COIN OP'ED
VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2006 12月号 No.079
平成18年12月1日発行（毎月1回1日発行） 第7巻 第12号 通巻第79号

ARCADIA アルカディア

定価650yen
enterbrain

●全力攻略特集!
Virtua Fighter5 VERSION A
三国志大戦2／旋光の輪舞SP
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
機動戦士ガンダム 戦場の絆
機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー
WCCF ヨーロピアンクラブス 2005-2006

QUEST OF D VER.3.0
王国の守護者

●GOLI氏描き下ろし
イラスト連続掲載!!
ビート・レイジング
GuitarFreaksV3
DrumManiaV3
ポップンミュージック14 FEVER!
BEMANI トップランカー決定戦
Archive

第七回 アルカディア大賞 ノミネート作品発表
トリガーハート エグゼリカ
「トリガーハート エクステンション」連載開始!!

●激震新作群!
アルカナハート／GUILTY GEAR XX ΛCORE
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
頭文字D ARCADE STAGE 4
バトルギア4 Tuned／虫姫さまふたり
機動戦士ガンダム
スピリッツ オブ ジオン～修羅の双星～

QUEST OF D

Ver. 3.0

王国の守護者



魔道書"D"を求める旅もついにクライマックスへ!

神器を揃え、護符の継承者になった冒険者達に襲いかかる新たな試練!?
姿を消した黒騎士からの挑戦、魔女エスネアの陰謀、魔道書"D"を持つフォルガルとの決戦!
アルスター王国と"D"をめぐる物語の行方は如何に･･･。



クエスト オブ D Ver.3.0

公式ホームページ　http://www.questofd.com/

©SEGA

※キャビネットのCGは開発中のもので製品版と異なる場合があります。

SEGA®

AFTER BURNER CLIMAX™

アフターバーナー クライマックス

圧倒的なスピードを操る楽しさを体感せよ!!



画面の動きをリアルに再現!
衝撃も伝わる迫力の
「可動筐体」

敵機を一網打尽!
クライマックス
モード搭載!!

BOEING OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

NORTHROP GRUMMAN

© SEGA

Produced under license from Boeing Management Company. Produced under license from Northrop Grumman Systems Corporation.

LINDBERGH

公式ホームページ http://sega-afterburner.com/

※画面は開発中のもので製品版と異なる場合があります。

セガ公式ホームページ：http://sega.jp/ セガAMユーザーサポートe-mail：AMusersupport@soj.sega.co.jp

NINTENDO DS.

SNKとCAPCOMがDSを舞台にカードバトルで大激突!!

SNK&カプコン合わせて40タイトルの中から、
両社の人気キャラがカードになって続々登場!!







SNK VS. CAPCOM カードファイターズ DS
CARD FIGHTERS ™

2006年12月14日発売予定

希望小売価格 ¥5,040(税込)

CERO A 全年齢対象

SNK PLAYMORE
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp

METAL SLUG 10th Anniversary COMPLETE

★METAL SLUG SERIES★METAL SLUG★METAL SLUG2★METAL SLUGX★METAL SLUG3★METAL SLUG4★
★METAL SLUG5★METAL SLUG6★FOR PLAYSTATION PORTABLE★

PSP®(PlayStation®Portable)専用ソフト
メタルスラッグ コンプリート

7 Arcade titles in 1Disc

"METAL SLUG" History since 1996

METAL SLUG COMPLETE™



画 高荷義之



この内容、まさにコンプリート!!

"メタスラ"シリーズがPSP®(PlayStation®Portable)に結集!アーケード版全7作を完全収録して、ついに登場!!

★壁紙やBGMを入手できるギャラリーモード搭載!
★アドホックモード対応で 2人協力プレイも可能!

METAL SLUG 10th anniversary
アーケード版全7作完全収録

2006年12月14日発売予定

希望小売価格 5,040円(税込)

CERO B 12才以上対象



※画面はハメコミ合成です。

PSP®
PlayStation®Portable

©2005 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.
©SNK PLAYMORE ®「メタルスラッグ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。"PS"、"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©SNK PLAYMORE 2006 ©MOTO KIKAKU. ©CAPCOM CO., LTD. 2006 ©CAPCOM U.S.A., INC. 2006 ALL RIGHTS RESERVED. ®「SNK」は(株)SNKプレイモアの登録商標です。®「CAPCOM」は(株)カプコンの登録商標です。
®「SNK VS. CAPCOM カードファイターズ DS」は、一部(株)カプコン及びCAPCOM U.S.A., INC.の許諾を受けて、(株)SNKプレイモアが開発・販売するものです。
※掲載の画面は全て開発中のものです。※ソフトの仕様などは、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。

唸れ ハイテンションマックス HTMAX！

式神の城Ⅲ攻略DVD登場！

全10キャラを網羅する12部門を収録！
各部門をトップクラスのプレイヤーが担当。
ボリューム満点のDVD3枚組。
とくと御賞あれ！



式神の城Ⅲ
APPRECIATE DVD

絶賛発売中！

希望小売価格
6,930円（税込）

セガ流通による全国販売！お近くのゲームショップにお問い合わせください。

プロモーションムービーも配信中！ http://www.m-cs.co.jp

好評発売中！！



斑鳩 IKARUGA
APPRECIATE DVD
希望小売価格 5,040 円



式神の城Ⅱ
APPRECIATE DVD
希望小売価格 6,090 円

MCS Media & Creative System
Alfa System

「式神の城」は、株式会社アルファ・システムの登録商標です。
© 2001-2006 Alfasystem Co.,Ltd. All right reserved.

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2006年12月号（No.79）

http://www.arcadiamagazine.com/

目　次

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）
(C)2006 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。

プライバシーポリシー　本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL:http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。



表紙の裏

『Quest of D Ver.3.0 王国の守護者』
謎の黒騎士との戦いも、ついにクライマックス！
キミは魔導書"D"の神秘に直面する!?

上位職業も加わり、遊びの幅がさらに広がった『QOD3』。非常に奥深く多様なアクション性を持っているので、やり込みがいは十分！　今から初めても遅くないので、アクションゲームが好きな人は、ぜひプレイしてみよう！

（記事は14ページより）

©SEGA

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

©Yuki Enterprise inc.









アナタの求める「萌え」がここにある!?

006 アルカナハート

格闘ゲーマー待望の新作2D格闘ゲームが、ついにベールを脱いだ。あの悠紀エンタープライズが自信を持って送り出す『アルカナハート』は、女子高生、巫女、魔女っ娘、スク水など個性溢れる美少女たちと、守護聖霊「アルカナ」の力を組み合わせて無限のバリエーションでキミだけの「萌え」が楽しめる新感覚のハートフル2D対戦格闘ゲームだ。今回の紹介記事をチェックして、発売までにお気に入りのキャラクターを決めておこう！

掲載ゲームタイトル

151	アイドルマスター
6	アルカナハート
82	GuitarFreaksV3
10	GUILTY GEAR XX ΛCORE
146	機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～
26	機動戦士ガンダム 戦場の絆
74	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
42	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
108	ギルティギア イグゼクス スラッシュ
14	Quest of D Ver.3.0 王国の守護者
96	THE BATTLE OF 幽★遊★白書～死闘!暗黒武術会～
50	三国志大戦2
122	ストリートファイターIII 3rd ストライク
126	ストリートファイターZERO3
118	頭脳能力向上マシーン タッチでズノー 楽しくチェック? それともバトル!?
22	旋光の輪舞SP
119	ソウルキャリバーIII アーケードエディション
114	鉄拳5 DARK RESURRECTION
82	DrumManiaV3
112	ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
148	NOVAうさぎのゲームde留学!?
30	バーチャファイター5 VERSION A
122	バーチャファイター4 ファイナルチューンド
106	HALF-LIFE 2 SURVIVOR
86	バトルギア4 Tuned
102	ベースボールヒーローズ2
142	ポップンミュージック14 FEVER!
149	みんなで鍛える全脳トレーニング
84	虫姫さまふたり
126	メルティブラッド アクトカデンツァ
12	メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB
68	ワールドクラブ チャンピオン フットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006

連載記事

60	アーケードニュースアナライズ
63	アルカディアデータベース
64	日本縦断ゲームセンターマップ
66	読者プレゼント
120	パチゃっ子インフィニティ5
122	體劇魂
126	ロングランゲームズブースター
129	ビート・レイジング
138	BEMANIトップランカー決定戦Archive
150	トリガーハート エクステンション
154	プライズワンダーランド
156	アルカディア フロンティアーズ
166	新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
168	設定資料集
174	猛者通信ドス龍
176	アーケードゲームライブラリー
178	VGMラボ
180	ゲームセンターイベントリスト
184	アルカディアクーポン
186	ハイスコア全国集計
190	既刊ムック告知・通販案内
191	次号予告
191	猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
192	編集後記・奥付

魔導書"D"を巡る物語も、いよいよ佳境に！

014 Quest of D Ver.3.0 王国の守護者

愛用キャラは決めたか？　あとは頂に向かって極めるのみ！

030 バーチャファイター5 VERSION A

CPU戦攻略やシステム解析、データ掲載などなど見逃せない!!

042 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II

今号のキーワードは騎馬!?

030 三国志大戦2

イラストコンテストに応募ありがとう！　入選結果発表!!

142 ポップンミュージック14 FEVER!

コーナー復活！　そしてファン待望のムック化も!?

025 センコロのお部屋SP

お待たせ！　新バージョン対応・全カードリスト掲載!!

074 機動戦士ガンダム0079 カードビルダー

2006年度のアーケードシーンを振り返る！　投票よろしく!!

089 第七回 アルカディア大賞 ノミネート作品発表

スクープ!!

魅せるか、その技、その力!

ARCANA HEART
アルカナハート

©Yuki Enterprise Inc.



悠紀エンタープライズのオリジナル2D格闘、衝撃の新登場!!

アーケードでは後発のソフトハウスながら、対戦格闘ゲーム業界に熱い風を吹かせた「悠紀エンタープライズ」。注目が集まる中、同社が満を持して放つのは、完全新作の2D対戦格闘！このクオリティに激震せよ!!

Text：田渕健康

アルカナハート
■メーカー：悠紀エンタープライズ
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：今冬予定
■使用基板：—

※画面写真や記事内容は開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。

10人の聖女たちの闘い、ここに開幕!!

登場キャラは、すべて愛らしい女の子の対戦格闘——この一文を読んで、「どうせビジュアル重視のキャラゲーなんでしょ？」などと油断してしまう読者もいらしゃるかもしれない。しかし！　この作品に限っていえば、クオリティの高いビジュアルを堅持しつつ、ガッチリと遊び込める「練りこまれた対戦格闘」として成立し得る完成度を有しているのだ！　まさに、羊の皮を被った狼といっていいほど!?

格闘ゲームの必須要素である「軽快な操作性」「圧倒的なそう快感」を備えているのはもちろん、ほかでは見られない独創的なシステムや充実のストーリーモードなど、製作者の気合いと本気が伝わってくる、近年まれに見る密度の濃い作品に仕上がっている。格闘ゲームが失いつつある「大切な何か」「新しい何か」が、ここにはあるのだ！

格闘ゲームとギャルゲーのいいところをミックスしている（?）本作。ストーリーモードはアドベンチャー仕立て！





「まだ、ここまで気合いの入った2D絵を描ける職人が日本に居たのか！」と、ちょっとビビってしまうほどにグラフィックは美麗！　もちろん、アニメーションパターンもキュートかつ滑らか！

登場キャラは全員美少女!

登場キャラクターは10人。どのキャラもていねいに作り込まれており、「ハズレ」キャラが居ないという引きの強さ。しかも豪華声優陣を起用！



「アルカナ」とキャラを組み合わせて闘え!

特徴的なシステムである「アルカナセレクトシステム」。キャラの守護聖霊をセレクトすることで、全く違う性能のキャラを作り出せる！



10人のキャラと10種類のアルカナ……ということは、100通りのキャラ性能が存在することに!?



ARCANA HEART 操作説明！



操作は8方向レバーと4ボタンで行なう。A、B、Cはそれぞれ弱攻撃、中攻撃、強攻撃に対応し、レバーとの組み合わせて特殊技を出せたり、特定の順番で押せばコンボを成立させることも可能。相手と密着している際は、AD同時押しで相手を投げられるぞ。

気になる「D」はアルカナボタンで、各アルカナの技やP008で解説しているホーミングダッシュなど、さまざまな特殊行動を取ることが可能となる。



操作感はかなり良好！　必殺技を絡めたコンボが続々と生まれそう！

近日ロケテスト実施予定！　詳細情報は公式サイトにて！　http://www.arcanaheart.jp

関東崩壊まで、あと8日

純粋な心の女の子、聖女だけが感じることができる聖霊（アルカナ）が存在する世界――これは世界を守ったり救ったりという大きなお話ではありませんが、結果として世界のために頑張った、女の子たちの小さな愛と少しの勇気の物語です。

アルカナに関する事変を一手に感知する“聖霊庁”。本部である英国聖霊庁は、東京上空に大規模な異変を感知。しかし、英国聖霊庁はその事実を隠し、事態は予断を許さない状況へ……。異変に気付いた都立御苑女学園の生徒たちが取った行動とは!?



天真爛漫、愛のお節介が大さく裂！

元気満点で天真爛漫、曲がったことは大嫌いの14歳。愛で解決できないことは無いと本気で信じており、よせばいいのに今日も今日とて余計なことに首を突っ込むお節介焼き。小さいころから一緒に居るパルティニアスから異変の兆候を聞き、問題解決のために立ち上がる！



愛乃 はぁと
Aino Heart

年齢:14歳
（都立御苑女学園中等部二年）
身長:156cm
体重:46kg
得意科目:体育、音楽、図工
苦手科目:国語、英語
格闘スタイル:愛の鉄拳ぱんち
CV:高橋 美佳子

「いっくよ～！愛の鉄拳ぱーんち！」





愛のアルカナ　パルティニアス

はぁとと幼いころからの友人関係にあるアルカナ。慈愛に満ちた力で少女たちを導く。

空を駆ける、雷の想い！



「私はもう、あんな思いをするのは嫌！」

廿楽 冴姫
Tsuzura Saki

年齢:14歳
（都立御苑女学園中等部二年）
身長:157cm
体重:45kg
得意科目:英語、数学、理科
苦手科目:美術
格闘スタイル:主に足技
CV:志村 由美



イギリス帰りの帰国子女。イギリスで過ごしている間に親友が行方不明になった事件を境に、対人関係が苦手になる。東京上空に感じる不穏な気配にイギリスでの事件と因果関係を感じた冴姫は、大親友のはぁとを守るため、単身行動を開始する。



雷のアルカナ　ヴァンリー

雷の力を行使することができるアルカナ。高い戦闘力を誇る気高き戦乙女で、冴姫と契約している。

ゲームシステムの要
アルカナセレクトとは!?

このゲームの柱である「アルカナセレクトシステム」は、性能の一部、主にキャラ特性や必殺技の種類を丸ごと変更できるシステムである。各キャラクターは10種類のアルカナから任意に一つを選ぶことができ、選択したアルカナに応じたキャラ特性や必殺技が、基本性能に追加されるのだ。

各キャラクターにはそれぞれデフォルトで契約しているアルカナが設定されているが、それをそのまま使わずとも全然OK。好きな必殺技や特性を持つアルカナと入れ替えて、自分が使いやすいようにカスタマイズすることが可能というわけだ！　まずはすべてのアルカナを試してみてほしい！



アルカナを選べ！



大道寺 きらの初期アルカナは、水のアルカナ・ニプトラ。水を自在に操り、屈強な身体は攻撃を受け付けない。

キャラに合った組み合わせを見付けろ！

アルカナを変更することにより、得られる追加能力は大きく変化する。このことにより、キャラクターの元々の性能を考慮した上で「相性のいいアルカナ」を見付けることが重要となる。スピードタイプのキャラクターには連続技系の必殺技を持つアルカナ、パワータイプのキャラクターには突進系や飛び道具系の必殺技を持つアルカナと、性能に合わせてセレクトしよう。



「キャラごとの特性や必殺技」に加え、「アルカナごとの特性や必殺技」がある、というように考えておこう。



朱鷺宮 神依
Tokinomiya Kamui

千年守(ちとせのかみ)と呼ばれる役目を負う者。現実世界とアルカナ世界の均衡が崩れるたびに目覚め、事態を収拾して再び眠りにつく。





時のアルカナ アヌトゥパーダ

時間と空間を操るアルカナ。千年守である神依と契約を交わしており、その務めに力を貸す。

年齢:16歳くらいに見える
(都立御苑女学園中等部三年)
身長:166cm
体重:51kg
得意科目:古文、漢文、書道
苦手科目:現代語、外国語
格闘スタイル:我流剣術
CV:平田 宏美



このは
Konoha

年齢:13歳
(都立御苑女学園中等部一年)
身長:142cm
体重:35kg
得意科目:体育、昼寝
苦手科目:机に座って受ける授業
格闘スタイル:小犬丸流忍術
CV:吉田 真弓



樹のアルカナ モリオモト

小犬丸一族の神であり、大自然の力で契約者を助ける。うっかり隠密のこのはもこれで大丈夫？

「わふっ♪ お相手致しまする!。
いざ、参られませー!!」



古くは犬と人間の姿を合わせた物の怪の一族だが、現在では耳と尻尾を残す程度。千年守である神依の従者であり、彼女のことが大好き。



春日 舞織
Kasuga Maori

古来より聖霊に関連する事件を解決してきた一族の末裔。四人姉妹の次女で、長女の鼓音(つづね)、双子の三女、四女である小糸(こいと)、小唄(こうた)と協力して闘う。

年齢:14歳
(都立御苑女学園中等部二年)
身長:153cm
体重:45kg
得意科目:家庭科、日本史、美術
苦手科目:理科
格闘スタイル:春日流退魔法術
CV:土谷 麻貴

「罪穢有らむをば、祓へ給ひ、清め給へ」





多目的用途を目指して開発された中国製ヒューマノイド。謎の失踪を遂げた開発者の明芳博士を捜索するために、研究所を抜け出し御苑女学園に潜入する。

「中国四千年の歴史と博士の科学力。
その誇りに誓って、
私は負けません!」



美鳳
Mei-Fang

年齢:製造より三年経過
(都立御苑女学園中等部三年)
身長:171cm
体重:96kg (素体62kg+兵装34kg)
得意科目:全て得意
苦手科目:無し
格闘スタイル:総合中国拳法
CV:滝田 樹里



土のアルカナ オホツチ

大地の力を宿すアルカナ。舞織の家である春日神社で祀られており、春日一門の舞織を守護する。



火のアルカナ ランゴン

絶大な攻撃力を誇る火のアルカナ。人ならざる存在である美鳳に可能性を見出し、契約している。

ホーミングダッシュで広大なフィールドを駆けろ！

Dボタンで使えるホーミングダッシュは、専用のゲージを消費して出せる特殊行動。レバー方向で多少変化するが、基本的には相手に向かって突進する。また、攻撃を当てた後にキャンセルで行なうこともでき、その際は続けて追撃を狙えるのだ。必殺技の後や、浮かせ技をヒットさせた後などに使えば効果絶大！



相手に技を当てた後にDボタンを押すと、ゲージを使用してホーミングダッシュが発動！



さらなる追撃のチャンスに！ このほか、ガード硬直をキャンセルして行なうことも可能なのだ！

リリカ・フェルフネロフ
Lilica Felchenerow

年齢:14歳
(都立御苑女学園中等部二年)
身長:154cm
体重:42kg
得意科目:さぼり
苦手科目:全部
格闘スタイル:独習スケートトリック
CV:仁後 真耶子





「ねえ。楽しませてくれるんでしょ?ヨ・ロ・シ・ク♪」



風のアルカナ　テンペスタス
かつて幼いリリカに助けられた、風の力を司るアルカナ。風のように気ままなリリカに力を貸す。



人間の母と悪魔の父を持つ、いたずら好きのハーフっ子。周囲のことに興味は無く、マイペースに暮らしている。高い魔力を持つゆえ、関東に迫る危機を察知するが……。



年齢:10歳
(学校には行っていない)
身長:114cm
体重:19kg
得意科目:無い
苦手科目:無い
格闘スタイル:緋目の人形遣い
CV:本多 陽子

闇のアルカナ　ギーア
禍々しい力に彩られた闇のアルカナ。契約者は幼き刺客、リーゼロッテ。

球体関節人形を操り、「緋目の人形遣い」の異名を持つ。過去の辛い体験で、感情を心の奥に閉じ込めた少女。愛乃はぁとを捕獲するため来日する。



「邪魔すると、死ぬよ?」



リーゼロッテ・アッヒェンバッハ
Liselotte Achenbach



内気なオカルトマニア。興味本位で行なった悪魔召還が半端に成功し、力を失った自称魔王の"ミケ"と強引に契約させられてしまう。



十歳にして米国で博士号を取得した天才少女。だが、帰国後は小学校に編入されてすこぶる機嫌が悪い。天才的頭脳で、世界征服をガチで企む。

安栖 頼子
Yasuzumi Yoriko



魔のアルカナ　ディウー・モール
魔力を司るアルカナで、頼子とミケの凸凹コンビに力を貸している。



「やだやだもうやだぁ!家に帰ろうよ、ミケぇ!」

年齢:14歳
(都立御苑女学園中等部二年)
身長:149cm
体重:44kg
得意科目:世界史、美術
苦手科目:音楽
格闘スタイル:趣味の魔術とミケの暴力
CV:伊月 ゆい

大道寺 きら
Daidohji Kira



年齢:11歳
(都立御苑女学園小等部五年)
身長:123cm
体重:22kg
得意科目:聖霊物理学
苦手科目:あるわけない
格闘スタイル:スライムストロングスタイル
CV:網掛 裕美



水のアルカナ　ニプトラ
水の力を司るアルカナで、スライムに乗って戦闘するきらとは相性抜群!



「跪け!媚びろ!この私に!」

開発室直送バラエティ!
ARCANA SIGNALS

『アルカナハート』を猛烈にバックアップするために立ち上げられた当コーナーでは、開発室からのメッセージや読者参加型の企画などを容赦無く展開予定!　皆さまの参加をお待ちしております!!

開催!　ジャケ買い人気投票!!

まだゲームが稼動してないのにキャラ人気投票をやらかそうというこの企画、ずばり「見た目」で気に入ったキャラクターを選んでもらいます!　気になるキャラクターを一人アンケートハガキに書いて、アルカディア編集部まで送ってねーッ!



編集部ではこのは＆神依が一番人気、次点できらといった感じ。主人公のはぁと様(笑)はどこまで伸びる!?

～開発スタッフより～

●高屋 幸治(ディレクター)

個性的なキャラクター!　斬新なゲームシステム!　大ボリュームのシナリオ!そして100通りのキャラクター性能!　……と、サービス満載で送り出す今作。2D格闘ゲームの新たな境地を目指して開発もいよいよ大詰め。期待は裏切りません!

●さくらいとおる(企画・脚本)

『アルカナハート』、ついに発表となりました!　このご時世に完全新規の格闘ゲーム(しかも2D!)を開発できるなんて、この商売やっててよかったなぁ……。このコメントを書いてる今も大変ですが、掲載される頃はもっと大変なんだろうか……。月並みですが、アルカナハート、ひとつよろしくお願いします!



2D格闘ですよ～。たくさん遊んで下さいね。そしてお気に入りのキャラクターができてくれれば幸いです。
(キャラクターデザイナー　瑞姫)

気になるキャラの新要素をチェック!!



GUILTY GEAR XX Λ CORE™

ギルティギア イグゼクス アクセントコア
■メーカー　：アークシステムワークス
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：12月稼働予定
■使用基板：NAOMI GD-ROM

© 1998-2006 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
※画面写真や記事内容は開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。

各キャラに多数の新要素が追加され、前作とは違った連続技や立ち回りが期待される本作。今月は新要素の光るキャラの中から七人をピックアップし、その新要素を紹介＆解説するぞ！　これを元にいろいろ想像してみてほしい。

Text：パチ＆ケンちゃん



キャンセルチャージで『GG』風の攻めが!?
聖騎士団ソル

最も大きな変更点は、通常技をキャンセルしてチャージができるようになったこと。チャージはすぐにボタンを離して中断すれば非常に短い動作で終わるので、通常技のスキを軽減するために使うことができる。これを利用すれば、より密度の濃い連係を組み立てられそうだ。

また、足払いでダウンを奪いつつキャンセルでチャージを出せば、安全にチャージゲージをためられる。ゲージの増加ペースも上がっているので、高レベルの必殺技を使う機会が増えているのがうれしい。



新モーションの遠距離立ちSはリーチが長く使いやすい。相手に当てつつキャンセルでチャージを出せば……、



スキが軽減され、さらに攻め込むことが可能。前作でも強力だった接近戦時のラッシュがよりパワーアップ！



連続技の強化と立ち回りの変化に注目！
カイ＝キスク

前号で紹介した技（ライトニングスフィア→チャージドライブ）は、スタンエッジ・チャージアタックをキャンセルして発生する追加入力技。連続技で活躍しそうだ。さらに、ヴェイパースラストからの追加技であるライジングジャベリンを修得。状況次第では追撃を狙える。

スタンエッジは地上版もフォースロマキャンが可能となり、空中版のフォースロマキャンは出した直後に変化。立ち回りの幅が広がりそうだ。



フォースブレイク技のライトニングスフィアは、空中ヒット後に敵を引き戻す。足払いからつないでさらに追撃か!?



カイ使い待望（？）のライジングジャベリン。ダウン復帰不能時間が長く、壁バウンドを誘発できる優秀な技だ。



空中を自由に駆け回れ！
ミリア＝レイジ

素早い動きを身上とするミリアは、一部のジャンプ攻撃を空中ダッシュでキャンセル可能に！　より立体的な連係を組み立てられるようになった。例えば相手にジャンプ攻撃をガードさせた後、キャンセル空中ダッシュからの攻撃と着地しての下段攻撃を使い分ければ、中段と下段の二択として成立する。また、ジャンプ攻撃を組み込んだ空中連続技にも利用できるため、連係、連続技共に幅がかなり広がっているぞ。



対応したジャンプ攻撃を相手に当てた後、通常のキャンセルと同じ感覚でレバーを➡➡と入力すれば……、



硬直をキャンセルして空中ダッシュに移行！　各種空中必殺技を組み合わせれば、連係＆連続技が無限に作れる!?



分身の攻撃がすべて変化！
エディ

最大の特徴である分身攻撃のモーションが、今作ではすべて変更されている。特にKの移動攻撃は、技名こそ同じだが写真（左）のモーションに変化しており、相手をエディ側に引き寄せる効果を持つ。さらに中下段の同時攻撃に使用していたドリルスペシャルが無くなり、新たにシャドウホールという新技を修得。新しくなった分身攻撃による立ち回りや起き攻めがどんなものになるのか……、研究しがいがありそうだ。



移動攻撃は奥から手前へと引っかくような2段技。相手を引き寄せられるので、固めや起き攻めで活躍しそうだ。



シャドウホールは設置系の下段技で、ヒット時は一定時間、相手を拘束する。その間は攻撃を決め続けられるぞ。





梅喧使いが妄想して止まなかった爵走中のガードキャンセルが実現。ガード時にHSでコマンドを入力すると……、すぐに爵走の動作をキャンセルして邑煉が発生。もちろん、裂羅や回り込みなどでもガードキャンセルが可能だ。



ガードキャンセルがさらに充実！
梅喧

梅喧には待望の新ガードキャンセル系必殺技、「邑煉」が追加。相手の位置をサーチして跳び掛かりつつ攻撃するため、相手との間合いが離れていても当てられるのが特徴。遠距離戦時の飛び道具への反撃として期待できるかも。また、上段ガードポイントがある爵走は、相手の攻撃をガードしたときにガードキャンセル技を出せるように。デッドアングルやサイクバースト対策として、さらに使いやすくなっているぞ。



待望のHSエグゼが復活!!
テスタメント

『GGX』で使用できたHSエグゼビーストがついに復活！　前方へのけん制がやや貧弱な感があっただけに、うれしい変更点だろう。『GGX』では攻撃をくらっても必ず飛び道具が発生したため、リバーサル技として重宝したが、今作での性能はいかに？

フォースブレイク技となったグレイブディガーの代わりに追加された新突進技のバッドランズは、相手を反対方向に吹っ飛ばす。新たなループ系連続技を生み出せそうだ。



HSエグゼビーストはヒット時に相手を吹き飛ばす。この後はダウン復帰を狙って攻め込むのが有効か？



2段攻撃の突進技、バッドランズ。グレイブディガーと似て非なる技だけに、新たな使い道が模索できそうだ。



ガトリングから目押しキャラへ
スレイヤー

今作で非常に大きな変更が加えられたスレイヤー。地上、空中共にガトリングルートやキャンセル可能技が大幅に削減された代わりに、多くの技がタイミング良く入力することでつながるようになっている。

例えば、立ちKは目押しで何発も連続ヒットし、しゃがみKは足払いやしゃがみHSにつなぐことが可能。慣れるまでは連続技を決めることすら難しいが、その潜在能力の高さは計り知れないといえる。



立ちK連発が連続ヒットするなど、目押しキャラとなったスレイヤー。最初は難しいが、成功時の見返りは大きい!?



しゃがみKから足払いやしゃがみHSが連続ヒット。しゃがみHS後は前号で紹介したビッグバンアッパーで追撃！

『GGXX ΛCORE』
プレイインプレッション！

パチ　続編っていうよりは、まるっきり新作って感じだよね。すげー楽しみ!!

ケンちゃん（以下ケン）　確かに。フォースブレイク技も強くて面白いしね。コマンドが簡単だから、使いやすいのがいいかな。

パチ　それと、カラーが増えたのもうれしい。マイカラーって何げにこだわるしね。

ケン　カラーもそうだけど、キャラによっては性能自体が大幅に変更されているよね。新技もかなり多いし。ほとんど新キャラのような感覚で楽しめるのがすごいよな〜。

パチ　そうそう。戦術や連続技がガラっと変わるから、対戦をプレイするのも見るのも新鮮な感じだよね。早く攻略して〜!!

ケン　うぉ〜！　連続技を妄想しているだけで楽しくなってきたわ。あ、もう誌面が無くなってきたから締めてくださいよ（笑）。

パチ　そう快感がより高くなった今回のギルティはかなり面白いです！　新たなスタートだし、いろいろなプレイヤーにやってほしいかな。新規の方も他業界のプレイヤーさんも、お待ちしております!!



このフォースブレイク技「レレレの超突き」にも期待大ですが……、それ以上にピンクカラーを使いたくてウズウズな毎日です（笑）。（パチ）



新モーションの➡+HSは、リーチこそ短いものの目押しで通常技が連続ヒット！　新連続技を妄想するとワクワクが止まらないっす。（ケン）



さらに洗練されたMBACの闘い

闘劇'06で大きな盛り上がりを見せた『Ver.A』から、さらに洗練された調整が加えられた『Ver.B』。システム面では特に劣勢時に強力な回避技だったサーキットスパークにスキが追加されたのは大きい。今回は読まれるときっちり反撃をくらってしまう。





第5のボタン・クイックアクションボタンは、⬇と同時に入力すると避けが出せるようになった。また、レデュースのシステムが変わったことで、空中受け身時や補正切りなどの読み合いに変化が出てきそうだ。カラーバリエーションは、何と36色に増えたぞ！



※画面写真、情報は開発中のものです。

MELTY BLOOD Act Cadenza Version B™
Through the Looking-Glass, Northern Light transparently

メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB
- ■メーカー　：エコールソフトウェア
- ■ジャンル　：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発 売 日：2006年11月予定
- ■使用基板：NAOMI GD-ROM

©TYPE-MOON/ECOLE,1999-2006　Text:メルブラ塾(半蔵門支部)

Ver.Bでどうなる？既存キャラクター情報

既存キャラクターの『Ver.A』からの主な変更点をピックアップ。ここからさらにキャラの魅力を引き出した調整が入る可能性も……。

シオン	C威嚇射撃がヒット、ガード時ともに大幅に有利に。画面端でヒットした場合しゃがみAなどが連続ヒットするほど。また、EXスライドエアは発生が早くなった。しゃがみBのリーチが長くなり空振りしにくくなった。
吸血鬼シオン	地上投げが空中受け身不能になり、画面端で投げれば地上技で追撃して空中連続技を狙える。アークドライブも、暗転後にジャンプで回避できなくなったため、ガードを崩しやすく、リターンは大きくなった。
アルクェイド	うるさい！（飛べっ！）が空中ガード不能になり、対空技として十分な性能を発揮するように。通常投げは硬直が短くなり画面端で投げた場合は追撃ができるほど。BE立ちBの発生も早くなり、攻守ともに強化された
暴走アルクェイド	ジャンプBの相殺判定が削除され、ダメージは低下したので、「Ver.A」ほどの空中戦の強さは無くなったが、空中Bアルトシューレ後に空中で行動可能になり、2段ジャンプ後の空中ダッシュが可能になり、以前とは違った攻めができるようになった。
遠野秋葉	A、EX月を穿つが空中ガード不能になった。Aカウンターヒット時は当然追撃可能なので相手のジャンプに強くなったといえる。B赫訳・紅葉の4段目の判定が大きくなり、ダウンを奪いやすくなったので連続技に重宝する。
赤主秋葉	疾駆する獣を焦がすの吸収する量が減少したなどの弱体化はあるが、B赫訳・紅葉を使った画面端での連続技は「Ver.A」のまま。ガードさせたときに有利になったA鳥を落とす、BE立ちBを使い連係を組み立てよう。
翡翠	A、B危ないですよで投げられる物が、レバーである程度選択可能になったのが最も大きな変更点だろう。また、ジャンプCの判定強化と、しゃがみCの発生が早くなったことでより快適に闘えるだろう。
琥珀	地上マジカル・アンバーミサイルは追加入力を出す、出さないにかかわらず空中で行動可能に。琥珀マグナムアッパーは補正が少なくなりトータルでダメージがアップ。琥珀単体で使える技が強化され、存在感が増した。
翡翠&琥珀	A姉妹の絆・風雲編の発生が早くなりけん制として使いやすくなった。また、翡翠時のしゃがみCの発生が早くなり使いやすく、琥珀時のA抜刀秘密の業物（BE版）が中段になるなどの変更がある（これらは単体時も同様）。
メカヒスイ	A、EX電磁ネットワイヤー・TYPEシーは攻撃判定が大きくなり、連続技で空振りしにくくなった。A幻視力ミサイルは空中ガード不能になったのでジェット・バイと併用することでジャンプ防止技として活用できそうだ。

注目のキャラクター“白レン”の性能に迫る



通常技をダッシュでキャンセル可能

ジャンプは緩慢だが、通常技をダッシュでキャンセル可能。空中戦が主となる本作で、異色の地上戦キャラ。



強力なコマンド投げを搭載



ナーサリー・ライムは間合いが広めのコマンド投げ。A、Bはダウンを奪え、EX版は追撃が可能だ。

BE・Aフルール・フリーズ・クルールーは、発生は遅いが多段の判定が出現。起き上がりに重ねたい。



白レンってどんなキャラ？

リーチが長いBE対応技（立ちB、立ちC、しゃがみC）を軸に相手を固めて、通常技ダッシュキャンセルの幻惑に、コマンド投げを狙う戦法がメイン。いかに相手に近付くかが課題となる。下段でヒット時に通常技へつなげられるAスワン・レイクがカギを握る。



必殺技	フルール・フリーズ・クルールー	↓↘→＋攻撃ボタン
	スワン・レイク	→↓↘＋攻撃ボタン
	スノウ・バレット	↓↙←＋攻撃ボタン
	ナーサリー・ライム	→↘↓↙←＋攻撃ボタン
アークドライブ	ウタカタ	←↙↓↘→＋Cボタン

遠野志貴	A自分でもよくわからない殺り（閃走・六魚）が空中ガード不能に。立ちB・BのBEが中段になり、ガード時に必殺技でキャンセル可能に。切り札その２（下段掬い）をキャンセルで出すなど、ガードの揺さぶりで使えそうだ。	七夜志貴	B閃走・七夜は発生が早くなり、遠距離からの奇襲や連続技に使いやすくなった。ただし、若干硬直が増えた。また、C閃走・水月は硬直が短くなり、ほかの閃走・水月と使い分けることで高い幻惑効果を発揮できるように。	有間都古	Bれんかんたいがしゃがみガード不能になり、ガードされても大幅に有利に。固めや起き攻めでダッシュからの下段、投げと使い分けると強そうだ。また、Bしんきゃくもガード後有利に変更された。Aとうまく使い分けたい。
ネロ・カオス	←＋Cの補正が大きくなり、ヒット時のリターンが少なくなったが、それ以外の性能は同じ。中距離で活躍する。EX混沌開放・黒翼種は攻撃パターンが固定され使いやすく。A混沌開放・爬虫種は拘束時間が長くなった。	ワラキアの夜	A、Bファンブルコードの硬直が減り、EX技でキャンセル可能に。空振り時にフォローできるようになり、使いやすくなった。B、Cレプリカントコーディネーター（イド）の硬直が短くなり、起き攻めで有効に使えそうだ。	シエル	立ちC・Cが終わり際まで必殺技でキャンセル可能に（空振り時も可能）。地上のシエルサマーがすべて空中ガード不能、Bブレイドシンカーの硬直が短くなど、今まで使いにくかった技が強化された。ただし、←＋Cから相殺が削除された。
弓塚さつき	立ちAの発生が遅くなり、「Ver.A」ほど頼れなくなったが（しゃがみCは変わらず）、A行っくよ～！がジャンプキャンセル可能になったのは大きなポイント。空中連続技に組み込めば空中投げで画面端まで追い込みやすい。	レン	通常投げが空中受け身不能になり、起き攻めがしやすくなったほか、画面端に向かって投げた場合地上技から空中連続技を決めることができるようになった。また、ブリティウォークの硬直が短くなり、幻惑効果が増した。	蒼崎青子	B殺り飛ばすわよーがヒット、ガード時ともに大幅に有利に。また、EXフローティング・スターマインは攻撃を重ねられても消されないように。頼りになる設置技へと変化したぞ。しゃがみCの持続が伸びた点もうれしい。
軋間紅摩	BEしゃがみCがガード時有利に。たまに連係に交ぜてもいいだろう。空中バックダッシュの硬直が減ったので、ガード崩しやけん制時などに役立つ。立ちCやしゃがみBのキャンセル可能時間が延びたのも地味にうれしい。	ネコアルク	待望のハイジャンプができるようになり、立ち回りが柔軟に。また、ジャンプ中↓＋Bが追加、さらに空中からの飛び道具「空中ネコ戦纏・ゴモラン」やワンツースリーまでも会得し、ついにネタキャラの域を脱したか!?	**業界最速!?　情勢予想!!**	全体的なキャラ差が縮まった感のある『Ver.B』。ロケテストでは翡翠＆琥珀の強さが目立ったが、細かい弱体化がこれからジワリと響いてきそうだ。

次号より、スタートダッシュ攻略開始！

新たに開かれた異世界の扉から冒険へ旅立て！

待望のシリーズ最新作『Quest of D Ver.3.0 王国の守護者（以下、王国の守護者）』が、いよいよ全国稼働スタート！　稼働直後となる今回の記事では、新たに開放された追加要素の解説に加え、職業別のデッキから新ダンジョンの序盤までをまとめて紹介していくぞ!!

QUEST of D™ Ver. 3.0 王国の守護者

©SEGA

Quest of D Ver.3.0 王国の守護者
- ■メーカー　：セガ
- ■ジャンル　：ネットワーク対応カードアクションRPG
- ■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
- ■発 売 日：2006年10月19日（稼働中）
- ■使用基板：Chihiro™

冒険に旅立つ前の下準備

データの継承と追加システム

ロケテストVer.では未実装の召喚モンスター育成や新規Dフォースカードなど、追加要素を一挙に公開。特にICカード関連の追加要素は、プレイに関係する部分なのでしっかりチェックしてほしい。

Text：伊勢猫

ICカードの更新とデータ引き継ぎ

既に大半のプレイヤーが体験済みだと思うが、過去シリーズから『王国の守護者』への移行にはICカードのデータ引き継ぎが必要。これを含めたICカードの管理システムは、ICカード挿入時のメニューから選択可能な形式へと変更された。

また、本作からICカードごとに暗証番号の設定が可能に。さらにD.NETとの連動により、ICカードの再発行ができるようになったぞ！

●ICカードに関連した新機能●
- ・ICカードの引き継ぎ（更新）
- ・登録された暗証番号の変更
- ・紛失したICカードの再発行

※一部アイテムは再発行の際に引き継がれません



暗証番号は4～8ケタの数字で登録。4回間違えると、1日使用不能なので覚えやすくしよう。



ICカード紛失時やデータ破損時は、再発行をすることで復旧可能になったぞ。

モンスターを登録＆育成!?

召喚モンスター育成

『王国の守護者』では、過去に召喚したことのある召喚モンスターをD.NETに“育成召喚獣”として登録し、育成できるようになった。育成中のモンスターについては、好きな名前を付けてトレーニングなどでステータスの強化が可能に。その育成データが反映された状態で、ゲーム中に召喚モンスターとして召喚可能となる。

右写真でも確認できる［ステータス］の各項目は、エサを与えたり、トレーニングを繰り返すとレベルが上がる。レベルアップ時にポイント（★）を割り振って強化でき、最大でレベル20まで育てられるが、20ランク分をどの項目に割り振るかが重要なポイントとなる。しっかりとした計画性を持って、育成召喚獣を強化したい。



筐体で召喚したモンスターをD.NETで育成召喚獣に登録。空腹状態だとトレーニングできないので、エサを購入するなどして与えること。満腹状態だとエサを食べなくなるため、与え過ぎにも注意！

育成できないモンスター

『アヴァロンの鍵』からのゲストモンスターである「ジャンプー」、「バルキリークララ」、「バルキリー燕」、「ディアボルガ」の4体は残念ながら育成対象外。D.NETに育成召喚獣登録できないので注意！



『アヴァロンの鍵』のモンスターは育成不能！



D.NETに登録したモンスターは、準備画面でも状態を確認可能。生命力、攻撃力、防御力、知力はランク10が上限だ。



D.NET育成だけでなく、ゲーム中に召喚しての育成も可能。戦闘や育成専用アイテムを与えると、ステータスがアップする。

QOD3耳より情報　**ダウン時の受け身操作:**小冊子に掲載されていないが、追加操作として「ダウン時にⒷ+Ⓐ+Ⓥ同時押し」で受け身を取ることが可能に。ただし、回避動作と同じく無敵ではない点に要注意！　ダウン後の起き上がりモーションが無敵状態なのに対して、受け身中は補正無しでダメージをくらってしまう。壁際に追い込まれた状況などでは、無理せずダウンした方がいい場合もある。

Ver.3.0 追加Dフォースカードリスト

■スキル系　追加カードリスト

タイプ	稀少度	カード名称	コマンド	カテゴリー	消費タイプ	F.Lv
戦士	R	クロノストライフ	USE	魔法	MP	3
	U	ビートダウン	Ⓐ+Ⓖ	攻撃(単発)	−	3
騎士	C	ウィンドブレイク	Ⓐ+Ⓖ	攻撃(単発)	−	3
	U	スパイラルアサルトⅠ	ⒶⒶⒶ	攻撃(連係)	−	3
	U	スパイラルアサルトⅡ	ⒶⒶⒶ	攻撃(連係)	−	3
	U	スパイラルアサルトⅢ	ⒶⒶⒶ	攻撃(連係)	−	3
	???					
魔法使い	U	雷神の鉄槌	USE	魔法(雷)	MP	2
	R	ボルケーノ	USE	魔法(炎)	MP	3
	U	コンバージフレイム	USE	魔法(炎)	MP	2
	C	アイススラッシュ	USE	魔法(氷)	MP	1
	R	ブリザードインパクト	USE	魔法(氷)	MP	3
	U	アースクエイク	USE	魔法(闇)	MP	2
	U	ソウルリザレクション	USE	魔法	ENE	2
	U	ファントムインパルス	Ⓐ+Ⓖ	攻撃(単発)	−	3
賢者	C	ジェノサイドペイン	USE	魔法(闇)	MP	2
	U	アブソリュートゼロ	USE	魔法(氷)	MP	3
	???					
僧侶	R	ロードオブファランクス	USE	魔法	MP	3
	C	ショックウェーブ	USE	魔法(聖)	MP	1
	U	クイックネス	USE	魔法(聖)	ENE	2
	C	レベルダウン	USE	魔法(聖)	MP	1
	U	セイントプレス	USE	魔法(聖)	MP	2
	U	ホーリートルネード	USE	魔法(聖)	MP	2
	U	スパイトブレイカー	Ⓐ+Ⓖ	攻撃(単発)	−	3
司教	C	ビクトリーサージ	USE	魔法	ENE	2
	U	ディバインプロテクション	USE	魔法	ENE	3
	???					
盗賊	U	エクステンシブショット	Ⓐ+Ⓖ	攻撃(単発)	−	2
	U	キネティックスラッシュⅠ	ⒶⒶⒶ	攻撃(連係)	−	3
	U	キネティックスラッシュⅡ	ⒶⒶⒶ	攻撃(連係)	−	3
	U	キネティックスラッシュⅢ	ⒶⒶⒶ	攻撃(連係)	−	3
暗殺者	C	イマジナリーアロー	USE	魔法	ENE	3
	U	ゴールドツイスター	USE	魔法	−	3
	???					
全職業	C	ヴァルキリーストライク	ダッシュⒶ	攻撃(ダッシュ)	−	3
	C	バイオレントスラッシュ	ダッシュⒶ	攻撃(ダッシュ)	−	3
	C	バニシングブロー	ダッシュⒶ	攻撃(ダッシュ)	−	3
	C	ヘブンズゲート	ダッシュⒶ	攻撃(ダッシュ)	−	3
	U	ブロードビート	Ⓐ+Ⓖ	攻撃(単発)	−	3

■アイテム系　追加カードリスト

タイプ	稀少度	カード名称	必要STR	カテゴリー	火	水	雷	光	闇	F.Lv
武器	R	マジックソード	−	片手剣	0	0	0	0	0	4
武器	U	イーグレット	10	片手斧	0	0	0	0	0	2
武器	U	スパイクアックス	15	片手斧	0	0	0	0	0	3
武器	R	ディバインアックス	15	両手斧	0	0	0	2	0	3
武器	R	ミスリルアックス	10	両手斧	0	0	0	0	0	4
武器	U	オウルパイク	5	槍	0	0	0	0	0	2
武器	U	ブライトハンマー	5	棍棒	0	0	0	0	0	2
武器	U	クリス	−	ナイフ	0	0	0	0	0	2
武器	U	クリスタルワンド	−	杖	0	0	0	0	0	2
武器	R	紅桜	−	弓	0	0	0	0	0	3
武器	R	ミスリルボウ	−	弓	0	0	0	0	0	4
防具	R	マジックアーマー	−	鎧	1	1	1	2	2	4
防具	C	クリムゾンチェイン	10	鎧	-1	-1	-5	0	0	1
防具	C	レイクロス	−	鎧	-5	0	3	0	0	1
防具	U	モンクフロック	5	鎧	-3	1	1	0	0	2
防具	U	タワーシールド	10	盾	-3	-3	-3	0	0	2
防具	U	バレルヘルム	10	兜	0	0	-2	0	0	2
防具	U	チャームキャップ	−	兜	2	-2	2	0	0	2
防具	U	インディゴバニット	5	兜	-2	1	1	0	1	2
防具	U	ビショップキャップ	5	兜	2	0	0	2	5	2
防具	U	ユニコーンヘッド	−	兜	2	2	2	4	2	2
防具	U	シャドウハット	−	兜	0	0	0	-2	2	2
防具	U	フライアベール	5	兜	0	0	0	-5	-2	2
防具	U	オリエントブーツ	5	具足	-3	1	1	0	2	2
防具	U	ノーブルブーツ	−	具足	-3	1	1	0	0	2
防具	U	モンクブーツ	5	具足	1	1	1	2	2	2
道具	C	水晶	−	道具	−	−	−	−	−	1
道具	C	オカリナ	−	道具	−	−	−	−	−	1
道具	C	花火	−	道具	−	−	−	−	−	1

■モンスター系　追加カードリスト

タイプ	稀少度	カード名称	生命力	攻撃力	防御力	火	水	雷	光	闇	F.Lv
召喚獣	R	ロイヤルリザードマン	4	4	4	-1	-1	-2	3	0	4
召喚獣	R	ゴブリンロード	3	3	2	0	0	0	2	0	3
召喚獣	U	スパンキー	2	1	2	-1	-1	-1	-3	0	2
召喚獣	U	ガイトラッシュ	2	1	3	0	0	5	2	0	2
召喚獣	C	トロル	2	2	2	0	0	0	1	0	2
召喚獣	R	スケルトンナイト	3	3	3	-2	0	0	-5	5	3
召喚獣	C	アーマードフロッグ	1	2	2	0	0	-4	1	0	1

新たな力を得てデッキを強化！

注目の新スキルカード

『王国の守護者』から新たに追加された、76種類のDフォースカード。
その中から、注目のスキルカードをピックアップして紹介！

戦士&騎士

スキル

攻撃ヒット時のみMPを消費して、ダメージアップ可能な「クロノストライフ」は戦士系御用達の一枚になりそうなスキル(再度USEで解除)。スパイラルアサルトは騎士・二刀流の連係スキルで、攻撃力は高いが劣化も２本分同時!?



クロノストライフ



スパイラルアサルト

僧侶&司教

スキル

パーティーメンバーにも飛ばせるスピードアップといえば、「クイックネス」の有用性が理解できるハズ。レアスキルの「ロードオブファランクス」は、のけぞり防止＋ダメージをMP消費で肩代わりできるぞ(再度USEで解除)。



クイックネス



ロードオブファランクス

魔法使い&賢者

スキル

魔法使いの戦闘スタイルを一変させる「ソウルリザレクション」は、ENE消費でMP回復速度が一定時間アップする(魔法詠唱中は回復しない)。「ファントムインパルス」は、杖版スレッシャーテイルともいえる強攻撃スキルだぞ。



ソウルリザレクション



ファントムインパルス

盗賊&暗殺者

スキル

「ゴールドツイスター」は文字通りの銭投げで、使用時にゴールドを消費する一風変わった魔法スキル。短剣連係スキルの「キネティックスラッシュ」は3段目が範囲攻撃で、広範囲のモンスターを巻き込めるのが特徴だ！



ゴールドツイスター



キネティックスラッシュ

全職業

スキル

全職業スキルでは、広範囲のダッシュ攻撃スキルに注目。棍棒の「バニシングブロー」や大剣の「バイオレントスラッシュ」は、使い勝手良好。これ以外では短剣の「ブロードビート」＋アクセラレイター(暗殺者スキル)が超強力!?



バニシングブロー



ブロードビート

QOD3 耳より情報

USE入力でのスキル解除: 上級職業の修得スキルにあるMP継続消費系と同じように、新スキルの中には発動状態をUSE入力で切り替える自動消費系のものがいくつか追加されている。これに該当するのが本文でも触れた「クロノストライフ」や「ロードオブファランクス」といったスキルで、使用中に再度USEボタンを押すことで発動状態のスキルを解除できる。

有力なスキルに合わせて装備を整える

上位職業でのデッキ&アイテム構築

上位職業に転職した後は、職業ごとの特色が非常に強くなる。ここでは、転職した後にオススメなスキルをセレクトして、それに合わせたデッキや安価なeアイテム装備を紹介していく。武器と鎧は、なるべくオーバーエンチャントしたいところだ。

Text：真瑠世



騎士 -KNIGHT-

DECK & ITEM

威力、小回りの利きやすさを考えると、ロックブレイカーが飛び抜けている騎士。安価なバトルアックスで十分なダメージが出るので、即戦力間違い無しだ。eアイテムの防具はSAMPLEのもので相当な固さになるので、全国、シナリオともにあまり変更を加えずに立ち回れるぞ。オーバーエンチャントはバトルアックスを優先しよう。

スキル併用の立ち回り

チャージは相手を吹っ飛ばすと同時に一定確率で気絶を誘発するため、一部の難敵に対し重宝する。オーバーエンチャントした武器の劣化を防ぐためにもチャージを多用するのが有効だ。インペリアルフォースは攻撃前に発動すれば、与えたダメージの50％の追加ダメージが入る。武器の劣化が早いので、耐久力の高い敵やボスへ使おう。



ロックブレイカーは威力が高くて扱いやすい高性能スキル。武器も安価で済む。



武器キャンセルできるタイミングならキャンセルでチャージを出せる。

SAMPLE eアイテム

- バトルアックス×2
- サンダーシールド×2
- グレートヘルム
- ドラゴンアーマー
- スラッシュブーツ
- ルビー×3
- ☆スピードリング
- サンダーアミュレット
- トパーズ×2
- 空き×2

SAMPLE DECK

- ロックブレイカー×6
- バーサーカーラッシュ×18
- ハイポーション×3
- スーパーヒール×2
- 肉（鶏肉）×5

改良ポイント

盾は人それぞれだが、月の弓を装備してもいい。また、新出の武器をオーバーエンチャントしないなら、スパイクアックスをオーバーエンチャント最大値まで特殊合成して使おう。防具はドラゴンアーマーをオーバーエンチャントすると、無類の強さになるぞ。

次点スキル

・グランドブレイカー
・ワイルドスマッシュ

立ち回りに多少の慣れは必要だが、グランドブレイカー＋インペリアルフォースの強さは特筆に値する。カードパーマネントのVIT＋5もかなり重宝する。ワイルドスマッシュは単体戦闘で扱いやすい。

賢者 -SAGE-

DECK & ITEM

魔法はコモン魔法を2枠、後は各属性に対応できるような形にしたもの。アイスブリザードは、枚数が少ないと凍結率が悪いので注意しよう。武器スキル主体の場合は、武器スキル3枠、アイスブリザード1枠、ルビーの原石4枚が有効。このデッキの場合、魔法を撃つときは盾で防御力を上げるスタイルのアイテム構成だ。

スキル併用の立ち回り

魔法主体のデッキの場合、既存カードのみでデッキを組むのと、新出のソウルリザレクションを組み込む場合で、立ち回りが大きく変わる。既存カードのみのデッキの場合、1体を杖で転ばして、敵がまとまってくるところにアイスブリザード。そしてライトニングチェインの溜め撃ちで頭数を減らし、残りは杖で倒す形になる。



ライトニングチェインはダメージ、対複数戦闘、消費ENEに優れる。ロックを併用しよう。



魔法を撃つたびにテレポートをアクティブにしておく。これでいつでも緊急回避可能。

SAMPLE eアイテム

- マジックソード
- マジックシールド
- クリスタルワンド
- ウィザードハット
- シャドウローブ
- ウィザードブーツ
- アクアマリン×2
- タフネスリング
- ダイヤモンド×2
- サファイア×2
- ファイアーアミュレット
- 空き×2

SAMPLE DECK

- ライトニングチェイン×22
- アイスブリザード×2
- ハードインフェルノスキル
- オーラ
- ハイポーション×2
- スーパーヒール×2
- 肉（鶏肉）×5

改良ポイント

ソウルリザレクションをデッキに入れるときは、オーラを外してコモン魔法2枠をアンコモン魔法2枠、または武器スキル重視にしてアルテナを多用する形が強力。オーバーエンチャントは防具重視で行ない、武器スキル主体のときは武器を優先しよう。

次点スキル

・サンダーボール
・ライトニングトルネード

消費MPが1のサンダーボールは、威力がなかなか高め。ただし、魔法を撃っている間はMPが回復しないので、効率はそれほど良くない点に注意。ライトニングトルネードは最初から2～3発撃つ形で。

QOD3耳より情報 騎士の場合、全体的にダンジョンが長いおかげでコンセントレーションを使いにくい。インペリアルフォースを軸にして、要所でマインドアイズをかける形がベスト。また、片手武器を持ち替えるときは2刀流になりやすい（片手武器スキルが外れてしまう）ので注意しよう。インペリアルフォースは弱い攻撃へ対してのスーパーアーマーが付いている。フローレスはミノタウロスコマンダーDとレッドドラゴン戦で使おう。

COLUMN～オーバーエンチャントについて～

●成功と失敗

オーバーエンチャントは◆の数字が多くなるにつれて成功率が低くなる模様。レア装備の場合、平均すると約40%くらいのようで、◆3の装備を一つ作成する場合、大体10～12個くらいかかるケースが多い(失敗3～5回)。いずれにしても早めに試して、用意した装備が足りないのか余るのかを確認しよう。

●"◆"最大でボーナスが！

オーバーエンチャントで◆を最大値にすると、ステータスボーナスが入ることが判明。そのボーナス値はレアリティと部位によってある程度決まっているようだ。ボーナスがどのステータスになるかはやってみないと分からないが、元々の特徴からある程度予測可能。得意分野のステータスが伸びると思えばいいだろう。



属性付きの武器は攻撃力の上昇が低めで属性攻撃力が上昇。

司教 -BISHOP-

DECK & ITEM

聖属性耐性を上げると威力の上がるホーリーソード＋スレッシャーテイルが使いやすい。防具で聖属性耐性を99まで上げつつ、さらにレジストホーリーを常に唱えて、聖属性耐性を130にして攻撃する形。アイテムは他職業に比べると圧倒的に高価なものばかりで集めにくく、オーバーエンチャントをしづらいのが難点。



レジストホーリーは消費が少なく50秒持続する。常に唱えて全く問題無い。

スキル併用の立ち回り

セレニティはほとんどの場合に先手を取れるので、スーパーアーマー状態の敵に有効。ボス戦前のルームガーダーなどで使おう。エウレカはこまめに使うことと、スレッシャーテイルで敵をまとめた後に使って、複数の敵にヒットさせることを考えよう。ソング オブ バトルはEN次第で使えないため、デッキから外してもいい。



エウレカは司教の代名詞ともいえるほど強力。MPを温存せずにドンドン使おう。

SAMPLE eアイテム

- ホーリーソード×2
- ナイトシールド×2
- ディバインサークレット
- ホーリーメイル
- ホーリーブーツ
- サファイア×3
- ダイヤ×3
- タフネスリング
- 空き×2

SAMPLE DECK

- スレッシャーテイル×18
- ソング オブ バトル×6
- レジストホーリー
- ホーリーボルト×2
- ハイポーション×2
- 肉(鶏肉)×6

改良ポイント

ソング オブ バトル、ホーリーボルトを外して、スーパーヒーリング、スレッシャーテイルを入れる選択もいい。ボス次第ではスーパーヒーリングをスーパーヒールインパクトに変えよう。全体的にスキル8枠の制限に引っかかりやすいので注意。

次点スキル

・ハードブレイカー
・ライジングスラッシュ

一撃が強力なハードブレイカーはセレニティと相性良好。ボスによっては攻撃チャンスが少ないためホーリーボルトを持ち込もう。ライジングスラッシュはDEXを上げたい場合に入れるスキル。

暗殺者 -ASSASSIN-

DECK & ITEM

ヘビースタッブを重視したデッキ&アイテム構成で、ラックを上げてクリティカルを狙うスタイル。暗殺者スキルのレクイエムを覚えた後は、STRを上昇させて古鉄のヘビースタッブで安定したダメージを求める方が強力だ。盗賊用の鎧は属性耐性にやや不安があるので、フレイムアーマーで炎耐性を上げるのが有力になる。



ヘビースタッブの威力は抜群。ラック重視でもSTR重視でも結果が残せる。

スキル併用の立ち回り

注目はやはりレクイエム。習得後は無理にラックを重視せずとも容易に大ダメージを奪えるのが魅力。ほかの職業と違い、レクイエムを使って戦闘序盤で体力の多い敵を倒すのが基本スタイルになる。

マインは今回からダメージが上昇して、非常に使いやすくなった。マインと自分で敵を挟んで、ヘビースタッブで押し込もう。



マインはSTRでダメージが上がる模様。ヘビースタッブと相性がいいスキルだ。

SAMPLE eアイテム

- ラウンドナイフ
- 古鉄
- サンダーシールド×2
- パイレーツハット
- フレイムアーマー
- ソアグリーブ
- ルビー×2
- エメラルド×3
- ラックリング
- サンダーアミュレット
- 空き×2

SAMPLE DECK

- ヘビースタッブ×18
- ライトニングスラッシュ×6
- マイン×2
- ハイポーション×3
- スーパーヒール×2
- 肉(鶏肉)×4

改良ポイント

ラック重視型の装備やアイテムを紹介したが、レクイエム習得後はSTRを上げる方が無難。足をスラッシュブーツにして古鉄を2セット持ち込もう。そしてルビーを3個、サファイアを3個、パワーリングを持ち込み、エメラルドとラックリングを交換で。

次点スキル

・チャージショット
・ライトニングスラッシュ

チャージショットは攻撃までが早くなり威力もそこそこ期待できるスキルになったので、特化すればある程度の戦力になる。ライトニングスラッシュはヘビースタッブのDEXを上げたいときに入れよう。

QOD3 耳より情報

賢者のテレポートは自分の向いている方に瞬間移動する。一瞬だけレバーを入れて方向を指定するクセを付けておこう。司教はエウレカやセレニティのおかげで、かなり攻撃に特化することができる。ダンジョンが長いせいでENが不足しやすく、回復系のスキルを多用しにくいことも攻撃特化を助長している。暗殺者のアクセラレイターはスレッシャーテイルやブロードビートで効果的だが、武器の劣化には注意しよう。

魔導書奪還をかけた最終決戦への下準備

シナリオダンジョン攻略

～外伝＆新生の丘編～

新規シナリオダンジョンの中で、稼働直後からSSランクが狙える外伝島Bのシナリオダンジョンを解説。上位職業への転職で必須となる新生の丘・転職ルートは、フロアごとの注意ポイントを参考に転職を目指してほしい。

Text：伊勢猫



フォルガル編エリア

①水晶の塔

出現条件：五段以上＆モイトゥラの攻防 RankA以上or法の神殿 RankA以上

②天の方舟

出現条件：十段以上＆水晶の搭 RankB以上

③混沌の要塞

出現条件：十段以上＆天の箱舟 RankB以上

複雑で難度の高いダンジョン構成は、最上級にふさわしい内容。生半可な装備では太刀打ちできないので、装備を整えてからノーマルでルートを覚えよう。



外伝島Bエリア

④白光の軌跡

出現条件：一つ前のダンジョンがRankB以上

⑤宵闇と暁闇

出現条件：一つ前のダンジョンがRankB以上

⑥緋色の地下墓地

出現条件：一つ前のダンジョンがRankB以上

外伝島Bの後半シナリオは、ある程度の装備がそろえばSSランクを狙えるレベル。ダンジョン構成も覚えやすいので、まずはこちらからクリアしていこう。

まずは装備アイテムを強化!?

シナリオ攻略の指針

『王国の守護者』で新たに追加されたシナリオダンジョンは、すべてが難度MAX表示でどこから手を付けるか悩みどころ。既に体験したプレイヤーは多いと思うが、シナリオ第四章・フォルガル編エリアは、過去の協力ダンジョン・最上級よりも複雑かつ高レベルモンスターが大量に出現。このため、eアイテムのオーバーエンチャント強化が済んでいない状態だと、ノーマルクリアすら難しい現状だ。

これに対して外伝島Bは、これまでのシナリオに近いレベルのダンジョン構成でクリアは難しくない。まずは、こちらでSSランクを目指しながら装備を強化し、準備が整ってから第四章に挑戦しよう！



フォルガル編エリアは、どのダンジョンも長丁場で複雑。さらに大ボスが居るため難度が高い。



オーバーエンチャント済みのアイテムが増えるまで、協力ダンジョンや外伝島Bで下準備だ！

白光の軌跡 ★★★★★

サブミッション：魔法を使って7匹以上倒せ

道中の順路には新規モンスターが少なく、アイスアミュレットさえ装備すれば、初プレイでもSSランクが十分に狙えるダンジョン。

新ギミックの「滑る床」は、「完全に凍った床のみ操作不能」なことを知っていれば問題無し。ただし、落とし穴に落ちると……厄介なルームガーダー戦が待っているので要注意！　肉類を多めに持ち込んで、慎重にマップを進めていくこと。



真っ白に凍った床は、上に乗ると何かにぶつかるまで止まれない。Gボタンで角度を決めてから移動しよう。



2連戦のルームガーター戦では、ミノタウロスDに注意すればOK。オーラをまとったら無理せずに離れよう。

宵闇と暁闇 ★★★★★

サブミッション：迷宮内の敵を40匹以上倒せ

ある程度の装備をそろえてダンジョン構成を覚えれば、錬成アイテムとレッドドラゴンの報酬が狙えるオススメダンジョン。とはいえ、レッドドラゴンは決して弱くないので、それなりの準備が必須。なお、中ボス後に高レベルの錬成アイテム＋EXITがあるので、途中で引き返すのもありだ。道中&ボス戦ともに炎属性が多いので、ファイアーアミュレットを持ち込んでいこう。



中ボスはミノタウロスバトラー×2とソーサラー×2の構成。落ち着いて戦えばこれといって問題無いハズ。



協力ダンジョンに比べれば弱いとはいえ、厳しい攻撃が多いレッドドラゴン。職業によってはかなり苦戦する。

緋色の地下墓地 ★★★★★

サブミッション：召喚モンスターで3体以上倒せ

単純だがダンジョンの構成が長く、高レベルモンスターだらけで討伐ポイントを稼げるダンジョン。新モンスターこそ出現しないが、それなりのせん滅力が無いとSランククリアすら難しいので注意。なお、ダンジョン最深部には耐久力が高いドラゴンゾンビがプレイヤーを待ち受ける。できるだけ道中を効率よく進んで、エナジーを温存した状態で長期戦に備えていきたい。



常時タックルモードのミノタウロスサージェントDやハイサラマンダー、シノビなどの出現場所を覚えよう。



ボス戦でグールを召喚されたら、1匹だけ残して倒してしまうのがオススメ。無理せず慎重に戦っていこう。

QOD3 耳より情報

モンスターの起き上がりについて: 前作では、一度ダウンを奪えば追撃を繰り返して対処可能な敵が多かった。しかし、本作ではモンスターの起き上がりが回避行動と同じ扱いに。このため、以前のようにダウンする攻撃を繰り返していると、起き上がり→反撃をくらいやすいので要注意！　ダウン状態に追撃した後は、少し離れた位置で起き上がりを待ってから攻撃していくこと。



上位職業の修得と解除

上位職業の修得は全職業共通のサブミッションだが、上位職業から下位職業へ戻す場合はサポートジョブ取得と同じサブミッションとなる。下位職業に戻すとサポートジョブが外れた状態になるため、新たに付け直す必要があるので忘れずに！



上位職業で新生の丘・上位職業ルートに進めば、サブミッションの内容が変化して下位職業に戻すことが可能になるぞ！

アイテムを整えて全力で挑むべし！

ダンジョンレベルこそ★×4だが、新生の丘に新設された上位職業ルートは、外伝島Bの★×5クラスに相当。軽い気持ちで転職に出かけると手痛い目に遭うので、きちんと下準備をしていきたい。

まず知っておくべきことは、「敵の出現位置こそ同じだが、より強力なモンスターが出現する」ということ。いずれも攻撃力が高いので、HP回復系のカードは多めに持ち込みたい。これに加えて重要なのが、「ムダな寄り道をしない」ことだ。

サブミッション自体は、順路のモンスターを多少なら無視しても達成可能。余計な場所でダメージをくらわないように、寄り道せずにクリアを目指そう。



地下2階は闇属性モンスターに注意すれば問題無し。寄り道してダメージをくらわないように。



魔法使い以外であれば、凍結防止の効果を持ったアイスアーマーがオススメの装備品といえる。

サポートジョブの上限開放

新たな上位職業の追加に伴い、これまでお世話になったサポートジョブの上限レベルがアップ。LV.10でも討伐ポイントを稼げば、LV.10以上に上がることが判明。当然、補正緩和などの各種ボーナス要素があるようだ。



他職のレアスキルが使用可能かは現時点で不明だが……、補正緩和やパラメータ強化の恩恵は大きい。

上位職業ルート　ワンポイント攻略

FLOOR3　突進モードにはご用心!?

ⒶとⒷの部屋では、常時オーラ&突進モードのミノタウロスサージェントDに注意！　特にⒷの部屋は、ヘタに動き回ると壁の中から追加モンスターが出現。手前か奥の壁際ラインに密着して、敵の数を最小限に抑えながら戦っていこう。

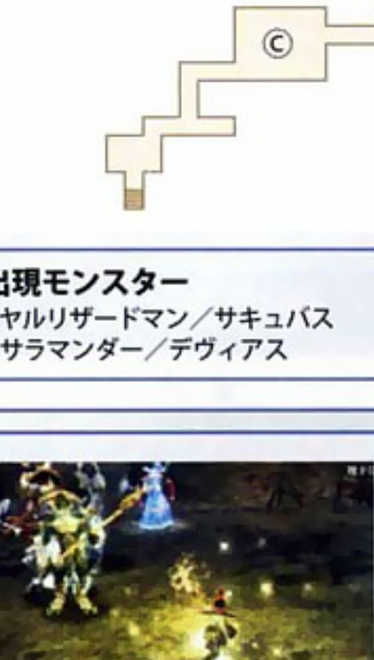


突進モードに注意しながら、オークチーフIを倒すのが基本。うまく誘導して攻撃する時間を作ろう。



部屋Ⓑは奥扉の前にミノタウロスサージェントD出現。出現直後に背後から一気に体力を奪えるぞ。

FLOOR3



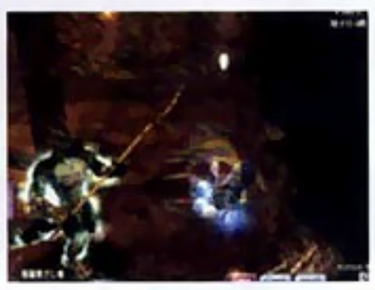
●出現モンスター
アークドルイド／フロストサラマンダー
ミノタウロスサージェントD／オークチーフI

FLOOR4　サキュバスを優先して倒せ！

スタート直後の通路に加え、ⒸとⒹ、Ⓔの部屋に出現するサキュバスに要注意！　Ⓒ部屋の強制戦闘では、先に二つのレバーを操作してから戦闘へ。ⒹとⒺ部屋は回避行動で移動し、モンスターは無視してギミックを操作しながら走り抜けよう。

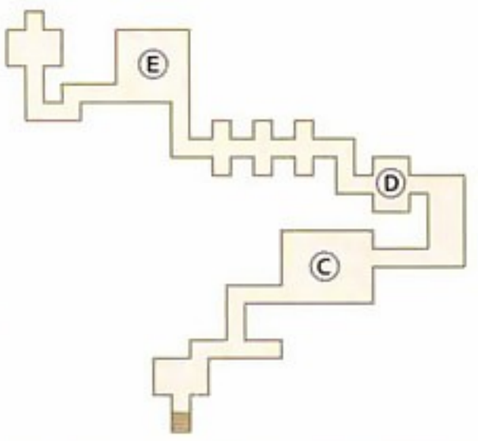


スイッチ操作の鉄柵を開けておかないと、サキュバスとデヴィアスを倒しに行けないので注意しよう。



強制戦闘以外の出現ポイントでは、無理に戦わなくて問題無し。全方位攻撃は、惜しみ無く使っていこう。

FLOOR4



●出現モンスター
ロイヤルリザードマン／サキュバス
ハイサラマンダー／デヴィアス

対ボス戦　優先すべき敵から各個撃破！

ダンジョンラストのルームガーダー戦は、すべての出現モンスターが遠距離攻撃を持つ強者ぞろい。いずれを先に倒すか悩みどころだが、ここは多少のダメージを覚悟して、アークドルイドをスタート直後に倒すのがオススメ。ダイアーウルフ（召喚）が減るだけで、かなり戦闘を楽に進められるハズだ。

アークドルイドを始末した後は、外周を回りながら足が速い順にデヴィアス→ハイサラマンダーと撃破。一定ダメージでオーラをまとうミノタウロスコマンダーは、遠距離の斧投げとアースクエイクに注意しながら放置して、最後に倒そう。

●出現モンスター
ミノタウロスコマンダー
アークドルイド／デヴィアス
ハイサラマンダー

ダイアーウルフを召喚するアークドルイドが厄介。HP回復をできるだけ残して、開幕直後に直進→回避行動で近付いて始末しよう。



開幕は左右からの遠距離攻撃と、ボスの動きに要注意！



オーラをまとうと危険なので、焦らずに戦うこと。

QOD3耳より情報　**転生&サポートジョブルート：**他種族に転生可能な新生の丘・転生ルートへ進むには、以前と同様に緑扉を開ける「転生の鍵」が必要。なお、サブミッション内容にはこれといった変更部分は無い。サポートジョブの修得が可能なサポートジョブルートも、転生ルートと同じく変更点無し。クリア報酬に転生の鍵が含まれるため、転生したい場合は今まで通りのルートを繰り返すことになりそうだ。

変更点を踏まえ、新ダンジョンへ挑め!!

通信協力ダンジョン

既存ダンジョンの変化はもちろん、新たに追加された新ダンジョンのうち、「神々の試練」を紹介。全体的に長期戦になることが多いので、構成を把握してENE配分を考えないと踏破が難しくなってきた。新モンスターも強力なので、要チェックだ。

Text：真瑠世



既存ダンジョンの変化

大きな変化は右に挙げた四点。また、ルームガーダーの敵の出現タイミングがバラバラになったぞ。



敵の構成が変わった「堕ちた英雄」。新敵も出現。

〈主な変更点〉

●ランダムマップの変化

マップのパーツ構成が大きく変化したようで、従来のようなルートパターン＋部屋のパターンで出口や敵の出現場所を把握するのが困難になったランダムマップ。ルート上に柵がある場合は、その奥にある強制戦闘を終わらせると開く仕掛けになっているので、覚えておこう。

●「悠久」が8階層に

ランダムマップのみで構成されている「悠久」は全8階層に。8階層目にブルードラゴンが待ち受ける形になった。以前より階層は減ったにもかかわらず、長いマップが続いたり、強力な敵が何体も出てくると、ブルードラゴンへたどり着けないケースが多いのは相変わらず。

●「堕ちた英雄」ルームガーダーの変更

ボス戦前の3連ルームガーダーの敵の構成が一新された。1戦目：オークチーフ×3＋スパンキー　2戦目：ロイヤルリザードマン＋ネクロマンサー＋クランチドラゴン　3戦目：ハイサラマンダー＋デーモン＋センティネル＋ヘビィガードになり、特に3戦目が難しくなっている。

●ボスの防御力、体力の変更

ドラゴン系ボスは防御力が上昇し、一定以上の攻撃力でないと与えるダメージが大幅に減少するようになった。通常200～300程度のダメージが出るような装備でないと、かなりキツイ戦いになる。また、基本的にボスの体力が上昇したためより長期戦を強いられる結果になっている。

Ver.3.0 新モンスター図鑑

新出のモンスターはどれもが強敵。特徴を知らずに突っ込むと返り討ちに遭うので要チェックだ。気絶と凍結が攻略のカギを握る。

反応速度の変化

敵が自分を認識した後に、攻撃を仕掛けてくるまでの時間がかなり早くなった本作。特にサラマンダーやコカトリスのブレスが代表的で、こちらを向いた瞬間に攻撃してくると思った方がいい。



サラマンダーに突っ込むとブレスのエジキに。とにかく背後を取ろう。

スーパーアーマーへの対応

攻撃を加えてものけぞらずに、そのまま反撃してくるスーパーアーマーは、新モンスターの多くが持っている厄介な特徴。従来はルームガーダー戦で一部の敵が紫色のオーラをまとった状態でしか見られなかったが、今回は多数の敵に備わっているぞ。スーパーアーマーには3種類あり「常にスーパーアーマー状態」、「攻撃を受けると一定時間スーパーアーマー」、「攻撃中はスーパーアーマー」がある。

攻撃を空振りさせるか、背後から攻撃をしないと返り討ちに遭ってしまうので注意しよう。



正面から行くと攻撃中のスーパーアーマーで相打ちになることが多い。背後を取ろう。

召喚士系

アークドルイド



ネクロマンサーに似たローブを羽織った、青い召喚士タイプのアークドルイド。魔法攻撃はネクロマンサーと違って毒玉しか出さず、召喚するモンスターがダイアーウルフになっている。ダイアーウルフのブレスが邪魔になりやすいが、アークドルイドの体力は多くないので速攻で倒してしまおう。

魔法使い系

メア



赤いローブが特徴的なメア。その場からほぼ動かずに、左右の手（？）から白い弾を交互に飛ばしてくる固定砲台のような敵だ。攻撃を受けるとスーパーアーマーになる性質と、リフレクトマジックで魔法を跳ね返す性質がある。体力は多くないので、魔法を撃たれる前に倒すか、遠距離で放置しよう。

巨人系

デヴィアス



曲刀で斬り付けるか、遠距離で白い弾を飛ばしてくる。接近してくる傾向があり、攻撃中はスーパーアーマー＆攻撃を受けると一定時間スーパーアーマーという特徴がある。攻撃をかわしてからダッシュ攻撃や強攻撃でダウンを奪って追撃し、起き上がったら距離を取って攻撃を避ける、の繰り返しで倒そう。

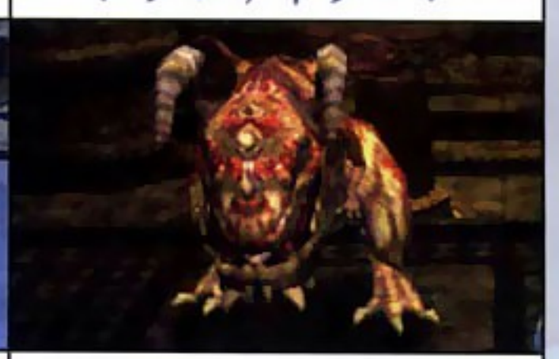
DANGER!! 要注意特殊系

センティネル



遠距離では白い弾を撃ってきて、近距離では範囲型の石化魔法を繰り出す非常に厄介な敵。マジシャン同様のワープも使ってくる。石化魔法を誘ってからダッシュ攻撃で攻撃して逃げるのが基本戦法。凍結、気絶ともに効くので、アイスブリザードとチャージが有効。この敵のために騎士にする人は多い。

クランチドラゴン



常時スーパーアーマーの小さいドラゴン。ファイアーボール、ブレス、突進、かみ付きなどを仕掛けてくる。

背後を取りながら細かく攻撃を仕掛けるのが基本だが、凍結、気絶が効くので多人数なら袋だたきにしやすい。突進はほぼ回避不能なので、普段から正面に居ないようにすること。

QOD3耳より情報　賢者の溜め撃ちは溜めている間にMPが回復しないので、1:戦闘の初手で使う　2:溜め撃ち1発で仕留められる　この二つの状況以外で溜めるのはあまり得策でない。さらにソウルリザレクション継続中は、どの状況でも溜める意味がほぼ無い。特殊能力ではあるが、MPの回復を考えると有効な局面はさほど多くないので注意しよう。

全国協力上級ダンジョンワンポイント

神々の試練

道中、ボスともに最上級といっていいほど手ごたえのあるダンジョン。まさに試練といえるだろう。

ダンジョン構成

「神々の試練」は全7階層に分かれていて、2階と5階がランダムマップ、それ以外が固定マップになっている。途中にブラックドラゴンが待ち受ける、今までに無い構成＆長期戦に最初は苦戦必至。

●マップ構成

1F：固定マップ
2F：ランダムマップ
3F：固定マップ
4F：ブラックドラゴン戦
5F：ランダムマップ
6F：固定マップ
ルームガーダー→ボス戦

ランダムマップ以外の1、3、6階は基本的に二手に分かれて行動した方が早い。一人と三人に分かれてしまうと一人の側がかなり厳しいので、マップをよく見て二人一組に分かれよう。



2Fと5Fはランダムマップになっている。地図を持ち込んで、一気に進もう。

3Fに回復の泉

ブラックドラゴンへワープする前は、マップ上方にある回復の泉で体力を回復させよう。四人で一緒にワープするより、体力の多いプレイヤーが先行して、残りの人はブラックドラゴンの出現の演出が終わる程度まで回復の泉で何度も回復する方が時間短縮になる。

ブラックドラゴン戦

中ボスのブラックドラゴンは四人で攻撃をすれば一瞬で倒せる。倒した後はマップ上方にワープゾーンが出現するので、位置を予測してあらかじめ移動しておこう。

また、次の階はランダムマップなので、地図をすぐに使えるようにカレントしておくといい。

Boss

「神々の試練」のボスは中央ボス：グレーターデーモン　左ボス：ヴァンパイア　右ボス：イフリートになっている。道中が長いせいでボス突入時にHPとEN、回復系カードが少なくなっている場合が多いので、十分注意しよう。



中央を開けないとヴァンパイアになりやすいので厄介だ。

CAUTION!!

メタルナイト系

メタルナイト



メタルナイトゴールド



メタルナイトダーク



背の高い騎士で、本編シナリオやランダムマップなどの協力ダンジョンで出現する。攻撃を加えてものけぞり時間がほとんど無く常にスーパーアーマー状態だが、炎系の攻撃（属性武器なども含む）でのみダウンを奪えるのがポイント。攻撃は主に二つで、接近してきて斬り付けるか、盾で殴って気絶させてくる。各攻撃のスキは比較的大きいため、空振りしたところに反撃を狙えばさほど強敵ではない。

なお、メタルナイトゴールドは範囲回復魔法を唱えて回復をするが、逆に攻撃チャンスになるのでほかのメタルナイトよりも楽に戦える。ランダムマップの狭い通路で出てきたときが厄介で、逃げ場が無いときはガードを駆使しよう。

スチーム系

スチームフェンサー



スチームバトラー



スチームシューター



四つ足の機械で、剣を持ったスチームフェンサー、片手斧を持ったスチームバトラー、弓を撃ってくるスチームシューターが存在する。背中から蒸気を噴き出していて、これに触れると炎属性のダメージを受けてしまう。対モンスターのセオリーである「背後から攻撃」をすると連続してダメージを受け、瞬殺されるので注意しよう。また、正面からの攻撃はガードを使ってくるが、強攻撃はガードしないようだ。横から攻撃するか、ダウンを奪って仕留めるのが基本となるぞ。スチームシューターは弓を高速で連射してくる。1発のダメージはそれほど高くはないが、遠距離攻撃を仕掛けてくるモンスターなので優先して倒すべきだろう。

DANGER!!

ミノタウロスD系

ミノタウロスサージェントD



ミノタウロスコマンダーD



ミノタウロス系にもついに闇属性のタイプが追加された。今回のミノタウロスサージェントは特に凶暴で、装備解除の突進→突進、突進をキャンセルして殴り、など正面からではまともに戦えない相手になっている。さらに闇属性タイプなので非常に厄介だ。ルームガーダーで出現するタイプは紫のオーラをまとっており、攻撃中はスーパーアーマーになっている。そして、体力が減ると従来通り常にスーパーアーマーになる。体力が減ったときの紫のオーラの見分けが付かず、正面から行っても攻撃中のスーパーアーマーで返り討ちに遭いやすい。遠距離から攻撃するか、騎士のフローレスで最小限のダメージでしのぐのが有効な手になる。

巨体系

フィモール



ヘビィガード



名前は違うが、横に大きな巨体系のモンスター。どちらも動き自体は鈍いが、攻撃中はスーパーアーマー＋攻撃を受けると一定時間スーパーアーマーになっている。

2種類ともに斬り付ける攻撃がメインで、これは一気に80ダメージ（左右の攻撃が同時ヒット）を奪われる危険性があるため要注意！　やや遠めだとフィモールはジャンプをして踏み付ける攻撃、ヘビィガードは斧を投げ付ける攻撃をしてくる。基本的には攻撃を誘ってダウンを奪うか、背後取って攻撃するといい。凍結や気絶も効くぞ。起き上がり時に近く居ると斬り付け攻撃をくらいやすいので、敵の体力をよく見てダウン中に仕留めるか、いったん逃げるかの判断をしよう。

QOD3耳より情報　ミノタウロスにも闇属性タイプが新しく登場するが、これは従来のタイプとほとんど変化が無い。新協力ダンジョンの最も難しいところではスチーム系とメタルナイト系の敵が多数出現するので、炎系の武器を一つ持ち込んでダウンを奪うと楽になる。既存ダンジョンも、ボスの耐久力がアップしたことで従来よりも難しくなっているため、気合いを入れて臨もう。



現状のランキングと対策を知る

稼働から2カ月が経過したところで、おおまかなキャラクターのランキングを発表！　現在の情勢と、強キャラと呼ばれる4キャラへの対策をお届けしよう。新コーナー「センコロのおへや はいらんだ〜ずへうﾞん」もあるよ。

旋光の輪舞SP
- ■メーカー：グレフ
- ■ジャンル：対戦弾幕シューティング
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発 売 日：2006年8月(稼働中)
- ■使用基板：NAOMI GD-ROM

©2005, 2006 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Text：黒鉄タカスエ　協力：マンボウ

CHARACTER RANKING 現在のランキング

現状のランキングと、その理由をざっくりと掲載！　また、戦術に影響する「ダウン値」についてもピックアップしてみよう。

旋光の輪舞SPランキング（10月時点）

SS	ファビアンA
S	ツィーランA、ペルナA、櫻子A、カレルA
A	櫻子B チャンポA、チャンポB リリA
B	ミカA、ミカB、カレルB、ツィーランB、リリB
C	ファビアンB、ペルナB

ランキングの内訳

現在の最強はファビアンA。どの距離でも有効な攻撃がありオールラウンドに戦えるため、不利を付けられるキャラが極端に少ない。次点で表に並べた4キャラがランクイン。このランクまでが、俗にいう「強キャラ」に分類されると判断してもらって構わない。ツィーランA、櫻子Aは持ち前の弾を消す武装を生かしての立ち回り、対ボス性能の高さが強み。ペルナAは上記の2キャラに対して有利を付けているほか、距離を選ばないSの性能の高さ、ODを絡めた戦略の幅の広さなどを考慮。カレルAは、強化Mの攻撃力の高さから来る対ボス性能の高さと、自ボスの強さがうまくかみ合った結果である。

残念ながら最下位となったのは、ファビアンBとペルナB。両者とも対ボス性能のあまりの低さが決定打となった。

ダウン値について

本作には、2D対戦格闘ゲームの「気絶値」のような、「ダウン値」とも呼ぶべき見えない数値が存在する。弾に当たると少しずつ蓄積されていき、一度大ダウンすればリセットされる。また、弾に当たらなければ時間で回復していく。一定量のダウン値がたまってしまうと、それまで当たってもよろけなかった弾で小ダウンを誘発するようになり、その状態からさらに一定量ダウン値が蓄積すると大ダウンする。小ダウンを誘発するようになると、ダッシュや歩きといった各種モーションが中断されてしまうので、相手の攻撃を回避することが非常に困難になってしまう。ダウン値は画面に表示されないため管理が非常に難しいが、この値をしっかり管理して、引き際や攻め際をしっかりと判断できるかが、中級者と上級者の壁の一つ。しっかりと体で覚えていこう。


近距離戦から遠距離戦までそつなくこなせるファビアンAが現在のトップ。


ペルナBは立ち回りこそ最強クラスであるもののボス、対ボス共に最弱クラスなのが欠点。


ディフュージョンショットはダウン値がたまってしまうと、とたんに脅威になる典型的な弾幕技だ。

センコロ特典SP

アンチフィールドキャンセルをする際の注意事項：ダウン値が一定値以上たまると起こす大ダウン。これををアンチフィールドキャンセルした場合、ダウン値が完全にリセットされずに初めから小ダウンするほどのダウン値がたまった状態で動けるようになる。そのため、アンチフィールドキャンセルをする場合は注意しよう。



まず覚えておきたいこと

ファビアンAに勝つために意識していくことは、対ボス性能の差である。ファビアンAは、高性能な各種バーストボールや、距離によってうまく役割分担されている弾幕技に支えられ、立ち回りこそ高い安定性を誇っているが、対ボス能力は低い。特に長い無敵技を持たないファビアンAは、相手のボスを凌ぐことを苦手とし、こちらのボスでとどめを刺すことが比較的容易である。しかし、ファビアンAのボスはノーマル、ファイナル共に強力なためカウンターでのボス発動は脅威。こちらのボスを発動する場合には、とどめを刺し切るか相手のファイナルボスを凌げる程度回復することを前提としよう。

ボスの読み合いを制す

ボスの読み合いに持ち込むための基本方針は、ファビアンAとの体力差をできるだけ小さくすること。立ち回りでリードを取れるに越したことはないが、ファビアンAの攻撃は常に画面内に残るようなものばかり。これらの攻撃をかい潜りながらファビアンAにダメージを与えることは、至難の業である。よって、比較的防御的に立ち回るようにして時間を稼ごう。

自動体力減少も手伝って、ファビアンAがこちらのノーマルボスでバニッシュ、もしくは破壊できる体力まで減っていれば勝利は目の前。回復兼とどめのノーマルボスを発動していこう。ファビアンAはゲージを使わずに生き残ることができないので、カウンターでファイナルボスが来たとしても1～3ゲージである場合がほとんど。狙えるようであれば破壊しにいってしまおう。

ただし、このパターンで勝ちにいくに当たり必須となるのが、相手のノーマルボス対策だ。ファビアンAのボスのとどめ性能は決して低いわけではないので、自キャラの対ボス性能、ファイナルボスの性能と相談して、どこまで回復を阻止しながら凌げばいいかをあらかじめ予想しておこう。ファビアンAのノーマルボスに対して有効な手段が無いキャラを使用している場合は、必然的に早押しを挑んでいく。相手より先にファイナルボスを発動できなかったら負けを覚悟しよう。



バーストボールやブリッツアローは避け切れないと判断したら、バリアで凌いでしまってもいい。



ファビアンの体力が少ない状況でノーマルボスを発動できれば、勝利は目の前だ。



カーテンコールを封じてからが勝負

距離に関係無く発生が非常に早く、弾消し判定を無視するなど高性能なSを持つペルナA。しかし、機動力が極端に低いこととカーテンコールの性能が非常に悪いことが、このキャラが最強たり得ない大きな理由になっている。

ペルナAを相手にしたときに重要視されるのは、立ち回りよりもカーテンコールへの対策だ。カーテンコールをどれだけ効率的に対処できるかで、ペルナAの強さに雲泥の差が出るといっても過言ではない。基本的な対策は前号に記してあるので割愛するが、「バニッシュ状態からノーマルボスの回復を阻止」できるようになれば文句は無い。さらに「ゲージさえあれば体力に関係無くファイナルボスを凌げる」クラスまで対策を昇華することができれば、立ち回りでのある程度のミスはフォローできる。ペルナA戦の数をこなすなどして、ぜひマスターしてもらいたい。

ボス対策が完成したら次は立ち回りである。ペルナAを相手するに当たり、注意を払わなければいけないのはやはりS。発生が非常に早いこの武装を視認してから避けるのはほぼ不可能。ある程度撃ってきそうなタイミングを見極めておき、相手がSを撃つまではやや防御的に立ち回るようにしよう。Sを避けることに成功したらこちらのターン。強力な弾幕技などで、相手のリロードが完了するまでの間攻め立てよう。



すべてを貫通するレーザーは非常に強力。まずはこれを警戒することが必要だ。



カーテンコールの対策ができていればペルナAが体力を回復しようとしたノーマルボスを……、



ある程度回復を阻止しながら凌げる。これができるとペルナA戦がぐっと楽になる。マスターすべし。

早押し補足：ノーマルボスを発動しても勝てる見込みが薄く、かといってバニッシュ状態で相手にノーマルボスを発動されると倒されてしまう。それに加えファイナルボスを発動できれば相手を倒すことができる。このような状況下で発生するのが早押し。どちらが先にボスを発動できるかが勝負を分けることになる。



ボスの穴を突け！

ツィーランAは弾消し判定を持つ武装に恵まれているが、ダッシュ距離が全キャラ中最短。さらにM近接の性能が著しく低いなどの欠点がある。しかし、パンチバリアとテイルボムでの弾消し性能をフル活用したツィーランAに対し、立ち回りでリードを取ることは難しい。その上、ファビアンと違い対ボス性能も高いので、こちらから先にボスを発動する展開は避けたい。幸いツィーランのボスはとどめを刺す目的には全く役立たずで、基本的に回復目的にしか使用できない。相手がフルゲージの状態以外ではボスを発動しづらいので、立ち回りでは常に相手にゲージを使わせるのを意識することが重要になる。

ゲージを使わせる

ツィーランは左記にあるようにダッシュ距離が短く、防御力も極端に低い。さらに弾幕技はパンチバリア以外の性能が低く、M近接の判定も弱い。ゲージの無い状態のツィーランは、近距離の相手を引き剥がすことが非常に困難。細かく相手にゲージを使わせることでこのような状態を作り出すことに成功したら、一気に今までのリード分を取り戻すチャンスになる。見逃さないようにしよう。ボスが強力なキャラは、ダメージを与える目的でゲージの無いツィーランに対してノーマルボスを発動していい。立ち回りでゲージを使った方がいいのか、ボスを使った方がいいのかは自キャラの性能と相談しよう。


テイルボムとパンチバリアを駆使したツィーランA相手に、立ち回りでリードを取ることは非常に難しい。


立ち回りでリードを許しても、うまくツィーランのゲージを削ることができれば……、


ツィーランが万全の状態だった場合に、ただ破壊されるだけのボスを生かすことができる。



マインを警戒

櫻子Aの得意とする戦術は、やはりマイン裏からのサジタリウスを絡めた攻撃。特に、サジタリウスの爆風を利用して再度マインを張り直すループは非常に強力。多少強引にでもマインを壊しに行かないと、櫻子に触れることもできずに立ち回りでリードを許してしまうことになる。半面、櫻子Aは弾幕技の発生が総じて遅く、M近接の間合いが広いので、ツィーラン同様相手を近距離から追い出すことを苦手としている。立ち回りは基本的に櫻子AのM近接間合いの内側を目安に距離を詰めて行こう。マインの無い状態の櫻子に近寄ってしまえば、再度マインを張り直すまでは大した攻撃ができないので一気に攻め立てよう。

ゲージを減らそう

マインを張り直すとき、近距離の相手を剥がすときに多用してくるスコルピオ。これに触れてしまうと追撃でダウンまで持っていかれてしまう。ダウンを奪われるとそのまま距離を取られてしまうので、近距離戦を挑むときは細心の注意を払おう。このスコルピオに対する対策は撃たせること。たとえマインを張り直されても依然近距離なので、櫻子Aは弾幕技以外で攻撃ができない。櫻子Aのゲージ数は4と少ないので、まずは立ち回りでゲージを枯渇させることを目標にし、結果生まれたゲージ差を利用して立ち回りを有利に進めていこう。ゲージが無いと櫻子Aの対ボス性能が著しく下がるのもポイントである。


鉄壁の防御を誇るサジタリウスを盾にして繰り出される攻撃は非常に強力。櫻子戦はこの対策が必須となる。


櫻子Aにどれだけスコルピオを撃たせることができるかで今後のゲージ合戦の勝敗が決まる。


ゲージが無い状態の櫻子Aは、対ボス性能が著しく下がるぞ。相手のゲージ量を確認して、うまく使っていこう。

ベルナボス対策の補足：ベルナのボスは耐久力の低いパーツが本体周辺に多数存在する上に、デュエットショットは大量のミサイルを吐き出してくる。想像以上にゲージを稼ぐことができるので、弾幕技やアンチフィールドは惜しまずガンガン使っていこう。



センコロのおへや



はいらんだ〜ずへうん!!

皆さまの多数の応援が実り、『旋光の輪舞SP』ファンページ「センコロのおへや はいらんだ〜ずへうん!!」が開設。いろんなセンコロ情報をピックアップしていきますよ!

タイトルイラスト:高山瑞季

お祝いの言葉

マルヤマ（しゃちょう）

コーナー設立おめでとうございます、ありがとうございます。先日発売されたXbox 360版『旋光の輪舞 Rev.X』でゲーム本編は一区切り付きましたが、今後いろいろほかのナニかが控えている（予定）ので、期待していてください！

曽我部修司（えかき）

コーナー開設おめでとう＆ありがとうございます！　『旋光の輪舞』稼働から一年半、いまだにこれだけ支持してくれる人が居るのは喜ばしいことですね。これからもよろしくお願いします！

Yack.（おとや）

自分は作曲をする際に、絵があってそっからぼんやりと考えることが多いので、絵描きさんにあーだこーだ言うことが多いです。そういえばしゅーちゃんに対しても『リリは貧乳で』とか『最後の最後まで笑い顔はあかんよ』とか、『おー、今回はリリxファビやるぞえ』とか注文してた気がする。あれ、リリばっかやん。あ、いえいえ。ちゃんとすべてのキャラに愛を注いでおるります。どもってどうする。

Rev.Xで練習!?

Xbox 360で好評発売中の『旋光の輪舞 Rev.X』。Xbox 360用に生まれ変わった美麗グラフィック、ネットワークを介した対戦と、アーケード版とはまた違った魅力を豊富に備えている。

発売当初は、『SP』とはややバランスに違いがあったのだが、9月に行なわれたネットワークアップデートで、対戦バランスが『SP』に近くなった。そのため、家で練習をするのに役立てられるようになったのだ。家に友達を呼んで対戦するのはもちろん、前述のネットワークを使った対戦も、ほとんどラグを気にすることなく行なえる。日本中の『旋光の輪舞』プレイヤーと切磋琢磨して、腕を鍛えることができるのだ。

また、今後新たなキャラクターコスチュームのダウンロードサービスが行なわれる予定もあるとのこと。未プレイの人は今のうちに入手して、ハイデフ環境で『センコロ』を思う存分楽しもう！



解像度が大幅にアップしているので、グラフィックの書き込みも大幅アップ！　新鮮な気持ちでプレイできる。



全キャラクターに、Xbox 360版のみのオリジナルコスチュームが用意されているぞ！　さらに追加の予定も!?



近接時のエフェクトも豪快！　拡大した状態で見れば、ランダーのクオリティがアーケード版からアップしているのが分かる。

旋光の輪舞 LIGHT SCAMPER 出張版

A-froからの電撃コーナー移籍！　『旋光の輪舞SP』のイラストを掲載していく本コーナーでは、何とイラストへのコメントを曽我部氏が担当しているのだ！　どしどし応募するべし！



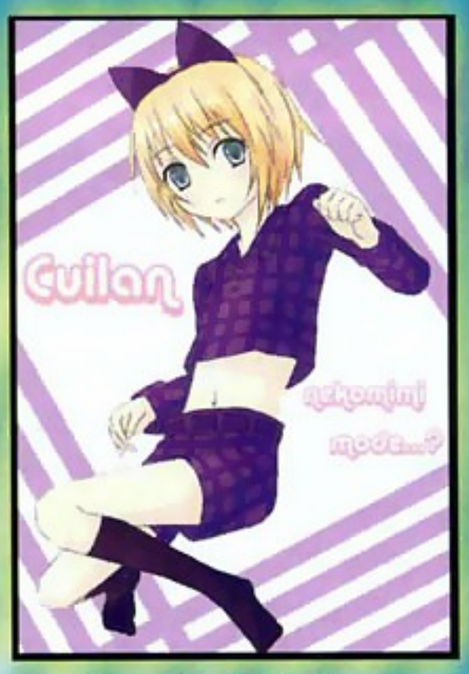
（東京都　有葉貴重君）
☆いい表情してて好きです！　チャンポはこうビシッと決めるのが描くコツと思います。



（新潟県　にょろりさん）
☆強そう！　惚れる！　獣られたい！　たれ眉釣り目を意識するとリリぽくなります。

（東京都　てるてる君）
☆たくましい！　ワイルドなファビアンですね。腕の太さにコダワリを感じます。



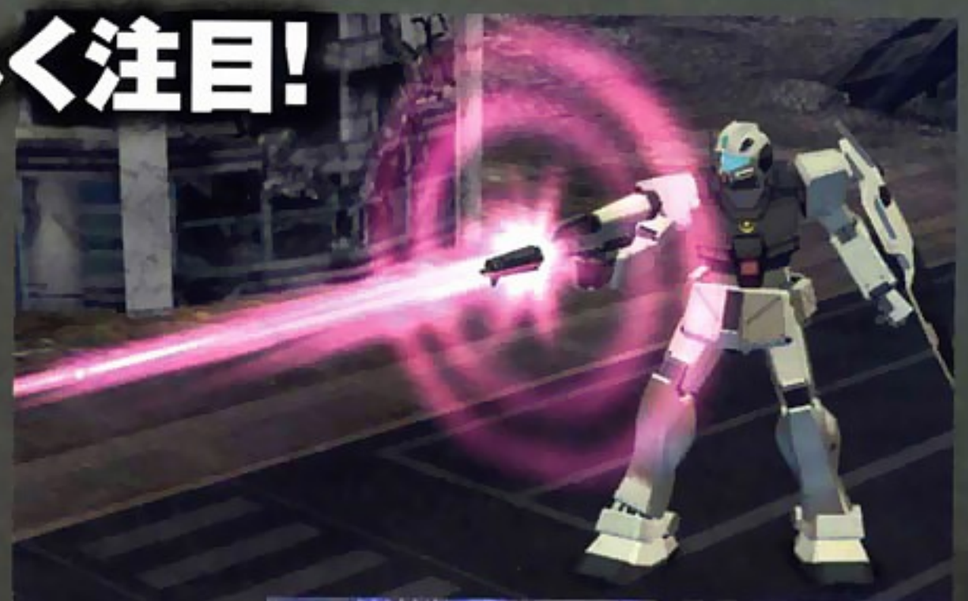


（大阪府　いとうひろき君）
☆時代は猫耳でなく靴下だと錯覚してしまう良い絵ですね！　うまく収まってます。

増加するバリエーションに激しく注目!

機動戦士ガンダム 戦場の絆™

ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム





© 創通エージェンシー・サンライズ

日本中の予備役プレイヤーたちが開戦を待ちこがれる本作。期待でパンパンにふくれあがったハートを刺激するかのように、今月はやり込むことで獲得できるモビルスーツやカスタムについてと、初期の戦場となるニューヤークの歩き方を紹介!

機動戦士ガンダム 戦場の絆
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム
■操作方法：アナログレバー×2+ボタン×4+ペダル×2
■発 売 日：2006年内稼働予定
■使用基板：N2

Text：アルカデ絆チーム（age、パチ）

戦うほどに広がりを見せる支給のシステムとは?

本作「機動戦士ガンダム 戦場の絆」において一つの特徴ともいえる点。それは「モビルスーツ（以下MS）のバリエーションの豊富さ」である。

この点は、かつてアーケードで発売された『機動戦士ガンダム』を扱ったアクションゲームの中でも最も多いと言っても過言ではない。

使用できるMSの種類の多さだけでもかなりのものだが、さらにそれを特徴付けているのが、「機体ごとに複数の武装から使用するものを選択できる」、「耐久値など、MSの基本性能・セッティングを変更できる」という2点だ。

これらの組み合わせ方にこれといった制限はなく、持っているものであれば自由に変更が可能。つまり、ある程度自分専用の機体としてカスタマイズを行なうことが可能なのである。

戦闘を積み重ねることでこれらは増加していく。経験を積み、それを扱うに足りる者にそれらは支給されていくのだ!



戦闘で活躍することは大きなポイントになる。敵機を撃墜して部隊内で活躍が認められれば……。



戦闘終了後に戦績が表示され、それに応じたポイントが与えられる。武装の支給にもかかわるポイントだ。

MS支給

MSの支給を受ける上で覚えておいてほしいのが、使用したMSによって支給されるMSが違ってくる点。例えば、近距離格闘型のジム・寒冷地仕様を入手したい場合は陸戦型ジムを使い続け、近距離型の陸戦型ガンダムを入手したい場合はジムを使い続ける、といった流れである。

前回と今回紹介したMSの中に使いたいMSがある場合、このことをふまえた上で使うMSを選択するといいだろう。無駄なく欲しいMSを入手するためにしっかり考えてMSを選択し、戦闘に挑もう。

ただし、チームの編成を無視したMS選択は命取り。チームメイトと事前に部隊の構成をじっくりと相談して、使いたいMSを使っても問題がないか確認してから決めよう!

武装支給

武装の支給はMSごとに一定のポイントを蓄積すると支給されることになる。この支給に必要なポイントや順番はMSごとに決まっている。戦闘の結果で与えられるポイントがそのまま武装支給に必要なポイントになるので、スムーズな入手には戦闘での活躍が重要になってくるのだ。

また、武装と同様の方式で入手できるのが、MSごとのセッティング。主に、耐久力重視と機動力重視の二つのセッティングが支給される。支給時はいづれかを選択することになるので、MSの性能や好みに合わせて選択しよう。

なお、戦闘に勝利したほうがより多くのポイントが与えられる。チームとして勝利したほうが結果としてより早く武装を入手できるといえるだろう。

出撃前に機体の使用状態をチェック!



戦闘前のMS選択画面でMSの使用回数と武装支給までのポイントが確認できる。必要なポイントをここで確認しておこう。

MSの支給は戦闘後に表示されず、ターミナルを使用することで確認できる。戦闘後はまめにターミナルに立ち寄り、確認しておきたい。





武装の支給もターミナルを使用することで行なわれる。こちらは戦闘後にアナウンスがあるので、支給を確認したら忘れず入手しておこう。

両軍の注目新機体紹介！

ここでは、前回紹介したMSのさらに上位にあたるMSを紹介。入手まで苦労するだけあり、高性能なMSが多くそろっているぞ！

E.F.S.F 地球連邦軍

ジム・ライトアーマー



HP
220
コスト
160
射撃
100mmマシンガンA
格闘
ビーム・サーベル
サブ
ハンド・グレネイド

格

HPが非常に低い代わりに高い機動力を備えたMS。一撃離脱を心がけて戦うといいだろう。

ジム・コマンド



HP
280
コスト
180
射撃
ブルバップ・マシンガンA
格闘
ビーム・サーベル
サブ
頭部バルカン砲

近

指揮官用のジム。能力もジムの上位版といった感じ。使い勝手がよく安定した能力を発揮する。

陸戦型ガンダム（ジム頭）



HP
290
コスト
190
射撃
ロケット・ランチャー
格闘
ビーム・サーベル
サブ
胸部バルカン砲

中

基本性能が高く、メイン射撃のロケット・ランチャーの威力も高い。頼りになる中距離支援機だ。

ZEON ジオン軍

グフ



HP
255
コスト
160
射撃
5連装フィンガーバルカン砲A
格闘
ヒート剣
サブ
ヒート・ロッド

格

サブ射撃は射程が短い格闘向けの武器のため、完全に接近戦に特化したMS。連撃は威力抜群。

ザク・デザートタイプ



HP
260
コスト
140
射撃
改造ザク・マシンガンA
格闘
ヒート・ホーク
サブ
クラッカー（×2）

近

ザクIIの上位版で砂漠戦用のザク。1回の攻撃で2発のクラッカーを投げるサブ射撃が特徴。

ズゴック



HP
280
コスト
180
射撃
6連装ミサイル砲A
格闘
アイアン・ネイル
サブ
メガ粒子砲A

中

メイン射撃のミサイルは真上に撃ち出されたあと敵機を追尾する。遮へい物に強く追尾性が高い。

あのエース機体が君の手に！

もはや伝説ともいえる名機、ガンダムとザクII（S）。これらも戦いをくぐり抜けていけば入手可能！　愛機として戦場を駆け巡る日を期待しよう！



トリコロールカラーがまぶしい地球連邦軍の誇る高性能MS。君はその性能を引き出すことができるか!?



真っ赤なパーソナルカラーに塗装されたザクII。当然その機動力は通常のザクIIをはるかに上回るだろう。

武装を変えてMSに新たな力を与えよう!

前ページで紹介したしたとおり、戦闘を繰り返すことでMSごとに武装が支給される。この武装は、基本武装と同じ見た目で細かい性能が違うものから、完全に別種の武装で戦い方から変わるようなものまで多くのものが存在する。

ここではその一部を紹介する。武装を入手した際の参考にしてほしい。その性能は一長一短なので、自分に合った武装を見つけて戦いを有利にすすめられるよう選択しよう。



ジムといえばビーム・スプレーガンだが、メイン射撃をハイパー・バズーカに変更すると、見た目から大きく変わってくるのだ。

•ジム/ハイパー・バズーカ



初期装備のメイン射撃がビーム・スプレーガンAというビーム兵器なのに対して、こちらは実弾兵器のバズーカ。一発の威力が高く、そこそこの追尾性がある。そのためビーム・スプレーガンと違い、少し離れた位置でも命中しやすいのがポイント。ビーム兵器と違い、弾切れしたときに一括でリロードされ、リロード時間が少々長めで連射がきかない。一発一発をできる限り丁寧に使うようにするのがいいだろう。

•ザク/ザク・バズーカ



ザク・マシンガンAは、弾数が多く連射性を重視した武装であるのに対して、こちらは一発の威力を重視したタイプ。ジムのハイパー・バズーカ同様、追尾性が高くリロード時間が長め。ザク・バズーカはヒットしたときに相手をひるませることがあるので、味方と連携がとれていればその間に追撃を入れてもらうこともできる。味方のMSがザクIIより高い攻撃力を持つMSであれば、その支援に徹するのも一つの戦い方だろう。

•アッガイ/メガ粒子砲



フレキシブル・アームからビーム兵器のメガ粒子砲を撃つ武装。6連装ミサイル・ランチャーと違い、消費した弾が時間とともに徐々に回復するタイプ。追尾性は低いが弾速が速いので、近距離で使いやすい。また、相手のスキを狙うのにも適している。一発の威力も6連装ミサイル・ランチャーより高い。リロードの性質上なかなか弾切れにならないかわりに、一度弾切れになると連続で攻撃しにくくなるので注意が必要。

その他の武装

ここで紹介したほかにも、かなり性質の変わった武装も存在する。キャノン砲を持つ中距離型や後方支援型が持つ武装には、拠点に対してのみ高い攻撃力を発揮するものもあるのだ。拠点を落とせば大幅なリードが奪えるので、このタイプの場合、戦術を根本から変えるほどの性能差であるといえる。

MAP紹介！

ニューヤーク

現在の主戦場となっているニューヤークを紹介する。原作第10話で登場した、ジオン軍が地球にて占領した都市。シャアの裏切りにあったザビ家の末弟、ガルマ・ザビが攻撃空母ガウに乗り込みホワイトベースに体当たりを仕掛けるシーンが印象に残る。

中央に立ち並ぶ高層ビルを境にし、対象に両軍の拠点が並ぶこのマップだが、ホワイトベースが身を隠したドームや、ジオン軍の拠点近くに続く高速道路など、さまざまな障害物がある。両軍ともにこれら多くの地形を有効活用し、作戦を立案していくのが基本となるのだが、中央の主戦場を突っ切るルートと左右を迂回して拠点へ攻め込む、といったルートの二つが主に使われる戦略的進路だろう。



ビルに近づくにつれ、敵と接触する可能性が高まるニューヤーク。ビルの高低差をうまく生かしたい。

地球連邦軍サイド



ジオン軍サイド





①ビル街1

高層廃ビルが立ち並ぶ立体戦闘地帯

中央の高層ビル街は、ややジオン側に建造物が多い。高低差が激しく、レーダーで近くの敵を見つけても視認しにくいのが特徴。また、狙撃機なら高層ビルの上に昇って拠点や敵機に対して一方的な攻撃を仕掛けたり、遠距離機ならビル越しに砲撃を狙うこともできる。



ビルの上に昇れば戦況を把握しやすく、乱戦状態になると敵機にも気付かれにくい。

スナイパーなら中央のビル付近から拠点への狙撃も可能。ビルに隠れつつ狙いたい。



②ビル街2

最も戦闘が発生しやすいエリア

連邦側の中央ビル手前にあるこの地形は障害物が少なく、近距離や格闘機体の戦闘が起きやすい。地形がある程度開けているので、砲撃なども当たりやすい。壊れたビルなどの障害物は高さがないので、物陰からの砲撃や、建物をジャンプで越えて攻め込むこともできる。



戦闘が最も起こりやすい地域といえる。何機かで小隊を組んで、戦闘を仕掛けよう。

攻撃すると白く点滅する建物は破壊が可能。何回か攻撃を仕掛けるとビルが崩れ落ちる



③ドーム

ドームの中は闘技場？

ドームの半壊している入り口から中に入れる。中は狭く、3～4機も入れば、動くスペースは無くなるぐらいの大きさだ。また、ドームは2ヵ所に穴が空いており、そこをジャンプで上昇すれば、ドームの上に乗ることも可能。接近されにくいので、射撃機体にオススメの場所だ。



ドームは一方からしか入れない。そこにモビルスーツが集まったら格闘戦は必至となる。

天井に空いた穴をジャンプで越えれば、ドームの上にも移動することができる。



④高速道路

高低差のある乱戦地帯

ジオン側の拠点の後ろから、連邦軍側のマップ右下側にまで伸びる高速道路。メインの戦場は、らせん状に道路が入り組んだ場所になる。上に乗ると見晴らしがよく、遠距離射撃が可能。敵側の遠距離攻撃を防ぐなら、道路の下を通り、盾にしつつ進軍できる。



高低差のある場所では思うように射撃が当たりにくい。ポジショニングが重要だ。

高速道路を進めばジオン軍の拠点近くまで進めるので、連邦側が使いやすいだろう。



⑤橋&河川

水中の見えにくさに要注意

両軍共に高速道路の下は通過が楽だが、拠点前のつり橋の下は、柱があるため通行しにくい。水中は視界が悪く、機動力も落ちるため乱戦に陥りやすい。しかし、アッガイやゴッグなど、水陸両用モビルスーツはその影響を受けないため、水中戦ではジオン軍に分があるか？



つり橋の下は柱のせいで移動範囲が狭まる。接近戦が起きやすい状況になるだろう。

水中は視界が悪く、機動力も落ちる。水上でも水中の敵は見えにくいので気をつけよう。



⑥拠点前

拠点の回復を活かせるかが重要

自軍の拠点に近づいている間は、消耗した装甲を修復できるので、撃墜されそうな時はここに戻るのが基本。ただし、拠点は耐久値があり、破壊されると一定時間、その機能は失なわれるうえ、コストも大幅に削減される。相手の編成によっては、拠点の防衛も必要となるだろう。



自軍の拠点の近くに行けば、修復が可能。戦闘で消耗した装甲を回復させよう。

拠点も建造物と同じく上に乗れる。ここで装甲を回復しつつ戦闘するのも一つの手。



真の闘いはここから始まる！

Virtua Fighter 5

TM

©SEGA

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです
記事中にある技後の有利　不利、ダメージ、変更内容は編集部調べによるものです

大幅な調整が施されたVERSION A（以下Ver.A）が稼働し、対戦がさらに加速する！　変更点に対応した新戦術をいち早く取り入れた者が、新たな強者となることは間違い無い。知識を身に着け、確実な勝利を我が物にせよ！

バーチャファイター5 VERSION A

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：3D対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日	：2006年10月中旬(稼働中)
■使用基板	：LINDBERGH

小さな変化を見逃すな！

システムの重要変更点とその活用法

より精密な戦術が必要になった感のあるVer.A。細かいシステムの変更点を見逃さず、しっかりチェック！

Text：ちゃっきー

ジワリと効く細かい変更

Ver.Aのシステム変更点で、最も大きいと思われるのが右で挙げた二つ。どちらも『VF5』の根幹を担うものなので、頭に入れておこう。

それ以外ではまず、投げ間合いが若干狭まったことが挙がる。闘い方が大きく変わるほどではないが、影響が出る場面は確実にある。以前と同じ状況で投げを狙ったのに、バックダッシュでかわされた……というケースもあるはずだ。

また、壁ヒット中のガード不能時間がわずかに延びたことにも注目。このおかげで、一部の連係技が壁ヒット時に連続ヒットするようになった。ラウの鳳凰槍掌（⇨ⓅⓅ）が代表例だ。



壁ヒット中のガード不能時間がわずかに延長。これにより、ラウの鳳凰槍掌が壁際でも連続ヒットするようになった。

重要変更点①：オフェンシブムーブの短縮

徐々に有効な使い方が確立されてきたオフェンシブムーブ（以下、OM）。その硬化時間が若干短くなったことは、前号でも触れた通りだ。行動直後に0フレーム投げが出なくなったとはいえ、使いやすくなったことは間違い無い。

そして、もう一つ注目したいのが空中コンボへの使用。ジャッキーのスマッシュアッパー（⬇⇖Ⓟ）カウンターヒットやゴウの麒麟（⇖⇖Ⓟ）ヒット時のような特殊なたたき付けの後は、タイミングを合わせてコンボを決めることになるが、その動作にOMを使えるのだ。たたき付け→相手の背中側にOM→立ちⓅで、ちょうど浮き直すことが多いぞ。しかも、立ちⓅを側面からヒットさせられるため、その後の追撃が入りやすくなるケースがある。これを使ったコンボが最大ダメージになることもあるので、試してみよう。



例えばゴウのコンボ。月影（⇨Ⓚ）カウンターヒット後などにも使う麒麟から……、

相手の背中側にOM。腹側に移動すると追撃が入りにくくなるので注意。

立ちⓅで浮かせ直し、黒龍殺新（⇦⇦Ⓟ＋ⓀⓅ⇨Ⓟ）につないで大ダメージ！

重要変更点②：側面よろけの延長

通常時とは違うモーションになる側面からのよろけ。これが前バージョンよりも延長され、場合によっては回復不能の追撃を決められるようになった。よろけの種類は、正面と同じくパンチ系の技に多い肘よろけ、キック系の技に多いミドルよろけの2種。後者の方がよろけ時間が長いことは、通常のものと同じだ。

肘よろけの代表となるOM中Ⓟの場合、軽量級の立ちⓅがほぼ確定。実戦レベルでは中量級の立ちⓅでも難しいので、狙う価値はある。OM中Ⓟを出したときの状況やよろけモーションを見て、素早く選択肢を変更できるかがポイントだ。

ミドルよろけは、相手を横に向かせる打撃技の後や、側面を取る投げ技の後が狙い目。一般的なミドルキックで側面よろけを奪えば、中量級の立ちⓅが回復不能となる。カウンターヒットで崩れさせたときとの切り替えが重要だ。もちろん、回復の甘い相手に対しては、肘クラスの中段技でダウンを狙うのも手。連係技があれば、空中コンボで大ダメージを与えられる。



打撃技や投げ技で相手の側面を取った後に、打撃で攻める場合は……、

カウンターヒットで崩れが狙えるミドルキック系の技を使うのが基本。

Ver.Aでは、よろけを奪った後にも追撃が可能。ⓅⓀなどにつないでいこう。

Virtua 5 ミニ事典

相手に背を向ける技を当てた後に、振り向いて投げを狙うのは基本戦術の一つ。技ヒット後の投げ無効時間が振り向き動作によって消費され、一定以上有利ならしゃがもうとする相手に0フレーム投げが決まる。この振り向き動作、以前のバージョンではレバーよりもGで振り向いた方がわずかに早かったが（投げも決まりやすい）、このバージョンでは統一された。

引き出しの数を増やしてライバルを出し抜け！

System システム的小ネタ集 ～第1回～

Text：矢永

ここでは、『VF5』ならではの要素といえる「投げ相殺」と、本作で決まる状態の増えた「受け身後の確定」について考察してみよう。知っていれば対戦で役立つときが来るハズだ。

相殺の起こる条件を覚えて逆二択を仕掛ける

相殺の起こる条件を簡単に説明しよう。つかみと打撃を出し合った際“打撃技の攻撃発生の半分までにつかむと相殺が起きる”ようになっている。このため“相手との硬化差”と、暴れに使う“打撃技の発生”が重要になる。下の表に、相手との硬化差別に相殺されない技をまとめてみた。これを参考に、状況ごとの暴れ技を考察していこう。

注意したいのが、⇦⇦の先行入力を使ってしゃがみ状態の技を出す“立ち○○”や、サラのドラゴンスマッシュキャノン（⇦⇦Ⓚ）などのダッシュ入力を含む技。これらは発生が遅くなるわけではなく、硬化差が大きくなると考えてもらいたい。

この中で最も重要と思われる状況は、下表①のしゃがみⓅノーマルヒットや、ⓅⓀヒット時。アキラ、ジェフリーなどの相殺に耐性のある技を持っていないキャラクターでも、ヒザクラスの大技が相殺されないため、大きなリターンを求めることができる。

また、ヒザクラスの大技は判定の強い技が多く、オフェンシブムーブに対しても効果的。特にⓅⓀヒット時はオフェンシブムーブを使われやすいので、選択肢の中に取り入れていきたい。



しゃがみⓅ通常（硬化）ヒット後やⓅⓀヒット後の不利ならば……、



ヒザクラスの技が相殺されない。技によってはOM対策にもなる。

硬化差の状況	相殺されない技の発生
①しゃがみⓅノーマルヒット・標準的なⓅⓀヒット	ミドルクラス、ヒザクラスの技
②立ちⓅノーマルヒット	肘クラス、アッパークラスの技
③パイの穿冲拳（⇨Ⓟ）カウンターヒットなど・※1	重量級Ⓟ、アオイの横打（⇨Ⓟ＋Ⓚ）クラスの技
④しゃがみⓅカウンターヒット	軽量級Ⓟ、中量級Ⓟクラスの技
⑤立ちⓅカウンターヒット	ベネッサのカットアッパー（⇦Ⓟ）のみ

※1：つかみがしゃがみでかわせず、しゃがみダッシュならかわせる程度の硬化差

使いやすい暴れ技

③の状況でも相殺されない横打クラスの技には、ヒット確認からつなげられる優秀な連係が多い。例えばジャッキーのスマッシュバックナックル（⇦ⓅⓅⓅ＋Ⓚ）やアイリーンの猿猴遊林（⇦ⓅⓅⓀ）など。ヒット時のリターンは大きく、様子を見られたときは2段目で止めることができ、リスクが低い。発生が早いため、遅らせ打撃にもほぼ勝てる。このクラスの使い勝手のいい技を持ってるキャラは、相殺されない状況を覚えて、逆二択に活用していこう。また、同じような理由で、立ちⓅからの連係で暴れることも重要。特に軽、中量級なら④の状況でも相殺されないので、とっさに出せるようになっておきたい。



ジャッキーの⇦ⓅⓅⓅ＋Ⓚは優秀。壁際なら見返り特大！



強力な軽量級Ⓟ暴れ。特にアイリーンはⓅⓅ⇨Ⓟまでつながる。

特定状況での受け身確定!?

主に足崩れからのコンボを入れた後などに起こる、うつ伏せ敵足方向のダウン。この状況ではその場受け身後にスキがあるのは周知の事実だが、横転受け身後にもスキがあることが発覚！　このため、相手の受け身に合わせて中・下段攻撃を重ねれば、その場、横転どちらの受け身に対してもガード不能となる。狙われると危険なので、うつ伏せ敵足方向のダウンを奪われたときは、なるべく受け身を取らないように。なお、上記の足崩れのほか、カゲの弧延落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）やウルフのスカイハイショルダースルー（デッドリームーブ中Ⓟ＋Ⓖ）からのコンボ後にも、うつ伏せ敵足方向のダウンになる。

受け身を全く取らないと、バウンドコンボを決められ放題なので、ときには受け身を取る必要が出てくる。受け身を取る場合は横転受け身を選択し、受け身後にガードボタンを押さないように。こうすれば相手の技が極端に追尾しにくく、受け身のスキに重なりづらくなる。



まずは足崩れコンボを奪ってコンボを入れ、うつ伏せ敵足方向のダウンにしたら……、



受け身に合わせて中（下）段攻撃。その場受け身なら側面or背後ヒットし……、



横転受け身なら側面にヒット。よろけ回復の難しい、側面よろけが狙える。



受け身を取るタイミングを遅くすることも重要。技を重ねるタイミングをズラせる。

Virtua ミニ事典

補足：相殺されない技は、投げの発生≧硬化差＋打撃技の発生÷2（小数点以下切り捨て）となっている。厳密にはいろいろと違う部分が出てくるが、これでおおむね正しい数字が出る……はず。うつ伏せ敵足方向の受け身後ガード不能だが、パイの高弾腿（立ち途中Ⓚ）などの低い位置に攻撃判定がある技なら、状況によってはバウンドを拾いつつ受け身に重ねることが可能。

Ver.A 変更点詳細



コンボの充実が著しい新生ブレイズを見よ！

エル・ブレイズ
El Blaze

前号でも少し触れたコンボの充実。今回は、強化された始動技と、その内容を紹介していこう。

Text：ちゃっきー

コンボの強化点

Ver.A の変更点で最も目立つのは、何といってもコンボの進化だろう。ボルケーノニーのダメージ増加、立ち Ⓟ のバウンドヒット強化、ショウダ（敵背後 Ⓟ）の硬化短縮などなど、その要因はさまざま。下の表には無いが、バーンアウトコンボ（ⓅⓅⓅⓀ）は空中で 4 発目が入りやすくなっている。おかげで主力となる技からのコンボが軒並みパワーアップしたので、新たなコンボを積極的に取り入れてダメージ効率をアップさせよう。下で取り上げているのが、このバージョンで新たに使用したいコンボ群だ。



敵背後Ⓟの硬化が短くなり、⇦Ⓟ＋Ⓚからのコンボが充実。

さばき技で割り込め！

上段Ⓟと上段Ⓚをさばくトルネードスピンは、さばきの発生が早くなった。このため、連続ガードにならない上段への連係技に対し、確実に割り込めるぞ。ラウやパイなどの ⓅⓅⓅ 系の技や、シュンの後蹴連腿（⇖ⓀⓀ）など、反応さえできれば有効な場面は多い。ある程度の先読みも交え、チャンスがあったら狙ってみよう。また、派生技のハートブレイクスマッシュも強化された。ノーマルヒット後は立ち Ⓟ で立ちガードを崩せるので、ミドルキック（⇖Ⓚ）との二択が有効。カウンター後は立ち Ⓟ が連続ヒットするぞ。



上段への派生をトルネードスピンでさばく。打撃投げにつなげ！

コンボエルボーアッパーを確定反撃に

全体的に威力が低下したものの、初段の発生が早くなったコンボエルボーアッパー（Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）。硬化カウンター以上で連続ヒットする性質は以前と変わっていないので、反撃技として使える場面が増えた。肘クラスの技が入るスキで、相手が立ち状態なら OK。積極的に狙っていこう。全体力の 4 分の 1 ほどのダメージを与え、ダウンも奪えるぞ。

相手が立ち状態かつ肘クラスの技が入るスキを見付けたら……、



コンボエルボーアッパー。総ダメージは減ったが、使いやすくなった。

新コンボ PICK UP!

