平成2年6月16日第三種郵便物認可 1997年10月17日発行（毎週金曜日発行） 第138・35号通巻1914号

週刊 スーパーロボット大戦F徹底攻略！ 今週金曜、サターンの専門誌はサタマガだけ！

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

1997/Vol.35
10/17
290円

大ボリューム！ 祝！発売記念

スーパーロボット大戦F 徹底攻略！

セガ公式ファンクラブ『セガパートナーズ』発足！

特報！

AZEL -パンツァードラグーンRPG-

グランディア

ソニックR/街

魔法学園ルナ！
アルカナ・ストライクス
銀河お嬢さま伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル～
スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
X-MEN VS. STREET FIGHTER
デッド オア アライブ
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
R?MJ The Mistery Hospital

特集

Let's show you AM SHOW すべて見せます!! AMショー!!

各メーカーの見どころは!? サターン移植の可能性は!?

セガサターン最新ソフト満載！
七ツ風の島物語/サムライスピリッツ天草降臨
きゃんきゃんバニー・エクストラ/NOON
スティープ・スロープ・スライダーズ
全国制服美少女グランプリ ファインドラブ

セガサターンソフト COMPLETE GUIDE!
ストリートファイターコレクション
シルエットミラージュ
ゼルドナーシルト/ウイニングポスト ファイナル '97

SEGA SATURN™

© セガ・エンタープライゼス

SOFT BANK

いま、
君とセガとの
はじまる。



SEGA
PARTNERS

セガサターンと一緒に、エンターテインメントを創ろう。

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(除く祝祭日)

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。

This is COOL

SEGA SATURN™

チームワークが

全国のセガサターンファンのためのクラブがいよいよスタートする。それが「セガ パートナーズ」だ。メンバーになれば、数々のうれしい特典がゲットできる。そして、新たなゲームエンターテインメントを一緒につくりだすパートナーとして、いろんな声を聞かせてほしい。君のアイデアがセガサターンをもっと面白くするかもしれないのだ。そんなインタラクティブなクラブを一緒に育てていこう!

今、入会するとさらにお得!

限定特典

セガ パートナーズ発足記念プレゼント

キャンペーン期間中(～10月31日)にご入会いただいた方※に限り、「AZEL —パンツァードラグーンRPG—」(97年冬発売予定)の体験版CD-ROMをもれなくプレゼント!

※10月31日までに年会費を振り込まれた方



こんな特典、ほかにない!

特典1 メンバーズカード + 特製オリジナルカードホルダー

特典2 セガ パートナーズ スペシャル CD-ROM

セガサターンの最新ソフトをプレビューできるだけでなく、いろんな映像や情報を満載したCD-ROMが年4回届くぞ。

特典3 全国 セガ・アミューズメント テーマパークご優待

ジョイポリス・ガルボのセット券を、メンバーに割引価格にてご提供。
その他にも、館内飲食施設および全国提携ホテルでの割引特典が受けられるぞ。

その他、メンバーには優先的に情報が届くぞ。

年会費は5,000円(税込)だ!
さあ、今すぐ入会申し込み書をゲットしよう!

お申し込み方法

ハガキに右記必要事項をご記入の上、セガ パートナーズ事務局までお送りください。約2週間で、「入会のご案内」がお手元に届きます。なお、電話でのお申し込みは受け付けておりません。

1. 氏名(フリガナ)
2. 性別
3. 生年月日(1900年0月0日)
4. 職業
5. 郵便番号 住所(フリガナ)
6. 電話番号
7. 日中の連絡電話番号
8. この広告を見た雑誌名

〒150
東京都
渋谷区東3-14-22
白善ビル
セガ パートナーズ
事務局行

お問い合わせ:〒150 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル
セガ パートナーズ事務局
TEL.03-5467-3020(月～金10:00～18:00)
インターネットでもお申し込みを受け付けています。 http://www.sega.co.jp/sega/partners/

This is COOL

Tactics Formula™

タクティクスフォーミュラ

チェッカーはキミの頭脳に振られる。

かつてないボードゲーム感覚のカー・シミュレーションバトル!!

タクティクスフォーミュラー：10月9日発売予定　5,800円［バラエティ（ボードゲーム）］

©1997 AKI / T's Music

SEGA AKI

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
☎0120-012-235 受付時間 月～金 10:00～17:00（祝祭日除く）

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

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。

さあ、これがタクティクスフォーミュラーの世界だ！

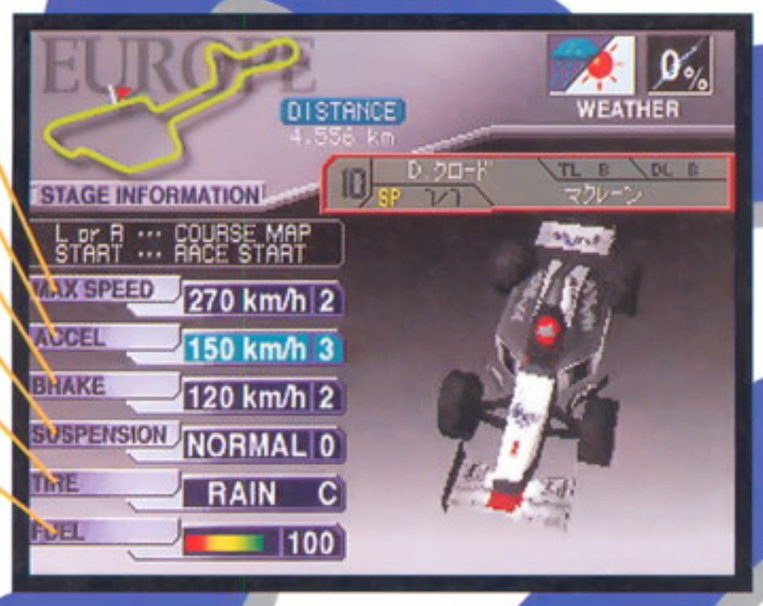
フォーミュラーカー・レースをボードゲームライクなシステムで再現したまったく新しい感覚のシミュレーションレースゲーム。
それが、タクティクスフォーミュラーだ。ここにはサイコロやカードなどボードゲームにありがちな運の要素は存在しない。
必要なのは、優れた状況認識力と判断力。そう、君の優秀な頭脳のみが勝敗を決める。アクション主体のカーレースとは違い、
戦略的な駆け引きが存分に楽しめるのだ。さあ、きみが判断したベストなアクセルワークとライン取りで優勝をめざせ！！

