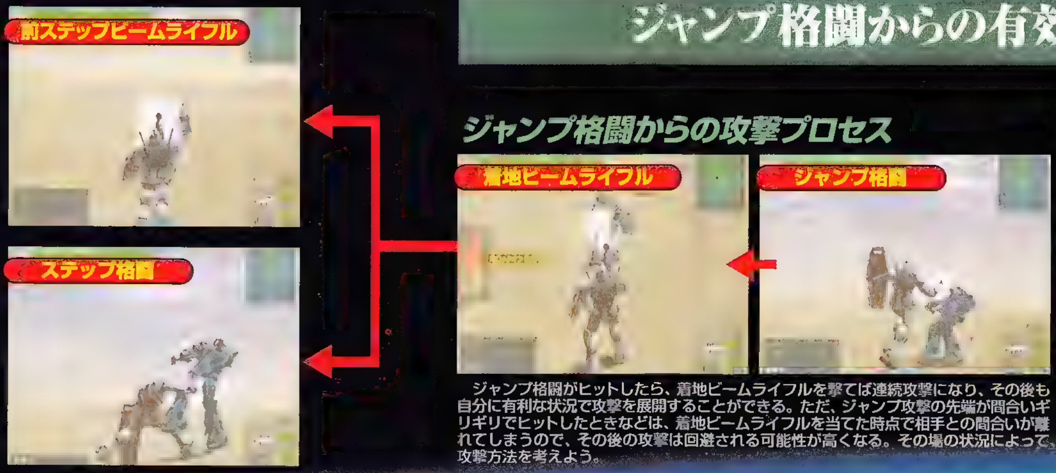

まず、ジャンプと同時にビーム砲を発射。ある程度の高さまで上昇する。

そして、降りてくるときに頭部ロケット砲だ。ちょっとだけコツが必要。

着地後はビーム砲。頭部ロケット砲がヒットしていれば、追い打ちになる。

ジャンプ格闘からの有効連係

ジャンプ格闘からの攻撃プロセス



ジャンプ格闘がヒットしたら、着地ビームライフルを撃てば連続攻撃になり、その後も自分に有利な状況で攻撃を展開することができる。ただ、ジャンプ攻撃の先端が間合いギリギリでヒットしたときなどは、着地ビームライフルを当てた時点で相手との間合いが離れてしまうので、その後の攻撃は回避される可能性が高くなる。その場の状況によって、攻撃方法を考えよう。

ガンダムやシャア専用ゲルググなど、射撃性能の優れた機体はジャンプ格闘から大ダメージを奪える連係がある。

連係の流れは、ジャンプ格闘→着地ビームライフル→前ステップビームライフルというもので、一連の動作はジャンプ格闘→着地ビームライフルまで連続攻撃。その後の前ステップビームライフルも一部の攻撃と相打ちになるが、ほぼ連続攻撃となる。

さらに前ステップライフルを続けてもいいが、序々に相手との間合いが離れるので完全な連続攻撃にはならない。この連係は相手がバズーカを持つ機体のときはビームが弾をうち消すので、特に有効。

また、着地ビームライフル後、敵の相打ち反撃を読んだ場合はステップ格闘で一方的に攻撃可能。読み合いだが、常に有利な状況で攻撃できる。

ガンダムとゲルググ以外にも、ジャンプ格闘から有効な連係が狙える機体はある。

グフはジャンプ格闘→着地ヒートロッド→追加攻撃までが連続攻撃となり、ドムはジャンプ格闘→拡散ビーム→格闘2発止め→拡散ビーム→格闘3発までが有効な連係になるなど、破壊力を秘めたものが多い。

ただ、どれもジャンプ格闘ヒット時の間合いが遠いと、着地後の攻撃が回避されることもあるので、完全な連続技にはならないのだ。

ドムの連係は、拡散ビームをヒットさせることが意外と難しいのだ。

グフはヒートロッドまで決まれば、かなりのダメージを与えられるぞ。

G事典 **ジャンプ格闘からの連係：**上記で紹介した以外にも、ダウン後の追い打ち攻撃まで連続となる有効な連係はまだある。オススメはシャア専用ゲルググの空中ダッシュ格闘→追加攻撃（ナギナタを抜刀していないと出せない）→着地格闘→ジャンプ格闘という連係だ。最後のジャンプ格闘はダウンしている相手に当てる攻撃で、安定するならビームライフルでもいいぞ。

2on2対戦のセオリーをマスター！

BRIEFING ROOM

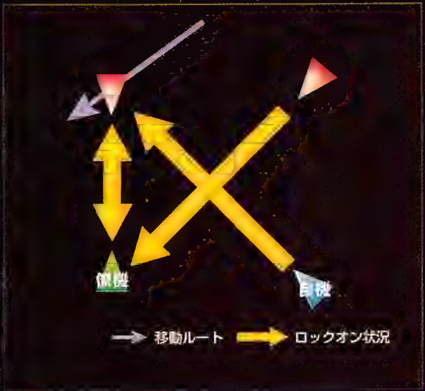
～ブリーフィングルーム～

これまで1対1の対戦しか経験したことのないプレイヤーにとって、2対2の戦場はあまりにも複雑である。ここでは、2機の敵機と1機の僚機を交えた、さまざまな状況について検証してみよう。新兵必見！

Text：[illegible]之字元郎

CASE 1

自機と僚機が敵機（A）を、敵機Aは僚機をそれぞれロックオンしている。このとき、自機が敵機Aに対して命中率を高めるためには、どんなことに気をつけるべきか？　なお、もう1機の敵機も自機をロックオンしていないものとする。

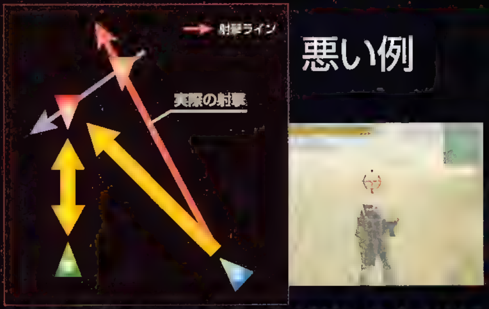


考察

実によく見るシチュエーションである。ここで経験の浅いプレイヤーの場合、敵機の進行方向に対して垂直の角度から射撃してしまいがちだが、こういった射撃が良好な結果をもたらすことはほとんどない。なぜなら、攻撃が敵機に届く前に、敵機は移動してしまうからだ。

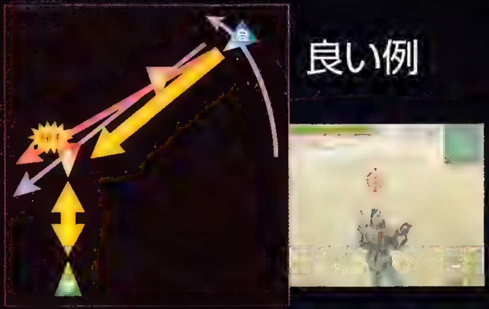
こういった場合は、自機の射撃ラインと敵機の移動ラインを重ねる、つまり敵機の背後に回り込んで射撃するのが定石である。また、僚機の動向にまで注意を払える余裕があるのなら、僚機と自機の射撃ラインが90度になるように陣取ることも非常に有効。これは「十字砲火」と呼ばれ、回避が最も困難な陣形のひとつである。もし、これでも被弾しない敵がいるのなら……彼はニュータイプだ。

悪い例



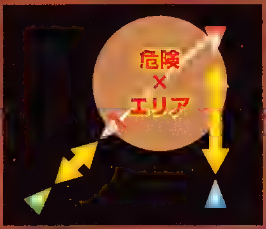
こういった角度からの射撃は、敵機が自機を視界内にとらえていなかったとしても、まず命中しない。単に弾をばらまくことが目的（マシンガン武装のザクなど）ならまだしも、装弾数が少ない機体は行なうべきではない。

良い例



敵機の背後から射撃する態勢がとれれば、命中率は格段に上昇する。ただし、実戦では敵機が蛇行する可能性もあるし、途中で自機をロックオンする可能性も捨てきれない。あくまでもこの形は理想型と理解しておくこと。

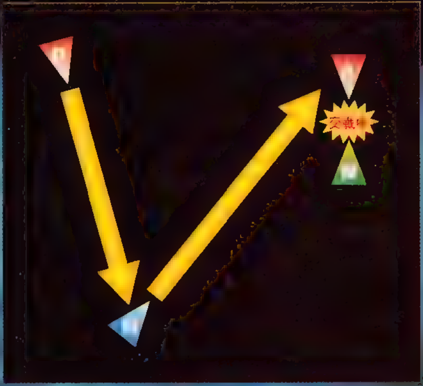
安全な陣取りのためには？



敵機の背後に回ろうとするとき、最も気になるのはもう1機の敵機だ。敵を十字砲火にするつもりが、逆に囲まれていた……では話にならない。こういった状況を避けるためには、常に「2機の敵機を結ぶ線分を直径とする円（左図）」をイメージしておくといい。自機が円の内側に入っているときは、囲まれるリスクも高くなる。

CASE 2

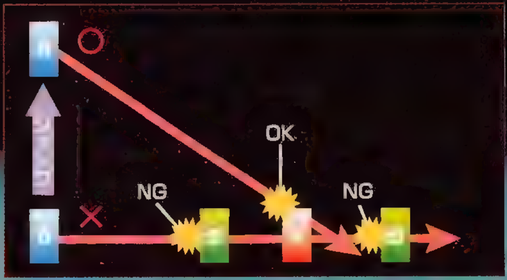
敵機Aと僚機が遠距離で交戦中。このとき、僚機を誤射することなく援護射撃するにはどうしたらいいのだろうか？　なお、敵機Bは自機をロックしており、いつ狙撃されてもおかしくない状況とする。



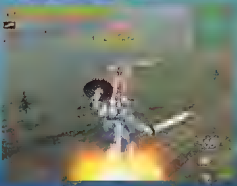
考察

まず述べておくと、僚機への誤射を完全に防ぐことはできない。めまぐるしく動き回る敵機と僚機の挙動を完全に把握することなど不可能だからだ。しかし、危険性を下げることは可能。その秘密はジャンプ射撃。左図を見ればわかる通り、地上からの射撃では僚機を誤射する恐れのある位置でも、空中での射撃なら僚機スレスレ[illegible]。[illegible]ジャンプしてから行なうことを肝に銘じておこう。

[illegible]このケースのように[illegible]機を自ロックオンしている状況なら、地上にいるだけで被弾率は大幅に上昇するのだ。上昇中もしくは下降中の機体は狙いにくい。もちろん着地のスキには要注意。



[illegible]

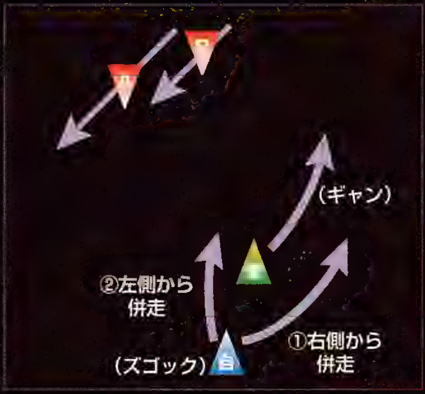


[illegible]

G事典 **CASE2補足：**ゾックについては、ジャンプ射撃の効果がそれほど高くない。なぜなら、あまりにもビームの範囲が広すぎるからだ。しかし、誤射を恐れていたのではゾックの長所がスポイルされてしまう。ゾックが組み込まれたチームでは、僚機が常時レーダーをチェックして、「援護射撃を避ける」くらいの気持ちでいること。

CASE 3

ズゴックのパイロットであるキミは、僚機ギャンをともなって敵部隊殲滅の作戦に参加している。作戦開始直後の陣形として、ズゴックはギャンの右に出るべきか、それとも左に出るべきか？



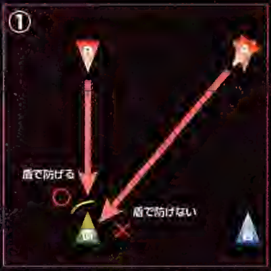
考察

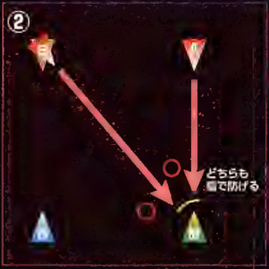
例にはギャンを挙げたが、要は盾を持った機体と進軍する状況を想像してもらいたい。盾を装備したモビルスーツは、ほとんどが機体の左側に構えているため、僚機の位置取りが意外に重要なのである。

結論から言えば、盾装備のモビルスーツは向かって左方向からの攻撃に強い。だが、もしも僚機に右側を併走されると、敵弾は右から飛んでくる可能性が高くなり（敵がロックオンを切り換えたところを想像してみよう）、盾の長所を活かすことができない。些細なこと……と感じるかもしれないが、極限状態の戦場で勝敗を分かつの要因は、案外こういった細かな戦術の積み重ねにあるのだ。

悪い例

盾装備の機体にとって、右から飛んでくる敵弾は非常に回避しにくいもの。



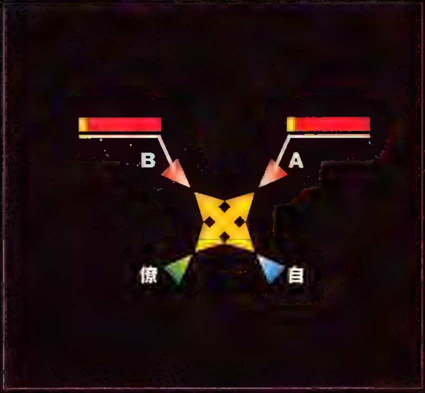


良い例

僚機が左にいれば、敵弾も左から飛んでくることが多く、盾を活かせる。

CASE 4

敵部隊と比較的近距離で交戦中、敵機の耐久力を双方ともあとわずかというところまで追い詰めた。敵の戦力ゲージはいまだ満タン。キミたちは2機の敵機を同時に破壊すべきか、それとも連携して1機ずつ倒すべきか？



考察

自軍は優勢だが、混戦という状況。こういった局面では、倒すタイミングをよく考えると、敵の復活後も自軍の優勢を保つことができる。

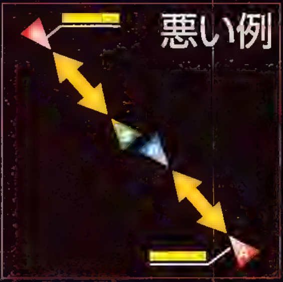
まずは両方の敵機を同時に倒した場合。無傷の敵機が予測不能の場所から出現するため、優勢を維持することは難しい。むしろ出現位置によっては、包囲される可能性すらありうる。

では、僚機と連携して1機（A）だけ倒したらどうか？　この場合、自軍の近くには瀕死の敵（B）が1機残る。Aがやや遠くで復活したと想定すると、しばらくはBと2対1の状況だ。

本作における2対1は絶対的に有利であるため、ほどなくBも倒すことができるだろう。さらに、復活したAがBを援護するために接近してきたのなら、ここで再度Aと2対1である。敵は、抜け出しようのない泥沼にはまり込んでいくのだ。

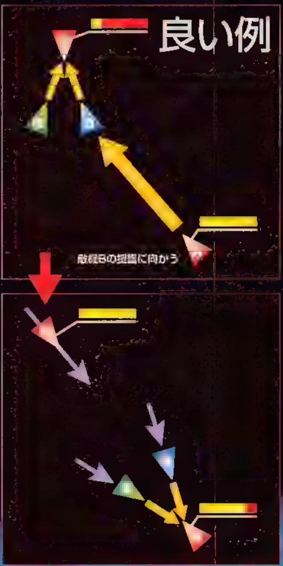
2対1の優位がどれほど絶対的なものか、賢明な諸君ならすでにおわかりだろう。

悪い例



敵機を同時に倒した場合は、ほぼ仕切り直し。これではなんのメリットもない。

良い例



1機ずつ時間差で倒した場合、2対1の時間が長くなる。僚機と連絡をとらなくてもこういった動きができるようになれば、自軍の勝率はおのずと上がっていくはず。

自軍が追い込まれた場合は……

僚機が近距離で倒されてしまうと、次は我が身が危険だ。

瀕死の僚機に対しては、遠距離から援護するのがセオリー。

上記のケースとまったく逆を考えてみよう。自機と僚機の耐久力がほとんどないとき、最も警戒すべきは「僚機が倒され、近距離で2対1になる」ことである。こういう状況に陥ったら、できるだけ敵機から離れつつ戦うよう心がけたい。ただし、問題は僚機の耐久力に関する情報が少ないこと。「味方が危険です」などのメッセージか、口頭による伝達しか知る手段はない。

最優先ターゲットについて

僚機が常に知り合いとは限らない。見ず知らずの人とチームを組むとき、最優先で狙うべき敵機を覚えておこう。

地球連邦軍の場合

[illegible]

ジオン公国軍の場合

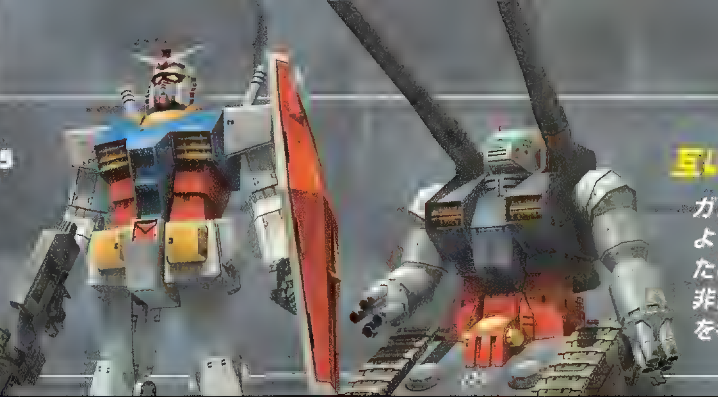
[illegible]

G事典

街で見かけた変な名前：ホントにどうでもいい話で恐縮だが、ゲーセンで「ジム」という名前のガンダムを見かけた。本来は一笑に付すところだが、遠距離戦ではほとんど見分けがつかない。恐るべき擬態！　そのとき対戦していたプレイヤーも、こってりビームをくらって……つーか、CPUジムだったら「GM」なんだけどね。意外と混乱するもんです。

チーム戦術徹底考察

ガンダム コスト375 & ガンタンク コスト200



互いのフォローが大事

ガンダムがどう攻めるかによって戦術が大きく変わるため、チーム内での連携が非常に大切。常にフォローを考えてプレイしよう。

Text：SHO

ガンダムが優れた機体といっても、突進は無謀。味方との連携を第一に考えよう

この組み合わせで大切なことは、ガンダムが2回やられてはいけないということ。そのためにどう動くかが、ガンダムにとって最大の課題だ。まず注意しなければならないのが、ガンタンクの射撃が届かないような場所では戦わないということ。いくらガンダムでも孤立して戦うのは無謀だ。また、ガンタンクの機動力を考え、あまり前に出ないようにすることも大切だ。

敵側の狙いはガンダムの集中攻撃であることが多く、2対1で立ち回ることになるが、ガンタンクのフォローがあればそうそう2機に追い回されることはない。ガンダムは近い敵をロックしながらもう片方の敵の位置をレーダーで確認しつつ、敵の攻撃を避けることに専念していい。空中ダッシュを駆使しながら回避行動を取り、チャンスがあれば一気に攻撃を仕掛ける感じだ。

その間、敵の1機がガンタンクのほうへ向かっても、無視して自分に向かってくる敵の撃破に専念し、撃墜したとき初めてフォローすればいい。1対1の状況で負けたら、チームの敗北につながるので注意しよう。

ジャンプをうまく使って回避行動を取り、チャンスがあれば即攻撃しよう。

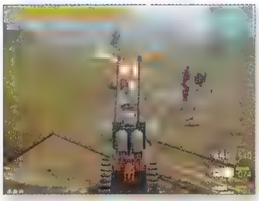
1機目のガンタンクが狙われても無視してOK。敵を撃破したらフォロー。

僚機に攻撃が集中する分自由に動けるが、ガンタンクがしっかりフォローしないと勝機はないぞ

ガンタンクの役割は、少しでも敵をダウンさせてガンダムの負担を軽減してやることだ。基本的に敵はガンダムを集中攻撃するので、意外と攻撃はヒットする。例えガンダムに攻撃が当たっても、すぐダウンして無敵状態になるし、ダメージも少ないので気にせず攻撃していい。敵が向かってきても、キャノン砲と装甲の厚さを武器に、時間を稼ぐことが大前提。ダウンさせたときは、すかさず相手との間合いを取って近寄らせないこと。早めにジャンプして空中にいれば大ダメージは受けないので、時間を稼ぐことができる。ガンダムを1対1の状況で戦わせれば、有利に展開できる。

ガンダムに攻撃が集中しているときは、自分から離れる場合が多いので、射撃しやすい位置に移動することが大事。最初の1機はやられてもかまわないので、思い切って近寄ってもいい。敵が近いときはボップミサイルで相手をよろめかせれば、ガンダムの攻撃がそのスキに当たりやすくなる。状況に応じて武器を使い分ければ敵を早く倒すことができるので、覚えておこう。

射撃するときは、常に狙いやすい位置に移動することを心掛けよう。



敵が近いときはキャノン砲よりもボップミサイルの方がいいときがある。

このチームの狙い

このチームの負けパターンは、ガンダムが2回倒されてしまうというもの。しかも、敵を1機も倒せず最初にガンダムを撃墜されると、そこから逆転するのは非常に難しくなる。そのためにも、ガンダムは完全2対1の無謀な戦いを絶対にしないこと。例え相手がザク2機であっても、マシンガンでよろめかされたら結果は同じなので、甘く見ないことだ。ゲーム開始時にはあまり動かず、相手が近寄ってくるまで待つぐらいがちょうどいい。その間、ガンタンクの射撃が当たるようなら、敵の接近に時間差が生じるので、近い側を先に狙えるなど戦いやすくなる。1対1の状況で戦い、ガンダムが先に敵を撃破できれば勝ちパターンにハマるが、相手がゲルググやギャンなどの場合は、コストの高いほうを2人で集中攻撃することが[illegible]なので、[illegible]

撃破直後はガンタンクのかたわらに位置し、相手の出方を[illegible]じっくり[illegible]こう。

手強い相手の場合は、コストの高い機体を2人で集中攻撃[illegible]で倒そう。

ガンタンクの砲撃を受けても、ひたすらガンダムを狙っていこう。

1対1の時は、ガンダムの攻撃を自分に集中させ、敵を分断する。

ガンダム集中攻撃！

このチームを相手にした場合はガンダムを2回撃破するのが基本。ガンタンクからの砲撃は多少やっかいだが、大したダメージにはならないので、とにかくガンダムを全力で撃破しよう。もし1対1になるようならば、ガンダムを相手にする側が回避重視で立ち回り、ガンダムの攻撃を自分に集中させる。

その間もう1人がガンタンクを倒すまで粘れれば、その後ガンダム1回、ガンタンク1回でOK。ただ、最後のガンタンクを狙う時もガンダムをフリーにしないこと。ガンタンクの耐久値が少ない時は2人で狙うのもアリ。[illegible]ゲージを見て状況を見極めよう。

G事典 **マップ対策**：ガンダムとガンタンクのチームでは、ガンタンクの砲撃を障害物でさえぎられないステージがやりやすく、それ以外のステージはやりにくい傾向にある。例えば、大きな遮蔽物のあるニューヨーク、グレートキャニオン、オデッサは、砲撃が当てにくいのでキビシイ。逆に、砂漠や森林地帯は広く、敵が砲撃の弾を見づらいので有利となる。

チーム戦術徹底考察

ガンキャノン コスト250 & ガンキャノン コスト250

安定感抜群のコンビ

コストを考えると、ガンキャノンはガンキャノンと組むのがベスト。双方がオールラウンドに動けるので、戦力のバランスも理想的だ。

Text：ちゃうき

敵機と対峙したときは防御的に。ここがガンキャノン最大のポイント

射撃を主体とするガンキャノンの戦術は、敵機がこちらをとらえているか否かで変わる。まず最初に、敵機と向き合ったときの戦術から組み立ててみよう。

基本となるのは、「こちらから仕掛けない」待ちぎみの戦術。最大の武器となるガンキャノン砲が歩きながら撃てないため、徹底した後出しが必須だ。不安のある機動力をステップとジャンプ（＋空中での動き）でカバーし、まずは攻撃をかわすことに専念しよう。

そして、ジャンプの着地や攻撃のスキを、ガンキャノン砲で確実に狙い撃つ。敵機の攻撃をかわしながら反撃するときには、ジャンプからのガンキャノン砲も活用していこう。また、近距離戦では敵機の格闘攻撃を、素早く迎撃する。ガンキャノン砲は攻撃までが早く、格闘攻撃の迎撃にはかなりの力を発揮するぞ。

ただ、ギャンのように優れた格闘攻撃を持っている相手は、見てから迎撃するのが難しい。近距離戦に持ち込まれてしまったら、後方のステップなどを織り交ぜ、距離を離す（格闘攻撃をかわす）ことも考えたい。

回避と攻撃を一体化させるためには、ジャンプからのガンキャノン砲も重要。

格闘に対しての迎撃は、戦術のカギを握る。細かい間合いの調節も必要だ。

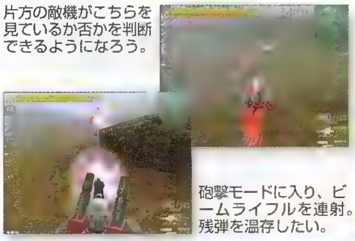
敵機が見ていないときこそ、致命的な大ダメージを与えるチャンスだ

敵機がこちらを見ていないときは、当然攻撃のチャンス。スキにガンキャノン砲を叩き込む基本行動に加え、これから紹介する特殊な攻撃法も駆使し、一気にけりをつけよう。

その攻撃法とは、砲撃モード中のビームライフル。通常と違って高速で連続射出でき、当たりやすいことはもちろん初弾がヒットすれば全弾連続になる。こうなれば、敵機に致命的なダメージを与えられるぞ。ただ、遠距離ではやはりヒットしにくいので、狙うのはある程度以上近い距離。片方の敵機がこちらをロックオンしておらず、かつもう一方の敵が近い距離にいる状況が最良のポイントだ。

この状況になったら、ロックオンを切り替えつつボタンを押しっぱなしにし、砲撃モード（→ビームライフル連射）へ。初弾を射出したときの状況を見て、全弾撃ちきるか途中でやめるかを決めよう。すでに視界内にとらえている敵を、サーチボタンの2回押し（ロックオン切り替え2回）で狙えるようになれば、チャンスは一気に増大する。

ちなみに、ロックオンを切り替えたときにサーチボタンを押しっぱなしにし、そのまま歩く方法も有効。レバーを離すと砲撃モードに入れるので、敵機をとらえたまま狙い撃ちできる。



片方の敵機がこちらを見ているか否かを判断できるようになろう。

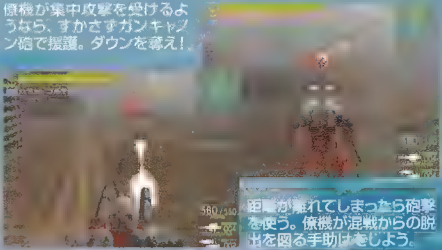
砲撃モードに入り、ビームライフルを連射。残弾を温存したい。

僚機との距離を常に意識せよ

それぞれが1対1の戦いを個別に行なっていてもそれほど弱くはないこの2機だが、真の強敵を相手にしたときは、さすがに苦戦させられる。となると理想は、双方がすぐさま僚機を援護できる状況を作っておくこと。そのためにも、僚機との距離は常に意識しておきたいところだ。

両機が行動をともにし、それぞれが敵機を迎撃するのが基本の作戦。その中で敵機がどちらを狙っているのかを把握し、狙われているほうは無理をしないこと（上記右の戦術）。そして狙われていないほうは援護（上記左の戦術）で敵機にダメージを与えていく。こうすることで、上で触れた「砲撃モード中のビーム[illegible]スも増えることだろう。

[illegible]キャノン砲）による援護が重[illegible]接近しようとしても時間がかかるからだ。この援護を受け、もう一方は僚機のいる方向へと後退していこう。



僚機が集中攻撃を受けるようなら、すかさずガンキャノン砲で援護。ダウンを奪え！

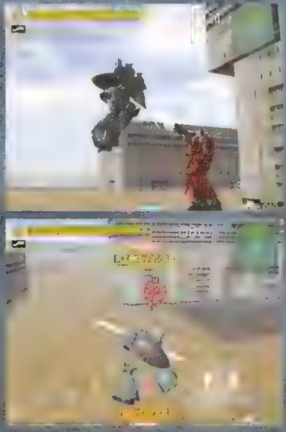
距離が離れてしまったら砲撃を使う。僚機が混戦からの脱出を図る手助けをしよう。

格闘は禁止!?

鉄[illegible]力を誇るガンキャノンを[illegible]するときは、こちらも無理に[illegible]いことが必要だ。とくに空中からの格闘は的になりやすいので、控えめにしておきたい。ジャンプしたときも、格闘と見せかけて射撃に切り替えるなど、工夫していこう。近距離戦では横方向への移動を[illegible]と戦い、ガンキャノン砲をかわしたときに的確に反撃。これだけでも十分なダメージが期待できる。

また、視界外から狙われることも考え、[illegible]ステ[illegible]を多めに使[illegible]のガンキャノン[illegible]回で[illegible]ることができれば、次の攻撃まで余裕ができるぞ。

こちらを[illegible]しているガンキャノン[illegible]し、無理な格[illegible]を仕掛けるのは厳[illegible]

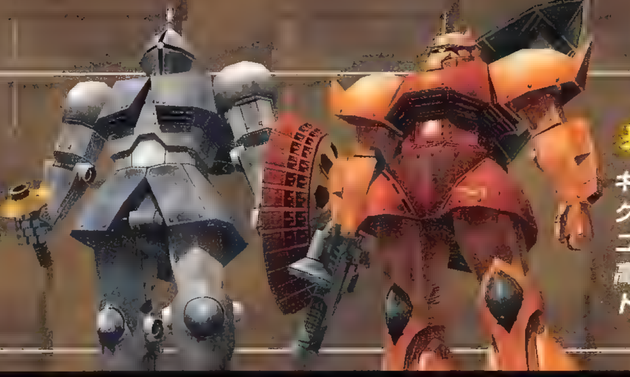


レーダーを活用し、視界外からのガンキャノン砲をうまくかわせれば理想的。

G事典 僚機との距離を広げずに戦うなら、入り組んだステージのほうが有利になる。グレートキャニオンなどが、有利な地形の典型例。谷間で戦えば、長所である防御力を活かしやすいぞ。ただし、距離が離れたときの援護（砲撃）がやりにくくなることには注意したい。片方が倒されてしまったときは、地形を利用して時間を稼ぎ（逃げる）、僚機が接近するのを待とう。

チーム戦術徹底考察

ギャン コスト245 & シャア専用ゲルググ コスト325



来い！ 白い悪魔よ！

ギャンとシャア専用ゲルググはジオン公国軍屈指の名コンビだ。各機体の性能も高く、破壊力は抜群。コスト的にも恵まれているぞ。

Text：がっちん

近距離戦が命のギャン。味方との連携を図り、的確に敵を仕留めていこう

ギャンは自分の土俵である近距離戦を受け持とう。ゲルググが射撃で支援してくれれば格段にやりやすくなる。また、コスト的に格上であるゲルググが集中攻撃されがちな傾向も、ギャンにとっては好都合となる。敵がこちらをロックしていないようなら、背後から忍び寄るように襲いかかろう。侵攻の際はシールドを活かすため、右側から攻め込みたい。お互いの距離は、十字砲火を狙ったりする戦法は考えなくていいので、近くていい。ギャンの間合いになったら積極的に格闘戦を挑む。ステップ中特殊格闘を中心に、空中ニードルミサイルを交ぜたジャンプ格闘で、さまざまな角度から攻撃しよう。君のセンスをぶつけろ。

最低でも1度撃破されていい余裕がある。強気で攻め込めるぞ。

完全に1対1の状況なら迷わず勝負。ここで相手を撃破できれば楽な展開に持ち込める。次のターゲットはもう1体の敵の残り耐久力で判断だ。なお、敵が2体ともこちらに気を引かれているようなら無理せず、ゲルググの射撃に任せよう。

敵がゲルググのみを集中して攻撃しているならチャンス。

ゲルググが撃破されたときは要注意だ。敵の位置を把握し判断せよ。

オールラウンドに戦えるゲルググ。支援型で展開して、ギャンの格闘をフォロー

相棒がギャンなら戦法は決まったようなもの。接近戦は任せて、中間距離からの射撃を多用していこう。上昇中に1発、下降中に1発撃つという感じで、ジャンプからも射撃していきたい。無理に攻め込む必要がないため、気分的にはだいぶ楽だ。ただ、敵側がゲルググを集中して狙ってくる覚悟はしておこう。

なお、作戦開始直後から射撃してもいいが、弾切れになる恐れがある。ギャンが相手に取り付くかどうかというタイミングから撃ち始めたい。もちろん立ち止まっての射撃は厳禁だ。うまくギャンが立ち回っているようなら、もう一方の敵に集中する。こちらに注意を引きつける程度でもかまわない。

中間距離から、ビームライフルでの射撃を中心に攻撃していこう。

ギャンが敵を撃破してこちらの獲物を狙ってきたのなら、任せてもいいだろう。ゲルググは素早く出現する敵へのけん制を行なおう。もしギャンが撃破された場合は守備に徹すること。ナギナタ回転やジャンプを使い、ギャンの復活を待とう。

相手がゲルググを集中攻撃してきたら防御面も強化していこう。

粘り強くいけば、それだけギャンのチャンスが広がっていく。

コストに余裕あり

ギャンとの組み合わせなので、やや支援型のゲルググを想定してみた。コスト的には、双方一度ずつ撃破されても構わないが、ゲルググ側は一度もやられない心構えでいこう。そのほうがギャンも積極的に動けるというもの。

お互いの距離は近すぎず遠すぎずを意識したい。ゲルググがギャンから離れていくと、それを追って地球連邦軍側が移動してくる可能性がある。そうなるとギャンが追いつきにくくなるからだ。理想的な展開は、ゲルググに攻撃が集中しているところを、ギャンが高い機動力で一気に詰め寄って格闘戦を仕掛けるというものだ。ゲルググで勝負もできるが、ややディフェンシブに戦うべきだろう。

なお、ガンダム2機が相手の場合などは、厳しい展開にならざるを得ない。さすがのゲルググも、序盤でアッという間に撃破されることも多いだろう。崖っぷちに立たされた気分になるかもしれないが、ガンダムを1機ずつ撃破すれば勝利なので、決してあわてないでいくこと。

ゲルググは攻め[illegible]すぎず。スキを見せないよう、中間距離から[illegible]

ギャンはとにかく前へ。ゲルググが粘り強ければ、2回撃破されても構わない。

死角はあるのか？

ゲルググ2回撃破していくことを基本的な方針としていきたい。当然ゲルググに集中砲火を浴びせるように戦っていこう。ただし、そうするとギャンがフリーになってしまうことが問題。ギャンに取りつかれた側は防戦にあたることになるが、そこで簡単に撃破されるようだと苦しい。

始めから格闘戦をする覚悟で、近づかれるまでにギャンにダメージを与えておく手もある。この状況でギャンの撃破に成功すれば、一瞬のチャンスが生まれ、ゲルググに集中攻撃できることになる。うまくいけばゲルググを撃破でき、あとはギャンに集中できる。

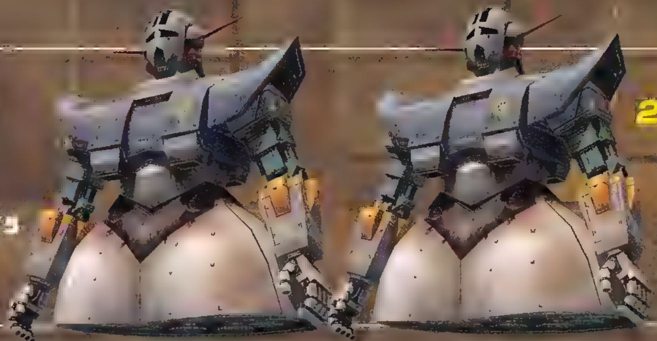
ゲルググを集中攻撃したいが、ギャンの足音が気になる。注意せよ。

ゲルググを倒せるかがカギ。バランスのいいコンビだけあって強力だぞ。

G事典 このチームには、これといって不得手なステージはないだろう。お互いに宇宙ステージでも問題なくプレイできるところも強みである。ただ、どっしりと構えた横綱相撲をしたいので、波乱含みのステージはやや危険かも知れない。ニューヨーク、グレートキャニオン、ジャブロー地上などはその可能性があり、特定のポイントで孤立してしまうことだけは避けたい。

チーム戦術徹底考察

ジオング コスト375 & ジオング コスト375



2タイプを使い分けろ

遠距離と近距離のモード。それを使い分ける技術と、タイミングを知ることがジオングの第一歩。そのポテンシャルを引き出せるか!?

Text がっちん

遠距離に構えたジオングは鉄壁。ダメージを奪うだけ奪い、主導権を握ろう

ターゲットを捕捉して、オールレンジ攻撃を仕掛けることが第一歩。ターゲットの後ろと横からの攻撃が基本だが、どちらのターゲットから攻撃をしていくかが迷いどころ。相手チームにガンダムが1機含まれているなら、徹頭徹尾ガンダムを狙っていくのが定石だ。

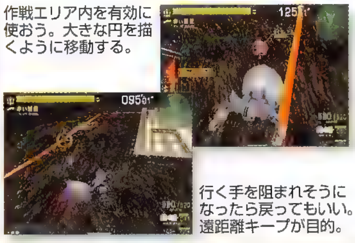
ガンダムが2機いる場合は、相棒と共にどちらかを集中攻撃する手もあるが、乱戦を避け、1対1の状況を作るために、お互い離れるようにするのも手だ。

相手チームにガンダムが含まれていないなら、楽な展開になるだろう。

「同じ場所に立ち止まらない」というジオングの基本を貫くことが勝利の近道となる。機動力をフルに活かし、作戦エリア内いっぱいを動き回れば、簡単に近づかれることはないはずだ。

もし自分が集中攻撃の的になってしまったら、無理に反撃せず、避け主体に転じ、僚機の援護攻撃を待つ。僚機が狙われたら、オールレンジ攻撃はやめ、直接射撃で援護しよう。

まずはジオングの十八番であるオールレンジ攻撃から。大物狙いでいこう。


作戦エリア内を有効に使おう。大きな円を描くように移動する。

行く手を阻まれそうになったら戻ってもいい。遠距離キープが目的。

近距離戦でのジオングこそ、パイロットの腕の見せどころ。集中力を切らすな

遠距離戦主体のジオングではあるが、近距離戦で勝敗が左右されることも多い。そして、ジオングに近距離線を仕掛けてこれるのは、まずガンダムだ。ガンダムの地上からの射撃は通常の移動でかわせるため、さほど怖くない。片方のみのオールレンジ攻撃で横方向から、腕部ビーム砲で正面から射撃し、迎撃していこう。

問題はガンダム2体による、高所からの集中砲火。上から襲いかかってくるガンダムから離れようとしても、同一直線上への動きになり、意味がない。

この攻撃は横方向への移動では避けにくいため、ステップで回避しよう。高所にいるガンダムに対して真下に潜り込み、くぐり抜けるようにする回避行動は特におすすめ。くぐったあとはロックオンが解除されることが多いので、サーチ切り替え後に着地を射撃する。腕部ビーム砲が理想だが、なければ頭部ビーム砲で代用する。相手にとってはノーリスクの攻撃なので、必ず攻撃を命中させたい。

高所からの射撃に対してはステップを多用していくことになる。

高所からの射撃と格闘に対しては真下に潜り込む。瞬時に動きたい。

着地には射撃でお返し。これを見逃すと相手は畳みかけてくる。

ほかのパートナー

ジオング2体という豪華な組み合わせだけに、強力であることは確か。ただし、1[illegible]ずつの撃破で作戦失敗になるもろさがある。従って、[illegible]いに自分が狙われているのか、僚機が狙われているのかを察知して、戦術を展開していく必要がある。難度は高めだ。

ジオングのパートナーは、何もジオングだけではない。マシンガン装備のシャア専用ザクとは相性がいい。1機[illegible]つ撃破されてもいいという安心感があり、マシンガンによる足止め効果がありがたい。

またジオン公国軍のエース格であるシャア専用ゲルググと組んでもいい。この場合は、お互い単独でも十分に戦えるのが強み。ただコスト的に[illegible]スは許されなくなる。

ジオングは[illegible]の爆発力[illegible]。敵機の撃破に時間がかかるのだ。そのため、自分はもちろん、パートナー[illegible]要求[illegible]

[illegible]シンガン[illegible]に徹[illegible]
[illegible]ア専用ザ[illegible]心強[illegible]
[illegible]ダムはど[illegible]を攻[illegible]

ガンダムなら……

高性能なジオングを相手にするのであれば、機体はぜひガンダムを選んでおきたいのが本音。しかし誰もが選ぶはずがなく、ジオン公国側からの増援ともなるとそうはうまくいかない。つかまえるのは大変難しいので、覚悟しよう。

とはいえ機体が何であれ、ジオング2体であればどちらかを徹底的に集中攻撃するという方針は同じ。ガンダムなら、基本的に攻撃は上から行なう。この角度からの射撃は、ジオングが避けにくいからだ。なお、地上からの射撃でヒットした場合は迷わず連発すること。ちょうど無敵が切れたあたりに次のビームライフルが襲いかかる。

[illegible]況にガンダム2[illegible]で[illegible]中攻[illegible]。[illegible]位[illegible]らの攻撃がかな[illegible]となる。

ガン[illegible]キャノンでジオング相手は苦しい[illegible]シャア専用ザクを4回倒す!?

G事典 宇宙専用機体ということで、ア・バオア・クー外部とソロモンの2カ所での戦闘になる。中央に障害物があるだけア・バオア・クー外部のほうが断然戦いやすい。逆に、ソロモンは宇宙船用ドックや細かい段差があるため、地上ステップだけでの移動が困難だ。小さいジャンプと空中ダッシュ、再び細かいジャンプと、ブーストゲージを見ながら行動する必要がある。

チーム戦術徹底考察

グフ コスト200 & シャア専用ザク コスト175

なめてると痛い目みるぜ！

射撃兵器がマシンガン系とちょっと頼りないが、連携がしっかりしていれば十分戦えるチーム。低コストを武器に死線を勝ち抜け！

Text：SHO

コストパフォーマンスのよさを活かし、とにかく近寄って接近戦に持ち込むのがグフの基本だ

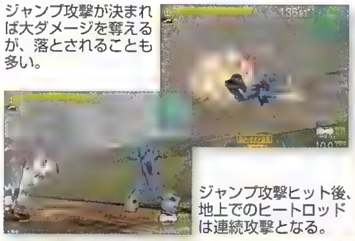
グフの役割は、接近してヒートロッドで大ダメージを与えること。どの機体を相手にしても近寄るのは決して楽ではないが、ザクのフォローが入るので、接近戦ができる状況は多い。

グフとザクのメイン武器はマシンガンで、威力も無ければダウンさせることもできないが、よろめかすことはできる。このスキを発生させる攻撃がヒートロッドにとって非常に重要だ。

特にガンダムを相手にするときは、無理に格闘を仕掛けず回避しながらザクのフォローを待ち、自分も歩きながら5連装マシンガンで動きを止める。チャンスがあれば、一気にヒートロッドを叩き込もう。余裕があれば、ジャンプ格闘→ヒートロッド（追加攻撃まで）の連続攻撃を狙おう。

相手にガンダムがいる場合はガンダム以外の機体をけん制する必要はなく、ガンダムだけに集中していればいい。機体性能が劣るため撃破されることはあるが、低コストの利点を活かして積極的に近寄ろう。

ザクとの連携を重視し、2人でガンダムを集中攻撃すれば必ずチャンスはくる。



ジャンプ攻撃が決まれば大ダメージを奪えるが、落とされることも多い。

ジャンプ攻撃ヒット後、地上でのヒートロッドは連続攻撃となる。

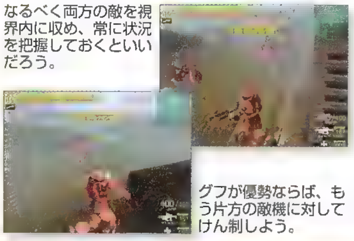
マシンガンで敵を牽制し、グフの接近戦を援護することがザクの最大の目的となる

シャア専用ザクの役割は、グフの接近戦の援護。あくまでフォローに徹し、基本的に自分から格闘を仕掛けることはしない。たとえ接近戦が狙える状況であっても、グフの振り回すヒートロッドの巻き添えになることが多いので、マシンガンで攻撃するほうがいいのだ。

グフとの距離はヒートロッドの巻き添えをくらわない程度を維持し、つかず離れず一緒に行動するのが基本。できれば、視界内にすべての敵機を収めておくことが理想的だ。視界内にもう1機がいない場合は、ロックを細かく切り替えて位置を確認。グフのヒートロッドが決まったときに、すかさずもう1機の相手にマシンガンでけん制するのもシャア専用ザクの役目だ。

サブウェポンのクラッカーは状況に応じて使いたい。例えば、グフと敵機が接近戦をしている中にクラッカーを投げ込むなどはナンセンスだが、当てやすいガンタンクにはけん制として使えば効果を発揮できる。的確な判断で有効に使いたい。

敵との距離が近くても、格闘にはいかず、マシンガンでフォローに徹する。



なるべく両方の敵を視界内に収め、常に状況を把握しておくといいだろう。

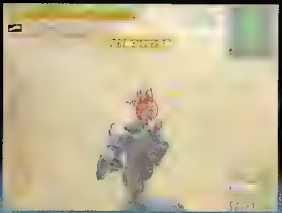
グフが優勢ならば、もう片方の敵機に対してけん制しよう。

相手の機体により狙いを変えよう

連邦軍の組み合わせは比較的少なく、ガンダム2機か、ガンダムとGM（ガンタンク）、ガンキャノン2機、GMとガンタンク（GM）あたりが多い。ガンダムが絡むチームを相手にした場合、とにかくガンダムを2回倒すことを心掛ける。

各プレイヤーの基本的な動きは、上記で紹介したように、グフが接近戦でシャア専用ザクがフォローという図式でOK。両機が低コストチームの場合は、1対1で戦えるので、各自1機ずつ当たろう。GMとガンタンクがいる場合は、シャア専用ザクがガンタンクに当たると効率がいい。

このチームは3回撃破されても大丈夫なので、接近戦を挑むグフが2回、シャア専用ザクが1回という状況がいい。シャア専用ザクが2回撃破されることは[illegible]いので、回避行動を取りつつ、フォローするように[illegible]



低コストチームの場合は各自1機ずつ相手しても互角の戦いができる。

ガンタンクにはシャア専用ザクがいい。クラッカーも当てやすく有利なのだ。

中間距離を保ち、ライフルを使った攻撃を基本に戦いを展開しよう。

もう1人はシャア専用ザクを止めることを考え、1対1の状況を作ろう。

グフを近寄らせない

グフのヒートロッドさえくらわなければ決定力に欠けるチームなので、多少距離を置いて戦うことが
ガンダムがいるチームでは集中攻撃してくるので、ガンダムのプレイヤーは無理に接近戦を挑まず、中間距離でライフルを使った戦いをしよう。もう1人は臨機応変に、両方の敵をけん制するよりも、シャア専用ザクを狙って動きを止め、ガンダムが1対1の状況になるようにしたい。粘っていれば、そのうちグフを撃破したガンダムのフォローがくるはずだ。勝つためにはグフ3回でOKだが、各個撃破する場合は[illegible]回ずつ倒すのが理想。お互いの仕事をしっかりこなそう。

G事典 **マップ対策**：このチームは乱戦に持ち込みたいので、障害物の多いニューヤーク、グランドキャニオン、ジャブロー地下などが比較的戦いやすくなる。逆に、広大なタクラマカン砂漠や黒海森林地帯は、どこからでも狙われるので多少不利。ただ、それほど不利なわけではないので気にするほどでもない。障害物があり、比較的開けたサイド7などは戦いやすい。

チーム戦術徹底考察

ドム コスト225 & ズゴック コスト200（量産型） 220（シャア専用）

役割に応じた距離を保て！

大ダメージ&ハイプレッシャーを誇るズゴックの援護射撃のもと、ドムがどれだけ接近戦で頑張れるかがカギ。マニアックなチームだ。

Text：RED

機動性を活かし、回避重視の動きからスキをうかがうのがドムの戦術だ

ドムは、どのMSと組んだ場合も、中距離以内で前衛を務めるのに向いた機体である。メイン射撃であるジャイアントバズ（以下バズ）は弾速が遅く、遠距離から撃ってもあまり当たらないし、僚機を爆風に巻き込みやすいため、援護射撃にも向いていないからだ。

前衛といっても、主な狙いが格闘というわけではない。敵機からの射撃をステップや横移動で避けられる程度の距離を保ち、相手のスキを狙ってバズを撃っていくのが基本行動となる。ステップで相手の射撃を避けた直後はもちろん、ジャンプの着地やステップの終わり際なども狙っていこう。

バズはヒットしても敵機はダウンせず、少しよろけるだけなので、距離が近ければさらに攻めるのも有効。前ダッシュからサブ射撃の拡散ビームを狙っていくのがオススメだ。直接格闘を狙うより、避けられた場合のリスクが低い割にリターンは大きい。拡散ビームがヒットしたら、格闘×3を決めていこう。

バズを狙いやすい距離を保って、回避重視の立ち回りをするのが基本。

バズは「後出し」重視で撃っていく。近距離でヒットさせたら……。

さらに前ダッシュからの拡散ビームなどで攻撃を継続しよう。

空中制御を駆使した上空からの援護射撃が、ズゴックのおもな役割だ

ズゴックは万能タイプのMSで、組むMSに合わせて前衛、後衛いずれもこなせる高性能なMSだ。ドムと組むならば後衛に回り、射撃によるけん制＆援護を主な役割にしていくといい。

射撃によるけん制といっても、ズゴックのそれは十分な実ダメージを奪う火力を持つ。頭部ロケット砲は数発かすっただけでダウンを奪うことができ、メイン射撃のビーム砲で追い打ちすることができるからだ。

頭部ロケット砲は地上ではスキが大きくて危険なので、ジャンプして空中から撃つのが基本。空中から適当に撃つだけでも強いが、できれば、相手の状態を見ながらスキを狙っていきたい。

空中で、横方向にホバリング（?）しながら敵機の様子をうかがい、ターゲットがスキのある行動を取ったらすかさず撃つのだ。

敵機がこちらを警戒or狙っているようなら、ジャンプの降りで頭部ロケット砲を撃ちながら降りるようにすると、着地のスキを狙われにくくなる。

空中制御を駆使して、頭部ミサイルを多用するスタイルが強力だ。

横方向に空中移動しつつ、ターゲットの動きを見る。

スキを見せたら、頭部ミサイルを発射、さらにビーム砲で追い打ち。

ズゴックに注意！

まず、ズゴックが中～遠距離でフラフラしていても、絶対にフリーにさせないことが重要。上でも書いているが、射撃によるけん制に破壊力が伴っているので、距離があるからといって警戒を怠るのは危険だ。自分がドムをロックオンしているときも、ズゴックにロックオンされたらステップやジャンプで移動し、頭部ミサイルをくらわないよう心掛けること。

空中制御を活用して立ち回るズゴックには攻撃を当てにくいので、ズゴック1回、ドム2回撃破が有力な勝ちパターンとなる。ズゴックの射撃をくらわずに、どれだけドムに攻撃できるかが勝負だ。

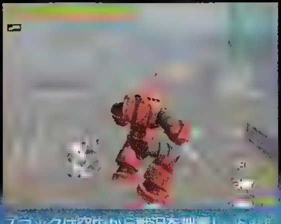
空中制御の上手いズゴックには攻撃が当たりにくいが、フリーにしてはダメ。

ズゴックの射撃をしのぎつつ、なるべくドムに攻撃を集中させていきたい。

理想的な展開

理想的なのは、ドムが[illegible]に接近・かく乱し、やや[illegible]からズゴックが援護射撃する[illegible]という展開。ドムの周りに敵機が2機とも集まっている場合は、ドムは無理な攻撃を仕掛けず回避を重視。確実に[illegible]ズを叩き込めるスキだけは[illegible]逃さないようにしつつ、それ以外はけん制として時々バズを撃つぐらいで十分。こういう場面での回避率が、ドムの[illegible]

[illegible]は可能[illegible]ること。[illegible]余計[illegible]負担をかけないようにしたい。この状況でのドムは、半ば[illegible]ンスも確実に訪れる。



ズゴックは空中から戦況を把握し、[illegible]負担をかけないように[illegible]を[illegible]

敵の注意が分[illegible]れば、[illegible]ムが[illegible]けるチャンス[illegible]実に[illegible]る。

G事典

マップ対策：ズゴックの戦術は地形を選ばないので、ドムの機動性を活かすことを重視して、サイド7、黒海森林地帯、オデッサなど平地部分の多いマップを選択するのがオススメ。少々注意したいのはタクラマカン砂漠。段差はなく移動はスムーズにできるのだが、地形の微妙な隆起にバズの弾が引っかかることが多く、意外に戦いづらいのだ。

泳ぎは使えるのか？

水陸両用MS（モビルスーツ）入門

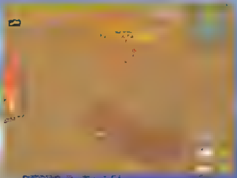
水陸両用MSでも、さほど有利には感じられない水中戦だが、ゾックを組み込んだチームなら話は別。ジャブロー地上orベルファストで地球連邦軍を粉砕せよ。

水中戦の基礎知識

[illegible]

機体別泳ぎ速度	
ゾック	108m/s
シャア専用ズゴック	84.2m/s
ズゴック	76.5m/s
ゴッグ	76.5m/s
アッガイ	76.5m/s

[illegible]



着水した瞬間にブーストゲージが回復するので、水面をジャンプするような動きが可能。

ゾックによる水中戦

さて、[illegible]とはいっても、[illegible]に遅いことや、[illegible]効な[illegible]とであって、水陸両用MSでいっても、泳ぎ[illegible]はあまり得策ではない。

ただし、泳ぎ速度が[illegible]ゾックだけは例外で、[illegible]から敵機を狙撃する戦[illegible]かなか強い。泳ぎ中は[illegible]射撃の頭部メガ粒子砲を[illegible]に撃てるのがポイントで[illegible]れが主な攻撃手段となる。レーダーをよく見て進行方向に機体を[illegible]、遠距離から敵機に向かって泳ぎつつ、頭部メガ粒子砲で狙撃していこう。頭部メガ粒子砲は、水中のみならず、水際の敵機も狙撃することもできる。

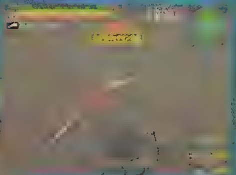
[illegible]ら敵機とすれ違っ[illegible]すかさずライン[illegible]のメガ粒子砲で攻撃。ゾ[illegible]射撃をする時[illegible]「振り向き」[illegible]ので、[illegible]

敵機に向かって泳ぎながら、頭部メガ粒子砲で攻撃していこう。

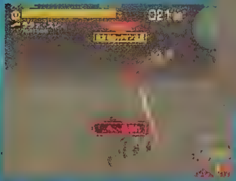
[illegible]

ジャンプボタンの活用

ゾックで泳ぎながら戦う場合は、ジャンプボタンによる泳層（泳ぐ高さ）の調節をうまく使っていこう。上下に蛇行するように泳いでいるだけでも、敵の射撃がかなり当たりにくくなるのだ。また、地上の水際にいる敵機を泳ぎながら狙撃したい場合は、水面近くまで浮上して撃つとヒットさせやすい。



ジャンプボタンを使い、上下に蛇行しているだけで、被弾する確率は大幅に下がる。



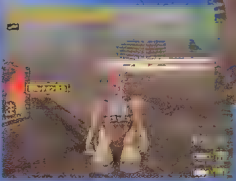
[illegible]の敵機を頭部メガ粒子砲で狙う場合は、水面近くまで浮上するとヒットさせやすい。

陸戦での注意点

地球連邦軍側が、水中や水際を嫌って陸地での戦闘になった場合や、そもそも水中が存在しない面では、ゾックの主な仕事は遠距離からのメガ粒子砲による援護射撃となる。

ここで注意したいのは、ゾックのメガ粒子砲[illegible]射撃は、[illegible]やすいということ。ゾック[illegible]僚機のプレイヤーとも、レーダーには十分注意することが必要だ。僚機のプレイヤーは、ゾックと敵機を結ぶライン上にはなるべく入らないように動き、ゾックが狙っている敵機に対しては、少し距離を取って射撃で攻撃しよう。

僚機の射撃＋ゾックのメガ粒子砲[illegible]でヒットすれば、[illegible]できる場[illegible]。ゾックのプレイヤーも[illegible]僚機のプレイヤーに[illegible]



ゾックのメガ粒子砲は味方にとっても脅威。巻き込まれないように注意が必要。

僚機のプレイヤーは[illegible]位置関係を把握して、[illegible]

メガ粒子砲[illegible]

ゾックワンポイントテク

陸上ではやはり移動速度が遅いゾックだが、横ステップ中にメガ粒子砲を撃ち、レバーを入れっぱなしにして、再び横ステップ中メガ粒子砲～と入力していくと、足を止めずに動きながらメガ粒子砲を撃ちまくることができる。普通にステップすると、必ず足を止めてしまい、攻撃をくらいやすいので注意。

ステップ中にメガ粒子砲を撃ち、レバーを入れっぱなしにしておくと……

足を止めずに動くことができる。そこから再度ステップメガ粒子砲～とつなげよう。

G事典 **砲撃について：**ゾックの砲撃は、ターゲットから少しだけずれた位置をレバーで狙って撃つことができる。実戦で使いこなすのは難しいかもしれないが、一応、敵機の進行方向を狙ってメガ粒子砲を撃つことができるのだ。他の砲撃可能なMSでは、発射時に強制的に発射方向を補正されるため、少しだけずれた位置を狙うことはできない。

階級は実力でつかめ！

戦果報告ポイント＆階級データ

ゲームに直接関係ないが、評価されるとどうしても気になってくる階級。「少佐」と呼ばれることがいかに大変か、痛感するだろう。

出世は大変だ……

戦場における絶対的な力の象徴、階級。高い階級は高い功績を讃えるものであり、誰もが目指すものである。

ゲームの中では大きな効力を発揮するわけではないが、階級が上がれば嬉しいもの。今回は、どうなると階級が上がるのか、そのシステムを紹介していこう。

階級は単純に、ゲーム中に得られたポイントの合計で上がっていく。計算方法は下に表したとおり。

計算式の中に作戦所要時間による追加ポイントがあるが、そのうちわけは右上の表の通りになっている。そうそうあることではないが、29秒以内なら、500ポイントも獲得することが可能だ。

ちなみに、タイムポイント表は工場出荷時の180秒設定の場合となっている。工場出荷時よりタイムが少ない場合は150、120ポイントの獲得が厳しくなっている。タイムが多い場合はメリットが少なく、30ポイント獲得の幅が広がるだけなのである。

設定がどうであれ、早期決着の必要があるのは同じ。

重要になってくるのは、命中率と回避率。命中率は最高で800ポイント、回避率も500ポイント稼げるので、大きく影響してくるはずだ。

しかし、低い命中率、回避率では得られるポイントはごくわずかとなる。50％の状態だと命中率では200ポイント、回避率では125ポイントしか得られなくなるのだ。

自機が破壊された場合、ポイントから自機コストがマイナスされるので、被弾率は極力抑えていきたいものだ。

命中率と回避率が80％を超えると、階級とは違ったニュータイプ評価を受けることになる。ニュータイプ評価は階級と同じく相手に見えるものではないので、まったくもって自己満足の評価でしかない。しかし、ニュータイプ評価が下がったときは悔しくてたまらないのも事実である。

ハイスコアを狙うならば命中率、回避率を重視し、モビルアーマーや砲台、戦車などの車両で稼ぐことも重要になってくるだろう。

パイロットネームで階級は選べるが、それではただの飾り物。実力で階級を手に入れたいものだ。

高い階級はやはり憧れてしまう。スコアランキングにも残るのが嬉しい。

所要時間29秒…ジオング×2のチームを瞬殺するしかないのか？

ばらまき系の武器では、命中率は稼ぎにくい。武器選択も重要な要素だ。

はたしてキミは、ニュータイプ評価を受けることができるかな？

戦車や砲台も貴重なポイント。しかし、時間との兼ね合いも重要。

タイムポイント対応表

クリアにかかったタイム	得られるポイント
0〜29秒	500
30〜39秒	300
40〜54秒	150
55〜69秒	120
70〜99秒	80
100〜129秒	60
130〜159秒	30
160〜180秒	0

戦果報告ポイント算出方法

＜撃破ポイント＞
撃破したMS（戦車類、砲台）のコストの値を、そのまま加算

＜命中率＆回避率スコア＞
「命中率スコア」＝「命中率」×「命中率」×0.08
「回避率スコア」＝「回避率」×「回避率」×0.05
（共に小数点以下切り捨て）

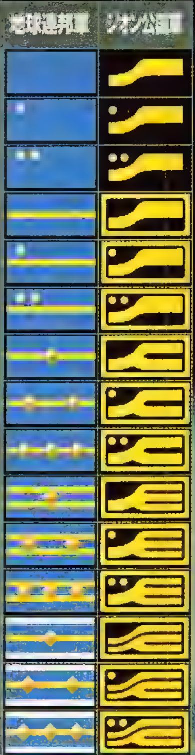
＜クリア時間ボーナス＞
クリアした時間が早いほど、高得点
詳細はタイムポイント対応表を参照

＜決着ボーナス＞
撃破した敵の種類に関わらず、
「敵にとどめをさしたプレイヤー」に、一律100ポイント加算

＜被撃墜ペナルティ＞
撃墜されたMSのコストを、戦果ポイントからマイナス
すべてを足した合計が、戦果報告ポイントとなる

獲得ポイントと階級対応表

獲得ポイント			階級
0	〜	599	二等兵
600	〜	999	一等兵
1000	〜	1599	上等兵
1600	〜	2299	伍長
2300	〜	3099	軍曹
3100	〜	4199	曹長
4200	〜	5399	少尉
5400	〜	6699	中尉
6700	〜	8299	大尉
8300	〜	9999	少佐
10000	〜	11799	中佐
11800	〜	13799	大佐
13800	〜	15799	少将
15800	〜	17999	中将
18000	〜		大将


地球連邦軍
ジオン公国軍

G事典 階級に関わってくるポイントは、当然のことながら対戦でも得ることができる。CPU戦だけではなく、対戦で勝ち抜くことで高い階級を得ることができるぞ。というか、将官クラスは対戦を交えないとたどり着かないのではなかろうか？ ちなみにザクorゲルググを使って少佐以上になると、頭部にツノが付くぞ。ザクは少々難しいが、一見の価値はあるはずだ。

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

熱い闘いは、
まだ終わらない！

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

－ 本記事に関する補足 －

- ●コマンドはキャラが右向き時のものです。左向き時はレバーの左右が逆になります。
- ●各種ボタンの表記は、パンチ→Ⓟ／キック→Ⓚ／スタートボタン→Ⓢ としています。
- ●CAPCOMグルーヴにおけるスーパーコンボのレベル表記は、SNKグルーヴの場合、Lv1 →超必殺技／Lv3 →MAX超必殺技 と読み替えてください。
- ●「フレーム」は本ゲーム内での時間の最小単位を表します。1フレーム＝1/60秒となります。

バージョンアップして登場のシリーズ2作目『カプコン VS. エス・エヌ・ケイ PRO』。当然、気になるのはさまざまな変更点だろう。ついに参入した新キャラ、ダン&ジョーのほか、システムの全体的な調整もくまなく紹介。もちろん旧キャラの変更点も網羅するぞ！

Text：カプエスチーム
SHO［春麗／京／テリー／キム／システム全般］、ちゃっきー［リュウ／バイソン／さくら／殺意リュウ／豪鬼／リョウ／舞／ジョー／ナコルル］、戸塚先生［庵／ライデン／紅丸／ユリ／キング／暴走庵］、善之字元帥［ケン／ガイル／バルログ／キャミィ／モリガン］、C・LAN［ダルシム／ダン／サガット／ルガール］、がっちん［本田／ベガ／ギース／バイス］、RED［ザンギエフ／ブランカ／山崎］

[illegible]？

全体的な変更点

[illegible]

大きな流れの変化

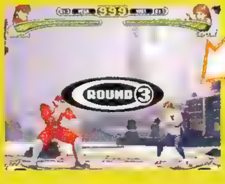
右下の一覧を見てもらえば分かるように、変更点は大きく2種類に分けられ、1つ目は全体的なシステム関係の変更、2つ目は技などに関する細かい変更といった感じだ。

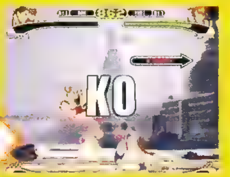
前者で最も重要な変更点は、レシオ別の攻撃力・防御力の差がより明確になったこと。前作では高レシオキャラのコストパフォーマンスが悪く、あまり使用されていなかったが、今回の調整による使用率アップは間違いないといえる。

ほかに注目したいのが体力回復システムの変更だ。この変更による利点を具体的に説明すると、前作では残り体力が少ない状態で次のラウンドがスタートした場合、粘って相手の体力を少し減らしたとしても、倒されてしまえば次のラウンドは再び相手の体力が満タン状態で開始……という状況だったが、今作は回復量が少なく、ガンバっただけの見返りはあるのだ。

あとは、リバーサル攻撃が出しやすくなったのも嬉しい点。入力受け付けのタイミングが多少甘くなり、出しやすく感じるはずだ。

レシオ3キャラの躍進はあるか？　君の手で確かめてみてほしい。


今作では回復量が減少したため、粘る価値は十分にある。あきらめずに集中しよう。


このような状況で倒されたら、相手の体力は満タンになることが多かったのだが……、

戦術に関する変化

全体的なシステム変更とは違い、各キャラの戦術に細かく関係してくる変更点が、弱攻撃、回り込み、無敵技、ゲージ溜めだろう。この中でも一番影響が大きいのが、弱攻撃の変更だ。詳しくは次のページで紹介するが、とにかく連続技がつながりにくくなったというのが最大の難点。例えば、しゃがみ弱攻撃↓しゃがみ強攻撃といった連続技が非常につながりにくい。

キャラによっては闘い方そのものが変化することもありうるので、その変更点を理解して、どう動かすかを考えよう。

全体的に弱攻撃からの連続技が制限されてしまったのは、非常にキビシイ。

おもな変更点一覧

●**レシオ別の攻撃力・防御力の差別化**　高レシオのキャラクターがパワーアップし、低レシオのキャラとの差別化を図っているのが伺える。コストに見合った調整がされた。

●**体力回復システムの変更**　残りタイムによって次のラウンドの体力回復量が設定されていたが、今作では全体的に回復量が少なく設定されている。

●**リバーサル攻撃の変更**　起き上がりなどに出すことができるリバーサル攻撃が前作より多少出しやすくなっている。また、発生時に分かりやすいよう色も変更されている。

●**ジャンプ攻撃と弱攻撃ヒット時ののけぞり時間の短縮**　攻撃ヒット時ののけぞり時間が短くなったことにより、直後の攻撃を連続ヒットさせることが難しく調整された。

●**ジャンプ弱攻撃の攻撃判定持続時間の短縮**　一部のジャンプ弱攻撃はジャンプ直後に出しても着地するまで攻撃判定が持続したが、今作では途中で技が引っ込むように調整された。

●**回り込みの調整**　キャラによって回り込みの総フレーム数に差があったが、今作では全体的に平均化され、あまり差が出ないよう調整された。

●**無敵必殺技の変更**　キャラによって変更の仕方は異なるが、無敵時間の増減調整がなされた。おもに昇龍拳系の技を弱で出したときの無敵時間が短くなっているようだ。

●**CAPCOMグルーヴにおけるゲージの変更**　前作では技をガードさせたときのゲージ増加量が多い傾向にあったが、今作ではヒットさせたときのゲージ増加量のほうが多くなるように調整された。また、投げに関しても制約が加わっている。

ゲー事典　**細かい変更点：**ゲーム性自体に影響はしないが、細かい変更点はほかにもいくつかある。まず、キャラ選択画面でキャラを決定したときに、そのキャラが声を発するようになった。また、体力ゲージの色が黄色から緑に変化している。さらに一部のキャラでは、攻撃を受けたときのグラフィックや各種ポーズが描き直されていることもあるようだ。

ゲージの変化（CAPCOMグルーヴ）

CAPCOMグルーヴのスーパーコンボレベルゲージ（以下ゲージ）の増え方が変更された。前作では攻撃をガードさせたほうがゲージの増加量は多かったが、今作ではヒットさせたほうが増えるようになった。また、つかみ系の投げ技は一定量のゲージしか増えず、投げスカリモーションではゲージが増えないようになっている。

前作では、強攻撃をガードさせてからつかみ投げを決めると大幅にゲージを増加させることができたが、今作ではそういったことはできなくなっている。ゲージが溜まりにくいので大事に使いたい。

今作では技をガードさせるよりヒットさせたほうがゲージ増加量が多い。攻撃を当てれば当てるほどゲージ使用チャンスが増えるので、一気に勝負を決めよう

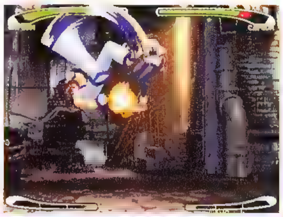
投げスカリモーションでゲージが増えることはなくなり、つかみ投げも一定のゲージしかたまらない。当然、前作のようなゲージ増加テクニックは使用できなくなっている

無敵対空技の変化

無敵対空技といってもさまざまな技があるが、基本的には昇龍拳系のコマンドで出せるものが調整の対象となっている。変更点は弱ボタンで出したときの無敵時間が短くなったことだ。リュウの昇龍拳、京の鬼焼きなどは、弱で出すとほぼ相打ちになってしまう。幸い、強で出したときの無敵時間は変わっていないので、確実に落とせる状況では強を使うことになるだろう。

また、キムの飛燕斬などは無敵時間が短かったが、強のみ無敵時間が増し、対空技に使えるようになるなど、細かい変更も多いので試してほしい。

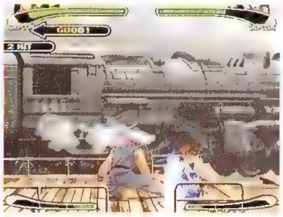
弱の昇龍拳は無敵時間が短く、相打ちになることが多くなってしまった。ほかのキャラでも昇龍コマンド系の無敵技は[illegible]の確認をしてみよう



一部、強化されている技もある。キムの飛燕斬は強のみだが無敵時間が増えたので、優れた対空技として戦術に組み込まれることは間違いないだろう

弱攻撃の変化

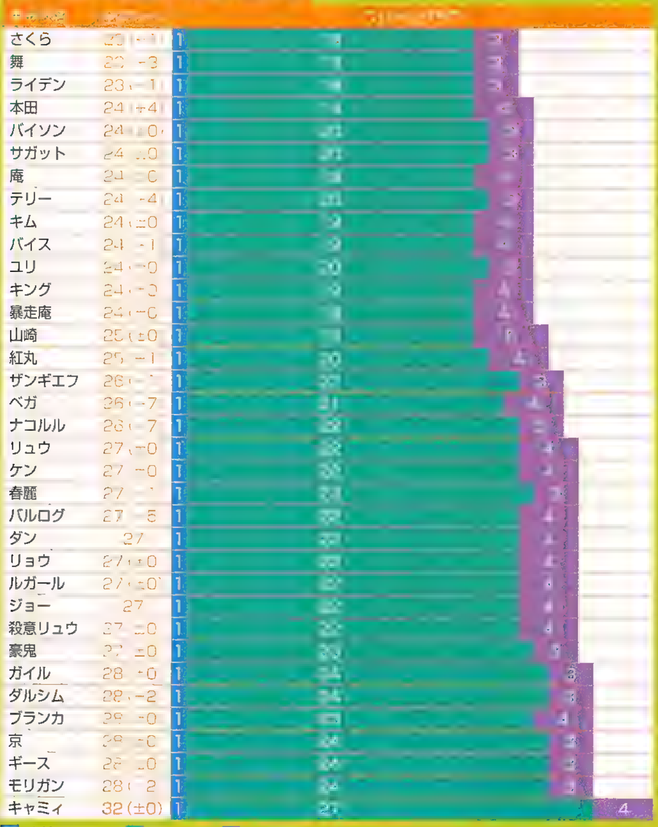
弱攻撃の変更点は、ヒット時ののけぞり時間が短くなったことと、ジャンプ弱攻撃が出っぱなしではなくなったことの2つ。特に前者は、連続技が非常につながりにくく（あるいはつながらなく）なるので事態は深刻だ。例えばリュウの場合、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚがつながらなくなってしまった（連続技を狙うなら、しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚとなったが、タイミングが非常にシビアで、相当練習を重ねないと安定した連続技を決めるのは難しい）。当然ジャンプ弱攻撃からの連続技も決めるのは難しいので、今までと違った工夫が必要になる。



しゃがみ弱からつなぎがほとんどつながらなくなったといっても、完全ではない。一部のキャラを除き、全体的にこのような方向に調整されているのは確かなようだ

ジャンプ弱攻撃も、打点が高いと地上での連続技につなげることが難しくなっている。打点を低くしたり、めくる位置を調整するなどの工夫が[illegible]ので、[illegible]な変更点

回り込みタイムチャート



🟦 出始めのスキ 🟩 無敵時間 🟪 終了時のスキ （）内は前作比

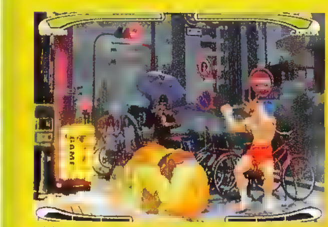
キャラ差が小さく

回り込みの変化

前作の回り込みは、各キャラで大きな差があり、使用頻度の違いもハッキリしていたが、今作では大幅に変更され、全体的にあまり差がないように調整されている。

どのように調整されているかというと、（一部に例外キャラはあるが）前作で一番平均的な回り込み時間である25フレームに近づいた形になっている。例えば、前作で20フレームと一番早かった本田、テリー、舞といったグループも、本田とテリーが24フレーム、舞が23フレームとなった。逆に、前作で遅かったベガやバルログも25フレームに近づいた形になっている。これらの調整により、今まで回り込みを使わなかったキャラも、有効な使い方ができる可能性が出てきたので試してみよう。

全体的にフレーム差が小さくなったということ以外はほとんど変化はないが、回り込み中の投げ抜けができなくなっている。前作では回り込みの最中に投げ抜けを入力していれば、投げられても抜けることができたが、今回はできないように調整され、回り込みにはそれなりのリスクが伴うようになったのだ。



前作ではほとんど使うことのなかったキャラも、使い道が増えてきた。

回り込むときに投げで対応されることを考えて投げ抜けを入力するのは当然だったが、

今作では通用せず、確実に投げられてしまうので注意しておきたい。

ゲー事典 **投げ抜け変更点**：回り込みのところで少し触れたが、投げ抜けのシステムが多少変更されている。本文でも紹介したように回り込み時の投げ抜けは不可能だが、技のスキに投げ抜けができないというわけではない。必殺技の硬直時間などに投げられたときは投げ抜けコマンドを受け付けているので、今まで通りに投げ抜けを入れ込むようにしておこう。

伝説の挑発王！画面に乱入！

火引 弾
DAN HIBIKI
これぞダン！

RATIO 1

技解説

我道拳／一定距離で消滅する飛び道具。強のほうが飛距離が長く、中間間合いでのけん制に使える。近すぎるとヒットしても反撃される。

晃龍拳／昇龍拳タイプの必殺技だが無敵時間はない。ただし低い確率で白く光ることがあり、このときは無敵。

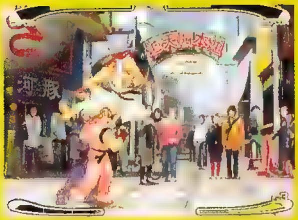
（空中）断空脚／膝蹴りで突進。弱は1ヒット、強は3ヒットするが、通常技キャンセルから連続にならない。空中断空脚は着地のスキが小さく、弱強でジャンプ軌道が変化。

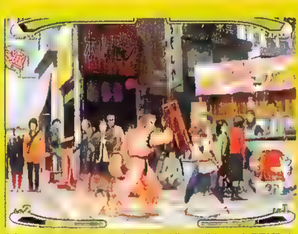
震空我道拳／我道拳の強化版。Lv1でも強我道拳より飛距離が長く、レベルが高くなるごとに飛距離が伸びていく。ヒット確認の連続技に使用するといいだろう。Lv2以上でないと、しゃがんだ相手にヒットしない。

晃龍烈火／晃龍拳の強化版。Lv2以上はダン唯一の対空技。昇龍裂破に似ているが、Lv3以外はあまり前進しない。

必勝無頼拳／ダメージは高いが、少し間合いが離れると全段ヒットしない。密着から立ち（しゃがみ）強Ⓟキャンセルで出せば連続技になる。

挑発伝説／挑発1回ごとに相手のゲージが溜まり、完全に終わるとお互いがLv3（SNKグルーヴではMAX寸前）に。完全無防備のお笑い技。


晃龍烈火はLv2以上で出せば対空技になる。Lv3のみ大きく前に踏み込む。


挑発伝説は5回で相手のゲージを2本弱溜めてしまう。ここで攻撃されると最悪。

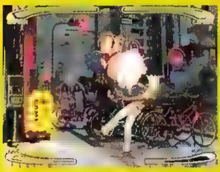
基本戦術

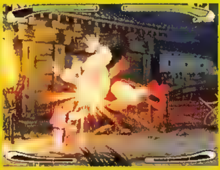
ダンの通常技は全般的にクセが強く、地上での差し合いに向いたいい技があまりない。跳び込みや回り込みを仕掛けるスキを伺いながら、強我道拳をけん制に使用していこう。遠距離立ち強Ⓟは意外なほど下方向に攻撃判定があるため、相手の足払いに合わせることも一応可能。ただし多用できるほど判定が強くはないので過信は禁物。しゃがみ強Ⓚはリュウ・ケンタイプだが、若干リーチが短く、キャンセルもかからない（スーパーキャンセルは可能）。相手の技の空振りなど、ある程度狙いを絞っておき、かつ踏み込んで出すことが大切だ。

対空環境は正直なところかなり貧弱。白い晃龍拳を除くと、一部のキャラにしゃがみ強Ⓟが使えるが、対空技は基本的にないと考えたほうがいい。ある程度先読みしてジャンプ弱攻撃で落とすか、回り込みなどで対処していこう。Lv2以上の晃龍烈火（必勝無頼拳）は完全対空となるが、与えるダメージは低いので、状況によってはパートナーにゲージを回そう。

このようにダンは地上戦も対空も不得手。そこで必然的に、ジャンプを絡めた空中からの攻めが主体になる。基本となるのはジャンプ弱Ⓚと弱の空中断空脚だ。相手に接近できたら狙いは投げ。この裏の選択肢として、しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚからのスーパーコンボを狙おう。

弱の空中断空脚はガードされてもダンが有利に動ける。トリッキーに攻めろ。



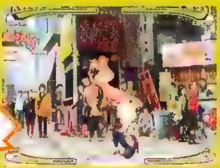

ザンギエフなどにはほぼ完全な対空技になる。しかし下方向に強い攻撃にはまるで×。

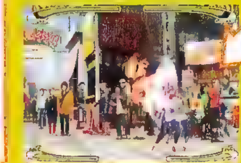
必殺技	
我道拳	↓↘→＋P
晃龍拳	→↓↘＋P
断空脚	↓↙←＋K（空中可）
スーパーコンボ（超必殺技）	
震空我道拳	↓↘→↓↘→＋P
晃龍烈火	↓↘→↓↘→＋K
必勝無頼拳	↓↙←↓↙←＋K
挑発伝説	↓↘→↓↘→＋S

低空断空脚で一気に接近

空中断空脚はノーマルジャンプならその場で落下、ハイジャンプなら前進して落下する。いずれにしても軌道が変化するのでジャンプからの攻めに有効である。これを応用して、低空で出すことで高速かつスキの小さい断空脚として活用できる。↓↙←↖＋弱Ⓚと入力すると、素早く突進する低空断空脚になる。ハイジャンプのほうが突進力はあるが、ノーマルと使い分けるのは難しい。またコマンドの関係上、垂直ジャンプになったり、ジャンプ弱Ⓚに化けやすいので注意。なお、断空脚は地上、空中ともに弱をメインに。強は端に追い込まれたときの脱出技としては使える。

また、ジャンプ弱攻撃キャンセルで断空脚を出すことも可能。ダンのジャンプ弱Ⓚは下方向に出るため、昇りで出せばしゃがんだ相手にもヒットさせられる。つまり、昇りジャンプ弱Ⓚ→弱空中断空脚という連係ならジャンプ弱Ⓚのスキをフォローできる。残念ながら連続ヒットしないのでダメージは期待できないが、カタメ＋奇襲として有効だ。


昇りジャンプ弱Ⓚはしゃがんだ相手にヒット。しかしこのあとは無防備に……。

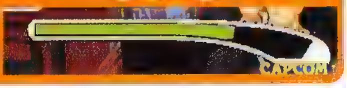

そこでキャンセル弱断空脚。するとそのまま落下してスキを消すことができる。

連続技
ゲージを使わないお手軽連続技に乏しいのが悩み。ヒット確認できるのはまだマシか？

① ジャンプ[illegible]→しゃがみ[illegible]→しゃがみ[illegible]→[illegible]Lv2以上

[illegible]

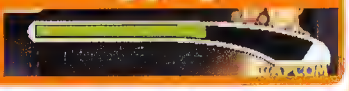
ダメージ



② [illegible]→[illegible]Lv3

[illegible]

ダメージ



※連続技のダメージ……相手キャラはリュウとし、スーパーコンボはCAPCOMグルーヴLv3のものを使用。

ゲー事典
その他ダン連続技：連続技③「ジャンプ弱Ⓚ→強空中断空脚」…強の空中断空脚は上昇していくため、ジャンプ弱Ⓚをかなり低い打点で当てないと途中からヒットしなくなる。連続技④「しゃがみ強Ⓚ→晃龍烈火Lv1以上」‥スーパーキャンセル連続技。連続技⑤「弱晃龍拳（後半）→晃龍烈火Lv2以上」…対空晃龍拳から追撃。画面端ならLv1も可能。

SNK SIDE

NEW COMER

その中身はまごうことなき正統派

ジョー・ヒガシ
JOE HIGASHI

飛び道具と無敵対空を備えている時点で、闘い方の指針は見えてくる。そのほかの技

RATIO 1

[illegible]	
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+P
タイガーキック	→↓↘+K
スラッシュキック	←↙↓↘→+K
スーパーコンボ [illegible]	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+P

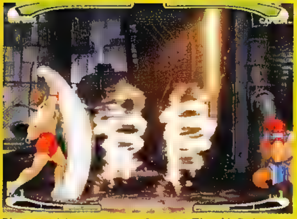
技解説

ハリケーンアッパー／弱は1発、強は2発、竜巻状の飛び道具を放つ。地を這う飛び道具でありながら、上方向にも広い攻撃判定を持つことが長所だ。ただし出は遅めなので、中距離以内で多用しすぎるのは危険。特に強はスキもかなり大きく、見てから対応されやすいことを覚えておこう。

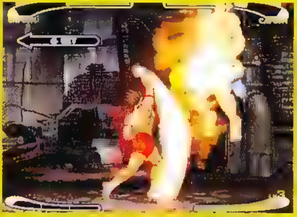
タイガーキック／無敵時間のある対空技。弱は無敵時間が短く、強は長いというのは、ほかのキャラが持つ同系統の技と同じだ。ただ、出がやや遅いのは欠点。特に強は攻撃発生までに時間がかかりすぎるため、かなり使いにくい。

スラッシュキック／前方に突進する蹴り技。弱よりも強のほうが移動距離が長いことは、もはやお約束だ。スキは大きめで、近距離でガードされると危険。先端がギリギリ当たるような距離で使いたい。

スクリューアッパー／アッパーの拳圧によって、目の前に巨大な竜巻を巻き起こすスーパーコンボ。出が早めなので、連続技の軸として使える。距離にもよるが、弱攻撃キャンセルからでもしっかり連続技になってくれるのがうれしい。また、Lv2以上は暗転を見てからガードすることが不可能。ただし無敵時間はなく、割り込みや対空には使えない。



強のハリケーンアッパーは2発。使うなら、跳び込みからの反撃を受けない遠距離で。



スクリューアッパーは、連続技専用と思っていい。しゃがみ弱Ⓟ始動で一発を狙え！

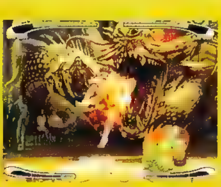
基本戦術

真っ先に思いつくのは、弱ハリケーンアッパーを盾に跳び込みを弱タイガーキックで落とす、いわゆる「波動昇龍」の戦術。対空技のタイガーキックは強のほうが判定が強いが、出の早さの点で難あり。相打ちになってもOKぐらいのつもりで、早めに弱を使っていこう。状況によっては、空対空としてジャンプ強Ⓚを使うのも悪くないぞ。

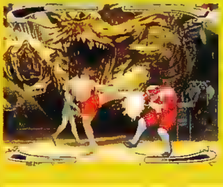
地上戦でのけん制は、遠距離立ち強Ⓚが中心。過信できるほど判定は強くないが、ほかに有効な武器がないこともあり、これが筆頭になる。いっぽう、しゃがみ強Ⓚのスライディングはスキが大きいので使わないこと。いくら先端をガードさせても、リーチの長い技を持っているキャラにはあっさり反撃されてしまう。

近距離での連係は、ヒット時に連続にもなるしゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓟを軸にしていく。ここからキャンセル弱ハリケーンアッパーにつなぎ、攻めを継続しよう。ただ、出が遅いために回り込みで割り込まれる危険性は高い。厳密には反撃を受ける可能性もあり、一辺倒では危険。しゃがみ強Ⓟ止めはもちろんのこと、しゃがみ弱Ⓟから別の攻めにつなぐなど、バリエーションを増やすことが重要だ。

なお、対地のジャンプ攻撃には不安あり。めくりが可能なものもないので、跳び込みは控えめにしておこう。使うなら、ジャンプ強Ⓟで。



弱タイガーキックも、出が早いわけではない。引きつけすぎるとガードされるので注意。

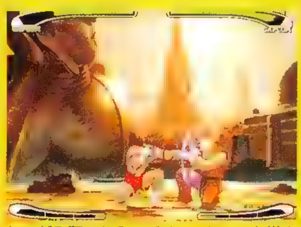


けん制の軸は遠距離立ち強Ⓚ。優れた立ち技を持つキャラ相手には、控えめにしておこう。

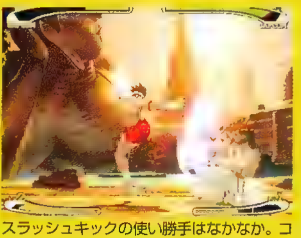
幅を広げるスラッシュキック

先端ガードなら、反撃を受けずにすむスラッシュキック。ガードさせて回り込みを狙うなど、攻めのバリエーションを増やすのに活躍する。先端を当てるパターンは、しゃがみ強Ⓟ先端ガード→弱スラッシュキック、しゃがみ強Ⓟ→弱ハリケーンアッパー→弱スラッシュキックなど。また、画面端と端ぐらいの遠距離でダウンを奪ったときに弱ハリケーンアッパーを重ね、そのまま強のスラッシュキックにつなぐのもオススメだ。一応、ハリケーンアッパーがヒットしていれば連続技にもなる。

もちろん、スラッシュキックを相手に届かせないように使っても、フェイント効果が期待できる。相手が接近したら当たる、ぐらいの距離で使ってもいいぞ。ちなみに、スラッシュキックは↙→+Ⓚのコマンドで出せる。連続技に使うときにも重宝するので、ぜひ覚えておいてほしい。



しゃがみ弱Ⓟからのバリエーションを増やせば、ダメージチャンスも増加するはず。



スラッシュキックの使い勝手はなかなか。コマンドを↙→+Ⓚで入力すると簡単だ。

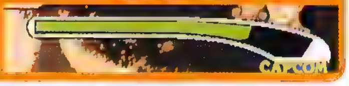
連続技

メインは、2の連続技。通常時はもちろん、回り込み対策にもこれを使っていきたい。

1　ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→強スラッシュキック

[illegible]

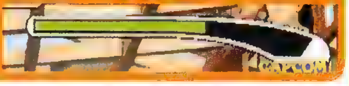
ダメージ



2　しゃがみ弱Ⓟ×2→スクリューアッパー

[illegible]

ダメージ



※連続技のダメージ……相手キャラはリュウとし、スーパーコンボはCAPCOMグルーヴLv3のものを使用。

ゲー事典

ジョー連続技補足：ゲージがないときの地上連続技は、しゃがみ弱Ⓟ（×2）→しゃがみ強Ⓟ→強スラッシュキックが理想。しかし、距離によってつながらないのが厳しい。また、起き上がりに重ねるなどして近距離立ち強Ⓟの持続を当てれば、遠距離立ち強Ⓟや遠距離立ち強Ⓚがつながる。ただ、リバーサルが簡単に出せることもあり、重ね自体有効でないかも。

手堅くダメージを与えろ！

RYU
リュウ

[illegible]

連続技に大きな変化が見られるリュウ。しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚがつながらなくなったほか、空中コンボでの真・昇龍拳がクリーンヒットしなくなっている。ヒット確認からの連続技をしゃがみ弱Ⓚ×2→真空波動拳に切り替え、地道にダメージを与えることが重要だ。真・昇龍拳は、対空としての使用が主。大きなスキに対しては、密着からの近距離立ち強Ⓟ（またはしゃがみ強Ⓟ）→真・昇龍拳を狙っていこう。

通常技では、➡＋弱Ⓚの弱体化がやや気になるところ。下方向のやられ判定が大きくなり、潰されやすくなっている。ガイルのソニックブームを跳び越えることができなくなった点に注意したい。

連続技の修正が最優先課題

KEN
ケン

必殺技を空中コンボに[illegible]Lv2以上か[illegible]ケース[illegible]多くなりそうだ

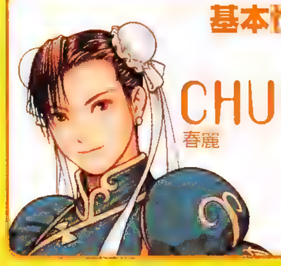
ノーマル・EXキャラ共通の変更点としてまず挙げられるのは、リュウと同じくしゃがみ弱Ⓚ→強Ⓚがつながらなくなったこと。ただし、この点に関しては、連続技を弱Ⓚ×2→昇龍裂破で代用すればいいので、それほど深刻ではない。むしろ気になるのは、Lv1昇龍裂破が空中コンボとして成立しにくくなった点だ。跳び込んできた相手を昇龍拳で撃墜したときは、追い打ちはLv2以上の昇龍裂破を基本にしたほうがいいだろう。

また、ノーマルキャラ特有の変更点として、龍閃脚のコマンドが変更（⬅⬇⬋＋Ⓚ）され、技の軌道が高くなったことにも注目。相手の技を跳び越えて攻撃しやすいので、通常技キャンセルから使ってみよう。

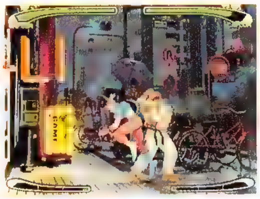
旧キャラクター ココをCHECK

ゲーム全体のバランスが平均化され、対戦ツールとして熟成した感のある「PRO」。笑うキャラあれば泣くキャラもありと、[illegible]をここでチェックだ。

基本性能は高い！



CHUN LI
春麗



細かい変更は多いものの、基本性能の高さでカバー。他キャラが弱体化したこと、相対的に強くなったかも？

ジャンプ弱攻撃の持続時間が短くなったことは、春麗も例外ではない。特に春麗はジャンプ弱Ⓚでめくり気味に飛び込むのが基本スタイルだったため、弱体化は免れない。ただ、めくり性能はさほど変わっていないのが救いで、これまで同様にジャンプ弱Ⓚから攻め込むスタイルは一応健在だ。必殺技の変更点は特にないが、⬋＋弱Ⓚの中段攻撃にめくり能力がなくなっているのが痛い。ほかに、連続技ではしゃがみ弱Ⓟからしゃがみ強Ⓟがつながらなくなっているが、弱攻撃からの千裂脚は健在なので、さほど気にすることはないだろう。

多少の変更点はあるが、前作と同じような戦法が通用するので、気にせずいこう。

エース陥落の危機か？

[illegible]

GUILE
ガイル

ノーマル・EXキャラ共通の変更点としては、主力兵器であるソニックブームの弱体化が挙げられる。衝撃波の発生が遅く、硬直時間も長くなっているため、近距離で不用意に撃つと相打ちを狙われやすい。また、これにともない、従来の「ソニックを回り込みで追いかける」といった戦術も若干やりにくくなっている。

いっぽう、ノーマルキャラの切り札であったトータルワイプアウトも弱体化。Lv1では暗転を見てからでもガードが可能になり、硬直も長くなった。また硬直の関係で、トータルワイプアウト↓ダブルサマーの連続技が難しくなっている点にも注意すること（タイミングがシビアなだけで、Lv1でも不可能ではない）。

前作通りでOK！

ZANGIEF
ザンギエフ

[illegible]

ザンギエフは比較的変更点が少なく、これまでの戦術がそのまま通用するキャラとなっている。前作でザンギエフを使っていたプレイヤーならば、問題なく扱えるハズだ。

目立つ変更点は、ダブルニードロップ（ジャンプ中レバー下要素＋弱Ⓚ）やフライングボディーアタック（ジャンプ中レバー下要素＋強Ⓟ）、ジャンプ弱Ⓚといった、出っぱなし系ジャンプ攻撃の持続時間が微妙に短くなったことと、Lv1エリアルロシアンスラムが弱くなったこと。

Lv1エリアルロシアンスラムは、つかみ判定が出る前に無敵が切れるようになってしまったので、完全対空ではなくなった。Lv2以上は、前作と同様に使っていける。

[illegible] リュウ・ケン： しゃがみ[illegible]

今回もレシオ達成率は高そう

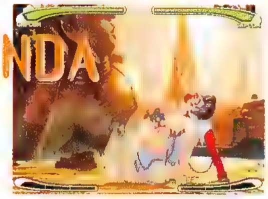
ダルシムは「PRO」でもこれまで通り闘えるキャラ。やはりノーマルキャラが安定だろう

ダルシムに関しては特に大きな変更点はなく、これまでと闘い方が大きく変わることはなさそうだ。EXキャラについてもこれは同様。ただし、システム全体の変化からくる影響がいくつかあるのでここで紹介しておこう。

まず、今作では飛び道具全般の発生がわずかに遅くなっているため、「⬊+強Ⓟ→強ヨガファイア」という連続技がつながりにくくなっている。相手との間合いがほぼ密着ならOKだが、少し離れると連続ヒットしない。結果的に回り込みで対処されやすくなっているので注意しよう。

プラス面は、他キャラのジャンプ弱Ⓚが出っぱなしではなくなり、相対的に跳び込みを落としやすくなっている点だ。

跳ぶんだったら回り込み



攻めの起点を回り込みにする戦法はまだ健在。大銀杏投げがある限り頼っていくべきだ

本田の最大の長所といえば鋭い回り込みであった。ここからの大銀杏投げを基本としたスタイルと、スーパー百貫落としは超強力。対戦相手を震え上がらせた。

さて、その気になる回り込みだが、さすがに前作ほどのキレはなくなっている。しかし、今作でも最速グループに近い鋭さなので、この戦法を捨てるにはあまりにも惜しいというもの。ノーマルキャラ限定だが信頼度は高い。

ほかの変更点では、ジャンプ弱Ⓚとジャンプ中⬇+強Ⓚの、攻撃持続時間がわずかに長くなっている。決定的パワーアップではないが、ジャンプ弱攻撃の持続時間が全体的に短くなった今作においては、逆風の中での朗報といえる。

ローリングのスキに注意！

弱体化した部分もあるが、それはほかのキャラも同じこと。まだまだお買い得キャラだといえる

ノーマルキャラからバーチカルローリングとサプライズフォワード／バックがなくなり、EXキャラにバーチカルローリングがついた。最大の変更点は、連続技およびローリングアタック（以下ローリング）の弱体化。しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚおよび、しゃがみ弱Ⓚ→⬊+強Ⓚがつながらなくなっており、ローリングはガードされると非常に反撃を受けやすくなっている。

跳び込みからの連続技は、正面からならジャンプ攻撃→⬊+強Ⓚ→ローリングとし、めくりの場合はしゃがみ弱Ⓟ→弱エレクトリックサンダー or ⬊+強Ⓚ→強バーチカルローリングを狙おう（バーチカルローリングは、地上ヒットでもダウンするようになった）。

驚異のラッシュ力は健在！

わずかな弱体化要素があるものの、基本の動きは同様。変わらぬ攻撃力で、一気に勝負を決めろ

最も目立つ変更点は連続技。弱攻撃ののけぞりが短くなるという全体的な変更のあおりを受け、弱攻撃からのダッシュストレートとダッシュグランドストレートが、ともに距離の制限を受けやすくなった（ダッシュストレートも、距離が遠いとつながらない）。ただ、ダッシュストレートのほうがつながりやすいことは事実なので、EXキャラの優位が揺るぐことはなさそうだ。

そのほかでは、クレイジーバッファローのスキがわずかに大きくなったことが挙がる。ガードされたときの状況が4フレーム不利に統一され、厳密には弱攻撃からの反撃が可能。ただ、それほど簡単ではないので、相手次第では同感覚で振り回してもOKだ。

『PRO』の女神は彼に微笑む！

前作ではめくり技に恵まれなかったバルログにとって、ジャンプ強Ⓚの強化は非常にありがたい変更点だ

バルログの変更点は、ノーマル・EXキャラに共通したものがほとんど。まず、ジャンプ強Ⓚのめくり性能が向上。これにより起き攻めのバリエーションは大幅に広がる。

⬇ or ⬊+強Ⓟもキャンセル可能になった。連続技に使えることはもちろん、フライングバルセロナ系へキャンセルする連係も狙っていけそうだ。

また、⬊+強Ⓚのスライディングは、ヒットすれば必ずダウンするようになったのも見逃せない。起き上がりに重ねれば、なんとレッドインパクトへつなぐ空中コンボ（ノーマルキャラのみ）も可能である。

マイナス面はショートバックスラッシュのスキが大きくなったことくらい。今回のバルログはかなりイケてるぞ！

帝王の威厳復活か！

スーパーキャンセル可能技が増え、入れ込みも安定？と思いきや、スパコンそのものがつながりにくくなっている

『PRO』ではレシオ3のダメージ効率が上がったことで、それだけで単純にパワーアップしているサガット。変更点はまず、スーパーキャンセル可能技が増えたこと。遠距離立ち強Ⓟ、遠距離立ち強Ⓚ2段目、しゃがみ強Ⓚ、また近距離立ち強Ⓚの2段目も前よりもキャンセルをかけやすい。また、タイガージェノサイドに空中追い打ち判定が付き、アッパーカット、ニークラッシュ空中ヒット後に拾い直すことが可能。ただし画面端付近でないと途中で取りこぼすので、使いどころは限られる。

弱技の目押しが連続ヒットしないのは少々痛い変更点。EXキャラのしゃがみ強Ⓟ→グランドタイガーキャノンも間合いによってはつながらない。

[illegible] バルログ：前作では特に意味のなかった「仮面」だが、本作では仮面が取れると防御力が下がり、攻撃力が上がるようになっている

弱攻撃からの必殺技は健在

VEGA
ベガ

近距離時に使用すべき通常技が微妙に変化。中間距離でのけん制は今まで通りのスタイルで

下段攻撃からの地上連続技であった、しゃがみ弱Ⓚ↓しゃがみ弱Ⓟがつながらなくなった。よって、地上での連続技はしゃがみ弱Ⓟと立ち弱Ⓚを駆使していくことになる。

なお弱攻撃からのダブルニープレスも、強だと連続技にならないので弱を使用していこう。あとは、サマーソルトスカルダイバーヒット時に地上技につながりにくくなった。

また、めくり攻撃にも使用できるジャンプ弱攻撃は、空中での持続時間が短くなり、ジャンプ直後から出すにはリスクが伴う。もちろん起き攻めに使用するのであれば問題はない。なお、EXキャラであれば、昇りジャンプ強Ⓟ↓下りジャンプ強Ⓟが健在なので、空中戦では重宝する。

小さな強化が大きな力に

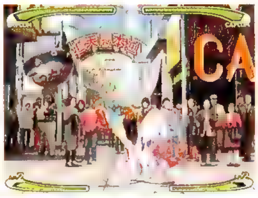
春日野 さくら
SAKURA KASUGANO

連続技が今までと同感覚で使えることに加え、一部の技がパワーアップ。多彩な攻めを見せよう。

強化された点が多いさくらにあって、最も注目したいのは必殺技の桜華脚。しゃがみガード不能になったほか、ガードされたときに跳ね返らなくなり、攻撃の起点として使えるようになった。EXキャラにない技だけに、ノーマルキャラの価値が一気に上昇したと言える。

また、通常のジャンプ強Ⓟが横方向に強い新モーションの技になり、空対空が充実。今までのジャンプ強Ⓟは空中でレバーを下方向に入れることで出すことができ、ヒット時にはダウンを奪えるぞ。こちらは対地攻撃に使えそうだ。なお、連続技ではしゃがみ強Ⓚへのつなぎができなくなったが、弱攻撃から強紅桜拳（EXキャラは咲桜拳）へとつなぐ連続技は健在なので、問題ない。

EXが大幅にパワーアップ!



思う存分キャノンストライクを使える開放感! EXキャミィは上空から攻めたてるキャラになった!

CAMMY
キャミィ

今作のキャミィは、EXキャラに注目。なんと、前作ではノーマルキャラにしかなかったスパイラルアローが追加されたうえに、キャノンストライクはガードされても跳ね返らなくなっているのだ（打点が高いと反撃を受ける可能性はあるが）。

その代わり、EXキャラからはフーリガンコンビネーションが削除された。これにより、フーリガン主体のノーマル、キャノンストライク主体のEXといった具合に、両者の違いは明白。自分のスタイルに合ったほうを選ぼう。

ちなみに両者共通で、スーパーコンボのみキャンセル可能な技も変更された。⬇or⬊+強Ⓟと遠距離立ち強Ⓚはキャンセル可、⬇or⬋+強Ⓚはキャンセル不能なので要注意。

炎は消えた……

KYO KUSANAGI
草薙 京

ことごとく長所がなくなってしまった京。はたして、紅蓮の炎は再び燃え上がることができるのか!?

京はゲームバランス全体の調整が大きく影響し、弱体化の一途をたどっている。まず必殺技では、弱の鬼焼きの無敵時間がほとんどなくなってしまった。対空技には強の鬼焼きを使用することになる。

連続技では、しゃがみ弱Ⓚからのしゃがみ強Ⓟがつながらない。一応、近距離立ち強Ⓟで代用できるが、つなぐのは非常にシビア。また、弱攻撃からの連続技に関してはEXキャラに痛い変更点があり、しゃがみ弱Ⓚから弱の七拾五式 改が連続ヒットしなくなってしまった。ほかには、ジャンプ弱Ⓚのめくり性能が低くなったのもマイナス点。

連続技主体の戦法はできなくなり、キビシイ闘いを強いられることになるだろう。

実はかなりのバランスキャラ

今作の庵もクセがなく使いやすい。攻め急がずにチャンスを待ち、ダウンさせたら密着戦を挑もう。

IORI YAGAMI
八神 庵

基本的な戦術は前作と変わらない。しかし、しゃがみ弱Ⓚ×2↓葵花が連続ヒットしなくなり、下段の攻め手が薄くなった。ゲージがあるときは葵花を八稚女に代えよう。

相手からダウンを奪ってからの起き攻めは相変わらず強力で、屑風やジャンプ中⬅+弱Ⓚからの立ち強Ⓟ↓強葵花×3、何もせずに様子見、➡+弱Ⓚ、などで選択を迫る。

前作で猛威を振るった、SNKグルーヴ体力ゲージ点滅時でのMAX版八酒杯を連発する戦法は、やはり調整された。キャラによる差はあれ、ギリギリまで引き付けて回り込みすれば回避できるので、リスクを考えると（1回の回り込みで攻撃範囲に入る間合いでは）有効とはいえない。

餓狼の意地を見せろ!

TERRY BOGARD
テリー・ボガード

回り込みの速さが武器だったテリーだが、全体的なマイルド調整で平凡なキャラになるのか?

