平成2年6月16日第三種郵便物認可
1996年7月12日発行
（毎月第2.4金曜日発行）
第12巻11号通巻145号

セガサターン、夏のビッグタイトル急速接近中!!

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

©セガ・エンタープライゼス

SOFT BANK
540 YEN

特報!
ファイティングバイパーズ
ナイツ
バーチャコップ2
ストリートファイターZERO2

バーチャファイターキッズ
エネミー・ゼロ
餓狼伝説3
闘神伝URA
ワールドヒーローズパーフェクト
ラングリッサーIII
重装機兵レイノス2

セガサターン最新ソフト満載!
ときめきメモリアル
~forever with you~
サクラ大戦
アルバートオデッセイ外伝
LEGEND OF ELDEAN
月花霧幻譚~TORICO~

特別付録
SEGASATURN HOT INFORMATION
セガ・オフィシャル!
夏のサターン新作カタログ

1996
7/12
Vol.11

バーチャファイター3の現状をマルチインタビュー!

SEGA

満たされない狂気がここにある。

夢がはなせない！
SEGA SATURN™
国内300万台突破!!
希望小売価格 ¥20,000(税別)

遂にベールを脱いだ超大作

構想3年、小説家竹本健治氏が渾身の情熱を傾けたCD-ROM2枚組の大作。

GE KKA MU GEN TAN

げっかむげんたん

月花霧幻譚

TORICO

普段、何げなく送っている平穏な生活が、ある日、突然起こる謎の出来事によって異常な世界に変わってしまったらどうであろう・・・。
今、居るこの場所はどこなのか、なぜ自分がこんな理不尽を受けるのか、そして自分は一体誰なのか！・・・。アドベンチャーソフト、月花霧幻譚～TORICO～は、そうした精神世界での言い知れぬ恐怖へとプレイヤーを誘う。主人公の細かい心理状態の変化や、ストーリー上でのポイントを克明に描き出す"デフォーカス"機能と、全編CGによる美しいビジュアルでシナリオの魅力をフルに演出した話題作。

新発売

6,800円　アドベンチャー

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA™

発売前に体験できる。

[ナイツ]

NiGHTS™ into dreams...

[7月5日発売]

●マルチコントローラーセット（特別限定版）7,800円

●ソフト単品：5,800円

SONIC TEAM

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

体験開始日 **6.28～**

SEGA SPORTS DecAthlete

デカスリート

[7月12日発売]
5,800円

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996

体験開始日 **7.6～**

サターンボンバーマン

[7月19日発売]
6,800円

©1996 HUDSON SOFT

体験開始日 **7.13～**

[7月26日発売]
5,800円

体験開始日 **7.20～**

バーチャファイターキッズ

Virtua Fighter Kids

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1993,1996

流行に敏感な諸君！ 今すぐショップで最新情報を GETしよう！

毎週毎週、超話題のソフトを発売前に体験できるビッグチャンスです。また、体験したお店でソフトを購入すれば、もれなくオリジナルステッカーをプレゼント！ さあ！一足お先に、キャンペーン参加店で最新話題作をお試しください。

毎週毎週、目がはなせない!!
セガサターン
先取り体験キャンペーン
熱いソフトは試してGET!

[キャンペーン実施期間]
6月28日(金)～

- 各ソフトの発売予定日1週間前よりキャンペーンを開催いたします。
- オリジナルステッカーは、十分な数をご用意いたしておりますが、万一品切れの際はご了承ください。
- 詳しくはショップにてお問い合わせください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

北海道

夢工場中央店 旭川市
そうご電器 YES旭川店 旭川市
ベイクリスタル 旭川店 旭川市
エース 永山店 旭川市
夢工場 春光店 旭川市
ゼニスチャイルド 本店 旭川市
ゲームショップロムズ 東和店 旭川市
夢工場 東光店 旭川市
夢工場 豊岡店 旭川市
おもちゃのポパイ 旭川市
カメレオンクラブ 豊岡店 旭川市
おもちゃのヨシノ 旭川市
ゲームショップロムズ 末広店 旭川市
トーイズパル 紋別郡遠軽町
ブルート 倶知安店 虻田郡倶知安町
ベイクリスタル 伊達店 伊達市
クエスト 岩見沢店 岩見沢市
ベイクリスタル 岩見沢店 岩見沢市
ファミコンバンク岩内店 岩内郡岩内町
ドキドキ冒険島 釧路芦野店 釧路市
ブルート 芦野店 釧路市
BOOK CITY NOW公立大学前 釧路市
ブルート 桜ヶ丘店 釧路市
カメレオンクラブ 新橋店 釧路市
ファミコンショップ さくらどうテンキ 釧路市
カメレオンクラブ 青葉店 釧路市
トップボーイ 釧路駅前店 釧路市
カメレオンクラブ 釧路店 釧路市
ブルドッグ 江別店 江別市
ベイクリスタル 野幌店 江別市
トイスター ドゥーイング店 札幌市
ブルート ひばり ヶ丘店 札幌市
トイスター サンピアザ店 札幌市
そうご電器 YES手稲店 札幌市
おもちゃの平野 COMG店 札幌市
YESそうご電器 琴似店ゲームスクエアー 札幌市
夢工場 琴似店 札幌市
カメレオンクラブ 琴似店 札幌市
ドキドキ冒険島 手稲東店 札幌市
日本トイザらス 札幌発寒店 札幌市
丸井今井 札幌本店Dr.KID' S TOWN 札幌市
三越 札幌店 札幌市
そうご電器YES札幌店 札幌市
タワーレコード札幌PIVOT店 札幌市
DEPOツクモ 2番街店 札幌市
クエスト 本店 札幌市
J&P パシメディア ハル 札幌市
ブルート 北16条店 札幌市
夢工場 元町店 札幌市
ゲームステーション 札幌市
ベイクリスタル 元町店 札幌市
そうご電器YESサカエ 札幌市
夢工場 栄町店 札幌市
X-ONE南郷7丁目店 札幌市
ヤマグチ 札幌市
ブルート 西岡店 札幌市
そうご電器 YES美園店 札幌市
ブルート 美園店 札幌市
FCショップ くにおくん 札幌市
ベイクリスタル 平岸店 札幌市
ポプラ館 篠路店 札幌市
夢工場 新琴似店 札幌市
ブルート 新琴似店 札幌市
そうご電器YES 新琴似店ゲームスクエアー 札幌市
夢工場 北24条店 札幌市
木馬館 麻生店 札幌市
ヨドバシカメラ 札幌店 札幌市
たからや 士別市
富士屋模型店 室蘭市
ツインズ室蘭店 室蘭市
ベイクリスタル 小樽店 小樽市
森文化堂 七重浜上磯郡上磯町
TVパニック ヤマモト 静内郡静内町
ベイクリスタル 千歳店 千歳市
ツインズ千歳店 千歳市
TSUTAYA ニュータウン店 帯広市
夢工場 帯広南店 帯広市
ブルート 西20条店 帯広市
ベイクリスタル 帯広店 帯広市
クエスト 帯広店 帯広市
ブルート 西3条店 帯広市
ブルート 弥生通店 帯広市
ツインズ帯広南22丁目店 帯広市
カメレオンクラブ 帯広店 帯広市
コーヨーホビー 長崎屋店 帯広市
夢工場 帯広西店 帯広市
ベイクリスタル 滝川店 滝川市
夢工場 滝川店 滝川市
西條百貨店 稚内店 稚内市
氷上商店 天塩郡幌延町
TVパニック 登別店 登別市
ツインズ登別店 登別市
そうごYES電器 苫小牧店 苫小牧市
ファミコンショップツインズ桜木店 苫小牧市
ベイクリスタル 苫小牧店 苫小牧市
オズ本通店 函館市
オズ 中道店 函館市
GAME INDEX 函館市
オズ 三原店 函館市
長崎屋 函館店 函館市
木馬館 函館店 函館市
ツインズ函館富岡店 函館市
ナックス 札幌 五稜郭店 函館市
ベイクリスタル 函館店 函館市
ツインズ函館店 函館市
ファミコンランド ポウラスターウズイ店 標津郡中標津町
カメレオンクラブ 北見駅前店 北見市
カメレオンクラブ 北見店 北見市
ベイクリスタル 北見店 北見市
ブルート 北見店 北見市
西條百貨店 名寄店 名寄市
ハローマック 名寄店 名寄市
ひかりや書店 網走市
ブルート 網走店 網走市
カメレオンクラブ 網走店 網走市
ベイクリスタル 留萌店 留萌市

青森県

わんぱくこぞう 陸奥店 むつ市
カメレオンクラブ むつ店 むつ市
ベイクリスタル 弘前店 弘前市
イトーヨーカドー 弘前店 弘前市
ドキドキ冒険島 弘前店 弘前市
ブランコ 弘前店 弘前市
わんぱくこぞう 十和田店 十和田市
TVパニック 松森店 青森市
岡田書店 青森市
ドキドキ冒険島 青森店 青森市
そうご電器 YES東バイパス店 青森市
ボクのオモチャ 青森市
Delfin 八戸市
ベイクリスタル 八戸店 八戸市
TOM&NOB 八戸市
わんぱくこぞう 八戸店 八戸市

岩手県

ハローマック 一関店 一関市
ツインズ 花巻店 花巻市
TVパニック 釜石店 釜石市
ブックスくじ 長内久慈市
アンデルセン 岩手水沢市
おもちゃのにしな 盛岡市
ジョーシン 盛岡店 盛岡市
ジョーシン 滝沢 盛岡市
ジョーシン 大通店 盛岡市
TVパニック 緑が丘店 盛岡市
ドキドキ冒険島 サンリア店 大船渡市

宮城県

ファミパン 鶴ヶ谷 塩釜市
わんぱくこぞう 泉沢店 塩釜市
FCランド 角田店 角田市
シーガル岩沼店 岩沼市
ブックセンター Bros 気仙沼市
シーガル 気仙沼店 気仙沼市
庄子デンキ 古川店 古川市
ジャック 船岡店 柴田郡柴田町
庄子デンキ 石巻バイパス店 石巻市
シーガル 石巻店 石巻市
シーガル泉バイパス店 仙台市
わんぱくこぞう 泉店 仙台市
ヨドバシカメラ 仙台第一本館 仙台市
コムロード シータショップ仙台 仙台市
クラレコード 仙台店 仙台市
シーガル 名取店 仙台市
ブルート 宮町店 仙台市
APPLE 仙台市
ブルート 鶴ヶ谷店 仙台市
ヨドバシカメラ 仙台駅前店 仙台市
シーガル北根店 仙台市
ブルート 市名坂店 仙台市
日本トイザらス 仙台泉店 仙台市
ハローマック 南光台店 仙台市
ブルート 南光台店 仙台市
庄子デンキ 三神峯中山店 仙台市
カメレオンクラブ 中田店 仙台市
シーガル多賀城店 多賀城市
ヤオチュウ カウボーイ店 白石市
日本トイザらス 名取店 名取市
カメレオンクラブ 名取店 名取市
シーガル名取店 名取市
ほんとびあ 名取 名取市

秋田県

マリオキッド 山本郡二ツ井町
ハローマック 鹿角店 鹿角市
ブルート 秋田山王店 秋田市
そうご電器YES秋田店 秋田市
イトーヨーカドー 秋田店 秋田市
ブルート 大館片山店 大館市
BOOKS 宇田船 大曲市
ファミコンショップ シュニン 湯沢市
Bがりばあ 能代市

山形県

ミュージックマート寒河江店 寒河江市
ファミコンプラザ宝島 寒河江店 寒河江市
シーガル山形店 山形市
ファミコンプラザTOM 春日町店 山形市
ドキドキ冒険島 山形西バイパス店 山形市
ファミコンプラザTOM 大野目店 山形市
ニューライフサンワ 山形店 山形市
ドキドキ冒険島 山形店 山形市
そうご電器 YES寿店 山形市
ハローマック 酒田店 酒田市
ファミコンプラザ 宝島 酒田店 酒田市
シーガル酒田店 酒田市
カメレオンクラブ 酒田店 酒田市
庄子デンキ 酒田バイパス店 酒田市
ドキドキ冒険島 山形新庄店 新庄市
ファミコンプラザ 宝島 鶴岡店 鶴岡市
ファミコンプラザ宝島 新形店 鶴岡市
サンワファミコンワールド天童泉店 天童市
POCOTOWN 天童市
わんぱくこぞう 天童店 天童市
ニューライフサンワ 東根店 東根市
ブックユニオン たかはた 東置賜郡高畠町
シーガル米沢店 米沢市
原徳電気店 米沢市

福島県

ドキドキ冒険島 いわき小名浜店 いわき市
ザ・Bee 長橋店 いわき市
ビルフェロー いわきサティ店 いわき市
ザ・Bee 倉前店 いわき市
ドキドキ冒険島 いわき平店 いわき市
トイランド 本宮店 安達郡本宮町
ファミコンランド 梁沢店 伊達郡梁川町
ミュージックマート郡山店 郡山市安積町
トイランド 郡山店 郡山市
R-S 郡山市
カメレオンクラブ 郡山桜通店 郡山市
ブルート 菜根店 郡山市
シーガル郡山店 郡山市
BS105 西ノ内店 郡山市
ブックスベース105 郡山市
ヨドバシカメラ 郡山駅前店 郡山市
シーガル郡山インター店 郡山市
ハローマック 郡山並木店 郡山市
イエローハウス 原町店 相馬市
ドキドキ冒険島 矢吹店 西白河郡矢吹町
ザ・Bee 富岡店 双葉郡富岡町
トイランド 二本松店 二本松市
わんぱくこぞう 鎌田店 福島市
ブルート 福島コマレオプラザ店 福島市
トイランド 福島店 福島市
シーガル福島店 福島市

茨城県

ブルート 花室店 つくば市
すみや 筑波店 つくば市
楽音書店IWAKI つくば店 つくば市
ミュージックマート市毛店 ひたちなか市
カメレオンクラブ 勝田店 ひたちなか市
ミュージックマート勝田パソコンセンター ひたちなか市
日本トイザらス 荒川沖店 稲敷郡阿見町
ミュージックマート下館店 下館市
市村ベビーカー 下妻市
イトーヨーカドー 古河店 古河市
かしわや トイズワン 鹿島郡鹿島町
カトーデンキ メディアソフト館 神栖鹿島郡神栖町
おもちゃのオオツカ 鹿島郡神栖町
すばる 神栖店 鹿島郡神栖町
ドキドキ冒険島 波崎店 鹿島郡波崎町
かしわや 波崎店 鹿島郡波崎町
楽音書店IWAKI 取手店 取手市
ブルート 取手青柳店 取手市
ブルート 笠原店 水戸市
ブルート 見川店 水戸市
ミュージックマートカトーデンキ50号バイパス店 水戸市
ブルート 茨大前店 水戸市
ミュージックマートカトーデンキ本店 水戸市
カメレオンクラブ 水戸千波町店 水戸市
かしわや 石岡店 石岡市
すみや 谷和原店 筑波郡谷和原村
楽音書店IWAKI 土浦店 土浦市
ブルート 真鍋店 土浦市
TVパニック 神立店 土浦市
ミュージックマートカトーデンキ茨城町店 東茨城郡茨城町
おもちゃセンターアトム 那珂郡東海村
ブルート 那珂町店 那珂郡那珂町
ブルート 多賀店 日立市
ハローマック 日立大みか店 日立市
ザ・Bee 鹿嶋店 北茨城市

栃木県

イオス 宇都宮店 宇都宮市
ブルート 材木町店 宇都宮市
ブルート 石井店 宇都宮市
ドキドキ冒険島 宇都宮店 宇都宮市
ZERO 宇都宮市
小泉書店 宇都宮店 宇都宮市
ハローマック 壬生店 下都賀郡壬生町

埼玉県

FCスマイル東浦和店 浦和市
長崎屋 浦和店 浦和市
スーパードキドキ 浦和市
Piw 北浦和店 浦和市
ドキドキ冒険島 東川口店 浦和市
FCスマイル 南浦和店 浦和市
ドキドキ冒険島 南浦和本店 浦和市
TOKIO越谷店 越谷市
メディアパワー 北越谷店 越谷市
上新電機 越谷店 越谷市
黒田書店 千間台店 越谷市
カメレオンクラブ せんげん台 越谷市
すみや 東越谷店 越谷市
エル・ドゥ 南越谷店 越谷市
カメレオンクラブ 南越谷店 越谷市
マスヤ 鳩川西口店 鳩川市
SUPER SOFT・BOX 岩槻店 岩槻市
ビルフェロー 岩槻サティ店 岩槻市
すみや 久喜店 久喜市
イトーヨーカドー 久喜店 久喜市
ドキドキ冒険島 ファーストダッシュ店 久喜市
日本トイザらス 久喜店 久喜市
ドキドキ冒険島 熊谷店 熊谷市
わんぱくこぞう 戸田店 戸田市
金子屋 戸田店 戸田市
金子屋 上戸田店 戸田市
カメレオンクラブ 蓮巣店 蓮巣市
アイシンビデオ 蓮巣店 蓮巣市
恐竜ランド 坂戸店 坂戸市
ドキドキ冒険島 三郷店 三郷市
黒田書店 三郷店 三郷市
TVパニック テクノザウス志木ニュータウン店 志木市
コムロード シータショップ志木 志木市
東洋電器 新所沢店 所沢市
上新電機 所沢店 所沢市
十字屋バルコ&レッツ店 所沢市
コムロード シータショップ上尾 上尾市
ダイイチ 上尾中央店 上尾市
マスヤ 上尾西口店 上尾市
カメレオンクラブ 上尾店 上尾市
メディアパワー 上尾店 上尾市
コムロードシータショップ川越 川越市
アンドウトーイ 川口市
すみや 東川口店 川口市
ドキドキ冒険島 川口グリーンシティ店 川口市
パンドール 川口店 川口市
ゲーム天国 草加店 草加市
アークブックセンター 草加店 草加市
恐竜ランド 南中野店 大宮市
ソフマップ大宮店 大宮市
ドキドキ冒険島 指扇店 大宮市
恐竜ランド 土呂店 大宮市
マスヤ 東大宮店 大宮市
恐竜ランド 東大宮店 大宮市
ハローマック 秩父店 秩父市
ファミコンショップ桃太郎秩父店 秩父市

千葉県

ラブイシカワ 旭市
ティー5 成田店 印旛郡富里町
ブルート 浦安堀江店 浦安市
ドキドキ冒険島 君津店 君津市
ミュージックマートカトーデンキ君津店 君津市
カメレオンクラブ 君津店 君津市
ティー5 佐原店 佐原市
ニチイ コーカリが丘サティ店 佐倉市
すばる書店 佐倉店 佐倉市
アミューズメントショップ コング 佐倉市
ブルート 五井店 市原市
日本トイザらス 市原店 市原市
日本トイザらス 市川店 市川市
アミューズメントショップJACK 市川市
モトナワールド 市川市
TVパニック 市川大野店 市川市
ブルート 行徳店 市川市
パンドール 津田沼店 習志野市
イトーヨーカドー 津田沼店 習志野市
ブルート 津田沼店 習志野市
マリオカートワールド 勝浦店 勝浦市
ブルート 小金店 松戸市
アイ信 マルチメディア館 馬橋店 松戸市
コムロードシータショップ松戸 松戸市
マジカルガーデン 船橋 千葉市
トイショップ ジミー 千葉市
ハチスケ 稲毛店 千葉市
ヨドバシカメラ 千葉店 千葉市
Piw 千葉店 千葉市
日本トイザらス 千葉中央店 千葉市
ハチスケ 検見川店 千葉市
わんぱくこぞう 八柱店 船橋市
わんぱくこぞう 船橋市場店 船橋市
カメレオンクラブ 船橋市場店 船橋市
ビッグサウンド 船橋市
ハチスケ 津田沼パルコ店 船橋市
ブルート 中山店 船橋市
ドキドキ冒険島 銚子店 銚子市
ロビン 銚子店 銚子市
日本トイザらス 柏店 柏市
みるみるランド 北柏店 柏市
Piw 柏店 柏市
ブルート 八街店 八街市
ハローマック 鶴ヶ島店 鶴ヶ島市
丸広百貨店 東松山店 東松山市
イワキ みずほ台店 入間郡三芳町
リバティー三芳店 入間郡三芳町
TVパニック MOMO 北葛飾郡吉川町
わんぱくこぞう 本庄店 本庄市
ドキドキ冒険島 本庄店 本庄市
ドキドキ冒険島 鶴店 鶴市
TVパニック 鶴店 鶴市
金子屋 鶴店 鶴市

群馬県

わんぱくこぞう 伊勢崎店 伊勢崎市
わんぱくこぞう 上諏訪店 伊勢崎市
カメレオンクラブ 伊勢崎店 伊勢崎市
ファミコンランド 高崎店 高崎市
わんぱくこぞう 貝沢店 高崎市
ハピーBOX 貝沢店 高崎市
ドキドキ冒険島 高崎中央店 高崎市
ミスターマックス 倉賀野店 高崎市
カメレオンクラブ 筑縄店 高崎市
わんぱくこぞう 高崎店 高崎市
リングス緑町店 高崎市
ハローマック 玉村店 佐波郡玉村町
ミュージックマート 渋川店 渋川市
わんぱくこぞう 元総社店 前橋市
ハローマック 荒牧店 前橋市
ニチイ 前橋サティ店 前橋市
ハーフ・アンド・トップ前橋店 前橋市
アムロ 前橋市
ファミコンランド 西新 貝店 前橋市
ファミコンランド 南町店 前橋市
ファミリーBOOK 鳥山店 太田市
ツタヤ 太田店 太田市
クウム 太田駅南店 太田市
クウム 太田本町店 太田市
わんぱくこぞう 古井店 多野郡吉井町
わんぱくこぞう 藤岡店 藤岡市
真栄商事ファミコンワールド 富岡市
クウム 大泉店 邑楽郡大泉町

東京都

あきる野東急 あきる野市
FCワールド パオ小作店 羽村市
ゲーム天国 亀有店 葛飾区
イトーヨーカドー 亀有店 葛飾区
太洋 葛飾区
AVDEPOTギンセイ高砂店 葛飾区
フジコム 葛飾区
カメレオンクラブ 綾瀬店 葛飾区
トイランド ブンカ新小岩店 葛飾区
カメレオンクラブ 西葛西店 江戸川区
ミュージックワールド 江戸川区
ブルート 葛西店 江戸川区
GAMES マーヤ 江戸川区
ブルート 砂町店 江東区
アカクラ 江東区
Piw 国立店 国立市
上新電機 ディスクピア みたか店 三鷹市
Piw 渋谷1号店 渋谷区
ビックカメラ 渋谷東口店 渋谷区
キディランド 原宿店 渋谷区
タワーレコード 渋谷店 GAME 渋谷区
東急百貨店 東横店 渋谷区
コムロード シータショップ小金井 小金井市
レインボー国分寺店 小平市
TVパニック 小平店 小平市
TVパニック 昭島店 昭島市
ソフマップ 新宿アルタ店 新宿区
帝都無線 新宿店 新宿区
ヨドバシカメラ 新宿東口店 新宿区
タワーレコード 新宿東口店 新宿区
タワーレコード 新宿ルミネ店 新宿区
ヨドバシカメラ 新宿西口本店 新宿区
アベ・トップス 新宿区
ソフマップ 新宿1号店 新宿区
ヨドバシカメラ 新宿西口大ガード店 新宿区
モーリス荻窪店 杉並区
わんぱくこぞう下井草店 杉並区
モーリス高円寺店 杉並区
喜屋 杉並区
カメレオンクラブ 方南町店 杉並区
ROUGH 世田谷区
ブルート 尾山台店 世田谷区
カメレオンクラブ 用賀店 世田谷区
ビルフェロー 清瀬サティ店 清瀬市
ソフマップ 秋葉原13号店 千代田区
富久無線 千代田区
LAOXザ・コンピューターゲーム館 千代田区
石丸電気 ゲームワン 千代田区
九十九電機 ソフト8号店 千代田区
ヤマギワソフト 千代田区
ソフマップ秋葉原9号店 千代田区
九十九電機 8号店 千代田区
ヤマギワ ソフト館 千代田区
ロケット6号店 千代田区
ソフマップ トレンディ八重洲店 千代田区
ゲーム天国 竹の塚 足立区
TVパニック TVの塚店 足立区
上新電機 ディスクピア聖蹟桜ケ丘店 多摩市
イトーヨーカドー 多摩センター店 多摩市
松屋 浅草店 台東区
ダイシン百貨店 大田区
平安堂 雑色店 大田区
松屋 銀座本店 中央区
山野楽器 ピュータラビット 中央区
銀座博品館 中央区
東急百貨店 日本橋店 中央区
フルハウス 中野店 中野区
コムロード シータショップ中野 中野区
モーリス ブロードウェイ店 中野区
ビデオレンタルアール 本町店 中野区
カメレオンクラブ 町田金森店 町田市
カメレオンクラブ町田忍生店 町田市
わんぱくこぞう 南町田店 町田市
家庭科学 仙川店 調布市
わんぱくこぞう つつじヶ丘店 調布市
イトーヨーカドー東久留米店 東久留米市
ボニーランド久米川店 東村山市
アイワールド 東大和店 東大和市
FCワールドばお東大和店 東大和市
TVパニック 西八王子店 八王子市
ハローマック 八王子錦町店 八王子市
カメレオンクラブ 八王子店 八王子市
ヨドバシカメラ 八王子店 八王子市
カメレオンクラブ 片倉店 八王子市
ブルート 高島平 板橋区
ファミコンショップアポロ 板橋区
Cランド 成増店 板橋区
マジカルガーデン やまだ店 板橋区
カメレオンクラブ 武蔵小山店 品川区
ベビーランド 品川区
ワールド図西店 府中市
山野楽器府中フォーリス店 府中市
ビッグフラッグ 武蔵野市
カナリヤ 武蔵野市
TVパニック吉祥寺店 武蔵野市
山野楽器 サンロード店 武蔵野市
Piw 吉祥寺店 武蔵野市
タワーレコード 吉祥寺店 武蔵野市
モーリス武蔵境店 武蔵野市
わんぱくこぞう 武蔵野店 武蔵野市
ふるや玩具店 福生市
ハローマック 福生店 福生市
FCワールドばお 福生店 福生市
大成堂 本店 文京区
大成堂ひばりが丘店 保谷市
おもちゃ館 いずすや 保谷市
東武百貨店 池袋店 豊島区
アイ信 マルチメディア館 東館 豊島区
タワーレコード 池袋店 豊島区

キディランドMr.BOOM八千代店 八千代市
わんぱくこぞう 八千代台店 八千代市
ハローマック 八千代台店 八千代市
ラオックス八千代台店 八千代市
ドキドキ冒険島 木更津店 木更津市
マジカルガーデン南流山 流山市
おもちゃ・ファンシーの店 とも 流山市
ミュージックマート土気店 緑区
ハローマック おゆみ野店 緑区

SEGA™

流行に敏感な諸君!
今すぐショップで最新情報を
GETしよう!

キミの近くのお店を
チェックしよう!

北海道

ビックカメラ 池袋新本店 豊島区
ソフマップ トレンディ池袋店 豊島区
新星堂 HYPER POP池袋店 豊島区
西武百貨店 池袋店 豊島区
わんぱくこぞう 王子神谷店 北区
TVパニック赤羽 北区
アイ倍 マルチメディア館滝野川店 北区
FCワールド ぱお 立川店 立川市
カメレオンクラブ 立川栄町 立川市
カメレオンクラブ 立川錦川店 立川市
ファミコンランド 光が丘公園店 練馬区
ぐりんぐらす 桜台店 練馬区
ファミコンショップマイティーハウス 練馬区
TSUTAYA石神井台 練馬区
大成堂 石神井店 練馬区
ブルート 中村橋店 練馬区
ファミコンランド 光が丘店 練馬区
コムロード シータショップ 大泉 練馬区
ドキドキ冒険島 平和台店 練馬区

神奈川県

カメレオンクラブ PATあやせ店 綾瀬市
カメレオンクラブ伊勢原店 伊勢原市
すみや 伊勢原店 伊勢原市
トイダック伊勢原店 伊勢原市
ハローマック 伊勢原店 伊勢原市
トップボーイパート2 横須賀市
コムロード シータショップ希望ケ丘 横浜市
ブックマート白根店 横浜市
ブックマート杉田店 横浜市
ケイアンドディ ファンタジア 横浜市
FCランドッタヤ京急店 横浜市
コムロード シータショップ戸塚 横浜市
すみや上永谷店 横浜市
ブックスキタミ 横浜市
コックピット 港南台店 横浜市
カメレオンクラブ 上大岡店 横浜市
ブルート 日野店 横浜市
ファミコンショップ PADDY 横浜市
カメレオンクラブ 日吉店 横浜市
ブルート 日吉店 横浜市
新星堂 三ツ境ライフ店 横浜市
トップボーイミニ境店 横浜市
横浜そごう 横浜市
横浜 高島屋 横浜市
ビックカメラ 横浜西口店 横浜市
ヨドバシカメラ 横浜駅前店 横浜市
アイ倍 マルチメディア館横浜店 横浜市
ブックスキタミ 山手台店 横浜市
わんぱくこぞう ノジマ 岡津店 横浜市
ジョイフル 立場店 横浜市
ヤマギワ 横浜店 横浜市
ビルフェロー本牧サティー番館店 横浜市
カメレオンクラブ 鶴田店 横浜市
ブルート 六ツ川店 横浜市
わんぱくこぞう たちばな台店 横浜市
ブルート 荏田店 横浜市
ファミコンshopカスタム青葉台店 横浜市
わんぱくこぞう 鴨居白山店 横浜市
ファミコンshopカスタムたまプラーザ店 横浜市
ビルフェロー海老名サティ店 海老名市
ブックオフ 海老名店 海老名市
ドキドキ冒険島 海老名店 海老名市
ロムハウス大船店 鎌倉市
ビルフェロー 茅ヶ崎サティー店 茅ヶ崎市
ダイクマ 茅ヶ崎店 茅ヶ崎市
Plw 本厚木店 厚木市
コムロード シータショップ厚木 厚木市
イワキ 厚木店 厚木市
ソフトランドジャパン 厚木市
LAOXザ・コンピューター館厚木 厚木市
ダイクマ 座間店 座間市
カメレオンクラブ 小田急相模原店 座間市
JACK&BETTY 小田原市
イトーヨーカドー 小田原店 小田原市
すみや 秦野店 秦野市
わんぱくこぞう 鷺沼店 川崎市
コムロード シータショップ溝ノ口 川崎市
ブルート さつき橋店 川崎市
さいか屋 川崎店 川崎市
ムービーセンター 川崎店 川崎市
Plw 稲田堤店 川崎市
キディランド向ヶ丘店 川崎市
おいでデンキ 相模原市
イトーヨーカドー 古淵店 相模原市
Plw 淵野辺店 相模原市
カメレオンクラブ 相模原駅前店 相模原市
日本トイザらス 相模原店 相模原市
アイワールド 相模原店 相模原市
ファミコンショップ ビックバン 大和市
ドキドキ冒険島 大和店 大和市
トイダック 大和市
カメレオンクラブ大和福田店 大和市
コムロード シータショップ藤沢 藤沢市
フォーミュラ 藤沢市
コックピット 平塚店 平塚市
H2Oヒラタ 紅谷店 平塚市
カメレオンクラブ 平塚四之宮店 平塚市

山梨県

おもちゃのマルちゃん 甲府市
カメレオンクラブ 甲府店 甲府市
わんぱくこぞう 韮崎駅前店 韮崎市
わんぱくこぞう 富士吉田店 富士吉田市
カメレオンクラブ富士吉田店 富士吉田市

長野県

カメレオンクラブ 伊那店 伊那市
笠原書店 岡谷店 岡谷市
カメレオンクラブ 更埴店 更埴市
カメレオンクラブ 佐久店 佐久市
わんぱくこぞう 小諸店 小諸市
ドキドキ冒険島 長野小諸店 小諸市
BANBAN 小諸店 小諸市
イワキFOXY松本M&P 松本市
ブックハウス 上田市
琴光堂 上田市
BIG SPOT 須坂店 須坂市
ファミコンランド 須坂店 須坂市
ドキドキ冒険島 諏訪店 諏訪市
BANBAN 諏訪店 諏訪市
BIG SPOT 中野店 中野市
ファミコンランド 中野店 中野市
BANBAN 中野店 中野市
BIG SPOT 伊勢宮店 長野市
カメラのキタムラ 川中島店 長野市
BIG SPOT 柴口店 長野市
日本トイザらス 長野店 長野市
カメレオンクラブ 吉田店 長野市
BIG SPOT 篠ノ井店 長野市
カメレオンクラブ 南川中島店 長野市
カメレオンクラブ 中野店 長野市
BIG SPOT 大豆島店 長野市
カメレオンクラブ あずみ野店 南安曇郡豊科町
カメレオンクラブ 飯生寺店 飯田市
ゆうわ アピアランド 飯田市

新潟県

宝島 つばめ店 つばめ市
えっぐMAN 加茂店 加茂市
宝島 見附店 見附市
ファミコンショップ えっぐMAN五泉駅前店 五泉市
宝島 五泉店 五泉市
宝島 三条ゲーム館 三条市
カメレオンクラブ 三条店 三条市
コング 三条店 三条市
宝島 三条店 三条市
カメレオンクラブ十日町店 十日町市
ユメック 上越バティオ店 上越市
カメレオンクラブ 木田店 上越市
パーソン 上越市
カメレオンクラブ 高田本町店 上越市
ヨドバシカメラ 新潟店 新潟市
コング 近江店 新潟市
日野屋玩具 古町店 新潟市
カメレオンクラブ 曽口店 新潟市
宝島ゲーム館 新潟市
日本トイザらス 新潟店 新潟市
ファミコンショップ えっぐMAN小針店 新潟市
日野屋玩具 小針南店 新潟市
コング中山店 新潟市
タワーレコード 新潟店 新潟市
コング 内野店 新潟市
宝島 万代店 新潟市
上新電機 新潟一番館 新潟市
日野屋玩具 新潟本町店 新潟市
神田書店 新津店 新潟市
宝島 新津店 新潟市
宝島 新発田店 新発田市
コング 吉田店 西蒲原郡吉田町
宝島亀田店 中蒲原郡亀田町
宝島 西長岡店 長岡市
ユメック 長岡大島店 長岡市
ファミコンショップ 桃太郎 宮内店 長岡市
宝島 長岡駅前店 長岡市
カメレオンクラブ 長岡店 長岡市
宝島 六日町店 南魚沼郡六日町
カメレオンクラブ 柏崎店 柏崎市
宝島 柏崎店 柏崎市
ブルート 豊栄店 豊栄市

富山県

明文堂 魚津店 魚津市
げんきらんど 魚津店 魚津市
楠田パンピ 高岡市
パンピ 戸出店 高岡市
北陸ジャスコ 高岡店 高岡市
ファミコンワールド 野村店 高岡市
ファミコンスペースシャトル高岡中川店 高岡市
富山おもちゃ流通センター 高岡駅前 高岡市
文苑堂 高岡市
パンピ野村 高岡市
IQランド 黒部市
フクロヤ楽器店 黒部店 黒部市
VIDEO&CDきくざわ 七尾市
トイランドあさの 小矢部市
おもちゃのベル 西砺波郡福光町
やんちゃ〜ず 氷見市
ファミコン スペース奥田店 富山市
上新電機 なけおこ 富山市
ファミコンランド 奥田店 富山市
ゲンキランド 呉羽店 富山市
ファミコンスペース 二口店 富山市
フクロヤ 上冨野店 富山市
ゲンキランド 北の杜店 富山市
ファミコンスペース シャトル清水店 富山市
ファミコンワールド 西中野店 富山市
ファミコンランド 城南店 富山市
イワキ ミュージックマート田中町店 富山市
パンピ 二口店 富山市
ゲームソフト館ソフトBOX 富山市
おもちゃの金太郎 戸出ハニー店 高岡市
ファミコンスペースシャトル磯波平和店 磯波市
ジャスコ 新磯波店 磯波市

石川県

キッズさくらい ゲーム館 羽咋市
BCはくい中央町 羽咋市
ムラサキッズワールド 宇ノ気店 河北郡宇ノ気町
ムラサキッズワールド 津幡店 河北郡津幡町
上新電機 もとまち店 金沢市
大和 香林坊本店 金沢市
TVパニック 笠舞店 金沢市
ジャスコ 杜の里店 金沢市
ソフトランド杜の里店 金沢市
キャプテン 金沢市
平和堂 アルプラザ金沢店 金沢市
キャプテン2西金沢店 金沢市
ファミコンショップ桃太郎 泉野店 金沢市
金沢名鉄丸越百貨店 金沢市
カメレオンクラブ 北町店 金沢市
カメレオンクラブ 鳴和店 金沢市
ジャスコ 七尾店 七尾市
カメレオンクラブ 七尾駅前店 七尾市
オモチャのとらや 七尾市
ファミーズ井林店 珠洲市
北陸ジャスコ 新小松店 小松市
カメレオンクラブ 宝町店 小松市
おもちゃの天国ポニー 松任市
北陸ジャスコ 松任店 松任市
日本トイザらス 松任店 松任市
北陸ジャスコ 野々市店 石川郡野々市町
ぷらも 工大前店 石川郡野々市町
カメレオンクラブ 工大前店 石川郡野々市町

福井県

おもちゃや 坂井郡三国町
KaBoS三国 坂井郡三国町
ピアザにしおか 敦賀市
サイト玩具店 善光寺店 武生市
サイト玩具店 横市店 武生市
わんぱくこぞう 武生店 武生市
平和堂 ベル店 福井市
松木屋 ミュージックファクトリー大宮店 福井市
ファミコンランド 福井店 福井市

岐阜県

ブルート 岐南店 羽島郡岐南町
わんぱくこぞう 柳津店 羽島郡柳津町
パオクラブ 羽島郡柳津町
わんぱくこぞう 羽島店 羽島市
ブルート 岐阜羽島店 羽島市
ファミコンランド 可児店 可児市
エリザ可児店 可児市
ハリウッド西可児店 可児市
Mrトンカチ 南濃店 海津郡南濃町
ブルート 各務原店 各務原市
わんぱくこぞう 岐阜店 岐阜市
カメレオンクラブ 加納店 岐阜市
コンプマート岐阜店 岐阜市
日本トイザらス 岐阜店 岐阜市
Gパワーズ かがしま店 岐阜市
アンビジョン 岐阜市
Gパワーズ うすら店 岐阜市
アラジン 高山市
おもっちゃマン 多治見店 多治見市
わんぱくこぞう 多治見駅前店 多治見市
ファミコンランド 大垣バイパス店 大垣市
TVパニック 大垣店 大垣市
エリザ 本店 美濃加茂市
ハリウッド美濃加茂店 美濃加茂市
リオファミコンショップ 本巣郡真正町
ファミコンランド ほづみ店 本巣郡穂積町

静岡県

すみや 掛川店 掛川市
BVCアサヒ堂 御殿場市
すみや 御殿場店ソフト館 御殿場市
ドキドキ冒険島 長泉店 駿東郡長泉町
ドリーム 駿東郡長泉町
BANBAN 浜岡店 小笠郡浜岡町
ブルート 沼津香貫店 沼津市
すみや沼津バイパス店ソフト館 沼津市
マンガヤメディア館 原店 沼津市
ブルート 沼津店 沼津市
ブルート 沼津駅北店 沼津市
カメレオンクラブ 沼津店 沼津市
ハーフアンドトップ 沼津店 沼津市
ドキドキ冒険島 沼津仲見世店 沼津市
カメレオンクラブ 焼津店 焼津市
ファミコンショップぱる焼津駅北口店 焼津市
上新電機 キッズランド焼津インター店 焼津市
ハーフ・アンド・トップ 焼津店 焼津市
おもちゃのキンダーランド 裾野市
友輝音レクレオ 裾野市
カメレオンクラブ 清水店 清水市
大和文庫 不二見店 清水市
ブルート 大坪店 清水市
カメレオンクラブ 草薙店 清水市
ファミコンショップ ぱる浅間通店 静岡市
ゲームショップ ぱる曲金店 静岡市
マジカルガーデン千代田 静岡市
わんぱくこぞう 静岡駒形店 静岡市
ブルート 川合店 静岡市
ブルート 静岡南口店 静岡市
すみや 国南店 静岡市
ファミコンランド 静岡駅南店 静岡市
パンピ 田方郡韮山町
ブルート 初倉店 島田市
カメレオンクラブ 島田店 島田市
カメレオンクラブ 藤枝店 藤枝市
ドキドキ冒険島 藤枝店 藤枝市
すみや 藤枝瀬戸新屋店 藤枝市
ブルート 藤枝店 藤枝市
芹沢百貨店 熱海市
エマーソン 国府台店 磐田市
すみや 磐田店 磐田市
カメレオンクラブ 磐田店 磐田市
エマーソン本店 浜松市
すみや 浜松宮竹店 浜松市
すみや 浜松高台店 浜松市
GROOVE!高丘店 浜松市
イケヤ文来館 浜松市
すみや 浜松佐鳴台店 浜松市
カメレオンクラブ 初生店 浜松市
エフワン 浜松市
上新電機 浜松1ばん館 浜松市
パイゼル入野店 浜松市
ブルート 富士宮店 富士宮市
カメレオンクラブ 富士宮店 富士宮市
カメレオンクラブ 吉原店 富士市
楽音書店IWAKI 富士店 富士市
カメレオンクラブ 富士店 富士市

愛知県

おもちゃのBANBAN グリーンロード店 愛知郡長久手町
おもちゃのメルヘン 渥美郡田原町
ブルート 安城店 安城市
マジカルガーデン 安城 安城市
ファミコンランド 一宮北店 一宮市
ファミコンランド 森本店 一宮市
ファミコンランド 一宮本店 一宮市
センキ 一宮店 一宮市
マジカルガーデン 一宮 一宮市
わんぱくこぞう 稲沢店 稲沢市
ファミコンランド 稲沢2号店 稲沢市
マジカルガーデン 岡崎 岡崎市
夢屋書店 大樹店 岡崎市
栄電社 エイデン岡崎店 岡崎市
ファミコング 上和田店 岡崎市
日本トイザらス 岡崎店 岡崎市
マジカルガーデン 碧目寺 海部郡碧目寺町
わんぱくこぞう 美和店 海部郡美和町
栄電社 エイデン弥富店NEVERLAND 海部郡弥富町
すみや 刈谷店 刈谷市
上新電機 ひとつぎ店 刈谷市
ファミコンショップ皇季 刈谷市
ファミコンの店 ポリス 刈谷市
おもちゃ流通センター 刈谷店 刈谷市
マジカルガーデン刈谷 刈谷市
ファミコンランド 岩倉店 岩倉市
ファミコンランド 江南店 江南市
おもちゃのデンマーク 江南店 江南市
マジカルガーデン江南 江南市
Groove!高蔵寺店 春日井市
マジカルガーデン 春日井 春日井市
ダンシングベア 春日井店 春日井市
グッディ キャット 小牧店 小牧市
ファミーズ 常滑店 常滑市
マジカル 瀬戸店 瀬戸市
BANBAN三好店 西加茂郡三好町
ファミコンランド師勝店 西春日井郡師勝町
日本トイザらス 西春日井店 西春日井郡富山町
カメレオンクラブ 西尾店 西尾市
マジカル西尾店 西尾市
おもちゃのなかがわ ミカ店 西尾市
夢屋書店 大府共和店 大府市
ファミーズ知多朝倉店 知多市
人気堂 人気プラザ店 知立市
ファミーズ 太田川店 東海市
わんぱくこぞう 日進店 日進市
遊コン 知多半田駅前店 半田市
ファミーズ半田インター店 半田市
マジカルガーデン 半田 半田市
ファミーズ半田駅前店 半田市
おもちゃキャット 半田市
ファミコンランド 尾西三条店 尾西市
121尾張旭 尾張旭市
ダンシングベア 尾張旭店 尾張旭市
マジカル碧南店 碧南市
栄電社 テクノ向山店 豊橋市
マジカルガーデン 豊橋 豊橋市
BANBAN 豊橋南店 豊橋市
ビッコロ 豊川市
マジカルガーデン豊川 豊川市
わんぱくこぞう 豊田店 豊田市
JOY倶楽部 豊田市
豊岡そこう 豊田市
ファミっ子ハウス 渋谷店 豊田市
すみや 豊田高橋店 豊田市
ダンシングベア 豊田店 豊田市
ファミラン 豊田南店 豊田市
わんぱくこぞう 豊明店 豊明市
ファミコンランド 豊明店 豊明市
ドリームランド 豊明店 豊明市
ファミーズ 名港店 名古屋市
マジカルガーデン港 名古屋市
ファミコンランド アピタ港店 名古屋市
宝島 港店 名古屋市
BANBAN 小幡店 名古屋市
日本トイザらス 八事店 名古屋市
ファミコンランド 牛巻店 名古屋市
スーパーランド 名古屋市
ブルート 浄心店 名古屋市
SOFT STATION チャンプ 名古屋市
遊らんど みゆき 名古屋市
ブルート 茶屋ケ坂店 名古屋市
トップカメラ本店マジカルガーデン 名古屋市
ヤマギワ名古屋栄店 名古屋市
ドルフィン山本 名古屋市
栄電社 コンプマート 大須店 名古屋市
ファミコンランド 中川店 名古屋市
レッドライオン 名古屋市
キャットアカデミー 中川店 名古屋市
いまじん 千音寺店 名古屋市
ジャングルパーク 名古屋市
トイショップ 一休さん 名古屋市
ポニーランドYou&You2 名古屋市
タワーレコード 名古屋近鉄店 名古屋市
栄電社 名駅本店 名古屋市
エイデン コンプマート 名古屋店 名古屋市
わんぱくこぞう 塩釜店 名古屋市
GROOVE!本店 名古屋市
マジカル 黒川店 名古屋市
ブルート 黒川店 名古屋市
ファミリーランド 名古屋市
おもちゃの街 プレーメン 名古屋市
マジカルステーション 名東 名古屋市
マジカルガーデン 緑 名古屋市

三重県

ブルート 一志店 一志郡一志町
ファミコンランド 亀山店 亀山市
Mrトンカチ亀山 亀山市
AVレンタルファミリー 亀山市
TVパニックF1マート 七和店 桑名市
わんぱくこぞう 桑名店 桑名市
Mrトンカチ 員弁店 三重郡員野町
FCスーパーランド 四日市店 四日市市
SAM GOODY 四日市店 四日市市
アルトラ本店 四日市市
マジカルガーデン四日市 四日市市
フロンティア 四日市市
日本トイザらス 四日市店 四日市市
BANBAN 松阪南店 松阪市
正札屋 上野市
ブルート 栗真店 津市
津サティ 津市
トイーズ ヤハシ 津市
FOXY相可屋御厩店 度会郡御厩村
白揚 本店 八日市市
ウエダ・ウイズ・ユー 尾鷲市
TVパニック 白鬚名張 名張市
ファミコンランド 鈴鹿店 鈴鹿市
ファミランスペース鈴鹿店 鈴鹿市
Mrトンカチ長太 鈴鹿市

和歌山県

TVパニック 橋本店 橋本市
わんぱくこぞう 新宮店 新宮市
キャッツアイ 新宮店 新宮市
ツインビー 田辺店 田辺市
ゲームプリーク 岩出店 那賀郡岩出町
イワキ岩出店 那賀郡岩出町
おもっちゃマン 岩出店 那賀郡岩出町
ファミザウルス貴志店 有田市
ファミコンランド 箕島店 有田市
おもっちゃマン和歌山店 和歌山市
わんぱくこぞう 和歌山北店 和歌山市
ミノスケ 三木町本店 和歌山市
イワキ楽 音・館 和歌山市
イワキ弘島店 和歌山市
わんぱくこぞう 弘島店 和歌山市
イワキ大浦店 和歌山市
上新電機 じろうまる店 和歌山市
イワキECS次郎丸店 和歌山市
ドキドキ冒険島 和歌山店 和歌山市
イワキ西ノ庄店 和歌山市
日本トイザらス 和歌山店 和歌山市
ミュージックマートVIVIO店 和歌山市
イワキ直川店 和歌山市
イワキ有田店 和歌山市
イワキ有本店 和歌山市

滋賀県

近江八幡サティ 近江八幡市
平和堂 水口店 甲賀郡水口町
上新電機 もりやま店 守山市
わんぱくこぞう 草津西店 草津市
わんぱくこぞう 草津中央店 草津市
ファミコンランド 大津店 大津市
日本トイザらス 大津店 大津市
マジカルプレーン 大津駅前 大津市
わんぱくこぞう 瀬田店 大津市
わんぱくこぞう 彦根南店 彦根市
カメレオンクラブ 彦根店 彦根市

京都府

ブルート 宇治伊勢田店 宇治市
JEUGIA 宇治大久保店 宇治市
上新電機 大久保バイパス店 宇治市
日本トイザらス 宇治店 宇治市
ファミコンワールド 花園店 京都市
ニュータイプ 常盤店 京都市
マジカルプレーン 西院店 京都市
ファミコンランド 西大路三条店 京都市
上新電機 京都一番館 京都市
ニュータイプ梅津店 京都市
京都近鉄 京都市
京都高島屋 京都市
わんぱくこぞう 寺町店 京都市
上新電機 J&P京都寺町店 京都市
マジカルプレーン 桃山店 京都市
ザウルス 桂店 京都市
熊本玩具 京都市
わんぱくこぞう 円町店 京都市
ハローマック 新堀川店 京都市
ドキドキ冒険島 京都桃山店 京都市
HYPER TOPS 京都市
マジカルプレーン 竜大前店 京都市
ドラゴンワールドクラブ 淀店 京都市
メディア・ワン京都市 京都市
TVパニック 京都北大路店 京都市
わんぱくこぞう 御薗橋店 京都市
ニュータイプ大将軍店 京都市
日本トイザらス向日市店 向日市
ペリカン 東向日町店 向日市
カメレオンクラブ 城陽店 城陽市
平和堂 アルプラザ城陽店 城陽市
ブルート 園部店 船井郡園部町
カメレオンクラブ 新田辺店 綴喜郡田辺町
わんぱくこぞう 同志社前店 綴喜郡田辺町
キタムラ AVIX 福知山店 福知山市

奈良県

ワンダーパニック たわらもと 磯城郡田原本町
上新電機 田原本店 磯城郡田原本町
日本トイザらス 橿原店 橿原市
ブックスヨシダ 橿原店 橿原市
ファミコンランド 八木店 橿原市
ゲームワールド 香芝市
上新電機 郡山インター店 大和郡山市
ブックスヨシダ 大和高田店 大和高田市
ニノミヤ 西奈良店 奈良市
上新電機 学園前店 奈良市
ラックス 奈良三条店 奈良市
上新電機 なら1ばん館 奈良市
わんぱくこぞう 西大寺店 奈良市
奈良そごう 奈良市
ファミコンランド 西大寺店 奈良市
ファミコンランド 富雄店 奈良市
システムエース 北葛城郡王寺町
ハローマック 大和新庄店 北葛城郡新庄町

大阪府

わんぱくこぞう 茨木店 茨木市
イワキ 羽曳野店 羽曳野市
わんぱくこぞう 河内長野店 河内長野市
日本トイザらス 貝塚店 貝塚市
イワキ 東貝塚店 貝塚市
フリーダム 貝塚店 貝塚市
イワキ 岸和田店 岸和田市
遊・映・音・書・館 ウイン 岸和田市
上新電機 きしわだ店 岸和田市
ミノスケ 岸和田店 岸和田市
カツラ玩具店 交野市
カメレオンクラブ 高石店 高石市

ブルート 浜寺店 堺市
遊コン 高槻店 高槻市
TVパニック高槻店 高槻市
上新電機 せっつとんだ店 高槻市
ソフバル 堺東店 堺市
ミノスケ 新金岡店 堺市
チャドラン 深井店 堺市
キタムラ 堺深井店 堺市
イワキ 泉ケ丘店 堺市
マジカルステーション なかもず店 堺市
おもちゃの店キタオ 堺市
イワキ 堺もず店 堺市
ミノスケ 鳳店 堺市
てんとうむし 堺市
オークワ 尾崎店 阪南市
おもちゃのツルヤ 四條畷市
モンキーランド 守口店 守口市
平和堂 アルプラザ 守口店 守口市
ソフバル 松原店 松原市
わんぱくこぞう 豊島店 寝屋川市
遊コン 香里園店 寝屋川市
きんこんかん本店 寝屋川市
ファミコンザウルス 寝屋川市
ブルート 寝屋川店 寝屋川市
ブルート 吹田店 吹田市
V-STATION 江坂店 吹田市
TVパニック 南千里店 吹田市
ワールドアオヤマ千里山店 吹田市
トップボーイ 関大駅前店 吹田市
コムロード シータショップ吹田 吹田市
ゲーム遊館 千里丘店 摂津市
イワキ 泉佐野店 泉佐野市
イワキ 泉大津店 泉大津市
オークワ 泉南店 泉南市
TVパニック あべの店 大阪市
玉屋 大阪市
カメレオンクラブ あびこ店 大阪市
日本トイザらス 住之江公園店 大阪市
あっぷる 大阪市
エルグ鶴橋店 大阪市
BOOKSコスモ 大正店 大阪市
ファミコンランド F平尾店 大阪市
ナニワ商会 大阪市
タワーレコード 心斎橋店 大阪市
エルグ心斎橋店 大阪市
ソフマップ 大阪3号店 大阪市
ブルート 放出東店 大阪市
わんぱくこぞう 放出店 大阪市
TOY SHOP レオ 大阪市
モンキーランド 鶴橋店 大阪市
ブルート 野江内代店 大阪市
ブルート 毛馬店 大阪市
日本トイザらス 都島店 大阪市
遊コン 上新庄駅前店 大阪市
わんぱくこぞう 上新庄店 大阪市
コムロード シータショップ浪路 大阪市
ピノキオ 大阪市
キディランド 大阪梅田店 大阪市
上新電機 エキサイト阪急三番街店 大阪市
上新電機 エキサイト梅田店 大阪市
タワーレコード 梅田店 大阪市
ファミコンショップイーグル新大阪店 大阪市
わんぱくこぞう 東三国店 大阪市
ニノミヤ電脳ザウルス日本橋ファミコンコーナー 大阪市
スーパーポテト 大阪市
ソフマップ 4号店 大阪市
ソフマップ 7号店 大阪市
上新電機 J&Pテクノランド 大阪市
上新電機 J&Pメディアランド 大阪市
スタンバイVER7 大阪市
ディスクピア 日本橋店 大阪市
わんぱくこぞう 住道店 大東市
日本トイザらス 八戸ノ里店 東大阪市
田中商店 東大阪市
わんぱくこぞう 鴻池店 東大阪市
KONG 近大前店 東大阪市
Dr.ムー東大阪店 東大阪市
カメラ・ファミコンショップ 東大阪市
ニシダヤ 藤井寺店 藤井寺市
ユニエース 藤井寺店 藤井寺市
平和堂 アルプラザ 八尾市
ミノスケ 八尾店 八尾市
よしおか玩具 八尾市
イワキ 八尾店 八尾市
コムロード シータショップ八尾 八尾市
上新電機 とんだばやし店 富田林市
ファミコンランド 豊中店 豊中市
ドキドキ冒険島緑地駅ビル店 豊中市
ドリーム庄内店 豊中市
オズ 服部店 豊中市
TVパニック 豊中店 豊中市
ブルート 枚方中宮店 枚方市
ブルート 楠葉店 枚方市
ブルート 牧落店 貴志市
ブルート 門真月出町店 門真市
アマセトーイ 門真市
リブロス 古川橋店 門真市
上新電機いずみふちゅう店 和泉市
遊コン 和泉府中店 和泉市
イワキ和泉和気店 和泉市

兵庫県

バグ芦屋店 芦屋市
ブルート 串塚店 伊丹市
ハローマック 伊丹店 伊丹市
星電社 伊丹本店 伊丹市
ブルート 中野北店 伊丹市
ジョイプラザ 逆瀬川 伊丹市
遊コン 加古川店 加古川市
日本トイザらス 加古川店 加古川市
ビルフェロー加古川サティ店 加古川市
わんぱくこぞう 三田店 三田市
カルチュアパンクシティオ 物部店 洲本市
ブックスウィング 小野店 小野市
ビルフェロー 小野サティー店 小野市
メディアCITY 須磨店 神戸市
TVパニック 板宿店 神戸市
バグ 白川台店 神戸市
遊コン 板宿店 神戸市
わんぱくこぞう 名谷店 神戸市
わんぱくこぞう 東垂水店 神戸市
おもちゃのキタオ 神戸市
ビルフェロー西神戸サティ店 神戸市
ニシダヤ 西神戸店 神戸市
ブルート 伊川谷店 神戸市
ブルート 春日野道店 神戸市
わんぱくこぞう 三宮店 神戸市
星電社PC-PORT 神戸市
タワーレコード神戸三宮店 神戸市
アプロス三宮店 神戸市
遊コン 三宮店 神戸市
星電社 ハーバーランド店 神戸市
上新電機 さんのみや1ばん館 神戸市
ブルート 長田店 神戸市
ブルート 鷹取店 神戸市
わんぱくこぞう 東灘住吉店 神戸市
メディアCITY 東灘店 神戸市
ブルート 六甲店 神戸市
バグ 水道筋店 神戸市
メディアCITY 六甲店 神戸市
わんぱくこぞう 北鈴蘭台店 神戸市
ニチデン 神崎郡福崎町
上新電機 にしのみや店 西宮市
わんぱくこぞう 甲子園店 西宮市
上新電機 甲子園店 西宮市
ビルフェロー西宮サティ店 西宮市
わんぱくこぞう 西宮店 西宮市
ブックスサンヨー 相生店 相生市
ブルート 丹南店 多紀郡丹南町
カメレオンクラブ 上の島店 尼崎市
カメレオンクラブ 尼崎店 尼崎市
おもちゃの国ワンワン屋 尼崎市
ブックプラザ 見晴店 尼崎市
遊コン 塚口店 尼崎市
わんぱくこぞう 塚口店 尼崎市
おもしろランドキャンプ姫路鹿島西店 姫路市
日本トイザらス 姫路店 姫路市
ビルフェロー姫路サティ店 姫路市
ニノミヤ 姫路本店 姫路市
山陽百貨店 姫路市
ポッシュ白浜店 姫路市
ハローマック 宝塚安倉店 宝塚市
コロボックル 宝塚店 宝塚市
ブルート 小林店 宝塚市
ブックプラザ 宝塚店 宝塚市
キタムラAVIX 豊岡 豊岡市
ブックセンターすぼる 富岡店 豊岡市
遊コン 豊岡店 豊岡市
ファミコンクラブ ながさわ土山本店 明石市
ブルート 魚住店 明石市
カメレオンクラブ 明石店 明石市
遊コン 西明石店 明石市
バグ 西明石店 明石市
トムトムクラブ 明石2号店 明石市

鳥取県

ミュージックマート鳥取店 鳥取市
わんぱくこぞう東伯店 東伯郡東伯町
米子高島屋 米子市
遊コン 米子店 米子市
ダイイチ 米子店 米子市

島根県

おもちゃのメルヘン 益田市
タワーレコード 広島店 広島市
赤とんぼ 戸坂店 広島市
ブルート 戸坂店 広島市
HANS麗 広島市
花いちTVパニック 祇園 広島市
ファミコンショップVIC三原駅前店 三原市
冒険王 三次店 三次市
ハラ玩具店 庄原市
ブルート 神辺店 深安郡神辺町
ブルート 高屋店 東広島市
冒険王 西条店 東広島市
ブルート 東広島店 東広島市
ブルート 土与丸店 東広島市
ブルート 八本松店 東広島市
冒険王 宮内店 廿日市市
ファミコンショップVIC尾道店 尾道市
かもめや 府中市
ソフトランド 府中市
ファミコンショップVIC駅家店 福山市
カメレオンクラブ 福山駅前店 福山市
ダイイチ COMCITY福山店 福山市
ファミコンショップVIC春日店 福山市
わんぱくこぞう 松永店 福山市
わんぱくこぞう 鞆文社瀬戸 福山市
福山そごう 福山市
ファミコンショップVIC多治米店 福山市
カメレオンクラブ 蔵王店 福山市
わんぱくこぞう 鞆文社蔵王店 福山市
幸音書店 FOXY 南蔵王店 福山市
ファミコンショップVIC木之庄店 福山市
ブルート 福山野上店 福山市

山口県

カメレオンクラブ 宇部店 宇部市
ブルート 宇部寿店 宇部市
トミーランド 宇部市
ブルート 宇部則貞店 宇部市
ハローマック 宇部バイパス店 宇部市
プレイバック銭夢屋 下関市
クリボー 山の田店 下関市
鳳鳴館長府 下関市
サンリブ 唐戸店 下関市
トップボーイ 椋田店 下関市
ブルート 下松店 下松市
カメレオンクラブ 下松店 下松市
ブルート 新南岩国店 岩国市
カメレオンクラブ 岩国店 岩国市
ダイイチ 岩国店 岩国市
ブルート 光店 光市
ブルート 上山口店 山口市
冒険王 小郡店 山口市
カメレオンクラブ 平川店 山口市
ブルート 湯田店 山口市
カメレオンクラブ 山口店 山口市
ブルート 政所店 新南陽市
カメレオンクラブ 鴨川店 松山市
ふぁんたじ屋 松山市
カメレオンクラブ 朝生田店 松山市
わんぱくこぞう 中の川店 松山市
カメレオンクラブ 湊町店 松山市
いよてつそごう 松山市
おもしろランドキャンプ松山中央通店 松山市
マルワレコード 本店 西条市
ブルート 川之江店 川之江市
ベルランド大洲店 大洲市
ブルート 東予店 東予市
トイハウス 南宇和郡城辺町

高知県

おもちゃの店バルーン 高岡郡窪川町
フルハウス はりやま店 高知市
ブルート 若草店 高知市
ブルート 中久万店 高知市
マジカルガーデン御座 高知市
おもしろランドキャンプ 北新田店 高知市
P-ZONE 野市
おもしろキャンプ 須崎店 須崎市

福岡県

メディアネット ジャスコ穂波店 嘉穂郡穂波町
ファミコンハウス 甘木店 甘木市
ブルート 千本杉店 久留米市
ファミコンクラブBee1 合川店 久留米市
ぴーこっく 久留米本店 久留米市
ファミコンクラブBee1 津福店 久留米市
ブルート 久留米店 久留米市
新星堂 久留米店 久留米市
ファミコンクラブBee1久留米南店 久留米市
ブルート 行橋安川通店 行橋市
ブルート 中福間店 宗像郡福間町
メディアナイン 赤間店 宗像市
ブルート 赤間店 宗像市
ファミコンクラブBee1 春日店 春日市
ブルート 春日原店 春日市
ベストビデオ 春日店 春日市
ファミコンクラブBee1 小郡店 小郡市
ブルート 小郡駅前店 小郡市
ファミコンクラブBee1 二日市店 太宰府市
ベストビデオ 大野城店 大野城市
ベスト電器 大野城店 大野城市
ベストビデオ 下大利店 大野城市
ぴーこっく 羽犬塚店 筑後市
ブルート 那珂川店 筑紫郡那珂川町
コング 那珂川店 筑紫郡那珂川町
ブルート 二日市店 筑紫野市
ベストビデオ二日市店 筑紫野市
パンドール 中間店 中間市
ブルート 中間店 中間市
メディアネット 直方店 直方市
わんぱくこぞう 直方店 直方市
ブルート 直方店 直方市
ブルート 田川伊田駅店 田川市
BOOK WORM川宮 田川市
ミュージックマートKチェーン二本松店 二本松市
ブルート 古賀店 柏屋郡古賀町
ハイパーブルート 空港駅前店 柏屋郡志免町
日本トイザらス 新宮店 柏屋郡新宮町
ブルート 長者原店 柏屋郡粕屋町
ファミコンクラブBee1 八女店 八女市
ぴーこっく 飯塚店 飯塚市
ブルート 飯塚店 飯塚市
ブルート 七隈店 福岡市
メディアネット 城南店 福岡市
ベストビデオ 西新店 福岡市
ベスト電器 西新店 福岡市
カメレオンクラブ 西新店 福岡市
ブルート 西新店 福岡市
ブルート 飯倉店 福岡市
ブルート 百年橋店 福岡市
山野楽器 福岡イムズ店 福岡市
ベスト電器 本店 福岡市
ぴーこっく 天神地下街店 福岡市
タワーレコード 福岡店 福岡市
カメレオンクラブ 香椎店 福岡市
ブルート 舞松原店 福岡市
ファミコンハウス 和白店 福岡市
ベストビデオ 和白店 福岡市
ブルート 高宮店 福岡市
ベスト電器 大橋店 福岡市
121野間大池 福岡市
日本トイザらス 博多店 福岡市
博多井筒屋 福岡市
カメレオンクラブ 雑餉隈店 福岡市
コオムラ家電 北九州市
ソフトバンクワールド 戸畑店 北九州市
ページワン 北九州市
日本トイザらス 小倉店 北九州市
ブルート 徳力店 北九州市
TVエンゼル 曽根店 北九州市
バルテック 小倉 北九州市
タワーレコード 小倉店 北九州市
小倉井筒屋 北九州市
ダイイチ デオニー店 北九州市
長崎屋 黒崎店 スターキッズ 北九州市
ブルート 折尾店 北九州市
メディア・ナイン 折尾本店 北九州市
サンリブ 折尾店 北九州市
サンリブ 木屋瀬店 北九州市

佐賀県

ぴーこっく 佐賀店 佐賀市
ハロー佐賀店 佐賀市
ファミコンBOY 佐賀神野店 佐賀市
ブルート 南部バイパス店 佐賀市
レンタルジャイアンツ 鹿島店 鹿島市
日本トイザらス 鳥栖店 鳥栖市
ブルート 鳥栖店 鳥栖市
ファミコンクラブBee1 鳥栖店 鳥栖市
ブルート 唐津店 唐津市
トップボーイ 武雄店 武雄市

長崎県

遊ING 京町店 佐世保市
佐世保ゲーム館 びゅあ 佐世保市
遊ING 大野店 佐世保市
スペースM 大塔店 佐世保市
ジャスコ 佐世保店 佐世保市
遊ING 大村店 大村市
スペースM 大村店 大村市
グリーンライフ 大村市
ブルート 新大工店 長崎市
遊ING 花丘店 長崎市
遊ING 城山店 長崎市
遊ING 築町店 長崎市
バス・ボックス 長崎市
アトムレコード アーケード店 長崎市
スペースM 本原店 長崎市
日本トイザらス 長崎店 長崎市
ファミコンハウス長崎ウエスト 南高来郡西有家須川
スペースM 有明店 南高来郡有明町
レンタルジャイアンツ 平戸店 平戸市

熊本県

ファミコンステーション 下益城郡松橋町
ベスト電器 コンピュータウン熊本 熊本市
わんぱくこぞう 熊本店 熊本市
遊ING 桜木店 熊本市
光書店 近見店 熊本市
カメレオンクラブ 健軍店 熊本市
タワーレコード熊本店 熊本市
ホームセンター双葉 十禅寺店 熊本市
サンライト江津店 熊本市
ブルート 上熊本店 熊本市
日本トイザらス 熊本店 熊本市
ハローマック 麻生田店 熊本市
遊ING 長嶺店 熊本市
遊ING 須屋店 熊本市
ブルート 田崎店 熊本市
いれぶん 熊本市
ブルート 八王子店 熊本市
ブルート 浄行寺店 熊本市
ゲームショップNo1 熊本市
ブルート 荒尾店 荒尾市
コグマランド 人吉市
ブルート 旭中央店 八代市
V-STATION 八代松江店 八代市
わんぱくこぞう 八代店 八代市

大分県

TVチャンプ 宇佐店 宇佐市
ブルート 佐伯駅前店 佐伯市
TVチャンプ 佐伯店 佐伯市
ブルート 敷戸店 大分市
カメレオンクラブ 花津留店 大分市
TVチャンプ 大分店 大分市
ブルート 今津留店 大分市
大分サティ 大分市
アルファテック大分店 大分市
TVチャンプ 戸次店 大分市
FCショップ J-フレンド明野店 大分市
トップボーイ 日田店 大分市
TVチャンプ高城店 大分市
FCショップ J-フレンド 府内店 大分市
大分 トキハ 大分市
わんぱくこぞう 中津店 中津市
ベスト電器 コンピュータウン中津店 中津市
トップボーイ日田店 日田市
TVチャンプ 日田店 日田市
ブルート 鶴見店 別府市
TVチャンプ 別府店 別府市
わんぱくこぞう 別府店 別府市

宮崎県

TVチャンプ 延岡店 延岡市
ファミコンショップロードショー 宮崎郡佐土原町
西村 本店 宮崎市
ユニオン3 宮崎店 宮崎市
ファミコンソフトバル青葉本店 宮崎市
西村 ガーディニア店 宮崎市
ブルート 浮野崎店 宮崎市
西村 延岡店 宮崎市
ハローマック 西都店 西都市
西村 都城店 都城市
V-STATION 都城店 都城市
ユニオン3 国富店 東諸県郡国富町
TVチャンプ 日向店 日向市
ベストビデオ 日南店 日南市

鹿児島県

ハローマック 隼人店 姶良郡隼人町
ファミコンショップ アラジン 肝属郡串良町
ファミザラス 国分店 国分市
わんぱくこぞう 末吉店 鹿児島市
マリオの店 西駅店 鹿児島市
山形屋 鹿児島市
マリオの店 城西店 鹿児島市
カメレオンクラブ 西鹿児島店 鹿児島市
ファミコンショップ 桜太郎 明和店 鹿児島市
がらっぱ堂 霧島内店
ストロベリーフィールズ 曽於郡志布志町

沖縄県

ブルート 城間店 浦添市
ブルート 胡屋店 沖縄市
ブルート 我如古店 宜野湾市
TVパニック 宜野湾店 宜野湾市
カメレオンクラブ 安慶名店 具志川市
日本トイザらス 嘉手納店 中頭郡嘉手納町
カメレオンクラブ 小禄店 那覇市
ブルート 大道店 那覇市
ブルート 儀保店 那覇市
ブルート 松山店 那覇市
TVパニック 国際通り 那覇市
丸亀商店 平良市
ブルート 名護十字路店 名護市

KONAMI

バーチャガン対応！

インタラクティブシネマ

ポリスノーツ最終形態 登場。

9.13 Fri IN STORE CD3枚組
メーカー希望小売価格 6,800円（税別）

POLICENAUTS®

ポリスノーツ

◆98版、3DO版、PS版からの完全最良移植！ ◆サターン版だけの追加ムービー、追加カット！
◆バーチャガン対応！ ◆サターン版だけのシューティングモード！
◆ゲーム中からの用語解説モードへのダイレクトアクセス可能！

【初回プレス特典】
●豪華特製ハードケース
●32P写真集（ハードカバー、セル付き、初公開CG有り）
●パワーメモリー用特製シール ●バーチャガン用デカールシール

特製ポリスノーツジャンパーが100名様に当たる！

商品に入っている応募要項をよく読んで応募してください。抽選で100名様に「特製ポリスノーツ ジャンパー」をプレゼントします。

コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京支店/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店/〒530 大阪市北区梅田 1-11-4
名古屋支店/〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23

札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所/〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所/〒920 石川県金沢市尾山町2-17

広島営業所/〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所/〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-30

最新情報は
コナミテレホンサービス

関東　東京　03(3436)2277　毎月第2・4月曜
関西　大阪　06(455)0477　内容一新!!

※ご好評いただいたコナミテレホンサービスは、4月1日より、
東京と大阪の2ヶ所になり、さらなる最新情報を提供いたします。

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン

フリーダイヤル 0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

KONAMI

コナミからあなたに
話題のコナミ セガサタ

恋愛シミュレーション

'96コナミときめきティーン
栗林 みえ

ときめき、はじめよう。

高校生活での女の子との出会いって、
自分を磨くいいチャンスだよね。
いろんな学校行事を通して、頑張って、ときめいて、成長する——
きっと卒業式の日にはステキなあなたと出会えそう。
そんなかけがえのない「ときめき」を、
セガサターンで、さぁ始めよう。

ときめきメモリアル forever with you™

© 1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

制作プロダクション
コナミパーチャルキッス

ときめきメモリアルファンのための
コナミオフィシャルガイド 7/26発売!

セガサターン版は、なんと!
自分からも告白できるぞ!

画面は開発中のものです。

7月19日発売

デラックス版・スペシャル版同時発売!

スペシャル版

デラックス版
●「ときめきキャラクターカード」付
6,800円

スペシャル版
●特製透明バインダー型ケース
●オリジナルカラーのパワーメモリー付
9,800円

※価格はメーカー希望小売価格(税別)です。

CDレーベルのピクチャーに、それぞれ違うキャラクターを採用

コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

「ときめき」の風、とどけます。
ーンソフトぞくぞく登場！

KONAMI

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび[illegible]は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SEGASATURN

パズルゲーム

ねぇ、私たちと「対戦ぱずるだま」しよう。

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま™

© 1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

画面は開発中のものです。

「ときめきメモリアル」の女の子たちが総出演する「対戦ぱずるだま」が、アーケード版をパワーアップしてついに登場！連鎖連鎖の手に汗にぎるパズルゲーム。さぁ、キミはどの娘と対戦する？

プレイステーション版同時発売

9月発売予定 予価5,800円(税別)

インタラクティブシネマ

これがポリスノーツの最終形態。

ポリスノーツ
POLICENAUTS®

©1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

画面は他機種版のものです。

CD3枚組の大容量でポリスノーツがSS版に登場。

初回プレス特典！
- ●特製パッケージ
- ●豪華写真集付

9月13日発売予定 メーカー希望小売価格 6,800円(税別)

キャンペーン実施決定!! ソフトをお買い上げの方の中から抽選で100名様に特製ポリスノーツジャンパーをプレゼント！
※くわしくは商品に入っている応募要項をご覧ください。

人気ソフトラインナップ

サイバーパンクアドベンチャー
スナッチャー®
5,800円
© 1996 KONAMI

シューティングゲーム
グラディウス®
DELUXE PACK
5,800円
© 1996 KONAMI

パズルゲーム
ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま™
5,800円
© 1996 KONAMI

シューティングゲーム
極上パロディウスだ！™
DELUXE PACK
5,800円
© 1996 KONAMI

スポーツゲーム
実況パワフルスロ野球'95™開幕版
5,800円
© 1996 KONAMI

シューティングゲーム
出たなツインビー®ヤッホー！
DELUXE PACK
5,800円
© 1996 KONAMI

テーブルゲーム
永世名人®
5,300円
© 1996 KONAMI

絶賛発売中！

※価格は全てメーカー希望小売価格(税別)です。

大好評につき コナミセガサターン用ソフト ゲット・ザ・ソフト キャンペーン継続決定！

スクラッチカードで コナミ・セガサターン用ソフトを当てよう！

キャンペーン期間：平成8年9月30日まで（当日消印有効）

- 金賞　1枚で、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。
- 銀賞　2枚そろえば、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。
- 銅賞　2枚そろえば、コナミ・セガサターングッズプレゼントに応募できます。

（コナミ・セガサターングッズは毎月抽選で500名様に当たります。なお当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。）

※締切日が平成8年3月31日となっているスクラッチカードも継続して使用できます。

最新情報は コナミテレホンサービス

毎月第2・4月曜内容一新!!
東京 03(3436)2277　大阪 06(455)0477

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

面白さ現在進行中。

闇へと続く扉を開けよ！

人気作家・志茂田景樹とシブサワ・コウがタッグを組んだ話題のアドベンチャーゲーム。美しい3DCGに彩られた、驚異のグラフィック、そして有名声優による迫真の語り……岬に建つ七つの館に眠る大いなる秘密とは？謎が謎を呼ぶ、衝撃の物語がきみを待つ！

恋に生きるか、女王になるか？

女の子の話題を独占！スーパーファミコンで大ヒットしたあのロマンティックSLGが美しいアニメーションと、豪華声優陣のうっとりするような語りで華やかにドレスアップ。さらに新たに趣味イベントも搭載し、守護聖たちの魅力に夢中になること間違いなし！

馬主の醍醐味を満喫！

初心者から上級者まで楽しめる人気競馬SLGの第2弾。競馬の華・レースシーンには待望の実況も搭載され、臨場感も満点。また調教師や騎手など競走馬をめぐる人々との交流も広がり、馬主生活の面白さがアップ。データ量も飛躍的に増えた決定版！

七つの秘館
謎ベンチャーゲーム

アンジェリーク Special
ネオロマンスゲーム

Winning Post 2
ウイニングポスト
競馬シミュレーションゲーム

通信販売

お近くに取扱店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お申し込みは 0120-55-3594（ゴーゴーサンゴクシ）（平日10:00～17:00）

- 通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●クレジットカードもご利用いただけます。（JCB、VISA、Master、BC）
- 郵便振替でのお申し込みも承っております。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名（機種等）・数量を記入し、口座番号00280-1-9389　加入者名　株式会社光栄　宛てお振り込みください。●送料はお買い上げ金額5,000円（税込）以上は無料、5,000円未満は500円です。
- 商品はご注文から10日以内にお届けいたします。●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。

お買い上げ金額2万円（税込）ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント！

VISA　MasterCard　BC BANK CARD

KOEIのラインナップ。

KOEI

装いも新たに蘇る初代・信長。

パソコン版で大ヒットを記録した『信長の野望』第一作が、3Dグラフィックで高い評価を得たシンプルでビジュアル一新！システムはそのままに、演出面を格段に強化。これからSLGを始める人も『信長』ファンも誰でも国盗りゲームの面白さを堪能できる定番。

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望 リターンズ

新・ドラマティック三國志。

『三國志』を知り尽くしたKOEIが『三國志』をSLGとRPGが融合。『三国志演義』をベースに、漢王朝の復興を実現できるか!?一騎討ちには三國志世界が味わえる傑作ソフト。

三國志 英傑伝

リコエイションゲーム

エアラインで世界を1つに！

NY、パリ、ロンドン……各地を航空路で結ぶビジネスゲームに世界を旅する楽しさをプラス。シナリオには現実の国際情勢を取り入れ、リアルなゲーム展開が味わえる。ビジュアルも美麗な3Dグラフィックを使用し見応え充分。夢とロマンに満ちた、うわさのビジネスSLG。

ビジネスシミュレーションゲーム

AIR MANAGEMENT エアーマネジメント '96

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SEGASATURN

テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)

■当社は本ソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可しておりません。

■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

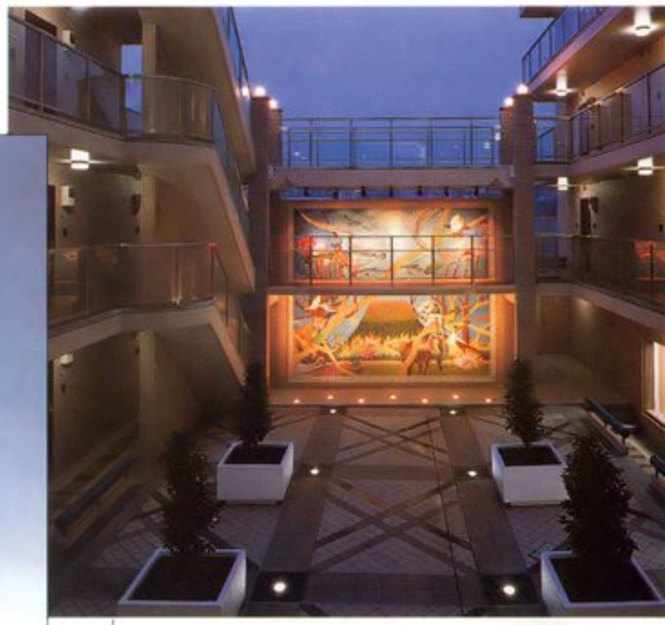
株式会社 光栄

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

充実した環境が、

“やる気”や“創造力”に裏打ちされた『いい仕事』は、職場でも、個人でも、充実した環境が土台となって育ちます。
種々の社会保険はもちろん、設備の整った本社ビルから寮、社宅、保養所まで、光栄は公私に渡ってフォローアップ。
社員ひとりひとりが、才能のすべてを発揮できるように確実な保証制度と、整備された環境を提供します。

【常に自分に挑戦できる人】【前向きな人】【グループで仕事のできる人】
――これが、光栄の求める人材です。



独身寮は自社保有のマンション。
バス、トイレ、冷暖房完備で
もちろん料金は格安、
余暇の楽しみも広がるというもの。
社宅も快適な住み心地。
暖かい家族の笑顔が待っている。

伊豆・伊東には保養所“伊東ビラ”がある。
豊かな自然の中でゆっくりとくつろげるスペースだ。
さらにフィットネスクラブとも提携し、
スイミングやアスレチックで心身ともにリフレッシュ。

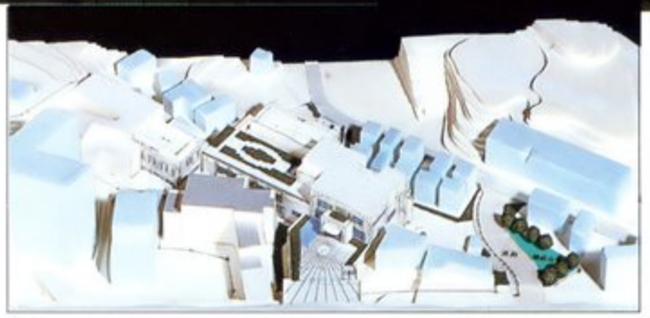
Location

勤務地は人気の東横線沿線・日吉。
六本木や渋谷、横浜などのプレイスポットに 直通でアクセスできるのが魅力。

KOEI

いい仕事を生む。

独身寮と社宅を合わせると、
その数は実に全270戸。
どれも通勤が楽な
東横線沿いに位置している。



新しい本社ビルは、97年2月、日吉に完成予定。
環境もさらに整い、気持ちよく仕事が進むこと間違いなしだ。

募集要項

職種：①ゲームデザイナー ②プログラマー ③CGデザイナー ④SE ⑤サウンドクリエイター ⑥営業
※①～③については、特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします。

資格：22歳～36歳位

勤務地：横浜市港北区日吉

給与：前給・能力・経験などを考慮の上、当社規定により優遇

待遇：昇給年1回、賞与年2回(95年度実績：7.45ヶ月)、交通費全額支給、社会保険完備、
諸手当(住宅・家族・役職・時間外)、従業員持株制度、財形制度、退職金制度、独身寮、社宅、伊豆保養所　他

休日休暇：完全週休2日制(土・日)、祝日、夏季・年末年始休暇・年間126日 その他有給・慶弔・特別・リフレッシュ休暇

応募方法：履歴書(写貼)・職務経歴書を下記宛ご郵送ください。追ってご連絡いたします。履歴書・職務経歴書不返。秘密厳守。

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 株式会社光栄　総務部人事課 S係 Tel.045-564-3111　担当：兒玉(こだま)・杉山

企業概要

設立：1978年7月／**代表者**：代表取締役社長　襟川 陽一
資本金：84億9800万円(95年10月現在)／**従業員数**：399名(95年10月現在)／**株式**：東証二部
事業内容：パーソナルコンピュータ・家庭用ビデオゲームコンピュータ用ソフトウェアの
企画・開発・販売、書籍及びCDの企画・制作・販売
売上高：133億100万円(95年3月)／**経常利益**：35億6800万円(95年3月)

東証二部上場
株式会社光栄
〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3

SEGA SATURN

RPG

最愛の伝説になる。

ソード&ソーサリー

Sword & Sorcery

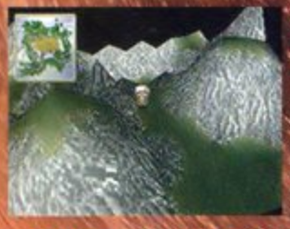
リグロード サーガの　マイクロキャビンが贈る

知らない君を守ってあげる。
だから…一緒にみんなを救おっ！

私たちの知らない世界での様々な伝説を集めた物語、人はそれを「ソード&ソーサリー」と呼ぶ。その物語の一編に小さな魔法使いルシオンと4人の仲間たちの冒険の旅がある。この物語は、ルシオンの住むピナコテイクの塔を訪れたエルゴートとの小さな出会いから始まる。

ソード&ソーサリー
オフィシャルブック
講談社より
6月中旬発売

イラスト：中北 晃二



リアルステージを駆け抜ける。
フィールド空間を3Dフルポリゴンでリアルに表現。キャラクターの動きも山脈や渓谷など凹凸に合わせて動き、さらにテクスチャーマッピングにより今までにない高品質で美しい映像を実現。

3Dバトルエリアで戦え！
バトルシーンをもっと面白くする障害物の概念を導入。敵の攻撃をかわすために物陰に隠れたり、邪魔な障害物を壊して戦う戦略性の高いディオラマバトル（コマンド選択方式）

感動のストーリーがさらに身近になった。
表現力豊かなフキダシ式メッセージウインドウにより、コミック感覚で楽しめる。

●S&Sファンタジックシンフォニー第2楽章　●オリジナルオープニングアニメーション　制作:スタジオOX(代表作/アイドルプロジェクト)

実力派声優陣をキャスティング!!

個性豊かなキャラクターに命を吹き込む。

★ルシオン／林原めぐみ　★エルゴート／志賀　克也
★ビオメルダー／石森　達幸　★カネヨン／長嶺　高士
★ミミナガ／椎名へきる　★アーヤ　／宮村　優子
★ナレーション／飛田　展男

根本　嘉也／雨宮　正武／丸山　詠二／山田　美穂／西村　知道

発売記念
『オープニングアニメ・セル画』プレゼント
ソード&ソーサリーをお買い上げの方の中から抽選で300名様にオープニングで使用したセル画をプレゼント致します。詳しくは商品をご覧ください。

新発売
標準価格 6,800円(税別)

©1996 MICRO CABIN CORP.

お詫び●品質向上の為、発売日を延期致しましたことを心より深くお詫び申し上げます。

募集
欲しいのは3D・映像派実力者。
■募集内容／グラフィックデザイナー、プログラマー　■資格／高卒以上、経験者優遇、中途採用随時募集　■必要資料／履歴書、職務経歴書、希望職種に応じた作品　■選考方法／作品選考の上、面接　■応募先　／マイクロキャビン本社総務課

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
リグロード サーガは(株)セガ・エンタープライゼスの登録商標です。

インターネットアドレス
http://www.cty.co.jp/~mcabin/index.html

マイクロキャビン
企画・開発・発売元（株）マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593-51-6482
■インフォーメーションダイヤル.0593-53-3611

サタマガの

途中ですが、

ここで、

GW ニュースを

お伝えします。

SEGA™

GWでは、来たる7月5日の第2号発売に

SERIAL GAME（連載ゲーム）
蒼い水の中

システムを大幅にバージョンアップして新たに登場！実写ムービー、
スチールそしてサウンドエフェクトでリアルに楽しめるPMG（プレイング・ムービー・ゲーム）。
主演の中山博子ちゃんと一緒に、スリルとサスペンスを体験しよう。

SERIAL GAME（連載ゲーム）
ピピットボーイの大冒険2

単純明快で面白い、コメディータッチの3Dパズルゲーム、第2弾。
創刊号ではハマッてしまって睡眠不足のゲーマーが続出。

INTERACTIVE ADVERTISING（広告ゲーム）

TELECOM TOWN Ⅱ（提供：日本テレコム）

TELECOM TOWN Ⅱ

ハッピーな本格シューティングゲーム。どんなにつらい毎日でも、これさえあれば幸せ。

シンデレラ クルージング（提供：三菱自動車）

シンデレラ クルージング

エキサイティングなRVドライビングゲーム。あのRVの三菱自動車からカーアクションゲームが登場。

DIGITAL GALLERY（デジタル・ギャラリー）

DIGITAL GALLERY

有名、無名、プロ、アマ関係なしのデジタル投稿コーナー。ユーザーのデジタル作品を掲載。

GE
GENERAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.

SEGASATURN

ともない、そのコンテンツを発表しました。

SEGASATURN MASTERPIECE COLLECTION（セガサターン名作ソフト集）
レイヤーセクション

サターンファンなら誰でも知っている名作ソフトを
毎号1タイトル、ピックアップ。
今回は人気ダントツのあのシューティングゲームだ。

© TAITO CORP. 1995

INFORMATION（インフォメーション）
セガサターン専用ソフトNiGHTS

サターンソフトの紹介をはじめ、
映画や音楽などの情報満載のインフォメーションコーナー。
今回は、7月発売、期待の新ゲーム「NiGHTS」特集。

© SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996

INFORMATION
音楽／21世紀の音楽を語る

音楽特集

泣く子も黙る、元YMOの細野晴臣氏のインタビューを中心に21世紀の音楽を展望する。

INFORMATION
映画／ガメラ2

映画特集

話題集中の「ガメラ2」この夏の公開に先がけて、おいしいところをお見せします。

SHOPPING
（ショッピング）

SHOPPING

「新世紀エヴァンゲリオン」グッズと、他では手に入りにくいガメラグッズをはじめ、ゲーム関連商品など、盛りだくさんに大紹介。

あっ、ここで続報が入りました。

あのバーチャファイターが
デジタル・コミックで登場！

レジェンド オブ サラ part 1

バーチャファイターファンはもちろん、
バーチャファイターの世界を
体験したことのない人も、
メチャメチャ楽しい。

© SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995,1996

以上、GW ニュースでした。

それでは引き続き、サタマガをお楽しみください。

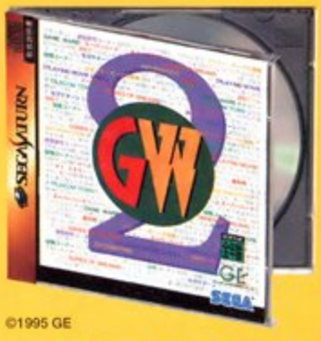
マガジンなのにCD-ROM。CD-ROMなのにマガジン。新しいマガジンのカタチ、
それがロムマガ。GAME-WAREは、元祖ロムマガゲームなのだ。

サターンで遊ぶ、ゲームができるゲームロムマガ。

GAME-WARE

7月5日 Vol.2 発売。1,980円

お買いもとめは、お近くのセガサターンソフト販売店で。



©1995 GE

GAME-WARE 創刊号絶賛発売中！ Vol.3は、10月5日発売予定。

企画／㈱ゼネラル・エンタテイメント・㈱セガ・エンタープライゼス　開発／㈱ゼネラル・エンタテイメント 東京都目黒区目黒2-10-8 第二アトモスフィア青山4F Tel.03-5496-3925　販売／㈱セガ・エンタープライゼス

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。 このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

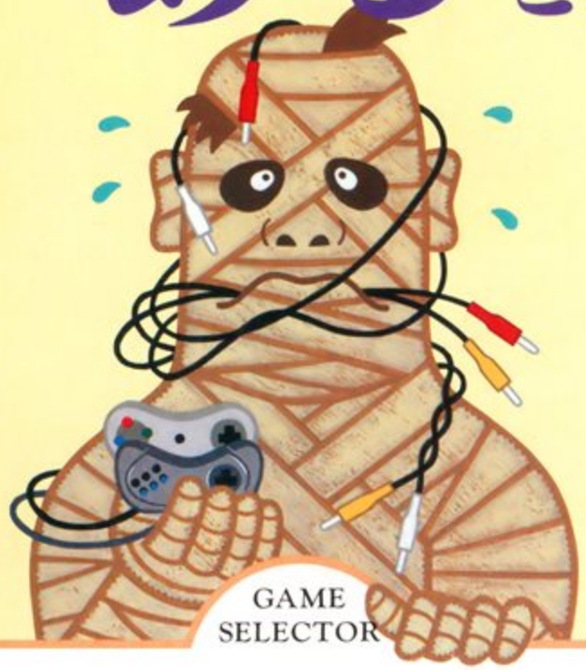
Victor

JVC

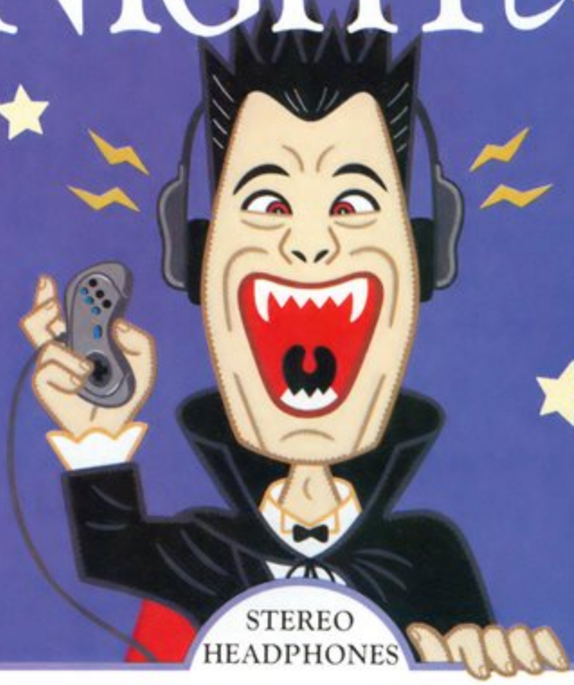
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

あると、大違い。

NIGHTじゃ、



GAME SELECTOR



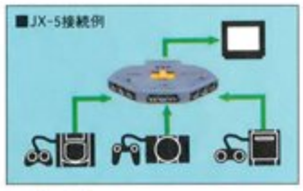
STEREO HEADPHONES

ゲーム機が2台以上あるならコレ! 切換えワンタッチのゲームセレクター。

ゲームセレクター**JX-5**

標準価格2,500円(税別)

■JX-5接続例



●ゲーム機やAV機器を最大3台まで接続可能。コードをつなぎ換えることなく、使いたいゲーム機をワンタッチで選べます。●電源不要のパッシブ型。●映像入出力はピンジャック端子。

AVセレクター**JX-3**

標準価格2,300円(税別)

AVセレクター**JX-S3**

標準価格2,500円(税別)

●ゲーム機やAV機器を最大2台まで接続可能。●電源不要のパッシブ型。●どこにでも無理なく置けるコンパクトサイズ。●JX-3の映像入出力はピンジャック、JX-S3はSジャック端子。

夜でも思いっ切りプレイしたい! そんなときは、ヘッドホンがおすすめ。

コードレス・ヘッドホン・システム

HP-W250S

標準価格10,000円(税別)

●コードのわずらわしさがなく、自由に動きながらゲームを楽しめる赤外線方式コードレス。●正面距離約7m、左右90度の広範囲な受信エリア。●ゲームなどのサウンドをダイナミックに再現するφ30mmユニット。●電池の無駄な消耗を防ぐオートパワーオフ機能。●音量調節ボリューム付。

トランスミッター

ゲーム用大型ヘッドホン

HP-G300

標準価格3,500円(税別)

●パワフルなゲームサウンドが楽しめる高磁力ネオジウムマグネット採用φ30mmユニット。●長時間のゲームプレイでも快適な軽量100g設計。●のびのび使えるゆとりの3.5mコード。

日本ビクター株式会社

●ビクターへのお問い合わせ、またカタログ請求は型名をご記入の上 〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビル Tel.03-5684-9311/ 〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16 大阪ビクタービル Tel.06-765-4161「ビクターお客様ご相談センター」JX-A係へ。

VICTOR CREATES IT.

Riverhillsoft

伝説のオウガバトル

Ogre Battle

Ogre Battle Saga
Episode Five
'The March of the Black Queen'

今秋発売予定

タクティクス オウガ　セガサターン版今冬発売予定!

©QUEST ©1996 Riverhillsoft Inc.

※画面は、開発中のものです。

SEGA SATURN™

復活か、進化か。

あのめくるめく戦いの日々が、さらに鮮烈に甦る。
シミュレーションRPGの原点ともいうべき名作、
「伝説のオウガバトル」、セガサターンで再び。

- 多くの人々を魅了したオリジナル版の世界観を、忠実に再現しながら、セガサターン版だけのサブシナリオの追加など、ゲームはさらに深く、広く進化。
- ハイグレードなBGM、迫力の効果音、リアルなナレーションにより、物語の展開はさらにドラマチックに進化。
- セーブポイントの追加など操作性も向上し、プレイをナビゲートするゲーム環境はさらに直感的に、快適に進化。

伝説のオウガバトル　セガサターン版ついに誕生！

●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-771-9333（テープにて24時間ご案内しています）
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www.riverhillsoft.co.jp/

●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-771-0328（祝祭日を除く月～金 13:30～17:30）
FAX 092-715-6683（24時間受付）

福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265
株式会社リバーヒルソフト

OPeNBooK

SEGASATURN

The Tower オリジナルマグカップ プレゼントキャンペーン 実施中!!

先着10,000名様限定!!

景品につられて買うというのはちょっとしゃくだ、という人も……

高層ビルシミュレーション
[ザ・タワー]
セガ・サターン版 価格：6,800円
好評発売中！

噂のこのマグカップは

キャンペーン中に
「ザ・タワー」を買わないと
もらえない……。

「ザ・タワー」のキャラクターたちが、素敵なマグカップになりました。

いま、セガサターン版「ザ・タワー」を購入すると先着10,000名様にオリジナルマグカップをプレゼントいたします。今回ご用意したマグカップは4種類。住宅に住んでいる小学生、オフィスに勤めるビジネスマン、ハンバーガーショップにやってきた子供づれの主婦、そして映画館で愛を育む若いカップル。タワーから飛び出して来た住人たちをモチーフにしています。

●必ず購入前に店頭でキャンペーン対象商品かどうかご確認ください。なお、マグカップの種類は選べませんのでご了承ください。

※ マグカップのデザインは実物とは異なる場合があります。

● タワーユーザーのための会議室開設中!! ●
現在、Nifty-Serveのゲームベンダーズステーションにtowerの会議室を開設しています。「GO SGAMEVA」でぜひ一度お立ち寄りください。

● OPeNBooKインターネットホームページ開設中!! ●
http://www.open-book.com

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

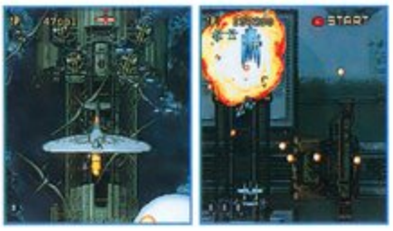
オープンブック株式会社
〒261-71千葉市美浜区中瀬2-6WBGマリブイースト15F
TEL.043-297-6412（ユーザサポート専用）

ガンバードに続く縦スクロールSTG「ストライカーズ1945」

ザターン版好評発売中!

STRIKERS 1945™

ストライカーズ1945



●読込みの時間を感じないスムーズなゲーム展開!
●コンシューマ・オリジナルモードを仕様追加!
●第二次世界大戦を舞台にした超硬派シューティングゲーム!
●実在する各国の名戦闘機6機から選択!
●オプション護衛機による多彩なフォーメーション攻撃!
●敵兵器には実戦配備されなかった超兵器が多数登場!

プレイステーション版 7月19日発売予定
セガサターン版/プレイステーション版
共に価格5,800円(税別)

© 1995, 1996 PSIKYO. SALES BY ATLUS.

ようこそ、業魔殿へ…。

「真・女神転生デビルサマナー」に登場する悪魔をついにCGで再現!

真・女神転生 デビルサマナー
悪魔全書

セガサターン専用ソフト
CGライブラリ(1人用)シャトルマウス対応
価格2,900円 好評発売中

© 西谷 史/シップス © 1995、1996 ATLUS.

95年度ゲーメスト特別賞受賞
伝説のSTGが移植!

セガサターン専用ソフト
縦スクロールシューティングゲーム(1~2人用)
価格5,800円 好評発売中

© ATLUS/CAVE 1995、1996

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。 "PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

■スタッフ募集中! 【職種】1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

【ご利用方法】1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は~」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝日除く

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8 株式会社アトラス

どっカーン!!っと

雛形あきこ

松田千奈

木内あきら

出演

この夏新発売!!

モーションパズル

ボディスペシャル264

6,800円(税別予定)

ムービーパズル

対戦パズル

パズルクラブ

ANOMAN GAMES

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

(株)ぱのまん ソフトウェア事業部
〒130 東京都墨田区本所4-19-3 アサイビル7F

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

遥けき未来への伝説、始まる。

初回限定 スペシャルパッケージ

スペシャルその1
うるし原智志描き下ろし
3Dホログラムイラストシート

スペシャルその2
声優直筆メッセージ&サイン入り
ラングリッサー・ファンブック付き

スペシャルその3
オリジナルポスター、
テレカプレゼント！

うるし原智志氏描き下ろし新キャラ25体！

セミリアルタイムシミュレーション

■読みの戦略
前作までの「戦術重視」から「戦略重視」のシミュレーションへ！

■パノラマタクティクス
3Dパノラマ画面で、回転縮小展開するワイドビュー戦闘シーン！

■フレキシブルクラスチェンジ
レベルアップによっておこるクラスチェンジが、プレイヤーの意志によって任意に選択可能。

■ヒロインセレクト
4人のヒロイン（ルナ・リファニー・ソフィア・ティアリス）の中からプレイヤーが選択。

セミリアルタイムシミュレーションロープレ

ラングリッサーIII

8月上旬発売予定 特別価格 ¥6,200（税別）

©NCS

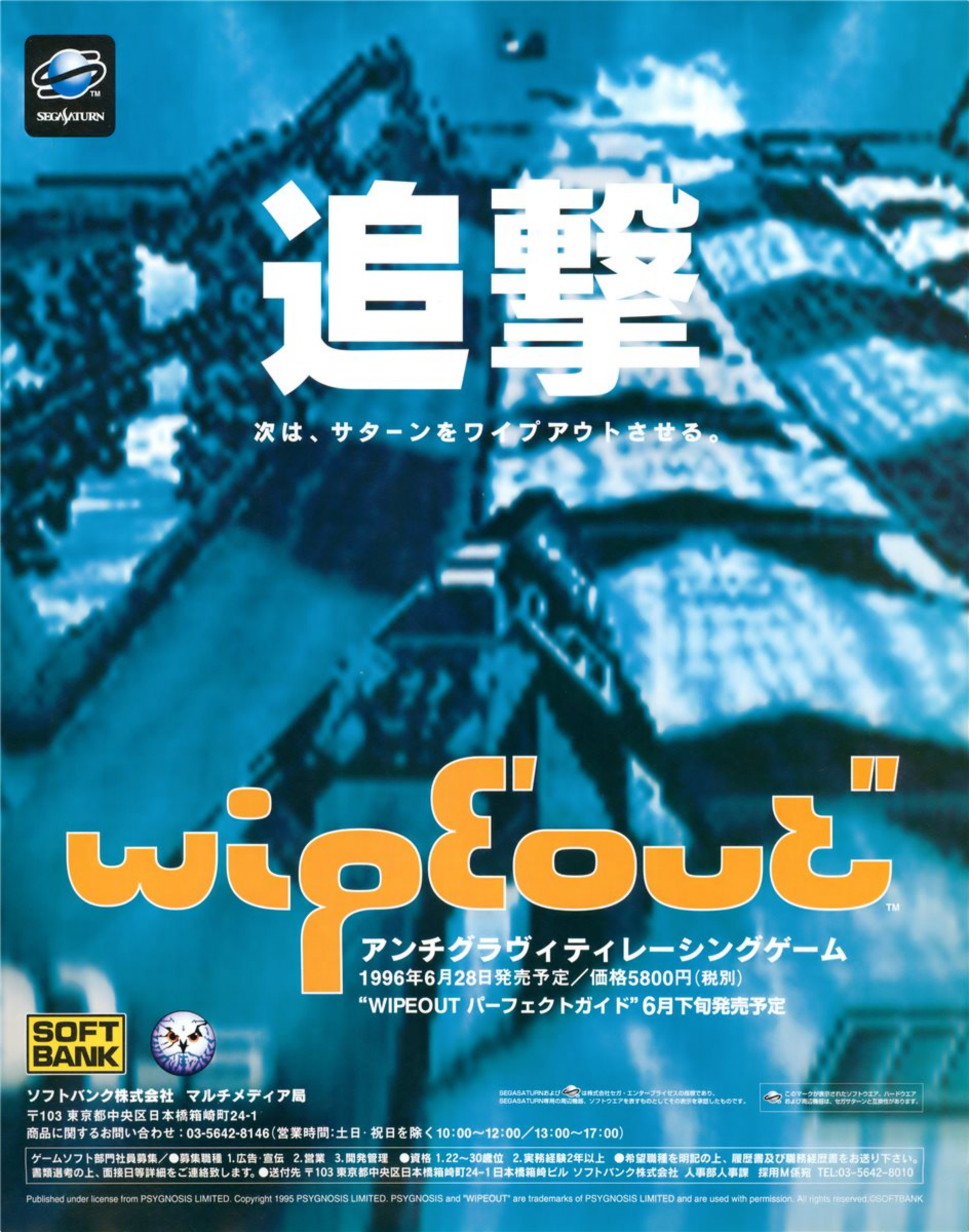
メサイヤ NCS 日本コンピュータシステム株式会社
お問い合わせは（月曜～金曜日10：30～18：30）
〒160 東京都新宿区西新宿8-14-24西新宿KFビル TEL.03-3365-9033（代表）

ソフトバンク株式会社　出版事業部マルチメディア局
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　Tel: 03-5642-8117

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

Published under license from PSYGNOSIS LIMITED. Copyright 1995 PSYGNOSIS LIMITED.
PSYGNOSIS and Licensed Product title are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved.
©SOFTBANK



ソフトバンク株式会社　マルチメディア局
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
商品に関するお問い合わせ：03-5642-8146（営業時間：土日・祝日を除く10:00～12:00／13:00～17:00）

SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

ゲームソフト部門社員募集／●募集職種 1.広告・宣伝　2.営業　3.開発管理　●資格 1.22～30歳位　2.実務経験2年以上　●希望職種を明記の上、履歴書及び職務経歴書をお送り下さい。書類選考の上、面接日等詳細をご連絡致します。●送付先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 日本橋箱崎ビル ソフトバンク株式会社 人事部人事課　採用M係宛 TEL:03-5642-8010

Published under license from PSYGNOSIS LIMITED. Copyright 1995 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and "WIPEOUT" are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved.©SOFTBANK

野々村病院の人々

Nonomura Byoin no Hitobito

再出荷いたしました。最寄の販売店でお求め下さい。

SEGASATURN™

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

X指定 18才以上

- 価格はメーカー希望小売価格です。
- 写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
- 全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
- このゲームはフィクションであり、ゲーム中に登場する団体名・個人名・その他の名称全ては、実在するものと全く関係ありません。

野々村病院の人々

Nonomura Byoin no Hitobito

絶賛好評再販中

希望小売価格
6,800円
（税別）

elf
株式会社 エ・ル・フ
〒166 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F TEL.03-5377-0321
ユーザーサポート 03-5377-0954
©ELF. 1996

I'MAX

SEGASATURN

推奨年齢 年齢制限 18才以上

"恐怖の魔王"が舞い降り、
人類から光が消えた。

7.26 発売予定

セガサターン用ソフト

予価6,800円（税別）

初回限定版プレミアム キャンペーン実施

- ●韮沢靖デザイン、サイバードールのキャラクター原画集付
- ●抽選で当たるサイバードール オリジナルグッズの応募券付
- ★魅力いっぱいの初回限定版！ 好評予約受付中

「このゲームには過激な表現が含まれております。」

サイバードール
CYBER DOLL

本物のRPGがここにある

未来都市 ZERO・CITY は、
ひとつの隕石により地獄都市へと変貌する
襲いかかるウイルスとの戦い、
終わることのない暗闇の日々…。
しかし、それはやがて訪れる
悪夢の序曲でしかなかった。

キャラクターデザイン／韮沢靖

© 1996 I'MAX／BE TOP

大好評発売中！

初回限定版は、豪華声優陣が登場する「おまけCD」付

その他、オリジナルポスターにセル画の応募券などおまけがイッパイ。爆れつファン、声優ファンには見逃せないソフトです。

価格8,800円（税別）

絶賛発売中！

'80年代にヒットしたアイレム社のゲームが、この一本に。

「スパルタンX」「10-YARD FIGHT」「Zippy Race」の3本を収録。あの名作達に再会できる感動と興奮をお楽しみください。

価格5,800円（税別）

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

株式会社アイマックス

〒144 東京都大田区西蒲田7-26-11 ツキムラビル西蒲田
（株）アイマックス コンシューマー事業部宛 TEL 03-3737-2279 FAX 03-3737-2218

SOFT BANK

電脳戦機バーチャロン オペレーティングマニュアル

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

VIRTUAL-ON

アーケードで大人気の新型3D対戦ゲーム「電脳戦機バーチャロン」の公式攻略ガイド。バーチャロイドの基本操縦法から武器の有効な使用法、高度な戦術!!!などのテクニックを、3DCGイラストを多数使用し、はじめての人でもわかりやすく解説。もちろん、各バーチャロイドに関する資料も余すところなく紹介。

AB判・定価1,500円

好評発売中!

© 1996 GAME ARTS

ガングリフォン パーフェクトガイド

GUNGRIFFON

ゲームアーツより発売中のセガサターン用3Dシューティングゲーム「ガングリフォン」の攻略本。ミッションクリアに役立つ情報だけでなく、登場するロボットの紹介やゲーム内世界の解説、用語辞典なども盛り込んでガングリフォンの世界をわかりやすく解説。!!!

A5判・定価980円

好評発売中!

バーチャファイター2 パーフェクトガイド

セガサターンマガジン編集部編

AB判・定価1,100円

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1995

ガーディアンヒーローズ パーフェクトガイド

セガサターンマガジン編集部編

A5判・定価880円

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

The Tower【ザ・タワー】 パーフェクトガイド

オーブンブック株式会社監修
セガサターンマガジン編集部編

A5判・定価980円

© OPeNBooK 1996

●定価は税込みです。●お近くの書店でお求めください　ソフトバンク株式会社/出版事業部　販売局 Tel.03-5642-8101

SOFT BANK

慶応遊撃隊 活劇編
攻略&設定資料集

遊べるセガサターン用 CD-ROMつき!

セガサターンマガジン編集部編

メーカー書き下ろしを含むイラストを多数使用したキャラクター設定、
主人公蘭味役の菅野美穂ちゃんへのインタビュー、ゲームの攻略などを中心に構成。
付録のCD-ROMには、ゲームでは未使用のアニメーションシーンや、
オリジナルシューティングゲーム、ボツキャラクター紹介、ボイスセレクトなどを収録。

予価2,500円／B5判

8月上旬発売予定!

© 1996 Victor Entertainment, Inc.

アイドルファイト
スーチーパイII
OVAファンブック

日本コロムビア株式会社/株式会社ジャレコ監修

あの「スーチーパイ」がOVA(オリジナルビデオアニメーション)になった! 本書は栄光の第1話「いかにも第1話ってカンジ?」を完全収録。変身シーンからキャラクター設定資料まで、スーチーパイの魅力をバッチリ見せちゃうぞ。特製ピンナップあり、声優インタビューあり、スタッフインタビューありの豪華完全保存版なのだ!

初版特典 豪華プレゼントつき!

定価1,800円／A4判

好評発売中!

© JALECO LTD.・日本コロムビア

アイドル雀士スーチーパイ
原画&設定資料集
株式会社ジャレコ監修
定価1,800円/A4判
好評発売中!

ガングリフォン
パーフェクトガイド
セガサターンマガジン編集部編
定価980円/A5判
好評発売中!

電脳戦機バーチャロン
オペレーティングマニュアル
B2判ポスターつき!
定価1,500円/AB判
好評発売中!

スーパーリアル麻雀 PVI 原画&設定資料集

キュートな4人娘をよろしくね！

★濡れても大丈夫な［お風呂にいっしょに入れる大型ピンナップ］付き！

株式会社セタ 監修/田中良 画
A4判・112ページ
予価2,000円

7月上旬発売予定！

人気脱衣麻雀ゲーム「スーパーリアル麻雀PVI」の設定資料集。
今回もクオリティの高いアニメシーンの設定原画やセルが満載。
キャラクターデザイナーである田中良が描き下ろした本書独占のイラストも多数収録。
大型ピンナップ付録や人気のプレゼントなどファン必携の豪華本！ © 1996 SETA CO., LTD.

好評発売中！

スーパーリアル麻雀 PII&PIII ファンブック
株式会社セタ 監修/田中良 画
A4判・80ページ 定価2,000円

スーパーリアル麻雀 PIV 原画&設定資料集
株式会社セタ 監修/田中良 画
A4判・88ページ 定価2,000円

スーパーリアル麻雀 PV 原画&設定資料集
株式会社セタ 監修/田中良 画
A4判・112ページ 定価2,000円

スーパーリアル麻雀PV パラダイス ～オールスター4人打ち アンソロジーコミック
真行寺たつや/うらべ・すう/宮須弥 他著
A5判・240ページ 定価980円

■定価は税込みです ■お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社／出版事業部
販売局Tel.03-5642-8101
SOFT BANK

CONTENTS

セガサターンマガジン
1996年7月12日号 Vol.11
1996 SOFTBANK CORP.
本誌からの無断転載を禁止します。

P44 特報！
ファイティングバイパーズ
ナイツ
バーチャコップ2
ストリートファイターZERO2
エネミー・ゼロ
餓狼伝説3
闘神伝URA
ワールドヒーローズパーフェクト
天外魔境 第四の黙示録
トーナメント・リーダー
ホーンテッド・カジノ
重装機兵レイノス2/ラングリッサーIII
神秘の世界エルハザード/井手洋介の名人の新実戦麻雀
銀河お嬢様伝説ユナ/ブレインデッド13

P218 セガAM2研EXPRESS NEO
バーチャファイター3の
現状をマルチインタビュー！

©1996 SOFTBANK Corp.,ALL rights reserved. No material in this publication may be reproduced,in whole or in part,in any from without permission ,Printed in Japan

SEGASATURN PRESS!