SETTING

セッティングポイントによってマシンをコースの状況に合わせて、セッティングします。コースの特長や天候などを考慮してセッティングすることが重要なポイントです。

マシンセッティング

- MAX SPEED(マックススピード)
- ACCEL(アクセル)
- BRAKE(ブレーキ)
- SUSPENSION(サスペンション)
- TIRE(タイヤ)
- FUEL(燃料)



COURSE MAP

各コースの全景、路面状況、ストレート、コーナーなどの詳しい特長やラップタイムなどのデータを見ることができる。マシンのセッティングをする際に参考にするとコースにあったセッティングができる。

コースマップ

- STATE(ステート)
- STRAIGHT(ストレート)
- CORNER(コーナー)
- LAP TIME(ラップタイム)
- TIRE(タイヤ)
- FUEL(燃料)



Point 1 スタート



ポールポジションを目指せ！

Point 2 コーナリング



コーナリングは慎重に攻めろ！

Point 3 ドリフト



ドリフトをきめようぜ！

Point 4 スリップストリーム



スリップストリームでチャンスをねらえ！

Point 5 オーバーテイク



オーバーテイクで一気に加速だ！

Point 6 ピットイン



ピットインで逆転だ！

SEGA SATURN™
希望小売価格 ￥20,000(税別)



Contents

セガサターンマガジン
1997年10月17日号 Vol.35
1997 SOFTBANK CORP.
本誌からの無断転載を禁止します。

P6 LANDMARK NEWS&INFORMATION
セガ公式ファンクラブ、『セガパートナーズ』発足!

P70 Let's show you AM SHOW
すべて見せます!! AMショー!!
各メーカーの見どころは!? サターン移植の可能性は!?

P120 祝! 発売記念
スーパーロボット大戦F 徹底攻略!

P20 特報!
グランディア/ソニックR/AZEL-パンツァードラグーンRPG-
街/魔法学園ルナ/Tactics Formula
アルカナ・ストライクス
銀河お嬢さま伝説ユナ3~ライトニング・エンジェル~
スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
R?MJ The Mistery Hospital
X-MEN VS.STREET FIGHTER
デッド オア アライブ
全日本プロレス FEATURING VIRTUA
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2
プロ野球チームもつくろう!
CULDCEPT/GT24



©1997 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!

P138 **NEW RELEASE TITLE**
最新のセガサターンタイトルをキャッチUP！
速攻生徒会/ウォークラフトII ダークサーガ/馬なり1ハロン劇場/坂本竜馬・維新開国
もってけたまご with がんばれかものはし/マリオ武者野の超将棋塾/Warrz(ワーズ)
クロス探偵物語/ウルトラマン図鑑2

P142 **COMING SOON SOFT**
発売目前！ セガサターンソフトを大紹介！
七ツ風の島物語/サムライスピリッツ天草降臨/きゃんきゃんバニー・エクストラ
スティープ・スロープ・スライダーズ/NOON/DJ wars/全国制服美少女グランプリ ファインドラブ
チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix 1997/忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帳<金>

P161 **SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE**
発売後のセガサターンソフトを徹底攻略！
ストリートファイターコレクション/ゼルドナーシルト/ウイニングポスト ファイナル'97
怒首領蜂/出動！ ミニスカポリス/シルエットミラージュ

P182 AMスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介！
ARCADE EXPRESS
●スーパーリアル麻雀P7

P186 セガAM3研Rush!!
ル・マン24
電脳戦機バーチャロンX-over

P12 セガサターンマガジンデータステーション
P15 セガサターン読者レース
P85 読者投稿コーナー
LETTERS PARK めざせ投稿KING!!
P90 SEGA PRESS
P92 小説 蒼穹紅蓮隊
P97 七ツ風の島物語 ガープ博士の幻燈会
P102 レッドカンパニー酉の市通り!!
P105 Hyper Column FREE TALK GALLERY
P106 攻略DATAフォーカス 桃太郎道中記
プロ野球グレイテストナイン' 97メークミラクル
P160 Around the DIGANA world マルチメディア通信
P178 東京デザエモンランド
P184 セガAM2研 EXPRESS WEEKLY
P190 SNK WORLD' 97
P192 櫛田理子のインターネットレック
P193 ゲームとアートの微妙な関係
P194 箱崎の母的占い
P195 裏技 a GO! GO!
P196 セガサターンソフトレビュー
P198 新作ソフト発売スケジュール
P200 読者プレゼント

表紙イラスト:「ソニックR」
CG制作:セガ ソニックチーム デザイナー 上川祐司
カバーデザイン:竹内雄二(竹内事務所)
© SEGA ENTERPRISES



GAME INDEX

あ
あすか120% リミテッド BURNING Fest.LIMITED P197
AZEL-パンツァードラグーンRPG- P24
アルカナ・ストライクス P38
ウイニングポスト ファイナル' 97 P168
ウォークラフト2 P138
馬なり1ハロン劇場 P139
ウルトラマン図鑑2 P141
X-MEN VS.STREET FIGHTER P52
R?MJ The Mistery Hospital P48

か
CULDCEPT P66
きゃんきゃんバニー・エクストラ P148
銀河お嬢さま伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル～ P40
グランディア P20
クロス探偵物語 P141
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO P46