❶	ボルケーノアッパー（⇦Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒット→ショウダ（敵背後Ⓟ）→立ちⓅ→シャドウファング（⇨ⓅⓀ）
❷	ジャンピングハンマーナックル（⇧Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→シャドウファング（⇨ⓅⓀ）
❸	ローリングクラッチ（敵しゃがみ⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ→シャットダウンニー（⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）

①は対重量級以外。重量級にはバーンアウトコンボを決めよう。②も対象キャラは同じだ。③は、対ゴウ、ブラッド、カゲ、ラウは最速。対サラ、ベネッサ、レイ、リオンはシャットダウンニーを1フレーム消費で。

VERSION A ブレイズ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点（備考）
キーンエッジコンボ	ⓅⓅⓅ	ダメージが16→12に
バーンアウトコンボ	ⓅⓅⓅⓀ	ダメージが25→20に
ジャブ～ハイキック	ⓅⓀ	強制ガードにならなくなった
ジャブ～ローキック	Ⓟ⇩Ⓚ	強制ガードにならなくなった
ボディブロー	⇧Ⓟ	ダメージが19→17、カウンターヒット時の有利がかなり大きく
シャドウスピンキック	⇦ⓅⓀ	当て身属性が変更
シャドウストライク	⇨Ⓟ	ガード時の展開が早く
インフェルノソバット	⇦⇨ⓅⓀⓀ	やられ状態が変更
ジャンピングエルボー	⇩Ⓟ	当て身不能に
シャドウスピア	⇨Ⓚ	ガード時の展開が早く
ミドルキック	⇧Ⓚ	展開が遅く
シャドウスラッシュ	⇦ⓀⓅ	ヒット時の硬化時間が有利→わずかに不利に
ボルケーノニー	（立ち途中）Ⓚ	ダメージが22→25、ガード時の不利がわずかに大きく
エルボー	Ⓟ＋Ⓚ	発生が早く
ダブルエルボー	Ⓟ＋ⓀⓅ	ダメージが18→12に
コンボエルボーアッパー	Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	ダメージが20→18に
シャドウハンマー	⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ	酔い覚まし1に
ヴィーナス	フェイクロール中Ⓟ	酔い覚まし1に
ヴィーナスディバーション	フェイクロールⓅ（ヒット時）Ⓚ	酔い覚まし削除
ボルケーノアッパー	⇦Ⓟ＋Ⓚ	ヒット時の有利が少し減少
ローリングボディプレス	⇩Ⓟ＋Ⓚ	ダメージが22→24、やられ状態が変更、酔い覚まし削除
ジャンピングハンマーナックル	⇧Ⓟ＋Ⓚ	空中ヒット時のやられ状態が変更
デモンズテイル	⇦Ⓟ＋ⓀⓀ	やられ状態が変更
ダークネスソード	⇧Ⓚ＋Ⓖ	ダメージが25→28に
ローリングボディプレス	（相手ダウン中）⇩Ⓟ＋Ⓚ	ダメージが26→24に
ディカピテイション	⇨Ⓟ＋Ⓖ	酔い覚まし1に
ハイスピードウラカン・ラナ	⇦Ⓟ＋Ⓖ	成立する間合いが狭く
トルネードスピン	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	硬化時間が延びた、さばき受け付け時間が変更
ハートブレイクスマッシュ	Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	ヒット、カウンター時の硬化差が変更（有利がかなり増加）
ローリングクラッチ	⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	ダメージが30→25に
ダークネスハンマー	（敵背後）⇩Ⓟ	ガード（不利→わずかに有利）、ヒット＆カウンターヒット時（有利が増加）の硬化差が変更
スタッププレイド	（敵背後）Ⓚ＋Ⓖ	空中判定に
バックナックル	（敵背後）Ⓟ＋Ⓚ	⇦⇨Ⓟからの他の派生が出せるように

Virtua ミニ事典

ブレイズ補足:背後攻撃のダークネスハンマーは、ガード時にブレイズ側がわずかに有利になる。デモンダンスで接近した後や、ボルケーノアッパーノーマルヒット後に使ってみよう。

Ver.A 変更点詳細



馬力を補う重要なポイント

アイリーン
Eileen

アイリーンの強さを支える猴子靠山系の技からのコンボを極めれば、勝率アップ間違い無し！

Text：華火靈

猴子靠山、猴子連山からのコンボ

以前にも軽く紹介したが、今月は新コンボを含めてまとめて紹介。主要技といえる猴子～から確実にダメージを奪っていこう。

猴子連山は、新バージョンから肘クラスの反撃を受けるようになったが、猴子靠山を打った時点で状況確認をし、キャンセルで攻めを継続したり、打ち切ったりと、まだまだ主力になる。

猴子靠山（↓⌂Ⓟ＋Ⓚ）からは、ハの字ノーマルヒット以上で全キャラに大聖降天（↓⌂⇨ⓀⓀヒット中Ⓚ）が決まるので、これをメインに。

足位置平行カウンターヒット時は、大聖翻爪にキャンセルして浮かせ、点腿（Ⓚ）が決まる。

アキラ、ジャッキー、シュン、ゴウ、ブラッド、ブレイズには最速抹面掃尾（⇨ⓅⓅ↓Ⓚ）が決まる、レイには肘の部分がバウンドになってしまうが、肘さえ入れば抹面掃尾が全段ヒットする。カゲには飛猴二起（⇨Ⓚ）、リオンには１フレーム消費して飛猴二起、ウルフには擺蓮脚（⌂Ⓚ）、ジェフリーには最速しゃがみⓅで浮かせ直し、レバー前入れ猿猴撃爪（ⓅⓅ⇨Ⓟ）を決めよう。

猴子連山カウンターからは、軽量級には迅雷鑽天（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）。平行時に最後を大聖跳山（↓⌂⇨Ⓚ）にすれば若干ながらダメージアップする。アキラ、ラウ、レイには抹面掃尾。カゲ、シュン、ブラッド、平行時のゴウとブレイズにはしゃがみダッシュでフレームを消費し抹面掃尾。ウルフ、ジャッキーには擺蓮脚。リオン、ゴウ、ブレイズには飛猴二起。ジェフリーには、１フレーム消費してからしゃがみⓅを打ち、浮き直したところにレバー前入れ猿猴撃爪が決まる。

条件が複雑だが、極めれば強力なので頑張って覚えていこう。



ジェフリーのみしゃがみⓅで浮く。ミスのリスクが低く、強力だ。



猴子連山が当たらない相手にはキャンセルからキャッチが有効。

バージョンA変更点補足

下表には無いが、新バージョンからは連爪劈斬だけでなく、猿猴撃爪も連続ヒットするようになった。連点腿よりもダメージが大きく、ガードされても不利が小さい。さらにヒット時に有利小となっているので、活用していこう。

そのほかの変更点を補足しよう。今まで打撃での確定反撃をくらっていた飛猴把月が、不利大へとスキが減少。バクチ的なこの技だが、壁の高いステージで活躍する。壁際でこの技を当てれば下の写真のように高く浮き、連爪劈斬から大聖連踢（↓⌂⇨ⓀⓀ）などで追撃可能。さらに壁に当たり大ダウン攻撃まで確定することがあるため、壁よろけ中の相手などに狙ってみるのも面白い。

壁に追い詰めてからの猴王靠山（⌂Ⓟ＋Ⓖ）後、馬蹄脚（敵背後⌂Ⓚ）ヒット時も同じような状況になるぞ。



壁近く飛猴把月ヒット時の浮き。コンボマニアにはたまらない。

VERSION A アイリーン変更点詳細

技名	コマンド	変更点（備考）
掣掌	Ⓟ	バウンドヒット時の浮きが変更
連点腿	ⓅⓀ	強制ガードにならなくなった
斜身掃爪	⌂Ⓟ＋Ⓚ	カウンターヒット時の有利時間が増加
転身抬劈	⌂Ⓟ	ヒット時の硬化差が変更
連環朝天	Ⓟ⌂Ⓟ	ヒット、カウンター時の展開が早く
小猴躍蹬	Ⓟ⌂ⓅⓀ	酔い覚まし削除
連爪劈斬	ⓅⓅⓅ	連続ヒットするように
猿猴挑爪	⌂Ⓟ	ヒット、カウンター時の有利が増加
飛猴把月	⌂⌂Ⓟ	ガード時のスキが減少
撞肘	⇨Ⓟ	ダメージが19→17に
猿猴遊林	⇨ⓅⓅⓀ	ダメージが20→23に
抹面掃尾	⇨ⓅⓅ↓Ⓚ	ディレイ幅が延長
側踹腿	⌂Ⓚ	ダメージが21→23、発生直前に下段スカシ性能が追加
飛猴二起	⇨Ⓚ	1発目でダウンしないように、2発目の攻撃発生が早く
単飛脚	↓Ⓚ	ダメージが18→23、↓Ⓚ＋Ⓖでも出せるように
左右破膝	⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	攻撃判定が下段に
下挿脚	（敵背後）↓Ⓚ	ヒット時の硬化差が変更
猴子連山	↓⌂Ⓟ＋ⓀⓅ	ガード時のスキが増加
墩子反尾	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ	酔い覚まし2→1に、攻撃判定が特殊上段に
大聖翻爪	↓⌂⇦Ⓟ	酔い覚まし1に、ガード時のスキが増加
大聖脱靴	↓⌂⇦Ⓚ	ダメージが16→18、リーチが短く
前空双槌	（前空翻中）Ⓟ	酔い覚まし1に
前空翻落腿	（前空翻中）Ⓚ	ダメージが17→20、酔い覚まし削除
落地盤掃腿	（前空翻中）↓Ⓚ	ガード時の展開が遅く
大聖抓面	（前空翻中）Ⓟ＋Ⓖ	酔い覚まし1に
翻身旋風腿	↓Ⓚ＋Ⓖ	キャンセル、割り込み行動対応に
悟空閃身	⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	上段Ⓟ、上段肘、上段Ⓚ、下段Ⓟさばきが追加
悟空背身	敵背後Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	上段Ⓟ、上段肘、上段Ⓚ、下段Ⓟさばきが追加
斜身翻躍	ディフェンシブムーブ中Ⓟ＋Ⓚ	1発目でダウンするように
斜身掃爪	オフェンシブムーブ中Ⓟ	ダメージが15→16に
猴王登天	Ⓟ＋Ⓖ	受け身が取りやすく、壁ヒットするように
猴王登天	⇨Ⓟ＋Ⓖ	受け身が取りやすく、壁ヒットするように
猴王踢球	⇨Ⓟ＋Ⓖ↓or⌂Ⓚ	受け身が取りやすく、壁ヒットするように
猴王翻雲	⇨Ⓟ＋Ⓖ↓or⌂	有利時間が増加
猴王擺尾	（敵右）Ⓟ＋Ⓖ	有利時間が増加

Virtua ミニ事典 5

アイリーン補足: 猴王下山（⌂Ⓟ＋Ⓖ⌂）からのネタ。猿猴撃爪が連続ヒットのため、Ⓟ/Ⓟの後にしゃがむ相手によろけを奪えなくなった。一発逆転狙いで、連爪劈斬から大聖降天が立ちガード不能、すべて地上ヒットなので、大ダメージが狙える。しゃがむ相手にはⓅ/ⓅやⓅ/Ⓟ/Ⓟからキャンセル前空翻などで、ダブルアップを狙うのも面白いぞ。

Ver.A 変更点詳細



細かな変更点を熟知し、新たなポテンシャルを引き出そう！

ベネッサ・ルイス

Vanessa Lewis

前回紹介し切れなかった変更点について補足解説。新たな攻撃パターンも確認しておこう。

Text：栗田

続・変更点チェック

まずディフェンシブでは、前回触れた⬠Ⓟ以外にも、ガード後の不利が大きくなった技が目立つ。ただし、⇨⇨Ⓚはわずかに不利が増えただけ。確定反撃を受けるほどではなく、実戦的な影響は少ない。また、接近戦の要である⇨Ⓚガード後も、同様にわずかに不利が増えただけ。⬠Ⓟで肘クラスの技をつぶせる点は変わらないので、あまり気にせず使っていける。

逆にオフェンシブは、地味ながら重要な強化点が多い。その最たるものが、ⓅⓀヒット後の硬化差の変更。これまでは⇨ⓅがしゃがみⓅに止められる程度のわずかな有利だったが、今回は⇨Ⓟで中量級Ⓟに打ち勝てるほど有利になった。使用頻度が高いだけに、非常にありがたい強化点だ。また、⇨Ⓟカウンター時の有利も大きくなり、投げを屈伸で回避されなくなった。⇨Ⓚや⇦⇨Ⓚと投げの二択が成立するので、⇨Ⓟの利用価値がかなり向上したといえる。特殊なところでは、つかみの発生が全キャラ中唯一遅かった点が、当然ながら修正されている。

たたき付けコンボの復権！

たたき付け後のしゃがみⓅによる浮かせ直しが高くなり、⇨Ⓟ＋Ⓚやロシアンフック（⇦⬠Ⓟ＋Ⓚ）後のコンボが安定化。足位置平行で【しゃがみⓅ→⬠ⓀⓀ】、ハの字で【しゃがみⓅ→Ⓟ＋ⓀⓅ】を使えば、対重量級以外のほぼ全状況に対応できるのだ。例外については、アキラと⇨Ⓟ＋Ⓚ後のブラッドには足位置に関係無く前者のコンボが、⇨Ⓟ＋Ⓚ後に平行時のシュンとカゲには直接⬠ⓀⓀが決まる。これらを覚えた後は、アイリーン、アオイ、パイ、ブレイズ、⇨Ⓟ＋Ⓚ後の平行時を除くリオンに決まる、【しゃがみⓅ→⬠Ⓟ＋ⓀⓀ】も組み込もう。



今回紹介したコンボについては、しゃがみⓅを最速で出せばOK。

今後注目の新戦術は！？

ディフェンシブではⓀ⬠or⇩Ⓚによる連係強化に注目したい。1発目の発生がミドルキッククラスと手ごろなので、狙うチャンスは多いはず。2発目ヒット後は、定番の⬠Ⓚと投げの二択で大ダメージを狙っていける。

オフェンシブでは、ⓀⓅに追加された特殊効果が面白い。1発目が側面or背後にヒットすればよろけを誘発し、続く2発目で腹崩れまで確定する。カゲの裏水車（⬠Ⓚ＋Ⓖ）ガード時などは、最大ダメージの反撃となる（欄外参照）。また、2発目がスカりにくくなった点も大きな強化。ガードされても確定反撃は無いので、積極的に狙おう。1発目が上段技にしてはヒザクラスと発生が遅いため、防御気味な相手を崩す際に使うといい。

最後に前号の訂正をかねて一つ。ヘビィストレート（⇦⇨Ⓟ）の発生はアッパークラスではなく肘クラス。しゃがみⓅヒット後に出せば、軽量級Ⓟによる暴れさえつぶせる。

VERSION A ベネッサ 変更点詳細

	技名	コマンド	変更点（備考）
ディフェンシブスタイル	ジャブ	Ⓟ	バウンドヒット時の浮きが変更
	ディフェンシブエルボー	⬠Ⓟ	ガード時のスキがやや増加
	クラッシュジョー	立ち途中Ⓟ	攻撃発生がわずかに遅く
	バックナックルハイ	⇨ⓅⓀ	ガード時の硬化差が変更（確定反撃無し）
	バックナックルストリーム	⇨ⓅⓀⓀ	ガード時の不利がわずかに大きく
	スイッチレフトスライサー	Ⓚ⬠or⇩Ⓚ	1発目カウンター時に連続ヒットするように
	ストッピングロー～スイッチバックブロー	⇩ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	連続ヒットしないように
	シャドースライサー	⇨⇨Ⓚ	ダメージが25→22、ガード時のスキがわずかに大きく
	カットインニーキック	⇨Ⓚ	ガード時のスキがわずかに大きく
	カットインニーキック～フロントスリーパー	⇨Ⓚ（カウンターヒット時）⇨Ⓟ＋Ⓖ	成立条件がカウンターヒット時のみに
	フロントスリーパー～ホールドフェイスニー	⇨Ⓚ（カウンターヒット時）⇨Ⓟ＋ⒼⓀ	受け身可能に
	ボーンクラッシュミドル	⬠Ⓚ	攻撃発生がわずかに遅く
	ストマッククラッシュ	⬠Ⓚ＋Ⓖ	攻撃発生がわずかに早く
	キャニオンダイブ	Ⓟ＋Ⓖ	受け身が取りやすく
	ローリングアームクラッシャー	⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ	ダメージが30→35に
	ストッピングファウルキック	（敵背後）⇩Ⓚ	ダメージが14→18、やられ状態が変更
	フェイスクラッシュニー	ハンドホールドⓀ	展開が早く
	ショルダーブレイカー	ハンドホールドⓅ＋Ⓖ	ダメージが25→35に
	ロッククラッシュスロー	（敵後ろ向き）Ⓟ＋Ⓖ	ダメージが60→50に
	ロッククラッシュスロー	（敵後ろ向きしゃがみ）⇩or⬠Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	ダメージが60→50に
オフェンシブスタイル	ステップインジャブ	Ⓟ	バウンドヒット時の浮きが変更
	コンボニーキック	ⓅⓀ	ヒット時の有利がやや増加
	ボディブロー	⇨Ⓟ	ダメージが19→17、カウンターヒット時の有利が少し増加
	ボディブロー～バレットフック	⇨ⓅⓅ	ダメージが17→14に
	ハイキック	Ⓚ	ダメージが21→18、側面、背後ヒット時によろけを誘発
	ハイキック～インターセプト	ⓀⓅ	ダメージが20→16、当たり判定が変更
	デスサイズ	➡Ⓚ	ガード時の不利がかなり増加
	ニー～キック	⇨ⓀⓀ	ダメージが12→16に
	ニー～キック～ジャブ	⇨ⓀⓀⓅ	ダメージが10→12に
	ストッピングローコンボ	⇩ⓀⓅ	ダメージが10→12に
	H・A・W・K　ストライク	⬠Ⓚ	ダメージが23→26、⬠Ⓚ＋Ⓖでも出せるように
	クイックバックナックル	⬠Ⓟ＋Ⓚ	酔い覚まし1に
	ステルススピンキック	⬠Ⓟ＋ⓀⓀ	攻撃判定が特殊上段に変更
	フラグバックナックル	⬠ⓀⓅ	酔い覚まし1に
	ステルススピンキック	⬠ⓀⓅⓀ	ダメージが22→20、攻撃判定が特殊上段に変更
	ストッピングファウルキック	（敵背後）⇩Ⓚ	ダメージが14→18、やられ状態が変更
	キャニオンダイブ	Ⓟ＋Ⓖ	受け身が取りやすく
	ディープスィーパー	（敵後ろ向き）Ⓟ＋Ⓖ	ダメージが60→50に
	ディープスィーパー	（敵後ろ向きしゃがみ）⇩or⬠Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	ダメージが60→50に

Virtua ミニ事典 5

裏水車への確定反撃（オフェンシブ）：カゲの裏水車、もしくは風刃裏水車（⬠Ⓟ＋ⓀⓀ）ガード後は、上述のⓀⓅが確定。ヒット後はカゲが背中を向けたまま腹崩れになるので、そこに背後下段投げが決まるのだ。ただし、足位置平行からガードしたときはⓀが最速で決まらず（要目押し）、背後下段投げもダッシュからタイミングを計る必要があるなど、少々ハードルは高め。

Ver.A 変更点詳細



状況を把握し、ベストな選択肢で敵を圧倒せよ！

結城 晶
Akira Yuki

弱体化した技は少なく、相対的にパワーアップしたアキラ。後は“駆け抜けるのみ”だ。

Text：大須晶

変更点の詳細

変更があった技を順に解説していこう。まずは変更点一覧の中で目立つ「硬化時間差が変更」についてだが、ほぼ全キャラ通じて今までの硬化に「ほんのわずかに増加」となった。今まで「立ちⓅが確定反撃」の硬化だった技は対アオイ戦で影響があるものの（前号システム記事参照）、「肘クラスが確定反撃」の技についてはダッシュ入力を含む投げ技を狙われやすくなった程度なので、それほど気にしなくてもいいだろう。

崩拳は純粋に硬化差が調整された。従来はいわゆる「肘確定」の硬化差だったのが、Ver.Aでほんのわずかにスキが小さくなり、リスクが減少した。よって、本作での強力な行動である“しゃがみ”に対して気軽に出せるようになったため、かなり大きな変更といえるだろう。

最後は崩し中の猛虎硬爬山だが、カウンターヒット時に腹崩れを誘発するように変更。各種崩し後の二択効率が良くなった。

VERSION A アキラ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点（備考）
白虎双掌打	↓↘→Ⓟ	ガード時のスキがわずかに大きく
揚炮	←←Ⓟ	ガード時のスキがわずかに大きく
圏抱	→ⓀⓅ	ヒット、カウンター時の硬化時間が変更
爬山量天地	→→Ⓟ＋ⓀⓅ	空振り時の硬化時間が変更
迎門鉄扇	↘→Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	ヒット、カウンター時の硬化時間が変更
提膝弾腿	Ⓚ＋Ⓖ（1FでⒼ離す）	ガード時のスキがわずかに大きく
馬歩頂肘	←Ⓚ＋Ⓖ→Ⓟ	ガード時のスキがわずかに大きく
伏虎	↓Ⓚ＋ⒼⓀ→Ⓟ	ガード、ヒット、カウンター時の硬化時間が変更、たたき付け後のダウン時間が延びた
崩拳	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	ガード時のスキがわずかに小さく
提龍換歩～翻身小纏	提龍換歩中Ⓟ＋Ⓚ	さばきの受け付けが変更
猛虎硬爬山	（崩し中）↓→Ⓟ	ダメージが一律20に、カウンター時に腹崩れを誘発するように
倒身捜腿	Ⓟ＋Ⓖ	ダメージが35→40に
順歩翻胯	←↓Ⓟ＋Ⓖ	よろけ回復の受け付け時間が短く

Ver.A 変更点詳細



弱体化を補う技はまだまだある

ジャッキー・ブライアント
Jacky Bryant

ミドルスマッシュの弱体化でお手軽感がやや薄れたが、ほかの技を活用すれば十分に補えるぞ。

Text：ちゃっきー

ビートスピンキックの活用

近距離での攻めには依然として高い能力を発揮するミドルスマッシュだが、リーチが短くなったためバックダッシュから出すと空振りする場合が多い。そこで、このような場面ではビートナックル（Ⓟ＋Ⓚ）とそこからの連係技を使うようにしよう。状況確認で2発目を使い分けられれば、強力な武器になるぞ。

例えば、しゃがみⓅヒット→バックダッシュ→ビートナックル。バックダッシュ中に状況を確認し、しゃがみⓅなどリーチの短い技をかわしていたらビート＆バックナックル（Ⓟ＋ⓀⓅ）から空中コンボへ。相手の失敗避けが見えていたらビートスピンキック、というのが理想だ。コマンドミスを防ぐため、バックダッシュ後にⒼボタンを押すクセを付けておきたい。

ビートスピンキックヒット後はやや不利な状況だが、相手の背後方向にオフェンシブムーブをすれば、ほとんどの打撃技をかわせる。

VERSION A ジャッキー 変更点詳細

技名	コマンド	変更点（備考）
パンチサイドキック	Ⓟ←Ⓚ	強制ガードにならなくなった
ミドルスマッシュ	→Ⓟ	ダメージが19→17、ヒット、カウンター時の硬化差が変更
ミドルスマッシュソード	→ⓅⓀ	ダメージが20→18に
ダブルパンチミドルスマッシュ	ⓅⓅ→Ⓟ	ダメージが19→17、ヒット、カウンター時の硬化差が変更
コンボスマッシュソード	ⓅⓅ→ⓅⓀ	ダメージが20→18に
フォワードキック	➡Ⓚ	ガード＆ヒット時の不利増加、カウンター時の有利減少
ビートスピンキック	Ⓟ＋ⓀⓀ	ヒット時相手を横向かせに、ヒット時の硬化差が変更
スピニングキック	Ⓚ＋Ⓖ	ヒット時相手を横向かせに、ヒット時の硬化差が変更
バクサオナックル	（バクサオ成功時）Ⓟ	ダウンさせるように
ワンインチブロー～スイッチバックブローコンボ	→Ⓟ＋Ⓖ←or↓	→Ⓟ＋Ⓖ←と→Ⓟ＋Ⓖ↓のダメージが統一された
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ＋Ⓖ↓Ⓚ＋Ⓖ	足位置限定で強制ガードになるように変更
ハイアングルアッパーキック	←←Ⓚ	ガード時の硬化差が変更
スマッシュバックナックル	←ⓅⓅⓅ＋Ⓚ	ガード時の不利が大きく（立ちⓅなどが反撃に）
スラントバックナックル	←Ⓟ	ヒット時の不利が大きく
レイジキック	←ⓅⓀ	ダメージが18→17、ガード時の不利が大きく
レイジキック	（敵背後）↓ⓅⓀ	ダメージが18→17、ガード時の不利が大きく
サイドステップボディ	オフェンシブムーブ中Ⓟ	ダメージが13→16に

Virtua ミニ事典 5

アキラ補足: バージョンAでアキラにとっての重要な変化が「オフェンシブムーブの強化」だろう。俗にいう“Ⓟ暴れ”に対して、今まで以上に攻めやすくなったぞ。
ジャッキー補足: バクサオナックルの後に最速でスピンヒールソード（←Ⓚ＋Ⓖ）を出すと、その場受け身に重なる。また、一部のキャラは受け身を取らなかったときにも当たるぞ。

Ver.A 変更点詳細



変更点をさらに補足

サラ・ブライアント
Sarah Bryant

Ver.A 変更点の詳細が明らかになったところで、前回書き切れなかった分を補足しよう。

Text：餅 A

ヴァルキリーフライトは、今までのバージョンでは発生が遅く使いにくかったが、今回下段スカシ判定が付いたことで起き攻めなどに使っていけるように。ただし、下段スカシ判定の発生が遅いため、立合いなどでは使用しにくい。

次に、投げについての変更を補足。マーメイドファランクスの威力が低下し、ダウン攻撃までを含めてもフロントスープレックスのダメージを下回るようになったので、⇦方向の投げはフロントスープレックスを使いたい。⇦Ⓟ＋Ⓖ後のダウン攻撃がまれに回避されることや、ダウン攻撃後に距離を取りづらいことも大きい。

ライジングエルボーの有利フレームが延びたことも大きな強化点といえるだろう。カウンターからの投げをしゃがまれることが無くなった。また⇩Ⓟ＋Ⓚや⇦Ⓚに対し軽量級Ⓟでも割り込むことができないのは大きな魅力だろう。

ヴァルキリーソードは空中ヒット時の浮きが変更されて、空中コンボに組み込めるようになったが、逆に地面に落ちた相手は拾いにくくなったので注意しよう。

VERSION A サラ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点（備考）
セットアップコンビネーション	⇦ⓅⓀ	ヒット時の展開が早くなり、ヒット時の有利が増加
ヴァルキリーロー	⇦Ⓚ＋Ⓖ	空中ヒット時の浮きが変更
ヴァルキリーソード	⇦Ⓚ＋ⒼⓀ	空中ヒット時の浮きが変更
ストレートリード	Ⓟ	バウンドヒット時の浮きが変更
バックナックル	⇦Ⓟ	酔い覚まし1に、攻撃発生がわずかに早く
サーペントレイジ	⇦ⓅⓀ	ディレイ幅が延びた
サーペントフレンジー	⇦ⓅⓀ（2発目ガードorヒット時）Ⓚ	ジャスト入力の受け付け時間が延びた、ガード時も出せるように、攻撃判定が上段に
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ	リーチが伸びた
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	ヒット時の有利が増加
ドラゴンスマッシュキャノン	⇨⇨Ⓚ	ガード時の硬化差が変更
スピアキックコンボ	⇨⇨Ⓚ＋ⒼⓀ	当て身属性が全回転に
ブリザードキック	⇨Ⓟ＋Ⓚ⇨ⓅⓀ	当て身属性が全回転に
ヴァルキリーフライト	⇩Ⓚ＋Ⓖ	下段すかし性能が追加
サイドステップスラッシュ	オフェンシブムーブ中Ⓟ	ダメージが13→16に、しゃがみヒット時のよろけ時間短縮
ラビッドキック	フラミンゴ中Ⓚ	半回転に、ヒット時の有利が増加
ロースピンキック	フラミンゴ中⇩Ⓚ＋Ⓖ	しゃがみ状態への移行が早く
トーキック～バックスピンキック	ステップ中ⓀⓀ	やられ状態が変更、ヒット、カウンター時の硬化差が変更
トーキックコンビネーション	ステップ中ⓀⓀⓀ	ノーマルヒット時に急所崩れを誘発するように
ヴァルキリーレイジ	Ⓟ＋Ⓖ	酔い覚まし1に
マーメイドファランクス	⇦Ⓟ＋Ⓖ	ダメージが35→30に
フロントスープレックス	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	ダメージが40→45に

Ver.A 変更点詳細



細かいところでダメージアップ!!

ラウ・チェン
Lau Chan

今回は、前号で触れた変更点の補足と、意外な技の使い方を紹介。決まれば気持ちいいぞ。

Text：華びらう

変更点補足＋虎燕転身脚

Ver.A への変更に伴い、側蹴腿がヒット時ダウンの効果に変更された。尻もち削除は痛いが、壁際では大幅強化といえる。相手を壁に当てた際、ノーマルヒット以上で壁張り付き状態にできるようになったので狙っていこう。

また、転身裏旋脚（⇩or⇦ⒼⓀ）が初段硬化カウンターヒットでもつながるように。ダメージは小さいが、使いやすい技なので戦術に取り入れよう。

次に小ネタを。虎燕転身脚は上段全回転で、ガードされても肘が軽量級Ⓟに割り込まれないほど有利。2段目のみノーマルヒットで、重量級とベネッサ、ハの字のブラッドにレバー前入れからの連環転身脚（ⓅⓅⓅⓀ）が入ってしまう。カウンターならリオンと足位置平行のシュンとブレイズ以外に安定するため、意外なコンボ始動技だ。

狙って当てることは難しいが、2段目を受け身に重ねるように出すほか、スカリ硬化が短いことを利用して、中間間合いで置いておくのが有効だ。

VERSION A ラウ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点（備考）
肘撃	⇨Ⓟ	ダメージが19→17に
虎槍掌	⇨⇨Ⓟ	空中ヒット時の浮きが変更
穿脚連環虎掌	⇦ⓀⓅⓅ	空中ヒット時の浮きが変更
鳳凰槍掌	⇨ⓅⓅ	空中ヒット時の浮きが変更
掃冲拳	⇩Ⓟ	バウンドヒット時の浮きが変更
虎燕旋子	⇨⇨Ⓚ	1発目ヒット時のやられ状態が変更
燕陣旋風脚	⇦Ⓚ＋Ⓖ	ガード（スキ減少）、ヒット、カウンター時（有利増加）の硬化差が変更
双虎烈把	⇦Ⓟ＋Ⓚ	ガード時のスキが増加
転身穿肘撃	⇨Ⓟ＋Ⓚ	ガード、ヒット時の効果が変更、しゃがみヒット時によろけを誘発しないように
連環虎燕掌	⇩⇦ⓅⓅ＋Ⓚ	ガード時のスキが増加
伏虎双撃	⇩⇦⇦Ⓟ	ガード時のスキが増加
側蹴腿	（立ち途中）Ⓚ	ヒット時の効果がダウンに
崩捶	⇦Ⓟ	空中ヒット時の浮きが変更
燕子掌	Ⓟ＋Ⓚ	溜め無し時の攻撃発生が早くなり、ガード、ヒット、カウンターの硬化差が変更（すべて不利が大きく）
餓虎擒羊	虎形中⇨ⓅⓅⓅ	全段ディレイ幅が延びた
崩身双虎爪掌	⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ	受け身が取りやすく

Virtua ミニ事典 5

サラ補足: サラの立ちPは軽量級Pの発生速度だが姿勢が高いため、フレームで勝っていても、アキラの⇩Pやゴウの⇩Pなどの姿勢の低い技には潜られることが多い。十分注意しよう。
ラウ補足: 前号のシステムで触れた燕陣旋風脚ガード時に狙うオフェンシブムーブ中Kだが、ガード後ラウの腹側に相手がすれたとき、相手の背中側にオフェンシブムーブをすると最も避けやすい。



Ver.A 変更点詳細

強化された技を使いこなせ!!

パイ・チェン
Pai Chan

今月は仆腿～前掃腿騰脚からのコンボを紹介。コンボを覚えて実戦に取り入れよう。

Text：矢永

仆腿からの新たなダメージ源

変更点の詳細は右の表を参照にしてもらいたい。最も大きな強化点と思われる仆腿～前掃腿騰脚からは、下のようなコンボを狙える。

①：レバー前入れⓅ→飛燕弾腿（⇨⇨ⓅⓀ）
②：しゃがみⓅ（浮かせ直し）→飛燕弾腿
③：飛燕単脚（⇘Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→飛燕弾腿
④：しゃがみⓅ→燕青雷撃拳（⬇⇨Ⓟ）→飛燕弾腿

①は足位置ハの字の全キャラと、足位置平行時のアキラ、ジャッキー、リオン、ブラッド、重量級に狙える基本コンボ。ほとんどのキャラに立ちⓅをもう１発増やせる。なお、ジェフリーと足位置平行時のアキラは立ちⓅをジャスト受け身可能なので注意。足位置平行時に①が入らないキャラには②を使う。②のしゃがみⓅはカゲ、レイ、ゴウ、ブレイズには最速でいいが、ほかのキャラには少し遅らせる必要がある。③は足位置平行時のラウなどに狙えるが、飛燕単脚を受け身可能。④は足位置平行時のアイリーンに狙える。

VERSION A パイ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点（備考）
虎燕煽脚	ⒼⒼ	ガード時のスキが増加
蓄下連捶掌	⇩ⓅⓅ⇨Ⓟ	ガード時のスキが増加
連環単劈	⇨⇨ⓀⓅ	ガード時のスキが増加
旋裁腿	⬇or⇩ⒼⒼ	硬化カウンター時に体力ゲージがつながるように
穿冲拳	⇨Ⓟ	ヒット時の展開が早く
仆腿～前掃腿騰脚	仆腿中Ⓚ＋Ⓖ	下段スカシ性能が追加。ガード時のスキが減少
燕青虎双破	⬇⇨Ⓟ	空中ヒット時の浮きが減少
蓄下旋風脚～縮身	⇩ⓅⓀ⇩	⇩ⓅⓀ⇩でキャンセルした際の硬化時間が増加
架推掌	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	ダメージが30→22、ガード、ヒット時の硬化差が変更（スキ増加）
燕戟背転脚	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ	ダメージが30→25、ヒット時の硬化が短く
連旋背転脚	⇩Ⓚ⇨Ⓚ	ダメージが30→25、ヒット時の硬化が短く
雷震入林	⇦Ⓟ＋Ⓖ	壁ヒット時の効果が変更
春燕掛塔	（敵後ろ向き）Ⓟ＋Ⓖ	ダメージが10→0に
春燕掛塔	（敵後ろ向きしゃがみ）⇩or⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	ダメージが10→0に



Ver.A 変更点詳細

打撃面の変更をチェックしておこう！

ウルフ・ホークフィールド
Wolf Hawkfield

変更点の中には、戦術に影響する技が多数存在する。それらの概要を知っておこう！

Text：アストロ

新たな主力中段技が!?

新バージョンへの変更に伴って、今までの主力中段に匹敵するほど使いやすくなった技がある。リグレットディスチャージ（⇩⇩Ⓟ＋Ⓚ）だ。Ver.A では、ガードされても確定反撃を受けない程度の不利になった。そのため、近距離戦でノーマルヒットでもダメージを望める技が、以前よりローリスクで狙えるようになっている。

技の発生は早いとはいえないが、コマンドの性質上＋技の出かかりで姿勢が低くなるため、相手の上段を潜りながら攻撃することができる。また、ウルフ側の硬化時間が短くなったせいで、技後のコンボを狙いやすくなった。

これ以外の変更点では、⇩Ⓟ、⇦Ⓟ、⬇⇩Ⓟの硬化差変更に注目。ガード後のスキが軽減されているため、相手の投げでの反撃をしゃがみで回避できるほど。どの技も近距離では使いやすい中段攻撃なだけに、うれしい変更点といえる。技後の展開を意識して使っていけば効果的だぞ。

VERSION A ウルフ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点（備考）
ローリングバックエルボー	⇨ⓅⓅ＋Ⓚ	ダメージが18→21、硬化カウンター時に体力ゲージがつながるように
エルボーバット	⇨Ⓟ	よろけヒット時にダウンするように
アローナックル	⇩Ⓟ	ガード時のスキが減少
コメットフック	⇩Ⓟ	ガード時のスキが減少
バーティカルスマッシュ	⬇⇩Ⓟ	ガード時のスキが減少
デスサイズ	Ⓚ＋Ⓖ	ガード時の硬化差が変更
ケンカキック	⇩Ⓚ＋Ⓖ	攻撃判定が特殊上段に、カウンター時に頭くずれを誘発するように
ショートショルダー	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	ガード時のスキが増加
オーガチョップ	⇦⇩⇘⇦Ⓟ＋Ⓚ	攻撃判定が特殊上段に
ターボドロップ 3rd	⇨⇩⇘⇩⇦Ⓟ＋Ⓖ	壁ヒットのタイミングが変更、壁ヒット時に硬直時間が短く
スカイハイショルダースルー	デッドリームーブ中Ⓟ＋Ⓖ	やられ側の受け身タイミングが変更
R.A.W～レベルバックチョップ	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ（成功時）Ⓟ＋Ⓚ	投げの成立条件が変更
トマホークチョップ	⇩Ⓟ	ヒット、カウンター時の有利が増加
バウンディングエルボー	⇩Ⓟ＋Ⓚ	ダメージが20→23、当て身不能に、技後の展開が早く
ドラゴンチョップ	⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	攻撃判定が中段に
リグレットディスチャージ	⇩⇩Ⓟ＋Ⓚ	ガード時＆ヒット時の硬化時間が減少
スウィングスルー	⇩Ⓟ＋Ⓖ	硬化差が変更
ジャーマンスープレックス	（敵後ろ向き）Ⓟ＋Ⓖ	ダウン時間が短くなった
ジャーマンスープレックス	（敵後ろ向きしゃがみ）⇩or⇩or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	ダメージが80→70、ダウン時間が短く

Virtua ミニ事典 5

パイ表捕捉:穿冲拳は硬化差は変わらないが、ヒット後の展開が早くなったため、ノーマルヒット時はほぼ最速でないと玉女献書（⇩ⓅⓀ）が連続ヒットしなくなっている。
ウルフ補足:その他の変更点ではターボドロップ 3rd（⇨⇩⇘⇩⇦Ⓟ＋Ⓖ）に注目。敵の背後に壁がある場合にこの技を決めるとウルフ側が素早く動けるため、ⓅⓅⓅなどでの追撃が可能。



Ver.A 変更点詳細

投げと打撃のバランス強化＆攻めのバリエーションが豊富に！

ジェフリー・マクワイルド
Jeffry Mcwild

全体的に強化されたジェフリー。状況に応じて技を使い分け、豪快に攻めていこう。

Text：養老影

変更点補足

ノーマルヒットで頭崩れを奪い、空中コンボを含めて大ダメージを与えることが可能なケンカフック。Ver.A ではリーチが長くなり、当てやすくなったぞ。また、ボディスタッブやニープッシュボトルカットもリーチが長くなった。特にボディスタッブは当てやすくなっただけでなく、カウンターヒット時の有利が非常に大きくなったため、主力中段たり得る技となった。

最も大きな変更点といっていいかは微妙だが、前号でも掲載した通り、バイオレンスフェイススタンプが中段になった。威力は低下したが、よろけさせる性質は残っているため、使い方次第で強力な武器となるのは間違い無いだろう。

投げ技は全体的に相手のダウン時間が短縮。ニースマッシュはダメージがアップしたため、投げ抜けのうまい相手に狙うのも悪くない。背後投げはチョークスイーパースイングがダメージアップした。できる限りこちらを使うようにしよう。

VERSION A ジェフリー 変更点詳細

技名	コマンド	変更点（備考）
ナックルキック	Ⓟ Ⓚ	強制ガードにならなくなった
サイドキック	↖ Ⓚ	ヒット時の硬化が短く
ニープッシュ	↖ Ⓚ	ヒット時の硬化が短く
エルボーバット	↘ Ⓟ	ダメージが19→17、ヒット、ガード、カウンター時のスキが減少
エルボースタンプ	↖ Ⓟ	ヒット時によろけを誘発するように
ケンカフック	←↘ Ⓟ	リーチが伸びた
ダブルナックル〜アッパー	Ⓟ Ⓟ Ⓟ	ガード時のスキが増加
フルスイングアッパー	↖↖ Ⓟ	ガード時のスキが増加
ダブルアッパー	↖ Ⓟ Ⓟ	ガード時のスキが増加
ニーアタック	↘ Ⓚ	ガード時のスキが増加
ボディスタッブ	Ⓟ＋Ⓚ	リーチが伸び、ガード、ヒット、カウンター時のスキが減少
ニープッシュボトルカット	↖ Ⓚ Ⓟ	リーチが伸びた
バイオレンスフェイススタンプ	↘↘ Ⓟ Ⓚ	ダメージが40→35、攻撃判定が中段に
ローリングヒールアタック	↓ Ⓚ＋Ⓖ	ダウン判定になるタイミング変更
マシンガンハンマー	←↘ Ⓟ＋Ⓖ	ダウン時間が短く
バックスロー	← Ⓟ＋Ⓖ	硬化差が変更（有利減少）
チョークスイーパースイング	（敵後ろ向き）↓ Ⓟ＋Ⓖ	ダメージが75→80、ダウン時間が短く
バックブリーカー	（敵後ろ向きしゃがみ）↓or←or↓↘ Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	ダメージが80→70、ダウン時間が短く
レイジングラッシュ	スレットスタンス中 Ⓟ＋Ⓖ	つかみモーション中に攻撃がヒットすると硬化カウンターヒットになっていたのが、ノーマルヒットになるように
バズソーキック	Ⓟ＋Ⓚ Ⓟ（カウンターヒット時）↖ Ⓟ＋Ⓖ	ダウン時間が短くなった
ニースマッシュ	Ⓟ＋Ⓖ	ダメージが35→40、ダウン時間が短く



Ver.A 変更点詳細

主力技の変更点を理解し、実戦に生かしていこう

影丸
Kagemaru

カゲは全体的に微調整といった感じだ。いままで通り、構えを駆使して攻めていこう！

Text：養老影

変更点詳細

発生直後から上段をスカす風閃刃。ラウの鳳凰槍掌（↘ Ⓟ Ⓟ）など中・上の連係に対して割り込む際に重宝する。ただし投げと相殺されるようになったので、逆二択には相殺されない技を使おう。

螺旋、烈掌螺旋撃はヒット時の有利が大きくなったのは前号でお伝えした通り。返し技や遅らせ打撃など、多くの状況で使っていける。同様に螺旋裏蹴りもノーマルヒット時の不利が減り、カウンターヒット時の有利が大きくなったぞ。

葉隠流・陰・草薙斬りはガード時の不利が若干だが大きくなった。性能自体は変わらず、ノーマルヒットでダウンを奪うことができる。半回転攻撃なので、今まで通り強力な技といえる。

浮身乱弾撃は、投げ間合いが狭くなった。逆に壁投げの葉隠流・陰・不知火は成立する間合いが広がったので、壁際では狙ってもいいだろう。浮霞は、つかみモーション（と持続）が他の投げと同じに。以前のような使い方はできないぞ。

VERSION A カゲ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点（備考）
螺旋蹴り	Ⓚ＋Ⓖ	ガード、ヒット、カウンター時の硬化差変更
双破刃	↖ Ⓟ＋Ⓚ	空中ヒット時の浮きが変更
風閃刃	↖ Ⓟ	投げと相殺するように
螺旋	↖ Ⓟ	ヒット、カウンター時のスキが減少
烈掌螺旋撃	Ⓟ Ⓟ ↖ Ⓟ	ヒット、カウンター時のスキが減少
螺旋裏蹴り	↖ Ⓟ Ⓚ	ヒット、カウンター時のスキが減少
斧旋連脚	↖ Ⓚ＋Ⓖ	ガード時のスキが増加
葉隠流・陽・飛猿	葉隠流・陽・十文字構え中 Ⓚ＋Ⓖ	下段すかし性能が追加
葉隠流・陰・草薙斬り	葉隠流・陰・疾風陣中 ↖ Ⓟ	ガード時のスキが増加
葉隠流・陰・昇龍斬	葉隠流・陰・疾風陣中 ↖ Ⓟ	ガード時のスキが増加
葉隠流・陰・風神撃	←↘ Ⓟ＋Ⓚ Ⓟ	ガード時のスキが増加
龍尾蹴り	↖ Ⓚ Ⓚ	ヒット時の有利が増加
身揚蹴	（敵背後）Ⓟ＋Ⓚ Ⓚ	ガード時のスキが増加、展開を遅く
幻葉落とし	↖ Ⓚ＋Ⓖ（ガードorヒット時）↖ Ⓟ＋Ⓖ	成立する間合いを狭く
肘打ち	↘ Ⓟ	ダメージが19→17に
旋蹴り	↓ Ⓚ＋Ⓖ	ダメージが28→25に
浮霞	←↓ Ⓟ＋Ⓖ	つかみの発生、持続が他の投げつかみと統一された
浮身乱弾撃	↓ Ⓟ＋Ⓖ	投げ間合いが狭く
浮身乱弾撃	葉隠流・陽・十文字構え中 Ⓟ＋Ⓖ	投げ間合いが狭く
浮身乱弾撃	葉隠流・陰・疾風陣中 Ⓟ＋Ⓖ	投げ間合いが狭く
葉隠流・陰・不知火	（壁背後）↖↓ Ⓟ＋Ⓖ	成立する間合いが広く

Virtua ミニ事典 5

ジェフリー補足: エルボーバットはダメージが減少したが、全体的にスキが小さくなったため、主力技として使っていけそうだ。状況に応じてボディスタッブなどと使い分けていこう。
カゲ補足: 下段スカシ性能がアップした葉隠流・陽・飛猿。カウンターで頭崩れ、しゃがみでよろけと、ヒット後の状況が異なる。素早い状況確認ができるようにしたい。

Ver.A 変更点詳細



見えにくい変更点を熟知せよ

舜帝
Shun Di

今月は硬化差の変更された技を詳しく解説。性能を理解して、新たな使いどころを考察しよう。

Text：矢永

変更点詳細

シュンの変更点は右の表と先月号を合わせれば、ほぼ把握できるだろう。ここでは補足として硬化差が変更されたものを詳しく紹介しよう。

仰飲仙手はガード、ヒットともにスキが小さくなった。特にヒット時は不利が小さく、立ちⓅでアッパークラスの技をつぶせる。スカし確定や、遠距離からの攻め手として使い勝手が向上した。

張果老～酔仙手（張果老中Ⓟ＋Ⓚ）はノーマルヒットでも有利。ヒット後は仰飲杯手でしゃがみⓅをつぶせる。カウンターならさらに有利が大きく、挑腕撩拳（⇩⇦⇨Ⓟ）と投げの二択が強力。張果老からの攻め手として使用頻度を上げよう。

国舅前掃（曹国舅中⇩Ⓚ）は大幅な強化。ヒット後は月牙叉撃（⬇⇦Ⓟ）でしゃがみⓅをつぶせるほど有利。ガード時のスキは小さくなり、アッパークラスまでの反撃しか受けない。硬化カウンター以上で足崩れを誘発し、下段攻撃としてはほかに類を見ないほどの使い勝手の良さだ。

VERSION A シュン 変更点詳細

技名	コマンド	変更点（備考）
挑撃	Ⓟ	バウンドヒット時の浮きが変更
何仙仰飲	（酒2以上）⇨ⓅⓅ＋Ⓚ	カウンター時にダウンを奪えるように
何仙仰飲	（酒4以上）⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ	カウンター時にダウンを奪えるように
何仙仰飲	（酒6以上）⇨ⓅⓅⓅⓅ＋Ⓚ	カウンター時にダウンを奪えるように
仰飲仙手	（酒8以上）⇦ⓅⓅ	ガード、ヒット、カウンター時のスキが減少
龍尾脚	⇦Ⓚor⇦Ⓚ＋Ⓖ	ガード時のスキが増加
張果老～酔仙手	張果老中Ⓟ＋Ⓚ	ガード、ヒット、カウンター時のスキが減少
国舅前掃	曹国舅中⇩Ⓚ	ヒット時のスキが減少、硬化カウンター以上で足崩れを誘発するように
老虎擺尾	（敵背後）曹国舅中⇩Ⓚ	ガード時の展開が遅く
涅槃獄捶	横寝中ⓀⓅ	空振りしにくく
向側前避	⇦or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	硬化時間が延びた
仰飲杯手	⇦Ⓟ⇦	曹国舅移行時技を出さなければ酒＋1→＋2に、スキが減少
何仙仰飲～背向け曹国舅	（酒2以上）⇨ⓅⓅ＋Ⓚ⇦	曹国舅移行時技を出さなければ酒＋1→＋2に、スキが減少
何仙仰飲～背向け曹国舅	（酒4以上）⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ⇦	曹国舅移行時技を出さなければ酒＋1→＋2に、スキが減少
何仙仰飲～背向け曹国舅	（酒6以上）⇨ⓅⓅⓅⓅ＋Ⓚ⇦	曹国舅移行時技を出さなければ酒＋1→＋2に、スキが減少
横掃仰飲～背向け曹国舅	（酒8以上）⇨⇦ⓅⓅ⇦	曹国舅移行時技を出さなければ酒＋1→＋2に、スキが減少
酔仙仰飲～背向け曹国舅	（酒4以上）⇦ⓅⓅ⇦	曹国舅移行時技を出さなければ酒＋1→＋2に、スキが減少
月牙仰飲～背向け曹国舅	（酒2以上）⇦⇨ⓅⓅ＋Ⓚ⇦	曹国舅移行時技を出さなければ酒＋1→＋2に、スキが減少
連載仰飲～背向け曹国舅	（酒4以上）⇦⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ⇦	曹国舅移行時技を出さなければ酒＋1→＋2に、スキが減少
連撃仰飲～背向け曹国舅	（酒6以上）⇦⇨ⓅⓅⓅⓅ＋Ⓚ⇦	曹国舅移行時技を出さなければ酒＋1→＋2に、スキが減少
宙舞双転脚	⇨⇨Ⓚ	ガード時のスキが増加
酔龍翻身	⇨Ⓟ＋Ⓖ	受け身が取りやすく

Ver.A 変更点詳細



細かい変更点を再チェック！

リオン・ラファール
Lion Rafale

戦術面であまり変化を受けていない分、変更を受けた部分を必ずチェックしておこう。

Text：ちび太

ポイント別に変更点をチェック！

リオンで最も変更を感じるのは、相手の側面にオフェンシブムーブ中Ⓚや⇦Ⓚ、⬇⇨Ⓟ＋Ⓚがカウンターヒットした後に見られる、側面崩れを誘発した後だろう。このときに⇦⇨Ⓚ＋Ⓖをヒットさせればバウンドを誘発でき、その後の追撃には敵背後Ⓟからの連捶腿取面（ⓅⓀⓅ）が安定して決まるのだ。相手の重量に関係無く大ダメージを与えられるため、Ver.A での側面崩れからは、このコンボを狙っていくようにしよう。

そのほかの変更点では、『VF5』からの新構え・蟷螂双封中から出せるキャッチ投げに注目。前バージョンでは投げ成功後、相手にその場受け身を取られるとリオン側が大きく不利になり、接近状態で二択を受ける状態となっていた。Ver.A ではリオン側の硬化が短くなっているため、直接的な二択を受けなくなったのがうれしい。ただし、右表にある通り空振り時のスキが増加しているというパワーダウン要素は存在するぞ。

VERSION A リオン 変更点詳細

技名	コマンド	変更点（備考）
挿勾手	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	空中ヒット時の浮きが変更
旋風落脚	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ	ダメージが25→20、空中ヒット時のやられが変更
斧刃脚	⇨⇨Ⓚ	攻撃発生が早く
勾手提膝	⇨Ⓚ	カウンター時の有利が増加
落撃掌	⇦ⓅⓅ	ガード時のスキが増加
後穿脚	（敵背後）Ⓚ	ダメージが25→20に
縦跳提膝	蟷螂双封中⇨Ⓚ	ガード時の硬化差が変更、ヒット時の硬化が短く
潤手抹面旋風腿	蟷螂双封中Ⓟ＋Ⓖ	空振り時の硬化時間が長く、投げ成立時の硬化が短く
穿空腿	蟷螂埋伏中⇨Ⓚ＋Ⓖ	攻撃発生が変更、ガード時によろけを誘発するように
斜前歩	⇦or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	硬化時間が延びた
落首断腿	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇦Ⓟ＋Ⓖ	ダウン時間が短く
落首双手	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇩Ⓟ＋Ⓖ	ダウン時間が短く

Virtua ミニ事典 5

シュン補足:仰飲仙手ヒット後は不利が小さくなったために、バックダッシュも強力だ。張果老～酔仙手ノーマルヒット時はオフェンシブムーブも選択肢に取り入れよう。
リオン補足:コンボ関連では⇨⇨Ⓟ＋Ⓚが最も変更の影響を受けており、初段が空中ヒットすれば派生技につなげやすくなった。受け身攻め用としてコンボに組み込んでみるのもいい。

Ver.A 変更点詳細



新たなコンボで屍の山を築け!!

梅小路 葵
Aoi Umenokouji

Ver. A で新たに入るようになったコンボを紹介。使いこなせば破壊力アップ間違い無し!?

Text：矢永

Ver.A 新コンボ

右の表は Ver.A での変更点をまとめたもの。先月号と併せて読み、変更点を理解しよう。立ち Ⓟ、浪返の変更によりコンボが大きく変化。

①：各種崩れ→霞囲（⇩ⓀⓅ）→巌止

②：叢雲破→相手の背中側にオフェンシブムーブ（以下 OM）→レバー前入れ Ⓟ →連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）

③：叢雲破→相手の背中側に OM →レバー前入れ Ⓟ →上蹴り～打突～肋砕き

④：山勢厳（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒット→巌止

①は腹崩れと急所崩れから重量級とアキラ以外に入る。②と③は重量級以外に対するたたき付けからの安定コンボで、ダメージはほぼ同じ。OM は軸をズラす＆タイミングを計るためで、すべて最速で入力して問題無く入る。重量級には OM 後に立ち Ⓟ を挟まず、直接連突小太刀を入れていこう。④は山勢厳カウンターヒット時に重量級以外に対する安定コンボ。軽いキャラや浮きが高いときは、連突絹車に替えていければベスト。

VERSION A アオイ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点（備考）
打突	Ⓟ	バウンドヒット時の浮きが変更
連突絹車	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	ガード時のスキが増加
上蹴り～打突～肋砕き	ⓀⓅⓀ	ダメージが14→16に
横打	⇨Ⓟ＋Ⓚ	ダメージが16→12に
横周肘当て	⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	ダメージが20→18、ノーマルヒットで連続に、ガード時のスキが増加
浪返	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	ダメージが20→18、空中ヒット時の浮きが変更、ガード、ヒット、カウンター時のスキが減少
巌止	⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	空振りしにくく
浪返	（敵背後）Ⓟ＋ⓀⓅ⇨Ⓟ	ダメージが20→18、空中ヒット時の浮きが変更、ガード、ヒット、カウンター時のスキが減少
巌止	（敵背後）Ⓟ＋ⓀⓅ⇨ⓅⓅ	空振りしにくく
朧払	（敵背後）Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	寸止めの硬化が短く、カウンター時にダウンを奪えるように
陰掌	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	ガード時のスキが増加
袖伸剣	⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ	ガード時のスキが増加
叢雲破	⇨⇨Ⓚ	ガード時のスキが増加
裏霞蹴り	（敵背後）⇩Ⓚ	空中ヒット時に飛ぶ方向が修正
天地陰陽	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	移行直後から0フレーム投げで投げられていたのが修正された
送り落とし	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	受け身タイミングが変更、ジャスト受け身が削除
空勢瓦突蹴り	（敵ダウン）⇦Ⓚ＋Ⓖ	攻撃判定の大きさが変更
朧車	⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ	ダウン時間が短く

Ver.A 変更点詳細



引き出しを増やし、さらに進化していこう！

雷飛
Lei-Fei

変更による影響がほとんど無いレイ。今回は、今までの攻めを『5』流にするテクニックを紹介。

Text：華火靈

変更点補足と小ネタ

分脚は近距離で使える貴重な足技。発生がアッパークラスと早く、判定が下方向に強め。カウンターヒット時は双飛脚が軽量級 Ⓟ にも割り込まれないほど有利になり強化された。レイはパンチ系のさばき技に対して相性が悪いので、さばき技の豊富なキャラとの対戦では使っていきたい。

硬化の増えた躓脚は、今までは独立式解除からのガードが間に合っていたヒザクラスをくらってしまうほど不利に。ヒット時の展開は遅く、不利が大きくなっているので、コンボ専用の技と割り切ってもいい。また、ガードされた場合に側身前掃腿（独立式中 ⇩Ⓚ＋Ⓖ）などでフォローしたい場合は最速ではなく、相手の反撃を引き付けてから出した方がスカしやすい。

撐掌（⇨⇨Ⓟ）ヒット時、有利なのだが距離が離れるため攻めにくい……、という思いをしたことは無いだろうか？　撐掌後に有効と思われるのが、バックダッシュからの斜天連掌（⇦⇦ⓅⓅ）や、さらに後ろに下がる敗式からの攻め。こちらの下がりを読んで間合いを詰め攻めてくる相手には、その場からの登天掌（⬇⇨Ⓟ）や、斜天連掌。バックダッシュする相手には、リーチに優れた劈山十字靠（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）がヒット確認が簡単で有効。そして上記の選択肢に加えたいのが、撐掌ヒット後のオフェンシブムーブだ。相手の避け、その場での直線打撃暴れ、バックダッシュなどにもかなり対応でき、攻めを継続できる。

そのほかでオフェンシブムーブが効果を発揮するのが、箭疾歩（敗式中 Ⓟ＋Ⓚ）ヒット時、登天掌ノーマルヒット時、坐盤劈掌（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒット時、連環翻身上捶（涅槃式中 Ⓟ＋ⓀⓅ）ガード時などの若干有利な場面。

VERSION A レイ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点（備考）
斜天連掌	⇦⇦ⓅⓅ	ガード時のスキが増加
鳥龍盤打	⇨⇦Ⓟ	2発目が空振りしにくく
鶴首捶連撃	⇨ⓅⓅ	ガード、ヒット、カウンター時の硬化が増加
双飛脚	⇩Ⓚ＋Ⓖ	ガード時のスキが増加
分脚	⇦Ⓚ	カウンター時の有利が増加
躓脚	⇨⇨Ⓚ	硬化時間が延びた
羅漢撞鐘	裏涅槃式中ⓅⓅⓅ	ダメージが22→20に
前転～鳳凰展翼	独立式中⇩Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓖ	つかみモーション中に攻撃がヒットすると硬化カウンターヒットになっていたのが、ノーマルヒットになるように
黄龍擺尾	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	壁ヒットしなくなった

Virtua ミニ事典 5

アオイコンボ補足: 1 はたたき付けからも1発目のタイミング次第で、パイ、アオイ、アイリーンに入る。2 と 3 はOMする方向に壁があるときは入りにくくなるので注意。
レイ補足: 「FT」に比べ、構え連係を避けられたときのリスクが大きい。OM中Ⓚをくらうと崩れになりやすく、避けからの打撃にさばきが間に合わないことが多い。避けには細心の注意を払おう。

Ver.A 変更点詳細



新バージョンの変更を攻めに取り入れていこう！

日守 剛
Goh Hinogami

バージョン変更による劇的な変化は無いが、調整された各ポイントの変更を把握しておこう。

Text：アストロ

攻撃面と防御面での変更

まずは攻撃面の変更だが、バウンド時に立ちⓅを当てた際の浮き直しが高くなった。蒼弓（⇦⇨Ⓟ）からのコンボに組み込んだ際などに重宝するだろう。重量級など重い相手にも ⇦⇨Ⓟ →立ちⓅ→⬇⇨Ⓟ＋Ⓚが決めやすくなっている。軽量級相手なら、たたき付け立ちⓅの後に黒龍殺　新（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇨Ⓟ）などが狙えるため、かなりプラス要素の変更になっている。

次に、⇨⇨Ⓟ＋Ⓚがカウンターヒット時に浮かせるようになり、空中コンボを狙うことができるように変更された。これによって、中距離からのダメージ源が ⇨⇨Ⓚ と ⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ の二つに増加したのはうれしい変更点だ。

防御面の変更といえば、前号で掲載した闇払いが強化点だが、打撃後の展開にはマイナス点も存在する。それは ⇨Ⓟ＋ⓀⓅ と ⇦ⓅⓀ ガード後の硬化差で、新バージョンではスキが大きくなった。近距離では欠かせない技だが、乱用は控えよう。

VERSION A ゴウ 変更点詳細

技名	コマンド	変更点（備考）
掌打	Ⓟ	バウンドヒット時の浮きが変更
不動殺・新	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	ダメージが18→23、やられ状態が変更
雷神殺	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ	攻撃判定が特殊上段に
雷火	⇦Ⓟ	ダメージが19→17、カウンター時の有利が増加
脾腹打ち	⇨Ⓟ	ダメージが17→16に
煉獄	⇨ⓅⓅ	ダメージが20→18、最速で出した際に強制ガードにならなくなった
荒神	⇨ⓅⓀ	ガード時のスキが増加
月影	⇨Ⓚ	ガード時の展開が早く
匿法・百合折り	⇦Ⓟ＋Ⓚ	さばき成功時、直後に0フレーム投げが成立しなくなった
隼鷹	⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	ガード時のスキが増加
仁王殺	⇦Ⓚ＋Ⓖ（カウンターヒット時）⇨Ⓟ＋Ⓖ	酔い覚まし1に
伐折羅	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	ガード時のスキが増加
毘掲羅	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ⇦Ⓟ＋Ⓖ	ダウン時間が短く
虎鉄	⇦Ⓟ＋Ⓚ（最大タメ）	ダメージが45→35に
闇払い	⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ	さばき成功時の硬化差が変更、さばき成功時に投げ不能に
突き飛ばし	つかみ中Ⓟ＋Ⓖ	硬化差が変更

Ver.A 変更点詳細



基本は変わらず！　打撃で止めて投げでK.O.！

ブラッド・バーンズ
Brad Burns

いわゆる“出し得”だった技が調整されたので、考えて技をセレクトしつつ闘っていこう！

Text：大須晶

基本はダメージ変更

右表を見れば分かる通り、コンボ始動技やコンボの締めに使われる技のダメージ減少が目立つブラッド。ノーマルヒットでも大ダメージを与えられたダッキングニーアッパー締めのコンボは、始動技次第で5程度も低下するぞ。

最重要といえる変更点は、今まで“死の舞”とまで評された（ウソ）フェイジングターン（各種スリッピング中⇧or⇩）中の技だろう。特に、出せばほぼヒットし、ガードされてもローリスクな下段攻撃グランドスィープフックの硬化がヒザクラスまで延びたことで、リスクが非常に高くなったのは痛い変更点だ。

グランドスィープフックと対になる中段攻撃・ダブルクラッシャーからの追撃が困難になったことも加わって、フェイジングターンからの適当な攻めは効果が薄くなってしまった。これからは、ほかの派生技もうまく取り入れながら、バリエーションで勝負していこう。

VERSION A ブラッド 変更点詳細

技名	コマンド	変更点（備考）
エルボーフック	⇨Ⓟ	ダメージが19→17に
エルボーフック～スクリューハイキック	⇨ⓅⓀ	ダメージが20→18に
ジャブ～スピンキック	ⓅⓀ	強制ガードにならなくなった
スパインウィップ	⇦Ⓟ	酔い覚まし1に
スパインウィップ	（敵背後）Ⓟ	酔い覚まし1に
ニーアッパー	⇨Ⓚ	ガード時のスキが増加
カウ・ロイ	⇨⇨Ⓚ	ガード時のスキが増加
ステップチェンジニー	⇦⇨Ⓚ	ガード時のスキが増加
クイックローキック	⇦ⓀⓅ⇩Ⓚ	ディレイ幅が延びた
アッパーコンビネーション	⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	ガード時のスキが増加
ダッキング	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	硬化時間が延長
クロスアッパー	ダッキング中ⓅⓅ	ダメージが22→18に
ダッキングニーアッパー	ダッキング中Ⓚ	ダメージが23→20に
ガゼルアッパー	ダッキング中Ⓟ＋Ⓚ（さばき成功時）Ⓟ	ダメージが28→20に
スマッシュフック	スリッピングレフト中Ⓟ	ダメージが22→20に
ダブルニーコンボ	ロングダッキング中ⓀⓀ	ガード時のスキが増加
グランドスィープフック	フェイジングターン中⇩Ⓟ	ダメージが22→20、ガード時のスキが増加
ダブルクラッシャー	フェイジングターン中Ⓟ＋Ⓚ	やられ状態が変更され、ガード時のスキが増加
エルボースラッシュ	Ⓟ＋Ⓖ	ダメージが35→40、壁ヒット時によろけなくなった
エルボースラッシュ	首相撲中Ⓟ	壁ヒット時によろけなくなった
ホールドエルボー	⇧Ⓟ＋Ⓖ	ダメージが40→30に
ボディニークラッシュ	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	ダメージが40→35に

Virtua ミニ事典5

ゴウ補足: ⇦⇨Ⓟ＋Ⓚカウンターヒット時からは立ちⓅ～黒龍殺　止（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）がほとんどのキャラに安定して決まる。ガードされても確定反撃が無いので、強力な技になった。
ブラッド補足: システム的に強い「肘派生の連続打撃」であるエルボーフック～スクリューハイキック（⇨ⓅⓀ）のダメージが合計4減少。これからは逆二択にソーククラブ（⇨Ⓟ＋Ⓚ）も使っていこう。

シークレット続々公開！　全国大会予選に備えよ!!

機動戦士ガンダム SEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II

© 創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送



今月はシークレット解禁第3弾となるザクウォーリア（ライブ仕様）の機体解説にCPU戦のルートF情報＆ルートE攻略、そして恒例のデータ解説による攻略だ！　全国大会に向けて己を磨こう!!

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：稼働中（2006年6月下旬）
■使用基板：SYSTEM246/SYSTEM256（※）
※ SYSTEM246 機能のみを使用。

ザクウォーリア（ライブ仕様）が使用可能に！ （→詳細は44ページへGO！）

オフィシャル全国大会
Premium DogfightII BANPRESTO CUP
予選：2005年11月下旬よりスタート
決勝大会：2006年1月6日（土） at ディファ有明（東京・有明）

11月開催のキャンペーン情報

11月のキャンペーン
「ルートDを選択して出撃せよ!」



今月のお題は「ルートD」。先月よりは難度が下がるが、その分高スコアが期待される。

ブーストアップキャンペーンの「ランキングトライアルコース」、11月1日～30日までの1カ月間のテーマは、ルートD。原作パイロットが多数出現するため、CPUが覚醒を使う分、難度はやや高め。とはいえ、先月のテーマだったルートCよりは相当クリアしやすく、高いレベルのスコア争いが期待できそうだ。

また、引き続き「ガンダムグッズプレゼントコース」は募集しているので、まずは携帯電話から専用サイトへアクセスして、応募してみよう!

『連ザII』携帯サイトへのアクセスは、このQRコードを読み込めば簡単にできるのだ！

新たなCPU戦ルート「ルートF」出現!!

ついに待望のCPU戦最後のルート、「ルートF」が解禁!!　このルートは、何と登場する機体&パイロットがランダムになっている。

戦場となるステージ、敵機の登場タイミングなどの構成は一定で、その上で全機体・全パイロットの中からランダムで組み合わせが決定されるようになっている（候補となる機体には、ミーティア、デストロイ、スカイグラスパーといった、プレイヤーが使用できない機体も含まれる）。

プレイするたびに敵機やパイロットが変わるので、何回やっても飽きないルートだ。運がよければ、さらなるプレイヤーが使えない機体に出会えるかも?

なお、ほかのルートと比べてルートFは難度が高めに設定されていて、やりごたえは抜群!　何度も挑戦して、ノーコンティニューでのクリアを目指そう。



CPU戦ルート最後の枠に「ルートF」が追加。表示されている通り、出現機体はランダムだ。

ルートF ワンポイント攻略

プレイするたびに敵機が変わるルートFでは、これといって決まった対策をすることは難しい。その中でも取れる対策を解説しておこう。

重要なのは「ステージ構成を覚える」こと。敵機が登場するタイミングは変わらないので、どの機体を優先して倒すべきなのか、常に考えながらプレイしたい。パートナーと確認しながら進むのが理想だ。

特に、敵3機が同時に登場する場面では注意したい。数的不利になって厳しい戦いになるため、3対2では敵1機に攻撃を集中するのがポイント。ほとんどの場合は残り1機になるまで敵機は追加されないのだ。あとは敵に高コストの機体が出ないように祈ろう。



CPUの登場機体がランダムなので、場合によっては最初からこんな組み合わせに!



敵機を守るように囲む光。これは……！　不可能を可能にする、あの機体なのか!?

ルートF補足：原作登場パイロットが出現するかどうかは、そのステージの構成に依存する。また、ルートFにはEXステージが存在しない。そのためファイナルプラスステージも無く、FAITHマークを獲得しても、そのまま通常のステージに進むので、常に全力で戦えるのだ。なお、敵パイロットは、自軍以外の勢力から登場する（プレイヤーがザフト軍を選択すれば、敵は連合orオーブ軍から）。

CPU戦：ルートEのEXステージを攻略せよ！

Text：ニクマン

今月は、前回紹介したルートEを大攻略！　先月紹介できなかった、ザフト軍を使用したステージ4以降のEXステージを攻略していこう。ブーストアップキャンペーンでルートEも選ばれることが十分に考えられるので、高得点を狙うためにEXステージを攻略して損は無い。難度の面でも十分に手ごたえがあるだろう。今から「ルートE」で高得点ゲットを目指してみては？

STAGE 4（EX）

舞台はダーダネルス海峡。敵機を2機撃墜すると、次は3体の敵機を同時に相手にすることになるため、かなり難度は高めのステージだといえるだろう。

なお、このステージには原作パイロットが登場しない。覚醒を使われる心配が無いので、1機ずつ落ち着いて倒そう。



敵機が3機になったら、攻撃を1機に集中して手早く倒そう。2機を撃墜すれば、以降の出現数は2機に戻るので戦闘が楽になる。

STAGE 5（EX）

序盤戦はカラミティにドムトルーパーと、バズーカを装備した機体が現れる。遠距離戦でダウンさせられると厄介なので、接近戦で勝負したいところだ。

問題は高コストの強敵、プロヴィデンスとインフィニットジャスティスが同時に出てきてから。協力プレイならば、できるだけ1対1で戦おう。



戦場となるパナマ基地は、敵味方とも部隊が分断されやすいのが特徴。一人プレイの場合でも1対1の状況を作ると戦いやすいだろう。

STAGE 8（EX）

フリーダム、ミーティア、デストロイ、カガリのアカツキ（オオワシ装備）と、高コストの強敵が立て続けに登場するステージ。

ポイントは、始めのデュエル（アサルトシュラウド）を1機、倒さないで残しておくこと。そうすると、これらの強敵を同時に相手にしなくて済むのだ。

なお、地上専用の機体を選んだ場合はステージがオノゴロ島に、敵機のフリーダム・ミーティアがプロヴィデンスに変化するが、攻略法は同じで構わない。



フリーダム・ミーティアとデストロイのタッグはまさに圧巻！　一度見てみるといいかも？

FINAL STAGE（EX）

まずはストライクルージュ2機が登場。これを2体墜とすと、ラクスのインフィニットジャスティスとアカツキ（オオワシ装備）が同時に出てくる。さらに1機墜とすと、カガリのアカツキ（オオワシ装備）が出てくる。

通常ステージと構成が似ているが、違うのは中盤以降は敵機が常に3機になる点。1機墜としても新しくアカツキが追加されるのだ。強力な機体を常に3機相手にする厳しいステージ。原作パイロットの発動する覚醒を、いかに凌ぐかがカギとなるだろう。



FINAL STAGEまできたら、クリアまであと少しだ。ここは気合で乗り切れ！

STAGE 6（EX）

初めからシャニのフォビドゥンが登場する。続けて、ガイア（ステラ）、アビス（アウル）、レイダー（クロト）と、原作パイロットが多数出現する。CPUに同時に覚醒を使われると非常に厄介だ。

敵機を2機墜とすと2機同時に出てくる。その前にもう1機の耐久力をできるだけ減らしておこう。



レイダーのパワー覚醒は危険。一気に耐久力を削られる恐れがあるので、防御手段として自機の覚醒をできるだけ温存しておくように。

STAGE 7（EX）

序盤のカオスを2機倒すと、ストライクフリーダムとプロヴィデンスが同時に出現する。敵機の数を早く減らすためにも、カオスの耐久力を調整して、2機をできるだけ同タイミングで撃墜しよう。

なお、ここでは原作パイロットが登場しないので、比較的難度の低いステージになっている。



原作パイロットは出てこないが、敵機は高コストなので、油断は禁物。放置しておくと厄介なストライクフリーダムから優先して倒そう。

ファイナルプラスステージ

汎用MSで進んだ場合のステージは南太平洋。ソードインパルス3機の後に、レイダー3機（1機はクロト搭乗）が出現する。3機すべて倒すと新たに3機が出てくるといった具合に、前後半で完全に分かれている。敵機の数を減らすと格段に楽になるので、1機に攻撃を集中するように意識したい。

後半はレイダーを2機墜とせばクリアなので、クリアを目指すならクロトのレイダーは無視して、ほかの2機を狙おう。

また、地上用MSで進んだ場合は、ステージが資源衛星ヘリオポリスに変化する。いきなりM1アストレイ2機とムラサメ1機の計3機を同時に相手にすることになるが、通常より敵の耐久力が低くなっているので、簡単に倒せるはずだ。

順次追加されるM1アストレイとムラサメをある程度倒すと、ラクスのインフィニットジャスティスとザクウォーリア（ライブ仕様）×2が登場。ここではインフィニットジャスティスを倒せば、追加されるのはザクウォーリアのみになる。そうなればもう、クリアは目前だ！



ソードインパルス3機の同時攻撃は凶悪！　接近すると嵐のように攻撃してくるので、遠距離で戦うようにしよう



ラクス・クラインの護衛にはミーアが二人？　ステージの難度は高くなく、イベント色の濃いステージになっている。

Eルート補足：今回紹介したのはザフト軍のパイロットを使用した場合の攻略だ。ほかの勢力では、登場機体・パイロットの構成が異なる。地上用モビルスーツにはバクゥやゾノなど、コストが低めの機体が多く登場するので、また違った感覚でプレイできるだろう。全ステージを体験するためにも、さまざまなパターンで練習してみるのがオススメだ。

歌って踊れるMS!?

ザクウォーリア（ライブ仕様）



機体攻略

コスト:200

格闘、射撃共にイマイチな性能だが、その能力は頼れるパートナーと組んで初めて発揮されるのだ！

Text：age

メイン射撃





ハンドグレネード一つを、下手投げで相手に放る攻撃。最大弾数は20発で、装弾数はサブ射撃、特殊射撃と共有になる。

サブ射撃





横に三つ連なる軌道でハンドグレネードを投げる。一度に3発弾を消費するため、連発するのは厳しいだろう。相手の横移動に強い。

特殊射撃





こちらは縦に三つ連なる軌道でハンドグレネードを投げる攻撃。相手の前後への移動に対して威力を発揮する。

格闘



相手に突進して平手打ちのような攻撃をたたき込む。ヒット時にはダウンを奪う。殴られた方も乙女の平手打ちのごとく衝撃を受ける!?

↑格闘





まずは両腕を胸の前で交差させ、相手めがけて突進する。移動距離は思いの外短い攻撃なので、間合いをしっかりと見極めた上で出そう。

突進して相手に接近したら胸を反らし、体当たりを決める。こちらもヒット時にはダウンを奪える。ミーアのハートを受け止めさせろ！

←or→格闘



突進した後で回し蹴りを出す。ヒット時に相手はダウン。女の子だから(?)キックはちょっと苦手なのか、スキが大きくなっている。

基本戦術

ハンドグレネードしか射撃武器が無いとはいえ、それぞれ性質が違う。横への移動が多い相手にはサブ射撃、前後への移動が多い人には特殊射撃と使い分けていこう。

格闘はどれもスキが大きく、使いにくい。相手の大きな硬直以外には、無理に狙わなくてもいいだろう。格闘ヒット時はわずかでもダメージと覚醒ゲージを稼ぐために、メイン射撃で追撃しておこう。そしてゲージがたまったら、特殊格闘（歌&踊り）を使うチャンスを待ちたい。



とにかくハンドグレネードを投げまくれ！　熱烈な追っかけを追い払おう。

特殊格闘（地上）Ⓐ



特殊格闘（地上）Ⓑ



特殊格闘（空中）



宇宙ではノーマルスーツ姿に!!



ワタシの歌で元気を出してくださいネ♡

覚醒ゲージに注目!!

特殊格闘は、地上の2種類のモーション（どちらのモーションになるかはランダム）と空中特殊格闘、計3種類がある。どれもダメージを与えるものではないが、使用時はなんとパートナーに自機の覚醒ゲージを分け与えることが可能なのだ！ 1回のダンス（特殊格闘）で渡せるゲージ量は最大40%ほど。僚機にガンガン覚醒を使ってもらい、親衛隊になってもらおう！

DESTINY事典 **ザクウォーリア（ライブ仕様）補足**：特殊格闘による覚醒ゲージの譲渡について。僚機に譲れるのは、あくまでパートナーがプレイヤーだった場合のみ。CPUがパートナーの場合の譲渡は不可能なのだ。そのため、基本的な戦闘能力が低いこの機体では、単機でのCPU戦のクリアが非常に困難だ。クリアできたらその人はある意味スーパーコーディネイター並みといえるかも!?

スピード覚醒時の攻防



現在主流となっているスピード覚醒。さまざまな局面で応用が利き、どんな機体で安定して使えるのがその理由だ。スピード覚醒の何が強いのか、相手にしたときの対処法をお届けしよう。

Text：ニクマン

スピード覚醒を知る

まず最初にスピード覚醒の特性をおさらいしておこう。特に押さえておきたいのは「あらゆる行動をブーストかステップでキャンセルできる」という特性、そして、「ブーストゲージが無くても地上ステップができる」という特性だ。これらを利用することで、攻撃・回避の両面で優れた万能な覚醒となるのだ。

ただし、注意点が二つある。一つは「シールド状態、変形状態はキャンセルできない」という点。これらの状態へ強制的に移行する攻撃もキャンセルできないので、変形機体は特に注意が必要になる。

もう一つは「ブーストゲージが無いと空中でキャンセル行動が取れない」という点。ブーストゲージの残量が全く無い状態で格闘攻撃を空振りすると、発動状態であってもキャンセル行動を取れないため、スキだらけになってしまうのだ。



格闘をかわされても、スピード覚醒を発動すればキャンセルステップで回避が可能。反撃を誘うようにすると効果的だ。



イージスのサブ射撃のように変形状態になる攻撃はキャンセルできない。覚醒がムダに終わってしまうので、十分注意しよう。

スピード覚醒中の強い行動

攻める、守る、逃げるなど何でもできるスピード覚醒だが、覚醒を使ったからにはやはり大ダメージを与えたい。そうなると必然的に狙うのは格闘コンボになる。

格闘を狙うときに強いのは、単純だが⬅or➡格闘を連続して出す行動だ。敵機に攻撃されたらステップ、されなかったらステップやジャンプなどのブースト行動でキャンセルしていけば、ブースト消費を最小限に抑えながら近付きつつ攻撃できる。タイミングがよければ⬅or➡格闘の移動で敵の攻撃をかわせる上に、側面へ回り込むことで位置を強制的にずらし、相手の振り向き撃ちを誘発することもできるのだ。あらかじめ射撃しておくと、相手の後方移動へのけん制行動になる。それから側面へ動くようにすると効果が高い。

また、回避性能の高いスピード覚醒は、1機墜ちる前の50％発動でも高い効果を得られる。自機が落ちそうな耐久力でも使えるので、補整の掛かった強力な攻撃をお見舞いできるのだ。いざとなれば、受け身覚醒をしてでも墜ちないことを優先した方がいい。

この場合は、無理をして格闘コンボを狙って墜ちると覚醒ゲージがムダになる。射撃中心で攻めて、覚醒中に墜ちないことが重要だ。



敵機に近付いたら⬅or➡格闘を連発しよう。格闘のヒットを確認したら、そのまま覚醒コンボをたたき込め！

対スピード覚醒

それでは、スピード覚醒を使って敵機が攻めてきたときにはどう対処すればいいのか、考察してみたい。

最も有効な手段は「バックステップ」だ。焦って横方向にステキャンしても、接近戦で格闘を連続して出されてしまうと、すべてをかわし切るのは困難。何よりもまず距離を離して接近されないようにしよう。

バックステップ中に相手が格闘を仕掛けてきたら、射撃でけん制しよう。相手が回避行動を取ればブーストを消費するので、距離を離しやすくなる。

また、覚醒中の敵機に接近されたときの対抗策として、「相手の格闘を見てから発生の早い格闘で迎撃する」という手段もある。ただし、これはギャンブル的な要素が強く、大きなリスクを伴うのであまりオススメはできない。まずはバックステップに代表される安定行動を取り、格闘による迎撃は最終的な手段として考える、という程度でいいだろう。



スピード覚醒で近付いてくる敵機は、バックステップ射撃でいなそう。射撃を撃つときは振り向き撃ちにならないように注意。



ソードインパルスのように、強力な格闘を持つ機体に接近されたらピンチ！　距離を離すのはほぼ不可能。こうなったら覚悟を決めろ！

スピード覚醒対スピード覚醒

最も使用率が高いスピード覚醒。そのためか、自機がスピード覚醒を発動したら敵機もスピード覚醒を発動、もしくはその逆のパターン、という状況に多く出くわすだろう。このように、スピード覚醒の発動がかち合った場合はどうしたらいいのか？

スピード覚醒だからといって、強引に格闘を狙うのは危険。焦ってブーストゲージ残量が無くなったり、格闘の出し合いになって、性能で打ち負けたりする可能性があるのだ。

格闘を狙う場合は、スピード覚醒中に自分と相手の状況を冷静に見極める判断力が必要となる。ソードインパルスなど、トップクラスの格闘性能を持つ機体でない限りは、スピード覚醒に対して格闘で迎撃を狙うのは控えよう。

安定するのは、少し距離を取って、地上ステップを連発しながら射撃を撃つ行動だ。このときヘタに距離を離そうとしてバックステップすると、敵の射撃に当たる場合があるので、両者が発動しているときは横ステップに徹底しよう。こうすれば相手の格闘をかわせる上に、相手の操作ミス時に反撃をたたき込める。

ただし、相手も同じ行動を取った場合は、どちらの攻撃も当たらない。両者とも手を出せないこう着状態になる可能性もあるので、別の敵機を狙うなど、素早い判断の切り替えが必要だ。



スピード覚醒同士のステップ＆射撃合戦。お互い何もできずに、覚醒が終わるまでくるくる回る不毛な戦いに……。

DESTINY事典　スピード覚醒を利用したテクニックに「瞬歩」と呼ばれるものがある。代表的なのが、レジェンドとプロヴィデンスのサブ射撃を利用したもの。スピード覚醒中にステップ→サブ射撃→ステップ→……と高速で入力すると、超高速移動が可能になるのだ。

改訂・ブースト量の比較



旧機体のブースト性能を調べ、ムックのデータと統合。すべての機体のランクを付け直した！自分のお気に入りの機体がどの程度のブースト性能なのか、参考にしてほしい。

Text：タンカー

より細かく分けたランク

オーブ国防本部の長い壁際にて、同時にブーストを吹かしてブースト量を調べた（ブースト上昇は、ドムトルーパー、ラゴゥ、バクゥ以外は同じなので持続に統合）。低コストなどに驚くようなデータがあるので、ぜひとも目を通してもらいたい。体感とは全然違う結果になっている。



隣のページに詳しく計測した方法を書いておいたので、気になる人は確認してほしい。

機体名	ブーストダッシュ速度	ブーストダッシュ持続	ブースト持続（上昇）
ジャスティスガンダム	A	A+	S
プロヴィデンスガンダム	A−	A+	A
ストライクノワール	A+	B−	A
エールストライクガンダム	A+	B+	A
ソードストライクガンダム	A++	C+	A
ランチャーストライクガンダム	A	B	A
デュエルガンダムアサルトシュラウド	B	B+	A
イージスガンダム	A	B−	A
ブリッツガンダム	A+	B	A
バスターガンダム	C+	C−	A
レイダーガンダム	A	B	A
フォビドゥンガンダム	A+	B+	A
カラミティガンダム	A	C	A
ストライクガンダム（ビームライフル装備）	A	B	A
ストライクガンダム（バズーカ装備）	A	B	A
デュエルガンダム	B+	B+	A
ゲイツ（指揮官用）	A+	B−	A
シグー	B+	C+	A
ラゴゥ	A	S+	D
ゾノ	C+	C	A
ディン（指揮官用）	A	S+	S
ジン（大型ミサイル装備）	C+	C	A
ジン（特火重粒子砲装備）	C+	C	A
ジン（バズーカ装備）	C+	C	A
ジン（マシンガン装備）	B	B	A
ゲイツ	B	C−	A
ストライクダガー	C++	C−	A
M1アストレイ	C+	C−	A
ザウート	D+	E+	A
プロトジン	C+	C−	A
ジンワスプ（水中戦仕様）	C+	C−	A

機体名	ブーストダッシュ速度	ブーストダッシュ持続	ブースト持続（上昇）
ストライクフリーダムガンダム	A+	S−	S
インフィニットジャスティスガンダム	A+	S	S
デスティニーガンダム	S	B−	S
レジェンドガンダム	A	S	A
フリーダムガンダム	A+	A+	S
アカツキ（オオワシ装備）	A+	A+	S
カオスガンダム	A+（B）	B（C）	A
アビスガンダム	A	B−	A
ガイアガンダム	A−	B−	A
ストライクルージュ	A+	B+	A
ドムトルーパー	A	S+	D
フォースインパルスガンダム	A+	B+	A
ソードインパルスガンダム	A++	C+	A
ブラストインパルスガンダム	B+	C+	A
セイバーガンダム	B+	B−	A
ガナーザクウォーリア（ルナマリア機）	B−	B	A
ブレイズザクファントム	B+	B+	A
スラッシュザクファントム	A+	B−	SS
グフイグナイテッド（ハイネ機）	A	B	A
ウィンダム（ネオ機）	A+	B+	A
ザクウォーリア	B	B+	A
ガナーザクウォーリア	C+	B	A
グフイグナイテッド	B	C	A
ウィンダム（ジェットストライカー装備）	A−	A	A
ウィンダム（ミサイル装備）	C+	C−	C
ムラサメ	C+	C	A
バクゥ（レールキャノン装備）	A−	S+	D
バクゥ（ミサイル装備）	A−	S+	D
ジンハイマニューバ2型	B+	D+	A
ゲイツR	B−	C+	A
ダガーL（ジェットストライカー装備）	A+	A	A
ダガーL（キャノン砲装備）	B	B	A
ダークダガーL	B+	B	A
ディン	B+	S+	S
長距離強行偵察複座型ジン	C+	C+	A
バビ	B+	B	S
アッシュ	D	E	D
グーン	C++	D+	A
ジンオーカー	C+	D+	A
ガズウート	D+	E+	A（B）

※表は旧機体、新機体のコスト順

DESTINY事典

ランクはSSが最も性能が良く、S++>S+>S>S−>A++>A+>A>A−……の順に性能が落ちていく。また、同じランク内の機体でもブースト量にわずかながら差がある。あくまで「同ランク」であることに注意してもらいたい。また、変形モーション中のものはまだデータを出していないので、今後に期待してもらいたい。

調査後で気になった点をピックアップ!

このゲームでブースト性能を測定するときに注意しなければならないのは、「ロックオンしている相手の距離によってブースト消費量が変化する」ことだ。相手が遠いとブースト消費が激しくなり、相手が近いとブーストの消費量は少なくなる。そのため、ブースト量を計測する場合は、どちらも同じ位置から同じ相手をロックオンしておかなければならない。

もし個人でブースト量を測定することなどがあったら、このことを必ず覚えておこう。でないと表とは全く違う結果になりかねないのだ。

今回計測したブースト関連のデータは、ブーストダッシュ持続時間、ブーストダッシュ速度、ブースト持続(上昇)時間だ。表にしてみると意外な機体のブースト性能が高いので、面白い発見ができるだろう。

例えば高コストの中ではインフィニットジャスティスが持続の点で最も優れていた。変形すると、さらにブースト性能が上がる。

低コストでは、目立たない位置に居るダガーL(ジェットストライカー装備)のブースト速度とブースト持続が、ほぼすべての中コストに勝っている。武装面も決して悪くはないので、ていねいに戦えばかなりイケる機体なのかもしれない。また、ディン&ディン(指揮官用)は、すべての機体の中でトップのブースト持続時間を誇ることが分かった。

このように、低コストでも高コストに渡り合える部分があるのだ。戦いの中で長所をうまく利用して、勝利をつかみ取ろう!



カオスは、機動兵装ポッドを飛ばしている間だけ機動力が落ちるという特殊な機体だ。



インフィニットジャスティスが最高コストの中ではトップのブースト性能を誇る。



ロックした相手が遠いと、ブースト消費が激しくなってしまうのだ! 要注意!



ジンワスプ(水中戦仕様)のブースト性能は280〜270のコストに引けを取らない!?

ブースト量が気になる機体

まずデータを比較して分かったのは、エールストライク、ルージュ、フォースインパルスといった万能機の筆頭であるこの3機は、全く同じブースト性能だったこと。また、この3機と同等の性能だったのがフォビドゥンとウィンダム(ネオ機)だった。特にフォビドゥンが同じブースト性能なことに驚かされた。機体の判定が大きく武装が特殊だが、ブースト性能の方はかなり優遇されている。

ウィンダム(ネオ機)は耐久力の関係上、この3機より高いブースト性能があると思われていたために非常に残念。また、ウィンダムとウィンダム(ネオ機)を比較したところ、ウィンダムの方がブースト持続は長いことが判明した。



ダガーL(ジェットストライカー装備)のブースト性能は、万能機をしのぐ! 意外といけるのかもしれない……。



何とウィンダム(ジェットストライカー装備)の方がネオ機よりブースト持続が長いことが判明! ネオ機はスピードがやや速い程度だ。

落下速度

ブースト持続(上昇)を計測しているうちに、一部の特殊な機体は「空中での落下速度」が遅いことが判明した。

そのパターンには2種類あり、一つは初速(落下し始め)だけが遅く、途中からはほかの機体同様の落下速度になる、フリーダムのようなパターン。

もう一つは、最初から最後まで低速でゆるやかに落ちるディン、ディン(指揮官用)、バビのようなパターン。こちらのパターンの利点は落下速度が遅いので、着地までがほかの機体より遅くなること。そのため、滞空時間が延び、ステップキャンセルなどでブーストの消費を多少抑えることができるだろう。

また、低速で落下する機体には欠点もある。逃げる敵機を追う場合、空中で高い位置から追うと落下が緩やかなせいで、自機が着地する間に相手に距離を離されやすいのだ。

そのため、敵機を追い掛ける場合は低空で追うように心掛けなければならない。



同じタイミング・同じ位置まで上昇した後、同時に落下した場合は、ここまで差が出る。覚えておけば役に立つときがくる!?

上昇速度

ドムトルーパー、ラゴゥ、バクゥは、他機体よりブースト持続(上昇)時間が非常に短い欠点がある代わりに、上昇速度が速く設定されている(この3機の上昇速度は同じ)。そのため相手の射撃を上昇で避けやすくなっているので、うまく活用しよう。



同時に飛ぶと、見てすぐに分かるほど速くドムトルーパーが上昇していく。

ブースト持続

なぜかブースト持続はスラッシュザクファントムが飛び抜けて性能がいい。

どちらかといえば格闘を狙う機体なので、高飛びをする機会が少ないとはいえ、上昇時にブーストの消費量を他機体より抑えられるのはうれしい。



ほかのSランク機体と比べても大きな差が付く! この差は大きい!

DESTINY事典 記事中では触れなかったが、ガズウートの変形中の上昇速度と落下速度は異常に遅い。また、表に無いザクウォーリア(ライブ仕様)は、ブーストダッシュ速度=B−、ブーストダッシュ持続=C−、ブースト持続(上昇)=A となっている。

最新の対戦事情



全国大会予選スタートも近付き、そろそろ大会で注目を浴びそうなチームや、その対策を考えたくなるこの時期。現状での最強候補と呼ばれるチームを覚え、来る大会に備えておこう。

Text：モミアゲ

主流は3タイプのチーム

現在最強候補と呼べるチームはプロヴィデンス＋420の機体。次に580＋280のチームやストライクノワールorランチャーストライクを軸にした450＋450のチームがそれを追う形。この三つのチームは右の図のような3すくみに近い力関係になっているが、不利になるチームの居ない560＋420が一歩飛び抜けている、というのが現状だ。



現在の最強チームは、プロヴィデンス＋420の機体という構成。特にデュエルやシグーが好んで使用されている。

現在の3すくみ



本命のプロヴィデンス

このチームの中核となっているのは、やはりプロヴィデンスの存在。ほかのコスト560機体も十分な性能を持っているが、現状ではそれらを圧倒するほどの強さを誇る。相方となる420の機体の評価は個々によって差があるものの、デュエル、シグーなどが有力候補となっている。

チームの強さは「プロヴィデンスの安定した2回覚醒」と、「ドラグーンによる支配力」。そして「コスト450に引けを取らない420機体の存在」に尽きる。特に中コスト以下の機体に対して強さを発揮しやすいことから、ドラグーン対策になり得るカラミティのような機体が含まれない450＋450の組み合わせには大きく有利が付く。また、450の中で中核となるランチャーストライクやストライクノワールがドラグーンの存在で強さを発揮しづらくなっていることも、このチームの強さを支える要因となっているのだろう。



前作に続き、再び最強の座に舞い戻ったプロヴィデンス。全国大会でも最も注目すべき機体となるだろう。

対抗の590＋280

560＋420を追う形の最強候補チーム。直接対決では性能の高い590の機体がプロヴィデンスを追い詰める展開になるが、420と280の性能差があるので、チームとしてはほぼ五分の組み合わせ。

しかし560＋420チームと違い、ストライクノワールとランチャーストライクを止める力が、280の機体には無い。いかに「280が追われる展開に持ち込まれないようにするか」が課題。立ち回りは少し厳しくなるが、ゾノを選択すれば弱点を補える。



ランチャーストライクorストライクノワールに対抗するために、590はレジェンドが最有力候補となる。



コスト280機の働き次第では最強を目指せるチームだが、560＋420に比べて安定しづらいのが問題だ。

台風の目450＋450

ここでいう450＋450は、ランチャーストライクorストライクノワールを含んだチームのこと。機体のバリエーションが豊富なため、組み合わせ次第では相性勝ちも狙えるが、逆もしかりだ。

また、560＋420や590＋280に劣っている「覚醒発動の回数」が戦略に響きやすい。高コストの覚醒回数を極力抑えたいことから、低コスト機を先に2機墜とすという展開が理想になる。しかし、280はまだしも、420の機体を押し切るのは難しい。



ストライクノワール＋ストライクノワールやストライクノワール＋ランチャーストライクは強力だが、ドラグーン対策に欠ける……。



ドラグーン対策にはカラミティも有効。また、爆発力に期待してソード系の機体をチームに入れるなど、選択肢は豊富に存在する。

そのほかの機体

プロヴィデンスを含まない560＋420や、ランチャーストライクorストライクノワールを含まない450＋450もこちらの分類に入る。

現状では左項で挙げられたチームより強さの面で劣っているとされているにもかかわらず、一般的な対戦事情では飛び抜けて使用人口の多い（特に450＋450）組み合わせ。

大会での活躍は厳しいと予測されるだけに、あえて逆境を覆す職人の登場に期待したい組み合わせでもある。



場所によっては左記の三つのチームを卑怯として、禁止にしているお店もあるとか。全国大会ではどんなチームが出てくるのだろう？



大会を見据えた上で、あえて左記以外のチームで出場する職人肌のプレイヤーに期待したい。全国大会での注目ポイントの一つだ！

そのほかの有力候補：現状では上記の機体が大会で活躍すると予想されているが、研究の進んでいない590＋200のチームにも注目しておきたい。特に最近追加されたザクウォーリア（ライブ仕様）の登場で多少の変化が出ているはず。また、オーバーコストが大会ルールで可能になるなら590＋450といった組み合わせが有力候補に上がってくることが予想される。

再考・覚醒の発動タイミング

本作の勝負の分かれ目となる覚醒発動のタイミング。これは自機の耐久力やコストによって、オススメの使用回数が異なる。しっかりと覚えて、確実に効果を上げていこう。

Text：モミアゲ

覚醒回数

今作の覚醒はゲージ50%での発動が可能となっているため、ゲージのたまり次第では2回以上の発動を意図的に戦略に組み込んで使っていくことができる。

コストの高い機体ほど耐久力や与えるダメージ量が大きく、ゲージがたまりやすい傾向にある。590、560のコスト帯の機体は、ほとんど敵機にダメージを与えることができない展開でも、1機目が墜ちる前の1回と、2機目終盤の2回の覚醒発動が安定する。

450のコスト帯は、与えるダメージが大きければ2回発動が安定するものの、耐久力が低めの機体やコスト420以下の機体は、2回の発動を安定させるのは難しいというのが基本的な流れ。

しかし、低コスト帯の中でも、ゾノのように耐久力の高い機体は例外として、2回の覚醒発動を意図的に狙っていくことが可能。また、複数回の被撃墜を前提にした場合なら、低いコスト帯の機体でも2回発動が可能になるのだ。

コスト別発動回数		
	590、560	ほぼ確実に2回の発動が可能
	450	状況によっては2回発動できるが、耐久力の低い機体は×
	そのほかのコスト	複数回の被撃墜が無いと2回発動は×



中コストであっても、耐久力が低い機体の覚醒2回発動はまず安定しない。



逆に低コストでも、ゾノのような機体は例外的に2回の覚醒発動を狙える。

覚醒発動のタイミング

2回発動できる機体は、1機目が撃墜される前に1回覚醒を使うのがセオリー。コスト590の機体は1回目を発動しても、終盤にはゲージが100%たまる。使用せずに墜とされそうな状況では、くらい中の発動でもいいので、積極的に使おう。この覚醒で敵機を撃破、または敵機の覚醒を使わせることができたら上出来だ。

覚醒は先に出した方が有利なので、先出しがオススメ。後出しは、先に覚醒した敵機に追い詰められないように。1回しか発動できない機体は、中盤～終盤の辺りで先に覚醒し、敵機を追い詰めよう。そして敵機が、くらい覚醒を発動して逃げてくれれば、敵機の覚醒は無いも同然。一気に片付けよう。

パワー覚醒は？

現在の主流はスピード覚醒で、次に人気なのはパワー覚醒。パワー覚醒は発動のタイミングがスピード覚醒に比べてシビアだが、攻撃的な面ではスピード覚醒を圧倒している。玄人向けとして徐々に使用人口の増えている注目の覚醒タイプで、稼働初期とは異なり、発動後は硬直の小さい射撃攻撃メインで立ち回るのが主流となっている。

スピード覚醒で押し込まれても、高飛び⇒覚醒発動⇒高飛びというよろけない性質をうまく使った回避方法が機能する。パワー覚醒の天敵ともいえるラッシュ覚醒を使用するプレイヤーが極端に少なくなっている現状も、パワー覚醒の人気上昇に一役買っているといえる。



最高コストである590の機体にもなると、2機墜ちするまでにたまる覚醒ゲージは少なくても120%以上だ。



基本は1機目が撃墜される前に1回目の覚醒を使用する。覚醒中に撃墜されると2回目に影響するので、行動は慎重に。



パワー覚醒を発動するタイミングは、相手の着地硬直に射撃ヒットが確定した瞬間が最も理想的だ。強力な一撃を当てていきたい。



相手が覚醒発動で対抗してきたら、高飛びしつつスキの小さい射撃をばら撒くのが効果的な回避手段となる。



覚醒の発動回数が1回だと、100%を超えた分の覚醒ゲージが無駄になってしまう。積極的に2回の発動を狙いたい。



2回目の発動は作戦時間の終盤。スピード覚醒が安定するが、短い発動時間で効果の高いパワーも選択肢に入れておこう。



パワー覚醒中に格闘攻撃のような硬直の長い行動を取るのは非常にリスキー。射撃攻撃をメインにして、堅実に動くのが基本だ。



マシンガンを装備する機は、パワー覚醒を選択することで大きな決定力が手に入る。ダウンさせないように調節するのが基本だ。

DESTINY 事典

覚醒発動のセオリー：覚醒ゲージが50%を超えたときに、残り耐久力が200前後という展開の多いコスト590なら、覚醒タイプは好みで選んでも問題無い。しかし、耐久力が100以下の状況になりやすい450機体の場合、2回覚醒を狙うなら覚醒中に被撃墜されにくく、効果的な攻撃方法がある機体が好ましい。





三国志大戦2（Ver.2.01）
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発 売 日：2006年5月24日（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

ついに決着を迎えた全国大会の速報を中心に、『Ver.2.01』の最新情勢をお届け。呉単＆社会人の雄「アシミニ」氏インタビューや、トンデモ企画「銅雀台」も注目だ。

Text：fan114（エリア大会、デッキ情勢、デッキ紹介、銅雀台、コラム）
カイゼルちくわ（質疑応答集、全国大会、インタビュー）

『三国志大戦 2』ムック 上下巻共に好評発売中!

『Ver.2.01』に完全対応した攻略本下巻、「三国志大戦2 遊戯指南書 戦勝之心得」が好評発売中！　fan114氏が執筆に参加し、勝つための知識が詰まったこの一冊、『三国志大戦2』プレイヤーなら必見だ。また、武将カードリストを大きなサイズで見たい人や、初歩的な内容を知りたい人には、上巻「三国志大戦2 遊戯指南書 先陣之心得」がオススメ。2冊合わせてゲットしておこう。

激戦を勝ち抜いたのは？　エリア決勝総まとめ！

三国志大戦 全国大会

覇業への道 ～龍虎の咆哮～

前大会「雄飛の刻」からの連続出場者はわずかで、新たな強豪が多く参戦することとなった全国決勝大会。果たして、だれが全国制覇という偉業を成し遂げるのか？　P52からの結果速報の前に、エリア決勝大会を振り返ってみよう。

中国エリア

注目の漢中王「兇虚」が1回戦で敗退する中、強気な発言通りの結果を出して勝ち上がったのが、6枚蜀呉屍の「玖蘭」、【R】司馬懿入り5枚魏単の「福山大徳」（辞退により「月君」が決勝進出）の二人。決勝は「勝てる要素しかない！」という名言を残した「玖蘭」が勝利。果たして決勝大会ではいかに!?

四国エリア

強豪が左ブロックに集まった四国エリアでは、岡山から遠征の5枚袁単皇帝「ラクウェル」が魏4使いの「！！！！！！」を制し、決勝まで進む。右ブロックは4枚八卦の「郭連」が勝ち進み、切符をかけた戦いに望む。決勝では「郭連」が「ラクウェル」を圧倒し、全国決勝への切符を手にした。

九州Aエリア

エリア決勝最多の44名で争われた九州Aエリア。この激戦を通過したのは、呉単使いとして名を馳せる「JOYTOY」、人馬デッキで2位通過の「ZAZEN」、3位決定戦で【R】司馬懿入り5枚魏蜀の「愚凌慰縄暗」を倒した5枚八卦の「Labo」。全国決勝で九州男児の底力を見らせれるか？

九州Bエリア

5枚神速の「KEN」、6枚魏武の「凍刀賢剣師」という二人の征覇王が勝ち上がり、決勝で激突。序盤は「KEN」が神速の大号令からの攻めでリードを奪うが、終盤「凍刀賢剣師」は神速の大攻勢と離間の計からの見事な連続突撃で「KEN」の部隊を次々と倒し大逆転！　全国への切符を手にした。

関西Aエリア

実力者がバラけたトーナメントとなり、前大会準優勝者で今回は6枚魏呉天啓の「うーたん」、【SR】孫尚香入り5枚大徳の「ちよちゃん」という、前評判の高かった二人が順当に勝ち上がる。だが、準決勝で5枚八卦使いの「CHIKIN」が「ちよちゃん」を見事に打ち破り、【SR】龐統と【C】王平を入れた号令無し蜀単の「太史真」が「うーたん」にギリギリの逆転で勝利。それぞれ決勝大会へとコマを進めた。「ちよちゃん」対「うーたん」の3位決定戦は、「うーたん」が前大会準優勝者の意地を見せ勝利し、2大会連続の決勝大会進出となった。



関西Bエリア

強豪が固まった左ブロックでは、優勝候補筆頭の【R】司馬懿入り4枚魏単「ぱちろ～3」が3回戦で敗退。その「ぱちろ～3」を倒した6枚蜀涼使いの「三国玉露同盟」は、その勢いで見事優勝。右ブロックは5枚八卦の「RAG」が2位通過を決める。最後の枠を狙うは、お互いに【R】馬岱入りの珍しい2色デッキを扱う「負け犬」と「楽毅」。序盤にリードを取り、落雷で守り切った「楽毅」に軍配が上がった。

現在のパワーバランスは？

『Ver.2.01』デッキ情勢

バージョンアップから2カ月弱が経過し、情勢もかなり固まってきた現在。全国対戦での主流デッキはどんな感じなのか、勢力や兵種バランスも含めつつ考察していこう。

6枚デッキが幅を利かせる現状

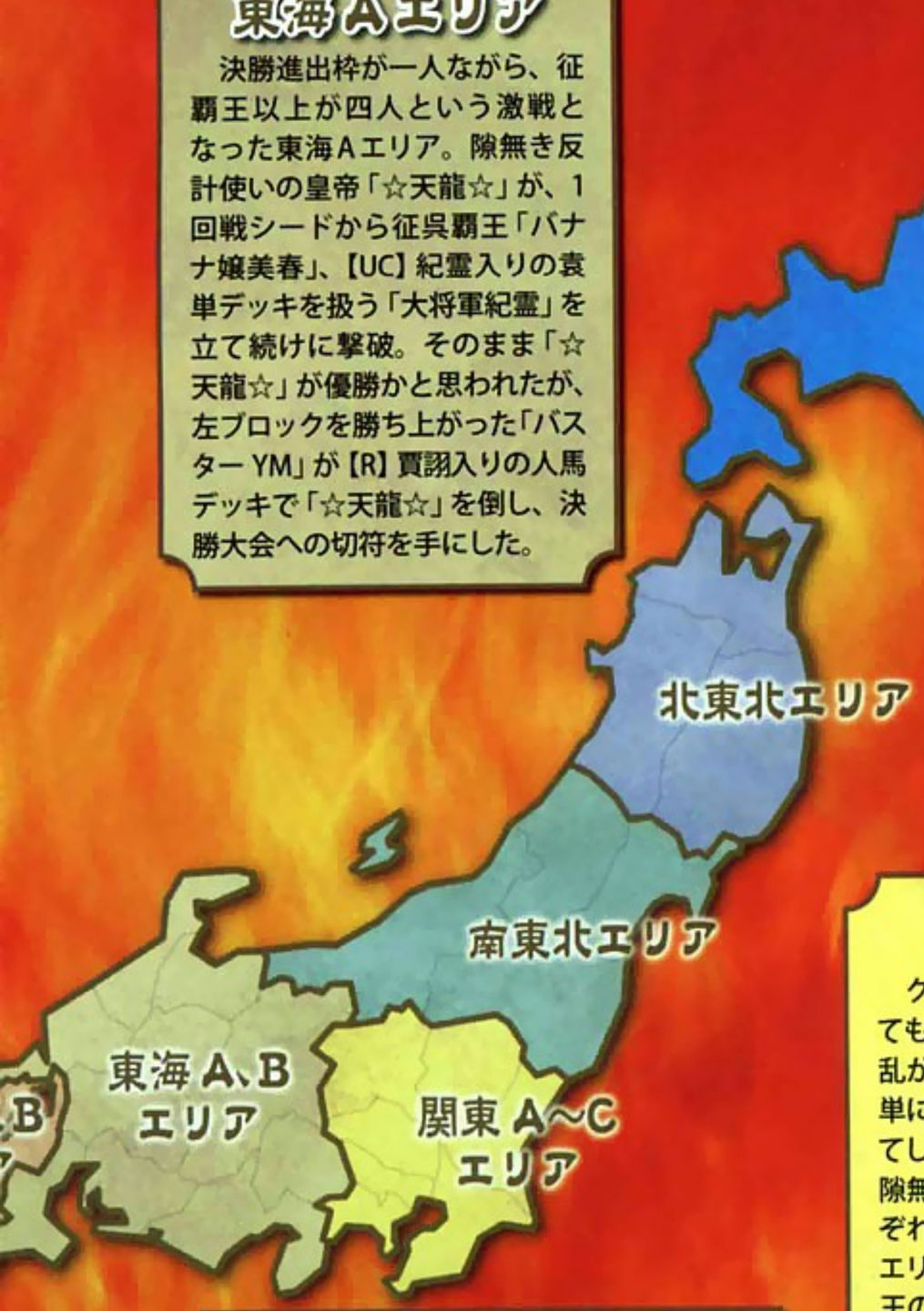
『Ver.2.01』で流行しているのが、6枚で構成されたデッキ。代表的なのは、【SR】【R】孫堅と【R】孫権のいずれかが入った呉単、【R】袁紹＆【R】田豊入り袁単、【UC】荀攸入り魏単＆混色、【SR】劉備入り蜀単、【UC】李儒＆【UC】董白や【SR】貂蝉入り混色など。

強力な全体強化系、ダメージ系、妨害系計略のあるデッキでは、6枚の方が単純に武力上昇値の合計が高かったり、攻城に持ち込みやすい。優秀なコスト1武将が増えたことも、理由の一つだろう。

相対的に厳しくなったのが、4枚以下のデッキ。低武力の武将でも撃破にそれなりの時間がかかるので、単純な枚数差が不利を生み出している。

勢力は他勢が少ないが、それぞれ単一で活躍できるデッキがあるので、勢力バランスはいい感じか。

気になる決勝大会の速報はP52より！



東海Aエリア

決勝進出枠が一人ながら、征覇王以上が四人という激戦となった東海Aエリア。隙無き反計使いの皇帝「☆天龍☆」が、1回戦シードから征呉覇王「バナナ嬢美春」、【UC】紀霊入りの袁単デッキを扱う「大将軍紀霊」を立て続けに撃破。そのまま「☆天龍☆」が優勝かと思われたが、左ブロックを勝ち上がった「バスターYM」が【R】賈詡入りの人馬デッキで「☆天龍☆」を倒し、決勝大会への切符を手にした。

関東Aエリア

準決勝にコマを進めたのは、鬼将軍「仁義なき青井」を倒して勝ち上がった5枚八卦使いの「クルル曹長」、6枚袁単を操り三人の征覇王を倒してきた「響鬼」、5枚大徳から6枚屍刹那反計にデッキを変えて挑んだ「ポポポ」、数少ない【R】司馬懿入りデッキでの参加者「きゅう」となった。

「クルル曹長」対「響鬼」は伏兵の【R】田豊をうまく踏ませた「響鬼」が圧勝。「ポポポ」対「きゅう」は終盤を前に「きゅう」がリードするも、計算されたカウンターで「ポポポ」が逆転勝利。三位決定戦の「クルル曹長」対「きゅう」は「クルル曹長」が制し、「ポポポ」、「響鬼」、「クルル曹長」の三人が決勝大会進出を遂げた。

北海道エリア

左ブロックは前評判の高かった「ノイ」が6枚屍刹那で順当に勝ち上がり、5枚大徳「かすみ・L」との激戦を制して出場権を奪取。右ブロックでは5枚大徳の「悪☆鮫」が、優勝候補の大都督「栄斗」と4枚八卦「馬龍☆」を連破する大金星！
しかし、車輪デッキの「肘丸」を撃破して勝ち上がってきた6枚呉単「趙ちゃん」に、準決勝で敗れてしまう。「悪☆鮫」を倒し出場権を奪取した「趙ちゃん」は、決勝でも「ノイ」を倒して北海道エリア決勝2連覇！　「ノイ」とともに堂々と全国へ殴りこむ形となった。

北東北エリア

数少ない征覇王で魏武デッキの「BECK♪」が1回戦敗退という波乱の中、前大会決勝出場者である悲哀使い「龍都」が、きっちり決勝まで進出。対するは多くの覇王を撃破して決勝にたどり着いた、6枚呉単の「ヴォレイ」。試合は激戦となり、残り3カウントで「ヴォレイ」の【UC】韓当の攻城が決まり大逆転！　見事出場権を獲得した。

関東Bエリア

クセのあるデッキを使うプレイヤーが多く、だれが勝ち上がってもおかしくない激戦区となった関東Bエリアは、1回戦から波乱が。前評判の高かった5枚袁単の「菊」、大風戒めから5枚呉単にデッキを変えて挑んだ「国姓爺」などの強豪が、初戦で敗れてしまう。逆に前評判通りの実力を発揮して通過したのは、6枚隙無き大爆進の「全部将が○○」、流星呉単の「アシミニ」。それぞれ2位、3位での通過だ。そして優勝を遂げたのは、関東Bエリア最年少で魏武粘りデッキを使いこなす「麻雀戦士」。征覇王の称号に恥じぬ立ち回りで、決勝大会への切符を手にした。

南東北エリア

強豪が左ブロックに固まる形となった南東北。その左ブロックは大本命の6枚神速「大紅蓮疾風」、前大会決勝出場者「虎斗」がそれぞれ順当に勝ち上がり、出場権をかけて準決勝で激突。ここは5枚八卦の「虎斗」が制し、2大会連続の決勝進出という快挙を成し遂げた。右ブロックの準決勝進出者は、5枚呉単の「新潟最後の将」と6枚神速の「羅希」。見事な逆転勝利で「羅希」が出場権を獲得した。

東海Bエリア

強豪が多く参戦し、関東Cエリアに並ぶ激戦区となった東海Bエリア。トーナメントはうまく強豪が分散する形に。それぞれのブロックを抜けたのは、さまざまなデッキを使いこなし今回は桃園デッキで参戦の「食べれません」、4枚八卦の「劉備」、全突（人馬）使いの「YO3」、弓兵中心の6枚魏呉屍を操る「柴雄」の四人。まずは「劉備」が「食べれません」を、「YO3」が「柴雄」を下し、それぞれ切符を獲得。「YO3」は見事な立ち回りで「劉備」も圧倒し、優勝を遂げる。最後の切符は、「食べれません」を破った「柴雄」が獲得した。

関東Cエリア

「決勝大会を勝ち抜くより困難では？」といわれるほどの最難関エリアとなった関東C。優勝候補の全突（人馬）使い「初志完徹5」&「オズマソウジ」、前大会ベスト4で今回は八卦デッキで挑んだ「♪王異♪」は、準決勝前に敗退してしまう。この超激戦区を通過したのは、終始圧倒的な立ち回りで優勝まで突っ切った全突（人馬）使いの大都督「黄金の隼」、安定した立ち回りで敵を詰ませてきた5枚大徳操る義勇兵「シフクノ」、3位決定戦で不利と思われる6枚大徳「ソビエト」を制した全突（人馬）使い「のりのり太郎」。決勝大会ではどこまで勝ち抜けるか必見だ。

5枚以下のデッキは蜀と涼が大活躍

6枚デッキが流行する中、5枚ながら高い能力を誇るのが人馬号令デッキ。「人馬の大号令」は迎撃のリスクを背負わずに突撃を狙えるようになるため、敵に槍兵が居ても効果を発揮できる。「封印の計」と「西方の乱」の存在により臨機応変な立ち回りが可能なので、特別に苦手とするデッキが少なく、多くのプレイヤーに使われている。ただし、5部隊の騎兵を操らなければならないので、難度は高め。

次点は4〜5枚八卦。「八卦の陣法」を使い分けることで、さまざまな状況を打破できるのが強みだ。「挑発」や「大車輪戦法」などと組み合わせても、非常に高い効果を発揮する。

そのほかは個々のスキルが重要になるものの、【R】袁紹&【R】田豊入り5枚袁単、【R】周瑜&【R】孫権入り5枚呉単、【SR】劉備入り5枚蜀単、【SR】張遼入り魏単なども有力だ。

兵種のバランスは、弓兵の強化と騎兵単の増加に伴い、槍兵単と弓兵単が厳しい状況に。多いのは、槍兵と騎兵の組み合わせとバランス型。騎兵単への対策として、槍兵が2枚以上居るデッキが多いのが印象的だ。



強力な計略を軸に攻め込まれると、4枚側はどうしても防ぎ切れない部分が出てくるため、攻守共に不利な状況に陥りやすい。



「八卦の陣法」なら、強力なダメージ系計略や妨害系計略を軸としたデッキにも、2部隊掛けを使うことで対抗できる。

三国志 2 雑記

記事中ではカードのレアリティを次のように表記しています。コモン=【C】、アンコモン=【UC】、レア=【R】、スーパーレア=【SR】、群雄英傑=【HE】、レジェンド=【LE】。各バージョン（シリーズ）のカード追加において、それ以前から居た武将と同名で同レアリティのカードが追加されている場合、新しい方をそのレアリティの2枚目であることを表すため、本記事内では【　2】と表記しています。



三国志大戦 全国大会

覇業への道 ～龍虎の咆哮～

全国決勝大会速報！

10月22日、長きにわたる予選を勝ち抜いた強豪たちが、その頂点を決めるべくセガ本社にて決勝大会に臨んだ！　前大会を大きく上回る1000人以上の来場者と、インターネット配信の生中継で全世界から観戦する『三国志大戦2』ファンたちが見守る中、その決勝進出者32名の頂点に立ったのは、西涼騎兵単デッキを見事に使いこなした長野の雄、「YO3」。準決勝では前大会優勝者「荀銀STO」を打ち倒し、名実ともに新たな最強君主として、その証となる称号「炎帝」を獲得した！

優勝は“YO3”!!

――優勝おめでとうございます。全国にのべ50万人いる君主の頂点に立った感想をお聞かせください。

YO3　まだ信じられません。決勝戦の舞台に立てればとは思っていましたけど、本当に立てるとは思っていませんでした。

――壇上に呼ばれた時の心境は?

YO3　周りに居るのがすごい人ばかりだったので緊張しました（笑）。

――一番きつかった試合はどの試合でしたか?

YO3　準決勝の、「荀銀STO」さんとの試合ですね。大会直前に、全国対戦で2回くらい手も足も出ずに負けていましたから。

――その「荀銀STO」戦での勝因は何ですか?

YO3　「悪鬼の暴剣」をぶっ放したことですかね（笑）。もう、こうするしかないと選択した捨て身の戦法が功を奏しました。

――大会前には決勝大会対策はしましたか?

YO3　ほかの出場者のデッキを想定して、対戦する際にはどうやって戦うか事前にパターン化しておきました。そうしないと、パニックしてしまうタイプなので（笑）。

――チームメイトなど『三国志大戦2』仲間に一言どうぞ。

YO3　長野の友達と、一緒にやってきたからこそここまで来れました。そして「黄金の隼」大都督や「オズマソウジ」大英雄（師匠）を、目標にしてきたからこそ勝てたんだと思います。本当に感謝しています！

――今後の目標は?