P96 **NEW RELEASE TITLE**

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP！

忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖/特捜機動隊ジェイスワット/怪盗セイント・テール/激烈パチンカーズ
戦国ブレード/Body Special 264/アクアワールド 海美物語/麻雀四姉妹 若草物語/actua GOLF
ジャパン スーパー バス クラシック'96/駿才-競馬データSTABLE-/ゼロヨンチャンプDooZy-J
スポット(仮)/マジカルドロップ2/イエロー・ブリック・ロード/炎の15種目 アトランタオリンピック

P133 **COMING SOON SOFT**

発売目前！ セガサターンソフトを大紹介！

ときめきメモリアル～forever with you～/ときめきメモリアル対戦ぱずるだま/サクラ大戦
NIGHTRUTH#1"闇の扉"/アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN/伝説のオウガバトル
ダークセイバー/月花霧幻譚～TORICO～/サターンボンバーマン/同級生～if～/デカスリート
グレイテストナイン'96/サイバードール/ロードラッシュ/ソニックウィングス スペシャル
ストライカーズ1945/GALJAN(ギャルジャン)/課兄弟劇場第一巻 麻雀篇
新型くるりんPA!/デストラクションダービー/3D Lemmings/昇龍三國演技
必殺！/AQUAZONE for SEGA Saturn/クロックワークス/大牌砦(DAITORIDE)

P183 **SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE**

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略！

誕生S/パンツァードラグーン ツヴァイ/ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

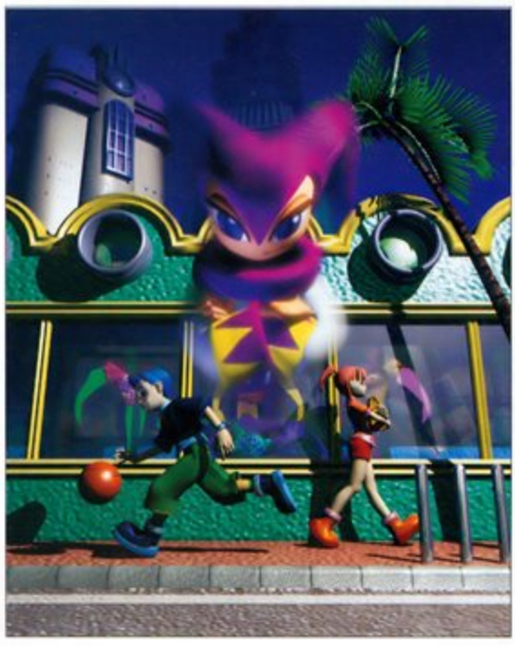
P207 **セガAM1&3研RUSH!!**

AM1研久々のタイトル「ダイナマイト刑事」登場！

特別付録 **SEGASATURN HOT INFORMATION**

セガ・オフィシャル！ 夏のサターン新作カタログ

P36 LANDMARK NEWS&INFORMATION
P38 セガサターンデータステーション
P40 セガサターン読者レース
P105 Readers' Station
P110 SEGA PRESS
P113 RELAY ESSAY 考えるライター
P114 池袋サラのバーチャクラッシュ
P122 エンシェント・パーク
P123 ワープが羽田にやってきた！
P124 Hello!! CAPCOM
P125 SNK WORLD
P126 SEGASATURN LICENSEE SPACE
P128 新作ソフトスケジュール
P130 セガサターンソフトデータバンク
P194 SEGA SATURN NETWORKS LABORATORY
P197 レッドカンパニー西の市通り 藤島康介&松原秀典インタビュー！
P202 LUNAR. EX
P204 デ・ラ・ゲームウェア
P206 Jリーグプロサッカークラブをつくろう！ 最強クラブへの道
P228 セガサターンソフトレビュー
P232 次世代裏技リーグ
P234 CREATERS BANK
P235 読者プレゼント



CG作製：モデリング/西山宗弘 フィニッシュ/三宅拓巳

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

あ AQAZONE for SEGA SATARN P180,231
アクアワールド 海美物語 P99,230
actua GOLF P100
アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN P148
イエロー・ブリック・ロード P102
井出洋介名人の実践麻雀 P92
エネミー・ゼロ P60
か 怪盗セイント・テール 98
餓狼伝説3 68,229
GALJAN（ギャルジャン） 173
銀河お嬢様伝説ユナ P93
課兄弟劇場 第一巻 麻雀篇 P174,229
クロックワークス P181,231
グレイテストナイン'96 P164
GAME-WARE Vol.2 P204,231
激烈！パチンカーズ P98
月花霧幻譚～TORICO～ P156
さ サイバードール P166
サクラ大戦 P142,197
サターンボンバーマン P159
重装機兵レイノス2 P84
駿才－競馬データSTABLE－ P101
昇龍三國演義 P178,230
新型くるりんPA! P175
神秘の世界エルハザード P89
Jリーグプロサッカークラブをつくろう！ P206
ジャパン スーパー バス クラシック'96 P101
ストライカーズ1945 P172
ストリートファイターZERO2 P62
スポット(仮) P102
3D Lemmings P177
戦国ブレード P98
ゼロヨンチャンプDooZy-J P102
ソニックウイングススペシャル P170
ソニック・ザ・ファイターズ P226
た 誕生S P184
ダークセイバー P154
大牌砦（DAI-TORIDE） P182
天外魔境 第四の黙示録 P80
デカスリート P162,230
デストラクションダービー P176
伝説のオウガバトル P152
電脳戦機バーチャロン P214
トーナメント・リーダー P82
闘神伝URA P74
ときめきメモリアル～forever with you～ P133
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま P140
特捜機動隊ジェイスワット P97
同級生～if～ P160
ドラゴンボールZ
偉大なるドラゴンボール伝説 P192
な ナイツ P52,229
NIGHTRUTH #1 "闇の扉" P147
ナイトストライカーS 228
忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 P96
は バーチャコップ2 P57
バーチャファイター3 P218
バーチャファイターキッズ P222
パンツァードラグーン ツヴァイ P188
必殺！ P179
ファイティングバイパーズ P44
ブレインデッド13 P94
ホーンテッド・カジノ P83
炎の15種目 アトランタオリンピック P103
Body Special 264 P99
ま 麻雀四姉妹 若草物語 P100
マジカルドロップ2 P102
ら ライズ・オブ・ザ・ロボット2 P228
ラングリッサーⅢ P86
LUNAR SILVER STAR STORY P202
ロードラッシュ P168
わ ワールドヒーローズパーフェクト P76

LAND MARK

SEGASATURN MAGAZINE
NEWS&INFORMATION

プレイしたらオリジナルステッカーをあげる セガサターン先取り体験キャンペーンだ！

サターンにビックタイトルが続々登場するこの夏、セガは「先取り体験キャンペーン」を実施する。7月5日までは「ナイツ」、12日までは「デカスリート」、19日まで「サターンボンバーマン」、そして26日までが「VFキッズ」と、それぞれ発売前1週間の間、店頭でじっくり体験ができるというもの。また、ここに参加してソフトを買うとオリジナルステッカーがもらえる。ショップへ急げ！

6/21～7/5

7/6～7/12

7/13～7/19

7/21～7/26

ゲームで活躍する女の子達が大集合！

6月16日、東京・西麻布で「マルチメディアタレント祭り」が開催された。「卒業Ⅱ」で注目され、現在人気上昇中の前田美紗子（写真上）をはじめ、グラビアタレントの桜井亜弓、ビデオ映画「放課後絵日誌」で主演の麻生かおり、清水里香、原田志乃らがそれぞれ歌とトークを披露し、会場に詰めかけたファンを魅了した。また、9月13日にセガサターンで発売予定の「めざせアイドルスター☆夏色メモリーズ 麻雀編」に出演するリンスも、この日初めて同タイトルの主題歌をお披露目。ソフトのアピールも欠かさなかった。

「クォバディス」のエンディングを歌っていた桜井亜弓。写真集の発売も決定したぞ。

リンスの五十嵐絵美と関根敏江。結成から間もないが、2人の呼吸はぴったりだ。

●ガンダム外伝の体験版が1,000名の読者に当たる！

この秋発売されるドラマチック3Dシューティング「機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー」。テレビアニメのワンシーンを自分で操作しているような滑らかな動きは、おもちゃショーでも好評だった。バンダイではさらに多くの人にこのソフトを体験してもらいたいと、本誌の読者1,000名（抽選）に体験版ディスクをプレゼントしてくれる。ハガキに必要事項（欄外参照）とバンダイへのメッセージを書き、編集部「ガンダム外伝 千人プレゼント」まで（7月19日消印有効）。

OGS（オリジナル・ゲーム・ストーリー）の第1弾。全3巻で「ガンダム外伝」のストーリーが完結する。各4,800円という低価格も魅力的。

この体験版を手にした読者には、プレゼント企画や予約特典などの詳細もいち早く届けられるぞ。

LAND MARKからテレカプレゼント

ミュージカル『魔女の宅急便』に出演、その主題歌「旅立ちの唄」も歌う持田真樹のテレカを5名にプレゼント。ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号とこのコーナーへの感想・意見を書いて、「LAND MARKテレカプレゼント」係まで。

◆このコーナーで告知しているプレゼントに応募する際は、必要事項として住所・氏名・年齢・電話番号・職業（詳しく）を記入してください。あてさきが「編集部」の場合は、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク㈱セガサターンマガジン編集部のそれぞれの係まで。締め切りの表記がないものは7月11日の消印まで有効です。

●40億年の旅を体験する「大生命展」に行こう

NHKで放送された3DCGを再放映したり、5億年前の恐竜を立体モデルで再現。また数々の実験機を使って生命という深遠なテーマを解説している。

東京都・多摩市のサンリオピューロランドで、7月20日から9月30日までの期間、「大生命展」が開催される。これは'94年4月から1年間NHKで放送された『生命40億年はるかな旅』の完全立体版として企画されたもの。今回、このピューロランドと大生命展のセット入場券を5組10名にプレゼント。ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・職業を明記し、〒104　中央区銀座7-2-22同和ビル4F「大生命展」セガサターンマガジン係まで（7月13日消印有効）。

●「パンツァードラグーン」の感動がOVAで蘇る!

2人の仲間と旅をしていたカイル達の前に突如プロトドラゴンが現れ……。

ソニック、VFに続きあの「パンツァードラグーン」がオリジナルビデオアニメ化される。ゲーム自体も美しい3DCGのシューティングだったが、このOVAは『攻殻機動隊』のプロダクションI.Gとセガの協力によって制作された、完全フル・デジタルアニメーションだ。セル専用版は10月25日発売（レンタルは9月下旬開始）。また、好評の「バーチャファイター」のVOL.3・4が6月28日に同時発売（4,800円）。購入者には抽選で「VF2設定資料集」が当たるぞ。

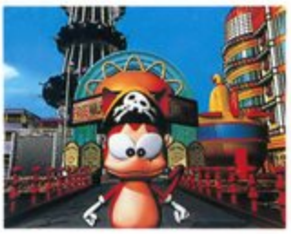
●中京地区のユーザーは必見のゲームザウルス

7回目を迎えて中京地区ではもうおなじみのイベント「ゲームザウルス」が、8月17・18日に名古屋市の吹上ホールで開催。秋に向けた新作が多数展示される予定だ（問い合わせ：052-832-3311）。この招待券を10組20名に、オリジナルTシャツを5名にプレゼント。欄外を参照の上編集部「ゲームザウルス」係まで。

●栗林みえちゃんも来る「ときメモ」全国キャラバン

いよいよサターン版の発売も迫った「ときめきメモリアル」の全国キャラバンがこの夏も開催決定。今回はときめきクイーンの栗林みえちゃんも参加して歌ありクイズ大会ありの楽しいイベントが行われる予定だ。7月27日の東京・豊島公会堂（問い合わせ：03-3957-1234）を皮切りに、全国10カ所が予定されているから、近くの人は参加してみては。

●にぎやかなサイバーシティを巡ってみないか?



フューチャー・パイレーツが提案する、新しいパソコン通信の形態「フランキーオンライン」。アクセスするとバーチャルな街の中で、電子メールやオンラインマガジンなどさまざまなサービスを受けられる。何はともあれ、参加してみよう。問い合わせはフューチャー・パイレーツ（03-3498-1400）まで。

Maybe Tomorrow MAJESTY

BMGビクター／1,000円

発売中

OVA「バイストンウェル物語」～「ガーゼイの翼」の主題歌で、彼らの第2弾シングル。ビデオにラジオと、イベント活動はチェック／

全身全霊～Life to Soul～ 泉谷しげる

スピードスターレコード／3,000円

7・24発売

'95年11月13日の渋谷公会堂のライブで歌った曲を収録した名作ナンバーも含む、久々のニューアルバム。昔からのファンにも初めて聴く人にもうれしい一枚。

SEVEN COSA NOSTRA

bellissima／ records／2,200円

7・20発売

なんとアナログ盤は2枚組でボーナストラック入り。森永の「カフェラッテ」のCMソングでもおなじみの「Girls Talk」を含んだ4枚目のアルバム。

Desire ORIJINAL LOVE

ポニーキャニオン／3,000円

7・19発売

今回のアルバムはどこか民族音楽、いろんな国を思い起こさせる多彩な音の絡み合いが実に心地よいポップス。秋から始まるコンサートツアーもお見のがしなく。

VOCALAND サラ、アキ、アンナ他

カッティング・エッジ／3,000円

7・10発売

CMソングでおなじみ、角松敏生プロデュースのアーティスト10人が贈る、この夏話題の「ヴォーカランド」。タイトル通り、ヴォーカルの聴き応えあり／

クォヴァディス ドラマサウンドトラック

MEMレコード／NEOレーベル／2,800円

発売中

人気声優が演じるキャラクターのボーカルトラックが8曲入った、全26曲の豪華アルバム。ゲームのほうも2の発売が決まってるし、ずっと目が離せないね。

誕生S セガサターン版オリジナルサウンドトラック

NECアベニュー／2,800円

発売中

注目作のサントラが、なんとゲームソフトより先に発売。聴き込んでからゲームをやるとまた違った味が出るかも？　7／20には声優ボーカルCDも発売予定／

進め／ 対戦ぱずるだま オリジナルゲーム・サントラ

キングレコード／2,200円

発売中

サターン版のタイトルとしては上がってないけど、"ときメモ対戦ぱずるだま"の"進め／　モード"に入る予定のゲーム。パンクでノリノリサウンドだぜ!!

◆「ゲームザウルス」招待券、Tシャツプレゼント希望者は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号とほしい賞品を記入し、編集部「ゲームザウルス・プレゼント」係まで。

DATA STATION

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジンデータステーション

セガ周辺のデータ関係はコレでチェーック!!

SEGA SATURN SOFT SALES

次は一気に500万台！ 最新サターンソフトの売れ筋は？

ソフト売上げ SHOP DATA TOP10

前回300万台の達成をしたセガサターン。ここ数週はやや新作ソフトの売り上げがおとなしめだけど、7月は買いたい新作も多くて、お金も飛んでいきそうだね。マルコンや、バーチャスティックプロ、新型バーチャスティックなど、新周辺機器の売れ行きも注目？

1位 NEW SOFT ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

バンダイ／'96年5月31日発売／5,800円／ACT

6548 POINTS

原作漫画は終了しても、まだまだ根強い人気を証明した「ドラゴンボール」。オールスター総出演で買いだぞ。

2位 NEW SOFT ソード＆ソーサリー

マイクロキャビン／'96年5月31日発売／6,800円／RPG

3499 POINTS

サターンのRPGタイトルは、まだまだ少ないだけに貴重な(？)1本。でも、売上本数はもう一歩？

3位 前回1位 野々村病院の人々

エルフ／'96年4月26日発売／6,800円(X指定)／ADV

2261 POINTS

X指定ソフトとしては、サターン1のヒットとなりそうな「野々村」。一度は試す価値はあるソフトだ。

4位 前回5位 きゃんきゃんバニープルミエール

キッド／'96年4月5日発売／5,800円(成人指定)／ADV

1143POINTS

「野々村」同様こちらもヒット中。どの娘が好みかな？

5位 NEW SOFT ウィザードリィ VI & VII コンプリート

データイースト／'96年5月31日発売／6,800円／RPG

1140POINTS

名作最新作を初のカップリング。お得で長く遊べるぞ。

6位 前回2位 スーパーリアル麻雀P VI

セタ／'96年5月17日発売／8,800円(X指定)／TAB

861POINTS

やや伸び悩んでいる最新作の「P VI」。次作は出るか？

7位 前回3位 ビクトリーゴール'96

セガ／'96年3月29日発売／5,800円／SPT

823POINTS

サッカーゲームのヒット作。またまた続編への期待大？

8位 NEW SOFT SEGA AGES VOL.1 クイズ宿題がタントア～ル

セガ／'96年5月24日発売／4,800円／QIZ＆PUZ

809POINTS

懐かしいタイトルの復古セット。第1弾は渋い2本だ。

9位 前回8位 実戦パチスロ必勝法！3

サミー工業／'96年5月24日発売／6,800円／TAB

705POINTS

パチスロものも、もはや定番の1本。本格派の再現度。

10位 前回11位 FEDAリメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～

やのまん／'96年5月24日発売／6,300円／SLG+RPG

570POINTS

唯一完全版が出たサターン版。続編ははたして出る？

※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は5月29日～6月11日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノロ●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新アーケードゲームの人気度をチェーック!!

ビデオゲーム SHOP DATA TOP5

最近は「バーチャファイター3」に対する期待度が加熱しすぎて、他の新作の話題が陰に潜みがちだけど、世間では「ラストブロンクス　東京番外地」もなかなか好評で熱いぞ。リアルな武器使いのモーションも注目だが、やっぱり木刀使いのクロサワが大ウケ中？

1 バーチャファイター2

対戦台にはまだまだ人がつく超ヒット作。「3」もまもなく？

CHECK GAME!

5 ガンブレードNY

爽快で痛快なガンシューティング。2人プレイもオススメ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター2	セガ
2	2	電脳戦機バーチャロン	セガ
3	4	ストリートファイターZERO 2	カプコン
4	6	鉄拳2	ナムコ
5	新	ガンブレードNY	セガ

★調査協力店●ゲームファンタジア渋谷店●六本木GIGO●池袋GIGO●パセラ●心斎橋GIGO

©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANDAI 1996 ©1996 MICROCABIN CORP. ©エルフ 1996 ©アイデス／カクテルソフト／©キッド 1996 Bane of the Cosmic Forge and Crusaders of the Dark Savant are Copyrighted programs licensed to Four Winds Software, inc. by Sir-teck Software, inc. All rights reserved. Published by DATA EAST CORPORATION ©SETA ©1996 SAMMY ©1994-1995 YANOMAN/MAX ENTERTAINMENT

SEGA SATURN WANT TO CONVERT

実現するか？ セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

移植希望

USER DATA

TOP 20

ここのところ、ちょっと落ち着いてきている移植タイトルの発表。これから秋にかけては、アーケードの話題作もいろいろ出てくるから、またまた次々とうれしい移植が発表されていくはず。近いうちには、人気のメーカーから気になる発表があるかも？ 要注目。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	95
2	2	バイオハザード	カプコン プレイステーション	85
3	3	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	53
4	5	スレイヤーズ!	バンプレスト パソコン	52
5	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	50
6	8	同級生 2	エルフ パソコン	22
7	9	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	21
8	14	バーチャストライカー	セガ VG	19
9	6	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	17
10	12	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	16
11	30	ナムコミュージアムシリーズ	ナムコ プレイステーション	15
12	10	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	14
13	11	インディ 500	セガ VG	13
14	16	ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ	セガ メガドライブ他	12
15	27	スカイターゲット	セガ VG	11
16	15	ドラゴンナイトシリーズ	エルフ パソコン	10
17	19	サイキックフォース	タイトー VG	9
18	26	ラストブロンクス東京番外地	セガ VG	8
19	新	ガンブレードNY	セガ VG	7
20	34	レイブレーサー	ナムコ VG	6

18 ラストブロンクス 東京番外地

アーケード稼働も始まった最新格闘ゲーム。モデル2だけど、サターン移植は確実?

24 レイストーム

「レイフォース」の続編がもうすぐ登場。サターンへの移植実現は、現在は低そう?

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

期待の新作

USER DATA

TOP 15

話題作の登場もあいつぐ昨今、今号は上位のランキングが波乱気味。各作品のポイントは、それぞれ拮抗しているようだから、まだまだ今後も上下の交代がありそうだね。「ファイティングバイパーズ」も次号で発売日が出せそうなだけに、夏から秋は熱くなりそう!

1位 前回1位 **電脳戦機バーチャロン**
セガ／発売日未定／価格未定／ACT

391 POINTS

サターン版はまだか!?

セガサターンネットワークスのラインナップに載ったということは通信対戦方式に？ 噂の真相と全貌は、近日中に飛び出すか？

2位 前回5位 **サクラ大戦**
セガ／9月発売予定／価格未定（2枚組）／ADV

348 POINTS

藤島キャラが大人気!

「ああっ女神さまっ」でも大人気の藤島康介キャラが、好感度を増幅？ 多くのファンのハートをキャッチしてついに2位に浮上!

3位 前回4位 **EO（エネミー・ゼロ）**
ワープ／今秋予定／6,800円（4枚組）／MOV

339 POINTS

音と映像の融合がここに!

数々の話題をまいて、サターンで発売されることになった「EO」。毎号の飯野氏のメッセージが効いてか、こちらも3位に上昇!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	2	ストリートファイターZERO 2	カプコン／今夏予定	337
5	新	バーチャコップ 2	セガ／発売日未定	311
6	6	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ／7月19日	309
7	8	NiGHTS（ナイツ）	セガ／7月5日	298
8	3	ファイティングバイパーズ	セガ／発売日未定	275
9	9	同級生～if～	NECインターチャネル／8月9日	244
10	15	天外魔境外伝 第四の黙示録	ハドソン／発売日未定	216
11	7	バーチャファイターキッズ	セガ／7月26日	205
12	新	機動戦士ガンダム外伝（仮）	バンダイ／発売日未定	197
13	13	ラングリッサーⅢ	メサイヤ／7月下旬	196
14	新	ソニック・ザ・ファイターズ	セガ／発売日未定	185
15	14	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店／8月予定	182

CHECK!

5 バーチャコップ2

移植度も安心の痛快ガンシューティング。熱い戦いが再び。

21 サターンボンバーマン

なんと10人同時対戦もできるサターン版、超定番の一本だ。

※上のデータのポイントは6/14号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

©TAITO CORP. ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996 ©RED 1996 ©WARP ※「電脳戦機バーチャロン」の画面はアーケード版のものです。

読者参加型企画

セガサターン読者レース

ALL SOFT READERS CHECK!

発売済みの全サターンソフトを、読者のみんなからの投票でリアルタイムにランキングする読者レースのコーナー。新旧ソフトの購入の際の参考にせびどうぞ。

Vol.24

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
（今号の締め切りは7月9日、当日消印有効です）

⬇オッズ表サターンA

6月7日現在発売済み
サターンソフト総本数：272本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位以下切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	バーチャファイター2	ACT	9.5784
2	2	アイドル雀士スーチーパイⅡ（X指定）	TAB	9.5078
3	3	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2758
4	4	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.2403
5	5	バーチャコップ	SHT	9.2043
6	7	ヴァンパイアハンター	ACT	9.1532
7	6	バーチャファイター	ACT	9.153
8	8	レイヤーセクション	SHT	9.1168
9	10	魔法騎士レイアース	A-RPG	9.0681
10	11	ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	SLG	9.033
11	13	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	9.0166
12	14	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	8.9607
13	9	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.9555
14	12	プリンセスメーカー2	SLG	8.9483
15	16	バーチャファイター リミックス	ACT	8.8983
16	15	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8943
17	17	ダライアス外伝	SHT	8.8931
18	18	ドラゴンフォース	SLG	8.8267
19	19	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.7818
20	20	パンツァードラグーン	SHT	8.7703
21	21	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7526
22	25	デイトナUSA	RAC	8.6984
23	23	ストリートファイターZERO	ACT	8.6862
24	24	ビクトリーゴール'96	SPT	8.6619
25	26	信長の野望・天翔記	SLG	8.6465
26	27	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5592
27	28	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	SPT	8.5354
28	22	THOR～精霊王紀伝～	A-RPG	8.5343
29	29	スーパーリアル麻雀PⅤ（X指定）	TAB	8.5043
30	30	ガンバード	SHT	8.4834
31	32	真・女神転生 デビルサマナー全書	ETC	8.4655
32	35	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.3828
33	34	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3793
34	36	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.3706
35	39	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.3495
36	38	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	8.3333
37	31	3×3 EYES～吸精公主～S	ADV	8.3205
38	40	X-MEN CHIDLREN OF THE ATOM	ACT	8.298
39	42	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2957
40	新	メタルブラック	SHT	8.2857
41	45	2度あることはサンドアー～ル	PUZ	8.2666
42	44	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.258
43	50	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.2532
44	43	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.2451
45	47	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.24
46	49	ウイニングポスト2	SLG	8.2291
47	61	七つの秘館	ADV	8.1944
48	48	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.1811
49	51	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1605
50	41	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	8.1587
51	37	アンジェリークSpecial	SLG	8.147
52	53	幻KING THE SPIRITS	RAC	8.0966
53	60	The Tower	SLG	8.0869
54	62	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.0857
55	58	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	8.0625
56	54	機動戦士ガンダム	SHT	8.0617
57	59	MYST	ADV	8.0584
58	56	F-1 Live Information	RAC	8.054
59	46	Wizards' Harmony	SLG	8.0388
60	63	スナッチャー	ADV	8.0377
61	66	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.0357
62	57	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.0344
63	33	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.0
64	55	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.0
65	65	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ACT	8.0
66	68	ザ・ホード	SLG	8.0
67	86	くるりんPA！	PUZ	8.0
68	52	プロ麻雀 極S	TAB	7.9824
69	74	スーパーリアル麻雀PⅥ（X指定）	TAB	7.9714
70	64	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.9411
71	78	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.9354
72	69	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9259
73	67	Dの食卓	ADV	7.8944
74	87	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	7.8863
75	71	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	ETC	7.8651
76	72	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.8181
77	73	将棋まつり	TAB	7.8148
78	76	ビクトリーゴール	SPT	7.8002
79	75	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.7859
80	77	ぷよぷよ通	PUZ	7.7655
81	70	シーバス・フィッシング	SLG	7.7647
82	80	三國志Ⅳ	SLG	7.7589
83	79	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.7296
84	84	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント	ETC	7.7252
85	新	慶応遊劇隊 活劇編	ACT	7.7222
86	81	ウイニングポストEX	SLG	7.7207
87	82	シムシティ2000	SLG	7.7025
88	89	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.6896
89	93	ROBO-PIT	ACT	7.6851
90	88	リグロードサーガ	RPG	7.6822
91	91	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.6739
92	90	ゴジラ～列島震撼～	SLG	7.6734
93	新	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	7.6666
94	85	テーマパーク	SLG	7.6619
95	83	DX人生ゲーム	TAB	7.6258
96	105	エアーマネジメント'96	SLG	7.6153
97	94	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.6131
98	新	ソード&ソーサリー	RPG	7.6
99	96	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5866
100	97	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.5768
101	101	リンクル・リバー・ストーリー	A-RPG	7.574
102	95	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定）	PUZ	7.5714
103	100	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5625
104	108	ロックマンX3	ACT	7.5625
105	99	SIDE POCKET 2～伝説のハスラー～	TAB	7.5622
106	98	上海 万里の長城	PUZ	7.551

◎新着本命馬紹介 タイトー初期の名作を完全移植。短いロードも○。

40着 NEW SOFT メタルブラック

ビング／'96・5・24
5,800円／SHT

全投票平均点 8.2857
本誌の平均点 7.33

ゲームシステムに少々クセがあるため、万人受けはしないだろうが、グラフィック、音楽、そしてクールな世界観が三位一体となって、プレイする人の魂に訴えかける。まさに究極のシューティングゲームだ。（神奈川県・捻橋尚文）移植度は完璧。ただ、エネルギー衝突時のエナジーボールの色による優劣がマニュアルに載っていないところが残念。次回はXマルチプライを移植希望。（埼玉県・内田光教・28歳）アーケード版が好きだった人には必須アイテム。それ以外の人には、単に古さを感じさせるだけのゲーム。オープニングデモと曲はいいが、敵キャラがパッとしないし、たくさん出てくるニューロンがうざったい。あと動きの少ない敵も多くて×。Maxビームもいまいちカッコ悪い。（京都府・平井基弘・29歳）さすがTownsの雄ビング！それにしても2Dシューティングにおける演出はここ数年タイトー1社だけで開拓されてきた事実を改めて思い知らされる。（千葉県・吉田修治・23歳）

○新着対抗馬紹介 どちらも中堅ソフトの続編。メジャー脱皮はできた？

85着 NEW SOFT 慶応遊撃隊 活劇編

ビクターエンタテインメント／'96・5・17
5,800円／ACT

全投票平均点 7.7222
本誌の平均点 5.66

3つの武器が生かしきれていない。キーレスポンスもいまいち悪く、減点もあるので爽快感がないのが残念。せっかくいいキャラクターなのに。次回こそ期待したい。（千葉県・古野健・25歳）難しくて、はじめはイライラしたが、その分クリア後の嬉しさは大きい。ムービーも綺麗でよかった。（北海道・森信治・14歳）アニメーションの画面が少し粗いのが気になったけど、独特の世界観がおもしろかった。でも少々キャラのあたり判定が気になる。（東京都・末次卓央・19歳）

93着 NEW SOFT ときめき麻雀パラダイス ～年下の天使たち～

ソネット・コンピュータエンタテイメント／'96・5・3
5,800円（X指定）／TAB

全投票平均点 7.6666
本誌の平均点 6.33

前作よりムービーが綺麗になって、止め絵もスクロールで隅々まで見れるのが良い。声も今はやりの（？）宮村優子など豪華声優陣なのは○。（東京都・佐々木健一・19歳）クリア後に出てくるオマケモードが電源を入れ直したあとで見れないのにはショック。（京都府・高城英樹・24歳）前作に比べ、絵的にキャラのクセがなくなって、だいぶ万人に受ける感じになった。だが、クオリティとしてはまだまだという感じで、B級の域を脱していない。（滋賀県・光沢宏・23歳）

オッズ表サターンA・B寸評

「VF2」ピンチ!?「スーチーパイII」怒りのX攻撃！

前号で、いきなり名だたる強豪ソフトをゴボウ抜きにし、X指定ソフト最高の順位を獲得した「スーチーパイⅡ」// 初登場時のラッキー順位と見る向きも一部ではあったが、今号になっても、その勢いは衰えず、王者「VF2」に迫る勢い／ 無敵の王者のこのようなピンチを誰が予測したであろう// まさに怒りのX攻撃／ 読者レースの歴史は大きく変わるか／ 次号超必見//

【ウゴっ？】『たいっちょー／ たいっちょー!! たいっちょーーっ!!／』『んあ？』『サタマガの大○○○○の担当が変わったとの知らせが―!!』『なにーっ／ ○○○○刷のウゴがかぁ／』『苦節1年、サタマガも野望にまた一歩前進ですね』『でも、読者のみなさんには何を言っとるのか、さっぱりわからんぞ』『もう、めざせ100万部、無敵のサタマガ帝国っすよ／』『お前も苦労したのな、ヤツに』『はっはっはあ』

○新着対抗馬紹介 どのソフトもキャラがポイント。どれがお好み？

98着 NEW SOFT ソード＆ソーサリー

マイクロキャビン／'96・5・31
6,800円／RPG

全投票平均点	7.6
本誌の平均点	6.0

パワーメモリーにセーブできない他、セリフと文字がシンクロしてなかったりするのは×。フィールドマップの視点が変えられるのはイイが、処理が遅くなるので、結局ノーマル視点しか使わないし、ポリゴンの必要性はエンディングにしか感じられない。だが、それ以外は普通に遊べるRPGでなかなかよい。特に戦闘テンポもよく、常にしゃべってくれるので単調にならない。（新潟県・新井実・26歳）はっきりいって操作性はお世辞にもイイと言えない。ストーリーもあまりサクサク進まないし、盛り上がりに欠ける。でも、とりあえずキャラクターは良かった。（愛知県・梅沢直樹・19歳）久しぶりの純RPGという感じ。新しく珍しいシステムはないけれど十分楽しめる。（大阪府・橋本一彦・17歳）とにかく戦闘中に喋りまくるのはうれしかったが、フィールドが立体的すぎて、見づらいところがある。（千葉県・吉田太・16歳）一昔前のRPG的内容なので、好みは分かれるが、エンディングは映画的で良かった。操作性の悪さとロード時間の長さはもう少しなんとかしてほしかった。（埼玉県・黒田信二）

129着 NEW SOFT 爆れつハンター

アイマックス／'96・4・26
8,800円／ADV

全投票平均点	7.2142
本誌の平均点	5.0

コスチュームがコミックスと同じなのは原作ファンとして嬉しいのだが、ストーリーがテレビの焼き直しで新鮮味が感じられないし、分岐もほとんど意味がないのが残念。次回作があるのならば、ぜひともオリジナルストーリーで出してほしい。（東京都・本田基之・16歳）オマケCDで長々と声優座談会をやるくらいなら、各声優のボイスコレクションを収録してくれたほうがよっぽど嬉しかった。ただし、ソフトに付いてきたポスターはよかった。（北海道・大上清一・20歳）

130着 NEW SOFT おーちゃんのお絵かきロジック

サンソフト／'95・11・17
4,900円／PUZ

全投票平均点	7.2
本誌の平均点	5.33

他機種で似たゲームがあるけど、特別悪くはない。ただし、マス目が増えてくると見づらくなるのは×。ストーリーモードの長すぎる面構成も難。（山形県・佐々木豊光・18歳）他機種版と同じと思って買ったが、中身は別モノでむちゃくちゃ難しい。特に20×20なんてもううんざりって感じ。（茨城県・射場達夫・16歳）エディットもできるし、問題数も多く、セーブもいつでもOKなのは○。しかし、完成しても何か分からないような絵のセンスには閉口。（大阪府・中瀬尚良・23歳）

▲新着単穴馬紹介 新旧ランクインしてきた新作群。やや不作気味？

133着 NEW SOFT バーチャフォトスタジオ

アクレイムジャパン／'96・3・29
6,800円(X指定)／SLG

全投票平均点	6.8
本誌の平均点	6.66

最初は女の子のどこをどう撮影したら、高ポイントを得られるのかが分からなかったが、そのポイントが分かり出すと、そこを探すのと狙うのにかなり熱くなっておもしろい。ただ、少しくらいアドバイスがほしかったのは正直なところ。（東京都・九重健二・28歳）女の子の質はともかくとして、せめてムービーの画質をもっと良くしてほしい。（千葉県・安田毅・29歳）

151着 NEW SOFT SEGA AGES VOL.1 クイズ宿題がタントア～ル

セガ／'96・5・24
4,800円／QIZ＆PUZ

全投票平均点	6.8
本誌の平均点	6.66

タントア～ルは移植度はいいが、ミスしてコンティニューするときにゲームの種類が変わるものとそうでないのがあって、どちらかに統一するように改善してほしかった。（愛媛県・伊藤久仁彦・26歳）「クイズ宿題が～」は終始、画面がチカチカしてて×。無限コンティニューのため、すぐ飽きてしまうのも×。これで4,800円はつらいと思う。（愛知県・川角昭彦・21歳）

161着 NEW SOFT ブラックファイアー

ヴァージンインタラクティブ／'95・12・22
5,800円／SHT

全投票平均点	6.5833
本誌の平均点	6.0

ゲームの進行にそぐわない、ちぐはぐな音声がうるさい。オプションでBGMとサウンドのボリュームが変えられるのは救いか？　レーダーも役に立たないので、迷子になりがち。攻撃目標もなかなか見つからず、燃料切れか、時間切れになり、しっかり楽しめるまでプレイできなかった。（埼玉県・岸野丈久・28歳）

168着 NEW SOFT バーチャルカジノ

ダットジャパン／'96・3・15
5,800円／TAB

全投票平均点	6.5
本誌の平均点	5.0

操作性やテンポがよくて、ゲームとしてはうまくまとまっているが、1人でやっていてもおもしろくない。友達とジュースでも賭けながらやるといいかも。（東京都・木内武彦・22歳）勝っても負けてもあまり嬉しくないのが難。ゲーム自体はよくまとまっているが、演出がチョット地味。（秋田県・三浦栄悦・28歳）

⬇オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
107	92	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.5416
108	102	水滸演武	ACT	7.5315
109	103	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5306
110	120	提督の決断Ⅱ	SLG	7.5263
111	104	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック/ソフト単品)	TAB	7.5234
112	107	GOTHAⅡ～天空の騎士～	SLG	7.4444
113	106	THE野球拳スペシャル～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	7.4431
114	109	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.4379
115	110	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.4227
116	112	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.4102
117	115	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4018
118	113	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.3733
119	116	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.3476
120	111	スチームギア★マッシュ	ACT	7.34
121	124	でろ～んでろでろ	PUZ	7.3333
122	117	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.3157
123	114	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.3076
124	119	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.2884
125	123	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.2857
126	118	ヴァーチャルハイドライド	A-RPG	7.2553
127	142	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.25
128	121	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.23
129	新	爆れつハンター	ADV	7.2142
130	新	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	7.2
131	129	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1465
132	122	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.1363
133	新	バーチャフォトスタジオ(X指定)	ETC	7.0909
134	125	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	7.0833
135	132	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	7.075
136	133	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.075
137	126	永世名人	TAB	7.0652
138	127	サンダーホークⅡ	SHT	7.0555
139	130	ちびまる子ちゃんの対戦ばずるだま	PUZ	7.0263
140	128	ゲームの達人	TAB	7.0
141	143	日灼けの想い出+姫くり	PUZ	7.0
142	135	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.9589
143	138	輝水晶伝説アスタル	ACT	6.9363
144	151	海底大戦争	SHT	6.923
145	134	QUOVADIS(クオヴァディス)	SLG	6.9148
146	137	柿木将棋	TAB	6.9047
147	136	闘神伝S	ACT	6.8985
148	139	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.86
149	140	AI将棋	TAB	6.8518
150	141	シャイニング・ウィズダム	A-RPG	6.8286
151	新	SEGA AGES VOL.1 クイズ宿題がタントア～ル	ETC	6.8
152	145	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.7832
153	146	バーチャルオープンテニス	SPT	6.76
154	147	EMIT Vol.1～時の迷子～	ETC	6.7377
155	144	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.7142
156	149	EMIT Vol.2～命がけの旅～	ETC	6.6666
157	148	ハングオンGP'95	RAC	6.6601
158	150	天地無用/ 魎皇鬼ごっこ(CD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.6346
159	152	四柱推命ビタグラフ	ETC	6.625
160	153	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.5877
161	新	ブラックファイアー	SHT	6.5833
162	155	ハイパー1D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱/ソフト単品)	SHT	6.5833
163	160	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	PUZ	6.5764
164	154	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5745
165	159	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.5686
166	157	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.548
167	158	実戦麻雀	TAB	6.5454
168	新	バーチャルカジノ	TAB	6.5
169	161	EMIT Vol.3～私にさよならを～	ETC	6.4489
170	131	BUG./ ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	6.4375
171	156	天地無用./ 魅御理温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.4347
172	162	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.4056
173	170	マジカルドロップ	PUZ	6.4
174	164	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.3333
175	165	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.3125
176	166	斬・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.2884
177	163	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.25
178	167	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	6.2418
179	169	GOTHA～イスマイリア戦役～	SLG	6.177
180	168	モータルコンバットⅡ完全版(X指定)	ACT	6.125
181	171	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.8268
182	172	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	5.7837
183	175	Race Drivin'	SLG	5.7254
184	173	湾岸デッドヒート	RAC	5.7222
185	174	NINKU―忍空―～強気な奴等の大激突!/～	ACT	5.6956
186	176	結婚前夜(限定販売)	ETC	5.5942
187	177	ダイダロス	SHT	5.5794
188	178	麻雀麻流島	TAB	5.5384
189	179	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5325
190	180	Break Thru./	PUZ	5.4814
191	181	ゲイルレーサー	RAC	5.4562
192	182	TAMA	ACT	5.3781
193	184	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	5.3571
194	183	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.3423
195	185	珍転界	PIN	5.2666
196	186	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	5.0526
197	187	「占都物語」その1	ETC	4.9
198	188	バーチャルバレーボール	SPT	4.8
199	189	ハットトリックヒローS	SPT	4.5454
200	190	～制服伝説～プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.529
201	191	熱血親子	ACT	4.3673
202	192	結婚～Marriage～	SLG	4.1397
203	193	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.9253
204	194	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	3.4375
205	195	学校の怪談	ADV	3.4113

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

【かかってきなさい？】「さてさて、内輪ネタでハネた後は真面目にいこうぞ」「ははっ、隊長」「ちなみにハチよ、最近サターン専門誌がやたら、増えたの」「それだけサターンが絶好調ということなんでしょう」「ウチも負けてられんな」「オラオラぁ！こいやぁアイ○ワぁ」「どこ向いて言っとんのだ、コラ」「あ、いやたまには読者サービスに挑発でもと……」「ところで、まだ読者レースは3ページじゃな」「う…」。

次回出走予定馬パドック情報

最近は気になる中堅作もぼちぼち出てるよね。10票集まる前の前評判を締切直前にチェックチェック！

？着 ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボールZ伝説

バンダイ／'96・5・31
5,800円／ACT

予想オッズ	7.986
本誌の平均点	7.33

慣れにもよるが、従来の格闘ゲームと違い、簡単な操作でお馴染みの必殺技が出せるのはとても嬉しい。戦闘時間が長く、試合展開が単調になりやすいため、対人戦にイマイチ向かないのは難。（埼玉県・石山英樹・22歳）買ったその日にクリアできるほど簡単だった。必殺技が迫力に欠けるし、叩いても叩いても、相手の体力が減らないのは困りもの。（埼玉県・清水宏）

？着 ダライアスⅡ

タイトー／'96・6・7
5,800円／SHT

予想オッズ	6.785
本誌の平均点	5.33

個人的には満足できた。Aゾーンのナレーションなどはそのままだし、移植度は完璧なのでは？　でもウリであるズームイン＆アウトシステムは使う意味がない。ノーマル比率は覚悟していたほど見づらくなかったし。なによりもこのタイトルをサターンに移植してくれたことに感謝したい。（静岡県・峰本和幸・21歳）

？着 疾風魔法大作戦

ギャガ・コミュニケーションズ／'96・6・14
5,800円／SHT

予想オッズ	8.256
本誌の平均点	7.33

システムは違えど「ガンバード」を彷彿とさせるノリ。キャラが多いので繰り返し遊べる。破壊しまくる快感は薄いが、しっかり作られていて好感が持てる。（埼玉県・高橋鉄也）レースの要素が生かされていない。まともにやっていたらビリだし、1位を狙うと避け重視になってしまいシューティングらしい攻防の楽しさが味わえず、非常に歯がゆい。（群馬県・関浩昭・24歳）

？着 ナイトストライカーS

ビング／'96・6・14
5,800円／SHT

予想オッズ	6.125
本誌の平均点	5.0

移植度は見た目でいうと、完全移植に近い。ただ操作感が微妙に違ったり、敵の出現位置や、自機の当たり判定が違うような気がする。また、オマケのモードが付いているのはいいが、敵の出現位置が違うだけで、内容は大差がない。（京都府・大滝征二・22歳）マニアから見ると、不満点は多いだろうが、分岐点が豊富にあってやりがいがある。（宮崎県・道原健・17歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●「VF3」の最後の新キャラ「鷹嵐」を見て「ああ播磨灘」を思い出してしまった……。（千葉県・椙山豊之・18歳）

●ハニーの"スカートも取れる"より、"スカートだけ取れる"ほうがそそりません？（千葉県・長内弘幸）

●絶対に「ナイツ」のナイトピアンは土星人だ。隠しでセガールも出してほしい。（兵庫県・中島稔）

セガサターンソフト総評

波乱の首位争い！ 次号激変も？

今回は、ランクインしてきた新作がややパワー不足で、ちょっとものたりない気もしたけれど、次々号ぐらいには「ナイツ」などの話題作も登場して、またまた首位争いは熱くなりそうだぞ。気になる「スーチーパイⅡ」の行方も含め、次号も必見だ！

⬇オッズ表サターン周辺機器

順位	前回	セガサターン用周辺機器名	全投票平均点
1	1	リアルアーケードVF（ホリ／4,500円）	9.3385
2	3	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7063
3	2	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.7049
4	4	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800/2,900円）	8.6875
5	5	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.4731
6	6	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.3894
7	7	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.2677
8	9	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	8.0
9	8	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.9215
10	11	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6348
11	12	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.5052
12	10	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.303
13	13	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	7.0714
14	15	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.6955
15	14	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	6.6636
16	16	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	6.5

周辺機器寸評

続々登場！新製品

ホリ製品がセガの純正品を押さえてきたこのランキングも、セガのバーチャスティックプロと新型バーチャスティツクの登場で混戦必至。今後も熱い！

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトは、ソニックチーム最新作の「NiGHTS（ナイツ）」。ゲーム業界に多大な影響を与えそうな新感覚アクションゲームは、はたして何着で登場するか？　右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

「NiGHTS（ナイツ）」は何着だ？

【隊長さんの予想】わしは1位でいくぞ。歴史を変えるで。【謎の予想屋の予想】オレは現状を考えて3着でどうよ。

当選者 6／14号 6/14号予想「デビルサマナー悪魔全書」は久々に予想屋が近い初登場32着（前号）で決着。正解率は12.138%とやや低かったぞ。抽選の結果、当選者3名は千葉県・中川大介くん、東京都・蒲田司くん、宮城県・伊藤真一くんだ。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本ノ）あげるぞ。今回は、話題の新作「誕生S」の予想をしてもらおう。前評判もなかなかのこの作品の評価は、はたしてどうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

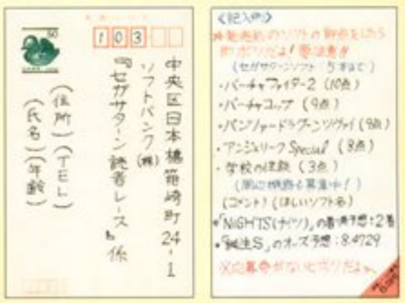
「誕生S」は何点だ？

【隊長さんの予想】そうねぇ、いいとこ取って8.6975かな。【謎の予想屋の予想】オレは8.7985でいこうかな……ん。

当選者 6／14号 6/14号予想「スーチーパイⅡ」は、またまた予想屋近似値の9.4655で決着。あまりの高得点を予想できた人は少なく、滋賀県・藤田啓司くんが一番近かったぞ（9.4651）。大ファンというのが勝因の藤田君にはソフト1本送るぞ。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

⬇ハガキの書き方例



今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリ＆ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらポツノ　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は7月26日発売号の当コーナー内でするよ。今号の応募締切は7月9日（消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットが選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうからね。

当選者 6／14号 6/14号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は静岡県・高倉政則くん、埼玉県・滝本庄司くん、愛媛県・内田和宣くん、島根県・福岡佐知子さん、大阪府・山本善之くんの5名だ。おめでとう。

【やっぱり次号予告】『おいハチ、お主もサタマガスタッフならば、「VF2」のようにドッシリ構えろや』『ははっ、なんかスーチーパイⅡに追われる王者という感じですな（笑）』『よっしゃ、ドンと予告行けや』『は、まずは次号ビックリ企画。ラブラブハニーマガジン同梱、表紙もビックリ仕掛けつきバーチャファイターキッズ。いかがです？』『う～む。取りようによっては事実だな』『次号もドンとこいやぁ！』

巻頭9ページ

全方位詳細分析

CHECK 1 ここまで作り込まれた全ステージ分析

「バイパーズ」を特徴づける、"壁"に囲まれた背景ステージも続々完成。飛び散る壁、各ステージ内の仕掛けの再現度を探る！

CHECK 2 アーマーもとれる！全キャラ分析!!

アーマーのあるなしによる各キャラのモデリング状況も徹底分析。ハードの違いを克服するデザイナー秘話を最新画面で解説！

CHECK 3 まったくそっくり？キャラセレクト画面公開！

キャラ選択画面は、一見しただけでは本物と見分けがつかないほどのデキ。アーケード制作時の裏話など、意外な事実も判明!?

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度——55%

完全移植は見えた！

FIGHTING VIPERS
ファイティングバイパーズ

■セガ■発売日未定■価格未定■対戦格闘アクション

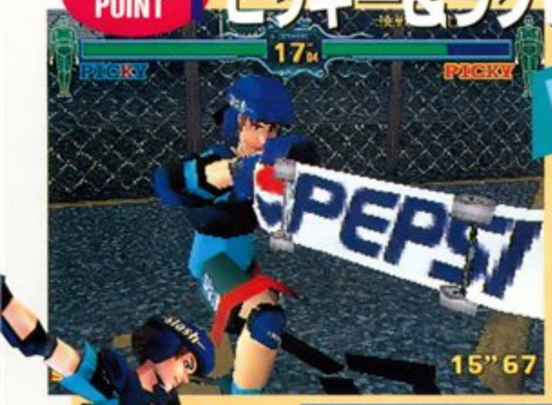
トイショーからその後 超最新画面をキャッチ!!

6月6日から開催されたトイショーで、ついに公開されたサターン版「ファイティングバイパーズ」。今回は、トイショー版をもとに、トイショー後の開発状況を徹底追及!!　発売日発表ももうすぐ？

トイショーも大盛況！

トイショーでは「ファイティングバイパーズ」のイベントも大盛況。人気も一気に沸騰だ！

今号のPOINT 1 ピッキー&ラクセル見参！



PICKY ピッキー

本誌初公開となった、最年少スケボーファイター。ペプシロゴのスケボーは当然、ヘッドギアなどのアーマーも完全再現。

RAXEL ラクセル

美青年バトルロッカー・ラクセル。フライングVは完成したが、肩アーマーはこれから!?

今号のPOINT 2 全キャラ完成！セレクター画面

見分けがつくか!?

アーケード版

キャラ決定後にゲーム中のポリゴンキャラが上から降りてくる演出が用意されているアーケード版。キャラクターの顔をアップで引き立たせるに、ゲーム中の顔データでなく、顔のアップをドット絵風に描き起こしたそうだが、ポリゴン専用ボードのMODEL 2ではかなりのテクニックを使わなければならなかったとか。何気ない画面にも苦労があるのだ。

サターン版

現時点ではCDの読み込みが入るので、キャラ決定後にポリゴンキャラが登場する演出は入ってないが、見た目の再現度はかなりのもの。「サターンは2D表現ならMODEL 2よりも上なので、顔CGの部分はアーケード版よりも色数が増えてます。見比べてみるとわかると思いますが、サターン版のほうが質感がなめらかになっています(AM2研)」とのことだ。

次のページから全キャラクター紹介

ポリゴン美少女、ただ今人気No.1

HONEY

コスプレギャル ハニー

カワイイ仕草に注目!?

注目のアイドル系キャラであるハニーは、"コスプレギャル"の名前に恥じない(?)ポリゴンゲーム界最強のの美少女キャラ。現時点では解像度の違いから顔の表情がまだ似てないものの、グローシェーディングによるふっくらとした胸の再現は本物以上のデキとの噂も。手数で攻めるスピード系キャラなので、まずはカワイイ技で相手を惑わせよう。最後は空中戦に持ち込み、得意のハニーエアリアルをキメ!! 独特の技も多いぞ。

エイエイエイ

倒れた相手にネコパンチを連続で最大5回叩き込む、ハニーならではのダウン攻撃。ベチベチと叩かれるので、カワイイ仕草のわりにダメージも高い。

キャットパロウ

ハニーは"ギャット〜"という、ネコ系攻撃(?)をいくつも持っている。この技はそんな攻撃の一つで、しゃがんだ状態から相手を跳り上げるというもの。

アーケード版

アーケード版で、左の同じシーンを再現。まだ打撃時のヒットマークのエフェクトは入ってないが、モーションや仕草などは、まったく同じだぞ。

AM2研よりひとこと

AM R&D DEPT.#2

サターン版のモデリングはデキがいいのですが、表情を似せるために苦労していますね。でも、ショーバージョン時に比べると現在はどんどんカワイクなってきています。ハニーは最初にアイドル風の美少女キャラを作ろう! というコンセプトで作られた架空のアイドルなんですが、開発中は「なんか顔が由美かおるに似ているんじゃない?」(笑)とか言ってました。年の差を感じます?

CHECK 1 全キャラセレクト比較

すでに全キャラクターの当たり判定も入り、プレイヤーが実際に遊ぶことができたトイショーバージョンの「バイパーズ」。一見したところ「処理落ちさえなくなればもう問題ないのでは?」というレベルまで出来上がっていたが、現実には「細かい演出まわりや壁の処理、モデリングの修整をはじめ手直しする部分はまだあります(AM2研・片岡氏)」とのことだった。そこで今号は、現時点で公開されている「バイパーズ」の画面まわりやゲームシステム部分を業務用(MODEL 2版)との比較で現時点の完成度をチェックするぞ。まず手始めは「業務用よりも色数が増えたことで、グラフィックのクオリティがアップした」というキャラ選択画面を徹底検証だ。これを見れば、3D表現が得意なMODEL 2と2D表現がサターンの違いがいろいろわかるはずだぞ。まずはサターン版最新画面を堪能してくれ!

GRACE (グレース)

AM2研より

業務用と比べると、やや穏やかな表情になったのがグレース。SS版ではより黒人女性らしい肌の色や、唇の色などがうまく再現されている。ブラウンの瞳にホレます。

BAHN (バン)

AM2研より

いつも学帽を深くかぶっているバンは、目が隠れていて表情が読みとれないのが特徴。トレードマークは口にくわえているヨージだ!? 学帽の色が若干変えられている。

RAXEL (ラクセル)

AM2研より

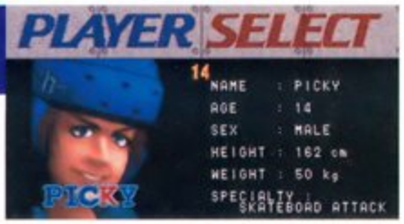
金髪の質感がよりソフトになったSS版ラクセル。他のキャラに比べて青白い顔色は、当初の設定の殺人鬼的なカゲを残しているのがわかる。業務用よりも健康的かも。

ALL CHARACTER CHECK 2

素早い動きで翻弄する最年少バイパー

PICKY

スケボーファイター ピッキー



スケボーの使い方がカギ

素早い連係とリーチの長いスケボーを自在に使いこなすクールで生意気な小僧ピッキー。隠れファンが意外に多い彼は、ペプシボード(?)を使った攻めが大得意。壁を使った奇襲技のロケットミサイル、一瞬で背後をとれるフォークスルーなどのトリッキーな技はピッキーならではだ。一度相手を浮かせたら、素早いパンチコンビネーションと追い打ちのペプシボードがさらに狙えるのも魅力。初心者には使いにくいテクニカルキャラだ。

ボードバッシュ

パンチ3発のPPPコンビネーションだが、最後がボードによる叩きつけ攻撃になる。業務用にあったボード攻撃時の残像は、まだ再現されていない。

ウォークスルー

相手の股下を抜けて、背後を取る奇襲技。ここから様々な追い打ちをかけられるが、コマンド入力に失敗するとスキだらけになってしまう点に要注意。

アーケード版

「VF2」のリオンよりもガキンチョっぽいイメージを狙った」というピッキー。アーマーがなくなるとガリガリな子供姿になってしまうのが面白い。

AM2研よりひとこと

AM R&D DEPT.#2

小柄な体格や特徴あるラインのおかげで、ピッキーのモデリングは他のキャラに比べて楽でした。ただ細かく見るとポリゴンを最も多く使うキャラなので、現段階のバージョンでは処理落ちを招きやすくなってましたね。もちろん、完成版はこうした問題を改善させるための努力はしていますので、期待していてください。アーマーが取れた時のひ弱な感じはすでにイイ感じで再現しています。

TOKIO (トキオ)

AM2研より 明るい色調から落ち着いた色調に変更されたSS版トキオ。「基本的なCGデータは業務用と同じ」そうだが、雰囲気はより好青年(?)っぽくなった。

SANMAN (サンマン)

AM2研より ふっくらとした顔つきのサンマンは、口のまわりの肉づきなどがぐっと自然な感じに変更された。カッコ良さはSS版のほうが上か?

JANE (ジェーン)

AM2研より ジェーンの雰囲気はあまり変わりない。全体的に、SS版のほうが女性キャラの化粧(?)が抑えめにデザインされているように見える。

HONEY (ハニー)

AM2研より 他のキャラと違い、「顔を傾けているのはアイドルがちょっとコビた感じを出したかった」からだとか。業務用のほうが若干華やか。

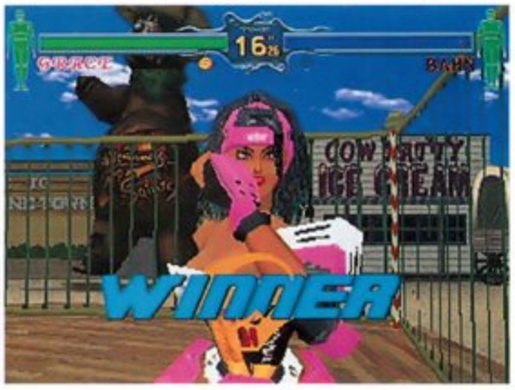
PICKY (ピッキー)

AM2研より シャープなイメージの業務用と比べると、表情がより子供っぽくなった感あり。SS版はちょっとタレ目気味に見えるのは気のせい?

切れ味抜群の足技コンビネーションが見もの

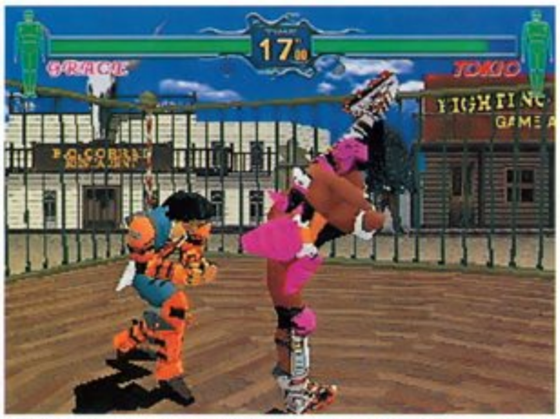
GRACE

スケートクイーン グレース



多段コンボを使いこなせ

キャメルキック、クロスキックから始動する足技コンビネーションが強力なグレース。多段攻撃からなる多彩な連係は、「バイパーズ」が持つスピード感をうまく表現した攻撃と言えるだろう。空中から相手を投げるフランケンシュタイナーのような大技から、下段回し蹴りのシットスピンへつなぐコンビネーションまで、豊富な攻撃バリエーションは初心者にオススメできるものばかり。大人の色気を感じさせる(?)、通好みのキャラだ。



シットスピン

1~5発までつながる連続下段回し蹴り。ディレイをかけたフェイントが非常に使える。開店時の土煙の演出の再現は、まだこれからのようだ。

バルカンビート

5発のパンチコンビネーション。与えるダメージは低めだが、壁際で当てれば威力倍増間違いなし。グレースを象徴する技なので、積極的に狙っていけ。

アーケード版

「優雅なイメージを持つ名前を」ということで、2研内のアメリカ人スタッフに命名してもらったグレース。インラインスケートならではの動きも必見だ。

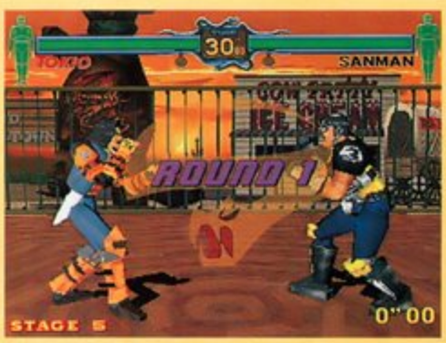
AM2研よりひとこと

AM R&D DEPT.#2

SS版グレースの見どころは、グローシェーディングをかけたセクシーなフトモモでしょうか。業務用よりも肌の質感がなめらかに仕上がっていて、イメージ通りのものができあがっています。アーマーを脱いだ時の胸も、デザイナーが頑張っているので見てほしいですね。ナオミ・キャンベルのような黒人スーパーモデル系美人を目指したので、実はモデリングのプロポーションも抜群です。

CHECK 2 ステージの再現度をチェック!

「バイパーズ」は、各ステージの演出が非常に凝っていることでも知られている。実はこれ、業務用のスタッフが「バイパーズ」開発中にSS版「VF 2」の背景がよく移植されているのを見たためらしい。「当時は、MODEL 2でしかできないようなポリゴンパワーをフルに使った演出をいろいろ考えたんです。ところが、今やそれを移植する身になってしまった(笑)」と片岡氏、SS版のステージの再現については「サターンで無理な演出はありますが、雰囲気は残します。アイデアはあるので楽しみにしてください」



バンステージ

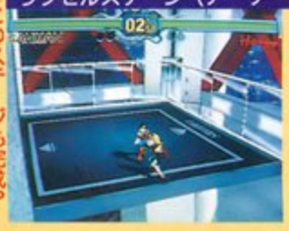
ステージ全体がメリーゴーラウンドのように回転。巨大なバルーンも浮かぶ。

ステージの形である六角形も再現。バルーンがどう再現されるかは未定だ。

AM2研から

壁が壊れた時にバルーンへ当たるという演出は、SS版はちょっと厳しいですね。夕焼けのサンマンステージとの光の違いに注目を。

ラクセルステージ(アーケード版)



巨大なエレベーターが開いの舞台となったラクセル面。壊れるガラスはどうなる?

ジェーンステージ(アーケード版)

四方のリングへ吹き飛ばした時のマンガ的演出は、再現できるとのこと。

ハニーステージ(アーケード版)

壁の壊れるシーンは再現予定。ただ、壁に映る影の再現は難しいようだが……。

このステージも完成?

ALL CHARACTER CHECK 4

中～上級者向けのテクニカルバイパー

RAXEL

バトルロッカー ラクセル

狙うはデススピン3連発!!

トキオと並ぶ美青年キャラのラクセルは、背中のギター(フライングV)を使った攻撃が得意。遠距離からの牽制や浮かし技、はてはダウン攻撃にまでギター技が大活躍する。ライトハンドやスライディングといった使い勝手のいい技もそろっているので、テクニカルに攻めたい人にはイチ押しのキャラと言えるだろう。なかでも特筆すべきは、ガード不能のデススピンコンボ。決まれば最高!! パワーとテクニックを兼ねそなえたキャラだ。

ライトハンド

パンチ3発のコンビネーションだが、最後の突きが相手を吹き飛ばす攻撃のため優れた反撃技となる。決まると気持ちイイ技なので、ぜひ狙っていこう。

アーケード版

カッコイイ技名を数多く持つラクセル。闘いの美学を求める人にオススメのキャラだが、ギターによる連続ダウン攻撃がズルイという声も……。強いぞ。

デススピンキック

上段攻撃なのでしゃがまれると当たらないが、立った相手のガードを強制的に外す効果を持つ。ここから連続デススピンを決めるとガード不能となる!!

AM2研よりひとこと

AM R&D DEPT. #2

実は、トイショー時点では肩のアーマーがなかったんです。気付いた人は少なかったようですが、完成版にはきちんと入るので安心してください。「ギターが薄い」との指摘もあったので、今はちょっと厚みがついてます(笑)。ラクセルは最初殺人マシーンのようなイメージだったんですが、結局さわやかな感じになってしまったキャラです。ゲームでは当初の名残りを持つ技もありますね……。

サンマンステージ

金網の影がステージの回転にあわせて動くという、陰影の演出が特徴的だ。

金網部分の影は処理速度の関係上なし。ゲーム性には影響ないのだが……。

AM2研から

業務用では、夕焼けの赤い光によってキャラクターが反射する微妙な色合いを表現してみました。これはMODEL 2ならではですね。

トキオステージ

対戦中にジャンボ機が飛んで来たり、ポリゴン飛行機が動く演出がある。

飛行機はまだ動かないが、雰囲気は十分。実際に動かす可能性もある!?

AM2研から

面白いことに、アメリカではこのステージの"飛行機が動く"という演出が非常に好評のようなんです。移植できればいいんですがね。

ピッキーステージ

時折通るトラックのライトが金網に当たり、影を落とす演出が入っている。

アーケードとは別の手法でこの演出は再現すると のこと。どうするのか?

AM2研から

ボツになったアイデアなんですが、ここは本当はUFOが通り過ぎて光が動く……といったアヤしい演出を入れようとしたんですよ。

グレースステージ

巨大なパイプがステージ上を数本通っている。迫力ある3D演出の一つだ。

パイプ部分の演出はカットされたが、見た目の雰囲気はうまく再現された。

AM2研から

ここは上空にパイプが伸びているといった立体感を出したステージです。工場内の雰囲気を出すため、川崎あたり取材をしました(笑)。

ALL CHARACTER CHECK 5

破壊的な1発技で相手を粉砕する喧嘩師

BAHN

喧嘩番長 バン

壁際での攻防が熱い!

「バイパーズ」の最強キャラと目されているのが、この喧嘩番長バン。特に脅威なのが壁を使った即死コンボの数々で、壁投(かべなげ)からの連係はどんな場所からでも相手の体力を7割以上(!)奪うことができる。あまりにも強いのでSS版では「バランス調整をするかもしれません」ということだが、常に一発逆転を狙える爽快感もまた魅力。"怒羅魂圧破"をドラゴンアッパーと呼ばせるような、強引な当て字を使った技名も番長らしい!?

怒羅魂圧破(ドラゴンアッパー)

飛び上がりながらアッパーを放つ派手な技。この技から、さらに蛇武倉怒羅魂圧破(ダブルドラゴンアッパー)につなぐこともできる。当て字だらけだ。

仁義激闘破

しゃがんだ状態から下段パンチを出す、バンを代表する打撃技。技の出が速いので見切られにくく、しかもアーマー破壊技。使い勝手は抜群、多用すべし。

アーケード版

釣り鐘のようなアーマーや、背中の菱威破安終(バイパーズ)の当て文字は、まさに日本の"喧嘩番長"。壁を背にして投げて鉄山決めて即死で夜露四苦!

AM2研よりひとこと

AM R&D DEPT.#2

一見すればおわかりと思いますが、バンはいろんな少年マンガの番長キャラがモチーフになってます(笑)。口にいつもくわえているヨージは、最初勝ちポーズでしゃべる時にピクピク動かしては(笑)、なんてアイデアもありました。SS版のモデリングは、ほぼ完成したものと言っても良いでしょう。顔が学帽で見えないこともあって、似せることは一番楽なキャラでしたね。

CHECK 3 ここまでゲームはできている!

サターン版「バイパーズ」は、「VF」シリーズのように"基本的なシステムが組み上がった後に見た目のクオリティを上げていく"従来の作品とは違い、"演出部分をあらかじめ組み込んだ後で処理速度を上げていく"……といった、今までとは逆のパターンで開発が進められているようだ。もちろんこれはサターン版「VF」、「VF2」を作ったノウハウがあるためだが、こうした方式のおかげで現段階は処理落ち(処理が遅い)する点以外は「バイパーズ」ならではの各種システムがほとんど組み込まれている。もちろん、「ショートリプレイなどはまだ入れたばかりなので、サターン版用のカメラアングル調整が必要」とのことだが、入っていない要素のほうがすでに少ないくらいまで作りこまれている。CPU戦などはまだできていないが、対戦プレイならほぼ完成しているぞ。

勝敗が最終セットになってもつかなかった場合は、どちらかが先に技を当てたほうが勝ちとなるサドンデス戦になる。制限時間も通常の半分である15秒しかないので、開幕時にどう攻めるかがポイントとなる。こうしたゲームシステム部分は、SS版でもすでに完成。

タイムオーバー勝ちの画面写真。こうした画面まわりの表示は、すでに移植済み。画面上に表示されたアーマー耐久表示グラフ(通称、ダメ男君)は、業務用では連勝することでポーズが次第に変わるフィーチャーがあったが、サターン版では? 新情報は次号で。

受け身

AM2研より

AM R&D DEPT.#2

浮いた相手が選択できる回避方法です。トイショー版は受け身中にキャラが緑に光る演出が気になった方もいるようですが、実は業務用でもまったく同じ演出なんですよ。処理速度が上がれば違和感はなくなります。

ALL CHARACTER CHECK 6

打撃技の威力は全キャラ中トップクラス

JANE

炎の女戦士 ジェーン

初心者向けの万能型!?

初の〝女性パワーファイター〟として登場したジェーンは、1発ごとの攻撃の重さが見どころの重量級キャラクターだ。持ち技も一瞬で相手の体力を半分奪うトルネードパンチをはじめ、とにかく拳を使った攻撃がどれも「痛い」。相手の動きを封じるトリプルバッシュ(PPPコンボ)、確実にダメージを与えるクリンチパンチ(通常投げ)などなど使い勝手のいい技もそろっているので、初心者でも手軽に遊べるオススメキャラと言えるぞ。

パワースマッシュ

真上から相手を力まかせに叩きつけるアーマー破壊技。技の出はちょっと遅いが、空中に浮いた相手に使ったり、相打ち目的として使うと良いだろう。

アーケード版

女性キャラながら、プロポーションは非常にマッチョ。アーマーを脱いだ姿は、セクシーと言うよりもたくましい印象がある。力比べなら全キャラ一？

ニーランチャー

しゃがんだ状態から出す高い打点のヒザ蹴り。ヒットすれば相手を高く浮かすことができる。崩し技のクリンチニークラブと連係させれば大ダメージ!!

AM2研よりひとこと

AM R&D DEPT.#2

トイショー時点では、「手が大きいのでは？」とみなさんからツッコまれましたが、ハイその通りです、すいません(笑)。これに関しては時間的な問題で直せなかったものなので、完成版ではもちろん直します。ジェーンは映画に出てくるようなのような、〝闘う女〟がイメージです。最初は笑顔の似合う女性だったんですが、もっと男らしさも出そうということで今の形になりました。

ガード&アタック

AM2研より

相手の上・中段攻撃を無効化して反撃する特殊技です。トイショー版ではこの技を出す時に光が集まってくるような表現がまだ入っていませんが、完成版ではきちんと入れる予定です。こうした演出も出来る限り再現します。

ショートリプレイ

AM2研より

相手のアーマー耐久力を下げた後に特定のアーマー破壊技をヒットさせると、アーマーが壊れると同時に複数のカメラアングルからその壊れた瞬間をリプレイします。ゲーム中のタイミングは業務用、サターン版ともほぼ同じです。

アーマー脱衣

AM2研より

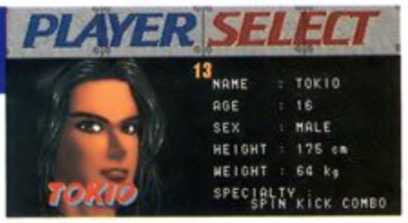
アーマーは破壊させるだけでなく、コマンド入力で自分から脱げます。メリットはないですが(笑)、脱ぐとアーマーが一気に剝がれるので気持ちいいかなと(笑)。この時に吹き飛ぶアーマーの破片には当たり判定がついてます。

ALL CHARACTER CHECK 7

回し蹴りからの華麗な空中コンボが強力

TOKIO

ジャスティスバイパー　トキオ



足技で相手の不意をつけ

回し蹴りからの強力なコンビネーションを持つトキオは、相手を浮かせてからの空中コンボがとにかく強力。相手が壁際で受け身に失敗しようものなら、一気に体力を6～7割近く奪うことができるだろう。基本戦法としては、下段回し蹴りから派生する連係を使ったフェイントで相手を追い詰め、最後に空中コンボ……これで決まりだ。まずは間合いを読むテクニックを身につけて、爽快感間違いなしの必殺空中コンボを全弾叩き込め！

ロースピンハイ

下段回し蹴りから上段回し蹴りにつなぐコンビネーション。2発目を上中下段の回し蹴りに変化させることができるので、これで相手のガードを崩せる。

トリプルスピン

下段回し蹴りの3連発。ディレイをかけて使ったり、2発目で止めてアッパーなどなど、これもフェイントを利用して使う技の一つ。相手をダマせ！

アーケード版

トキオはラクセルと同じく美青年キャラの代表格。現時点でのサターン版は顔が「まだイマイチです」とのことだが、完成版ではカッコ良くなることだろう。

AM2研よりひとこと

AM R&D DEPT.#2

全体のモデリング自体はかなりいいところまで完成しているのですが、サターン版トキオはハニーと同じく顔を似せるのに苦労している段階です。トキオの名前の由来ですが、まず3文字でいろんな名前を考え、社内の女性スタッフに人気投票してもらって決めました。主人公キャラは女の子に支持されるものにしようということで、大の男が女の子の買う本を買って大いに参考にしました(笑)。

AM2研特別インタビュー

サターン版「ファイティングバイパーズ」開発チーフ

片岡 洋

トイショー以降急ピッチで進みますよ

本誌■まずはトイショーでの感触を。

片岡■トイショー版は、ショーに来ていただいたみなさんに、とりあえず基本的な演出面を見ていただいたという感じですね。ショー用に見栄えの部分を優先した50%バージョンだったため、当日は結果的に処理速度は結構落ちてしまいましたが、完成版では絶対に直します。

本誌■ショー後の現状ですが？

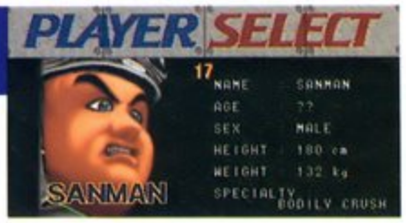
片岡■スタッフ内ではMODEL 2でできなくて、サターンではできること、またはその逆は何かを、ある程度はわかっていますので、後は「バイパーズ」ならではの演出をどこまで再現できるかですね。もうゲーム部分はある程度できあがってきてますが、光源処理や各種エフェクト、ムービーといった細かい演出のバランス取りを仕上げないとやはり「バイパーズ」とは言えませんから。実際、今サターン版だけを見てると「結構できあがったんじゃない？」とも思えるんですが、横でアーケード版を見ちゃうとやっぱり画面が寂しいんですよ(笑)。どれもこれも完全再現しないとダメだとまでは思いませんが、アーマー破壊や壁が壊れる演出は本作品の命なので、サターン版でもそのへんは絶対に再現するつもりです。今後は、キャラクターのモデリングも表情以外は順調に進んでいますので、あとはより快適に遊ぶための部分、例えば初心者向けの練習モードなどにも手を着けていく予定です。ただ、ベースとしては、トイショー以降はかなり早いペースで移植作業が進んでいることは間違いありませんね。余裕があればいろいろ入れたいと思いますので期待してください。

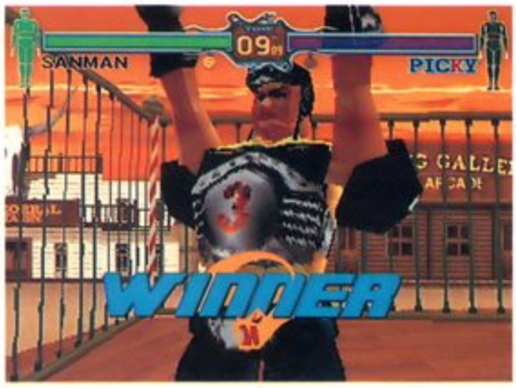
本誌■キャラのモデリングは、今後

豊富な投げ技で相手の動きを封じろ！

SANMAN

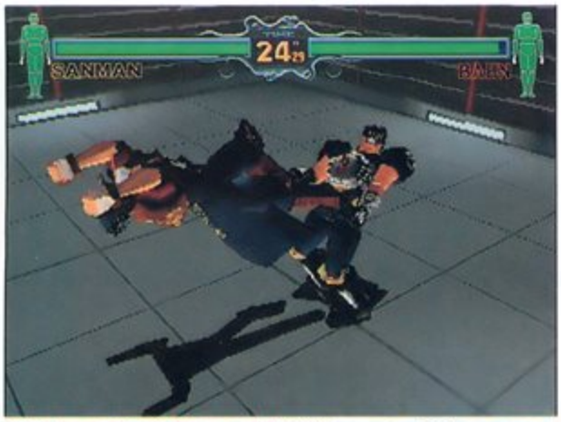
マッドライダー　サンマン





3が大好きな謎の人物

バンと並ぶ最強キャラ、それが謎のマッドライダーことサンマン。技の出はやや遅いが、何でも投げ技に直結するそのストロングスタイルはまさに脅威。倒れた相手を再び投げるジャイアントスイングや4段投げコンボのファイナルオーバードライブは、巷の大会で猛威を振るっていた荒技だ。コミカルな技と実用的な技を持つこのサンマン、数字の3をこよなく愛するという一面も持つ、とかく謎の多いキャラクターである。上級者向け。



サンマンパンチキック

いわゆるPKコンボ。これをくらった相手が受け身をとらずダウンした時は、その場でジャイアントスイングへなぐことができる。SS版ではどうなる？

アーケード版

「アーマーの丸みとか全体のプリッとしたプロポーションを見てほしいですね」というサンマン。愛されるキャラだけど、実際の対戦では要注意人物。

ピーチボンバー

ケツで相手に体当りする技。ハニーにも似た技がある（ピーチアタック）が、サンマンなので（笑）くらった相手はあんまりウレシクない凄制・反撃技だ。

AM2研よりひとこと

AM R&D DEPT.#2

開発スタッフ内で一番愛されているのは、実はこのサンマンだったりします（笑）。SS版のモデリングはほぼ完成していて、「業務用よりカッコイイ」との声も上がってますね。彼のモデルとなったのは、ある写真集にバンク系ファッションをしたバイク乗りのスキンヘッドの写真が載ってまして、そのライダーのカッコ良さにホレたところからです。スタッフ内に顔が似てる人がいるとも（笑）。

ショー会場では"完成度50%"のバージョンが公開された。実際に手にとって入もいるはず。

どこまで再現できるでしょうか？

片岡■トイショーの時点で一番多かった意見は、「顔の表情がドットでつぶれて見にくい」というものだったんです。これに関しては、現在デザイナーができるだけ似せようと頑張っている最中です。ただし、テクスチャーをはじめとしたデータは業務用と同じでも、解像度の関係でTV画面では表情がつぶれてしまうことが多いんですね。この問題についてはソフト的な対応策も実験中です。とにかく、3 DCGというものは、視点によって見えるドットが変化するので、どうすれば粗く見えないようになるのかなどは、まだまだ試行錯誤すると思いますね。

本誌■ムービーデモはどうです？

片岡■サターン版ならではのオープニングムービーは、入れること自体は決定していますが、制作はもう少し先のことになりそうですね。個人的には、ストーリー性よりもパッと見て「なんかすごいゲームだな」と思わせる派手なものを考えています。

本誌■今後の課題は？

片岡■今回は初めてグローシェーディングの技術を投入していますが、トイショーで思ったのは「格闘ゲームはやっぱり内容で勝負」だということですね。他メーカーの対戦格闘もたくさん出品していましたが、2D3D問わず、ユーザーの方はちゃんと面白いものを選んで遊んでいましたから、我々スタッフも頑張るしかないですね。とりあえずは、サタマガさんの読者レースで「VF 2」と並べるくらいになりたいです（笑）。「VF」シリーズは全体的にストイックな作りなんですが、「バイパーズ」のほうは楽しく遊べるものを目指しますので、期待していてください。（6月14日、AM 2研内にて収録）

「バイパーズ」の魅力は"破壊"の爽快感を突き詰めた演出にある。SS版の再現に期待だ!!

次号もさらに最新情報満載！期待せよ!!

特報!! SPECIAL REPORT

完成度—100%

ついに完成！ 7月5日 夢の世界の扉が開く…

発売まであと1週間と迫った「ナイツ」。長い開発期間を終えたソニックチームに、最新作のデキの感触と見所をパートごとに聞いた。秘密の画面の謎にも迫るぞ！

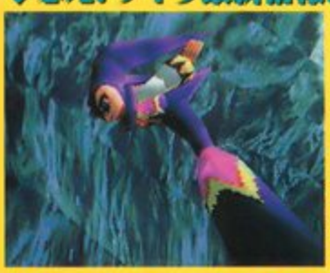
「ナイツ」

●セガ●7月5日発売予定
●5,800円(限定セット／7,800円)
●セガマルチコントローラー対応
●アクションゲーム

◆発売直前！スタッフメッセージ

開発を終えたお馴染みの面々が、「ナイツ」の見所のすべてを語る。

◆必見！ナイツ最新情報!!



人魚のナイツ!?新着画面も登場！オプション画面にも意外な秘密が!?

◆発売記念プレゼントも！

本誌でしか手に入らない品を大放出。直筆色紙など超貴重品も！

SONIC TEAM Interview

開発終了記念 ソニックチームインタビュー

本誌■まずは、ソニックチームのサターンソフト第1作目が完成しましたが、終わってみての感想はいかがですか？

中■結局、思ってた以上に時間がかかっちゃったなと。初めてのハードだということで、全体のベースがなかなか見渡せなかったものですから。メガドライブで「ソニック」を作っていた頃は、それまでの経験で、だいたいのベース配分も予想がついたんですが、今回はサターンも、CD-ROMも初めてですし、ハード的な可能性もありましたから、やればやっただけ、できることが見えてきて(笑)。

大島■最後の最後まで、「まだ容量余ってるよ」っていうのが結構ありましたね(笑)。

中■560メガどうやって使い切ろうかってね(笑)。でも、作り始めたときは100メガもいかないかなと思ってたんですけど、音楽とかムービーを入れたら結構容量を食われてしまいましたしね。一時期はCD2枚組かとかいう話も出てたくらいだったんですよ。

本誌■開発当初に作ろうと考えていたものと比べて、今の「ナイツ」はどうですか？

中■最初に想像していたものとは全然違うものになりましたね。一番最初はスプライトを綺麗に描き込んだキャラが飛ぶようなゲームを作るつもりだったんです。横スクロールでね。実際そのときは、サターンでここまで3Dを表現できるとは思ってなかったので、できる限り綺麗で効果的な見せ方をスプライトで作ろうということでいろいろ試行錯誤していたんです。でもだんだんサターンは、僕たちの表現したいものがいくらでもやれてしまうハードだということがわかってきまして。結局一番最初に思ってた形から大きく違っちゃってます。これは、もともと僕がポリゴンのキャラでやるのをすごく拒んだというのもありまして、ポリゴンだとキャラの魅力を出せないんじゃないかという考えがあったんですね。スプライトならデザイナーのタッチだけでキャラの表情とかうまく出せますが、はたしてポリゴンで表情をうまく出せるのか、そんな小さいものが動いてうまく出るのかとか、まったく見えなかったですから。でも今は、ポリゴンでやってよかったと思いますね。

大島■もしもポリゴンでやって、ナイツがカクカクしてたら、きっとスプライトで構成したドット絵のキャラになってましたよね。

本誌■飯塚さんは終わってみて苦労した点は？

飯塚■先ほどのお話のとおり、はじめは通常

SONIC TEAM

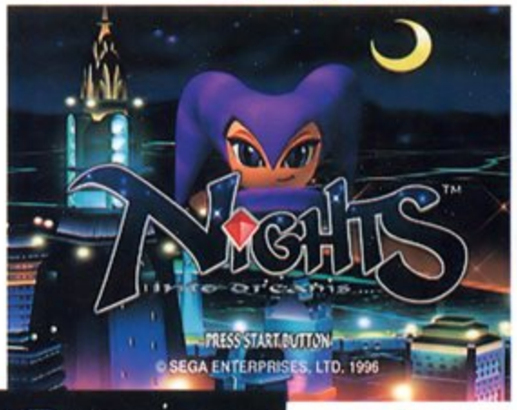
プロデューサー 中 裕司
ディレクター／キャラクターデザイン 大島 直人
メインプランナー 飯塚 隆

ソニックチームが集結し、約2年の歳月をかけて、ついに完成を見た「ナイツ」。今回はマスターアップ直後に、メインの3人に集まってもらい、開発秘話を総ざらえしたぞ！

サターンソフト

完成してきたこの画面に注目!!

発売を前にこれまで未公開だったシステムに関する画面が公開になったぞ。タイトル画面やキャラセレクト画面もあるが、その中で最も興味深いのがオプション画面だ。一見何の変哲もないバックアップデータ管理画面なのだが、写真の右上に「2 PVS」の表示があるのに気付いていただけただろうか。噂によると、とある条件を満たせば、「ナイツ」で対戦プレイができるようになるらしいのだ。どのようなものになるのかは不明だが、さらなる情報に期待してほしい。右の中氏のコメントにも注目。



キャラセレクト画面も!

キャラセレクト画面ではクラリスとエリオットが選べるだけでなく、各ドリームも選ぶことができる。ただし、最初のドリーム1以外はそれぞれをクリアしなければならない。

オープニングムービーのあとに幻想的で美しいタイトル画面が浮かび上がる……。ゲームスタート前に表示されるセーブデータのセレクト画面。成長したA-LIFEの管理なども行っている画面だが、ここからオプション画面に入ることもできる。そしてその隣にある「2 PVS」とははたして!?

オプション画面に注目!

プロデューサー中氏が語る2人プレイの秘密!?

Scoop!

「当初から2P対戦の話は出ていたんですが、なにぶん本編のゲーム制作を第一にしていましたので、実際に2Pに割ける労力はすごく少ないものだったんです。タイトル画面に選べる項目が出ない通り、本当にオマケと思ってください。ただし、人間どうしでやればそこそこおもしろいものになってると思いますよ(中)」

詳しい内容はまだ秘密。3Dフィールドをめいっぱい使った楽しいものになりそうだ!?

の横スクロールの操作性をそのまま継承しつつ、プレイヤーには立体空間を気持ちよく飛んでるように感じさせるという、一見矛盾した内容がうまくできるのか、という不安がありましたね。でも、そこを何度も試行錯誤して、繰り返していくうちに「2D的操作での3D空間」という矛盾がうまく融合できたと思います。

本誌■非常に独特なナイツの世界観を考えつく頃までを振り返ってみてどうですか?

大島■当初からソニックの世界観を大事にしてこようとは思ってたんですが、ソニックは「世界観」というより「テーマ」というシンボリックな表現のほうを押し進めてきた感じが出ていた思うんですけど、そのソニックではできなかったことをナイツでやろう、という意気込みが最初からありましたね。

中■世界観の構築に関しては「ソニック」のときよりうまくいったんじゃないかなと思います。これは開発当初から「夢」というものを題材に選んだところが大きいんだと思いますね。「夢」というものは何だろうということから突っ込んで調べていって、いちばん奥底に流れている深層心理学とか夢判断を調べてから、それにある程度のっとって、すべてのオブジェクトを何かしら夢というものに絡めて作っていったというのが今回の独特な世界観の構築につながってるんだと思います。でも、「夢」という題材を選んでから、いちばん最初に大島が描いていたデザインは今みたいものではなく、もっとファンタジックな夢の世界だったんですよ。それを見たときに僕のほうから、そんな形の夢なんて、現実にはきっと誰も見たことがないよって、言ったんです。夢ってもっと現実の世界に近い、身近でリアルなものだろうという話になりまして。「夢」というのは、誰もが行ったことあるような自然なところであって、そんな誰もが見るような夢を表現しようと、開発当初に決めたんです。そういうところから今回の「ナイツ」の世界が派生しているんですね。で、逆にセカンドレベルのナイトメアンを設定したときには、彼らは自分達の世界を創造することができるということで、個別に世界観をもたせるというコンセプトを決めて統一をとってみたんです。そういう基本部分を最初の時点で決められたというのが大きいですね。

中氏の今後の夢はこの「ナイツ」で映像作品を作りたいとか。

飯塚■今回は「夢」というあまりにも身近で、あまりにも不可解な世界を題材にしたので、すべてを僕たちが把握してないことにはまったく手をつけられませんでしたから。例えば地球上のある島という設定なら、作るのは簡単なんですが、夢をテーマにした時点で何から何まで全部自分たちで決めなきゃいけなかったんですね。各所に設定されてないものがないぐらい細かく作る必要がありましたから。

本誌■ゲーム性の部分についての満足度は、実際に完成してみていかがですか?

中■開発当初に目指してたものはまさに今あるものですね。これはみんなの中でも一致していまして、ソニックのときと同じようにたくさんの人に遊んでいただいて、最初に触ってみて非常に気持ちいいゲームですね。そして、何度かクリアしてうまくなってきたときにまた楽しくなっていくというものですね。最初から何かを押しつけるわけじゃなく、ただ単に最初は触って空間にいるだけで楽しめるアクションを目指していましたから、それ自体はうまくできたと思います。アクションというよりも、なんかレースゲームのノリですよね。「何度も遊べるアクションゲーム」というか。スコアアタックやA-LIFEもそこに通じると思います。

本誌■なるほど。ところで、今後の話ですが、本家ソニックの行方も気になるのですが?

中■セガとしてなら、E3で「ソニック・エクストリーム」を発表しましたね(笑)。

本誌■以前にお伺いしたときは、本家ソニックを作るには充電が必要だということでしたが、まだ充電は必要ですか?

中■いや、だいぶ充電はできてるとは思うんですけど、かといってソニックのアイデアがあるかと言われると……(笑)。

飯塚■技術力とかノウハウの充電ですよね。それはもうナイツでできたと思いますし……。

飯塚氏はこのあとすぐご結婚するそうで。おめでとうございます。

中■本当は「ナイツ」って、サターンの勉強がてらに始めたんですけどね。軽く1本のハズが、やってみたら、どこまでもやってしまって、こんなにかかった(笑)。おかげでいい作品になったんじゃないかと思いますし、いつもより満足度は相当高いですよ。

本誌■それでは、最後に発売1週間前のメッセージをお願いします。

中■きっと今までにみなさんが見たことないようなゲームに仕上がってると思うんで、ぜひ一度ナイツの世界に触れていただきたいなと。自分たちで言うのもなんですけど、世界に胸を張って送り出せるゲームになったと思います。より多くの人に、買えない人は店頭ででもいいからプレイでもしていただければと。本当にたくさんの人にナイツを触っていただきたいと思いますね。

これぞ、「夢の」パッケージ。7月5日はショップへ走れ。

第1作の開発は思い入れがいっぱいです。

完成&発売直前記念 スペシャルメッセージ!! ソニックチーム

「夢」を創り出した人たちから、「夢」を見る人たちへ送るメッセージ。「ナイツ」の魅力のすべてがここに!

DIRECTION 企画 MESSAGE

この作品の核となる部分を作り上げたセクション。完成されたゲームのコンセプトに注目したい。

スコアアタックに燃えろ!

ナイツのコンセプトの一つに「何度でもプレイできる」というものがある。レースゲームのように速く美しくクリアできるかに挑むのも楽しみのひとつ。

兄■よぉ、スプリングバレーの1コース目何点取れた?
弟■10000点ぐらいかな……。

新村 岳史
92年入社。マップやアドバタイズを担当。「リスター・ザ・シューティングスター」
SONIC TEAM

兄■ダセー。俺30000点。
弟■えーっ、どうやったの!?
兄■LINKをつなげりゃいいんだよリングやチップを連続して取り続けるとLINK数がどんどん上がって高得点になるんだぜ。
弟■1コース目でどのくらい?
兄■28LINKだな。つなげて飛ぶと気持ちいいし、ナイツの飛行がカッコ良く見えるぜ。
弟■よぉし、もう負けないよ!

□

——こんな会話もできるゲームを目指してナイツを作りました。熱い熱い得点・LINK数バトルで、仲間と燃え上がろう!—— (新村)

華麗にリングを通り、チップを集め、短時間でイデアキャプチャーを破壊する。まるでレースゲームをやるように楽しむのも可能だ。プレイするごとに新しい発見が必ずあるはず。

飛行するのに疲れたら、敢えて地上を歩いてみるのもいい。ナイツの姿では見ることのできなかった意外なアングルから夢の世界を眺めることができるだろう。

NiGHTS KEY POINT ここに注目!

何度もプレイしよう

A-LIFE、ラウンドセレクトなど、繰り返しプレイできる魅力がナイツにはある。新しい楽しみ方を見つけよう。

PROGRAM プログラム MESSAGE

立てられたコンセプトを実際にゲームにする、もっとも技術力を必要とされるプログラマー。

夢の世界がサターンの中に

どんな技術をもってしても未だ果たすことのできない、人間が自らの力で飛ぶこと。モニターの中その夢がかなう……。

ぼくは飛行機に乗ったことがありません。高いところも決して得意ではないのです。

松本 卓也
93年入社。主にシステム関係を担当。「リスター・ザ・シューティングスター」他。
SONIC TEAM

でも、夢の中で気持ちよく空を飛ぶことはできます。翼もないのに手を広げるだけで自由に飛び回れるんです。手の平からは蒼い光の星屑が、ちょっと加速すればヒコーキ雲がなが一い尾をひいて、それは綺麗なものでした。

そうそう、その夢の世界の美しさといったら! 光と影がふりとぼくや世界を包んでくれて、現実の風景なんか目じゃないくらいなんです。

そんな気持ちのいい夢を、サターンという糧を通じて皆さんと共有することができるぼくは、幸せ者です。そして、それを実現させてくれたナイツ、ありがとう!

「飛ぶ」という行為がこれほど気持ちよく、爽快に感じることができたゲームは、未だかつて存在しないだろう。自由に飛び回る楽しさを存分に味わってほしい。

現実と夢の主の幻想が融合された決まった形のないナイトピアに対し、悪夢の世界はナイトメアンが構築する形のある世界。人間の深層心理をうまくゲームの世界として表現しているセンスと技術力には脱帽だ。

NiGHTS KEY POINT ここに注目!

確立されたコンセプトと世界観

「飛ぶことの気持ちよさ」というシステムの部分、そして人が毎日見ている「夢の世界」という独特の世界観。先のインタビューでもわかるとおり、2つのコンセプトが実に見事に融合されているという部分に注目。

各セクションが語る「ナイツ」の魅力!

GRAPHIC グラフィック

ソニックチームデザインといえば世界観表現の美しさもウリ。背景の描き込みはとにかく秀逸だ。

MESSAGE

ナイトメアンも成長する!?

A-LIFEシステムデザイナーの岡野さんが推すのは、敵として存在するナイトメアンたち。ボスだけでなく、ザコとして存在する彼らにも目を向けてみよう。

セカンドレベルのボスたちのように世界を創り出す能力を持たないサードレベルのナイトメアンたちは、ナイトピア世界で勝手に独自の生態系を作って暮らしています。

彼らはそれぞれ全く異なる姿性質をもち、勝手気ままに暮らしているのですが、彼ら全体を眺めた時に、まるでサーカスを観ている様な楽しい雰囲気を出せたらいいなと思いながら作りました。

岡野 登志子

93年入社。サードレベルナイトメアンのデザインを担当。「ビクトリーゴール」他。

SONIC TEAM

プレイによって彼らの生態系に干渉する事もできます。ナイトピアンと似た姿の別の種族が生まれたり、色々な行動をしたりするのを観るのも、楽しみ方の1つに加えていただけたら嬉しいです。(岡野)

かくいうナイツもナイトメアン。しかしその姿勢や行動は他の彼らとは一線を画している。

NiGHTS KEY POINT ここに注目!

洗練された敵キャラたち

どんなに小さなキャラも立たせたいという中氏の意向で、敵の種類を絞ってそれぞれを徹底的に洗練したという。ゆえにキャラの完成度は高い。

VISUAL 映像

ムービーを含む各種ビジュアル担当部門。プレイヤーを「魅せる」演出が素晴らしい。

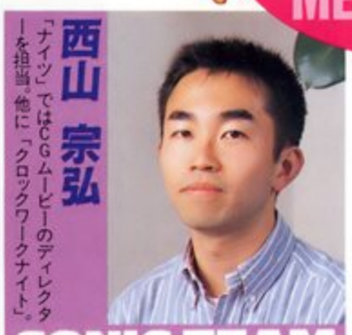
MESSAGE

ナイツが結ぶ、2人の出逢い

ゲームを立ち上げると真っ先に目に入ってくるオープニングムービー。くるくると華麗に、美しく飛び回るナイツの姿がとにかく印象的な作品だ。

もうすぐ百年になるツインシーズの街ではいろんなイベントも企画されていますが、エリオットとクラリスにとっては喜んでばかりもいられません。皆さんがナイツと出会うための案内人でもある2人のそんな日常が伝われればと思いながらムービーを制作しました。

そのために、今回のムービーでは楽しい街の雰囲気と同時にキャラクターの自然な感情表現に力を注いでいます。ナイツと出会ったあとの2人はというと……それは見てのお楽しみということで。(西山)



西山 宗弘

「ナイツ」ではCGムービーのディレクターを担当。他に「クロックワークナイト」。

SONIC TEAM

短い時間の中で、クールで自由奔放なナイツの性格がうまく表現されているオープニングムービー。

NiGHTS KEY POINT ここに注目!

キャラの表情やカメラアングルにも注目

物語のプロローグとなるオープニングムービー。笑顔から暗転する2人の表情が素晴らしい。また、カメラアングルやBGM、サウンドエフェクトなどの演出関係も映画の1シーンのように作り込まれている。サラっと見てしまうのはもったいない。じっくりと「鑑賞」しよう。

SOUND サウンド MESSAGE

夢を再現するサウンドが心地いい

ナイツのサウンドは素晴らしい、と断言してしまおう。A-LIFEとともに進化するBGMに心地よくシンクロする効果音。Qサウンドにも対応だ。

ゲームの音楽やSEを制作。前々号の牧野、幡谷、鈴木の3氏に続くサウンドスタッフが登場。

まるで、どこか不思議の世界に迷い込んだかのよう。ナイツのサウンドを担当して、そんな印象を持ちました。ちょっとした小さなニュアンスも、敏感に受け止められるにも関わらず、当り前のように流れていく景色が作り出されています。風の音にしても、水の流れの音にしても、とにかくこだわりを持って、実際に鳴り響くかのように表現しています。夢の中の不思議な光景を感じていただくために、時には非現実的なSEを鳴らしたりもしています。そこに、涼しかったり、暖かかったりと、いろんな表情をのぞかせるBGMを重ね、そのそれぞれの物語からもまた、たくさんの夢が広がっていくのです。これらのBGMやSEが「ナイツ」の世界をより際立たせているんです。

熊谷 文恵
95年入社「ナイツ」がデビュー作。今回はBGMや一部のSEなどを担当。
SONIC TEAM

心に残るメロディアスなBGM。テーマ曲となった「DREAMS DREAMS」も必聴だぞ。

CDサントラも7月10日発売!

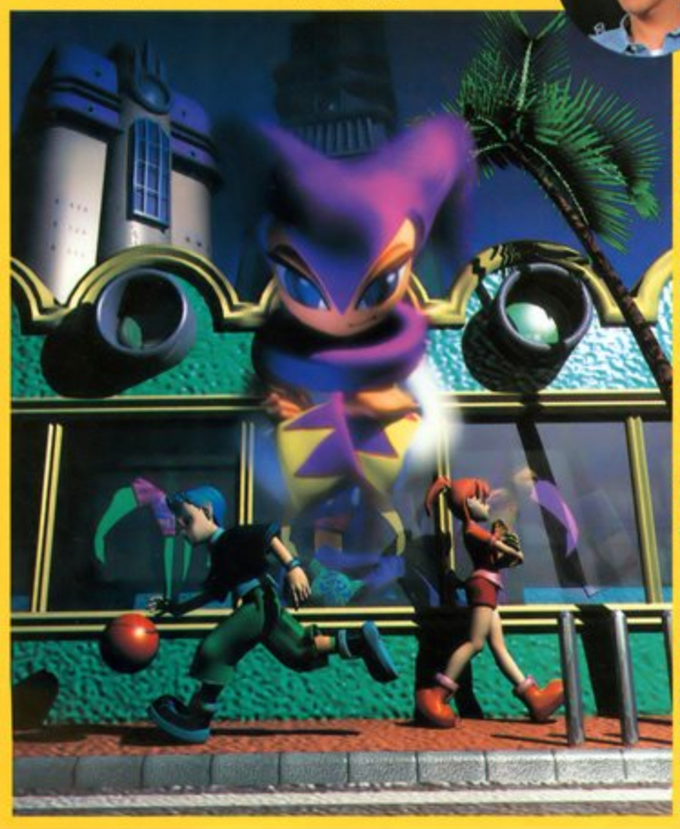
NiGHTS KEY POINT ここに注目!

時間とともに進化するBGMを聴こう

熊谷さんを含む、ナイツサウンドチームの面々の集大成といえるCDが7月10日に発売される。ジャンルを越え、そして進化するというナイツのサウンドを余すところなく収録したこのCDは24曲入り、2,800円でポリグラム株式会社より発売。まさに必聴版といえる1枚だ。

スタッフよりコメント 今号の表紙について

「ビジュアルのタイトルは"ドラマティック編"です。まだまったく知り合っていない2人がツインシーズの街角ですれ違うところにナイツがいるというイメージシーンですね(大島)」



モデリング制作は前ページで登場してる西山宗弘氏、フィニッシュは前号で登場したアートディレクターの三宅拓巳氏が担当。大島氏は全体のコンセプト、構成を担当。ヒロヤマガタ風(?)で楽しいね。

発売記念スペシャル! サタマガ読者だけに! 「ナイツ」プレゼント!

記事の最後は、サタマガ読者だけへの特別プレゼントを用意したぞ。ソフトの発売を前にして、開発の終了したソニックチームから、他では手に入らない貴重な品々をプレゼント。みんなで応募しよう!

ソニックチーム直筆サイン色紙

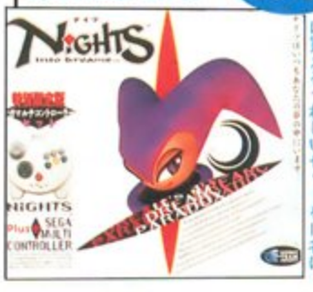
メインデザイナーの大島直人氏が、色鉛筆まで駆使して描いてくれた日本で3枚しかない(今のところね)直筆色紙。ナイツに惚れた人は見逃せない。

3名

「ナイツ」300万台記念セット

サタマガ編集部からは、品薄必至のマルコンセットを10名様に用意したぞ。これも狙い目だぞ。

10名



マルコンが実質1800円もお得に買えるうれしいセットを10名に。

PR用非売品CD

20名

トイショー会場などでも配っていた非売品CD。「ナイツ」のテーマ曲の「DREAMS DREAMS」が入っているぞ。今回は、特別にジャケットの裏側に、これまた大島氏のナイツ直筆サインを入れての超プレミアものだ。曲だけでも聴く価値あり!

あて先 ハガキに住所、氏名、電話番号とソニックチームへのメッセージを添えて、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱「セガサターンマガジン」編集部「ナイツ・ビッグ3」係まで送ってください。締切は7月10日必着です。

超ハイペース移植!!
バーチャコップ2

特報!!
SPECIAL REPORT

完成度——20%

- セガ
- 発売日未定
- 価格未定
- バーチャガン対応

トイショーでその移植レベルの高さをアピールした「コップ2」。今回は、トイショー後の開発状況と最新の画面をチェック！

1面ボス・ブル登場!

ステージのパワフルなボス、ブルの登場シーンを本邦初公開！ トイショーでは、登場シーン直前で強制的にゲームオーバーになっていたが、開発画面上では、すでにこのようにブルも動いているのだ。キミが対決する日もそう遠くないぞ！

超最新画面をチェック!!

6月6日のトイショー会場で初めて日本の一般ユーザーに動く画面が公開されたサターン版「バーチャコップ2」。会場では、プレイヤーの評判も上々だっただけに、今後の開発にはますます期待がもてそうだ。

そこで今回は、前号で詳しく扱うことのできなかったステージ1の分岐後のハイウェイからボスの出現まで、それぞれの見どころをAM2研のコメントつきで大公開するぞ！ さらに期待度アップ間違いなし!!

ステージ後半！ 建設現場での激闘だ!!

ステージ1の後半の見どころと言えるのがカーチェイスを終えてからの敵のラッシュ。幕張近辺を思わせる都市工事現場での激しい銃撃戦が展開される。多彩で息もつかせない敵キャラの動きもできてきているぞ。

Go To Next Page!

AM2 AM R&D DEPT. #2

from AM2研開発チーム

トイショー版以降の開発状況は？

最初はトイショーへの出展予定もなかったんですが、直前に緊急出展されることになったんですね。そのせいもあって、当日はプレイできる台数も少なくなってしまったわけですが、とりあえず、みなさんの反響を見ていて、出して良かったなと思いました。

みなさんの反応としては、だいたい2つあって、「これは面白い」という人と、前作からやってる人は「1と同じじゃん」みたいな感じとがあったようですね。ただ、ショーバージョンは、まだいろんな部分が制作途中でしたので、処理落ちとか、画面のクオリティとかは、今後まだまだ良くなっていく予定です。このへんは心配しないでいて大丈夫だと思いますよ。現在も内部的な部分を順次変えていってますので、今後の画面に期待してください。

本誌初登場のサターン版「バーチャコップ2」開発チーフ須見昌之氏が現状を語るぞ。

サターン版バーチャコップ2最新バージョンCheck!

ハイウェイを駆けるシー

ATTACK 1 序盤から緊張の連続!

まずは前号までのダイジェスト。宝石店襲撃現場へ急行。

ビギナーステージの前半戦。前号までに紹介した宝石店襲撃から強盗団の車を追ってのカーチェイス、ビル前での銃撃戦など序盤から激しいアクションが展開される。最新版のサンプルでは信号機が吹き飛ばされるシーンも入ったりして、日に日に進化してきているのがわかるぞ。

宝石店から

ガラスケースが割れる破壊音と非常ベルの音が印象的。ショーケースの影から現れる敵と民間人の撃ち分けがなかなかシビアだ。

住宅街へ

一般公道からのカーチェイスを経て郊外の住宅街へ。強盗団のバンとパトカーの迫力のクラッシュ炎上シーンの再現が待たれるところ。

シーサイドドライブへGO!

ここの敵を一掃すると選択シーンへ。現在の開発版でプレイできるのは高速道路に続く右コースだ。

ATTACK 2 ハイスピードチェイスが展開

序盤シーンの一般道とは違うスピード感がスゴいぞ!

逃げる敵車を追って右の道へと走る。途中、敵が乗り込んだトレーラーやセダンが合流、序盤よりさらに熱いカーチェイスが再現されている。

坂を登っていく間にも激しい銃撃が続く、やがて道は高架となった高速道路へ突入。過激な高速バトルが待っている。

ポリスカーの残骸を横目に、逃走するバンを追跡。スタジアム横から高速道路へ。

ハイウェイを激走!

バンは中型トレーラーと合流、広い車線をジグザグに走りながら、攻撃を仕掛けてくる。写真はトレーラーの上に乗った敵を撃ち落とした瞬間のシーン。トレーラーの荷台に伏せて撃ってくる敵など、攻撃も多様だ。

VC2 ココに注目! 1

AM2研より

「1」と違って、ヘリは敵の攻撃の一部として登場しますので、ヘリっぽい動きを再現するのが大変ですね。ただ、現時点では入っていませんが、最後にはちゃんと入りますよ。

ヘリは再現される?

アーケード版

3面の作業に入る頃には完成か?

アーケード版 現在開発中のダウンタウンルートのシーン

AM2研開発チームより

「左のダウンタウンコースは、右のルートと並行して作っているんですが、まだ不完全な部分もあったので、トイショー版には入れられませんでした。特に左コースは、ダウンタウン街のビル群の中を突っ走したりするシーンもあるので、モデリングする建物も多くて、大変ですね。また演出的にも、左のほうは橋をジャンプするシーンや、バイクが登場したりして、右のコースよりも敵の攻撃パターンが複雑なので、進むならやはり左のほうをオススメします(AM2研・須見)」

左分岐コースを選び、先に進むとトンネルの入り口が見えてくる。悪い視界の中、容赦なく敵車からの攻撃が始まる。ロックオンした敵は、次々と倒していこう!

トンネルを抜けると、次々と現れる敵の車と白熱のカーチェイス。車のバンパーやタイヤもガンガン撃ち壊せるから、上級者は、スキを見て車を壊しに行くのもテだ。

トンネルを抜けた後、敵はダウンタウンへと逃走する。街に入る前には、アクション映画ばりの陸橋ジャンプのシーンも出てくる。ガターンとくる感覚がたまらないぞ。

ンを追跡!!

早くも1面右コースの全体ができている現在のバージョン。エキサイティングシーンが連続する白熱の展開を見てみよう。

ATTACK 3 敵の集結地に突入!

逃走したバンは敵が集結する工事現場へと乗り込む…

シーサイドドライブコースでは、激しいアップダウンと一般車を巻き込んでの危険なチェイスが展開される。敵車群の終着地は、武装集団が密集する開発中の地区だ。二手に分岐する左手のダウンタウンコースからは、この地区の直前の一般道で合流することになるぞ。

デンジャラスの連続!

トレーラーの荷台の扉が外され、数人の敵が撃ってくる。車どうしが追突する演出は映画そのものの迫力だ!

トレーラーは離脱するが、まもなく護衛のセダンが割り込む。アップダウンが続き、一般車両も混じってくる。

VC2 2 ココに注目! AM2研開発チームより

サラの看板

AM R&D DEPT.#2

「まだグラフィック的に粗い部分があるので、もっとよくする予定です。新しい看板も入れるかも?」

◀アーケード版

前作の社長室石像に続いて「1」のサラが登場。

サターン版▶

サターン版もちゃんと再現されてる。

この辺が分岐の合流地点となる。アーケード版はタイヤやバンパーも撃てたが……。

ここで合流!

はどうなる!?

「バーチャコップ2」の中で唯一バイクに乗った敵に遭遇できるのもココ。2台出現するぞ。

VC2 3 ココに注目! AM2研開発チームより

1面ボス・ブルの再現度は?

AM R&D DEPT.#2

トイショーの時は、1面ボスの本当に手前で強制終了するようになっていましたが、サターン版もちゃんとアーケード版どおりの動きを再現できる予定です。ちなみに、アドバタイズデモをどうするかは、まだ未定ですが、こちらも期待してください。

アドバタイズでは、宝石店を襲撃するブルの姿も一瞬入る。サターン版にも再現か。

AM2研開発チームより

ステージ1の見どころはココ!

「バーチャコップ2」は、「1」の頃にはなかった、それぞれの敵でいろいろな出現パターンが前半部分から入ってきていて、結構スリリングな展開になっていると思いますね。宝石店の銃撃戦から分岐直前までの敵のラッシュは、結構リズミカルにプレイすることができるんじゃないでしょうか。

また、「2」独特のカーチェイスシーンは、ハイウェイで抜きつ抜かれつの展開もあって、一番の見どころだと思います。今後は爆発シーンなどのエフェクトも入れますので、さらにハデさが増すんじゃないでしょうか。今はもうステージ2とかの作業にも入っていますので、続報にご期待ください。

ATTACK 4 無数の敵との激しい銃撃戦!

ステージ1の山場。波のように現れる敵を蹴散らせ!

すでに無法地帯と化したこの地区は、敵の巣窟となり、あらゆる場所から敵の銃口に狙われる。リロードを確実に行わないと相手を撃ちきれずにやられてしまうこともあるだろう。ここを抜ければいよいよボス「ボビー・〝ブル〟・ルイス」の登場だ。

撃っても撃っても次から敵が現れる。

民間人は宝石店や市街地よりも数が少ないが、時折姿を見せることもある。ヘタに撃ってムダな消費は避けたい。サイトと声に集中していればOKだ。

突然眼前に飛び出る敵も完成している。サイトが出ないので、姿で判断するしかないぞ。

突然的の攻撃が止み、視点が変わりボスの笑い声が響き渡る!

ついにボス登場!!

NEXT ISSUE IS……

次号は、いよいよ1面左ルートのダウンタウン面を公開するほか、2面の一部も見れるかも。必見だぞ!

Scoop!! ムービーはトゥルーモーションに決定!!

- ●ワープ
- ●今秋発売予定
- ●6,800円
- ●インタラクティブムービー
- ●4枚組

今回、飯野氏は取材陣に驚くべきものを見せてくれた。サターン上で動く『エネミー・ゼロ』の超美麗なムービーである。WARPは、僕らの予想をどれだけ超えれば気が済むのだろうか。

特報!! SPECIAL REPORT

KENJI FNO SPECIAL INTERVIEW

「サターンを買ったことが、確実にプラスになる」

セガサターン史上初！ MPEG並みのムービー

6月某日。われわれ取材陣はいつものようにWARPを訪問した。おきまりの挨拶が終わると飯野氏はいたずらっ子のような笑みを浮かべ、おもむろにサターンの電源をONにした。

そして開口1番。

「トゥルー・モーションなんですよ」

衝撃が走る。PSエキスポでみた映像と比べてもほとんど遜色ない。サターンで、これほどのムービーを再生することができるとは！

「100人が100人とも、サターンに移ってムービーが汚くなると予想していましたよね。でもこのムービーなら「PSの画面ですよ」ってウソついても、みんな騙されると思います。サターン初の綺麗なムービー(笑)。なかなか信じてもらえないんですよね。『ナイツ』のムービーでさえああですから……。今のところこれが最良だと思いますよ。まあ、トゥルー・モーション自体のバージョンも上がるでしょうから、今以上のものになるかもしれない。3カ月とかで格段の進歩がありますからね、サターンの場合は。で、これまでのCGはすべてオープニングから抜き出したものですが、今回はついに本編のムービーからCGをお見せできます。……開発者が綺麗だって言ってもウソくさいけど(笑)」

編集部：海外の雑誌は記者が褒めた記事が読者に信用されますけど、日本のゲーム雑誌でべた褒めしても、説得力ないですしね(笑)。

「うーん、サタマガだったら読者も信用するんじゃないかな？　低年齢向けの雑誌だと、『そうかい？』とか疑っちゃうだろうけど(笑)。サターンでもこんなにムービーきれいにできるんだよって、PS持ってる奴に見せつけるためだけに買ってもいいくらいのものにしますよ」

編集部：ところで、先ほどのムービーにはインタラクティブムービー部の映像も含まれていましたよね。非常にスピーディーに視線が動いていましたが、プレイヤーのキー操作で、あれくらいスムースに動かせるのですか？

「トゥルー・モーションの最新バージョンなんで、メモリを食うんですよ。まだどれくらいスムースに動くかはわからないけど、モーションJPEGでやるより速いことは確実です。ムービーをきれいにすると、かならずどこかにしわ寄せがくる。でも、技術力でカバーします。ちなみに、トイショーの会場で流れていた映像はビデオです。僕はビデオだって最初っから言ってるのに、みなさんサターンのムービーだと勘違いしていたみたいですけど。あんな暑いところで、1日中動かすのはちょっと心配だったからね、サターンで見せるのはやめておきました。で、セガの他のブースと比べても人がたくさんいたんで……怖くなった(笑)。発売直前にぐーっと盛り上がってくれるだけでいいのにね。……でも、やっぱり励みになりますよ」

編集部：現在の開発状況はどんな感じなんでしょうか？　具体的に教えてください。

「リアルタイム・ポリゴン部をいろいろ試してます。まだまだサターンのいいところを把握しきれてないんですよね。今はPSエキスポで発表したものとは別の区画を作ってるんです。宇宙船の中なんで、雰囲気は似たような感じなんですけどね。結局、最後の最後でできてればいいんです。逆に、最後の最後まで手を加え続けますしね。画面の奥に向かって飛んでいく光球に照らされて、壁の明るい部分もどんどん奥に進んでいったりとか……光源が移動していくワケです。あとアナログスティックへの対応も考えているんですよ。通常操作だと、ダッシュボタンを押したまま前進すると走るワケですが、アナログだったらボタンを押しっぱなしにする必要がない。まあ……スティックをもっていればもっていたで違う遊び方ができる、ということです。で、スティックを倒す速度に、歩く速さを対応させようかと思ってるんです。速く倒すと走って、ゆっくり倒すと歩く、みたいな感じでね。まあ、宇宙船の中なんで見た目はすばっとした感じにして、どちらかというと操作感にこだわりたいんですよ。ポリゴンは『ナイツ』、ムービーは『EO』。この2本で、サターンもここまでできるということが証明されるんです」

今回はまさに〝驚かされた〟としか言いようがない。しかし、飯野氏とWARPのことだ、次回もまた進化し続ける『EO』とサターンの力をもって、我々を驚かせてくれるに違いない。次のWARP訪問まではわずかだが、その間にも『EO』は進化し続けているだろう。

ちなみにこの取材の後、飯野氏はまたもや海外へ旅立つと話した。今度の目的地はイギリス。そう、今回の目的は音楽を担当するマイケル・ナイマン氏と会うこと……。

©WARP

WARP
驚愕
いまだ把握しきれない
サターンのもつポテンシャル
ポリゴンは『ナイツ』
ムービーは『エネミー・ゼロ』

特報!!
SPECIAL REPORT

おもちゃショー版ROMを入手！
8キャラ完動の感動

STREET FIGHTER ZERO 2

●カプコン
●8月発売予定
●5,800円（予価）
●対戦格闘

現在アーケードで稼働中の人気格闘アクションゲームのストリートファイターZERO2。サターンへの移植が決定し、さらに発売予定日も縮まるといった注目の話題作だ。今回は、先日行われた東京おもちゃショーで出展されたROMで完動していた8人を紹介するぞ。

前作ZEROとの違いを知る

ストリートファイターⅡシリーズで完成された戦闘システムを基に、それとは違った斬新なシステムを数多く取り入れて話題をよんだ前作ストリートファイターZERO。その続編となる今回の作品も大胆な進化を遂げた。まずシステム面で追加変更されたものを、そのあとで今回入手したROMで完動したキャラクター達を、それぞれ詳しく解説しよう。

ジメジメした梅雨がウザい季節ですが、それが終わればいよいよ夏ですね。ゲームもいいけど、たまにはおんもに出て遊ぼうね！　遊びたひよ…。

担当ライター体験レポート

東京おもちゃショーのカプコンブースにはSS版、PS版、SFC版のZERO2がズラリと並んでいて圧巻でした。比較的人の少ない1日目だったのですが、そこは熱気でムンムン。で、気になる読み込み時間ですが……キャラを選択してからゲームが始まるまで、手元の時計で計ったところ約10秒ほど。場が賑やかだったせいか体感時間は短く、前作ZERO同様に気にならない程度。モードの種類はいまだ不明。だが個人的な感想としてはお世辞抜きで◎。安心を得た1日となりました。

違い1 ZEROコンボの廃止!?