テリーといえば回り込みの速さが印象的だったが、全体的な平均化調整のため、前作に比べると格段に遅くなった。フレーム数で表すと、前作が20フレームなのに対して今作では25フレームとなっていて、これはバイスや山崎と同じフレーム数だ。これにより、前作のような回り込み主体の戦法は通用しにくくなった。

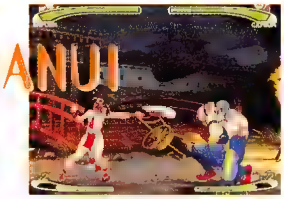
必殺技ではライジングタックルが変化。無敵時間は変わらないが、めくられたときの攻撃判定がなくなっている。

EXテリーは、ラウンドウェイブの攻撃範囲が広くなり、多少使いやすくなったぞ。通常技では、若干ではあるがジャンプ強Ⓚにめくり能力が付いたので、テリーにも飛び込む意味が出てきた。

[illegible] **さくら：**対空に不安があったさくらにとって、ジャンプ弱攻撃が全体的に弱くなったことはうれしい限り。めくり気味の跳び込みでなければ、しゃがみ強Pが威力を発揮してくれる

少ない変更点がどう響く？

MAI SHIRANUI
不知火 舞



軸になる必殺技の性能には、大きな変化が見られない。守備面では今までと変わらない戦術が取れる。

メインの飛び道具となる花蝶扇、飛び道具消しに活躍する龍炎舞は健在。対空の➡＋強Ⓟも同感覚で使うことができ、守備的な闘いは今まで同様にこなすことができる。連続技においても、しゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓚからの必殺忍蜂・超必殺忍蜂ともに、もともとが弱攻撃のみで構成されていたので影響はない。

ただ、回り込みが少し長くなったことは、近距離戦での不安要素といえる。ゲーム全体の変更点の影響で、めくりジャンプ弱Ⓚから着地攻撃につなぎにくくなったことにも注意しておこう。なお、EX舞の特徴であった水鳥の舞は、飛び道具を飛ばす間隔が短くなり、回り込みで簡単にかわされるようになった。

鉄壁の守備をさらに固け！

全体的な対空系・必殺技の変更がいい方向に傾いている。さらに充実した守備力は、安定感につながる

リョウ・サカザキ
RYO SAKAZAKI

全体的な変更点が、戦術に大きく響くリョウ。これらは、EX・ノーマルキャラに共通なものなので、覚えておこう。

弱体化要素は、しゃがみ弱Ⓚから目押しでつながる技がなくなり、弱Ⓟ→強攻撃も不可能になったこと。ヒット確認からの連続技は必然的に弱攻撃から直接龍虎乱舞へとつなぐものになるが、こちらもややつながりにくい。また、ジャンプ弱Ⓚもご多分にもれず出っぱなし判定ではなくなった。

逆に強化されたのは虎咆。弱・強ともに全身無敵の時間があり、割り込みや対空としての信頼度が大きく上がった。龍虎乱舞による対空もLv2以上なら同感覚（Lv1は相打ちになりやすい）なので、守備力に死角がなくなったぞ。

キャンセル疾風拳が可能

GEESE HOWARD
ギース・ハワード

ノーマルキャラは今まで通りの使い方でOK。EXキャラは連続技の難度がやや上がっているぞ

地上での連続技であった、しゃがみ弱Ⓚ×2からのしゃがみ強Ⓚがつながらなくなっている。しゃがみ強Ⓚまで連続ヒットさせるには、しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚとしていこう。

また、ジャンプ攻撃のすべてがキャンセル可能になっている。そのため空中で打撃技を出して、ガードorヒットさせてから疾風拳を放つことができる。連続ヒットさせることはできないが、空中戦での展開に幅ができた。

EXキャラでは、しゃがみ弱Ⓚからの烈風拳が連続技として成り立たなくなってしまった。このため、しゃがみ弱Ⓚからは、しゃがみ強Ⓟ→邪影拳とするか、近距離立ち強Ⓟ→強烈風拳としていこう。

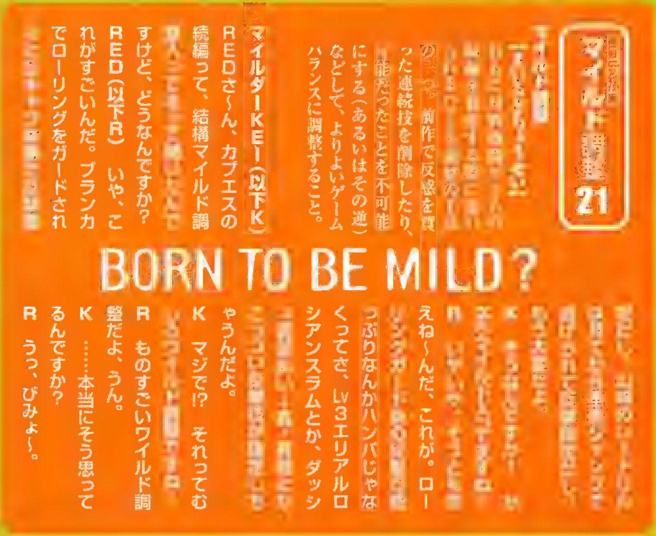
大活躍の予感？

ほとんど弱体化は見られず、むしろ強くなった印象があるキム。王道の時代がやってくるのか！

KIM KAPHWAN
キム・カッファン

大きな弱体化が見られないキム。しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚの連続技も健在で、今まで通りの戦法が展開できる。必殺技の変更点は、飛翔脚が多少スキが大きくなっているが、当て方を工夫すれば反撃は受けにくいのでさほど気にならない。また、ジャンプ直後に出すのが簡単になっているのが特長。⬇⬋⬅⬉と入力し、ジャンプした瞬間にⓀを押せばOK。うまく使ってラッシュをかけよう。ほかに、強の飛燕斬に無敵時間が増え、対空技として優れた技となった。追加攻撃まで含めた威力は侮れない。

これらの変更点をまとめてみると、キムは強化されているといっても過言ではない。キムの時代がくるか？



週刊
マイルド調整
21

[illegible]

の一つ。前作で反感を買った連続技を削除したり、[illegible]能だったことを不可能にする（あるいはその逆）などして、よりよいゲームバランスに調整すること。

マイルダーKEI（以下K） REDさ〜ん、カプエスの続編って、結構マイルド調[illegible]すけど、どうなんですか？

RED（以下R） いや、これがすごいんだ。ブランカでローリングをガードされ[illegible]

BORN TO BE MILD？

[illegible]えね〜んだ、これが。ロー[illegible]っぷりなんかハンパじゃなくってさ、Lv3エリアルロシアンスラムとか、ダッシ[illegible]ゃうんだよ。

K マジで!? それってむ[illegible]

R ものすごいワイルド調整だよ、うん。

K ……本当にそう思ってるんですか？

R うっ、びみょ〜。

今度はいけるぜ！

微妙に弱くなった要素はあるが、相対的にはかなり強くなった感のある山崎。前作のうっぷんを晴らせ！

RYUJI YAMAZAKI
山崎 竜二

Lv1のドリルが、光ったのを見てからジャンプ回避可能になってしまったのが最も痛い変更点。連続技関係は、しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟorしゃがみ強Ⓚ、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟがつながらなくなった。

蛇使いはスキが小さくなっており、前作に比べるとかなり使いやすい。強の裁きのヒ首は、ヒットしてもダウンを奪えなくなっているものの、これは必ずしもマイナス要素ではない。ヒット後は弱と同様、ほぼ五分の状態になっているので、強引に打撃技を出したり、回り込みからのドリルなどを狙う作戦も有効だ。

しゃがみガード不能の➡＋弱Ⓟはノーマルキャラからは削除され、EXキャラのみとなった。

変更点補足 ギース：ジャンプ攻撃からの疾風拳だが、攻撃判定の後半部分だとキャンセルしにくいことに注意。キャンセルをかける場合は、ジャンプ攻撃は引きつけてから出すようにしよう。

足りないところは腕でカバー

投げスカリのシステム変更により、ゲージ溜めの効率が悪くなった。さらに苦戦を強いられそうだ

今作からの変更により、ノーマルキャラは弱攻撃からコンビネーションブローが連続技にならないので、ゲージがあるときはしゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓚ→ファイヤーブレスに変えるといいだろう。

EXキャラは、しゃがみ弱Ⓟ×2→クレイジートレインが近距離用の連続技になる。

前作と同様に、相手に近付ける機会が少ないので、回り込みからのサンダークラッシュボムも交ぜていこう。

やはりコマンド投げスカリでゲージが増加しなくなった影響は大きい。それによりダメージ源のデストラクションドロップと、唯一信頼できる対空技のLv2以上ファイヤーブレスを使うためのゲージをキープできないところが痛い。

嬉しい変更点が続々！

ジェノサイド・ヘブンによる追い打ちが強力。空中ダークスマッシュのあるEXキャラがオススメだ

ルガールは、『PRO』になって間違いなく強くなったキャラ。その理由は2つある。

1つめがジェノサイドカッターに無敵時間がつき、対空技、地上でのカウンターなどに使えるようになった点。無敵時間は強のほうが少し長い。

2つめはジェノサイド・ヘブンでの空中追い打ちがしやすくなったこと。以前も状況&レベル限定でなら拾えたが、今回はギガンテックプレッシャー、つかみ必殺技各種、ダークスマッシュ各種、ダークバリヤー……これらの技からすべてLv1で拾えるのだ。画面端が絡まないと1ヒットになるが、自動的に追い込む技が多いのでチャンスも事欠かないはず。画面端でのⓅ投げからも可能（Lv2以上が安定）。

やっぱり頼れるメイヘム

EXキャラなら連続技の破壊力はそのまま継続されているので使いやすい。ただし空中戦は要工夫だ

地上でダウンまで持っていけた、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ後のしゃがみ強Ⓚが連続技として成立しなくなっている。EXキャラであればしゃがみ弱Ⓟから強メイヘムへつなげられるため、連続技の面で影響はないが、ノーマルキャラの場合はバリエーションがひとつ乏しくなってしまった。必殺技では、ディーサイドが立ちガード不能になり、ゴアフェストの移動距離が伸びた。

いっぽう空中戦では、弱攻撃の攻撃持続時間が短くなったあおりがバイスにもきている。ジャンプ直後に弱攻撃を出した場合、下りは無防備状態になるので、今まで以上に、空対空を考えたジャンプ弱Ⓟと、連続技狙いのジャンプ弱Ⓚとの使い分けが重要になる。

足クセの悪さは相変わらず

性能の良さは折り紙つき。レシオ1の中ではトップクラスのお買い得キャラだ

紅丸は大きな変更点もなく、前作プレイヤーなら違和感なく使っていけそうだ。

主力連続技だった、しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚ→雷光拳は、入力がシビアになったが実戦レベルで使えるのが強み（EX・ノーマルキャラ共通）。

EXキャラも変更点は少なく、起き攻めにしゃがみ弱Ⓚと紅丸コレダーの二択をかける戦術が強力だ。画面端ではⓀ投げ後にLv3雷光拳で拾えるので、ゲージがあるときは積極的に狙っていこう。

また、対空技に乏しいのも相変わらずなので、手堅くガードと回り込みを中心にしていく。相手との間合いが離れたら垂直ジャンプ強Ⓚを多めにして、空対空で迎撃することを常に意識しておこう。

中間距離をがっちりキープ

立ち強Ⓚで地上を制し、じれて飛んできた相手を空牙で落とす。それがユリの勝ちパターンだ

ユリの大きな変更点は、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚが連続ヒットしなくなったこと。これにより、EXユリは戦術の変更を求められる。前作で強力だったしゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚ→弱雷煌拳といった連係を多用すると、しゃがみ強Ⓚをガードしたあとに回り込みで密着されてしまうので注意が必要だ。

だが雷煌拳単体の性能はいいので、遠距離のけん制や攻撃の布石として使っていこう。

また、ダメージ源に乏しいEXユリだが、けん制の立ち強Ⓚに飛燕鳳凰脚を入れ込んでおくといい。コマンドは難しいが、立ち強Ⓚがヒットすれば連続技になり、ガードされた場合は後方に跳ね返るだけなので、リスクも低いぞ。

レシオ1最強の座は安泰か？

変更点にはマイナス要素が多いが、相変わらず使いやすく強いキャラだ。期待通りの活躍をするぞ

主力技だったしゃがみ強Ⓚと↘＋強Ⓚの硬直時間が長くなり、ノーマルキャラはLv2以上のサイレントフラッシュでないと追撃できなくなった。EXキャラも同様に、Lv2以上のダブルストライクでないと追撃できなくなった（↘＋強Ⓚは、先端ヒット時のみ）。

下段始動の連続技はしゃがみ強Ⓚに頼らず、しゃがみ弱Ⓚに代えるといい。ノーマルキャラならしゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ弱Ⓟ→強トルネードキックが有力な連続技だ。EXキャラなら強トルネードキックを強猛襲脚に代えよう。

なお、ノーマルキャラのLv1サイレントフラッシュに強制停止時間がなくなり、相手は暗転を見てからからガードすることが可能になった。

[illegible]
EXキング：[illegible]ダブルストライクで追撃できる[illegible]
モリガン：他キャ[illegible]もちろんモリガンはチェーン[illegible]

連続技の弱体化が痛い

[illegible]た連続技は[illegible]わった。[illegible]攻[illegible]から[illegible]に つないでいこう

地上技の変更は、リュウと同感覚だ。しゃがみ弱Ⓚ始動でしゃがみ強Ⓚまでつなぐ連続技に陰りが見られ、竜巻斬空脚を組み込んだ空中コンボが狙いにくくなった。しかも、弱攻撃からの竜巻斬空脚もつながらないのが痛い。理想はしゃがみ弱Ⓚ↓しゃがみ弱Ⓟ↓しゃがみ強Ⓚを確実につなぐことだが、実際目押しの難度はかなり高い。また、滅殺豪昇龍の初段が空中コンボとして当たりにくくなったことで（1発空中での追い打ちをしたあとは、2発目以降しか当たらない）、実質のダメージが落ちている。

連続技の軸は、しゃがみ弱Ⓚ（×α）から直接滅殺豪昇龍につなぐもの。これなら、安定したダメージが見込める。

異色キャラの性能はいかに

[illegible]3八稚女の反撃性能は高い。ゲージがあるときは常に[illegible]、相手にプレッシ[illegible]

暴走庵の最大の特徴である機動力は健在だ。今作もこの特徴を活かした戦術を組み立てていこう。しかし今作ではしゃがみ弱Ⓚ↓葵花が連続ヒットしないので、前作で有効だった、ジャンプ中◆＋弱Ⓚと、技を出さずに着地してしゃがみ弱Ⓚ×2↓葵花、という選択が成り立たないのだ。一応、しゃがみ弱Ⓚ↓しゃがみ弱Ⓟ↓しゃがみ強Ⓟ↓葵花、とフォローできるが、タイミングがシビアなうえに、相手キャラによっては葵花までつながらないので具合が悪い。ゲージがあるときは葵花を八稚女に代えた連続技にしよう。

近距離戦のプレッシャーは弱くなったが、そこは投げでカバーする。レシオ4の投げは強力なので多用していこう。

シェルキックが新時代を拓く！

変更点の目玉は超低空シェルキック。使いこなせば前作を上回るラッシュ能力を発揮することも可能だ。

ジャンプ弱Ⓟの持続時間が短くなったことで、無理矢理ガードさせてベクタードレインとシャドウブレイドによる二択を迫りにくくなったモリガン。しかし、シェルキックの変更点はその弱体化を補って余りあるものになっている。

本作におけるシェルキックは、ジャンプとほぼ同時に出せる点が強みだ。積極的に使って、相手を画面端へ追い込んでいこう（ただし、この戦法はゲージがほとんど溜まらないという難点もあるが……）。

このほかの変更点としては、カーディナルブレイドによる空中コンボが決まりにくくなっている点が挙げられる。特にシャドウブレイドから狙う場合、画面端でないとまず拾えないことを覚えておこう。

万能ではなくなったが……

以前のような攻めは、さすがに[illegible]くなっている。変わっていない点を把握し、じっくり[illegible]

変更点の筆頭は、なんといってもカムイムツベだろう。スピードが遅くなり、しゃがみガードも可能、ガードされたときのスキは甚大と、大きく様変わりしている。また、アンヌムツベもスピード・スキの大きさの両面で弱体化。バクチ的な使用は控えたい。

幸いなのは、連続技の面であまり不安要素がないこと。ジャンプ弱Ⓚのめくり（着地からの攻撃にはややつなぎにくい）、しゃがみ弱Ⓚ↓遠距離立ち強Ⓟのつなぎともに健在なので、ダメージ源は十分に確保できる。ただし、遠距離立ち強Ⓟからは強のアンヌムツベを使おう。なお、飛び道具系の必殺技もこれまでと同感覚。キャンセルを絡めた連係に最大活用していきたい。

ダメージ源を確保せよ

必殺技に変わりがないので戦術面は不安なし。殺意リュウ同様、連続技をどうカバーするかがカギだ。

基本の変更点は殺意リュウと同じ。大ダメージを狙う連続技は、しゃがみ弱Ⓚ×α↓滅殺豪昇龍にしよう。やや離れた距離での反撃には、しゃがみ強Ⓚから直接弱竜巻斬空脚につなぐものを使うといい。

豪鬼ならではの技の変更点は、竜巻斬空脚の1発目の発生が若干遅くなったことぐらい。割り込みには使いにくくなったが、連続技に使うぶんにはほぼ同感覚だ。そのほか、斬空波動拳や空刃脚などは、特に変わっていないぞ。空刃脚空キャンセルからの高速空中竜巻斬空脚も健在だ。ちなみに、ジャンプ強攻撃は必殺技でキャンセル可能になっている。ジャンプ強Ⓟ↓空中竜巻斬空脚↓追い打ちといった連続技も可能だ。

THE IMPRESSION
― 勝敗にこだわれる痛快さ！―

対戦格闘ゲームは、真剣勝[illegible]……とは、昔からよくゲーマー間でかわされ[illegible]とだった。

ガイル対ザンギは8：2だとか7：3だ[illegible]んな分かっていたにも[illegible]

時は流れて、現在。対戦格闘ゲームの市場は熟成[illegible]前とは比べものにならないほ[illegible]がここにある。

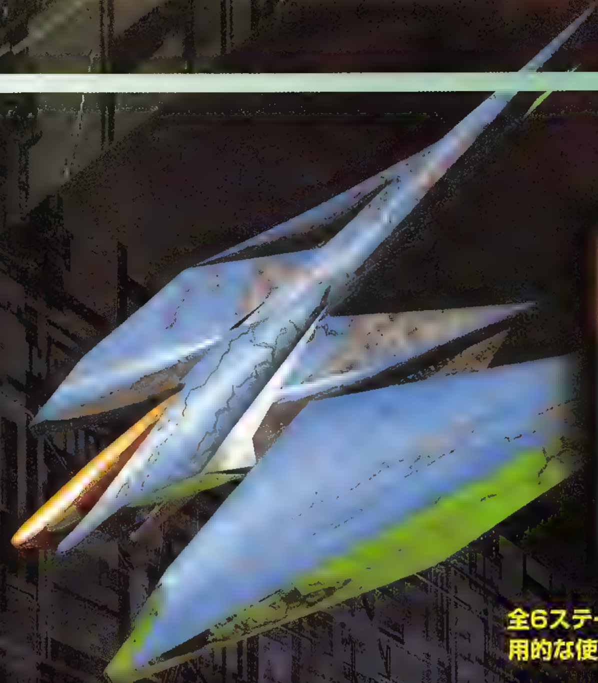
「PRO」は、キャラクター間のバランスを[illegible]イトルだ。はっきり言っ[illegible]見逃してしまうので注意していただきたい。

そしてもちろん、こ[illegible]して言い訳は御法度だ。どのチームも完全に互角、とまではいかない[illegible]気になるライバルと白黒つけてみてはいかがかな？

変更点補足 **ナコルル**：弱攻撃[illegible]は前作の[illegible]手段だったが、今回は不可能だ。[illegible]自体は、同感覚で使える
殺意リュウ・豪鬼：[illegible]前作よりも短くなった。技をガード（ヒット）させたあとの[illegible]についても同じことが言える

戦いは中盤へと突入！

NIGHT RAID



©TAKUMI CORP.2001

全6ステージに及ぶ戦いの中盤戦、ステージ3&4を一気に攻略！　ハグランチャーの応用的な使い方を完全マスターして、最終ステージ&ボスを目指せ!!

Text：伊勢猫

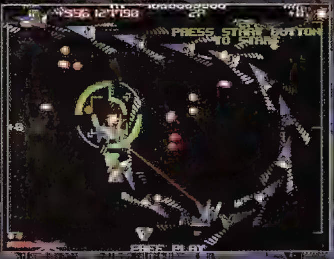
パターンを頭に叩き込め！

STAGE-3

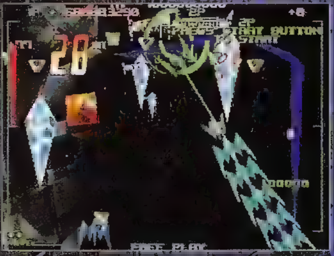
いきなり開幕からキツイ攻撃のオンパレード！　しっかりと敵の出現パターンを覚えて、ハグランチャーを有効に使っていこう。

敵の攻撃もいよいよ激しさを増し、出現パターンのしっかりとした把握が必要になってくるステージ3。スタート直後は、画面が処理落ちする程の弾をバラまくランターン編隊×2が出現。正確に自機を狙ったオレンジ弾＋ある程度自機方向を狙ったピンク弾の混成攻撃を仕掛けてくる。ここでは画面左下から少しずつ右側へと移動して、折り返してきた編隊の頭にハグランチャーを食いつかせて連爆させよう（画面写真を参照）。ランターン編隊を抜けると、しばらくはリスタル&ヴィウス編隊が出現してくるが、ここは開幕に1回だけハグランチャーを使う。その後はショットで敵を倒しながら進み、コーラからのパワーアップアイテムを画面上にためて、ノン・ボルカ&カジュリオンで隠しアイテムに変化させて回収すること（下記参照）。

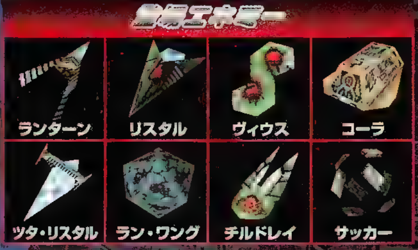
ステージ後半の開幕となるツタ・リスタル地帯は、ハグランチャー×2回で安定。ラン・ワング&チルドレイ地帯については、耐久力の高いラン・ワングを残すためにもチルドレイにハグランチャーを撃ち込むように。ボス前のサッカー編隊は、引きつけることで編隊を連爆させられる。



編隊の先頭にかみつかせたら、これくらいの位置から連爆をスタート。



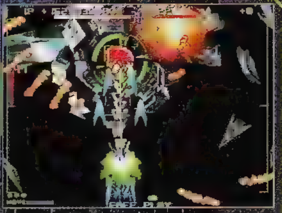
ツタ・リスタル地帯でパワーアップアイテムも出るが、無視で問題なし。



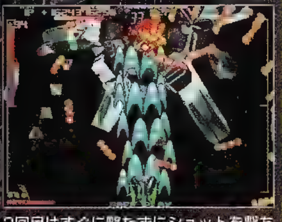
登場エネミー
ランターン
リスタル
ヴィウス
コーラ
ツタ・リスタル
ラン・ワング
チルドレイ
サッカー

STAGE BOSS リスタル・ズッキース

ステージ3ボスのリスタル・ズッキース戦は、高速で回転するように撃ち出される扇弾の軌道と、2回目のハグランチャーを撃ち込むポイントさえ覚えれば楽勝！　具体的なパターンとしては……ボス正面でショットを連射しながら、扇弾が自機正面へと撃ち出されるタイミングでハグランチャーを発射。このとき護衛機として出てくるリスタルが大量のスコアアイテムを出すが、無理に回収する必要はなし。ショットを撃ちながら扇弾を避けることに集中し、回収できそうなスコアアイテムだけを取ってウェーブゲージがたまるのを待とう。ゲージがたまったら、しばらくショットを撃ち込み、扇弾が正面に来た瞬間に2回目のハグランチャーを撃ち込んで終了だ。



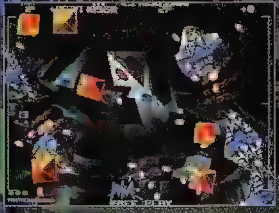
扇弾が自機の方向を向く寸前に1回目の撃ち込みを合わせれば……サーモ回復。



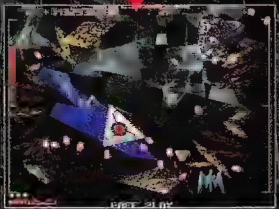
2回目はすぐに撃たずにショットを撃ち込む。タイミングは耐久力ゲージで判断。

CHECK POINT ノン・ボルカ&カジュリオン×2

ステージ3の難所であり、もっともスコアが変わるポイントといえるのが、このノン・ボルカ&カジュリオン地帯。普通にプレイをしていると、ここへ到達した時点でスコアサーモがかなり下がってしまうが……、その前に出現するコーラ×8機（内1機は、ボムを出す）のパワーアップアイテムを隠しアイテムへと変化させればOK。多少のアドリブは必要だが、合計で約3.5回の連爆でかなりのスコアを稼げる。また、2回目以降はハグランチャーを撃ち込むポイントと、左右にバラけるスコアアイテムの回収が重要。カジュリオンの頭が真下にあるところへハグランチャーを撃ち込んで、ノン・ボルカの弾をスコアアイテムへと変化させればスコアサーモが下がりづらい。



パワーアップアイテムの軌道がランダムなので、間違って取らないように注意！



連爆後はノン・ボルカの撃つ2WAY弾に注意して片側のスコアアイテムを回収。

ゲー事典 **ノン・ボルカ&カジュリオン補足**：ステージ3のハイポイントエリアともいえるノン・ボルカ&カジュリオン地帯の課題は、ハグランチャー終了直後のスコアアイテム回収。自機を狙っているノン・ボルカの弾はまだしも、適当にバラまかれるカジュリオンの弾は一見どうしようもないが、無敵時間を利用して"重なる"ことで、弾を封じることができるぞ！

中ボスもランチャーで！

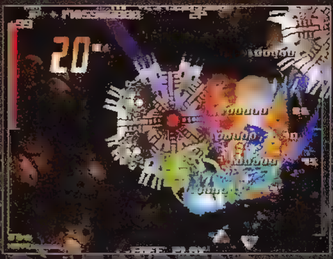
STAGE-4

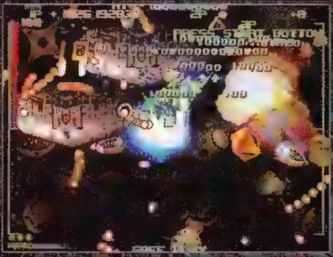
中ボス＋ラッシュ地帯と、かなり忙しい展開。ハグランチャーの弾消し性能をうまく活用して、中ボスを手早く倒していこう！

直前のステージ3から一変して、耐久力の高い中ボスが2体も出現するステージ4。スタート直後のグルマーハ＆ツタ・グルマーハ地帯は、連爆数を稼げるツタ・グルマーハを目安にハグランチャーを発射。ツタ・グルマーハは3機編隊↓4機編隊の2回に分かれて出現するので、それぞれの1機目が画面外へと逃げるタイミングを見計らっていくこと。また、直後の中ボス、イデ・ケーシに対して開幕からハグランチャーを使うので、以後のグルマーハではハグランチャーを使わずに。

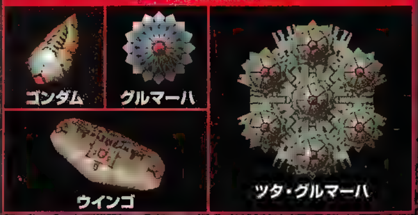
さて、イデ・ケーシ後は耐久力の高いウインゴ＆ゴンダムによるラッシュ地帯。ここでは開幕からハグランチャーを使ってしまうと、もっとも攻撃のキツイ場所で連爆が途切れてしまうので要注意！　とりあえず、始めに出現するウインゴ2〜3機をショットで撃ち落としてからハグランチャーを使っていきたい。

また、連爆が途切れた段階でパワーアップアイテムが画面上に2個以上残っているなら……、隠しアイテムを狙うチャンス！　ただし、その後もラッシュ地帯が継続するので、無難にいくなら再度のハグランチャーで安定しよう。


ハグランチャーはグルマーハ編隊で1回、ツタ・グルマーハで2回と覚えよう。


ウインゴはパワーアップアイテムを出すので、隠しアイテムを狙えるが……。

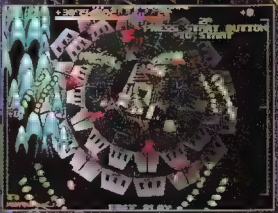
登場エネミー

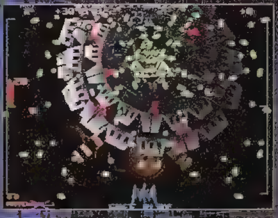

ゴンダム
グルマーハ
ウインゴ
ツタ・グルマーハ

STAGE BOSS グルマーハ・グルマーハ

さすがに後半ステージだけあってか、耐久力も高くなってきたステージ4のボス、グルマーハ・グルマーハ。その攻撃パターンは2種類あって、ひとつは中ボスのイデ・ケーシと同じ軌道で撃ち出す緑扇弾＋自機を狙ったピンク連射弾。もうひとつは、全方位へと高速で撃ち出される緑色の全方位弾である。

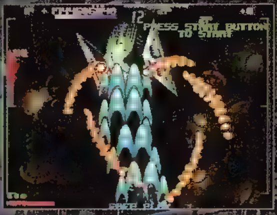
それぞれの回避方法は、前者なら中ボス同様にボスの斜め前方にできるすき間を抜けることになるが、切り返す際はピンク弾に要注意！　後者についてはボス正面をキープして、3回に1回来る正面の弾だけ少し横へ回避すればOKだ。ちなみにハグランチャー2回＋ショット撃ち込み後、再度のハグランチャーで破壊できる。最後は弾避けに専念しよう。

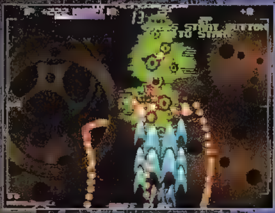

始めの攻撃はイデ・ケーシと基本的に同じ。この間にハグランチャーを2発撃つ。


この攻撃は回避に専念。ショット連射で弾速落ちするので、多少は楽になる。

CHECK POINT 中ボス① イデ・ケーシ

イデ・ケーシの倒し方はいたって簡単で、正面をキープしながらショット＆ハグランチャーを撃ち込むだけ。基本的に扇弾は正面より少しズラした座標で回避可能だが……、一往復半する辺りで弾の軌道がズレて正面に道ができるので注意。ちなみに、4発目のハグランチャーで倒せるぞ！


一往復半で弾幕の周期がズレる。最後は弾の多い場所へランチャーを撃ち込め！


一見、難しそうに見えるが……慣れてしまえば回避は楽勝。中央の弾にだけ注意！

CHECK POINT 中ボス② イデ・ヴァカ

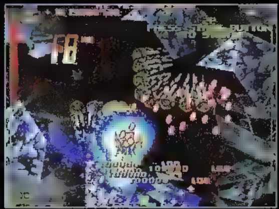
2体目の中ボスであるイデ・ヴァカに対しては、開幕にハグランチャーが必須！　出現直後の突進を1回目のハグランチャーで回避したら、左右の連射弾＋自機を狙った中央の連射弾を避けながらショットを連射することで倒せるが……、その後のザコと連爆させたほうがスコアを稼げる。

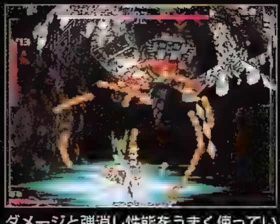
ハグランチャーの基本と有効利用

このゲームにおける基本といっても決して過言ではない、強力な特殊攻撃……ハグランチャー。その性質は**画面上の敵を自動追尾し、連爆を起こしてスコアを稼げる**というものであるため、ボス戦などでは使い道がないようにも思える。しかし、それはあくまでも表面的な性質。その真価は**敵弾を消して、スコアアイテムへと変化させる**性質にあり、ボムの代わりとして使っていけることにほかならない。

ただし、ここで注意したいのが自機の当たり判定の有無。ハグランチャーは原則的に正面方向のみへ発射できるが、実はこの段階では自機のやられ判定がまだ残っていて、連爆を始めてようやく無敵状態となる。したがって、ハグランチャーの発射モーションで防げるのは前方の弾のみ。とはいえ、ヒットさえすれば敵弾を消しながらダメージも稼げるので、使わない手はない。

ちなみにボタンを押し続けることによるかみつき状態中は、本体にやられ判定があるので要注意！　また、それぞれのやられ判定は、同時にスコアアイテムやパワーアップアイテムの回収判定でもあるので、隠しアイテムを狙う際のハグランチャーは厳禁だ。


ステージ道中では、スコア稼ぎ＆無敵時間を利用していくのが基本的な使い方。


ダメージと弾消し性能をうまく使っていけば、ボス戦が格段に簡単となる。

すべては……ランチャー次第!?

すでに街中でプレイした読者も多いとは思うが、このゲームはハグランチャーがすべて！　ハイスコアを狙うにしても、クリアを目指すにしても、連爆なしでは考えられない（ロースコア&ニアゼロは……?）。正直、その性質をしっかりと理解できているのなら、最終ステージへもわりと早い段階でたどり着けるハズだ。とはいえ、これが"稼ぎ目的"となると……スコアの行方は常にハグランチャーのご機嫌次第。ひたすらやり込むしかないのか!?　（伊勢猫）

ゲー事典 **イデ・ヴァカ補足**．速攻で倒してしまうよりも、後半に出現するゴンダム＆グルマーハ編隊と連爆させたほうがスコアを稼げることは、本文でも触れた通り。ただし、この場合でもある程度は耐久力ゲージを減らしておくことが重要！　一応、左右の連射弾の間を横へ抜けてもいいが…・・、ダメージ調整をして連爆の終わり際に倒したほうが安全＆確実だ。

狙うぞ！ 最速タイム

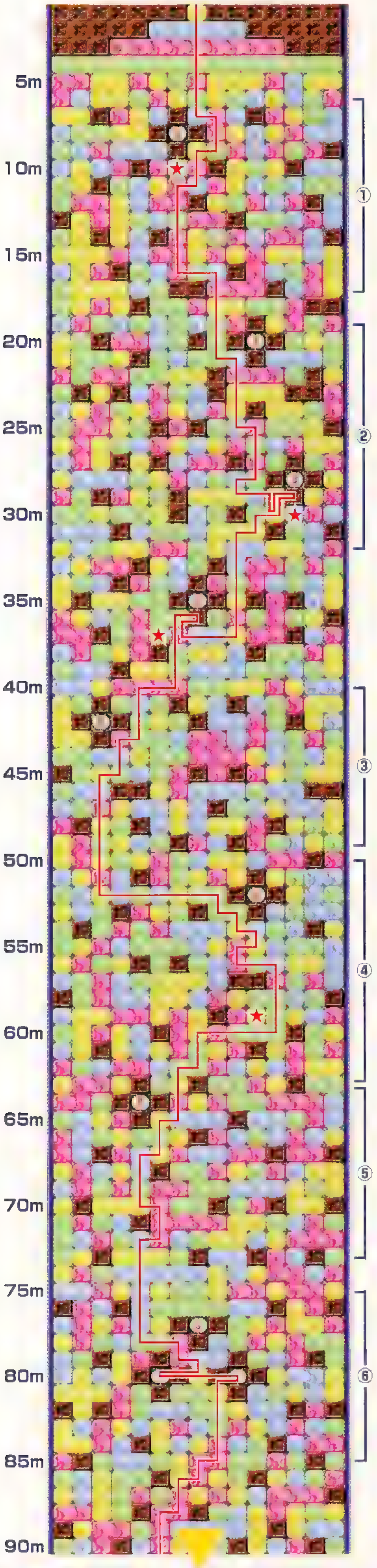
©1999 2000 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

限定のマップで最速タイムを[illegible]、ひと味[illegible]おもしろさの[illegible]タイムアタックドリラー。[illegible]「ステージ1」をマップ付きで[illegible]。[illegible]

Text：京城

START!

※）★印は掘るブロックを表します。

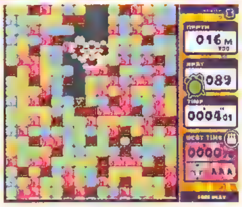


ステージ1前半

最終面のステージ1は、ほかの面と違って進行ルートが一本道ではなく、様々な掘り進み方が考えられる。そのため、パターン次第で大きなタイム差が付くポイントになるのだ。

また、最速タイムを狙うなら、ホリ・タイゾウを使うのがオススメだ。

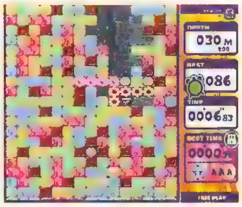
ポイント① 6～17m



自キャラを先に下に移動させておき、タイムカプセルをキャッチ

タイムカプセル下の色ブロックを掘り、×印ブロックを4つくっつけて消そう。

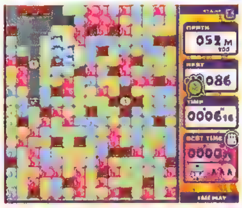
ポイント② 19～32m



タイムカプセルはまとめて回収、これがタイム短縮の基本。

20m地点のタイムカプセルは、すぐ取らずに×印ブロックといっしょに落下させておき、28m地点のものと1セットで回収するのがポイントだ。

ポイント③ 40～49m

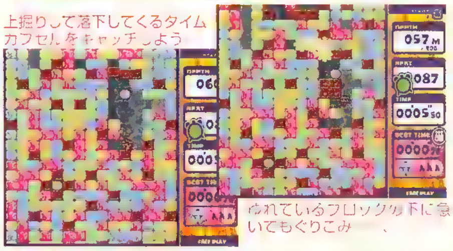


52m地点でタイムカプセルを回収し、右に移動しよう。

回収の流れはポイント①とほぼ同じだが、下に掘り進みすぎると次のタイムカプセルを回収するのが難しくなるので要注意。

落下してくるタイムカプセルを取るときは、自キャラの頭上3～4マスの高さにさしかかったあたりでレバーを横に入れるようにし、タイムを少しでも短縮しよう。

ポイント④ 50～63m

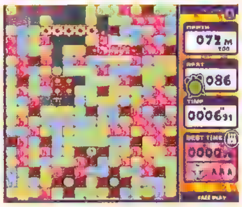


上掘りして落下してくるタイムカプセルをキャッチしよう

ゆれているブロックの下に急いでもぐりこみ、

ここも色ブロックを壊して下でタイムカプセルを取る。すばやく上掘りし、地形に引っかからないように。

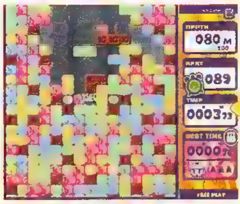
ポイント⑤ 63～73m



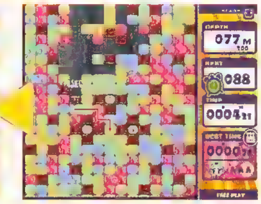
頭上の×印ブロックがくっつくまで少し止まっておく

72m地点で少し止まらないとブロックが消えなくなり、パターンがずれるので注意。

ポイント⑥ 75～85m



あとは左・右の順番にタイムカプセルを回収するだけ



矢印の通り、止まらず一気に色ブロックを壊そう

この地点は、77m地点から80m地点までの4つの色ブロックを素早く連続で壊そう。この場面でのブロック消滅のズレは命取りになるぞ。

0秒以下のタイムの謎

[illegible]

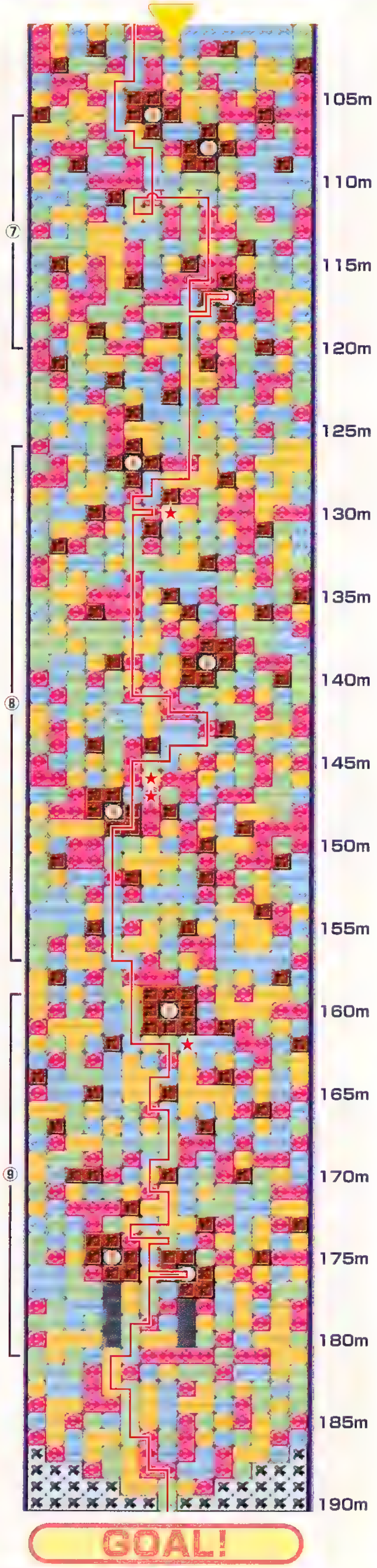
ポイント⑤の補足：この区間を最速で通り過ぎてしまうと、自キャラの右でくっついて消えるブロックが画面外に消えてしまい、ポイント⑥で必要なブロックが落ちてこなくなる。こうなると、場合によってはミスが避けられないので、2秒弱ほど待とう。ちなみに72m地点で待っても待たなくても、77m～78m地点でタイムカプセルを取るタイミングは同じだ。

ステージI後半

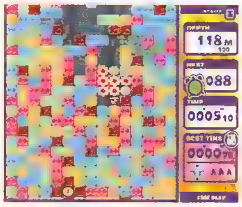
後半は大きく3つの流れに分かれていて、基本的にはタイムカプセルを画面下に運んでいく形になる。

前半の区間以上に、タイゾウの掘りスピードの速さが真価を発揮する場面といえるだろう。

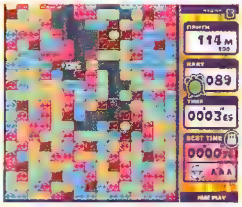
ガンガン掘ってタイムを縮めていこう。



ポイント⑦ 106～120m



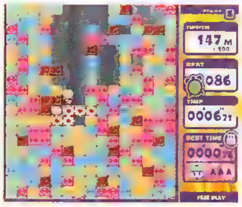
×印ブロックが消えたら、段差を登ればオッケー



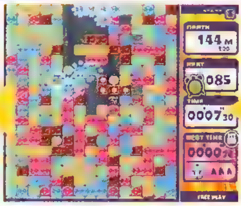
緑ブロックをくっつけて消さないとタイムロスになる

106m地点のタイムカプセルを取るときは、落下してくる×印ブロックを左によけ、頭上でゆれているブロックを上掘りして右に進んでいく。108m地点と117m地点のタイムカプセルは×印ブロックが消えてから、段差を登ってまとめて回収しよう。

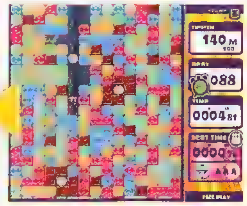
ポイント⑧ 126～157m



127m地点と148m地点のタイムカプセルをまとめて回収



右に移動し139m地点のタイムカプセルをキャッチ

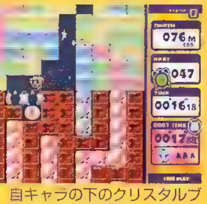


127m地点のタイムカプセルの下を掘り進む。

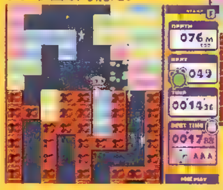
127m地点のタイムカプセルを回収せずに置いておき、あとで148m地点のものと一緒にまとめて回収する。こうすることによってタイムカプセルの落下を待つ時間を短縮できる。また、139m地点のタイムカプセルを取るとき一瞬危険に見えるが、143m地点の×印ブロックにくっついて消えるので問題はない。

番外編 ステージFのタイムカプセル

取ると縦穴にハマってしまうように見える、ステージF最後の4秒タイムカプセル。実はクリスタルのアイテムを取ったあとすぐに左に移動し、段差を登ってから右に進めば、縦穴が色ブロックでふさがるので回収することが可能だ。

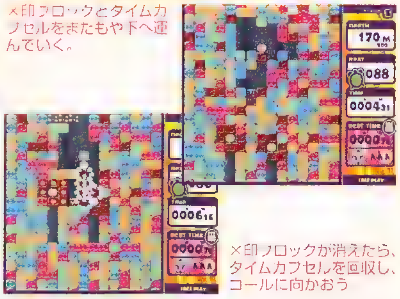


自キャラの下のクリスタルブロックをすぐに掘り……、



段差を登って右に進めば、バッチリ回収可能だ。

ポイント⑨ 159～181m



×印ブロックとタイムカプセルをまたもや下へ運んでいく。

×印ブロックが消えたら、タイムカプセルを回収し、ゴールに向かおう

最後は×印ブロックの上にのった160m地点のタイムカプセルを175m地点まで落として×印ブロックを消し、一番右から順番に3つまとめて回収しよう。

あとはゴール目指して掘るだけだ。

タイムアタックの醍醐味

通常のモードとはまったく違うタイムアタックは、「正直言ってどうだろう」と思ったけれど、パターンを考えるのが楽しくて夢にまで出てくる始末でした。マップを見て、色々パターンを考えながらプレイすれば、より TA（タイムアタック） が楽しめますよ。　（京城）

ゲー事典 **ステージH最初の1秒タイムカプセルの取り方**：このタイムカプセルもすぐに取らないほうが速い。取るタイミングは、×印ブロックにふさがれた通路にある4つのタイムカプセルを取った直後。色ブロックを壊しておけば、通路から戻って下に進んでいるところに、ピッタリとタイムカプセルが落下してくるはずだ。

人猿一体の操作感覚……　わっかるっかな～？

MONKEY BALL™ ウキッ！

©AMUSEMENT VISION,LTD./SEGA,2001

遂に"猿玉"が登場！　新たな風がゲーセンに吹き荒れる予感……。今回は中級の前半15フロアを攻略だ！

Text：キャサ夫

ゴールの種類とその性質

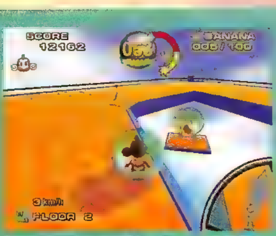
	青ゴール：通常のゴールで、ワープすることはない。また、基本点（欄外のサル事典を参照）に加算される特別なボーナスもない。
	緑ゴール：少し難しい場所にあるゴールで、ワープ有り（少ない面数をワープする傾向にある）。ゴールしたときの基本点に10000点が加算される。
	赤ゴール：とても難しい場所にあるゴールで、ワープ有り（多くの面数をワープする傾向にある）。ゴールしたときの基本点に20000点が加算される。

ワープすると基本点にボーナス点が入るほか、ワープボーナス倍率なるものが設定される。このワープボーナス倍率は「ワープ後のフロア数－現在のフロア数」で算出され、タイムボーナス倍率とともに基本点にかけ算される。

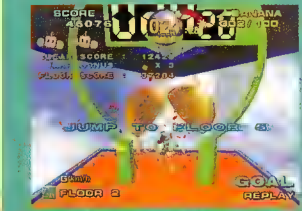
例：残り時間43：21で緑ゴールを通過して、6面から10面にワープ
（4321＋10000）×2×4＝114568点

その気になるゴール……　ワープするゴールでチュよ!!

[illegible]



[illegible]



[illegible]

オレもサルになりてぇ～

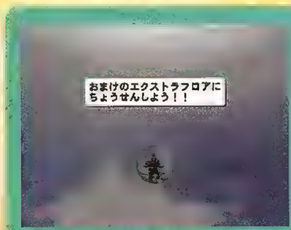
ウキッ！　たった1本のレバーでボールの中に入ったおサルとまったく同じ気持ちになれてしまう……というか、誰もがおサルと同じように身体が勝手に動いてしまうゲーム、それがこの「モンキーボール」。画面の中のおサルを見ても、それをプレイしているプレイヤーの姿を見ても笑えてしまう!!　う～ん、なぜだろう？　（キャサ夫）

ときは　かねなりだよ！　いそがなきゃ！

おサルの名言、その1。まったくもってそのとおり！

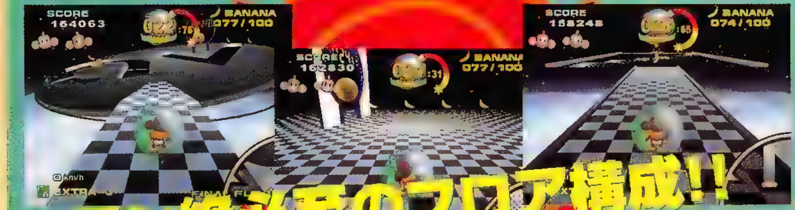
みんな知ってた？　エクストラフロアのことを！

[illegible]



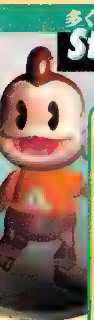
おまけのエクストラフロアに
ちょうせんしよう！！

[illegible]



モン絶必至のフロア構成!!

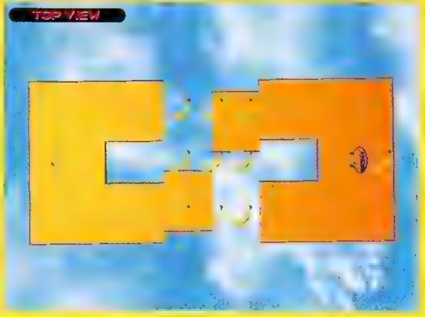
基本点と得点計算：このゲームではゴールしたときの残り時間に応じて得点がもらえる（これが基本点）。さらに、この残り時間が制限時間の半分以上であった場合はタイムボーナス倍率が設定され、基本点が2倍に。これに今回紹介したワープボーナスが加わると、**（基本点）×（タイムボーナス倍率）×（ワープボーナス倍率）＝得点**という計算式が成り立つのだ。

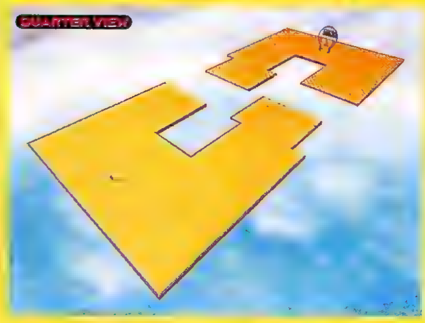


移動する床を観察して！

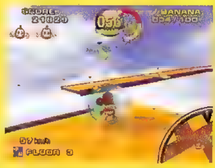
中級 FLOOR 3

60秒





中央にある2枚の床が左右に動くフロア。スタート時は、右の通路から進入したほうが1枚目の床に早く乗り移れるぞ。ちなみに、1枚目の床の縁を利用して2枚目に飛び移るショートカットも可能だが、割と危険なうえにゴールしたときのタイムボーナスにあまり変化がないのでオススメはしない。

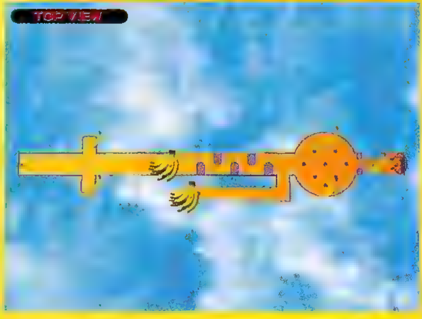


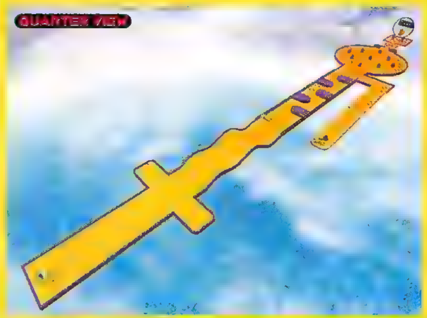
一応、勢いをつければこの距離も跳べるぞ。

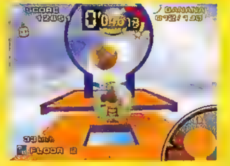
房バナナに向かってジャンプ！

中級 FLOOR 2

60秒







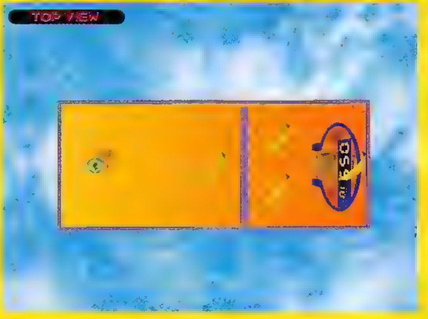
ボール1個分の穴は勢いをつけて跳び越そう。

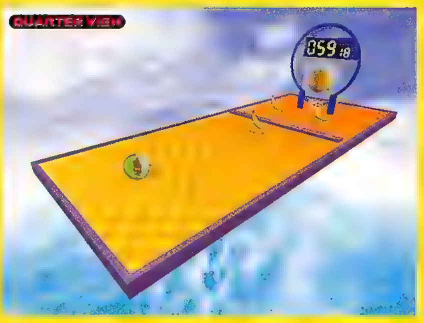
スタートしたらレバーを目一杯前に倒し、地形がうねっている部分で一気にジャンプ!! 房バナナをゲットしよう。その後のジグザグな通路を抜けたあとには、触れると厄介な障害物……バンパー(左下カコミ参照)が点在しているので注意。ゴール手前の小さな落とし穴は、勢いをつければ跳び越せるぞ！

ゴールまでNo Problem!!

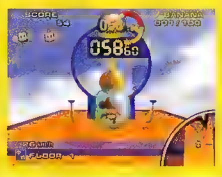
中級 FLOOR 1

60秒





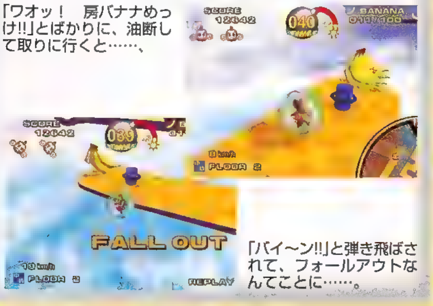
スタート地点からゴール地点までが、直線で結ばれているフロア1。途中にちょっとした段差があるが、スタート時からレバーを前に倒してボールに勢いをつければ乗り越えることができるぞ。また、フロアにはバナナが4本あるが、気にせず一気にゴールしたほうが得点も高くなるのでオススメだ。



こんな段差は勢いをつけて跳び越しちゃえ！

バンパーに要注意！

中級フロア2で初登場する障害物、バンパー。これにボールが触れると、ピンボールゲームなどと同じように、勢いよく跳ね返されてしまう。この瞬間はボールが意図せぬ方向に転がってしまうので、バンパー周辺では慎重に操作しよう。



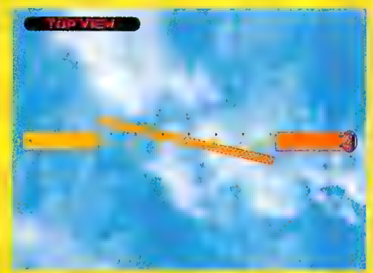
「ワオッ！　房バナナめっけ!!」とばかりに、油断して取りに行くと……、

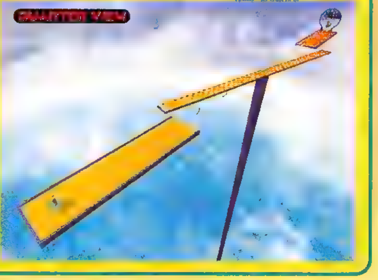
「バイ～ン!!」と弾き飛ばされて、フォールアウトなんてことに……。

一気に駆け抜けとく？

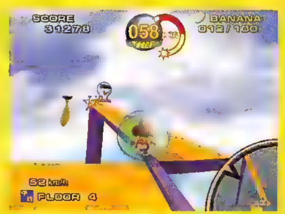
中級 FLOOR 4

60秒





フロア中央の床が弧を描くように動いているフロア。動く床を慎重に渡るのもいいが、タイムボーナスで高得点を狙うならば一気に渡ってしまおう！　具体的には、スタート地点からボールに勢いをつけて、右の写真のようなタイミングで動く床に乗り移る。そのまま勢いを殺さずに動く床の左側をキープすれば、ギリギリでゴールのある床へ乗り移ることができるぞ。



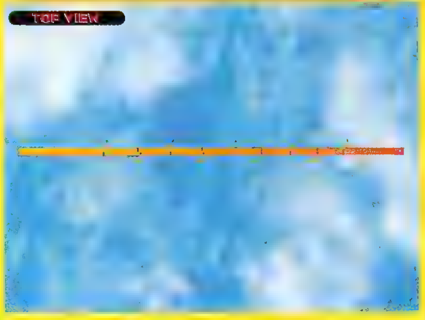
慣れるまではドキドキもの。勢いをつけすぎると、右側に落ちるので注意。

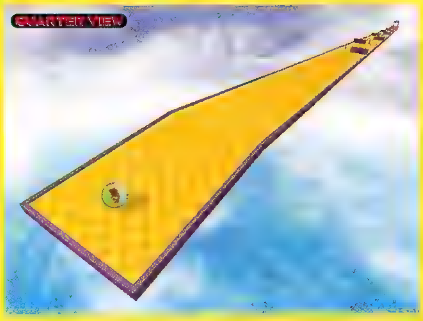
ワープするゴールの補足：緑や赤のゴールに入った際のワープ先は、それぞれ「何フロアの何色ゴールを通過したか」で決定されている。例えば、初級フロア2の緑ゴールならフロア5へ、中級フロア6の緑ゴールならフロア10へ、中級フロア11の緑ゴールならフロア14へ……といった感じだ。

スピードの出しすぎに注意！

中級 FLOOR 8

制限時間 30秒





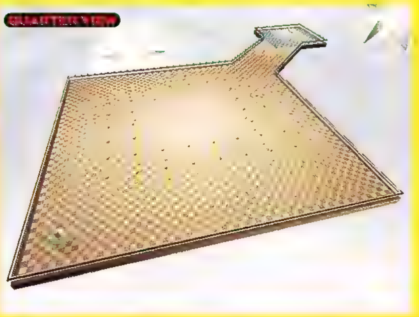
下り坂に右～左～右……と連続して障害物が置いてある。安全にクリアを目指すならば、レバーを手前に引いてボールを減速させるといいぞ。ちなみに、レバーを前方向に倒しっぱなしにして最高速に達した状態でもゴールは可能。操作に慣れが必要だが、高得点を狙うならばチャレンジする価値は大。

ボールの中のおサルも回転。目が回る～。

ウキキッ！ ボーナスフロアだ!!

中級 FLOOR 5

30秒

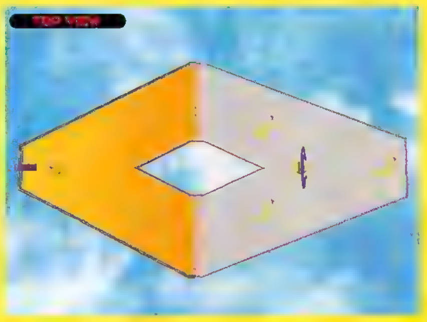


初級のフロア5同様に50本のバナナが設置されたボーナスフロアだが、制限時間が30秒になっていることに注意。外周から回るようにバナナを取っていくとスムーズに回収できるだろう。なお、このフロアはボールが落ちる心配はないが、万が一落ちた場合でも残サルは減らないのでご安心を。

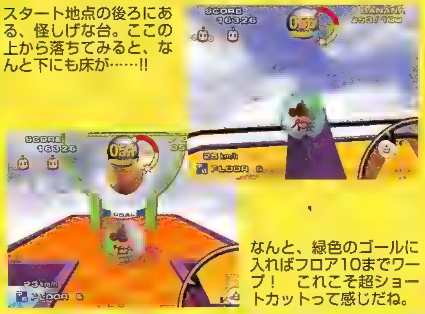
思い切って下に落ちてみよう

中級 FLOOR 6

制限時間 60秒

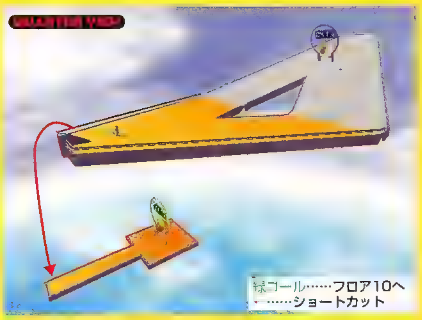


ゴール地点のある灰色の床部分が上下に折れるように動いている。普通にクリアするならば、灰色の床が下から上がってきたときにゴールへ向かうのがベスト。では、普通じゃないクリアとは？ それは緑ゴールの存在。スタート地点後ろの小さな台から、下の緑ゴールのある床までショートカットできるぞ。これでフロア10へワープだ！



スタート地点の後ろにある、怪しげな台。ここの上から落ちてみると、なんと下にも床が……!!

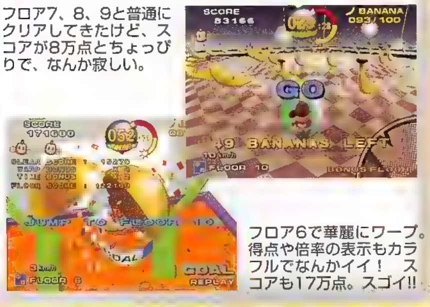
なんと、緑色のゴールに入ればフロア10までワープ！ これこそ超ショートカットって感じだね。



緑ゴール……フロア10へ
……ショートカット

ワープして高得点をゲット

「ワープって、途中のフロアが遊べないだけじゃないの？」と言うそこのキミ！ 下にある2つの写真を見比べてみて。普通にプレイしたときとワープしたときのスコアの差が一目瞭然だよ。確かに、1フロアずつじっくり遊ぶのも面白いんだけどね。



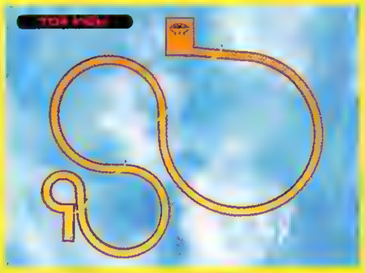
フロア7、8、9と普通にクリアしてきたけど、スコアが8万点とちょっぴりで、なんか寂しい。

フロア6で華麗にワープ。得点や倍率の表示もカラフルでなんかイイ！ スコアも17万点。スゴイ!!

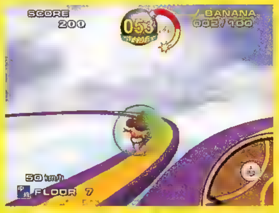
道なりに進んでもいいけど……

中級 FLOOR 7

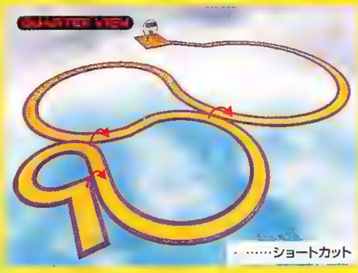
60秒



床の幅は狭いが、端に縁がついているので結構勢いをつけてもボールが落ちる心配がない。ここでは、その縁を利用した大胆なショートカットを狙うことができるぞ。コツは、ジャンプするときにできるだけ垂直に縁へ進入すること。そして、着地する際は床幅の狭さを考えて勢いをできるだけ抑えるように。3つのショートカットを1つずつこなせばうまくいくぞ。



どう操作すると、どう動くのか？ ボールの動きをよく理解することが大切。

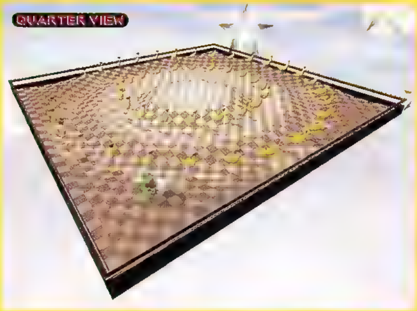


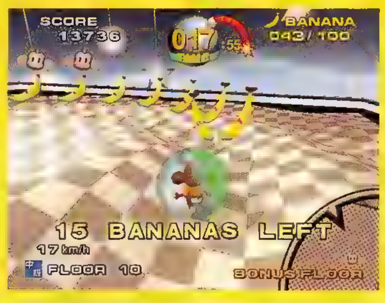
……ショートカット

バナナを取ったけど……：ゴールテープの正面に落ちているバナナなどは、勢いよくゴールに入ったときの余ったスピードを利用して取ることができる。しかし、このときバナナの本数は加算されるのだが、なぜか得点は加算されない。う～ん……謎だ。

“いじわるな”ボーナスフロア
中級 FLOOR 10
30秒

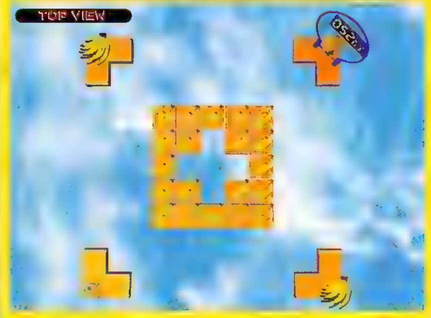
中級コース2つ目のボーナスフロア。フロアの中心を囲むように、計50本のバナナが二重の円状に置かれている。ステージの中心からは波紋が流れ、波立つ水面さながらの非常にうねった動きをするため、制限時間内にすべてのバナナを回収するのは難しいだろう。うねった床の動きにうまく対応するボール操作を身につける必要があるぞ。

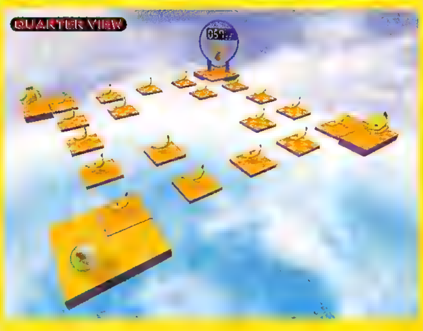




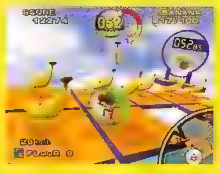
ステージの外側へボールが持っていかれないように、うねりが来る方向へレバーを倒すのがコツだ。サル酔いに注意。

初級よりもムズくなってる!?
中級 FLOOR 9
60秒



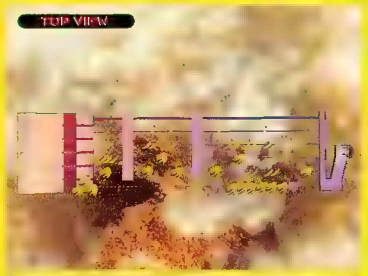


真ん中の十字型に空いたスペースを中心に20枚の小さな床が動くフロア。スタート地点へ接地する床に乗ったら中央に移動するのを待ち、20枚が集中し始めたらゴール地点へ接地する床へと一気に乗り移ろう。フロアには計40本のバナナが落ちているが、無理な回収は禁物。ゴールを最優先に。

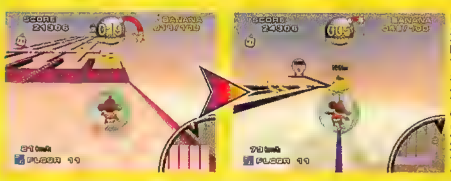


ある程度床が寄った状態から乗り移りが可能。

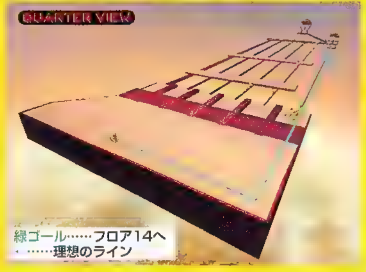
一世一代の大勝負に出る!?
中級 FLOOR 11
30秒



床の数字は通路幅の目安。安全に行くなら迷わず「0.5」を選ぼう。一番右側の「0.1」の先にある緑ゴールを狙う場合は、チェック模様の端から4～5マス目（写真の位置）のラインにボールを移動させ、サルの向きをゴールの正面に合わせて一気に通路を渡ろう。ポイントはこれら一連の操作を“坂の上で”行なうことだ（理由は下のカコミ）。



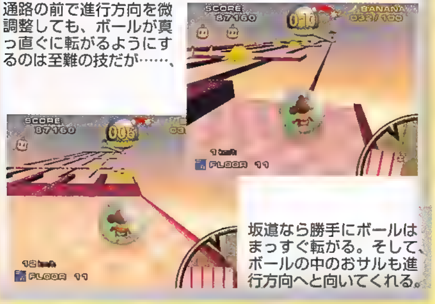
知恵を絞れば、こんな細い道幅でもなんとかなる。



緑ゴール……フロア14へ
……理想のライン

坂を利用してみよう

ボールを転がすラインだけ坂の上で合わせ、その状態で坂を自由落下させればボールはまっすぐ転がってくれる。ボールが転がると、おサルはその進行方向へ向くので、あとはレバーを奥へ倒すだけでOKというわけだ。

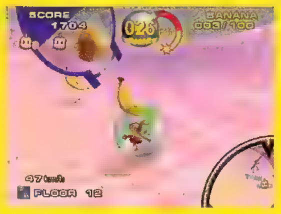


通路の前で進行方向を微調整しても、ボールが真っ直ぐに転がるようにするのは至難の技だが……、

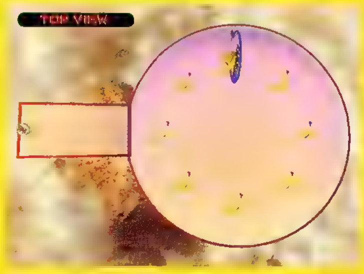
坂道なら勝手にボールはまっすぐ転がる。そして、ボールの中のおサルも進行方向へと向いてくれる。

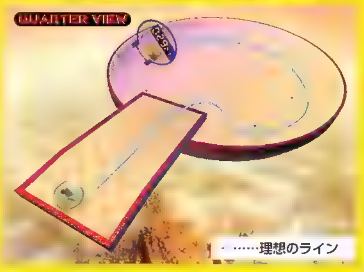
遠心力を考慮して！
中級 FLOOR 12
30秒

おわん状のフロアの高い場所にゴールがある。スタート地点からおわんに跳び移ったら、遠心力を利用してゴールを目指そう。おわんの中では外側にレバーを倒すのがコツになるぞ。なお、速攻パターンとしてスタート地点から左へ跳び移ってゴールする方法もあるが、着地からゴールするまでが非常に安定しない。そのため、理想のラインは右回りで表示してある。



十分に遠心力をつけていないと、ゴールゲートに弾かれることが多いぞ。





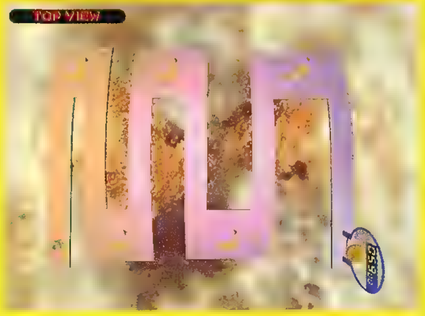
……理想のライン

視点について考える：上のカコミにも関連してくるのだが、サルの背後からの視点がもっともボールを正確に操作しやすい。そして、フロアの難度が高くなればなるほど、この“背後視点に持ってくる操作”に手を焼かされる。しかし、視点固定ボタンをつけなかったことに敬意を表したい。おそらくそれをつけたら、ゲームの面白さが半減していただろうから……。

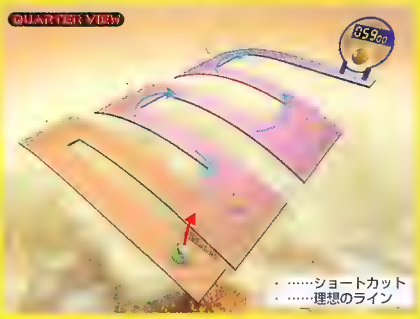
バナナに釣られちゃダメ！

中級 FLOOR 15 60秒

TOP VIEW



QUARTER VIEW



……ショートカット
……理想のライン

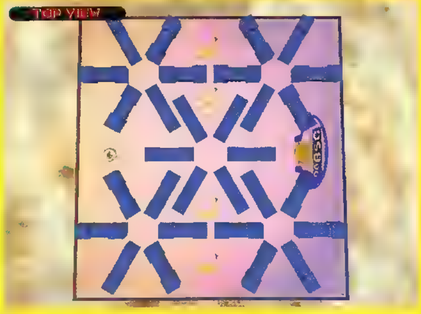
おサルがバナナを恋しそうに見ても、無視！

スタート直後に隣の床までショートカット可能。この床は外側にいくほど傾斜がキツくなっているので、できるだけ通路の内側を進んでゴールを目指すこと。無理に外側付近にあるバナナを取りに行くと、フォールアウトする危険性が高いぞ。また、ゴール付近の床は平坦だが、通路が狭いので慎重に。

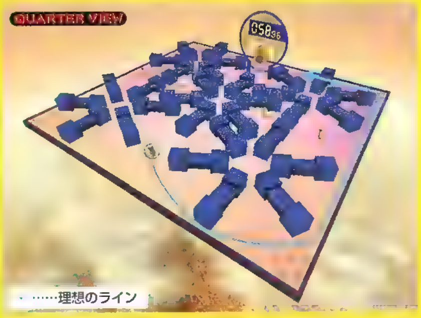
オマエノ動キヲ見テイルゾ

中級 FLOOR 14 60秒

TOP VIEW



QUARTER VIEW



……理想のライン

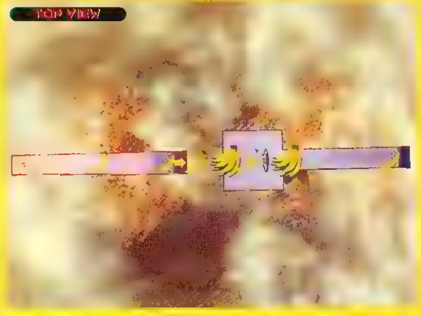
ボールの行く手を阻む性質を持ったブロックが、フロア上にいくつも設置されている。ゴールへ向かって強引に中央突破することもできるが、ブロックの動く法則(左下カコミ参照)を知っていても、結構ハマりやすい。ここは遠回りになるが、安全を考えて外周を通っていくのがオススメルートになる。

外周を通れば、ブロックを避けやすいぞ。

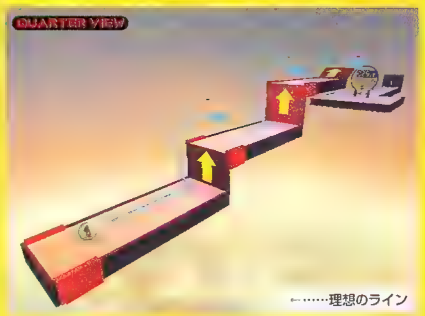
跳んで、跳んで～♪

中級 FLOOR 13 30秒

TOP VIEW



QUARTER VIEW



←……理想のライン

3段目は、床の傾斜を利用して跳ぶように。

段差となった部分に設置されたジャンプ台を利用して上っていくフロア。ただ、2段目まではジャンプ台を利用するが、最後のゴール地点へ向かう部分はボールを加速させて跳ぼう。ジャンプ台を使えば房バナナを取れるのだが、着地するときにゴールゲートへ激突してフォールアウトしやすいからだ。

ブロックの運動法則

おサルが止まっていれば、ブロックも動かない。が……、

おサルが動くとブロックも動く……。イヤな性格だね。

フロア14で初登場となるナゾのブロック。これは、バナナレバーでブロックに対して右方向を含む入力をすると右側へ寄り、左方向を含む入力をすると左側に寄るという、左右のみに可動する障害物である。そのため、ボールの行く手を阻む動きをするというわけなのだ。ただ、突如移動方向が変わることがあるのもナゾな部分のひとつ。実は、このブロックの可動域には限界があり、その可動域の限界までブロックが勢いよく移動すると、そこで反射するのだ。よって、あらかじめ可動域の限界を把握しておくといいぞ。

床が動く!? 縦に動く!?

床が縦に動いてジャンプ台の役割をするフロアが、中級コース以降で多く登場する。もちろんジャンプ台の役割だけじゃなく、障害物として登場するフロアもあるのだが……。

ただここで1つだけ言えるのは、「空中にいるという不安定な状態だと、床を見失ってフォールアウトしてしまいがちである」ということ。そのため、床が縦に動くところでは、ボールの速度を落としてできるだけ垂直に跳ぶようにしたほうがよい。また、これはジャンプ台に限った話ではなく、単にボールがバウンドしたときも同様だ。

動く床前で一息つこう。余裕を持ってジャンプするべし。

ジャンプ中は下の状況が分かりづらい。できるだけ垂直に。

おサルの習性：おサルには"とある"習性がある。それは"バナナやゴールが近づいたときに、そちらの方向を眺める"というもの。ちなみにバナナとゴールの両方が近くにあるときは、ゴールを優先して眺めるようだ。「だからなんなの？」と言われれば……それまでなのだが、おサルの欲張りな性格が表れており、実に心温まる光景かと……。

弾幕の嵐を打ち破れ!!

©CAPCOM CO.,LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.
SUPPORTED BY CAVE CO., LTD.

プロギアの嵐

盛り上がり最高潮、今が旬の『プロギアの嵐』。今回は、先行攻略として2周目突入のための戦略と、難関の縦スクロール面、ステージ4の攻略をお届け。

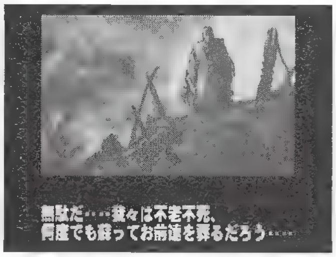
※本攻略記事中では、ガンナーモードを「Gモード」、ファイターモードを「Fモード」と表記しています。また、自機の攻撃形態の総称として「モード」という表記を使用しています。

Text：RED（システム＆道中攻略）＆善之字元帥（ボス攻略）

真の嵐に挑戦せよ！
2周目突入の条件と戦略

本作は条件を満たしてワンコインクリア（全5ステージ）した場合のみ、2周目をプレイすることができる。条件は2通りで、どちらかを満たせば2周目突入用のエンディングとなり、エンディング終了後に2周目がスタートする。どちらの条件を狙うかで、プレイの方針もかなり変わってくるので、自分の腕やプレイスタイルに合ったほうを狙っていくようにするといい。

1周目はクリアできるけど、なかなか2周目に行けない、という人は、今回の記事を参考に2周目を目指してみよう。


無駄だ・・・我々は不老不死、
何度でも蘇ってお前達を葬るだろう・・・

条件を満たしてこのエンディングになれば、2周目に進むことが可能。

条件その①
「2ボム以内」を狙う場合

条件その①は、ボムの使用を計2回以内に抑えて1周クリアする、というもの。ミス数は関係なく、残機が許す限りは何回ミスしてもOKだ。

ボムを使うのが苦手な人や、ギリギリの弾避けを楽しみたい人、とことんジュエリングで稼ぐパターンを作りたい人には、この条件で2周目を目指すことをオススメしたい。

プレイの基本方針は単純で、どんなにピンチになっても、ひたすらボムを使わずに突き進んでいくだけ。

ボムの使用を考えるのは、残機が1～2機まで追い込まれた時点。精神的な問題だが、残機がゼロになってからよりも、残機が1～2機ある状態のほうが、余裕を持ってボムを有効活用できるハズ。最後の1機になってからボムを使おうとしても、2発使わずにミスってしまいがちだ。

とくにステージ5ボスに関しては、「危なくなったらボム」という対応が難しい攻撃が多い。ギリギリで1周クリアできるレベルだと、ステージ5ボスとの戦闘中に残機が底をつくケースが多いので注意しよう。ステージ5ボスの最終形態で、ボムを2回使う前にゲームオーバー、なんてことになると悲しいぞ。

残機が1〜2機になったら、ボムを使うことを考えよう。残0ではやや遅い。

残機を消耗しやすいのがこの条件の難点。ラスボスで力尽きないように頑張ろう。

条件その②
「1ミス以内」を狙う場合

条件その②は、ノーミスor1ミスで1周クリアするというもの。ボムは何発使ってもOK！　残機を減らしやすい条件その①狙いに比べ、成功すれば必然的に多数の残機を2周目に持ち越せるのが、最大のメリットといえる。

ボムアイテムはステージ2～5の道中で合計5発出現するので、ノーミスでも最大8発、1ミスなら最大11発ものボムを使えることになる。追い込まれた際に的確にボムを使っていけば、かなり安全にプレイを進めることができるだろう。緊急回避でボムを使うのが得意な人には、こちらの条件をオススメしたい。

ただし当然のことながら、条件その②狙いの場合、ボムを3発以上使った後に2ミスしてしまったら、その場で2周目挑戦権を失ってしまう。これは大きなプレッシャーとなる。残機を5～6機も残して1周エンド、という悲しい状況も実際に起こりうるのだ。

条件その②を狙うなら、ボムを使うことになりそうなポイントを絞っておこう。自分が苦手な場面を洗い出しておき、そこで危ないと思ったら躊躇せずにボムを使っていくのだ。1機目が早死にしたら、条件その①への変更もアリ。

2回ミスしたら、その時点でいきなり失格となってしまうところが恐ろしい。

危ない場所をチェックしておき、ヤバイと思ったらすぐにボムを使っていこう。

ゲー事典

オススメの条件はどっち？：「結局、どっちの条件を狙うのが楽なの？」という声が聞こえてきそうですが、とりあえず2周目を見るだけならば、条件その①を狙っていくほうがオススメです。とはいえ、どちらの条件を狙うにしても、ある程度の実力が伴っていないと達成は厳しいのですが……。

STAGE 4

忘れられた遺産

これまでとは一転して、上方向へのスクロールとなるステージ4。キーとなる敵を確実に破壊して、画面端へ追い込まれないように気をつけよう。

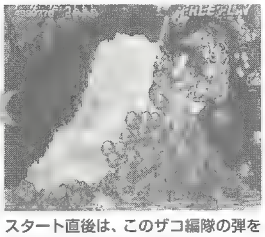
ステージ4 道中の心得

上スクロールとなるステージ4だが、敵の出現パターンを把握していないと、「画面右下に追い込まれて、敵を撃てなくなって……」、というパターンでミスすることが多い。特に、耐久力の高い中～大型機や、大型の固定砲台には注意が必要だ。出現位置とタイミングをしっかり覚え、先手をとって確実に破壊することを心掛けよう。

エリアA

ジュエルシンボル（以下シンボル）がダイヤなら、スタート直後のザコ（ビットボーイ）編隊を、弾を撃たせてからGモードで破壊して稼ごう。

その後の砲台＋ビットボーイ編隊は、無理に稼ごうとしなければ問題なし。覚えておきたいのは、ここの砲台やザコ戦車の処理が遅れると、エリアBのオタケビ3rd（中型機）の出現数が減るということだ。稼ぎたい人は要注意。


スタート直後は、このザコ編隊の弾を引きつけて、Gモードでジュエリング。

砲台は意外に耐久力が高いので、完全に破壊するまでしっかり撃ち込もう。

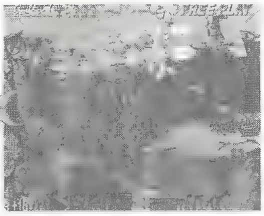
エリアB

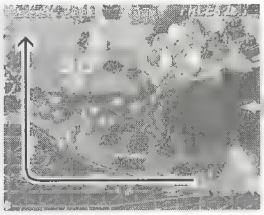
前半の難所となるエリアB。まず注意したいのは、最大3機出現するオタケビ3rdだ。対応が遅れると、いきなり弾に囲まれてピンチになりやすい。出現タイミングを把握し、出現と同時に左からFモードで撃ち込んで破壊しよう。

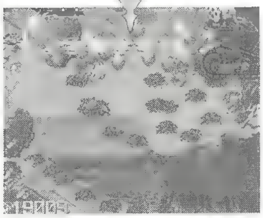
1機目のオタケビ3rdを破壊してシンボルをダイヤにしたら、後続のオタケビ3rd～その後のザコ戦車群は、Gモードで撃っていく。シンボルがダイヤの状態ならば、ここはひたすらGモードで進んだほうが安全だ。ダイヤの宝石をかなり落としてしまうことになるが、ザコ戦車群をあらかた破壊するまでは、気にせずGモードのまま進もう。

ザコ戦車を撃っている間は写真の矢印のように移動し、ヘビーディーガー（大型戦車①）が出現する時点で画面左上付近に位置しておく。ヘビーディーガーの出現と同時に左側から撃ち込めば、素早く破壊することができ安全だ。

稼ぎたい場合は、手前のザコ戦車2列を破壊したあたりで、いったんFモードにしてダイヤの宝石を回収。ザコ戦車群をFモードで撃って再度シンボルをダイヤにしてから、残りのザコ戦車をGモードで撃ってジュエリング、という流れで進もう。

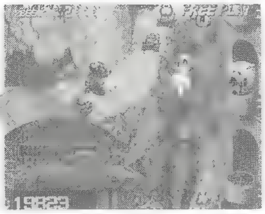

オタケビ3rdを出現と同時にFモードで破壊。ここで出遅れると危険。

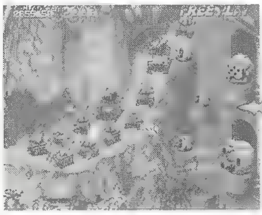

2～3機目のオタケビ3rdとザコ戦車群を、Gモードで撃ちながら移動する。


このヘビーディーガーを、画面左から撃って早めに破壊してしまうのが重要。

エリアC

ショットを撃たずに、砲台と戦車の弾を少しずつ避けながら画面下を左に移動。道路上のザコ戦車がすべて出現したところをFモードで一気に撃ってジュエリングすれば、シンボルをダイヤにすることができる。無理に狙う必要はないのだが、ここでシンボルをダイヤにしておくと、この次のエリアが安全かつ稼ぎやすくなる。余裕が出てきたら狙ってみよう。

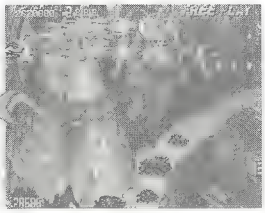

画面下を少しずつ左に移動して、ザコ戦車や砲台からの弾を避ける。

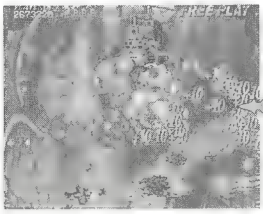

ザコ戦車がすべて出現したら、Fモードで撃ちながら上に逃げる。

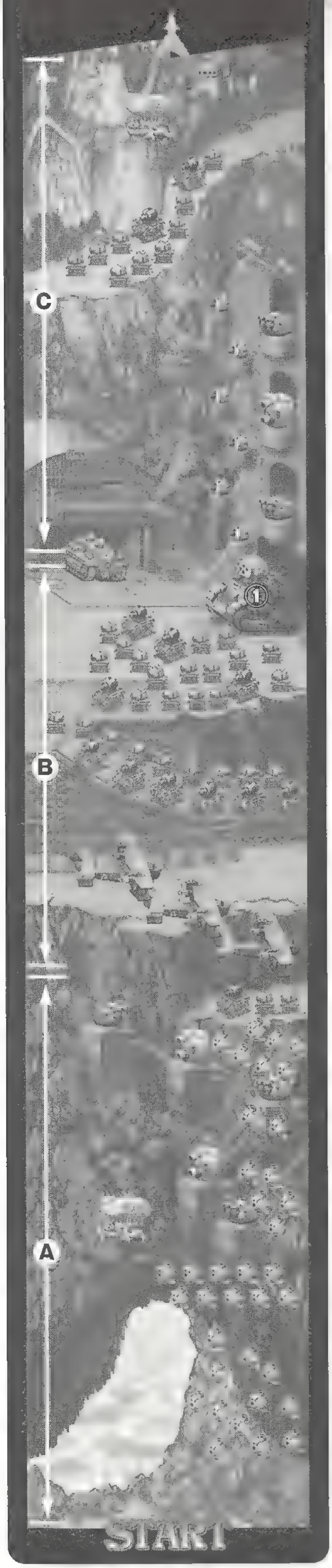
エリアD

中型のヘリ・ジェイルボーイが出現する。出現直後は左からショットを撃ち込んでダメージを与え、弾を撃ち始めたら下に回りこんでGモードで応戦しよう。弾を撃ち始めるのとほぼ同時にザコも攻撃してくるが、シンボルがダイヤの状態なら、大部分の弾は連鎖で消えてくれる。

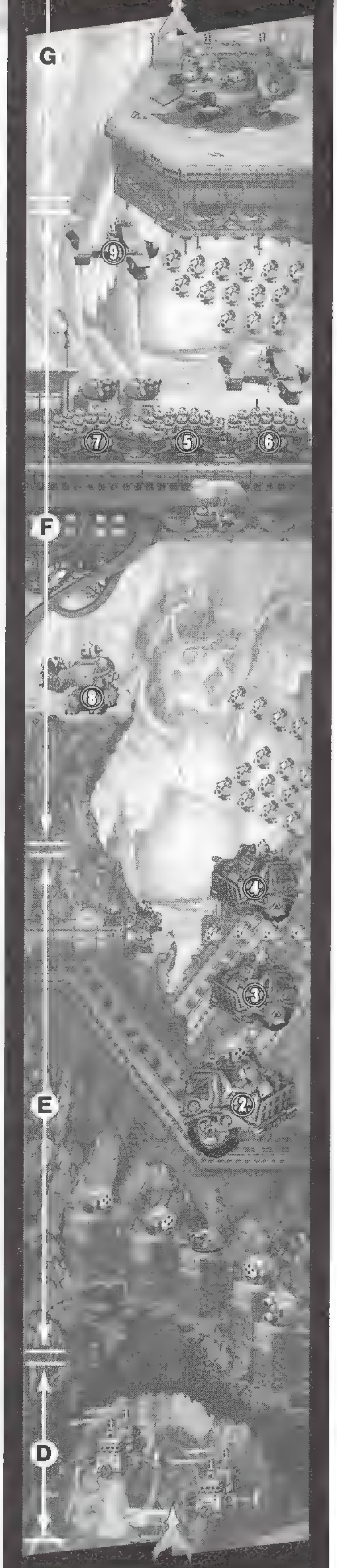
シンボルがダイヤでなくても同様の対処でOKだが、弾が消えにくくなる点には注意。


ジェイルボーイが出現したら、まずは横からFモードで撃ち込んでおく。


弾を撃ち始めたら、ジェイルボーイの下に回りこみ、Gモードで応戦。

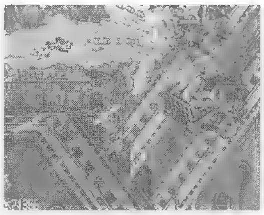


ゲー事典 **ジェイルボーイの出現数について：**マップ上のエリアD、エリアGに出現するジェイルボーイは、破壊するタイミングで出現数が変化する。エリアDでは、1機目を早めに破壊すると2機目が出現。エリアGでは普通にプレイすると2機しか出現しないことが多いが、ボムを使うなどして無理やり早く破壊していくと、最大5機まで出現することが確認されている。



エリアE

レール上を移動する巨大な砲台・パラマウントディーガーが3台出現。ここは②を破壊後、④→③の順番で破壊すると、1UPアイテムが出現するようになっている。③に弾を撃たれてしまうことになるが、落ち着いて対処すれば十分避けられる。確実に1UPアイテムをゲットしよう。

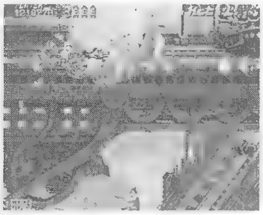


上→下の順でパラマウントディーガーを破壊すると、1UPアイテムが出現。

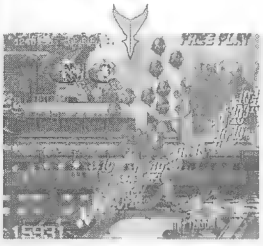
エリアF

ボムキャリアー破壊後、線路上を左から走ってくるダースディーガー（⑤）を、出現直後の弾を撃っているときにFモードで破壊（シンボルをダイヤに）。右のダースディーガー（⑥）はGモードで撃ってダイヤの宝石を稼ぐ。続いて左から出現するダースディーガー（⑦）は、下から回り込んで左からFモードで撃とう（再度シンボルをダイヤに）。

線路を越えた直後、オタケビ3rd＋ビットボーイの大群が出現するが、シンボルがダイヤならGモードで撃っていくだけで楽勝。注意したいのは、左の崖に出現する中型戦車⑧→オタケビ3rd（⑨）の連携。出現パターンを覚えておかないと、オタケビ3rdの弾幕に巻き込まれやすい。



左から出現するのを待ち構え、Fモードで破壊してシンボルをダイヤに。

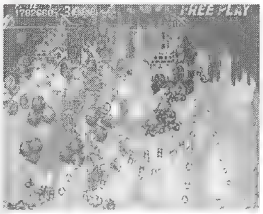


すかさず右のダースディーガー（⑥）をGモードで破壊し、ダイヤの宝石を稼ぐ。

エリアG

大型ヘリ・ベロクロンの攻撃パターンは、3面で登場したものと同じ。Fモードで撃ち込んで早めに破壊しよう。

このエリアのジェイルボーイは、下からGモードで撃ち込んでいけばOK。オタケビ3rd（⑨）かベロクロン破壊時にシンボルをダイヤにしておけば、この場面が楽になる。



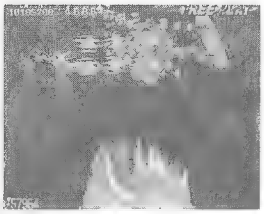
Gモードのまま、ジェイルボーイを撃っていく。抜けてくる流れ弾に注意。

エリアH

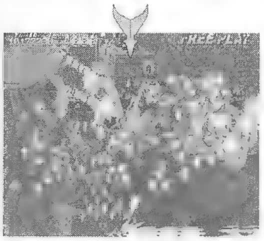
ステージ最後のこのエリアは、非常に難度が高く、きっちりパターン化するのもなかなか骨が折れる。比較的簡単なのは、1機目のオタケビ3rdをFモードで撃ってシンボルをダイヤにしたら、最後までGモードで進む方法だ。

もちろん、すべての敵弾を消せるわけではないので、ある程度は弾避けせざるを得ない。基本的には、画面下で大きく左右に動きながら弾を避け、ジュエリングで広範囲の弾幕を消したら安全な位置に逃げる、という感じになる。

稼ぐなら、2～3機目のオタケビ3rdの直前でFモードに↓オタケビ3rdをFモードで撃ってシンボルをダイヤに↓Gモードでジュエリング～というサイクルで進もう。



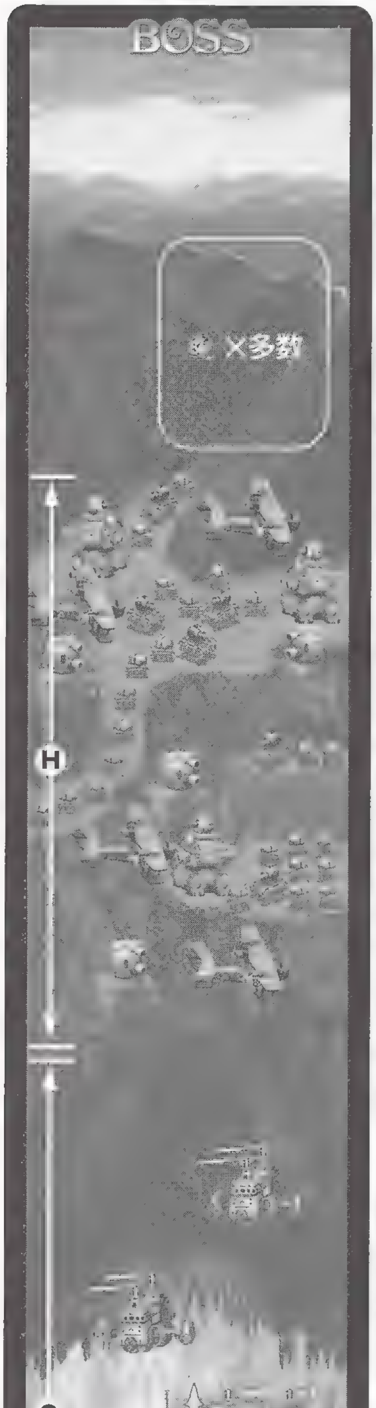
1機目のオタケビ3rdをFモードで破壊し、ここでシンボルをダイヤに。



ひたすらGモードで敵弾を消しながら進んでいく。漏れてくる流れ弾に注意。

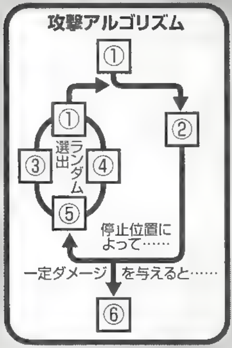
※ステージマップ補足

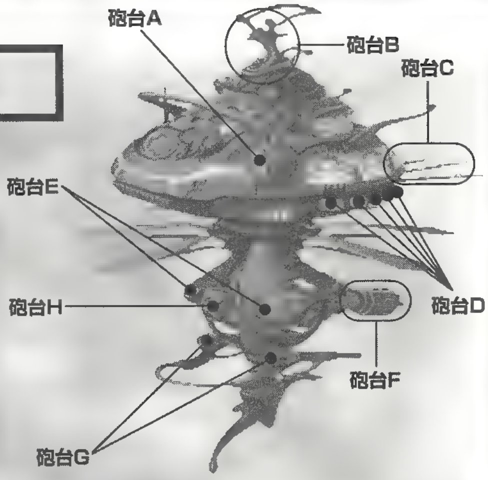
ステージ4の地形は一部多重スクロールになっています。このため、マップ上の中型戦車⑧の出現位置が、実際のプレイとは異なる印象を与えるものとなっていることをご了承ください。実際のプレイでは、中型戦車⑧は線路を越えた直後、オタケビ3rd（⑨）の直前に出現します。



ゲー事典 **アイテムの回収について：**1UPやボムのアイテムが出たら、即座に回収したくなるものだが、あせって回収する必要はない。特にボムアイテムを無理に回収しようとすると、直後の敵への対応が遅れて危険な場合もある。これらのアイテムは、ベロクロンのあたりまで泳がせておいても消えたりはしないので、安全なタイミングを見計って回収するようにしたい。

1次形態





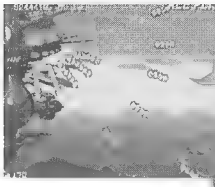
ボス1次形態の攻撃は弾同士の間隔が狭く、回避に繊細なレバーさばきが要求される。その攻撃内容はボスが停止した位置によって決定されるので、あらかじめ弾幕を回避しやすい場所に移動しておくことが重要だ。

攻撃の"前兆"を見逃すな!

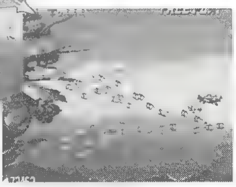
STAGE 4 BOSS

クラーケン

1次～2次形態の攻撃は、その序列のほとんどがランダム。わずかな前兆をきちんと察知しないと、思わぬ窮地に追い込まれてしまうことがあるかも……。



最初の攻撃は自機を狙わない5ウェイ。あらかじめ機体を画面の一番下に置いておこう。

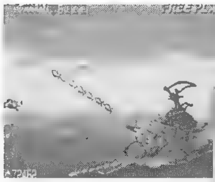


直後に軌道変化弾。正確に自機を狙っているので、一方向に移動を続ければ回避可能だ。

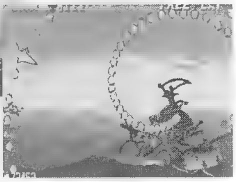
攻撃③：砲台Dから角度固定弾→砲台Fから軌道変化弾

難しさ	★★

ボスが左端に停止したら、この攻撃の合図。角度固定の5ウェイ→自機を狙う軌道変化弾と連続する攻撃なので、回避は画面一番下から上方向へと、常に動き続けるのがコツだ（途中で下方向に切り返そうとすると、軌道変化弾に追いつかれる可能性が高い）。もちろん、回避中もGモードで撃ち込んでダメージを与えること。



針弾が自機に到達するまでに、角度固定弾の死角を見切り。慣れればそれほど難しくない。

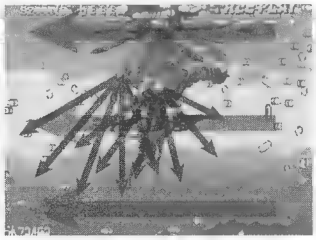


最後の角度固定弾はすき間が狭い。初心者は移動速度の遅いGモードで回避しよう。

攻撃④：砲台Aから角度固定弾＋砲台Cから速度変化弾→砲台Bから角度固定弾

難しさ	★★

ボスが画面右下に停止したときの攻撃。まずは自機を狙わない青弾がばらまかれ、直後に自機を狙う針弾（減速→加速する）が飛んでくる。素早く角度固定弾のすき間を見切り、そのすき間で針弾を回避。最後に砲台Bから撃ち出される角度固定弾は間隔が狭いので、自信のない人はGモードで弾避けしたほうがいいだろう。

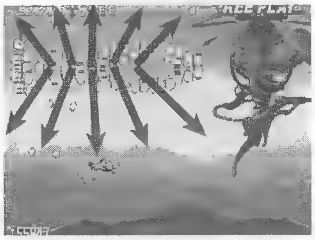


水平方向と垂直方向、2つの射撃角度からなる弾幕。弾避けには素早い視野の切り替えが要求される。

攻撃⑤：砲台Eから扇状のバラマキ弾＋砲台Dから弾吐きカプセル弾

難しさ	★★★

ボスが画面上部に停止したら、低速扇弾＆水平方向に弾を吐くカプセル弾がくる前兆だ。どちらも弾速は遅いものの、2つの異なる角度から弾が飛来することになるため、回避はかなり難しい。特別な攻略法は存在しないので、自機を画面左下に置き、カプセルからの弾に対して安全な縦軸を確保しつつ、扇弾は水平方向にのみ動いて避ける……、という動きを繰り返そう。



6ウェイミサイルの軌道に大型弾が残り、大型弾は複雑な軌道を描きつつ画面中に広がっていく。

攻撃⑥：砲台Hから弾吐きミサイル6ウェイ

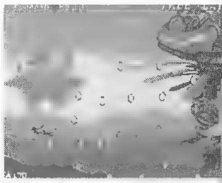
難しさ	★★

ボスに一定のダメージを与えたあとの攻撃。まず、ミサイル（6ウェイ）の弾道に大型弾が置かれ、その後大型弾が画面全体に移動をはじめる。最初のうちはミサイルの間隔が狭く、弾避けも簡単だが、時間とともに攻撃が厳しくなるので、なるべくボスに接近してFモードで撃ち込もう。撃ち込みが十分なら、2回目のミサイルが発射された瞬間あたりで撃破できるはずだ。

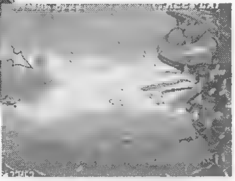
攻撃①：砲台Gから狙い弾連射→砲台Eからバラマキ弾

難しさ	★

ボスの攻撃は必ずここからスタートするが、攻撃②の直後、ボスが右中央に停止したときも、この攻撃がくる可能性がある。攻撃自体は単調なので、あらかじめ画面左端に構えておけば回避は容易なはず。



弾幕は全部で2種類。最初に少量の連射弾（中央が自機を狙っている）が飛来し……、

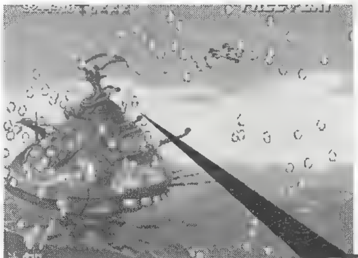


画面全体に弾速の遅いバラマキ弾が展開される。弾同士の間隔も広く、回避は楽勝だ。

攻撃②：砲台Aから棒状ビット射出

難しさ	★★★

ボスが移動しながら「棒」のようなビットを射出、ビットからは無数の弾が繰り出される。攻撃中、ボスは常に画面中を移動するため、自機との距離によっては回避スペースが狭くなることに注意。とくに、ボスが左へと移動をはじめたときは、早めに画面前方へ出たほうがいい。なお、1次形態のアルゴリズムは、基本的にこの攻撃と攻撃①③④⑤の繰り返し。攻撃終了時に停止した位置をよく見て次に備えよう。



大量の低速弾が画面中に広がる。ボスの上を抜けなければならない状況になると難しい。

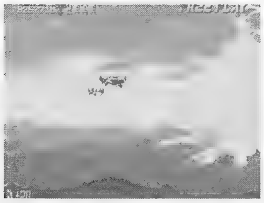
弾を生むビットがこれ。砲台Aから射出され、弧を描きつつ画面上へ消えていく。

ゲー事典 **1次形態の攻撃・補足**：攻撃⑥は、ボス戦に突入してから一定時間が経過したときにも発動する。この場合、ボスの耐久力は（ダメージを与えて発動させたときに比べて）高いので、かなりの長期戦を覚悟しなければならない。まあ、普通に撃ち込んでいれば、そのような事態にはまず陥らないだろうが……。

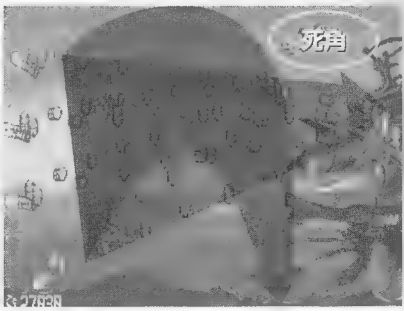
攻撃①：砲台Cから加速弾を噴き上げるミサイル

難しさ ★

超高速のミサイルが、大型の加速弾を噴き上げながら飛来する。まともに避けようとすると非常に難しいため、手を焼いているプレイヤーも多いと思うが、実はボスの真上が安全地帯になっている。また、ボスはこの攻撃をはじめる前に、必ず「全体が光る（左写真参照）」というサインを出す。攻撃の節目はボスの目の前で待ち、光ったらすぐに移動しよう。以上の2点さえおさえておけば、この攻撃でミスすることはほとんどなくなるはずだ。

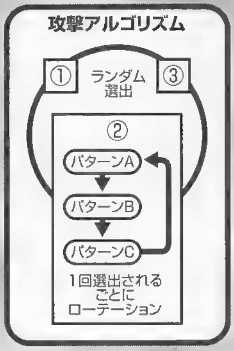


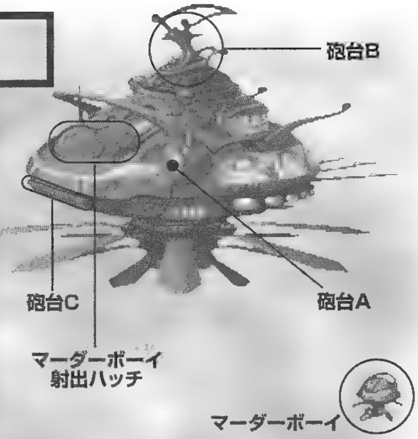
攻撃が始まる直前に、ボス全体が光る。このサインを見逃さないようにしたい。



ボスが4発の超高速ミサイルを発射、ミサイルは加速弾を噴き上げながら飛び去る。死角はボスのちょうど真上だ。

2次形態



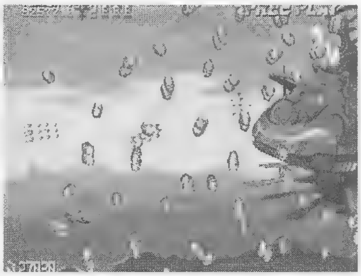


2次形態の攻撃は、①～③からランダムに選択される。ただし、攻撃②には一定の法則があるので、そのセオリーもきちんと理解しておきたい。とくに、スコアを稼ぐ人は要チェックだ！

攻撃③：砲台Cから扇弾連射＋砲台Bから狙い弾

難しさ ★★

扇弾と数発の針弾による複合攻撃で、画面全体に弾幕が広がる。一見すると難しそうだが、どちらの弾も正確に自機を狙っているため、難度はそれほどでもない。あまり大きく動かず、「扇弾のどの弾が自機を狙っているのか」をよく見極めよう。



数多くの弾がばらまかれても、自機に当たるのはわずか数発。あまり大きく動かず、扇弾を見切ること。

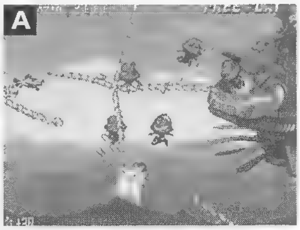
攻撃②：ハッチからマーダーボーイ射出＋砲台Aからの連射弾

難しさ ★～★★★

ハッチから小型機「マーダーボーイ」を射出する攻撃には、全部で3パターン（A～C、写真参照）が存在する。ただし、この攻撃はやや特殊で、ずっと粘っていても合計4回までしか選択されることはない。また、実際に攻撃が選択されたときには、A→B→C→Aの順にパターンが発現することも覚えておきたい。

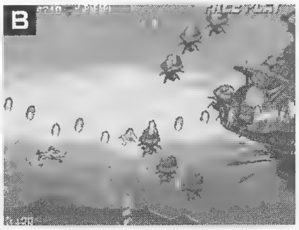
それでは各パターンへの対処法について。まずAに対しては、Fモードでハッチ周辺に撃ち込み、小型機を出現と同時に倒していけば問題ない。スコアを稼ぐ場合は小型機を泳がせ、弾を吐かせたあとにGモードでジュエリングすることになるが、かなりの危険は覚悟しておくこと。BとCに対しては、本体から同時に弾を撃たれるため、Gモードで小型機からの弾を消しつつ弾避けするのが基本になる。できればあらかじめジュエルシンボルを育てておき、ジュエリングによる弾消し範囲を広げたい（B&Cはスコアを稼ぎにくい）。

A



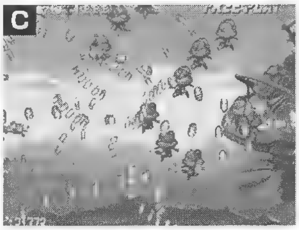
小型機が十字弾と単発弾をばらまく。スコアを稼ぐ人はこの攻撃で粘ることになるが……。

B



3機編隊の小型機が出現し、ボス本体からも連射弾が。小型機の弾は自機を狙っていない。

C



小型機の動きはBと同じだが、本体からの連射弾が3ウェイになっており、難度は高い。

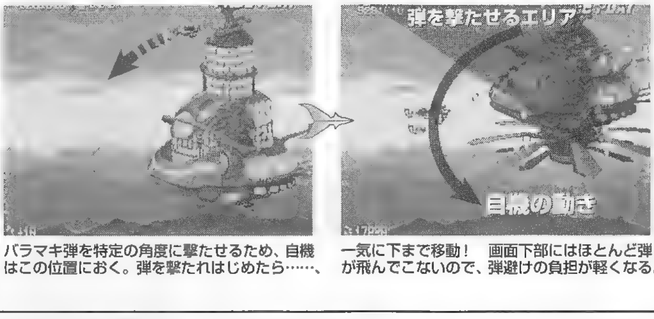
最終形態

最終形態のアルゴリズムは、2つの攻撃の繰り返し。長期戦にならないよう、接近してFモードで撃ち込め！

攻撃②：頭部パーツから加速バラマキ弾

難しさ ★★★

頭部パーツが伸び、無数の弾をばらまく。弾幕はある程度自機を狙っているため、思い切ってボスに近寄り、射撃角度を誘導すると避けやすい。なお、時間が経過すると、バラマキ弾を撃つ回数も増えていくが、Fモードで普通に撃ち込んでいればそれほど時間をかけずに倒せるはず。

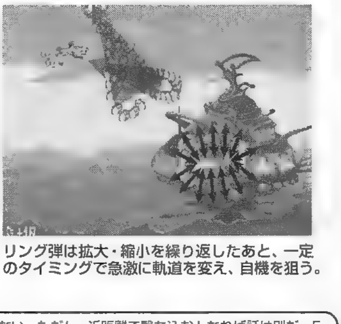


バラマキ弾を特定の角度に撃たせるため、自機はこの位置におく。弾を撃たれはじめたら……、一気に下まで移動！　画面下部にはほとんど弾が飛んでこないので、弾避けの負担が軽くなる。

攻撃①：リング弾

難しさ ★★

リング状に並んだ大型弾が拡大・縮小を繰り返し、自機めがけて連続で飛来する。回避方法は、あらかじめ画面下端に構え、タイミングよく上に移動するのがベストだ。



リング弾は拡大・縮小を繰り返したあと、一定のタイミングで急激に軌道を変え、自機を狙う。

プレイが上達に直結する楽しさ

プロギアを遊んでいてよく感じるのが、「あれ？　俺はいつの間にうまくなったんだ？」ということ。実のところ、ゲームの攻略を生業とする我々としては、本来このような上達法は自戒すべきことである。しかし、とくに攻略法を編み出すわけでもなく「弾が見える」ようになるのは、何とも気持ちのいいものだ。そして、プロギアの魅力は、まさにこの一点に集約されている。つまり、楽しんでプレイすることが、そのまま上達につながるのである。（善之字元帥）

ゲー事典

モードによる攻撃力の差： 射撃目標に対して一定以上の距離がある場合、FモードとGモードのどちらでも、攻撃力にそれほど差はない。ただし、近距離で撃ち込むとなれば話は別だ。Fモードのガンナーは敵との距離が近いほど連射が効くので、Gモードとの攻撃力の差が歴然となる。ボス戦でダメージ効率を優先するなら、なるべく近寄ってFモードで撃ち込もう。

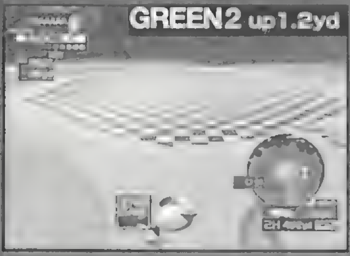
木漏れ日、大地に弾ける

ダイナミックゴルフ

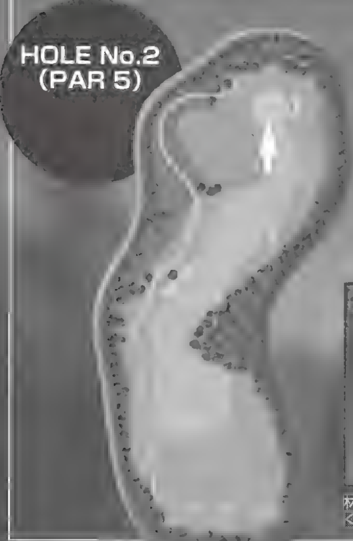
DYNAMIC GOLF

まずはアウトコースから紹介。コース全体の地形とグリーンの傾斜を知っておくとサクサクと進めるようになるぞ!!

[illegible]



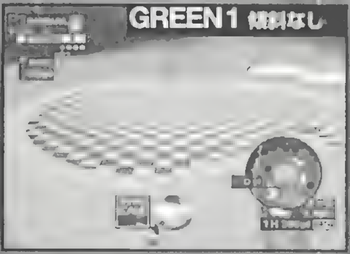
GREEN2 up1.2yd



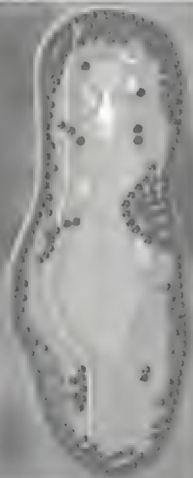
HOLE No.2
(PAR 5)

[illegible]バーディー狙い。[illegible]

林に引っ掛けても、フェ[illegible]くれることが多い。



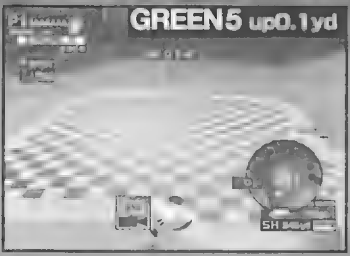
GREEN1 傾斜なし



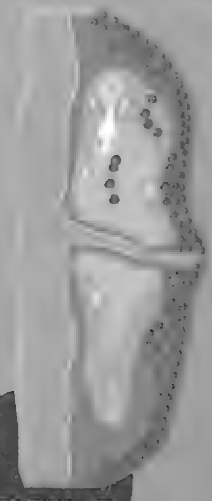
HOLE No.1
(PAR 4)

[illegible]

◆コースマップ中の矢印は各グリーン写真のパット方向を示しています

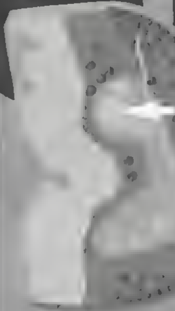


GREEN5 up0.1yd

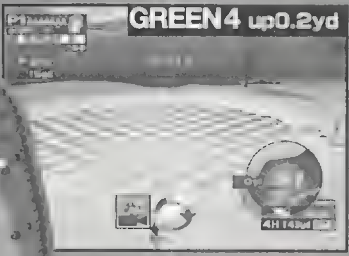


HOLE No.5
(PAR 4)

[illegible]

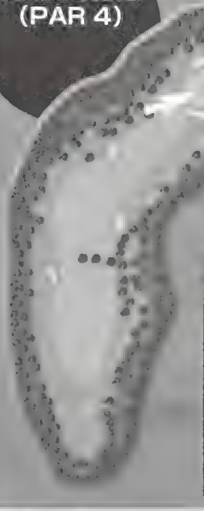


HOLE No.4
(PAR 3)



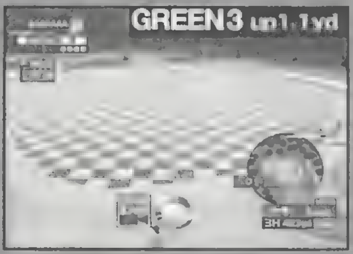
GREEN4 up0.2yd

[illegible]



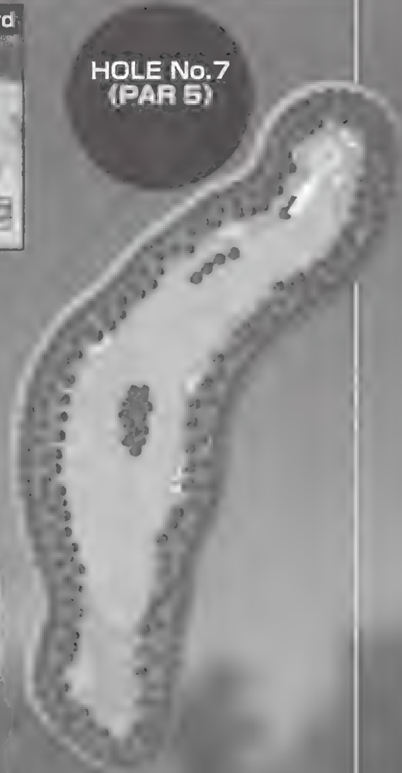
HOLE No.3
(PAR 4)

[illegible]

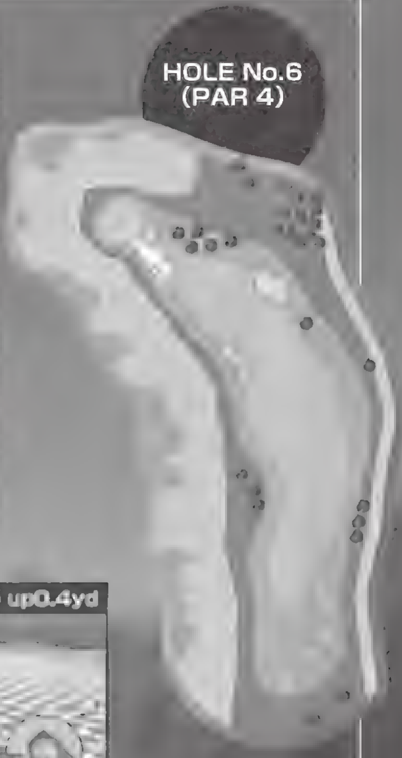


GREEN3 up1.1yd

ゲー事典 **用語補足:チップイン** グリーン外からのアプローチで直接カップインすること **アウト(コース)** クラブハウスを出て最初の9ホール。戻りの9ホールはイン **アゲインスト** [illegible]風。追い風はフォロー **ティーショット** 第1打目 **キャリー** ショット後、直接ホールが地面に触れるまでの距離。落下後転がったボールの距離はランと呼ぶ。



[illegible]



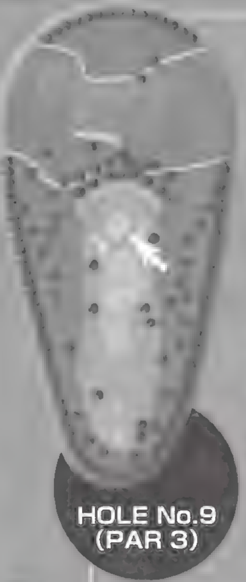
[illegible]ッドの場合、直接ピンを狙う[illegible]

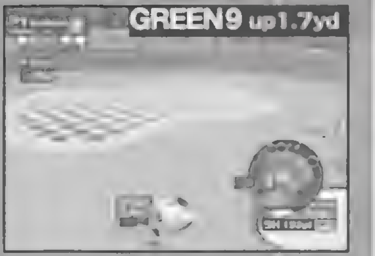
飛距離一覧

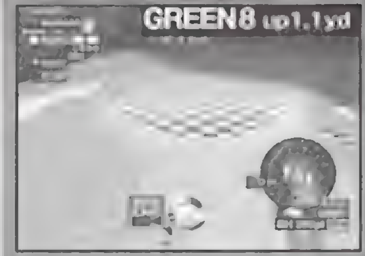
本作に登場する4キャラの、各クラブに対応した飛距離をまとめてみた。ランも含めた期待値だが、フルパワー（欄外参照）のときはキャリーでこの飛距離が出ると考えて構わない。

単位：yd

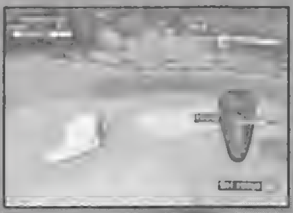
	DAVID	GEORGE	BARBARA	KYOKO
1W	250	240	230	210
3W	230	220	210	190
4W	210	200	200	180
3I	190	180	170	160
4I	180	170	160	150
5I	170	160	150	140
6I	160	150	140	130
7I	150	140	130	120
8I	130	120	120	110
9I	110	100	100	100
PW	80	80	80	80
SW	60	60	60	60



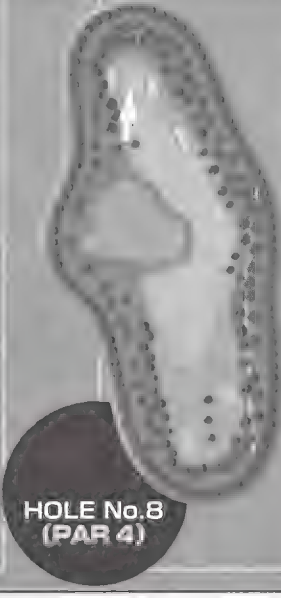




[illegible]



[illegible]



[illegible]

1ラウンド100円でOK!?