YO3　この大会に全力を注いできたので、今すぐに次の目標というのは浮かびません。今回優勝できましたが、自分は実力そのものはそれほどではないと思っています。この称号にふさわしい実力者になれるよう努力したいです。

――最後に全国のプレイヤーに向けて、上達のための秘けつをお願いします。

YO3　うまい人に教わって、うまい人のプレイを見て、その通りにやってみるのが一番の上達の近道だと思います。「この人うまいな～」と思った人のプレイを見続けてください。あとは……【UC】馬騰を使うこと、ですかね（笑）。

（大会終了直後、セガ本社にて）

判断力、技術力、思い切りの良さが冴えた！

「YO3」は、皇帝即位経験があり、騎兵を扱う技術、戦術は騎兵単一デッキを使う「初志完徹5」、「オズマソウジ」、「黄金の隼」などの上位プレイヤーにも勝るとも劣らない強豪だ。

前回覇者、「荀銀STO」との激戦では、互いの生存部隊が2部隊で、「荀銀STO」側の【UC】甘皇后が舞い、【C】廖化が守っている状況では、ほかの敵部隊が復活してくるまで【C】侯成を城門に張り付け、【R】董卓で甘皇后をつぶしに行くそぶりを見せて、廖化の注意を引きつつ廖化と突撃し合う。その間侯成で攻城を続け、敵が復活してきそうなタイミングで侯成と董卓で甘皇后をつぶしにいったプレイングは圧巻だった。

また、屍デッキを扱う「ポポポ」との決勝戦では、敵槍兵の兵力をできるだけ減らす（できれば撃破）べく、撤退覚悟で高武力の騎兵をビタ止まりから乱戦させていた。その後「我が屍を越えよ」で攻め込まれても、撤退した高武力の騎兵を「西方の乱」で復活させることができ、厄介な槍兵も少しの乱戦で撤退させられる状況になるわけだ。

冷静な判断と確かな技術、思い切りの良さで全国の強豪を薙ぎ倒した「YO3」に脱帽！



同じ人馬デッキを使う強豪たちが敗退していく中、最後まで残ったのは、ライバルデッキを研究し、立ち回りの引き出しを増やしていた「ＹＯ3」。勝つべくして勝ったといえる。

全国決勝大会結果

のりのり太朗（関東Cエリア3位）
【R】董卓、【R】華雄、【UC】馬騰、【C】侯成、【C】蔡巡、【R】馬超

クルル曹長（関東Aエリア3位）
【LE】諸葛亮、【LE】張飛(本宮)、【R】馬超、【R】姜維、【UC】周倉、【C】夏侯月姫、【C】廖化

響鬼（関東Aエリア2位）
【R】袁紹、【R】田豊、【UC】劉備、【C】蹋頓、【SR】甄洛、【C】陳宮、旧【C】高覧、【UC】十常侍

虎斗（南東北エリア1位）
【SR】劉備、【SR】馬超、【R】魏延、【R】関銀屏、【C】夏侯月姫、【C】趙累、【UC】姜維、【UC】馬良

ノイ（北海道エリア2位）
【SR】孫堅、【UC】孫桓、【UC】韓当、【C】潘璋、【R】荀彧、【R】曹仁、【R】楽進、【C】曹植、【C】陳羣

麻雀戦士（関東Bエリア1位）
【SR】曹操、【R】荀彧、【R】張郃、【R】楽進、【SR】張春華、【SR】賈詡、【C】陳羣、【C】陳宮

ポポポ（関東Aエリア1位）
【SR】孫堅、【R】曹仁、【R】楽進、【R】荀彧、【UC】孫桓、【UC】韓当、【C】潘璋、【C】曹昂、【C】陳羣

柴雄（東海Bエリア3位）
【SR】孫堅、【UC】孫桓、【C】丁奉、【R】楽進、【SR】張春華、【C】李典、【C】曹植、【SR】呉夫人、【C】陳羣

凍刀賢剣師（九州Bエリア1位）
【R】司馬懿、【R】楽進、【R】荀彧、【C】陳羣、【SR】張春華、【C】李典、【UC】韓当、【R】周泰

ZAZEN（九州Aエリア2位）
【R】董卓、【R】華雄、【UC】馬騰、【C】侯成、【C】蔡巡、【R】馬超

バスター YM（東海Aエリア代表）
【R】董卓、【R】華雄、【R】賈詡、【C】侯成、【C】蔡巡、【R】馬超

シフクノ（関東Cエリア2位）
【SR】孫堅、【R2】周瑜、【R2】孫権、【C】丁奉、【C】潘璋、【LE】張飛(本宮)、【R】関銀屏

JoyToy（九州Aエリア1位）
【R】孫堅、【R】周瑜、【R】甘寧、【R】大喬、【R】呉国太、【SR】呉夫人、【C】朱治、【SR】大喬

郭連（四国エリア）
【LE】諸葛亮、【LE】趙雲、【R】姜維、【UC】張飛、【R】馬超

アシミニ（関東Bエリア3位）
【UC】小喬、【R】周瑜、【R】周泰、【UC】孫権、【R】呉国太、【R】孫策、【UC】李儒

黄金の隼（関東Cエリア1位）
【R】董卓、【R】華雄、【UC】馬騰、【C】侯成、【C】蔡巡、【R】馬超

ヴォレイ（北東北エリア）
【R2】孫権、【R】孫策、【C】丁奉、【UC】韓当、【UC】孫桓、【C】潘璋、【UC】程普、【R】魯粛

玖蘭（中国エリア1位）
【SR】孫堅、【UC】韓当、【UC】孫桓、【R】魏延、【R】関銀屏、【C】廖化、【C】趙累、【C】張松、【R】大喬

三国玉露同盟（関西Bエリア1位）
【UC】張飛、【UC】姜維、【C】夏侯月姫、【C】趙累、【UC】馬騰、【UC】閻行、【C】魏続、【UC】龐、【UC】李儒

月君（中国エリア3位）
【R】董卓、【SR】呂姫、【UC】馬騰、【UC】閻行、【C】蔡巡

全武将が○○（関東Bエリア2位）
【R】貂蝉、【R】王異、【R】呉国太、【UC】徐盛、【UC】孫権、【UC】韓当、【UC】李儒、【C】董白、【UC】龐

劉備（東海Bエリア2位）
【LE】諸葛亮、【LE】張飛、【SR】趙雲、【R】姜維、【UC】徐夫人

羅希（南東北2位）
【SR】張遼、【SR】賈詡、【R】曹仁、【R】楽進、【C】曹昂、【SR】龐徳、【C】劉禅、【C】陳宮

YO3（東海Bエリア1位）
【R】董卓、【R】華雄、【UC】馬騰、【C】侯成、【C】蔡巡、【R】馬超

うーたん（関西Aエリア3位）
【R】孫堅、【R】曹仁、【UC】荀攸、【UC】孫桓、【UC】韓当、【C】關R、【SR】周瑜

楽毅（関西Bエリア3位）
【R】馬岱、【C】李儒&郭汜、【UC】李儒、【UC】張飛、【C】夏侯月姫、【R】龐統、【SR】諸葛亮

RAG（関西Bエリア2位）
【LE】諸葛亮、【R】馬超、【R】魏延、【UC】張飛、【C】夏侯月姫、【R】関銀屏、【R】姜維

太史真（関西Aエリア2位）
【SR】龐統、【R】黄忠、【R】馬超、【C】王平、【C】廖化、【R】関銀屏、【R】劉備

超ちゃん（北海道エリア1位）
【R】孫堅、【SR】呉夫人、【R】孫権、【UC】程普、【UC】韓当、【UC】孫桓、【R】大喬、【UC】大喬【C】潘璋

Labo（九州Aエリア3位）
【R】董卓、【R】華雄、【UC】馬騰、【C】侯成、【C】蔡巡、【R】馬超

CHIKIN（関西Aエリア1位）
【LE】諸葛亮、【UC】張飛、【R】姜維、【R】魏延、【C】廖化、【R】馬超、【R】龐統

荀銀STO（特別招待枠）
【UC】甘皇后、【R】黄忠、【R】龐統、【UC】張飛、【UC】姜維、【C】、廖化、【UC】孫桓、【UC】荀攸

※君主名の下に記載している武将カードは、全国決勝大会の登録武将カード（総コスト11以内）です。

トーナメントダイジェスト

トーナメントのすべてで、一瞬の判断やミスがそのまま負けにつながるような高密度の対戦が続いた本大会。

第1回戦では、徹底的にパターン化した「隙無き攻勢」からの「迅速な転進」か「栄光の大号令」&「袁紹軍の大攻勢」への連携を見せた「響鬼」のように安定した試合もあった半面、「三国玉露同盟」と「月君」の対戦では、息詰まる攻城の応酬となるなど、とてもまだ第1回戦とは思えない緻密な攻防も続出し、次々と明暗が分かれていった。

第2回戦ともなるとそれはさらに顕著となり、特に惜しまれるのは、「全武将が○○」が「YO3」との対戦中に起こしてしまった「金城鉄壁」の暴発。氏はその後素早く体勢を立て直していたが押し切られてしまい、相手が今回の優勝者であることも考えると、大会の流れそのものを変えたかもしれない一瞬だった。

第3回戦でも、「シフクノ」が「JoyToy」に対して1試合中に3回放った【R2】周瑜の「火計」や、相手の「天啓の幻」を「連環の法」を温存して凌ぎ、その兵法を残り10数カウントの攻防における決定打につなげるなど、事前の宣言通り【R2】周瑜で参戦したパフォーマンス以外にも、そのテクニックで会場を沸かせてくれた。テクニックの面ではさらに「荀銀STO」が前回優勝者の名に恥じず、6枚甘皇后デッキというあまり類を見ない構成ながら、【UC】姜維や【R】龐統の正確無比な連続壁槍撃で相手の高武力武将を随所で倒すなどの神業や、低武力の【C】廖化などをなかなか撤退させない見事な用兵を見せ、何度も会場全体をどよめかせた。

準決勝では、前回覇者「荀銀STO」と、「YO3」の対戦が印象的だった。中盤、「人馬の大号令」中に一騎討ちで【UC】馬騰が倒されるも、「YO3」は「悪鬼の暴剣」と「神速の大攻勢」で一気に廖化と甘皇后以外を撃破。「荀銀STO」は廖化で甘皇后を守ろうとするも、力およばず撤退。後に甘皇后が撃破された瞬間、会場は歓声に包まれた。

新着デッキ紹介

『Ver.2.01』で台頭してきたデッキや新しいデッキが見えてきたので、ここに紹介していこう。クセのあるデッキが多く使いこなすのは大変かもしれないが、ぜひチャレンジしてみてほしい。

人馬号令デッキ

槍兵を恐れることなく連続突撃でせん滅！

『Ver.2.01』で武力上昇値が３になった「人馬の大号令」を中心としたデッキ。特別に苦手とするデッキが少なく、多くのデッキと五分以上に戦えるため、使用率が大幅にアップした。とはいえ、士気が無いときは通常状態の騎兵５部隊を扱わなければならないので、難度は高めだ。

序盤は基本的に２部隊で両サイドから端攻城を狙い、ほかの３体は伏兵探しや障害物の破壊に専念。

武将名(兵種/コスト/能力)
【R】董卓(騎/2.5/武8・知7)
【R】華雄(騎/2/武8・知4)
【UC】馬騰(騎/1.5/武5・知5)
【C】侯成(騎/1/武4・知1)
【C】蔡邕(騎/1/武1・知8)

騎兵単一デッキ同士なら、騎兵をまとめての突撃で正面からぶつかり合いた。この際は【C】蔡邕を気持ち前に出して犠牲にし、逆に敵の主力にこちらの突撃を当てていくと有利な状況を作れるので覚えておこう。

士気がたまったら、「人馬の大号令」によるせん滅が基本。敵を逃げられない位置まで引き付けてから使おう。「人馬の大号令」で対抗できそうにない場合は、【R】華雄と【R】董卓を敵と乱戦させてわざと撤退させ、「西方の乱」でしのぐといい。厄介な計略はもちろん、「封印の計」で対処しよう。



「人馬の大号令」中に無敵槍へ突っ込んだ場合、迎撃は受けないが突撃も入らない。先行部隊を乱戦させ、きっちり壁突撃を仕掛けよう。

屍目覚めデッキ

屍→目覚めのコンボで敵を圧倒せよ！

呉と蜀の混成デッキで、狙いは「我が屍を越えよ」からの「若き血の目覚め」の計略コンボ。武力が14となる【R】魏延の存在によって、「若き血の目覚め」で大車輪の効果が発動するので非常に強力だ。序盤をしのいで部隊の足並みをそろえつつ、士気がたまったら積極的に狙っていこう。

計略コンボを狙う際は、武力が上がった【R】魏延が弱体化系の計略を受けないように注意。もちろん、ダメージ系計略による撤退も禁物だ。逆に、【R】関銀屏にダメージ系計略を使われるのはOK。コスト１武将の犠牲で敵の士気を６～７使わせたと考えれば十分な戦果だ。それぞれ武力が８上がっているので、残った部隊で攻め切ることもできる。あらゆる状況を予測しておくことが大事だ。

リードを奪った後も基本は同じ。相手にとっては攻められる方がキツいので、常に攻めることを頭に置いておくといい。兵法は基本的には「再起の法」か「増援の法」がオススメ。相手によって変えていいこう。

武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】孫堅(騎/2.5/武8・知7)
【R】魏延(騎/1.5/武6・知4)
【UC】孫桓(槍/1/武3・知6)
【R】関銀屏(槍/1/武3・知5)
【C】廖化(騎/1/武3・知4)
【UC】韓当(弓/1/武3・知3)



「我が屍を越えよ」&「若き血の目覚め」で強化された、大車輪状態の【R】関銀屏を止められる武将は少ない。きっちりとコンボに持ち込め！

飛天檄文デッキ

縦横無尽に駆け回り敵の足並みを乱せ！

「飛天の舞」後が勝負となるデッキ。兵法は「連環の法」がオススメだ。

序盤は守りに専念し、士気がたまるまでは無理をしないように。特に士気が４前後のタイミングで【UC】蔡文姫が撤退してしまうと、敵の士気と足並みがそろってしまうので注意。

士気がたまったら「飛天の舞」を発動。タイミングは士気が５たまった瞬間でOKだ。その後は常に全体の戦線を上げ、迎撃を受けたり武将を撤退させることが無いよう気を付けつつ、敵城前で突撃を仕掛けていこう。敵に移動速度上昇系の計略や兵法が無ければ、常にほんろうできる。敵が全体強化系の計略を使ってきたら、「連環の法」で時間を稼ごう。

さらに士気が３たまればこちらのもの。敵の主力を「檄文」で拘束し、連続突撃で撤退させよう。こうして敵の足並みを乱し、攻城に成功したら、後はひたすら「檄文」だ。

【C】逢紀の攻城も積極的に狙おう。敵の主力を数部隊引き付けられたら、「自爆」で道連れにするのもアリだ。

武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】龐徳(騎/2/武8・知4)
【R】顔良(騎/2/武8・知3)
【R】楽進(騎/1/武4・知3)
【C】逢紀(攻城/1/武3・知7)
【R】陳琳(槍/1/武2・知8)
【UC】蔡文姫(騎/1/武1・知7)



「飛天の舞」中は、攻城兵もかなりの速度に(迎撃は受けない)。攻城を阻止しに来た敵を「檄文」で呼び寄せ、強力な一撃をねじ込め！

傾国献策デッキ

舞の城ダメージを生かし献策＆火事場で守れ！

狙いは『Ver.2.01』で城ダメージが上昇した「傾国の舞」を発動して守り切ること。相手が舞をつぶしにきたら、「連環の法」と合わせて「破滅的な献策」で【R】周泰の武力を上げたり、敵の主力に「望郷の歌」をかけたりして追い払う。最終的にリードしていればOKということを頭に入れ、被代償系の計略も積極的に使っていこう。自軍の城ゲージが少なくなれば、「火事場の馬鹿力」も生きてくる。

武将名(兵種/コスト/能力)
【R】周泰(槍/2/武7・知4)
【UC】陳宮(弓/1.5/武4・知7)
【SR】貂蝉(弓/1.5/武2・知5)
【C】臧覇(騎/1/武3・知4)
【SR】蔡文姫(弓/1/武2・知7)
【R】呉国太(弓/1/武1・知5)

防柵は基本的に、端に固めて配置するといい。敵が攻めて来る角度を限定できるので守りやすくなる。

各武将の武力は低いので、敵は序盤から攻め込んでくるはず。基本的に少しの攻城は諦め、防柵を守ることに専念。城攻撃力の高い兵種が防柵の逆サイドに張り付いてきたら、横弓と【C】臧覇の突撃で対処しよう。

序盤をしのいだら「傾国の舞」を発動。ここで敵が攻め込んできたら、「連環の法」で時間を稼ぎつつ、各計略を使って追い払うといい。ただし、残りの城ゲージには注意すること。



舞をつぶすべく敵が攻めてきたら、「破滅的な献策」をかけた【R】周泰で追い払おう。「連環の法」と組み合わせて敵をせん滅するのもいい。

●人馬号令デッキ補足：前に兵法(再起の法)が残っていなければ、「人馬の大号令」+「悪鬼の罪科」が非常に強力なことを覚えておこう。敵を全滅させられれば、城ダメージを取り返せるのだ。
●屍目覚めデッキ補足：守勢時に【SR】貂蝉が撤退してしまった場合は、【R】関銀屏を自城に入れた状態で「反逆の狼煙」を使い、その後に「若き血の目覚め」を使うという戦法も一応アリだ。

知っているようで知らないネタを追究！

三国志大戦2質疑応答集

対戦中、「どうなんだろう？」と不意に浮かぶ小さな疑問の数々。今回はそんな疑問の中から、実戦で特に多く見られるものを徹底調査！　覚えておけば、対戦の大事な局面で決定打になるかも!?

問 自城回復と募兵ってどっちが早いの？

答 どちらも回復ペースは同じです

「募兵」を持つ武将は戦場でも兵力が回復していくが、自城に戻った方がより早く回復できるのでは？　と思いがち。だが結論からいうと、回復のペースはどちらも同じだ。

なお、ほかの計略などによる兵力減少＆回復のペースは、以下の表にまとめた通り。減少系はそれぞれに大きな違いがあるが、回復系はすべて同じだ（「毒泉の計」とほぼ同等）。



回復系効果は、減少系効果と重複する。写真のように「暗殺の毒」を受けた武将に「八卦の陣法」3部隊掛けを使った場合、回復が上回る。

兵力減少ペース比較

暗殺の毒	★★
毒泉の計	★★★
悪女の劇毒	★★★★
望郷の歌	★★★★★★
偽帝の勅命	★★★★★★
燃え地／毒沼	★★★

兵力回復ペース比較

回復の舞い	☆☆☆
八卦の陣法※	☆☆☆
募兵	☆☆☆
自城での回復	☆☆☆

※3部隊掛け

問 同武力の乱戦でも勝敗が変わるんですが……

答 乱戦能力や相性は兵種ごとに違います

同じ武力の武将を乱戦させたのに、こちらが一方的に撤退。だれもが経験したと思われるこの現象は、各兵種にそれぞれ異なる乱戦能力が設定されていることで起きるものだ。

同武力（武力3）の各兵種で調べた各兵種の乱戦結果は、下の表の通り。見方は横列を基準とし、「○」は相手のみ撤退、「△」は相打ち、「×」は自分のみ撤退という結果を、「%」は生き残った部隊の残兵力を表す。また、結果が出るまでにかかった時間を「A」（早い）～「E」（時間がかかる）で表している。なお、乱戦は多少のランダム値があるため、複数回調査した結果の平均値を掲載している。

弓兵は『Ver.2.01』で攻撃力が上昇したものの、防御力は低いので決着が付く時間が短め。逆に攻城兵は防御力が高く攻撃力が低いため、試合全体の4分の1近い時間粘れるが、どの兵種にも勝つことはできない。

武力3武将による乱戦の勝敗（残兵力）と所要時間

自軍＼敵軍	騎兵	槍兵	弓兵	歩兵	攻城兵	象兵
騎兵	△	△	○（約10%）	△	○（約60%）	×（約20～30%）
	B	B	B－	B	D	C
槍兵	△	△	△	△	○（約60%）	×（約20～30%）
	B	B	A＋	B	D	C
弓兵	×（約10%）	△	△	×（約10%）	○（約10～20%）	○（約10%）
	B－	A＋	A	A＋	C＋	B－
歩兵	△	△	○（約10%）	△	○（約60～70%）	×（約10～20%）
	B	B	A＋	B	D－	C＋
攻城兵	×（約60%）	×（約60%）	×（約10～20%）	×（約60～70%）	△	×（約70～80%）
	D	D	C＋	D－	E	C＋
象兵	○（約20～30%）	○（約20～30%）	×（約10%）	○（約10～20%）	○（約70～80%）	△
	C	C	B－	C＋	C＋	C

問 「槍ワイパー」って今は全く使えないの？

答 実は武力で大きく上回っていれば有効です

槍撃の登場に伴って使われなくなった槍ワイパーだが、槍撃が弱体化した現状ではどうなのだろうか？

槍ワイパー（無敵槍）のダメージは、槍撃より武力の影響が大きい。自分の武力が敵と同程度以下だと槍撃連発に劣るが、4～5ほど高ければほぼ同じ効率に、大幅に高ければ槍撃連発より効率が良くなるのだ。さらに接触～離脱を繰り返して接触ダメージも含めた槍ワイパーをたたき込めば（下記B）、自分もダメージを受けるがかなりの短時間で敵を倒せるぞ。



大きな武力差があれば、接触～離脱を繰り返しながらの槍ワイパーにより、連続槍撃や通常乱戦の半分以下の時間で敵を撤退させられる。



緑の移動ラインを参考に、武将カードの位置と武将の位置を敵の手前に合わせる。武将カードがずれていると、うまく無敵槍を回せない。



大幅に武力が上回っていたら、接触と離脱を繰り返す距離で槍ワイパー。接触と無敵槍のダメージが立て続けに入り、一気に兵力を奪える。



まずは武将と武将カードを適正な位置まで移動させる（左記A）。槍撃よりも間合いは近め。



そこを中心にカードを回す。敵の動きに合わせて中心をずらしつつ、2秒弱で一周のペースで！

問 自城前での移動は城の外と中、どっちが早いの？

答 端から端までなら、全兵種城に戻った方が早いです

自城の2カ所を同時に攻城され、片方を処理した後にもう片方へ移動する場合、そのまま戦場を移動するか、それとも一度自城に戻って敵の位置へ出城するかは迷うところ。

自城に戻った方が早くなる距離（目安）を各兵種ごとに示したのが、右下の各写真。ただしこれら未満の距離でも、自城に戻ればわずかに兵力を回復でき、敵の妨害役を避けられる利点がある。どちらの移動を取るかは、状況に応じて決めよう。



この距離だと、槍兵は帰城した方が早く敵のところに到達できる。妨害役が居なくても、のんびりと戦場を移動したりしないように！

自城に戻った方が早い距離



それぞれの写真より距離が離れていれば、一度自城に戻って出城した方が早く敵部隊にたどり着ける。

●弓攻撃のダメージ　武力3同士で弓攻撃を受けた場合、意外にも騎兵（非突撃時）、弓兵、象兵はほぼ同じカウントで撤退し、槍兵だけわずかに早く撤退。攻城兵は騎兵などの1.5倍の時間耐えた。
●一時帰城のコツ　武将を自城に戻して再出城させる場合、自城に置いたカードを取り、武将が自城に戻った瞬間に目標地点へカードを置こう。盤面上を滑らせて移動するよりもやりやすいぞ。

三国志大戦2強豪プレイヤー列伝

現世武帝

アシミニ



その弓術はまさに神業！ 社会人君主の希望の星！

――それでは最初に、君主名の由来を教えてください。

アシミニ　本名をもじったものです。本当は3文字なんですけど、『ドラクエ』や『桃鉄』とかで入れる名前は4文字じゃないですか。4文字にするためにいろいろいじってみたら、今の形になりました（笑）。

――『三国志大戦』を始めた当初はどのようなデッキを使っていたのでしょうか？

アシミニ　カードが少ないころは、【R】郭嘉を入れて魏呉弓デッキをやっていました。

――既に弓兵メインだったんですね（笑）。

アシミニ　そうですね。その後、【SR】劉備を引いた時に、運命の出会いがありました。ある中学生が「どうしても劉備が欲しい」とトレードを熱心に持ちかけてきて、そこまで言うならと、交換してあげたんです。その時に交換してもらったのが【SR】呂蒙なんですよ。実際に使ってみたら、これちょっと強いんじゃない？　と思って、それから弓単デッキを使うようになりました。

――アシミニさんにとって歴史的瞬間ですね（笑）。

アシミニ　そのデッキが【SR】呂蒙、【UC】大喬、【UC】程普、【UC】魯粛、【C】虞翻ですね。当時の作戦は、柵4枚で弓単だと相手はガーッと攻めてきますので、柵に触れた瞬間に「連環の法」で敵を足止めし、両端から大喬と虞翻が攻城に行き、城ゲージの4割ほどを奪ったら、「麻痺矢の大号令」で守り切るというものですね。

――「連環の法」が長かった時代ならではですね（笑）。

アシミニ　「技術」や「デッキパワー」ではなく、「作戦」で勝てるのが楽しかったです。

――たしかに、スキルが大部分を占めてしまうゲームだと挫折するプレイヤーも相当多いですからね。

アシミニ　単純に、うまい人のプレイを横で見ていると、騎兵操作のスキルとか、絶対真似できないと感じますね（笑）。そんな人たちに対して作戦次第で勝てるというのは、うれしいですね。

――そういえば、その後のバージョンアップで麻痺矢デッキは弱体化しましたよね。

アシミニ　そうですね。同じころ戦術もバレるようになりました。両サイドを攻め上がったら【SR】賈詡とか【UC】程昱が居た！　みたいな（笑）。

さすがに勝てなくなってきたのでデッキを変更しようと思ったんですが、呂蒙は気に入っていたのでほかをいろいろ入れ替えていたら、【R】孫堅の計略が長いことに気付いたんですよ。そのとき、士気をためて相手が柵を壊しに来たところをカウンターとって「天啓の幻」を使うパターンが見えたんです。これで覇王になれました。

――麻痺矢天啓誕生秘話ですね。しかし、『2』になって、さらに弱体化したわけですが……。

アシミニ　『2』になってからは、麻痺矢天啓デッキで勝つことが厳しくなりましたね。『2』稼働当初にはやっていたのが暴虐デッキ、魏武デッキですが、程普を【UC】孫権に入れ替えたことで、暴虐デッキには守り切って勝てたんですが、魏武デッキには勝てませんでした。「麻痺矢の大号令」は「雲散霧消の計」で消され、虞翻の「火計」なんて計略範囲が味付け海苔か！　ってくらい小さくなって……いいとこ無しですね（笑）。

その後、「fan114」君が流星デッキで覇王になったのを見て、自分流にアレンジして試してみたら、見事ハマったんですよね。

最近はほかのデッキもいろいろと試していますが、やはり僕のスタイルに合っているのは「操作が煩雑ではなく、弓が多い」デッキですね。

――『三国志大戦』を始めてから、お世話になったプレイヤーはいますか？

アシミニ　「オズマソウジ」さんですね。まだ僕自身無名だったころ、出張で東京に来ている時に新宿でプレイしていたら彼が後ろで見ていて、その時麻痺矢デッキで神速デッキに勝ったら対戦後に「今の勝ち方感動しました！」って声をかけてくれたんですよ。うれしかったですね～（笑）。

その後もいろいろ縁があって、一緒に遊びに行ったりしています。

――尊敬しているプレイヤーはいますか？

アシミニ　理解できない強さという点で、「ぱちろ～3」さんです。なんで武力9の【SR】関羽が死に掛けてるのに帰らないの!?　とか（笑）。それが正解に繋がっているのがすごいですね（笑）。自分の理解を超えた存在です（笑）。戦略面で理解を超えているのが「全武将が○○」さんですね。形だけは分かるんですけど、いざ実践となると到底真似できないです。

――対戦していて楽しいのはどのような人ですか？

アシミニ　自分のデッキは、相手のあらゆる攻めパターンに対応しなくてはいけないため、相手への依存度が高いんです。だからこそ、同じデッキでも毎回違ういろいろな攻め方をしてくる人と対戦したときはすごく面白いですね。最近の多くのデッキはあまりにも強力な勝ちパターンが確立されているため、同じ攻め方をするプレイヤーが多くなってしまったのが寂しいですね。また、兵法が後から選べるようになって、騎兵単で弓主体デッキに対して「神速の大攻勢」とか、もはやそれしかないという形になってますね。すると、もうデッキ相性が確定してしまうため、いろいろな攻め方を考えるということが

アシミニ氏の三国志大戦NET全国対戦データ（公開：10月9日時点）●使用回数TOP10【UC】孫権669、【UC】貂蝉600、【R】趙雲565、【R】馬超559、【UC】小喬540、【R】孫堅342、【SR】荀彧入336、【C】曹彰323、【SR】呂蒙314、【UC】孫堅300　●勝率TOP10【UC】孫権572、【UC】貂蝉567、【R】趙雲385、【R】馬超384、【UC】小喬373、【UC】孫堅213、【R】孫堅203、【SR】荀彧入202、【C】曹彰196、【SR】周瑜196　●計算使用回数TOP10【R】趙雲855、【SR】周瑜521、【UC】小喬426、【UC】孫権403、【C】張宝298、【R】孫堅278、【R】馬超245、【C】盾部217、【UC】李儒215、【SR】司馬17位　●撃破数TOP10【R】趙雲2345、【UC】孫堅1395、【R】馬超1295、

少なくなってきていると思います。昔の許褚或デッキでも、「ノイ」さんと「食べません」さんでは兵法が違うことで、全く相性が変わったりしましたからね。

――アシミニさんが「自分が強くなった」と感じた瞬間はどのような時でしたか？

アシミニ　「天啓の幻」の効果時間が、短くなったときですね。天啓使いはみんな勝てなくなりましたね。それまではある程度のスキルはあったにせよ、天啓力で勝てていた部分が大きかったんです。

　ほかの麻痺矢天啓使いがランキングから消えていく中で、騎兵の扱い方や1コスの弓兵で柵を守る戦術などを鍛え直して、自分だけはランキングに残っているのを見た時に、自分も多少うまくなったなと思えましたね。

――呉使いのプレイヤーにアドバイスをお願いします。

アシミニ　呉のデッキにもいろいろとありますが、まずは騎兵が多かったり弓兵が多かったりと、いろいろなデッキを試してみて、自分に合ったデッキを使い込んでください。使い続けているうちに、調整などでデッキパワーが落ちて勝てなくなった時に、それを補う細かい技術などの大切さも分かってくると思います。弓兵だけで騎兵を倒すとか、そうした計略に頼らずに守る技術が大事です。計略や兵法無しで、できる限り戦ってみるのがいいと思いますよ。

――相手が士気を使ったらこちらも使う、というパターンは多いですね。

アシミニ　「劉備の大徳」を使われたら「火計」を使うなどのパターンを一度止めてみて、城ダメージを白兵戦で最低限で凌いで、カウンターで士気を使った方がより城ダメージを奪えるのでは？　などといった考え方をしてみるといいと思います。

　特に呉には「火計」などの敵を一掃できる計略がありますから、わざと城に張り付かせてから焼いたり、じっくり待ってから「天啓」で押し込むなどといった戦法が取れますから、余計な士気を使わない戦い方は、呉には特に重要だと思います。

――アシミニさんにとって『三国志大戦』のいいところってどんなところですか？

アシミニ　最初のころはとにかく新鮮でしたね。カードを右に動かしたらちゃんと右に動くよ！　みたいな感動がありました。カードを動かせるようになってからは、軍師気分になれるのがそう快でしたね。それこそ丘の上から自分の部隊を眺めているような感覚で、知恵比べをしているような気分になれました。

　並んでいる時に、カードトレードなどで人と喋って人付き合いが増えるのもいいですね。社会人になってしまうと、もう学生さんとかと知り合いになれる機会は滅多にないですし、逆に大阪では70歳で弓単をやっているプレイヤーさんと知り合いになれました（笑）。

――逆に、『三国志大戦』のここがイヤというところは？

アシミニ　今のバランスを基に言わせてもらうと、計略の効果はすべて半分にして、白兵の戦いがより重視されてもいいと思っているんですよ。その方がプレイヤーの技術差だけじゃなく、戦略差も出てくると思いますので。

　強力な計略で、勝ちへのプロセスも均一化が進んでいるような気がします。

　僕が天啓のカウントが短くなった時に経験したような、自分の力でそれを補っていくという上達の感触をみなさんにもぜひ一度は経験してみてほしいと思います。

――バージョンアップで弓兵が強化されたことについてはどう思っていますか？

アシミニ　個人的には、弓兵が弱い中で弓使いとして強くなれた方がうれしいです（笑）。まぁ、三すくみがしっかりしているなら、弓兵が弱くても全然いいんですけどね。ただ、弓兵も操作を難しくしてくれた方が個人的には嬉しいですね。サーチ範囲が正面10度とかの方が、弓兵に慣れてくると使いやすいはず（笑）。今は勝手に別の敵を撃ったりしますからね。

　僕としては三すくみの関係がもっと緩やかで、デッキ相性があまり如実に現れないで、計略や兵法に頼らない白兵戦で対戦が決まるような関係が理想的ですね。

――では、『三国志大戦』をやっていて、良かったことは何ですか？

アシミニ　人との出会いが多いことですね。普通にプレイする仲間や、ネットでの知り合いはもちろん、職場のおじさんたちは三国志が好きなんですよね。なのでゲーム以外に、仕事の職場でも「三国志のこんなゲームがありまして……」と、いい話のネタになります。

――なるほど、オフでも充実していますね（笑）。

アシミニ　あと、自分のブログや日記なども多くの人が見てくれるので、各地に仕事で行く先々で対戦したことがある人たちに歓迎していただけるのがうれしいです。やはり対戦で当たったり、ネットですでに知り合っていると、気心が知れるというかすぐに仲良くなれますね。

――今後の目標は何ですか？

アシミニ　この号が出るころには全国決勝大会も終わっていますが、とりあえず一回戦を勝つのが目標です（笑）。「黄金の隼」さんが相手ですからね。全国大会が終わってしまうと、少し目標を見失いそうですが、やはり『1』からやっている身としては、呉を使っての皇帝ですね。

――では最後に、アシミニさんにとって『三国志大戦』とは何ですか？

アシミニ　全国決勝に進出した時には、「全武将が○○さんとの出会い」と書きました（笑）。改めてまとめるなら、暇つぶしやただのゲームではなく、人との出会いが増えたので、重要な「コミュニケーションツール」というところですね。これをきっかけに人とのつながりができることを考えれば、家ゲーばかりやってないで、カードを持って街に出よと、机の角を切る勢いで言いたい（笑）。

――本日はありがとうございました。

（敬称略　10月9日　エンターブレインにて）



「アシミニ」的 流星デッキ編成

　いろいろと試してはいるんですが、『2』になってから一番愛着があるのはやはり流星名君デッキ（【R】周瑜、【R】周泰、【R】呉国太、【UC】小喬、【UC】孫権）ですね。今回、このデッキで全国決勝大会の出場権を勝ち取れましたし。

　このデッキで一番大事なのは、柵と弓を駆使して士気をなるべく使わずに守ることです。攻められるたびに「赤壁の大火」を使って守ってたら、「流星の儀式」に士気が回らないですからね。

　コスト1枠には元々【C】韓当を入れていましたが、ほかのデッキに弱くなっても、騎兵単デッキへの耐性を高めるために呉国太にしました。「魅力」持ちというのも結構重要です。流星名君デッキは呉バラデッキが弱点なんですが、呉国太が居れば、こちらの方が先に「赤壁の大火」が使えるので、何とか勝負になるんです。

　【UC】小喬は言わずもがな、「流星の儀式」係です。相手が柵4枚に対して無理攻めしてきたら、カウンターを取りつつ、端からすり抜けて攻城することもあります。

　【R】周泰の枠は最初【R2】孫策だったんですが、「劉備の大徳」や「八卦の陣法」を使われた際には、タメ計略よりも即効性がある方がよく、さらに柵持ちということで変わりました。城門の守りに、計略で大活躍します。

　【R】周瑜と【UC】孫権はもう、言うまでもないですね。周瑜は放火魔です（笑）。ただし一度でも「赤壁の大火」を撃つと、その後2回しか撃てませんから、やはり白兵戦の技術が重要です。士気を12ためれば「流星の儀式」を使っても「大火」を撃てますから、重要な保険ですね。

　【UC】孫権は「守成の名君」が強力です。相手の一斉攻城をためらわせることもできます。自身も弓兵なので、横弓で攻城を妨害するなど、まさに守りの要ですね。

銅雀台

“馬単三人衆＋fan 114”騎兵使いNo.1決定戦!?





黄金の隼

三人衆の中で一番ユーモアのある男。関東Cエリアを制するなど実力は全国トップクラス。騎乗前から最も馬に気に入られていた隼。お馬様を乗りこなせるか!?



オズマソウジ

皇帝の座まで上り詰めた関東を代表するプレイヤーの一人。三人衆の中では一番まともw　な頼れるお兄さん的な存在。自信は一番無さそうだったが……!?



初志完徹５

三人衆の中では一番若く、神速三人衆の末っ子。全国1位に君臨するなど、実力は随一だ。乗馬開始前から自身たっぷりだった初志だが、結果はいかに!?



fan114

元五虎将にして、本誌『三国志大戦2』ライター。騎兵単デッキではないが、そのテクニックには定評がある。今回は一番の年長者として意地を見せられるか？

突撃～ッ !!!!!!!

2006年10月4日、関東Cエリア決勝大会を目前に控えたこの日、アルカディアの無茶な企画が実現された。その企画とは「ぶっちゃけ三国志大戦界で、だれが一番リアル馬の扱いがうまいのか!?」というもの。バカバカしくも、読者諸氏が興味深いであろうこの企画に参加してくれたのは、誰あろう全国にその名を轟かせる騎兵単デッキの使い手、黄金の隼、オズマソウジ、初志完徹５の三人!!　この三人にfan114を加え、実際に一番馬の扱いがうまいのはだれなのかを決定する勝負が始まったのだ！

さて、到着したのは　町田市にある乗馬クラブ クレイン東京。インストラクターのT氏に案内され、ブーツ、ヘルメットなどを借り、着替えた後にお馬さんたちと顔合わせをすることに。

初めて本物の馬を目の当たりにし、興奮する四人。「でけぇ！」、「こんなのに突撃されたら勝てるわけない！」、「すげぇ筋肉！」とはしゃいでいたぞ（笑）。

T氏に、馬に乗る際に気を付けることを教えてもらい、いざ騎乗！　最初は初志完徹５＋fan114組が挑戦。



同じ匂いを感じたのか、にフンフンと鼻ををこすりつけられる黄金の隼。しかし、馬との相性は抜群？



騎乗後に簡単なレクチャーを受けるオズマソウジと黄金の隼。四人とも実によく注意を聞いていたぞ（笑）。



最初は騎乗時の目線の高さに怖がっていた二人だが、徐々にリラックス。特に初志完徹５は、終始力みまくっていたfan114を尻目に、「速歩（小走り）」でも人馬一体（？）を発動！　服もジョッキーっぽいし、終始安定した騎乗を披露していた。

続いて挑戦するのは、黄金の隼＆オズマソウジ組。開幕から顔が引きつり気味のオズマソウジは、馬にもその緊張が伝わったのか、何ともぎこちない騎乗。初志完徹５から「騎馬と息が合っておらんぞ！（【R】張遼）」とのヤジが飛ぶ。一方、馬に一番人気だった黄金の隼は、静かで柔らかい騎乗。馬も気持ちよさそうに闊歩していた。

全員が騎乗を終え、クラブハウスに戻ってからY氏による結果発表となった。

まず、2位は……初騎乗にしては及第点だった黄金の隼。3位は本当に普通だったオズマソウジ。そして残るは優勝とビリ。栄えある馬使いNo.1は……、

“初志完徹５”に決定!!



「初めてにしては馬とも息が合っていて、かなり上手」との評価をいただいた初志完徹５。元全国1位の実力をまざまざと見せ付けた。一方、この発表によりビリになったのは我らがfan114……。「とにかく力み過ぎ（笑）」とのお言葉（トホホ）。馬を操ることの楽しさと難しさを実感したみなさん、本当にお疲れさまでした！

“クレイン東京”でレッツ乗馬体験！

今回の企画に快く協力してくれたのは10月1日にグランドオープンしたばかりの「乗馬クラブ クレイン東京」だ。12月11日まで「乗馬体験1回コース」をグランドオープン記念価格で利用できるので、この機会にぜひ、本物の馬と接してみよう！

〈乗馬クラブ クレイン東京〉
【住所】東京都町田市真光寺町1227番地
【TEL】042-737-5600
【HP】http://www.uma-crane.com/
【アクセス】小田急線「鶴川駅」より六丁目経由「鶴川団地行き」で終点。「鶴川団地」下車（徒歩5分）。
京王線「若葉台駅」より「鶴川駅行き」で、「和光学園」下車（徒歩5分）。



三国志雑記

今回は騎乗させてもらったのは、まずは小さめの円形を作ってその周りを馬に乗って歩くというもの。その後、少し慣れてから速歩と呼ばれるものに挑戦。時速は10km以下だが、生きた馬でないと分からない楽しさ、難しさがあったぞ。馬と呼吸を合わせて、上下に重心を移動しなければ、男子の股間が連続直撃を起こし大変なことになってしまうのだ！　とはいえ、ぜひ一度みんなも体験してみよう!!

fan114コラム？ 三国志大戦満漢全席

今回はこれまで当コーナーやA-froに届いたイラストを紹介していこうと思います。作品はそれぞれ個性があって、見ていてとても楽しかったです。美麗なもの、心温まるものから笑えるものまで、数多くありましたw　今月インタビューしたアシミニさんにも一つ作品を選んでもらいましたぞ♪



（神奈川県　SEIYA／-HYNE-さん）
僕の日記を見て投稿してくださったそうで、ありがとうございます♪　何とも凛々しい魏王曹操。その瞳でどこまでを見据えているのか……。乱世の奸雄ゴチでした♪



（福岡県　皐月トミィさん）
前バージョンの風火計デッキで猛威を振るった【SR】周姫。その儚げな表情、風の中にたたずむ可憐な姿、ただただ見とれてしまいます。技アリの一品ですな。



（奈良県　くりまんじゅさん）
こちらがアシミニ選出作品。もう本人は萌えっぱなしで大変でしたw



（広島県　K☆ペンギンさん）
前全国大会覇者の甘皇后使いである荀銀STOが卒倒してしまうような、何ともかわいらしい姫様ですねぇ。こんなポーズで何かおねだりされたら……反計は不可能ですねw

お知らせ
次号より、イラスト・文章投稿の勢力別投稿率の集計を開始します（魏・蜀・呉・涼・袁・他）。皆さんの手でひいきの勢力を中華最大勢力にしてください。

～お知らせ～

ファミ通WaveDVDより『三国志大戦２ DVD 将星演武』発売！

いよいよエンターブレインより、『三国志大戦2』のDVDが11月16日に発売されるぞ！　内容は全国のトッププレイヤーよる対戦動画（＋手元動画）、ブンブン丸がナビゲーターを務めての、栄斗、全武将が○○、fan114の座談会、初～中級者必見のバトルレクチャーほか、DVD2枚組で内容盛りだくさん！　これは「買い」だ!!



もちろん、こんな魏4対決も収録！　普段の頂上対決ではなかなか見られないマッチングも、多数収録しているぞ!!

普段はなかなか見られない、上級者のカードさばきを完全収録！　英雄たちのテクニックに学べ！





栄斗、全武将が○○、fan114＋ブンブン丸のぶっちゃけトークは抱腹もの！　話題は、「自前デッキの話」、「アイツは気になる」、「上達への道」など興味深いものばかり！

タイトル　：三国志大戦2 DVD 将星演武
発売日　：2006年11月16日予定
価格　：標準価格3990円（税込み）
内容　：全国の強豪プレイヤー（アシミニ、黄金の隼、栄斗、菊、荀銀STO、初志完徹5、仁義なき青井、全武将が○○、ノイ、ぱちろ～3、fan114　敬称略）による頂上対決、バトルレクチャー、大都督栄斗の香港遠征記、覇王座談会（隠しコンテンツ）など



上記DVDを抽選で5名さまにプレゼントします。
詳しくは66ページへ突撃～!!

お詫びと訂正

「三国志大戦 遊技指南書　戦勝之心得」において内容に誤りがありました。訂正すると共にお詫び致します。

●P003:「質実剛健」の所持武将に【R】馬岱とありますが、正しくは【UC】馬岱です。また、「神速戦法」の所持武将に【UC】曹仁が抜けていました。

●P075「特に有効な対策」内の「2部隊掛けは武力＋6」とありますが、正しくは「2部隊掛けは武力＋5」です。

●P024の表（左）は、正しくは以下の通りとなります。

速度上昇計略	速度上昇レベル	備考
香車戦法	A	通常迎撃発生
巨象猛進	A	2倍迎撃発生
黄式加速装置	A	2倍迎撃発生
赤兎咆哮	A	2倍迎撃発生
猪突猛進	A	2倍迎撃発生
猛進の大号令	A	歩兵以上は2倍迎撃、攻城兵は通常迎撃発生
鬼神降臨※1	B	2倍迎撃発生
蚩尤の如く	B	2倍迎撃発生
小覇王の蛮勇	B	2倍迎撃発生
神速戦法	B	2倍迎撃発生
神速の大号令	B	2倍迎撃発生
神速の大攻勢※2	B	2倍迎撃発生
大量生産	B	迎撃発生せず
天下無双	B	2倍迎撃発生
殿、私の馬を！	B	象兵以上は2倍迎撃、弓・槍・歩兵は通常迎撃発生
はじき戦法	B	2倍迎撃発生
八卦の陣法※3	B	象兵以上は2倍迎撃、弓・槍・歩兵は通常迎撃発生
飛天の舞	B	象兵以上は2倍迎撃、弓・槍・歩兵は通常迎撃発生
攻守自在	C	弓兵まで迎撃発生
人馬一体	C	計略効果により迎撃発生せず
人馬の大号令	C	計略効果により迎撃発生せず
小覇王の進撃	C	2倍迎撃発生
神速大車輪	C	迎撃発生せず
全軍突撃	C	2倍迎撃発生
速軍の法	C	弓兵まで迎撃発生
天衣無縫	C	通常迎撃発生
天下無双・改	C	2倍迎撃発生
白銀の獅子	C	2倍迎撃発生
白馬陣	C	騎兵は2倍迎撃、象・弓兵は通常迎撃発生
暴虐なる覇道	C	象兵以上は通常迎撃発生

※1：部隊差3以上の時　※2：外伝速軍の効果は考慮していない　※3：1部隊掛けの時

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

下でも触れているが、11月23日は「ゲームの日」。友達を誘ってみんなでゲームセンターに足を運んでみよう。これを機会に普段プレイしないジャンルのゲームにコインを入れてみると、新たな楽しさが発見できるかも!?

Event

11月23日はゲームの日！　みんなでゲームセンターへ出掛けよう！

http://www.aou.or.jp/

11月23日が何の日か知っているかな。『勤労感謝の日』と答える人が多いかもしれないが、実は『ゲームの日』でもあったりするのだ。

1995年に制定されてから12年目を迎える今年は、「2006 ゲームの日 ファン感謝デー」として、全国620店舗のゲームセンターでフリープレイのゲーム機の設置や、参加費無料の「第2回全日本クレーンゲーム選手権」予選会の開催が予定されている。予選会の参加者にはクレーンゲームの練習台が開放されるので、最終的な調整は練習台で行なうというのもありだ。ちなみに予選会参加者には非売品の特製「リラックマ（ゲームの日オリジナルバージョン）」が参加賞としてプレゼントされるぞ。

クレーンゲームの腕に自信のある人は、上記サイトで実施店舗をチェックして、お近くのゲームセンターにぜひ足を運んでチャレンジしてみよう！

PRESENT!

AOU事務局様より「リラックマ（ゲームの日オリジナルバージョン）」を3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Resume

『2006 ゲームの日 ファン感謝デー』

■**日時**：2006年11月23日（木）
各店舗の開店から閉店まで
■**場所**：全国620店舗のゲームセンター
（実施店舗リストは上記サイトにて掲載）
■**実施内容**：
①フリープレイのゲーム機の開放（設置台数、機種は店舗により異なります）

②「第2回全日本クレーンゲーム選手権」予選会（※参加費無料・参加賞あり）
予選会優勝者は県大会、地区大会を経て、2007年2月17日に千葉・幕張メッセで開催される全国大会に出場できます。

県大会：12月に各県にて開催
地区大会：2007年1月20日に全国10カ所で開催
全国大会：2007年2月17日に千葉・幕張メッセで開催

※予選開始時刻等は各店舗までお問い合わせください。



普段からクレーンゲームが得意だという人はぜひ参加してみよう。ひょっとしたら日本一の腕前だったりするかも!?


参加賞としてプレゼントされる「リラックマ」はこちら。『ゲームの日』のために製作された特別バージョンなのだ。

Event

『戦嬉』獲得の宴2006 開催中！

http://www.sangokushi-taisen.com/

『三国志大戦2』プレイヤーにうれしいお知らせだ。プレイ終了時に払い出される武将カードを、同勢力20枚一口にしてキャンペーン事務局に送ると、抽選でいろいろな三国志大戦グッズが当たるぞ！

賞品はニンテンドー DS Lite＋『三国志大戦DS』セット、赤兎馬（RODY）、味な三国志（明星・中華三昧）、三国志大戦2書き下ろし年賀状という具合に、豪華で面白いものばかり！　しかも当選者総数は、なんと3650名!!

勢力が同じであれば、どの武将カードでもOKなので、集めるのは結構簡単だ。友人知人や、ゲームセンターで出会ったプレイヤー同士で協力して集めれば、より効率的に集められるぞ！　例えば、自分が魏の武将カードを集め、友達が蜀を集めることにすれば、魏の武将カードは友達から貰い、蜀のカードは友達にあげるというような感じだ。

また、いっぱい武将カードを集められれば、一人で何口でも応募できるので、当選確率も上がるのだ。これは集めるしかないぜ!!

Resume

『戦嬉』獲得の宴2006

■**日時**：2006年10月25日（水）～11月30日（木）
■**応募方法**：「〒番号」、「住所」、「氏名（ふりがな）」、「年齢」、「性別」、「職業」、「電話番号」、「応募口数」を明記し、同勢力の武将カード20枚（×口数分）を封入の上、下記のあて先まで郵送。
〒170-8691　東京都豊島郵便局私書箱121号
三国志大戦2キャンペーン事務局
■**締め切り**：2006年11月30日（木）当日消印有効
■**問い合わせ**：三国志大戦2キャンペーン事務局
（TEL03-3496-3412）　※土日祝日を除く10：00～17：00まで



©SEGA

Event

アーケード用新作もいろいろ発表!? 東京ゲームショウ2006をおさらい!

http://tgs.cesa.or.jp/

去る9月22日～24日、千葉・幕張メッセにて東京ゲームショウ2006が開催された。今回はアーケードと関連した出展作に軽く触れてみよう。

セガブースで目立ったのはやはり『バーチャファイター5』だろう。アーケードで絶賛稼働中の本作がPS3用タイトルとしてプレイアブルで出展されており、コーナーとして設けられた対戦スペースでは既に熱い対戦が繰り広げられていたぞ。

コナミブースでは、前号でもお伝えしたアーケード用新作『beatmaniaⅡDX14 GOLD』が出展。ロケテスト以外でお披露目されるのは初となるだけに長蛇の列ができていた（130ページ参照）。

SNKブースではPS2版『KOF IX』の大会をはじめとした多数のイベントが開催されただけでなく、先日のAMショーで発表されたアーケード用新作3タイトル『KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"』、『サムライスピリッツ閃』、『THE KING OF FIGHTERS XII』を改めて紹介。盛りだくさんの内容にブース前の人波は途切れることが無かった。

バンダイナムコゲームスのブースでは巨大モニタを使用した『鉄拳6』の最新ムービーが公開されており、その美麗な映像に足を止めて見入る来場者が続出していた。今後の続報に期待したいところだ。

今回のショウを見渡してみると、これまで以上にアーケードとコンシューマの垣根が低くなったと感じるイベントであったといえるのではないだろうか。



PS3に直に触れられるということもあってか、一般公開日は移動すら困難なほど人であふれ返っていたぞ。

Release

カプコンの名作ゲームがネットで対戦できる!? 『ゲーセン・ドット・コム』発表!

http://www.ga-cen.com/

東京ゲームショウ2006のカプコンブースで気になる映像が公開された。なんとインターネット上でカプコンの名作ゲームがプレイできるベータサービスが今冬から開始されるというものだ。

『ゲーセン・ドット・コム』と銘打たれたこのサービスは、公開された映像を見る限り『1942』といったシューティングから、『魔界村』などのアクション、さらに『ストリートファイターⅡ』や『ヴァンパイア』シリーズのような対戦格闘など、さまざまなゲームがプレイ可能であることを予想させるものであった。

現在立ち上がっている公式サイトによると、20タイトルを超えるゲームがプレイできるようになるとのこと。そして恐らくここがキモとなるだろうが、一人プレイだけでなく「オンライン対戦が可能」とされている。

今のところ詳細な情報が入ってきていないため、このサービスがパソコンを介したものとなるのか、それとも別のゲーム機などを介したものになるのかまだ判明していないが、今後注目のサービスであることは間違い無いだろう。



公式サイトには魅力的なタイトルのイラストが並ぶ。どのような形で提供されるサービスなのか気になるところだ。

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

News

「AW-NET」の全サービスが終了

http://www.awnet.jp/pc/

アトミスウェイブをプラットフォームとしたネットワークサービスである「AW-NET」。個人戦績の記録・閲覧やキャラクターのカスタマイズ、そして全国ランキングなど、さまざまなサービスを提供してきた本サービスだが、2006年11月30日（木）24時をもって全サービスが終了することとなった。

対象機種となるのは『ギルティギア イスカ』、『ネットセレクト サラリーマン金太郎』、『ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ』、『ネットセレクト競馬 ビクトリーハロン』『ネオジオバトルコロシアム』。

これにより、AW-NETタイトルの仕様が以下のように変更となる。

◎AWカードを使用してのプレイは可能。
◎AW共通ポイントの付与、および使用は不可能。
◎AW-NET公式Webサイト、携帯サイトでのサービスおよび情報の閲覧は不可能。
◎AWカードの引継ぎ更新は不可能。
◎1枚のAWカードで複数のタイトルをプレイすることは不可能。
◎使用中のＡＷカードはサービス停止前の最後にプレイしたタイトルのみプレイ可能（※新規ＡＷカードは、最初にプレイしたゲームタイトルのみ使用可能）。
◎AW-NET公式サイトにて獲得したキャラクター、カラーなどのコンテンツは反映されない。

なお、サービス終了後のＡＷカードの反映事項はタイトルごとに違うので、上記サイトで確認してほしい。

Release

新たなゲームミュージックDLサイトが誕生!

http://blog.aniuta.jp/

ゲームミュージック専門の「着うた」サイトである『ゲーミューポケット』がサービスを開始したぞ。これはティームエンタテインメントとアイ・シー・エージェンシーが共同運営する「アニメうた王国↑」の中に設置されたサイトで、アーケードやコンシューマに限らず、懐かしのゲーム音楽から最新ゲームミュージック・テーマソングが配信されるものである。

現状で判明している配信楽曲は、タイトーではZUNTATAの楽曲や『サイキックフォース』の楽曲、ジャレコでは『忍者じゃじゃ丸くん』や『妖怪倶楽部』、セガでは『ギルティギア』シリーズ、『ファンタシースターオンライン』アレンジシリーズなどとなっている。もちろんそのほかにも家庭用ゲームの楽曲などが多数配信されており、その数も順次増えていく予定となっているぞ

Resume

『ゲーミューポケット』

■アクセス方法

【iMODE】メニューリスト→iモーション→着うた／着モーション→キャラクター／アニメ／ゲーム→アニメうた王国↑

【EZ WEB】カテゴリで探す→着うた→アニメ・ゲーム→アニメうた王国↑

【Y！】メニューリスト→着うた・ビデオ・メロディ→着うた→映画・CM・アニメ→アニメうた王国↑

ゲーミューポケット GMP

Release

家でも全国対戦！『麻雀格闘倶楽部』

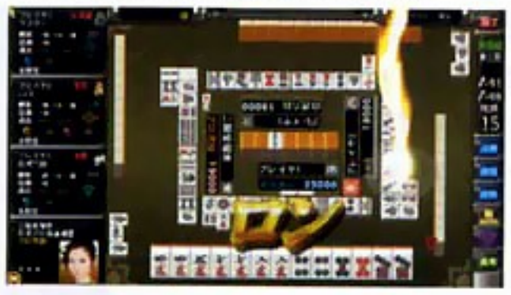
http://www.konami.jp/gs/game/mfc/

アーケードの麻雀ゲームとして高い人気と知名度を誇る『麻雀格闘倶楽部』が、ついに11月11日に発売となるPS3と同時発売タイトルとして登場だ。

このPS3用ソフト「麻雀格闘倶楽部 全国対戦版』では、別途「オンライン対戦サービス」を購入することで、全国のPS3ユーザー、PSPユーザーとのオンライン対戦が可能となるのだ。対戦ではオーブをかけて戦い、勝利してオーブを集めることで自らの段位を上げていくシステムが採用されている。もちろん段位別のマッチングシステムが採用されているので、実力の近い人と熱い戦いを繰り広げることができるはずだ。

12月に発売されるPSP版と同様に、日本プロ麻雀連盟所属のプロ雀士48名がCPUとして登場。「カミソリ灘」こと灘麻太郎プロに君は勝てるか!?

マウス操作に対応しており、直感的な操作ができるのもうれしい点だ。





PS3とPSPという違うゲーム機同士での対戦ができるというのも注目の一つだ。

Resume

『麻雀格闘倶楽部 全国対戦版』

■**発売日**：2006年11月11日発売予定
■**対応機種**：PS3
■**価格**：5,229円（税込）

PRESENT!

KONAMI様よりPS3用ソフト『麻雀格闘倶楽部 全国対戦版』を5名様にプレゼント！　詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

©2002 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Release

人気タイトルの描き下ろしマンガが読み放題！

http://www.konami.jp/mobile/d53/

KONAMIがゲームタイトルをマンガ化して携帯電話向けコンテンツとして配信するサービスを始めたぞ。その名も『デジタルコミックス』となっている。

アーケードの人気タイトル『クイズマジックアカデミー』、『ポップンミュージック』をはじめ、家庭用では『SILENT HILL』や『ランブルローズ』など7タイトルがマンガ化されており、毎週配信されているのだ。注目なのは他の媒体で発表されたものをデジタルコンテンツ化したのではなく、すべてこのサイトのために描き下ろされているという点だろう。

ゲームタイトルのコミカライズだけでなく、月刊配信のオリジナルマンガも発表されており、充実度は高い。作品ごとの課金ではなく、登録することで公開されているすべての作品を読むことができるのもうれしいところだ。立ち読みもできるのでぜひアクセスしてみよう。



今後は11月2日配信の『幻想水滸伝』や『悪魔城ドラキュラ』のコミカライズも予定しているぞ。

Resume

『デジタルコミックス』

■**対応機種**：DoCoMo、au、SoftBank
■**情報料**：月額315円（税込）
■**アクセス方法**
【iMODE】メニューリスト→コミック／書籍→コミック
【EZ web】カテゴリで探す→電子書籍→コミック
【Y!】メニューリスト→書籍・コミック・写真集→電子コミック

PRESENT!

KONAMI様より東京ゲームショウ限定配布の『デジタルコミックス』小冊子を5名様にプレゼント！　詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

©2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Event

東京ジョイポリスで迫力のドライブ体験！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

ドライブゲームの決定版『OutRun2』が、よりパワーアップした新アトラクションとして東京ジョイポリスに登場！　その新アトラクションの名は『OutRun2 SPECIAL TOURS SDX（アウトラン2スペシャルツアーズスーパーデラックス）』。ただ今、好評テスト稼動中なのだ。

『OutRun2 SPECIAL TOURS SDX』は美しい景観をフェラーリで走り抜けるそう快感がバツグンに気持ちいいアトラクション。しかも、路面の状態や車のリアクションに合わせて動くムービングキャビットの臨場感は迫力満点!!　1台に“ハンドル・アクセル・ブレーキ”が2セット搭載されていて、ゲーム中に急にドライバーが交代になるなんてスリリングな経験もできちゃうぞ。いつドライバーがチェンジになるのかは、東京ジョイポリスで実際に乗って確かめてみるべし！　カップルや友達同士で力を合わせてゴールを目指そう。自分の世界に浸ってドライブを楽しみたいあなたは、一人でも遊べる「シングルモード」で楽しもう！

初心者から上級者まで気軽に対戦できるから、カップルやグループなど腕前の違うプレイヤー同士で遊んで白熱の対戦を楽しんじゃおう！

さぁみんな、東京ジョイポリスでドライブテクニックに挑戦だ〜！

■料金：300円／1名（2名利用の場合は600円）※パスポート利用可

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT



PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

©SEGA　Produced under license of Ferrari Spa. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari Spa. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.

Event

「チーズケーキ大捜査線」で絶品ケーキを確保！

http://www.teamnamja.com/

2004年にナンジャタウンで開催して以来、全国で展開されてきた「チーズケーキ博覧会」。そのスタッフたちが全国で発見したチーズケーキを紹介する『チーズケーキ大捜査線』が現在開催中だ。（開催期間：12月3日まで）

入手困難で数カ月待ちがざらの「絶品チーズケーキ」をはじめ、全国的には知名度が低いながらも、地元では高い人気を誇る「スタア予備軍チーズケーキ」、そして古代ギリシアの元祖ベイクドチーズケーキのレシピから復刻されたケーキ、600年以上前から伝わりそのあまりのおいしさにイギリス王室によってレシピを封印されたというイギリス伝統のケーキ、日本に飛鳥時代から伝わる日本最古のチーズ「蘇」を使用した「歴史深いチーズケーキ」など、ありとあらゆるチーズケーキが集合しているのだ。

また、10月31日までに投票された来場者による「自分の一番好きなチーズケーキ」が集計されて、11月5日には、ナンバー1チーズケーキが発表されるぞ。果たしてどのチーズケーキがその栄光に輝くのか気になるところだ。

さらに期間中は、「チーズケーキ捜査依頼状（アンケート用紙）」が配布されており、旅先で出会ったチーズケーキなどを記入しておくと、捜査員が開催期間中にそのチーズケーキを捜査して、確保できしだい店頭で紹介してくれるぞ。

この秋はナンジャタウンでチーズケーキの全国食べ歩きで決まり！



PRESENT!

ナムコ様よりナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ARCADIA DATA BASE アルカディア データベース

2006年9月1日～9月30日集計分

ビデオゲームランキング

16位　旋光の輪舞SP



『旋光の輪舞』にシステム・対戦バランス調整を施した『旋光の輪舞 SP』が 16位に初登場。マニア層からの支持が厚い本作だが、初心者向けにノービスモードを搭載。新規プレイヤー層の拡大に期待したい。

メーカー	グレフ／セガ
ポイント	63.1

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.II〈バンプレスト〉	212.1
2	Virtua Fighter5 REVISION1〈セガ〉	166.7
3	鉄拳5 DARK RESURRECTION〈バンダイナムコゲームス〉	136.4
4	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア／セガ〉	136.4
5	GUILTY GEAR XX SLASH〈アークシステムワークス／セガ〉	116.2
6	Virtua Striker 4 Ver.2006〈セガ〉	113.6
7	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE〈カプコン〉	101.0
8	北斗の拳〈セガ〉	94.7
9	Power Smash 3〈セガ〉	90.9
10	キン肉マンマッスルグランプリ〈バンプレスト〉	89.6
11	TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT〈アリカ／タイトー〉	88.5
12	超ドラゴンボールZ〈バンプレスト〉	88.4
13	WORLD SOCCER Winning Eleven 2006 ARCADE CHAMPIONSHIP〈KONAMI〉	82.1
14	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズDX〈バンプレスト〉	75.8
15	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉	69.4
16	旋光の輪舞SP〈グレフ／セガ〉	63.1
17	THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘!暗黒武術会～〈バンプレスト〉	60.6
18	サムライスピリッツ 天下一剣客伝〈SNKプレイモア／セガ〉	55.6
19	ESPGALUDA II〈ケイブ／AMI〉	50.5
20	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS〈アリカ／クロスノーツ・彩京〉	44.2

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

5位　DrumManiaV3



初登場７位はシリーズ 13 作目となる『DrumManiaV3』。これまでは複数人プレイ＝協力プレイだったが、本作ではプレイヤー同士が腕前を競う、バトルモードを搭載。全国オンライン対戦や店内対戦が可能になっている。

メーカー	KONAMI
ポイント	101.7

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	三国志大戦2〈セガ〉	240.7
2	麻雀格闘倶楽部5〈KONAMI〉	182.6
3	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006〈セガ〉	143.2
4	pop'n music14 FEVER!〈KONAMI〉	132.8
5	Quest of D Ver.2.0 護符の継承者〈セガ〉	124.5
6	beatmaniaIIDX13 DistorteD〈KONAMI〉	118.3
7	DrumManiaV3〈KONAMI〉	101.7
8	QUIZ MAGIC ACADEMY III〈KONAMI〉	95.4
9	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2〈バンダイナムコゲームス〉	94.8
10	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー〈バンプレスト〉	93.4
11	GuitarFreaksV3〈KONAMI〉	70.5
12	太鼓の達人8〈バンダイナムコゲームス〉	69.3
13	TIME CRISIS 4〈バンダイナムコゲームス〉	68.5
14	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3〈セガ〉	64.3
15	THE IDOLM@STER〈バンダイナムコゲームス〉	51.9
16	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	47.7
17	BASEBALL HEROES〈KONAMI〉	41.5
18	MARIOKART ARCADE GP〈バンダイナムコゲームス〉	37.3
19	DanceDanceRevolution SuperNOVA〈KONAMI〉	35.3
20	THE HOUSE OF THE DEAD 4〈セガ〉	33.2

協力店舗

アドアーズ 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1～3F	☎ 03-3971-9601	クラブ セガ 天文館	鹿児島県鹿児島市千日町15－7リバティハウス2～3F	☎ 099-224-6851
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎ 03-3200-0884	ゲームスポットハロウィン	島根県出雲市渡橋町985-3	☎ 0853-23-0731
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎ 03-3496-5856	ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル1F	☎ 0584-82-6196
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎ 042-724-1477	ゲームBOX.Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	☎ 052-452-0920
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎ 0426-48-1288	セガ ワールド 静岡	静岡県静岡市葵区七間町4－2静活プラザビル2F	☎ 054-252-3591
アミューズメントスタジアム豊中	大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中205号	☎ 06-6857-5700	チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎ 06-6357-6677
AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226	ハイテクセガ柏	千葉県柏市柏1-1-11丸井デパート内B1	☎ 0565-26-6777
イミグランデ 相模原店	神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1	☎ 042-753-8881	ハイテク セガ 盛岡	岩手県盛岡市大通2-6-11	☎ 019-623-2562
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	ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566
クラブ セガ 札幌	北海道札幌市中央区南5条西4丁目7 南興ビル1～2F	☎ 011-512-1868	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 B1～B2	☎ 03-3943-6735
			ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202

てあたりしだい ゲームリスト

2006年10月18日時点

●10月に稼働したタイトル			
AFTER BURNER CLIMAX	セガ	フライトシューティング	10月中旬
NOVAうさぎのゲームde留学!?	KONAMI	エデュテイメントゲーム	10月中旬
BASEBALL HEROES 2	KONAMI	スポーツ	10月下旬
虫姫さまふたり	ケイブ／AMI	縦スクロールシューティング	10月下旬
Quest of D Ver.3.0 王国の守護者	セガ	ネットワーク対応カードアクション	10月
Virtua Fighter5 VERSION A	セガ	3D対戦格闘	10月
●年内稼働予定のタイトル			
のーみそコネコネパズル たころん	コンパイルハート／AMI	パズル	11月
BATTLE GEAR 4 Tuned	タイトー	レース	11月
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B	エコールソフトウェア／セガ	2D対戦格闘	11月
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～姫躍の双星～	バンプレスト	ガンシューティング	12月下旬
GUILTY GEAR XX Λ CORE	アークシステムワークス／セガ	2D対戦格闘	12月
みんなで鍛える全脳トレーニング	バンダイナムコゲームス	脳トレーニングゲーム	12月
機動戦士ガンダム 戦場の絆	バンダイナムコゲームス	ドームスクリーン式戦術チーム対戦	2006年予定
LET'S GO JUNGLE! LOST ON THE ISLAND OF SPICE	セガ	ガンシューティング	2006年予定

●稼働時期未定のタイトル			
OutRun2 SPECIAL TOURS SDX	セガ	ドライブアトラクション	今冬予定
ARCANA HEART	悠紀エンタープライズ	ハートフル2D対戦アクション	今冬予定
頭文字D ARCADE STAGE 4	セガ	レース	今冬予定
兎-野性の闘牌- オンライン DDの血統	雀／タイトー	オンラインドラマティック四人打ち麻雀	今冬予定
太鼓の達人9	バンダイナムコゲームス	お祭りバラエティ	今冬予定
beatmaniaIIDX 14 GOLD	KONAMI	DJシミュレーション	今冬予定
アクエリアンエイジ オルタナティブ	タイトー	オンライン対戦型カードゲーム	来春予定
KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"	SNKプレイモア	3D対戦格闘	2007年予定
WAR of the GRAIL	カプコン／タイトー	対戦アクション	未定
カラス	マイルストーン	縦スクロールシューティング	未定
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	対戦格闘	未定
サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア	剣戟対戦格闘	未定
CHASE H.Q ナンシーより緊急連絡	タイトー	カーアクション	未定
FUNNY TOUCH 超～かんたん たのしいミニゲーム	アストロコーポレーション／アルタ	バラエティ	未定
雷電IV	モス	縦スクロールシューティング	未定

© 2005, 2006 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. © 1999 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

岩手県盛岡市編

情報提供：慧利子さん、清川 拓郎君、モズ君



楯太郎隊長



及川隊員

今月のレンジャー

今回は岩手県盛岡市周辺にセタップ！　情報は投稿コーナーA-Fro常連の慧利子さん他からいただきました。多謝。わんこそば記録は80杯で陥落。

盛岡はゲーセン同士の距離が近い！　そのせいか個性的でおもしろいゲーセンがたくさんありました。わんこそば記録は104杯。

わんこそばでハイスコア全一を!



イラスト：斉藤コーキ



盛岡駅周辺

音楽ゲームの上級者が来店

サンシャイン

住 岩手県盛岡市大通2-7-21
☎ 019-622-9516
営 10：00～24：00　祝祭日 9：00～24：00
HP http://www10.ocn.ne.jp/~sun-lei/



楯「音楽ゲームとシール機に特化した店内で、若い人たちが遊んでいるね。照明が落とし気味で音楽ゲームの譜面も見やすいのう」
及川「音楽ゲーム、シール機ともに新バージョンをいち早く導入するお店です。音楽ゲームのコアユーザーなら通うしかないですね」

男女の別なく安心して遊べる音ゲーコーナー。普段から料金は低めに設定されている。



ハイテク セガ 盛岡の真向かいにあるお店。夕方以降、1FのシールⅠ機には女学生が列を作るという。



スタッフより

1Fは最新プリクラコーナーで300円の機種も用意しております。2Fは音ゲーのみの構成で、音ゲーファンの皆さまに厚い支持をいただいております。なお、末尾が3の日はシール機全台300円、「ⅡDX」が100円2クレで営業中！　ぜひお立ち寄りください。

ア コアユーザーに人気の"地下セガ"

ハイテク セガ 盛岡

住 盛岡市大通2-6-11_B1F
☎ 019-623-2562
営 平日11:00～24:00　祝祭日 10:00～24:00
HP http://location.sega.jp/loc_web/hs_morioka.html





階段を下りればそこは対戦別天地。地元での愛称は「地下セガ」。

及川「ハイスコア集計店であり、闘劇予選参加店舗です。店内に集まる客層は高校生から社会人。雰囲気的に、コアユーザーとライトユーザーが共存できるお店ですね。」
楯「むう、客のアーケードゲームへの熱意が半端ではないし、その情熱を支えるスタッフの知識量が多いのも頼もしい！　個人的には『アヴァロンの鍵 弐』があるのが◎」

スタッフより

対戦格闘ゲームを中心に、いろいろなラインナップを取りそろえております。大会は週一回ペースで開催し、『メルブラ』、『連ザⅡ』などで盛り上がっています。お客様からの大会企画も可能！　お気軽にご相談ください!!



地下セガ一番人気は『連ザⅡ』。武者修行にはハイテク セガへ来たれ!



本邦初公開！　これが全一スコアを総なめにしている『北斗の拳』の筐体だ!



『バーチャロンフォース』も人気。対戦が盛んに行なわれている。

岩手の対戦ゲーム闘技場

DEAD BALL

住 岩手県盛岡市津志田南3丁目15-45
☎ 019-639-1140
営 24時間
HP http://www.J-ace.jp/index.html



楯「対戦格闘の筐体の上に、トーナメント表や優勝者の写真が張り出してあるのがいいねえ。ユーザーを大事にしている雰囲気が素敵!」
及川「大会には他県からも人が集まるそうですよ。特に『KOF2002』の対戦レベルは岩手No.1（常連談）！　遠征者はスルーできません」



店の右半分はビリヤードとダーツコーナー。カウンターでは専用グッズを販売しているぞ。



スタッフより

『麻雀格闘倶楽部5』全10台、『ハーフライフ2』全4台が好評稼働中です。夜は『バーチャファイター5』、『KOF 2002』、『ストⅢ3rd』の対戦が熱い!!　また、来年3月には店舗拡大リニューアル予定です。



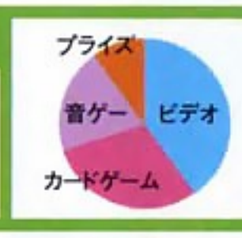
夕方以降は対戦野郎で混み合う店内。24時間対戦可能だ！



取材に訪れた先々に「ハーフライフ2」が入荷されていて、しかも遊んでいる人が多い。そんな「ハーフライフ2」ッ子ウハウハの素敵な街盛岡。岩手大学の近くにある「ピラミッド」というゲーセンも訪れたのですが、店内ではお年寄りの皆さまが絶賛将棋中という光景の横でビデオゲームが4台動いているだけでした。そのまま帰ってしまいました。



新機軸、廃屋風ゲームセンター



LA倶楽部

住 岩手県盛岡市青山3丁目4-25
☎ 019-646-5566
営 24時間
HP http://www.j-ace.jp/

櫂「このモストデンジャラスな店構えは何!? 怖いから及川君が先に行きなさいよ!」
及川「ちょ、押さないで! ……店内はアダルトな雰囲気でやけにキレーっす。『三国志大戦2』や『鉄拳5 DR』など月2、3回のイベントを開催。特に『三国志大戦2』は東北の有名プレーヤーも集まるようです! 『ベースボールヒーローズ』も人がよく付いてますね」



『鉄拳5 DR』周辺の観覧席に人が集まる。客層は10代から30代と幅広い。



廃屋風というか崩壊気味にダメージ加工された外観がインパクト大。プレデターもいる!



スタッフより

当店は、24時間営業のアミューズメント施設となっております。対戦ゲーム、音ゲーは連日盛り上がっております。月2回程度大会を催しており『鉄拳5DR』、『三国志大戦2』の大会は大盛況です。今後も行なっていく予定ですので、ぜひご来店ください。

気分はジョバンニのファンタジーゾーン



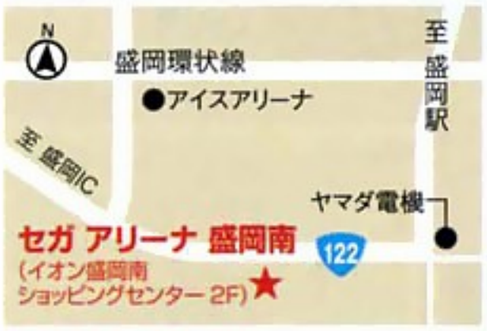
セガ アリーナ 盛岡南

住 岩手県盛岡市本宮字稲荷10-1_2F
☎ 019-631-3301
営 9:00～23:00
HP http://location.sega.co.jp/

櫂「やはり『ラブ and ベリー』のマジカルキャッスルが圧巻だな。70着以上ものドレスを選べるドレスルームは全国初の試みだ」
及川「わらしっこパークというキッズコーナーも面白いですよ。東北一のボールプールは大人でも遊びたくなってしまいますね」

スタッフより

日本初のコンテンツ導入により、ご家族みんなが楽しめるエンタテインメントスペースで、スタッフ一同ご来店をお待ちしております。





店の壁面には巨大な汽車、天井には銀河のバネルなどメルヘ～ン。

マジカルキャッスルとは？

『ラブ and ベリー』専用のコーナーであるっ。

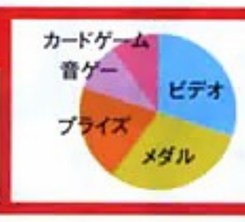




レンタルしたドレスを着て遊ぶことができるっ。

『ラブ and ベリー』を遊べるだけでなく、ファッションショーなどのイベントやゲームに登場する服の販売もしているのだ。

アビギナーも安心の明るい店内



パロ盛岡店

住 岩手県盛岡市上堂4-13-14
☎ 019-643-2872
営 10:00～24:00
HP http://www.fun-field.com/

櫂「ビデオ、大型筐体、メダルとバランスよく取りそろえてあるという印象のお店。100円2クレジット設定の筐体が多く、対戦格闘が盛り上がっているというのも納得」
及川「大会提案持ち込みOK、というお店側のアグレッシブな姿勢もポイント高しです」



『ハーフライフ2』100円1プレイ。練習には持ってこい。



中高生で賑わいを見せる店内。取材時は『WCCF』が満席でした。



スタッフより

『鉄拳5DR』、『GGXX SLASH』など格ゲーが大盛況です。特に『VF5』のレベルは県内随一!? ぜひ腕試しに来てみてください。『ハーフライフ2』も大好評稼働中!!

30年の歴史を持つ老舗



セイタイトーマッハ

住 岩手県盛岡市上堂1-2-38
☎ 019-648-1408
営 10:00～26:00（金、土、祝前日は24時間営業）
HP http://www.taito.co.jp/shisetsu/space/2.html

櫂「プライズとカードゲームコーナーが充実しているね。というか、東北が故郷の及川隊員は昔来たことがあるそうじゃないか」
及川「ええ。そうなんです。変わってないな～と思いきや、広いカードゲームコーナーが新たに増設されていて驚きました。」



週末は24時間遊べる！観戦スペースも広い。





プライズは筐体、景品ともに旬の物がそろう。店内にはボーリング場もあるぞ。

スタッフより

マッハランド内にありますゲームコーナーです。金、土、祝前日はオールナイト営業していますので、お好きな時間にお楽しみいただけます。

中高生に人気のゲームコーナー



アミューズメントパーク アルコ

住 岩手県紫波郡矢巾町南矢巾7-425-3
☎ 019-697-9330
営 10:00～20:00
HP http://www10.ocn.ne.jp/~sun-lei/

櫂「近所の学校の若者や、付近住民がふらりと立ち寄る地域密着型のゲームセンターだね。音楽ゲームが100円とお安い!」
及川「キッズコーナーが広く、遊具施設がたっぷりあるのが親御さんに大好評。キッズカード機もかなりの数があります!」







音楽ゲームや体感ゲームが大人気。『ゾイドインフィニティ』乗りはここで対戦だ!

スタッフより

お子様からお年寄りまで幅広く楽しんでいただけるような機種をそろえております。また、毎月末尾が3の日はビデオゲーム100円2クレジット、メダルの貸し出し50%UP!

アルカディアクーポンの詳しい情報はP184へ

このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。



当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしております! 特に「山形」、「福井」、「三重」、「島根」、四国の「徳島」、「香川」、九州の「宮崎」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でもかまいませんので教えてください! あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係。メールは、Location@aracadiamagazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2006年
11月30日（木）
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ご記入の上、
希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。
同一のプレゼントに応募者が複数名居た場合は抽選の上、
当選者を決めさせていただきます。
なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

※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。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。



1 PS2用ソフト
『pop'n music 13 カーニバル』
3名様



2 PS3用ソフト
『麻雀格闘倶楽部 全国対戦版』
5名様



3 デジタルコミックス
小冊子
5名様

KONAMI様ご提供



4 月面兎兵器ミーナ
EXフィギュア
スペシャルセット
3名様

セガ様ご提供



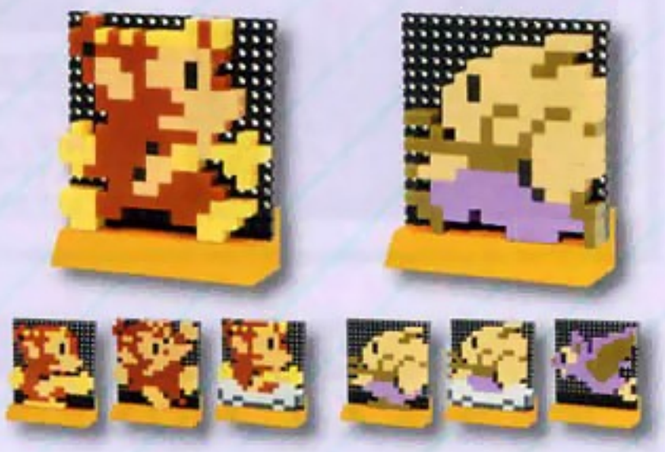
5 東京ジョイポリス
パスポート
5組10名様



6 ナンジャタウン
パスポート
5組10名様

ナムコ様ご提供

7 キャッチ・ザ・ドッツ ソンソン
1名様 ※2種セット



タイトー様ご提供



8 ガンダムシリーズDXガールズフィギュア
～カードビルダーオペレーター～セット
2名様

バンプレスト様ご提供



9 スーパーマリオブラザーズ
タオルINボックスセット
3名様



10 リラックマ
（ゲームの日オリジナルバージョン）
3名様
※白・茶のいずれか一つです。プレゼント番号のほかに、ご希望の色もご記入ください。

AOU事務局様ご提供



11 DVD『三国志大戦2 将星演武』
5名様

エンターブレイン&編集部提供



13 プレイステーション2
1名様



12 アルカディア
特製図書カード
10名様



14 ニンテンドーDS Lite
4名様
※品薄のため発送が大幅に遅れる場合があります



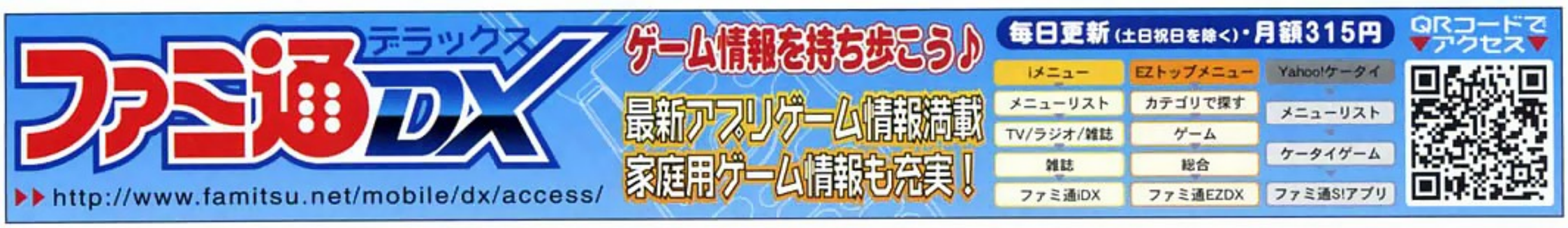












enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆
E-mail:cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

WORLD CLUB
Champion Football™
European Clubs 2005-2006

CPUチームの選手データに加えて新カードの動きを徹底検証

全国大会開催決定！　WCCFとともに歩んできた伝統あるCUP WINNER'S CUPになる。しかもセガの施設以外のロケーションも巻き込んだ、大規模な大会になるようだ。暫定的ではあるが、その大会の情報をお届けする。加えて、先月に引き続き新カードを中心としたインプレッションや、CPUチームのデータを紹介していくぞ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006

■**メーカー**：セガ
■**ジャンル**：スポーツゲーム
■**操作方法**：専用コンパネ+トレーディングカード
■**発 売 日**：2006年8月17日(稼働中)
■**使用基板**：NAOMI2

© SEGA
PANINI The game is made by Sega in association with Panini.

全国大会の開催がついに決定！店舗予選は12月から開催

05-06になってから初となる全国大会が開催されることが明らかになった。大会名は「CUP WINNER'S CUP THE 6th」になる模様。つまり、レギュレーションがU-5になるということだ。これは、現在のロケーションチャンピオンシップのレギュレーションがU-5になっていることも関係しているはず。

また、店舗予選は12月中旬から開始されるとのこと。予選スタートまで、あと一カ月あまり。日本一を目指してチームの育成に励め！



優良レギュラーカードが多数含まれている05-06。各ポジションで、スペシャルやレアカードに匹敵する能力を持った選手がそろっている。これら、レギュラーカードの選び方も注目の一つだろう。





前回の優勝はバンビジャンキーver.A。果たして、2連覇は達成されるのか？それとも新たな強者が登場するのか？

The 6th
★★★★★★
WCCF CUP WINNER'S CUP
JAPAN CHAMPIONSHIP

10月の段階で決定している大会概要

大会名:WCCF CUP WINNER'S CUP The 6th
レギュレーション:U-5（スペシャル&レアカード5枚以下）
日程:店舗予選=12月中旬～　全国決勝=3月、セガ本社にて開催(予定)
※詳しくはWCCF公式HPにて発表
WCCF公式HPアドレス・http://www.wccf.jp/

CPUチーム考察

「CPUチームが強い！」と感じている人も多いのではないだろうか。ここでは六つのCPUチームのフォーメーションと選手データをお届けする。攻略の参考にしてほしい。

ASメディタレーニアン



	選手名	バージョン	レアリティ
1	ブッフォン	05-06	レア
2	ザンブロッタ	05-06	スペシャル
3	F．カンナバロ	05-06	レア
4	ネスタ	05-06	レア
5	ファビオ・グロッソ	02-03	レギュラー
6	ピルロ	05-06	レア
7	カモラネージ	05-06	スペシャル
8	ガットゥーゾ	05-06	スペシャル
9	トッティ	05-06	レア
10	ジラルディーノ	05-06	スペシャル
11	ルカ・トニ	02-03	レギュラー
控え	マテラッツィ	05-06	レギュラー
控え	デ・ロッシ	05-06	スペシャル
控え	クリスティアン・ザッカルド	02-03	レギュラー
控え	デル・ピエロ	05-06	レア
控え	イアクィンタ	05-06	レギュラー

2006年に世界一になった実力は？

ドイツW杯で世界一に輝いた「アズーリ」を再現したチームと思っていいだろう。注意すべきは2トップのトニとジラルディーノ。特にトニのシュートはレギュラーカードとは思えないほどの破壊力で、ミドルレンジからでもゴールを狙ってくる。しかし、サイドアタックはあまり強力ではない印象。トッティにボールが渡ったら注意が必要だろう。



調子がいい（顔は赤）せいか、ものスゴイシュートを撃ってくるトニ。「控えのデル・ピエロの方が楽かも!?」と思えるほどだ。しかし、デル・ピエロのカードはバンディエラ。こっちもキツイ……。

WCCF サポーターズハウス

トレード隊が行く！　情報　その1：全国大会に続き、「トレード隊」も再開！　開催日は全国大会に先駆け、11月12日。場所はG-Link蘇我（〒260-0835 千葉県千葉市中央区川崎町6-9 蘇我ハーバーシティ フェスティバルウォーク アミューズメント棟2F　☎043-266-6464）。時間は14時からスタート。

チーム内での役割、連係、適正ポジションは? 新加入した選手の動きを徹底検証　第3弾

今号は毎年選手の入れ代わりが激しいオランダのチームと、新選手カードが大幅に追加されたアーセナル、マンUをピックアップ。自チームの選手選考に役立ててほしい。

アーセナル 編

才能ある時代のスターを各国から集め、ビエラの移籍という危機から一転、若返りに成功。アンリやベルカンプといったおなじみの選手をベースに、センデロスやフレブといったWCCF初登場となる新戦力が加わった。新生アーセナルの特徴をここで詳しく解説していこう。



①イェンス・レーマン
②ローレン
③コロ・トゥーレ
④フィリップ・センデロス
⑤アシュリー・コール
⑥フランセスク・ファブレガス
⑦ジウベルト
⑧フレドリク・リュングベリ
⑨ロベール・ピレス
⑩ロビン・ファン・ペルシー
⑪ティエリ・アンリ
控え
⑫ソル・キャンベル
⑬アレクサンドル・フレブ
⑭デニス・ベルカンプ
⑮ホセ・アントニオ・レジェス
⑯クインシー・オウスアベイエ

高テクニックの選手による華麗な波状攻撃

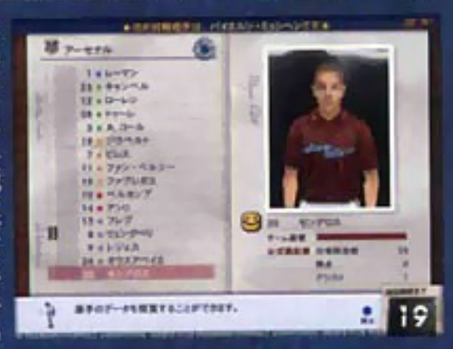
前線の選手は総じてTECやSPEの高い選手が多く、見栄えのいいパス回しやドリブル突破で、数多くのチャンスを演出してくれる。主力として起用するのはアンリと相性のいい選手がお勧め。左（右でも可）サイドにピレス、セカンドトップはファン・ペルシー、ベルカンプに任せるといいだろう。1試合保たないのがネックだが、ベルカンプの決定力は非常に高い。レジェンドでなくても投入する価値はある。好調時は前半から投入するのも有効。60〜75分は保つので、得点のチャンスが大きく広がるはずだ。新加入のフレブはプレイエリアが広い分パテやすいが、突破力自体は悪くない。

ボランチは控えが居ないのが痛いが、セスク、ジウベルトのコンビはバランスがよく、気の利いたパスや上がりを見せてくれる。ジウベルトは前に出過ぎる傾向があるので、守備を固めたい場合は低い位置にカードを置こう。

最終ラインで頼りになるのはトゥーレとセンデロス。ほかの選手はモチベーションに応じてスタメンを選出。キャンベル、ローレンは意外にクロスや1対1の場面で競り負けるので過信は禁物だ。A.コールを生かすなら思い切って高い位置で起用。WGの役割を与えて攻撃参加を促そう。



アンリへの連携線が多くなるほど、得点力がアップ。



最終ライン全部にボランチもできる便利なセンデロス。

中盤&最終ラインには工夫が必要

純正アーセナルでプレイしている際に悩まされるのが、試合後半の守備。セスクがバテると中盤のフィルターが効かず、一気に失点しやすくなる。場合によっては控えディフェンダーをボランチとして起用して、中盤に厚みを持たせよう。

KEY PLAYER

フィリップ・センデロス

最終ラインならどこでもこなせるアーセナルディフェンス陣の要。ボランチでもそれなりに機能するので、中盤にケガ人が出た場合は起用してみるのもいいだろう。主力、控えどちらでも生きるため使い勝手がいい。白カードの定番になり得る実力を持つ選手だ。



グランデ・アルビセレステ



	選手名	バージョン	レアリティ
1	アンドレア・マッツァンティーニ	01-02	レギュラー
2	リオネル・スカローニ	04-05	レギュラー
3	R. アジャラ	05-06	レア
4	ガブリエル・エインセ	04-05	レギュラー
5	ソリン	05-06	レア
6	デミチェリス	05-06	レギュラー
7	カンビアッソ	05-06	スペシャル
8	リケルメ	05-06	レア
9	リオネル・メッシ	05-06	レア
10	クレスポ	05-06	スペシャル
11	アイマール	05-06	スペシャル
控え	クフレ	05-06	レギュラー
	G. ロドリゲス	05-06	レギュラー
	クルス	05-06	レギュラー
	ロサレス	05-06	レギュラー
	ベーロン	05-06	スペシャル

優良レギュラーカードがそろった好チーム

アルゼンチン代表を模したグランデ・アルビセレステは、レギュラーカードが半分の8枚を占めている。とはいえ、そのレギュラーカードはエインセやデミチェリスなど、優良選手ばかりなので、油断はできない。フォーメーションを見てもらえれば分かる通り、左サイドのソリンが高めに配置されている。こちらから攻撃する場合には、そのソリンを引き出して右サイドのスペースを作るようにするといいだろう。



抜群のスピードで、こちらの左サイドを突破してくるメッシ（ヤングスター）。ミドルシュートにも注意しよう。



ポイントになるのは右サイド（相手の左サイド）。ソリンが上がった後にできた、スペースを狙うのが有効と思われる。

マンチェスター・ユナイテッド 編

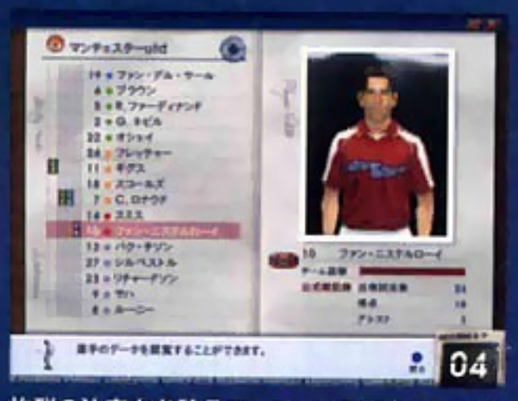
言わずと知れたイングランドの常勝チーム。足の速い両SHに加え、決定力の高いCFを擁するため抜群の攻撃力を誇る。また、前作でウィークポイントだったGKもファン・デル・サールを獲得したことで克服した。若干弱体化したDF陣が不安材料か？

いかにして2トップにボールを渡すか

フォーメーションとメンバーを見て分かる通り、ギグスとC・ロナウドのサイド攻撃が基本となる。どちらかというとC・ロナウドの方が突破力があるのだが、スタミナが1試合保たないのがウィークポイント。交代する場合はパク・チソンを入れるか、ギグスを右サイドにコンバートし、左サイドにリチャードソンを入れるといいだろう。

両SHからクロスが上がれば、あとはFWの仕事。ルーニー、ファン・ニステルローイともに、シュートを撃てばまずゴールマウスを外すことは無い。ファン・ニステルローイと比べると、ルーニーは力強さに欠けるが、その分チャンスメイクの能力に長けているようだ。これをふまえ、少し下がった位置に配置した方がいいだろう。今作のマンチェスター・ユナイテッドには、FWがこの二人しか居ない。なのでFWを交代する場合は、サハとスミスを使うことになる。両選手ともMF登録となっているが、黒カード並みの得点能力を持っている。使用するのであれば、サハを右で上がりめに、スミスを左の下がりめに配置した方がいいだろう。

このスミスは、シーズン中キーンの後釜としてCHで起用されていた。しかし、ゲーム中にCHで起用すると、いまいち機能しないという印象を受けた。MFとして使うのであれば、もっと攻撃的なポジション（例えばトップ下）で使った方が、ボールに絡むはずだ。



抜群の決定力を誇るファン・ニステル・ローイ。とりあえずコイツにボールを回そう。



スミスはCHとして使ってもいいが、いまいちボールに絡まない。



①エドウィン・ファン・デル・サール
②ガリー・ネビル
③リオ・ファーディナンド
④ウェズ・ブラウン
⑤ミカエル・シルベストル
⑥クリスチアーノ・ロナウド
⑦ジョン・オシェイ
⑧ポール・スコールズ
⑨ライアン・ギグス
⑩ウェイン・ルーニー
⑪ルート・ファン・ニステルローイ

控え
⑫ダレン・フレッチャー
⑬パク・チソン
⑭キーラン・リチャードソン
⑮ルイ・サハ
⑯アラン・スミス

GKはよくなったがDF陣は……

ブラウンはCBだけでなく、右SBで使っても十分機能する。右サイドのネビルは、オーバーラップすることが多いため、ブラウンを使った方がサイドの守備は安定するはずだ。しかし、その場合はCBにシルベストルかオシェイを起用することになる。両選手ともDEFの数値が15なので、真ん中の守備が少々心細くなってしまうが……。このブラウンの起用法に関しては、相手チームの特徴によってCBか右SBかを決めてもいいだろう。

オシェイはDF登録だが、シーズン中にDMFとして起用されていたこともあり、中盤の底に配置してもいい働きをしてくれるぞ。

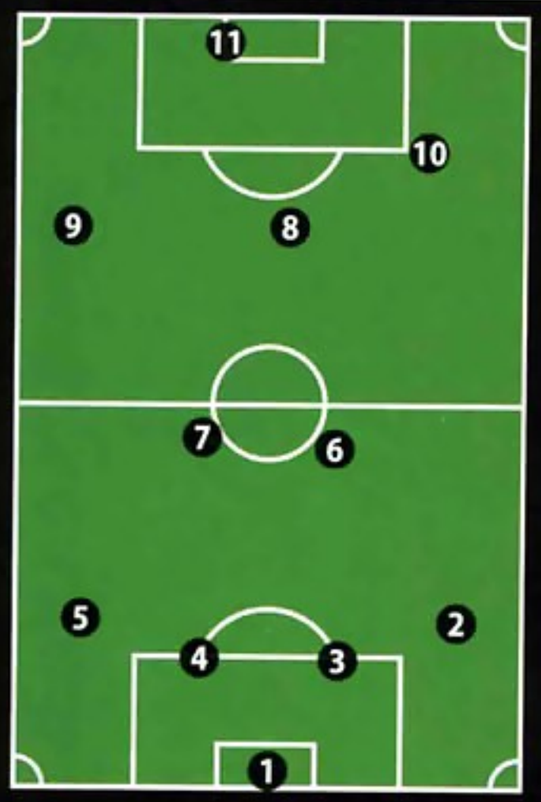
KEY PLAYER

ルイ・サハ

OFFの数値が18という、驚異のレギュラーカード。SPE、TECの数値も申し分無く、チャンスメイクからシュートまでを高いレベルでこなしてしまう。来年開催されるCUP WINNER'S CUPでは多くの監督に起用されるだろう。



ラ・ブルー・アンサンブル



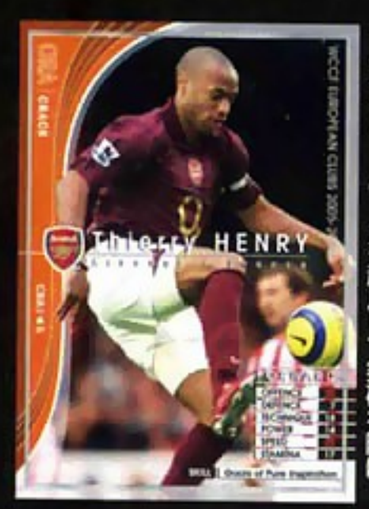
	選手名	バージョン	レアリティ
1	バルテズ	05-06	スペシャル
2	サニョル	05-06	レギュラー
3	テュラム	05-06	スペシャル
4	ガラ	05-06	スペシャル
5	アビダル	05-06	レギュラー
6	ビエラ	05-06	スペシャル
7	クロード・マケレレ	04-05	レア
8	ジネディーヌ・ジダン	02-03	レジェンド
9	マルーダ	05-06	レギュラー
10	ピルトール	05-06	スペシャル
11	アンリ	05-06	レア
控え	ブムソン	05-06	スペシャル
	リベリー	05-06	レギュラー
	ドラソー	05-06	レギュラー
	トレゼゲ	05-06	スペシャル
	サハ	05-06	レギュラー

レアカードは少ないが、能力値の高い選手ばかり

ジダン引退直前のチームを模したフランス代表チーム。攻撃の軸になるのはやはりジダンとアンリ。他の選手に単独突破されることは少ないので、この二人を徹底マークしよう。こちらが攻撃する際に厄介なのがボランチのマケレレ、ビエラの鉄壁コンビ。正面から突破するのは難しいのでサイド攻撃かカウンターを点灯させてロングパスを増やした方がいいだろう。上下動の激しいセンターバック、ガラの裏側を狙うのも有効な戦法だ。



相棒のマケレレ同様ボール奪取力が高く、身体能力も高い。勝負するよりは接触を避けた方が無難。サイド攻撃を重視しよう。



抜かれると追い付くことは不可能に近い。不用意に飛び出すことの少ない堅実なタイプのセンターバックを起用して突破を防げ。

WCCF サポーターズハウス

マンチェスター・ユナイテッド選手使用感・番外編：SPEが18もあるMFのリチャードソン。SHとしての動きは申し分無いが、モチベーションが安定しない、という印象を受けた。

アヤックス 編

アムステルダムを本拠地にするオランダの強豪チーム、アヤックス。前作と比べてガラセクやファン・デル・ファールトといった中心選手が抜けてしまったのは痛いが、スネイデルやフンテラールを中心に若く、能力の高い選手がそろっている。

どうやってフンテラールにボールを渡すか？

フォーメーションは左右にWGを配した4-3-3。左右のWGがサイドアタックでチャンスメイクし、フンテラールが決めるのが主な攻撃パターンだ。チームには、攻撃の中心となるWG向きの選手が多くそろっているが、どの選手も1試合スタミナが保たないのが痛い。ハーフタイムのような、確実に選手を交代できる時間に、しっかり代えておこう。

フィニッシャーのフンテラールは抜群の決定力を備えた理想的なCF。ゴール前でボールが渡れば、シュートを外すことは滅多に無い。しかしながら、相手選手を3～4人ぶち抜いてドリブルしていくほどの突破力は、残念ながら持ち合わせていない。やはり、中盤やWGの選手がお膳立てしなければいけないだろう。

このフンテラールをケガやモチベーションの低さで試合に使えなくなると、点を取るのが一気に難しくなる。フンテラールの次にCF向きなのがハリステアスだが、OFFの数値は15しか無く、お世辞にも高いとは言えない。この場合はスネイデルとリンデンベルフを高めに配置するか、スネイデルをトップ下に持っていき、前線に厚みを持たせるといいだろう。スネイデルは、前作でのカードと比べて能力値が若干下がってしまったが、優良カードであることには変わりは無い。トップ下やCHなど、中盤のいろいろなポジションで使用可能だ。足もそこそこ速い（SPEは16）のでSHとして使ってもいい。



フンテラールの調子がチームを左右するといっても過言ではない。


スネイデルをトップ下に置いたフォーメーションも有効。



①マールテン・ステケレンブルグ
②ズデネク・グリゲラ
③ヨーン・ヘイティンガ
④トマス・ベルマエレン
⑤ウルビー・エマニュエルソン
⑥ヘドビゲス・マドゥーロ
⑦ベスレイ・スネイデル
⑧オラフ・リンデンベルフ
⑨マウロ・ロサレス
⑩クラス・ヤン・フンテラール
⑪マルクス・ローセンベリ
控え
⑫ファンフラン
⑬エドガー・マヌカリアン
⑭アンゲロス・ハリステアス
⑮ニコラエ・ミテア
⑯ライアン・バベル

ユーティリティ性の高いDF陣

上記したフォーメーションが基本となるが、グリゲラとヘイティンガは入れ替えても十分に機能する。グリゲラはSBとして使うとかなりのオーバーラップを敢行するのが特徴。そのせいかCBで起用すると、かなりの頻度でボール保持者を追いかけ回す。どちらで起用するにしても、グリゲラの上がってできたスペースには注意が必要だろう。

また、DHのマドゥーロはCBとして使ってもいい。さすがにヘイティンガほどの堅さは無いが、無難にこなしてくれる。ケガやモチベーションの低さでCBが足りなくなった際には、このコンバートが有効だろう。

KEY PLAYER
ヘドビゲス・マドゥーロ

中盤のアンカーとしてだけでなく、ストッパーとしても使えるユーティリティ性が魅力。POWやSPE、TECの数値がそろって14以上あり、DHとして水準以上の能力を持っている。STAの数値が13と低いのがウィークポイントか？



イエロー・カナリアン



	選手名	バージョン	レアリティ
1	ジダ	05-06	レア
2	カフー	05-06	スペシャル
3	ルシオ	05-06	スペシャル
4	クリス	05-06	レギュラー
5	マクスウェル	04-05	レギュラー
6	エメルソン	05-06	レア
7	ジウベルト	05-06	スペシャル
8	カカ	05-06	レア
9	ロナウジーニョ	05-06	レア
10	ロナウド	01-02	レア
11	アドリアーノ	05-06	レア
控え	セーザル	05-06	レギュラー
	ジュニーニョ・P	05-06	レア
	エジミウソン	05-06	レギュラー
	フレッジ	05-06	レギュラー
	ホッキ・ジュニオール	01-02	レギュラー

「あの四人」による攻撃が脅威！

前線に4枚のレアカードをそろえたイエロー・カナリアン。「クアルテッドマジコ」と呼ばれるこの4選手をいかにして止めるか、が最大のポイントとなるだろう。加えて攻撃陣は、控えにジュニーニョ（しかもレア）や、レギュラーカード屈指のストライカー、フレッジがいるのだから手に負えない。逆に守備陣は、両CBのDEFの数値が18以下と、やや貧弱な印象を受ける。点を取り合う試合展開に持ち込めば、勝機を見い出せるかも!?



チーム内得点王のロナウド。01-02のレアカード（ベストストライカー）ながら、いまだに多くのプレイヤーに使われている。



これまでのカードの中で、最も能力値の高いWMVPロナウジーニョ。これがチームに入っているだけで、かなりやっかい。

フェイエノールト 編

ロッテルダムをホームタウンとする、オランダ三強クラブの一つ。近年はアヤックスやPSVに遅れを取っており、国内リーグ優勝は1998-99シーズン以来果たしていない。このところはカイトやS・カルーなど優秀なアタッカーが台頭したが、二人ともプレミアリーグへ舞台を移している。

アタッカーは○、脆弱な守備を補え！

オランダ伝統の4－3－3。スピードのあるS・カルーとフィジカルの強いカステレンが、両翼からチャンスを作るのが狙いになる。中央には決定力の高いカイトが居るため、得点力はそれなりに望めるチームだ。カイトは経験値がたまるまでは単独での突破に期待できないため、両ウイングの動きがカギになる。特にS・カルーは中に切れ込んでのシュートがうまいので、重要な得点源になる。

中盤・最終ラインの構成がこのチーム最大の課題。昨季からボスハールトが左サイドバックを務めることが多くなり、中盤で守備をこなせる人材が居なくなってしまった（本職の左サイドバックが居ないため、ボスハールトをMFに戻せない）。そこでキーマンとなるのがフレーネ。右サイドバックを主に、最終ラインから中盤のアンカーまでできる、攻守共に優秀な人材だ。デ・グズマンやパルドの攻撃的な特徴を生かすため、フレーネを中盤の底に置くと安定感が生まれる。パーウベやH・ガリも居るが、バランスではフレーネに及ばない。

守備ではバイーアがなかなかいい動きを見せる。数値的にはストッパーだが、リベロのように広範囲をカバーしてくれる。ただし、ほかに守備の軸が居ないため、バイーアで止まらないと守り切るのは難しいだろう。

最後にGKのローデバイクスについて。飛び出しが遅く、PK戦でもあまり頼りにならないのだが、ミドルシュートに強いと感じた。



攻撃の要である3トップをはじめ、パス回しの要所で連携線がつながりやすい。



バイーアが奪い、フレーネへと展開！　この形が機能すればいい攻撃の形が期待できる。



①パトリック・ローデバイクス
②アレクサンドル・エステルンド
③アンドレ・バイーア
④ロン・フラール
⑤パスカル・ボスハールト
⑥セルジーニョ・フレーネ
⑦ニッキー・ホフス
⑧ジョナサン・デ・グズマン
⑨ロメオ・カステレン
⑩ディルク・カイト
⑪サロモン・カルー

控え

⑫パトリック・パーウベ
⑬ホッサム・ガリ
⑭セバスティアン・パルド
⑮アリ・ブサボーン
⑯ティム・フィンケン

プレスボタンOFFを活用！

既に注目されている要素だが、特にフェイエノールトのような守備陣の個人応力が高くないチームでは、常時プレスボタンを点灯させていては簡単にDFの裏を取られかねない。個人技に優れるアタッカーに対しては、それが顕著に出てしまうのだ。

そこで注目したいのが、「プレスボタンOFF」の状態を生かす方法。プレスをかけるとフェイントで簡単に突破されるところを、あえて突っ込まないで残る感覚。そうすればアタッカーの個人技でかわされること無く、ボール奪取に成功する確率が格段に上がるのだ。

KEY PLAYER

セルジーニョ・フレーネ

既述の通り、攻守のバランスという点でフェイエノールトを支えるキーマン。主に守備面で期待することになるが、その後にきちんと味方へパスをつなげるというのがポイントだ。右サイドバックが本職だが、中盤でこそ能力を発揮できるタレントだ。



ホワイト・ライオンズ

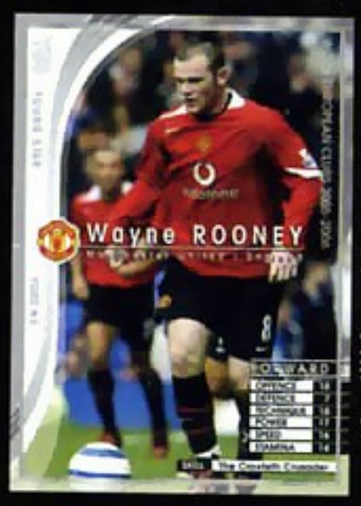


	選手名	バージョン	レアリティ
1	ロイ・キャロル	04-05	レギュラー
2	G. ネビル	05-06	スペシャル
3	リオ・ファーディナンド	04-05	レア
4	テリー	05-06	レア
5	A. コール	05-06	レア
6	ハーグリーブス	05-06	レギュラー
7	ランパード	05-06	レア
8	ジェラード	05-06	レア
9	J. コール	05-06	スペシャル
10	オーウェン	05-06	スペシャル
11	クラウチ	05-06	レギュラー
控え	キャラガー	05-06	スペシャル
	キャンベル	05-06	レギュラー
	ウェイン・ブリッジ	04-05	レギュラー
	ルーニー	05-06	レア
	ポール・スコールズ	04-05	スペシャル

ミドルシュートが脅威！　守備の苦手な選手を突け

フォーメーションは左の表ような4-4-2。イングランドを代表する選手がほとんどカード化されているため、欧州予選を戦う現在の代表にかなり近い構成になっている。このチームを相手にした場合に一番注意したいのが、ミドルシュート。ジェラード、ランパード、そしてルーニーのシュートはエリア外からでも抜群の威力、精度を誇る。中盤でプレッシャーをかけないとミドルを打たれ放題になるので、適度にプレスをかけ、危険を刈り取ろう。ただしプレスボタンを押しっぱなしにしておくと最前線のクラウチがフリーになりやすく、クロスから失点を被りやすい。状況に応じてプレスボタンを点灯させよう。

こちらから攻める際は守備力の低いA.コールの居る左サイド、スペースのできやすい中盤から崩していくのがお勧め。さらに有効なのがミドルシュート。キーパーの能力が低めなのでかなり点が入りやすい。前にこぼすことも多いので、逃さず押し込んでいこう。



高頻度で途中出場し、抜群のシュート精度で自陣ゴールをおびやかす。突破力も高いので、中央の人数を増やして対抗しよう。

WCCF サポーターズハウス

ホワイト・ライオンズデータ・番外編：控えのルーニーだが、FW二人のSTAが少ないせいもあり、ほぼ確実に後半からピッチに登場する。オーウェンとの2トップにならなければラッキーだろう。

PSVアイントホーフェン 編

近年は国内3強から頭ひとつ抜け出した感のある、オランダの名門クラブ。突出した選手は居ないが、連係線がつながりやすいためか、CPUの強豪チームにもひけを取らないパフォーマンスを見せた。単体でもいい動きをする選手が多いので、本記事を参考に自チームへの登録を考えてみてほしい。

全ポジションで優良選手が存在感を放つ！

控えが中盤の選手に偏っており、守備のバックアップがやや心もとないが、スタメンの守備力はビッグクラブと比べてもそん色無い。特に最終ラインのオーイエルとアレックス、中盤アンカーのシモンズの動きは手堅く、モチベーションを問わず一定の働きを見せてくれる。キーパーのゴメスのセービング力も高いため、大量失点で負けるケースは極めて少ない。またゴメスはPK戦にかなり強いため、カップ戦で非常に重宝する。サイドバックにはMF登録だがラメイを起用するのがお勧め。守備が安定する。ライツィハーは好調時やサイド攻撃に厚みを持たせたい場合に投入するといいだろう。

攻撃陣は軸になるヘッセリンクをはじめ総じて突破力、決定力ともに高め。ただファルファンやビーズリーは経験値がたまるまではシュート精度がいまいち。試合経験を積むまではエリアの中ほどまで進入してからシュートを撃つように心がけよう。コネは左WGもセンターもこなせ、シュート精度も高いのだが、まずSTAが1試合保たない。サイドで起用するとその傾向がモロに出るので、このチームではスーパーサブとして使った方が生きるだろう。

プレースキックはコクーが蹴る機会が多いが、アレックスを指名した方が得点のチャンスが増加する。自分から蹴りたがることはほとんど無いので、試合前のコミュニケーションで呼び出して指名しておこう。



攻撃の中心となるファルファンとヘッセンリンクは、黄金連携になった。


リードされている場合はアフェライとバイリネンを投入しよう。



①ゴメス
②テオ・ルシウス
③アレックス
④アンドレ・オーイエル
⑤ミカエル・ラメイ
⑥ティミー・シモンズ
⑦ジェイソン・クリナ
⑧フィリップ・コク
⑨ジェファーソン・ファルファン
⑩ヤン・フェネホール・オフ・ヘッセリンク
⑪アルーナ・コネ
控え
⑫ミカエル・ライツィハー
⑬マイケル・ボール
⑭イブラヒム・アフェライ
⑮ミカ・パイリネン
⑯ダマーカス・ビーズリー

中盤の選手交代で攻守を切り替え

カードの数値やプレイエリアだけを見ると似たような選手の多い中盤だが、投入する選手を変えるとチーム全体の動きが大きく変化する。リードしていて守備的に試合を進めたい場合はシモンズ、クリナを起用。ボール奪取の確率が大きくアップする。逆に攻撃に転じたい場合はアフェライ、バイリネンを投入。どちらも攻撃的な選手だが、前者は精確なパス、後者は優れた突破力と特徴が異なるので使い分けが可能。ちなみにコクーは攻守ともに器用にこなす印象。センターラインより前に配置すると攻撃、低い位置に置くと守備を重視する動きを見せる。状況に応じて中盤の選手を投入し、"魔術師"ヒディングのごとくゲームを操れ！

KEY PLAYER

ヤン・フェネホール・オフ・ヘッセリンク

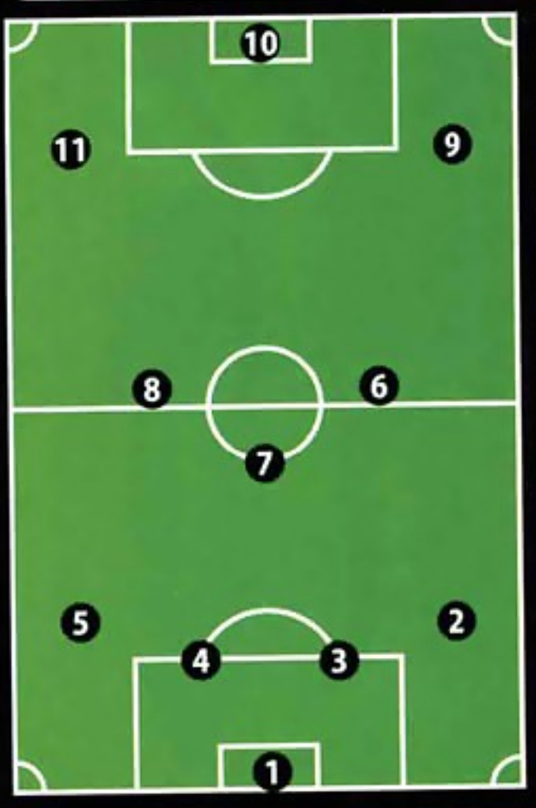
SPEの数値が低いものの、一度突破してしまえばほとんど追い付かれることが無い。競り合いや空中戦にはPOWの数値通りの強さを見せ、決定力も高い。レギュラーカードながら、トップの選手として理想的な能力を備えた選手だ。



スーペル・エスパーニャ

豪華なメンバーをそろえた攻撃陣に注意！

スペイン代表をモチーフにしたスーペル・エスパーニャ。控えにエルゲラとファブレガスと、レアカードが2枚も居る豪華な（？）陣容だ。フォーメーションを見てみると、左右にWGを配した4-3-3。プジョル（バンディエラ）が配置されている左サイド（相手の右サイド）から崩すのは難しそうだ。攻撃陣ではホアキンとルイス・ガルシアの両WWFによるサイドアタックがメインとなるだろう。この二人をいかに止めるかが、勝負のカギを握りそうだ。



	選手名	バージョン	リアリティ
1	ホセ・サンティアゴ・カニサレス	05-06	スペシャル
2	プジョル	05-06	レア
3	マルチェナ	05-06	レギュラー
4	ファニート	05-06	レギュラー
5	デル・オルノ	05-06	レギュラー
6	シャビ	05-06	スペシャル
7	セナ	05-06	スペシャル
8	シャビ・アロンソ	05-06	レギュラー
9	ホアキン	05-06	レア
10	ビージャ	05-06	スペシャル
11	ルイス・ガルシア	05-06	レア
控え	イヴァン・エルゲラ	02-03	レジェンド
	アルベルダ	05-06	スペシャル
	フェルナンド・モリエンテス	04-05	スペシャル
	ファブレガス	05-06	レア
	レジェス	05-06	レギュラー



DEFだけでなく、POW、SPEの数値が高いこともあり、SBもきっちりこなすプジョル。さすが経験者。



抜群のスピードで右サイドを突破するホアキン。このWWFの動きには細心の注意が必要となりそうだ。

スーペル・エスパーニャ番外編：左SBのデル・オルノは攻撃時にセンターライン付近まで上がってくることがよくあるが、きっちりと守備もこなす好カード。サイドを狙わず、強引に中央突破した方が点を取りやすいかも!?

新バージョンを知り尽くせ！

機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー

稼働から1カ月あまり、貴官の手元に続々と新カードが集まっていることと思う。今月は新カードをメインに据えた新デッキの考察、そして待望の『Ver.2.01』全カードリストを一挙掲載！

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー Ver.2.01
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：カードバトル
■操作方法：フラットパネル+トラックボール+5ボタン
■発 売 日：稼働中（2006年9月27日）
■使用基板：Chihiro

©創通エージェンシー・サンライズ

新デッキを探れ！ 地球連邦軍 編

連邦軍を象徴する機体といえば、やはりガンダム。今回の『Ver.2.01』で多数追加されたバリエーション豊富なガンダムを使いこなして、戦場を駆け巡れ！

Text：age

ガンダム4号機を守れ！

固定武装のメガ・ビーム・ランチャーが特殊な性能を持つガンダム4号機。僚機の護衛を受け、必殺の一撃をたたき込め！

いかに時間を稼ぐか!?

【ガンダム4号機（Bst）】のメガ・ビーム・ランチャーには、使用せずにいる時間が長いほど、使用時の威力が上がるという性質がある。また、1回の攻撃で複数の敵をロックオンしていた場合、1発の弾でそれらを同時攻撃できるのだ。うまくチャージしてまとめて攻撃すれば、敵ユニット群を一網打尽にすることも可能。

続いて、コスト別オススメ構成を紹介しよう。

●コスト800～1000

これぐらいのコストだと、あまり強力なユニットを組み込めない。宇宙で安定した能力を発揮する【ジム・コマンド（宇宙戦仕様）】がいいだろう。コストに余裕があるなら、さらに【コア・ブースター】などをセットで使えば安定感が増す。



このような絶好の攻撃チャンスであれば、チャージが100%でなくとも撃つ思い切りのよさも重要になる。防御されたときに僚機でのフォローも忘れないように！



宇宙専用機体ながら高い戦闘能力を誇る【ガンダム5号機（Bst）】。4号機とのコンビでさらなる力を発揮する。双方ともコストが高いので、操作には細心の注意を払いたい。





キーとなるカード

射撃が高く、ガンダム4号機との相性がいい【ルース・カッセル】をパイロットに。能力に不安があるならしっかり育成し、機体の能力をフルに発揮させたい。

●コスト1000以上

この程度のコストがあるなら、思い切って【ガンダム5号機（Bst）】を使うのが有効。固定武装のガトリング砲が強力で、武装をしっかり選択すれば近距離から遠距離まで多様な状況に対応できる。コストが余ったら支援機に回そう。

アレックスの性能を引き出す！

一年戦争におけるガンダムの最終形態の一つといえる高性能機、アレックス。高い基本性能を最大限に発揮せよ！

安定した装備が重要！

【アレックス】はコストが250と高く、武装やパイロットの分を考慮すると、1回の撃墜で予備戦力ゲージを一気に消耗してしまう。撃墜される危険性を下げるためにも【シールド】と【ビーム・ライフル】（どちらもアレックス用が理想）、二つの基本装備で攻守のバランスを整えよう。

機動力は連邦軍のMSの中でトップクラスなので、敵軍からのロックオンを外すのはそれほど難しくない。[機動重視]と[防御重視]を使い分けて、ダメージを極力抑える動きが求められる。

予備戦力ゲージがあるうちは僚機に先行させて、アレックスはその攻撃後のフォローに回ってダメージを与えるような、ローリスクな戦い方がいいだろう。

パイロットは、残念ながら【クリスチーナ・マッケンジー】では少々力不足の感が否めない。【アムロ・レイ】などのエース級パイロットを起用する方がいい。



突出した能力こそ無いが、あらゆる局面で力を発揮できるのが【アレックス】最大の強み。固定武装のガトリング砲も非常に強力だ！





キーとなるカード

とにかく防御力を重視したい。格闘能力を高めたいのなら、あえて4号機、5号機用のシールドを使うのもあり。そこは好みで選ぼう。

なお、【アレックス（チョバム・アーマー仕様）】を使う場合、増加装甲のおかげで特殊能力“死線を越えて”を発動させやすいので、コストの低い【クリスチーナ・マッケンジー】もアリ。カスタムカード【EXAMシステムと】の相性も良好だ。

GCB作戦書

ガンダム4号機補足：メガ・ビーム・ランチャーに限らず、基本性能全般が優秀な4号機。敵に囲まれているときは無理に母艦へ戻らず、格闘戦で敵を追い払う臨機応変さも重要だ。
アレックス補足：固定武装が実弾兵器なので、【ハイパー・バズーカ】などの実弾武器を持たせ、【強化炸裂弾】で実弾兵器威力アップを図るのも有効な選択肢になる。

新デッキを探れ！ ジオン公国編

突出した強さを持つカードはわずかだが、小隊の編成次第では強力な相乗効果を発揮するのが、ジオン軍新カードの特徴だ。今回は二つのテーマで解説しよう！

Text：田渕健康

サイクロプス隊を使いこなせ！

「ポケ戦」の真の主役（？）であるサイクロプス隊、その運用法とは!?

戦場を選ばない強みを生かせ！

サイクロプス隊の強みの一つが、宇宙・地上・水中と、地形を問わずに出撃できる点だ。

宇宙や地上といったスタンダードな地形では、【ケンプファー】と【ザクⅡ改】を中心とした編成。



宇宙・地上戦だけでなく、水中戦もこなせるのがサイクロプス隊の強みだ！



隊と相性のいい【ザクⅡ改】。武装次第で射撃・格闘をバランスよくこなす。

また、水中、冷地では【ズゴックE】、【ハイゴッグ】を中心とした編成と、状況に合わせて好相性の機体へとコンバートすれば、その実力を常に発揮することが可能なのだ。

作戦開始直後の狙いは、ミーシャこと【ミハイル・カミンスキー】の［攻撃重視］を相手に当てにいくこと。特殊能力の“陽動作戦”は、自身の初交戦時に発射弾数が増えるという能力なので、まずはミーシャに切り込み役として頑張ってもらおう。【ハーディ・シュタイナー】の“部隊の絆”は、味方が墜ちるたびにテンションが上がる。やや後衛寄りに位置させ、最後まで生き残らせよう。



特殊能力“陽動作戦”を生かすため、先鋒はなるべくミーシャに任せたい。最初の攻撃後、コストが高めの場合は後方へ下がるなど、予備戦力ゲージを考えた立ち回りを心掛けたい。



キーとなるカード

サイクロプス隊隊員だけで構成すると、序盤でのテンション値のアドバンテージが取れる。コストに余裕があれば【ガブリエル・ラミレス・ガルシア】を【アンディ・ストロース】に変えてもいい。メインとなる乗機は【ケンプファー】と【ザクⅡ改】がお勧め。

EXAMシステムを活用せよ！

『Ver.2.01』で一気に充実したEXAM周辺事情。諸刃の剣を制御できるか!?

システム発動後が勝負！

乗機のHPが減少することにより機体の能力を上昇させるEXAMシステム系のカードは、前提として「ダメージを受けないと起動しない」という欠点があった。

しかし今回のバージョンからは、「EXAM搭載機に乗った場合、相手のEXAM搭載機かニュータイプと交戦するたびにテンションが上昇する」



今回初めて登場したEXAM搭載機。どれもコストに見合う優秀な性能を有する。



キーとなるカード

メインパイロットはEXAM機と相性がいい【ニムバス・シュターゼン】。【クルスト・モーゼス】は艦長としての登用がいいだろう。地上戦は【イフリート改】、宇宙では【フルーディスティニー2号機】と、使い分けるのもいい。【EXAMシステム】は支援ユニットに搭載しよう。

という特殊能力“選ばれし者”を持つ【ニムバス・シュターゼン】、テンションMAX時に味方機のEXAMシステムを起動させる【クルスト・モーゼス】の“EXAM暴走”の存在で、HPを減らさずとも戦闘を優位に進められるようになっている。

上記2名の特殊能力や、システムの上位カードであるカスタムカード【EXAMシステム（リミッター解除）】は、起動するたびにEXAMシステム搭載機のHPが徐々に減少していく。EXAMの能力を最大限に引き出すための代償として、常に低HP状態での戦いを強いられるのは避けられないので、EXAMシステム搭載機は【教育型コンピューター】や【リミッター解除】といったカスタムカードで徹底的に回避性能を上げて、最後の一撃をくらうまで粘り抜こう。



クルスト博士の特殊能力「EXAM暴走」が働くと、味方機は被弾すること無くEXAM発動！



ちなみに【イフリート改】に【EXAMシステム（リミッター解除）】を搭載すると能力が上書きされる。

GCB作戦書 **サイクロプス隊補足**：上記のサイクロプス隊を運用する際の艦長は……と考えると、やはり順当に【アルフレッド・イズルハ】になりそうな予感。脱出艇を積んだ母艦に乗せて積極的に前線に出し、わざと撃墜させて相手のテンションを落とす……という荒技も考えられそうだ！　……でもアル、ちょっと声が大人になった？

『Ver.2.01』母艦に関する新要素

Text：田淵健康

今回の『Ver.2.01』では、母艦にも新しい仕様が追加されている。これまでは母艦が破壊された場合、その時点で自軍ユニットの補給・修理は不可能となってしまったが（マップ上に回復・修理設備のあるサイド6宙域を除く）、今回は“脱出艇”として機能するメカニックカードを母艦にセットすることで、母艦撃沈後も母艦と同機能を備えた小型艇を使えるようになったのだ！



連邦軍は【スペース・ランチ】と【ドラゴンフライ】。ジオン軍は【スペース・ランチ】と【コミュ】に脱出艇の能力がある。



脱出後も、脱出前の母艦と同じように補給・修理を行なえるのは心強いが、戦闘能力や耐久力は最低レベルなので慎重に！



宇宙艦、地上艦ではセットする脱出艇の種類が違うので、ユニット登録の際はよく確認してセットしよう。

新母艦が続々登場！

新カードに注目が集まりがちな『Ver.2.01』だが、実は新たに“新母艦”も追加されていたのだ！　新しく加わった母艦は、今回新たに追加された出展作品からの登場となっている。

現時点では追加された母艦の数や受領条件などはまだ不明だが、かなりの数の母艦が就航している様子！

これを機に、新しくICカードを作って「新母艦集め」に勤しんでみるのもいいのではないかな!?







「ポケ戦」などに登場した母艦が、地上、宇宙、水中、汎用それぞれに追加されている。特定の条件を満たすことで、昇進の際に受領できるのだ。

おなじみの名艦からマニア感涙の艦まで！

旧カードもCHECK！表示数値に変更あり！

「旧カードばっかでなかなか新カードを引けないな〜」とお嘆きのアナタ！　落胆するのはまだ早い！　実は、引き続き排出されている旧カードの中には、『Ver.2.00』までの変更点を反映して、パラメーターが変わっているものが存在するのだ。絵柄こそ同じでも、数値や地形適応などのパラメーターが変更されているので、見比べてみるのも面白い。なお、パラメーター変更前の旧カードを使っても、ゲーム中では最新の数値が反映されているので安心だ。

～ Ver.2.00　　Ver.2.01



『Ver.2.00』の際に劇的な強化を遂げたガンキャノンシリーズ。HPや防御の数値アップに注目！

～ Ver.2.00　　Ver.2.01



パラメーターだけでなく、【ジオング】など一部の機体には、地形適性が変更されているものもある。

「ガンダムクロニクル」第2弾！「ポケットの中の戦争」編、発売!!

「機動戦士ガンダム」に登場するキャラクターやメカニック、そして名シーンなどをトレーディングカード化した「ガンダムクロニクル」の第2弾が発売された。今回のメインとなるのは「機動戦士ガンダム0080　ポケットの中の戦争」。加えて、ゲームからの出典となっている「ガンダム戦記」、「ジオニックフロント」といったサイドストーリーの要素も収録！　今回も『GCB』で使用できるカードが1パックに1枚封入されているので、ぜひともゲットしておきたいところ！

発売元：バンダイ　価格：1BOX ￥3,150（税込）
1パック5枚入り・1BOX15パック入り（全128種）



『GCB』で使用できる封入カード





今回封入される『GCB』カードは全20種類。注目は連邦軍仕様【ブルーディスティニー2号機】、メガ・ビーム・ランチャー未装でコスト低下の【ガンダム4号機】、【ゲルググ（背部シールド仕様）】などなど！

ガンダムクロニクル補足：上記で紹介している「ガンダムクロニクル・ポケットの中の戦争編」は、予約販売は終了しているものの、大型量販店などではまだゲットできるのであります！　ここでしか手に入らない良質なカードも多数存在するので、身を粉にしてでも購入しておきたいところであります！

「0080」の舞台が登場!
新マップ解説

新たに追加された四つのマップ。特殊な効果のあるポイントがあるもの、シンプルな形をしたものと、4種類ながら覚えることは多い。作戦時に活用できるよう、しっかりと性質を把握しておこう。

Text : age

北極基地

大西洋などと同様、海がマップの大半を占めるステージ。機体の選択がカギを握る!