さ
坂本竜馬・維新開国 P139
サムライスピリッツ天草降臨 P146
GT24 P68
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2 P62
出動！ ミニスカポリス P172
シルエットミラージュ P174
スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア P44
スーパーロボット大戦F P120
スティープ・スロープ・スライダーズ P150
ストリートファイターコレクション P162
ゼルドナーシルト P166
全国制服美少女グランプリ ファインドラブ P156
全日本プロレス FEATURING VIRTUA P60
速攻生徒会 P138
ソニックR P22

た
Tactics Formula P35,197
チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix 1997 P158
DJ wars P154
デザエモン2（DEZA2） P178,196
デッド オア アライブ P56,197
怒首領蜂 P170

な
七ツ風の島物語 P142
忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帳<金> P159,196
NOON P152

は
プロ野球 グレイテストナイン' 97 メークミラクル P106
プロ野球チームもつくろう！ P64

ま
街 P29
魔法学園ルナ P32
マリオ武者野の超将棋塾 P140
もってけたまご with がんばれかものはし P140
桃太郎道中記 P109

わ
Warrz(ワーズ) P141

SEGASATURN
MAGAZINE
NEWS & INFORMATION

LMAND RK

ランドマーク

EVENT

東京ジョイポリスが雨宮慶太ワールドー色に！



毎月第３日曜日にお台場・東京ジョイポリスで行われているセガサターンフェスタ。第７回の９月21日は11月27日発売の「七ツ風の島物語」だ。当日は試遊台の設置はもちろん、ゲームの総監督を務める雨宮慶太氏もゲスト出演。エニックスの二見氏とともにトークショーを展開。また、ムービーで使用された人形の展示や、数ある七ツ風のキャラクターの中から選び抜かれた７体のキャラクターの人気投票も開催。１番人気は唯一の美少女（？）キャラ「リムル」。さらに今回、１名に雨宮監督サイン入りＴシャツを特別プレゼントだ。編集部に急いで応募しよう！

会場は多くの子ども達が集まり、このイベントで大いに盛り上がった。10月のソフトは「デビルサマナー ソウルハッカーズ」の予定。これも大いに期待しよう。



「七ツ風の島物語」をじっくりプレイできる試遊台には、真剣に説明を受ける子ども達でいっぱい!!



「ゲームが淡々と進行していく中で、虫の音などが心地よくなってきたとき、このゲームの何かがわかってくるはずです」（雨宮監督）

「七ツ風の島物語」キャラクター人気投票 当選者発表！

特別賞 雨宮慶太氏サイン入りセガサターン……3名

新潟県・田崎正行（以下敬称略）　宮城県・斎藤志津子　神奈川県・舩津雅美

A賞 「七ツ風の島物語」ソフト……10名

東京都・江原正毅　東京都・伊藤英樹　埼玉県・嶋崎雄基　東京都・市川美穂
兵庫県・川端直美　千葉県・吉名靖幸　千葉県・塚本大河
神奈川県・丹原真弓　静岡県・長田順子　千葉県・藤田 勇

B賞 特製「バーニングレンジャー」マウスパッド……20名



新ブランド〈WORK JAM〉始動！「クロス探偵物語」来春発売!!

デジタル・トウキョーとプランプランの共同レーベル＜WORK JAM＞。その第1弾ソフトとなるアドベンチャー「クロス探偵物語」の制作発表が都内ホテルで9月24日に行われた。原作を「ゼロヨンチャンプ」シリーズで知られる神長豊氏が担当、複雑に絡んだ7つの物語で構成されている。プレイヤーは探偵志望の若者“黒須剣”となり事件を解決していくことになる。横山智佐ら人気声優が出演し、テーマ曲は全世界で活躍するピチカートファイブが担当する。さらにマッハシークという新技術で読み込み時間が、ほぼゼロになるという点にも注目したい。発売は来春を予定している。





発表会に出席された声優のみなさん。左から香川佳子さん、横山智佐さん、川澄綾子さん。なんと、意外にも横山さんは探偵モノは初めてだとか。どんな演技をするのか、今から期待大！

「TOP SKATER」の「SKATERS SESSION 1997」の日本一が決定!!

去る9月14日、渋谷の「HARLEM」にて、セガの「TOP SKATER」による全国規模セッション「SKATERS SESSION 1997」が行われた。全国各地から集まったスケーター達による熱い闘いの結果、東北地区代表の生田目敦さんが見事トップスコアをたたき出し日本一の座についた。しかし勝者からは「もっとスゴいヤツがいる」とのコメントが……。詳細は今後の「AM3研ラッシュ」で紹介予定。



1位の生田目敦さん（右）、2位の本図厚史さん（中央）、3位の加藤篤史さん（左）。

渋谷のクラブハウス「HARLEM」は全国のスケーター達で熱く燃え上がった！

超話題のあの恋愛SLGがオリジナル小説となって登場!!

発売を前に話題沸騰の「センチメンタルグラフティ」。12人の美少女達と主人公である少年の幼年期の淡い恋の物語をオリジナルストーリーで描いた小説、「センチメンタルグラフティ～約束」（定価580円税別）が角川書店より好評発売中。センチファン必読のこの1冊をサタマガ読者5名にプレゼント。読書の秋はこれで決まり!!