本作には「18ホールチャレンジ」というモードがあるんだけど、じつはこれ、全ホールバーディーペース（18アンダー）なら1コインで回りきってしまうことができるのだ。1ホールだいたい3、4分で終わるので、合計で1時間弱。スーパーショット打ち放題でリアリティ溢れるコースを満喫でき、それが1時間100円！　しかもそんなに難しくない！　こんな贅沢は、実際のゴルフでも味わえませんぜ（笑）

ゲー辞典 [illegible]干の差が出る。とくに最大級の強さで回した場合は、表示される期待値よりもかなり遠くまで飛んでくれるのだ。ドライバーを打つときは嬉しいが、逆にアプローチなどの正確さが必要な場面では、力まず「普通に」回す精神が要求されるぞ。

長旅へ出立する準備は良いか？

戦国伝承2001™

このゲームを攻略するカギは、連続技と忍術。それぞれの使い方をしっかり把握して、サクサク進めるようになれば、面白さ倍増だ！

©SNK 2001　Developed by NOISE FACTORY
Text　MVP

忍びの特性を把握せよ！
基礎知識を学ぶ

忍術やアイテムの特性をしっかり把握して、効果的に使えるようにしよう

「戦国伝承2001」は、攻撃ボタンがA（斬り）とB（素手）の2種ある他は、あまり複雑な操作がないので、基本操作はそう難しくないはず。

逆に操作系がシンプルということは、敵に対する自分の動きや、緊急回避手段が重要視されることを意味する。難度も結構高いので、操作に気を配ってもらいたい。

では早速本題に。ここでは4人のプレイヤーキャラ（途中で2人増える）の性能、とくに無敵時間がある忍術について見てもらいたい。忍術は体力ゲージ下の忍ゲージを消費して使うが、消費量が少ないので積極的に放出するのが得策だ（究極忍法は別）。

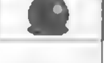
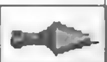
忍術を温存していくとザコ戦もかなりキツイのがこのゲーム。惜しまず使おう

アイテムを知る

投げアイテムは回復、点数アイテムと違い、1つ拾うと3つストックされるようになっている。持っている投げアイテムとは別のものを取ると、それまでのストックがなくなってしまうので注意したい

また、面によって多く出る投げアイテムの傾向が違うので、溜め込まずにこまめに使っていくようにしよう。

投げアイテム

爆弾 	**手裏剣**
放物線上に爆弾を投げる。ヒットすると、至近距離にいる敵もまとめて燃やせるのがウリだ。	標準的な飛び道具。取り立ててストックしておく必要もないので拾ったらドンドン使っていこう。
苦無 	**皿**
敵を貫通するのがポイント。ただし相手は倒れないので、とどめに使ってそのまま奥の敵へ攻撃だ。	手裏剣同様に特筆すべき点はない。アイテムは基本的に攻撃力が低いので、ストック価値はないぞ。

忍四傑の全忍術を徹底解析

金剛

↓↓+A	こん棒を伸ばして触れた相手を前方に投げる。1対1で効果的。
↓↓+B	こん棒をブーメランのように前方へ投げる。キャッチまで無敵。
つかみ時↓↓+A or B	投げ系の忍術。影連と非常に似た感じで使いやすい。

オススメ忍術解説

どの状況でも↓↓+Bが使いやすい金剛。長時間無敵があるので、こん棒の戻りがヒットすることもある。空中コンボでもいいぞ

影連

↓↓+A	前方に衝撃波を出す斬り。主にザコ戦で使っていくといい。
↓↓+B	突進系の忍術。連続技に使用する。空中コンボには不向き。
つかみ時↓↓+A or B	投げ系の忍術。地面に叩き付けたときに爆風が左右をカバー。

オススメ忍術解説

[illegible]↓↓+Aにより衝撃波を飛ばす忍術が使いやすい。↓↓+Bは連続技にしやすいが、終了時にザコの攻撃を受けやすいので注意

紅

↓↓+A	回転攻撃を仕掛ける。敵が遠いとヒット数が減りやすい。
↓↓+B	分身を4方向へ飛ばす。連続技にしづらいのでザコに使う。

オススメ忍術解説

↓↓+Aがオススメの紅。クリーンヒットを狙うため、足の速さを活かして接近してから当てていこう。これで威力不足も補える

金の隼

↓↓+A	突進から上昇技へ（HIT時のみ）。着地のスキが大きいので1対1用。
↓↓+B	火の鳥をして前方へ射出する。ザコ戦で効果的だ。

オススメ忍術解説

↓↓+Bが[illegible]や、いまいち使いにくい。よって、終了時のスキを差し引いても↓↓+Aを当てていくのが賢明だ

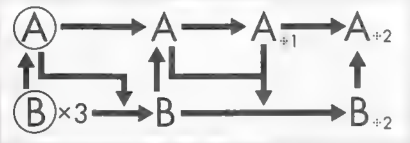
ゲー事典 **空中コンボ情報**　空中コンボにジャンプ攻撃を組み込むことも可能だ。ダッシュで相手を浮かせたあとにキャンセルジャンプをしたり、空中の相手にBを刻んで浮きを高くしてから狙っていこう。ジャンプ中はB→A→Bという感じで空中でボタンを押して多段ヒットを狙おう。また、このあと地上技へつなぐことも可能だ

ここに面白さが
凝縮される！

連続技講座

連続技を知れば、戦国伝承の世界がグンと広がるぞ。

COMBINATION ROUTE



○：始動技　※1：目押し　※2：吹き飛ばし効果

ぜひ覚えて欲しいのがB×3→A→B→A×2→B→Aの高威力コンボ。大抵のザコを1セットで倒せるぞ。A×2のつなぎは、ボタンを連打ではなく目押しする。また、最後のAはダッシュでキャンセルができない。

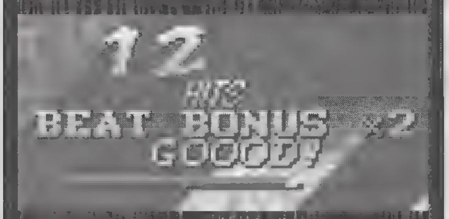
いざ空中コンボへ

上のコンビネーションは扱いやすいが、空中コンボも是非マスターしてもらいたい。空中にいる間、ザコは無防備なので、画面左下のコンボゲージが切れていても連続技になるのがポイント。

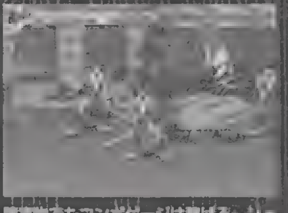
さて、空中連続技の始動はダッシュ（出始めには攻撃判定がある）かダッシュ攻撃となる。相手を浮かせたら、あとは好きなようにお手玉し、落下してきたら再度始動技を当てて浮かせ直そう。つまり、死ぬまで空中コンボを続けられるわけだ。ザコ戦では必須のテクニックになるぞ。

空中コンボは相手が死ぬまでできるだけ入れていきたい。ザコ戦がぐっと楽になるぞ。

コンボゲージを理解する



画面下に表示されるコンボゲージ。このゲージは、ヒット数を増やしてボーナスを得るための目安となるもの（非連続技でも可）。その特徴は簡単で、敵に攻撃すると一定量増加し、徐々に減少するようになっている。0になる前に次の攻撃を当ててヒット数を維持しよう。なお、このゲージはMAXになると点滅し、減少速度が遅くなるのが特徴。一回MAXにすればヒット数がかなり稼げるぞ。

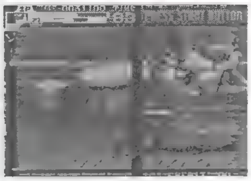


障害物でもコンボゲージは稼げる。ジャンプ攻撃→地上攻撃がオススメだ。

CHECK!!

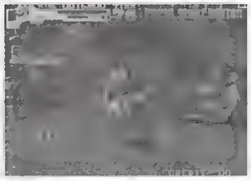
コンボゲージはなんと障害物でも維持できる。障害物でコンボゲージをMAXにし、そのあとザコを[illegible]のも手だ。

コンボ裏情報：アイテムを使う



投げアイテムもコンボに組み込めるぞ。空中コンボがオススメで、苦無なら前方をけん制できる。

コンボ裏情報：投げへつなぐ



B×3の間は、レバーを入れておくと投げに派生する。威力は低いが、必殺投げにも派生可能だぞ。

STAGE 1

CHINA【中国】

選択ステージはまずは簡単な中国からスタート！

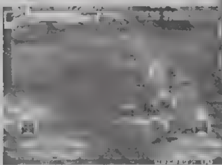
焦るな！ただそれだけだ。

最初は簡単な中国ステージから攻略していこう。ここでこのゲームの基本を学ぶといいぞ。それは敵がいるからといって無闇に突っ込まないことと、敵が攻撃してきそうならすぐにダッシュでキャンセルして逃げることだ。複数の敵を相手にするときは、自分の攻撃が当たっていない奴へ注意を向けよう。

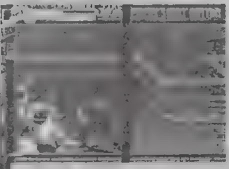
そしてチャンスがあったら空中コンボに持っていって瞬殺するように心掛けたい。

このステージの敵はザコ兵士と突進侍だけ。突進侍は攻撃モーションに入るとほとんど攻撃を当てられず、突進中は遠距離からの斬り攻撃で運良く止められる程度。突進されたら素直に逃げるようにしよう。具体的な対処法は、突進が上下にはこないことを逆手に取って、上下から接近して攻撃することだ。

なお、ベンチなど低いオブジェはAで破壊できるぞ。



敵を倒すとエリアクリアとなってしまう。敵がいる間にオブジェは破壊しておこう。



黄色の突進侍だけは注意したい。とくにエリア2は狭いので危険度倍増！ 上下から接近だ。

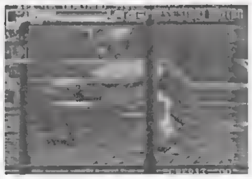
CHINA STAGE BOSS

ボス戦で出るザコは1体にしておけば追加ザコが来ない。また、ボスの攻撃は正面への斬りと3回連続の跳躍踏み付け。上下から接近するか、跳躍踏み付けを上下移動で回避して攻撃しよう。攻撃はB×3→A→B→A×2から忍術につなげれば、3セットで倒せるぞ。なお、上の樽に入っている回復アイテムはボス戦前に取るといい。

連続技はここから入れれば3セットで[illegible]倒せる。ミスをしなければ楽勝だね。

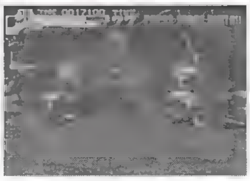
跳躍踏みつけの3回目は[illegible]

立ち回りの秘訣：アイテムを使う



投げアイテムはあくまでサブ攻撃。ステージ1なら突進侍にすべて使っていくといい。温存しないこと。

立ち回りの秘訣：無敵を使う



危険を感じたらすぐに変わり身の術（A+B+Cボタン同時押し）を使うのが重要。一時無敵になるが、体力ゲージを少し消耗する。

MVPの
戦国伝承2001を語る

[illegible]

ゲー事典 ゲージ溜めについて　道中でも忍術を使ったほうがいいが、そのためには忍ゲージを溜めるのがポイントになる　忍ゲージは攻撃を与えれば溜めることができるので、ダッシュ攻撃で浮かせてB×2～3・ダッシュ攻撃……という攻撃力の低い技をたくさん当てる空中コンボのループで忍ゲージを常に維持していこう。

ランダムステージを徹底攻略！

ZERO GUNNER 2

ゼロガンナー2

TM

©2001 PSIKYO

本作の前半4ステージは、出現順がランダムに選択される。どんな順番で出現しても対応できるよう、きっちりパターン化していこう。

Text：善之字元帥

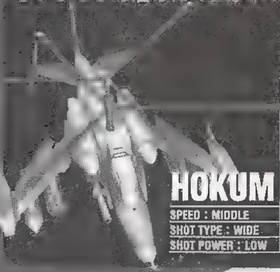
オススメの機体は？

自機を3種類から選択できる本作。その中で最も楽な機体はどれなのだろう？

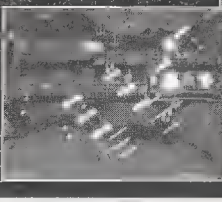
レーザーを装備したコマンチは、攻撃力の低さが難点。特にボス戦では、長期戦になることを覚悟しなければならない。

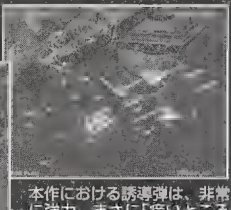
攻撃力強化型のアパッチは、オプションアタックの溜めにくさがネック。たくさん溜め込んだ状態でミスする可能性を考えると、初心者にはオススメできない。

最後のホーカムは、サブショットの誘導弾が強力。オプションアタックも攻撃範囲が広く、ザコ・ボスを問わず活躍してくれるので、まずはこの機体を選ぼう。本誌攻略もこの機体で行なうことにする。



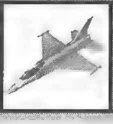
オプションアタックは弾数制限式。援護機が自機をフォローしてくれるタイプだ。





本作における誘導弾は、非常に強力。まさに「痒いところに手が届く」装備といえる。

ステージ道中に出現する小型の敵データ

		①	②
	[illegible] V-22オスプレイ	1000	5※
	[illegible] CH-47 チヌーク	1000	16
	[illegible] OH-6 カイユース	100	1
	[illegible] A-10 サンダーボルトII	1000	6※
	[illegible] F-117 ナイトホーク	1000	5※
	多目的戦闘機 F-16 ファイティングファルコン	500	2※

ランダムステージ A

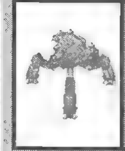
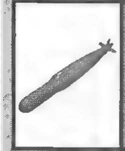
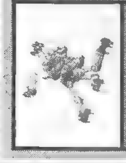
DIFFICULTY ☆★★★

SUBMERGENSE CITY

水没都市

道中・ボスとも、特に難しい場所はない。オプションアタックのストックを増やせる面だ。

中ボス及びボスのデータ

		①	②
	[illegible] ロードストライダー	10000	15
	[illegible] 深魁（しんかい）	15000	0
	[illegible] 天峰（てんほう）	15000	0

道中&中ボス

道中で唯一注意したいのがナイトホーク地帯。Eアイテムを増やすために放置しておくと、大量の弾を撃たれて追い込まれやすい（特に左下から出現する編隊）。なるべく速攻で倒すことを意識しよう。

中ボスのロードストライダーは、高速道路上を左右に走り回りながら弾をばらまくが、画面一番下に構えていれば問題なく回避できる。ショットだけで十分倒せるレベルなので、できるだけオプションアタックは温存しておこう。

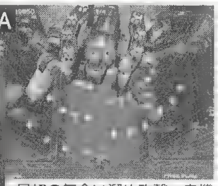
中ボスはショットだけで楽勝。ここでオプションアタックを使うのはもったいないぞ。

ナイトホークでEアイテムを欲張ると弾避けが難しくなる。あまり無理しないように。

ボス

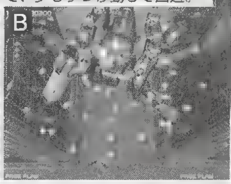
1次形態の深魁は、回転砲台が弾を撃ち始めると手強い。その前にオプションアタックを使って倒してしまおう。

2次形態の天峰に対しては、マーカーをボスの上まで伸ばし（下カコミ参照）、ショットで撃ち込むのが基本。途中で左右から出現するザコは、ホーカムなら誘導弾が自動的に撃ち落としてくれる。また、ボスが気合いを溜めたら（P94参照）、左の写真AとBの攻撃が交互にやってくるので、落ち着いて避けること。



最初の気合い溜め攻撃。自機を挟むように撃ってくるため、動かなければ当たらない。

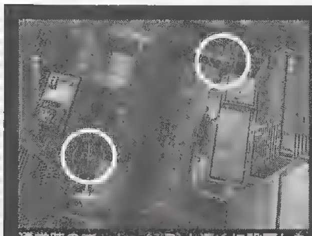
Aの次にはこの攻撃。こちらは自機を正確に狙っているので、少しずつ移動して回避。



TECHNICAL ADVICE

ターンマーカーを遠くに置く

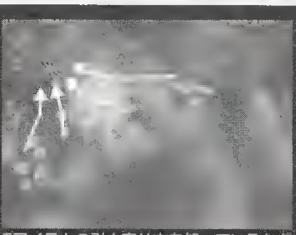
通常、Bボタンを押すと目の前に出現するターンマーカーだが、自機が停止状態で素早くボタンを連打すると、遠くに設置できる。ボスなど大型の敵に"埋め込む"ように使えば、自機が動くたびにマーカーを打ち直す必要がなくなり、撃ち込み効率が大幅にアップするはずだ。



通常時のマーカー（1P）と遠くに設置したもの（2P）を比べれば、その差は歴然。

Eアイテムを引き寄せるには

オプションアタックの源となるEアイテムをすべて回収するのは、なかなか骨が折れる作業だが、実は楽に回収する方法がある。その方法とは、ショットボタンを押さないこと。この状態だと、Eアイテムが自機に引き寄せられるため、楽に回収できる。1つでも多く集めよう。



Eアイテムの引き寄せ方を知っているかどうかで、回収率には大きな差が出るぞ！

表の見方 ① ②

①……スコア、②……Eアイテム数を示す。②の数字の後ろに「※」がついているものは、時間が経つと放出するEアイテムが増える。また、「Eアイテム（大）」に関しては、「Eアイテム（小）×10」に換算して表記してある。

ランダムステージ B
DIFFICULTY ★★★★

ALPINE ARMORED TRAIN

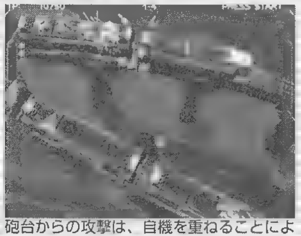
山岳列車

[illegible]

道中

ステージ道中は、装甲列車との戦闘が中心になる。画面がスクロールする方向を覚え、砲台をなるべく早く破壊していこう。なお、このとき砲台から離れた位置から撃ち込むとかえって危険。逆に思い切って重なり、砲台からの弾を封印(P95参照)してしまったほうが楽に倒せるはずだ。

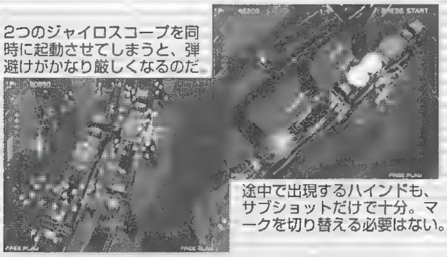
列車の砲台をすべて破壊してしまえば、あとは中ボスまで難しい場所はない。途中出現する中型機(フリースタイル)などでEアイテムを稼ぎながら進んでも、特にミスすることはないだろう。


砲台からの攻撃は、自機を重ねることによって封印できる。覚えておけば楽になるぞ。

中ボス

中ボスのセンチピードIIは、ジャイロスコープ(先頭車両の砲台)からの攻撃が厳しい。併走する2両から同時に弾を撃たれると厄介なので、撃ち込むならラテラルキャノン(後部車両の砲台)ごと一気に倒してしまうこと。

この点さえ押さえておけば、この場所でオプションアタックを使う必要はない。次の場面のために温存しておこう。

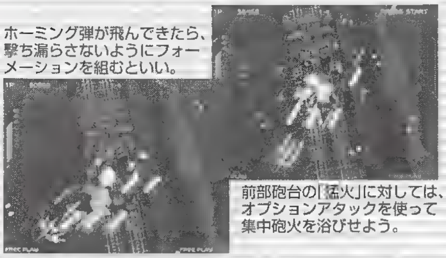

2つのジャイロスコープを同時に起動させてしまうと、弾避けがかなり厳しくなるのだ。

途中で出現するハインドも、サブショットだけで十分。マークを切り替える必要はない。

ボス1次形態

1次形態の甲龍は、前部砲台からの攻撃が厳しい。戦闘開始と同時にオプションアタックを使用し、前部砲台を速攻で壊したほうがいいだろう。

砲台を倒したあたりで、本体脇の小型砲台から大量のホーミング弾が飛んでくる。1発でも逃すとかなり危険なので、オプションアタックの援護機を展開し、フォーメーションを組んでおきたい。


ホーミング弾が飛んできたら、撃ち漏らさないようにフォーメーションを組むといい。

前部砲台の「猛火」に対しては、オプションアタックを使って集中砲火を浴びせよう。

ボス2次形態

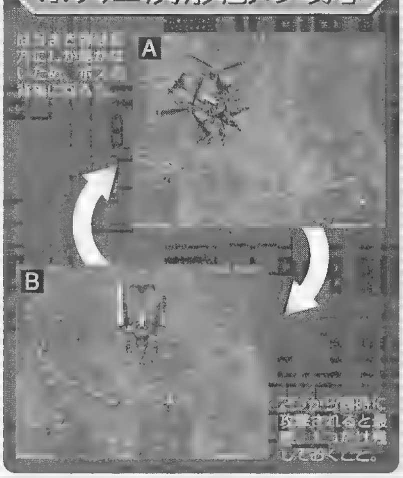
2次形態の禽龍は、2つの浮遊砲台を操る強敵。攻撃パターンは、A本体からのばらまき弾とB浮遊砲台による攻撃を繰り返すというものだ。

攻略法は、常にボスの背後へと回り込んで撃ち込むこと。この方法なら本体からのばらまき弾が自機に届くことはないので、比較的安全にダメージを与えることができる。

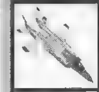
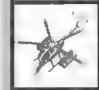
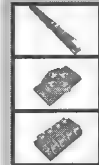
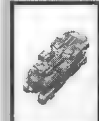
とはいうものの、ここで問題になるのは、ボスの背後まで届く浮遊砲台の攻撃。特に、ステージ3~4に出現したときには弾幕が厳しく、弾避けも困難になる。そこでオススメしたいのが、浮遊砲台を1つだけ壊すパターンだ。これなら新たに砲台が補充されることはないし、弾避けも楽になる。ぜひ試してみよう。

逆に、スコアを狙う人には、ここは絶好の稼ぎどころ。浮遊砲台は1つにつき破壊点1000点とEアイテム450点が加算されるので、自爆ギリギリまで粘るといい。

ボス2次形態の攻撃

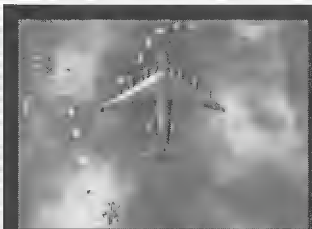


ステージ道中に出現する敵のデータ

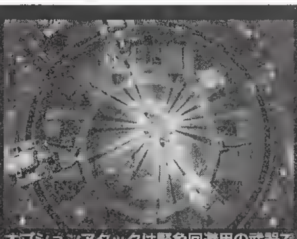
	YAK-141 フリースタイル	1000	3
	UH-60 ブラックホーク	1000	3
	OH-6 カイユース	100	1
	MI-24 ハインド	500	3
	センチピード 砲台A：スキャッター 砲台B：スナイパー	本体：0 砲台A：500 砲台B：500	本体：0 砲台A：[illegible] 砲台B：[illegible]
	センチピードII 砲台A：ジャイロスコープ 砲台B：ラテラルキャノン	本体：0 砲台A：2000 砲台B：2000	[illegible]
	甲龍（こうりゅう） （砲台：猛火）	本体：10000 砲台：3000	[illegible]
	禽龍（きんりゅう） （砲台：[illegible]）	本体：15000 砲台：1000	[illegible]

TECHNICAL ADVICE

ホーミング弾が強敵


ボスがいつホーミング弾を撃ってくるのかきちんと覚えておかないと非常に危険だ。

ボスや中ボスとの交戦中に気をつけたいのが、黄色い「ホーミング弾」。その名の通り、自機を狙って軌道が変化する厄介な攻撃だ。幸いこの弾は破壊可能なので、避けるのではなく撃ち落とすことを優先しよう。ちなみに、ホーミング弾は1つ100点で、破壊するとEアイテムを2つ放出する。


オプションアタックは緊急回避用の武器ではない。後生大事にしておくと後悔するぞ。

オプションアタックはどんどん使おう

オプションアタックは6つまでストックできるため、どうしても残しておきたくなるもの。しかし、いざ窮地に陥ったときに使っても緊急回避にはならないし、満タンまで溜めてもスコア面でのメリットすらない。少しでも難しいところでは、迷わず使っていくほうが賢明だろう。

ゲー事典 **名機列伝① Mi-24ハインド**：機体内に兵員室を持つ戦闘ヘリで、兵士を戦場まで輸送したあと、圧倒的な火力で支援するコンセプトを持っている。しかし、その兵員室のために大型化し、機動性に難点が発生したこともまた事実。後継機であるMi-28やKa-50(本作におけるホーカム)からは兵員室が取り払われ、完全な戦闘ヘリと化してしまった。

ランダムステージ D

DIFFICULTY ★★★★

SEA OF CLOUD

雲海

道中

道中で覚えておきたいポイントは3つ。順に説明しよう。

●グローブマスターⅣ×2

グローブマスターⅣが出現すると同時にオプションアタックを使い、右→左の順に倒す。ここで使ったオプションアタックは少しずつ消費して、中ボスまでキープしよう。

●F-16地帯

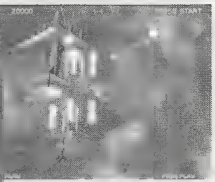
援護機を横いっぱいに広げ、なるべくF-16を引きつけてから撃つ。無駄撃ちは禁止！

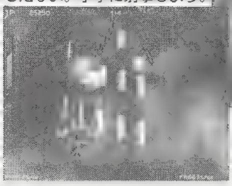
●ブラックホーク地帯

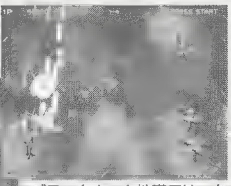
無理に左右両方の編隊を狙わず、どちらか一方だけ破壊するのが正解。逆サイドのブラックホークはサブショットが勝手に狙ってくれる。

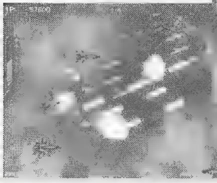
●スーパーフランカー地帯

画面中央くらいの高さをキープしつつ、ショットが右上を向くよう調整すれば、戦闘機を撃ち漏らすことはない。


グローブマスターⅣは、2機ともオプションアタックを使って倒してしまうといい。

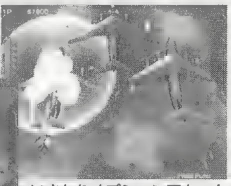

ここで無駄弾を使うと、中ボスまでオプションアタックがもたない。丁寧に射撃しよう。

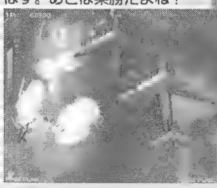

ブラックホーク地帯では、左右両方の編隊を狙うと危険。片側だけ確実に破壊すること。


このようにフォーメーションを組めば、すべてのスーパーフランカーを撃ち落とせる。

中ボス

2機のグローブマスターⅣと、1機のグローブマスターⅤ（以下Ⅳ・Ⅴ）が出現する難所。Ⅴは大量のホーミング弾を撃ってくるため、その前にオプションアタックを使い、左右いずれかのⅣを倒してしまおう。Ⅳさえ倒してしまえば、援護機でフォーメーションを張るスペースができるので、ホーミング弾を撃ち落とすのがずいぶん楽になる。


いきなりオプションアタックを使い、左右どちらかのグローブマスターⅣを破壊すべし。


これだけ空間があれば、ホーミング弾も楽に撃ち落とせるはず。あとは楽勝だよね？

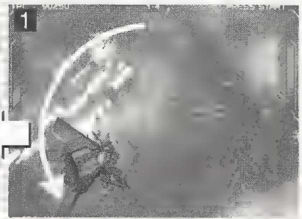
ボス

1次形態はステルス3機。手前の2機（虚空）は目の前に張り付いて撃ち込めば速攻で倒せる。逆に奥の1機（烈空）は高速弾を撃ってくるので、距離をとって撃ち込むほうがいい。どちらもオプションアタックは使わずに倒すこと。

2次形態では、自機が右上、ボスが左下という位置関係からスタートする。すぐにオプションアタックを使い、ボスへと撃ち込もう。そして、ボスが右腕→左腕の順にばらまき弾を撃ってきたら、画面を反時計回りに移動しながらボスの背後へと回る（写真①）。このときボスは、ソードを振るか、ホーミング弾を撃つかの行動に出るが、背後まで回ってしまえばどちらがきても問題ないはずだ（写真②）。

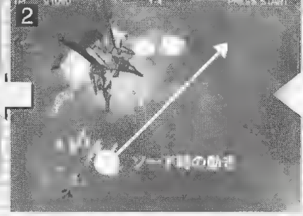
その後、ボスは画面中を時計回りに移動しながら大量の弾をばらまく。ボスの後を追いかけながら撃ち込み、一気に倒してしまおう（写真③）。

1

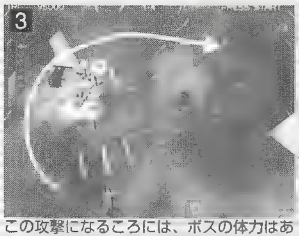

まずはボスがアームから撃ってくるばらまき弾をかいくぐり、背後まで一気に移動。

次の攻撃はソードorホーミング弾だが、背後に回ってしまえばどちらにも対応できる。

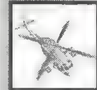
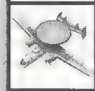
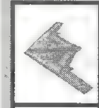
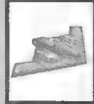
2



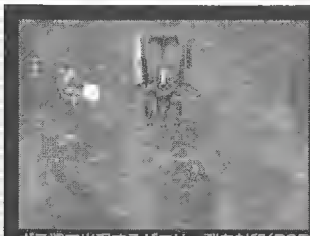
3


この攻撃になるころには、ボスの体力はあとわずか。追いかけながら撃ち込もう。

ステージ道中に出現する敵のデータ

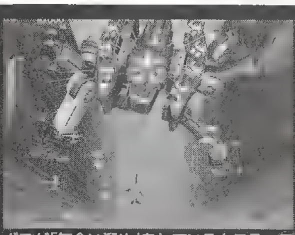
	UH-60 ブラックホーク	1000	3
	OH-6 カイユース	100	1
	SU-35 スーパーフランカー	1000	3
	E-2C ホークアイ	1000	0
	F-16 ファイティングファルコン	500	2
	C-17 グローブマスターⅣ	2000	0
	C-17 グローブマスターⅤ	2000	0
	飛天（ひてん）	—	—
	烈空（れっくう）	8000	0
	虚空（こくう）	3000	10
	烈空・人型形態	15000	0

TECHNICAL ADVICE


ボス戦で出現するザコは、弾を封印（P95参照）しつつ体当たりで倒すのも悪くない。

“体当たり”について

本作では、敵に体当たりしてもミスにならないどころか、若干ダメージを与えることすらできる。うまく利用すれば、ボスに撃ち込みながらザコを体当たりで破壊といった芸当も可能だ。ただし、中～大型の敵に対してこれを行なうと、自機が大きく弾かれてしまうので要注意。


ボスが「気合い溜め」をしているところ。この直後に危険な攻撃が来るサインである。

ボスの“気合い溜め”に注意

ボスがいきなり撃ってくる高速弾は、上級者でも怖いものだ。しかし、よくボスの動きを観察していれば、高速弾を撃つ直前に、まるで気合いを溜めるかのように光が集中していくのがわかるはず。特に初見のボスと対決するときには、この「気合い溜め」を見逃さないようにしよう。

ゲー事典 **名機列伝② Su-35 スーパーフランカー**：ロシア軍の主力多目的戦闘機で、（現状）西側最強の戦闘機であるF-15と互角以上に渡り合う実力を持つ。その戦闘能力は機体の運動性能のみならず、広大な索敵範囲を持つマルチモードレーダーや電子ジャミングに対しても強い赤外線探索追尾装置などの装備にも裏打ちされる。

ランダムステージ D

DIFFICULTY ★★★★

MARINE BASE

海上基地

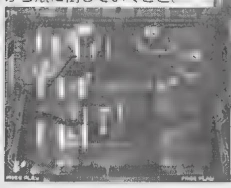
[illegible]

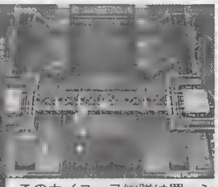
道中

道中では、ディフェンダー×4が設置されている最終防衛ラインが難しい。あらかじめ自機を画面端に寄せ、オプションアタックを使って端から順に倒してしまおう。

また、この直前の場面には赤いカイユース（パワーアイテムを持っている）が出現するが、これを撃っているとディフェンダーに対して出遅れるので、無視したほうがいい。

ディフェンダーに対してはオプションアタックを使い、端から順に倒していくこと。





このカイユース編隊は罠。ショットで撃ちにいくと、ディフェンダーの弾に囲まれる。

中ボス

ブルヘッド戦では、前の場面で使ったオプションアタックが残っているはず。よって、これを前提として話を進める。

ブルヘッドを構成する4つの砲台は、それぞれのアームから自機を狙う連射弾を、土台からばらまき弾を撃ってくる。基本事項として、

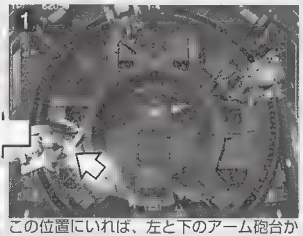
●アームからの連射弾は封印（下カコミ参照）可能

●画面外に隠れた土台が弾を撃ってくることはない

……の2点を覚えておこう。

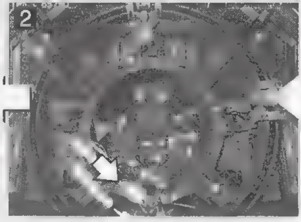
中ボス戦が始まったら、まずは写真①の位置に自機を置く。ここなら左と下のアームからの弾を封印でき、さらに下の砲台の土台も画面下に隠れているため、左の砲台を速攻で破壊することができる。

左の砲台を破壊したら、マーカーを使って射撃角度を右下に向け、すかさず下の砲台も撃つ（写真②）。この2つを破壊してしまえば、あとはそれほど難しくないだろう。



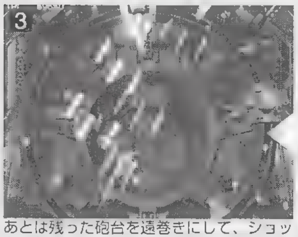
1

この位置にいれば、左と下のアーム砲台からの弾を封印できる。まずは左を壊そう。



2

間髪入れずにマーカーを操作し、下の砲台も破壊　ここまでくればずいぶん楽になる



3

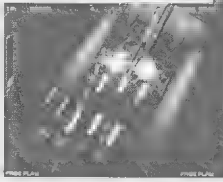
あとは残った砲台を遠巻きにして、ショットで撃ち込む。ホッと一息といったところ。

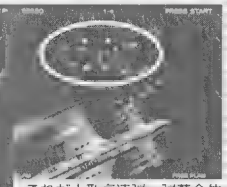
ボス1次形態

ボス1次形態（海斬）に対しては、画面を時計回りに移動しながら撃ち込むことになる。極端に回避が難しい攻撃はないが、若干注意が必要なのは本体からの大型高速弾。2〜3ウェイのすき間に入って避けようとすると危険なので、弾幕全体を大きく回避したほうがいいだろう。

また、スコアを稼ぐ人には、機雷とミサイルが絶好のカモ。

スコアを稼ぐなら、ミサイルと機雷を倒すためにオプションアタックを使ってもいい。





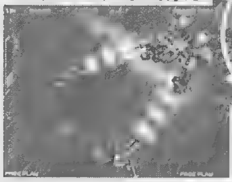
これが大型高速弾，弾幕全体を大きく迂回するように回避すること（特に3〜4面時）。

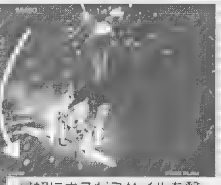
ボス2次形態

2次形態の激爪は、戦闘開始と同時にミサイルを連射してくる。すべて撃ち落とすのは難しいので、写真のルートを通って回避しつつ、ボスの背後に回ってしまうこと。あとは遠距離からショットを撃ち込んでいるだけでOKだ。

また、ボスはときどきアームを伸ばしてくるが、このアームには接触してもミスにならないことを覚えておきたい。

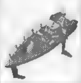
ボスが伸ばしてくるアームは、接触しても自機が弾かれるだけ。それほど怖くない攻撃だ





最初にボスがミサイルを撃ってきたら、矢印のルートを通りつつ背後に回ってしまおう。

ステージ道中に出現する敵のデータ

	UH-60 ブラックホーク	1000	3
	CH-47 チヌーク	1000	16
	AV-8B ハリアー	1000	3
	OH-6 カイユース	100	1
	タイガー	100	[illegible]
	ディフェンダー	500	5
	スパビロ	1000	3
	ブルヘッド	3000(×4)	8(×4)
	海斬（かいさん） 浮遊機雷： フローティングマイン 二段式誘導ミサイル： クラスターミサイル	本体:10000 機雷:500 ミサイル:500	[illegible]
	激爪（げきそう） [illegible]	15000	0

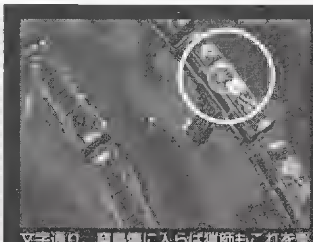
新鮮な操作感の心地よさ!!

[illegible]

TECHNICAL ADVICE

敵弾を"封印"せよ

ある種の敵は、自機との距離が一定よりも近くなると、弾を撃たなくなる性質を持つ。これを俗に「封印」と呼び、どの敵が封印できるか覚えておけば、攻略にも応用できる。本作に限らず、さまざまなシューティングにも採用されているシステムなので、ぜひ覚えておこう。



文字通り、窮鳥懐に入らば猟師もこれを撃たず（？）。敵の弾を封じてしまうのだ。

ゲー事典　**名機列伝3　CH-47 チヌーク**：ボーイング・バートル社（米）で開発された大型輸送ヘリ。初飛行は1961年といささか古いが、絶えず改良が行なわれており、現在もアメリカ、イラン、イギリス、日本など各国の軍隊（自衛隊）で活躍している。また、その高い全天候運用能力から、戦時中のみならず、災害救助など幅広い用途に用いられる。

闇と影の運命に
今、終止符を
Vampire Night™
ヴァンパイアナイト

本攻略もいよいよ大詰めを迎える。そこで今回は、これまで掲載しきれなかった点数やランクに関する資料を一挙に公開しよう。

[illegible] NAMCO/SEGA/WOW ENTERTAINMENT [illegible]
ALL RIGHTS RESERVED

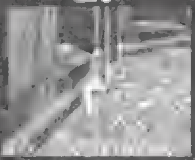
アイテムの得点

黄金フィッシュ

1100 pts.

黄金バット

1000 pts.

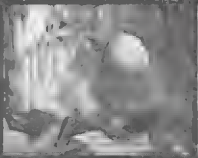
聖水

400 pts.

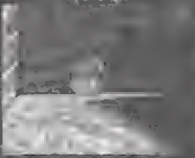
小箱（[illegible]）

10 pts.

ライフ（[illegible]）

1000 pts.

ヴァンパイア・スイカ

800 pts.

[illegible]

600 pts.

ニンニク

100 pts.

ゲーム中の得点

[illegible]アイテム[illegible]の[illegible]、命中率や敵の倒し方も関わっている。

[illegible]

[illegible]が並んでいたらどんどん破壊して[illegible]進む[illegible]するが[illegible]りづらい場所、分かりづらい[illegible]ので、怪しいところはよく探してみるといい。このアイテムについてだが、ライフ以外は純粋に得点のみで、そのほかの効果は一切存在しない。

そして、アイテム以外の得点[illegible]と[illegible]ている。

ゲーム中の難易度設定

低 0>1>2>3>4>5>6>7>⑧>9>10>11>12>13>14>15>16 高
・ゲームスタート時

・ゲーム中の難易度は0〜16の計17段階に分かれ、最初は8からスタートする。

・ボス戦についてはボス専用の難易度設定が適用される。専用難易度の最初の値は、ボスにたどり着いたときのゲーム中の難易度に関係している。（ボス専用の難易度設定についての詳細は、誌面の関係で割愛させていただいた）

・ボス戦中に変動したボス専用難易度は、次の面の開始時には影響しない。次の面の開始時は、前面でボス戦に入ったときの難易度が継続される（例／4面が始まるときの難易度は、3面でボス戦にたどり着いたときの難易度が継続）。ただしボス戦でダメージを受けた場合、その量に応じて次の面の開始時の難度が下がる（下記参照）。

●難度が下がる条件（道中・ボス 共通）

・プレイヤーのライフが1つ減ると、2段階下がる（2P同時プレイの場合は1段階下がる）。

・コンティニューすると、3段階下がる。

●難度が上がる条件

・ゲームスタートから30秒経過すると、1段階上がる（[illegible]や、独自の難易度設定がなされるボス戦は、[illegible]）。

・また30秒経過するごとに、ライフが4以上ある場合は[illegible]上あると2段階上がる）。

ゲーム中の難易度

[illegible]と感じるのは、[illegible]難易度設定が存在しているからだ。

難度の上昇を、プレイ中の手応えとして実感した人も多いだろう。（ヴァンパイアナイト）には[illegible]この[illegible]ゲーム中の[illegible]事[illegible]道中では、敵や村人（[illegible]後）の体力が増減するように[illegible]ている[illegible]。

敵に関する得点

●道中の敵に関して
敵を倒した ……[illegible]
弱点を撃った ……[illegible]
敵を撃ってパーツ（装甲）を外した ……30 pts.
※弱点も含み、弱点を撃ってパーツを外した場合は、弱点の点数＋パーツの点数。
敵の外れるパーツ以外や、弱点以外の場所を撃った ……10 pts.
敵の攻撃を受けた ……−100 pts.

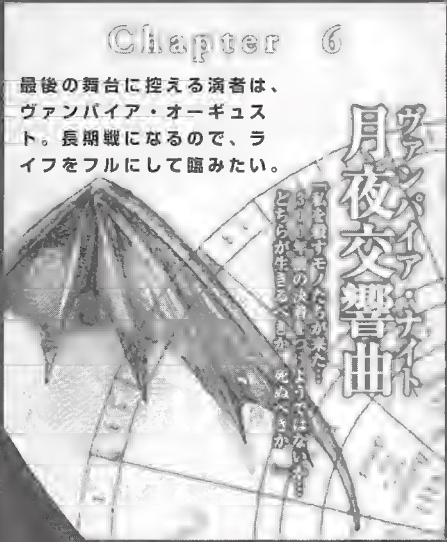
●村人に関して
肉の芽を破壊して村人を救出した ……400 pts.
村人を変身させた ……−200 pts.

●ボスに関して
ボスの体力が減る部分を撃った ……10 pts.
2面ボスを倒した ……1500 pts.
3面ボスを倒した ……1500 pts.
4面ボスを倒した ……1500 pts.
5面ボスを倒した ……1500 pts.
6面ボスを倒した ……2500 pts.

●チャプタークリア時の命中率ボーナスに関して

100%	[illegible]
90%〜99%	[illegible]
80%〜89%	[illegible]
70%〜79%	[illegible]
60%〜69%	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
10%〜19%	500 pts.
10%未満	0 pts.

ゲー事典 [illegible]ものとしてはコンティニューがあり、1回コンティニューすることに1点が加算されていく。また、このコンティニューだが、1回行なうことに難度が3段階も下[illegible]ときは利用しよう。



Chapter 6

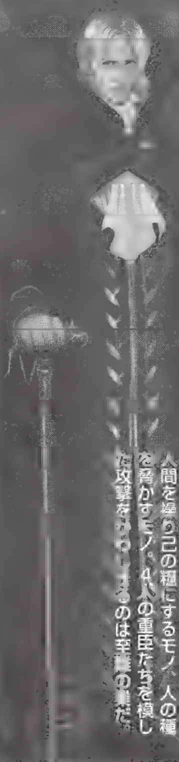
最後の舞台に控える演者は、ヴァンパイア・オーギュスト。長期戦になるので、ライフをフルにして臨みたい。

ヴァンパイア・ナイト 月夜交響曲

「私を脅かすモノたちが来た…311年前の決着をつけようではないか…どちらが生きるべきか、死ぬべきか…」

素早さと正確さ、どちらも欠かせない

いよいよ最後のチャプターとなるわけだが、ここは始まって即座にラスボス・オーギュストとの戦闘に入る。道中が存在しないので、途中でライフ回復できるようなポイントも存在しない。難易度の状態にもよるが、第2段階の攻撃が難関だ。今まで以上に素早く、そして正確な射撃を心掛けて戦おう。



Chapter 6 BOSS

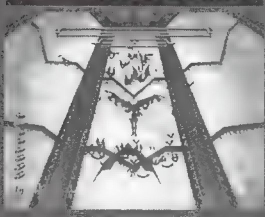
Auguste

ヴァンパイア オーギュスト

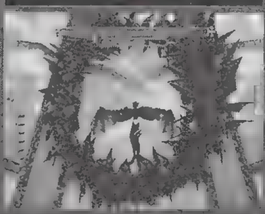
人間を操り己の糧にするモノ、人の種を脅かすモノ。4人の重臣たちを模した攻撃をか[illegible]するのは至難の業だ。

第1段階

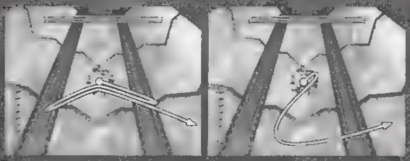
攻撃A:青コウモリ飛来

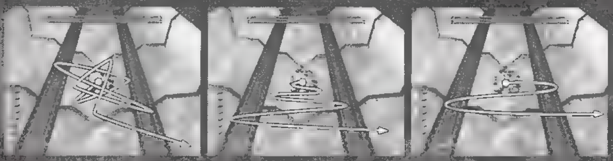


攻撃B:回転コウモリ



攻撃C:ボス本体特攻





攻撃Aでは、コウモリがばらばらと飛来するので、これをしっかり狙って撃破しよう。ここではボスを撃つことより、コウモリを撃ち落とすことのほうが重要だ。

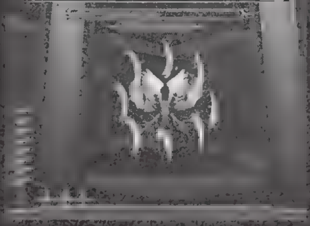
攻撃Bでは、コウモリがらせんの軌道を描いて回転してくる。ボスの胸のあたりを狙って撃ち、コウモリが届くまでに赤ゲージを空にしよう。

攻撃Cは、ボスが画面中央の遠くに位置すると特攻攻撃の合図。特攻が描くおおよその軌道は下のようになっていて、ランダムで左右が反転する点にも留意しよう。

第2段階

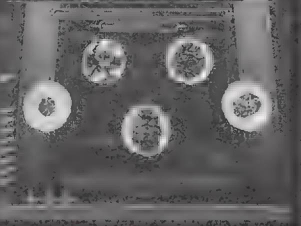
オーギュストが2度目の変身を終えたあと、これまでに倒した4人のボスを模した攻撃が始まる。ボスの色で、どの攻撃か判断していこう。また、形態の変わり目の白い分身には、当たり判定がない。

2面ボス攻撃「衝撃波」 青



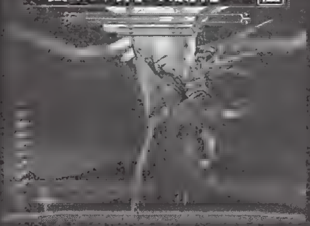
ボスの色が青く、空中に浮いていたら、2ボスを模した衝撃波の攻撃が始まる。この攻撃がきたらボス本体を撃つことよりも、最高8個飛んでくる衝撃波をすべて撃ち落とすことを考えよう。ボスの周囲にできた輪に沿って撃とう。

4面ボス攻撃「岩石」 緑



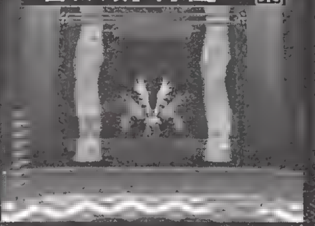
ボスの色が緑色のときは、4ボスを模した岩の攻撃。いったん消えたあと、空間に開いた穴から顔を出すので、これを狙って連射しよう。一定時間を超えてしまった場合は、4つの岩のうち大きいものから順番に飛んでくる。

3面ボス攻撃「爆弾」 橙



ボスの色が橙（オレンジ）のときは、危険度が高い。あらかじめ出現する場所に見当をつけておき、連射を浴びせることが重要だ。ボスが爆弾を投げてくるので、その前に赤ゲージを空にして攻撃をキャンセルしよう。

5面ボス攻撃「水柱」 紫

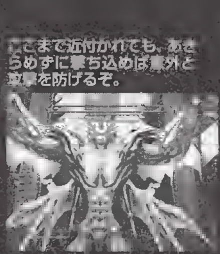


ボスの色が薄紫色のときは、5ボスの水柱が迫ってくる。ボスが遠方に座るので、これを素早くしっかり狙えるかどうかがカギとなる。水柱は、手前に迫れば迫るほど画面を隠す壁になるので、早めにボスを撃つことが必須。

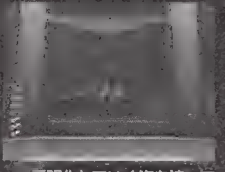
第3段階

ついに迎える最終段階。ボスの最後の攻撃は、透明化しての近接攻撃。姿が消えるため、足下の影を頼りに戦わなければならない。影をよく見て、その上にある本体を想定して狙いをつけよう。

弾が当たれば透明化していたボスが見えるので、そこを狙って撃ち込もう。ここで早めに次の弾を当てないと、せっかく見えたボスの姿は、また徐々に闇へと消えてしまう。



ここまで近付かれても、あきらめずに撃ち込めば意外と攻撃を防げるぞ。



透明化していく姿を追って弾を当てる。完全に消えたら、影を頼りにしよう。

Epilogue…

初めてヴァンパイアナイトに触れたとき、バルテルミーの登場するデモにシビレました。それがこのキレイなゲームを最後まで見たい、と思った契機です。オーギュストの強さには閉口したけど、やっとこ迎えたあのエンディング。果たしてよかったんでしょうか、それとも…… この物語の結末は、是非とも自分の目で確かめてくださいね。 （ぎらり屋）

ゲー事典

ボス変身後の、ボス専用難度の上がる条件について補足しよう。ボスが変身したあとに赤ゲージを空にして攻撃をキャンセルすると、難度が1段階上がる。これによって影響を受けるのは、飛び道具の数やスピード、攻撃キャンセルに必要な弾数など、ボスによって様々だ。ラスボスとは長い戦いになるが、あきらめずに頑張ってほしい。

ダメージ覚悟で走りきれ！！

STUNT TYPHOON PLUS

スタントタイフーン プラス

©TAITO CORP.2001

今回は、スコアアタックモード最終ステージの「MAXIM DECISION」を走る！多少のダメージはOK！　気合いを入れてゴールを目指すぞ！

Text：するする

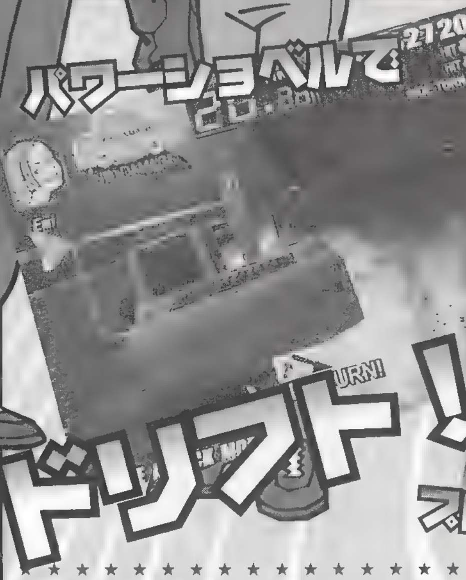
えっ？これで走るの？隠しカー登場!!

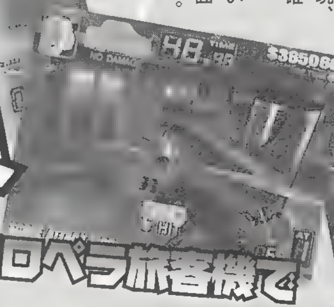
先月号でシルエットのみ紹介した隠しカー（タイトー乗り物系ゲーマーにはもうバレバレって話も）を、今回公開するとしよう！

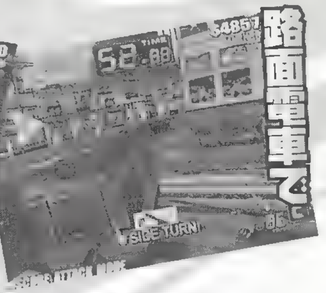
まずはこの隠しカーの出し方から。スコアアタックモードで、車種セレクト時にブレーキを踏んでシフトレバーを入力するとシルエットが出現、決定することでその正体を確認することができる。

その隠しカーの正体はというと、パワーショベル、路面電車、プロペラ旅客機である。

そのどれもが、おなじみのタイトーゲームの主役たちだけあって、みんな乗りなれているはず？　……って、いくら映画といってもやりすぎ⁉　ま、もともとド派手なアクション映画だし、ガンガン走らせてみるのもいいのでは？



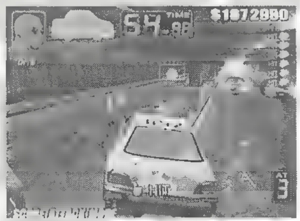




★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

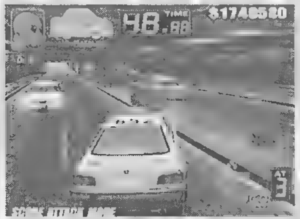
上級 SCORE ATTACK MAXIM DECISION

さあ最終スタントシーン！　スタートは地下道。マーカーをゲットしながら車との接触に気を付け、①で支柱に注意しながら左車線に移りつつ、障害物を壊していこう。できるだけ右寄りから斜めに入ると楽になるぞ！



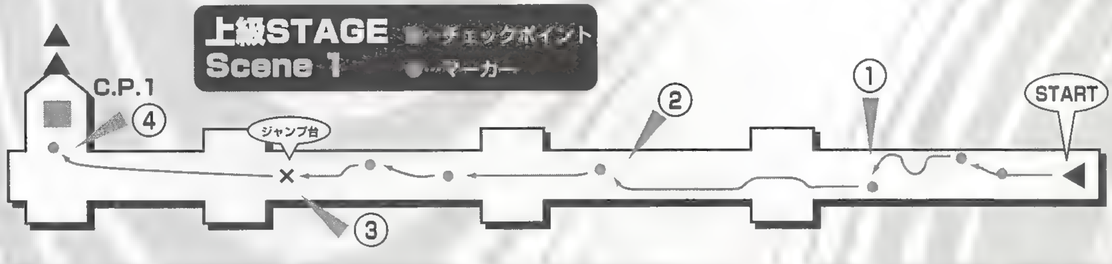
①で左へラインを移す。最初のうちは速度を落として、ぶつからないようにしよう！

壁が近いので、サイドにある障害物は無視するのがいい。怖いのは②で右に戻るとき。ここは少し減速するとラインを合わせやすくなり、また、ほかの車の出現タイミングもいい具合になるのだ。

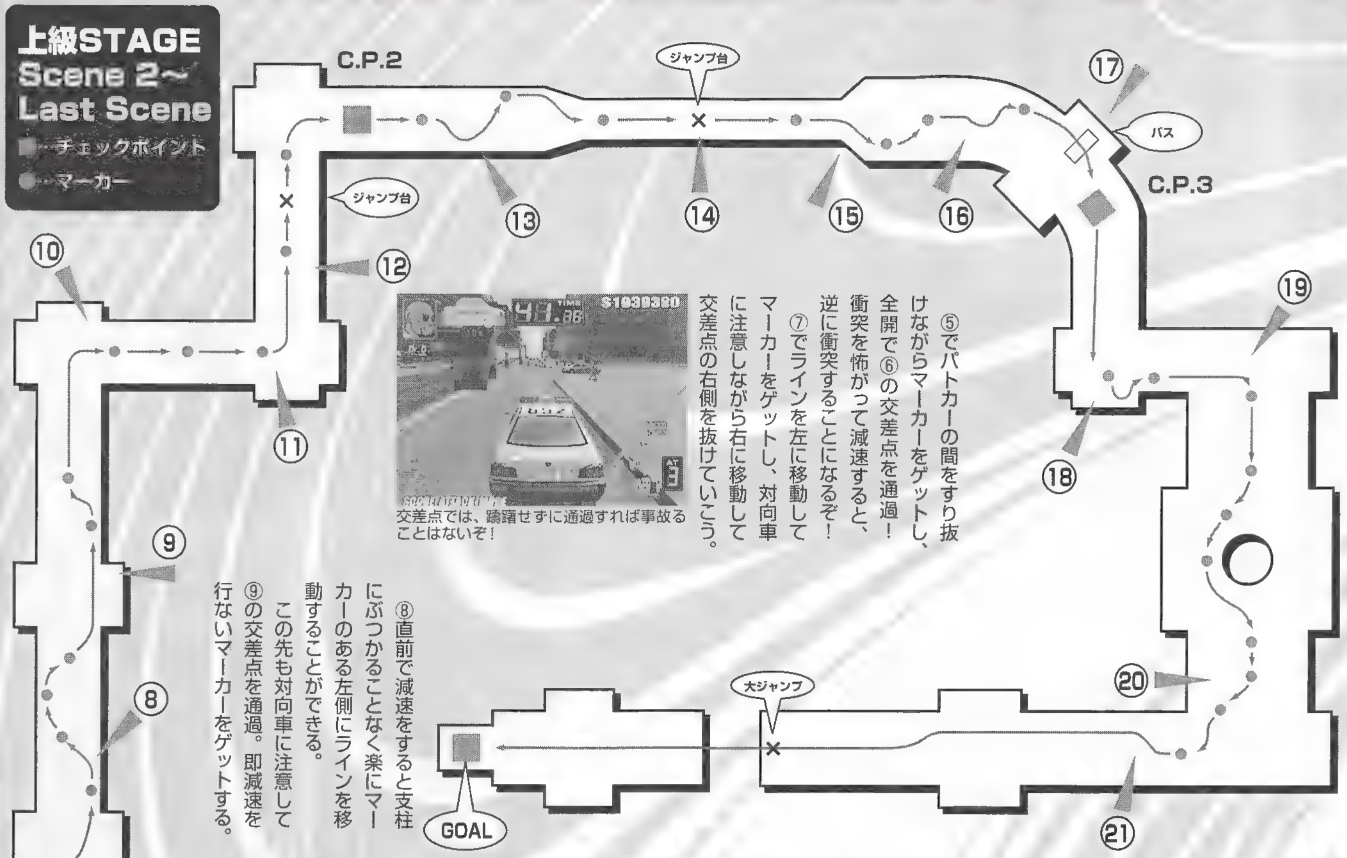
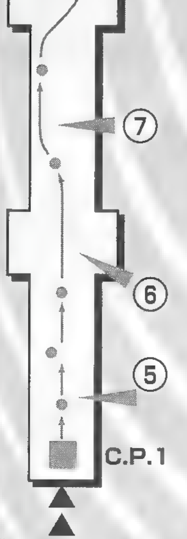


この２での支柱抜けは高速ではかなり難しいので、減速するほうが懸命だろう。

③まではひたすら加速をしてマーカーをゲットする！　ジャンプ台の直前では、その先の交差点での右折に備えてアクセルをゆるめ、やや右方向に飛んで曲がりやすくするといいだろう。



ハミダシ TYPHOON!　「電車でGO！ 3」や「バトルギア2」で好評を博したインターネットランキングが、「スタントタイフーン プラス」でも好評開催中。全国のスタント野郎がしのぎを削る熱いバトルに、君も参加してみないか？　詳しくは http://www.taito.co.jp/ にアクセス！　おっと、本誌の「ハイスコア全国集計」のほうもよろしく！

⑤でパトカーの間をすり抜けながらマーカーをゲットし、全開で⑥の交差点を通過！ 衝突を怖がって減速すると、逆に衝突することになるぞ！

⑦でラインを左に移動してマーカーをゲットし、対向車に注意しながら右に移動して交差点の右側を抜けていこう。

交差点では、躊躇せずに通過すれば事故ることはないぞ！

⑧直前で減速をすると支柱にぶつかることなく楽にマーカーのある左側にラインを移動することができる。

この先も対向車に注意して⑨の交差点を通過。即減速を行ないマーカーをゲットする。

⑩は道路中央でドリフト！　ラインを外すと接触の危険が増すので要注意。

⑩は減速して道路の中央をキープしつつドリフトターン、⑪まではスクラッチで稼ぎながら直進だ！

⑪でも道路中央をキープしてドリフトターンするが、⑫へ向かう途中で対向車を避けなければならないので、すぐに体勢を整えること！

⑪でのドリフトが大きいと対向車を避けられなくなるので注意！

ジャンプ後、右に曲がったら⑬で狭い対向車の間を右に抜け、すぐに左のマーカー目指して移動。道幅の狭い橋に備え、中央にラインを戻そう。

⑭のジャンプ台では、その先にいる車に接触しないためにも、直前の対向車を最小限の動きで避けよう。

連続アクションで高収入！

スコアアタックでクリアを目指す場合、やはり残りタイムが気になるところだが、効率よくスコアを稼ぐ方法もここでチェック！　簡単なのは、時速100km以上を維持するスピードボーナス。とにかく高い速度を維持すればOK！　そして、マーカーを取り続けていくマーカーボーナス。連続して取ると1000ドルずつ加算され、最大でひとつ1万ドル！　テクニックが要るが、サイドターン、スクラッチで稼いでいくのもいいだろう。

橋の直後に対向車を避け右へ！　減速して、クラッシュしないように。

⑮で右に移動後、減速して左に移動。⑯で一度ラインを修正し、⑰のバスぶち抜きアクションへと進もう！　うまく抜けたら右に戻り、その先の交差点を目指して直進する。

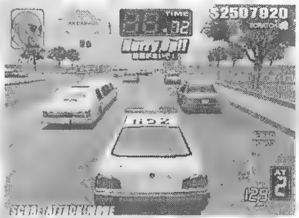
⑱では右寄りから減速しつつ交差点に入り、右からくる車に注意しながら対向車の間を抜け、マーカーをゲットして左へ抜けていこう！

⑱は、交差する車の間を斜めに突き抜けるようにして左に曲がっていこう！

右側の歩道を走りつつ⑲で右に曲がるが、ここからは段差と樹木、そして対向車に注意。段差では、着地点を意識して飛び出すようにしよう。

右に移動し、噴水を左に見ながら回り、左からくる対向車に気を付けて左に移動する。

⑳でラインを右にし、大通りへ。階段部分を上るようにすれば飛びすぎを抑えられる。


大通りに出たら右車線を走り、スクラッチで稼ぎつつ交差点へ進もう！

㉑でほかの車にぶつからないラインへ移動し、そのまま右側を走れば、全開のままで交差点を安全に通過できる。

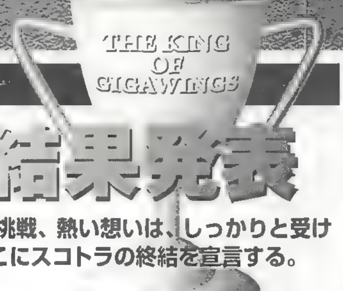
交差点を通過したら中央に移動し、持ち上がる橋に全開で突進。大ジャンプしてそのまま直進し、フィニッシュ！

ずるずるの とりあえず乗れ!!

いかに車をコントロールできるか、どこまで"魅せる"ことができるかがこのゲームの醍醐味！　君はどこまで魂を削って走ることができるかな!?

スコアアタックのワンポイントアドバイス：まず躊躇しないということ。そして、切り返しの多いところでは確実に減速して、接触に注意することである。各ステージをクリアするとダメージがリセットされるのでつい安心してしまうが、多少ぶつけてもいいのは上級コースの後半に入ってから、と考えよう。「ぶつけない」という緊張感を完走へのパワーに変えるのだ！

超空の戦い、ついに終結！



CAPCOM & ARCADIA合同企画 第2弾

GIGAWING2 スコアトライアル 結果発表

3カ月に及ぶ長き戦いもついに幕を降ろすこととなった。参加者一人一人の飽くなき挑戦、熱い想いは、しっかりと受け止めさせてもらったぞ。全国のギガウイングスたちに最大級の敬意と感謝を込め、ここにスコトラの終結を宣言する。

©CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
SUPPORTED BY TAKUMI CORPORATION

優勝おめでとう!!

取材協力：トライアミューズメントタワー
ゲーム イン グッデイ21

プレイ中も楽しそうな会話が絶えないSADAMU氏（右）と愚民党氏。撮影もノリノリでした。

——今の感想は？

愚民党　もうビックリです。トップはCloverの人たちだろうって思っていたので……。

——第1回スコトラ優勝の、Clover-春さんたちですね？

愚民党　ええ。実は今回、春さんたちにいろいろと教えてもらったりもしたんですよ。

SADAMU　詳しいパターンとまではいきませんが、点効率やシステム面ですね。本当に熱心に研究してる人たちです。ライバルとかじゃなく「先生」って感じですから。2位の服部さんもまた凄いですね。一人でタッグモードをプレイしているそうで……。

——でも、お二人のプレイもさすがですね。息ピッタリで、楽しそうにプレイしてますし。

愚民党　もともと「穴狙い」だったんですよ。中間発表を見て、「いけるかな？」とかいうノリだったんで、気負いがないからあんな感じでプレイできるのかも（笑）。

SADAMU　僕が最初にリフレクトフォースを発動して、そのあと彼がリフレクトレーザーでこぼれを抑えるといった動きが基本ですが、細かい弾避けが必要な場面なんかはそれなりにやり込んだつもりです。追い込み時期（締め切り直前）は何度も捨てゲーしました。

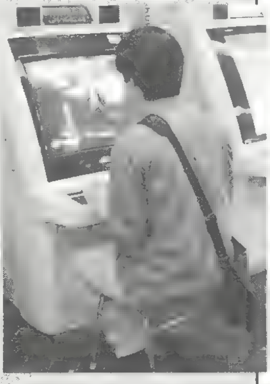
愚民党　あとは、わざと残機を潰してボム使用数を稼ぎつつ、最終的に僕がゲームオーバーになるとか。点数優先ルールなのでこういうところもコツなのかなと。

——では最後に、今の喜びを誰に伝えたいですか？

SADAMU　う～んと…… 。

愚民党　じゃあコイツで。（と、同伴の友達を指差す）

——（笑）おめでとうございました。



「撮影は後ろ姿で」と、シャイ（？）なISO氏　全国集計でも名を馳せる、バリバリ現役のスコアラーだ。

——まずはおめでとうございます。

ISO　あ、どうも。

——ISOさんを始め、上位はチェリイ激戦区となったわけですが、優勝できるとは思っていましたか？

ISO　面構成やボム性能などを考えるとチェリイ人気は妥当でしょう。（本誌ハイスコア全国集計で）初回1位取れたので、優勝狙えるかもとは思ってて……。で、ライバル視してたキラーDさんから「ダメだったよ～」って聞いて、多分いけるんじゃないかなと。

——「余裕」でしたか？（笑）

ISO　いや、7面なんかは運が絡むのでイヤでした。まあスコア的には打ち止め間近かなって気はします。現状は1000兆2000兆という点数の意味が大きくて、言い換えれば、それほど煮詰まったということなんです。残機潰しやボムの使用計画も、ほとんど固まってきているんじゃないでしょうか。まだ多少伸びるとは思いますが、それでも9京台は……厳しいでしょうね。

——では、締切前はここ（グッデイ21）でせっせと？

ISO　実は僕のホームってここじゃないんですよ。たまたま遊びにきて、スコアが出たから申請したという……。2回くらいかな、ここにきたのって（笑）。

——とりあえずギガ2は終了ですか？

ISO　全国集計のほうではボチボチやっていこうかと。カートとかは盛り上がってますし、隠し機体も集計対象になってるので。そういう意味ではスコトラのほうも隠し機体込みで集計してほしかったですね。

——では最後に、今の気持ちをカメラに向かってどうぞ。

ISO　いや～、とりあえず後ろ姿だけってことで（苦笑）。

タッグモード 優勝　hige-SADAMU 氏　hige-愚民党 氏

21京9268兆2625億3283万2750点（チェリイ／ロミ）

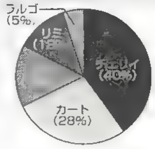
2位	服部（左手）氏／服部（右手）氏	20京768兆7879億2026万6510点（カート／ロミ）
3位	Clover-YMN 氏／Clover-春 氏	19京1224兆6820億6198万3940点（ロミ／チェリイ）

シングルモード 優勝　TFC-ISO 氏

8京4172兆3774億8476万9950点（チェリイ）

2位	キラーD（ニセ）氏	8京2601兆1652億108万4140点（チェリイ）
3位	hige-SADAMU 氏	8京1568兆1346億3191万1670点（チェリイ）
4位	えぬえす 氏	7京9366兆4040億7251万8310点（チェリイ）
5位	GW-T.S 氏	7京7249兆8853億1138万7140点（チェリイ）

キャラ使用率



戦い終わって…

スコトラ総評

「速攻カンストしたらどうしよう？」という不安を笑い飛ばすかのように、締切間際まで続いた激戦が今、幕を降ろした。

参加することに意義があるのはもちろんだし、優勝を勝ち取った者は賞賛されてしかるべきだろう。何より大事なのは、『ギガウイング2』という舞台を共有して戦ったという事実だ。それは、たった一つのアーケードゲームに、我々はどこまでも熱くなれるということの証左にほかならない。

参加者の皆さん、メーカーの皆さん、そして何より、忙しい中にもかかわらず申請にご協力いただいた店舗スタッフの皆さんに心からの感謝を込めて、"ありがとう!!"

参加者の皆さんへ

CAPCOM

たくさんのご応募ありがとうございました！　スコアトライアルとしての集計は終了致しましたが、更なるハイスコアを目指し、引き続き挑戦してください！　店舗のみなさまも、スコア認定のご協力ありがとうございました。

カプコン
宣伝チーム
尾島 博徳氏

TAKUMI

スコトラの結果はいかがだったでしょうか？　たくさんの人に応募いただき非常に嬉しく思います。応募の際、ご協力いただいたお店の方々もありがとうございました。スコトラは終了しましたが今後の機体別集計も引き続き楽しみにしております。今後もギガウイングをよろしく!!

タクミコーポレーション
企画開発室
小林 義孝氏

最終ランキング一覧

シングル最下位の柏木梓氏は0点クリア、タッグ2位の服部氏は一人タッグモードと、トリックプレイで楽しませてくれた両氏がやはり印象的。

シングルモード

順位	スコア	使用キャラ	スコアネーム
1	8京4172兆3774億8476万9950点	チェリイ	TFC ICO
2	8京2601兆1652億0108万4140点	チェリイ	キラーD(ニセ)
3	8京1568兆1346億3191万1670点	チェリイ	hige SADAMU
4	7京9366兆4040億7251万8310点	チェリイ	えぬえす
5	7京7249兆8853億1138万7140点	チェリイ	GW-T.S
6	7京7130兆0387億4808万7710点	チェリイ	STR
7	7京7116兆5570億7703万6870点	カート	SYU-瞬丸
8	7京6207兆0256億9152万3980点	チェリイ	柏木初音
9	7京5000兆1783億7481万0310点	チェリイ	夏休みに長崎？ T.M
10	7京4833兆6782億4365万9720点	チェリイ	アロエcoo-low
11	7京4485兆0431億7856万5570点	チェリイ	AOM
12	7京4231兆2186億2360万1790点	カート	あってたまクチュン!
13	7京3729兆1774億5837万0900点	チェリイ	AOI
14	7京2617兆3672億1832万7410点	カート	Y.S.333
15	7京2330兆2133億0631万1480点	チェリイ	MSO-ムッチョ
16	7京1823兆8344億8764万0920点	チェリイ	S.N
17	7京1712兆7711億3179万2700点	ロミ	ねこみみさん
18	7京1353兆1678億3768万6410点	ロミ	ぱんぱん(uBF)
19	7京1328兆0290億1423万9910点	チェリイ	U-tu-SIN
20	7京1247兆0244億8698万5520点	チェリイ	MSO-SHOちゃん
21	7京1208兆1642億6642万6370点	チェリイ	KEN ISHII
22	7京1003兆9882億4473万7950点	チェリイ	N.A(あさか)
23	7京0621兆7853億1817万9270点	チェリイ	ON!
24	7京0334兆9953億4330万4190点	ロミ	.Z.
25	7京0217兆9820億5376万4370点	チェリイ	XRX-大マ王
26	7京0180兆5872億0293万5260点	リミ	東 千史郎
27	7京0125兆1406億9738万1300点	チェリイ	OKU
28	7京0109兆4892億4629万4790点	カート	ひげの王者けいた
29	6京9184兆3850億9390万8410点	ラルゴ	TON
30	6京9165兆2575億2285万1340点	ロミ	あうとろー
31	6京8947兆5523億6536万7170点	カート	LXR'
32	6京8683兆8594億4309万1450点	チェリイ	TOS-レグス
33	6京8310兆5137億4306万8670点	チェリイ	T I
34	6京8140兆0618億3116万4690点	カート	A.M
35	6京7695兆2209億8759万7070点	リミ	LRL
36	6京7511兆2277億4346万5130点	チェリイ	G.M
37	6京6894兆8692億8980万6470点	チェリイ	御法川(C.M)
38	6京6355兆2695億7321万5700点	チェリイ	S.I
39	6京6237兆2033億4762万7980点	カート	RGV
40	6京6152兆1973億1724万3860点	リミ	USM-ぼぶ
41	6京6107兆3450億9640万3810点	リミ	SIN.R
42	6京6087兆8703億5760万0520点	チェリイ	RPM-FKD(スコトラ歓迎!!)
43	6京5932兆4273億1210万2500点	チェリイ	浪人生DUO in 代ゼミ福岡
44	6京5747兆2905億3318万7920点	カート	MJN-T.Y
45	6京5687兆2952億4339万0180点	チェリイ	柏木楓
46	6京5401兆3172億2372万2270点	カート	A.(えい)
47	6京5371兆2867億7813万0520点	カート	KDM
48	6京5281兆4016億8538万7900点	カート	AKI
49	6京4841兆2147億6014万1030点	チェリイ	あたり!
50	6京4790兆9156億2610万2300点	チェリイ	CHARIO
51	6京4283兆7491億4314万3000点	チェリイ	417
52	6京4283兆5169億4619万9590点	ロミ	WIN
53	6京3979兆3114億8550万3840点	カート	H N
54	6京3972兆5643億5053万9240点	チェリイ	MNJ
55	6京3143兆[illegible]億3396万4750点	ロミ	T A
56	6京3029兆0098億5244万7510点	カート	DIO
57	6京3023兆4212億9716万3610点	カート	T.T
58	6京2124兆5668億5882万5540点	ロミ	EMIブ
59	6京2113兆[illegible]92万2120点	カート	中級シューターブせるすH・K
60	6京2059兆6741億2326万8740点	カート	QRO
61	6京1026兆4111億0254万6200点	チェリイ	オデッサ司令TT
62	6京1799兆5881億4113万9470点	ラルゴ	S.O
63	6京1687兆1544億2310万9510点	チェリイ	NRYO
64	6京1548兆4221億0502万7420点	カート	RINA
65	6京1510兆4935億4163万8110点	カート	BESK
66	6京1460兆4703億8553万4090点	チェリイ	AEG
67	6京1251兆4076億1436万8290点	ロミ	S.T
68	6京1086兆3409億5042万2690点	カート	LAT
69	6京1038兆2851億8019万4260点	チェリイ	TZN
70	6京0697兆7209億4045万5440点	チェリイ	AKD
71	6京0128兆9011億0874万5560点	カート	MSO-サークル
72	5京9865兆8287億3924万9110点	チェリイ	DPO
73	5京9575兆0629億5668万5440点	チェリイ	KENJI-FJT
74	5京8336兆9781億2927万5770点	チェリイ	MST
75	5京8218兆0876億2079万3490点	カート	MORII
76	5京8018兆0826億1353万4400点	チェリイ	A.F(フジ)
77	5京7530兆2342億3553万4920点	ラルゴ	AAB
78	5京7459兆2347億6919万4530点	チェリイ	NKN
79	5京5813兆0190億7396万2080点	ラルゴ	YAS
80	5京4842兆8047億6200万4720点	チェリイ	MGD-T.T
81	5京4803兆1367億0351万8710点	ラルゴ	JUN
82	5京4710兆9752億5039万8340点	チェリイ	T.Y
83	5京4300兆9082億0706万3640点	カート	T H
84	5京3972兆2628億4516万7020点	ロミ	RYO
85	5京3348兆7284億8660万7020点	チェリイ	TEN
86	5京2690兆1227億4351万3080点	チェリイ	NTM
87	5京1688兆5905億3398万1550点	ロミ	KOT-T.F
88	5京0765兆9435億5549万6830点	カート	アゴなし
89	5京0294兆8338億2228万4530点	カート	MNE
90	4京9659兆8601億6186万8480点	リミ	小西 孝明
91	4京9202兆3791億2732万7570点	チェリイ	ドッペルワッシー
92	4京7077兆3368億7743万2420点	チェリイ	HTR
93	4京6562兆6631億1216万1330点	ロミ	マサ
94	4京6118兆9461億4302万4740点	リミ	AM
95	4京4538兆4702億4540万2080点	カート	KAM
96	4京2732兆1158億7833万2930点	リミ	(m-n)!
97	4京0416兆1335億0993万3170点	ロミ	名前なし
98	4京0395兆5230億3437万9120点	チェリイ	SKY
99	3京8621兆8178億2573万2040点	チェリイ	koji
100	3京7969兆2061億1313万0460点	チェリイ	R
101	3京5531兆9807億3181万1710点	カート	AKI
102	3京5406兆0384億1734万1930点	カート	広島
103	3京5380兆6751億8006万5920点	リミ	NYU
104	3京5038兆5122億9972万1650点	カート	ASL★SNK
105	3京3061兆8730億2467万7260点	ロミ	Y-S
106	3京2140兆1797億4159万3160点	ラルゴ	G&G DIO
107	3京0721兆1947億3300万2320点	カート	RED
108	2京9967兆6953億0885万0330点	チェリイ	D.D.D
109	2京9845兆9193億8421万1190点	チェリイ	EDY
110	2京6901兆1887億2594万6930点	ロミ	EYKS
111	2京6293兆0364億4650万3770点	リミ	ATP
112	2京3690兆9650億6324万9720点	リミ	ASC
113	2京3154兆3947億3044万4620点	カート	K H
114	2京2340兆1004億1452万3790点	チェリイ	HAR
115	2京0923兆3148億9133万3650点	チェリイ	MKT
116	2京0639兆8352億9789万4570点	ロミ	TEA
117	2京0333兆1900億4014万0870点	チェリイ	EL
118	2京0117兆1336億9617万9240点	リミ	曇見人★KOBA-KAN
119	1京9520兆7933億9254万5720点	チェリイ	CAA
120	1京5857兆4337億7756万6860点	チェリイ	DNKのHoNe
121	1京4517兆1753億4726万3840点	チェリイ	XYZ
122	1京0211兆5595億6785万6470点	チェリイ	BCD
123	9305兆9280億8512万7290点	チェリイ	特盛2つ
124	4421兆0518億1056万5290点	カート	RAI
125	4118兆5069億8369万3750点	カート	NOR
126	3864兆4364億6767万9150点	チェリイ	EDY
127	3567兆7415億9262万7630点	リミ	K.T
128	2930兆5316億1958万9000点	チェリイ	MAI
129	2532兆5112億7717万5980点	チェリイ	S.N
130	1650兆5930億7770万5120点	カート	B+
131	702兆8657億5422万8880点	カート	SSM
132	586兆1276億6561万7340点	チェリイ	JUN
133	157兆1298億7124万2570点	カート	SSS
134	0点	リミ	柏木梓

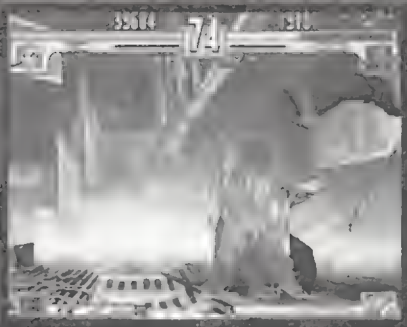
タッグモード

順位	スコア	使用キャラ	スコアネーム
1	21京9268兆2625億3283万275[illegible]点	チェリイ/ロミ	hige SADAMU/hige研究党
2	20京0768兆7879億2026万6510点	カート/ロミ	服部(左手)/服部(右手)
3	19京1224兆[illegible]3940点	ロミ/チェリイ	Clover YMN/Clover [illegible]
4	16京3132兆1553億5176万5480点	チェリイ/ロミ	剣聖布教委員会 布施院/.Z.
5	15京2942兆1201億7747万1730点	ロミ/チェリイ	Clover YMN/Clover-TAC
6	13京1837兆7442億0191万3590点	チェリイ/ロミ	A.BOY2/HYAKU-さめじま会長
7	13京1258兆3604億0120万7700点	カート/リミ	RIZ/SIN
8	12京9116兆3388億9150万8560点	チェリイ/リミ	TEN/SIN.R
9	10京2458兆6841億5492万4830点	チェリイ/ロミ	417/G.M
10	9京7527兆4165億4101万1820点	カート/ロミ	MAS/TER
11	9京6003兆6029億6275万9970点	チェリイ/リミ	TSL-KCR/TSL-TIG
12	8京7115兆6309億8987万8230点	カート/ラルゴ	KDM/DHS
13	8京4519兆4667億6302万0580点	リミ/ロミ	TF-SNP(娃)/TF-IRR(娃)
14	7京9921兆2257億2711万1130点	カート/リミ	A.M/H.S
15	7京6744兆1278億1744万5990点	カート/カート	Y.S.333/A.N.222
16	7京5929兆8595億4598万8740点	チェリイ/リミ	S.I/DIS
17	7京2867兆2812億9620万7660点	カート/ラルゴ	BCG/YAS
18	7京0364兆7804億5727万5030点	カート/リミ	飯吉/広島
19	6京5690兆8920億8872万6380点	カート/ロミ	A.(えい)/BCG(きさらづそごう)
20	5京8194兆7139億0461万3050点	カート/ロミ	部長/無職さん
21	5京4354兆0591億0562万5200点	ラルゴ/カート	JUN/NNO
22	5京0518兆3594億9711万4600点	カート/カート	S.O/RGV
23	4京9172兆8952億3488万6510点	ロミ/チェリイ	[illegible]
24	3京9672兆4917億4981万5200点	カート/リミ	オイル遣い(2000点)/フルカネルリ
25	3京1894兆1220億0323万5120点	カート/カート	OOO/BOO
26	2京5987兆1176億5246万0850点	カート/ロミ	T.M/IZA
27	2京5507兆2485億2748万9360点	カート/リミ	NAK/NKL
28	2京3423兆3706億9528万3950点	チェリイ/ラルゴ	T.T/S.O
29	2京2540兆9655億1465万5350点	カート/ロミ	K.H/N.T
30	2京1037兆4866億4144万5910点	カート/ロミ	GTS/H.H
31	1京8462兆0102億3155万5690点	カート/チェリイ	OHA/KYO
32	1京1869兆8215億6329万9590点	チェリイ/ラルゴ	DDD/S.O
33	8261兆5010億1614万7450点	チェリイ/カート	M.A/BOO
34	8052兆7594億1431万9820点	チェリイ/チェリイ	S.T/T.T
35	6548兆3869億4986万7680点	チェリイ/リミ	T.T/RGV
36	5275兆6099億1671万0140点	カート/リミ	AKI/T.T
37	4566兆1447億5459万7790点	チェリイ/チェリイ	DDD/T.T

※シングル5位入賞のGW-T.S様の申請用紙に連絡先が記入されていませんでした。これをご覧になりましたらアルカディア編集部までご連絡ください。

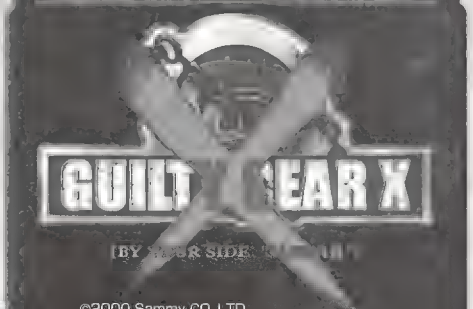
今回からジャンク新聞もココで！

LONG RUN GAMES' BOOSTER



P102~103　ギルティギア ゼクス
P104~106　ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
P107　ジャンク新聞

まだまだ新テクニックが続出!!



©2000 Sammy CO.,LTD.
©1998 2000 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

3on3全国大会の予選も始まり、再び盛り上がりを見せている「GGX」。今回は対戦中によく見られる現象と戦力増強のための小ネタ集をお届け!!

Text：パチ（右ページ）MVP（左ページ）

※大会関連の情報はP125～127の"イベント準備会"にて

デッドアングルの謎

対戦中になぜかダウン追い打ちが決まらず、「おかしいな？」と思ったことはないだろうか？　実は、絶対にダウン追い打ちが入らなくなってしまう状況が存在するのだ。

その状況は、デッドアングルを出し、それが空振りするか、ノーマルヒットして相手にダウン復帰されるか、ガードされたとき。つまり、相手をダウンさせられなかった場合だ。この条件を満たすと、相手をダウンさせても、ダウン追い打ちを入れることができなくなってしまうのだ

デッドアングルを[illegible]ガードされると、反撃されるだけでなくあとにも響いてくる

この状態は、相手を1回ダウンさせれば解除され、その後は通常通りに戻る。しかし、起き攻めが特に重要な本作にとって、この1回は非常に苦しいといえるだろう。

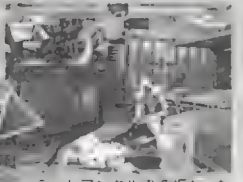
また、ヒット時に相手が壁にぶつかると、跳ね返る性質のデッドアングルを持っているキャラ（メイ、ミリア、ザトー、紗夢、ヴェノム以外）は、この特性を投げ技にのみ残すことができる。

条件は、相手が壁にぶつからないようにデッドアングルをヒットさせる、というもの。この状態になると、カイ、ファウスト、チップ、紗夢以外のキャラは、相手が壁にぶつかって跳ね返るという特性が投げに残るのだ。ただし、打撃をヒットさせるか、投げたあと相手が壁に跳ね返ると、この状態は解除されてしまう。

なお、これらの状態は解除されない限り、次の試合にも継続される。たとえば、1P側のキャラがデッドアングルをガードされた状態で負けてしまった場合、次に1P側で乱入したキャラは、最初の1回はダウンを奪ってもダウン追い打ちを決められない。前の試合にも注意が必要だ。

これらの現象は対戦でよく見られるが、あまり意識されていないようなので注意してほしい。ダウン追い打ちを決められない場合は、直接の起き攻めに切り換えるなどの工夫が必要になるぞ。

ダウン中、[illegible]が当たらない空振りすると、起き攻めのチャンスをムダにすることに



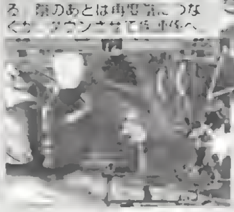
デッドアングルの空振り、もしくはガード後に、足払いなどでダウンを奪っても　、

仕込みからの投げコンボ

壁で跳ね返ってくる性質を仕込めば、通常では入らない連続技も可能になる。比較的実戦的な連続技を紹介しよう

●闇慈（壁に向かって）通常投げ・（立ちK・近距離立ちS）・陰（タメージ96～）

陰のあとに疾連係で気絶を狙っていけるぞ。



立ちKから陰へとつなげられる。陰のあとは疾連係につなぐか、ダウンさせて[illegible]へ

デッドアングルをヒットさせたあと、壁に向かって投げると跳ね返ってくるので　、

スライドヘッドでの仕込み

[illegible]

[illegible]

[illegible]の対応がカギ！

戦力アップネタ集

[illegible]

直前ガードの入力

足払いフォルトレスキャン[illegible]

対空からの起き攻め

[illegible]

しゃがみHSで[illegible]持つキャラはか[illegible]

[illegible]

バックステップの活用

中段、下段、投げ、固め[illegible]き合っていては、命がいくら[illegible]

[illegible]

[illegible]

キャラ別有効戦術紹介

紗夢

超低空で鷹嬰脚を出し、それの1段目にロマンキャンセル。素早く地上技へつなごう。

[illegible]ら下段と中段の二択が強力。フォルトレスされても届[illegible]

超低空からの鷹嬰脚は、1段目をロマンキャンセルすると地上技につなげられる。これを使えば、足払いフォルトレスキャンセル～先行入力ダッシュから相手のガードを容易に崩しつつ、一気に気絶まで持っていける。具体的には、ダッシュ[illegible]K（1段目）[illegible]しゃがみ[illegible]とよい。立ちK始動なら、相手がフォルトレスで間合いを離そうとしても、低空[illegible]を当てられるのだ。

アクセル

HS弁天刈り1段目ロマンキャンセルから、相手の下をくぐって近距離立ちSへつなごう。

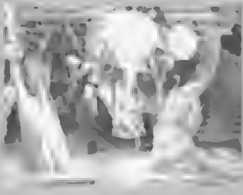
画面端では少し前[illegible]

[illegible]アクセルボンバーループを狙[illegible]パターンを紹介。自分が画面端を背負っているときに、HS弁天刈りの1段目をロマンキャンセル。そのままダッシュで相手の下をくぐって近距離立ちSを当てる、というものだ。

また、自分が画面端で相手が[illegible]び込んできた場合は、[illegible]で➡⬟⬇⬟→[illegible]➡[illegible]入力すると、下をくぐ[illegible]向かって[illegible]

ソル

早めに出して2段目のみを当てる感じで。カウンター[illegible]



フォルトレスで防がれても反撃はかなり受けにくいの[illegible]

空中にいる相手に対して、2段目のみをヒットさせるようにヴォルカニックバイパーを出してみよう。これがカウンターヒットすると、着地後にしゃがみHSで拾って空中連続技を狙うことができる。

[illegible]ためには、ダッシュからHSで出すか、ダッシュから低空で空中版（S）を出していくとよい。ダウン復帰後や[illegible]ジャンプ、ハイジャンプなど、相手が高い位置にいるときに狙いやすいぞ。

槍点遠心乱舞後に拾う技

●立ちP→しゃがみS
ソル、メイ、ミリア、ザトー、チップ、アクセル、ヴェノム、テスタメント

●しゃがみP→しゃがみS
カイ、闇慈、ディズィー

●立ちK→しゃがみS
ファウスト

●しゃがみS
梅喧、紗夢

●不可能
ポチョムキン、ジョニー

ファウスト

相手を画面端に追い詰めて槍点遠心乱舞につなぐ連続技を決めた際、一般的にはロマンキャンセルをして空中連続技を狙っていく。しかし、実はここでロマンキャンセルをする必要はないので、改めて紹介しておこう。槍点遠心乱舞を決めたらレバー下で降りれば、立ちPやしゃがみPなどで拾うことができるのだ。テンションゲージは、通常投げのロマンキャンセルやデッドアングルへの投入を基本としよう。

極限を目指して腕を磨こう!!

足払いフォルトレスキャンセル～先行入力ダッシュのおかげで、過激な勝負になりつつある現在の対戦事情。これだけで勝つことは難しいが、できれば勝率が大幅に上がることは間違いない。あとはいかに先手をとって相手に触れるか、初手の迎撃からのパターンをいかに多く持つかが、精進すべきポイントだろう。まだまだやり込む余地はあるぞ（MVP）。

[illegible]

第2回スト III 3rd全国大会リポート

3rd STRIKE
STREET FIGHTER III
Fight for the Future

©CAPCOM CO.,LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

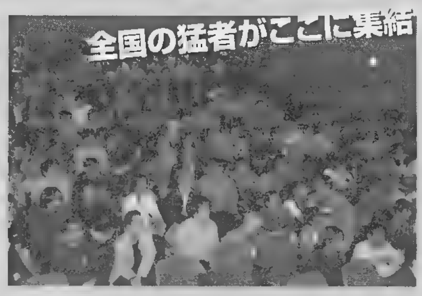
熱い闘いが再び繰り広げられた全国大会。現役トップププレイヤーたちの研究し尽くされた技術には、ただただ感動させられるばかりだった。

Text：戸塚先生

去る5月5日、約1年ぶりとなる第2回ストリートファイターⅢサードストライク全国大会が、前回の大会と同じ会場である江戸川区民総合ホールにて開催された。

試合形式は、3on3での勝ち抜き戦。当日は決勝トーナメント進出をかけて、12ブロックによる予選を行ない、決勝トーナメントは、4チームずつ3ブロックに分かれてブロック代表チームを決定。その後は、各ブロックの上位となった3チームの総当たり戦で雌雄を決する方式だ。

予選は大きな波乱もなく、実績のあるプレイヤーが順当に勝ち上がっていった。大会全体のレベルも決して低いものではなく、特に下位と思われていたキャラの底上げが顕著で、ヒューゴーやトゥエルヴの健闘が目立っていたぞ（ショーンでの参加者がいないのは残念だった）。


全国の猛者がここに集結！

ホールに入りきらないほどの来場者の数。有志のサークル主催の大会なのに、これだけの大規模で第2回目を迎えられたことは喜ばしいことだ。

日本一の栄冠に輝く!!
でく
シロイタチ
彦根ケン

大阪予選を全試合3人抜きで通過した、関西最強チーム「ピーターパン」。関東の強豪が次々に姿を消した中、安定した強さを見せつけた。

優勝候補たちの明暗

決勝トーナメントの1回戦。東京予選1位通過の「Dream Team」、同2位の「ドラえもんがチョキだしてた」、「日本代表」の3チームは、前回大会上位入賞者を含む関東のトップチーム……。誰が彼らの1回戦負けを予想できただろう。これはおそらく、決勝に残った全チームの実力が高いレベルで拮抗していたので、どこが勝ってもおかしくなかったということだろう。

結局この激戦は大阪予選1位通過の「ピーターパン」が制し、日本一の栄冠に輝いた。その強さはメンバー全員に爆発力がある……といったところか。安定した試合運びを見せ、ほとんどの試合で大将を出さずに3人抜きしていた。

決勝戦が終わったあとには、運営スタッフの一人であるメスター氏が、次回大会の開催を力強く(!?)宣言。熱い闘いに幕を下ろした。

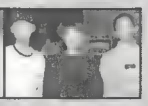
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE 全国大会決勝トーナメント

決勝リーグ

①	＼	×	○	1勝 1敗	優勝 ピーターパン
②	○	＼	○	2勝 0敗	準優勝 ヒモ魚注意報
③	×	×	＼	0勝 2敗	第3位 メスター萌え

① ヒモ魚注意報

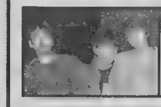
ヒモ魚注意報～[illegible]～
メンバー：しびしゃさん@（春麗）
生@（春麗）
D44くん@（豪鬼）

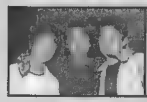

一ツ目タ[illegible]
メンバー：メタ（春麗）
ながチャン（ケン）
一ツ目（ケン）

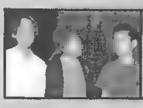
KRD
メンバー：藤原（ダッドリー）
ofc（豪鬼）
ジョージア（リュウ）

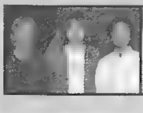
町田ビートライブ
メンバー：AMF（春麗）
エロ教師オクモト（ダッドリー）
チェムル（まこと）

② ピーターパン


あばれダイコとヒラえもん!!
メンバー：朝岡プロ（ユリアン）
モリマン平井（ケン）
BAL（ユン）


Dream Team
メンバー：リキ（Q）
ヌキ（春麗）
マッチ（豪鬼）


日本代表
メンバー：地球（トゥエルヴ）
ラオウ（春麗）
メスター（ユン）


ピーターパン
メンバー：シロイタチ（まこと）
彦根ケン（ケン）
でく（ユン）

③ メスター萌え

メスター萌え
メンバー：としぼう（ヤン）
ヌル（ユリアン）
ハゲ（ダッドリー）

ドラえもんがチョキだしてた
メンバー：JOE（ケン）
ときど（ユリアン）
にっと（ユン）

ハダシの次に気持ちが良い
メンバー：ボス（ヤン）
ちょんと（春麗）
イッキ（豪鬼）

アメリカンホームダイレクト
メンバー：しんのすけ（アレックス）
だんな（ダッドリー）
リオン（ユン）

知っていると少し得をするぞ

大会テクニック紹介
-SFⅢ 3rd STRIKE Edge Technic-

「サード」もとすでに大きいネタは出尽くした感があるが、ここでは大会テクニックとちょっといいネタを紹介しよう。

[illegible]

[illegible]

ジャンプ強攻撃から直接SAに

このテクニックは、ジャンプ強攻撃を[illegible]スーパーアーツ（以下SA）[illegible]アレックス[illegible]ユリアン[illegible]

反撃の強化

予選トーナメントのケン対ケン戦で、けん制のしゃがみ中Kをサート後にリバーサル[illegible]

まことの超破壊力連続技

暴れ土佐波砕きを使った高スタン値連続技を紹介しよう。

●（画面端を背負って）吊るし喉輪・唐草～立ち強P～弱or中暴れ土佐波砕き～中閃空カカト落とし・剣（以下剣）～中颪上正拳突き・吹上（以下吹上）～ジャンプ強P

この連続技は相手体力の[illegible]5割を奪い、さらにスタン値[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

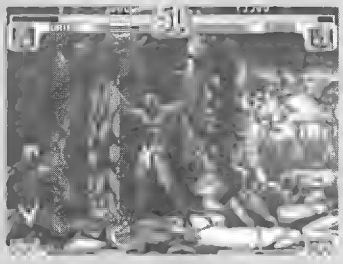
[illegible]

[illegible]

[illegible]

超個人的ベストバウト

筆者が選ぶ今大会のベストバウトは、決勝トーナメント一回戦の「ドラえもんがチョキ出してた」対「メスター萌え」の大将戦、ときど氏とヌル氏のユリアン頂上決戦。2人とも最良の行動をとっていたためか、動きがシンクロして同時に同じ技を繰り出す場面が何度も見られた。派手さはないが、"第一人者同士らしい"内容だった。


客席は大盛り上がりだったが、本人たちはとても冷静にプレイしていた。

猛者の技を徹底検証

ここでは、決勝リーグで3人抜きするなど、その実力を強烈にアピールしていた優勝チーム「ピーターパン」の彦根ケン氏にスポットを当ててみたいと思う。

まず印象に残ったのは、相手との間合いの取り方が非常に巧みなところだ。常に前後に動いて相手の技が当たるか当たらないかの距離をキープし、相手のけん制が空振りしたのを見てしゃがみ中Ⓚ→迅雷を叩き込む場面が多く見られた。特に春麗相手のけん制の差し合いには、特に気を使っていたようで、しゃがみ中Ⓚや←+強Ⓟの戻りにバシバシ決めていた。また、タイミングのシビアなしゃがみ中Ⓟヒット確認からのノーキャンセル迅雷も、まったくミスしていなかったぞ。

サードの2年間とこれから

[illegible]

個人的な意見を言わせてもらうと、その魅力は勝ち負けのすべての責任が自分にあることを理解しやすいことに[illegible]

[illegible]思ったら更に奥深い研究や練習をすればいい。そんなゲーム[illegible]

[illegible]えられる、ゲーム性の高い作品があっただろうか。次回作が出るまで、何年でもこの熱[illegible]

[illegible]

株を挙げたキャラを徹底分析！

戦術の進化と確立

-Tactics Evolution & Establishment-

発売から2年間も経ったのに、未だにキャラ情勢が変化し続けているゲームも珍しい……

一歩先のエイジスリフレクター

ここでは、ユリアンのエイジスリフレクター（以下エイジス）を使ったガード不能連係を紹介しよう（旧基板限定）。

まずは、デンジャラスヘッドバット（以下ヘッド）や投げでダウンを奪ったあとに弱エイジスを発動。その後すぐに中か強のヘッドで相手の裏に移動して、エイジスにちょっと押し込むと……なぜかヒットしてしまうのだ。その応用で、しゃがみ強Ⓟ～中チャリオットタックル（以下タックル）～強エイジス～ダッシュ～中ヘッドでも同じ状況が作れる。ダッシュ～中ヘッドは分割タメを使用すること。

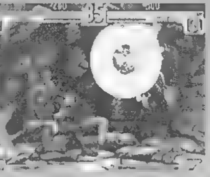
しかし、ガード不能といっても相手側は下段ブロッキング可能なので、相手を押す際に下段ブロッキングできない➡＋中Ⓚなどを交ぜておくといい。ヒットしたらしゃがみ強Ⓟからの連続技を決めよう。

こうなったら下段ブロッキングを狙うしかない。少しでもダメージを減らそう

中メタリックスフィアの恐怖

中メタリックスフィア（以下スフィア）がヒットしたら、強タックル～EXタックル～強タックル～立ち強Ⓟといった強力な追い打ちが入る。強タックル～EXタックルの間を少しあけるのが、相手を落とさないコツだ。ただし、アレックス・ヒューゴー・トゥエルヴ・ネクロに対しては入らないことに注意しよう。

この連続技は画面端に到達しないと全段ヒットしないが、スフィアが開幕位置くらいでヒットすればOK。タックル自体の威力が高く、補正も少ないので、大ダメージとなる。ゲージもかなり増加するぞ。


むやみに中スフィアを連発すると、突進系の技をくらいやすい。注意が必要だ。

ヒットすればこの有様，相手が中スフィアをビビッてくれれば、こちらのペースだ。

幻影陣のその後

やはりユンが上位キャラであることは間違いない。しかし、それはユン自体の強さが飛躍的に向上したからではなく、幻影陣の研究が進んだからであろう。では、幻影陣の強さとは何であろうか……。それは高威力の連続技と、ゲージの短さを活かした回転率のよさである。ここでは以上のことを踏まえて、幻影陣の戦術から考えていこう。

まず、相手の体力を減らすことよりも、ゲージを溜めることを重要視する。そのため、基本的にけん制は控え、差し合いには応じない。バックジャンプで下がってでも、しゃがみ中Ⓟでゲージを増やすことを徹底したい。ゲージが溜まったら連続技にこだわらず、相手に近寄って躊躇せずに発動することをオススメする。

発動してしまえばすべての通常技はスーパーアーツ扱いになるので、地上でブロッキングされても相手の有利時間はゼロ。さらに技の性能も上がるので、適当に発動して攻めるだけでもかなり強い。たとえ上級者でも、近距離で幻影陣を発動されてノーダメージで耐えきれることはまずないので、惜しまず使っていこう。

連続技に関しては左の表を見てもらいたい。Aは発動する際にキャンセルした技、Bは連続技を構成するパーツの説明になる。浮かしの基本は中Ⓟや強Ⓟから➡＋強Ⓟや強鉄山靠につなぐことだ。あとは、相手との距離と高さを考えて拾う技を選択するだけ。結局はアドリブで判断できるようになることが大事だ。

	技名	備考
A：幻影陣へのプロセス	近距離立ち弱ⓅTC	立ち中Ⓟ～立ち強Ⓟ～強鉄山靠～などを挟んでからBへ。
	立ち中Ⓚ	立ち中Ⓚがヒットした時点で相手は浮いた状態に。その後は立ち強Ⓟ～➡＋中Ⓚ～などを挟んでからBへ。
	立ち中ⓅTC	立ち強Ⓟ～➡＋中Ⓚ～などを挟んでからBへ移行するプロセスでいいが、画面端限定。
	しゃがみ中Ⓚ	しゃがみ弱Ⓚ～しゃがみ中Ⓚ～立ち強Ⓟ（or➡＋強Ⓟ）～などを挟んでからBへ。かなり高難度。発動後にしゃがみ弱Ⓚが届かない位置では不可能。
	中or強鉄山靠	鉄山靠がヒットした時点で相手は浮いた状態に。その後は➡＋中Ⓚ～などを挟んでからBへ。
B：浮かせてから拾う技	立ち中or強Ⓟ	モーションが小さいため、前に動ける。ダメージ小。
	➡＋中Ⓚ	前に移動するが、高さは低くなる。ダメージ中。
	虎撲子	浮かせ直せるが、間合いも離れる。ダメージ大。
	絶招歩法	距離が離れたときに使う。かなりダメージ補正がかかるので近距離では使わない。
	強鉄山靠	ゲージが切れる直前の浮かせ直しに使う（幻影陣終了後に追い打ちしやすいため）。
	➡＋強Ⓟ	➡＋中Ⓚは届かないが、絶招歩法で拾うほど遠くないときに使う。

幻影陣への対処

目の前で幻影陣を発動されたらどうするか……対ユン戦における一番のポイントだろう。これに関して個人的結論から言わせてもらえば、ひたすら我慢して幻影陣が終わるのを待つのが得策。ユンの本命は浮かせてからのコンボを入れることなので、それだけは回避したいところだ。

しかし、ガードばかりしていては前方転身や➡＋中Ⓚをくらいやすいのも事実。➡＋中Ⓚの頻度が多い相手に対しては、しゃがみ弱Ⓟなどで止めていこう。これは同時に前方転身対策になるものの、裏を返せば浮かされる危険性が増すことになる。結局、浮かせ狙い、前方転身、➡＋中Ⓚという3つのバランスを見極めることが大事なのだろう。

前方転身を決められてしまうと、二翔脚などで浮かされることに……。

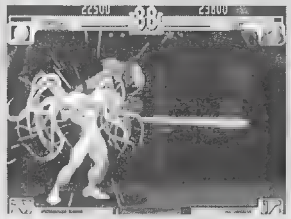
幻影陣中は打撃技のプレッシャーが高いので、前方転身を狙われやすい。

トゥエルヴ基本戦術の確立

トゥエルヴの基本戦術は大まかに「地上でじっくり闘ったほうがいいキャラ」と、逆に「空中戦をメインにして地上戦を回避したほうがよいキャラ」の2つで分かれる。

地上でじっくり攻めたいのはダッドリー・リュウ・ケンなどの跳び込んでも返り討ちにされやすいキャラ。N.D.L.やしゃがみ中Ⓟなどでゲージをためつつけん制し、跳び込まれたらX.N.D.L.で対空する。基本的には待ち＋対応と思っていいだろう。しかし、逃げバックジャンプや、画面端でのD.R.A.による脱出は全キャラ共通で使っていこう。自分も辛い闘い方だが、相手も攻めあぐねるはずだ。

空中戦を挑みたいのは雷撃蹴のあるユン、ヤン、地上戦では勝ち目のないまことなどだ。けん制ではあまり近寄らないで、ジャンプ（滑空）強Ⓟや空対空用の中Ⓟをメインに使ってゲージをためていこう。攻める場合は、ジャンプ強Ⓚからの立ち中Ⓟヒット確認X.N.D.L.、しゃがみ弱Ⓚ～弱A.X.E.～X.N.D.L.、投げなどで選択を迫っていく。


X.N.D.L.対空は打点も低く、発生もあまり早くないのでブロッキングされにくい。

ジャンク新聞 JUNK NEWS

No.17
May 30, 2001
Text：はまー

今号より「ロングラン」内へ移転することになり、ちょっとだけお色直し。でも、内容は基本的に変わらないのでご安心を。

combo BBS 連続技掲示板

よく連続技の内容だけ書いて送ってくれる人がいるのですが、「ウリ」となるポイントの解説文がないと、まずボツになってしまいます。投稿する際は気をつけて……。

ギルティギア ゼクス：ヴェノム

●（試合開始時より少し近い間合いで）ボール生成（K→S→HS→P）→しゃがみS→瞬間移動→ジャンプ{S→HS}→{しゃがみK→足払い（1ヒット）}→HSカーカスライド→HSダブルヘッドモービット

起きるのが遅いキャラ（紗夢、アクセルなど）で確認。ボールを4つ全部当てるコンボを探してるうちにこうなりました（笑）。P生成後のしゃがみSは最速で出し、Pボールがあとから乗っかってくる感じで。なお、HSカーカスライド以降はダウン追い打ちです。

（和歌山県　Takayamaさん）

しゃがみSのあと、少し遅れてボールがヒットするため、瞬間移動からのジャンプ攻撃がつながるというコンボ。HSカーカスライドでHSボールが弾かれ、ちゃんとダウン中の相手に当たっているのがお茶目で良い（笑）。ただ、微妙な間合いの関係で、いい角度で弾いてくれないこともあるのが残念ですね。

ギルティギア ゼクス：ファウスト

●ダッシュ{近距離立ちS→しゃがみS}（ジャンプキャンセル）→{K→S→P→K}（ジャンプキャンセル）→{K→S→HS}→遠距離立ちS（ロマンキャンセル）→遠距離立ちS

立ち状態のジョニー限定で、地上の相手に対して空中ガトリングを決めることができます。ダッシュ時間が短いと途中で空振りしてしまうので、その場合は最初を{しゃがみP→しゃがみS}にしてください。

（神奈川県　スガ13さん）

『ヴァンパイア』シリーズを彷彿とさせるネタ。十分に助走して密着状態から開始し、最初のジャンプKをわずかに遅く出すのに成功すれば、以降はそれほど難しくありません。槍点遠心乱舞までつなぐことができればさらにアツかったんですが、間合いが離れてしまってムリのようです。

ギルティギア ゼクス：ポチョムキン

●（画面端）ポチョムキンバスター→ヘブンリーポチョムキンバスター→ヘブンリーポチョムキンバスター

ファウスト限定です。ヘブンリーポチョムキンバスターは、最速で出さないと間に合いません。（大阪府　池田 佳弘さん）

この連続技の最大のポイント（？）は、一連の連続技の途中でポチョムキンがネガティブペナルティを受ける可能性があるということでしょうか（行動していないのと同じ扱いになっている？）。ちなみに闇慈でも、画面端を背負った状態から「陰→ダッシュ陰」が決まります。

オレ流 調整術！

ゲームに対してささやかな要望を提示し、日頃の鬱憤（うっぷん）を晴らしてみようというコーナー……、とはちょっと違う気もしますが、とりあえず新企画発動ということでいってみましょう。雰囲気をつかんでドシドシ投稿してくれること希望。

●『ZERO3』が発売されましたが……。うーん、もっと新技とか増えると思ってたんですが。僕はガイ大好き人間なので、『ファイナルファイト タフ』の技とか追加してほしいです。

（新潟県　ANDOさん）

は：『タフ』は、スーパーファミコンで発売された、『ファイナルファイト』の続編。掌から気を放つ技や、ダッシュ肘打ちからの連続攻撃などがありました（どれもモーションがカッコいい！）。個人的には、あの下に強そうなダッシュ跳び蹴りのほうが欲しい気がします（笑）。

●往年のファンを自負する自分は、「一日一善一ガンダム」が標語であります。（中略）しかし、唯一不満点が……。それは、「名前に使える字が少ない！」こと。せめて平仮名だけは標準装備してほしいであります！

（千葉県　[illegible]武さん）

は：これは自分も感じてました。「はまー」って入れられないし……。でも、今ある字をうまく組み合わせて、イカした名前付けてる人もいますね。「ロのクサい軍曹」なんて人もいましたよ（「くち」はカタカナの「ろ」）。

●『プロギアの嵐』にハマってます。稼ぎも面白く、やりがいがあるのですが、ガンナーモードの攻撃力、低すぎませんか？　普通に遊ぶ場合、「ガンナーモードは移動速度が遅くなるけど高威力」って考えると思うんです。稼ぎへの影響を考慮しつつ調整した結果なのかもしれませんが、これでは初心者の人がとっつきにくくなってしまうのでは？

（東京都　ホリ・マスヨさん）

は：最後にマジメなネタを。これはある意味、難易度的問題かもしれません。Yタイプのような[illegible]がなければ、「敵を自動的に[illegible]ットが大きく[illegible]威力で[illegible]和感を感じないような気もします。

こんぼ昔話

〜連射能力で化ける連続技〜

連射で昔と言えば某名人だが、高い連射能力はゲームのジャンルによらず有効な場合が多い。むしろ、最近のゲームでもっとも連射能力を必要とするのは、格闘ゲームなのかもしれない。秒間15連射はすでに基本、身体能力の限界に挑め！

●ジョジョの奇妙な冒険：承太郎ほか

タンデムアタック発動（特定の通常技×n）→（本体とスタンドで相手を挟み込んでから）しゃがみ弱×n

スタンド分離タイプのタンデムアタックは、発動モーション中にスタンドの動作をプログラムする仕組みとなっている。この回数には上限がなかったため、ボタン超連射でひたすら通常技を出させることができた。発動モーションは延長なしで1秒強だが、それでも99ヒットオーバーは可能。1発あたりのダメージは雀の涙とはいえ、総合的にはすさまじい威力に……。

●ストリートファイターEX plus：サイクロイドγ

（立ち中Ⓟ→強γ・百裂脚（6ヒット））×n

強ボタンで出すのはけっこう骨が折れる、ボタン連打系の必殺技。連射パワーさえあれば、こんな単純な形で即死させることもできた。素直な入力でキャンセル強γ・百裂脚を出し続けるのはほぼ不可能だが、弱や中のキックボタンをうまく併用することで、手動で即死させた人もいるとか……。

『ストEX』系では、ほかにもメテオコンボ単発で即死可能など、連射の恩恵が大きい技が多い。

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94：紅丸

しゃがみB×10発程度→居合い蹴り

『K.O.F.'94』は、ヒットバックが働くまでの時間が長かったので、発生の早い小技を連発すると鬼のように入った。ただ、これは純粋な連射能力というよりはタイミングが重要だったので、生半可な連射では逆に数が入らないことも。それでも筆者の知人は「しゃがみB×飽きるまで」と広言するほどの数を、鬼の連射で決めていたが……。

ちなみに『K.O.F.'95』でも、柴舟のしゃがみAだけは超連射で猛威を奮っていた。

投稿求ム！

●連続技掲示板……[illegible]のコンボがメイン。[illegible]もれてしまったマイナータイトルなんでも[illegible]募集中。●[illegible]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……「ここはこうなってたほうが、もっとよかったのに……」といったネタ（グチ？）を募集。※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

TSC

初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ

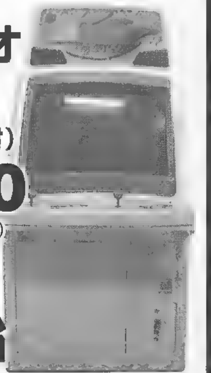
今月の超特価品

SNK スーパーネオ 4スロット

（筐体+4スロボード付）

¥15,000

（送料・消費税別途）

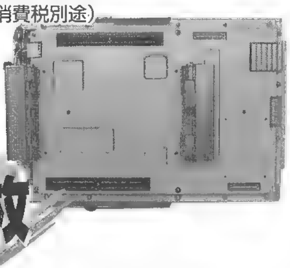


限定15台

SNKハイパー64マザー（新品・JAMMA仕様）

¥10,000

（送料・消費税別途）



限定5枚

TSC ★ TSC ★ TSC ★ TSC ★ TSC ★ TSC

ビデオ筐体はテッシンにおまかせ

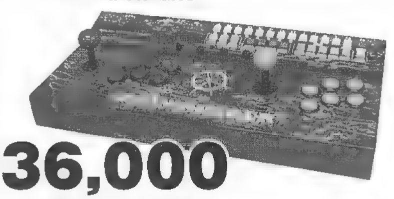
・分割払いは最高60回までOK!