水面に浮かぶ二つの流氷は、何とマップ画面上で押しながら移動できる。遮へい物になるため、壁として使えば接近しやすくなる。

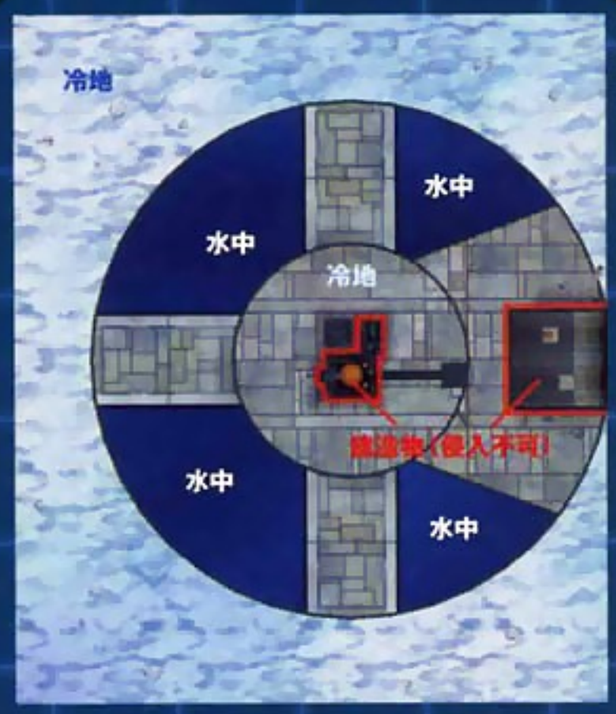
半分が海、陸地もその大部分が寒冷地と、汎用機体では移動するのも大変なステージ。連邦軍であれば地上から、水陸両用機の強力なジオン軍なら水中から攻めるのがセオリーになるだろう。寒冷地を嫌って飛行ユニットを使うことが多いと思われるので、対策として【対空砲弾】を使うのも面白い。

中央が起伏の激しい建造物になっているため、移動を阻害されて混戦になりやすい場所だ。

Pick Up!! 【ジム寒冷地仕様】

ここで戦闘をするのであれば、寒冷地専用のMSを使う方がいいだろう。強力な機体を支援機に載せて使うのもいいが、思いの外逃げ場が少なく、支援機が墜とされるとかなり危険なのだ。





シャトル発射場

狭い場所を動き回ることになるため、 水陸両用MS以外はロックオンを外すのにも一苦労。しかし、中央のシャトル発射施設はどんな武器でも越えることのできない遮へい物だ。これを利用すると、射撃武器を防ぎつつ一気に接近できる。相手との位置関係を考えた動きが重要になってくるだろう。

リボー・コロニー森林エリア

広い森林こそあるものの、遮へい物が少なくシンプルな作りのマップだ。





森林でサンタクロース型のバルーンに近付くとスモークが発生し、視界を遮る。うまく利用して、敵軍をかく乱できるか?

一段高くなっている場所が広い森林となっており、多くの機体がそこでは移動を阻害される。機体の能力をできる限り生かしたいのであれば、平地部分で戦うのが理想。遮へい物が少ない分、正面からのぶつかり合いになりやすいので、シールドを装備した機体を用意すると有効だ。

遮へい物の数こそ少ないが、森林、段差と多様な地形を備えたマップだ。

まずここで注意しておくべきなのが、マップ端(右上の写真では左端)の段差になっている部分。相手に追い詰められて慌ててそちら方面へ移動すると、段差の昇り降りのときに相手にロックオンされやすい。地上を走行するタイプの母艦もその部分には侵入できないので、地味ながら危険なポイントになるのだ。そこ以外では低い建造物と森林があるだけとシンプルなので、混戦になる可能性大だ。



リボー・コロニー市街エリア



遮へい物が少ないので、長射程武器で追い込むのも一つの手段。森林や段差に追い込みたい。

マップ解説補足:リボー・コロニーは、どちらのマップも程度の差はあれど森林があるのがポイント。森林で戦闘すれば少し回避率が上がる。森林を不得手としない機体を優先的に選んで出撃し、危なくなったら森林に逃げ込むようにすればかなり戦いやすくなるはずだ。機体の適性(特に新機体)はチェックしておこう。ちなみにジオン軍だと、ドム系に森林への適性が高いものが多い。

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー』Ver.2.01 全排出カードリスト

キャラクターカード（地球連邦軍）

レアリティー	No.	名称	コスト	射撃	格闘	回避	覚醒	特殊能力	パイロット適正	艦長適正
RARE	CE-0001	アムロ・レイ	185	23	23	25	25	突出した才能、先読み攻撃	A	D
UC	CE-0002	アムロ・レイ	140	20	20	19	21	突出した才能	A	E
UC	CE-0003	カイ・シデン	110	20	15	17	17	哀戦士	B	E
UC	CE-0005	ハヤト・コバヤシ	60	17	12	13	17	前衛への援護射撃	C	E
RARE	CE-0007	セイラ・マス	105	19	12	13	21	ジオンの遺児	B	C
C	CE-0008	ミライ・ヤシマ	80	5	2	17	21	操艦技術	E	B
C	CE-0011	カツ、レツ、キッカ	25	2	2	2	25	戦場の子供たち	-	E
C	CE-0012	テム・レイ	35	11	11	7	5	ガンダムにかける情熱	D	D
C	CE-0013	ジョブ・ジョン	55	15	15	13	13	前線での応急処置	C	E
C	CE-0014	マーカー・クラン	40	6	6	5	13	火器管制ナビゲート	E	D
C	CE-0015	オスカー・ダブリン	30	6	6	5	13	母艦撤退ナビゲート	E	D
C	CE-0016	オムル・ハング	40	10	10	9	9	緊急メンテナンス	D	E
UC	CE-0017	マチルダ・アジャン	110	6	6	15	17	決死の補給部隊	D	A
RARE	CE-0018	レビル	170	2	2	2	21	ジオンに兵なし	E	A
UC	CE-0019	ウッディ	110	11	10	11	13	守るべき艦	D	B
UC	CE-0022	ワッケイン	85	8	8	13	13	量産機の大編成	D	A
C	CE-0024	エルラン	15	3	3	3	3	スパイ行為	E	C
C	CE-0025	ゴップ	30	2	2	2	2	ジャブローのもぐら	E	D
C	CE-0027	ジュダック	15	10	10	9	3	内通者	D	D
C	CE-0028	カムラン・ブルーム	15	5	5	5	9	戦争行為の抑制	-	C
RARE	CE-0030	ハロ	40	3	3	3	3	高性能マスコット・ロボ	-	E
UC	CE-0031	リド・ウォルフ	105	22	16	21	17	踊る黒い死神	A	E
C	CE-0032	テキサン・ディミトリー	90	21	13	19	13	レディキラー	B	E
C	CE-0033	フランシス・バックマイヤー	75	20	15	17	11	窮地からの生還	B	E
UC	CE-0034	テネス・A・ユング	165	23	18	25	13	エースの証明	A	E
C	CE-0035	ギャリー・ロジャース	100	18	20	21	13	一撃離脱	A	E
C	CE-0037	ハインツ・ベア	110	20	19	13	13	前線の撃墜王	A	E
C	CE-0038	デン・バサーク	95	19	19	15	15	極秘任務	A	C
UC	CE-0039	ジャック・ベアード	80	15	16	23	13	民間人護衛の使命	B	E
UC	CE-0040	アダム・スティングレイ	85	16	15	19	11	隊長との絆	B	E
C	CE-0041	トーマス	45	6	6	5	11	民間人への脱出支援	E	D
UC	CE-0042	ヘンケン・ベッケナー	70	6	6	5	13	民間人への援護射撃	E	B
RARE	CE-0043	シロー・アマダ	125	18	19	19	19	信念と情熱	A	D
UC	CE-0044	カレン・ジョシュワ	95	18	17	17	15	新任隊長への激励	B	E
UC	CE-0045	テリー・サンダースJr.	80	18	16	15	13	ジンクスの返上	B	E
C	CE-0046	ミケル・ニノリッチ	40	11	7	9	11	部隊のお荷物	D	D
C	CE-0048	ジダン・ニッカード	20	3	3	2	5	物資の調達	E	D
C	CE-0049	コジマ	60	2	2	2	2	部下への救済	E	B
C	CE-0050	マイク	35	14	14	7	5	チャンス到来	D	E
C	CE-0054	キキ・ロジーク	30	8	8	7	17	ゲリラとの共闘	-	E
C	CE-0055	アリス・ミラー	60	2	2	2	17	情報収集	E	C
RARE	CE-0056	アムロ・レイ	160	19	21	18	22	対抗心、死線を越えて	A	E
RARE	CE-0057	ブライト・ノア	150	7	6	5	17	弾幕薄いぞ、何やってんの!	D	A
UC	CE-0058	リュウ・ホセイ	100	16	16	5	15	伏兵	C	E
UC	CE-0059	スレッガー・ロウ	110	19	18	12	18	ラスト・シューティング	B	B
RARE	CE-0060	レビル	160	2	2	2	21	戦意発揚	E	A
RARE	CE-0061	クリスチーナ・マッケンジー	120	17	16	14	17	テスト・パイロット、死線を越えて	B	E
C	CE-0062	スチュアート	55	7	7	11	5	通信の結束	D	B
UC	CE-0063	ユウ・カジマ	130	21	20	20	17	選ばれし者	A	E
C	CE-0064	フィリップ・ヒューズ	100	20	17	13	11	クルーの精神的支柱	B	E
C	CE-0065	サマナ・フュリス	100	17	17	15	5	模範的操縦	B	E
C	CE-0066	モーリン・キタムラ	75	2	2	3	13	乙女の祈り	E	D
C	CE-0067	アルフ・カムラ	35	9	9	7	5	EXAM強制停止	D	E
UC	CE-0068	マスター・P・レイヤー	120	21	19	17	13	華麗なるチームプレイ	A	C
C	CE-0069	レオン・リーフェイ	70	16	19	16	11	諜報部員	B	D
C	CE-0070	マクシミリアン・バーガー	85	19	15	12	15	ムードメーカー	B	E
UC	CE-0071	エイガー	120	23	14	13	15	味方へのバックアップ、足止め作戦	B	D
UC	CE-0072	マット・ヒーリィ	120	20	19	18	15	無血の勝利、防御陣形	A	E
C	CE-0073	ラリー・ラドリー	85	21	13	15	9	スナイパー	B	E
C	CE-0074	アニッシュ・ロフマン	65	18	17	13	11	弔い合戦	B	E
C	CE-0075	ノエル・アンダーソン	55	6	4	7	13	隊長への想い	E	D
UC	CE-0076	フォルド・ロムフェロー	110	18	21	13	19	加速する戦意	A	E
UC	CE-0077	ルース・カッセル	125	21	17	18	9	閃光の果てに・・・	B	E
C	CE-0078	ミユ・タキザワ	55	5	5	5	15	叱咤激励	E	D

キャラクターカード（ジオン公国軍）

レアリティー	No.	名称	コスト	射撃	格闘	回避	覚醒	特殊能力	パイロット適正	艦長適正
RARE	CZ-0001	シャア・アズナブル	185	23	23	25	25	赤い彗星、プレッシャー	A	A
UC	CZ-0002	シャア・アズナブル	125	20	20	21	19	赤い彗星	A	A
RARE	CZ-0003	ララァ・スン	120	21	12	13	25	ソロモンの亡霊	B	D
RARE	CZ-0004	ギレン・ザビ	170	7	7	5	17	立てよ国民!	D	A
C	CZ-0008	ゼナ&ミネバ	50	2	2	2	11	ザビ家の血脈	-	E
RARE	CZ-0010	ランバ・ラル	175	21	23	25	15	ゲリラ屋戦法、戦士の死に様	A	A
UC	CZ-0011	クラウレ・ハモン	90	15	11	7	13	ラルの片腕	D	B
C	CZ-0012	クランプ	80	16	19	15	9	ゲリラ屋戦法	B	B
C	CZ-0014	アコース	60	16	15	13	7	命令の遵守	C	E
RARE	CZ-0015	マ・クベ	130	15	19	19	15	狡猾なる戦術	B	A
UC	CZ-0016	ガイア	130	18	23	25	15	ジェット・ストリーム・アタック(前衛)	A	E
UC	CZ-0017	マッシュ	125	20	20	23	15	ジェット・ストリーム・アタック(中衛)	A	E
UC	CZ-0018	オルテガ	125	23	18	21	15	ジェット・ストリーム・アタック(後衛)	A	E
UC	CZ-0019	シャリア・ブル	130	19	18	19	23	類稀な洞察力	A	D
C	CZ-0021	コンスコン	50	3	3	3	3	通信の結束	E	B
C	CZ-0022	ドレン	85	7	8	5	9	操艦技術	D	B
C	CZ-0023	フラナガン・ブーン	75	16	19	17	11	海洋エリアの制圧	B	B
C	CZ-0025	ウラガン	30	6	6	7	3	下された撤退命令	E	C
C	CZ-0026	ガデム	60	12	19	15	7	古参兵の意地	C	B
C	CZ-0027	デニム	50	16	16	13	13	弔い合戦	B	E
C	CZ-0028	ジーン	55	15	15	9	9	命令違反	D	E
C	CZ-0030	イセリナ・エッシェンバッハ	25	2	2	2	13	癒せぬ傷心	-	E
UC	CZ-0031	セシリア・アイリーン	65	2	2	3	11	総帥への献身	E	C
C	CZ-0033	トクワン	100	18	18	19	15	高機動MAの実戦配備	B	E
C	CZ-0034	デミトリー	65	16	16	13	9	隊長への忠義	C	E
C	CZ-0035	ボラスキニフ	65	16	16	11	11	海洋部隊の誇り	C	E
UC	CZ-0036	ククルス・ドアン	60	10	23	21	13	反戦の願い	B	E
C	CZ-0038	ゼイガン	40	15	15	13	3	極秘任務	D	E
C	CZ-0039	アサクラ	70	3	3	3	2	戦略兵器の実戦投入	E	C
C	CZ-0040	マリガン	30	10	10	9	5	海洋部隊への支援	D	D
C	CZ-0041	フラナガン博士	55	4	4	3	15	NTの軍事利用	E	C
UC	CZ-0043	シン・マツナガ	120	18	22	21	17	白狼の護衛	A	B
UC	CZ-0044	ジョニー・ライデン	120	22	18	21	17	真紅の稲妻	A	E
UC	CZ-0045	イアン・グレーデン	95	21	15	17	23	ニュータイプの片鱗	A	D
UC	CZ-0048	ブレニフ・オグス	135	23	13	25	17	ワンショット・キラー	A	E
C	CZ-0049	ロバート・ギリアム	90	17	20	17	13	一撃離脱	A	E
C	CZ-0053	エリオット・レム	100	17	17	17	9	テスト・パイロット	B	D
RARE	CZ-0054	アイナ・サハリン	120	18	18	17	19	休戦の願い	B	D
UC	CZ-0055	ギニアス・サハリン	50	15	10	9	13	狂気の戦い	D	C
RARE	CZ-0056	ノリス・パッカード	130	20	21	21	11	死を賭して	A	B
C	CZ-0059	トップ	55	16	17	15	13	死への恐怖	B	E
C	CZ-0061	デル	50	15	15	13	9	味方へのバックアップ	C	E
C	CZ-0064	ニエーバ	35	10	10	7	13	緊急メンテナンス	D	E
RARE	CZ-0065	キャスバル・レム・ダイクン	170	22	22	23	25	先読み攻撃、秘めたる復讐心	A	A
RARE	CZ-0066	ギレン・ザビ	160	7	7	5	17	戦意発揚	D	A
RARE	CZ-0067	キシリア・ザビ	150	8	8	11	19	しらみつぶしにせい!	D	A
UC	CZ-0068	ガルマ・ザビ	90	16	16	8	14	ラスト・シューティング	C	B
UC	CZ-0069	ドズル・ザビ	85	17	21	17	5	量産機の大編成	B	B
UC	CZ-0070	クスコ・アル	90	20	11	17	23	愛憎の果てに	B	E
RARE	CZ-0071	バーナード・ワイズマン	70	13	18	9	20	相打ち覚悟、窮地からの生還	C	E
UC	CZ-0072	ハーディ・シュタイナー	145	21	20	18	9	部隊の絆	A	B
C	CZ-0073	ミハイル・カミンスキー	110	20	19	19	10	高動作戦	A	E
C	CZ-0074	ガブリエル・ラミレス・ガルシア	80	16	17	15	8	後輩想い	B	E
C	CZ-0075	アンディ・ストロース	90	19	18	13	11	前衛の務め	B	E
C	CZ-0076	キリング	80	3	2	9	2	非情な指揮官	E	C
C	CZ-0077	アルフレッド・イズルハ	30	2	2	2	20	内通者、戦場の悲劇	-	E
UC	CZ-0078	ニムバス・シュターゼン	125	19	22	18	17	選ばれし者	A	E
C	CZ-0079	クルスト・モーゼス	45	9	9	5	11	EXAM暴走	D	D
UC	CZ-0080	ヴィッシュ・ドナヒュー	110	19	21	17	13	荒野の迅雷	A	C
UC	CZ-0081	ゲラート・シュマイザー	110	19	19	18	9	老練の戦法	B	B
C	CZ-0082	シャルロッテ・ヘープナー	45	12	9	13	15	負けず嫌い	D	D
UC	CZ-0083	ケン・ビーダーシュタット	105	19	20	18	15	血の代価	A	E
C	CZ-0084	カースキー・ジノビエフ	85	18	17	13	9	新任隊長への激励	B	E
C	CZ-0085	ジェイク・ガンス	40	13	12	9	13	先走った行動	D	E
UC	CZ-0086	メイ・カーウィン	85	8	8	9	15	守るべき艦	D	E
C	CZ-0087	ユウキ・ナカサト	55	5	5	11	9	隊長との絆	E	D
UC	CZ-0088	マレット・サンギーヌ	115	19	20	15	18	ジオンの亡霊、勝利への執念	A	E

※レアリティーについて：RARE＝レアカード、UC＝アンコモンカード、C＝コモンカードの略。
※色が濃くなっている部分は『Ver.2.01』から登場した新カードを表す。
※キャラクター名が黄色くなっているのはサブパイロット限定キャラクター。

新カード、ココに注目！①
新たなエース候補を探せ！

Text：age

新たに参戦したキャラクターやリニューアルされたキャラクターには、複数の特殊能力を備えた者や一風変わった能力を持つ者が多い。

連邦軍であればやはり注目は【アムロ・レイ】（新レア）。能力値が高く、【対抗心】を標準装備しているので、レベルが低くてもかなりの活躍が期待できる。ICカード更新直後に起用することで、低下した部隊コストとキャラクターレベルをフォローするのに最適な1枚だ。

また、コモンながら【モーリン・キタムラ】にも要注目。能力値の割にコストが高いが、部隊を男性キャラで固めればガンガンテンションを上げてくれるため、ほかのキャラの特殊能力を発動しやすくなるという優れものだ。

ジオン軍で存在感あふれるのが【キャスバル・レム・ダイクン】。ついにジオン軍にも【先読み攻撃】を標準装備するキャラクターが登場し、今まで【アムロ・レイ】（旧レア）に泣かされたジオン公国軍士官諸君もこれでその恨み（?）を晴らす機会を得ることになろう。入手したらぜひともデッキに組み込みたいカードだ。



平均して高い能力を誇る【ユウ・カジマ】。連邦軍の新たなエース候補だ。



コストの割に能力の高い【バーナード・ワイズマン】。育成すればエースも夢ではない！

GCB作戦書 **注目艦長の候補**：【ブライト・ノア】と【キシリア・ザビ】の特殊能力は、敵よりも勢力ゲージが少ないほど援護射撃の回数が増えるという強力なもの。不利になればなるほど、部隊全体の攻撃力が跳ね上がるのだ。そのほかに援護射撃の能力を持ったキャラを同時に使えば、大ダメージを期待できる。また、【スレッガー・ロウ】の艦長能力が大幅に上がったことにも要注目だ。

メカニックカード（地球連邦軍）

レアリティー	No.	型番	名称	コスト	HP	機動	防御	出力	特殊機能	宇宙	コロニー	空中	地上	砂漠	森林	冷地	水中	武装A 1	武装A 2	武装A 3	武装A 4	武装A 5	武装A 6	武装B 1	武装B 2	武装B 3	武装B 4	武装B 5	武装B 6
UC	ME-0001	RX-78-2	ガンダム	170	19	17	18	21	脱出機能、 大気圏突入機能	○	可	×	○	△	△	△	△	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
RARE	ME-0002	RX-78-2	ガンダム(マグネット・コーティング仕様)	225	19	19	20	21	脱出機能,マグネット・コーティング,大気圏突入機能	○	可	×	○	△	△	△	△	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
UC	ME-0003	RX-78-2	ガンダム(背部シールド装備仕様)	230	19	13	18	21	脱出機能、 大気圏突入機能	○	可	×	○	△	△	△	△	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
RARE	ME-0004	RX-78-2	半壊ガンダム	80	10	13	3	13	「両手持ち専用兵器」装着不可,脱出機能,ラスト・シューティング	○	可	×	○	△	△	△	△	○	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○
UC	ME-0005	RX-77-2	ガンキャノン	150	20	7	20	21	脱出機能	○	可	×	○	△	△	△	▽	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
C	ME-0008	RX-75	ガンタンク	100	20	6	7	9	脱出機能	▽	可	×	○	◎	△	○	▽	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	ME-0009	RGM-79	ジム	60	11	11	10	17		○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
C	ME-0011	—	Gスカイ・イージー	60	6	24	1	9	飛行メカ、 脱出機能、 MS搭載可能	○	可	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○
UC	ME-0012	—	Gファイター	80	7	22	1	13	飛行メカ、 MS搭載可能	○	可	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○
RARE	ME-0013	—	Gアーマー	280	28	27	8	21	飛行メカ、 脱出機能	○	可	○	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×
C	ME-0016	FF-X7-Bst	コア・ブースター	60	7	24	1	9	飛行メカ、 脱出機能	○	可	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	ME-0019	FF-4	トリアーエズ	10	5	22	1	1	飛行メカ	○	可	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	ME-0021	FF-S3	セイバーフィッシュ	30	6	21	1	5	飛行メカ	◎	可	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	ME-0022	—	フライ・マンタ	35	6	21	1	5	飛行メカ	×	—	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	ME-0023	—	デブ・ロッグ	45	7	20	1	5	飛行メカ	×	—	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	ME-0024	—	ドン・エスカルゴ	35	5	21	1	5	飛行メカ,対潜攻撃機	×	—	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	ME-0027	—	パブリク	60	7	21	1	5		○	—	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
UC	ME-0030	RX-78-1	プロトタイプ・ガンダム	160	19	15	17	21	脱出機能、 大気圏突入機能	○	可	×	○	△	△	△	△	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
RARE	ME-0031	RX-78-3	G3ガンダム	225	27	19	20	21	脱出機能,マグネット・コーティング,大気圏突入機能	○	可	×	○	△	△	△	△	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
UC	ME-0033	RAG-79-G1	水中型ガンダム	90	14	12	14	18	水陸両用MS	×	可	×	○	▽	△	△	◎	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○
UC	ME-0034	RX-77-2	ガンキャノン(スプレー・ミサイル・ランチャー仕様)	150	20	7	20	21	脱出機能	○	可	×	○	△	△	△	▽	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
UC	ME-0035	RX-77-3	ガンキャノン重装型	160	23	6	21	21		○	可	×	○	▽	△	▽	▽	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
UC	ME-0037	RX-77-4	ガンキャノンⅡ	180	23	8	23	21		○	可	×	○	△	△	△	▽	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
C	ME-0038	RMV-1	ガンタンクⅡ	80	20	7	8	9		×	可	×	○	◎	△	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
UC	ME-0040	RGM-79L	ジム・ライトアーマー	80	8	18	5	17		○	可	×	○	△	△	△	△	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
C	ME-0041	TGM-79	ジム・トレーナー	70	9	7	9	17	獲得経験値増加	○	可	×	○	▽	△	▽	▽	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
C	ME-0042	RGC-80	ジム・キャノン	80	12	8	12	17		○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
UC	ME-0044	RGC-80	ジム・キャノン(北米戦域仕様)	90	12	8	12	17	寒冷地戦用MS	○	可	×	○	△	△	◎	▽	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
UC	ME-0045	RGM-79SC	ジム・スナイパーカスタム	130	13	13	13	21	ロングレンジスコープ	○	可	×	○	△	△	△	▽	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○
C	ME-0046	RAG-79	アクア・ジム	60	9	8	7	17	水陸両用MS	×	可	×	○	▽	△	△	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○
C	ME-0047	RGM-79F	陸戦用ジム	90	12	9	14	17		×	可	×	◎	△	○	△	△	○	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
C	ME-0048	RGM-79F	デザート・ジム	70	12	10	14	17	砂漠戦用MS	×	可	×	○	◎	△	▽	▽	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
UC	ME-0049	RGM-79	ジム(ジャック・ペアード専用機)	110	14	13	14	17		○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
UC	ME-0051	RGM-79	ジム(アダム・スティングレイ専用機)	115	13	11	13	17		○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
UC	ME-0053	RX-79[G]	陸戦型ガンダム	110	16	13	16	17		×	可	×	◎	△	○	△	△	○	○	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○
UC	ME-0055	RX-79[G]	陸戦型ガンダム(砂漠戦仕様)	115	16	12	16	17	砂漠戦用MS	×	可	×	◎	◎	△	▽	△	○	○	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○
RARE	ME-0056	RX-79[G]	陸戦型ガンダム(降下パック仕様)	150	16	13	16	17	降下パック(任意の場所から出撃可能)	×	可	×	◎	△	○	△	△	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
UC	ME-0057	RX-79[G]	陸戦型ガンダム(ウェポンラック仕様)	150	16	12	16	17	予備弾倉	×	可	×	◎	△	○	△	△	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
UC	ME-0058	RX-79[G]Ez-8	ガンダムEz8	120	17	14	17	21		×	可	×	◎	△	○	△	△	○	○	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○
RARE	ME-0060	RX-79[G]Ez-8	ガンダムEz8（降下パック仕様）	160	17	14	17	21	降下パック(任意の場所から出撃可能)	×	可	×	◎	△	○	△	△	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
UC	ME-0061	RX-79[G]Ez-8	ガンダムEz8（ウェポンラック仕様）	160	17	13	17	21	予備弾倉	×	可	×	◎	△	○	△	△	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
C	ME-0063	RGM-79[G]	陸戦型ジム	80	12	12	12	17		×	可	×	◎	△	○	△	△	○	○	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○
C	ME-0066	RX-75	量産型ガンタンク	70	18	6	7	9		×	可	×	○	◎	△	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	ME-0068	—	ジェット・コア・ブースター	45	7	23	1	9	飛行メカ	×	—	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
RARE	ME-0071	RX-78-2	ガンダム(最終局面仕様)	400	21	13	20	21	脱出機能,マグネット・コーティング,大気圏突入機能	○	可	×	○	△	△	△	△	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×
UC	ME-0072	RX-78-2	ガンダム(ビーム・ジャベリン仕様)	170	19	15	18	21	脱出機能、 大気圏突入機能	○	可	×	○	△	△	△	△	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
C	ME-0073	—	ドラゴンフライ	30	8	14	1	1	3すくみ効果無効,飛行メカ,脱出艇(母艦にのみ登録可能)	×	可	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	ME-0074	—	スペース・ランチ	30	8	14	1	1	3すくみ効果無効,脱出艇(母艦にのみ登録可能)	○	—	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
RARE	ME-0075	—	ソーラ・システム	300	25	1	1	25	3すくみ効果無効,要塞系ステージへの出撃不可	○	—	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
RARE	ME-0076	FA-78-1	フルアーマー・ガンダム	260	24	11	25	21	「両手持ち専用兵器」装着不可、 増加装甲	○	可	×	○	▽	△	▽	▽	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
C	ME-0077	RX-77D	ガンキャノン量産型(リド・ウォルフ専用機)	110	19	8	18	21		○	可	×	○	△	△	△	▽	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
UC	ME-0078	RGM-79SP	ジム・スナイパーⅡ(リド・ウォルフ専用機)	160	18	17	17	21	チャージ式スナイプセンサー	○	可	×	○	△	△	△	△	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
C	ME-0079	RB-79C	ボール改(多関節マニピュレーター仕様)	40	7	6	2	1	バリケード作成(攻撃エリア適応効果,接触した際は機動力低下)	○	—	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	ME-0080	—	61式戦車(スモーク・ディスチャージャー仕様)	45	5	6	1	1	スモーク・ディスチャージャー	×	可	×	○	◎	△	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
UC	ME-0081	RB-79K	ボールK型	40	5	6	1	1	バリケード所有(攻撃エリア適応効果,接触した際は機動力低下)	○	—	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
UC	ME-0082	—	ホバー・トラック(降下パック仕様)	50	3	7	1	1	スモーク・ディスチャージャー,降下パック(任意の場所から出撃可能)	×	可	×	○	○	△	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
RARE	ME-0083	RX-78NT-1	アレックス	250	20	19	20	23	マグネット・コーティング	○	可	×	○	△	△	△	△	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
RARE	ME-0084	RX-78NT-1FA	アレックス(チョバム・アーマー仕様)	290	25	13	25	23	マグネット・コーティング、 増加装甲	○	可	×	○	▽	△	▽	▽	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
C	ME-0085	RX-77D	ガンキャノン量産型	100	17	7	17	21		○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
UC	ME-0086	RGM-79SP	ジム・スナイパーⅡ	150	17	15	16	21	チャージ式スナイプセンサー	○	可	×	○	△	△	△	△	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
C	ME-0087	RGM-79GS	ジム・コマンド(宇宙戦仕様)	80	14	12	14	17		○	可	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
C	ME-0088	RGM-79D	ジム寒冷地仕様	70	12	9	12	17	寒冷地戦用MS	×	可	×	○	▽	△	◎	△	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
UC	ME-0089	RX-78XX	ビクシー	135	14	17	7	17		×	可	×	◎	△	○	△	△	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
UC	ME-0090	RX-79BD-1	ジム・ブルーディスティニー	140	14	12	14	17	テスト用EXAMシステム	×	可	×	◎	△	○	△	△	○	○	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○
RARE	ME-0091	RX-79BD-3	ブルーディスティニー3号機	230	17	15	17	21	EXAMシステム	○	可	×	○	▽	△	▽	▽	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
C	ME-0092	RX-77D	ガンキャノン量産型(ホワイト・ディンゴ隊仕様)	110	19	8	18	21		○	可	×	○	△	△	△	△	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
RARE	ME-0093	RGM-79SP	ジム・スナイパーⅡ(ホワイト・ディンゴ隊仕様)	180	18	17	17	21	チャージ式スナイプセンサー	○	可	×	○	△	△	△	△	○	○	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○
C	ME-0094	RGC-80	ジム・キャノン(ホワイト・ディンゴ隊仕様)	120	14	9	14	17		○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○
C	ME-0095	RGM-79	ジム(ホワイト・ディンゴ隊仕様)	80	12	12	12	17		○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○
RARE	ME-0096	RX-78-6	ガンダム6号機マドロック	270	22	17	21	23		×	可	×	◎	△	○	△	▽	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
RARE	ME-0097	RX-78-4[Bst]	ガンダム4号機[Bst]	250	20	13	20	23	高速移動(一定時間、または初交戦まで)	◎	可	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
RARE	ME-0098	RX-78-5[Bst]	ガンダム5号機[Bst]	250	20	13	20	23	高速移動(一定時間、または初交戦まで)	◎	可	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×

※既存カードで『Ver.2.00』の変更点を反映した結果、数値が変更された部分は色を変えている（アップ：赤、ダウン：黄色）。

新カード、ココに注目！②

新たな特殊機能を生かせ！

まず注目したいのが“高速移動”を持った機体。その移動速度はかなりのもので、【オプションブースター】など機動力を上げるカスタムカードと一緒に使えば、開始数秒で敵陣深いところに侵入することも可能。開幕に奇襲を仕掛けるにはもってこいの機体といえる。“ゲリラ戦法”と組み合わせてみるのも面白いだろう。

また、【スペース・ランチ】、【コミュ】も一風変わった機体。母艦と一緒に登録することで、母艦が墜とされたときに脱出艇として使用できるのが非常に重要だ。母艦に搭乗させたキャラを生き残らせたいときに助けになるはずだ。



何はともあれ、「撃墜されていない」ことが重要。特殊能力が有効なキャラならなおさらだ。くれぐれも脱出後は被弾しないように……。



【ロングレンジ・スコープ】を持つジオン軍の優秀な狙撃MS。

今回【リド・ウォルフ】には新たに2種の専用機が追加された。



GCB作戦書 1機で戦局を変え得るか?:非常に高いコストをほこる【ガンダム（最終局面仕様）】。弾数は少なめだが、固定武装でビーム・ライフルを持ち、シールドまで装備している機体。両手に武器を装備すれば圧倒的な火力も発揮できる。しかし、使いこなすには唯一の欠点である機動力のフォローが必須となる。【オプション・ブースター】や【テスト用EXAM】などで最大限フォローしたい。

メカニックカード（ジオン公国軍）

レアリティー		型番	名称	コスト	HP	機動	防御	出力	特殊機能	宇宙	ココニー	空中	地上	砂漠	森林	冷地	水中	武装A						武装B					
																		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
C	MZ-0002	MS-06F	ザクII	70	10	10	9	9	『ビーム兵器』装着不可	○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
RARE	MZ-0003	MS-06S	シャア専用ザクII	90	14	14	14	9	『ビーム兵器』装着不可	○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
C	MZ-0004	MS-07B	グフ	80	12	13	12	9	『ビーム兵器・両手持ち専用兵器』装着不可	×	可	×	◎	○	○	△	△	○	○	×	×	○	○	×	○	×	×	○	○
C	MZ-0006	MS-09	ドム	110	16	19	16	13		×	可	×	◎	△	○	△	▽	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×
C	MZ-0008	MS-09R	リック・ドム	110	16	18	16	13		◎	可	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×
UC	MZ-0011	YMS-15	ギャン	140	16	15	16	17		○	可	×	○	△	△	△	△	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
C	MZ-0012	MSM-03	ゴッグ	120	18	7	16	21	水陸両用MS、フリージーヤード(水中機雷を無効)	×	可	×	○	▽	△	△	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	MZ-0015	MSM-04	アッガイ	80	9	14	5	13	水陸両用MS、[redacted]	×	可	×	○	▽	△	△	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
UC	MZ-0016	MSM-10	ゾック	150	20	5	7	21	水陸両用MS	×	可	×	○	▽	△	△	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
UC	MZ-0017	MAM-07	グラブロ	170	24	17	1	21	水中専用MA	×	可	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
UC	MZ-0018	MAX-03	アッザム	250	25	8	1	21	飛行メカ	×	可	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
UC	MZ-0019	MA-05	ビグロ	200	24	21	1	21		◎	–	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
UC	MZ-0020	MA-04X	ザクレロ	200	24	21	1	21		◎	–	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
UC	MZ-0021	MAN-03	ブラウ・ブロ	260	22	20	1	21	サイコミュ・システム搭載(NT以外使用不可)、脱出機能	◎	–	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
RARE	MZ-0022	MA-08	ビグ・ザム	300	25	7	2	25	ビーム・バリア	○	可	×	△	▽	▽	▽	▽	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
RARE	MZ-0023	MAN-08	エルメス	270	23	21	1	21	サイコミュ・システム搭載(NT以外使用不可)	◎	–	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
RARE	MZ-0024	MSN-02	ジオング	280	23	22	7	21	サイコミュ・システム搭載(NT以外使用不可)、脱出機能	○	–	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	MZ-0025	–	ド・ダイYS	60	7	19	1	5	飛行メカ、MS搭載可能	×	可	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	MZ-0026	–	ドップ	20	3	22	1	1	飛行メカ	×	可	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
C	MZ-0029	–	ガトル	40	7	21	1	5		○	–	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	MZ-0030	–	ジッコ	60	3	22	1	5		○	–	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
UC	MZ-0032	–	カーゴ爆弾	200	23	5	1	13	脱出機能	×	可	×	○	○	△	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
UC	MZ-0037	MS-06F	ザクIIF型(ドズル・ザビ専用機)	80	16	11	16	9	『ビーム兵器』装着不可	○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
C	MZ-0038	MS-06FS	ザクIIFS型	90	12	12	12	9	『ビーム兵器』装着不可	○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
UC	MZ-0039	MS-06FS	ザクIIFS型(ガルマ・ザビ専用機)	100	14	13	14	9	『ビーム兵器』装着不可	○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
C	MZ-0040	MS-06F	ザク・マインレイヤー	100	10	8	9	9	『ビーム兵器』装着不可、機雷散布機能	○	可	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
C	MZ-0041	MS-06D	ザク・デザートタイプ	90	12	11	12	9	『ビーム兵器』装着不可、砂漠戦用MS	×	可	×	○	◎	△	▽	▽	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
UC	MZ-0042	MS-06D	ザク・デザートタイプ(ダブル・アンテナタイプ)	100	14	12	14	9	『ビーム兵器』装着不可、砂漠戦用MS	×	可	×	○	◎	△	▽	▽	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
C	MZ-0044	MS-06K	ザク・キャノン	100	11	8	10	9	『ビーム兵器』装着不可	×	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
UC	MZ-0046	MS-06K	ザク・キャノン(イアン・グレーデン専用機)	120	14	9	14	9	『ビーム兵器』装着不可	×	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
UC	MZ-0050	MS-06R-1A	高機動型ザクR1Aタイプ(シン・マフナガ専用機)	110	14	15	14	9	『ビーム兵器』装着不可	◎	可	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×
UC	MZ-0052	MS-06R-1A	高機動型ザクR1Aタイプ(黒い三連星専用機)	110	14	15	14	9	『ビーム兵器』装着不可	◎	可	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×
UC	MZ-0055	MS-06R-2	高機動型ザクR2タイプ(ジョニー・ライデン専用機)	120	15	17	15	9	『ビーム兵器』装着不可	◎	可	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×
C	MZ-0065	MS-07C-3	グフ重装型	100	17	10	16	9		×	可	×	○	△	△	▽	▽	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×
C	MZ-0068	YMS-09D	ドム・トロピカルテストタイプ	120	16	19	16	13	砂漠戦用MS	×	可	×	○	◎	○	▽	▽	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×
UC	MZ-0070	YMS-14	ゲルググ先行量産型	170	18	18	18	21		○	可	×	○	△	△	△	△	○	×	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×
UC	MZ-0071	MS-14C	ゲルググ・キャノン	190	18	18	18	21		○	可	×	○	△	△	△	△	○	×	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×
UC	MZ-0073	MS-14B	ゲルググ高機動型(ジョニー・ライデン専用機)	190	19	20	20	21		○	可	×	○	△	△	△	△	○	×	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×
C	MZ-0074	MSM-07S	ズゴックS型	110	14	13	10	17	水陸両用MS	×	可	×	○	▽	△	△	◎	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	MZ-0076	MS-06J	陸戦型ザクII	70	11	11	10	9	『ビーム兵器』装着不可	×	可	×	◎	△	○	△	△	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
UC	MZ-0078	MS-07H-8	グフ・フライトタイプ	130	10	10	7	9	『ビーム兵器』装着不可、飛行メカ	×	可	○	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×
RARE	MZ-0079	MS-07B-3	グフ・カスタム	120	16	15	16	9	『ビーム兵器』装着不可	×	可	×	◎	○	○	△	△	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
RARE	MZ-0081	–	アプサラスIII	270	25	21	1	25	飛行メカ	△	可	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	MZ-0082	–	ド・ダイII	60	6	22	1	5	飛行メカ、MS搭載可能	×	可	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
UC	MZ-0083	MS-06S	ザクIIS型	100	12	12	12	9	『ビーム兵器』装着不可	○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
RARE	MZ-0084	MS-14S	シャア専用ゲルググ(背部シールド仕様)	240	19	15	20	21		○	可	×	○	△	△	△	△	○	×	○	×	×	×	○	×	×	×	○	○
C	MZ-0085	–	コミュ	30	8	14	1	1	3すくみ効果無効、飛行メカ、脱出艇(母艦にのみ登録可能)	×	可	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	MZ-0086	–	スペース・ランチ	30	8	14	1	1	3すくみ効果無効、脱出艇(母艦にのみ登録可能)	○	–	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
RARE	MZ-0087	–	ソーラ・レイ	300	25	1	1	25	3すくみ効果無効、要塞系ステージへの出撃不可	○	–	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	MZ-0088	MS-06C	ザクIIC型	100	9	9	8	9	『ビーム兵器』装着不可、 耐熱耐衝撃装甲	○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
C	MZ-0089	MS-06E	強行偵察型ザク	70	7	11	4	9	『ビーム兵器』装着不可、偵察機能	○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
C	MZ-0090	MS-06E-3	ザク・フリッパー	65	6	12	3	9	『ビーム兵器』装着不可、偵察機能	○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
UC	MZ-0091	MS-06Z	サイコミュ・システム試験用ザク	195	16	10	16	21	サイコミュ・システム搭載(NT以外使用不可)	○	可	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	MZ-0092	MS-06V	ザクタンク	50	6	6	5	9	バリケード作成効果エリア展開効果、損傷した際は機動力低下	×	可	×	○	◎	△	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
UC	MZ-0093	MS-14B	ゲルググ高機動型(エース部隊仕様)	190	19	20	20	21		○	可	×	○	△	△	△	△	○	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
C	MZ-0094	–	マゼラ・アタック(スモーク・ディスチャージャー仕様)	55	6	6	1	1	スモーク・ディスチャージャー、脱出機能	×	可	×	○	◎	△	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C	MZ-0095	MS-05	ザクI(トップ専用機)	75	11	8	6	9	『ビーム兵器』装着不可、予備弾倉	○	可	×	○	▽	△	▽	▽	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
C	MZ-0096	MS-06F-2	ザクII後期型	80	12	12	12	9	『ビーム兵器』装着不可	○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
UC	MZ-0097	MS-06FZ	ザクII改	100	14	13	14	13		○	可	×	○	△	△	△	▽	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
UC	MZ-0098	MS-09R-2	リック・ドムII	120	17	19	17	17		◎	可	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×
UC	MZ-0099	MS-14JG	ゲルググJ	210	18	16	20	21	ロングレンジスコープ	◎	可	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×
RARE	MZ-0100	MS-18E	ケンプファー	130	12	19	8	21	高速移動(一定時間・初交戦まで)、ビーム兵器装備時は無効	○	可	×	○	△	△	△	△	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○
RARE	MZ-0101	MS-18E	ケンプファー（フル装備仕様）	170	12	18	8	21	予備弾倉、高速移動(一定時間・初交戦まで)、ビーム兵器装備時は無効	○	可	×	○	△	△	△	△	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○
RARE	MZ-0102	MSM-03C	ハイゴッグ(ジェット・パック仕様)	140	19	8	17	21	高速移動(一定時間・初交戦まで)、水陸両用MS	×	可	×	○	▽	△	○	◎	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×
RARE	MZ-0103	MS-07E	ズゴックE(ジェット・パック仕様)	130	16	14	12	21	高速移動(一定時間・初交戦まで)、水陸両用MS	×	可	×	○	▽	△	○	◎	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×
UC	MZ-0104	MS-08TX	イフリート	130	16	16	12	13		×	可	×	◎	○	○	△	△	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○	○
C	MZ-0105	MS-06J	ザクII寒冷地仕様	80	11	10	10	9	『ビーム兵器』装着不可、寒冷地戦用MS	×	可	×	○	▽	△	◎	△	○	○	×	×	○	○	○	×	×	×	○	○
UC	MZ-0106	MS-08TX[EXAM]	イフリート改	180	17	12	17	13	テスト用EXAMシステム	×	可	×	◎	○	○	△	△	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○	○
RARE	MZ-0107	RX-79BD-2	ブルーディスティニー2号機	220	17	14	17	21	EXAMシステム(リミッター解除仕様)	○	可	×	○	▽	△	▽	▽	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	×	○
C	MZ-0108	MS-05S	ザクI(ゲラート・シュマイザー専用機)	60	11	8	6	9	『ビーム兵器』装着不可、自軍撃墜数が2以上まで機動低下	○	可	×	○	▽	△	▽	▽	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○
RARE	MZ-0109	MS-11	アクトザク	160	18	17	18	17	マグネット・コーティング	○	可	×	○	△	△	△	△	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	○

※既存カードで『Ver.2.00』の変更点を反映した結果、数値が変更された部分は色を変えている（アップ：赤、ダウン：黄色）。

新カード、ココに注目！③
フォーメーションを使いこなす

新たに追加されたカスタムカードの中で、特に異彩を放つのが各種フォーメーションだ。扱いが非常に難しく能力を発揮するのに一苦労。

まず、【ブイ・フォーメーション】と【アロー・フォーメーション】を使いこなす上で重要なのが、なるべく隊長機と同じ、あるいは高い機動力を持った機体をフォーメーションに参加させること。そうしないと機動力の差でフォーメーションが崩れやすいのである。

そして、参加する機体は同じ機体、同じ武装で固めること。その方がロックオンエリアを合せやすく、連続攻撃が狙いやすいのだ。

【トレイル・フォーメーション】の場合は、後方に居る機体ほど射程を長くするのが有効だろう。こちらもほかの機体と同時にロックオンしやすいようにするためだ。

また、［防御重視］時に強力な攻撃ができる機体もオススメ。隊長機が攻撃した後に後方へ下がるとほかの機体が前に出るので、そこで［防御重視］からロックオンできれば敵機の追撃を抑えられる。シールドを持たせれば壁役としても生きる。

どちらの場合も注意してほしいのが、できるだけコストを低めに抑えること。フォーメーションに参加している機体は自由に操作が効かないので狙われやすいためだ。コストを抑えて、戦力ゲージの減少を最小限に食い止めよう。



その気になればこんな豪華トレイル・フォーメーションも!? 破壊力とインパクトは抜群だが、共倒れにならないように注意。

新たなエース機体候補は?:まず候補に挙がるのが、バリエーションの増えたゲルググシリーズ。特に、【シャア専用ゲルググ(背部シールド装備型)】は両手に武装を装備しつつシールドを装備しているので攻守共に安定した力がある。また、【アクト・ザク】はジオン軍で唯一マグネットコーティングが施された機体。覚醒の高いキャラと併用することで、高い攻撃力を発揮できる機体だ。

ウェポンカード

レアリティー	No.	名称	コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力	特殊能力	武器属性	武装B 1	2	3	4	5	6	武装A 1	2	3	4	5	6
RARE	WE-0001	ビーム・ライフル	60	18	16	35	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					
UC	WE-0003	ガンダム・ハンマー	35	21	5	1	1		格闘兵器	●						●					
RARE	WE-0004	ハイパー・ハンマー	55	22	6	1	1		格闘兵器	●						●					
C	WE-0005	ガンダム・シールド	30	0	0	1	21		防御兵器	●						●					
UC	WE-0006	ビーム・ライフル	50	16	16	19	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					
C	WE-0008	ビーム・スプレーガン	30	13	13	17	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					
C	WE-0009	ファイア・ナッツ	20	13	17	1	1	遮蔽物越しに攻撃可能	実弾兵器	●						●					
C	WE-0011	水中用偏向ビーム・ライフル	45	15	16	18	1	水中の敵に対して攻撃力上昇、 シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					
UC	WE-0012	R4タイプ・ビーム・ライフル	50	15	19	22	1	両手持ち専用兵器、 シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					
C	WE-0013	ミサイル・ランチャー	40	15	14	1	1	水中の敵に対して攻撃力上昇、 [攻撃重視]大型ミサイル	実弾兵器	●						●					
C	WE-0014	レール・キャノン	35	15	12	1	1		実弾兵器	●						●					
C	WE-0016	8連装ミサイル・ポッド付きレール・キャノン	45	18	12	1	1	両手持ち専用兵器、 [防御重視]8連装ミサイル・ポッド	実弾兵器	●						●					
C	WE-0017	ビーム・スプレーガン	35	13	17	17	1	砂漠の敵に対して攻撃力上昇、シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					
C	WE-0019	ブルバップ・マシンガン	25	11	18	1	1		実弾兵器	●						●					
UC	WE-0021	180mmキャノン	50	17	12	1	1	両手持ち専用兵器、 遮蔽物越しに攻撃可能	実弾兵器	●						●					
C	WE-0022	ミサイル・ランチャー	30	16	14	1	1		実弾兵器	●						●					
C	WE-0023	ロケット・ランチャー	30	15	12	1	1		実弾兵器	●						●					
UC	WE-0024	ビーム・ライフル	45	16	16	19	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					
RARE	WE-0025	ロングレンジ・ビーム・ライフル	70	18	19	22	1	両手持ち専用兵器、 シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					
C	WE-0026	小型シールド	20	4	16	1	4	[機動重視]格闘(※使用毎に耐久力が減少する)	防御兵器、 格闘兵器		●						●				
UC	WE-0027	ハイパー・バズーカ	35	18	12	1	1		実弾兵器	●						●					
UC	WE-0028	ミラー	50	15	25	25	1	「ソーラ・システム」に増設可能(※三つまで)	レーザー兵器												
UC	WE-0029	ビーム・ライフル	55	18	16	19	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					
C	WE-0030	シールド	40	0	0	1	23	耐ビーム・コーティング	防御兵器	●						●					
RARE	WE-0031	狙撃用ライフル	70	16	19	13	1	両手持ち専用兵器、シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					
C	WE-0032	ビーム・ガン	35	14	17	12	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					
C	WE-0033	シールド	25	0	0	1	19		防御兵器	●						●					
UC	WE-0034	マシンガン	40	10	18	1	1	寒冷地の敵に対して攻撃力上昇、[防御重視]グレネイド	実弾兵器	●						●					
C	WE-0035	シールド	20	0	0	1	17		防御兵器	●						●					
C	WE-0036	90mmサブ・マシンガン	10	5	18	1	1		実弾兵器	●						●					
UC	WE-0037	ロングレンジ・ビーム・ライフル	65	15	19	20	1	両手持ち専用兵器、シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					
RARE	WE-0038	ハイパー・ビーム・ライフル	70	20	16	21	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					
UC	WE-0039	シールド	30	5	16	1	13	[機動重視]格闘(※使用毎に耐久力が減少する)	防御兵器、 格闘兵器	●						●					
C	WZ-0002	ザク・マシンガン	15	7	18	1	1		実弾兵器	●						●					
UC	WZ-0005	マゼラ・トップ砲	40	15	12	1	1	両手持ち専用兵器、 遮蔽物越しに攻撃可能	実弾兵器	●						●					
C	WZ-0006	脚部3連装ミサイル・ポッド	20	13	14	1	1		実弾兵器				●							●	
RARE	WZ-0007	ザク・バズーカ(核弾頭仕様)	240	25	25	1	1	一定時間後に使用可能、 シールドをダメージ貫通	核兵器	●						●					
C	WZ-0008	シールド	40	9	20	1	8	[機動重視]ヒート剣	防御兵器、 格闘兵器		●						●				
UC	WZ-0009	ジャイアント・バズ	40	18	12	1	1		実弾兵器	●						●					
UC	WZ-0010	ビーム・ライフル	50	17	16	19	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					
C	WZ-0011	シールド	30	0	0	1	23	耐ビーム・コーティング	防御兵器	●						●					
UC	WZ-0012	シールド	65	11	18	1	7	機雷散布機能、 [攻撃重視]ニードル・ミサイル	防御兵器、 実弾兵器	●						●					
C	WZ-0014	試作ビーム・ライフル	40	15	16	19	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					
C	WZ-0015	改造ザク・マシンガン	20	7	18	1	1	砂漠の敵に対して攻撃力上昇	実弾兵器	●						●					
C	WZ-0016	ラッツリバー 3連装ミサイル・ポッド	25	11	14	1	1	砂漠の敵に対して攻撃力上昇	実弾兵器		●						●				
C	WZ-0018	腕部3連装ミサイル・ランチャー	20	14	14	1	1		実弾兵器			●						●			
C	WZ-0019	バックラー・シールド	10	0	0	1	8		防御兵器			●						●			
C	WZ-0020	ロケット・ランチャー	30	15	12	1	1		実弾兵器	●						●					
RARE	WZ-0021	ビーム・バズーカ	60	21	14	20	1	両手持ち専用兵器、 シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					
UC	WZ-0022	GGガス弾	25	1	20	1	1	敵HP減少効果(一定時間後に効果消滅)	実弾兵器	●						●					
C	WZ-0023	ザク・バズーカ(増加マガジン仕様)	35	15	12	1	1		実弾兵器	●						●					
C	WZ-0025	3連装ガトリング砲	30	11	18	1	1		実弾兵器		●						●				
RARE	WZ-0026	ガトリング・シールド(フル装備)	85	15	18	1	8	[機動重視]ヒート剣、 [攻撃重視]ガトリング砲	防御兵器、 実弾兵器、 格闘兵器	●	●					●	●				
UC	WZ-0027	太陽発電衛星	50	15	25	25	1	「ソーラ・レイ」に増設可能(※三つまで)	レーザー兵器												
C	WZ-0028	MMP−78マシンガン	30	10	18	1	1	[防御重視]グレネイド	実弾兵器	●						●					
C	WZ-0029	MMP−78マシンガン(対空砲弾マガジン仕様)	45	10	18	1	1	[攻撃重視]対空砲弾、 [防御重視]グレネイド	実弾兵器	●						●					
C	WZ-0030	MMP−80マシンガン	25	11	18	1	1		実弾兵器	●						●					
UC	WZ-0031	MMP−80マシンガン(グレネイド・ランチャー仕様)	35	11	18	1	1	[防御重視]グレネイド	実弾兵器	●						●					
C	WZ-0032	ハンド・グレネイド	20	13	12	1	1	遮蔽物越しに攻撃可能	実弾兵器	●						●					
C	WZ-0033	シュツルム・ファウスト	25	18	11	1	1		実弾兵器	●						●					
UC	WZ-0034	ジャイアント・バズ	45	19	13	1	1		実弾兵器	●						●					
RARE	WZ-0035	ビーム・マシンガン	60	15	18	20	1	両手持ち専用兵器、シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					
UC	WZ-0036	ショットガン	35	15	20	1	1	両手持ち専用兵器	実弾兵器	●						●					
UC	WZ-0037	ショットガン(ストック仕様)	45	15	21	1	1	両手持ち専用兵器	実弾兵器	●						●					
RARE	WZ-0038	チェーン・マイン	25	23	8	1	1	対艦船装備(※母艦を攻撃した時のみ発動)	格闘兵器	●						●					
C	WZ-0039	ハンド・ミサイル・ユニット	30	13	18	1	1	水中の敵に対して攻撃力上昇	実弾兵器					●						●	
UC	WZ-0040	ビーム・ライフル	45	16	17	15	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器	●						●					

※既存カードで『Ver.2.00』の変更点を反映した結果、数値が変更された部分は色を変えている(アップ：赤、ダウン：黄色)。
なお「消費出力」のみ、数値が下がった方を上昇としている。

カスタムカード

レアリティー	No.	名称	コスト	効果対象	発動タイミング	特殊能力
RARE	CU-0001	ビーム・バリア	140	【自軍ユニット】	〈ダメージを受けた時〉	ビーム兵器からのダメージが激減する。 ※実弾兵器と格闘攻撃には無効。
UC	CU-0002	オプションアーマー	70	【自軍ユニット】	〈ダメージを受けた時〉	実弾兵器からのダメージが減少する。 ※ビーム兵器と格闘攻撃には無効。
UC	CU-0003	インパクトレジステッドジャケット	70	【自軍ユニット】	〈ダメージを受けた時〉	格闘攻撃からのダメージが減少する。 ※実弾兵器とビーム兵器には無効。
UC	CU-0004	耐熱耐衝撃装甲	40	【自軍ユニット】	〈ダメージを受けた時〉	核兵器、ソーラ・システム(ソーラ・レイ)、自爆からのダメージが減少する。(※その他の兵器には無効)
UC	CU-0005	ルナ・チタニウム合金	50	【自軍ユニット】	〈ダメージを受けた時〉	敵からのダメージが減少する。
C	CU-0006	ロングレンジスコープ	30	【自軍ユニット】	〈戦闘エリア移動時〉	攻撃エリアの長さが伸びる。
C	CU-0007	ワイドレンジスコープ	30	【自軍ユニット】	〈戦闘エリア移動時〉	攻撃エリアの幅が広がる。
C	CU-0008	オプションブースター	30	【自軍ユニット】	〈戦闘エリア移動時〉	移動速度がアップする。
C	CU-0009	オプションスラスター	30	【自軍ユニット】	〈戦闘エリア移動時〉	回頭速度がアップする。
UC	CU-0010	アクティブサスペンション	30	【自軍ユニット】	〈戦闘エリア移動時〉	森林・砂漠など、地形効果による移動速度のダウンを抑える。
C	CU-0011	強行偵察機	30	【敵軍データ】	〈対戦中は常時〉	敵軍ユニットの情報を表示する。また、簡易マップにおいて、敵ユニットの位置を知りやすくする。
C	CU-0012	ミノフスキー粒子散布装置	25	【敵軍レーダー】	〈戦闘エリア移動時〉	簡易マップにおいて、敵に自軍ユニットの位置を知られにくくする。また、敵軍母艦からの攻撃や、援護射撃に対する自機の回避率がアップする。
C	CU-0013	補給部隊	30	【自軍ユニット】	〈戦闘エリア移動時〉	自機を停止させるとHPが徐々に回復する。
C	CU-0014	破壊へのカウントダウン	60	【敵軍ユニット】	〈本体にダメージを与えた時〉	ダメージを負わせた敵軍ユニットのHPを徐々に減少させる。(※一定時間後に効果消滅)
C	CU-0015	高度格闘プログラム	30	【自軍ユニット】	〈攻撃が命中した時〉	格闘攻撃の威力がアップする。
C	CU-0016	高出力ジェネレーター	30	【自軍ユニット】	〈攻撃が命中した時〉	ビーム兵器の威力がアップする。
C	CU-0017	強化炸裂弾	30	【自軍ユニット】	〈攻撃が命中した時〉	実弾兵器の威力がアップする。
C	CU-0018	予備弾倉	30	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	装備している実弾兵器の装弾数が増加する。
C	CU-0019	外部ジェネレーター	30	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	装備しているビーム兵器の装弾数が増加する。 ※ビーム兵器が使用可能になる。
C	CU-0020	チャージ式スナイプセンサー	40	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	ステージの時間経過とともに、クリティカル発生率がアップする。
C	CU-0021	教育型コンピューター	60	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	攻撃を行なう度に命中率・回避率がアップする。
UC	CU-0022	哀戦士	40	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	撃墜された味方ユニットの数に応じて攻撃力・防御力がアップする。
UC	CU-0023	マグネット・コーティング	40	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	クリティカル発生率がアップする。ただし、戦闘を行なう度にテンションがダウンする。
UC	CU-0024	木星帰り	40	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	覚醒値の低いキャラクターでもサイコミュ攻撃が可能になる。ただし、戦闘を行なう度にテンションがダウンする。
C	CU-0025	出力リミッター解除	50	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	命中率・回避率・クリティカル発生率がアップする。ただし、戦闘を行なう度にHPが減少する。
C	CU-0026	ジェネレーター出力調整α	25	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	攻撃力がアップする。ただし、防御力がダウンする。
C	CU-0027	ジェネレーター出力調整β	25	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	攻撃力がアップする。ただし、移動速度・回頭速度がダウンする。
C	CU-0030	駆動系チューニングα	25	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	移動速度・回頭速度がアップする。ただし、攻撃力がダウンする。
C	CU-0031	駆動系チューニングβ	25	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	移動速度・回頭速度がアップする。ただし、防御力がダウンする。
C	CU-0032	テスト用EXAMシステム	50	【自軍ユニット】	〈HPが1 ／ 2以下の時〉	移動速度・回頭速度がアップする。
UC	CU-0033	EXAMシステム	70	【自軍ユニット】	〈HPが1 ／ 3以下の時〉	移動速度・回頭速度・命中率・回避率・クリティカル発生率がアップする。
C	CU-0034	量産化計画	20	【自軍ユニット】	〈カード登録時〉	ほかに同一メカを登録している場合、コストがダウンする。
C	CU-0035	リンク・システム	50	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	自軍・敵軍を問わず戦場に同一メカが出撃している場合、メカ1体につき命中率・回避率・クリティカル発生率がアップする。
UC	CU-0036	先読み攻撃	40	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	敵軍ユニットをロックオンしている場合、敵から攻撃を受けても先に攻撃を行なう。
UC	CU-0037	ラスト・シューティング	50	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	敵軍ユニットをロックオンしている場合、敵からの攻撃でHPが無くなった際に必ずクリティカル攻撃を行なう。
C	CU-0038	集中砲火	40	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	「攻撃重視」で敵を攻撃すると、敵一機当たりの発射数が増加する。ただし、命中率がダウンする。
UC	CU-0042	対艦戦装備	40	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	戦艦と交戦した場合に攻撃力がアップする。ただし、戦艦以外と交戦した場合は攻撃力がダウンする。
UC	CU-0043	人の革新	30	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	交戦した敵軍ユニットの総コストが自軍ユニットより高い場合、回避率・クリティカル発生率がアップする。
C	CU-0044	対抗心	30	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	交戦した敵軍パイロットのレベルが自軍パイロットより高い場合、命中率・回避率・クリティカル発生率がアップする。
C	CU-0045	共鳴	30	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	交戦した敵軍パイロットの覚醒値が自軍パイロットより高い場合、回避率・クリティカルヒット発生率がアップする。
C	CU-0046	伏兵	30	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	自軍・敵軍合わせて最低コストのユニットにセットされている場合、攻撃力・防御力・命中率・回避率・クリティカル発生率がアップする。
C	CU-0047	オートパイロット機能	10	【自軍ユニット】	〈カード登録時〉	キャラクターをセットしなくてもユニットを出撃させることができる。 ※AI制御で移動する。
UC	CU-0048	戦闘データ	40	【自軍ユニット】	〈対戦終了時〉	最後まで破壊されずに生き残っている場合、経験値の追加ボーナスを獲得できる。
C	CU-0049	ドーピング	30	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	パイロットのテンションが高い状態でスタートする。戦闘することにテンションがダウンする。
RARE	CU-0050	鹵獲兵器	30	【敵軍カード】	〈カード登録時〉	敵軍のメカと武器を使用できる。
C	CU-0051	援護射撃	70	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	敵軍ユニットを攻撃したときに、援護射撃が行なわれる。
UC	CU-0054	プレッシャー	70	【敵軍メカ】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	交戦した敵軍パイロットのテンションをダウンさせる。
UC	CU-0057	耐ビーム・コーティング	10	【自軍ユニット】	〈ダメージを受けたとき〉	シールド防御時に、ビーム兵器による貫通ダメージが減少する。
UC	CU-0058	ゲリラ作戦	80	【自軍ユニット】	〈戦闘エリア移動時〉	ゲーム開始後、敵側から自機が見えなくなる。但し、機雷等の障害物や敵の攻撃エリアに接触したり、敵を攻撃エリアに捉えると効果が消滅する。
RARE	CU-0059	EXAMシステム(リミッター解除仕様)	60	【自軍ユニット】	〈HPが1 ／ 3以下の時〉	移動速度・回頭速度・攻撃力・命中率・回避率・クリティカル発生率がアップする。但し、防御力がダウンし、戦闘を行う度にHPが減少する。
UC	CU-0060	精鋭部隊	30	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	敵軍ユニットよりも自軍ユニットの出撃数が少ない場合、攻撃力がアップする。
C	CU-0061	対空砲弾	35	【実弾兵器】	〈対戦中は常時〉	地上または水中にいる場合、飛行ユニットに対するロックオン速度がアップする。また、飛行ユニットへの攻撃力・命中率がアップする。
C	CU-0062	アロー・フォーメーション	40	【隊長を除く自軍ユニット】	〈戦闘エリア移動時〉	隊長機の後方を、くさび型に連なって移動する。 (※移動操作には隊長機のカードを使用)
C	CU-0063	ブイ・フォーメーション	40	【隊長を除く自軍ユニット】	〈戦闘エリア移動時〉	隊長機の前方を、V型に連なって移動する。 (※移動操作には隊長機のカードを使用)
C	CU-0064	トレイル・フォーメーション	50	【隊長を除く自軍ユニット】	〈戦闘エリア移動時〉	隊長機の後方を、移動した軌跡どおりに連なって移動する。 (※移動操作には隊長機のカードを使用)
UC	CU-0065	撤退戦	50	【作戦時間】	〈対戦終了時〉	作戦時間がゼロになった時に、自軍の勢力ゲージが敵軍より少ない場合、作戦時間が延長される。
C	CU-0066	貫通弾	15	【実弾兵器】	〈本体にダメージを与えた時〉	脱出機能、または増加装甲を持つ敵軍ユニットに対して、脱出後の機体に貫通ダメージを与える。
C	CU-0067	手加減	10	【敵軍ユニット】	〈本体にダメージを与えた時〉	敵軍ユニットに対して、HPがゼロになるダメージを与えた時に、瀕死の状態で生き残らせる。 (※既に瀕死の状態の場合は無効)
RARE	CU-0068	操縦マニュアル	10	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	「母艦以外のメカに単独搭乗不可」と記載されたキャラクターが、すべてのメカニックに搭乗可能になる。

※既存カードで『Ver.2.00』の変更点を反映した結果、変更された部分は色を変えている。

GCB作戦書 少数精鋭部隊の希望の光となるか?:【精鋭部隊】は少数の部隊で大きな力を発揮するカード。多くのユニットを動かすのが苦手な人にとっては、非常にありがたいカードといえる。また、撃墜されたときの被害の大きさも少数部隊の欠点だ。コスト差で負けやすいので、【撤退戦】を使えば逆転のチャンスも巡ってくる。ただし、場合によっては被害が大きくなるので扱いには注意したい。

熱いバトルが開幕!!

GuitarFreaks V3®

©1999 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

DrumMania V3®

©1999 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

今回はいよいよ開始される『V3』での「GITADO KING」情報と新要素「EXTRA RUSH」によるEXTRA・ENCORE楽曲を紹介! また、初心者のステップアップにつながるQ&A企画を掲載したので、ぜひ参考にしてギタドラをもっと楽しもう!

Text:飛鳥

GuitarFreaksV3
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：ギターシミュレーション
- ■操作方法：3ボタン+ピッキングレバー
- ■発売日：2006年9月(稼働中)
- ■使用基板：——

DrumManiaV3
- ■メーカー：KONAMI
- ■ジャンル：ドラムシミュレーション
- ■操作方法：5パッド+フットペダル
- ■発売日：2006年9月(稼働中)
- ■使用基板：——

「GITADO KING3」がついに開催!!

全国のプレイヤーたちが指定された楽曲のスコアポイントを競って予選を戦い、予選の上位者のみが勝ち残り優勝をかけて争う「GITADO KING」。このギタドラシリーズでもおなじみとなった「GITADO KING」が、『V3』でもいよいよ11月からスタートするぞ!

第1回目となる今回の大会タイトルは「Music Galaxy!杯」。そして気になる予選の指定楽曲は右に掲載した5曲だ。予選曲を見てみると、「戻らない恋」以外は版権曲という構成になっており、ヘビーユーザーはもちろんライトユーザーもプレイしやすくなっているところがポイントだ。

本作では「BATTLE MODE」での対戦が盛り上がっており、それによりプレイヤーのレベルも上がってきているため、第1回から激しい戦いが繰り広げられそうだ。長く続いているシリーズだけに、参加者が上級者に偏りがちだが、初心者のプレイヤーも臆すること無く参加してほしい。「うまくないから」なんて言わないで、まずは参加してみよう。普段のプレイとは違った緊張感が味わえるぞ。

ギタドラプレイヤーのみんなは「GITADO KING」に参加し、全国のギタドラプレイヤーと競い合いながらよりギタドラを楽しもう。

GITADO KING3 Music Galaxy!杯 予選曲

	曲名	アーティスト名
予選1	LOOKIN' FOR LOVE IN YOU	AiMÉE
予選2	戻らない恋	ザ・パンサーズ
予選3	DELIGHT	SA
予選4	秋風	All Japan Goith
予選5	砂浜	RIZE

新たに公開された楽曲たちをチェック!

- ■Micro fin ／ Rotten Blotch
- ■Purple storm ／ Trick Trap
- ■αρχη／ Dormir
- ■ミラージュ・レジデンス／ Jimmy Weckl

上記の楽曲は、EXTRA楽曲やENCORE楽曲として本作に登場している。今までのシリーズでは、EXTRA楽曲は3曲で固定されていたが、本作は「EXTRA RUSH」という新要素により、一定期間で順番にEXTRA楽曲が増えていく形になっている。そのため、つい先日まではENCORE楽曲として登場していた「αρχη」がEXTRA楽曲としてプレイ可能になり、新たなENCORE楽曲として「ミラージュ・レジデンス」が登場。今後の追加楽曲に期待し、楽しみに待っていよう!

ちなみに、EXTRA楽曲は「STANDARD MODE」で全ステージの平均取得ランクがAを上回り、Sに近い場合、ステージクリア後にプレイが可能。ENCORE楽曲は「LIGHT」、「AUTO」オプションを使用せずにEXTRA楽曲をプレイし、そこで好成績を残せばプレイ可能だ。ENCORE楽曲をプレイするための条件はかなり厳しいのでEXTRA楽曲を練習あるのみだ!



ゆったりした曲調の「Micro fin」。EXTREMEでプレイする場合はリズムをしっかり刻んでずれないように注意。



「αρχη」はENCORE楽曲からEXTRA楽曲へ。プレイまでの敷居は下がったので、ぜひチャレンジしてみよう。

BATTLE MODE解禁!!

全国で白熱した戦いが繰り広げられている本作の「BATTLE MODE」に新イベントが追加。その名も「キャラバトル」だ!

これは、「BATTLE MODE」で対戦した相手に勝利することで、相手が使用していたキャラクターに"済マーク"を付けることができるというもの。しかも倒したキャラクターの数によって隠し要素が獲得できるというご褒美まで付いているのだ! これは、現時点でも熱狂的な盛り上がりを見せている「BATTLE MODE」での戦いを、より熱く激しいものにすることは間違い無い。勝利を積み上げながら、対戦相手のキャラクターに"済マーク"を付けまくろう!



ちなみに10連勝すると「驀進」という称号が、50勝(連勝でなくてもOK)すると「剣豪」という称号が手に入る。さらに上の称号があるというううわさも……。

はみだしV3 ギタドラプレイヤーならば特定の曲をクリアしてアーティスト称号を狙ってみよう。たとえば、TERRAの「brave!」、「ESCAPE TO THE SKY★彡」、「GLIDE」、「WE ARE」をクリアすると『TERRA EVOLUTION(☆☆)』が手に入るのだ。同様に、あさき氏の楽曲では『こねこさま(☆☆)』、BeForUの楽曲では『BeForU サポーター(☆)』、Kozo Nakamura氏の楽曲では『Kozo党(☆☆)』、Jimmy Weckl氏の楽曲では『Jimmy党(☆☆)』などが手に入るぞ。譜面難易度は関係無いのでどんどんプレイしよう!

初心者お助け企画

今さら人には聞けないギタドラQ&A

DrumMania編

編集部に届いた質問をもとに、これからギタドラをスタートしたい人や、まだ始めたばかりの人のためのお助け企画を実施！　今回は『DrumMania』の基本的な質問を取り上げて回答していくので、初心者の人はぜひ参考にしてみてほしい。

Q ゲーセンでほかの人のプレイを見ていると、みんないろんなスティックの握り方をしていますが、スティックの正しい握り方ってどんな握り方なんですか？

A スティックの握り方は千差万別ですが、実はスティックには正しい握り方があります。正しい握り方は、右の写真・上のようにスティックの下1/3辺りを人差し指（第1関節〜第2関節の間）と親指で挟みます。そして右の写真・下のように、ほかの指は軽く添えます。筐体付属のスティックは金具が付いていますが、そこよりも少しだけ上を親指と人差し指で挟むか、それに違和感がある場合は金具部分を持ってしまうという感覚でもいいでしょう。



※筐体付属のスティックですが、撮影用に金具が付いていないものを使用しました。

人差し指と親指の2本でスティックは持てるはずなので、ほかの指は添える程度と考えましょう。また、たたく際は手の甲を上にする方法と親指の爪が上を向く方法がありますが、これはたたきやすい方を試してみてください。



Q 椅子の高さを合わせて座っているつもりなのですが、それでもバスドラムがうまく踏めずに困っています。バスドラムをうまく踏むコツってどんなものがあるんですか？

A 椅子の高さに加えて椅子の座り方にも気を付けてみましょう。特にバスドラムを踏む際は椅子の座り方が重要になるからです。椅子の高さは膝が少し曲がる程度にし、座る際は椅子の前半分に浅く座りましょう（右の写真・上を参照）。深く座ると体が安定しないので注意。また、ハイハットやシンバル、スネアの連打などがうまくいかない場合はパッドの端をたたいている可能性があるので、その際は椅子を少し高く調整し、パッドの中心辺りをたたくように意識するといいでしょう。





たとえ物理法則を無視できるほどの身体能力があろうとも空気イスプレイは危険なので控えましょう。

Q 上級者のプレイを見ていると、大体クロススタイルでプレイしているように思います。私はオープンスタイルなのですが、実際どちらのスタイルでプレイする方がいいんですか？

A オープンスタイルとは、左手でハイハット、右手でスネアをたたくスタイルで、クロスは右手がハイハット、左手がスネアという形になり、スティックが交差しているスタイルです。基本的にオープンスタイルで何の問題もありませんが、高難度曲の「子供の落書き帳」や「Little Prayer」といったクロススタイルの方がプレイしやすい譜面も中にはあります。とはいうものの、このスタイルに関しては最終的にプレイヤー個人がプレイしやすい方を選んで問題無いでしょう。

■オープンスタイル



左手がハイハット、右手がスネアになっているたたき方で、DMシリーズでは最もポピュラーなプレイスタイル。

■クロススタイル



オープンとは逆で右手がハイハット、左手がスネアになる。上級者に多く見られ、慣れるとコチラの方がたたきやすいという意見が多い。

Q 初心者でバスドラムが苦手なのでオートバスのオプションを付けてプレイしようと考えているんですが、オートバスにすることのメリットとデメリットって何ですか？

A オートバスにすると、単純にバスドラムが無くなるため難しい曲でも手軽に楽しめます。また、筐体の構造上、椅子の高さ調節でパッドの打点を補正するため、バスドラムに足の届かない人でもプレイできるというメリットがあります。デメリットは、バスドラムの部分がコンボやスコアに加算されない点です。ただ、バスドラムに足が届かないにもかかわらず無理にバスドラムを使おうとして椅子の高さを低く調整すると、プレイ自体に影響が出るのでオススメはできません。

Q 『DMV3』を始めたばかりなのですが、オプション設定がたくさんあって何をどうしたらプレイしやすいのか分かりません。初心者にオススメのオプション設定はありますか？

A 初心者ならバス・ハイハット・シンバルのうち、どれか一つを自動演奏にできる「AUTO」を使うと格段にプレイしやすくなります（『GFV3』ならばシーケンスが無い場所でピックしてもMISSにならない「LIGHT」が有効です）。また、「HI-SPEED」は2〜3倍に設定するといいでしょう。楽曲のレベルが上がってくるとシーケンスが詰まってくるため、それに応じて見やすい速度に調整していくのが設定のコツです。PERFECTやGREATなどの表示位置は単純に見やすいポジションに移動させましょう。どうしてもシーケンスが見づらいという人は、現在設定している「HI-SPEED」の速度を0.5上げて「DARK」を付けると見やすくなります。

はみだしV3

用語説明　■【ダブルストローク】：通常右手（R）と左手（L）を交互にたたくところを、「RRLL」などと片手で2回たたく動作のことを示す。腕1回の振り下ろし（ストローク）に対して2回パッドをたたくためこう呼ばれる。　■【追い越し】：左手で右手よりも右（シンバル側）のパッドをたたく際、左手が右手を追い越すためこう呼ばれる。



©2006 CAVE CO., LTD.

旅路を共にする仲間と未知なる冒険世界へ！

話題のケイブ最新作『虫姫さまふたり（以下、ふたり）』が、いよいよゲーセンに登場！　稼働直後となる今号は、基本となるシステムの解説に加えて、キャラクターとタイプごとに機体性能をお届け。これらを参考にプレイし、まずは自分のスタイルに合ったキャラクター＆タイプを見付けよう。

Text：伊勢猫

虫姫さまふたり
- ■メーカー：ケイブ
- ■ジャンル：縦スクロールシューティング
- ■操作方法：8方向レバー+3ボタン
- ■発 売 日：2006年10月下旬（稼働中）
- ■使用基板：—

※画面写真や記事内容は開発中のものであり、改良のために変更される可能性があります。

まずは基本要素を再チェック！ 基本操作



基本操作は1レバー＋3ボタンで、Aボタン連打かCボタンでショット形態、Aボタンを押しっぱなしにすると、自機の移動速度が遅いレーザー形態に切り替わる。ショットとレーザーでは、オプションの動作が異なる点にも注意。自機のショット、オプション（サブ）ショット共に、アイテム取得により段階的に強化されていく。

画面情報の見方

■オリジナルモード



■マニアックモード



①**残機**：ミスが可能な残り回数を示した自機マーク。一定スコア超過か1UPアイテム取得でストックが増加する。

②**琥珀カウンタ**：得点アイテムの琥珀回収と連動したカウンタ。ステージクリア時やボム使用時、ミス時に減少。



③**累計カウンタ**：オリジナルモード限定のカウンタ表示。琥珀カウンタと違い、ステージクリア時も維持される。

④**破壊ゲージ**：マニアックモード限定のゲージ表示。ショット破壊時のみ表示され、敵機により増加量が異なる。

⑤**スコア**：プレイヤーのスコア表示。オリジナル、マニアック共に、一定のスコアを超すと残機が増える。

⑥**モード表示**：プレイしているモードの英語表示。デフォルトではオリジナルとマニアックの2種類が存在する。

⑦**耐久ゲージ**：中ボスやステージボスの耐久力を表すゲージ。対象ボスを破壊するか、時間切れまで表示される。

⑧**ボムストック**：発動時に無敵状態となるボムを使用できる残り回数。初期状態は2発で、6発までストック可能。

シュンジュが森の守護神さま
レコ姫 with キレイロ

拡散型のショット形態と集束型のレーザー形態、いずれも自機の攻撃が扱いやすいレコ姫。移動速度が速いアブノーマルは、クセが強いトレースオプションの扱いにも慣れが必要だ。

TYPE-1 ノーマル

ショット形態はワイド＋フォーメーションオプション装備。オプションの攻撃は、レバー入力で左右にワインダーできる。レーザー形態ではオプションが回転、自機ショットは直線型になる。

ボムアタック



自機前方に拡散するサクレツの実を投げ付ける。レバー入力で発射角度をある程度操作可能。

ショット形態



レーザー形態



TYPE-2 アブノーマル

ワイド＋トレースオプション装備のショット形態は、オプションが自機正面に向かって攻撃するのが特徴。レーザー形態だと近距離のロック形式になり、自機ショットは前方集中型となる。

ショット形態



レーザー形態



好みに合わせたゲームモードを選択可能！

モードセレクト機能とは？

前作『虫姫さま』と同じく、『ふたり』でもゲームスタート時にゲームモードのセレクトが可能。モードセレクトと聞くと、単純に難度の設定を思い浮かべるかもしれないが、本作では敵機の攻撃バリエーションが大きく変化。出現パターンこそ同じだが、スコアシステムに大きな違いがあるため、プレイ方針も変わってくる。

簡単にいえば、オリジナルモードはシンプルなゲーム性が特徴の高速弾モード。これに対してマニアックモードは、ケイブ作品らしい弾幕モードといえる。



現時点で選べるのは、敵弾や稼ぎシステムがシンプルなオリジナルモードと、作りが凝ったマニアックモードの2種類。



残像付きの高速弾が飛び交うオリジナルモード。自機を狙った敵弾が多く、稼ぎ関連のシステムがシンプルで遊びやすい。



弾速が遅く、密度の濃い弾幕をかいくぐっていくマニアックモード。その名にふさわしく、稼ぎ関連のシステムも充実している。



琥珀アイテムでスコアがアップ!?

両モードで共通の稼ぎ要素となるのは、前作『虫姫さま』でおなじみの琥珀アイテム。その回収数に応じてステージクリア時にボーナスが加算されるのはもちろん、さらに『ふたり』では琥珀カウンタと連動したスコアシステムを搭載。

このため、いかにミスせず大量の琥珀を回収するかがスコア稼ぎの基本。弾幕変換や自動回収をうまく使って、回収率をアップさせよう！



レーザー形態以外なら、自機周囲の琥珀（空中）を自動的に回収できるぞ。



特定の中型機や中ボス、ボス破壊時は、敵弾を琥珀アイテムに変換可能。

マニアックモード限定 青琥珀



現Ver.ではレーザー破壊時のみ出現。回収時にカウンタ減少!?



マニアックモードでは、通常の琥珀アイテムに加え特定条件で出現する「青いオーラの付いた琥珀アイテム（以下、青琥珀）」が出現。青琥珀には琥珀カウンタの倍率が適用されるため、一気にスコアを稼ぎ出せる。現段階では詳細な仕組みについて不明な点が多いものの、次号でステージ攻略と併せて取り上げる予定なので期待してほしい。

First Impression

シンプルな部分とマニアックな部分の両方が洗練され、よりモードごとの楽しみ方が広がった本作。前作『虫姫さま』テイストを残しつつも、一新された稼ぎシステムは、理解を深めるほど病み付きになること請け合い!?　最初は極端な稼ぎを意識せず、出現パターンの把握と、自分に合った自機タイプの選択が重要かも？（ライター 伊勢猫）

個人的に好きなタイトルの続編ということで、プレイするのを楽しみにしていましたが……、自機の操作感覚や敵の攻撃パターンなどは期待以上の出来栄え。システム面でも、前作では「？」と感じていたショットの選択がキャラとタイプに変わり、より遊びやすくなっている点が好印象。正式稼動を非常に楽しみにしています。（ライター 京城）

TYPE-1 ノーマル





ショット形態はスプレッド＋初速が遅いサブショットで、横に移動すれば流すように撃てる。レーザー形態では自機ショットがレーザーになり、サブショットの攻撃幅を上下で操作可能。



正面にスプレッド状のボムを連続発射。自機の移動で攻撃範囲を動かしてダメージを稼ごう

TYPE-2 アブノーマル





ストレート＋集束型のサブショット装備となるショット形態は、左右入力でサブショットが旋回軌道に変化。レーザー形態にすると、サブショットがロック形式の拡散型レーザーに切り替わる。

集束型のショット形態に拡散型のレーザー形態と、レコ姫と対照的な攻撃方法を持つパルム。一見するとクセの強いアブノーマルだが、パワーアップすれば安定性も出てくる。

共に旅立つ異国の少年

パルム with ハイロー

『バトルギア』シリーズ
ファイナルバトルへ

最強の最終形を投入!!

BATTLE GEAR 4 Tuned

BATTLE GEAR 4 Tuned

バトルギア4チューンド

©TAITO CORPORATION 2006 ALL RIGHTS RESERVED.

本作でついに『バトルギア』シリーズが完結! ワイド画面とクラッチ付き6速Hゲート式シフトを採用した筐体も注目だが、ゲーム内容もかなりグレードアップしている。今回は新たに追加されたモードやコース、マシンなどを紹介していくぞ!

※掲載した画面写真はプロフェッショナル筐体で撮影したものです。

バトルギア4 Tuned
- ■メーカー：タイトー
- ■ジャンル：レースゲーム
- ■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア+サイドブレーキ（プロフェッショナル筐体のみペダル×3）
- ■発 売 日：2006年11月予定
- ■使用基板：TAITO Type X+（プラス）

Text：ずるずる

プロフェッショナル筐体登場!!

クルマを走らせる喜びを感じられるのが『バトルギア』シリーズの面白さなのだが、その肝心要の操作系にもついに手が加えられた。プロフェッショナル筐体では実車同様にクラッチを使ったシフトチェンジが可能なのだ。この筐体は全国で100台のみ。探してやるしか！



全国で100台稼働予定！

初心者もこれで安心

「簡単ATモード」追加！

昨今のドライブゲームは操作が難しく、まともに走れない人も多いはず。そんな人のために、自動でブレーキがかかる「簡単ATモード」が追加された。このモードでは常にアクセル全開でもオーケーなのだ。





高速クルージングを楽しめるコースもあるが、バトルギアシリーズのだいご味はやはりタイトなコーナーをクリアすること！ そうなるとどうしても難しい操作が要求される。その部分を大幅に軽減し、楽しめるようにしてくれるモードなのだ！

魅せる走りも極めるぜ!!

ドリフトモードを新設

最速を目指していくと、いかにグリップ走行を突き詰めていくか、ということになるため派手なドリフト走行は少なくなってしまう。だがプレイヤー心理的にはドリフト走行は極めてみたい走りなはず！ そんな思いを解消してくれるモードが今作に新設されたぞ！

いかに魅せる走りができるかを、このモードで追求しよう！



BG4事典 **新ランキングスタート**：『BG4 Tuned』になると、従来の『BG4』と各車種の挙動が一新される。それに伴って、今までのランキングを「殿堂入り」として公式サイト（battlegear.net）で保存し、ランキングを一新して再スタートとなる。開始予定日は11月28日。

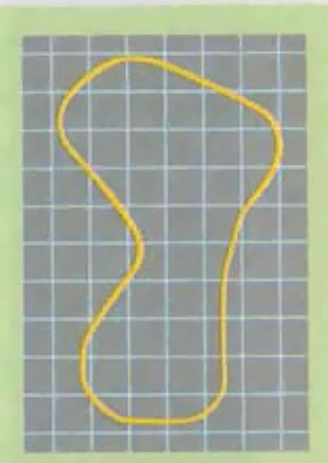
新コースは4種類！　旧作からの復活コースもあるぞ!!

今作では新たに4コースを追加。しばらく『バトルギア』シリーズに収録されなかった未舗装オンリーのコースが二つも追加されていることに注目。しかしなんといっても、伝統の弩級コースが復活したことが本作の目玉といっていいだろう。がぜんやる気になったでしょ！

新・高速 初級B

このコースも復活のコース。コースのレイアウト的にはそう難しくはない。マシンによってはほとんど全開で走れる。





長い直線が無いので、ナイトロが使える場合はその使いどころがポイントになるはず。コースの幅を暗記して効果的に使える部分を探し出そう！

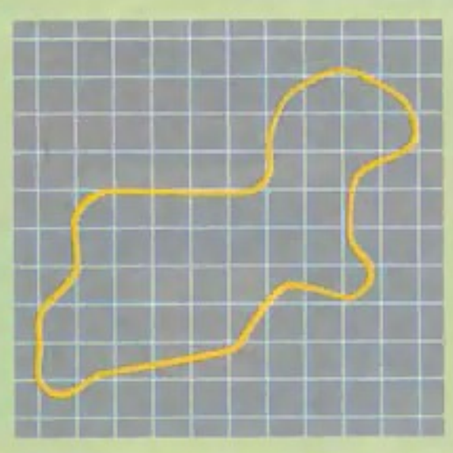
やはりこのコースを走れないと！ 弩級B

バトルギアといえばやはりこのコース！　これぞ弩級といわんばかりにタイトなコーナーが連続する部分が魅力となっている。またバトルモードでは、逆転可能なテクニカルコーナーが最後にあるところがポイント。いかにこのコース用のセッティングができるかが勝負になるぞ！



新・雪道 上級B

雪道が復活！　路面ミューが低くクルマをコントロールしづらいコースだ。ある意味超弩級コースよりも難しいかも。ぜひ滑ってくれ！



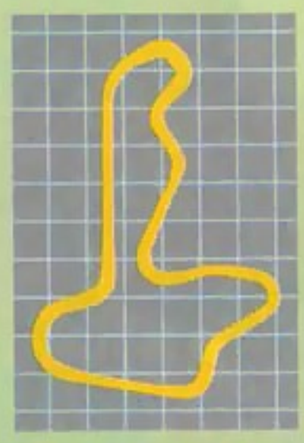




ハンドルを切っても曲がらないものは曲がらない。いかにクルマの推進力を曲がる力に変えられるかがポイント。ここでは駆動方式の違い、クルマの重さ、ラインの重要さを思い知ることになるので、完走できるようになったころには確実にワンランク上のドライバーになっているはずだ！

新・ドリフト 中級B

ドリフト走行のために用意されたコース。本物の「D1」のレースのように観客を沸かせる走りができるかな？



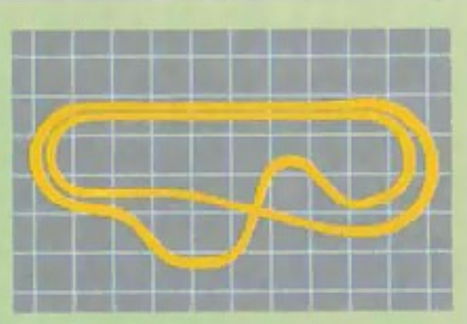




ドリフトのテクニックを競うモードで走れるのは、このコースと元からある中級コースの二つのみ。いかに華麗なドリフトを決められるかがポイントになるはず。そのための練習を怠るな！

新・ダート 超上級B

WRCのスペシャルステージ的なレースを楽しめるのがこの超上級Bコース。雪道ほどではないが、グリップしない路面なので、そこをどう克服するかがポイント！



直線部分は意外に長い。ダートのコースというのを忘れてオーバースピードでコーナーに突入すると、まず曲がれない。クルマをインに寄せられるくらいに減速することと、ハンドル操作を正確に行なえるかがカギ。





ダートでグリップしにくいコースなので、滑らせないように……なんて考えて走るようではダメ！　滑っていても速く走れるようにならないと、とてもじゃないが勝負にならない。滑らせながら最速ラインをトレースしていけるテクニックを覚えて、オンオフどちらのロードでも走れるオールラウンドなドライバーを目指そう！

走行中ハザードボタンを押すと……
画面上にラインが表示される



コース上に矢印が表示される。それをトレースすればOK！　初心者には心強いナビゲーターになる。

今作にはコース上に矢印が表示されるシステムも搭載された。これはただ走行ラインを表示するだけでなく、ブレーキを踏む場所（矢印の赤いところ）も教えてくれる親切なシステムなのだ。

BG4事典　**新ランキングスタート・その2**：新ランキングにおいて、登録済みのキーは、ランキング、ゴーストデータと称号がリセットされる。しかしそれ以外の、チューニングデータや獲得したバトルゴールド、チームの記録などはすべて引き継がれるようだ。

NEWモデルの車から旧作からの復活まで

車種はドドーンと50台に!!

ニューバージョンが出れば気になるのがニューカマーの車種！　前作の登場から時間も経過しているので、この間に登場した新車も追加された。『バトルギア』シリーズを継続的にプレイしているプレイヤーが右の新車種の表を見て気になるポイントは、旧作で登場していた車種が復活していることだろう。新車種でコースを攻めるもよし、旧車をチューンして自分の走りのスタイルを極めていくのもよし、だ。



来年、シトロエンがWRCに復活する。そのベースになるマシンがこのC4のようだ。このC4はまだ日本でもあまり見ないクルマだが、過去のレースで好成績を残しているシトロエンだけに来年ブレイクするのは確実！　その話題を先取りしてこのクルマをチョイスするのもいいかもしれないぞ。チューンして速く走れるようになって、目立ってやろう。



トヨタがWRCから撤退してだいぶたつが、トヨタといえばやはりセリカだろう。写真はラリーバージョンなのだが、シュノーケルも付いて、深い水たまりも大丈夫。



NSXいえばやはり「タイプR」。前作では「タイプS」が用意されていたが、エンジンが違うので、別次元の走りをしてくれるんではないかとかなり期待しています。このクルマを選び、あの限定5台のようなシルエットのスーパータイプRにチューンして、ライバルを蹴散らしてやろう！

新たに追加された車種

メーカー	クラス	車名
シトロエン	C	C4 2.0 VTS
ホンダ	A	NSX type R
	B	INTEGRA TYPE R (DC2)
	C	CIVIC TYPE R (EK9)
	C	CIVIC SiR
マツダ	B	SAVANNA RX-7 GT-X
	C	ROADSTER RS
	C	EUNOS ROADSTER
ミツビシ	A	LANCER Evolution IX MR GSR
	A	LANCER GSR Evolution IV
	A	LANCER GSR Evolution III
	B	FTO GP Version R
ニッサン	A	SKYLINE GT-R V-spec (BCNR33)
	A	SKYLINE GT-R (BNR32)
	B	SILVIA K's
	B	180SX TYPE X
スバル	A	IMPREZA WRX STI spec C ('06)
	A	IMPREZA WRX type R STi Version VI
スズキ	C	SWIFT Sport
トヨタ	B	CELICA GT-FOUR
	B	MR2 GT
	D	COROLLA LEVIN SR
フォルクスワーゲン	B	Golf GTI

キーが無くても今村選手の「あのマシン」で

走行が可能！

前作では隠しカー的存在で、通常のプレイでは乗ることができなかった今村選手のRX-7。今作では、今年乗っているフェアレディZも合わせて、今村選手搭乗の2車種が最初から選択可能になっているぞ。





このカラーリングがたまらないよね。通常のプレイでもこのクルマが乗れるようになったのは、非常にうれしい！



バトルモードで

ツインドリフトだぁ～！

ドリフトモードでは、一人プレイでスコアを競うことになるので、2台で競うタイマンバトルにはならない。しかしせっかく身に付けたテクニックは使わなきゃ！　ってことでバトルモードでツインドリフトを狙ってみましたが、む、難しい……。



本物同様のカラーリングのマシンで走れる喜びもまた最高。本作ならではの楽しみ方だよね。



BG4事典

「ご当地ナンバー」を採用：本作では、新たに以下のご当地ナンバーが追加される。仙台、会津、諏訪、金沢、川越、成田、柏、高崎、那須、一宮、岡崎、豊田、伊豆、鈴鹿、堺、倉敷、下関。ただし、既に登録済みのナンバーを新ご当地ナンバーに変更することはできないとのこと。

7th

アルカディア

ARCADIA AWARDS

Nominees

第七回 アルカディア大賞 ノミネート作品発表

アルカディア大賞とは、2005年10月1日から2006年9月30日までに日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、優れたビデオゲームを選出し、その功績を讃え表彰するものです。
優れた作品を選出、表彰することにより、ビデオゲームの制作に携わった多くの方々に感謝の意を表し、今後もより優れたビデオゲームを生み出していただくための一助になってほしいと考えております。
ぜひ読者の皆さまにおかれましては、ご自身がアーケードゲーム業界を支える一人となっていることを意識して頂き、選定にご協力頂きたいと思います。
一人でも多くの読者の皆さまからのご投票をお待ちしております。

2006年10月吉日
アルカディア編集部一同

アルカディア大賞（1位～3位）

読者人気大賞※ | **ベストグラフィック賞※** | **ベスト演出賞※**

ベストVGM賞※ | **ベスト筐体賞※** | **新アイデア賞※**

好きなメーカー賞※ | **ベストインカム賞** | **編集部特別賞**

※読者投票にて決定

アルカディア大賞選考協力

アドアーズ株式会社 経営企画室 IR・広報課（松沼 友典）／あまちゅあらいん（小山 祥之）／株式会社アミューズメント産業出版 アミューズメント産業編集部（編集長代行　友井 一茂）／株式会社アミューズメント・ジャーナル アミューズメント・ジャーナル編集部（村上 敬一、姥田 芳生）／株式会社インプレス PC編集統括部 GAME Watch編集部（船津 稔）／株式会社マトリックス（大堀 康祐）／株式会社ビーアンドエフ（佐藤 隆之）／株式会社エンターブレイン ファミ通編集部（マグナマ吟）／株式会社エンターブレイン ファミ通PS編集部（相沢 浩仁）／株式会社エンターブレイン ファミ通WaveDVD通編集部（菊谷 勇人）　敬称略

©Atrativa・japan 2006　©2005 CAVE CO., LTD.　©2006 CAVE CO., LTD.　©1999 2005 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.　©2005 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.　（社）日本野球機構承認　NPB BIS プロ野球公式記録使用　フランチャイズ 13 球場公認　※ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として 2005 年開幕時のデータを基に制作しています。　©1999 2005 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.　©2005 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.　©2003 2005 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.　©1999 2005 KONAMI　©2005 KONAMI　（社）日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ 13 球場公認（社）全国野球振興会公認 ※ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として 2005 年開幕時のデータを基に制作しています。　©2002 2006 Konami Digital Entertainment Co.,Ltd.　©2003 2005 KONAMI　©1999 2005 KONAMI　©2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.　©2005 KONAMI　©1999 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.　©2006 STARFISH-SD Inc.　©SNK PLAYMORE　※『ザ・キング・オブ・ファイターズ』は（株）SNK プレイモアの登録商標です。　©SEGA　©SEGA　©SEGA　© SEGA　Sega is the official licensee of the Taiheiyo Club for the SEGA GOLFCLUB products.　Sega is the official licensee of the St Andrews Links for the SEGA GOLFCLUB products. All　purchases of the products bearing the official St Andrews logo make a contribution to the　preservation and maintenance of the historic Links at St Andrews.　©SEGA　© 武論尊・原哲夫 /NSP 1983　©SNK PLAYMORE　※「メタルスラッグ」は株式会社 SNK プレイモアの登録商標です。　©SEGA　©SEGA　© SEGA　©1996JFA　©2002JFA. MAX　adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe mark and Teamgeist are registered trade marks of the adidas Group, used with permission."　©SEGA　©SEGA　© SEGA　©SEGA　© 2005 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.　©2005, 2006 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.　©X-nauts・PSIKYO　©Alfa System Co., Ltd. All rights reserved.　©1983-2006　TOMY　©ShoPro・TV Tokyo ZOIDS is a trademark of TOMY Company, Ltd. and used under license. The rights of this system belong to Taito corporation.　©TAITO CORP.2006　© 2006 Valve Corporation. All rights reserved. Half-Life, the Half-Life logo, Valve, the Valve logo, the Lambda logo, Half-Life 2: Survivor and the Half-Life 2: Survivor logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and or other countries.　© TAITO CORPORATION 2006 ALL RIGHTS RESERVED.　©2005 NAMCO LTD. and Valve Corporation All rights reserved.　Counter-Strike NEO, and the Counter-Strike NEO logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation.　© BUICHI TERASAWA/A-GIRL RIGHTS　©2004 NAMCO.,ALL RIGHTS RESERVED.　©1994-2005 NAMCO BANDAI Games Inc.　©2005 Nintendo　©2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.　MARIOKART is a registered trademark of Nintendo.　Licensed by NINTENDO　©2000-2006 NAMCO BANDAI Games Inc.　© 1984-2004 NAMCO BANDAI Games Inc.　©1995-2005 NAMCO BANDAI GAMES Inc.　©1995-2005 NAMCO BANDAI Games Inc.　©創通エジェンシー・サンライズ　©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション　©BANPRESTO 2005　©ゆでたまご／集英社・東映アニメーション　©ゆでたまご／集英社・東映アニメーション・テレビ東京　©BANPRESTO 2005　© 創通エジェンシー・サンライズ　© 創通エジェンシー・サンライズ・毎日放送　原作／冨樫義博「幽★遊★白書」（集英社「ジャンプコミックス」刊）　©Yoshihiro Togashi 1990 年 -1994 年　© ぴえろ／集英社　©BANPRESTO 2006　© 2006 株式会社 量 -warashi-

ARCADIA AWARDS
Nominees

以下の5部門にノミネートされている作品は、
あらかじめアルカディア大賞選考協力者の皆さまにより選出された作品です。
これらの作品の中から、読者の皆さまによる投票を行ない、
最終的な受賞作品が決定されます。
各部門にノミネートされた作品の中から、
あなたが各章に最もふさわしいと思う作品を選び、
1部門につき、1タイトルの番号を192ページに綴じ込んである
アルカディア大賞投票用紙（切手不要）に記入して送ってください。
せんえつではありますが、投票して頂いた方の中から抽選で50名様に
アルカディア特製図書カードを進呈致します。
皆さまのご参加を心よりお待ちしております。

部門賞 ノミネート作品

ベストグラフィック賞 ノミネート作品

特に優れたグラフィックを持つ作品に贈られます。グラフィックがゲーム内容に適したものであるかどうかも評価対象となります。

バーチャファイター5（REVISION1含む）



セガ	2006年7月
3D対戦格闘	

対戦格闘という動きの激しいゲームながら、CGを自然に動かしている。ビデオゲームグラフィックの最高峰。

パワースマッシュ3



セガ	2006年5月
スポーツ	

『VF5』とは異なり、派手さはないが肌の質感など人間味溢れるそのグラフィックは、非常にリアル。

超ドラゴンボールZ



バンプレスト	2005年12月
対戦アクション	

トゥーンレンダリングを用いて原作の雰囲気を完全再現。効果音をもグラフィックで表現しているところも秀逸。

ハーフライフ2 サバイバー



タイトー	2006年6月
FPS（ファースト・パーソン・シューター）	

業界最高峰の解像度（ハイレゾ）で描かれたステージやキャラクターが、視点によりスムースに動くのは見事。

北斗の拳



セガ	2005年12月
2D対戦格闘	

続編ものではなく、あらたに描き起こしたグラフィックは、キャラクター、背景、エフェクトなど、すべてが高水準。

ベスト演出賞 ノミネート作品

特に優れた演出を取り入れている作品に贈られます。ストーリー・デモ・世界観など、プレイを盛り上げる要素が評価対象となります。

北斗の拳



セガ	2005年12月
2D対戦格闘	

音楽、ステージ、必殺技など、原作の雰囲気を壊すことなく、うまくゲーム中に取り入れて成立させている。

タイムクライシス4



バンダイナムコゲームス	2006年6月
ガンシューティング	

NPCたちがプレイヤーをナビゲート、アドバイスしてくれる。NPCのセリフ、行動もドラマティックで面白い。

三国志大戦2（Ver.2.01含む）



セガ	2006年5月
リアルタイムカード対戦	

本作より追加された「群雄伝」は、三国志のエピソードに即したイベントを起こしてプレイヤーを楽しませた。

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.Ⅱ



バンプレスト	2006年6月
チームバトルアクション	

再現性の高いグラフィックはもちろん、前作に比べセリフが大幅に増え、より原作の世界観に浸ることができる。

式神の城Ⅲ



アルファ・システム／タイトー	2006年2月
縦スクロールシューティング	

相変わらず優れた世界観を構築する傍ら、デモシーンはフルボイスで作成。よりプレイヤーを楽しませてくれる。

ベストVGM賞 ノミネート作品

特に優れた音楽効果を持つ作品に贈られます。ゲーム中に流れる音楽だけでなく、効果音などすべての音的要素が評価対象となります。

鉄拳5 DARK RESURRECTION



バンダイナムコゲームス	2005年12月
対戦格闘ゲーム	

前作に比べて曲数が増えただけでなく、旧曲もアレンジの域では収まらないほど作り替えており、そのレベルも高い。

DanceDanceRevolution SuperNOVA



KONAMI	2006年7月
ダンスシミュレーション	

完全オリジナル新曲、新規ライセンス曲をはじめ、膨大な楽曲を収録。アーケード版DDRの復活に相応しい作品。

ドルアーガオンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン



バンダイナムコゲームス	2006年3月
アクションRPG	

元々評価が高い『ドルアーガの塔』の音楽が、秀逸なアレンジを施されて登場。原作ファンにはたまらないだろう。

pop'n music 14 FEVER！



KONAMI	2006年5月
音楽シミュレーション	

オリジナル楽曲の水準が高いシリーズだが、本作でもそれは健在。プレイヤーの期待にしっかり応えている。

beatmania II DX 13 DistorteD



KONAMI	2006年3月
DJシミュレーション	

“ビジュアル伴走”での曲作りを意識し、さらなる進化を実現。新しい「II DXの楽曲」を生み出した意欲作。

ベスト筐体賞 ノミネート作品

専用・汎用を問わず、すべての業務用ビデオゲーム筐体の中で、特に優れたデザインや機能を持つ筐体に贈られる賞です。

ハーフライフ2 サバイバー



タイトー	2006年6月
FPS（1人称シューティング）	

元々はPCゲームだが、操作が煩雑になりがちなFPSに大型筐体を採用することにより、快適な操作性を実現している。

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー



バンプレスト	2005年11月
カードバトル	

モビルスーツの頭部をメインスクリーン横に配置し、だれもがガンダムのゲームと分かる視認性の高さが秀逸。

マリオカート ARCADE GP



バンダイナムコゲームス	2005年12月
レース	

ジャンプ、攻撃などの操作が必要なゲームながら、ハンドル部分に操作を集約することにより、だれもが簡単に遊べる。

投球王国ガシャーン



KONAMI	2006年3月
体感型ビデオゲーム	

ゲームシステムのキモとなる、ボールが的に当たる判定をあいまいにせず、しっかりと判定する技術力の高さが見事。

タイムクライシス 4



バンダイナムコゲームス	2006年6月
ガンシューティング	

スタイリッシュでクリーンな印象を受ける筐体デザインは、特にライトユーザーへのアピール度が高い。

新アイデア賞 ノミネート作品

特に新しいアイデアが盛り込まれている作品に贈られます。ゲーム中に新しくて面白いと感じたすべての要素が評価対象となります。

バーチャファイター5 (REVISION1含む)



セガ	2006年7月
3D対戦格闘	

実況付き対戦動画などをVF.TVで配信することにより、ゲームセンターでの存在感をアピールしている。

ドルアーガオンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン



バンダイナムコゲームス	2006年3月
アクションRPG	

操作はタッチパネル＋1ボタンとシンプル。獲得アイテムはすべてデータなので、ICカードのみで気楽に遊べる。

コブラ THE ARCADE



バンダイナムコゲームス	2005年11月
ガンシューティング	

サイコガンで複数ターゲットをロックオンし、一度に攻撃できる。ガンシューティングの新たなそう快感を提示。

超ドラゴンボールZ



バンプレスト	2005年12月
対戦アクション	

対戦ゲームではタブーだったキャラ性能が向上する仕様を、「ドラゴンボールZ」を題材にし、納得感を持たせて実現。

トリガーハート エグゼリカ



童／セガ	2006年5月
縦スクロールシューティング	

敵をキャプチャーし回転させることにより、ゲームを優位に進められ、稼ぎにもつながる。撃って壊す以外の面白さがある。

読者人気大賞
ノミネート作品

読者人気大賞について

読者の皆さまに「最も好きなゲーム」と支持された作品に贈られるのが読者人気大賞です。読者人気大賞は読者の皆さまにご投票いただき、その集計結果によって決定されます。

今回の読者人気大賞ノミネート作品は、2005年10月1日から2006年9月30日までに発売された作品です。

皆さまの投票をお待ちしております。



投票方法

92～95ページに掲載されている52作品の中から、「優れているゲーム」と判断されたゲームを1位～3位まで各1作ずつ選んで投票してください。集計時には1位＝3ポイント、2位＝2ポイント、3位＝1ポイントとして計算します。集計の結果、このポイントを最も多く獲得した作品が読者大賞の座に輝くことになります。1位は3位よりも3倍多くのポイントを獲得することになるので、順位は十分に考慮した上で付けてください。



昨年の覇者『THE IDOLM@STER』は、斬新なアイデアと、演出が秀逸だった。

©窪岡 俊之 © 2003 NAMCO BANDAI Games Inc.

リストの見方



あ……ノミネート番号
い……ゲームタイトル
う……ゲーム画面
え……コメント
お……ゲーム情報
Ⓐ……開発元／販売元
Ⓑ……発売年月
Ⓒ……ゲームジャンル

atrativa

01 仁義ストーム The Arcade



発売前から話題を呼んでいた本作。勝つと女の子のおまけイラストを見られる。

Ⓐアトラティーバ・ジャパン
Ⓑ2006年9月
Ⓒ3D対戦格闘

あ Alfa System

02 式神の城Ⅲ

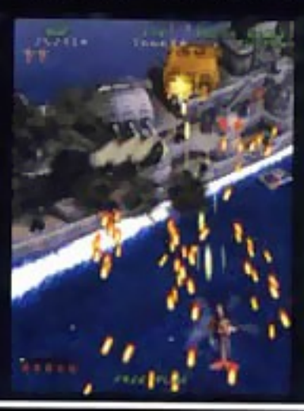


3年ぶりに登場した人気シリーズ第3弾。魅力的な新キャラを加え、テンションシステムもパワーアップ！

Ⓐアルファ・システム／タイトー
Ⓑ2006年2月
Ⓒ縦スクロールシューティング

G.REVOLUTION

03 アンダーディフィート



リアルな画面表現にこだわった本格縦スクロールシューティング。シンプルな操作でそう快感抜群。

Ⓐグレフ／セガ
Ⓑ2005年10月
Ⓒ縦スクロールシューティング

04 旋光の輪舞SP



『旋光の輪舞』のシステム・対戦バランスに調整を加えたグレフ最新作。

Ⓐグレフ／セガ
Ⓑ2006年8月
Ⓒ弾幕対戦アクションシューティング

Navigating to undiscovered X-nauts
クロスノーツ
彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

05 対戦ホットギミック5 未来永劫



脱衣麻雀『ホットギミック』の最新作。『GGXX』で有名なプレイヤー「小川」も登場。

Ⓐクロスノーツ・彩京／タイトー
Ⓑ2005年12月
Ⓒ脱衣麻雀

cave

06 エスプガルーダ Ⅱ



新キャラ「アサギ」を加え、ゲームシステムにも「覚聖絶死界」を盛り込んでより稼ぎが面白くなった。

Ⓐケイブ／AMI
Ⓑ2005年11月
Ⓒ縦スクロールシューティング

07 ピンクスゥイーツ～銭薔薇それから～



『銭薔薇』のボスであるローズ姉妹が主人公。システム面ではボムが無限に使えるという画期的な試みがあった。

Ⓐケイブ／AMI
Ⓑ2006年4月
Ⓒ縦スクロールシューティング

KONAMI

08 GuitarFreaksV2



Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2005年11月
Ⓒ ギターシミュレーション

キャラを育てて対戦する新要素である、「GITADOCHANKO」が加わっている。

09 DrumManiaV2



Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2005年11月
Ⓒ ドラムシミュレーション

新曲を40曲以上追加し、楽曲数は350超に。「トップランカー決定戦」の種目になった。

10 ベースボールヒーローズ



Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2005年11月
Ⓒ スポーツ

トレーディングカードを使った野球ゲーム。監督となって選手に指示を出すのだ。

11 クイズマジックアカデミー3



Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2005年12月
Ⓒ クイズ

オンライン対戦クイズゲーム第3弾。問題形式にも新たなものが登場している。

12 Toy's March 2



Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2005年12月
Ⓒ 音楽シミュレーション

有名な曲が多数収録されており、プレイヤー拡大に成功。

13 投球王国ガシャーン



Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2006年3月
Ⓒ 体感型ビデオゲーム

ボールを画面に投げつけて遊ぶシンプルさが、プレイヤーを熱くさせてくれる。

14 beatmania II DX13 DistorteD



Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2006年3月
Ⓒ DJシミュレーション

本作よりe-AMUSEMENT PASSに対応。プレイヤーの声を受け、より遊びやすい仕様に。

15 麻雀格闘倶楽部5



Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2006年3月
Ⓒ オンライン対戦麻雀

シリーズ第5弾。「三人打ち麻雀」や、特別ルールで競う「イベント卓」を追加。

16 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2006 ARCADE CHAMPIONSHIP



Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2006年4月
Ⓒ サッカーゲーム

『ウイイレ』のアーケード最新作。前作よりも、遊びやすいようにアレンジされている。

17 pop'n music14 FEVER！



Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2006年5月
Ⓒ 音楽シミュレーション

テーマはFEVER!　スーパーマリオやALI PROJECTの楽曲が登場し、より豪華に。

18 DanceDanceRevolution SuperNOVA



Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2006年7月
Ⓒ ダンスシミュレーション

3年振りのシリーズ最新作。曲数が大幅に増加し、e-AMUSEMENTにも対応。

19 GuitarFreaksV3



Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2006年9月
Ⓒ ギターシミュレーション

セッションはもちろんのこと、全国のプレイヤーとオンライン対戦ができるように。

20 DrumManiaV3



Ⓐ KONAMI
Ⓑ 2006年9月
Ⓒ ドラムシミュレーション

宇宙をテーマに、400以上の楽曲を収録。『GFV3』同様、全国オンライン対戦が可能。

STAR★FISH

21 くるくるカメレオン



Ⓐ スターフィッシュ・エスディ
Ⓑ 2006年3月
Ⓒ パズル

バトル型陣取りパズルゲーム。自陣の色を変えると周囲の同色マスが領土になる。

SEGA®

22 ザ・キング・オブ・ファイターズ XI



Ⓐ セガ
Ⓑ 2005年10月
Ⓒ 2D対戦格闘

シリーズ11作目。スピーディな展開と、交代からの連続技が熱かった。

23 セガネットワーク対戦麻雀MJ3



Ⓐ セガ
Ⓑ 2005年11月
Ⓒ ネットワーク対戦麻雀

シリーズ第3弾。店ごとのローカルルールで競う「雀荘モード」を搭載。

24 Quest of D Ver.2.0 護符の継承者（Ver.UP版含む）



Ⓐ セガ
Ⓑ 2005年12月
Ⓒ ネットワーク対応カードアクションRPG

カードの増加や新ダンジョンなど、前作を大幅にボリュームアップさせた人気作。

25 ザ ハウス オブ ザ デッド4



Ⓐ セガ
Ⓑ 2005年12月
Ⓒ ガンシューティング

62インチワイドモニターでゾンビが迫り来る！　リンドバーグ基板タイトル第1号。

26 北斗の拳



Ⓐ セガ
Ⓑ 2005年12月
Ⓒ 2D対戦格闘

連続技に組み込みやすい一撃必殺奥義の存在が、緊張感のある戦いを実現。

27 セガゴルフクラブ Version 2006 NEXT TOURS



Ⓐ セガ
Ⓑ 2005年12月
Ⓒ ゴルフ

前作に新コース・新アイテムを追加。オンライン大会が毎月開催されている。

28 メタルスラッグ 6



Ⓐ セガ
Ⓑ 2006年2月
Ⓒ アクションシューティング

『怒』からラルフとクラークが参戦し、使用キャラのバリエーションが増えた。

29 三国志大戦2（Ver.2.01含む）



新カードや新兵種で対戦バランスを一新。「群雄伝」により一人用もパワーアップ！

Ⓐセガ
Ⓑ2006年5月
Ⓒリアルタイムカード対戦

30 バーチャストライカー4 Ver.2006



最新の選手データを採用し、対戦バランスを調整した、シリーズ最新作。

Ⓐセガ
Ⓑ2006年5月
Ⓒサッカー

31 パワースマッシュ3



人気テニスゲームがグラフィックを大幅に強化し、ICカード対応で新登場！

Ⓐセガ
Ⓑ2006年5月
Ⓒスポーツ

32 ザ ハウス オブ ザ デッド4 スペシャル



『HOD4』が半密閉型筐体になり恐怖感倍増。前後から迫るゾンビを撃ちまくれ！

Ⓐセガ
Ⓑ2006年7月
Ⓒガンシューティング

33 頭脳能力向上マシーン　タッチでズノー楽しくチェック？それともバトル!?



頭脳力チェックゲーム。二人用では相性もチェックできる。

Ⓐセガ
Ⓑ2006年7月
Ⓒズノーエンタテインメント

34 バーチャファイター5（REVISION 1含む）



オフェンシブ&ディフェンシブムーブにより新たな読み合いが発生。VF.TVも話題に。

Ⓐセガ
Ⓑ2006年7月
Ⓒ3D対戦格闘ゲーム

35 WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006



ドイツ、フランスの名門クラブチームが加わり、登場するクラブチームは20超に。

Ⓐセガ
Ⓑ2006年8月
Ⓒスポーツゲーム



36 ゾイドインフィニティ EX PLUS



新機体「ハヤテライガー」が登場。練習モードの追加により、初心者にも遊びやすくなった。

Ⓐタイトー
Ⓑ2006年6月
Ⓒ対戦アクション

37 ハーフライフ2 サバイバー



PC版の人気FPSをアーケード用にカスタマイズ。大型筐体ならではの操作が秀逸。

Ⓐタイトー
Ⓑ2006年6月
ⒸFPS（ファースト・パーソン・シューター）



38 カウンターストライク ネオ



オンライン対戦FPSをアーケードに移植。操作はキーボードとマウスで行なう。

Ⓐバンダイナムコゲームス
Ⓑ2005年10月
ⒸFPS（ファースト・パーソン・シューター）

39 コブラ THE ARCADE



複数の敵を一度に攻撃できる「サイコショット」が新しく、そう快感抜群。

Ⓐバンダイナムコゲームス
Ⓑ2005年11月
Ⓒガンシューティング

40 鉄拳5 DARK RESURRECTION



新たに2キャラが追加され、シリーズ最高の対戦バランスとの呼び声も高い。

Ⓐバンダイナムコゲームス
Ⓑ2005年12月
Ⓒ対戦格闘ゲーム

41 マリオカート アーケードグランプリ



普通のレースゲームには無い、アイテムを使った対戦が熱い！

Ⓐバンダイナムコゲームス
Ⓑ2005年12月
Ⓒレースゲーム

42 太鼓の達人8



新ジャンル「ゲームミュージック」には他社の作品とのコラボ曲が多数登場。

Ⓐバンダイナムコゲームス
Ⓑ2006年3月
Ⓒお祭りバラエティ

43 ドルアーガ オンライン THE STORY OF AON



ドルアーガの世界を題材に、最大四人による協力プレイが可能なアクションRPG。

Ⓐバンダイナムコゲームス
Ⓑ2006年3月
ⒸアクションRPG

44 ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITION



家庭用からの逆移植作。一人用としてレジェンドモードが登場。

Ⓐバンダイナムコゲームス
Ⓑ2006年4月
Ⓒ剣劇対戦アクション

45 タイムクライシス4



正面と左右の3方向に視点を切り替え、臨場感あふれるプレイが可能。

Ⓐバンダイナムコゲームス
Ⓑ2006年6月
Ⓒガンシューティング



46 機動戦士ガンダム0079 カードビルダー（Ver.UP版含む）



一年戦争を舞台にしたカードゲーム。新たなプレイヤー層をゲームセンターに集めた。

Ⓐバンプレスト
Ⓑ2005年11月
Ⓒカードバトル

47 超ドラゴンボールZ



経験値をためてキャラを成長させるシステムがとにかく斬新。

Ⓐバンプレスト
Ⓑ2005年12月
Ⓒ対戦アクション

48 キン肉マンマッスルグランプリ



「キン肉マン」の超人を操作して戦う対戦格闘。原作通りの必殺技・ステージを再現。

Ⓐバンプレスト
Ⓑ2006年3月
Ⓒ対戦格闘アクション

49 クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士



ガンダム関連のみの問題が出題されるクイズゲーム。マニアックな問題が逆に人気。

Ⓐバンプレスト
Ⓑ2006年3月
Ⓒクイズ

50 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.Ⅱ



Ⓐバンプレスト
Ⓑ2006年6月
Ⓒチームバトルアクション

前作よりも使用機体が大幅に増加し、新しい覚醒システムが対戦を熱くさせている。

51 THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘！暗黒武術会～



Ⓐバンプレスト
Ⓑ2006年9月
Ⓒ3D対戦格闘

人気マンガ「幽★遊★白書」が対戦格闘に。派手な演出で原作を再現している。

Warashi Inc.

52 トリガーハートエグゼリカ



Ⓐ童／セガ
Ⓑ2006年5月
Ⓒ縦スクロールシューティング

少女型戦闘ユニット・トリガーハートが自機。アンカーシュートシステムとコスチュームが話題に。

ベストキャラクター賞

読者人気大賞ノミネート作品の中に登場するキャラクターの中から、最も読者の皆さまの支持を得たキャラクターを決定し、その魅力を讃える、それが「ベストキャラクター賞」です。

「ベストキャラクター賞」もまた、読者の皆さまによる投票によって決定します。読者人気大賞ノミネート作品に登場するキャラクターの中から、一番好きなキャラクターの名前を記入し投票してください。1票を1ポイントとして計算し、その合計ポイントが最も多かったキャラクターが「ベストキャラクター賞」の栄誉に輝きます。

投票するキャラクターに制限はありません。例えば『セガネットワーク対戦麻雀 MJ3』の“イーピン”でもOK！

なお、本賞の発表時には、1位～5位までの受賞キャラクターの読者イラストを掲載する予定です。上位に入ると思われるキャラクターイラストの投稿も併せて募集します。

締め切りは2006年12月1日（金）必着。投稿規定はA-Fro同様です（P165参照）。あて先はアルカディア編集部「ベストキャラクター賞イラスト係」までお願いします。



昨年の1位は『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』に登場した“いろは”。献身的な姿と、和風メイドをイメージしたコスチュームで一躍、同作の看板キャラクターになった。

好きなメーカー賞

今回の読者人気大賞ノミネート作を開発・販売したメーカーの中から、読者の皆さまが最も好きなメーカーに投票していただき「好きなメーカー賞」を決定し、その功績を讃えます。

ノミネート作品の販売会社、開発会社の中から、一番好きなメーカーに対して1票を投じてください。1票1ポイントとして計算します。そして、最も多くのポイントを獲得したメーカーが、「好きなメーカー賞」の座に輝くことになります。

投票対象の選定基準は、今回の読者人気大賞ノミネート作品に開発・販売会社として名前を連ねていることを最低基準とします。そのほかの選定基準は特に定めません。読者の皆さまの個人的なご意見で結構です。例えば「今年一番多くの作品をリリースしているから」という理由でもOKです。奮ってご投票ください。



写真は、昨年受賞時に登場して頂いた株式会社セガ AM R&Dパブリシティ室 室長 笹原氏

メーカーにとって、ある意味、最も重要な意味を持つ「好きなメーカー賞」。昨年は『三国志大戦』『GUILTY GEAR XX SLASH』など、大人気作を多数リリースしたセガが受賞した。第五回までの覇者であるコナミの巻き返しなるか？

投票要項

読者の皆さまにおかれましては、アルカディア大賞へご参加いただく際に、下記の点にご注意ください。

- 投票には、本誌当月号192ページに綴じ込まれている専用はがき、「第七回 アルカディア大賞投票用紙」をご利用ください。専用はがき以外での投票は一切を無効とさせていただきます。
- 投票用紙は記述式となっております。黒のボールペンで分かりやすく記入してください。
- 設問にはすべてご回答をお願いします。
- 今回のアルカディア大賞は2005年10月1日から2006年9月30日までに発売されたものを対象としています（JAMMA機械基準に準拠していないものは除く）。これらの条件を満たしていながら、ノミネート作品としてリストに無く、その作品をいずれかの賞に推す場合は、タイトル名を記入してください。

締め切り
投票は、2006年12月1日（金）到着分までを有効投票とさせていただきます。ご了承ください。

©SNK PLAYMORE ※「サムライスピリッツ」は（株）SNKプレイモアの登録商標です。

隠しキャラ「小兎」解禁！

THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘！暗黒武術会～

■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発 売 日：9月下旬(稼働中)
■使用基板：SYSTEM256

原作／冨樫義博「幽★遊★白書」
(集英社「ジャンプコミックス」刊)
©Yoshihiro Togashi 1990年-1994年
©ぴえろ 集英社
©BANPRESTO 2006

稼働から約1カ月が経過し、ゲームにもなじんできたころ!? 今回は隠しキャラである「小兎」の全技コマンド表と基礎攻略に加え、デフォルト14キャラ全員の追加攻略情報を掲載。ゲーセンで試してみよう!

PS2版が早くも発売決定！

稼働開始から間もない本作だが、早くもPS2への移植が決定！ その名も『THE BATTLE OF 幽★遊★白書～死闘！暗黒武術会～120%』。「120%」と入っていることから、何かしらの追加要素があると思われる。発売は2007年1月11日予定。続報に期待せよ！



小兎選手の参戦です～!?