「カルドセプト」発売記念！プレミアムキャンペーンを実施

セガは「CULDCEPT（カルドセプト）」の発売を記念して、“カルドセプト・プレミアム・カードゲーム・キャンペーン”を実施。ソフト同梱のハガキに記入のうえ、期間内に応募すると、オリジナルゲームセットが抽選で500名に当たる。ゲーム中のシステムやイラストを採用したこのセット。カードマニアには嬉しい情報だよね。



キャンペーン期間は、発売日の97年10月30日から'98年1月15日（消印有効）まで。

シルミラの世界がふたたび！名曲が早くもCDで発売だ

トレジャーから9月11日に発売された「シルエットミラージュ」のオリジナルサウンドトラックが、9月18日に東芝EMIより早くも登場（価格2,854円）。ゲームのエンディングで流れる中司雅美の「泣けるうちは元気」はもちろん、カラオケまで収録と嬉しい限り。全27曲、シルミラの音楽がすべて詰まった決定版の1枚。シルミラの世界にふたたび浸りたい人は今すぐ買おう！



このシルミラは、コンセプト重視のニュータイプアクションシューティングゲームだ。



CDに収録されているのは、オープニング曲「目覚めよシャイナ」を含め全27曲。

「TEAMマンダラ SNK」、過酷なラリーを見事に完走■SNKがメインスポンサーを務めるラリーチーム「TEAMマンダラ SNK」が、8月9～16日に行われた「2nd ASIAN RALLY'97」に参戦。
今回は当日までマシンの整備・補強など不安を抱えての出場となったが、8月9日にはスタート地点であるマレーシア・クアラルンプールを気で出発。7日間4000kmの過酷なラリーを完走し、クラス1位・総合3位入賞という素晴らしい成績を残した。おめでとう！

ぷよぷよは年齢問わず!? シルバーぷよ大会は大盛況！



当日はゲーム参加者が88名、会場に詰めかけた観客を合わせると2300名と大成功を収めた。

9月15日の敬老の日、東京・浅草ROX3マルチコートにて、「第3回シルバーぷよマスターズ大会」が開催。この大会では60歳以上のおじいちゃん、おばあちゃんが「ぷよぷよ」で大熱戦を繰り広げた。老若男女問わずに楽しめる「ぷよぷよ」ならではのイベント。今回の優勝者は66歳の吉田とよさん。ボケ防止のためゲームを始めたという彼女は、第1回の優勝者でもある。

智ちゃん、おめでとう！ バースディイベントレポート


桜井智後援会員だけが参加できる毎年恒例のスペシャルイベント（入会方法はP105を参照）。

9月15日、東京プリンスホテルで桜井智のバースディイベントが開催。当日は智ちゃんの後輩の長崎萠、遊星王女もお祝いに駆けつけ、歌や抽選会、握手会など盛りだくさんだった。取材陣対抗の相性じゃんけんゲーム（智ちゃんと最後まであいこを続けた人が勝ち）では、なんと本誌編集部員が優勝。賞品の智ちゃんグッズを読者にプレゼントだ。詳しくはP200でね。

今年も開催！

セガサターンとサーカスのホットでCoolな融合


「ソニックR」のゲーム大会イベントや、豪華賞品が当たるアンケート、そしてボリショイサーカスによるパフォーマンスもある!!

より多くのユーザーに最新タイトルを体験してもらおうと、昨年スタートしたセガの全国縦断イベント「SEGASATURN DIGITAL CIR CUS」。今年は10月25日の福岡を皮切りに6つの主要都市で開催されることが正式に決定した。出展タイトルやイベント内容などは調整中だが、タッチ&トライコーナーで年末発売の超注目作を体験できるはずだ。

開催日	会場
10月25日(土) 26日(日)	福岡　キャナルシティ福岡
11月 1日(土) 2日(日)	広島　基町クレド
11月 8日(土) 9日(日)	大阪　ACTセントラルアトリウム
11月15日(土) 16日(日)	名古屋　ポートメッセ名古屋
11月22日(土) 23日(日)	札幌　新千歳空港ターミナルビル センタープラザ
11月29日(土) 30日(日)	東京　ランドマーク タワードックヤードガーデン

PRETTY EYES
hitomi
エイベックス／1,020円



発売中

現在銀座ジュエリーマキのCMで使用されている曲で、今回はTKが曲をプロデュース。作詞もこなす彼女の歌声は歌詞とマッチングして好印象。

ウルトラマンダイナ
前田達也
ユーメックス／1,020円



10・8発売

9月6日よりTBS系列で放映されている「ウルトラマンダイナ」のテーマソングが発売される。特撮ファン御用達（?）の前田達也が熱唱している。

THE BRIDGE〜夢の架け橋〜
THE BRIDGE
アイノクスレコード／2,548円



発売中

日本、アメリカ、ブラジルから久保田利伸やマイケル・センベロなど、7人の一流ミュージシャンがユニットを形成。各国の音の融合が新しい音楽を織りなす。

SMILINGII
槇原敬之
ワーナーミュージック・ジャパン／3,059円



発売中

槇原敬之の1stアルバム以降に収録された名曲を1枚に凝縮。未収録曲を含む14曲は、今年の冬に備えておきたい。冬に心温まりたい人のためのアルバム。

ラストブロンクス ラジオドラマVOL.1
アイノクスレコード／2,718円



発売中

ゲームで起用されている豪華声優をそのままラジオドラマを通して"ラスブロ"を再現。未発表ストーリー、プロデューサーの安部氏による秘話もファンは必聴。

壷
嘉門達夫
ダイプロX／3,045円



発売中

替え唄で人を笑わせる達人の嘉門達夫が最新アルバムをリリース。シンプルなタイトルとは裏腹に、1枚のCDの中には21曲もの笑いが収められている。

サイキックフォースパズル大戦 ZUNTATA
ZUNTATAレコード／2,550円



発売中

良質ゲームミュージックで名高いZUNTATAの最新アルバム。「サイキックフォース」のアレンジがメイン、影山ヒロノブが歌う主題歌もフルコーラスで収録。

COTTOn 2 オリジナルサウンドトラック
サイトロン／1,529円



発売中

サターンに移植が決定しているかわいいシューティングゲームのサントラが、一足お先に発売中。全曲挿入はもちろん、アプリとコットンのボイスも収録済み。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒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「LANDMARK（プレゼント商品名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは10月16日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

BOOKS Review

サターンユーザーの使える1冊

秋の夜長は恐〜いゲームがやり放題。今回の目玉で紹介した「ファンタズム」をプレイしてみたが、洋モノ、実写、スプラッタの3拍子に8枚組という大ボリューム。ゲームをプレイする前から、かなりの恐怖を体験してしまった……。ホラーの種類もいろいろですね。