・商品の組合せは自由。お問合わせ下さい。

TSC ★ TSC ★ TSC ★ TSC ★ TSC ★ TSC

TWIN RUDDER 登場

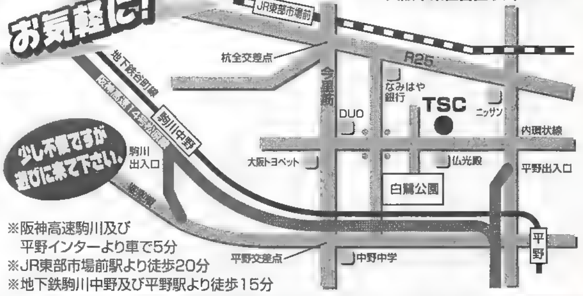
（パナTWIN後継機）



¥36,000

（JAMMAハーネス付）

大阪市東住吉区今川6-3-27



※阪神高速駒川及び平野インターより車で5分
※JR東部市場前駅より徒歩20分
※地下鉄駒川中野及び平野駅より徒歩15分

最新情報は テッシンクリエイト ホームページへGO!!

http://webshop.to/tsc

CAPCOM

ジョジョ未来への遺産（PCB）	8K
バルガス（Jハーネス付）	4K
1943（改）	12K
アタックス	3K
ワンダーⅢ	20K
ロックマンザパワーバトル	5K
CPⅡマザーボード	4K
ストZERO（ロム）	1K
マーズマトリックス（ロム）	6K
カプコンスポーツクラブ（ロム）	15K
セクションZ（C）	6K
ソンソン	18K
トップシークレット	25K
虎への道	18K
セクションZ	20K

KONAMI

グラディウス4（PCB）	19K
バスアングラー2（PCB・P付）	13K
クイズドレミファグランプリ3（ハーネス付）	12K
ハイパーアスリート	5K
少林寺への道	3K
沙羅曼蛇	23K
ゼクセクス	28K
クライムファイターズ	18K
Mr.五右衛門	8K
ワールドサッカーチャンピオンシップ	5K
ザ・ハスラー	12K
スラムダンク2（PCB）	4K
ゴルフイングググレイツ2（PCB・P付）	7K
リーサルエンフォサーズ	10K

NAMCO

モトス	28K
グロブダ	15K
ドラゴンバスター	20K
ボスコニアン	12K
パック&パル	25K
ネビュラスレイ	9K
ファイナルラップR	10K
ディグダグ	5K
スーパーワールドスタジアム89	13K

TAITO

フィリップメイズ（SUB）	3K
ルパン三世（純正）	65K
ウォータースキー	32K
スラップファイト	12K
イグジーザス	15K
ファイターズインパクトエース	8K
レイストーム	7K
マジカルデート卒業編（PCB）	5K
ヘビーユニット	9K
サイレントドラゴン	7K
中華大仙	4K
ルナーク	7K
ドンドコドン	7K
飛翔鮫	5K
ランドメーカー（F3込）	7K
パズルボブル4（ロム）	2K

SEGA

バーチャストライカーVer2000(PCB・I/Oコンバーター付)	118K
ダイナマイト刑事2（PCB）	15K
ファイティングバイパーズ（PCB）	12K
ゼロガンナー（PCB）	12K
ラストブロンクス（PCB）	12K
バーチャストライカー1（PCB）	6K
ダイナマイトベースボール96（PCB・P付）	13K
ダイナマイトベースボール97（PCB・P付）	14K
デッドオアアライブ（PCB）	12K
バーチャーファイター3TB（PCB）	2K
バーチャーファイター3（PCB）	1K
コットンブーメラン（STV込）	10K
ダイナマイト刑事（STV込）	9K
ゴールデンアックスザデュエル（STV込）	4K
ファイナルアーチ（STV込）	3K
プリンセスクララ大作戦（STV込）	4K
ガーディアンフォース（STV込）	6K
所さんのまーまーじゃん2	4K
ガルディア	10K
ブロックシード	2K
コラムスⅠ、Ⅱ	各2K

SNK

64マザーボード	4K
武力ONE（PCB・P付）	16K
MVSマザーボード（1FZ）	8K
餓狼マークオブウルブス（ソフト）	8K
ショックトルーパーズ2（ソフト）	7K
ネオ・ミスターDo（ソフト）	9K
マジシャンズロード（ソフト）	4K
TANK（ループレバー付）	25K

その他

銀河任侠伝	38K
スペランカー	25K
ザインドスリーナー	9K
アウトフェンサー	7K
ブレイブブレイド	15K
ガンバード2	16K
ストライカーズ1945	7K
バトルバクレイド	9K
バトライダー	5K
上海Ⅲ	6K
上海Ⅱ	12K
雷電ファイターズ2（PCB）	16K
鮫!鮫!鮫!	15K
バンデューク	5K
ワールドラリー	10K
ログイアン	10K
弾銃フィーバーロン	6K
ギャルズハスラー	6K
五月陣戦3（アストロパネル付）	18K
オセロダービー	3K
ソニックウイングス	5K
テラクレスタ	8K
ブレイゾン	3K
ドンデンラバー	2K
グレート1000マイルラリー	7K
ビジランテ	7K
ブロックアウト	2K
アクウギャレット	9K
スーパースラムス	7K
クールボーダーズ	12K
上海真的武勇	4K
サンダードラゴン	5K
ロボコップ	7K
ポケットギャルDX	5K
チャタンヤラクーチャンク	13K
バルキューブ	2K
華かんざし	18K
天神牌	12K
スーチーパイ3（PCB・I/Oコンバーター付）	98K

●この他にも多数在庫ございます!●コントロールボックスも取扱っております。メールやお電話にて、お気軽にお問い合わせください。●筐体の送料は、地域によって異なります。●筐体のお買い上げには代引きは利用できません。お買い上げの際にご確認ください。★価格は4月末日時点のものです。価格は変動いたします。☆1Kは、1000円です。☆

TSC

有限会社 哲信クリエイト

大阪市東住吉区今川6-3-27
営業時間／10:00～21:00（日曜・祝日定休）

TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法

- 銀行振込 ………入金確認即商品発送
- コレクトサービス ………商品代引サービス
- 分割払い取扱い

振込先、相互信用金庫本店（当）0464186

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックスや筐体
の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

—— カプコン ——	
CAPCOM VS SNK(NAOMI)	98,000
1944(CP2ソフト)	20,000
マーズマトリックス(CP2ソフト)	10,000
マーブルVSカプコン２(NAOMIソフト)	4,000
グレート魔法大作戦(CP2ソフト)	8,000
ストライダー飛竜２	15,000
テトリス ザ・グランドマスター	25,000
スターグラディエイター	20,000
C型パネル(新品)	19,000
★CP SYSTEM Ⅲ★	
ジョジョの奇妙な冒険	4,000
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	8,000
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(NCD)	5,000
ストリートファイターⅢ	4,000
ストリートファイターⅢ 2nd IMPACT	8,000
★CP SYSTEM Ⅱ★	
CPSⅡマザーボード	4,000
D&Dタワーオブドゥーム（ソフト）	15,000
MSH VS ストリートファイター（ソフト）	18,000
X－MEN（ソフト）	6,000
ヴァンパイアセイヴァー（ソフト）	2,000
クイズなないろドリームス（ソフト）	5,000
サイバーボッツ（ソフト）	7,000
スーパーストリートファイターⅡ（ソフト）	2,000
スーパーストリートファイターⅡX（ソフト）	5,000
スーパーパズルファイターⅡX（ソフト）	7,000
スーパーマッスルボマー（ソフト）	20,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	12,000
ストリートファイターZERO（ソフト）	1,000
ストリートファイターZERO2（ソフト）	3,000
ストリートファイターZERO2ALPHA(ソフト)	6,000
バトルサーキット（ソフト）	15,000
★その他のシステム★	
1943	8,000
F－1ドリーム	3,000
エグゼドエグゼス	22,000
クイズ&ドラゴンズ	5,000
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	28,000
ストリートファイター２	6,000
戦場の狼	12,000
戦場の狼（海外版）	10,000
闘いの挽歌	27,000
ナイツオブザラウンド	16,000
ファイナルファイト	22,000
ブラックドラゴン	20,000
—— ナムコ ——	
アクアラッシュ	58,000
ソウルキャリバー	52,000
ダンシングアイ	15,000
鉄拳 タッグトーナメント	95,000
てんこもりシューティング	58,000
ミスタードリラー	58,000
アウトフォクシーズ	20,000
エアガイツ	58,000
クラックス	2,000
グレートスラッガーズ９４	2,000
スカイキッド	20,000
ゼビウス	12,000
ゼビウス 3D／G	10,000
倉庫番DX	35,000
ソウルエッジ	20,000
鉄拳２Ver.B	20,000
鉄拳３	58,000
ナックルヘッズ	18,000
ナムコクラシック Vol.1	20,000
ニューマンアスレチックス	10,000
ニューラリーX	20,000
パックマニア	30,000
バラデューク	12,000
ファイティングレイヤー	58,000
フェリオス	58,000
プライムゴールEX	7,000
マーベルランド	22,000
子育てクイズマイエンジェル	1,000
子育てクイズマイエンジェル２	1,000
ランパート	12,000
ワルキューレの伝説	40,000
—— SNK ——	
武力～BURIKI・ONE～	7,000
サムライスピリッツ２ アスラ斬魔伝	30,000
MV1	10,000
MV1－A	14,000
MV1－B	15,000
MV1－F	12,000
MV1－FZ	13,000
★NEO－GEO★	
8マン	5,000
ASOⅡ	4,000
アンドロデュノス	3,000
オーバートップ	12,000
オペレーションラグナロク	6,000
餓狼 MARK OF THE WOLVES	9,000
餓狼伝説	2,000
餓狼伝説２	500
餓狼伝説３	500
餓狼伝説スペシャル	500
キングオブザモンスターズ	1,000
キングオブザモンスターズ ２	1,000
クロスソード	5,000
月華の剣士 第二幕	3,000
ゴーストパイロット	4,000
サイバーリップ	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 99	9,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 94	500
ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	2,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	10,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 98	7,000
ザ・スーパースパイ	1,000
サムライスピリッツ	500
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	500
サムライスピリッツ天草降臨	5,000
雀神伝説	5,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	10,000
将棋の達人	10,000
ジョイジョイキッド	2,000
真サムライスピリッツ	500
神風拳	5,000
ステークスウィナー	500
ステークスウィナー２	500
ストライカーズ1945PLUS	15,000
スラッシュラリー	2,000
戦国伝承	3,000
ソニックウイングス２	3,000
ソニックウイングス３	7,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	5,000
超人学園ゴウカイザー	5,000
得点王	500
得点王' 炎のリベロ'	8,000
得点王３	3,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
ニンジャマスターズ覇王忍法帳	8,000
ネオ・ボンバーマン	12,000
バーニングファイト	1,000
バカ殿様麻雀漫遊記	5,000
パルスター	6,000
ビッグトーナメントゴルフ	15,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
ファイヤースープレックス	500
風雲黙示録	3,000
フットボールフレンジー	1,000
ベースボールスターズ プロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	3,000
マジカルドロップ３	5,000
マジシャンロード	5,000
マネーアイドル エクスチェンジャー	2,000
ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ	4,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	5,000
ミューテーションネイション	2,000
メタルスラッグ３	30,000
メタルスラッグ２	8,000
メタルスラッグX	15,000
ライディングヒーロー	1,000
ラギ	3,000
ラストリゾート	6,000
リアルバウト餓狼伝説	500
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,000
リーグボーリング	3,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳２	1,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ２	1,000
ワールドヒーローズ２ JET	1,000
★その他のシステム★	
ASO	25,000
SAR（Pなし）	10,000
オズマウォーズ	50,000
ギャングウォーズ	6,000
パイオニアバルーン	50,000
ハル21	10,000
ファンタジー	50,000
名人戦	5,000
—— アトラス ——	
ぐわんげ	18,000
エスプレイド	30,000
豪血寺一族	4,000
首領蜂	22,000
—— テクモ ——	
デッドオアアライブ2 2000(NAOMIソフト)	5,000
テクモワールドカップサッカー2000	25,000
とんでモクライシス	8,000
エイトフォース	10,000
ガズラー	12,000
ギャロップレーサー	6,000
ギャロップレーサー２	6,000
ギャロップレーサー３	10,000
クイズ DNAの反乱	1,000
上海真的武勇	8,000
タンクバスターズ	8,000
デッドオアアライブ++	12,000
ファイナルスターフォース	10,000
ボンジャック	20,000
雷龍	10,000
レジオネア	15,000
—— アイレム ——	
アンダーカバーコップス	30,000
イメージファイト	18,000
エックスマルチプライ	15,000
格闘野球リーグマン	15,000
ギャロップ	15,000
クイズF１ワンツーフィニッシュ	1,000
大工の源さん	8,000
ドラゴンブリード	12,000
パーフェクト・ソルジャーズ	15,000
ファイアーバレル	20,000
フック	18,000
—— バンプレスト ——	
アクウギャレット	14,000
ウルトラ警備隊	22,000
ウルトラ闘魂伝説	6,000
機動戦士ガンダム	6,000
スーパースラムズ	15,000
超時空要塞マクロス	15,000
超時空要塞マクロスⅡ	12,000
超時空要塞マクロスプラス	15,000
ドラゴンボールZ	25,000
—— カネコ ——	
ギャルズパニックS２	30,000
ギャルズパニックS	20,000
閃激ストライカー	12,000
ギャルズパニック２	8,000
ジャッキーチェン	28,000
ジャッキーチェン２ 成龍伝説	38,000
—— セガ ——	
★NAOMI★	
バーチャNBA(ソフト)	10,000
クイズ ああっ女神さまっ(ソフト)	15,000
全日本プロレス ジャイアントグラム2(ソフト)	2,000
★MODEL 2★	
バーチャロン	4,000
★ST－V★	
ST-Vマザー	4,000
イントロ DONDON！（ソフト）	2,000
ウインターヒート（ソフト）	1,000
コットンブーメラン（ソフト）	22,000
コラムス97（ソフト）	1,000
サクラ大戦 花組対戦コラムス（ソフト）	2,000
シーバスフィッシング（ソフト）	1,000
紫炎龍（ソフト）	3,000
上海 万里の長城（ソフト）	12,000
水滸演武（ソフト）	5,000
バーチャファイターキッズ（ソフト）	1,000
★その他のシステム★	
D．D．クルー	6,000
MVP	2,000
イチダントアール	3,000
カルテット２	22,000
青春スキャンダル	25,000
テトリス	2,000
ピットフォールⅡ	22,000
ぷよぷよ	2,000
ぷよぷよ通	2,000
ホッパーロボ	20,000
ロボレス2001	18,000
—— セイブ開発 ——	
戦球	14,000
ライデンファイターズJET	32,000
雷電Ⅱ	9,000
雷電DX	20,000
—— タイトー ——	
おてなみ拝見	68,000
★G－NET★	
続 おてなみ拝見	98,000
上海～昇龍再臨～(ソフト)	15,000
スーパーパズルボブル(ソフト)	12,000
★F3 SYSTEM★	
F3マザー	7,000
パズルボブル２（サブ）	1,000
パズルボブル２X（サブ）	2,000
パズルボブル３（サブ）	1,000
パズルボブル４（サブ）	4,000
バブルシンフォニー	15,000
ランドメーカー（サブ）	2,000
★その他のシステム★	
Gダライアス	10,000
MJ12	8,000
エンパイアシティ1931	12,000
黄金の城	20,000
ガンフロンティア	20,000
クレヨンしんちゃん オラと遊ぼ	1,000
グレートソードマン	15,000
サイキックフォースEX	8,000
サイレントドラゴン	14,000
鮫！鮫！鮫！	20,000
サンダーフォックス	12,000
スクランブルフォーメーション	42,000
タイガーヘリ	7,000
タイムトンネル	100,000
デッドコネクション	12,000
トップランキングスターズ	6,000
ニュージーランドストーリー	6,000
パラメデス	3,000
ファイターズインパクトエース	12,000
フェニックス	10,000
ヘビーユニット	6,000
まじかるでーと ドキドキ告白大作戦	6,000
まじかるでーと 卒業告白大作戦	8,000
リングレイジ	8,000
ルナーク	8,000
レイストーム	12,000
—— ライジング ——	
アームドポリス バトライダー Ver.A	6,000
アームドポリス バトライダー Ver.B	8,000
バトルバクレイド	15,000
—— 日本物産 ——	
UFOロボダンガー	16,000
—— 彩京 ——	
テトリスグランドマスターPLUS2	65,000
ロードランナー・ザ・ディグファイトVer.B	5,000
ガンバード２	28,000
ガンバード	10,000
ストライカーズ1945	10,000
ストライカーズ1945Ⅱ	15,000
ソルディバイド	12,000
—— データイースト ——	
アクトフェンサー	6,000
イエローキャブ	15,000
コブラコマンド	5,000
スタジアムヒーロー'96	6,000
ダイエットGo!Go!	12,000
デスブレイド	8,000
トライアウト	2,000
ナイトスラッシャーズ	33,000
バッテン・オハラのスチャラカ空中戦	28,000
バーディートライ	5,000
ファイターズヒストリー	4,000
ワールドカップバレー' 95	5,000
—— ジャレコ ——	
グラディア	12,000
ゲーム天国	7,000
サイバトラー	20,000
テトリスプラス（サブ）	1,000
テトリスプラス２	6,000
ビッグストライカー	2,000
—— コナミ ——	
グラディウスⅣ	25,000
★SYSTEM GX★	
対戦とっかえだま	4,500
ドラグーンマイト	18,000
★その他のシステム★	
A－JAX	25,000
G．I．JOE	25,000
Mr．五右衛門	20,000
X-MEN（2PVer）	32,000
悪魔城ドラキュラ	98,000
アステリクス	25,000
エスケープキッズ	32,000
クライムファイターズ２（4PVer.）	10,000
グラディウスⅢ	20,000
サーカスチャーリー	7,000
サンセットライダーズ	32,000
にゃんにゃんパニック	35,000
ファイナライザー	15,000
魔獣の王国	40,000
マンハッタン24分署	10,000
メタモルフィックフォース	35,000
ロードファイター	8,000
—— UPL ——	
NOVA2001	15,000
タスクフォースハリヤー	6,000
—— ビスコ ——	
アース・ジョーカー	6,000
ガルメデス	7,000
女流将棋教室	15,000
ステッガー１	5,000
戦神	10,000
ドリフトアウト	3,000
ドリフトアウト'94	8,000
五月陣戦	3,000
五月陣戦２	6,000
五月陣戦３	20,000
—— テクノスジャパン ——	
ザインドスリーナ	8,000
レッスルフェスト	2,000
—— 東亜プラン ——	
ドギューン	10,000
フーピー	5,000
—— 日本システム ——	
弾銃フィーバロン	10,000
ポケットギャルDX	6,000
—— ビデオシステム ——	
スーパーバレー' 91	1,000
すくすく犬福	28,000
—— その他 ——	
ギルティギアX(コンバーター付)	128,000
VIVID DOLLS	10,000
エクストリームダウンヒル	6,000
逆転！？パズル番長	4,000
上海真的武勇	8,000
上海Ⅲ	5,000
スーパー上海	6,000
セルフィーナ	8,000
大王	20,000
ダブルウイングス	20,000
チャタンヤラクーシャンク	30,000
ノストラダムス	15,000
ハイパーデュエル	10,000
ハチャメチャファイター	12,000
ブランディア	15,000
へべれけのぽぷーん	6,000
ホールランド	15,000
ぽんぽこ	20,000
マーカム	12,000
ラストファイティング	18,000
リアルアンドフェイク（ソフト）	6,000
リアルブレイク	10,000
—— 麻雀・花札 ——	
対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン	20,000
スーパーリアル麻雀VS	15,000
E雀さくら荘～空き部屋あります～	18,000
VS麻雀乙女線乱	15,000
スーパーリアル麻雀P4	6,000
スーパーリアル麻雀P5	5,000
対戦ホットギミック	8,000
対戦ホットギミック快楽天	8,000
VS雀士ブランニュースターズ(対戦基板)	10,000
VS雀士ブランニュースターズ(シングル)	12,000
アイドル雀士スーチーパイⅡ	8,000
麻雀エンジェルキッス	8,000
E雀ハイスクール	18,000
TEL雀	15,000
アイドル麻雀放送局	1,500
お雀子クラブ	1,000
ギャルの告白	1,000
グッっとE雀	2,000
ジャンジャンパラダイス	8,000
闘覇	1,000
セーラーウォーズ R	28,000
戦国麻雀	2,000
ときめき麻雀パラダイス	10,000
トリプルウォーズ	4,000
熱血 麻雀宣言！	1,000
パステルギャル（２コネ）	1,000
ファイナルロマンス	3,000
ファイナルロマンス２	4,000
ファイナルロマンスR	6,000
プリティーセーラー 18禁	28,000
麻雀Gメン89	2,000
麻雀革命	2,000
麻雀学園 卒業編	4,000
麻雀学園祭	3,000
麻雀学園祭２	5,000
麻雀激写	10,000
麻雀ごっつええ感じ	1,000
麻雀シスターズ	3,000
麻雀スーパー（禁）版	10,000
麻雀 同級生	3,000
麻雀ナンパストーリー	6,000
麻雀ねるとん牌鯨団	1,000
麻雀ハイパーリアクション ２	15,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ぱにっくスタジアム	3,000
麻雀ファンクラブ	1,000
麻雀放送局 本番中	12,000
麻雀四姉妹 若草物語	5,000
ミラージュ 妖獣麻雀伝	4,000
麗雀	2,000
恋こいしましょ２	15,000
華かんざし	30,000
華をやらねば	2,000
華折鶴	4,000

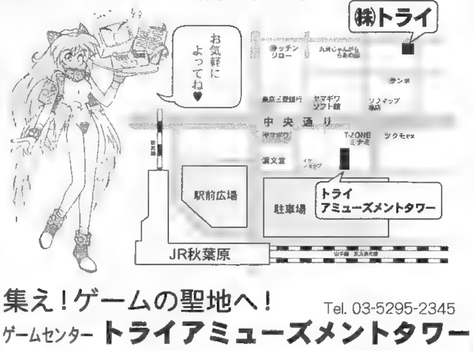
その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット（3~60回）も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。



集え！ゲームの聖地へ！

Tel. 03-5295-2345

ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**

コントロールボックス

シグマ電子

雷神

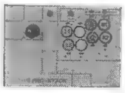
¥29,800

シグマ電子

AV-6000

¥26,000

シグマ電子 **プレステコントローラー**



¥15,800

その他

新製品

8000TB用

パソコン接続USB変換ケーブル

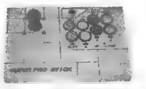
¥4,000

シグマ電子

風神

¥32,800

シグマ電子

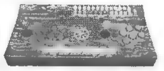


Σ-8000TB

¥15,800

KIC **ツインラダー**

新製品



¥36,800

8000TB用

新製品

プレステ接続変換ケーブル

Now Printing.

¥5,000

株式会社

トライ

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階

営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 年中無休

TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。

お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

「基板買うならみるきーうぇー!! 名古屋は大須のみるきぃうぇいっ!!」

ミルキーウェイはおもいっきり御協力します。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）

在庫価格表を定期的に郵送でお届けしてます。

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→（ブブブ…と音がしたら）＃2870522622373*01＃＃でOK

カプコン

ブロギアの嵐	TEL
カプコンvsSNK	TEL
ギガウイング2	TEL
マーヴルvsカプコン2	TEL
CPS II マザー	¥4,000
(CPS II ソフトと一緒に購入の場合は¥3,000)	
19XX	¥10,000
エイリアンVSプレデター	¥35,000
ギガウイング(1枚基板)	¥12,000
スーパーストIIX	¥3,000
D&D	¥18,000
バトルサーキット	¥15,000
ヴァンパイアハンター	¥3,000
マーズマトリックス	¥12,000
1941	¥24,000
ガンスモーク(海外)	モクモク
キャデラックス	ファイナルワッカッカ!!
サイドアーム	¥10,000
ストライダー飛竜	¥17,000
ストII	¥4,000
ストII'ターボ	¥7,000
ストEX	¥15,000
戦場の狼	¥10,000
戦場の狼II(海外)	¥8,000
ソンソン(H付)	¥12,000
闘いの挽歌	¥20,000
テトリスグランドマスター	¥20,000
ナイツオブザラウンド	円卓の騎士
ぷにっきぃず	¥7,000
ブロックブロック(P無)	¥5,000
USネイビー	¥10,000
ラストデュエル	¥7,000

ナムコ

ミスタードリラーグレート	TEL
ミスタードリラー2	TEL
鉄拳TAG	TEL
鉄拳3	TEL
ソウルキャリバー	TEL
フェリオス	ギリシャ神話
ワルキューレの伝説	¥38,000
マーベルランド（ソフト）	¥10,000
ギャラガ88（ソフト）	¥12,000
爆突機銃艇（ソフト）	¥18,000
パックマニア（ソフト）	¥12,000
ギャラガ	¥8,000
グレートスラッガーズ'94	¥2,000
コズモギャングザパズル	¥3,000
子育てクイズマイエンジェル2	¥3,000
スーパーワールドスタジアム95	¥1,000
スーパーワールドスタジアム96	¥1,000
スーパーワールドスタジアム97	¥2,000
ダンクマニア	¥8,000
ダンシングアイ	さる
ディグダグ	¥8,000
ドルアーガの塔	¥48,000
ニューマンアスレチックス	¥7,000
爆裂クイズ魔Q大冒険	¥2,000
フォゾン	¥33,000
ボスコニアン	ボヘミアン
メトロクロス	走らんかい

コナミ

セクシーパロディウス	¥10,000
ゴルフィングリグレイツ2(P無)（ソフト）	¥2,000
沙羅曼蛇2（ソフト）	¥5,000
セクシーパロディウス（ソフト）	¥8,000
対戦とっかえだま（ソフト）	¥2,000
対戦ぱずるだま（ソフト）	¥1,000
ときメモ対戦ぱずるだま（ソフト）	¥2,000
イーアルカンフー	¥5,000
A-JAX	¥28,000
ガイアポリス	¥15,000
餓流禍	¥12,000
クライムファイターズ	¥12,000
グラディウスIII	¥25,000
グラディウスIV	¥20,000
バイオレントストーム	¥25,000
サーカスチャーリー	¥5,000
サプライズアタック	¥5,000
スーパービシバシチャンプ(P無)	¥10,000
出たな!!ツインビー	¥5,000
パロディウスだ	¥5,000
パンクショット	バスケも喧嘩も出来る
フラックアタック	¥12,000
ロックンロープ	ロックンロール

セ　ガ

アウトトリガー(P無)（ソフト）	¥3,000
ダイナマイトベースボールP無（ソフト）	¥1,000
電脳戦機バーチャロン(PCB)	¥5,000
ゴールデンアックスII(4Pver)	¥28,000
シャドーダンサー	¥12,000
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
ぷよぷよ通	¥2,000
ポトポト	¥1,000

ST-V

オセロしようよ（ソフト）	嫌っ!!
コラムス97（ソフト）	¥1,000
上海万里の長城（ソフト）	¥12,000
全日本プロレス（ソフト）	¥1,000
デカスリート（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
ばくばくアニマル（ソフト）	大きくなれよ
ファイナルアーチ（ソフト）	¥1,000
ファインドラブ（ソフト）	制服美少女グランプリ

タイトー

カオスヒート	TEL
サイヴァリアリビジョン	TEL
サイヴァリア（ソフト）	¥12,000
F3マザー	¥8,000
(F3ソフトと一緒に購入の場合は¥7,000)	
エレベーターアクションリターンズ（ソフト）	¥8,000
ガンフロンティア	¥17,000
ドンドコドン	ドコドコ
メタルブラック	ブラックメタル
MJ-12	¥10,000
ミズバク大冒険	¥7,000
ルナーク	動物密猟はいかんぞ
ゆうゆのクイズでGO!GO!（ソフト）	¥2,000
鳴呼栄光の甲子園（ソフト）	¥3,000
クイズクエスト（ソフト）	¥3,000
メタルブラック（ソフト）	メタルハート
MJ-12（ソフト）	¥8,000
ルナーク（ソフト）	動物愛護だ!
アラビアンマジック	¥15,000
イスパイアル	¥5,000
クイズ世界はショーバイショーバイ	¥2,000
サイキックフォース	¥7,000
サイキックフォース2012	パティ!ローリー!
サイレントドラゴン	¥8,000
地獄めぐり	¥8,000
スカイスマッシャー	¥5,000
タツジン	¥12,000
Vsホットスマッシュ(P無)	¥5,000
パニックロード	¥5,000
ピンポンキング	¥5,000
陸海空・最前線	¥15,000
ルナレスキュー	¥58,000
ルパン3世	父っつぁーん
U.S.クラシック(P無)	¥1,000
ワードナの森	ウィザードリィ

データイースト

アクトフェンサー	¥7,000
ウルフファング	¥12,000
ウォルフガング	ミッターマイヤー
空牙	¥15,000
サイコニクスオスカー	¥18,000
SRD	¥15,000
ダークシール	¥17,000
トライアウト	¥2,000
ワールドカップバレーボール95	¥6,000
ファイターズヒストリー	¥3,000

アイレム

R-TYPE II	¥12,000
イメージファイト	¥12,000
エアデュエル	¥10,000
クイズF1　1・2フィニッシュ	¥1,000
四川省	¥2,000
パウンドフォーパウンド(P無)	¥1,000
ビジランテ	¥6,000
メジャータイトル2	¥3,000
野球格闘リーグマン	¥18,000

ジャレコ

テトリスプラス	¥3,000
湾岸戦争	サダム・フセイン
流星雀士キララスター（ソフト）	¥5,000
E.D.F	¥8,000
サイバトラー	¥12,000
ソルダム	¥8,000
バルトリック	¥28,000
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

バンプレスト

ウルトラ警備隊	¥20,000
SDガンダム ネオバトリング	¥5,000
超時空要塞マクロス	¥8,000

テクモ

上海真的武勇	¥5,000
ギャロップレーサー2（ソフト）	¥2,000
上海真的武勇（ソフト）	¥3,000
STG(ストライクガンナー)	¥5,000
GN'R(ガンズアンドローゼズ)	アクセル・ローズ
ガンディーラー	¥3,000
ギャロップレーサー	¥3,000
クイズ学園パラダイス	¥3,000
クイズココロジー	¥1,000
クイズDNAの反乱	¥1,000
ジェミニウイング	¥10,000
雷龍(サンダードラゴン)	¥7,000
タンクバスターズ	¥5,000
忍者龍剣伝	¥12,000
能力向上委員会	¥3,000
ピンボールアクション	¥6,000

SNK

怒(P無)	¥15,000
ギャングウォーズ	¥3,000
原始島	¥12,000
ストリートスマート(海外)	¥2,000
ネクストスペース	¥5,000
バトルフィールド(PCB)	¥3,000
パドルマニア	¥10,000
バミューダトライアングル(PCB)	¥28,000
ファイティングサッカー(PCB)	¥1,000

ビデオシステム

F1グランプリ	アイルトン・セナ
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	¥5,000
闘しんブレイザーズ	¥8,000
ラビオレプス	¥15,000

テクノスジャパン

コンバットライブス	¥3,000
シャドーフォース	¥10,000
WWFレッスルフェスト	¥2,000
V'ボール	¥3,000
ブロックアウト	¥3,000

アトラス

豪血寺一族	¥5,000
豪血寺一族2	¥10,000
首領蜂	¥18,000
ななめでまじっく	¥3,000
ブレイゾン	¥7,000
ボラックス	¥5,000

エイティング・ライジング

バトルバクレイド	¥12,000
魔法大作戦	¥20,000

彩　京

ガンバード	¥7,000
ガンバード2	¥20,000
戦国エース	¥10,000
戦国ブレード	¥15,000
バトルクロード	¥12,000

カネコ

ジャンジャンパラダイス（ソフト）	¥8,000
ギャルズパニック3	¥8,000
ビィラップボーイズ	¥12,000

ビスコ・サミー・セタ

ギルティギアX	TEL
女流将棋教室	¥20,000
ストームブレイド	¥17,000
麻雀ハイパーリアクション1&2	¥10,000
婆沙羅	¥28,000
五月陣戦	¥2,000
五月陣戦2	¥6,000
連珠貴族	¥2,000

東亜プラン

鮫!鮫!鮫!(2Pverロム付)	¥25,000
スノーブラザーズ	雪だるま
達人王	¥15,000
テキパキ	¥8,000
ドギューン!!	おっあっ!!
V-V	¥6,000

UPL

アクロバットミッション	¥12,000
宇宙戦艦ゴモラ	さらばー地球よー♪

任天堂

イレブンビート（ソフト）	¥1,000
ビビッドドールズ(P付)（ソフト）	¥3,000
ドンキーコングJR	¥20,000
ポパイ	¥20,000

サンソフト

上海	¥7,000
上海III	¥10,000
へべれけのぽぷ〜ん	酔っ払い

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
風雲スーパータッグバトル	¥6,000
メタルスラッグ2	¥10,000
メタルスラッグX	¥12,000
その他色々ありまーす	

その他

アシュラブレード	¥24,000
逆転パズル番長	¥3,000
キャノンダンサー	¥12,000
グランドストライカー	¥1,000
スーパー上海	¥6,000
スカイランサー	¥6,000
タイムキラーズ	¥12,000
弾銃フィーバロン	¥12,000
バルーンブラザーズ	¥2,000
ブラックホール	¥12,000

麻　雀

対戦ホットギミック	TEL
ホットギミック快楽天	TEL
ホットギミックデジタルサーフィン	TEL
ホットギミックフォーエバー	TEL
ファイナルロマンス4(C付)	¥12,000
スーパーリアル麻雀PV	¥3,000
スーパーリアル麻雀P7	¥8,000
E雀ハイスクール	¥15,000
麻雀トリプルウォーズ	¥3,000
麻雀占い伝説	¥2,000
その他色々ありまーす	

通信販売の御案内

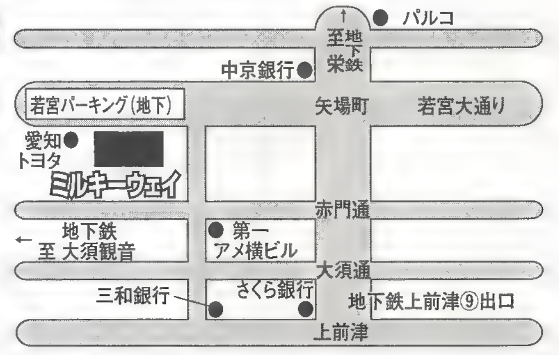
お支払は便利な代引（ヤマトのドライバーさんに商品と引換に代金を払う）、または現金書留（郵便局より専用の封筒で送金する）・銀行振込でお願いします。なお、ご注文の際には必ず在庫を確認して下さい。

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。

全国通販＆店頭販売（大須にあるよ!）

ミルキーウェイ

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



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!

おすすめ!スタッフ選りすぐり!!

今月の厳選アーケード基板（5月10日現在）

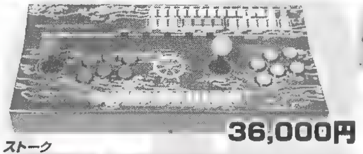
<<<カプコン>>>	
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ROM)	18,000円
スーパーストリートファイターII(ROM)	1,500円
マーズマトリックス(ROM)	7,000円
マイティーパン(ROM)	25,000円
ガンスモーク	15,000円
キャプテンコマンドー	17,000円
チキチキボーイズ	25,000円
テトリスグランドマスター	15,000円
ナイツオブザラウンド	18,000円
<<<彩京>>>	
ガンバード2	25,000円
ドラゴンブレイズ	48,000円
ホットデビュー	12,000円
戦国エース	12,000円
<<<タイトー>>>	
サイヴァリア	58,000円
Gダライアス	7,000円
Gダライアスver2	9,000円
カダッシュ	10,000円
スペースインベーダーDX	4,000円
ワードナーの森	8,000円
<<<コナミ>>>	
エイリアンズ	25,000円
エスケープキッズ	18,000円
グラディウスIV	25,000円
ドラグーンマイト	13,000円
サラリーマンチャンプ(P付き)	68,000円
マーシャルチャンピオン	10,000円
<<<セガ>>>	
バーチャファイター3(PCBのみ)	1,000円
バーチャファイター3tb(PCBのみ)	2,000円
ソニックファイターズ(PCBのみ)	7,000円
ゴールデンアックス	12,000円
ダンプ松本	15,000円
<<<ナムコ>>>	
アウトフォクシーズ	12,000円
オーダイン	20,000円
スーパーワールドコート	3,000円
スーパーワールドスタジアム2000	55,000円
ダンシングアイ	14,000円
ナムコクラシック Vol.1	20,000円
ナムコクラシック Vol.2	25,000円
ニューマンアスレチックス	8,000円
ミスタードリラー	58,000円
ミスタードリラー2	48,000円
<<<SNK>>>	
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	38,000円
ザ・キング・オブ・ファイターズ99	10,000円
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	500円
ショックトルーパーズ 2nd	8,000円
ネオボンバーマン	8,000円
パズルDEボン	2,000円
ぱにっくボンバー	2,000円
みなさんのおかげさまです	1,500円
ワールドヒーローズ2JET	500円
ワールドヒーローズパーフェクト	1,000円
月華の剣士	500円
痛快ガンガン行進曲	2,500円
<<<テクモ>>>	
THEブロックくずし	9,000円
ロジックプロアドベンチャー	10,000円
ボンジャック	15,000円
<<<その他メーカー>>>	
グラディア(PCB)	7,000円
湾岸戦争	8,000円
伊賀忍術伝	12,000円
サイキック5	25,000円
プラスアルファ	38,000円
R-TYPE	14,000円
R-TYPE2	9,000円
イメージファイト	16,000円
パーフェクトソルジャーズ	15,000円
大工の源さん	5,000円
野球格闘リーグマン	15,000円
トリオザパンチ	32,000円
ナイトスラッシャーズ	34,000円
パズループ(パドル付き)	18,000円
ギャルズパニックS2	23,000円
ウルトラマン倶楽部	5,000円
ドラゴンボールZ2	20,000円
エスプレイド	25,000円
ぐわんげ	15,000円
ダブルドラゴン	12,000円
熱血硬派くにお君	15,000円
婆娑羅(バサラ)	25,000円
<<<麻雀・花札>>>	
スーパーリアル麻雀P7	6,000円
セーラーウォーズ	7,000円
トリプルウォーズ	5,000円
バニラシンドローム	12,000円
ファイナルロマンス4	10,000円
プリンセスリーグ	3,000円
レモンエンジェル	13,000円
雀々しましょ	7,000円
恋こいしましょ	6,000円

アーケード基板専門店 タイムマシン ARCADE PCB SHOP

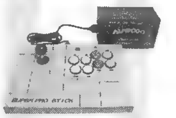
TIME MACHINE

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

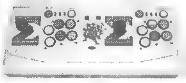
★通信販売は「代引引替（代引き）」がおすすめです。ヤマト宅急便に代金を支払い、商品を受け取る事の出来るシステムです。お届けも速くて安全です。代引き以外には、「銀行振り込み」「現金書留」の方法もあります。
★商品の在庫・価格は常に変動していますので、必ずお電話・FAX・メール等で在庫の確認をお願いします。在庫確認後、発送手続きとなります。
★新作ゲームも予約受付中です。価格・発売日がわかり次第ご連絡します。


36,000円
ストーク 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。

ボードマスター
47,000円


シグマセット
39,800円

風神
29,800円

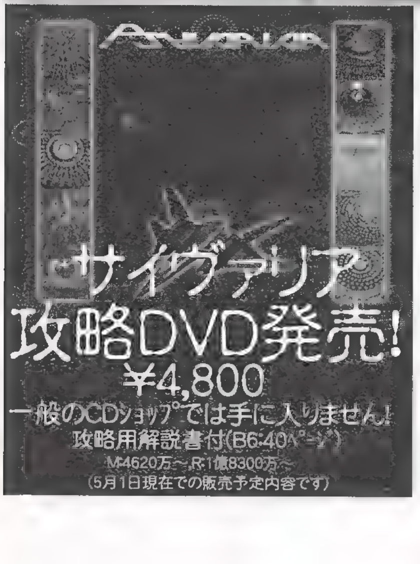

雷神
28,800円

●詳しい情報を見るなら「ホームページ」へGo!
http://www1.neweb.ne.jp/wb/time/

Arcade Software+Hardware マックジャパン

Mak Japan

Tel 03-3255-0737 Fax 03-3255-0738
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
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(祝日の場合営業/通販・お問合せは年中無休!)


サイヴァリア
攻略DVD発売!
¥4,800
一般のCDショップでは手に入りません!
攻略用解説書付(B6:40ページ)
M:4620万～,R:1億8300万～
(5月1日現在での販売予定内容です)

日々入荷多数!高価買取!

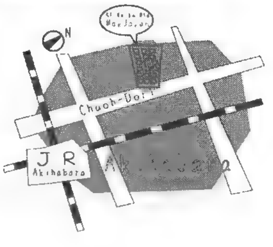
www.mak-jp.com
makjp@mak-jp.com

新製品受付好調!

バーチャファイター4
ソウルキャリバー2
ホットギミック
～インテグラル(仮)
ガンバリッチ
グラビアコレクション
(眞鍋かをり)
鉄拳4などなど

最新リストFAXサービス

(情報料無料!:毎週火曜朝10時更新)
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 お近くの番号へ!
マックジャパンBOX No. 444444#
注:トーン信号でご発信下さい

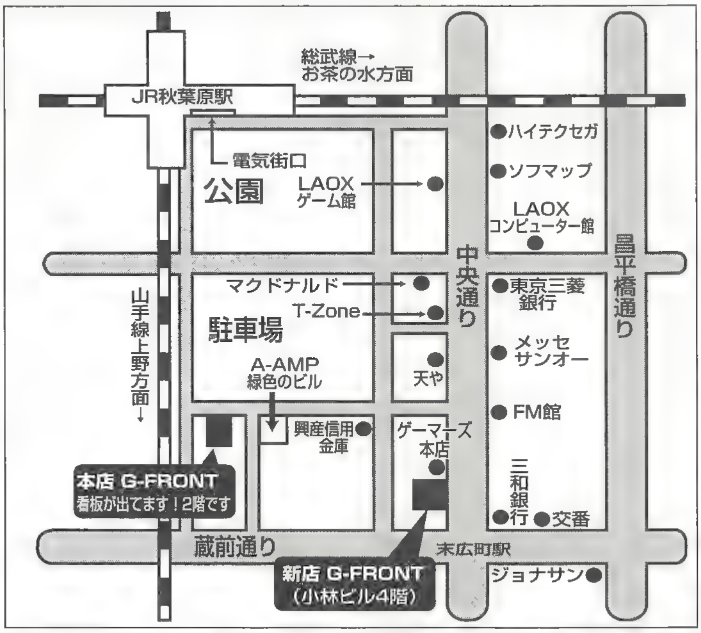


秋葉原にジー・フロントは2店

ジー・フロント
G-FRONT 新店
OPEN!

5月30日オープン！

オープン記念セール実施中！



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。

ジー・フロント
G-FRONT

業務用ネオジオカセットの在庫なら G-FRONT(ジーフロント)!!

営業時間10:00～20:00 年中無休!!

本店 〒101-0021 東京都千代田区外神田4-13-7 アズマビル2F
TEL03-3255-0013 FAX03-3255-3818
新店 〒101-0021 東京都千代田区外神田4-7-2 小林ビル4F
TEL03-5209-3420 FAX03-5209-3421

時代を独走！ 大胆不敵な中古ゲーム専門誌

A5版132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）

時代を独走！大胆不敵な中古ゲーム専門誌
ユーズド・ゲームズ
2001 SPRING
VOL.18
命知らずの救世主
キミの魅力から逃げられないッ!
マイナーゲームの誘惑
憧れと熱狂のホビーパソコン
MSX・鎮魂の旅路へ

「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冊。

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）

こだわりユーザー御用達！発掘系ゲーム専門誌
ナイスゲームズ
GAME OF 2000
RING of RED／MotoGP／deSPIRIA
編集部イチオシ！堂々10ページ特集!!
高機動幻想
2001 SPRING
Vol.6

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っ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。

煩悩ゲームの世界

女のコにしか見えないゲームワールド

鈴木純平

B6版／164ページ／本体価格950円

煩悩…それはロマン系

普通に遊べば普通のゲーム。しかし「煩悩力」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、それが煩悩ゲームなのです。

■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／ゼノギアス
ザ・キング・オブ・ファイターズ…他

株式会社キルタイムコミュニケーション 〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル 販売部 Tel.03-3555-3431 FAX.03-3551-1208

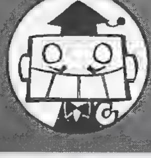
アルカディア・アカデミーシリーズ

イラスト・[illegible]

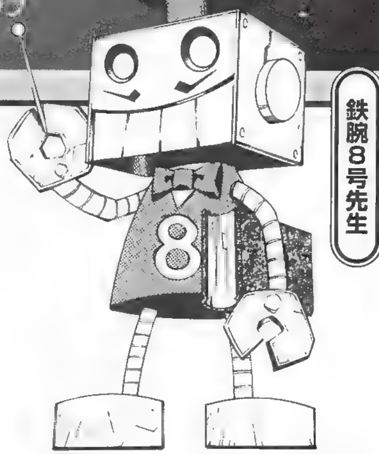
8号先生 リターンズ！

あなたの知らないゲーセン業界

業界誌編



ドーモ、1カ月ぶりのご無沙汰で……鉄腕8号でガス。いやー、またアルカディアで講義ができるなんて、光栄のいったりきたりで。今回のテーマは「あなたの知らないゲーセン業界」。業界の裏をさらけ出してしまおうという企画です。お題は「業界誌」。イヤー、裏の匂いがプンプンしますね。では、講義を始めるとしましょう。起立、礼、着席！



鉄腕8号先生

1時間目・業界誌を知ろう!!

誰が読んでるの？

業界人みんなです。

ゲームセンター業界誌だと、ゲームメーカー、ゲーセンのおじさん達、販売代理店のディストリビューター、それからゲーセンの業界団体などなど。ゲーセンに落っこちるユーザーのお金で生活をする人々ですね。

何冊くらいあるの？

ゲームセンター30年の歴史の間に生まれては消え……、消えては生まれ、

今は4冊位ですね。

4冊“くらい”って何よ？

最近ビミョーな本もあってね……。よくわかんないんですよね。

何が書いてあるの？

ゲーセン事情です！

業界内の人にとっては、ゲーム内容のほかに、「そのゲームがいくらなのか？」「お店に置いてもうかるのか？」といったことも気になってくるわけです。ですから、業界誌はゲーセン商売を進めるうえでの情報がてんこもりなんですよ。

有留香ちゃん

マー坊

業界誌ってなに？

「業界の情報だけを取り扱う新聞や雑誌」です。

2人が通ってる学校関係などにも、すべての業界に業界誌はあるんです。例外もありますが、本屋さんでは売られてないものなので、業界外の人の目に触れる機会がないんですね。

月刊「アミューズメント・ジャーナル」

では、4月に創刊されたばかりの「アミューズメント・ジャーナル(AMジャーナル)」から。最大の特徴は、「ゲームセンター製品カタログ」といえるほどの豊富な広告です。ゲーセン業界すべての会社の広告が載ってるといえるかもしれませんね。そういえば、「少しウチにも分けて」って、一般ゲーセン雑誌の編集長がいってましたよ。

それって、どこ？　やっぱアルカデ……？

はい、次の話題に行きます。特集記事「業界再生・新生 7つのキーワード」。いやー、これぞ業界誌ですねー。2人に分かるようにビデオゲームというキーワードを取り上げてみましょう。AMジャーナルは、"新しい楽しみ方が出てこない足止め状態" といってます。では、どうすりゃいいか？

どうするの？

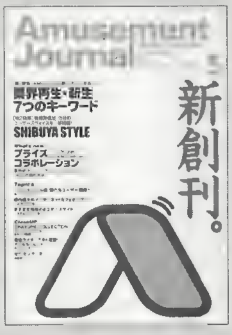
8号先生のオススメページ！

それはね……、AMジャーナルを買って読んでください！　はい、次にいきます。8号のオススメコ～ナ～！　私が最も気に入ったページは巻末の「マドモアゼル」。ゲーセン業界のマドモアゼル達を紹介するコーナーです。

マドモアゼルって？

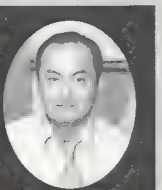
オネーチャンです。ページ担当者によると、マドモアゼルにふさわしい方々がたくさんいる会社を探し、さらにプライベートを掘り下げる聞き込みが取材のポイントだそうです！

ナンパみたいね。



1. (有)アミューズメントジャーナル
2. 2001年4月／通巻2号
3. TEL:03-5728-8273
4. 店舗運営を様々な側面からサポートするオペレーターのためのデータ&情報マガジン

編集部・関根 潤さん



AM業界の活性化を目指し誕生した雑誌、それが「月刊アミューズメント・ジャーナル」。ゲーセンの将来と私たちのの生活は、君たちアルカディア読者を中心とするゲーマーにかかっているのだ。ディープなネタ満載の「AMJ」を、ゲーマー諸君！　これからよろしく頼むぞ！

月刊「アミューズメント産業」

今回紹介する中での最古参「アミューズメント産業」です。創刊した1972年といえば、ブラウン管を使用した初のTVゲーム『ポン』が出た年ですから、まさにゲーセン業界とともにある雑誌ですね。

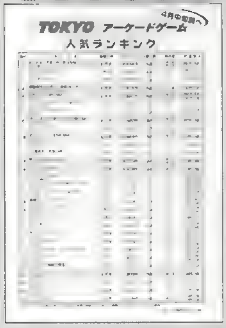
1972年って、昭和？　大正？

……昭和47年、つい最近です。だからゲーム業界は若い業界といわれてるんです。で、AM産業ですが、老舗だけあって、ゲームセンターから遊園地、ゲームショー、おもちゃショーと幅広く取り扱っています。最新号の注目記事は、「21世紀 SCロケの新戦略」ですね。

SCロケってなに？

ショッピングセンターの中にあるゲームセンターのことです。

8号先生のオススメページ！



さて、ゲーム誌に人気ランキングは付きものですが、AM産業にもあります。連載開始からなんと20年弱！「TOKYOアーケードゲーム人気ランキング」というコーナーです。ここでは、なんとゲーセンでの売上金額をまんまランク付けしてるんです。リアルでしょ。

ふーん、ビデオゲームの売上ってこれくらいなんだー。

すべてのゲーセンがこうです、とは言い切れないでしょうが、現状を示すデータのひとつにはなっているでしょうね。

1. (株)アミューズメント産業出版
2. 1972年5月／通巻353号
3. 03-5489-4581
   aip@fsinet.or.jp
4. 「正しい報道」「確かな情報」「役立つ分析」遊び施設の綜合情報誌

編集部・大島 淳さん

ゲームセンターからレジャーランドや遊園地、テーマパークまであらゆる遊び施設の綜合情報誌として、「正しい報道」「確かな情報」「役立つ分析」をスローガンにホットな情報を読者の皆さんに届けるため日夜頑張っております。今後ともご期待ください！

〔雑誌の説明〕 1出版元、2創刊時期・号数、3連絡先、4.編集方針

続きましては、「AM BUSINESS」。これは4ヵ月に1回出る季刊雑誌です。ゲームセンターはもちろんですが、遊園地やテーマパーク、シネコン（複合映画館）、科学館などなどあらゆるレジャー施設を網羅した情報誌です。

入場者とか売上とかいろんなデータがあるね。

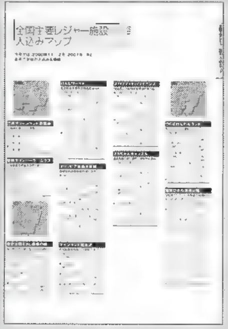
ある施設が何をやったから、これだけ人が集まったというデータは、同じ仕事をする人には貴重な情報だからね。2人が普段遊んでいるゲームセンターも、人口がどのくらいの場所にあって、どういうゲームが何台ずつあって、ライバル店が何店あって、というデータから経営を考えてみると、とてもおもしろそうですよね。

これ読んで将来ゲーセンやろっかなー。

AM BUSINESS

1. 綜合ユニコム(株)
2. 1992年8月／通巻35号
3 03-3563-0025
http://www.sogo-uni.com
4. エンターテインメントの要素を有する各種集客施設を軸として、業態・業種の枠を越えて経営情報を発信する

8号先生のオススメページ！



AM BUSINESSでは、「全国レジャー施設・入れ込みマップ」が私のオススメです。

入れ込みって？

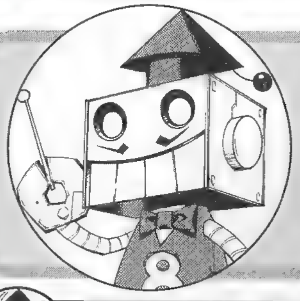
入場者数のことです。北海道から沖縄まで全国の施設の入場者数を掲載してるんですよ。モマー坊がゲーセン作ったら、編集部の山口さんに載っけてもらえるように頼んでみましょう。

やったー！　そうだ、先生がゲームになってよ。

私、モニター搭載してないですからね。
なんならスクリーンへ投影しましょうか？

編集部・山口 厚さん

ゲームセンターをはじめ、遊園地、博物館など、内外のロケーションビジネスを中心に取り扱っています。本格的なブロードバンド時代を間近に控え、ゲームセンターのあり方もまた大きく変わろうしています。弊誌でもそうした動向を敏感に察知し、伝えていきたいと思っております。



今回は残念ながら紹介できませんでしたが、ゲームマシンという新聞もあります。新聞の時は、業界誌ではなく業界紙といいます。日本語ムズカシイですね。それはいいとして、この新聞の特徴は「辛口」のひとことです。ジャーナリズムを感じさせる業界紙ですね。興味のある人は、Webサイトをのぞいてみてください。勉強になりますよー。

ゲームマシン

1.株式会社アミューズメント通信社
3.http://www.ampress.co.jp/

比べてみましょ！
ビデオゲームランキングTOP5

ゲーム誌に付きもののランキング。ゲーセンの場合は、売上や普及台数でランキングを決めるのです。というわけで、AMジャーナル誌とアルカディアの4月調査データを掲載してみました。

そして、さらにこのデータを私の超高性能・高速CPUが解析し、2001年4月の国内最高峰ゲーセンビデオランキングを作ってみました。拍手！輝ける第1位は、基板『バーチャストライカー2』、完成品『ドラムマニア4thMIX』。拍手!!　両タイトルのメーカーさんには、なんか送っときます。

以上、他人のフンドシを借りたコラムでした。

※「AMジャーナル」ランキングは、インカム・普及台数を考慮した総合ランキングを参照させていただきました。

アルカディア(基板)	AMジャーナル(基板)	8号解析ランキング（基板）
1位　機動戦士ガンダム	1位　バーチャストライカー2	1位　バーチャストライカー2
2位　バーチャストライカー2	2位　カプコンVS.SNK	2位　機動戦士ガンダム
3位　ミスタードリラーグレート	3位　鉄拳TT	3位　カプコンVS.SNK
4位　ギルティギア ゼクス	4位　機動戦士ガンダム	4位　ミスタードリラーグレート
5位　ストIII3rd	5位　ミスタードリラーグレート	5位　鉄拳TT

アルカディア(完成品)	AMジャーナル(完成品)	8号解析ランキング(完成品)
1位　ドラムマニア4thMIX	1位　ドラムマニア4thMIX	1位　ドラムマニア4thMIX
2位　DDR5thMIX	2位　DOC2000 Ver.2	2位　DOC2000 Ver.2
3位　DOC2000 Ver.2	3位　ザ・警察官	3位　ザ・警察官
4位　ザ・警察官	4位　ギターフリークス5thMIX	4位　DDR5thMIX
5位　ヴァンパイアナイト	5位　バトルギア2	5位　ギターフリークス5thMIX

恒例！

鉄腕8号先生のあやしいお部屋

ハイ、ミナサン、コンニチハ。3時間目は、恒例となりましたあやしいお部屋です。今回のテーマは「業界誌のあやしい裏話」。もちろん名前も顔もヒミツですので、現役業界誌ライターW氏、元・業界誌編集者X氏とお話をしていきたいと思います。

8　ドーモ、よろしくです。

W　よろしくお願いします。

8　早速ですが、ズバリききます。誌面には書けなかったスゴイ話を聞かせてください！

X　……。

W　ノーコメント。

8　いきなり無口になる質問だったでしょうか？

W　せまい業界だし、業界誌の数が知れてるから。簡単に足がつくんで、その話題には乗れませんね。

8　業界誌の皆さんって、おカタイいんですか？

X　業界誌はどうしてもね。我々は本を作ることはプロかもしれませんが、ゲームセンターなど業界に関しては素人に近くなっちゃうんです。でも取材先はゲーセンのプロ、さらに読者もプロ、そりゃふざけたことできませんよ。

W　大企業を取材するときはもっと厳しくなりますよ。取材相手が雑誌の購読者で、おまけに広告のクライアント。そりゃ堅くならないほうがおかしい。

8　そうですね。記事作りも大変そうですね。

X　あまりにヨイショすると提灯記事と揶揄されますし。

8　記事で大失敗した経験は？

W　某巨大企業の社長名を間違えたことです。数年前の話ですが、2大メーカーの苗字が同じ「中」で始まる時代があったんですよ。その時に2人の名前をミックスさせてしまったんです。

8　怒られました？

W　いえいえ、相手のメーカーも大人ですから。

X　私は、社長と取締役を間違えちゃって、怒られましたよ。運が悪いことに、その会社はヤバイといわれてた時期で。「いつ社長変わったんだ！」って、先方にいろんな方面から問い合わせが殺到したらしいです。もちろん私にはおしかりの電話が殺到です。

8　口がなめらかになったところで、誌面に出なかった話を。

X　「お土産つき販売」「会社間の喧嘩」「資金繰り」「合併吸収の噂」「訴訟合戦」とかですか？

8　ハイ！　そのトカです。

X　絶対に言えません。

W　ですよね。イニシャルトークにしてもホントに誰がしゃべったか、バレちゃうから。

8　そこをなんとか……。

W　うーーん、じゃあちょっと昔の話で。数年前に大連鎖倒産ブームがあって、Tという会社が倒産したんです。それで、どこが連鎖するかという話題になった時に某社の名前が挙がっちゃったんです。まさか？という気はしたんですが、どこに話を聞いてもその会社が候補に挙がるんです。危ない感じはなかったんですが、候補に挙がったがために一気に信用が落ちてしまって大変だったらしいですよ。

8　今はどうなんですか？

W　もちろん、ちゃんと営業してますよ。

8　全くのデマ？

W　さぁ、どうでしょう？　今度社長さんに質問してみます。

X　火のないところに煙は立たないっていうからね。辞めといたほうがいいよ。

8　業界誌の役割って何です？

W　企業同士の競争に参加しない唯一の立場にいるんで、業界全体が発展のために尽くす。それが使命ではないでしょうか。

X　発展の妨げとなるようなことを問題提起し、解決に向かわせることですかね。もちろん雑誌ですから広告を使って、PRの場となることも重要ですが、ジャーナリズムを大事にしていくべきだと思います。……理想的には。

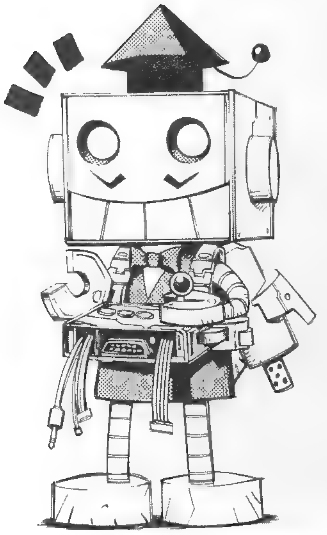
8　現実はいかがでしょう？

X　どうですか、Wさん？

W　最近、水産業界で業界紙が大手企業の脱税疑惑を表面化させたということがありました。現実にあるんですよね。もちろん我々も、と思うんですが、糾弾する相手がクライアントだと、やっぱり、ねぇ。

X　そうですねぇ（タメイキ）。

（5月×日　某ゲーセンにて収録）



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。
㈲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。

HARDWARE MUSEUM

～想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ぼります。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。

1998年／平成10年

コナミ

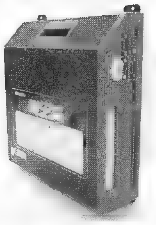
システム573

●開発元　コナミ　●ジャンル　――
●発売元　コナミ　●操作系　――

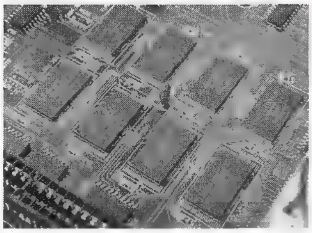
システムボード	システム573
CPU	R3000カスタム（33.8MHz）
サウンド構成	SPU（デジタル音源）
表示色数	1677万色
スペック	JAMMAハーネス&JVS規格+5V+12V電源

音ゲーの核をなすコナミシステム基板

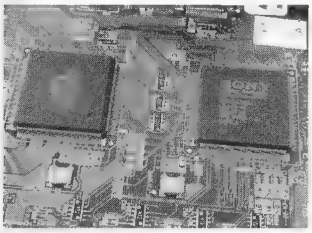
Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp



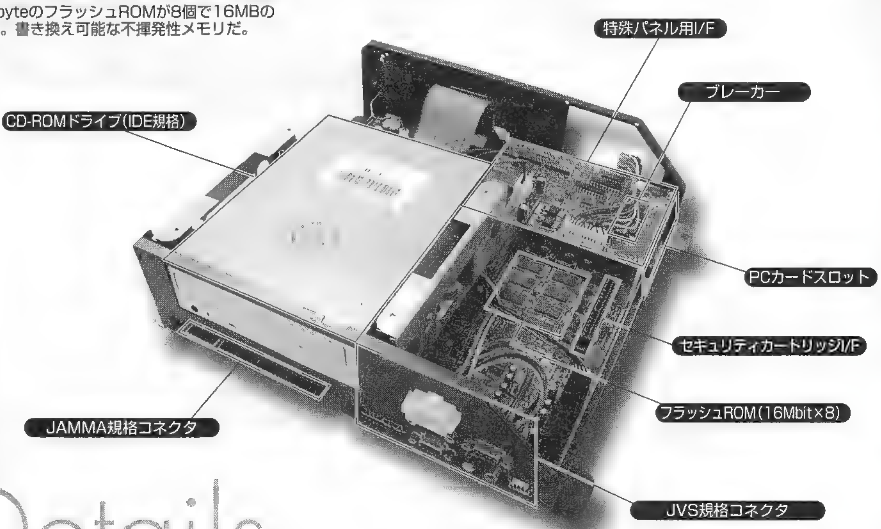
JAMMAインターフェースとJVSの混載が便利。外観は黒に青のパーツで精悍な感じ。



2MbyteのフラッシュROMが8個で16MBの容量。書き換え可能な不揮発性メモリだ。



SONYのチップ。R3000カスタムとGPUといえば、PlayStationと同じ構成。



用語解説

セキュリティカートリッジ：CD-ROMを記憶媒体として使用する場合、正規品の認証をとるために、コピー困難なカスタムチップを使用した「鍵」の役割を果たす部品を併用するのが常。CD-ROMはコピー技術が確立されているため、CD-ROMだけで動作してはまずいからだ。セキュリティーカートリッジは、システム573における「鍵」にあたる。

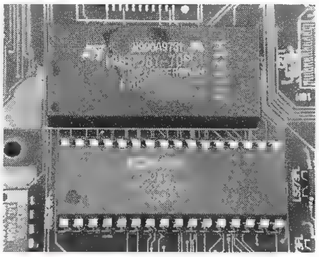
逆改造：音ゲーをはじめとした大型筐体ものの場合、筐体を活かすため「バージョンアップキット」で中身だけ新しくするケースがあるが、元々入っていた中身がそっくり残るため、後で元に戻すこともできる。この「元に戻すこと」を逆改造といったりする。

CD-DA：オーディオCDに音声を収録する時に使われる記録方式。1秒間に150KBのデータ量になるため、曲の収録には大容量が必要。圧縮フォーマットでは、データ量を約1/10まで減らすことができるようだ。

Details

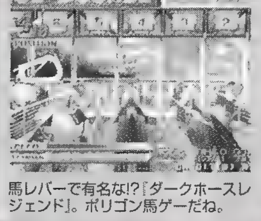
HARDWARECHECK

自社の冠を名前に配したSYSTEM573。定番のセキュリティカートリッジはもちろん、PCカードスロットまで装備。ナムコのシステム12と同じく、JVSとJAMMAの両規格をサポートしています。蓋を開けると松下寿電子工業のCD-ROMが鎮座しており、それを外すとSONY製MPUが姿を現します。基板の真中に見慣れないパーツがあります。"TIMEKEEPER RAM LITHIUM BATTERY"との表記。おそらくセキュリティ関係ですね。



上が「TIMEKEEPER RAM」下が起動用のプログラムROM。

©1998 KONAMI ALL RIGHT RESERVED



馬レバーで有名な!?『ダークホースレジェンド』。ポリゴン馬ゲーだね。

君は知っているか？

特殊コンパネを使った釣りゲー『バスアングラー2』、金銀の馬レバーもなまめかしい『ダークホースレジェンド』。定番の『実況パワフルプロ野球EX』や、オールドゲームのリメイク『コナミ80'sアーケードギャラリー』などなどシステム573のラインナップはよりどりみどりで、『DDR』や『ギターフリークス』などの音ゲーにも使われています。DDRなどは沢山のバージョンがリリースされましたが、すべてこのシステム573。途中から曲数がグッと増えたため、CD-DAでは収まりきらずに圧縮フォーマットになったようです。

逆改造ができないように旧作のセキュリティカートリッジを電気的に書き換える（要は破壊する）工程をバージョンアップ作業に組み込んだり、ギターフリークスではPCカードまでセキュリティに使っており、セキュリティ面で非凡さを発揮しています。

個人的にはせっかくの基板なので、セガのST-Vくらい長生きしてほしかったりします。ではまた。

ゲー事典 同じアーキテクチャを使用したシステム基板は、コナミ史上これ以前にも存在している。『進め！対戦ぱずるだま』などで使われた基板がそれだが、CD-ROMの搭載、JVSインターフェースの搭載、PCカードスロットの搭載、大容量のフラッシュROMの搭載、特殊コントロールパネルへの対応などの点で、バージョンアップが図られているのだ。（編集）

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態 arcader-neo アーケーダー・ネオ

電界 接続

第17回

Text: GrayZone　Illustrated by ムドウ

『ボタン配置セレクターを作って、ネオジオ格闘ゲームを快適にプレイ!!』

今回と次回で、コントロールボックスや筐体のボタン配置を変更するのに便利な環境を整えていこう。今回はボタン配置をワンタッチで切り替えるボタン配置セレクター。次回は同時押しを自由に設定する同時押し設定スイッチボックスを取り上げていくぞ。特にネオジオ格闘ゲーム好きのプレイヤーにおすすめしたい環境だ。ネタは今回も三重県の山本さんだっつーね。

概略を知る！

基板とコントロールボックスをJAMMAハーネスで直結しただけだと、コントロールボックス上のボタンがプレイしにくい配列になってしまうことがままある。

ネオジオの格闘ゲームだと、SNK純正筐体に入ってでもいない限り、ゲームごとにボタン配置が変わっているからね。家庭でもゲームセンターそのままの配列でプレイしたいと思っているプレイヤーは、結構いるのではないかな？　まさに、それを実現するのが、今回製作する「ボタン配置セレクター」だ。

もっとも、コントロールボックスを開けるなどして、ボタン配置を変更すれば済むことではあるわけだけど、これが面倒な作業だったりする。その労力を限りなくゼロにするため、ちょっとばかりやる気を出してみよう。

ただし、この「ボタン配置セレクター」は、コントロールボックスのメーカーごとのエッジコネクタの違いを気にしなくていいように、ボタンに直結することを想定した形になっている。

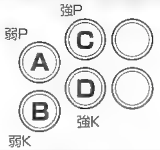
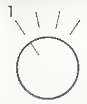
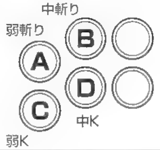
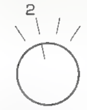
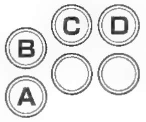
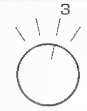
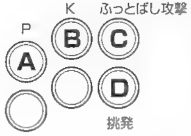
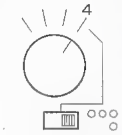
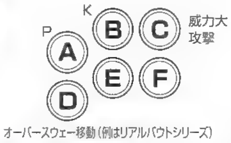
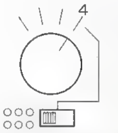
つまり、1度はコントロールボックスを開ける必要があるわけだね。

また、この行為をもって、コントロールボックスの保証は無効になってしまう可能性があるので、自己責任のもとにやってみよう。

ただし作業は単純で、ロータリースイッチと普通のスイッチを買ってきて、それに配線するだけ。配線は入り組んでいるけど、気合いでクリアするが吉！　極楽環境が待っているぞ。

ボタン配置セレクターを作る

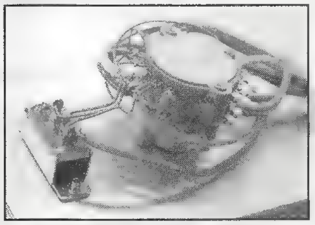
ボタン配置セレクターの動作

パターン例	配置パターン	セレクターの操作
パターン1 **使用例** K.O.F.シリーズ 餓狼		
パターン2 **使用例** サムライスピリッツシリーズ 月華の剣士		
パターン3 **ネオジオ純正配列**		
パターン4 **使用例** 龍虎の拳シリーズ		
パターン5 **使用例** リアルバウト餓狼シリーズ サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 カプコン格闘、ナムコ格闘	 K P B C 威力大攻撃 A E F D オーバースウェー移動（例はリアルバウトシリーズ）	

今回取り上げる「ボタン配置セレクター」を使うと、ここで紹介するようなパターン相互の配置変更が簡単にできるようになる。まさにネオジオユーザー向けの仕様だといえよう。レッツトライ！

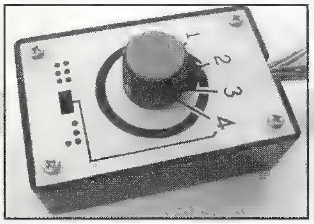
ボタン配置セレクター写真集

構造は簡単！　配線は結構ぐちゃぐちゃしてるぞ。写真で感じをつかめ！



実際の配線の様子だ。2段になっているのがわかるかな？

片方がオス、片方がメスのファストン端子。間に挟み込むのだ。



外観。レタリングでドレスアップするのもありだぞ。

ゲー事典　**お便り募集中**……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。担当ライターさんも引き続き探しております。すべてのお便りはこちらまで。〒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「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

ボタン配置セレクターの製作

今回は6つのボタンの切り替えを行なうので、スイッチも6回路を同時に切り替えできるものが必要になる。

それが右のカコミで触れているロータリースイッチというわけだが、少々補足すると、図中の点線で区切られた部分が1つ分のスイッチになっている。まずはその動作を確認してほしい。これがわかっているのとそうでないのとでは、作業のはかどりに響いてくるぞ。

これを理解したら、すべきことがわかってくるだろう。

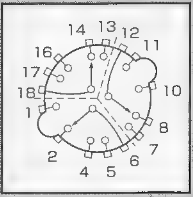
1～6の回路が2と導通するとき、7～12は8と、13～18は14と導通している。すなわち、2-8-14-2-8-14（2段6回路分）の各接点に6ボタン分の配列を割り振ればいいわけだ。同じ要領で、1-7-13-1-7-13、4-10-16-4-10-16、5-11-17-5-11-17に、配列を変えた計4パターン分の配線をすれば、配置セレクターになるという理屈がわかるだろうか?

今回は5パターン分が必要で、4接点しかないロータリースイッチを補うために、スライドスイッチも使っているけどね。

使用部品	仕様
ロータリースイッチ	2段6回路4接点 型番 SRN2064S
スライドスイッチ	6P
小型ケース	約80mm×55mm×30mm程度のもの

※サトー電気 Tel.044-222-1505で通販可能
※ロータリースイッチはアルプス電気製
（http://www.alps.co.jp/）

ロータリースイッチのしくみ



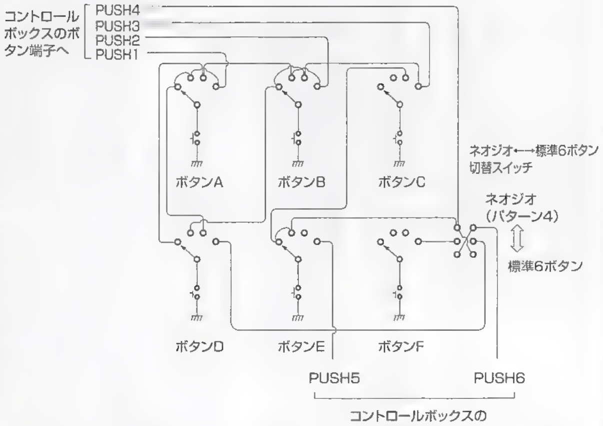
上図はロータリースイッチ内部の結線図。2段なので、これが2つ重なって入っている。実体図にロータリースイッチの図が2つあるのはそういう意味だ。上図は3回路分の4接点のスイッチになっていて、1～6、7～12、13～18がそれぞれひとまとまり。2つあるので計6回路だ。「スイッチを回していくに従い、6が1～5のどれか1つと導通する」というのが1～5の動作。ほかの5回路も、同時に同様の動作をするようになっている。

JAMMAエッジコネクタ配列表

半田面		部品面	
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
-5V	E	5	-5V
+12V	F	6	+12V
（誤挿入防止キー）	H	7	（誤挿入防止キー）
コイン・カウンタ2	J	8	コイン・カウンタ1
コイン・ロックアウト2	K	9	コイン・ロックアウト1
スピーカ（-）	L	10	スピーカ（+）
オーディオ（GND）	M	11	オーディオ（+）
ビデオGREEN	N	12	ビデオRED
ビデオSYNC（C-SYNC）	P	13	ビデオBLUE
サービス・スイッチ	R	14	ビデオGND
チルト・スイッチ	S	15	テスト・スイッチ
コイン・スイッチ2	T	16	コイン・スイッチ1
スタート・スイッチ2	U	17	スタート・スイッチ1
2Pコントロール1（UP）	V	18	1Pコントロール1（UP）
2Pコントロール2（DOWN）	W	19	1Pコントロール2（DOWN）
2Pコントロール3（LEFT）	X	20	1Pコントロール3（LEFT）
2Pコントロール4（RIGHT）	Y	21	1Pコントロール4（RIGHT）
2Pコントロール5（PUSH1 Aボタン）	Z	22	1Pコントロール5（PUSH1 Aボタン）
2Pコントロール6（PUSH2 Bボタン）	a	23	1Pコントロール6（PUSH2 Bボタン）
2Pコントロール7（PUSH3 Cボタン）	b	24	1Pコントロール7（PUSH3 Cボタン）
2Pコントロール8（スペア）	c	25	1Pコントロール8（スペア）
2Pコントロール9（スペア）	d	26	1Pコントロール9（スペア）
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

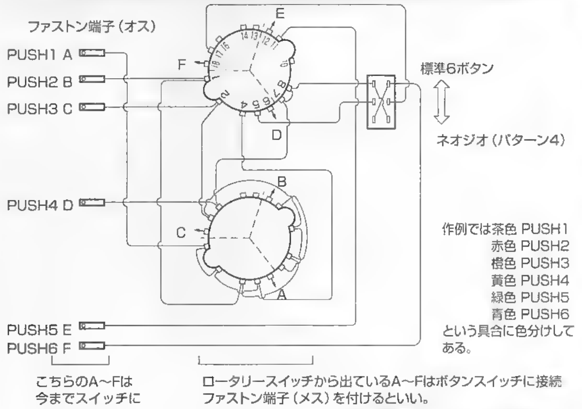
※参考資料：平成6年2月7日改訂版JAMMA規格エッジコネクタ配列表

ボタン配置セレクター回路図

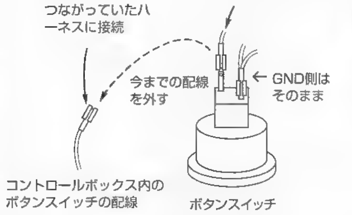


ネオジオ←→標準6ボタン切り替えスイッチは、通常の6Pスイッチを使用。作例ではスライドスイッチを使っているけれども、これ、四角い穴を開けなくてはならないので、ケースの加工が面倒かもしれない。そんな場合は、トグルスイッチを使うという手があるぞ。トグルスイッチは丸い取付穴があればいいので、「リーマー」で簡単に開けられるからね。どうしても四角い穴を開けたい場合は「ハンドニブラー」で頑張ろう。

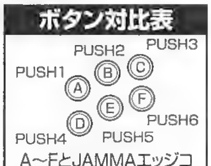
ボタン配置セレクター実体図


ファストン端子（オス）
PUSH1 A
PUSH2 B
PUSH3 C
PUSH4 D
PUSH5 E
PUSH6 F
E
F
D
B
C
A
14
13
12
11
10
18
17
16
1
2
4
5
6
7
8
標準6ボタン
ネオジオ（パターン4）
こちらのA～Fは今までスイッチにつながっていたハーネスに接続
ロータリースイッチから出ているA～Fはボタンスイッチに接続ファストン端子（メス）を付けるといい。

作例では茶色 PUSH1
赤色 PUSH2
橙色 PUSH3
黄色 PUSH4
緑色 PUSH5
青色 PUSH6
という具合に色分けしてある。



ボタン対比表



A～FとJAMMAエッジコネクタ上の端子との関係

ゲー事典 みなさんお便りありがとう。やはりゲーム基板の画像を録画したいという要望が根強くあるみたいだね。現在、ネタを仕込み中なのだけれども、様々なケースがあるだけに、正解といえるような記事が未だ作れないのが苦しいところ。コントロールボックスのビデオコンバーターからの映像ではきちんと録画できないからの要望なんだよね？ 識者の情報を求む。

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

17

Roughnecks/
DragonLEE（作文）　ミラヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
i-modeに送られてくる出会い系サイト勧誘メールに激怒。責任逃れ風なDoCoMoのCMにも激怒。IT関係をカジればカジるほどNTTが大嫌いになるのは俺だけじゃないはず。
dragon@blue.interq.or.jp

「乱暴な言い方だが、やるコトやってから絶望しようよ。」

「消費するしか能が無い」ウチらは、自分で自分を高めるしかない。

大きいことはいいことだ。東スポを見習って、当ページも読者ちゃんの目に対して配慮してみました。文字数減ってもキャラは一緒なんだから副業作文はヤメらんねえぜコンチキショーッ！　もちろん冗談です。すんまそん。

それにしても「プロギアの嵐」の2周目。すげえ物を見ると笑いが止まらなくなるというか、決して簡単ではない1周目をクリアした時の条件で2周目のあり／なしが振り分けられるのだから、あそこまで狂った難易度にしたことは支持されるべきだろう。ビデオゲームというよりアーケードゲームを遊ぶ上で当たり前に存在する貴賤。ミスすればステージ頭に飛ばされる2周目の仕様は捨てゲー大歓迎、と選ばれし・プレイヤーの集中力にケンカを売ってくる。遊ぶ者の実力と難易度で段階を切って「君が遊べるのはココまでね」とハッキリ審判が下されるのだ。あきらめるか燃えるかはアナタ次第。

世の中、料金を払った上で受けられるサービスは全て公平だと考える人はいないだろう。3時間待ちの人気アトラクションですら美貌やコネを使えば割り込むことだって出来るし、夜遊びスペースには軽薄な響きの「VIP」ルームがある。人気アーティストの最新アルバムやゲームソフトでさえフライング入手が可能だ。三鷹に10年も住む僕の行きつけの定食屋はいつだってライスの盛りがいいし、優先的にいい席を回してくれる。飲み屋に行けば珍しい酒をマスターでテイスティングさせてくれるし、前後不覚になるまで酔いつぶれても邪険に扱われたりはしない。……風童子の大将＆スタッフの皆様、毎晩すみません。

ビデオゲームは無機物だからコミュニケーションによるサービスは成立しないよ、なんて思考停止も甚だしい。ビデオゲームを遊ぶ空間でゲーセンが提供している空気を察し、プレイした情報から制作陣がソフトに込めた精神を嗅ぎ取る。そうすればコイン1枚によって得られる時間はもっと豊かになるはずだ。ゲーム業界もゲームソフトも盛り下がってるねえ、なんてネタで盛り上がる前に自分に問わなければならない。

プレイヤーという名の受け手として僕らは、他人とは違うサービスを感じられるように己を高めてきたのだろうか。

大枚を叩いたゲームソフトに唾を吐き容赦なく売り飛ばすかメンコにする前に、僕らはもっとビデオゲームに高い「有償の奉仕精神」を求めるべきなのだ。提供されるものを消費する術しかないウチらにとってできる「愛のムチ」はそれしかない。乱暴な言い方だが、やるコトやってから絶望しようよ。そのためにはジャンルごとの歴史をさかのぼり、想像力のお勉強をしてみるのが一番だ。それを手伝ってくれる本誌やインターネットがあるのだから、僕はビデオゲームに対する希望を完全には捨て去れない。

こんな性善説もどきを唱える契機となったのは、都内でロケテストされた「怒首領蜂2」だ。ライセンスとキャラデータを借り、海外で制作されたこのタイトルを見た前作の〝首領〟であるIKD氏が大暴れした。

[illegible]と風の噂できいたが、判断を下すのはあくまでマーケットとプレイヤーだ。カリスマの、文字どおり「威を借りた」タイトルがどのように受け入れられるのか。大変興味深い。

オレ的にはカウントアップしていくスコアのドットパターンを見た時点で萎え萎えなんだけど。ただし、これが海外制作のローコストメリットによって零細ロケにまで出回るようになったら、百歩譲って僕は存在意義を認める気にもなる。

今や大手メーカーのパソコンでさえ、外見が違うだけで中身はほとんど同じようなものだ。それでいて価格の開きだけはかなりのものがあるのだから、コストや性能以外の部分を重視するマーケットがあるのだろう。

じゃあビデオゲームは？

「プロギアの嵐」2周目を見てしまった僕は立ち上がらなければならない。血を流さない革命なんてないのだから、辛辣な言葉と態度で示す。

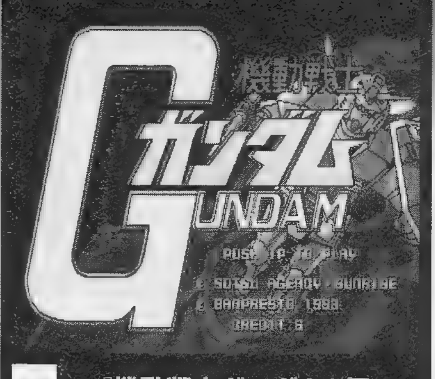
ぬるいビールや不味い食事を出す店になんて2度と行かないけど、最高の時間を得られる場所やタイトルになら出費を惜しまないのが「マーケット」だ。ウチらは今、試されようとしている。

ウ!?
ウヒョ!?
ワリコがジャージに見えてキター!!!
マーベルがパジャマに見えてキター!!!
想像力なら売る程あるゼ!!
ホントカナ?

編集者談！ 正常なマーケットかどうかはともかく、願わくば「機能している」状況であってほしいね。先日、かの『ファードラウト・サーガ』を公式にHTML化した有志メンバーに会った。なぜ名作が生まれ、なぜプレイヤーが熱くなれて、現代に語り継がれるのか。それが分かった気がした。いかなるマーケットも、送り手・受け手共に、そこには"愛"があるからだということだ。

ゲームセンター よく見る伝

Text：福田 柵太郎



お題 『機動戦士ガンダム』伝

『機動戦士ガンダムでゲーセンを埋め尽くすだべ！』。よく見る伝仮設本部に朗々と響き渡るボスの声。このコーナーはゲームタイトル的に時代錯誤しつつも、現在のゲーセンにそれらの持つ魅力を伝道する男たちの熱い紹介である。連邦 VS. ジオンもいいけど、連邦 VS. 連邦、ジオン VS.ジオンもいいものだ。

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANPRESTO 1993

一年戦争には無敵対空技が存在した!?

シューティング、ガンシュー、対戦協力アクションと様々なジャンルのアーケードゲームにトレースされている『機動戦士ガンダム』。

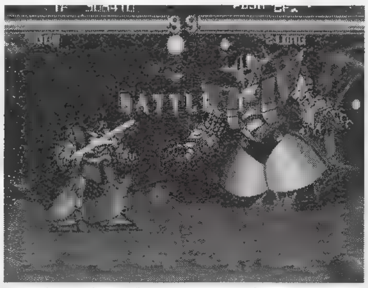
それらガンダムゲームの中で、2D格闘の処女作品がこの『機動戦士ガンダム』だ。

このゲームの操作方法は8方向レバーと弱・強の2ボタンオンリー。レバー後ろでガードという2D格闘の基本ルールに忠実に作ってある。

他の2D格闘でも定番の飛び道具もあるが、ビーム&ミサイル系になっており、ジャンプでかわすかガードするかの2択だ。必殺技もコマンドでオーケーなのだが、入力の受け付け判定が厳しいのでちょっと技が出しにくい。そのコマンドミスに死臭を嗅ぎつけたハイエナのごとく反応してくるCPU。コマンドミス=ゲームオーバーのガチンコ世界。オールドタイプなら、クリアまでン千円かかるかもしれない。一年戦争の恐怖を体験できるゲームなのだ。

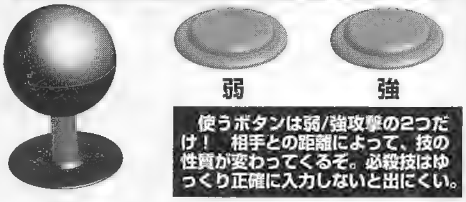
登場モビルスーツは1年戦争がベース。突進技のあるドム、百裂張り手チックな突きを出すゲルググなど、たいへん判りやすい!?　技の数々が大好評。

ちなみに本作発売から1年後に、ガンキャノンやアッガイを追加した『機動戦士ガンダムEX-REVUE』が発売された。前作にはなかった投げ技が追加されているので『機動戦士ガンダム』より遊びやすい作品に進化している。ガンダムゲームが全部あるゲーセン様は御一報を。取材させてください。



ラスボスはジオング！　ニュータイプとやらの超反応で、こちらの攻撃をほぼ潰してくれる困ったちゃん。

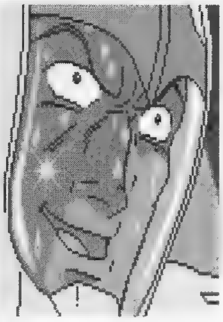
操作説明シャングリラ



使うボタンは弱/強攻撃の2つだけ！　相手との距離によって、技の性質が変わってくるぞ。必殺技はゆっくり正確に入力しないと出にくい。

勝ち画面 なぜにヤツだけ アニメーション

2D格闘には付き物の勝利画面。この『機動戦士ガンダム』もアムロやセイラさんの顔がアップになり、セリフが出る。だが、このとき一人だけ一枚絵ではなく、アニメーションの恩恵を受けているキャラがいた！　そいつの名は……ザクパイロットのジーン！



ジーン……功を焦り、寝起きのガンダムを襲ったが、モビルスーツ歴5分のアムロに倒された男。なぜかジーンだけ汗がキラキラとアニメする。なぜジーンだけ？

アルカディア RARE HAIR GALLALLY

アフロヘアからゲーハーまで、アーケードシーンの問題ヘアにスポットを当てたコーナーでガス。初回はアウトフォクシーズのバーナードホワイト。殺しに毛は不要という主張だろうか。

現役店長が語る

天国ゲーセンへの道！

ゲーマーが、個人経営の理想的なゲーセンを作り上げるために必要なノウハウ。それを個人経営ゲーセン『荻窪game-exc.』の喜多店長に尋ねてみた。将来、ゲーセン店長を目指す人は読んで損はないだろう。

「私が店を立ち上げた動機は、『1フロア100坪レベルで、フロアごとにジャンル分けされ、100台を越える筐体が入ったマニア系巨大店を見たい』という夢があったのです。まずは明確な目標、理想ゲーセンのビジョンを持つことが大事だと思います。それさえあれば、インカム確保のために、やむを得ずスロットを入れることも乗り越えられます。次回はgame-exc.立ち上げ当初の秘話を語ります。つづく」

え、続くんすか?

レトロゲーム再生大作戦

倉庫に眠っている在庫基板の潜在能力を120%活用する、ゲーセンの知恵を完全紹介&提案。インカムアップのための工夫ワンスモアは、プレイヤーの「またこの店に来たくなる気持ち」に繋がるのは間違いないですぞ店長！

荻窪発！『機動戦士ガンダム』インカムアップテク

東京荻窪のプラネットギオ（通称とかげ）の『機動戦士ガンダム』を使った巧みな演出を紹介しよう。ここで白昼堂々置かれている『機動戦士ガンダム』が1日平均3Kを弾きだす理由とは？……匡体上部にガンダム人形がごろごろしているからなのか!?

1.店先の「ガンダム始めました」の張り紙、専用ノート&大会（中止になったらしいが）、ムリヤリ感漂う盛り上げ方がプレイヤーの戦意に火をつけた。

2.近頃のゲーセンは空前のガンダムブーム。その流れをキュピーン！　と敏感に察知して基板を押さえた、店長の読み勝ちとも言える（今はEX-REVEWを探しているらしい）。

3.ほかにもガンダムのビデオを放映したり、小説を置くなどするゲーセンもあった。ガンダムを知らない世代の人々にとっても、このうえなくありがたいサービスであろう。

はみだしもよく見る伝 game-exc.の店長さんにしてもギオの田口店長にしても、これだけの破天荒な行動を、単なる思い付きでやっているのではない。オペレーターとして実利を見込めるからこそ、レトロゲームを入れているのだ。その洗練された『インカムがあるタイトル』への選球眼は、プレイヤーとオペレーターに有意義なモノになると判断し、御協力をいただいた。

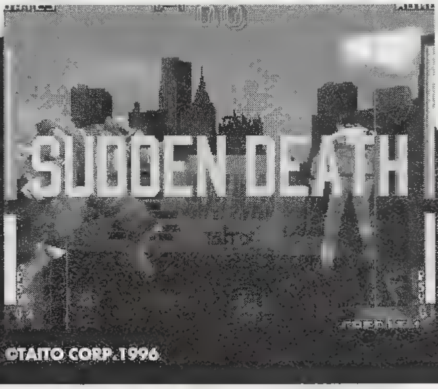
Old Game Museum

オールド ゲーム ミュージアム

サイキックフォース

つまらない真剣勝負と楽しい対戦ごっこ。そのどちらをも良しとせず、楽しめる真剣勝負を追求したサイキック開発者。その、知られざる苦悩と挑戦。

Text : RED



©TAITO CORP.1996

『ストリートファイターⅡ』に始まり、『バーチャファイター2』で最盛期を迎えた格闘ゲームバブルの時代。多くのメーカーはポスト『ストⅡ』&『バーチャ2』を狙い、先駆者が作り上げたフォーマットに従う対戦ゲーム開発に明け暮れていた。

そんな時代に登場した『サイキックフォース（1995年／タイトー）』は、他社ヒット作のモノマネに走ることなく、全く新しいオリジナルスタイルの対戦ゲームを作り出した稀有な存在であったと言えよう。

しかしこのシリーズ、突出したキャラや世界観の魅力が災いしてか、一般的にはキャラゲーの烙印を押されており、まともに対戦が行なわれている店もごく僅かであった。当然、シリーズが回を追うごとにまっとうな進化を遂げていったことや、その陰にあった開発者の苦悩や真摯な努力といったものは、世の多くのゲーマーにはほとんど知られていない。

原石 ~見出された可能性~

アーケードにおける同シリーズは、『サイキックフォース（以下PF1）』『サイキックフォースEX（以下EX）』『サイキックフォース2012（以下2012）』の3作が発売されている。

最初にリリースされた『PF1』の時点でシリーズの基本形は確立されていたものの、真剣勝負の素材としては問題が少なくなかった。一言で言ってしまうと、基本となる防御システムの「バリアガード」が強すぎるうえ、「逃げ」や「スカし待ち」に徹する敵を攻め崩すことが非常に難しかったのである。

バリアガードは『2012』で「バリアブレイク」が登場するまでは、あらゆる攻撃をガードできる絶対防御として君臨。あまつさえ、触れた敵を弾き飛ばす性質を持っており、コンボの起点にもなるという、攻撃的要素すら備えるものであった。バリアガードを展開し続けると「サイコゲージ」を消費するため、いつかは解除の瞬間を狙われることになるが、それでも強固な防御手段である。

また、『PF1』では「クイックダッシュ」にホーミング性能がなく、斜め方向への射撃もできないため、一部のキャラを除いては横方向にダッシュする敵への有効な攻撃手段が存在しない。このため、横方向へのダッシュを多用し、相手の攻撃を回避して反撃に転じるという「スカし待ち」が堅実な基本戦術となっていた。「スカし待ち合戦」になるとタイムオーバー→サドンデスが頻発。サドンデスになると、ラウンド中の優勢、劣勢に関係なく一撃で、つまり、「運」と言っても差し支えない、単純な読み合い一回で勝負がついてしまう……。また、サドンデスは、本来逃げプレイ防止策として作られたシステムだったが、体力で負けている側がサドンデスに持ち込もうとして逃げる、という本末転倒とも言える戦略を生み出してしまっていた。

極論すると、『PF1』というゲームは、両者が勝負に徹すると「スカし待ち合戦」になったあげく、サドンデスになることが多く、徹底したプレイスタイルの相手をまともに攻め崩そうとしても、自滅する可能性が極めて大きい、というゲーム性だったのだ。

開発者の青木氏も本誌のインタビューに対し、「待ち、逃げといった問題は作っているときから懸念していたが、『PF1』のときは開発期間の制限もあり、具体的な解決策が見出せなかった」と語っている。本末転倒な結果を生み出した「サドンデス」というシステムにしても、「逃げて勝っても、面白くないだろ?」と

青木 洋

株式会社タイトー CP事業本部
CP開発部開発グループ プログラマー

誕生日：1968年4月9日
出身地：千葉県千葉市
趣　味：酒好き（ビール党）
　　　　ドラマ好き（割とマニアです^^;）
代表作：パワーホイールズ
　　　　アラビアンマジック
　　　　スーパーチェイス
　　　　カイザーナックル
　　　　サイキックフォース
　　　　サイキックフォースEX
　　　　サイキックフォース2012

『サイキックフォースEX』演出とゲーム性が絶妙なマッチングを見せる各キャラの超能力技。ブラックホールや時間停止など、ゲーム中での表現が難しそうな現象を超能力として再現し、なおかつゲーム性の面から見ても破綻していないところが素晴らしい。この特長は、2012でさらにパワーアップした形で受け継がれている。

5分で分かる！かも知れない サイキック・シリーズ　システムの進化

サイキックフォース

敵に向かって突進するクイックダッシュは「PF1」ではホーミング性能がなく、直進するだけだったため、横方向にダッシュで逃げる敵を捉えることはほぼ無理。飛び道具系の技も敵の方向にしか撃てず、誘導性能のないものがほとんどだったため、やはり横ダッシュする相手を狙い撃ちすることは出来なかった。このため「PF1」では、横ダッシュで敵の攻撃を避けてから反撃するという「スカし待ち」戦術が、堅実な対戦の基本行動となってしまう。もりもり攻めて、もりもり反撃されてストレスが溜まる人、続出。スカし待ち合戦では、サドンデスも続出。

サイキックフォースEX

クイックダッシュにホーミング性能が付いたことと、ノーマルショットにホーミング性能が付き、さらに斜め方向に撃つことが可能になったため、横ダッシュでスカし待ちする敵を狙いやすくなった。バリアガードのサイコゲージ消費が速くなり、連続ガード中もサイコゲージを消費するなど、バリアガードも調整を受けたが、それでもまだまだ堅固な防御システムとの印象は拭えず。コンボ等で吹き飛ばされた後の追い打ちを回避する新システムとして、回避バリアが追加。永久コンボ対策か、強の打撃技をノーマルガードすると吹き飛ばされる、投げ技の掴み間合いの拡大といった、攻め側を有利にする微調整も。

サイキックフォース2012

ついにバリアブレイクが導入され、バリアガードが絶対防御ではなくなる。バリアブレイクを防げるノーマルガードの重要性が増し、同時にそれを崩せる投げ技の重要性もアップ。バリアブレイクの導入に伴い、ダウン時の起き攻めが一方的なものにならないよう、起きあがり時の専用攻撃、PSYインパルスを導入。また、一瞬の無敵を伴う移動技、スライドダッシュも追加されたため、起きあがり時も含めた至近距離での攻防が飛躍的に奥深いものとなる。超能力技も方向撃ち分けが可能になり、横ダッシュによるスカし待ちはさらにリスキーな行動に。自らの体力と引き替えに、サイコゲージの上限と攻撃力を上げるハイパーチャージも導入された。

いう思いを込めて「無理やり作ったシステムだった」というのが本当のところだったようだ。

しかし、「負けぬけ」という良く考えてみれば残酷とも言える対戦環境下でコインを投入しているプレイヤーに、奇麗事は通用しない。「それでも勝負に徹する」あるいは「100円を失うのもイヤだが、つまらないプレイもしたくない」というプレイヤーはやはり多かったらしく、開発陣の元には多くの要望やクレームが届く事となる。

研磨 〜EXの誕生〜

『PF1』の競技性をより高める方向で調整した『EX』が生まれたのは、『PF1』をプレイし、このゲームのシステムに大きな魅力と可能性を感じたファンの声が、開発陣の心を動かしたからだったという。

「『EX』を作ったのは、クレームも含め、ファンの人からの反応がたくさんあったことが凄く嬉しくて、なんとか恩返しをしたかったから」と語る。また、「『PF1』では分かっていた問題点を解決しきれないまま発売してしまったことが悔しかった」とも話してくれた。いずれにせよ、『PF1』の発売後、すでにPSへの移植作業が始まっていたにもかかわらず、開発陣が会社を説得する形で急遽製作を開始したというのだから、その熱意には頭が下がる思いだ。

かくして『EX』の発売に向けて再調整がスタートした。『EX』は『PF1』をベースに再調整したアッパーバージョンだが、その過程は試行錯誤の連続。決して平坦な道のりではなかったようだ。

開発者として最も頭を悩ませたのは、上級者に高いゲーム性を提供できるシステムや調整が、より多くのプレイヤーに楽しんでもらえるとは限らない、というジレンマであったようだ。『EX』製作時には、バリアガード解除後にかなり大きなスキ（10フレーム程度だったと言うから驚きである！）を設定したものや、バリアガードを崩せるアンチ・バリア・アタックが可能といった、よりマニアックなバージョンも検討されたというが、いずれもロケテスト段階でボツになっている。

このバリアガードにスキが存在するバージョンは一部のマニアックなプレイヤーを除いてはすこぶる評判が悪く、アンチ・バリア・アタックが可能なバージョンも、一般レベルのプレイヤーにとっては起き攻めがきつすぎると感じたのだと同氏は語る。

ここまでマニアックな変更は、大多数のサイキックファンは望んでいない、と判断したようだ。そして、その判断にいたるまでに、開発陣は、ロケテストを行なっていたロケーションで実際に多くのプレイヤーの意見を取り込む努力をしている。

マニアの意見に耳を傾けながらも、初心者を切り捨てないギリギリの選択がそこにはあった。同シリーズには女性ファンが多く、実際に対戦をする人も多いのは、このような配慮があったことも大きな理由の一つだろう。

こうして完成した『EX』は、『PF1』に比べるとかなり「攻め」が強くなっており、開発陣の狙いどおり、勝負に撤してもゲームを楽しんでプレイできる作品に生まれ変わっている。

その後、同シリーズは1998年に3作目となる『2012』をリリース。グラフィック、ゲーム性ともさらに洗練された『2012』はさらにサイキックファンを拡大し、1998年度のゲーメスト大賞を受賞するまでの大作となった。

20世紀アーケード列伝

レゲー奥の細道

Text：C・LAN
伊勢猫

今回から始まる当コーナーでは、レゲーに関する様々な事象を徒然なるままに綴っていく。積み重ねた時間が現在につながる。がむしゃらに進むのもいいが、たまには足を止めて振り返ってみよう。そこに残された、幾重にも縦走する轍から学べることもあるはずだから。

一匹目のドジョウを探せ！

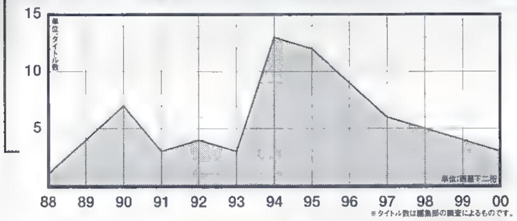
ゲーセンでは、様々なアーケードゲームがムーヴメントを起こし、時代の流行を塗り替えてきた。新機軸の作品が大ヒットを飛ばすと、必ずと言っていいほど、雨後の竹の子のように、同ジャンルのタイトルが続発する。

こうしたムーヴメントには、常識を変えるほど大きな影響を与えたものもあれば、一瞬で収束してしまったものもある。ここでは、大小様々な規模のムーヴメントを1つずつ取り上げ、後発タイトルと推移を追うことで、ジャンルの変遷分布を考察していく。

落ちものパズル

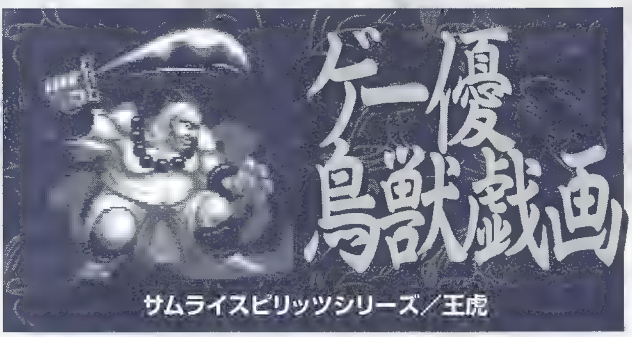
落ちものパズルのムーヴメントの火付け役は、1988年にセガから登場した『テトリス』だ。その後『コラムス』や『マジカルドロップ』、対戦要素を加えた『ぷよぷよ』などを経て、現在も『テトリスT．A．』が好評稼働中。爆発的ではないが、長期的に安定した人気を維持しているのが落ちものパズルの特徴。もちろん、時代の狭間に消えた数多の類似タイトルはあるが、これからもこのジャンルが廃れることはないだろう。

落ちものパズル年別タイトル数の変遷



※タイトル数は編集部の調査によるものです。

ゲー優鳥獣戯画



サムライスピリッツシリーズ／王虎

このコーナーでは、凄まじいキャラを主観で吐露。「意味無一傑」とでもいおうか、十傑の名残りということで。

記念すべき第一回は、『サムスピ』シリーズの王虎。一言で特徴を述べるなら、でっぷりと肥え太った体躯、白目、弁髪、妙に乾いた笑い、画面両端同士でも届こうかという強斬り。続編の『真サム』では武器がなぜか現地調達と思しき柱に。失笑を買いつつも、気孔旋風斬は相変わらずシリーズ随一の完全対空。大陸一を豪語するだけのことはあらあね。

©SNK 1993

発掘！幻ゲーム

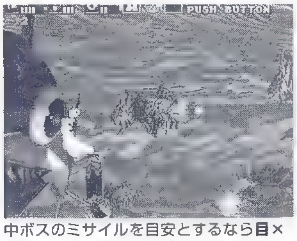
世の中には、ロケテストやショーのみで消えたゲーム、諸般の事情でほとんど出回らなかったゲームが存在する。それをここでがっつりと紹介してやろうというわけだ。

そんなわけで幻ゲー探索の旅に出た我々だが、なんといきなり遭遇！（以下次号）

芸夢目安箱

皆さんからうっちゃりと寄せられた（本当）お手紙を元に、雑多な進行をしていく芸夢目安箱。そんな訳で今回は、レゲー攻略のQ＆A！……といっても、掲載スペースの都合で1つだけなんですがね。

Q 『Gダライアス』の1面ボス：エクリプス・アイで、右パーツ×2をキャプチャーした中ボスのミサイルで破壊して2倍。左パーツ×2をαビーム（6倍）で取りつつ、βビームをカウンターして倒すコツを教えて下さい。（神奈川県　山下典保君）



中ボスのミサイルを目安とするなら**目×1発、エラ×3発**ぐらい当てておくといい。
©TAITO CORP.1997

A このパターンが実行できれば、エクリプス・アイをもっとも高い点数効率で倒せる。実行していくための重要ポイントは全部で4つ。

まず1つ目は「ボス本体へのダメージを最小限に押さえる」こと。これができていないと、左パーツ破壊→βビーム吸収の間にボスを倒してしまう。お次は「左パーツ×2にあらかじめダメージを与えておく」ことと「αビーム発射を可能な限り遅らせる」こと。前者の撃ち込みが不十分だと左パーツ破壊のタイミングが遅れ、後者のタイミングが早いとαビームの照射時間を無駄に浪費。どちらの場合も、結果としてβビームを吸収できなくなるので要注意！

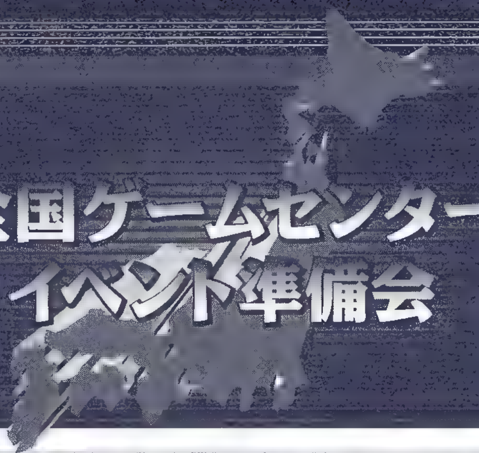
最後は「中ボスへのダメージを軽減する」こと。本格的なトッププレイヤーを目指すのなら、自爆前の4ループ目でカウンターを狙ってみたい。

レゲーに関する様々な情報を超絶大募集中！

- 【お店募集】
  レゲー中心のお店はもちろん、超上手なプレイヤーがいるお店や、レゲー設置台数が少なくても、気合いでスコアを狙っている人がいたり、名物店長がいるお店。また、スコア系だけでなく、対戦その他で盛り上がっているお店も大歓迎！　世に埋もれてしまっている、素晴らしいレゲーゲーセン情報を待っています！
- 【コレクション自慢】
  あなたのコレクションを見せてください！　基板からグッズまで、アーケードゲームに関する逸品情報をお待ちしています！
- 【攻略希望！】【攻略教えます！】
  どうしても倒せないボスがいたり、ヒントを教えて～！　なんて声にお応えする「リクエスト攻略」と、自分がハマっているゲームの面白さを誰かに伝えたい！　といった声にお応えする「レゲー投稿攻略」といった二面性を持つ総合レゲー攻略コーナーです。
- レゲーに関して、読者との架け橋となるコーナーです。どんなことでも構いません、お便り待ってます!!

【応募宛先：レゲー奥の細道各コーナーまで】
※各コーナーへのお便りは次の宛先までお願いします！
eメールの場合　location@arcadiamagazine.com
郵送の場合　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
エンターブレイン　アルカディア編集部まで

取材協力：株式会社トライ



全国ゲームセンターイベント準備会

島根県から初登場！ プレイシティキャロット島大前店

出雲大社で有名な島根県からイベント情報！　場所は松江市にある「プレイシティキャロット島大前店」。山陰地方のゲーマー諸君、集結する場所が登場したぞ！

〔実施イベント〕 ※各大会とも参加費100円、3本先取

6/9	18:30	GGX大会
6/16	19:00	ストⅢ3rd大会
6/24	15:00	オラタンVer5.4大会

【問い合わせ先】

プレイシティキャロット島大前店
島根県松江市学園2-28-8　TEL:0852-27-6428（担当 曽田）

KOF'98全国大会、熱戦スタート！ 目指せ津田沼決戦!!

大会前から全国的な盛り上がりを見せ、基板までもが足りなくなるという状況を生みだした「KOF'98全国大会」がいよいよスタートしました。KOFっ子のみんな、ちゃんと参加してますか？　最新情報を順次掲載していきますんで、みんな大会に参加しような。そうそう、この大会の決勝大会は2日間に分けて行なわれる。主催者側では、遠方からの出場者にもいろいろとオトクになる準備をしてるようなので、情報が出てくるのを楽しみにまっててほしい！

【予選大会】

全国40店舗で開催中
★トーナメントの上位3名は店舗代表として決勝大会へ

【決勝大会】

日程：8月3日〜5日
会場：津田沼エース

【公式サイト】

携帯電話用　http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hirokaze
PC用　http://www.do-the-game.net

【決勝会場・問い合わせ先】

アミューズメントエース津田沼
千葉県船橋市前原西2-15-1　047-475-8918

■予選ルール

- 1人のプレイヤーが1チームを使用してのトーナメント形式。トーナメント形式が不可能な場合は、任意の形式で上位3名を決定。
- 予選大会エントリー時に使用チーム（任意の3キャラ）・使用モード（ADVもしくはEXT）を決定。変更不可。
- 店舗代表権を持っているプレイヤーは、予選エントリー不可。
- エントリー済みでも、試合開始時間にスタートできない状態のプレイヤーは棄権とみなす。
- 使用キャラ＆モードの選択を誤った場合、1ラウンド目が終了する前にまでに申告があったときのみ受け付ける。

■決勝ルール

- 1人のプレイヤーが1チームを使用してのシングルトーナメント。
- 店舗代表権、もしくは店舗推薦権を持っていないプレイヤーは、決勝大会に出場することはできない。
- あらかじめ、店舗代表証明書に使用キャラ＆モードを記入してもらい、これを受付に提出することでエントリーとする。
- 決勝大会中の使用キャラ及び使用モードの変更は認めない。

■基板及び筐体の設定（予選・決勝共通）

- コンパネは8方向レバー・6ボタンを使用。ボタン配置は、上段左から「A（弱パンチ）C（強パンチ）●（目隠し）」、下段左から「B（弱キック）D（強キック）●（目隠し）」とする。
- 基板の設定は全て工場出荷時の状態で行なう。
- 舞とアテナの逃走バグのみ禁止とする。舞とアテナを使用して特殊な行動をすることにより、画面上から消えるバグのこと。
- レバー・ボタンのトラブルがあった場合は、その場で試合を一時中止し店舗側が対処にあたる。処置後、ディップメニューの入力チェックでプレイヤーが確認し、試合を再開する。再試合はラウンドのみ持ち越しとし、ゲージや体力は全て切り捨てる。

店舗予選一覧表

地区	開催日	店舗名	住所	電話番号
北海道	6/16（土）	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1	011-736-6166
宮城	6/16（土）	ジョイランド 金ちゃん	仙台市青葉区中央1-7	022-265-9327
	7/8（日）	プレイランドエフワン	仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1F	022-261-5782
新潟	7/1（日）	芸夢'sZONE	新潟市南紫竹1-3-54	025-286-4117
栃木	7/14（土）	シーサイドリゾートアミューズメントパーク	宇都宮市睦町7-3	028-632-5006
山形	6/24（日）	J&B山大前店	山形市東原町1-2-13	023-625-5533
福島	6/10（日）	the 3-RD PLANET福島	福島市栄町1-1 パワーシティピボット内	024-526-3536
茨城	6/24（日）	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-3-10	029-221-1002
	7/1（日）	桜ノ牧アミューズパーク	水戸市子吹町2062-3	029-244-9900
千葉	6/3（日）	アミューズメント・アルティメット	習志野市谷津7-8-3 栄山ビル2F	047-478-1563
	6/10（日）	アミューズメントエース	船橋市前原西2-15-1	047-475-8918
	7/15（日）	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
東京	6/17（日）	ゲームInみとや三河島店	荒川区西日暮里1-37-17	03-3806-0019
	6/23（土）	新宿スポーツランド西口店	新宿区西新宿1-12-5	03-3344-0748
	7/1（日）	ゲームニュートン	板橋区志村3-24-3 1F	03-3558-9766
	日時未定	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2アルファビル	03-5330-8595
神奈川	6/24（日）	ゲームプラザニューヨーク大船店	鎌倉市大船1-22-26 大船会館二階	0467-44-0027
愛知	6/17（日）	ユーファクトリー豊明店	豊明市三崎町丸の内1-7	0562-92-9262
	7/8（日）	ゲームハウスピットイン	名古屋市北区金城3-5-6	052-916-1722
奈良	6/17（日）	西大寺キャノンショット	奈良市二条町2-4-14	0742-35-3208
大阪	6/3（日）	Joy Box	大阪市天王寺区上本町6-4-3	06-6771-5081
	6/9（土）	GAMGAM	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-6-6	06-4397-1321
	6/10（日）	PASSCA	大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51	06-6627-6768
	7/8（日）	2B1	大阪市北区梅田1-10 大阪駅前第二ビルB1 F45	06-6341-2538
兵庫	7/1（日）	ALGO	神戸市中央区下山手通1-1-8	078-334-3032
京都	6/24（日）	ネオアミューズメントスペースa-cho	京都市中京区寺町通り四条上る東大文字町302・303A-breakビル2F	075-251-2323
鹿児島	6/10（日）	クラブセガ天文館	鹿児島市千日町15-7リバティハウス 2・3F	099-224-6851
熊本	6/17（日）	ゲームプラザショールーム	熊本市黒髪5丁目4-1 シマダビル2F	096-343-9831

THE KING OF FIGHTERS '98 JAPAN CUP
FIGHTING FESTIVAL 2001
DO-THE-GAME!! FOR THE NEW CENTURY
2001 8/3~8/5
AT: TUDANUMA AMUSEMENT ACE
SNK

京都a-cho DOC2000ドマーニCUP

a-cho（京都市）にて5月4日、「DOC2000 Ver.2第一回ドマーニCUP」が開催された。参加人数は40人。関西一円のトッププレイヤー達が集結、熱いガチンコGⅠ対決が繰り広げられたのだ。

なお、第二回は6月9日。さらなる強者の登場が期待される。

■個人戦1位：チョー
2位：セキト　3位：チャム

★大会をプロデュースした関西ドマーニは、京都・滋賀のDOC上級プレイヤーチームのこと。「優駿王」で全国3位になったドマーニ氏が中心メンバーだ。

KOF'98全国大会・予選前夜祭

アミューズメントエース（千葉・津田沼）にて今夏開催される「KOF'98全国大会」。恐ろしく気の早い、その前夜祭が4月29日に同店にて行なわれた。参加人数は32人。腕自慢が集まっただけに、いずれの試合も緊迫感が漂う好試合となった。決勝戦はひろ氏と山ちゃん氏の一歩も譲らぬ闘いで大将戦までもつれたが、結局はひろ氏に軍配が上がった。

■優勝：ひろ　■第二位：山ちゃん

開催!! GCNハードコアCUP・ガンダム予選店舗も募集中!