小兎 こと

暗黒武術会の審判兼アナウンサーの一人、小兎が電撃参戦！ スキの小さい技がそろっているものの、攻撃力や防御力はかなり低め。じっくり立ち回って、タイムアップで体力勝ちを狙おう。

Text:OYZ

※小兎の使用には店舗側での設定が必要となります

技名	コマンド	判定
五兎連旋脚（ごとれんせんきゃく）	ⓅⓅⓅ↓Ⓚ	上上上下
五兎連旋脚（ごとれんせんきゃく）	ⓅⓅⓅⓅⓀ	上上上上上
三兎下旋脚（さんとかせんきゃく）	ⓅⓅ↓Ⓚ	上上下
三兎下爪揚撃（さんとかそうようげき）	↗Ⓟ↗Ⓟ↗Ⓟ	下下中
三兎下爪連腿（さんとかそうれんたい）	↗Ⓟ↗Ⓟ↗Ⓚ	下下下
二兎連衝腿（にとれんしょうたい）	↗ⓅⓀ	中中
小兎揺震撃（ことようしんげき）	→ⓅⓅⓅ	中上中
二兎下爪（にとかそう）	→→ⓅⓅ	上下
小兎烈脚（ことれっきゃく）	ⓀⓀⓀ	中上上
飛翔兎（ひしょううさぎ）	↗Ⓚ	中
四兎下掃跳脚（よんとかそうちょうきゃく）	→ⓀⓅⓅⓀ	下中上中
兎跳（うさぎとび）	↗Ⓚ	中
二兎浮身脚（にとふしんきゃく）	↘ⓀⓀ	中中
跳兎天甲脚（だっとてんこうきゃく）	↗Ⓚ	中
跳兎背甲脚（だっとはいこうきゃく）	↘Ⓚ	上
小兎嵐脚（ことらんきゃく）	→→ⓀⓀⓀ	上上上
小兎昇嵐脚（ことしょうらんきゃく）	→→ⓀⓀ↘Ⓚ	上上中
仔兎掃双脚（ことそうそうきゃく）	↗↗ⓀⓀ	下中
仔兎掃這連脚（ことそうはいれんきゃく）	↗↗Ⓚ↗ⓀⓀ	下下下
小兎バーニングスピン（ことばーにんぐすぴん）	↑Ⓟ＋Ⓚ	中
野兎（のうさぎ）	↓Ⓖ+ⓀⓀ	下下
ラビットパンチ	しゃがみ中 ⓅⓅⓅ	※
シットスピンキック	しゃがみ中Ⓚ	下
兎小拳（うさぎしょうけん）	軸移動中Ⓟ	中
兎狩（うさぎがり）	軸移動中Ⓚ	中
小兎走拳（ことそうけん）	走り中Ⓟ	中
小兎回遊脚（ことかいゆうきゃく）	走り中Ⓚ	上
空兎コンビ（くうとこんび）	ジャンプ中ⓅⓀ	中中

技名	コマンド	判定
空兎右穿拳（くうとみぎせんけん）	ジャンプ中 →Ⓟ	中
空兎平手（くうとひらて）	ジャンプ中 ↘Ⓟ	中
孤空兎右穿拳（こくうとみぎせんけん）	ジャンプ中 →Ⓟ	中
孤空兎衝拳（こくうとしょうけん）	ジャンプ中 ↗Ⓟ	中
空兎ミドル（くうとみどる）	ジャンプ中 Ⓚ	中
空兎爪落とし（くうとつまおとし）	ジャンプ中 ↓Ⓚ	中
空兎天龍（くうとてんりゅう）	ジャンプ中 →Ⓚ	中
空兎天脚（くうとてんきゃく）	ジャンプ中 ↘Ⓚ	中
孤空兎天脚（こくうとてんきゃく）	ジャンプ中 ↓Ⓚ	中
孤空兎ミドル（こくうとみどる）	ジャンプ中 →Ⓚ	中
孤空兎ロー（こくうとろー）	ジャンプ中 ↗＋Ⓚ	中
本気でいきますよー！	Ⓖを押しながら ←→←→	無し
小兎背落とし（ことせおとし）	Ⓖ+Ⓟ	上段投げ
小兎首狩り（ことくびかり）	→Ⓖ+Ⓟ	上段投げ
トリプルニーキック	相手しゃがみ中 →Ⓖ+Ⓟ	下段投げ
霊 バーニングハートブルーム	→Ⓟ＋Ⓚ	中
霊 ホッピングハートブルーム	↓Ⓟ＋Ⓚ	中
霊 ローリングハートブルーム	→Ⓟ＋Ⓚ	中
超 小兎ラッシュ	覚醒中 ↓↘→Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ	ガード不能

※立ちでもしゃがみでもガード可能

基礎攻略 コツコツとダメージを与えよう！

けん制技は→Ⓚや→ⓅⓀが主力。前者はリーチが長くカウンターヒット時は空中コンボを決められるので、置いておく感じで出すのが有効。一方、後者は2発目をディレイで出せるので、反撃の的を散らせるのが利点だ。これらに加え、攻撃持続時間が長いジャンプ中→Ⓚを垂直or後方ジャンプからばらまくといい。

攻める場合はリーチの長い中段の↓ⓀⓀを使う。ヒット時は若干有利となるので攻めを継続、ガードされても反撃は受けないので、軸移動や立ちⓅなどでフォローしよう。なお、動作中に浮かせ技をくらってもタイミングによっては空中やられになるため、コンボをくらわないで済む。

相手にガードを意識させたら、本命連係の出番。相手の近くで飛び道具の→Ⓟ＋Ⓚを撃ち、続けて↓Ⓖ+ⓀⓀを出そう。中段の飛び道具と下段の↓Ⓖ+Ⓚが立て続けに当たってガード不能となり、↓Ⓖ+ⓀⓀまで連続ヒットしてダウンを奪えるぞ。

基本コンボ

❶→ⓅorⓀ（カウンターヒット）→（ダッシュ）ⓅⓅⓅⓅKor↓ⓀⓅⓅⓀ
❷軸移動中Ⓟ→→Ⓟ→↗Ⓟ↗Ⓟ↗Ⓚ

❷は桑原、酎、鴉、戸愚呂（弟）には決まらず、幻海、鈴駒、怨爺、武威、小兎には→Ⓟを→Ⓚにする必要がある。幽助、飛影、鈴駒、陣、死々若丸、戸愚呂（兄）には、→Ⓟ（→Ⓚ）を↓ⓀⓀにすれば威力アップ。



このくらいの距離で垂直ジャンプ→Ⓚ。ジャンプ直後に出しても、着地まで攻撃が持続する。置いておく感じで出すのがポイントだ。



相手がガードしがちになったら、↘Ⓟ+Ⓚを使った連係を仕掛けていこう。暴れられても相打ちになることが多いので、リスクは低め。

各種表記の見方 本誌記事中のコマンドは、レバーとボタンを組み合わせる場合はレバー入力（矢印）とボタンを続けて表記、複数ボタンの同時押しは「ボタン+ボタン」で表記してあります（例：ⓅとⓀの同時押しはⓅ+Ⓚ）。また、浮かせ技をくらった際の浮きが高い飛影、幻海、鈴駒、怨爺、戸愚呂（兄）、小兎を、軽量級と表記しています。



崩し手段として活用せよ！

ガードクラッシュを知る



相手のガードを壊して強制的に無防備な状態とするガードクラッシュは、中下段の二択とともにガードを崩す手段として重宝するシステム。各キャラに複数のガードクラッシュ対応技が用意されており、壊せるガードや追撃ができるかどうかはさまざま。その性能を詳しく知り、対戦で役立てよう。

Text：ケンちゃん

3種類のガード

本作にはレバー前方向のライト、ニュートラルor真下のノーマル、後ろ方向のヘビーと、3種類のガードが存在し、ヘビー→ノーマル→ライトの順でガード時の硬直時間が短くなる。その半面、ガード硬直が短いガードほど後述のガードクラッシュが発生しやすくなるため、一長一短といえる。3種類のガードを状況によって使い分けるのが勝利の秘けつだ。



ヘビーガードやノーマルガードした後は反撃できない技も、ガード硬直が短いライトガードなら……、



発生の早い技で反撃が可能に！　とっさに切り替えるのは難しいが、反撃のポイントで少しずつ狙っていこう。

ガードクラッシュと追撃

下記のガードクラッシュ対応技は、それぞれ壊せるガードが異なる。弱ガードクラッシュ技はライトガード、中ガードクラッシュ技はノーマル＆ライトガード、強ガードクラッシュ技はすべてのガード方法を壊せるのだ。それぞれ対応したガードに当てると、相手を一定時間無防備な状態にすることができるので、ガードを崩す手段の一つとして役立てていこう。



幽助の⇨Ⓟ⇨Ⓟは2発目が中ガードクラッシュ技。この技でガードクラッシュさせた後は大幅に有利なので……、



高威力かつ空中コンボを狙える⇨⇩⇦Ⓟが確定でヒット！　ガードを崩す手段として戦略に組み込もう。

追撃時の注意点

中＆強ガードクラッシュ技は、壊した相手のガードの種類によって、無防備にする時間が異なる場合がある。ノーマルガードを壊した場合は追撃が確定する中ガードクラッシュ技でも、ライトガードを壊した場合は追撃が入らない、ということがあるので注意してほしい。



桑原の⇨⇨Ⓟは、ノーマルガード破壊時のみⓅⓅがヒット（ライトガード破壊時は確定無し）。

ガードクラッシュ誘発技

※（　）内の表記はガードクラッシュのレベル。弱はライトガード、中はライト＆ノーマルガード、強はすべてのガードをガードクラッシュさせられる。

幽助	ⓅⓅⓅ⇦ⓅⓀ（弱）
	⇨Ⓟ⇦Ⓟ（中）
	⇦Ⓟ（弱）
	⇦ⓅⓅⓅ（弱）
	ⓀⓀⓀ（中）
	ⓀⓀⓅ（中）
	⇨⇨Ⓚ（中）⇩Ⓚ
	ジャンプ中ⓅⓀ（弱）
	⇩⇦⇨Ⓟ（弱）
	⇩⇦⇨⇦Ⓟ（中）
	⇩⇦⇨⇩⇦⇨Ⓟ（中）
	⇨⇩⇦ⓅⓅ＋Ⓚ（弱）
	⇦Ⓟ（弱）⇨Ⓟ（弱）
	⇩⇦⇦Ⓟ（弱）
桑原	⇦Ⓟ（弱）
	⇨⇦Ⓟ（中）
	ⓀⓅⓅ（弱）
	⇦Ⓚ（弱）
	⇨⇨ⓀⓅ（弱）
	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ（強）
	走り中Ⓟ（弱）
	走り中Ⓚ（中）
	ジャンプ中⇩Ⓟ（弱）
	ジャンプ中⇦Ⓟ（弱）
	ジャンプ中Ⓟ＋Ⓚ（中）
	⇨⇨Ⓟ（中）
	⇦Ⓟ+Ⓚ（中）
	⇩⇦⇦Ⓟ（弱）
	覚醒中⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ（強）

蔵馬	ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ（中）
	⇦ⓅⓅⓀ（弱）
	⇨⇨Ⓟ（中）
	⇨Ⓚ（弱）Ⓟ（中）
	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ（中）
	しゃがみ中ⓀⓀ⇨Ⓚ（中）
	ジャンプ中⇦Ⓟ（弱）
	⇦⇦Ⓟ（弱）
	⇦⇩Ⓟ（弱）
	⇦ⓅⓅⓅ（弱）
	覚醒中⇨⇨Ⓟ（中）
飛影	⇨Ⓟ（弱）⇨Ⓟ（中）
	⇦⇨Ⓟ（弱）ⓅⓅⓅ
	ジャンプ中⇦Ⓟ（弱）
	⇦⇦Ⓟ（中）
幻海	⇨⇨Ⓟ（弱）
	⇩Ⓚ（弱）
	⇨⇨Ⓚ（弱）⇩Ⓚ
	⇩⇦⇨Ⓟ⇦Ⓟ⇨Ⓟ（弱）
	⇩⇦⇦Ⓟ（中）
	覚醒中⇩⇦⇨Ⓟ⇦Ⓟ⇨Ⓟ（弱）⇦Ⓟ（中）
	覚醒中⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ（強）
鈴駒	ⓅⓅⓅⓀ（弱）
	⇦Ⓟ⇦Ⓚ（中）
	⇦Ⓟ（弱）
	⇦⇨Ⓟ（中）
	⇨⇨Ⓚ（中）
	⇩⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ（中）
	走り中Ⓚ（弱）

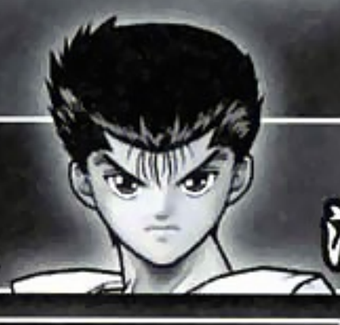
鈴駒	走り中Ⓟ＋ⓀⓅ＋ⓀⓅ＋Ⓚ（中）
	⇨Ⓟ（弱）
	⇦Ⓟ＋Ⓚ（弱）
	⇦⇦⇩Ⓟ（中）
	⇦⇦⇩⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ（強）
耐	⇦⇨Ⓟ（中）
	⇦⇨Ⓟ（中）ⓅⓅⓅ
	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ（中）
	ジャンプ中ⓅⓀ（弱）
	⇩⇦⇨Ⓟ（中）
	⇩⇦⇨Ⓟ（弱）
	⇩⇦⇦Ⓚ（弱）
陣	⇨Ⓟ⇩Ⓟ（弱）⇦Ⓚ
	⇦⇨Ⓟ（弱）Ⓚ
	⇨⇦Ⓚ（弱）
	⇨⇦Ⓚ（中）
	⇩⇦⇦Ⓚ（強）
	飛翔中Ⓟ（弱）
	飛翔中Ⓚ（中）
	走り中Ⓚ（中）
	ジャンプ中⇩ⓀⓀ（中）
	⇦ため⇨Ⓖ＋Ⓟ（中）
	⇦ため⇨Ⓟ（弱）
	⇩ため⇦Ⓟ（弱）
	⇦⇦⇩⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ（中）
死々若丸	Ⓟ⇦⇦⇩Ⓟ⇩⇦⇦Ⓟ（中）
	⇨ⓅⓅⓀ（弱）
	⇦⇦Ⓟ（中）
	⇨⇨Ⓟ（弱）

死々若丸	⇦⇩⇦Ⓟ（弱）
	⇨⇩⇦Ⓟ（弱）
	⇨⇨Ⓚ（中）
	走り中Ⓟ（弱）
	ジャンプ中⇩Ⓟ（弱）
	Ⓟ+Ⓚ（弱）
	⇦Ⓟ＋Ⓚ（弱）
	⇦Ⓟ＋Ⓚ（弱）
	⇦⇦⇩Ⓟ＋Ⓚ（弱）
	⇨⇦⇩Ⓟ＋Ⓚ（強）
	⇦ⓅⓅ（弱）Ⓟ＋Ⓚ
	⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ⇦Ⓟ＋Ⓚ（弱）⇦Ⓟ＋Ⓚ（中）
怨爺	⇨⇨Ⓚ（中）
	ジャンプ中ⓅⓀ（弱）
	覚醒中⇨Ⓟ（中）Ⓚ（中）
	覚醒中⇨⇦ⓅⓀ（中）
	覚醒中⇨⇨Ⓚ（中）
	覚醒中⇦⇨Ⓚ（中）ⓀⓀⓀⓀ
	覚醒中しゃがみ中Ⓟ＋Ⓚ（弱）
	⇩⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ（中）
	覚醒中⇩⇦⇨Ⓟ（弱）
	覚醒中⇩⇨⇦Ⓟ（中）
	覚醒中⇨⇦Ⓟ（強）
	覚醒中⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ（強）
鴉	ジャンプ中⇩ⓀⓀ（中）
武威	ⓅⓅⓀⓀ（中）
	⇦⇦＋Ⓟ（中）
	⇦⇦＋Ⓟ（弱）
	ⓀⓀ（中）
	⇨ⓀⓀ（中）
	⇦Ⓚ（中）

武威	⇨⇨Ⓚ（弱）Ⓚ（中）Ⓚ（強）
	走り中Ⓟ（中）
	走り中Ⓚ（強）
	覚醒中⇦＋Ⓟ（弱）
	⇦＋Ⓟ（弱）
	⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ（弱）
	⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ（弱）
	覚醒中⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ（弱）
	覚醒中⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ（弱）
	覚醒中⇩Ⓟ＋Ⓚ（中）
戸愚呂（兄）	⇦⇦Ⓟ（中）
	⇨⇨Ⓚ（強）
	⇨⇨Ⓟ（弱）
	⇦⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ（強）
戸愚呂（弟）	⇦ⓅⓅ（弱）Ⓟ
	⇦⇦Ⓟ（中）
	⇦⇦Ⓚ（中）Ⓚ
	⇨⇨Ⓚ（強）
	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ（中）
	軸移動中Ⓟ（弱）
	走り中Ⓟ（中）
	走り中Ⓚ（強）
	覚醒中⇦⇨Ⓟ+Ⓚ（中）
小兎	ⓅⓅⓅⓀ（弱）
	⇨ⓅⓅⓅ（中）
	⇦Ⓚ（弱）
	⇦Ⓚ（弱）
	⇨⇨ⓀⓀ⇨Ⓚ（中）
	走り中Ⓟ（弱）
	ジャンプ中⇦Ⓚ（弱）

はみ出し白書

●**追撃の入らないガードクラッシュ後は？**：ガードクラッシュを発生させても、その後に確定の追撃が入らない技は多数存在する。その場合でもこちらが有利になっていることが多いので、その有利時間を利用して中下段の二択を迫り、ガードを崩しにかかるといい。なお、ガードクラッシュを発生させると、ガードさせたときよりも技を当てたときの霊妖力ゲージ増加量が多くなる。



対戦攻略 浦飯幽助 うらめし ゆうすけ

Text：まるよ

連撃揚脚と這掃拳撃を活用

Ⓟ Ⓟ Ⓟ ⇨ Ⓟ Ⓚ は、3発目と5発目に体力ゲージの最大値を、4発目に霊妖力ゲージの最大値をケズる効果がある。そして飛影、幻海、鈴駒、戸愚呂（兄）には、初段が決まれば全段連続ヒット！　飛影にはさらに⇨⇨Ⓟ Ⓚで追撃でき、それ以外の3キャラには⇩Ⓚ Ⓚでの追撃が狙えるぞ。立ち回りはもちろん、空中コンボに組み込むのも効果的だ。体力ゲージの最大値をケズれるので、その後のラウンドが楽になる。

⇩Ⓚ Ⓟは下段→中段の連係で、相手が1発目をノーマルorヘビーガードした場合、2発目が確定でヒットするのが特徴。1～2発目は基本的に連続ヒットしないが、2発目は相手の体力ゲージの最大値をケズる効果があり、ガードされても反撃は受けにくい。1発目は相手の軸移動に対しても比較的有効なので、やはり立ち回りで多めに使おう。



軽量級ギラーの Ⓟ Ⓟ Ⓟ ⇨ Ⓟ Ⓚ。連発するだけで脅威に！



⇩Ⓚ Ⓟは初段をライトガードしないと防げない強力な技。

新着コンボ
❶ ⇨⇩⇩Ⓟ → ⇨⇩⇩Ⓟ →（前ステップ）Ⓟ Ⓟ Ⓟ ⇨ Ⓟ Ⓚ
❷ ⇩Ⓟ Ⓟ（初段カウンターヒット）→（前ステップ）Ⓟ Ⓟ Ⓟ ⇩Ⓚ

❶は軽量級限定の高威力コンボ。そのほかのキャラには⇨⇩⇩Ⓟ → ⇨⇩⇩Ⓟ → ⇨⇨ Ⓟ Ⓚと決めるのが比較的安定だ。❷も対軽量級用。ノーマルヒット時は前ステップ後にⓅⓅⓅ⇨ⓅⓀを決めよう。



対戦攻略 桑原和真 くわばら かずま

Text：まるよ

蹴りと尻に注目！

軸移動中Ⓚはリーチと発生に優れているため、受けに回りやすい桑原の生命線ともいえる技。ヒット時はダウンこそ奪えないが間合いが離れるので、そのまま逃げれば体力の回復を図れる。なお、フィールドの端でヒットさせた後はⓅが連続ヒットするが、Ⓟ Ⓟ Ⓚは出し切っても途中で止めても反撃を受けやすいので、K.O.できるときのみ狙おう。

もう一つの主力となる⇩Ⓚは、先端を当てればライトガードされてもまず反撃は受けない。威力が高いので多用していこう。ガードされた場合は軸移動が有効で、⇩Ⓚ→軸移動中Ⓚという動きが強力だ。

⇨⇨Ⓟ＋Ⓚはダウン中の相手にヒットし、ガードされてもガードブレイクを誘発する（その後に確定する技は無いが）。発生がやや遅いので、相手をダウンさせた後の追撃兼起き攻めとして狙うといい。

ジャンプ攻撃は昇りⓅ→下りⓅ＋Ⓚの動きが面白い。逃げ回って体力を回復しよう。なお、低めに当てれば⇩Ⓟが連続ヒットするぞ。



軸移動中Ⓚをフィールド端でヒットさせると、続けてⓅが連続ヒット！　反撃が怖いものの、相手をK.O.できるときに狙うと効果的だ。



起き攻めには⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ。起き上がり蹴りでつぶされることもあるが、高威力でスキが小さい。本気モード中は技が変わる点には注意。



対戦攻略 蔵馬 くらま

Text：ケンちゃん

攻撃のモーション変化

⇦⇦Ⓚは飛影、幻海、鈴駒、戸愚呂（兄）には蹴り上げ、それ以外にはバック転蹴りになる。共に相手の霊妖力ゲージの最大値を減らす中段の浮かせ技で、ヒット後は前ステップから⇦Ⓟ Ⓟ Ⓟで追撃可能だ。また、飛影、幻海、鈴駒、戸愚呂（兄）には、⇦⇦Ⓚ×3というコンボも決まるので、相手の霊妖力ゲージを一気にケズりたい状況では狙うのも面白い。



⇦⇦Ⓚは対小型キャラ版の方がリーチが長く使いやすい。

軸移動攻撃をつぶす

ジャンプ中⇩Ⓟは、軸移動攻撃への見返りの大きい対策として機能する。先読みで垂直ジャンプしておけば、軸移動攻撃のスキに決められるぞ。また、相手の下段攻撃起き上がりを読んだ際、同様に回避しつつ決めるのも有効だ。ヒット時は相手がわずかに浮くので、霊妖力ゲージと体力ゲージの最大値をケズる効果を持った⇨⇨Ⓟで追撃しよう。



リーチは極端に短いものの、軸移動攻撃対策として優秀だ。

新着コンボ
❶ ⇩Ⓟ → Ⓟ Ⓟ Ⓟ → ⇦Ⓟ Ⓟ Ⓟ
❷ ⇨⇨Ⓚ → ⇨⇨Ⓟ
❸ ジャンプ中⇩Ⓟ → ⇨⇨Ⓟ

❶は飛影、幻海、鈴駒、戸愚呂（兄）、小兎へのコンボ。怨爺には浮かせた後にⓅⓅ→⇩ⓅⓅⓅで追撃しよう。❷、❸は小さく浮かせた後の追撃コンボ。軽量級キャラには⇩⇩Ⓚで追撃するのもアリだ。



対戦攻略 飛影 ひえい

Text：OYZ

起き攻めで勝負！

Ⓟ Ⓟ ⇩Ⓚや⇩Ⓚは、ヒット時にダウンを奪えるので起き攻めが可能。特にⓅⓅ⇩Ⓚはリスクが低いので、主力として多用しよう。その後の起き攻めは主に以下の三つだ。

①⇩Ⓟ＋Ⓚ
②前に走ってから⇩Ⓟ
③⇩Ⓚ

①はダウン中の相手に当たり、攻撃起き上がり攻撃や横転起き上がりにも有効。たとえガードされても飛影側が有利だ。②は後転起き上がりを読んだときの選択肢。コンボ始動技の⇩Ⓟを当てて大ダメージを狙おう。③は起き上がりの遅い相手やフィールドの端近くで効果的。これもダウン中の相手にヒットする。

体力の最大値をケズれ！

本作の中には、ヒット時に「ダメージを与えつつ、相手の体力ゲージの最大値を減らす技」がある。下表❷はそれを組み込んだコンボだ。

その❷を決めるコツは、⇦Ⓚを少し前進してから出すこと。次の⇩Ⓟは、相手が地面に落下する瞬間に当てるといい。相手キャラによっては、この⇩Ⓟ部分をかなり遅めに出すことになるので覚えておこう。



最終ラウンドは、こんな状態でスタートすることも……。

新着コンボ
❶ ⇩Ⓟ＋Ⓚ → ⇨⇨Ⓚ Ⓚ
❷ ⇩Ⓟ → ⇦Ⓚ → ⇩Ⓟ → ⇨⇨Ⓚ Ⓚ

❶は⇩Ⓟ＋Ⓚからの追撃。横転起き上がりに当てた場合、向きが逆になり最速で⇨⇨Ⓚ Ⓚが出せない場合があるので注意。❷は難度こそ高めだが、全キャラに決まり体力最大値のケズりが大きい。

はみ出し白書

●幽助補足：⇩Ⓚ Ⓟはしゃがみ状態の相手にヒットしたときのみ、2発目まで連続ヒットする。蔵馬のしゃがみ中Ⓚ Ⓚや鈴駒のしゃがみ中Ⓚ Ⓚ Ⓚなどへの対策としても有効だ。
●飛影補足：走り中Ⓟ後など、相手がうつぶせでダウンしている場合は、無理に起き攻めを狙わなくてもいい。起き攻めに使う⇩Ⓟ＋Ⓚが、横転→後転起き上がりで回避されてしまうからだ。



対戦攻略 幻海（げんかい）

Text：OYZ

起き攻めに使う技

横転起き上がりには、ダウン中の相手に当たる↓Ⓟ＋Ⓚが効果的。霊妖力ゲージの消費が少ない点も魅力だ。ただしⓅ+Ⓚの蹴り起き上がり蹴りに弱いので、その対策（後述参照）も合わせて覚えておきたい。

後転起き上がりには、走り中Ⓟが無難な選択肢。一点読みして威力を求めるなら↓↘→Ⓟ→Ⓟ→Ⓟだが、ダウン中の相手にはヒットしないので注意。そのほか、←↙↓Ⓟはダウン中と後転起き上がりの両方に当たるが、発生が遅いため後転後にガードされることがある。余裕を持って起き攻めできる場合のみ有効だ。

最後に、Ⓟ＋Ⓚの蹴り起き上がり対策。ほかのキャラは悩まされるこの技だが、幻海は↙Ⓚで簡単に対処できる。ダウン中の相手にもヒットする上、地上ヒット後は若干有利なので続けて攻められるぞ。リスクが低いので積極的に狙おう。



オススメの起き攻め技は↙Ⓚ！　リターンこそ小さいものの、強力なⓅ＋Ⓚの蹴り起き上がりをつぶせる上、リスクが低いのだ。

細かいケズり技

↘ⓅⓀⓀⓀは、下中中中と続くガードされにくい技。初段をヘビーガードさせれば、続くⓀは確定でヒットする。また、ジャンプ中↓Ⓟはめくりで当てるとガード不能だ。



こんな感じでジャンプ中↓Ⓟを当てるとガード不能に。



対戦攻略 鈴駒（りんく）

Text：OYZ

しゃがみ対策

中段攻撃が非常に少ない鈴駒。主力となるのは軸移動中Ⓟだが、ガードを含むしゃがみ状態にそれが当たらない飛影、幻海、鈴駒、戸愚呂（兄）に対しては、独自の対策が必要。

前述のキャラには、下段投げの↖Ⓖ＋Ⓟを使っていく。少し前進するので、至近距離以外でも仕掛けられる。また、中間距離なら↙Ⓟ＋Ⓚの先端当てが、遠距離なら走り中Ⓟ＋ⓀⓅ＋ⓀⓅ＋Ⓚの2～3発目がしゃがみ対策になる。うまくごまかそう。



鈴駒の主力、軸移動中Ⓟ。しゃがまれると当たらないキャラを覚え、それらのキャラには下段投げなど独自のしゃがみ対策で闘おう！

後転起き上がり対策

接近戦がなかなか強力な鈴駒。これを嫌って後転起き上がりをする相手に有効な、小ネタを紹介しよう。

前号で紹介した空中コンボ後など、やや近めでダウンを奪ったら、すぐに←←Ⓟ＋Ⓚ（このヨーヨーはダウン中の相手にも当たる）。相手の後転起き上がりを確認したら、続けて前ステップから↙Ⓟ＋Ⓚを出そう。戻ってくるヨーヨー（下段）と↙Ⓟ＋Ⓚ（中段）が立て続けに当たり、ガード不能の連係になるぞ。



下段と中段のヨーヨーが連続で当たる。相手はガード段を切り替えられず、確定でヒット！　少し遠めから安全にダメージを与えられる。



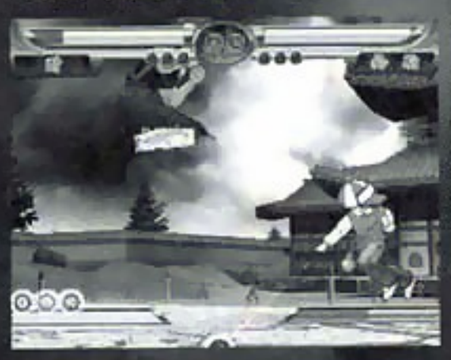
対戦攻略 酎（ちゅう）

Text：OYZ

立ち回りを強化

強力な下段技の↘Ⓚがあるため、慣れた相手はしゃがみガードが多くなるはず。そんな相手には、前ステップからの下段投げ（↘Ⓖ＋Ⓟ）が有効。また、ⓅⓅ↓ⓀとⓅⓅ→下段投げという、単純な二択もアリだ。

そのほかのオススメ技はジャンプ中Ⓚ。リーチが長く、↘Ⓟが連続ヒットするのだ。けん制技を避けつつ決めたり、起き攻めに使うといい。



けん制技が厄介な相手には、ジャンプ中Ⓚを交ぜよう。

本気モードでガード不能

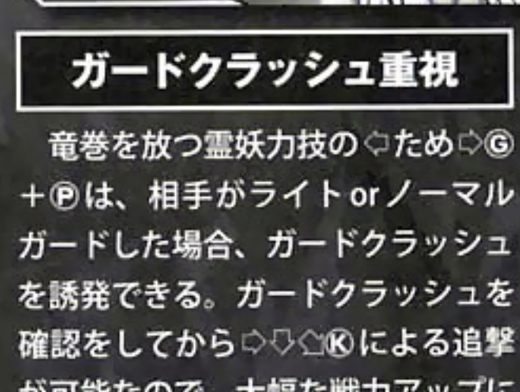
↓↘←Ⓚを出した後、すぐに本気モードを発動しよう。相手がひるんだところに、飛び道具が確定するぞ。



簡単な連係だが、あなどるなかれ！　飛び道具は攻撃力が上がっているので、相手キャラによってはこんなに減るのだ。

新着コンボ
❶↘Ⓟ→↙ⓀⓀ→↙ⓀⓀ→ⓅⓅ↓Ⓚ
❷ジャンプ中↘Ⓚ（相手の背後からヒット）→↘Ⓟ→ⓅⓅⓅⓀ

①は飛影、戸愚呂（兄）、小兎限定の高威力コンボ。小兎に対してのみ、最後のⓅⓅ↓Ⓚを↘Ⓚにすること。②は相手の背後から決めた場合の限定コンボ。浮いた相手にⓅⓅⓅⓀが全段ヒットする。



対戦攻略 陣（じん）

Text：まるよ

ガードクラッシュ重視

竜巻を放つ霊妖力技の←ため→Ⓖ＋Ⓟは、相手がライトorノーマルガードした場合、ガードクラッシュを誘発できる。ガードクラッシュを確認をしてから→↓↘Ⓚによる追撃が可能なので、大幅な戦力アップになるぞ。ⓅⓀや↘ⓀⓀで間合いを離してから出すとつぶされにくく、多少間合いが離れていても追撃を狙えるので、積極的に使っていこう。

↓↘←Ⓚは発生の遅い上段攻撃だが、相手のガードを問わずガードクラッシュを誘発。ガードクラッシュ後は→↓↘Ⓚで追撃できるぞ。



←ため→Ⓖ＋Ⓟは、つぶされないように遠めから出そう。

立ち回りを強化

ⓅⓀはヒットさせれば有利でやや間合いが離れるため、次の技へ連係させやすい。相手が暴れるなら軸移動、軸移動には↓Ⓚ、ガードするようなら←ため→Ⓖ＋Ⓟがいい。また、軸移動Ⓚは発生が早くリーチが長いので、中間距離での主力となる。

新着コンボ
❶→↓↘Ⓚ→→↓↘Ⓚ→ⓅⓅⓅ→↘ⓀⓀ
❷→↓↘Ⓚ→ⓅⓅⓅ→→↓↘Ⓚ→↘ⓀⓀ
❸→↓↘Ⓚ→ⓅⓅⓅ→ⓅⓅⓅ→→↓↘Ⓚ
❹→↓↘Ⓚ→ⓅⓅⓅ→ⓅⓅⓅⓀ
❺→↓↘Ⓚ→ⓅⓅⓅ→→↓↘Ⓚ→↘Ⓚ

①は怨爺、小兎用。②は飛影、幻海、鈴駒、戸愚呂（兄）用。③は幽助、桑原、蔵馬、陣、弱、戸愚呂（弟）用。④は酎用。⑤は死々若丸、武威用。ガードクラッシュから狙えるので、ぜひ覚えておきたい。

はみ出し白書
●鈴駒補足：体重の軽い飛影、鈴駒、戸愚呂（兄）には、軸移動中Ⓟ→↙Ⓚ→↖Ⓚ→ⓀⓀのコンボが決まる。つなぎは最速を心掛けよう。なお、やられ判定の関係で幻海には決まらない。
●陣補足：↓↘↖Ⓚは相手の立ちガードを読んだときのほか、→ⓅⓅの後に出すのも有効。相手が→ⓅⓅをガードした場合はその硬直中に↓↘↖Ⓚが当たり、ガードクラッシュ確定となるぞ。



対戦攻略 死々若丸 ししわかまる

Text：まるよ

ガードクラッシュを導入

実戦で使いやすいガードクラッシュ技は➪➪Ⓚと⬘⬘Ⓟ。ガードクラッシュ時は前ステップから立ちⓅが入るので、Ⓟ⬘⬘⬙Ⓟ⬙⬘⬘Ⓟで大ダメージを与えよう。どちらも発生がやや遅く、相手にヘビーガードされるとガードクラッシュを誘発できないが、反撃は受けないのが強み。前者はガードされてもほぼ五分なので、そのまま立ちⓅを出すのが有効。後者はヒット時に⬘ⓀⓀで追撃が可能なことを覚えておこう。



⬘⬘Ⓟはガードクラッシュ時、ヒット時のどちらも追撃できる。発生が遅いので暴れには弱いが、ダメージを与えやすい優秀な技だ。

反撃と軸移動とコンボ

立ちⓀは威力が低いものの、発生が早くリーチが長いので反撃に使いやすい。特に、下段攻撃を遠めでガードした後の反撃として有効だ。

⬙⬙⬘Ⓟはスキが大きい代わりに威力が高く（カウンターヒットで倍増）、軸移動や蔵馬や鈴駒のしゃがみ中ⓀⓀ（ⓀⓀⓀ）対策に使える。

飛影と鈴駒には、➪⬙⬘Ⓟ×2→前ステップ⬘＋Ⓟ→Ⓟ⬘⬘⬙Ⓟ⬙⬘⬘Ⓟが入る。ほかの計量級には、➪⬙⬘Ⓟ→前ステップ⬘Ⓟ×2→Ⓟ～にしよう。



計量級限定の空中コンボは威力が抜群！　2発目の技を高めで当てることが、成功のカギを握っている。一気に勝負を決めてしまおう。



対戦攻略 鴉 からす

Text：ケンちゃん

相打ち覚悟でトレースアイ

鴉は⬙⬘⬘Ⓟを軸に連係を構築するのが強力。⬙⬘⬘Ⓟは目の前に複数のトレースアイを放ちつつ、遅れて飛んでいくトレースアイを後方に放つので、近～中間距離で有利な状況を作り出すのに役立つ。最初のトレースアイと相手の攻撃が相打ちになることもあるが、大幅にダメージ負けすることは少ないので、ある程度接近したら出してしまおう。

トレースアイを出した後、相手が軸移動を繰り返して回避しないようなら、すぐにⓅⓅ⬙Ⓚを狙おう。中段のトレースアイとⓅⓅ⬙Ⓚの下段部分が立て続けに当たってガード不能になるぞ。また、相手の投げ抜け成功率が低いようなら、後方から飛んでくるトレースアイの直後に➪Ⓖ＋Ⓟを狙うのも手。相手が立っていたらガード硬直中に、しゃがんでいたら中段のトレースアイがヒットしたところに投げが決まるのだ。



相手がとまどう近距離戦で出し、ガード不能連係に持ち込もう。一応、軸移動する相手には軸移動中Ⓚが有効ではある。

新着コンボ
❶ジャンプ中⬘ⓀⓀ→➪⬙⬘ⓀⓀ　❷⬘Ⓟ→⬘ⓅⓅⓅ→ⓅⓅⓅⓀ
❸⬘➪Ⓚ→（前ステップ）⬘ⓅⓅⓅ→ⓅⓅⓅⓀ

①はジャンプ中⬘ⓀⓀでガードクラッシュさせた場合も、➪⬙⬘ⓀⓀ＋αが確定する。②、③は飛影、幻海、鈴駒、戸愚呂（兄）限定。怨爺、小兎にも、ⓅⓅⓅⓀをⓅⓅ⬙Ⓚに変えれば決められる。



対戦攻略 怨爺 おんじい

Text：ケンちゃん

霊妖力ゲージを吸収せよ！

⬙Ⓟ＋Ⓚは上半身が無敵になるタイミングがあり、腕の部分に相手が触れると、ダメージを与えつつ霊妖力ゲージを吸収できる。リーチは非常に短いものの、相手に当たれば効果が発揮されるので、上＆中段攻撃に対する当て身技のような感覚で使うほか、空中コンボにも組み込める。怨爺は霊妖力ゲージを消費する本気モードでの攻撃が主体となるので、霊妖力ゲージが少ない状況では、積極的にこの技を狙っていきたい。

⬙Ⓟ＋Ⓚ地上ヒット後は、相手が一定時間無防備な状態となる。通常時はⓀⓀを決めて、確実にダメージを与えよう。一方、本気モード時は⬙Ⓟ＋Ⓚ後に浮かせ技の⬙⬘⬙Ⓚが連続ヒット！　浮きの高い飛影、幻海、鈴駒、怨爺、戸愚呂（兄）、小兎に対しては⬙ⓅⓅⓅで、そのほかのキャラにはⓅⓅⓅⓀで追撃し、一気に大ダメージを与えたい。



⬙Ⓟ＋Ⓚは、不利な状況で相手の上段攻撃（ⓅⓅⓅなど）をつぶすのに使おう。ヒット後はすぐに反応して追撃を決めるべし。

新着コンボ
❶軸移動中Ⓟ→⬘Ⓟ→➪➪Ⓚ　❷軸移動中Ⓟ→⬘Ⓚ→⬙Ⓟ＋Ⓚ
❸軸移動（右側）中Ⓟ→⬘Ⓚ→前方ジャンプ中⬙Ⓚ→（降り際）ジャンプ中Ⓚ

①は飛影、幻海、鈴駒、怨爺、戸愚呂（兄）、小兎に対するコンボ。②と③は、①で挙げたキャラ以外へのコンボだ。③の前方ジャンプ中⬙Ⓚは、ジャンプ後に少しだけ遅らせて出す必要がある。



対戦攻略 弐威 ぶい

Text：ケンちゃん

ガード不能連係を活用

本気モード中に使えるメガオーラクロスアタック（⬙⬙Ⓟ＋Ⓚ）は、相手のガードを崩すのに役立つ強力な技。中段判定なので、この技が相手に当たる前後に下段判定の⬘Ⓚを出せば、ガード不能連係となるのだ。

発生こそ遅いものの、出てしまえば相手の攻撃を受けても飛び道具は消えない。相手の起き上がりに重ねたり、近～中間距離から不意を突いて出すなど、霊妖力ゲージがある限り積極的に使っていきたい。

⬙⬙Ⓟ＋Ⓚ→⬘Ⓚのガード不能連係後は、続けて飛び道具の残りがヒットするため、さらに前ステップから⬘Ⓟで追撃できる。ただし、この連係は軸移動で避けられやすいことに注意。相手の軸移動への対策は、こちらが先に軸移動中Ⓚを置いておくのが有効となる。見返りは小さいが、相手に安定して回避させないために、ある程度は使っていこう。



⬘Ⓚ後は飛び道具の残り部分が連続ヒットするので、前ステップから⬘Ⓟ。空中コンボを決めればかなりのダメージに！

新着コンボ
❶⬘Ⓟ→➪Ⓚ→➪Ⓚ→⬘Ⓚ
❷覚醒中⬙⬙Ⓟ＋Ⓚ→⬘Ⓚ→（前ステップ）⬘Ⓟ→ⓅⓅⓀⓀ

①は飛影、幻海、鈴駒、怨爺、戸愚呂（兄）、小兎用。小兎には➪Ⓚ→ⓅⓅⓀⓀ、鈴駒と戸愚呂（兄）には➪Ⓚ→➪➪ⓀⓀ→⬘Ⓚでの追撃も可能。②は本文にある連係始動で、①と同様の追撃も決まる。

はみ出し白書

●死々若丸補足：Ⓟ⬘⬘⬙Ⓟ⬙⬘⬘Ⓟを地上でヒットさせた後は、とりあえず⬙ⓀⓀを出しておくといい。1発目は確定し、相手が1発目の前に横転起き上がりしなければ2発目もヒットする。
●鴉補足：下段攻撃が乏しく二択の効率が悪いため、ぶつかり合いでは分が悪い鴉。立ち回りは⬙ⓀⓀⓀを主体に、相手を近付かせないように闘おう。そして霊妖力ゲージがたまったら⬙⬘➪Ⓟだ。



対戦攻略 戸愚呂(兄) とぐろ あに

Text：まるよ

ダウン追い打ちを検証

戸愚呂（兄）の生命線である軸移動中Ⓚを当てた後は、走り中Ⓟでダウン追い打ちを狙うのが常とう手段。走り中Ⓟ後は技後にダウン状態となるので、Ⓟ＋Ⓚの蹴り起き上がりまでワンセットで出すといい。

走り中Ⓟは、やや早めに出さないとⓅ＋Ⓚの蹴り起き上がりをつぶせないが、早めに出すと後転起き上がりに当たりにくい。間合いによってはどちらの起き上がりにもほぼ確定するので、間合いを覚えよう。



軸移動中Ⓚ→走り中Ⓟ→Ⓟ＋Ⓚ起き上がりまでセットで覚えよう。走り中Ⓟは、絶妙の間合いで出せばどの起き上がりにも対応可能だ。

比較的使える二つの技

ⓅⓅⓅは上下上の連係で、2～3発目が連続ヒット。これを意識させれば1発止め→下段投げが決まりやすく、3発止めもスキは小さめだ。

⇨ⓀⓀの1発目は下段攻撃をつぶしやすいので、軸移動対策で下段攻撃を多用する相手に有効。軸移動中Ⓚ連発とこれで割り込みをつぶそう。また、1発目をガードされてもディレイで2発目を出せば、カウンターヒットを期待できる。その場合は相手が浮くので、⇨ⓀⓀで追撃可能だ。



軸移動中Ⓚを嫌がった相手が下段で対抗してくるなら、⇨Ⓚで返り討ち。ガードされても2発目でカウンターヒットを狙えるのが強み。



対戦攻略 戸愚呂(弟) とぐろ おとうと

Text：ケンちゃん

グランドフックを使う

下段の⇩Ⓟはダメージこそ小さいもののヒット後は有利なので、中段のⓅ＋Ⓚや⇦⇨Ⓟ＋Ⓚと使い分ければ、近距離でのガード崩しに役立つ。

⇩Ⓟヒット後は、中段と暴れつぶしを兼ねた⇦Ⓟや下段投げの⇦Ⓖ＋Ⓟに、上段投げの⇦⇩⇦⇨Ⓖ＋Ⓟや再度の⇩Ⓟを交ぜて、相手のガードを揺さぶっていこう。特に、⇦Ⓟはカウンターヒットさせれば相手を浮かせられる上、ガードされてもスキが小さいので便利だ。



⇦Ⓟをカウンターヒットさせた後は、欄外のコンボと同じ追撃を決められる。相手の安易な暴れをつぶし、大ダメージを与えよう。

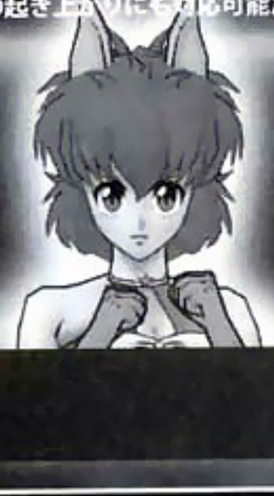
ガードクラッシュを狙え！

ガードクラッシュを狙いやすいのは、強ガードクラッシュ技の⇨⇨Ⓚと、一度後ろに下がってから攻撃する⇦⇦Ⓟ（中ガードクラッシュ）。どちらも上段攻撃なので避けられる可能性はあるが、奇襲としては有効だ。ガードクラッシュ誘発後はⓅⓀが確定で決まるほか、高威力の⇦⇦⇩⇦⇨Ⓖ＋Ⓟを狙うのも面白い。

幽助、蔵馬、陣、死々若丸、怨爺、小兎以外のキャラに対しては、1発目が発生の早い中ガードクラッシュ技の⇦ⓀⓀも効果的。これらのキャラには、1発目でガードクラッシュを誘発すれば2発目が確定するのだ。



痛い追撃は無いが、ダメージを与えやすい。地道に減らそう。



「本作ならでは」の動きを打破！
強力行動対策

「軸移動攻撃を制すものは『幽白』を制す！」といっても過言ではないほど、とにかく強い軸移動攻撃を徹底対策。さらに、Ⓟ＋Ⓚの蹴り起き上がりも攻略。これでライバルに差を付けろ！

軸移動攻撃対策

打撃技でつぶす

打撃でつぶす場合は、軸移動中Ⓟ、Ⓚの両方に打ち勝ちやすい下段攻撃が比較的有効。また、ⓅⓅⓅなどの間隔が狭い攻撃なら、2～3発目でつぶせることも多い。そのほか、回し蹴り系や足払い系の軸移動中Ⓚは軸移動で避けられにくいので、先に置いておけば対策になる。



相手が軸移動攻撃を多用するなら、下段攻撃で対抗。また、軸移動Ⓚの先出しなら、軸移動から様子を見る相手にもヒットさせやすい。

垂直ジャンプで避けて反撃

相手の軸移動攻撃を読んだら、垂直ジャンプで回避しつつジャンプ攻撃で反撃。主に相手の軸移動中Ⓚに対して有効だ。実戦ではやや有利な状況、特に相手の技をガード後に、フォローの軸移動攻撃に対して狙うといい。ただし、軸移動中Ⓟの場合はガードされることが多い。



垂直ジャンプからの反撃は、なるべく着地ギリギリで当てよう。のけぞり時間が長いジャンプ蹴りを持っているキャラは特にオススメだ。

軸移動中Ⓟで大ダメージ

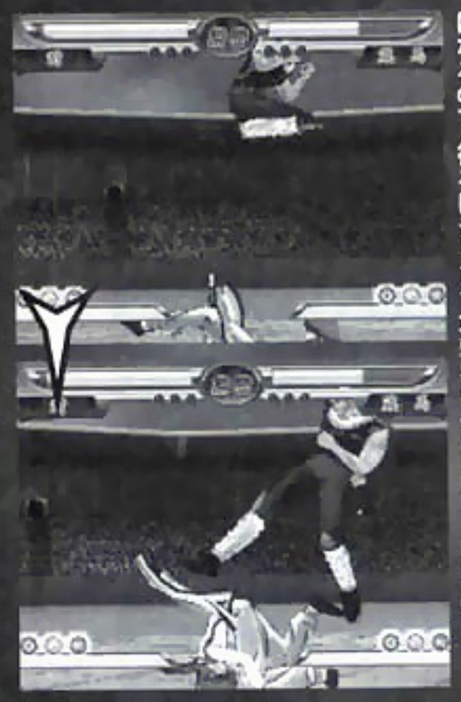
ジャンプ攻撃以外で大きな見返りを求めるなら、相手の軸移動中Ⓟに軸移動中Ⓟを狙う。相手より遅めに軸移動し、相手の軸移動中Ⓟを避けられたら軸移動中Ⓟで反撃するのだ。ただし、軸移動中Ⓚはほぼ避けられず、相手も様子を見ているとお見合いになりやすいのが難点。



軸移動中Ⓟに対し、遅めの軸移動で避けて反撃。相手の行動をあらかじめ先読みし、タイミングを合わせて軸移動だけしておくといい。

蹴り起き上がり対策

発生が早くスキが小さいⓅ＋Ⓚの蹴り起き上がり。ガードしても反撃は難しいので、前方ジャンプで跳び越すことで対処しよう。そこから後方にジャンプ攻撃を出せば、転がってきた相手にヒットするぞ。



相手を跳び越すように前方にジャンプ。相手が転がってくる形になるので、後ろにジャンプ攻撃を出せばヒットさせられる。

はみ出し白書 ●戸愚呂（弟）補足：軸移動（右側）中Ⓟヒット後は、桑原、飛影、戸愚呂（兄）、戸愚呂（弟）にはⓅⓅ→⇨ⓀⓀ、幽助、幻海、鈴駒、酎、陣、死々若丸、鴉にはⓅ→⇨ⓀⓀ、蔵馬、怨爺、武威、小兎にはⓅⓅⓅⓀが決まる。また、飛影、鈴駒、戸愚呂（兄）には⇨⇨ⓅⓅⓅ（飛影、戸愚呂（兄）には1発目を少し遅らせて出す）→ⓅⓅⓅⓀ、幻海には⇨⇨Ⓟ→ⓅⓅⓅⓀなども決められるぞ。

ついに稼働開始！　2からの新要素を総チェック！

ベースボールヒーローズ2

BASEBALL HEROES 2

©2005 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

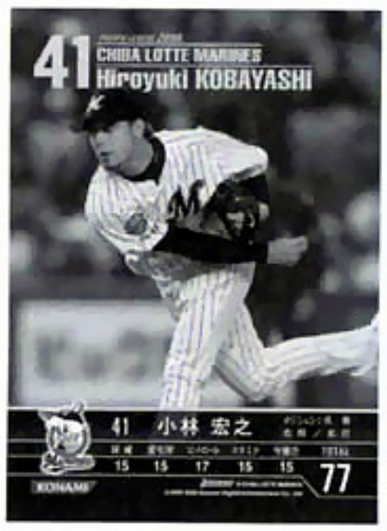
(社)日本野球機構承認　NPB BIS プロ野球公式記録使用　フランチャイズ13球場公認
ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2006年ペナントシーズン中のデータを基に制作しています。

前号に引き続き、各球団の新カードを5枚ずつピックアップ。また、実際に製品版をプレイして分かった重要な変更点もまとめて紹介。スタートダッシュの参考にしてほしい。

ベースボールヒーローズ2
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2006年10月(稼働中)
■使用基板：ー

Text:マンモス丸谷

千葉ロッテマリーンズ



小林　宏之

SPECIAL CARD

昨季は二けた勝利に交流戦MVPなど、先発の柱として大きく飛躍。本作でも能力値の高さはそのままに、シュートやカットファストを習得。変化球が多彩になって等級の幅も広がった。決め球の縦に割れるスライダーのキレも健在だ。



堀 幸一

シェアなバッティングでチームに貢献する生え抜きの大ベテラン。打球の弾道が高いため、ハマれば長打も期待できる。

大塚 明

黒カードになり、パワーと走力が微増、守備力が大幅にアップ。守りはゲーム中でも屈指の性能を誇る選手に成長した。





平下 晃司

俊足とパンチ力のある打撃がウリの外野手。今季は出場機会が増え、チームに不可欠な存在に。3球団を渡り歩いた苦労人。

堺内 久雄

マリーンズの二塁手の中ではトップクラスのミート力を持つ。守備も及第点。若手ならではの高い成長率も期待したい。





パスクチ

チーム屈指の長打力を誇る大型外野手。意外に走力＆送球値が高いため守備もそつなくこなす。WBCイタリア代表。

阪神タイガース



濱中 治

SPECIAL CARD

現役復帰すら危ぶまれた肩のケガから完全復活。白カードからSPカード化を果たし、総合値が7アップ。コンスタントに長打を放てる打撃力はもちろん、送球値も大幅上昇。外野守備をそつ無くこなせるようになり、使いやすくなった。



片岡 篤史

送球値が1アップし、使い勝手が向上。代打だけでなく、スタメン起用で引退の花道を飾ってあげるのも一興だ。

桧山 進次郎

古参の虎ファンには外せない、生え抜き最年長。ミートがダウンした代わりに守備がアップ。赤星に次ぐ外野守備になった。





杉山 直久

球威のある直球で打者を封じ込める。ピッチャーの中ではトップクラスの守備力を持ち、フィールディングにも期待大。

林 威助

代打の切り札として今シーズンから1軍に定着。初期レベルから高いパワーを生かし、一発長打を狙っていこう。





鳥谷 敬

守備とパワーが上昇し、打撃、守備ともに向上。他球団のショートと比較しても全く見劣りしないカードに進化した。

福岡ソフトバンクホークス



松中 信彦

SPECIAL CARD

パワー18、ミート19に豊富な打撃系スキルと、『BBH』屈指の打撃力は健在。今バージョンのカードでは新登場のスキル"連発"を習得。前の打者がホームランを打てば、松中が続いて追い打ちをかけられる確率が高くなったぞ。



宮地 克彦

昨季はプロ16年目にして初の規定打席到達した"リストラの星"。白カードになったが打力はチーム内でトップクラスだ。

本間 満

遊撃以外の内野適性がCになり、守備が向上。打撃ではミートが下がったもののパワーは上昇。力負けしにくくなった。





山崎 勝己

今季はスタメンで着実に経験を積んだ期待の若手。ホークス捕手陣の中では最高の送球値。捕手リードも水準値をキープ。

森本 学

軽快な守備と俊足で広い範囲をカバー。二遊間に加えサードの守備適性も高いので、三塁手として使うのもアリだろう。





カブレラ

捕手以外の守備適性がすべてCという"究極の便利屋"。打撃はミートが17になり、上位打線も任せられるようになった。

中日ドラゴンズ



平井 正史

SPECIAL CARD

今季はセットアッパーとして優勝に貢献。球威、制球力ともに高く、フォークも決め球として十分の変化量。ケガで苦労したイメージが強いが、ドラゴンズ入団後は先発、中継ぎで毎年活躍。疲労回復力が高く、連投も問題無い。



デニー友利

レッドソックスから日本球界にカムバック。39歳ながら球威十分の直球とシンカーをはじめとした変化球で打者と勝負する。

立浪 和義

主力として存在感を放ち続けるチームの象徴的存在。パワーダウンした分はプレイヤーの読みでカバーするべし！





朝倉 健太

変化球の数値が1アップし、シュートを習得。決め球フォークによる三振だけでなく、ゴロで打ち取る投球も可能になった。

中田 賢一

中日のエースナンバー「20」を継ぐ逸材が待望のカード化。威力十分の直球とカットファストで凡打の山を築く。





マルティネス

直球と緩い変化球で打者をほんろうするドミニカ生まれの左腕。長身から投げ下ろすモーションは、ゲーム中でも迫力十分。

西武ライオンズ



松坂 大輔

SPECIAL CARD

もはや球歴については説明不要の、日本最強のピッチャー。本作では縦のスライダーを習得。総合値も80を超えた。またメジャー行きが確定すれば最期のカード化と思われるので、コレクターズアイテムとしても手に入れておきたいところだ。



石井 貴

中継ぎへと活躍の場を移し、再びチームに欠かせない存在に。多彩な変化球とスキル“威圧感”で勝利を手繰り寄せる。

正津 英志

対右バッターのスペシャリストにしてロングリリーフもこなせる、実績十分のサイドハンド。今回初のカード化となる。





佐藤 友亮

ミート力のダウンと引き替えに守備力が大幅アップ。前作のカードとは大きく特性が変わった。得意の流し打ちは健在だ。

山岸 穣

ライオンズ右の中継ぎの筆頭格。チェンジアップ、ドロップを駆使した緩急の効いたピッチングでスコアボードに0を刻む。





リーファー

夏場に突如として覚醒し、長打を連発。プレーオフ争いに大きく貢献した。送球値が高く、一塁のほかに三塁、外野も守れる。

横浜ベイスターズ



クルーン

SPECIAL CARD

球威が20になり、日本球界最速の直球に磨きがかかった。またスローカーブをマスター。投球の幅が広がり、抑えとしての安定感が向上した。140キロ台後半の落ちる変化球も効果絶大。対戦相手の読みを外して三振の山を築け。



鈴木 尚典

代打として復活の兆しを見せ始めたハマのヒットマシーン。能力値は若干下がってしまったが、そこは読みでカバーしよう。

多村 仁

ミート、守備力が上昇し、ゲーム中屈指の能力を持つカードに進化。今作で実装された“ケガ”のシステムだけがライバルか!?





川村 丈夫

中継ぎユニット“クワトロK”として試合中盤～終盤をゲームメイク。球威と変化球、フォークの変化量が強化された。

古木 克明

打撃で存在感を放つイケメンスラッガー。スキル“パワーヒッター”のおかげで、白カードながら本塁打を量産しやすい。





藤田 一也

すべての能力値がアップして、総合値が60から67に！　石井琢朗の後継者にふさわしい能力のカードになった。

まだまだある ベースボールヒーローズ2の 変更点

前号でお伝えした“ケガ”やサインの追加などシステム面以外にも、『BBH2』では実際の試合に近付けるため、演出面にも変更が加えられている。特にゲッツーやフェアゾーンギリギリの打球など、際どい場面のカメラアングルのパターンが大量に追加されており、臨場感がアップしている。勝敗だけでなく演出にも注目してプレイするとより『BH2』を楽しむことができるはずだ。

ゲーム中の演出が多彩に

ゲームを盛り上げる演出が多彩になった。ロケット風船のような試合中の演出だけでなく、試合後に表示されるスポーツ新聞の種類も増えているぞ。



試合後、お立ち台に登る下柳と金本。このようなヒーローインタビューのシーンも用意されているのだ。

監督のエディットがより細かく！

自分の分身である監督の外見パターンが大幅に増加。外国人監督を作ることも可能になった。サングラスなどの装飾品も追加されているようだ。



日ハム、ロッテ、広島ファンにはうれしい変更点か（笑）。特にヒ○マン監督はかなり忠実に再現可能になっている。

オリックス・バファローズ



川越 英隆

SPECIAL CARD

ベテランならではの味のある投球術でゲームを作る先発の柱。合併球団をうまくまとめあげた選手会長でもある。一部球種の変化量がダウンしたが、スタミナが18に大幅増加。完投を狙えるようになった。左打者に強いのも特徴の一つ。



水口 栄二

ミートは下がったものの今季は3番を務めたシェアなバッティングは健在。送球、守備力が上昇、複数の守備適性が付いた。

的山 哲也

精度の高い送球が特徴のベテランキャッチャー。経験から来る高い捕手リードも魅力の一つ。隠れた左キラーでもある。





平野 恵一

一塁以外の内野とセンターの守備適性がBに上昇し、球界屈指の守備職人に。ミートが1アップしている。

本柳 和也

総合力で勝負するピッチャー。能力値に変化は無いが、決め球システムの追加により4種類の変化球がより生きるはず。





デイビー

今季カープから移籍。パの打者相手にも安定した投球で二けた勝利を記録。ノビのある直球と押さえの利いた変化球が武器。

東京ヤクルトスワローズ



ラロッカ

SPECIAL CARD

「F-brothers」としてラミレス、リグスらとスワローズ打撃陣をけん引。広角打法でヒット&ホームランを量産する。カープ時代のカードから送球が1アップ。三塁守備はもちろん、セカンドの守備も水準以上のパフォーマンスを期待できる。



木田 優夫

日米での豊富な経験を武器に打者をほんろう。"木田大明神"と呼ばれるまでに復活。多彩な変化球と制球のよさが特徴。

五十嵐 亮太

白カードになったものの、日本人最速の直球は健在。中継ぎ、抑えを十分任せられる。変化球も交えつつ打ち取っていこう。





館山 昌平

変化球と制球が向上し、総合値が70ポイントにアップ。シュートのキレが増しており、ゴロで打ち取る投球が期待できる。

青木 宣親

守備関係の能力が軒並みアップし、使い勝手が向上。トップクラスの走力を生かした内野安打、盗塁も大きな武器だ。

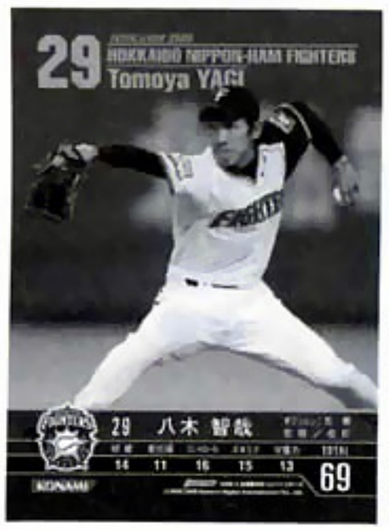




武内 晋一

即戦力と期待されて入団した大学ナンバーワンスラッガー。その潜在能力を『BBH2』で一足早く開花させてやろう。

北海道日本ハムファイターズ



八木 智哉

SPECIAL CARD

即戦力左腕として入団し、二けた勝利をマーク。リーグ制覇の原動力となった。ストレート、スクリュー、スライダーを中心に組み立てた新人らしからぬ投球術は本作でも十分に再現されている。打たれ強く大崩れしにくいのも魅力だ。



中嶋 聡

今季は勝負どころでの守備、リードでチームに貢献。ベテランとなった現在でも送球と守備力の数値はチーム随一だ。

稲葉 篤紀

すべての能力がまんべんなく上昇。3割20本とキャリアハイの成績を残した今シーズンの成績が大きく反映されているぞ。





小田 智之

内角の球をさばくのがうまく、打撃センス溢れる左バッター。代打の切り札として有効なスキルが複数追加された。

鎌倉 健

球種が大幅に増加し、実用性十分のカードに進化。カットファストとシュートを使った横の揺さぶりを軸に凡打の山を築こう。





武田 久

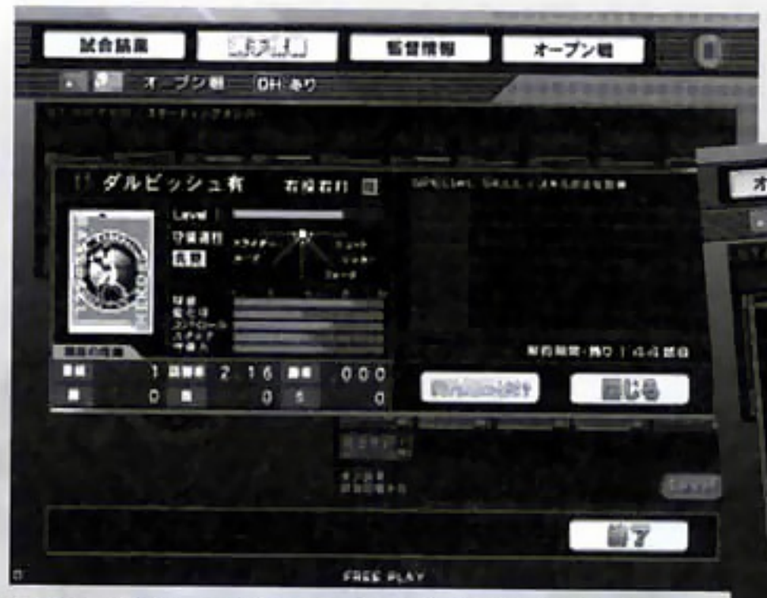
制球のよさと豊富な変化球はゲーム中でも健在。左打者に強いので相手に関係無く終盤の1～2イニングを任せられる。

選手、監督の成長にも変化が

チームの総合力に大きく影響する選手の成長、監督のランクアップにも変更が加えられている。

まず選手の成長についてだが、前作よりも経験値がたまりやすくなっているもよう。特にピッチャーは一回の登板で獲得できる経験値が増加しているようなので、レベルアップが遅れがちだった疲労回復の遅い先発や中継ぎピッチャーの育成が楽になりそう。これはうれしい変更点だ。

またイベントが増加するのは前号お伝えした通りだが、さらに両リーグのランキング上位者による"日本シリーズ"が一定周期で開催されることが決定。リーグ同士で戦う機会が一気に増加するようだ。



投球内容がよかった（およそ8イニングを投げて2失点）という要因もあるが、1回の先発で8割近い経験値が蓄積された。以前より楽にレベルアップが可能と見ていいだろう。



スペシャルスキルの効果がゲーム画面で明確に表記されるようになったのも大きな変更点。前作からの疑問も解決！

読売ジャイアンツ



パウエル

SPECIAL CARD

パ・リーグで十分な実績を残しジャイアンツへ移籍。直球と大きく変化するドロップで打者を打ち取る。JP時代のカードと比較して球威が1アップしている。疲労回復が早いので、普通の投手よりも1～2試合少ない試合間隔での登板が可能だ。



木村 拓也

内外野すべてをこなすユーティリティープレイヤー。"代打"スキルのおかげでピンチヒッターとしても機能する。

村田 善則

送球、守備、リードのバランスがよく、捕手としての安定度はチーム一。生え抜きのベテランとしてチームを支える。





仁志 敏久

スタメンとしての出番は減少しているものの、本作では能力値アップ。エラー回避の高い守備力は二塁手トップクラス。

阿部 慎之助

捕手としてはゲーム随一の打力を誇る。城島が使用不能になった今作で、捕手の定番カードとなり得るか!?





辻内 崇伸

甲子園で156キロをマークした超高校級の逸材。球威以外の能力は低めだが、レベルアップさせれば大化けする可能性大。

東北楽天ゴールデンイーグルス



愛敬 尚史

SPECIAL CARD

自身が持つ不敗神話は途切れたが、経験を積んで先発として頭角を表した。スライダーやシンカーを中心に左右のコーナー突き、ゲームを組み立てる。勝率の高さは、チームに影響を与える"勝負運"のスキルに反映されている。



山﨑 武司

新球団に移ってかつての輝きを取り戻し、今季も打撃でチームに貢献。白カードだが前作のSPカードより総合値は高い。

カツノリ

パワーと送球が1アップ。ムードメーカーのスキルが追加されたので、ヒットを打たせればチームに大きく貢献できるぞ。





佐竹 学

ショートとキャッチャー以外のポジションをこなせるユーティリティープレイヤー。ミートに優れ、右打ちがうまい。

沖原 佳典

チームトップクラスのミート力を持つ、守備力の高い内野手。ショート以外にもセカンド、サードを同レベルでこなせる。





青山 浩二

次代のチームを担うルーキー右腕。ナックルや縦に割れるスライダーといった変化球と、高い制球力を武器に戦う。

広島東洋カープ



黒田 博樹

SPECIAL CARD

ブラウン監督の下で、完投よりも中四日～五日の短い登板間隔を重視するスタイルにチェンジ。全カードトップのスタミナに加え疲労回復も早いため、通常の投手の1.5人～2人分の働きが期待できる。クイック、けん制がうまいのも魅力だ。



浅井 樹

総合値はダウンしているがミートが1ポイントアップ。本分である代打の切り札としての使い勝手はむしろ向上している。

横山 竜士

中継ぎとして復活を果たし、初のカード化。変化球の数値は低めだが、カーブの変化量が3と大きく、決め球として使える。





東出 輝裕

長い期間伸び悩んでいたが、今季セカンドのポジションを奪取。ミートがアップしてヒットが打ちやすくなった。

大島 崇行

ローテーション入りを期待される本格派左腕。球威のある直球とドロップ、スライダーが持ち味。変則的なフォームも特徴的。





ダグラス

198センチの長身から角度のあるボールを投げ下ろす。球威だけでなく制球の数値も高く、安定した投球が期待できる。

プレイインプレッション『BBH2』で勝つために!

ここでは製品版をプレイして特に変わった点をピックアップ。『BBH2』に慣れるまで大きいと思われるのが、決め球（狙い球）の追加による操作と情報の増加。制限時間は変わっていないため、前作よりも素早く選手カードの目盛り調整、走塁と守備の方針、そしてサイン使用の決断を済まさないと、決め球の選択が間に合わない。前作より早め早めの決定を心がけておこう。

有効な作戦の変化

前作の中～終盤のバージョンではバットに当てるのも難しかった送りバントの成功率がアップ。選択肢として有効になった。新サインの進塁打はミートの高い選手に指示するとうまく機能するようだ。



送りバントのような、アウトカウントを一つ犠牲にして進塁させる手段が強化されている。こういったサインをどこで仕掛けるのかが、監督の腕の見せどころだ。

投手のスタミナ

先発投手を中継ぎで起用した際の体力の減少がわずかながらだが軽減されたもよう。また前の試合で登板した投手には、起用する前に警告メッセージが表示されるようになった。



2～3連投でケガが発生することはまれのようだ。前作と同じような間隔で起用していけば問題無いだろう。

バトルモード最新テクニック&データを公開!



最新バトルマップ『サンセットコースト』がいよいよ登場！　マップの詳細については次号で解説する予定なので、楽しみにしていてほしい。

最新バトルマップ「サンセットコースト」近日公開!!

NESYS TAITO NET ENTRY SYSTEM
TAITO TypeX+
TXSURROUND

HALF-LIFE 2 SURVIVOR

© 2006 Valve Corporation. All rights reserved.
Half-Life, the Half-Life logo, Valve, the Valve logo, the Lambda logo, Half-Life 2: Survivor and the Half-Life 2:Survivor logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and or other countries.
© TAITO CORPORATION 2006 ALL RIGHTS RESERVED.

HALF-LIFE 2 SURVIVOR
■メーカー：Valve Corporation／タイトー
■ジャンル：FPS(1人称シューティングゲーム)
■操作方法：2レバー+2ペダル
■発 売 日：2006年6月(稼働中)
■使用基板：TAITO TypeX+(プラス)

Text:黒鉄タカスエ

今月は、先日バージョンアップの行なわれたバトルモードの武器データ詳細と、実戦で役立つテクニックを中心に紹介。激しいバトルを生き残れ！

バトルモード武器データー挙公開!

本作で入手可能な全武装のデータを公開！　ダメージ数値を把握して、バトルの流れを自分に引き込もう！

	武器	威力(HS時)	解説
	バール	30	ジャンプ・落下中に当てることで、若干ダメージがアップする。また、ソルジャーは1.4倍、レンジャーは1.2倍の威力。
	スタンスティックα	40	ジャンプ・落下中に当てることで、若干ダメージがアップする。また、ソルジャーは1.4倍、レンジャーは1.2倍の威力。
	スタンスティックα(チャージMAX)	55	約0.5秒でチャージMAX。その際、スーツエネルギーを30消費する。
	サブマシンガン(通常弾)	4（8）	弾薬棚で補給可能。
	サブマシンガン(グレネードランチャー)	30	着弾点からの距離が遠いほどダメージ減少。スーツへのダメージが高い。
	パルスライフル(通常弾)	5（10）	弾薬棚で補給可能。
	パルスライフル(パルスランチャー)	35	壁などに反射させることで、複数回ヒットすることもある。
	スモークグレネード	—	持続時間30秒。自チームのプレイヤーは相手チームよりも視界がよい。一定範囲内に四つ以上のスモークグレネードを使うと、不発する場合がある。
	グレネード	90	爆発地点からの距離が遠いほどダメージ減少。スーツへのダメージが高い。
	スナイパーライフル	60（120）	ズーム中は、障害物に遮断されるまでレーザーサイトが出る。
	ロケットランチャー	60+α(120+α)	着弾点からの距離が遠いほどダメージ減少。αの値は直撃時に発射から着弾までの距離が短いほど高くなる。また、爆風はスーツへのダメージが高い。
	グラビティーガン	最大60	発射した物の重さや鋭さでダメージが変化する。
	ショットガン	6（12）	1回で6発の弾が発射される。全弾通常ヒットで36ダメージ。

	武器	威力(HS時)	解説
	スラム	100	爆発地点からの距離が遠いほどダメージ減少。スーツへのダメージが高い。
	ファイヤーグレネード	14×α	持続時間30秒。αの値は炎の中央に近いほど増加。
	ペイントガン	1（2）	ペイントの持続時間は25秒。1回で3発の弾が発射される。全弾通常ヒットで3ダメージ。
	シェークトラップ	—	左レバーを20回入力することで脱出可能(左右1往復で1回の入力となる)。入力が無い場合は、15秒で消滅。また、設置中のシェークトラップを敵プレイヤーがジャンプで飛び越すと、シェークトラップは解除される。
	357マグナム	55（110）	特筆事項無し。
	強化ピストル	6（12）	スーツの有無にかかわらず、確実に6ダメージ入る。
	プロビジョナルシールド	—	持続時間120秒。耐久力は200。チャージMAX時はスーツエネルギーを10消費し、耐久力を300に。一定範囲内に設置した4枚目以降のシールドは、通常よりも早く消滅する。
	ボーガン	30+α(60+α)	αの値は発射から着弾までの距離が近いほど大きくなる。
	スパークジェネレーター(吸収時)	スーツ80	スーツエネルギーを最大80吸収。吸収するか、吸収しているプレイヤーのスーツエネルギーが無くなるか、またはスパークジェネレーターに一定量のダメージが与えられると爆発する。
	スパークジェネレーター(爆発時)	5	爆発地点からの距離が遠いほどダメージ減少。スーツへのダメージが高い。

※威力はスーツエネルギーが0の相手に与えられるダメージ。ヘルスへ与えるダメージは、相手がどのジョブでも一定。スーツがある場合は、ヘルスへのダメージを80%軽減する(全ジョブ共通)。スーツへのダメージは基本的にヘルスへのダメージに比例。ただし、爆発系の武器はスーツへのダメージが高く、またスーツ耐久力はジョブによって異なり、スナイパー<レンジャー<エンジニア<ソルジャーの順に高くなる。(レジスタンスとコンバインで差は無い)

数値は2006年10月現在のものです。バージョンアップにより変更になる可能性があります。

バトルテクニック！

スラムの設置場所あれこれ

相手に大きなダメージを与えられるスラムだが、戦いでよく使われる通路などは警戒されているのでバレてしまいやすい。そこで、スラムの設置場所を色々工夫することで、ヒット率のアップを図ろう。

まず考えられるのが、木箱やガソリン入りドラム缶などのオブジェクト。設置したオブジェクトが動いた瞬間にスラムが爆発するので、遠距離からの射撃でオブジェクトを破壊しての起爆も可能となる。

また、特にオススメなのがプロビジョナルシールドの裏。シールドでスラムを破壊されにくくできる上、エフェクトで発見されづらいのだ。



オブジェクトに設置しておけば、細かく狙わなくても簡単に起爆できる。気付かずにオブジェクト裏に逃げ込んだ敵を一気に倒すことができるぞ！



プロビジョナルシールドの裏にスラムを設置しておけば、気付かずに通り抜けようとした敵に大ダメージを与えることができるのだ。

バトルテクニック！

ドッグタグの回収テクニック

遠距離から敵を倒したときには、回収するのが難しいドッグタグ。無理に突っ込んで回収しても、自分が敵側で倒されてしまっては意味が無い。そこで、グレネードをドッグタグの奥に投げて、爆風で自分の方向にドッグタグを飛ばして回収しよう。また、このテクニックは、味方のドッグタグを敵に回収されづらくするのにも使えるぞ。



離れた位置にあるドッグタグを回収したいが、物陰に敵が待ち構えていそうな気配。そんなときにはグレネードで……。



自分の方へドッグタグを飛ばして安全に回収！　さらにうまくいけば、ドッグタグをエサにしようとした敵にもグレネードのダメージを与えられる。

バトルテクニック！

リロードモーションをキャンセル

リロードモーションのある武器の、最後の1発を撃った瞬間に武器チェンジを行なうことで、モーションを発生させずにリロードすることができる。これで、リロードモーションのスキを減らすことができるぞ。スナイパーライフルやマグナムなど、モーションに長い時間がかかる武器で特に有効なテクニックだ。



あと少しで倒せるのに、リロードモーションのせいで逃げられてしまう……、という悔しい思いをした人も、リロードキャンセルをマスターすれば撃破率をアップできるぞ！

バトルテクニック！

スラムの起爆方法を工夫する

設置スラム、投げスラムともに、射撃や爆風に巻き込んで起爆できる。このことを利用して、遠距離から能動的に起爆することで、積極的にスラムのダメージを与えていくことができるぞ。特に仲間にスナイパーが居る場合は、スラムの設置場所を知らせることで、超遠距離からの起爆を期待することができる。



サブマシンガンの射撃での起爆はもちろん、グレネードでの起爆でグレネード＋スラムの追加ダメージを与えられる。また、グラビティーガンでオブジェクトをぶつけて破壊することも可能だ。

バトルテクニック！

設置スラムのレーザー消し

設置スラムからはセンサーのレーザーが延びるので、そのレーザーで相手に気付かれやすいという欠点がある。しかし、設置後レーザーが延びるまで目の前で待機していることで、自分の位置までしか延ばさないようにできる。レーザーは消えても、反対側のオブジェクトまでセンサー自体は延びているため、スラムの位置を知られる率が下がるのだ。



スラム設置後に、レーザーが延びるまで待っていることで、レーザーを自分の位置までで終わらせることが可能。

普通に設置したスラムと比べてみてもその差は一目りょう然。発見される可能性が大幅に減るので、前述の起爆テクと組み合わせてヒット率を上げよう。



トランシーバーカスタム

人気メッセージランキング

「HL2-SURVIVOR キャンプ」で可能なトランシーバーメッセージのカスタム。その中で、デフォルト以外のメッセージの設定ランキングを公開しよう。

一通り眺めてみると、実際に戦闘で役立つメッセージを積極的に利用しているプレイヤーが多いことが見て取れる。キャンプの利用は無料なので、まだ登録していない人は、ぜひ有効活用して、仲間との連携強化に努めよう。

順位	カスタムメッセージ	対象	順位	カスタムメッセージ	対象
1位	よろしく	全員	10位	ここに集まれ！	味方
2位	手堅くいこう！	味方	11位	敵に攻め込まれた！	味方
3位	援護する！	味方	12位	ここは任せろ！	味方
4位	突破するぞ！	味方	13位	スラムを設置した！	味方
5位	援護よろしく！	味方	14位	危ない、気をつけろ！	味方
6位	前に出るな！	味方	15位	背後をとる！	味方
7位	時間を稼げ！	味方	16位	キターーーーーッ！	味方
8位	自陣にもどれ！	味方	17位	瀕死だ！	味方
9位	キターーーーーッ！	全員	18位	突入!!!	味方

HL2-SURVIVOR キャンプ：http://camp.hl2survivor.net/

まだまだ盛り上がっています!

久し振りに復活した『ギルティギア イグゼクス スラッシュ』攻略記事。ギルティギアジェネレーションズカップ(以下:G3)の記事と、闘劇魂Vol.3で好評だった「覇者の技」、ススム編をお届けだ。



ギルティギア イグゼクス スラッシュ
■メーカー：アークシステムワークス／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2005年9月末(稼働中)
■使用基板：NAOMI GD-ROM

©SEGA Corporation, 2005 /1998-2005 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

※文中の略称や略語は以下の意味を表しています
ガトリング …… ガトリングコンビネーション
ダスト …… ダストアタック
ロマキャン …… ロマンキャンセル
デッドアングル …… デッドアングルアタック
【 】…… ガトリング(カッコ内)
C …… キャンセル
J …… ジャンプキャンセル
R …… ロマンキャンセル
F …… フォースロマンキャンセル

関東の『ギルティ』を盛り上げる!

G3がアツイ!

関東限定のイベントだが、地域の活性化を図る企画として、近隣のプレイヤーでなくても注目してほしい。

Text:kaqn

G3とは?

アーケードシリーズ初作の『GGX』が稼動して6年。ゲームとして成熟し、安定期を迎えつつある同シリーズをより一層活性化させ、さらにプレイヤー層を拡大させるべく企画された「G3」。メーカーオフィシャル大会である「GIGS」、そして「闘劇」がある現状で、「一番強い者を決める」という意味での「大会」は充足している。

しかし、現状の大会はいわゆる「上級者＝有名プレイヤー」の独壇場になっており、大会の主流がチーム戦になっているということもあり、一緒に参加するプレイヤーが居ないと参加さえできない、という点も大会への参加を難しくしている。そこで「大会=だれでも参加できるイベント」という原点に立ち返り、かつ頂点を目指してライバルと競い合う性質を併せ持った形の「G3ランキングバトル」を開催することとなった。

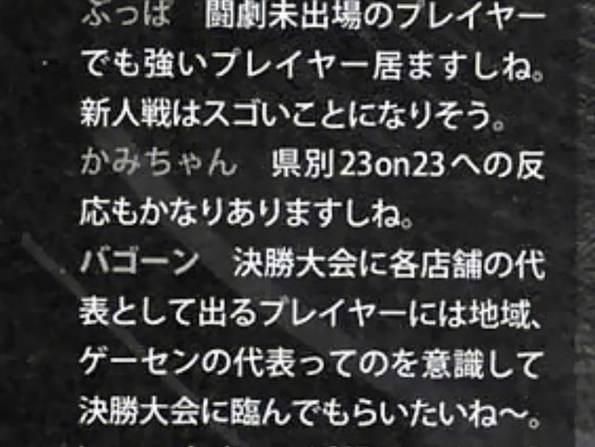
決勝大会は2日間開催となり、1日目は各店の代表者＋当日予選通過者による「決勝トーナメント」、そして新進気鋭のプレイヤーを対象とした「新人戦」を行ない、2日目は東京、千葉、神奈川、埼玉の1都3県による「県別対抗23on23」を行なう予定。ガチンコの決勝大会、新たなスタープレイヤーを発掘する新人戦、そしてお祭り感覚でプレイヤーもギャラリーも楽しめる23on23とさまざまな要素で、ギルティの魅力、他プレイヤーとの交流の楽しさを再確認していただければ、と考えている。

また、この大会は今回限りではない。シリーズが続いていく限り、続けていく予定だ。そのためには、プレイヤーの皆さんの参加、協力が必要不可欠になる。一緒にこの愛すべきギルティギアシリーズを盛り上げていこう!

今後のスケジュール

ゲームチャリオット 埼玉POPY	第5回 11月12日(日) 第6回 11月26日(日)
池袋アリス ゲーマーズビジョン	第5回 11月 5日(日) 第6回 11月19日(日)

G3スタッフ緊急座談会



kaqn(千葉・ゲームチャリオット)　2回目をそれぞれ終えた上での近況報告をヨロシク〜。

一同　うぃ〜。

バゴーン(埼玉・埼玉POPY)　んじゃまず埼玉から。「小川」は埼玉を助けるためにも来るべし!

一同　(笑)。

kaqn　「小川」はやっぱ居ないとね〜。ギルティ界きってのタレントだしね(笑)。

かみちゃん(神奈川・ゲーマーズビジョン)　神奈川はエンターテイナー「FAB」が早くも頭一つ抜けてきてますね〜。特徴的なのは人口少なめなメイのつぶし合い!

kaqn　「田んぼ」と「ララ　サタリン　デビルーク」(鯉沼)だよね。

かみちゃん　現在は「田んぼ」がリードしてますけど、これから巻き返しが起きるかもしれません!

ぶっぱ(東京・池袋アリス)　東京はミリア使いが頑張ってますね。それと立川勢が総じて強いのと、場所柄でメルブラプレイヤーの参加が多いのが特徴です。

kaqn　第2回目はメルブラで有名な「するめ」聖ソルが頑張ってたし、同じキャラを使う身としてうれしかったね。んで千葉はちょっと遅刻者が他の店舗より多いんでちゃんと時間を守って下さい、と(笑)。

ぶっぱ　でも参加人数は一番多いですよね〜。

kaqn　千葉はギルティの聖地なんで(笑)。さっきのメルブラからギルティへ参入、みたいな感じであまり知られていない強豪プレイヤーが上位に来るのは、G3のコンセプトに合ってていい感じですな

ぶっぱ　闘劇未出場のプレイヤーでも強いプレイヤー居ますしね。新人戦はスゴいことになりそう。

かみちゃん　県別23on23への反応もかなりありますしね。

バゴーン　決勝大会に各店舗の代表として出るプレイヤーには地域、ゲーセンの代表ってのを意識して決勝大会に臨んでもらいたいね〜。

kaqn　とまぁ、近況はこんな感じかな。ギルティプレイヤーだけでなく、ギルティが好きな人すべてに向けてG3は展開していきます。公式サイトではイラストも募集しているのでぜひご参加下さい!
http://gamechariot.com/g3.html

**ギルティが好きな人すべてに向けて
G3は展開していきます!**



闘劇魂Vol.3で好評だった企画「覇者の技」の第2弾。今回は個人戦の全国を制したチップ使い、「スズム」の技の数々を紹介するぞ!!

Profile——スズム

スーパーチップの異名を持つ関西の誇るプレイヤー。本格的にシリーズをやり始めたのは『GGXX』のころからとのこと。防御力の低さにもめげず、『SLASH』の全国大会個人戦・GIGS2ndでは、「いさ」、「小川」、「mike」、といった並み居る関東勢を打ち倒し、チップで個人戦優勝という前代未聞の快挙を成し遂げる。



闘いの方針と基本的な立ち回り

元々、火力が低いチップはテンションゲージを稼ぎつつ立ち回るのが基本。ゲージが50%以上ならけん制からロマキャン連続技が狙え、立ち回りからのダメージ効率が上がる。

地上戦はしゃがみS、立ちHS、遠距離立ちS、足払いのけん制がメイン。空振りしても反撃を受けない距離で技を先に出す「攻撃判定を置いておく」けん制と、「相手に直接攻撃する」けん制の使い分けが重要。前者の場合はスキの少ないしゃがみSと立ちHS、後者の場合はどれでも構わないが、相手キャラのけん制技との相性によって技を使い分けたい。なお、足払いは空振り時のスキが大きめなので、出す際は注意すること。これに加え、リーチの長いダストも使おう。

次は空中戦の場合。空中ダッシュで攻め込む際はジャンプHS、Dを使い分ける。ジャンプDは着地硬直が長いので、出す場合はガードされた際のフォローで空中αブレードを出す準備をしよう。また、空中ダッシュが高めの場合は、【K→SorHS】にすること。2、3段ジャンプで攻める場合は、相手の位置に注意する。真下に近い位置はジャンプHS、相手が遠い場合はジャンプDを出そう。ジャンプで逃げる場合は、ジャンプDを置いておき、距離が遠い場合は空中挑発の失敗版を出しておく。

対空は➡＋Pが基本で、確実に落とせる状況ならβブレードも使っていく。また、相手キャラによっては立ち、しゃがみHSも使う。そのほか、ダッシュで相手の裏に回り、立ちP連打や着地に合わせてダスト、足払いを狙うのが有効。空対空は相手が自分より高い位置ならジャンプKで、それ以外ならP。また、同時にジャンプするようなら昇りハイジャンプDを出す。ハイジャンプにする理由は、ガードされても空中ダッシュなどでフォローが効くからとのこと。


ゲージが少ないときは起き攻めを狙いたいので足払いを多めに振って、ダウンを奪う。


ゲージが45%以上になったらけん制を多めに。ヒットすればロマキャンから連続技を狙える。


失敗版空中挑発は、ジャンプの落下際に出し、頂点から着地の中間ぐらいの位置で出す。

注目テクニック:βブレードの使い方

「ススム」の得意技であるβブレード。ロマキャンとセットで出すのが基本かつ、βブレードを入力した直後にPも入力しておくのがポイント。この技は相殺が起きやすいので、Pを入力しておけば相殺時のフォローが効く。技を入力する流れとしては、βブレード入力→P入力→(ヒットorガード時)ロマキャン→(空振り時)フォースロマキャンとなっている。

画面端に追い詰めた際に、相手の跳びたくなるタイミングにダッシュβブレードを合わせるというのが理想の使いどころ。



ダウン復帰や固めた直後など有利な状況で狙って出すのが有効だ。そのほか、リバーサルや相手が2段ジャンプをした後も狙い目だ。



毅式転移を使い分ける

毅式転移(以下転移)にはさまざまな使用法がある。K転移は相手のけん制に合わせて出して接近したり、画面端に追い詰めたものの位置が入れ替わってしまった場合や、けん制のフォローに使う。

HSorD転移も相手のけん制に合わせる。ジャンプの着地直後に出せばジャンプ属性も仕込まれるため、2段ジャンプや空中ダッシュで奇襲も狙いやすい。P転移は画面端の固め連係に使える(ダッシュから【しゃがみK×n→➡＋P】→P転移→投げorしゃがみKなど)。しゃがみKの回数で距離を調整できる上に、しゃがみKを狙う場合は相手の投げ間合い外でP転移が出現するように出せば、相手の投げ漏れで出た攻撃もつぶしやすい。





SLASH事典 **転移補足**:上記のP転移連係の対の選択肢で、画面端の固めでガトリング→HS転移→落下中にジャンプ【K→P】といった連係も有効。固め直後に暴れる相手にジャンプK→Pとヒットさせやすい。ヒット時は連続技に移行でき、ガードされても攻めが継続できる。ちなみに、HSorD転移フォースロマキャンは成功すれば強いが失敗時のリスクが高いので使用は控えているとのこと。

αブレードを使った連係

地上版は固めや連続技に使う。ガトリング固めで相手との距離が遠めになるよう調整し、αブレード→遅らせてαプラスと出す。αプラスの攻撃持続の後半を当てれば、有利フレームが長いので攻めを継続できる。さらに、遅らせて出すため動く相手にも当たりやすい。カウンター時は空中連続技へ、ノーマルヒット時はγブレードでダウン追い打ちしよう。

空中版はジャンプDガード後のフォローに使う。ジャンプDは着地硬直が長いので、近距離では反撃されやすい。ジャンプD後に、相手がチップの真下付近になる状況では、迷わず空中αブレードを出すこと。



地上αブレードはロマキャンを使えば崩しが狙える。



表裏の二択を仕掛よう。詳しくは欄外参照！

空中挑発を使いこなせ!

空中挑発は失敗版と成功版が交互に出るため、確認して使い分けよう。失敗版は前述の空中バックダッシュ後や、空中連続技をくらった後のダウン復帰直後に空中ダッシュ空中挑発と出す。すると、手裏剣の軌道が盾になるので、安全に着地できる。

成功版は遠距離で出し、盾にするのが基本。成功版→空中ダッシュHSや空中ダッシュ成功版→ジャンプ攻撃といった攻めや、成功版を出して着地し、K転移→打撃or投げ、HSorD転移→跳び込みなどでガードを崩そう。また、ジャンプHS→空中挑発と出せば直前ガード対策にもなる。ジャンプHSを高めに出してしまった場合のフォローに使おう。



遠距離で成功版挑発を出した後、それを盾に……、



攻め込む。相手が地上に居る状況で狙っていくこと。

連続技の基本方針

空中連続技はダメージ重視なら、➡＋HSやしゃがみHS→HSorD転移で拾い【K→K→S】といったパーツで追撃。画面端で狙う場合は、距離の離れにくいD転移にする。4～8は足払いが近くで当たったとき用。

立ちHSで拾えないキャラに刎掌が遠めで当たったら、ダッシュジャンプDにしよう。なお、ジャンプDや足払いのダウン後に起き攻めのしにくいキャラやゲージが少ないときは、γブレードでダウン追い打ちをしよう。



連続技は黒BEAT表示になりやすいが、入力自体が難しいので特に気にせず狙おう。



ジャンプKの2段目当てを繰り返す場合はアドリブ力が問われる。要練習とのこと。

ススム愛用の主なコンボ

1：ダッシュ【近距離立ちS→立ちHS】→αブレードⓇ ➡＋HS❶【K→K→S】❶【K→K→S】❶【S→HS】→βブレード

2：γブレードorαプラスカウンター→近or遠距離立ちS（ジャンプ仕込み）→しゃがみHS→HS転移→【P→K→K】❶【K→K→S】❶【S→HS】→βブレード

3：ダッシュβブレード→空中Ⓡ【K→K】❶【K→K→S】❶【S→HS】→βブレード

4：足払い→刎掌→ダッシュ立ちP❶【P→P→K（2段目）→K（2段目）→D】
※聖騎士団ソル、ソル用

5：足払い→刎掌→ダッシュ立ちHS❶空中ダッシュ【P→D】
※カイ、ロボカイ用

6：足払い→刎掌→穿踵→立ちHS❶【P→P→K（2段目）→D】
※カイ、ポチョムキン、紗夢、ジョニー、ヴェノム、ロボカイ用

7：足払い→刎掌→穿踵→立ちP❶【P→K（2段目）→D】
※A.B.A、メイ、ミリア、エディ、チップ、梅喧、アクセル、闇慈、テスタメント、スレイヤー、イノ、ザッパ、ブリジット用

8：足払い→刎掌→ダッシュジャンプ【P→P→K（2段目）→D】
メイ、ファウスト、ディズィー用

9：ダスト→D×3→2段ジャンプ下りD

10：ダスト→D×2→2段ジャンプ下りD→【近距離立ちS→立ちHS】❶【P→P→K（2段目）❶K（2段目）→D
重いキャラ用

11：ダスト→空中ダッシュK→着地→ジャンプS❶【K→K→S】❶【S→HS】→βブレード

起き攻めの基本方針

1～4など、表裏の起き攻めを狙う場合は距離調整が重要。ソル相手に密着で、しゃがみK×2→足払い～しゃがみK×3→足払いヒット後の距離がいい。また、リバーサルを無効化するタイミングで技を重ねる「サギ跳び」を狙うなら、ジャンプHSを1段重ねる形が理想。ジャンプ時に昇りジャンプP空振りや、ダッシュジャンプの距離を調整する必要がある。キャラで変わってくるので、タイミング合わせは練習で覚えるしか無い。



削岩脚をフォルトレスキャンセル（以下削岩キャンセル）→ジャンプHSが基本。



➡＋K→ずらし押しP、S、HSのどれか、と入力、ジャンプの落下し始めにしよう。

ススム愛用の起き攻め

1：足払い→ダッシュ垂直ジャンプ→HS（裏）or削岩キャンセルHS（表）
表裏の二択。起き上がりに重ねると両方向でガードされてしまうので垂直ジャンプHSを出すときは若干遅らせて出すのがコツ。

2：足払い→ダッシュ垂直ジャンプ→削岩脚1発当て→しゃがみK
上記の起き攻め同様、削岩キャンセル削岩脚と出せば表裏の二択も可能。ただし、上記の起き攻めよりはダメージ効率が悪い。中下と早くガードを揺さぶれるので、ジャンプHSの起き攻めの効果が上がる。削岩脚1発当て後はダストと足払いなどでも可。1の起き攻めよりも、技を重ねるまでの時間が早い。

3：足払い→ダッシュ前ジャンプ→削岩キャンセル着地足払いor空中バックダッシュHS
表裏の二択。ジャンプDが裏の選択肢で、相手の頭上くらいの高さで早めに空中バックダッシュする。バックダッシュHSは若干低めの位置で出すようにする。重なってはいないが、上記の起き攻めを見せておけば当たりやすいので、バリエーションの一つとして加えておくとより有効。

4：足払い→バックジャンプ→空中ダッシュ→削岩キャンセル→ジャンプHS
削岩キャンセルのタイミングで表と裏になる。エディなど起き上がりが早いキャラにはコレがオススメ。

5：通常投げ→HSorD転移→HS
一部のキャラのリバーサル対策になる。

6：密着して起き上がり前にP転移→打撃or投げ
投げ暴れを誘う。ジョニーなど起き上がりが遅いキャラに有効。

SLASH事典 **αブレード連係補足**：αブレードロマキャンは最速のタイミングで出せば表、遅らせれば相手の裏に回り込める。ロマキャン後の打撃は表ならジャンプ防止も兼ねた➡＋HSが有効。➡＋HSはヒット確認が重要で、空中ヒット時は連続技。地上ヒット時はP転移から近距離立ちS～連続技につなごう。裏の場合は近距離立ちSで崩す。また、ロマキャン後は中下の二択もアリ。

キャラ別対策表

ソル	ヴォルカニックヴァイパーが怖いので、起き攻めはせずにダウン追い打ちをするなど、全体的に様子見を多めにして闘う。ソルの遠距離立ちSの外の間合いを保ち、しゃがみS、遠距離立ちS、足払いなどでソルのダッシュを止めるように出す。跳び込みはジャンプD。相殺が発生しやすいので常にフォルトレスを出せる準備をする。近距離の足払い暴れは立ちKを出すと空振りさせやすい。空振りさせたら、足払いを狙おう。
カイ	跳び込みはカイのやや手前の位置でジャンプHSを置く、カイの➡＋P対空に勝つか相殺になりやすい。相殺時はカイの【➡＋P→近距離立ちS】の連係に、ジャンプHSの2段目が勝ちやすい。また、βブレードを出すのも有効。対空は立ちHSを先端気味を当てるように出す。めくりジャンプS以外に打ち勝てる上、最低でも相打ちを取れる上、相打ち時はダッシュ近距離立ちSで拾える。
メイ	対空は立ちHSが効果的。ただし。チップの頭上を狙うジャンプSやジャンプ⬇＋HSには負けてしまうので、空中から頭上付近を狙われるときは、無理せずダッシュで裏に回るか転移で逃げよう。イルカさん・縦はしゃがみHSを先に置いておけばカウンターを取れるので、距離が離れている場合に狙いたい。けん制は相手のダッシュに合わせてしゃがみSを置いておこう。
ミリア	空中戦を仕掛けて逃げつつ闘い、ミリアにサイレントフォースを出させるのが大事。サイレントフォースを出させたら、たまに地上で待ち、跳び込みに勝ちやすいしゃがみHSの対空を行なおう。地上戦は不利なのでなるべく避ける。ごくたまにカウンター狙いの立ちHSを置く程度でいい。跳び込みはジャンプDを深めに出すことが大事。早めに出すとミリアのしゃがみHSに落とされてしまう。
エディ	地上戦は立ちKが相手のけん制をつぶしやすいが、ダウンさせられると元も子も無いので空中戦重視で闘おう。エディ召還をされたら、成功版空中挑発やαブレード→αプラスで分身をつぶし、飛行に対してはハイジャンプDでカウンターを狙う、インヴァイトヘルなどに合わせてHSorD転移などで近付こう。分身をつぶしてから接近戦を仕掛けていくのが理想のパターンだ。
ポチョムキン	何をくらっても致命傷になるので慎重に立ち回り、成功版空中挑発を盾に攻め込む。けん制はダッシュ立ちHSが基本。ここでハンマフォールを合わされていたら、反応してβブレードを出す。また、対空を狙う際も立ちHSの先端当てが有効。相打ち時はダッシュ近距離立ちS→しゃがみHS→HS転移～の連続技につなごう。頭上付近からジャンプDで近付かれたら転移などで逃げよう。
チップ	地上戦はリターンの大きい立ちHSやリーチの長い足払いでけん制し、立ちHSヒット時はカウンター確認低空αブレードを出すよう意識する。空中戦は硬直の少ないジャンプPがメイン。跳び込みは➡＋Pで落とされないようにめくりジャンプHSを狙うのが基本。表の場合は深めにジャンプDを出せば勝つこともできるが、基本的にはフォルトレスでガードを固めた方がいいだろう。
梅喧	ガードキャンセル技が怖いので、技の攻撃判定を「相手が動くと」当たるように置いておくのが基本。地上戦は事故が起きやすいので、ジャンプDを多めに使い、転移と使い分けて時間いっぱい逃げつつ闘う。ガードキャンセル技対策として足払い→S転移が有効。これで裂羅を回避できるため、梅喧側は裂羅以外の技も使うようになるので、技の選択を絞らせないようにできる。
ファウスト	ジャンプDが跳び込みでほぼ負けることが無いので、これをメインに闘う。ただし、ファウストの真上付近だとしゃがみKで落とされるので注意しよう。何が出るかな？はD転移で無理やり近付いて接近戦に持ち込む。接近戦はガードさせても有利な近距離立ちSでの固めをメインにし、ファウストのジャンプ⬇＋Kの暴れは有利な状況で置いておくしゃがみHSでカウンターを取る。
紗夢	空中戦は控え、地上戦をメインにする。地上戦は立ちKが紗夢のしゃがみSをつぶしたり、足払いをスカせる。ただし、➡＋P、➡＋HSにはつぶされることもあるので連打し過ぎに注意。遠距離では➡＋HSを置くと空中ダッシュや千里沁鐘をつぶしやすい。低空空中ダッシュ逆鱗で裏に回られない距離を保ち、中の間合いに入ったら転移やバックジャンプDで逃げよう。蔵斧があるので起き攻めも控え、ダウン追い打ちγブレードを決めていこう。
アクセル	地上戦はやりにくく、技を出すならダッシュ足払いでの差し込みを狙う程度になる。遠距離から反撃を受けにくいγブレードのけん制をしたり、K転移や成功版空中挑発を盾に接近していこう。空中バックダッシュSに対しては、ダッシュ立ちHSの対空を狙っていくこと。起き攻めはサギ跳びが重要。裏回りHS重ねや、削岩脚重ねなどを出し、リバーサル弁天刈りに対応すること。
闇慈	空中戦はジャンプDに負けやすいので控える。ジャンプの軌道が緩やかなので、γブレードのけん制が効果的。また、ガードポイント技対策に足払い→渕掌のけん制も有効。ただし、➡＋Kに負けるので振り過ぎには注意。起き攻めはガードポイント技で暴れられるのでサギ跳び以外は狙わなくていい。また、一発ネタだが、ジャンプSを高めに重ね、ジャンプキャンセルフォルトレスをすれば、紅対策になる。対空も狙いにくいので、転移の裏回りで対応していこう。
ジョニー	地上戦は反撃の受けにくいγブレードのけん制が有効。これを軸にしゃがみSなどで攻める。ただし、しゃがみHSの暴れがきついので、ムリにけん制合戦をしないように。中距離でしゃがみHSをガードしたら、γブレードで反撃を狙おう。跳び込みはほぼ落とされるので、転移でごまかしつつたまに使うくらいでいい。投げからHSorD転移HS重ねをすると、リバーサル「それが俺の名だ」対策になる。
ヴェノム	遠距離に居るとボール生成をされ、状況がどんどん悪化するので接近戦を仕掛けたい。ただし、地上戦は分が悪いので、対空の的を絞らせないように転移や成功版空中挑発、ジャンプDなどで攻め込もう。地上戦をする場合は、ボールが中空を飛んでいたときにぶっ放しでαブレードを出したり、ボールを貫通しつつ攻撃できるγブレードを狙うぐらい。たまに狙ってみよう。
テスタメント	地上戦はテスタメント側のリターンが大きいので付き合わない。テスタメントは対空が弱いので、通常の跳び込みやHSorD転移などで近付いて接近戦を仕掛けよう。接近戦は暴れを警戒し、若干離れた距離での立ちHSなどを多めに使う。対空は空中ゼイネストでタイミングをずらされやすいので様子見をメインにし、空中ゼイネストを出したときのみ立ちP連打で対応しよう。
ディズィー	中間距離でまとわり付いて闘い、よく話し相手になってくれますや、木の実をとる時に使ってたんですを出したら、ダッシュ足払い→αブレードなどの連係でけん制を振りつつ位置を切り替える。対空は➡＋Pや立ちHSが有効。画面端に追い詰めたら暴れを警戒して中距離を保ち、しゃがみSや立ちHS、足払いでけん制しよう。空中戦は空中投げをされやすいので、控えておいた方がいい。
スレイヤー	跳び込みはしゃがみSや立ちPで落とされやすいので、たまにHSorD転移を出すぐらいにする。地上戦はスレイヤーの立ちKの外の間合いから立ちHSを置くのが有効。ヒット、ガードを問わずマッパハンチをつぶしやすいαブレードを仕込んでおけば、追撃になりやすい。接近戦はDステップの暴れがあるので固めを控える。画面中央で有利な状況なら、Dステップつぶしのαブレードも交ぜよう。
イノ	ぶっ放しの狂言実行からのリターンが大きいので、地上戦はこれを警戒していく。しゃがみSで大木をさする手をつぶせるが、狂言実行をくらいやすいのでたまに出す程度にしよう。空中投げをくらいたくないので、近付くには抗磨音階を出したときに転移するか、成功版空中挑発を使って攻める。投げからHSorD転移HS重ねをすれば、リバーサル窓際desperate対策のサギ跳びになる。
ザッパ	無憑依は様子見をしてこんにちは三匹のムカデを誘い、空振りに足払い→渕掌を狙う。剣には分が悪いので、γブレードけん制や➡＋Kで崩して憑依を変えさせる。幽霊は飛び道具に転移を合わせて接近戦へ持ち込む。犬はバックジャンプK2段目でけん制する。ジャンプK2段目で犬やザッパを攻撃したら、ジャンプキャンセルして逃げるか、着地して次の攻撃をガードしよう。ラオウは足払いや転移を使って時間いっぱい逃げよう。
ブリジット	基本的には相手の技の空振りを見てからダッシュしてけん制したり、けん制に合わせてK転移を出し、接近戦に持ち込む。ブリジットがジャンプしたら、こちらもジャンプして空対空のPやKを出す。固めの連係は見切りやすいので暴れずにガードを優先していこう。投げはくらっても安いので必要経費として割り切る。YOYOとブリジットに挟まれないように位置取りし、挟まれたらジャンプや転移で逃げるよう意識すること。
ロボカイ	ロボカイの遠距離立ちSにのみ注意し、【遠距離立ちS→しゃがみS】のガトリングでチクチク攻める。遠距離立ちSはロボカイのしゃがみKに負けることもあるが、その場合は足払いを出せばOK。しゃがみKに負けても位置が遠いので、次の攻撃を足払いでつぶせる。ガトリング座談カイを見たら、ダッシュ遠距離立ちS→渕掌で充電マットの外に追いやり、自分がマットの上に乗ろう。空中戦はジャンプPに負けやすいので、地上戦重視で。
聖騎士団ソル	逃げジャンプDで、聖騎士団ソルの跳び込みを封じつつ、逃げながら闘うのが重要。ジャンプを見たら、βブレードで対空するのも有効だ。地上戦はしゃがみSをスカせる立ちKのけん制がメイン。接近戦は分が悪いので、フォルトレスで距離を離して仕切り直す。起き攻めはジャンプHS重ねの後、レバー前＋S＋HS入力の投げ仕込み近距離立ちSを出せば、リバーサルガンブレイズを投げられる。
A.B.A	通常モードには立ちHSけん制が有効。諸刃モードにさせないようにまとわり付こう。諸刃モード時は危険なので逃げ回って諸刃ゲージを減らす。対空は逆につぶされやすいので確実に出せる状況でβブレードを出すぐらい。逃げつつ足払いを置いたり、A.B.Aの頭上付近でジャンプHSも有効。投げてから一瞬遅らせてHSorD転移HS重ねでサギ跳びになる。連続技はダウンを重視すること。

サイクバースト対策

地上での対策技はP、しゃがみK、近距離立ちS、しゃがみS。これらでガトリングを構成しよう。【しゃがみK×3→➡＋P→足払い】のように、足払いを先端で当てれば、足払いにバーストされても空振りする。また、空中は【P→P→K→S】のガトリングがバースト対策になる。連続技中はバーストを意識し、バーストが空振りしたら➡＋HSや近距離立ちS始動の空中連続技。最初のジャンプ時にバーストをされたら直前ガードからジャンプKで反撃して空中コンボへ。2段ジャンプ以降で空中ガードをしたら、空中ダッシュS→ジャンプD→βブレードで反撃しよう。



バースト対策の技が豊富なチップ。地上、空中ともにバーストを誘う連係を組もう。



空中連続技中はバーストを出されることを意識し、ガード後に的確な反撃をしよう。



やや難しいが、スタンエッジは引き付けてからαブレードを出せば下をくぐって反撃可能。



ミリアの起き攻めには投げ仕込み近距離立ちSの暴れも使う。バッドムーンをつぶしやすい。



成功版空中挑発が出せるなら、分身に合わせて使う。分身との連係をこれで封印しよう。



ファウストなどジャンプが緩やかなキャラはγブレードを空振りしても反撃を受けにくい。

まとめ

連続技のダメージよりも、確実にリスクを減らし、有利な状況を保ち続けるのが氏のスタイル。手数を増やせば確実にダメージを蓄積させられるので、チップの機動力、特性を考えれば実に理に叶ったスタイルといえる。



リスクを抑え、有利な状況で攻め続ける。これを意識してスーパーチップを目指せ!!

SLASH事典 **ダウン復帰攻め**：画面端で連続技の締めをジャンプDにした後はダウン復帰に合わせてHSを出せば、空中投げを狙いつつ投げ失敗時は攻め継続になる。ダウン追い打ちγブレード→ダッシュ【近or遠距離S→立ちHS】αブレード→αプラスはニュートラル、後方ダウン復帰を攻められる。また、立ちHS後をバックジャンプ→前方空中ダッシュ遅らせP→Kにすれば前方ダウン復帰を攻められる。

ついに稼動開始!!

D·R·U·A·G·A ONLINE
THE STORY OF AON

© 1984-2004 NAMCO BANDAI Games Inc.



ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
■メーカー　：バンダイナムコゲームス
■ジャンル　：アクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋1ボタン
■発売日　　：2006年3月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM256＋PC

SSSS一開放から３カ月弱、いよいよ稼動が始まった『Ver1.20』。一新されたオーンへ旅立とう！
※掲載内容は編集部調べによるものです

Text:C・LAN

大規模なバージョンアップとなる今回の「Ver1.2」では、新規クエストが実装されたことが大きなポイントとしてあげられる。また、クエストの青箱・赤箱の取得情報はリセットされ、新たに2種類の宝箱が追加されている。さらに従来のように青箱→赤箱の手順を踏む必要は無く、初挑戦でも条件を満たせば赤箱を獲得できるようになっているぞ(一部を除く)。新クエストだけでなく、これまで通ったおなじみのクエストにも、銀箱・金箱を求めて新鮮な気分でチャレンジできるのだ。ほかにも細かい部分まで含めれば新たに追加された要素は枚挙に暇がない。まずは全体像を見ていこう。

主な変更点と三つのSPクエストを紹介!
Ver1.20の新要素

まずは、『Ver1.20』で追加された新要素を紹介。ランクキャップの開放や新クエストはもちろんのこと、コミュニケーションタワーの内容にもアレンジが加えられている。ショップでは「碧貝」、「マジックミラー」などが販売されなくなったので、敵がドロップしたらしっかり保管しておこう。

1　ランクキャップSSSSが近日開放

ランクは1段階アップしSSSSまで開放(稼働直後には解放されない)。これにより上位のスキルやアーツを習得できるほか「女神の花飾り」や「マッコウブーツ」など一部のラッキーアイテムが装備可能になる。



これに伴い、さらに上位ランクの装備アイテムも開放!

2　タワーの仕様も一部刷新

コミュニケーションタワーの仕様にも変更・追加が施され、いくつかの変化が見られる。特に「分解の小槌」を使った分解は有効に活用できそうだ。ドロップ品を分解すると意外な結果が出ることも。

店売りアイテム

店売りアイテムは「分解の小槌」、割って使うことが前提となる3色のクリスタルが新販売。「碧貝」はドロップアイテムになった。

称号

ユーティリティの"称号"は全7ページとなり、新クエストのクリア称号などが追加されているのだ。さらに個性を出しやすくなったぞ。

チャット

チャットコマンドには、新たに「?」と「!」が追加。ただし、チャット登録できる総数は変わらないので、どれを外すか悩みそう。

3　クエストの宝箱に白銀と金が追加

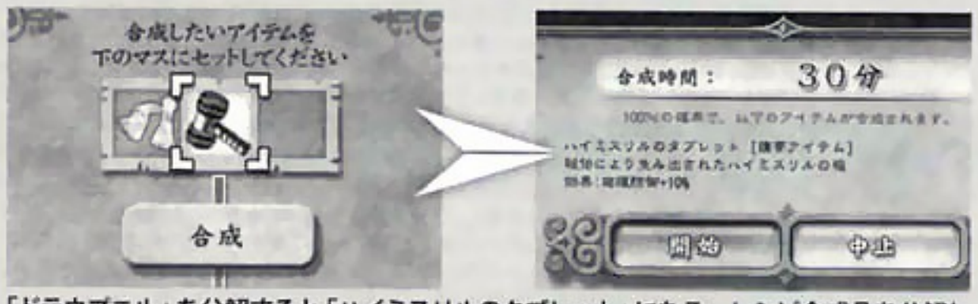
クエストには青箱・赤箱のほかに、ノーヒントの白銀箱・金箱が追加。これを達成すればかなり強力なアイテムが手に入るぞ。宝箱アイコンも新箱に対応している。さらに、プレイヤーごとに出現する宝箱の種類も変化するようになった。



常駐クエストは比較的出しやすい。金箱は素材が二つ出現。

新たなる合成ジャンル"分解"が可能に!

ショップで販売している「分解の小槌」をほかのアイテムと合成すると、通常のレシピ外合成では作り出せない素材を取り出せることがある。必ずしもレシピ合成品である必要は無く、ドロップアイテムや宝箱アイテムからも分解できる場合もあるぞ。対象品でないものは、レシピ外合成と同じ法則が適用される。「分解の小槌」は4000Gで購入可能だ。どんどん試してみよう。



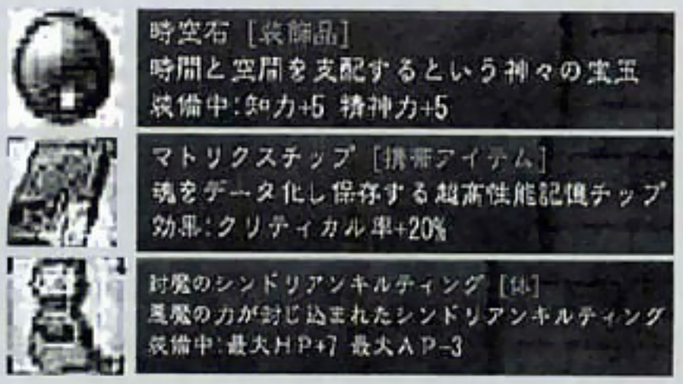
「ドラウプニル」を分解すると「ハイミスリルのタブレット」になる。レシピ合成品を分解した場合は、元のレシピから決まった一つを取り出せる。成功率は100%で合成時間は30分だ。

そのほかの合成例

ほかにもいくつかの分解例をピックアップ。「アーマーオブラグナロク」→「正義の炎」、「ダブルパンタクル」→「万能章」、「フェザーグローブ」→「天界のプレート」、「天光石」→「天光石」などなど。取り出せる素材は決まっているが、必ず一つだけなので分解するときは慎重に。結果を先に見れるので、じっくり考えてから分解を行なおう。

新アイテムも続々登場!

新クエスト報酬、旧クエストの銀箱・金箱、新ドロップなどの新アイテムも大量に存在。一部を紹介。



インターの独り言　クエストの青箱・赤箱は順不同となったが、常駐クエストで未クリアのサブタイトルで両方を満たしたところ青箱となった。常駐のみ例外とも考えられるが、条件が変化していたり、優先順位がある可能性もある。また、パーティーエピックは"神魔"のGod Druagaが緑箱を落とすようになり、クリア後はホワイトアウトする中でチャットを行なえるようになっているぞ。

新スペシャルクエスト紹介

「Ver1.20」で追加されたスペシャルクエストの中から三つを紹介。その流れを追ってみよう。ほかにも旧クエストをアレンジしたクエストが存在するらしい。配信されたら試してみよう！

女神の凱旋

クエスト分類：スペシャル

★★★★★★★

『リターンオブイシター』を元にした128フロア構成の巨大迷宮

「虚ろなる魔塔」とは逆に、塔の最上階から脱出を目指すクエスト。1プレイにつき6フロアずつ降りることができ、エリア1～5は『リターンオブイシター』と同名のフロアが採用されている。フロアごとにさまざまな隠し要素があり、これを解けばアイテムが手に入ることも。



仕掛けは積極的に調べよう。しかし中にはトラップも！



最終フロアのボスはGolden Hyper Knight。かなりの強敵。

Sアキンドナイト出現！

エリア5までにはSuper Akynd Knightが登場。非常にタフで時間切れになりやすい。





謎が謎を呼ぶ数々のオブジェ

原作を知っている人なら思わずニヤリとする仕掛けも。フォースを使うなどしてみよう。

謎の鉄仮面

クエスト分類：スペシャル

★★★★★★★★

オーンに襲来した謎の一団の本拠地をたたけ！

盗賊団の本拠地へ乗り込み敵を掃討する。眠っている盗賊は近付かなければやり過ごせるぞ。気付かれてしまうと総員が戦闘態勢に入り苦戦は必至。ほかにもHigh Urchinなどの敵が居るので油断は禁物だ。敵は魔軍ではなく、別世界からの来訪者のようだ。その正体は実際に自分の目で確かめてみよう。ボスはIron Mask＋Orochi。

寝ているスキに潜入!?



盗賊団のアジトでは、眠りこけている歩哨が道をふさいでいる。接近すると起きてしまうが、自信があれば強行突破してもいいだろう。



歩哨を避けて進むシーンは2回あり、2回目で北にある水路を抜けるとボス戦が始まる。ボスは首領のIron MaskとHigh Assasinで、撃退するとOrichiを召喚してIron Maskも再度戦列に加わる。Orochiは周囲から首を伸ばして激しい攻撃を仕掛けてくる。特に首のたたきつけは判定が大きいので注意。

三方から迫る大海蛇を撃退せよ！



死の砂漠を越えて

クエスト分類：スペシャル

★★★★★★★

魔軍の罠を突破し、5人のキャラバンを守り切れ！

マルフ砂漠でホイトスが率いるキャラバンを護衛するクエスト。数回に渡って敵の待ち伏せがあり、細い道で挟撃を受ける場面もある。NPCのHPは高く、“飛沫をかけて”などに比べれば倒れにくい。途中には気になる邪神像なども設置されている。ボスはRed Dragon。







パワーアップした飛竜が待ち受ける！

ボスはおなじみのRed Dragon。しかしながら、広範囲に爆風が広がるブレスを吐いてくる。HPはそれほど高くはないが、“魔城ふたたび”よりもはるかに手ごわい相手だ。

謎の邪神像その正体は？

砂漠には怪しげな邪神像が設置されている。耐久力はかなり高いものの、“盗賊砦の秘密”よりは柔らかい。破壊は十分に可能なレベルだが、その間護衛がおろそかになってしまうのは避けられない。



イシターの独り言　分解を行なったときにレシピ外合成の法則が適用されないものに関しては、分解専用のレシピとして設定されているということになる。これは逆に考えれば、例えば「ハイミスリルのタブレット」から「ドラウプニル」を合成するようなレシピも存在しているのかもしれない!?　「マトリクスチップ」などの新素材も多数実装されているので錬金合成も試してみよう。

鉄拳5 DARK RESURRECTION

通常の攻略記事に加え総合情報コーナー開始!

キャラ評価が変動を続けている本作。どのキャラもまだ伸びる可能性を秘めているぞ。今回は小ネタに特濃攻略、そしてついに始まる新コーナーと盛りだくさん!!

鉄拳5 DARK RESURRECTION	
メーカー	：バンダイナムコゲームス
ジャンル	：対戦格闘ゲーム
操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
発売日	：2005年12月13日(稼働中)
使用基板	：SYSTEM256

©1994-2005 NAMCO BANDAI Games Inc.

新着壁コンボ&その後の攻め

刈脚流雲墜（□+8&●&●&8）を、壁コンボで使ってみよう。刈脚の2発目までは確定で、その後、反時計回りに受け身を取る相手には、流雲墜の部分が背後からヒットする。相手と壁の位置関係によっては、前ダッシュ～白鷺遊舞2発止め（●&8）⇒翠連剄～翠連紫雲（8&8&●）などのコンボが決まるぞ。

時計回りに受け身を取る相手には流雲墜がガードされるが、フレーム的に五分の状況なので、さまざまな読み合いが可能だ。

もちろん、受け身を取らない相手に対しては、流雲墜がダウン攻撃としてヒットする。

刈脚2発目の後に相手が横転する場合は、横転方向によっては流雲墜が空振りする。しかし、相手との距離が離れることが多く、起き上がり攻撃などで反撃されるリスクはほとんど無い。相手の起き上がり攻撃が空振りするのを見たら、きっちりと鬼殺し（⇨&8）を決めてコンボをたたき込もう。



壁際での圧勁（●&8）ヒットからも決まる壁コンボだ。



反時計回りに受け身を取ってくれれば、大ダメージ。

背中にご用心

ライトパウンドラッシュ（マウントポジション中に8&●）を決めた後に、その場からフットスタンプ（□+●&●）を出してみよう。その場起きする相手に対して、フットスタンプがめくりでヒットするぞ。（ただし、キングやマードック、ジャック5にはめくりで当たらない）

フットスタンプめくりヒット後は、振り向き□+8&●が確定。振り向き□+●&8が相手の背後に当たった場合は、立ち途中攻撃につなげよう。



クマ&バンダには、レフトパウンドラッシュから狙える。

お手軽運びコンボ

□+●&●で浮かせてからのオススメコンボを紹介。□+●&●⇒□+●&●⇒ライトジャブレフトフラミンゴ（8&●&8）⇒レフトジャブ（左足上げ中に8&●）から、起き攻め重視ならば、回転踵落とし（⇨➡&8）⇒ヴォルカノン1発止め（右構え中8&●）を、壁ありステージでは、ライトジャブライトフラミンゴ（8&●&●）⇒ライトPKコンボ（右足上げ中8&●&8）を決めれば相手をかなり運べるぞ。

特に後者のコンボはちまたで使われている運びコンボとほぼ同等の距離を稼ぎ、コンボダメージはほぼ変わらず、難度もあまり高くない。起き攻め重視の前者は回転踵落としを近距離で当てることができるので、その後のヴォルカノン1発止めをヒットさせやすい。

振り向き□+8&●を有効活用せよ!

全キャラ共通技である振り向き□+8&●（背向け状態で□+8&●）は、発生が早く、ガードされても反撃を受けない優秀な下段攻撃だ。

この技、実はヒット時にこちら側が9フレームも有利になる。ヒット後のしゃがみ状態を横移動で立ち状態に戻せば、発生8フレームの立ち8&●が壁際限定で地上コンボとして成立するのだ。

ただし、先行入力を使って横移動し、立ち状態に戻った瞬間に立ち8&●を入力しなければならないため、タイミングは非常にシビア（フレーム猶予無し）。

コマンド入力に自信があるなら、壁際の攻めの一環に取り入れてみてはどうだろう？

レイヴン

レイヴンは、アサシンスティング（□+8&●）で攻め込みつつ背向け状態になれるため、振り向き□+8&●を狙う機会は多い。



ガード時でも4フレーム不利なだけなので、積極的に。



背向けからの中段攻撃と二択にしていこう。

シャオユウ

シャオユウは、振り向き□+8&●から雀連砲（●&8□+8&●）が確定。しかも、雀連砲から背向けに移行できるため、相手次第では攻めがループする。



跳鶏跖（背向け中に□+➡&8）や□+8&●と二択にしよう。



背向け状態の与えるプレッシャーは相当なものだ。

ヨシミツ

ヨシミツは、振り向き□+8&●から吹雪（⇨➡&●）が確定する。壁際でなくても決まるため、狙っていく価値は十分にある。



伽藍（無想中に●&●）先端ガードから……、



振り向き□+8&●⇓吹雪まで確定。壁際ならコンボまで!

TEKKEN事典DR ガンリュウ小ネタ：サバ折シザース（□+➡●）がクマ&バンダの背後にヒットした場合は、電車道コンボ（□+8&●&●）で拾うことができる。通常のキャラは、送り出し（□+●）を背後からくらった場合は振り向かない方がいい（サバ折シザースからのコンボが痛くなる）が、クマ&バンダに限っては、振り向いた方がコンボが安くなるぞ。



まだ伸びる! 打撃系プロレスで頂点を目指せ!

ARMOR KING

アーマーキング

対戦攻略

最近、評価が急上昇しつつあるアーマーキング。進化した起き攻めと、見直された戦術を会得してアーマーキング旋風を巻き起こそう!!

Text:タケヤマ

マッスルドライバー後の起き攻め

アーマーキングの悩みのタネは、空中コンボのダメージが低いこと。それをフォローするのが、空中コンボをマッスルドライバー（空中の相手に➪⬘⇩⬙➪）で締めてからの起き攻めだ。

ここから、基本の行動となるのは⬙。素早く出せば、相手のその場起き・後転に対して空中ヒットするので、ショルダーインパクト（➪）で追撃できる。相手が横転していた場合は、⬙が空振りしてもアーマーキング側が大きく有利な状況となり、タロスカッター（⇩）が確定するのだ！

⬙を嫌がって寝っぱなしを選択する相手には、リスクの小さいワインドアップストンピング（➪）や、後転にもヒットするタロスカッター（⇩）を出していこう。



⬙を読まれても、「寝っぱなし〜起き上がり下段攻撃」をくらうだけ。起き上がり下段攻撃がクリーンヒットしない距離なので、リスクは皆無といっていいだろう。



ほぼ最速のタイミングで⬙を出さないと、後転に対してはヒットしないので注意。



⬙中に相手の横転を確認したら、最速でタロスカッターを出そう。

2HITシザースキック

①スマッシュフック（⬙）カウンターヒット時

②相手足側仰向けダウン状態からの起き上がり下段攻撃

この二つの状況からシザースキック（⇩）を出してみよう。相手が起き上がろうとしていると、中段攻撃の判定・ダウン攻撃の判定がともにヒットし、31ものダメージを与えることができる。



寝っぱなしを選択されても、20ダメージは与えられる

先端タロスカッター

アーマーキングの下段攻撃の要、タロスカッター（⇩）は先端部分を当てるように出す使い方が強力。先端部分をガードされても、立ち途中などによる反撃が届かないのでリスクが小さい。

また、ヒット時にも相手との距離が離れるため、フレーム的に不利でも攻め込まれづらいのが利点。後ろダッシュでのスカシを狙える。



リーチの長い中段攻撃の、ハンマーエッジ（）と二択にして揺さぶりをかけよう。

ヘイハチの右投げを抜けた後の選択肢

ヘイハチの右投げを抜けた後は、お互い背向けで五分の状況。ここで起こる、アーマーキング特有の面白い攻防を三つ紹介しよう。

①急所蹴り（背向け中に）／レバー⬘入れによる振り向きに確定し、コンボを決められる。

②ムーンサルトドロップ（背向け中に）／振り向き下段攻撃を飛び越えつつヒット。

③しゃがみ⇒振り向き⬙／①と②の行動をつぶすための振り向き⬙を読んだら狙おう。



技を出さずに振り向く相手にも、ヒットを望める。



背向けショルダーインパクト。すべての技をスカす。

背後浮かせ時のコンボ

相手を背後から浮かせたときは、ライトストレート〜レフトアッパー（）⇒ハンマーエッジ（）でたたき付けて、タロスカッター（⇩）を決めるのがオススメ。ハンマーエッジの前に、立ち⬙を挟むこともできる。



その場起きには、タロスカッターが背後に当たる。

壁やられ・強からのコンボ

ショルダーインパクト（➪）や、ケンカキック（➪➡）などの技で壁やられ・強を誘発した際は、ハンマーエッジ（）⇒タロスカッター（⇩）で追撃しよう。

硬直の少ない、ダークネスサイクロン（）やブラックエルボーフック（➪）、ジャンピングケンカキック（➪➪➪）、ダークネス・スピンキック（➪☆⇩⬘）で壁やられ・強を誘発した場合に限り、ナックルボム（⇩）⇒タロスカッター（⇩）で追撃できる。

気合い溜めからの隠し技

アーマーキングの気合い溜め（）からは、技表には無い二つの派生技が出せる。

一つは、➪⇩⬘と入力することで出る、アッパー掌底。『鉄拳TAG』のアーマーキングが持っていた技だ。

もう一つは、⇩⬙➡と入力することで出る、上段ガード不能技の炎。アーマーキングが気合い溜めからの毒霧を吐いている最中に、素早くコマンドを入れるのが入力のコツだ。



浮き方が『TAG』と同じ。ガード時はほぼ五分の状況。



ヒット時に確定する追い打ちは無い。

TEKKEN 事典DR

アーマーキング補足：空中コンボをマッスルドライバーで締めた後、マードック・ジャック5・クマ＆パンダの3キャラクターには、⬙が確定する。ローブロー（⇩有効）カウンターヒット時、マードック限定でダークネスサイクロン（）→マッスルドライバーのコンボが決まる。追い打ちの⬙も合わせると、70近いダメージを与えられる。

鉄拳総合情報コーナー、ついにスタート!!