連続技はスト2ライク!?

弱から強へ、ボタンをタイミングよく押すことで連続技になるZEROコンボは、前作ZEROで採用されたシステムだが、今回のZERO2でこれは廃止となった。そのため、弱攻撃が当たれば転倒するしゃがみ強キックまで決まる、といったことはなくなった。しかし、格闘ゲームお約束のキャンセル（後述）技などは健在で、連続技に関してはストⅡシリーズと似た感覚となったと言える。

ストⅡシリーズで確立した、地上攻撃→必殺技などの連続技は健在。狙いどころは難しいが決まれば爽快だ。

めくり（後述）などの特殊なテクニックも残されている。それらもアーケード版と遜色なく移植されるだろう。

違い2 新しいキャラクターも登場！

その実力はいかなるものか!?

ZERO2では、ストⅡシリーズで人気のあったザンギエフとダルシム、ストリートファイターから元、ファイナルファイトからロレント、ZERO2オリジナルのさくら、といった新キャラに加え、前作ZEROで隠しキャラだったゴウキ、ベガ、ダンが標準で選択可能となり、総勢18人もの格闘家を使用できるようになったのだ。

数々の人気女性キャラを生み出してきたカプコンだが、ついにはセーラー服。しかもブルマ見せ放題。健康的だが…。

違い3 オリジナルコンボの導入

自分だけのイカス連続技を作れる！

ZERO2からの新しい試みのオリジナルコンボ。各格闘家達はスーパーコンボという大技の他に、制限時間内で技を組み合わせることのできる、見た目にもド派手な攻撃手段を体得した。以前の特報でもお伝えした通り、発動直後は無敵で、空中にいる相手をも連続的に攻撃できるのが特徴だ。基本技と必殺技を好きなように叩き込める爽快感はZEROコンボの上をいくぞ。これをうまく使えれば確実に勝率は上がるだろう。次号以降で徹底攻略する予定だ。

組み合わせは自由だ。基本技を無数に当ててもいいし、必殺技を連続で当てて大ダメージを奪うのもいい。ブイブイいわせろ！

アーケード版ではストⅡ仕様の春麗もいたが

女性キャラクターの春麗は、ZEROになってストⅡシリーズとは違う衣装になったが、アーケード版では、あるコマンドを入力するとストⅡ仕様のコスチュームに変更できる。サターン版への移植は……？

懐しのストⅡの春麗。服が変わると基本技や必殺技の能力も若干だが変わる。ぜひとも移植してほしい。

© CAPCOM CO.,LTD. ※画面写真は開発中のものです。

違い4 ダウン回避技の進化

弱中強で着地点を選択できる！

前作ZEROにもあった要素で、転倒する前にコマンドを入力するとダウンせずに起き上がり、反撃に転じることができるというもの。ZERO2では、押すボタンによって起き上がる場所を選べるようになったのだ。しかし、前作と違って投げ技やスーパーコンボを受けたあとなどにはダウン回避できないといった制約もついたので注意してほしい。回避中の転がっているときに無防備となるのは前作と同じだが、そこを狙われるときはその場へ起き上がるなどの対応が可能だ。

足払い波動拳を多用する相手に有効。中や強ボタンで回避して、すぐに反撃を試みたいが、あまり多用するのは危険。

多用すると危険な1例。転がっているあいだは無防備なので、攻撃を重ねられると食らい放題となる。ほどほどに。

違い5 2種類のZEROカウンター

対地・対空への使い分けが必要

相手の攻撃をガードしたときに入力可能で、ガード状態から反撃に移る技。前作ZEROでは全キャラ1種類の技しか持っていなかったが、今回は2種類用意されている。パンチとキックボタンで出せて、前者は打点が高いので対空に、後者は逆に打点が低いので対地にと、それぞれ用途が変わってくる。と、種類は増えたが前作よりも若干能力ダウンしたために、頼り過ぎると痛手を負うことにもなりかねない。乱用はできないぞ。

ダンのパンチボタンによるZEROカウンター。使用にはゲージのレベル1分が必要となるので、よく考えて有効に使いたい。

飛び道具をガードしたあとでもZEROカウンターは可能だ。その場合はリーチの長い方の技を使おう。ダルシムならキック。

違い6 オートマチックの仕様変更

基本技でも体力が削られる！

自動的に防御してくれるという便利なオートマチック。前作ではガード回数に制限があったが、今回その数は無制限となった。しかし、基本技をガードしただけでも、必殺技をガードしたときと同様に体力が多少削れるようになり、さらにボタン同時押しだけで出せるスーパーコンボもノーマルのものよりパワーダウンしてしまうのだ。初心者は操作感覚に慣れたらすぐにノーマルへ移行しよう。

前進したままでも攻撃されればガードしてくれる。これで攻撃だけに専念できるというものだが、ガードばかりしていると…。

ボタン同時押しのスーパーコンボは画面が暗転しない。しかも能力が通常のものより劣るというハンデを負わされる。

違い7 キャラクター能力の調整

同じキャラでも前作とは若干異なる！

キャラクター能力とは、簡単に言うと技の強弱を指し、リーチが長い、判定が強い、出が速いなど様々な要素が絡み合う。それらの総合でキャラクターの強さが決まるといっても過言ではないのだ。ZERO2では新キャラの登場やシステムの再調整もあり、前作と比べて若干（中には大幅に）異なる。そのため前作使っていたキャラを同じ感覚で使おうとすると不都合が起こることも……。キャラの変更点や特徴は、これからじっくりとお伝えしていく予定なので見逃さないように！

アーケード版では現在このおふた方が強いとされている。プレイヤーの力量でその強さも変化。

新キャラとの相性はどうなっているのだろう。

似ている格好をしたキャラでも能力は別物。

ZERO2用語集

次号以降の記事で使うと思われる用語の解説をする。全部覚えられないときは切り抜いて保存しておこう。っても略語がほとんどだが。

[P・K] Pがパンチの略、Kがキックの略

[基本技・特殊技・必殺技] 攻撃ボタンだけで出せる技を基本技、特定方向＋攻撃ボタンで出す技を特殊技、特定のコマンド＋攻撃ボタンで出す技を必殺技と記す。

[SC、OC] スーパーコンボをSC、オリジナルコンボをOCと略す。

[昇り・降り] ジャンプの上昇時を昇り、下降時を降りと記す。「昇り強K」とある場合、ジャンプ後すぐに強キックを出すことを指す。

[めくり] 相手の前方から跳び込んで後頭部辺りを攻撃することで、相手のガード方向を入れ替えるテクニック。

[キャンセル] 基本技を当てた（ガード可）直後に必殺技のコマンドを入力することで、その基本技の戻りを省くテクニック。

[当て投げ・固め投げ] 当て・固めはそれぞれ状況を表す。当て投げは攻撃をヒットさせた直後に、固め投げは基本技をガードさせたあとに、それぞれ投げること。俗にハメとも称される。

[攻撃〜、やられ〜、投げられ判定・無敵] 相手にダメージを与える部分を攻撃判定。体にある攻撃を受ける部分をやられ判定。それがなくなる状態を無敵。投げ技が成立する部分を投げられ判定という。

対戦相談募集！

待ちハメ上等だ！

待ちローズに勝てねぇ〜、などとお嘆きの貴方。使用キャラと悩み事を可能な限り詳しく書いて送ってくれ。有効な打開策を考えてみるぞ。ただしサターン版発売後から募集だ。その他の疑問、コスプレ自慢も募集、こちらはいつでもOKだ。個人的にはさくらのコスプレを……あ、いや、とにかく「俺の（私の）なにが悪いんだ教えてくれ！係」

ストリートファイター キャラクター

ここではキャラクターの必殺技の能力や使い方に触れていく。現在のROMはまだ開発段階ということで、アーケード版を元

RYU

特殊技数2 必殺技数3 SC数2

跳ばせて落とす。今回もコレ!

リュウの必殺技は用途が多く安定した強さを誇るのが特徴。使い方さえ間違えなければどのキャラに対しても優勢に闘っていけるだろう。昇龍拳が弱体化されたものの、その強力な対空能力に衰えは感じない。今回も跳ばせて落とすで安泰のようだ。

波動拳

元祖飛び道具(?)の波動拳。相変わらず入力から攻撃判定の発生までが速く、牽制技の代表格ともいえる技。それでも乱発すると跳び込まれるのでしゃがみ中Kからキャンセルするのが基本。

真空波動拳

波動を数発重ねて発射するような技で、相手の飛び道具を相殺しつつも突き進む。使い方としては中距離から突然出すか、確実に当てるなら連続技に組み込もう。

昇龍拳

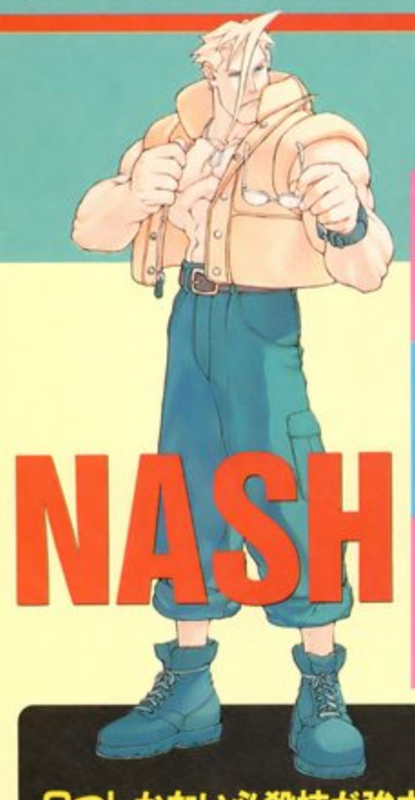
弱の昇龍拳に限り、出始めの足元にやられ判定が発生する瞬間ができた。よって相手の足払いに一方的に負けることもある。

真空竜巻旋風脚

真空シリーズ第2弾。必殺技版との違いはその場で回転すること。しかし、ヒットすれば相手を回転に巻き込むことができる。

竜巻旋風脚

ほとんどの飛び道具の上を通過できる優れモノ。ジャンプ中の空中で出すことも可能だが、前作のようにめくれなくなったのは大きな痛手。だが、空中で軌道を変えられるのはやはり強み。



NASH

特殊技数3 必殺技数2 SC数3

2つしかない必殺技が強力

必殺技は2つしか存在しないが、双方とも欠かせないモノ。溜めが必要なものの出してしまえば隙の少ないソニックブームと、対空能力が向上したサマーソルトシェルはナッシュの強さの象徴だ。しゃがみガードで全ての必殺技orSCが準備できるのも◎。

ソニックブーム

とりあえずつい出してしまうほど使いやすいのが特徴の飛び道具。攻めているときも守っているときも常に出せるようにしておけば心強い。相手に読まれぬように出せ。

サマーソルトシェル

出始めの一瞬はどの威力も空中ガードができない。上方向に強い判定を持つ弱は対空に、連続技や地上の相手に対しては中や強を使おう。

ソニックブレイク

ソニックブームを断続的に複数出せる特殊なSC。相手の足払いキャンセル飛び道具のあいだに出せれば対春麗戦などが若干楽になる。

サマーソルトジャスティス

起き上がりに攻撃を重ねられたときや連続技、対空攻撃と用途が多いSC。クロスファイアブリッツが暴発しやすいのでコマンド入力には工夫が必要だ。

連続技や相手の足払いなどのカウンターに使うのが有効なSC。攻撃力が高くガードされても隙が少ないのは嬉しい。

クロスファイアブリッツ

※お詫び:前号の記事の「弱のサマーソルトジャスティスが空中ガード不能となった」は「サマーサルトシェルはどの威力も出始めは空中ガード不能となった」の間違いです。

ZERO 2 別必殺技検証

に解説していく。発売までに必殺技の性質を覚えてゲーセンで慣れておくのもいいだろう。ちなみに写真は全てサターン版だ。

KEN

特殊技数2 必殺技数3 SC数2

昇龍拳

弱の出始めにある足元のやられ判定はリュウと同じ。攻撃力が高く相手を燃やすという効果もある強の昇龍拳を連続技に組み込もう。

波動拳

リュウほど攻撃判定の出は速くないが、牽制技として十分使っていける。乱発せずしゃがみ中、強Kからキャンセルして出した方がいいのはリュウのそれと同じだ。

昇龍裂破

無敵時間が長いのが最大の特徴で最大の武器となる。それでもガードされてしまえば反撃は必至。確実に決めるなら連続技に使おう。

竜巻旋風脚

回転が速く多段ヒットするのがリュウとの違い。しかし、ヒットしても相手は転倒しないので、反撃を受ける確率が高いという短所がある。

神龍拳

こちらも無敵時間が長いのが長所。ただ、垂直に上昇するので接近戦で使わないと効果は薄い。起き上がりに使うのが最も好ましく、連続技に組み込むには適さないだろう。

リュウと似て否なるもの

持っている必殺技はリュウと同じだが、その能力には相違する点が多い。その異なる能力を把握しなければ不利な闘いを強いられるだろう。それはSCにも言えることで、無敵時間が長いという長所を生かして有効に使っていきたい。

CHUN-LI

特殊技数2 必殺技数4 SC数3

気功拳

波動拳などと同等の飛び道具。しゃがみ中Kをキャンセルして出すのが基本だが、弾が発射するまでにSCなどで反撃される弱点もある。

旋円蹴

出始めが無敵で空中ガード不能という技だが、基本技の対空攻撃が強烈なので無理に狙う必要もない。

攻撃力が低く使う機会の少ない技だが、出したあとの隙がないので多用してもいい。OCに使うのが好ましいだろう。

しゃがみガードが不能なのでしゃがみ攻撃をキャンセルして出すのが有効だ。ガードされても隙が少ないので多用できるが、連続技には向かない。

百裂脚

天昇脚

千裂脚

主に中距離からの奇襲や連続技に組み込んで使う。レベルが上がるにつれて出始めの無敵時間が長くなっていくぞ。

天昇脚同様に溜まっていれば対空技にして使おう。画面端でのみ千裂脚ヒット後にこれを叩き込むことも可能だ。

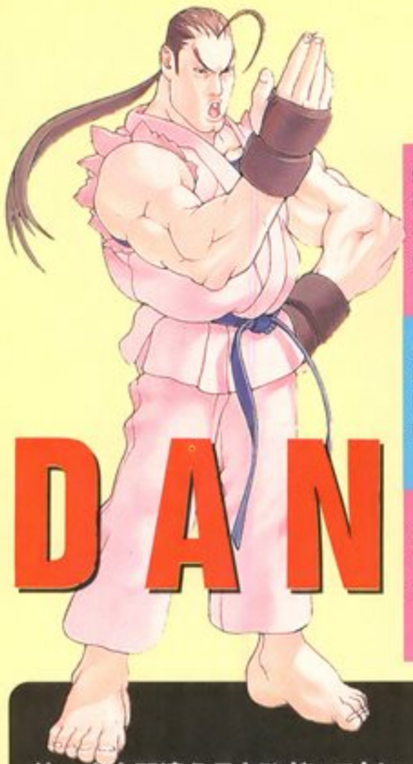
覇山天昇脚

気功掌

その場で気の塊を作るためにリーチは短い。しかし無敵時間が長いので対空として、また起き上がりに出すのが有効となる。

攻めも守りも安心

高い機動力に加えて、コマンド入力型の飛び道具としゃがみガード不能の突進技、溜め入力型の対空技をかねそなえた万能キャラ。攻めるも守るもプレイヤー次第、どちらでも好きなほうで闘っていけるのが強み。SCも同様に強力なものばかりだ。



DAN

特殊技数0
必殺技数3
SC数3

使い方を間違えるとひどいことに

ダンの必殺技はどれも中途半端で、多用すると痛い目を見るのが明らかだ。それでも使いどころはあるので、それさえ間違えなければ必殺技という名に恥じない効果を期待できる。ＳＣも必殺技同様に使い方を間違えないようにする必要があるぞ。

我道拳

極端に飛距離の短い波動拳のようなもの。飛び道具としての効果は得られないので飛び道具をうち消すor近距離から奇襲と割り切ろう。

真空我道拳

我道拳の豪華版。豪華版といっても相変わらず飛距離は短い。連続技や中距離から奇襲に使うくらいしか有効な手だてがないので、あまり多用はできない。

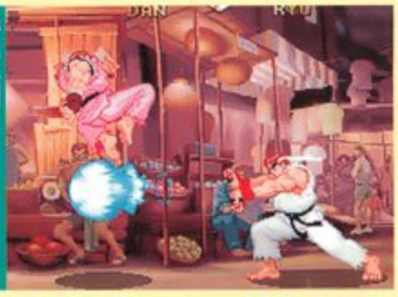
必勝無頼拳

ガードされるとまず反撃を受けるので確実に当てる自信があるとき以外の使用は控えたほうがいいだろう。リーチも短いので、使うのは近距離に限られる。

昇龍拳

昇龍拳と似た技だが無敵状態が存在せず、一方的に潰されやすい。しかし、一定の確率で体が光り、このときに限り出始めのみ無敵だ。

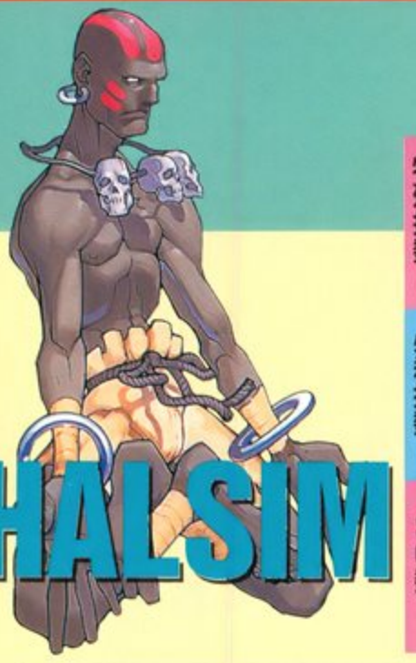
断空脚



前作の使い勝手の良さはないが強が3ヒットすればそこそこのダメージに。弱で飛び道具を跳び越しつつ攻撃することも可能。

昇龍裂火

昇龍裂破に似ているがやはり違う。無敵時間が短く、ケンのそれよりも横へ移動しない。対空にも使えるが与えるダメージに不安が残る。



DHALSIM

特殊技数4
必殺技数4
SC数2

火遊びはケガのもと

ダルシムの必殺技は使い勝手がイマイチで多用はとても危険。出したあとの隙が多い飛び道具に、空中ガード可能な火炎攻撃…。それはやはりリーチの長い手足の代償なのだろうか。その手足もやられ判定の塊で闇雲には伸ばせない。さてどうする？

ヨガファイア

出したあとの隙の大きさを考えるとしゃがみ中Ｋをキャンセルするか、遠距離からの牽制に使用が限られる。乱発は自殺行為だ。

ヨガフレイム

こちらの炎は攻撃判定が大きく、その持続時間も長いため、中距離からの奇襲に適している。突進技を得意とする相手に利用価値が上がるだろう。

ヨガブラスト

炎を上空に吹き出すが、相手は空中でもガードができる。ヨガフレイムより炎を出している時間が短いのが強いて言うと特徴。ゲージ稼ぎが有効な使い方か？

ヨガテレポート

必殺技だが攻撃判定はなく、ただの移動手段。しかし、追い詰められることを嫌うダルシムにとって嬉しい技ではある。空中からでもテレポートできることも覚えておこう。

ヨガインフェルノ

前方へ炎を吹き出す。無敵時間が少ないので、基本技をガードさせたあとの反撃を見越して出すといった工夫が必要になる。

ヨガストライク

対空型のＳＣだが、相手の跳び込み攻撃に負けやすいので対空技としての能力はイマイチ。それだけに決めると嬉しい技ではある。

ZANGIEF

特殊技数5 必殺技数6 SC数2

ダブルラリアット

回転中は胴体が無敵で飛び道具を抜けることもできる。また、出始めの判定が強く対空攻撃にも最適。

クイックダブルラリアット

ダブルラリアットより回転数が少なく、攻撃判定は低めに発生してしゃがんでいる相手にも当たる。

バニシングフラット

手のひらで飛び道具をかき消すのが特徴で、ちょっとした移動手段としても使える。

スクリューパイルドライバー

相手の起き上がりを投げることもできる驚異的な技。魅力はやはり凄まじい破壊力にあるだろう。

アトミックスープレックス

威力こそスクリューパイルドライバーに引けを取らないものの、狭い投げ間合いが致命的だ。

フライングパワーボム

前進して相手を掴むので間合いは広いが、移動速度が遅いので反撃されやすい。中距離からの奇襲に。

空中の相手を捕まえて投げ捨てる大技。ダルシムのヨガストライク同様に跳び込み攻撃に負けやすいという弱点がある。

エリアルロシアンスラム

ファイナルアトミックバスター

とんでもない破壊力を持つザンギエフ最高の投げ技。相手の起き上がりに重ねたり、跳び込み攻撃から直接狙ってみよう。

破壊力抜群の必殺技の数々

ＳＣと必殺技の大半が投げ技で構成されており、その破壊力はトップクラスに位置する。ザンギエフの目的はその威力絶大な投げ技をいかに決めるか、ということに集約されるだろう。他のキャラとは違った闘い方が彼の魅力のひとつでもあるのだ。

SAKURA

特殊技数1 必殺技数3 SC数3

波動拳

発射速度やその後の硬直時間はリュウのそれには遠く及ばないが、ボタン連打で弾を大きくできる利点はある。基本技をキャンセルして出せば反撃される可能性も低くなるだろう。

咲桜拳

昇龍拳に似ているが無敵時間は存在しないので対空には不向き。強で出せば前進しながら攻撃できるので対地攻撃として役立つ。連続技に組み込むといいぞ

真空波動拳

女子高生のモノマネにしてはうまくできている。射程距離に限界があるので、あまり遠くから出しても無駄に終わるぞ。中距離からの奇襲や連続技に使え。

春風脚

竜巻旋風脚に似ているが放物線を描いて飛ぶ。中距離から突然出すことで相手の足払いなどを潰すこともできる。隙も少なくて◎。

春一番

ガードされても隙は全くないのが最大の武器。起き上がりなどに重ねてガードさせたあとに弱技から連続技を狙うといった手も有効。

乱れ桜

昇龍裂破のような技で、無敵時間もそこそこ長く、多用ができるSC。対空よりも地上の相手にカウンターを狙ったり連続技に組み込もう。

女子高生の中では間違いなく最強？

リュウに憧れる女子高生の必殺技は彼のものとソックリ。ＳＣに関してはケンの昇龍裂破に似たものまで体得しており、かなり恵まれた待遇を受けている。使い勝手はどれも上々で将来が期待されるニューフェイスだ。憧れた相手が良かったのだろうか。

特報!!
SPECIAL REPORT

―遥かなる闘い―
餓狼伝説3
ROAD TO THE FINAL VICTORY

ついに餓狼3発売！　この号を手にした日にソフトも一緒にゲットしていることだろう。今回は3人のボスキャラ紹介と、まずは4キャラの徹底攻略。ハイスコアアタック募集もお見のがしなく！

●SNK●発売中●6,800円●対戦格闘

餓狼3のすべてを知れ！すべてを使え！

超必殺技を超える潜在能力

前作にはなかったが超必殺技を越える技、それが潜在能力だ。出し方は2通りあり、まず超必殺技のコマンドを入れるとかなり低い確率だがランダムで出る。もう1つはバトルが始まる前にＸＡＢを押しっぱなしにしておき、ＧＯ！のかけ声がかかるときにスタートボタンを押す。成功すれば名前の色が変わるぞ。ただし潜在能力は1キャラクターにつき1個ずつあるが、フランコと秦崇秀には存在せず1ラウンドに一回しか出せないという条件がある。

テリーの潜在能力だがまずしゃがみアッパーからボディブロー連打。そして3連発のパワーゲイザーでフィニッシュだ。

コンビネーションアーツ

コンビネーションアーツとは特定の順番でボタンをテンポよく押すと技がつながる特殊な入力の技である。必殺技ではないのでガードさせても相手の体力を削ることはできない。そして必殺技でキャンセルをかけることも不可能だ。キャラクターにもよるがボタン1個で出せる簡単なものや、複数のボタンと方向キーの入力が必要なもの、そして途中からしゃがみガードが不可能なものなどがある。

テリースペシャル①

まずはジャブから入りそしてボディブローを3発。締めくくりに回し蹴りを喰らわす5段技だ。

隠しモードも完全移植！

ちびっこシステム

3Dは使わずドットだけで表現されたシステムというものがある。コマンドは覚えてキャラ選択時に対戦相手のデモが出る前からレバーやボタンを押しっぱなしにするとちびっこシステムに移行する。

スピードアップモード

これも対戦モードだけだが通常プレイヤーセレクトのところにもう1つ増えるスタートボタンを押しながらキャラを決定すればOK。上級者向きか。

餓狼伝説3 スコアアタックコンテスト開催！

ボスキャラ3人を含む13キャラ別アタック!!

腕に自慢の格闘マニアの方々、お待たせしました。今回はキミの超テクの成果を大募集！　サターン版餓狼3のCOM戦・レベル4で出したハイスコアをどんどん送ってくれ！

【募集要項】

●サターン版餓狼伝説3を使用し、COMレベル4でノーコンティニュークリアまでのすべての試合をビデオに録画する。
●使用可能キャラはボスキャラを含む13キャラで、各キャラ別のハイスコアを募集する。
●応募はVHSビデオテープのみで郵送する。
●賞品：SNKからは餓狼伝説3をはじめとするグッズ関係を、サイトロンからはネオジオ版餓狼伝説3攻略ビデオ、音楽CDなどを。サタマガからはジョイスティックなどを贈呈。

【応募資格】

700,000点以上

この応募資格はサタマガライター健崩がギースを使って出したスコアを基準に設けたものだ。テリー、舞などは熾烈な争いが予想されるので、もう少し高い得点が欲しいところ。マリーやバッシュには少々きついかもしれないが穴場かも。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部
餓狼伝説3スコアアタック係まで

締め切りは7月29日（消印有効）

© SNK　※画面写真は開発中のものです。※ちびっこシステム、スピードアップモードの写真はネオジオ版のものです。

ファイティングレベルとボス出現条件

ファイティングレベルの算出方法

	9000以上	8000以上	7000以上	6000以上	5000以上	4000以上	3000以上	2900以下
6秒以内	S	S	S	S	S	S	S	AAA
10秒以内	S	S	S	S	S	S	AAA	AA
15秒以内	S	S	S	S	S	AAA	AA	AA
20秒以下	S	S	S	S	AAA	AA	AA	A
25秒以下	S	S	S	AAA	AA	AA	A	A
30秒以下	S	S	AAA	AA	AA	A	A	B
35秒以下	AAA	AA	AA	A	A	B	B	C
40秒以下	AA	A	A	B	B	C	C	D
45秒以下	A	B	B	C	C	D	D	D
46秒以上	B	C	C	D	D	D	D	D
TIME UP	E	E	E	E	E	E	E	E
EXTRA R	E	E	E	E	E	E	E	E

ファイティングレベルポイント

	ポイントテーブル	ボーナス得点
S	25	50,000
AAA	17	30,000
AA	12	20,000
A	9	10,000
B	7	5,000
C	5	3,000
D	3	1,000
E	1	100

左の表を見てもらえばわかるように、点数は高いほど、倒す時間は短いほどいい。上はポイント表で、勝った時のランクで決まる。ポイントが少ないと秦兄弟が……。

これも今作からの新システムであるファイティングレベル。勝った時に画面の上方に出てくるものだ。このレベルはストーリーのエンディングに大きく関わっていて、レベルが低いと真のエンディングが拝めないのだ。Sが一番高くEが一番低くてたった1ポイントだ。高レベルを出すには点数と相手を倒すまでの時間が関係していて点数は高ければ高いほど良く、倒す時間は短ければ短いほどいいのだ。パーフェクトで勝つと1レベルアップする。しかし敵に負けると5ポイント引かれてしまう。コンティニューしてもポイントは加算され一回目は30だが以後10ずつ減り4回目には0になる。

ボス出現条件チャート

1回目の山崎を相手に

勝 → A条件へ

負 → B条件へ

ステージ条件

	A条件	B条件
BAD ENDINGになる条件	なし	170未満「BAD ENDING」
森のステージ	160未満	190未満
水のステージ	180未満	210未満
火のステージ	180以上	210以上

真のエンディングのためには1回目の山崎に負けないでほしい。そうしないと条件がかなり厳しくなるのだ。勝てばバッドエンディングは無し、それに負けるとA条件に比べて30ポイントのハンデを背負うことになる。秦崇秀のステージが森だと崇秀を倒したらエンディング。水だと崇秀を倒して崇雷の登場デモが流れゲームオーバーとなり、火だと崇秀を倒して崇雷と戦いエンディング。

ボスキャラ3人(山崎、秦兄弟)も使用可能!

山崎、秦兄弟使用コマンド

①テリーにカーソルを合わせ、Rボタン（音）
②ホンフゥにカーソルを合わせ、Rボタン（音）
③舞にカーソルを合わせ、Rボタン（音）
④ギースにカーソルを合わせ、Rボタン（音）
⑤ボブにカーソルを合わせ、Rボタン（音）
⑥双角にカーソルを合わせ、Rボタン（音）
⑦アンディにカーソルを合わせ、Rボタン（音）
⑧フランコにカーソルを合わせ、Rボタン（音）
⑨ジョーにカーソルを合わせ、Rボタン（音）
⑩マリーにカーソルを合わせ、Rボタン（音）

↓

"HERE COME NEW FIGHTERS"の文字表示

ボスキャラとして登場の3人を使用することが可能になった。使用方法はまずゲームを1回クリアしなくてはいけない。クリア後に「SAVE？」という画面が出てきたら「YES」を選択する。そしてもう1度ゲームを始めそのデータをロードして「NEW GAME」を選択する。そしてキャラクター選択で左の表のコマンドを入れる。成功すると「HERE COME NEW FIGHTERS」の文字が表示され、キャラクター選択画面に3人のボスキャラクターが増えて使用可能となる。

秦　崇雷

対空、飛び道具、突進系とすべて揃っていて相手の飛び道具を跳ね返す技まである。しかもどれも強く使える技ばかり。さすがボスキャラ。

帝王神足拳	↙ため＋XorA
帝王天眼拳	↓↘→＋YorB
帝王天耳拳	→↓↘＋XorA
帝王漏尽拳	↓↙←→＋A
帝王他心拳	↓↙←＋B
帝王宿命拳	→←↘↓↙＋YB

秘伝書を集める若き帝王

帝王神足拳は突進系の技で、相手を摑まえて倒す技。連続技にも使えて、判定も強く攻めの要となる技である。弱と強の違いは移動距離ぐらいで、技の出るスピードは大体同じ。

帝王天耳拳は対空技で弱と強の違いは上昇高度と技の出かかりの無敵時間で強の方が若干長い。しかも多段ヒットする。２発目以降が当たると転ぶ。

帝王天眼拳は飛び道具。弱と強の違いはスピード。弟のよりスピード、ダメージは共に上回っている。

帝王他心拳は相手の飛び道具を跳ね返せる技。しかし相手の飛び道具が画面上に出てないと出せないのだ。

強い攻撃を跳ね返せる。ダイレクトにスピードは跳ね返す時のものと同じ。

突進系の技で恐ろしいほど速く早くそして強い。強で出せばガードされても反撃をまず受けない。

帝王天耳拳は対空技だ。兄の漆雷の帝王天耳拳は弟より無敵時間が長い。さすが兄というべきか。

相手の体力を吸い取って自分のものにしてしまう技。スキが少し大きい。

超必殺技

強力な気の飛び道具。ただ出すまでのスキが大きいので相手に跳び越えられやすいという欠点を持つ。ダメージはでかいが無理に使う必要はない。

潜在攻撃　帝王宿命拳

相手と一定距離をとり→↘↓↙←＋AB

超必殺技よりも大きい気を飛ばす。射程距離も長くなっている。ただ遠距離から出すのでやはりジャンプでかわされやすい。

秦　崇秀

弟の技は兄に比べ若干威力が落ち数も少ない。これが兄と弟の差なのだろうか？　しかし対空、飛び道具、突進技はあるので安心だ。

帝王神足拳	↙ため＋XorA
帝王天眼拳	↓↘→＋YorB
帝王天耳拳	→↓↘＋XorA
帝王漏尽拳	↓↙←→＋A

祖先の魂に乗られし帝王

まずは帝王神足拳だが、突進系の技で兄と同じで摑んで倒すのだが、ダッシュの移動距離が兄よりごくわずかだが短い。やはり攻めの要となる重要な技となっている。

帝王天耳拳は対空技。やはり多段ヒットで２発目以降を当てると相手はダウンする。地上で出しても当てられるが１発目しか当たらない可能性があるので出す場合は近距離でださないと反撃が怖い。

帝王天眼拳は飛び道具。兄よりスピードは遅い。でも十分強いから大丈夫だ。手から出る飛び道具なのだがキックボタンで出す技なので、歩きながら出すときに帝王天耳拳が暴発することがないので使いやすい。

手から気のかたまりを飛ばす飛び道具。兄のように連発できない。

突進技の帝王神足拳。コマンドではためなくても出せる。使い勝手の良い技。

対空技の帝王天耳拳。出した瞬間に無敵時間があるが兄より短い。

超必殺技

兄の必殺技より強力で強い技はである。射程距離は短い。攻撃力は兄弟同じ。ただ兄弟の中でも天眼拳と天耳拳は兄弟で違うためいざ兄弟でいっしょにプレイするときなどの使い分けが必要。

対CPU戦ポイント

秦兄弟のＣＰＵ戦パターンは３つあり、１つ目は離れた間合いから帝王天眼拳を撃つとＣＰＵはラインに逃げることが多いので、戻ってくるところに帝王神足拳だ。２つ目はオーバースウェー攻撃。兄弟のスウェーは素早いので反撃を受けづらい。３つ目はジャンプの昇りで弱攻撃を出しＣＰＵの反応を誘い、そしてジャンプ強攻撃を当てて連続技を入れる。

担当ライター健崩より

秦崇雷、崇秀兄弟はやはりボスキャラだけあって通常技、必殺技、移動スピード等どれをとっても素早く、そして強い。CPU戦も楽に戦えるし、対人戦では帝王の名に恥じない鬼のような強さを誇る。

※秦兄弟の写真はすべてネオジオ版のものです。

山崎 竜二

山崎には特殊な必殺技が多い。リーチが長く対空になる技、相手の飛び道具を投げ返す技。そして相手の攻撃をわざと食らい反撃する技など。

サドマゾ	←↙↓↘→+B
蛇使い前方	↓↙←+A~→+A
蛇使い対空	↓↙←+A~↗+A
倍返し	↓↘→+A
ギロチン	↓ため↘→+YB

さらなる強さを求める漢

サドマゾはかなり特殊な技だ。コマンドを入れると相手を挑発し、その最中に攻撃を食らうといきなり反撃する。ただし足払いや飛び道具等には反撃できずダメージを食らってしまう。当然超必殺技や潜在能力も不可だ。

蛇使いはリーチの長いパンチを素早く繰り出す技だ。コマンド途中の方向キーの向きにより対空と前方に攻撃する方向を変えられる。対空として利用する場合は相手のジャンプを先読みする感じで出さないといけない。

倍返しは相手の飛び道具を返せる。ただしタイミングが非常に難しい。当然超必殺技は返せない。

超必殺技

ギロチン

蛇使い前方

山崎の強さの源とも言える蛇使い前方。バンバン出して相手のジャンプ攻撃の牽制になる。

蛇使い対空

必殺技としてリーチは申し分ないが、とっさに出すのはつらいために先読みで出すのが良い。

倍返し

相手の飛び道具を投げ返す技、倍返し。腕を振り上げるモーションのときに、うまく飛び道具をすくいとるような感じで出す。ギースの疾風拳も返せるぞ。

サドマゾ

サドマゾのコマンドを入力すると山崎は相手をおちょくって挑発のポーズをとる。このポーズのときに攻撃を喰らうと……。

攻撃を喰らってのけ反っているポーズからいきなり体勢を直して攻撃する。ただし隙のない技を喰らったあと等はガードされる。

コンビネーションアーツ

超線切れ

近距離でXXXXA

超線切れは近距離で出すコンビネーションアーツでジャブ的なパンチを4発、そしてアッパーでフィニッシュ。山崎の持つ技中では一番ダメージが大きい。

超猿打ち

→+AAAB

超猿打ちは近距離でなくても出せるので必殺技の少ない山崎としてはできる限り利用したいところ。技としてはボディブロー3発のあとジャンプキック。

対CPU戦ポイント

山崎のCPU戦はかなり楽なほうに入るだろう。必殺技の蛇使い・前方だけでも余裕だろう。しかし、ファイティングレベルを高くするためにはこれだけではいけない。やはりジャンプの昇りで弱攻撃を出してCPUを反応させ、タイミングよくジャンプ強攻撃を当ててコンビネーションアーツに持ち込む。おすすめは超線切れだろう。点数を稼ぐなら潜在能力のギロチンが6,000点と最も高い。

対人戦でもCPU戦でも使える 相手をおしまくれ!

跳び込む場合にはジャンプ強キックが強くておすすめだ。

潜在攻撃ギロチン

バックステップ着地時に
→↘↓↙←+AB

潜在能力のギロチンは出しやすくなっているがバックステップ後というためバレやすくもなっている。バックステップを多用すれば大丈夫だ。

担当ライター健崩より

山崎は通常技も必殺技の蛇使いもリーチが長く、強い部類に入るキャラクターだ。ただ他のキャラに劣る点は対空ぐらいだろう。早めに出せば蛇使い対空でいいのだが、とっさに出すとなると……。

キャラクター別攻略ガイド PART1

テリー・ボガード

ライターより

テリーはさすがに主人公だけあって（?）対人戦、CPU戦共にとても有効な戦法が揃っているのでなにも心配はいらないぞ。餓狼シリーズは初めてという人も、オレは餓狼のベテランだぜ／　という人も、テリーを使って激しく攻める快感を味わって欲しい／　（RIV）

コンビネーションアーツ
サンダースライサー　N時X,Y,B
"J"バックナックル　N時X,X,↓+B
ライトニングキック　N時X,Y,B
テリースペシャル1　→or←+X,A,A,A,B
テリースペシャル2　→or←+X,A,A,B,B
テリーラッシュ　近距離からA,A,A
ロッククライム　近距離からA,A,↓+A

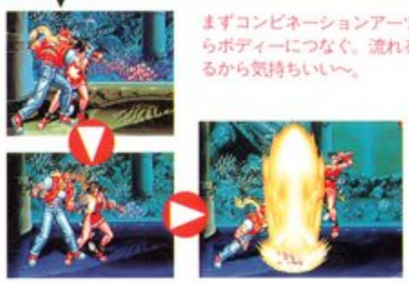
遠距離戦では、とにかく相手に接近することを考えよう。フェイントを混ぜながらパワーウェイブを撃ち、その後からクラックシュートで追いかけていく。相手が喰らっていたら、しゃがみ弱パンチにつなげよう。ガードされてもスキがほとんどないので、しゃがみ弱パンチを重ねておけば反撃されにくいぞ。ガードの固い相手にはスウェーラインを使って裏に回り込もう。この時は技は出さずにラインに戻ったほうがいいぞ。そこからしゃがみ弱パンチと投げの2択が有効だ。地上戦はリーチの長い足技を使っていく。遠立ち強キックは相手のダッシュから攻撃に対して強力だ。しゃがみ強キックはキャンセル用に使おう。ただし、スキが大きいので最低でもガードはさせたい。

コンビネーションアーツ　サンダースライサー

このコンビネーションアーツは、ジャブから入ってパンチ2発出した後、しゃがみ強キックを繰り出す。最後のキックは、実は立ちガードされてしまうので、使いどころが難しい。

潜在能力　超コンビネーションパワーゲイザー

↙+A～→+A～↘　↓　↙+AY



まずコンビネーションアーツのアッパーからボディーにつなぐ。流れるように連続するから気持ちいい～。

そしてテリーの超必殺技パワーゲイザーを3回も連続して出す。とにかく豪華な潜在能力だ。

対CPU戦ポイント

ジャンプの昇りで弱キックを出して、着地に連続技を狙うパターンが有効だ。オーバースウェー強攻撃、対オーバースウェー攻撃キャンセルバーンナックルが、特に対ボス戦で役に立ってくれるだろう。

アンディ・ボガード

ライターより

餓狼3は、個人的にリアルバウトと同等に好きだ。リアルバウトはシステムが簡略化され、初心者にも取っつきやすくなった。餓狼3はスウェーラインに関する操作がやや複雑で上級者向け？　でもその分"駆け引き"がより楽しめる。アンディ楽しいぞ／　あひ。（たか・びー）

コンビネーションアーツ
裏技つっぱり　近距離からX,A,A,A,A,B
裏技小つっぱり　近距離からX,A,A,B
変則連脚　近距離からY,Y,Y,→+A
乱撃　近距離からA,A,A,+→A
小乱撃　近距離からA,A,→+B

基本的には、中間距離でしゃがみ強キックにキャンセルをかけてからか、フェイントを混ぜつつ飛翔拳を撃っていこう。その後、跳んできた相手には昇龍弾で迎撃し、ガードしているようなら斬影拳で一気に間合いを詰め、スウェー移動なら対オーバースウェーで反撃だ。近距離では、しゃがみ弱パンチから連続技を狙うのが基本。つないでいく技は弱斬影拳がいい。キャンセルで不知火蜘蛛絡みや、相手を跳び越えてから幻影不知火を出してみたりするのもいい。強力な連続技を紹介するとY，Y，Y➡Aのコンビネーションアーツの2発目で止め、しゃがみ強パンチ➡キャンセル強斬影拳。オイシイことにY，Yの後、再度Y，Yにつなぐことも可能。何セット入れるかは相手との間合い次第。

コンビネーションアーツ　裏技つっぱり　近距離からX,A,A,A,A,B

このコンビネーションアーツは、掌低から始まり肘撃を数回決めたあとソバットのような蹴りで締めくくる格好イイ連携だ。全部で6段になっており、最後の蹴りでダウンを奪えるぞ。

潜在能力　超コンビネーション超裂破弾

N時B～↓+A～↓↙←→+AB

まずは回転裂破蹴りから始まり、そして上げ面につないで相手を吹っ飛ばす。ここまでは通常技を使ったコンビネーションなのだが……。

浮いた相手にとどめとばかりに超裂破弾を連続ヒットさせ、かつ最後にスクリューダウンさせる。

対CPU戦ポイント

簡単に紹介していくと、遠距離から飛翔拳を放ち、相手のとる行動によって、昇龍弾や対OS攻撃などを出していくものと、ジャンプ弱キック（昇り）をスカしジャンプ強キック（昇り）を当てていくパターンがある。

※画面写真は開発中のものです。※N時とはニュートラル時です。

ジョー・ヒガシ

ライターより

ジョーにはコンビネーションアーツが4種類ある。一番使えるのは疾風ローリングサンダーだろう。見た目も恰好良く威力も大きい。ただ方向キーを使う入力のため多少タイミングが難しいかも？　簡単なのはAボタン連打で済む爆裂ラッシュだが、当てても相手は転ばない。(健崩)

コンビネーションアーツ
疾風ローリングサンダー ←+A,B,↓+B
ハリケーンクラッシュ Y,B,B
爆烈ラッシュ 近距離からA,A,A,A,A,A
ダイナマイトボンバー ↓+A,B,B

対人戦でのジョーは、必殺技もそろっていて、スライディングのおかげでリーチもあるという使い勝手の良いキャラ。基本戦法は、相手との間合いが遠距離ならばハリケーンアッパーの強と弱を混ぜながら出す。相手は跳び込みにくいぞ。ハリケーンアッパーを撃った後にはダッシュするのも良い。スウェーでハリケーンアッパーを避けた相手に対オーバースウェー攻撃を当て、キャンセルをかけてスラッシュキック。これがかなり強い。自分からスウェーした場合はAボタンのスウェー攻撃をかける。Aボタンだと相手は反対側のスウェーに吹っ飛ぶので対オーバースウェー攻撃を当てて、キャンセルスラッシュキックだ。もしスウェー移動して相手が立ちガードをしてる場合はBボタンのスライディングでオーバースウェー攻撃をしかけよう。

コンビネーションアーツ

疾風ローリングサンダー ←+A,B,↓+B

コンビネーションアーツの疾風ローリングサンダーはボディブロー・立ち強キック・しゃがみ足払いの3段だ。タイミングが重要で最後の足払いは方向キーとBボタンを同時押しする。

潜在能力

潜在攻撃スクリューアッパー

一定距離以上相手と離れて→↘↓↙←+AB

ジョーの潜在能力はスクリューアッパーの強化版だ。「これでも喰らえ！」と言うセリフと共にスクリューアッパーが画面端まで移動する。ただ離れていないと出ないために相手にバレやすく、ガードされてしまったり、スウェーラインに逃げられたりと当てにくいのだ。

対CPU戦ポイント

パターンは2つ。1つ目は他のキャラでもできるがジャンプの昇りで弱攻撃を出し、その後強攻撃を当てて連続技へ繋ぐ。2つ目はハリケーンアッパーを出しスウェーで逃げたCPUが戻ってくるところにスラッシュキック。

ギース・ハワード

ライターより

ギースにはコンビネーションアーツが2つしかない。ということは基本的に単発の技にキャンセルをかけて相手に攻めていくしかないということだ。他のキャラならジャンプ強攻撃からコンビネーションアーツでOKなのだが……。でも潜在能力は恰好良く、強いので必見(フラン1号)。

コンビネーションアーツ
雷撃脚 近距離からN時B,B
武者水月付き突き 近距離からA,A,A,A,A

ギースの基本戦法は烈風拳メイン。遠距離なら烈風拳を撃ったあと、相手はガード・ジャンプ・スウェーの3種類の内まずどれかを行う。ガードされたらもう1回烈風拳。ジャンプされたら対空技で返し、スウェーで逃げられたら対オーバースウェー攻撃キャンセル烈風拳でOKだ。近距離の場合はしゃがみ強キックにキャンセルをかけて、烈風拳で相手を固めてしまおう。

対空技は上段当て身投げがあるが、1回決まってしまうと相手は警戒して技を出してこないだろう。そういう時は避け攻撃（相手が技を出さなくてもこちらのパンチが出るので返せる）かクィックスウェー攻撃、通常技のしゃがみ強パンチなどがお薦めだ。

コンビネーションアーツ

武者水月付き突き 近距離からA,A,A,A,A

武者水月付き突きはボディブロー的なパンチを5発繰り出すコンビネーションアーツでAボタン1個で出せるのでとっても簡単だ。雷撃脚はキックを2発繰り出すコンビネーションアーツだが、威力は弱い。方向キーがニュートラルというのも出しづらい。

雷撃脚 近距離からN時B,B

潜在能力

超コンビネーションレイジングストーム

↓+A~ALL A~↓↙←→+AB

潜在能力は超コンビネーションアーツ。まず再天明星打ちを当て、そのあとに雷光回し蹴りをぶち込む。そうすると喰らった相手は転倒しそこへ最大の力を込めた超必殺技と色の違うレイジングストームをぶち当てる。この潜在能力はジャンプ強攻撃から連続技でつながる。

対CPU戦ポイント

パターンは全キャラ共通のパターンと、烈風拳を撃った後にスウェーに逃げたCPUの戻りを邪影拳を当てるか真空投げで投げるのがパターン②。あとは烈風拳を撃つだけのパターン。特にジョーや秦兄弟には有効だ。

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度——50%

闘神伝 URA

Ultimate Revenge Attack

ついにリッパーが闘いの場へ…

●タカラ●9月発売予定●5,800円●3D格闘アクション

東京おもちゃショーに「URA」出展!

サターンオリジナルの闘神伝として注目を集めている「ＵＲＡ」。今年のおもちゃショーではリッパーを含む４人のキャラクターをＶＴＲで流していた。意味シンな冒頭の言葉に続いてエイジの気合いの入った声。そして新キャラ・リッパーの登場で来場者の目は画面に釘付け状態に……。

闘神伝新作目白押し!

ＵＲＡの他にもタカラはＰＳから２本の闘神伝を出展。１つは「闘神伝２プラス」で２のマイナーチェンジ版。低価格が魅力だ。「にとうしんでん」はその名のとおりカワイクなったキャラの一風変わった格ゲーだ。

URAの真の意味は?

ＶＴＲの中で「ＵＲＡ」の真の意味が公表された。実は略語だったのだ。「うら」と呼んでいるキミ。こんな言葉が隠されていたなんて驚きだね。およその意味は「終わりなき復讐」詳しくはインタビューを見よ!

ULTIMATE
REVENGE
ATTACK

おもちゃショー出展ビデオ画面!!

株式会社タカラCS事業部主任
闘神伝URAディレクター
早坂憲洋氏

ビデオを凝視するユーザーにドキドキ、他の闘神伝や他社のゲームも気になる、おもちゃも見たい、と慌ただしいおもちゃショーだったとのこと。

「タイトルの意味は"終わりなき復讐"です」

編集部（以下編）：まず現在の開発進行状況を教えてください。

早坂：今はゲーム中のポリゴンキャラクターの調整とオープニングムービーの制作中です。全体から見れば50%ってとこですかね。

編：おもちゃショーでのお客さんの反応はいかがでしたか？

早坂：画像がキレイだという方が多かったですね。リッパーがカッコイイという意見も多かったし。画面、キャラクター、ストーリー、３つの要素に飛びついてくれました。ただ、せっかく注目してもらえたのにＶＴＲしかなくて申し訳なくて。

編：具体的に「ＵＲＡ」のどこに引かれていたようですか？

早坂：やっぱりキャラクターですね。新キャラクターに期待を寄せている人は多かったですよ。

編：他のメーカーで意識した格闘ゲームはありましたか？

早坂：やっぱりバイパーズかな。発売日も近いし。実際動いているのを見てスゴイと思いました。ただ、やはりユーザー層が違いますから、ウチはウチなりにやります。

編：なぜ、ストーリーを変えて出すことにしたんですか？

早坂：今回は絶対悪が欲しかったんですよ。感情のない「闘神兵」が破壊活動を行うわけですが「闘神兵」は悪くない、使うヤツが悪い。インターポールもリッパーと闘神兵、どちらが殺人を行っているのかわからないんですよ。

編：「Ｓ」のようなＯＰは？

早坂：「Ｓ」は各キャラクターの紹介風でしたが、今回はストーリー重視。各キャラがどう事件に絡んでくるかを出していく予定です。

編：ＵＲＡのコンセプトは？

© TAKARA 1996 ※画面写真は開発中のものです。

新キャラクター「リッパー」の画面写真公開!

ついに登場、暗殺者リッパーの画面写真だ。ショーのＶＴＲではナイフを回して立っている姿が決まっていたリッパー。両手のナイフでどんな攻撃を繰り出すのか楽しみだ。赤い服に金髪のド派手な格好でとても暗殺者には見えないが、復讐のために闘うというダークな設定に惹かれるね。

リッパーの全身図。このポーズは構えているところか？　シャープな動きと単発な技がリッパーの攻撃スタイル。

冷酷な暗殺者 リッパー

口が隠れるほどの高い襟。暗殺者として素顔を見られない工夫とか？

リッパー'S STORY

おびただしい量の血糊があたり一面に広がっていた。「死んだか……」呻きに似た声が闇に響く。赤と黒……不気味なコントラストの中にただずむ若い光。先刻この場所で起こった惨劇。間違いなくその惨劇のさなかにあった光。暗く精気のないその光は不思議と闇の中に溶ける事もなく、異様な存在感を醸し出していた。「……」彼は、肉片と化したかつての敵に一瞥をくれた。返り血を浴び、ドス黒い赤に染められた服を気にすることもなく、彼は歩き出した。振り返ることも、自分が「人を殺した」ということも、「過去」という場所に置いてきている。一刻はどこだ……。彼の瞳にはすでに別のものが映っていた。一必ず探し出してやる……。闇に浮かぶ姿は、まるで舞ったら「修羅―自分自身の正義を信じ、力を司る軍神」そのものだった。

＜PROFILE＞
身長：180cm　体重：69kg
体型：中肉中背、細身の筋肉質。エイジ、カインとほぼ同スタイル
性格：「冷血」で「一途」
武器：カタールタイプのサバイバルナイフ
年齢、血液型、職業、国籍は不詳

エイジに傷を追わせた程の腕をもつリッパー。二刀流を生かした必殺技にも期待できそうだ。

まだまだ広がる 闘神伝

ドラマCDにOAVとまだまだ続く闘神伝人気。コミックスも数多く発売されている。その中のオススメを２冊紹介するよ。

Gファンタジーコミック
闘神伝 エニックス
「Gファンタジー」連載中のこずみ椎太の『闘神伝』コミック化。（780円）

アンソロジーコミック
闘神伝2 ソフトバンク
豪華作家陣勢ぞろいのアンソロジー。トレーシーが大活躍！（980円）

早坂：闘神伝の中で重要な位置をしめているキャラクターとストーリー。この２点を推している点は他の闘神伝と変わりません。でもそこばかり強調すると格闘ゲームではないんじゃ？と思われてしまうんで、バランスも考えてます。

編：気になる「ＵＲＡ」の意味は？

早坂：日本語なら「復讐戦」という感じかな。リッパーの復讐が今回のキーですから。タイトル名についてはストーリーなどを外人さんに話して、出してもらった言葉なんですよ。「アルテミット・リベンジ・アタック」これだ！ってね。

編：画面が公開されたリッパーの動きの特徴などを教えてください。

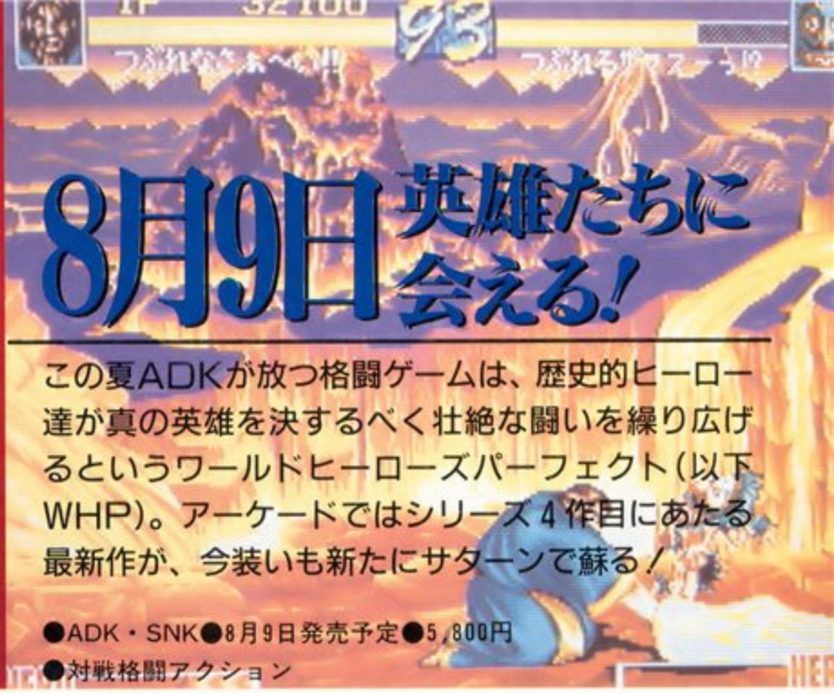
早坂：男性キャラには少ない二刀流で、シャープな動きを基本にしています。あまりしゃべらないキャラで勝ちゼリフも吐き捨てるようなものが多いです。ストーリーについて少し語ると、実はエイジとは昔闘って１度勝っていることになっています。エイジから見れば手強い相手。リッパー自身はまったく相手にしてませんけどね。目的を果たすために行動する一途なキャラという設定です。

編：今後の展開などは？

早坂：「ＵＲＡ」をいい方向に持っていくべく調整します。「ＵＲＡ」がシリーズ化したら、続編は「２」とはかなり変えたいですね。

「ＵＲＡのためなら……」とエリスの勝利ポーズ。が、撮影後「妻もいるのに」と嘆く氏。

WORLD HEROES PERFECT



8月9日 英雄たちに会える!

この夏ADKが放つ格闘ゲームは、歴史的ヒーロー達が真の英雄を決するべく壮絶な闘いを繰り広げるというワールドヒーローズパーフェクト(以下WHP)。アーケードではシリーズ4作目にあたる最新作が、今装いも新たにサターンで蘇る!

●ADK・SNK●8月9日発売予定●5,800円
●対戦格闘アクション

特報!! SPECIAL REPORT

これがサターンで動くWHPの勇姿

新たな装いの証拠写真第1弾がコレ。ネオジオ版では隠しキャラの英雄がいきなり使えるのだ!

いきなりボスキャラが使える!?

ショーではネオジオ版で使っていたキッドが動かせなくてちょっと残念。個人的にはDIOを弱くしてほしいなぁ。苦い思い出があるので…(笑)。

東京おもちゃショーレポート

開発状況60%ということで、まだ動きを見せられない英雄もいたが、それでも動いているキャラの調子は上々。僕自信が最近のスピーディな格ゲーに慣れたせいか、動きは少し遅かったように感じた。その辺の再調整に期待したいです。発売版の読み込み時間がこのバージョンよりも速くなるということなので好感はもてそうだ。

新要素盛りだくさんの格闘アクション

爆発的人気を続ける格闘アクションの基本概念からは外れないものの、ネオジオ版のワールドヒーローズシリーズは、一対一という単純な闘いの中の戦略性を増すために、新しい試みをシリーズを追うごとに数多く取り入れてきた。「より楽しい対戦」への飽くなき挑戦のひとつの結果がこのWHPであり、ワールドヒーローズシリーズの集大成なのだ。

ここではWHPを知らない人のために、その新要素の一部を簡単に説明していこう。まず、数多いキャラクター達を個性分けするエクストラアタック。これは全キャラが持っている特殊な能力がある攻撃で、使い方しだいでは勝敗を決することもある重要なファクターのひとつ。例えば服部半蔵の疾風の術なら、通常技を強制的にキャンセルできる。これによって他のキャラでは不可能な連続技が繰り出せるようになるのだ。他に、相手のガードを押し退けて一瞬だけ硬直させる技などもある。これで反撃の隙を待ち続ける相手をも強襲できるのだ。

個性が光る! エクストラアタック

パンチとキックの威力は弱中強。それに加え全英雄達が必殺技を複数持っている。

©SNK/ADK 1995 ※画面写真は開発中のものです。

サターン版だけのお楽しみ!?

サターン版のWHPには超うれしいおまけもついているのだ。それが写真にあるEX-MENUEで、この中にはシステムを詳細に紹介するエキスパートマニュアルと、必殺技のコマンドや効力が一発でわかるキャラクターズファイル、そして今まで雑誌に掲載されたイラストなどのビジュアルデータを集めたグラフィックコレクションといった3本立てで構成されている。ファンなら号泣しそうな特典となるだろう。

豪華なおまけが惜しみなく収録されている。ファンならずとも一見の価値はありそうだ。

より快適に格闘する!

格闘ゲームをプレイする人にはちょっぴり嬉しいボタンコンフィグがワーパーには設けられている。プレイヤーが操作しやすいように、数種類登録されている設定の中から任意で選択できるのだ。また、前述したエクストラアタックは本来3つのボタンを同時押しして出すのだが、これをひとつのボタンでも出せるようにすることもできる。可能な限り複雑な操作を緩和しようとする配慮が施されているのだ。

これがオプション画面。サターンのコントローラーでも十分操作できそうだ。

もちろん難易度の設定も可能。まずは自分のレベルにあった難度から始めるといいだろう。

WHPだから楽しい! ちびキャラモード

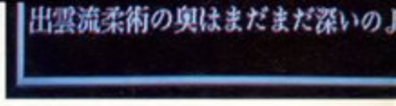
ラスプーチンのエクストラアタックがヒットすると相手はちびキャラになってしまい、必殺技などが出せなくなる。それが本来のちびキャラだが、実は始めからちびキャラで闘うこともできるのだ。この場合、必殺技なども出すことができるので、体が小さい分こちらが有利か?

ネオジオ版にもあった隠し要素、この裏技もちゃんと移植されるようだ。

ネオジオ版にもあった裏技で、体が小さい分攻撃力が激減するというリスクつき。だが、CPU1人に勝つだけでとんでもないほどの点数が得られる。上級者向けのモードだった。

ネオジオ版を完全に再現。細かな配慮も加わって完全移植+αで登場。画面写真同様にこっちまで熱くなるぜ!

勝ちセリフ画面。試合中は画面上部にも様々なセリフが飛び交う。至れり尽せりですぜ。



大募集

ここでいきなり大募集! 募集内容は「なんでもあり!」ときたもんだ。それじゃあまりにもわからないので参考までに例を挙げよう。まずイラスト。気合いの入ったものから一筆書までなんでもござれだ。そしてコスプレ。WHPの英雄に扮して誌面の英雄になろう。ロリ～良子からムキムキマッスルパワーなど……目を引くものがいいぞ。壊れきった奴の勝ちだ! 手作り部品やアクセサリー人形なんてのもアリ。だが、ジャンヌの剣を作ってみた!

など、モノホンの刃物を送るようなことは控えよう。

採用されるとADKさんからはポスターなど、サタマガからはジョイスティックなどがもらえるぞ。自分を売りたい芸達者なキミ、脳味噌クラッシュした野郎からの応募待っているぜ!

WHPに関するモノなら何でもいいザマス 待ってるザマス!

あてさき

〒103東京都日本橋箱崎町
24-1 ソフトバンク
セガサターンマガジン編集部
「WHPなんでもこい」係
締切は8月20日（消印有効）

サターンで暴れる英雄たちの一部を紹介

出雲良子 半蔵を超えられるか!?

真の格闘家を目指し日々精進を続ける柔道娘。目標は忍術の達人である服部半蔵を越すこと。「やったね。半蔵さんに会える！」

投げ技を多く持つ良子の究極奥義はやっぱり投げ技。柔道着で相手の頭をくるんで上昇後地面に叩きつける。

究極奥義 **出雲流鬼ぐるみ**

風間小太郎 ライバルを倒すために！

燃える男、風魔小太郎。その情熱の半分は半蔵打倒、もう半分はナンパに向けられている。「半蔵！今度こそ決着をつけてやるぜ！」

究極奥義
風魔忍法奥義・爆烈究極拳

これぞまさに燃える男！これと同じくらいの情熱がナンパにも向けられているとは……。

ヒーローゲージMAX時には炎のクナイをばらまくのだ。

VS

ラスプーチン 愛を信じなさい

愛し合うことの大切さを人々に訴え続ける謎の宣教師。「愛こそすべて、今度こそみんな解り合えるでしょう」。

呂布奉先 アツイ闘いを求めて…

ジャックの話を聞いて大会に乱入するが、本人は武人として闘いたいと思っている。「また闘えるのか、奴等と…」。

マッドマン 嫌な予感がするザマス

VS

神の国で精霊達と平和に暮らしていたが、邪悪な気配を感じて再び帰ってきた。「感じるザマス。何かが、何かが起こるザマス」

究極奥義
秘密の花園

ラスプーチン風・愛の儀式。捕まえた相手を秘密の花園を引きずり込んでから……。

服部半蔵 己れとの闘いの末に…

修行に明け暮れる毎日だが、今までに闘ったライバルたちを忘れはしなかった。技を磨き、再び大会へ。「全ては己を磨くため、己を越えるためでござる」

究極奥義
伊賀忍法奥義・梵天閃光陣

相手を何度も斬りつける見た目にも派手でかっこいい技。忍者の身軽さが可能にした究極奥義。

金龍 全ての頂点へ

映画スターで成功を納めたが演技ではなく格闘家として全力で闘うことを彼は望んだ。「ホアッチョー！私は全ての頂点を目指す」

究極奥義 神龍連環檄

まるで腕が増えたかのように見えるほど高速に無数のパンチを繰り出す。ホアッチョー！

ジンギスカン 喜びに打ち震える肉体

覇王となった今も、勝利を目指して闘いに挑む。武人として呂布とは互いに尊敬しあう。「嬉しいのぉ、また力いっぱい闘えるとは」

マッスルパワー この肉体美に酔え

VS

究極奥義 超蒙虎爆炎弾

トレーニングを怠ることなく、たくましい筋肉と技に磨きをかけてNo.1の英雄を目指す。「むん！俺のNo.1の筋肉を100%使えるときが来たぜ！」

炎の柱を作り出して吹き上げる。ジンギスカンらしい豪快で激しい究極奥義。

シュラ・ナイ・カノム・トム 地味な英雄…

兄と積んだ修行の成果を試すために出場。実は地味と言われることを気にしている。「へ、あまり俺を甘く見てるとケガするっスよ」

あせる気持ちを剣にぶつけてしまい、ますます強くたくましく。結婚の可能性が…。「少しはみんな強くていい男になってるかしら？」

ジャンヌ・ダルク 私より強いイイ男はいないの？

VS

究極奥義 エンジェルアロー

上空に舞い上がり、いくつもの矢を放つ。通常は1本ずつだが、ヒーローゲージが溜まっていると3本同時に矢を放つ。その分強力だ。

ブロッケン 科学力では世界一い

ブラウン博士の協力でさらにパワーアップ。体は冷たい機械でも誇り高き心は熱い。「世界一の科学の恐ろしさ、思い知るが良い！」

究極奥義 ジャーマンエクスプロージョン

「ポチっとな」と緊張感のないセリフとともに大爆発を起こす技。爆発しても治るあたりが自慢の科学力!?

天外魔境 第四の黙示録 The Apocalypse Ⅳ

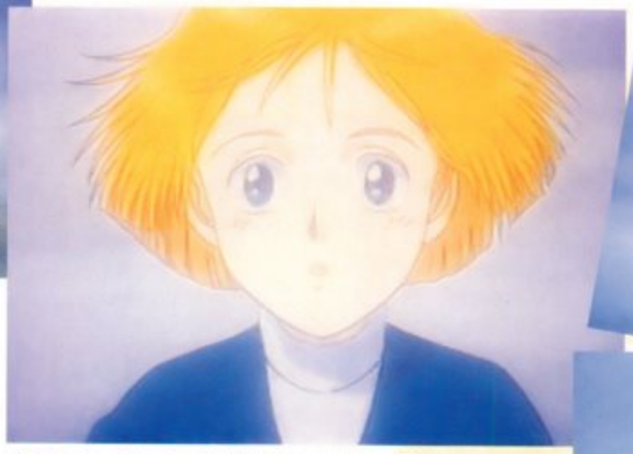
特報!! SPECIAL REPORT

●ハドソン●発売日未定
●RPG●価格未定
●2枚組

今回はアニメーションやマップなどを含めたゲーム画面を公開！　美しい背景やムービーに驚け!!

美しいアニメーション画面を公開!!

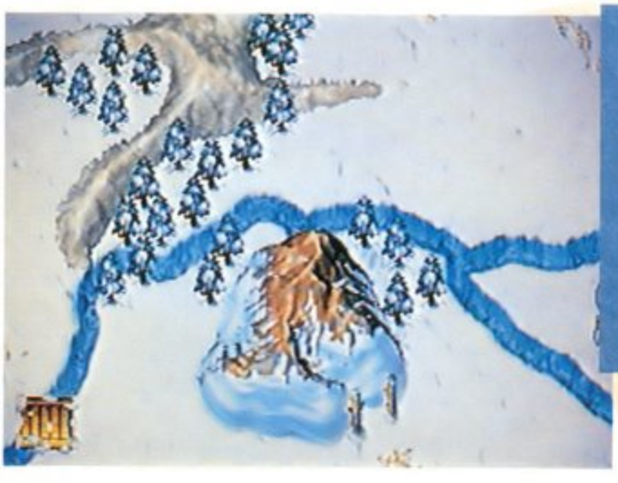
夢見と雷神が登場するアニメーションシーン。どんなタイミングで使われるかが気になるところだが、その高いクオリティには目を見張るものがある。早く実際にこの目で動いているところを見たい。



霧の向こうから走ってくる夢見が雷神と向き合う。雷神はちょっと困った顔をして夢見の頭を撫でるというシーン。

すべてはここから始まる!
雷神がたどり着く地　アラスカMAP

オープニングストーリーから雷神がたどり着く地がこのアラスカだ。「第四の黙示録」の最初のエリアである。師匠であるレッドベアを助けるため、舟に乗って吹雪の中を進むうちにアクシデントによって意識を失ってしまう雷神。次に目を覚ますとそこはアンカレッジの村・長老の家であった。最初の敵である純銀のブリザードの出現エリアだ。

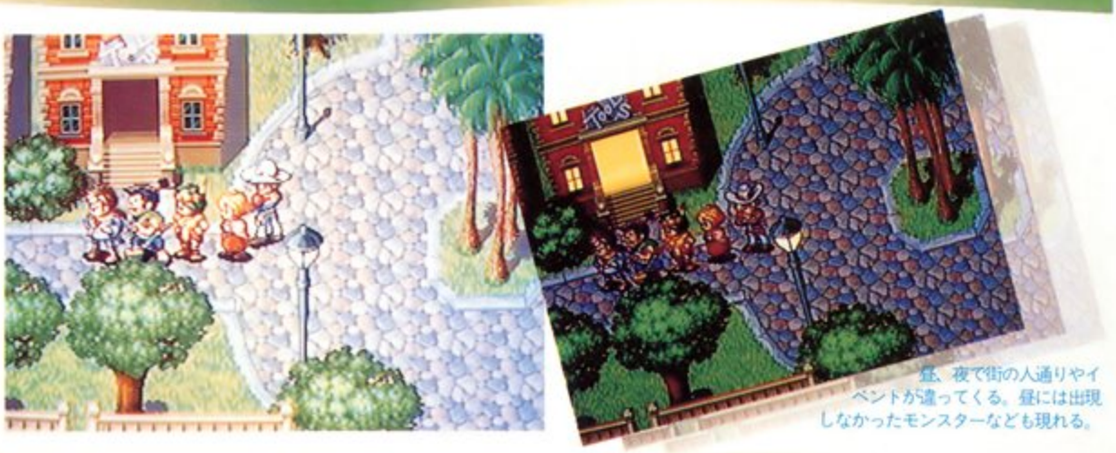


左の写真がユーザーがプレイする時、主に見る画面。上がその全体マップだ。迷宮の入り口が見える。

「第四の黙示録」には昼と夜の概念が存在する

昼と夜が存在する第四の黙示録の世界

モンタナから次に向かう土地がこのサンフランシスコだが、写真を見るとこの世界に昼と夜という時間の流れがあることがわかる。ゲーム上で一定の時間が流れると、昼と夜が訪れる。昼夜それぞれに限定のイベントがあるのはもちろん、敵の種類も変わってくるのだ。



昼、夜で街の人通りやイベントが違ってくる。昼には出現しなかったモンスターなども現れる。

カリフォルニア・サンフランシスコにある相撲茶屋「どすこい」とは?

ゲームの中にミニゲームが!

サンフランシスコ、ジパングタウンにある相撲茶屋「どすこい」はサブゲーム「ポリゴン紙相撲」を楽しむことができる。視点を自由に変えることができ、ランクの高い力士を倒すとその力士に応じてアイテムをもらえるのだ。十両、関脇ときて、最後に控えるのはやはり横綱。最も高いランクの横綱を倒すときっとすごいものが……。

左は「ポリゴン紙相撲」を、ほぼ横から見た画面。上は斜め上から見下ろした画面だ。このように視点を自由に変えることができる。背景もイカス! こういったサブゲームにも、力の入れぐあいを感じることができるね。

第2のエリア・モンタナ・シアトルで夕能との出会い

ここで出会う悪魔の戦士とは?

アラスカを旅立ち、2番目のエリア・モンタナにたどり着いた雷神は、ここで頼もしい仲間、夕能と出会うことになる。「シアトルの三戦士」の1人だった夕能だが、雷神達が出会う時は「悪魔の戦士」と呼ばれ恐れられている。彼女は火の一族の末裔で火の紋章を持っているらしい。彼女の秘密はしだいに語られるだろう。

モンタナはインディアンが住む穏やかな村だ。どのようにして「悪魔の戦士」夕能が仲間になるのか。ちなみに夕能は、インディアンの四大聖地のひとつに1人で住んでいるらしいぞ。

モンタナエリアで仲間になる

夕能

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度―80%

トーナメント・リーダー
Tournament Leader

●ビクターエンタテインメント●8月23日発売●5,800円
●スポーツ（ゴルフ）●4人同時プレイ可能

お手軽操作のポリゴンゴルフ登場!

簡単に本格的なゴルフゲームが楽しめる「トーナメント・リーダー」。全部で4つのコースと5つのモードが用意されている。しかも、すべてのモードで最大4人まで同時プレイ可能という豪華仕様だ!!

多彩なモードで楽しめる!!

「トーナメント・リーダー」は、ショット時のめんどうな設定を排除したワンボタンゴルフゲーム。しかし、簡単操作とは対照的にゲーム内容は本格的だ。ゴルフ発祥の地であるスコットランドの4コースをフルポリゴンで再現。ゲームモードもプラクティス、トーナメントなど全部で5つもあり、飽きることなく繰り返し遊ぶことができる。また、あらゆる角度からコースをながめることができたり、ショットの後に6つのカメラ視点で打った球を確認することもできる。さらにスーパーショットが出た時の、自動リプレイ機能もうれしいところ。まさに本作はプレイするだけでなく、見ても楽しいゴルフゲームなのだ。

ワンボタンでメーターを操作。タイミングを計って強さと曲がりを決める。

テレビ中継そっくりのアナウンス付き

なんとこのゲームには、自分のショットを解説してくれる機能が付いている。アナウンスしているのは、テレビ朝日のゴルフ中継を担当している森下柱吉アナウンサーとJリーグ・ア・ゴーゴーに出演している大下容子アナウンサー。これがまたゲームを盛り上げ、実際に試合をしているような気分にしてくれるのだ。

ゲームモードは全部で5つ

いわずと知れた練習モード。ゲームに入っている4コースがすべてプレイできる。

1ホールごとに最下位のプレイヤーがゲームオーバーになる。最後まで勝ち残れるかを競う。

2人でチームを組んでプレイ。各チーム、1つのボールを交互に打ち合う。

60人以上の選手が出場する大会に参加して、トップを目指す。最初はアマチュアからスタート。

各ホールに賞金がかかっており、一番スコアのよかった人のものとなる。18ホール終わった時点で合計金額の多い人が勝ち。

リアルなゴルフコース!

THE BOWERY

イングランドの南海岸にあるコース。ゴルフをプレイするには最高の環境が整っている。ゲームではアマチュアコースとして使用。

比較的簡単なコース。練習にはちょうどいいだろう。まずはここで開かれるトーナメントに勝つこと。

KILMARNEY

アイルランド西海岸に実在。1927年に設立された歴史のあるコース。総ヤード数がかなり長い。ゲームではアマチュアコースとして使用。

とりあえずパープレイを目指すこと。ここで勝たないとプロにはなれない。

PENPERO

手ごわいホールがたくさん登場するコース。風が強いことで有名。ゲームではプロコースとして使用。

GLENLOCHRIE

近代的な作りをしたコース。ここから名選手が数多く誕生している。ゲームではプロコースとして使用。

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度—70%

HAUNTED CASINO

ホーンテッド カジノ

●ソシエッタ代官山●9月13日発売予定
●7,900円（2枚組予定）●アドベンチャー・カードゲーム●X指定●1人プレイのみ

魂（ソウル）を賭けて危険なゲームを楽しまない？

妖艶な「X指定」ゲームが登場だ。妖艶な女性ディーラーと魂をかけて本格カジノゲームで勝負。勝てばもちろんお約束のシーンが楽しめるぞ。またゲームの舞台となる館を自由に歩き回り、アイテムを探すなどRPG要素も含まれている。3D音響の使用でサウンドもゴージャス。大人のアナタにオススメだ。

ゲームの内容は誰でも知っているポーカーやルーレットなど有名なものばかり。

館の中に誘い込まれたアナタは……

最も甘美な部屋
シアタールーム

勝負に勝つと、ディーラーはシアターカードの中に封印される。シアターでカードを再生すると、ディーラーの時とは違った表情でプレイヤーを甘い誘惑に誘ってくるぞ。耳元で囁かれるような彼女達の声も3Dサウンドが生かされている。しかし、シアターで見るためにはチップに換えた魂が必要なのだ。

敗者の怨念が…
罠

館の中にはメインのゲームルームやシアタールームのほかに、客室、物置などといった部屋がいくつも用意されている。ゲームを有利に運ぶマジックアイテムが隠されているのだが、宝に罠は付き物。ここで魂を失った男達がプレイヤーを仲間にするべく罠を張って待ち受けている。「館」散策は心してかかれ。

ゲーム自体は本格派

このゲームのメインは、やはりカジノゲーム。ポーカー、ブラックジャックをはじめ、ルーレット、ヘルorヘブンなどさまざまな種類のゲームが用意されている。またゲーム中にディーラー達が会話する凝った演出もあり、本格カジノと妖艶な美女達の2度おいしいゲームだぞ。

館の女王 ジュピーヌ・クインティーナ

この館を司る女王。7人の妖女を作った張本人。カードゲームでは負けたことがない最強のディーラー。豊満な肉体を持ち、熟女の魅力でプレイヤーを惑わす。館の3階でプレイヤーを待ち受けている。彼女に会うには6人のディーラーを倒さなくてはならない。

まずは小娘どもで小手調べ

まずは1、2階にいる6人にチャレンジ。彼女達はそれぞれ強烈な性格の持ち主。小悪魔的な魅力でプレイヤーを惑わすのが得意。今回はそのうち3キャラを紹介。

アナベラ・ミュウ

ポーカー・ディーラー。快活で甘えん坊。しかし決して女なつくことはない。彼女の魅力で対戦した相手はすべて棺桶行きらしい。

リン・チャンドラ

ヘルorヘブン・ディーラー。勝ち気でわがまま、そして小生意気。相手をカンタンに手玉にとれる魔力を持っている。

パメラ・ユニティー

ヘルorヘブン・ディーラー彼女の持つ妖艶な色気に太刀打ちできた人間は皆無である。3人の中では1番大人びた性格のようだ

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度—40%

重装機兵レ

伝説のロボットアクション復活!

●メサイヤ
●11月発売予定
●価格未定
●ロボットアクション

メガドライブからサターンへ!

往年のメガドライブで発売されていた「重装機兵レイノス」。それから数年後、スーパーファミコンでレイノスのシステムを受け継いだ「ヴァルケン」が発売。

そして今、サターンでシリーズの最新作である、この「重装機兵レイノス2」が登場することとなった。初期のレイノスが発売されてから6年、このシリーズに対する根強い人気がうかがえる。

ゲームは、基本的な横スクロール形アクションで、自機であるレイノスを操作して数あるミッションをクリアしていく構成だ。

さらに、斬新なシステムも組み込まれており、使用する武器により画面が大幅に拡大縮小したり、複数ある武器を瞬時に使い分けることが可能になっている。

ストーリーは、「レイノス」と「ヴァルケン」が融合された設定になっており、このシリーズ外伝的物語になるようだ。発売自体はまだ少し先になるのだが、これから随時情報を報告していく。

あのレイノスが、こんなにもグレードアップして復活を果たした。プレイヤーは荒くれ部隊のカイル隊員となり、アサルトスーツ「レイノスMK-Ⅱ」に乗って闘うのだ。この臨場感溢れる戦闘シーンに注目。

ステージ1のボス、通称ゾウガメと呼ばれる重歩行戦車だ。その足元にいるレイノスを見れば、その巨大さがわかってもらえるだろう。これは、射程距離の長い武器を使用して画面を縮小している状態。短い武器ならば、もっと巨大になるぞ!

オートエイミングシステムによって、敵を自動ロックオンして攻撃する。これで、アサルトスーツの操縦に専念できる。ロックオン対称は、一番近い敵や一番弱い敵など、選択優先順位を変更することが可能だ。

また、手動にも切り替えることができるので、自動ロックオンが無効な敵が登場した場合は、手動に切り替えて攻撃する必用があるのだ。上級者なら、手動でも十分闘うことができるだろう。

これは、大型火炎放射車両にロックオンしているシーンだ。

STORY

西暦2123年。飽和した人口に対して、宇宙コロニーの収容量が危ぶまれ、コロニー側は地球からの移住を拒否、独立しつつあった。これに危機感を感じた地球側は、各地で食料や資源確保のための紛争が相次ぎ、クーデターや軍事テロが多発していった。そんな中、ゼネス連邦とサンラール共和国は、ゼネス連邦首相暗殺事件が発端となり、全面戦争に突入する。そして開戦から1年後、サンラール軍はゼネス軍の軍事力の前に劣勢を強いられていった。この状況を打破すべく、サンラールの大統領は、第12特別機甲部隊に特命を下した。通称12特機、問題の多い連中ばかりが集められた部隊。困難な情勢の中、作戦は開始された……。

© NCS ※画面写真は開発中のものです。

イノス2

武装による射程距離の変化が必見!!

ここで、このゲームの斬新なシステムについて解説していこう。まず最初は、オートエイミングシステム。これは、画面内の敵を自動的に捕らえてくれるもので、後は武器を使用するだけの非常にありがたいシステムだ。無論、手動に切り替えることも可能。

さらに、武器は徹甲弾などの装甲貫通系攻撃（A）やレーザーなどの光学エネルギー系攻撃（B）ミサイルなどの爆発系攻撃（C）の3つに分類され、敵によって効果が違うようになっているのだ。

武装はボタンに振り分け

プレイヤーが使用できる武器は、全部で約30種類にもおよび、ミッションをクリアした時の成績により、使える武器が増えてゆく。だが、この成績が良くないと、登場しない武器などもあるので、すべての武器を使えるかどうはプレイヤーしだいとなる。また、これらの兵器をパッドの各ボタンにそれぞれ振り分けることで、瞬時に武器を切り替えて使用することも可能となっているのだ。

遠くへ近距離戦で変化する画面

このゲームの大きな特徴のひとつが、使用する兵器の射程距離によって画面が拡大縮小する、バリアブルシューティングレンジシステムだ。武器にはそれぞれ有効射程距離が設定されているので、それを使用した場合、その射程距離に合った範囲が拡大縮小で表示される。

画面外から攻撃をしてくる敵などは、遠距離用兵器を使って画面内に敵を捕らえ、攻撃することになるのである。

このシステムにより、周囲の状況把握が非常に大切になっている。画面端から来る敵をただ撃つだけではなく、レーダ

近距離

中距離

遠距離

使用できる機体は5体以上!!

(あのヴァルケンも……)

プレイヤーが最初に使用する機体は、レイノスMK-Ⅱ。だが、ストーリーが進むことにより、5種類以上もの機体が使用可能になる予定だ。その詳細はまだ不明だが、中には特殊な機体もあるらしい。

これらの機体を、作戦内容に合わせて選択し、プレイしていくようだ。

また他にも、ある条件をクリアすればスーパーファミコン版の「ヴァルケン」が登場し、使えるとの情報もあるのだ。果して、どのような機体があるのか今から非常に楽しみだが、今後情報が入りしだい紹介をしていく。

今は、完成するのを期待に胸をふくらませて待っているしかない!!

この機体は、ライバルなのだろうか!? それとも、プレイヤーが使える機体なのか!?

特報!!
SPECIAL REPORT

オープニング完成! 開発順調進行中!!

ラングリッサーⅢ

●メサイヤ● 8月下旬発売予定●6,200円●シミュレーションRPG

うるし原キャラのアニメーションシーンもバッチリの、美しいオープニングも完成!おもちゃショーでその美麗さに驚いた人も多いだろう。今回はシナリオ3以降のポイントと大まかなゲームの流れ。そして序盤のMAP紹介。

街ではアイテムを買ったり傭兵を雇えるのでそこで準備を整えよう。他にも、レベルが上がると転職できるキャラがいる場合、準備段階で転職させることも可能だ。転職が行われることで、雇える傭兵の業種の変化も起きるぞ。戦闘へ突入したら、あとは勝利条件を満たすのみ。この条件はシナリオによって異なる。敗北条件は1つではない場合もあるので、注意しよう。

シナリオ

シナリオ③はギルバートを仲間に加えるためのシナリオだ。だが死人使いのグロブが登場してゾンビ系のモンスターを呼び出す。これがかなり厄介で、ゾンビは村の人を狙うので村民を守りつつグロブを倒さなくてはいけない。ゾンビを倒すには僧侶の力が有効だ。また、村民はギルバートの家に集まるので主人公達は家をガードするような配置に着けば問題はない。

シナリオ④は帝国のガイエル将軍に追われているピエールをはじめとする人々を助けるのが目的。ガイエル将軍は飛空艇団を使い、3方向から主人公達を追い込んでくる。ここは主人公達の配置がポイントとなってくるだろう。

主人公達の中で僧侶の力を持つ者はティリアスだ。

後退しつつガイエル将軍以外の兵を全滅させよう。

ラングⅢゲームの流れはこう進む!

戦闘準備開始!

まずは主人公達の準備を完全にしよう。特に傭兵斡旋所でお金が必要だが、傭兵を雇わないと1人で戦うために苦労してしまうぞ。

ショップでアイテムを買うのも可能。装備を忘れずに。

傭兵を雇うにはお金が必要。キャラによって業種が違う。

シナリオ進行!

準備が終われればシナリオが進む。このシナリオでやらねばならないことが会話で説明され、新たな人との出会いなどがある。

敵を倒すここから逃げるなどの勝利条件がある。

シナリオの途中で新たな敵、または味方がくる場合もある。

戦闘!!

敵と近い間合いになると戦闘が始まる。そのときに自分達の位置や誰を攻撃目標にするか、などを選ぶことができるぞ。

戦闘前に左の写真のようなデータが表示され戦闘が始まる。戦闘中の兵士の動きがリアル。魔法を使うシーンはド派手で必見!

シナリオ終了

シナリオ終了には敵の全滅、主人公の死亡、NPCの死亡などがあり、次のシナリオへ行くためには勝利条件をクリアしなければダメ。

勝利条件クリア

次のシナリオへ

条件失敗

振り出しへ

© NCS ※画面写真は開発中のものです。

〈ラングⅢ　前半マップチェック〉

シナリオ1

浮遊城の中。像のところにある動力炉を守りつつ戦うのだ。

シナリオ2

重要なポイントは街の南門。敵に囲まれないように南門に向かおう。

シナリオ3

ポイントはギルバートの家だ。迫り来るゾンビから人々を守れ。

シナリオ4

上下の切り立った崖から敵がくるので主人公達の配置が重要。

シナリオ5

平原のＭＡＰ。岩山に隠れている敵兵に注意しながら進もう。

シナリオ6

目的地に行くための橋は１つしかない。飛んでいけたら楽だね!?

シナリオ7

渡れる橋は３つ。どこからどのように攻める？ 振り分け？ 集中？

シナリオ8

進むための橋は１つだけ。敵がいっぱい待ち受けているぞ。

ワシにはいつ会えるかな?

ラグ

シナリオ9

このシナリオのMAPは霧がかかっていて多少見づらいか。

PASSION LANGRISSER

パッション ラングリッサー

発売日接近中！ カラーページ奪取成功！

ラングⅢには初回限定のBIGな特典があるのを知っているぞや。うるし原智志描き下ろしの3Dホログラムイラストと声優直筆メッセージ入りのラングリッサーファンブックの豪華なことこの上なし。数に限りがあるので予約してねと思う広報佐藤の姿がそこにありにけり。

メサイヤ詠嘆広報 佐藤ひとまろ

ラングリッサーⅢ 紳士列伝 Vol.1

「抵抗するなら容赦はしない よく考えることだ！」

どーもぉ！　前回の予告通りこのコーナーは紳士列伝。そしてインタビュアーは当然担当Nでーす。本命はディハルトくんなんだけど、アルテミュラー様の冷たい美貌も捨てがたいわよね。今回はちょっと怖いけど、こんなチャンス滅多にないから頑張ろう〜っと！

―こんにちわ〜。セガサターンマガジンの者です。取材に来ました！

アルテミュラー（以下ア）「何かと忙しい身なのでな、手短に頼む」

―（思ったより若いわね…。じゅる）

じゃ早速ですけど、どうしてラーカス王国に攻め込んだんですか？

ア「愚問だな。皇帝陛下の勅命を受けたからに決まっているではないか」

―（声もいいわね…… ステキ……）

何か理由はあるんでしょう？

ア「もちろんだ。我が帝国の国土はその大半が寒く荒れている。今回の行動は、多くの民が飢えている現状を考えてのことだ」

―それにしてもいきなり攻め込むのはやりすぎじゃ。（他のことでも手が早いのかしら）

ア「何度かラーカス側との間に妥協点を見いだそうとしたこともあったが、すべて物別れに終わっている。これ以上は待てないのだ……。ただ、民に危害を加えるつもりはないことだけは言っておきたい。

―最後にひとことお願いします。

ア「潜伏しているラーカス軍の残党よ！　降伏するなら厚遇を約束しよう。ただし、抵抗するなら容赦はしない。よく考えることだ」

（どう容赦しないのかしら、ドキドキしちゃうわね）

長髪のクールな美形って見る分にはいいけど、ああいうお堅いタイプは彼氏には不向きね。彼氏にするならディハルトくんよ。あーいう男の子が側にいれば仕事もはかどるだろうなぁ。「気に入らないメーカーの人がいるの〜」「よし、オレが倒してやる！」なーんてね。次回が楽しみ！

カラーページ特別企画 プロデューサー高田の うるし原先生独占インタビュー

さて、早速前回の続きからはりきっていくぞ！

高田（以下Ｔ）：Ⅲはキャラの雰囲気が変わりましたね。

うるし原（以下Ｕ）：メサイヤさんからのデザインが変わったから……（解説：先生に絵を頼む時は、まずこちらからラフデザインを渡す。が、今までラフってたM氏が「ネタ切れ、他にパス」というのでF氏に交代。よって、先生に渡すラフが変わったというわけ）。それに、ゲームも新しくなったし、キャラも一新しようかと。

Ｔ：しかしよくこんなに描き分けできますね。

Ｕ：友達にも言われました。Ⅰから60体近くも作ってきて、よく同じようなものができないものだって。そそ、今回バウルやガイエルは描きやすかったですね。ⅠやⅡの悪者と違い、悪者らしくなかったから。Ⅱのバルンハルトなどは典型的な悪役だから苦労しました。

Ｔ：ところでゲームから離れますが、最近したいことは？

Ｕ：温泉！（笑）正月もGWも不休だったし。温泉が仕事場だったらいいのにな〜。あと北海道旅行。24歳頃から3〜4年に1回は行こうと思ったけど、最近は……。

Ｔ：な、なんか楽しい思い出はないですか？

Ｕ：北海道は宿以外何も決めないで行きます。で、宿へはバスで行ったんだけど、それがいつまでもこない……。まわりに家もなんにもないし。「オレはこのまま凍りついて死ぬのか」と思ったら、15分も遅れて来たんです。

Ｔ：楽しそうですね〜（ほんと？）

Ｕ：接岸する流氷やクリオネも見たいな。

Ｔ：確か、クリオネは池袋のサンシャイン水族館にいますよ。それに、それを見るには海に潜らないと……。

Ｕ：うーん、そうか。

Ｔ：最後にサタマガ読者へなにか一言！

Ｕ：すごいゲームができると思うので……。

Ｔ：え!?　ゲームが面白くするのは私の仕事なんで、ここで「すごいから買って」といわれても、プレッシャーがかかって困っちゃいます（苦笑）。

Ｕ：はっはっはっ！　じゃ「僕はできるだけのことはやりました。プレイヤーが絵柄を楽しめるといいですね」

Ｔ：任せてください！　そうなるべく今回は顔グラに取り込みを使っていますよ！

Ｕ：そういうわけで、うるし原先生インタビューはおしまい！　次回はオープニングのアニメーション監督を担当して頂いたよしもと先生にインタビューするぞ！　えー、うるし原先生がキャラについての感想をぜひ聞きたいそうなんで、「うるし原先生に見せて！」係まで、どんどんハガキを送ってね。バショラン（サタマガ編集部用略語）にでも、メサイヤに直接でもOK。後でちゃんと届けますんで。送ってくれた人の中から抽選でうるし原先生＆よしもと先生のサイン色紙（テレカかも）をプレゼントします！　何人にかは未定だけど……。

メサイヤンオフレココーナー今回は改め あてさき

担当Nが仕切ります！

ラングⅢボーイズコンテスト

はい、予告通りボイコンの途中経過をお知らせしますね。現在1番人気はディハルトくん。次はアルテミュラー。わりと予想通りの展開ですね。この2人以外は今後に期待かな。霧風やピエールへの票も伸びそうな気配あり。ちなみに担当NとラングⅢ担当ライター（男）はシルバーウルフも応援してます。女性読者の皆様、投稿お願いしますね。

千葉県：矢條さとり

鹿児島県：TOM・T

TOYショーでOPを見た担当Nは、ディハルトの憂い顔に腰くだけ。読者にも見せたくないよう。仕事と恋の板挟み、く〜辛い（挟まれてもいいから仕事はしろ）。

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部
パッションラングリッサー各係まで

©NCS

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度—85%

神秘の世界
エルハザード
EL-HAZARD
The Magnificent World

●パイオニアLDC●8月9日発売予定
●アドベンチャー●6,900円
●1人プレイのみ●全年齢推奨

アレも版の新オープニングもこのとおりバッチリ再現！また、話の合間にもムービーは効果的に挿入されるぞ。

美女だ！ 野望だ！ 冒険だ！

いざ行かん！夢と冒険の世界へ！

パイオニアLDCのサターン参入第1弾となる「エルハザード」。移植にあたり大幅に音声が追加された……というのは前号でお伝えしたが、なんと街の住人1人1人に至るまで、サターン版はほとんどのセリフに声が入ったぞ。このこだわりは素晴らしいのひとことだ！　さて、前号はキャラクター達を中心に紹介したが、今回はだんだん明らかになってきたシステム部分をからめつつ、第4章までを紹介する。

Prologue 物語は夜の科学室から始まった！

実験や発明が好きな主人公、誠が学校帰りに拾った物体から作ったものは、なんと異世界につながる通信機のようなものだった！　そこに映る「この世界を救ってください」と祈る少女に応えた誠は、まばゆい光に包まれ……。

かたやバグロム軍のまっただ中に放り出された陣内。まだ何か勘違いしつつも、陣内は揺まって進行されていく。

突然現れた不思議な少女に「異界の勇士さま」と呼ばれ、戸惑う誠。半ば強引に説得されて世界を救うことに。

何かを勘違いした陣内に騙われ、そのまま装置から放たれた光は校舎全体を包み…そして異世界の扉が今、開く！

見知らぬ世界に飛ばされ混乱する誠。そしてそのとき宿直室にいた藤沢先生もまたこの世界に来てしまっていた！

「校庭に砂漠ができたなんて聞いてないわよォ」と、ぼやく彼女の前には延々と続く砂の道が。菜々美よ、どこへ。

第1章 少女の祈りに応えて……

気が付けば見知らぬ場所に倒れていた誠と藤沢先生。そこはやはり、あの女の子が言っていた「エルハザード」という異世界であった。着いた早々にいきなり現れた昆虫生物、バグロムに襲われ大ピンチに陥る誠達。それを間一髪で救ったのはイシエルと名乗る美女だった。助けるばかりか、別の世界からやってきたという誠たちの話を信じてくれた彼女は「これも何かの縁」とばかりに行動をともにすることに……。科学室に現れた少女を探して一行は、ロシュタリア王国の首都「フリスタリカ」へと向かうのであった。

超人的なパワーを発揮した藤沢先生もなぜかここ異世界ではスタミナ切れでダウン。もうダメだ、というところで……。

クールで美人のイシエルにうっかり見とれていた藤沢先生はテレ笑い。「おっもしろい人たちね」とイシエル。

イシエル・ソエル

異世界に飛ばされた誠らの良き理解者で、何かと手助けをしてくれる面倒見のいいお姉さん。しかし、ときどき何かを隠しているかのようなふるまいも見せる。

第2章 手がかりを求めて……

「これだけ大きな街ならその女の子の手がかりぐらい摑めるっしょ」というイシエルの提案でやってきたフリスタリカ。酒が切れた藤沢先生を引きずりつつ情報集収をするが、結果はサッパリ。街の様子も、最近バグロム軍が以前より強力になっているとか「伝説の鬼神」が復活する噂が流れるなど雰囲気は暗い。そんな中、誠達はバグロム討伐軍を送り出すシーンに出くわす。そこに探し求める少女がいた！　しかも彼女はこの国の王女、ルーン・ヴェーナスだったのだ。なんとか会おうとする誠達にイシエルがある術(？)を施す。

終末的なムードの中、やけになり乱暴を働く者も。止めなきゃ！

街に到着して数日。王宮前の黒山の人だかりを覗いてみると、なんとそこには、あの夜出会った少女がいた。

やっと見つけた彼女はなんと…！

激励の言葉をかけるお偉方の隣にいる彼女こそまさにあの少女。だが一国の王女に会いたくとも門前払いが関の山……。しかし「方法ならあるわよ」とイシエルは自信ありげに言うが？

CHECK POINT PLAYER あなたの行動が物語を左右する！

ただのアドベンチャーではないこのゲームのポイントをチェック！

CHECK 1 時間の概念

このゲームでは時間の概念があり、場所を移動するたびに時間は刻々と経過する。その間にもバグロムは迫ってくるので、あまり無意味な行動ばかりしていると、攻め込まれてゲームオーバーになってしまうぞ。

行動はセーブ画面に記録されるので反省材料にもなるぞ。ちなみに期限は通常で約50日だ。

CHECK 2 好感度の上下

様々な選択肢や質問の受け答えの1つ1つは、登場する女の子たちの好感度と密接に結びついている。好感度はプレイヤーには見えない要素の1つであり、これによって、その後の展開に影響が出るばかりか、なんとエンディングで一緒になるヒロインまで左右される。よく考えて選べ！

ルーン王女に菜々美との関係を聞かれて答える誠。素直に「幼なじみ」と答えるか「ただの友達」と答えるか……悩む。

CHECK 3 パートナーの選択

2人までの同行者を選んで行動できるこのゲーム。たとえ同じシーンでもいるキャラによって展開に大きく影響することもあれば、まったく違う分岐が起きることも。何回もやって確かめよう！

炎の神殿を襲撃する陣内。そのとき、菜々美をパートナーにしていると左のような展開になるぞ。

藤沢先生にホの字のミーズは、彼と行動をともにしていると、あちこちで積極的にアタックしてくる。

© AIC/PIONEER LDC, INC.・テレビ東京・SOFTX・萬年社　※画面は開発中のものです。

第3章 強行手段！ 夜の宮殿へ

イシエルの言葉を信じ、やってきました夜の宮殿へ。彼女の「おまじない」によって自分の意思で姿を消せるようになった、という話なのだが、いまいち信じられない２人。ところが侵入にあっさり成功。少々拍子抜けしながらも姫を探して宮殿の奥へ。途中、突然消えた先生を探しながら、誠もまた迷子に。迷っているうちに不思議な扉の前にたどり着くが…。

やっと会えた王女はあの時と同じように祈りを捧げていた。駆け寄る誠だが、王女の目には彼はいきなり現れた「不審者」にしか見えなかった。

「おまじない」は効果てきめん。ひょっとしてイシエルは魔法使い？

誤解も解け、王女はこの世界の危機、「伝説の鬼神」の復活を誠に告げる。

バグロムに対抗する同盟国の中心、ロシュタリア王国の王女。気品あふれる美しい彼女であるが、公務を離れれば独りで人形遊びをするなど幼さが残る一面も。

ルーン王女

Rune Venus Rosiutarian

第4章 鬼神の墓所をめざして！

旧エルハザード文明を滅ぼした伝説の鬼神の眠る場所、「鬼神の墓所」。異界の勇士によって封印されたその場所へ旅立つことになった誠たち。侍女のアレーレを従えて、いざ出発！という時に、誰もその場所を知らないことが判明。そこで、いにしえの伝承を知る大神官の方々ならば知っているのではと、まずは各地の神殿を巡る旅へ。思いがけぬ菜々美との再会や、バグロムと手を組んだ陣内（なんとかに刃物……）との小競り合いなど、いよいよ話は新たな広がりを見せる。未だ正体不明の４人目の大神官は姿を見せるか？

World Map of EL-HAZARD

これが神秘の世界と呼ばれるエルハザードの地図である。中央を流れる聖大河の向こう側にバグロム帝国があり、今日もせっせと世界征服を企んでいる。ちなみに話には直接関係ないけど、お約束（？）の「温泉」なんてうれしい場所もある！ ……行ってみたい？

王女がこの世界の案内役につけてくれた侍女。それは以前、街で襲われていたあの子だった。

アレーレというこの少女にこののち、振り回される運命を、彼らはまだ知らない。

小さな同行者（パートナー）

EVENT 各地の神殿で誠たちを待つものは？

❶ 水の神殿

水の神殿には、嫁き遅れに悩む乙女が王子様（笑）を待っていた。

劇的に訪れた藤沢先生との出会い。公務員という安定職にも引かれ、一目惚れのミーズは果敢にアタックを。

❷ 風の神殿

いきなりの仕打ち！ 陣内の卑劣なワナにはまり、誠は濡れ衣を着せられる。

神殿を荒らした犯人に間違われ、その容疑を晴らすために盗まれた「蒼空の宝珠」を取り返す羽目になる。

❸ 炎の神殿

村１つを人質に、卑劣な作戦を企てる陣内。シェーラの怒りは頂点に！

いにしえの力の秘密を探るため、シェーラを脅す陣内。だが作戦が失敗した瞬間、彼女の怒りが陣内に炸裂！

❹ 聖石の丘

神殿を持たず、人々の中で修行をする土の神官。本当に見つかるのか……？

王女さえ名前も知らない謎の大神官。そういえば、なんとなく気になる人物はいるけど……。まさか、ね。

CHECK ラジオの世界 エルハザード

テレビとともに好評のラジオ番組のアフレコ現場に直撃取材！ なんと現場にて出演声優の方々からサタマガ読者へだけの豪華（マジ）賞品をゲットした。内容はまだ、ひ・み・つ！

番組自体は終了しちゃうのが残念。でも続編希望が多ければ、もしかしたら……!?

特報!! SPECIAL REPORT

●カプコン
●6月28日発売
●4,800円
●TAB(麻雀)

井出洋介名人の 新実戦麻雀

じっせん●まーじゃん

井出名人監修のシリーズがサターンに。実際の麻雀に最も近い思考ルーチンを使い、イカサマは0。雀荘を舞台にしたストーリーモードはRPG的な要素も。今回はサタマガライターが井出名人に直撃教授を頼んできたぞ。

登場キャラクターも個性的。井出名人も、もちろん参加しているぞ。どんな牌をツモったかはキャラクターの表情を伺おう。

東大出身のプロ雀士。94年度の最高位・名人の二冠王に輝く実力派。現在「日本麻雀最高位戦」代表をつとめる。多数の麻雀ゲーム監修などを行い、麻雀の普及に貢献している。

麻雀初級者ライターが麻雀の神様に教えを乞う

この場合の九索はいらないでしょ。こっちの南もいらない。こーゆー場合は数牌からきるね。ロンされる確率が減るからね。

1局目はリーチしたキャラがいたため守りの体制に。「普通の麻雀は半荘だからね。チャンスはそのうち来るから」ここが脱衣麻雀と違うところ。毎回イイ牌が来るとは限らない。

しょうがないねェ。CPUの井出名人がリーチかけたから、この状態だと索子があぶないね。特に三索あたりね…。

あっ！裏目に出たぁ。どうしよう……。

ツモった牌が良くないのでまたも守り。「安全牌がないね」捨て牌を見ながら安全に。なんとCPUの井出名人が満貫であがってしまった。

当たり前だけど捨て牌はしっかりみようね。今回は親だしここは一応テンパイしないとね。

3局目は親なのでとりあえずテンパイにはしておきたい。おや、その瞬間ツモった。「運も重要ですよね。」

「麻雀を覚えるにはゲームが最適」

編集部(以後編)：井出さんは多くの麻雀ゲームの監修をされていますが、麻雀ゲームについてどう思われますか？

井出：麻雀を覚えるのにゲームは大変都合がいいんですよ。普通に4人でうっているときに覚えようとしても勉強しにくいものですからね。トレーニングや研究にはよっぽどゲームの方がいい。それからできれば子供のうちに覚えてほしいですし。私は麻雀は室内ゲームの中では世界で最高に面白いと思っているんです。しかし日本では「麻雀はギャンブルで覚えてはいけないもの」というイメージがありますからね。実際はお金を賭けなくても十分面白い。それをわかっていただくためにはやはりテレビゲームがいいのではないかと。相手はCPUですからお金をかけることもないでしょ。だから私が初めてカプコンさんから「井出名人の～」という麻雀ゲームの監修を頼まれたときにコンセプトとして「ギャンブルからかけ離れたものをお願いします」って頼んだんですよ。思考ルーチンやテクニックなどに重点をおいて下さいとね。

編：サターンなど新機種が出たのでやれることも多くなったのでは？

井出：前作はファミコンの時代ですからね。しかも前作は2人打ちだったんですよ。新機種ならではというほどではありませんが、今回は4人打ちになりましたし、今までに出ている4人打ち麻雀ゲームを実際にプレイして不満などを「こうしたらどうでしょう」と話し合いましたね。でもゲームなのでいくら4人打ちにしても結局はコンピューターと自分、1対1なんですよ。それをできるだけ4人打ちらしくしようと思いました。

編：サターンはずいぶん麻雀ソフトがありますね。それについては？

井出：実際私は脱衣モノをやりませんからね。あれはイカサマが前提ですし。今回のはできるだけ本物に近づけて作ったつもりですので。本格派、正当派の麻雀です。でもキャラクターの方はカプコンさんらしく楽しいキャラでいいですよ。

編：では今回は文字通り"実戦の"麻雀講習会をお願いします。

「このソフトで一から勉強しなおしてきま～す!」

© CAPCOM CO.,LTD.

特報!!
SPECIAL REPORT

銀河お嬢様伝説ユナ

●ハドソン●発売日未定●価格未定●AVG●1人プレイのみ

あの美少女満載アドベンチャー「ユナ」がサターンで発売される。その名も「銀河お嬢様伝説ユナSS(仮)」!! しかもサターン版は、ハードスペックをフル活用したシリーズ最高作に……。新たな舞台で活躍する「ユナ」に期待しよう!

「ユナ」サターン用に3タイトル発表!

「銀河お嬢様伝説ユナ」はPCエンジン、FXで大人気のアドベンチャーゲーム。すでに両ハード合わせて3作品が発売されている。今回、サターンに一挙3タイトルが発売決定。1つは完全オリジナルでストーリーやシステムが一新され、シミュレーション要素が加わるそうだ。もう1つは、「銀河お嬢様伝説ユナREMIX(仮)」。これはPCエンジン版の1作目をサターン用にリニューアルしたもの。キャラクターデザインの明貴氏のCD-ROM画集も発売予定!!

「ユナ」関連入れ込み情報!

●OVA新シリーズ発売

96年12月末(予定)、「ユナ」がビデオに再登場! これは昨年発売された「哀しみのセイレーン」に続くシリーズ第2弾!! サブタイトルなどはまだ決まっていないが、全3巻とボリュームも大幅アップ。当然、原作、キャラクター原案は明貴美加氏。前作以上に壮大なストーリーとクオリティの高い「ユナ」ワールドを首を長くして待とう。現在、スタッフ一同鋭意制作中だ。

●ファンクラブ会員大募集

この度「ユナ」の期間限定ファンクラブが結成された(※①)。会期は96年8月~97年3月まで。会員には会員証が発行され、オリジナルグッズなどの特典が用意されている。

●「ユナ」イベント開催

今年の7月18日~28日、「ユナ」イベントが開かれる(※②)。内容は「ユナ」関連の貴重アイテムの展示と販売。明貴氏のサイン会もある。

明貴美加氏インタビュー

キャラクターデザイナー 明貴美加氏

レッドカンパニーの重鎮。キャラ、メカのデザイン両方をこなす多才な方だ。

本誌■まず「ユナREMIX(仮)」に関して、明貴さんが新たに作業される部分というのは?
明貴■基本的にないんですよ。でも絵は今風の僕の画風に全部描き直している。キャラの表情などは最新版になっていますので、そういうところのチェックはしています。
本誌■画集のほうは明貴さんが描かれたイラストで構成されるんですよね。
明貴■そうですね。
本誌■描き下ろしなどは?
明貴■少しですけどあります。
本誌■サターンオリジナルのタクティカルアドベンチャーの開発は?
明貴■「ユナSS(仮)」ですね。こっちも現在作業中です。タクティカルアドベンチャーというのは、ミッションクリア型のシミュレーションとアドベンチャーの融合と考えてもらえばいいと思います。
本誌■サターンに寄せる期待は?
明貴■ユーザー層の広がりですね。
本誌■OVAの展開もありますしね。
明貴■今回は3本出ます。今はゲームよりも作業的にハマっちゃってますけど、もちろんサターン版も力を入れて制作していますよ。
本誌■サターンユーザーにメッセージをお願いします。
明貴■ギャルゲーってくくりで見ないで、ぜひ1度プレイしてもらいたいですね。ユナは女の子にも受け入れてもらえるように、女の子が主人公のゲームなんです。ユナは天真爛漫で本当にいい娘なんで、ぜひ1度見てください。
本誌■ありがとうございました。

※①ファンクラブの詳細は㈱アニメイトフィルム(TEL03-3972-1033)まで。※②イベントの詳細は、渋谷G.K.MUSEUM/HOBBY LOBBY展示フロア(TEL03-3770-6410)まで。

©1996 HUDSON SOFT ©1992,1996 RED

BRAIN DEAD 13
ブレインデッド13

特報!! SPECIAL REPORT

●ソフトビジョンインターナショナル
●9月発売予定●価格未定
●インタラクティブアニメ
●1人プレイのみ

電気屋ランスの大冒険!

映画さながらの興奮や感動を、リアルタイムに体験できるインタラクティブアニメが、この夏サターンで登場するぞ。その名も「ブレインデッド13」。キミも主人公ランスとなって、Dr.ボン・クラーの野望から世界を救え!!

新感覚! インタラクティブアニメ

ストーリーは、世界征服を企む狂気の天才科学者「Dr.ボン・クラー」の住む屋敷を舞台に、主人公ランスが奇想天外な、ドタバタ大活劇を繰り広げるというもの。質の高いアニメーションや、コミカルなサウンド、スラップスティックなストーリーなど、見どころも盛りだくさん。ちょっぴりバイオレンスの香りが漂う、ランスのやられっぷりも、かなりイカしてるぞ!

主人公ランス

町の電気屋で修理のアルバイトをしている、いつも陽気(というか脳天気?)なヤングガイ。面白そうなことには首を突っ込まずにはいられない性格の持ち主。そのおかげで今回の冒険に巻き込まれることに。

ゲームシステム

シーンに合わせて入力レろ!!

プレイヤーは、画面内のランスの状況を把握しながら、上下左右の方向キー、またはアクションボタンをタイミングよく押す。正しく入力すればそのシーンはクリアだが、失敗すると即死/ ただし、今までのインタラクティブアニメと違い、時間内ならば何度でも入力が可能だ。

ブレイ画面でランスが選択を迫られるシーンになったら、速攻でキー入力をするのだ。

OK!!

正解の場合は"ピン"という高い音がして、そのシーンはクリアとなる。

MISS!

時間内に正解の入力ができなかった場合には、哀れ昇天となってしまう。合掌。

Dr.ボン・クラーの館を駆け抜けろ!!

舞台となるDr.ボン・クラーの屋敷には、17の部屋(ステージ)が用意されている。個性あふれる悪役達がランスを待ち受けているのだ。シャープにキメてくれ!

各ステージの間は、プレイヤーの意志で自由に行き来することが可能。

Dr.の手下の悪役どもは、どいつもひとクセありそうでいい味出してる。

たとえやられてしまっても、そのシーンからゲームは再開。コンティニューも無制限だ。

数々のトラップは、どれをとってもビックリするようなものばかりだ。

© 1996 Character designs, all audio, visuals, concept and programming.
© 1996 ReadySoft Inc. All RIGHTS RESERVED. Used under licence from ReadySoft. by SOFT VISION INTERNATIONAL CO.,LTD.

SEGA SATURN PRESS!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

トイショー以降、新作が目白押し。本紙初登場タイトルにも注目。

P96 ……忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖
P97……特捜機動隊ジェイスワット
P98 ……怪盗セイント・テール
P98……激烈パチンカーズ
P98 ……戦国ブレード
P99……Body Special 264
P99 ……アクアワールド 海美物語
P100 ……麻雀四姉妹 若草物語
P100……actua GOLF
P101 ……ジャパン スーパー バス クラシック'96
P101……駿才-競馬データSTABLE-
P102 ……ゼロヨンチャンプDooZy-J
P102……スポット(仮)
P102 ……マジカルドロップ2
P102 ……イエロー・ブリック・ロード
P103 ……炎の15種目 アトランタオリンピック

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!!