全国8000万のガンダムファンのみなさま、長らくお待たせしました！ ついに『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン』の全国大会が動き出すぞ。主催するのは、お馴染みゲームセンターネットワーク「GCN」。“ハードコアCUP”として開催されるのだ。今から待ち遠しくて仕方が無いだろうが、予選会スタートは7〜8月頃、そして決勝は9月予定だ。もうしばらく腕を磨いていてほしい。気になるルールは未定だけど、大会形式（予定）が明らかになっているので参考にしてくれ。

それから、全国数千店のゲームセンターの皆さんへ連絡です。主催のGCNでは、全国予選の参加店を募集しています。参加希望店はGCNへご一報をお願いします。

〔GCN HARD CORE CUP 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン（仮称）〕

【開催スケジュール】
予選：7〜8月　決勝大会：9月（場所未定）

【大会概要】
・シングル戦で行なう
・各予選では、連邦軍代表1名・ジオン軍代表1名をそれぞれ選出する
・参加者は使用機体を3機を登録する（連邦1機、ジオン陸戦用1機、ジオン宇宙用1機）
・あわせて、第一志望軍を連邦かジオンか決定する
・トーナメント進行だが、連邦対ジオンを遵守するため、トーナメントが一段あがるたびに対戦相手を再編成する
・どちらかの軍が全滅した場合は、その時点で最高峰のパイロットが予選通過となる
・最高峰パイロットが複数いた場合は、以降コイントスによる軍選抜とする
・マップ選択は、くじ引きで店側のスタッフが行なう
※ジオングの扱いなど、概要の変更もあります。

〔予選店募集に関する申し込み・問い合わせ先〕

主催：GCN（ゲームセンターネットワーク）

連絡先　E-Mail　gcn@jcom.home.ne.jp
FAX　0471-44-5597
担当　代表：大山 球一

〔注意事項〕
●上記いずれかの連絡方法で、店舗名・住所・電話番号をお送りください。予選開催希望日を調整し、大会用キットを送付します。
●応募にあたっては、基板を対戦可能な状態に設置していることを条件といたします。
●なお、6月11日までに申し込みをされた店舗につきましては、アルカディアで告知いたします。

GGX 3on3全国大会 予選スケジュール

好評開催中の「第二回GUILTYGEAR X CHAMPIONSHIP-Sammy's CUP 団体戦3on3」、盛り上がってますか？ 6〜7月の予選店舗をズラリンと紹介します。全国でやってるぞ〜、みんな参加しよう！

店舗予選一覧表

開催日	店舗名	住所	電話番号
6/3(日)	アイアイ駅南店	茨城県水戸市	029-221-1001
6/3(日)	アピナ穂高店	長野県南安曇郡	0263-82-9248
6/3(日)	辻商店	京都府京都市	075-691-2645
6/3(日)	ゲームステイション	兵庫県西宮市	0798-54-1059
6/3(日)	サーカスサーカス ライオン店	香川県高松市	087-821-5128
6/9(土)	ハイテクセガ長野シーワン	長野県長野市	026-226-3966
6/9(土)	ゲームストリートミルカトル加納店	和歌山県和歌山	073-476-3033
6/10(日)	セガワールド伊勢崎	群馬県伊勢崎市	0270-32-9775
6/10(日)	フォーラム21	東京都東久留米市	0424-76-5657
6/10(日)	ハイテクランドセガミストⅡ	大阪府大阪市	06-6344-5270
6/10(日)	プラボ浦上店	長崎県長崎市	095-848-2223
6/16(土)	プレイシティキャロット松本店	長野県松本市	0263-35-6744
6/16(日)	セガワールドスエヒロ	徳島県徳島市	0886-54-1550
6/17(日)	プレイランドエフワン	宮城県仙台市	022-261-5782
6/17(日)	AGスクエア豊橋店	愛知県豊橋市	0532-52-7904
6/17(日)	小倉アミュージアム	福岡県北九州市	093-474-1331
6/23(土)	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市	029-274-4124
6/23(土)	天神GIGO	福岡県福岡市	092-724-5971
6/24(日)	アミューズメントエース	千葉県船橋市	047-475-8918
6/24(日)	ハイテクランドセガ宝塚	静岡県沼津市	0559-62-5903
6/24(日)	ハイテクランドセガアピオン	大阪市浪速区	06-6645-7692
7/1(日)	MOM西葛西店	東京都江戸川区	03-3675-8737
7/1(日)	ゲームプラザ白山	熊本県熊本市	096-362-2711
7/1(日)	セガエルゴ	北海道旭川市	0166-25-3744
7/8(日)	クラブセガ秋葉原	東京都千代田区	03-5256-8123
7/8(日)	AMデプト	奈良県奈良市	0742-26-7789
7/8(日)	ハイテクセガパドック	広島県広島市	082-262-3335
7/15(日)	J&B山大前店	山形県山形市	023-625-5533
7/15(日)	サミーズストリート118王子店	東京都北区王子	03-5902-7401
7/15(日)	セガワールドサウスウエスト	三重県津市	059-235-0200

〔スケジュール変更のお知らせ〕
前号にて、6月開催とお知らせいたしました、「ゲームニュートン」での予選大会は日程が変更となりました。参加希望の方は、お間違いのないよう注意してください。

■7/15(日)開催　板橋GAME NEWTON
東京都板橋区　TEL:03-3558-9766

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？ ※掲載には、下記のような情報のご提供が必須となります。

・**大会名**	イベント正式名称
・**主催者**	共催・協賛者など関係者含む
・**大会規模**	全国的、地域的、チェーン店、単独店舗のみなど参加店数情報
・**募集人数**	参加できるプレイヤー人数
・**参加資格**	限定する事項があれば明記してください。
・**開催場所**	住所、連絡先、アクセス方法など。なお、ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得たうえで連絡をお願いいたします。
・**日　程**	開催日時、参加者受付時間など
・**ルール**	設定やローカルルールなど可能な限り明記してください。
・**連絡先**	参加希望者の問い合わせ先、ならびに担当者名は必須です。
・**FAX番号**	次月より編集部から記入用紙を送付させていただきます。

【情報送付先・問い合わせ先】
〒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
全国ゲームセンターイベント準備会　係

E-Mail　location@arcadiamagazine.com

5月の強者たち
■a-cho（京都）
第一回DDC2000 [illegible]
優勝 ラガー&ナマハム（大阪）
2位 [illegible]
3位 セキト&ダブル（岡山）

お知らせ
このページでは、イベント結果の情報も募集しています。雑誌バックナンバーで掲載いたしました大会の結果（優勝者・入賞者の方のお名前、参加人数など）を順次掲載して行く予定です。ドシドシ情報をお寄せください！ アルカディアに名前を載せたいゲーマー諸君、近所のイベントへガンガン参加しよう！

ゲームセンターイベントリスト

北海道

★麻生アミュージアム
札幌市北区北40条西4丁目1-1 パボッツ麻生ビル1階　011-736-6166

6/2　15:00　ギターフリークス 5thMIX大会
◆参加費100円。大会終了後フリープレイあり。

6/3　12:00　DOC2000新馬戦大会
◆参加費1000円。大会前に会員サービスあり。当店にてルール発表。

6/3　14:00　バーチャストライカー3大会
◆参加費100円。大会終了後フリープレイあり。

6/9　14:00　機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン大会
◆参加費100円。ルールは当店にて発表。

6/9　20:00　DOC2000 G1モード
◆コースレコードを出した方にサービスあり。

6/10　15:00　ポップン6バトルモード大会
◆参加費100円。大会終了後フリープレイあり。

6/10　18:00　バーチャファイター3tb大会
◆参加費100円。大会終了後フリープレイあり。

6/16　14:00　KOF98 Fighting FESTEVAL 2001予選
◆参加費無料で上位3名は全国大会へ。

6/16　16.00　KOF2000大会
◆KOF98大会が終わりしだい開始。この時はKOF98フリープレイ。

6/17　15:00　DOC会員様限定イベント
◆参加費500円。牝馬で最強馬決定します。良い母親になれるのか。

6/23　——　カプコンイベント
◆ストⅢ3rd、カプコンVS.SNK、ジャスティス学園大会予定。開始時間は当店発表。

6/23　20.00　DOC2000イベントモード
◆いつもとゲームの仕方が違います。

6/24　——　鉄拳TT大会
◆初心者も強者もどうぞ。参加費100円。開始時間は当店発表。

6/24　18:00　DOC2000チーム対抗戦
◆3人1組、2100円、予選・決勝10Rづつ。詳細は当店にて。

6/30　16:00　GGX大会　◆参加費100円。大会終了後フリープレイあり。

6/30　17:00　DOC2000最強馬決定戦
◆参加費1000円、20:30から会員だけに必ず当たる抽選会。

★札幌アミュージアム
札幌市北区北6条西6丁目1-2 JR高架下　011-281-3606

6/2　19:00　ブラッディロア3大会　殺蟲祭り
◆3本先取。大会終了後フリープレイタイムあり。

6/9　19:00　オラタンVer.5.66大会　フォースまで待てないっ!
◆大会終了後フリープレイタイムあり。

6/16　19:00　ストⅢ3rd大会　唸れ!　豪腕ロシアンフック!
◆3本先取。大会終了後フリープレイあり。

6/23　17:00　鉄拳TT大会　どーしたハゲ、スローすぎてあくびがでるぜ。
◆3本先取。大会終了後フリープレイあり。

6/24　18:00　第5回DOC チキチキ新馬大会　めざせモッちゃん甲子園!
◆参加費500円。トーナメント戦。大会終了後はG1設定でどうぞ。

6/30　17:00　VF3tb大会 一休殿、大変でござる拙者のアゴが割れてござる!
◆3本先取。大会終了後フリープレイあり。

日曜　16:00　機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン大会　我こそはと思う坊やよ集え!
◆月刊パイロットランキング設置中！　ポイント制
※表記がないイベントはすべて参加費100円・トーナメント制。

宮城県

★プレイランドエフワン
仙台市青葉区中央2-6-6　タベイビルB1F　022-261-5782

6/17　14:00　第2回GGX Sammy'sCup 3on3全国大会予選
◆エントリー受付.当日12:00まで

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10　029-221-1001

6/3　14:00　GGX Sammy'sCup 3on3全国大会予選
◆エントリーは当日受付。

6/10　14:00　KOF98全国大会予選目前大会
◆24日の予選とは関係ありませんが、腕試しに参加しては？

6/17　15:00　毎月恒例バーチャロンランキング大会
◆VM使用可。求む遠征者。

6/24　14:00　KOF98全国大会予選
◆決勝大会進出をかけた熱き大会を盛り上げるのは君だ

7/1　13:00　VFRポイントランキングin水戸(3on3)
◆ビートラ杯目前。見なけけりゃ損、参加しなきゃ大損間違いなし。

●日替わりフリープレイイベント　19:00〜21:00　参加費無料
月:KOF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:シューティングゲーム　土:当店発表
他にも音楽ゲームスペシャルイベントを開催中!!　イベント内容は店頭にて発表。

千葉県

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16　中崎ビルB1F　0471-44-5597

5/5　15:00　第3回ガンダムファイト

5/31　17:00　B-1・5周年記念全台フリープレイ　◆20時まで

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F　047-485-2235

6/10　16:00　GGX大会　◆参加費無料。

6/23　9:00　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。

6/24　16:00　KOF98大会　◆参加費無料。

●ALL DAY ALL TIME　20周年謝恩サービス
◆通常￥200→￥100　￥100→￥50（一部対象外機種有）

★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

6/1　10:00　1コインで4曲遊べちゃうぞ!
◆ポップン6、ビーマニⅡDX5th、DDR5thMIX、ポップンアニメロ2号、1プレイ100円スタート。

埼玉県

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1　0492-84-1234

6/3　10:00　ゲームフリープレイ　◆対象ゲームはKOF2000、GGX、その他。

6/10　——　DDR大会
◆パフォーマンスの部;選曲は自由で、パフォーマンスをしていただきます。課題曲、得点は当日発表。ニアピンの部:設定した点数に一番近い方の優勝。得点は当日発表。高得点の部:より高得点を出した方が優勝。課題曲は当日発表。参加費無料。詳細は店頭ポスターにて。課題曲のレベルはニアピンの部はベーシック、高得点の部はマニアックとなっております。

★HAP'1（ホップワン）ゲームチッタ
さいたま市辻8-24-10　048-837-8021

7/8　17:00　機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン 第3回BEST PILOT選手権
◆2on2トーナメント戦。チーム参加大歓迎。個人参加者同士のチーム結成もお手伝いします。締め切り当日16時まで。参加費無料。

7/29　17:00　バーチャストライカー3大会 ゴールtoゴール?
◆トーナメント戦。締め切り当日16時まで。参加費無料。

●JR埼京線「北戸田」駅から徒歩2分です。

東京都

★ゲームスポット21新宿店
新宿西新宿1-15-4　03-3341-0010

6/2　15:00　機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン 2on2大会

6/9　15:00　GGX勝ち抜き2on2

6/16　15:00　KOF98トーナメント大会

6/30　15:00　ストⅢ3rd勝ち抜き2on2

★荻窪GAME-EXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビルⅠ　1階　03-5397-9551
http://www.game-exc.com

Sun.　時間未定　GGXクラス別ランキングバトル&今週の「いも」決定戦
◆参加費無料。当日参加可。順位によりポイントがつき、そのポイントによりA〜Dにクラス分け。次回よりランクでのランバトになる。

6月中 いつでも　ブロギアの嵐設定変更自由台
◆どんな設定にも変更します。初級者から上級者まで「あなた好み」の設定でとことんやり込んで下さい。

★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

6月中　今年もやります!!　朝、雨が降ってたらOPEN1クレジットサービス
◆音ゲーやレゲーも対象です。雨の日には開店時に全台に1クレジット入っています。いやな梅雨もこれなら楽しく過ごせるぞ!

6月中　シューティング体感フェア
◆シューティング好きな方に朗報!　平日10:00〜15;00は1プレイ500円で、無敵モードで楽しめるぞ! シューティングが苦手な方、とりあえずクリアしたい方、曲を楽しみたい方にもオススメ。希望の方は1Fカウンターまでどうぞ。対象機種.達人王(1周クリアで終了)、他。

6月中　サイフにやさしい、1コイン2クレジット台設置
◆5F、6F、7Fに各1台ずつ週変わりで、「1コイン2クレジット台」を設置。どの台になるかはお楽しみ!!　じゃんじゃんやり込もう!!

★立川ゲームオスロー5
立川市柴崎町2-2-27立川OECビル2階　042-529-7837

6/2　17:00　VF3tb対戦会
◆参加費200円。24時まで対戦し放題。16・30日も開催。

6/10　12:00　バカバカフリープレイサービスデー
◆バカ1&2&スペ、すべてフリープレイ。17時まで。

6/23　10:00　オスロー5 DDRガチンコトーナメント
◆参加費200円。定員になり次第、締切。今回はダブルのトーナメント。大会終了後17:00までフリープレイ。

6/24　10:00　ポップンサービスデー1曲20円スペシャル
◆通ポップン6をこの日限り100円で5曲に！　24時まで。

6/30　——　ストⅢ3rd大会
◆詳細未定。詳しくはお店で。

★ゲームプラザGAO
葛飾区西新小岩1-10-9アミューズ新小岩ビル1階　03-3696-5525

6/8〜　今年もやってまいりました!!梅雨なんかぶっ飛ばせ!!景品大放出!!
◆毎年恒例の梅雨のプライズ機イベントでございます。じめじめした嫌な気持ちはGAOで景品わんさか取って晴らしましょう!!

6/11〜17　朝一ワンクレジットサービス!!
◆これも恒例のイベントとなりました。10時の開店と同時に入れば、スタッフがランダムで選んだゲーム機（ビデオゲーム、音ゲーが中心!!）がタダで遊べちゃう!!　タダです!!　タダ!!　来るしかない!!

6/24　10:00　ゲームやり放題!!
◆これまた恒例の月一行事!!　入場料500円で開店から120分間、プライズ機とプリクラを除く全ゲームがやり放題です!!

6/24　13:00　ビーマニⅡDX大会!!
◆初心者から上級者まで楽しめるルールを設定してあります。どんなルールかって？　それは当日のお楽しみ!!　豪華賞品用意して待ってます!!　参加者にはもれなく参加賞プレゼント!!!　参加費100円。

木曜　木曜限定イベント
◆数種類の景品についている「AMUSE」と書かれた商品タグ、このタグをスタッフに渡して頂くと、タグ1枚につき1回、クジを引くことができます。クジ引きにチャレンジしてさらに景品をゲットしよう!!

6/30　月末の景品大放出イベント
◆ぜひこのチャンスを逃さないように!!

★プラネットギオ（とかげ）
杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F　03-3220-3402

6/3　10:00　とかげエロス村開村記念エロティカルパーティー・村民募集中大会。
◆エロティカリックパレードも有り？

6/3　11:00　GGX荻窪5丁目町内一決定戦 !!
◆トーナメント戦、参加費無料。荻窪に住んでなくても参加できます。10時からフリープレイで練習可ですにょ。

6/17　11:30　ソウルキャリバーINとかげ 新・続々・帰ってきたもっとあぶない前原大会
◆トーナメント戦で上位総当たりリーグ、参加費無料。大会の後に引退式あり。7年間働いてくれた前原店員が、寿退職することになりました。前原店員の前途を祝してキャリバー大会を開催します。

★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.alha-st.co.jp/

6/3　15:00　KOF2000ランキングバトル

6/10　15:00　ブラッディロア3トーナメント大会(協賛 ハドソン)

6/17　15:00　KOF2000ランキングバトル

6/24　15:00　ストⅢ3rdトーナメント大会
◆すべて参加費無料。エントリーは一週間前から当店3Fのエントリーコーナーにて。大会前にはフリープレイもあります。上位入賞者には豪華記念商品を贈呈。詳しくは当店HP、メール、TELにて。

新潟県

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54　025-286-4117

6/2　19:30　第10回DOC最強馬決定戦
◆参加受付中。参加費￥1000（会員￥800）。

6/10　11:30　第28回GGX 3on3大会
◆今回もクジでチームを作ります！　当日参加受付。参加費100円。コスプレOK！

6/17　11:30　KOF98トーナメント大会
◆予選会目前!!!　当日参加受付　参加費100円

6/24　14:00　サイキックフォース2012全国大会 新潟予選
◆ZONE初のサイキックの大会デス！　参加受付中。電話での受付もできます。参加費無料。もちろんコスプレOK。

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6　0258-36-7737

6/10　15:00　ストⅢ3rdランキングバトル in GLAD
◆皆様お待たせいたしました。新生GLADオープンいたしました。熱いプレイヤーの参加をお待ちしております。当日大会開始まで受付。

長野県

★プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F　0263-35-6744
http://members.tripod.co.jp/pccarrot/index.html

6/16　19:00　第2回GGX Sammy'sCup 3on3 PC松本予選大会
◆18:00より受付。参加費無料。
大会形式は参加者数により随時変更（トーナメントorリーグ戦）。

6/30　19:00　第20回ストⅢ3rd大会
◆18:00より受付。遂に20回目を迎えました。記念大会になるよう頑張ります。参加費無料。試合形式は予選リーグ・決勝トーナメントを予定。

●PC松本店非公式サイト開設しました!

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部1-24-9　06-6317-0433　http://homepage2.nifty.com/challenger

6/3　17:00　第1回バーチャストライカー3大会inガムガム　OHA!トムさんのサッカーテクニック大会
◆トーナメント戦。最終締切は当日16:00まで。参加費無料。

6/10　17:00　第1回カプコンvsSNK PRO大会inガムガム　ソナーvsサイガーはKANAの敵大会
◆トーナメント戦。最終締切は当日16.00まで。参加費無料。

6/17　19:00　第3回機動戦士ガンダム大会inガムガム
◆二人一組のトーナメント戦。二人一組で受付いたします。最終締切は当日16:00まで。参加費無料。

6/24　15:00　第13回ソウルキャリバー大会inガムガム　目玉焼きの君からKANAが出てきた大会
◆個人戦終了後DC使用でチーム戦を行ないます。参加費無料。参加賞あり。関西強者揃いです！　遠征求む!!

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　06-6389-8072

6/9　——　GGX大会

6/16　——　ガンダム大会(タッグ)

6/23　——　バーチャストライカー3大会

6/30　——　KOF大会
◆いずれの大会も参加費無料。

★チャレンジャー堺東店
堺市北河原町2-1-31 キラクビル1F　0722-23-9915
http://homepage2.nifty.com/challenger/chl_sakaihigasi/

6/3　14:00　ポップン6大会
◆13:30まで受付。参加費無料、賞品有り。ルールはチャレンジポイントによる勝ち抜き戦。詳細は当店HPにて。

6/17　14:00　ビーマニⅡDX大会
◆13:30まで受付。参加費無料、賞品有り。こちらで課題曲を掲示、その点数で勝ち抜き戦。詳細は当店HPにて。

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21　0726-43-4444

6/7　14:00　第1回機動戦士ガンダム大会in追手門
◆シングルトーナメント戦 。使用機体・ステージはランダムです。最終締切は当日13時まで。

奈良県

★キャノンショット西大寺店
奈良市二条町2-4-15　0742-35-3208

6/3　16:00　ZERO3↑（アッパー）ランバト
◆トーナメント方式。初回なので、それで順位決定

6/9　21:00　音ゲーだよ全員集合!
◆ひさびさのキャノンの音ゲーイベント復活!!　時間差フリータイム各種！　大会もやります。

6/10　18:00　バーチャロンランキングバトル
◆トーナメント方式。ポイント制で順位を決めます。

6/19　16:00　KOF98全国大会予選　◆トーナメント方式。全国大会予選。

6/24　16:00　カプコンVS.SNK PRO大会
◆「2」が待てない漢達へ……。

京都府

★アミューズメントスペース A-Break a-cho
京都市中京区寺町四条上る大文字町302・303　075-251-2520

6/9　13:00　DOC2000 Ver.2「第二回ドマーニカップ」
◆関西ドマーニプロデュースの大人気大会が第二回を開催！もしかするとすでにキャンセル待ちかも？　もちろん超ガチンコGⅠモードです。詳細は店頭で。

6/16　17.00　「アプロシ限定一斉生産式新馬戦」
◆フルサテー斉生産から1頭を選んでの新馬戦。大会ということで低価格での生産が魅力。詳細は店頭で。

6/17　10:00　機動戦士ガンダム連邦VS.ジオン「白い悪魔の爪痕」
◆当店第二回の大会。もちろんペアマッチです。

6/17　14:00　オラタンVer.5.66「May the FORCE be with you(仮)」
◆なんと第23回大会。ガンダムの大会と兼ねてどうぞ。

兵庫県

★チャレンジャー三宮店
神戸市中央区1-3-21 Kビル1F　078-393-0388

6/2　14:00　GGX大会in三宮

6/16　14:00　機動戦士ガンダム大会in三宮

6/30　14:00　音ゲー大会in三宮
◆参加費無料。詳細はお店にて張り出します。

広島県

★アミパラTOYO
広島市中区流川1-15　082-249-8026

6/16　21:30　第17回バーチャファイター3tb大会 3on3
◆V.F.R.ポイントラストバトル！

★ハイテクセガパドック（駅セガ広島）
広島市南区松原町5-15　082-262-3335

6/2　18:00　ZERO3ランキングバトル

6/3　16:00　オラタンランキングバトル(17日はランバト兼月イチ定例大会)

6/9　17:30　バーチャストライカー3ランキングバトル

6/10　15:00　機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンランキングバトル

6/10　18:00　ファイナルロマンス4ランキングバトル(店長錯乱企画)

6/16　18:00　GGXランキングバトル
◆ランバト共通ルール。エントリー締切は大会前日閉店まで。ポイントは撃墜ポイントです。ガンダム大会はタッグ単位でのランバトになります。参加者が0〜1名様の場合、当店からの刺客がお相手致します。参加費100円。大会ルールは当店で配布しています。

★アミパラ2000店
広島市西区西観音町3-3　082-297-7135

6/20　20:00　DOC GⅠバトル「クエスト杯」
◆広島最速を決めるアミパラ2000のDOC　GⅠモードレコードを狙え!!

6/24　17:00　機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン　◆裏広島最強決定戦です。

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23　095-848-2223

6/3　19:00　鉄拳TT大会
◆参加費100円。個人戦。敗者復活有りのトーナメント戦。

6/10　14:00　GGX大会 3on3全国大会予選

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7　096-362-2711

6/2　19:00　鉄拳TT「熊本最強決定戦」
◆発売2周年記念。熊本のNo.1を決定する大会です。

使って遊べる!!

アルカディアクーポンチケット

ー暫定運用中ーー

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せれば、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、全国展開へ向けて準備中だ。キミの近所のゲーセンで使える日はもうすぐだ!?

さぁ、アルカディアを持って、ゲーセンに行こう!!

llustration by AKD

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ら、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して、楽しいゲーセンライフを送ってほしい!!

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。

印

使用期限：2001年6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。

印

使用期限：2001年6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。

印

使用期限：2001年6月29日まで有効

アルカディアクーポンチケット協力店一覧（5店舗追加）

東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F TEL 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 TEL 03-3675-8737
	池袋プレイランド ラスベガス	豊島区西池袋1-22-4 TEL 03-3982-1817
	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 シネマサンシャイン1〜3F TEL 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　1〜4F TEL 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 TEL 03-5295-2345
	ビートライブ	町田市森野 1-37-8 今村ビルB1 TEL 042-710-0508
	プラネットギオ（とかげ）	杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1階 TEL 03-3220-3402
千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 TEL 047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F TEL 047-475-8918
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1 TEL 047-425-6393
	八千代プレイランドカーニバル	八千代市八千代台東1-6-17　八千代コパボウル1F TEL 047-485-2235
埼玉県	ゲーム Citta'	さいたま市辻8-24-10　ホップワンスクウェア内 TEL 048-837-8021
茨城県	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 TEL 029-221-1001
福岡県	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8 TEL 092-861-4856

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@arcadiamagazine.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
■FAX
03-5433-7212

※電話でのお問い合わせに関しては対応しかねる場合があります。お問い合わせは、e-MailかFAX、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、手続きなどの準備期間を設けさせていただきます。ご了承ください。

※ゲームファンタジアの両店舗は、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。

HI-SCORE CLOSE UP

ハイスコア・クローズアップ

ハイスコア全国集計

2001年4月15日集計締め切り分

ただのクリアでは物足りない

そんな想いから出す[illegible]

ここにい[illegible]分を認めてもらう[illegible]。

[illegible]は絶対負けたくない[illegible]

[illegible]アにはそれぞれの想いが込められている。

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、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等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。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面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（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、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にしています。

全国のプレイヤーと記録を競うという性質上、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って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してもらい、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。

機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 2001
©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.

連邦

TOP SCORE

12,165(ガンダム使用)

KOS-YS

東京レジャーランド小岩店(東京)

ジオン

TOP SCORE

10,791(シャア専用ゲルググ使用)

乱入しないでください。シャア少佐!!TOR

えの木(高知)

連邦、ジオンともクリア達成！

集計開始第1回から早くも全12ステージのALLクリアが連邦軍、ジオン軍共に達成された。

この両軍を比較すると、後半面で強力なモビルアーマーが出現してくる連邦軍の方がクリアは圧倒的に難しく、今回の集計でもクリア者は1名だけだった。

プレイ中にスコアが確認できないため、点数システムが分かりづらいこのゲームだが、撃墜した敵のコストの他、命中率や回避率の高さ、クリアに要した時間の短かさなどが高得点につながる。

また、敵軍にトドメをさしたプレイヤーに加算される「決着ボーナス」や自分が撃墜されたMSのコストが点数から引かれる「被撃墜ペナルティ」などがあるため、味方CPUとの連携も無視できない要素になるだろう。トップの使用MSだが連邦軍はガンダム、ジオン軍はシャア専用ゲルググと、性能の高い機体が使用されている。

Vampire Night

©2000 NAMCO/SEGA/WOW ENTERTAINMENT.ALL RIGHTS RESERVED

TOP SCORE

99,520

TYO-チョイ@NEST改めG-PowerS

個人申請 池袋GIGO(東京)

ライフアップで1000点獲得

ライフがMAX（5個）の状態で、体力回復アイテムを取るとスコアが1000点加算されるため、できるかぎりノーダメージで進んでいかなければならない。

また、各ステージクリア時に命中率に応じた得点が加算されるので、無駄弾を撃たないように、敵の弱点を狙い撃つことも必要だ。

驚くべき事に、今回トップのスコアは最終面ボスまでノーダメージ、ステージ道中の村人を全員救出に成功している。

しかしノーダメージで突き進み難易度が上限に達した状態では、ボス戦が非常に難しくなる。特に最終面のボスは、プレイヤー自身のトリガーを連射する速さが遅いと、ALLクリアは厳しいものがあるようだ。

©CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

TOP SCORE

10,286,700（英雄 ザキ ひなた）

ウィップ大好きっ子のミカ使い ぐっちー君

個人申請 アメニティースペースOZ南小倉店(福岡)

英雄で99ヒットコンボ

今回の1000万点を越えるハイスコアは「英雄、ザキ、ひなた」というチームで出されたもの。

点数稼ぎのメインは「英雄」でのA級コンボ。空中でタイミングをずらして技を入れたり、必殺技をスカらせたりという高い技術が必要だが、これで99ヒットのコンボを入れると約50万点の高得点が獲得できるのだ。

他にもCPUの2プラトン、3プラトンや投げ、キャラ特定の技(三日月キック、気合キックなど)に反撃すると通常100点の小技が1000点に上がるという現象も重要。なお、1000万点を越えたスコアは、ランキング画面では「9、999、999」と表示される。

©1999 2000 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

北極 TOP SCORE

2,187,775

PPP-TKN

ゲームセンターアレックス(埼玉)

タイムアタック TOP SCORE

38"50

YAS

ゲームセンターアレックス(埼玉)

地獄の北極、ノーミスクリア

エアの減り、ブロックの落下速度が速く、×印ブロックを始めとするブロックの配置が非常に厳しい、初心者お断り超難易度コース「北極」。その「北極」コースをノーミスでエア全回収、8分17秒でクリアとは想像を絶するものがある。

また、タイムアタックも前回の集計に続き、アレックスのYAS氏が他に圧倒的な差を付けた。

©CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. SUPPORTED BY TAKUMI CORPORATION

スコアもまだまだ伸び盛り

アイテムボルカノン現象を起こし、倍率アイテムをできるだけ多く回収することが稼ぎのもっとも基本だが、他にもいくつか大きく差が付く要素は存在する。

たとえばボス戦でのパーツ破壊時の得点とタイムボーナスで、ボムをボスにダメージを与えないように使い、撃ち込み点を稼ぐというものだ。ボムがなくなったらわざとミスしてボムを補充するのだが、ミスをすると減っていたリフレクトのゲージも回復するので、その分余計にリフレクトを使ってボス戦でのタイムを縮めることが可能なのだ。

今後のスコア更新はこれらの細かな要素の積み重ねが、重要になってくるだろう。

[illegible] TOP SCORE

19京1224兆6820億6198万3940

Clover-YMN&Clover-春

個人申請 コンティニュー(千葉)

カート TOP SCORE

7京8661兆9154億6387万1300

TFC-ISO

個人申請 ゲームイングッディ21(東京)

ロミ TOP SCORE

7京4139兆6900億2641万7100

ぽんこつゴッドリラー

ゲームプラザトンガ王国(愛知)

リミ TOP SCORE

7京8547兆2707億7030万6330

ちゃっかりはじめました 更級

個人申請 ゲームイングッディ21(東京)

チェリィ TOP SCORE

8京4172兆3774億8476万9950

TFC-ISO

個人申請 ゲームイングッディ21(東京)

ラルゴ TOP SCORE

8京0255兆1925億0656万7270

元ZNA-ダメK.K ZNAは崩壊しました

トライアミューズメントタワー(東京)

三國戦紀2 KNIGHTS OF VALOUR

©2000 International Games System TAIWAN, Inc. All rights reserved.

孔明 TOP SCORE

108,434,400

セイント
GAME'S MILK(京都)

最強キャラは隠しキャラ「孔明」

アイテム、ルート分岐に始まり、数多くの隠し要素がある本作だが、攻略する上でもこれらは絶対に無視できない存在だ。

中でもボスを倒す時にある条件を満たしておくと、そのボスキャラを味方として呼び出す「援軍令」が使用できる。使い方次第で強力な対ボス戦の切り札になる。

また孔明がレベル15で覚える計略「八陣図」でボスを空中に浮かせてから「援軍令」3面ボスを呼び出し、ボスにめりこんで↓↘→+Bを連続して出せば、目を疑うようなとんでもないダメージをボスに与えることが可能なのだ。

TETRIS THE ABSOLUTE THE GRAND MASTER 2

Tetris®;© Elorg 1987
Tetris the Absolute"The Grand Master 2"TM ;©Elorg 2000
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 2"TM licensed to The Tetris Company and sublicensed to Arika Co., Ltd.

ノーマル TOP SCORE

508,082

GGE-虎井権太
アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)

マスター TOP SCORE

7'53"80(ランクm)

777
個人申請 溝の口タイトーステーション(神奈川)

ダブルス TOP SCORE

3'52"98

フィリップ&テレニス
JOGO江古田店(東京)

伸びる余地はあとわずか？

まず、大台達成のノーマルモードは、全消し1回でのスコア。

ノーマルモードではブロックの出現テーブルが違うのか、まったくといっていいほど全消しが起こらないのだが、アイテムを使用した時に限ってまれに発生することがあるようだ。

そしてマスター、ダブルスも今後大きな更新は厳しいのでは？という好タイム。特にマスターモードの7分台「m」は、ここにきて遂に出たという感があり、実力に裏打ちされた結果と言えるだろう。

GIGAWING

©CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

ヴィーダシュタント TOP SCORE

290兆0349億9956万1530

1年がかりの目標達成 両替士
ジャック&ベティ日吉店(神奈川)

初代もまだまだ終わらない

現在熱い闘いが展開されているギガウイング2だが、1作目のギガウイングも忘れてはならない。

中でも今回更新された最高得点機体「ヴィーダシュタント(シュトック)」は、280兆台後半から少しずつ点数を伸ばし、1年越しでついに290兆の壁を破っている。

サブショットのナパームによる撃ち込み点稼ぎや、ステージ道中の敵破壊など、倍率以外の稼ぎ要素を徹底的に煮詰め直し、研究したことが大台達成を可能にした原動力になったそうだ。

Lode Runner The DIG FIGHT VERSION B

©2000 Douglas E. Smith. LODE RUNNER is a trademark of Douglas E. Smith regisered in the U.S. and other countries. Licensed to and developed by PSIKYO inc.
©2000 PSIKYO

TOP SCORE

29'45"00

KTL-EL2
個人申請 ゲームスティション(兵庫)

掘りパターン最終形態

洗練された最速の掘り、完璧な敵キャラの誘導。各面のパターンはすべての要素を考慮し、無駄なく完璧な流れで作られている。

本作で加わった「埋め直し」の有効利用も、タイムを縮める上で必要不可欠な要素の一つ。

「時間差掘り」の手順も、この「埋め直し」を使うことにより、大幅なタイム短縮が可能になる。

また、各面のパターンの中には、ほんの少しタイミングがずれただけで即死してしまうシビアなものも存在するようだ。

ハイスコア全国集計

HI-SCORE

全国1位スコア

2001年4月15日締切分

ストリートファイターZERO3↑(アッパー)	ディージェイ	3,995,600	ひげの王者 けいた	ビッグプレイランド (愛媛)
セガ・ストライクファイター	D国解放作戦	84605	JKP-RDX-寛千代	個人申請ゲームパーク スマイル館(東京)
フォトバトール		20,380	HCM-鎌倉	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
パズLET		190,960	LOG	トライアミューズメント タワー(東京)
ナイトメア・イン・ザ・ダーク		35,810,100	加藤氏みたか! OEC-M.I㊗	ゲームプラザキューティ (大阪)
ザ・警察官 新宿24時		5' 08" 100	SYG-"踊る巡査" XOG-SAK	個人申請 純情モンテカルロ(大阪)
ビートマニアコア・リミックス	リズミック	2,941	TAⅡ	ゲームインみとや 三河島店(東京)
コズミックスマッシュ		47,392,201	散歩で人格崩壊!? SPJ-トキメンモ	ゲームコスモ町田店 (東京)
パンチマニア北斗の拳2～激闘修羅の国編～		228,185,100	TNY	ネオアミューズメント スペースa-cho(京都)
マイティ!パン	エキスパート	1,230,900	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	5,939,400 (48面)	肉マン片手に大音量 STN-スぺっ君	アババ天神橋店&チャレンジャー ガムガム店(大阪)
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ ミレニアムファイト2000		6,324,900	「ホリョーッ!」 AAZ	えの木 (高知)
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000		1,042	RAY	個人申請 ハイテクセガパドック(広島)
ドラゴンブレイズ	ソニア	3,296,600	ROU	個人申請 ゲームとまと東大宮店(埼玉)
	ロブ	3,607,300	T³-ムッシュ	AMランドケンタゴン (東京)
	イアン	3,106,400	H.M	アババ天神橋店&チャレンジャー ガムガム店(大阪)
スラッシュアウト	スラッシュ	16,963,132	真・穂積スラッシュ!	アイリン夢空間 (岐阜)
サイヴァリアリビジョン		187,425,400	ISO (DVD出すのでよろしく)	AMランドケンタゴン (東京)
ストライカーズ1999	F/A-18スーパーホーネット	3,311,900	間もなく寿命 FCM	個人申請 ギャレッソ津田沼店(千葉)
スターウォーズレーサーアーケード	初級	2' 55" 062	RRL-渋谷 英毅	個人申請 プレイランドいこい 町田店(東京)
ぐわんげ	賀茂 源助	86,655,660	はまれしお	個人申請 ゲームパーク(東京)
ミスタードリラー2	エジプト2000m	2,167,050	HIL	ジャック&ベティ日吉店 (神奈川)
ぷよぷよDA!		280,672,258	遠い3億 CYR-TSU	レジャーパレス (北海道)

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ビートマニアⅡDX 5thスタイル	ヘヴン	4,396	AGO-9(ハゲ)	ゲームプラザキューティ (大阪)
	フライハイ	5,378	AGO-9(ハゲ)	
	レギュラー	6,443	AGO-9(たつまき)	
	ニューウェーブ	7,219	AGO-9(IG)	
	UG	7,118	AGO-9(68G)	
	7キーモード	840,617	2ndがやりたいの一 GALM痛DX	個人申請 ゲームステージビート(香川)
ギターフリークス5thMIX	スタンダード	266,915,900	JTK	ゲームインダイエー (千葉)
ドラムマニア4thMIX	スタンダード	312,212,350	閲痔漏-IKU	ゲームビンゴ (千葉)
キーボードマニア3rdMIX	リアル	5,095,626	MSX	ゲームインダイエー (千葉)
DDR5thMIX	シングル	155,257,810	yakon	アミューズメントパーク フリーダム平店(福島)
スタントタイフーン	初級	1,183,000	K.A	ゲームボス (神奈川)
	中級	1,772,000		
	上級	2,201,500		
F355チャレンジ2	アトランタ	0' 31" 226	RLI@XRF	個人申請 あなたのウェアハウス(埼玉)
パズループツー	とことん	99,999,999	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館 (福岡)
	パワー	99,999,999		

ハイスコア講評

今回はビーマニシリーズの5連発から。まずは**ビートマニアⅡDX5thスタイル**は、大阪キューティのAGO-9氏が5部門制覇。改めてその脅威的な力を見せつける結果になりました。北海道のKING氏を始めとする猛者も、今一歩及ばずというところでした。

ギターフリークス5thMIX、ドラムマニア4thMIX、キーボードマニア3rdMIX、ダンスダンスレヴォリューション5thMIXの4作はコンボの全繋ぎ命。中でもキーボードマニア3rdは、509万点台のプレイヤーが3名という熾烈な争いになっています。

F355チャレンジ2はシミュレータモードでのベストラップ集計。しかし現実さながらな操作の難しさはやはりプレイヤーに対する敷居が高いようで、申請数は少なめでした。フェラーリを手足のように操るのには、少し時間がかかるのでしょうか。今後の盛り上がりに期待。

パズループツーは「とことん」と「パワー」の2部門もカンスト達成。なんでもクリアボーナスの点数がすでにカンストしていたそうで、「なんで桁がないの?」とのコメントがありました。

フォトバトールは激ムズコースでALLクリア達成。クリアがとてつもなく難しく、前回の集計時点ではプレイヤー陣もクリアをあきらめていたこのコース。ALLクリアはまさに快挙といっていいでしょう。

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

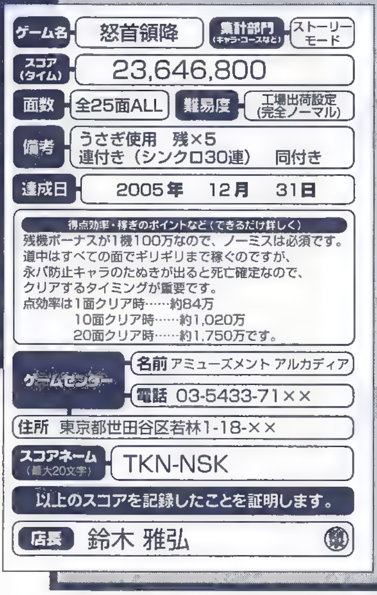
どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

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。



ゲーム名	怒首領蜂	集計部門（キャラ・コースなど）	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 連付き（シンクロ30連）　同付き		
達成日	2005年　12月　31日		

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
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。

ゲームセンター
名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所 東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字） TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長 鈴木 雅弘

個人申請ハガキ記入例

天地を喰らうII	張飛	4,237,650	AXIOM-H.Y(祭)	アババ天神橋店&ガムガム (大阪)
パロディウスだ!	ビックバイパー連なし	2,763,500	へのへのもへじ	トライアミューズメントタワー (東京)
ファイティングホーク		2,048,550	T^{3}-CYR-ATS弘	レジャーパレス (北海道)
ファイナルファイト	ガイ連付き	5,408,260	限界点目前 ZARIA-CAN	レジャーパレス (北海道)
	コーディ連付き	5,260,100	ZARIA-CAN	

グレート魔法大作戦	グリムレン	98,067,170	まだまだ 止めてません(泣)	個人申請 ギャレッソ津田沼店 (千葉)
クエスト・フォー・フェイム		3,941	祝!アロア様♡ハムタ様 NAL-T(後れ)	個人申請 プレイステージウイン (茨城)
ファイナルファイトリベンジ	タイム	1' 38"	処理落ち	えの木 (高知)
アクアラッシュ	練習	164.58	NGP-ANP	アベニュー北口店 (山梨)
	初級	279.38		
	上級	357.8		
ジョジョの奇妙な冒険 ~未来への遺産~	ストーリー	7,393,200	(剣)ちゃん氏	ゲームコーナーフジ (東京)
ストリートファイターIII 3rd ストライク	ユリアン	13,034,600	ヅガ夫	GAME'S WiLL (京都)
	オロ	11,761,500	L2A-GYO	
	ダッドリー	13,228,000	垂直落下式松葉崩しをラーニング!! おとこ汁	えの木 (高知)
	ショーン	11,490,300	車が安定した事が大きい。 やっつけさきお	
	エレナ	11,911,600	ボールをくらうとスコアが出やすい さきお	
ビートマニアIIDX 2ndスタイル	テクノ	4,527	電脳雑技団 YMG-©	ゲーマーズハウスガンマ (大阪)
ストリートファイターEX2	ケン	3,445,800	PSOミルク隊 SSC-VAP	プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)
	ほくと	3,372,700	吉澤ひとみバースデー記念 SSC-VAP	
バツグン	タイプC	24,547,290	DISCOVERY	遊ingポイントセオラ (滋賀)
プリクラ大作戦	キララ	53,264,200	LKR	JOGO江古田店 (東京)
ティンクルスタープライツ		3,901,490	NMT8.2i	ゲームプラザトンガ王国 (愛知)
パズルボブル2		501,955,860	SOLID-S.S	ゲームプラザトンガ王国 (愛知)
龍虎の拳	リョウ	1,185,420	このゲームをやると 浅井様にバカにされる	アババ天神橋店&ガムガム (大阪)
	ロバート	1,196,220	Mr.チャリオットに バカにされた男	
ストライカーズ1945	ライトニング	2,282,600	戦国人	プレイランドエフワン (宮城)
魔法大作戦	チッタ	3,757,860	MOL=CKDF= ふるえんも	ゲームコスモ町田店 (東京)

ザ・警察官 新宿24時は、シーン7のカーチェイスを6秒台前半、地下駐車場を1分ジャストの脅威的なハイペースで突破したタイム。「これ以上のタイムを出すのは難しい」とのことです。

いまだにALLクリアが出ていない激ムズ設定の**マイティパン**のツアーモードですが、じりじりと伸びてきています。残るはあと10面、はたしてクリアは達成されるのでしょうか?

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000は以前と同じくセス、マリー、クーラ、雛子のチーム編成。ストライカーのリリーでゲージをため、セスで当て身と入り身灘月を決めていく。そしてセスの体力が半分以下に減ったらマリーに交代し、M・タイフーンを決めパーフェクトを取っていくとのことです。

ぐわんげの賀茂源助は3面ボス猫蜘蛛の稼ぎはノーボムで5ループ、ラスボスで1ダウンの点数。3面終了時で2650万とのことです。

ミスタードリラー2、エジプト2000mは、ノーミス、タイム、ブロック連鎖点の3つの要素が合体したスコア。これはお見事!

ファイナルファイトリベンジのタイム部門は、コンマ以下の数値は切り捨てて集計しているのですが、1月号の誌面で誤ってこれを表記してしまいました。関係者の方々にはお詫び申し上げます。

ジョジョの奇妙な冒険 ~未来への遺産~ストーリーモードは、ヴァニラアイスを使用してのもの。すべての敵でファイナルラウンドまで戦い、パーフェクトは2本落とした以外全部取ったそうです。稼ぎのキモがタンデムアタックのコンボにあるようです。

4月15日時点

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

ビッグタイトルが次々にあきらかになってきて、我々の期待も高まるばかり。この調子なら、今年の下半期はたいへんなことになりそうだ！

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な集計はありません。

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1F　☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945(P-38 ライトニング)	2,282,600	戦国人	ALL 連付 1周118.3万
2	ストライカーズ1999(F/A-18 ホーネット)	1,192,300	二階堂	2-2 連付
3	ガンバード2(アルカード)	1,501,100	佐藤	2-2 連付
4	ソニックウィングス2(エレン&シンシア)	1,247,900	佐藤	2-2 連付
5	ビートマニア コンプリートMIX2(ソフトグルーヴ)	1,734	土屋	ALL

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	ミスタードリラーグレート(アメリカ)	1,110,210	TSK	ALL
2	ギガウイング2(ロミ)	6京0183兆6639億3537万7940	芝野葉子	ALL
3	ギガウイング2(リミ)	3京8008兆4941億5091万8380	DAI みんなリミ使いましょう	ALL ビット×1
4	サイヴァリア リビジョン	144,657,200	YUK-HPI(仮)	ALL LV386
5	バトルガレッガ(ミヤモト)	15,984,470	安部 英(非加熱製剤使用)	ラスボス

アミューズメントパークフリーダム平店

福島県いわき市平字田町67-2　☎0246-22-9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ダンスダンスレヴォリューション 5thMIX(シングル Cコース)	155,257,810	yakon	ALL 祭(M)×3 フルコンボ P×1135 Gr×206
2	ダンスダンスレヴォリューション 5thMIX(シングル Bコース)	118,808,468	yakon	ALL 祭(M)RIGHT(M)ロマンス(T) フルコンボ P×796 Gr×141
3	ダンスダンスレヴォリューション 5thMIX(シングル Aコース)	77,039,634	NANA-㊥	ALL ネバー(B)CANT(B)アフロ(B) フルコンボ P×670 Gr×13
4	ダンスダンスレヴォリューション 5thMIX(ダブル Aコース)	74,811,853	㊥	ALL アフロ(B)CANT(B)ネバー(B) フルコンボ グレート×56
5	ナイトメアインザダーク	20,701,900	EIT	ALL

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
1	D&D タワーオブドゥーム(ドワーフ)	1,130,625	PPP-いずみ	ALL×4 オーガ失敗致命的
2	ギガウイング2(カート)	7京1211兆7583億9049万7470	悪あがきS.Q	ALL ボム×1
3	ギガウイング2(リミ)	6京7310兆3993億1355万0140	MGE	ALL
4	ギガウイング2(チェリイ)	7京2118兆0203億8733万3930	栗亜舌駄毛-つゆだく君	ALL カーマイン B×1
★	ミスタードリラーグレート(北極)	2,187,775	PPP-TKN	ALL ノーミス 連付 8'17"96 アタル

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	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(フライハイ)	5,321	YULI	熊谷
2	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ニューウェーブ)	7,043	YULI	熊谷
3	ギガウイング2(カート)	7京7116兆5576億7703万6870	SYU-瞬丸	ALL RF キングフィッシャー 青葉台
4	ギガウイング2(カート)	6京5660兆9855億1520万0420	CORE	ALL ビット×2 雷迅・改 4面ボスカンスト 青葉台
5	ドラムマニア 4thMIX	216,902,850	ZNG	Helpless long ver 約1070コンボ 青葉台

ゲームインダイエー

千葉県市川市南八幡4-1-3駅南ビルBIF　☎047-376-9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 5thスタイル	6,616	DEAD	ALL コース4
2	ビートマニアⅡDX 5thスタイル	6,641	DEAD	ALL コース5
★	キーボードマニア 3rdMIX	5,095,626	MSX	ALL REAL モード
★	ギターフリークス 5thMIX	266,915,900	JTK	ALL(EXTRAまで) エクストリーム
5	ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	1'18"70	TUC	ALL タイゾウ 連付 コース3

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12　☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルバクレイド アンリミテッドVer.	110,801,200	勲章2回落とし T.Kiz	フレイムバイパーC ALL
2	ぐわんげ(シシン)	38,346,652	HGA-KNN-美坂けーはち。	ALL 銭28635 2ダウン
3	マーズマトリックス	499,034,018,700	カンストには程遠し T.Kiz	モスキート02 ALL
4	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(キム・ドンファン)	2,666,500	Y.K	ALL
5	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(フリーマン)	2,881,200	Y.K	ALL

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	サイヴァリア リビジョン	75,932,200	DIS	初ALL LV285
2	メタルスラッグ3	9,401,190	KOL-スゥ	ALL ノーミス フィオ
3	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(牙刀)	3,196,200	KOL	ALL P×5ヶ落ち
4	ミスタードリラーグレート(アメリカ)	1,118,950	キャラ予選落ち MOT	4'46"63 ノーミス 全エア 連付 アタル使用(苦)
5	ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	1'04"13	lがわからない MOT	コース6 タイゾウ 連付 1:18秒(10秒もひどい)

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	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(ジオン)	4,550	だめすぎ	MS-06 ザク
2	レイブレーサー	9'00"838	SoRA	最上級 12周設定 ALL T.T
3	レイブレーサー	9'08"719	とりあえず	初級 12周設定 ALL T.T
4	レイブレーサー	13'18"110	なんとなく	上級 12周設定 ALL T.T
5	メルヘンメイズ	74,140	こんなスコアですいません。	3面

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(チェリイ)	7京2260兆4702億7326万4750	AOI	ALL 連付
2	ギガウイング2(カート)	7京1356兆1346億7748万9960	菱光の残党㊇㊇	ALL 連付
3	ギガウイング2(ラルゴ)	7京0764兆8923億7587万7410	OAM-Naoki	ALL 連付
★	ファイナルファイト(ガイ)	5,408,260	限界点目前 ZARIA-CAN	ALL 連付
5	アルファックスZ	9,999,900+α	FLG-BIN㊗	連付 エリア37-1で達成

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F　☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	14,731,980	ブルボンみつお(大日本)	ALL
2	ミスタードリラーグレート(インド)	666,175	RIO=_本智幸	ALL 連付 タイゾウ
3	バカバカパッションスペシャル	2,544,780	417：生@りんご	ALL 95%-98%-97%
4	メタルスラッグX	6,118,630	やっぱり猫リアンだと思う	ALL 連付
5	ヴァンパイアセイバー(Q-BEE)	994,000	旭川人エルビス	ALL

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	ダンスダンスレヴォリューション 5thMIX	139,516,075	まっく=ごえ	ALL
2	ギターフリークス 5thMIX	168,642,000	AXL	ALL
3	ガンスパイク	1,811,900	DORA-ZA-KID	ALL シバ
4	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ヘブン)	4,224	EURO	ALL 1967-290-15-0-4
5	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(フライハイ)	5,259	EURO	ALL 2496-267-10-1-5

■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するものです。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、ご感想に関しましても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」
メールタイトル（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

問い合わせFAX番号　03-5433-7212

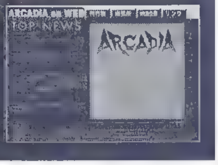
質問をお寄せいただく場合、あなたの氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスもしくはFAX番号を必ず明記ください。

(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)

ARCADIA on WEB

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~

第3回 NAL氏

ハイスコア全国集計でトップに輝く凄腕のプレイヤー。彼らはどんなことを考え、どのようにゲームをプレイしているのか？　今月は、2周クリア達成に年単位の時間がかかると開発者が豪語した「プロギアの嵐」を、1ヵ月足らずでクリアという偉業を達成したNAL氏に注目したぞ。

── まずは「プロギアの嵐」2周クリア達成おめでとうございます。

NAL　ありがとうございます。

── 2周クリアができそうだと思ったのはいつ頃になりますか？

NAL　やり始めて1週間ぐらいで2周目の5面ボスまで行けたので、こんな適当なパターンでここまでいけるんだから、なんとかなるなって確信しました。その後は締切日まで期間があったので※1、1面ボス前のようなジュエルの連鎖パターン※2を主に研究して、そこから1週間で2周クリアした感じです。

稼ぎに関しては、できそうなの場所と危険な場所とを判断して、あまりに危ないのはやってません。まあ1、2面に関しては多少危なくても、稼ぎを優先していますけど。

── 1周クリア時のスコアはどれぐらいなんでしょうか？

NAL　現時点では4570万点ぐらいです。結構失敗している部分もあるので、だいたい4800万点ぐらいは見えていますし。このままもう少しパターンを考えれば5000万点はいけそうかな？

── それでは、1面終了時のスコアはどれぐらいですか？

NAL　自己ベストは面クリアボーナスを入れて、380万点です。こっちはステージ道中のスコアがもう少し伸びるかもしれないですね。

── シューティングゲームを本格的にやり始めたのはいつからですか？

NAL　ハイスコアを狙い始めたのは「バトルガレッガ」からになります。それと並行してやっていた「怒首領蜂」で、なんとか人並みに弾避けができるようになりました。

── ハイスコア集計を意識し始めたのはどのようなきっかけで？

NAL　小学生の頃なんですけど、家の近所にファーストフード店とおもちゃ屋が一緒になったお店があって、そこのゲームコーナーでやった「ストリートファイターⅡ」がおもしろくて、そのうちゲーメストを読むようになったんです。それでハイスコアのページに載っている集計店に行って、稼いでいる人とかスコアボードを見て「おおっ」ってなったのがきっかけといえばきっかけですかね。

── 初めて取った全国トップは「バーチャファイター」のタイムアタックになりますよね？

NAL　そうです。「バーチャファイター」は対戦が好きでよくやっていたんです。対戦相手を待っているときにCPU戦でいろいろ遊んでいたら、偶然うまくハメられることに気が付きました。

それをちょっと変えてクリアまでやってみたタイムが、ゲーメストに載っていた記録より速かったんです。

── そのころはまだ中学生ですか!?　タイムアタックは金銭的に辛くなかったですか？

NAL　きつかったです。お年玉をゲーセンに持っていって全部使ったりしたこともありました。

── その後は「バーチャファイター2」でも全国トップを取っていますよね。

NAL　「バーチャ2」はタイムアタックも少しやったんですが、対戦にメチャクチャはまりました。おもしろくてしょうがなかったですね。

全国各地に遠征したり、大会にも出ました。当時はバーチャ漬けの生活でした。またあれぐらいおもしろいゲームが出てくれればいいなと思います。

── 再びハイスコアを狙ってみようと思ったきっかけは？

NAL　対戦にもちょっと飽きがきたところで「バトルガレッガ」がおもしろそうだと思って始めたんです。シューティングゲームで全国トップを取ってみたいという気持ちもありました。

最初からトップを取ることをかなり意識してやっていました。昔からシューティングにも興味はあったんですけど、自分には弾避けができないって思ってたんで苦労しましたね。

── 念願叶って「バトルガレッガ」はまずワイルドスネイルで全国トップを取ったんですよね。

NAL　「バトルガレッガ」に関しては、運が良かったと思ってます。そのころ偶然、東京で最先端を走っていたハイスコアラーのみなさんに知り合えて、色々と教えてもらえました。その関係でハイスコアを通じて知り合いも増え、どんどんおもしろくなっていった時期でしたね。

── その後「サイヴァーン」「エスプレイド」、「スペースボンバー」、「ぐわんげ」、「グレート魔法大作戦」などのタイトルで初回集計の全国トップを獲得。そして格闘ゲームでは「豪血寺一族2」、「ヴァンパイアセイヴァー」、さらに「怒首領蜂」Bタイプの7億達成とすさまじい活躍ぶりですが、振り返って見ていかがですか？

NAL　すごくトップが取りたかったんですよ、当時は。「怒首領蜂」に関しては、最初Cタイプをやっていて結局一度もトップを取れなかった事もあったので、取れたときはかなりうれしかったですね。7億って点数も大きな目標でしたし。

でも、最近はそうでもないんです。ハイスコアに冷めたっていうほどじゃないですけど、今は少し落ちついていますね。

NAL氏 プロフィール
スコアネーム「NAL」または「あーちゃん」中部地方を中心に活躍するトッププレイヤーで、その存在感はもはやカリスマ級。

── 最近はビートマニアにハマっているそうですが？

NAL　ビートマニアⅡDXが、もうおもしろくてしょうがないんです。大阪で超絶にうまい人※3を見て衝撃を受けたということもあります。その人の手の動きがすごかったんです。

ⅡDXに関しては、年単位をかけてでもうまくなりたいと思っています。

── 音ゲーでトップを狙ったりはしないんですか？

NAL　絶対無理です(笑)。

ビートマニアで全国トップを狙っている人達のプレイを見るたびに思うんですけど、すごすぎて真似できる気がしませんよ。

── NALさんにとってゲーム、そしてハイスコアとはなんでしょか？

NAL　なんなんでしょうね？(笑)

ちょっと悪い言い方をすればヒマつぶしですね。ゲームは好きですし、おもしろいですけど、それだけってのもどうかと思います。仮にゲームよりおもしろい事があったら、そっちに行くと思います。

── どうもありがとうございました。

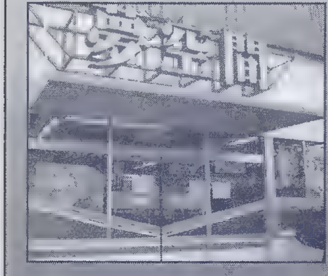
（2001年5月）

※1「プロギアの嵐」の発売が4月13日前後なので、この時点で4月中旬から下旬。ちなみにハイスコア集計の初回締め切り日は5月20日。

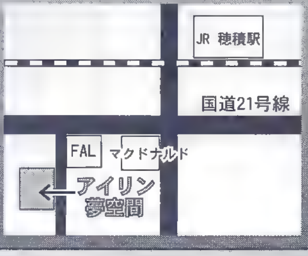
※2 敵弾を宝石に変えるジュエリングが連鎖し、画面上の敵弾のほとんどがダイヤに変わって自機に降り注ぐ現象。敵の誘導の仕方やガンナーで狙い撃つタイミングにより、ほぼ確実に成功させることが可能。

※3 大阪ゲームプラザキューティの「AGO−9」氏のこと。同氏のすごさは本誌ハイスコア集計欄を見れば一目瞭然だが、加えて実際にプレイを見ると想像以上のとんでもない腕前だったそうだ。

イチ押し店舗!!



3フロアに渡る広いスペースには、最新ゲームがずらりと勢揃い。機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンを始め、スパイクアウト、スラッシュアウト、三国戦紀2、同スーパーヒーローズの4人台があるのには驚く。
ぜひ足を運んでみたいお勧め店舗だ。



アイリン夢空間
岐阜県[illegible]635
TEL058-327-0213

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2（チェリイ）	6京7073兆5361億6176万6920	穴うめKOZ	ALL
2	グラディウスⅣ（4番装備）	2,052,700	K.I	3-9
3	アシュラバスター	988,700	中村君ごちそうさまー	ALL ローズマリー
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(連邦)	12,165	KOS-YS	ALL CPU47 ニュータイプE
5	ストリートファイターZERO3アッパー(フェイロン)	1,654,100	KOS-穴うめ君	ALL

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング2（ラルゴ）	8京0255兆1925億0656万7270	元ZNA-ダメKK ZNAは崩壊しました	ALL RF 残0 ボ2 約1000兆落ち ヴィーダシュタント2使用
2	ギガウイング2（タッグ）	21京4784兆0357億2972万0420	hige-SADAMU/hige-愚民党	ALL ストーク RF) 残0 スパロー(RL)7ボス死
3	ドラゴンブレイズ（ソニア）	3,254,900	Rou	残3 ボム7 1周144 5万(安)
4	キーボードマニア 3rdMIX	5,080,001	☆まおうIWA☆	リアルモード 月功め 本当は群馬県民
★	パロディウスだ！（ビックバイパー）	2,763,500	へのへのもへじ	連なし ALL

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18YKビル　☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラムマニア 4thMIX	312,212,350	悶痔漏-IKU	
2	ギガウイング2（チェリイ）	7京9366兆4040億7251万8310	えぬえす	RF ALL 残0 B1 寸止めな人(爆)
3	ギガウイング2（カート）	6京4740兆2328億7517万1210	MJN-T.Y	RF ALL 残0 B0
4	バカバカバッション2	3,479,955	SPSPSP	96-97-96
5	プロギアの嵐	12,907,480	MJN-T.Y	2周目行けません

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レタス702(北海道)**
K・K氏が蛍光灯とともに脚立から落下して大ケガ!? by[illegible]

●**釧路スガイ ゲームプルプル(北海道)**
5鍵ビートマニアシリーズ(ドリカム以外)の週替わり入れ替えやってます。なかなか好評だったりしちゃったりして。これが載る頃は、3rdカナ? ってなワケで、皆サマ遊びに来てねん。by担当[illegible]

●**AGスクエア盛岡店(岩手県)**
求ム、スコアラー!! 以上!!

●**ハイテクセガ盛岡(岩手県)**
これが載る頃には、VS3も好評稼働中なハズです。対戦だけじゃ無く、スコアも狙って欲しいなぁ……。稲部さん、長い間お疲れ様でした。先生となっても頑張ってください。店員一同

●**ゲームインダイエー(千葉県)**
スコアラーの皆さま、ハイスコアの申請ありがとうございます。来月も新たなるハイスコアに向かって頑張ってください。by IKM[illegible]

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
いの氏のGW2ゼロ点ALL(RAVEN、残機0、残ボム0)熱かったです。皆さんも一度チャレンジしてみてはいかがでしょうか。機動戦士ガンダムの大会に参加された皆さま、お疲れ様でした。

●**Jam's下井草店(東京都)**
この文章が載る頃には、当店のビートマニアⅡDXのモニターは交換されていて、すごく見えやすくなっているはずです。ガンダムも好評稼働中! ぜひ遊びに来てみてください。byてんちょ

●**プレイシティキャロット巣鴨店(東京都)**
最近(4月現在)店員間でファンタシースターオンラインがはやってます。おかげでスコア申請がいまひとつといったところです。ちゅー訳で、みんなスコアを出しに来てください。特に金子君。

●**ゲームインみとや 三河島店(東京都)**
1年振りにライダーのクリアを見ました。ブラボー!! プロギアの嵐が入荷してくれたので、しばらくSTGには困らなそうです。ふー。モチロン愛称は「プルコギの嵐」です(笑)。byロシアンNAG

●**タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店(東京都)**
AKA氏、両替士氏、神威氏、³T-CYR-WIZ氏来店ありがとうございます。これが載る頃には、バーチャストライカー3、戦国伝承2001が入っているでしょう。ちなみにガンダムは50円!! by店長

●**Jack&Betty日吉店(神奈川県)**
当店は何故か解説君が多いです。百歩譲って解説はまだ良しとしても、ゲームをやらずに帰るのだけは勘弁してくださいね。見るよりやる方が楽しいから……。

●**GAME BOSS(神奈川県)**
新作ラッシュということもあり、音ゲーコーナーがにぎやかです。

●**マットマウスパートⅡ(神奈川県)**
プロギアの嵐入荷しました。ビデオ撮り可能です。ぜひ遊びに来てください(4月15日現在)。

●**夢空間ファンタジー(長野県)**
ヤフーオークションにてアーケードゲーム基板販売中! もちろん格安ですよ。asutaroto001に注目だ!

●**ゲームハウスピットイン(愛知県)**
ガンダムが大流行中です。プロギアの嵐とバーチャストライカー3も入荷中ですね。NAOMI-2のグ

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(チェリイ)	7京4485兆0437億7856万5570	AOM(やっぱザコ)	ALL 連付 RF
2	コズミックスマッシュ	47,271,001	SPJ=散歩汁	ALL
3	ぷよぷよ	2,463,178	SPD-水無月愛理@はうらう人	ALL ○ B1015
4	バトルギア2(上級)	2'35"087	ZA.	完走 インプレッサR MT TAモード
5	デスクリムゾンOX	311,582	AMP	ALL BAADCD

Jack&Betty日吉店

神奈川県横浜市港北区日吉本町1-19-19千葉ビル1F　☎045-561-2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,167,050	HIL	連付 8分6秒ぐらい
2	ギガウイング(カーマイン)	193兆2070億6514万5480	0点	ALL 連付
★	ギガウイング(ヴィーダシュタント)	290兆0349億9956万1530	1年がかりの目標達成両替士	ALL 連付 5面100%なし
4	ストライカーズ1999(F-117 ステルス)	3,211,400	初ノーミス(ノーボムにあらず)	ALL 連付 5回転
5	プロギアの嵐	8,376,450	触っただけ	4ボスまで

アミューズメントランドKentagon

東京都新宿区百人町1-10-7一番街ビル1F　☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	サイヴァリア リビジョン	187,425,400	ISO(DVD出すのでよろしく)	ALL 残0 1000万落ち 連付
2	ギガウイング2(チェリイ)	8京4043兆1828億7084万6020	TFC-ISO	ALL 残0 B0 6ボス -500兆 連付
★	ドラゴンブレイズ(ロブ)	3,607,300	T³-ムッシュ	ALL 1周 151.1万 使用ボム2発 連付
4	ギガウイング2(ロミ)	5京1209兆8321億4103万2020	乳に殺られました♡	6面 連付
5	ギガウイング2(カート)	3京9315兆2859億0558万3900	穴専	5面 連付

夢空間ファンタジー

長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(J-B)	32,353,400	-€-	ALL 残×4 円500
2	エスプレイド(相模 祐介)	26,194,930	-F. M-	ALL 残×4
3	ぐわんげ(賀茂 源助)	41,277,151	-らくすけ-	ALL ボム×5 残×2
4	ミスタードリラーグレート(宇宙)	3431m	-園長-	18'32"91 2,591,995 アンナ
5	パカパカパッションスペシャル	2,262,920	-STV-	1Z91%-5Z92%-8Z91%

GAME BOSS

神奈川県横浜市中区吉田町1-1　☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	スタントタイフーン(初級)	1,183,000	K.A	ALL AT
★	スタントタイフーン(中級)	1,772,000	K.A	ALL AT
★	スタントタイフーン(上級)	2,201,500	K.A	ALL AT
4	ギターフリークス5thMIX	243,399,200	Ⓚ(鈴)	ALL
5	ミスタードリラーグレート(北極)	2,048,445	Lee	ALL ホリアタル 連付 10'57"70

Jam's下井草店

東京都杉並区下井草2-40-14　☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ヘブン)	4,188	おはる店長ちくわ♡人生、谷あり崖ばかり!	AAA
2	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(フライハイ)	5,105	おはる店長ちくわ♡仲直りは出来るかなぁ?	AAA
3	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(レギュラー)	5,694	髪の毛切った常連さん	
4	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ニューウェーブ)	6,279	よどさん+ちくわ。2人なので参考記録。	よどさん7キー。ちくわターンテーブル担当です。
5	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(UG)	6,475	よどさん+ちくわ。2人なので参考記録。	よどさん7キー。ちくわターンテーブル担当です。

ゲームプラザトンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8第一Uコーポ1F　☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(カート)	7京1401兆6444億0741万3110	セOH!!ラの人	ALL 連付 足跡記念
2	ギガウイング2(ロミ)	7京4139兆6900億2641万7100	ぽんこつゴッドリラー	ALL 2面 カンスト
3	蒼天龍	351,450	海乃にゃ	ALL
4	ミスタードリラーグレート	2,162,485	T.K	ALL 連付 アンナ 1ミス
5	ドラゴンブレイズ(イアン)	3,082,600	SAI	ALL 連付

マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009久我ビル1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(リミ)	6京8484兆2089億3651万1700	だるい人	ALL RF 連付 st3カンスト 残ボム×2 ストレンジャー
2	ビートマニアコアリミックス(アナザー2)	4,870	AEF	ALL HS3
3	ビートマニアコアリミックス(スーパークラシック)	1,456	へっぽ娘	ALL HS3
4	ビートマニアコアリミックス(スクラッチ)	2,272	へっぽ娘	ALL HS3
5	上海 万里の長城 THE GREAT WALL(北京)	571,490	シャレです@だるい人	ステージ27 ボーナスパーフェクト×0(涙) つうかコレ集計してるんですかぁ?

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1F&B2F　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(カート)	7京7107兆9772億9951万7270	F氏を救出する人募集中(某連邦も)	ALL 残×0 B×0
★	フォトバトール	20,380	HCM-鎌倉	ALL 激ムズ「神」
3	エメラルディア(カンスト時レベル)	LV60	わたるる@早乙女研	ノーマルスタート カンスト時 LV58
★	ストリートファイターEX2(ケン)	3,445,800	PSOミルク隊 SSC-VAP	ALL カイリ116.5万 爪×2+4
★	ストリートファイターEX2(ほくと)	3,372,700	吉澤ひとみバースデー記念 SSC-VAP	ALL シャドウ 111.9万 爪×2+3

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	9,911,070	ガストの店員	リング&リベット ステージ5
2	ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	1'39"18	Bee	ススム ルート6
3	ミスタードリラーグレート(宇宙)	2736m	A	ホリンガーZ 2,137,530
4	ギガウイング2(チェリイ)	6京1926兆4189億0254万6200	オデッサ司令T.T	ALL
5	アルゴスの戦士	3,054,960	MU-IKD-045	27ALL

ゲームセンターUFO伊勢原店

神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23伝田ビルB1F　☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(ロミ)	5京0094兆8725億9956万0570	OMD	ALL
2	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(ダブルス)	4'53"50	AKI&KYO	カンスト
3	バトルガレッガ(ミヤモト)	12,385,870	死に際の集中力マニア	ALL
4	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	11,178,710	背追う覚悟の分だけ可能性を手にしている	2号機 ALL
5	ミスタードリラーグレート(宇宙)	2985m	AAA	ホリンガーZ 2108910点 17:29:63

ゲームインみとや 三河島店

東京都荒川区西日暮里1-37-17　☎03-3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アームドポリスバトライダー Ver.B	25,380,430	UGG-SIN	チームエディット ALL
2	ギガウイング2(ロミ)	7京1712兆7717億9179万2100	れっさ～	ALL
3	ギガウイング2(リミ)	1京5129兆3727億5830万6350	来店記念AQU-水神	ALL
★	ビートマニアコアリミックス(リズミック)	2,941	TAⅡ	ALL
5	ビートマニアコアリミックス(セレクション)	2,375	TAⅡ	ALL

GAME-COLLEGE

愛知県長久手町山野田628　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(ジオン)	8,710	ZAB	量産型ゲルググ
2	プロギアの嵐(ミリタント)	14,775,690	SHT	α式ガンフライヤー
3	ミスタードリラーグレート(宇宙)	3209m	K.S	連付 ホリンガーZ
4	ギガウイング2(チェリイ)	6京1926兆4189億0254万6200	ZOL	ALL カーマイン
5	ストリートファイターZERO3アッパー(ゴウキ)	3,125,700	ZAB	

アベニュー北口店

山梨県甲府市中央1-12-3　☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクアラッシュ(練習)	164.58	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(初級)	279.38	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(上級)	357.80	NGP-ANP	ALL
4	天外魔境真伝	18,978,300	NGP-ANP	ALL D×2 極楽太郎
5	天外魔境真伝	17,487,100	NGP-ANP	ALL D×2 大蛇丸

タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店

東京都町田市原町田4-2-15　☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	18,940,160	2周目あったよ	2-1 ボルト・ネイル
2	ギガウイング2(ラルゴ)	6京1191兆2403億3940万2080	あと4000兆 KEN	ALL ビット1個壊せません
3	ドラゴンブレイズ(クエイド)	1,498,500	しょせん三龍 G・C定員	2-3 3面32万 6面目玉ミス×2
★	魔法大作戦(チッタ)	3,757,860	MOL=CKDF=ふるえんも	ALL 1周 191万
★	コズミックスマッシュ	47,392,201	散歩で人格壊!? SPJ-トキメンモ	ALL

ゲー事典
■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm　■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/　■ネオアミューズメントa-cho http://www.aspirin.co.jp/acho/
■GAME'S WiLL http://www.gameswill.co.jp/　■ゲームプラザキューティー http://www.ac.wakwak.com/~mito/　■星狩物語岸和田店 http://hello.to/hoshikari.co.jp/

ラフィックにはビックリッス！　あとはバーチャファイター4……。7月8日にKOF98全国大会予選があります。お近くのKOFフリークの皆さま！　エントリーお待ちしております。

●GAME-COLLEGE(愛知県)
6月9日、23日にゲーム大会催行予定です。ストⅢ 3rd、鉄拳TT、ZERO3↑(アッパー)、GGXを、人気投票順に催す予定です。詳しくは、来店またはホームページを見てね。

●遊ingポイントセオラ(滋賀県)
セオラシリーズ戦の大会に参加してくださった皆さま、ありがとうございました。次回は夏頃を予定しております。(予定は未定ですが)。遠征の皆さま、セオラチックでしたか？

●GAME's MILK(京都府)
ただいま当店では、機動戦士ガンダムの対戦と三国戦紀2の多人数プレイが盛り上がっています。我こそはと思う方は、ぜひ一度ご来店ください(田舎の割にレベルはけっこう高いです)。常連一同より。

●ネオアミューズメントスペースa-cho(京都府)
今月からハイスコア担当者となりました松山と申します。以後、お見知り置きヲ。プロギアの嵐のハイスコアもお願いします、皆さま。

●タイトーインスタジアム(大阪府)
ROKプロギアがんばれよ〜♪　by常連一同

●星狩物語岸和田店(大阪府)
ついに載りました。常連のみんな、見てる？　当店ではスパⅡXとDDRがヘンに盛り上がってます。ウデに自信のある方、一度来てみてください。私信。北京組の皆サマ、4月15日はどーもでした。

●ゲームストリート ミルカトル加納店(和歌山県)
掲載2回目でどんどん意気上がるミルカトル加納店！　6月はギルティの全国大会が開催されるなど、ますますヒートアップ！　シューティング筐体にはビデオデッキ装備！　ⅡDXも2台設置！　ぜひご来店ください！

●スーパーヒーロー倉吉店(鳥取県)
ガンダム最高!!　毎週水、土曜日は4台1ライン通信の対戦日です。4人対戦を味わいたいなら、ぜひ遊びに来てください!!　byらっきょ

●ゲームプラザレッツ(広島県)
アルカディアにハイスコアが掲載されるのはたしか初ですね。梅雨の時期になりますが、皆さんできれば来てください。夏休みにはさまざまな大会を企画しております。ふるってご参加ください。

●えの木(高知県)
あいくち氏、きんきょ氏ご来店ありがとうございます。さて常連の爆田と処理落ちは兵庫へ、REーは静岡へ、穴ザーは京都へ旅立って行きました。仕事は部活感覚で、大学は8周目まで頑張ってください。

●モンキーハウス本館(福岡県)
毎日つらいです。byフセイン

●遊道楽箱崎店(福岡県)
熊本からの遠征者の方々、ご来店ありがとうございました。またのご来店をお待ちしております。プロギアの嵐を入荷しました。

●プラボ浦上店(長崎県)
今回からスコア担当になりましたブランカ君です。よろしくお願いします。京都ゲームズミルクの皆さま、ご来店をスコアラー、スタッフ一同心よりお待ち致しております。P.S.本当に金髪やった！

●ゲームスポット大橋(長崎県)
T.Mさんご協力ありがとうございました。夏休みの時はヨロシク!!　by龍

●プレイシティFUNFUN店(鹿児島県)
プロギアの嵐入荷しました。スコアラーの方、ハイスコアにチャレンジしてみませんか？　音楽ゲーム等のスコアラーさんの来店もお待ちしております。

星狩物語 岸和田店

大阪府岸和田市作才町1047番地　☎0724-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス 5thMIX	221,695,900	Y05(DDT)	スタンダード
2	ギターフリークス 5thMIX	240,215,100	Y05(DDT)	ボーナストラック
3	ギガウイング2 (チェリイ)	5京7341兆3496億 4553万2250	KEN	ALL
4	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(フライハイ)	5,317	ストレッチマン	エキスパート
5	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ニューウェーブ)	6,930	ストレッチマン	エキスパート

ネオアミューズメントスペースa-cho

京都府京都市中京区寺町通四条上る 東大文字町302·303 A-breakビル2F　☎075-251-2333

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2 (カート)	7京4231兆2186億 2360万1790	MMM-危険地帯推進委員会うさ	RF 残0ボム2 しっぽ しっぽ☆
2	ビートマニアⅡDX 5thスタイル	5,139	EZ8	ALL HS2 打倒YMG-©
★	パンチマニア北斗の拳2 〜激闘修羅の国編〜	228,185,100	TNY	特別編
4	パンチマニア北斗の拳2 〜激闘修羅の国編〜	44,871,950	TNY	2の上級
5	パンチマニア北斗の拳2 〜激闘修羅の国編〜	107,772,450	TNY	1の最上級

アイリン夢空間

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐 (ミリタント)	32,507,730	あーちゃん	2-4
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(連邦)	9,776	パチパチマニア	12面 ガンダム
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(ジオン)	6,976	パチパチマニア	12面 シャアゲルググ
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(ジオン)	16,531	パチパチブロス	ALL シャアゲルググ&(リック)ドム
★	スラッシュアウト (スラッシュ)	16,963,132	真・穂積スラッシュ！	ALL

ジャスコ川西店プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	10,141,200	ラスボス	エリ・ターマ ALL 残×1
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	3,092,000	AHE	紅丸、さくら、庵 ALL 穴ウメ
3	ストライダー飛竜2	16,229,500	T.D久保田	ALL 連付 SS×4 S×1
4	ティンクルスタースプライツ	3,023,063	M.Iくん「出にくい娘ね！」	スプライツ ALL MAX41Hits
5	ティンクルスタースプライツ	2,695,273	M.Iくん「あくまでラン派」	なんじゃもんじゃ ALL MAX34Hits

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	0'46"41	A-BOY(と)	ALL ルート6 タイゾウ 連付 ⑥
★	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(ノーマル)	508,082	GGE-虎井権太	ALL 全消し×1!!
★	ドラゴンブレイズ (イアン)	3,106,400	H.M	ALL 残1 B3 P2 連付
★	マイティ・パン (エキスパート)	1,230,900	咆哮野郎-まJU	ALL 連付
★	天地を喰らうⅡ (張飛)	4,237,650	AXIOM-H.Y(券)	ALL 残0 鳥0 連同付

ファイブオー津店

三重県津市浜三丁目15-2ディアホームズ志とも1F　☎059-222-0176

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D タワーオブドゥーム(ファイター)	1,122,251	クラハシ	ALL
2	エジホン探偵事務所 (初級)	85	奥山直樹	ALL
3	マネーアイドルエクスチェンジャー	6,773,031	ST-V	ALL
4	雷電DX(初級)	3,760,720	とよQ	1-5 ALL 1P側 連なし
5	チェルノブ	314,850	SKM-地上絵(参)	ALL

ゲームストリート ミルカトル加納店

和歌山県和歌山市加納319-1　☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(UG)	6,976	41@ガンダム最高！	
2	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ニューウェーブ)	6,956	41@ガンタンク最高！	
3	キーボードマニア 3rdMIX	4,299,132	DEEP@手ぇつりそおっす。	
4	ドラムマニア 4thMIX	307,599,500	GAK@ライトオンタイム3連続の卑怯技！	
5	ギターフリークス 5thMIX	226,458,700	app@ナチス師匠！見てるぅ？	

ゲームプラザキューティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ナイトメアインザダーク	35,810,100	加藤氏みたか！OEC-M.I(も)	ALL 1-5終了時 520万
★	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ヘブン)	4,396	AGO-9(ハゲ)	目指せ 8000G！
★	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(フライハイ)	5,378	AGO-9(マゲ)	はだしは当然·パンークリアは必須
★	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(レギュラー)	6,443	AGO-9(たつまき)	マジで出るの？現在6050G··
★	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ニューウェーブ)	7,219	AGO-9(1G)	店に来てplay見せて！8700出した人へ··

遊ingポイントセオラ

滋賀県草津市大路1-7-12　☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2 (カート)	7京6394兆2533億 8616万5010	たくさん落ちOH!!	ALL 連付 Rフォース
2	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(フライハイ)	5,153	Afro	ALL HS-2
3	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(レギュラー)	6,005	Afro	ALL HS-3
4	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(UG)	6,630	Afro	ALL HS-2
★	バツグン(TYPE-C)	24,547,290	DISCOVERY	ALL 連付

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	バトルガレッガ (ミヤモト)	14,100,810	clever-平MT (宍倉さん連絡下さい)	ALL 1500万まで行けそーな気もするが、終了。
2	ミスタードリラーグレート(宇宙)	2919m	clever-河合BAR <SASAMI style>	ホリンガーZ 連付 金欠につき終了。
3	ミスタードリラーグレート(アメリカ)	1,087,925	clever-横山智佐 砂沙美パワー50%使用	プチ 連付 ノーミス 5分49秒
4	ギターフリークス 5thMIX	161,800,200	SHO	アンコールは出せませんでした。
5	ストライカーズ1999 (X-36)	2,853,200	clever-小林優子 (鷲羽ちゃん天才♡)	ALL 穴ウメです。

タイトーインスタジアム

大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号　☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	蒼天龍	391,900	高橋 (連射作ります)	ALL 蒼天龍モード
2	ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	52"40	ハリ犬	ALL ルート6 ホリタイゾウ 連付
3	スタントタイフーン (中級)	1,060,000	赤犬	ALL
4	燃えろ！ジャスティス学園	5,590,200	電バ募集中	ALL フリーモード 流、恭介、雹 同付
5	燃えろ！ジャスティス学園	9,795,100	寸止め君	ALL 参考記録(バグ使用) 流、恭介、雹 同付

GAME's WiLL

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2 (カート)	6京8741兆0829億 1481万5000	FZK	ALL 連付 雷迅改
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ユリアン)	13,034,600	ツガ夫	ALL 連同付
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(オロ)	11,761,500	L2A-GYO	ALL 連同付
4	サンダードラゴン2	5,850,040	あと17万	ALL 連付 残1 1P側
5	スリルドライブ2 (ヨーロッパ)	3'32"89	虎ANA	ALL AT 霧

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	エスプレイド (相模 祐介)	3,276,920	げん	3面
2	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(まこと)	8,159,400	ひげ	ALL MSF達成
3	マーヴル VS. カプコン 2	2,794,173,800	468	ALL マグニートー、パレッタ、ケーブル
4	パカパカパッション	1,314,290	すなやん	ALL ゲロ-ゲロ-コーク-ゲロ
5	ポップンミュージック4	297,310	広島最強	ALL フレンドリー、ナイトアウト、ファニー

ゲーマーズハウスガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10ステーションプラザ3F　☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ヘブン)	4,310	電脳雑技団 YMG-©	EX ALL
★	ビートマニアⅡDX 2ndスタイル(テクノ)	4,527	電脳雑技団 YMG-©	D.M 1010点 ALL
3	ミスタードリラーグレート(宇宙)	3783m	BNK^2-RIA	ホリススム
4	ミスタードリラーグレート(エジプト)	2,074,210	BNK^2-RIA	ホリタイゾウ ALL
5	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(マスター)	8'30"83	d/dS	mクラス

GAME's MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	三国戦紀2	108,434,400	セイント	ALL 孔明
2	ミスタードリラーグレート(インド)	667,910	BMW	ALL 連付
3	ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	1'30"50	TNF	ALL 連付
4	マイティ・パン (パニック)	1,545,700	転	連付 レベル60
5	マイティ・パン (ツアー)	5,894,300	STN-J.T 次回50面(予定)	連付 46面

ゲー事典
■ミルカトル加納店 http://www.bc.wakwak.com/~eclipse-eye/millequatre/kanou.htm ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■プレイシティFUNFUN店 http://web9.freecom.ne.jp/~nagiunit/ ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm ■ゲームプラザ白山 http://www.redbit.ne.jp/~plaza/

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加ルール

■5月20日締切分から追加(変更)されたルール

●機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン
一人用プレイ【連邦、ジオン】と、チーム戦【連邦、ジオン】の合計4部門で集計。

●プロギアの嵐
機体別【ギャンブラー、ミリタント】で集計。

●スリルドライブ
【日本、USA、ヨーロッパ】の3部門で集計。

●バーチャストライカー3
得失点差で集計。チーム別などは行ないません。

■次回6月17日締切分から集計開始予定のタイトル

●ポップンミュージック6
【ノーマル/チャレンジ合同、エキスパート】の2部門で集計。

●ナイトレイド
プラススコアのみ集計予定(マイナス、ニアゼロは集計しません)。

●モンキーボール
【初級、中級、上級】の3部門で集計予定。

●ゼロガンナー2
6月17日締切分では1部門のみで集計予定。7月15日締切分からは機体別【コマンチ、アパッチ、ホーカム】の3部門で集計予定。

■部門別・キャラ別・コース別集計などをせず、1部門で集計するタイトル

●カプコンVS.エス・エヌ・ケイPRO

●シャカっとタンバリン！もっとノリノリ新曲追加!!

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	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ヘブン)	4,341	熊大前クオリティーの弟子[illegible]	ALL ミラー
2	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(フライハイ)	5,285	熊大前クオリティーの弟子[illegible]	ALL
3	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(レギュラー)	6,180	熊大前クオリティーの弟子(す)	ALL
4	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ニューウェーブ)	6,876	熊大前クオリティーの弟子(み)	ALL
5	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(UG)	6,943	熊大前クオリティーの弟子(れ)	ALL

遊道楽箱崎店

福岡県福岡県東区箱崎6-1-2松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	1,160,044	SPD-WPU-MYK	ALL MAX16連鎖 一年ぶりの更新 でもジェン落ち
2	サイヴァリア リビジョン	146,439,900	北斗フリーク渕田天彦	ALL 連付 LV381
3	エスプレイド(相模 祐介)	35,687,680	MKZ	残機4/5 ㋩ 70%.
4	ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	0'53"26	HIME(安定)	ALL 連付 A→C→F→H→I アタル
5	バカバカパッション	1,334,400	SSS	99-98-99-98

ゲームプラザ レッツ

広島県広島市南区松原町4-8新広ビル2階 ☎082-263-2442

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	9'35"75	M.T	GM
2	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(マスター)	8'12"36	トゥティーヤ	m
3	メタルスラッグ3	9,339,580	H.A	
4	バカバカパッション2	2,414,610	すなやん	98%-98%-99%
5	バカバカパッションスペシャル	2,554,470	すなやん	96%-98%-97%

プレイシティ FUNFUN店

鹿児島県鹿児島市中央町32-34ペガサスビル1階 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(フライハイ)	5,071	SAW	Rパワー爆発
2	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(レギュラー)	5,839	EEEE	Rパワー解禁
3	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(ニューウェーブ)	6,520	TRIP	Rなんていらない
4	ビートマニアⅡDX 5thスタイル(UG)	6,375	TRIP	
5	1944 ～ザ・ループマスター～	14,332,670	NAGI-ASM-R	ラスボスにてまたヤラレタ！

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	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	439	Mr-SEL	ALL
2	餓狼 マーク オブ ザ ウルブズ(牙刀)	1,535,000	Mr-LEO	ALL
3	続・お手並み拝見(ヘキサイト)	10,450	Mr-AZX	S-7
4	マーブル VS. カプコン2	1,272,531,000	Mr-T？M	ALL
5	メタルスラッグ3	2,701,369	Mr-T？M	ALL

ゲームタウンスピリッツ合同集計

山口県山口市中市3-3ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(ジオン)	8,648	JUM	ALL シャア専用ゲルググ
2	燃えろ！ジャスティス学園	1,991,500	HAN	ALL 恭介、夏、委員長
3	F355チャレンジ(スズカ).	4'32"483	O.S	レースモード
4	ギルティギア ゼクス(闇慈)	128,167,600	T.I	勲章モード
5	タイムクライシス2	1,460,110	Y.O	ALL

電脳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	ギガウイング2(カート)	6京6237兆2033億4762万7980	RGV	ALL キングフィッシャー
2	ギガウイング2(ラルゴ)	6京1799兆5881億4113万9470	S．O	ALL アルバトロス
3	ギガウイング2(チェリイ)	5京4842兆8047億6200万4720	MGD-T．T	ALL ストーク
4	キーボードマニア 3rdMIX	4,567,303	MAO	
5	ドラムマニア 4thMIX	263,007,300	D．D．D	

プラボ浦上店

長崎県長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズループ2(パワー)	82,266,008	パズループおじちゃん	ALL 連付 A
2	ミスタードリラーグレート(タイムアタック)	0'50"75	ビフテキエンジェル	ALL 連付 ルート6 タイゾウ
3	ミスタードリラーグレート(アメリカ)	1,117,440	ビフテキエンジェル	ALL 連付 タイゾウ
4	燃えろ！ジャスティス学園	3,320,000	青いビフテキ 七原秋也	ALL ゆりか、恭介、流
5	仮面ライダー倶楽部 バトルレーサー	1,988,140	ビフテキライダーMe公認	ALL ヘルダイバー

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(カート)	7京1418兆1777億6751万5690	名古屋妻効果!! REI	ALL 連付 雷迅改 1面終了6億倍
★	ファイナルファイト リベンジ(タイム)	1'38"65	処理落ち	ALL 連付 ソドム
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(ジオン)	10,791	乱入しないで下さい。シャア少佐!! TOR	ALL 中佐 総合E シャアゲルググ
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ショーン)	11,490,300	車が安定した事が大きい。やっつけさきお	ALL 連同付 リュウビキャク最高！
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ダッドリー)	13,228,000	垂直落下式松葉崩しをラーニング!!おとこ汁	ALL 連同付 リュウ死ね！

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(ラルゴ)	3京2628兆9154億6927万5910	GEN	ALL
2	ギガウイング2(リミ)	2京2566兆0605億3878万3110	TAO	ALL
3	ギガウイング2(チェリイ)	5京5550兆1288億7449万1100	GEN	ALL
4	1944 ～ザ・ループマスター～	6,081,660	CAB	ステージ9
5	スポーツジャム	85,400	M.R	NP-PM×3

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 ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ！ジャスティス学園	4,289,700	SPOT-KEN	ゆりか、流、恭介
2	ギガウイング2(チェリイ)	7京2135兆6903億1213万0570	SPOT-KEN	ALL
3	ギガウイング2(チェリイ)	7京1626兆1740億7624万8020	T.M	ALL 長崎で最後のギガ2
4	ギガウイング2(カート)	6京7689兆0659億6888万7270	SPOT-KEN	ALL
5	ミスタードリラーグレート(宇宙)	3708m	SPOT-KEN	ホリンガーZ 3,534,440

ビックプレイランド

愛媛県松山市道後樋又11-23 ☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 アッパー(フェイロン)	4,846,300	FAD-YUK	ALL
★	ストリートファイターZERO3 アッパー(ディージェイ)	3,995,600	ひげの王者 けいた	ALL
3	ギガウイング2(カート)	7京0109兆4892億4629万4790	ひげの王者 けいた	ALL リフレクトフォース
4	ギガウイング2(リミ)	5京1418兆1777億6751万5690	AMT☆PPP	ALL リフレクトフォース
5	ミスタードリラーグレート(北極)	2,142,105	JR//こかてぃー	ALL 1ミス ススム使用

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……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、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いております。そのうえで掲載店舗として採用させていただく場合は、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

次回集計
(アルカディア9月号掲載)は
6月17日(日)
までに出されたスコアで、
6月20日(水)
当日消印まで有効です。

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	ナイトメアインザダーク	31,203,800	G.M.C.DURAN	ALL
2	ギガウイング2(チェリイ)	7京1823兆8344億8764万0920	S.N	ALL 連付
3	ギガウイング2(ロミ)	7京0334兆9953億4330万4190	.Z.	ALL 連付
4	ギガウイング2(タッグ)	16京3132兆1553億5176万5480	フセイン&.Z.	ALL 連付
5	ミスタードリラーグレート(エジプト)	2,043,530	DDC@捏造隊長	ALL

ゲー事典
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（subject）「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／返信用メールアドレス（FAXの方はFAX番号）を明記して下さい。

侍魂見聞録

士魂、未だ衰えず

1993年、「チャンバラ」[illegible]、[illegible]先鋭的な形で2D格闘ゲームに持ち込んだ「サムライスピリッツ」シリーズ。当時[illegible]「サムライスピリッツ」シリーズがアーケード2D格闘ゲームにおいて、どのような役割を担い、その後[illegible]

サムライスピリッツ
真サムライスピリッツ
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
サムライスピリッツ天草降臨
侍魂～サムライスピリッツ～
サムライスピリッツ2　アスラ斬魔伝

イラスト：白井影二

©SNK　1993,1994,1995,1996,1997,1998,

侍異聞録

「静かに波の音だけが、血戦の舞台を彩っていた」

それは、ただの記号の集合体であったはずである。電気仕掛けで動く、明滅するドットに過ぎなかったはずである。しかし——我々はそこに見た。獰猛に息づく「武士の魂」を。残酷なまでの気高さと、精神を蝕むほどの緊迫感。一秒に死を感じ、一秒に生を見る　武士道とは、死ぬことと見つけたり——今こそ語ろう。「サムライスピリッツ」が巻き起こした、熱き血風の数々を！

語り：田渕健康

推参、侍魂

93年6月。月の中盤に差し掛かろうとしていたある日のこと、某アーケードゲーム編集部では、ちょっとした騒動が起きていた。

7月末発売号に掲載されるはずであったゲームタイトルが急遽掲載不可となり、ページに穴があいてしまったのである。

だが……その遅延を受けて、代わりに新たなゲームタイトルの資料がSNKから届けられた。それこそが「サムライスピリッツ」であった。

編集部に届けられた数点の画面写真と、数枚の資料。そこには、サムライスピリッツに関する端的な情報しか語られていなかったが……それは、我々に衝撃を与えるには、十分な代物であった。

写真一枚から喚起される、凄まじいまでのこの期待感はどうだ！伝わって来るのは、溢れんばかりの開発者のイマジネーション！これは、今まで見てきたどんなゲームとも違う……なんか、こいつは実はとんでもない作品なんじゃないか!?

そういう思いに駆られながら、私は最初のサムライスピリッツの紹介記事を書き上げた。後にも先にも、紙資料と素材写真だけで、あそこまで興奮したのは始めてだったが……数日後、その期待は、必要十分以上の威力を持って示されることになる。

わきあがる新しい情熱の波

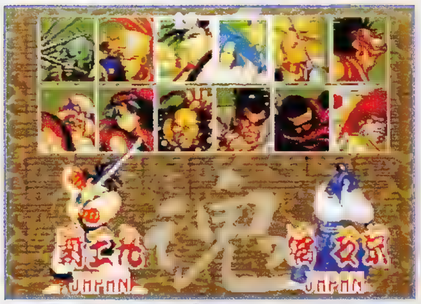
6月下旬、サムライスピリッツは全国のゲームセンターに姿を現した。なんの前触れも無く登場した同タイトルは、いわば「餓狼スペシャルへの繋ぎ」的作品として見られがちであったが、それは大きな間違いであった。

前情報が無かった分、突如として現れたサムライスピリッツの新鮮さは、まさに晴天の霹靂であった。画面から受けるビジュアルパワーに圧倒され、実際にプレイしてみてはじめて感じられる完成度の高さに、人々は目を見張った。世界観、操作性、システム——すべてが斬新。1700年台の混沌とした世界で繰り広げられる大冒険活劇は、多くのゲーマーを虜にしていったのだ。

その興奮の様は、ゲームセンターで直接感じることができたし、当時のアーケードゲーム専門誌の読者コーナーに寄せられた反響の大きさも、ゲーマーたちが感じた衝撃の大きさを窺い知ることができた。当時、読者コーナーの担当であった私は、日々うず高く積まれていくサムライスピリッツの投稿量の多さに、目を白黒させていたものだ。

これは決して大げさな表現ではなく、多くの人がゲームをプレイした後に「サムライスピリッツから受け取ったもの」を何らかの形にしたいとの衝動に駆られた結果だと思うのだ。

ゲーム発売一ヵ月後には同編集部からムックが発売される運びとなったが、その時に掲載された読者コーナーに寄せられたハガキの量は、段ボール5箱をゆうに超えていた。当時発行していたムックの読者コーナーへの投稿量が、平均して段ボール一箱分であったことを考えると、その加熱ぶりは異常とも言えた。



個性と個性がぶつかり合う十二名の剣士たち。それぞれが存在を強烈に主張し合い、サムライスピリッツの世界を絢爛に彩っている。

「一撃」が支配する世界

サムライスピリッツがもたらした功績、その一つに「武器格闘の確立」がある。

それまでにも、武器を使用したアクションゲームや格闘ゲームは存在していたのだが、それらは所詮「手足の延長」でしかなかったのだ。

刀は武士の魂——武器の存在感を初めて実感させてくれたのが、サムライスピリッツであったといえよう。

静と動が同居する、独特の緊張感。「怒りゲージ」の存在も、試合にメリハリを与える役割を果たしていたと言えよう。

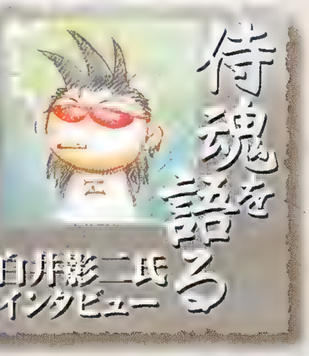
相手の命を無慈悲なまでに奪い去る凶光、そしてそれは、自分の明日を掴み取るための希望の光でもある。サムライスピリッツのキャラクターたちが手にしていた武器は、形こそ違えど「己が魂」であったのだ。

それゆえ、ゲーム中で武器を失ってしまった時の絶望感は、計り知れないものがあった。それは、「自分が脆弱に感じる」からではなく、白刃煌かせて迫り来る敵が「あまりにも強大に」映るからだ。

キャラクターと同様に、各々が持つ武器にも強烈な存在感を感じさせる——そこに「武器格闘としての意味」を持たせることに成功した初めてのゲームが「サムライスピリッツ」であったと言えよう。

また、「一撃の爽快感」を語らせても、サムライスピリッツの右に出るゲームは無いであろう。

いつも話題になるのは主人公である覇王丸の「立ち大斬り」。一回喰らっただけで体力ゲージの三分の一を持っていく法外な破壊



侍魂を語る

白井影二氏インタビュー

——白井さんが、「サムライスピリッツ」のメインイラストに関わるようになった経緯は、どういうものだったんですか？

白井　単純に、順番がまわってきただけだったんですよ（笑）。当時、森気楼さんが「餓狼スペシャル」のイラストで一杯になってしまっていて、じゃあ私にやらせよう、ということになりました。覇王丸などは、「どろろ」の百鬼丸的なイメージがあったので、よりマンガタッチに近い私に白羽の矢が立ったようです。当時は、「餓狼スペシャル」はビッグタイトルだけど、「サムライ」は海外売りメインだからね、という社内の空気もあったようですね（笑）。

イラストを描くにあたって、キャラクターをつかむのに、当時何か苦労はしましたか？

白井　一作目から「真サムライスピリッツ」までは、割と開発期間に余裕があって、わからないところは訊きに行けたんですよね。それ以降の作品は、開発期間がタイトになって、そうそう訊きに行けるような雰囲気では無くなったのですが、今度はキャラクターデザイナーの北千里さんが、しっかりした設定を起こしてくれていたので、それを参考に描いていました。

北千里さんとのやりとりは上手くいきましたか？

白井　彼女は、一作目の背景画（ナコルルステージのクマ等）をやっていたりしたのですが、「真サム」からは勝利デモの絵など、キャラクターを多く描くようになってきて、キャラクターデザインのチーフ的存在になってきたんですよね。ドッターの人達のイメージを統一するため、彼女がすべてのキャラに詳細なキャラ設定画を起こしていたので、それが非常に役に立ちました。

力！　どんなに体力でリードしていても、一瞬でも隙を見せれば即座に黄泉送りとなる――ギリギリとも言えるバランスはゲーム全体を支配し、プレイヤーの緊張感を絶えず誘発し続けていたのである。

一発の攻撃を当てる重要性……その重みに痺れたプレイヤーは、このゲームと心底シンクロすることが出来たのだ。

最近のゲームにも「技を一発ヒットさせることの重要性」は存在しているが、それはサムライスピリッツが持つ意味とは大きく異なっている。昨今のゲームは手数勝負で優劣が決し、重要となるのは「コンボ始動技としての一発」であり、試合の流れを強烈に覆し、プレイヤーの思考を止めてしまうほどの「一発」は存在しない。

だが、サムライスピリッツには「一撃」を当てるためだけにすべての時間が存在し、「一撃」のためだけにすべてを懸けることが出来たのである。

ボタンを3回押すだけで、勝負は決してしまうかもしれない――それを実現するためには、奈落と背中あわせの間合いの読み合い、限界まで砥ぎすさまれた集中力、そして一瞬を自分のものとする判断力が必要とされたのだ。

サムライスピリッツはゲームであると同時に、己の信念が試される対戦ツールと言ってもいい。それだけの完成度の高さと度量の深さを持っている作品なのだから。

描き出される混沌の時代

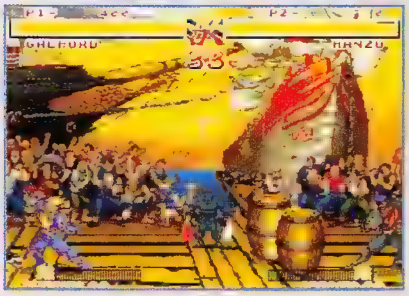
サムライスピリッツが多くのプレイヤーに支持されたのは、完成されたゲームシステムのみではなかった。

ゲームを彩るビジュアルと、世界の空気を耳で伝えるサウンドの力。"サムライスピリッツ"というゲームを支える「世界観」も、多くのプレイヤーに支持された要素であるのだ。

ゲームの舞台となるのは1768年。大航海時代から百年余りが経過し、世界地図から未開の地が消え去ろうとしていた時代の話である。

アメリカではゴールドラッシュが起こり、人々はフロンティアを目指して西進していた頃――フランスでは革命前夜の不穏な空気がパリを包んでいた。日本では幕府の安定期が訪れてはいたものの、その裏では得体の知れない「何か」が渦巻いているような、濁った閉塞感が漂っていた。

そのような混沌とした時代を舞台に、十二名の剣豪が各々の目的を持って世界を駆け巡る様は、死に絶えかけていた「冒険活劇」という言葉を、再びモニターの中に呼び戻してくれたのである。



世界を舞台に繰り広げられる冒険活劇！　時代物に終始しそうな題材を、思い切ったセンスで娯楽大作へと昇華させている。

乾いた西部の地で風を撒く無頼の剣豪！　ベルサイユ宮を思わせる豪奢な建物の中を駆け抜ける黒装束の忍者！　想像するだけでも痛快なビジュアルを、実際に形にして見せたのがサムライスピリッツなのである。

際立ったキャラクターの造形は勿論のことだが、ステージごとに凝ったギミックが仕掛けられていたり、刀の硬質さと鋭さを上手く演出していたSE、ステージの背後で流れる秀逸な「VGM」、それらが渾然一体となって"サムライスピリッツ"という冒険譚を作り上げていたのだ。どのファクターが欠けても作品としての成立はなし得なかった――まさに、奇跡のブレンドだったといえるだろう。

魂の行き着く先

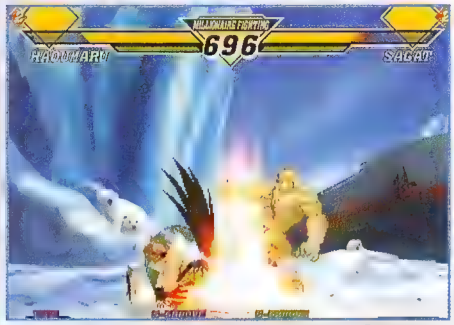
現在ではSNKの充電と共に開発が休止されている「サムライスピリッツ」シリーズだが、登場キャラクターである「覇王丸」はCAPCOM vs. SNK2に出演し、人気キャラクターである「ナコルル」は、PCオリジナルゲームの主人公として復活を遂げている。

キャラデザイナー北千里氏による、サムライワールド最新キャラ。「ナコルル～あのひとからのおくりもの～」と「Cvs.S2」に出演。

形を変えて受け継がれていく「サムライスピリッツ」の世界だが、やはり望むべきは「サムライスピリッツ」という作品自体の「魂」を継承したタイトルなのだ。

それは、別にサムライスピリッツの続編でなくてもいい。一撃に懸ける緊迫感や、心躍る冒険譚という要素を内包しつつ、未だ見たことのない興奮を与えてくれるゲーム――それこそが、サムライの魂を受け継ぐに相応しいタイトルなのだ。

今は、待とうではないか。21世紀の侍に邂逅する、運命のその日まで。



「CAPCOMvs.SNK2」にはナコルルに引き続き覇王丸が登場する。カプコンの手により、どのように生まれ変わるのかに期待したいところ。

—白井さんの場合、毎回キャラクターのタッチを変えていますね。

白井　それは、当時SNKデザイン課の課長さんに、毎回イメージを変えるように言われていたんですよ（笑）。一見して同じゲームのキャラに見えるようなら、新鮮味が無い、ということで。特に顕著に変えたのは「斬紅郎」の時ですね。あの時は、「鬼」を中心にしたハードな世界観があったので、それに合わせてイラストも大幅にタッチを変えました。

「サムライスピリッツ」登場キャラで、白井さんのお気に入りは誰ですか？

白井　やはり、一番印象的なのは覇王丸ですね。髪型がアヤシイですし（笑）。サムライキャラで、もっとも男らしいのは右京だと思いますが。

それは、どのあたりに？

白井　不言実行、の部分ですね。最初は右京が静と動の対比で覇王丸のライバルと思っていたのに、その座を牙神に取られたのが残念だったです（笑）。

—今回、久しぶりに覇王丸を描いてみて、いかがでしたか？

白井　アヤシイ髪の描き方を忘れてて、苦労しました（笑）。

—女性キャラはどうですか？

白井　シャルロットですね。デカくて男まさりなのに、実は最も女性らしい、というのが可憐で良いです。

—白井さんの中で、「サムライスピリッツ」というのは、今は心の中で、どういう重みを持っているのでしょう？

白井　抽象的で申し訳ないですが、とても大きな固まりが、心の中でプカプカ浮いている感じですね。どこの壁にも接点が無い。重いというわけではなく、眠る大きな固まりという感じでしょうか。

ファンの方に、何か一言

白井　一作目はもう9年前の作品なので、今のプレイヤーとちょっとかぶらない部分があると思うんですよね。でも、久しぶりに友人と会った時、「ああ、こういうゲームあったよねえ」と、語り合えるゲームであったなら、それで良いと思います。

今、専門学校で人を教えていますが、「昔サムライで遊んでました」という生徒さんから話かけられます。「サムライスピリッツ」が、業界に入るきっかけ・目標になっているのなら、それは嬉しいことですね。

※白井影二氏ホームページ「QUARTER HOUSE」：http://www.ringo.sakura.ne.jp/~quarter/

銀河最強のSNK応援ページ!!