鉄拳

キャラ情勢、イベント情報、特集などさまざまな角度から鉄拳を楽しむべく始まった当企画！　大会リポートなども行なっていく予定なので、ぜひお楽しみに!!

まずは鉄拳シーンの現状をおさえておこう。右は師範以上のみを集計した段位分布表。高段位者が増えつつあるが、実は師範と皆伝だけで半分になる。数字段で伸び悩んでいる人はこの厚い壁の影響で頭打ちになっていると思われる。一つのきっかけで越えられる壁なので、まだまだやり込んでいきましょう！

師範以上の段位分布

風神～	2%
飢狼～無双	12%
拳士～拳聖	36%
皆伝	20%
師範	30%

※2006年9月現在のもの

今最も伸びているキャラは？

キャラ情勢NOW

当コーナーでは、評価の伸びたキャラや落ちたキャラ、落ち着いたキャラなどなど、キャラ情勢の移り変わりを追いかけていくぞ。サブキャラ選びの材料や、負けた際の言い訳（笑）に有効活用してください!!

Text：ハメコ。



今回紹介するのは、闘劇魂vol.3で紹介した三島家＋フェンに次ぐ強さを誇る3人。圧倒的破壊力のこいつらが一度ノッたら手が付けられない!!

レイ

浮かせ技である昇流脚、絞竜掌は、気軽に出せるにしては強過ぎる!?　これらを意識させれば、後掃燕舞や5フレ投げである倒落肘、背向け～背身下掃打で相手を簡単に崩せてしまう。最強の特殊構えと呼び声高い豹の構えも○。火力が高い上に崩しやすく浮かせやすいって、弱いワケがありません!!



鶴翼飛翔脚での暴れ、各種「寝る」で防御面も満点。

ジュリア

虎身肘で突っ込み、マッドアックスをはじめとした投げ三択を迫るわがまま戦法が超強力!!　コンボ始動技、空中コンボの威力、運び性能ともに非常に優秀で、火力は申し分無い。縦押し能力が高い上に、虎身肘と撞掌、後掃穿弓腿を使った壁攻めの爆発力は、一瞬で勝負が決まってしまうほどだ。



連拳大鰭崩捶による暴れも強く、攻められにくい。

キング

ランニングジャガーボム締めコンボのダメージが高く、□+●のプレッシャーは最高級!?　驚異のリーチを誇るボディスマッシュも確定反撃の貧弱なキャラには打ち放題。さらに投げ技が強力で、崩し手段にもこと欠かない。特に、特殊ステップからの投げコンボとかち上げエルボーによる二択は凶悪な爆発力だ。



ローキックなど細かい技がそろっているのもナイス。

今後の大規模な大会は?

闘劇'06を皮切りに大規模なチーム戦が行なわれ始めた鉄拳シーン。この冬も熱い大会が待っているぞ!!

東の軍総杯、西のマタドール杯!!

第1回には関西の有名プレイヤーを中心に45チーム225人が参加したマタドール杯。その第2回が京都のa-choにて11月4日（土）に開催される。関西のプレイヤーは要注目のイベントだ。

東での注目イベントは、毎回100人規模でプレイヤーが集まり、すっかりおなじみとなった軍総杯。回を追うごとに規模が大きくなり、第3回には200人を超え、第4回には関西からも有名プレイヤーが集まった。第5回のエントリー開始は11月4日（金）からで、締め切りは月末の予定。今回はさらなる何かが待っているとか……!?　詳細は続報が入り次第お伝えしよう!!



どちらも全国のプレイヤーが集まる大会。その盛り上がりを体感しておくべし!!

第2回マタドール杯 5on5

neo amusement space a-cho

開催：11月4日（土）12:00～

当日受付：9：00～、予備予選は10：30～、**参加費：**一人500円



住所：京都府京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303　A-Breakビル2F

TEL：075-251-2323

http://www.a-cho.com/

第5回軍総杯（5on5）

埼玉POPY

開催：1月6日（日）予定

受付：HPより事前エントリー。11月4日（金）から受付開始。



住所：埼玉県さいたま市岩槻区城町1-7-43

TEL：048-757-0994

http://www.popy.tv/saitama/

はみ出しMister's Room

突如始まりました、（元）ファラン神、ミスターによるコラムです。元なのでこんなスペースですか（笑）、よろしくお願いします。ではさっそく小ネタをどうぞ!!
ファランのタフルスクリュー（右構え中 ▲+◎）は、2発目のコマンド受け付けに若干余裕があるため、1発目をカウンターヒット確認して出し切ることも可能!?　有利時に出せば立ち●につぶされないぞ!

2Dプレイヤー&皆伝の壁を越えられない人は必読!!

なぜ鉄拳で勝てないのか!?

勝ち切れない人のための救済企画スタート!! 今回から、勝ちに直結する対戦セオリーを伝授していくぞ。熟読して勝ち組みになれ!!

Text:ハメコ。

攻 Offence コンボ始動技をどう出していくか

ローリスクローリターンなけん制技を多用し過ぎ、結果的にダメージ負けしているのが、勝ち切れない人によく見られる傾向の一つ。

今作では横移動&後ろダッシュのリスクがほとんど無く、壁が絡まない限り、一方的に攻められる状況が訪れることはほとんど無い。そのため、ダメージの取れないけん制技をヒットさせてちょっと有利な状況を作ったところで、そのメリットは大きくないと言えよう。

コンボ始動技はそのほとんどにスキがあり、確定反撃を受けるリスクがある。とはいえ、反撃の成否は相手次第であるし、リターンが何より魅力的だ。もちろん、相手キャラの反撃技の威力とこちらの空中コンボの威力を照らし合わせ、そのリスクを認識しておきたい。

なお、コンボ始動技は最低でもガードさせるように出すこと(これが難しいのだが)。まずは試しにさまざまな場面で出してみて、ヒットしやすい状況を自分なりに探してみることから始めよう。



近距離戦で横移動して、とりあえず□+●をぶっぱなしてみる。こういった入れ込み系の行動も鉄拳においては重要だ。

確定反撃はしっかり!!

空中コンボの威力が高い今作では「いかにしてコンボ始動技を当てるか」が最重要だ。ぶっぱなし?当たれば読み勝ちですよ!!

前述の通り、リターンを求めてコンボ始動技をぶっぱなす、というのは今作において効率的で強い行動である。安易なぶっぱなしを抑制するためにも、相手のコンボ始動技をガードしたら最大級の反撃を確実に決めることが重要。成否が大きく勝率に響くぞ。

守 Defence 困ったら横歩きor後ろダッシュ

見えない下段など、攻め手が豊富な今作。相手の攻めをまともに受けていては安定した勝ちは望めない。効率的な守り方を覚えるべし!!

困った際に立ちガードで固まってしまう、というのも勝ち切れないプレイヤーがよく取る行動。攻めが強力な今作で固まっていては、簡単に崩されてしまうのがオチだ。

そこで、困ったり若干不利な状況となったら、横歩き、もしくは後ろダッシュで逃げる、ということを習慣付けよう。共にいつでもガードに移行できるためリスクは無い。攻撃を回避した際に距離が離れず、スカし確定が届きやすい横歩きをメインに、スティーブのダーティスマッシュなど、相手キャラの崩し技のリーチが短い場合は後ろダッシュを基本に動こう。



常に横歩きや後ろダッシュする程度でちょうどいい。

暴れどころを知れ!!

左記の通り、若干不利な状況で横歩きや後ろダッシュをしておけば、相手の安易な攻めを封じられる。これらの防御手段に対する相手側の対策は、横歩きに強いロングレンジスローや、後ろダッシュを前ダッシュで追いかけてから選択を仕掛ける、というもの。鉄拳における暴れどころとはまさにこの状況で、最速でジャンプステータスを持つコンボ始動技を出しておけば、どちらに対しても有効となるぞ。



横歩きと後ろダッシュで相手の攻めを抑制すれば、ロングレンジスローや接近を誘える。ためらわずぶっ放せ!!

ときど ミニインタビュー

2D勢をも巻き込んで盛り上がりを見せる本作。今回は鉄拳にもかなりのやり込みを見せる2D勢大物中の大物、「ときど」にインタビュー!

ハメコ。: まずは使用キャラと到達した最高段位を教えて!!
ときど: メインはヘイハチで、段位は最高で風神ですね。
ハメコ。: いいキャラ使ってるね(笑)。2Dプレイヤーから見た鉄拳の面白さってどんなところ?
ときど: 縦だけじゃない駆け引きの奥深さですかね。横移動と出された技のタイミングで結果が変わってくる点が面白いです。あとやっぱり段位システム。同段戦が熱いし、2Dにもほしいシステムですよホント。
ハメコ。: なるほどね。鉄拳ならではの難しい要素はどの辺だと思う?
ときど: 三島使ってると特に感じるんですが、レバテクの重要性をひしひしと……。投げに関しては、家庭用で1日1時間練習してなんとか抜けられるようになってきました。
ハメコ。: じゃあ最後に、2Dプレイヤーが3D格闘ゲームをやる上で大事だと感じたことを!!
ときど: とにかく技の性能を全部覚えろってことですかね。2Dはリーチや判定が最重要なんですが、3Dは常にフレームを意識しておかないと簡単にワカラン殺しされるんで、知識の比重が高いと思うんですよね。
ハメコ。: ありがとうございました〜!!

おたより募集!

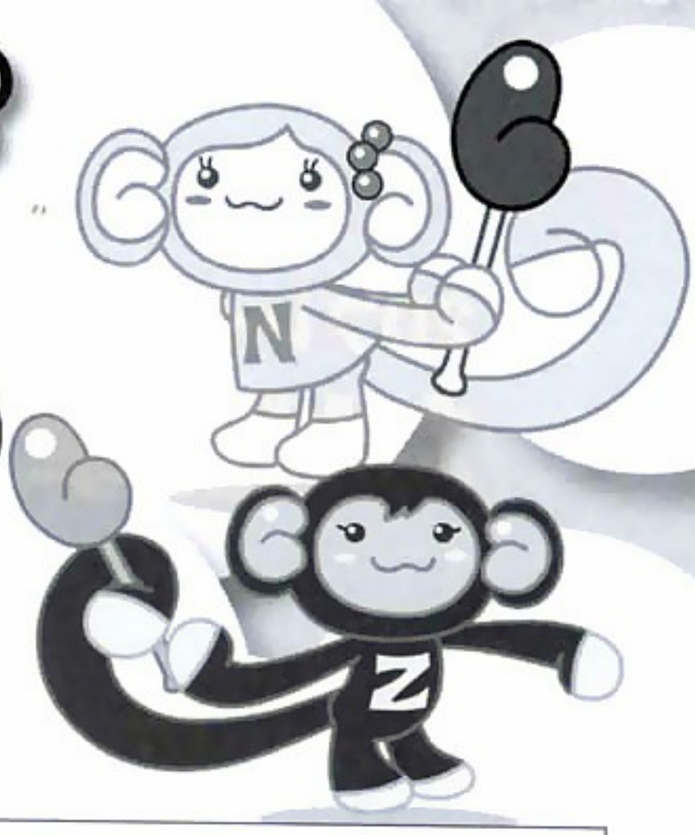
当コーナーでは、ご意見やご感想、特集の要望などを募集しております。巻末アンケートはがきの自由欄などを使って、気軽にお送りください。はがきの場合は、以下の宛先まで。

東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部「鉄板」係

己が持つ頭脳力の限界に挑戦せよ!?

頭脳能力向上マシーン タッチでズノー™

楽しくチェック?それともバトル!?



©SEGA

ちまたで好評稼働中の『タッチでズノー』に、頭脳力の限界に挑むスペシャルモードの存在が発覚!? Sランクを極めた猛者たちはもちろん、1度クリアしたプレイヤーも再チャレンジの価値があるモードの詳細をお届けっ!

Text：伊勢猫

頭脳能力向上マシーン タッチでズノー 楽しくチェック?それともバトル!?
■メーカー：セガ
■ジャンル：ズノーエンタテインメント
■操作方法：タッチデバイス(タッチ棒)
■発 売 日：2006年7月20日(稼動中)
■使用基板：NAOMI

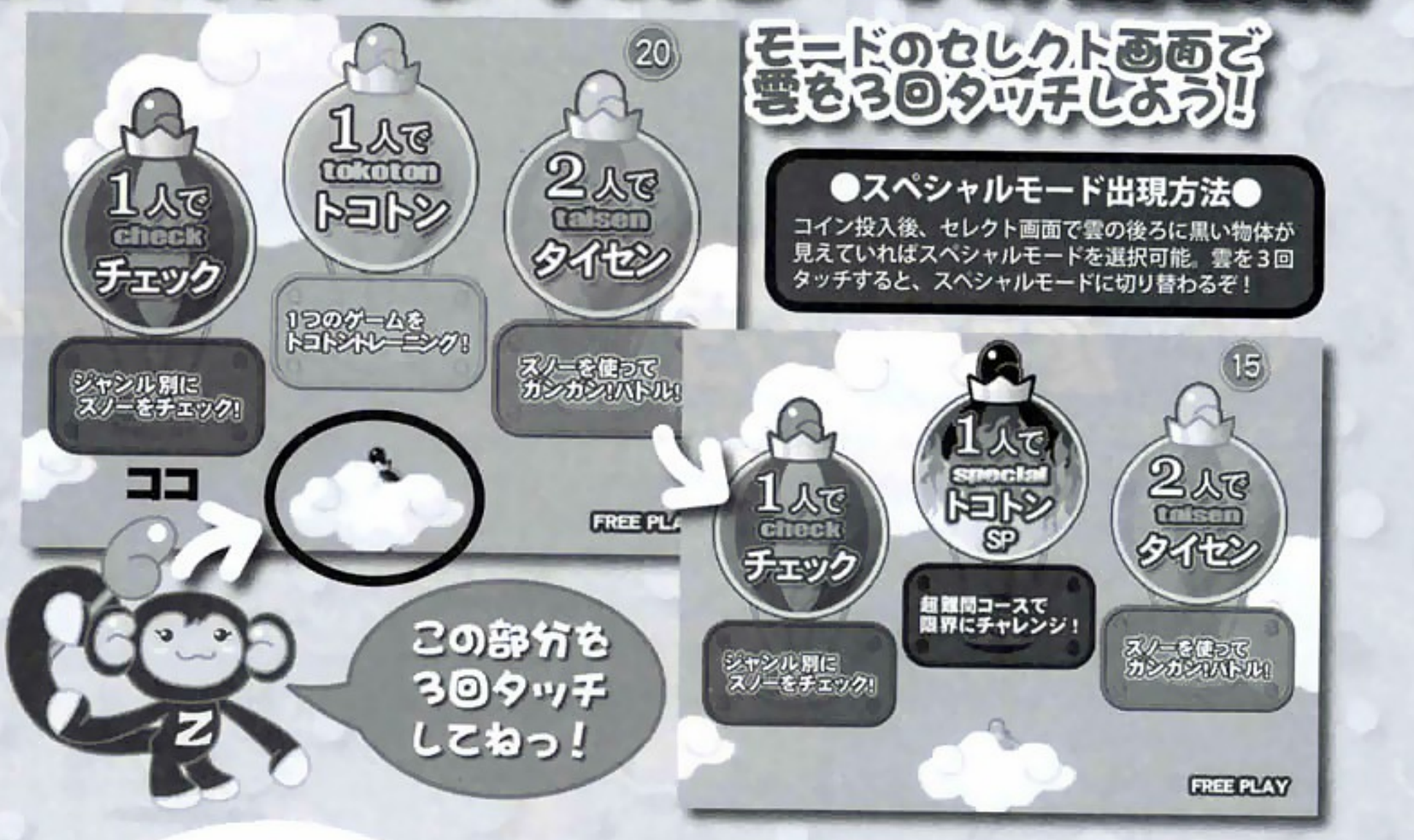
http://t-zuno.jp
QRコードとアドレスからi-mode、SoftBank、EZwebで『ズノー携帯サイト』にアクセス可能(一部機種は非対応)。なおモバイル連動機能は、無料で利用できます(パケット通信費は別途必要)。

"1人でトコトン"のスペシャルモードが解禁!!

12種類の脳トレゲームから一つを選んで、ひたすらやり込んで鍛え上げる"1人でトコトン"モード。そんなストイックなやり込みモードに、上級クラスを超えた超難度のスペシャルモードが解禁された。基本的なゲームルールこそ変わらないが、頭脳力に自信を持つプレイヤーでもクリアが難しい超上級クラスの難問がめじろ押し! スペシャルモードはお店側で出現設定が可能なので、まだ出ていないようだったら店員さんにお願いしてチャレンジしてみよう!!



通常モードと同様に12種類の中からいずれか1つを選択してプレイ可能だ!



スペシャルモード プレイインプレッション

9月某日、「スペシャルモード解禁!」の一報を受けて、その内容を体験すべくセガ本社にお邪魔したアルカディア編集部一行。シリーズをやり込んだ本誌デスクしもでんを筆頭に、自信たっぷりの面々だったが、実際のプレイ結果は……散々な内容だった。初見で何とかクリアできたのが、12種類中わずか二つだけといえば、その難度も想像がつくハズ。あまつさえ、上級に到達できずに中級で終わったミニゲームも半数を超え、その状況を見たセガ広報が「アルカディアでも初見クリアできないんですね(笑)」と漏らすほど。脳力自慢の猛者ならずとも、その内容を実際に体験してもらいたい。

「開発者の頭の中をのぞいてみたい」と思わずにはいられない珍問&難問がめじろ押しだぞ!



超絶難度にもん絶必至!?

SOULCALIBUR III ARCADE EDITION

今月も多数の小ネタをお届け!!

先月に続いてキャラ別の戦術を紹介。最新の連係から、これまで研究が積み重ねられてきたネタまでを紹介するぞ。今回ピックアップした4キャラは、使用人口こそ少ないものの高い潜在能力を持つ者ばかり。サブキャラを模索している人もぜひ参考にしてほしい。

ソウルキャリバーIII アーケードエディション
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：剣劇対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2006年4月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246、SYSTEM256対応

Text：おおさか

©1995-2005 NAMCO BANDAI GAMES Inc.



緑存の構えを使いこなせ!!

マキシ

五つの特殊構えの中でも、ことさら特殊な緑存の構え。技性能をうまく引き出そう。

有利な状態で移行したら……

立ち途中Ⓑはヒットすると大幅に有利。緑存中Ⓚに連係すれば、暴れと横移動に対しカウンターヒットするぞ。相手が後退したときは空振りするので、そのときは緑存中Ⓑ＋Ⓚを出そう。リーチが長いので確実に届く上、ガードされても有利だ。ただし立ち途中Ⓑはガードされるとスキが大きいので、主に確定反撃に使用しよう。



立ち途中Ⓑ後の緑存の構えで、相手を幻惑しよう。

しゃがみ中Ⓐ+Ⓑからの展開

ガードさせて面白い展開になるのがしゃがみ中Ⓐ＋Ⓑ。この技は、カサンドラの↓↙←Ⓑをガードできるほど技後のスキが小さい。ガード後に相手がⒶ.Ⓐなどを出してきた場合は、緑存中Ⓐを使うとスカしつつ反撃が可能。またソフィーティアの↓↙←Ⓑは、ガードは間に合わないが、緑存中Ⓑで回避しつつ浮かせることができるぞ。



立ち途中Ⓐ＋Ⓑに変えるとガードバックが増える。



巧みに罠を張り、相手のスキを突こう!!

キリク

キリクは相手の攻撃を誘導して、カウンターを取るキャラ。戦術を見直そう。

伏線を張りつつ闘え!!

←↙Ⓑは上段判定だが発生が早く、カウンターヒット時は→↘Ⓑがコンボになる。この技をうまく生かすには、相手が思わず手を出したくなる状況を作ることが重要。

具体的には、リーチが長くてガード後に不利になる技を先端部でガードさせたときなどだ。←Ⓐ、↙Ⓐ、ジャンプⒷなどの先端部分をガードさせると、相手は間合いを詰めてから技を出したくなる。しかし接近には時間を消費するので、キリクの←↙Ⓑがカウンターヒットする仕組みだ。また、接近戦で↓Ⓚを当てたときも狙い目。Ⓐ.Ⓐや Ⓚ以外には発生の早さで勝てる上、カサンドラの↓↙←Ⓑのような突進技にも打ち勝てる。

技の前半で攻撃をかわせる立ち途中Ⓑも同じ要領で使える。↓Ⓑの先端をガードさせてから出せば、相手の技は届かずキリク側が勝つ。また↓Ⓚヒット後に出すと、←↙Ⓑに割り込むためのⒶ.ⒶやⓀなどをスカすことが可能だ。



間合い管理が最重要。相手が様子を見ているのであれば、↓Ⓐや投げで崩そう。



強制しゃがませ技を活用!!

ザサラメール

↙or↘Ⓑや←Ⓚは、ガードした相手をしゃがませる技。その後の展開を考察する。

カウンター狙いを軸に

主力ダメージ源の↙or↘Ⓑは、ガードされてもスキが小さく、相手を強制的にしゃがませる効果を持つ。この状況からは強気にⒶⒷがオススメだ。発生が早いor上段スカし性能のある技以外には、こちらのⒶⒷがカウンターヒットする。

相手がⒶⒷに勝てる技で切り返してきたら、ガードして確定反撃を入れたり、8WAY-RUNで避けて↙or↘Ⓑをたたき込もう。↓Ⓐや投げを使って対処してくる場合は、空中判定になる→↘Ⓐ＋Ⓑや、ジャンプ着地際Ⓑからのコンボを狙うといい。

←Ⓚも使いやすい中段攻撃。ガードさせて強制的にしゃがませるのは同じだが、↙or↘Ⓑよりスキが小さいため、相手の切り返し技を横移動からの↙or↘Ⓑでつぶせる。発生は遅いが、接近戦で交ぜて使えば有効な技だ。



相手がうかつな行動を取るとⒶⒷがカウンターに。



堅実に小技で返してくるなら、ガードしてから二択。



起き攻めループで一気に倒せ!!

エイミ

ループ性の高い起き攻め・受け身攻めを紹介。練習が必要だが、いやらしい攻めが可能だ。

↓↙←で接近せよ!!

コンボのシメに使う↓↙←Ⓚ.Ⓚだが、これをあえて1発止めで終わらせて、↓↙←で移動してからの起き攻めを展開してみよう。

相手がダウン状態or通常の受け身を選択したら←Ⓚと↓Ⓑ＋Ⓚの二択で攻める。ダウン状態にも当たる上、見てからガードすることが困難な戦法だ。↓Ⓑ＋Ⓚからはしゃがみ中↙Ⓑで追撃。←Ⓚからは↓↙←Ⓚを当てた後に↓↙←で再度接近し、同じ起き攻めを繰り返すことができる。

相手が横転受け身を取った場合は、エイミが↓↙←で前進しているため位置が入れ替わる。ここからは振り向き↓Ⓚと背向けⒷ＋Ⓚによる二択が成立する。

振り向き↓Ⓚからは→↘Ⓐ＋Ⓑで追撃ができ、背向けⒷ＋Ⓚからは↓↙←Ⓚ→↓↙←でもう一度受け身を攻めることができる。このコンボは背向けⒷ＋Ⓚを出したときに↓↙←まで入力しておかないと決まらないので注意しよう。



この後に↓↙←を入力しつつ、相手の動きを見て行動を変えるのがポイントだ。

SCIII事典 エイミ補足:↓Ⓑ＋Ⓚを当てた後の確定追撃はしゃがみ中↙Ⓑだが、↓↙←Ⓚ→↓↙←で記事中の起き攻めループに持ち込むのも悪くない(ただし横転受け身で回避が可能)。また、今回紹介した起き攻めは、あえて受け身を取らずにその場起き上がりからの暴れ技を出されるとつぶされてしまう。この場合は↓↙←で接近したそのままの流れで↓↙←Ⓚを出せば打ち勝てる。

バーチャ子インフィニティ5

©SEGA

「お手並み拝見5」決勝大会は間近!!

大会支援モードといった機能や各種バランス調整が加えられた「VERSION A」になって約半月。もう変更点には慣れたかな……!? 今月は、前号～今号締め切りまでの「お手並み拝見 5」予選通過者を大特集！ 今後のレアキャラ使いの奮闘も期待 !?

当日予選開催決定!!

――数々の伝説と熱い闘いを生み出した、オフィシャル全国大会がついに始まる !! ――いよいよ間近に迫った「お手並み拝見 5」決勝大会。今月は、その概要や激戦が予想される当日予選などの情報をお届けしよう。『VF5』最初の覇者となるのは一体だれだ !?

●「お手並み拝見 5」決勝大会

開催日：11 月 4 日（土）

会場：セガ本社（東京都大田区羽田 1-2-12）

最寄り駅：京急羽田空港線「大鳥居」東口より徒歩 3 分

※予約等は不要です。観戦ご希望の方は、直接会場にお越し下さい

●当日のタイムスケジュール

10：00　開場
10：30　当日予選 開始
13：00　全国決勝大会 開始
17：00　全国決勝大会 終了
18：00　閉場

●当日予選大会

当日予選大会エントリー受付：11 月 4 日（土）10：00 までに、会場前にお集まりください

参加定員：128 名まで

●決勝大会のライブ配信について

当日どうしても来場できない人に朗報 !!　バーチャの全国大会恒例、インターネットライブ配信も、もちろん予定されているぞ！　詳しい情報は、下記 HP をチェックしよう！

「お手並み拝見 5」についての詳しい情報：
http://www.virtuafighter.jp/

オフィシャル大会「お手並み拝見5」予選通過者リスト

※ 10 月 16 日現在

前号の記事に引き続き、10 月半ばまでの予選通過者リストを掲載しよう！　決勝大会に向け、盛り上がりは最高潮 !? ※リストの見方：①リングネーム　②使用キャラクター　③段位（称号）　④チーム名　⑤得意技　⑥今大会で最も手強かった相手　⑦ VF 歴　⑧サブキャラ　⑨得意キャラ　⑩苦手キャラ　⑪尊敬するプレイヤーは?　⑫ライバルは?　⑬強くなる秘けつ　⑭自分にとってバーチャとは?　⑮ VF5 に期待すること　⑯これまで獲得したタイトル　⑰決勝の抱負・コメント



クラブセガススキノ代表

① 新道ジャッキー
② ジャッキー
③ 達人
④ 穴熊5
⑤ BD肘
⑥ 会場にいた皆さん
⑦ 思春期から
⑧ ラウ
⑨ ラウ
⑩ ウルフ
⑪ 少年氏、悪魔パイ
⑫ 阿修羅マン
⑬ ネットサーフィン
⑭ バーチャ以上バーチャ未満
⑮ ラウを強くして欲しいです
⑯ お手並拝見4北海道代表
⑰ 決勝でちゃちゃ氏にリベンジ



広島ギーゴ代表

① エフアロー
② カゲ
③ 達人
④ 週末の達人
⑤ ポッシャ
⑥ うみんちゅ
⑦ 10年
⑧ ジャッキー
⑨ ウルフ
⑩ ラウ
⑪ マルコメX
⑫ マルコメX
⑬ 日々ポッシャの反復
⑭ 趣味
⑮ 楽しくあれ
⑯ ※記入無し
⑰ オレのポッシャが日本一！

Monthly Virtua God Journal ちび太通信

今月紹介するのは、JR 蒲田駅のスグ近く（1～2 分）、「パソピアード東京」です。『VF5』は DX 筐体 4 台＆ネットシティ 4 台が稼働しています。毎週土曜日にはシングルのポイントランキング戦をやっていて、月イチペースで 3on3 の大会も予定されています。基板持ち込みや録画 OK なので、対戦会や OFF 会を開くときには相談してみて！　後は、対戦ゲームはもちろんだけど "音ゲー" に力を入れているのもパソピアード東京の特徴です。"聖地" と呼べるくらい盛り上がってるよ！　蒲田に寄った際には、一度は立ち寄るべきナイスなお店です !!

パソピアード東京 HP：
http://www.pasopi-tokyo.com/index.htm



お店は2階建てでゆったり。駅前の商店街だから迷わないハズ（笑）。お店のHPに地図も載っているよ！



台数が多いので、対戦環境はいい感じ。「らり太」や鉄拳でもおなじみの「じゅん」など地元の強豪も来るよ☆

よもやまインフィニティ

バチャっ子インフィニティ5では、「VF5」に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポット紹介など、とりあえず関連のありそうなネタは当コーナーまで。モノクロイラストやちび太コーナーへの投稿もこちらまで！　メール投稿は→vf5@arcadiamagazine.com



セガワールド南国 代表

① 宝塚パイ

② パイ
③ 達人
④ 筐体フュージョン
⑤ ニースライサー
⑥ ボビー
⑦ …。
⑧ マードック
⑨ …。
⑩ …。
⑪ …。
⑫ …。
⑬ …。
⑭ 食糧
⑮ 何も
⑯ 記憶に無い
⑰ 効果は未知数



クラブセガ天文館 代表

① ブリマム

② カゲ
③ 強者
④ 最速
⑤ サマー
⑥ オツナミ
⑦ 3～4年
⑧ いっぱい
⑨ ※記入無し
⑩ ※記入無し
⑪ リーダー
⑫ 社長
⑬ やりこみ
⑭ ゲーム
⑮ ※記入無し
⑯ ※記入無し
⑰ がんばります



セガワールドエデン 代表

①千人斬り

② カゲ
③ 鉄人
④ フリーソウル
⑤ 緊張してひよる
⑥ パイ使い
⑦ 4から
⑧ 全部
⑨ レイフェイ・ジェフ
⑩ パイ・ペネ・シュン
⑪ いっぱい
⑫ 同じ年の人
⑬ やりこみ
⑭ ゲーム
⑮ ビートラ杯をやってほしい
⑯ ？
⑰ 結果を残す



セガアリーナ豊橋 代表

① 2代目三重晶

② カゲ
③ 鉄人
④ デビプル軍団
⑤ さがる
⑥ タケパイ
⑦ 10年？
⑧ ジャッキー、ブラッド
⑨ ラウ
⑩ アイリーン
⑪ 三重晶
⑫ なるお
⑬ いっぱいやる
⑭ ひまつぶし
⑮ 三重で大会しなさい
⑯ おぼえていない
⑰ 初代三重晶はこないよね



岡山ジョイポリス 代表

①学蘭影

② カゲ
③ 名人
④ 流川ファイトクラブ
⑤ ※記入無し
⑥ うめっち
⑦ 10年
⑧ ベネッサ
⑨ カゲ
⑩ アオイ
⑪ ※記入無し
⑫ ※記入無し
⑬ 続ける
⑭ しゅみ
⑮ バージョンをあんまり変えないで下さい
⑯ なし
⑰ 1回は勝ちたいなぁ



ハイテクランドセガ アビオン代表

① ハウル

② カゲ
③ 巧者
④ ※記入無し
⑤ こえんらく
⑥ LB
⑦ 約5年
⑧ ジャッキー・ラウ
⑨ ジャッキー
⑩ シュン
⑪ 森珍
⑫ LB
⑬ やりこみ
⑭ しゅみ
⑮ キャラバランスを考えてほしい
⑯ ※記入無し
⑰ がんばります



天神ギーゴ代表

①あーたん

② アオイ
③ 強者
④ なし
⑤ ねんじ
⑥ 一回戦のカゲの人
⑦ 4～5年くらい
⑧ ねんじ
⑨ ねんじ
⑩ HERO
⑪ 小林ねんじ
⑫ ニセアカギ
⑬ 3rdをやる。
⑭ ひまつぶし
⑮ HEROが全国優勝すること
⑯ 昔な人とか姫って呼ばれてました。
⑰ レオラオ逝ってよし



セガワールド布施 代表

① ふ～ど

② リオン
③ 達人
④ なし
⑤ なし
⑥ 超太郎
⑦ 5年
⑧ なし
⑨ なし
⑩ なし
⑪ いません
⑫ 特記事項なし
⑬ やりこみ
⑭ ゲーム
⑮ 6に期待
⑯ なし
⑰ なし



セガワールド静岡 代表

① 弐代目風雷坊

② ジャッキー
③ 鉄人
④ 太鼓部屋
⑤ スラント
⑥ 青たか
⑦ 5年
⑧ カゲ
⑨ ウルフ
⑩ のほほん
⑪ 初代風雷坊
⑫ 組長
⑬ 太鼓部屋に遊びにくる
⑭ おもしろいゲーム
⑮ 運の要素が強すぎる、攻めがきつい
⑯ ない
⑰ がんばるっちゃ！



セガワールド小山 代表

① よろしこJ

② ジャッキー
③ 強者
④ 朋友
⑤ 死体げり
⑥ きゃすばる
⑦ 2日
⑧ エルブレイズ
⑨ なし
⑩ きゃすばる（ペネ）
⑪ 千ちゃん
⑫ 花河ゆうか
⑬ ライバルをキレさせること
⑭ 部活（笑）
⑮ ザコ狩り
⑯ ゆうとびあとモアイ上尾ぐらい
⑰ 朋友のみなさん出ないの？特に…



セガアリーナ代表

① まるお

② ジャッキー
③ 達人
④ 天皇陛下万歳
⑤ Ⓟボタン連打
⑥ 組長
⑦ 3年
⑧ ラウ
⑨ ラウ
⑩ アキラ
⑪ Hunter
⑫ Hunter
⑬ いまだにEVOをする。（家）
⑭ ヒマつぶし
⑮ なーし
⑯ ザ・野試合
⑰ 行けたらガンバる！



セガワールド スエヒロ代表

①鉄人

② アキラ
③ 達人
④ げいむのまー
⑤ ノールック白虎
⑥ とめ
⑦ 2年
⑧ カゲ
⑨ アキラ
⑩ アイリーン
⑪ いません
⑫ ひでぼ
⑬ やりこみ
⑭ しゅみ
⑮ とくになし
⑯ なし
⑰ がんばります



ハイテクセガ秋田 代表

① まちゃ坊

② カゲ
③ 鉄人
④ つねに天井付近
⑤ つむじ
⑥ 不動さん
⑦ 5年
⑧ アキラ
⑨ アキラ
⑩ アイリーン
⑪ エージェント東
⑫ ※記入無し
⑬ れんしゅう
⑭ 好きなこと
⑮ なし
⑯ なし
⑰ がんばります。



ハイテクランドセガ 渋谷（2回目）代表

① カエサル

② ジャッキー
③ 皆伝
④ 水野キングダム
⑤ ぶっぱなしスラント
⑥ ひげ六
⑦ 1の初期から
⑧ 影とか
⑨ 特になし
⑩ ペネッサ
⑪ ※記入無し
⑫ lovin君
⑬ 誰か教えて下さい。
⑭ 長年の趣味
⑮ 1PLAY50円にしてほしい。
⑯ グリーン杯ベスト
⑰ CS自由が丘で頑張って練習していきます。



セガワールド六地蔵 代表

① 穴熊

② ジャッキー
③ 闘王
④ 穴熊5
⑤ ニースト
⑥ YOU
⑦ 5年
⑧ パイ
⑨ ふらいんぐ
⑩ カゲ
⑪ ※記入無し
⑫ ※記入無し
⑬ 頭使う
⑭ 娯楽
⑮ 50円でプレイしたいお
⑯ ※記入無し
⑰ がんばる

先月号～今月号で掲載した予選通過者リスト、残すは4店舗＋当日予選となった。過去の作品で名を馳せた強豪が勝つのか!?　それともニューヒーローが誕生するのか!?　興味は尽きない。また、優勝者には特別称号が与えられることも考えられるので、その辺りにも期待したいところだ。なお、決勝の様子は本誌でもリポートするぞ！

それから、大会（優勝者？）に絡めてアルカディアでもちょっとしたサプライズを企画中なので、発表できる日を待っていただきたい。今んトコ「実現したらいいな～」レベルですが（笑）。

※前号『バーチャファイター5』記事P60におきまして、「お手並み拝見5」予選リストの日程が1日ずれておりました。関係者各位、および読者の皆様にはご迷惑をおかけしたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

格闘ゲーム、そして闘劇を愛するゲーマーへ贈る

闘劇魂

―― 勝者のキセキ



©CAPCOM CO., LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED.



©SEGA, 2001, 2004

やりおった
(K-2、ゲームセンター嵐、灘琉豪)





マスターズ
(MOV、にっと、スペルマスター J)

ストリートファイターⅢ 3rd ストライク

決勝トーナメント

初戦は先鋒の「スペルマスターJ」が快調に先鋒で仕事をこなして勝利するが、２回戦で「ときど」にチームが追い込まれてしまう。

1回戦 vs.猪鹿蝶（ムナカタ、拳児、牙周）

初戦は【猪鹿蝶】と対決。【マスターズ】先鋒、闘劇2004覇者の一人「スペルマスターJ」が火を吹く。的確なけん制で主導権を握ると、「牙周」（ユン）を起き攻めのしゃがみ弱Ⓚ×2→疾風迅雷脚、「ムナカタ」（ダッドリー）を対空ブロッキング～しゃがみ中Ⓚ→疾風迅雷脚でK.O.し、大将「拳児」（春麗）に到達。1ラウンド目はしゃがみ中Ⓚ→鳳翼扇をくらって追い込まれるものの、絶妙な間合い調整からのリープ→疾風迅雷脚で勝利。幸先のいいスタートを切った。



2回戦 vs.キーパー（キーパー、てっぺー、ときど）

優れた理論派プレイヤーを擁する【キーパー】との試合は、激しいシーソーゲームとなる。「キーパー」対「スペルマスターJ」のケン対決、「ときど」対「MOV」の春麗対決などの同キャラ戦を経て、勝負は「ときど」対「にっと」の大将戦へともつれ込む。ユリアンから春麗にキャラを変えて実力を伸ばしてきた「ときど」だったが、ここは稼働初期からユン使いの上位に君臨し続ける「にっと」が貫禄を見せて3回戦へと勝ち上がった。



バーチャファイター4 ファイナルチューンド

決勝トーナメント

「K-2」、「ゲームセンター嵐」の２枚看板で、勝ちを量産。大将の「灘琉豪」を出さずして順調に勝ち進む。

1回戦 vs.tb組（おもらし、いいとも、ハッスル）

当日予選を勝ち上がってきた【tb組】との1回戦。スラントバックナックル（⇖Ⓟ）とミドルスマッシュ（⇨Ⓟ）、スマッシュアッパー（⬇⇖Ⓟ）で堅実な闘いを組み立てる「ゲームセンター嵐」が先鋒で一気に3タテを決める。「いいとも」戦では最終ラウンド、お互いの体力が残りわずかの場面までもつれるものの、最後の削り合いで雷龍飛翔脚（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）をローキックでつぶしてK.O.する。



2回戦 vs.どべっこす（なおぶん、五郎弐千歳、矢永）

パイ×3の異色チーム【とべっこす】との2回戦。こちらのチームも1回戦同様、当日予選を抜けている。まずは「なおぶ～」を「K-2」が下し、続く「五郎二千歳」も2ラウンド取られてからの3ラウンド連取で一気に「矢永」までたどり着く。硬直を確実に突き刺す飛燕烈脚（⇦ⓀⓀ）に苦しめられるが、ミドルスピンキック（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）でリズムをつかみ、暴れの飛燕烈脚をしっかりとガードして勝利した。



ストリートファイターⅢ 3rdストライクとは？

1999年7月、ストⅡの後継作品のストリートファイターⅢの3作目として『SF Ⅲ 3rd』が登場。

新キャラクターに春麗、レミー、Q、トゥエルヴ、まことを追加。シリーズを象徴する「ブロッキング」は、相手の攻撃に合わせてレバーを前or下に入力することで攻撃を受け流せる。連続ガード中の攻撃に対しても割り込めるガードブロッキングを搭載し、ここにきて完成する。



『3rd』の人気を支えている最大の要因であるブロッキング。プレイヤーの読みとテクニック次第で「詰み」の状態を打破できる至高のゲームシステムといえる。

バーチャファイター4 ファイナルチューンドとは？

3D対戦格闘ゲームの頂点であるバーチャファイターシリーズの4作目『VF4』。

その完成された対戦バランスで好評だった『VF4EVO』に、数度のバージョンアップを経て2004年7月に最終形態となった『VF4FT』は、特定のコマンドで出せる技を切り替えられる「技切り替え」や、3段階に分けられたカウンターの種類など、新しい読み合いの要素を追加。「ファイナルチューンド」という名を冠するにふさわしいゲームバランスとなった。



打撃、ガード（避け）、投げの3すくみが基本の攻防となる。瞬時に状況を判断し、的確な行動を取れるかどうかが勝敗に直結する。

ストリートファイターIII 3rd ストライク 情勢
(2006年5月時)

技性能、スーパーアーツに優れたユン、春麗、ケンの「3強」が上位に君臨。実に出場者の半分近くを占めている。次いで爆発力に秀でたダッドリー、まこと、ユリアンの「3凶」や、ヤン、豪鬼などが続く。

プレイヤーでは闘劇'05を制した実績を持ち、『3rd』界でバツグンの安定性を持つ「ヌキ」、闘劇'05ベスト4「こくじん」、「K.O」が組んだ【Vision】が本命とされていた。



ゲージ効率が非常にいい幻影陣を持つユンと、ブロッキングとその後の反撃を仕込みつつ投げを狙える「SGGK」とバツグンの相性を持つ春麗が、2強との声も挙がっているとか。

バーチャファイター4 ファイナルチューンド 情勢
(2006年5月時)

立ちⓅや肘などから使いやすい連係技を持ち、高い攻撃力を持つジャッキーが最強キャラかつ使用率ナンバーワン。次いで低リスクな技を軸に安定した闘いを望めるカゲ、立ちⓅが速く一気にたたき込めるパイ、アオイが上位キャラ。

最注目チームのチームは、防御テクニックで大きな差が付く本作で、屈指の技術を持つ「ふ～ど」、「こえど」、そしてIQバーチャをウリとしている「板橋ザンギエフ」の【集大成】だ。



総合力でついに最強の座を射止めたジャッキー。各種連係技、肘、スラントバックナックル(⇖Ⓟ)にバクサオなど、穴が無い。

ストリートファイターIII 3rd ストライク

ステージ上へ勝ち残った者

着実に勝ち上がる【マスターズ】に対して、準決勝で本命【Vision】が立ち塞がった。「K.O」の快進撃が続くが……。

準々決勝 vs.パーフェクトフリーマン(あるか、AFM、ピエール)

最強いぶきと名高い「あるか」に対し、【マスターズ】は先鋒を「スペルマスターJ」から「MOV」にスイッチ。キャラ差を感じさせない「あるか」が粘るが、要所でのブロッキングを決めた「MOV」が勝利。続く「AFM」もけん制が冴える「MOV」が常に先手を取り、2連勝。追い詰められた「ピエール」だが、強引なチャリオットタックル～エイジスリフレクターで「MOV」を圧倒。中堅の「スペルマスターJ」を引きずり出す。投げを絡めた攻めがうまくはまり「ピエール」のペースで試合は進んだが、最後の詰めを誤ったところから流れは一変。落ち着きを取り戻した「スペルマスターJ」が試合を決めた。



準決勝 vs.Vision(ヌキ、K.O、こくじん)

優勝候補【Vision】との準決勝。鉄壁の布陣で悲願の優勝を目指す「K.O」が序盤から圧倒的な攻めを展開。「スペルマスターJ」、「にっと」と連破し「MOV」を追い詰めた。暴れをSGGKで刈り取って「K.O」を下して「ヌキ」との同キャラ戦へ。闘劇'05での雪辱を狙う「MOV」は、「ヌキ」の鳳翼扇をガードブロッキングで取って会場を沸かせると、またしてもSGGKで勝負を決める。大将「こくじん」には得意のしゃがみ強Ⓚをしゃがみ弱Ⓟ→鳳翼扇で狙い打ち、圧倒的な試合を見せた。春麗とSGGKとの強さを芸術作品に仕上げて見せた。



バーチャファイター4 ファイナルチューンド

ステージ上へ勝ち残った者

ベスト4をかけて【集大成】と相対した【やりおった】。先鋒戦で「こえど」を倒した【やりおった】が優位に闘いを進める。

準々決勝 vs.集大成(板橋ザンギエフ、こえど、ふ～ど)

若手のツートップ「こえど」、「ふ～ど」擁する【集大成】との3回戦は、先鋒戦からいきなりの急展開を見せる。先鋒戦で「K-2」がこの日イマイチ動きに精彩を欠く「こえど」を一気に攻め立て、あっさりと3-1で勝利して先手を取ったのだ。出鼻をくじかれた【集大成】は「板橋ザンギエフ」が「K-2」を仕留めて中堅戦へと持ち込むが、「ゲームセンター嵐」の牙城は崩せず先に大将を引きずり出される。意地を見せたい前回覇者"玄武"「ふ～ど」だったが、しゃがみⓅつぶしの旋風腿(⇖Ⓚ)をミドルスマッシュでつぶされるなど、「ゲームセンター嵐」にペースを握られ続けてしまい、ここで2連覇の夢がついえた。



準決勝 vs.バナナマン(以蔵、きゃすばる、ポチ)

準決勝の相手は【バナナマン】。ラウ、ベネッサ×2の変則なキャラ構成のチームだが、1回戦から快調に飛ばして勢いに乗る【松下大サーカス】「つちくも」、「拝人」、「ジン」を下してきた実力派だ。先鋒戦の「K-2」対「以蔵」は、序盤からドラゴンスマッシュキャノン(⇖⇖Ⓚ)などの大技を当てていった「K-2」の勝利。続く大会では怖いベネッサ2枚に対しては、両試合とも先手を取られるがサーペントスマッシュキャノン(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)やドラゴンスマッシュキャノンなどの浮かせ技を要所で当て、ダメージ差を付ける。【バナナマン】はこの体力差を取り戻すことができず、決勝へと【やりおった】が勝ち上がった。



ストリートファイターIII 3rd ストライク

強豪激突！

九州のチームを倒して上がってきた【チャンピオンロード〜道〜】との決勝戦。動きの冴える「花笠」に押されてしまうが……。

決勝 vs.チャンピオンロード〜道〜（昭和、石松、花笠）

決勝では第一回全国大会を制した「花笠」がうなる。先鋒「スペルマスターJ」の後方ジャンプに反応し、滅殺豪波動拳をヒットさせて先鋒戦を制す。中堅「にっと」にも滅殺豪波動拳を当て、波に乗ると怖い「花笠」の一人舞台になるかと思いきや、第一回全国大会で「花笠」の元チームメイトの一人だった「にっと」が奮起。的確に幻影陣中の技を当てて逆転勝利すると、続く「石松」との同キャラ戦も制してリーチをかける。そして、「昭和」が操るまことの大胆な二択をしっかり読み切って確実な反撃をたたき込み、「にっと」が悲願の闘劇優勝を手にした。



「にっと」対マッチこと「花笠」の試合は、素早い対応から「花笠」が先取するが……。



今回はまことで参戦した「昭和」を「にっと」が幻影陣で試合を決め、闘劇を制した。

バーチャファイター4 ファイナルチューンド

神との対決

2D、3D格闘のスタープレイヤーが集まる【Virtua☆Fusion】との決勝戦。どちらもこれまで大将を出さずに勝ち上がってきた。

決勝 vs.Virtua☆Fusion（ちび太、大須晶、ヌキ）

バーチャ神「ちび太」擁する【Virtua☆Fusion】との決勝戦。好調の「K-2」が「ヌキ」を下して先制、こちらも好調の「大須晶」とぶつかる。豪快な投げとぼっ立ちを使う「大須晶」が勝利し、全勝同士の対決となった中堅戦を迎える。「大須晶」の読みづらい動きに対し、高度な防御テクニックで次々に対応する「ゲームセンター嵐」。最終ラウンドまでもつれた試合は、「大須晶」のお株を奪う豪快なニーストライク（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）を決めた「ゲームセンター嵐」の勝利。その勢いのまま、この日初登場の「ちび太」をも沈め、【やりおった】が栄冠をつかんだ。



「K-2」と「大須晶」、勢いに乗る二人の対決は、得意な展開に持ち込んだ「大須晶」の勝利。



流れを決定付けた中堅戦。大会中ほとんど抜けられなかったニーストライクの仕掛けどころが勝因か。

ストリートファイターIII 3rd ストライク&バーチャファイター4 ファイナルチューンド総評

闘劇常連タイトルといえる『ストリートファイターIII 3rd ストライク』、『バーチャファイター4』シリーズ。既に闘いの基盤が完成されているだけに、決勝大会では洗練された闘いが安定して見られる。新規参入層は少なめなものの、プレイヤーの対戦レベルはじわじわと底上げされており、トッププレイヤーのモチベーションも総じて高いまま維持されている。

今回の結果も【マスターズ】、【やりおった】ともに時代をけん引してきたベテランプラスアルファが闘劇を制した結果となったが、いまだに闘劇初デビューのプレイヤーが居ることは、いかにゲームが優れているかを如実に表している。今後もこれらに匹敵するタイトルの台頭に期待したい。



ストリートファイターIII 3rd ストライク 優勝チーム輩出 店舗紹介

プラボ上尾店

住所：埼玉県上尾市柏座1-13-20
上尾ウエストビル2F
Tel：048-776-4379
営業時間：10:00〜24:00
HPアドレス：http://www.namco.co.jp/ar/location.php?id=70

スタッフコメント

『ストIII 3rd』はもちろん、『鉄拳5DR』、『VF5』など対戦が盛んです。格ゲー以外のタイトルも多数取りそろえております。最寄りの上尾駅よりダッシュで15秒です。皆さまのご来店をお待ちしております。

お店へのアクセス

JR上尾駅の西口を出て、西口交番から見えるビルの2階。



バーチャファイター4 ファイナルチューンド 優勝チーム輩出 店舗紹介

ゲームチャリオット六方店

住所：千葉県千葉市稲毛区六方町52-2
Tel：043-304-8880
営業時間：12:00〜24:00
HPアドレス：http://gamechariot.com/

スタッフコメント

大人気『VF5』は特設コーナーを設け、強豪が連日集まるお店として盛り上がっております。現在チャリオット系列店舗で『VF5』合同ランキングバトルを開催しています。ホームページにて詳細を掲載していますので、ぜひご覧ください。

お店へのアクセス

北口4番バス乗り場から、草野車庫・技術センター入口行きに乗り、「山王公民館」で下車。



LONG RUN GAMES' BOOSTER

今回はやり込まれたゲームの頂点を決める大会を二つピックアップ。『メルティブラッド アクトカデンツァ』の「関東最強チーム決定戦」、『ストリートファイターZERO3』の「ULTIMATE ZERO 6」だ。

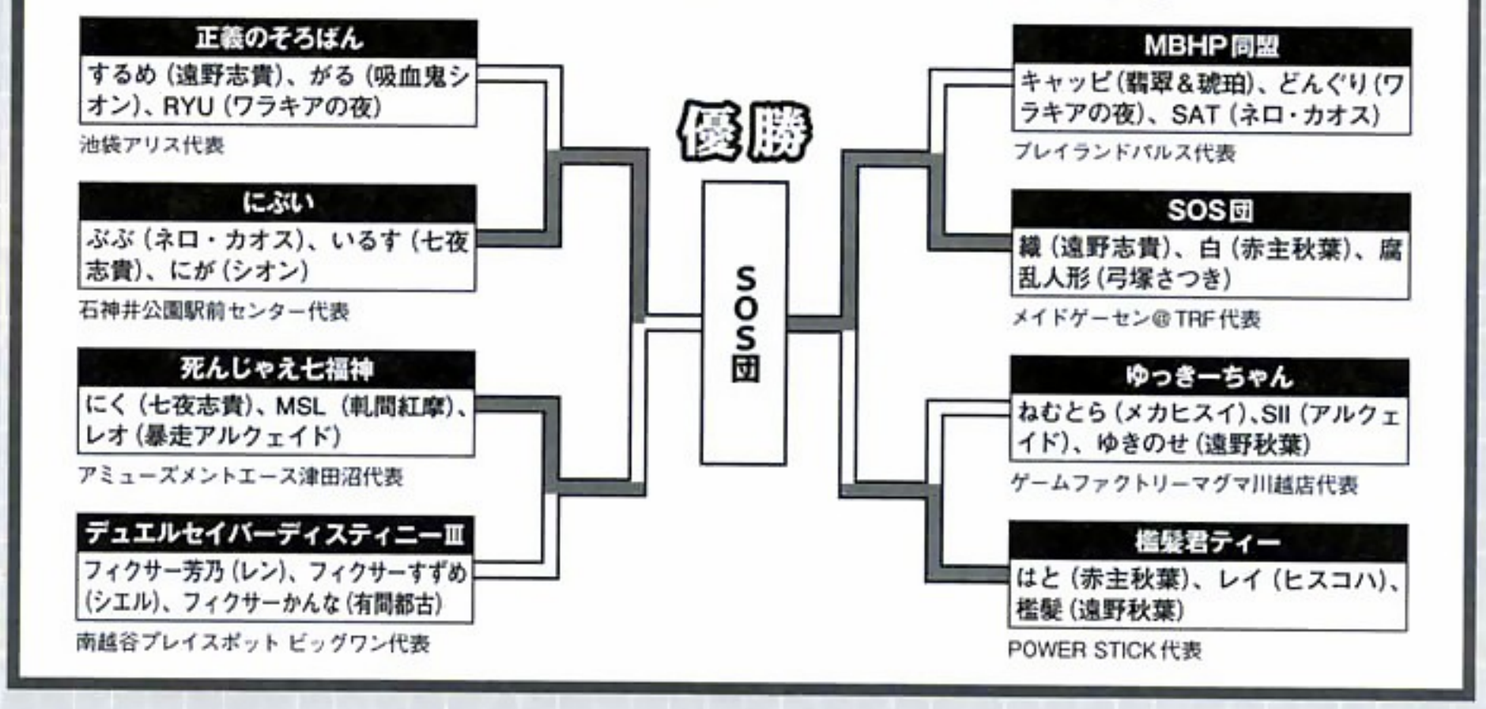
関東の最強はだれだ？

MELTY BLOOD
Act Cadenza

©TYPE-MOON/ECOLE,1999-2005
Text:KZA　協力:ディムロス

メルティブラッド アクトカデンツァ
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2005年3月末(稼働中)
■使用基板：NAOMI GD-ROM

関東最強チーム決定戦　ベスト8トーナメント



最強チームを決めるにふさわしい名勝負の応戦！

関東での最強チームを決めるべく、8月26日の池袋アリスでの予選を皮切りに始まった「関東最強チーム決定戦」。関東近郊のゲームセンター14店舗で予選を開催し、10月14日決戦の地を再び池袋アリスに戻し、決勝大会が行なわれた。

今秋稼働予定の『Ver.B』を控えての最後の『Ver.A』での大会ということで、集大成と呼ぶにふさわしい盛り上がりを見せた。特に決勝大会参加キャラの分布には目を見張るものがあり、ベスト16の時点ではネロ・カオスが5人で使用率トップ、次いで遠野志貴、翡翠＆琥珀、ワラキアの夜が4人、七夜志貴、軋間紅摩、蒼崎青子、吸血鬼シオンが3人という、3on3のチーム戦にしては強キャラのみに偏らないトーナメントとなった。

闘劇'05覇者「にが」、「いるす」を擁する【にぶい】は、『Ver.A』初期からネロ・カオス使いとして名高い「ぶぶ」、七夜志貴にキャラを変更して傍若無人に動き回る「いるす」の2枚看板で、準決勝まで「にが」の出番無く勝ち上がっていく。【死んじゃえ七福神】戦の中堅でようやく「にが」を投入、全く衰えないループを見せ付けて3タテで決勝へ進出する。

一方のブロックでは【SOS団】対【檻髪君ティー】という注目チーム同士がぶつかる。「白」が大会らしいガード崩しを積極的に狙うスタイルで一気に2タテし、「はと」との同キャラ戦へと持ち込む。ここでは本キャラ!?　の意地を見せて「はと」が取り返し、闘劇'06でのチームメイト「織」との対決へとなだれ込む。このだれもが待ち望んでいた展開に会場も大盛り上がりとなり、ギャラリーの声援にこたえるように手に汗握る名勝負が繰り広げられた。互いの手の内を知り尽くした空中戦は、驚異の空中投げの精度を見せる「はと」、技の差し込みが冴える「織」の一進一退となる。そして迎えた最終ラウンド、残りタイム10秒を切ってわずかに体力をリードされている「はと」が「織」の後方ジャンプを見て強制開放を試みた瞬間、前方2段ジャンプからの連続技をたたき込んだ「織」が競り勝った。

決勝では公式全国大会の決勝で「いるす」に敗れた「腐乱人形」がリベンジを狙う。まずは「ぶぶ」を先鋒戦で下し、中堅の「にが」と対峙。いきなりBカッティング・シンクでのループを決められて先取されると、2ラウンド目も延々と画面端で蹴り上げられ続け、残り体力1割まで追い込まれる（回復可能体力は4割ほど）。「いるす」にたどり着くまでに力尽きたかに思われたが、とどめを刺し切れなかった「にが」のループを抜け出すと、強制開放から一気にラウンドを取り返す。3ラウンド目も「にが」に画面端でガードを崩されるが、ループをためらった「にが」に勝利の女神はほほ笑まなかった。その勢いのまま「いるす」を起き攻めで圧倒し、3タテで勝利。【SOS団】が関東最強チームとなった。



まさに別次元の闘いとなった「織」対「はと」。大接戦となったが、「はと」の強制開放に鋭く反応した「織」が勝利を手にする。



「全国大会の借りはチームの力で返す」の言葉通り、「腐乱人形」が、「いるす」の七夜志貴を下してリベンジに成功した。


優勝した【SOS団】（左から「腐乱人形」、「白」、「織」）。稼働が近い『Ver.B』でも彼らの活躍に要注目だ。

インフォメーション BOOSTER　本大会の動画の一部は、闘劇魂vol.4に収録予定。このほか、予選などの詳細は右記のURLまで　http://www.virginia.jp/mb/

ZERO3の祭典、開幕！

©CAPCOM CO., LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.
Text:KZA　協力:HIRO

ストリートファイターZERO3
■メーカー：カプコン
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発 売 日：1998年7月(稼働中)
■使用基板：CP-SYSTEMII

7回目の究極！

UZ1～5、「UZD」を含めて7回目となる「UZ6」は2日間にわたり西の聖地・neo-amusement space a-choで開催され、初日は個人戦＋レアキャラ王決定戦、2日目は団体戦＋東西戦が行なわれた。

決勝トーナメントに上がるまでには、予選1～2次リーグに加えて準決勝リーグも勝ち上がらなくてはならず、実力に加えて長期戦に耐えうる体力が必要な過酷な予選となった。

激闘を制したのは……

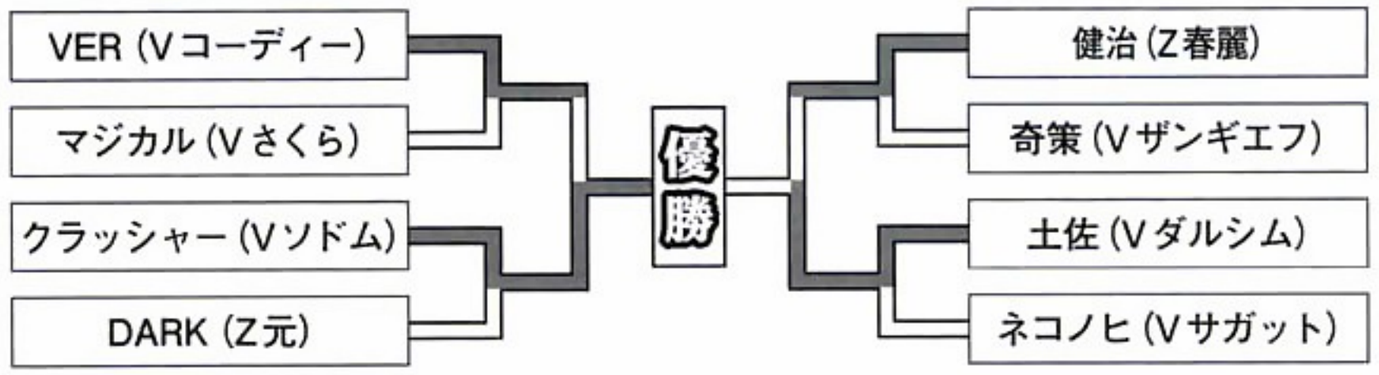
決勝トーナメントへの険しい道のりは、予選抜け確実と思われていた強豪チームを蹴落としていった。【Emperor】「VER」、「マツ」、「アンドウ」、【天誅です】「D44」、「健治」、「土佐」や【武神タイガーブラスト】「インペ」、「ネコノヒ」、「円町」など名だたるチームが敗退する中、勝ち上がったのはシードチームを含む右記の8チームとなった。

会場中の視線を一身に集めたのは、レアキャラのブランカとダンを擁する【渋谷快感@生本番中】。ギャラリーの応援を受けた「いかり」が奮闘し、気合いの入った昇龍拳で個人戦を制した「クラッシャー」のオリコンを打ち破り、会場を沸かせてくれた。過去に例を見ない展開で盛り上がる決勝トー



激闘を抜けても再びリーグ戦が待っている……。この地獄ロードを勝ち抜いたものだけが決勝トーナメントへ進めるのだ。

ULTIMATE ZERO 6個人戦ベスト8トーナメント



仕上がったVソドム

決勝トーナメントには、何とV豪鬼が居ないという近年希に見る珍しい展開となった。注目は、Vソドムに永久コンボ(以下:永パ)を実装し、最強キャラへとのし上げた「クラッシャー」。準々決勝では「DARK」をガードキャンセル対策のタイミングをずらした攻撃で仕留める。ソドム使いとして名を馳せた「VER」との準決勝では、3ラウンド目に試合を決定付ける永パを披露し、万全の仕上がりを見せる。

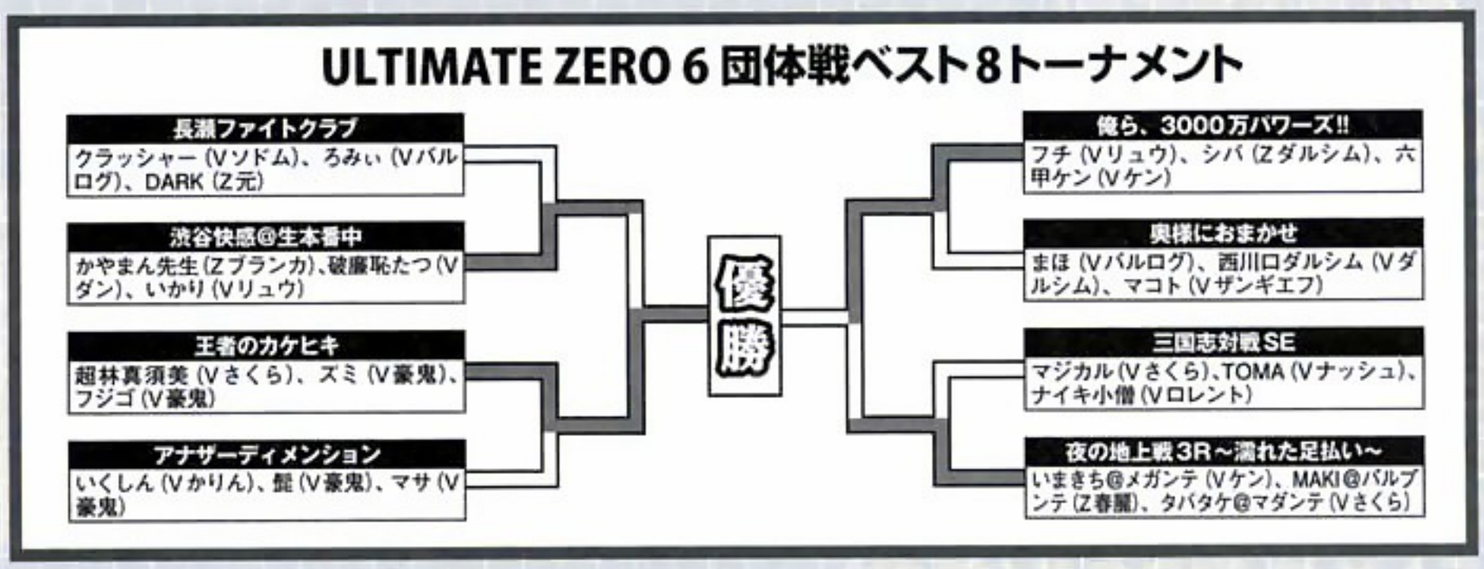
決勝は新潟の猛者「土佐」と対峙する。1ラウンド目は「土佐」のオリコン暴発を見逃さず、きっちりオリコンをたたき込んだ「クラッシャー」の勝利。2ラウンド目は「土佐」がけん制でしっかりとダメージを稼ぎ、「クラッシャー」のオリコンをつぶして取り返し、決着は最終ラウンドへともつれる。お互いにゲージ100%、残り30秒を切ったところで「クラッシャー」がたまらずオリコンを発動、ここに「土佐」が後出しでオリコンを合わせて勝負あったかに思われたが、「クラッシャー」が重ねられたヨガファイアーをテングウォーキングで回避。そこからのオリコンで「土佐」を追い込み、ヨガテレポートのスキにしゃがみ強Ⓚでとどめを刺し、またしても個人戦は関西勢が制覇した。

上位入賞者



上位入賞者の面々。後方左より「健治」、「VER」、「土佐」。中央下が「クラッシャー」。

ULTIMATE ZERO 6 団体戦ベスト8トーナメント



ナメント。準々決勝で【アナザーディメンション】を3タテして貫禄を見せ付けた「超林真須美」擁する【王者のカケヒキ】は、【渋谷快感@生本番中】を準決勝で下して順当に決勝までコマを進める。逆サイドから勝ち上がってきた【俺ら、3000万パワーズ!!】は、準々決勝で「フチ」が「西川口ダルシム」を破ってアドバンテージを取り、「マコト」、「まほ」を「シバ」が仕留めて準決勝へ進出。「六甲ケン」対「いまきち@メガンテ」の東西ケン頂上決戦から始まった【夜の地上戦3R～濡れた足払い～】戦では、「タバタケ」にK.O.確定のところまで「フチ」が追い詰められるものの、「タバタケ」のオリコンミスから「フチ」が逆転して3タテで決勝へ駆け上がる。

「フジゴ」が「六甲ケン」を撃破するが、「シバ」がこれをくい止める。すかさず「ズミ」がフォローをして、【王者のカケヒキ】が王手。ここまで何度もチームの危機を救ってきた「フチ」が踏ん張って「ズミ」を撃破して最終戦に持ち込むものの、一枚上手だった「超林真須美」が勝利した。

上位入賞者



優勝の【王者のカケヒキ】のメンバー。左から「ズミ」、「フジゴ」、「超林真須美」。

テクニックBOOSTER

「UZ6」も「MBAC」の「関東最強チーム決定戦」同様、動画の一部は闘劇魂vol.4に収録予定。このほか、今大会の細かい結果などの詳細は右記のURLまで　http://www.mfr.bz/uz6/

Arcade Software+Hardware マックジャパン

Mak Japan

新作予約 〆切りまでにご連絡頂ければ 確実GET！
高価買取 基板1枚より即査定致します どこよりも高く！
中古予約 入荷時ご連絡でGET率大幅UP！ 1ヶ月間有効

新作・旧作・大型系など続々入荷中です！
大型機械売買も取扱い有！御一報下さい！
営業時間：平日11:00～19:00/土曜10:00～19:00/日祝10:00～18:00









新品 コントロールBOX
JAMMAハーネス 現在製作中！
只今新品コントロールBOXをご購入頂くと標準のJAMMAハーネスをお付け致します！


AV7000（非接触）
￥27,300(税込)
唯一のセパレート型で補助パーツが充実！
Σ9000TB（コントローラ部）
￥15,750(税込)


雷神
価格・機能共に初心者の方にオススメ！
￥31,290(税込)


ボードマスター（スラストパネル仕様）
セガビデオ筐体のパネル部分を使用した本格派！
￥50,400(税込)

中古DVD&CD
大好評発売中！INSANITY DVD & ooparts CD 新作も続々とリリース中です！


新作 THE LUNATIC 鋳薔薇
職人特典 鋳薔薇 REMIX TRACKS 鋳薔薇公式設定資料集
￥6,090（税込）


THE ACES HIGH 雷電 雷電・雷電II 雷電DX
職人特典 サントラCD（2枚組） 特製ブックレット
￥6,090（税込）

【攻略DVD】
☆ハイパーストリートファイターII・・・￥6,980(税込)
☆ファイタースピストリーダイナマイト￥3,990(税込)
☆ケツイ～絶理獄たち～・・・・・・・・￥7,340(税込)
☆ライデンファイターズ1・2・JET・￥6,980(税込)
☆バトルガレッガ・・・・・・・・・・・￥5,800(税込)
☆虫姫さま・・・・・・・・・・・・・・￥9,240(税込)
☆トゥエルブスタッグ&トライゼール・￥6,090(税込)

【オリジナルサウンドトラック】
☆バイパーフェイズワン ￥4,520(税込)


☆雷電&雷電II ￥3,990(税込)



新作 THE ILLEGAL FUNCTION ラジルギ
職人特典 ラジルギ パーフェクトサウンドトラック ラジルギ 完全攻略本
￥6,090（税込）

お問合せ
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
TEL 03-3255-0737(代)
FAX 03-3255-0738 お待ちしております！
Web & E-mail makjp@mak-jp.com 最新ストックリストは毎週火曜日更新です！
http://www.mak-jp.com

「最新ストックリスト」はお客様ご自身でも取出可能です！
※お手持ちのFAXの「ポーリング機能」を使って24時間時間いつでも取り出し可能です！
（ポーリング機能がない機種ではご利用できません。話中の場合は時間をずらしてご利用下さい。下記は操作の一例です。実際にお持ちのFAXの説明書等ご参照の上操作方法に従って下さい。）
❶お手元のファックスのポーリング受信ボタンなど（機能ボタン等）を押します。
❷03-3255-0738をダイヤルして回線が繋がりましたらスタートボタン等を押します。
❸あとは自動的に受信完了！情報料は無料です。
毎週火曜日更新です！！

秋葉原中央通沿いで大変便利です！



基板も大型機械も高く買います！新作・中古取扱っております。是非お問合せ下さい！ 基板も大型機械も高く買います！新作・中古取扱っております。是非お問合せ下さい！ 基板も大型機械も高く買います！新作・中古取扱っております。是非お問合せ下さい！

▼URL
●在庫内容豊富！
●毎週リスト更新！
●無償修理保証付き！
http://www.tops-game.jp

アーケードゲーム通販ショップ
トップス
より質の高いサービスを心がけ、皆様のご利用をお待ち申し上げております。

FAX情報BOX(無料)
音声案内に従って操作してください
【札幌】011-210-6000 【大阪】06-6455-6000
【仙台】022-268-6000 【広島】082-223-6000
【東京】03-3940-6000 【福岡】092-482-6000
【名古屋】052-453-6000 ※プッシュ回線の電話のみ可

010100# …… 通販ご利用案内(リストについての説明、ご購入方法、基板保証規定など)
010101# …… 基板リスト(格闘、アクション、シューティング、パズル、クイズ、ベットタイプを含む麻雀、花札、8ラインなど)
010102# …… 機械リスト(機械、筐体など)
010103# …… 修理依頼書Ⓐ(トップスよりご購入基板用)
010104# …… 修理依頼書Ⓑ(他社よりご購入基板用)及び基板修理のご依頼方法など

■お問い合わせ■
TEL:03-5740-6570
FAX:03-5740-6571
〒141-0031
東京都品川区西五反田6-2-10-102
営業時間：月曜～金曜 AM10:30～PM7:00
土曜 AM10:30～PM6:30
定休日：日曜・祝祭日・第三土曜日

中古機械・基板のご売却は
株式会社 ソフィアコーポレーション
❖お見積もりは無料
❖引取り運賃は当社で負担致します
TEL:03-3491-7231 FAX:03-3491-7233 e-mail:kaitori@sophia-corp.jp

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmaniaIIDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

今回は、9月に行なわれたゲームショウのステージと家庭用『ポップン13カーニバル』の発売記念イベントのリポート、そして第3弾となるギタドラコンポーザーインタビューを掲載！　インタビューには『GDV3』から参加した期待の新人二人が登場だ！



～トークショー&なにかムニャムニャ～ ポップンミュージック13カーニバル発売記念イベントリポート！

PS2版『ポップンミュージック13カーニバル』の発売日でもある9月28日、東京高田馬場ESPミュージカルアカデミーにて、TOMOSUKE氏、wac氏、村井聖夜氏が出演する発売記念イベントが開催され、会場には300人を超えるファンが招待された。

登場後「キーボーディストなので、キーボードの前は落ち着く」という村井氏の発言通り、用意されたキーボードの前にそれぞれが座ると、軽い演奏を披露。その姿に会場からは歓声が沸き起こり、早くもその熱気は上昇。そうしてスタートしたイベントは、まず「ポップン絵日記」と題した三人の書いた絵日記をスクリーン上で公開。三者三様の絵日記にそれぞれの個性が発揮されていた。

また、「ポップンミュージック13 世界意識調査委員会 総会」と題したコーナーでは、ユーザーから事前にアンケートを採取し、その集計をスクリーン上で公開。「会場の男女比は？」、「平均年齢は？」といった回答結果から始まり、「ポップンでカップルになった？」、「ポップンに望むものは？」、「自分のテーマ曲は？」などの質問にバラエティに富んだ回答が公開されていたぞ。

そして集まったファンお待ちかねの楽曲演奏。今回はキーボードを使って三人での「fffff」が披露された。息の合った迫力ある演奏が会場を包み込み、紡ぎ出されたメロディがファンを魅了していった。

最後のプレゼント抽選会では三人の私物もプレゼントされたりと、全編通して和やかなムードで行なわれ、ステージと会場で会話が交わせるほどアットホームなイベントとなったぞ。



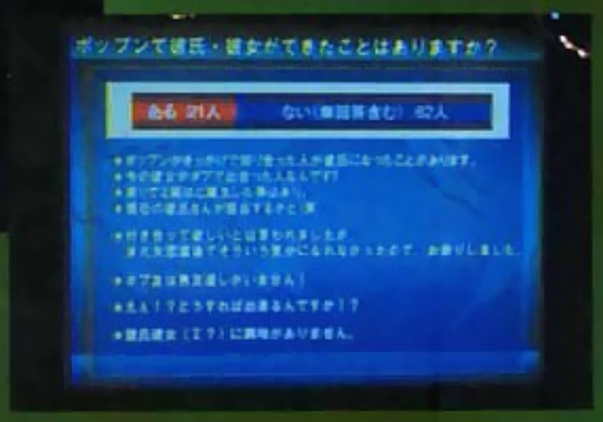
プレゼント抽選時のドラムロールを三人が自らたたきはじめたり、会場は終始笑いに包まれていた。

PRESENT

KONAMI様よりPS2用ソフト『ポップンミュージック13 カーニバル』を3名様にプレゼント！　詳しくは68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。



スクリーンに映し出される絵日記やアンケート結果に、会場は大盛り上がり！



「ポップン絵日記」では、絵日記という枠を突き破ったWac氏の4コマ形式絵日記に会場は爆笑。また、発表されたさまざまなアンケート結果に、ステージの三人を含めて驚きや笑いが絶えず起こっていたぞ。



三人による迫力の演奏 力強くも繊細な音色が会場を包み込む

演奏された楽曲は、アコースティックピアノ5台が織りなすバトルアンサンブル「fffff」。今回は5重奏のところを三人で担当分けした特別バージョンともいえる「fff / fffff」の披露となった。力強くそして繊細に弾くその姿に、会場のファンは聞き惚れていた。

家庭用の楽曲も多数収録！『ポップンミュージック14 FEVER！』サントラ発売！

アーケード版『pop'n music 14 FEVER！』に加え、家庭用『pop'n music12 いろは』、『pop'n music13 カーニバル』のサウンドも集めた3枚組の豪華なサントラが登場。これは絶対手に入れるしか無い!!　現在コナミスタイルで好評発売中なので、欲しい人は今すぐチェックしよう！



ポップンミュージック14 FEVER！ オリジナルサウンドトラック
■発売日：10月27日（発売中）
■価格：3,465円（税込）

©1998 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

■コナミスタイルの URL はこちら！　http://www.konamistyle.jp/

新曲が追加された『beatmaniaⅡDX14 GOLD』も出展！

東京ゲームショウ2006のコナミブースをチェック!!

9月22日～24日まで千葉・幕張メッセにて開催された東京ゲームショウ2006。コナミブースでは家庭用の新作ゲームが数多く出展されていたが、当コーナーではもちろんBEMANIシリーズの新作をチェック！　ブースの一角を埋め尽くしたBEMANIシリーズの新作は、今冬稼働予定のアーケード版『beatmaniaⅡDX14 GOLD』をはじめ、家庭用の『beatmaniaⅡDX 12 HAPPY SKY』、『pop'n music 13 カーニバル』、『GuitarFreaksV2 & DrumManiaV2』、『DanceDanceRevolution SuperNOVA』がすべてプレイアブルでズラリと出展されており、そこは多くのBEMANIファンで賑わっていた。

中でも稼働が待たれる『beatmaniaⅡDX14 GOLD』のスペースでは、通路まで溢れかえるほど長蛇の列ができ、一時はプレイするための順番待ちを制限するほどの大盛況振りを見せており、ⅡDXシリーズに対するファンの注目度の高さがうかがえた。ちなみに、このショウに出展されていたバージョンは、ロケテスト時より新曲が追加されており、ロケテストに足を運んだユーザーはもちろん、ショウで初めて目にするユーザーもその画面に釘付けになっていた。また、ブースの周りにはモニターも設置してあり、そこでもプレイ映像が流されていたため、通路を通る人々も足を止めて見入っていたぞ。

そのほか、BEMANIシリーズの家庭用各作品にも順番待ちの列が続き、それは途切れることは無かった。ショウにて発売日と価格が決定したPS2版『HAPPY SKY』と発売間近となった家庭用ギタドラシリーズの最新作『V2』については別枠で紹介しているのでそちらを参照してほしい。年末にかけてリリースラッシュを迎える家庭用BEMANIシリーズを要チェックだ！



並んでも時間内にプレイできないほどの行列ができた『beatmaniaⅡDX 14 GOLD』。それもそのはず、ロケテストから新曲2曲が追加された特別バージョンだったのだ！



発売前の『HAPPY SKY』をはじめとしたBEMANIシリーズ各タイトルがプレイアブルで出展。ヘッドホン＆アーケードスタイルコントローラでプレイ環境もバッチリ整えられていたぞ。

家庭用新曲もプレイ可能に！

PS2版『beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY』は大盛況！

上でも少し触れたが、ショウ最終日で発売日と価格が発表された本作も、アーケード版『GOLD』に負けず劣らずの人気ぶり。発売日が待ち切れないファンが大勢詰めかけ、ブースは大盛況。プレイの順番待ちも長蛇の列になっていた。

『HAPPY SKY』というと、現在でも人気の楽曲が多数収録されていることでも知られ、中でもTatsh氏が楽曲を担当、ムービーをMAYA氏が担当した「Xepher」をはじめ、kors k氏の「SigSig」、TＥＲＡの「EDEN」など当コーナーの人気投票でも上位を占めている。また、家庭用ではオリジナル楽曲の追加もあるため、そちらにも注目が集まっていたぞ。

今回は特別にコナミスタイルで販売の『特別版』に同梱される夏天のフィギュメイトの画像を公開！　前号で紹介したイメージイラストから忠実に立体化されており、これはぜひ手に入れておきたいところだ。

このキュートな夏天のフィギュメイトを手に入れるためにも『特別版』を予約するしか無い!?



家庭用の新曲もばっちり収録されている。こちらはショウ当日に会場でもプレイすることができた「Endless Summer Story」(DJ Yoshitaka feat.星野奏子)。

新曲はもちろんのこと、高い人気を誇る楽曲たちも収録されているので安心してほしい。ついにあの名曲たちが自宅でプレイ可能に！



『beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY』

対応機種	：	PlayStation 2
発売日	：	2006年12月14日発売予定
価格	：	7,329円(税込)
対応周辺機器	：	ビートマニアⅡDX専用コントローラ、ビートマニアⅡDXアーケードスタイルコントローラ、DJ Station Pro、アスキー社製ビートマニア専用コントローラ対応

©1999 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

beatnation Records 初ライブは熱狂のステージ!!



BEMANIファンにとって東京ゲームショウコナミブースでの一大イベントといえたのが、dj TAKA氏をはじめ、DJ Yoshitaka氏、L.E.D.氏などが登場したスペシャルライブだ！

会場となったステージ前には身動きが取れないほどのファンが集まり、その大歓声の中、星野奏子さんとDJ Yoshitaka氏が登場。まずは「月光」、「リグレット」を熱唱。『盛り上がらなきゃソンだよ！』という星野さんの言葉に、会場の盛り上がりはすぐさま頂点を迎えた。

次は星野さんと入れ替わりに登場したdj TAKA氏、L.E.D.氏、そして残っていたDJ Yoshitaka氏の三人で、この三人とTatsh氏を加えた4名で立ち上げたbeatnation RecordsにMAYA氏が加わったことなどを発表。そしてレーベル発足後初のライブとなる今回は、何と三人による10分以上ものスペシャルDJプレイが披露された。dj TAKA氏の「Tomorrow Perfume」や「I'm In Love Again」、DJ Yoshitaka氏による「CaptivAte ～浄化～」や「虹色」、L.E.D.氏は「THE EARTH LIGHT」や「NEBULA GRASPER」など、それぞれの代表曲ともいえる楽曲が次々に披露され、会場は熱気に包まれていたぞ。

その興奮冷めやらぬ中、再度星野さんが登場！登場した星野さんの衣装は最初の白から一転、鮮やかな水色へ。そして「INFERNO」と「SPARK！」を熱唱し、最後には「これからもⅡDXシリーズをよろしくお願いします！」と挨拶。約45分にも及んだスペシャルライブはこうして幕を閉じた。

beatnation Recordsとしての初のライブとなったこのイベント。ファンとしてはこれを足がかりにさまざまな展開を期待したいところではなかろうか。

PS2版『ギタドラV2』もショウ特別仕様で出展！さらにオリジナルグッズ情報も!?

今回のショウではもちろんギタドラの最新作『V2』もプレイアブルで出展されていたぞ。発売日を11月22日に控えていることもあり、かなり製品版に近い状態での出展となっていた。

ショウ当日のスペースでは、ギターはアーケードスタイルコントローラー、そしてドラムはヤマハのドラムセットを使ってプレイができたため、それらのプレイ感覚も味わうことができ、満足げなファンを多く見かけることができた。

本作には、アーケード版でのイベントとして開催されていた「GITADO CHANKO」が家庭用にアレンジされて搭載。また収録曲は60曲以上で、うれしいことに泉 陸奥彦氏やYuei氏による家庭用新曲が収録される予定だ。さらに、『V3』からは「Ring」や「ギタードライブ」の先行収録も決定しているぞ。さらにオンラインショップのコナミスタイルで購入した場合、先着でオリジナル特典「三度笠ポン太オリジナル手ぬぐい」がプレゼント！

ギタドラファンは要チェックだ。





絶賛稼働中の『V3』からも楽曲を先行収録。もちろんオリジナル新曲も収録されるので期待して待ちたい。

『GuitarFreaksV2 & DrumManiaV2』

対応機種 ：PlayStation 2
発売日 ：2006年11月22日発売予定
価格 ：7,329円(税込)
対応周辺機器 ：ギターフリークス専用コントローラ、ギターフリークスアーケードスタイルコントローラ、ドラムマニア専用コントローラ、ヤマハ サイレントセッションドラム DTXPLORER、DTXPRESS Ⅲセット

©1999 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.



『GuitarFreaks V3』&『DrumMania V3』
稼働記念特別企画第３弾

ギタドラアーティストインタビュー

泉 陸奥彦・TAG・千本松仁

ギタドラシリーズに新たな息吹！ 新生ギタドラシリーズが『V3』から始動!!

はじめまして！ 『V3』でデビューした二人

――本作から新たなコンポーザーがお二人加わったようですね。

泉　はい、今回『V3』からのデビューになる二人です。TAGは「EL Dorado」という曲で、ロケテストでは非常に人気を博しまして、将来有望なコンポーザーです。

TAG　おぉ（笑）。

泉　千本松君は『V3』のシステム曲を全曲作ってまして、それプラス1曲制作しています。彼はギタリストでもあって、「El Dorado」のギターやライセンス曲のギターも何曲か弾いています。

千本松　はい、やらせていただきました。

泉　非常に素晴らしいギターを弾いてくれますよ。

――お二人とも泉さんからかなり期待されているようですが、いかがですか？

千本松　いやぁ（笑）。

TAG　ありがたい限りですね（笑）。

――泉さんから見たお二人の最初の印象はどのようなものだったのでしょうか？

泉　二人ともまじめだなという印象でした（笑）。

――お二人がギタドラチームに入りたいと思ったきっかけは？

TAG　僕は以前からギタドラをプレイしていました。そこで、自分で作ったらもっと面白いんじゃないかなと思っていて、気が付いたらここにいました（笑）。

――その当時から音楽活動もしくは何か楽器などはやっていたんですか？

TAG　高校のときにバンドで少しだけドラムをやっていただけですね。作曲は専門学校に入ってから始めました。

千本松　僕も以前からギタドラはプレイしていて、本物のギターもずっとやっていました。音楽ゲームってほかのゲームと比べて特殊で、音楽が前面に出るという部分にすごく惹かれていたんです。ゲームセンターの中で大きい音で聞こえることにスゴク憧れていたというのが一番大きいですね。

――ギターを始めたのはいつからなんですか？

千本松　僕の父親が趣味でギターを弾いていたんですけれど、その父親に影響を受けて小学校5年生くらいから始めました。最初はアコースティックギターを触っていて、中学に入ってからお金をためてエレキギターを買いました。

――そのとき聞いていた音楽はやっぱりロック系なんでしょうか？

千本松　そうですね。そのときバンドの音楽をやるには、やっぱりエレキギターが必要だなって（笑）。

さわやかさとダーク デビュー曲の雰囲気は正反対

――制作された楽曲についてお話をお願いします。

TAG　僕は「El Dorado」という曲を作りました。音楽としてはもちろんですけれど、やはりゲームが主体なので、ゲームとして皆さんに楽しんでもらえるようなコンセプトで作りました。僕もゲームセンターでギタドラシリーズを遊んでいた身なので、こうしたら楽しく遊べるんじゃないかというところを自分なりに凝縮して曲に詰め込みました。

――その曲のイメージというのは？

TAG　僕はもともとさわやかな感じの曲が好きなので、それを直球で表現した感じですね。

――「El Dorado」という曲名については？

TAG　曲名はすごく悩みました。今までのBEMANIシリーズには無い感じという部分と、造語にしてしまうと親しみやすさが無くなってしまうのではといろいろと悩んだ結果、「El Dorado」という単語が自分の中でスパッときたので決めました。決めたときにはもうこれしか無いと思いましたね（笑）。

――曲の中で苦労した点はありますか？

TAG　ゲームとしてはこうだったら面白いんだけど、曲としては違う形にもしてみたいという葛藤に苦労しましたね。



PROFILE

泉 陸奥彦（いずみむつひこ）



シリーズ1作目の『GUITAR FREAKS』から楽曲を制作しているコンポーザーで、本人はギタリストでもある。往年のボス曲を数多く制作しており、ギタドラファンなら知らない人は居ないほどの知名度と人気を誇る。

TAG（タグ）



本作『V3』から参加した新人コンポーザー。デビュー曲となったのは本文中でも話題に上がっている「El Dorado」。そのさわやかでキャッチーな楽曲がプレイヤーに受け入れられ、ロケテスト時はもちろん稼働後も人気。

千本松 仁（せんぼんまつじん）



同じく『V3』から参加した新人コンポーザー。今回は隠し曲を制作しており、そのほかシステム関係の楽曲も担当。ギタリストでもあり、版権楽曲のギターやTAG氏の「El Dorado」でもギターを担当している。

気になる二人の今後は？

――千本松さんの楽曲に関してはいかがでしょう？

千本松　僕の方はさわやかとは逆の路線で、ちょっとダークな雰囲気です。もともとロック系ということもあって、ハードロックだったりプログレだったりそういう方向を踏まえた上で、ゲーム性を考えつつ自分らしさを入れることができたらと思って作ったのが今回の曲です。あ、隠し曲なんですけど（笑）。

――そこで苦労したところは？

千本松　TAG君と同じく、ゲームとして面白くしたい部分と、曲として面白くしたいという部分で悩みました。最初はいろいろ詰め込んでしまったので、実際にやってみるとプレイできないようなものになっちゃったりして（笑）。そこで、作るのとプレイするのでは全然違うんだなって改めて思いました。

――曲以外に、システム関係の音源も千本松さんが手掛けたということですが、そちらは？

千本松　今回は宇宙というテーマだったので、そのコンセプトや画面に合うようなものを目指して制作しました。宇宙っていうちょっとサイバーな雰囲気だと、捉え方によってはIIDXシリーズと被ってしまう部分もあると思ったので、そこを違うアプローチで作っていこうと思って作りましたね。

――二人が制作した楽曲は正反対だと思いますが、泉さんは聴いてみていかがでしたか？

泉　TAG君の曲は、万人受けするキャッチーなメロディがあって、1回聴いたときにこれはいけるなって思いましたよ。千本松君の方は、ダークなイメージを出しつつ迫力があり、ハードロックやプログレなどいろんな要素の詰まった楽曲になっていて、ギターが生きるとてもいい曲だと思いました。これも一度聴いていけると思いました。

――何やらベタ褒めですね（笑）。

千本松　光栄です（笑）。

TAG　ありがたい限りです（笑）。

――今後に期待するところは？

泉　今後は一つのジャンルだけじゃなくて、多ジャンルの曲を作れるように頑張ってもらえたらうれしいですね。

――お二人は普段どのような音楽を聴かれるのですか？

千本松　僕は割と歌モノを聴きますね。かといってそれだけじゃなくて、生楽器の入っていないテクノ系の音楽も聴いたりします。特にこだわりは無いので、気に入ったら何でも聴きますね。

TAG　僕も気に入ったら何でも聴きますね。その中でもダンスミュージックは割とよく聴きます。

――ギタドラにそういった要素が入ってくると新しいですね（笑）。

泉　TAG君は研修のときにそういった曲も作っていたので、今後そちらにも期待したいですね。

――ギタドラチームではお二人は同期ということになりますが、そこに関しては？

千本松　常にプレッシャーは感じますね（笑）。でも同期だからこそお互い切磋琢磨できる部分もあると思うので、いいんじゃないかなって思いますよ。

TAG　僕は仁君の曲を聴いたときには「かっこいい！　これ人気出そうだなぁ」って思って焦りを感じましたが（笑）。

――そういえば、制作現場には慣れてきましたか？

千本松　半年くらいたちましたがだいぶ慣れてきましたね。

TAG　僕はそろそろ1年なので、バッチリです（笑）。

――いやぁ、チームの諸先輩方にいじめられてないのかなぁと思いまして（笑）。

TAG　……と、ときどき（笑）。

――今だから言える、諸先輩方にされたあんなことこんなことなんてあります？

TAG　そ、それは口が裂けても言えないですね（笑）。

――ということはやっぱりあるということですね（笑）。

千本松　いやいや、もうほんといい先輩ばっかりで……。

TAG　ギターのノブのところにキャラメルが刺さってたなんて口が裂けても言えないですよ。

全員　（爆笑）

――まだスタートしたばかりのお二人ですが、今後の抱負は？

千本松　このままシリーズを盛り上げていきたい気持ちはもちろんありますし、先輩方の力になれたらというのもあります。でもやはり、一つのことにとらわれないで幅広いことをやっていきたいですね。

TAG　僕はいろんなジャンルの曲を作ってみたいですね。そして作曲以外の部分（システムや企画など）にも積極的に参加していきたいです。

――最後に『V3』のアピールをしてもらいつつ、読者に一言お願いします。

千本松　今回から新しく加わりましたのでよろしくお願いします……という意味を込めて、楽しくプレイしていただけたらと思います。僕の曲はゲームとしてはちょっと難しめな曲になってしまいますが、何回も練習してプレイしてもらえるとうれしいです。

TAG　前回の『V2』をはるかに凌ぐボリュームに仕上がっていますので、ぜひ『V3』を。そして中でも「El Dorado」を一度といわず何度でもお願いします（笑）。

泉　今回の『V3』からこうした新しい人たちが参加して、曲のボリュームも大幅にアップしています。隠し曲も今回はかなりたくさんあり、長く楽しめるようになっていますのでこれからも応援よろしくお願いします。

（コナミデジタルエンタテインメント神戸事業所にて）



はみだしレイジング　今回インタビューに答えてくれた泉 陸奥彦氏のファーストアルバム「HEAVEN INSIDE」がコナミスタイルで12月22日に発売決定！
詳細は後日また改めてお伝する予定だが、新曲4曲を含む14曲が収録された充実したアルバムとなりそうだ。ファンは今から期待して待とう！

フェイバリット キャラクターズⅡDX

☆ふたたび夏天浮上！ 緋浮美は初登場4位!!

1st	彩葉	【134.6pts.】
2nd	ツガル	【96.2pts.】
3rd	夏天	【91.3pts.】
4th	緋浮美	【81.7pts.】
5th	茶倉	【72.1pts.】
6th	セリカ	【67.3pts.】
7th	リリス	【62.5pts.】
8th	エリカ	【60.1pts.】
9th	鉄火	【57.7pts.】
10th	士朗	【48.1pts.】

1st
彩葉
134.6pts.

今回の首位も、安定した人気で彩葉が獲得。しかし2位以下では夏天の人気再浮上に加え、ニューフェイス「緋浮美」がランキング初参戦で4位にランクイン！　しかも2位、3位との差もわずかという大健闘を見せた。今後あの表彰台に立つ可能性も十分!?

投票者の声

明るいから好きだ!!（徳島県　BEAT君）／姉に負けるな！（埼玉県　蒼真君）／笑顔がとってもかわいいです!!（北海道　スターアタック君）／彼女の設定が面白いです。（青森県　masa君）

フェイバリット ナンバーズⅡDX

☆2位以下の大激戦！ 予測不能の順位変動！

1st	Xepher / Tatsh	【182.3pts.】
2nd	Apocalypse ~dirge of swans~ / Zektbach	【78.1pts.】
3rd	EDEN / TĚRRA	【72.9pts.】
4th	DoLL / TĚRRA	【67.7pts.】
5th	SigSig / kors k	【36.5pts.】
6th	ALFARSHEAR ~双神座に還る夢~ / TĚRRA	【31.3pts.】
7th	Why did you go away ~GIRL'S SIGHT~ / jun with TAHIRIH	【29.2pts.】
8th	SAMBA DE JANEIRO / Remixed by Lion MUSASHI	【27.6pts.】
9th	Absolute / dj TAKA	【26.0pts.】
10th	嘆きの樹 / 金獅子	【20.8pts.】

1st
Xepher Tatsh
182.3pts.

「Xepher」の首位は今月も不動！だがこれら人気曲が票を集めることでほかの曲への票が全体的に少なくなり、その影響で1票差がランクインの可否を決める接戦が生まれている。今月の「SAMBA DE JANEIRO」のように、突如急浮上する曲も現れて当然の状況だ！

投票者の声

やっぱりいい曲です。（徳島県　レッツィ君）／かっこいいっス!!（新潟県　CLOWN～Iris～鬼蠟さん）／1位はこの曲しか考えられない……！（千葉県　シシバ胡桃さん）

フェイバリット ナンバーズGD

☆伝説、ふたたび降臨！ 「月光蝶」が3位へ!!

1st	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【160.3pts.】
2nd	CaptivAte～裁き～ / DJ YOSHITAKA feat. A/I	【147.4pts.】
3rd	月光蝶 / あさき	【121.8pts.】
4th	しっぽのロック / 板橋ギャング	【96.2pts.】
5th	Concertino in Blue / 佐々木博史	【89.7pts.】
6th	魔法のタルト / Twinkle☆berry	【70.5pts.】
7th	We Are / TĚRRA	【64.1pts.】
8th	カゴノトリ / 橙色特別室	【38.5pts.】
9th	Magic words? / 森野くま子	【19.2pts.】
10th	Dragon Blade / Kozo Nakamura	【17.3pts.】

1st
ヒマワリ RIYU from BeForU
160.3pts.

不敗記録を更新していた「月光蝶」が、以前にも記録を阻止した「ヒマワリ」に加え、「CaptivAte～裁き～」にも押されて3位に転落！
　ランク外で票が集まりつつある、『V3』新曲に票が散ったのが響いたようだ。次回盛り返すか、それとも新時代到来となるか!?

投票者の声

ヒマワリ最高!!（埼玉県　ライ君）／ギタドラといったらこの曲。たたいてよし、弾いてもよしな曲。（福島県　TAKEHARU君）／BeForUのメジャーデビュー楽しみです♥（青森県　雨温さん）

フェイバリットナンバーズ& キャラクターズ投票募集中！

　1票の重みがさらに増しつつある激動のランキング、「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ」にあなたもぜひ票を投じてみてください！
　「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズⅡDX」では、両方のランキングで僅差の順位変動が連発！　どの曲やキャラクターも、あなたの一票で入賞する可能性十分です！　「フェイバリットナンバーズGD」では、水面下で票を集め始めた『V3』新曲の影響や「ヒマワリ」などの人気上昇から、ついに大激変が発生!!　このまま『V3』曲のランクインまでつながるのか!?
　投票は本誌のアンケートハガキにある「自由欄」に記入して行なってください。1回の投票で、3部門すべての1位～3位を選び、同時に投票することができます。投票した曲やキャラを選んだ理由について、コメントも書き添えてもらえるとうれしいです！
　今月も投票してくれた方に抽選権が与えられる、特別枠のBEMANIグッズプレゼントを用意して投票お待ちしています！

今回も投票者の中から、抽選で3名様にPS2用ソフト『GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE SILVER』をプレゼント！　ドシドシご投票ください。



こなみくす リレーコラム

第10回 L.E.D.

　どうも、先月のDJ Yoshitakaからご紹介に預かりましたL.E.D.です。
　今でこそ私は家庭用beatmaniaⅡDXのサウンドディレクターなぞをやらせていただいておりますが、私自身がプレイヤーだったころは、バリバリ武闘派ハードコアゲーセンプレイヤーでした。
　当時はなんといってもアーケードゲームの方が映像は綺麗だし、音楽もハイクオリティーでしかも家ではありえない爆音で聴けたし、大型筐体は揺れまくるは座席は低音に合わせて振動するはデカいボタンをブッたたくはと、なんでもありのナイスッぷりで至れり尽くせりなのに対し、自宅のしょぼいテレビでは迫力は皆無だし、いい曲が付いていても襖一枚で仕切られた部屋の隣にいる家族に気を使って大きい音は出せないし、オプションは2個までしか付かないしで、やっぱり自分的にはゲームといえばどう考えてもゲーセンでやるものでありました。さらに、当時の限られた財力の中から文字通り身銭を切って投下する100円によって得られる1プレイは重みが違いました。
　とまあここまでアーケードをマンセーしておいてなんですが、12月14日発売予定のPS2版「beatmaniaⅡDX 12 HAPPYSKY」がかなりいい感じに出来上がりつつあります。アーケード版のクオリティーと迫力をそのままに、皆様のご家庭にお届けできる物になっていると思います。
　襖一枚で仕切られた部屋の隣にいる家族に気を使って大きい音が出せない皆様におかれましては、ヘッドフォンをご利用いただければ無問題といえるでしょう。ご家庭のテレビがしょぼい皆様におかれましては、まあそんなもんは昨日今日始まったことではないしすぐ慣れますから大丈夫です。私もなんだかんだいって結局は慣れましたから。オプションが2個までしか付かないとかレーザーが伸びないとか文句を言いつつ結局はハマりましたから！　むしろMSX版「2」は名作でしたから!!　バリバリ無頼派ニュースタイルゲーセンプレイヤーである俺はコナミコマンドなんてイカサマ使わねえぜ！　とか友達には言いつつ家では普通に使ってましたから!!!　……おっと失礼、私としたことがつい取り乱してしまいました。今回もしかするとオッサン系プレイヤーにしか分からない内容になっているかもしれませんが、もう二度としませんので今回だけは許してください。
　さて次回は皆さんお待ちかね、BEMANIのラストサムライこと村井聖夜さんです。



次回は村井聖夜さんが登場！

こんな秋はみんなであったまろ♪



IIDXキャラに聞いてみよう！

R リリスはケイナの気持ちを知っているんですか？？ （P.N.海老谷 栗さん）



「気持ち……？　えと……何？　ケイナさん？？」



「あハハー♪（汗）　いゃ、なんでもあらへ…ないですよ？」

R シアは達磨のことがお気に入り？ （P.N.弟さん）



「ん～。ん～。ヤー、そうかナ～。どうなのツガ？」



「…ヘブッ!?　な、何で私に聞くの!?」

キャラクターランキング TOP3



彩葉
「ほ……。今回は普通のかっこや。」

津軽
「彩葉さんて、どこか……変？」

夏天
「あ、久しぶりに来たよー 3位ー♪」

キャラクター説明



『ニクス』
元、軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。



『サイレン』
英会話の教師。
日本語が達者。米出身。



『エイリ』
放浪のバイカー。サイレン宅にパラサイト。



『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。



『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。



『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。



『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。



『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。



『夏天』
シアティエン。本名はアルア。
ナイアの妹。



『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。



『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。



『聖奈』
ROOTS26オーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。



『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。



『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。



『ケイナ』
パソコンジャンキー。
財閥の出身。

ヒフミ姉様スペシャルな感じでお届けします。

IIDXイラストギャラリー

このコーナーのイラストは最新の投稿を優先しつつも、毎回これまで届いたすべての投稿の中からセレクトされています。テーマ的な面からちょっと期間があいてから掲載されることもあるのでご了解くださいね。



（兵庫県　猫太vs真琴さん）

「あ～もう。どこ行くのよシア。もーちょっと、ね♪」

「ニャ～。くすぐったいよお姉ちゃん。練習行かないと～」

「……」

「何か……変な目で見てるでしょ、ジルチ」



（大阪府　あずきさん）

「何や禍々しいオーラが出とるんは気のせいやろか？」

「ち、近づかないようにしておこう……」



（愛媛県　蜂子さん）

「あらあら。ほほ、やっぱりお似合いになりますわね」

「えッ……そ、そうですか。似合ってますかっっ？」

「ははーん。なるほどなぁ、彩葉さんの想い人はこの……」

「あ、あの。な、何で腕を絡めてくるんですか？」

（新潟県　佐倉信士さん）





（千葉県　蒼稀古龍さん）

「ほほ……。ちょっとワタクシもやってみましたわ」

「げっ!?　ヒーネェ。何し……。うん、逃げとこ」

「ぅうう……。やっぱりこうなるんや……。」

「当然でしょう？　私の顔見るなり逃げるなんて」

（三重県　睦月那弥さん）





（神奈川県　G-LOSTさん）

「こんな感じかしら……エレキさん、撮ってよろしくてよ」

「だからーッ!!　何やってるんやそこーーッ!!!」

「まぁまぁ。ほら彩葉さんもカメラに向かって笑顔」

「えぇッ？　あ……、ちょっと、もう！　待って」

（群馬県　亜南まいさん）





（福岡県　灰音さん）

「フフ……どうだね妹よ。この兄の耳は」

「……兄様。……皆より一月遅い……デス」



（山口県　里田里見さん）

「ほほ。それではもう1曲舞ってみましょうかしら」

おたより募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。(165ページ参照)

DJ NUMBERS

前略、やっぱり俺は、嫌われ者の方が楽である。まじめなエリート人生なんてとうに忘れたのさ。

普通のやつらには半端者に映る生まれの血を嘲笑され、いけすかねえ上官との喧嘩騒動の果てには俺だけ不当な除隊処分。軍から抜けた俺には、エリートとして俺を育ててきた軍人である親父からの絶縁状が残った。それからは酒に溺れ、ラファイトに明け暮れ、落ちるところまで地に落ちた。生活は乱れに乱れ、時にはギャングまがいのこともし、殴り殴られ、狂気の世界の住人さ。生きる目標なんざ微塵も見えやしねえ。

そんなときだ。日向に生きるまっとうな人間なら近付かない俺の領域に、あいつは軽々と踏み込んできた。どうでもいい喧嘩で倒れていた俺の前に座り、真っすぐに俺を見ていた。鉄みたいな味のする血にまみれた俺の顔を拭うあいつのハンカチ。俺とは真逆の日向の香り。「歩ける？　病院行きなよ？　じゃねっ」。街の喧騒にかき消される一瞬の出来事。お人好しがよくする哀れみの眼で、これ見よがしに善行ぶったわけじゃない。真剣に心配してくれた瞳。なぜそう言い切れるかって？　さあ？　俺にもさっぱりだぜ。冬の終わりを告げる春の光を浴びたあいつの屈託の無い笑顔。それを見たときに直感しちまったからかもな。「こいつかもしれない。俺に新しい人生をくれる女は」。ま……、当時はそう思ったわけだ。

日向の世界に戻ろうと、軍人以外の仕事を知らない俺はその日暮らしで街をブラブラ彷徨い歩く。しばらくして偶然再会したとき、あいつの記憶の中に俺は居なかった。生まれの境遇にめげず、バイトを幾つも掛け持ちして若いながらに精一杯日向を生きている女。そんな忙しさの中で、捨て犬のようだった当時の俺にまで、だれとも分け隔てること無く接してきたというあの日の事実。俺だけの再会……。そしてあいつの隣には既にやつがいた。

やつとはことあるごとにいがみ合ったりする仲だったりもするが、嫌いじゃない。多くは知らねえが、半端な生まれの境遇に共感できたからかもしれない。喧嘩したりしても、そんなときでさえあの男は楽しんでいるような感じがする。そんな相手に戦いを挑むほど今の俺は熱い人間でもない。ましてや恋愛ごとにかかわるなんてごめんだぜ。知り合いで十分。嫌われ者で十分。その方が楽ってものさ。感情を掻さぶられること無く、好きに言い合えるしな。すべてはあの日に……軍を抜けたあの日に、まじめな俺もすっかり姿を消したのだから。

しかし、実に不思議なやつだ、あの男は。やつの周りにはいつも人の輪があり、笑顔がある。日常はそうだ。でも……俺だけが知っている。あいつにさえ見せない寂しげで、どこか影がかったその顔を。俺と酒を交わした夜に見せた眼を。やつは何も言わないし、俺も聞かない。でもな「士朗」。俺が一言だけ言っておくことがあるとすれば、「エリカ」から日向の顔を奪ったとき、俺はたぶんオマエに手加減はできねぇんだろうぜってことさ。

そして、前回よりサイレン宅にて

くぬ～？？？
これはどっちが……。

あぁ、この場合はデスね……。
（ピンポーン♪）　おや？

（ガチャ）
あ……こんばんわー♪

いらっしゃい。
さ、あがってください。

あ、エリ～♪
待ってたよー。

うんうん。はかどってるみたいだね。

なかなか呑み込みが早くて、教えがいがありますよ。

い、いや～。先生の教え方がうまいンス。

その様子じゃ追試も大丈夫そうだね。もともとセリは頭いい方だし。さ～て、したら私は栄養の付く物作りますかね♪
サイレンさん、キッチン借りてもいいですか？

あ……、全然構わないのですが、そこに……。

（モガー!!
モガガー!?）

な……何でニクスが縄で縛られて、猿ぐつわなの？

いや～、ソレがっすね～。

息苦しそうで
かわいそーじゃない。ホイ。

プハッー。
こ、この馬鹿猿ども～。

～　1時間後、夕御飯はエリカ特製クリームシチュー　～

……というわけでデスね。
仕事サボった罰なので
夕飯は抜きなのです。

そーそー。こちとら日々まじめに働いてるんスから。

あらら。また仕事行かなかったんだ？

俺に英会話の講師なんて本気で合うと思ってんのか？
かったりー。つか解けよ、縄。

やる気の無い意見だねぇ。
働かざるもの食うべからず
なのれふよ（モグモグ）

（アナタがそれを言いますか……）

違うのよ、セリ。この人ね、本当に自分がやりたいことを探しているのよ。そしてそれを見付けられたとき……たぶん物凄い才能を発揮する。それも全力でね……でしょう？　ねぇ、ニクス？

ケッ……。
全くオメデテー。

もう、またそげんこつゆーて～。
やっぱりニクスってエリに対してちょっときつかよ～！

まぁまぁ。う～ん、でも今回のは自信作なんだけどなぁ。
味見だけでもしてみる？　はい。手が使えないならア～ンして……

なっ……！

ち、ちょっと待て……（そりゃ反則……）
……（まぁ奴もいないし）ア、ア～ン？

（ガチャッ）来たぜサイレンー。
エリカとセリカがお邪魔してるんだって？

あ……

ブーーーーーーーッ!!?

あ……士朗。

何をしている……。
ニクス君……。

ま、待てーーい!!!

～　その後、言い訳に20分　シチュー鍋は空っぽ……　～

はぁ～っ……（ちょっと気を緩めるとすぐこれだ……。だから、俺は嫌われ者の方が楽だし、それでいいのである……）。

自分探し続行中。
やさぐれニック。

IIDX NUMBERS CHARACTER：07
NAME ： NIX（ニクス）
AGE:23
BLOOD TYPE:O
BORN:YOKOHAMA
FAVORITE:梅・わさび・鮭・とんかつ……
などの茶漬け全般

日本人とアメリカ人のハーフ。好きなのは、アメリカ文化。なのに好物はお茶漬け。

○○基地で育ち、空軍に入隊。パイロットを目指すも問題を起こして除隊に。以来、暗黒浮遊人。パイロット志望だっただけに、眼の良さと高い動体視力でⅡDXでは難易度の高い曲も楽々プレイ。でも基本はふまじめ。英会話の講師のバイトを無理やりやらされていたが、最近はサボりがちな様子。ゲームと音楽は昔から好きで、ⅡDXでは、熱い曲が好き。

士朗とはいがみ合うも黙って二人で酒を飲んだりの仲。エリカとはラーメン同好会を結束する仲。もうとんでもなく長いことサイレン宅に居候中だが、相変わらず電気を使い放題。「家賃は払ったら負けかなと思っている」とか馬鹿なことを言い、その度に飯をおあずけされてしまう。夏はクーラー、冬はコタツで引きこもり。特にコタツが大好きで、一度頭までコタツに入ると出てこない。みかんとTV、お茶漬けは欠かせない。

英利という風来坊のバイクを直してはコケ大破。直しては無茶して大破。サイレンと英利がいないときに身体を超ハードに鍛えているので、事故っても本人は無傷な無駄にスーパーヒーロー。

エリート転落の人生七転び中な、お気楽人生を謳歌中。まじめに起き上がる日はいつの日か？　というか来るのか？



KONAMI OFFICIAL

BEMANI トップランカー決定戦 Archive

「BEMANIトップランカー決定戦」のトップランカーと出場プレイヤーにスポットを当て、さらなるBEMANIシリーズの楽しみを追求している当コーナー。今月は『pop'n music13 カーニバル』決勝大会進出者の四人にボタンの押し方について語ってもらった。さらに、後半では『beatmaniaⅡDX 12 HAPPY SKY』ファイナリストDOLCE.にインタビュー!

トッププレイヤーに聞く
押し方の使い分け

スコアに直結してくる要素だけに、多種多様な発展を遂げているボタンさばき。今回は、そのボタンの「押し方」についてトップランカー決定戦ファイナリストのY.S-Y（以下Y.S）に詳しく説明してもらった。オススメの練習曲や使用範囲も併記してあるので、自分の押し方で悩んでいる人は必見だ!

Text：赤男



講師：Y.S-Y

静と動、指を使った二つの押し方

静の指押しは、ボタンの上に指を構え、指のお腹で押すたたき方です。腕をあまり大きく振らず、主に指の関節を動かして押します。ボタンをたたいたときの音が極めて小さいのが特徴です。ほかのたたき方では難しい階段譜面に有効です。（Y.S）

オススメ練習曲：
“クラシック7”（HYPER、EX）
“トライユーロ”（HYPER、EX）
“プログレッシブパロック”（HYPER、EX）
オススメ使用範囲：中難度～高難度



腕の力をほとんど使わないので、高難度曲でも息切れしにくい。階段譜面では両腕をくっつけて、その形をキープしたまま動かしていこう。

もう一つは、指の関節をほぼ固定し、腕を振り下ろして指先で弾く方法。たたいたときに音が鳴ります。単調譜面でスコアを狙うときに有効です。（Y.S）

オススメ練習曲：Lv3～Lv15の曲
オススメ使用範囲：超低難度～中難度



ノート数が少ない低難度曲以外でも、同じリズムを常にたたく“スマイルスマッシュ”（HYPER）のような譜面で意外と有効。

手のひらを使った二つの押し方

図1の押し方は、腕をあまり大きく振らず、主に手首を動かしてスライドさせて手のひらで押す方法です。

腕への負担が少なく疲れませんが、COOL判定を狙うのには向いていません。スコアよりクリア、BAD数減らしを狙うときに有効です。（Y.S）

オススメ練習曲：“ハードPf”（EX）
オススメ使用範囲：中難度～超高難度

図1



ボタン上をスライドさせていくため、最大の敵は摩擦。なお、この変則的な使い方として、上段を指先で、下段を掌底で取る方法もある。COOLを重視するならそちらの方がオススメだ。

図2の押し方は、腕を振り下ろして手のひらでたたく方法。ボタンをたたく音が比較的大きめです。

COOL判定を狙うのにも最適で、いろいろな譜面に活用できるので私はこの方法を主に使っています。腕への負担が比較的大きいので、使い過ぎに注意しましょう。（Y.S）

オススメ練習曲：“ダークオペラ”（EX）
オススメ使用範囲：低難度～高難度

図2



一つひとつのボタンを確実にたたいていくことが目的。一部のプレイヤー間では「ごり押し」と呼ばれている押し方だ。

押し方とテクニック

どの押し方にしても、取りにくい譜面は出てくるもの。そんな譜面に対処するためのテクニックの一部をご紹介しよう。　Text：赤男

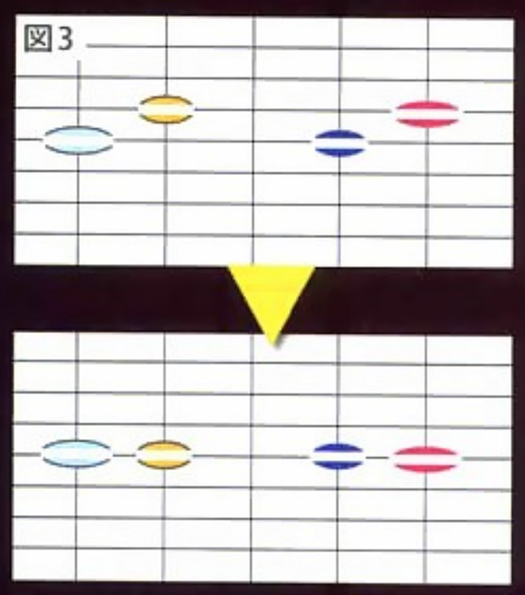
押しにくい1＋5＋9などの同時押しを、1＋5→9というように、少しズレていると認識して押すテクニックを「ずらし」という。右上の写真のように、目的のボタンへと手を素早く移動させよう。ほかに、腕や肘を使って手の届かない個所を押す「肘押し」という対処法もある。ただし、「肘押し」を使うときは筐体を傷めないように気を付けよう。



もう一つは、これとは逆の「あんみつ」。右図のように、ズレ譜面を同時押しと認識して押すテクニックのことだ。

これらをうまく使えば、今まで押せなかった譜面にも対処しやすくなるはずだ。

図3



1→2のようなズレたシーケンスを、1＋2と同時押しに見立てて押す技法。あんみつ氏が初めて行なったことからこう呼ばれる。このおかげで、フルコン不可能と言われていた“トラウマパンク”（EX）をはじめ、超高難度譜面のフルコンが達成されていった。

撮影協力：ボボラーレ（渋谷区宇田川町13-8 ちとせ会館2F）

決勝大会出場者に学んで

ボタンの押し方を極める

今回はさらにトップランカー決定戦の決勝大会に勝ち進んだPOKO、マーキュリー、たぬ@ケチの3人に自分の押し方について解説してもらったぞ。それぞれのプレイスタイルや価値観に似た点を見出した人は、次代のトップランカーを目指して彼らのスタイルを参考にしてほしい。



協力：POKO、マーキュリー、たぬ@ケチ

POKO

トップランカー決定戦2位。高難度譜面を得意とし、"ハウス"(EX)のパーフェクト達成など自分の押し方に強い譜面で確かな結果を残す。

POKOの基本フォーム



スライド押しを基本とし、高速トリルが多い譜面では指押しに切り替えて対応している。このフォームはBPMが遅い階段譜面などで力を発揮する。

POKOのプレイスタイルに学ぶ

指押しと手のひらでのスライド押しの中間的なスタイルです。基本はスライド押しで、譜面の構成によって指押しに変えます。私は左手がうまく動かないので、それを右手でカバーしています。

私のプレイスタイルに似ている方は、この押し方を極めてみてくださいね。(POKO)

指押しとスライド押しを切り替えるポイントが最重要だ。曲ごとに適切なスイッチポイントを見極めたい。

"ハウス(EX)" MIRROR譜面

曲の終盤(下の譜面部分)で1→2→3→4の階段が来ますよね。私はここを1＝手首、2＝中指、3＝親指と分担しています。4は人差し指で押すのが理想ですが、左手の指押しが苦手なので右手で押しています。



この押し方のメリットは、左手をカバーできることと、COOL判定が出やすいことです。デメリットは、慣れないとうまく体が動かずBADが出やすいことですね。でも、練習を重ねれば必ずできるようになります。

ほかにMIRRORにする理由は、中盤の譜面にあります。正規では3→4→3→4→1という譜面が、MIRRORでは8→6→8→6→9となり、右手でさばきやすくなります。ここは8＝薬指、6＝人差し指、9＝小指or手首で押すのがオススメです。(POKO)

マーキュリー

中部・北陸エリアの代表として出場。ズレ押し譜面を得意とし、指押しを駆使して細かいズレ譜面でもCOOLを出す実力者。

マーキュリーの基本フォーム



あらゆる譜面に対して指押しのみで対応するスタイル。彼のフォームは、細かく跳ねるズレ押し譜面に対応するための配置が基本となっている。

指押しの美学!!

筐体はデリケートなんです。優しくソフトに扱いましょう。

しかし、時には強引に、力任せに行くことも必要です。そう、女性を扱うように……(笑)。

まぁ、練習すればどんな押し方でもうまくなりますよ。だったら、美しくありたいじゃないですか。格好よくプレイしたいじゃないですか！

自分なりの美学を持ってプレイしましょう。そして指で光らせることに快感を覚えるのです。
(マーキュリー)

"ノクターン(EX)"のズレ譜面

指押しの楽しさを知るには、この曲がオススメ。微妙なズレが終始続く、とてもイヤラシイ譜面です。そういう譜面を指でハジくようにして光らせることができるようになれば、相当の快感を得られます(笑)。(マーキュリー)

一見5～9の同時押しに見えるこの場所は、実際は5＋6→7→8→9というズレ譜面。5＋6は左手で押して、右手の指は7→8→9とボタン上を跳ねるように動かしていく。COOLを出しにくいので、何度も練習が必要だ。



しかし結局、腕を振ってフンフン「ごり押し」でたたいていれば光るんですよ(笑)。でも、それを華麗に指でさばいてこそ「ホンマモンの漢」です！
(マーキュリー)

たぬ@ケチ

関西エリア代表出場者。中難度曲を得意とするが、ノーマル譜面全曲パーフェクトなど低難度曲でもスコアを出せるオールラウンダー。

たぬ@ケチの基本フォーム



POKOの押し方に似ているが、最大の違いは曲中での押し方の切り替えがあまり無い点。指押しは基本的に要所でのカバーでのみ使っている。

指押しの分担が増加中!?

元々はスライド押しといわゆる「ごり押し」のみだったんですが、『10』のころから譜面難度に限界を感じて、意識して指を使うようになりました。

今は「ごり押し」7割に指押しが3割というスタイルです。目指している比率は、指押し7：「ごり押し」3ですね。今の俺と真逆ですが(笑)。

単調譜面や交互にバラけた忙しい譜面、同時押しの忙しい譜面などを光らせるのが比較的得意です。Lv35～41に多いので、この辺りの曲でスコアを出しています。(たぬ@ケチ)

"ロックビリー(EX)"の交互連打

全曲を通して今一番のお気に入りなんですが、当初は最初から最後まで「ごり押し」だったので全然体力が続かず、フルコンすらできる気がしなかった曲です(笑)。

意識して要所を指でカバーすることで、あっさりと体力を温存しつつスコアを出すことができました。

例えば途中にある黄色と白の交互を、下の写真1から写真2のように人差し指で黄色、薬指で白という指押しにするだけでかなり楽になりましたね。(たぬ@ケチ)





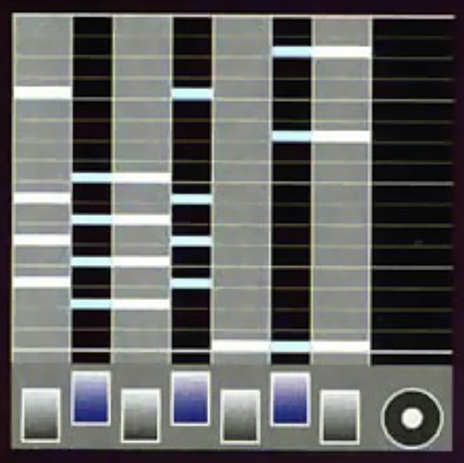
DOLCE.に学んで

変則的な指配置を極める

今までのⅡDX攻略記事は、「セオリーに従った指配置」を命題として展開してきた。だが、難しい譜面を光らせようとするにつれ、「セオリーに縛られない指の使い方」の重要性が増す。そこで、今回は発狂曲に強いDOLCE.氏から発狂曲で活用できる変則的な指配置をいくつか教えてもらった。なお、2P側を基本とした攻略なので、1Pサイドの方は左右の手を逆に考えてもらいたい。 Text：ハメコ。

スクラッチの逆に偏った交互

"V"にランダムをかけた際に出てくるような、二つ同時押しの交互譜面。素早くスクラッチの有無を判断し、左手の配置を変えるのが安定させるコツだ。





右上の譜面のように「Sが登場せず、鍵盤がSと逆側に偏っている」パターンでは、右手を左側に移動させ、片手ずつで交互連打をたたくことで負荷分散を図れるため、光らせやすくなります。右上の譜面なら、3434…を右手の親人親人…で、2121…を左手の人親人親、もしくは人薬人薬などでたたきましょう。なお、Sや4より右に鍵盤が登場する際は4より右側を右手で、34を左手親人、1を左手薬でたたく交互押しにせざるを得ません。状況判断は素早く行ないたいところですね。（DOLCE.）



スクラッチを担当しない手の使い方

中級者以上でもミスしやすいのが、スクラッチ＋鍵盤5〜7つ同時押しというパターン。素早くさまざまな同時押しに対応できるよう、右手を鍛えておきたい。

片手でできるスクラッチ＋鍵盤の同時取りは、せいぜい6＋7＋Sや5＋6＋S程度。そのため、1＋2＋3＋5＋7＋Sなどスクラッチと五つ同時押しが突然現れると、左手だけで素早く四つ同時押しをせねばならず、慣れていないと指を外しやすいです。写真の指配置を素早く取れるようになると心強いですね。（DOLCE.）

1＋3＋4＋5の取り方



中指を下げ、親指、薬指との直線状に持ってくる。慣れないと3を外しやすく難しい。

1＋2＋3＋4の取り方



指を隣接させての四つ同時押し。2+3+4+5もほとんど同じ要領で取れる、簡単なパターン。

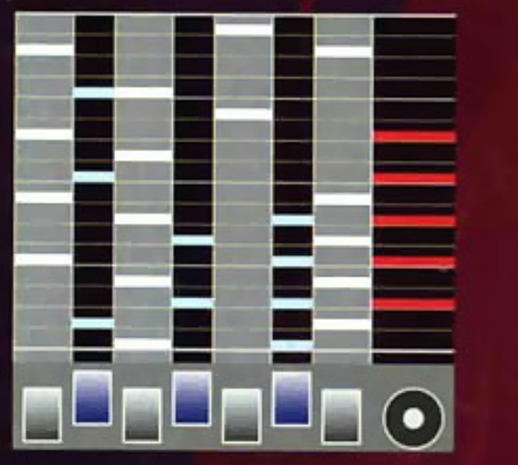
1＋2＋3＋5の取り方



こちらは人差し指を下げる。やはり3を外しやすいので、練習して慣れておきたいところ。

スクラッチをさばきつつの交互

ランダムにより交互押しがスクラッチ側に寄った際は、器用な操作が要求される。「小さな力でSを取る」という基本が試されるパターンといえよう。





"Giudecca"（ANOTHER）にランダムをかけた際に出現する上記譜面のように、交互連打がSに寄った上それ以外の鍵盤も登場するようなパターンでは、左手の自由が利かないので、必然的に右手でS、67の交互連打を担当することになります。具体的な右手の指配置は、Sを小指で、7676の交互連打を親人親人と担当させましょう。Sと鍵盤の同時押し（この譜面ではS＋6）を強く意識してたたくとリズムが狂いにくくオススメです。ここに5が絡んだ場合は左手でカバーしましょう。（DOLCE.）

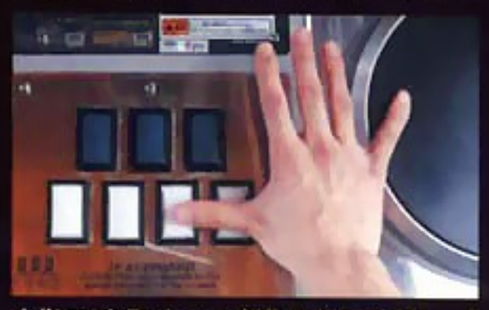


5と7を親指の腹で押すことができればスクラッチ&同時押しの幅が広がる!!