6月下旬発売予定のタイトルを中心に話題作をまとめて掲載!

P133 ……ときめきメモリアル ~forever with you~
P140 ……ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
P14 ……サクラ大戦
P147 ……NIGHTRUTH#"闇の扉"
P148 ……アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN
P152 ……伝説のオウガバトル
P154 ……ダークセイバー
P156 ……月花霧幻譚~TORICO~
P159……サターンボンバーマン
P160……同級生~if~
P162 ……デカスリート
P164……グレイテストナイン'96
P166 ……サイバードール
P168 ……ロードラッシュ
P170……ソニックウィングス　スペシャル
P172……ストライカーズ1945
P173 ……GALJAN(ギャルジャン)
P174 ……課兄弟兄弟劇場第一巻 麻雀
P175……新型くるりんPA!
P176……デストラクションダービー
P177……3D Lemmings
P178 ……昇龍三國演技
P179 ……必殺!

© 1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

NEW!

忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖

●ジャレコ●今秋発売予定●価格未定●3Dアクションゲーム●全年齢推奨

完成度 30%

従来のシステムを継承しつつも新しく。なまず太夫は今回も登場？

忍者じゃじゃ丸 3D活劇（アクション）にてサターンに見参！

ファミコンの頃からゲームを遊んでいる人にはなつかしい、あの「忍者じゃじゃ丸くん」の最新作がサターンに登場。前シリーズをベースに、新たに３Ｄ空間での冒険が始まる。時間内にすべての妖怪を倒せばステージクリア。浮力の働く水中面など、全部で16の多彩なステージが用意されている。ちなみに「トロッコ」や巨大ガマが敵を食べてしまう「ガマパックン」などのお助けアイテムは今回も大活躍するぞ！

新たにＣＧで描かれた、じゃじゃ丸くんの雄姿。各ステージの初めや中ボス戦の前にはムービーも挿入され、新たに登場する妖怪の特徴がわかる。特にボスのムービーは必見！

物語之発端

長年の宿敵、なまず太夫とのたび重なる戦いも今や昔の話。何事もなく平和が続いていた。ところが、ある日突然たちこめた暗雲が城を覆いつくし、町中に妖怪があふれかえるという事態が！　じゃじゃ丸くんは人々を救うため、そして何よりさくら姫を救うために、城へと向かった。

次々に現れる個性豊かな 妖怪一味 一挙公開！

STAGE1 ちょうちん長屋

スナンバ

だるま

STAGE2 大店

おゆき

ヤンバッバ

STAGE3 草原

地雷くん

ライミン

モグリン

© JALECO LTD

特捜機動隊ジェイスワット

●バンプレスト●8月発売予定●価格未定●3Dシューティングアクション●全年齢推奨

完成度 90%

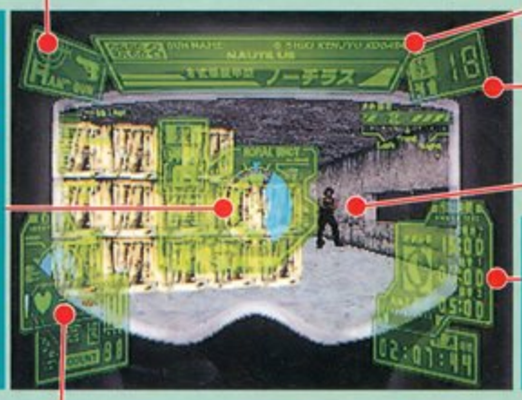
作戦行動中、状況によっては犯人の射殺もやむを得ない。

日本警察は、過激化する犯罪に対抗しうる組織「JSWAT」を創設。近代的な武器と緻密な作戦によって犯人達を鎮圧する、武装警察組織が誕生した。以前にも紹介した「特捜機動隊ジェイスワット」。今回はそのファーストミッションの流れを、写真を交えて紹介しよう。

暴走族の抗争事件から発展した、犯人達の人質立てこもり事件。警官だけでは解決することができず、JSWATの出動となった。素早く犯人達を逮捕し、人質を救出するのが今回の作戦内容である。

ステージが始まる前には、事件の経緯などのムービーが流れる。事件の状況や犯人像をチェックしておくといいだろう。

画面表示の説明



- ●現在使用している銃の種類
- ●現在使用している銃の名前
- ●使用中の銃の照準
- ●持っている弾倉の数
- ●敵
- ●作戦行動時間（タイムリミットまでの時間）
- ●プレイヤーの体力とパラメータの表示

ゲーム中の画面内には、様々な情報が表示されている。現在、自分がどのような状態なのか、あるいは武器類の残り弾薬数を知ることができる。犯人のことばかりでなく、自分の状態を知っておくことも重要である。

人質を救出せよ！

各階に潜んでいる犯人達は銃器を携帯している。油断するな！

制圧!!

作戦時間は限られている。よって、正確かつ迅速な行動を要求される。

抵抗することをあきらめた犯人は、射殺せずに、すみやかに逮捕すること。

人質を盾にする犯人もいる。人質を無事に保護することが君達の任務だ。誤射するな!!

状況に応じては、犯人の射殺もやむを得ないが、できれば全員を逮捕できるにこしたことはない。

作戦終了

作戦終了後には、事件内容がニュースで流れるようになっている。犯人を射殺せずに人質を無事保護できれば、ニュースの内容も違ってくる。

ニュースの時間です。昨夜未明に発生した暴走族の抗争事件は、人質を取り立てこもっていた犯人達が警察によって逮捕され、すみやかに解決しました。なお、犯人達の使用した銃器は既存の銃器メーカーのものでも、また改造拳銃でもないとのことから、大規模な銃器製造組織、もしくは密売組織の存在が浮きぼりになりました。次のニュースです…。

© BANPRESTO 1996

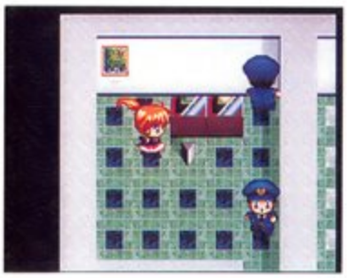
怪盗セイント・テール

●トミー●今秋発売予定●予価6,800円●アドベンチャー●全年齢推奨

完成度 37%

新着画面とトイショー版ロムを紹介させていただきます。St.Tail

前号までミニゲームを紹介してきたが、今回ついに怪盗フェイズの画面が公開された。この怪盗フェイズには、落とし穴や催涙ガスなどのトラップが仕掛けられている。これをマジックを使って切り抜け、目的のアイテムを盗み出すのだ。マジックはカギ開けやカード投げ、風船など全部で8種類。もちろん、切り札のイッツ・ショー・タイムもあるぞ。



要所でマジックを使い、追っ手から逃れよう。マジックのシステムはMP消費型だ。

トイショー出展バージョンロムを大紹介！

先日のトイショーに出展されたロムは、すでに紹介した3種類のミニゲームが収録されたもの。しかし、反復横跳び、100m走の背景にギャラリーが追加され、キャラ選択画面でハリネズミのルビィに差し替えられていた涼子の絵も完成している。また、トイショーバージョンのオープニングも収録。桜井智と井上喜久子が歌うゲームのオープニング曲「E夢、見よう！」をバックに、TVのエンディングの映像が流れていたぞ。

ミニゲームの選択画面。これ以外に、聖良が登場しているバージョンもあるのだ。

キャラ選択画面。前号の画面で、ルビィになっていた涼子もちゃんと入っている。

TVのエンディング映像も収録。製品版ではオリジナルの映像になるとのこと。

トラックの外にはギャラリーが加わり、画面がにぎやかになった。

勝ったキャラの名前が表示されるようになった。CPUキャラの思考も入ったぞ。

このロード画面も、トイショーバージョン専用。

ロード画面だ！

© 立川恵・講談社・ABC・電通・TMS © 1996 TOMY ※画面は開発中のものです。

激烈パチンカーズ

●BMGビクター●7月26日発売●5,800円
●テーブル●全年齢推奨

完成度 99%

超リアルなパチンコ&パチスロ台で実戦攻略

パチンコ、パチスロ計8機種をシミュレートしたソフトが登場。実機で勝つための情報が満載された攻略・研究モードに回転率計算モード。これら2つのモードで覚えた攻略法を実践するストーリーモードと、3つのモードを用意。ストーリーモードでは、ナンパなどのサブイベントも楽しめるぞ。

このソフトにはパチンコ&パチスロ台が4機種ずつ、計8機種が登場。大当たり確率のアルゴリズムなども忠実に再現されている。

台はポリゴンで表示される。視点の移動や拡大表示が可能で、あらゆる角度から釘の方向を確認できる。

© POW

戦国ブレード

●彩京●発売日未定●価格未定
●シューティング●2人同時プレイ可能●全年齢推奨

完成度 ?%

願わくば前作の「戦国エース」も移植してほしい

「STRIKERS1945」に続き、移植が決定した「戦国ブレード」。「戦国エース」の続編にあたる横スクロールシューティングだ。選択できるキャラは5人。彩京のシューティングでおなじみのオプションのため撃ちなど、多彩な攻撃を駆使して敵に立ち向かえ！

金髪の少女くの一、ユーニス。彼女のオプションは忍猿ソクラテス。口から火も吹くぞ！

まだ間にあう！ イラストコンテスト開催中！

「ガンバード」で好評だったイラストコンテストが、今回も行われるぞ！ 集まったイラストはすべてサターン版「戦国ブレード」に収録されるので、右記のあて先までどんどん応募してほしい。

●大賞：1名
戦国ブレード業務用基板
●キャラクター賞 10名
声優サイン入りイラストパネル
●優秀賞 100名
彩京オリジナルシングルCD
●ダブルチャンス賞 100名
オリジナルテレカ

あて先
〒604 京都市中央区東堀川通御池下ル三坊堀川町55−1大同ビル5F株式会社彩京「戦国ブレードイラスト⑥係」まで。締め切りは7月31日（当日消印有効）。

© 1996 PSIKYO ※画面はアーケード版のものです。

Body Special 264

●やのまん●8月2日発売予定●予価6,800円●パズル

完成度 90%

超人気グラビアクイーン登場！夏にピッタリのホットなアイテム!!

ハーイ！ ナイスポーズで〜す！

実写映像を使った〝動くジグソーパズル〟がこの「Boby Special 264」だ。雛形あきこ、松田千奈、木内あきらの、今をときめくセクシーアイドル3人の姿をたっぷり堪能できるぞ。オールサイパン、シンガポールロケで撮影されたムービーは、トゥルーモーションで高画質再生。制限時間内にパズルを完成させて、ボーナスムービーを拝もう!!

ピースの数は全部で48個。制限時間内に正しい場所に置いていこう。

ピースを間違った場所に置いてしまうとライフが減ってしまうのだ。

登場する3人の女の子は、みんな第一線で活躍するグラビアクイーン。その肢体を惜しげもなく披露してくれるぞ。

見事完成させれば、ウハウハもののボーナスムービーが見れちゃうのだ。すべてのムービーを見るまでは、根性あるのみだ。また、はめ込んだピースの数を競う対戦パズルモードも用意されているぞ。

© 1996 YANOMAN

アクアワールド 海美物語

●増田屋コーポレーション●7月12日発売●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 100%

おサカナさんの気分が味わえる、ビジュアル系なごみソフト。

海底散歩をどうぞ

3Dフルポリゴンで描かれた30種以上の魚たちが、モニター上を泳ぎ回るヒーリングソフト。

ソフトは3つのモードから構成される。「Mermaid」では、好みの魚、環境を設定して自分だけの海を作り上げることができる。その中を旅するアドベンチャーゲームの要素も取り入れられている。

CG映像によるインタラクティブムービーを体験できる「Electric Blue」では、実写とはひと味違う、美しく不思議な映像を楽しむことができる。

「Data Fish」は、魚類図鑑のモード。3DCGで描かれた19種類の魚を、360度どんな角度からでも観察することが可能だ。

Mermaid

自分の好きなように海を作れる。熱帯魚とサメやイルカを一緒に住まわせるなんてことも。

最初に選んだ魚は自分で操作することができる。画面内のエサをとり続けると……!!

Electric Blue

全編3DCGで描かれたムービーは非常に美しい。動きも本物とかと思うくらいにリアルだ。

19種類も用意されたムービーを、好きな順番で組み合わせて鑑賞することもできる。

Data fish

ポリゴンの魚を好きな角度から観察できる。ほかに1枚絵のCGも用意されている。

正式名称、科目、全長、分布などの学術的データも知ることができる。

© 1996 MASUDAYA © 1996 MIZUKI

NEW!

麻雀四姉妹　若草物語

●ナグザット●９月発売予定●価格未定●麻雀●Ｘ指定

完成度 70％

キャラ原案協力に、漫画家のうたたねひろゆき氏が参加している。

私たち4人姉妹と麻雀しましょ！

麻雀好きの４人姉妹と、次々と対戦できる２人打ち麻雀の登場だ。'96年4月にアーケードに登場したものに、未公開CGなどが追加されての発売だ。プレイヤーの相手は、いずれ劣らぬ美人の如月姉妹。四女の光は甘えん坊の15歳。三女の満里奈はボーイッシュな17歳。次女の萌は美大に通う20歳。長女の遥は外資系の会社の秘書で23歳だ。勝てばもちろんHなシーンに突入。大胆にアニメするぞ。

実際に目の前で打っているような感じがする、臨場感いっぱいの対戦画面。表情の変化はもちろん、椅子を回して喜んだりするなどリアクションが豊富なのが嬉しい。

左上から、四女の光（ひかる）、声は矢島晶子。三女の満里奈、声は渡辺美佐。次女の萌（もえ）、声は高橋美紀。そして長女の遥だ。

表情はリアルタイムに変化

サービスシーンは、アニメーションのあとにスクロールＣＧが登場する。今回はイケイケOLの遥（はるか）を紹介。声は松井菜桜子。

満貫以上でボーナスチャレンジに突入!!

満貫以上の役で和がると、スロットマシンが楽しめる。マークがそろえば自動的に対戦相手がもう１枚脱いでくれる。失敗しても、時間制の和がり牌当てクイズに正解すれば、同じく２枚連続で脱がすことができる。

© naxat soft © MABOROSHI WARE

NEW!

actua GOLF

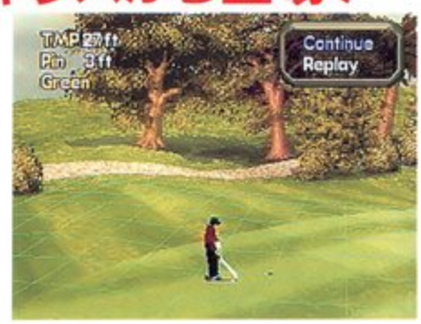
●ナグザット●９月６日発売●5,800円●スポーツ●全年齢推奨

完成度 80％

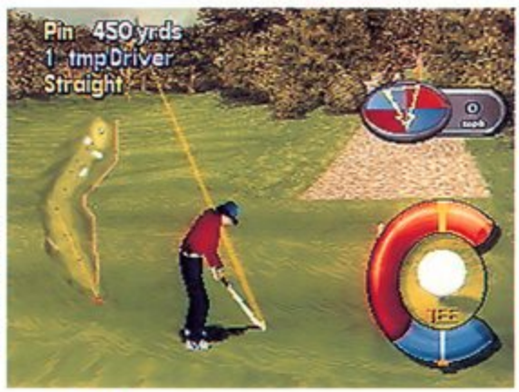
3Dゲームに定評のある英国・グレムリン社のゲームを移植！

ゴルフの本場イギリスから登場！

世界４大トーナメントも実施されている国、イギリス。そのイギリスから本格仕様のゴルフゲームがやって来た。新しいモーションキャプチャー技術により、プレイヤーの動きはなめらか。ゲームモードも、プロツアー、アマツアー、プラクティスなど、計８種類が楽しめる。４人まで同時対戦可能だ。



右下のゲージを見ながらタイミング良くボタンを押す、おなじみの操作性だ。ボールの軌跡は、表示することも消すこともできる。

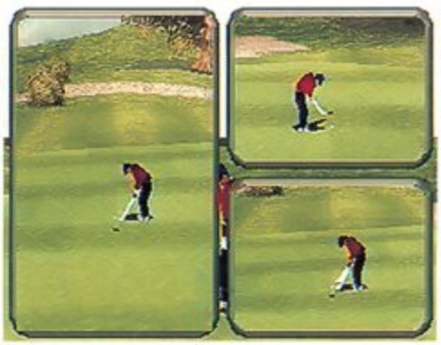


多彩なモードとリアルなる3Dがウリ

細かい設定が可能

ショットはフェード、ドロー、チップ、パンチなどを選べ実際のプレイさながら。

複数の視点から同時にチェック！



多数のカメラ視点が楽しめるうえに、画面上に最大３つまでウインドウを表示できる。

© naxat soft © Gremlin Interactive Ltd, All rights reserved

NEW! ジャパン スーパー バス クラシック'96

●ナグザット●8月23日発売●6,800円●全年齢推奨

完成度 70%

釣りゲームも数あれど、プロの釣り師が多数登場するのは初めてか？

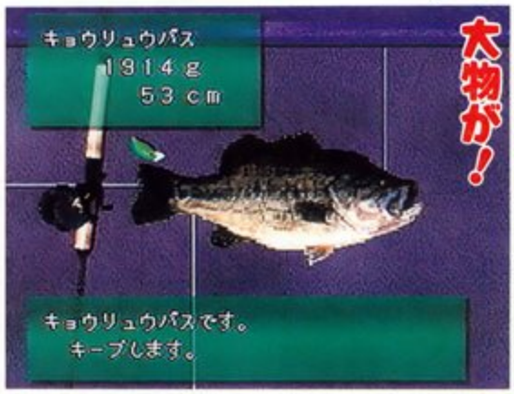
リアリティを追求した本格派バスフィッシング

実戦同様のテクニックや、バスとのかけひきに重点を置いた本格志向のフィッシングゲームが登場。監修はJBプロアングラーの今江克隆氏。日本バスプロ協会・日本バスクラブの公認を受け、ゲーム内に一流のＪＢプロが実名で登場する。さらに、ゲーム中に登場する用具は、すべて実在メーカーの製品と、とことんこだわったこのソフト。「リアルさ」を求めるあなたに。

釣ろうとする獲物に適したルアーを選ぶのはゲームでも同じこと。これらはすべて実在するので実戦に生かすこともできるぞ。

バスとの勝負はいいポジション取りから始まっているといっても過言ではない。水温や水深なども参考にポイントへ移動しよう。

バスがヒット！　ここで気を抜くと、今までの苦労は文字どおり水泡に。横にあるゲージをよく見て、糸にかかる負荷を確認。あせらずにバスを泳がせ、弱らせてから確実にキャッチしよう。



見事大物をキャッチ。トーナメントには実際のJBプロが君のお相手をしてくれる。並みいる強豪を押し退け、見事入賞できるかな？

© naxat soft

駿才 ー競馬データSTABLEー

●ナグザット●7月発売予定●8,800円●データベース●全年齢推奨

完成度 100%

現実にはできないことが試せるシミュレーションモードが楽しいぞ。

発売が待たれる競馬ファン待望の「駿才」。今回は実写によるオープニングデモの紹介をしよう。1993年の有馬記念。１年の休養明けのため、予想のうえでは真っ先に除外されるべき馬、トウカイテイオーがもたらした勝利は、データを超えたロマンの勝利でもあった。データは、我々に表面的なものはもちろん、隠れた意外な事実も教えてくれるのだ。

事実はこれを証明する。ジャパンカップと有馬記念を制した馬は過去に１頭のみ。トウカイテイオーの父、シンボリルドルフだった！

データベースを有効利用しよう

調べたい事柄をいくつか入力することで、検索項目がだんだんしぼられていく。

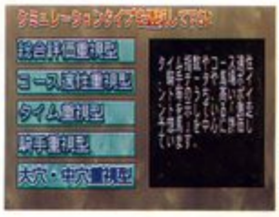
この画面から……

検索はボタン操作で、１つのデータ画面から次々と違うデータに切り換えができるように工夫されていて非常に快適なものになっている。まずは「馬名」や「騎手名」などを入力して、目的のデータを検索する。（例としてレースを検索してみた）次にそのレースから他の出走馬にカーソルを合わせれば、その馬のデータ画面に移る、といったぐあいだ。

'92年春の天皇賞から出走馬のデータへ。ここから父馬のデータへいくこともできるぞ！

これぞシミュレーションの醍醐味

たとえ同じレースでも何を重視するかで結果も変わってくる。中でもこの大穴・中穴重視型は波乱に満ちたレース展開が予想される。仮想レースならではの楽しみ方だ。



さらに馬場コンディションや出走距離を変更してみたり、いろいろ試してみよう。

以前落としたレースのやり直しなどシミュレートしてみるのも面白いかも。

© naxat soft

ゼロヨンチャンプDooZy-J

●メディアリング●発売日未定●価格未定
●レース＆ADV●18歳以上推奨予定

完成度 30%

誰よりも速く、アクセル全開でGO!です。

400mという短い距離に、すべての力を注ぎ込むゼロヨンレース。他機種ではすでにおなじみの「ゼロヨンチャンプ」シリーズがサターンに登場するぞ！　5月19日に仙台で行われた「日本ドラッグレースウェイ」にて、本編に使用する映像を収録。その時の熱いレースが、ゲーム中で再現されるのだ。

「ゼロヨンを見たい!!」という人達にお知らせだ！　今後、下記の日程でレースが行われるので、興味がある人は見にいってはいかがだろうか。きっと、病み付きになるぞ！

'96 BERC DRAG RACE CHAMPIONSHIPS
・BERC DRAG FESTIVAL
　7月7日(日)　十勝インターナショナルスピードウェイ
・BERC DRAG RACE CHAMPIONSHIPS Rd.1
　8月4日(日)　仙台ハイランド　日本ドラッグレースウェイ
・BERC DRAG RACE CHAMPIONSHIPS Rd.2
　10月27日(日)　仙台ハイランド　日本ドラッグレースウェイ
お問い合わせ先：BERC（BIG END RACING CLUB）事務局
TEL　0462-45-7707（間違い電話に注意!!）

© MEDIA RINGS CORPORATION

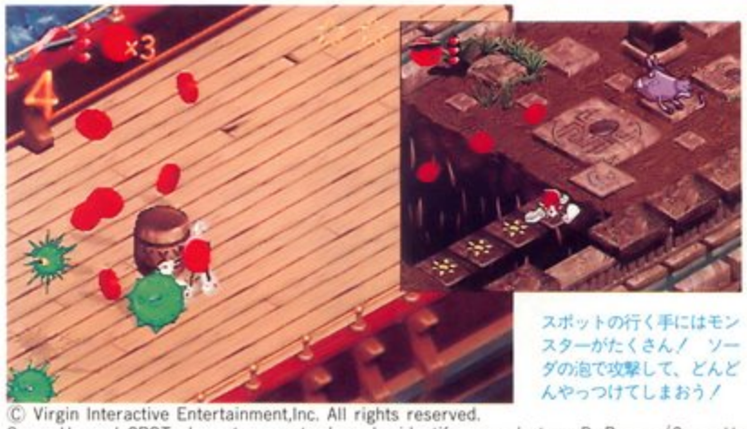
スポット（仮）

●ヴァージンインタラクティブ●発売日未定●価格未定
●アクション●全年齢推奨

完成度 50%

HEY BABY!　俺と一緒に7UPを飲もうぜ!!

日本でもお馴染みのアメリカの清涼飲料水、7UPのキャラクター〝スポット〟が、サターンにお目見えするぞ！　クオータービューで描かれた美しい背景の、ハリウッド映画の世界が舞台となる。そこでスポットが大暴れするのだ。



スポットの行く手にはモンスターがたくさん！　ソーダの泡で攻撃して、どんどんやっつけてしまおう！

© Virgin Interactive Entertainment,Inc. All rights reserved.
Seven-Up and SPOT character are trademarks identifyng products o Dr.Pepper/Seven-Up Corporation,Dallas,Texas,1995.

マジカルドロップ 2

●セガ●8月下旬発売予定●5,800円
●パズル●全年齢推奨

完成度 30%

カッコイイキャラからかわいいキャラまで勢揃い!

アーケードでも大人気の対戦パズルゲーム「マジカルドロップ」の続編がサターンでリリースされることになった。様々なモードが用意されており、ストーリーモードでは、10人のキャラから1人を選んでCPUと対戦していく。最終ボスに勝つと、使用キャラによって違ったエンディングが見られるぞ。

背景のかわいいキャラクター達が、展開によって様々な表情を見せてくれるのだ。

サターン版では、対戦の前などに、キャラ同士の会話シーンが追加される。

格闘ゲームばかりで対戦している人も、たまにはパズルゲームの対戦もやってみては？

早く玉を消していかないと、キャラクターが玉の陰に隠れてしまうぞ！

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996
© 1996 DATA EASTCORP.

イエロー・ブリック・ロード

●アクレイムジャパン●8月発売予定●5,800円
●インタラクティブ フェアリーテール●全年齢推奨

完成度 60%

愛と勇気と希望を与えてくれる物語の始まりです。

「オズの魔法使い」をモチーフとしたアドベンチャーゲームが登場。まずは、ブリキ男の〝ティン・マン〟や気弱な〝ライオン〟、そそっかしい〝かかし男〟などの仲間捜しから冒険が始まる。罠や敵をかわし、武器やアイテムを集めてエメラルド城を探索しよう。そして、黄色いレンガ道をたどってオズの秘密を解き明かすのだ！

メイン画面は、主人公の視点で表示される。

美しく描かれたグラフィックが、よりいっそうゲームを盛り上げてくれるだろう。

戦闘画面は、斜め上から見た3次元CGで表示され、攻撃手段が選択できる。

© 1996 SYNERGY,Inc. All rights reserved.

炎の15種目　アトランタ　オリンピック

●ココナッツジャパンエンターテイメント●8月発売予定●5,800円(予価)●スポーツ●全年齢推奨

完成度 90%

オリンピックの15種目が簡単操作で楽しめる。目指せ、世界記録！

今年は4年に1度のオリンピックイヤー、ということでオリンピック公式ライセンス商品として発売されるこのゲーム。遊べる種目は100メートル走、400メートル走、円盤投げ、高跳び、棒高跳び、幅跳び、やり投げ、三段跳び、水泳、重量挙げ、早撃ち、フェンシング、ハンマー投げ、射撃、アーチェリーと15種類。競技場や選手はすべてポリゴンで表示される。迫力あるカメラアングルや、英語の実況でアトランタの雰囲気を満喫できるぞ。

フェンシングは、アーケードモードを除く3つのモードでプレイできる。

重量挙げのように、マイナー（失礼！）な競技まで網羅している。

水泳や100メートル走、400メートル走は、7人同時にプレイを楽しむことができる。

アーチェリーや射撃といった、精密さが要求される競技も用意されている。

ローディング中にはオリンピックのマークが。公式商品の証なのだ。

© Official licensed product of the Atlanta Committee for Olympic Games,Inc.© 1992 The Atlanta Committee for the Olympic Games,(ACOG)All Rights Reserved. © 1996 US Gold Limited.
© 1996 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD. Under Limited.All Rights Reserved Silicon Dreams is a trademark of US Gold is a trademark of US Gold Limited.All Rights Reserved.

新作ハミダシ情報

ぷくんパ　女子高生の放課後…　●アテナ●パズル

巷にあふれかえっている落ちものパズルとは、一味違うゲームが登場。ルールは2個1組で落ちてくる玉を、同じ色で3つくっつけて消していくおなじみのもの。このゲーム最大の特徴は、小玉が2個入ったカプセルの存在。大玉2個の回転と同時に、小玉も回転できるのだ。小玉が大玉に化けて同色が揃うことで、思いがけない連鎖が楽しめるぞ。

連鎖で消すと相手におじゃま玉が落下。玉が完全に積み上がってしまうと負けだ。

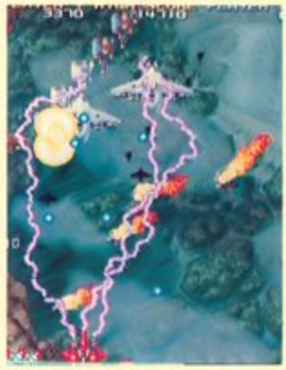
選べるキャラは、8人の女子高生。展開によって見せるリアクションが楽しい。

同色が3個そろった大玉にカプセルが隣接していると、カプセル内の小玉が大玉になる。

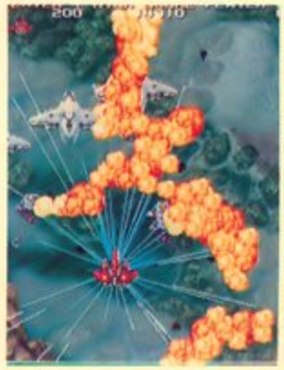
鋼鉄霊域（スティールダム）　●テクノソフト●3Dシューティング

武士や騎士、盗賊のお頭など、個性的なキャラがメカに搭乗して対決する、3Dシューティングが登場。システムは「ハイパーリヴァーシオン」のものを踏襲。さまざまな新要素が追加され、随所がパワーアップしているのだ。また、対戦ケーブルを使用することで対戦プレイを楽しむことができるぞ。

ソフトは対戦ケーブルが同梱されたものも発売される。対戦ケーブル同梱パックの価格は、ソフト単体の1000円増しで、6,800円だ。



重から今秋発売予定の縦スクロールシューティング「紫炎龍（仮）」。3種類のショットをアイテム取得によって選択、パワーアップできる。



こちらも「紫炎龍」。バルカン砲使用時にボムを使う前のタメ。さまざまな演出も見ものだ。ボムが実際に炸裂するとどうなるのだろうか？

※6月28日号100ページに、セガサターン版の発売予定がない「金田一少年の事件簿（仮）」を掲載してしまいました。読者の皆様、ならびに関係各位に御迷惑をおかけしましたことをお詫びいたします。

もう戻れない、
あの夏の日…。

SEGASATURN

どうきゅうせい

同級生if

8月9日発売

希望小売価格 7,800円(税別)

© 1996 NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY elf

大型新人
アイドル
セガサターンに
デビュー

セガサターン専用ソフト

誕生S Debut

デビューS

大好評発売中

希望小売価格 **6,800円**(税別)

© 1996 NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY HEADROOM

NECインターチャネル株式会社
〒108 東京都港区三田1-4-28(三田国際ビル)
アミューズメントグループ
ユーザーサポート受付
(月～金曜日:午後1時～6時)
「同級生if」「誕生S」に関するお問い合わせ (03)5440-0763
テレフォンテープサービス (03)5440-0764

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

若旦那とゆかいな仲間たち

Readers' STATION Vol.5

あて先かわった

=Rs' DIARY=

若―そろそろ梅雨も明ける頃かな。
ふ―7月まで続くって聞いたけど。
若―早く梅雨が明けないと、編集部がカビだらけになっちゃうな。
ふ―その前に編集部員にカビが生えてくるんじゃない!?
旦―まさに変臭部ってところかの。
ふ―うっ。

サターンを貸してとしつこく言ってくるやつがいて、あまりに食い下がるもんだから「テトリスが4月下旬に出るからそれ買ったら返せよ」と言って仕方なく貸した。……6月になった今、うちのサターンはまだ奴のもとで働かされている。

（山口県・着順予想12着・18歳）

ふ―そういえば出ないね。噂によると8月だとか……。
若―まあ、2万円になったことだし、割のいいアルバイトでも紹介して、友達に本体買わせるしか。

ある日少年が私に「ドオルカスー」と叫びながら、ボールをぶつけてきました。「ああそういえばドルカスにやられッぱなしだった頃、あったなあ……」としみじみ考えていたら、「ドォールカース!」ともう一発くらってしまいました。彼にはリッパなドルカスになってほしいと思います。

（群馬県・テム人・16歳）

旦―この号が出る頃には、バーチャロンの攻略本が出てるはずじゃ。
ふ―さっき編集部に遊びに行ったけど、まだ作業してたみたい。
若―遅くとも7月上旬……編集アイドルの夏さんに聞いてみよう。
夏―ざっつおーらいのーぷろぶれむ。6月24日に発売なのだぁ。
ふ―夏さん、なんか壊れてない？

アニメ版バーチャファイターのオープニングテーマといえば「愛が足りないぜぇ～」だが、スタッフのジェフリーやウルフの扱いについては、本当に愛が足りないと思う。

（三重県・ターザム鈴木）

若―そういう人は、サターン版キッズのアドバタイズを見るしか。
ふ―私はカゲのデモが一番好き。

6月14日号のPASERA／さんの投稿を見て、「オレのサターンは本体もパッドも生まれは日本だぜ」と思った初期型ユーザーは何人いただろう。

（広島県・バーチャたけし）

ふ―新型になって消えたアクセスランプはどこで作ってたのかしら。
若―やっぱり時期によったりして。

サターンを長時間やりすぎ、本体が熱くなった時に妹が氷嚢持って来てくれた。いい心がけだと思った。

（北海道・グレートちゃぶ台）

若―本体を結露水滴で濡らすのもあんまりよくないんじゃ……。
ふ―なんかちゃぶ台クンの兄妹愛は特殊みたいだからほっとこ。

ここだけの話、VF1でマウスが対応(?)していることに気づいた。気合いでカゲまでは言ったがすぐ死んだ（もしほかで判明していたらすいません）。理由を教えて！

（埼玉県・ダイアリー・15歳）

若―単にマウスのボタンが左からそれぞれA・B・Cなだけでは？
ふ―……夢がないわね……。

1年以上前の話になる。まだサタマガに大バ王があり、ソダン帝王がのさばっていた頃。忘れた人もいるかもしれないが、地震があった。自分の家の周りは被害が少なかったとはいえやはり所々家が崩れ、ライフラインといわれるものも、完全に断たれた。電気が戻ったのは地震から2日後だった。その時まっ先にしたゲームがある。「MYST」。静かで人影の見当らない島は、廃墟と妙にシンクロして正に「トリップ」した。ゲームに対して初めて感動したのはこの時だ。今、街は復旧している。しかし街から「MYST」が目に見えて減っている。もう二度と街に「MYST」を見出すことはできないだろう。だからこそ行きたい。あの島に。MYST島に。

（兵庫県・小林啓介・16歳）

若―なんかMYSTネタって多いんだよね。なんでだろ？
ふ―それだけ印象に強く残るゲームなのかも？
旦―でもインパクトなら「デススロットル」も負けてないぞい。
若―そういう問題でもないような気がするなあ。
ふ―ところで話は変わるけど、Rs' GALLERYの絵の大きさについて意見がある絵描きさんは、イラストの裏にでもコメントを書いてね。

若―ハローカプコンスタッフも大喜びだったみたいだね。ユーザーの願いが叶ったんだ。ふ―好きなゲームが移植されると嬉しいよね。

宮城県・KAZ丸

若―「リヨン」ネタ2連発。旦―のう、サツルンってなんじゃ？ふ―そこ、無理やりボケない。

大阪府・存何　存処

若―これは誤植というより、ライターさんのタイプミスっぽいなあ。ふ―あ、なんかそれっぽい意見。

群馬県・Pupil・16歳

ふ―凄い!! アルファベットの「A」「O」「I」だけで描いた、VF3の葵ちゃん。若―アイデア&努力賞だね。

宮城県・千葉浩司

Rs'フリートーク

ユーザーの主張

つぶやき

R's GALLERYの絵の大きさについて意見を募集中よ(ふみ)

[旧型を忘れないで]

今度出るマルチコントローラーなかなかよさそうですね。「ナイツ」共々購入する予定です。ただ気になったのはカラーリング。私の持っているのは旧型、マットシルバーのやつですので、新型コントローラーも旧型仕様のやつを出してほしいのです。いくら性能には関係ないといっても、見た目の統一感は大切だと思うのですが。実際現時点においてまだ旧型所持者のほうが多いわけですし、何でもかんでも一挙に色変えしてほしくないな。

(東京都・義邦時彦・28歳)

旦―確かに見た目は大切じゃの。

[生活の知恵]

生活の知恵として言わせていただくが、熱で止まりがちなサターンは背面を下にして立てて置くとまたいい具合に動きます(確認済)。

(青森県・青春と原子力・20歳)

ふ―でも逆に、それが原因で壊れたら保証が効かないわね。

[VIDEO-CDについて]

ガングリフォンユーザーの方にぜひおすすめしたいのがV-CDオペレーターです。装着後のデモといったら、もうトゥルーモーションには戻れません。ほんとに。対応ソフトは少ないけれど、MEPG入りCD-ROMつきの雑誌など、いろんなオマケも楽しめるので最高!!　購入しましょう。

(静岡県・荒木利明)

若―そんじゃ、さっそく編集部のハイサターンで試してみよう。

[レベルとオマケのはなし]

4/26号の小野剛春さんは、平有起さんの意見を勘違いなさっているように思えます。誰も、「自分はクリアできる」からどうとは言っていないはずです。むしろ僕は、あの文からは「初心者の人もなんとか頑張って練習して難易度を上げていき、エンディングを見るのもいいよ」という感じに受けとめました。RPGの話も、「レベル」のみの話だったのでは？　で、難易度についてですが、逆にそこそこ慣れてきて、やっと高難易度をクリアしたという人はどうなるのでしょう？　エンディングの他に何かつけ加えたとしても、また同じ状態になってしまいますよ。付いたものがキャラクターの絵1枚だけだったりしたら、寂しい気がしますし。

(大阪府・にゃごりん・20歳)

[スカイターゲット]

6/14号のPW5000さん、どうもありがとう。実は僕も「スカイターゲット」はぜひ移植してもらいたいのです。でも、サタマガの移植希望の順位を見ると、4/12号と5/10・24合併号では圏外に消えるという有り様……。サイバーボッツも移植が決定したわけだし、今こそ団結の時！　みんな、ハガキを送って移植してもらおう！

ついでだからスカイターゲットのヨイところを書く。まず、1回プレイしただけで「キレイ」だと思わせるグラフィック！　自機のカッコよさ！　ボスのデカさ！　カッコよさ！　ボスが登場した時の解説！　しっくりくるあのスティック！　など、少し考えただけでこれだけあるが。せっかく「アナログミッションスティック」もあるんだし、我が家でプレイできたらどんなに幸せだろうか？　ぜひともサターンに移植してほしい！

あえて欲をいうなら、練習モードや時間無制限、ボスオンパレードなんぞよいかと思うのですが。

セガの岡村さん、アーケードのヒット作はすべて出すんでしょ？　よろしくたのんますよ～。

(大阪府・サターニスト・15歳)

[完成度とゲーム性]

「完成度が高い」ってのは「細かいところまで作り込まれていて全体的によくまとまっている」っていうような意味なんじゃないかなあ。それよりよくわかんないのが「ゲーム性」ってやつ。よく「音楽性が違う」とかいってバンドが解散したりするけど、「ゲーム性が違う」とかいって会社が分裂したりするんだろうか？　ゲーム性が高いってどういう意味だ？　まあ「攻略が楽しい」っていう程度の意味かなあって解釈してんだけど。プレイヤーのやることが少なくてワンパターンな単純作業を強いられるゲームや、何も考えなくてもクリアできるデジコミとかつかまえて「ゲーム性が低い」って言ったりするし。でもそれだったら「攻略法を考えるのが楽しいゲームだ」とか書いてくれりゃいいのにって思うぞ。あと「自由度」ってのもわけわからん。「プレイヤーのやれることが多い」とか書けばいいのに。まあオレ的に言わせてもらえば「性」だの「度」だの「的」だの便利性の高い日本語の使用度が高い的文章は読みづら度が高くて本人的にも何書いてんのかわかんない性が上昇している的文章だと思う。もっとわかりやすく書いてくれ的願望度が高いぞ。

(東京都・怪人セイントテール)

若―あ、なんか向こうのほうで、何かいいたそうにしている人がいるような気がするぞ的みたいな。

Rs' GALLERY

ふ―前回よりも掲載枚数がアップしたRs'GALLERY。もっともっと、元気たっぷりのイラストをたくさん送ってね。毎回、1席を獲得した人にはお好みのサターンソフトをプレゼント。だから、イラスト投稿には必ず欲しいソフトも明記しておいてね。

若―今回の1席はVFのサラ。光の処理がいい感じに仕上がっているね。
ふ―総勢15名による投票の結果よ。

愛知県・加藤　茶

ふ―なんと、シーバスフィッシングのイラスト。しかも2席。若目那もびっくり？
若―いやー、妥当な順位でしょー。

神奈川県・広田　憲・23歳

若―おっ、ZERO2の女性キャラ3人。
ふ―元気ありそなさくらちゃん。強そー。
若―しかしザンギエフやロレントも……。

神奈川県・松下　奉久

Rs' 井戸端会議

テーマ投稿

「ナイツ」に望むこと

★おもちゃショーで実際にやってみた感想なのですが、「XYZボタンに対応してほしかった」と思いました。マルコンで操作してみてのことなのですが、アナログキーが上にあるために、つい「ABCボタン」と同じ感覚で「XYZボタン」を押してしまうのです。せっかく1ボタン操作なのだからXYZもOKにしてほしかった。

（東京都・すっしい・26歳）

ふ―なーるほど。どっちにしろループアクションのためのLRは共通でもOKだしね。

若―これは僕も賛成だな。

★4/26号の表紙だった、エリオットとクラリスの住んでいるツインシーズの街の夜景（時間の変化があってもいい）を背景に、ナイツが空を飛ぶだけの「トビ」モードがあるといいなー。ダッシュアクションやループアクションはあるけど、タイムやアイテム、敵などは一切なしの、本当に、ただひたすら空を飛ぶだけのモード。気持ちよさそう！　（東京都・夜）

若―たしかに気持ちよさそう。なんとなく飽きも早そうだけど、隠しモードで入ってたらついついハマってしまいそうなモードだね。

★ありきたりなんですけど、やっぱりタイムアタックやスコアアタックのようなモードをは入れてほしいなと思います。できれば、2人同時対戦とかもできるように。あと、ナイツのボディの色をアイテムなどで変えられたり（色によって能力が変化）することができたらいいなと思います。

（川崎・ジャッキージャンキー）

若―現在の仕様のままでも、タイムアタックは可能かも。タイムアタックモードが実現されたら、誌上でコンテストをやると盛り上がるだろうね。ちょっと楽しみ。

★唐突で恐縮ですが、私のような小悪党でも、空を飛ぶ夢というものを結構見るんですよ。ところが私の住んでいるこの辺りには、やたらと電線が張り巡らされているんです。そのせいなのかどうかはわかりませんが、空を飛ぶ夢を見る際に、必ずといっていいほど電線が縦横無尽に張り巡らされ、それを避けながら飛ばなければならない羽目に陥ってしまうのです。もしも接触してしまうと、夢の中なのにもかかわらず、思いきりしびれてしまうのです。目が覚めるほど。おかげで空を飛ぶ夢を見たときは必ず寝不足です。

というわけでお願いです。私めに安眠を与えるためにも、ナイツには電線を入れないでください。またぞろしびれたくはないので…。

（千葉県・フォイエルガイスト）

旦―ふむ。設定から考えても、電線が出現する要素は低そうじゃ。しかし電車が走っている面もあるのでもしかすると……フォイエルガイスト君にとっては、まさにナイトメアになるかもしれんの。

★セガマルチコントローラーがソフトに同梱されないと知ってがっかりしました。別にお金が惜しいとかじゃなくて、同梱がアナログパッド普及の決め手になると思っていたからです。中さんも「次の世代のコントローラーにしていこう」というSEGAの方針を語っておられましたし、それならばバーチャガンのように同梱すべきだと思いました。確かにパッドは安いものではないし、パッケージコストもかかるでしょうが「ナイツ」でアナログのよさをわかってほしいならば、少々高くなってもせめて同梱と非同梱の2種類のパッケージにするべきです。従来のパッドでもプレイできるなら、よほどのアクションゲーマーでなければ買わないのではないでしょうか。僕はN64のアナログパッドに負けない面白さがあると期待していただけに残念です。

（大阪府・森本哲朗・25歳）

若―同様のハガキは結構来たけれど、アナログパッド同梱のパッケージはちゃんと発売されるみたいだぞ。詳しくは発売スケジュールのページをよ～く見てみよう。

次のテーマは……「ゲーセンで思うこと」

ふ―次回のお題は、ゲームセンターで思うこと。格闘ゲーム、メダルゲーム、プライズゲーム、大会、サービス……ゲームセンターでふと感じたことを書いて送ってきて!!

Rs' GALLERY

兵庫県・さなりあ樹来

ふ―「野々村～」の梨恵ちゃんだね。若―まだ全部のビジュアルが見れてないんだよ～。チャート使ってるのに……。

北海道・七海慎吾

若―お、サムライスピリッツ。かわいく描けてるね。ナコルルちゃ～ん★

ふ―若旦那はいつもそれなんだから……。

北海道・さいが氷子

若―月花夢幻譚TORICOから、フレッドとゴードンだね。

ふ―顔の動きが超リアルなのよね。

青森県・晶田礼治

若―ガーディアンヒーローズも最近投稿が減ったなあ。なんでだろ？

ふ―もっといろんなキャラも描いてほしいな。

神奈川県・MAS

若―ガンダムからワンショット。

ふ―「報道写真のような雰囲気を狙ってみました」だって。なるほどいい感じ。

東京都・小村一八

若―渋めのゲームが続く今回は「タイタンウォーズ」も登場。裏モードはもう遊んだ？

ふ―開発の人達の顔が飛んでくるモードね。

岐阜県・梨尾るみこと藤井久美

若―珍しい合作作品。2人のモリガン。それぞれ個性があっていい感じだよね。次はフェリシア？　それとも別のゲームかな？

京都府・Cuvie

ふ―「サクラ対戦」から真宮寺さくらちゃん。

若―こんど、大神のコスプレして、コスパにでも遊びに行こうかなあ（笑）。

神奈川県・ひうらかつき

若―ヴァンパイアからはレイレイ。なぜかヴァンパイアの投稿ハガキはレイレイが多いなあ。やっぱり人気を表してるのかな？

鳥取県・LEE

若―もしかしてタクティクスは初掲載？ふーえーっと（バックナンバーをひっくり返す）また……かな。発売は年末だし。

大阪府・河内和泉

若―ドラゴンフォースから、ムーンパレスのお姫さま。ソードアンドソーサリーと並んで人気の高いキャラだねー。

茨城県・藍流結城・17歳

若―て、やっぱりソードアンドソーサリーが来るのだ。どっちが旬、イラストを送るなら今のうちって感じ？

福島県・南斗ボム

ふ―マルコン同機発売も決まったナイツのイラスト。コンスタントに送られてくるわね。若―はやく発売されないかなあ。

岐阜県・ふっくらすずめ・19歳

若―これまたコンスタントに送られてくるプリンセスメーカー2から愛娘。かわいい～♡ふ―女の子でも思わず愛情たっぷりに……。

富山県・上本タメツ・18歳

若―バイパーズのハニイ、100連勝バージョン。「SMばくなっちゃった」とは上本クンの弁。トーンがつぶれなければいいけど……。

岩手県・銭蛙

ふ―最後を飾るのはKOF'95の庵。若―シンプルに、すっきりまとまっている感じがグー。黒の使い方も上手だよね。

若旦那の 一筆入魂！

きつつきの　爆弾サイトに　嬉々として　弾幕の雨　降らす我

福岡県・バーチャコップ狂

雨の日は　学校行かずに　ゲーセンへ　そして中間　数学赤点

千葉県・忍者影丸君・17歳

梅雨時に　曇るガラスが　涙を誘う　雨のゲーセン　UFOキャッチャー

和歌山県・ヨシヲ・15歳

▶大阪府・存何　存処

◀群馬県・Pupil・16歳

雨の日に　買ったサタマガ　濡だらけ　よせばいいのに　つい歩き読み

東京都・クレイジーじじい・20歳

梅雨の時期　ゲームセンター　サウナ風呂

岐阜県・岐阜県民のむすこ・19歳

春雷に　アキラの震脚　想いけり　いつのまにやら　前にアストロ

愛知県・塩胡椒晶

GAL's ふりー区

★私は今、サターンを買うため、お金を貯めています。サターン初心者の私にとっては、この本がとっても参考になります。これからも、たくさんためになる記事、載せてください。楽しみにしています！（愛知県・プーちゃん・23歳）

若―なんかいいなあ。ほのぼのと。ふ―がんばってサターン買ってね。

★うちの1歳2カ月の娘が最初に覚えた言葉は「アウー」「ヤッホー」「イエーイ」の3つでした。

（兵庫県・我原知子・34歳）

若―ゲーマーな女の子に育っていくんだろうなあ。絶対に。ふ―バーチャファイター16くらいの開発者になったりして。

★ある暖かい休日、夫とショッピングの途中、以前から「七つの秘館」が気になっていた私は、ショップで子供が遊んでいるのを見ながら「七つの秘宝館がしたい！」と大声で言ってしまいました。近くには若いお母さんとおばあちゃんが……夫は私に「バカ」の一言と、冷たい視線を向けたのでした。（新潟県・イマッカスヒトミの母）

若―うわあああ、コメントが難しいなあ、これ。なんていうか、お昼のAMラジオのノリというか……。ふ―秘宝館って、なに？旦―それはの……

四コマ

宮城県・KAZ丸

ふ―ヴァンパイアのフェリシアとモリガンね。若―なるほどこんな感じかも（笑）。

東京都・TATCHIN

若―なんか最近、飯野社長の似顔絵が大量に来るんだよな。今度コンテストでも……うそ。

こだわりのイッピン

●つ、ついにあの「ダライアスⅡ」がサターンで遊べる日がやってきた。思えば、僕が社会人になって間もないころだっただろうか。休みの日になるとゲーセンへ一目散、大型2画面筐体に座り込み、朝から晩までお魚さんボス（一部例外アリ）を相手に奮闘したあの日々がよみがえる。2万円以上は注ぎ込んだあたりで全ゾーンを完全制覇。ハイスコアを次々と繰り出し、ランキングを独占する日々がしばし続いた。そしてメガドライブ版が発売されたのだが、あまりのデキの悪さに失望し、再びゲーセンでハマる日々が続いたのを記憶している。そしてサターン版「ダライアスⅡ」の記事を初めて見たとき、熱き想いが再び込み上がってきた。よぉーし、また全ゾーン完全制覇を目指すぜ！

（神奈川県・ジャッキージャンキー）

●「カイルにドラゴンを託したのはランディだった!!」こんな大種明かしをここで書くべきではないのかもしれないけれど、書かずにはいられませんでした。「パンツァードラグーンツヴァイ」。EPISODE 6をクリア時のトータルポイント24、つまり最高のポイントを出した時、ラストエピソードで衝撃ともいえる形態変化を見ました。パンドラの箱ではすでにドラゴンセレクトの中にドラゴンパピィ等入っていたので、おまけですべて入れたものだと思っていましたが、スカイダートから変化したのを見た時、エンディングの意味も、スタッフロール後のラストメッセージの意味も、パンツァー世界の時の流れも、わかったような気がします。感動のあまり、呆然としています。そして久しぶりに「パンツァードラグーン」を取り出してオープニングを見ました。ゲームで本気で泣いたのは初めてです。

（福岡県・JIN・25歳）

復活!! 俺のサターン

ターン

回ってしまうサターン。

（奈良県・津田雄一・15歳）

ピザサターン

マルチプレイヤー画面でピザを注文できるサターン。

（兵庫県・佐々木怜・13歳）

セミサターン

夏の早朝、ひとりでにディスク部が開いて中から新しいボディが出現!!　ただし、ひと夏の命。

（茨城県・臓水・17歳）

ゲターン

対戦格闘をやると、COMがすべて下段攻撃しかしてこないサターン。

（東京都・森あきら）

劇場

岩手県・銭蛙

神奈川県・伊藤一隆

バーチャだよ!! 全員集合

★バーチャコップ

●秒間15,000ポリゴンで描かれる究極のバーチャルリアリティコップ。割る、水を入れる、牛乳を入れる、氷を入れて結露させる、水を入れハガキでフタをしてさかさにするなどなど、コップ好きにはたまらない逸品。

（千葉県・黒衣の奇行師・18歳）

★バーチャぶ台

●別名、バーチャ星一徹。親父を怒らせるタイミングを態度で調整して昼食のバーチャーハンや夜食のバーチャづけをちゃぶ台返しから守るゲーム。

（東京都・あづまの甲斐次）

★バーチャロン

●「VF」のキャラの4人打ち麻雀ゲーム。アキラに追っかけリーチをかけたら「ロン！」と一発返された上、「ドラドラドラー！」と裏ドラをつけられ、トバされる。

（熱暴走アン○ソニー）

★バーチャバーチャロン

●ポリゴンで描かれた専用スティックを操作し、楽しむ。バーチャロイドは一切登場しない。

（千葉県・鼻くそビリヤード）

★バーチャ月末

●残金1万円で月末を生き抜くゲーム。ゲーセンの誘惑に耐えつつ食費を切り詰めよう。スーパーの百円市のある日もチェックだ。米がなくなる、突然電球が切れるなどのアクシデントも多数用意。でもサタマガはちゃんと買おう。

（東京都・クレイジーじじい）

★バーチャ陶芸

●新コントローラー「ろくろスティック」を使い、自分の好きな陶器を作る（もちろんポリゴン）。鑑定士から「いい仕事してますねぇ」と言われるとレベルアップ。

（東京都・誉久美・17歳）

★バーチャウモン

●テストの点を0点から100点に上げる、ポリゴン勉強ゲーム。

（奈良県・PS命・16歳）

★バーチャ北島三郎

●北島三郎が歌いまくり、動きまくるゲーム。このゲームの中で自分の誕生日を入力しておくと、北島三郎が「誕生日、おめでとう。そんなあなたに一曲」と言って、「祭」を特別バージョンで歌ってくれたりする。

（北海道・グレートちゃぶ台）

若一もの凄い勢いでハガキが集まっているこのコーナー。みんなもこの調子でガンガン新しい「バーチャ」を考えてくれ!!

INFORMATION

若一どうも常連作品が多く並んでしまう最近のReaders' STATION。できればもっといろんな人のネタを載せたいけれど、どうも方向が片寄った作品が多く、みんなが見て笑えるような、あるいは納得できるようなネタがイマイチ少ないんだよね。例えば18禁ネタとかFFネタは、もう十分論じられてきたことだし、場合によっては不毛な論争を巻き起こすことにもつながりそう。そんな話題でページが埋まっても、きっと面白くはないよね。もっと新しい視点で、常連の人を追い抜くようなネタを期待したい。どんなささいなことでもいいから、キラリと光るネタを思いついたら、どんどんハガキに書いて送ってくれ。それから、写真を使ったネタ（ヘンな看板・張り紙、コスプレ、ガレージキットなど）もこっそり募集しているぞ。今なら投稿数も少なくて掲載率は高め。常連めざして頑張ってくれ!!

［このネタも募集中］一発笑・王様の耳・格言日和・企画屋本舗・こいつぁ便利だ・若旦那のおねだり・今日のお写真

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク㈱セガセターンマガジンRS各係まで

6/28号のおわびと訂正

●P208-209のインタビュー記事にて、プロデューサー：安部顕信氏、アシスタントプロデューサー：山下信行氏との紹介に誤りがありました。正しくはディレクターとアシスタントディレクターです。ご本人および関係各位にご迷惑をおかけしたことをお詫び致します。

●P86「サンダーフォース ゴールドパック1・2」のサターン版の記述の中で、開発中とありましたが、現在企画中です。

セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

Vol.3

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今回は、究極のジョイスティック誕生の経緯を聞いたぞ。

今回はウワサのバーチャスティックプロの魅力に迫るぞ!

今回は「バーチャスティックプロ」の設計担当者のセガ第二設計部の濱浩和氏が登場。

アーケードの感覚を寸分違わず完全移植!

――白いセガサターンの発表会会場でマスコミに初お披露目された巨大なバーチャスティックプロ。今回は発売を前にしたこの新製品の誕生までの秘話を聞くぞ。

本誌■まずは、どうしてこんなスゴイものを作ることになったのかお聞きたいのですが(笑)?

濱■セガからは、すでにバーチャスティックが発売されています(※'94年11月22日発売)が、『セガサターンマガジン』さんの読者レースのコーナーでも、あんまり評価が高くないでしょう(笑)。ですから、サターン版の「VF2」を出す前ありたから、今度は業務用の操作感覚をもったジョイスティックを開発しようという話がもちあがりまして、最終的にはみなさんが慣れ親しんでいるアストロシティのコンパネを完全移植してしまおうということになったんですね。

本誌■"移植"という言葉が出ましたが、各部の詳しい解説をいただけますか?

濱■スティックに関しては、まったく業務用と同じものですね。実際、スティックの部品が微妙に変わっただけでも、評判が悪くなってしまうことが結構ありますから、部品から取り付け位置までまったく同じになっています。また、ボタンのほうは、L、Rボタンがあるぶん、2つ増えていますが、左の6つまではボタン配置も同じ。耐久性に関しては、アーケードのものより高くしてあります。業務用のものはメインテナンスをできることが最初から考慮されていますが、家庭用はそうもいきませんからね。それと、ボタンがこのように多いことは、SNKさんのゲームにも対応できますし、将来的な対応もできると思います。あと、その他の部分では、インストカードが入る部分はガラスだと危険なのでアクリルに替えてありますね。ちなみに、製品版には「VF2」と「バイパーズ」と「VFキッズ」の3種類のインストカード(アーケードと同じもの)を同梱する予定です。

本誌■重量と形状のほうは?

濱■重さは6kg弱。筐体まわりの印刷関係は、まったく業務用のものと同じですが、周囲の成形部分は新規で型を起こしてあります。コネクタのコードの長さは、パッドと同じ2mですね。

本誌■今後、こういった展開は?

濱■本体をよく見るとわかるのですが、下のほうに深さが若干増えているんです。これは、現状で使えるものはみんな入れられるように考えてるためでして、やろうと思えば、同じ型を使って、麻雀のコンパネをつけて製品化することもできますし、「バーチャロン」のバーサスシティのスティックをつけて販売することもできますね。実際の製品化はみなさんのご要望しだいでしょうか。

本誌■「プロ」シリーズのラインナップとして、"レーシングコントローラープロ"なんていう予定はありそうですか?

濱■ユーザーさんからも、そういう声が出ていますので、当然検討はしています。ただ、どういった形にするかは、アクセル、ブレーキ等のギミックの問題も含めて、難しいところではありますね。

本誌■ちなみに参考出展されていた新型の「バーチャスティック」というのは?

濱■あれは、「スティックプロ」の開発途上でわかってきたユーザーの求めている部分をコンパクトにまとめてみた廉価版ですね。スティックの部品は、本体とのバランスを考慮して、「プロ」とは違うものを使用していますが、値段も含めて、非常によくまとまったと思いますね。

本誌■今後の抱負は?

濱■とりあえず、「プロ」と「新型」とで、読者評価の1位と2位を独占したいですね(笑)。デキもいいので、ぜひ手にして下さい。(6月14日、セガ本社にて収録)

欲しい人は予約を!

初回販売は約一万台とか。どうしても欲しいという人はお店に予約しよう!

●バーチャスティックプロ
●7月26日発売●24,800円

定番情報コーナー

最新のセガ情報はこうして見るのだ!

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい!という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。販売店の店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分(約3分)を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。7月からは、この夏の新作情報が盛りだくさんで流されるぞ! 7月第1週は竹崎氏の絶妙トーク、第2週は開発者がトーク。これはどちらも聴き逃せないね!

●毎週金曜日内容更新
●収録時間3分間

札幌	011-842-8181
仙台	022-285-8181
東京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大阪	06-333-8181
広島	082-292-8181
博多	092-521-8181
お楽しみダイヤル	03-5380-8600(東京のみ)

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。7月19日～9月8日は夏休みスペシャル、第2回カルトクイズやトトカルチョ結果発表など企画ページも充実。まずは総合メニューを取り出して、見たいボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。

●毎月8日内容更新
●最大30ボックス用意

東京 03-5950-7790
大阪 06-948-0606

いつもと違って、6月8日から7月18日までは6月号、7月19日～9月8日までが7月・8月合併号となってるぞ。引き出す際は要注意。

近くのお店でチェックしよう!

セガビデオマガジン

7月号は「ナイツ」をはじめ、「ルナ」など全28タイトル収録。トイショーレポートや「ナイツ」のテレビCMも入っているぞ。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

フラッシュセガサターン

販売店で最新作の一部を選ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

●Vol.7収録タイトル(7月～)
●グレイテストナイン'96
●サターンボンバーマン
●アクアゾーン
●アルバートオデッセイ
●パズルボブル2X
●ときめきメモリアル

SEGA パソコンネットも好評

●毎月8日更新

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが右の5局(動画などもある)。他ではインターネットのホームページで最新情報が見れるぞ。

現在5ネットで展開中
●「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806(平日9:00～19:00 土9:00～17:00/日・祝・祭日を除く)
●「PC-VAN」事務局03-3454-6909(平日9:00～17:00/祝・祭日を除く)
●「PEOPLE」事務局 0120-860-864(9:00～18:00)
●「COPERNICUS」事務局 045-662-2470(9:00～17:00/土・日・祝・祭日を除く)
●「ASCII NET」03-3486-9661

※上の5局の詳しいサービス内容や入会方法などについては、上記の電話番号までお問い合わせ下さい。なお、お問い合わせは、上記営業時間中にくれぐれも番号の間違いのないようお願いします。

セガインターネットホームページ http://www.sega.co.jp/

ゲームバスターズ http://www.coprricus.or.jp/cope/extra/gb/

なんでも聞いてね！

SEGA PRESS Q&A（仮称） ソニックスタジアム

「セガプレス」はセガCSプロモーション部が送るオフィシャルコーナー。セガに関するみんなの素朴な疑問にも直接答えてくれるぞ。聞きたいことはドンドン送ろう！

●某競馬雑誌の読者参加型企画（馬券の鉄人）でセガCS研究開発部と中村氏や堀氏などの名前を発見しましたが、セガ内の競馬人口はどのくらいいますか？　またセガから競馬ゲームが出る予定などは……？（東京都：馬場大輔）

セガ■「よく、見つけましたねぇ。開発での競馬人口ですか、異常に多いですよ」と語る「セガラリー」でおなじみの中村氏。馬券を買う時のポリシーは“他の予想は参考にせず必ず自分で予想する”とのことです。ここで中村氏より読者の皆さんに一言、「未成年者の勝馬投票券の購入はできません。残念でした」。おいおい、そういえば、ハガキの主は17歳と書いてあるぞ。

ちなみにセガから競馬ゲームが発売される予定は今のところありません。

●セガから、ビデオCD対応ゲームを出す予定はありませんか？（千葉県・P.N.あざらし男）

セガ■今後予定されているビデオCD対応のゲームはバック・イン・ビデオさんの「湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ」があります。また、新日鉄XCENTURY．STUDIOさんより7月19日にビデオCD『らんま1/2』『めぞん一刻』『YAWARA』『行け／稲中卓球部』『みゆき』が発売されます。残念ながら、セガからゲームという形では発売の予定はありません。

●『NiGHTS』のBGMはドリカムの中村正人氏ですか？　竹CHANの奥さん美人ですか？（熊本県・バーンとデート）

セガ■『NiGHTS』の音楽は中村さんではありません。社内のサウンドチームが担当しております。写真で見た限り、竹崎さんの奥さんはすごくきれいです（by南雲）。

●今、作って欲しい物。それは『ドラゴンフォース』の大貧民用トランプ。（東京都・太田裕也）

セガ■TOY事業部の船田氏より『貴重な意見ありがとう、参考にさせてもらうよ』（得意げだ）とのこと。ぜひ船田氏の手腕に期待しよう。

●サターンから「ソニック」の4作目が出ると聞いて、バカみたいに喜んでいます。もうすぐナイツも出るし、幸せです。それはそうと、私にはナイツが手塚治虫先生の「フウムーン」というキャラクターに見えてしょうがありません。これは私の気のせいなのでしょうか？　とにかく、「NiGHTS」とアナログパッドに期待しています。（ソフトと同梱して欲しいです）（山梨県・瀬崎良美）

セガ■純粋なアクションとしてのサターン版「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」は今のところ予定されていません（海外では発売の予定あり）。ただし、対戦ゲームの「ソニック・ザ・ファイターズ」はサターンで発売を予定しています。これはぜひ期待して下さい。

いよいよ7月5日に発売される「ナイツ」。セガプレスでは、イラストのほうも大募集中だけど、ソニックチームスタッフは、誌面でナイツのイラストを見つけるたびに大喜びとか。送ってね。

ところで、「ナイツ」が「フウムーン」に見えるのは気のせいでしょう。気にされている「NiGHTS」とアナログパッドは同梱パッケージも発売します（ただし、記念限定品なので売り切れは必至、どうしても欲しければ、至急予約しましょう）。

最後に最新CMを紹介します！

6月20日からオンエアされている「ナイツ」のテレビCM「マルチコントローラー篇」はもう見たかな。出演しているのは話題のチャイドル吉野紗香ちゃん（中学2年）。マルコンの操作感の心地よさとナイツのアクションの楽しさをユーザーの代表として、伝えてくれてるぞ。CM収録の際に部屋にあったぬいぐるみを見て「これくれたら1日中何でも言うことききます」なんて言ったとか。う〜んかわいい。

セガ広報日誌

このコーナーの担当者が近況を書くこのコーナー。3度目まで同じメンバーだったけど、次号はもう少しメンバーを増やす予定。乞うご期待。

編集後記 竹ちゃん

今月は仕事以外の話。ちなみに、仕事はガンガン忙しい！

MDソフトコレクターな僕ですが、映画ってやつもかなり愛していまして、レーザーディスクを500枚くらい持ってたりします。ジャンルはバラバラ、メジャーからマイナーまで何でもあり。女優では、フランスのエマニュエル・ベアールがデビューした頃から目をつけていて、この夏公開の「ミッション・インポッシブル」ではどんな演技を見せてくれるのか、とても楽しみにしています。彼女にとっては久々のメジャー映画なので、期待と不安で（ため息まじり…）……ドキドキドキ。

編集後記 南雲くん

家の近くの本屋が予想通りつぶれて非常に悲しいのだ。

この間、某出版社から発売されている「Jリーグプロサッカークラブをつくろう」の攻略本を買いに横浜駅地下街の本屋に行った。目指す本は攻略本コーナーのすごく目立つ所に配置されている。攻略本を片手にレジへ行くと、男の子が同じように本を買っている。ふとその男の子の本に目をやると、なんと「Jリーグプロサッカークラブをつくろう」の攻略本／　なんたる偶然／　その男の子も僕の買っている本に気づいたらしく、顔を赤らめる2人…。久々にうれし恥ずかしの日曜でした。

編集後記 サタマガ副編ジョージ

当コーナー担当編集。他にAM2研や読者レース、「バーチャロン」「ナイツ」などを担当。

『サタマガ』になってから、いろんな人に取材をするようになった。私が知っている中でも指折りの開発者であるソニックチームの中裕司氏はAM2研の鈴木裕部長とよく対比されるが、彼は裕さんと違って、本当に一般のユーザーのようにゲーム好きの青年である。この間も「N64のマリオを見たら、サターンでソニックが作りたくなりますよ」とオススメしておいたが、大好きという宮本茂氏の最新作の感想はどうでしょう。そのうちソニックチームのコーナーでも作りたいけど、いかがです？

ハガキ大募集!!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロマネチームにちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱5F『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】
- ●ご意見コーナー
- ●質問コーナー
- ●イラストコーナー
- ●その他

みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレス プレゼント 今回はコレ！

セガプレスでは、読者のみんなからのハガキを待ってます。毎回応募者の中から、抽選で5名の方に、セガ特製の貴重なプレゼントを用意しているぞ。

今回のプレゼントは、今はもう手に入らない「ブルーシード」のプライズ人形セットほか、ナイツの記事コーナーから非売品CDに大島直人氏の直筆ナイツサインをつけて、用意／

当選者は、応募者の中から抽選で決定。抽選にハズレても、セガに熱い意見をぶつければ、何かくれるかもしれないぞ（？）。みんなドンドン送ってきてね／

Open the HYPER BOX ひらけ！情報玉手箱

INVITATION FROM NEXT LEVEL MULTIMEDIA

BOX 15

期待できるサターンインターネット

遅れていたNINTENDO64が登場したかと思えば、いよいよセガサターンにも専用モデムキットなどが発売されてインターネットや通信対戦ゲームを楽しめる時代が到来しつつある。今回は新局面を迎えた製品動向を整理しておこう。

◆プロフィール

1958年生まれのテクノロジーライター。プレゼンテーション制作、マルチメディアタイトルのディレクション、企業のコンサルティングなども行なう。所有マシンはPower Mac 8100/80 AV、PowerBook 540c、Newton MessagePad 110、SONY PIC-1000(Magic Link)、サターン、プレイステーション、3DO REALなど。ポータブルナビゲーションシステムにも興味を持つ。近著に「QV-10 Fun Book」(アスキー刊)。デジタルカメラが気になる人は読んでみてね。

大谷和利

N64の発売に想う

NINTENDO64はまだ実機を見ていないが、評価版のマシンをつぶさに観察した人の話によればなかなか良くできているとのことだ。それはそうだろう。この期に及んで安っぽいマシンは出せない。何かと取り沙汰されるN64の、ROMカートリッジベースでCD-ROMを使わないシステム構成にしても、サターンだって結局はロード時間の短さを狙ってカートリッジ併用システムを発表したじゃないか、という意見もある。もちろん現状のN64では実写のストーリーものは難しく、おのずと棲み分けが行なわれるようになるだろう。まずは、お手並み拝見というところだ。

サターンモデムキットの謎

ところでサターンのモデムキットだが、当初の予定より4カ月遅れての登場だ。NINTENDO64といい、このモデムキットといい、最近ではとみに製品開発の遅れが目立つが、これも技術開発がより高度で難しいものになってきている証拠。これからは、この種の製品の出荷予定日については、話半分で聞いておこう。

それはさておき、モデムキットの定価が14,800円ということは、新価格20,000円の本体と合わせて34,800円。接続サービスを提供するプロバイダの加入料や年会費などを別としても、これは今もっとも安くインターネットを楽しめるシステムである。

実はメモリの点を心配した（インターネットで一番ホットな部分と言えるWWWのビューワーソフトは、不可避的に大量のメモリを消費する）のだが、これにはグラフィックを圧縮したまま保持するといったゲーム機らしいテクニックを用いて対処し、処理速度アップとコストダウンの両立に成功している。

また、パソコン通信の定番サービスとも言えるNifty-Serveへの接続キット「パッドニフティ」が含まれているのもユニークだ。もっとも、WWWと違ってNifty-Serveの情報や電子メールは保存しておきたくなる種類のものだし、画面上のソフトキーボードでは大量の文字入力は苦しいので、結局キーボードとフロッピーディスクドライブも購入することになりそうだが……。

残念なのはモデムのデータ転送速度が14,400bps（通称イッチョンチョン）にとどまっていることだ。主としてコストを下げるための選択であることは理解できるのだが、現在のモデム利用の水準からするといささか役不足で28,800bps（通称ニッパッパ）にしてほしかった。しかも、サターンのモデムキットの場合、アメリカ仕様では価格が5,000円ほど高くなってもあえてニッパッパのモデムを採用している。国内向けは安さをアピールするためにイッチョンチョンにしたのだとしたら、それは本当にユーザーのことを考えた判断だとは言えない。

WWWの新技術への対応は？

また、発売時のWWWビューワーソフトは業界標準のNetscape Navigatorに準拠しているが、今後ともインターネットの進化の速さに追い付いていくことができるかどうか不安な点もある。なぜなら、WWW上の新技術というのは、普及台数の多いMacやWindows用には技術を提供する側の会社が自ら対応してくれるが、独自のRISCチップを採用しているサターンの場合には、すべてセガ側で対処していかなくてはならないからだ。事実、モデムキットに付属するWWWブラウザは、今話題となっているJava言語には対応できていない。Shockwaveという定番のアニメーション技術にいたっては開発元のライセンスがおりずに、現状ではサポートの見込みが立っていない。

などと悲観的なことを書いてしまったが、逆に言えばサターン＋モデムキットがパソコン以上に普及すれば良いわけで、その可能性は大いにある。インターネットの素晴らしさは、いったん普及に弾みのついたプラットフォームが瞬く間に市民権を得ていくところにあり、サターンにもそのチャンスが平等に存在している。ただし、パソコンと同じように開発システムをオープンにするなど、セガ側からの歩み寄りも必要となるかもしれない。もう1つの救いは、サターン用のWWWブラウザの開発をアプリックスというソフトハウスが手がけていることだ。僕も個人的に知っているがアプリックスの技術力は高く、その意味で期待に沿ったブラウザの開発を続けてくれそうだ。

結論として、サターンを持っているならモデムキットは「買い」である。例えば、ゲームの最新情報にしても、ゲーム情報誌を読むより直接ソフトハウスのホームページを覗くほうが早い。君達のインターネットアクセスが、例えばサターンマガジンの編集内容に影響を与えるくらいでちょうど良いのだ。サターンがインターネットで市民権を得られるかどうか、それは、まさに君達に肩ならぬ指にかかっているのである。

モデムキットは定価1万4千800円。わずか3万5千円程度で、インターネットアクセスのための準備が整ってしまう（通話料や接続料などはあるが）。

6月3日に行われた「セガサターンネットワークス」の発表会には、会場を埋め尽くす取材陣が集まり、このシステムへの関心の高さをうかがわせた。

RELAY ESSAY

考えるライター

ロンドンで楽しんだサッカーとゲーム

今号の担当　折原光治

高校生の頃に始めた出版社でのバイトが、いつの間にか本職に。現在はゲーム系のフリーライターだが、サターンを買ったのはつい最近だとか。最近はゲームよりもサッカーに夢中で、埼玉出身が災い(?)して大のレッズファン。休日はフットサルで楽しむ27歳。

編集部には多くのライターが出入りしている。もちろんみんなで一緒にメシ食ったり、遊んだりすることも多い。そんな場で、「ライターの個性をモロに出したコラムみたいなのをやりたいね」という話が出てから十数カ月……。ついに実現したのがこのコーナー。まあ簡単に言うと、ライター達が毎回持ち回りで日頃記事には記せないことを表すコーナーだと思ってくれていい。その第1回を担当するのは僕、折原光治だ。

実は最近、とある大きな仕事が終了し、その骨休めも兼ねてイングランドまで行ってきた。でも目的は観光じゃない。4年に一度、欧州最大のサッカーイベントであるヨーロッパ選手権(EURO'96)を観戦するためなのだ(写真はそのパンフレット)。

イングランドはサッカーの母国であり、今回の大会のキャッチフレーズも「Football Comes Home」。イングランドは母国の名誉をかけて戦うわけだが、ぼくが応援しているのはブルガリア。はっきり言ってマイナーだろうけど、ワールドカップアメリカ大会準々決勝で、強豪ドイツを破った試合を見てから、僕はこのチームが好きになってしまった。

ところでここまで、イギリスではなくイングランドと書いてきたことが気になった人もいるかもしれない。確かに日本ではイギリスという呼び名の方が一般的だが、サッカーの世界ではイングランドと呼ぶ。なぜならイギリス国内はイングランド、スコットランド、アイルランドの3つのサッカー協会があり、リーグ戦は別々に行われているのだ。もちろんナショナルチームも別。今大会にはスコットランドも勝ち進んでいて、予選グループで対決することが決まっている。同国だけに、観客は異常なほど盛り上がる。結局この同国対決では、観客が数人死亡したというが、それでも予想よりはるかに少ないというから驚く。

ま、このようなお国事情は、遠く離れた日本の人にはわからなくても仕方ないだろう。逆にイングランドの人に、日本と韓国での共同開催が決まった2002年のワールドカップについて聞いてみた。すると案の定、日本と韓国は隣国だしハッピーなことだという返事が返ってきた。やっぱりね。実際のライバル意識は、遠く離れた国の人々にはわからないから、共同開催に決まっちゃったりするんだろう。

イングランドに到着した翌日、開幕戦であるイングランド対スイスの試合を、聖地ウエンブリーで観戦。スタジアムの立派さもスゴイが、それよりも地元サポーターのパワーに驚かされた。スタジアム内は禁酒なので全員シラフのはずなのに、とんでもない大声でさわぎ、盛り上がる彼ら(もっとも彼らは、試合前に外で飲んでからスタジアム入りするんだけどね)。Jリーグで見かける応援、すなわちゴール裏の一部の人が中心になって太鼓を叩き、それにみんなが合わせて応援するというスタイルではなく、スタジアム全体から声がわき上がってくる。だれが率先するわけでもなく、太鼓が先導するわけでもない。味方チームであっても悪いプレイにはブーイングし、相手チームであってもいいプレイには拍手する。本当にみんな、サッカー好きなんだよね。

翌日、ついに念願のブルガリア戦を観戦。スペインとの対戦で、ストイチコフの素晴らしいパスをしっかり堪能できた。が、ここでブルガリアに対する熱い思いを延々語っても仕方がないので、そろそろゲームの話をしよう。

イングランドに到着した日、ロンドンのヴァージンメガストアで、ぼくはジェネシス(メガドライブ)がバリバリの現役機種として活躍しているのを目撃した。ソフトも豊富に展示されているのだ(決して在庫処分のワゴンセールではない)。さらにゲームボーイのソフトもスゴイ。アーケードクラシックスと呼ばれるシリーズには、なんと「ディフェンダー」までラインナップされていた。このソフトは友人が購入したが、残念ながら内容はイマイチだった。

そんなわけで、今回はこれでおしまい。徐々に盛り上げていくのでお楽しみに。

池袋 Virtua

Vol.18 CLASH

忙しい。いやマヂで忙しい。仕事、子育て、イベントにブロンクス。あぁ嫌だ、何もかも止めて裕君と公園で日なたぼっこしていたい。うぅ。

ブロンクス化。ただ今1日平均1500円。

前号ではブロンクスとの出会いについて書いた。今回はその後のブロンクス生活について語ってみたい。

★

ブロンクスのロケテからしばらくは、バーチャとバイパーズをやっていた。とはいえ、すでに飽きがきていたのは明白だった。待ち、逃げは相変わらず多く、対戦もすでに作業と化していた。その間、セガ以外から「ソウルエッジ」などの3D格闘がリリースされてはいたが、触手が全く動かないものばかりだ。

そこに、ブロンクスが現れた。バイパーズ全国大会の会場にだ。実に20台は設置されているだろうブロンクスにはすでに大勢のプレイヤーが席の取り合いをしていた。やはり考えることは同じなのか、大会は二の次のような雰囲気さえある。俺も奴等と同じくブロンクスに没頭する。写真取らせてくれだの、握手してくれだのと言ってくるファンもいたが、愛想をふりまきつつ目はブロンクスにいってしまっていた。みんな、ごめんね。

で、迷わず乱入、キャラはナギ。揺れてる揺れてる。いい感じ。やっぱりナギだよね。蹴りわざは強いし、妖しいし。で、しばらくやってると何故かすぐ負ける。よぉーく見てみると相手はみんな、待ちになっている。何故だ、何故待つんだ？　ここでも待ちなのか。何故逃げる？　頼むから戦ってくれ。とか相手に言っても険悪な雰囲気になるだけなんで言わないけど、どうして正面から戦おうとしないんだろうね。フ・シ・ギ♥。で、前からこういう奴等のことを「チキン」とか呼んでいたけど、これからはダイレクトに「臆病者」と呼ぶことにしようかな。「げ、臆病者だよ」とかね。ただ誰にでも使うわけじゃなく、意図的にやっている奴に対してだから、使う奴は勘違いするなよな。

そして、6月上旬。ついにゲーセンでもプレイすることができるようになった。最初のうちは台数も少なく、1台に常時10数人が集っている状態。自分の好きなゲームに皆で熱くなるってのは楽しいやね。しかぁし、どの店も100円2ポイントなので金の減るのが早い早い。1日200円だったゲーム代も今や平均1500円と跳ね上がってしまった。1500円×30日で45,000円也っつー計算はしたくもないが、これではVF3がリリースされる前に金がなくなってしまう。これはかなり危険だ。だが、プレイ数を重ねるごとに何となく分かってきた気がする。実はこのゲーム、浮かして空中コンボを入れるゲームなんだと。それがわかれば話は早い。そのことだけに集中してプレイしたら、とりあえずは連勝できるようになったもんね。

ただ、やっぱり「臆病者」はいるのである。蹴りを入れたくなるね、マヂで。それと、同時に使われているキャラが不憫でしょうがない。使われている側になって考えて見ろとか言いたくなるよ。

★

話は変わって、イベントの話。6月30日に池袋イルパリオセガで懲りずにVF2.1の3ON3を、7月7日に秋田市御所野にあるイオンSCプレイランドソピアで100人組み手をやります。是非どうぞ。

元澤 JAPAN CUPを制す

5月26日。大田区産業プラザでイースト&ジャパンカップが開催された。イーストの優勝者は東京地区代表の元澤利明。そしてウェスト優勝の當間鉄平とのジャパンカップも元澤が制した。しかし、その後の両カップの上位4名で行われた対抗戦ではウェストが勝利し、そのウェストとのエキシビションではネオヌーディスト倶楽部が勝利するなどの波乱があった。

JAPAN CUPを制した元澤利明。明石屋サンマンの通り名を持つ彼は、読み、手数、連の全てに秀逸であった。私は勝てません。

(左)写真はJAPAN CUPの全景。今回もこの金網で囲まれた特設ステージで、さまざまなドラマが生まれた。
(上)ネオヌーディスト倶楽部の面々。対抗戦ではウェストチームに勝利したが、だからといって必ずしもイーストチームに勝てるとはいえないのがファイティングバイパーズの面白いところだ。
(右)コスプレアイドルMMB。個人的にはピッキーのコスプレをしているメロンが好みです。果物じゃないよ。

今週の裕クン

最近、上に4本、下に2本歯が生えた。ふざけて噛まれるとぶっ飛ばしたくなるぐらい痛い。「痛てぇなこのクソガキ！」とか怒って睨み付けると「ダァ〜」とか言いながらにっこり愛想笑いをしてくる。くっ可愛いじゃねぇか。許してやる。だからもう噛むなよ。痛てぇ。噛むなって言ってんだろ！

イースト&ウェストカップ優勝者に送られたスケボーをちょっと拝借。

Super Game Anthology Comic Series

ヴァンパイアハンター
VAMPIRE HUNTER
Darkstalkers' Revenge
アンソロジーコミック

定価980円 A5判・224ページ

アーケド・コンシューマ機器で大人気の格闘アクションゲーム「ヴァンパイアハンター」をアンソロジーコミック化。豪華執筆陣によるすべて描き下ろしのコミックとイラストが満載!!

COMIC
ひぐちいさみ
ISUTOSHI
内村かなめ
楠見らんま
眼鏡三菱
松原あきら
M・M
Dr.モロー&スタジオ寿
ねりわさび
武
もりしたかなめ
あんどうむつみ
思い当たる
宮須弥
更科了一
池上竜矢
あずまきよひこ
みうらたけひろ
介錯

ILLUSTRATION
だいすけマシーン
樹夢
あきの吉継
あかつきごもく
YOSHIKEI-202
ツイン・ベル
さだまろ

7月上旬発売!

好評発売中

闘神伝2
アンソロジーコミック

株式会社タカラより発売中のプレイステーション用ソフト「闘神伝2」を題材にしたコミック。4コマ漫画、イラスト等すべて書き下ろしの作品を多数収録した決定版。

定価980円 A5判・240ページ

豪血寺一族2
ちょっとだけ最強伝説
アンソロジーコミック

株式会社アトラスより好評発売中のプレイステーションソフト「豪血寺一族2 ～ちょっとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。

定価980円 A5判・208ページ

闘神伝
アンソロジーコミック

すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る!

定価880円 A5判・200ページ

スーパーリアル麻雀PV
パラダイス～オールスター4人打ち
アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、オリジナルストーリーで大活躍！真行寺たつや、うらべ・すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック&イラストが満載！

定価980円 A5判・240ページ

近刊

8月発売予定!

ポケットモンスター 4コマランド(仮)

A5判 予価980円

●定価は税込みです ●お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社／出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8101
SOFT BANK

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。
詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

[初心者コース]

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース
■BASICをマスターした方向け
Bコース
■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

[経験者コース]

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

◆スペシャル版◆

大手ゲーム会社、就職希望者の為のゲームデザイナー養成講座!

- ●全日制2年コース 月~金曜日 AM10:00~PM4:00
- ●開講日 1997年4月入学
- ●この講座のみ入学試験あり。(適性、筆記、面接)
- ●応募願書受付 本年4月1日より開始

※全日制2年コース1期生が、いきなり一部上場ゲーム会社に一発合格した伝統的な実績をひっさげて皆様に贈る自信慢々の講座です。
早いもの勝ち! 大手ゲーム会社に入るなら当学院で勉強するのが最短、最善の道です。

1997年4月生学校見学会実施中!

ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
飯田 周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。

ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
菊池 宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校> '97年4月開講!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6 TEL.06-882-4980(代)

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

セガサターン専用ソフト

Victor

奇妙奇天烈、大江戸幕末珍道中!

慶応遊撃隊 活劇編

絶賛発売中!
アクション¥5,800(税抜)

けいおうゆうげきたい かつげきへん

時は幕末、慶応年間…花のお江戸を舞台にカラクリ城やお化け屋敷、水族館など全5話、19エリアで繰り広げられる大活劇。蘭末ちゃんの声に菅野美穂、アニメーションはスタジオぴえろとおなじみの顔ぶれで登場!

©1996 Victor Entertainment, Inc.

★蘭末&ぽちが送る★

一獲千金大作戦

慶応特製グッズプレゼント

Dr.ボンも狙っている!秘密のお宝大公開!

A	B	C	D
菅野美穂ちゃん直筆サイン色紙	ゲームで使用したムービーセル画	未使用ムービーを含む特別編集ビデオ	慶応遊撃隊オリジナルテレホンカード
40名様	160名様	800名様	1,000名様

応募締切
- 第一回締切:終 了
- 第二回締切:96年6月30日
- 第三回締切:96年7月31日
- 第四回締切:96年8月31日

当日消印有効

キャンペーン期間中にサターン用ソフト慶応遊撃隊 活劇編をお買い上げいただいたお客様の中から抽選で毎月500名 総計2,000名様に上記のスペシャルグッズをプレゼント! 応募方法などくわしくは商品の中の案内をごらんください。

＊アンケートはがき以外でのご応募は無効となります。＊当選者の発表はプレゼントの発送をもって変えさせて頂きます。

世界の強者ゴルフゴルファーが集うトーナメントで自分の腕を試せ!

ゴルフ発祥の地"スコットランド"で4つのトーナメントを勝ち抜こう!
4人までの同時プレイが可能で操作が簡単。さぁ、みんなで気軽に対戦しよう!

トーナメント・リーダー

Tournament Leader

- 快適にショットを打てる簡単な操作性!
- トーナメント、勝ち抜き戦、チーム対抗戦など多彩なプレイモードを用意
- 様々なアングルでプレイできるカメラ・スイッチング機能搭載!
- テレビ朝日の森下佳吉、大下容子アナウンサーによる中継機能搭載!

8月23日発売予定
¥5,800(予価)

©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1996 Victor Entertainment, Inc.

●ビクターの最新ゲームソフト Victorゲーム情報局(テレフォンサービス) TEL.03-3236-5200 ●インターネットでゲーム情報をアクセス!! http://www.jvc-victor.co.jp/studio/V_CATA/
発売元:ビクター エンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷 2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画 © BANDAI 1996

完全無欠のドラゴンボールワールド!!

伝説を塗り替えろ!!

8方向に拡がる立体アクションが織りなすアクティブ・プレイングアニメーションで、数々の名勝負を完璧に再現!!
この迫力、このリアル感、数々の闘いを極めた戦士たちが待っていた新たな興奮がバトルフィールドを駆けめぐる!!
さあ、ドラゴンボールワールドの魅力を最後の最後まで味わい尽くしてくれ!!

多人数立体空間オートバトル!!

バトルフィールドを縦横無尽に駆け回る、スケール感たっぷりの立体バトル! そして同じフィールドでいくつもの闘いが繰り広げられるのは、まさにドラゴンボールならでは!!

見守ってくれる仲間がいるから、さらに燃えるぜ!!

オートバトル画面に加え、オーバービューで他戦士のリアクションをビジュアル化。闘いを見守る戦士たちの熱い気持ちが伝わってくる!!

出た! 究極のかめはめ波!!

Z戦士はもちろん、敵戦士達の必殺技をポリゴンのエフェクトを使ってハデに再現! 元気玉が、ビッグバンアタックが、気円斬が炸裂する!!

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以上の方は、市外局番(03)をお忘れなく/●受付時間外の電話はおさけください。

「バンダイのおもちゃは、あたらやまで買えます」
◀このマークのお店でお求めください!

●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形 2-5-4 〒111-81
BANDAI

Spectrum HoloByte

"クロックワークズハ、
タイミングガ
命デスキー

あの"テトリス®"のクリエイター、
アレクセイ・パジトノフ監修の
最新アクションパズルゲーム日本初登場!

クロックワークス

プレイステーション版
7月発売予定

サターン版
7月発売予定

3DO版
8月発売予定

※発売日が変更になりました。お詫び申し上げます。

共通標準価格5800円(税抜)

どこの誰かは知らないアレクセイ・パジトノフ"
でも、誰もがみんな知っているテトリス"をつくったのは彼なんです。
……ということは、悔しいかな今度のもやっぱりハマっちゃうんです。

※ゲーム画面は開発中のものです

手強いステージが50面!
果して君はこの奇奇怪怪な世界から抜け出せるか!?

●発売元:㈱徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 03(3573)0111(代表)

©1996 徳間書店/©1996 Callisto Corp., Spectrum HoloByte, Inc. All rights reserved. ClockWerx is a trademark of and Spectrum HoloByte is a registered trademark of Spectrum HoloByte, Inc. Tetris ©1987 Elorg All rights reserved./©モリ クラフト

●"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
●3DO、3DOロゴとインタラクティブマルチプレーヤーは、The 3DO Companyの商標です。

SOFTBANK GAME BOOKS

SOFT BANK

1994.12.3～1996.5.31までのソフトタイトルを評価チャート付きで完全紹介

Ultimate PlayStation Soft Catalog

プレイステーション ソフトカタログ
完全保存版　VOL.1

THE PLAYSTATION編集部責任編集

定価980円
6月29日発売!

NEW GAMES
1996.6～夏までに発売される
最新ソフトタイトル144本を完全網羅

ADVANCED PlayStation
PlayStation500万台の軌跡

HARD&OPTION WORLD
PlayStation周辺機器カタログ
海外PS周辺機器ピックアップ

ALL THAT'S HIGH TECH JUNKY
LOW TECH YANKEE RETURNS
裏技400本以上一挙掲載!

Windows95 GAME POWER

ウィンドウズ95ゲームパワー

特集
ついにWindows95市場にセガ参入
セガとWindows95と私たちの華麗な三角関係

定価1,200円
好評発売中

インターネットでWindowsショッピング
ゲーム最前線　E3レポート
直撃インタビュー　ピーター・モリニュー　他

Windows95ゲームライフ入門
KING'S QUEST Ⅶ /Golly! Ghosts! Goal!
COMMAND & CONQUER /ルナティックドーン
柿木将棋Ⅱ for Windows95 /卒業Ⅱ
The HIVE WARS /ポリクローム /大戦略Ⅴ
REBEL ASSAULT Ⅱ /HELL　他26本

★体験版CD-ROM付録
バーチャ・ファイターPC
MORTIMER /柿木将棋Ⅱ for Windows95
Golly! Ghosts! Goal! /ピットホール
W PRESSURE /ポリクローム

カシオペアのキーボーディスト向谷実が自ら教える
トレインシミュレータの走行のすべて

Train Simulator
攻略トレインシミュレータ
forWindows95 and Macintosh
中央線・東海道本線・東北本線

向谷実 監修 / 田沢仁 著
定価1,280円
好評発売中

3Dゲームの最高峰、
DOOM世界を徹底的にカスタマイズ！

THE DOOM HACKER'S GUIDE
DOOM
ハッカーズガイド
DOOMのレベル作成とカスタマイズの秘訣

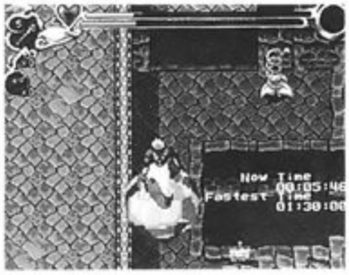
HANK LEUKART 著 / 松尾よしこ 訳
定価2,900円
★CD-ROM付き
好評発売中

●定価は税込みです　●お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部　販売局tel.03-5642-8100

ANCIENT PARK
エイシャント・パーク VOL.8

THOR「岩転がしレース」タイムアタック結果発表！



間違ってこの岩を壊すとゾンビが笑いに出てきます。なんかちょっと……ムカつく。

お待たせしました。今回は、サタマガ5月10・24日号で募集した「THOR～岩転がしレース・タイムアタックコンテスト」の結果発表です。たくさんのご応募ありがとうございました。上位は予想を上回るスゴいタイムばかり！　1分も切れない私（案内人J）などより、遙かによいタイム……。

1位　東京都・奥住豊　24秒68

お早うございます。トアマーシャルデバッガ兼エアル調教師のたかはしひろしです。どうやら皆さんがんばってくれたみたいで、とーってもよろしいタイムが出てますね。なんといっても24秒台の貴方、のっけてますね。岩を。僕とエアルだけのヒミツだったのに。ちなみに僕は24秒48です。もう少しタイムは縮まりそうなので皆さんも精進してね。

2位　千葉県・板倉英祐　28秒05

3位　福岡県・下村誠　28秒31

4位　福岡県・諸富達也	33秒50	8位　広島県・棗田匡俊	36秒63
5位　埼玉県・竜堂 更に余	33秒88	9位　東京都・井口淳也	37秒76
6位　兵庫県・神山寛	35秒18	9位　京都府・武田和凡	37秒76
7位　大阪府・細川義和	35秒38	10位　北海道・関井賢	38秒58

本当の1位は諸富氏か？

普通に岩を転がすとこの位なのではないでしょうか。なかなかのタイムですが、今一歩踏み込みが甘かったみたいですね。エアル調教師の称号を得る（？）には、岩と仲良くならなければなりません。いつも乗ってばかりいるので、たまには乗せてあげましょう。乗せるポイントは何カ所かありますから、皆さんご自分で探してみましょうね。

スタッフが教える「THOR」の楽しみ方

そろそろ、何回目かのプレイ中という人もいるかと思います。そこで、スタッフから「実はこんな楽しみ方もある」的な情報をお教えしましょう。

◆「ネズミにアイテムをいくつ持たせられるか？」ネズミはアイテムが大好き！　近くのアイテムを頭の上に乗せて持ち去ろうとする習性があるのです。しかも、欲張りなので何コも持とうとします！

◆「THOR～ヒドイ精霊王紀伝～」音の神殿をクリアした後、レッドデーモンのセリフを無視して、村に戻らずに次の神殿に向かうと、村人達がヒドイことに……！

◆「レベル／マスターでモンスターがパワーアップ！」ゲームクリア後、オプションのレベルをマスターにするとモンスターがパワーアップ！　剣ソルジャーの乱舞など、滅多に見られない技を繰り出す上にHPも増えるので、ゲームクリアは至難の業かも……。

編集後記　J'Z ROOM

「岩転がしレース」のくせに、岩を乗せるってアリ？なんて言わないでね。岩乗せ可能な場所までは岩を転がすしかないんですから。うまく岩を乗せるには、地形の段差を利用して、高い位置の岩に向かって低い位置から移動するといいです。しゃがみ歩きとか前転で。ちなみに、レオンは岩を乗せたまま前転もできます。また、アイテム100%取得やランク0クリアなど、楽しめる要素はまだありますので、1回だけと言わず何回でもプレイしてね。コーナーへのおハガキも待ってます。

ワープが羽田にやってきた！

前回に続き、ムービーの話だが、こんなマニアックな話でいいのか？

まるで「サターン技術通信」と呼ばれているこの連載だが、本当に今回のトゥルモは凄い！　これを読んでる開発者は、ゼヒ使ってください。しかしモロ、こんなこと書いてOKかしら。

こんにちは、ワープの飯野です。いやー凄かったね、おもちゃショーは。行きました？　このショーは「おもちゃショー」という名前の通り、おもちゃの展示会なワケで、そん中にTVゲームもあったのですが（「EO」はおもちゃか）、いやーもう凄いよこの人数。これが「大人のおもちゃショー」だったらどうなってたかというくらい凄かった。実はソニーもパナソニックもコナミもいなかったので規模は大したことはなかったんですが、すんげー人でした。ワープはセガの中にあったのですが（セガブースはしっかり作ってあって良かった。バイパースなんかの展示もあったしね）、「EO」はこんなに人気があったのか？　というほどの人でして、事故の恐れがあるので、上映を中止したこともあったくらいでした。ドコとは言いませんが周りのサミしいブースにまで「EO」を見る人が広がっていました（ショーに「EO」を見に来てくれた人、本当にありがとう。必ずいいモノを作ります）。

そんで、そこでのトークショーでも実演したのですが、出来ましたよ、奇麗なムービー。結局セガさんやダック社（ツールを開発している会社）の協力もあり、トゥルーモーション（というムービー圧縮・再生プログラム）を採用することに決まりました。そんで、僕らが今使ってるヤツが、トゥルモ（と呼ぼう）の最新版（v.ヒミツ）なんだが、これがハッキリ言って凄い！　めちゃ奇麗！　ワーオ！　びびりまくり！　まるでプレ○テ！　もう「おい、ヤレば出来るんじゃん！」というくらい凄い出来。全く問題なし。元データもそのまんま。ザラ＆チラなんてどこにもない。いやー前から言ってましたけど、ソフトの力って凄い＆サターンって進化するハードっすね。というワケでまた次回（続く）。

サターン教通信

さて、上が【表】ならこっちは【裏】だ。前回サターンの新価格&キャッチコピーを募集したのだが（なんだか糸井のコピー塾みたいだぞ）、いくつか集まったので発表する。これでセガの菅野さんも安心して、娘のピアノ発表会に行けるってもんだ。では、上田尚文から新価格10円で「あなたなら、チロルとサターンどっちとる？」基本的だ。もうちょいヒネれ。岡崎満久は4,126円で「伊東に行くならセガサターン」なかなか良いな。伊東はプレステじゃないよな。高木慶介は7,650円で「中村社長もセガサターン」だが、まだフェリオスかもしれんゾ。川崎禎晃の「スーパーサターン32X24,800メセタで登場／」はいいゾ。メセタがナイスだ（わかるか）。そして今回のトップは長嶋郁雄の「消費税3%、5%両対応」新価格19円だ。

川崎禎晃から＞某社に引き抜かれたスタッフを救出したいとの事だ。GOサインを待て。

ウーンうまい。また、愛知県に住んでいるくせに建物の名前が「VANTAGE本陣」とイカスのも評価アップだ／　あんたには、サタ教信徒として「ヒッコヌーク・サカグッチ」のネームを与える。掲載されなかった他の者もがんばるように（全部読んでるゾ）。そして今回のお題だが、夏も暑くなってきたので（関係ないが）、セガサターンをネタにした川柳を募集する。川柳ってのは5・7・5だゾ。夏を感じさせるナイスな作品を待つ／

あてさき

今回もお題があるゾ。この暑い時に大変だが、ヒネった作品を待つ。オモロい者には信者と認め、会員証を送るゾ。特に良かった者にはサタネームを与えるのでお楽しみに。今号の【惜】は武藤加里、手嶋晋作、石田貴史、鈴木忠、【良】は杉本瑞保、永山桂三、阿部隆一郎だ。

〒103
東京都中央区
日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク
セガサターンマガジン編集部
「ワー来た（サタマガ編集部内用語です）」各係

Hello!! CAPCOM VOL.10

カプコンホームページ：http//www.capcom.co.jpもうすぐ開設！

NEWS おもちゃショーで初公開！アーケードゲーム「スターグラディエイター」

先日行われたおもちゃショー。今回はカプコン夏の最新アーケードゲーム「スターグラディエイター」にスポットを当てて紹介。カプコン初の３Ｄ格闘といっても、ルールは基本的に今までの格闘ゲームと同じ。斬新なのは４ボタンでＡ：縦斬り、Ｂ：横斬り、Ｋ：キック、Ｇ：ガード、レバーとの組み合わせで特殊移動というボタン配置。また、プラズマコンボと呼ばれるコンボシステムや、プラズマリバース（反撃技）、Ａ、Ｂ、Ｋ同時押しのプラズマストライクという最終技などは、カプコン独特の色を見せてくれそう。そして何と言ってもキャラの個性には驚き。夏登場予定なので、さっそくやるしか!!

生物の枠を超えた彼らの闘い方は、予想もできないようなものになりそうだね。この夏登場だけど、プレイステーションにはもう移植が決っているのだ。これはぜひサターンでも出してほしいよね!! 移植希望や意見をハロカプにどんどん送ってね。もちろんイラストも待ってます。

“サターン”というキャラもいる。南並びの良さに注目したくなるよな容姿が気になる。何だか強そうだ。

TRY ARCADE NEXT CONSUMER!?

ますます盛り上がるッス!!

Dungeons & Dragons SHADOW OVER MYSTARA

このコーナーでD＆D人気投票を行うよ！ アナタの１票がラブラブキャラをトップに導く!! 投票者の中から抽選で１名にD＆D冒険の書とポスタープレゼント!! 詳細は次号!!

大阪府／異志堅β

これはAGMからのおハガキ。ここまで人をトリコ♥にするゲームなんだし、サターンに移植されないとね〜。みんなで祈るしか。

千葉県／R－☆大阪ひきたぁ

そうだね。ルールは単純なんだし、使用ボタンだって少ないし。喰わず嫌いの人、やってみるしか！

兵庫県／礼

前作も移植希望!! を強く訴える？ 礼さん。せっかくだからやっぱり出してほしいよね。筆ペンの良さがでてる１枚。

猿!! 攻!! 略!! さくらのブルマ♥講座2

講師：拾い食いのまさ

ちわっ！ さくら講座の第２弾です。今回はジャンプ攻撃と春風脚のネタでいきます。まず春風脚。竜巻旋風脚に似たこの技は、リュウやケンのように勢いよく進まないが、相手の足払いを避けつつ攻撃できる点でそれらより優れている。特に足癖の悪い春麗やローズに有効。攻撃判定の発生時間はどの威力も同じなので、相手との距離に合わせて弱と中を使い分けよう。しゃがみ弱Ｋや中Ｋをガードせたあとに１テンポづらして出す感じが吉だろう。

飽きっぽいこの男、ローズ、さくらと使い、ついに浮気の兆しが…。女子高生に貢ぐ金がなくなったという噂も…？

ベガのヘッドプレスやザンギの跳び込み攻撃を落すのに有効なのがジャンプ中Ｐ。さくら唯一の横方向に強い技だ。

さくらの攻撃の中で最も攻撃判定が長く発生するジャンプ弱Ｋ。強Ｐより全然出が速いので、ジャンプ攻撃で対抗してくる相手には有効な攻撃手段となるのだ。

今回はこれにておしまい。またね！

だってこのゲームだって大プッシュ!!

岐阜県／北一色

かわいいハルク。ウルヴァリンの顔が♥

大阪府／小太郎

１発ネタだけど好き。こういうセンス求む！

というわけで、特集以外のおハガキを紹介しないわけにはいかないよね。ぜひぜひ他のゲームのイラストなども投稿してきてね。このコーナーに掲載するよ。他にも、何のゲームの投稿特集がいいかなど、リクエストも受付中。ハガキの隅に書いてくれればOKだよ。あて先は下を。

あて先☆〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部 「Hello!! CAPCOM」各係まで

ストリートファイターシリーズ 熱い！投稿大特集 PART Ⅱ

元気なストファン諸君、元気かい!! イラスト特集好評第２回。さあ行きましょう。まずはご意見もね!!

★ヒャッホ〜！ やったぜオヤジィ!! ZERO２の発売日が夏に縮まったぜぃ!! んぅるぁっちゅう!! そこでだ、オレ（ダン）のためにもLR同時押し挑発は他のボタンに変えてくんねぇか？ たのむぜオヤジ〜〜ィ!! （茨城県／挑発マスター）

むう、熱い!! この調子で（？）夏を迎えるのだ。引き続きこのコーナーは続くよ!! 来号に向けてペンを持つのだ！「スーパーパズルファイターⅡX」も可!!

超気合いの入ったストリーズ４人娘。レイアウトがすごくかっこいい!!

埼玉県／大戸島さんご

東京都／ストマン

かっこいいPNッス。あどけなくも一生懸命な春麗の顔がいい。

北海道／影瑠帝あすなろ

こちらAGMのおハガキ。硬派ライター？ まさもメロメロ♥

埼玉県／まろん

シブイ!! 後ろのミニ集団も愛しい。バイソンがかっこいい〜!!

熊本県／むむむ太郎

おおせくしい♥胸元が気になってしまうのはやはり彼女の大人の魅力？

福岡県／にせ関西人

最後のシメはやはりダン。バックの稲妻もかっこいいのだ。オヤジィ〜!!

DUNGEONS & DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA and the TSR logo are trademarks of TSR, INC. and used under license
©1996 TSR INC., All Rights Reserved.
©1996 CAPCOM CO., LTD. All Rights Reserved.
©CAPCOM 1996

今回のプレゼント当選者発表……北一色さん、ストマンさん、にせ関西人さんに「ロックマンX3」ポスタープレゼント!! 次回おもちゃショー特製パンフレットを５名にプレゼントしちゃうよ!!

The Future Is Now
SNK WORLD'96

SNKホームページ
http://www.neogeo.co.jp

みなさんお元気ですか？　私は元気です（ウソ）。この夏のSNKは、サムライRPGやKOF'96など、楽しい作品が目白押し（ホント）。しかも「餓狼伝説3」本日発売です！　まだの人は今すぐお店へGO！　夏休みは、SNK三昧な日々を過ごしてみては？

SNKの梅本です

SNK INFORMATION

東京おもちゃショー出展物公開!!

今月6月8、9日に行われたおもちゃショー。今回はSNKブースミニリポートだよ。一番目についたのは中央の武士道烈伝の看板。モニターから流れるプロモーションビデオにウットリ。きれいな画面は必見もの。ED曲を歌っているKENさんの歌声もとても響いていて思わず耳を傾けてしまいました。サターンのほうは今日発売の「餓狼伝説3」はもちろんのこと「ワールドヒーローズパーフェクト」がかなり遊べるところまでできていたのにはビックリ。早速ライターさんと遊んでしまいました。他にも色々あったけど、いろんな人が"SNK"を味わっていたようです。

めまぐるしく働くスタッフさんたち。本当にご苦労さまでした。行った人、梅本さんに会えたかな？

最強のNEO・GEOゲーマーへの道

▶今回の指導：麻宮穣司
お題：「ニンジャマスターズ」(ADK)

今回は巷で静かなブームになっているニンジャ・マスターズです。キャラはとても忍者に見えないけど実はくノーというところがグーな霞でいってみましょう。まず、お手軽連続技としてはジャンプ強K→しゃがみ弱P（×1～3）→緋斬撃→空中投げが上げられる。ただ、ジャンプ強Kはタイミングが良くないと次のしゃがみ～につながらないので注意してほしい。緋斬撃は3回入力の必殺技で、3回目の蹴り上げの後に空中で追い打ちが入れられる。これには空中投げを入れてしまうのが得策だと思います。ちなみに霞は武器取り出しの動作に攻撃判定があるので、立ち強Pなどをキャンセルして連続技に組み込むと面白いかもしれません。

最後に霞の目押しコンボ（通称ニンジャコンボ）を2つ紹介するので、実戦で試してみてね。

近B→B→B→B（素手、武器あり）
近C→D→B→D（素手、武器あり）

霞の真超力「緋蒸閃」。体をキリモミ状に相手に突進していく技。不意に出すとグー。

サムスピ武士道烈伝 瓦版 其ノ一

リムルル役の松本恵さんが自らコスプレしてくれました。早くリムルルの声を聴きたいね。

先日のおもちゃショーでセガサターンでの発売も発表された武士道烈伝!! 内容はネオジオCDとは違うストーリーということだから、早く詳細が知りたいところ。とりあえずはネオジオCDが先に発売され、その後になるらしいけど、新キャラの存在とかも気になるよね。教えて！

更に明かされた画面写真。早くプレイしたいよね。

梅本さん！というわけで、色々知りたいことがでてきたんじゃないかな？ そんな人はこのコーナーに早速ハガキを書こう。質問を梅本さんに答えてもらったり、最新情報をお知らせしたり、イラストなんかも紹介していくよ。おハガキよろしくね!!

さあいよいよ発売よ!! 投稿しましょう♥

SNKふりーくず 集いの間（ギャラリー）

気になるア・ナ・タへ♥

北海道／さいが氷子

常連のさいがさん。ちょっと気が早い'96ネタです。命名：余裕ッチィズってどう？（汗）

埼玉県／Ω（おめが）燃え太郎

ああ、このけだるさがいい……。ピンチなときおやぢは誰にも援護しないしね……。

愛知県／きりま

こんなかわいいウエイトレスだったら、パーフェクト負けしちゃいたい♥ああ……。

私も気になるこの1枚!!

兵庫県／とらまる

怒チームのイラストってホント少ないです。あと横サイズのイラストも。求むよん。

大阪府／ゆうくんだっ//町

きれいな線のアテナ。でもなぜ手から火が？

福岡県／黒猫

6/6は紅丸の誕生日だし、その日の主役はカレ♥

名作だけにぜひサターンでプレイしたいよね。こちらも意見多いです。

東京都／マサリン

今回もたくさんのおハガキ紹介していくよ。今回載せられなかったハガキも、これからもどんどん掲載するよん。ハガキマンガも募集しちゃうから、どんどん送ってね!!　サムスピ瓦版もよろしく!!

新潟県／時雨

ひいきというわけではないと思うけど、1つくらいはほしいかもね。期待して待っていましょう。

福岡県／ピッコロ

'96ではチャンとチョイが引退、ギースとヤマザキが変わりに？　恐いかも？　ハガキマンガも大募集！

土星への来訪待つ!