今回の目玉 だんだん夜が長くなり、ホラーな時間も長くなる

お待ちかねの（？）ホラーゲーム特集がやってきた！　クリックしまくるゲームは、攻略本が大活躍するハズ。最短クリア、完璧なエンディング、バッドエンディング、ゲーム世界でしかできないホラー体験。貴重な案内役を務めてくれる3冊を紹介しよう。



サターン版 バイオハザード オフィシャルガイド

■アスペクト
■A5判
■192ページ
■1,200円

多少季節が過ぎた感はあるが、今回は血も凍りつきそうなホラー特集。想像力を思いっきり発揮できるのが、ゲームの中のホラー。怖い物語は、万人を興奮させてくれる娯楽の王様でもある。今回ご紹介する3冊は、いずれもふんだんなビジュアルシーンと、綿密な物語性をもつ。絵柄の好きなもの、演出に興味のあるもの、行き詰まったときの3冊の特徴を見比べてみよう。

■バイオハザード

館のフロアマップには、モンスターの配置（クリスとジルの区別あり）も掲載。セーブの可否、アイテムボックスの有無、カギが必要かどうかなど、探索に必要な情報が明記されている。各部屋の画面写真に基づき、さまざまなイベントの発生条件がまとめられている。ジルとクリス、それぞれのシナリオ分岐チャートと短時間クリアチャート、ゲームクリア後の隠しフィーチャー、PS版との違い、バトルゲーム攻略、部屋別のモンスター攻略なども掲載。



黒の断章 公式攻略ガイド

■宝島社
■A5判
■128ページ
■857円

■黒の断章

システム紹介、人物の関係図など、ゲーム全体の流れに関わる事柄も丁寧に説明されている。総勢20人以上も登場するゲームなだけに、入念な人物チェックには効力を発揮することだろう。ストーリーの進行は、攻略ページのチャートが便利。重大なキーワードアイテムも整理されている。もちろん、巻末の設定資料集にも濃密な味わいが……。きわどいシーンのイラストも、数点掲載されていて、ちょっとドキドキもの。



ファンタズム パーフェクトガイド

■芸文社
■A5判
■160ページ
■1,800円

■ファンタズム

具体的な攻略ページは美しいムービーシーンで彩られ、開発者インタビュー、ゲーム中に1回しか見られないシーンの再現など興味深い内容だ。その内容を見ると納得できる気もするが、1,800円という価格は攻略本にしては高価だ（もしかするとゲーム本体の8枚組のボリュームに合わせたのかもしれないが……）。フローチャートに基づき、すっきりとプレイしてもよし、寄り道して恐怖映像を楽しむのもいいだろう。

SLG



■双葉社
■A5判
■192ページ
■1,400円

セガサターン完璧攻略シリーズ ラングリッサー4　必勝攻略法

キャラクターメーキングに始まるゲームの流れ、攻略フローチャートに基づいたルート攻略、各データ表などで構成。整理が行き届き、実用的な印象は、必勝攻略法シリーズならではの長所である。

シナリオ分岐に応じて物語を解説。シナリオ14で発生する友好度イベント、隠しシナリオ、隠しコマンドもまとめられている。マップデータには、入手できる隠しアイテムの座標も明示されている。

SLG



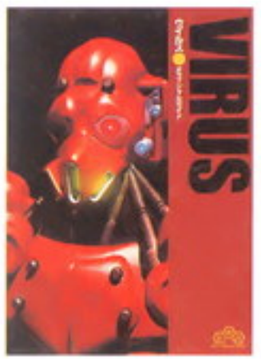
■ローカス
■A5判
■128ページ
■1,200円

ローカスナビシリーズ ラングリッサー4 攻略&ビジュアルファイル

双葉社の本が実用的な攻略重視タイプだとすれば、こちらの本は、登場人物に的をしぼった、ファンブック的な要素をもつ攻略本だといえるだろう。映画のキャスト紹介のように、ゲームそのものをビジュアル主体にとらえているところが特徴だ。

巻頭には、ラングリッサー1〜4までのポスターが折り込まれ、シリーズのファンには嬉しいはからい。プレミアムグッズプレゼントの情報もあり。

ADV



■角川書店
■B5判
■128ページ
■1,200円

GameWalker Workshop ウイルス　オフィシャルガイド

魅力的なキャラの表情がふんだんに盛り込まれ、ゲームそのもののビジュアルシーンも多数掲載されている。

短編のような感覚のストーリーダイジェスト、各シーンでのパーフェクトフローチャートなど、攻略要素も充実。どこを調べれば何があるか、どんなサブゲームが用意されているのか、簡潔さの中にも細かい配慮が目に付く。対応マップの掲載ページも併記されていて便利だ。

PICK UP!



■太田出版
■A5判
■224ページ
■1,900円

20年目のザンボット3

ファンなら喉から手が出るほどに嬉しい「ザンボット3」関連本。今から20年前の1977年に登場した「無敵超人ザンボット3」は、その後、このテのアニメに大きな影響力をもって君臨してきた。

本書は、どことなくレトロで純朴そうな人物たちの紹介に始まり、アニメ世代をともに育んだ本作品の内実に迫る。全23話のエピソード、キャラ、メカ、アニメの絵コンテなど、資料としての存在を示す1冊。

SLG…シミュレーションゲーム，ADV…アドベンチャーゲーム
●価格はすべて本体価格（税別）です。

セガサターンと一緒に、エンターテインメントを創ろう。

セガサターンと一緒に、エンターテインメントを創ろう。

サガサターンでボクと握手!!



SEGA PARTNERS

セガサターンと一緒に、エンターテインメントを創ろう。

セガサターンと一緒に、エンターテインメントを創ろう。

セガパートナーズ発足!