超空間SNK

ビデオ屋の軒先筐体に数々の伝説を刻む、最後最強の荒くれメーカーSNK。その雄々しき活動を讃え、明日への活力を共に分かち合わんと立ち上げたコーナーこそ、超空間SNKなり！

Text 田淵健康

なぜにここまで……
レオナ番長の軌跡

今回の超空間特別枠は長野県にお住まいのRED EYE'S君をピックアップしてみました。ひたすらレオナにこだわり続ける、この気合の入りっぷりを見てちょうだいよ。

（長野県　RED EYE'S君）
☆毎月必ず数点届くレオナイラスト。実はまだストックがあったりする。ゴイス！

無差別級SNK絵画展

先号までは「無差別SNK絵画展」と銘打たれたコーナーであったが、今回からは「級」が付いてよりそれっぽくなったゾ。てなわけで、このコーナーは無差別にSNKイラストを展示していく場所である。

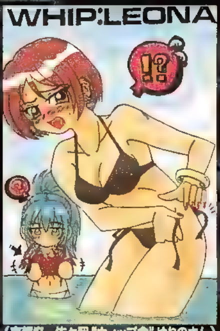
（大阪府　神君）
☆お、割と珍しい組み合わせだったりする。アリでしょう。

（新潟県　藍龍神封魔さん）
☆年をとっても不覚は取らない。そんなジジイになりたいのう。

（埼玉県　マルミさん）
☆私たち、フツウじゃないんです。ちょっと小粋な、チカラあります。

（東京都　タマ君）
☆ちょっとオテンバなアテナ王女。悪い子は鉄拳で大・粉・砕

（埼玉県　権八君）
☆忍者マペットショーですな。どちらに軍配が上がるやら。



（京都府　佐々岡"ウィップ命"ゆりのさん）
☆……今回は密かに水着特集か？

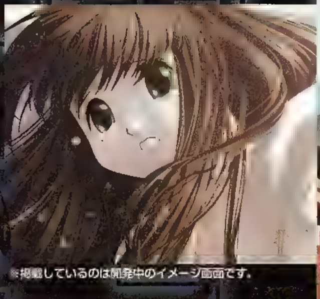
（岩手県　ばっきゅーんさん）
☆身体は壊れちゃったけど、きっと、心はいつまでも一緒です。

（福岡県　たかおか勝己さん）
☆メイド服、三つ編み、眼鏡!! 3M主義者には堪らんと言えよう。

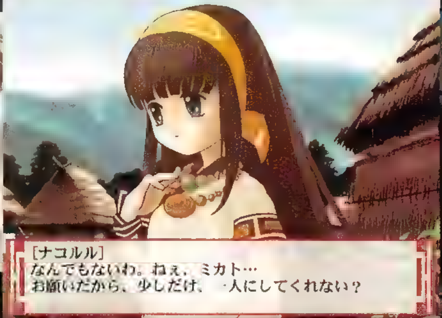
（鳥取県　熊猫さん）
☆染み付いていく血の薫り。前に進むたび、それは強く心惑わす。

ナコルル保護の急先鋒
カムイコタンから二〇〇一

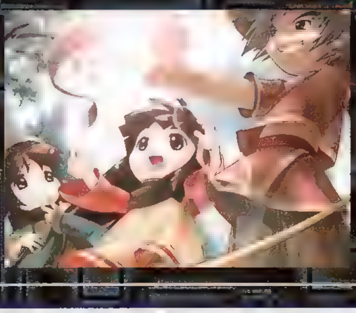
いよいよ発売日(7/6予定)が近づいてきた「ナコルル～あのひとからのおくりもの～」。新着画面を見てもらっても分かるように、ナコルルのみならず、周りをとりまく登場人物にも魅力的なキャラクターが揃っているようです。リムルルはもちろんのこと、謎のライバルキャラクターやナコルルの幼なじみなどなど、気になるキャラクターがモリモリ登場しそうで、こりゃあファンならずともチェックせざるを得ないと言えましょう。



※掲載しているのは開発中のイメージ画面です。



[ナコルル]
なんでもないわ。ねぇ、ミカト…
お願いだから、少しだけ、一人にしてくれない？



なみだし超空間SNK

「無差別級SNK絵画展」では、皆さんのSNK魂籠もったイラストを募集しております。傾向としてはネオジオ作品が多いですが、もちろんそれ以前のタイトルでも全然アリ！　っていうかむしろ歓迎です。要望が多ければASO特集でも脱獄特集でもストリートスマート特集でも開催可能であるからして、希望者は有志を募って、奮ってリクエストするがよかろう。

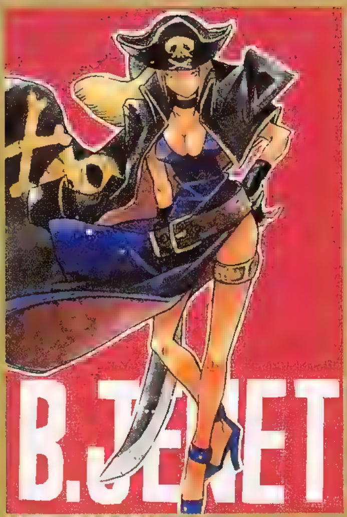
餓狼
～MARK OF THE WOLVES～

今回は、発売後一年経った今も根強い人気を誇る「餓狼」特集であります。

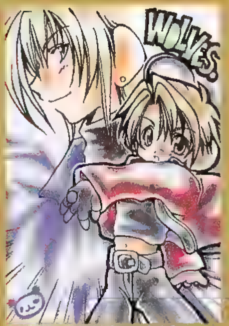
主人公ロック・ハワードのEDが気になりまくる引きで終わってしまっているという衝撃作ですが、果たして続編は作られるのでしょうか。これを見ている開発スタッフの方がおられましたら、EDの続きを編集部にこっそりお教えください。

つーか、「餓狼」はめでたくDCに移植されることも決まったので、今回はその記念も兼ねていると言えましょう。

画面は[illegible]からのものです。
©SNK 1999



[illegible]
[illegible]ーなり!! 七つの海を見た女は強いぞっ！



（大阪府　相沢ぱみこさん）
☆ロックの勝ちポーズの「羽」は印象深かったですな。

（京都府　大山高嶺さん）
☆ピリ辛風味の兄弟足技、いっちょ味わってみるかい？

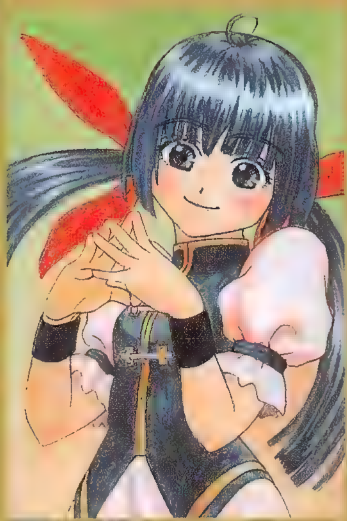
（東京都　采姫炬さん）
☆テリーもワイルドになっててイイ感じだったネ。

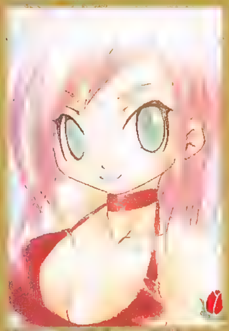
（愛知県　早乙女ナミさん）
☆デコの広さは師匠譲りなのだろうか。[illegible]

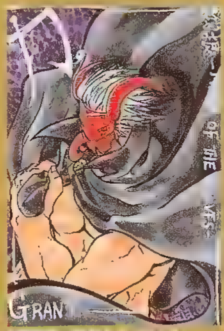
（兵庫県　ナナセ薫さん）
☆そっとしておいてやれよぅ。

（長野県　ささきいちいさん）
☆新世代のパワーが炸裂した一品でもあり[illegible]

[illegible]


[illegible]
☆飾らない笑顔がいいですよね。一生懸命さが伝わってくるのだ。


[illegible]
☆ワインレッドのドレスもキャライメージに合ってるのだ。



[illegible]
☆餓狼シリーズの中では一番体格いいですよね、彼。

[illegible]
☆また渋いところを狙って犬が気になる。

次回予告

毎回ご好評頂いている当コーナー「超空間SNK」では皆さんの投稿をお待ちしております。

ゲームイラストのみならず、文章投稿やSNK応援ハガキなど、SNKに関するものなら何でも受け付けておりますので、どしどし送って下さい。

さて、次回の超空間は「武力－ONE」小特集をお送りする予定です。武力っ子はお買い逃がしのないように。

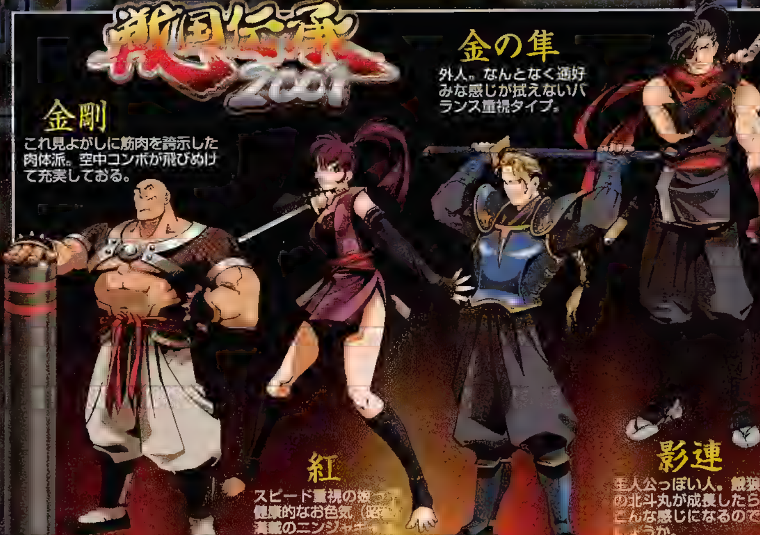
そして、今月募集するハガキは「夏と言えばKOF」の不文律に則り、KOFイラストを大募集します。

9月号では「拡張版KOFッテソロリティ」をお送りする予定なので、KOFッ子は期待して待っててケロ！

悪党半殺し
フェスタ戦国

久方ぶりのネオジオソフトとして、巷のアクション小僧を熱狂させてる話題作「戦国伝承2001」。今回は、ゲームに登場する4人のメインキャラ・イラストを独占紹介！

最初に選べるのはこの4人だが、ステージが進むと他にも選べるキャラが増えるというノイズファクトリー節は健在！



金剛
これ見よがしに筋肉を誇示した肉体派。空中コンボが飛びぬけて充実しておる。

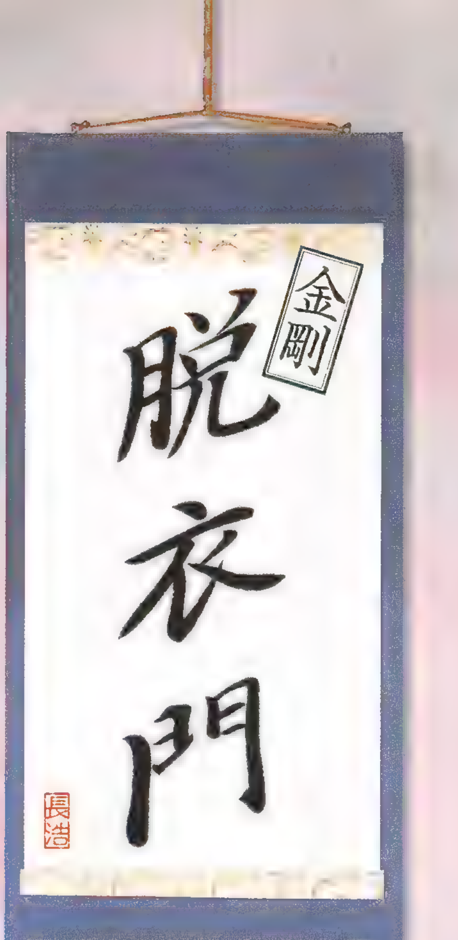
金の隼
外人。なんとなく適好みな感じが拭えないバランス重視タイプ。

紅
スピード重視の[illegible]健康的なお色気（[illegible]満載のニンジャ[illegible]

影連
主人公っぽい人。餓狼の北斗丸が成長したらこんな感じになるのでしょうか。

©SNK 2001　Developed by NOISE FACTORY

はみだし超空間SNK
めでたくDCに移植されることになった「餓狼～MARK OF THE WOLVES～」だが、発売は夏以降とのこと。最近ではゲーセンでも見かけることが少なくなったので、「毎日是が非でもグリフォンマスクに会いたい」という御仁は、速攻で購入するしかないであろう。DC版の続報が入ったらこのコーナーでアナウンスするので、首を長くして待っていてほしい。



脱衣門とは

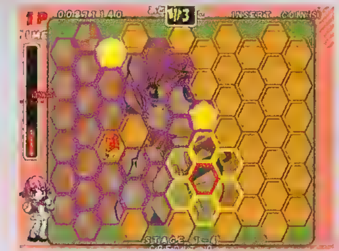
「脱衣門」とは、己の中の小宇宙（コスモ）を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

2ヵ月ぶりの和尚じゃ。今回紹介するのは、パズル型の脱衣ゲーム『どきどきアイドルスターシーカー』じゃな。

パネルの下に隠された星を見つけだすゲームじゃ、これがなかなか面白い。頭をフル回転させせんとクリアできないのじゃが、コツを覚えてくると面白いように星の在処が見えてくるのじゃ。落ちものゲーと違い、自分のペースで理詰めにできるのが面白いのう。

じゃが、クリアタイムによってはご褒美グラフィックが見られん場合もあるんで、何度も挑戦したくなるのじゃよ。娘たちも可愛いしのう。

パズルゲームとして見ても十分なデキなので、是非とも遊んでもらいたいものじゃ。


パズルゲームとしての完成度はかなり高い！やり込みたくなるゲームじゃ。

©2001 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED

メーカー：グレフ
ジャンル：脱衣パズルゲーム
登場キャラ：3人
脱ぎっぷり：ステージが進むごとに………。
発売日：2001年夏予定
使用基板：NAOMI GD-ROM

パネルをめくるのじゃ！

スターシーカーの操作方法は1レバー＋2ボタン。レバーで動かすのは、7ヘクスが集合したカーソル。Aボタンでパネルをめくる。Bボタンでマーキング、マークの削除ができる。

クリアの条件は隠された星をすべて見つけだすこと。星を見つけだすには、カーソル右上の数字が頼りとなる。この数字は、カーソル内にいくつの星が隠れているかを示すもの。ただ、いくつ隠れているかを示すだけなので、隠れている場所はプレイヤーが考えなければならない。

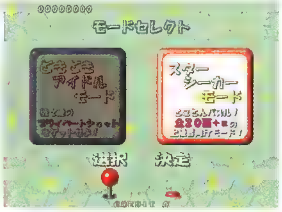
数字が0の場合、そこでAボタンを押すと、カーソル内にあるパネルがすべてめくれる仕組みになっている（数字が1以上の場合、中心部の赤いマスだけがめくれる）。まずは0になる場所を探すことが、攻略の第一歩となるぞ。

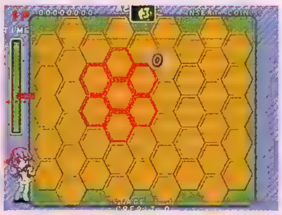
また、マークは複数つけることができる。複数のマークをつけたパネルのうち、どこか一つのマーキングしてあるパネルをめくれば、すべてのマークを一斉にめくることができる。すべてのマーキングが正しければ連鎖が成立し、高得点かつタイムも大幅に増えるのだ。

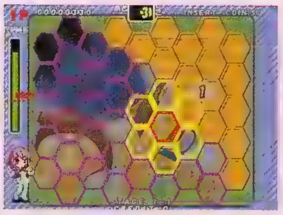
スターシーカー基本ルール

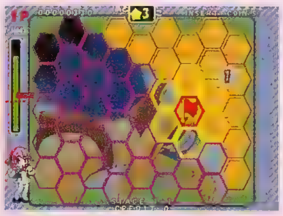
- ●制限時間内に、パネルの下に隠されたすべての星を見つけるとクリアー
- ●残タイムゲージがCHANGEラインを過ぎると、クリアーしてもご褒美グラフィックはなし
- ●星があると思う場所にマーキングをして、めくること
- ●マーキングせずにめくり、星があった場合はタイム減少
- ●誤った場所にマーキングをしてめくった場合は爆発し、カーソル周辺のパネルが元に戻る（爆発リセット）
- ●星を見つけるとタイムが増加する

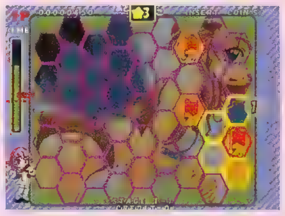
スターシーカーには脱衣が見られる『どきどきアイドルモード』と、パズルを純粋に楽しむ『スターシーカーモード』が用意されておる。脱衣門読者なら前者で即決なのじゃが、後者を選んで己の腕を磨くのも一興じゃろう。

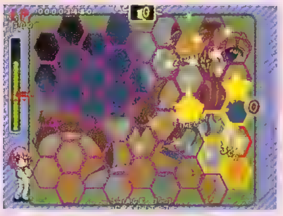



最初のうちは星が確実にない、0のポイントをさがしだせ。


カーソル内に隠れている星は1つ。この状態なら、どこに隠れているかわかるよね?


星が隠れているに所に目星がついたら、Bボタンを押してマークしておこう。


この状態でマーキングしてあるパネルをどこでもいいのでめくってみると……、


マークしたパネルすべてに星が隠れていれば連鎖が成立するぞ！

ポール小沢

脱衣門を叩いた、新たなる修行僧。海を渡り旧ザクで白い悪魔に挑んでは蹴散らされている日系2世らしい。ミノフスキー粒子で溺れそうだ！

桃杏和尚

脱衣の境地を極め、若きゲーマーに教えを説く高僧。ムチムチのバインバインが好みだったはずなのに、最近はミニモニ。にご執心の様子。どうした、和尚？

裏 脱衣門

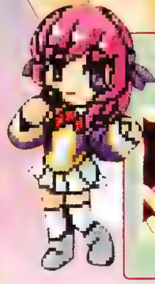
スターシーカーのコツとしては、上で述べているとおり、不要なパネルをめくっていくことじゃな。数字が0のエリアは積極的に消していくこと。それ以外にも星の位置が確定し、そのまわりに星がないと判明したならば、地道に消していくことじゃ。こうすることで混乱を避け、次の星の位置が確定しやすくなるのじゃ。連鎖のためには重要なテクニックじゃぞ。

宝生奈都紀 (20)

162cm 48kg
3サイズ
90・58・88
好きなもの
読書・辛いもの
キライなもの
犬・梅干

檜山 萌 (18)

149cm 43kg
3サイズ
72・60・74
好きなもの
ぬいぐるみ
へんな生きもの
キライなもの
ゴキブリ・アボガド



紫村 優衣 (19)

156cm 46kg
3サイズ
86・59・85
好きなもの
おでん・和菓子
キライなもの
ピーマン・運動

和尚グレフへ参上っ!

桃杏　ちゅーことで、ポールとグレフに行って、新作脱衣ゲームの『スターシーカー』をプレイさせてもらったわい。

ポール　ダツイでシュザイ、はじめてですネ～。

桃杏　うぬ。メーカーさんに会って『和尚ですか？』とか言われると、さすがにこっぱずかしいものがあるの～。

ポール　HAHA！　ミーはヘイキネ。それよりもオショさん、ゲームはドウデシタ？

桃杏　ゲームは良いデキじゃったぞ。パズルゲームとしての完成度が非常に高いのじゃ。

ポール　さすが○○○○をつくったスタッフだけアルネ。

桃杏　おおっと、そこは伏せ字じゃが、かなり有名なゲームじゃぞ。ワシャパズルゲームは苦手な方じゃが、段階を踏んで上手くなっていく感じが良いの。

ポール　ミーはホシぐっちゃりデルと、ぱにっくになるネ。

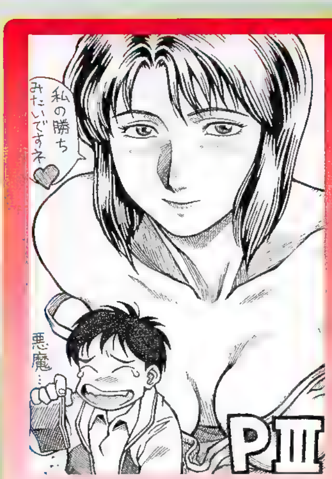
桃杏　じゃが回数を重ねると、ホシの位置が推理できるようになってくるんじゃよ。カーソルをこまめに動かして、不要なパネルはめくって……とコツを覚えてくると、めくる効率がよくなってくるのじゃ。

ポール　それでもオショさん、ゼンゼンさきスススメナイね？

桃杏　だ、黙らっしゃい！　開発の人に聞いたのじゃ、スタシーの上達には5段階ほどステップがあるようじゃ。ワシらは3段階目じゃと言っておった。

ポール　マイガ～……マダマダさきはナガイデスネ～

桃杏　感覚を忘れんうちに、ぜひまたプレイしたいの～。



（栃木県　公儀介錯人君）
たまには勝たせてほしいのぉ。ところで新しいスーパーリアル麻雀はまだかいな？

お便り募集中！

脱衣門では常に皆さんのお便りを募集しておる。脱衣ゲーにぶつける熱い想い、ヤングメンならではの悩みなどあったら、脱衣門までハガキまたはEメールを送ってみい。脱衣キャラのエッチぃなイラストも超絶募集中じゃ。

脱衣キャラじゃなくても「お仕置きしたいゲームキャラ」も募集中じゃ。お仕置き内容もあると、なおグッドじゃ。待っておるぞ。

宛先
〒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
「金剛脱衣門」係

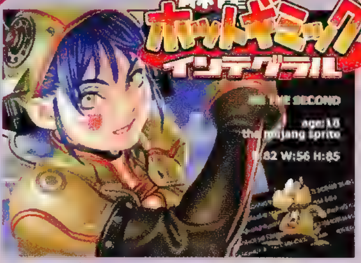
メール
post@arcadiamagazine.com

スターシーカーは自分のペースで遊べるのが良いところじゃな（制限時間はあるが）。操作感覚やゲーム性としては、『ロジックプロ』や『マインスイーパー』。プレイ感覚としては『マジカルドロップ』のような、じっくり考えるのじゃが、結構忙しい、みたいな。理詰めで答えを探していくパズルなんで、左脳がフル回転するはずじゃ。

ホットギミック最新作!!

今回のマスコットキャラクターも、同シリーズでおなじみの司淳氏によるもの。ムッチリした質感が良いね。

麻雀ホットギミックインテグラル



©2001 PSIKYO　※画面は開発中のものです。

メーカー：彩京
ジャンル：脱衣麻雀
登場キャラ：30人以上！
脱ぎっぷり：豪華！
発売日：7月予定

ついにホットギミックの続編が発表された！　シリーズの人気キャラを集めたとのことだが、登場キャラは果たして……？

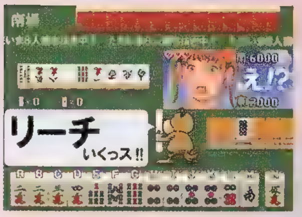
さあ宴の始まりだ！

脱衣麻雀ゲームの頂点に君臨するホットギミックシリーズ。皆が待ちわびていた続編が、ついに発表された！　ホットギミックシリーズの第5弾『ホットギミックインテグラル』は、前作までの人気キャラクターたちが登場する豪華版だ。

今回は、過去にアルカディアで募集した『お仕置きコンテスト』で上位を占めたキャラクターたちや、お仕置きが登場するそうな。民主主義的方法で選ばれたキャラクターたちなんで、誰もが満足するキャスティングになっているはず。

さらには今まで未公開だったお仕置きや新しいお仕置きも登場するらしく、知ったキャラでも「ぬぉ！　このお仕置きしらね～ぞ！」ってなことがあるかもしれない。新キャラも登場する予定なので、激！　楽しみになってきたぞ！

ジャンファイトなど、まだまだ詳細は掴めていないので、続報を待て!!



今回はどんな戦いを見せてくれるのか、今から楽しみである。

こ、これは!?　幻とまで言われた鈴木初音しゃんの、パンストマニアの刑！

芽亜ちゃんの周りに転がる水晶玉は一体？　新お仕置きなのか？　気になる～！

対戦ネットギミック

メーカー：カプコン　ジャンル：麻雀
発売日：6月28日予定　価格￥5,800（税別）
ハード：ドリームキャスト

©2001 PS KYO　©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.

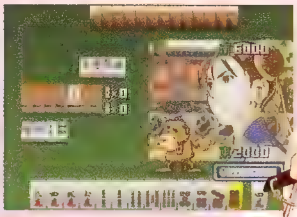
全国一千万人のホットギミックファンたちよ、聞いて驚け！　な、なんと、カプコンのキャラクターたちと彩京のキャラクターたちが、麻雀で対決するという、まるで夢のようなゲーム『ネットギミック』が発売されるのだ！

カプコンと彩京は互いにパートナーシッププロジェクトを結んでおり、すでに共同で創ったゲームもある。以来ファンから切に願われていたのが、カプコンキャラクターのホットギミック参戦だ。桃杏和尚も過去に語っていたはず。

今回はドリームキャストでの販売なので脱衣はないが、異なるメーカーのキャラクターたちが同じ舞台に立つだけで、ファンとしては大満足することと間違いなしだ。

ネットギミックと言うことで、当然ながらDCを使ったネット対戦が可能になっている。ネット対戦ではオリジナルジャンファイターを作成できる、条件を満たせば得られるポイントを溜めると、コスチュームなどを増やせるぞ。

カプコン、彩京キャラクターたちを使って、ネット麻雀の世界にダイブするのだ！



春麗姉さんが麻雀画面に登場！　願いがついに現実のものに！

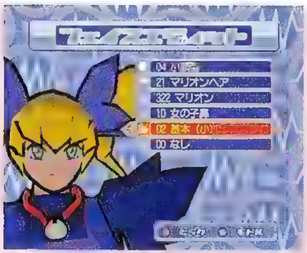
■カプコンサイド

現在公開されているキャラ：リュウ、ケン、ガイル、春麗、ブランカ、ザンギエフ、サガット、ベガ、キャミィ、フェイロン、ディージェイ、ローズ、さくら、ダン、コーディー、ミカ

■彩京サイド

現在公開されているキャラ：アイン、アッシュ、クール、こより、ジェーン、ティオラ、ポムポム、マリオン、ヤンニャン、犬王丸、源内、天外、ティサ、ゆうき

バトルクロードの藤原ゆうきも参戦！　7年殺しは健在なのか!?



マリオン似のジャンファイターも作れちゃう。パーツは豊富そうだぞ。

裏脱衣門

ホットギミックインテグラルのほうはまだまだ詳細不明なので、追って本誌で紹介していくことになるだろう。ネットギミックは6月28日発売予定。初心者にやさしい麻雀講座が収録されているそうなので、細かなルールが分からない人でも、安心してゲームを始めることができるぞ。これでネット麻雀デビューしてみるのはどうかな？

©CRI/SEGA,2001

AM2研の新たなる挑戦

今年の夏に向けてAM2研が新たに送り出すのは、ビーチバレーを題材にした『ビーチスパイカーズ』。シンプルで奥深いスポーツゲームをコンセプトに創られたこの作品。果たしてどんなゲームに仕上がるのか、AM2研の鈴木裕氏と大崎誠氏にインタビューしてきたので、じっくりと耳を傾けてほしい。

発売時期：2001年7月中旬
ジャンル：3D-CG スポーツゲーム
操作方法：8方向レバー＋2ボタン
メーカー：セガ／AM2 of CRI
使用基板：NAOMI 2

Text：MOMO

基本コンセプトはシンプルで奥の深いスポーツゲーム

最初から不躾な質問ですが、どうしてビーチバレーなんですか？　6人制バレーとかは企画としてあがらなかったんでしょうか。

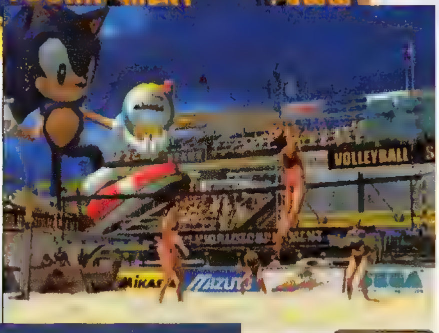
基本的なコンセプトとして、シンプルで奥の深いスポーツゲーム、というのがあるんです。

6人制バレーにしてしまうと、6人の中の誰にレシーブさせるのか、誰がスパイクを打つのかプレイヤーがやることが多くて、混乱しやすいんです。ボールに近い人が操作できて、さらに動かす必要があって……これが従来の形でよね。

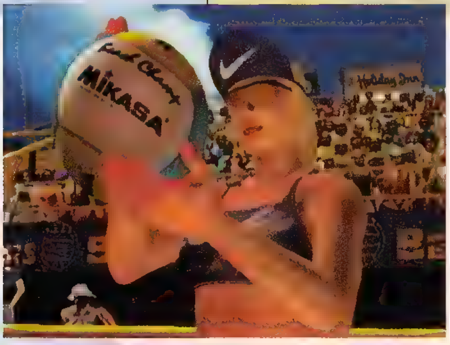
ビーチバレーなら2人ですし、交互に操作すればいいわけですから、プレーの困惑を避けることができるんです。

1人制のバレーがあれば、それを題材に使うんでしょうけど、ないですからね(笑)。

あとは、イメージの違いでしょう。ビーチバレーのイメージは悪くありませんからね。6人制は地味なイメージが強いですから。中途半端は良くないと思うんで、どうせやるなら9人制バレーとか、ママさんバレーだね(笑)。インパクトは強いんじゃないかな。



青い空、白い砂浜、健康的な女性たちというものは、確かに良いイメージしか浮かばない。でも、ママさんバレーになると、キャラクターはおばさんパーマになるのかな？



株式会社CSK総合研究所（CRI）
取締役 AM2事業本部副本部長
大崎　誠
[おおさき・まこと]

代表作
「スカッドレースプラス」「デイトナUSA2」「F355チャレンジ」などの開発に携わり現在はDCタイトル「プロジェクト プロペラ オンライン（仮題）」を開発中。

株式会社CSK総合研究所（CRI）
取締役　AM2事業本部長
鈴木　裕
[すずき・ゆう]

代表作
往年の名作『ハングオン』『アウトラン』『スペースハリアー』『アフターバーナー』などから、近年では『バーチャレーシング』『バーチャファイター』シリーズなど、氏＝セガと言っても過言ではないほど、多くの作品を手がけている。

手軽に遊べるタイプのものをAM2研でも提供したいなと思ったから

――操作方法が、[illegible]な造りになっていますよね

多くの技術や情報を要するバーチャファイタータイプだけでなく、もっと手軽に遊べるタイプのものをAM2研でも提供したいなと思ったからですね。

AM2研がシミュレーターばかりではなく、スポーツで簡単な操作をコンセプトに『シンプルで奥の深いものを創りたい』ということで、このプロジェクトがスタートしてます。

今はまだ多くを語れませんが、レシーブ、トスに関してはボタンのタイミングで拾う操作性ではありません。キャラクターを動かして、ボタンを押すだけでレシーブ可能なんです。だから、誰でもラリーは続くと思いますよ。

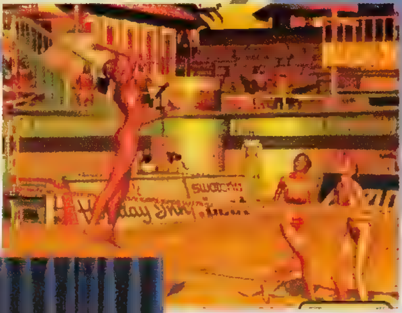
しかし、強力なスパイクを打つには、トスをベストポジションで上げる必要があるので、そこでスキルの差が出るんじゃないでしょうか。美しく決めたい人はスキルを上げて、ラリーを楽しみたい人には簡単な操作で遊んでもらいたいんです。

シンプルってのは良いことだと思うんですよ。シンプルで奥の深いもの、ゲームとしては理想的な状態ですよね。

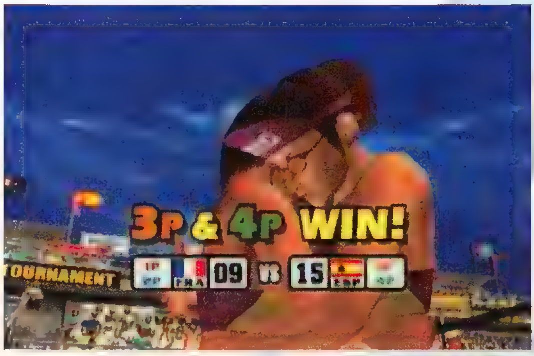
奥の深さを創りきれないで、いろんな要素を付け足してごった煮になるのは最も良くないと思うんです。ボクの中じゃ、シンプルで奥の深いものが良いゲームになるんじゃないかなと思う。あまり要素は増やしたくないんですよね。

――それじゃ魔球とか、必殺技みたいなものは最初から考えていなかったんですか(笑)?

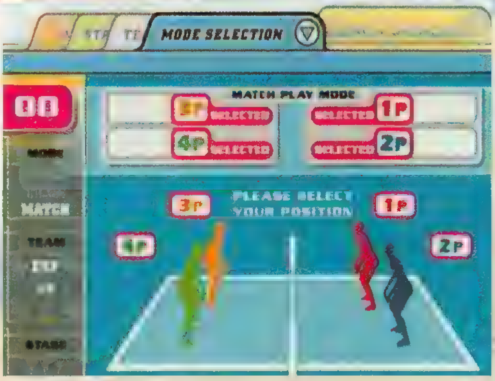
アタックNo.1も良いけどね。木の葉落としとかやる(笑)?



キャラはほとんど裸に近い状態なのだが、凄いことに関節のつなぎ目が、ほとんど分からないぐらい綺麗に処理されているのだ！ どのぐらい凄いのかは、発売されたときに自分で動かして確認してもらいたい。



まだ開発途中なので変更の可能性はあるが、基本は1レバー2ボタンとなるようだ。2つ目のボタンはあまり必要とせず、1ボタンで十分に遊べるシステムとなっている。システムや操作性は単純なので、幅広いユーザーに受け入れられるだろう。しかし、突き詰めると奥深いものがありそうなので、やり込む価値は十分にあると思われる。



このビーチスパイカーズは、1枚の基板で4人対戦ができる仕様になっている。2枚の基板を使った通信対戦じゃないの？ と思われてしまうほどカメラワークに凝っているのだ。また、実にさりげなく演出されているのだが、プレイヤーが歩いた足跡が残り、それに合わせプレイヤーの影も凹凸を刻むのだ。

ゲームをやるのに夏も冬も関係ないんです

——ビーチバレーというと、真夏のイメージが強いのですが。

まーそうでしょうね。しかし、夏は日本の数ヵ月だけじゃないですから。北半球、南半球ありますし、1年中夏の地域もありますからね。北米のマイアミ、フロリダ、デイトナビーチといった一大リゾート地は大きなマーケットと思っています。

題材は何であれゲームが楽しければ、夏しかやらん！ といった発想ではないと思うんです。どちらかと言えば夏向きなんですが、ゲームをやるのに夏も冬も関係ないわけですから。

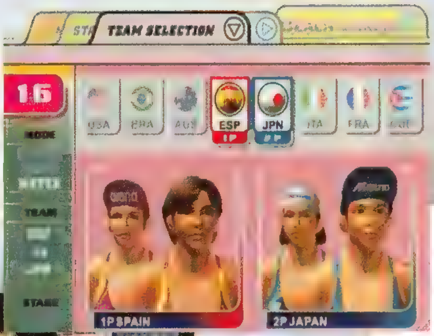
発売時期に捕らわれず、ゲーム内容が面白いかどうかが重要だと思いますよ。

——ビーチバレーの風景って、AM2研のイメージがありますよね。

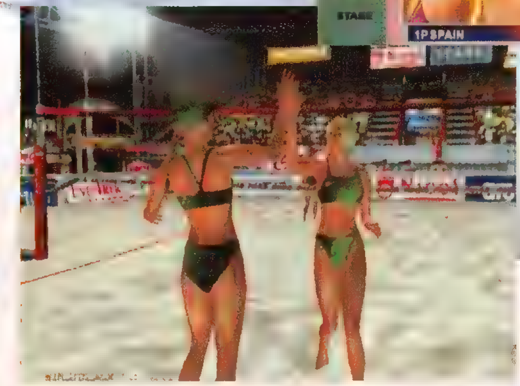
青い空、白い砂浜、強い日差し……アウトランのロゴマークみたいな感じですかね。プラス、絶世の美女たち(笑)。

美女たちと言えば、このゲームを作るのに、ボクの机の上にいったい、何冊のプレイボーイが積み重なったことか……。

ビーチバレーは世界各国の特徴ある女性を入れなくちゃいけないから、プレイボーイしかなかろうと、ガーっと集めたんです。これだ！ って写真には印をつけて、並べてみたり(笑)。そのとき事務の女の子にどういった目で見られていたのか、想像したくないですねぇ(笑)。



出場チームは国ごとに分かれており、8ヵ国16人の美女が登場する。現段階ではチームごとの違いはないようだが、最終的には特色を出すことも検討されているようだ。ステージも4種類用意されており、夕暮れやナイターも楽しめるようになっている。また多くのスポンサーが付いており、看板や広告が所々に配置されている。こういった細かな演出によって、現実感が増してくるのだ。



インタビューも終わりに近づいたころ、こんな一言が……

ゲームがリリースされるときは、もっと違ったカメラアングルとかになっていると思いますよ。今は1週間単位で見栄えが変わっている状態なんです(笑)。

現状は不具合をなくして、きれいな丸にまとめちゃってるんですよ。でも僕は、イビツでもトンがったでっぱりがある方が、ゲーム的には面白くなると思うんですよね。欠点があっても、魅力が勝っているようなゲームを2研としては創っていきたいですよね。

——ありがとうございました。

（2001年5月7日収録）

BSファーストインプレッション

今回は実際にプレーすることはできなかったのだが、目の前で開発の人たちがプレイするのを見ることができたので、その印象を述べてみよう。

操作系に関しては、非常に簡単というイメージが強い。今までのバレーボールゲームのように、タイミングでボールを拾うシステムではないのだ。キャラクターを移動させ、ボタンさえ押せば、簡単にレシーブできるのである。これならばレシーブタイミングが分からず落として負ける、といったことはないだろう。

あとは、水着の美女が16人もいることで満足。鈴木裕氏自らプレイボーイに印を付けただけあって、どの女性も甲乙付け難い。

最終的にはチームごとの特徴を付けると言うが、見た目で選ぶだけでも好みのキャラを選ぶ価値は十分あるのでは、と思ったりして。健全なスポーツをこんな目で見てる自分は、不健全ですかね？

（MOMO）

GRAVURE COLLECTION

グラビアコレクション

ゲームとDVDを融合させたゲーム、『グラビアコレクション』。その名も「ZEPPINシリーズ」！第1弾は眞鍋かをりちゃんだ!!

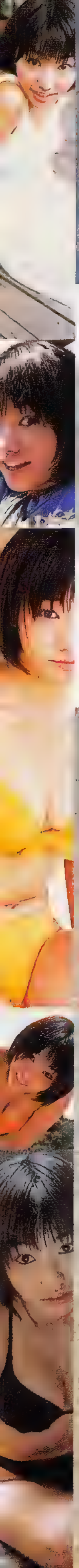
発売時期：5月24日予定
ジャンル：パズル
操作方法：8方向レバー＋3ボタン
メーカー：セイブ開発

グラビアアイドルにゲーセンで会える!?

ま眩しい水着姿で男性諸氏の視線を釘付けにしたのは、ただいま人気急上昇中のグラビアアイドル、眞鍋かをりちゃん。

しかし、なんでまた眞鍋かをりちゃんが？ と思われるかもしれないが、今回セイブ開発から発売される「グラビアコレクション」なるパズルゲームで、ゲームのナビゲーションからご褒美映像まで、彼女が登場してくれるのだ。

セイブ開発から過去に発売されたパズルゲーム『戦球』をリニューアルし、DVD映像の眞鍋かをりちゃんを楽しめる、一粒で二度美味しい「グラビアコレクション」なのである。



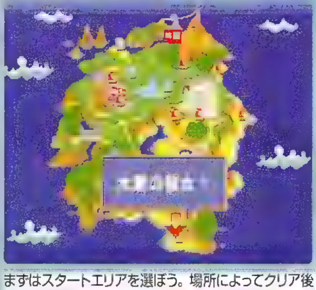
TV、雑誌などで大活躍している眞鍋かをりちゃん。DVDのハイクオリティーな映像の彼女をゲームセンターで拝むことができるのだ！

ボール4個をくっつけろ！

さて、それでは基本的なゲームルールとシステムを紹介していこう。基本操作は1レバー3ボタン。レバーで落ちてくるボール群を動かし、A・Bボタンで左・右回転させる。Cボタンはボンバーとなっており、画面上のボールを一部だが消すことができるのだ。

ゲームの解説もかをりちゃんがしてくれる。なんとなく嬉しくて、がんばる気になるよね。

ゲームがスタートすると、まずはスタートエリアを選択するところから始まる。エリアごとにご褒美映像が異なるので、自分のインスピレーションを信じて選択してみよう。1エリアは5~7ステージ構成となっており、全てクリアすると次のエリアに進むことができるのだ。



まずはスタートエリアを選ぼう。場所によってクリア後の映像が違うので、タイトルで内容を判断すべし！

基本ルールは、落ちてくるボール群を上手に操作し、同色のボールを隣接させる。同色のボールが4個以上隣接すると消えるので、それを繰り返していき規定以上のボールを消すのが目的だ。

画面上までボールが積み重なったら、ゲームオーバーとなってしまう。そうなる前に、規定数のボールを消そう。

ステージごとに違う規定数のボールを消すとステージクリアとなり、眞鍋かをりちゃんのご褒美映像を拝むことができるぞ。しかし、流れる映像の時間はプレイ内容に影響しており、連鎖を使って効率よくテクニカルに消さないと、最後まで見ることができないのだ。是非ともプレイを重ねて、テクニックを磨いてほしい。

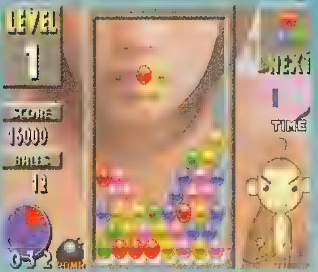
エリアクリア後にはミニゲームがあり、これに成功するとボンバーをストックすることができる。必ずゲットしたいものだ。

エリアクリア時には、ミニゲームもあり。成功すれば、貴重なボンバーをゲットできるのだ。

初心者は谷を創るべし！

ご褒美映像を拝むべく、有効なテクニックを紹介しておこう。

初心者にお勧めしたいのが、フィーリング連鎖狙い。フィーリング連鎖とはキッチリとした連鎖を狙うのではなく、同色を一箇所に固め、適当に消したところから連鎖が始まることを願う積み方だ。

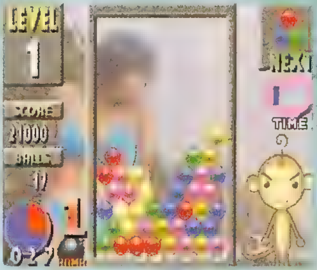


とりあえず同色を両端に重ねていき、大きな谷を創ってみよう。

基本的には、両端に同色のボールを集めることから始める。両端を積み上げ、谷を創るのだ。こうすることで崩れたときにボールが中央に集中し、偶然にも隣接し連鎖が起こる可能性が増すのである。

ポイントとしては、ボールを3個ずつ集めておくこと。こうして常にリーチ状態にしておけば、一度消したときに連鎖も起こりやすいのだ。

また、山を崩すときはなるべく下の方から消すこと。ふもとが崩れることで、大きな連鎖が発生しやすいからだ。



うまくいけば、大きな連鎖が起こることも……。連鎖が起こることを祈っていよう。

ところで、ゲーム背景のかをりちゃんのムービーは、普段は停止している。連鎖が始まると少しずつ動くようになるのだが、そのムービーに見とれて、ゲームのほうがおろそかになっていまわないように注意しよう。すぐに上まで積み上がってしまうぞ（笑）！

読者プレゼント

『グラビアコレクション』の発売を記念して、眞鍋かをりちゃんのサイン色紙と生写真とゲームのチラシをセットにしてなんと3名様にプレゼント！　これはもう応募するしかない！　応募方法は200ページの「アルカディア読者プレゼント」ページを参照してくれ！

（提供：有限会社セイブ開発）

ファーストインプレッション

本作の魅力はなんといっても、眞鍋かをりちゃんのムービーだろう。落ちもの系パズルに連鎖は付き物だが、本作には連鎖の爽快感はもちろん、連鎖が起こることによって動きだす背景ムービーや、連鎖回数によって長さが変わるご褒美ムービーが存在するのだ。

プレイヤーが頑張った分に対して明確なご褒美を用意してくれているため、プレイヤーの「もっとムービーを見たいから上手くなりたい」という向上心をくすぐってくれる。

また、爆弾という救済アイテムの存在により、初心者でも気軽にこのゲームを楽しめるような配慮がなされているのを感じたぞ。

©2001 SEIBU KAIHATSU INC. ALL RIGHTS RESERVED.

FIFAランキングをぶっ飛ばせ！

対戦ツールとしての満足度

シンプルな操作性と美麗なグラフィック。テーマが「サッカー」ということもあり、多くのプレイヤーから支持されている本シリーズ。その根底部分は最新作の「3」でも変わっておらず、ライトなプレイヤーでもすんなり遊べると思う。しかし、ここで強調しておきたいのは、「3」では対戦ツールとしての完成度が飛躍的にアップしたということ。サッカーという戦術性に富んだスポーツが、1on1のビデオゲームとして高いレベルで再現されているのである。普段は格闘ゲームしかプレイしないような"対戦好き"プレイヤーにこそ、1コイン投じてもらいたいものだ。

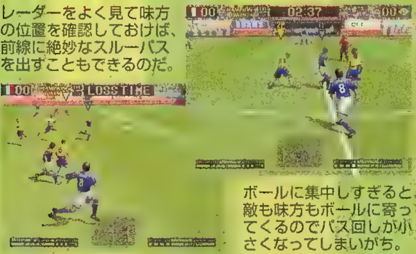
各ゲームセンターで早くも熱烈な試合が展開されている『バーチャストライカー3』。基本をしっかり押さえておかないと、勝つことは難しいぞ！

Original Game©SEGA 1994
©SEGA / AMUSEMENT VISION,LTD. 2001
©1996 JFA
Text SHO

基本テクニック
BASICS OF TECHNIC

今、巷のゲームセンターではワールドカップ並の試合が激化している本作。プレイヤー層もさまざまで、ゲーム慣れしていないプレイヤーが多いのも事実。というわけで、今回はこのゲームをプレイするうえで大切な基本テクニックを紹介してみようと思う。

とりわけ初心者はボールのみに意識が集中しがちで、画面下にあるレーダーや、味方の位置などを確認する余裕がない。初めは負けてもいいから、意識してレーダーを見ることから始めてみよう。



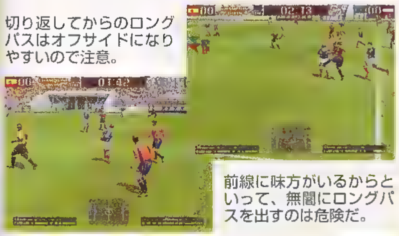
レーダーをよく見て味方の位置を確認しておけば、前線に絶妙なスルーパスを出すこともできるのだ。

ボールに集中しすぎると敵も味方もボールに寄ってくるのでパス回しが小さくなってしまいがち。

オフサイドに注意せよ！

本作から導入されたオフサイドは、プレイするうえで押さえておかなければならない要素。ここではその対策として、"オフサイドになりやすいプレイ"を紹介しておこう。

まず、ドリブルで切り返してからのロングパスには要注意。相手ディフェンダーをかわすために、一度自軍方向にフェイントを入れて切り返すことが多いが、このとき、相手ディフェンダーはボールにつられてディフェンスラインが上がりやすい。そのため、切り返し直後に前線へロングパスを送るとオフサイドになりやすいのだ。あとは、相手ゴールキックをダイレクトにヘディングで前線へ送り返すとき。このときもFWが戻りきれずオフサイドになることが多いので注意しよう。



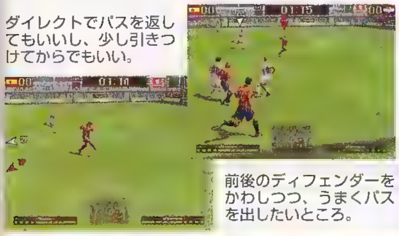
切り返してからのロングパスはオフサイドになりやすいので注意。

前線に味方がいるからといって、無闇にロングパスを出すのは危険だ。

ワンツーリターンを使え！

『バーチャストライカー3』では、選手のボールに対する反応がよく、しっかり前線に走り込む状況が多い。このことから、ワンツーリターンが非常によく決まるのだ。

ワンツーリターンといっても、その状況は様々。基本的な壁パスや、少し後ろの味方にパスしてから前線に送り込むなど多々ある。その中でも、特にサイドライン際では使う状況が多く、チャンスがあればどんどん狙っていきたいところだ。ドリブル中に一緒に走り込んでいる味方を見つけたら迷わずパスを出し、すぐに走り込むであろう場所にパスを返せば、高確率で決まる。ただ、その状況を早めに判断しないとドリブルを止められてしまうので、相手ディフェンダーには気を配ろう。



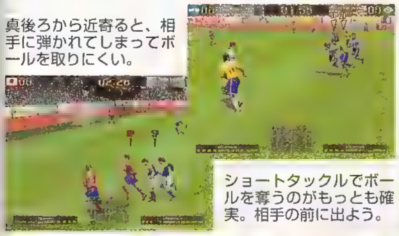
ダイレクトでパスを返してもいいし、少し引きつけてからでもいい。

前後のディフェンダーをかわしつつ、うまくパスを出したいところ。

インターセプトのコツ

相手からボールを奪い返すためには、相手に近寄ってショートタックルを仕掛けるのがもっとも確実。スライディングタックルは反則になる可能性があるので、ここぞというとき以外は控えめにしたほうがいい。

さて、ショートタックル時の操作について説明しよう。基本的には相手に近寄れば自動的にショートタックルになるのだが、ショートパスボタンを相手の近くで押すことでも任意に出すことができる。ただ、相手との距離が離れているときはスライディングタックルになるので気を付けよう。また、タックルするときは"相手選手の斜め後ろ"からが基本。真後ろからのタックルは相手に弾かれ、ボールを奪えないことがあるので注意しよう。



真後ろから近寄ると、相手に弾かれてしまってボールを取りにくい。

ショートタックルでボールを奪うのがもっとも確実。相手の前に出よう。

ゲー事典 **スローイン**：『バーチャストライカー』をずっとプレイしてきたプレイヤーにとっては常識的なテクニックだが、スローイン時のワンツーリターンは非常に重要だ。ショートのスローインで味方に渡し、直接投げた相手に戻す……さらにそこから前線にボールを送れば、必ず味方が走り込んでくれる。ゴールが近ければ、得点にも結びつくプレイなのだ。

とりあえず勝ちたい人のための 強豪チーム紹介

フランス

フォーメーション 4-5-1DDH、4-3-1-2

前回母国で開催されたワールドカップで見事優勝に輝いたフランスは、今回も盤石の備えで2002年ワールドカップに臨む。選手も粒ぞろいで優勝候補ナンバーワンだ。ゲーム内でも非常に強く、10番を中心に、7番、9番などの個人能力も高い。勝ちたいなら迷わずフランスを選べ！

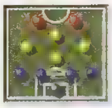
9番は黒人なので、他の選手より目立つ。彼の突破力を活かして得点を奪え！

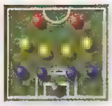
フランスの司令塔、セリエAで活躍中の(!?)10番から前線へボールを出そう。

ブラジル

フォーメーション 4-4-2、4-4-2DDH

言わずと知れたカナリア軍団、ブラジル。前回のワールドカップでも優勝候補ナンバーワンだった実力は健在だ。実際は超有名FW選手のケガにより2002年のワールドカップは不安材料が多いが、ゲーム中では大活躍！　9番の選手を軸に攻め立てていけば、得点率は高くなるだろう。





10番や11番からのパスを9番につなげるのが、ブラジル必勝パターンだ。

超有名FWと思われる9番。足が速く、ボールへの反応もいいのでパスを集めよう。

イングランド

フォーメーション 3-4-1-2、4-4-2DDH

優勝から遠ざかってはいるが、有名なプレミアリーグのお膝元であるイングランド。今回は有能な若手の台頭に大いなる可能性を感じさせられる。右サイドMFの7番は非常に能力が高く、FW陣も9番を筆頭にどこからでも得点に絡める。オールマイティで扱いやすいチームだ。

センタリングで中央にボールを送り込めば、頼もしいFW陣が待ち構えている。

サイドライン際を鋭く走り込む7番から、センタリングで得点を狙おう。

イタリア

フォーメーション 5-3-2DDH、3-4-1-2

ご存じセリエAのお膝元イタリア。今回は非常に選手の質が高く、FW、MFには世界屈指のプレイヤーが集まっている。ゲーム中ではトップ下の10番、2トップの9番、11番辺りが得点に絡むことが多い。特に、10番からサイドに走り込んだ9番へのスルーパスは強力なので試してみてほしい。

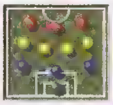
9番のゴールに対する嗅覚は超一流。どの位置からでも得点するのが魅力。

中盤の能力が高いイタリア。10番の攻撃センスは1級品だ。必ず得点に絡んでくる。

ドイツ

フォーメーション 3-5-2DDH、3-4-3DDH

最近は今ひとつ結果を残せていないドイツだが、ワールドカップに限っては、必ず決勝リーグに上がってくる強豪。今回も各ポジションともタレントをそろえており、他の強豪国と十分に渡り合える。選手が長身で、ヘディングに強いのが特徴。センタリングからのヘディングは圧巻だ。



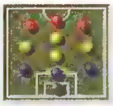
長身を活かして、浮かせたボールからヘディングを狙うと得点率はグンと上がる。

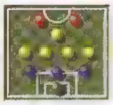
とにかく選手がデカイ！　相手チームの選手と比べると一目で分かるほどだぞ。

アルゼンチン

フォーメーション 3-4-3、3-4-1-2

予選でブラジルと同じ南米地区なのにも関わらず、現在頭1つ抜け出しているアルゼンチン。セリアAに所属するスター選手を中心に連勝を重ねている。9番の得点力は凄まじく、中盤における10番のボール運びもいまだ健在。とにかく強いアルゼンチン。86年以来の優勝をキミの手で！





前線へ送られたボールに対する反応が早い。スルーパスを多めに使え！

今回もFWの9番は頼りになる。ボールを前に出したら必ずといっていいほど現れる。

※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 Defencive Half

ゲー事典 **2002年ワールドカップ**：日韓合同で行なわれる来年のワールドカップに向けて、世界中で熾烈な予選が始まっている。個人的に注目したい国は、イタリアとアルゼンチン。イタリアはこれまでにないタレント選手がそろって死角がなく、アルゼンチンもバティや、C・ロペスなど、セリエA組が大活躍で破竹の勢い！　何試合かスタンドで見られるといいな～。

『御旗のもとに（サクラ大戦3主題歌）』も収録でノリノリ！
シャカっとタンバリン！もっとノリノリ 新曲追加！！

シャカっとタンバリン！ もっとノリノリ新曲追加！！

©SEGA 2000,2001

シャカ好き美女図鑑

舞人ちゃんの名に相応しい舞っぷり。こいつは舞ッチング。※このキャプションダメかも。

おなまえ：舞人(まいと)ちゃん

舞人ちゃんはゲーセン大好きコスプレっ娘！　今回シャカタンに初挑戦してくれたゾ！

燃えるゲーマー魂で、カメラを忘れてプレイに熱中！　そんな舞人ちゃんの手作りアクセサリーが見られるHP「anatomia」
http://marimo.sakura.ne.jp/~anatomia/　は必見だじょ！

画面もゴージャス度15％リアップ(当社比)！

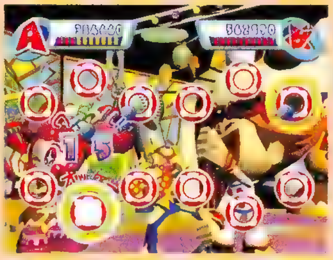
発売から5ヵ月が経過した今もアルカディアデータベース大型筐体部門のベスト10内にランクインし続けている大人気音ゲー「シャカっとタンバリン！」。満を持して、シャカタンの正統継承機が登場するぞ！　其の名は「シャカっとタンバリン！　もっとノリノリ　新曲追加!!」これが正式名称だ（トゥルー）。「略してシャカノリか!?」と問わずにはいられない脳天直撃のネーミングにシャカっと乾杯Hi！

発売時期：絶賛稼動中
ジャンル：リズムアクション
操作方法：タンバリン
メーカー：SEGA
使用基板：NAOMI（GD-ROM）

Text：スーパーシャカっ党Hi

ここが変わった！ シャカタンNEWバージョン！

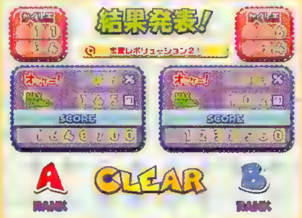
いよいよ全国稼動が始まった『シャカっとタンバリン！　もっとノリノリ　新曲追加!!』。すでにシャカっ党党員の諸君はこのニューマシーンを体感したかな？　遊び方のベースは前作とほぼ同じ、野生の本能と画面の指示に従って、タンバリンを振ったり叩いたり動かすだけでオッケー！　では、早速新バージョンの性能をクローズアップしていこう。



マスコットのふたりも健在！　基本ルールは変わってないので前作でブイブイ言わせた人は即プレイじゃ。

新要素「隠し玉」！

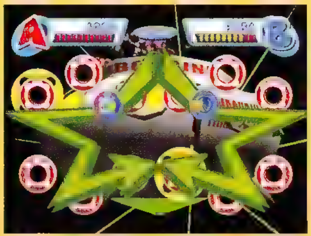
ゲームのシーケンス中に、目に見えない「隠し玉」が出現するようになった。この画面に表示されない玉の場所を叩いたり振ったりすることでコンボ数UP！　さらなるスコアアップを狙おう。ちなみにスコアは桁がひとつ増えた。



隠し玉にヒットすれば、曲の終了時に発表されるぞ。めざせ!!　全隠し玉ヒット!!

2人プレイで燃えろ（バーニング）楽しい連続矢印！

画面に出た矢印通りにタンバリンを動かす連続矢印。今作では、2人同時プレイで完成させるダイヤ型、サークル型、スター型が登場する。身長の近いシャカっ友を見つけてアーティスティックなビジュアルタンバリンを決めろ！



二人の心をひとつに合わせ、タンバリンのシュプールを作れ！　衣装を合わせるとなお良し。

クリア不可能？ 革命的高難度の隠しモード

今回も、隠しコマンドを入力することでハードの何十倍も難しい「スーパーハード」を遊ぶことができる。問題なのは、『開発者でもまだクリア達成者が出ていない』こと。そう、これをできた猛者がナンバーワンなのだーっ!!

新曲18曲が追加！ 日本最速のシャカタン全曲紹介SP！

旧作から人気の高かった8曲を残し、新規18曲を加えて全26曲となったシャカノリ。ミニモニ。からデビルマンまで誰もが知ってる音楽で、タンバリンを振れつくせるぞ。教育ママさんは、情操教育の一環として是非お子さまにプレイさせてあげてください。

1	恋愛レボリューション21 NEW!!	新リーダーは飯田佳織度：☆☆☆☆
2	ミニモニ。ジャンケンぴょん NEW!!	リーダーの身長は145cm度：☆☆☆
3	恋をしちゃいました！ NEW!!	チャーミー石川度：☆☆☆☆
4	BABY！　恋にKNOCKOUT！ NEW!!	圭ちゃん二十歳おめでと度：☆☆☆
5	らいおんハート NEW!!	祝！心美ちゃん誕生度：☆☆☆
6	ボクの背中には羽根がある NEW!!	ギネス新記録度：☆☆☆
7	好きになってく愛してく	堂本兄弟度：☆☆☆☆
8	evolution NEW!!	バービー・アワード2001受賞度：☆☆☆
9	FLY HIGH	アーティスト・オブ・ザ・イヤー度：☆☆☆
10	Love, Day After Tomorrow	祝同志社大合格度：☆☆☆
11	come again NEW!!	テスティモ度：☆☆☆
12	GAMBLE RUMBLE NEW!!	映画イニシャルD度：☆☆☆
13	LOVE2000 NEW!!	高橋（Qちゃん）選手度：☆☆☆
14	アイモカワラズ NEW!!	振り付け命度：☆☆☆
15	My Sweet Darlin' NEW!!	学園祭の女王度：☆☆☆
16	進化論～GOOD MORNING!-HELLO! 21st-CENTURY NEW!!	プロモビデオが侍度：☆☆☆
17	Liar! Liar!	福岡国際水泳大会度：☆☆☆
18	STAY AWAY NEW!!	プロモビデオ合成度：☆☆☆☆
19	夏色	街角フォークソングデュオ度：☆☆
20	HOTEL PACIFIC NEW!!	桑田ソロ活動度：☆☆☆
21	エロティカ・セブン	地元茅ヶ崎振興度：☆☆☆
22	明日があるさ NEW!!	青島度：☆☆☆
23	狙いうち	年上大学教授と結婚度：☆☆☆
24	御旗のもとに NEW!!	サクラ大戦3主題歌度：☆☆☆
25	デビルマンのうた NEW!!	デビラー度：☆☆
26	ルパン三世のテーマ'78	モミアゲ度：☆☆☆

AND MORE……？

こいつは着るしかねェ!!!

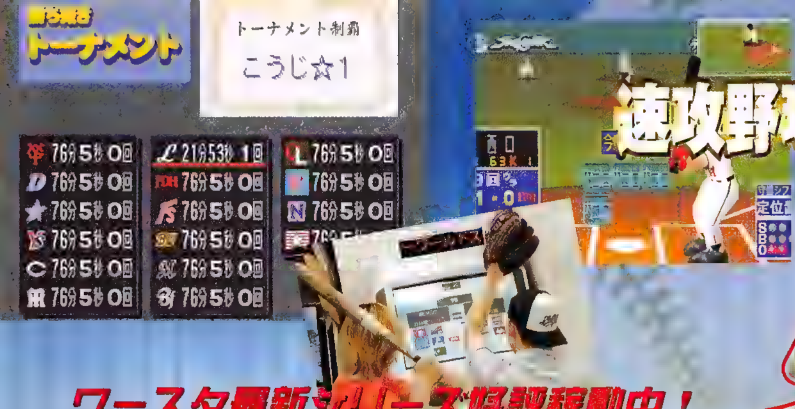
©SEGA / OVERWORKS, 2001　©RED 2001
実際の製品とは異なる場合があります。

巴里発（嘘）サクラ大戦3グッズプレゼント！

サクラ大戦3主題歌『御旗のもとに』を含む12曲が収録されたCD『巴里歌謡全集』が発売されたぞ。

その記念に、ノベルティTシャツを全キャラ分ゲット!!　詳しくは、本誌読者プレゼントコーナーを見てくれ！

シャカっ党辞典　今回の作品では、スーパーハードモードを含めたすべての隠しモードのコマンドが全部変わっているぞ。新コマンドは本誌でも紹介していくが、シャカタンホームページ(http://www.syakatan.com/)かセガ系列の各ゲーセンにて随時公開予定だ。噂では、隠しコマンドでのみ出現する……(編集部削除)もあるとか。がんばって探してみよう!!



速攻野球で隠しチームにチャレンジ!!

スーパーワールドスタジアム2001®

ワースタ最新シリーズ好評稼動中！トーナメント、対戦、ペナントレース、すべてが熱い！

おう、わいがワースタのスーパースター、男・岩KIや！　今日も『スーパーワールドスタジアム2001』の魅力を、とことんアッピールしたろやないけ！

発売時期：稼働中
ジャンル：野球ゲーム
操作法法：1レバー+3ボタン
メーカー：NAMCO

※球団名ならびに選手名は（社）日本野球機構の同意を得ています。

担当：アルカデBATT
（岩KI&こーじ山下）

©1998,1999,2000,2001 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

ワースタ対人戦のススメ

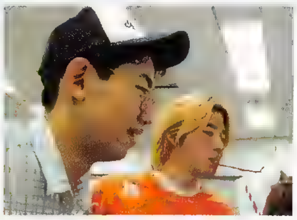
おう、わいがワースタのスーパースター、男・岩KIや！

ワースタの対戦はなにが面白いかて、『人と戦う』ことが如実に実感できるからやな。

ド球の打ち方選び方、投球のタイミング、守備の切り替え、すべてに生きた人間の気迫が感じとれるドエライ対戦ゲームや。遊ばな損やでぇ～！

とにかく、わいほどではないにしろ、ゲーセンでこ洒落たプレイをしくさるやつにはバンバン対戦申し込んだらええ。それぐらいの肝っ玉もないやつには、右下にワースタ招待券をつけとったさかい。これ使うて兄弟、心友、見物人、誰でもええから対戦地獄に引きずり込んだりや。果てしなき対戦の面白さが骨身に染みるでぇ～～～!!　ぬがっははははは！

いざ勝負となれば、情けは無用。恩義や友情を越えて真剣勝負したらんかい！

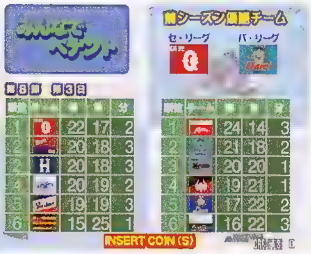


椅子を並べてのふれあいプレイ。これが男の対戦ゲームやないかい！　やぁ～まDA！

みんなでペナント[illegible]

ゲームセンターの同志とともに、ペナントレース140試合ちゅうダイナミックドラマを築いていく義理と人情のモード、「みんなでペナント」。これに一言いわせてもらうで！『140試合目後のエンディングは、戦友みんなで見ろ！』

長丁場を、1コインでも協力してくれた戦友と、ともに最後の瞬間を分かち合うのが義理と青春ちゅうもんや。男なら、『今日がみんなでペナント最終戦やでええぇ!!』と叫んで知らせたってくれや！



1		22	17	2
2		20	18	3
2	H	20	18	3
4		20	19	2
5		19	19	3
6		15	25	1

1		24	14	3
2		21	18	2
3		20	20	1
4		19	21	1
5		17	22	2
6		16	22	3

目ん玉開いてデモ画面よう見とけば、残り試合数がわかるわな。

いきなりワースタクイズ ワースタショック21 トーナメント問題

今、ワースタプレイヤーが一番知りたいのは、トーナメントモードでエキシビジョンマッチ（対ナムコスターズ戦）に進むための条件であろう。「規定時間内に3試合勝利」という条件は前号でも書いたが、ではいったい何分以内というのか？　それを自力で調べてほしい。正解したプレイヤーには素敵な賞品を用意したので、どしどし応募してくれ！

開発者に勝って調子コイてるので、その鼻をへし折ってやろう。

■問　トーナメントモードで、エキシビジョンマッチに進むためには、○分0秒で3試合勝利しなければならない。

○の中に当てはまる数字と、ワースタへの熱い想いを書いて、下記欄外の「フルスイング三振堂」内の宛先まで官製ハガキか、メールにて応募してほしい。抽選で、以下の賞品をプレゼントだ！

●ワースタグッズ（1名様）

※当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

●ライター（こーじ&柵太郎）と対戦イベント（2名様）

※7月～8月にかけて、都内某所にて実施。当選者には直接メールか電話にて連絡。ただし、交通費は自費負担となります。ご了承ください。

締め切りは平成13年6月23日（土）まで。ワースタファンのみんな、待ってるよ！

ワースタマニア（ファミ、ワースタ歴15年）こーじ山下の

ブッタ斬り『2001』！

ゲームが稼動してから1カ月が経過。今回は、稼働後のプレイヤー動向について触れてみたい。

とにかく印象に残ったのは「トーナメントモード」の人気の高さである(どこの店舗でも目にするのはこのモードだった)。これは、前作からのプレイヤーが根強く存在している証拠。99年度版から始まったこのモードは、2年の歳月を経てプレイヤーに深く浸透したと言えるだろう。

その反面、ノーマルモードやみんなでペナントモードの選択率が少ない。これはなぜか？

この際、ハッキリ書いてしまおう。ワースタプレイヤーの多くは、すでに（友達以外の）他のプレイヤーと実力を競い合いたい、対戦したいという段階に入っている。つまり通常のモードでは物足りなくなってきているのだ（クイズの賞品を対戦イベントにしたのも、上記の理由によるもの）。

通信対戦ができないこのゲームで、成熟したプレイヤーが競い合うモードをいかに構築するかが、次作の課題と筆者は感じた。（こーじ山下）

ワースタ対戦招待券

宣誓：貴殿を比類なきワースタマニアと認め、ここに挑戦致します。費用当方負担。

使用期限：地球が滅ぶまで

フルスイング三振堂　クイズの宛先は、官製ハガキの場合は、〒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「ワースタ2001クイズ係」まで。メールの場合は、post@arcadiamagazine.comまで（件名には、ワースタクイズ係と必ず入れてね）。あと、住所、氏名、年齢、連絡先を忘れずに。応募待ってるよ！

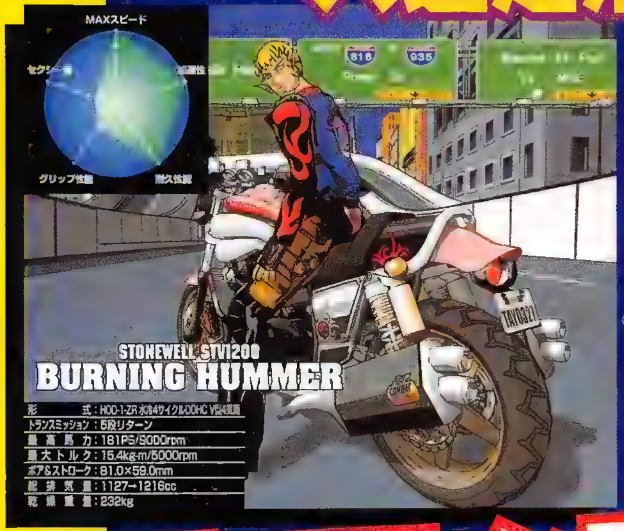
一大逃走活劇がここに開幕!!

WILD RIDERS™

©SEGA/WOW ENTERTAINMENT INC.,2000

ようやっと国内での発売が決定した、痛快アクションレースゲーム『ワイルドライダーズ』。簡単なシステム＆基本操作のおさらいから、ゲームが10倍面白くなる「ワイルドコンボ」攻略までお届けするぞ！

Text：伊勢猫


MAXスピード
加速性
耐久性能
グリップ性能
セクシー度
STONEWELL STV1200
BURNING HUMMER

形式	HOD-1-ZR 水冷4サイクルDOHC V型4気筒
トランスミッション	5段リターン
最高馬力	181PS/9000rpm
最大トルク	15.4kg-m/5000rpm
ボア&ストローク	81.0×59.0mm
総排気量	1127→1216cc
乾燥重量	232kg

自慢のマシンで警察をブッちぎれ！

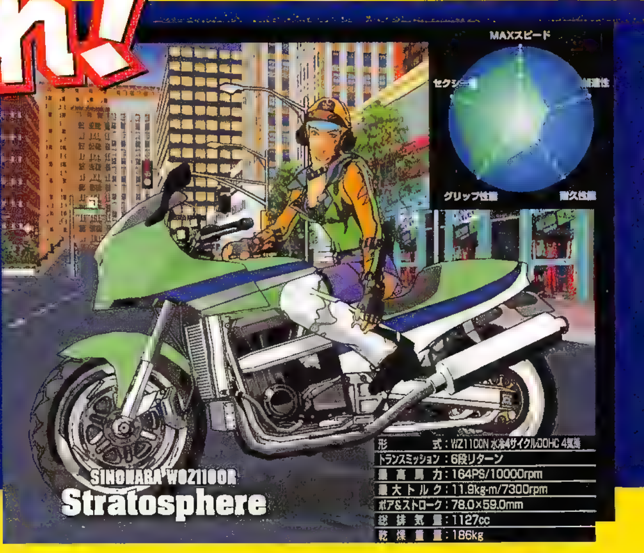
開発者から

お待たせしました！ いよいよ近日稼働予定です！ ゲームの舞台はマッシブシティというクールなアメコミ世界。モンスターマシーンBurning hummerを操るキース・レイヴンと、可愛いルックスとは裏腹に愛車Stratosphereを自在に乗りこなすトリッシュ・ムーンが主人公です。ともに年齢は若いですが、チームのエースライダーとして警察から要注意人物のレッテルを貼られるほど。BGMを含め最高に気持ちのいいゲームに仕上がったと思います。イカした走りで警察をぶっちぎって下さい！

ワウエンターテイメント企画開発部
ディレクター兼プランナー　斎藤伸也

ゲームスタート時にプレイヤーが選択可能な2人の主人公、キース・レイヴンとトリッシュ・ムーン。それぞれの愛車となるバイク性能を、数値データとしてレーダーチャート形式にまとめてみた(各項目の説明については、ゲー事典を参照)。

実際の数値を見比べても分かるとおり、グリップ性能の項目以外ではキースのほうがトリッシュよりも明らかに勝っている。しかし、必ずしもキースが優れているというわけではない。その理由は、本作がスピードを競うゲームではないということ。細かな操作が可能なトリッシュは、ハイスコアを狙うならオススメともいえる。


MAXスピード
加速性
耐久性能
グリップ性能
セクシー度
SINOHARA WOZ1100R
Stratosphere

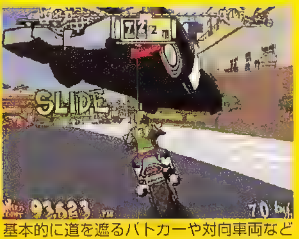
形式	WZ1100N 水冷4サイクルDOHC 4気筒
トランスミッション	6段リターン
最高馬力	164PS/10000rpm
最大トルク	11.9kg-m/7300rpm
ボア&ストローク	78.0×59.0mm
総排気量	1127cc
乾燥重量	186kg

ルール無用のカーチェイス！

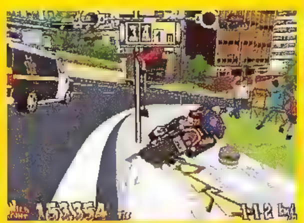
既存のレースゲームとは異なり、制限タイムの代わりにプレイヤーを追走してくるパトカーとの距離がメーターとして画面上に表示されている『ワイルドライダーズ』。

当然、このメーターがゼロになった時点でゲームオーバーとなるわけだが……、単純に速く走るだけではダメ！ 基本的にパトカーとの距離は常に狭まってくるため、これだけではいつか捕まってしまう。そこで登場するのが、ジャンプ＆スライドといったワイルドアクションと呼ばれる2種類の特殊操作。これらのアクションを成功させることで、ランクに応じた距離を稼いでいくことができる（アクション操作については、左のカコミを参照）。まずはコースを覚えることが重要だ。

とりあえずは加速性能＆耐久性能に優れたキースでのプレイがオススメ。コースを覚えてからトリッシュに乗り換えていくのがいいぞ!!



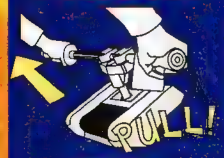
基本的に道を遮るパトカーや対向車両などにぶつかっても、減速するだけで問題なし。

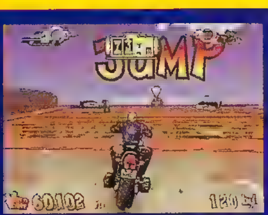


アクセルは全開が基本！　急カーブはリアブレーキを使ったドリフト走行でクリア!!

JUMP & SLIDE操作

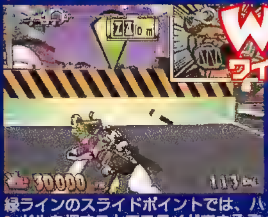
WILD JUMP ワイルドジャンプ



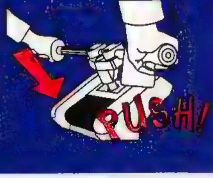


赤ラインのジャンプポイントでは、ハンドルを引くことでジャンプが可能。

WILD SLIDE ワイルドスライド



緑ラインのスライドポイントでは、ハンドルを押すことでスライドできるぞ。



ゲー事典 **レーダーチャート項目説明**：それぞれの項目について説明しておこう。「MAXスピード」と「加速性」は、文字通りバイクの最高スピードと加速スピードのこと。「耐久性能」は、車両やオブジェクトにぶつかった際の減速率。「グリップ性能」は、路面に対するグリップ力＝コーナリング性能のことを指している。「セクシー度」は……、ご想像にお任せします。

目指せ！ハイスコア!!
ワイルドライダー養成基礎講座

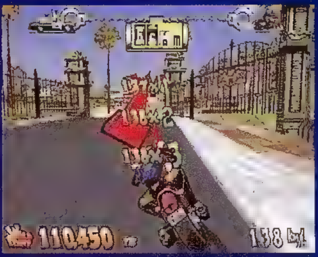
コース前半のハイポイント・エリアを例題に、ワイルドポイントの稼ぎ方を詳しくレクチャー！　これを覚えれば、ゲームがより面白くなること請け合いだ!!

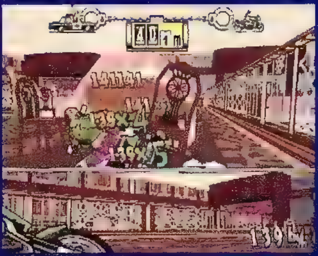
このゲームにおけるスコアの役割を果たす「ワイルドポイント」と呼ばれる特殊なスコアシステム。その基本となるのは、ジャンプ&スライドという2種類のワイルドアクションで、コレを成功させることによってランクに応じたポイントを獲得できる。

とはいっても、これはあくまでも基本的な要素のひとつ。より多くのワイルドポイントを稼いでいくためには、コース上に数多く設置されたオブジェクトを絡めた「コンボ」が重要になってくる。

具体的なコンボ成立の条件とは、**1秒の制限時間内に次のオブジェクトを弾く（あるいは、ワイルドアクションを成功させる）**こと。要するに連続でオブジェクトを弾いたり、アクションを成功させていくことによって、その数に応じた倍率がかかっていく仕組みだ。ここで重要なのが、バイクのスピード。コンボの成立条件にもある通り、1秒以内に連続させなければコンボは成立しないため、当然スピードが遅いとコンボもつながりづらくなっていく。

以上の点を踏まえたうえで、コース前半に存在するハイポイント・エリアのライン取りなどを見ていくことにしよう。

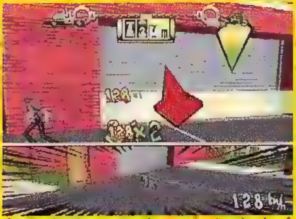

オブジェクトを弾けば、バイクの走行スピードがそのまま得点になる。

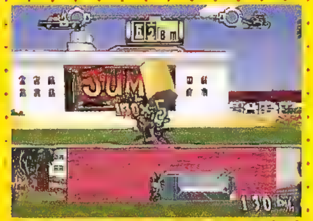

横並びに設置されたオブジェクトはスライド入力で大量ゲットも可能だ。

ハイポイント・エリア1
ガレージ～レストラン

スタート直後のプールを抜けた先にあるガレージ（スライド）から始まる3連続アクションは、ライン取り次第ですべてつなげることが可能だ。

まず、ガレージの向かって左手前にあるパイロン×3を弾くためにも、進入経路は左の歩道からスタート。パイロンの並びに合わせてハンドルを右に切って角度を調整したら、すぐにハンドルを左に切ってスライド開始。ガレージ内の道具箱→タイヤを弾いて、右前方のドラム缶からレストランへジャンプする。あとはレストラン内のオブジェクト→ジャンプまでをつなげよう。

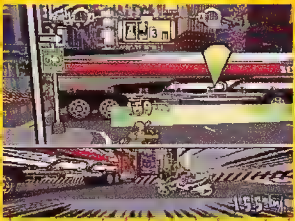

進入角度が勝負の決め手。左へ倒し込んでから、スライドでスムーズに次へつなげる。

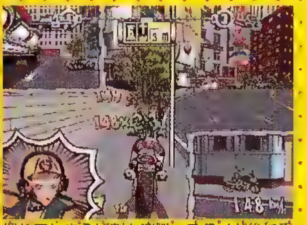

タイヤを弾いたら、素早く右に切ってドラム缶へ。ここまでつなげば、あとは楽勝だ！

ハイポイント・エリア2
ブリッジ～タンクローリー

ブリッジ後、大通りの路肩へ大量に設置されている街路樹＋街灯から、タンクローリーのスライドアクションまでコンボとしてつなげることが可能。

ただし、コンボを狙えるのは左側の路肩のみなので、下り坂が始まる前に駐車している赤い車（以前の攻略記事を参照）を目印に、左側の路肩へと乗り入れていく。このポイントでコンボを成功させるコツは、スピードの維持とタンクローリー前の切り返しタイミング。左の路肩から右へハンドルを切って車体をタンクローリーへ向け、素早くスライドしていくように。


路肩から脱出したら、素早く切り返してスライド。タンクローリーの後輪に要注意！

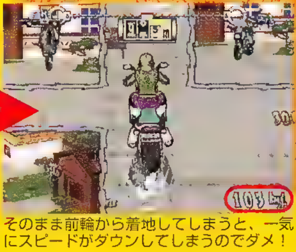

慣れてしまえば割と楽勝。スライド後に素早く車体を引き起こしていけば……!?

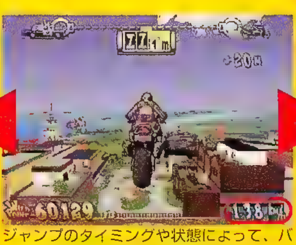
ジャンプと空中での姿勢制御

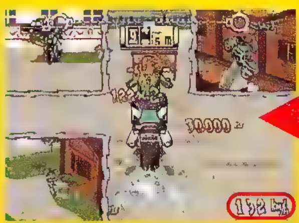
コンボ継続のためには必要不可欠ともいえる、バイクのスピード。しかし、ジャンプアクションでSランクを取っていても、着地した瞬間にスピードが大きくダウンしてしまう場合があったりする。

この現象、実はジャンプ中から着地までの姿勢が関係していて、バイクが前傾した状態で前輪から地面に着地すると一気にスピードがダウンする仕組みなのだ。ジャンプタイミングを早めにすることで、ある程度は前傾姿勢を回避できなくもないが、スピードが速い状態や高低差のあるジャンプでは、どうやっても前輪からの着地になることも……。

こういった状況を回避するために重要となるのが、ジャンプ中の姿勢制御。具体的にはジャンプ中に再度ハンドルを引く操作をしていくことで、前傾姿勢になってしまった車体の前輪を持ち上げて、状態を立て直すことができる。細かなテクニックだが、コンボをつなぐためにわりと活用できるので覚えておくこと。


そのまま前輪から着地してしまうと、一気にスピードがダウンしてしまうのでダメ！


ジャンプのタイミングや状態によって、バイクの状態が前傾姿勢になった場合……、


ハンドルを引いて、前傾姿勢から回復。後輪から着地すれば、スピードを維持できる。

まずはクリアを目指すのが吉!?

祝発売！　結果として、かな～り先走った感の否めない『ワイルドライダーズ』の本誌攻略も、めでたく今号から再スタートと相成りました。さて、すでに町中で見かけたプレイヤーも多いとは思いますが、交通法規を無視して町中を走り回るだけでも壮快感満点のゲーム内容!!　ドライブゲーム未経験者でも十分クリア可能な難度なので、まずはプレイしてみることをオススメします。ちなみに次号は、以前の続きとなるコース後半を解説していく予定。（伊勢猫）

ゲー事典　**ジャンプアクションの特例**：本文中でも触れたとおり、コンボの成立条件は1秒の制限時間内に次のオブジェクトを弾く（あるいは、ワイルドアクションを成功させる）こと。しかし、ジャンプアクションのみ例外的な措置がある。それは**ジャンプアクション中は1秒以上経ってもコンボを継続可能**というもの。具体的には、着地前に次のオブジェクトを弾けばコンボ成立だ。

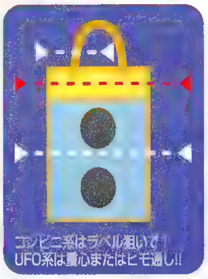
プライズワンダーランド

今月から狙い目ポイントを掲載！
青三角は、コンビニキャッチャー系
白三角は、UFOキャッチャー系だ。
爪パワーも関係するけど、ポイントはココだ!!

1 オールCAPCOM VS. オールSNK フィギュアマスコット

シリーズ最高のできかも

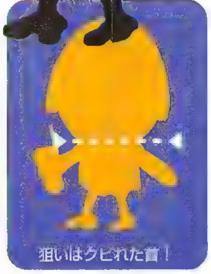
[illegible]


コンビニ系はラベル狙いで！
UFO系は重心またはヒモ通し!!

2 カリメロ サマースタイルぬいぐるみ

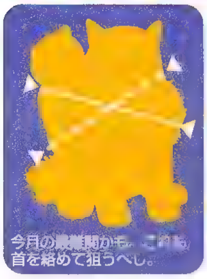
[illegible]

♪カリ・メロ〜です。しかも夏仕様。


狙いはクビれた首！

3 世界名作劇場 ペアぬいぐるみ

パトラッシュ＆ラスカル＆アメディオ。なつかしい。

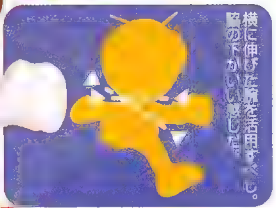

今月の最難関かも。これは首を絡めて狙うべし。

[illegible]

4 仮面ライダー ぬいぐるみコレクション

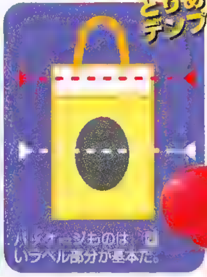
[illegible]

質感が再現されてる！って、何の質感だ？


横に伸びた腕を活用すべし。脇の下がいい感じだ。

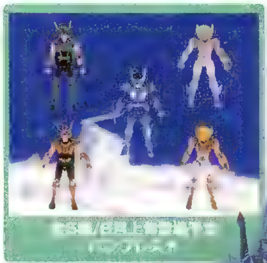
5 はじめの一歩 エキサイティング・キーホルダー

[illegible]

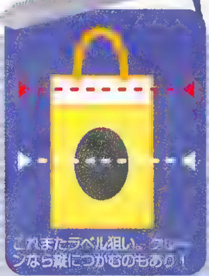

パッケージものは[illegible]いラベル部分が基本だ。

とりあえず、デンプシーロール希望!?

6 聖闘士星矢アクションセイントII

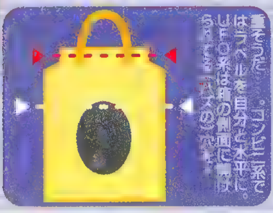

[illegible]

全身13カ所可動！


これまたラベル狙い。クレーンなら縦につかむのもあり！

7 リモコンで どーもくん ぬいぐるみ

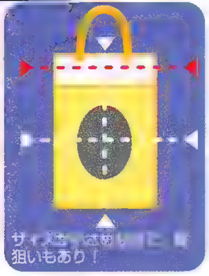
TVのリモコンに反応して手を振るのだ！


重そうだ。コンビニ系ではラベルを自分と水平に。UFO系は横の側面に開[illegible]

©CAPCOM [illegible] ©SNK [illegible]

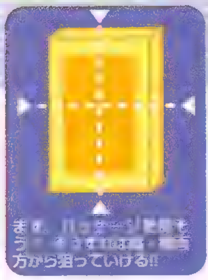
11 機動警察パトレイバー ミニフィギュアコレクション

[illegible]
パンフレット


サイズ[illegible]
狙いもあり！

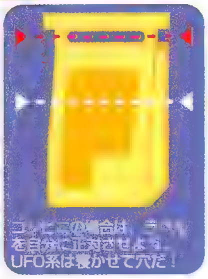
8 「デビルマン」PART1 ーキューブリックプライズシリーズー

[illegible]


まず、[illegible]
方から狙っていける!!

9 ルパン三世 フィギュア3 ～十三代五エ門登場～

[illegible]
パンフレット

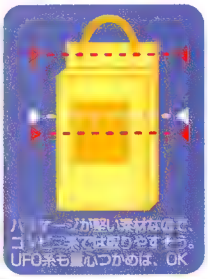

[illegible]
を[illegible]
UFO系は[illegible]かせて穴だ！

12 機動戦士ガンダム 携帯着信歩行モビルスーツ

[illegible]
パンフレット

[illegible]
狙いは無理。[illegible]面の穴ま
たは取っ手狙いがベストだ。

[illegible]
パンフレット

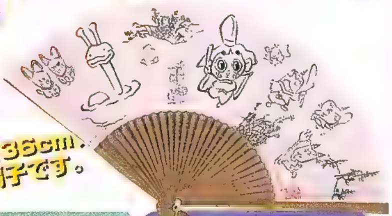

パッケージが[illegible]
コ[illegible]
UFO系も[illegible]つかめば、OK

10 ウルトラマンシリーズ プチリアルマスコット2

13 テライユキ フィギュア

[illegible]

[illegible]



[illegible]
パンフレット

[illegible]
うに[illegible]するべし！[illegible]
の穴に爪を通せば[illegible]かも。

14 おじゃる丸 マスコット付き扇子

プライスコンプリート プレゼントコーナー

メーカーの[illegible]により、全種類がそろったコンプリートセットをもらえちゃうこのコーナー。今月のアイテムは、

6 聖闘士星矢アクションセイントⅡ
7 リモコンでどーもくん ぬいぐるみ
10 ウルトラマンシリーズ
　プチリアルマスコット2

[illegible]（[illegible]、パンフレット）、
応募方法は200ページ！

目指せグラビア！
アイドルチャレンジ企画

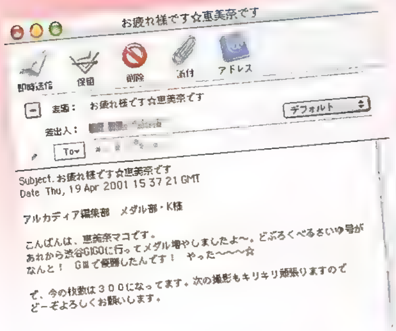
恵美奈マコのメダルでジバラでグラビアへ

逆襲マコちゃんがゆく！ドブロクに夢を乗せて

前号でスッテンテンになったマコちゃんから編集部へメールが届いた。「メダル増やしましたよ〜。ドブロクベルサイユ号がGⅢで優勝したんです！　やった〜〜〜☆　で、今の枚数は300になってます」。な、なんとプライベートでGIGOに行った!?　しかも300枚に増えた！　やべっ、じゃなくておめでとうマコちゃん！　というわけで我々メダル部は、500枚達成への危機感、もとい期待を胸に2回目の取材に向かうのでありました。アルカディアが放つ闇の刺客とともに……。

メダル「始めてみよう」物語 2

1 300枚おろしましょ！



お疲れ様です☆恵美奈です

表題：お疲れ様です☆恵美奈です
差出人：[redacted]
To [redacted]

Subject. お疲れ様です☆恵美奈です
Date Thu, 19 Apr 2001 15 37 21 GMT

アルカディア編集部　メダル部・K様

こんばんは、恵美奈マコです。
あれから渋谷GIGOに行ってメダル増やしましたよ〜。どぶろくべるさいゆ号が
なんと！　GⅢで優勝したんです！　やった〜〜〜☆

で、今の枚数は３００になってます。次の撮影もキリキリ頑張りますので
どーぞよろしくお願いします。

編集部驚嘆の事実が記されたマコちゃんからのメール。

渋谷GIGOのメダル預かりマシンから300枚を引き出すマコちゃん。指紋認識型を使うとは、立派なメダラーに成長したものだ……。しかも、「スタホのHPを見つけて勉強したんですぅ〜。調教の仕方とか、出走間隔とかー」だと。ゲゲッ、わざと情報を教えてなかったのに秘かに勉強していたとは……。やるな恵美奈！　ていうか、記念の初勝利をプライベートで出さないでくれ。

走れベルサイユ！
グラビアへの道を!!

馬のイラスト：恵美奈マコ

スタホはこんなゲームです！

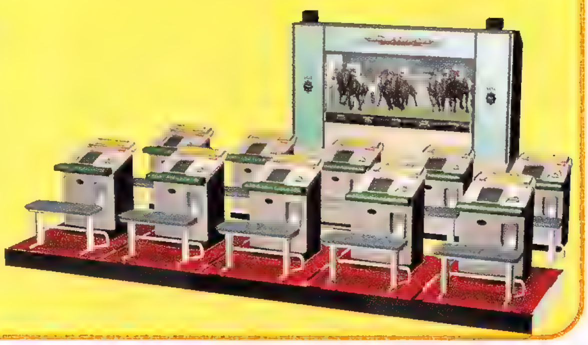
スタホのキホン

はじめにメダル40枚を使って愛馬を作成する。いきなりデカイ投資だが、1頭で長期間遊べるので、他のゲームと比べてオトクな気分になれるのだ。愛馬は、まずターミナルで行なわれるミニレースで育てる。この時、短距離型・長距離型など馬の適性をつかむことが重要。勝ったレースの距離を覚えておこう。

重賞レースで、初心者が気を付けねばならないのは、連続出走による調子の低下。馬場への適性から、出場するレースを見極めるべし。それから、ベットゲームを常にプレイして、メダルを地道に増やしていくことも必須だ。

StarHorse
VICTORY AT THE TRACK
©SEGA 2000

10人同時に遊べる大型ダービーゲーム。レースの勝ち馬を当てるベットゲームと育成ゲームが同時に楽しめてしまうのだ。



マコ通信 マコちゃんがレースに出走させるときに、騎乗を依頼するのは必ず蛯名騎手。そうすると、レース中の実況で杉本清氏がしゃべる「最後尾に控えるのは、エビナ騎乗の〜」というコメントが、「エミナ」に聞こえてちょっとウレシイらしいのだ。スタホのちょっとした楽しみ方講座でした。

メダル「始めてみよう」物語 2

3 闇の刺客参上!!

500枚簡単にクリアされちゃあ、おもしろくないってんで、秘かに育てた「ブラックアルカディア」をぶつけてみました。いや、グラビアを載せたくないわけじゃあないんだよ。マコちゃん、信じてね。

漆黒に輝くブラックアルカディア号と、いやらしく笑う闇の刺客・K。

逃げるブラックにドブロク追いつけず。マコちゃん悲鳴を挙げるの図！

結果は、ブラック3位・ドブロク4位と2人とも討ち死にでした……。しかし、ドブロクマコちゃんはこのあと絶不調に！ ブラック目標達成。ムハハハッ。

2 決定的瞬間！ クビ差の勝利！

ドブロクの成長を見せてもらおう！ ということで出走するも、開幕4レースで4位・4位・3位・3位。出走だけで80枚消費。ベットもするから、アッというまに110枚減！ 我等がマコちゃん、開始早々焦りの表情に……。しかし、初GⅠレースで2番人気（結果は3位）に入るとは、やるなドブロク！ そして5レース目の京都牝馬特別で来てしまいました。ラスト200mから4頭を抜き去りクビ差の優勝！ おめでとう！

4 さらばドブロク！ 二世誕生！

ブラックとの敗戦ショックから立ち直ったドブロク。しかし、彼女も引退を向かえる時が来ました。泣きながら別れを告げるマコちゃんに、ドブロクは男の仔馬をプレゼントしました（といってもメダル40枚を使ってるんですが）。

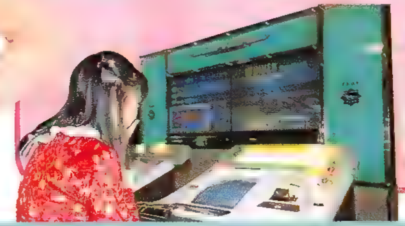
「今度はおとなしそうな子なので力強くします」と付けた名は、マッスルベルサイユ!! 確かに強そうだが、ベタやね……。

さあ、二世馬マッスルよ、メダル100枚を切ったマコちゃんの救世主となるのだ。

グラビアまであと159枚

5 マッスルの実力は

マッスル初出走は、GⅢ平安ステークス。スタートからビリを走るが、ラスト200mですべてをかわして、デビュー戦圧勝!! 続けて2戦目の京都記念もケツから一気にまくって、GⅡ制覇&200枚獲得！ 2レースで300枚を稼ぎ出すとは、恐るべしマッスル！ ホントにグラビアが見えてきた……。



皆さん聞いてくださいっ！ ワタシのドブロク二世ってばスゴイんですぅ～、いきなり連勝しちゃったんだよ！ やったやった!! さすが母親ゆずりの器量よし馬だわ～(オヤバカ)。これからの活躍に超期待です!! グラビアまであと159枚☆ マッスルベルサイユにすべてを賭けてみるつもり。よおし、やるぞーう!!!

[illegible]

ゲームやってる姿だけじゃなくて、アイドルのマコちゃんをみたいというキミ。マコちゃんが所属する「ピカピカ」のライブにいってみないか？

[illegible]

■ファンレターの宛先
〒106-0032
港区六本木5-10-31第二矢口ビル3F
レイズインファミリー内「恵美奈 マコ」係

★ピカピカとは……

個性ある歌声とキャラクターを持った6人の女の子で結成されたユニット。TBS系アニメ「ゴーゴー五つ子ら・ん・ど」のテーマソング『ウルトラメンゴ!!』が、7月25日に日本クラウンからリリースされるぞ。

詳しい情報は、「ピカピカ ファンクラブ準備委員会」まで。電話番号03-5411-7321

マコ事典 うーーむ、来月でクリアしそうな勢いだな～。また、今回みたいにいきなり「500枚になりました！」とかメール届いたらどうしようかな。それとも、こっちから「700枚にしましょう！」ってメール送ってみるか……。そうだ、渋谷GIGOのスタホで遊んでいるみなさん、マッスルベルサイユという馬が走ってたら、さりげなーくジャマしてみてくださいね。

電影心象スケッチブック

筐体百景

続いていく放課後

TEXT／PHOTO　田渕健康

[illegible]

[illegible]

そこで、一時[illegible]ていた

[illegible]時間

[illegible]

それ[illegible]か、僕たちの[illegible]であったのか。

筐体の前には角が擦り切れたカバン
二つのセンターを、同じ制服の仲間たちが囲む
今、何をなすべきか、
自分が何を成せるのか、
そんな先のことは誰も分からなかったけれど、
そこに「筐体」はあった
そして、仲間たちは同じ顔で笑っていた

人生において、意味のある時間というのは
どれだけあるのか知らないけれど
[illegible]過ごしたあの時間だけは、
いまでも輝きを放ち続けているような気がする

[illegible]校門を駆け抜け
[illegible]筐体が、僕たちを待っている

取材地：島瀬アーケード

募集　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

GUILTY GEAR X

アンソシエイションXR+

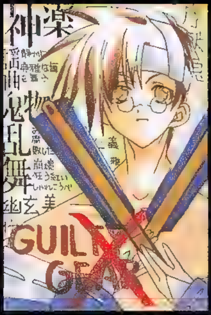
30N3の全国大会・地区予選も順次開催され、発売後一年経っても依然として盛り上がる「ギルティギア ゼクス」!! このコーナーではGGX関連の最新情報や読者投稿、さらに生みの親であるゼネラルプロデューサー・石渡 太輔氏のミニコラムまでもお届けする、ファン必見のグレイトフルコーナーである!!

Text：三茶ギルティ組合

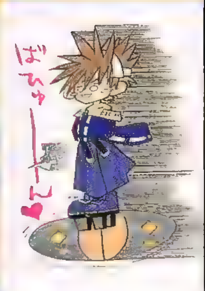
梅雨入り企画・御津闇慈特集

雨の音がシトシトと屋根を打つ今日この頃。そんな鬱屈とした空気を吹き飛ばすべく、GGXの熱血野郎・御津闇慈の特集だ！ つーか、番傘が似合いそうだから抜擢したわけですが。

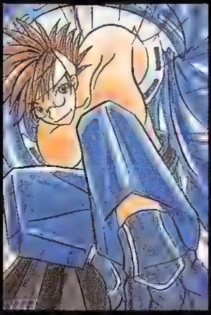
（新潟県　八坂あづささん）
☆ちょいとアレンジバージョン。黙っていてもイイ男ですぜ。



（埼玉県　煮炊くさん）
☆設定的にキーパーソンなのだよ。知ってた？



（山口県　星見ミカサさん）
☆……違和感ないな。なぜだ。


（大阪府　惜己沙也さん）
☆動きに疾走感があるのも、このキャラの特徴ですよね。

（島根県　橋本龍さん）
☆昔のストックからの復活。闇慈ネタは大量保管しておりまふ。

（島根県　かじやんさん）
☆熱血漢だけどイメージカラーが青なので、清涼感もあるんだよね。

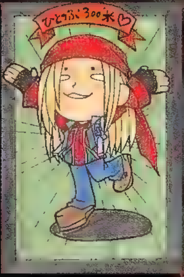
ふれあいコーナー
ガトリングアーティスツ!!

このコーナーでは皆様に寄せられた美麗極まりないカラーイラストを、力の限り紹介していこうと目論むコーナーですヨ。

（山口県　末次誉亮君）
☆人が目をそむけた、闇色の歴史を紡ぐもの。黒い楽園を満たすのは、禁忌と言う名の果実！

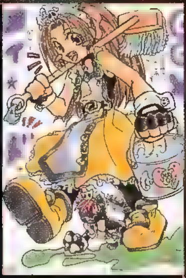
（大阪府　相沢ばみこさん）
☆特徴的な髪型も「自分の絵」にしてるところがナイスですにぇ。

（神奈川県　金城要さん）
☆ちょい照れてるところがたまらんのじゃーい（おやじ）。



（埼玉県　水無月皇さん）
☆漠然とした脱力感と、妙テケレンな押しの強さが。

（神奈川県　みの虫さん）
☆誰にも譲れない大切なもの。それが「生き方」なのさ。


（福岡県　皐月トミィさん）
☆甲板掃除用戦闘服？ フリルのワンポイントがグッ！

（宮城県　たまごん君）
☆GGXのカワイイとこ総取り！ アイドルグループ作れるのう。

（香川県　こいけやまおさん）
☆口喧嘩の軍配は!? ゴリ押しヤンキーVS理論派の勝負か。

（静岡県　磯部毬菜さん）
☆ぽやーんとしているところが、人畜無害そうでヨイですな。

疾風連載・GGXゼネラルプロデューサー
石渡NOW！

いよいよ梅雨の季節ですね。と言っても開発室で閉じこもりの僕にとって全然関係ありませんけどね……。

雨と言えば、みなさん雨に濡れるってどう思われますか？

僕は雨に濡れるのって、とっても好きなんです。いや～、「意味があるか？」って聞かれれば、めちゃくちゃ困っちゃいますけど……。

今月の格言
「濡がなければできない仕事もある！」

ガトリングビューティフル！

当コーナー「アンソシエイションXR+」では、コスプレ枠も設置していたりします。ゆえに、皆様からの投稿などをがっつりとお待ちしているというわけで。今回紹介するのは桜井エリコさん扮するディズィー＆ミリア。グレード高くていい感じでしょ。

どの衣装も極めて完成度が高い上、ご本人もキャラクターイメージにばっちりフィットしてると言えるでしょう。マーヴェラスだぜ！©ジョニー

エンターブレインより、GGXアンソロジーコミック大好評発売中!!

B6版／定価：本体680円（税別）
月刊ファミ通ブロス編集部／編
200ページの闇ブレも必見だ!!

GGXの世界をより熱くする、ヘヴィなアンソロジーコミックがエンターブレインから発売されたぞ！ 実力派作家陣が描くバラエティ豊かなGGXの世界をぜひ堪能してくれ！

アルカディア編集のGGXムック（2種類）を買い逃したので、どうしても欲しい！ って人は「購入方法を教えれ！」と書いたメールを「sp_ggx@arcadiamagazine.com」宛てに送ってみるといいだろう。もちろん郵便でもOK。あなたの〒、住所、お名前を明記の上、「GGXムックの購入方法を教えてみそ！」係まで送ってください。封書で返信させていただきます。

ポップンな関係

第二回

シリーズを支える歌姫
Sanaの思いの内とは？

シリーズ参加のきっかけ

はじめまして、Sanaです。普段はとある会社で社長秘書を務めています。

まずは、この世界に入ったきっかけからお話ししますね。

あるコンシューマゲームのCDでコンペ(※社内での楽曲採用競争)がありました。そんな折、ほとんど話したことのないサウンドデザイナーの女性から、いきなり会社の廊下で「仮歌を歌ってみない？」って話しかけられたんです。何を思って私にそんな話をしたのか分からないんですけど。私は歌が大好きだったので、間髪入れずに「あ、やるやる」と返事をしました。

後でそのデザイナーの曲が採用されて、それがビーマニシリーズのプロデューサー･TOGOさんの耳に入り、「今度歌ってみないか？」ってことで「ビートマニア」のコンシューマ版に参加したのがきっかけです。『BOSSA GROOVE』という曲でした。

私と言えばウィスパーボイスってイメージが強いようなんですが、あんな歌い方をしたはその時が初めてだったんですよ。「新境地」って感じでしたね(笑)。

今度は、それを聴いたアーケード版チームの方が「これは誰が歌っているんだ？」ってことでお話をいただいて……。それからいろいろな作品に参加させてもらってます。

ポップンに参加したのは第一作からで、『すれちがう2人』という曲です。作曲を手がけたHiro師匠に持ちかけられた話でした。

ゲームセンターでポップンミュージックをプレイしたのは2回ぐらいです。『すれちがう2人』を友達とふたりで遊んでみたんですけど、終わってそそくさと逃げてしまいました(笑)。

そう言えば、この曲を最初に聴いたときは「繊細で、洗練されていてオシャレだけど、何て歌いづらい曲だろう」って思いましたね(笑)。でも、自分のカラーに染めてやろうって感じでした。結果的には自分らしさが出たと思うんですけど、いかがですか？

“Sana”と“新谷さなえ”

私、Sanaはオシャレポンチ(!?)な曲を歌っています。他人とは思えない新谷さなえさんは(笑)ちょっと外した感覚ですよね。彼女のことはよく知っていますが、ドン臭かったり、羽目を外したりしてもいいキャラクターじゃないでしょうか？　プチさなさんも、スタイルとしては新谷さんに近いですね。

対してSanaというのは、等身大の自分を歌で表現したいと思っています。技量的にはまだまだ甘いんですが、みんなに心地よく聴いてもらえるような曲を歌っていきたいです。

私は作詞も手がけているんですよ。私の詞には、実体験も空想も入っています。

SUGIくんと連名で作詞しているときは、１番がSUGIくん、2番が私というのがほとんど。先に素晴らしい１番の詞が出来上がっているので、すごくインスパイアされると同時に、緊張しながら書いていて、彼の詞には毎回ハマっています。

「『すれちがう2人』の詞に出てくる『4月8日』ってどんな意味？」って聞かれますが、それはSUGIくんに聞いてください(笑)。

Sana

POFILE
12月21日生まれ、射手座
血液型：Rh+A型
特技：ハモリ、趣味：散歩
[illegible]：左利きの人が好き。
「一般的にはマイノリティ(少数派)で、なんかカッコイイと思いませんか？」

新堂敦士のサムライ症候群（シンドローム）

その2
～夏やねえの巻～

うっさい！　うっさい！

先月、春やって言うてたのに、どういうことやねん？と、言いたいことはよーくわかる。でも、しょうがないじゃん。感じるんだもん！　暑くない？　ね？

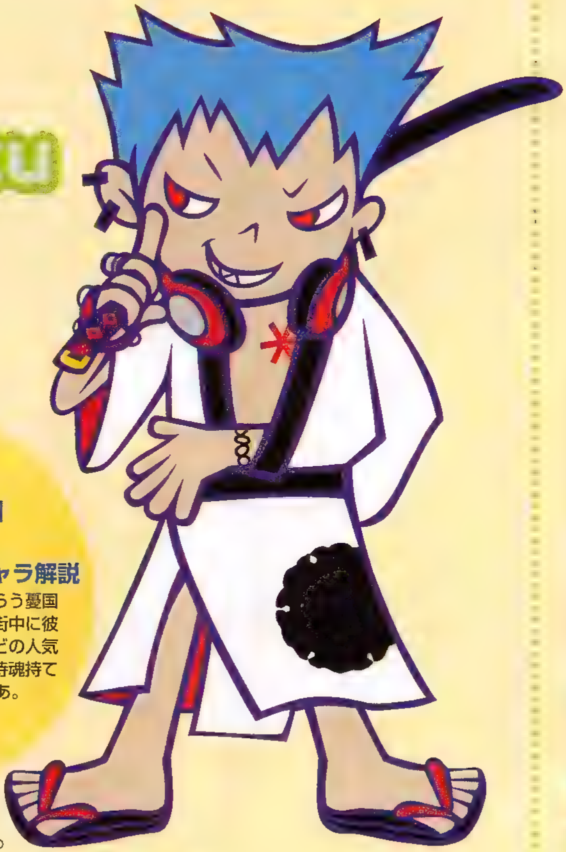
そう言えば、今、N.Y.ってサマータイムでしょ？去年、ちょうどその変り目に、俺N.Y.にいて、そのこと全然知らなくてさ。ある日突然街中の時計が早くなってて。

「おかしいなぁ？さっきの駅も時計くるってたよなぁ。」って思いながら、ボイストレーニングのレッスンに行ったら、先生が半笑いで『今日からサマータイムよ。』ってしょうもないコントみたいなことがあったわ。

で、たまたまやねんけど（旬ってことで…）、そのN.Y.で何曲か書いた中の1曲が、先日発売されたShelaのアルバムに入ってます。

N.Y.の香りはあんまりせーへんけど……。よかったら聴いてみて。

六 Roku



「ポップンミュージック6」CGデザイナー
Shioさんによる新キャラ解説

剣と言の極致を究めんと世をさすらう憂国のヒップロックサムライ。各地の街中に彼が書き残した書の収集家がいるほどの人気なんだよ。音即是言。言即是音。侍魂持ていざ皆ならん時代の先行者。いえあ。

© 2001 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

BACK STAGE PASS

Nazo²鈴木

こんにちは～！

とても気持ち良い季節になってきましたねえ、皆さん！

ポップン・スター達の登場に毎回ドキドキでしょう？　今回はあの「Sanaサマ」ですからね!!（笑）カントリーの淡々とした歌い方もSanaらしくてイイですよね。

次回もまた楽しみな方たちに登場願おうと思っていますので期待してて下さい！　ではでは～！

マキシシングルの「君好き」レコーディング使用楽器・マーチンのアコギ。本来デリケートなアルペジオとかにバッチリなのですが、ガンガン弾いちゃってます。生ギターはこれだけなので（苦笑）。

1stアルバム、そしてポップン6

3月に最初のソロアルバム『Sana-mode』を発売しました。どれも印象深く、想いのこもった曲ばかりです。ジャケットの出来上がった完成品を手にしたときは、やっぱりジ～ンと来るものがありました。

あえて1曲に触れるなら、『サナ・モレッテ・ネ・エンテ』ですね。歌う前と後で、まったくイメージが変わった曲でした。

2番を巻き舌で歌えと言われて、恥ずかしかったんですよ。でも、いろんな方に「2番が好きだ」と言われて、だったら1番から巻き舌で歌えばよかったかな、なんて思いました（笑）。こういうのは照れるとダメですね。思いっきり行かないと。

ポップン6ではカントリーを歌っています。普段からしっかり聴いてるジャンルではありませんけど、音楽的には結構好きですよ。そう言えば、カントリーミュージックをやっている人はハートの温かい人が多いような。

今まで、どれもこれも「いいな」って曲ばかり歌わせてもらいました。これからは、自分でも作曲に挑戦していきたいです。

私には「低温」のイメージがあると思うんです。将来的には今までのSanaのイメージを覆すようなこともやってみたいですね。もっと熱いソウルフルな感じのスタイルとか。声をディストーションで歪ませたりとか。

とてもたくさんの女性の方に応援していただいてきました。同性の支持って、すごく嬉しいんですよ。ですから、これからも私を見守っていて下さいね。

Sana-mode／Sana
東芝EMI　TYCY-10046
¥3,059（税込）

ポップンなお知らせ

このコーナーでは、おはがきを募集しています。

取り上げてほしい人物やポップンキャラのリクエスト、アーティストへの質問や「こんな企画をやってほしい」という要望、それにこのコーナーへの感想など、何でも結構です。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　「ポップンな関係」係

です。たくさんのおたより、お待ちしています！

さらに、今回登場してくれたSanaさんか[illegible]の皆さんへ直筆サイン入り色紙をいただきま[illegible]どうしても欲しいあなたは200ページを見てね！

コスプレ プレイスタイル
Vol.14

文／中里 毅（COSPA/Studio K-POWER Design Works）

Feel so good style

コスプレネーム／みやさん
キャラクター／ギルティギアX ディズィー

毎回一押しのコスプレイヤーを紹介するコーナー。
今月は、5月5日に行なわれた「コスパ・ファイナルinヴェルファーレ」にて「コスプレ・プレイスタイル賞」に選ばせて頂きました、ギルティギア ゼクスのディズィー(C.N みやさん)です。
背中に付けた可動式の羽といい、衣装のデキといい、文句無しの完璧なディズィーっぷりでした。これからもがんばってください!!

ファイナルコスパ

皆様こんにちは～。コスパの中里です。

さる5月5日、老舗の企業系コスプレイベント「コスパ」が惜しまれつつも無事に最終回を迎えました。当日、僕はスタッフで入場していたので、今月はその時の模様をお伝えしたいと思います。

今回のイベントでは、各種媒体等でも一大ブームを巻き起こした「コスパ」の最終回だけに、大変多くのお客さんが六本木ヴェルファーレに集結しました。

芝浦ゴールドから6年続いたコスパも今回でラスト。ビッグイベントのラストに相応しく、デ・ジ・キャラットでお馴染みの「ブラックゲマゲマ団」の皆さんがゲストでお見えになる等楽しいイベントでした。

恒例のコスプレコンテストでは、中里が審査員を指せて頂き、今月の一押しに掲載しましたコスプレイヤーを「コスプレプレイスタイル賞」として選ばせて頂きました。

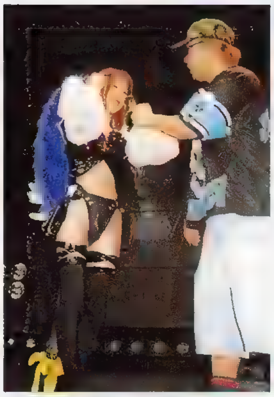
主催のブロッコリーさんと共催のコスパさんに聞いたところ、今後のイベント予定は未定ですが、これからもコスプレ発展のためにいろいろ考え中とのこと。各社の公式HPでイベントをマメにチェックしてみるといいでしょう。

中里が仕事でトホホになっていたので、掲載した写真はコスパ広報部さんにお借りしたものです。

ちなみに右下の写真は、コスプレコンテスト入賞者の皆様の記念撮影です。

中央にいる獣神サンダーライガーが、審査員のひとりというのがビックリですね！

参加したみなさんも、スタッフの方々も、おつかれさまでした。


◆受賞のインタビューを受けるC.Nみやさん。MCはお馴染みやまけんさん。

投稿コスプレ御紹介！

そしてお馴染み、投稿コスプレコーナーです。

今回はゴールデンウィークを挟んだにも関わらず、多くの方が投稿してきてくれています！

◆ストZEROのさくらからドラえもんまで、様々なコスプレイヤーが集まったコスプレコンテスト。実に楽しそうです！

◆ギルティギアX メイ［KUMIKOさん］
まだまだ熱いギルティギアXよりメイです。大きな武器まで良くできていますね。

夏が来て、コスプレができるイベントが盛り沢山です。今後とも皆様の楽しい投稿ドンドン送ってください。

「一度載っちゃったらもう載らないんですか？」なんて質問も何通か来ておりますが、そんな事はありませんよ！

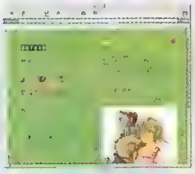
それでは行ってみましょう！

◆[illegible]
舞いが大好きで、今までに16着作っているそうです。チャイナ地が良い感じです！

◆マーブル vs. カプコン さくら
［かにょん☆さん］
マブカプのさくらです。
ポーズがカッコ良く決まっていますね！

◆ストリートファイターシリーズ [illegible]
左［リナさん］ 右［[illegible]さん］
綺麗な色合いでふたりとも良い感じですね！

◆PSO [illegible]［[illegible]さくらさん］
担当も目下夢中のPSOです。HPもお持ちだそうですので、右下に掲載しておきます。


http://www.geocities.co.jp/Playtown-Darts/3121/

左上で紹介しているCN竜胆さくらさんのホームページです。

コスプレ写真はもちろんの事、イラストなどもたっぷり。充実の内容です。珍しいPSOのコスプレページは必見ですよ。

コスプレカメラマンさん

コスプレ・プレイスタイルでは、最近一番人口が多いのではないかと言われているコスプレカメラマンさんからの投稿も募集しちゃいます！

投稿していただく写真の裏に

- ●キャラクター名
- ●コスプレネーム（被写体の方の）
- ●使用機材（カメラ／レンズなどなど）
- ●撮影環境
- ●露出／絞り
- ●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～と考えています。

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＆お手紙まだまだ大募集！

と言うわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●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。コスプレネーム・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・プレイスタイル
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頂ける方は、ご一報ください。

●コスプレDJ
取材させて頂ける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオン・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！
コスプレ関連ならなんでもアリです。新コーナーのアイデアなど、この誌面でやってほしいことをドシドシ投稿してください。

それぞれの宛先は……

〒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 コスプレ係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記してください。

皆様からのお手紙、お待ちしています。ホームページも募集中です～。

コス事典
最近ファンタシースターオンラインで「セーラームーン」プレイなるものを開発！ 担当中里はすっかり亜美ちゃん(マーキュリー)と化し「水でもかぶって反省しなさい！」などと連呼しております。……反省が必要なのは中里本人では!? (>　<)

オーダーメイド取材

続いては、好評のオーダーメイド取材！　いよいよ４回目です。今回は、完成間近に迫った衣装作りの行程を取材します。それではいってみましょう！

前回までのあらすじ

前号までのあらすじですが、

- ●作りたい衣装の資料を持って、お店で見積を依頼
- ↓
- ●１～２週間後に見積書が届くので、仕様・価格を確認
- ↓
- ●内金の支払いと本サイズの測定に再び来店
- ↓
- ●支払いとオーダーを済ませて、あとは完成を待つばかり

といった行程でお送りしました。

オーダーが済めば、あとは「待ち」になります。ただし、レオタードのような細かいフィッティングが必要な衣装は、仮縫いが完成した時点で来店し、衣装のサイズ確認をしたほうがいいでしょう。

今回制作する衣装はそれ程微妙なサイズ調整が必要なではないのですが、取材を兼ねてフィッティングのためにコスパのアトリエにおじゃましてきました。

◆布の色や素材の確認を細かく行います。

見積もり・オーダーの際に十分な打ち合わせが行なわれていますので、今回はそれの確認もついでに行う事ができました。

このフィッティングを行なうことで、使用する布や衣装の全体的なシルエットなど、納得の行く形に仕上げてもらう事ができます。

また、たくさんの布見本の中からスタッフがお勧めの布をチョイスしてくれるので、必要以上に迷う事もありません。

アトリエ潜入取材！

前回、型紙を起こして仮縫いようの布「ふはく」で仮縫い作業に入る所までを取材しました。

今回は仮縫いが終わったので、衣装のフィッティングをします。ベルトのパーツや大形のボタンなど、同じアトリエでも「造型」部門が担当します。

衣装の布の部分を担当する「縫製」部との連係も、完成度の高い衣装をつ作るには大切なポイントです。パーツと仮縫いが出来上がった衣装を人形に着せて、シルエットを確認します。

続いて洋服としての機能を損なわないように、衣装としての見栄えシルエットを調整していきます。全体的な印象は左の写真を見ての通り、さすがはプロです。

◆ほぼ形になってきている仮縫い衣装。
キャラクターのイメージが出て来ていますよね！

いよいよ衣装の試着になります。

モデルの編集部の田名網も、ちょっとドキドキの御様子です。サイズやシルエットなどをチェックする場合、本人が着てみて確かめるのが一番確実な方法です。

◆待望の試着です。驚くほどピッタリでした。

試着の段階で、きつい所や逆に緩い所、動き辛い所など問題点があれば、再び型紙から直します。

さらに、姿見鏡を使って全体的なイメージ等も確認します。左の写真では、かなり完成時のイメージが見えて来ましたね～。

試着で気付いた事などがあれば、どんな細かい点でもスタッフに相談するのがいいそうです。なぜなら、完成してからの修正だと余計に手間と時間、場合によってはお金もかかってしまう可能性もあるからだそうです。試着してとくに問題点が無ければ、いよいよ最後の作業本縫いになります。

今度こそ完全に完成を待つばかり！　完成後は何処かのイベントに取材を兼ねて遊びに行きたいと考えております。お勧めのイベントがある方・主催者の方は編集部（右ページの住所まで是非お知らせ下さい～。

さて、次回でついに衣装が完成します。いったいどんな衣装に仕上がっているのでしょうか？　それでは、来月のコスプレプレイスタイルも、お楽しみに～～。

◆衣装の最終チェック。スタッフと最後の打ち合わせです。

HOW2DJSTYLE!! 募集

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。

このコーナーでは皆様のDJプレイに関する質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送って下さい。

コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てもいいよ～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
㈱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

１９６５年　東京生まれ　Ａ型

ONE WAY（千葉）・サバス東京（青山）・JUNGLE BASS（六本木）・HI TIME（新宿）・ベルファーレ（六本木）・CODE（新宿）などのDisco、CLUBでＤＪとして活躍ののち、ニッポン放送「GO GO MEGAMIX」やノースウェーブ・ジップＦＭ・Ｋ－ＭＩＸなどラジオ番組のＲｅｍｉｘコーナーをレギュラー制作し、テイチクレコード・ビクターエンタテインメントより「KEY OF LIFE」というグループでシングル５枚、アルバム２枚をリリース。

現在はソロにて、ラジオ番組のコーナー制作やＲＥＭＩＸ・ＭＥＧＡＭＩＸ制作の他、イベントＤＪとして活躍中。

http://www.cospa.com
COSPA Shop
CHARACTER ITEMS TOTAL SUPPORT
〒150-0044　東京都 渋谷区 円山町 5-3 萩原ビル2Ｆ
TEL 03-3770-3383　FAX 03-3770-9505
OPEN 12:00~20:00毎週水曜定休　（祭日の際は営業）

通販方法
1. まずは商品在庫の確認をして下さい。▶ 2. 御注文は電話、FAX、封書、葉書、E-MAILのいずれかで下記発先にお願いします。※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替になります・商品御到着の際に[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芦沢ビル㈱コスパ通販部「通販AC17」係 TEL/03-3770-3699 FAX/03-3770-9505 E-MAIL hp@cospa.com

MOBILE SUIT GUNDAM 0083 Stardust Memory
連邦階級章セット
￥10,000発売中
©SOTSU AGENCY・SUNRISE
フライトジャケット
Size:M/L/XL　￥24,800-
地球連邦軍制服セット
（ジャケット・パンツ）
Size: M/L/XL　￥19,800
連邦軍パイロット章
￥2,000
連邦ワッペンセット
￥5,800

ときめきメモリアル2
KONAMI&KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVEED
ひびきの高校体操服
（Tシャツ・ブルマ）
Size: S/M/L/XL　￥9800
ひびきの高校女子制服（冬）
（ジャケット・スカート・ブラウス・リボン）
Size: S/M/L/XL　￥44800

ペルソナ2 罪
©ATLUS
七姉妹学園制服
女子制服
［ジャケット、リボン、スカート、校章］
Size: S/M/L/XL　￥29,800
男子制服
［ジャケット、ワッペン、ネクタイ、パンツ、校章］
Size: S/M/L/XL　￥39,800
周防達也コスチューム
［ジャケット］Size: M/L
34,800yen
南条圭ジャケット
［ジャケット・スカーフ］
Size: M/L
44,800yen

ギルティギアX
©2000 Sammy ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD
ソル・ミリア・チップ
沙夢・ジョニー
各コスチューム
発売決定！

ガンパレード・マーチ
男子＆女子制服
6月末発売予定!!