あて先はここ

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部
「SNKWORLD'96」各係

©SNK・フジテレビ・ASATSU　※「サムライスピリッツ武士道烈伝」の画面写真は開発中のものです
©SNK/ADK 1996

次回のプレゼントは「SNK in おもちゃショーパンフセット」を3名にあげちゃう。行けなかった人、この機にGET!!　今回の当選者……ゆうくんだっ//町さん、Ω燃え太郎さん、ピッコロさん、時雨さん、マサリンさんに「メタルスラッグ」ポスターをプレゼント。

SEGA SATURN セガサターン・ライセンシィ・スペース Licensee Space

もうすっかり夏。おもちゃショーは終わりましたが、各ライセンシィでは全国各地でのイベントの企画も多数あり。そんな情報を暑中見舞いを兼ねて届けていただきましょう。

アトラス

本日「ストライカーズ1945」が発売になりました。ゲームのテンポ、操作性、バランスは抜群で、しかもロード時間を感じずにプレイできる、絶対お薦めの作品です。それと「悪魔全書」のフィギュアプレゼントに応募いただきありがとうございました。フィギュアはとっても良いデキなので、一生モノです。当選した方、どうか大切にしてくださいね。（広報／マハジオンガ伝吉）

ウイネット

「キュービックギャラリー」が発売されはや1カ月／　各地からうれしいお話がいっぱい来ています。5月11日、12日、ソフマップでの「10粒の涙キャンペーン」を皮切りに全国各拠点で現在も実施中です／　6月は某百貨店で、7月は某ゲーム店でと所選ばず行ってますので、皆さん足を運んでください。運がいいと私に会えるよ／

（W・I・Z.R&D／CHIEKO）

エンジェル

学生の皆さんはもうすぐ夏休みですね。夏休みにやることといったら、やはり「ゲーム」//　といったわけでエンジェルからもサターン版「美少女戦士セーラームーンSuperS」が発売予定です。描き起こしのアニメやチームバトルなど、新しい魅力が満載の一本／　ただ発売は秋ですけど……。だから夏休みはやっぱり貯金をしておきましょう（笑）。　（広報／キュービー笹野井）

オープンブック

暑くなってきましたねぇ。今、「『The Tower』マグカッププレゼントキャンペーン」お買い上げの方先着10,000名に、その場でオリジナルマグカップをプレゼントいたしますので、冷たい飲み物でもこのカップで飲んで熱さを凌いでくださいね（飲み過ぎるとバテちゃうわよー）。熱さに極端に弱い広報タカちゃんでした。

ゲーム アーツ

梅雨も終わりに近づいてきました。梅雨が明けるとそこは夏／　暑い夏／　暑いのが嫌いな担当Rは今からちょっとゆうつな気分。でもそんなこと言ってる場合ではありません。8月に初めて開催される"東京ゲームショー"では、ゲームアーツで開発中の全てのタイトルを展示予定です。東京近郊の方も、ちょっと遠くて大変／　な方もお待ちしてまーす//　（広報／岡部）

光栄

暑中お見舞い申し上げます。入社してはや3カ月、とっても優しいお兄様方に囲まれて、毎日がアツイです（暑苦しいという意味ではない）。

さて、9月にはお待ちかねの「三國志Ⅴ」が発売されます。名声値の設定や戦闘時の陣形システム等、新機能が満載。さらにパワーアップした「三國志Ⅴ」の世界を楽しめますよ。　（SP課／矢澤）

CRI

★期末試験と梅雨が終われば、もう夏／
★社会人にも、きっとあるハズ夏休み／
★今年の夏はどうしよう？　ね～／　ね～／
CRIの開発メンバーは、今日も元気に楽しくって、みんなを驚かすよなゲーム作りに励んでいます。ボクは「サンドアー～ル」へのお葉書に涙しながら「ダイナブラザーズ」をどう展開しようか企んでいます。
（夏までにダイエット予定？　の泰山より）

シエラ・パイオニア

暑中お見舞い申し上げます。こんな季節もゲーマーには絶好のチャンス／　ガンガン新ゲームを攻略してください。私事ですが、最近子犬をもらい、こいつが甘ったれで寂しくなるとぎゃんぎゃん泣きわめきます。眠れないわ、ゲームチェックにも専念できないわでもぅ大変//　良い解決策があったら教えてください。（これじゃ発売遅れの言い訳だぁぁ）　（広報／U）

ソフトバンク

こんにちは。マルチメディア局のカイハツです。最近サタマガの編集部の人達が冷たいの。編集部に遊びに行くと、な～んかイヤーなもの見るような目で「『デストラクション・ダービー』の写真まだぁ～？」なんて聞かれんの。一緒に徹夜した仲なのに、カイハツさみしい。でも同じビルの中なのに、メーカーコメントの依頼をわざわざFAXするのはやめてね。　（MM局／カイハツ）

タイトー

ユーザーの皆様、いよいよ夏がやってきますが、いかがお過ごしでしょうか（私は夏に向けて体を鍛えています）？　それはさておき、タイトーの夏は7月に「バズルボブル2X」、8月に「タイトーチェイスH.Qプラス S.C.I」を予定しています。この2タイトルで遊んで、暑い夏を吹き飛ばしてしまいましょう／

（タイトーグランプリのたか）

タカラ

夏。自然に飛び出す。土とのふれあい。ミミズ。はい、というわけであの超カルトアクションゲーム「アースワーム・ジム2」が日本上陸です。やりました。超ハマります。いや、メーカー広報ですからもちろんこういうのが仕事ではありますが。でもこれはホントに、超ファンキーでイッちゃってます。いや、ボクがイッちゃったわけでは……アッ。　（広報／竹川）

東芝EMI

うっとおしい梅雨が早く明けないかな～と思う今日この頃、みなさんいかがお過ごしでしょうか？　私どもの第1弾タイトル「マスターオブモンスターズ～ネオジェネレーションズ～」も制作順調です／　さっそく近日にも画面写真を公開できそうです。期待していてくださいね//

（プロモーター／梶）

ナグザット

もうすぐ暑い夏ですね。(ちなみにウチの監査役は朝礼で、あついなつを、なついあつと言ってみんなに笑わたことがある)今年の夏最大のイベントと言ったら、東京ゲームショー。ナグザットでもブース出展しますので、ぜひ遊びに来てね。そして9月になったらちょっと変わったイベントを行います。また今度続報をお伝えするので、楽しみに待っててね。　(広報／きむりん)

日本クリエイト

夏ですか。夏は色々とやりますよ。とりあえずはウチのラジオ番組をチェックしてください。毎週日曜日NACK522:00〜22:30、ラジオ大阪25:30〜26:00です。近々開設するホームページやイベントの情報が聞けますヨ。それとサターンのタイトル的には声優の世界を舞台としたSLGや、新作を準備しています。今後のサタマガをチェックしてネ〜。　(広報／ヒデリン)

バンダイ

もう夏です。ムシムシします。そう思ってる間にも1つ年をとりました。梅雨の時期に生まれたくせに、春と秋を愛する女です。どこか遠くに行きたいな。さて、仕事仕事。「機動戦士ガンダム外伝Ⅰ」はもうご存じですよね。それがオリジナルストーリーだってことも、実は3部構成だってことも……。まだまだヒミツがあります。特典がスゴイのだ／　フフフ。　(広報／河阪)

パック・イン・ビデオ

暑中お見舞い申し上げます。夏はスポーツの季節ですが、くれぐれも無理やケガには気を付けてください。私はこの間レーシングカートを走らせに行って、肘と膝を内出血させ全身筋肉痛になりました(それも日帰りで榛名まで)。夏休みも近づいていますが、無理のない計画をオススメします。家の中でゲームっていうのも1つの手ですね(笑)。
(7月は長瀞でカヌーのPCソフト部・Y)

VIC TOKAI

夏頃発売を予定しているタイトルは「プレイボーイカラオケVol.1」と「プレイボーイカラオケVol.2」で2本同時発売します。これはおなじみのロングセラーと最新のヒットソングからバランスよく選曲したサターン初のカラオケソフトで、タイトル通りプレイボーイ誌を飾るプレイメイト達が登場。友達同士、また恋人とのアツイ夜をさらにヒートアップ//　(広報釣キチ)

ビクターエンタテインメント

絶賛です／　好評です／　みな皆さんからの大応援という後押しをいただいて世の人々に愛敬を振りまいているのが何を隠そうあの「慶応遊撃隊」の蘭末ちゃんです。これからも、これまで以上に応援をしたいと思っているファンの皆様、朗報です。これ以後、今以上に要望があるようでしたら、ファンクラブ結成というお話があったりして!?　(インタラクティブソフト部／南)

ビング

いよいよジメジメ、カビカビの梅雨がやって参りました(6月の時点)。社内の除湿器は翌朝には水が満タン状態で機能が停止していたり、アニメーションで使った背景にカビがつきはじめてます(笑)。次回作は、移植作になるかオリジナルになるか検討中ですが、ちょっと異色(移植)なものになるかも……。今は8月の東京ゲームショーに向けて準備中です。　(広報／能戸)

BMGビクター

暑い夏がやってきました。こんな時はクーラーがキンキンに効いた部屋でゲームをしよう。おすすめは、もちろん(手前味噌で)「マジックジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム96」です//スポーツゲームで健康な汗を流そう／マジック達と熱いプレイを楽しもう////暑い日は、涼しい部屋で熱いゲームを／
(広報／高橋)

マイクロキャビン

皆さんこんにちは。うっとおしい時期が続いてますね。早く青空が見たいものです。さて、当社のゲーム「ソード&ソーサリー」やっていただけましたか？　ゲームの感想など、よろしければ送ってくださいね。

今、S&Sを買って応募してくれた人に、「抽選で300名にセル画を差し上げる」キャンペーンをやっていますので、そちらもぜひぜひよろしくね／　(嵐の広報／東山)

マルチソフト

発売から1カ月。「デフコン5」はエンディングまでたどり着けたでしょうか？　皆様からの辛口の御批評は真面目に受けとめております。次回作には皆様からの声を反映したソフト作りに励みます。

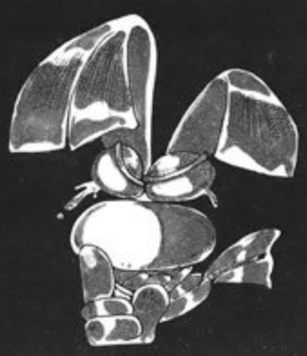
今、次回作について具体的なことは言えませんが、サターンユーザーに納得のいく1本をリリースしますので期待していてください。　(営業／S)

MIZUKI

読者の皆様、暑中お見舞い申し上げます。私は毎年夏バテをします。暑いからおへそを出して歩いていると冷房の効いた電車内でおなかを冷やしてしまいます。食欲もなくなるのでガリガリにやせてしまいます。暑いから薄着でいるとよく痴漢にあいます。夏だから日焼けをすると、とても頭が悪そうに見えてしまいます。でもおシゴトします。みんな応援してください。(広報／関口)

やのまん

じめじめした日が続きますが、皆さんいかがお過ごしでしょうか？　私は一足お先に夏気分//　そこで皆さんにも夏を味わっていただくためにとっておきの情報を教えましょう。「ゲーム天国」という番組で雛形、松田、木内出演の「ボディスペシャル264」のCMをただいま放映中。ぜひチェックしてくださいね。　(広報担当／梅津)



ユーメディア

こんにちは／　奥井くん。めっきり暑くなってきたけど、調子はどうですか？　暑中見舞いのはがきを出したけど、届いてますか？　そういえば、また出張だってね。九州？　遠いのに大変だよね。最近会ってなくて、さみしいから早く帰ってきてね。連絡待ってます。冷麺作るのうまくなったんだ。　(広報／MONTAROU・K)

ライセンシィ・スペースではおハガキを募集中

サターンのゲームを開発するライセンシィ・ソフトメーカー各社への質問や要望を募集しています。名前はちゃんと書こうね。

●あてさき

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部
「ライセンシィ・スペース」係

新作ソフト スケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

スケジュール表の見方

【ジャンル】**ACT**…アクション／**RPG**…ロールプレイング／**SHT**…シューティング／**ADV**…アドベンチャー／**SLG**…シミュレーション／**SPT**…スポーツ／**RAC**…レース／**PUZ**…パズル／**TAB**…テーブル／**A・RPG**…アクションロールプレイング／**QIZ**…クイズ／**EDU**…エデュテイメント／**MOV**…インタラクティブムービー／**ETC**…その他
【対応機器】**ハンドル**…レーシングコントローラー／**マウス**…シャトルマウス／**マルチ**…マルチターミナル6／**アナログ**…アナログミッションスティック／**ケーブル**…対戦ケーブル／**マルコン**…セガマルチコントローラー
【年齢制限など】**18推**…18歳以上推奨／**X**…X指定／②、③などは2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

SEGASATURN セガサターン

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
6月	28日	月花霧幻譚～TORICO～	6,800円	セガ	ADV	②
	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
	28日	ストライカーズ1945	5,800円	アトラス	SHT	
	28日	餓狼伝説3～遙かなる闘い～	6,800円	SNK	格闘ACT	
	28日	誕生S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	18推
	28日	井出洋介名人の新実践麻雀	4,800円	カプコン	TAB	
	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	2,480円	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ETC	限定販売
	28日	必殺ノ	5,800円	バンダイビジュアル	ACT	
	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	5,800円	BMGビクター/POW	ETC	
	28日	大牌砦(DAI-TORIDE)	5,800円	メトロ	TAB	
	28日	踝兄弟劇場第一巻 麻雀篇	5,800円	ユーメディア	TAB	
7月	5日	セガマルチコントローラー(アナログジョイパッド)	3,800円	セガ	周辺	
	5日	NiGHTS(ナイツ)(セガマルチコントローラーパック)	7,800円	セガ	ACT	マルコン
	5日	NiGHTS(ナイツ)(ソフト単体)	5,800円	セガ	ACT	マルコン
	5日	GAME-WARE Vol. 2	1,980円	ゼネラル・エンタテイメント	ETC	
	5日	ソニックウイングス スペシャル	7,800円	メディアクエスト	SHT	音楽CDつき
	12日	デカスリート	5,800円	セガ	SPT	
	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	5,800円	9003,inc	SLG	
	12日	WIPE OUT(ワイプアウト)	5,800円	ソフトバンク	RAC	
	12日	ピンボールグラフィティ	6,800円	パック・イン・ビデオ	ETC	
	12日	アクアワールド 海美物語	5,800円	増田屋コーポレーション	ETC	
	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	5,800円	メディアクエスト	SHT	
	19日	グレイテストナイン'96	5,800円	セガ	SPT	
	19日	SEGA AGES／スペースハリアー(ソフト単体)	3,800円	セガ	SHT	アナログ
	19日	SEGA AGES／スペースハリアー(ミッションスティック付限定版)	6,800円	セガ	SHT	アナログ
	19日	ときめきメモリアル～forever with you～デラックス版	6,800円	コナミ	SLG	マウス
	19日	ときめきメモリアル～forever with you～スペシャル版	9,800円	コナミ	SLG	マウス
	19日	パズルボブル2X	5,800円	タイトー	PUZ	
	19日	SBOM JOYCARD	2,480円	ハドソン	周辺	
	19日	SBOM MULTITAP	3,480円	ハドソン	周辺	
	19日	サターンボンバーマン	6,800円	ハドソン	ACT	モデム
	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	8,800円	マイクロネット	TAB	②、18推
	26日	★バーチャスティック(新型)	5,800円	セガ	周辺	
	26日	バーチャスティックプロ	24,800円	セガ	周辺	
	26日	バーチャファイターキッズ	5,800円	セガ	格闘ACT	
	26日	サイバードール	6,800円	アイマックス	RPG	
	26日	BIG HURTベースボール	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	26日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	6,800円	アスキー	ADV	②
	26日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	5,000円	インナーブレイン	ETC	
	26日	プラドルDISK Vol. 1 木下優	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	26日	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	6,800円	パック・イン・ビデオ	RAC	ビデオCD
	26日	激烈パチンカーズ	5,800円	BMGビクター	TAB	
	27日	セガサターンキーボード	7,800円	セガ	周辺	
7月	27日	セガサターンフロッピーディスクドライブ	9,800円	セガ	周辺	
	27日	セガサターンモデムセット(ソフト込み)	14,800円	セガ	周辺	
	未定	昇龍三國演義	6,800円	イマジニア	SLG	
	未定	ロードラッシュ	5,800円	EAV	RAC	
	未定	駿才―競馬データSTABLE―	8,800円	ナグザット	ETC	
	未定	クロックワークス	5,800円	徳間書店	A・PUZ	
	未定	炎の15種目 アトランタ オリンピック	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SPT	マルチ
8月	2日	NIGHTRUTH #1 "闇の扉"	6,800円	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ADV	18推、音楽CD
	2日	Body Special 264	6,800円	やのまん	PUZ	マウス
	9日	デス クリムゾン	5,800円	エコール	SHT	銃
	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	5,800円	SNK／ADK	格闘ACT	
	9日	同級生～if～	7,800円	NECインターチャネル	SLG	18推
	9日	新型くるりんPA／	4,800円	スカイ・シンク・システム	PUZ	
	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	5,800円	タイトー	RAC+ACT	ハンドル
	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	4,800円	BMGビクター	SPT	
	9日	TETRIS S	5,800円	BPS	PUZ	
	9日	GALJAN(ギャルジャン)	6,800円	童	TAB	X
	23日	3D Lemmings	6,800円	イマジニア	PUZ	
	23日	☆ジャパン スーパー バス クラシック'96	6,800円	ナグザット	SPT	
	23日	トーナメント・リーダー	5,800円	ビクターエンタテインメント	SPT	
	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	5,800円	カプコン	PUZ	
	30日	ダークセイバー	5,800円	クライマックス	A・RPG	
	30日	プラドルDISK Vol. 2 内山美紀	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	上旬	RENSA―恋鎖―	未定	シグナルライト	PUZ	
	下旬	ラングリッサーⅢ(スペシャルパッケージ)	6,200円	メサイヤ	SLG&RPG	
	未定	SEGA AGES／アフターバーナー	3,800円	セガ	SHT	アナログ
	未定	マジカルドロップ2	5,800円	セガ	PUZ	
	未定	IRON MAN/XO	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	イエローブリックロード	5,800円	アクレイムジャパン	ADV	
	未定	エイリアン トリロジー	5,800円	アクレイムジャパン	SHT	
	未定	STRIKER'96	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	LUNAR SILVER STAR STORY	6,800円	角川書店	RPG	
	未定	Turf Wind'96～武豊 競走馬育成ゲーム	6,800円	ジャレコ	SLG	
	未定	テトリスプラス	5,800円	ジャレコ	PUZ	
	未定	Destruction Derby(デストラクションダービー)	5,800円	ソフトバンク	RAC&ACT	
	未定	アースワームジム2	5,800円	タカラ	ACT	
	未定	開運／ なんでも鑑定団	4,800円	テレビ東京	ETC	
	未定	特捜機動隊ジェイスワット	5,800円	バンプレスト	A・STH	
	未定	★本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	未定	ビデオシステム	TAB	
	未定	スターファイター3000	未定	イマジニア	SHT	
	未定	★オリンピックサッカー	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SPT	
9月	6日	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
	13日	ポリスノーツ	6,800円	コナミ	ADV	③
	13日	エンジェルパラダイス Vol. 2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawwai	5,800円	サミー工業	PUZ	
	13日	めざせ アイドル★スター 夏色メモリーズ 麻雀編(仮称)	6,800円	SharRock	TAB	18推
	13日	ウルトラマン図鑑	未定	講談社	DB	
	13日	ホーンテッドカジノ	未定	ソシエッタ代官山	TAB	②、X
	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	5,800円	コナミ	PUZ	
	下旬	プラドルDISK Vol. 3 コスプレクイーン	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	未定	ギャルズパニック(仮称)	6,800円	毎日コミュニケーションズ	ACT+PUZ	
	未定	ぷくんパ 女子高校生の放課後…	4,800円	アテナ	PUZ	
	未定	天地を喰らうⅡ～赤壁の闘い～	5,800円	カプコン	ACT'	
	未定	三國志Ⅴ	9,800円	光栄	SLG	
	未定	闘神伝URA	5,800円	タカラ	格闘ACT	
	未定	サンダーフォース ゴールドパック1	未定	テクノソフト	SHT	
	未定	サンダーフォース ゴールドパック2	未定	テクノソフト	SHT	
	未定	actua SOCCER	5,800円	ナグザット	SPT	
	未定	☆機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	4,800円	バンダイ	SHT	
	未定	続ぐっすんおよよ	5,800円	バンプレスト	ACT・PUZ	
	未定	アポなし ぎゃるず お・り・ん・ぼ・す♥	未定	ヒューマン	SLG	
	未定	サクラ大戦	未定	セガ	ADV	②、マウス
	未定	LULU	4,800円	セガ	ETC	
	未定	出世麻雀 大接待	5,800円	キングレコード	TAB	
	未定	ブレインデッド13	未定	ソフビジョンインターナショナル	ETC	
	未定	鋼鉄霊域(スティールダム)	5,800円	テクノソフト	SHT	ケーブル
	未定	鋼鉄霊域(スティールダム)(ケーブル同梱パック)	6,800円	テクノソフト	SHT	ケーブル
	未定	東京立身出世伝(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
	未定	平和パチンコ総進撃(仮称)	未定	ナグザット	ETC	
	未定	本格麻雀 徹萬カスタム(仮称)	未定	ナグザット	TAB	
	未定	麻雀四姉妹 若草物語	未定	ナグザット	TAB	
	未定	★エターナル・メロディ	未定	メディアワークス	SLG	
10月	25日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～(仮称)	5,800円	データイースト	ADV	
	下旬	プラドルDISK Vol. 4 大島朱美	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	下旬	極Ⅱ(仮称)	6,800円	毎日コミュニケーションズ	TBL	
	未定	麻雀青天井(仮称)	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TBL	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
10月	未定	SEGA AGES／アウトラン	3,800円	セガ	RAC	ハンドル
	未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・バイオニア	TAB	
	未定	BATSUGUN	5,800円	バンプレスト	SHT	
	未定	ズーブ	4,800円	メディアクエスト	A・PUZ	
	未定	ぱにっくちゃん	未定	イマジニア	AVG	
	未定	シェルショック	5,800円	EAV	SHT	
	未定	★TRY RUSH DEPPY	未定	日本クリエイト	ACT	
11月	下旬	ブラドルDISK Vol. 5 レースクイーン	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	未定	SEGA AGES／廊下にイチダントア〜ル	4,800円	セガ	QIZ	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	8,900円	J・ウィング	TAB	
	未定	マスターオブモンスターズ ネオ・ジャネレーションズ	6,800円	東芝EMI	SLG	
	未定	重装機兵レイノス2	未定	メサイヤ	ACT	
12月	未定	EVE	未定	イマジニア	AVG	
	未定	太平洋の嵐2	未定	イマジニア	SLG	
夏	未定	南の島にブタがいた ルーカスの大冒険	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	PUZ&ACT	
	未定	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	6,500円	サンソフト	RPG	
	未定	コブラ・ザ・サイコガン	5,800円	タカラ	ACT	
	未定	風水先生	5,800円	HAMLET(博報堂)	SLG	
	未定	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	未定	SNK	格闘ACT	
	未定	ストリートファイターZERO2	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	ぎゅわんぶらあ自己中心派	6,800円	ゲームアーツ	TAB	
秋	未定	★麻雀大会Ⅱ Special	6,800円	光栄	TAB	
	未定	バップブリーダー	5,800円	サイ・メイト	SLG	
	未定	Jewels of Oracle オラクルの宝石	5,980円	サンソフト	PUZ	マウス
	未定	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	未定	エネミー・ゼロ	6,800円	WARP	MOV	④
	未定	バトルアスリーテス大運動会〜序章〜(仮称)	未定	インクリメントP	SLG	
	未定	美少女戦士セーラームーンSS 真・主役争奪戦 Plus(仮称)	未定	エンジェル	格闘ACT	
	未定	★デジタルピンボール ネクロノミコン(仮称)	未定	KAZE	ETC	
	未定	エアーズアドベンチャー	未定	ゲームスタジオ	RPG	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	
	未定	ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	マウス
	未定	TECMO SUPER BOWL(仮称)	未定	テクモ	SPT	
	未定	エクスヒュームド	未定	BMGビクター	ACT	
	未定	紫炎龍(仮称)	未定	童	SHT	
冬	未定	ボディー バイオニクス〜驚異の小宇宙 人体〜(仮称)	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	ロックマン8(仮称)	未定	カプコン	ACT	
	未定	銀河英雄伝説	未定	徳間書店	SLG	
	未定	グランド セフト オート(仮称)	未定	BMGビクター	ACT	
	未定	3Dベースボール	未定	BMGビクター	SPT	
	未定	ファイロ&クロード	未定	BMGビクター	ACT	
	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	未定	BMGビクター	RPG	
	未定	ミニ四駆(仮称)	未定	メディアクエスト	S・RAC	
'96年末	未定	超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜	6,800円	バンダイビジュアル	ETC	
	未定	ウルトラマンバトル(仮称)	未定	バンダイ	格闘ACT	
	未定	STREET RACER DELUXE	未定	UBIソフト	RAC	
	未定	RAYMAN 2	未定	UBIソフト	ACT	
'96年内	未定	実況おしゃべりパロディウス〜forever with me〜	未定	コナミ	SHT	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	MOTO-X(仮称)	未定	ソフトビジョンインターナショナル	RAC	
	未定	エンジェル グラフィティ(仮称)	未定	ソフトビジョンインターナショナル	SLG	
	未定	心霊呪殺師 太郎丸	未定	タイムワーナー インタラクティブ	ACT	
	未定	テクモJリーグサッカー(仮称)	未定	テクモ	SPT	
'96年度	未定	SKULL FANG〜空牙外伝〜	未定	データイースト	SHT	
'97年春	未定	クォヴァディス2	未定	グラムス	SLG+RPG	
	未定	☆未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	未定	NETYOU	SLG	
	未定	スパイダー(仮称)	未定	BMGビクター	ACT	
	未定	タンク(仮称)	未定	BMGビクター	ACT	
	未定	クロック!(仮称)	未定	メディアクエスト	A・ADV	
'97年	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
発売日未定	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モンスターメーカー〜ホーリーダガー〜	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	オーバードライビンDX	5,800円	EAV	RAC	
	未定	三國志リターンズ	6,800円	光栄	SLG	
	未定	上海 Great Moments	6,500円	サンソフト	PUZ	マウス
	未定	SS JOYPAD AI	4,680円	ビック東海	周辺	
	未定	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	5,800円	ビック東海	格闘ACT	
	未定	プレイボーイ カラオケ Vol. 1	5,800円	ビック東海	ETC	X

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	プレイボーイ カラオケ Vol. 2	5,800円	ビック東海	ETC	X
	未定	X JAPAN Virtual Shock 002	未定	セガ	ETC	
	未定	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント(仮称)	未定	セガ	SHT	銃
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	デイトナUSAリミックス(仮称)	未定	セガ	RAC	モデム
	未定	電脳戦機バーチャロン	未定	セガ	対戦ACT	モデム
	未定	バーチャコップ2	未定	セガ	SHT	銃
	未定	ファイティングバイパーズ	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	ファンタジーアース(仮称)	未定	セガ	RPG	
	未定	リグロードサーガ2	未定	セガ	S・RPG	
	未定	ワールドシリーズベースボール(仮称)	未定	セガ	SPT	モデム
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	TFX	未定	イマジニア	SLG	
	未定	フィスト	未定	イマジニア	格闘ACT	
	未定	イレブンス アワー	未定	ヴァージンインタラクティブ	ADV	マウス
	未定	スポット(仮称)	未定	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	未定	★真説サムライスピリッツ武士道烈伝	未定	SNK	RPG	
	未定	リアルバウト餓狼伝説	未定	SNK	格闘ACT	
	未定	テニス(仮称)	未定	エス・ピー・エス	SPT	
	未定	ドラゴンナイト(仮称)	未定	エルフ	未定	
	未定	マジックカーペット	未定	EAV	SHT	
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	サイバーボッツ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	マーヴル スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
	未定	だいな♥あいらん 予告編	未定	ゲームアーツ	ADV	
	未定	だいな♥あいらん	未定	ゲームアーツ	ADV	
	未定	バーチャバーク'THE FISH'	未定	光栄	ETC	
	未定	戦国ブレード	未定	彩京	SHT	
	未定	ぷるるん!シェイプUPガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	TIZ(TOKYO INSECT ZOO)	未定	ゼネラル・エンタテイメント	ADV&RPG	
	未定	NIGHTRUTH#2(仮称)	未定	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ADV	18推
	未定	ARENA(仮称)	未定	ソフトバンク	RPG	
	未定	シミュレーション ズー(仮称)	未定	ソフトバンク	SLG	
	未定	東京SHADOW	未定	タイトー	MOV	
	未定	★MVPベースボール(仮称)	未定	データイースト	SPT	
	未定	キューブバトラー	未定	デジタルメディアラボ	PUZ	
	未定	★My dream〜オンエアが待てなくて〜(仮称)	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	テラクレスタ3D(仮称)	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB	
	未定	FARADOON〜THE LEND of DRAGON CASTLE〜	未定	バイオニアLDC	A・RPG	
	未定	天外魔境 第四の黙示録	未定	ハドソン	RPG	②
	未定	GRANDRED	未定	バンプレスト	SLG	
	未定	ロボット混載RPG(仮称)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	スワッグマン	未定	ビクターエンタテインメント	A・PUZ	
	未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
	未定	TOMB RIDERS(トゥームレイダース)	未定	ビクターエンタテインメント	A・ADV	
	未定	ノバストーム	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	MARICA〜真実の世界〜	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
	未定	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	未定	メディアリング	RAC+RPG	
	未定	タクティクス オウガ	未定	リバーヒルソフト	SLG・RPG	
	未定	伝説のオウガバトル	未定	リバーヒルソフト	SLG・RPG	
	未定	★スタートリング・オデッセイⅠブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	★スタートリング・オデッセイⅡ魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	★スタートリング・オデッセイⅢミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

サタマガ編集部チェック!

サターン周辺の気になる情報をチェックするこのコーナー。まず、スケジュール表初登場の「未踏峰への挑戦」を発売するNETYOU（ネッチュウ）は「キュービックギャラリー」をリリースしたウィネットの新ブランドとのこと。さて新作情報では、アテナがサターン版「デザエモン」の制作を企画中だ。一方で、業界の風雲児、E氏も参加と噂される、ビジュアル重視のゲーム界に一石を投じるゲームソフトが企画されているという情報も!!　詳細は次号にて発表。また、移植タイトルが続いたN社からは、完全オリジナルの育成シミュレーションを発表の見込み。それぞれの詳細は次号で掲載の予定。

さて次回は、今注目を浴びている「セガサターンネットワークス」を徹底追求。そして驚愕の「VF3」新事実発覚か!?　その他最新情報満載の予定!!　次号も必見だぞ!!

全ソフトの"今"がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

——1994年11月24日～1996年6月21日——

ソフトが次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.40の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから、最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料に活用してみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に至っていないものは「－」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「－」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。また、②、③は、CDソフト2枚組、3枚組などを示しています。対応周辺機器の略記については、P.128の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		94年11月発売ソフト						
1	22日	バーチャファイター	セガ	8,800	ACT	9.153	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト(サン電子)	7,800	ADV	8.0584	—	マウス
3	22日	WanChai Connection(18歳以上推奨)	セガ	7,800	ADV	5.8268	—	18推
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5,800	TAB	5.5325	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナーインタラクティブ	5,800	ACT	5.3781	—	
		94年12月発売ソフト						
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7,800	ADV	6.4056	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6,800	RAC	5.4562	—	ハンドル
8	9日	クロックワーク ナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4,800	ACT	7.4379	—	
		95年1月発売ソフト						
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6,800	SPT	7.8002	7.0	マルチ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6,800	SLG	6.177	5.66	
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	セガ	8,800	SPT	8.3793	7.33	
12	24日	RAMPO(18歳以上推奨)	セガ	7,800	ADV	7.5768	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト(サン電子)	6,800	PUZ	7.551	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	ジャレコ	6,900	TAB	7.4227	7.33	18推
		95年3月発売ソフト						
15	3日	ポポイッとへべれけ	サンソフト	6,000	PUZ	5.3423	5.0	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6,800	SHT	8.7703	8.66	アナログ
17	10日	麻雀巌流島	アスキー	6,800	TAB	5.5384	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6,800	SHT	5.5794	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8,800	ETC	6.7377	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	データイースト	6,800	TAB	7.5622	6.33	
		95年4月発売ソフト						
21	1日	デイトナUSA	セガ	6,800	RAC	8.6984	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8,800	ETC	6.6666	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8,800	ETC	6.4489	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7,800	TAB	6.9047	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	セガ	8,800	ETC	7.8651	6.0	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14,800	SLG	7.7589	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5,800	A・RPG	7.2553	7.33	
28	27日	「占都物語」その Ⅰ	CRI	5,800	ETC	4.9	5.0	
29	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5,800	ACT	6.9363	5.33	
		95年5月発売ソフト						
30	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5,800	SHT	8.258	7.0	
31	26日	スーパーリアル麻雀PⅤ(X指定)	セタ	8,800	TAB	8.5043	8.0	X
32	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5,800	SPT	8.1605	7.0	
33	26日	GRAN CHASER(グランチェイサー)	セガ	5,800	RAC	6.5745	4.66	ハンドル
		95年6月発売ソフト						
34	2日	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ナグザット	5,800	ACT	7.3157	6.33	18推
35	9日	ゲームの達人	サンソフト(サン電子)	8,900	TAB	7.0	7.33	マウス
36	16日	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	イマジニア	7,800	ACT	4.529	3.66	18推
37	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	KAZE	5,800	PIN	8.7526	8.33	マウス
38	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	セガ	5,800	RPG	7.3476	5.66	18推
39	30日	新・忍伝(18歳以上推奨)	セガ	4,800	ACT	6.2884	6.0	18推
		95年7月発売ソフト						
40	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4,800	PUZ	6.5764	6.0	
41	7日	DARKSEED(18歳以上推奨)	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800	ADV	3.9253	4.33	18推、マウス
42	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3,400	ACT	8.8983	8.0	
43	14日	学校の怪談	セガ	5,800	ADV	3.4113	3.33	マウス
44	21日	リグロードサーガ	セガ	5,800	RPG	7.6822	7.0	
45	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7,800	SPT	4.8	6.0	
46	21日	熱血親子	テクノソフト	5,800	ACT	4.3673	4.66	
47	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲーム アーツ	5,800	ADV	8.3706	7.0	マウス
48	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8,800	ADV	7.8944	8.0	②
49	28日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4,800	ACT	7.6131	6.0	
50	28日	THE野球 スペシャル ～今年は12回戦～(18歳未満お断り)	ソシエッタ代官山	6,800	ETC	7.4431	6.66	X
51	28日	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	コナミ	5,800	SPT	7.4102	7.0	
		95年8月発売ソフト						
52	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5,800	SLG	5.7254	5.66	ハンドル
53	4日	麻雀海岸物語～麻雀対時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	マイクロネット	6,800	TAB	3.4375	4.0	18推
54	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	リバーヒルソフト	6,800	SLG	8.1811	7.0	18推
55	11日	ウイニングポストEX	光栄	6,800	SLG	7.7207	6.66	マウス
56	11日	水滸演武	データイースト	5,800	ACT	7.5315	5.66	
57	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5,800	ACT	7.23	7.0	
58	11日	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	バンダイ	6,800	SPT	6.86	6.0	
59	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5,800	A・RPG	6.8286	6.0	
60	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4,980	ETC	5.7837	5.66	
61	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	アスク講談社	7,800	TAB	6.7832	6.66	X
62	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4,800	A・RPG	9.0681	8.33	
63	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6,800	TAB	6.8518	6.66	
64	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6,800	SPT	6.5686	6.33	
65	25日	球転界	テクノソフト	5,800	PIN	5.2666	5.33	
		95年9月発売ソフト						
66	1日	実戦麻雀	イマジニア	6,800	TAB	6.5454	6.0	
67	14日	レイヤーセクション	タイトー	5,800	SHT	9.1168	8.66	
68	15日	将棋まつり	セタ	9,200	TAB	7.8148	6.66	
69	22日	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7,800	SLG	9.033	8.33	マウス
70	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	T＆Eソフト	5,800	SPT	8.5354	8.0	マルチ
71	22日	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	リバーヒルソフト	7,800	ADV	7.3076	6.33	②、18推
72	22日	Break Thru！	翔泳社／BMGビクター	5,800	PUZ	5.4814	5.33	マウス
73	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9,800	SLG	8.6465	7.33	
74	29日	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	ジャレコ	6,900	TAB	8.24	7.0	X
75	29日	メタルファイター♥MIKU	ビクターエンタテインメント	6,800	ADV	8.0857	6.66	
76	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5,800	SHT	7.7296	7.33	
77	29日	シムシティ2000	セガ	5,800	SLG	7.7025	7.0	
78	29日	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	アスミック	8,800	ETC	7.8863	6.0	②、18推
79	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5,800	ACT	7.34	6.33	
80	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5,800	ACT	7.3733	7.0	
81	29日	永世名人	コナミ	5,300	TAB	7.0652	6.66	マウス
82	29日	天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ユーメディア(アローマ)	7,800	ETC	6.6346	7.0	X
83	29日	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	セガ	5,800	SHT	6.548	4.66	アナログ
84	29日	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800	ADV	5.3571	6.0	18推、マウス
85	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	イマジニア	7,800	TAB		5.33	18推
		95年10月発売ソフト						
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント～	セガ	1,280	ETC	7.7252	—	
87	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1,280	ETC	8.3333	—	
88	13日	ゲームの達人 THE上海	サンソフト(サン電子)	6,800	PUZ		6.0	マウス
89	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6,800	ETC	8.0344	6.33	
90	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5,800	SPT	7.7859	7.0	
91	20日	サンダーストーム＆ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6,800	ACT	7.5625	6.0	②、ハンドル
92	20日	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～(X指定)	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6,800	TAB	6.9589	5.0	X
93	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7,800	SLG	8.9483	8.0	
94	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4,800	PUZ	7.7655	7.0	
95	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4,800	SPT	7.5866	6.0	マルチ
96	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5,800	QIZ	7.2884	6.33	マルチ
97	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7,800	SPT	6.76	6.33	マルチ
98	27日	ハングオンGP'95	セガ	5,800	RAC	6.6601	5.0	ハンドル
99	27日	結婚前夜(限定販売)	小学館プロダクション	2,000	ETC	5.5942	—	
100	27日	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800	ADV	—	5.33	18推、マウス
		95年11月発売ソフト						
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5,800	RAC	8.054	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5,800	SLG	—	3.33	
103	10日	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4,800	PUZ	8.2451	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5,800	RAC	8.0966	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1,280	ETC	7.9259	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～バイ・チェン～	セガ	1,280	ETC	8.1587	—	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5,800	ACT	7.8181	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5,800	SPT	7.5306	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6,800	ACT	6.5877	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6,800	TAB	—	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト(サン電子)	4,900	PUZ	7.2	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHIDLREN OF THE ATOM	カプコン	5,800	ACT	8.298	8.0	
113	22日	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト(サン電子)	5,800	ACT	7.6739	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5,800	SHT	7.0833	7.0	
115	22日	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5,800	SPT	5.0526	5.0	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4,800	PUZ		4.33	
117	24日	バーチャコップ	セガ	7,800/5,800	SHT	9.2043	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	セタ	8,800	TAB	8.3828	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5,800	ACT	6.8985	7.0	
120	24日	金沢将棋	セタ	7,900	TAB		5.66	
121	24日	シュトラール ～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4,800	ACT		5.33	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6,800	ACT	9.5784	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5,800	SPT	7.25	6.0	マルチ

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5,800	QIZ	—	5.66	マルチ
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	セガ	1,280	ETC	7.6896	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	セガ	1,280	ETC	8.0625	—	
127	8日	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5,800	ACT	6.4375	6.33	
128	8日	ハットトリックヒローS	タイトー	5,800	SPT	4.5454	4.33	マルチ
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800	ADV	—	5.33	
130	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ばずるだま	コナミ	5,800	PUZ	7.0263	6.66	
131	15日	目灼けの想い出+姫くり	やのまん	5,800	PUZ	7.0	6.0	マウス
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5,800	SHT	8.8931	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5,800	SHT	8.4834	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	ビック東海	5,800	SPT	8.0	7.33	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイト〜ペパーレーチョの福袋〜	セガ	6,800	ACT	8.0357	6.66	
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5,800	TAB	7.6258	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6,800	SHT	6.923	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5,800	PUZ	6.4	6.0	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6,800	RAC	5.7222	6.0	ハンドル
140	15日	結婚〜Marriage〜	小学館プロダクション	6,800	SLG	4.1397	5.0	
141	15日	EMITバリューセット	光栄	15,800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS(クオヴァディス)	グラムス	6,800	SLG	6.9148	5.66	
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6,800	SHT	8.0617	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5,800	SLG	7.6619	7.66	
145	22日	ゴジラ列島震撼ー	セガ	5,800	SLG	7.6734	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナーインタラクティブ	5,800	RAC	6.7142	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5,800	ADV	—	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5,800	SHT	6.5833	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6,800	RPG	8.8943	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5,800	RAC	9.2403	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4,900	SLG	8.0388	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5,800	SHT	—	4.33	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5,800	TAB	7.9824	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	マイクロネット	8,800	TAB	—	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6,800	SHT	—	6.0	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト(サン電子)	6,800	SLG	—	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5,800	ACT	8.6862	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5,800	ACT	8.5592	8.0	マルチ
159	26日	でろ〜んでろでろ	テクモ	5,800	PUZ	7.3333	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜晃帝〜	セガ	1,280	ACT	8.0	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	セガ	1,280	ETC	7.9354	—	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5,800	SLG	—	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5,800	ADV	6.3333	5.66	マウス
164	2日	NINKU〜忍空〜 〜強気な双等の大激突!〜	セガ	5,800	ACT	5.6956	6.0	
165	9日	天地無用! 魅脚惑星の巻(代引の巻)(18歳以上推奨)	ユーメディア(アローマ)	8,900	ADV	6.4347	5.0	②、18推
166	9日	PDウルトラマンリンク	バンダイ	6,800	PUZ	6.3125	6.0	
167	16日	ROBO・PIT	アルトロン	5,800	ACT	7.6851	6.33	
168	26日	サイベリア	インタープレイ	6,500	SHT	—	6.0	
169	26日	DEATH MASK(18歳以上推奨)	バンタン電脳工場	8,800	ADV	—	6.0	③、18推
170	23日	ヴァンパイアハンター	カプコン	6,800	ACT	9.1532	9.0	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	6,800	SLG	8.2532	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6,800	SLG	7.7647	6.33	
173	23日	提督の決断	光栄	10,800	SLG	7.5263	5.66	マウス
174	23日	サンダーホーク	ビクターエンタテインメント	5,800	SHT	7.0555	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ビタグラフ	データム・ポリスター	5,800	ETC	6.625	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル・グリポンカーズ(通信ケーブル同梱パック版あり)	リバーヒルソフト	6,300/5,800	SHT	6.5833	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5,800	ADV	6.25	6.66	
178	23日	くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	3,980	PUZ	8.0	6.66	
179	23日	料理の鉄人〜キッチンスタジアムツアー〜	HAMLET(博報堂)	5,000	ETC	—	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5,800	PUZ	—	5.33	マウス
181	23日	おまかせ! 退魔業(セイバーズ)	セガ	5,800	ADV	—	7.33	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5,800	ADV	8.2957	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6,800	SLG	8.0869	7.66	
184	1日	GOTHA 〜天空の騎士〜	光栄	6,800	SLG	7.4444	6.0	マウス
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	セガ	1,280	ETC	7.1363	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	セガ	1,280	ETC	—	—	
187	1日	meda ROMancer for SEGA SATURN 凄皇大介	ファンハウス	5,800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター/クリスタルダイナミクス	5,800	SLG	8.0	6.66	
189	8日	ロードランナーレジェンドリターンズ	パトラ	5,800	PUZ	7.075	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーリアクション8R(X指定)	サミー工業	6,800	TAB	6.2418	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4,800	SLG	9.0166	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ	5,800	SHT	8.9607	8.0	ムービー
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	アスク講談社	8,800	TAB	7.5416	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5,800	A・RPG	7.574	6.66	
195	15日	FIFAサッカー'96	EAV	5,800	SPT	—	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイター ムービー	カプコン	6,800	ETC	—	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4,800	QIZ	—	5.0	
198	15日	ZORK I	翔泳社	5,800	ADV	—	6.33	
199	15日	クイズ365	QIZクラブ/ブイ・アイ・ピー	6,800	QIZ	—	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5,800	TAB	6.5	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5,800	ACT	—	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6,800	SPT	—	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8,900	TAB	—	6.0	マウス
204	22日	バンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5,800	SHT	9.2758	9.66	アナログ
205	22日	水滸演武〜風雲再起〜	データイースト	5,800	ACT	8.0	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9,800	SLG	8.2291	7.66	
207	22日	マイ・ベスト・フレンズ〜st.アンドリュー女学園編〜(X指定)	アトラス	6,800	PUZ	7.5714	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界 ガリバーボーイ	ハドソン	6,800	RPG	7.2857	4.33	②

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
209	22日	ハイオクタン	EAV	5,800	RAC	—	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8,800	SLG	7.6153	6.66	マウス
211	22日	ISTO E ZICO 〜ジーコの考えるサッカー	MIZUKI	5,800	ETC	—	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	SNK	7,800	ACT	8.7818	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5,800	SLG	8.8267	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5,800	SPT	8.6619	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7,800	SLG	8.147	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5,800	SHT	8.3495	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5,800	ADV	8.0377	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5,800	ETC	7.9411	6.66	
219	29日	麻雀同盟生Special(X指定)(プレミアムパック/ソフト単品)	メイクソフトウェア	8,800/6,800	TAB	7.5234	8.00	(②)、X
220	29日	三國志 英傑伝	光栄	8,800	SLG	—	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよS	エクシング	6,800	PUZ	—	6.33	
222	29日	ホラーツアー	オー・シー・シー	5,800	ADV	—	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5,800	SLG	—	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF 〜IN ハイアット ドラドビーチ〜	ソフトビジョンインターナショナル	5,800	SPT	—	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	日本システム	6,800	TAB	—	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5,800	ACT	—	5.33	
227	29日	モータルコンバット II 完全版(X指定)	アクレイムジャパン	5,800	ACT	6.125	6.33	X
228	29日	超兄貴 〜究極…男の逆襲〜(18歳以上推奨)	メサイヤ	5,800	SHT	—	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ(X指定)	アクレイムジャパン	6,800	SLG	7.0909	5.66	X
230	29日	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5,800	SPT	—	6.66	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	3×3 EYES 〜吸精公主〜S	日本クリエイト	7,300	ADV	8.3205	7.0	③
232	5日	2度あることはサンドアール	CRI	5,800	PUZ	8.2666	7.33	
233	5日	七つの秘館	光栄	7,800	ADV	8.1944	6.33	③
234	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	キッド	5,800	ADV	7.4018	5.33	X、マウス
235	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1,980	ETC	7.1465	—	マルチ
236	5日	鉄球 〜TRUE PINBALL〜	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800	PIN	—	6.0	
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 葛木優子in Hollywood	サミー工業	5,800	PUZ	—	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6,800	SLG+RPG	—	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5,800	SHT	—	5.66	
240	26日	野々村病院の人々(X指定)	エルフ	6,800	ADV	8.9555	7.66	X
241	26日	THOR〜精霊王紀伝〜	セガ	5,800	A・RPG	8.5343	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5,800	ETC	—	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8,800	ADV	7.2142	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2,900	ETC	8.4655	7.0	マウス
245	26日	首領蜂(ドンパチ)	アトラス	5,800	SHT	7.075	5.0	
246	26日	ロックマンX 3	カプコン	5,800	ACT	7.5625	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイ II (X指定)	ジャレコ	7,800	TAB	9.5078	8.33	X、②
248	26日	ラビュラスパニック	BMGビクター/翔泳社	5,300	TAB	—	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5,800	SHT	—	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6,800	ACT	—	5.0	
251	26日	レボリューションX(18歳以上推奨)	アクレイムジャパン	5,800	SHT	—	4.33	マウス、18推
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ 〜年下の天使たち〜(X指定)	ソネットエンビューテインメント	5,800	TAB	7.6666	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5,800	ETC	—	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5,800	ACT	7.7222	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PVII(X指定)	セタ	8,800	TAB	7.9714	7.33	X
256	24日	FEDA リメイク! 〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	やのまん	6,300	SLG+RPG	—	5.66	
257	24日	実戦 パチスロ必勝法! 3	サミー工業	6,800	TAB	—	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1/クイズ珍問がワンアール	セガ	4,800	QIZ+PUZ	6.8	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5,800	SHT	8.2857	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6,800	ETC	—	6.0	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6,800	RPG	7.6	6.0	
262	31日	ウィザードリィ VII & VIII コンプリート	データイースト	6,800	RPG	—	6.0	
263	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5,800	ACT	—	7.33	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	アスク講談社	8,000	TAB	7.65	7.33	
265	31日	Defcon5	マルチソフト	5,800	SLG+RPG	—	4.66	
		96年6月発売ソフト						
266	7日	グライアス II	タイトー	5,800	SHT	—	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	テクノソフト	5,800	SHT	—	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800	SHT	—	7.33	
269	14日	ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5,800	TAB	—	7.0	
270	14日	知れば知るほど…勝ちたい女たちの見たものは!?(18歳以上推奨)	イマジニア	6,800	ADV	—	4.33	18推
271	14日	痛快!スロットシューティング	BMGビクター	5,500	ETC	—	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5,800	SHT	—	5.33	アナログ

セガサターンなんでもデータバンク ライセンシー〔セガ以外〕人気ソフトベスト10!

サターンのソフトは、セガのソフトが強いけれど、セガ以外の人気ソフトはどうかな? 最新の読者レースのデータで見ると、ジャンルは意外とバラバラ。発売日も新旧無関係のようだ。今後の新作に期待かな。

順位	総順位	発売No.	タイトル名	ジャンル	読者評点
1	2	247	アイドル麻雀スーチーパイII(X指定)	TAB	9.5078
2	6	170	ヴァンパイア ハンター	ACT	9.1532
3	8	66	レイヤーセクション	SHT	9.1168
4	12	192	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	8.9607
5	13	240	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.9555
6	14	92	プリンセスメーカー2	SLG	8.9483
7	16	149	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8943
8	17	132	ダライアス外伝	SHT	8.8931
9	19	212	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	ACT	8.7818
10	21	36	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ〜	PIN	8.7526

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1)回答が5の場合	(例2)回答が08の場合	(例3)回答が15の場合	(例4)回答が1の場合
よい例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	1

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	07	15		

1 性別 男性 1 女性 2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 無職
15 主婦
16 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？ (8冊まで)

01 ファミ通
02 ファミ通 BROS.
03 GAME WALKER
04 Vジャンプ
05 ゲームオン!
06 電撃王
07 じゅげむ
08 LOGiN
09 電撃SEGA EX
10 ゲーメスト
11 サターンファン
12 グレートセガサターンZ
13 サターンスーパー
14 TECH サターン通信
15 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

01 よい
02 ふつう
03 よくない
04 その他(具体的に要望を)

7 バーチャスティックプロ(P110)の購入予定はありますか。

01 購入するつもり
02 実売価しだい
03 しばらく様子を見る
04 高価なので購入しない
05 必要を感じない

8 表1の今月の記事で内容が面白かった(よかった)ものを8つまであげてください。

9 表1の今月の記事で内容が面白くない(悪かった)ものを8つまであげてください。

10 表2からあなたがもっているハードをあげてください。(8つまで)

11 表2からあなたが購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1 今号の記事

01 LAND MARK
02 データステーション
03 セガサターン読者レース
04 特報 ファイティングバイパーズ
05 特報 バーチャコップ2
06 特報 ナイツ
07 特報 エネミー・ゼロ
08 特報 ストリートファイターZERO2
09 特報 餓狼伝説3 ～通かなる闘い～
10 特報 闘神伝URA
11 特報 ワールドヒーローズパーフェクト
12 特報 天外魔境 第四の黙示録
13 特報 トーナメント・リーダー
14 特報 ホーンテッドカジノ
15 特報 重装機兵レイノス2
16 特報 ラングリッサーⅢ
17 特報 神秘の世界エルハザード
18 特報 井出洋介の実践麻雀
19 特報 銀河お嬢様伝説ユナ
20 特報 ブレインデッド13
21 NEW RELEASE TITLE
22 Readers' STATION
23 セガプレス
24 ひらけ! 情報玉手箱
25 考えるライター
26 バーチャクラッシュ
27 エインシャントパーク
28 ワープが羽田にやってきた
29 Hello! CAPCOM
30 SNK WORLD
31 ライセンシィ・スペース
32 セガサターンソフトデータバンク
33 ときめきメモリアル
34 サクラ大戦
35 ナイトゥルース #1
36 アルバートオデッセイ外伝 ～LEGEND OF ELDEAN～
37 伝説のオウガバトル
38 ダークセイバー
39 月花霧幻譚～TORICO～
40 サターンボンバーマン
41 同級生～if～
42 デカスリート
43 グレイテストナイン'96
44 サイバードール
45 ロードラッシュ
46 ソニックウイングススペシャル
47 ストライカーズ1945
48 GALJAN
49 課兄弟劇場 第一巻 麻雀篇
50 新型くるりんPA!
51 デストラクションダービー
52 3Dレミングス
53 昇龍三國演義
54 必殺!
55 アクアゾーン for SEGASATURN
56 クロックワークス
57 大牌響 (DAI-TORIDE)
58 誕生S
59 バンツァードラグーン ツヴァイ
60 ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説
60 SEGASATARN NETWORKS LABORATORY
61 レッドカンパニー西の市通り!!
62 LUNAR Express
63 デ・ラ・ゲームウェア
64 Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 最強クラブへの道
65 AM1&3研Rush!!
66 AM2研Express Neo
67 セガサターンソフトレビュー
68 次世代裏技リーグ
69 クリエイターズバンク
70 付録 ソフトカタログ

表2 ハードリスト

01 セガサターン、Vサターン
02 ハイサターン
03 メガドライブ (ワンダーメガを含む)
04 スーパー32X
05 プレイステーション
06 3DO (REAL、TRY)
07 M2 (3DO64bit機)
08 PC-FX
09 スーパーファミコン
10 PCエンジンシリーズ
11 NEO・GEO (CDを含む)
12 ゲームギア
13 NINTENDO64
14 パソコン
15 ムービーカード (ビデオCDデコーダ)
16 フォトCDオペレーター
17 電子ブックオペレーター
18 セガマルチコントローラー
19 レーシングコントローラー
20 バーチャガン
21 アナログミッションスティック
22 ワイアレスパッド
23 バーチャスティックプロ
24 セガサターンモデムセット

表3 ソフトリスト

001 アーサーとアスタロトの謎魔界村
002 アースワームジム2
003 actua GOLF
004 actua SOCCER
005 アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN
006 囲碁
007 イレブンス アワー
008 ウルトラマン図鑑
009 ウルトラマンバトル(仮称)
010 エアーズアドベンチャー
011 エイリアン トリロジー
012 X JAPAN Virtual Shock 002
013 エネミー・ゼロ
014 エンジェル グラフィティ(仮称)
015 エンジェルパラダイス Vol.2 吉野公佳
016 オーバードライビンDX
017 開運! なんでも鑑定団
018 怪盗セイント・テール
019 ガーディアンフォース
020 機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー
021 キューブバトラー
022 極Ⅱ(仮称)
023 GALJAN (ギャルジャン)
024 ぎゅわんぶらあ自己中心派
025 銀河英雄伝説
026 クォヴァディス2
027 激烈パチンカーズ
028 現代大戦略 Strikes(仮称)
029 コットン2
030 コブラ・ザ・サイコガン
031 サイバードール
032 サイバーボッツ
033 サクラ大戦
034 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
035 三國志Ⅴ
036 三國志リターンズ
037 サンダーフォース ゴールドパック
038 紫炎龍(仮称)
039 上海 Great Moments
040 出世麻雀 大接待
041 競オー競馬データSTABLE-
042 昇龍三國演義
043 新型くるりんPA!
044 真聴対局囲碁 碁仙人
045 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
046 神劇 人生の意味
047 心霊呪殺師 太郎丸
048 時空探偵DD～幻のローレライ～
049 実況おしゃべりパロディウス
050 重装機兵レイノス2
051 Jewels of Oracle オラクルの宝石
052 スーパーパンコレクション
053 SKULL FANG ～空牙外伝～
054 スタートリング・オデッセイ | ブルーエボリューション
055 鋼鉄霊域 (スティールダム)
056 ストリートファイターZERO2
057 3Dウルトラピンボール
058 3D Lemmings
059 SEGA AGES/アウトラン
060 SEGA AGES/アフターバーナー
061 SEGA AGES/廊下にイチダントアール
062 戦国ブレード
063 ゼロヨンチャンプ DooZy-J
064 卒業S
065 ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)
066 続ぐっすんおよよ
067 Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム
068 タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.
069 太平洋の嵐2
070 タクティクス オウガ
071 探偵神宮寺三郎 ～未完のルポ～
072 ダークセイバー
073 ダービースタリオン(仮称)
074 だいな♡あいらん
075 だいな♡あいらん 予告編
076 ダンジョンマスター(仮称)
077 超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
078 テクモJリーグサッカー(仮称)
079 TETRIS S
080 テトリスプラス
081 テラクレスタ3D(仮称)
082 天外魔境 第四の黙示録
083 天地を喰らうⅠ ～赤壁の戦い～
084 デイトナUSAリミックス(仮称)
085 デス クリムゾン
086 Destruction Derby (デストラクションダービー)
087 伝説のオウガバトル
088 電脳戦機バーチャロン
089 トーナメント・リーダー
090 TOMB RIDERS (トゥームレイダース)
091 東京SHADOW
092 闘神伝URA
093 ときめきメモリアル対戦ばずるだま
094 特捜機動隊ジェイスワット
095 同級生～if～
096 ドラゴンナイト(仮称)
097 NIGHTRUTH #1 "闇の扉"
098 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖
099 ノバストーム
100 バーチャコップ2
101 バーチャバーク "THE FISH"
102 バーチャファイターキッズ
103 バトルアスリーテス大運動会～序章～(仮称)
104 パチンコ倶楽部
105 美少女戦士セーラームーンSS 真・主役争奪戦 Plus(仮称)
106 ファイティングバイパーズ
107 風水先生
108 ホーンテッドカジノ
109 ブレインデッド13
110 プラドルDISK Vol.1 木下優
111 プラドルDISK Vol.2 内山美紀
112 プラドルDISK Vol.3 コスプレクイーン
113 プラドルDISK Vol.4 大島朱美
114 プラドルDISK Vol.5 レースクイーン
115 ぷるるん! シェイプUPガール(仮称)
116 平和パチンコ総進撃(仮称)
117 炎の15種目 アトランタ オリンピック
118 ボディー バイオニクス ～驚異の小宇宙 人体～(仮称)
119 Body Spoecial 264
120 ポリスノーツ
121 麻雀四姉妹 若草物語
122 マーヴル スーパーヒーローズ
123 マジカルドロップ2
124 マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96
125 マスターオブモンスターズ ネオ・ジェネレーションズ
126 MARICA～真実の世界～
127 未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編
128 モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
129 ラングリッサーⅢ (スペシャルパッケージ)
130 リアルバウト餓狼伝説
131 リグロードサーガ2
132 LUNAR SILVER STAR STORY
133 LULU
134 RAYMAN2
135 レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム
136 RENSA～恋鎖～
137 ロックマンX4
138 ロックマン8(仮称)
139 ロボット混戦RPG(仮称)
140 ワールドヒーローズパーフェクト
141 湾岸デッドヒート+ リアルアレンジ

胸の高鳴るような思い出が残る

ときめきメモリアル forever with you

完成度 100%

メーカーから一言

今までどの雑誌にも登場することのなかったシナリオ担当者のインタビューが実現！ いかがですか？ ああ、そうだったんだー、なんてようやく明かされた話が(笑)。次号も引継き未登場のスタッフのインタビューが予定されてます。乞うご期待!! （広報・柘植）

●コナミ●7月19日発売●デラックス版：6,800円／スペシャル版：9,800円
●恋愛シミュレーション●1人プレイのみ●全年齢推奨●シャトルマウス対応

オリジナル(PCエンジン版)発売から2年あまりの歳月を経て、サターン版「ときめきメモリアル」が発売される日まであとわずか。イベントの一部が追加・修正されたり、卒業式の日に女の子から一方的に告白されるだけでなくプレイヤー側からも告白できるようになったりと、細かい部分の変更を行うとともに、全体的に一層の磨きがかけられているが、基本となるシステムやストーリー進行には手が加えられていない。これは「ときメモ」がいかに完成されたゲームであるかを証明している一例である。

そして、この作品が長期間にわたって支持されてきたもう1つの理由は、いずれ劣らぬ美貌と個性、そして圧倒的な〝存在感〟を備えた女の子達の存在だろう。彼女達の魅力はゲーム画面を越えた分野でも発揮され、二次的ファンを巻き込んで大ブームを起こすまでに至った。

もはや〝ゲーム〟という範疇だけでは語り尽くせない感すらあるこの作品の原点を、改めて振り返るにはいい機会なのかもしれない。

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVEDRIGHTS RESERVED.

あなたの記憶に焼き付く

きらめき高校 11人の美少女達

「ときめきメモリアル」に登場する女の子達は好きなデートスポットから男性のタイプまで、千差万別。今回はそんな彼女達の人となりにスポットを当ててみる。なおイベント発生の法則などの具体的な部分にはあえて触れない。最初から知っていたらプレイヤーの〝ときめき度〟が減っちゃうからね。

藤崎詩織

完全無欠の正統派ヒロイン

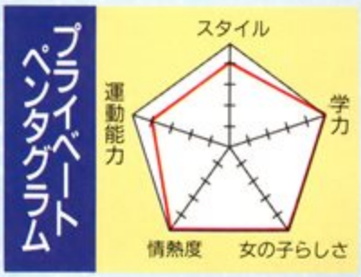
案外勿体をつけるあたり、悪女としての素質も十分備わっているようだ(何だそりゃ)。それにメゲず、精進の日々を送ろう。

幼なじみだけに、思い出話に花を咲かせるチャンスもある。それを見逃すな。

主人公(プレイヤー)がずっと想い続けてきた、幼なじみの女の子。容姿端麗、頭脳明晰、運動神経抜群……といった具合に、画数の多い熟語の誉め言葉がバッチリ当てはまるヒロインだ。趣味がクラシック音楽鑑賞、というのもお約束。恋愛に対する憧れは人一倍強いくせに、理想の彼氏像をとても高い位置に据えているから、幼なじみといえど、そう易々とことは運ばない。ちなみに、誕生日と血液型のデータはプレイヤーが任意に設定可能。密かに想いを寄せる人のデータを入力すれば感情移入度3割増。

所属クラブは誕生日によって変化する。文化系体育会系何でもこなすぞ。

好き嫌いがはっきりしてるぶん、接し易いと言えばそうなのだが……。



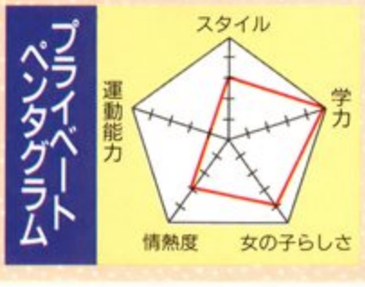
如月未緒

物腰柔らかな語り口に好感が持てる文系メガネちゃん。体の弱さがコンプレックスらしく、今ひとつ積極性に欠けるが、数々の文芸小説を読みあさるうちに自然に研ぎ澄まされた感受性は相当なもの。思い詰めると一番怖そうなタイプ。

文系メガネちゃんでもこんな姿は似合う。たまには屋外に連れて行ってあげるのも男の務め。

病弱がゆえの可憐さ

基本的に体を激しく動かすデート先は喜ばれない。しかし……。



片桐彩子

日本語95%、英(単)語5%といった、こましゃくれた小学生のような独特のリズムを持つ会話で周囲をケムに巻く彼女。さっぱりした性格は同性の友達も多い(そうなの?)が、1本芯の通った、なかなかのシッカリ者でもある。

反体制を気取るでもなく、マイペースでその日その日を過ごすタイプ。恋愛は二の次ってか。

翔んでる不思議少女

アート臭漂うものに目がない。卒業後はデザインスクール?

プライベート ペンタグラムの見方

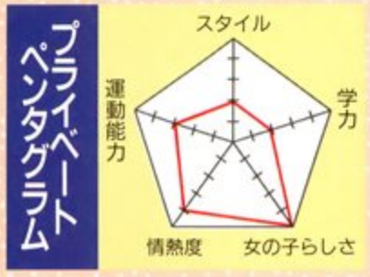
●スタイル：出るとこが出ているほど高い。●学力：インテリ度。普通、高いほど物静か。●女の子らしさ：表面的なしとやかさ。●情熱度：心理学用語でいうリビドーってやつ。●運動能力：これが低いとトロい。いずれも編集部が勝手に決めたものなので、設定とは異なります。

虹野沙希

「頑張るアナタを応援させてね♪」という異性に対するスタンスが、野球部マネージャーという立場からも容易に想像できる。"女の子らしさ"を最大限利用しているって気がしないでもないが、似合ってるからいいや。

体育会系男子にとって彼女の行動はたまらないだろう。悩いとこバシバシ突いてきまっせー！

スポ魂好きだけど、本人が熱血漢というワケではないので注意。

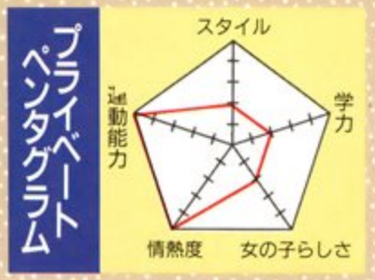


清川　望

将来が有望視される水泳の選手。バリバリの体育会系で、男の友達感覚でつきあえるが、内面は意外にナイーブ。そんな彼女がもっとも必要としているのは、心身ともに頼れる異性の存在に違いない。まずはスポーツ仲間から、ね。

ボーイッシュとはいえMissダンディーではない。彼女が"女"に変る可能性はないので安心を。

岩鰐恭子(水泳選手)みたいな存在だと思ってもらえばOK。



朝日奈夕子

いつも面白いことがないか目をギラギラさせている、今どきの女子高生タイプ。彼女にとって男友達は、面白い場所に連れていってくれる案内人に過ぎない。男としては、情にほだされるのを待つしか打つ手はないのだろうか。

職員室の呼び出しも一向に動じない。どうせ途中でうまく世間話に切り替えたりするんだろ。

今や男子中学生も使ってる超"目をつぶってあげよう。

鏡　魅羅

取り巻きを引き連れることに悦びを感じるナルシスト。異性に対して高圧的な態度をとることによってアイデンティティーを維持している。女である事を最大限に利用しているため、その精神的反動も大きいのではと思われるが……。

何をするにも自分のプライドを最優先。ウンザリしつつも、そこが可愛かったりもするのよ。

紅野沙樹との方向性の違いを比較してみるのも、これまた一興。

古式ゆかり

テニス以外のスポーツはまるでダメという、のほほーんとした良家のお嬢さん。言動は、「ニブい」を通り越して独特の世界を構築している観すらある。まともに付き合おうとしても〝のれんに腕押し〟状態になるのがオチ。困ったなあ。

宇宙意思に直結しているかのような彼女。ここはひとつ、コンタクティー気分で接するか!?

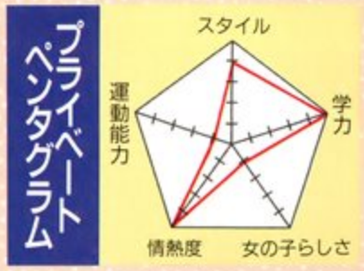
普通の人なら通らぬ言い訳も、彼女なら認めざるを得ない……。

紐緒結奈

未来への目標がコワいくらいハッキリしている、マッド・サイエンティスト系ギャル。過剰な選民意識を自覚していないぶんタチが悪い。言葉責めが好きなマゾヒスト、真に心の広い人以外お断りの、精神的難易度の高いキャラ。

女の子に十中八九嫌がられるジャンク屋でのショッピングも、彼女にとっては至福のひととき。

彼女のセリフひとつひとつは、ゲームに緊張感を漂わせる。

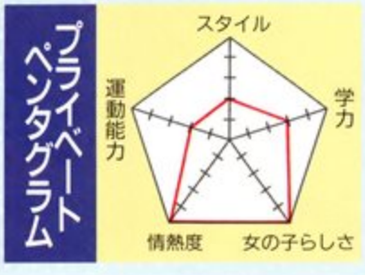


美樹原愛

藤崎詩織の親友で、メルヘンチック趣味の内向的な女の子。異性と話しているときは緊張したりどもったりと〝ウブな少女〟という印象を受けるが、長期的にとらえてみると、結構図太かったりする。一度目をつけられたら、覚悟せよ。

か弱き者ほど自分より力のない者の面倒を見たがるという。それを象徴するかのようなシーン。

大黒真術が「夏が来る」で震えしがっていた女の子のタイプだ。



早乙女優美

主人公の親友、好雄の妹ということで、なかなか劇的な登場をかましてくれる。無邪気に屈託なく話しかけてくるのがいいカンジだったりするが、ちょうど、ガキっぽいくせに背伸びをしたがる年頃なので、扱いが少々大変かも。

アニメやプロレス好き、ってのも何だかねえ。恋人同士というより保護者同伴って気分。

まあ、年頃的に一番偽つき易い時期なので、うまく相手しよう。

ときメモの女の子達にメチャメチャもてたい貴方に送る
ダイナマイトとクールガイへの道

第4回のテーマ　「ライフスタイルによる女の子の傾向」

メチャメチャモテたいとか、○○さん狙いとか、そういうのいい！　俺は俺のスタイルで3年間送ってやるんだい！　という遊びかたも「ときメモ」なら可能。その結果、知り合った女の子と仲良く過ごせるんだったら、それはそれで結構。まかり間違って告白なんかされたりしたら大ラッキー！　ぐらいの気持ちでプレイしたほうが、案外充実した結末を迎えられるかもしれない。「ときメモ」は、恋愛関係を疑似体験する、という面ばかりが注目されがちだけど、じつは〝日常の偉大さを噛みしめる〟という側面もあるゲームなのだ。

文化系 ライフスタイル

学生の本分といえば勉強だ。校内テストで上位にランクされるのを生き甲斐に生活し、最終的には一流大学に進学できれば万々歳、というような人生設計を組み立ててみるのも悪くない。文系と理系、そして芸術のパラメータをバランスよく上げていくのはそれほど難しくない。容姿や運動、根性が大幅に犠牲になるけど、気にせず切磋琢磨しよう。一応、クラブ活動をしていたほうが内申も良くなる……じゃなくてパラメータも上がりやすくなるので、重点的に伸ばしたい科目に関係するクラブに所属しておこう。万人にはオススメできないけど、スピリッツで連載中の「編集王」に登場する明治一郎のような人物像をイメージしてプレイすると、アツいよ。

勉強ばかりしていても、ちゃんと出会いは用意されているのだ。

文化系のクラブでも、通い続ければ奥義をマスターできる。

体育会系 ライフスタイル

肉体の鍛錬＆スポーツにすべてを賭ける高校生活。文化系のライフスタイルとは違って、こちらには何かと障害が多い。運動クラブは毎月第3日曜が定例の活動日のため、単純に祝日コマンドを入力する回数が減る。それに、あまりにも勉強をしないでいるとテスト終了後に補習をうけるハメになり、そのおかげで定例日に参加できなくなって強制的に退部させられてしまうのだ。一度辞めたら次の年度まで再入部できないので、勉強もそこそこやっておくように。それから、これは文化系にも言えることだが、せっかくデートの約束をとりつけても、容姿のパラメータが低すぎると、女の子は帰ってしまう。カッコマンになれとは言わないが、清潔感ぐらいは維持しよう。

定例のクラブ活動の日にデートをブッキングすると……。

肉体を鍛えていれば、クリスマスパーティーに潜りこめる。

遊び人系 ライフスタイル

自らのセンスアップと華やかな異性交遊を2大テーマに飄々と生活するのも、男の憧れの1つ(たぶん)。最初のうちは女の子と1人でも多く出会うため、いろんなことに手を出してみる。満足したところで、あとはひたすら容姿と遊びコマンドを入力し、休日を女の子とのデートに割り当てる。努力、忍耐、根性とはまるで無縁の世界。あるのは、ひたすらドロドロとした愛憎関係だけだ。ある時期、特定の女の子に猛アタックをかけたと思ったら以降半年間はまったく連絡しないとか、そんな鬼畜のような生活もゲームの中でなら許される……よね。

で、さんざん泥沼な関係に身を投じた挙げ句、卒業式当日はさっさと家に帰る、ってのも遊び人らしい結末かもしれない。

会う女の子すべてにおべっかを使う！　カッコイイ！

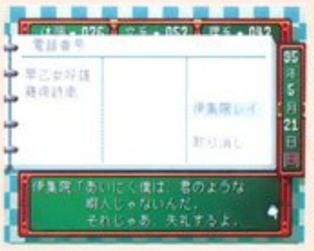
デート人生とはいえ、すっぽかしや場所間違いはマズイ。

スーダラ系 ライフスタイル

いったい何が目的で遊んでるんだ？　と自問自答したくなるような亜空間プレイも、2回以降だったらチャレンジしてみるのもいいだろう。例えば、登場する女の子すべてに嫌われてみる。デートに誘っても相手の神経を逆撫でするようなメッセージばかり選んで、完膚なきまでのイヤなやつになりきる。女の子から浴びせられる罵声の嵐に自虐的な悦びを見出したりして。

ずっと1つのコマンドだけ実行し続ける、てのも変態チックでよろしい。女の子との交流を意識的に避け、「だーれも知らない／ひーとりだけの国」でくすぶりつつけるのも、日ごろ人間関係の煩わしさに辟易している人にとっては、精神的バランスを調整するいい機会になるかもしれない。

風呂場覗きのためだけに合宿参加。目的がハッキリしてて結構。



ここはひとつ、男どうしの友情に花を咲かせてみようか（？）。

いろいろあるけど

大切なことはひとつ……

同じ場所で同じものを目の当たりにしても、人によって見えたり感じたりする内容は千差万別。これが恋愛となると「あばたもエクボ」なんて言葉もあるとおり、客観的に判断するのがより一層難しくなる。「詩織ちゃんサイコー！」という人もいれば「なんだいあんな高慢ちき女」と毒づく人がいるのも当然である。

問題はその女の子自体よりも、その女の子から何を見い出すか、である。いい恋愛をしたければ、それを見極めることから始めよう。

恋愛とはいかに思いこむかである

ときメモ　今号の一言

ともすればディープな方向に進みがちな題材を
絶妙なバランス感覚でまとめあげて
その結果多くの人々の支持を得ることになった
「ときめきメモリアル」……
それが完成するまでの過程と根底に流れるテーマを
シナリオを手掛けたチームスタッフに迫る！

制作スタッフが語るときめきメモリアル

――「ときメモ」の企画がチームプロジェクトとして立ち上がったのは、'92年ごろですね。

IGA　ええ。まず基本コンセプトとして「3年間の高校生活を過ごす」というのがあって、そして育成要素。企画当初はアドベンチャーゲームだったんですけど、当時育成シミュレーションがちょっと流行っていたので、そっちのカラーを強めた結果このような形になりました。

――その頃の育成シミュレーションって、「卒業」とか「プリンセスメーカー」もそうなんですが、主人公が自分以外の相手を育てるタイプですよね。しかし「ときメモ」は……。

IGA　他の作品との差異をつける意味合いもあったんですけど、自分自身を鍛えたほうが感情移入しやすいんじゃないかと。それに「自分以外の他人の状態が数値で把握できるのはおかしいんじゃないか」という意見がチーム内にあったので。

――それが、表情や台詞の変化によって女の子の主人公に対する気持ちがわかる、という演出につながっているんですね。

IGA　さすがにそれだけじゃ分かりにくいんで、女の子の情報に精通している好雄君の存在が必要になったのです。彼は本当はもっと親友っぽくさせたかったんですけれど、そこまで手が回らなかった（笑）。

――苦労された点や「ここはこうしたかったな」という反省点は？

IGA　一番難しかったのは「この女の子は絶対こんなデート場所には行かないよ」っていうのに対してのつじつま合わせです。とくに紐緒さんが大変でしたね。従来のゲームだったら"行かない"のひと言で済まされるんですけど、「ときめき」の場合は関係が深まれば行けるようになるという設定だったんで、その部分も作らなきゃいけないんですよ。

一番心残りだったのは、ライバル役の伊集院の活躍があまりなかったのと、さっきも言いましたけど好雄君の出番が少なかったことですね。こういう人間関係は、ゲームの中で出さなかったというよりも、出せなかったというのが正直なところです。

――もし続編を制作するとしたら、そのへんもちゃんとやってみたいなあというのは……。

IGA　まあその可能性も（笑）。あとPCエンジン版の時は、絵の枚数にも限界があったんですね。日程的なことと容量的な問題で。最初にコンテ切った段階ではファミレスとか喫茶店なんかもあったんですよ。だけど座ってる絵が描けないぞっていう話になって。テーブルに座るデートスポットはみんなカットしました。

デートスポット案として博物館なんてのもあったんですけど、「博物館で何するんだ」という初歩的な問題にぶつかって（笑）。背景の枚数の制限が第一にあったんで、真っ先にカットしてしまいましたね。

――逆に「○○はこうして生まれた」みたいな誕生秘話はありますか？女の子達の生い立ちなんかも結構、気になるんですけど。最初にこんな感じのキャラクターを揃えよう、といった打ち合せはあったんですか？

IGA　はい。最初にゲーム部分の骨組みとパラメータをある程度決めた段階で、じゃあ文系タイプの女の子を1人、理系タイプを1人、運動系を3人用意して、その1人はマネージャーで……といった具合に各パラメータごとに、あるいはパラメータの複合単位によって振り分けていったら、このような人数になったと。

――かなり、絶妙な人数ですよね。

IGA　最初は、藤崎以外の女性キャラはみんな"ジャマ女"って言われてたんですよ。藤崎詩織に告白されるには、全般的にパラメータを上げなければならない。で、上げると、それぞれのパラメータに対応した女の子がどんどん出てきてしまう。最初からその女の子達とくっつくこともできるっていうのは考えていたんですけど、基本は"人の恋路をジャマする存在"なんですね。

――各キャラの性格決めの段階では、もめたりしませんでしたか？

IGA　そんなにもめなかったですね。文系だったら本読んで身体弱くしようかとか、「やっぱ水着は欲しいよな」とか言って水泳部の女の子用意して、そのコは"水系"だから、某社のRPGのように、弱点はやっぱ雷だよなとかって感じで（笑）。

――やけに軽いですね。

IGA　ええ、みんな（笑）。そんなに重く作ってないんですよ。「ときめき」っていうのは全体的に遊びの要素が

「ときめき」という枠組みの中で自由にやらせてもらいました

「ときめきメモリアル」シナリオ担当
㈱コナミコンピュータエンタテイメント東京
IGA

企画の初期段階から参加し、プログラムも手掛けている「ときめきメモリアル」のシナリオ担当。ゲーム中に登場する女性キャラ“片桐彩子”の名付け親でもある。ゲームのそこかしこで見受けられるベタベタなギャグは、彼のセンスによるところが大きい。フェイバリットは「空飛ぶモンティパイソン」。

いっぱいあって。あの戦闘シーンとかもそうですし、あとサブゲームのシューティング。あの頃はシューティングって、あんまり人気なかったんですよね。だけどチーム内にはシューティング好きがいっぱい集まってたんですよ。それで、どうにかしてシューティングできないだろうかって考えて、じゃあここにこうやって入れようかって(笑)。

――最初にシューティングありき、だったんですね。

IGA　ミーティング以外でムダ話している時にふと出てきたアイデアを「じゃあそれいこう」とかいう感じで。思いつきですね。もちろん、開発中にもめる時はあるんですけど、なんて言うんですかね、「ああ作んなきゃ」というより「もう、どんどん好きなように」って感じで、みんながんばっていましたね。

――そういう過程でできた「ときメモ」が、多くの熱狂的なファンの支持を得た、という点に関しては、どのように思っていますか？

IGA　ユーザーのお便りとか雑誌の記事を見いてると、単純に嬉しいですね。「ああ嬉しい」という感じで読ませていただいてます(笑)。

――でも中にはムッとくる声もあるんじゃないでしょうか。例えば、恋愛観に対して文句をつけてくるとか。

IGA　「これは実際の恋愛じゃない」とかみたいなことも言われてますけれど、別に私もこれが実際の恋愛だなんて思ってないんで。プレイした人は「このゲーム作った人はアツい人なのかな」と思っちゃうんでしょうか？　確かに、ゲームを作ってる時、シナリオを書いてる時は結構アツいかもしれないけど、シナリオやキャラクターを見直す時って、わりと冷めてるんですよ。でないと、偏ったものができちゃいますからね。

――じゃあ、そういう意見には「あなたはそう取るんですね」って感じ？

IGA　ただ、「ときめき」やって3日会社を休んだとか、っていうのは止めてくれよって(笑)。PCエンジン版発売当初に多かったんですけど、「人生観変わりました」とか言われると、俺はそんなに大それたモノを作ったんだ、うーんって考えますよ。

――ではこのへんで、もうすぐ発売されるサターン版についていくつかお伺いします。今回は女の子から一方的にだけでなく、自分の方からも告白できるとのことなんですが。

IGA　ゲームの本質の流れとして「卒業式の日に伝説の樹の下で女の子から告白して生まれたカップルは幸せになれる」っていう部分はどうしても外せないんですけどね。まあPCエンジン版の時も「やっぱり告白したかった」っていう反響が結構あったんで、じゃあ本筋は女の子から告白してもらうということで、最後の部分の選択の幅を増やしておきました。それによって、いろんなキャラの複雑なり表情なりセリフなりを見てもらおうかなと。

――なるほど。ところでその複雑な表情なり……っていうのは？

IGA　じつは「ときメモ」の企画当初に、私が女の子にどうしても言わせたかったセリフがあったんです。「あなたとは友達でいましょう」っていう(笑)。これには女の子に持たせている、とある2つのパラメータが関係してるんですよ。プレイヤー側から告白する時、その2つのバランスによっては「あなたとは……」ってなっちゃう。

――それって、昔自分が女の子から言われたからとか……。

IGA　いえ、そういうわけでは。

――ではその他に「サターン版のここを見てくれ」というのは。

IGA　セリフのニュアンスで、今までちょっと気になっていた部分を今回追加録音しまして。細かい部分でちょこちょこと修正が入ってます。プレイステーション版を遊んだ人が普通にプレイして、気づくかどうかっていうレベルですけど。

――それを探してみるのも一興と。では最後にサターン版で初めて「ときメモ」をプレイするユーザーに、アドバイスというか、何かひと言。

IGA　自由にやってもらうのが一番嬉しいです。だから最初はあまり情報に流されないで、思い思いにプレイしてみてください。結末はどうなるかわかんないですけど、それはそれで1つの結末ということですから。「ときめき」は結果を見るゲームじゃなくて、そこまでのプロセスを楽しむゲームだと思っていますから、好き勝手に“ときめきワールド”の中で遊んでほしいですね。

――本日はありがとうございました。それにしてもIGAさんと「ときメモ」の付き合い、本当に長いんですね。

IGA　最初に開発に携わってから3年以上経ちますけど、「まだ続くか」って感じですね(笑)。何か別な仕事をやってる時も必ず「ときめき」は私に付きまとってきますから。

――それはまだ続きそうですか？

IGA　続きそうですね。

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

完成度 50%

ライターから一言

私の内宇宙における「落下系対戦型パズル」ランキングは、かつては2位が某4個つなぎゲームだったが、元祖「対戦ぱずるだま」を見てからはコレが取って代わった。ちなみに1位はメガドライブの「コラムスIII」の2人対戦である。（歪性パズラーKAFいち）

●コナミ●9月27日発売●5,800円●パズル
●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

「ぱずるだま」というゲームの魅力

アーケードゲーム、家庭用ゲーム機の両市場で一大ジャンルとして確立された「落ちものパズル」。常にどこかから新作が途切れなく発表され、格闘ゲーム同様、市場にあふれている。ところが、その種類が多いわりにゲームユーザー間に広く浸透しているものとなると、案外限定されているのが現実である。

コナミの「対戦ぱずるだま」シリーズはその中の貴重な1作で、元祖のアーケード版から「キャラクターが背景で状況に応じてリアクションする」、「送られた玉も再利用可能なシステム」など、それ以降の他社の作品に影響を与えるほど革新的な要素が多く含まれていた。もちろん、その〝ぱずるだま本来の魅力〟は本作品にも完全に受け継がれており、決して「ときめきメモリアル」のキャラクター人気に便乗しただけのものではないことを知っておいてほしい。

ぱずるだまにおける1勝負の流れを紹介。まずは、たまを積んでは消していく。

連鎖でこだまを送る。リアクションが愉快。

上部までたまがいっぱいになると負けです。

説明デモつきだから初めての人でも安心

「対戦ぱずるだま」のルールはいたって簡単。2個1組で落ちてくる「おおだま」を積み、同色のものを縦、横、もしくはかぎ型に並べて消すだけ。連鎖消しなどで登場する「こだま」は、そのままでは消せないが、その上下左右のどこかでたまを消すことで「おおだま」に変化させられる。詳細は登場キャラクター（全11人ぶんあり）がデモで教えてくれる。

コンシューマ版はこのデモにも音声がつく。さらに、特殊な「たま」の解説も追加されました。

微に入り細を穿つオプション

アーケード版の完全移植だけでなく、「通め／対戦ぱずるだま」のシステム（こうげきだまパターン、特殊なたま）の使用、デモ部分の音声読み上げなど、付加価値が実に多いこの作品。特にゲームシステム部分はシリーズの集大成といえる充実ぶり（アーケード版にこだわる人はオプションで同じ設定にできる）。しかも根性モードに至っては新エンディングが追加（クリア後はいつでも再鑑賞可能）されている！

オプションその1

このオプションは操作ボタン、特殊なたまのオン・オフ、画面位置の調整などが設定できる。

たまの設定etc…

特殊なたま（3種類）は個別に設定できるので、あくだまだけオフにするという遊び方も可能。

オプションその2

こちらではデモ画面やオプションカーソルのキャラクターを決定。他にも細かい設定があるぞ。

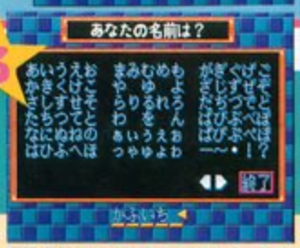
好きなコに決定可！

アーケード版は最も使用回数が多い女の子がデモに出たが、好みで変えられるようになった。

© 1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

1人プレイモードのテーマは「勇気を出して初めての告白」です

このゲームの1人プレイモード（コンピュータとの対戦）は、11人のキャラクターから好みの1人を選択し、何人かのライバル（という感じじゃない子もいるけど）とぱずるだまで対決し、最終的には意中の男子に告白（エンディング）するという展開となっている。つまり、「ときめきメモリアル」本編とは逆の立場からストーリー（？）が展開していくわけだ。しかも、各ライバルとの対決は遊園地や海、植物園などのデートスポットが舞台で、それぞれ場所にちなんだ女の子が対応しているとう芸の細かさが面白い（ついでに言うと、背景のグラフィックとか地名表示フォントも本編そっくりだったりする）。また、アーケード版では文字表示のみだったデモの会話シーンも、すべて本編と同じ声優陣を使って録音した音声を使っている。



レベルは3種類 こうげきだまは2種類から選択

1人プレイのモードは3つ。「練習」は簡単だが3人目で終了、「告白」はノーマルな難易度、「根性」はエンディングがゴージャス(①)。また、開始時には、こうげきだまパターンを元祖「ぱずるだま」(アーケード版と同じ)と「進め！ぱずるだま」の2種類から選択できる(②)。

「根性」モードのみ名前入力がある。これが会話シーンで挿入されるのだ(③)。しかし「根性」モードは難易度が超高い(④)……。

1人プレイの流れ

キャラクター選択

藤崎さんをはじめとする全11人から選択。それぞれ相手に送りこむこうげきだまのパターンが違う。

ルート進行

そして伝説の樹の下を目指して進む。途中で出会うライバルの顔ぶれは一定ではない。

ライバルと衝突？

各スポットにいるライバルと会話したのち対決。相手によって内容がちゃんと変わるのが楽しい。

ぱずるだまで勝負！

そしてぱずるだま勝負！　笑えるりアクションを見ている余裕はない？

元祖「ぱずるだま」も顔負けのリアクション

カラオケ大好きの片桐さんは、連鎖を重ねると例の英語口調で舞い上がります。

こだまで埋めつくされてフラフラの如月さん（左）と、「どうしてほしい？」と容赦のない紐緒さん（右）。

プレイヤーの性格が浮き彫りになる2人対戦

ポイント制で対決だ！

対戦ではセット数に応じてチームを組める。同キャラもOK。

ロボ作モードとは？

こうげきだまが両者とも1色のみになる「ロボ作モード」。超連鎖が熱い！

こんなデータもあります

使用回数が多いキャラの人気ランキング画面です。

人気No.1は？

ときめいた人

こちらは根性モードのハイスコアランキング。

サクラ大戦

読者レースの順位もうなぎ上り。注目の1作!!

完成度 ?%

ライターから一言

藤島・松原両先生へのインタビューは、僕も同席させてもらって大感激。ゲームは次々と新事実が明らかになっていくけれど、肝心のストーリーはいまだ闇の中……。もっといろんなことが知りたい！　ってキミは、アンケートハガキに書いてくれ。　（がすけつ）

●セガ●9月発売予定●価格未定●ドラマティックアドベンチャー
●2枚組●シャトルマウス対応

スクープ!! 黒之巣会の主要メンバーが遂に判明!!

首領の名は「天海」

首領の名前以外は隠されていた黒之巣会の幹部たちが、姿とともに公開された。

今回その姿が確認されたのは、黒之巣会死天王のうち、紅のミロク、白銀の羅刹、蒼き刹那の3人。残る1人、黒き叉丹についての手がかりは、右下の2枚の写真だけ。叉丹についてほかにわかっているのは、彼が黒之巣会の魔操機兵のほとんどを設計した優秀な技術者であるということくらいだ。

また、黒之巣会には天海と死天王のほかにもメンバーがいるのかどうかという点も気になるところ。判明しだいお知らせしていくので、期待して待っていてほしい。

目的は…「帝都壊滅！」

天海は帝都が西欧文明に汚されたと言い、その帝都を破壊していったん無の状態に戻し、江戸幕府体制を復活させようと企んでいる。

死天王が勢ぞろいした場面。画面の一番左にいるのが、黒き叉丹こと葵叉丹だ。それぞれひとクセもふたクセもあるやつばかり。

死天王とは…

黒之巣会の死天王は、さすがにそう呼ばれるだけあって強者ぞろいだ。特にミロク、羅刹、刹那は傀儡や蟲などの魔物も使いこなす。

帝国華撃団との戦い

帝国華撃団と黒之巣会の戦い。陣頭指揮を執るのは黒き叉丹。熾烈な戦いになりそうだ。

戦いの舞台となっているのは上野公園。今までにも何度か紹介しているマップだ。本編でも上野で叉丹が登場する？

脇侍（ワキジ）の性能に違いを発見!!

下っ端の魔操機兵、脇侍に、性能の違いがあることが判明した。その主な性能の差は、攻撃範囲の違いに表れる。もちろん武器によっても攻撃力が変わるだろう。ちなみに写真の例では緑が遠距離、青が中距離、銅褐色が近距離で攻撃を仕掛けてきている。

このように、ザコ敵である脇侍にも攻撃範囲などに差がある。戦闘に勝利するためには、脇侍の配置によっても戦略を変えていかなければならないのだ。

遠距離攻撃

遠距離から、ミサイルのような武器で攻撃を仕掛けてくる緑の脇侍。これで動きもすばやければ、相当手強い相手になりそうだ。

近距離攻撃

銅褐色の脇侍は、刀のような武器で接近戦を仕掛けてくる。遠くへ攻撃ができないので、大神の機体でも懐に潜り込むのは簡単なハズ。ダメージを受ける前に、先制攻撃をかけて出鼻をくじこう。

中距離攻撃

青の脇侍は、中距離からも攻撃できる機体。武器は銃のようなものを装備している。こういうタイプの敵は、遠距離攻撃のできるマリアや、動きのすばやいさくらの霊子甲冑を使って早めに叩きつぶしておきたい。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 ©RED 1996

死天王の姿をキャッチ！ 残るは黒き叉丹…

紅のミロク

くれないのみろく：魔物使い

かんざしを舐めるミロク。髪飾りから着物、爪の先まで赤で統一されている。その名前から、細川氏の末裔であるとか、花魁の衣装を身につけていることから、黒之巣会の構成員となる以前は吉原にいたのではないかなどという噂が飛び交っているが、真相はまったく不明。謎の多いキャラクターだ。

ミロクが操る紅の魔操機兵も、花魁の衣装をあしらったデザインになっている!?

いつも花魁の衣装を身にまとっている、妖艶な紅のミロク。本名を細川ミロクといい、黒之巣会死天王のうちのひとり。

紅の魔操機兵と、魔物を巧みに操って攻撃をしてくる。もちろん、死天王と呼ばれるだけあって戦闘技術にも長けている。女性だからとなめてかかると痛い目に遭うぞ。

その セリフからもわかるとおり、刹那の操る魔操機兵の動きはとてもすばやい。

白銀の羅刹とは似ても似つかないが、双子の兄弟という事実にまず驚かされる刹那。ゆがんだ口元に、その冷酷な性格が表れている。おそらく髪に隠されているその目も、冷たく残忍な表情しか見せないのだろう。その幼い風貌に惑わされてはならない。一瞬の油断が命取りになるぞ！

見た目は子供のようだけれど、冷徹で非情な性格を持っている刹那。姿や魔操機兵の色から、蒼き刹那と呼ばれている。

その性格からもわかるように、勝つためには手段を選ばない。自らの蒼い魔操機兵を繰り、いったいどんな姦計を仕掛けてくるのだろうか？

蒼き刹那

あおきせつな：傀儡使い

白銀の羅刹

はくぎんのらせつ：蠱使い

刹那とは双子の兄弟。ものすごい怪力が自慢のタネ。こんなヤツが、チェーンソーを振り回しながら追いかけてきたら、普通は逃げるよね。でも、帝都の平和を守るため、帝國華撃団はそんな弱音を吐いてはいられないのだ。相手がどんなヤツでも、全力で叩き潰せ!!

死天王一の怪力を持つ羅刹。白銀の魔操機兵に乗り、蒸気で動くチェーンソーと、妖力で操る蟲で攻撃してくる。それほど賢くはないが、力で押されたらとてもかなわない。ヒット＆アウェイでじっくりと戦おう。

羅刹の魔操機兵は、銀色の機体の背中に付いている大きな2本の筒が特長。これがどんな働きをするのかは、まだ不明だ。

信頼度システムの謎に迫る!!

以前から何度か「信頼度」というフレーズが登場していたが、今回ようやくその役割やゲーム中にどうかかわってくるのかなど、いくつかの情報が明らかになってきたので紹介していくぞ。

信頼度は主に、戦闘中の修正値として使われる。簡単にいうと、信頼度が高い隊員は能力がアップするのだ。画面の例を見ればわかるが、場合によっては、本来の能力の1.5倍にもなることがある。戦闘を有利に進めるためにも、なるべく高く保っておかなければならないステータスなのだ。ここで、信頼度を高くするにはどうすればいいのだろう？　という疑問がわく。具体的には、戦闘中の指揮のとり方や、アドベンチャー中のキャラクターへの態度によって決まるらしい。当然、上がることもあれば下がることもある。これから、信頼度が変化する代表的なケースをいくつか紹介していこう。

信頼度が高い時と低い時では、こんなにも能力が違う。やっぱり信頼度は重要なパラメータなのだ。

信頼度の高い時には能力が高くなり、表情も変わっている。逆に信頼度が低い場合には、それに応じて修正値が低くなるということも考えられる。いずれにしろ能力が高ければ有利になることは確か。なるべく信頼度は下げないようにしよう。

戦闘中にも刻々と変化する

隊員ユニットが破壊されると

大神の指揮さえしっかりしていれば、こんなことにはならないハズだ。

隊員ユニットを「かばう」と

戦闘中に信頼度が変化する場合というのは、大神の隊長としての指揮能力が認められた時、あるいは指揮に失敗した時だ。

例えば、隊員の霊子甲冑が破壊された時は、大神の指揮能力に問題があったとされ信頼度が下がる。逆に、戦闘中に表示されるLIPS分岐で正しい選択をした場合や、大神の特殊能力である、「かばう」を使って隊員の霊子甲冑を守った時などは信頼度が高くなるのだ。

もちろんアドベンチャーモード中にも変化する

帝劇の入り口で切符切りの仕事。今日はいつもより客が多い……。

隊員の部屋に行く

（いつもより、客が多いな…）

「さてと」

「いるかな」

舞台が終わり、片づけも一段落。大神は誰かの部屋へと向かう。この部屋は誰の部屋？それを決めるのは、ユーザーである君自身。好きなキャラクターに会いに行こう。

アドベンチャーモードは、大神自身の行動によってストーリーが進行していく。ということは、ほかのキャラクターとのやり取りが主になる。その中で、どういった態度をとるかによって、信頼度が変わっていくのだ。では、信頼度が変わる行動とは？

まず、大神が、隊員の部屋を訪ねた場合。戦闘や舞台の切符切りなどで忙しい中、ヒマを見つけて訪ねてあげれば、訪ねられた隊員の信頼度は当然のことながらアップする。隊員との、こまめなコミュニケーションも信頼度につながるということを覚えておこう。絶対に損はしないはずだ。

無理なことを頼まれる

時には、２人以上のキャラクターから、同時にものを頼まれ、どちらを片付けるか決めなければならない、なんていう状況も起こる。ここで、どちらに頼まれた仕事をこなすかにより、頼み事をしてもらったキャラの信頼度が上がり、逆のキャラの信頼度は下がる。

「あつつ、さ、さくらくん」

さくらの頼みを聞かなかったばっかりに……。

会話の途中によそ見する

会話の最中にそわそわしたり、関係ないところをチラチラ見たりすれば相手は気を悪くする。これと同じことをアドベンチャーモードでやると……やっぱり信頼度が下がってしまう。大神は、帝劇にやってきたばかりの新米隊長。もともと信頼が低いのに、そんなことで信頼度を落としていては先が思いやられるぞ。

勝手に、部屋の中をいじらないでちょうだい！

あやめの部屋のタンスを開けようとして怒られた。ＲＰＧじゃないんだから……。
同じくあやめとの会話にて。怒られっぱなしでは信頼度もグーンと下がってしまうぞ。

・・・・・・大神くん
ど・こ・を・見てるのかな？

こんなことでも変化する信頼度

LIPS分岐

LIPS分岐で、どちらを選ぶかによっても信頼度が変化する場合があるぞ。出撃用意が整っているのに「花見をせよ！」なんて言われたら、誰だってガックリきちゃうよね。しかも、LIPS分岐が登場するのはアドベンチャーシーンだけじゃない。戦闘中、作戦を頭の中で練っている時に、突然LIPS画面が出てきて慌ててしまうことも。こんな時に、いかに冷静に対処できるかによって、隊長としての評価、ひいては隊員からの信頼度も違ってくる。どれだけ落ちついて戦闘に臨むかも、ゲームのその後の展開に大きな影響を与えるのだということを覚えておこう。それほど難しいことではないはずだ。

2人以上の隊員が同時に登場した時

何人かの隊員が同時に大神の目の前に現れたとき、大神が一番最初に声をかけたキャラクターの信頼度がアップする場合がある。信頼度が低いキャラクターがその中にいたら、真っ先に話しかけるべきだろう。

信頼度が高い隊員とこんなイベントも…

ストーリーも後半になってくると、信頼度の高い隊員とのイベントが多くなってくる。もしかするとラブストーリーも……。

第一話のタイトル判明!!「帝都・花の華撃団」

ようやく第一話のサブタイトルが判明したぞ。写真の通り、そのタイトルは「帝都・花の華撃団」。いかにも、第一回！　という感じのタイトルだ。いまだ詳しいストーリーなどはまったく不明だけれど、タイトルがわかっただけでも内容をいろいろ想像しちゃってもう発売が待ちきれない!!

これからも、各話のサブタイトルやストーリー、システムに関する情報などを、入手しだいすべて紹介していきたいと思っているので、読者のみんなには期待して待っていてほしい。それではこれにて、以下次号！

これがタイトル。第一話が始まる時に表示されるのだ。青い空に栄えるピンク色の桜の木。どんな話になるのか、いまからワクワクしちゃうよね。

本邦初公開、ストーリーの途中に挿入されるアイキャッチ。ちなみにこれは第一話用のもの。話によっていろいろと変わっていくようだ。ということはほかのキャラのアイキャッチも……。

ナイトゥルース

NIGHT RUTH

-Explanation of the paranormal-

#1"闇の扉"

「Maiking of～」は買ったかな？

完成度 100%

メーカーから一言

マスターアップの日が刻々と近くなり、社内には眠たげな人々が続出。夜も昼も寝ずに、デバッグ、デバッグ……。スタッフ一同、頑張っているので、みなさん8月2日は「ナイトゥルース」を買ってくださいね（なんと脈絡のない文……）　（広報担当　R）

●ソネット・コンピュータエンタテイメント●マルチシネマアドベンチャー
●6,800円●8月2日発売予定●18才以上推奨

慎哉達5人に闇の真実は見えるのか？

開発も順調に進んでいる「NIGHT RUTH」。今回は、トイショーでも触ることのできたバージョンを使っての紹介だ。トイショーバージョンとはいっても、途中までではあるが、実際にゲームを遊べるところまでできている。さらに、マルチシナリオの分岐やキャラクターの会話シーンなど、システム面はほとんど完成している。残すは最終的な調整だけとなったといっても過言ではないだろう。この夏キミも5人の主人公と一緒に、闇の真実を暴く冒険に旅立ってみてくれ!!

物語の冒頭は、慎哉が眠りから目を覚ますシーンから始まる。愛用の目覚し時計で目を覚ます、いつもと同じ朝の風景。しかし今日一日が、普段とはまるで違う一日であるということを、慎哉はまだ知らない……。

制服に着替えた慎哉は、銀の指輪と化したセクシーダディを指にはめると声をかける。「おはようセクシーダディ」

いつもの朝のように慎哉を迎えに来る舞璃亜。学校へと出かける前に一緒に食事を取る2人。ほのぼのとした雰囲気。

主人公たちを取り巻く個性的なキャラ

慎哉達の通う聖嬰高校には、個性的な人物が数多く存在する。どの人物もひとクセもふたクセもある人ばかりだ。ストーリー選択によっては物語の展開に深く関わってくる人物も……。

久住英司

窓に映った自分の姿に見とれる究極のナルシスト。自慢のロングをかき上げる仕種がたまらない(笑)。

設楽奈美

舞璃亜の友人の1人。体が弱いのか、保健の先生のお世話になることが多いようなのだが……。

小室拓也

常に追っかけの女の子を周りにまとわり付かせている。どこかで聞いた名前のような気がする!?

多彩な表情が楽しい会話シーン

通常の会話シーンでは、メッセージウィンドウの会話の内容に合わせて、画面の左右に2人のキャラクターが変わるがわる登場する。笑い顔や泣き顔など、会話の内容に合わせて変化する表情も数多く用意され、ゲームに深みを持たせているのも見逃せない点だ。さらにストーリー中の重要なシーンでは、インパクトのあるグラフィックが用意されているぞ。

通学途中に出会う5人。メインキャラの顔見せ的なシーンだ。

セリフや表情などにそれぞれのキャラの個性がよく出ているのがわかる。

トーストをくわえながら手を振って駆け寄ってくる慎だが……。

©SONNET COMPUTER ENTERTAINMENAT

アルバート オデッセイ

ALBERTODYSSEY 外伝

LEGEND OF ELDEAN

完成度 90%

メーカーから一言

今、アルバート外伝は、ゲームバランスの調整の真っ最中！ 何人もの人のテストプレイで出たデータを見て、よりおもしろく、より熱いゲームになるようスタッフは頑張っているから、〝必ず〟夏はアルバート外伝で思いっきり遊んでくれよ。（開発）

●サンソフト●今夏発売予定●6,500円●RPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

連続企画

アルバートオデッセイ外伝 スタッフインタビュー

プログラマー&デザイナー編

今回インタビューに参加してくださったスタッフ

プログラマー
岩田 幹生 氏

今作のメインプログラマー。実際の作業ではイベント部分のシステムを担当。インタビュー中もプログラム部分のコメントをまとめてくれた。

プログラマー
松上 博哉 氏

岩田氏と同じくプログラムを担当。作品中では主に戦闘システムのプログラムを担当。他、作品中に出現するアイテム類も担当している。

デザイナー
岩田 義明 氏

今作のメインデザイナー。全体の取りまとめや、戦闘シーン、キャラクター、背景、タイトルデモなど、街イベント以外のほとんどを担当する。

デザイナー
高辻 雅行 氏

デザイナー。主にゲーム中、街で起こるイベント部分のキャラクターデザインを担当する。インタビュー中、人一倍熱っぽく語ってくれた。

デザイナー
越野 武司 氏

ゲーム中に登場するノンプレイヤーキャラクターのデザイン、および各キャラクターのセリフのリファイン、調整を担当した。

P149⬇に続く

オープニンググラフィックが堂々完成!!

待望のオープニンググラフィックが完成！ 主人公、パイクの出生以前におけるアルバートワールドの解説がなされている。セピア調のグラフィックに、渋い音声での解説は、ゲームの雰囲気を盛り上げるにはうってつけ！ ゲームスタートの前に、1度は必ず聞いて&見てもらいたい珠玉のオープニングになっているのだ。

これは、カルミレートの廃墟で出会った謎の老魔導師、エスタンでは？

竜人族の話は、これから徐々に重要になってくるはず。バックに流れるセリフに耳を傾けると、多少は事情が飲み込める。

悪の魔導師・ラドリア。古代竜ラグーの返り血をあび、不老不死となる。大陸全土を支配するため魔晶石を集めている。

今週の移動ルート

今回のパイクの足どりは、まず、山越えの洞くつを抜け、ギガールの街へと足を伸ばす。さらに、南西のチェストリアの街を経由して、ソラスの街にたどり着くところまでだ。途中の街から街へのフィールドでの移動距離が、今までよりも多少長くなるため、敵に遭遇する機会もかなり多い。まだ未熟なパイクにとっては大変な道のりだが、ここで仲間が一気に3人にも増え、戦力的にも大幅にアップする。序盤での戦いの目標がはっきりしてくるのは、今回のストーリーあたりからと言えるだろう。

やや北上してから南西へと下り、橋を渡ってソラスの街まで移動する、ちょっと長い道のりになる。

© 1996 SUNSOFT

山越えの洞くつを抜け、ギガールの町へ

旅の行商人ルーのアドバイス通り、北に進んでギガールの街にたどり着いたパイク。ライアを救うことのできる神官の情報を求めて、街をかけまわった彼だが、めぼしい情報には恵まれなかった。唯一、立ち寄った酒場で、歌姫の美しい声に心がなごんだのは、戦いに疲れたパイクにとって幸いであった。しかし、酒場を出たパイクを、これまでとは違う街の気配が待ち受けていた。そしてそれは、どこかで感じた気配でもあった。

ギガールの街に入るパイク。神官の情報を求めて、人々に話を聞きまくろう。

ギガールの町MAP

この街で進展するストーリーの重要なカギを握る歌姫は、左上の酒場にいる。また、この街で初めて(?)正規の値段でアイテムと武器&防具が購入可。ロングソード、ダーツ、コットンアーマー、うたひめのドレス、ラージシールドが武器屋、とくようミント、やすらぎのハーブが道具屋で手に入る。

因縁と新たな出会い……パイクはソラスの町をめざす

その違和感の元は、ワイヴァーンに乗ったベルナードのものだった。彼はパイクの姿に驚き、動揺した。そこにナイフが一閃！　それは酒場の歌姫が投げたものだった。そこにルーも登場し…。

ベルナードの魔道器から流れるため、搬送を余儀なくされるパイクと酒場の歌姫。そこに現れたのは……。

行商人ルーの計略により、ワイヴァーンから落ちたベルナードは、魔法封じにより、より窮地に追い込まれる。

完成間近！　アルバートはココまでできている！

発売日はまだお知らせできないが、近いことは間違いない。どこまでで上がっているのだろう。

サンソフト■完成度としては、プログラムはもうほとんどできています。ゲームの進行上も実はスタッフロールが流れるところまでできてはいるんですよ。グラフィックのほうは、けっこう先行していたんで微調整だけですね。あとは入っていないイベントが1つあるんで、それを入れるのと、全体のバランス調整……宝箱すべてに何らかのアイテムが入ってたりするんで(笑)。パーセントでいうのは難しいんですが、90%くらいですか、ほんとツメの段階です。

なぜ今〝外伝〟なのか？　2DRPGにした理由は？

外伝の由来は？　あえて、2Dでリリースするねらいはあるのか？

サンソフト■ひとつのねらいは「アルバートオデッセイ」という、完成された世界の側面を見せてあげたかった、ということです。また、純粋なRPGというものをユーザーに提供したかったということもありますね。開発当初、サターンにはまだ純粋にRPGの基本が楽しめるソフトがなかった、と思ったんですよ。いわゆる、2Dのフィールド&ダンジョン型RPGというのが。いろいろシステムをくっつけちゃうと毛嫌いする人もいますしね。その点ではかなり取っつきやすいと思いますよ。〝外伝〟の名をつけたもうひとつの理由は、もともと「アルバートオデッセイ」というのはシミュレーション色の強いRPGだったので、もし3として出すのであれば、その要素も入れなきゃだめだと思ったからです。また、なぜ、3Dで表現しなかったのか、と思われる人もいるかと思いますが、もともとグラフィックが綺麗だという「アルバート」シリーズを壊したくなかったからなんです。3Dだと見た目は派手でよさそうに見えるんですけど、細かいところまではどうかな、と思うんですよね。中途半端なポリゴン数で汚くごまかしたりするくらいなら、グラフィックの1枚1枚を細かく描き込んだほうがいいでしょう。まあ、サターンは2Dでも、スプライトを何枚も使えたり、キャラクターを大きく表現できたりと、他機種でやってきたものより派手に表現できますからね。特に2部に出てくるボス級の敵キャラクターなんて意識的に人間型でないものにして大きめのキャラクターを中心に作っているくらいなんですよ（笑）。

仕様変更発生!?　プログラマーVSデザイナー

開発とはチームワークが肝心。それが長期にわたるRPGなどは特にいえることなのだが……。

サンソフト■やはり、開発の最初の頃というのはハードのことを全てわかっているわけじゃなくて、慣れるにしたがって、〝ああ、あんなこともできる、こんなこともできる〟って出てくるんですよ

P150に続く

ね。先ほども言っていたように、作業的にはグラフィックのほうが先行して進んでいたので、仕様が固まるまでは、これで大丈夫だろうか、って思っていたんですが、いい方向に変わっていってくれたんで、逆に後から苦労したことがありました。例えば、最初キャラクターなどは16色の仕様で絵を描いていたんですが、あとから64色モードで描けるようになって、すべて描き直しとか(笑)。背景でも、バックに使える絵の枚数が増えて、遠景から近景までかなりの枚数使って表現できるということで描き増したり。こうやってやれることが増えてくると、その分データの規模も大きくなってくるんですよ。ROMの場合だと、データの全体量が少ない、ということもあるんですが、データをメモリのどの場所に置いても比較的早く読み込めるんですけど、CDの場合、大きなデータを扱えるかわりに、まとまってデータを置いておかないと読み込みに時間がかかってしまうんです。そのへん、デザインとプログラムのほうで、どこまでやるか、バランスが難しかったですね。

ココが見どころ!? スタッフオススメのシーン

数多いイベントシーンのなかから、スタッフが勧めるシーンを挙げてもらった。

サンソフト■イベントは数が多くてどれもおもしろいんですけど、あえていうならやはり第1部と、第2部のそれぞれ最後のボス戦でしょうか。ステージやアイテムなんかを特別に用意したり、そこにつながるイベントでもいろんな演出を考えたりと、特別に凝って作ってありますので、ぜひ見てほしいですね。また、ストーリーのいたるところでセリフを選択するところがあって、マジメに答えるのと、とぼけて答えるのを選べるんですが、とぼけているほうを選んだほうがいろいろアクションが見られるので、たまにはそちらを選ぶとアルバートの世界に広がりが出るかもしれません(笑)。あと、サブシナリオもいくつか用意してますので、頑張って見つけてください。

スタッフから読者へ 開発者からのメッセージ

今作は今後どうなっていくのかを語ってもらった。他にも思わず漏らしてしまった情報も……。

サンソフト■バランス調整は今やっていますが、けっこう歯ごたえのある作りになってますよ。ダンジョンも、最後のほうのボス戦にしても。戦闘を避けて逃げてばかりじゃけっこうツライかもしれません。そうですね……、普通にやってて40時間くらいは楽しめるボリュームになってます。だから、1度や2度負けても頑張ってクリアしてくださいね。そうそう、これは実際プレイする時間ですが、夜ばかりでなく、昼間プレイしたほうがいいときもありますよ。クリアには関係ないんですが、サブシナリオの……っと、これ以上は秘密です。とにかく、楽しみにしていてください。

次回はサウンドスタッフ編だ!

ソラスの町への道中、チェストリアの町に寄ってみる

歌姫はエカと名乗った。彼女のアドバイスにより、ソラスの街へと向かうことにしたパイクら2人は、途中にあるチェストリアに立ち寄ることに。

エカ

このゲームのヒロイン的存在の女の子。手先が器用で、飛び道具を得意としている。彼女の両親は神官で、そのあとを継げなかった自分を情けなく思っている。ギガールの街で歌姫を生業としていた。

戦いの後、エカの家に招待されたパイクは、彼女に神官の情報を聞く。そして仲間に……。

チェストリアの 町

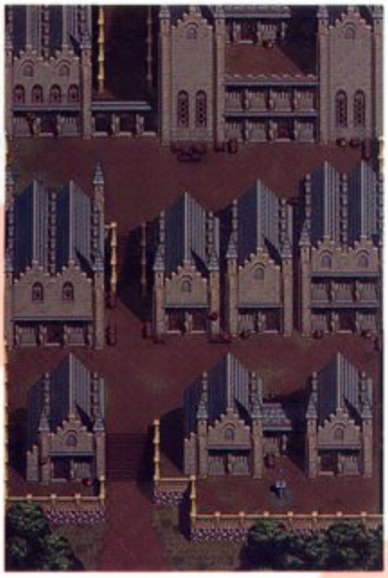
エカが仲間となり、最初に訪れるべき街がこのチェストリア。武器&防具屋と道具屋がある。ギガールの店と比べて違うのは、シミター(パイクが装備できる武器)があるだけ。あとは完全にギガールの街のものと同じものが売られているので、シミターだけを買うといい。この付近のフィールドでは、そろそろ毒を持つモンスターが現れてくるので、ハーブを忘れず買っておくこと。

チェストリア 城

チェストリアの街の北に直結しているのがチェストリア城。とくにイベントが起こるわけではないが、城のそこここにアイテムがころがっているかもしれない。部屋はくまなく捜しておこう。一応、女王と会話することができるのだが、話かけると「無礼であろう!」と相手にしてもらえない。とっとと退散せよ。

神官ははたしてソラスの町にいるのか?

ソラスの町

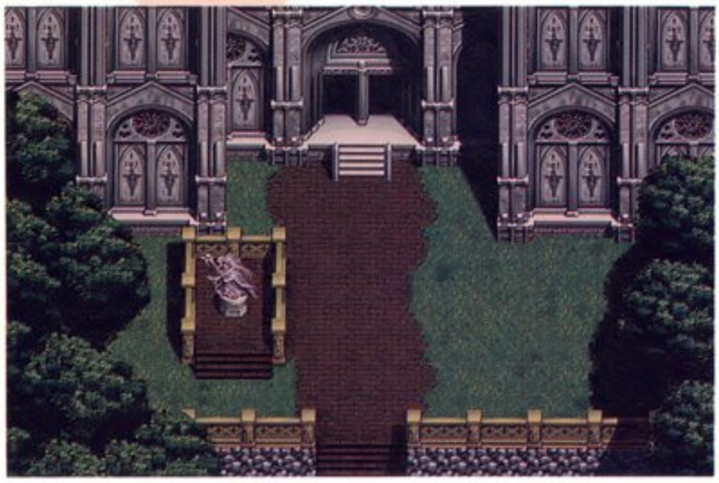


エカが知る神官、コーラス・ファクトリアに会うため、ついにソラスの街にたどり着いた2人は、さっそく教会に向かうが、そこにはコーラスの姿はなかった。 かわりに、コーラスの娘、レオスに出会えた2人は、彼女の口から、ライアの石化は元に戻せないと言われてしまう。そして教会の奥の部屋にはライアと同じ姿の人々が!

レオス

17歳にして、ソラスの街の代表として、神官を務める少女。石化された人々を多数あずかっており、バイクと志を同じくして仲間に加わることとなる。回復魔法と体術による攻撃が得意。

ソラス 教 会



ソラスでは、ストーリーがグッと進展するうえ、いろんなモノが手に入る。武器屋での注目はカトラスとオオカミのツメ、タートルシェル(女の子でもつけられる防具)。道具屋ではとくようミント、やすらぎのハーブに加え、石化を回復させるコカトリスの牙が手に入るぞ。といっても、ライアの石化は直せないのがいらだたしいが……。

封印されしヴァンパイア、フロンディア男爵現わる!!

レオスの幼馴染みキニスが、ゴートの街に石化を解ける勇者ガイがやってきているとの情報を持ってきてくれ、翌朝出かけることを決めたバイク達。だが、その晩、コーラスによって封印されたはずのヴァンパイアが現れた!

ラチェスタ

地獄の聖女と呼ばれる神官。ラドリア術師団魔導師ベルナードを慕い、彼のためによからんと思うことはなんでもする。コーラスによって封印されたヴァンパイア、フロンディア男爵の封印を、魔晶石欲しさに解いてしまったのは、何を隠そうこの女性である。

出発前の夜、街の人間のほとんどがレッサーヴァンパイアに変えられてしまうという事件が起こる。教会の外は地獄に変わった。

フロンディア男爵によってヴァンパイアになってしまった人達を助けるため城に向かう。

体を張ってメンバーを守ったキニスらを救うため、フロンディア男爵に戦いを挑むバイク、エカ、レオスの3人パーティ。はたして……。

いいわね、いくわよ!! BOB

イラ・コン応募受付中!!

前回から始まったこのコーナー。始まったばかりなので応募数はまだ少なめ。投稿するなら今だゾ!

東京都・PN茂木さんの作品。う〜ん渋い!

あ て さ き

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24—1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部
「アルバートオデッセイ外伝
イラストコンテスト」係まで

伝説のオウガバトル

鍛錬された兵と戦局を見抜いたおのれの采配が反乱軍を勝利に導く!!