やや反則技チックであり見た目も良くはないが、超変則的なスクラッチ＋鍵盤同時押しの方法を紹介しよう。実践できれば高難度曲で力を発揮するかも!?

片手で5＋7＋Sを取る

指の構造上、5＋7＋Sを左手一本で取るにはかなりの無理が生じる（人差し指を曲げ、第一関節を7に当てるしかない）。そこで、親指を横に伸ばし、親指の先で5を、そして腹で7を押してみよう。特にDPで効果を発揮する押し方だ。



小指でSを取りつつ、親指を横に伸ばし、5と7の間をまたぐようにたたくのだ。

片手で5＋6＋7＋Sを取る

使う機会は少ないと思うが、左記の方法を応用することで、5＋6＋7＋Sを左手一本で取ることも可能。親指を横に伸ばして5＋7を取りつつ、人差し指で6を押すだけなのだが、手が小さいと小指がSに届きにくく、非常に難しい。



親指を伸ばして5と7を、人差し指を添えて6を取りつつ、Sに小指を伸ばす。

トッププレイヤーインタビュー

『beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY』Final Round進出

DOLCE.

今月は『beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY』の決勝戦で“V”（ANOTHER）を正規譜面でたたきこなしたDOLCE.にインタビュー!!　話題の“V”を含め、決勝大会の思い出を振り返ってもらった。



緊張こそが最大の敵!?

――トップランカー決定戦からかなりの時間がたちましたが、振り返ってみて感想はいかがですか？

DOLCE.　滅多に無い機会なので出場できて本当に良かったと思ってます。いろいろなランカーさんともお話できたおかげか、自分のビートマニアに対する考え方が少し変わった気がしました。

――今回は惜しくも3位でしたが、敗因についてはどのように考えてますか？

DOLCE.　正直、大会中はかなり緊張してしまって……。そう考えると単純に実力不足だったかなと思います。

――事前に注目していたプレイヤーはいましたか？

DOLCE.　やっぱり、優勝したFINE*さんですね。もともと話や噂はいろいろうかがっていたんですが、実際に会ってみてもすごいオーラを持っていて（笑）。ホント、むちゃくちゃつえーなぁって感じでしたよ。

――決勝大会で“V”（ANOTHER）を選び、正規譜面による芸術的なプレイを見せていただきましたが、あれはどのくらい練習したのでしょうか？

DOLCE.　だいぶ昔の話になるんですが、“V”（ANOTHER）の譜面を眺めてて、「この構造だったら、ちゃんと練習すれば綺麗にたたけるかも」と感じました。あとは家庭用のトレーニングモードを使って、丸2日間くらいぶっ続けで練習しました。

――具体的にはいつごろの話なんでしょうか？

DOLCE.　2～3年前です。ゲーセンでⅡDXを触って、家庭用を買い集めて、それからちょっとしたくらいかな？　多分、どんな譜面よりも"V"（ANOTHER）の正規譜面をやり込んだと思いますね（笑）。やり込んだ分自信があったので、決勝戦まで残ったら選ぶと最初から決めていました。

――大会中は緊張されたとのことですが、“V”（ANOTHER）のできは自分的にどうでしたか？

DOLCE.　緊張していた割には悪くなかったかなと。正規譜面なので、覚えている通りにひたすらたたくだけなので（笑）。でも、その分ほかの曲のできが良くなかったですね。

――“V”（ANOTHER）以外はランダムでプレイされていましたが、ハズレだと感じた譜面はありましたか？

DOLCE.　ハズレとも当たりともいえない譜面でしたね。実は決勝戦の"AA（ANOTHER）"でBADハマリして落ちかけて（笑）、かなり焦ったのが印象に残ってるんですが、これはもう譜面どうこうというよりも、場慣れしてない自分のせいだったと思います。



大会中はずっと緊張していたというDOLCE。それでも決勝戦にまで残ってしまうのだから、その実力は相当なモノである。

驚異の上達速度、その秘密に迫る!!

――"冥"（ANOTHER）、"ピアノ協奏曲第1番“蠍火”（ANOTHER）など、いわゆる「発狂曲」で驚異的なスコアを持っていると聞きましたが、こういった難曲がうまくなるための練習法があれば教えてください。

DOLCE.　難しい曲をプレイするのがとにかく楽しくて、ランダムで難しい曲ばかりずーっとプレイしていたら、いつの間にか上達していました（笑）。常に苦手な譜面パターンの対処方法を考えながら数をこなしていけば、自然とうまくなれると思います。

――練習に適していると思う譜面はありますか？

DOLCE.　個人の主観が入ってしまうんですけど、"moon_child"（ANOTHER）、"MINT"（ANOTHER）、"AA"（ANOTHER）が面白くてオススメですね。"moon_child"はスクラッチと鍵盤のコンビネーションが難しくて面白いと思います。"MINT"は交互譜面にいろいろ交じっている点が練習になります。“AA”は標準的なBPMで譜面がごちゃごちゃしてるんで、いろんな要素をバランスよく練習できますね。ちなみに、楽曲として好きなのは"tripping contact"です。激しい曲を聞くのが好きなんですよ。

――最後にプレイヤーに一言お願いします!!

DOLCE.　自分もまだ発展途上ですが、やっぱり上達するには努力あるのみだと思うので、頑張りましょう!!



決勝戦で選んだ“V”（ANOTHER）。正規譜面を圧倒的なやり込みで攻略したその姿に、見る者の多くが感動した。

考えながら、楽しみながら数をこなせば自然と上達する



DOLCE.
東北エリア代表。正規"V"（ANOTHER）の印象が強いが、最難関曲である"冥"（ANOTHER）のランダムでスコア3216、BAD3、POOR14の記録を持つなど、スコア、見切り能力ともに実力は計り知れない。

Licensed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd. ©2006 ENTERBRAIN,INC. ©2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
©1998 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. ©1999 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

たくさんの作品をありがとう！　ついに発表!!

ポップンミュージック イラストコンテスト

前回のイラコン開催から2年強、再び開催となりましたポップンイラストコンテスト！　応募作品の数は前回の倍以上、何と270作品となりました。そのすべてをポップン開発スタッフの皆さんに審査していただいた結果を、堂々発表致します！

ポップンイラストコンテスト大賞

福岡県　あじさばこさん



★ゲーセンでみんなでミュージック！　まさにポップンなイラストだと満場一致で（ほんとに20人くらいで選びました）決定しました。おめでとうございます！　ペンネームもおいしそうですね。（aji-shio）　★ポップンの楽しさが伝わってくるよ～。ゲーム画面の細かさに感服！（あじちひこ）　★みんなでなーかーよーくーって感じですね。まさしくポップン。実際にプレー中、周りにコレだけの人がいたら緊張でドキドキです。（amamon）　★もう一枚のキャッチャー絵もすごくよかったんですが、ポップンバーティー！　って感じのこっちのイラストに決定しました！　ん？　なにげに女の子だらけだ！　モミーとバンブーとダミやんはハーレムっぽいぞ。うらやましいぞ。（eimy）　★大賞受賞おめでとうございます！　こんなに楽しそうにポップンしている様子を表現してもらえたのが、とってもうれしかったです。（masaru）

FEVER!キャラクター賞

三重県　睦月那弥さん



★フィーバーの新要素☆NET対戦のジョブシステムを盛り込んでくれたその企画力にカンパイさ☆（ナルヒコ）（shiohiko）　★『14』らしさをキャラだけでなくNET対戦とからめて表現してくれたのが目を引きました！　P.14の献身の心とはいったいどんなものか。（ちひ）　★フリー部門で応募してくれたけど、とっても『FEVER!』のイメージにぴったりだったので、こちらの部門に決めちゃいました。（masaru）

旧作キャラクター賞

宮崎県　輪廻さん



★まるで外国童話の挿絵のような雰囲気でスゴイですね！　画材の組み合わせ方や彩色もバランスが良いです。この絵一枚でまた新しくダークメルヒェンな曲が浮かびそう。（村井聖夜）　★ダークな世界観に独特のタッチがとてもマッチしてますねー。この世界で奏でるセシルのアコーディオンも気になるところ。（amamon）

アレンジ賞

長野県　猫影さん



★ずらーっと並べるとやっぱり明るい絵が目立っちゃうんですが、この絵にはびびびっときました！　ほんとーに細かく描かれててまじまじ見てしまいましたよー。バラを背負うってこんなかんじ。キュン！（eimy）　★なつかしいゲームカセットのような構図が美シィ～！　カウントテンの剣がへにょへにょ～なあの雰囲気を微塵も感じさせないベスト・アレンジでした。キュン！（ちひこ）

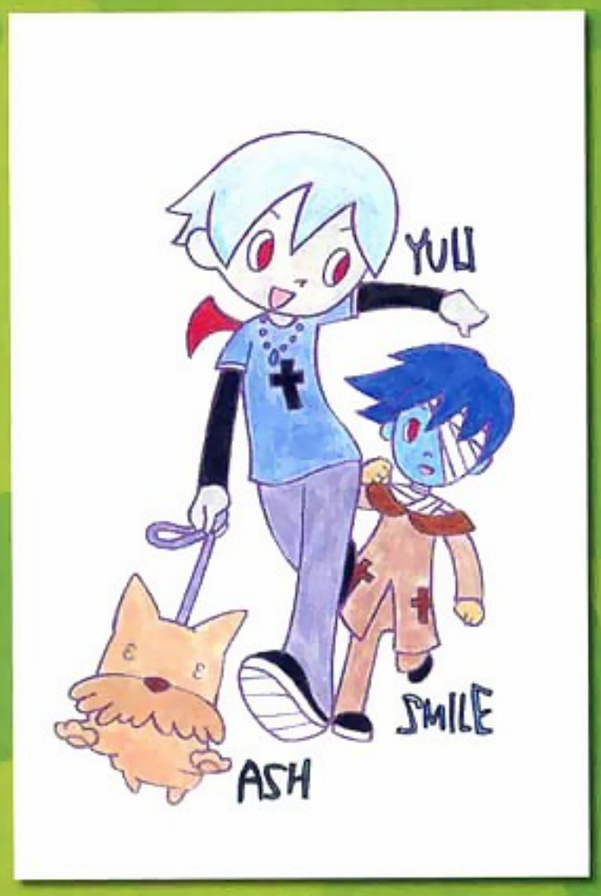
フリー賞（受賞者2名）

大阪府　水木東君



★わあ、みんなで墓場で運動会をしてるところだネ！　ヒグラシはサラリーマンをはじめたのかナ？　ぶっちゃけますと、愛情に満ちたオマージュやらリスペクトやらの精神に寛容な世の中になってくれることを祈って。（wac）

群馬県　さねゆき君



★あんたのセンスには脱帽やで。ポップンスタッフみんなそろって！　こりゃまいった！　状態やったで。（ダニエル）

shio賞

大阪府　J・Bさん



★まるっこくてどの子もキュートじゃの～。ミミニャミのもっちりさがたまらんです。各バージョンのキャラをまんべんなく描いてくれてありがとございます。こちそうさまでした！　そしてJ・Bさんとは、もしやゲラッパの……？　どきどき。（shio）

ちっひ賞

愛媛県　Flukeさん



★ハガキ2枚送ってこられて、2枚目は「1枚目のハガキにPN書き忘れちゃいました」っていうのだったんですが、そのうっかりにちひってました！　シャムシールの大胆な配置、ごっくん・鴨・はなちの裏3トップと見え隠れするゆるさにはFEVER！キャラ賞を贈りたいくらいだったんですが、いかんせんセレクトが偏りすぎたね、心の1等賞たよ・ちっひ賞～。（ちっひ）

amamon.賞

兵庫県　アルルハイジさん



★スミ子のたこ焼きがイラストの半分以上を占めていたので迷わず選ばせていただきました。おいしそうです。食べたいです。ちなみにたこ焼きには青ノリ・カツオ節をかけない派だったりします。（amamon.）

eimy賞

北海道　淡路ユウイチさん



★ふぉあ～！　はがきサイズに夢がいっぱい詰まってるぅ～！　キラキラしててきれいです。お星さまにお願いって感じですね。細い筆で重ねて光と影を描かれているんですが、ほんとに光ってるみたいでね、ずっと見ちゃった。そしてミミニャミがかわゆい～。（eimy）

ほんわか賞

岐阜県　天舞美羽さん



★このやわらかいタッチに心惹かれました。一緒に送ってくださったベアタンク、こちらもスタッフには人気でしたよー。（amamon.）

特別賞

兵庫県　ミスターK君



★見えますか～、ひしめくポップンキャラ！　つい気になってキャラ探しだしたら、夢中になり過ぎてディレクターに怒られたよ。ピーくん見付かりませんでした。（ミスターちっひ君）　★選考中一番注目された作品ですね。みんながイラストず～っと見ていて「コラ！」って何度注意したことか。それくらい引き付ける魅力がありましたよ。（masaru）

クラフト賞（受賞者2名）

東京都　相川かずきさん



★配色がとてもきれいで好みです！　色とりどりの折り紙の風車が和を感じさせてなごみますね。ウサオの表情もいいっす☆（TOMOSUKE）

沖縄県　神崎明日香さん



★これ切り絵なんですよ～。和のような洋のような雰囲気がステキです。あ、沖縄県の方なのですね。なるほど～。琉球織物っぽくもあるかも、と何か納得です。遠くからありがとでした！　うれしいなぁ。（shio）

佳作（受賞者6名）



（青森県　チアキさん）
★こ、これはまた！　セクシー極まりないですぞ……。セクシー大臣イチオシの作品ですな。先生！　無駄に長い足と脚線美がたまらなくて、ボクは…ボクは…あーッ！（TOMOSUKE）



（群馬県　焼まんじゅうさん）
★たくさんイラストありがとでした。のびのびした線がどれも味があってキュートでしたが、その中からこれをチョイス☆（shio）



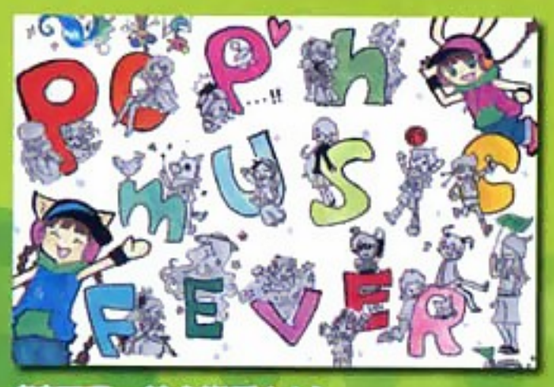
（栃木県　ゆめみさん）
★何だか、こういうキャラで新しいアニメでも始まりそうだよね（笑）。（村井聖夜）



（静岡県　神堂晶さん）
★色塗り、グラデーションが超☆キレーですね！　ツクバさんが何気にカッコイイ!?（emy）



（栃木県　ぱちこさん）
★最初上下左右が分からず何のキャラかも分かりませんで、何のロールシャッハテストかと思いました。把握してみるとあらびっくり。極めてカックイイです。（wac）



（埼玉県　給食当番さん）
★『ポップン14』のデフォキャラ全員集合！　ナルヒコがさり気なくカラーになってますね。（masaru）

アルカディア編集部特別選考作品！

ここからは、受賞外と眠らせるにはあまりにも惜しいアルカディア編集部が選んだ秀作を一挙掲載！



（広島県　朔斗ゆえさん）
☆猫をじゃらしてるKKの方が、ちょっと猫っぽく見えちゃったりして？



（福島県　エンジェルさん）
☆桜、ほろ酔い、花見酒。六の気ままさが出てますね！



（東京都　のらさん）
☆お出かけということで小変身！しっぽもご機嫌なご様子？



（鹿児島県　前田篤人君）
☆ポップな波にノリノリの二人！ミミニャミビッグウェーブの到来だ!!



（東京都　夕日あかねさん）
☆宇宙を背景に、ステキなお茶会。キャラの遠近感が実に神秘的です。



（秋田県　keiさん）
☆タイマー withパンク!?似合うのがアイドルの証！



（石川県　かめさん）
☆ポップンパーティーではもう古株？　のユンタ。まさに「笑けた」破顔一笑！

ア アルカディア特別賞

広島県　東條ナツメさん



☆ポップンの世界観を極端に変えることなく、MIKUとNICKEYを上手く表現していると思います。この手の表現方法は割と雑になりがちなところを、細かい部分まで筆を運んでいるため、東條さんの"想い"や"気持ち"までが伝わってくるイラストであること、そして楽しい漫画風コマ割などの工夫もあり、アルカディア特別賞に選ばせていただきました。(編集長　猿渡)



(福岡県　くりさん)
☆風が吹き抜けるような疾走感！
曲のハイスピード感も現れています！



(愛知県　黒野紅さん)
☆中華なキャラが流れに集う。
神秘、だけど和む不思議な雰囲気が◎！



(青森県　水玉うるるさん)
☆テーマは「お菓子な貴婦人」とのこと。
甘かわいい二人に胸キュン!?



(埼玉県　向日葵さん)
☆ししゃもが、ふッ、増えッ!?
計測不可能の癒し度です……。



(山口県　卯月ふっかさん)
☆現代に帰還したハロックの書き。
歴史の音を今に刻め！



(青森県　五森セキさん)
☆FAT BOYの「昔」想像図とのこと！
べ、別人すぎッ!?



(静岡県　秋屋さん)
☆壱ノ妙を描いた作品が多かった中で、このロックな姿は珍しい！



(千葉県　千歳さん)
☆艶やかに、かつ怪しげに。
壱ノ妙独特の妖美さが伝わります。



(沖縄県　せうす君)
☆これぞまさにFEVER!!
キャラセレクトにも技あり！



(埼玉県　阿尾空河さん)
☆紙飛行機に、歌を乗せて。
届くようにと、心を込めて。



(愛媛県　立花ハルキさん)
☆息を切らして、星を見に行こう。
白い息と黄昏の美しさが胸を打ちます！



(新潟県　じつりさん)
☆桜井さんへの愛がこれでもかと！
ここまでしてこそのファンの鑑!?



(東京都　戦闘員さん)
☆緊急発進、Goku-Sotsuロボ!?　多数のGoku-Sotsu-Kun作品の中でも珠玉の一枚でした。

総評

270作品のすべてから溢れんばかりのポップン熱が伝わってきまして、このシリーズはスゴく愛されている！　と改めて実感させられました!!　応募してくれた皆さん、本当にありがとう！　次のイラコン開催のためにも、これからもポップンシリーズをみんなで盛り上げていきましょう！

ムンゾ仕込みの一撃を、——平和ボケしたアースノイドにたたき込め!







MOBILE SUIT GUNDAM Spirits of ZEON ～修羅の双星～

機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～
■メーカー　：バンプレスト
■ジャンル　：ガンシューティング
■操作方法　：ザクマシンガン
■稼 働 日　：2006年12月下旬予定
■使用基板　：TAITO Type X

©創通エージェンシー・サンライズ

カート・ラズウェル中尉

サイド3出身のスペースノイド。いかなる状況下でも冷静沈着に作戦を遂行する鋼鉄の魂を持つ。北米降下作戦での活躍を評価され、相棒のロビンとともに「修羅の双星」の二つ名を授与される。

主人公はジオン兵、搭乗するモビルスーツは名機ザクII! 異色の設定で展開されるガンシューティングゲーム『スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～』。ガンダム好きの方でもそうでない方も、没頭して楽しめる良質のゲームに仕上がっているぞ!

ロビン・ブラッドジョー中尉

サイド3出身のスペースノイド。大酒飲みのお調子者。一見何も考えてないように見えるが、それでいて大局を見失わない。カートと同じく、北米降下作戦の後に「修羅の双星」を名乗ることになる。

開戦迫る! 苛烈な一年戦争を戦い抜け!!

だれもが知っているモビルスーツ・ザクⅡを駆り、主武装のザクマシンガンと、使用回数制限のあるサイドウェポン、ザクバズーカとクラッカー、一定の条件下で出せるヒートホークを駆使して、与えられたミッションを戦いぬくことがこのゲームの目的。ミッションの途上には手ごわい中ボス、ラストには強大な火力と機動力を誇るボスも待ち受けており、作戦遂行は困難を極めている!

初代「機動戦士ガンダム」の舞台となった一年戦争を、ジオン側からの視点で描いているという点も見逃せないポイント。これまでに明かされなかったジオン側のエースパイロットの秘話や、初登場となるオリジナルキャラクターたちの活躍は要注目!

もちろん、原作やサイドエピソードに登場した有名メカやキャラも続々登場するので、そちらもお見逃しなく!









まずは身を隠し、タイミングを見計らってザクマシンガンで攻撃していこう!



ゲーム中には、原作で登場した名シーンも数々登場! 写真はジャブロー深部で相まみえるアムロvs.シャア!

RGM-79FP GM STRIKER

『機動戦士ガンダム 戦場の絆』での登場が明かされた新鋭機"ジム・ストライカー"が、『修羅の双星』ではテスト機型で出撃決定! 神機体と呼ばれるほどの高性能を誇る装甲強化ジムをベースにして、格闘戦専用に特化した兵装を施されたエース専用機! 全身を覆うウェラブル・アーマーと、圧倒的機動力をたたきだす高性能スラスターに加え、手にしたツイン・ビーム・スピアでジオンの皆さんを恐怖のどん底にたたき込む!

双星たちの前に立ちはだかる新鋭機! 「ジム・ストライカー」参戦!!

今、明かされる!
一年戦争を彩った猛者たち

カートとロビンの前に立ちはだかる強敵たち!　今回はステージ1のジャブロー、ステージ2のニューヤークに登場するボスを紹介!!



STAGE1 BOSS
プロトタイプ・ガンダム



地上が舞台となるステージ1＆2では、プロトタイプガンダムや陸戦型ガンダムといった強力な機体が待ち受ける!



ファレル・イーハ中尉

プロトタイプ・ガンダム テストパイロット

連邦軍ジャブロー基地に所属するモビルスーツテストパイロット。腕は確かだが、己の力量を過信しすぎるために性格にはやや難あり。開戦当初から名の知られた戦闘機乗りだったが、V作戦の一環としてモビルスーツのテストパイロットに任命された。プロトタイプガンダムに搭乗し、ジャブロー最深部でカートとロビンを迎撃する。

MS第5小隊

ニューヤーク攻防戦の最終局面でカートとロビンの前に現れた三機のMS――それは、地球連邦軍北米方面軍機械化混成大隊に所属する"MS第5小隊"だった!!



バリー・バルザリー少尉



ナオ・ジェシカ・バーカー軍曹



セバスチャン・クリエ軍曹

隊長のバリー少尉は一見だらしない印象を受けるが、部下想いの熱血漢。グランドキャニオンでの戦いを評価され、陸戦ガンダム小隊を任されることになったたたき上げだ。ナオ軍曹は才色兼備の女性パイロットで、派手なところは無いが小隊内の人気は抜群。クリエ軍曹はメカニック出身だが、倒れていく仲間を見かねてパイロットに立候補したホットガイ。隊では癒し系担当。

STAGE2 BOSS
陸戦型ガンダム

そして戦いは……運命が待ち受ける宇宙へ!

ジャブロー降下作戦、ニューヤークからの撤退戦を経て、舞台はついに宇宙へ!　一大反抗作戦を発動させた連邦軍に対して、ジオン公国はいかなる手段で迎え撃つ!?

STAGE3 ソロモン



連邦軍のチェンバロ作戦の標的となったソロモンの地で、激戦の幕は切って落とされる!　連邦が繰り出してきたソーラ・レイにより焼かれる大要塞。そして起動する、ジオン驚異のメカニズム!

STAGE4 ア・バオア・クー



連邦軍の星一号作戦に対する最後の砦、宇宙要塞ア・バオア・クー。地球圏の運命を決める一戦にして、一年戦争最後の決戦が巻き起こる!　この激闘を生き残るのは連邦とジオン――どっちだ!?

参上! 修羅の双星専用高機動型ザクII!





専用機を得た双星を待ち受ける強敵とは!?

宇宙に戻った修羅の双星を待ち受けていたものは、圧倒的な物量に後押しされた連邦軍の反抗作戦!　しかし、彼らの手にも新たな力が届けられる。それが高機動型ザクII・修羅の双星専用機!　スカルヘッドのエムブレムが輝くとき、修羅の連撃が宇宙を裂く!　果たして、カートとロビンを待ち受ける運命とは!?　双星の運命の戦いは――間もなく幕を開ける!

たくさんのミニゲームで楽しく英語に挑戦！







NOVAうさぎのゲームde留学!?
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：エデュテイメントゲーム
■操作方法：タッチパネル+タッチペン
■発 売 日：2006年10月中旬(稼働中)
■使用基板：—

Text：C・LAN

目と耳、そして手を使った本格的な英語レッスンを楽しく受けられる本作。昇級を目指しながらすべてのミニゲームを制覇しよう。

中級・上級コースで遊べる6種類のミニゲームを大紹介！

問題に正解すると得られる“ミニツク”で昇級していくと、新しいミニゲームが追加され、同じミニゲームでも問題内容がどんどんパワーアップしていく。初プレイに向いた“英語力診断モード”はミニツクを得られないが、ICが無くてもプレイ可能で、気軽に上級問題にもチャレンジできるぞ。今回は、このモードの中級コース以上で遊べるものを中心に、6種類のミニゲームを紹介だ。



昇級すると単語数が増えるなど問題がパワーアップ。内容が変わったものはミニゲームを選ぶときにメッセージが追加されるので一目瞭然。正解率や消化率なども表示される。

第一回全国テストは12月開催予定！

現在は暗転していてプレイできない“全国テスト”は、決まった期間のみ開催される、全国のプレイヤーと競い合う検定モード。気になる第一回のテストは12月に開催が予定されている。その詳細は次号にて報告するので、それまで腕を磨いて待っていてほしい。



どんな出題形式になるのか興味深々の全国テスト。テストというからには未出の問題もあるはず？

単語探し　ボキャブラリー

アルファベットが並んだパネルの中から、表示された言葉の英単語を探し出してタッチペンでなぞるミニゲーム。縦に並んでいることもある。



縦の場合は上から下、横の場合は左から右に並んでいる。行き過ぎてはみ出してしまうとアウトなので気をつけよう。

ブクブク英単語　ボキャブラリー

画面上に表示されている言葉の英単語のアルファベットが泡に包まれて漂っている。これをタッチペンで綴りの順番に割っていくのだ。



素早く泡をタッチして英単語を作ろう。早く正解できるほど、結果的に解ける問題数も増えてミニツクを稼げる。

だるま落とし　表現

和文の英語訳が空欄になっている。だるま落としの駒をたたいて空欄を埋め、正解を導き出すミニゲームだ。英文法の知識も鍛えられるぞ。



だるま落としの数は空欄の数よりも多い。つまり使用しないものもあるので、その見極めも重要だ。引っ掛けに要注意。

戦国！穴埋め英単語　ライティング

画面上に表示された言葉の英単語が一部欠けているので、その単語を素早くタッチペンで書き取る。数をこなしやすいのでオススメだ。



問題に正解するたびに城についた火種が多くなっていくぞ。英単語が苦手な人はこのミニゲームでサポートしよう。

連想問題　リスニング

ヒントを聞き取り、正解となる英単語をタッチするミニゲーム。ヒントは三つあり、何回でも聞けるので慣れるまでじっくり取り組もう。



ヒントをよく聞いて生の英語に接しよう。内容をしっかり理解できれば、三つをすべて聞かなくても解けるハズ。

コミュニケーション　リスニング

英語の質問に対して、妥当な返答を当てる四択のミニゲーム。A～Dのパネルをタッチすれば選択肢を聞ける。その中から正解を選ぶのだ。



出題前にはその会話が行なわれるスポットが表示される。これも大きなヒントになっている。よく聞き取って回答しよう。



本作の操作はすべてタッチペンで行なうが、このデバイスを最大限に活かしているのが「動体視力」や「戦国！ 穴埋め英単語」などの書き取り問題。タッチペンでの入力はさまざまな書体に対応しており、もちろん筆記体でも読み取ってくれる。紙に書くつもりでなければOK。また、液晶のモニターに書くことになるので、筆圧を込め過ぎないように気をつけよう。

東北大学 川島隆太教授 監修

みんなで鍛える全脳トレーニング

MINNADE KITAERU ZENNOU TRAINING

©2006 NAMCO BANDAI Games Inc.

全国対戦で、全脳活性化!?

脳を鍛える脳トレゲームでおなじみの「脳機能イメージング」研究の第一人者・川島教授監修の新作がアーケードに登場！　今回はその概要と、ゲームのガイド役、10キャラを紹介！



みんなで鍛える全脳トレーニング
■メーカー　：バンダイナムコ ゲームス
■ジャンル　：脳トレーニングゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2006年12月稼働予定
■使用基板：SYSTEM256



かなえ

三つのモードで脳トレだよ！

このゲームでは、通信による全国対戦、店内対戦、一人用の三つのモードが選択できる。特に全国対戦では多人数プレイヤーと競い合うことで、より集中して脳を鍛えられるぞ！



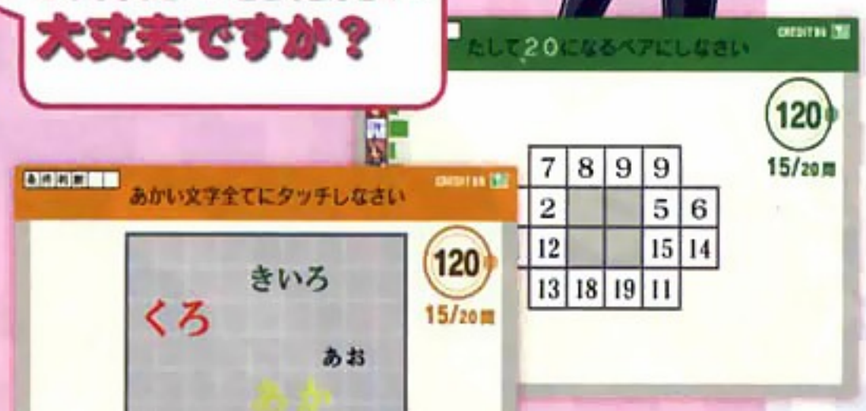
ラムネ

川島教授が全面監修だぜ！



多賀浦咲

計算力や記憶力は大丈夫ですか？



昨今の脳トレで注目されているのが、この前頭葉。仕事や人付き合いなどに重要な機能が集中している部分だ。



ずんだ

前頭葉は思考や判断力をつかさどる大事な部分だよ～！



脳全体を

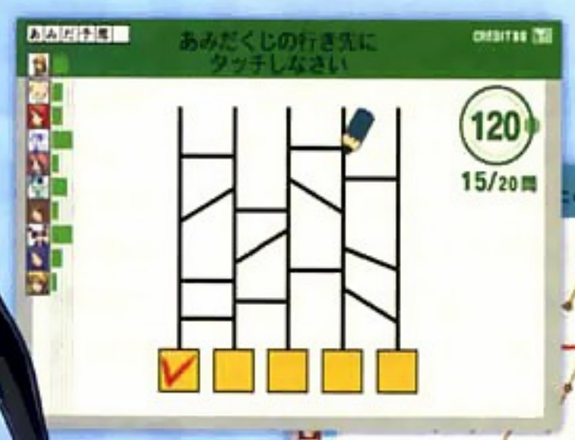


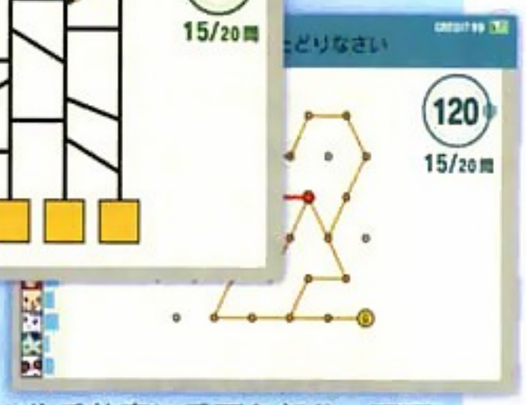
活性化！



御蔵リサ

体の動きとか鈍ってそうね？





スポーツや手仕事に重要な部分、頭頂葉。対応するミニゲームをやり込めば、ほかのゲームの操作技術も向上する!?



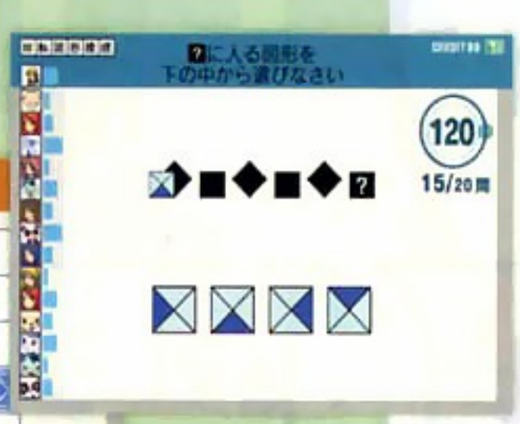
マックス

頭頂葉は動きの情報や空間認識をつかさどるのであります！



メイ

絵とか、芸術は好きですか？





芸術以外にも、人の顔を覚えたり地図を理解するのに使う側頭葉。対応ミニゲームには、図形やパネルを使うものが多い。

あずき

側頭葉は、色や形を判断するのー。

バーンズ軍曹

タッチパネルで操作しろ！リライタブルカード採用だ！

筐体は『アイドルマスター』でおなじみのRW（リライタブル）ステージ筐体。操作はタッチパネルのみで行なうので、だれでも気軽に脳トレが可能だ。さらにはプレイするごとに、RWカードに脳の各部分がどれだけ鍛えられたか、その数値や成績が印刷されるぞ。

あきら

ゲームの詳細は次の機会にお伝えします！

最初のキャラクター特集はフェインティア!

トリガーハート エクステンション

TRIGGERHEART EXTENSION

©2006 株式会社 童 -warashi-



第2回目の今回はフェインティアにスポットを当ててお送りします! ほかにもグッズの最新情報などをお届け。そうそう、イラストコンテストの締め切りも間近なので忘れないでね。

CONTEST

まだ間に合う! イラストコンテスト募集中!

先月号にて告知したイラコン&O.T.H(オリジナルトリガーハート)。締め切りは11月10日(金)必着とあとわずか。今からでも間に合うので諦めずに応募してほしい。入賞者にはステキなプレゼントも!?

MOBILE

携帯にもエグゼリカ登場

携帯電話向け本格デジタル写真集サイト「Handy写真集」で、エグゼリカたちのイラストが配信されている。下記のアクセス方法を参照に、エグゼリカたちにアクセスしよう。

アクセス方法
【docomo】
メニュー⇒メニューリスト⇒コミック/書籍⇒▼写真集「Handy写真集」
【au】
EZメニュー⇒トップメニュー⇒カテゴリで探す⇒電子書籍⇒写真集⇒「Handy写真集」
【SoftBank】
Yahoo! ケータイ⇒メニューリスト⇒書籍・コミック・写真集⇒電子写真集⇒「Handy写真集」

ADDRESS

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部
トリガーハート 各コーナー係

※本企画(『トリガーハート エグゼリカ』イラストコンテスト及び、オリジナルトリガーハート募集)にご応募いただいた作品は、(株)エンターブレイン、または(株)童主催にて行なわれる本企画と連動した企画にて使用される場合があります。あらかじめご了承ください。

GOODS

フィギュア発売決定!

エグゼリカのフィギュアが発売決定したぞ! まだ未確定の部分が多いが、このコーナーで随時情報を載せていくので期待してもらいたい。

ちょっとイイ話

エグゼリカを作った男たち その1/Hirune

完全新作で自社タイトルを!を目標として、エグゼリカ製作がスタートしました。直前のプロジェクトの反省も盛り込み、壮大なリベンジです。

最初に考えたことは「数多のゲームが存在する市場で、埋もれないような作品に」ということでした。魅力的なキャラクターを立てたゲーム製作も、思えば童として初めてのことで、その先には多くの困難が待っていました。(つづく)

Faintear PROFILE
B:84 W:56 H:83
エグゼリカのような随伴砲撃艦を持たないが、同級もしくはそれ以上の拡張攻撃ユニット群とリンクしており、これを縦横に操ってエグゼリカたちを苦しめる。感情の起伏が激しくて不安定。
身長はギガヒールによる底上げを除くとエグゼリカより高く、クルエルティアより低い……くらい。

今月は4コマ含め、「フェイにスポットを当てたい」という要望をいただきました。いろいろな意味で描いていない部分が多いキャラクターなので、今後も機会があれば、と思います。イラコン応募もまだ間に合いますし、みんなで描いてくれるのもオッケーです。個人的にはネタっぽい笑える絵も好きなので、よろしくね。 (GRA)



ちょっとイイ話 瓦版 今回4コマまんがやタイトル付近に登場している謎の生物。気になる人もいるであろう彼(?)のプロフィールを紹介! 名前は「エグゼクマ」で、おさんどん(炊事)が得意。だが、カレーを頼むと、かたくなにハヤシライスを作る(しかしフェインティアは「おいしいわね、このカレー」と言う)。今後、このコーナー内でどんどん活躍する予定なので、応援よろしく!

秋の夜長は芸能活動！

THE iDOLM@STER アイドルマスター

©窪岡俊之　©2003 NAMCO BANDAI Games Inc.

ライブDVDの発売やXbox 360への移植に加え、何とアニメ化も!?ますます勢い付く『アイマス』旋風、もはやだれにも止められない!?

アイドルマスター
- ■メーカー：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
- ■操作方法：タッチパネル
- ■発 売 日：2005年7月下旬（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM256



急告ーーッ！アイドルマスター・アニメ化決定！

プロデューサーさん、アニメですよ、アニメ！　と言うわけで、現在『アイドルマスター』のアニメ化プロジェクトが進行中！　タイトルは“アイドルマスター　XENOGLOSSIA（仮）”！

製作はお馴染みのサンライズで、制作陣にも実力派クリエイターがそろっており、完成が期待できます！　っていうか、彼女たちの後ろにそびえるロボは一体……。お楽しみに！

©サンライズ・バンダイビジュアル

今月の人気ランキング！～10月編～

3カ月ぶりに元のスペースに戻ってきた人気ランキング。今月もトップ3が磐石の態勢をみせております。特に、一位のやよいはあと2カ月1位を堅守すれば、何と1年連続トップを維持していたことになります！　果たして残り2カ月、トップの座を守ることができるのか!?



元気が一番！　元気があればトップも取れる！この勢いはいつまで続く!?

今月の萌えられた人

10月の人気アイドルランキング

（10月10日・765プロ調べ）

1位	高槻	やよい
2位	天海	春香
3位	如月	千早
4位	萩原	雪歩
5位	三浦	あずさ
6位	菊地	真
7位	水瀬	伊織
8位	秋月	律子
9位	双海	亜美/真美



冬の合同企画、第2弾！

W@iTiNG ROOM 360

Xbox 360版『アイドルマスター』の発売日が決定しました！　運命の日は2007年1月25日。通常版が¥7,140（税込み）、各種豪華特典が付いた初回限定版も¥20,790（税込み）で発売決定！ファンならば通常版&初回限定版二つを予約買いっしょ！



限定版の目玉は、何といっても特製フィギュア！　ライブステージを模した台座も付いてきます！



伊織　ついに360版『アイドルマスター』の発売日が決定したわね！　今からファミ通のクロスレビューが楽しみだわ。にひひっ。



やよい　はいっ！　20、20、20、20は確実ですよねっ！

伊織　……いや、点数の上限は10点だから。それより、やよいは“Xbox 360”本体は買ったのかしら？

やよい　え？　それってスーパーの特売棚に並んでました？

伊織　何言ってんのよっ！　Xbox 360はそんなトコロに並んでないわよーっ。いい？　私は360版の発売に備えて、360を重ねて椅子代わりにして、360を積んで机代わりにして、360を並べて作ったベッドで眠ってるぐらいに気合入れてんだからね！

やよい　すごっ！　すごいけど何か違う気がします！

伊織　まあ、それほどまでに期待をかけているというワケなのよ。

やよい　『アイドルマスター』の初回限定版には私たちのフィギュアも付いてくるんですね！　うっわー良く出来てます、これ！

伊織　そうね～。私の美貌も余さず再現されてるんじゃないかしら。

やよい　はいっ！　ほら見て伊織ちゃん、オデコの広さも忠実に再現……。

伊織　そ、そこには触れなくていいわよ！　イオリフラッシュをくらえ！（SE.カッ！）

やよい　うおっまぶし！

伊織　初回限定版にはフィギュアだけじゃなく、特製ビジュアルブックやアイドルマスター新曲スペシャルDVD、Xbox 360用のオリジナルフェイスプレートなどなど、買い逃したら一生後悔する豪華な特典が付いてるのよ。

やよい　うっう～、これは私もほしいです！　頑張って貯金して、お年玉を足して限定版を買っちゃいます！

伊織　それはいいとしても、そもそもやよいはXbox 360の本体を持ってないんじゃない？

やよい　……。そうだ！　伊織ちゃん、私にお年玉下さい！　それで本体買います！

伊織　それって何か違うでしょ!?

変化を遂げたレッスン！



Xbox 360版では、コントローラーで遊べるようにレッスンが再調整されているのです！　新鮮な気持ちでレッスンに励めますね！



Xbox 360版用に新調整!!

※画面は開発中のものです。　©窪岡俊之　©2003 2006 NBGI PROJECT IM@S

タイトーファン必見の夢の企画が3誌合同で始動!

ファミ通、ファミ通PS、アルカディアの3誌が合同でお届けする夢の企画! ソフトが当たるA賞とレアなiPod® nano（8GB）が贈られるB賞の二つを用意したぞ!

タイトーLOVE・A賞

「タイトーメモリーズ2 下巻」タイトル当てクイズ

タイトーが発売を予定しているPS2用ソフト『タイトーメモリーズ2 下巻』。A賞は、このソフトに収録される25タイトルの内、3タイトルを当てる企画。候補は右の100タイトル。三つすべて正解した人の中から抽選で100人（3誌合わせて）に『タイトーメモリーズ2 下巻』のソフトをプレゼントするぞ。

NO.	年代	出題タイトル
1	79年	ズンズンブロック
2		フィールドゴール
3		レーザーウォー
4	80年	アストロ ゾーン
5		カミカゼ
6		SAFARI RALLY
7		スーパースピードレースGPV
8		スチールウォーカー
9		スピードレースGP5
10		スペースサイクロン
11		SPACE LASER
12		トライアタッカー
13		フェニックス
14		ボラリス
15	81年	スペース・クルーザー
16		スペースシーカー
17		デフェンダー
18		フロッグ&スパイダー
19		マリン デート
20		ロッククライマー
21	82年	ジャングルキング
22		ジョリージョガー
23	83年	女子バレーボール
24		レーザーグランプリ
25	84年	アウターゾーン
26		キックスタート
27		キャンデーばっくん
28		グレートソードマン
29		コスモスサーキット
30		シーファイターポセイドン
31		ジャイロダイン
32		忍者ハヤテ
33		バギー・チャレンジ
34		ピット&ラン
35		マッハ3
36		リングファイター
37	85年	女三四郎
38		決死探検サバイバル川口君
39		侍・日本一
40		スーパースピードレースジュニア
41		スーパー・デット・ヒート
42		N.Y キャプター
43		タイムギャル
44		メタルソルジャーアイザック2
45	86年	アルカノイド
46		陸海空-最前線-
47		大怪獣の逆襲
48		ダライアス
49		ハレーズコメット
50		ビッグイベントゴルフ

NO.	年代	出題タイトル
51	87年	アルカノイドリベンジオブDOH
52		オペレーションウルフ
53		エクスターミネーション
54		特殊部隊UAG
55		ニンジャウォーリアーズ
56		フルスロットル
57		ミッドナイトランディング
58	88年	オペレーションウルフJr
59		ストリートバンチャー
60		チェイスH.Q.
61		ツインイーグル
62		トップランディング
63		忍者とび丸
64		プランプボップ
65		ヘビーユニット
66		レインボーアイランド・エクストラ
67	89年	アップルプル
68		ヴォルフィード
69		クライムシティー
70		ダイナマイトリーグ
71		ナイトストライカー
72		バズニック
73		バトルシャーク
74		ファイナルブロー
75		マスターオブウェポン
76		メガブラスト
77	90年	パラダイスアレイ
78		サンダーフォックス
79		パラメデス
80		ヒットジアイス
81		エアインフェルノ
82		W・G・P
83		W・G・P2
84	91年	レーシングビート
85		パワーホイールズ
86		ギャラクティックストーム
87	92年	リングレイジ
88		ウォリアーブレード
89		ライディングファイト
90		デッドコネクション
91		ガンバスター
92	93年	キャプテンゾティアック
93		チャレンジヒッター
94		スーパーチェイス
95		ハットトリックヒーロー '93
96		トップランキングスターズ
97	94年	アンダーファイアー
98		リアルバンチャー
99		チェイスボンバーズ
100		バブルシンフォニー

タイトーLOVE・B賞 タイトーLOVE作品選手権

タイトーや同社のタイトルへの愛情を表現したもので応募してもらい、その想いの深さを競うのがタイトーLOVE・B賞。作品は文章、絵、音楽、造形物など何でもOK。この賞には最優秀賞と特別賞としてタイトー賞、週刊ファミ通賞、ファミ通PS2賞、アルカディア賞があります。最優秀賞は四人の審査員（タイトー ジェネラルマネージャー・大槻 朗氏、週刊ファミ通編集長・バカタール加藤、ファミ通PS2編集長・相沢 浩仁、アルカディア編集長・猿渡 雅史）によって選ばれます。特別賞は各審査員が選出。最優秀賞（1名）にはタイトーメモリーズ2』の上下巻とiPod® nanoが、特別賞には『タイトーメモリーズ2』の上下巻と、インベーダーフィギュア（タイトー賞、週刊ファミ通賞・各1名）、インベーダーサッカーボール（ファミ通PS2賞、アルカディア賞・各2名）がセットで授与されます。

住所、氏名（必要であればペンネーム）、年齢、職業、電話番号を明記した紙を作品に同封し、下のあて先まで。データで応募する場合はMOやCD-Rなどメディアに記録してお送りください。応募作品は返却いたしませんのでご了承ください。

●対象外となる作品

・生物・食品・著作権を侵害するもの
・危険物・公共秩序に反するもの

●造形物の場合の注意

縦、横、高さが50センチ以下で、重長が10キロ以下でお願いします。

あて先はこちら

A賞、B賞共に〒102-8431（株）エンターブレイン「タイトーLOVE・A賞」「タイトーLOVE・B賞」係まで。A賞は、はがきに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、答えの番号を書いた応募券を貼り付けて送ってください。応募券は複製したものは対象外となります。正解は2007年2月号（2006年12月末発売）、当選者ならびに受賞者は2007年3月号（2007年1月末発売）で発表。A賞の賞品はソフトの発売日以降に発送予定です。



締め切り：12月4日必着

ファミ通ドットコムでも応募可能

ファミ通ドットコム
http://famitsu.com

B賞はファミ通ドットコムからも応募可能です。詳しくはファミ通ドットコムをご覧ください。応募していただいた作品は返却致しませんのであらかじめご了承ください。

本体にはインベーダーの刻印が！

B賞の最優秀賞受賞者には、『タイトーメモリーズ2』上下巻とiPod® nano（8GB）がセット贈られる。このiPod® nandは裏面にインベーダーが刻印された限定版なのだ。



※当キャンペーンはApple Computer,Incの提供・協賛によるものではありません。

TAITO MEMORIES II タイトーメモリーズ2 上巻 の内容は？

©TAITO CORP.1970,2006

タイトーの名作アーケードゲームを集めた『タイトーメモリーズ』に新作が登場。上巻に収録されるのは、右で紹介している25タイトル。タイトーレトロゲームファンは、上下巻そろえるのが義務ってもんでしょう！

タイトーメモリーズ2 上巻
■メーカー　：タイトー
■ジャンル　：バラエティゲーム集
■標準価格　：5040円
■発 売 日　：2007年1月発売予定
■対応ハード：プレイステーション2



ドットイートタイプのアクションゲーム『スペースチェイサー』。



根強いファンを持つ名作シューティングの『ダライアス』シリーズ。本作には『II』を収録。

タイトーメモリーズ2 上巻に収録された25タイトル

発売年	タイトル	ジャンル
79年	スペースチェイサー	アクション
81年	グランドチャンピオン	ドライブ
82年	タイムトンネル	パズル
84年	THE運動会	スポーツ
	ぺんぺろぺえ	アクション
85年	リターン オブ ザ インベーダー	シューティング
86年	黄金の城	アクション
	キック アンド ラン	スポーツ
	スクランブルフォーメーション	シューティング
87年	イグジーザス	シューティング
	スーパークイックス	パズル
	レンボーアイランド	アクション

発売年	タイトル	ジャンル
88年	オペレーションサンダーボルト	シューティング
	コンチネンタルサーカス	ドライブ
	中華大仙	シューティング
89年	飛鳥&飛鳥	シューティング
	S.C.I	ドライブ
	ダライアスII	シューティング
	チャンピオンレスラー	スポーツ
	ファイティングホーク	シューティング
90年	スペースガン	シューティング
	ニンジャキッズ	アクション
92年	ダイノレックス	アクション
94年	レイフォース	シューティング
96年	バブルメモリーズ	アクション

PR

enterbrain ファミ通DVD&ビデオ

10月末 ファミ通.com特設ページにて頂上決戦・番外編を配信!



ファミ通DVDビデオ最新作『三国志大戦2 DVD 将星演武』ついに登場!

『三国志大戦2』を彩る将星たち。権謀をめぐらし、圧倒的な力で見る者を惹きつけてやまない彼らの演武を、DVD2枚にわたって収録! 入魂の将星演武、とくとご覧あれ!! <Ver.2.01完全対応>

頂上決戦

全国にその名を馳せる君主たち。彼らトップクラス同士の戦い、全27取組を収録。すべてを【ゲーム画面+手元画面】のマルチ画面で構成し、さらに副音声にセガ・西嶋氏とブンブン丸による解説を収録。名君主による華麗な技と駆け引きをご堪能あれ。





バトルレクチャー

自城乱戦系テクニックから、壁突撃、槍撃、攻城系テクニックまで、様々なデッキで有効なテクニックを、ゲーム画面と手元画面を交えて指南。すべてのテクニックを体得し、覇王へと至る道を邁進せよ!

大都督栄斗 香港遠征記

あの大都督栄斗が、海を越え香港へ! 三国志の英雄達が駆け抜けた地(の近く)——そこで彼を待ち受けていた試練とは? 地獄を見せるか、はたまた見せられるのか!? 大都督栄斗、新たなる伝説の幕開けがいま、ここに!



11月16日 ON SALE!

DVDビデオ2枚組 標準価格 ¥3,990[税込]

EBDVD-00020／片面二層×1枚 片面一層×1枚／COLOR／MPEG2／複製不能／4:3

2 1.オリジナル 2.副音声解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ 2 NTSC 日本国内向

©2006 ENTERBRAIN,INC. ©SEGA

商品のお問い合わせ先:〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL:0570-060-555(代表)
通信販売のお申込み先:【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp E-mail:cs@eb-store.com
カスタマーサポート:TEL:0570-060-555 受付時間/12:00～17:00(土・日・祝日を除く) E-mail:support@ml.enterbrain.co.jp

eb! STORE アフィリエイトパートナー募集!

アフィリエイトプログラムに参加して、あなたのサイトでエンターブレインストアを紹介してみませんか? あなたのサイトのリンク経由で商品が購入された場合、売上に応じて報酬をお支払い致します。プログラムの参加は無料。費用も一切かかりません。実績に応じてノーリスクで収入を得られます。参加お申し込みは、下記のアドレスからどうぞ!

http://www.eb-store.com

SEGA

我が志、千里にあり!!

三国志大戦2全国大会

覇業への道 ～龍虎の咆哮～

10月22日に開催される三国志大戦2全国決勝大会の模様を1回戦からの試合を全て収録。
さらに、前回大会優勝者“荀銀STO”のバトルレクチャーや、隠しコンテンツとなっている「10分でわかる三国志の世界」など内容充実!!
初回封入特典には島本和彦先生イラストのExカードNo.009「孫策」が封入!!



希望小売価格5,040円(税別4,800円)







12.21 DVD ON SALE

セガのプライズグッズが当たるアンケートハガキも封入!!

大会情報はここ!!
http://am.sega.jp/
グッズを買うならここ!!
http://segadirect.jp/
セガのプライズ情報はここ!!
http://segaprize.com/



HSB-0064／片面2層／2枚組／約380分(予定)／COLOR／DOLBY STEREO／4:3
本商品に関するお問い合わせ先
フリーダイヤル:0120-780-215(平日10:00～12:00/13:00～17:00 祝祭日除く)

©SEGA

プライズワンダーランド

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた個所が狙い目。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタのすき間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細めなので本体も狙える。割と簡単。

今月は11月に登場するオススメプライズと、9月に開催されたAMショーで注目を集めた新作アイテムを紹介！ プレゼントも要チェックですよ!!



ポケットモンスター ダイヤモンド&パール スーパーDXぬいぐるみ

バンプレスト／11月中旬登場／全3種

シリーズ最新作に登場する新ポケモン、ナエトル、ヒコザル、ポッチャマが、早くもぬいぐるみになったぞ。全高約30センチのビッグサイズで、抱き心地は最高！





スーパーマリオブラザーズ タオルINボックス

バンプレスト／11月下旬登場／全3種

マリオやルイージのドットアートがデザインされた、約72センチ×35センチのタオルが登場。タオルが入っている箱は、何とゲーム中でおなじみの「？ボックス」の形をしているのだ。



ガンダムシリーズ DXガールズフィギュア ～カードビルダーオペレーター～

バンプレスト／11月下旬登場／全2種

吉崎観音氏がデザインした『ガンダムカードビルダー』の隠しオペレーター、レイコとキャサリンがプライズに！　連邦のオペレーター・レイコのダイナマイトボディや、ジオンのキャサリンのおっとりした雰囲気を忠実に再現した至高の逸品だ。



ルパン三世 フィギュア IN PACK

バンプレスト／11月下旬登場／全4種

世紀の大泥棒・ルパンファミリーを立体化。ルパンたちをスコープ越しにのぞいている雰囲気をイメージしたパッケージが、なんともクール!! パッケージから出してもよし、出さずに飾ってよし、のベストアイテムだ。

2006年 AMショー プライズ新作レポート

行ってきましたAMショー！　会場には、何と来年の1月～3月に登場する珠玉のプライズが、所狭しと並んでいたのだ。その中から編集部イチオシのアイテムを一挙紹介！　ゲーセンに登場する日が今からとても待ち遠しい!!

※掲載した写真は開発中のため、実際の商品とは異なる場合があります。

1月



機動戦士ガンダムSEED DESTINY シチュエーションフィギュア

ミーアのコスチュームは、『連ザII』登場時のオリジナルパイロットスーツだ！



新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア パジャマベイビー

レイとアスカのパジャマ姿を立体化。浮き出たボディラインにもん絶必至!!

2月



月面兎兵器ミーナ エクストラフィギュアVol.3

ミーナの戦友、大月ミーナと水無月ミーナが登場！　来年のテレビアニメ化が待ち遠しい!?

機動戦士ガンダム 何でもシャア専用マスコット

"シャア専用"の証である赤いツノがプライズに！　いろいろなものに付けられるぞ。



©Nintendo·Creatures·GAME FREAK·TV Tokyo·ShoPro·JR Kikaku©Pokemon
©1985 Nintendo
©創通エージェンシー・サンライズ
©モンキー・パンチ／TMS·NTV
©創通エージェンシー・サンライズ·毎日放送
©GAINAX·カラー／Project Eva.
©創通エージェンシー・サンライズ



甲虫王者ムシキング ミニポーチ付ウエストバッグ

セガ／11月下旬登場／全2種

ヒット街道を突き進む『ムシキング』の、新たなプライズが登場！ ウエストバッグの中には、カードや小物を収納できる便利なミニポーチが入っているぞ。



ツバサクロニクル ぬいぐるみサクラスペシャル

セガ／11月下旬登場／全4種

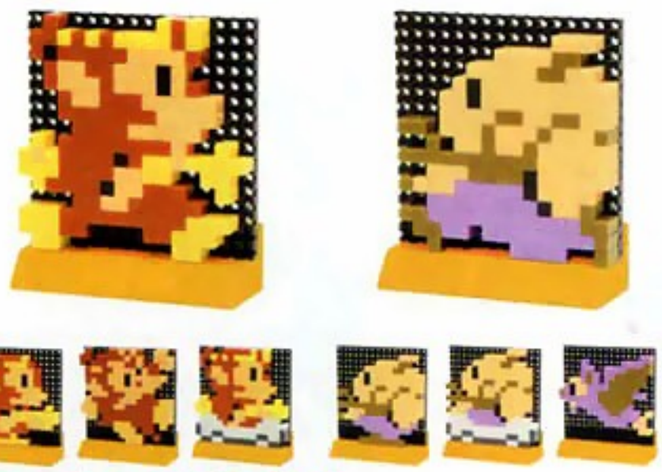
TVアニメ「ツバサ・クロニクル」のヒロイン・サクラがてんこ盛り！ 劇中で着替えたさまざまなコスチュームにより、サクラの魅力をたっぷりたん能できるのだ。



月面兎兵器ミーナ EXフィギュアスペシャル

セガ／11月中旬登場／全2種

テレビドラマ「電車男」のオープニングを飾った劇中アニメ「月面兎兵器ミーナ」がフィギュアになった！　キャラデザのokama氏描き下ろしのイラストをモチーフにしており、愛らしさは天下一品!!



キャッチ・ザ・ドッツ ソンソン

タイトー／11月中旬登場／全2種

往年の名作横スクロールアクション『ソンソン』のドッツが登場！　主人公ソンソンと2Pキャラクター・トントンのさまざまなポーズが再現できるぞ。



新世紀エヴァンゲリオン エピソードミニディスプレイフィギュアシリーズ1

セガ／11月中旬登場／全5種

TVアニメ版「エヴァ」の名シーンを切り取ったデフォルメフィギュア。フィギュアの台座をつなげると、歯車によって各フィギュアが一斉に回転するギミックあり！

3月



タイトー

宇宙戦艦ヤマト スーパーメカニクス

あのヤマトが、全長40センチのビッグスケールで発進！ 完成度の高さは120%!?



タイトー

キャッチ・ザ・ドッツ ボンバーマン

おなじみのプライズ版「ドッツ」最新作は、元祖『ボンバーマン』だ！



バンプレスト

ガンダムシリーズ 組立式ディスプレイモデル ～Xのモビルスーツ～

クロスボーンガンダムやターンXなど、"X"をイメージさせるモビルスーツが集結！



セガ

機動戦士ガンダム 第08MS小隊 シチュエーションフィギュア

人気ヒロイン・アイナと、ジオンの美人秘書・シンシアというマニアックなセレクト！

今月のプレゼント

今月もメーカーさんからプレゼントをいただいきました。ご希望の方は66ページの読者プレゼントコーナーを見てください。

- ガンダムシリーズ DXガールズフィギュア ～カードビルダーオペレーター～ 2種セットで2名様
- スーパーマリオブラザーズ タオルINボックス 3種セットで3名様
- キャッチ・ザ・ドッツ ソンソン 2種セットで1名様
- 月面兎兵器ミーナ EXフィギュアスペシャル 2種セットで3名様

©SEGA
©2005 フジテレビ・GONZO
©CLAMP・講談社／NHK・NEP
©CAPCOM　©TOMYTEC
©GAINAX／ProjectEva.・テレビ東京
©東北新社
©1985 HUDSON SOFT　©MOMO　©TOMYTEC

読者が創るゲーセンの未来

アルカディア フロンティアーズ

Arcadia Frontiers

秋丸出しの今日このごろ、読書やスポーツはもちろん、ゲーセンに通うにももってこいの季節！　過ぎ行く秋の日々と共に、自己鍛錬に励むのがよろしいんではなくて!?　鍛錬に疲れたら、A-Fro熟読&投稿で気分転換するのもよし！　今月は白熱の企画バトルもあり!!

田渕健康：156-158ページ（アフロCMYK＆企画バトル）、福田柵太郎：161-163ページ（グレースケール。）、カイゼルちくわ：159-160ページ（解放区）／164-165ページ（大瀑布）

今月の一番搾り！



（岩手県　せつそんさん）Ⓗ

アフロCMYK

アーケードゲームを題材にしたカラーイラストの祭典・それが「アフロCMYK」！　イラスト初心者でもアーケードゲームを愛する心さえあれば、いくらでも乗り切れてしまう素敵なコーナーなのさ！



（鹿児島県　前田篤人君）
☆やっぱり続編出るなら『～さんにん』になるのかー!?　などと稼働前から心配をしてみる。



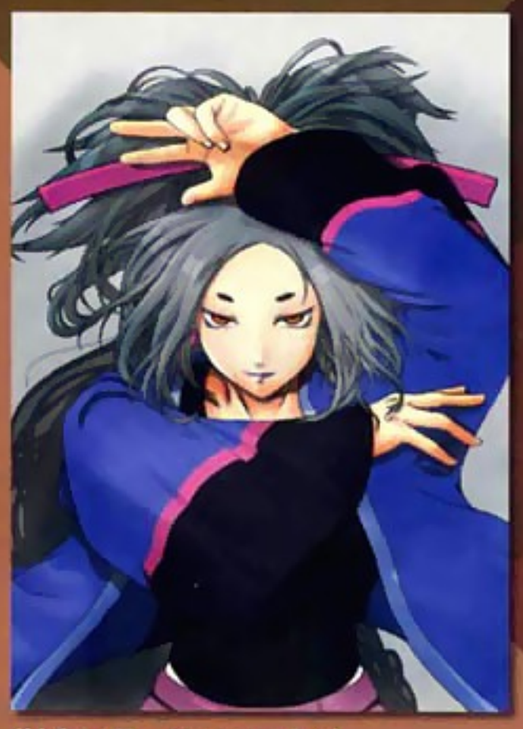
（東京都　楓間優希さん）
Ⓗちょうど本誌の発売時期がハロウィンですね！



（埼玉県　向日葵さん）
☆『NOVA』から本格参戦されたとか。踊り尽くしてね！



（静岡県　ヒナギバンビさん）
☆そろそろゲーセン通いにマフラーが必要な時期ですね！



（神奈川県　MeGeNjiさん）
☆最近の女性ポプキャラの中では、投稿数が頭一つ飛び抜けてます！　妖艶さが人気の秘密？



（京都府　呆嘘さん）
☆本能の剣。その荒さと鋭さに人は溺れ、魅せられる。



（埼玉県　あいかあかねさん）
Ⓗリエ&サナエちゃんはヒソカに衣装持ちですよね。



（大阪府　紅煉さん）
☆技を出すと「ああ、あったあった！」と懐かしさ全開に！



（岩手県　ハイテクセガ盛岡万歳さん）
☆戦いの刻は、その歩みを止めない。瞳の先に、練磨の相手がいる限り。



（東京都　てるてる君）
☆束縛されることは、敗北することだ。ゆえに奴らは、抗い続ける。



（栃木県　こんぺいとうさん）
☆魔法使いシリーズで衣装を統一すればハロウィン気分。



（熊本県　涼倉-［GRF］-伊扶君）
☆『ガンバード』はぜひともリメイクor続編希望！『2』でヤンニャン消えてて悶絶した人、挙手！

A・Fro回覧板　Aマークが付いている方には、特製図書カードを送らせていただきますので、楽しみに待っていてくださいね。また、キャプションの頭にⒽマークがついてる投稿者さんは、ホームページをお持ちであることを表しています。リンクはアルカディア公式サイトに掲載してありますので、余すことなくチェックしてみないか？　→ http://www.arcadiamagazine.com



（神奈川県　イズミモチヨさん）
☆耳を逸らせない激音がある。
髪づかみの魂が、奮い昂ぶる音がある！



（東京都　カエさん）
☆柔らかな月の光が舞う夜は、ゆったりペースのメロディーラインが似合います。



（山形県　白蓮君）A
☆彼の叫びが君の洋ゲー魂に火を点ける！
それも放火同然に！



（大阪府　ムンク園山さん）
☆ローズ姉妹だけが『ピンクスウィーツ』のヒロインじゃない！　真のヒロインはスーパーノ（略）。



（神奈川県　煮炊く君）
Ⓗ青い空がこんなに似合うロボ娘は、そうそういないですよね。プールサイドも似合いそうな（略）。



（福島県　堺幸四郎さん）
Ⓗ計略はちょっぴり弱体化したものの、まだまだその強さに陰り無し！



（山口県　TEN HEAD君）
☆初代が出たのが1990年。
一六年たっても続投できるのは凄いZE！



（東京都　岩崎康史君）
☆気合の入った『アンダーディフィート』1周年記念。
今日もどこかで能力査定だ！



（神奈川県　風魔寺嵐さん）
Ⓗ主人公チーム、実はハロウィン用の役者がそろってるし！　順やかな夜になりそうです!!



（東京都　良月君）
☆新たな戦いの場を得て、待たちが帰ってくる！
Typex.での新章開幕に期待せよ。



（茨城県　白木桃香さん）
☆今年のハロウィン投稿、一番多く出番があったのはスマイルでした！
また来年もよろしくねー。



（岐阜県　明音さん）
☆身も心も撤退付き強化も産されるゥ！
まさに名花の名に偽り無し。



（神奈川県　瀬尾啄也さん）
Ⓗ『バズボブ』シリーズ、最近は新作無いですねー。
定期的に欲しいトコロです。



（神奈川県　林裕二君）
☆人生は背後霊で差が付きます。
ギャ、ギャース！

A・Fro回覧板　世間では家庭用次世代機の話題で持ちきりですが、アーケードだって期待の新作が目白押しという事実を知るかね君。「OUT RUN2 SPECIAL」や「戦場の絆」といった大型筐体モノは、やはりゲーセンでしか楽しめない作品だし、みんなでワイワイ盛り上がりながらプレイする各種対戦ゲームも格別！　そんな感じで、今年の秋もゲーセン中心で世界を回していただきたい。

企画バトル結果発表！

GLASS MANIA 2006

1位

堅牢なる四神の守り、
俺たち一生グラスマニア！

眼鏡、マスク、兄弟姉妹というテーマで投稿募集し、一番多くの葉書が届いた勢力が勝ちという企画バトル。蓋を開けてみれば大穴どころか、1馬身差以上で「グラスマニア2006」が堂々の一着！



（兵庫県　獄卒君が別人な八重さん）
☆旬なキャラ獄卒君によるアジテーション。この歴史に名高い眼鏡演説が、グラマニ国民の士気を高めた！



（東京都　ヤングカイ使いよしみ君）A
☆レンズの大きさが巫女の実力を示す。ファイヤーエレメントでフレームを焦がさないように注意よー。

朱雀



（群馬県　NAGA君）
☆リゼット、クララ、律子娘という鉄板の布陣。乙女2名の染まる頬＋リゼットのフレームが朱雀っぽい。



（広島県　温井川熙子さん）
Ⓗグラス交換というウルトラテクニック。度数の違いを越える力、それが眼鏡愛さ。



（北海道　砂丘の虎君）
☆ゲルエロス村嫌疑が掛けられるが、あて先はこちら。シンのガリ勉眼鏡がディスティニー。

青龍



（愛媛県　蜂子さん）
☆旋光をド真ん中で受け止める高屈折率レンズ集団。チャンポのカラーレンズで国民もオーバードライブ！



（東京都　神無月桃華さん）A
Ⓗ星を見るのもボールを見るのも、大切なのはハートと眼鏡。ソラ君とショー君のかわいさが14倍以上ね。



（栃木県　壬辰大毅さん）
☆レンズ下の眼の不適さ。眼鏡はキャラのイメージを拡大させる。



（神奈川県　Shadow君）
Ⓗ次バージョンにはぜひ！迷宮の隅まで見渡せそうー。



（神奈川県　さらさん）A
☆今回のボージング賞。眼鏡＋サムシングがポイントなのです。



（静岡県　あいのさん）
☆初めて眼鏡を掛けた時の感動、ツガルにも覚えていてほしい。

玄武



（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆グラマニ特攻隊長サイ指揮によるJGAは高コストコーナーも一撃粉砕。攻撃プロセス解説はまた今度。

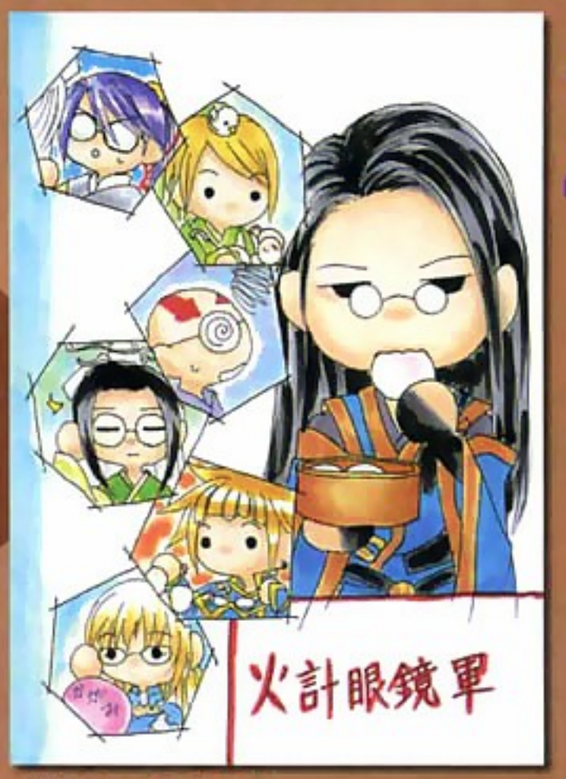


（宮城県　さるすべり君）
☆眼鏡とは縁遠い存在に眼鏡を掛けさせることにより、極上のインパクトを得られるというエクスタシーなコーナーなのですよね、グラマニは。次のKOFではアッシュの策略でこんな眼鏡な京と庵を見ることが……できるといいな。



（石川県　かめ。さん）
Ⓗグラフライドおよびぐらふら君にまで眼鏡を装着するというB2ファビアンファン卒倒の1枚。目のある物体すべてに眼鏡を掛けさせる、そんなグラスマニア国民の心意気が詰まっているような気がします。

白虎



（北海道　くらげさん）
☆キョーダイとマスクを焼く豪火炎。レンズで太陽光を集め、ありんこを……ってレベルではないよ奥様！

A・Fro回覧板　「グラスマニア」にご投稿いただいた皆様、本当にありがとうございました！　グラマニ四天王をはじめとする常連さんから初参加の方まで、多くの方に参加していただけたのが勝因ですね。中には「風邪で40度の熱の中、描きました」という参加者も。ありがとー、そしてお大事にっ。「グラスマニア」は今後も存続していきますので、企画バトル後もドシドシ投稿してやってくださいね！

兄弟愛、大健闘の2位！

キョーダイ部

新参コーナーの「キョーダイ部」ですが、「マスクマン」を僅差で振り切り、見事2位を獲得！　これも皆様の兄弟愛のおかげです。激・感・謝！



（岐阜県　駿河さん）
☆陸と空から来る姉妹。笑顔で街を焦土に変えるッ！



（福岡県　武術師某さん）
☆『アヴァ』で噂の連携姉妹。増えたり強化したりと大活躍！



（東京都　酒蔵憂さん）A
☆早くも大人気のミニッツ娘！　タイマーとのコラボ展開に期待大!?



（新潟県　桐嶋滴さん）
☆「兄弟といえば"兄弟喧嘩"！」（ハガキ裏面より）　大正解ーッ！　つーかにゃんこっぽいのは幻サ。



（大阪府　龍胆祭さん）
Ⓗ IIDXには姉妹多し！　一番普通なのが元生き別れのこの二人（何）。

バト兄弟。

戦うさだめが多いこの業界の兄弟。というワケで特集してみましたサー。



（神奈川県　柊呼さん）
☆やはり投稿量1位はこの兄弟。たまには平穏な二人もイイネ！



（長野県　美里谷ゆうあさん）
☆靴隠しならまだかわいい？　普通に爆弾とか使うし……。



（新潟県　にょろりさん）
Ⓗ接触当初はガチバトルでしたな。今はやっぱり姉主権？



（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗ宿業の上で遇う、義理の兄弟。え？　と思ったらムックをご覧あれ！

3位 俺たちUNKNOWN
アルカデ覆面部

アーケードゲームの覆面キャラよ、今こそ決起の時！　んが、力及ばず領地はかようなる有様に……シャバドゥー！　応援してくれたマスクメン＆ウイメンの皆様にマスク神の光あれ！



（埼玉県　ばんだ君）
☆爆発力なら負けねえ！　見てくれ、この決死のスカロダイブ!!



（大阪府　YU☆3君）
☆数少ない正統派マスクウーマンにして、尻神様の異名も持つ！



（三重県　睦月那弥さん）
Ⓗポップンはマスクの宝庫なのだ！　見よッ！　この豪華メンバー!!



（千葉県　蒼稀古龍さん）
☆覆面忍者は恋の味。今決めた！



（静岡県　ぺえさん）
☆仮面キャラもマスク狼いよ。ZIZZは人気でした。



（東京都　qqq君）
☆直球マスク！　グラマニと被ってるのはヒミツ！



（兵庫県　アルルハイジさん）
☆ハイパーマスカレードは覆面部テーマ曲とす。今決めた！



（神奈川県　公式さん）
☆立派な覆面だよ！　ミイラちゃうよ！

A・Fro回覧板　アミューズメントマシンショーの新作も多数発表され、新たに投稿意欲が沸いてきた諸氏もおられるのではないでしょうか!?　AMショーで発表された作品の多くは秋口から稼動を開始するので、お近くのゲームセンターにこまめに足を運んで入荷情報をチェックしておくといい感じだ！　「GCB」や「三国志大戦2」などのバージョンアップもお楽しみにね！

A-Fro リバレーションズ 解放区

投稿は戦争だ! こだわりコーナー大戦!!

今月は三つ巴バトゥルの影響で1ページでの開催ですが、凝縮されたパワーは変わらじ! 自由題材の投稿よりも、何か一つのテーマにこだわって投稿したい! という職人たちに開かれた場所が、この「解放区」なのです。ただしコーナー枠の有無や広さはそのテーマへの投稿量次第! 今月はアフリバ発祥の、オリジナルコーナーづくしで参ります。

アフロDEモード

ウィンターファッションで一足お先冬モードの巻

アーケードゲームキャラをオサレに着飾る、ベリーハイセンスな当コーナー。今回は冬の装い特集です!



ツィーラン(旋光の輪舞)

(愛媛県　蜂子さん)
☆「あえて露出度の低いツィーラン」とのこと。短めズボンがツィー坊らしい!



エグゼリカ(トリガーハートエグゼリカ)

(新潟県　佐倉信士君)
☆コート&ブーツで防寒装備。メカな部分も残すデザインが秀逸!



ベティー(ポップンミュージックシリーズ)

(青森県　水玉うるるさん)
☆カートゥーン風味をファーで演出。センスに脱帽ッ!!



壱ノ妙(ポップンミュージックシリーズ)

(兵庫県　八重さん)
☆和風に飾る正統派の装い。髪に残る雪もまた雅です。

今回の募集テーマは……
コートDEモード!

宇宙刑事ギジン

人ならざるキャラを人へ変身!そんなアレンジャーたちの想像力の限界を試すコーナーなのです。



(茨城県　サラダさん)
☆ゆらめく鬼火、かく怪しき。瞳に原型の雰囲気が出てます!



(東京都　さかきさん)
H名機ビッグバイパー、堂々擬人化。そのままアクションゲームに出れそう!?



(愛知県　神崎摩紀さん)
H絶龍が忠義の人にッ!?
これで安心して乗れます(コラ)。



(三重県　睦月那弥さん)
H雨も、雪も、無邪気に浴びて。無垢な雰囲気に納得の擬人化!

A-Fro CM大賞

アーケードゲームキャラの求心力で架空CMを! キャラの魅力を引き出す技が問われる、匠の域がこちら。



(大阪府　天丼さん)
☆SG(シケギャグ)をも盛り込むCM。シケてなーいとは決して言わせぬ!!



(福岡県　宇月絵夢さん)
☆日帰り……できるんですかね? (汗)
い、いやレコ神様の代なら大丈夫かな!?



(愛知県　藤海ゆかさん)
H目元魅惑度500%増! (当社費)
目線だけで精気を奪えそう?

A・Fro回覧板　「アフロDEモード」の今回のお題は「コート」。晴れ着イラストが多数となる2月号において、冬の定番アイテム・コートにこだわった冬の日常を打ち出してください! いつものように背景は何も描かないでOKです。でもツィー坊やブリ坊、いろはさんがコート一丁とかいう危じ手はダメだぞ。絶対だぞ!!(意味深)次回は、今回お休みしたゲームタイトル支援コーナー各種がてんこ盛りです!

アフログレースケール。



（東京都　西村もつ君）

今年のアフロもあと数回となってしまいました。そんなジェットストリーム風に落ち着いたナレーションが聞こえてきそうなページ、グレースケールは今日も気ままに年月を重ねていけるのであります。

ロケテストに行ってきました!

レースゲーム『バトルギア4 Tuned』のロケテストが、某所で8月末にあるとの情報を知りました。私は今までロケテストを体験したことがありません。そして、『バトルギア4 Tuned』はシリーズ最終作ということもあり、ぜひこの手で触っておきたいと思いました。そこで8月26日（土）と27日（日）の一泊二日で、ロケテストを開催しているところへ行ってきました。

プレイして感じたのは、前作『バトルギア4』と違い、車が真横に向くドリフト走行ができるということ（ドリフトモードというモードがあり、ロケテストのバージョンではコースは限られていましたが）。

走行していて車がドリフト状態になり、それを自分でコントロールしてコーナーを抜ける時の感動は、「俺って今ドリキンを超えたかも！」と思ってしまうほどでした。

それから、実車同様にクラッチがあり、クラッチを踏まないとギアが入らない、という設定にできることも新鮮でスゴかったです！

新しいコースはダート有り、雪道有り、そしてなんと弩級Bは『バトルギア3Tuned』の時の弩級Bと思われるコース作り！　テク次第でラリーの実況中継を見ているかのような走りができること。

また、ドリキン顔負けの走りもできる！『バトルギア4Tuned』はただ速く走るだけでなく、本当の意味で車を操作することの楽しさ、そして、車を操作することの奥深さを体感させてくれるゲームに進化したと思います！

このゲームが稼働したときには、みんな体験して感じてください！

確かにこのゲームの操作は難しいと思います。しかし、うまく自分の思い通りに操作できたときの興奮と感動は、ほかのレースゲームとは比べ物にならないものがありますよ！

唯一残念なのが、本作でバトギシリーズが最終作だということです。最後だなんて言わないで、タイトーさんには頑張ってこのシリーズを永遠に続けてほしいです！

（茨城県　KAGE！君）

☆ロケテストリポート、ありがとうございました！　ブレーキ不要というコツをつかめる初心者モードもあるので、ドライブゲーム未経験者はこの機会にエントリーキーを作るのもよいと思われますっ。

そしてバトギといえばこの人、本誌攻略ページでおなじみのバトギ小僧から、一言あるそうです。

「俺に"生きるとは何か"ということを教えてくれたバトギが、チューンドの冠を付けて進化！

バトギがこの世に生み出されていなければ、絶対に俺はグレていただろう。シリーズが終了してしまうのは残念でならないが、バトギは愛があれば必ず応えてくれるゲーム。KAGEさんの愛もきっと届いているはずなので、次回作の登場を信じよう！」



（高知県　こんまさん）

☆君を育てた意味は、今もここにあるんだ。

ゲームでの別れ

『ドラゴンクロニクル』について書きます。私のアールグフェナム（雷属性・基本種）が天寿を全うしたのは去年の夏ごろでした

ごつい外見なのに健気で、疲れても顔に出さないような仔（ミルン談）でした。勝負の駆け引きというものがとても苦手な私はアクアラが稼げず、めったに上位には上がれませんでした。

それでも愛着があったので、大司祭様に聞かれても、能力が衰えても、自分で魂化（編注：育てたドラゴンを魂にすることによって、新しくドラゴンを作る際の元にするシステム）することはどうしてもできないまま、その時が来てしまいました。

きっと変に思われるでしょうが、私はその時、うっかり大泣きしてしまいました。周りにいた人もそう思ったに違いありません。でも、やっぱり悲しかったのです。たとえ、データとプログラムの塊であっても。

……今、そばにいてくれる「カヅキ」も、その時がもうすぐやって来ます（今、大司祭様に魂化するか聞かれています）。

私はよく考えてしまいます。能力が衰えたらすぐに魂化するのと、ヨボヨボになっても戦いに向かわせるのと、果たしてどちらがより残酷なのでしょう？

（高知県　こんまさん）A

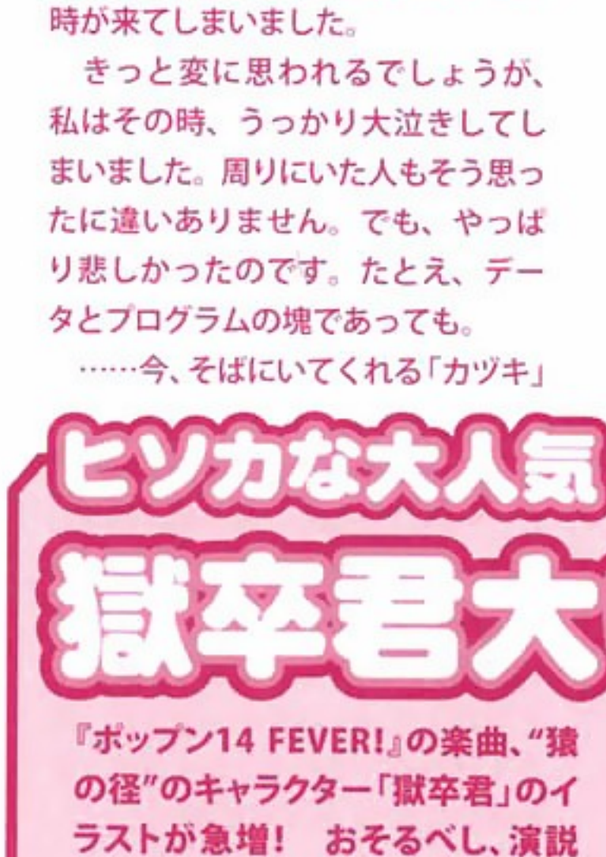
☆今日では『ドラクロ』のように、ゲームを長く楽しむため、プレイヤーとキャラクターを結び付けるさまざまな工夫を盛り込んだゲームが多くなりましたよね。

でも、そんなプレイヤーとキャラクターの絆はとても不安定な位置にあります。システムによる別離、筐体の撤去、プレイヤー自身の環境の変化など、原因はいろいろ考えられますが、その別れはいつやってきてもおかしくはありません。

そんな最後の瞬間に涙を流せるほど愛情を込めることができたプレイは、きっと大切な思い出になることでしょう。こんまさんのアールグフェナムは、きっと静かで幸せな心で旅立ったと思いますよ。

ヒソカな大人気 獄卒君大いに語る

『ポップン14 FEVER!』の楽曲、"猿の径"のキャラクター「獄卒君」のイラストが急増！　おそるべし、演説パワー……。



（埼玉県　向日葵さん）

Ⓗワレワレは（以下、中略）、グラスマニア完全勝利を宣言するものとする！



（青森県　鬼吉さん）

☆獄卒君インパクト。このハガキを届けてくれた郵便局員の方に敬礼である。



（宮城県　晴天バースト君）

☆イロモノ以上のオーラを感じますね。この波動……ハニー様以上かっ。

A・Fro回覧板　「グレスケ」の文章投稿はテーマを設けています。そんな第2回のテーマは「サプライズ」。ゲーム中に犬に追い掛けられた、ゲーセンで突然の停電、トイレで大変なことが……などなど、アーケードゲームやゲームセンターで驚いたことを送ってください。もちろん、今まで通りテーマを設けない、テーマフリーな内容もオッケーですよ。あなたのアーケードライフを綴って送ってください!

バチャッ子たちの叫び

今月は『バーチャファイター5』ムックのアンケートハガキから、バチャっ子たちの声を拾ってみました！

2D格闘は新しい続編が出ても、人気のある旧作はずっとゲーセンにあることが多い。だけど、VFシリーズは続編が出ると前作は撤去されて終わりって感じがする。自分は『バーチャファイター3』が大好きなので、どこかのゲーセンにあるとうれしい。『バーチャファイター2』や『ファイティングバイパーズ』や『ソニックファイターズ』なんかも。

（北海道　ザンギ大好き君）

☆日替わりでシリーズ対戦台などしてもらえればベストですが、ある程度の対戦人口がいないと、インカム的にお店側も厳しいでしょうね……。

うちの行きつけの店は『VF3』もあるよ、という読者の方からの報告をお待ちしております。できれば道内で。

CPU戦3本選取の筐体で、2対2のマッチポイントの時。今にも負けそうな場面で助けるように乱入してきてくれる男性プレイヤーは、希少な婦女子プレイヤーにとってかなりポイント高いDEATH！　しかも、対戦中はダウン攻撃一切無しとか。

（北海道　秘武雅刀仮さん）

☆バチャッ子のみならず男性諸君、モテポイントを覚えておこう。



（愛知県　神崎摩紀さん）

㊍降伏の機会を与えるだけの余裕。どこか再戦を望んでいる風でもあり。

引退した有名人が多い中、いまだにバーチャ界を引っ張ってくれている有名人の方々、これからも熱いプレイ、ネタを提供してください。

（静岡県　ヘッポコ丸君）

☆時代は強者という英雄を求め続けるもの。カリスマプレイヤーを目指してみる、というのも一つのバーチャらしいプレイスタイルなのかもしれません。

バーチャが好きだけど、強くない。少しでも強くなるために練習するすけど、すぐ殺される。それでもがんばる37才のお父さん。

（宮崎県　ウルフしかできない君）

☆宮崎より一生バチャッ子宣言。磨き上げたウルフのテクニックを、子に孫に伝えていってください。

きれいな満月だ……ドリル君主現る

『三国志大戦』というゲームがある。言わずと知れた超人気ゲームである。自分が君主となりさまざまな武将を操って……というのは今さら説明不要だろう。

このゲームの特徴は、何といっても君主名に漢字が使えるということである!!（違）　漢字が使えるということはそう……ついにあの男が三国時代の君主になる事ができたのだ！

その名は「毒島力也」。ご存知、セガ随一の人気キャラである（編注:『ゾンビリベンジ』というアクションゲームのプレイヤーキャラの一人。なぜかA-Fro内では神格化されている）。

そんな感じで1800年前の世界を暴れまわる君主毒島力也。素敵過ぎる。しかし、ある日事件は起こった。「く、く、く、君主カードがねぇ！」

あろうことか君主毒島が行方不明になってしまったのだ。とりあえず最後に寄ったゲーセンに行き、店員さんに聞くことにした俺。

俺「すいません、昨日君主カードの忘れ物ありませんでしたか？」

店員さん「今確認してみます……あ、ありましたよ」

俺「あ、よかった」

店員さん「それで君主名は何ですか？」

俺「……毒島力也です（ボソリ）」

店員さん「……」

俺「……」

店員さん「…え？」

俺「あ、毒に島に力也は普通の力也です」

店員さん「あー、じゃあこれですね、はいどうぞ」

俺「ありがとうございます」

セガ直営店なのに、セガのヒーロー毒島力也を知らないなんて……（泣）。あれ？　もしかして、俺が思っている以上に毒島力也の知名度って低い？　そんなこと無いよね？　みんな知っているよね？　みんな『ゾンビリベンジ』やって、一度は毒島使っているよね？　有名人だよね？　そうだと言ってくれー！

皆さんも君主名を決めるときは、くれぐれも慎重に……。

（埼玉県　saku君）

☆店員に君主名を聞かれたとき、「いい満月だ……」とか「死ぬのは怖くないか？」などと「成立しない毒島流会話術」で返さずにどうするのですかsaku君。普通に「は？」とスルーされる光景が目に浮かびますが。

こんな毒島フリークたちの君主カード紛失に対処すべく、セガ関連各社の採用試験には毒島力也問題を出題していただきたいものです。



（宮城県　みかん星人の兄貴さん）

☆蜀勢力へ降ることを、さりげなく暗示されていたりして……。

戦闘後はみんな仲良し 企画バトルヒートエンド

三つ巴バトルはモノクロページでも続く！ キョーダイもグラマニもマスクも、A-Froのメインコーナーとして育ってほしい！



（埼玉県　雪玉ゆうさん）A

☆変身後のマスク率が高い『パワーストーン』。チビアクセルがめんこいのお。



（大阪府　華南さん）

☆クリア記念にメガネをかけさせるという儀式。未来に語り継いで行きたい。



（福岡県　皐月トミィさん）

☆真田小次郎（故人）と妹の香織娘。双子ならではの入れ替わり（？）ネタですな。

（富山県　流火季月さん）

☆眼鏡エイミのリクエストに呼応するかごとく、恥じらう姿がしおらしい。



A・Fro回覧板　企画バトルも終わり、戦い破れたマスクマン担当田渕健康氏。田渕氏に鞭打つように、「メイドコスプレで編集部内を1周」、「ツィーランコスのB2」などの罰ゲーム案が届いております。だが、ちょっと待て。我らアフロズは嫌がるフリをしつつもコスプレを喜ぶ習性があるため、単なるコスプレでは罰にならないのだ！　コスプレ+αの笑える刑罰を募集中！　もちろんコスプレ以外でもOK！

徒然なるゲーセン歳時記

読者プレゼントでAMショーの招待券が当たりましたー。ありがとうございます、だけでは申し訳無いので、AMショーのリポートというか感想を。

『メルティブラッドアクトカデンツァver.B』は操作しやすくなって遊びやすいですね。『アクエリアンエイジ』はこの手のゲームを遊んだことが無いので、やることが多く感じて大変でしたが、スターターがリーズナブルな価格なので近くに入荷したらやってみようかな？

『虫姫さまふたり』は何とか1面クリアしたって感じです。難しい。『ギルティギア イグゼクス アクセントコア』は人が多くて、対戦を見ていただけでした。背景のジェリーフィッシュ快賊団員がかわい過ぎて「ジョニー、イイ仕事してるね」と思いました。特にキャラの一人が「AMショー」と書かれたフリップを持っていたのが印象的でした。

ブースでのイベントは、タイトーが『アクエリアンエイジ』のネットラジオの公開録音、バンプレストのバンプレカップでは原作アニメの主題歌のライブなどゲームで遊ぶ以外のイベントもあり、楽しかったです。

そのほかには、アミューズメント産業という雑誌のバックナンバーを頂き、業界について知ることができて勉強になりました。アーケードゲームで遊びと業界の両面に触れることができたので、行けてよかったです。本当にありがとうございました。

（神奈川県　へっぽこ君）

☆詳細なリポート、ありがとう！　チケットを送った甲斐がありました！

来年のため、幕張メッセの一部の弁当は閉館30分前になると値引きされるという豆知識を授けておきます。

もうじき初冬。皆さんはこの秋に何かスポーツしましたか？　いや、リアルにじゃなくてゲーセンで。ゲーセンでスポーツもので思い付くのって、『ベースルボールヒーローズ』？　それとも『WCCF』に代表されるサッカー系？　あ、まさか『パワースマッシュ3』？　……そんなことを言ってるあなたはまだまだ若い！　少し歳を取った方なら迷わず『フライングパワーディスク』と言うことでしょう（笑）。

この作品、ルールは単純明解。1対1のタイマン勝負で相手のゴールにフライングディスクをたたき込み、10点先取するというモノ。相手から投げられたディスクをレシーブし、ボタンをため押ししてると、対戦格闘でいう「必殺技」に匹敵するド派手な演出が見られます。ただ、メーカーが「データイースト」だったので、前回紹介した『Club cart』よりも設置店が少ないことでしょう。駄菓子店にでも行けば見付かるかも……って、既にゲーセンじゃないじゃん！

（岡山県　きるえりっひ智恵君）

☆面白さは新作に負けない！　犬のディスクキャッチ面を君も体験せよ。



（神奈川県　林裕二君）

☆体操服になると、ちょっとだけ妹さんの方がふくよかなのが分かる……か？



（神奈川県　柊呼さん）

☆人造人間もキョーダイ部。クリリンと17号は義兄弟？



（東京都　明人君）

☆MSのMは眼鏡のM、と割り切っていただきたい。今回だけ、ネ。

無理想無解決 MMターボ

『アクエリアンエイジ』と聞くと、「開く？　襟？　ァァン!?」と毒づきそうなジャス学の山田栄二（エッジ）を思い出すはずもない。そんな自作自演さまふたりはスルーして、つっこみコーナー「MMターボ」は始まります。

10月号135ページ、2列目上から六つ目の、「サラ・マ・グラ・ツイ・ビイ・ゴエ・ゴエ……」の元ネタは、「沙羅曼蛇、グラディウス、ツインビー、Mr．五右衛門」ですか？　今月の同ネタ多数とみた（俺だけだったりして…ぅ）。

（愛知県　デンジャーだもんSG君）

☆ウッまじで君だけ……。（肩をポンとたたき）年を取ったな、お互い。

マジカル頭脳パワーでやっていたのようなクイズ。異なる場面ですが、○○には同じ文字が入ります。

A.「シューティングで盛り上がっているけど、何かの大会？」

「○○○○○○○」

B.「固い椅子に座ってずっとプレイしてたよ」

「○○、○○○○○？」

（新潟県　さくさく君）

☆答えはケツイタイカイ。Aがケツイ大会、Bがケツ、痛いかい？　本誌クイズ企画の前触れか!?

先日、アニメ映画「ゲド戦記」の主人公と竜が向かい合っているポスターが、『モータルコンバット』シリーズのリュウカンの「竜に変身して相手を食べる」究極神拳に見えてしまいました。そんな自分がちょっと好きになりました。

（神奈川県　蕃180921君）

☆一流は一龍を知るということか（違）。しかし、今月はなぜかモーコンネタが多いな。

「高校生クイズ・南東北大会」に、『マジアカ』のアロエ・シャロン・ユリのコスプレをしている高校が！　3人とも男でした。

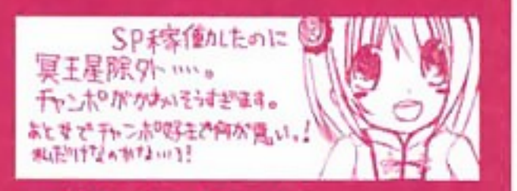
（宮城県　晴天バースト君）

☆リアル全国対戦。彼らは賢者だ。



▲（広島県　伏君）

☆徹夜開けに見ると、そうかも。



▲（大阪府　ゆんさん）

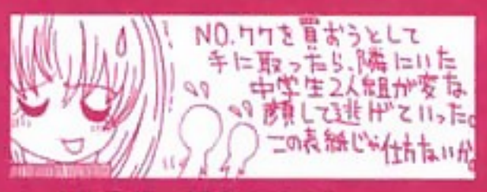
☆影響の出そうな昔のゲームが多数。

▲（東京都　外れブロー君）

☆試験に出るレーザー名。要チェック。

▲（新潟県　にょろりさん）

☆今なら引き返せる、光の方へ戻るべ！



▲（岩手県　慧利子さん）

☆この表紙は熊避けかっつーの。



▲（福岡県　熊丸君）

☆カ、カバーお願いします。



▲（栃木県　壬辰大毅さん）

☆2色同時発売になるのか！？



▲（福岡県　綾騎かおるさん）

☆でも、使いすぎには注意ヨ。



▲（栃木県　こんぺいとうさん）

☆ツアーと称して他県に探しに！



▲（福井県　真田蛍閃さん）

☆付け足しの設定に要注意だがな……。

A・Fro回覧板　「MMターボ」では、アンケートハガキの自由欄や、投稿作品の隅に書かれた何げ無い一言が光の速さでサルベージされます。あまりうかつなことを書くと、親兄弟や親戚一同、会社の上役から思わぬツッコミが来ることもあるとか無いとか。掲載されたくない、けど書きたい独り言は「これは掲載しないデネ」と添え書きしておいてください。

アルカディア大瀑布

秋も深まるこの季節、横着して夏物の上から冬物を羽織る困ったちゃんに喝ーッ!!　そんな服飾事情は露知らず、今月も「大瀑布」はモノクロ面白時空をひた走るのです。



（京都府　蒼い疾風君）



（千葉県　龍crown君）
☆神様が2倍、すなわちサクレツ2倍。
『錆薔薇』ばりの「浄化」が始まりそうな予感がッ!?

A-Fro漫画道場

今月もゲームの世界をコマで割る、アーケーダーなマンガが大集合！　立ち読みで笑ったら残念賞。



（高知県　与さん）
Ⓗいまだ謎のままの「あの男」もはや出ない方がおいしいかも（コラ）。



（埼玉県　V50君）
☆ちょ、それ釣れるとαビーム何倍!?
平和な磯にWARNING！　WARNING!!



（東京都　良月君）
☆意外とできるもんですな憑依者。
できちゃった、ともいう。



（埼玉県　大富豪（葱泥棒）君）
☆王虎が、空をツ、舞っている!?
これがアンカー醜吐というヤツか。



（東京都　秋風たんぽさん）
☆あったまEトゲ兄さんの改良品ーッ!!
ドクター中松に相談してきなさい。



（長野県　LEG君）
☆遠くに来てしまった感が満載。
帰って、いいですか……？



（青森県　きつど。さん）
☆細くとも極。
……駄目のようです。



（岩手県　NAOKI愛慧利子♥さん）
☆そういわれてみると……（再確認）。
やべッ、もうマコトにしか見えませんよ!?

シケギャグ闘劇！野試合

冬には凍死を振りまくオーバーデビルなSG（シケギャグ）たちを、ご町内の平和のためにも冬が来る前に危険物処理！　というワケで一段落を目指し、場外乱闘を開催してみたワケでシケ。



（熊本県　エレ金哲君）
☆新チャンプから投票者の皆様へ！
感謝のはずが、心温まらないのはなぜ……？



（福岡県　あまどれあさ君）
☆尽力の果てに2段オチ。
落ちる、つーか堕ちる……。



（京都府　劇団もんてかるろ君）
☆「たん」を付けると萌えだそうですね。
……燃やしてしまえエエエエエ!!（号泣）

A·Fro回覧板　三つ巴の敗者も無事決まり、ほっと胸を撫で下ろすやら胸を突いて目害を試みるやら忙しいアフロズの面々からお願いマイメ（以下略）!!　昨今は「大瀑布」あてのマンガ作品を多数頂き、うれしい限りなのですが、文字が小さい&文字の線が細いなどの原因で掲載時に印刷に出ず、泣く泣く掲載不可という作品が続出中なのです。文字はハッキリクッキリの方針で夜露!!

ブリセル大作戦

おのこをおなごに変えてゆく、いわゆる男変女子なこの人気コーナー。今月は少し拡大版ですってばよ奥さん。



（静岡県　ヒナギバンビさん）
☆ハヤコ共々復活希望の多いダルミ。ツガルが……泣くぞ……（過い目）。



（栃木県　うっかりフックさん）
☆ナカジブリセルは安定した人気。スケバンルックまで似合うとはッ!?



（大阪府　さのなのささん）
☆拳王がッ、ぼくらのラオウ様がーッ!? ブリセル化してもこの貢献はさすが。

三国志ブリ戦

最近急増中の『三国志大戦』ブリス。てなワケで特集にて伏龍ついに立つ！



（福岡県　皐月トミィさん）
☆おにゃのこ孫権に違和感皆無!? 周泰にまた傷が増えますって名君！



（北海道　砂丘の虎君）
☆「貫朗はツンデレ、曄徳はイケイケ」裏面より。……助けて丞相様！



（広島県　K☆ヘンギンさん）
☆自分が酒池肉林化してますが、むしろ城ゲージが増えそう!?

ゲルエロス村

エロかわいいとかエロかっこいいとか、「エロ」付ければいいってもんじゃないエロ！　と叫びつつ心の海にダイブイン。そんな衝動任せの桃色空間がこちら。



（神奈川県　節度ある大人・公式さん）
☆エロス以外の私欲も……こ、業深ッ!? かるま先生とカルマをかけてますね（違）。



（宮城県　さるすべり君）
☆チャイナの偉大さを実感！村を中国にも作りましょう。



（青森県　陸さん）
☆わずかにずれた肩紐が吉！微エロは世界も救えるかと。



（千葉県　桃源☆郷君）
☆作品裏には、詳細なキャラ別破壊箇所の解説が。「リムルルは背が伸びる」、「ガルはパピーを」……あれ？

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
- ○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
- ○投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
- ○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
- ○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
- ○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
- ○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
- ○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
- ○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（官製ハガキの比率）が基本技！
- ○イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
- ○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
- ○推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
- ○セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
- ○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。



Ⓗ（東京都　上原キノ君）

次々号2月号の締め切りは……11月17日（金）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
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！
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

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

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

秋来たりなば　冬遠からじ



日々の涼しさも増してきましたね。気が付くともうそこには冬の、いえ、冬コミの足音。あと2カ月なんてアッという間ですよ？　サークルの方は原稿の準備、買いに行く方は日程調整とお金の準備、お手抜かり無いように!

案内人：レン・コイン（執事）＆ハーネス・キバンヌ（メイド）
文：ぬのまる　イラスト：オイコ

今月のオススメ



ボリュームあるのにテンポよく読めるアンソロジーです！

ギャグ

GuitarFreaks & DrumMania 月刊はぐ王

はぐ王編集部

B5判　52P　オフセット　表紙カラー
本代600円分無記名小為替＋送料240円切手＋宛名シール
〒187-0041　東京都小平市美園町1-15-10-603　渡辺ますみ



肥塚良彦氏の音楽・キャラデザインはぐ氏、というくくりでまとめられたアンソロジー。画力・センスともにレベルの高いメンバーが集まっています。収録作はすべてギャグでタルト→太る系のネタ多め？

三国志大戦2 和称一起走

銀座



ギャグ　男×男　イラスト

製作者より：UC馬岱とR馬超メインのやや女性向けなギャグ本です。

B5判　24P　コピー　表紙カラー
本代200円分無記名小為替＋送料140円切手＋宛名シール
〒561-0826　大阪府豊中市島江町1-3-12-1107
増田容子



8Pショートギャグ中心にイラストや1P小説を収録。伏兵大好きっ子で馬超に逆らえない馬岱がカワイイですわ。キスシーンあり。



サムライスピリッツシリーズ 天晴！ジパング

電脳天国



ギャグ

制作者より：オールギャグのサムスピ本です。笑のネタが多め。ゲスト様あり。

B5判　24P　コピー　表紙カラー
本代300円分無記名小為替＋送料200円分切手＋宛名シール
〒431-0421　静岡県湖西市新所2852　内藤麻代



風間兄弟・ナコ姉妹・右京などがメインのショートギャグ集。全体的におとぼけ＆ほんわか系のネタが多く、絵柄も柔らかめです。



ゲーム音楽全般 抱腹Z FIRE

R-C製作所



研究

制作者より：ゲーム音楽がより楽しくなる誌面を目指し、ハートを込めてパワフルに仕上げました。

A5判　94P（CD-R付き）　オフセット　表紙1色
本代500円分無記名小為替＋送料290円切手＋宛名シール
〒816-0095　福岡県福岡市博多区竹下4丁目5-3-201
藤原昭



40枚以上のゲームのサントラCDの解説・感想をまとめた大力作。特集は東亜プラン・ケイブ関連で、シューティング系CDが多め。



餓狼 MARK OF THE WOLVES MAKING OF THE WISH

HANGOUT



ギャグ　シリアス

制作者より：リアル設定年を記念して作った、ほとんどロックとテリーな『餓狼MOW』本です。

B5判　32P　オフセット　表紙カラー
本代300円分無記名小為替＋送料200円切手＋宛名シール
〒631-0821　奈良県奈良市西大寺東町1丁目1-23-203
居上元勇



ロックとテリーの関係を中心にギャグ＆セミシリアスで描いています。ほのぼのした温かい雰囲気を味わうことのできる1冊です。



伝言板　秋空に舞う伝えたい想い

★イラスト交換しませんか？

鉄拳、ソウルキャリバーが大好きな人（それに当てはまらない人はオリジでもOK）、ぜひイラ交換しませんか？　初回に80円切手と自己PR、イラストを付けて送ってくださいお願いいたしマス。(_ _)ペコリ

〒860-0073　熊本県熊本市島崎6丁目4-65
坂本美紀

★お友達募集

GGXX/、ザ・ランブルフィッシュ、ヴァンパイアセイヴァーが好きな方、文通イラ交しませんか？　男女問いません。初回のみ80円切手と自己PRとイラストお願いします。

〒957-0225　新潟県新発田市米子90-1
長谷川美春

伝言板では個人主宰イベントの告知や、サークル会員・アンケート回答者・友人の募集などを掲載します（文章投稿のみ）。はがきか封書に12字以内のタイトル、100字以内の本文、公開可能な住所を明記して送ってください。なお連絡先がメールアドレスのみの場合は掲載を見送らせていただいておりますのでご了承ください。

●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場合はゲーパロコミックです。
■攻略　記事にゲームの攻略が含まれた本であることを示しています。
■研究　アーケーダー的工作法やゲーム界全体を論じるものなど、研究記事が含まれた本であることを示しています。またリストなど資料的価値が高い本・記事にも使用します。
■男×男／女×女　同性同士の恋愛感情を描いた作品が含まれていることを示しています。ただし直接的な性描写が含まれていない場合もあります。
■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、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス　シリアスな内容を含むことを示します。
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるいは4コマが多く収録されていることを示しています。
■小説　小説本、あるいは小説が1作以上収録されていることを示しています。

■通信販売を申し込む方への諸注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　○あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　○欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　○サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　○基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

メイドの控え室　サークルの方が引っ越しの際に住所変更・転送の手続きをしていないと、通販トラブルの原因になる場合があります。最悪、注文した人の手元には本も届かずお金も戻らない、という事態に……。サークルの方は転送などの手続きをしっかりお願いします。買う側の方も、古い情報を元に通販申込をする場合は、在庫確認を兼ねてまず確認のお手紙を出すといいでしょうね。

制作者より：ギタドラの「ルックス」、「魔法のタルト」、「最速速遊行」のアンソロです！





THE IDOLM@STER　はげしくですね？ 2nd　萌える大田区民



18禁　シリアス

制作者より：千早と律子の2本立てです。オマケイラストもありです。

A5判　26P　オフセット　表紙カラー
本代300円分無記名小為替＋送料140円切手＋宛名シール
〒144-0052　東京都大田区蒲田5-49-10-302
戸塚吉美



プロデューサー×千早、社長×律子の2本を収録。えっちシーンに重点が置かれていて、お話の展開は比較的ストレートです。



エスプガルーダ2　Beauty Bubble Butterfly　サイコ屋・K



ギャグ

制作者より：ガルーダ2の流血ギャグ本です。ゲスト様も迎えて愛がいっぱい詰まった本です★

B5判　36P　オフセット　表紙カラー
本代500円分無記名小為替＋送料200円切手＋宛名シール
〒340-0035　埼玉県草加市西町1333-1-504　千葉絢子



吹き荒れるコブシと鼻血の嵐！　何かヒドい性格のアゲハ・タテハ、妙にハイテンションなマダラなどが大暴れしています!!



■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出たりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！　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）

できれば、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ます！

あて先

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（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。12月末に掲載を希望する人は11月20日（月）必着です。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。

お互いの気持ちになって考えてみましょう

通販した同人誌、いつ届きますか？

本館やペーパーの情報に従って、申し込んだ同人誌の通販。ただ、手元に届くのに意外と時間が掛かることもあるようです。



レン「ハーネスさん、通販で申し込んだ同人誌って、どのくらいで届くんでしょうか？」

ハーネス「それはもうサークルによって千差万別ですわ。すぐに送ってくださるところもあれば、1～2カ月かかるところも……個々の事情もあるのでしょうけど、購入側とサークル側の意識のズレみたいなものが、根底にはあるのかもしれませんわね」

レン「何ですか、その『意識のズレ』って？」

購入側から、サークル側の気持ちを考える

ハーネス「いまやネット通販もかなり普及してきていますわ。商品が何であれ『在庫あり』状態で注文すれば2～3日以内に届くのが常識、と思っている人も多いのではないかしら」

レン「2～3日はともかく、1週間待たされるともう遅い感じはしてしまうかも～」

ハーネス「でも、それはあくまでプロの通信販売ショップだからできることですわ。同人誌の、しかも自分のサークルでやっている通販は、完全手作業で、しかも作者自ら作業している場合が多いんですの。注文を受けて即対応、というわけにはいかないものです」

レン「そうなんですか？　同人誌を封筒に入れるだけでは？」

ハーネス「注文が1冊だけとは限りません。それにウィークデイは学校やお仕事もあるでしょう。次のイベントが近ければ、原稿の方を優先したいかもしれません。休日に作業すればいいんですけど、その休日もイベントに参加するため作業できない、ということもある。あくまで趣味の範囲内ですから、やはり活動できる時間には制限がありますわ」

レン「うーん、じゃあそういった事情を考慮して、どのくらい待てば良いんでしょうか？」

ハーネス「まあ、1カ月半くらいたって何の音沙汰もなかったら、確認の手紙やメールを出した方がいいでしょうね。郵便事故や作業ミスという可能性もありますから」

サークル側から、購入側の気持ちを考える

ハーネス「でも、注文した側から考えると、早く本を手に入れたいのが人情ですわね」

レン「えーえー、でもサークル側は忙しくて大変なのでは？」

ハーネス「ですが、現状では郵便小為替での申し込みが一般的。つまり、買う方もわざわざ郵便局へ行って為替を手に入れる、という手間を取っているのですわ。それに、それほど高額ではないとはいえ『お金』が絡んでいるというのも大事なこと。特に同人誌の通販が先払い型が多いですから、趣味活動とはいえ、いいかげんにしてはいけません」

レン「具体的にはどうすればいいんですか？」

ハーネス「一番いいのは、通販の申し込みが来たらすぐに対応することでしょうね。すぐ対応できない場合も、最悪でも1カ月以内には何らかの反応を返すといいでしょう。どうも、1カ月ぐらいが待てる限界、みたいな感じは何となくありますから」

レン「何らかの反応、ってどういうことですか。本を送るんじゃなく？」

ハーネス「どうしても、すぐに本を送ることができない事態というのはありますの。通販用にストックしていた在庫が切れてしまったとか、ね。そういう場合、サークル側から購入者に遅れる理由を連絡するべきでしょう。あらかじめそういう可能性を考慮しているサークルは、そのために連絡用切手を購入者に要求していますしね」

レン「あー、あれはそういう風に使うんですか！」

ハーネス「購入側はサークル側の、サークル側は購入側の気持ちを考えて、お互いに気持ちよく通販を楽しんでほしいですわ。



ギタドラから3曲分の裏側を大公開！

GuitarFreaks V3®

©1999 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

DrumMania V3®

©1999 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

今月は発売したばかりの『ギタドラ』から、プレイ中流れているムービーの原画やボツ案を3曲分紹介！　原案に至るまでの流れや、タイトルについてのコメントもいただいたので、じっくり堪能してほしい。

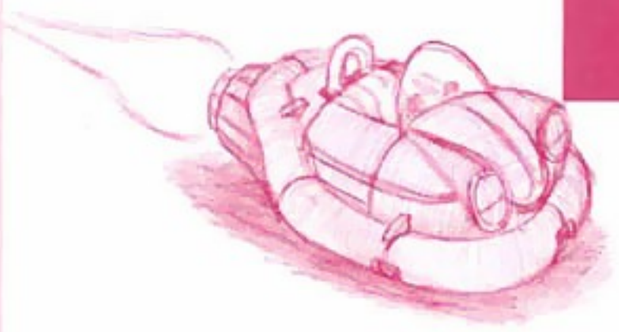
設定資料集

On Cloud Nine

コンポーザー：Kozo Nakamura　デザイナー：たかたん



















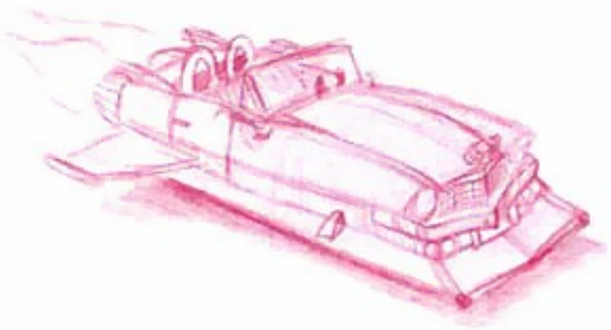


















designer たかたん氏より

あまり設定画とか描いていないんで、キャラクターのイメージラフしかないんですが……。亥みたいにボツ案なんかも出したかったんですが、曲のイメージを聞いた時点で頭の中に今のキャラクターがすでに出来上がっていて、なかむらさんに見せたときも一発でOKもらったので、無いんですよねぇ……ボツ案。

ただ、女の子は初期イラストを見ると、今とだいぶ違いますね。髪型とか全然違うし。自分でもビックリです。

まあ、そのほかのキャラも3Dモデルにおこした時点で、イラストと変わっちゃってる部分は多々ありますけどね。その辺は突っ込まないで、笑って許してください(笑)。

Micro fin

コンポーザー：あさき　デザイナー：tQy

実写映像加工のムービーなので、お宝スケッチや裏設定など読者の皆さんが喜ばれるようなものはないです。うん、まったく無し。絵コンテも描かなかったしなー。人には「絶対描け！」と言っているんですが。ハイ。すいません。

そういうわけで、制作時の思い出とか、ボツ画像を中心につらつら書きます。



【伸びる枝】

"Micro fin"に関しては最初いくつかイメージを描いてはみたのですが、結局まったく使いませんでした。これは最初に作ったイメージの一つです。枯れ木の森の枝がうねうねと伸びてくるようなイメージ。これは、1日くらいかかって動きもいろいろ作ったのですが、結局ボツに。



【GLASS BLOCK】

ガラスのブロックです。マンションの壁や、地下道の通路の敷居などによく使われています。

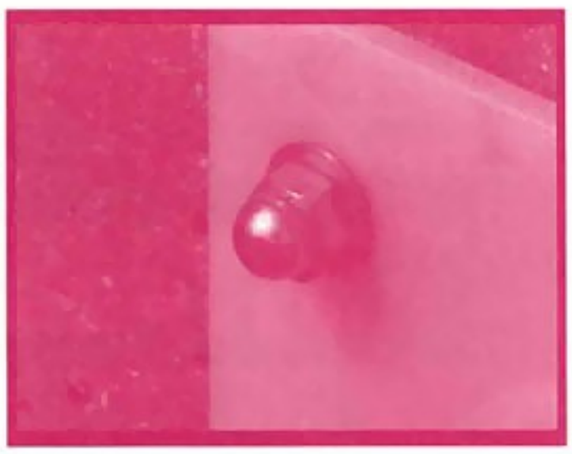
このカットは、夕焼けがガラスブロックで屈折して実に美しかったのですが、ムービー内の時制に合致できなかったため、使用しませんでした。

見ればスグ分かるのですが、この曲は夜明け前に始まって夕闇で終わります。

【ネジ】

螺子の頭です。正確には「六角丸頭ボルト」というのかな。詳しくないです。

この螺子の頭とか、トイレの鍍金したパイプとかに映る歪んだ像がすごく好きです。皆さんも鏡面に映った顔をゆらゆら動かして遊んだことはありませんか？





【雫】

水滴ですね。雨の中の撮影もよくしました。どちらかというと、晴れよりじめっと暗がりがいい感じだと思うんですよ。

湿気や水滴はカメラが痛むし手入れは面倒なんですが、まぁ全部消耗品！　と割り切ってばんばん雨の中で撮影しました。歪んでいて美しいのですが、ボツにしました。

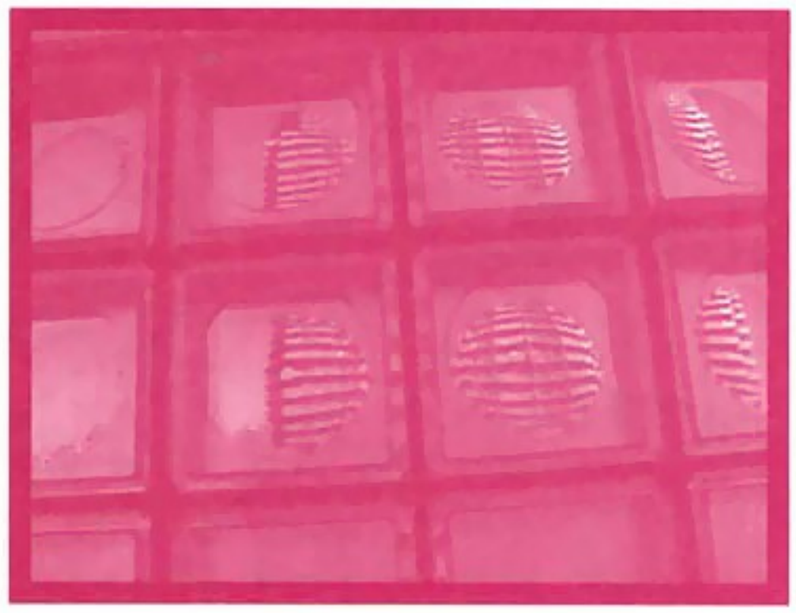


【雲と空】
空の写真はたくさん撮りました。よくある雲が動いている映像のために空を撮るわけですが、なかなか思った向きに雲は動いてくれないし、せっかく気に入った色の空もすぐに変わってしまいます。何度も撮り直しました。



【黒猫】
空をテープ一本分撮る間、だいたい約1時間、SFを読んだり猫と遊んだりします。たまたま、明太子とバターがついたフランスパンがあったので、ちぎって猫にやるととても喜んでいました。猫はいいですね。

【GLASS BLOCK2】
これもガラスブロック。歪んで幾つもに分離した建造物が楽しいなぁーと思って撮りましたが、やはり使いませんでした。





【ハイブのある風景】
都市の屋上を俯瞰した図。三つの電車と一つの地下鉄、一つのモノレールが合わさる駅とその周辺です。
ごちゃごちゃした町並みや、うねうねしたパイプ類が作る暗い絵が病的なまでに好きでタマランのですが、今回のムービーではあまり趣味を出しすぎないよう、控え目にしようと思ってボツにしたカットです。



【小さな人】
「ここ、小さい人が歩いていると面白くないっすかぁー」とあさきさんがのたまったので、群集を撮影しました。地方なんで、なかなか渋谷みたいに人がたくさん居るとこがないんです。
いろいろ探して、絶好のポジションにある高層階の眺めの良いスポットを見つけたのですが、トイレなんですよね。さすがにトイレで撮影していると自然じゃないというか、もう明らかに挙動不審者(性的な意味で……)。しかも、パスポートとか発行しているビルなんで、ひょっとしたらテロリストと間違われたりして、それって性犯罪者以上にまずいかも……。
と、一番苦労したカットです。今回の紹介記事で唯一ゲーム内で使用した写真です。合成素材なのでほとんど分かりませんが。

"Micro fin" Movie 制作裏話

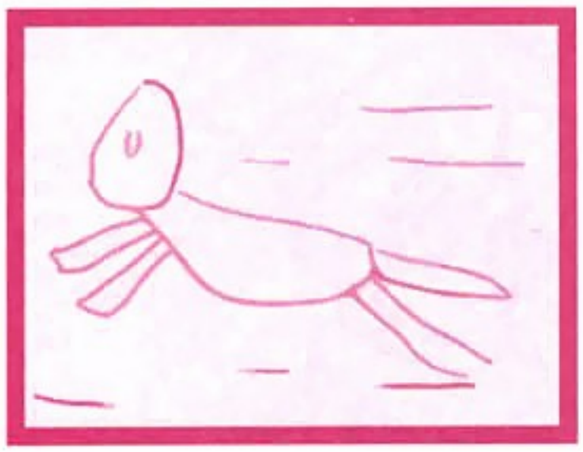
実写映像を加工して作られた"Micro fin"のムービー。最初は別の方法で作成する予定だったが、tQy氏が撮影。それにはこんないきさつが……。

2月のころでしたか、まだ曲名も決まっていないこの曲に関して、担当のあさきさんと軽く打ち合わせをしました。
最初は前回の"蛍"同様、イラストレーションを外部のクリエーターさんに描いてもらい、それを社内でムービーに組もうと考えていました。
"蛍"で候補に挙がっていた作家さんを中心に、水彩画のイラストレーターさんをいろいろ探したのですが、なかなかあさきさんのイメージに合致する人がいない。

うーん、困りました。
(このときピックアップした作家さんの中に、後に"空言の海"のイラストレーションをヨシツギさんがしましたのでムダではなかったんだけど。ヨシツギさんイイよネ)

で、しばらく放置。
しかし、3月も末になると、さすがに曲も仮歌が入って放置できなくなってきました。

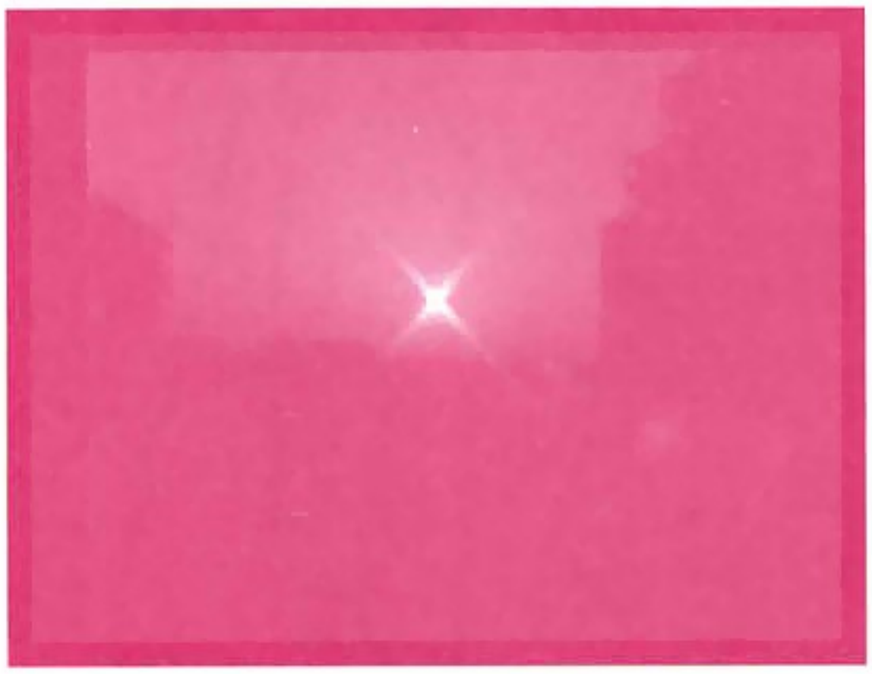
tQy「うーん。いい人居ないよ」
あさき「居ませんか」
tQy「どうしよう?」
あさき「実写っぽかったら、なんでもいいんすけどねー」
tQy「わかった。じゃあ、おれが撮るわ」
あさき「オ願イシマース」
みたいな、やり取りがあって、私がやることになりました。



【クロール】
　写真ばっかりだと味気がないのであさきさんと相談して、素描を入れることになりました。何枚描いてもクレーやコクトーみたいにはいきませんが、まぁ、最後にはそれっぽくなったのでヨカッタ。ところで赤ちゃんがハイハイするのもクロールっていうんだよな、確か。



【桜】
　かなりたくさん撮ったんですけどね、別の曲でものすごく桜を使用しているムービーがあったので使用するのは取りやめにしました。あ、一カ所桜と分かりにくいように使ったかな。別の曲で。
　桜はそんなに好きな花ではないのですが、撮ってみると分かる良さみたいなものがありますね。



【最後の光】
　ゲームに収録されているのは、尺を詰めて終端にフェードがかかっているのですが、世界観を理解するためフルバージョンのムービーも作りました。フルバージョンといっても、そんなに大した違いはないのですが、最後にちらりと光るのですよ。夕焼けに太陽が地平に沈む瞬間、刹那一際輝くが如く。

designer　tQy氏より

　"Micro fin"は現在EXTRA曲ということで、まだ普通には選択できないのですが、EXTRA自体は優しい曲を選択すれば初心者の方でもきっと出せます。EXTRA曲にしてはかなり簡単な譜面ですのでぜひプレイしてみてください。
　ムービは全体的に雰囲気暗いんだけど、ちょっとだけポジティブで何か救いがあって、でもやっぱり寂しい。といった印象になっていたら良いなと思います。
　今回は、写真ばっかりの退屈な内容に、最後までお付き合いいただき、ありがとうございました。





Guitar Freaks V3 & Drum Mania V3

タイトルロゴについて
designer　小松 寛氏より

　特に意識したのは、今までに無かったようなデザインを取り入れたいな！　ということでした。しかし『V3』は14番目の『ギタドラ』なのです。これだけ長く皆さまに愛されている『ギタドラ』ですから、過去のシリーズでデザインバラエティは出尽くしている訳です（笑）。
　ビジュアルコンセプトが「宇宙」でしたので、ギャラクシーだ！　クールだ！　と感じるデザインエッセンスは、オフのときでも採取しまくりましたね。スターウォーズとマトリックスを再度見たりとか（爆）。そんなこんなで何十種とクール系ロゴを提案して敗れて、ようやく今の『V3』ロゴが産まれました。なので次回発売時にはLOGOTYPEも気にして見ていただけると嬉しいです～★

El Dorado

コンポーザー：TAG　デザイナー：亥









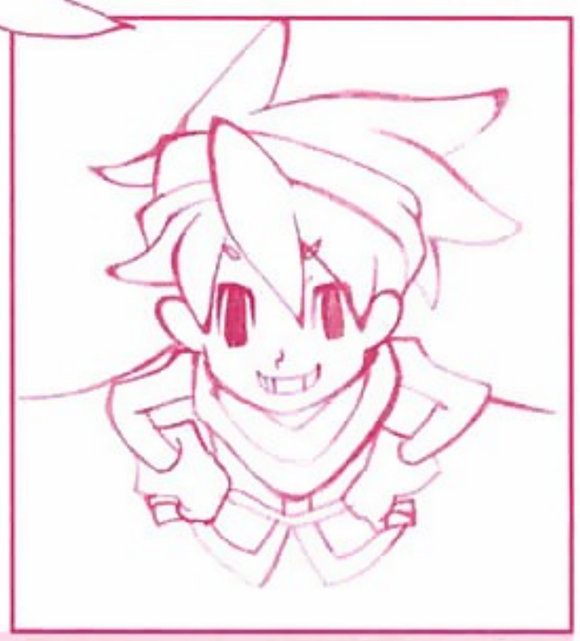


















designer　亥氏より

にゃぐわっ!!　亥です。

"El Dorado"のクリップのキャラクターの初期ラフから未使用イラストまで、ドドンとこの機会に出してみました。

まずはキャラクターのタッチ、衣装の雰囲気を決めるために何点か描きました。なんて頭身なんかもみんなバラバラです。サウンドのTAG氏から「少年が架空の生き物に乗って旅をする」というイメージと聞いたのでファンタジーっぽいのをいろいろ。少年で旅をするくらいなんで、ヤンチャっぽい少年なんだろうと想像し活発そうな服装のをいろいろ。

某クリップに登場してたキャラクターのラフもありますが、これは再登場できないものかと私が新たに描きました。結局タッチ、服装の点から一番最初に描いたキャラクターラフでいくことに。

RPGのようなファンタジー感を出したかったので、線画は鉛筆で引いたままの線をパソコンで取り込んで加工。私はラフを描くと非常に線が多くてそのまま使用できるものではないので、このときはラフをさらに鉛筆でトレースしました。あとはTAG氏の要望等を聞きながらモリモリ作成しました。

猛者通信ドス龍

DOS10本目　俺たちにしえカーニバる

それを言うなら「石の上にも残念」であり、どう考えてもゆとり教育の弊害が出ているとしか思えない己のボンクラぶりに涙！　おもいっきり生脳筋・猛者通信ドス龍は、皆さまのゲーセンライフにスパイスを与えるバラエティコーナーかもしれません。

文：ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画：天野シロ

EPISODE:01

ハヤシ&ターメリックライス

"HAYASHI" Stew with Turmeric Rice

まさ　では次のハガキ。東京都板橋区にお住まいのトロッコ松山君からいただきました。

「コニチワまさ兄ィ。実は今、『ガンダムカードビルダー』のニュバジにハマっているのですが、100プレイ中ニューカードが3枚しか出ません（しかも全部コモン）。どうしたらいいか相談してあげるわよ！　べ、別にほかのみんながうらやましくなんてないんだからね！」

……ほむ。単に本人のリアルラックが悪いだけで、そこに痺れぬ、憧れぬとしか言いようが、あ、ネウ。では次のハガキ。

ブニョ　いや、次のハガキじゃなくて、猛者のネタを考えましょうよ。

ケソ　ウェウェウェイツ、その前にトロッコ松山君の質問を解決してあげましょうよ皆さん。

ブニョ　つか君の自作自演じゃん！

ケソ　……チッ。

まさ　ほむ。会社の目安箱に斯様な投書を投げ込むとは、ケソもなかなかお疲れの様子であるな。

ケソ　そ、そんなことないっスよ二つで充分ですよ、シャッハ、ハイ！（シャドーボクシング）……俺、連邦との戦争が終わったら結婚するんだ……。

ブニョ　何そのへっぴり腰。しかも死亡フラグ立ててるし！

まさ　ムス。しからばしゃうがない。我のとっておきの癒しゾーンへと貴様らを召喚してやるとするかね。

ケソ　な、なんスかそりゃ？

まさ　我が疲労困憊の際、気力回復&気合充てんのために通っておるヒミツの花園かつ、時と精神の部屋ともいえるシークレット極まりないゲセがあるのだよ、君。

ケソ　素マジゥ!?