ついにサターンユーザーのためのセガオフィシャルファンクラブが誕生する!「セガ パートナーズ」は、メンバーをセガのパートナーとして迎え入れ、一緒に新しいエンターテインメントを創ろう! という深い意味の込められた画期的なユーザークラブだ。つまりメンバー1人ひとりが、サターンの今後をになう重要なファクターとなるわけ。「セガ パートナーズ」のマネージャー、佐藤氏にファンクラブの詳細と意義を語ってもらうとともに、CSプロモーション部の面々から招待状が届けられた。今、サターンの未来は君の手に委ねられた!!





サターン事業部 営業企画部 企画推進チームマネージャー

SEGA PARTNERS セガサターンと一緒に、エンターテインメントを創ろう。

佐藤賢一氏

――今回「セガ パートナーズ」のスタートにはどのような狙いがあるのでしょうか?

佐藤 もともとサターンの発売当初から検討されていたんですが、発足に踏み切ったのはやはり6月にサターンの普及台数が500万台を突破したことが大きいですね。これはセガのコンシューマゲーム機では初めての数ですし、これだけのユーザーさんには、コアユーザーの方はもちろん、ライトユーザーと呼ばれる方々までさまざまな方が含まれているはずです。そうした皆さんが何らかのきっかけでサターンを買ってくださったわけですけれど、その“きっかけ”をこれからも大切にしていきたいんです。そうした人達に、サターンのことをもっと好きになってもらおう、もっと興味を持ってもらおうと、立ち上げに至ったわけです。

――“ユーザークラブ”ではなくて“パートナーズ”というのは、単なるファンクラブではない?

佐藤 従来、一方通行的な形が多かったファンクラブの形に対して、私達は「ダイアログ型」と呼んでいるのですが、メンバーの方と対話のできるクラブにしていきたいと考えているんです。もちろん情報や特典の提供はしっかりとサポートしますがそれだけではなくて、スタッフとの交流の機会を作りますし、逆にメンバーからも意見をいただいてそれを具体的に形にしていきたいと思っています。要するに、ユーザーの皆さんにセガの「パートナー」になっていただきましょう、ということなんです。イメージロゴは、サターンのシンボルマークである土星に、ユーザーを表した赤い輪が交差しているというデザインなんです。キャッチフレーズも「セガサターンと一緒に、エンターテインメントを創ろう。」ですから、メンバーの方の意見をどんどん取り入れながら、クラブの方向性自体を決めていったり、それをもとに新しいゲームの流れを作っていくのが「セガ パートナーズ」の目的です。

――でも、サターンユーザー向けなのに、なぜ「セガサターンパートナーズ」じゃないんですか。



SPECがお休みしちゃってから幾年月。ついに念願のサターンファンクラブが結成!! オレのSPEC会員証が成仏する日がとうとう来たのか……。パートナーズって、ちゃんとお金を払えばセガ社員でも入れるらしいので、竹崎も早速申し込むぜ。これで、竹崎もみんなと一緒にサターンのサポーターだ。初回では竹崎からパブチーム特製のプレミアムグッズ(貴重だ!!)をプレゼントするので、絶対応募するしかない!

(竹崎)

SEGA Takezaki T パートナーになろうぜ!!



南雲靖士

とうとうファンクラブが始まりますか。こりゃあ早く応募して若い番号をゲットしないと、サターンユーザーの名が泣くってもんですよ。

僕も入会するために小遣いためてます!

(南雲)



はな

ど~も~。というわけで、ついに発足しましたセガオフィシャルファンクラブ。題して「セガ パートナーズ」。お父さんも、お母さんも、お兄ちゃんも、お姉ちゃんも、おじいちゃんも、おばあちゃんも、みんなでどんどん会員になっちゃおう! そしてお父さんの会社のお友達やお母さんのご近所のお茶友達、お兄ちゃん、お姉ちゃんの恋人などにもどんどん薦めてあげてね。そしてみんなで広げよう“パートナーズの輪”

(花谷)

セガサターンと一緒に、エンターテインメントを創ろう。

セガサターンと一緒に、エンターテインメントを創ろう。

セガサターンと一緒に、エンターテインメントを創ろう。

特典

1 「セガ パートナーズ」オリジナル メンバーズカードがもらえちゃう

セガ パートナーズの証となるのがこのメンバーズカード。さらに特製のオリジナルカードホルダーまで付いてくるので、いつでもどこでも身につけて、気持ちはいつでもサターンのサポーター。会員番号と名前が記載されたメンバーズカードが送られてくれば、セガパートナーズとしての自覚がフツフツと芽生えてくるのだ！



2 スペシャルCD-ROMで 発売前のゲーム体験

やはりサターンユーザーとして一番気になるのがサターンの最新ソフト情報。メンバーには、セガオリジナルのCD-ROMが１年に11月、２月、５月、８月（予定）の４回も届くのだ。このCD-ROMには発売前のソフトプレビューやオリジナルムービー、メンバーのみへのレア情報も満載。さらに、１回に複数枚届くこともあるとのこと。お得感も200％増だ！



3 ジョイポリス・ガルボ トクとく遊び放題!!



全国にあるジョイポリス・ガルボの優待チケットで、またまた遊びに行く回数が増えちゃうね。

全国に散らばるセガ・アミューズメントテーマパーク、ジョイポリス・ガルボもメンバーなら特別割引価格のセットチケットがもらえちゃう。さらに館内の飲食施設も10％オフ!! 心ゆくまで、食べて遊んで疲れたら、これまた割引特典の付いた全国の提携ホテルでリラックス。セガ パートナーズに入っててよかった♡

4 初回限定プレゼント 「AZEL」の体験版



謎の多い「AZEL―パンツァードラグーンRPG―」。この世界への扉はメンバーだけに開かれている!?