時間の概念を取り入れた戦略性。キャラを育てていくRPG性。この2つが調和した珠玉のゲームが、サターンという新境地で復活する。どのような伝説が始まるのか、ゲームの進め方を解説していこう。

完成度 50%

メーカーから一言

現在、グラフィック制作は会話シーンの部分が終わり、プログラムはSFC版からの移植が大詰めを迎えるなど、秋口の発売に向けて、開発が急ピッチで進んでいます。来月にはもっと情報を提供できるようになると思いますので、ご期待ください。（広報・ハラ）

●リバーヒルソフト●今秋発売予定●価格未定●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

オウガバトル 基礎講座 PART1

バランスのとれたユニットを編成し、揺るぎのない土台を築く

FORMATION

「伝説のオウガバトル」は、既存のRPGでみられる戦士、魔法使いが集まったパーティを、1度に最大10部隊動かしていく、スケールの大きなシミュレーションRPGである。帝国を倒すべく立ち上がった反乱軍を率い、戦闘のなかで自軍を鍛えていくのだ。編成、戦闘と分類できるパートのうち、ここでは編成の仕組みを説明しよう。編成とはさまざまな職業のキャラを集め、部隊を作ることである。1部隊は最大5人のキャラが収容でき、人材の関係から肉弾戦の得意なチーム、魔法が主力のチームができあがる。これをいくつも編成し、戦場に派遣してやる。右には編成を整える8つのコマンドから、最重要のものを厳選した。どのキャラをどこへ配属すれば自軍強化につながるか、反乱軍のオピニオンリーダーとして、頭を悩ませてほしい。

重要視される4つのコマンド

ステータスをみる command I
各キャラの強さ、素早さなどを数値で表したステータス情報を見る。現在取得している経験値も同時に表示されるため、次のレベルアップに必要なポイントの確認もできる。

キャラを外す・入れる command II
定員数に満たない部隊へ新たなキャラを追加するか、編成済みの部隊から不要なキャラを外す。実際は「入れる」と「外す」が独立し、部隊の新規編成や解散にも使われる。

フォーメーションを考える command III
戦闘において、キャラを前衛か後衛のどちらに置くかをあらかじめ決定しておく。どのキャラも前衛と後衛で攻撃が変化するので、最も力を発揮するポジションへつかせたい。

クラスチェンジ command IV
キャラが成長し、レベルとステータス内のパラメータが一定に達すれば、より能力の高いクラス（職業）へ転職できる。性別、種族によってチェンジできるクラスはさまざまだ。

1部隊5人までOK!

リーダー資格を持ったキャラを中心に、偏らないクラスで編成する。回復要員のクレリックは、1部隊に1人は欲しい。

部隊内では、なるべくレベルの均一化をめざす。弱いキャラは、能力の高いリーダーの部隊に入れて、バックアップしてもらおう。

BEGINNER'S GUIDE

困ったときのオンラインヘルプ

その情報量の多さに、なにかと難しいイメージを受けがちな編成画面だが、ここではヘルプメッセージが役に立ってくれる。これはコマンドの意味やアイテムの効果が瞬時に表示される機能で、取扱い説明書がゲームの中で読めるもの思っていい。専門知識を覚えなくてもゲームが進められるように、知りたい事柄がセレクトボタンひとつで自動検索されるので、初心者もスムーズに操作ができるのだ。

©QUEST ©1996 Riverhillsoft Inc.
※画面は開発中のものです。

オウガバトル 基礎講座 PART2

帝国軍に占拠された都市を解放し、敵城を陥落させる

FIGHT IT OUT!

シミュレーションゲームの戦闘に根づいたヘックス（フィールド上の区切られたマス目）、そして敵味方の攻撃時間が分かれたターン制のシステムを、本作は採用していない。目的の場所まで自由なルートで進み、リアルタイムで進行するのである。反対にいえば、これは敵がいつ進路を変え、どんな行動にでるか予測できないということだ。主人公が死亡するか、反乱軍の本拠地に踏み込まれない限り、ゲームオーバーになることはない。が、こちらがひたすらボス攻略をめざしていては、敵の思わぬ陽動作戦に引っかかって、本拠地を奪われてしまうこともある。プレイヤーはムダな時間の消費を極力ひかえ、常に先を読んだ戦略で、自軍を先導していかねばならないのだ。

BEGINNER'S GUIDE
キャラは全員オートで動く

すべてのキャラは部隊単位で行動し、移動も戦闘もオートで進む。プレイヤーの役割は、敵をどう攻めるかの指示と、目的地の指定のみで、わずらわしいコマンド入力はいっさいない。

フィールドでは、シンボライズされたリーダーが目印になって動く。

CLEAR POINT

反乱軍の進行プロセス

①都市を解放

ここでは基本的なゲームの流れを再現していく。まずは味方部隊をそれぞれの都市に派遣して、帝国の圧政から解放しよう。

民の支持率を表すカオスフレーム

フィールド画面の右上に表示されるメーターは、民衆たちがプレイヤーをどれだけ支持しているかを表すもので「カオスフレーム」と呼ぶ。占領下にあった都市を解放したり、戦争を早く終わらせたりと善事を尽くすことで、このメーターは徐々に上がり、民の信頼が得られるという仕組みだ。これは援助金の金額、イベントの発生条件にからんでくる重要なものなので、少しでも上げるように努力しよう。

カオスフレームを上げるにはちょっとしたコツがいる。

フィールドに点在する拠点死守の重要性

戦場となるフィールドには、敵の城以外にも多くの都市が点在する。帝国の管理下に敷かれたこの都市を、プレイヤーは解放し、守らなければならない必要がある。なぜかというと、都市では貴重なアイテムの売買ができ、軍資金の援助が受けられるからだ。民衆から新たな情報を聞くことも、隠れた仲間の出会いも、すべてこれらの都市解放後に起こる。また、都市内で「待機」していると、自動的に体力回復ができる効果もある。敵の攻撃を受けた部隊を召集し、中心拠点として利用するのもいいだろう。

MAIN COMMAND
ユニットを派遣

②敵と遭遇

プレイヤーの目的が敵城陥落であるのと同様、敵もこちらの本拠地に向かって進撃してくる。双方の接触で起こる戦闘は、一度に相手のせん滅を狙うものではなく、決められた攻撃回数で、より多くのダメージを与えた側が勝者となる。負けた側の損害は、通常なら一定の距離だけ強制撤退となるが、部隊を率いるリーダーが死亡すれば、本拠地まで退却しなければならない。

劣勢をくつがえすタロットカード

本作のシンボルともいえる、神秘をたたえた美しい「タロットカード」。フィールドで都市を解放した場合か、ショップであるアイテムを買うことで入手できるが、これは文字通り戦闘の切り札として使われる。その効果はすさまじく、敵すべてを対象とした眠りの魔法、火炎魔法などの強力な全体攻撃が仕掛けられるのだ。カードに使用制限はないので、ストックしておいたものを連続して使えば、どんなボスでもてこずることはないだろう。

情報入手

帝国の圧政に苦しんでいた民衆の声には、貴重な情報が多い。どんな小さな噂話にも耳をかたむけよう。

仲間が増える

特定キャラが仲間になるイベント。各都市には、決起をもくろんでいた同志が潜んでいる場合も。

MAIN COMMAND
タロットカード
バトルコマンド
退却する

戦闘中に使えるコマンドは右のとおり。ここで重要なのが、バトルコマンドで選べる「ガッツをみせろ」「リーダーを狙え」「バラバラに攻めろ」「息の根を止めろ」に分類された4種の作戦である。各キャラは基本的に攻撃方法を変えないが、どの敵を狙って攻撃するかはプレイヤーが指示できるのだ。状況に応じて作戦を変え、効率よく敵を追いつめていこう。

③ボスと対決

派遣された敵部隊を撃退し、城に乗り込むといよいよボスとの戦闘になる。ボスは戦闘力、防御力の高いキャラばかりだが、戦闘の進行は通常と変わりない。倒すことができれば、次のステージへ道が開ける。

完成度 80%

メーカーから一言

硬派なバウンティハンター、リュー。パラレルに進行するストーリーも硬派ですが、決して硬派一色では終わりません。いい意味でプレイヤーの皆さんを裏切る展開を用意しているのでお楽しみに！　開発スタッフは今、頭の中までグリグリです。(もっちー)

●クライマックス●8月30日発売●5,800円●アクションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨●セガマルチコントローラー対応

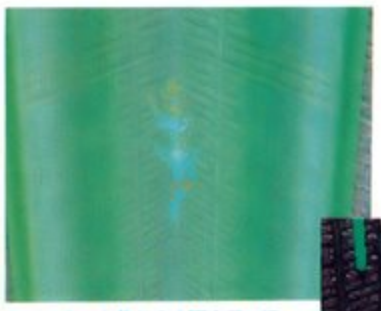
1本目のシナリオのハイライトシーンを大公開!!

トイショーでも大盛況だった「ダークセイバー」。今回は1本目のシナリオのハイライトシーンと、お待ちかねのモンスターキャプチャーシステムについてお伝えしよう。また、以前から姿は公開されてたけど、どのようにシナリオにからんでくるのかはまったく謎になっていたヒロインのコユキ。そのコユキのちょっとショッキングな写真を入手した。このあと一体どうなってしまうのか…。

真ん中にいるのが殺人マラカスで恐れられるJちゃん。人(?)は見かけによらないな。

脱獄に失敗して死んでいった囚人達の墓場。落ちると怨霊の手で地獄に引き込まれるぞ。

ゴロゴロと転がってくる巨大な顔がジャマして先に進めない。話は通じるのか？



モンスターを作り出す研究用の怪しげな液体の中にコユキが落ちてしまった！　助け出せるか？

しかしその直後、大きな揺れとケースが大破。中から現れた青いモノはいったい？　コユキは無事なのか!?

複数あるシナリオの1本目といっても、その濃密さは他のゲームにも勝るとも劣らぬほど。しかもプレイヤーの行動しだいで、その後のシナリオが変化することも以前からお伝えしているとおり。登場人物の運命はプレイヤーに委ねられているぞ！

セーブするには黒い鳥

このゲームではゲームオーバーになるとセーブしたところまで戻されてしまう。また、シナリオの分岐でやり直したくなることもあるかもしれないから、こまめなセーブは不可欠だ。街の中やダンジョンにいる黒い鳥を見つけたら、忘れずに話しかけてセーブしよう。

ブラックスネークバードのカイザー。彼に話しかければセーブしてもらうことができる。

セーブデータの管理画面。ポリゴンで描かれたサターンをグリグリ動かすこともできるぞ。

ついにモンスターキャプチャーシステムが明らかに!!

今まであまり明確な情報がなかったモンスターキャプチャーシステム。ついにその全貌が明かされたのでさっそく紹介しよう。

ゲーム中、様々な敵キャラと戦闘することになるのだが、戦闘シーンである条件を満たすことによりその敵キャラを捕獲し、次の戦闘時から使えるようになるのだ。それがリュー・ヤーの特殊能力で身につけている特殊な鎧の中に最大12体までの敵キャラを閉じこめておくことができる。それを使うとリュー・ヤーが変身し、敵キャラの姿になるだけでなくその敵キャラ固有の技まで扱えるようになる。強いキャラをキャプチャーすればその後の戦闘も楽になるぞ。

攻撃ボタンを押しっぱなしにして気を溜める。体力ゲージの下の白いゲージに注目。

ゲージがいっぱいになったらもう一度攻撃ボタン。威力もデカイがスキもデカイから多用は禁物。

キャプチャーの流れ

キャプチャーするには、必ず3本勝負の2本目で、リュー・ヤーが1本取った状態でなくてはならない。2本目になったら遠距離攻撃で敵の体力を倒してしまう直前まで減らす。するとチャンスマークが表示されるので、この瞬間に必殺技を放つのだ。マークが表示されるのは一瞬なので、それまでに必殺技のゲージをある程度溜めておこう。

まずは普通に1本取ろう。敵に取られたらやり直しだぞ。

このマークが表示された瞬間に必殺技を放つ。タイミングはシビアだ。

うまく成功すればこの画面に。慣れるまでは難しいので、直前でセーブして何回も挑戦しよう。

成功すると

うまくキャプチャーに成功すると、リュー・ヤーの手帳にキャプチャーした敵キャラの顔が表示され、次の戦闘から使うことができる。それぞれのキャラには属性のようなものがあり、リュー・ヤーで闘ってもなかなか勝てない敵にも、選択したキャラによってはあっさり勝ててしまう場合もある。ただし、もちろんその逆もあるから注意が必要だ。

このようにダンクで闘うこともできる。しかもリュー・ヤーとは違う必殺技もあるぞ。

戦闘の直前にこの画面が表示され、どのキャラクターで闘うかを選択できる。

モンスターはたくさんいるぞ

キャプチャーできるモンスターはたくさんいるが、12体以上キャプチャーすることはできない。何も考えずにキャプチャーすると後で困るかも。

2刀流のザムライ。なかなか手ごわい相手だ。

1匹目のコイツをキャプチャーすればブタどうしの対戦も可能!?

地底生物モーグ。見た目のとおりコイツ防御力はハンパじゃないのだ。

完成度 100%

メーカーからの一言

いやあ、もうすぐ七夕ですねェ。七夕の夜は1人で過ごしたくないですよネ。そこでこの「月花霧幻譚」！　このアイテムを使うと、異性の心をガッチリつかめますし、更に親密になれるスグレモノです。ぜひお試しください。(返金は一切いたしません。)(セガ　加藤)

●セガ●6月28日発売●6,800円●アドベンチャー
●2枚組●全年齢推奨

GE KKA MU GEN TAN

げっかむげんたん

月花霧幻譚

TORICO

いよいよ発売直前となった「月花霧幻譚」。数々の見せ場が用意された複雑なストーリーは、必ずやプレイヤーを満足させてくれるだろう。

謎が謎を呼ぶ…
本格的ミステリーアドベンチャー

CD2枚にも及ぶ大作ミステリーアドベンチャー「月花霧幻譚」。構想に3年をも費やしたという、セガ渾身の力作だ。人気ミステリー作家・竹本健治氏を起用したストーリー、家庭用ゲームソフトで初めて取り入れられたデフォーカス機能（焦点を合わせたりずらしたりすることによって遠近感を表現する手法）、プレイ内容で変化するマルチエンディングなど見どころはたっぷり。

主人公フレッドは記憶を失った男。「霧の街」の領主ゴードンに捕まり、伝説の「月の街」を探すはめになるのだが……。

記憶喪失の主人公フレッド。自分の過去を知る人間を捜す放浪の旅を続けるうち、「霧の街」にたどり着く。その額には謎の紋章が刻まれているが、本人はその意味するところを知らない。

「霧の街」の支配者ゴードンの命令により捕らえられたフレッドは、「月の街」への入り口を探すように命令される。生き延びるためには、「月の街」へ続く道を探す他はない。

オープニングで見る霧の街

まるで時を刻むのを忘れてしまったかのような「霧の街」通りには、重苦しい雰囲気が漂っている。

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

ストーリーをドラマチックに演出するデフォーカス機能

ストーリーのほとんどは、主人公フレッドの視点の画面で進んでいくが、場面によってはデフォーカス機能による演出がなされている。この「デフォーカス機能」というのは、プレイヤーの視点に合わせて焦点を変化させ、遠近感を表現する手法。このデフォーカス機能を効果的に使うことにより、まるで映画のシーンを見ているような気分が味わえるのだ。

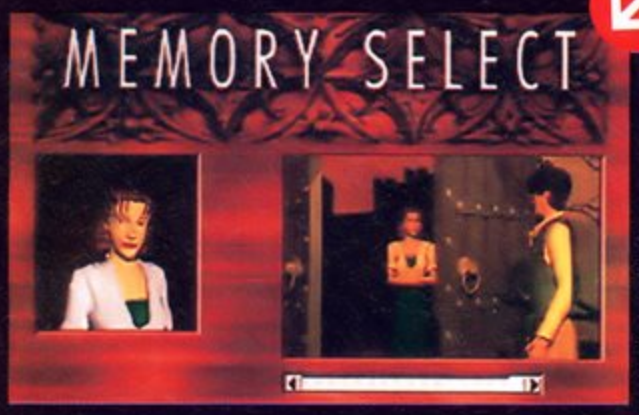
画面奥に立つフレッドに焦点が合わせられているため、手前のロープはピンボケに。高いところから下を見おろす様子がよく表されている。

時計屋を訪れるシーンでもデフォーカス機能が効果的に使われている。フレッド、時計のアップの後、デフォーカス画面でカウンターの向こうにいる時計屋との距離感が表わされている。

フレッドは床に落ちているマッチを見つけたのだ。今度はフレッド視点の画面に変わり、マッチを拾う場面ををズームアップ。このようにさまざまな演出法が取り入れられている。

ヒントを何度も聞き返せるセリフ再生機能

攻略のヒントになる大切なセリフを聞きのがしてしまったり、忘れたりしてしまうことはよくあること。そんなときには、セリフ再生機能の助けを借りよう。再生させたいシーンを、キャラクターごとに選べるのでとても便利。会話だけでなくビジュアルも再生されるスグレモノの機能だ。



シーンを再現!!

Zボタンでセリフ再生画面になる。カーソルで再生したいキャラクターと場面を選んでAボタン。重要なセリフを何度でも聞き返すことができるのだ。

集めてそして使いこなすアイテムセレクト

Xボタンでアイテムセレクト画面になる。カーソルで使いたいアイテムを選び、Aボタンで決定。正しいアイテムならばイベントシーンに突入する。

アドベンチャーゲームにアイテムは付き物。謎を解くためには、まずそれに必要なアイテムを手に入れなければならない。カギを始めアイテムの種類は多数。せっかく手にいれたアイテムも間違った場面で使おうとすると「ダメだ、ここでは何の役にも立たない」と独り言をつぶやくハメに。

古い伝説の都「月の街」そこは…

そこに行けばどんな願いも叶うという、不老不死の都「月の街」。古い伝説によれば、「月の街」に足を踏み入れた者は、現世に戻ろうとすると額に紋章が刻まれ、すべての記憶が消されるのだという。失われたフレッドの記憶と深い関係がありそうだが……。

「月の街」に登場するキャラクター

「月の街」にも住人はいる。しかし、彼らは普通の人間とは違っている。その姿は霧のようにはかなげで、突然現れては消えてしまう。いわば霊魂のような存在だ。

「月の街」については、残念ながら全く明らかにされておらず、ここで詳しい紹介をすることはできない。しかし、現実離れしたこの世界では、霧の街にも増して、さまざまな摩訶不思議な出来事が起こることは間違いない。ここでお見せする画面写真は、その衝撃的映像のほんの一部だ。

レイ

「月の街」をずっと守り続けている霊。どうやらフレッドのことをよく知っているらしいのだが、あまり多くを語ろうとはしない。

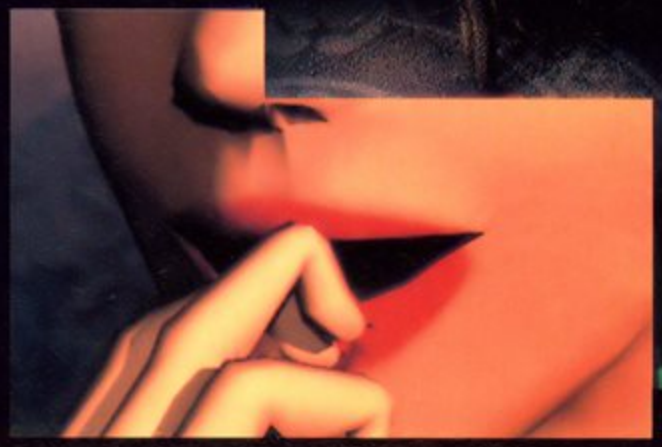
メグ

「月の街」に住む謎の少女。この街の案内人のような存在。フレッドを守るかのように、さまざまな場所に現れては危険を知らせてくれる。

プレイ内容で変化するマルチエンディング

このソフトは、プレイヤーのストーリーの進め方によってエンディング内容が変化する、マルチエンディングシステムを採用している。マルチエンデイングシステムでは、あちらこちらに仕掛けられた謎をどうやって解くのか、そのときにどんなアイテムを使うのか、また登場するキャラクターたちとの関わり方などによって、エンディングが変化していく。このシステムだと何度でも、新鮮な気持ちでプレイを楽しむことができるよね。ベストエンディングを迎えると、ボーナスが用意されているというから楽しみだ。

次々にフレッドの前に立ちはだかる謎。どうやってその謎を解くのか、どんな方法で困難を切り抜けるのかでストーリーは変化していく。ベストエンディングを迎えることはできるか!? いったいどんな結末が待っているのか!?



いったいどんな結末が待っているのか!?

サターン ボンバーマン

いろんな遊び方でボバる度アップ！

完成度 100%

ライターから一言

今まで他機種では、数多くのシリーズ作品が作られ、ユーザーは悔しい思いをしていた「ボンバーマン」がついにサターンに移植!! 1人で遊ぶのもよし、多人数で楽しむのもよし！ きっとハマること請け合いだ。原人や高橋名人もいるので好きなキャラでボバれ!!

●ハドソン●7月19日発売予定●6,800円●アクション●10人対戦可能

遊び方無限!! いろいろ選べる対戦モード

最大10人もの同時対戦ができる、「サターンボンバーマン」のバトルゲーム。そういうモードがあるからには、1度でいいから人数を集めて、10人対戦をやってみたいよね。

ところで、「サターンボンバーマン」のバトルゲームは対戦する人数以外にも、いろ〜んな項目を設定できるのを知っているかな？ 集まった人数や好みに応じてルールを設定すれば、毎回違ったバトルゲームが楽しめるのだ。いろいろ試して、一番面白い遊び方を見つけ出してみよう。キミの対戦スタイルは、どんなルールに合っているのかな？

出場キャラクターたち

ゲーム内容はキミしだい!! イチバン面白い遊び方はどれだ!?

設定できる項目はゲームモードや人数など、場合によって変わるのだ。だから、ここに書いてあっても設定できない項目があるので注意。

プレイモード

Ⓐマッチプレイ
ⒷBリーグ

マッチプレイは本数先取モード。参加人数や勝ちプレイヤーによって試合数が変わる。そしてBリーグは試合数を決め、何人をアウトにしたかのBポイントと、勝ち数で勝敗を決めるモードだ。

サイズ

Ⓐノーマル
Ⓑワイド

ふつうの大きさのステージ。8人まで同時対戦可能で、8個のステージから選べる。

超広〜いステージ。ホノオノセンシしか選べない。

バトルモード

Ⓐシングル
Ⓑタッグ

シングルモードは個人戦、タッグモードはチームを組んでの団体戦。Bリーグのタッグ戦で仲間を倒すとBポイントがマイナスになってしまうぞ。

人数

バトルする人数を決める。CPUキャラの参加人数もここで決定する。

ルール

細かく設定できるルール。マッチプレイとBリーグでは機能が違う。

バトル回数	バトルの回数を決定。マッチプレイでは先取本数、Bリーグでは総試合数。
TIME	1分から9分まで、1分単位で設定できる制限時間。あまり短いのも……。
シャッフル	ボンバーたちの出現位置を毎回変える機能。位置による有利不利をなくす。
サドンデス	プレッシャーブロックが最後まで落ちてきて、逃げ場が一切なくなるモード。
デビル	全員が一斉に病気にかかってしまう、デビルアイテムの有無を決める。
みそボン	爆風で死んでしまっても、画面外から爆弾を投げ込んで邪魔できるモード。
ボンバーキャッチャー	対戦終了ごとに、ミニゲームで勝利者にアイテムが与えられるモード。

チーム

タッグモードを選んだ時は、ここでチームを決定する。特にワイド面では、間違えて味方に爆風を当ててしまわないように注意が必要だぞ。

ステージ

ステージは9種。ステージごとにそれぞれ特長がある。ホノオノセンシはワイド面専用。

- オウジャヘノミチ
- ミツリンフカク
- ソラノカナタ
- ニンジャハウス
- ホノオノセンシ
- ファイアーゴール
- デザートハザード
- ホップステップ
- キカイデゴーゴー

同級生~if~

完成度 90%

メーカーから一言

先日よりテレビにてOnAir中の「同級生～if～」のテレビCMは、もうご覧いただけましたでしょうか？　ポートレートのようなゲームシーンに切なく流れるBGM、そして丹下桜さんのナレーションが加わり永久保存版です。発売日が待ちきれなくなる!?　（泉）

●NECインターチャネル●8月9日発売●7,800円
●アドベンチャー●1人プレイのみ●18歳以上推奨●シャトルマウス対応

今回は、町を散策しよう!!

発売日が確定した「同級生」だが、本格的なレビューを始める前に、まずは内部世界を構成するマップを簡単に解説しておこう。マップは大きく分けると、ストーリーの中心地となる先負町、その一遇を占めている先負学園、駅1つぶんを隔てた矢吹町の3つだ。そして、それぞれのスポットを訪れることで17人の女性（と3人の男友達）との人間模様が描かれていく。もちろん、ここに掲載した場面がすべてではない。

サターン版におけるマップの比率は2種類

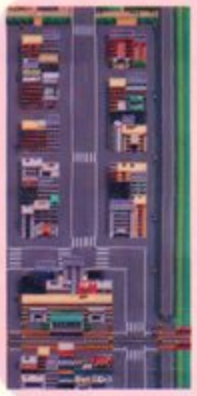
以前、サターン版はマップ内の建物の表示が大きめになったと書いたが、今回の最新版では、それに加えて縮小サイズのマップも選択可能になった。この2つのパッと見の違いだが、通常サイズはグラフィックの描き込みが細かく、建物などが見やすい（何の建物か判別しやすい）。そしてもう1つのモードは、通常サイズのグラフィックをソフトウェアの縮小機能で縮めたものになっており、マップ全体を見渡せる感じだ。

通常サイズ

学園や病院、薬局などがきっちり描かれている。最初はマップ全体を把握していないと迷うこともあるが、やはりこれが標準。

縮小サイズ

通常のマップを縮小化。いっぺんに見渡せる範囲が広くなるので、初心者はまずこれで街並を覚えるといいかも。



矢吹町 ～娯楽施設がたっくさん!～

先負町から電車で1駅ぶん離れた場所にある町。写真を見てのとおり、遊園地や映画館など、娯楽施設がひしめきあっている（他にもマンションなどがあり）。ストーリー的には、デートイベントが数多く起こる町である。

矢吹町駅

都会的な矢吹町の中心地。一日じゅう人通りの絶えない繁華街なので、女の子と悪友も含めて、結構ひんぱんに出会いが起こる。

映画館

上映している3種類の映画はタイトルがどれもあやしいが、ここも一般的なデートスポットとして利用される。チケット売場はすぐ隣だ。

キャバクラ CAT'S EYE

夕方を過ぎたころに営業が始まるキャバクラ。昼間はひっそりしているが、夜になると胡散臭い呼び込みが道行く人を言葉巧みに（？）誘惑する。

矢吹町公園

先負町のものとは比較にならないほど規模が大きな公園。広大な芝生の他に、池とボート乗り場もあるので、ちょっとしたデートに使える。

遊園地

普通の乗り物やアトラクションの他に、プールなども備えている大型の遊園地。デートスポットとして最適。

© NEC Interchannel,Ltd. LICENCED BY ELF

先負町

～すべての始まりはここから～

主人公の卓朗が住むマンションの他、クラスメイトの家、先負学園など、たくさんのスポットが存在する一大拠点。

他にもクイズ兄弟の家や、四次元の家といった、本筋とは関係ないが寄り道したくなる建物も多数あり。

自宅

親元から離れている卓朗が一人暮らしをしているマンション。自室ではゲーム進行のセーブや、知り合った女の子のデータ確認などが可能だ。

先負町駅

町の中心にある都電駅。ここから運賃300円で矢吹町駅に行けるのだ。ここも昼間は人通りが多いので、なにげなく来ると新たな出会いが……。

喫茶店 OTIMTIM

卓朗の幼馴染みの黒川さとみがバイトしている喫茶店。アイスコーヒーなどを注文して小休止できる。ちなみに店名の読み方は「オティムティム」。

登波医院

先負町唯一の総合病院。ここには看護婦の草薙やよいさんが勤めているが、頭健そのものの卓朗にはあまり用がない場所かも?

花屋

お花好きの鈴木美穂（クラスメイト）が夏休み期間を利用してバイトしている花屋。彼女に会いたい時は、まずここに来れば確実。

薬局

先負学園の保健医である斉藤真子先生が経営している薬局。真子先生はふだん忙しいため、たいていは妹の亜子さんが店番をしている。

藤田製作所

OLの田町ひろみさんが勤めている会社。建物が近いためか、社員には先負学園の卒業生が結構多いとか。他の人物とばったり出会うこともある。

先負学園

～実はけっこう広いです～

先負町マップの左上にある、卓朗らが通う学園。校庭、プール、校舎と、内部は比較的歩き回れる範囲が広く、イベントも多数ある。

職員室

夏休み中ではあるが、卓朗のクラスの担任教師・芹沢先生がつめている。用もないのにちょくちょく行くと、キツ～いお小言を聞かされる。

保健室

美人の校医、斉藤真子先生が働いている場所。夏休み中にも関わらず、彼女を慕う男子生徒がなにかにつけて訪れることが多いとか。

プール

夏休み期間中は主に水泳部の部員が使用している。

ヒロインの桜木舞も実は水泳部だったりする。彼女と親しくなりたかったら、足繁く通ってみよう。

放送室

校舎の3階にある放送室。ふだんはまるで人気がないが、放送部員の鈴木美穂と、部の顧問の芹沢先生などがたまに訪れるようだ。

教室

卓朗やその他のクラスメイトが在籍する3年B組の教室。当然だが、夏休み中なので、わざわざ来ても誰もいない場合がほとんどである。

SEGA SPORTS DecAthlete

完成度 100%

メーカーから一言

アーケードでも高いインカムを誇る本作が、早くもサターンで遊べるのはユーザーにとってはうれしい限り。普段は友達や彼氏彼女と気軽に遊べばいいのだけれど、自宅で予選ならぬ練習をし、アーケードへ行ってなみいる強豪と争うという楽しみ方もあると思うぞ。

●セガ●7月12日発売●5,800円●スポーツアクション
●2人同時プレイ可能●全年齢推奨

今回はペース配分が難しい400m走、そしてタイミングがこれまた難しい砲丸投げの2種目を徹底攻略！　AM3研専門コーチ陣のアドバイスもあるぞ。

砲丸投げ、400m走を徹底攻略だ!!

SHOT PUT

Aボタンのタイミングがすべてだ！

砲丸投げは連射が必要ないので、誰でも同じ土俵で勝負できる競技の1つ。とはいえ、投げるパワーを決定するタイミングが非常にシビアで、目で見てパワーメーターをMAXに合わせるのは至難の業。そこで音に注目しよう。パワーメーターの増減に応じて一定のリズムで〝ヒュンヒュン〟と音がするハズ。何度も練習して、その音でベストタイミングをつかめばいいワケだ。ちなみに、この競技で好記録を出すには角度よりパワーだぞ。

競技説明
サークル内から出ないように、なるべく遠くへ鉄球を放り投げる競技。自動増減するパワーメーターを見計らってAボタンでパワー決定。押し続けることにより放る角度が上がっていき、Aボタンを放すと投げる。

ベスト角度は45度になっているが、ここはパワーが肝心。とにかく放り投げるパワーだ。

見よ！　これがパワーMAX状態での投げだ。角度は35度だが、世界新記録は狙えるぞ。

あまりないとは思うが、ファウルには注意。少しでも前に飛ばせ！

世界新記録を出せた！

オススメキャラはこの2人！

アレクセイ・リゲル
Alecsei Rigel

ロシア代表選手。31歳。結構、見た目にオマヌケな印象を受けるが、何しろパワーがあるので、こと砲丸投げに関しては彼に分があると言っていい。同類の腕力を必要とする競技でも威力を発揮する。

ジェフ・ジャンセン
Jef Jansens

イギリス代表、38歳。アレクセイ・リゲルと同スタイルの選手。つまり、腕力があるので砲丸投げ、あるいはヤリ投げなどを得意とする。アレクセイ同様に見た目がイロモノだが、味のあるキャラだ。

カンタンに世界新記録がっ！

AM3研 直伝！ 砲丸投げ攻略

コーチ:石畑義文

砲丸投げのコツはパワー決定のベストタイミングを体に覚え込ませることだ／　角度がベストでも、パワーがないと距離は稼げない／　タイミングの取り方は千差万別だ。代表的なのは、「人間の動きに合わせる」「振りかぶる音に合わせる」

仏の石畑義文ワンポイントアドバイス

「メーターの動きを見切る」などがあるぞ／　男はメーターの動きを見切れ／　確実に距離を出す方法はあるが、リスクが高いので、まずは通常の投げ方で記録を出せるようにするのだ。男だったら一発勝負だ!!

400-METER RACE

ペース配分が勝負を決める！

スタミナは残せるか!?

競技説明

その名のとおり、400mを走るという、ただそれだけの競技。Bボタンを連打して走るのだが、スタミナという概念があり、速く走るとそれだけスタミナの消耗が激しくなり、選手がバテてしまうので注意が必要。

400m走の攻略ポイントは、後にも先にも「ペース配分」に尽きる。スタミナをいかに消耗させないで走るか、そしていかに速く走るかという、２つの相反する要素のバランスを、常に考えて走る必要があるからだ。まあ、中盤まではスタミナを温存して後半で一気にスパートをかける、というペース配分が一般的かつ最もオススメできる走り方。とはいえ、これについても決定的な攻略法が存在しないのも事実だ。極端な話、ゴールちょうどにスタミナがゼロになるようなペースで走るのが最も速いハズ。だが、後半危険なのは容易に想像できる。要はそのバランスをどこで見極めるかなのだが……。

Bボタン連打というカンタンな操作系。しかし、スタミナを考えて走る必要があるのだ。

画面下がスタミナゲージ。スローダウンさせると回復するが、その分、ロスになるのだ。

通過ラインは53秒。モタモタしているとすぐにオーバーしてしまう。

2つのペースパターンを検証！

AM3研直伝！ 400m走攻略

コーチ：小野充喜

鬼コーチ 小野充喜の猛特訓

いいか、まず「一定の間隔でボタンを叩いて無駄な体力を使わずに走る」ようにするんだ。それからラストスパートでは、体力が残っているほど速いことを忘れるな。少しでも記録を伸ばすには、スタートダッシュも気を抜いてはいけない。連打は重要ではない。それよりもリズムだ。それも時計のように正確なリズムだ。このコツがつかめれば大丈夫。

オススメキャラはこの2人！

エレン・レジアーニ
Ellen Reggiani

20歳のフランス代表選手。走る競技を得意とするため、ほかのキャラに比べると必然的に400m走は有利に戦えるはず。同様に100m走、110mハードル、1500m走でもその力を発揮してくれるだろう。

黄莉
Li Huang

最年少15歳という中国代表選手。この選手も競技スタイルがエレンと同じ競走型ということから、おのずと400m走などの走る競技は有利になるだろう。どちらを使うかはプレイヤーしだいだね。

Pattern A ゴール同時にスタミナゼロ走法

本文中でも触れた、ゴールと同時にスタミナがゼロになるようなペースで終始走ってみた。が、これが非常に難しく、ゴール手前でスタミナ切れに……。実験は失敗に終わった。

スタート！　フライングには気を付けて。ここからが勝負だ。

走行ペースは終始70～80%。早くもスタミナが消耗してきたぞ。

中間地点。ペースはほぼ一定で走る。スタミナ残量は２だ。

全体の３／４程度走ったところでスタミナ残量は１に！

ペースを緩めてみるものの、すぐにはスタミナは回復しない。

そしてゴール手前でスタミナ切れ。もうちょっとだったのだが。

Pattern B 中盤ゆっくり後半スパート走法

そしてオススメ走法の後半でスパートする、というペース配分。これが意外にあっさりうまくいき、結果は予想を上回る好成績となった。お手軽、確実なセンを取るならコレだ。

スタート。上でも書いているように、フライングには注意だ。

スタミナ１個消費。ペースは60%～70%オーバーくらいか。

中間地点。まだスタミナが３個も残っている点に注目！

ちょっとペースアップ。しかしまだスタミナは２個残っている。

最後の直線は思い切りスパート。とにかく連打していけ！

スパートしたままゴールイン！見事、世界新記録達成だ！

次号は「槍投げ」「1500m走」を徹底攻略!!

グレイテストナイン'96

完成度 100%

メーカーから一言

「1塁ランナーには足があります。走ってくることも考えられます。さあ、このカウントからどう攻めるのか？　打った！　飛びついた！　池山、これはチームを救うプレイでした！」など、さらに進化した実況。松下アナの熱演は必聴です！（CS1研・野球チーム）

●セガ●7月19日発売●5,800円●スポーツ
●2人対戦プレイ可能●全年齢推奨

プロ野球ファンにとってビールが最高にうまかったり極端にマズかったりと、差がハッキリわかれる季節になりましたね。今回はオリジナル球団でペナントレースに挑戦したぞ。

オリジナル球団「ナイツ」監督 奈茂原井一 単独手記

「耐えて勝ちたい」

ペナントレースモードの魅力とコツ

不安、期待、そして

ナイツは、パ・リーグのオリックス・ブルーウェーブの全球団関係者が謎の奇病で全治1年間と診断されたため、急きょ代役としてペナントレースに参加することになった草野球チームである。1シーズンを通してのピンチヒッター、という大役に重大な責任を感じつつも、「ついに……ついに僕の監督術を世間に知らしめることができるよ!!」と胸を躍らせた私である。

※ペナントレースは30、65、130試合から設定することができる。COMレベルも幅広く設定できるので、本格派はHARD以上のレベルで挑戦しよう。オリジナル球団で参加する場合は、参加するリーグの1球団を犠牲にする必要がある。

自分のチームが簡単に勝ちすぎるのも面白くない。普通にプレイする分には、まるで考慮しなくてもいい問題を考えつつ采配をふるうのが、プロ野球ファンたるものである。

試練の序盤戦

開幕から10試合消化の時点でナイツは1勝9敗。早々にプロの洗礼を受ける。先発の肝硬変や獣道、火達磨が早い回にノックアウトされ、リリーフエースの真鮒へつなぐ前に勝負が決まるケースがほとんどだった。打撃陣は選手会長の日向水をはじめ、茄子田や潮吹といったあたりがコンスタントに打率を伸ばしていたが、好機での1本が出ず、得点の割に勝ち星に恵まれなかった。特に期待の両外国人選手、サダムとトムのブレーキは大きかった。調子が上向きになる気配が見られなかったトムは、開幕5試合目終了時にファーム送りを決定する。

※各選手のコンディションは、基本パラメータを中心に日々刻々と変化する。特に投手は、登板後の影響が球威やスタミナなどへてきめんに現われる。先発陣には一定の登板間隔が必要だ。試合終了後にチェックできる、各選手に対してのコーチのワンポイント・アドバイスなどから状況を判断し、以降の先発メンバーや、1軍とファームのスタッフ変更を行おう。なお2軍落ちした選手は、最低10日間（10試合分ではない）は1軍に再登録できないので、シーズンの長期的展望を見る目も養っておきたい。

勝利への手ごたえ

トムの代役としてスタメン入りした膝栗毛の、一昨年のイチローをほう沸させる活躍や、汁沢、三角洲といった中継ぎ陣の踏んばりもあり、チーム状態は徐々に上向いてくる。作戦も面白いようにツボにはまり出した。それまでは耳の痛かった松下賢次アナの実況も、徐々に心地よいものに変わってきた。52試合消化時点で、27勝25敗のリーグ3位。主力の安定感も増し、上位2チームの追撃体制も整いつつある。私の、いや僕の監督人生はこれからだい！

（完）

※試合展開はもとより、ペナントレースの状態によっても変化する松下アナのコメント。これは結構、張り合いがでます。

不調選手を酷使し続けると、ケガをしやすくなる。調子を端的に表す矢印だけでなくアドバイスも参考にしよう。

セ・パ12球団直前チェック

自分のひいき球団、しかも最新の選手データでプレイする野球ゲームほど楽しいものはない。生粋の野球ファンにとっては余計なお世話かもしれないが、各球団の“旬”の楽しみかたやポイントを列挙してみたよん。

CENTRAL LEAGUE

ヤクルトスワローズ SWALLOWS

昨年の覇者だが、選手の顔ぶれを眺めてみても、今ひとつピリッとしない。チームの過渡期か？　投手陣に関していえば伊藤智仁の復活が大きい……かも。もともと監督の個性で持っていた球団だったので(ヒドイ)、ゲームで操作するには少々キツいかも。

ファンならば 選手の起用とか、作戦に関することは、とりあえず彼女や妻に相談。カツノリがいないので、古田イビリで我慢しよう。

広島東洋カープ CARP

強力かつ安定感のある打線は12球団随一。しかも主力打者のほとんどは１発が期待できるので、ちょっとぐらい投手陣が打ち込まれても、簡単にひっくり返す能力は十分に備わっている。これに機動力を絡めれば、鬼に金棒でしょう。

ファンならば 前田、大野などの“泣かせる”選手に、思いきり活躍の場を与えてあげよう。大野は、んーと、ストッパーに再転向だ！

読売ジャイアンツ GIANTS

何だかんだでクリーンナップ（マック、落合、松井）には魅力がある。こう言うのもヘンだが、もっとも野球らしいプレイができるチームじゃないだろうか。先発完投型のピッチャーが揃っているし、急ごしらえながら強力なストッパーも控えているしな。

ファンならば 一茂に、バントの大切さを実戦で教えこます親心。岡田の酷使と河原の後ろめたい起用ができれば、君も立派なミスター。

横浜ベイスターズ BAY STARS

打線は中の上、投手陣は中の下と、いまひとつコレ！　というものがない。地味なりに安定感はあるので、漫然とプレイしたいときにはうってつけ（何だそりゃ）。基本的にストッパーの佐々木がすべてのチームなので、過度の期待はかけぬように。

ファンならば 断腸の思いでブラックスをスタメンから外す。ファンなら耐えられるはずだ。あと、宮里に捕手をやらせるのも忘れずに。

中日ドラゴンズ DRAGONS

打ちまくってスカッとしたいむきにはオススメのチーム。小細工ははっきり言って不要。問題は今中、山本昌の両エース以外に頼りになるピッチャーがほとんどいないこと。シーズンを通して見ると、結構不安材料が多いのも確か。

ファンならば とりあえず宣は２軍行き（笑）。つい最近仲間入りした内藤は……べつにいなくてもいいよね。打線は大味に楽しもう。

阪神タイガース TIGERS

細い打線、ガタガタの投手陣と、まるで明るい材料がない。頼みの綱は、平塚、舩木といった新戦力くらいか(それでも細い)。いまだに1985年優勝時のイメージをひきずっている一部のファンは、このチームでプレイしないほうがいいかも知れない。

ファンならば 解雇された両外人、グレンとクールボーは、チャリティーとかしていいヤツらだったから、そのまま使い続けるのが吉。

PACIFIC LEAGUE

オリックスブルーウェーブ BLUE WAVE

イチローだけがクローズアップされがちだが、このチームの魅力は、粒の揃った選手層。どの打順からでも得点のチャンスがあるのは強みだ。投手陣は可もなく不可もなくといったところ。先発完投を狙うより、細かい継投で相手打線をかわしていきたい。

ファンならば 仰木監督の猫の目オーダーを見習って、いろいろと無茶をしてみよう。イチローをぞんざいに扱うのも、気分良さそう。

千葉ロッテマリーンズ MARINES

貧打、とくに長打力不足はあきらめるしかない。ワンチャンスをいかにモノにするかがポイントだ。投手陣にしても、伊良部、ヒルマン以外は安定感がイマイチ。小宮山や園川といったあたりの踏んばり次第では、上位を狙える。

ファンならば まるでいいとこなしの両外人、ジャックとスパイクは即刻抹消。かわりにチェンバレン、入ってくれないかな〜。

西武ライオンズ LIONS

選手データだけを見れば、投打のバランスもよく、シーズンを通じて安定した強さを発揮できるチーム。試合に勝つことも大事だが、ここはひとつ清原のタイトル獲得に精を出してみるのも悪くない。全プロ野球ファンの念願でもあるしね。

ファンならば 漫画で達成。現実でも達成。となると、次はゲームでの達成だ！　というわけで、目指せ渡辺久信のノーヒット・ノーラン。

日本ハムファイターズ FIGHTERS

得点力は決して高いとは言えない。デューシー、ブリトー、田中といったあたりの１発に期待せよ。投手陣は、岩本や芝草がうまく機能してくれれば、シーズンを通してのローテーションの組み立てがかなりラクになるのだが……。

ファンならば 今年、どうして首位戦線にいられるのかわからない日本ハム。ファンは無理せず、55勝ペースでプレイしよう。トホホ。

福岡ダイエーホークス HAWKS

打線の潜在能力は高いのだが、いかんせん当たりとハズレの差が大きい。チームイメージとは少々かけ離れるが、村松や浜名などの駿足選手を生かした攻撃で、相手チームを攪乱しよう。ホセ、ボルトンの両投手は、現実以上に役に立ってくれるはず。

ファンならば 試合中、監督が介入する機会を極力なくする。そうすればダイエーは勝てるって、この前スポーツ新聞に書いてあったよ。

近鉄バファローズ BUFFALOES

元ダイエーの山本和範やＣＤ、ローズといった両外国人選手の加入もあって、昨年の最下位を感じさせない強力“いてまえ打線”が魅力。先発陣にこれといった柱はないが、赤堀、佐野のダブルストッパーをフル回転させて、接戦をモノにしよう。

ファンならば 岡村孝子のＣＤをかけてプレイすれば、たちまちヨッシャーな気分。あとはレモネード投法の品田を多用するだけだ!?

COMING S

サイバードール CYBER DOLL

完成度 90%

メーカーから一言

雨が降ろうが、ヤリが降ろうが、泊まっている人間にはカンケーない!? 開発チームは日々「サイバードール」発売に向けて最後の追い込みにかかっております。各キャラクター性も凝りに凝っています。お見逃しなく!!

●アイマックス●7月26日発売予定●6,800円●RPG

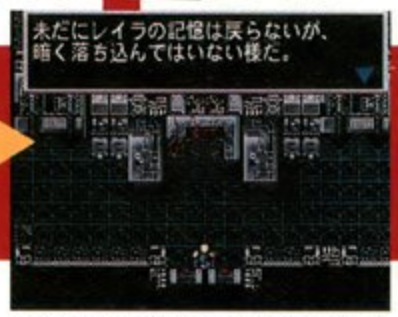
発売日も間近に迫ってきた、サイバーパンクRPG「サイバードール」。これまで、その一風変わったシステムを紹介してきたので、今回からはいよいよストーリーを追っていくぞ。物語は、主人公のパートナーである、レイラとの出会いを回想する形で始まる……。

レイラと出会うシナリオ1を追う!!

MISSION.1

シェイドキラーヲ抹殺せヨ!!

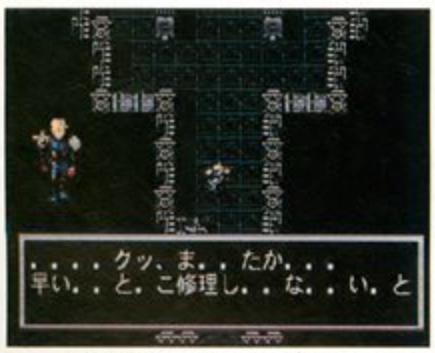
同棲生活を送るレイラと主人公。主人公は、彼女とどのように出会ったのか!?



レイラのことを考えていると、突然過去の記憶が蘇る。そこに、マリリーンという女性が。

回想シーン。幼い主人公を守るため、ダークビジターにマリリーンが殺されてしまった!

ありふれたある日、主人公は、対ダークビジター（D.V.）用特殊部隊デバッガーとしての任務を受けるため、家を出る。コンピュータが管理しているヘブンズタワーに向かう主人公だが、そこで脳の記憶チップのショートにより、過去の記憶が蘇るのであった……。



どうやら、頭脳にあるチップがショートしてしまったようだ。主人公は倒れてしまう。

気が付くと街の中!!

気が付くと、主人公は街の中に立っていた。ここで、デバッガーとしての第一の任務「シェイドキラー抹殺」を遂行するのだ。まずは、街の人達から情報を入手して、メッセンジャーを探すことから始めよう。

ポイント1

記録屋のジョニーを探せ!!

スタートしてすぐ目の前にいる男が、ジョニーだ。彼がいないと、街の中でセーブすることができない。必ず話しかけて記録をしておくこと。

街に着いたら、最初に記録屋のジョニーを探そう。彼は、街角に立っていることもあればどこかの建物の中にいることもある。彼がいないとゲームのセーブやロードができないので、最初に探して居場所を確認しよう。それにしても、正体はなんなんだろうか……。

レイラとの出会い、そしてシェイドキラーとの戦い!!

情報屋から酒場へ

最初の任務、シェイドキラー抹殺を実行するため、主人公は街の人々から情報を収集する。中にはアイテム、システムなどに関する情報も入手するので、ここでそれらを覚えられる。そして、シェイドキラーの情報を持った男と酒場で待ち合わせをすることなる。

ディスコで情報収集。シェイドキラーは、デバッガーに対して敵意を抱いているようだ。

5人の犠牲を出した時点で、主人公にこの任務が回ってきたらしい。そんなに強いのか!?

メッセンジャーであるハンスをさっそく発見した。だが、ヤツは別の酒場まで来いという。

彼女との出会い

酒場にいくと、そこにはマリリーンに生き写しの女性が……。驚き、話しかける主人公へ、彼女は自分が記憶喪失で、レイラという名前しか覚えていないという事実を話し出す。

幼いころの記憶の中のマリリーンにウリ二つの彼女。一体誰なのだろうか? 思わず話かける主人公。

ターゲットのシェイドキラーが現れたらしい。メッセンジャーのハンスもヤツにやられている。レイラも危ないぜ!

酒場から出た途端、レイラの叫び声が。再び酒場へと戻る主人公。何があったのか!?

ポイント2

武器の使い方

最初は、複数のパーツを攻撃する武器より、ひとつのパーツを集中して攻撃する武器を使おう。相手の直接攻撃を阻止するためには足を、射撃攻撃を阻止するためには腕を攻撃し、速攻で倒したい場合は頭部を狙え。

まずはピンポイント武器を使えるようにして、集中攻撃を心がけるのだ。

VSシェイドキラー

主人公が酒場を出ると、その出たばかりの酒場から、彼女の悲鳴が聞こえてきた。再び酒場へ飛び込むと、シェイドキラーが突然彼女をさらっていったという。主人公は彼女を救出するため街を捜索。ついにシェイドキラーを発見し、戦いを挑む!

やっと発見したシェイドキラーとレイラ。レイラを逃がし、ついにヤツと対決だ!

シェイドキラーは、直接攻撃を連続2回やってくる。まず最初に相手の足を集中して破壊。

ポイント3

ボディチューン

パーツが増えると、スピード重視や装甲重視、ライフ重視などのパーツが出てくる。これらの特徴を生かし、ボディを自由にチューンしていこう。

自動チューンでは、それぞれライフやスピードなど、特性重視でセット可能。

そしてレイラは…

シェイドキラーを倒した主人公は、無事レイラを救出することに成功。任務を終了した主人公に彼女は、自分の記憶が戻るまで一緒に家に置いてほしいという。それを承知した主人公。そこで、これが回想であることがわかるのだ。

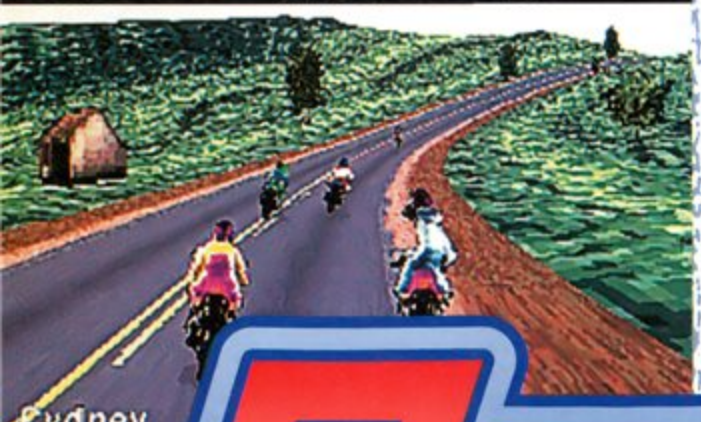
レイラの願いを聞き入れるかどうかは、君しだい。普通ならオッケーだろ?

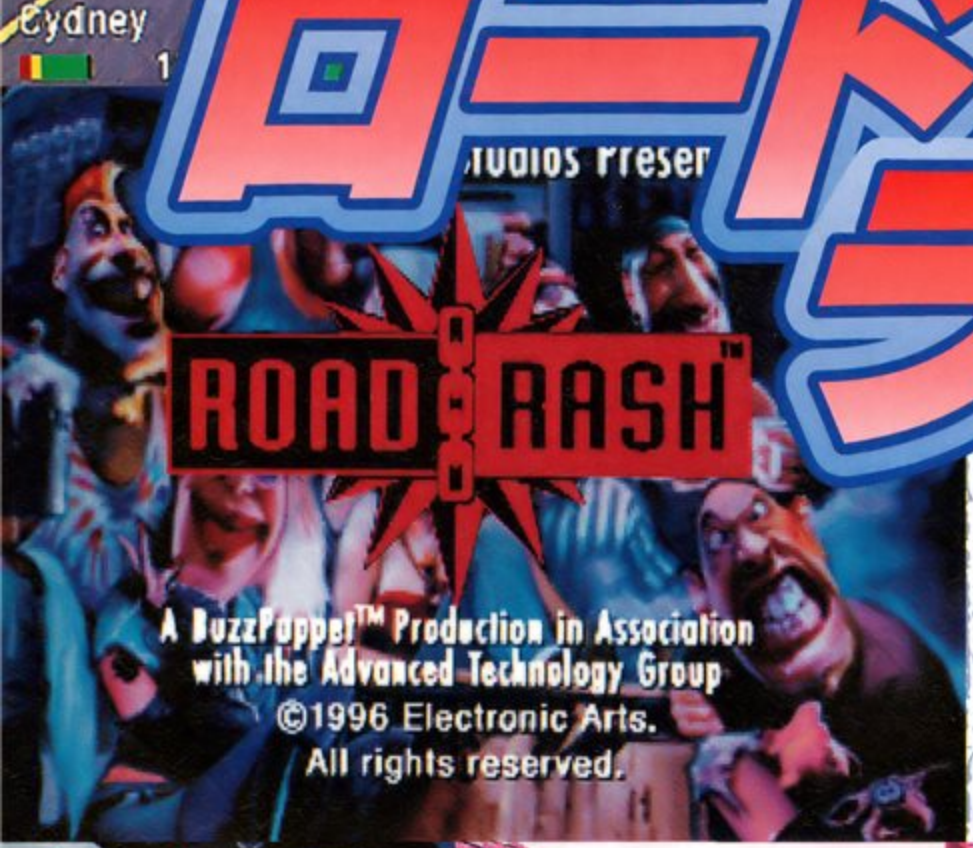
これは事件だ

ロードラッシュ

3Dレースゲームの視点は、常にプレイヤーが制御するマシンを中心に置かれているものである。いきおいプレイヤーの関心は、目の前に迫りくるカーブをいかに芸術的にするか、だとか、コンマ一秒のタイムをいかに縮めるか、といった、極めて内省的な方向に向けられがちになる。テクスチャーやら何やらで画面が派手に彩られていても、最終的にプレイヤーが対峙するのは、他ならぬ自分の内に潜む"神"、唯一つ。

ここに、そういったレースゲームの本質から大きく外れたバイクレースゲームがある。それは単に、ライバルに殴る蹴るの妨害行動ができるから、という問題だけではない。たとえば、このゲームにとっての"転倒"や"衝突"は、プレイ技術の未熟さのあらわれではなく、1つの発生した「事件」そのものである。その瞬間からプレイヤーはプレイとしての威厳や権限を失い、単なる事件のいち目撃者としてモニターの外に取り残される……。「ロードラッシュ」は、ゲーム世界内の自然の摂理をあるがままに受け入れることをプレイヤーに要求する、過激なまでに穏やかなレースゲームだ。



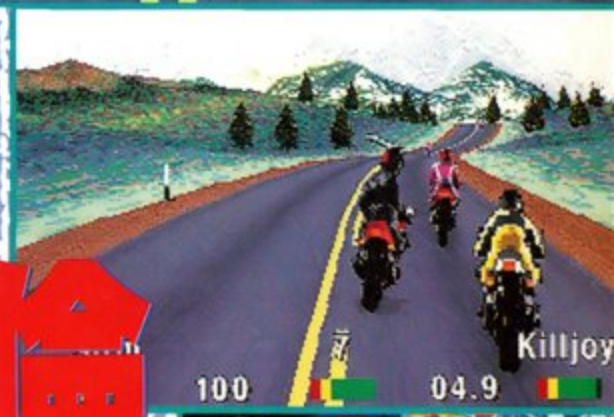


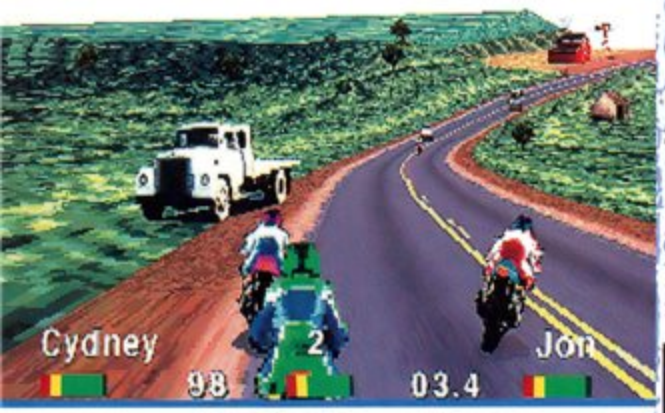
完成度	メーカーから一言
90%	メガドライブからのファンの人もそうでない人もお待たせしました！　カタイことは言いっこなし、バイクで公道をぶっ飛ばせ！　邪悪なヤツらは蹴りつけろ！　痛快無比のバイクレース。タイムトライアルはサターンだけのオリジナル。（広報・平井）

●エレクトロニックアーツ・ビクター●7月26日発売●5,800円
●バイクレース●1人プレイのみ●全年齢推奨

倫理不問の公道レース

ロードラッシャーとは、非合法で暴力的な公道レースに出場し、その賞金によってその日暮らし同然の生活をしているクズどもの総称。全5種類、5段階のレベルに分かれているコースを、ひたすら自分の順位を上げるためだけに爆走する。無論、コース沿線の住民や地元の警察と友好的な関係を築く気など持ち合わせていない。また、単なるスピード狂としての一面も持っている彼らは、稼いだ賞金でより高性能のバイクを購入し、殺人的な加速力やトップスピードで風をきる快楽に酔いしれる。すべてのレースを制覇したときに与えられる真のロードラッシャーとしての栄光は、あくまでもその瞬間その瞬間を鮮烈に生きた"結果"に過ぎないのだ……。





©1996 Electronic Arts. All right reserved.

ソニックウィングススペシャル

発進準備完了！ 今回は隠れキャラも紹介!!

完成度 100%

メーカーから一言

オッス!! 暑くなってきたね。こうも暑いと「ソニックウィングススペシャル」をプレイしたくなっちゃうね(全然関係ないけど)。しかもBGMは真尾まおの「音速娘」(サターン版特典)に限るね。うおっ、心も熱くなってきたぜ!! (熱血広報・山際)

●メディアクエスト●7月5日発売●7,800円
●SHT(縦スクロールシューティング)●2人同時プレイ可能●全年齢推奨

超音速"撃ちゲー"の真相に迫ってみたぞ!!

発売日はもう少し先だが、今回はこのゲームの隠された謎の部分について紹介しよう。実はこのゲームには隠されたフューチャーがたくさんある。まず、一番注目したいのが新キャラクターの存在。これは全キャラクターでゲームをクリアすると機体選択画面で選ぶことができる(クリアすると勲章がつく)。また、一度クリアして新機体で再びゲームを始めるとステージの構成やボスが変わるのだ(例えばステージ1は一変して夜の新宿が舞台に)。また、隠し必殺技を持っているキャラもいるらしいぞ(出し方はひ・み・つ)。

同じステージでも、全キャラクリア後は台になる。ボスも都庁ロボ(?)に変化しているぞ。

これは偶然発見したロボキートンの隠し技。なんか鉄山○みたいだけど……。

全キャラクリアすると……

最初に選んだキャラクターでゲームをクリアすると、機体選択画面に勲章がつき、各キャラに1機ずつ新機体のレシプロ機が加わる。これは最初の機体と基本性能や攻撃方法も違っている。また、全キャラクターをクリアするとさらに右で紹介している新キャラクターも使えるようになるのだ。この新キャラもクリア後、2つめの機体を使えるようになる(それぞれの機体の新しい特殊兵器については右ページを見てね)。これ以外にも実はまだあるのだが……。

全キャラでクリアするのは至難の業だが、見事クリアできれば一番下にフランスの項目が増える。ちなみにデモ画面のグラフィックも変わるぞ。

全ステージの流れはこんな感じ

このゲームは全部で9ステージある。この9ステージ中、2、3、4面はニューヨーク、ジャブロー、パリ、空軍基地、シュバルツバウトの中からランダムで面が選ばれる。ステージの分岐は5面の終わりから。そして7面のグランドキャニオンかウラル山脈で最後の分岐となる。君は70にも及ぶエンディングを見ることができるか?

© 1996 VIDEO SYSTEM

新キャラ アンジェラ、エレン&シンシア登場!

「ボクは"愛と自由の戦士"
重力爆弾
デルニエール・ルスールス
トマホークミサイル
スポットライトビーム(仮)
特殊魚雷
ハーフビークMk14

アンジェラ

1ST・ラファールM
2ND・ドボアチンD520

絶大な人気を誇るミュージックダンサー。女性はもとより男性のファンも多く、男装をしている。実は平和維持機構のメンバーでもあり、卓越した能力を持つ。自由、平等、博愛のために戦うパイロット。身長174cm/25歳/B型/好きなもの「愛」。

エレン&シンシア

1ST・F-14A トムキャット
2ND・ソードフィッシュMK-II

大富豪の娘シンシアの思いつきでエレンとともに戦いに参加(サンダーバードの影響らしい)。搭乗する飛行機はお父様に買ってもらったもの。常に2人で行動している。

これが新機体(レシプロ機)によるスペシャルウェポンだ!!

アメリカ

湾岸帰りのソニックファイターコンビ。機体も軍人らしい。

ブラスター・キートン

巨大メカキートンが大暴れ。

巨大メカキートン大暴れ

シルバー大尉

宙返り後ミサイルを発射!

タイニーティムロケット

日本

忍者と美女という組み合わせがプレイヤーに人気がある!?

緋炎

自機を中心に炎の塊を発射。

科学忍法 炎独楽(ホムラゴマ)

真尾まお

少しだけ時間を止める。

E・フィールド

ロシア

マッチョマンと女の子2人組という組み合わせがなんとも……。

ヴォルク

無数のロケット弾を発射。

カチューシャロケット

チャイカ&ブーシカ

ランダムで2つの爆弾発射。

スーパーマトリョーシカ

スウェーデン

ロボットのティービーがカワイイ。バイキングはちょっと……。

コウフル・ザ・バイキング

急降下して大型爆弾を発射。

1トン爆弾

ティービーA-10

回転銃座と化して敵を撃つ。

TB回転銃座

P・K・F

イルカのホワイティがグッド。ガンバリアーがナイスだ。

ホワイティ

画面全体に津波を起こす。

アクアストーム(仮)

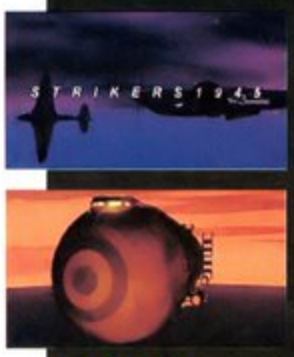
リヴァー・N・ホワイト卿

スピットファイアが援護。

スピットファイア

STRIKERS 1945

ストライカーズ1945



完成度 100%

メーカーから一言

ついに「ストライカーズ1945」が発売を迎えました。オススメ機種はムスタング。タメ撃ちによる護衛機のフォーメーションが特殊で、敵弾を消すことができるのです。ボス戦や、中盤以降のステージでは心強いものがあります。一度試してみてください。(伊伝)

●アトラス●発売中●5,800円●シューティング●2人同時プレイ可能

ロシア、ドイツ、そして…

ついに発売となった「ストライカーズ1945」。今回はランダムに順番が決まる前半4ステージのうち、残りのロシアとドイツステージを攻略する。写真で掲載している場所は、その面での難関となるポイントだ。これを参考にクリアを目指してほしい。

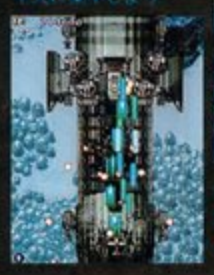
ロシア ステージ

延々と続くツンドラ地帯で、激しい戦闘が繰り広げられる。大型の敵が数多く出現。

中盤を過ぎたあたりで中ボスの爆撃機が登場する。早めに倒そう

BOSS KHABAROVSK

オープニングデモにも登場する巨大飛行戦艦。艦の中央部分からは、次々と砲台が現れ、情け容赦ない攻撃を仕掛けてくる。



変形後、第1段階。破壊可能なカタい弾は真ん中にいればかわせる

ドイツ ステージ

街中の工業地帯の上空での戦闘。戦車や装甲列車などの、いかにもドイツな兵器が登場。

BOSS DORAMASCHER

自機の数十倍の大きさもある超巨大戦車が、この面のボスだ。各部の砲台から烈火のごとく砲撃してくる。的が巨大な分、攻撃が当てやすい。

ロボット時に画面を広げたら注意。扇状に弾をバラ撒いてくる

森林地帯 ステージ

後半5面の最初の面がこの森林ステージだ。広大な木々の中に存在する巨大要塞を目指す。

5面のボスは巨大要塞。各部に設置された砲台の火力は非常に強烈だ。外装を破壊した後も、今までのボスと同じように、ロボットに変形して攻撃を仕掛けてくるぞ。

目指せオールクリア!!

© 1995, 1996 PSIKYO. SALES BY ATLUS.

モーションキャプチャーの風味ただよう……

完成度 100%

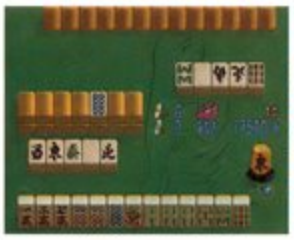
メーカーから一言

実は、このGALJANに登場する女の子のキャラクターデザインは、某人気バスケアニメの原画、および作画監督をされている林明美先生だったのです！　なんとなく雰囲気が出てるでしょ！

●童●８月９日発売●脱衣麻雀●X指定

モーションキャプチャー的手法を駆使した美麗アニメ、脱衣麻雀登場!!

新規参入メーカー「童」から脱衣麻雀が発売される。実写のビデオを線画に起こして脱衣アニメを作るという「モーションキャプチャー的手法」により、超リアルな脱衣シーンを実現した素晴らしいゲームなのだ。



ゲーム自体はオーソドックスな脱衣麻雀。高い手を和了って女の子の星を奪え!!

子の倍満を和了。彼女の星を全部奪うと、ウヒヒなシーンを一回見れるのだ。

対戦相手の女の子をド〜んと大紹介

ふみか

ウェイトレスのふみかちゃん。昭和49年生まれの22歳。彼女を麻雀で脱がせて、写真を撮るという、かなりエッチなシチュエーションでストーリーが進行していくのだ。

あやの

もくもくと煙る湯気の中で１枚ずつ脱いでゆく、ラクロス選手のあやのちゃん、18歳。ちなみに身長は３人の中で一番高い。といっても163センチなんだけどね。

りほ

なんと、婦人警官のりほちゃん。昭和51年生まれの19歳……そんなに若くても警察官になれたっけ？　彼女との麻雀は、ビデオで撮影するという設定なのだ。やっぱりエッチ。

© 1996 Warashi Inc.

こうしてアニメは作られた

実写の女の子がアニメになってゆく過程を大公開。動きをそのままアニメにしてるから、動きがすっごくリアルなんだ。

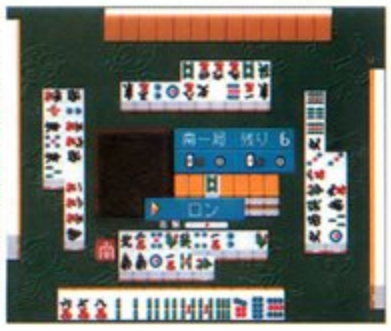
完成度 100%

メーカーから一言

こんにちは！　奥井くん。お手紙ありがとう。「オレには九州の焼肉しかないんぢゃ」って書いてあったけど、あれはもしかして別れの言葉？　違うよね。ウソだと言って。
（広報　踝）

●ユーメディア●発売中●5,800円●麻雀●全年齢推奨

くるぶし流4人打ち麻雀をマスターするのだ!!



CPUの打ち方を研究して課流麻雀をマスターしよう。

踝は本格４人打ち麻雀。イカサマ麻雀と違って難易度も高く、当然クリアをするのも困難だ。そこで今回はCPUでのキャラクターの強さと打ち方、傾向を紹介するぞ。これでエンディングを拝める日も近いかも……。

CPUの強さはキャラによって違う?

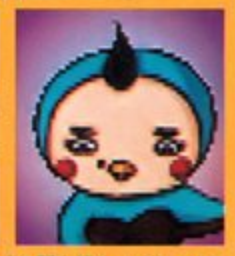
キャラクターによってCPUの強さや打ち方が違うことが判明したぞ。右の表を参考にCPUの対戦相手を決めれば勝ちやすくなるハズだ。

TOP

フラミンゴたか2回転

最強は意外にも彼女。大きい役を狙い、他人がリーチすると守りに入る。捨て牌のチェックも厳しく、かなり手強い相手なのだ。

兄より強かった玉太郎。役牌や暗カンが好き。よく鳴くのがセニョリーヌ。次点はこの２人。



並はピンズを愛する主人公の閃太郎と、バランスのとれた普通の麻雀をする朱苦呂珍丸だ。

ひたすら攻める出血五郎とうるうるは少々弱い。でも自分のペースに持ち込むと意外な強さを発揮する。

最弱

踵城珍丸

安い役でも平気でアガり、意地でもテンパろうとする。捨て牌を考えず敵に塩を送るタイプ。弱いうえに相手にすると腹が立つぞ。

CPUによく見られる傾向をチェック!!

☆安い役ばかりで和がる

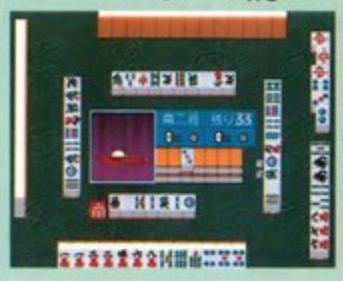
千点程度で何度も和がられる。あと少しで俺だって……。

対戦しているうちにCPUの傾向がつかめてきたぞ。ほとんどのキャラがよく鳴く。字牌の時が特に多い。しかも安い役で和がってくる。でも２周そこらで和がられるので手の打ちようがない?

――結　論――

運も実力なのだ

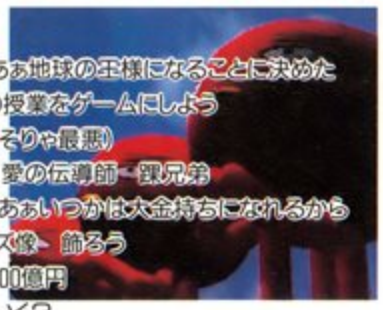
☆よく鳴く



どんな牌でも平気で鳴くので訪ぐことは不可能だろう。

踝弟行進曲

オープニングは必見!



♪（あ、ほれ）（あうあう）あぁ地球の王様になることに決めた
会員も幸せになれる　学校の授業をゲームにしよう
宿題　毎日　ころんらんど（そりゃ最悪）
今日からみんなも　踝一家　愛の伝導師　踝兄弟
（あ、よいしょ）（あうあう）あぁいつかは大金持ちになれるから
（ほんま?）ビル建てブロンズ像　飾ろう
でも今は借金（言うなよ）100億円
いちかばちかのアローマどこいく?
わしらのゲームなら絶対にバカ売れ　一家におひとつ　踝兄弟
ふたりの想いが永遠なら　君にあげたい
あの星屑　こんなに愛しているから
MY ONLY LOVE　熱でもあるの?兄ちゃん
んーーーおくむうううううーーっ
今日からみんなも　踝一家　時代の申し子
踝兄弟　わしらのゲームなら絶対にバカ売れ
入荷ゼロはいやん　踝兄弟♡

高い声で苦しげに歌う由美恵さんと踝兄弟のコーラス、CGで描かれた超プリティな踝兄弟。硬派な麻雀と、キャラのミスマッチさが良いですな。麻雀で負けた後は特に必聴ですぜ。

新型くるりんPA！

"種火"が残って連鎖性UP

完成度 70%

ライターから一言

実は編集部内で大流行のこのゲーム。自分の好み（見た目、攻撃特長）で自キャラを見つけてプレイすると、これが面白い。特にこういった対戦ものは、相手が横で悲鳴を上げているのを聴いていると、思わずニヤニヤしてしまう。性悪根性がモロに出るんだよな～。

●スカイ・シンク・システム●8月9日発売予定●4,800円
●2人同時プレイ可能

降ってくる導火線をうまくつないで火をつけろ！

画面に涌いて出る雪だるまが印象的だった「くるりんPA！」が新型になって登場。ルールは落ちてくる導火線をたくさんつなぎ、火をつけて一気に消すというもの。一番の改良点は以前は消えてしまったファイヤーブロックがファイヤーパック（種火）として残るようになったので、連鎖できるようになったこと。時間制限アリの相殺システムもついて、対戦もグッと楽しくなったぞ。

こんちわ

かわいくもあり憎くもあるおじゃまブロックの雪だるま。たくさん消したり連鎖すると、相手側に涌いてくるのだ。

使用ブロック

画面上方から落ちてくるブロックやアイテムの特徴を知ることが勝利への第一歩。ここでは大きく分けて4種類の落下物を解説しよう。

導火線ブロック。2つ一組で落ちてくるが、ほかのブロックに引っかけて分離可。長くつないで一気に消そう。

爆弾に火がつくと、隣接しているブロックに飛び火する。切れている線どうしのつなぎとして使用しよう。

「新型」は点火口がないファイヤーブロックは種火として残り、再び衝撃を受けると元に戻るようになった。

キャラごとに違う効果を持ったスペシャル玉。使い方しだいで一発逆転大連鎖の可能性もあるのだ。

キャラは10人 スペシャル玉もそれぞれ

使用キャラが8人から10人に増え、グラフィックもディフォルメされてかわいく（ない奴もいるが）なった。スペシャル玉の効果も若干変わったところがあるし、種類も増えたから、遊んでいくうちに自分にあったキャラが見つかるハズ。オススメはやっぱりフェリスや王鈴香、如月ナミなどの女性陣かな。モードはストーリーモードとVSモード　対人、対COMの2つ。ほかにもたくさんの機能がついているぞ。

キャラごとによくしゃべり、よく動く。これも一つの見所。出口さえふさがなければ枠外にも置けるぞ。

初心者練習用"PRACTIC MODE"

自分の画面だけでひたすら落ちてくるブロックを消していく、初めてプレイする人のための練習モードが追加された。うまくいかない人、対戦で勝てない人も、まずこのモードで基本的な積み方や連鎖の仕組みを覚えよう。

"HOW TO PLAY"でアイテム説明

まずはやって覚える！　という取り扱い説明書を読まないせっかちな人のためのスペシャル玉講座だ。各キャラクターごとのスペシャル玉を使うタイミングや効果的な方法を見せてくれる便利な機能。必ず一度は見ておこう。

"CHAIN RECORD"で記録保存OK

これは連鎖数と相手側に送り込んだ雪だるまの、数の多かった画面を上位5位までを記録しておける機能。記録は点火前の画面が残るので、初心者に連鎖の仕組みを教えたり、記録で競い合うこともできる。これだとウソがつけないね。

突っ走れ!!ブチ壊せ!!
何でもアリアリクレイジーレース

完成度 50%

メーカーから一言

こんにちは、ソフトバンクマルチメディア局です。ちなみにサタマガ編集部は５Ｆ、ウチは９Ｆにあります。同じ会社といっても、そこはビジネス、担当さんに頭を下げて営業しています。でも編集長は怪しい。よくすれ違うけど、視線が宙を彷徨ってるし。じゃまた！

●ソフトバンク●８月発売予定●5,800円(予価)
●クラッシュレース

デストラクション・ダービー

爽快感120%のクラッシュレースを体験しろ!

走りを極めるだけがレースじゃない！　この「デストラクション・ダービー」は、相手をスピン、クラッシュさせることが目的の、少し……いや、かなり変わったレースゲームなのだ。しかし、他のマシンもプレイヤーをクラッシュさせようとして来るので、もーメチャクチャな衝突の連続！　普通のレースゲームでは体験できない、破壊する快感を存分に味わえるのだっ！

このゲームで、君も思う存分日頃のウップンを晴らそう！　うおりゃーっ……ドガン！

3種類のマシーンを選べ!!

プレイヤーが操作するマシンは、全部で３種類用意されており、それぞれグリップ力やステアリングが違う。難易度にも対応しているので、最初はアマチュアから挑戦してみよう。

シグノシス

初級者用のマシンで、スリップして前後反対になっても、すぐに復活できる。おなじみのマークがカッコイイ。最初はこのマシンでプレイしよう。

グリムクーパー

シグノのマシンよりも少々シビアなセッティングになっているマシン。ゲームに慣れて来たらこれを使ってみよう。でも、慣れると中途ハンパかも……。

スムースィ

非常にシビアなセッティングのマシン。慣れると、非常に操作しやすいマシンだ。ちなみに、スムースィとは、口先だけのイヤな男の意味。

クラッシュしてナンボ!?

レッキンレーシングやデストラクションダービーなどのモードでは、相手の車をスピンさせると、その回転度合によってポイントが加算される。また、他のマシンを１台走行不可能にしても、ポイントが加算されるのだっ！

相手のマシンを一回転させると、ハデなナレーションと共に高額ポイントが加算されるのだ。回転させるコツは、相手のマシンの前後にカスるようにぶつけること。

円形のコースで、前後左右関係なくぶつけ合うデストラクションでは、自分も回転されることが多い。負けずにぶつけろ！

ゲームモードは多種多用だが……!

このゲームのモードは、かなり多い。そのほとんどが情け無用の容赦ない激突レースだが、中には、普通のレースと同様に順位を競うモードもある。だが、どのコースもクラッシュを避けて通れないようなコースばっかりだぞ。ダメージをできるだけ最小限に押さえて走ろう！

Stock Car Racing

１シーズンに所定のコースを走り、１位からポイントが加算される普通のレースモード。でも、これがメインモードではないぞ～。

Time Trials

選んだコースを、好きなだけ走り込めるモード。コーナーがタイトなゲームなので、タイムを出すには的確な減速が大切だ。

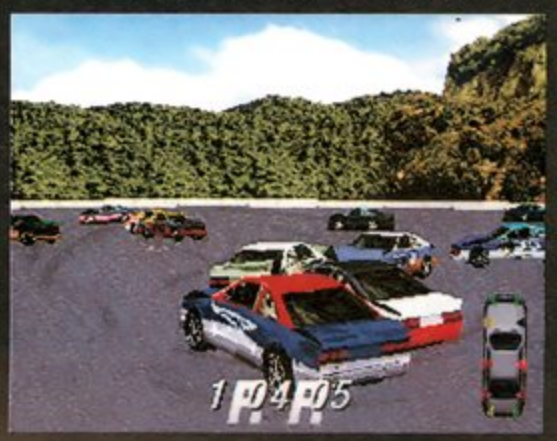
Wreckin' Racing

１シーズンに所定のコースを走り、クラッシュによるポイントを競うモード。コースを走りながらぶつけるため、全体的なペースは遅い。順位にこだわらず、クラッシュにこだわろう。

クラッシュしやすいコースでは、わざと玉突衝突を狙ってみるのも良い。相手の横から突っ込み、ぐるぐるスピンさせてしまおう。しかし、ダメージを受けすぎるとマシンが直進しないぞ！

Destruction Derby

円形のコロシアム（!?）で、相手をスピンさせてそのポイントを競う。スピンだけでなく、相手を走行不能（リタイア）させてもポイントが加算されるので、生き残ることも大切になって来る。



※画面写真は開発中のものです。

Published under license from PSYGNOSIS LIMITED.
Copyright 1995 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and "Destruction Derby" are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved.

3Dレミングス

完成度 100%

メーカーから一言

おもちゃショーで発表した「3Dレミングス」。プレイした人の感想はどうかな？　今回のレミングスはちょっとイメチェンして3D視点でゲームを楽しめるぞ。今まで平べったかったレミング達が3Dで動きだすオープニングCGも必見。（広報チーム・けんおう）

●イマジニア●8月23日発売●6,800円●パズル
●1人プレイのみ●全年齢推奨

掘って、翔んで、ゴ～～～～～ル・イン!!　ハマるとやみつきアクションパズル

君は、強い繁殖力でどんどん増えるんだけど、ある数を超えると突然自殺してしまう、「レミング」という動物を知っているかな？

このゲームは、3D世界をもくもくと進むレミング達にいろいろな指令を与えて、少しでも多くのレミングをゴールまで運ぶという、結構手強いアクションパズルなんだ。

レミングたちをあやつる9つのアイコン

BLOCKER ブロッカー

レミングを立ち止まらせる。止まったレミングにぶつかると、他のレミングは180度方向転換。

TURNER ターナー

これもレミングが立ち止まる。ただし、後続のレミングは180度ではなく90度の方向転換。

BOMBER ボマー

レミングが爆発して、まわりの障害物を壊す。立ち止まったレミングをどける時にも使うぞ。

BUILDER ビルダー

階段を作って、崖や段差をクリアする。それぞれのアイコンは使える数に制限があるので注意。

BASHER バッシャー

壁や障害物を掘り進んで、通路を作る。掘れない障害物や、片側からしか掘れない壁もあるぞ。

MINER マイナー

斜め下に向かって地面を掘り、通路を作るアイコン。やっぱり、堅くて掘れない地面もあるのだ。

DIGGER ディガー

地面を下に向かって掘る。あまり高いところから落ちると死んでしまうので、使う場所に注意。

CLIMBER クライマー

目の前の障害物を登って乗り越える。登ったところが高すぎて降りられない、なんてことも。

FLORTER フローター

高所から落ちても死なないようにする。クライマーとフローターは一度使うとずっと有効だ。

©1995 Psygnosis Lid.All rights reserved.

昇龍三國演義

即断即決が勝利のカギ、大陸統一の悲願を果たせ！

完成度 100%

メーカーから一言

本格派戦国シミュレーション登場！　てな感じで発表したこの作品は、ゲーム内容は超マニアック（よい意味で）で、ファンにはたまらない内容だよね。価格も手頃な6,800円。涼しいエアコンの効いた部屋でゴロゴロしながら楽しむべし。　（広報チーム・けんおう）

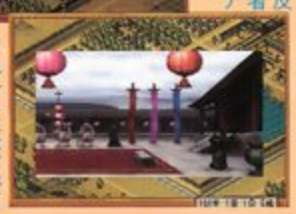
●イマジニア●7月発売予定●6,800円●戦国シミュレーション
●1人プレイのみ●全年齢推奨

歴史に名を刻む英雄たちの戦い

リアルタイムシミュレーションは判断力が勝負だ

君主の仕事ってなんだろう？　そんな疑問を持つ歴史ファンの心を熱くさせるシミュレーション「昇龍三國演義」がサターンに登場する。内容は魏・呉・蜀の三国時代を舞台としたリアルタイムシミュレーションで、当時の国家制度や風土を綿密に考証したシステムが特徴的。特に、従来はプレイヤーが処理していたさまざまな雑事を配下の武将に委任することで、君主が国の運営に専念できるようになった点はうれしい限りだ。つまり、プレイヤーに必要なのは総合的な視野に立つ戦略眼だけなのだ。的確な判断で勝利を掴み取れ！

中国史上最大の農民反乱、黄巾の乱の首謀者張角。189年のシナリオを選択して使う。



イベントにはすべてCGが付く。これは年始の挨拶をする宮中を描いている。

昇龍三國演義城塞図解

城に備わる10の施設

基本的に、すべての城塞には左に示した10コの施設が備わっている。これらの施設は魏・呉・蜀三国時代に実際に設置されていた役所をモデルにしたもの。これらの施設の中で、特に重要になるのが、宮中・軍団・内政府の3カ所だ。

まずは、これらの施設に、バランスよく人材を配置することが、君主＝プレイヤーの腕の見せどころだ。

❶【宮中】　ここにいるのは、内政の要の丞相。彼の能力が低いと、国力がガタ落ちになる。優秀な人材を採用すべし！

❷【武漢堂】　人材を登用した後、役職に就けるまでの期間、置いておく場所。ここに長く置いておくと忠誠値が激減する。

❸【内政府】　主に食糧関連の行政府。ここが機能しないと、国がうまく発達しなくなる。内政能力の高い人材が必要。

❹【武候祠】　このゲームに登場し、死亡した武将の名が連ねられている。要するに戦死者名簿のようなもの。南無三。

❺【兵器廠】　新兵器の開発センター。あまり能力の高くない武将でも、そこそこの新兵器を作り上げてくれる。

❻【軍部】　国内の軍事部門を掌握する施設。軍団の構成や解散はすべてここで行われる。一番重要な施設と言えるだろう。

❼【参謀府】　軍部と並んで、戦争時にもっとも活躍する部門。軍師が詰めている場所であり、優秀な人材が必要不可欠だ。

❽【外交府】　対外的な折衝（同盟要請や支援要請など）を行う部署。参謀府ほどではないが重要な施設である。

❾【早馬】　出征中の軍団に対し、攻撃命令や移動命令を伝えるための部署。特に武将をつける必要はない。

❿【軍団】　他国に攻め入るときに編成される戦闘集団。厳密な上下関係が存在し、10名前後の武将から構成される。

人材がすべてを決める〜才能を見極めよ〜

部下の使い方が勝利のカギ

各武将は、大まかに戦闘向き、政治向き、万能型の3種類に分けられる。彼らの資質を見抜き、適性にあった部署に配置してやろう。

政治向きの武将は、軍師としても役に立つぞ。

【外交】策を以て世を動かす

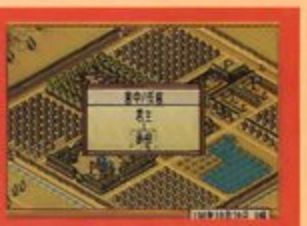
普通、外交府の主な役割と言えば他国との同盟締結などの仕事だが、「昇龍三國演義」の外交府は、このほかに未支配地区の説得という重要な任務をもっている。これは、君主が支配していない城塞を外交手段（説得）で入手するというもので、軍団を動かさずに済む、非常に経済的な方法なのだ。

外交府のメンバーは最大で7人。そこそこ優秀な人材であれば十分役立ってくれる。

外交の基本、同盟戦略。周囲を敵に囲まれた状況では必要不可欠なものとなる。

【内政】経済力で勝負

このゲームには、商業値や生産力のアップといった概念はなく、その代理を丞相や内政府が果たしている。具体的には、商業の問題は丞相が担当し、農業の問題を内政府が担当しているのだ。ちなみに内政（農政）が悪いと、遠征中の部隊が食糧切れを起こすぞ。



丞相は、君主の代理人とも言うべき重要な役職であり、その責任は重い。人材は選べよ！

とりあえず大司農の地位に有能な人物をつければ、問題は発生しないはず。

【戦争】武を極めろ

戦争を開始するためには軍団を組織する必要がある。これは10名前後の武将で構成されるもので、それぞれの階級ごとに参加できる人数に限りがある。人選には十分配慮しよう。ちなみに、1つの城に最大2コの軍団を配置できる。

戦闘シーンではかなり詳細な部分までプレイヤーが指示することができる。

©龍（RON）1996 ©写楽株式会社 1996

必殺！

ここから先は料金外だな……

完成度 100%

メーカーから一言

この妙なプレイ感覚はどの編集部からも反響が大きく、生まれながらにしてカルトの王道を走っています。もし、店頭で見かけて迷っているなら即ゲット！品薄で入手困難のレアアイテムになる可能性が大です。それと劇判のデキが意外に必聴モノ。（宣伝・桑島）

●バンダイビジュアル●発売中●5,800円
●アクション●1人プレイのみ●全年齢推奨

各面のポイントを攻略！

前号で紹介したように、この「必殺！」は、できるだけ敵に出会わないルートを見つけ出すことが、攻略のポイントとなる。そこで今回は、1～4面までの最良ルートを紹介しよう。特に3、4面の難易度はハンパなものではない。この記事を参考に、完全クリアを目指してほしい。

仕事人としての心得

あせることなかれ

一撃必殺の特殊攻撃はどの面でも有効だが、ゲージを消費するのが難点。しかし、ゲージは時間で回復するので、それを待って先に進もう。

一定時間キー入力がない時に仕事人がとるアクションも愉快。

不用意に動くなかれ

イジワルなトラップや敵配置が多いため、何も考えずに進むと手ひどいダメージを受けてしまう。常に進行方向を確認しながら行動しよう。

上や下のキーを押し続けることで、その方向を見ることが可能だ。

第一話 まずは仕事人の操作に慣れよう

運び屋の庄次の恨みを晴らすため近江屋へと乗り込む。最初の面だけあって、敵の数も少ないし、面構成も右に進んで行くだけと単純。仕事人の操作に慣れておこう。

スタート地点直後の橋を超えた後は、堀の上を進んでいくと敵に出会うことが少ない。

第二話 敵も徐々に強くなってきてるぞ

死に際のお勢の頼みで大草老中の屋敷へと向かう。スタート地点から右に進み、渡り廊下の後の屋敷まで来たなら、最上階まで進もう。後は道なりに右に進んでいけば、ボスの部屋までたどり着ける。

2つめの屋敷まで来たら上に、その後右に進めばボスの所だ。

第三話 隠し通路を見つければ楽勝だ

庭に見つけた階段へと進む一行。通路の中は複雑に入り組み、ボスまでへのルートも非常に長く困難だ。しかし、その行程を大幅に短縮できるルートがあるのだ。まずは仕事人選択で、必ず主水か鉄を選ぶこと。洞窟内にある一定の岩はこの2人でなければ壊せない。主水と秀の組み合わせがベストだろう。その後は右の写真を参考に。

遠くの敵は秀の特殊攻撃を使って倒そう。

最短ルートはこれだ!!

スタートから右に。井戸の中に飛び込もう。

下への縦穴の途中で左側の通路へ飛び移る。

岩を破壊して左・下・左・上と進めば面クリアだ。

第四話 超激ムズ！操作ミスが死を招く!!

事件の黒幕上総屋の屋敷へと乗り込む。この面は、ともかく敵の出現数がハンパじゃない。敵の出現ポイントを覚えて、一度にたくさん出現させないよう、少しずつ慎重に進もう。特に分身忍者と、連続して現れるカラスには、十分な注意が必要。秀の投げかんざしを使って画面に出現する前に倒しておけば、少しはラクなはずだ。

スタート直後は秀、屋根の上では主水が有利だ。

途中の小屋にある雷電瓶は、敵を出現させてから取ろう。

橋から落ちてしまうと、面の序盤からやり直しだ。

そして最後に待つのは！

残るは最終面。舞台となる南蛮館は複雑なうえに広大。これまでのテクニックを総動員してクリアを目指せ！

© 朝日放送・松竹 © 1996 松竹・バンダイビジュアル

アクアゾーン

AQUAZONE for SEGASATURN

たまにはモニターの前でぼ〜っとしませんか？

完成度 100%

メーカーから一言

ついにサターンでも熱帯魚が飼えてしまうようになりました！　小さかった魚がだんだん大きく育っていったり、カップルが卵を生み、稚魚が誕生する様子を目にするのはなんとも楽しいものです。もちろんお魚やアクアリウムの勉強にもなりますよ。!!

●9003inc.●7月12日発売予定●5,800円●SLG（熱帯魚飼育シュミレーション）
●1人プレイのみ●全年齢推奨

モニターとサターンで熱帯魚を飼育しよう!!

熱帯魚を飼うのは、けっこう大変である。水を薬で良質化させ、餌を決まった時間に与え、しばらくしたら水を替えてやらなければいけない。しかし、このソフトさえあれば、そんな手間もボタンひとつですべてできてしまう。これからの時代は、サターンとモニターで魚を飼う時代なのだ。ってちょっと気取ったけれど、実際に画面（水槽）の中で泳ぐ魚を観てるだけでも、相当幸せだよっ。

ゲームと一線を画す、熱帯魚飼育ソフト。パソコン版で人気を博しついにサターンに登場。

モニターが水槽に!!

サターンとモニターで飼う熱帯魚達。行動や性質も本物の魚と変わりないものになっている。本物と同様の育て方をしないといけない。

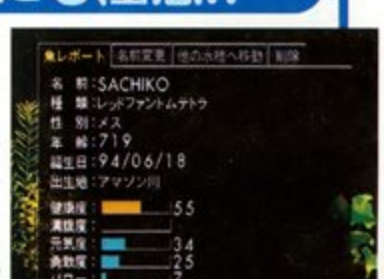
水槽をセッティング

魚は、あらかじめソフトの中に入っている3種類の魚から選ぶ。
魚は、生まれたばかりの小さいものから、育って大きくなったものまで雄雌十数匹が用意されている。また、水槽の下に敷く砂や水草、アクセサリーも選ぶことが可能なのだ。

ケアも忘れずに……

水槽の水をその魚に合ったものにする。
ペーハーを薬で調整したりするのだが、時間経過によって水を換えなければならない。
無論、餌も時間を決めてあげないといけないぞ。これら細かい心遣いをしてこそ、魚が快適に暮らせるのだ。

病気にも注意!!



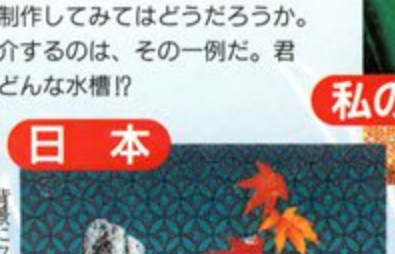
様々なケアを怠っていると、魚が病気になってしまうことも。
そんな時は、薬の入った水槽を作り、その中に病気になった魚を入れて治療するのだ。
結局は、魚の体調を細かくチェックし、気を付けていることが大切になる。

コンセプトのある水槽を作ろう

このソフトには、水槽に入れる水草やオブジェ、背景などが多彩に用意されている。そこで、最初に水槽を制作する際に、あらかじめ"コンセプト"を決めて制作してみてはどうだろうか。以下に紹介するのは、その一例だ。君の水槽はどんな水槽!?

私の夢

宇宙に浮かぶ惑星を背にして、水草もそれらしいものを配置。まさに惑星上に漂う魚達……。



日本

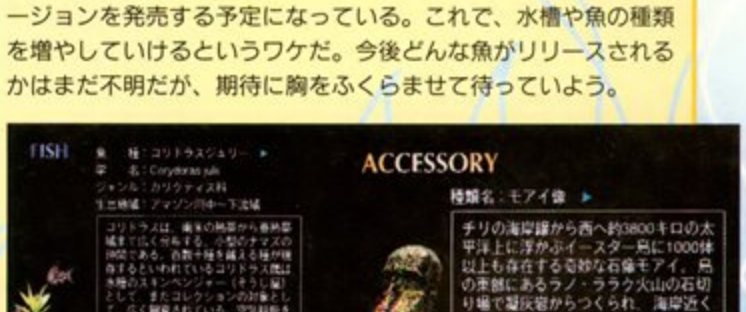
背景にフスマ絵のようにし、アクセサリーに岩を配して純和風をコンセプトに水槽を制作。

幸せ

どこかの清流、草影のワンシーン。そこはまさに魚達のオアシスである。

新たな魚を次々とリリース!!

このアクアゾーンでは、今後も新しい魚やオブジェの入ったバージョンを発売する予定になっている。これで、水槽や魚の種類を増やしていけるというワケだ。今後どんな魚がリリースされるかはまだ不明だが、期待に胸をふくらませて待っていよう。



魚は、より大型のものも予定されている。アクセサリーも、かなり多様なものが用意されるそうだ。

© 1996 9003 inc. ALL rights reserved.

クロックワークス

アレクセイ・パジトノフ氏がサターンに！

完成度 100%

ライターから一言

あのパジトノフ氏が考案したゲームって、テトリス以外にもハットリスとか色々あるんだよね。でも、これは落ちモノじゃない所がミソですか。タイミングと、回転方向がクリアのミソ。あと、パジやんの吹替えギャグも飛ばしてて、先が見たくて仕方ありません。

●徳間書店●7月12日発売●5,800円●A・PUZ（アクションパズル）
●2人同時プレイあり●全年齢推奨

アレクセイ・パジトノフ考案ゲームなり

このゲームは、テトリスで一躍有名となったアレクセイ・パジトノフ氏が考案したアクションパズルだ。画面一面に点在しているドットを回転しながら渡って、ゴールドットまでたどり着けばクリアとなる。極めて単純なルールだが、オジャマキャラなどの様々なトラップをかいくぐりながら進んでいくことになる。ステージは、5つの面で構成されており、2ステージごとに中ボスが待ちかまえているのだ。誰でも簡単に遊べるルールなので、君も貴方も私も俺も、レッツクロックワーク！　なんちって。

ドットをクルンクルンと渡り歩く。矢印のようなオジャマキャラをかわしながら動いていこう。

2ステージごとに中ボスが登場し、主人公の行く手を阻む。こちらから攻撃はできないので、それを回避しながらゴールへ向かうのだ。

ドットを点々と……

主人公は、ドットを中心に左右に回っている。タイミング良く隣にあるドットに渡ろう。

ボスもいます！

クリアするとパジトノフなり

ステージをクリアするごとにパジトノフ氏が登場し、ゲームの攻略ヒントなどを教えてくれる。だが、この吹替えがダジャレ満載で爆笑モノなのである。

本当にこんなこと言ってるのかあやしいが、これでまたパジトノフ氏が身近に感じられるね。

テトリスを作った人

3秒に1回はダジャレを言うパジトノフ氏。腰が砕けまくるぞ。

2P対戦なり

このゲームには、対戦もある。対戦では、散らばっているコインを多く集めたほうが勝ちになるぞ。

エディットなり

ステージエディットも可能。面白くてやりがいのあるステージを製作してみよう。

© 1996 徳間書店 © 1996 Spectrum Holo Byte, Inc. Original game © 1995 Callisto Corpration, © モリ クラフト

大牌砦 (DAI-TORIDE)

面子を作って牌を消せ！

完成度 100%

メーカーから一言

アーケード版から、完全パワーアップ移植です。弊社としては、サターン参入初のソフトなので、開発陣は気合い入りまくりで完成させました。メトロ特製ピリ辛パズルを、ぜひ、ご賞味ください。（広報担当）

●メトロ●6月28日発売●5,800円●パズル●全年齢推奨

アーケードで人気のパズルゲーム、ついに登場！

アーケードで人気のあった大牌砦がついにサターンに移植された。場に積まれた山から、上下や左右を囲まれていない牌を取っていき、3枚1組の面子（順子・刻子）を作って消していく。山にある牌をすべて取りきるか、手持ちの牌がすべてなくなればステージクリア。ルールはシンプルだけど、その分ハマリ度も最高のゲームなのだ。

タイムゲージ

時間経過とともに減っていき、牌を消すごとに増える。ゲージが0になるとゲームオーバー。

表示牌

カーソルが現在指している牌。それを取れば面子完成!!という時には牌が輝くぞ。

持ち牌

現在自分の持っている牌。8枚全部一杯になると、ゲームオーバーになってしまう。

エキストラ EXTRA

☆マークの牌を取るとゲージの文字が1つずつ点灯してゆく。☆を5個集めて「EXTRA」を完成させると、セーブが1回だけ可能になるぞ。

牌の消し方は2通り

順子（ジュンツ）　順子とは、同じ種類の牌が1・2・3や5・6・7など、続いて3枚並んでいること。9・1・2などではダメ。

刻子（コウツ）　刻子とは、同じ種類の牌を3枚集めたことをいい、実際の麻雀では「暗刻」とも呼ばれている組み合わせだ。

おたすけアイテム

TIMEは時間が増え、HELPは持ち牌が1つ消える。☆はEXTRAの文字が増える。

アイテムは、取った時点ですぐに効果が発揮されるのだ。

ステージは分岐していくのだ

CHAPTERが終わるごとに2冊の本が表示される。ここでどちらの本を選ぶかによって先のステージが変わっていくのだ。

青い本と緑の本のどちらを選ぶかで、いつも違ったステージを体験できるのだ。

VSモードでは……

2人同時プレイでは、どちらがより多くの牌を消せるかで勝負が決まる。互いの持ち牌は共用していることになっているので、お互いに同じ牌を1枚ずつ持っていた時は、どちらかが残り1枚の牌を取ると消え、ポイントは取ったプレイヤーのものになる。

牌の山だけではなく、相手の持ち牌にも気を配っておかないと対戦では勝てないぞ。

©メトロ

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

今回は、「誕生S」の攻略や、まだまだ
謎が多い「パンツァー」などをチェック。

P184 ……誕生S
P188 ……パンツァードラグーン ツヴァイ
P192 …ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

誕生S

●NECインターチャネル●発売中●6,800円●育成シミュレーション●1人プレイのみ●18歳以上推奨

あふれる、きらめく、トリプルパワー!

6月28日にめでたく発売された「誕生S」はもうプレイしているかな？　育成シミュレーションというものは、一般的なゲームと違ってコツをつかむまでが結構難しいのだが、この記事を読めば（できれば前号も併読していただけるとありがたい）、だいたいの感覚がきっちり身につくはずだ。今回は、初心者向けに基本的な部分のデータと1、2年目の留意点を中心に構成してみたが、さらにつっこんだ事柄については次号でやる予定なので期待していてくれ。

マネージャーのパラメータについて

数値の表示こそないが、意や適性などのパラメータが存在するらしい。

ゲーム開始時に設定するマネージャーのタイプ（右の表を参照）はさまざまだが、基本的にどれを選んでもプレイに差し支えはない。しいて言えば、初心者は「普通」をお勧めする。他のタイプは慣れてから選択したほうが無難だろう。なお、

タイプ別初期値

	体力	給料
普通	120	¥10,000
体力重視	220	¥5,000
熱意重視	80	¥5,000
適性重視	120	¥5,000
収入重視	80	¥20,000

星座は選択したものによって3人のパラメータ初期値が微妙に異なってくる（リクエストがあれば、次回あたりで公開するかも？）。

ライバルも日々精進している!

ときどきデータを確認するとわかると思うが、プレイヤーが育てる3人だけでなく、7人のライバルも実は毎日レッスン（成長）している。ちなみにライバルのパラメータは、それぞれの個性に準じた変化を示す。たとえば、柿崎涼子なら主に「発声」と「音感」の伸び率が高いというぐあいだ。もちろん、ライバル達も調子の良し悪し（レッスンの成否）があるので、数値の変化はプレイのたびに微妙に異なってくる。参考までに、1年目と2年目では伸び率が変化（増える）する者もいるが、実際のプレイではあまり気にしなくてもいいだろう。

ただでさえパラメータが高いのに、毎日成長するライバル。手ごわすぎる……。

お仕事(奇数月)のランクアップと1枚絵の法則

奇数月のお仕事は、最初は難易度が低い写真集撮影とレコーディングしか選べない。しかし、この2つの仕事で好成績を残せば、あとの3種類にも参加可能になる。具体的には、写真集撮影が成功（一定の成績を記録する。もしくはライバルが何人か同時参加している時に1位をとる。他のお仕事も同様）すれば映画撮影、レコーディングが成功すればコンサート、そして映画撮影とコンサートの両方で成功すればミュージカルに参加できるようになる。お仕事は難易度（A～C）が高くなるほど要求されるパラメータの種類と数値が増えるが、そのぶん成功時の人気上昇率も高くなるので、ライバルのパラメータと比べてみて勝ち目があるなら挑戦してみよう。

なお、写真集撮影のみ2種類あり、1回目（水着）と2回目以降（下着）では要求されるパラメータと1枚絵が異なるので注意しよう。

1枚絵はライバルも参加している仕事で1位になると出る。

各仕事で重要なパラメータ	発声	音感	演技	魅力	常識
写真集（1回目）				●	
写真集（2回目）			▲	●	
レコーディング	▲	●			
映画撮影			●	▲	▲
コンサート	●	▲	▲		
ミュージカル	▲	▲	●		▲

●：最重要パラメータ　▲：ある程度重要なパラメータ

© NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY HEADROOM

アイドル大賞獲得への道のり

まずはまったくの初心者のために、年度別の留意点を解説しよう。アイドル大賞獲得は決して難しくはない。

～1年目～ とにかく基礎を固める

初めのうちは3人ともパラメータが低く、ライバル達との差も著しいので、お仕事などで勝つのはかなり厳しい。少しくらいの特訓でどうにかなるほど甘くもないので、いっそ1年目は基礎のパラメータ（熱意や常識など）を上げることに専念しよう。まずはプレゼントで3人の信頼を上げよう。信頼を上げると上機嫌、色気（マネージャーへの恋愛）の状態になり、レッスンをさぼらなくなるばかりか、熱意もどんどん上がるからだ。熱意が上がれば、3人が立てるスケジュールも無駄なく的確になり、マネージャーがたまに休みを組み込んでやるぐらいですむのである。後はほどよく体力や常識を上げてやれば基礎は固まったとみていい。うまくいけば10月あたりには基礎のパラメータが90に達することだろう。もし余裕があったら、人気上位の者をライバル対決で休業に追い込んでおくと（奇数月を狙うと、仕事の参加を阻めるのでなおよい）後々楽になるし、人気の差が広がるのを少しは防げる。なお、新人賞を獲得できなくても、2年目のアイドル大賞獲得条件には影響しないので、心配はいらない。

実はアイドル大賞より獲得が難しい新人賞

ライバルが新人賞を獲得すると、持ち歌が増えます。

「色気」状態は2種類ある

説明書にも書いてあるが、色気の状態は2種類ある。1つはマネージャーに恋愛中の状態、もう1つは他の異性に熱を上げている状態だ。前者はレッスンをさぼらなくなるのでそのままでOKだが、後者は同棲発覚などを惹起するおそれがあるので、早めに対処せねばならない。変に熱意が下がってきたらこの状態になっている可能性が高いので、日曜日に「様子を見に行く」や「悩みを聞く」コマンドを使おう。

複数のパラメータを連鎖的に上げていく

プレゼントで信頼を上げると、上機嫌（もしくは色気）状態になり、熱意が上昇。すると必然的にスケジュール内容も良くなり、レッスン効率がアップ。このように、信頼を上げるだけで連鎖的に基礎が固まる。うまい例えではないが「風が吹けば桶屋が儲かる」的な感じ。すべての始まりは信頼なのである。

～2年目～ 一躍トップアイドルに！

1年目に体力、信頼、常識、熱意が十分に高く（90以上が理想的）なっており、ついでに3人とも上機嫌か色気の状態になっていれば、ここからは主要パラメータのアップと人気度アップに専念するのみ。仮に基礎のパラメータが低めでも、3月あたりまでならまだ間に合うから、がんばって上げてみよう。

まずは主要パラメータ（発声、音感、演技、魅力）の上げ方だが、これは体力があれば問題ない。もうわかっていると思うが、同じ1日のレッスンでも体力が60の時と100の時では上昇率が目に見えて違うのである。また、日曜日の特訓も、わずか1日で気持ちいいほど一気に上げられるので、平日のレッスンで補いきれなかった部分をこれで上げよう。

参加ライバルが多い仕事で勝てれば完璧。

さて、最後に気になるのはこのゲームの目標であるアイドル大賞の獲得方法だが、どうやらこれは人気が最も重視されるようなので、2年目は奇数月のお仕事で毎回1位を取れるようにしたい。偶数月のイベントに関しても同様だ（それぞれ内容に見合ったパラメータが要求されるが、それが何かはだいたいわかるね？）。なお、アイドル大賞を獲得するとしないでは、エンディングが異なるぞ。

2年目は特訓もバリバリ行ってパラメータアップに努める。

ライバル対決で勝つには？

日曜日のライバル対決も、奇数月のお仕事と同様に特定のパラメータが要求される。クイズ対決の場合、「歌」なら常識と発声＋音感、「演技」なら演技力が重要となる。また、ジュリヤマ対決では魅力がライバルよりも高ければほぼ確実に勝てるが、ある程度の演技力も必要とされるため、意外な相手に負けてしまうこともある。なお、どの対決でも勝つと自信が10上がる。

見よ！この成長ぶり

慣れれば2年目にこれだけの結果を残すことも可能！

そして大賞は?!

2年間の結果がこの一時に集約される……。

ちょっと役立つ3つのポイント

前ページに記した2年間の留意点に加えて、知っていると役に立つ事柄を3つほどまとめてみた。いずれも些細なことだが、ひととおり目を通してほしい。

突発的なイベント&スキャンダルはこうして起こる

前号で解説した状態変化の他にも、「誕生S」には実にさまざまな突発イベント（1枚絵のもの）が存在する。このうちいくつかは、普通にプレイしていても見られる機会があるが、中にはめったに起こらない特殊なもの（ゲーム的には起こらないほうがいいんだけど）もあるので、ここではその発生条件や対処方法について触れてみたい。

スキャンダルがばれたら、せっかくの人気が台無しに

これは意図的に見られるイベントではないが、ごくまれにライバルがスキャンダルに見舞われることがある。その内容はライバルによってさまざまだが、いずれも人気度が一気に30も落ちてしまう。参考までに、これは各キャラクターのあるパラメータ（表示はされない）に関わりがある。ついでに言うと、このパラメータは3人娘にもあるとか。ってことは……。

例外的に桃だけは逆に人気が上がる。醍醐すらバネに！

同棲発覚

色気（第三者との恋愛）状態の時に起こりやすいスキャンダル。この時のマネージャーのセリフ選択で、パラメータが変化する。

買　物

3人のうちのいずれか2人と、街中でばったり出会う。あるパラメータが上がると起きやすいが、マイナス的なイベントではない。

お見舞

病気でレッスンに出られなくなった女の子に「お見舞」コマンドを使うと見られる。お金を3,000円消費するが、早く回復させられる。

元旦の挨拶

2年目の元旦に必ず見られる。信頼の数値によってセリフが変わるが、パラメータは変化なし。ユーザーへのサービスイベントだ。

飲酒発覚

自信喪失か不機嫌などの状態の時に起こりやすい。放っておくとレッスンにも影響するので、早めに「悩みを聞く」で正気に戻そう。

失　踪

不機嫌などの状態で放っておくと、どこかへ姿をくらましてしまう。日曜日に「探索」で発見し、セリフ選択で説得すると帰ってくる。

バレンタインデー

信頼が高いと、2月14日にチョコレートをくれる。ちなみに義理と本命の2種類あり、その違いはセリフ選択後の会話でわかる。

自宅訪問

日曜日に「様子を見に行く」コマンドを使うと、ごくたまに起こるイベント。寝起きのしどけない姿が見られる。

開けてみるまでドキドキものの郵便物

日曜日の「郵便物を見る」コマンドは、初めのうちは使わないほうが無難だ。というのも、3人の人気が低いとヤジの手紙（自信と熱意が下がる）とか、カミソリ（HPが下がる／）とか、ライバルからの嫌がらせの手紙ぐらいしか来ないからだ。しかし、ある程度人気が上がれば花束（HPが上がる）やファンレター（自信と熱意が上がる）が送られてくることもあるので、セーブしてから見るという手もある。ライバルからの挑戦状は、日曜日が台無しになるので見ないほうがいいかも？

他のコマンドを使いたい時は、挑戦状は読まないほうがいいかも!?

プレゼントの購入は大胆かつ効果的に

３人の成長の動向を左右する信頼。そしてその信頼を上げる最大の手段である５種類のプレゼント。これはいずれも女の子に与えることで信頼を上げられるのだが、必ずしもその数値は値段に比例するわけではない。例えば、コンビニ弁当なら信頼が少ししか上がらないかわりにHPが回復し、家庭用カラオケ（これのみマネージャータイプによっては購入できないので注意）なら信頼だけでなく音感などもプラスされるというように、品物に応じた効果が設定されている。

信頼第一なら、オルゴールかぬいぐるみが効率的。

給料は繰り越しできない。その月のうちに使え。

プレゼントリスト

品物・価格	効果
コンビニ弁当 (¥1,000)	信頼が少し上がるのに加えて、HPも少し回復。価格を考えると割と安上がり。
ぬいぐるみ (¥2,000)	信頼のみが上がる。給料が低いタイプのマネージャーはこれを買おう。
ドリンク剤 (¥3,000)	コンビニ弁当よりもHPが多く回復する。信頼はさほど上がらない。
オルゴール (¥4,000)	信頼だけに限れば、最も数値がアップするプレゼント。音感も少し上がる。
家庭用カラオケ (¥10,000)	信頼がそこそこアップする他、音感、発声も大幅にアップ。しかし価格は割高。

平日レッスン パラメータ増減表

今回は特別に、平日のレッスン項目別のパラメータ増減表も公開して最後を締めくくろう。この表は、各レッスン（とマイナス要素の行動）を行った時のパラメータの変化を示しており、矢印が上向きならアップ、下向きならダウンする（無表示は変化なし）。具体的な数値は興醒めするのであえて伏せておいた。なおマネージャー休養（マネージャーのＨＰが０になった時）と、映画鑑賞～遊園地の項目（熱意が低い時に女の子がスケジュールに組むマイナス行動）は、プレイヤーが意識的に組み込めるものとは異なるので注意されたし。ちなみに、パラメータ表最後尾の２つは秘密の隠しパラメータだが、あまり深く考えないように!?