ブニョ　お。ならば今回はその店を取材しましょうよ。

まさ　知る人ぞ知るという秘店ゆえ、白日の元に晒すのは気が引けるのだが……ようがす、明日の活力を取り戻すためにも案内するっぺれ～。くれぐれも、ほかのみんなには内密にな。

ケソ　へへっ、モチロンでさあ。

EPISODE:02

テーブル祭りでセイヤセイヤ

Men's Kingdom

ケソ　スんなわけで、やってまいりましたのは銀座に程近い有楽町。初代ゴジラが大手を振って歩いていた場所としても有名ですNE！

ブニョ　あれ？　こんな都会のド真ん中に、まさ兄ィが言う癒し系ゲーセンがあるんですか？　有楽町で僕が知ってる店は、サラリーマン御用達のガード下系ゲーセンしか無いんだけど。

ケソ　でも、「知る人ぞ死ぬ」というぐらいだから、そのゲセを見た人はみんなおっ死んでいるのではないか説。あわ、あわわ。

まさ　大いなる誤認をしているケソを軽やかにスルーしつつ、とりあえず我につ～づけぇい。

～移動開始～

ブニョ　ん？　ここって有楽町交通会館だよね。

まさ　左様。この地下に目指す聖地が眠っておるさね。

ケソ　うわー。中はそこはかとなく昭和の薫りがします。『メガテン』のダンジョンみたいな造りなのねん。

ブニョ　なんだろうね、サラリーマンの街・新橋に似た感じ？

まさ　ハァ～到着！（擦れ声）

ケソ　こ、これはーッ！

ブニョ　……つか、喫茶店ですか？

まさ　外見こそレトロな雰囲気の喫茶店のように見えるが、中は正真正銘のゲーセンさね。

ケソ　た、確かに「ゲームセンターリノ」なる看板が出てるのだ～！　喫茶店じゃないのだ～。

まさ　平日の午前中故、客も少なくて



A:JR有楽町駅の中央口を出てすぐの有楽町交通会館。目指すべき場所はこの建物の地下一階にあるヨ！　B:店内にはズラリとならんだテーブル筐体！　まさに80年代ゲーセンの風景が展開されているっていうのかい!?　プレイ設定は1プレイ100円、アクション、パズル、シューティング、スポーツゲームを中心に、麻雀ゲームも多数設置してあるぞ。格闘ゲームなどというナウなゲームは置いちゃいねぇのさ！　C:「ゲームセンターリノ」の外見。一見すると、喫茶店か理容店に見えるので、素通りしてしまわないように注意だ。　D:店内は以外と広い。テーブル筐体オンリーなので見通しがよく、友達と一緒に行っても迷子にならないZO！　E:感涙のバックマンコンパネ。筐体に垂直にレバーが刺さっているのが80年代コンパネの特徴なのだぜ？　F:これがないと始まらない！　「インベーダー」ももちろん設置。我々が店内にいる間にも、何人もの戦士たちが入れ替わり立ち代わりプレイしていたぞ。

登場人物とか



まさ

俺、マサール・ウエーバー。俺、TUEEE装備が大好きなグリズルハンター。優先席でふんぞり返る若者には、GRM社製のバットで応戦せよ。



ケソ

俺、ケソール・ウエーバー。『アルカナハート』がテ○東でアニメ化する夢を早々に見てしまった現代の預言者。大震災の夢を見てオネショもするらしい。



ブニョ

俺、ブニョール・ウエーバー。毎回、ダップセの取材に付き合わされるフォルテガンナー。先日携帯を変えたが、新型機のダメっぷりにふち切れナノブラ中。



G:一生遊べる名作『ゼビウス』も現役で稼動中！ H:ソルやスペシャルフラッグの場所を、ここでもないそこでもないとか言いながらプレイを続けるモセルー同。まさがバキュラに255発打ち込んだが1発足りなくて壊せなかったのもいい思い出(嘘)。一つの筐体を皆で囲むのもテーブル筐体のだいご味といえる。I:ななななな何と！ 伝説の任天堂のVS筐体が稼動中！ スゴス！ J:K:今でこそ一般的なアップライト筐体の向かい合わせだが、ルーツをさかのぼると、この任天堂のVS筐体に行き着くような気がしないでもない。L:トラックボールを利用したタイトーのゴルフゲーム『ビックイベントゴルフ』も大人気だ。

マタリスとするには絶好の時間帯っぺれ。いざ、頼もう！

～こっそりと入店～

ケソ る、るォオオオオッ！ なんじゃすかここはーッ！

ブニョ スゴいですね！ 店内はほとんどテーブル筐体じゃないですか。

ケソ まるで昭和にタイムスリッペしたかのようなこの錯覚……。何か、耳に届く音がすべてPSGやFM音源ばっかなんですけど。

まさ フェフェフェ。どうだねこの空間。むやみやたらに心が癒されるのではないかねアァン？

ブニョ ゲームのラインナップもスゴいですね。『パックマン』や『ギャラクシアン』、初代『ゼビウス』と、そうそうたる顔ぶれですね。

まさ なぜか『ゼビウス3D/G』も一緒に置いてあるのがミソさね。

ケソ やっぺ、ラインナップは昭和のタイトルだけかと思いきや、90年代頭の『ソニックウィングス』や『出たな！ ツインビー』とかも置いてあるじゃないスかスピス！(鼻息)。

まさ そしてこれを見たまえよ君。任天堂がアーケードで大活躍していたころの名残である“VS筐体”も現役で稼動中というこの真実。

ケソ やべっ、やっべ！ ナニコレッ！ しかも状態いいし！

ブニョ 入ってるのは『VS. TENNIS』だね。懐かしいなあ。最近は『F-ZERO AC』や『マリオカート』で任天堂がアーケードに帰ってきたけど、80年代頭は「アーケード＝任天堂」というぐらいに勢いあったよね。

まさ ムス。今のDS人気さながらだったさね。

ケソ まさ兄ィ、久しぶりにテニスの対戦してみましょうYO！

まさ オルライ(巻き舌)。津軽のテニプリと呼ばれていた我のサーブが拾えるかね君。

ケソ むおおおん！ この音、この動き！ まさに8ビットよ！

まさ はじめい！(擦) ほりゃ即打ちサーブ！

ケソ は、はやっ！ (一歩も動けずにサービスエース)

ブニョ なんでまさ兄ィ、現役っぺえ動きしてるんですか……。

まさ フェフェフェ。筐体に座った瞬間、往年のプレイ感覚がよみがえったといえるだろう。

ケソ あ、アタイも負けへんよ！ ほりゃ！(高いロブを上げる→ネット前まで走っていきむやみにラケットを振りまくる)

ブニョ わはは。何その動き？

ケソ 「挑発」とか言ってやってませんでした、コレ？

ブニョ やってないよ！ つか、逆にロブで返されて、まさにポイント取られているし。

まさ まだまださね。

EPISODE-03

戦い終わって ～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

～6時間後～

ケソ ふぃ～、遊んだ遊んだ。

まさ 聞きたまえよ。最近はカードの引きやアイテムのドロップ、そして勝ち負けにこだわってしまい、ゲームそのものを「楽しむ」ことを忘れているのではないかね君。

ケソ はう！ 言われてミネバ……。

まさ 結果や記録、獲得品などの見返りを求めずに、瞬間瞬間を純粋に没頭すること。これもまたゲームの楽しみの一つだと思うっぺれ～。

ケソ た、確かに。大切な何かを鼻唄混じりで忘れていた気がします。

まさ そうじゃろうそうじゃろう。そして、今あるゲームを心ゆくまで遊んでおけば、20年後や30年後に再会したときにも、また違った味わいで向かい合えるというわけじゃよ。

ケソ 今を逝きるというヤツか！

ブニョ それ違うから。

まさ ともあれ、こういう形のゲーセンは21世紀、いやさ22世紀も存続していってほしいものさね。

ケソ テーブル筐体最高！(続く)

今回お世話になったゲセ ゲームセンター リノ

数多くのテーブル筐体が出迎えてくれるゲームセンターリノは、有楽町の交通会館地下一階で絶賛営業中！ 落ち着いた雰囲気のお店なので、リラクゼーションにお勧め！

バックマン、VS. TENNIS、ゼビウス、エレベーターアクション、ジャンピューター、アルカノイド、ほか多数設置。

ゲームセンター リノ：東京都千代田区有楽町、有楽町駅前、交通会館地下一階。平日＝11時30分から20時、土曜＝10時30分から18時30分、日曜＝12時から18時まで営業。



月刊★うろ覚絵

先月号のブニョのうろ覚絵の正解は「和田どんorかつ」(どちらでも正解です)でした。簡単だったでしょ!? 今回は、いつも感想をムチリスと書いて送ってきてくれる、ペンネーム否読さんに「ケソの引っ越しで出てきたアイテム詰め合わせ」をお送りします。意外なレアアイテムが交じっている可能性があるので、楽しみに待っていてくださいね。

猛者つ子通信

うろ覚絵の答えや、ジ☆ダップセにやらせたいことは以下の宛先まで。住所氏名もお忘れなく。はがきが採用された人には、何かダップセからプレゼントがありますよ。お楽しみに。

◎**あて先**
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信ドス龍 係

◎**もしくは電子メールにて**
メースアドレスは191ページを見てね。

アーケードゲームライブラリー
ARCADE GAME LIBRARY



第47回　機関車は音楽とともに勇敢に走った

スーパー・ロコモーティブ
（セガ 1982年12月）

Text:小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力:VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

ゲーム内容だけでなく、ゲームキャラクターの魅力そのものが注目され始めた80年代初頭、多くのキャラクターとともに「鉄道ゲーム」が目立ち始めた。

もちろん古くから新幹線や機関車を模した木馬型の乗り物機や、10円玉を転がす「新幹線ゲーム」のような鉄道をモチーフにしたマシンは多数流通している。それは当時の鉄道や汽車などの乗り物が、子供たちに人気があったという証だといえるだろう

テレビゲームにおける鉄道元年ともいえる1982年、セガ・エンタープライゼスから発表された『スーパーロコモーティブ』もそんな時代に産まれた人気ビデオゲームであった。

汽車は走り煙で攻撃

このゲームは横スクロールのアクションであり、鉄道レースでもあり、シューティングでもある、既存のジャンルでは分類することが難しい多彩な要素を持つゲームである。

ゲーム画面は上下2段に分かれており、上半分が上空から線路を見下ろしたアクション画面、下半分が側面から機関車付近を拡大した画面となっている。

操作は4方向レバーと二つのボタンを使用する。レバー右で前進加速、レバー左で減速後退となる。レバー上下は上下線路への移動で、ボタンはスモーク（煙攻撃）とチェンジ（一定時間無敵）に使う。

敵や障害物だらけの路線を見渡しながら次の駅を目指して走ってゆくのがこのゲームの目的だ。設定では「鉄道を占領したデビル軍団を撃破し、敵中突破する」となっており、敵機関車以外にも線路を横切るトラックや、爆弾を投下してくる敵飛行機などが襲いかかってくる。

基本となるのは上部の線路画面。最大5本の線路があり、ところどころに隣の線路への分岐がある。最適なルートを選びつつ次の駅を目指すこととなるわけだ。敵機関車は後方から追尾してきて、ときには隣の線路から迫ってくる。このルート選択は同じセガのヒット作品である『ヘッドオン』のような緊迫感のある要素で、敵の動きを先読みしながらルートを選ぶという一瞬の判断力が要求される。

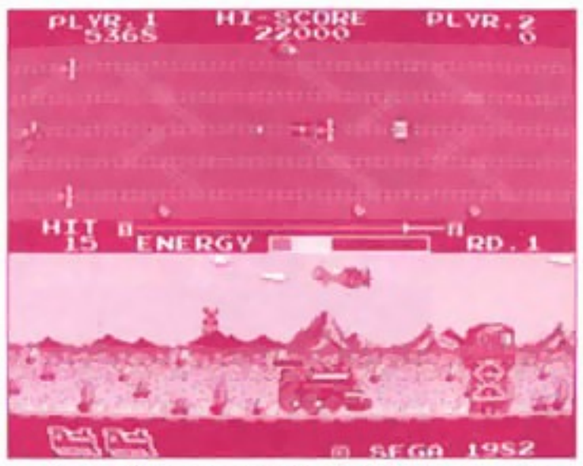
敵はスモーク攻撃で破壊可能なものが多く、その交戦は主に下の拡大画面で行なう。攻撃といっても独特の軌道で後方に流れていくスモークを敵にぶつけるというシステムで、ほとんどの敵は後方から襲ってくるため、前進しながら煙を後方に残して防御していくといった方が分かりやすいかもしれない。スモークは出すごとに一定量の燃料を消費し、ボタンを押す長さによってスモークの高度が変わるなど複雑な部分も多く、ある程度の慣れが必要であった。

画面下部の拡大画面には、機関車が現在走っているルートのみ表示され、隣の線路に何が起こっているかは表示されないため、常に分割された画面の上下に目を配りながら進める必要がある。「キョロキョロ見ないといけなくて目が疲れるゲーム」という声も多かったが、その多彩な内容は当時のプレイヤーを満足させるには十分であった。

また線路上にある信号機は青のときだけ通過でき、赤のときに突っ込むとアウトとなる。これは敵も同様なので、機関車を通過させて信号を赤にして追尾してくる敵を倒すというテクニックが多用された。飛行機が落とす爆弾は隣のルートに移ればかわすことができ、鉄橋やトンネルは上空からの攻撃を防ぐシェルターのように使うことができる。

そしてこのゲームで最大のポイントとなるのは、一定時間無敵になりスピードアップするチェンジボタンを使うタイミングだ。燃料がある限り何度でも使え、しかもこの間は敵も赤信号も破壊して進むことができる。この無敵状態がタイトルでもある「スーパー・ロコモーティブ」状態であり、ゲーム中最も機関車が頼もしく見える瞬間でもあった。チェンジやスモークで消費した燃料は、ルート上にあるOILを拾って補給していくことになる。ここが重要なのだが、このゲームでは燃料が切れても攻撃できないだけでアウトにはならない。実はゆっくり確実に進むより、チェンジを繰り返して爆走する方が有利なのである。

基本画面



機関車を操作し、敵中を突破して線路を走っていく。4方向レバーと煙攻撃、チェンジの2ボタンを駆使する。分割画面でめまぐるしく敵が出現する複雑な内容だが、そのゲーム性ゆえ虜になった者は多い。敵や障害物に当たって機関車が無くなるとゲームオーバー。

インストラクションカード



プレイ方法が書かれたインストカード。攻撃方法やゲームの簡単な説明がされている。

© SEGA 1982

■攻略のポイント■



トンネルや鉄橋では爆弾が落ちてこないので、線路上の敵だけを確実に振り切ろう。



ボーナスシーンでは連射タイミングと敵が飛んでくるタイミングの見極めが大切。全滅を狙おう。

なお、駅に到着するごとにボーナスシーンとなり、画面を横切って飛んでくる敵飛行機を撃ち落とせば加点される。意表を突かれるが、この部分だけは純粋なシューティングゲームとなるのだ。

このように多くのアイデアが詰め込まれたこの作品は、プレイする人によってその姿を変える。つまりパズルゲームであり、鉄道レースゲームであり、シューティングゲームでもあったのである。

新時代への出発駅

それまでレーダー画面を別に表示したゲームは（ナムコ『ラリーX』など）幾つかあったが、異なる二つの画面を常に見比べながら並行操作するといったゲームはあまり存在しなかった。視点の異なる別々の画面が動いてゆく様子は実に斬新だったといえるだろう。同年には3Dグラスを使用した潜望鏡シューティング『サブロック3-D』を発表するなど、ビデオゲームの表現に新しさを追求していたセガならではのゲームであったのかもしれない。

そしてこの『スーパー・ロコモーティブ』はその表現の新しさだけでなく、サウンド面でも多く人の記憶に残っているゲームといえるだろう。後年ほとんど移植されず、その基板を見かけることも少なくなっている。だが当時を記憶している人ならば「あのライディーンの曲が流れる汽車のゲーム」といえば思い出す人が多いのではないだろうか。

まだゲームミュージックが商品として展開される以前の時代ではあったが、ゲームセンターでゲームの曲に聞き惚れていたプレイヤーも多かったのだ。余談だが当時の音楽メディアの主役はまだレコード盤とカセットテープであり、次の主役となるCD（コンパクトディスク）が登場したのがこの年1982年であった。

ゲームメーカーは自らが新たな時代の主役になることを信じて今も線路を走り続けている。そんな時代の機関車たちの汽笛は、どんな音色を響かせるのだろうか。



『スーパー・ロコモーティブ』のカタログより
「ビデオ・ゲームがセパレート・スクリーンになった」と、上下に分かれた分割画面がこのゲームの売りであることを表記している。

■参考資料

「ゲームマシン」1982年
（アミューズメント通信社）

「オールドゲームの世界」シリーズ
（流線堂）

「究極ビデオゲームリスト2003」
（AMPグループ/アマチュアライン）

募　集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部
「AGLコーナー」まで

【お知らせ】

AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
http://amp.tri6.net/
E-Mail：amp@tri6.net

レバーをペンに持ちかえろ。

Amusement Journal

アミューズメント業界誌「月刊Amusement Journal」の取材記者・情報提供者、登録開始。

将来そして今、AM業界を覗いてみたい方、どしどしお問い合せ下さい!!

提供内容

【新作稼動情報の提供】
期待の新作の出来や、稼動情報を主観たっぷりにレポートして下さい。

【ロケーション情報の提供】
いつも行く店はこんなことをしているヨ! 今度イベントあるんだけど?などお店の情報をお待ちしています!

【プレイヤー意識調査の提供】
自分たちはこう考える! といった硬派な意見や、アンケート調査ではこうでした、など客観的レポートなど。



君たちも一緒に誌面づくりに参加してみませんか!!

お問い合せは
株式会社アミューズメント・ジャーナル
本　社 〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町27番2号 第二シバビル2階
大阪支社 〒530-0044 大阪市北区東天満1丁目11番13号 広垣ビル3階

本　社 03-5728-8273 担当:焼田
大阪支社 06-4801-5860 担当:村上

Amusement Journal 好評発売中!! 11月号

アーケードゲーム業界のコアでレアな情報が満載!! http://www.am-j.co.jp/

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release

今月はシリーズ15周年を迎える『餓狼伝説』のサントラCDボックスが発売となる。なかなか気軽に購入するというわけにはいかない価格だが、値段に見合っただけの資料的価値は十分。当時を知る人も知らない人もぜひ聴いてみてほしい一作だ。



©2006 CAVE CO., LTD.

※画像はイメージです。実際の商品写真とは異なります。

※ケイブ公式Web サイト（http://www.cave.co.jp/）および、携帯サイト「ゲーセン横丁」のみで販売。

ピンクスゥイーツ～錆薔薇それから～　オリジナルサウンドトラック

発売元：ケイブ／CVST-0005／11.20 on sale!／価格：3,570円（税込・送料別）

好評稼働中の『ピンクスゥイーツ～錆薔薇それから～』のサウンドトラックが満を持して登場するぞ。

このサントラはゲームオリジナル音源とアレンジ盤とのCD2枚組構成で、アレンジ盤には古代祐三氏をはじめとして、細江慎治氏、佐宗綾子氏、岩田匡治氏、金田充弘氏、阿部公弘氏、埼玉最終兵器氏ら七人のアーティストがアレンジャーとして参加した豪華盤となっている。

また楽曲だけでなく、ゲーム中で使用されたボイスも収録されているのがファンとしてはうれしいところ。しかもボーナストラックには2006AOUショーのケイブブースで披露されたあの伝説のイメージソング「ＩＢＡＬＯＶＥ☆ＳＯＮＧ」も収録されているぞ！

■収録曲（2枚組）
「Inizio di strategia!　-作戦開始!-　(Player Select)」
「Mama! Ora va!　-ママ!今行くよ!-(Stage1)」
「Drago blu　-青龍-　(Boss～Sky Battle)」
「Un cinch!　-余裕!余裕!-　(Stage Clear)」
「Verde di circostanza -コンディション良好-(Stage2)」
「Tigre bianca　-白虎-　(Boss～Ground　Battle)」
「Sorelle forti　-最強の姉妹-　(Stage3)」
「Svolta!　-ターニングポイント!-　(Stage4)」
「Funzioni con esso!　-駆け抜けろ!-　(Stage5)」
「Ale che non cadono　-堕ちない翼-　(Stage6)」
「Per salvare la madre　-御母のもとへ!-　(Stage7)」
「Tartaruga nera　-玄武-　(Last Boss)」
「Uccello rosso　-朱雀-(True Last Boss)」
「Sogno di rosa eterno～Nn ballo della rosa　-永遠の薔薇の夢～薔薇の踊り-　(Ending～Staff Roll)」
「Ha fatto!　-やっちゃった!-　(Game Over 1)」
Sono sgradevole!　-つまんなぁ～い!-　(Game Over 2)」
ほか



©窪岡 俊之　©NBGI

DJCD「ラジオdeアイマSHOW!」Vol.2

発売元：フロンティアワークス／【限定版】FCCG-0008、【通常版】FCCG-0010／ on sale!
／【限定版】価格：3,675円（税込）、【通常版】3,150円（税込）

アニメイトTVで配信されている『アイドルマスター』Webラジオ「ラジオdeアイマSHOW!」の第2弾が早くも登場。もちろんパーソナリティは中村繪里子さん、落合祐里香さん、今井麻美さんの三人娘だ。配信中の番組では、おもむろにお菓子を食べだしたりと回を重ねるごとに奔放な放送となっているので、ジャケットイラストを見てニヤリとするファンも多いのではないだろうか。

今回も「Vol.1」と同様にゲストを招いての新規収録となっているので、普段から聴いているリスナーもばっちり楽しめるはず。さらに限定版にはレアな映像が収められた特典DVDが付属するぞ。数が限られているので無くなる前にぜひゲットしたいところだ。

■収録曲
・1日目
「オープニング」
「ふつおた～流行情報」
「お昼のロッカールーム」
「レッスン」
「エンディング」
・2日目
「オープニング」
「ふつおた～流行情報」
「お昼の事務所」
「レッスン」
「エンディング」

餓狼伝説 15th Anniversary BOX

発売元：ハピネット／SCDC-00553～9／11.15 on sale!／価格：15,540円（税込）



©SNKプレイモア

魅力的なキャラクターたちが数多く登場する人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズ。そのシリーズ第1作目の発売から15周年を迎え、集大成ともいえるサントラCDボックスが登場することとなった。

この『餓狼伝説 15th Anniversary BOX』では、CD6枚＋DVD1枚というかつてないボリュームで『餓狼伝説』シリーズの楽曲たちが収録されている。通常のゲーム楽曲だけではなく、各シリーズタイトルの海外版楽曲が収められていたり、【DISC1】ではオリジナルコンポーザー自らの手によるアレンジバージョンが収録されていたりする点がうれしいところだ。

ボーナスDVDには東京ゲームショウ2006で公開されたストーリー映像のほかに、シリーズ8作品のオープニング映像・登場キャラクターのエンディング映像が収録されており、このDVDだけでも資料的価値は高いといえるだろう。

最近は『餓狼伝説バトルアーカイブス』などで家庭用でプレイする人が多いのかもしれないが、ぜひオリジナル音源の響きを味わってほしいところだ。

■収録タイトル（CD6枚組＋DVD1枚）
DISC1：『餓狼伝説』より
「海は知っている『マイケル・マックス』」
「ハレマー教カポエレ派の戦いの歌（信じるものは救われる）『リチャード・マイヤー』」ほか
DISC2：『餓狼伝説2』『餓狼伝説SPECIAL』より
「クリキントン『テリー・ボガード』」
「パスタ『アンディ・ボガード』」ほか
DISC3：『餓狼伝説3』『リアルアバウト餓狼伝説』より
「いい旅チャレンジ10万里」
「ENGAGE 2」ほか
DISC4：『リアルアバウト餓狼伝説SPECIAL』『リアルアバウト餓狼伝説2』より
「クリといつまでも『テリー・ボガード』」
「雷波涛『アンディ・ボガード』」ほか
DISC5：『餓狼MARK OF THE WOLVES』より
「Wolf's Bane」
「Sympathy For The Wolves」ほか
DISC6：『餓狼伝説EILD AMBTION』より
「11th Street『テリー・ボガード』」
「Ribbon of the Night『アンディー・ボガード』」ほか
ボーナスDVD：2006年東京ゲームショー放映『餓狼伝説』のストーリー映像 ほか

Column

Text：罰帝

ネオジオの設計を音楽面から再評価する

最近は「ゲーム音楽」というジャンルの認知度も上がり、「チップチューン」という単語が登場したり、ファミコン音楽が再評価されたりする時代になりました。以前に比べればすいぶんと一般化したものですね。

シビアに考えればゲーム音楽が一般化した理由は明確です。単純に「ゲームで遊ぶ人口が増加した」ことと、「一般的な音がゲーム上で流れるようになったから」にほかなりません。この「一般的な音」を「生音」や「歌」と読み替えると、ゲーム音楽史における重要な転機が見えてきます。

家庭用ゲーム機やパソコンでは、CDドライブを搭載したマシンが次々と登場し、生音を扱うことが容易になった背景があります。これはこれで進化なのですが、純粋なチップ音源の味わいを持ったゲーム音楽が激減する要因にもなっています。

では、アーケードではどうだったかというと、生音を扱うには、容量も性能も足りない時代が長く続きました。もちろん近年ではCDやDVD、ハードディスクを搭載した基板も登場しており、家庭用とアーケードの境界線は事実上消滅しています。

ゲームセンターのサウンドが飛躍的な進化を遂げた要因の一つに「PCM音源」の登場が挙げられます（※PCMとは音その物をデジタルデータ化（サンプリング）したものをいいます。PCM音源とはそのデータを用いた再生音源のことです）。PCM音源の登場により、いままでの音源では出来なかった「より生音に近い音」の再生を可能にしました。その反面、音その物をデジタルデータ化するため大きな容量を必要とする弱点もあり、メモリを多く搭載すれば基板の価格が上がってしまうため、表現力とコストのバランスが取れた基板はなかなか登場しませんでした。

そして1990年、「ネオジオ」の登場はゲーム音史において重要なポイントとなります。ネオジオは柔軟で優れたシステム基板ながらも比較的安価、レンタルシステムの魅力も手伝って全国的に流通しました。当初は数十メガの容量が主流だったネオジオソフトですが、時代とともにメモリの価格が下落したことで、搭載容量の増加が困難ではなくなってきます。ここでまさに「100メガショック」の大容量を「音」に使える時代が来たのです。

大容量を生かして演歌を歌わせた『麻雀狂列伝』は、ネオジオの音の潜在能力を確認するには十分でしたが、やはり多くのプレイヤーにインパクトを与えたのは『餓狼伝説』でしょう。特に対リチャード・マイヤー戦で流れる意味不明な歌や、対ライデン戦BGMの大胆なギターサウンドにはだれもが驚いたものです。また、ネオジオはFM音源も搭載しており、従来のチップ音源ならではの味わいを生かした楽曲を長きに渡って提供し続けた功績も称えておきたいところ。

サンプリング音源を用いて生音を流し続ける技術は、現在主流となっている「ストリーミング再生」にもつながる手法で、実際にネオジオ後期では「1曲丸ごとサンプリングしたBGM」が流された作品も存在しています。もちろん基板から強引に「歌」を歌わせた『サイコソルジャー』（87年）の技術も見逃せませんが、汎用性と先見性を持ったネオジオの設計こそ、まさに「10年戦える」素晴らしいものだったと再評価して然るべきではないでしょうか。



シリーズ1作目にしてサウンド面のインパクトは非常に大きかった。

©SNK PLAYMORE

ゲームセンターイベントリスト

Nov. 2006

とうとう今年もあと2ヵ月。徐々に年末のイベント開催に向けて準備が進んでいるのでは？　参加し忘れるなんてことがないよう、このコーナーでチェックしよう。

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。ご了承ください。

北海道・東北

北海道

★スガイディノス 帯広

帯広市白樺16条西2丁目　☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm/

11/4	19:30	DDR SuperNOVA
11/11	19:30	MBAC 大会
11/23	19:30	QMA Ⅲ 大会

※詳細はHPにて

★深川セントラルボウル

深川市音江町豊泉3　☎0164-25-2771

11/19	未定	アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル17

※魔導競技会。カード制限有
詳細は大会HP（http://avalonsgate.net）にて

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店

名取市飯野坂字土城堰143　☎022-383-1811

11/3	13:00	たまごっちカップ
11/4	20:00	アヴァロンの鍵 弐 魔道競技会
11/5	13:00	ラブ&ベリー 公式大会
11/11	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
11/12	13:00	ムシキング 公式大会
11/18	15:00	GuitarFreaksV3 & DrumManiaV3 セッション大会
11/19	13:00	ラブ&ベリー 公式大会
11/23	16:00	頭文字D Ver.3 大会
11/25	20:00	WCCF 大会
11/26	13:00	ムシキング 公式大会

関東

茨城県

★桜の牧 アミューズパーク

水戸市小吹町2062-3　☎028-636-3100
http://makiap.haru.gs/

11/11	21:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 ◆参加費一人300円
11/18	20:00	KOF2002 対戦会 ◆参加費無料
11/18	20:00	KOF'98 対戦会 ◆参加費無料
11/25	21:00	VF5 Ver.A 3on3 大会 ◆参加費300円
11/26	15:00	第2回 GGXX SLASH 大会 ◆参加費無料

★プレビジョイカム 石岡店

石岡市八軒台3214-1　☎0299-22-6758

11/4	18:00	GGXX SLASH 大会
11/11	15:00	MBAC 2on2 大会
11/18	18:00	GGXX SLASH 2on2 大会

※参加費100円

栃木県

★ケアンズ

宇都宮市伝馬町3-21　☎028-636-3100
http://id18.fm-p.jp/26/hisuicup/

11/4	17:00	MBAC 3on3 大会 ◆チーム内同キャラクター無。キャラクター途中変更不可。チーム幹旋有
11/5	17:00	MBAC メルブ・ランバト参 ◆キャラクター途中変更不可
11/11	17:00	MBAC ランダム 2on2 大会 ◆キャラクター途中変更不可
11/12	17:00	MBAC メルブ・ランバト死 ◆キャラクター途中変更不可
11/18	17:00	MBAC 2on2 大会 ◆チーム内同キャラクター無 キャラクター途中変更不可。チーム幹旋有
11/19	17:00	MBAC メルブ・ランバト伍 ◆キャラクター途中変更不可
11/25	14:00	MBAC 5on5 大会 帝武戦 ◆1チーム内で3キャラクター以上使用 キャラクター途中変更不可。チーム幹旋有

群馬県

★ルパン122

邑楽郡邑楽町中野1593　☎0276-88-7510

11/5	15:00	MBAC 大会
	18:00	GGXX SLASH 大会
11/12	15:00	SVC CHAOS 大会
	18:00	北斗の拳 大会
11/19	15:00	モンスターゲート 店内大会 ◆5段以下の人のみ
11/26	15:00	モンスターゲート ハンターリング杯 ◆上位8名による決勝大会

埼玉県

★クラブ セガ 所沢

所沢市日吉町8-1　☎04-2926-9009
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tokorozawa.html/

11/26	14:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

※詳細はHPにて

★クラブ チッタ

さいたま市辻8-24-10 ポップワンスクウェア内　☎048-837-8001

11/26	14:00	ヴァンパイアセイバー 大会 最強決定戦 ◆参加費100円

★ゲームセンター リンリン

熊谷市拾六間725-1　☎048-533-3054

11/11	19:00	バカバカバッションSP 大会
11/25	19:00	バカバカバッション2 大会
毎週土曜	18:00	MBAC 大会
毎週土曜	20:00	GGXX SLASH 大会

★埼玉POPY

さいたま市岩槻区城町1-7-43　☎048-757-0994
http://www.popy.tv/saitama/

11/2	22:00	KOF レディース 大会 ◆フリープレイ対戦会
11/3	22:00	第4回 VF5 Ver.A 3on3 大会 ◆参加費1チーム600円
11/5	17:00	ソウルキャリバーⅢ 第6回 SCNランバト ◆参加費100円
11/11	22:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 第30回 プレ軍総杯 ◆参加費1チーム300円
11/12	15:00	GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト ◆GGXX・ジェネレーションズ・カップ 参加費一人100円
11/18	22:00	第5回 VF5 Ver.A 3on3 大会 ◆参加費1チーム600円
11/19	15:00	SFⅢ 3rd 3on3 大会 第12回P-CUP ◆参加費一人100円
11/25	22:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 第31回 プレ軍総杯 ◆参加費1チーム300円
11/26	15:00	GGXX SLASH 大会 第5回 G3 店舗合同ランバト ◆GGXX・ジェネレーションズ・カップ 参加費一人100円

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　☎047-475-8918

11/19	未定	アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル17

※魔導競技会。カード制限有
詳細は大会HP（http://avalonsgate.net）にて

★イスカンダル

木更津市潮見4-1-2　☎0120-010-267

11/4	10:00	MF ロケーションカップ ◆上位入賞者には景品有
11/18	18:00	ガンダムSEED DESTINY ランダム2on2 大会

★ダカーポ

君津市外箕輪91-1　☎0120-010-267

11/19	9:30	MF ロケーションカップ ◆上位入賞者には景品有

★メッセ102 四街道

四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F　☎043-424-6070

11/4	終日	MBAC フリープレイ
11/5	終日	KOF XI フリープレイ
11/5	終日	SFⅢ 3rdフリープレイ
11/10	終日	GGXX SLASH フリープレイ
11/24	終日	GGXX SLASH フリープレイ
11/24	19:00	GGXX SLASH 大会
11/25	終日	鉄拳5 DR フリープレイ

東京都

★アミューズメントスペース UFO 八王子

船橋市前原西2-15-1　☎047-475-8918

11/4	15:00	SF ZERO3 大会
11/11	15:00	SFⅢ 3rd 大会
11/18	15:00	MBAC 大会 ◆「Ver.B」が入荷されている場合、「Ver.B」ランバト開始
11/25	15:00	GGXX SLASH 大会

※参加費50円。参加者が8名未満の場合は中止

★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 B1～B3F　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

11/5	15:00	ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会 ◆チーム内の同機体禁止 ノワールとランチャーの組み合わせ禁止
11/12	15:00	MBAC 大会 ◆キャラクター変更可
11/19	14:00	餓狼MOW フリープレイ&ランバト ◆フリープレイとランバト合わせて参加費500円。対戦台4セット
11/19	15:00	マーヴルvs.カプコン2 2on2 大会
11/26	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
		GGXX SLASH ランダム 2on2 大会 ◆参加費100円

※指定がある大会以外は参加費無料

★ゲーム イン サクラ

豊島区巣鴨1-20-10 宝生第一ビル 2F　☎03-3944-0252

11/12	17:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 ランバト

★ゲーム ニュートン

板橋区志村3-24-3　☎03-3558-9766

11/4	20:00	SFⅢ 3rd ランバト
11/18	20:00	SFⅢ 3rd ランバト
11/19	17:00	ソウルキャリバーⅢ SCNランバト

★ゲーム ニュートン 大山店

板橋区大山町25-8 野口ビルB1　☎03-3554-2668

11/5	17:00	鉄拳5 DR 大会
11/12	17:00	SFⅢ 3rd 大会
11/26	17:00	VF5 Ver.A 大会

★石神井公園駅前センター

練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F　☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/

11/11	19:00	ソウルキャリバーⅢ 大会
11/25	15:00	MBAC 大会

神奈川県

★ゲームラボ アップル

大和市大和南2-2-3　☎046-261-7642
http://www.on-wave.co.jp/apple/

11/3	未定	テーブルシューティング 大会
	未定	ポップンミュージック14 大会
11/4	未定	GuitarFreaksV3 大会
	未定	DrumManiaV3 大会
	未定	GGXX SLASH 大会 ◆二部制
11/5	14:00	頭文字D Ver.3 大会
	17:00	湾岸ミッドナイト2 大会
	未定	ドラゴンクロニクル オンライン大会
11/11	14:00	WCCFアップルカップ ◆16人制
	20:00	WCCFアップルカップ ◆16人制
11/12	15:00	麻雀格闘倶楽部5 大会
	16:00	スロット イベント
	19:30	MJ3 大会
11/18	15:00	Quest of D Ver3.0 イベント
	未定	バトルクライマックス イベント
11/19	未定	ドルアーガ オンライン イベント
	未定	ウイニングイレブン2006 大会
11/23	19:00	QMA Ⅲ 大会
	未定	MBAC 大会 ◆二部制
11/25	12:00	アヴァロンの鍵 弐 定例競技会 ◆16人制
	18:00	アヴァロンの鍵 弐 定例競技会 ◆16人制
11/26	13:00	ラブ&ベリーイベント ◆12人制
	15:00	ムシキング 大会 ◆12人制
	未定	ガンダムSEED DESTINY 大会
	未定	ZガンダムDX 大会

★ゲームファンタジア 茅ヶ崎店

茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F　☎0467-87-8802
http://www.adores.jp/tenpo/chigasaki.html/

11/18	20:00	鉄拳5 DR 大会 ◆参加費無料

中部



新潟県

★ゲームセンター テクノポリス

長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

11/5	19:00	第5回 ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 大会
11/12	16:00	第17回 MBAC ランダム 2on2 大会
11/18	20:30	VF5 Ver.A THE☆野試合 ◆公式ルールに準ずる
11/19	16:00	第5回 MBAC ランバト
11/25	20:30	第5回 VF5 Ver.A ランダム 2on2 大会

※参加費一人100円。当日30分前エントリー可。詳細はHPにて

★CHANCE 白根店

新潟市下塩俵土居外1145-1

11/25	18:00	UTAGE・槇 ～音祭り7～

※詳細は大会HP（http://ddt-top-kashiwazaki.hp.infoseek.co.jp/）にて

富山県

★アミューズメント アズプレス

富山市大島1-24 ☎076-423-2890

11/3	21:00	鉄拳5 DR ランバト
11/4	20:00	RB餓狼2 3on3 大会
11/10	21:00	VF5 Ver.A ランバト
11/11	21:00	VF5 Ver.A 3on3 大会
11/17	21:00	VF5 Ver.A ランバト
11/19	21:00	鉄拳5 DR 2on2 大会
11/24	21:00	鉄拳5 DR ランバト
11/25	21:00	VF5 Ver.A 3on3 大会

★アミューズランド ガディス

高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街 ☎0766-24-8450

11/4	21:00	北斗の拳 大会
11/11	21:00	NBC 大会
11/18	21:00	TRF 2 大会
11/25	21:00	MBAC 大会

福井県

★ジョイランド 江守店

福井市江守中2-1508 ☎0776-33-1900
http://joyland.or.tp/emojo/

未定	未定	ガンダムSEED DESTINY 大会
未定	未定	QMA III 大会
未定	未定	三国志大戦2 大会
未定	未定	beatmania II DX 13 大会

近畿



滋賀県

★アミューズメント ジャングルクラブ 堅田店

大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

11/4	20:00	WCCF 大会
11/5	20:00	VF5 Ver.A 大会
11/11	20:00	三国志大戦2 大会
11/12	20:00	ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会
11/18	20:00	GCB 大会
11/19	20:00	MBAC 大会
11/25	20:00	ガンダム戦場の絆 大会
11/26	20:00	Quest of D Ver.3.0トレハン 大会

※大会に関する詳細は店舗まで
電話FAXによる大会受付は行なっておりません。

京都府

★ゲームスペース プラニー

宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

11/4	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
11/11	14:00	ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会
11/18	22:30	VF5 Ver.A 大会
11/25	14:00	MBAC 大会

★西院 コットンクラブ

京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

11/5	18:00	DrumManiaV3大会
11/12	18:00	ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会
11/19	12:00	ポップンミュージック14 大会
11/26	18:00	VF5 Ver.A 大会

★下鴨 ヒーロータウン

京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

11/5	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
11/10	25:00	鉄拳5 DR 大会
11/12	15:00	MBAC 大会
11/19	15:00	ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会
11/24	25:00	鉄拳5 DR 大会
11/26	15:00	MBAC 大会

★スーパーヒーロー 山科

京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5675

11/5	17:00	ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会
11/12	17:00	ポップンミュージック14 大会
11/19	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
11/26	17:00	VF5 Ver.A 大会

★スターダスト

京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-256-5603

11/18	19:00	VF5 Ver.A 大会
11/25	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★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四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F
☎075-251-2323 http://www.a-cho.com/

11/3	15:00	GGXX SLASH 第110回関西ランバト
11/4	12:00	鉄拳5 DR 5on5大会 第2回マタドールカップ
11/11	17:00	カプエス2 2on2 大会 ◆グルーヴが同じ場合のみ、同キャラクターは1キャラまで
11/12	12:00	DDR SuperNOVA 大会
11/12	15:00	北斗の拳 2on2 大会
11/18	17:00	SF III 3rd 第17回関西ランバト
11/19	10:00	三国志大戦2 大会
11/19	15:00	SF ZERO3 第67回関西ランバト
11/23	15:00	GGXX SLASH 第111回関西ランバト

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト

茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

11/2	18:00	VF5 Ver.A 大会
11/3	18:00	GuitarFreaksV3&DrumManiaV3 大会
11/5	18:00	頭文字D Ver.3 大会
11/9	18:00	VF5 Ver.A 大会
11/10	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
11/12	18:00	QMA III 大会
11/16	18:00	VF5 Ver.A 大会
11/17	17:00	ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会
11/19	18:00	湾岸ミッドナイト2 大会
11/23	15:00	ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会
11/26	18:00	湾岸ミッドナイト2 大会
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

※詳細は店内POP参照

★エンジョイパラダイス

東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

11/3	19:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 ランバト
11/7	19:00	MBAC 大会
11/10	19:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 ランバト
11/14	19:00	鉄拳5 DR 大会
11/17	19:00	ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会
11/21	19:00	GGXX SLASH 大会
11/23	15:00	QMA III 店舗対戦大会
11/24	19:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 ランバト
11/28	19:00	KOF XI 大会
毎週日曜	16:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 ランバト

※受付は開始1時間前から

★ゲームスペース ベガス

大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889

11/25	19:00	鉄拳5 DR 大会

★GAME DINO 枚方本店

枚方市岡東町12-3-205 ☎072-846-3303
http://www.dino-jp.com/

11/11	19:00	KOF XI 大会 ◆参加費無料
11/25	19:00	VF5 Ver.A THE☆野試合 大会 ◆参加費100円

★ゲームプラザ OKA III

高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

11/1	20:00	三国志大戦2 大会
11/5	15:00	ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会
11/8	20:00	ベースボールヒーローズ 店内大会
11/15	20:00	三国志大戦2 大会
11/22	20:00	ベースボールヒーローズ 店内大会
毎週土曜	21:00	WCCF ウルフ杯
毎週日曜	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★GAME PLAZA オレンジハウス

東淀川区下新庄6-9-18 コーポ勝美1 ☎06-6326-1218

11/3	16:00	鉄拳5 DR 大会
11/23	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
11/27	16:00	GGXX SLASH 大会

★ゲームプラザ VIP 茨木店

茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/ibarakivip.html/

11/2	終日	北斗の拳 対戦会 ◆2クレジット
11/5	15:00	GGXX SLASH 大会
	終日	GGXX SLASH 対戦会 ◆2クレジット
11/9	終日	SF III 3rd対戦会 ◆2クレジット
11/12	15:00	カプエス2 大会
11/16	終日	月華の剣士2 対戦会 ◆2クレジット
11/18	18:00	ヴァンパイアセイヴァー 大会
11/19	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会 ◆定員16名。16名を超える場合は抽選 コスト制限無し
11/18	終日	ヴァンパイアセイヴァー 対戦会 ◆2クレジット
11/23	15:00	MBAC 大会
11/23	終日	カプエス2 対戦会 ◆2クレジット
11/26	終日	北斗の拳 大会
11/30	終日	MBAC 対戦会 ◆2クレジット

★ゲームプラザ VIP 富田店

高槻市富田町16-23 ☎0726-93-8739
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/tondavip.html/

11/11	終日	SF III 3rd 対戦会 ◆2クレジット
11/25	終日	鉄拳5 DR 対戦会 ◆2クレジット

★KO-HATSU（コーハツ）

大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

11/5	16:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
11/12	16:00	TRF2 大会
11/19	16:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
11/26	16:00	TRF2 大会
毎週月曜	18:00～23:00	ソウルキャリバーIII フリー対戦会 ◆参加費500円
毎週土曜	19:00	ソウルキャリバーIII SCNランバト 第IV期 ◆全8回シングルランキングバトル戦

★チャレンジャー ABABA 天神橋店

北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

11/5	17:00	MBAC 大会
11/12	17:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
11/19	17:00	GGXX SLASH 大会
11/23	17:00	MBAC 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
11/26	17:00	VF 5 Ver.A 大会
毎週土曜	16:00～22:30	GGXX SLASH フリープレイ対戦会 ◆参加費500円
11/20～11/26		虫姫さまふたり スコアトライアル ◆1プレイ50円。ステージ1のみ HPにて動画公開予定。詳細は店舗にて

※未入荷、参加者不足の場合は大会を中止する場合があります
受付は店奥のカウンターにて、当日9時～開始30分前まで
指定大会以外は参加費無料

★チャレンジャー 追手門店

茨木市西安威1-5-21 ☎072-643-4444

毎週土曜	17:00	MBAC 大会

★チャレンジャー ガムガム店

吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433

毎週土曜	18:00	鉄拳5 DR 大会
毎週日曜	18:00	カウンターストライクNEO 大会

★チャレンジャー 関大前店

吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

11/4	18:00	GGXX SLASH 大会
11/5	18:00	三国志大戦2 大会
11/11	18:00	VF5 Ver.A 大会
11/12	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
11/18	18:00	GGXX SLASH 大会
11/19	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
11/25	18:00	VF5 Ver.A 大会
11/26	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

Event Pick Up !

『鉄拳5 DR』5on5 大会 第5回軍総杯エントリー開始！

埼玉POPYで行なわれ、毎回多数のプレイヤーが参加している軍総杯。その5回目の軍総杯が1月6日に開催されることが決定した！　1月とだいぶ先の話になるが、エントリーが11月中になるので、参加したい人はこれを逃すと参加できないので気をつけよう。集大成ともいえる今回。当日何かが起きるかも!?

大会エントリー方法
・ネット受付
HPにて11/4（土）～11/30（木）まで
http://www.popy.tv/saitama/

大会概要
・開催日時：1/6（土）
・開催店舗：埼玉POPY

全国ゲームセンターイベント準備会発

近畿

大阪府(つづき)

★ハイテクランド セガ アビオン

大阪市浪速区難波中2-3-15 MM0ビルB1F～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html/

11/12	15:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
11/26	15:00	第4回 ソウルキャリバーIII 大会

※すべて参加費無料

兵庫県

★セガ 三宮 サンクス

神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

11/4	19:00	バーチャロン OT5.66 大会
	15:00	第5期 GGXX SLASH ランバト ◆参加費100円
11/5	15:00	第四期 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 関西番付 天一 第二期 第四幕
	18:00	幽遊白書 大会 ◆ランダムチーム戦などに変更有
11/11	15:00	ゾイド∞EX+大会
		第5期 GGXX SLASH ランバト ◆参加費100円
11/12	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会 バンプレストカップ 店舗予選 ◆参加費100円
11/18	14:00	GGXX SLASH 3on3 大会 SLASH Final ◆参加費一人100円
11/19	15:00	第四期 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 関西番付 天一 第二期 第五幕
11/19	18:00	幽遊白書 大会 第4発 ◆ランダムチーム戦などに変更有
11/25	15:00	第5期 GGXX SLASH ランバト ◆参加費100円
11/26	16:00	VF5 Ver.A THE☆野試合 FIGHT4

奈良県

★キャノンショット

奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

11/4	18:00	ガンダムSEED DESTINY フウキ杯 予選大会
	19:00～24:00	バトルギア4 フリー走行会
11/5	15:00	頭文字D Ver.3 大会
11/11	20:00	GGXX SLASH 大会
11/12	15:00	MBAC 大会
11/18	18:00	ベースボールヒーローズ 大会
11/19	15:00	湾岸ミッドナイト2 大会
11/25	20:00	VF5 Ver.A 大会
11/26	15:00	QMAIII 大会

中国・四国

鳥取県

★スーパーヒーロー 倉吉

倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

11/3	19:00	ポップンミュージック14 大会
11/4	20:00	MBAC 大会
11/5	19:00	VF5 Ver.A 大会
11/11	20:00	鉄拳5 DR 大会
11/12	19:00	ギターフリークスV3 大会
11/19	19:00	GGXX SLASH 大会
11/23	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
11/25	20:00	MBAC 大会
11/26	19:00	beatmaniaIIDX 13大会

岡山県

★ファンタジスタ

倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

11/4	15:00	MBAC 大会
11/5	15:00	GGXX SLASH 大会
11/12	15:00	KOF XI 大会
11/19	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
11/26	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

広島県

★プロバックス JOY サンモール店

広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎06-6317-0433

11/3	15:00	ポップンミュージック14 大会
11/5	15:00	SFIII 3rd 大会
11/11	15:00	旋光の輪舞 SP 大会
11/12	15:00	GGXX SLASH 3on3 大会
11/18	15:00	北斗の拳 大会
11/19	15:00	MBAC 2on2 大会
11/26	15:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

香川県

★戦～ikusa～

高松市高松町字斉田2554-18 ☎087-843-2788

11/4	19:00	QMAIII 大会
11/11	20:00	ジョジョの奇妙な冒険 大会 ◆キャラクター変更不可
11/18	19:00	GGXX SLASH 大会 ◆キャラクター変更不可
11/26	18:00	ソウルキャリバーIII 大会 ◆キャラクター変更不可

★マックスプラザ 善通寺

善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

11/3	18:00	GCB 大会
11/4	20:00	MBAC 大会
	22:00	MJ3
11/5	20:00	ドルアーガ オンライン イベント
11/5	22:00	Quest of D Ver.3.0 イベント
11/11	20:00	格闘ゲーム 大会
	22:00	QMAIII 大会 ◆店舗オリジナルルール仕様
11/12	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
	22:00	GCB 大会 ◆団体戦or2on2
11/18	20:00	MBAC 大会
	22:00	MJ3
11/19	20:00	ドルアーガ オンライン イベント
	22:00	Quest of D Ver.3.0 イベント
11/23	18:00	GCB 大会
11/25	20:00	格闘ゲーム 大会
	22:00	QMAIII 大会 ◆店舗オリジナルルール仕様
11/26	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
	22:00	GCB 大会 ◆団体戦or2on2
毎週金曜	20:00	GGXX SLASH ランバト

愛媛県

★GAMEショコラ

松山市柳井町1-12-13 http://shokora.holy.jp/

11/19	15:00	第六回 MBAC 大会
11/26	15:00	第一回 サイキックフォース2012 大会

九州・沖縄

福岡県

★アミューズメントスペース OPA

北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

11/3	19:00	MBAC 大会
11/10	19:00	GGXX SLASH 大会
11/17	19:00	ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 大会
11/24	20:00	VF5 Ver.A 大会

★セイタイトー 長浜

福岡市中央区港1-2-6 長浜プラザ 2F ☎092-716-8588

11/19	未定	アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル17

※魔導競技会。カード制限有
詳細は大会HP (http://avalonsgate.net)にて

長崎県

★セガ ワールド 大塔店

佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html/

11/3	14:00	MBAC ランバト 1-3
11/4	19:00	旋光の輪舞 大会
11/5	14:00	WCCF 長崎最強クラブチーム 決定戦 大塔店予選
11/10	20:00	MJ3 ランバト 2-3
11/10	20:00	GGXX SLASH ランバト 2-3
11/11	18:00	三国志大戦2 大会
11/12	14:00	アヴァロンの鍵弐 大会
11/18	14:00	MBAC ランバト 1-4
11/19	14:00	旋光の輪舞 大会
11/24	20:00	MJ3 ランバト 2-4
11/24	20:00	GGXX SLASH ランバト 2-4
11/25	19:00	VF5 Ver.A THE☆野試合
11/26	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★タイトーステーション 長崎

長崎県長崎市家野町6-2 ☎095-845-9880

11/19	未定	アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル17

※魔導競技会。カード制限有
詳細は大会HP (http://avalonsgate.net)にて

鹿児島県

★クラブ セガ 天文館

鹿児島市千日町15-7 2F ☎099-224-6851
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tenmonkan.html/

10/21	18:00	MBAC 2on2 大会 第10章

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛に
お知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、
開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(大体5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、
前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の猛者！

今回はアヴァロンズゲート主催で開催されている、多店舗同日開催大会の『アヴァロンの鍵 弐』スターターデッキバトル。福岡のセイタイトー 長浜で優勝したのはDIZ氏。まだまだアヴァロンは熱いぞ！



アヴァロンの大会トロフィーといえばするめ!? 次はキミがするめを持つことになるかも？

今月の強者たち

食欲の秋？　読書の秋？　違います。イベントの秋です！　ということで、
9月のイベントで勝ち上がった強者たちを紹介していきますよ！

●スガイディノス 帯広（北海道）

◇GGXX SLASH 大会　9/16・15名
優勝：ベイスンOD錠0.3mg（紗夢）
2位：村人C　3位：ぽん

◇MBAC 大会　9/23・21名
優勝：カツ丼@鎖鎌（弓塚さつき）
2位：レン使い

●深川 セントラルボウル（北海道）

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル16　9/17・16名
優勝：ミント
2位：レナス　3位：オレ

●桜の牧 アミューズパーク（茨城県）

◇鉄拳5 DR 大会　9/9・24名
優勝：北都（シャオユウ）
2位：最速木人　3位：ジャッカル

◇第2回VF5 THE☆野試合 大会　9/16・27名
優勝：一休（ジェフリー）
2位：左足の魔術師　3位：森本レオタード

◇KOF2002 大会　9/23・16名
優勝：セコム（キム、紅丸、ユリ）
2位：K

◇GGXX SLASH 大会　9/24・15名
優勝：taka（ジョニー）
2位：アツシ

●プレビジョイカム 石岡店（茨城県）

◇GGXX SLASH ランダム 大会　9/2・15名
優勝：つっちー（イノ）
2位：うみうし　3位：はせ

●ケアンズ（栃木県）

◇MBAC 大会 翡翠杯　9/2・40名
優勝：エンジェル（遠野志貴）
2位：Q　3位：ALICE

◇MBAC 2on2 大会　9/3・32名
優勝：現地集合／みよし（アルクェイド）、ネルボ（暴走アルクェイド）
2位：元キン地下勢&元マイタウン勢マチ、王子
3位：お名前（フルネーム）／Q、ALICE
同3位：「A」に捧げる人生がある／Tank@アロエ、A9M@亜美

◇MBAC 3on3 大会　9/16・42名
優勝：ロリコンは病気です。／ゼリー（有間都古）、sai（遠野秋葉）、かおる（吸血鬼シオン）
2位：もしゃー@吸血鬼軍団／DCT、吸血鬼ですよ?、零
3位：南斗の拳／歩巳、N、れっ
同3位：ネロの使い魔／ネロネロ、KKK、207

◇MBAC 大会 翡翠杯　9/17・41名
優勝：亜美・カオス（ネロ・カオス）
2位：IDIO　3位：霾水

◇MBAC 突発大会　9/24・10名
優勝：へいたろう（レン）
2位：しも　3位：しまじろう　同3位：ヤンキー　同3位：KKK

◇MBAC 突発大会　9/24・16名
優勝：イディオ（18禁）（弓塚さつき）
2位：sai　3位：18禁しなもん

◇MBAC 大会 翡翠杯　9/30・27名
優勝：こめ（赤主秋葉）
2位：イディオ　3位：離/楓@Navel勢

●ルパン122（群馬県）

◇GGXX SLASH 大会　9/3・15名
優勝：おねていゲッパレ（梅喧）
2位：知恵の蛇　3位：せいあん

◇SFIII 3rd 大会　9/10・10名
優勝：ユニオン（ケン）
2位：昭井正克@バトルレイバー　3位：アニ

◇北斗の拳 大会　9/10・16名
優勝：ひまじん（ケンシロウ）
2位：はりけー　3位：タモリ

◇HYPER SFII 大会　9/17・10名
優勝：現・群スレフフ300さん（ケン）
2位：ウォーズマン　3位：アニィ

●ゲームセンター リンリン（埼玉県）

◇GGXX SLASH 大会　9/2・29名
優勝：グラ（梅喧）
2位：TOOL　3位：KC

◇MBAC 大会　9/2・20名
優勝：M氏（蒼崎青子）
2位：青阪　3位：知恵の蛇

◇GGXX SLASH 大会　9/9・20名
優勝：グラ（梅喧）
2位：SHINE　3位：TOOL

◇MBAC 大会　9/9・13名
優勝：知恵の蛇（軋馬紅摩）
2位：M氏　3位：KNIT

◇GGXX SLASH 大会　9/16・22名
優勝：かちーた（カイ）
2位：せいあん　3位：ダルマ

◇MBAC 大会　9/16・18名
優勝：知恵の蛇（軋馬紅摩）
2位：K　3位：舞坂

◇GGXX SLASH 大会　9/23・29名
優勝：グラ（梅喧）
2位：しぐれ　3位：せいあん

◇MBAC 大会　9/23・14名
優勝：アルク（シオン）
2位：まこう　3位：知恵の蛇

◇GGXX SLASH 大会　9/30・19名
優勝：せいあん（チップ）
2位：T　3位：雪村

◇MBAC 大会　9/30・25名
優勝：まこう（メカヒスイ）
2位：コンソメ君　3位：舞阪

●埼玉POPY（埼玉県）

◇鉄拳5 DR 大会 第25回 プレ軍総杯　9/2・17名
優勝：STR（ポール）、ハマハー（ランダム）
2位：タケさん、いちゃ、レオ

◇第1回 VF5 REVISION 1　3on3 大会　9/9・36名
優勝：井上とトシ／千人斬り（カゲ）、よろしこJ（ジャッキー）、磁石（カゲ）
2位：虎ノ穴／一休、親子丼、森本レオタード

◇鉄拳5 DR 大会 第26回 プレ軍総杯　9/16・21名
優勝：馬太目陰亮／
SYO-KI（キング）、いわちん（キング）、ジュリバン（平八）
2位：カポエラ／ぱぇ、ミチ、プナラン

◇GGXX SLASH ジェネレーションズ・カップ 第1回ランバト　9/17・39名
優勝：かすみ（ソル）
2位：りゅう

◇ソウルキャリバーII 第5回 SCNランバト　9/18・14名
優勝：おおさか（マキシ）
2位：666

◇第2回 VF5 REVISION 1　3on3 大会　9/23・36名
優勝：マンさんのチワワ／星野ひかる（ジャッキー）、
ゲームセンター嵐（ジャッキー）、あどりぶ（ラウ）
2位：Tとうばつたい／おぼっちゃまくん、千人斬り、DAI荒氏

◇SFIII 3rd 大会 第10回P-CUP　9/24・33名
優勝：滅殺ダンス オブ タオル／
タオル（ユン）、かすみ（ケン）、みちゅ（まこと）

◇鉄拳5 DR 大会 第27回 プレ軍総杯　9/30・30名
優勝：A／いわちん（キング）、ランカ（レイ）、たっちゃん（ロウ）
2位：いわちんおことわり／ステジン、ダット、よんに

●セガ ワールド 飯能（埼玉県）

◇ガンダムSEED DESTINY 第2回 店舗大会　9/3・38名
優勝：海物語（スーパー）
2位：たいさ

●アミューズメントエース 津田沼（千葉県）

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル16　9/17・24名
優勝：セイ
2位：カルム　3位：ソフィア

●メッセ102 四街道（千葉県）

◇SFIII 3rd 大会　9/17・10名
優勝：アロハ（春雪）
2位：たっくふ

◇GGXX SLASH 大会　9/22・18名
優勝：ウメ兄（ザッパ）
2位：おちゃ　3位：もるい

◇GGXX SLASH ランダム 2on2 大会　9/22・18名
優勝：アキト（スレイヤー）、天川零（ヴェノム）
2位：ウメ兄、おちゃ　3位：ワゲン、キュアブラック

●アミューズメントスペースUFO 八王子（東京都）

◇ポップンミュージック14 大会　9/9・21名
優勝：SKY Bad
2位：ILL　3位：きりん

◇MBAC 2on2 大会　9/16・18名
優勝：こつぶ@彼女もち（シエル）、アミロース@彼女追い（ネロ・カオス）
2位：貯金、メルト　3位：A.K、MIHA

◇VF5 THE☆野試合 大会　9/21・12名
優勝：りぶとん（ジャッキー）
2位：あり　3位：でへでへ

◇GGXX SLASH 2on2 大会　9/23・18名
優勝：森（ロボカイ）、たま（聖騎士団ソル）
2位：伊藤千佳、松岡美羽　3位：ジェフ、じま

●大久保 アルファステーション（東京都）

◇ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会　9/3・60名
優勝：ティータとムッパー仲良し新婚旅行／
ムッパー（フリーダム）、トオル（ストライクB）、
チモン（ストライクフリーダム）、ブルーT（ムラサメ）
2位：ダイマン部／ノブ、馬、肉、豆
3位：ネジ様は本当に丁寧なお方／ネジ、のの、ニャー、ワッヒネス

◇MBAC 2on2 大会　9/10・24名
優勝：ゼオが使い魔／TAM（七夜志貴）、アッシュ（シエル）
2位：出遅れました…／闇殲優季、かるかん
3位：中段見てから立ちくらい余裕でした／ロリペド、ニート

◇蹴狼MOW ランバト　9/17・18名
優勝：まゆ（ケビン）
2位：キ　3位：Charles's Wain

◇マーヴルvs.カプコン2 大会　9/17・13名
優勝：りゅう（マグニート、ケーブル、センチネル）
2位：ぜの　3位：キテータPTP

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 2on2 大会　9/24・36名
優勝：前格バナしていいですか？／はごろも（蒼月）、リオス（いろは）
2位：てらとヒゲ／てら、イシイ　3位：メルティランブル／シオン、八雲

●ゲームラボ アップル（神奈川県）

◇MBAC 2on2 大会　9/2・24名
優勝：メタスラ勢／J2C（シエル）、よずか（アルクェイド）
2位：ともちかの暗く頃にたける殺し編／たける、会長
3位：そくせき／SKS、アーク

◇GGXX SLASH 2on2 大会　9/2・20名
優勝：よだれなめる勢／う●こ（ディズィー）、名無し（メイ）
2位：無し／じいちゃん、ゴンザレス　3位：山ジャック／伍司、ラオー

◇頭文字D Ver.3 大会　9/3・15名
優勝：RYUGM
2位：T→H!　3位：ザーダーレーン

◇湾岸ミッドナイト2 大会　9/3・24名
優勝：M
2位：NO.00.　3位：ジャム

◇麻雀格闘倶楽部5 大会　9/10・12名
優勝：A.A
2位：おこにゃ　3位：ハヤサカ

◇QMAIII 初心者歓迎!! 大会　9/10・12名
優勝：ユカリ
2位：メルティーナ　3位：オリーブ

◇QMAIII 大会 第二部 初心に戻って…（形式限定バトル）　9/10・12名
優勝：のん
2位：てぃんくる　3位：かもねぎ

◇WCCF 大会 アップルカップ 第一部　9/16・16名
優勝：ダークフルムーン
2位：KIRAKU5-R　3位：カルチョメルカートU5E

◇WCCF 大会 アップルカップ 第二部　9/16・16名
優勝：レッドブリッツ横浜
2位：KIRAKU-5　3位：FCボサツVol.1

◇アヴァロンの鍵 弐 最強決定戦　9/18・24名
優勝：アリスティア@最強
2位：キャプ　3位：サイア

◇アヴァロンの鍵 弐 定例競技会　9/30・16名
優勝：カルム
2位：眼鬼　3位：コン

●ゲームセンター テクノポリス（新潟県）

◇第3回 ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 大会　9/3・26名
優勝：キャプテンツバサ／ミサキ、ツバサ
2位：キクタ家の人々／山岸、石原　3位：ぱんだ／ぱんだ、かわ

◇第2回 VF5 Ver.A 2on2 大会　9/23・12名
優勝：ケンシロウ道場／ケンシロウ黒光り、シーモネーター
2位：猿／コミたん、おかみ　3位：俺たちカレー党／ミンチ、みさきち

◇第17回 MBAC 2on2 大会　9/10・16名
優勝：智代／Yag、D
2位：P,Dの憂鬱／カネコ、サボテン　3位：キャリントン／RMM、T,I

◇第3回 MBAC ランバト　9/17・17名
優勝：RMM
2位：カネコ　3位：てんぷら

◇VF5 Ver.A THE☆野試合　9/30・8名
優勝：田中
2位：メロリンQ　3位：ミスター味っ子

●アミューズメント アズプレス（富山県）

◇鉄拳5 DR 大会　9/1・18名
優勝：ピストル（キング）
2位：江田島　3位：MASA

◇VF5 REVISION 1 THE☆野試合　9/2・12名
優勝：ミスターよっぱらい（プレイズ）
2位：ちゃっきー
3位：ツージー　同3位：隆☆陽

◇VF5 REVISION 1 THE☆野試合　9/16・11名
優勝：ツージー（アキラ）
2位：マッスル北陸
3位：ヤマト　同3位：よろしくな

◇VF5 REVISION 1 ランバト　9/17・12名
優勝：弥勒（カゲ）
2位：偽ライダー　3位：ツージー　同3位：ネコニャーン

◇鉄拳5 DR ランバト　9/22・18名
優勝：江田島（レイヴン）
2位：まさかリ仁　3位：103

◇鉄拳5 DR 2on2 大会　9/23・16名
優勝：どうみてもネタです／かくるる■アーマーキング）、103（フェン）
2位：PSP2版
3位：MDD協会　同3位：超仲の悪い二人

●ジョイランド 江守店（福井県）

◇ガンダムSEED DESTINY 機体ランダム 大会　9/10・22名
優勝：ゾノ楽いや
2位：コンドル組　同2位：いらない子

◇QMAII 大会　9/16・17名
優勝：ゲシュたると
2位：どれみっち　3位：カーリス

◇三国志大戦2 覇王来店イベント　9/23・40名
優勝：HERO
2位：ごったがえし　3位：おかし♂♂♂・覇邦

◇SFII 2on2 大会　9/29・12名
優勝：ホワイトマズル、ザンギュラ
2位：ポコポン、エクセル　3位：リーダー、BBC

●ビッグジョイ 鈴鹿（三重県）

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル16　9/17・10名
優勝：ユーニレイア
2位：アマテラス　3位：ARK

●ネオアミューズメントスペース a-cho（京都府）

◇GGXX SLASH 第106回関西ランバト　9/7・64名
優勝：NAL（スレイヤー）
2位：ダウト　3位：コロちゃん

◇ポップンミュージック14 大会　9/9・21名
優勝：すざくのおねえ
2位：ほし@ケチ　3位：ららら

◇beatmaniaIIDX13 大会 under☆7部門　9/9・15名
優勝：ぽこ
2位：アミーゴ

◇beatmaniaIIDX13 大会 over☆8部門　9/9・15名
優勝：びゃっこのおねえ
2位：すざくのおねえ

◇SF ZERO3 全国大会 UZ6 予選　9/10・27名
優勝：はっしー（CO）

◇SF ZERO3 2on2 第66回関西ランバト　9/10・30名
優勝：オレがマサだ!／マサ（豪鬼）、マジカル（さくら）
2位：クマPocky／円町、ネコノヒ

◇KOF2002 KOF全国大会 Duelling the KOF −3rd season−　9/16~17
優勝：Revenge of the S／S田、キャップ、ハマー
2位：M3／もりもっち、M'、むねじ

◇KOF98 KOF全国大会 Duelling the KOF −3rd season−　9/16~17
優勝：オレたちベスト4 オー／カット、きょを、海坊主
2位：負けたら脱ぎます／キッコー、エジ、あきひさ

◇GGXX SLASH 第106回関西ランバト　9/21・64名
優勝：コロちゃん（ソル）
2位：蝿　3位：N男

◇SFIII 3rd 第15回関西ランバト　9/23・28名
優勝：ネコノヒ（リュウ）
2位：猿　3位：Ringo

◇SSF IIX ニュースターカップ 関西予選　9/24
シード権獲得：兄ケン、ぐすモンド、ユウベガ、postman

●KO-HATSU（コーハツ）（大阪府）

◇ソウルキャリバーII SCNランバト第III期（第4戦）　9/16・16名
優勝：刑事長（御剣）
2位：南千里雪華　3位：DC2K

◇ソウルキャリバーII SCNランバト第III期（第5戦）　9/23・13名
優勝：アルテナナイト（アスタロス）
2位：南千里雪華　3位：DC2K

●チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪府）

◇MBAC 大会　9/10・12名
優勝：セオ（赤主秋葉）
2位：ラムリブ　3位：NNA

◇MBAC 2on2 大会　9/18・18名
優勝：ほくとせいこわいWWW／てつ（アルクェイド）、コウ（赤主秋葉）
2位：うどんはダメな子／あんどう、かたびー

◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　9/24・16名
優勝：二次元美少女同好会／シャニ様（ルージュ）、シロガネ（セイバー）
2位：ウハオチ／1、ジロー

●チャレンジャー 関大前店（大阪府）

◇VF5 Ver.A 大会　9/2　10名
優勝：ゲル（エル・プレイズ）
2位：ざる

◇三国志大戦2 大会　9/3　16名
優勝：瓜満
2位：朱狐

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　9/10　26名
優勝：野良ーだむ（フリーダム、デュエル）
2位：ノワールとLは憂鬱　3位：相方かっこよくてごめん

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　9/17　18名
優勝：ハ（Sインパルス、Bインパルス）
2位：中坊　3位：北千里

◇GGXX SLASH 大会　9/23　12名
優勝：白河直人（エディ）
2位：享祥　3位：エース

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　9/24　16名
優勝：麻雀始めました（Aストライク、バスター）
2位：Orange　3位：アーニス

◇VF5 Ver.A 大会　9/30　10名
優勝：Kuro（レイフェイ）
2位：もんすら　3位：346

●ハイテクランド セガ アビオン（大阪府）

◇第2回 ソウルキャリバーII 大会　9/10・15名
優勝：さるすべP（セルバンテス）
2位：西井　3位：きゅう食

◇第2回 サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　9/17・10名
優勝：たすく（双六）
2位：カイ　3位：倭の川

●セガ 三宮 サンクス（兵庫県）

◇第5期 GGXX SLASH ランバト SLASH DUEL 38　9/2・28名
優勝：ヲシゲ（ミリア）
2位：GO　3位：タケシ

◇バーチャロン OT5.66大会　9/2・18名
優勝：チャパネ（フェイ イェン）
2位：RPO　3位：うるく

◇セガ公式全国大会 VF5 REVISION 1 お手並み拝見5 店舗予選　9/3・45名
優勝：静琉（バイ）
2位：フーミン
3位：穴熊　同3位：いちろうた

◇第5期 GGXX SLASHランバト SLASH DUEL 39　9/9・28名
優勝：GO（スレイヤー）
2位：蝿　3位：タケシ

◇ゾイド∞EX+大会 第3次　9/9・13名
優勝：ライム（エナジーライガー）
2位：それがネッサリー　3位：JOLT

◇ガンダムSEED DESTINY 大会 PHASE 3　9/10・24名
優勝：Tan／タワラヤ（フリーダム）、タワラヤ（デュエル）
2位：エールマン／イヌ、姫ちゃん
3位：ミールの寄せ集め／サトナカ、赤

◇第5期 GGXX SLASH ランバト SLASH DUEL 40　9/16・16名
優勝：悟史（チップ）
2位：ゆう　3位：あっつん

◇第四期 サムライスピリッツ天下一剣客伝 関西番付 天下一剣各伝 第壱幕　9/17・21名
優勝：コウ（レラ）
2位：ゆた　3位：怪傑ロビン

◇第5期 GGXX SLASHランバト SLASH DUEL 41　9/23・25名
優勝：沢（スレイヤー）
2位：カリスマ　3位：あっつん

◇VF5 REVISION 1 THE☆野試合　9/24・10名
優勝：A.B.A（ベネッサ）
2位：静琉　3位：自由ヶ丘ラウ

◇第5期 GGXX SLASH ランバト SLASH DUEL 42　9/30・16名
優勝：ヲシゲ（ミリア）
2位：タケシ　3位：あっつん

●ゲームスポット ハロウィン（島根県）

◇GGXX SLASH 大会　9/9・14名
優勝：シン（ベノム）
2位：三島　3位：内藤ホライズン

●ファンタジスタ（岡山県）

◇MBAC 大会　9/9・24名
優勝：ゲマ（軋間紅摩）
2位：山本　3位：ユダ

◇GGXX SLASH 大会　9/10・19名
優勝：縞乱拳（聖騎士団ソル）
2位：ダーク　3位：ユダ

◇ソウルキャリバーIII 大会　9/16・12名
優勝：ザキ（吉光）
2位：ZX　3位：後藤

◇鉄拳5 DR 大会　9/17・18名
優勝：T26（エディ）
2位：コジマッスル　3位：二代目おけや

◇サムスピ天下一剣客伝大会　9/24・13名
優勝：ほうる（関丸）
2位：ボトフ　3位：久

●プロバックス JOY サンモール店（広島県）

◇SFIII 3rd 大会　9/3・13名
優勝：ユウ（ヤン）
2位：ゴム　3位：メル

◇GGXX SLASH 3on3 大会　9/10・16名6チーム
優勝：二宮／John（ソル）、猫（ディズィー）、まろ（イノ）
2位：ブーン／ジャンク、R・R・R、もろく
3位：暗転見てからガンブレイズ余裕でした／ハチベイ、ぐれ、コクーン

◇MBAC 2on2 大会　9/17・34名
優勝：にゃんちゅう／逆転裁判（レン）、トリック（翡翠&琥珀）
2位：まぁ、シエルだしぃ…／イスカ、ムカー
3位：ホッタは幼女好き／ホッタはロリコン、フォモ

◇旋光の輪舞 SP 大会　9/18・15名
優勝：今崎（ミカB）
2位：ルキアよ! 私は悲しい!　3位：T☆☆

◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　9/24・17名
優勝：ホムランラン／U、赤軍
2位：西条プレイヤー様+おまけ／エルス、ホムラ
3位：ホムホムラン／ロウ、イチヂク

◇KOF XI 大会　9/30・21名
優勝：御肉@河童勢（クーラ、牙刀、リョウ）
2位：つばうい　3位：EJ20

●戦〜ikusa〜（香川県）

◇ソウルキャリバーIII 大会　9/10・19名
優勝：ザキ（吉光）
2位：MAGA　3位：モナカ

◇ジョジョの奇妙な冒険 大会　9/18・16名
優勝：マスヤマ（ディオ）
2位：Seeker　3位：猫骨

◇GGXX SLASH 大会　9/23・15名
優勝：フミポー（聖騎士団ソル）
2位：ますヤマ　3位：大ちゃん

●アミューズメントスペース OPA（福岡県）

◇ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 大会　9/1・14名
優勝：Mr.MAX、クワトロ大尉
2位：Cage、WATABE　3位：四季、アルファ

◇GGXX SLASH シングル 大会　9/8・24名
優勝：ぎんぎん（ソル）
2位：ファントム　3位：エトワール様

◇VF5 REVISION 1 大会　9/15・10名
優勝：サムライ（ジャッキー）
2位：ブラックマウス　3位：バトラウ

◇MBAC 大会　9/22・28名
優勝：さいたま（琥珀）
2位：そぉ　3位：ソックキング

●アミューズメントスペース MAHODO（マホードー）（福岡県）

◇MBAC 3on3 大会　9/2・19チーム　55名
優勝：たまには真祖戦のことも思い出してください（ ´・ω・` ）／
さいたま（SIAA）@ネット対戦勢（遠野秋葉）、
逆転裁判@FE勢（レン）、ヤズ@FF勢（琥珀）
2位：遅刻勢／tak vermilion、テニスの鷹長様、猫耳会ボー
3位：苺狩り／ヤミ@ニート、HK、一勝より一笑
同3位：全一JTR式じゃんけん／JTR、カズヤ、Fran

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　9/9・16名
優勝：アンチノワール／ム〜大テイ、小太郎
2位：S2（硫黄）／ステられた、シャニられた
3位：借金800円／貸してます、借りてます

◇GGXX SLASH 3on3 大会　9/23・29名
優勝：おれらの頭文字を順に読んでみろ（・∀・）／
TAK（ポチョムキン）、Tワイ@鷹長（チップ）、
Mズチ@ニンニク（アクセル）
2位：友清／TOMOKIYO、トモキヨ、ともきよ
3位：脱ニート／HGS、GOU、アンドレ
同3位：吉田屋／NLS、さよなら鎖パパ、ちぇんそぉ

●セイタイトー 長浜（福岡県）

◇アヴァロンの鍵 弐 スターターデッキバトル16　9/17・24名
優勝：DIZ
2位：鳥天狗　3位：Bridget

●セガ ワールド 大塔店（長崎県）

◇VF5 Ver.A お手並み拝見5 大会　9/9・42名
優勝：きんぐじょ〜☆（ラウ）
2位：かすてら

◇GGXX SLASH ランバト　8/11~9/22・15名
優勝：ハコニシ
2位：F-17　3位：オルレイン

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　9/24・14名
優勝：War Dog／タカユキ、DIO

◇VF5 Ver.A THE☆野試合　9/30・21名
優勝：ゆだ（アイリーン）
2位：Bob takkun@

●クラブ セガ 天文館（鹿児島県）

◇MBAC 大会　9/30・32名
優勝：八雲（翡翠&琥珀）
2位：みかん　3位：MAX苦手

使って遊べる!!

アルカディアクーポン



今月は新たに3店舗がクーポン加盟店に！　岩手県の「パロ盛岡店」は、65ページのゲームセンターマップでも紹介されているぞ。さあ、クーポンを持って遊びに行こう！

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗　パロ盛岡店（岩手県）、天神GIGO（福岡県）、ハイテク セガ 浜の町（長崎県）

加盟店募集中!　クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!　読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(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：03-3265-7340　■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに？

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。



マンガ：今井神

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー 旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077	千葉県	ファンファン船橋店 船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800	神奈川県	MUTHOS（ムトス）イースト 座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	クラブ セガ 札幌 札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868		アミューズメントスポットわくわく 市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228		MUTHOS（ムトス）相模原店 相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ヒートアップ 北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485	東京都	GAME-NEWTON 板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766		ハイテクランド セガ ブリーズ 横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店 八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911		アムネット五反田店 品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183		テクモピア 向ケ丘遊園店 川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
岩手県 NEW!	ハイテク セガ 盛岡 盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562		アメニティワールド エンデバー 多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461		ゲームオーロ 相模原店 相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
	パロ盛岡店 盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872		池袋プレイランドラスベガス 豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817		ゲームラボアップル 大和市大和南2-2-3	☎046-261-7642
宮城県	ハイテク セガ 仙台 仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834		クラブ セガ 秋葉原 千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123	新潟県	ハロータイトー新発田店 新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
	ネオジオボウル 仙台名取店（フウキグループ） 名取市飯野坂字土城堰143	☎022-383-1811		ゲームスタジオ キューブ 板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261	富山県	プレイランド 掛尾 富山市上袋732-2	☎076-424-7543
秋田県	ハイテク セガ 秋田 秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041		アドアーズ サンシャイン店（※1） 豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601		セガ ワールド 豊田 富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
山形県	カレッジスクェア 山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344		アドアーズ 渋谷店（※1） 渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856	石川県	P.A七尾店 七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福島県	ハイテクランド セガ 郡山 郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411		アドアーズ ミラノ店（※1） 新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884	福井県	ジョイランド江守店 福井市江守中2丁目1508	☎0776-33-1900
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124		アドアーズ 八王子店（※1） 八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1～4F	☎0426-48-1288	山梨県	アベニュー甲宝店 甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
	プレビジョイカム常陸大宮店 那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444		新宿第一店ゲームオスロー 新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517	長野県	アミューズメントパークNASA 長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
栃木県	宇都宮ピットイン 宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917		立川ゲームオスロー5 立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837		セガ ワールド 豊科 南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
群馬県	アミュージアム前橋店 前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234		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		レジャーランド小諸店 AQUA 小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
	エスペランサ高崎 高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183		ハイテクランド セガ 渋谷 渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737	岐阜県	岐阜ギーゴ 岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	THE 3RD PLANET高崎店 高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611		原宿ゲームダブルエックス 渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル 2F	☎03-3405-4379		セガ ワールド 高山 高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	セイタイトー新前橋店 前橋市小相木町558	☎027-255-6830		ビートライブ 町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508		遊屋楽造 羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
	セイタイトー前橋店 高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500		プレイランド ビッグチェリー 羽村店 羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603	静岡県	GAME USA 焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	セガ ワールド 渋川 渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810		プレイランドチェリー 一橋学園店 小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741		the 3-RD PLANET ALADDIN 富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868		池袋ギーゴ 豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906		the 3-RD PLANET静波 榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	HAP'1 GAME Citta' さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021		アミューズメントスペース トレジャーアイランド 練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010		セガ ワールド 静岡 静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	デイトナⅢ 川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119		アミュージアム大泉店 練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041		セガ ワールド 藤枝駅南 藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	Zippy南越谷店 越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967		アミュージアムOSC店 練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880		ハイテクランド 宝塚 沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
千葉県	DEEP 習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537		プレイランド ビッグ 東福生店 福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578		プリッズ南浜松店 浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	アミューズメントエース津田沼店 船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918		ゲームセンター リノ 中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261		ミラクル静岡店 静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	ゲームセンターB-1 柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597		キャッツアイ町田店 町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800		the 3-RD PLANET OZ 浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ゲームフジ船橋店 船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393		よしもとゲームアミュージアム昭島店 昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660		ミラクル藤枝 藤枝市築地547	☎054-643-7796
	ハイテク セガ 柏 柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844	神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店 横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103	愛知県	PLAY SEVEN 尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	テクモピア行徳店 市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119		MUTHOS（ムトス）綾瀬店 綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178		アミューズメントプラザ マルシン 刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001

※1　アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します（お求めの前にクーポンをご提示ください）。
※2　トンボグループはメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　セガ ワールド 中津はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店Find Out! Vol.43

埼玉県 Zippy南越谷店

店舗情報

住　所　：越谷市南越谷1-11-4
電話番号：0489-61-4967
営業時間：10:00～23:50
U R L　：http://dreaminfinity.jp/

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※お好きなビデオゲーム1回無料（一部対象外機あります）。詳しくは店舗スタッフまで。

スタッフより

音ゲーは各2台ずつ完備！　プリクラでも超有名店です。コスプレ（アニメ系）も多数あります。

Access



東武伊勢崎線新越谷駅またはJR武蔵野線南越谷駅から徒歩2分。20時までは駅2階から直接店舗へ行けます。

兵庫県 タロフォフォ

店舗情報

住　所　：西宮市田中町5-21_1F
電話番号：0798-32-0099
営業時間：10:30（土日祝は10:00）～23:00（金土祝前日は23:30）

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※プリクラと一部のプライズを除いて、何でも使っていただけます。人気機種にこそ使ってくださいね。

スタッフより

明るいスタッフとさわやかな店内が魅力。荷物をカウンターに預けて存分に遊べると好評です。

Access



阪神西宮駅から徒歩1分。えびす改札口から南口を出て右方向（阪神百貨店沿い）すぐです。

コピーすると使用できなくなります

アルカディアクーポン

アルカディア→ゲームセンター

10月30日から

18-11.29

まで

印　印　印

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店 西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ 名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮 一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎 岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山 名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田 豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋 豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽遊22 一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店 春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店 名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC 津島市須賀町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店 常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
	ゲームプラザタイガー 一宮店 一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
	ダウンタウン 豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	ゲームランド おにごっこ 松阪市平生町20	☎0598-26-7055
	セガ ワールド 生桑 四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津 大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西 甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店（フウキグループ） 大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー（フウキグループ） 宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ（フウキグループ） 京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン（フウキグループ） 左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科（フウキグループ） 京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵 京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店 大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ） 茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAIII（フウキグループ） 高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ 大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	チャレンジャー追手門店 茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店 吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー土居店 守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	ハイテクランド セガ アビオン 大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店 高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ジョイランドタイトー天六 大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店 大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GAME DINO 阪急茨木店 茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス 大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店 岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティリノ 大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU（コーハツ） 大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店 八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店 枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
兵庫県	三宮サンクス 神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
	タロフォフォ 西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
奈良県	ネオ ステーション 大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット（フウキグループ） 奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	プレイハード ファイブオー奈良店 生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店 和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ） 倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン 出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス 岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店 岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店 広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店 廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	ブリッズ広島店 広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
	アミューズメント ビートル2 三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店 山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店 徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	ゲームセンターりんりん 徳島市新原町21-4	☎088-624-4343
	ゲームステージ ビート 高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
香川県	セガ ワールド 高松 高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺（フウキグループ） 善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
	戦（いくさ） 高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
福岡県	MAHODO（マホードー） 北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店（※2） 福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店（※2） 福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店（※2） 福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店（※2） 福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈 福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神 福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
NEW!	天神GIGO 福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F	☎ 092-724-5971
佐賀県	ゲームナイスデイ 佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村 大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
	セガワールド大塔 佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
NEW!	ハイテク セガ 浜の町 長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
熊本県	セガ マービィー 熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31 大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津（※3） 中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド 大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津 中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
	ファイブオー別府店 別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA 宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ 鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店 浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店 嘉手納町屋久372	☎098-956-3409

※1　アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します（お求めの前にクーポンをご提示ください）。
※2　トンボグループはメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　セガ ワールド 中津はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2006年9月18日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
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）。
集計対象のゲームは、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。
全国のプレイヤーが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、それに準じて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。

GET the TOP SCORE!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.Ⅱ	シングル	651,560	ヒビキ	ゲームBOX.Q2（愛知）
	チーム	1,147,390	ヒビキK助	
タイムクライシス4		7,334,110	M.T@ Team Gun-Powers	個人申請 セガワールド布施（大阪）
バーチャファイター5 REVISION 1	スコア	2,012,000	アマミツ	マットマウスパートⅡ（神奈川）
ポップンミュージック14 FEVER!	未来DEフィーバー	374,899	芋曲解禁まだですか？	ゲームビンゴ（千葉）
トリガーハート エグゼリカ	ｸﾙｴﾙﾃｨｱ	576,350,718	れっさ～	トライアミューズメントタワー（東京）
メタルスラッグ6	エリ	23,755,320	Y.H	AMUSEMENT LAND Kentagon（東京）
	クラーク	80,863,290	☆Y.H☆	
	マルコ	27,835,660	みすたーえっくす	個人申請 セガワールド静岡（静岡）
クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士		278,600	ステファン	ゲームブルース（岐阜）
くるくるカメレオン		86,700	野山野★林檎@要芽姉様は神。萌えふ	マットマウスパートⅡ（神奈川）
ピンクスゥイーツ ～錆薔薇それから～	シャスタ	16,065,870	あ!?あぶない!!@㊙	マットマウスパートⅡ（神奈川）
	HARDER MODE	13,981,500	YOS.K	個人申請 Hey（東京）
エスプガルーダⅡ	アサギ	855,979,730	Clover-TAC (x450)	グッデイ21（東京）
	タテハ	895,575,203	神代 睦月@ 8000万落ちらしいですよ♪	デイトナⅢ（埼玉）
	アゲハ	927,594,349	mYU	個人申請 プラボ南松本店（長野）
旋光の輪舞 NEW Ver.	ベルナ	44,926,770	明日宿 傘	ハイテク セガ 盛岡（岩手）
北斗の拳	ケンシロウ	19,143,100	唯井 ふたみ	ハイテク セガ 盛岡（岩手）
	レイ	18,322,200	未寅 愛々々	
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	ワラキアの夜	3,554,000	えびせん店長	Game in えびせん（東京）
	猫アルク	4,575,700	荒井のおじいちゃん	
雷電Ⅲ	1Pプレイ	18,861,970	点稼活動20周年記念 下河塾顧問 まい'ん	Game in えびせん（東京）
	2Pプレイ	21,060,980	服部	個人申請 新宿ゲーセン ミカド（東京）
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル		3,511,462,970	ここにもファルスは無かった。HFD	個人申請 ゲームインファンファン藤沢店（神奈川）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	妙義 右回り	2'52"900	RRL-渋谷英毅	イミグランデ 相模原店（神奈川）
ボーダーダウン	6D	390,261,940	YOH	グッデイ21（東京）
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプB	488,784,775	（印）副会長@がん	マットマウスパートⅡ（神奈川）
	通常モード タイプB	439,423,298	UNK	個人申請 キャンディウエスタン石橋店（大阪）
TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	WORLD-MASTER	5'25"98	A.S寸止めっぽいですが、頑張ってます	デイトナⅢ（埼玉）
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2	C1内回り	2'51"600	さつまいも@ミヤチャン	イミグランデ 相模原店（神奈川）
Gダライアス	ラムダ	32,334,850	F.F.J.-FFJ	個人申請 PLC大久保店（千葉）
	ミュー	38,541,350	L2A-大明神	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
ナムコクラシックコレクション Vol.1	マッピーオリジナル	490,530	Y.F	個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京）
ダンジョンズ＆ドラゴンズ タワーオブドゥーム	ファイター	1,160,335	新太郎	個人申請 新宿ゲーセン ミカド（東京）
	エルフ	1,148,344		
	ドワーフ	1,153,570		
	クレリック	1,145,177		
プリクラ大作戦	グレイ	47,676,200	LKR	Game in えびせん（東京）
ストリートファイター EX2	ほくと	3,432,900	SSC-VAP	Game in えびせん（東京）
ストリートファイター ZERO3	E.本田	5,829,100	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館（福岡）
	ベガ	6,236,900		
龍虎の拳2	テムジン	2,398,720	㊙ちゃん	Game in えびせん（東京）
	ジョン・クローリー	3,928,070	城、エースだJO!!	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
	ミッキー・ロジャース	3,362,992	D.I	
ストライカーズ1945	ZERO	2,301,300	J.G.K-ALL ㊙	個人申請 GAME IN COO（兵庫）
セクシーパロディウス	ミカエル	7,040,500	ALZ-H.M	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
ターボフォース	新Ver.	1,682,700 (3周目2面)	これはひどいターボフォースですね	ゲームBOX.Q2（愛知）
デンジャラスシード	フルオート	4,224,000	CYR-WAR	Game in えびせん（東京）

講　評

『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ』は【シングル】、【チーム】ともに前回同様Cルートを選択したスコア。これまでのシリーズでも群を抜く強さを誇ってきたゲームBOX.Q2コンビが、このまま最後まで走り抜けるのか!?

『Virtua Fighter5 REVISION1』の【スコア】はジェフリーを使用したスコア。ヒザをはじめとした強力な中段からのコンボがスコアにつながっている模様。また、エル・ブレイズスタートの方がよりスコアを出しやすいのでこちらを選択しているようです。

『タイムクライシス4』は1-2でのフルコンボが成功し、950ヒットを達成しています。さらに、3-2では飛行機から発射されるミサイルを、グレネードですべて破壊することに成功したことが今回のスコアにつながっています。

『ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～』は、【HARDERモード】クリア者が4名も登場！　敵破壊時の撃ち返し弾をはじめとして、ノーマルに比べてかなり難度が高いこのモードですが、プレイヤー諸氏の技術と精神力には、本当に頭が下がります。

『エスプガルーダⅡ』は久しぶりに3部門がそろって更新されました。

【アゲハ】のプレイ内容を個人申請用紙から抜粋すると、3面終了時2.3億、4面終了時4.03億、5面終了時5.58億（真セセリあり）でクリア時は残ライフ4、バリア残100%という内容。3面以降は現状のパターンをミス無くつなげたスコアとのこと。1、2面で多少の落ちがあったようなので、次回の更新も期待できそうですね。

キャラ別集計2回目の『メタルスラッグ6』は【マルコ】の伸びに注目。捕虜96人、4面終了時2013万点という内容で、「ラスボス戦で弾補充アイテムを引ければ、ザンテツソードでもっと稼げる」とのコメントがありました。

また【クラーク】も8000万点の大台を突破しています。とはいえ、今後の更新はかなり厳しい？

『怒首領蜂大往生ブラックレーベル』は全つなぎ&残5でのスコア。今回のスコアでは2-2ボスでのハイパー稼ぎを成功させています。ただし、現段階では1-5の開幕はザコヘリを壊してからハイパーを回収するパターンだそうで、この部分のパターン再構築の結果次第で、さらに数千万単位で伸びる余地があるようです。

古い作品では『Gダライアス』の2部門更新が光ります。αビームの使用ポイントに変更があるなど、いまだにパターンの変化があるのには脱帽です。

『龍虎の拳2』の【ミッキー・ロジャース】は「D.I」氏VS.「少年」氏の対決の行方が気になりますね。

HIGH SCORE CLOSE UP!

式神の城Ⅲ



スコトラ終了！　今後はどうなる？

スコアトライアルが終了して一段落かと思いきや、これまで通りグッデイ勢の勢いは全く衰えていない。

ステージクリア時のボーナスによるエクステンドは、1エリアにつき1回しか発生しないため、2回分同時に発生しないように調整する必要がある。点効率が上がっても、それによってエクステンドの場所がずれてしまえば、パターンを変える必要がある。パターン構築が難しい本作だが、着実に進化しているようだ。

バトゥ・ハライ

11,539,233,430

KDK-TAKEYUKI　グッデイ21（東京）

ミュンヒハウゼン

9,074,638,110

三茶鮫　グッデイ21（東京）

ロジャー・サスケ

10,800,693,810

ダメK.K 1ピスコ…　グッデイ21（東京）

鋳薔薇黒 ブラックレーベル



ラスボスで5000万点以上獲得！

今回、久しぶりの更新となった『鋳薔薇黒 ブラックレーベル』だが、その要因として全体的なパターンの進化に加えて、ラスボス戦の稼ぎがほぼ理想どおりに成功したことが大きかったようだ。

『鋳薔薇』通常版でも、ラスボス戦での稼ぎは全体の中でかなり大きな割合を占めているが、本作でも同様にスコア全体の約25%を獲得できる大きなポイントになっているのだ。

今回のスコアは1面終了時2200万点、2面終了時7400万点、3面終了時8600万点、4面終了時1億2600万点、5面終了時1億5400万点、ラスボス突入時1億6400万点、さらに、ラスボス戦で5000万点以上を稼ぎ出している。かなり理想どおりのプレイ内容になっているようだ。

ラスボスの最終形態では、ひたすら敵弾でのカスリ稼ぎとザコ敵での勲章稼ぎを両立させることになる。そして追い詰められて敵弾をかわしきれなくなったら波動ガンを使用して安全を確保し、またカスリと勲章の稼ぎを繰り返すという流れ。ちなみにラスボス突入時に残機を5機ためていくのが最低条件とのことだ。

パターン面ではある程度煮詰まってきたと思われる本作だが、果たして今後どのような展開を見せるのだろうか。

218,846,930

大手ナンバーズ新会員-KHD

個人申請 南越谷プレイスポットビッグワン（埼玉）

©Alfa System Co., Ltd. All rights reserved.　©2005 CAVE CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

ハイスコア集計店一覧

神奈川県大和市の「ゲームラボアップル」が新たにハイスコア集計店に加盟！　小田急、相鉄沿線のプレイヤーは要チェックだ！

北海道	**GAME 41**	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
青森県	**フリーウェイ八戸店**		
	八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
岩手県	**ハイテク セガ 盛岡**	http://sega.jp/location/tenpo/home.html	
	盛岡市大通2-6-11	【営】11:00～24:00（日・祝は10:00～24:00）	☎019-623-2562
宮城県	**ゲームセンタードリーム**		
	仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1	【営】9:30～21:50	☎022-224-1046
埼玉県	**デイトナII**		
	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
	ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	
	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
千葉県	**ゲームビンゴ**	http://www.game-bingo.com/	
	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
	西千葉スターダスト		
	千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F	【営】10:00～24:00	☎043-244-9721
東京都	**トライアミューズメントタワー**	http://www.try-inc.co.jp/tower/	
	千代田区外神田4-3-10	【営】10:00～24:00	☎03-5295-2345
	グッデイ21		
	江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
	大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
	AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
	AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
	プレイシティキャロット巣鴨店		
	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
	ゲームスタジオキューブ		
	板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
	Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
	練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
神奈川県	**マットマウスパートII**	http://www.matmouse.jp/	
	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
	イミグランデ 相模原店		
	相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
NEW!	**ゲームラボアップル**	http://www.on-wave.co.jp/apple/	
	大和市大和南2-2-3	【営】10:00～24:00	☎046-262-2838
新潟県	**ロングラン万代**		
	新潟市万代1-1-26	【営】10:00～24:00	☎025-245-0202
岐阜県	**ゲームブルース**		
	大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196
愛知県	**ゲームBOX.Q2**	http://nmt.cside.com/q2/	
	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
	GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
	愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
	西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
	ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
	豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
三重県	**ゲームランド おにごっこ**	http://jp.tosp.co.jp/i.asp?i=sushirow	
	松阪市平生町20	【営】13:00～23:00	☎0598-26-7055
京都府	**GAME's WiLL**	http://www.gameswill.co.jp/	
	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
	GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
	宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
大阪府	**チャレンジャー ABABA天神橋店**		
	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
	アミューズメントスタジアム豊中		
	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	**ピタゴラスMQ**	http://pita-mq.com/	
	和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
島根県	**ゲームスポットハロウィン**	http://www.harolapi.com/	
	出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
高知県	**えの木**		
	高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
福岡県	**モンキーハウス本館**	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
	福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
	サブカルチュア		
	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
長崎県	**ゲームスポット大橋**		
	長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F	【営】8:00～24:00	☎095-845-9619
熊本県	**ゲームプラザ・ショールーム**	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
	熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
	SPOLA九品寺		
	熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	**プレイシティ中央町店**		
	鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】24時間営業	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●GAME 41（北海道）

『ケツイ』(Aタイプ裏）452,191,193/遠征感謝/ALL★『ケツイ』(Bタイプ裏）435,337031/がん/ALL★『虫姫さま』(オリジナル）66,659,914/マッハ社長/ALL

●Game in えびせん（東京都）

10月1日から開店時間が12:00に変わりましたので、よろしくお願い致します。

●マットマウスパートII（神奈川県）

『バーチャファイター 5』好評稼働中です。

●ロングラン万代（新潟県）

『GGXX ΛCORE』、『メルティブラッドVer.B』両タイトル稼働までもう少しです!!　常連の皆さま、準備はよろしいですか?（何が?）by マエストロ@メガネ

●ゲームブルース（岐阜県）

妹が出産し、いとこが結婚しました。「次はおまえの番やね」と、どこへ行っても言われます。私だってできれば明日にも結婚したいですよ。別に焦ってないのでいいですけど。本当ですよ。

●ゲームBOX.Q2（愛知県）

Q2付近の民間駐車取り締まりが激しさを増しております。既に何人ものお客様がやられてしまいました。かく言う私も……めったに路駐しないのにそんな時に限って……。

●チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪府）

一部ではありますが、対戦台で録画できるようになりました。よろしければご利用ください。

●ピタゴラスMQ（和歌山県）

いよいよ肌寒い11月!　そんな寒さを吹き飛ばすアツイラインナップで皆さまをお出迎え!『アフターバーナー クライマックス』がピタゴラス本店に!　メルブラ、『GGXX』の新作は本店、MQの両店舗に入荷します!

●ゲームスポット大橋（長崎県）

今回をもちまして集計を終了させていただきます。長い間ありがとうございました。それでも!!なお根性のある方は3Fまで!!　お待ちしてます!!

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）

9月に入荷した『ギター V3』と『ドラムV3』が盛り上がっています。また、『ガンダムSEED DESTINY』もハイスコア争いが激しく盛り上がっています。遊びに来てくださいね。『QMA3』は100円2プレイで稼働中です。

●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）

鹿児島唯一の『ギター』、『ドラム』セッション5曲の環境下、常連一同頑張ってます!!　『ストIII 3rd』もますます盛り上がり、各地よりの遠征を心待ちにしております。携帯サイトもご活用くださいませ～。

ハイスコア店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ゲームラボアップル

■ 大和市大和南2-2-3
■ TEL：046-262-2838
■営業時間：10:00～24:00
■URL：http://www.on-wave.co.jp/apple/



当店は神奈川県大和市にあるゲームセンターです。毎週土日、祝日にはイベント盛りだくさんでお待ちしております。他にも曜日ごとのサービスや各種筐体レンタルも行なってます。詳細は当店HPをご覧ください。

当コーナーではハイスコア集計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、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 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

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。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、行き付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二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。

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。

PC　http://www.arcadiamagazine.com/

i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

虫姫さまふたり

オリジナルモード、マニアックモードをキャラ別に【オリジナル・レコ】、【オリジナル・パルム】、【マニアック・レコ】、【マニアック・パルム】の4部門で集計します。

※ゲーム開始時のショット選択は自由です。

■工場出荷設定［DIFFICULTY：2、SHIP STOCK：3、RAPID FIRE（SHOT C）：ON］

仁義ストーム The Arcade

【タイム】の1部門で集計します。

※使用キャラは問いません。

■工場出荷設定［DIFFICULTY：HARD、LIFE：100、TIME：45、COM MATCH：2、BOSS SELECT：ON］

THE BATTLE OF 幽★遊★白書～死闘！暗黒武術会～

【タイム】の1部門で集計します。

※使用キャラは問いません。

■工場出荷設定［GAME DIFFICULTY：3、ROUND TIME：45SEC、FIGHT COUNT(1P PLAY)：3ROUND］

GuitarFreaksV3

一人用プレイのスコアを【スタンダード】の1部門で集計します。

※カードの使用は問いません。

■工場出荷設定［DIFFICULTY STANDARD：4：MEDIUM、MAX STAGE STANDARD：3］

DrumManiaV3

一人用プレイのスコアを【スタンダード】の1部門で集計します。

※カードの使用は問いません。

■工場出荷設定［DIFFICULTY STANDARD：4：MEDIUM、MAX STAGE STANDARD：3］

VirtuaFighter5 VERSION A

【スコア】、【タイム】の2部門で集計します。

※使用キャラ、カードの使用は問いません。

■工場出荷設定［GAME DIFFICULTY：NORMAL、POINT：2、TIME：45］

君もチャレンジ　ハイスコア

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、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。

②右下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。

～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～

個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。

スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。

※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
（アルカディア2月号掲載）は
2006年11月19日（日）
までに出されたスコアで、
11月22日（水）当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

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一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旨（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：大型筐体ものの改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始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すべて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。例えば、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。

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。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

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　都道府県　市郡区

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

このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　）枚

※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

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、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

今すぐ買える!!

アルカディア エクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！　なお、ここに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA Vol.35
三国志大戦2 遊戯指南書 戦勝之心得



価格：1,400円(税込)
雑誌コード：61954-31

この秋稼働したばかりのVer2.01に完全対応！　各兵種の活用術、全計略の詳細な解説、そして全国対戦で活躍しているデッキの紹介など、対戦で勝つために不可欠な情報が満載。さらに群雄伝攻略、武将台詞集も掲載し、すべての『三国志大戦2』プレイヤーにとって見逃せない内容になっているぞ！

ARCADIA EXTRA Vol.34
Virtua Fighter 5
White Book -Keep it Real-



定価：1,700円(税込)
雑誌コード：61954-31

新キャラのアイリーン、エル・ブレイズをはじめ、全キャラ固有技を写真付きで紹介！　さらに付録DVDにはトッププレイヤーによる熱い対戦を収録！　読んで、見て、強くなれ！

ARCADIA EXTRA Vol.33
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ 攻略ガイド



定価：1,450円(税込)
雑誌コード：61954-34

40機体の基礎データから、立ち回りやチーム戦術まで解説。コスト別の組み合わせやCPU戦の攻略など、本作を楽しむための要素が盛りだくさん！　特に詳細なデータは必見だ！

ARCADIA EXTRA Vol.31
三国志大戦2遊戯指南書 先陣之心得



定価：1,200円(税込)
雑誌コード：61954-24

ゲームの基礎知識とすべての武将カードについての詳しい解説を掲載。これから『2』を始めようという君主は必読だ。乱世を勝ち抜きたいならば、これを読まない手は無い！

ARCADIA EXTRA Vol.30
鉄拳5 DARK RESURRECTION 攻略本
拳魂一擲



価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-87

新キャラの全技を写真付きで解説しているほか、各キャラの新技や立ち回り、コンボ、アイテムを紹介。付録DVDにはソウルで行なわれた韓国最強決定戦を収録！

ARCADIA EXTRA Vol.28
THE KING OF FIGHTERS XI
CONQUEROR'S GUIDE



定価：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-71

タイムリリースキャラを含む全キャラを徹底攻略！　セービングシフトやドリームキャンセルなどのシステムも詳細に解説。本作を遊び尽くすためには必携の一冊といえよう!!

ARCADIA EXTRA Vol.26
GUILTY GEAR XX SLASH
BEAT ENCYCLOPEDIA



定価：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-66

全キャラクターの技表や対戦攻略はもちろん、各種データを網羅！　新キャラである聖騎士団ソルやA.B.Aの描き下ろしイラスト、初公開となる設定原画も掲載しているぞ。

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.78(2006年11月号)	11547-11	650円	○
No.77(2006年10月号)	11547-10	690円	○
No.76(2006年9月号)	11547-09	690円	×
No.75(2006年8月号)	11547-08	690円	○
No.74(2006年7月号)	11547-07	650円	○
No.73(2006年6月号)	11547-06	650円	○
No.72(2006年5月号)	11547-05	680円	○
No.71(2006年4月号)	11547-04	650円	○
No.70(2006年3月号)	11547-03	650円	○
No.69(2006年2月号)	11547-02	690円	○
No.68(2006年1月号)	11547-01	650円	○
No.67(2005年12月号)	11547-12	650円	○

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.com までお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア
メールアドレス　cs@eb-store.com
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)
電話番号:0570-060-555

猿渡編集長の 虎縞ゲーセン狂騒曲

第二十七回「ドリーミー・ドリーマー」

オイ、編集長!! アルカディア廃刊って本当ですか!?

猿渡「いやぁ、『闘劇'07』の告知は今月号ではおあずけです」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、ページを取るのを忘れてただけじゃろ？」

猿渡「いやいや。実のところ全体のスケジュールを見直しているところなんです」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけて言ってくれなきゃ分からんぞ」

猿渡「つまり、従来の1～3月の地方予選、5月のGWでの決勝大会という予定を見直している、ってことですね。」

ぶっちゃけ先生「で、どうなるわけじゃ？　ぶっちゃけ」

猿渡「それはまだ分かりません。ただし、従来告知を行なってきたタイミングで告知してないってことですから、予定が早まるという矛盾は無いでしょうね。1～3月の予選、5月の決勝大会だったのが、早くても2～4月の予選、6月の決勝大会……あるいはもう1カ月くらい先になるなど、1カ月単位でのズレで調整されていくと思いますよ」

ぶっちゃけ先生「おー、ずいぶんぶっちゃけたものじゃが、このまま“闘劇が無くなる”なんてことは無いんじゃろーなー。ぶっちゃけ」

猿渡「闘劇が無くなるってことはゼッタイにありませんね。」

●

というわけで、休刊やら廃刊やらで賑わってる昨今ですが、この号で闘劇の告知が載らないと、それこそ「つぶれるんじゃ？」なんて思われるかもしれない。

本来、ネットで騒がれてる根も葉も無いウワサ程度のことの釈明で誌面を割きたくない。なぜならば、我々がマジに反応することで、ウワサを出した張本人の満足度が絶頂に達するからだ。

これまでも、アルカディアが休刊だの廃刊だのって話題は、毎年のようにウワサになってきた。ただ、現実はつぶれてないし、根も葉も無いウワサなので、スルーしてきた。しかし今回は、そのウワサに躍らされている人が多過ぎ。面白いと思った。今までどんなウワサが出ても信じなかった人が、今回の論調であれば信じる。つまり、人が物事を信じるとか信じないとかって「差」は、今回のネタに内包されている、ということだ。

話が横道にそれたが、今回ここで書くことを決めたのは、あまりにも躍らされている人が多く、問い合わせが多いから。一つひとつに対応するのが面倒なので、書くことにした。

さて、結論は先に書いたように、アルカディアが休刊することも廃刊することもない。ファミ通からアーケードゲーム雑誌が出るだのとか言われているが、そんな話は一切無い。特に編集部に近い立場の人！　そう、そこのあなたですよ！　つぶれそうなら言ってるって。何も言ってないのに、勝手にネットの情報を信じないように。

あ、最後になりましたが、闘劇は予定を組み直しております。しばしお待ちを！

次号予告

新作格ゲー情報満載！

アルカナハート（悠紀エンタープライズ）

GUILTY GEAR XX ΛCORE（アークシステムワークス）

MELTY BLOOD
Act Cadenza Ver.B（エコールソフトウェア／セガ）

Virtua Fighter5
VERSION A（セガ）

THE BATTLE OF 幽★遊★白書
～死闘!暗黒武術会～（バンプレスト）

人気タイトル企画&徹底攻略！

三国志大戦2（セガ）
Quest of D
Ver.3.0王国の守護者（セガ）
機動戦士ガンダム
戦場の絆（バンプレスト）
機動戦士カンダム0079
カードビルダー（バンプレスト）
機動戦士ガンダム SEED DESTINY
連合 vs. Z.A.F.T.II（バンプレスト）
GuitarFreaksV3 & DrumManiaV3（KONAMI）

DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON／旋光の輪舞SP／虫姫さまふたり／BATTLE GEAR 4 Tuned／BASEBALL HEROES／pop'n music 14 FEVER!／鉄拳5 DARK RESURRECTION　ほか

次号 2007年1月号は

2006年 11月30日(木)発売予定

予価650円(税込み)

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■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

■猛者通信 ドス龍
mosa@arcadiamagazine.com

■新・愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
dohjin@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジング(ROOTS26)投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com

■その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

■そのほかのコーナーへの投稿
post@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
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

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
1月号(2006年11月30日発売予定号)への投稿は締め切りました。
2月号(2006年12月下旬発売予定号)への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

2月号／11月17日(金)必着
3月号／12月15日(金)必着

編集後記

●ご存知でない方が多いかもしれませんが、11月23日は「勤労感謝の日」であると同時に「ゲームの日」だったりするんですよ。かくいう自分も恥ずかしながら最近知ったんですけれども。その「ゲームの日」に全国のゲームセンター各所で「第2回全日本クレーンゲーム選手権」の予選が開催となります。アイテム配置などの外的要因の影響が大きそうなので闘劇のような白黒の付き方はしないのでしょうが、全国1位になるような人のテクニックと練習方法には純粋に興味がわきますね。あ、それはそうと最近の景品は実用的なアイテムが減っているように思いませんか？　それとも、十数年前にゲットしたバンプレスト製のメンソレータムのカップを現役で使っていたりする自分の感覚がずれているんですかね。（花澤）

●そういえば「闘劇'07」の告知が無い！　と思った賢明な読者の皆さん……鋭いですね。毎年この号で告知してましたからね。というわけで、「闘劇'07」の詳しい情報は、191ページのコラム「房総ゲーセン狂騒曲」をご覧ください。（猿渡）

●幣誌休刊との噂。10月14日に至るまで、弊社への接触は、捨てアド広告付き本文1行匿名メール含め1件もありません。たびたび露見する、インターネットのジャーナリズムが陥りがちな内向性（机上性）を、再確認した次第です。（杉田）

●早いもので、七回目のアルカディア大賞の季節がやってきた。各タイトルを眺めていると、その時期折々の出来事が思い起こされる。あなたはどうだろうか？　大賞・各賞への投票よろしくお願いします。（霜田）

●『VF5』のタイムリリース的要素（段位、アイテム）って、アイデアはネット向けでいいと思うものの、やはり遊ぶ側的には"小出し"感がある。この辺りのサジ加減が難しいのは分かるが……ヌゥ。（『QoD3』勢・いたきょ～）

●ようやく発表できた『アルカナハート』。キャラやグラフィックはもちろん、格ゲーとしての感触も上々なので、「続編モノはついていけないっず」という人もそうでない人も期待してOK！　自分はとりあえず「このは」かな。（河野）

●『GCB』やってますか!?　今回はバリエーションに富んだデッキが組めるので、あとはそのデッキで結果を出せるかどうか！　いろいろな選択肢が考えられるので、さまざまな可能性を信じて模索したいですね。（まこ～る衛生兵）

●アルカディア大賞のノミネート作品が発表されました。思えば1年間で数多くのタイトルがリリースされました。開発者の皆さまが全力を注いで作ったゲームばかりでしょう。一つたりともむげには遊べませんね。（おじゃ）

●最近の一押しは白レンなんですが、『アルカナハート』もやばいっすね。冴姫、神依、リリカ、きらあたりがツンデレとにらんでいるんですが。あ、某ひでぶな人とはぁと様を一緒にすると、はぁとばんちが飛んでくるぞ！　要注意！（&ぅ）

●ついに『WCCF』の全国大会が開催されます。どんな選手が使われるのか？　どんなフォーメーションが強いのか？　今から興味津々です。同じく興味津々なのが、上で&ぅクンも書いてる『アルカナハート』だったりします。（野口）

●今さら感にあふれていますが、鉄拳の企画ページが始動。イベント情報に限らずいろいろ扱っていきたいと思っていますが、その結果かなり迷走中……。ご好評をいただけるようなら続けていきますので、ぜひご意見、ご感想を！（上野）

●『GUILTY GEAR XX ΛCORE』の稼働が待ち遠しい。初代『GGX』時代より5年以上使い続けたソルからキャラ変えをすべく、現在『SLASH』で新キャラ練習中！　主人公キャラ一択だった自分から卒業します！　多分……。（岸）

●今月のゲセマプは岩手県盛岡市。東北が地元なので行ったことのあるゲーセンもあり、学生時代を懐かしみながらの取材になりました。わんこそばにも挑戦。歴代記録は559杯だそうで、どの世界も全一スコアはとんでもないです。（及川）

●連載2回目のトリガーハート エクステンション。次回はクルエあたりかな？と一日中考えているのですが、気付いてしまいました。自分にメカ少女属性が付き始めていることに！　これは……新境地を開拓せねば！（永田）

●今月号から編集部に加わりました崎枝です。よろしくどうぞ。幅広い層にオススメしたい『戦場の絆』ですが、ロケテストでは通信でのマナーの悪さが目立つとの話も。礼儀正しくあいさつから始めましょう。（崎枝a.k.a鶴岡八幡）

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先

カスタマーサポート**0570-060-555**

（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス

arcadia2005@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

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（株式会社THINKSNEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／上野 真嗣／岸 俊行／花澤 貴宏／及川 司／永田 秀幸／崎枝 雄悟
■編集協力（五十音順）　穐山 秀明／赤男／age／飛鳥／アストロ／伊勢猫／MVP／おおさか／大須晶／OYZ／カイゼルちくわ／栗田／GrayZone／黒鉄タカスエ／京城／ケンちゃん／小山 祥之／C・LAN（トリスター）／庄司卓／新丸一／ずるずる／タケヤマ／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／タンカー／ちび太／ちゃっきー／ディムロス／ニクマン／パチ／副帝／華火雲／ハメコ。／ヒョン／HIRO／fan114／福田楣太郎／マンボウ／マンモス丸谷／ミスター／餅A／モミアゲ／矢永／養老影
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／大渕 重敬（株式会社THINKSNEO）
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ（五十音順）　草野 直也／小森 大輔／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光（Studio T）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井 神／オイコ／斉藤コーキ／saxyun

お詫びと訂正

●アルカディア2006年11月号（No.78）107ページ「仁義ストーム The Arcade」内の中ボス出現コマンドにおいて、「のえる」の使用コマンドに誤りがございました。
「GK⇧を押しっ放しにしながらスタートボタンを入力」とありますが、正しくは「GP⇧を押しっ放しにしながらスタートボタンを入力」です。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア2006年11月号（No.78）60ページ「バーチャファイター5」におきまして、「お手並み拝見5」予選リストの日程が1日ずれておりました。
関係者各位、および読者の皆様にはご迷惑をおかけしたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 12月号 [No.079] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.079

第7巻 第12号 通巻第79号 平成18年12月1日発行（毎月1回1日発行）　雑誌11547-12

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail post@arcadiamagazine.com

■印刷所:凸版印刷株式会社

© 2006 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。

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は66ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの［番号］を記述してください。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12月号［No.79］アンケート対応番号

1　アルカナハート
2　GUILTY GEAR XX ΛCORE
3　メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB
4　Quest of D Ver.3.0 王国の守護者
5　旋光の輪舞SP
6　センコロのお部屋SP
7　機動戦士ガンダム 戦場の絆
8　バーチャファイター5 VERSION A
9　機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ
10　三国志大戦2
11　アーケードニュースアナライズ
12　アルカディアデータベース
13　日本縦断ゲームセンターマップ
14　読者プレゼント
15　ワールドクラブ チャンピオン フットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
16　機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
17　GuitarFreaksV3
18　DrumManiaV3
19　虫姫さまふたり
20　バトルギア4 Tuned
21　第七回 アルカディア大賞 ノミネート作品発表
22　THE BATTLE OF 幽★遊★白書～死闘!暗黒武術会～
23　ベースボールヒーローズ2
24　HALF-LIFE 2 SURVIVOR
25　ギルティギアイグゼクス スラッシュ
26　ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
27　鉄拳5 DARK RESURRECTION
28　頭脳能力向上マシーン タッチでズノー 楽しくチェック?それともバトル!?
29　ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
30　バチャっ子インフィニティ5
31　闘劇魂
32　ロングランゲームズブースター
33　ビート・レイジング
34　BEMANIトップランカー決定戦Archive
35　ポップンミュージック14 FEVER!
36　機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～
37　NOVAうさぎのゲームde留学!?
38　みんなで鍛える全脳トレーニング
39　トリガーハート エクステンション
40　アイドルマスター
41　プライズワンダーランド
42　アルカディア フロンティアーズ
43　新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
44　設定資料集
45　猛者通信ドス龍
46　アーケードゲームライブラリー
47　VGMラボ
48　ゲームセンターイベントリスト
49　アルカディアクーポン
50　ハイスコア全国集計
51　既刊ムック告知・通販案内
52　次号予告
53　猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
54　編集後記・奥付

Q10.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　会社員
14　自営業
15　主婦
16　フリーター
17　無職

DEA
DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY

ゲーム業界で働きたい人の学校選びのポイント!

安心! 実績の良さで選ぼう!!

全部で4つ

ポイント1 就職率!!(憧れのゲーム業界へどのくらい就職しているのか)

98.5% 卒業生全体 → そのうち 95.4% ゲーム業界への就職率

祝
2006年CESA
スチューデントゲーム大賞
大賞受賞!!

ポイント2 受賞実績!!(CESAスチューデントゲーム大賞)

ノミネート回数
第1位 DEA 26/70回
第2位 他校 7/70回

受賞回数
第1位 DEA 17/38回
第2位 他校 4/38回

ポイント3 携帯電話用ゲームがなんと13作品も商品化!!

有名企業から

詳しくはWebへ!

ポイント4 ラスト 入学すると実機開発もできる!

マスターコース

ニンテンドーDS
PS2 など

本校は下記の21社の協力により運営されるゲームスクールです。

Sammy / ATLUS 株式会社アトラス / CAPCOM / koei / BANDAI NAMCO Games / SQUARE ENIX. / SEGA
Microsoft / TAITO / SONY COMPUTER ENTERTAINMENT / D Wonderland / TECMO / @nifty / Nintendo
MediaWorks / BANPRESTO / FROM SOFTWARE / TAKARA TOMY / マイクロキャビン / ACCESS / YOZAN

学校案内を無料で差し上げます!

まずは検索 → DEA 検索

メール shiryo@d-e-a.co.jp
TEL 03(5273)8330
http://www.d-e-a.co.jp/
※上記のアドレスは携帯電話からも閲覧できます。

主な専攻コース

プログラムエキスパートコース
ゲームプログラム専攻、ネットワーク専攻、携帯電話モバイル専攻に分かれ、基礎から学ぶことができます。

グラフィックデザインコース
高度な2D、3Dグラフィックス制作技術と、最新のモーションキャプチャーシステムを学ぶことができます。

願書募集中
入学選考会の日程は以下をご確認下さい。
その他の日程につきましては当スクールHPをご覧下さい。

東京 11/26(日) 出願期間 10/14(土)~11/17(金)

体験入学(東京) 新宿本校にて12:00~ ※遅れる場合は連絡してください。
プログラム・グラフィック両方の体験が可能。学生作品見学や施設見学、質問タイムなどDEAのありのままが分かります!
服装などは自由です。お気軽にご参加下さい。

11/12(日) 12/3(日)

ゲーム業界へのパスポート デジタルエンタテインメントアカデミー
〒169-0072 東京都新宿区大久保1-7-18
アサヒニューシティビル(受付:4F)

KONAMI

ようこそ、
麻雀格闘倶楽部へ。

AMUSEMENT

二階堂 瑠美・二段

二階堂 亜樹・四段

和泉 由希子・二段

小島 武夫・九段

灘 麻太郎・九段

日本プロ麻雀連盟公認
麻雀格闘倶楽部5
マージャンファイトクラブ5

牌の鼓動が己を熱くさせる―

全国のアミューズメントセンターで好評稼働中!

※本誌に掲載のプロ雀士の段位等は2006年10月現在のものです。

© 2002 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
〒106-6114 東京都港区六本木6-10-1

●PCサイト
www.konami.jp

●携帯サイト
コナミネットDX http://573.jp

商品に関するお問い合わせは お客様相談室 TEL.0570-086-573
(上記電話番号がご利用いただけない方03-3479-9420) 受付時間:平日10:00~19:00 土日祝日11:00~17:00

月刊アルカディア
COIN-OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
ARCADIA
No. 079

平成18年12月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第12号 通巻第79号
発行人/浜村 弘一 編集人/松本 秀寿 発行所/株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)

e-enter brain

◉定価650円 本体619円

Printed in Japan 凸版印刷
©2006 ENTERBRAIN, INC. All Rights Reserved.

雑誌 11547-12

4910115471267
00619