何でも最初からというのはお得がつきもの。セガ パートナーズ発足を記念して、10月31日までに入会（年会費5,000円を振り込む）すると、初回限定特典として「AZEL―パンツァードラグーンRPG―」の体験版CD-ROMをもれなくプレゼントしてくれる。お店でも手に入らない超レアな、初回メンバーだけのおいしい特典。「AZEL」の世界はメンバーだけに共有される。

佐藤　セガには業務用ゲームとアミューズメント施設運営、それに家庭用（サターン）の３つの柱があります。現在はサターンのファンクラブとして立ち上げましたが、将来的には３つの柱をすべて統合したオールセガのファンクラブになるかもしれません。そのときに名称がコロコロと変わってはわかりづらいだろうという配慮です。今はサターンのファンクラブなので、シンボルマークやキャッチはサターンを強調するようにしています。

――ところで、今メンバーになると４つの特典があるそうですが、中でも年４回送付されるというCD-ROMの内容はどのようなものですか。

佐藤　最新ソフトの先行体験版を何タイトルか予定しています。でもその内容はメンバーになって初めて知ってもらう“お楽しみ”ですから、ここでは秘密です（笑）。でも、単なる体験版ディスクではなくて、その時々のさまざまな情報を特集する予定ですし、特別プレゼントなどがあるかもしれませんね。それと、１回に送られてくるCD-ROMは発送直前に仕上がった体験版などを数枚同梱することもあるので１枚とは限りません。だから、5,000円という会費はちょっと高いと思われるかもしれませんが、非常にお得なんですよ。セガはホント泣いてます（笑）。会費分を十分上回るサービスをお約束できますよ。

――メンバーによるイベントなどの予定はあるのですか。地区ごとに催しを行うとか？

佐藤　もちろんあってもいいと思います。ただ、それをこちらで勝手に決めるんじゃなくて、メンバーの方からの意見に対し、私たちは先導役を務めさせていただきます。ハガキだけではメンバーの皆さんの顔が見えないですから早い時期にイベントも開催したいと思っています。そして、ゲーム・エンターテインメントの将来もメンバーの皆さんと一緒に考えていきたい。１人でも多くの声を私達に聞かせてもらって、それが新しいゲームを生み出すことにつなげられればと思っています。皆さんの参加を心よりお待ちしています！

今すぐ申し込もう!!

「セガ パートナーズに入会したい！」という貴方は、ハガキに下記必要事項を記入して（この情報を見た雑誌名には「セガサターンマガジン」と書いてね）「セガ パートナーズ事務局」（TEL 03-5467-3020 月～金10:00～18:00）まで送ろう。約２週間で入会案内がお手元に！　インターネットからの申し込みもOK。さあ、みんな一緒にセガサターンのパートナーだ!!

1. 氏名（フリガナ）
2. 性別
3. 生年月日
（1900年0月0日）
4. 職業
5. 郵便番号・住所
6. 電話番号
7. 日中の連絡電話番号
8. この情報を見た雑誌名
（セガサターンマガジン）

ぜったい　たよ♥

〒150-□□
東京都渋谷区東3-14-22
白善ビル
セガ パートナーズ事務局 御中

インターネット URL　http://www.sega.co.jp/sega/partners/



M. Hirano

“パートナーズ”って名称がなんかアヤシイ。年会費5,000円ってのもアヤシさ大爆発だ。5,000円っていえば、大盛り牛丼で約10杯分、サタマガで17冊分だ。これでスペシャルディスクが年４回ももらえるなんて……アヤシイ。メンバーズカードホルダーってのも、セガの社員証よりあからさまに良いデキだ。何か裏がある。このデストラーDE、自らが入会して確かめねば！　えぇ？　なんで社員割引ないの!?

（平野）



やまざき じゅんいぢ

「つ、ついに全貌をあらわしたな『セガ パートナーズ』。なにぃ、特製カードホルダーにメンバーズカードを装着だとぅ。さらに全国のアミューズメントテーマパークが優待なんておいしすぎるぜ。うわっ、スペシャルCD-ROMゲッチュウビームだ。おい、目的はなんなんだ！　えっ！　みんなで新しいゲームエンターテインメントを作ることだなんて……楽しそうじゃないか。これはもう入るしかない……。ぐふっ……。」

（山崎）



サターンと共に！ 寺井奈美

やったー！　サターンのファンクラブができる！　でも、セガの人間は入会できないのかなーどきどき、とか考えていたら、「セガ パートナーズ」は職業を問わない！ をを、それでは早速申し込んで「AZEL」の体験版をゲットするしかあるまひ！（年会費は、給料から天引き!）目標は夢の会員番号１ケタ台！　最大のライバルは、上司・竹崎（笑）と今これを読んでる貴方ですっ。一緒にサターンを盛り上げていこー！

（寺井）

サターン周辺のデータはコレでチェック！

セガサターンマガジン データステーション

Weekly DATA STATION

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP15

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

ソフト売上げ

今週は合併号の関係で、２週間分の集計となった売上げデータ。ここのところは「DESIRE」が順当に売れてるみたいだね。来週の「スパロボF」など、サターンは今後活気づきそう！