トゥルーラブストーリー3
冬服も近日発売！
[illegible]中学制服（冬）
Size: S/M/L/XL
￥44,800
セット内容: ジャケット、ブラウス、スカート、リボン

KOF&餓狼シリーズ
ナコルルコスチュームセット
Size: M/L　￥49800
セット内容：ハチマキ・頭リボン
上着・パンツ・帯
手甲・指貫グローブ
©CAPCOM CO.,LTD 2000
©SNK 2000 ALL RIGHTS RESERVED
餓狼 テリーボガードジャケット
SIZE/M.L ￥39,800-
KOF'99 オリジナル京ロングT
SIZE/M.L ￥9,800-
KOF 99 オリジナル京ジャケット
SIZE/M.L ￥29,800
©SNK

AIR
AIR制服セット
Size S/M/L/XL　￥42,800
セット内容　ブラウス、ワンピース、[illegible]、ロザリオ
※写真はサンプルです。ロザリオは銀メッキ仕上げになります。
©Visualart's/Key

サクラ大戦2
さくら大戦3
エリカ・フォンティーヌ／予価48,000-
北大路花火／予価34,800-
さくら大戦２各種コスチューム
好評発売中
超人気DCソフトさくら大戦3コスチューム発売決定！
©SEGA/OVERWORKS,2001 ©RED 2001

渋谷本店
〒150-0044東京都渋谷区円山町5-3萩原ビル2F
TEL.FAX 03-3770-3383
営業時間12：00～20：00　水曜定休（祭日の場合営業）

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
平日11：00～20：00　日祝日11：00～19：00営業
TEL 03-3526-6877
東京都千代田区外神田3-15-5 ゲーマーズスクエアの2F

NEW OPEN
ゲーマーズ名古屋店内3F
COSPA Shop 名古屋栄店
愛知県名古屋市中区錦3-7-13ユーハウスビル3F
営業時間／10：30～20：00（不定休）
電話／052-968-1221
「コスチュームオーダーメイド承っております！」

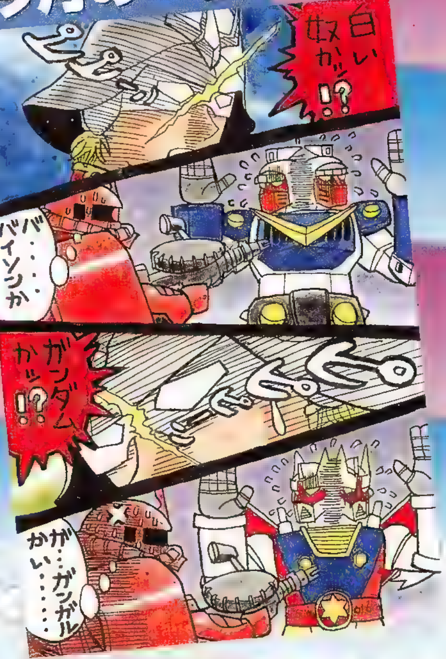
読者が作る、
ゲーセンの未来！

A-Fro
ARCADIA FRONTIERS

梅雨時の湿っぽい空気もなんのその、ダウナーな気分を吹っ飛ばすには、娯楽の殿堂・ゲームセンターで遊びまくるのが一番（当社比較）！　つべこべ言わずにコインを入れれば、季節を問わず轟ハッピー！　そんなわけで当アルカディアフロンティアーズも、きたるべきサマーシーズン目指して猛ハッスルしちゃうぞう。

ハガキDJ：圧渕健康

今月の一枚


ピーッ
白い奴かッ!?
バ・・・バイソンか
ピピーッ
ガンダムかッ!?
が・・・ガンガルかい・・・・

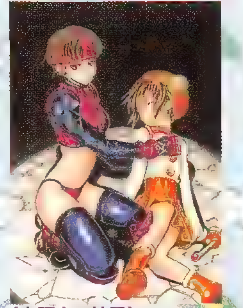
アフロCMYK

お気に入りのゲームを読者の皆さんが自分風味にカラーイラスト化！　見た目にも麗しく情操教育及び精神衛生にも非常によろしいコーナーであってほしい。我々編集部一同そう思ってやまない。

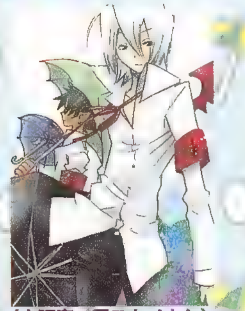
（鳥取県　熊猫さん）
☆雨が降っても心の中には、いつも青空住まわせてたいですねッ。

（大阪府　水木宏君）
☆彼女の後ろには、いつも熱風が吹く。
その気高い生き方が、終わらない灼熱を呼ぶ。

（長崎県　ほうれん草君）
☆世界観がとんでもないことになってますが……ま、いいか。



（大阪府　神君）
☆いつも気合の投稿どーも！
ゲーセンバイトも頑張ってね。

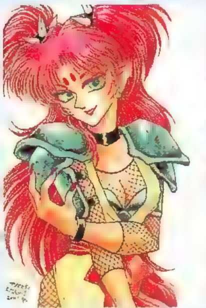


（大阪府　西ユキイさん）
☆雨の日はメランコリック。
年中気だるそうですがこの人。

（東京都　娑薫世界一さん）
☆鉄拳気合の、ほとんど全キャラ網羅！
よく見るとマトモな人間が少ない(笑)。

◆http://fukuoka.cool.ne.jp/p_konta/love_SNK.htm

（熊本県　P-fixさん）
☆引き伸ばしてポスターにできそう。
色味とキャラのコントラストがいーかんじーィ。



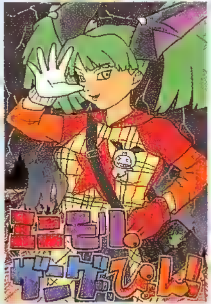
（大阪府　北大路美雪さん）
☆新しいとか古いとかは関係なく、いいものは時代を超えていいのだ！

◆http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/2790/

（愛媛県　モリヒロミさん）
☆野性味溢れる可愛さって、ストレートで素敵ですよね。

◆http://www.geocities.co.jp/Playtown-Darts/4128/

（東京都　黒板ロクロー君）
☆いつもとちょいと違う雰囲気。
こんなのもアリってことで。



（新潟県　げっつ☆先生君）
☆……ツッコミどころが満載ですな。
次はMSX2+で投稿シクヨロ。

（東京都　修之助君）
☆A-Froのザ・NO.8と言えば彼。
これからも37564で4649。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆って言うか、パンキッシュなコに抱きつかれると痛そうではある。

A-Fro ひみつ情報 一周年を迎えてますますヒートアップするA-Froですが、今月はこれまでの最多投稿量を更新するほどの大量の投稿が寄せられました。みなさんどうもありがとうございます！　初投稿の人はもちろんのこと、久しぶりに投稿しましたって人もいたりして、いろんな人に支えられながらA-Froは成り立っております。これからもいっそうご贔屓のほど、よろしくお願いします！

[illegible]アレンジ道場

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、オレ流テイスト全開で疾走するA-Froの名物区であります。

掲載回数に応じて段位を授与させていただくので、最高位の「師範」目指してがんばってください。

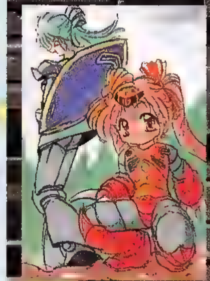
（神奈川県　ラスカルゴンター級）
☆響く音のひとつひとつに真剣勝負を連れてきます。

http://www.geocities.co.jp/AnimeComic/3320/

（京都府　miyu一級）
☆[illegible]ふわふわでぼわぼわな感じ。それでいてイメージが残ってるし。

http://www.02.246.ne.jp/~mdo-digi/

（東京都　ムドウ初段）
☆ループマスターちっくプレイヤーいいよね。製品化しーてーくれー（セガトイスとかで）。



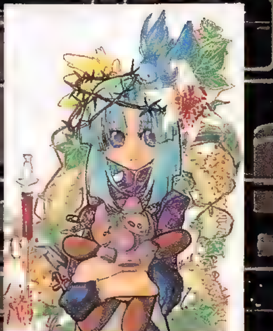
（香川県　[illegible]一級）
☆こいつは一本取られた。シリーズ化せねばならんのか

（神奈川県　御堂純一一級）
☆[illegible]じが表情に出てていいね。

（[illegible]県　[illegible]一級）
☆タフな生き方は、顔に出ます。[illegible]鋭く、アウトロウプリンセス。

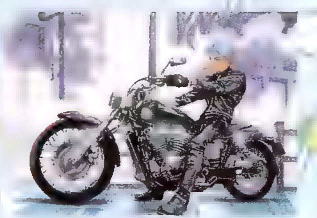
http://www.geocities.co.jp/[illegible]

（岩手県　ぱっきゅーん一級）
☆キャラの雰囲気を残しつつ、ってのがなかなか難しいのだ。



（東京都　伊藤良[illegible]一級）
☆決して健康ではない世界。住民もまた然りである、みたいな。

（東京都　相良たける君）
☆二度と、戻れない空になるかもしれない。でも、駄目なんだ。行かなくちゃ、駄目なんだ。



（山口県　末次誉亮君）
☆服装からしてバイカーっぽいけど、生い立ちから考えても無免許だと思うがどうか。

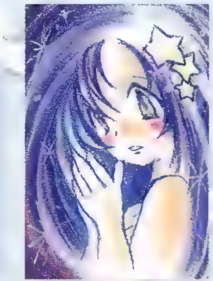
http://www.angel.ne.jp/~ak47

（神奈川県　YOUさん）
☆物憂げな表情は珍しいですね。おじさんドキドキじゃよ。

（大阪府　Gu-Chi君）
☆飛び出してるぞ感アリアリ。ゲーム的に勢い重要だぜい。

（山口県　里見ミカサさん）
☆最近、モグラニアンが増加中。特に薔薇庭園の地中とか（笑）。

（新潟県　星夜チルミさん）
☆後ろ姿イラストが多いのも、この娘の特徴ですな。



（京都府　宣教師ゴンドルフさん）
☆マジドロタロットシリーズを続けられてはどうか、ひとつ。

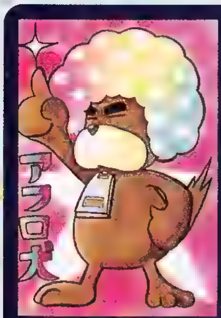
（島根県　かじやん夏ラヴさん）
☆寝起き直撃の図。小脇の人形がミクイ。

自然発生企画

アフロ謝肉祭

なぜだ!?　募集もしてないのに当コーナーには日夜アフロイラストがモリっと届けられ続けているというこの驚愕の事実！

時代が求めているというのか……

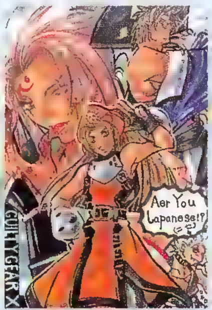


（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆アフロのグラデーションがぜんざいにもパッショネイトDA！

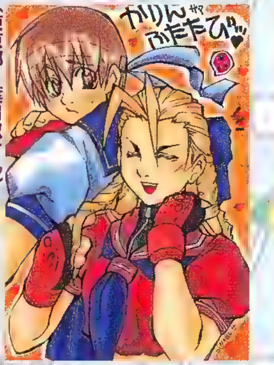
（奈良県　朔月銀狼さん）
☆あまりのアフロっぷりに、アソシからひっこぬいてきたYO！

（香川県　忍さん）
☆YEAH！　どうよこの疾走感。アフロは世界の共通語DA・YO・NE！

（北海道　久遠堂梨花さん）
☆雪国スペシャルって感じ。夏場は雇いたいですな。



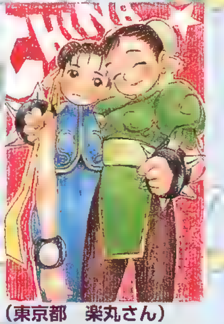
（香川県　こいけやまおさん）
☆根底に溢れる大和魂を見れ！……ニホンジン乱暴ネー。



（東京都　葉月忍さん）
☆ブルジョワやお嬢様しか出ない「ストZEROアッパークラス」ってのは、どうでっしゃろ？

http://members.jcom.home.ne.jp/marujirushi/

（茨城県　ゆみまるさん）
☆ダークカラーだと、妖怪雰囲気満点と言えましょう。



（東京都　楽丸さん）
☆「変わらぬもの」ってあるでしょ。それは魂や髪型だったりね。

（埼玉県　マルミさん）
☆マイペースな日常の中に、自分輝かす秘訣があるのよね。

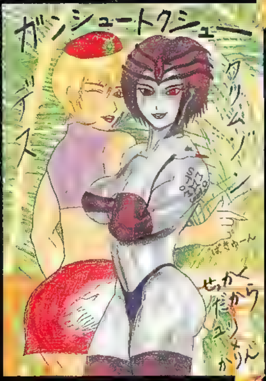
A-Fro ひみつ情報　**バックグラウンダー募集**：A-Froでは、作品群のバックを飾る地紋さえも募集してしまいます。サイズは本誌の見開きより少し大きい横426ミリ縦266ミリが基準ですが、縦横の比率が合っていれば、これより小さくてもかまいません。テーマは自由なので、投稿者やコメントの文字が読める色合いで描いてください。さあ、あなたもA-Froの全ページを彩ってみませんか!?

GUN SHOOTING SCRAMBLE！

焼けよ薬きょう！　正義＝弾丸だ！　テロリストを、ヴァンパイアを、そして呪弁璽を撃って撃って撃ちまくる！　そげな超☆常勝銃士隊アルカデドガンナーズのオーバーソウル投稿がここに集結！　てゆうか、タイトルを『痛快！　GUNGUN行進曲』にしなくて大正解でした。（鬱太郎）

◆http://www.moneypit.i.am

（東京都　しいのかなえさん）
☆穢れた夜に対峙するは光でなく……カオス。



（東京都　セイタカ君）
☆デスクリをセイタカ(旧姓ベーカリー明王)君ひとりに任せていいのか!?　ホントは皆、描きたいんだろう？

（大阪府　上杉様へ！　メニメニ団さん）
☆画面の美麗グラフィックに、筐体のシックな佇まいが最高。これぞ次世代ガンシューって感じでしょ！

◆http://www.kurumi.sakura.ne.jp/~pfn/

（千葉県　y2さん）
☆銅版画のような彩色が美麗な「オーシャンハンター」のイラスト。猛暑の日々は海中ガンシューで涼みたい。

Vampire Night
Smile
えへーっ
そっふぃー
キェ
私は天才

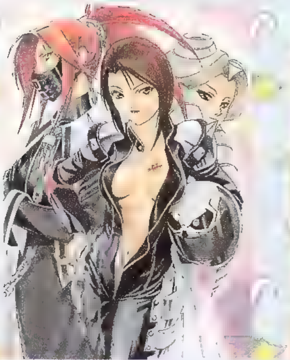
◆http://www.tamon.co.jp/~kilariya/

（東京都　閃屋さん）
☆VN担当ライターきらりや姉さんの投稿。攻略ページの締切も守ってケロ！

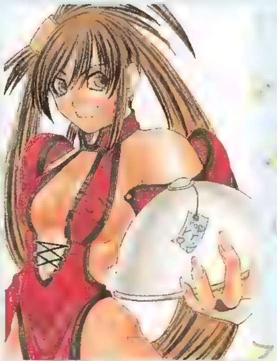
バイオハザード
ファイアゾーン
ミーゆー筐体希望!!

（秋田県　大自然壱号君）
☆男なら一度は想いを馳せるが、コスト的に無理竜ハザード。

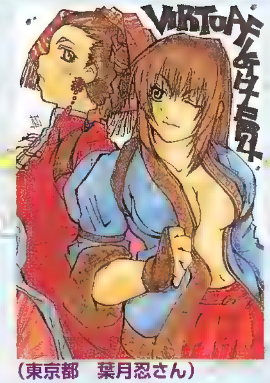
（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆一部女子が惚れまくりの彼。狂気の科学者ってモテるのね。



（山口県　末次誉亮君）
☆リーダー自らが脱ぐッ、昭和脱衣麻雀のノリで！



（東京都　守山いつかさん）
☆怖いくらいにサービスマキィシマム。押しに弱そなカイ氏に同情。



（東京都　葉月忍さん）
☆新キャラ二人目は女性！　今から楽しみですな(何が？)。

ADULT FRONTIERS

夏はいいね。お肌を露出させまくりイラストが描きたい放題だからサ。一年中夏ならいいのに！　いや、困る！　セクシーサンタ絵が来ないAD-FroなんてAD-Froじゃねえ！　年がら年中冬ならいいのに！　いや、ダメだ！　水着が来ない（ループ）

（大阪府　皐月トミィさん）
☆『ピンクなとこがちょっとADULT』って。ツボですが。

（大阪府　北大路美雪さん）
☆黄色い光は月の舌。私たちを舐め回しているみたいで。

（千葉県　菅沼沙那さん）
☆彼女使ってたら他人に「やらしー」と言われました（実話）。

◆http://village.infoweb.ne.jp/~fwjb4081/

（大阪府　鳶君）
☆露出の高い服……風水の影響を気にしてるとみた。

（熊本県　ヤサカニアン君）
☆魂の水着特集フライング投稿。本編も頼むアルヨ♪

（?県　P chi俱楽部.会員No.01君）
☆これアレン侍道場行きちゃうの？　思い切りいいですネ。

◆http://26.tok2.com/dd/

（京都府　土居七郎君）
☆フライング第2号。この夏一番のボリューム、圧倒的じゃないか。

Do As FATALITY

YOGE-PANDEMONIUM!!!!

◆http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/6542/

（北海道　水野うさ。さん）
☆FATALITYの「曲げモゲ」っぷりはあんまりだよ。

（山形県　山形白田君）
☆モータルコミック（あるのよ）に勝る迫力。人間よ、これが魔界だ!!

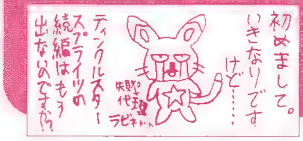
HEAVY METAL イラストも待ってます！

A-Fro ひみつ情報
次々号のカラー特集は『納涼！　カデンツァの嵐2001』。幽霊やお化け・蚊帳など、納涼な日々を切り取ったアーケードシーンを募集だケ。ちなみに納涼の範囲に「浴衣」を入れるか否かでA-Fro評議会は内部分裂し、七日七晩にわたる激しい闘いが繰り広げられた。結局、担当アフロズの浴衣神拳で評議会は壊滅し、浴衣系投稿もオーケーと相成ったという伝承が残っている模様。

アフロ グレースケール

ゲームセンターに集う[illegible]たちの[illegible]つつ、モノクロイラストでさらなる情緒に満ちたゲームライフを送らんと企てるコーナーがここ、アフログレースケールである。
今月もむっちりと読んでいってちょうだいね。

おはがき担当：[illegible]


初めまして。いきなりですけど……ティンクルスタースプライツの続編はもう出ないのですか!?

LIME

ゲーマーナンバーで激走オンザロード

世間的には間もなくボォナス！　ということで社会人系ゲーマー諸氏は懐がヒートアップし、「よっしゃクルマでも買うぜ！」と意気込んでいる御仁も多かろうと思う。

そこで注目したいのは「希望ナンバー制」!!

言うまでもなく、普通車のナンバーが好きに選べるというサービスなのだが、ゲーマーたるもの、こういったさりげない部分でのアピールも必要であろう。

と言うことで、ゲーマー向きのナンバーとして考えられるのは、やはり王道の「・765」か「・573」、そして変化球を欲する御仁のための「18-05」(ジャレコ)の3タイプではないかと思う。

が、ココで問題が発生する。後者2つについては異議は出ないと思うが、問題は「・765」である。レトロ・ゲーマーについて言えば、伝統のナムコ・ボーナス「76-50」の存在を無視できないのである。しかも読み方によっては「ナムコット」とも読めるし……。

しかし、ハイフンが入ることで趣が削がれるという意見もあるのが現実。このあたりは個々の解釈に委ねざるを得ない。

いかがだろうか？

例えば「・765」(または「76-50」)のクルマで、ナムコのゲーセンに乗りつけてみたり、九州地区にお住まいの方なら、ナムコの看板をバックに高速道路を爆走することも可能なのだ!!

さらにゲーセンやイベント会場に駐車することで、さりげなく「俺はゲーマーだぜ！」と自己主張できる!!　まさにゲーマーのドリーム即実現!!

クルマを買おうと考えている方はぜひご一考を!!

できれば頭の「530」部分も選べればよかったのに。それなら「佐賀573な76-50」とかできたのにね。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆郊外型ゲーセンの駐車場をチェックしてみると、実はマニアックなナンバーが並んでたりして。76-50ナンバーの走り屋ティームが結成される日も、そう遠くはなかったり。

（新潟県　げっつ☆先生君）
☆嵐を連れて奴らが来る！　ちょっとピンぼけの最強伝説が今、始まるぜぇぇ！

（宮城県　たまごん君大王）
☆アーケードでも新作欲しいよね。21世紀もお仕置き希望。

パートナーと、共に挑もう

硬派なA-Froに突然桃色の話題を放り込んでしまって申し訳ありませんが、このたび、アーケードゲームが縁で彼氏ができまして、生まれてこのかた延々と続いていた彼氏イナイ歴(ピー)年に、ようやくピリオドを打ちました(笑)。で、私がゲーセンへ行くときには、当然の如くくっついてきます。

……直接言葉を交わすことはなくても、他のゲームをしている仲間がいて、見守ってくれている店の人がいて、アルカディアのハイスコアページにも、私より遥かに次元の高い人々がいる……。

ゲーセンでゲームをするのはひとりであっても、決して孤独ではないという営みを愛してやまないから、私はアーケード以外のゲームをプレイしたことがない(！)んですけど、「『誰かと一緒に』ゲームをプレイすること」が、こんなにも素晴らしいものなのだ、ということを、こうなってから知りました。

彼氏が横にいる「2人でのプレイ」は、ポーズもリセットも効かない一期一会の勝負に輪をかけて(みっともないところは見せたくない！)って気持ちで闘志は2倍。

力及ばなかった時でも、優しく慰めてもらえれば、悔しさは2分の1になる。

そのかわり、最高のプレイができたなら、共に手を取り合って喜ぶことで、嬉しさは2倍どころか、もぉ2乗くらいに跳ね上がっちゃいます。

1コインだけで買える、安上がりな幸せ……ううん、1コインでなければ買えない、かけがえのない幸せ。私にとってこれ以上のものなんか、この世にありません！(大断言)

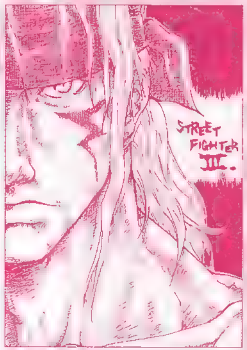
ゲーセンという「理想郷」と関わっている人＝″Arcadier″は、さっきも書いたように孤独じゃない。でも、共に通うパートナーを得ることで″Arcadiers″になれた時、そこにはもっともっと素敵な世界が待っている……！

このことを誰かに伝えたくて、ひとりでも多くのゲーマーにこんなHappyな気持ちを味わってもらえたらいいな、という思いから、この文章を書きました。もちろん私も、これからずっと″Arcadiers″として、ゲーセンに通い続けていくつもりです。

（神奈川県　新宮-MNT-智子さん）

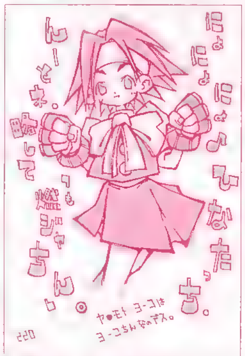
☆ゲーセンでも、苦労と努力と喜びを分かち合える人がいるっていいですよね。そんな人が現れたとき、ゲーセンはまた違った魅力で輝き出すものなのです！

（大阪府　神君）
☆スパイカーズが出る前にがっちり遊んでおいたほうがいいかもよ〜。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆いかに自分を信じられるか。強さは、そこから生まれる。

（福島県　出海左京さん）
☆雨音をBGMに、ゆとりの午後を送るのもアリでしょう。うむ。


にょにょにょ
ひなたちゃん。
ヤ●モト ヨーコはヨーコちゃんなのデス。

（大阪府　藤丸県民君）
☆いつもながら妙な味わいが。単一トーンの仕事師と言えよう。

（東京都　守山いつかさん）
☆なんかこう、おとぼけ気味なところが人気の秘密なんですかね。

A-Fro ひみつ情報

A-Froの文字ネタ投稿は、本誌に付いているアンケートハガキを使用してもOK！　切手代もいらないし、たとえボツってもプレゼントが当たるかもしれないぞ(後ろ向き)。短い「小ネタ」ならアンケートハガキのスペースでも十分書けちゃうので、何か思いついたら気軽にシレっと投稿していただければ助かります。もちろん、イラストを描いてくれても構いません。よろしくね〜。

バグランチャー
アルカディア大瀑布

ザッ
パァーン
ザッ ザッ ザッ
パンパンパァン
スタァァァ
パァーン
ブスジマ伝説
ザッ

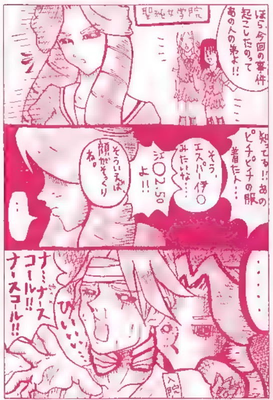
（新潟県　げっつ☆先生君）
☆死ぬのは怖くないケロ？

シン！
てめェに会うため地獄の底からはいもどったぜ!!
お〜っす、オラ、のはらシンのすけ〜

（静岡県　中村英明君）
☆俺は貴様のケツでは死なん！

ガンナー役はだれにする？
ボルト!!
さすがパーロットだ
スゲェ!!
し、実はオレも…
オレも…
パーン

（東京都　STS！君）
☆空でなら言えるぜ。
「アイ　ラヴ　ユー！」


聖純女学院
ほら、今回の事件起こしたのあの人の先生!!
そう、エスパー伊藤…
知ってる!! あのピチピチの服着た…
ナース、ナースコール!! ナースコール!!

（京都府　暗黒ドリラーさん）
☆エスパー伊藤扱いはあんまりだ……。

そんなあなたにフォーティーラヴ
質問!!
リベットさんに「ふりん」って何ですか？
それはね…
風で揺れるとチリンと…
大人って!!

（群馬県　NAGA君）
☆タイトルで腰が砕けたぜフウウウウ。

ねーねーバクちゃん
モグラの時ってやっぱ「もぐもぐ」って鳴くの？
なっ
じゃあウサギは「ピョン」って鳴くかよ
なによ
やめなさいお客様〜

（広島県　湯川Mさん）
☆嗚呼、ホノボヨヨンだねえ。

こんな犬のおさんぽは嫌だ!!
発情期で盛ってる
犬がおさんぽギライ
プレイヤーに牙をむく
ずっと全力疾走である
よく見たらプードルお姉さんだった
プードルを選ぶとマダムもついてくる
最終ステージは巨大熊との死闘だ
あげくに変な服とか着せられている
でもプードル安定
よく見たら猫だった

（東京都　タマ犬）
☆犬おさ、ダイヤグラム最強説飛び交うプードル。アツイぜ。「銀　伝説ウィー　」に登場を希望。

GUN SHOOTING SCRAMBLE！
PART2

カラーページから引き続き、ガンシュー特集。ガンコントローラーへの追憶や、ガンシューティングへの熱い思い入れをたっぷり語ってもらいまショ

近未来アメリカ――路上の悪ガキどもまで連射銃を持てる時代に「リボルバー12丁銃」を使うcoolな警察特殊部隊隊員達――。そんな彼らが主人公の「TOTAL VICE（1997 KONAMI）」に侠気（おとこぎ）を感じた自分です。

この作品から「池上遼一キャラ級の勇気」をもらいました。ありがとう――

（埼玉県　レガシィRStypeRS君）

☆ガンシューは腕の性能し・・なへええええ」と強がりながらも、ダイヤグラム値10：0（敵）対ー（我）2とみた、実際ムズかったし。侠気を知りたい貴方は、この夏バイスで5の旅に出るしかないのです。

今となっては、ボクがどうしてその銃を手に取ったのかということなど覚えていない。ふと気付いたら夢中になっていた――。

そう、その銃の名はクリムゾン！　一ワクで「デスクリムゾンOX」をオススメ致します。

恥ずかしながらガンシューを本格的にやったのは初めてでしたが、「なんでコスモスがマシンガンなんだろう？」「デスマロンっつっても別に裏に見えないよなぁ」とか思いながらも、1回のリロードで10発も弾を撃てる高性能っぷりに、いつの間にやらもうゾッコン！　一気にクリアまで突き進みましたよ。

ゲームのキャッチコピーは「Crimson destroys you bullet」。もしかしたらデスクリは、ボクのガンシューに対する頑なな固定観念を壊してくれたのかもしれません。

その後の友人との会話。

「オレもデスクリのお陰でようやくガンシューの面白さが分かったよ！」

「いや、アレがガンシューの標準と思われちゃ困るけどね」

――うわぁ、そうなんスか？

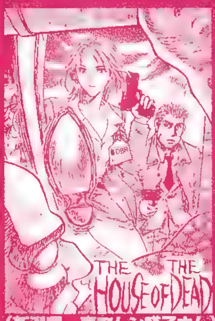
（神奈川県　くらりのふ君
http://homepage1.nifty.com/dogkurai/）

☆実はガンシュー初心者推奨のデスクリOX。

今回は、ささらや「カイトレス」御大にて意見をいただいた。「敵が固い印象を受けると思うけど、のけぞりモーションに追い打ちできるので、ボス戦でも結構楽に進めますよ。頑張って！」

ガーデンローズ的ガンシューレビュー
ヴァンパイアナイト
耽美派の貴女に
バーチャコップ1&2
制服好きの貴女に
ザ・ハウス オブ ザ・デッド 1&2
リーマン萌え〜な貴女に
セカンドナイトメア
とにかく凄い物を見たい貴女に
うっわ〜
※4面途中の手術室で「手術台の上で患者を喰ってる医者」が見られます。

（静岡県　大山高嶺さん）
☆ゲームの楽しみ方は無限ですよね。視点切り替え重要。


THE HOUSE OF THE DEAD

（新潟県　毒マムシ盛子さん）
☆コマンド入力で使えるソフィー。凄艶な雰囲気がどこへやらトホ…。

（東京都　QQQ君）
☆ACマイナーシンジケートの圧巻タッチ。QQQ君特集の予感か。

（東京都　楠田なりゆきさん）
☆ギョムさんのどこに胸キュンかを200字以内で述べて下さい。

（福島県　出海左京さん）
☆ポップンシューティング、ライケそうだ（笑）。

アナタは罪〜連邦24時〜
ズギュー
うっそお
嘘お!?
不祥事
二階級特進

（大阪府　正本果因君）
☆援護してるつもりなのにハサウェイクラスの大■か？

ザ・警察官
〜新宿24時〜
ジョン・ウー風味（笑）

（北海道　二ノ宮レオ君）
☆思わずプレイしてみたくなる…

http://www1.odn.ne.jp/~cexo3690/flow/

MM 無理想 無解決 ターボ

アンケートハガキの片隅からゲーマーの日常をお届けするMMターボのお時間どすえ。

「っていうか、森気楼先生が描かれているGBアドバンス版ファイナルファイトのポスターを見て、うめだシティを思い出したらダイナマイト縛りつけの刑ですか?」なるスレスレ自作自演を繰り出すコーナーでもある。 ㊚

あれ〜? どうして今年も去年と同じ予備校の近くのゲーセンに通ってるんだろう?
(愛知県　えろくら(2ろう)君)
☆ヘイメーン!! 己の胸に手を当てて考えてみるがいいさ。

アルカディア見て、うちのウサギが大コーフンしてました。なんか好みらしいです。
(福岡県　真行寺怒乃さん)
☆げっ歯類すら興奮させる白熱編集のアルカディア、今後ともよろしく。

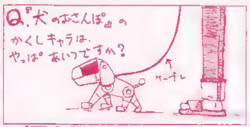
今、北海道はレゲーが熱い! ローリング十傑の後、パニッシャーが出現! 「あの人、殺しちゃうじゃん」って本トに殺っちゃってるYO!!
(北海道　菅原勝君)
☆愛だの夢だの友情だのという言葉に嫌気がさした時こそパニシ。速攻で愛だの夢だの友情だのといった言葉が恋しくなるYO!!

「アファームド・ザ・ジャガーはたて笛装備」というネタは、即ボツと見た。
(北海道　広石厚也さん)
☆……ばれちゃあしょうがねえ。

と、いうことはアインなんかは存在自体ダメということですか、和尚!
(栃木県　モーポ君)
☆「うむ、和尚じゃ。まあ息するぐらいは許してやろう」……だってさ。

ゲーセンでバイトしてるんですが、店長が「期待作」といって持ってきた基板が『エレベーターアクションリターンズ』でした。彼を漢と認めてやってください。
(東京都　air君)
☆認可。よき上司を持ったのう。

近くのゲーセンで「太鼓の達人」をドラムのスティックで叩いている人を発見! それって、OKなのか……?
(熊本県　LinSon君)
☆三味線をギターのピックで演奏するようなものか(違)。

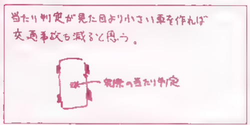

Q.『犬のおさんぽ』のかくしキャラは、やっぱあいつですか?
ケーブル

⬆(岡山県　まのようこさん)
☆……プーチのほうじゃないのか?

⬆(埼玉県　笹波弥琴さん)
☆親心にドキドキじゃあ〜。

MKのジョニーで
モーコン
毎日が謝肉祭でした・・・
カーニバル
〜小6の私より〜

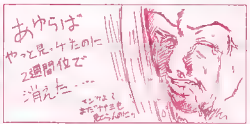
⬆(愛知県　ヌンチャック君)
☆とんだ小学生もあったもんだ。


当たり判定が見た目より小さい車を作れば交通事故も減ると思う。
実際の当たり判定

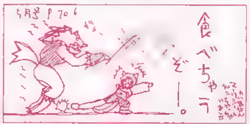
⬆(北海道　みなみで君)
☆そう! それでいこう!

うぐぅ ボク、すごく嬉しいよ
あゆらば
入荷

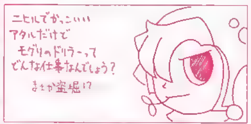
⬆(東京都　伊藤良貴っぷ)
☆おめでとう。


あゆらば
やっと見つけたのに
2週間位で
消えた・・・

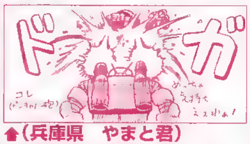
⬆(新潟県　バレッタまにあことMona君)
☆そしてさようなら。



⬆(秋田県　アチョー君)
☆まあ、見えなくもない。


ニヒルでかっこいい
アタルだけで
モグリのドリラーって
どんな仕事なんでしょう?
まさか盗掘!?

⬆(東京都　SPELL君)
☆地底ものだけにモグリ、とか(寒)。


ドガ
コレ
(ゲンちゃん砲)
めっちゃ気持ちええねん!

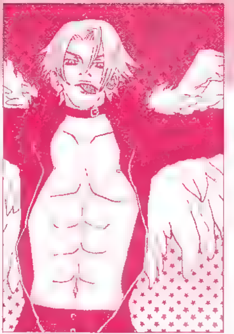
⬆(兵庫県　やまと君)
☆至近距離では超頼れますなあ。

プロギアの
あべし!!
逆新鮮! 吐血STG

⬆(大阪府　ANK君)
☆吐血シケギャグにつき献血の刑。

ガーデンローズ

今回のガーデンローズは、またもプリセルその他が混ざってますが、気にしないように。好き嫌いする子は立派な庭娘になれないザ鱒。純情企画もちゃんと用意してあるので、賛同者待ってますわ。



(長野県　ささきいちいさん)
☆ネットギミックにクール出演! INTEGRALには寅男希望!!

(兵庫県　ナナセ藍さん)
☆出海左京さんをはじめ、多数の庭娘も同じ考えだったから(遠い目)。

(東京都　惟音彦之丞さん)
☆クイーン女装写真にヒントを得たとか(笑)。得るなよ……(激遠い目)。

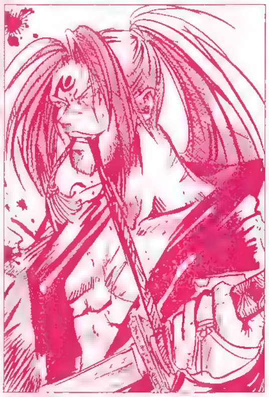
(埼玉県　権八さん)
☆ロックマンを女性に。かわゆいけど別キャラですな(笑)。

(香川県　こいけやまおさん)
☆網タイツまで描かないあたりに、良心を見た。

胸キュラン 乙女の企画

「ふんどし祭り」
女の子もまわしも
オッケーだと
もりあがると思いますが
どうでしょう?
PTAの人に怒られますか? やはり…。

(愛知県　早乙女ナミさん)
☆『乙女企画』言うとるだろーが! ぬ、ぬぐぐ!!
まあ、褌属性の貴女は出頭覚悟で執筆一択チョホホ。



(島根県　かじやんさん)
☆梅喧姉さんを男性化すると、野性味溢れる剣豪様になりました。

ありがとう脱衣門 ゲルエロス村

『蒼天龍』は業開初のふにふにで、さわやかなHだ!! 正に「無エロはエロ」だっ!!　(大阪府　藤丸県民君)
☆直球の裸より、変化球気味のチラリズムを。それが僕らの正直な気持ちさっ。

GALS
大きくなったら…
きっと。

(新潟県　瞬名絹衣さん)
☆「モノクロコーナー行?ゲルエロス?」とあったので、2フレで村に拘引。

(大阪府　しのっちさん)
☆知能? 欲望? どちらに燃えるかは君次第。

期せずして蒼天龍SPとなったエロス村。君たちの暴れまくってる情熱を叩き付けてくれってばよ!

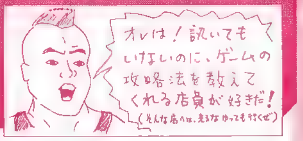
A-Fro SG裁判

今日もゾックがゾクゾク

判決要旨：宮城県KAZUTO.0君の身も凍るようなシケギャグが、善良なアルカディア編集部ライター、編集ならびに凸版印刷所の皆々様の精神を汚染したことは明白である。よってここに、原告の求刑通り「30年以内に1/1ゾック製造完了するの刑」または「永久ゾック専属パイロット(宇宙戦は旧ザク)の刑」。

GAMERS GROOVY STYLE ゲーセン歳時記

全国のゲーセンで起こった日[illegible]しげかつ愉快にご紹介するコーナーが当「ゲーセン歳時記」なのであります。まあ、肩肘張らず、気を楽にして読んでいってくださいな。


オレは！訊いてもいけないのに、ゲームの攻略法を教えてくれる店員が好きだ！
（そんな店へは、来るなゆっても行くぜ）

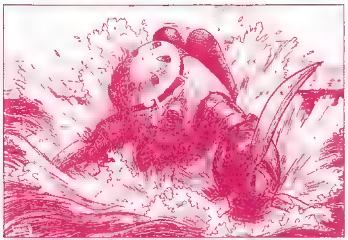
（愛知県 [illegible]君）

新境地の到来はいつも突然に

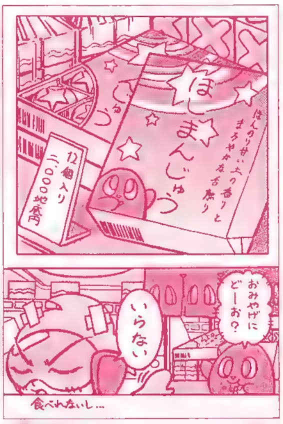
『大工の源さん』にはまってゲーセン通いをはじめてはや十数年。時が経つのは早いものです。

今までずっと格ゲーかパズルにしか手を出さなかった私に大革命が訪れました。その名も『ギガウイング2』。シューティングが最も苦手な私はシューティングと聞いただけで「ああ、無理だ」と、いつもあきらめモードに即突入でした。

が、しかし！ GW2のイラストが私の大好きな「冬目景」先生！ どーしよーやってみようかなー……。アルカディアを見て散々悩みました。



（青森県 イトウゆーじ君）
☆水泳部の中でもダントツ人気。フィニッシュは格闘ボタンで決めたいね！


ほまんじゅう
ほんのり甘い丈の香りとまろやかなお味り
12個入り 三，000地齊
おみやげにどーお？
いらない
食べれないし…

（愛知県 御影道行君）
☆ドリラーのブロックを見て腹減るのは私だけではあるまい。

結論。「とりあえずゲーセン行ってみよーっと」になる。

毎日のように行くゲーセン。いつもなら私の行く時間はGW2は誰かがやっているはずでした。それなのにその日は誰もやってない！ しかも人がすごく少ない！ 今なら恥をさらすのは店員さんにだけだ！ こんなチャンスはGW2がさびれるまで待たないとない！

そう思いコインを入れてドキドキしながらキャラクター選択。どれも可愛い・かっこいいイラスト。

とりあえず、アルカディアを見て最初に目をつけた『ロミ』を選択。

デモが流れる……おお？ こ、この小娘……一人称が『ボク』ではないかあああああ!!! 一人称が『ボク』のキャラに弱い私の心にクリーンヒット！ 人が来ないのをいいことに3回ぐらい連コイン（ちゃんと周りを見回しましたよ）。

ああー早く次のデモが見たいい！ しかし腕は上がらず。1面クリアさえできないへっぽこさ。

もう他の人の目さえ気にせずへっぽこプレイをする私。顔馴染みの店員さんが向ける同情のまなざしが痛い。

関羽「趙雲っていつも美形だよな。」
張飛「お約束なんスよ。」
関「黄忠もいつも老けてるし。」
張「お約束っスから」
関「馬超って……」
張「アニキぃ、馬超でなく魏延でしょ キ●エ●ン●！」

（埼玉県 権八さん）
☆何だ……この奇妙なグルーヴ感は。「出そうか迷った」とは本人の弁。

（大阪府 大戸島良君）
☆生き方だけが知っている。地上最速の「野獣の掟」をなー

http://www2.odn.ne.jp/~cbx42890/

行き着けゲーセンからGW2が消えるのより早くクリアできるのでしょうか……。

（広島県 湯川Mさん）

☆ゲームにハマるきっかけは人それぞれ。ならば、人それぞれの達成目的があってもいいはずー。今は1面をクリアできなくても、半年以内に4面、1年以内に6面、そして2年以内に全クリ、とか、マイペースでやるのがよろしかろう。……それまでゲームが置いてあることを祈ろう。

君よ、ゲーセンのジェントルメンたれ

ある日、俺が『ドラゴンブレイズ』をプレイしていると、突然話しかけてくる者がいた。

「あのー、トイレはどこですかねえ」

「……!!」

この時、俺は地獄の2周目を進行中であった。

このような修羅場中に話しかけてくるとは漢の風上にも置けぬ奴！ とは言え、トイレというのであればやむを得まい……この場で失禁されても困るし、ネ☆。

と、振り向く俺。だが、そこに立っていたのは、金縁メガネをかけたオバちゃん。

「うわー（イアンのやられ声）」

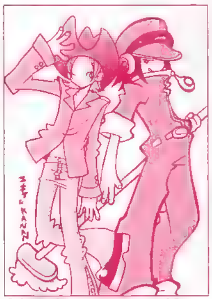
ななな何でアウトローなスメル漂うこのゲーセンにオバちゃんが!? まあ恐らくトイレを探しているうちに迷い込んだのだろうが……。

「あのー、トイレは……」

「に、二階と三階の間にありますよ」

中ボスの激弾幕を回避しつつ、辛うじて答える俺。

しかし、オバちゃんは早速トイレとは逆方向へ！ これはイカン！ こうなれば捨てゲーをしてでも案内を……でもここまでイイ感じで2周目に来てるのに……うわァ、俺は一体どうすれば!?



（大阪府 メニメニ団）
☆労働の喜び、音にしてみました。刻むリズムが、明日への活力！

「オバちゃん、そっちじゃなくて階段、階段！（イアン一人死亡）」

「あー、どうも……」

フゥ、何とか分かってくれたようだな。さて、気を取り直してプレイを続行……なんか残機もボムも著しく減少している気がしないでもないが、これは俺の実力を持ってすればなんとでもなるだろう！

……オバちゃん、あれから無事にトイレにたどり着けたかい？ 俺のイアン君はあのあと速攻でおっ死んじまったけど、なんでだろ？

もしゲーセンで俺のような目にあったら、みんなは親切に案内してやってくれよな！

「いやァゲーセンってばやっぱし不良の巣窟！ 排除、排除ザマスゥ！」

なんて評価を下されても困るしさ。

おにーサンとの約束だ！

（東京都 村雨こうじ君）
http://www4.ocn.ne.jp/~murasame/

☆ひょっとしたら、オバちゃんは某国の調査員で、日本におけるゲーセンの道徳調査にきていたのかも～。

もし村雨君がシカトこいていたら国際関係が悪化、今後の日本経済に大きな影を落としていたであろう！ とか思ってみると、村雨君のイアンも報われよう。

WHO ARE YOU?
KILL YOU!!

（福岡県 倉長行矢さん）
☆うう……知名度的に人のことが言えるのかーとの疑問が。

妄想特急、なんつったり

さて、ダラーリダラリと日常を過ごしていると、時折妙ちくりんな疑問だか妄想だか（しかもなぜか主にゲーム関連）がモワモワポエンと漂い始めるものです。

今回もその類にもれず、変なものを読んでると変なものに出くわしました。

『晋の時代、婦人たちの間に、いったん髪を結い上げてから、環にしたところを絹の布できつく束ねる結い方がはやった。これは「しばり髷（まげ）」と呼ばれ（以下略）……』

（『捜神記』巻八より）

これ、紗夢さんですか？ ネタじゃないッスよ本当ッスよええ。神に誓います。トゥエルヴですが。

ちなみにこの髪型が流行ると国が滅びるそうです。大変ですね。そうでもありませんか。

（愛媛県 gb略君）

☆どうにも支離滅裂な疾走感を漂わせつつも、あの髪型にはなんとなくいわくありげだよなあ～というところは、なんとなく実感できました。

皆さんも日ごろ浮かんだ妄想などがあれば、気軽に送ってみるといいだろう。

A-Fro

A-Froグレースケールでは「アナタが初めてクリアしたゲームの思い出」を募集中。別に初クリアじゃなくても、印象に残っているクリアの思い出などを送ってもらってもOK。「やり遂げたぞ」魂がほとばしっている感動秘話をがっつり書いて送ってちょ！ 文章やイラストなど、表現方法は何でもアリ！ A-Fro担当の涙を絞り取るぐらいの「感動っ話」をお待ちしております。

魂改めなさい A-Fro懺悔室

そろそろ時効だよな……ということで、昔（主に小学生のころ）私がゲーセンでやらかしてしまったこと。

そのいち。はじめてストⅡをプレイ。とりあえず春麗を使用、キックボタンを連打！ してたらボタンが「ガッコシ」といって……ヘコんだままに。店員さんに謝りました。

そのに。気を取り直して続プレイ。……よし、ここでレバーを上に！ って、レバーのボールがスポーンと飛んでいってしまい、恐そうな中学生の頭に……。とりあえず逃げ出してみたり。

その後、ボールがどうなったかは不明。

そのさん。時は流れ、サムスピ発売。朝早くにゲーセンへGO！ そしてサムスピ台に……ってコンパネ折れてるし！（涙……図説によるとモニターの接続部分からベキョっと）とりあえず店員さんに報告。そしてなぜか私が怒られるし。

くっそーとハラを立てて、帰り際にゲーセンの壁をゲシっと蹴り上げると、「ビシ」っと鈍い音が……。さすがにヤバイと思い、速攻で逃げてしまいました。その後もそのゲーセンは柱の異変を訴えることなく商売を続けてました……よかったよかった（今はもうないですが）。

とりあえずごめんなさい……（実はまだあるけど）。

（福岡県　皐月トミィさん）

☆喝！ 公共物は大切にねッ！ レバーやボタンの損壊を見つけたら、速やかに店員に報告……した結果トミィさんは無実の罪を被ったわけであるが、大抵の場合は店側も助かると思うので、臆せずに報告だ。

ゲーセンに置いてあるものは、みんなの共有財産と言っても過言ではないもの。お互い気を払って大事に使おうね。壁や柱に蹴りを入れるのも駄目ですよ。マジで。

昼下がりの定番 マジカル小ネタアワー

コンシューマーゲーム誌（家庭用ゲームの雑誌）では、移植希望ランキングとかあるけど、家庭用→アーケードへの逆移植（？）もありだと思うので、そういうランキングも作ったらいいと思う。

また、○○の続編を作ってほしい、などと思っている人も多いだろうから、続編希望のランキングもいいのでは。

（広島県　KEN君）

☆早速、本誌ランキング担当に伝えておきました。一応、検討してくれるようですよ。家庭用からの移植希望タイトルは結構あると思うので、一度見てみたいですよね。

近くのゲーセンから『形意拳』が消え、ついにあのゲームが入荷しました。

話題の、あのゲームの続編で、忍者が大活躍する格闘ゲーム……そう、『ブレイカーズリベンジ』が……（涙）。

あえてロクロウタよりもサイゾウを選んだ近所のゲーセンは、ゆえに真っ二つ（ジンスケ使い）。

（埼玉県　意外にいいぜ……君）

☆他人の幸せと比べてはいけないんだ！ 自分だけの幸せをさがしてみるんだ！ サイゾウと一緒に！ ふぬ！

『太太鼓の達人』で遊ぶ→自分の筋力のなさを痛感→早速筋トレを開始→今さら手遅れと感じ、断念ぴょん。

（宮崎県　外道皇子君）

☆いやいや、君の青春はまだ始まったばかり。太鼓の達人と一緒に、果てしなき情熱の海原に船出してくれよNA！

では、今月のA-Froはこれにて。また来月、このページでお会いしましょう！

三国戦紀2のボードがほしいです!!
出ませんか？（日本で）
三国戦紀2

（愛知県　原哲子さん）
☆台湾じゃ売ってんのかなあ。
思い切って基板買うとか！

アハハハ
うってうって
ガガガガズガガガ
ズガガガガ
ギャン
アムロ

（長野県　ささきいちいさん）
☆乱戦感がとても出てます。こんなハツラツとしたアムロ見たことねえ

次回募集

再来月のこの時間は、「A-Fro大納涼大会」を開催します。言わば7月末発売号掲載分の投稿を募集するのであって、皆様には「涼しげ」な投稿を行なって頂きたいわけであります。

「納涼」という単語から連想するモノとゲームを絡めて、カラーイラストや文章ネタにして送って下さい。

特にカラーイラストは「肝だめし」とか「夏休み怪奇特集」などといったキーワードを踏まえておくと、採用率が高くなるかもしれないぞ。

あと、納涼と言えば忘れてならないのが「夏祭り」や「浴衣」といった要素である。しょこんところをドタマに叩き込んで、ビークールな投稿を行なって頂きたい。

締め切りは下記の通り、6月20日消印有効じゃい。夏休みの宿題の前哨戦として、各自キバって投稿してくれい。よーろーしーくー。

■後記ン賊の乱

モー娘。ミュージカル帰りの晴れやかな顔で書いている担当[illegible]であります。

次回のA-Froでは、ついに次期QUOカードの全貌が明らかに[illegible]無視のド[illegible]ブツが出来上がり、[illegible]まっ[illegible]伝わってくる一品になりました。お楽しみに。（担当T）

……………………

第3期QUOカード[illegible]画は滞りなく進行しております。[illegible]流出を[illegible]ため、制作[illegible]04とい[illegible]が[illegible]ええええ[illegible]日本投稿コーナー史に燦然と輝く[illegible]なQUOカードに仕上がることは間違いないでしょう。（編タロウ）

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中です！

●ゲームイラスト大募集！

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるモノクロ（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、採用作品と同じ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だくと、アルカディア的に助かります。御協力お願いします。

●文章系投稿ただいま熱烈歓迎中ピロシキ

文章量は最大で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。ゲーセン歳事記などは、日記代わりに毎日送ってください。

E-mailでの投稿も、お待ちしています。

●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。

☆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大概どんな形式でも受け付けられますが、編集部のオススメは……フォトショップ形式（.psd）形式です。JPEG（.jpg）形式でセーブしてしまうと、画像が劣化してしまいますので、あまりオススメできません。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！ これで心おきなくドシドシ投稿してください!!

●E-mail投稿時の注意及E-mail投稿する際は住所、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9月号の締切は……　6月20日(水)消印有効！

リビドー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
株式会社エンタープレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

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

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

ゲーマー用語の基礎知識

街頭電脳遊戯語録

今号から用語集も増ページ＆大幅なリニューアル！　これからも、よろしくお願いします。初回となる今月のテーマは、シューティングゲーム用語の改訂版です。

Text：伊勢猫＆C.LAN
絵：藤ノ宮ゴンザエモン

今月のキーワード
『シューティング』

▼あ行▲

安地【あんち】safety zone
□テクニック□現象

「危険にさらされない安全な場所」を意味する『安全地帯』が転じて、「自機を操作（或いは移動）しなくても、敵の攻撃が当たらない安全な場所」を表すようになった略語。近年は敵弾の軌道やアルゴリズムが研究されるにともない、純粋な意味での安全地帯よりも「一時的に当たらないポイント」を表すことが多い。

○ウエイ【～うぇい】～way
□システム

発射される弾の軌道が広角、扇状であった時（同：扇弾）に、その方向性を数字と組み合わせることで言い表す単位的な用語。一般的に組み合わせる数字が偶数の場合、「自機（或いは敵機）の正面方向へ弾が飛ばない」ことを意味している。また、数字は日本語読みするのではなく、語尾に合わせた英語読みとなる。

例＞５ＷＡＹ（読み方：ファイブ・ウェイ）＝５方向へと発射される扇状の弾

撃ち返し【うちかえし】Retaliation attack
□システム□プレイヤー

敵を破壊した際、それに合わせて撃ち出される特殊な攻撃パターン全般の総称（類：撃ち返し弾）。その草分け的な存在となるのは『グラディウス』（コナミ　１９８５年）で、２周目以降が存在するゲームに数多く採用されている。

オプション【おぷしょん】option
□システム□プレイヤー

自機（或いは敵機）に付随するタイプの、独立して独自に攻撃できる武器を持った護衛兵器全般を指し示す単語（類：ガンナー、ビット等）。『グラディウス』のパワーアップシステムのオプションが語源となっているため、自機の動きをトレースして機動するオプションを略して「グラオプ」と呼ぶこともある。

▼か行▲

○○形態【～けいたい】～form
□システム

ダメージの蓄積や各部パーツを破壊することによって、変化していく同一キャラクターの外見や攻撃パターンを区別するために用いられる呼称。これは『ターボフォース』（ビデオシステム／１９９１年）を境に定着したゲームシステムで、一般的には第一・第二（或いは一次・二次）といった形で、順を追って表現されていく。また、例外的に複数の攻撃形態を持つキャラクターに対してのみ「最終形態」といった感じの表現も使われる。

▼さ行▲

処理落ち【しょりおち】processing down
□現象□ハード□開発

画面上に表示されたキャラクターや弾などのオブジェクトが、ハード（同：ゲーム基板）の処理許容限界を越えて、グラフィック全体の表示スピードが極端に遅くなる（＝落ちる）こと。元々は技術的な欠陥（類：バグ）とも言えるが、近年は弾避けの難易度を下げるため、故意にプログラムを使って処理落ちさせているケースも決して少なくない。

属性【ぞくせい】elemental
□システム

キャラクターごとに相反した複数の属性を設定することで、擬似的な相克関係を構築して与えられるダメージを強化（或いは弱体化）させるゲームシステムの総称。シミュレーションやロールプレイング等ではお馴染みのシステムでもあるが、シューティングにおいては『グレート魔法大作戦』（エイティング／ライジング／２０００年）が初出。その概念的な部分だけを見るのであれば、自機が装備した武器でボスの耐久力が個別に設定されていた『達人』（東亜／１９８８年）が属性システムの元祖とも言える。

千里の道も一歩から！

ゲーマー登竜門

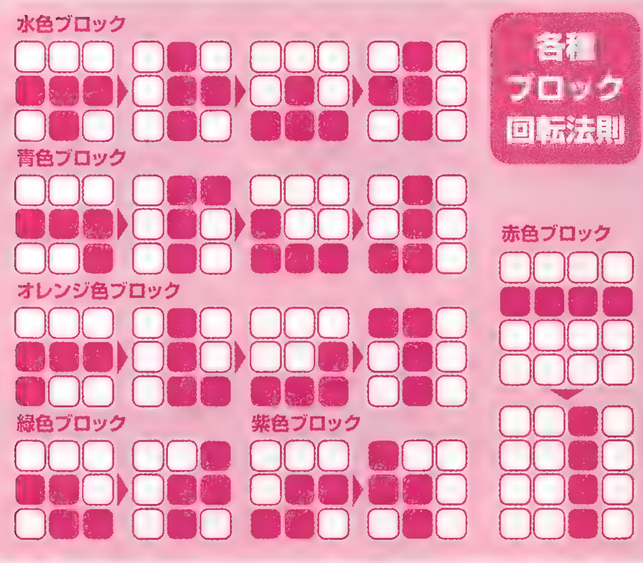
今月のお題
『回転入れ』

このコーナーでは「割とよく聞くんだけど、いまいち意味がわかんないんだよね～」ってな感じの用語を無作為に取りあげ、その内容を詳しく考察するぞ！

回転入れとは、テトリスにおいて「ブロックが接地から接着するまでの間にボタンで回転可能な特性を利用して、レバー入力だけでは入れらない隙間へとブロックをはめ込む」テクニックのこと。

これを実践するために必要なのが、ブロックごとに設定された回転法則の把握。開発元などによって微妙な法則の違いを持っているが、アーケード版においては1988年に発売された元祖セガ『テトリス』が基本形。現在、お店で稼働中の『T.A.』（アリカ／2001年）も、コレに準じた回転法則を持つ。その回転法則をブロックごとに並べたのが左の図（左回転）で、黄色以外のブロックならすべて可能。ただし、ここで注意してもらいたいのが、水・青・オレンジ色の3パターン目で「特定の中心を持って回転していない」ことを頭に入れておきたい。

各種ブロック回転法則



用語の系統と分類表記：　開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象全般／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

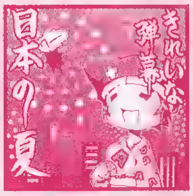
©SEGA ©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.SUPPORTED BY TAKUMI CORPORATION

▼た行▲

弾封じ【たまふうじ】prevent shooting
□テクニック□プレイヤー
特定の敵に至近距離まで接近、または完全に重なることで、敵がまったく弾を撃たなくなる現象。ザコ戦車など、当たり判定のない地上敵に有効な場合が多い。東亜プランの縦シューでは全面的にこれが採用されており、以降の縦シューでもその多くに導入されるようになった。もちろんできないゲームもあり、またゲームによって弾封じ可能距離は異なる。

溜め撃ち【ためうち】charge shot
□システム
一定時間押しっぱなしにしたボタンを放すことで発射できる攻撃の総称。『R-タイプ』の波動砲、ジャンルは異なるが『妖怪道中記』の溜めうちが草分け的な存在。ボタンを離した状態で溜める『ドラゴンセイバー』などもあり、近年では押す、放す2種の溜め撃ちが使える『マーズマトリックス』や、属性変化と溜め撃ちレベルが存在する『グレート魔法大作戦』など、応用例もさまざまである。

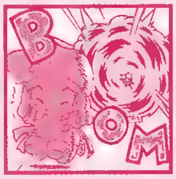
弾幕【だんまく】barrage
□現象
大量の弾が連続発射される様。『バトルガレッガ』（1996年/エイティング/ライジング）や『首領蜂』（ケイブ/1995年）シリーズのような、画面中を覆い尽くす幾重にも重なった敵弾を指して使用される。


きれいな弾幕
日本の夏

▼は行▲

BUZZ【ばず】buzz
□システム□プレイヤー
『雷電ファイターズ』（セイブ開発／1996年）などの、敵弾に自機を接近させると得点が入る「かすり」を、極限まで突き詰めた『サイヴァリア』（タイトー／サクセス／2000年）のスコアシステム。プレイヤー間では、敵弾、敵機にかすらせることを“BUZZる”と表現（メーカー公認）。「～の上をすれすれに飛ぶ」という意味の航空専門用語から来ていると思われる。

ボム【ぼむ】bomb
□システム
弾数制限のある強力な特殊兵器。威力が非常に高い、画面上の敵弾を消す、自機が無敵になるなどの効果がある。“緊急回避に使用できるか”がゲームの総合的な難易度に関わってくる。いわゆる「ボンバー」と同義だが、近年では彩京に代表される「ボム」を正式名とした作品が多く、時代の趨勢を反映してか「ボンバー」はあまり使われなくなっている。



ボルカノン現象【ボルカノンげんしょう】volcanon-phenomenon
□システム□現象
『ギガウイング2』（カプコン／タクミ／2001年）で特定条件を満たすことで起きる倍率アイテムのラッシュ。プレイヤー間では”1面道中は3ボル　というふうに”と略して表現されることも。転じて、得点アイテムが大量に発生する様を表現する言葉になりつつある。火山を示すVOLCANOが語源。

▼や行▲

横画面縦シュー【よこがめんたてしゅー】vertical scrooling shooting with widescreen
□システム
横画面の縦スクロールシューティング。シューティングは元々スクロール方向が画面を長さにつながるものだったが、コンシューマ機への早期移植・完全移植を考えてこの形態を取っている作品が多くなってきた。企画段階では縦画面であったものが、横画面縦シューとして発売された例も少なくない。

▼ら行▲

連射【れんしゃ】continuous shots
□テクニック
ボタンを連打すること。シューティングではこれが早いほど有利とされ、ケイレン撃ち、ピアノ撃ち、コスリなどの手法が存在する。近年は連射装置を設置する店舗も増え、またゲーム内でセミオート、フルオートが装備されている場合も多く、連射速度はかつてほど重要ではなくなっている。

次号予告

熱い夏こそ格闘ゲーム？

次号以降に掲載予定のキーワードは、
- 3D格闘ゲーム（バーチャ、鉄拳）
- 2D格闘ゲーム（カプエス、KOF）

等など。これらの用語に対する質問はもちろんのこと、テーマとなるキーワードも募集しています。

質問＆お便り大募集！

採用者にQuoカードを毎号プレゼント！

より良いゲーマー人生を送るための指標となるべく再スタートした「街灯電脳遊技語録」では、読者の皆様からのお便りを募集しています！　募集する内容はゲームに関するわからない用語や単語、言葉ならなんでもOK。よく耳にする用語から、はたまた本誌の記事内で使用されている難解（？）な用語まで、アルカディア編集部のライター＆編集陣が責任を持ってお答えします!!　さらに、読者コーナー「言霊Q&Aコーナー」へ質問が採用された方には、もれなくアルカディア特製のQuoカードをプレゼント!!　本誌に折り込まれたアンケートハガキの自由欄でもノンプロブレムですので、皆様からのお便りをお待ちしてま～す（切実）。

お便りはこちらへ

〒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　「街灯電脳遊技語録」係
E-mailの宛先→script@arcadiamagazine.com

そんなアナタの疑問を解消！

言霊Q&Aコーナー

即決！　一問一答両断！

さて、ここでは用語や用例、慣用句など、読者の方から寄せられた、ビデオゲーム全般に関する言葉の質問にお答えしていきます。キャラクター、システム、テクニックなど、ジャンル、内容は問いません。本文中で扱っていない、ちょっとローカルな言葉や、マニアックな言葉などでもOKです。

というわけで第一回。当然リニューアル初回なのでお便りはまったく来てませんので、こちらでいくつか例を考えてみました。

Q．“アチョー”ってなんですか？

A．本能で避けること、を指します。語源は『スーパーパンチアウト!!』（任天堂/1984年）登場のドラゴン・チャンが、三角蹴りのボイスで発する言葉で、2周目以降、この音を判断して攻撃をかわすところからきています。アドリブでの避けよ、という意味です。出展がアクションゲームなのに、シューティングで使われることが多いです。

Q．『プラネットハリアーズ』の隠し機体として登場する“オパオパ”って、一体何者なんですか!?

A．オパオパは名作横シューティングとして名高い『ファンタジーゾーン』（セガ/1986年）の自機です。これ以降もメガドライブ産の『[illegible]』（1987年）、ドットイートの『OPA OPA』（1987年）等に登場しましたが、これらはあまりパッとしませんでした。

遊技語録薦め　**記号表記の種類と意味：**同……同義語を表します。　類……類義語を表します。　対……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「1～、2～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

ショーグンGO FIGHT!

戦国伝承2001™

© NK 2001 [illegible] NOISE FACTORY

SENGOKU DENSHO 2001 Graphic Arts

設定資料集

最近はマイペースでソフトを発表するネオジオにて、
奇跡の復活を遂げた「戦国伝承」。
その設定画を一挙公開!!

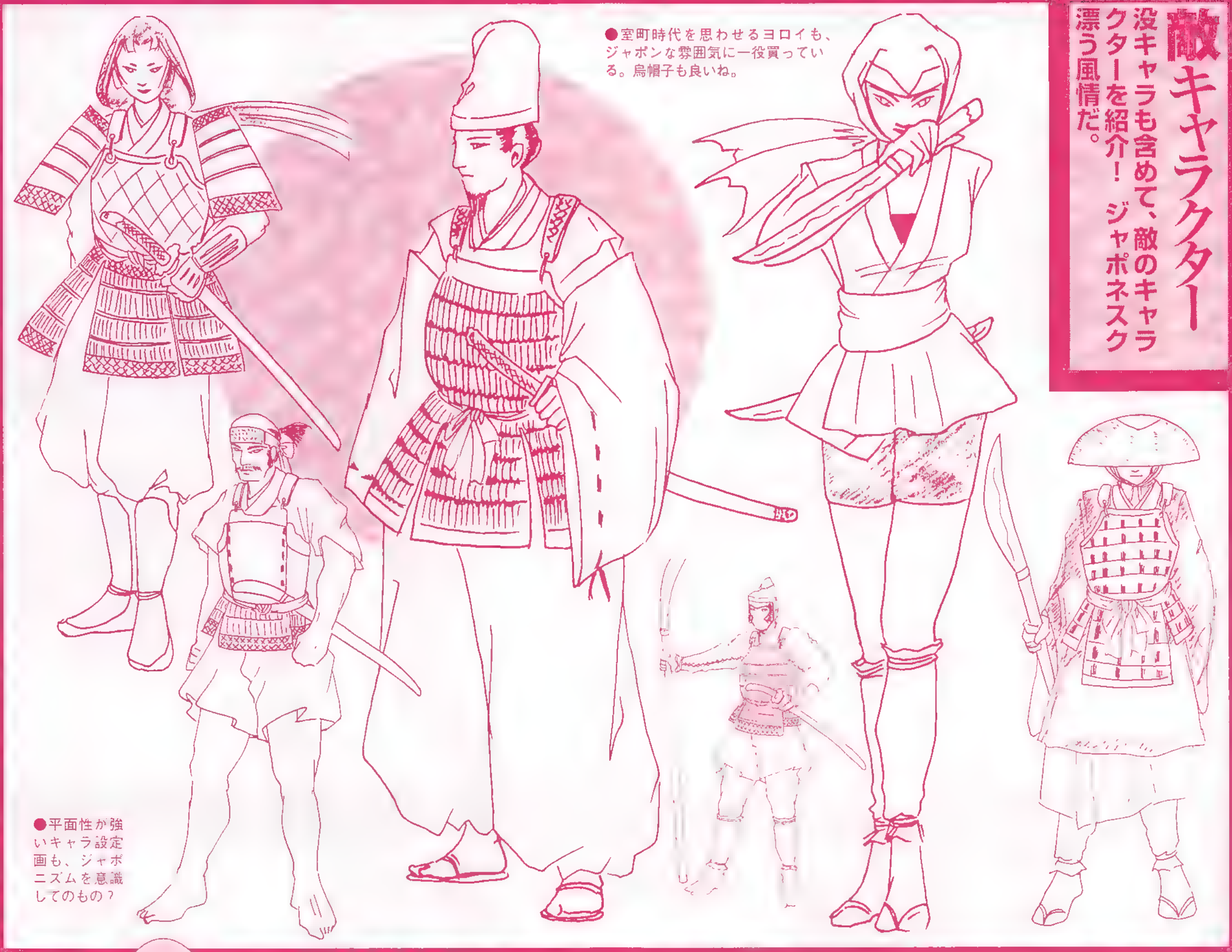
Story

西暦2001年、謎の力によって
戦国時代の武将が蘇った。
彼は自ら「将軍」と名乗り、
かつて成し遂げることのできなかった
野望　武力による世界制覇を企み、
狂気の破壊活動を実行しはじめた。
時を同じくして、
かつて「将軍」の命を狙った
4人の忍者も蘇る。
彼らの使命は「将軍」を滅ぼすこと。
今、
数百年の時を経た、
宿命の激闘が再開される。

戦国伝承2001 設定資料集

敵キャラクター

没キャラも含めて、敵のキャラクターを紹介！ ジャポネスク漂う風情だ。

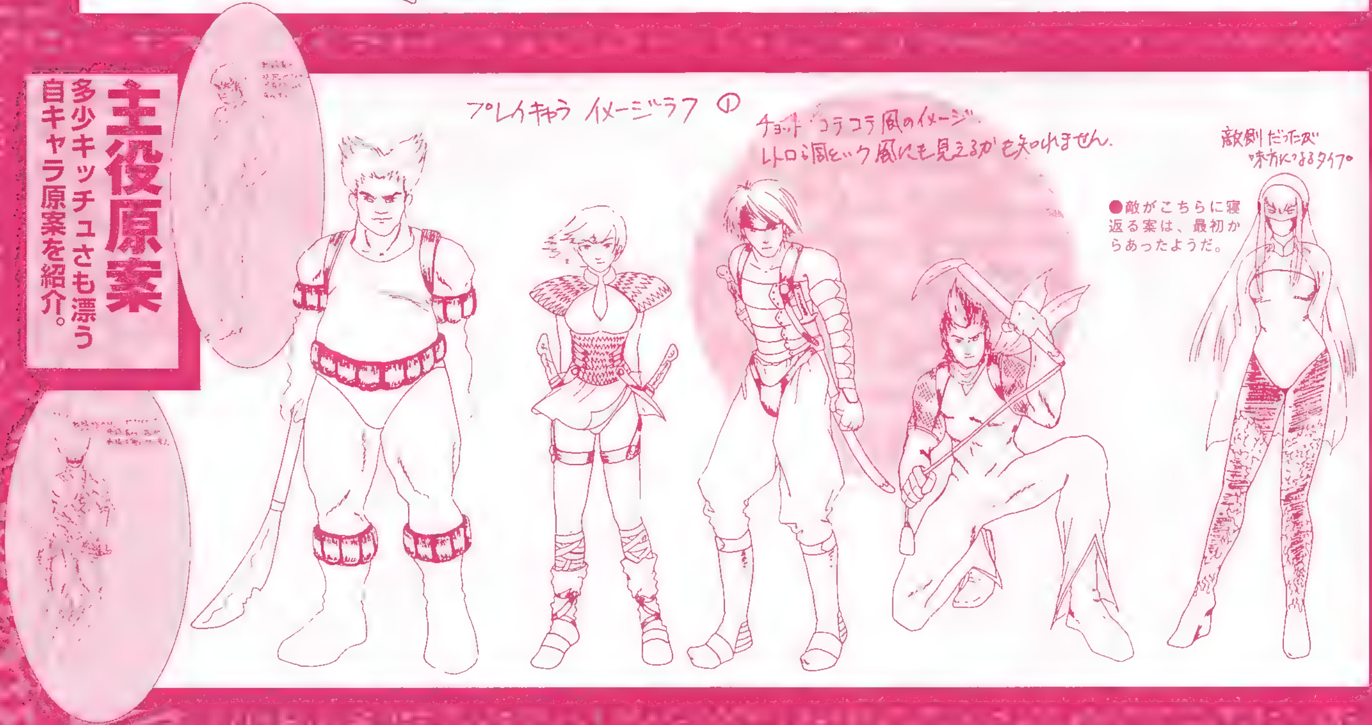


●室町時代を思わせるヨロイも、ジャポンな雰囲気に一役買っている。烏帽子も良いね。

●平面性が強いキャラ設定画も、ジャポニズムを意識してのもの？

主役原案

多少キッチュさも漂う自キャラ原案を紹介。



プレイキャラ イメージラフ ①

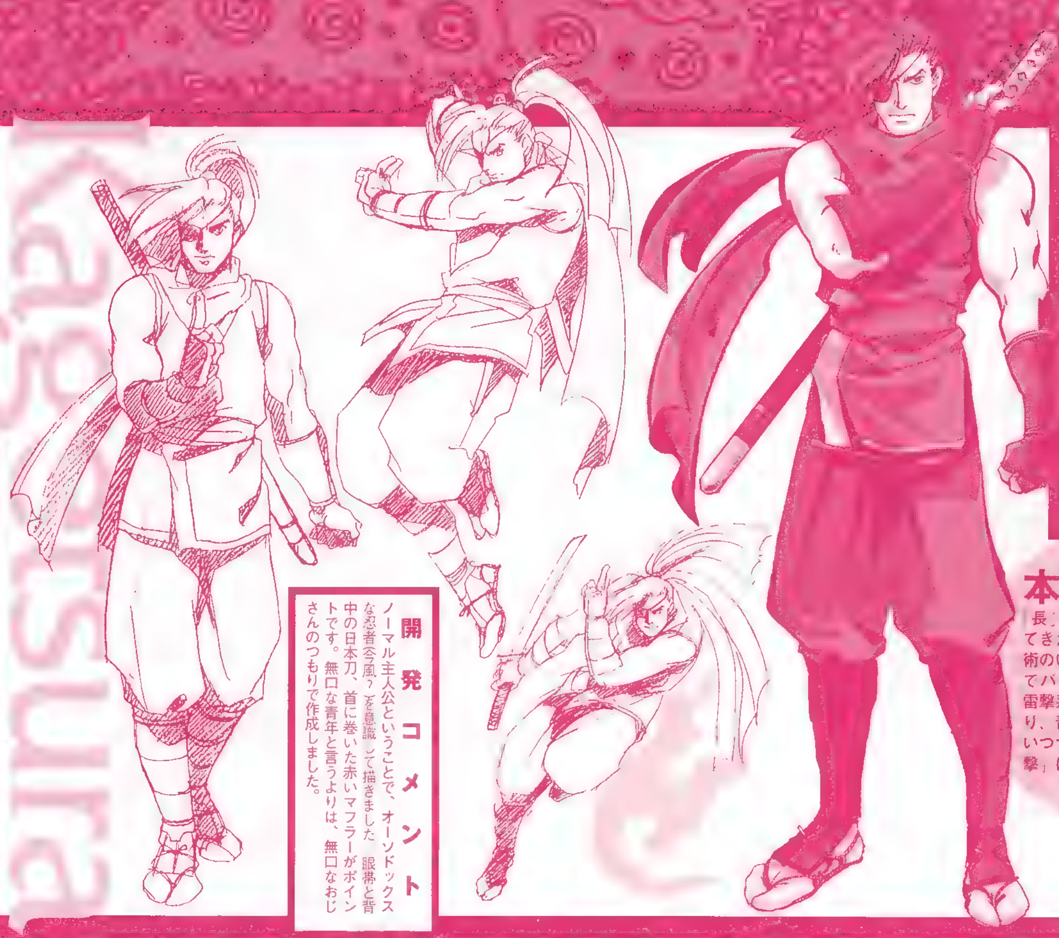
チョット コテコテ風のイメージ。
レトロ調というク風にも見えるかも知れません。

敵側だった奴が
味方になるタイプ。

●敵がこちらに寝返る案は、最初からあったようだ。

影連

[illegible]



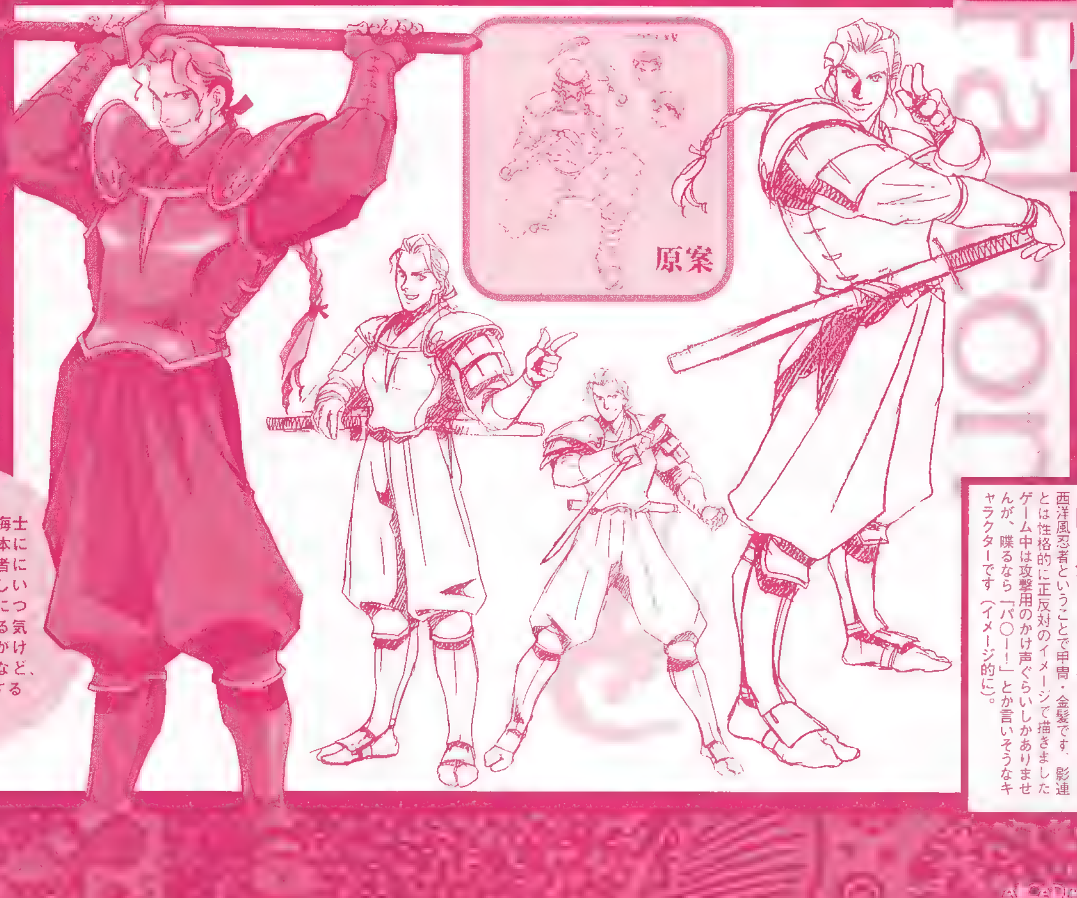
本編の主人公的存在。幼い頃より忍者の「長」としての鍛練を重ねてきた男　剣技、体術、忍術のいずれもが高いレベルでバランスがとれている雷撃系の忍術を会得しており、青白い火花を身にまといつつ敵に突進する「雷光撃」は豪快かつ強力である。

開発コメント

ノーマル主人公ということで、オーソドックスな忍者(今風?)を意識して描きました　眼帯と背中の日本刀、首に巻いた赤いマフラーがポイントです。無口な青年と言うよりは、無口なおじさんのつもりで作成しました。

金の隼

[illegible]



元はスペインの航海士　船が難破して日本に漂着、彼を助けた忍者に素質を見込まれ、厳しい訓練の末、忍術を身につけた　全身から発する気を炎と化し、相手めがけて放つ「鳳凰飛翔」など、火炎系の忍術を駆使する

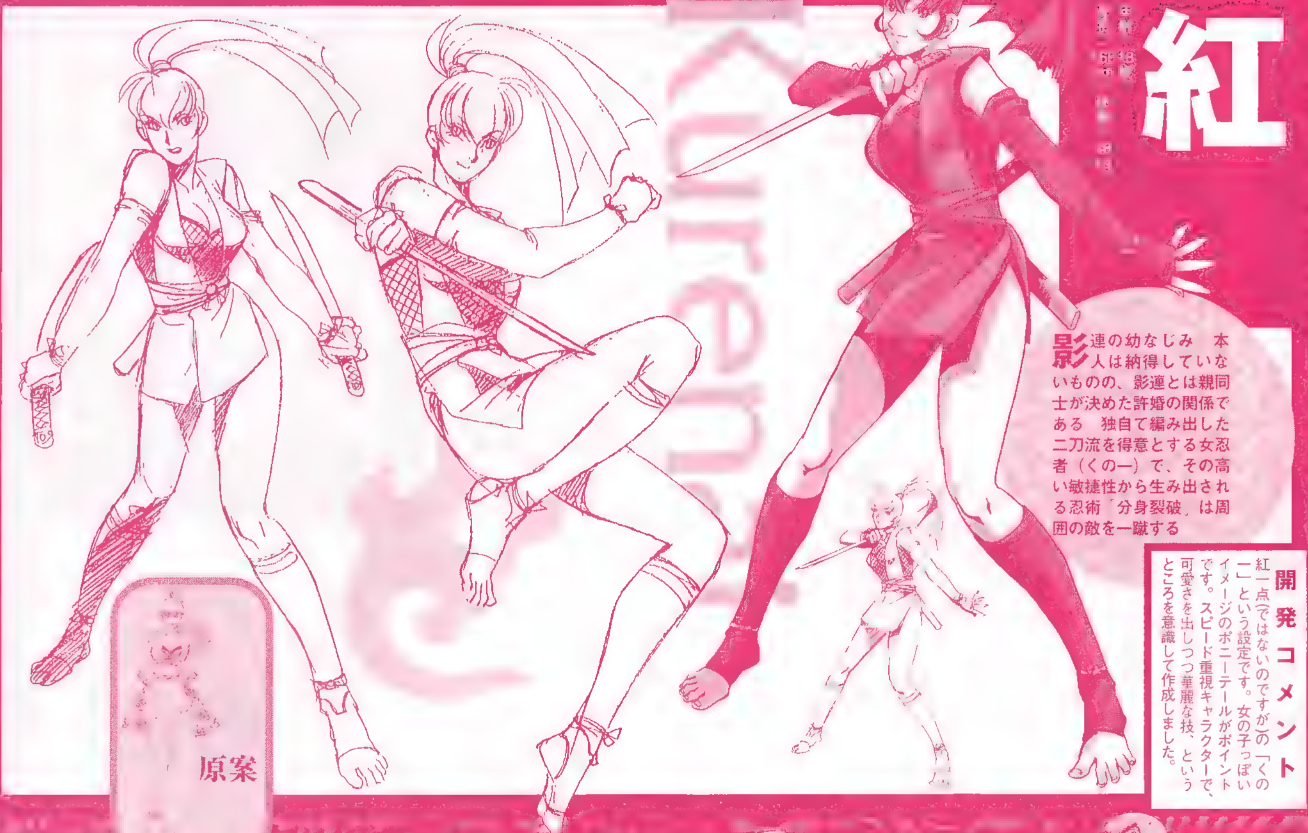
開発コメント

西洋風忍者ということで甲冑・金髪です。影連とは性格的に正反対のイメージで描きましたゲーム中は攻撃用のかけ声ぐらいしかありませんが、喋るなら「パ〇ー!」とか言いそうなキャラクターです（イメージ的に）。

戦国伝承2001 設定資料集

紅

[illegible]



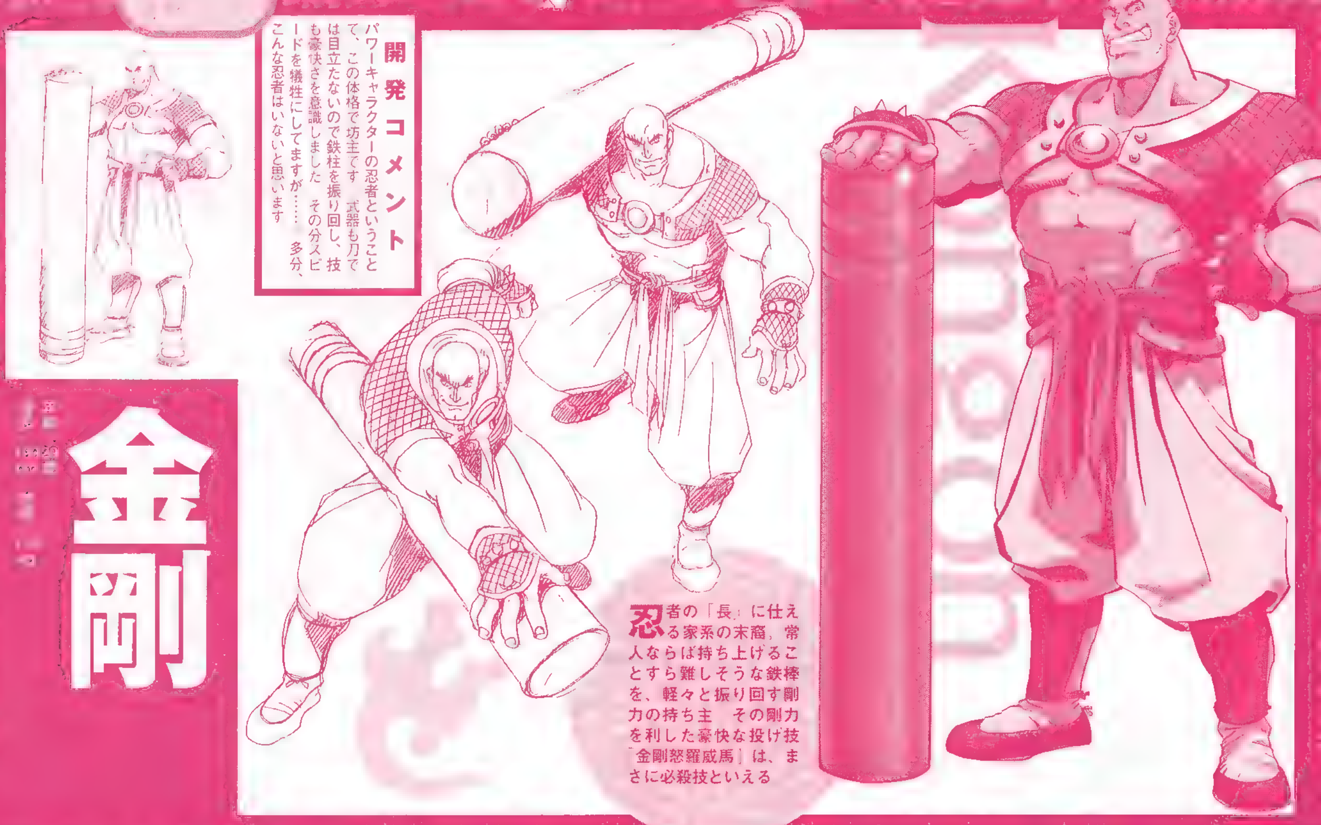
影連の幼なじみ　本人は納得していないものの、影連とは親同士が決めた許婚の関係である　独自で編み出した二刀流を得意とする女忍者（くの一）で、その高い敏捷性から生み出される忍術「分身裂破」は周囲の敵を一蹴する

開発コメント

紅一点(ではないのですが)の「くの一」という設定です。女の子っぽいイメージのポニーテールがポイントです。スピード重視キャラクターで、可愛さを出しつつ華麗な技、というところを意識して作成しました。

金剛

[illegible]



開発コメント

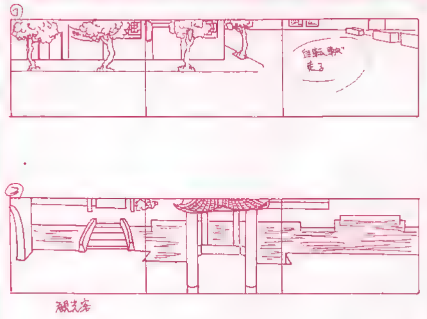
パワーキャラクターの忍者ということで、この体格で坊主です　武器も刀では目立たないので鉄柱を振り回し、技も豪快さを意識しました　その分スピードを犠牲にしてますが……　多分、こんな忍者はいないと思います

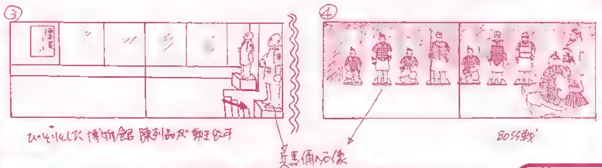
忍者の「長」に仕える家系の末裔，常人ならば持ち上げることすら難しそうな鉄棒を、軽々と振り回す剛力の持ち主　その剛力を利した豪快な投げ技「金剛怒羅威馬」は、まさに必殺技といえる

SENGOKU DENSHO 2001 Graphic Arts

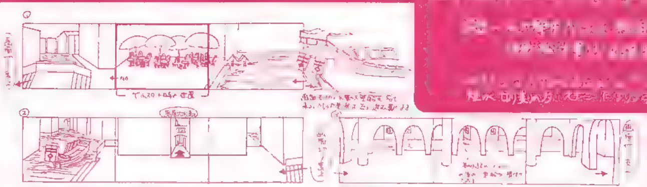
イメージボード

普段は、開発外では見られないイメージボード。その一部を限定公開！



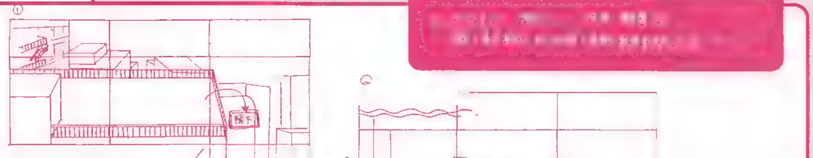


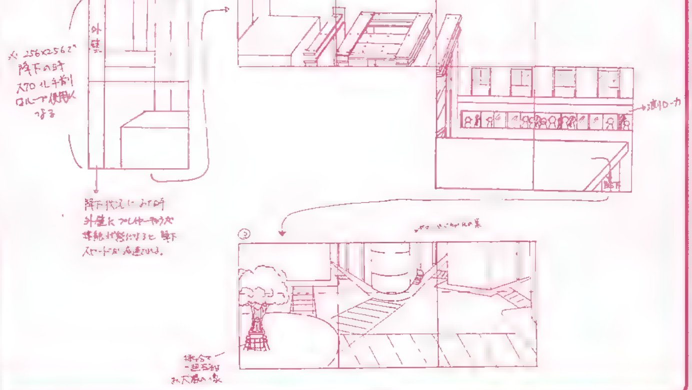
ステージ[街中]中国



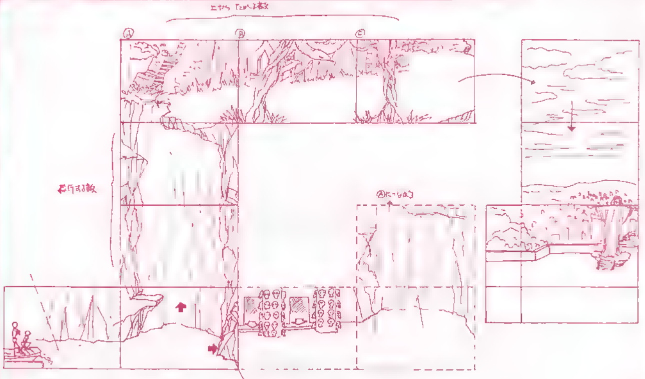
ステージ[ベニス]ヨーロッパ

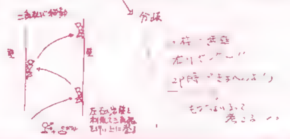
ステージ[都心]日本



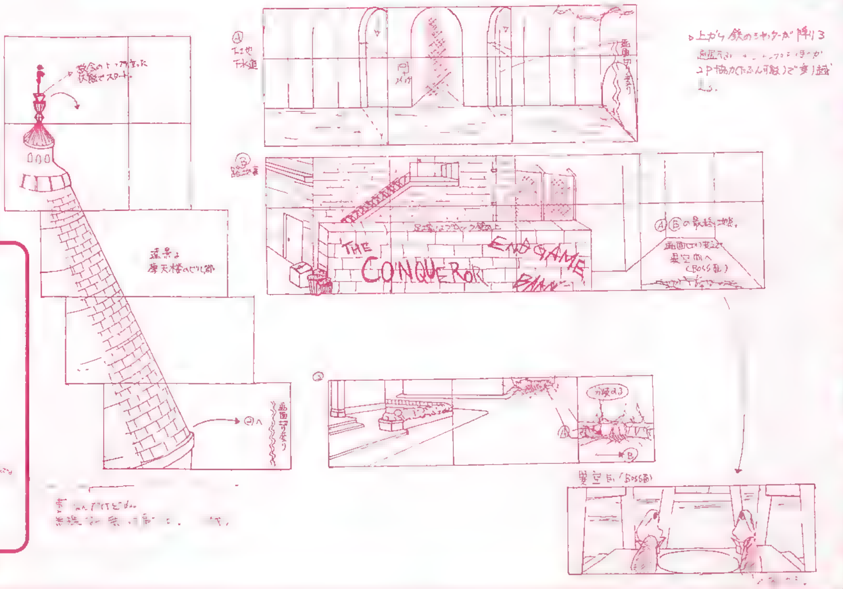


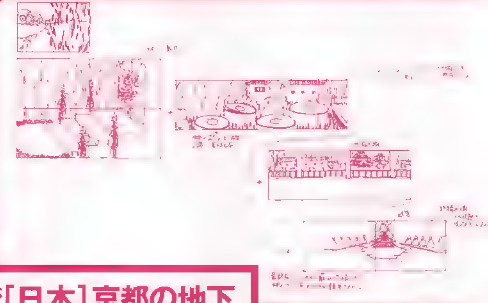
ステージ[南米]





ステージ[北米]





ステージ[日本]京都の地下

ゲーマー御用達
WWWサイトの泳ぎ方

[illegible]ひとつである[illegible]人たちと、掲示板[illegible]てのコミュニケーション[illegible]っていうことで、コミュニケーションを目的としたサイトをご紹介！　それでは、友達&対戦相手見つけてね！

「お友達を探そう的サイト」

対戦相手募集中！

掲示板　対戦者求む　色々と検索

http://www5a.biglobe.ne.jp/~kei_1/

日本全国対戦相手検索サイト

対戦相手の検索方法は、都道府県、ゲーム名、名前をキーワードとして対戦相手を検索する。例えば「神奈川県」で「鉄拳」の対戦相手を検索、といったことができる。検索結果として名前、取り扱うゲーム、コメントが表示され、名前をクリックすればそのままメールで連絡ができるようになっている。また検索は登録されている情報をベースに行なわれているので、「是非とも対戦を通じて友達になりましょう！」という人から「やぁやぁ我こそは……」という人まで様々、是非とも情報登録して対戦の輪を広げていきましょう

対戦相手に加え、大会検索機能もあり。メールに加え掲示板やチャットでの連絡も活用せよ。

ゲーセン大好き同盟

掲示板　ゲーセン仲間　メル友

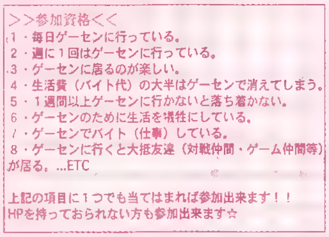
http://www.geocities.co.jp/Milkyway-Gemini/5822/index.html

ゲーセン好き同士の交流サイト

ゲームセンターが大好きな人のための同盟サイト。掲示板に自己紹介をして交流を広げていきましょう、というのが目的。

現在の参加メンバーは女の子がほとんどだが、男の子もウェルカムとのこと。男女を問わず、ゲーセン好きなら登録し、仲間を見つけてゲーセンライフを充実させよう。掲載情報には、一般的な自己紹介に加えて任意のメールアドレスやホームページも登録できる。少なくともメールアドレスは登録して、連絡を取り合えるようにしてほしい。

なお偽情報登録なんてのは論外。



>>参加資格<<
1・毎日ゲーセンに行っている。
2・週に１回はゲーセンに行っている。
3・ゲーセンに居るのが楽しい。
4・生活費（バイト代）の大半はゲーセンで消えてしまう。
5・１週間以上ゲーセンに行かないと落ち着かない。
6・ゲーセンのために生活を犠牲にしている。
7・ゲーセンでバイト（仕事）している。
8・ゲーセンに行くと大抵友達（対戦仲間・ゲーム仲間等）が居る。...ETC

上記の項目に１つでも当てはまれば参加出来ます！！
HPを持っておられない方も参加出来ます☆

同盟参加資格は、よくゲーセンに行く、友達がソコにいる、生活費まで使いこむ、などなど。

GUILTY GEAR X FORUM

掲示板　地元検索　同キャラファン探し

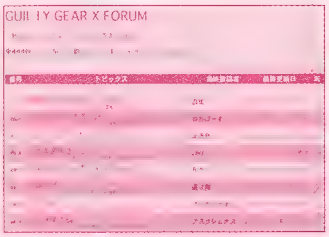
http://www.guiltygearx.com/内「掲示板」→「GGXフォーラム」

GGXの対戦相手や地域情報を交換できるサイト

GGX公式サイトにあるコミュニケーションを目的としているフォーラム。「○○県の△△使いの人いますか？」「□□県◇◇市で対戦しましょう」といったテーマを多く見ることができるため、GGXファンにはうってつけ。

フォーラム形式のため自分でスレッド（ひとつの話題）を起こして、それに対するみんなの回答という形式で話題が展開していく。

なお公認サイトということもあり、すでに蓄積された書き込み量の多さに加えて、書きこみのペースも非常に早い。ガンガン参加しよう！



GUILTY GEAR X FORUM

初めて来た人は、これまでの書きこみを見てやりとりの様子を見て雰囲気などを掴みましょう。

「KOF女性格闘家チーム」系CGサイト

ON YOUR MARK　ASKA

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/1346/

ラフ取りこみを中心とした対戦格闘ゲームキャラのCGデータがチェックできる。2色独特の味わいの中にある、作者の楽しく描いている感覚を共有してほしい。男女沢山のキャラが待ってます。

LEVEL M　[illegible]紫

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Darts/5795/

SNKのゲームならKOFから風雲黙示録まであり、ある意味コア。管理人の愛は藤堂香澄(様)に注がれているので、香澄ファンはチェック必須　なおBGMアリのためPCの音量には要注意。

Rise for ring！　[illegible]司晶子

http://www.sh.rim.or.jp/~gunji/rise/

「女王画廊」ということで姉御イラスト中心。KOFを中心に、それ以外にも色々なゲームキャラが楽しめます。「リョウ×キング」カップリングのコーナーもあるので、ぜひどうぞ。

BIG BLUE　[illegible]

http://home9.highway.ne.jp/uni/

KOFを中心とした女性キャラたちが、これでもかと掲載。塗り方なども豊富なので見ていて楽しい。掲載されたCGは贈答したものもあり、どこかのサイトで見たことがあるかもしれませんね。

まじかる☆ビーと　[illegible]月ヒロ

http://www.geocities.co.jp/AnimeComic-Ink/8800/

CGデータとしてラミネートカードやうちわなどグッズ原稿も掲載。それぞれの製作裏話が掲載されており、即売会の雰囲気も楽しめる。KOF以外にヴァンパイアやオリジナルもアリ。

喫茶　じゃすてぃ　[illegible]（半端）

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/3962/

ユリ中心のCGが掲載されている。どのユリも可愛いので是非とも全部見るべし。画廊以外にあるCGとしてトップページ絵やリクエスト絵もあるので、こちらもチェックしよう。

幸せな青い鳥　[illegible]志

http://www.aoitori.ne.jp/natsu/

舞、アテナ、ナコとSNKキャラが掲載されている。ラフイラストに分類されたCGもゲームキャラ目白押しで、落書きを超える描き込みをしているものもある。全般にSNK色強し。

RISING DRAGON　[illegible]号&2号

http://www6.plala.or.jp/risingdragon/

CG、落書き、お絵かきBBSの画像データを掲載。オススメはお絵かきBBSのデータ。楽しく描いているぞ感が伝わってきます。バナーもキャラ別に用意されており、要チェック。

夢楽堂　はざまけい

http://sg.sakura.ne.jp/~kh/

KOFキャラを女性化したCGを中心に掲載。どれも可愛いく、ネイティブな女性キャラとは異なった感覚が楽しめる。お題から少しズレる部分もありますが、お勧めなので掲載！

TIPS wwwの泳ぎ方

── WWW、泳いでますか?

コミュニケーションの要となる掲示板は設置が面倒！　というわけで、今回のTIPSは掲示板の機能を提供してくれるサイトを紹介。

「K-Web Service レンタル掲示板（**http://kweb.ne.jp/**）」はその中のひとつで無料／有料での掲示板機能を利用できます。無料の場合は基本的な掲示板機能だけを利用することができますが、強制的に「バナー広告」が表示されます。有料の場合にはバナーが消え、アイコン利用やアクセス制限（掲示板荒し対策）といった機能を追加できます。

掲示板機能を提供しているサイトは他にも沢山ありますので、自分の好みにあったものを選択して活用しましょう。

なお、巡回ソフトを使ってオフラインで泳いでいる人は、掲示板やCGIの設定に注意しよう。気を付けないとcgiフォルダの下がファイルだらけになってしまうぞ。

●「掲示板」……掲示板が非常に活発です。●「対戦者求む」　対戦相手を探すことができます。●「色々と検索」……いろいろな検索ができます。●「ゲーセン仲間」……ゲーセン好きな仲間が集まります。
●「メル友」……メール友達が見つかります。「地元検索」地域指定をして対戦相手を探すことができます。「同キャラファン探し」……同じキャラを好きな人を探すことができます。

湿気は紙の大敵なのよーー！

ゲーパロ愛の館へいらっしゃいませ!!

梅雨でーす。じめじめして天気悪くてやる気ダウン中でーす。いやいや、こんなことじゃいけないわっ！ 来るべき夏コミに向けてスタートダッシュをかけるなら、今なのよ！

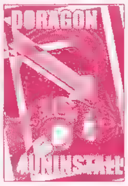
ギルティギア ゼクス　発行／悪霊隊

DORAGON UNINSTALL

ギャグ　4コマ

2Pまでのショートギャグと4コマがてんこ盛り！ ネタの爆発力よりは、しれっとした味でニヤリとさせる乾いた笑いが多めです。

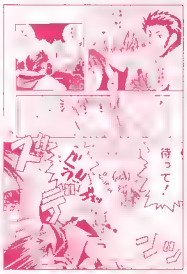
[illegible]



B5版　オフセット　32P　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋送料200円分の切手＋宛名シール
〒214-0003　神奈川県川崎市多摩区菅稲田堤3-8菅住宅4-303　安田麻理

KOFシリーズ　発行 THE PEACE OF FIGHTERS

REALLY?



ギャグ

1～14Pのショートギャグ6本。見やすい絵柄で手堅くまとめてあります。新主人公チーム以外では京・庵・真吾が中心のネタもアリ。

[illegible]

B5版　オフセット　36P　表紙2色
本代500円無記名小為替＋送料200円分の切手＋宛名シールを同封
〒035-0081　青森県むつ市並川町14-12
井塚千春

燃えろ！ジャスティス学園　発行／高級マンション建設予定地

すぐできる愛のバリエーション

ギャグ　シリアス

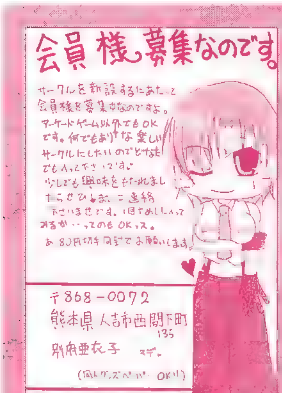
[illegible]

B5版　オフセット　36P　表紙カラー
200円分の切手＋宛名シール
〒850-0078　長崎県長崎市神の島町1-331-74　秦稔博

絵柄もお話もハートフルで超かわいいでーす！

描き込みよりフォルムで見せるタイプの絵柄。アクションシーンなどは若干読み取りにくいかも知れませんが、セミシリアスな友情物語を28Pで上手にまとめ上げた秀作ですぞ。

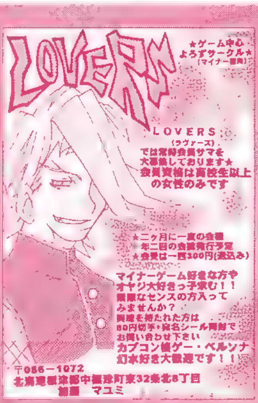
「ぱよ～ん」な感じの絵柄がとってもカワイイ！　お話も細かいギャグが効いていたり、それぞれのキャラ性をおさえたグッとくるセリフがあったりで、読みごたえ充分です！



会員様募集なのです。

サークルを新設するにあたって会員様を募集中なのですよ。アーケードゲーム以外でもOKです。何でもアリ♪な楽しいサークルにしたいのでどなたでも入って下さいです。少しでも興味をもたれましたらぜひともご連絡下さいませです。1回ためしに入ってみるか…ってのもOKッス。あ、80円切手同封でお願いします。

〒868-0072
熊本県人吉市西間下町135
別府亜衣子まで。
（同人グッズペーパーOK!!）



LOVERS

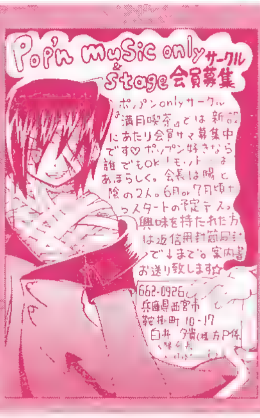
★ゲーム中心よろずサークル★（マイナー重視）

LOVERS（ラヴァーズ）では常時会員サマを大募集しております★ 会員資格は高校生以上の女性のみです

★二ヶ月に一度の会報
年二回の会誌発行予定
★会費は一回300円（送込み）

マイナーゲーム好きな方やオヤジ大好きっ子求む！！ 素敵なセンスの方入ってみませんか？ 興味を持たれた方は80円切手＋宛名シール同封でお問い合わせ下さい カプコン様ゲー・ペルソナ 幻水好き大歓迎です！！

〒086-1072
北海道標津郡中標津町東32条北8丁目
[illegible] マユミ



Pop'n music only & stage サークル会員募集

ポップンonlyサークル『満月喫茶』では新設にあたり会員サマ募集中です♡ ポップン好きなら誰でもOK！モットーはあほらしく。会長は陽と陰の2人。6月or7月頃からスタートの予定デス。興味を持たれた方は返信用封筒同封で↓まで。案内書お送り致します☆

662-0926
兵庫県西宮市
鞍掛町10-17
白井 夕貴様方P係

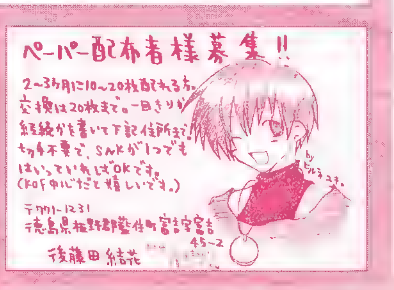
伝言板

相合い傘の相手、求ム

★ギルティギアONLYイベント「MatsFeier」サークル参加者募集
同人即売会、コスプレ有、ゲーム大会有、お茶会有。
開催日：2001年7月8日（日）11～15時
会場：板橋区立産文ホール2階
詳しい内容などは下記住所までお問い合わせください。
〒174-0063　東京都板橋区前野町1-31-11-701　M準備会「ギルティ」係

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。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★委託サークル募集
KOF（ネスツ多め・健全）の本を10部以下で委託して下さるサークル様を募集。詳しくはご連絡ください。返信用切手不要。
〒546-0033　大阪府大阪市東住吉区南田辺5-13-15　中山裕子様方「H2」係



ペーパー配布者様募集!!

2~3ヶ月に10~20枚配れる方。交換は20枚まで。一回きりか継続かを書いて下記住所まで。切手不要で、SNKが1つでもはいっていればOKです。（KOF中心だと嬉しいです。）

〒771-1231
徳島県板野郡藍住町富吉字富吉45-2
後藤田 結花

メイドの控え室
先月号（6月号）P169、ちぇりーK.DS様発行「幕末阿呆伝」の送金方法が「無記名小切手」となっておりました。正しくは「無記名小為替」です。訂正すると共にちぇりーKIDS様にはお詫び致します。また、アイコンの「4コマ」は実質「4コマオンリー及び4コマの多い場合」に使われていますが、表記は「4コマオンリー」のみとなっておりました。今月号より修正させていただきます。

●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。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本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 アーケーダーの工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個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（何かのリストなど）■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なのかを表しています。これは制作者の申請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請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ 内容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 イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ 4コマオンリー本及び4コマが多い本の場合を表しています。■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。

ポップンミュージックシリーズ

発行／よろしく☆哀愁

ラブ☆タンバリン

ギャグ

シリアス

聖主さんと麻生はるひさ☆さんの合同誌。メンバーがビジュアル系ぽく美しめに描かれています。特にユーリとスマイル（笑）。

制作者より：[illegible]

Ａ5版　オフセット　36Ｐ　表紙2色刷
350円分の無記名小為替（50円は切手でも可）＋120円分切手
〒862-0938　熊本県熊本市長嶺東4丁目13-25　富永アパート101　野林亜希子

ストライダー飛竜2

発行／Howling

CHASE

ギャグ

がろり～な彼方さんによるショートギャグ集。飛龍と飛燕の出番が同じくらいありますので、飛燕ファンの方には特にオススメかも？

制作者より：[illegible]

Ａ5版　オフセット　20Ｐ　表紙1色
200円分の無記名小為替＋140円切手＋宛名シール
〒223-0055　神奈川県横浜市港北区綱島上町133　田中様方「Howling（A）」係

餓狼～MARK OF THE WOLVES～

発行／春夏冬中（あきないちゅう）

ハードリベンジ×スイートリベンジ

ギャグ

さらっとした絵柄で、ほんわか系のネタが多めです。親離れがナチュラルにできていないロックの雰囲気がよく描けていますぞ。

制作者より：[illegible]

Ａ5版　オフセット　20Ｐ　表紙2色
本代200円無記名小為替と送料120円切手
〒502-0846　岐阜県岐阜市津島町6-36-1　島谷詩子

梅雨じめじめ企画

嫌な(笑)思い出

[illegible]

ジョイ「雨ですな……気が滅入る。こんな日はこう、嫌な思い出ばかり頭をよぎりますな」
牡丹「やーな思い出ー？　……どーんなー？」
ジョイ「いや、言わぬが花……」
牡丹「(ばたっ！　突然倒れる)気ーにーなぁーるぅー(左右にごろごろ転がり始める)」
ジョイ「な、な、な、何ぃッ?!」
牡丹「気ぃーにぃ──なぁ──(ごろごろ)」
ジョイ「話します！　話すからやめなさい！」

やっぱりお金のやりとりなんです

ジョイ「ゴホン、あるハガキにこんな事が書いてあったのです。『通販初心者ってちょっと発送が遅れると問い合わせのハガキが来るんですよね。しかもはかったように1カ月後(笑)』と」
牡丹「本が届くまで、最大2～3カ月くらい経つことがあるのは同人業界の常識じゃないですか」
ジョイ「『同人業界の』常識、ということは同人業界以外から見たら？」
牡丹「……非常識？」
ジョイ「例えばインターネットオークション。一個人同士のやりとりという点では同人誌通販に似ています。でも落札後、予告なく商品や送金が遅れたら1週間で相手は怒鳴り込んできますよ」
牡丹「まぁ、そうでしょうねぇ」
ジョイ「事情があって遅れる場合も『○○の事情で遅れます』と相手に一報するはずです」
牡丹「お金のやりとりですからねぇ」
ジョイ「おや？　同人誌通販はお金のやりとりではない、とでも？」
牡丹「……あ」

本がとっても待ち遠しいんです

ジョイ「確かに同人誌を作る側はお金だけが目的なわけではありません。自然と『お金のやりとりをしているんだ』という意識は希薄になってくるのでしょう。ですが申し込む側にまでその考え方を強要するのはどうかと思うのです。作る側の論理が優先で、それが絶対だと思っている。そんな嫌な匂いがあの(笑)からは感じ取れたのですよ。『はかったように1カ月』？　申し込んだ方は1カ月『も』待ったのですよ！」
牡丹「えーっ、と、じゃあ通販する人は本の発送を急げ、ってことですか？」
ジョイ「いや、一概にそうもいえません。偶然本が品切れになったり、次の本の作業で手が空かなかったり、本業が忙しかったりと、発送が遅れる理由はいくらでもあるでしょうからね。ただ、申し込む側もわざわざ為替を買い求めてまで通販手続きをし、とても楽しみに本を待っているのだ、ということを忘れないでほしいのです」
牡丹「で、申し込む側には、本が遅れる事情は色々あるから、多少気長に待ってほしい、と」
ジョイ「ええ。お互いに相手を思いやり、明るく楽しい同人通販関係を築いてもらいたいですな」
牡丹「さすが年の功、キレイにまとめましたねぇ（とてもイヤな微笑み）」
ジョイ「……やめなさい、それ（涙）」

ボッ
キーキー
プロプロプロプロ

KOFシリーズ

発行／KKI

クーラボックス

18禁

クーラ、ウィップ×4、クリザリッド、アナザーK'が組んずほぐれつの状態です。前後編＋1の全3本構成でどれもかなりえっちいです。

制作者より：クーラがウィップのクローン[illegible]、[illegible]、丸ごとクーラ[illegible]。

B5版　オフセット　72P　表紙カラー
本のタイトルを記載した手紙＋700円の無記名小為替＋240円切手＋宛名シール＋80円切手添付の返信用封筒
〒471-0052　愛知県豊田市逢妻町3-1-67　平田淳也　KKI

■ゲーパロ館投稿規定

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、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略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）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いてくださいね。

では、たくさんの投稿を待っています！

宛先

〒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「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切

基本的に随時募集です。7月末に掲載を希望する人は6月20日(水)消印有効です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

色は無くても心は錦

立体貴族

誌面刷新による粛清の嵐を生き残り、さらなる躍進を遂げた立体貴族の勇姿を見とけ貴様ら！
今回は諸般の事情にて一色での開催とあいなったが、いつの日にか再び4色ページに返り咲いてみせるケロ！

Text：[illegible]

満を持して登場!!
海洋堂謹製・アファームドバトラー&アファームドストライカー!