体力値に影響されるパラメータのように、変化が一定でないものもある。表はあくまでも参考である。

	HP	体力	自信	信頼	常識	熱意	発声	音感	演技	魅力	？	？
発声練習	↑		↑	↓	↓	↑	⇑			↓	↑	↓
音感練習	↓		↑	↓	↓	↑		⇑	↓	↓	↑	↓
演技練習	↓		↑	↓	↑	↑	↓		⇑		↑	↓
エアロビ	↓		↓	↓		↑		↓		⇑	↑	↓
基礎教養	↓		↓	↓	↑	↑		↓		↓	↑	↓
体操	↓	↑	↓	↓	↓					↑	↑	↓
茶道	↓		↓	↓	↑	↑				↑		↓
お休み	⇑									↑	↓	↑
マネージャー休養	⇑			↓						↑		↑
映画鑑賞	↓		↓		↑	↓	↓		↑		↓	↑
音楽鑑賞	↓		↓		↑	↓		↑	↓		↓	↑
買物	↓		↓	↓	↑	↓					↓	↑
夜遊び	↓		↓	↓	↓	↓				↑	？	？
ドライブ	↓		↓	↓	↓	↓		↓			↓	？
温泉旅行	↑		↓	↓		↓				⇑		？
カラオケ	↓		↑	↓	↓	↓		↑		↓	↓	↑
遊園地	↓		↓	↓		↓				↓	↓	？
病気		↓	↓			↓	↓		↓	↓		
失踪						↓	↓	↓	↓	↓	？	？
さぼり	↓		↓			↓				↓		↑

表の記号の見方

- ⇑ 数値の変化が7.0以上の大幅なものを示す（画面上では７以上）。
- ↑ 数値の変動が4.0～6.0のものを示す（画面上では４～６）。
- ↑ 数値の変動が1.0～3.0のものを示す（画面上では１～３）。
- ↑ 数値の変動が0.1～0.9のものを示す（画面上では０～１）。

パンツァードラグーンツヴァイ

●セガ●発売中●5,800円●シューティング

何と前作に登場したドラゴン、その名も「ブルードラゴン」が使えることが明らかになった！　今回は主に、そのブルードラゴンを使えるようにするための攻略に焦点を絞ってお届けする。頑張って出してほしい。

懐かしのブルードラゴン出現！

最大ロック数12　ショット連射数8

隠し第2形態として登場するブルードラゴン。特に強い、などの特徴は見られず、あくまで上級者向けのエキストラ的な登場になるが、あの勇姿を本作でも拝むことができるのはウレシイところ。EPISODE 6 クリア時のトータルポイントが24pt以上、早い話が、少なくとも各面の撃墜率を90%以上でクリアする必要があるのだ。かなりシビアだが、ぜひ挑戦してみてくれ。

EPISODE6クリア時のTOTAL POINTが
24pt以上であれば隠し第2形態に成長

隠し形態マメ知識

隠し形態のドラゴンはどれも最大ロックオン数は12。しかし、1度でもコンティニューしてしまうと、一気に4つ減の8になってしまうのだ。隠し形態のドラゴンを使う際には頭に入れておくといいぞ。

12のロックオン数が大きな魅力だけに、4つも減ると辛い。やられないように。

SHOT DOWN RATIO 目指せ90%以上!! ブルードラゴンへの道

では実際に、ブルードラゴンを使えるようにするための各ステージの攻略法を紹介していく。難易度は高いが、ぜひチャレンジしてみてほしい。

EPISODE 2　空中に浮かぶ戦艦をいかに倒すかがカギ

EPISODE 2 だが、ここは難易度的にはさほど高くはない。途中で分岐ポイントが存在するが、迷わずルート2の（空中面）へ進んでルートポイントをゲットしよう。あとは空中戦でいかにうまく敵を撃墜するかになる。ではそのポイントだ。

POINT 1　まずは3隻の戦艦を撃墜せよ

ルート2ではまず、白い戦艦が3隻出現する場面に直面する。これは戦艦攻略において全般的に言えることだが、ロックオンレーザーは、遠目でロックオンすること。接近されると攻撃が激しくなってくるので、他の敵を逃しやすくなってしまうぞ。

できるだけ遠くにいるうちから攻撃する。敵の弾が大きいので、至近距離から撃たれると視界が悪くなるのだ。

SHOT DOWN RATIOを90%以上にするには
敵91体中、81体以上を倒す

POINT 2　そして2隻の戦艦出現

3隻の戦艦撃墜後、すぐにまた2隻の戦艦が出現。ここも遠目からのロックオンを基本として攻撃していこう。戦艦の向こうにザコ敵が飛来することもあるので注意しておくこと。

POINT 3　最後に3機の戦艦出現！　気を抜くな！

2隻の戦艦の破壊後、またもや戦艦が3隻出現する。つまり3隻、2隻、3隻と、3度戦艦が出現することになるわけだが、全体的に言って、戦艦ばかりに集中しているとザコ敵を見逃してしまうので注意したい。

BERSERK PONT　接近されたら使え！

あえてバーサクを使う必要はない。しかし戦艦に接近されると厄介なので、至近距離まで接近された場合にバーサクで一気にケリをつける、というスタイルが望ましい。ムダ使いしないように。

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1996

EPISODE 3 強襲艦出現ポイントが要。ザコを逃すな！

この面の分岐ポイントでは強襲艦の出現するルート２（左）へ進む。そして問題がこの強襲艦だ。ポイントとなるのは、強襲艦と同時に出現するザコ敵を逃さないこと。強襲艦は逃してもザコ２体分が撃墜率から引かれるだけだが、ザコ敵は逃した数だけ減算される。特にここはザコの数が多く、逃しやすいポイントなので、強襲艦よりもザコをいかに逃さず撃墜するかに集中したほうがいい。バーサクを使うのも手だ。

このエリアはザコが最も多く、集中的に出現する。常にレーダーに気を配っておこう。

強襲艦出現時に浮遊する白いザコ敵。早めに倒してしまおう。

強襲艦はあくまでオマケ。倒したとしてもたかがザコ２体分のメリットしかないのだ。

SHOT DOWN RATIOを90%以上にするには
敵91体中、82体以上を倒す

BERSERK PONT 思い切って使うのも手か

ザコ敵が多いのならバーサク使った方がいいんじゃない？　という声もありそうだが、まさにその通り。ゲージが溜まっているならバーサクを使った方が楽に倒せるうえ、敵も逃しにくくなるぞ。

バーサクを使えばより楽に戦えるのは言うまでもない。余裕があれば使うべし！

ポイント外でも押さえておきたい!!

分岐前のミサイルを発射してくる敵は、逃すと４体分減算されるので確実に倒すこと。あとは分岐する直前に出現する４体の白いザコ。２体ずつ左右に散る形になるが、反対ルートの２体を逃しても分岐直後に横に向けば倒すことができるぞ。

分岐前の白いザコ敵は、合図音があれば横に向けることによって倒すことができる。

このミサイルを撃ってくる敵からザコ敵が出現する。逃すと厄介なので、確実に倒すこと。

EPISODE 4 ルート３に進んで撃墜率90%以上を狙え！

分岐ポイントが多数あるEPISODE４。となれば、どのルートを進めばいいのかが悩みどころになるが、答えは１つ。スタート直後に直進するルート３だ。これ以外のルートでは、ルートポイントはおろか、撃墜率を90%にすることができなくなるぞ。

POINT 1 いかに素早く敵を倒せるかで決まる

スタートしてすぐの分岐は、上記のようにまっすぐ進むルート３を選択する。画面の上半分を飛行していれば、ルート３へ進めるはずだ。さて、ルート３は高速スクロール面。ここでは序盤からレーザーを放つ敵がワラワラと出現するが、すぐに去っていってしまうので速攻で撃墜することが必要になる。出現ポイントをあらかじめ覚えておき、出現と同時にロックオンして倒していこう。敵の数が多くなったら、カーソルを円状に動かすといいぞ。

ルート３。敵の数は多く、そして動きが素早い。出現ポイントは覚えておこう。

この横からレーザーを放つ敵は特に要注意。出現した瞬間にしとめないと逃げられるぞ。

このように多くの敵が出現するが、ほんの一瞬のできごと。ひるまずに攻撃あるのみ。

POINT 2 背面攻撃に切り替わるとき

ルート３を進んでいくと、背後から敵が出現するポイントがある。ここは振り返って攻撃する必要があるのだが、例によって敵の動きが早いのでモタモタしていると逃げられてしまう可能性大。ここも出現位置を覚えておくといい。

SHOT DOWN RATIOを90%以上にするには
敵101体中、91体以上を倒す

BERSERK PONT ボーナスポイントを見逃すな！

ルート３には、難易度は高くはないものの敵が集中して出現するポイントがある。いわゆるボーナスポイントなのだが撃墜率をキープするために、バーサクをあえて使うならここが適当だろう。何しろ敵の数が多いので、いちいちカーソルで追っていくと逃がしてしまう危険性があるぞ。

上級者であれば、バーサクは温存してロックオンレーザーで狙うのも手。とはいえ、目標撃墜率は90%以上！　背に腹はかえられない。

EPISODE 5 攻性生物タランを逃すな！ 出現法則を覚える

EPISODE5は、ステージ途中に下方から出現する白いザコ敵（タラン）をいかに倒すかがポイント。後方→横→前方というパターンで2度現れるので、ロックオンレーザーで狙うのが効率的だ。上級テクニックとして、ロックオンレーザーの合間にバルカンも同時使用すると、より早く倒すことが可能だ。とにかくこのEPISODE5は、タラン撃墜がすべてといっても過言ではない。

出現ポイントを把握し、的確な視点変更をすることがタラン攻略の秘訣。覚えれば楽勝だ。

SHOT DOWN RATIOを90%以上にするには
敵60体中、54体以上を倒す

BERSERK PONT 強いてバーサクを使うならココか!?

EPISODE5は、バーサクの使いどころが難しい。タラン地帯で使ってもいいが、それよりはボス戦で使った方が効果的。もちろん、ここで使うのがもったいないようなら温存して次ステージで使ってもいい。

EPISODE 6 終始気を抜けないシェルクーフ。最後の難関

SHOT DOWN RATIOを90%以上にするには
敵60体中、54体以上を倒す
さらにクリアの時のTOTAL POINTが
24pt以上であれば隠し第2形態に成長

POINT 1 煙の中から現れる3体のシーランス

まずステージ開始直後に出現するザコ敵「シーランス」が厄介。その前に地面に設置されているハッチを破壊するのは当然なのだが、ハッチ部分を攻撃するとそこから煙が登るのはご存じだろう。問題のシーランスは位置的に煙の中から出現する形になるので、見えにくいのだ。しかも出現するのは3体。ここで逃すとかなりイタいぞ。

この煙が最大のガンなのだ、とはいえ破壊しないわけにもいかない。

大きく旋回していくシーランス。動き自体はそれほど早くはないので速攻で倒そう。モタモタしていると、この直後が辛くなる。

POINT 2 通路上に設置された障害隔壁

シーランス地帯直後に、起き上がってくる隔壁が3枚存在する。左右の壁はいいのだが、ここで厄介なのがいちばん手前の壁。この直前でモタついていると、この壁の破壊が間に合わなくなってしまうのだ。壁の出現位置を覚えて、確実に破壊だ。

この手前の隔壁がタイミング的にかなりシビア。直前のシーランス、他のザコ敵は速攻で倒すように心掛けよう。遅れは許されない。

POINT 3 シェルクーフへの入り口

この入り口エリアは、敵の多さもさることながら、自機が徐々に加速していくので、敵を逃しやすい。出現パターンを覚えるか、あるいはバーサクでケリをつけよう。

加速して洞窟に進入しようとするので厄介。ここで逃すと元も子もない。

使うならやはりココだろう。理由は本文にある通りだが、ロックオンレーザーではかなり辛いのは確か。素直に使うが吉だろう。

POINT 3 ボス直前の攻防。敵出現位置に注意

ボス直前のエリアでは、ザコ敵が四方から襲ってくるので、非常に惑わされやすい。とはいえ、前方→横→後方と順に出現するので、その出現パターンは覚えておくといい。敵の数も多いので、出現と同時に撃墜する心構えでプレイしないと逃してしまうぞ！

これがボス直前のエリア。初めてであればレーダーを良く見て、敵出現場所を把握しよう。

L／Rによる視点切換が重要になるのは言うまでもない。最後の最後、頑張って倒そう。

ポイント外でも押さえておきたい!!

シェルクーフの動力源、シェルクーフエンジンは、6面絶好のボーナスポイントになる。隠し形態ドラゴン最大のロックオン数12でフルロックさせると、何と羽1本で3330×12ptsものポイントを稼ぐことができるのだ。

PANDRA'S BOX

Open the spesial flug(flug5)
新たに2つのドラゴンが使用可能に！

前回に引き続き、今回はパンドラの箱のフラグ5を紹介する。パンドラの箱でしかセレクトできないドラゴンも登場するなど、魅力的なフィーチャーが満載だ！

フラグ5を開く条件「TOTAL TIME」が20:00以上

DRAGON パンドラでのみ使えるドラゴン登場!!

ドラゴンの形態は、フラグ5で2種類が新規に登場する。オープニングに登場していた幼生形態パピィ、そしてLAST EPISODEでランディ達を苦しめる、ガーディアンドラゴンだ。

幼生形態「パピィ」

PUPという形態がメニューに追加されているのがおわかりだろうか。これを選択すると、こんなにかわいいドラゴンが使える。でも、これじゃ背中にまたがるのは、ちょっとかわいそうだね。

最大ロック数：12
ショット連射数：12

まだまだお子ちゃまドラゴン、パピィ。ぷりぷりしたお尻がとってもプリチーだ。

影はドラゴンぽいぞ!!

エネドラ「ガーディアンドラゴン」

そして本作ボス、ガーディアンドラゴンも使用可能になる。最終面で見せたあのキラキラ光るロックオンレーザーが使えるなど、敵ながら魅力あふれるドラゴンだ。

最大ロック数：12
ショット連射数：12

こんな感じで登場してました!!

STARTING DESTINY

いちばん最初に画面をかすめていくのが、実はこのドラゴンだったのだ。

LAST EPISODE

そして最後の最後にも登場する。最初と最後に出てくるという粋なヤツだ。

SHOT 新たに7WAYが選択可能に!

SHOTの方は、フラグ2で登場していた3WAY、5WAYに加えて7WAYが追加される。ショットで広範囲をカバーできるため、耐久力の低いザコ敵に対して絶大な威力を発揮する。ただし、弾が大きいため、画面が見にくくなってしまうのが難点。

ひと足お先に公開させていただきます
flug6で使用できるドラゴンも公開!!

今回は、一足お先にパンドラの箱フラグ6でセレクト可能になる2体のドラゴンを特別公開！

その2体とは、前作に登場するブルードラゴン、そして、プロトタイプドラゴンだ！

前作形態「ブルードラゴン」

このブルードラゴンで「ツヴァイ」をプレイできる。ファンはたまらないはず。

今回の攻略テーマだったブルードラゴン使用は、何とFlag6を開くことによっても使えるようになるぞ。本来このドラゴンは、通常のプレイでは最終面でしか使用できないが、すべてのステージで使用可能になるぞ。

前作エネドラ「プロトタイプドラゴン」

前作で最大のライバルであり、最終ボスだったプロトタイプドラゴンが何と使えるようになる。もちろん、この形態はパンドラの箱で初めて可能になるものなので、変異させることは不可能。まさかラスボスまで登場するとは……。

パンドラでのみ使えるようになる形態のショットは、みな同じ。弾が大きいのが特徴だ。

最大ロック数：12
ショット連射数：12

ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

●バンダイ●発売中●5,800円●プレイングアニメーション（アクション）●2人対戦プレイあり

君は"SPバトルモード"を知っているか!?

全部で8面ある通常のストーリーモード。みんなクリアできたかな？ めでたくストーリーモードをクリアしてエンディングを見たら、そのままモード選択画面へ入ろう。すると、今までなかった「SPバトルモード」という項目が追加されているのだ。この「SPバトルモード」とは、全30面（/）で、ピッコロVSグレートサイヤマンや、19号＆20号VS17号＆18号といった原作ではなかった対決ができるというものだ。ただ、難易度はかなりのハイレベルなので、右ページで紹介した戦術ガイドを参考にして全30面クリアできるよう、がんばってほしい。

ストーリーモードをクリアすると……。

●プレイヤーキャラクター●

ST	1	2	3
1	ピッコロ		
2	ナッパ		
3	ベジータ	ナッパ	
4	フリーザ	ギニュー	
5	ジース	バータ	
6	孫悟空	ジース	
7	TRUNKS		
8	ピッコロ		
9	人造人間19号	人造人間20号	
10	人造人間16号		
11	人造人間17号		
12	ピッコロ		
13	人造人間17号	人造人間18号	
14	孫悟天		
15	トランクス		
16	ピッコロ		
17	超サイヤ人孫悟空	ベジータ　インナー	
18	ダーブラ		
19	人造人間18号		
20	魔人ブウ		
21	ピッコロ		
22	最強戦士　孫悟飯	ゴテンクス	
23	超サイヤ人　孫悟飯	孫悟天	
24	孫悟空		
25	グルド	セルジュニア	
26	超サイヤ人　孫悟空	孫悟天	
27	超サイヤ人　孫悟空	超サイヤ人　孫悟飯	
28	セル	フリーザ	ベジータ
29	魔人ブウ	超ブウ	ブウ
30	孫悟空	超サイヤ人　孫悟空	超3　孫悟空

●敵キャラクター●

ST	1	2	3
1	孫悟飯		
2	ベジータ		
3	フリーザ		
4	孫悟空	ベジータ	ナッパ
5	ギニュー	リクーム	グルド
6	孫悟飯	クリリン	ベジータ
7	フリーザ		
8	ベジータ　アーマー		
9	人造人間17号	人造人間18号	
10	セル	セルジュニア	
11	クリリン	人造人間18号	
12	超サイヤ人　孫悟飯		
13	TRUNKS		
14	グレートサイヤマン		
15	ベジータ　インナー		
16	グレートサイヤマン		
17	孫悟天	トランクス	グレートサイヤマン
18	ピッコロ	クリリン	
19	孫悟天	トランクス	
20	ピッコロ	ベジータ　インナー	
21	最強戦士　孫悟飯		
22	ベジット		
23	トランクス	TRUNKS	
24	ベジータ		
25	ゴテンクス	超サイヤ人　孫悟飯	
26	ベジータ　インナー	トランクス	
27	ベジータ　アーマー	TRUNKS　アーマー	
28	超サイヤ人　孫悟空	超サイヤ人　孫悟飯	ピッコロ
29	最強戦士　孫悟飯	ベジット	ゴテンクス
30	ベジータ	ベジータ　アーマー	ベジータ　インナー

© バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画 © BANDAI 1996

さらにアツイ戦いをするための 戦術テクニック徹底ガイド

前回でもちょっとした戦闘のコツを紹介したが今回はさらに深い戦術テクニックを紹介しよう。ここで紹介したテクニックはどちらかというと対人戦向け。CPUは（特にSPバトルモードのCPU）たまに人間ではできないような反応をしてくるので、CPU相手に通用しないからといって怒りの電話などをかけてこないようにしてほしい（笑）。ちなみにこのゲーム、上手い者どうしで対戦するとかなり白熱するぞ！

●気功波攻撃の使い方●

Cボタンで出る気功波。主に牽制で使うのが効果的だが、相手が気力を溜めている時に気功波を撃つ→ダッシュ→気功波を撃つ→ダッシュ……といったぐあいで接近すれば相手が気力を溜められなくなるぞ。

連射気功波

C溜→離す……で気功波を連射することができる。

気功波→ダッシュ→……で気力を溜めさせるな！

●気放出移動の有効利用●

↑＋Yの気放出移動。これには右のようなメリット、デメリットがある。ガードのところでも触れているように、この気放出移動を使いこなせると使いこなせないでは、格段に戦闘に影響が出てくる。ただ、使う時は残り気力を常に確認し、いつでも気力回復できるよう、心がけたい。

メリット

移動速度が上がる

一気に間合いを詰めたい時に重宝する。

敵の気功波を消せる

相手が気功波を撃ってきたら接近のチャンスだ。

デメリット

大幅に気力が減る

気放出中はかなりの気力を消費してしまう。

コントロールしにくい

移動速度が上がるため、うまく動かせなくなる。

●ガードに関する考察●

このゲームでは、Aボタンを押すことでガードができる。相手からの吹き飛ばし攻撃や気功波攻撃はこれで回避できるわけだがガードで一番重要なのは相手の吹き飛ばし攻撃を回避しつつ反撃するカウンター攻撃と、相手からラッシュをかけられている時に気力放出しながらその場を逃げることができる緊急回避だ。カウンター攻撃は相手の仕掛けてくる攻撃にそれぞれ対応したコマンドを"先読み"して入力することで成立する。一方の緊急回避は相手から攻撃されている時に左の表のいずれかのコマンドを入力すればその場から脱出できるというわけだ。カウンター攻撃を出すにはコツが必要なので、出せるよう、練習してほしい。

カウンター攻撃コマンド

相手の攻撃	コマンド
打ち上げ攻撃	↑＋A
打ち下ろし攻撃	↓＋A
吹き飛ばし攻撃	→＋A

緊急回避コマンド

↑・↑＋Y	垂直に上昇
→・→＋Y	右に回避
←・←＋Y	左に回避
↓・↓＋Y	上昇しながら後退

相手からラッシュ→吹き飛ばし攻撃を連発された時は迷わず緊急回避。意表をついてカウンター攻撃というのもいい戦法だ。

●吹き飛ばし攻撃について●

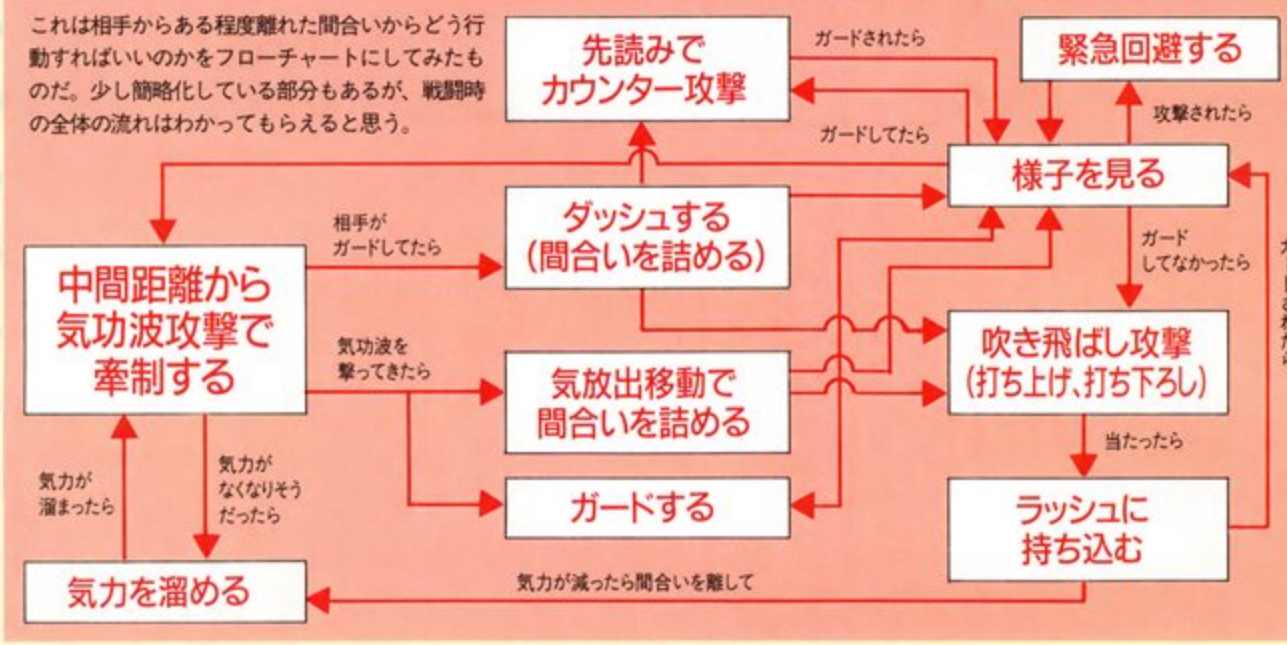
吹き飛ばし攻撃で一番使えるのは↓＋Bの打ち下ろし攻撃。宙に浮いて相手を打ち下ろすため、相手の打撃攻撃を避けつつ攻撃できるというメリットがある。

●ラッシュはどこまで続ける？●

B連打のラッシュは自分の気力がなくなる直前で止めるのが得策。ラッシュを止める前に相手を吹き飛ばせば（自分はその場に残る）反撃の心配はない。

全キャラクター共通　中間距離からの行動フローチャート

これは相手からある程度離れた間合いからどう行動すればいいのかをフローチャートにしてみたものだ。少し簡略化している部分もあるが、戦闘時の全体の流れはわかってもらえると思う。



中間距離とは大体これぐらい。ここからどう行動するかがカギだ。

戦闘のメインになる吹き飛ばし攻撃。これに持ち込む過程が難しい。

さらに裏技ページをチェックするとSPバトルについての重大な情報が！

SEGASATURN NETWORKS LABORATORY

セガサターン ネットワークス ラボラトリー

NET SEGASATURN NETWORKS

LECTURE 01

セガサターン インターネット

記者発表会も大盛況だったセガサターンモデム。このコーナーでは、セガサターンネットワークスの活用法を、詳しく解説していく。1回目は「セガサターン インターネット」についてだ。

写真左上がフロッピーディスクドライブ、右下がキーボード、そして本体にセットされているのがセガサターンモデムだ。

7月27日、セガサターンネットワークスがサターンを進化させる!

セガサターンネットワークス（以下ネットワークス）とは、セガサターンモデム（以下モデム）を中心としたさまざまなコミュニケーションツール全般のことを指す。モデムとは、電話回線を通じて、さまざまなデータをパソコンに取り込む、あるいは発信するための機械で、7月に発売されるモデムは、サターンでもパソコンと同じようにデータの送受信をできるようにした周辺機器なのだ。このモデムと付属のソフトを使えば、パソコンより安く、しかも簡単に、インターネットやパソコン通信にアクセスすることができるようになって、サターンの可能性が一段とアップする。そのためにはある程度の知識が必要だけど、一度わかってしまえば簡単なことばかり。他の誰よりも早くネットワークの世界に飛び込むためにも、このコーナーをじっくり読んで、モデムの発売日に備えておこう。

STEP 1 セガサターンモデムをセットアップしてみる

サターンの拡張スロットにモデムを挿し込んで、電話回線をつなげる。そして電話機をモデムに接続すれば、面倒なコードの抜き差しをしなくても、電話機とモデムの両方をいつでも好きなときに使える。ただし、キャッチホンサービスに加入していると、通信中に電話がかかってきた時に、データのやりとりが中断されてしまうので注意したい。

セガサターンモデムをセガサターン本体の拡張スロットにセットする。

モデム横のコネクタ部分に、電話回線のモジュラージャックを挿し込む。

電話機を繋げたら、あとは通信用ソフトの入ったCD-ROMを入れて電源オン!

POINT FOR BEGINNER

インターネット

簡単に言えば世界規模のネットワーク。いろんな会社や大学にあるコンピュータを、データ送受のための専用線や電話回線を使って、まとめて繋げてしまったもの。インターネットを使えば、接続されているどのコンピュータに対してでも手紙やデータを送れるし、受け取ることも可能。今流行のネットサーフィンというのは、インターネットの特性を利用して、世界中のコンピュータにあるデータを、家に居ながらにして見てしまうこと。

ホームページ

インターネットに接続されたコンピュータに保存されているデータの一種。もともといろんな人に見てもらうために作られたデータだから、インターネットに接続できる人ならば誰でも簡単に見ることができる。ゲームやアニメなどを扱ったものもたくさんあるぞ。

プロバイダ

会社や学校に、インターネットへ接続されたコンピュータがない人のために、インターネットへの接続サービスを行う会社のこと。ここにモデムで接続すれば世界中のコンピュータと通信ができるようになる。ただし、接続（利用）するには料金が必要。プロバイダとひとくちに言ってもたくさんあって、それぞれサービス内容や料金が違うので、十分な吟味が必要だ。

STEP 2

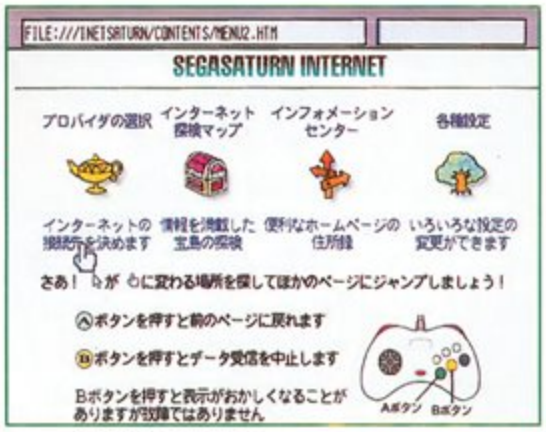
インターネットに接続しネットサーフィン

ハード的なセッティングが完了したら、電源を入れソフトを立ち上げる。右のような起動画面が表示されれば、あとはサターンでネットサーフィンを楽しむだけだ。

ここで、まったく初めての場合はプロバイダとの契約が必要になる。しかし、セガサターンインターネットでは、「プロバイダの選択」を選ぶと、画面上での契約ができてしまうサービスもあるので、難しくはない。ただし、プロバイダには月額の基本料金と接続料の支払いが必要となる。それに当然、接続している間は電話料金もかかるので注意したい。

インターネット サターン起動

タイトル画面のあとに、右のメニューが表示され、アイコンをクリックしていくと、実際にインターネットに接続される（画面はすべて開発中で、製品版は変更される）。すべてパッドで操作可能だが、必要に応じて仮想キーボードを使うこともできる。



プロバイダの選択

プロバイダとの契約が済んでない場合は、ここをクリックして接続先のプロバイダを決め、契約を済ませる。今回は詳しくお伝えできないが、あらかじめ各社のアクセスポイントなどが登録されているため、面倒な設定がほとんどいらない。

各種設定も可能

モデムを買う前から、パソコンなどですでにプロバイダとの契約を済ませている人は、そのアカウントを流用できる。設定はすべてここでOKだ。

インターネット探検マップ

宝箱をクリックするとCD-ROMに収録されているホームページのダイジェスト版が表示される。気に入ったら実際に接続してインターネット上の実物を楽しもう。

ニッポン放送。ネット上の内容は毎日最新情報が流される。

カールやグミでおなじみの明治製菓のホームページを紹介。

もちろん直接ジャンプもOK

探検マップやイエローページを使わず、仮想キーボードを使って、直接ホームページのアドレス（データがある場所）を指定することもできる。

インフォメーションセンター

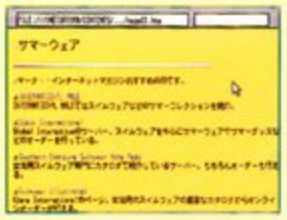
初めて間もない時期は、自分の興味ある情報がどこで提供されているのか探すことが難しい。このインフォメーションセンターにある「インターネットイエローページ」は、たくさんのホームページをジャンルごとに分類しているので、かなり便利だ。

イエローページを活用

インプレス・インターネットマガジン編集部が監修した、インターネットイエローページ。独自に収集した情報を、細かいいくつものジャンルに整理して掲載している。例えば「ファッション」を選ぶと、「制服」「サマーウェア」などさらに詳しい項目が表示され、ここで「サマーウェア」を選ぶと、水着の情報を扱ったホームページをいくつか表示してくれるという仕組み。ホームページのおおまかな内容紹介までついているので、それを見ながら好きなページを選ぶ。すると、直接インターネットを経由して、そのホームページにアクセスできるのだ。

これがインターネットイエローページのタイトル画面。

服だけでなく、ジュエリーやヘアスタイルといった項目も。



「サマーウェア」を選んだところ。まだ画面下にも情報がある。

実際にホームページへアクセス。水着姿のお姉さんがいる。

●特別講義

アプリックス代表が語る 今後のサターンインターネット

ネットワークを使った、新しい「遊びの要素」を模索する

通信っていうと「対戦ゲーム」て言われるんですけど、現状だと声が伝わらない。それって面白くないでしょう。我々も社内でパソコンを使って通信対戦のゲームをやることもあるんですが、やっぱりそれなりに近くにいて、「くそー」とか「どこにいるんだよ」とか、「くやしい」とか、叫びながらやるから盛り上げるんですよ。別々のフロアでモニタに向かって黙々とキャラクターを動かして相手を撃ったとしても、相手の声が聞こえないと面白くない。コンピュータが巧妙に操っているのか人間が操っているのかわからなければ、別にネットでやる必要はないと思うんです。相手に直接「俺が勝ったんだ」と言えてこそ面白いんですよね。

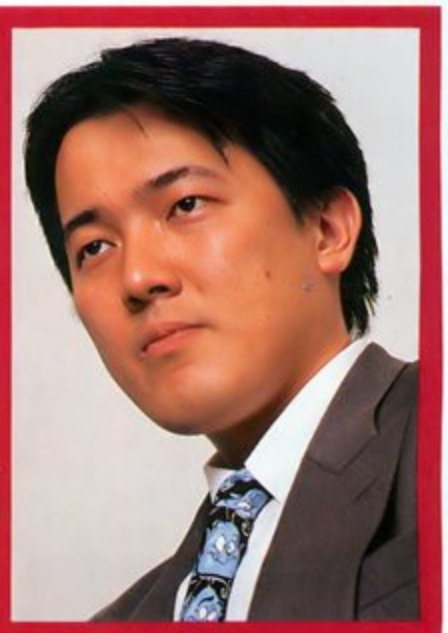
そこで、今僕らが考えているのは、ゲームのハイスコアなどをインターネットでやりとりする機能を追加して、高い点数ないしは自分が一番に終ったらなにか商品がもらえるとか、もしくは新しいキャラクターがでてくるという、通信対戦ではない、新しいネットワークの使い方を提示することです。実際にとあるヒットパズルゲームのメーカーさんと協力して、コンピュータから新しいキャラクターやメッセージ、イベントなどをダウンロードして使う、あるいは自分のハイスコアにコメントなどをつけてアップロードできるといった使い方を検討してるんです。インターネットならば世界のユーザーを相手にできますから、そういう機能を持ったソフトの開発を簡単にできるようにすればきっと面白くなると思って、試行錯誤を続けています。

将来的には音声も通信できるようになりますから、そういう機能を取り入れた通信対戦ができるようになれば、面白くなりますよ。そういったテクノロジーを簡単に使えるようにして、かつそれを既存のものとは違う使い方をして、より面白くしていく手伝いをしていきたいんです。自分達で作ってしまいたいという気持ちもあるんですけど、現時点での僕らはどちらかというと職人に近いので、まずはテクノロジーの下敷きを用意しようと。

セガサターンインターネットも、あくまでツールでしかないので、インターネットにサターンがつながるようになって、さてどういう使い方をするのかっていう時に、単純にはショッピングだとか、通信教育とかなんですけど、それよりもっと面白い遊び方ができるんじゃないか、電子メールももっと簡単に送受できるようになったら、また違う使い方をしてくれるんじゃないか、と思って、遊びの要素を模索してるわけです。

今回の製品化はその最初の一歩と考えてます。この「セガサターン インターネット」にはハガキが入っていて、送っていただけるとだいたい半年以内に無償で次のバージョンのブラウザと、そして、なんらかのコンテンツをお送りするつもりです。とにかく楽しめるようにいろいろ仕掛けていくつもりですから、期待してほしいですね。画面も今のバージョンは堅い雰囲気ですけど、製品版ではもっと楽しい雰囲気のものになる予定です。

●アプリックス代表 郡山龍 氏



こおりやま りゅう：「セガサターンインターネット」の開発元、アプリックスの代表取締役。アプリックスは、ライトワンスCD用の機器なども開発している。32歳

POINT FOR EXPERT

ちょっとむずかしい話

すでにパソコンとモデムでネットワークの世界を知っている人のために、ちょっと難しい話。

通信速度は14.4k

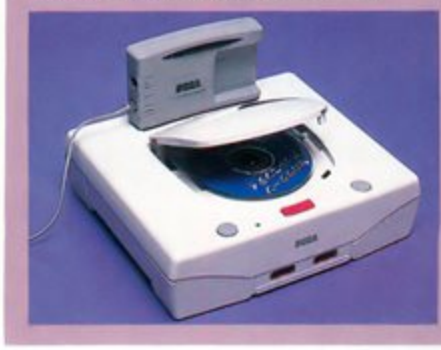
セガサターンモデムの通信速度は14400bps。最近では28800bpsがあたりまえになってきた中、ネットサーフィンするのにも辛いんじゃないか？ と思う人もいるハズ。しかし、ことセガサターンインターネットに関しては、通信結果をモデムから受け取るのにOSを経由する必要がなく、逆に言えばTCP/IPスタックからブラウザまで、全てサターンに特化したものを作らざるを得ないので、結果的にPCでの14400bpsの感覚を大きく上回るスピードを実現、実際に操作した感触もそう悪くはなかった。

ブラウザの機能は？

基本的にはNetScape1.1Nのアッパーコンパチということになっているが、実際には、NetScape2.0からサポートされたクライアント側でのクリッカブルマップの処理などもフォローされているので、ネットサーフ中はそうそう不便な思いをしないはず。ただし、ShockWaveに関しては、MACROMEDIA社のライセンスの問題があるため対応が未定。とある有名なWebプライズゲームも、現状では遊べなさそう。ただし郡山社長は、対応できるものならばなんでも取り込んでいくという姿勢でいるので、それほど遠くない将来にShockWave対応のホームページも見ることが可能になるだろう……と思いたい。

次回は ニフティサーブにアクセス

次回のレクチャーは、セガサターンインターネットと同じく、モデムを買うと付属してくる「PAD-Nifty」を使って、日本最大のパソコン通信ネットワーク「ニフティサーブ」にアクセスする。ここにも、まだ見ぬ情報が眠っているハズ……。



PAD Niftyは、ニフティサーブの操作をすべてパッドでできるようにしてしまったスグレモノだ。

藤島康介 FUJISHIMA KOUSUKE
松原秀典 MATUBARA HIDENORI
インタビュー Vol.2

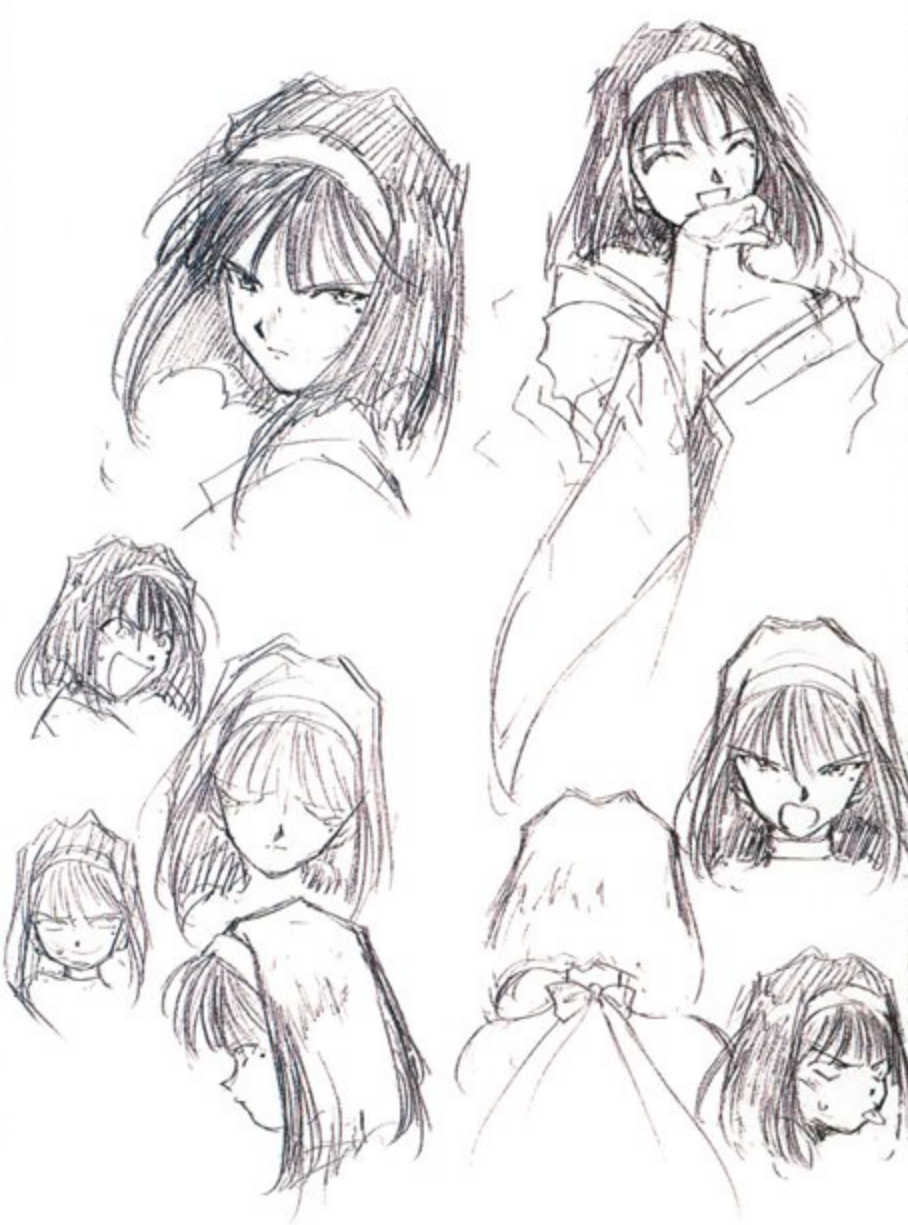
「サクラ大戦」のキャラに関わった藤島氏と松原氏の座談会。
TVシリーズ化(?)の話も飛び出し、場は一気に盛り上がる。

本誌■「サクラ大戦」が発売されたら、やっぱりプレイしますか?
藤島■やってみますよ。
本誌■途中で仕様が2枚組になって、システム的なところで先生方に秘密にしている部分ていうのはあるんですか?
北條■秘密はないですよ。先生に対して秘密も何もないですから。ただCD-ROMが1枚から2枚になったというのは、戦闘をかなり煮詰めた結果なんですよ。やはり遊べる戦闘にしないといけないだろうということもあったんで、かなり凝ってるんですね。SEなんかも演出っていう意味で非常に凝ってます。今お話できませんけど、新しいサターンの機能にもチャレンジしてますから、そういう部分でも期待してほしいですね。
藤島■ムービー部分も当初よりキレイになってるらしいですよね。
北條■そうですね。その点でもかなり新しい試みにチャレンジしているんですよ。セガさん自身、ノウハウをさらに煮詰めていく体制があるので、ある意味「サクラ大戦」のシステム部分で新しいジャンルをもしかしたら作れるかもしれないと考えられているんです。
本誌■じゃあアニメーションに関しては、藤島先生自身が合格点を付けているということで、クオリティ自体は保証されているっていうことですよね。
北條■うれしいですね。逆に我々のほうから言うよりも先生から言っていただいたほうが、クオリティ保証の言葉にも重みがあるし、サターンユーザーさんにもわかりやすいんじゃないかな。
藤島■実際あれだけの映像は1枚じゃちょっと収まらないですよ。
北條■そうですね。しかし、2枚組にバージョンアップした今、原作の13話を10話にしたっていうことがちょっと悔やまれますよね。
本誌■じゃあここで聞きにくい質問を1つ。仮に「2」をやる場合、藤島先生はもう一度やられますか?
藤島■さて?(笑)。
北條■先生、「さて?」じゃないですよ(笑)。
藤島■時間がね(笑)。
奥村■もちろん、いろいろ都合つけさせていただきたいと思います。
藤島■そうですか。ハイ。
北條■先生がいないとお話にならないですよ。早い話ですが、実際「サクラ2」っていう話も出てますしね。「サクラ大戦」はキャラクターが前にどんどん出ていっている。実を言うと劇団でやりたいっていう申し込みもきてるんですよ。舞台公演を主要5都市でやる予定で話がありますし、そういうゲームから離れたところでどんどん広がっていく可能性を実感しています。ですから、1作で終わらせてはいけない話だと思うんですよ。

藤島■何とかしたいですね。
北條■メディア関係も含めて、周辺でも賑やかな動きがあるんですよ。
本誌■弊社からもいろいろ出てくるんじゃないかなぁ。
北條■ソフトバンクさんからは、非常に豪華な設定資料本が予定されていますよね?
藤島■それは嬉しいですね。結構セガサターンマガジン、面白いんで、ちゃんと毎号買っているんですよ。
松原■セガサターンマガジン、僕も結構好きですよ。
本誌■ありがとうございます。あと「2」ももちろんなんですが、このあとの展開、メディア関係とか、いっぱいあるじゃないですか。例えば「サクラ大戦」がOVAになった場合どうですか?
藤島■松原さん、ありがとう(一同爆笑)。
松原■OVAになった場合?(笑)。
北條■我々としてはどのようなポジションとかっていうよりも、作品に絶対先生方には関わっていただきたいなというふうに思いますよね。で、極端な話、ゲーム的な要素よりも、どちらかっていうとキャラクターをメインに出した形でもっていけたらな、と考えています。現状OVA化の話あるんですよ。やっぱり両先生のお力がなければ絶対できないことですし、ここで1つ何か可能性というのをちょっと示唆していただければ……。ちょっと怖いな(笑)。
本誌■あっ、考えてますね(笑)。

藤島康介氏

ビデオを見た時に、本当に入るのかと思いました。お買い得なんじゃないかな。 (藤島)



松原秀典氏

オススメは、皆さんが見たことのない藤島キャラが見れるというところです。（松原）

人間関係のドラマを展開したほうがいいだろうっていうところで、実際に我々は話をしているんです。で、前に藤島先生が「うん。描いてもいいかな」って、おっしゃったのを覚えているんですが……。

藤島■「サクラ大戦」は基本が良いので、できたら面白いかな、とは思います。

北條■お力強い言葉をありがとうございます。松原先生もよろしくお願いします。

奥村■絶対に見てみたいですよねぇ。

本誌■見たいですね。ユーザー側にしてみれば。

松原■見たいっすねえ（笑）。

本誌■他人ごとのように（笑）。

松原■「サクラ大戦」の内容全てを表現しようと思ったら、OVAの話もね、これ3、4本じゃ破綻するような気がするんですね。

藤島■私もそう思います。

北條■もともと13話作ってありますから、TVシリーズがちょうどいいんですけどね。

藤島■だってキャラクター、あんなに多いんですよ。

松原■敵まであんなにいて、それぞれの戦闘に特色があって、さらにメカが入るわけですからね。それをそんな3本や4本の時間枠じゃ何もできないですよね。破綻して、もう何も表現しきれないで終わってしまうっていう可能性がある。

藤島■メインのキャラクターが1人や2人ならいいんですけどね。

松原■そうそう。だって6人。

本誌■メイン6人で、大神＋あやめで8人。

松原■1人につき3つのエピソードがあるとしたら、もうこれでも24話になっちゃうんですよ。

北條■それはちょっと考えましょう。

本誌■それだけ楽しめるってことですよね。要素がいっぱいあるっていうか。ゲームのほうで設定がそれだけできてるんで、逆にネタがないから困るっていうことはないですよね。今の場合、ネタが多すぎてちょっと整理がつかないっていう、うれしい悲鳴ですよね。

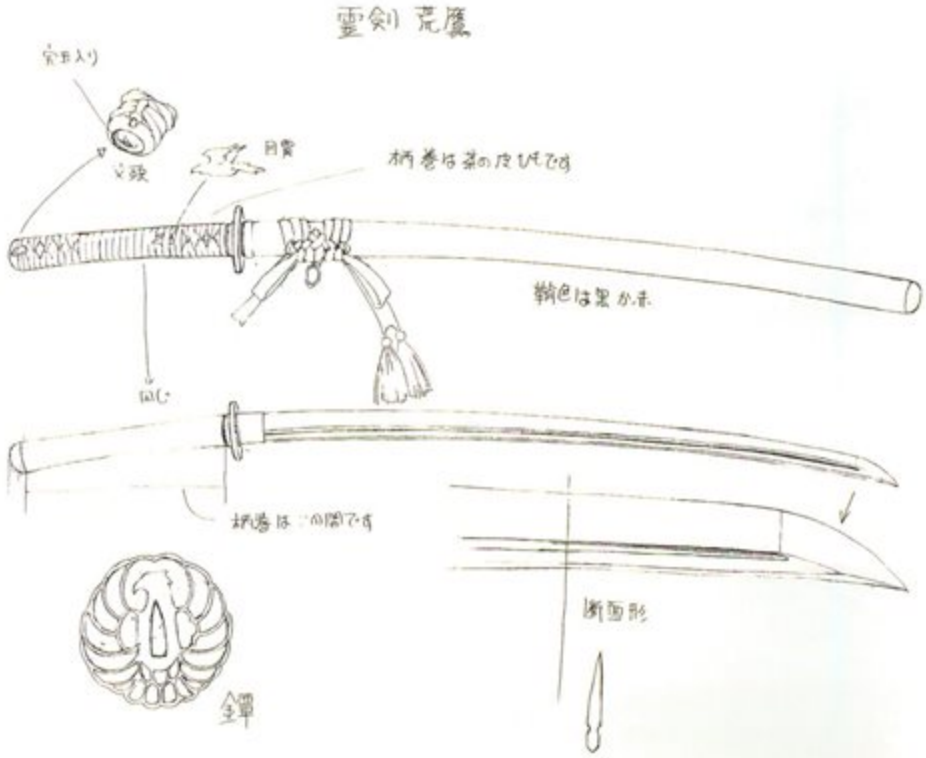
奥村■そうですね。先生のご期待にそえるような形でうまく話は進めたいと思います。

藤島■じゃあ、TVでもやりましょうよ。

北條■ええ？　本当ですか？　うれしいですね。藤島先生自らそう言っ

藤島■いえいえ、私だけでできるもんじゃないですし、まだ何もわかんないんで。何しろ、話数がどれぐらいできるのかとかも……。

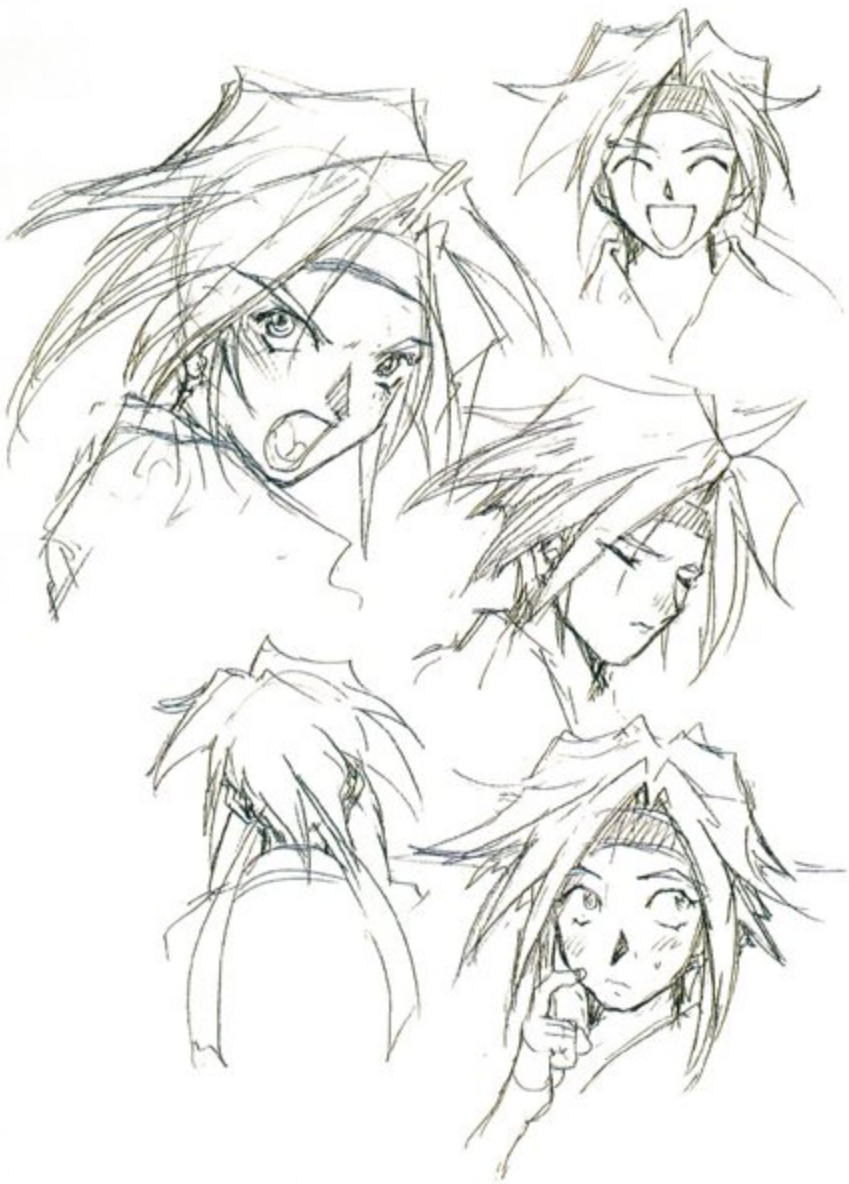
北條■そういえば、先生から「6話ぐらいの線では？」みたいな話を前に聞いたことがありまして、一応6話を基本に考えてみたんですけれど、やっぱり6話でも非常に短い。では、どういう形でやるかっていった時に、もう絶対ゲームのシナリオベースではできないだろうということで、新たに起こすっていう形を絶対考えなきゃいけない。方向としてはバトルが云々っていう部分よりも、やっぱり各キャラクターをメインに出して、



ていただければ、鬼に金棒ですよ。
本誌■仮にTVで動いたら、藤島先生と松原先生が組んだものはTVアニメでは初じゃないですか？
藤島■TVは今のところ、やったことないです。
本誌■ですよね。
藤島■でもTVは、私やることないですから(笑)。
北條■いやきっと出てきます。いろいろと。
松原■実は僕もやることはないんですよね。TVだと。
本誌■でも、この業界多いですよ。なんか知らないうちに陣頭指揮やっているんです。なぜここにいるんだろう、みたいな(笑)。
松原■僕なんかも今回モロにそうだもんね。最初はキャラとアニメーションのオープニングをやるっていう話で始まったんですけど、何でこんなにやってるんだろう（笑）。
本誌■それはやっぱり流れじゃないですか。気がついたらやってたっていう……。もしチャンスがあれば、仕事場とかを拝見したいですね。
藤島■片づいてたらいいんですけどね。ひどいもので。
松原■藤島さんの所はまだいいじゃないですか。僕の所は半端じゃないですもん。
本誌■半端じゃない？

北條元彦氏

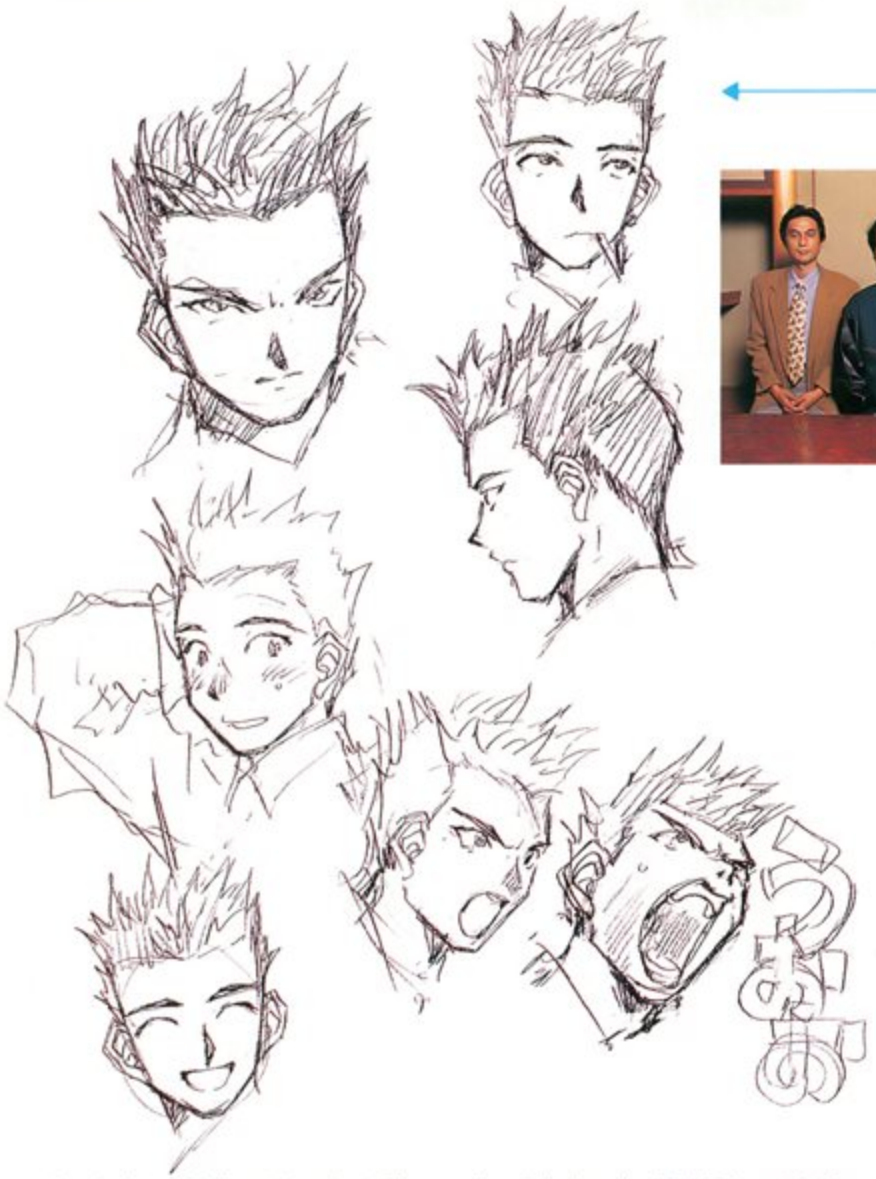
新しいサターンの機能にもチャレンジしていますから、ぜひ期待してください。（北條）



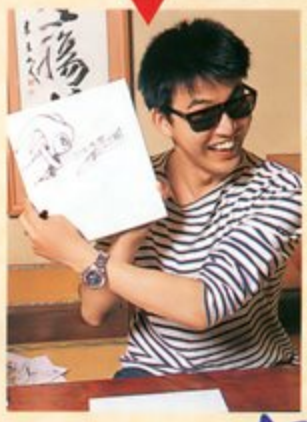
松原■スタジオでご飯食べてて、後輩なんかが来たりしますよね。幻滅されちゃいますからね(笑)。思い切り。そういうことありましたから。
藤島■ああ、こんなバッチイ所でって言って。
松原■バッチイ所で絵描いて、焼きそば食ってるみたいな（笑）。
本誌■その時の状況は？
松原■いやあ、「ああっ女神さまっ」の作画監督の松原さんだとかいわれてね、それで「えーっ」と……。
藤島■面白いですね、それ(笑)。どういうイメージで見てたんでしょう。何ですかね、テラスみたいな所で紅茶でも飲んでるとでも思ってたんでしょうか。
松原■キレイなスタジオでビシーッとして……。あるいは山の中の日本家屋みたいなとこで作務衣でも着て、絵描いていてね。実際のスタジオの中は、何とかしろよという状態なんで（笑）。
本誌■ところで「光武」などのメカデザインの感想をお聞かせください。
松原■僕は好きです。デザインが本当にいいですね。イメージCGもカッコイイなあ。
本誌■藤島先生は？
藤島■描きにくかった。つかめないんですよ。
松原■何を描いたの？
藤島■ポスターでハッチ開けてるところを描いたんだけど、つかめないんだ。形が……。ちょっと機関車ぽくって面白かったですけどね。
本誌■では最後に「サクラ大戦」っていうゲームでお仕事をされてきた

奥村圭作氏

「サクラ大戦」のアニメーションは、ユーザーとしても絶対に見てみたいですよねえ。（奥村）



おふた方に、読者へのメッセージをお願いします。
藤島■いやあ、ビデオを見た時にこれ本当に入るのかと思いましたからね。これが入ってるんだったらお買い得なんじゃないかなと思います。
北條■ちゃんと入ってますよ。
藤島■買って確かめてもらえたらいいかなと。
松原■僕のお勧めは皆さんが見たことのない藤島キャラが見れるというところなんです。僕も初めて見た時に、新鮮なものがありましたからね。そこがやっぱり作画をやっておこうかなっていう要因になりましたから。それはユーザーの方から見てもそうなんじゃないかなあと。「女神さま」とも「逮捕」とも違った、新しい藤島康介の魅力とでもいうかね。なんていっても藤島先生の絵は新しいものがこられると、「お！」って思いますからね。
藤島■そう言っていただけると有り難いですね。
松原■絵描きとしてはちょっと悔しかったですね。そういうところです。
北條■もうこれほど期待以上のものを両先生に、お時間のないところで一生懸命エネルギーを使っていただいている。これをユーザーさんが見たら必ず喜んでもらえると思います。ぜひこれで新ジャンルのドラマティックアドベンチャーとして切り開きますので、皆さんに楽しんでもらいたいです。
本誌■本日は皆さん、大変お忙しい中ありがとうございました。



藤島先生が色紙にイラストを描いている。これは何？　と思ったら、なんとナイツ!!　このあと松原先生がクラリスを描いてくれたのだ。

藤島先生&松原先生のサイン色紙プレゼント!!

前号でもお伝えした、藤島先生と松原先生のカップリングサイン色紙を５名にプレゼントする。なんと、絵柄が１枚１枚違うという、世界にたった１枚ずつしかない、スーパーウルトラレアな貴重品だぞ!!　さてその応募方法は？

①サクラ大戦で好きなキャラ１名
②期待するところ
③魅力を感じるところ
④グッズが発売されるとしたら、どんな商品が欲しいか……以上①〜④までの質問に答えて、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記のうえ、前号と今号に付いている応募券を貼って下記の住所まで。締め切りは７月25日消印有効。
〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24−１
セガサターンマガジン編集部
「サクラ大戦　サイン色紙」係まで。

ナイツ!!

左の応募券②と前号の応募券①の両方をハガキに貼らないと応募資格はない。注意せよ!!

連載第9回
アベベ式

今、巷で話題のカップスタッキングで勝負！

オス！　アベベだ！　今回は宿敵である編集の千葉ちゃんを叩きのめすために「カップスタッキング」で勝負する。案の定、仕事が忙しい千葉ちゃんは「カップスタッキング」を知らない。しかも、バツゲームに「パンスト被りの刑」を設定し、敗者になるであろう彼の失態を読者に見せ付けようという算段だ。そう、これは今まで僕が受けた屈辱のリベンジなのだ!!

阿部慶助：プロジェクトチーム・ムッシーズの代表である。企画を考えて大忙しの毎日を送るが、復讐も忘れない。

練習……そして己のプライドを賭け勝負!!

しかし、僕も鬼じゃない。千葉ちゃんにルールを教えて、勝負になるようにはした。でも、30分たらずの練習で、今まで死にもの狂いで練習してきた僕とコミーに勝てるわけがない。練習試合では、僕らの完勝だった。そしていよいよ運命の1発勝負が始まった……。

練習ではアベベが完勝!!

1番手は千葉ちゃん。顔が緊張しているぞ～。

2番手、アベベ。練習量は1番多い。

ラストはコミー。前半の手際は見事だったが。

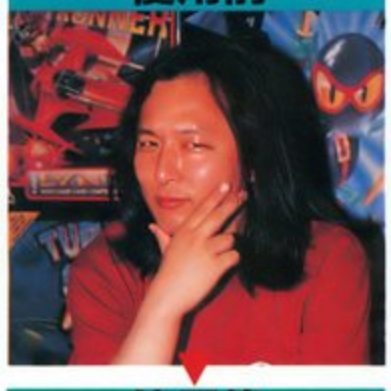
気になる結果は?

まず、じゃんけんで千葉ちゃん、僕、コミーという順番が決まった。「カップスタッキング」は繊細な指の動きを必要とする。1番手はかなりのプレッシャーがかかるハズ。勝利はもらったも同然だった。しかし、思わぬ落とし穴が……。

アベベ	24秒53
コミー	28秒83
千葉ちゃん	24秒78

なんとコミーが最下位。僕も危うく千葉ちゃんに負けそうになった。恐るべし、編集者。本番でタイムが向上するとは……。というわけで、パンスト被りはコミーに決定！　ああ、コミー（涙）。

使用前



使用後

次回もお楽しみに!!

親切・ていねい　誰にでもわかるカップスタッキング講座

このゲームは12個のカップ（専用のモノが玩具店で売っている）を使い、法則的に重ねると崩すを繰り返し、最後に開始と同じ状態に戻すまでの時間を競うゲーム。世界チャンピオンは一連の動作を8秒2で終了する。ＴＶゲームばかりしていないで、たまにはこんな遊びもいかが？

まず、台の中央に3・6・3でカップを配置する。ここからスタートだ。

3・6・3のカップでそれぞれ塔を作る。次にこれらを崩して6・6に集めよう。

今度は6・6でそれぞれ塔を作る。これを崩して、カップをひとまとめにする。

12個のカップから上部2つを取って両端に置き、中央にあるカップを10個にする。

下から4、3、2、1に重ね、塔を作る。いかに速く作るかが時間短縮のカギだ。

両端に置いていたカップを上から下に滑らすように被せていき、スタート前の3・6・3に戻す。キミは何秒でできる？

LUNAR
SILVER STAR STORY EXPRESS

発売まであと2カ月と少し。でも今回はゲームの内容のほうはちょっとお休みして、おもちゃショーで流していたオープニングをどーんと紹介だ。見逃すなかれ！

●角川書店
●8月発売予定
●6,800円
●RPG

今回はオープニング総力特集！

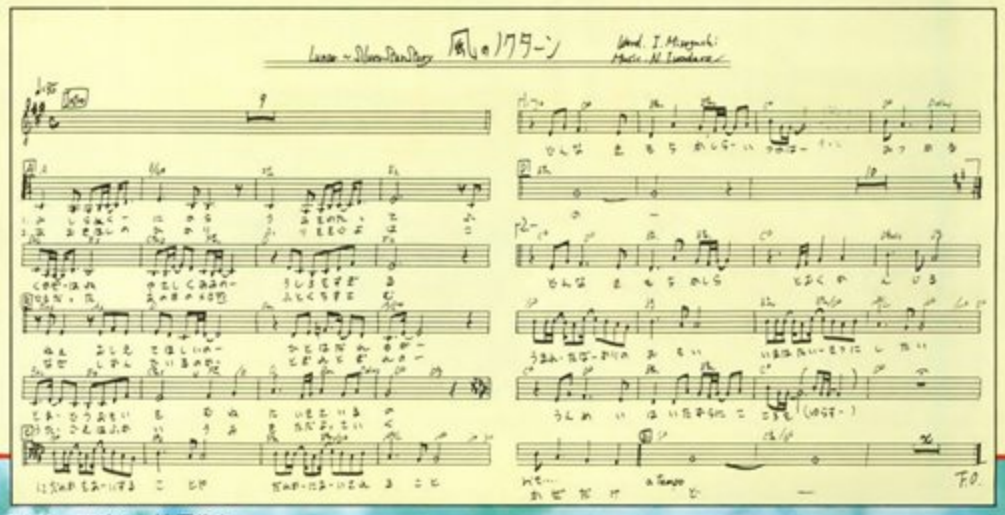
先日トイショーで流れていたので見た人もいるとは思うけど、とうとうオープニングが完成したのダ！　このオープニングは2分弱なんだけど、TVアニメと見まがうばかりのクオリティには圧巻！　作品中約40分も収録されているビジュアルがすべてこのクオリティかと思うと、もうワクワク。うーん、完成が楽しみだ。

オープニング中のタイトルが出た後、一発目のシーンがこれ。ダインの墓から下界を一望するアレスの姿だ。何がすごいってこのシーン、アレスを中心にカメラがぐるりと回る回る！　こういった技術や演出もサターンでふんだんに見られるって、なんかトクした気分。

●Two-Fiveインタビュー Part Ⅱ

前回に引き続きTwo-Fiveのインタビューをお届けする。今回は挿入歌の譜面もご紹介。

本誌■メガドラ版「LUNARI」と比べて音作り自体ずいぶん変わったと思うんですけど…？
岩垂■一番は内蔵音源とCD-DAの違いがすごくあります(笑)。というか、それが一番大変なんですが。今回はアコースティックギターを中心にやってます。
本誌■今回は生音入れられますね。
岩垂■ほとんどギターが中心のサウンドでまとめてます。後は、オーケストラですね。
本誌■なおかつ「LUNARⅡ」の音の雰囲気というのを踏まえつつ作っている部分というのがあるんでしょうか？
岩垂■「LUNARⅡ」はルナ世界の完成形だと思うし。そこで培ってきた雰囲気というか「LUNAR」らしさというのは多分に残っています。でも「LUNARI」の時のロックっぽい目新しさも今回入れようと思ったし。ま、そこら辺も自分なりに、ちょこちょこっと…。
本誌■挿入歌のほうはいかがでしたか？
マッコウ■いやー、もう苦労しましたよ。これだけで私、1時間語れますもん(笑)。正直言って恋愛感情がストレートに出せないタイトルじゃないですか、「LUNAR」って。歌って色恋ざたをテーマにしているから歌になるっていう部分があるんですけど、それを扱わないっていうとちょっと……。
本誌■苦しいですよね。詩としては難しいですよね。
マッコウ■そうなんですよね。だから正統派のところ、少年の夢とか希望とかファンタジーの世界とか冒険……。ありきたりにならないように、と思うんですけど使える言葉がそう大量にないんで、狭められるんで……。浮かばないんですよね。ルーナは何を考えているんだろうと。何も考えていないわけじゃないんですよね。でも自分じゃ気付かないっていう……。
岩垂■マッコウさん、1番だけ歌ったんですよ。
マッコウ■そう、そして私の仮歌聴いてみんな嫌になって(笑)。だってまだ歌がなかったから。とりあえずタレちゃん(岩垂氏)が歌うはずだったんだけど、風邪ひいてこなかったんで、仕方なく。そしたらむこうでこの歌い方がイヤとかいって。
岩垂■快感になったとか言ってたから。
マッコウ■「ねぇ〜、教えて欲しいの〜」って気持ちがこもってくるのがヤだったねぇ(笑)。
本誌■それは聴きたかったわ(笑)。ところで、今回もドラマCDが発売されるんですよね？
マッコウ■ええ、4枚発売します。発売元はたぶん角川さんになると思います。
本誌■内容はどんなものになるんでしょう？
マッコウ■ドラマとか曲とかが1枚ごとに散りばめられるような形のものです。このCDのほうはね、恭子ちゃんの歌とかBGMとかドラマとかなるべく楽しいものにとは思ってます。でもって、後半のほうにいくほどおいしいものを入れていこうかと(笑)。
本誌■それは楽しみですね。忙しい中、本日はどうもありがとうございました。



©1992 STUDIO ALEX/GAME ARTS ©1996角川書店/GAME ARTS/JAM キャラクターデザイン/窪岡俊之

愛

暗闇の中たたずむヒロイン・ルーナの姿。バックの青い月と舞い踊る羽が、幻想的な空間をかもし出している。ちょっと物憂げで大人びた表情が魅力を倍増させているな。

戦い

魔法皇帝とゼノビア。アレスの旅は彼らを倒すための旅でもある。サターン版ではどうやら敵は彼らだけじゃないらしいけど……。さて、どんな敵が出てくるか！

友情

旅は道連れ、世は情け。アレスと共に旅をする仲間達もオープニングにしっかり登場するのだ。彼ら５人(？)の活躍にも期待大だ。

氷上恭子さんのコメント

ルーナ役を演じると同時に主題歌や挿入歌も歌っている氷上さん。今回はラッキーにもレコーディングの感想をもらえたぞ。

コメント

「今回、４曲歌わせていただきました。そのうち２曲はハミングの曲ですが、それぞれに素敵で、家で練習していても楽しかったです。４曲とも壮大な印象を受けたので、歌う時はとにかく素直さを心掛け、迷ったら小さなことでもスタッフの方に相談しながら歌っていきました。『LUNAR』の世界、映像と合わせて聴いてみてください。(氷上恭子)」

サタマガ・ゼネラル・エンタテイメント連動企画

GW デ・ラ・ゲームウェア

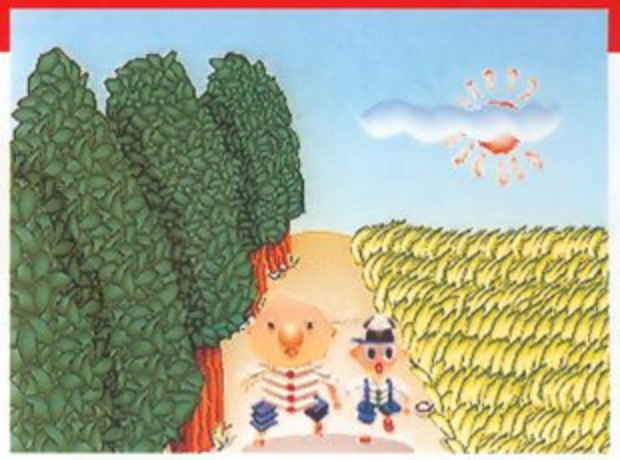
新時代のデジタルメディアと仲良くおつき合いするための2ページ

原宿に引っ越したんだけどさ、
風呂とかトイレ、ないんだよね。
前の部屋に忘れてきたかな。
DJ＝NAMo(25)

SPECIAL

プロデューサーと語る GAME-WARE のよもやまばなし

読者から寄せられたお便りをわしづかみにして、行って参りましたよ。ゼネラル・エンタテイメント本社。んで、いろんな話してきました。



ご意見は反映したいですね（森）

NAMo　こんにちは社長。さっそくですがこんなお便りがきているんですが。68Kフリークだそうです。「読者(?)のイラストコーナー。GWにお絵描きツールを収録し、できた絵をパワーメモリーに入れて送る。GWに入っているすべての音楽データを音楽ツールみたいなもので表示して、テンポ調整、変調、楽譜表示、鍵盤演奏、カラオケなどができるってどう?(横浜市／斉藤学)」

森社長　すぐってわけにはいかないけど、作れるソフトだね。デジタル漫画を作れたり、簡単なアニメーションもできるものを考えています。

NAMo　なんと、いきなりスクープネタが。いいっスね。どんどんいきましょう。「次のGWでは、ぜひぜひRPGを入れてください//　連載性にすれば、3つぐらいのマップずつでも楽しめます（大阪府／石川秀和)」

森社長　企画は考えてるんだけど、そんな簡単には進められないんだよねえ。成長の問題があるでしょ？　それに、RPGというジャンルが今、岐路に立たされているし。まあ（プレイステーション版の）「FF」がどうなるかわかんないけど、これっていうものがないじゃないですか。そんな時期にヘタなものは出せないっていう。ただでさえ連載という形式がネックになっていますしね。それにRPGって、一番けなされる率が高い(笑)。

NAMo　(笑)。

森社長　前向きに検討させてもらいます、ということで……。

NAMo　ちょっとトーンが落ちましたね。気を取り直して行きましょ。「GWは、1,980円という低価格で本当に遊べるソフトでしたが、通販コーナーでアニメものが少なく感じました。アニメ版「バーチャファイター」のビデオがリリースされ、レンタルもされていますが、ファンならぜひ手元に置きたいものです。ビデオのさわりをGWに収録し、それを見たユーザーたちが気軽に購入できるようなシステムを、できれば今年中に入れてほしいです(青森県／サルのTowerむれ)」

森恭一

ゼネラル・エンタテイメント代表
ゲームウエア　プロデューサー

4年間のニューヨーク滞在後、1998年に映画の企画・製作・配給会社(株)エンボディメント・フィルムズを設立。さまざまな映画を手がけるとともに、'94年にGEを設立し、ゲームやビデオソフトに進出。

アーティストのインタビューなど、手の込んだ取材が行われている。容量問題でお蔵入りになったネタも数知れず。

森社長　ああ、これはわかります。これは単純に容量の問題ですよ。特に今回のVOL.2なんかは、もう容量ほとんど使いきってますね。ムービー関係はとくに容量使いますから、せっかく編集しても、ほとんど収録できない。

NAMo　そうなんすか……。

森社長　そういった事情もあって、GWの2枚組も検討してるんですけどね。

NAMo　……え？

森社長　お値段据え置きで。VOL.3からすぐにというわけじゃないんですが、真剣に検討中です。

NAMo　すごいじゃないスか／　ワシのお気に入りの「ピピットボーイの大冒険」もパワーアップするってワケですね。

森社長　そうなるためには、売れないとね(笑)。「ピピット」は、いちおうVOL.3ぶんまで開発が進んでます。VOL.3版はシステムが大幅にバージョンアップしてるんで、期待してもいいですよ。

NAMo　ワーイ／

森社長　あとVOL.3には、デジタルCGコミック「お兄さん」が収録されます（※写真右上が開発中の画面です)。これもかなりヘンな感じですよ。

NAMo　いい情報、ありがとうございました。

©1995 GE C SEGA ENTERPRISES, LTD 1995 1996

GAME PICK UP

GAME-WAREのCMばなし

あれこれ

このコーナーの第1回目で募集をかけた「GWに収録して欲しいテレビCM」へのご応募、ありがとうございます。スポンサーの了承もなくCMを勝手に募集する、というのも不届き千万な話ですが、〝無理を通せば道理が引っ込む〟という諺だけを頼りにやってみたところ、実に興味深い結果が出ました。意外に多かったのは「昔のセガのCMを収録して／」という意見です。

「サターンが発売されたころのCMを収録して欲しいです。理由は土星人がとても印象に残っているし、懐かしいから(栃木県/蓮子和年)」

もはや単なるCMというよりは、セガの歴史のいち資料としての価値が高いこれらの映像。ゼネラル・エンタテイメントのスタッフにこのハガキを見せたところ、「特別にコーナーを設けて一挙に収録してみるのも面白そうですね」という、感触のいいコメントをいただいた。ひょっとしたらこの企画、実現しちゃうかも。

清涼飲料水はOKだがアルコール類はダメ。たしかに世界的傾向に沿ってはいるが……(※写真はVOL.2に収録予定のCM)。

確かにサターンユーザー、ひいてはゲームファンにとってはたまらない企画ではある。実現してほしいな。

「タバコのCMにはかなり完成度の高いものが多いので、ソフトに収録することによって、〝おとな〟のイメージが定着するのではないかと思う。特にマルボロなどのCMはクオリティが高いので、収録する価値アリ。ユーザーの平均年齢が21.5歳ということなので問題ないと思う。(東京都／及川弘)」

これ、個人的には大賛成です。純粋に映像の美しさを考えると、どうしても酒、タバコのCMにいいものが揃っているからです。ところが、GWは全年齢推奨ソフト。大人から子供まで自由に買えるソフトなので、「未成年に喫煙や飲酒を促すような内容の表現物をソフトに盛り込んじゃダメ／」というセガのソフト倫理規定に抵触してしまうのです。そんなの考え過ぎじゃないの、と思う向きもありますが、ことこういう話題に関してうるさい団体がちゃんといるわけでしてゴニョゴニョ……と、まあ、現状では残念ながら無理のようですね。

で、読者からの要望が最も多かった「○○○マン」が登場するCMについてですが……何やら動きがありそうです／　待て、続報／

NEXT GAME-WARE NEWS

7月5日はショップに走れ!!

〝単発で遊んでも面白い、続けて遊べばなお面白い〟が信条のGW。待望のVOL.2発売日も間近ということで、主な内容をもう一度チェーック／（以降、山川豊調に読んでね）連載ゲームは「ピピットボーイの大冒険」を筆頭とする3タイトル、セガAM2研制作のVFコミックにも注目だ。情報コーナーの目玉は何と言っても細野晴臣の単独ロングインタビュー。テクノの現在過去未来が一望できる豪華な内容だ。映画情報はこの夏公開の「ガメラ2」を徹底紹介。通販コーナーでは限定グッズも紹介していますよファイアー／

VOL.1では、何かと面倒な手順を踏まなければならなかったゲーム広告「テレコムタウン」が、純粋(?)なシューティングに生まれ変わった。

COLUMN

TEXT:樋口泰人 (GAME-WAREの情報部分担当)

自慢ではないが私はサターンの十字キーが苦手である。どうやっても思うようにならない。そのもどかしさ。だから話題の「ナイツ」のプロモーション・ビデオを見た時、その瞬間あきらめた。これは私にはできない……。しかしである。取材をしてびっくり。秘密兵器があったのである。ソフトと同時に開発されていたというアナログ・パッド。手にとって「ナイツ」を操作した瞬間、世界が変わった。まったく思うままに「ナイツ」が動くのである。まさに指先が画面の中にあるような感触。自分だけの「ナイツ」がテレビの中で生きている。GW2号では、そのメインプランナーにロングインタビューを行った。「ナイツ」の不思議な感覚が、少しでも伝われればと思う。

ジャンルを超えた批評活動をメディアを横断しつつ展開。「MRハイファッション」などで連載中。

ハガキを待ってます

32ビット機時代が到来してからは、ゲームソフト＝大作指向というおかしな図式の観念がユーザーに根付いてしまった感があり、さまざまな可能性を持ったその他のジャンルのソフトにたいする排斥ムードさえ漂いつつあります。本来、デジタルメディアのエンタエイメントには、もっと幅があってもいいはずです。それを再認識するためにも、このページをもっと盛り上げていく必要があるんじゃないかと思っています。まあいろいろ書いてきましたけど、お便りいっぱいちょうだいと、こう言いたかったわけですね。誌面に掲載された人には、もらってからアッとビックリのレアなゲーム関連グッズを差し上げます。お便りには、自分の住所・氏名・年齢・電話番号を明記しておくように。約束ですよ。

- ◎コ良いゲーム募集
- ◎森社長へのおたより
- ◎ソフトに収録してほしいCM勝手に大募集
- ◎GWでの新企画提案

このコーナーあてさき

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「デ・ラ・ゲームウェア」係

最強クラブへの道

Roads to SEGA Cup Vol.4

ついにセガカップ予選が終了。壮絶な熱戦が繰り広げられたぞ。ワールドカップの盛り上がりに負けないよう、今回も「最強クラブへの道」いってみましょ〜!

セガ開発チームによる クラブ診断

今回のクラブ

佐倉ミストラル

(代表：羽賀康浩)

パスワード

ROうえN	ほいよしにおき	しすれかい
こMいIめ	こおとさけよお	せひてなひ
FをLかに	くほほにやEひ	えこおうこ
りこあきあ	いちLちDちP	うRおPい

スタイル	南米
ホームタウン	千葉県佐倉市
経過年月	18年目7月1週前半
資金	111億3233万円
練習グラウンド	2面(芝あり)
スタジアム	第2段階(4万人収容) 売店4つ・屋根付き
クラブハウス	第3段階 パワー・スピード・ 食事・マッサージ

クラブ代表より一言

クラブの陣容はカズ、中山、天才的外国人のファゼカシェの3トップ。さらに、ストイコビッチを中心とするMF陣、リベロの保坂を中心とするDF陣、特にトップレベルのGKアギーレの能力の高さには、僕自身驚いています。が、トップレベルゆえの年棒の高さと、相性の悪さには困っています。練習を一緒にすると、決まってGK以外のポジションで問題が起きてしまいます。この問題を解消するにはどうすればいいのでしょうか。

トップレベルの選手を多く抱えてはいるのですが、相性がよくなりません。

診断結果

クラブカルテ

●本拠地　千葉県　佐倉市
千葉県の中では人口も少なく、やや人の集まりの悪い立地条件となっています。この土地でクラブ経営を行うならば、交通スポンサーをつけての都市開発は必須条件でしょう。また、千葉県全般にいえることですが、シーズン中の降雨の確立が高いので、長く使用するスタジアムには屋根を付けましょう。

●監督　ファンセカ(ブラジル)
南米の監督の中でも一流の手腕を持った監督です。攻撃的なサッカーを身上とする南米の監督らしく、攻撃面の指導が優れているようです。また攻撃面以外の指導力も決して低くはないので、オールラウンドに指導をしてくれるでしょう。

●スカウト　徳田九朗
日本人スカウトとしては優秀な部類に入ります。Jリーグ内に強力なコネクションがあるようなので、欲しいJリーガーを確実に連れてきてくれるでしょう。しかし、連れてくる外国人選手の質はあまりよくありません。

●GK　アギーレ
南米で最も優れたGKの1人です。野生の勘でどんなシュートにも反応してくれます。

●DF　保坂宣之
日本人架空選手でのベストイレブンに、間違いなく選ばれる選手です。そこらのJリーガーと比べるまでもなく高い技術を持っています。雨の日に強いのも特徴です。

●DF　井原正巳
言わずと知れたアジアの壁です。日本人Jリーガーの中で最も世界に近い選手です。

●DF　前田善哉
この選手もベストイレブン入りが確実な架空日本人です。当然DFの能力はいいのですが、なぜかシュート力がズバ抜けて高いので、FWとして育ててみても面白いのではないかと。

●MF　ストイコビッチ
フィールドの妖精の異名を持つユーゴ代表キャプテン。正確無比なフリーキックと、誉める言葉はいくらあっても足りません。しいてあげれば退場が多いのが玉にキズ。

●MF　東大輔
架空選手のMFの中でもかなり使える存在です。MFとしての基本能力は高く、安定してます。守備的なポジションが合いそうです。

●MF　磯貝洋光
クラブ診断のたびに出てくるような気がしますが、誰でも欲しくなる一流選手であることは間違いありません。

●MF　桜井辰史
架空日本人MFでも1、2を争う選手です。攻撃的なセンスに優れ、ラストパスには定評があります。攻撃的な位置に置きましょう。

●FW　三浦和良
井原選手同様、日本人Jリーガーの中で、最も世界に近いレベルのFWです。実力は言うまでもなく、ゴールを量産してくれるでしょう。

●FW　中山雅史
言わずと知れたゴンです。ワールドカップ予選での活躍が思い出されます。カズと組んでのFWはかなり強力です。ドーハの悲劇を再現されたら困りますけど。

●FW　ファゼカシェ
かつてハンガリーが最強を誇った時代にブスカシュという名選手がいました。このゲームではその選手の生まれ変わり、いやそれ以上の大器として期待されています。

●FW　小倉隆史
オリンピックは怪我で出場できないけれども、体調が万全ならば間違いなくオリンピック代表のエース。実力は折り紙付きです。

セガカップ速報

決勝進出2クラブ決定!

●三戸アンフィニ(重本純生)
●コリエンテ東京(村上了一)

次号にて結果発表!

処方箋

相性に関しては、特に最悪な組み合わせがいないかわり、最高の相性もいないという感じです。誰をとっても一流選手ですが、それだけに選手の個性が強く、まとめるのには苦労しそうです。特に中心となる選手が南米と欧州に分れているため、うまくいってないようです。選手を獲得する際にどちらのスタイルでまとめていくか考えることが問題を少なくする秘訣です。

見ただけでわかりますが、このクラブは相当強いです。問題なのはサッカースタイルが異なる選手が多すぎること。同じクラブで4ヵ国語となってはコミュニケーションも図れません。

年棒が高くてお困りのようですが、これだけの選手がいて、かつ勝ち続けていれば、年棒の高騰はしかたがありません。数々の優勝成績もあるので、スタジアムを大きくして増収を狙うのがベストだと思います。ただし、維持費が結構かかりますのでクラブの成績が下がると苦しくなります。勝ち続けるよう運営しましょう。

外国人選手は同じ国、またはそれに近いスタイルの国でまとめましょう。

スタイルの統一を

診断クラブ募集中!

自分のクラブをセガ開発チームに診断してもらいたい「我こそは/」というクラブ代表からのハガキを募集します。「今回のクラブ」を参考に、パスワードや各種データ、コメントを、できるだけ詳しく書いて送ってください。

あて先

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク㈱セガサターンマガジン
「最強クラブへの道」係まで

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

SEGA

AM1研から新タイトルが登場するぞ！

セガAM1&3研Rush!!

SEGA AM R&D DEPT.

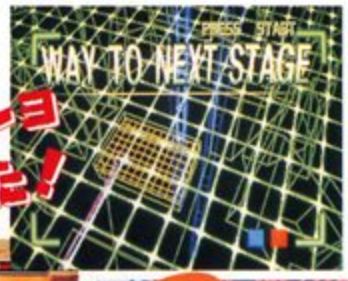
今回は「ラストブロンクス」を4ページと大特集！　さらに、今回から始まった「ガンブレード」のスコアアタック講座も見モノ！　そして1研の「ダイナマイト刑事」情報も見逃すな！

ダイナマイト刑事

●セガAM1研●7月予定●ST-V基板

テロリストが占拠したビルから大統領の娘を救い出せ！

AM1研から久々の新タイトル、その名も「ダイナマイト刑事（デカ）」が発表された。従来の2Dアクションと比べても画面は全てテクスチャーマップド3Dポリゴンを使用、ダイナミックな視点変更とより立体的な世界を構築しているのだ。ゲームの舞台となるのはテロリストが占拠したビルの中。プレイヤーは8方向レバーとパンチ、キック、ジャンプの3つのボタンを駆使して人質の身となっている大統領の娘を助け出さなくてはならない。モーションキャプチャーを使用し、キャラの動きも非常にリアルに仕上がっているぞ。



舞台はビル内。映画「ダイハード」を思わせる光景だ。

ポリゴンはアクションゲームを変えた！

ステージ内にはボスキャラも出現する。もちろん、ザコ敵とはひと味もふた味も違ったトリッキーな攻撃を仕掛けてくるぞ。コイツを倒せばいよいよ次のステージへ！

CHECK① 豊富な技を駆使しろ！

本作は、とにかくお手軽に豪快な技が繰り出せるように配慮されている。中でも武器攻撃のバリエーションと投げ技の類は非常に豊富で、適当にボタンを押しているだけでも下のようなジャイアントスイングがカンタンに出てしまうのだ。流行りの対戦格闘ゲームにはないこの爽快感を、キミも味わってほしい。

ジャイアントスイングだ～～!!

CHECK② ビジュアルシーンにも秘密が！

各ステージの部屋を脱出すると、時折ビジュアルシーンが入る。そこである指示が出されるのでそれに従おう。うまくいけば通過、失敗すると敵との戦闘になってしまうのだ。捕まると厄介だぞ。

このようにあるひとつの指示が出るので、慌てず騒がず、しっかりと入力しよう。

成功！

コマンド入力は見事に成功！すると、このようにすんなりクリアできるのだ。

失敗!!

入力ミス！　このあとさっそく敵との戦闘になる。この戦闘が結構厄介な存在。

サタマガCHECK！ 早くサターンでもプレイしたい!?

プライベートショウで実際にプレイしてみたが、ゲームスタイル的にはアクションゲームの王道をいくものだ。敵が待ちかまえている各部屋を突破、パンチ、キックの他に、落ちているアイテムを使ったりと良い意味でオーソドックス。そこに爽快感溢れる投げ技や、ポリゴンによる立体的な演出などが加えられ、独特な世界観&雰囲気を醸し出している。そうそう、基板はST-Vということで、サターン移植の可能性も大!?

ラストブロンクス 東京番外地

●セガ●稼働中●MODEL2基板

話題の「ラスブロ」もついに稼働開始！勝負はこれからか!?

いよいよ巷に出回り始めた「ラストブロンクス」。もうプレイし、ハマッている読者も多いところだろう。そこで今回は、システム面での新たなフィーチャーをいくつか紹介する。他の３Ｄ格闘では見られない「ラスブロ」独自のもの、あるいは他の格闘にもあるが、違った形で採用されているものなどさまざま。早速いってみるぞ！

次々と明らかになる新要素！

新システム 1

「ラスブロ」にもやっぱりあった!? 2Pカラーのキャラを使う

もはや１Ｐと２Ｐでは、キャラの色などを変えて差別化を図るのが当然となっているが、例によって「ラスブロ」もそうなっている。そんな中、やっぱり対COM戦などでも２Ｐカラーが使いたい！　という人は多くいるはずだ。それを実現してくれるのが右上に書いたコマンド。おや？　と思った人は結構マニア。そう、実は同じやり方で「FV」も２Ｐカラーをセレクトできるのだ。あくまで色が変わるだけだが、それぞれが魅力ある配色になっているぞ。

スタートボタンを押したまま使用したいキャラにカーソルを合わせてから、決定する

YUSAKU

赤から青のレーシングスーツになった。

JOE

シャツの色が青から白へ。いかにも健康的!?

NAGI

皮ジャンの色が黒からより妖しく真紅へ。

TOMMY

トミーは上着がグリーンからブルーへ。

ZAIMOKU

シャツを着た熊。靴、バンダナの色が変化。

YOKO

上着が赤くなり、迷彩パンツがグレーに。

LISA

コスチュームがブルーからピンクへ変化。

KUROSAWA

スーツの色が紫から白へ。いかにも恐そう。

新システム 2

「ラスブロ」もう１つの遊び方 これがサバイバルモードだ

何と「ラスブロ」に、通常プレイの他にステージが進んでも体力が回復しないという、いわば生き残りモード、その名もサバイバルモードがあることが明らかになったぞ。コマンドは右上のとおりだ。

Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖを押したままスタート

キャラセレクト時

入り方は、キャラセレクト時にⓅⓀⒼ全てのボタンとスタートを押すだけでいい。何も難しいコマンドが必要ないのは嬉しいところ。

プレイ終了後

プレイが終了すると、その結果を表示してくれる。ある程度腕が上がったら、このモードでどこまでいけるか試すのも面白い。

ラストブロンクスポスターを10名様にプレゼント！

「ラスブロ」稼働記念として、AM3研「ラストブロンクス」特製ポスターを10名様にプレゼントするぞ！　原画タッチのイラストが渋いこのポスター、欲しい人は下のあて先までハガキでどんどん応募してくれ！

あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク㈱5F
「セガサターンマガジン」
「ラスブロポスター」係

より深くゲームシステムに迫る

これまで紹介できなかった3つのフィーチャーを紹介する

前号で紹介した潜り込みやアタックキャンセルの他にも重要なフィーチャーがあった。ここではその3つを紹介しよう。

挑発 Ⓖ(ガード)を連打

最近の対戦格闘ゲームでは、もはやお約束となりつつある「挑発」だが、それが「ラスブロ」にも入っていることが判明。キャラによってアクションはさまざま。

ダウン攻撃 ↑Ⓟか↘Ⓟを入力

勝敗において、大きなウェイトを占めるダウン攻撃。「ラスブロ」では↑Ⓟ、あるいは↘Ⓟでダウン攻撃を行うようになっている。相手との間合いで使い分けろ！

投げ Ⓟ+Ⓖを入力

投げは、このⓅ+Ⓖによる通常投げに加え、各キャラに独自のコマンド投げが存在する。それぞれの武器を巧みに使った投げ技は、どのキャラも爽快そのもの。まさに、この〝投げ〟は「ラスブロ」の大きな醍醐味と言えるだろう。

投げ技は最も各キャラの色が出る攻撃。視点もダイナミックに切り替わるので迫力満点！

全8キャラの基本技＋コンビネーション技を大紹介!!

あらゆる間合いに対応できるテクニカルキャラ

それほど動きがすばやいわけでもなく、ましてや1発あたりの破壊力が大きいわけでもないが、遠距離から近距離までの間合いをカバーする三節棍が大きな強み。何しろトリッキーな動きを見せる武器なので、相手にも技を読まれにくいという利点もある。地味ながら、ショルダータックルなども使える技だ。

アクセルターン ←→Ⓟ

技を出した後のスキの多さが痛いところだ。

ショルダータックル・フルチューン →↙→Ⓟ+Ⓚ

コマンド投げ。入力が少々難しいが、これがキマれば爽快だ。

YUSAKU (NEO SOUL)

PROFILE(プロフィール)

本名：工藤 優作(くどう ゆうさく)
使用武器：三節棍
年齢：19才
身長：171cm
体重：66kg

ショルダータックル ←→→Ⓟ+Ⓚ

肩から相手に突っ込んでいく技。使える。

スネークスルー ↘↘Ⓟ

真上から三節棍を振り下ろす。一発が痛い。

コンボ・バックスピン ⓅⓅⓅⓀ

全部当たれば御の字か

全ヒットで4連コンボになる連続技。最後のⓀまで出すか出さないかが問題だ。

ハイウェイバスター ↓↘→Ⓟ

下から上に振り上げる攻撃。リーチは長い。

高速ブレーンバスター Ⓟ+Ⓖ

文字どおりブレーンバスター。かなり豪快だ。

レッドトルネード →ⓅⓅ

両方当てれば大ダメージ

2発目のダメージが大きく、どうせなら2発とも入れたいところ。とはいえ、技の出があまり早くないので、読まれてしまう可能性大だ。

すばやい攻撃でチクチク攻めろ！

動きがすばやく、ヌンチャクというメジャーな武器を使用しているため、かなりの人気を得ると思われるキャラ。実際、使いやすく、技1つ1つをとっても大きなスキがないのが特徴だ。ブラックトルネードやミッドナイトバスターといった比較的リーチの長い攻撃を多く持っているところも嬉しい。

ショルダースロー Ⓟ+Ⓖ

気持ちよく一本背負いで投げる。的確に決めろ！

スカルヘッド・クラッシュ ←→Ⓟ+Ⓚ

最後にヌンチャクで地面へ叩きつけるところが痛々しい。

JOE (新宿MAD)

PROFILE(プロフィール)

本名：稲垣 丈(いながき じょう)
使用武器：ヌンチャク
年齢：23才
身長：179cm
体重：76kg

ブラックトルネード →→Ⓟ

ヌンチャクを振り下ろす。リーチも長いぞ。

ミッドナイトバスター ↓↘→Ⓟ

この技もかなり広い間合いを持つ。スキは大。

フォースウィングコンボ ⓅⓅⓅⓅ

気持ちイイ連続コンボ

全部入って4ヒットするコンボバリエーション。全体的に速いのでかなり使える。

手刀 ↓↓Ⓟ

接近戦で使うと効果的な技。敵の意表を突け。

ワイルドアッパー ↘Ⓟ

これも敵の意表を突くには最適の技だろう。

ダブルハリケーン・ショット ↘↘ⓅⓅ

相手の一瞬のスキを突いて放て！

相手が怯んだスキに放つのが効果的な技。少々スキが大きいが、2発目の威力が大きいのでぜひ入れたいところ。当たるとかなりキモチイイぞ。

※前号の当コーナーのインタビュー記事にて、プロデューサー:安部顕信氏、アシスタントプロデューサー:山下信行氏との紹介に誤りがありました。正しくはディレクターとアシスタントディレクターです。関係各位にご迷惑をかけたことをお詫びします。

いかに接近戦に持ち込めるかがカギ

鈗という武器を使用していることから、有効なリーチが必然的に短くなってしまうのが難と言えば難。TOMMYやJOEなどの遠距離攻撃を得意とするキャラの前では少々不利になってしまう可能性もあるが、動きのすばやさを生かして相手の懐に積極的に飛び込んで攻撃、というスタイルが基本となるぞ。

クイーンズ・レッグハッグ Ⓟ+Ⓖ

やられる相手がなぜか優しいと思わせる投げ技。かなり器用なおヒトだ。

ヘッドシザース ←↙↓↘→Ⓟ+Ⓚ

ダイナミックな投げ技。これはこれで、やっぱり美ましい!?

NAGI
(怒愚魔)

PROFILE(プロフィール)

本名：豊饒　椰(ほうじょう　なぎ)
使用武器：サイ
年齢：23才
身長：167.5cm
体重：52kg

ミドルスラスト ←→Ⓟ

不意に使うと効果的な技。多少スキが大きい。

ディジィーヒール →→Ⓚ

NAGIの足技は全般的に有効だぞ。

コンボ・ハイキック・サディスティック ⓅⓅⓅⓀⓀ

ⓀⓀまで入れるか否か

最初の3発は非常に技の出が速いが、後半のⓀⓀが問題。少々スキが大きくなる。

デンジャラススナップ →→Ⓟ

威力はあるがスキが大きいので、乱用は禁物。

バックサマー ↗Ⓚ

使いどころが難しいが、決まればキモチイイ。

ジャンプハイ&ロースピンキック Ⓚ+Ⓖ↓Ⓚ+Ⓖ

フェイントに使えばバッチリ

名前にあるように、上段キックから下段キックへとリズミカルに蹴りを繰り出す。動きがトリッキーなので2P対戦用にフェイントとして使えるぞ。

相手を懐に飛び込ませないように闘え！

TOMMYの弱点は、ズバリ近距離戦。棍という武器のリーチが元々長いため、どうしても近距離まで近寄られると成す術がなくなってしまうのだ。つまり、いかに相手と一定の距離をおいて闘うかがTOMMYを使う上で重要になってくるわけだ。すばやい身のこなしを利用して軽快に攻めていこう。

施風十字棍 ←→ⓅⓅ

1発目が当たれば、必ず2発目も当たってくれる。

草波流雷押打 →←→Ⓟ+Ⓚ

棍を押し出して相手を突き倒す。かなりダイナミックな技だ。

TOMMY
(HELTERSKELTER)

PROFILE(プロフィール)

本名：富家　大(とみいえ　ひろし)
使用武器：バトルスティック(棍)
年齢：18才
身長：165.5cm
体重：54kg

破風棍 →→Ⓟ

オーソドックスな中段突き。牽制に使え！

支棍転蹴 ↗Ⓚ

モーションが大きい割には対戦時に使えるぞ。

連山崩棍 ↘ⓅⓅ

これこそ地味ながら使える連続技

2発のヒットながら、結構使えるコンボがこの技。最初の技の出が速く、そこでヒットすれば2発目も大抵は入ってくれる。オススメだぞ。

砕撃 →Ⓟ+Ⓚ

遠距離まで届く攻撃。敵を近寄らせるな。

草波流纏い腰 Ⓟ+Ⓖ

通常投げ。棍を巧みに使って相手を倒す。

草波三連棍 ⓅⓅⓅ

オーソドックスだが……

当たれば3連続コンボだが、読まれやすいので乱用は禁物。途中で止めるか!?

技を繰り出すタイミングを見切れ！

何しろ図体がデカいうえ、動きが少々重いので、すばやいキャラには手こずってしまう可能性高し。とはいえ、その1発の攻撃ダメージは非常に大きく、狙って当てられるようになれば、相当恐い存在になることは間違いない。問題は間合いとタイミング、その2つでZAIMOKUという男は決まる。

ネックハンギング・スロー Ⓟ+Ⓖ

片手で相手を持ち上げるというかなりパワフルな投げ技。属尊技か!?

ワーカーボム →↘↓↙←Ⓟ+Ⓚ

相手を高く持ち上げ、地面に叩きつける大技。

ZAIMOKU
(葛飾ダンプスターズ)

PROFILE(プロフィール)

本名：財木　三郎(ざいもく　さぶろう)
使用武器：ハンマー
年齢：26才
身長：183cm
体重：102kg

たたき上げ ↓(長く入れる)→Ⓟ

文字どおり下から上へハンマーで叩き上げる。

ハンマーグライド ↙↓↘Ⓟ

有効な下段攻撃がコレ。うまく使っていけ！

杭打ち三段 ⓅⓅⓅ

とにかくパワフル！

全てヒットすると体力の四割弱度を奪ってしまうという超強力なコンボだ。

メガトンハンマー →↘↓Ⓟ

当たればメガトン級ダメージの技。強力だ。

財目大回転 ←↙↓↘→Ⓟ

ハンマーを持って回転しながら攻撃する。

床打ち天井打ち Ⓟ+Ⓚ Ⓟ+Ⓚ

威力は大きいがスキも……

2段攻撃ながら威力はかなり大きい。しかし、その間に生じるスキもまた大きいので使いどころが難しい技。当たれば強力なのは確実だ。

武器攻撃と足技のコンビネーションがカギ

身のこなしが軽く、技にスキが少ない、というのがYOKOの特徴。初心者でもある程度までは楽に扱えるほか、トンファーという比較的メジャーな武器を使用していることから馴染みやすい。武器攻撃はもちろん、キック攻撃が多彩なのもYOKOのオイシイところ。そこをうまく生かせば絶対に強くなる。

YOKO (G-TROOPS)

PROFILE(プロフィール)

本名：港野　洋子(こうの　ようこ)
使用武器：トンファー
年齢：20才
身長：163.5cm
体重：49kg

ヴァーチカル・ワン・ツー ←→ⓅⓅ

2発目に当たりやすいので、対戦ではオススメか。

首刈り引き倒し ←Ⓟ+Ⓖ

相手の上に乗った後の、トンファーでの顔殴りが恐ろしい。

ダブルハンマー Ⓟ+Ⓚ

2本のトンファーを同時に繰り出す攻撃。

ステップキック・インサイド Ⓚ+Ⓖ

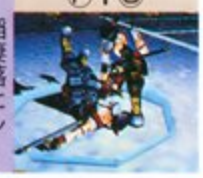
キック攻撃の一つ。足技はどんどん使おう！

コンボ・ハイスピンキック ⓅⓅⓅⓀ

使える連続技の典型か?
技の出が速いので、スキが少なく非常に効果的なコンボ。積極的に使おう。

ミドルストレート →→Ⓟ

中段、しかもリーチが長いのが特徴。使える。

稲妻落とし Ⓟ+Ⓖ

通常投げ。ハデに投げるのでキモチイイぞ。

コンボ・ダブルハイ ⓅⓅⒼⓀ

キック攻撃がポイント
3発目と4発目のキック攻撃まで繋げられるかが勝負どころ。一瞬のスキを突け。

1度でも浮かせられたらこっちのもの

YOKO同様、非常にスピードのあるキャラクターがこのLISA。1度相手を浮かしてしまえば、連続して空中コンボを入れることができる。その威力は、ある意味「卑怯」とも言えるほど強力なものだ。とにかくスピードで押す、という戦闘スタイルがピッタリで、初心者でも比較的楽に扱えるぞ。

LISA (オーキッズ)

PROFILE(プロフィール)

本名：草波　リサ(くさなみ　りさ)
使用武器：ダブルスティック
年齢：17才
身長：159cm
体重：45kg

リサ・オーバーターン Ⓟ+Ⓖ

2本のスティックで華麗に相手をひっくり返す様は端で見ていても爽快だ。

リサ・フライハイフリップ ←→Ⓟ+Ⓚ

爽ましい投げ技。しかし、こんなに丸見えで……いいのか?

ラウンドストライク →→Ⓟ

リーチのある中段攻撃。牽制に使えるぞ。

ライジング・トー ↓Ⓚ

足技も時には使いたい。不意を狙って撃て!

オーキッズ・スペシャルビート ⓅⓅⓅⓅⓅ

浮かして入れろ/
相手を浮かしたら、すかさずコレ。5発全て入らなくても相当強力なのは確かだ。

スクリュースネア ↘↘Ⓟ+Ⓚ

これまたトリッキーな動きをする2段攻撃。

レベルカッター ←→Ⓟ

バトルスティックを平行に振って攻撃する。

ダブルバックビート ←ⓅⓅ

どこで使うかが問題か!?
あくまで2段攻撃なので、トータル的にスペシャルビートほどの威力は持っていない。とはいえ、使いどころさえ押さえていれば有効な技だぞ。

うまいヒトが操ればトコトン強い！

1発野郎のKUROSAWAは、いかに技を繋げていくかというテクニックがプレイヤーに要求される。1発あたりのスキも大きく、攻撃が空振った場合のリスクは他のキャラよりも大きいのだ。キャンセルを活用して、いかに的確に技を繋げるか……。強いKUROSAWAは本当にカッコイイのだ。

KUROSAWA (六本木野獣会)

PROFILE(プロフィール)

本名：黒澤　透(くろさわ　とおる)
使用武器：木刀
年齢：25才
身長：177.5cm
体重：71kg

ぶちのめし Ⓟ+Ⓖ

やられる方は本当に悲惨な投げ技。しかしやる方はこの上ない気持ちよさ。

ふんづけ ↓↓Ⓚ+Ⓖ

相手を地面に叩きつけて、足で頭を踏んづける極悪非道技。

ぶったたき →→Ⓟ

文字どおり、ぶっ叩く。外すと恐いぞ。

KUROSAWAアッパー ↓↘→Ⓟ

接近戦で繰り出したらかなりカッコイイ技。

喝入れコンボ ⓅⓅⓅ

3発目が入るか否か
喝入れコンボは2発目までのスキは非常に小さいが、3発目が大きい。

腹突き刺し ←→Ⓟ

リーチが長いので離れた相手に有効な技だ。

根性入れ →Ⓟ

地味ながら、ダメージは結構高いのだ。

焼き入れコンボ ←ⓅⓅⓅ

とにかく当たれば快感/
当たれば最高だが、木刀を振り回すのでスキが非常に大きくなるのが難だ。

ガンブレード ニューヨーク

●セガ●稼働中●MODEL2基板

今回でEASYコースは終了!

前々号でEASYの1面、2面と攻略したが、今回は引き続き3面、及び4面の攻略に入るぞ。しかも今回からAM3研「ガンブレード」のディレクターである山本信氏によるワンポイント講座、そしてスコアアタック講座、さらに設定資料の解説なども同時に連載していくのでファンは楽しみにしててくれ。じゃあ、まずは攻略からだ!

EASY COURSE STAGE 3 難所はビルの上を行き交う白忍者軍団

撃たれる前に撃て!

国連前のステージ3。このあたりから敵の攻撃はかなり激しくなってくるので画面には常に気を配っておこう。特にマップでいうⒸ地点での敵の攻撃は相当激しく、少しでも気を抜くとすぐさまゲームオーバーになってしまうぞ。AM3研、山本氏も言っているように、ここは1体1体確実に倒していくのが一番。そこ以外の場所でも、攻撃が激しいのは同じなので、いかなる場合でも確実に敵を仕留めていくようにしよう。そう、撃たれる前に撃つのだ!

←一見、強そうな輸送車だが、所詮輸送車は輸送車。ロクな攻撃はしてこないので怯むな。

→この敵が問題の白忍者部隊。ワラワラと出てくるうえ、強いので厄介。最大の難所だ。

逃亡するテロリストを追え!

Ⓐ3面はこの付近からスタートする。序盤からいきなり敵様の熱い歓迎を受けることになるので十分に注意して臨むべし!

Ⓑ装甲兵員輸送車BTR-80が突進してくるエリア。とはいえ、べつに強敵ではないので安心していい。弾丸をブチ込んでやれ。

Ⓒここがこのステージ最大の難所と言われるエリアだ。逆に言うと、ここさえ突破してしまえばなんとかなる……はず!?

ディレクター山本信のワンポイント講座

この面は上下の動きが多いため、動きがヘリっぽくって気に入っている。芝生を走る装甲兵員輸送車BTR-80はただのカモだが油断しているとまれに弾が当たることがある。そして、この面最大のライバル、屋上白忍者軍団の登場だ。とにかく1往復で1人は倒すこと。機体の動きが止まってしまったら足を撃って動きを止めるといい。

EASY COURSE STAGE 4 船端での猛攻に注意。ボスはすばやく倒せ!

この船の先端が最も敵の攻撃が激しくなる。遠くからも容赦なく撃ってくるぞ。

←甲板スレスレで飛行するガンブレード。敵に注意しろ!

→船の後方もデンジャラスゾーン。ワラワラと敵が出てくるので、惑わされないようにしよう。

ここでもザコがガン!?