近接戦闘の鬼、アファームド・ザ・バトラーを山口勝久アレンジで完全再現！
格好良すぎて鼻血が出るぜ!!

©SEGA,CORPORATION.,1998.
CHARACERS ©SEGA CORPORATION.,/AUTOMUSS CHARACTER DESIGIN:KATOKI HAJIME

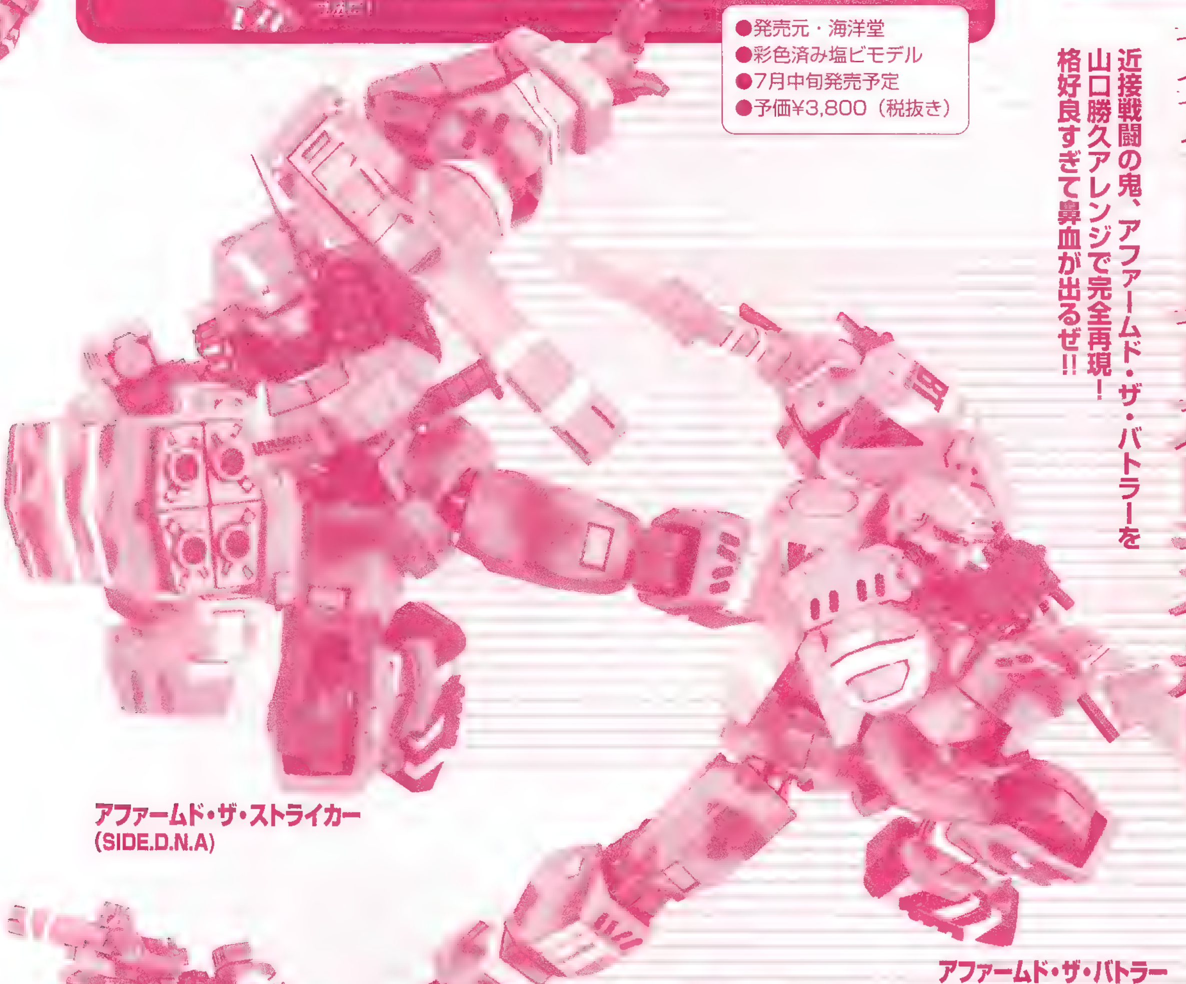
「モノシャフトドライブコンビネーション」その真価をとくと見やがれ!!

海洋堂からリリースされているバーチャロン・アクションフィギュアシリーズに、新しいタイトルが加わったぞ！ [illegible]NO.1の「アファームド・ザ・バトラー」と、[illegible]NO.1の「アファームド・ザ・ストライカー」の2機種が同時にラインナップ！ [illegible]フォルムは、まさにアファームドのキャラクター性を[illegible]といえよう。

造形を手がけたのは、アルカディア本誌でもすっかりお馴染みになった造形作家・山口勝久氏。シリーズ通して採用されている機構「モノシャフトドライブ（ボディパーツの基盤となる骨格部を再現し、[illegible]の自由度を上げた画期的なシステムだ!!）」は、さらに磨きがかかってパワーアップ！

このキットに採用されている新機構、[illegible]を動かす際に他のパーツも連動して[illegible]を上げる「モノシャフトコンビネーション」と呼ばれる代物。コイツのおかげで、アファームドの[illegible]は[illegible]を、これまでのキット以上に自由自在に再現できるって寸法だ！

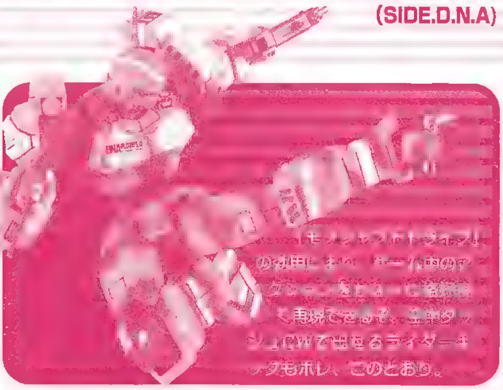
- ●発売元・海洋堂
- ●彩色済み塩ビモデル
- ●7月中旬発売予定
- ●予価¥3,800（税抜き）



アファームド・ザ・ストライカー
(SIDE.D.N.A)

アファームド・ザ・バトラー
(SIDE.D.N.A)

[illegible]てるぜ！



「モノシャフトドライブ」の[illegible]く再現できるぞ。[illegible]で出せるライダーキックもホレ、このとおり。

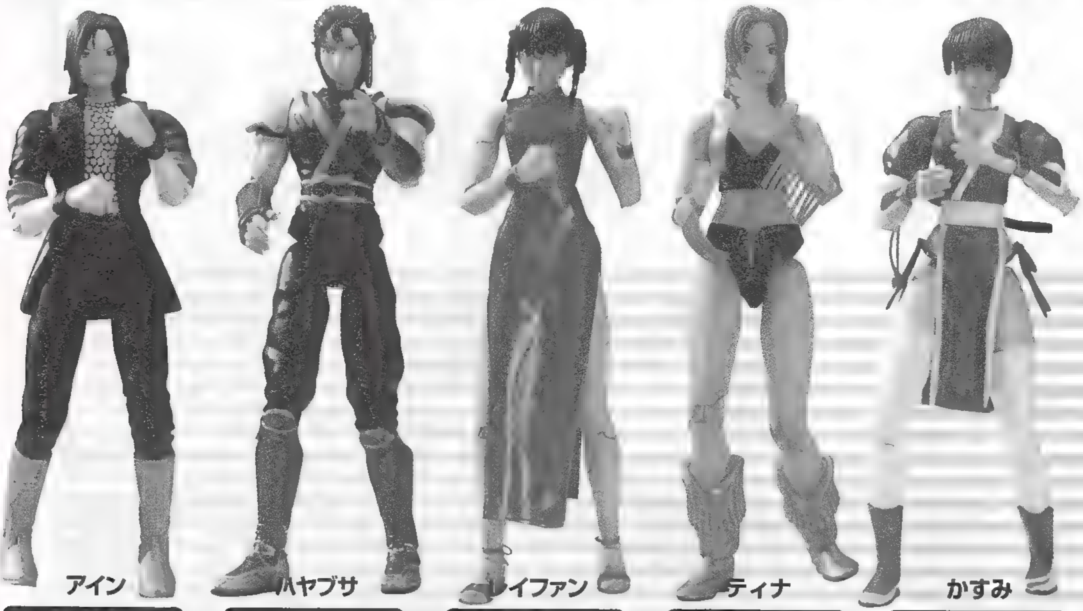
ゴリグリ動かせ！アクションフィギュア最高！

アクションフィギュアは動かしてナンボのものである。ただ飾っておくだけではもったいないぞ。常日頃動かして遊ぶのはともかく、飾るときも一日一回はポージングを変えることを忘れないように。

一流のマニアは保存用と陳列用と動かして遊ぶ用の3つをそろえるのを忘れないように。イヤッ!!

貴族NOW　今回、新たにアファームドB&Sが加わったバーチャロンアクションフィギュアシリーズだが、次回のラインナップにはスペシネフとライデンが控えている模様。どちらもこれまでのシリーズになかった独特のフォルムを有する機体なので、どのような仕上がりになるか楽しみである！　欲を言えば、バーチャロイドをディスプレイする専用ボックスもほしいケロね。

DOAのキャラクターがアクションフィギュアで登場



アイン
●¥2,600（税抜き）
●付属品:変え手

ハヤブサ
●¥2,600（税抜き）
●付属品:変え手
●刀脱着可能

レイファン
●¥2,600（税抜き）
●付属品:変え手
●小刀脱着可能

ティナ
●¥2,600（税抜き）
●付属品:変え手

かすみ
●¥2,600（税抜き）
●付属品:変え手
●小刀脱着可能

©TECMO 1996.1999.2000

C-WORKSより DOA2 アクション フィギュアが 一挙に大発売!!

先日、X-BOXでの続編が発表されたDOA(デッド・オア・アライブ)。この度C-WORKSから、人気の5キャラのアクションフィギュアが登場したぞ。

各キャラとも18箇所の稼動部分を持ち、いろいろなアクションポーズを取ることが可能なのだ。また、手の握りを変えることができる「変え手」も付属しており、ポージングにアクセントをもたせることができるぞ。

さらに、女性キャラの胸部分には特殊素材を使った「プニ胸システム(資料より)」という構造を採用しており、マニアならずとも気になりまくりの一品と言えるだろう。

ユージンSRフィギュアコレクション・2001初夏

今回の貴族ピックアップは、¥200という安価でキャラクターフィギュアを提供し続ける「ユージン」のゲームフィギュアを取り上げてみたがどうか。

アーケードキャラクターの他にも、コンシューマーゲームに登場したヒロインもラインナップされてるぞ。

©NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

ナムコギャルズ コレクション

●アリス&ウサギ　ワンダーモモ　ワルキューレ　ソフィーティア　永瀬 麗子　ローザ

半年ほど前にリリースされて話題をさらったのが、この「ナムコギャルズコレクション」。往年の名作ヒロインや、近年話題になったCGレースクィーンまで、魅力的なナムコ婦女子を丁寧に立体化してあるぞ。こいつは第2弾も是非出してほしいよねッ。

SR カプコンリアル フィギュアコレクション ヴァンパイアセイヴァー編　パート2

●ジェダ　バレッタ　リリス　ガロン　レイレイ　リンリン

人気を博したSRセイヴァーの第二弾が7月下旬に登場！　前回に引き続き、キャラクターはうたたねひろゆき氏ヴァージョンですぞ。

©CAPCOM CO.,LTD.

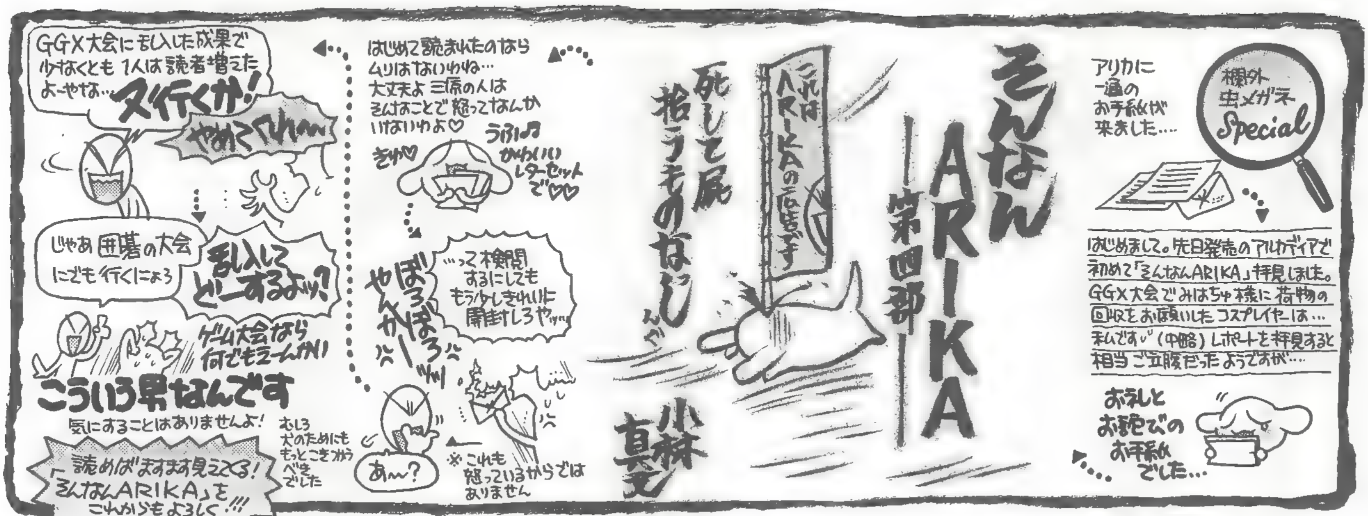
SNKリアルフィギュアコレクション パート2　ベストコレクション編

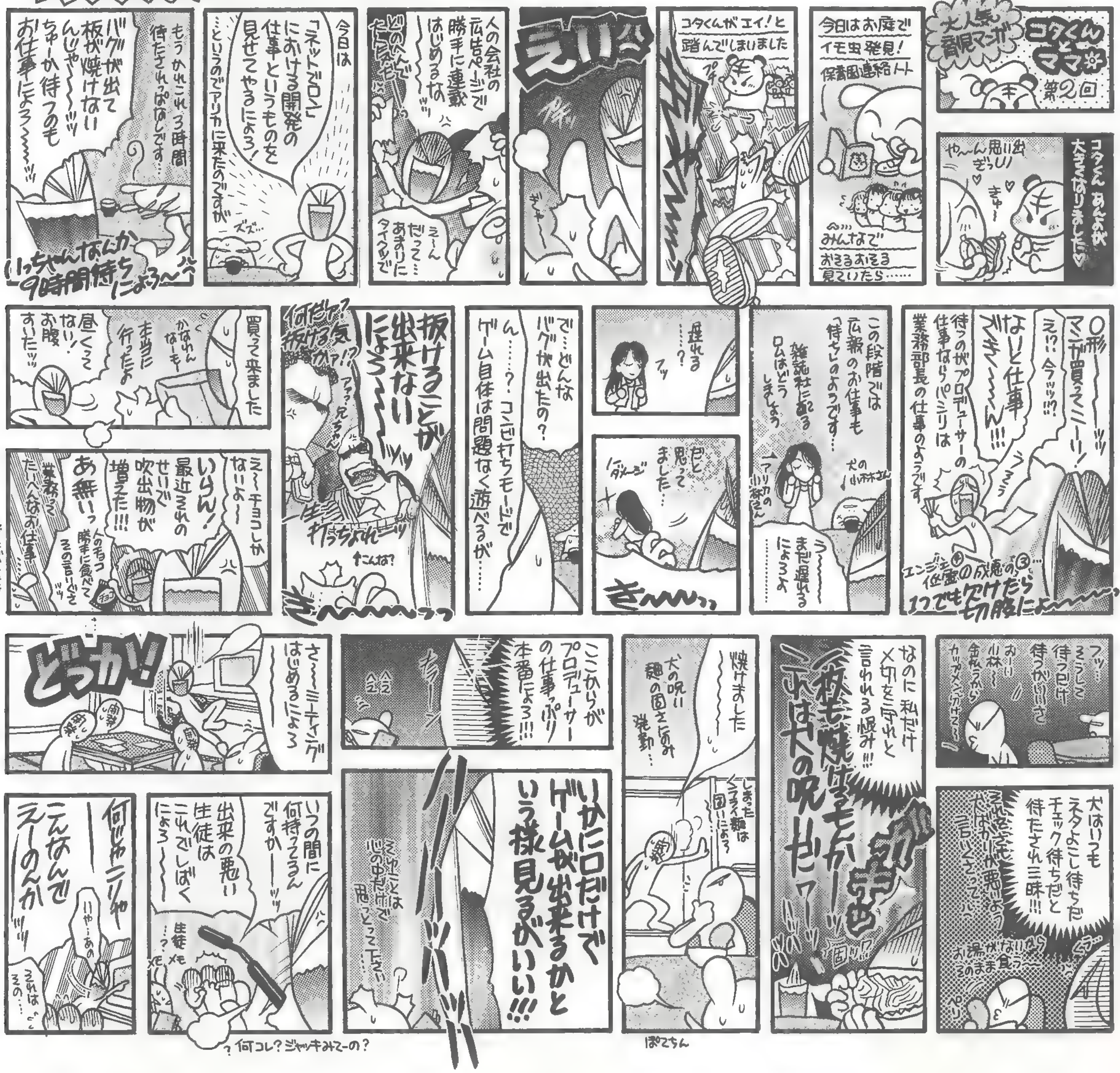
●草薙 京　八神 庵　不知火 舞　麻宮 アテナ　色　四条 雛子

SNKの人気キャラをチョイスしてリリースされた、ベストコレクションのパート2だ。雛子がいるところが通好みだと言えよう。

©SNK

貴族NOW しぶとく存命を続ける立体貴族ですが、これからもアーケード立体物の素晴らしさを余すことなく皆様にお伝えしていく所存。つーか次こそは鼻息荒くカラーページに復活していきたいケロ！　次回の貴族は「ドキッ！　アッガイだらけのガンプラ大会」をお送りしよう……と思いましたが、諸般の事情により内容変更して通常版貴族をお送りします。


根外虫メガネ Special
アリカに一通のお手紙が来ました….
はじめまして。先日発売のアルカディアで
初めて「そんなARIKA」拝見しました。
GGX大会でみはちゅ様に荷物の
回収をお願いしたコスプレイヤーは…
私ですぃ゛(中略) レポートを拝見すると
相当ご立腹だったようですが…
おれいとお詫びのお手紙でした…
そんなARIKA
―第四部―
これはARIKAの広告です
死して屍拾うものなし
んべ
小林真文
はじめて読まれたのならムリはないわね… 大丈夫よ 三原の人はそんなことで怒ってなんかいないわよ♡
うふ♪ かわいいレターセットで♡♡
きゃ♡
…って検閲するにしてももう少しきれいに開封しろやッ…
ぼろぼろやんかーッ
あ〜?
※これも怒っているからではありません
むしろ犬のためにもっとこきつかうべきでした
GGX大会に乱入した成果で少なくとも1人は読者増えたよーやな… 又行くか!
やめてくれ〜
じゃあ囲碁の大会にでも行くによろ
乱入してどーするよッ!?
ゲーム大会なら何でもえーんか!!
こういう男なんです
気にすることはありませんよ!
読めばますます見えてくる! 「そんなARIKA」をこれからもよろしく!!!


大人気育児マンガ
コタくんとママ
第2回
コタくん あんよが大きくなりました♡
やーん思い出ぎっしり
きゅ〜
今日はお庭でイモ虫発見!
保育園連絡ノート
みんなで
おそるおそる
見ていたら……
コタくんがエイ!と
踏んでしまいました
プチ
え!!
ぎゃー
人の会社の広告ページで勝手に連載はじめるな〜ッ
どのへんで
え〜ん だって… あまりにタイクツで
今日は「ネットでロン」における開発の仕事というものを見せてやるによろ!
…というのでアリカに来たのですが
ズズ…
もうかれこれ3時間待たされっぱなしです…
バグが出て板が焼けないんじゃ〜〜ッ
ちゅーか待つのもお仕事によろ〜〜ッ
いっちゃんなんか9時間待ちによろ〜
O形マニが買ってミーリ!
え!? 今ラッ!?
なりと仕事できーん!!!
うそ〜
待つのがプロデューサーの仕事ならパシリは業務部長の仕事のようです
エンジニア④ 任蜜の成功の③…
1つでも欠けたら切腹によ〜〜
この段階では広報のお仕事も「待ち」のようです…
雑誌社にあるロムはどうしましょう
アリカの小林さん
犬の小林さん
う〜〜 まだ遅れるによろよ
遅れる……?
フッ
だと思ってました…
ダメージ
き〜〜っ
で…どんなバグが出たの?
ん……? コンビ打ちモードでゲーム自体は問題なく遊べるが……
抜けることが出来ないによろ〜ッ
何だァ? 抜ける気かァ!?
アァ…兄ちゃん
一生打っちょれーッ
↑こんな?
き〜〜っ
買って来ました
かなりんなーも
本当に行ったよ
昼くってない! お腹すいたッ
え〜チョコしかないよ〜
いーらん! 最近それのせいで吹出物が増えた!!!
あ無いっ
人のモノ勝手に食べてその言いぐさッ
業務ってたいへんなお仕事…
※たぶん違う
フッ…そうして待つだけ待つがいいさ
おーい小林〜 金払うからカップメンつくって〜
犬はいつもネタよこし待ちだチェック待ちだと待たされ三昧!!!
お湯がないならそのまま食う〜
ぺり
なのに私だけ〆切を守れと言われる悩み!!!
夜も焼けるモカーッ
これは犬の呪いだァーッ
固ッ
焼けました〜
犬の呪い 麺の固さにおみ 発動…
しまった ラーメン麺は固いによろ
ぽてちん
ここからがプロデューサーの仕事っぷり本番によろ!!!
いかに口だけでゲームが出来るかという様見るがいい!!!
そんなことは心の中だけで思っとって下さい…
さ〜ミーティングはじめるによろ
どっか!
開発
いつの間に何持ってるんですか〜ッ
出来の悪い生徒はこれでしばくによろ〜
生徒…? メモ メモ
? 何コレ? ジャッキみてーの?
何じゃコリャ〜
こんなんでえ〜のんか
いや…あの
それはその…

たいがいに せーへんとな～
……
オレが行く
ぎゃ～～～!!
ひやあっ
え…それはぁ
どういうおどしか さっぱりわからんが 効いている効いている?
コンビモードが 動くようなったんは ええとして…… 今回アレとかソレとかは入ってへんのか?
あ…ハイ それは…
入れるやー!
わあっ
ここはこーゆータグ組めへんのか?
ええ ここは その…
組めやー ッッ
ここはこっちの 苦手で できるんちゃうか?
やれやー
しろや!!!
直せやー!
あの作業も この作業も あるんです?
その上そんな…
……わかってるによう 何かとたいへんによう… 忙しいによう わかるによう
死にます
三原さん ……
あきらめろ
ど～せ せなあかんの やから～
な?
つまり女などと プロデューサーとは 人の形をした鬼か
メモメモ
カチャ カチャ
ここの文字の 切れ方おかしいん ちゃうか? 意味が通るよう 文字列切って段楽変えな
はい…
そうですね…
この人物の出方 これでいーんか? 何のイミがあって 一回暗転する 必要があるによう
あの話が 回想に 入ったから …
ちゃうわ! よく文章読め! この人物は回想じゃなくて 今の時間軸で出るんや パッと印象的に 出さんかーい
おお これは…
マンガの 持ち込み みたいだ!!!
おりゃっ
犬は黙っとれ!!!
編集者に なりるよ～
まあ今回は こんなとこだが ……最後に
ぎゃっ
※訂正（誤）段楽→（正）段落
人物の名前 変わるから ぜーんぶ
文字打ち直し だーッッ
ムツキのムツはムツのムツ あと2人目トモの下に ココロの変なの～～
しかもさっぱりわからーん!!?
ぎゃ～～～
どーだ いっちゃんの 仕事っぷり おそれ入った によう～～
……まあ いろいろと…
南発のみなさま ゴクローさま です…
おや? ところで O形どこ行った?
三原さんに 頼まれた 「ネットロ」用の 回線の契約に 行きました よ～
プルルル
あ! 法人契約の 確認電話ですよ 「O形という社員は いますか」って…
ね!
ふーん そーゆー ものなのね
……
え～ まず1人目は 「ムツキ」に変更 ～え～ 字は～
はい メモ ～～♪
そんな社員 いない!
どうして
そや
ことハラの ?!!
その後 O形さんが どうなったか 犬は知らない ……
今日も アリカでは鬼のもと元気な 社員が健気に働く ――
うそう!?
…って こんな読んで 人材来ますかね!?
じゃ次回は 南発の根立くんの 嫁募集にしよ～♪
←!? 新手のセクハラ!??　働く人とその興味ある希望者の方こちらをどうぞ↓

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】
20歳～30歳位迄の方
1 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。
2 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ヵ月）

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、慶弔、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、借上社宅制度有、健保組合保養所、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、PICT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

GAMEMAKERS

News Transmitter

リリース情報からひとりごとまで、今月もゲームメーカーからメッセージが届いてます。
お返しに、みんなで質問を返信しましょう！

The Future Is Now SNK®

みなさんGWは楽しく過ごせましたか？　去年のGWはDC版のKOFを楽しんでたのですが、今年はほとんど何もしてません。最近ゲーセンからも足が離れているので久々に行ってみようかと考えている今日この頃です。カプコンVS.SNKをプレイしに行こうかな。今月はお知らせするネタが無いのがバレバレ……。

(株)SNK　レイモンド（奥野）

AM2 SOFTWARE R&D DEPT.#2

はじめまして、AM2 of CRI たくあんです！ 5月12日～20日まで池袋GIGOで行なわれた『バーチャファイター4』のロケテスト来ていただけました？　予想以上の盛況で開発スタッフ一同大喜びでした。ありがとうございます。今回のバーチャは一味も二味も違います。全国のプレーヤーを繋げる新システムを搭載してるんです。今年の夏をお楽しみに！

AM2 OF CRI パブリシティ
たくあん

av™

みなさんお待ちかね、ハラハラドキドキのサル玉転がし『モンキーボール』がゲームセンターに登場しました！　バナナコントローラーを見かけたら、迷わず握ってみよう！　そして、このゲームはわれらAVがおくるゲームキューブ参入タイトル第一弾にもなるので、今のうちにちゃんと腕をならしておいてねっ！

(株)アミューズメントヴィジョン
広報　まさまさ

ADORES

『ゲームファンタジアチェーンでしか体験できない事ってなぁんだ？』。答えは『ゴールドメダル』。このメダルはなんと1枚で50クレジット分になるんですよ。「早く大勝負をしたいな～」と思う人にはもってこいだよね。マシンの左側についている黒い箱がこの魔法の箱です。ぜひ、一度試してみてくださいね！

アドアーズ(株)　運営統括課
Mr.ポンポコ（大塚）

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

ジャンアメリカからジャンボーイへ一言
なに…？
DVD麻雀に出演したい？
10年早いネ！

KONAMI®

みなさんこんにちマンボー、だんだん熱くなる季節いかがお過ごしかな？　熱くなる(最高苦手ですわ)時期に合わせて、コナミからエキサイティングなメダルゲームが登場しまーす。その名も『モンスターゲート』!　これと僕がゲーセンを熱くするよ。前のAOUエキスポで見た人もいますよね？　まだまだロケテスト中なので、みなさんの目にふれるのは夏休み前くらいかな、マジで面白いからお楽しみに!! 僕も。

コナミマーケティング
マンボ倉野

G.rev Project G.Revolution

皆様、お久しぶりです。え？　もう忘れた？　それでは改めまして……“G.rev”と書いてグレフです。さて、ようやくグレフ初の業務用タイトル『どきどきアイドルスターシーカー』のお披露目です。「脱衣ゲーム？」と侮るなかれ、ゲーム性には自信アリ！　リーマンからゲーマーまで手広くオススメのこのゲーム。発売までしばし待て！

(有)グレフ　アキラ兄さん

CAPCOM®

今月はオジーがアメリカのゲームショー、E3に出張中なので代打で同チームの浦沢がキンキョー報告します！　さて、アルカディアと言えばゲームセンター！　行って来ましたバーチ●のロケテ！　これを機会にアタシも3D格闘デビューしようかな？　教えてサラさん!!

(株)カプコン　浦沢(^O^)

SEGA™

梅雨の季節を迎えて、ゲームセンターで楽しむ機会が増えてくるでしょう!?　そんな時は「渋谷GIGO」へ。今月号のアルカディア持参の方のみ１クレジットサービス（新作除く）を6/30までさせていただきます。その他メダル、プライズ機のゲームサービスクーポンも随時配布しておりますので、近くにお立ち寄りの際はぜひ!!

(株)セガ　広報　田中

Seibu KAIHATSU

こんにちは!　皆様、グラビアアイドル眞鍋かをりさん出演の落ちものパズル『グラビアコレクション』が絶賛稼動中です。基本は以前、弊社で出した『戦球』というパズルゲームですので、親しみやすいものとなっています。興味ある方もそれなりの方もゲーセンへ走ってください。きっと走りたいからだよ！　うん、やるべし!

(有)セイブ開発　広報室
ミュージカルはいいぞ研究家

SUNSOFT®

毎度どーも！　サンソフトです。なんかも一暑くてすっかり夏気分ですねぇ。え？　梅雨？　そんなもん知らん、夏ったら夏です。暖かいので、そろそろ今年のネタも動き始めました。今年は「上海」にご注目。新ハードも続々登場、AとかCとかXとかいろいろやるのでよろしくね。ではでは。

サンソフト・広報っぽい・渡部

Sammy

みなさん、こんちはです。すっかり暖かくなりましたね。稼働してから随分長く愛され続けているGGXですが、そろそろ新ネタはないのか？という声が聞こえてますが、実はしっかりとあるんです。そうです。アレです！　みなさん超期待のアレです！　けど、まだ言えない……、あぁごめんなさい……。

サミー(株)　広報　竹中

TECMO

こんにちはっ！　最近、テクモから新作情報が出ないため「何やってんだ？」というお声をたくさん頂きます……。が！　ご心配なく！　先日の「E3」でも、どどーんと発表した（はず……の）『DOA3』をただ今、全力で制作中です！　業務用じゃないけど（……苦笑）。ソフトをはじめ、テクモの最新情報は、http://tecmo.co.jp でGETできるので、ぜひ一度、覗いてみてくださいネ。

テクモ(株)　つっちー（土原）

TAKUMI

当社の新作シューティング『ナイトレイド』が絶賛稼動中です。今作は意志を持つ翼「ハグランチャー」での連爆攻撃が見モノ！　ゲーセンで見かけたら「ファイヤー！」してくださいね。そして、5月23日には早くもサイトロンさんより『ナイトレイド・サウンドトラック』が発売されるので、こちらも宜しく！

(株)タクミコーポレーション
YSP（安田）

TAITO

えっと今月は業務用の新作がありませんので、i-mode版バトルギアの紹介をしま～す。携帯で全国の最速勝負ができるのです。タイトーでは他にも沢山のi-modeコンテンツを用意してますので、ぜひ1度タイトーWeb内にある、i-mode情報サイトげ～むタイトーまでアクセスよろしく頼んます。
(http://www.taito.co.jp/ibox/)

いつもあなたに愛を……松桐坊頭

sega rosso

梅雨ってイヤですね～。外で遊べないし、ジメジメしてるし。でもロッソのスタッフは頑張ってます！　DC版コズミックスマッシュの発売があるし、そしてAMショーでは新タイトルが明らかになる……かも!?　とにかくこれからのロッソは全開です。セガ・ロッソの新情報はHPでチェックしてくださいね。突然のニュースがあるかもよ。

(株)セガ・ロッソ　小林 令奈

BANPRESTO

早いもので、プライズの年末商品を発表する時期がやってまいりました。これから暑くなるというのに年末、そして今企画中の商品が来年分。う～ん、なんて早いサイクルなんでしょう。でもね、年末&年始には喜んでいただける商品が必ずある（はずです）！　プライズ事業部一同、鋭意仕事中(?)ですので、期待してください！　あ、コンテストにも応募よろしくね!!!

(株)バンプレスト　小林

NOISE FACTORY

『戦国伝承2001』の記事が本号に掲載され嬉しい限りです。引続きNEO・GEO用のソフトを開発中！　期待してお持ち下さい。

(有)ノイズファクトリー　社の長

namco

TEKKEN 4

鋭意開発中

(株)ナムコ　開発企画一部　御所脇

TREASURE

いよいよ、『斑鳩 IKARUGA』が本格的に発表できる段階となりました。この日が来るのが待ち遠しかったです。『レイディアントシルバーガン(RS)』を作成した井内がディレクトする作品。システムが相変わらず独創的なもので、未だ色々と模索中です。稼動は先になってしまいますが、秋には稼動できるように鋭意製作中。弊社としては『RS』に続く業務用シューティング第2弾となる『斑鳩』、ぜひご期待ください。

(株)トレジャー　前川 正人

WOW ENTERTAINMENT

皆様お待たせしました。ついに『ワイルドライダーズ』がお近くのゲームセンターでも遊べるようになりました。ハイスコアを狙うと非常にアツいゲームとなっていますので、皆様ぜひ一度遊んでみてください。また6月4日からNTTドコモのiアプリサービスで「ポッケにテニス」というテニスゲームのサイトをオープンします。こちらもぜひどうぞ！

WOW広報　角村

Fuuki

ひさしぶりのテキストでのコメント!!　……でありながら現在シークレットプロジェクト遂行中なのでおおっぴらに公表できるネタがない!!　仕方ないので、会社のCMをば……。フウキは実はゲーセンも運営しております。くわしくはいつものwww.fuuki.comで……。

富貴商会　担当　エイトマそ

Hitmaker

ジトジトした嫌な日が続いてますが、そんな梅雨の不快感を吹き飛ばすには稼動まであと少しと迫った『CRACKIN'DJ PART2』で決まり！　セガグループ、いやゲーム業界を代表するサウンドクリエイターhiro師匠&光吉猛修による夢のタッグ実現で、最高にイカした仕上がりとなっております。音ゲーファンもクラバーも要チェキ！

(株)ヒットメーカー　広報
ケンサクエンジン

VISCO

www.visco.co.jp

質問箱のコ～ナ～!!

今月からイキナリ始まりました、質問箱！　早速スタートしましょう！
まずは「東京都のVF4待ち人さん」からの質問。

Q.「AM2 OF CRI」って社名なんすか？

A.「AM2」は社名ではありません。正確には「株式会社CSK総合研究所（CRI）AM2事業部」となりました。でも、通称「AM2 of CRI」（エーエムツーオブシーアールアイ）として活動しています。（たくあん）

●だそうです。納得しました？

続いて、「大阪府の江坂駅君」から。

Q.どうしてSNKの奥野さんは「レイモンド」なんですか？

A.彼をレイモンドと呼ぶようになったのは、エキゾチックな面持ちと、ラテン系なノリからでしょうか。酒が入った時のハイテンションっぷりは誰も止められません。（SNK先輩社員：梅本）

●編集部内でも「レイモンドから電話！」と言っていたり……。

最後はテクモのつっちーさんへ質問攻め3連発！
「東京都のDOADOAさん」より。

Q.「つっちー」さんは、男性ですか？　女性ですか？

A.174cmもある身長のおかげで、ニューハーフに間違えられがちですが、正真正銘、オンナです！

Q.芸能人に例えると、誰に似てるって言われますか？

クレームが殺到しそうですが、佐藤藍子……です。でも「ゴン太くん」に似ているというウワサ。

Q.既婚者ですか？

残念ながら(?)独身でございます。でも、そろそろお年頃なので嫁に行かなければっ！　こんな私をもらってやってくださいまし……。

●じゃあ来月は顔写真公開で！

メーカー広報の方へ質問をしちゃいましょう。気になるコトは誌面で直接聞くべし！　というわけで宛先はこちら。アンケート葉書に書いちゃってもいいよ。

〒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

DIGITAL DISC ARCHIVE
デジタル・ディスク・アーカイヴ

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

ビーマニシリーズの新作がドッと稼働し始めた。それに合わせてサントラもドカッと発売に！　あの名盤も出るし、VGMファンにとって財政難必至の6月となってしまったね。

スーパーゼビウス

スーパーなゼビウス音楽、の意

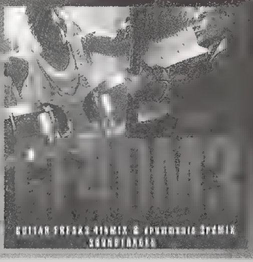
VGMのアレンジバージョンと意識的に取り組んだ最初の作品。アレンジを担当したのは細野晴臣氏。ブックレットにはゼビウスの生みの親・遠藤雅伸氏へのインタビューが掲載され、ゼビウスの謎の数々が明らかになっているのも目玉だ。

SCITRON DISCS／SCDC-00099　6月20日発売　¥2,100（税込）

①SUPER XEVIOUS　②GAPLUS　③THE TOWER OF DRUAGA
【BONUS TRACK】④SUPER XEVIOUS（Gust Notch Mix）
☆CD-EXTRA仕様（ゼビウスストーリー「ファードラウト」収録）

※ジャケットは細部が変更される場合があります。

GUITAR FREAKS 4thMIX & drummania 3rdMIX soundtracks



次はドラム譜もお願いします

セッション可能曲や有名ライセンス楽曲など、全方位的に充実したシリーズ最新作のサントラ盤が登場。「CAPTAIN'S VOYAGE」と「JET WORLD」のギターソロパートを、タブ譜としてブックレットに収めているのも嬉しい充実盤なのだ。

コナミミュージック／KMCA-111　6月6日発売　¥2,243（税込）

①GIANT SLUG／Aaron G ②RIGHT ON TIME／Robbie Danzie ③NOW I'M SURE／Thomas Howard Lichtenstein ④CARNIVAL DAY／Paula Terry & Fu Fu's ⑤I'm gonna get you!／Kelly Cosmo ⑥FLY HIGH／Bill Germain ⑦Secrets of your heart／TAEKO ⑧CAPTAIN'S VOYAGE／Motoaki Furukawa　他、全32曲

SILENT SCOPE TRILOGY Original Soundtrack

覗きの緊張感を味わおう！

人気スナイプシューティング「SILENT SCOPE」「Innocent Sweeper -SILENT SCOPE2」、そしてシリーズ最新作「狙撃」の楽曲、全67曲を収録！　M①はここでしか聴けないオリジナルアレンジ曲だ。大ボリュームの緊迫感に、身も凍る。

コナミミュージック／KMCA-109～110　6月27日発売　¥3,500（税込）

【DISC 1】①SUPREME －崇高－／Silent Scope series Image Score ②PEEPIG TOM ～覗き～／LIFE UP GIRLS ③ONE SHOT ONE KILL／TITLE DEMO　他、全20曲
【DISC 2】①SNIPERS／DEMO(HP TRAILER MOVIE) ②WHO IS HE？／TITLE DEMO ③OUR MISSION／SELECT　他、全47曲

pop'n music 6 original soundtrack

隠し曲もすべて収録！

巷では人垣に囲まれて、練習すらできない状態にまで盛り上がっている「ポップン6」。テレビ番組のテーマ曲やアニメソングを"ポップンスタイル"にリメイクした意欲作でもある。このサントラを聴き込んで、全曲制覇を成し遂げよう！

コナミミュージック／KMCA-112　6月27日発売　¥2,243（税込）

①Opening theme of pop'n music 6／Original Cedar(OPENING) ②my first pop'n music 6／Original Cedar(DEMO) ③second selection award／Original Cedar (SELECT) ④2nd ADVENTURE／Jimmy Weckl(EVER POP) ⑤Lucifer／Naya˜n JR.〈歌:ロブ成田〉(JAZZ VOCAL)⑥Over the hill／新谷さなえ(COUNTRY) 他、全42曲

永久に保存したい NOW ON SALE リスト
～マーベラスエンターテイメント編～（2001.5.30現在）

現在発売されているVGMのCDを補完すべく展開されるこのコーナー。今回は、セガタイトルはおまかせのマーベラスだ。ここにないCDを見かけたら、即買いをオススメする。

（価格はすべて税込み）

プラネットハリアーズ　オリジナルサウンドトラック	2001.4.21発売	MJCG-80052	¥2.625
スラッシュアウト　オリジナルサウンドトラック	2001.12.21	MJCG-80053	¥2.625
CRACKIN' DJ　REMIX	2000.12.21発売	MJCG-50050	¥2.940
CRACKIN' DJ　オリジナルサウンドトラック	2000.10.21	MJCG-80045	¥2.625

beatmania IIDX 5th style Original Soundtracks

新次元へ突入したⅡDX

従来のクラブ的な楽曲に留まらず、多様なジャンルを取り込んで進化したⅡDX最新作のサントラ。隠し曲はもちろん、オセロの「天国のキッス」やコンシューマ版ⅡDX 4thstyleから収録されたコナミオリジナル楽曲など、聴きどころ満載だ。

コナミミュージック／KMCA-106　6月27日発売　¥2,243（税込）

①in my eyes ②The Cube ③Radical Faith ④Mobo★Moga ⑤天国のキッス～D.J.TAKA's style～ ⑥RIDE ON THE LIGHT(HI GREAT MIX) ⑦Give Me A Sigh ⑧Estella ⑨ⅡDX ⑩Times is money ⑪1989 ⑫still my words ⑬Flash of lobe ⑭RISLIM ⑮Come With Me ⑯OVER THE CLOUDS ⑰Abyss ⑱QQQ　他、全40曲

ゲー事典　1984年に12インチシングルで発売された「スーパーゼビウス」が、遂にCDで復刻される。最近、ゼビウスを取り巻く状況がにわかに熱気を帯びてきているが、それもそのはず、ゼビウスはもうすぐ発売20周年を迎えようとしている。次号はゼビウスを世に送り出した遠藤雅伸氏が登場、ゼビウスを音楽面から語ったインタビューを掲載する予定。お楽しみに!!

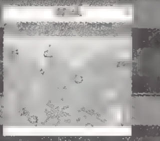
INTERVIEW OF THIS MONTH

from “ゲーム・サウンド・レジェンド・シリーズ”

featuring サイトロン・アンド・アート株式会社
オーディオ制作グループ プロデュース室　ディレクター **八木 貴弘（T.J！）**

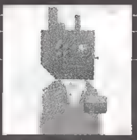
まだ「PCM音源」ではなく「PSG音源」だった時代。まだ「作曲家」ではなく「音屋」だった時代。まだ「ゲームミュージック」が「ゲームサウンド」だった時代。そんな時代に登場したそれ――「ビデオ・ゲーム・ミュージック」――は、ゲームの一要素にすぎなかった「音」を独立したエンターテイメントに発展させた。

果たしてそれは「G.M.O.」というレーベルを発足させるまでに至りながらも、時の流れとともに消えいこうとしている。しかしここにもう一度、これらの「商品」を「作品」として位置付ける動きが現れたのである。復刻という形でありながらも、その想いは未来を見据える“ゲーム・サウンド・レジェンド・シリーズ”。その仕掛け人である八木 貴弘氏に話を伺った。


セガ・ゲーム・ミュージック VOL.2

コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.1

セガ・ゲーム・ミュージック VOL.1


ビデオ・ゲーム・ミュージック

コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.2

セガ・ゲーム・ミュージック VOL.3

レジェンドは大人向け!?

――まず、「ゲーム・サウンド・レジェンド・シリーズ」の企画が立ち上がるまでの経緯をお聞かせ願えますか。

八木　昔のサントラを復刻しようという流れは、ゲーメストレーベルの「怒首領蜂」の頃からありましたね。この頃からインターネットなどの動向でも、けっこうみんな昔のものを欲しがってるんだな、という傾向が見られました。

――動き自体はかなり以前からあったと。

八木　そうですね。ただ、単純に出せるような内容のものでもなかったので、本当なら「ビデオ・ゲーム・ミュージック」を一発目に持ってきたかったんですが、諸々の事情で「セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1」を第一弾として出すことになりました。

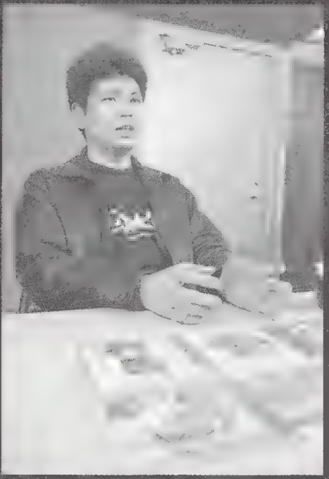
――「今さらどうして」という意見は出ませんでしたか？

八木　「今どういう客層がこのCDを欲しがるのか？」ということを考えた場合、当時のプレイヤー層で（金銭的な都合などにより）手に入らなかったけど、今は社会人になって余裕ができました。でもゲームはもうありません、って人だと思うんですよ。実際CDに封入されているアンケートが送られてくるのを見ても、平均30歳前後の層に売れているようですから。

そういう意味では、もちろんいろんな人に聴いてもらいたいんですけど、やはり「昔、聴けなかった人に聴いてもらおう」というのが、本音でもあり建前でもあり、という感じでしょうか（笑）。

――それに、当時カセットテープで聴いていた人なんかは文字通り、擦り切れちゃってるでしょうからね（笑）。

八木　ゲームは時が経つとアーケードから消えていきますけど、いざ「あの曲が聴きたい」となった場合、やっぱり基板ではなく、サントラ盤が残っていくものなんだと思いますね。


大のゲームミュージックファンである八木氏。アメリカへ行った時は、現地で『セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1』を聴かせて回ったとか。

記念すべき復刻第一弾であり、八木氏が初めて購入したVGMでもある「セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1」。

思い出は美化される

――このシリーズは、以前よりも良い音質になっているんですか？

八木　「ゲームの音楽」というのはゲームセンターで聞こえてくるもの自体がオリジナルだと思うんです。

ただ、当時は音源の性能の関係で「より豪華にしよう」という意向があり、ものによっては全然違う曲に聞こえてしまうタイトルもあったんです。でもそのへんをひっくるめて「G.M.O.の音を再現しよう」というポリシーがあります。

――つまり再調整などは……。

八木　していません。音自体、マスタリングでは何も変えてないです。たまにアンケートで「以前より音が良くなった」「いや悪くなった」などの意見も聞きますが、まったくいじってません。

自分もプレゼント用CDの収録で感じたことですが、（ノイズなどを）無意識のうちに「聞いて聞かぬふり」をしていたという側面はあると思いますよ。

――基板から録音する以上、それも「味」というか……。

八木　それもひっくるめての音楽、という捉え方ですかね。もちろん、聴きやすいレベルで可能な限りノイズなどを取る努力はしてますが。

――基本は「オリジナル」をそのまま蘇らせる、と。

八木　そうですね。見やすさ聴きやすさは重視しますが、要するに「追加はあれど変更はない」というところですね。

単なる復刻であればもっと簡単にできるんですが、「せっかくのチャンスなんだし」、と。それが新規ブックレットの追加や、トラックの追加の部分です。

ただ、やっぱり録音し直したい部分もあるんですけどね。効果音が乗っていたり、エコーがかかっていたり、1ループしないうちに終わってしまったり――といった曲は特に。タイトルによっては未収録の曲もあったりするので、すべて補完して永久保存版にしたい、という気持ちはあります。

――そういったコンセプトで復刻ではなくリニューアルでいこうと考えたことはあったのでしょうか。

八木　2枚組で復刻＋新規録音、という形を考えたこともあります。ただ、やはりそうなると、すぐには出せなくなってくるので……。そっちのほうもやりたいな、とは思ってるんですけどね。

チャンスを逃すな 予約を急げ!!

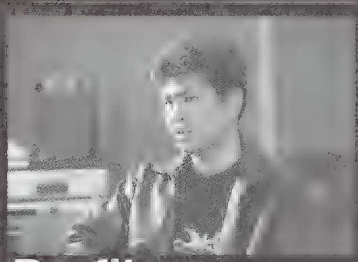
――では、今後のリリース予定などを……。

八木　7枚目、「スーパーゼビウス」が6月20日に発売となります。また、8月1日に「SNKゲーム・ミュージック2」、発売日はまだ未定ですが、「リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック」が予定されています。

「スーパーゼビウス」では、ナムコ関連の三部作を収納できるボックスが初回特典になってます。CDエクストラ仕様の「小説版ゼビウス」も完全収録されていますし、「これはちょっと安く設定しすぎたかな？」と思ってるんですが（笑）。

――予約必須みたいですね。

八木　お願いします（笑）。



Profile
八木 貴弘

1986年、ポニー・キャニオンに入社。『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』など数々のアルバム制作に関わり、現在はサイトロン・アンド・アートのオーディオ制作ディレクターとして、「ゲームサウンド・レジェンド」シリーズなどを手掛ける。

初めて買ったVGMレコードは「セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1」。基本的にはどんなゲームの曲でも聴くという。発売されていないゲームの音楽を、ゲームセンターで録音していたという経験も。ちなみに、最近好きなゲームは「テトリスT.A.」。

ゲー事典　「ゲーム・サウンド・レジェンド」シリーズでは、CDに付いている応募券5枚を送ると抽選でプレゼントが当たるキャンペーンを行なっている（2001年12月31日まで）。その賞品の1つである「アーケードサウンド'80s」というCD、実はシリーズに未収録の曲（「ポールポジション2」などを収録予定）を集めた貴重な一品なのだ。これはぜひとも手に入れたい!!

新連載

アルカデ チャット倶楽部

●1st meeting●
「イントロダクション」

ゆきな
4月3日生　牡羊座
A型　東京都出身
格ゲーと渋キャラを愛し、豪鬼は大嫌いだというこの場のまとめ役。最近はシャア専用ゲルググで出撃する日々を送る。

いづる
生年月日・血液型・出身地
「ナイショにしておいてください!」
ネコ系キャラを愛情するイラストレーターで、図らずもツッコミ役になっている。このページのイラストは彼女によるもの。

茜（あかね）
3月20日生　魚座
O型　埼玉県出身
ビーマニとマヴカプ2大好きっ娘。ゲームスピードと音楽は速いものに限る。一人称に「ボク」や「オレ」を好んで使用する。

波乱の幕開け!?

茜　ビシャモンの……。

いづる　え?

茜　なんて技だっけ?

ゆきな　どんなビジュアルなの?

茜　台の上に首がボンッと出るヤツ。

ゆきな　ああ、「晒首（とがくび）さらし」ね。

茜　そうそう。あれをフェリシアが受けると……。

いづる　捨てネコじゃないですか。

茜　うん。「捨てちゃイヤン」って、かわいいからつい当たりたくなるよ。

いづる　（笑）当たっちゃ、ダメじゃないですか!

女キャラは女キャラを愛す

ゆきな　さあ、こんな感じでスタートした「アルカデ チャット倶楽部」! それじゃあ、自己紹介を兼ねて、好きなゲームを紹介してみよっか。

茜　ボクは『マヴカプ2』と『DDR』シリーズだな。

いづる　『DDR』はどんなところが好きなんですか?

茜　んー、疲労度。疲れたほうが楽しいから、ボクは速い曲のほうが好き。いづるちゃんは?

いづる　今、『GGX』を練習中で、前は『ヴァンパイアセイヴァー』が好きでしたね。

ゆきな　じゃあ、『~セイヴァー』で好きなキャラは?

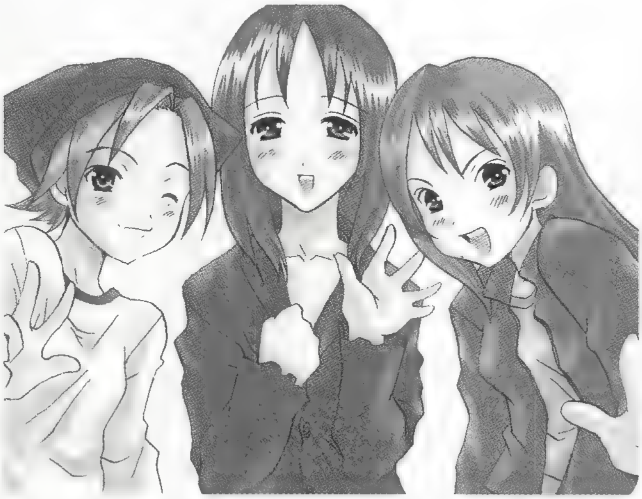
いづる　フェリシア! それと『サムスピ』のチャムチャム! 「猫耳萌え~」ってやつですか（笑）。『GGX』は技の名前がマニアックなところがいいですねえ。

茜　キャラがカッコイイよ。

ゆきな　うん。背景もきれいだしね。私は『ヴァンパイアハンター』と『ストZERO3』で、今やってるのは『ガンダム』。大体は格ゲーだなぁ。

茜　『ZERO3』はどのキャラを使ってるの?

ゆきな　昔は春麗だったけど、『ZERO3』からベガを……。



いづる　えっ、ベガァ!?　かっこいいーっ!!

ゆきな　あまり使われない渋めのキャラが好きなの。『~ハンター』では趣味的にフェリシアとモリガンだったんだけど。

いづる　『ヴァンパイア』の女キャラ、いいですよね。

茜　本当にいいと思う。バレッタも大好きだし。

ゆきな　媚びてないんだよね。

茜　うん。

そして、壮大な計画へ

ゆきな　次回からは今、話題のゲームやスポット、それにイベントなんかをテーマにおしゃべりしていきますので、よろしくお願いしまーす。

茜　このページが、女性がゲーセンに進出するきっかけになればいいな。

いづる　「女性ゲーマー進出計画」だ。対戦ゲームだと男の人ばっかりで入りにくいって、多分女性はみんな思ってますからね。

ゆきな　見てるだけの人が多いから……。対戦では、女だからって露骨に手加減されるのもヤだし、かと言ってイジメられるのもヤだけど。

いづる　もっと積極的になれるといいんですけどね。

茜　背中を押してあげたい。

いづる　男性プレイヤーに負けないように、女性読者のみんなもがんばっていきましょうよ!

一同　オ~ッ!!

ここは女性プレイヤーの解放区です

女性読者の皆さんも、おたよりでこのページに参加してください! 「私はこのゲームのこんなところが好き」といったご意見、「女性のゲーマーというだけでこんな辛い目に会ったけど、3人はそんなことない?」といった質問・相談などをお寄せください。宛先はこちらです。

Eメール　chatclub@arcadiamagazine.com
郵便
〒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
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。

庄司といづなの

げいむパラのいヤ

第17回

「先行者」

前番組である「ダイターン3」の大ファンだった僕は、その最終回に流れた予告編がファーストコンタクトだった。何やら森の中で緑色のロボットがマシンガンを撃ちまくっている映像だけが妙に印象に残っている。一応、この新番組がSFものだという情報はどこかからか仕入れていたのだけれども、それ以上の詳しい設定やストーリーなどはまったく知らなかった。実質的な後番組とはいえ、関東地方では「ダイターン3」とは放送曜日が変ってしまったので、僕はその作品を最初から見ることはなかったのだ。

初めて見たのは、放送開始から数か月ほどしてから。友達に面白いから見てみろと薦められてからだ。見て驚いたのは予告編に出てきた緑色のロボットが何機も、そして色違いまで出ていた事。当時のロボットアニメの敵キャラは、一回出てきてやられるとそれっきりだったのである。そして何よりも主人公がヒーローではなく、気弱な少年であったこと。さらには主人公側に関係なく、敵の方でもドラマが進んでいること。このような傾向のアニメは当時すでにないわけでもなかったが、ここまで徹底したのは初めてだった。

まぁ、ここまで言えば分からない人はいないと思うけど、その番組が「機動戦士ガンダム」だった。つまり、僕は典型的第一期ガンダム世代なのである。アニメ、マンガは言うに及ばず、ゲーム業界でも僕と同世代の人々は少なくないはずだ。そして同世代のゲーム開発者の皆さん、プレイヤーも同じ事をずっと考え続けてきたはずだ。

「あのテレビ版ガンダムのイメージをそのままでゲーム化できないものだろうか？」

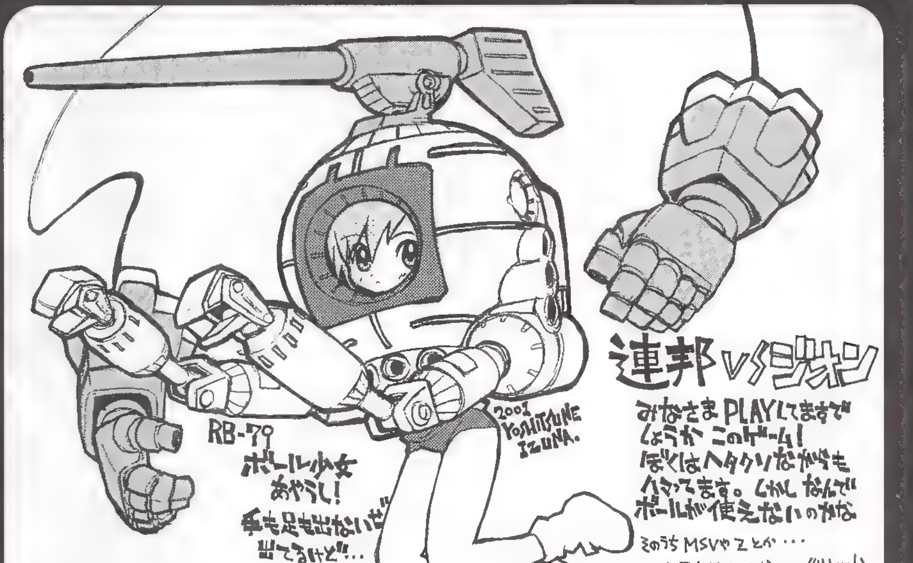
ガンダムのゲーム化はかなり早い段階から行なわれてきたし、あのイメージに触発されたゲームも数限りなく開発されてきた。

だけど、初期の頃はさすがにハードの性能も画面もチープだったので、よほど苦労しないとそこにガンダムのイメージを見ることはできなかった。

また、ガンダム自体、その後の商品展開が低年齢層にシフトしたため、ゲーム化されてもその内容は今一つ物足りなかったのだ。カプコンさんの「サイドアームズ」、ナムコさんの「ファイネストアワー」など、モビルスーツを彷彿させるロボットが活躍するゲームをプレイしながら、本当の「ガンダム」がプレイできるゲームが世に出るのを待ち続けたのである。確かに「バーチャロン」は限りなく「ガンダム」に近かったが、良くも悪くも現代的にアレンジされすぎていた。

だが！ ついに！ 本当の「ガンダム」のゲームがゲームセンターに登場してくれたのだ！(涙)やってくれたぜ、カプコンさん！しかも、モデリングがファーストの大河原邦男さんのデザインを踏襲しており、重量感あふれる動きもモビルスーツそのものだ。登場モビルスーツもあくまでファーストガンダムにこだわっているのも漢らしくて良いぞー！ さぁ、皆さんご一緒に！ 「ええい、連邦のモビルスーツは化物か！」

……だけどもうちょっと欲を言えば、やはり大型筐体バージョンが欲しかったなぁ(笑)。


RB-79
ボール少女あやうし！
手も足も出ないぜ
出てるけど"…
2001 YOSHITSUNE IZUNA.
連邦VSジオン
みなさまPLAYしてますでしょうか このゲーム！
ぼくはヘタクソながらもハマってます。しかしなんでボールが使えないのかな
そのうちMSVやZとか…
G影出ないかなァ～(出ねェ！)

庄司　卓

ゲームを愛するSF小説家。その守備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！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズ（富士見書房）「倒凶十将伝」シリーズ（朝日ソノラマ）。「PSO」「アイシア」小説版も絶賛発売中。ホームページ「庄司卓完全攻略本」：http://www.dango.ne.jp/syoji-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、PS版横スクロールアクションゲーム「パンツァーバンディット」キャラデザイン、アニメ「セイバーマリオネット」キャラ原案、マンガ「スパークス」「機神書記」。おかげさまでレヴォは大好評でした。またピンズ作りたいね、とのこと。

猛者通信ぽペン

発行　2001年7月1日

第17号

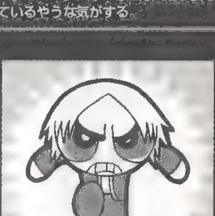
担当　ン☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）
イラスト：天野シロ

順風満帆な滑り出しを見せた宇宙ゲーセン企画だが、最初に入荷するゲームは「アステロイド」「ハレーズコメット」「SDI」といった、スペース丸出しのラインナップになる模様。なぜか宇宙クイズが入っていた「サプライズドアタック」も外せまいて。

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）

[illegible]の国にあって、政治・経済・グリズルを司る炎の宿将。その豪腕から繰り出される戦の威力は、一撃でスペランカーを五万人屠り去ると言われているやうな気がする。


田渕健康（通称ケン）

呉の国にあって、河原に落ちているエロ本収集に熱を上げる智将。ナマハゲ戦法を得意とし出刃包丁を振り回してはその度に火攻めにされる懲りない禁治産者。

編集ひで（通称でーひー）

[illegible]の国にあって、月刊アルカデの色物ページを一手に担う猛将。自分が幸せになるより他人が不幸になったほうがいい、と公言してははばからない地獄の尖兵。

ゲムっ子倶楽部

「テーブル筐体リフレイン」

今回のゲムっ子倶楽部では、今や超古代文明の産物と化してしまった「テーブル筐体」について、ムハップと語り合ってみたがどうだろう皆さん。

朗らかっシュ我ら

C・LAN（以下ルナー）　そういや、先月号からモセルのキャラ紹介にイラストが付くようになったが、これはどゆことかね獄長。

渕健（以下ク）　ファミ通ブロスにて「レジェント・オブ・マナ」（コミックス第一巻絶賛発売中）を連載している、天野シロ先生に頼んで描いてもらったんですYO!

ルナー　ムス。なかなか我らのやさぐれ感が出てて、こーりゃ、あ、それ、いいでぇ～って感じさな。

突如現れた編集ひで　今回のキャラ紹介イラストの候補は他にも数点あって、これなんかは渕健の内面までも表現したイカス仕上がりになっていると思うんだが、どうよ。

ルナー　なるほど。渕健と渕犬をかけているわけか。なかなかパンチの効いたエスプリじゃわいフェフェフェ。

ク　んで、今回のゲセっ子倶楽部ですが、ネタの方などはどうしましょうか。

ルナー　そうさな……今回は「21世紀に残れなかったシリーズ」と称して、その第一弾を華々しく開催したい!

ク　……タイトルを聞くだけで、減退感が漲る不穏な雲行きをムチリスと感じますが……して、その中身は?

ルナー　記念すべき第一回は、80年代の終焉と共に姿を消した「テーブル筐体」について語り合うぜシャー!　って感じさな。

ク　Я。

ハッスル世代のベストバイ

ルナー　早速だが、テブリが絶滅した理由とやらを考察していってみるかね君。

ク　絶滅ったって……まだあるところにはありますよ。

ルナー　そんなのは、波平が頭頂部に一本残った髪の毛を指して「ワシの髪はまだまだ健在じゃよ」と主張するように、脆弱な弁護と言えよう。

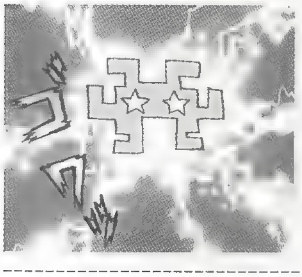
ク　へへっ、まったくで。

ルナー　我はストⅡターボのあたりまでは、テーブル筐体で遊んでいた気がするのだが、本格的に駆逐されてきたのは、丁度90年代前半ということになるのかね。

ク　87、88年ごろから現在主流のアップライト筐体……当時は通称で「シティ筐体」と呼ばれていたものが主流になってきたんですよね。

ルナー　イメージ的には「インベーダーブーム＝テーブル筐体」といった趣があるさね。暗い店内で、猫背の学生服がズラリ並んでテーブル筐体を覗き込んでいる光景……それこそがテブリ黄金期と言えるだろう。

ク　なんだか、既に遠い光景ですな（しんみりっシュ）。



ルナー　テーブル筐体が姿を消したのは、あまりにも便利すぎたからであろうな。

ク　と申しますと?

ルナー　ゲームもできるうえに、テーブルでメシも食えるうえに、勉強もできるさね。こりゃあ、居眠りもできるし、居店側としても黙っちゃいねえぜヘイって感じだろうて。

ク　なるほど。もし、今の世の中にテーブル筐体全盛だったら、子ゼルどもが筐体の上でギャザとか遊戯王とかやってそうですもんね。スペース的にも丁度いいし。

ルナー　言うなれば、テーブル筐体が姿を消したのは、今日のカードゲーム隆盛を見越してのことだったのかもしれんさな。

ク　当然でしょう。

政権交代ビバノン

ルナー　テーブル筐体の持つ汎用性、利便性の高さが、今日のテブリ衰退に一役買ったのは今述べたとおりだ。

ク　まさしく。

ルナー　だがそのせいで、所謂（いわゆる）「2P交互プレイ」も失われてしまったのは残念さね。

ク　昔は2Pと言えば、1人用のゲームを1機ずつ交代でプレイするものと相場は決まってましたからね。

ルナー　今じゃ交代残機制のゲームもめっきり減ってしまったな。一番最近のものでは、99年のグラⅣだったか。

ク　言われてみれば、意外に最近までありましたナ～。

ルナー　やってるやつぁついぞ見ずに終わってしまったがね。……ともあれ、互いにプレイを鑑賞しながらゆるりと過ごす交互プレイは、なかなか趣深いものがあったわい。

ク　ビメルなワビサビがありましたな。腕の差があると片割れがかなりヒマ～ルな感じになったりとか。グラとかのループゲームだとメシ食いに出かけたり、映画観に行ったりと、思い思いのコトができましたよね。

ルナー　それはちと、やり過ぎ感が漂っている気がしないでもないと思うがどうか。

ク　いつもは相方が3周目まで死なないから……とタカをくくっていたら、トイレに行っている間に残機がガッツリ減っていたアワワ!　なんてアクシデンツもあり、まったく気が抜けなかったのを覚えています世～。

ルナー　あとテブリといえば、照明の映り込みを防ぐために、画面を覆うカバーをしつらえている場合も見受けられたな。

ク　ええ。外界から完全に隔絶され、さながら弁当を隠す中学生然とマィワールドゥ（巻き舌）に没入できました。ただ、2P交互プレイには向きませぬな。

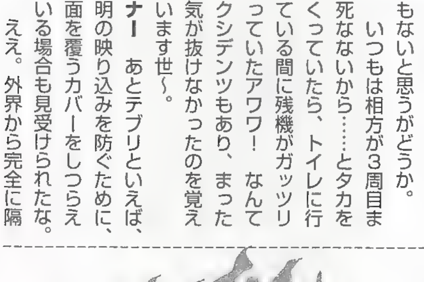
ルナー　うむす。確かに便利だが、プレイヤーからしか画面が見えんからな。ギャラリー受けも悪かろう安かろうじゃわいフェフェフェ。

ク　SAWですね。

ルナー　90年代も中期に入り、アップライト筐体が増えるに従って、2P「同時」プレイが主流になっていったわけだが……今のゲムのテストモードには「FLIP」なんて項目はなさそげさね。

ク　画面上下反転ですね。もはや無用の長物、いらぬ存ぜぬの一点張りでしょう。

ルナー　そのTAWり。



猛者語録　僕にもわからない難しい単語が多いこのコーナーって、みんな辞書引きながら読んでいるのでしょうか。勢い余って「じぜる」とか「ダラジュルムハップ」とかも広辞苑で引いたり、台所でネギを刻むママのエプロンにすがって「ウチにもグリズル欲しい!」って駄々っ子プレイするようなジュニアが増えたらイヤでせう。

果てしなきメンチバトル

ルナー　そいや、ストⅡダッシュの頃から「対戦台」が増えましたけど、その頃の九州のゲーセンのほとんどは、テーブル筐体を2台向き合わせたものだったんですよ。

ルナー　ほむ。相手と遮蔽物の無い状態で向かい合うといった状態か。

ク　ええ。自分がラウンドを落とした時などに、相手の得意げな顔がモロに見えて、思わず「ふんぬぐるる」と殺意の波動が湧き上がることもしばしばっつー感じでしたな。

ルナー　逆に、怖そうな相手に勝ってしまった時などは、虚ろに視線を彷徨わせて何事もなかったかのようにやり過ごす、といった気まずさも満載だったりしたがね。相手の「ぶっとばすぞはいパーン！」というオーラが直に漂ってきて、なんとも居たたまれない気持ちになることもあったな。

ク　僕も、そんな時などはシレーっとして、何事も無かったかのようにレバーのボールを締め直したりしてましたよ。ラウンドの合間のあの気まずさ……今となってはいい思い出です。

ルナー　遮蔽物が無いから、やろうと思えば対戦中でも物理的な直接攻撃もできたさね。吹き矢でプッスリとか、翔穹操弾を使うとか。

ク　……さすがに、そこまでやる人間はいなかったと思うケロ。

ルナー　岩鬼っぽい奴がいたら要注意さな。口にくわえた枝を飛ばして攻撃してくるかもしれぬのでな。

ク　おっかねえ話で。

ルナー　逆に、ラウンドの合間に顔を見合わせて、お互いに「やるな！（ニヤリ）」といったコミュニケーションもあったかもしれぬな。

ク　果し合いって感じがしていいですね。

ルナー　今の対戦台ではラウンドの合間や勝負の後などに、筐体の向こうを覗き込む「確認君」と呼ばれる人種が存在するが、昔のテブリ筐体対戦台では、相手をジッと見つめる「凝視君」などがいたりしたのであろう。

ク　テブリの衰退と共に姿を消した、絶滅文明の落とし子というわけですか。

ルナー　SNKG。

テブリソ本領発揮

ルナー　前にも少し書いたが、もともとテーブル筐体は「飯も食えてゲームもできる」という、ふたつのコンセプトを内包して製作されたわけだ。

ク　主に使用されていた場所は、喫茶店だったですもんね。

ルナー　出されたヒーコーをテーブル横に置いて、ひたすらイベディに興じるリーマンが、全国で同時多数に発生してたっぺれ～。運ばれてきたカレーの臭いにダラジュルムハップとなりながらも、イベディに興じるあまりに食い時を逃がし、結局冷めてしまったカレーを無理矢理に食したあの夏の日、ってトコさなあ。

ク　テーブル筐体ならではの、冷めてるけど心温まる話ですなあ。

ルナー　どうでもいいが、喫茶店に置いてあったテーブル筐体のコンパネには、珈琲だかお茶だか知らんが謎の液体がグチャリ、あそれベチャリと付着してたりすることがあって、そこはかとないナード感が漂っていたさね。

ク　今でも田舎の喫茶店に行けば、テブリソが残ってるところは結構ありますよ。大抵は麻雀ゲームになってますが（ニチブツ多し）。

ルナー　前にギャザ部で行った、小淵沢にある若干サビレール公爵入った喫茶店には、ファミスタが入ったテブリソがあったのを思い出したよ。

ク　あ、そう言えばありましたね。ワースタじゃなくて何故かファミスタでしたが。ひょっとすると、テブリソが復活するための鍵は喫茶店にあるかもしれませんね。

ルナー　なるほどな。今なら「バーチャ喫茶」とか言って、今風な店を作れるかもしれんのうフェフェフェ。

ク　でも、テーブル筐体にMODEL3とかデカイ基板が入るんでしょうか。

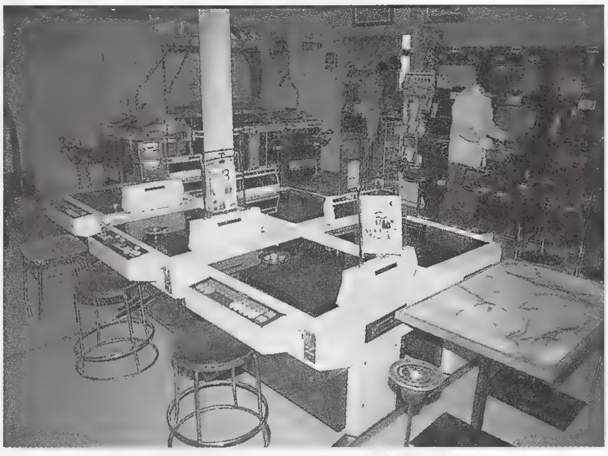
ルナー　NAOMI-2ほどの大きさなら入るじゃろうて。異様な巨大さを誇ったNEO・GEO64や、ガントレットレジェンドはムリウだと思うがね。

ク　基板搭載容積量の問題も、テブリソ復興の重要課題なのかもしれませんNE！

ルナー　ホム。

狂態百景

ルナー　というわけで、テーブル筐体についてしこたま論述を重ねてきたわけだが。



いまやマジで絶滅の危機に晒されているテーブル筐体（写真の店は今月のゲーセンマップにも掲載されているPOPY）。ゲーマー1人1人の思いやりの心が、これからのテーブル筐体を支えていくだろうということはまったく無く、22世紀には地球の上からその姿を消してしまう可能性大。ちなみに、ライターのREDは個人所有のテブリソを持ってる。羨ましいDE・SU・NE～。

ク　勉学、食卓、雀卓、なんでもござれのテブリを後世に伝えられぬのは、無念極まるポタリスの春。といった塩梅です。

ルナー　いやいや、そう嘆いたもんでもないぞなフェフェフェ。現在でも基板モノのゲームはまだまだ健在ゆえ、復活は可能かもしれぬ。

ク　ゲーム内容も、テブリでは絶対不可能無理竜一択！という類のものではありませんね。その場復活などのゲームルールも、交互プレイ用にカスタマイズすることは十分可能でしょうな。

ルナー　そこでだ！（身を乗り出して、かっと目を見開きつつ）さらに機能を拡張し、テレビや情報端末、電話、仮眠スペースなどを設けた、多機能筐体として発売するのはどうかね。相棒プレイ中のヒマリタイムには、テレビを観るも寝るもよし、腹が減ったら出前をとる。といった具合に、プレイヤーを飽きさせない創意工夫を凝らしたテブリこそが、次世代の筐体になると見た。

ク　いいいいEですね！

再び登場したひで　ていうか、テーブル筐体って別に便利さを追求して作られたもんじゃねえし。まずそこからして間違ってるよアンタラ。

ルナー&ク　ぐしゃぺる

SHO様ナナナNOW!!

久しぶりにウルティマオンラインやったら外国人のPKに会ってさー、心臓バクバクしたよ。

宇宙ゲーセン物語

宇宙時代の到来と共に、我々し☆タップセも星の海へと飛び出す日が近づいてきていることは、もはや想像に難くないといえやう。

ケソ　大ニュースですよ！先日、宇宙センターに宇宙空間での出店の可能性を聞こうとした矢先、我々一般アースノイドも手軽に宇宙にいける手段が見つかったんですYO！

まさ　そそそそいつはスゥーげえぜ！

ひで　ペプシの懸賞に当てるって奴か？

ケソ　ちゃいまんがな！何でもロシアの宇宙開発センターに頼めば、誰でも宇宙に上げてくれるらしいですゾ。

まさ　マジゥ？

ケソ　ええ。一人25億円で。

ひで　ズコー!!

まさ　じゃあひで、エンブレで領収切って……

ひで　なめんな！

ケソ　まさの家にあるクソゲー全部売っぱらえば、25億なんで速攻じゃないですか。

まさ　ふぇふぇふぇ。けそには負けるけどな。

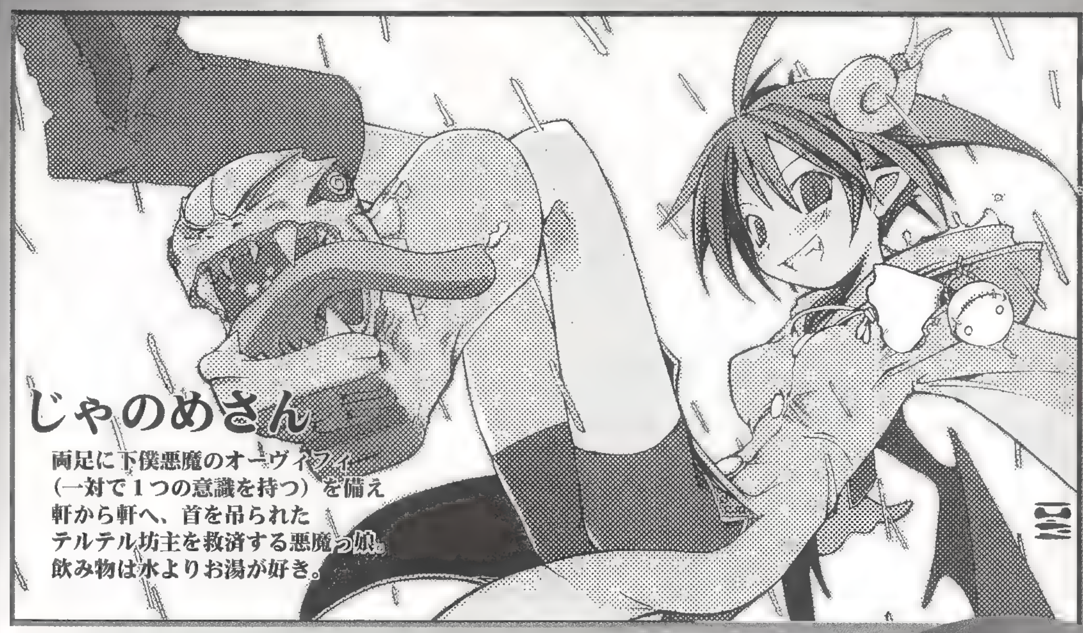
ひで　つーか、25億なんて無理だろそれ。

けそ　今後2年間は受付しないらしいので、その隙に25億ガッツリ稼ぐしかねえええ。

まさ　逆を言えば、25億あれば宇宙出店は可能になりそうだと言うことか。こりゃあ現実味を帯びてきたっぺれ～。

ひで　全然現実的じゃないっつーの！

INFORMATION　「匹夫」っていうのは、道理をわきまえない卑しい輩を指す蔑称なのです。ひとつお利口になったところで、このコーナーでやってほしいことや感想求ム！　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 猛者通信係　Eメール投稿は mosa@arcadiamagazine.com　まで。



じゃのめさん

両足に下僕悪魔のオーヴィフィ
（一対で1つの意識を持つ）を備え
軒から軒へ、首を吊られた
テルテル坊主を救済する悪魔っ娘。
飲み物は水よりお湯が好き。

ホームページ：原田屋
アドレス：http://www2.osk.3web.ne.jp/~u1h/

原田雄一

アルカディアの皆様はじめまして。原田雄一ともうします。「たけひと」だったり「原田たけひと」だったりするときもありますが、あんまりルールはありません、難儀ですね。すみません、がくり。あと「神に!?」「しかり」「なんと」「仮言絶つべし」が最近のマイブーム台詞なわけで。蒼天航路なのです。

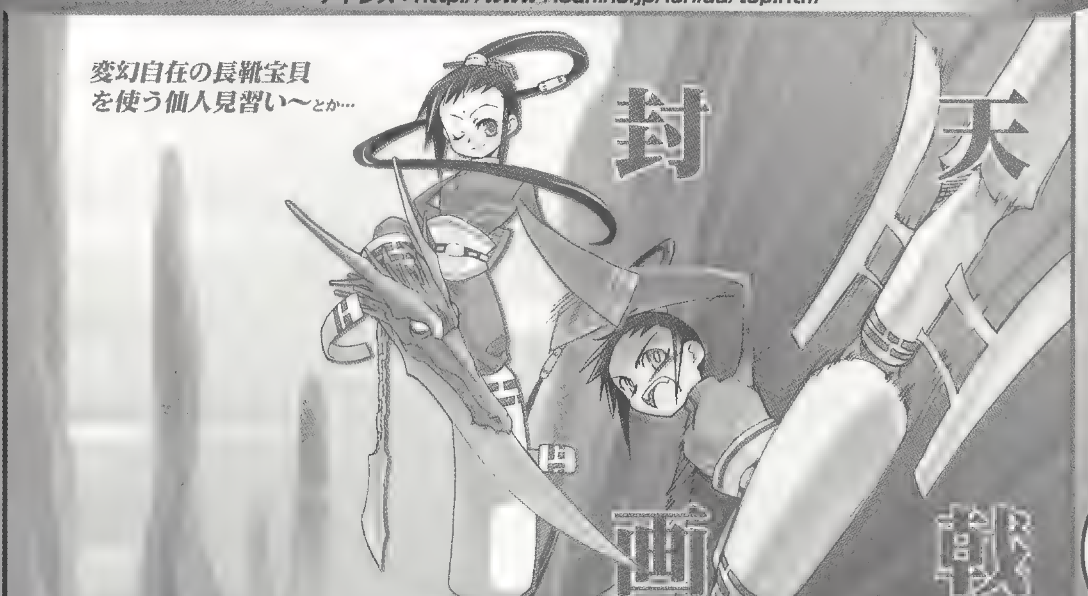
●今号のテーマ

「長ぐつ」

Pandora Charatte 改
（パンドラキャラット・カイ）

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：Life like Love
アドレス：http://www1.odn.ne.jp/ishida/top.htm


変幻自在の長靴宝貝
を使う仙人見習い～とか…
封天
画戟

石田あきら

2度目です。また呼んで頂いてうれしいです。前は傘、今回は長靴と難しいテーマ続きです。雨男なので6月に呼ばれるのかと気づいたり。自画像のとこは最近のHPの看板娘です～。お暇なら来てやってください。

テーマは
「風」

次号、加藤龍勇先生＆
ぴいたあそると先生登場！

次号予告

アルカディア編集部員もなにげにチェックしてる「広報娘。」。実は、5月のGWにも出社していた妬み編集者たちは、広報娘のソウル旅行をネタにいじけトークを交わしていたのだ。今明かされた事実。

彩京刑事

-psikyo deka-

彩京アーケード塊

第17回

広報娘サカモト（1年の半分は尻に火が付いている生き物）：「ガンバリッチ」の次は「ホットギミック・インテグラル」！　彩京のアーケード新作目白押しですね！　今月は、どのタイトルの話題で行きますかね！

ヤマダ課長（1年中、尻に火が付いている生き物）：いや、ゲームの話は、もういいやん。飽きた。

娘。：えぇぇぇぇぇ!?　どうしちゃったんですか冒頭から！

ヤ長：ビッチ！　他のページがゲームネタであふれているんだから、ここくらいはゲームの話から開放される息抜きのページでいいんじゃないかね！　どうかね？　どうなのかね!?

娘。：そりゃ、ゲーム雑誌ですからねぇ。ま、別に良いですけれど。それじゃ何の話をしましょうか。

ヤ長：う〜ん、とりあえず●●●●の話なんか、中高生の股間を直撃するんじゃないかな。

娘。：だぁ！　いきなり検閲により全文字削除！　もうちょっと昼間の話をしてくださいよ！

ヤ長：それじゃあ、キミの話なんかはどうかねサカモト君。キミがどんな幼女だったとか、どんな少女だったとか、彩京に来た当時は今より●キロ●●ていたとか、そんな話を100本のロウソクを灯しながら淡々と語るッちゅうナイス企画。語りは津嘉山正種か森本レオで宜しく。

娘。：謹んで却下させていただきます！　あ、彩京に来てからのことでしたら良いデスよ。何しろ、ほとんどの事は既にホームページの「広報娘。」に書いてますから。

ヤ長：ほう、それじゃ「広報娘。」を始めてから、思い出に残った出来事は何かね？　ここで白状してみんかね！　ゲロッといってみんかね!!

娘。：「広報娘。」も、まるまる2周年ですからね！　いろいろありますよぉ〜！　とりあえず、こんな感じですかね！

「アルカディア」創刊の情報を、どこよりも早くスッパ抜いた！

娘。：これは、現編集長の猿渡さんが京都にいらした際に、「書いてもいいよ〜」とご快諾頂けたんですよね。感謝感激です！

ヤ長：この日のカウンタは凄かったな。まぁ〜1日だけだったけどな！

生まれて初めてサインを求められた！

娘。：ゲームショーで受付嬢をやっていたら、いきなり「広報娘のサカモトさんですよね!?」ってサインを求められたんですよ！　初めてでした！

ヤ長：色紙に「広報娘サカモト」としか書いていない、芸の無い色紙だったな。精進すべし！

知らぬ間に名刺の肩書きが「広報娘」になっていた！

娘。：これは冗談かと思っていたら、受け取った名刺にはしっかり「広報娘。」の文字が入っていました……。これは、結構恥ずかしいですよ。実際。

ヤ長：名刺は目立ったもん勝ち、憶えてもらったもん勝ちだよサカモト君！　イラストが入っていなかっただけ良かったと思い給へ！

娘。：はぁ、そう言われれば、そういう気もしますね（騙されてる?）。

高校生にナンパされた！

娘。：これはロケテストの監視に行っていた時にですね、2年ぶりにナンパされたんですよ！　相手は高校生だったんですよ！　少年だったんですよ！

ヤ長：そりゃお気の毒。

娘。：誰が！

Fちゃんが登場！

娘。：昨年10月から、毎週水曜日はデザイナ小娘ことFちゃんが原稿を担当してくれることになったんですね。天然っぷりが好評です〜！

ヤ長：彼女にもファンが結構付いてきたからな。ファンと言えば、

「娘」「小娘」2人ともストーカーのファンができた！

娘。：これはご本人が「俺、ストーカーです」っておっしゃってますからね（笑）！　何にしても、応援頂けるのはありがたいことです！

ヤ長：ストーカーの1人や2人大丈夫！　人気のバロメータみたいなもんだよバロローム！

娘。：はぁ、そう言われれば、そういう気もしますね（やっぱり騙されてる?）。

年末特大号のヤ長ページが下品すぎて、2日で削除された！

娘。：これはもう、企業のサイトにあるまじき下品さでしたね。ある意味、記録的です。見られた人はラッキーでした！

ヤ長：ありゃ原稿1時間で書いてくれって依頼するのもどうかしていると思うか。いや、冷静に考えるとシブロクでワシが悪かった！　企業のサイトに、ウ●コとか●●ニーとか書くもんじゃないよネ〜。勉強になったヨ！

モーニング娘に「。」がついているのは「広報娘。」のパクリだと思う！

ヤ長：そりゃキミの方がパクってる

娘。：え、そうなんですか!?　知りませんでした！

痩せた！

ヤ長：キミの入社当時の写真を見るとだね、つくづく「変化」ってのは毎日見ていると分からんもんやね〜と痛感することしきり！　痛くて感じるとかいて「痛感」！　うひょう！

娘。：何、わけの分からないコト言ってるんですか！　でもまぁ、痩せましたよね実際。日頃の苦労がこんなところにも現れているワケっスよ、課長！

ヤ長：痩せてるのが苦労のシンボルなら、オクレ兄さんとか春一番とか大変やん！

娘。：実際、苦労されているんじゃないですかね、あのお二人。

ヤ長：そうかもね〜……ちょっとシンミリしちゃったねぇ。

娘。：それじゃ景気つけに最後の一言お願いしますよ、課長！

ヤ長：任せろサカモト君！　読者のみんな、明日のために、その1ッ！

洋式でウ●コするときは「お釣り」が帰ってこないように、垂直投下は避けるべし！

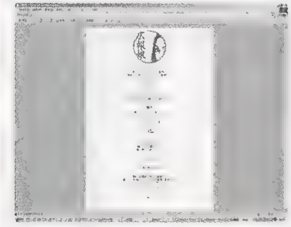
娘。：はいはい、もう頼みませんよ。頼んだ私が悪かったですよ！

ヤ長：うむ！　では罰として、今から梅田の歩道橋で「花右京メイド隊の歌」を、フルコーラス歌って来たまへ！　それで免罪とす！　あと免罪と書いて「チャラ」と読むこととす!!

娘。：お、お〜人事、お〜人事……。

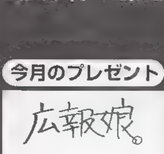
彩京ホームページ「広報娘。」

広報娘ことサカモトさんの、会社での日常が綴られている。休日以外毎日更新。



http://www.psikyo.co.jp/

今月のプレゼント



ゲームショーより、さらなる進化を遂げたサカモト嬢のサイン色紙を抽選で1名にプレゼント！　もうZ（ゼータ）それは進化の最終形って感じですので宜しく。

今月のBGM「花右京メイド隊の歌（サカモトVer.）」

プレゼントの宛先：官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業・希望する商品名を書いて下記の宛先までご応募ください。6月10日消印有効です（締め切りが早いので注意！）。なお、商品の発送をもって発表とかえさせて頂きます。　〒604-8266　京都市中京区三坊堀川町55-1大同ビル　（株）彩京「Lはサカモト・ラヴのエル！　春助クンだ〜い好きッ!!」係

アルカディア

読者プレゼント

アミューズメントヴィジョン様ご提供

モンキーボールの発売を記念してストラップをプレゼント。ぜひ携帯電話のドレスアップに活用しよう！

3 モンキーボール携帯ストラップ 10名様

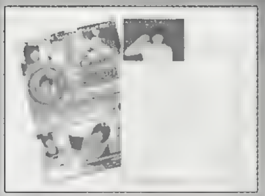
©AMUSEMENT VISION LTD SEGA 2001

ナムコ様ご提供

2 オリジナルTシャツ1名様

とってもおしゃれなナムコオリジナルTシャツをプレゼント。着るのがもったいないね。

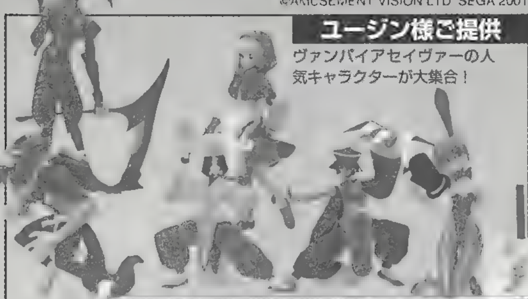
セイブ開発様ご提供



グラビアコレクション発売記念！　ということで真鍋かをりちゃんのサイン色紙、生写真、ゲームのチラシをプレゼント。キミのかをりちゃんへの想いをハガキに託してくれ！

1 眞鍋かをり直筆サイン色紙＋生写真＋グラビアコレクションチラシ 3名様

ユージン様ご提供



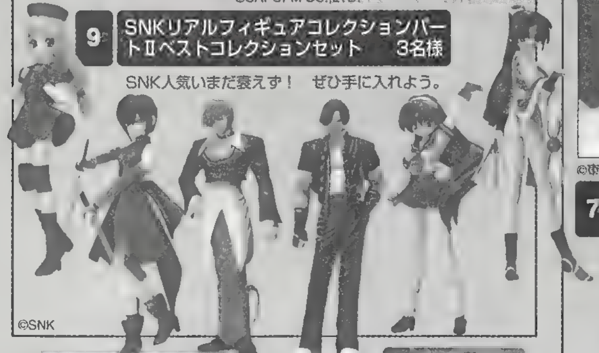
ヴァンパイアセイヴァーの人気キャラクターが大集合！

8 SRカプコンリアルフィギュアコレクションヴァンパイアセイヴァー編 パートⅡセット 3名様

©CAPCPM CO.,LTD.

9 SNKリアルフィギュアコレクションパートⅡベストコレクションセット 3名様

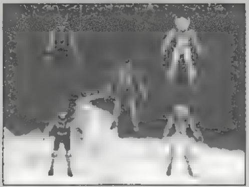
SNK人気いまだ衰えず！　ぜひ手に入れよう。



©SNK

©葦プロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 ©BANPRESTO 2001

5 聖闘士星矢アクションセイントⅡセット 3名様



これで小宇宙（コスモ）とセブンセンシズでも感じてください。

©車田正美/集英社・東映アニメーション

7 ウルトラマンシリーズプチリアルマスコットⅡセット 3名様

やっぱりキングジョーでしょう！　分離するし。

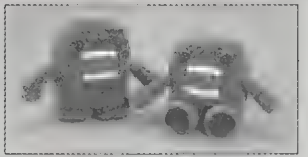
©1966,1967,1996 円谷プロ

バンプレスト様ご提供

Windows95/98/ME/2000/NT4.0対応のメールソフト」メールのやりとりが楽しくなることまちがいなし。

4 スーパーロボットバトルメーラー体験版 20名様

テレビのリモコンに反応するどーもくん。チャンネルの変えすぎに注意！



6 リモコンでどーもくん ぬいぐるみ 3名様

©NHK・TYO

アスキー様ご提供

13 アスキーパッドUSBミニ 3名様

Windows98/98SE/ME/2000に対応したアスキーパッドUSBミニ。なんとマウス機能も搭載！

©2001 ASCII Corp.

マコちゃんご提供

14 恵美奈マコ サイン入りポラロイド 1名様

「メダル始めてみよう物語」でお馴染み。マコちゃんのサイン入りポラロイドをプレゼント！

エンターブレイン提供

11 ギルティギア ゼクス アンソロジーコミック 5名様

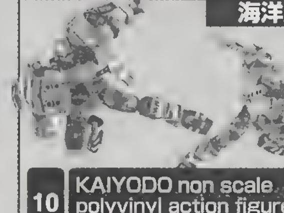
ギルティがコミックになった！　ギルティワールドはまだまだ広がるぞ！

12 ギルティギア ゼクス トレーディングカード（1BOX）＋プロモーションカード 3名様

好評につき品切れ続出のギルティトレカ。この機会を逃がすな！

©2000 Sammy CO.,LTD /©1998 2000 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD

海洋堂様ご提供



アファームド・ザ・バトラーとストライカーを2体セットで2名様にプレゼントするぞ。

10 KAIYODO non scale polyvinyl action figure アファームドセット2名様

セガ様ご提供

サクラ大戦3の主題歌がシャカタンの新バージョンに追加されたことを記念してTシャツセットをプレゼント。

15 サクラ大戦3 Tシャツセット（エリカ、グリシーヌ、コクリコ、ロベリア、花火） 1名様

©SEGA/OVERWORKS,2001 ©RED

締切

6月15日(金)

当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて書ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさえていただきます。※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

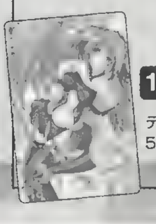
編集部提供

18 ゲームボーイアドバンス 4名様

いつでもどこでもゲーム三昧！

17 ドリームキャスト 2名様

まだまだ話題作が出るぞ、持っておこうよ。



19 特製QUOカード 10名様

ディズィーちゃんのQUOカード500円分を10名様にプレゼント！

©SEGA ENTERPRISES,LTD , 1998,2000 CHARACTERS ©SEGA ENTERPRISES,LTD. AUTOMUSS
CHARACTER DESIGN:KATOKI HAJIME

Sana様ご提供

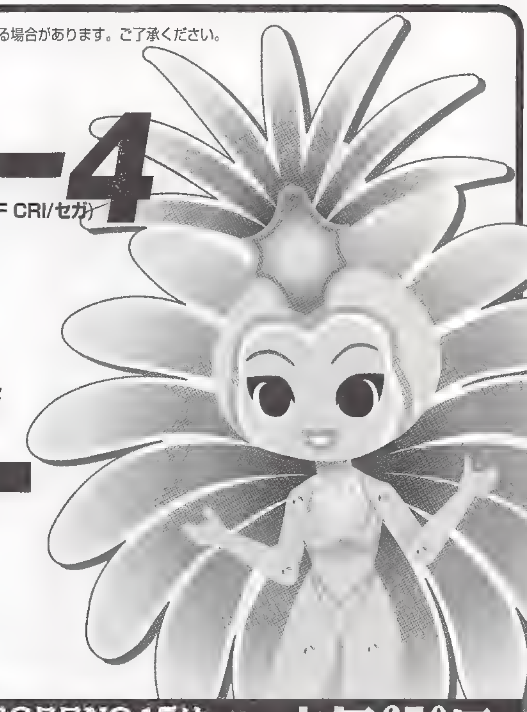
今回の「ポップンな関係」に登場していただいたSanaさんのサイン色紙を5名様にプレゼント！

16 Sana サイン色紙 5名様

何でもいいからくれッ!」

希望プレゼントの記入欄に希望プレゼントとは別に「eb！」と記入しておくと、抽選に外れた人の中から再抽選し編集部内で発掘されたゲームグッズをプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb！」と記入してください。なお、当選人数は不定です。

次号予告


マンボ ア ゴーゴー
©2001 KONAMI

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

B2ポスター付き

バーチャファイター4（AM2 OF CRI/セガ）

鉄拳4（ナムコ）

鉄拳4＆バーチャファイター4。ブレイク必至な2大3D格闘の情報を大公開!! 最新プレイ情報もあるかも。

NEW GAME

マンボ ア ゴーゴー（コナミ）
スパイカーズバトル（アミューズメントヴィジョン/セガ）
クラッキンDJ Part2（ヒットメーカー/セガ）
ウェーブランナー（AM2 OF CRI/セガ）
犬のおさんぽ（ワウ エンターテイメント/セガ）

攻略・紹介
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）／ヴァンパイアナイト（ナムコ／セガ／ワウ エンターテイメント）／モンスターゲート（コナミ）／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）／ヘビーメタル ジオマトリックス（カプコン）／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）／ゼロガンナー2（彩京）／ガンバリッチ（彩京）／ナイトレイド（タクミ/タイトー）／バーチャストライカー3（アミューズメントヴィジョン/セガ）／プロギアの嵐（ケイブ／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）／ワイルドライダーズ（ワウエンターテイメント/セガ） 他

次号8月号NO.15は 定価650円
6月30日(土)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
hi_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

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@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
「アソシエイションX」
「GGXダイアグラム」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■K.O.F.2000
「KOFっ子ソサエティ」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バンプレスト・アルカディア合同企画
「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

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●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ぐ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」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を空けていただくと、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でお願いしますね。

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。

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に、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7cmx5cmぐらい)。

☆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のクォリティは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)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。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

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います。
※8月号(No.15 6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!!

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

10月号(No.16 8/30発売号)への投稿締め切りは……
7月19日(木)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：オレ流「ゲームセンターをもっと楽しむ方法」

●腕が拮抗していたり、いい意味でお互いに切磋琢磨できる相手を見つけられたらいいよね。そういう意味では新しいゲームが出たときがチャンス。一緒に上手くなれる喜びはアーケードならでは。自分を見せ、相手を見れる格好な場なのだから。（猿渡）

●対戦格闘で遊ぶのもいいが、CPU相手にネチネチ遊ぶのだ。しかも世間的にはクソゲーと言われるものばかり。誰もやらない＝自分が遊びたいだけ遊べるし、誰も攻略なんて教えてくれない。自分で解く達成感を、時には楽しんでみてほしい。（しもでん）

●自分はコロシをヤリにゲーセンに行くのだ。だから、台を叩かれたりすると、充実感が満ちてくる。負けてギリギリしながら両替をすると、力がみなぎってくる。日常の中に、ちょっとした緊張感があってもいいんじゃないかって思うんだよね。（杉田）

●グループで群れて対戦相手を冷やかす。ノートに悪口を吐き捨てるように書く。負けを台のせいにして殴る。ローカルルールを作る。等をしないことでしょうか。あと、1プレイが凄い貴重だったビンボ〜な子供時代を忘れないことかな。（マッスル北裏）

●昔、明大前に本田とブランカの強えぇ〜人がいた。勇気を出して「い、いやぁ〜ブランカうまいっすネ」と話しかけたが、凄い勢いでシカトされた。その後、縁あって6年ほど一緒に仕事してるが、人間分からないもんだな〜→JKマンよぉ！（伊丹ン）

●ゲーセンでよく見かけるヤツのあだ名を勝手に考えるのが面白かったりする。得てしてそれは、そいつに対戦で負けて悔しいときが多いのだが……。でも、実はあとで話してみるといいヤツで、コミュニケーションが芽生えたりするんだよね。（マジン）

●ゲーセンって、いわゆる「ギャラリー」の存在がいいよね。されるのはもちろん、してみるのも楽しいモノ。普通の人のプレイでも参考になるし、極まってる人のプレはホント、ほれぼれします。思わずコンパネさばきを覗き込んじゃったり。（河野）

●お気に入りゲームが他の人にプレイされている。しかも、なんか俺より上手い。そんな時に、後ろで「早くミスれ念波」を発信しながら待つ瞬間がピーピングでスリリング。ミスれこの野郎。ああっ、そこクリアしやがった！　くぬぅ！（俺を見るな！　ひで）

●酒を飲んだ後に友人とゲーセンに行く。すると、ドライブやらエアホッケーやら複数対戦もので遊ぶことになる。結果、我々の10年来のローカルルール「1位と最下位で料金負担」が適用される。とっても楽しいが違法。マネしちゃダメよ。（K）

●ゲーセンライフをより楽しみたいなら、今よりゲーム仲間を増やすといいだろう。ゲームの上達、対戦相手増加、情報の交換など、いいことずくめ。メスト、いや、アルカデ魂を持っているみんな、共に楽しもう！（MAP次は長岡？　却下（1秒）＆ぅ）

●人のプレイを見るのはとても面白いし勉強になります。ゲームへのアプローチは人それぞれなんだなぁと実感するときでもあります。でも俺のプレイ見て解説する人は輝いてトゥインクルスターになぁ〜れ☆（星力と鷹嵐は似てると思うタモッティアさん）

●話しかけてみたいけど、話しかけられない。華麗な動きで魅せるプレイヤーに会うたび、そんな無念を噛みしめてきた。今回の巻頭特集をきっかけに、自分のゲーセンライフも新たな扉が開くといいな〜なんて、拙者も切に願ってたりする。（まこ〜る）

●みんなでワイワイやるのはたのしいよね。でも知らない人とのガチンコも捨てがたいな。日常では、なかなか人と人とのあからさまな勝負ってできないからね。相手との駆け引きに、どうしようもなくドキドキしてしまう自分が割と好きだったり。（OZ）

●新宿の某ゲーセン、「ガンダム」にジオンのアッガイで乱入。一緒に入った人も、驚くことにアッガイをセレクト!!　それでガンダムとガンキャノン相手に辛勝した時、確かにふたりの間で何かが芽生えた。こういうのがゲーセンの醍醐味だね。（たな）

STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北裏裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野洋一／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／がっちん／キャサ夫／きらり屋／GrayZone／京城／COSPA／C　LAN／SHO／Joe／庄司卓／するする／[illegible]之字元帥／田渕健康／ちゃっきー／戸塚先生／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／ハチ／はまー／RED／福田権太郎／ももやん／山岸勇／ヤマダ課長＆広報娘
■デザイン　久保田シンヤ／野中都子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／荒井知之（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣
■フォトグラフ　Studio Atom
■表紙イラスト　鈴木 康士（株式会社トレジャー）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／石田あきら／いづなよしつね／今井神／AKD／きらり屋／塩原パテオ／白井影二／G=ヒコロウ／猫生いづる／原田雄一／ムドウ／龍輝雅龍
■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／酒井朋憲／中村宣忠

月刊アルカディア 7月号 [No.014]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.014

第2巻 第7号 通巻第14号　平成13年7月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-07

■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　03-5433-7850（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

■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200ページに掲載されています。また、回答欄がマークシート形式にかわって、記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、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。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。なお、切手は不要です。

【アルカディア 7月号［No.14］　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1〜68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教えてください（複数回答可）。※以下の1〜68の番号の中から選んでください。

1. 表紙：斑鳩
2. 鉄拳4
3. 斑鳩
4. ゲームセンターをもっと楽しむ計画
〜オペレーションG発動!!〜
5. バーチャファイター4
6. カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2
7. ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ
8. ヘビーメタル ジオマトリックス
9. ブランニューアップデイツ
10.ゲームセンターマップ
11.アルカディアデータベース
12.魂を籠める者
13.機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン
14.カプコン VS. エス・エヌ・ケイ PRO
15.ナイトレイド
16.ミスタードリラーグレート
17.モンキーボール
18.プロギアの嵐
19.ダイナミックゴルフ
20.戦国伝承2001
21.ゼロガンナー2
22.ヴァンパイアナイト
23.スタントタイフーン プラス
24.ギガウイング2
25.ロングランゲームズブースター
26.ジャンク新聞
27.あなたの知らないゲーセン業界・業界誌編
28.ハードウェアミュージアム
29.ARCADER・NEO
30.ジョイスティックトゥルーパーズ
31.ゲームセンターよく見る伝2
32.オールドゲームミュージアム
33.20世紀アーケードゲーム列伝 レゲー幕の内
34.全国ゲーセンイベント準備会
35.アルカディアクーポン
36.ハイスコア全国集計
37.侍魂 見聞録
38.超空間SNK
39.金剛脱衣門
40.ビーチスパイカーズ
41.グラビアコレクション
42.バーチャストライカー3
43.シャカっとタンバリン！ もっとノリノリ 新曲追加!!
44.ワールドスタジアム2001
45.ワイルドライダーズ
46.プライズワンダーランド
47.メダル「始めてみよう」物語
48.筐体百景
49.ギルティギア ゼクス アソシエイションXR+
50.ポップンな関係
51.コスプレ・プレイスタイル
52.アルカディア フロンティアーズ
53.ゲーマー用語の基礎知識
54.設定資料集：戦国伝承2001
55.ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
56.愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
57.立体貴族
58.ニューストランスミッター
59.デジタル・ディスク・アーカイヴ
60.アルカデ チャット倶楽部
61.庄司といづなのげぃむパラのいヤ
62.猛者通信ぽペソ
63.パンドラキャラット改
64.彩京刑事
65.プレゼント
66.次号予告・募集記事
67.EDITORIAL DEPT GAZETTE
68.付録ポスター：ナコルル -あのひとからのおくりもの-

Q7.学校・職業・その他

1　小学生
2　中学1年生
3　中学2年生
4　中学3年生
5　高校1年生
6　高校2年生
7　高校3年生
8　短大生
9　専門学校生
10　予備校生
11　大学生
12　大学院生
13　社会人
14　自由業
15　主婦
16　無職
17　その他

【お詫びと訂正】

アルカディア6月号におきまして、169ページ「愛のゲーパロ館いらっしゃいませ!!」の記事でちぇりーKID様発行「幕末阿呆伝」の送金方法が、「無記名小切手」になっておりました。正しくは、「無記名小為替」です。ちぇりーKID様をはじめ、関係者の方々、並びに読者の方々にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げるとともに、訂正させていただきます。

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！　なにより、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8,760円。
（1冊650円X年間12冊=7,800円）＋（80円【送料】X年間12冊=960円）=8,760円

しかも、今なら先着で150名に特製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
株式会社アスキーイーシー
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。詳しくはアスキーイーシーの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 of 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。

ARCADIA No.14

●鉛筆じゃなくてもOKにしました!!
P.202にある、アンケートの質問を元に記入してください。

A1. 面白かった記事のタイトルとその理由を教えてください（3つまでお願いします）

番号		理由	
番号		理由	
番号		理由	

A2. つまらなかった記事のタイトルとその理由を教えてください（3つまでお願いします）

番号		理由	
番号		理由	
番号		理由	

Q3.今一番期待している、未発売の新作ゲームタイトルを教えてください（既発表・未発表問わず）。

A3.

Q4.付録ポスターの感想や要望がありましたらお願いします。

A4.

Q5.自宅でDVDを見れますか？「Yes」の方はお持ちの機種を、「No」の方は購入予定を教えてください。

A5. Yes / No

Q6.DVDソフトの攻略ビデオがあったら見たいですか？　また、価格はいくらまでならお出ししますか？

A6.

自由欄　〔　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名		**集計部門** （キャラ・コースなど）	
スコア **（タイム）**			
面数		**難易度**	
備考			
達成日	年　月　日		

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター	名前	
	電話	
住所		
スコアネーム （最大20文字）		

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

郵便はがき

50円切手を
貼ってください

154-8528

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.014

全国集計ハイスコア係

個人申請用葉書

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話	（　　）	
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区			
E-メールアドレス		職業		
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			

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

料金受取人払

世田谷局承認
205

差出有効期間
平成14年3月
20日まで
（郵便切手不用）

郵便はがき

154-8736

205

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.014 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	Q7.職業
氏名		歳	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話	（　　）	
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区			
E-mailアドレス		プレゼント番号		
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.携帯電話でi-modeが利用できる機種をお持ちですか？　持っている方はその機種名も教えて下さい。

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[　]店

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.[　]

POST MODERN TECHNO MUSIC

"復刻版＋α" 特製ブックレット付!
小説ゼビウス全編を収めた "CD-EXTRA" 仕様!!

世界初のゲームミュージック・アレンジアルバム!!

1984年発売の細野晴臣プロデュース作品復刻。
ボーナストラックとして「SUPER XEVIOUS(Gust Notch Mix)」を収録。

2001.6.20 ON SALE

スーパーゼビウス

ナムコ
SCDC-00092　1,890YEN (tax in)

1.SUPER XEVIOUS／2.GAPLUS／3.THE TOWER OF DRUAGA／BONUS TRACK　4.SUPER XEVIOUS(Gust Notch Mix)

豪華初回特典!!

発売中の「ビデオ・ゲーム・ミュージック」
発売予定の「ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック」
そして今回の「スーパーゼビウス」
以上ナムコ3部作を収納できる特製BOX付!!

※BOXの絵柄は実際のものとは異なります。

NOW ON SALE

ナイトレイド サウンドトラック

TAKUMI
SCDC-00084　1,890YEN（tax in）

超未来サウンド！
シューティングファン話題の新作「ナイトレイド」のサウンドトラックが登場！
アーケード版オリジナルBGMを完全収録！

night raid／title demo／モノリス／boss／深海／ice／cogwhee／他　全12TRACKS

2001.6.6 ON SALE

iモードもいっしょ サウンドトラック

SCE
SCDC-00088　2,310YEN（tax in）

今度は、iモード版で登場だよ！
大人気お話しゲーム、どこでもいっしょ追加ディスク『iモードもいっしょ』のサウンドトラック！
絵日記アレンジ曲、雅楽、マンボ、フレンチ、J-POP他、ポケピのお部屋で流れるバラエティーに富んだジャンルのごきげんなナンバーをたっぷり収録!!

JOY／Enthusiasm／流れ星／LIGHT WAY／金屏風の調べ／絵日記のテーマ（poco poco）／他　全14TRACKS

© Sony Computer Entertainment Inc.

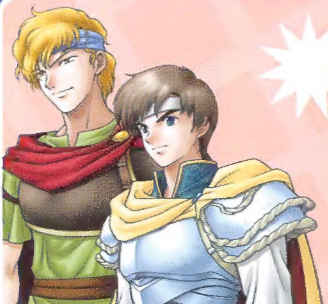
2001.6.6 ON SALE

弱気なぼくら/ナーヴァス

O.M.Y.
SCDC-00081　2,625YEN（tax in）

O.M.Y.閑散記念アルバム!?
可愛さあまって憎さ百万倍！　最新にして、最終アルバム!?　みなさんお待ちかねの『新曲』全12曲をフルに収録!!

［~from 弱気なぼくら~］僕に、胸キュン。（弱気なバカザンス）／CIRCUS／¥楽［~from NERVOUS~］Vimbo／Japanese Wrestlers／異議反論~I've Got An Objection Myself~／他　全12TRACKS



企画制作：株式会社エンターブレイン
© 2001 ENTERBRAIN,INC. © 2001 TIRNANOG Co.

2001.6.20 ON SALE

初回特典
非売品オリジナル B2ポスター

ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記 オリジナルサウンドトラック

エンターブレイン
CD2枚組:SCDC-00091～92　3,675YEN（tax in）

正義のため、そして愛するもののために・・・・
話題のシミュレーションRPG『ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記』が早くもサントラで登場！
しかも、豪華CD2枚組!!　壮大なストーリーを彩るサウンドの数々が、君を虜にする!!

勝利の凱歌／遠い記憶／闇の探索／古の伝説　他 予定

発売元：サイトロン・アンド・アート株式会社（http://www.scitron.co.jp/label/）　販売元：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
平成13年7月1日発行（毎月1回1日発行） 第2巻 第7号 通巻第14号

早くも新モードがプラス！業界初のカースタントゲームに、連続して走り抜ける「スコアアタックモード」が登場！
新しくマーカーボーナス&スピードボーナスもフィーチャーされて、更に燃えること間違い無し！ 1コインで全てのコースクリアも可能!?

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/ ©TAITO CORP. 2001

雑誌11547−07 Printed in Japan 凸版印刷 ©2001 ENTERBRAIN,INC. All Rights Reserved.

T1111547070650