このステージは船が舞台となっているので、破壊できる地上物が他のステージに比べて少ない。それでいて船端（特に前端）では、かなり辛い敵の猛攻を受けることになるので、まさにガンナーの腕が問われる場面といえる。そこを突破すればいよいよ最終ボスだが、コイツはとにかく速攻で倒す。多量のミサイルを一気に射出してくるので、細心の注意を。

ボス出現の瞬間、このあたりから攻撃は開始しておこう。

Ⓐ船の後端の敵キャラも結構しつこく攻撃してくる。真面目に倒そうとせず、足を撃って海に落とすのも1つの手だ。

Ⓑこのステージ最大の難所。敵が多いだけならまだしも、かなりの至近距離から発砲してくる。とにかく辛いポイントだ。

Ⓒボス出現ポイント。貨物が大きく爆発、そこからボスキャラが現れる。どんなヤツかは見てのお楽しみってことで……。

ディレクター山本信のワンポイント講座

船後部のブリッジ上の敵はどこに現れるのかわからないので注意が必要。とにかく画面中に気を配り、マーカーが出たらとにかく撃つ。船前部の敵ワラワラ地帯では足撃ちが有効。画面内に敵がいなくても画面下部の甲板に撃ち込んで画面外にいるであろう敵を牽制しておく。ボスはとにかく速攻が一番。運がいいとボム箱で倒せる。

GUNBLADE NY
SCORE ATTACK講座

ルート分岐の法則を知る

ディレクター山本信(ヤマシン)氏自らが伝授する必殺攻略法！

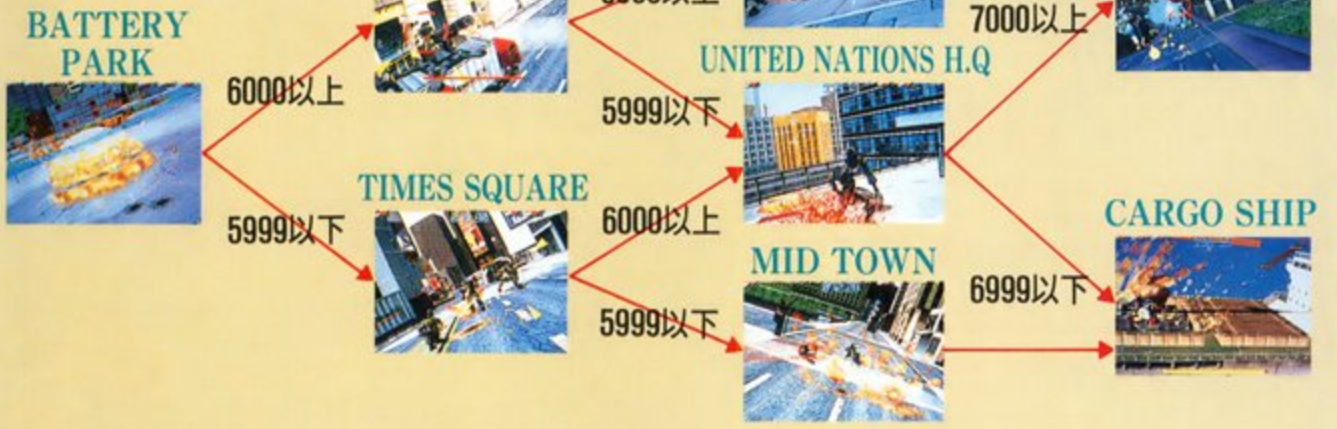
GUNBLADE Special Air Assault Force NY

最近パソコン通信のニフティでガンブレードのスコアアタックコンテストが行われていた。スコアアタック1面のボスを倒したり（1面で1万5千点！）、4面（CARGO SHIP）のボスを倒してクリアしてしまう人とか現れて結構すごいことになっていたのだが、そこで話題になっていたのが「どのルートが一番得点が取れるか」ということである。というわけで分岐図を見てもらいたい。各分岐はその面で取ったスコアにより行われるので意図的に分岐をするにはだいたい何点ぐらい取っているのか考え、スコアを調整しながらプレイする必要がある。可能なルートは全部で6通りあるが、最も重要なのは最終面を船と夜のどちらに持っていくかだ。船面ならば→TIMES SQUARE→MID TOWN→CARGO SHIPというルートがいい。これならば3面に入った時点で必ず船に行くことが決まっているので、心置きなく高得点が狙える。欠点としてはたとえ船面を生き延びても7万点台、ボスを倒しても8万点がせいぜいということ。

一方、夜面の欠点はとにかく難しいことである。とにかくこの面の難易度は尋常ではない。画面の外にいる敵の配置まで計算に入れてプレイする必要がある。理論的最大値コースは→MID TOWN→GRAND ARMY PLAZA→MID TOWN NIGHTであり、計算上は10万点以上が可能であるが、このコースの問題点はG.A.PLAZAも難易度が高いというところだ。ということで、→TIMES SQUARE→U.N.H.Q.→MID TOWN NIGHTにしてTIMES SQUAREのボスを倒して高得点を狙うという手もある。どうやったら各面で高得点が取れるのかは次回で。

スコアアタックAREA分岐表

スコアによって分岐するエリアが異なる。スコアはよく計算すること！

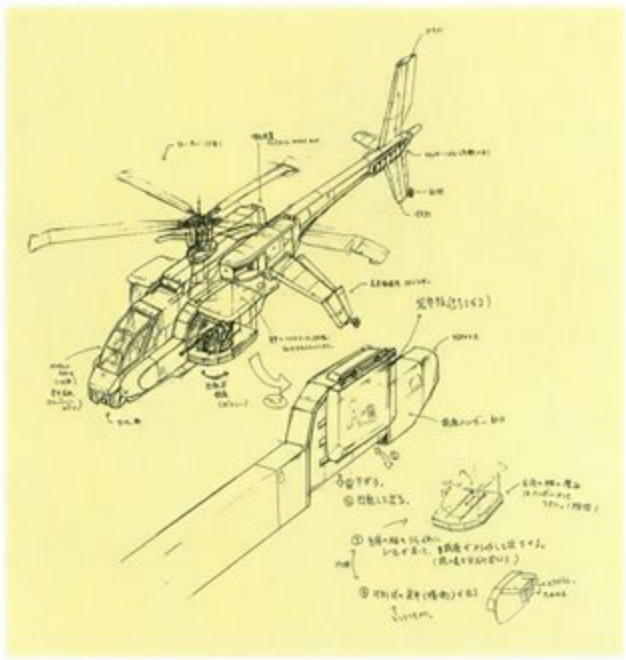


GUNBLADE NY ㊙資料公開 第1回

「ガンブレード」極秘内部資料をここに公開！

ここでは数回に分けて本作の内部資料を公開するぞ。解説はAM3研、山本信氏だ！

映画『ブルーサンダー』では旋回ターレットの12.7mm砲でテロリストをなぎ倒す演習風景が出てくるが、実際の対ゲリラ戦などではUH-60+ミニガンというベトナム戦から変わらない光景が見られる。ということでガンブレードは都市市街戦、非装甲戦力相手の火力制圧というコンセプトにより設計された、テロリストや爆徒の制圧を目的とする対人強襲制圧ヘリである。機体マークのドラゴンは、国家権力の象徴であり、力強さと恐怖を合わせ持つデザインとなっている。所属は国家テロ対策委員会（NCTC）の特別空中強襲部隊（S.A.A.F.）だ。ところでガンブレードの特徴は変形システムにもある。ガンナーシートは高速飛行時は格納され、攻撃時は外部に突出する。



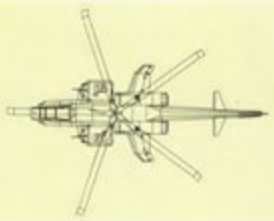
これがガンブレードの3面図だ！

SIDE VIEW

ヘリコプターはテールローターが弱点である。ガンブレードは障害物への接触を防ぐためにテールローターはなく、ジェットタービンの排気を排出するカウンターノズルとなっている（ノズルは反対側にある）。

TOP VIEW

メーンローターは市街地戦用に直径が小さくされ、その分翼数と回転数速度を増やしている。ローター端が折れ曲がっているのは翼端失速を防ぐためである。



FRONT VIEW

ガンブレードといえば変形システム。ガンナーシート収納時に座席2つ分よりも胴体の幅が細いので中で潰れているという説があるが座席は前後にずれて格納されているのだ。

VIPER the

AM3研オフィシャル企画 短期集中連載

Dr.ワタリの電脳戦機バーチャロン講座

Vol.8 講師：セガAM3研・企画「電脳戦機バーチャロン」チーフディレクター 瓦 重郎

……パイロットは消息を絶った。S.L.C.の一言を残して……

◆VIPER誕生◆

主戦闘VR・テムジンが実用化されて間もない頃、DN社軍は深刻な問題を抱えていた。画期的な機動性能を持つテムジンに随伴・支援できる既存兵器が存在しなかったのだ。事態を重く見たDN社は、急遽TRVとSAVの開発を決定、実行に移した。(TRVは、アイボールとして主戦闘VRに随伴、作戦行動と並行しつつ戦術偵察を行い、場合によっては支援攻撃も行う。SAVは後方からの火力支援が主任務で、本来ライデンがその任にあたることが想定されていた。しかし、諸事情により定数配備は不可能であることが判明し、急ぎ代替機種開発の必要性が生じていた)

バイパーはTRVとして、開発計画06号機の設計をもとにテムジンのスケルトン・システムを流用する形で開発が行われた。その際、戦術ニッチェ上の観点から、機動性能の向上に最大の努力がはらわれた。まず、パワーユニット面ではジェネレーター・アンプの大容量化が行われ、瞬発的な機動性能(跳躍能力、等)が飛躍的に強化された。また、機体の軽量化が積極的に進められ、装甲は必要最低限のレベルまで削り込まれた。

かくして誕生したバイパーは、明らかにテムジンを上回る機動性能を実現し、関係者を歓喜させた。

しかし、その陰にはおそるべき欠陥が潜んでいたのである……。

◆"SHE'S LOST CONTROL!"◆

その後、バイパーはさしたる支障もなくTRV-06として制式採用され、順次部隊配備が行われていった。異常事態はその後に生じた……。機動演習中の機体が原因不明の事故によって失われる、という事態が頻発したのだ。事故の様子を捉えた映像的資料は皆無、事故機体は激しく自壊、生還パイロット数は0、という状況下、物的証拠に乏しく原因調査は困難だった。

回収された数少ない物的証拠中、解析可能なものとしてボイス・レコーダーがあった。そして、レコーダー内のデータで人々の興味を引いたのは、おそらく事故当時と思われる時点で記録されていたパイロットの音声だった。彼はこう叫んでいたのである。

"She's lost control!"
(操縦不能!)

バイパーは何らかの原因によって機体制御系が暴走、操縦不能となった後に自壊現象を起こしたのではないか…? この推測を裏付けるために、以後、忍耐強い調査とテストが開始された。

判明した原因は構造的な問題だった。バイパーの瞬発機動性能向上のために施されたジェネレーター・アンプの大容量化による高出力は、軽量化された機体構造に過大な負担をかけ、制御機構を圧迫していた。特にこれがバーチャロン・ポジティブ(バーチャロン適性値)の高いパイロットの場合、その出力値は予想されていた限界域をあっさり超え、余剰出力の逆流による制御不能状態、果ては機体の自壊現象を誘発してしまうのだった。

2DIVER!!

◆VIPERからVIPERⅡへ◆

致命的な欠陥が明らかになったバイパーには、一時廃用案も出た。が、代替機種の目途など立つはずもなく、以後、徹底的な改修を受けることになる。F型以降に至っては、対応にもたついていた開発チームのスタッフが総入れ替えされ、型番もTRV-06K、と改称されてしまった。

そして新しいスタッフのもと、機体構造は抜本的に見直され、また背部自律放熱板の機能も強化された。次々と施される補強作業は機体重量を増加させ、外観にも大幅な変化が生じた。このため、機体名称も「バイパーⅡ」へと変更された。

◆S.L.C.DIVE(S.L.C.ダイブ)◆

バイパーⅡは機体重量の増加に伴い、機動性能こそバイパーⅠに多少ひけをとるものの、安定性が増してバランスの良い機体となった。しかし、何よりの特徴はジェネレーター・アンプからの余剰出力の逆流現象を転用する機能が付加された点である。アンプのオーバードライブ状態から生じる逆流エネルギーは、V.コンバータを介して機体外周に紡錘フィールド状に展開される。この間、機体は制御を失ってしまうが、その寸前にロックされた目標に向かっての慣性飛行は可能なので、そのままダイビング状態からの体当たり攻撃へと移行する。紡錘フィールドの効力は絶大、現用バーチャロイドに搭載されているレベルの火器は全く受けつけない。

極めて乱暴なこの攻撃方法は、初期型機体で生じた貴い犠牲者の最後の言葉をとって"S.L.C. DIVE"と名付けられた。

T CONTROL!!!

CURRICULUM C-05 奥義直伝-05

VIRTUAL-ON ONE POINT ADVICE

エース・パイロット列伝 第弐回 ～バイパーⅡ・パイロット・ゴー・タッカーノ准尉～

バイパー特集の後半は、エース・パイロット列伝。今回は強力なゲストにおいでいただいている。「彼の駆るバイパーⅡとだけは対戦してはならない」と言われるその人の名は、ゴー・タッカーノ准尉。准尉はAM3研内の選り抜きの技術将校でありながら、パイロットとしてのセンスも抜群。去る5/23に行われたメディア対抗バーチャロン大会では、優勝した新声社ゲーメスト・チーム相手にいきなり乱入、エキシビジョン・マッチ形式で圧倒的な強さを発揮、撃退してしまうという快挙を成し遂げてしまった。今回は彼に強さの秘訣を聞いた。

Dr.ワタリ■どうも、准尉。先日のゲーム大会では御苦労様でした。

ゴー准尉■（物腰柔らかな口調で）いえ……。あんなことでよろしければ、いつでもお手伝いさせていただきますよ……。

Dr.■あの時の戦闘は、本当に見事でしたね。相手の方も大変優秀なパイロットだったのですが、准尉のほうがパイロットとしての技量に関して一枚上手だった、ということになるんでしょうか？

准尉■……ふっ……。

Dr.■……あの、准尉？

准尉■……ドクター……。

Dr.■はい？

准尉■……（物静かに）僕はね、単に

負けることが嫌い

なだけなんですよ……。

Dr.■？　きらい、ですか……？

准尉■ええ……。（あくまで物静かに）まあ、なんですか、あのときの状況を振り返ってみますと……。彼と僕。２人を比べてみた時、僕のほうが「負けたくない」という意識に関して１ランク高かった。そんなところじゃないかと思うんです。技術レベル云々を語る前に……。ね。

Dr.■え？　そんなもんなんですか？

准尉■……ええ。しょせん、戦いってそんなもんじゃないですか？僕はね、ときどき思うんですよ。技術とか、戦いのテクニックとかって、弱者の言い訳に過ぎないんじゃないかって…。そんなことよりも、もっと大切なものってあるんじゃないかって。

Dr.■そ、それは、一体なんでしょう？

准尉■（溜息）……。

Dr.■あの、准尉？

准尉■……まさか、ドクターからそんな質問を受けるとは思ってもみませんでしたよ……。

Dr.■（うろたえつつ）ま、まあ、そう言わずに。

准尉■……ええ、そうですね。お答えします。それはセンスです。フィーリングです。高速で展開される機動戦闘下、めくるめく状況変化に臨機応変に対処できる素質、そして感性。これでしょう。これなんです。そもそも、これがなければお話になりません。

Dr.■あ？　いやー、そうなのかな？

准尉■（空を見つめつつ）……あと、僕にはね……、

Dr.■……（言葉を待つ）

准尉■ビジョンがありますから。

Dr.■ビジョン、ですか……？

准尉■ええ。自分なりの流れ。己の美学に則った、美しい勝ち方への流れです。

Dr.■はー。

准尉■余談ですが、

僕なりの「美学」とバイパーって、ベストマッチな組み合わせなんですよ……。

Dr.■ほほー。

准尉■乱入する。相手の乗機を見る。マインドシフトされるフィールドを確認する。この時点で、僕にはすでに流れが見えてます。

メディア対抗戦の優勝チーム決定後、警告音とともに乱入してきたAM3研歴戦の勇者達。その中にはゴー・タッカーノ准将の姿も。

Dr.■（半ば呆然）ふーむ。

准尉■（物静かな中に熱を帯びて）最初、その流れは細々とした山中のせせらぎのようなものなんです。でも、オペレーターの"GET READY!"の合図から、すべてが変わり始めるんです。僕の心の中で。流れは徐々に勢いを得ながら、１つの確固とした奔流へと……。ええ、力を得て行くんです。

Dr.■……。

准尉■（Dr.の顔を覗き込んで）……失礼。どうやら、しゃべりすぎたようですね……。

Dr.■（我に返って）／　いえいえ／そんなことはないです。すごく参考になるんで、もっと聞かせてください。

准尉■……そうですか。では、続けます。その、心の中の奔流は、やがて確信へと

ゴー・タッカーノ准尉 VS Dr.ワタリ

あたかも、初代ガンダムに登場したマ・クベのような不敵さを漂わす准将。撃墜した敵の数は、まさに数知れず。

最近、頭部の手術をするという重大事件（？）があったDr.ワタリ。「バーチャロン２」は大丈夫なのか？　励ましの言葉を。

「うーん、たまには負けてみたいものですね…(笑)」タッカーノ准尉

変わるんです。僕自身の勝利への確信。僕の中の美意識にとっても納得できる、美しい勝利への確信です。そしてこの時、すでに僕はその流れに身を任せています。それだけなんです。で、気がついたときには、周囲のギャラリーの溜息のBGMを伴いつつ、僕のコクピットのモニターには"YOU WIN"の表示が点灯している……不思議な、それでいて心地よい一瞬です……。

Dr.■(頭を抱え込んで)……うーむ。

准尉■(心配そうに)あの、僕の話、難しすぎたでしょうか?

Dr.■え? あ、いやいや! 全然! そんなことは! 毛ほども!

准尉■……本当ですか……。

Dr.■(慌てて)ええ! ばっちりですよ。マジで。えーと、やっぱ、何て言うのかな、こう、己の戦い方にポリシーがある人の言うことって、ひと味違いますよね。結構、対戦ゲームがアーケードの主流になってからというもの、いるじゃないですか、「勝ちゃいい」みたいな人達が。身も蓋もない戦い方して、涼しい顔してる人達が。ま、100円かかってんだから無理もないって言えばそれまでかもしれませんが、それにしたって「遊び」としての心の豊かさ、みたいなのが感じられない。殺伐とした気持ちになる。人間、「遊び心」って、やっぱり欲しいですよね。と言うよりも、これがないと、今後、この手の遊びって廃れてしまうんじゃないか、なんていう危機感まで抱いたりする。そこいくと、准尉は凄い。「遊び心」が美学にまで昇華されてしまっている。

准尉■……ふっ……そうとも言えますでしょうか……。

Dr.■(時計を見て)やっ、いかん。もう時間がない。……うーん、まずいな。(向き直って)えと、准尉、どうでしょう、ここらで全国の若いバーチャロイド・パイロット達にメッセージなどを……。

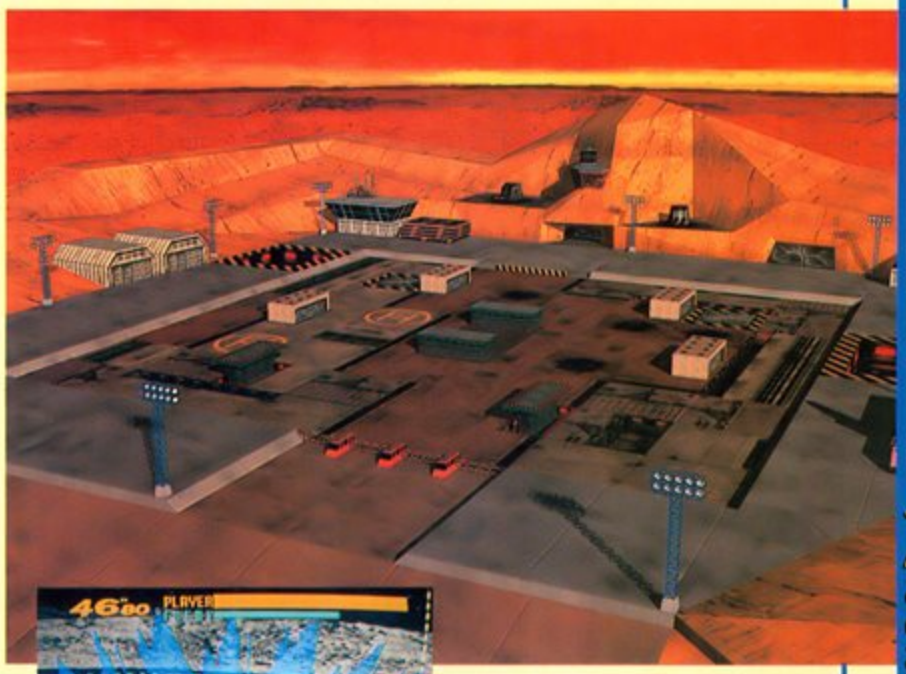
准尉■……そうですね。では、一言。最近、僕、思うんですよ。

たまには、弾に当たってみたいな、なんてね……。……そもそも皆さん、射撃の仕方、なってません。どこかの直情型軍曹みたいな猪突猛進&近接onlyな戦い方って、美しくないじゃないですか。華麗でクールな射撃、基本でしょう。そして、斬るべき時には、もちろん、斬る。それが対戦者への最低限のエチケット。美学と対戦者への礼節を大切にし、己のフィーリングを信じて戦う。その先には美しく、そして楽しいゲーム・シーンが待っています。僕、待ってます。皆さん、僕を負かしてください。正直、最近、退屈しているものですから……。

Dr.■おおっ。これって、准尉からの挑戦状、ということになるんでしょうか。なんだか、この先、楽しみな感じになってきました。ワクワクしてきました。てなところで本日は打ち止め。准尉、ありがとうございました。

准尉■(謎めいた笑みを浮かべて)いいんですか?本当に……。

〈強制打ち切り〉



ソフトバンクチーム"墨田大橋愚連隊弐番隊"を熾戦の末に破った新声社"ダーメスト"チーム。初戦は2対2のイーブンで、最後の決戦場へと赴いたゴー・タッカーノ准将。皮肉にも対戦相手もバイパーⅡ使いだ。先の読めない空中戦を繰り広げる中、准将はなんとS.L.C.ダイブで戦いを決めてしまう。あまりにも美しい終焉は美技というにふさわしい…。

CURRICULUM F-04 読者の声-04

READER'S VOICE

「バーチャロンオフィシャルサウンドデータ」大好評につき売り切れ店続出!

●東芝EMI
(TYCY-5486)
●好評発売中
●2,000円(税込み)

先日、5/29に発売開始されたバーチャロンのサウンドCD "Official Sound Data"は、おかげ様で大好評! ほとんどのお店で即日完売の大感謝状態だ。今回は、そこら辺の反響のお便りを少々……。

証言その1■東京都 斉藤 雅樹さん「……あまりに、予想以上に、もの凄く、素晴らしいCDだった……(中略)世間は、そのキャラクターやゲーム性にばっかり注目していて、音楽に関しては、無頓着だったと思いますが、これからはそんなことはなくなると思います。(中略)パッケージのCGや、クリアブルーのケースも斬新で、購買欲をそそると思います。最初バイパーⅡのステージ曲は、アレンジしすぎと思いましたが、何度も聴くと、スピード感があって「こういうのもいいかな」と感じました……」

——どうもありがとう。ところで、トラック#1~29までは、ノーアレンジのオリジナルなので、バイパー・ステージの曲(#06)もアレンジはされてません。

証言その2■横浜市 野村 国雄さん「……バーチャロン・オフィシャル・サウンドデータ(CDのタイトル)を聴いて、「もう、これは書くしかない!」そう、思ったわけです。もちろん、予約して手に入れました。(中略)CD聴いていて思ったんですけれども、ゲームセンターでプレイしている時に何百回も(4、5万は絶対使ってます)聴いていて、プレイ中でも「カッコイイ」と思っていた曲を、CDによる雑音0状態で聴くと、一層格好よく聴けます。(中略)CDの中の解説書にも書いてありましたが、他のゲームミュージックとはどこか違う。それでいてポリゴンのバーチャロンの世界に命を吹き込んでいる。そんな素晴らしい曲ばかりだと思います……」

——再び、どうもありがとう。ちなみに、初回完売とは言え、追加オーダーはありなので、今回買いそびれてしまった人、「なんなら聴いてみようか」と思った人、みんな予約してくれ!

(Dr.ワタリ)

次号予告:ちびっ子ルカちゃん(ドルカス)大攻略!!

ぬり絵コンテスト当選者発表もある!

当コーナーでは、アーケード版「2」やサターン版へのみなさんからの意見を幅広く募集中だ。ハガキやおたよりのあて先は、〒144 大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス 第三AM研究開発部「Dr.ワタリの電脳戦機バーチャロン講座」係まで

PRESENTED by SEGA

AM2 AM R&D DEPT.#2

セガAM2研 OFFICIAL CORNER Express Neo

Vol.24

前号ではトイショーでの「VF3」特別トークショーの速報をお伝えしたが、今号はそれを受けて、関係者に多角的に迫ったぞ。新事実も続々判明……？

「VF3」マルチインタビュー1 VF3 MULTI INTERVIEW

AM2研部長

鈴木裕 YU SUZUKI

トイショーでは、あんな大がかりなトークショーとは思わなかったという鈴木裕部長。今回は、トイショー全般の感想から、「VF3」最新情報までいろいろ聞いてみたぞ。

「VF3」をめぐる現状

本誌■まずは、先日のトイショーの感想などは、いかがでしたか？

鈴木■やっぱりバンダイさんがすごいなと思いましたね。

本誌■それは、キャラクタービジネスとしてですか？

鈴木■トイショーですからね。トイのショーとして見て、バンダイさんは、一社であれだけの品揃えをすべてのジャンルでそろえていて、しかもヒット商品をもっているのは素晴らしいことですね。それと、トイショーは夢があって、よかったですね。ぬいぐるみあり、ジグソーパズルあり、ラジコンの車あり、なんかほのぼのしてますし、安心しますね。こう眺めてみて、やっぱりサターンのような我々の作っているゲームというものも、トイの一部なんだなと新たに認識した感じがします。

本誌■ゲームソフトでは、何か気になる作品とかありましたか？

鈴木■「ナイツ」や「ファイティングバイパーズ」など、サターンのハードの能力を使いこなせば、ここまでできるんだよ、というソフトがいろいろあったのが印象的でした。特に「ナイツ」は、さすがは中（※裕司）くんという感じの作品なので、ぜひ大ヒットしてほしいと思いますね。

本誌■トイショー初日（6月6日）の「トークショー」の時のこともいろいろお聞きしたいのですが、最後に公開された新キャラの鷹嵐は、かなり試行錯誤があったようですね？

鈴木■太っちょだけなら前からできてたんですが、一般の方が見てもドキドキするような魅力的なキャラができるまでに時間がかかりましたね。ただの相撲キャラというだけではダメで、見たらやりたくなるとか、使いたくなるとか……。そういうものが欲しかったんです。それを満たすものになるまでに苦労したんです。

本誌■このキャラ〝鷹嵐〟の見どころというのはどこにありそうですか。

鈴木■キャラのモデリングが決まったばっかりですからね、今からモーションを入れてみて、キャラが動き出したら自然と見えてくると思います。逆に動き出せば後は心配がなくなるでしょうね。

本誌■格闘ゲームにおける相撲キャラというと、例えば「スト2」におけるエドモンド本田、「鉄拳」では巌竜というキャラクターがいますが、「VF3」では、どういう住み分けを出そうとかありますか？

鈴木■「鉄拳」の相撲キャラは、よく知らないんですよ。あえて言えば、我々なりの相撲のタッチを出したいと。今まであったものと同じでは、

AM R&D DEPT.#2

Virtua Fighter 3

証言その1 梅小路葵、女子高生説のその後……

女子高生で2Pがセーラー服。ならば、1Pの着物は卒業式姿なのかと勝手に盛り上がるサタマガ編集部。

——上のインタビューの中でも出てくる梅小路葵・17歳女子高生案を推しているというVF設定担当の塚本氏。現状の葵の姿と、なぜ女子高生なのかなど、その背景を聞いてみたぞ。

「VF」シリーズ設定担当
塚本 学氏

塚本■葵自体は最初の頃、和風美人で、20歳代の妖艶な女性にしよう、みたいな話があったんですね。でも、設定上、「バーチャファイター1」からの女性キャラクターというのがどんどん歳をとってきてて、10代の女性というのがいなくなっちゃったんですよ。大きな部分としてまずそれがあったんです。そこで、どうしようかと部長と話をして、結局10代にしましょうかということになったんですね。実際、キャラクター的にも、サラはすごくクールビューティーで、パイはちょっとかわいい系ですけど20歳になっちゃって、ややりりしい系になってきましたよね。すると、もう1人はかわいい女性キャラがほしいということで、葵は17〜18歳ぐらいがいいだろうということになってきたんです。部長の中の葵というのは、すごく清楚で純和風なおしとやかなキャラクターというイメージが強いんですが、女子高生で、こんな感じの人がいてもいいと思いまして、僕は女子高生という設定にしたいなと。実際、モデリング担当の小島も言っているでしょうが（※P220参照）、開発ボード上では、セーラー服姿（※スカートはスパッツ）の葵も動いているぐらいですからね。ちなみに、葵の血液型がA型というのも、純日本風というのを意識した結果の設定なんですが、最終的には「バーチャファイター」のイメージに合うかどうかで、服装から年齢まで、すべての設定が決まると思いますね。

動き出したら、あとは自然にできてくる……

やる意味がありませんから。
本誌■ところで、公開されたCGでは、立派な化粧回しが目立っていましたが、あの絵柄に対して、鈴木部長から要望などはあったのですか？
鈴木■僕の要望というのは特になくて、最初のラフスケッチがかなり描き込みがされていたんですね。で、元のデザイナーの人はどうだったかわかりませんが、僕には化粧回しの絵が鷹に見えたんです。だから、テクスチャー担当の人には、それをちゃんとした絵に描き起こしてほしいと伝えて、ああなったんです。
本誌■動き自体はどうなりそうです？
鈴木■あとでお見せしてもいいんですが、脂肪があまりない感じのキャラになりましたので、そんなにノロい動きではないですよ。
本誌■ちなみに、相撲キャラということは、キャラの動きを作る際に実際のお相撲さんの動きをモーションキャプチャーとかされたんですか。
鈴木■やりましたよ(笑)。いろんな基本的な技とか、すべて本物の力士のモーションをキャプチャーして、本物の相撲取りの動きをベースに作ってます。ただ、鷹嵐になる前の段階の、仮のコミカルな相撲キャラの時には、その時に撮ったモーションが、イメージとして合っていたんですが、今の硬派な感じの鷹嵐には、動きがちょっとイメージ的に合わないんです。だから、動きに関しては、まだ本当にこれから調整という感じですね。
本誌■例えば「バーチャファイター」だから、このキャラのステージは土俵を形取っていて、土俵から出たらリングアウトになるとか、いろいろ勝手に想像もできるんですが、このキャラの技は基本的に相撲の技になる感じなんですか。
鈴木■そうですね。基本的な部分を言えば相撲技ですね。ただ、本物にこだわるあまり、ゲームとしての自由度が減るようなことがあるようでしたら、また話は別になると思います。我々も単純な相撲キャラには、したくなかったので、ここまでキャラクター作りにこだわったわけですから。そういう意味では、まだまだどうなるかわからないというのが、正直なところですね。
本誌■わかりました、とりあえず鷹嵐の話題はこんなところで。ところで、もう1人の新キャラ・榊小路葵のその後ですが、トイショー会場では年齢が17～18歳という話題も出ましたが、このへんは？
鈴木■17歳というのは、実は設定を担当している塚本が17歳がいいと言うものでして、僕自身としてはあまり深い意味はないんですよ(苦笑)。
本誌■女子高生なのでは？　という部分も話題になっていますが(笑)？

「VF3」チェック／ 9月12日からのAMショーに注目!?

ここまでくると、「バーチャファイター3」が一般に公開される日はいつなのか？　というのが気になるところだが、今回の数々の証言から考えると、一番有力なのは9月12日から開催されるAMショー(JAMMAショー)での出展となりそうだ。だが、一部の噂では、その前になんらかの形で一般公開される話も出ているようだ。スタッフ自身"秒読み段階"と言うだけに、いずれにしろ、これから夏にかけての情報には目が離せなくなってくるぞ。

2月のAOUショーでの公開も衝撃的だったが、今度出るときは、さらに大きな衝撃が!?

鈴木■若い女性キャラが必要ということは、僕もよくわかるんですが、18歳のほうが、高校を卒業している可能性もありますからね。ただキャラの設定や生い立ちとかは、僕と塚本がいろいろ話して決めてますので、彼の意見も尊重しようかと思います。
本誌■なるほど。詳しいことは塚本さんに突っ込んで聞いてみます(左ページカコミ参照)。ちなみに、操作系のお話も、ショーでは出ていましたが、コマンドや操作の簡略化という本質は、「キッズ」の"キッズモード"や「ソニック」の"オートマチック"とは、また違うんでしょうか。
鈴木■似た部分はあるんですが、本質的な部分はまるで違うと思っていいですね。今回はコンピュータがコントロールする部分が多くなっていますから、今度は今までつながらなかった技と技とがしなやかに連結してくる感じですね。これはコンボがつながるというものではなくて、ストレスがない感じになることなんです。これも実際にみなさんにやってもらうしか、わからないと思いますが、とにかく最初は簡単に入り込めて、そこから先はずっと楽しめるような奥深さが、備わるようにしたいですね。
本誌■最後に、いよいよN64も発売されて、家庭用機もにぎやかになりそうですが、何かひとことあれば。
鈴木■N64はずっと待ってたんですが、待ちくたびれましたね(笑)。CD-ROMじゃないというところで、今後どう結果が出るか興味深いですが、期待はしています。あとはプレイステーションの「ファイナルファンタジーⅦ」や「トバル」も、まだ見たことがないんですが、早く実物が見たいところですね。
本誌■同じ格闘ゲームとして、プレイステーションの「トバルNo.1」はどう見ていますか？
鈴木■本当にまだ見てないので何とも(笑)。ただ、キャラクターデザインの鳥山さんとか、作っている人達がいいスタッフですから、いいデキだと思いますよ。

(6月10日、AM2研にて収録)

Virtua Fighter 3

証言その2　操作性とゲーム性の変化のキーワード

「3」で重要な要素となりそうな"かわし"の要素。どうやら「バーチャファイター3」では、それにともなう大幅な変化があるらしいのだが……／　詳細は近日公開か!!

操作に変化が!?

――最後に、いよいよ最後の新キャラも決まり、秒読み段階になってきたというウワサもある「バーチャファイター3」。だが、ここにきて、どうやら「VF3」の操作系には重大な新事実が隠されているらしいという、ファン驚愕の話もチラホラ聞こえてくる……。はたして、そのへんの真相はどうなのか？　最後に設定担当だけでなく、「VF3」のさまざまな仕事もこなしている塚本氏に、忙しい合間をぬって問答してみた。まだ明かせない部分も多いらしいので、今は多くを語れないが、重要な部分やキーワードはこの問答から推察してほしい。
本誌■そろそろXデーが近いという噂を耳にするんですが、状況としてはどうなんでしょうか？
塚本■結構きついですよ。実際にXデーは秒読み段階ですので、重圧がチーム全体にズーンときてる感じですね(笑)。まあ、そのぶん、ドンドン作り込みが進んでいるんで、Xデーではその反応を見るということで。
本誌■ヒントでかまわないのですが、「VF3」では操作系が大幅に変わるという噂もありますが？
塚本■大幅に……というか、進化ですね。Xデーは、それを見た人からかなりの反響があるでしょうが、一応"それ"でいきますよ。本当にいろいろ考えた末の結論が"それ"なんですが、初心者も含め、"それ"を導入するのが一番いいだろうと判断しましたので。今は各キャラクターにも技がすごく入ってきてますので、大変面白くなってきています。ぜひ期待しててくださいね。
――これは次号以降何かが起こるかも。続報を待て／

「VF3」マルチインタビュー2 VF3 MULTI INTERVIEW

最後の新キャラ"鷹嵐"誕生秘話と他のVFキャラの現状

ついに姿を現した「バーチャファイター3」最後のキャラクター。このキャラの出発点と見どころ、そして他のキャラクターの現状は？ デザイン担当者に直撃してみたぞ。

入社7年目。「VF1」の時にモーションと背景のデザインなどを担当。「バーチャストライカー」ではキャラのモデリングを担当し、CGポートレートシリーズでVFキャラのほぼ全キャラのモデリングの一新を手掛ける。最新作「バーチャファイター3」では、その流れで全キャラのモデリングを担当する期待の女性デザイナーだ。

「VF3」キャラクターモデリング担当

小島みか

MIKA KOJIMA

今は女子高生の葵とかわいい舜が動いていますよ

本誌■今回の"鷹嵐"のラフデザインは、AM2研さん内部の制作で、ラフ絵のほうも80～100枚ぐらい描かれたとのことですが、これは小島さん自身もご担当を？

小島■最終的に採用されたラフ自体は私のものではないんですが、キャラのラフは、私も描きましたし、他のデザイナーも描きましたね。

本誌■鷹嵐のデザインが最後まで難航した理由というのは、何か？

小島■最初はコミカル系でいこうということで、進んでいたんですが、そのモデリングに対して部内でアンケートを採ったらまったく真っ二つに割れてしまったんですね。それで、どちらにするかで、決めかねていたんですが、最終的に部長が今のものを選んで、ようやく方向性が決まったからなんです。

本誌■鷹嵐の2Pカラーって、どうなるか、結構気になるんですが、アイデア的な予定はどうです？

小島■もうそろそろラフが上がってくる頃だと思いますので、具体的にはこれからになりますね。

本誌■他のキャラクターの開発状況もお聞きしたいのですが、「2」から「3」へのデザイン上のポイントというのはありますか？

小島■まず使えるポリゴン数がかなりたくさん増えましたので、密度のあるものを作れるのが大きいですね。イメージとしては、CGポートレートシリーズのモデリング自体、「3」で使うことを前提としていた部分がありますので、顔立ちとかはあれに近いと思っていいと思います。あと、今回はストリートファイト的な色合いが強いということで、服装のデザインも、街にいる衣装っぽいものを心がけるようにしています。

本誌■葵は女子高生くらいの年齢ということで2Pも気になりますが？

小島■これはまだ部内の意見次第で変わるかもしれませんが、現在開発ボード上の2Pの葵は、セーラー服を着ていますよ(笑)。セーラー服といっても、あんまりセーラー服っぽくなくて、チェック柄のスカートをはいてます。でも、プログラマーあたりからは、巫女さんにしてくれとか、いろいろ意見が来てますので、最終的にどうなるかは未定ですね。

本誌■セーラー服を着た2P葵に対する鈴木部長の反応は？

小島■部長は、自分の持ちキャラのサラや舜帝には、わりと好みがハッキリしているんですが、その他のキャラは、担当デザイナーに任せてくれますので「いいんじゃない？」という感じです。でも決定はまだですね。

本誌■まだ公開されていない、サラ、舜帝、影丸、リオンらはどうです？

小島■サラは服装的にあまりイメージは変わっていませんが、髪の毛がサラサラした感じが特徴的ですね。舜帝はとてもかわいい感じになってますし、影丸も2Pカラーが結構違ったものになると思います。あと、リオンは今のところ、ピタッとしたシャツ系の上に釣りに着るようなベストのようなものを羽織っていますね。ウルフは、ほとんどCGポートレートのものと同じ感じですよ。

本誌■今後の作業の予定は？

小島■1Pについては、一応全部入ってきましたので、あとは顔や服装の一部をマイナーチェンジさせるとか、微調整をする感じです。特に衣装に関しては、テクスチャーを張り替えるだけで、相当イメージが変わりますので、最後の最後まで調整されると思います。それと、2Pのほうも順次取りかかりますが、ジェフリーのように3種類アイデアが出ているキャラがあったりすることもあるので、まだどうなるか未定ですね。今のジェフリーは、1Pがドレッドヘアを降ろした感じで考えていますので、楽しみにしていてください。

鷹嵐

下は鷹嵐のデザインが決まるまでに大量に描かれたラフ案の一部。完成したCG(左)は、線画の鷹嵐案をかなり忠実に再現しているのがわかる。

小島■一番最初の頃は、とにかくデブキャラを作ろうという話から始まりまして、相撲キャラにしようということもだいたい決まっていたんです。ただ、その一方で相撲キャラじゃないデブキャラの方向性も考えられてはいまして、相撲というものを押さえながら、デザインが進んでいったんです。「VF3」の場合、キャラクターは、まず最初に顔だけのモデリング案をいろいろ出しまして、鈴木部長からOKをもらうんですが、部長はとにかくキャラの顔を大切にする人なので、とりあえず顔にOKが出ないと、全体像のモデリングにもかからないんですね。で、最初は、コミカル系の顔でモデリングも進んで、衣装のほうも本当にいろいろな案が出ました。それこそヒップポップ系のコミカル相撲のようなキャラや、迷彩色のものとか(笑)……。ただ、キャラが今のものに決定して、いざモデリングを作る段になってみて、このキャラは骨格的に非常に"上がり肩"にしないと迫力が再現できないことがわかったんです。ですから、鷹嵐1体のために、まったく新しい仕組みを作ってあるんです。今後2Pをどうするとか、戦う時に化粧回しをどうするとかは、まだこれからですが、ヒラヒラした衣装のエフェクトを重視するのなら、あれのままでいくんじゃないでしょうかね(笑)。

ただの太っちょからコミカルな相撲まで、いろんな案が出ましたね

VF3 MULTI INTERVIEW 「VF3」マルチインタビュー3

新兵器"サウンドファクトリー"で変わる「VF3」サウンド

「VF3」もいよいよ秒読み段階とくれば、サウンド面の進化も気になるところ。最後は「VF3」で導入されている新サウンドツールの威力と「3」の音楽の方向性を聞こう。

「VF3」のサウンドのカギを握るおなじみ中村・光吉コンビと、それをサポートするサウンドドライバーを開発する"システム班"の植田氏。画期的なサウンドシステムの登場によって、より開発に余裕と創作する時間を与えているというエピソードを開発中の「VF3」サウンドを例にして検証してみよう。

AM2研サウンドチーム 光吉猛修 中村隆之 植田洋一

AM R&D DEPT.#2 SOUND TEAM

シンプルで奥行きのあるサウンド作り

本誌■ 「バーチャファイター3（以下VF3）」では、ボードにMODEL3が採用されていますが、MODEL3のサウンドは、実際どんな感じになるんでしょうか？

中村■ボードの性能というお話をするのでしたら、MODEL3の音源はMODEL2と同じものが載っていますね。ただ、今度はその音源が2つ載っているのが大きな違いです。音源が2つ載ることによって変わるメリットは、同時発音数が増やせるということなんですが、それで単純に倍に増やせるかというと、ハードの制約上そうでもないんですね。ただ、発音数が多くなった分、効果音も増やせますし、今までモノラルで使っていたサンプリングも、ステレオで扱うことができたりします。「VF3」では、わりとそういう部分に注目していこうと考えていますね。例えば2月にお見せしたAOUショーデモでも、川を流れる音や、ビル周辺の音とかは、みんなステレオでサンプリングしていたんですが、これによって、あたかもその場にいるような雰囲気と臨場感を出せるような効果が出せるんじゃないかと思うんです。これによって、従来のステレオサウンドよりも、圧倒的にステレオ感が出せるんですね。単にキャラクターが右に行ったから、左から右へ音が行くといった単純なものじゃなくて、平面的でない"音の空間"を表現できると思うんです。今回は、筐体の設計も含めて、お客さんに音を提供するという原点に戻った環境の提示できるんじゃないでしょうか。

本誌■光吉さんは、「VF3」での役割はどういうものに？

中村■光吉には、今回曲を書いてもらおうと思っています。

本誌■曲のノリとしては、もうだいぶ見えてきているんでしょうか？

光吉■そうですね。具体的なものはまだなんですが、ハードが進化して、いろんなことができるようになってきているので、今回は僕の中では逆に音を減らして、存在感のある音をバシッと出すような方向がいいかなぁと、ぼんやりとありまして。具体的には、AOUショーの時のジェフリーのデモの時の曲がありましたよね。「ハッ！ハッ！ハッ！ハッ！」ていう、なんか太鼓だけのノリとか(笑)。あれでもまだ音が多いとは思うんですが、とにかく、音を減らすことで、少ない1つ1つの音の雰囲気を上げていったほうが、じつはいいんじゃないかと思ってるんですよ。まだ、アイデアレベルなので、二転三転するでしょうが(笑)。ただ、「2」から「3」で、音源チップ自体は変わってませんから、技術的なノウハウが蓄積されてるのも強みですね。

本誌■各キャラクターごとの曲のコンセプトは見えてきましたか？

中村■僕が今考えているのは、「VF3」では、キャラのイメージで曲を作るというより、ステージの雰囲気を重視して曲を作る方向が強そうですね。例えば、「VF2」ではリオンのステージって、万里の長城のわりに、全然ステージと合ってなかったですよね(笑)。今回は、ステージ＝キャラクターという感じですので、どんどんできてくるステージを見て曲を作っていくと思います。

本誌■鷹嵐の曲はどうなります？

光吉■やっぱり、大相撲ダイジェストのノリですかね(爆笑)。

中村■(笑)。いやあ、日本楽器的なものは使うかもしれませんが、正直まだキャラを見たばかりですので、なんとも。

本誌■作業的に今後の予定は？

中村■決まってしまえば、速いと思うんですよ。新しいサウンドツールもありますから。ツールで時間的余裕ができた分は、納得のいくいい曲にしますので期待しててくださいね。

「ラストブロンクス」「デカスリート」そして「VF3」で導入されているという新ツール"サウンドファクトリー"。アーケードだけでなく、「VC2」「バイパーズ」などサターンの音作りでも威力をフルに発揮する。

サターンへの移植も楽々の威力！

――「VF3」のサウンド作りでは、AM2研サウンドチームが開発した独自のツール"サウンドファクトリー"が導入され、絶大な効果と効率を発揮しているという。サターンへの移植も簡単にこなせるという、噂の秘密兵器について、サウンド開発課の植田氏に聞いたぞ。

植田■2年ほど前、AM2研のサウンドチーム内に、単にビデオゲームのサウンドを作るだけでなく、サウンドデータを作るためのツールを開発する"システム班"というものが作られまして、サウンドドライバーの開発を本格的に始めたんです。以前は新しいボードが出るたびに、ニューボードを初めて使う人がプログラムを作るみたいな慣習があったんですね。でも、アーケードの場合、本当に何百っていうファイルを自分で管理して、編集しなきゃダメなんですよ。で、もっとそういう部分をMac上などでも手軽に、それでいて効率よく編集・管理するシステムが必要とされてきたわけなんです。それが、ここでお見せしている"サウンドファクトリー"という、我々が作ったMacのソフトなんですが、これがあれば、データのコンバートや編集など、これ1つでできるんです。それと、セガの場合、ST-V(サターン)、MODEL2、MODEL3と、どれもSCSPという共通した音源チップを使用しているんです。ですから、4つのプラットフォームに関しては、このツールを使えば、従来に比べて、はるかに簡単に移植作業もできるんですね。それと、音というのは視覚的にパラメータをいじって、何度も試すわけですが、これを使えばその場ですぐに選んだパラメータの曲を聴けるんです。これは今までと一番違う利点でして、作業時間も大幅に減らせます。効率化された時間はより創作に割けるのも心強いですね。

AM R&D DEPT.#2

発売直前の話題作の超最新情報をキャッチ!

バーチャファイター キッズ

Virtua Fighter Kids

●セガ
●7月26日発売
●5,800円
●対戦格闘

より楽しくなったサターン版の秘密に迫る!!

来月発売をひかえ、ユーザーの注目度も俄然高まってきた「バーチャファイター キッズ(以下キッズ)」。もともと本作品はアーケード版がST-V基板を使用しているため、移植も早く、その分オマケ要素もたっぷり入っているぞ。今回は、最新サンプルを使って、全モードの詳細解説と遊び方のコツをAM2研とともに追っかけていくぞ。

画面まわりやゲームバランスを始め、細かな部分まで「キッズ」仕様となっているのが魅力。

これがサターン版フつのモードだ!!

アーケード/VSモード

アーケード版と同じようにCPU戦、対人戦が遊べるモード。ただし、その難易度は「家庭用に合わせて誰でも遊べるレベルに再設定しました」とのこと。対戦のバランスも起き上がりの攻防を始め、細かく見直されているようだ。

リプレイ時のスロー再生をはじめ、「VF2」からの要素も満載だ。

迫力ある画面視点の切り替えは本作ならではの特徴。見せ場も多い。

AM 2研より

業務用のCPU難易度はかなり高めでしたが、今回は相当やさしくなっています。また、頭が大きいため(?)入りやすいと言われたダウン攻撃なども、サターン版では調整してます。

観戦モード

サターン版「VF2」のウォッチモード同様、CPU同士のプレイを観戦する。豪快なアングルに注目。

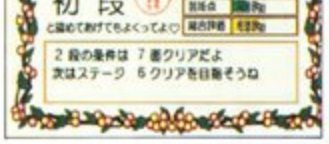
カメラアングルの種類はSS版「VF2」よりもアップ。迫力満点の画面に注目。

AM2研より

SS版「2」と比べて、より迫力ある視点を採用しました。特別な仕掛けにも期待してください。

段位認定モード

プレイヤーの実力を判定するランキングモードだが、「キッズ」では〝芸術点〟という項目が追加されている。華麗な技や一発逆転か評価の別れめに?



ゲームオーバー時にCPUが君の実力を判定してくれるぞ。

AM2研より

新項目の芸術点は、どの技でフィニッシュしたか、華麗な逆転技を決めたかなどの要素を段位に反映させてます。

記録モード

全キャラの対戦勝率ダイアグラムをはじめ、CPU戦タイムアタックや段位認定の記録を管理するモード。キャラ別の人気度(使用率)もわかるぞ。

データ管理にはサラが案内役として登場。

キャラ別の対戦勝率が一目でわかる。

CPU戦のタイムアタックも表示。

キャラ別の最高位を表示してくれる。

お好みパッド

コンボつく~るなどで作ったコンボや技コマンドを、パッドの各ボタンに配置することができる設定モードだ。

自分で設定可能なエディット機能が便利。

AM 2研より

コンボつく~るを120%生かすならココです!

従来通り、ボタン配置交換も自由自在だ。

あらかじめ用意された技やコンボもある。

オプション

CPUの難易度や対戦時の体力設定をはじめとした、各種オプションを変更するためのモード。また、BGMを聴くためのサウンドルームも絵がかわいくて必見。じつはお楽しみの秘密モードも隠されているとか……?

日本語表示なので、誰にでもわかる設定表。

〈オプション説明〉

各種設定の項目は以下の通り。①対戦時の体力設定、②試合本数(1~5本)、③試合時間、④CPU難易度(4段階)、⑤ステージの広さ、⑥CPU戦で登場するキャラの順番、の6つ。

さらに追加画面公開 未公開オープニング

完成版には背景もつくというオープニング。エンディングを見るとオチもわかるとか?

つづき

サターン版だけの新要素をチェック!

POINT キッズモードで自動的にCPUが適切な技を選ぶ

技が出せないという人にもってこいの初心者向けモードが、この「キッズ」には搭載されている。攻撃ボタンを押すと、バシバシと適切な技が出るぞ。

キャラ選択時にキッズ/ノーマルの選択が可能。どのモードにも用意されているのがウレシイよね。

池袋サラ、「キッズ」モードを語る

初心者プレイヤにありがちなミスを補ってくれるような動作をしてくれるみたいだ。俺がノーマルで相手がキッズモードでやると本気でやっても結構負けた(笑)。ただ本当に初心者用って感じで、自分で使うと結構じれったいかも。

POINT アーケード版と比べたCPUの難易度は?

「VF2」にあったCPUハメをなくし、より手強くなったと評判の業務用「キッズ」。SS版は、その逆に誰にでも勝てるような"遊びやすさ"を重視したようだ。

SS版の難易度は、「強い」=ハードランクの設定くらいが業務用の通常設定になるとのこと。

池袋サラ、SS版CPUを語る

これ、業務のVF2にあった投げハメってなくなってる? おかげで結構楽しめるみたい。まじめに相手にすると意外に上達の糸口が見えるかもね。しかしデュラルやジェフリー可愛いデス。俺のベイビーには負けるけどね。

コンボつく〜る

AM2研より

技が出せない初心者はもちろんのこと、上級者にも楽しめる"コマンドプログラム"モードがこれ。あらかじめプレイヤーがコマンドをフレーム単位で入力(プログラム)することで、ボタン1発でそのコマンドが出せるという優れモノだ。単体の固有技だけでなく、派手な空中コンボや連係を覚えさせよう!

コンボ作成には慣れを要しますが、コツがわかると上級者ほどハマります。特に多段コンボのコマンド省略化は燃えます(笑)。誌上募集もしたいので、挑戦を。

最初から用意されたオリジナルコンボもキャラ別に選べる。

フレーム単位の入力が苦手な人は用意された技を使おう。

慣れれば自作コンボも制作可能。中〜上級者にオススメ!

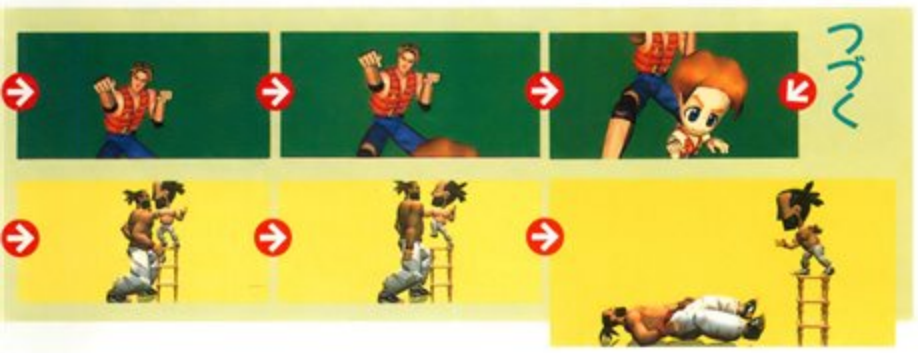
Check! 奥の深〜い「コンボつく〜る」の世界

シビアな空中コンボの数々も、コンボつく〜るで作って登録すれば1発で出せる/ ……とは言え、実際にこのコンボつく〜るで思い通りのコンボを作るにはかなりの慣れが必要。特に難しいのは、技と技をつなぐ"スペース"。試行錯誤して技を作ろう/

崩撃震身双虎掌などのコマンドは、このモードを利用すべし。

カゲの有名な孤延落→浮身膝蹴り→PPK空中コンボの作成に挑戦。でも技が出ない……。

浮身膝蹴りを出す"間(今回は60フレーム)"を調整することで成功。うーん、意外とシビア。



選べるキャラはおなじみの10人(+α)

AKIRA

アキラ

プロフィール
こくせき にほん
たん生日 1968年9月23日
しごと カンフーの先生
しゅみ カンフー

一撃必殺の破壊力を持つ八極拳の使い手

「VF2」で最強の座を射止めたアキラの強さの秘密は、裡門頂肘・躍歩頂肘といった優れた突進中段攻撃を持っている点にあった。技のリーチが全体的に短いと言われる「キッズ」でも、この2つの強さは健在。コンビネーションの少なさと投げ・返し技の決めにくさが難点?

AM2研から

下に紹介している5つの技は、どれもお好みパッドに最初から登録されている技です。アキラは入力の難しい代表技を用意しました。崩撃……は自分で作りましょう。

大纏崩捶	鉄山靠	心意把	鷂子穿林	猛虎硬爬山
相手の腕をつかんだ後、肩から体当りして吹き飛ばす。リングアウトに最適?	一瞬で相手の懐に潜り込み、背中から体当りする。密着状態で当てれば威力大。	相手の腕をつかみ、カウンターから頭突きで吹き飛ばす。カッコイイ投げ技。	相手の脇をすり抜け、背中から体当りする投げ扱いの打撃技。追い打ちも入る。	しゃがんだ状態から掌底を叩き込む、八極拳を代表する技。接近時は威力倍増。

PAI

パイ

プロフィール
こくせき ホンコン
たん生日 1975年5月17日
しごと アクションスター
しゅみ おどり

新たな連続技を身につけてパワーアップ!

サラとならんでカワイサ爆発中なのが「キッズ」のパイちゃん。燕旋蹴→連環転身掃脚が連続技としてつながったりというように、「キッズ」専用の空中コンボがかなり増えたのはウレシイところ。素早い単発技とコンビネーションでそこそこ攻め込めるので、初心者にオススメ!

AM2研から

パイに用意した技は実戦で使えるものばかりです。「キッズ」では崩し技の制燕掛搭から様々な技が続けて入るので、ぜひコンボつく〜るで作って楽しんでくださいね。

天地頭落	倒身陰掌	連環転身脚	旋風燕陣	飛燕裂脚
相手の首をつかんで背中から落とすDDT投げ。オープニングにも登場する技だ。	相手の体勢を崩して転倒させた後、腹部にパンチを1発決める投げ技の一種。	パンチ3発の後に上段回し蹴りを叩き込む。崩し技や浮いた相手に対し使おう。	相手の懐に入り、その勢いで相手を倒す技。リング位置を変えたい時などに使う。	空中で2発蹴りを叩き込む。この技も素早いので、空中コンボに組み込める。

まだまだ次のページに続くぞ!

VFキッズの各キャラ別"スペシャル技"を公開!

LAU
ラウ

プロフィール
こくせき ちゅうごく
たん生日 1940年10月2日
しごと りょうりにん
しゅみ かんし

立ち斜上Pのラッシュで相手を浮かせろ

斜上掌・斜下掌コンビネーションのおかげで、パンチボタンを連打しているだけでも結構勝てちゃうのがラウ。アーケード版「キッズ」では柳手掛塔→騰空虎穿脚→連関転身脚という強烈なコンボも身につけ、強さもさらにアップ。斜上Pコマンドはお好みパッドで登録すべし!?

AM2研から
バイ同様、マニアックな実戦技を用意しています。コンボつく～るは最速のタイミングでコマンド入力できるので、ぜひ斜上Pからの多段空中コンボを作ってください。

転身巴咽掌
相手の首をつかんで飛び上がり、そのまま地面へ叩きつける。ラウ最強の投げ技。

柳手掛塔
相手の体勢を崩す技。実はここから様々な連続技が入ってしまう。強すぎ……。

連掌転身脚
1発目が中段攻撃の斜下掌になった連関転身脚。浮いた相手に対して使われる。

地掃腿
片手を軸にして出す、リーチのある下段蹴り。中間距離からの奇襲として有効。

順歩冲掌
相手に踏み込んで掌底を出す技。リーチある斜上掌のような技で、連続技にもなる。

JEFFRY
ジェフリー

プロフィール
こくせき オーストラリア
たん生日 1957年2月20日
しごと りょうし
しゅみ レゲーミュージック

投げ技の間合いをつかめば怖いものなし!

素早いキャラにコンビネーションで押されるとチト弱いが、中～上級者が使えば近付く相手を必殺の投げ技でボイボイと吸い込むことができる。ジェフリーが得意とするニーアタックからの空中コンボを登録すれば、連勝街道間違いなし。投げによる反撃のタイミングを覚えよう。

AM2研から
ギャグ系キャラなので、ヒップアタックが最初から用意されています(笑)。コンボ系なら、ヒザ→パンチ×2→エルボーアッパーといった有名なモノまで入ります。

トーキック・スプラッシュマウンテン
トーキックヒット時のみに入る、特殊な連係技のスプラッシュマウンテンだ。

フロントバックブリーカー
いわゆる背骨折り。技を決める時にジェフリーの目がウルウルするのはナゼ?

トリプルヘッドバット
相手の頭をつかみ3回頭突きを出す。ショートリプレイ技なので見た目もハデ。

ストマックラッシュ
一歩踏み込んで頭突きをする技。「キッズ」は頭が大きいため、リーチも結構ある。

ヒップアタック
お尻で相手をつぶす。フロントバックブリーカーの失敗時はこの技に変化する。

WOLF
ウルフ

プロフィール
こくせき カナダ
たん生日 1966年2月8日
しごと レスラー
しゅみ カラオケ

猛スピードで回るジャイアントスイング!

離れた間合いから攻め込めるショルダーアタックや、ドロップキックなどの空中殺法を得意とするウルフ。接近戦ではPKキャンセル→ジャイアントスイングといった定番の連係を登録しておくのがオススメかも。派手なフィニッシュで勝てるよう、投げのテクニックを磨こう!

AM2研から
ジャイアントスイングを決めた時の派手なカメラアングルは、ぜひ見てほしい演出の一つです。空中コンボに関しては、ジェフリーと同じくヒザからいろいろ入ります。

アックスラリアート
左腕を相手の首に叩きつけ、そのままなぎ倒す。上段ガードできない特殊技だ。

ショルダータックル
体当り技。相手がしゃがんでいると勢いあまって背中を飛び越えてしまうのだ。

フランケンシュタイナー
相手の首を両足ではさみ、その勢いで後方へ投げ飛ばす。リングアウトも可能。

スタイナーズ・スクリュードライバー
スプラッシュに代わる、「2」からのウルフ専用投げ。投げ間合いの広さが魅力。

ジャイアントスイング
相手の脚をつかんで回し、投げ飛ばす必殺技。投げる時の画面視点が見モノだ。

KAGE
カゲ

プロフィール
こくせき にほん
たん生日 1971年6月6日
しごと にんじゃ
しゅみ マージャン

相手の虚をつき、大技をたたみかけろ!

時々光るアヤしい目が怪しさを誘うカゲ。「VF2」同様、孤延落→空中コンボの威力は相手にとって脅威の的だ。ただ、せっかく「キッズ」のカゲなんだから、トリッキーな技で固めたヘンな連係(?)をコンボつく～るで作るといいかも。前転～針鼠弾のバリエーションで攻めよう!?

AM2研から
カゲと言えば孤延落からのコンボ。最初はここから雷龍飛翔脚などを決めてみて、そのタイミングを覚えたら今度は「どの技が代わりに入るか?」を考えると面白いです。

雲龍飛翔脚
前転から勢いをつけて飛び蹴りを放つ。上段ガードできない特殊技の一つだ。

地走り
真横に倒れ込みながら足払いを出す。見た目がオマヌケなショートリプレイ技。

影霞
相手の懐に入り、その勢いで地面に叩きつける。失敗時は討打ちになるのがミソ。

弧延落
相手を上空に投げ飛ばす、カゲの代表技。ここから様々な追い打ちが入るぞ。

葉好龍
きりもみしながら下段の飛び蹴りを出す。相手を押し出す時にも使える見せ技。

VFキッズハミ出しコラム

初心者でも上級者に勝てるコツをAM2研が教えるぞ!

SARAH

サラ

プロフィール
こくせき アメリカ
たん生日 1973年7月4日
しごと 大学生
しゅみ スカイダイビング

ターボ化したスピードを生かして戦え!

安易なダブルジョイントパットは空振りのもと。それよりも「キッズ」ならコンボ・サマーソルトをからめた空中コンボの連係を使い、相手構わず攻め込むスタイルのほうがやんちゃなサラには似合ってる。使い勝手の良さはトップクラスなので、初心者にはイチ押しのキャラ。

AM2研から

サラに用意された技はどれも強力なものばかりなので、初心者にはお勧めです。下に紹介した5つの技に肘、ヒザ、サマーソルトキックを絡めるだけでも相当強いです。

コンボ・ライジングニー

パンチ3発の後に膝蹴りを出す4段コンビネーション。空中コンボ用に使え。

イリュージョンキック

中段キックから上段キックにつなぐコンビネーション。最大3発まで出せる。

ジャックナイフキックサイド

蹴り上げから中段キックにつなぐ2段コンビネーション。長いリーチが便利。

コンボ・サマーソルト

パンチ3発の後にサマーソルトキック。連続技なので様々な局面で使われる。

ダブルジョイント・バッド

サラ特有の肘→ヒザ2段コンビネーション。スキが少ないので、多用する技だ。

JACKY

ジャッキー

プロフィール
こくせき アメリカ
たん生日 1970年8月28日
しごと インディーカーレーサー
しゅみ うんどう

勝ちポーズはCボタンでジャワティ!

試合のテンポがスピードアップしたおかげか、ディレイ戦法の効果が半減した感のあるジャッキー。コンボエルボーを使ったディレイの連係を、いくつか登録して使い分けてみると"通"かも。当然、最後に狙うは必殺のサマーソルトキック。でも、大ダウン攻撃だけでも相当強い!?

AM2研から

まずはジャッキーらしい代表的な技を5つ紹介しています。実戦では、これに加えてフェイント系の怪しい動きをするコンボを自作で作り、対戦で使うと良いでしょう。

スピニングキック・ロースピンキック

上段→下段につなぐ2段回し蹴り。1発目をガードすると2発目が必ず当たる。

ライトニングキック

連続5発の蹴りを放つ。当てづらい技なので、フェイントを絡めて使うこと。

コンボ・エルボースピンキック

パンチ2発→肘打ち→回し蹴りの4段コンビネーション。多用する技の一つ。

ニーストライク

コマンド投げ。失敗した場合はビートナックルに変化する。使いやすい技だ。

ネックブリーカー

相手の裏をとるコマンド投げ。失敗した場合は肘打ちになるので利用価値大。

SHUN

シュン

プロフィール
こくせき ちゅうごく
たん生日 1912年1月2日
しごと かんぽう医
しゅみ おさけ

ジャワティ飲めば攻撃力もどんどんUP!

シュンは、ある特定の技を決めるとジャワティを一杯飲むフィーチャーが用意されている。一杯飲むごとに攻撃力がアップ(要するに、「VF2」の飲酒と同じ効果)するので、序盤はまず「飲むこと」を考えるといいぞ。攻撃力がパワーアップしたら、一気に攻めろ。

AM2研から

座盤鉄と転倒立は(笑)、どーしようもない技だとも言えます。ただ、初心者の方でできないという人もいるので、入れてみました。勝つのなら空中コンボへつなぐ連係を。

座盤鉄

あぐらをかいてほとんどの上・中段攻撃をかわす。相手を攻撃しない特殊技。

転倒立

逆立ちをする。この状態から前後にピョンピョン動けるぞ。カワイイけど……。

後蹴連腿

下→上段につなぐ2段蹴り。近〜中距離戦用の技で、ここから寝ることも可能。

宙舞双転脚

宙返りしながら蹴りを叩き込む派手な技。ガードされると反撃されるけど……。

酔歩転身肘

シュンの基本投げで、投げた後はジャワティを1回飲んで攻撃力がアップ。

LION

リオン

プロフィール
こくせき フランス
たん生日 1979年12月24日
しごと 高校生
しゅみ スケートボード

トリッキーな動きに、相手はもうタジタジ!?

トリッキーな技の数々が、2頭身化のおかげでさらに効果アップ。リーチのある中段キックをからめれば、どんな相手とも対等に戦えるのがリオンの長所だ。振り向き技を使った連係を登録し、フェイントを駆使した戦法を考えると楽しさ倍増。斜前歩などの軸ずらしも使おう。

AM2研から

代表的な技を最初に用意しましたが、どれも使いどころは難しい技だと思います。コンボつく〜るでトリッキーな連係を作り、緩急のある攻めをすると良いでしょう。

泰山双拘手

上半身をいったん引いた後に両手突きを出す。相手の攻撃をかわせる技なのだ。

転身撩陰脚

相手方向に踏み込みながら中段の回し蹴り蹴りを出す。疾地掃腿と使いわけろ。

疾地掃腿

姿勢を低くしながら相手方向に踏み込み、下段の回し蹴りを出す。リーチ長し。

七星天分肘

相手の片腕を取り、脚をひっかけて転ばせる投げ技。リオン使いが多用する。

貼身双勾手

相手の上半身に飛びつき、首を引っ掻く投げ技。威力はあるがコマンドが難しい。

次号、発売直前号はさらにサターン版「キッズ」に迫るぞ!

ソニック・ザ・ファイターズ

SONIC THE FIGHTERS

●セガ●好評稼働中●MODEL2基板●対戦格闘アクション

前号で公開した全技リスト解説ですべてが明らかにされたと思われた「ソニック・ザ・ファイターズ」。だが、最大最後の謎がついにここに！

対戦ソニック最後の秘密がついに明かされる!?

Hyper Scoop!

What's Happened

「対戦ソニック」に登場するプレイヤーキャラは、全部で８人(匹？)。Dr.エッグマンやメタルソニックなどのボスキャラについては、「当初隠れキャラとして登場させようという話もありましたが、あまりに強すぎるので今回は使えなくしています(開発チーフ・片岡氏)」とのことだった。だがソニックの中には重大な秘密が隠されていたのだ!!

ソニックのハイパー技、エメラルドダイブが何度も出せるようになるぞ。こりゃ強すぎ!!

カオスエメラルドのパワーを借りて最終ステージでエッグマンと対決！　この間完全無敵。

これはもしかしてスーパーソニック?

対戦中は常にハイパー状態。逆立つトゲがカッコイイ、無敵のヒーローだ。

スーパーソニックは技をくらってもダメージを受けない。当たれば勝ちだ!!

金色に光るソニックと言えば……そう、MD版「ソニック」シリーズで有名なあのスーパーソニックが本作品でも登場するのだ！　このキャラの出し方は、残念ながらまだヒミツ。だが、下の インタビューを読めばそのヒントがわかるかも!?

ソニック・ザ・ファイターズ
チームリーダー
片岡 洋 氏

まさに無敵！

原作のスーパーソニックは、カオスエメラルドを７つ集めた後にリングの力を借りて主人公ソニックが変身する……という設定でしたよね。本作品のスーパーソニックも、これと同じような条件で変身できます。ソニックは９人目の隠れキャラとして最初から選べるのではなく、原作と同様に本作でもソニックが変身する過程があるということなんです。

ちなみに、他のキャラでスーパー化できるキャラはいません。原作「３」の設定によると、ソニック以外のキャラがスーパー化するためにはスーパーカオスエメラルドという石が必要なんですね。ところが、この石はナックルズによって封印されているから使えないそうなんです。スーパーソニックはソニックを使うプレイヤーへの〝最後の大サービス〟と思ってください。

出し方はいろいろ試してください

AM2研㊙情報局

VIRTUA SURF（バーチャ サーフ）

読者のみんなからの質問や最新情報をお伝えするAM2研オフィシャル出張局〝バーチャサーフ〟。夏のプレゼントも満載だぞ。

光吉くんトイショーライブ大盛況

●AOUショーで公開された「VF3」などのデモ映像は、今後ビデオCDなど、なんらかの形で世に出ることはないのでしょうか？（埼玉県・長田貴幸・23歳）
AM2研■AOUで公開されたデモ映像は、キャラクターのモデリング等もあくまで開発途中のものですし、今後さらに一段と進化した「VF3」製品版の情報がそろそろ出始めますので、あの映像を、ビデオCD等の製品として発売ということは考えていません。今後は製品版にご期待ください。

●「バーチャファイター」や「ファイティングバイパーズ」、さらには「ソニック」など、これだけキャラクターものとして定着しつつある中、UFOキャッチャープライズ商品をプレミア限定グッズにするのはやめてほしい。実用するにはどれも質が悪いし、本当に欲しいと思っても手に入らない場合が多いので。AM2研デザインでゲームソウルで売るとか、できませんか？（東京都・村山亨・24歳）
AM2研■今後もプライズ商品については、プレミアム性を考え展開していきます。またオリジナル商品として開発したデザインを使用し、当社テーマパーク内「ソニックショップ」当社季刊誌「セガジャック」にて、通信販売を行っています。

●パソコン版「バーチャコップ」「デイトナUSA」は、サターンの周辺機器でプレイ可能ですか？（広島県・越智正洋・12歳）
AM2研■現在検討中ですが、「デイトナUSA」の3Dボード（NV-1互換チップ採用）版に関しては、サターン用のコントロールパッドとジョイスティックが使用できます。「バーチャコップ」に関しては現在未定ですが、通常のPC用マウスの使用を検討しています。それ以外の物を使えるようにするかどうかに関しては、現在検討中ですのでお待ちください。

トイショー最終日のグランドフィナーレの光吉君ライブから。もっとたくさん唄ってほしかった？

最後はセガのコンパニオンも飛び入り乱入して、最後に盛り上がっていたぞ。

「ファイティングバイパーズ」と言えば、もうおなじみのMMB3人娘とウメちゃん。

ソニックの下敷きは下のポスターと一緒にあげるぞ。

●「バイパーズ」のアーケード版のポスターは、なぜサンマンが中央に鎮座していてバンが後ろででっかく目立っているのですか？（新潟県・亀川雅成・14歳）
AM2研■サンマンが中央にいるのは、単純にポスターを製作したデザイナーがサンマンを気に入っていたという噂です。ちなみにサンマンはデザイナーの間で結構人気があるんですよ。バンが大きくなっているのは、どのキャラも同じ大きさで並んでる構図はありがちでいやだったからだそうです。

当日は「バイパーズ」のゲーム大会などで盛り上がり。実物ハニーも超オッケーっす。

AM2研ギャラリー

AM R&D DEPT. #2

じつは女性投稿者が圧倒的に多いギャラリーのコーナー。今回も女性独占。

▼秋田県・ONG初美

いい感じの島。「3」でもちゃんとハチマキをしてるらしいぞ。でも2Pはまた違う感じに？

▼愛知県・加糖茶

女子高生という衝撃の事実（予定）が判明した梅小路葵。早くもみんなに定着してきた感じだね。

▼岩手県・城森椋槻

ベブシマンとデュラルの意外な関係（笑）？「バイパーズ」でもいいから出ないかなぁ……。

AM2研特別プレゼント

5名 「VFキッズ」ジャワティオリジナル版

「バーチャファイターキッズ」の先行体験版ソフトには希望者殺到中。発売まで、毎号出していくぞ。

10名 「VFキッズ」Tシャツ

前号でも紹介した非売品キッズTシャツ。次号はキッズのテレカも出す予定だよ。

ソニック・ザ・ファイターズ特大ポスター **20名**

「ソニック」の特大ポスター。上の下敷きと一緒にプレゼント！

ハガキ大募集！

採用者から抽選でTシャツ＆αが当たるぞ!!

AM2研と「サタマガ」編集部共同製作の特製Tシャツ。デザインは有井伸孝氏。

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品（音楽を含む）への意見や要望も、制作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には抽選で特製Tシャツ＋αをあげちゃうからね。

【AM2研Express Neo応募先】AM2研へのご意見、ご質問、イラストなどは、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク㈱5F「セガサターンマガジン」編集部「AM2研Express Neo」まで送ってね。また、プレゼントの応募先も同じ宛先で「○○プレゼント係」まで送ってください。

NEW RELEASE TITLE CHECK!
発売前テストプレイ

セガサターンソフトレビュー
SEGA SATURN SOFT REVIEW

このところこれといった目玉ソフトがなかったけど、今回は注目のナイツが登場／　また、新型アナログコントローラー、マルコンの評価は？　その他注目ソフトが続々あるぞ。

SEGA SATURN™

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group
女性ユーザーズ

構成員
- ●青山ようこ
- ●出口かおり
- ●鈴木あつこ
- ●櫛田理子
- ●みにぃ小梅

最近近所に大きなゲーセンがOPEN。が、KOFは数日で消えるわ、ネオジオが4ボタンじゃないわ、あまつさえ閉店が11時15分。なにそれ／（ようこ）

Game Mania Group
ハイローラーズ

構成員
- ●池袋サラ
- ●ロンドン小林
- ●居酒屋カゲ
- ●ガイア佐伯

ついに我が墨田大橋愚連隊（バーチャロンライダーズ）が手掛けた『バーチャロン』攻略本が発売／　対戦は攻めで盛り上がろうぜ!!（もみあげテムロン小林）

Guest Game Writers
ゲストライターズ

構成員
- ●高坂亮一
- ●リアル鈴木
- ●綱島不二屋
- ●TETSU
- ●ジャムおじさん/他

最近は「ファイアーエムブレム」の新作にどっぷり。基本システムは昔から大きく変わってないけど、そこが逆に職人気質的なものを感じさせるんだよね。（高坂）

発売予定ソフト（6月28日～7月12日）

ナイトストライカーS

発売中（6月14日発売）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 5.33

- ●ビング
- ●5,800円（全年齢推奨）
- ●SHT（3Dシューティング）
- ●無限コンティニュー制
- ●1人用●アナログミッションスティック対応

往年の名作がパワーアップ移植！
アーケードで人気を博したドライブシューティングの移植。オリジナルモードもあるぞ。

進むステージによって難易度が変わってくる。

そりゃ移植完成度は高いけど

オープニングが、カメラワークとか見せ方はそこそこなのに、霧の中を走っているようで、画像がきれいじゃないのよね。で、ゲームのほうは確かに完全移植に近く、よく再現されている。ただ、突然近づいてくる柱のグラフィックもそのままだけど。あとサターンオリジナルのほうだけど、なにせこのゲームの最大のウリであるコース選びがないってのがねぇ。難易度とボスが違うだけじゃちょっと物足りないし。懐古主義なのはわかるけどさ、サターンで出すなら、もう少しプラスアルファを望みたかったな。（かおり）

5

ナイトストライカーS

「ナイスト」といえば、代々木のゲーセンにあったゴージャス筐体（多数取りつけられたスイッチを全てオンにして始めるという凝った筐体）を思い出す。そんなアーケード版の原体験をお持ちのプレイヤーならわかると思うが、PS版同様、微妙にアーケード版と異なる部分がある。バシフィストボーナス狙いでプレイしたい人は、注意が必要。今のポリゴンバリバリのゲームに慣れちゃった人には物足りなさを感じてしまうと思うので、元のゲームがスキなら購入を検討してもいいのでは？　音楽はカッコイイ。（ガイア）

6

5年前ならねぇ

オープニングのCGはマズマズ。ファンなら歓喜モノというところ。だが、ゲーム部分に関していえば、さすがに擬似3Dでは、現代の良い子は興奮できないだろう。難易度的にはさほど高くはないのでクリアはできますが。過去の人気ゲームということで、ユーザーの思い入れによって評価は変わると思う。ということで、さほど思い入れのない私としては、うーんというカンジ。オリジナルステージもホント、おまけに近いし。ただし、サウンドに関しては、相変わらずZUNTATAが独特のコブシを聴かせてくれます。（リアル）

5

ライズ オブ ザ ロボット2

発売中（6月28日発売）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 4.66

- ●アクレイムジャパン
- ●5,800円（全年齢推奨）
- ●ACT（対戦格闘）
- ●無限コンティニュー制
- ●1人～2人用（対戦）

体も動きも滑らかです
レンダリング処理されたロボットを使った対戦格闘ゲーム。18体以上のキャラが登場する。

カオス攻撃、切断攻撃など特殊攻撃が豊富。

なんでロボットなの？

格闘ゲームをキャラクターと技で見てしまう私にはちょっと物足りないです。ロボットものは個人的に好きなんですが、「ロボットらしい」ところが見あたらないような気もします。しかもキャラクターが多すぎて迷ってしまうことも。玄人向けでも初心者向けともいえませんが、あのモータルコンバットのような独特な雰囲気や洋ゲーが好きな人にはオススメのゲーム。必殺技のコマンドなどは今までに出ている格闘ゲームと同じなので覚えやすいし、キャラクターの色が自由に変えられるのがいいね。（あつこ）

6

めくり飛び蹴り、強すぎ

撮り込みアニメーションによる、ロボット軍団総登場の対戦格闘モノ。操作できるキャラはどれも個性的なヤツばかりだが、他の格闘ゲームと比べるとバランスはイマイチ。強いキャラは投げハメだけで勝てるのに、弱いキャラは一方的に攻められてヘロヘロ。鳴り物入りで登場した前作（スーファミ版）と比べると内容は確かにボリュームアップしてますが、対戦時の駆け引きが少ないのは本作も同じ。ステージの背景やアニメーション自体は「カッコイイ／」と思わせるセンスがあるのに。やはり海外ゲーでした。（ロン）

4

やっぱり洋ゲー!?

海外のソフトを移植したロボット格闘ゲーム。イキナリでなんだが、グラフィックが濃い!!　これは洋ゲーの特徴の1つといえよう。操作できるロボット達は全部で18種類と豊富でウレシイ。でも、それぞれの動きを見ていると、一抹の寂しさを感じてしまう今日この頃……。マニュアルを見てみると世界観設定や、キャラクター設定は凝り倒している。しかし、そんなところより、格闘ゲームとしてのバランスや、対戦プレイの緊迫感をもっともっと充実させてほしかったな……。洋ゲーによくありがちな結末!?　（タカ）

4

©VING 1996 Licensed form TAITO CORP.　©1996 MIRAGE TECHNOLOGIES(Multimedia) Ltd.　©1996 Acclaim Entertainment, Inc.

発売予定ソフト

餓狼伝説3 ～遙かなる闘い～

発売中（6月28日発売）

使用サンプルの完成度 80%　難易度 難　平均点 6.0

●SNK
●6,800円（全年齢推奨）
●ACT（対戦格闘）
●無限コンティニュー制
●1人～2人用（対戦）

スウェーラインを駆使せよ

お馴染みの対戦格闘シリーズ第4弾の移植。スウェーラインによる攻防が特徴的。

今回から潜在能力という隠し技が加わった。

課兄弟劇場第1巻 麻雀篇

発売中（6月28日発売）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.0

●ユーメディア
●5,800円（全年齢推奨）
●TAB（麻雀ゲーム）
●無限コンティニュー制
●1人用

実は踊もあります……妙です

アローマのイメージキャラ（?）が登場する4人打ち麻雀。オマケモードに腰砕け!?

キャラはギャグだけど麻雀は本格的なのだ。

NiGHTS（ナイツ）

7月5日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 9.66

●セガ
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（3Dフライトアクション）
●バックアップ（5コ）
●1～2人用（対戦）●マルチコントローラー対応

夏の夜の夢をご一緒に

あのソニックチームが贈る最新アクション。夢の世界を舞台に夢の使者ナイツが飛ぶ！

エリオットとクラリスで違うドリームが遊べる。

女性ユーザーズ

これでじっくり練習できる！

システムが前作までとはかなり別物なので、「やらず嫌い」な人が実は多いゲームじゃないかな？　コンビネーションアーツやオーバースウェー関係は確かに、特に初心者には慣れるまで大変でしょう。でも、少しでもできるようになると病みつきになります。よほどウマイ人以外は、1つ覚えの連続技だけでどうにかできない、奥の深い格闘ゲームだと思いますね。これもウマイ人は別だと思いますが、格闘ゲームには珍しく対COM戦のやりがいがあります。移植度に大きな不満はなし。やり込みましょう！　（ようこ）

7

キャラがもっといるといいのに

妙に味のあるヘタウマ系のキャラ絵にまた声がマッチしてるんだよなぁ。だからといって、思考を遮るほどでしゃばることもないってのがいい。麻雀自体もイカサマっぽくなくよくできてます。ちょっと気にかかるのは、ストーリーモードでだと話が進むにつれてやたら早いリーチが多くなる点。自分の配牌からしてイカサマってことはないと思うんだけど。あと「テレホンショッキング」。全身タイツ着て恥ずかしいんだろうけどもっと堂々とやんなきゃ。カラオケに逃げられてもユーザーはシラけちゃうだけなのよ。　（かおり）

7

卓越したセンスを持つ夢の作品

メガドライブでソニックを見たときの衝撃が、時代と技術の進歩分だけキッチリ加速して再来した、という第一印象。何もかもが新しく思えるし、夢を扱うセンスには脱帽。ピーターパンを思い起こさせながらも、何者とも違う浮遊感（しかも操作簡単マルコン快適）、不思議な具合いに広がる（とくに奥行き）現実離れしながらも存在感のある美しい光景など、すべては夜に見る夢と、人が心に温める夢の双方を凝縮している。目覚まし時計やナイトオーバーという言い回しもニクイ。爽やかで疾走感のある音楽もマル。　（櫛田）

9

ハイローラーズ

メーカーの姿勢に疑問？

格闘ゲームの定番タイトルの移植版だが、ソフト自体のデキをうんぬん言う前に、なぜ今『餓狼3』なのかというメーカーの姿勢に疑問を持たざるを得ない。このソフトの開発中に、さらにシステムが完成された『リアルバウト』の発売をコールすることは、ユーザーの混乱を招いたのではなかろうか……。「KOF」で、ニーズのあるところに最高のソフトを供給するという、2D格闘の代表移植作として、ああも見事な回答を出したあとの同社の作品とは思えない。せっかくつかんだファンを逃しちゃうよ……。　（ガイア）

3

麻雀は楽しめます

なんか、あまりにもばかばかしくて悲しいぐらいに笑えない麻雀ゲーム。おやじギャグ的な笑いを取りたいんだろうけど、そういうのって俺は好きじゃないんだよね。まぁ、それは置いとくとしてゲーム内容は至って普通の麻雀。ただ、鳴いたり、リーチをかけたりする際に、カーソルを合わせてからポンだのチーをしなければならない点が一般の麻雀ゲームと違うので注意。結構間違った組み合わせで鳴いたりとかして泣きました。ゲームとして重要なテンポも文句ない範囲で麻雀を楽しむ設計にはなっています。　（池サラ）

7

くるん。ぴゅ～。ぼよぉん

やっと出たね。この手のアクションゲーム。アナログコントローラーの具合が良くて、フィットと言う言葉がピッタリくるほどいい感じ。普通のパッドでするのとは雲泥の差が出る。3D表現を2D操作にしたところも、あぁこういう表現だと3Dも操作しやすいよなぁとか感心しちゃいました。ナイツのアクションもさることながら、その周りにある岩や床のエフェクトも憎らしいほど凝っている。この後リリースされるアクションゲームは作るの大変だね、とか要らぬ心配とかしちゃうぐらい完璧で買いの作品です。　（池サラ）

10

ゲストライターズ

T・A・R・S使わないの？

最近多い対戦格闘ゲームでシリーズ4作目の移植。移植度は実に完璧と言ってもいいような出来映えだ。つまり巷では不評だったスウェーラインもバッチリということ。ただ、ネオジオでは同時押しだったスウェー攻撃等はボタン1個で奥、違うボタンで手前に攻撃出来るように改善されたので、オリジナルよりもそれを使った戦略が立てやすくなったのは○。ただ問題なのはロード時間の長さ。せっかくのツイン・アドバンスド・ロム・システムを「KOF95」だけでなく本作にも使用してくれればと悔やまれる。　（健崩）

8

サクサク回るのはいいけれど……

4人打ち麻雀にギャグとノリをつめこんだ麻雀。とは言うものの、メガドラやサターンで出ている赤塚モノのギャグゲームと比べればかわいい印象。細かいルール設定ができるものの、キャラによる打ち筋や強さがはっきりせず、駆け引きの楽しみがありません。キャラの秘密を知る前に、会報を収録するなど、キャラの説明をもっとしてほしかった。文字どおり紙芝居のビジュアルと素人の吹き替えでは、寂しい感じがします。もう少しユーザーを楽しませてくれるような演出などを盛り込んでほしい気がしました。　（綱島）

4

真夏の夜の夢がかなう！

サターン待望のレベルの高いオリジナルソフトが現れたという感じ。N64のマリオのような探求心を遊ぶものではなく、「飛ぶ」としたことで純粋に指で感じる爽快感と「魅せる」という演出的技術を追求した、どちらかというとアクションというよりレースゲームの感覚で楽しめる。A-LIFEやスコアアタックなどもそういう部分に通じているのだろう。メガドラ時代のソニックに感動したように、新時代の感動がこのソフトで味わえる最高のソフトだ。満点。余談だが、プレイするならマルコンあったほうが絶対イイよ。（TETSU）

10

©SNK 1995 ©ALOMA ©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

発売予定ソフト

昇龍三國演義

7月発売予定

使用サンプルの完成度 90%　難易度 普　平均点 5.33

●イマジニア
●6,800円(全年齢推奨)
●SLG(歴史シミュレーション)
●バックアップ(1コ)
●1人用●マウス対応

ビジュアルで魅せます

三国時代を舞台に繰り広げられるリアルタイムシミュレーション。即断即決がカギ!?

イベントには全てCGが付く。これは戦争の図

デカスリート

7月12日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.66

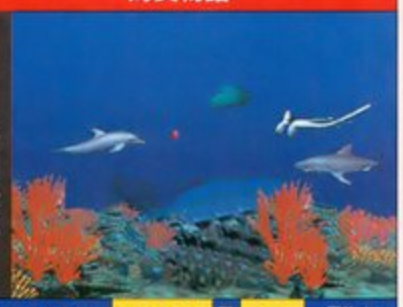
●セガ
●5,800円(全年齢推奨)
●SPT(10種競技)
●無限コンティニュー制
●1人～2人用(対戦)

定規&コスリプレイ厳禁!?

デカスロンをそのままサターンで再現。AM3研の開発チームが自ら移植をおこなった。

もとはST-Vで開発されたのがスピード移植

アクアワールド 海美物語



7月12日発売

使用サンプルの完成度 99%　難易度 易　平均点 4.66

●増田屋コーポレーション
●5,800円(全年齢推奨)
●ETC(ヒーリングソフト)
●無限コンティニュー制
●1人用

マーメイドブルーの世界にようこそ

3Dポリゴンで描かれた魚達がモニターを泳ぎ回るヒーリングソフト。モードは3つ。

写真は19種類の魚を観察できる図鑑モード。

女性ユーザーズ

中国ってどうしてこうも広いのよ!

マニュアル読みが必須ってのがこのテのゲームのツラいところ。でも実際プレイしてみると、軍団と早馬コマンドぐらいしか、そう使わなかったりする。とにかく軍団を育てては外に出して、の繰り返しだもんね。とはいえリアルタイムなだけにやめ時を見誤ってズルズルとハマっちゃうんだけど。ちょっと気になったのは、自国領が増えていくと読み込みが異常に遅くなるのよ。それとスクロール時にその名残の線が出ちゃうのも×。そういえば長時間プレイを考えてかもしれないけど、グラフィックも地味だわねぇ。(かおり)

6

オリンピッカー必携!?

「オリンピック連打ゲームじゃん」と思っていた私が、実はアーケードでハマってしまったタイトル。それだけに、うれしさもひとしおです。いくらでも練習できるモードがある、っていうのもポイント高いよね。アーケードでは、1競技でも通過ラインをクリアできなかったら、ゲームオーバーだったしね。選手ごとに能力の差があまりないのがちょっと淋しいかな。対戦のときに、キャラクターの取り合いにならないっていう意味ではいいかもしれないけどね。ロード回数は多めだけど短時間だから気にならないよ。(みにぃ)

8

なごむのはいいんだけど?

ついにサターンでも出たナゴみ系のソフト。何となく漂っているだけでも楽しくなってくるゲームモードがいい感じ。図鑑モードや映像を見るだけのモードがついているから、気軽に楽しめそう。内容は文句なしに気に入っているんだけど、操作がわかりにくいのに、チューター機能がないんだよね。あまりゲームをしたことがない人でも楽しめる内容だと思うんだけど、これじゃちょっと不親切すぎるんじゃないの? Cボタンを押しちゃうと、キャンセルできないスタッフロールをえんえん見るのはツラいかも。(みにぃ)

7

ハイローラーズ

型どおり+αな感じ

暗黙の了解があるのかどうかわからんが、なぜか他の三國志モノと同じようなシステム。画面構成も似てるし。ターン制でなくリアルタイムでゲームが進行するってところ以外、これといって目新しい部分は見つけられなかったっす。よく言えば堅実な作りですかね。基礎はがっちり固めてあるから悪くはないけど、あからさまに「シミュレートしてます」的な作りで俺はあんまり好きじゃない。三國志の新しい形を見せてほしかったというか。戦闘画面はやたら細かく迫力なし。素敵な武将たちがただの駒でしかない。残念。(居酒屋)

5

パッドはつらいかも

業務用がリリースされてからそんなに時間が経っていないのに、もう家庭用で出ちゃうんですねぇ。一応ゲーセンでも知り合い同士で熱くなったゲームなんで、気合入れて挑んだら、実はパッドで連打するのが結構つらい。やっぱゲーセン感覚でプレイするならリアルアーケードぐらいのゲーセンのボタン感覚に近いものを使った方がより楽しくプレイできるんじゃないかな。あと、連射パッドはとりあえず使えるけど楽しさ200%ダウン必至。内容は業務用と同じ。あとはロード時間の多さが少し気になるぐらいだね。(池サラ)

8

思わず口が半開き

魚やらイルカやらが泳いでいるムービーをひたすら眺めるだけ。ゲーム的な物を期待しているとひどい目にあうけど、BGVとしてならそこそこ楽しめると思う。映像は粗いけど演出とか色彩なんかもいいし、音楽も悪くない。個人的には好きだけどね、こういう静かなのも。ただ、ムービーの元になった魚の動きが不自然なのはどうにかしてほしかった。見てくれは本物っぽいのに動きはロボット……。申し訳程度についてる単調なミニゲームとか静止画とか、そんなんはいらんから細かい部分を作り込んでほしかった。(居酒屋)

4

ゲストライターズ

とてもじゃないけど……!

いわゆる一連の光栄モノとは別の方向に進化した作品。ベクトルとしてはメガCDで発売された「天舞」などの系統に属するリアルタイム系。ただ、これまでのタイトルに比べて、かなりシステム的に煮詰めているな、ということはよく伝わってくる。しかし、官職やコマンドなどあまりにもリアリティを追求しているため、ちょっとついていけない部分もある。また、シナリオと遊ぶ君主によって、できることの差が極端なのもツライ。初期シナリオの弱小君主だと、何もせずに悶々と時間を過ごさねばならないのも疑問。(高坂)

5

接客用にそろえておきたい1本

ST-Vからの移植も一時期と比べて早くなりましたね。常にこのくらいに間隔でリリースしてくれるとST-Vも生きてくると思うんですが。さて、肝心の内容は、昔からあるゲームのエッセンスを今風の味付けでうまく料理しているというところでしょうか。ゲーム自体は今までのものと変わりないのですが、ポリゴンを使用して、カメラワークなどが変化に富んだものになっています。これは知っている人には懐かしく、知らない人には新鮮でしょう。また2人で遊んだほうがより盛り上がるので、接客用にベストです。(高坂)

7

「アクア」は「アクア」でも

タイトルを見たとき、ついにサターンにも海を泳ぎ回るソフトが出た! と思ったのだが、実際にプレイしてみるとデータベースとしても、ゲームソフトとしても完成していない。泳ぐといっても、狭い横スクロールする海の中を魚を選んで左右に移動するだけの単純なシステム、レンダリングムービーを見るモードも、自分でムービーを流す順番を決めるだけで、それぞれのキメ手となる要素がないのだ。海という壮大なテーマを持っているのに、肝心なゲーム部分の作り込みが感じられない。せめて値段が安ければ。(TETSU)

3

©CAPCOM CO., LTD. ©Pysgnosis Ltd. ©POW

発売予定ソフト

AQUAZONE for SEGASATURN

7月12日発売

使用サンプルの完成度 100% 難易度 普 平均点 7.33

●9003 inc.
●5,800円(全年齢推奨)
●SLG(熱帯魚飼育シミュレーション)
●バックアップ(6コ)
●1人用

7色の魚がモニターを乱舞する

パソコンでは定番の熱帯魚飼育ソフト。実際の魚のようにつがいになったり卵を生む。

オプションディスクで魚などが追加発売される。

クロックワークス

7月発売予定

使用サンプルの完成度 70% 難易度 普 平均点 4.33

●徳間書店
●5,800円(全年齢推奨)
●PUZ(アクションパズル)
●制限コンティニュー制
●1人～2人用(対戦)

目を回す?パズル登場!

アレクセイ・パジトノフ監修のパズルゲーム。回転する自キャラをゴールまで導く。

クリアするとギャグいっぱいのデモが流れる。

女性ユーザーズ

モニター14インチ以下がオススメ

パソコン版に比べてかなり操作がしやすい。ショップにしたって店内をいちいち見て回る必要がないし、水槽を作るのにも魚の移し変えにも苦労しない。ただやっぱり画像はちょっと粗い。魚が4種類だけってのもツラいけど。また魚が病気になると完治させることに労力を費やすハメになるし、水質チェックとフィルターの清掃はこまめにしなきゃならないから、毎日様子を見られる人じゃないとちょっと難しい。だからこそ卵を産んでかえった時は超うれしいんだけど。環境用ソフトとしては結構これ、イケますよ。(かおり)

8

悩みたいならいいかも

落ちゲーのようにアクションがメインになのか、じっくり考えるのがメインなのかがどっちつかずなシステム。そのせいか、苦労してラウンドをクリアしても達成感や爽快感がないのよね。マイキャラの回転方向や移動後のアクションなど、一度に考えなくちゃならないことが多いのを楽しめるか楽しめないかが、このゲームの評価の分かれるところじゃないかな。考えることが多いわりに操作感覚はかなりシビアだし、地雷や敵にちょっと触っただけでミスになってしまうのは、厳しすぎるような気がするんだけど。(みにぃ)

5

ハイローラーズ

TVを見るか魚を見るか

サターンには時計機能がついているので絶対移植されるだろうと思っていたらやっぱり出た。で、プレイ(飼育?)してみた感想として、移植度は結構高めに感じた。しかしというか、やっぱりというか魚や装飾品の種類が少ない。パソコン版よりは多いけどね。今後魚や装飾品が別売で発売されるらしいが、それらを買わせる魅力があるかは疑問。どうせならプレイしていくうちに増えてくれた方が良かったかも。スクリーンセイバーのように流しておく使い方が一番かもしれないが、見ているばかりで満足できるかな。(池サラ)

7

ああ、パジちゃんって……

なーんか昔のパソコンゲームにあったパズルものの匂いが。で、実際にプレイしてみたら……あらら、コレってパズルじゃなくアクションゲームだったのね、というのが第一印象。一見パズルのように見える各ステージは、ルールを理解すればある程度ルートが読めてしまう。それより問題は、そこからのマイキャラ操作。「う～、ココをこっちへ曲がればいいのに指が追いつか～ん」状態が続き、結構イライラしちゃいました。回転方向の切り替えが自然にできるゲーマー向けです。あと読み込み時間の長さは特筆モノ。(ロン)

4

ゲストライターズ

RGBケーブルは必携

ベーシックな部分のシステムはパソコン版とまったく同じ。その中でいちばん異なる部分は解像度。RGBモニターがないとかなりキツいものがある。メモリの都合上、水槽に入れられるアイテムの数が限定されるのも納得いかない。そもそもこのゲーム自体ある程度の知識を持った人のためのものなので、実際に魚を育てていくにはそれなりの根気も必要だ。しかし、このスタイルのゲームをサターンに移植したというメーカーの試みには拍手を送る。オプションの発売もあるらしいので、今後の展開に期待したい。(TETSU)

7

時代に逆行したゲーム性

見た目が寂しいのは我慢するとして、キーレスポンスの悪い操作性にがっかり。それでも頑張ってクリアしてみると、ゲームデザイナーのジョークムービーが流れるだけ(笑)。微妙なタイミングを計って、次の足場に移るアイデアは面白いのですが、移動のタイミングがシビアで、方向転換も瞬時に行えないなど、ストレスがたまりまくりです。1対1のボスキャラとのアクションステージがあったり、飽きさせない工夫は評価できるのですが、サターンが持つ描画能力をもっと活用してほしかったですね。(綱島)

4

編集部総評

本数的には前回と同じだった今号だが、内容ではやはりナイツが圧倒的か。次号は夏休み前で発売タイトルも急増。レビューも6ページとボリュームアップ!!

やっぱり「ナイツ」。グラフィックがきれいだし、あの浮遊感はクセになりそう。「アクアゾーン」も環境用としてはなかなかです。(かおり)

今月は誰が何と言っても「ナイツ」/マルコンと一緒に絶対買うべき傑作だと思う。10点。あと、「デカスリ」は大勢で楽しむには最適です。(ロンドン)

移植の「デカスリート」「アクアゾーン」もいいが、やっぱりオリジナルゲームとして評価できる「ナイツ」だろう。買って仲間にも薦めるべし/(TETSU)

新着ソフトチェーック!!

今回は、前作が好評だった「GAME-WARE」の第2弾とナイツと同日発売されるアナログジョイパッド「マルチコントローラー」を紹介。周辺機器は今後さらに充実していくぞ!!

GAME-WARE Vol.2

7月5日発売

完成度 100%

●ゼネラル・エンタテイメント
●1,980円
●ETC(ディスクマガジン)
●コンティニューなし
●1人用

季刊ベースで発売されるデジタルマガジンの第2号。細野晴臣氏のオリジナル曲など今回も盛りだくさん。

サターンオリジナルのデジタルマガジン第2号。今回は、Vol.1の「エジホン」のように、"コレ1本あれば"というものがなく、押しが弱いのは否めない。しかし、細野春臣インタビューはとても深いし、通販コーナーはかなりレアもの揃いだし、VFのデジコミの"音"は凝りまくりだし、「ピピット君」のセンスは飛んでるし、広告付きゲームにはご褒美があるしと、トータルでは1,980円を上回る価値が十分。財布と心にわずかでも余裕があるなら手に取れるはず。(hei)

セガマルチコントローラー

7月5日発売

完成度 100%

●セガ
●3,800円
●周辺機器(アナログジョイパッド)
●対応ソフト:ナイツ他

ナイツと同日発売される新型アナログコントロールパッド。LRもアナログ対応。根本の取り替えで拡張性も。

このところ次々と新周辺機器をリリースしてくるセガ。一見、このマルコンは、N64のコントローラーにぶつけているように見えるが、そういう比較をするのなら、持った時のフィット感、アナログ部分の感触、そして将来への拡張性など、すべての部分で、僕はマルコンに軍配を上げたい(これは一度両者を触り比べてみるといいだろう)。単に「ナイツ」のためだけでなく、非常に楽しみな機能も隠されているマルコン(今後の発表を待て)。同梱で買わないと損するぞ。(ジャム)

©1996 9003 inc. All rights reserved.

NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

次世代裏技リーグ

64 bit級 SPバトル&音楽セレクト

ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボールZ伝説 ●バンダイ ●サターン

大阪府・瀬戸　輝・21歳

実は、クリアをしなくても「SPモード」が遊べるのだ。タイトル画面で1P側のX、Y、Z、スタートを同時に押すと、モード選択画面にSPバトルの表示がでる。SPモードは全部で30面。ストーリーモードにはない対戦が可能で、難易度も高いぞ。またオプションでAボタンを押すと音楽セレクトができる。

音楽セレクトモード

BGMの他にも、SEやVOISEなども聴ける。ひと休みしたいときにどうぞ。

タイトル画面でコマンドを入力ずると……。

普段は3つのモード選択画面に「SPモード」が出る。クリアしていると自動的に出るぞ。

1面から強力な攻撃を繰り出してくる。油断していると、すぐにやられてしまうぞ。

16 bit級 2人同時プレイモード

THOR～精霊王紀伝 ●セガ ●サターン

栃木県・盛田文昭

2人同時プレイができる裏技だ。Zボタンを押して、武器を選択する状態にする。そして、1P側のLを押しながらXを押し、Lを離す。すると、体の透けた主人公が現れ2P側で操作できるのだ。ただし、2P側では精霊が呼べないうえ、同じコマンドを入れると自滅してしまう。普段は1人でプレイするアクションRPGで協力プレイを楽しもう。

武器の選択画面でコマンドを入力しよう。どんな場所でもOKだぞ。

半透明の主人公が登場。体は透けていても、敵を攻撃することができる。

32 bit級 必殺技コマンドが変わる

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ●SNK ●サターン

青森県・大山晃司・25歳

一風変わった対戦がしたい人にオススメの裏技だ。シングルオールで100万点以上の得点を出し、ラスボスで負けてセーブをして終了する。その後にゲームを始めると必殺技のコマンドがすべて変わってしまう。

必殺技の出し方が変わってしまう。空中で疾風脚を出すこともできるぞ。

2本ともパーフェクトで最後まで進めば100万点を取れる。乱入で点を稼いでもいいぞ。

オメガルガールで負けたらセーブするのを忘れずに。その後ゲームを始めると…

ルガールに負けると…

16 bit級 サウンドテスト&名前変更モード

犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？ ●イマジニア ●サターン

石川県・高木信也・20歳

ゲームを新規ファイルで始める。2P側のコントローラーのLとRボタンを押しながらファイルを決定すると名前を入力する画面が出る。種類は少ないが漢字も選択できるぞ。またメニュー画面で2P側のL、R、Y、Bボタンを押しながら決定するとサウンドテストになるぞ。

名前変更ならそのまま始める。サウンドならコマンド入力だ。

新規のファイルを選択。なければデータを消すこと。

サウンドセレクト

上下左右にボタンを動かして数字を変えれば、サウンドテストをすることができるぞ。

名前変更モード

「郷田武史」以外の名前でゲームを始められる。当然自分の名前を入力するべし。

16 bit級 お得なパスワード

ジョニーバズーカ　●ソフトビジョン インターナショナル ●サターン

宮城県・プチプチ

人数を増やしたり、ステージを飛ばせるパスワードだ。オプションでパスワードを選択して「taehc」と入力する。始めるとジョニーの残り人数が24人になっているぞ。

後半は格段に難易度が上がるので、人数が増やせるのは非常にうれしいのだ。

ポーズをかけてXボタンを押すと、次のステージへ。

1ステージをスキップ

ステージをスキップしても、これだけ人数がいれば安心だね。

24人まで増殖！

8 bit級 マルチビジョンの絵が変わる

ビクトリーゴール'96　●セガ ●サターン

東京都・橋本　剛・22歳

試合を行うスタジアムによって、マルチビジョンの絵を変化させる裏技だ。プレイヤーが「HOME」で試合に勝ち、試合終了のホイッスルがなっている間（直後でも可）に1Pの L とZボタンを押しっぱなしにする。プレイヤーが「AWAY」の場合は同様に1P側のRとXボタンを押しっぱなしにすると、それぞれ違った絵が映しだされるぞ。

「HOME」の場合はおじいさんが登場する。「やるねえ」といってくれるぞ。

実況の金子勝彦さんと解説の木村和司さんが登場。木村さんのアツい一言が聞けるぞ。

好プレイでも…

ハットトリックやダブルハットトなど、好プレイが出たときは様々なビジュアルが映る。得点ラッシュのときも注目しよう。

これは6点以上得点したときのビジュアル。謎の人物が現れるぞ。

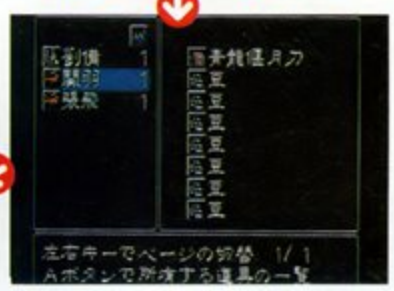
32 bit級 所持金増加法

三國志 英傑伝　●光栄 ●サターン

千葉県・杉田賢一

初めから大金を持つことができる裏技だ。ゲームが始まったら道具屋か武器屋に行き、買うアイテムを選択。買うアイテムを渡すときにAボタンを押す。そして、持ち物の一覧が出たらCボタンを押そう。持ち物がいっぱいになって元の画面に戻ると持ち金が5万以上になっている。

出陣前に必ず道具屋へ行こう。初めから防具も揃えることができるぞ。



持ち物一覧を出し、お金がなくなるまでCボタンを押す。いっぱいになったら外に出よう。

5万以上の所持金で始めることができるのだ。

8 bit級 ロゴを動かせる

野々村病院の人々　●エルフ ●サターン

神奈川県・平井　隆・25歳

ゲームとは直接関係ないお遊びの裏技。ゲームを起動させてからA、B、C、X、Y、Zを押し続けるとロゴマークが表示される。このロゴマークを、方向キーで拡大縮小、LRキーで回転させることができる。

こんな巨大にすることもできるのだ。だからどうしたと言われても……。

8 bit級 光吉氏登場（声だけ）

ビクトリーゴール'96　●セガ ●サターン

兵庫県・フマキラー

ゲームセットアップ画面で「試合開始」を選択する。そのときに1P側のLとRを押しっぱなしにする。すると試合の実況以外の声がすべてアニメ版バーチャファイターの主題歌でおなじみの光吉猛修さんになるぞ。

光吉さんの声は「デイトナUSA」でも聞ける。セリフ回しが楽しいぞ。

裏技大募集

●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード（サターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど）の裏技を募集しています。

●ハガキの裏に、ソフト名、機種、裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。

●同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

64bit級	サターンソフト2本&図書券5,000円分
32bit級	サターンソフト1本&図書券3,000円分
16bit級	編集部特製テレカ&図書券1,000円分
8bit級	編集部特製テレカ

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱
『セガサターンマガジン』編集部 「次世代裏技リーグ」係まで

ミュージシャン IKU

いく　ミュージシャン　9月26日生まれ。'93第3回NHK BSヤングバトル』に応募、南九州大会でグランプリ、全国大会で優秀賞を獲得。デビュー前に「モグラ・ネグラ」のパーソナリティに抜擢される。その後バンド『BIS』のボーカリストとしてデビュー。昨年、より広い活動を行うため独立してソロとなる。趣味は潮干狩りとショッピング。

セガサターンソフト
ラングリッサーⅢテーマソング

未来(あした)へ

●ポリグラム●発売中●1,000円

未来(あした)へ	作詞	有森聡美
	作・編曲	藤岡 央
Strength	作詞	IKU
	作・編曲	藤岡 央
未来(あした)へ	オリジナルカラオケ	

アマチュア時代とプロになってからも、バンド時代はずっとジャパニーズロックをやってたね。タテノリの。今回の「未来へ」と「Strength」は今までの音楽とは全然違うけど、レコーディングが終わったあとで、「ああ、こんな冒険も必要なんだな」とか思うくらい勉強になった。

今回は特にカップリング曲で初めて作詞にチャレンジしたことは大きかったね。「Strength」のテーマはいろんな見方があると思う。自然の力みたいなものを軸にしてるけど、恋愛ともいえるかな。個人的には、ソロになって、最初はすごく心細くて、でもこれからは1人で強くやっていかなきゃって意味合いもあるし。で、実際に詞を考えたのは……「今日はなんにも浮かばない！　もうだめかも」って思って、布団の中に入ったときふと、歌詞の神様が降りてきたりするんですよ、本当に。そのときは「何でこんなにフレーズが出て来るんだろう信じられない」ってくらい出てくる。逆に。どんなに強い思いがあったとしても言葉にならないときはその気持ちはメモっといて、あとは歌詞の神様が降りてくるのを待つばかり(笑)。でもこれからは神様をあてにしてばかりいないで、勉強もしないとね。いずれは自分のアルバムも作りたいし。まあ今はいろんなことをやってちゃんと自分で納得できるものを作れる力を身につけないとね。ライブもバンバンやりますよ、まず7月12日に四谷フォーバレーで。損はさせません。貰ったお金の分は絶対楽しませます！

ゲームの世界ってのももちろん初めてで、いい経験させてもらいました。ラングリッサーⅢの取材で声優さんに会ったり、メーカーの人と話したりしたけど、もう何もかもが初めて見たり聞くことばっかり。声優さん同士の雑談を聞きながら「ああ、ふだんもアニメと同じ声してるんだ」って感動したよ（笑）。これからもゲーム関係の仕事はどんどんやりたいね。今まではゲームってやり込んだりしなかったけど、この仕事で興味が出てきたし。ラングリッサーⅢは自分の曲が入ってるからぜひやりたい！　あ、でも人気あるって聞いたから心配なんで、予約しなくちゃ（笑）。

Creator's BANK ゲームを彩る人々 vol.11

Photo／K. SASAZUKA

Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン読者プレゼント

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'96年6月28日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは7月26日(当日消印有効)、発表は本誌10月11日号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

「スーパーリアル麻雀PVI」等身大ポップ●各2名

2 クリス **3** 真理
4 ゆかり **5** タマミ

これを何に使うかはあえて聞かないけど、等身大だからねえ。記念写真かな、うん。

非売品／提供 セタ
※写真はクリスのものです

6 「スーパーリアル麻雀PVI」コースターセット●10名

非売品／提供 セタ

コースターはグラスの下に敷くものではなく、眺めて喜ぶものだ。

7 「首領蜂」ソフト●3名

提供 アトラス

正統派縦スクロールシューティングファンを熱くさせたせてくれたよね。

8 「電脳戦機バーチャロン」ポスター●10名

非売品／提供 ユーメックス

初回限定版も大好評。君は手に入れることができたかな？

9 「野々村病院の人々」ポスター5名

売り上げランキング上位を突っ走る"野々村"。眠れぬ夜を過ごした人々に捧げます。

非売品／提供 エルフ

4月26日号読者プレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト(20名)
千葉県・坂巻智人、大阪府・佐藤直隆、兵庫県・西田真由美
宮城県・谷脇孝幸、茨城県・小野田英介、新潟県・和田富士雄
栃木県・小亀秀樹、東京都・亀川 尚、静岡県・中村喜子
埼玉県・市川正樹、新潟県・平野雅人、宮城県・斉藤 豊
愛知県・徳増信介、埼玉県・澤田慎也、東京都・中瀬一也
東京都・池田祐介、愛知県・浅田明良、高知県・河合政幸
岡山県・角田涼平、千葉県・森田浩一

②「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」ポスター(3名)
神奈川県・中尾康弘、福島県・渡部健一、神奈川県・丹羽 実
③「天地無用/」ハンカチ(3名)
栃木県・前原一隆、神奈川県・荒城義隆、岐阜県・大洞祐治
④サイバードールポスター(5名)
千葉県・越智勝志、埼玉県・石井幸宏、石川県・北島千鶴
千葉県・服部高志、大阪府・河東信孝
⑤「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」声優サイン色紙(3名)
長野県・砂田美栄、東京都・中谷文吉、愛媛県・小島雅彦
⑥「七星闘神ガファード」ポスター(5名)
長野県・堀内達矢、東京都・銭谷洋介、大阪府・金城秀和
神奈川県・森 真文、群馬県・河野侑光

注:雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ロ元が自人らしさを漂わせる、テリーのサイドビュー。首筋がセクシーだ。

非売品／
提供 SNK

10 「餓狼伝説3」ポスター●5名

INFORMATION

東京トイショーも終わり、今夏の新作情報も日を追うごとに明らかになってきた。夏から秋にかけてのサターンのラインナップは、思いの外、強力。また8月の東京ゲームショーでも各社、年末から来春にかけての隠し玉を発表するもよう。今後の展開も目が離せないぞ！

セガサターンマガジン7月26日号は
7月12日発売です

本誌の内容に関するお問い合わせは
03-5642-8185
平日の午後4時から6時まで ※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

STAFF

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 黒谷慶大 砂金雅彦／**編集協力** 政綱大介 山田朋一 前田 文 高橋祐介 野本由起（ヘッドルーム） 稲元徹也 渡辺智子（ターニングポインツ） 田中 茂（メディアミックス） 浅川直樹（山猫有限会社）／**アシスタント** 小曽 誠 小嶋 歩 田所妙子／**ライター** 折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 渋谷洋一 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 杉本穣司 鈴木敦子 元祖王様 森 聖一郎 柴山道久 たか・ぴー 中島健次 針生瑞代 飯田REI 藤原昌之 RIV 工藤 剛／**レイアウト** 村田雅英 渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 藤瀬典夫 藤澤久美子（スタジオ・ビー・フォー） 金井真由美 白勢房枝（邯鄲庵） 吉田正人 ウォッシュ 大橋広史 木下友秀／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 パン三 北山貴代 ポン吉／**Special Thanks** MEGA FORCE（France）／**写植** ケイズグラフィック 大洋プロ 三共社／**校正** フィールドアップ／**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

1996 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁じます。

60 frame/sec

HYPER REVERTHION

ハイパーリヴァーシオン

高速3D対戦型アクションSTG

好評発売中!

5800円(税別)

対戦ケーブル対応

対戦ケーブルが無くても画面分割での対戦が可能です

- 生物型機動兵器が交錯する、究極の対戦型3Dアクション STG。
- ポリゴンで構成されたリアルワールドで超光速バトルが展開する。
- 8体ある機体は固有の形態・性能を持ち、その攻撃は多種多様!
- 機動兵器に乗り込む個性豊かな8人の多彩なキャラクター。
- 彼らの織り成すストーリーがゲームをドラマチックに盛り上げる。
- 2P対戦モードも搭載し、友達同士で白熱の対戦プレイが可能!
- フィールドサイズやハンディキャップ変更などのオプションも充実!

SEGA SATURN

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

企画・開発　株式会社テクノソフト
製造販売元　(株)セガ・エンタープライゼス

鋼鉄霊域 STEELDOM

鋼鉄霊域（スティールダム）

人型兵器が繰り出す、撃つ・殴る・
投げる・斬るなど多彩で豪快なアクション！

独自のオリエンタルファンタジー
世界を美しく描き出す超美麗グラフィック！

秒間６０コマをキープし、ド迫力の映像と
華麗な演出の数々を実現！

対戦格闘と3Dシューティングを融合した、
超新星「格闘STG」誕生！

※画面写真は参考画面です。

’96夏 発売予定

SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURN

セガサターンマガジン7月12日号
1996
Vol.11
1996年7月12日発行
(毎月第2,第4金曜日発行)
第12巻11号通巻145号
発行人 相田 周
編集人 相田 周
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125
定価540円(本体524円)

SEGA™

Action

Actionがスゴイ！主人公のナイツは空中でクルッと回転したり
空間にポカリと穴を開けたり、まさに自在に空を飛べるんだ！

SEGA SATURN™

ナイツが！キミが！空を飛ぶ！
それが新感覚フライトアクション！

Story Line

エリオットとクラリスの2人が夢の世界の中で、
その世界の住人『ナイツ』と、そこに生きる生命たちとの冒険、
そして闘いを繰り広げる『夢と勇気』の冒険アドベンチャーだ！

A-Life Program

A-LIFEシステム搭載【人工知能の時】『ナイツ』では、A-LIFEプログラムを
導入により、様々な要素に影響され、プレイすることに違う形態を体験できる！

Multi Controller

これが『セガマルチコントローラー』だ！
より自由に、より楽しく空を飛ぶ感覚を
操作できる超スグレアイテム！
■セガマルチコントローラー単品でも新発売 3,800円

Sonic Team

世界的大ヒット作『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を
世に送り出した、あのソニックチームが2年間の沈黙を破って
再び全世界を席巻するゾ！

ナイツ™

NiGHTS

into dreams...

SONIC TEAM
PRESENTS

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

7月5日発売予定 ・セガマルチコントローラーセット(特別限定版):7,800円 ・ソフト単品:5,800円

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガマルチコントローラーセットは、特別限定商品のため数に限りがあります。●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。
●INTERNET ADDRESS:「NiGHTS」についての情報はインターネットでもご覧になれます。http://www.sega.co.jp/nights

SEGA SATURN™ がはなせない！
国内300万台突破!!
希望小売価格 ¥20,000(税別)

Printed in Japan
T1023402070548
雑誌23402-7/12