1位 NEW SOFT DESIRE（デザイア）

イマディオ／'97年9月11日／6,800円（CD2枚組）／ADV（18歳以上推奨）



推定週間販売本数 10万3038本

推定累計本数 10万3038本

マルチサイトシステムの第1弾として話題を呼んだPCの傑作がついに発売。売上げの方も10万本を突破。

2位 NEW SOFT ストリートファイターコレクション

カプコン／'97年9月18日発売／5,800円（CD2枚組）／対戦格闘



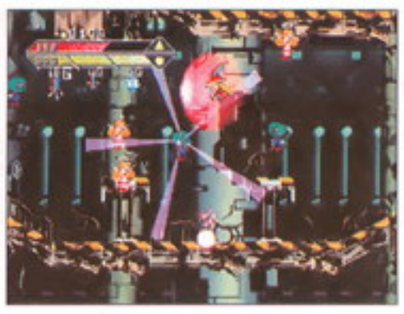
推定週間販売本数 5万2625本

推定累計本数 5万2625本

待望の3作品が1本に詰まった、まさに夢のコレクション登場!!　隠しキャラなどファンサービスも満点！

3位 NEW SOFT シルエットミラージュ

トレジャー／'97年9月11日発売／5,800円／ACT



推定週間販売本数 1万5857本

推定累計本数 1万5857本

かわいいキャラとは裏腹に、２種類の属性をチャレンジしながらの戦いはシビアだぞ。プレイは心して挑め！

4位 NEW SOFT 怒首領蜂（ドドンパチ）

アトラス／'97年9月18日発売／5,800円／SHT



推定週間販売本数 1万2510本

推定累計本数 1万2510本

シューターをうならせた超硬派作品。これでもかと繰り出される弾幕を潜り抜けよう。

5位 NEW SOFT 森高千里「渡良瀬橋／ララ・サンシャイン」

セガ-ORACION／'97年9月18日発売／6,800円（CD2枚組）／ETC（ムービーカード対応）



推定週間販売本数 1万2456本

推定累計本数 1万2456本

メイキングにビデオクリップとファンサービスも満点。高クオリティの音楽も必聴。

6位 前回3位 バイオ ハザード

カプコン／'97年7月25日発売／4,800円／サバイバルホラー



推定週間販売本数 7774本

推定累計本数 16万1143本

手軽な恐怖感とは、誰しもが体験したいものか？　16万人以上が今なお体験中。

7位 前回2位 黒の断章

OZクラブ／'97年8月8日発売／6,300円（CD2枚組）／ADV（18歳以上推奨）



推定週間販売本数 7487本

推定累計本数 9万2389本

秋の夜長には、良質なアドベンチャーが恋しい。そんな貴方にオススメの1本。

8位 NEW SOFT パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～

日本シスコン／'97年9月18日発売／6,800円（CD2枚組）／SLG



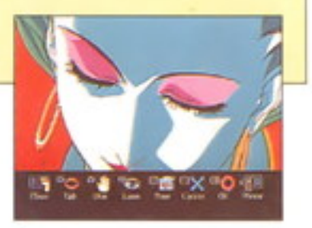
推定週間販売本数 6826本

推定累計本数 6826本

実在するユニバーサルの人気機種８機をシミュレート。研究にもバッチリだぞ！

9位 前回1位 VIRUS（ウイルス）

ハドソン／'97年8月22日発売／6,800円（CD3枚組）／ADV



推定週間販売本数 6796本

推定累計本数 6万7270本

随所に仕掛けられたバトルがアツい。まずは、相手の弱点を知ることが大切だ。

10位 前回4位 スレイヤーズろいやる

角川書店・ESP／'97年7月25日発売／6,300円／RPG



推定週間販売本数 4802本

推定累計本数 21万5916本

ファンに支えられ根強くランクイン。「2」の新情報にも目いっぱい期待だ！

11位 前回5位 マーヴルスーパーヒーローズ

カプコン／'97年8月8日発売／5,800円／対戦格闘（拡張RAM対応）

週間本数 4376本

推定累計本数 6万7375本

12位 前回7位 同級生2

NECインターチャネル／'97年7月11日発売／7,800円（CD2枚組）／SLG（18歳以上推奨、マウス対応）

週間本数 3963本

推定累計本数 13万7648本

13位 前回10位 サターンボンバーマン（セガサターンコレクション）

ハドソン／'97年6月20日発売／2,800円／ACT（マルチターミナル6対応）

週間本数 3913本

推定累計本数 3万1597本

14位 前回12位 ロックマンX4

カプコン／'97年8月1日発売／5,800円（通常版）・6,800円（スペシャルリミテッドパック）／ACT

週間本数 3586本

推定累計本数 2万7720本

15位 前回22位 ラングリッサーIV

メサイヤ／'97年8月1日発売／5,800円（レギュラーパッケージ）・6,800円（スペシャルパッケージ）／SLG

週間本数 3349本

推定累計本数 11万1372本

※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データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は9月8日～9月21日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・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・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

© 1994/1997 C's ware All Rights Reserved. © CAPCOM CO,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED. © TREASURE/ESP © ATLUS/CAVE 1995,1996,1997 © ORACION,Inc.DISTRIBUTED BY SEGA ENTERPRISES,LTD. © CAPCOM CO,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED. © 1995 Abogado Powers © 1997 SCARE CROW/YII/OZ CLUB © 1997 Nihon syscom Co.,Ltd. © 1997 HUDSON SOFT © 神坂一・あらいずみるい／角川書店／テレビ東京・SOFTX・丸紅 © 1997 角川書店／ESP

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

USER DATA TOP20

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

このあいだのアーケードの祭典AMショーでは、各社からたくさんの新作が発表されただけに、今後移植希望ソフトがまた増えそうだね。年内もまだ何かありそうだから、期待せよ!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	THE KING OF FIGHTERS '97	SNK NEO・GEO	286
2	2	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス Microsoft® Windows®95	232
3	4	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	160
4	6	Dの食卓2	ワープ 機種未定	116
5	3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ ビデオゲーム	113
6	5	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	112
7	7	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	101
8	13	スカッドレース	セガ ビデオゲーム	86
9	14	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	85
10	8	TO HEART	リーフ Microsoft® Windows®95	73
11	12	電車でGO!	タイトー ビデオゲーム他	72
12	11	サガ・フロンティア	スクウェア プレイステーション	66
13	16	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	バンプレスト SFC	60
14	22	ラングリッサー1&2	メサイヤ メガドライブ他	56
15	18	テイルズオブファンタジア	ナムコ SFC	55
16	10	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	53
17	9	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	50
18	17	不思議のダンジョンシリーズ	チュンソフト SFC	41
19	29	エイリアン VS プレデター	カプコン ビデオゲーム	38
20	30	ウォーザード	カプコン ビデオゲーム	31

14 ラングリサッサー1&2



ブレイステーション版も発売され、旧ユーザーにも人気再燃? 可能性は高い!?

28 ブレスオブファイアー3



PS版で人気を博しているRPG作品第3弾。ハロカブでも希望が高かったが、はたして?

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

SHOP DATA TOP15

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

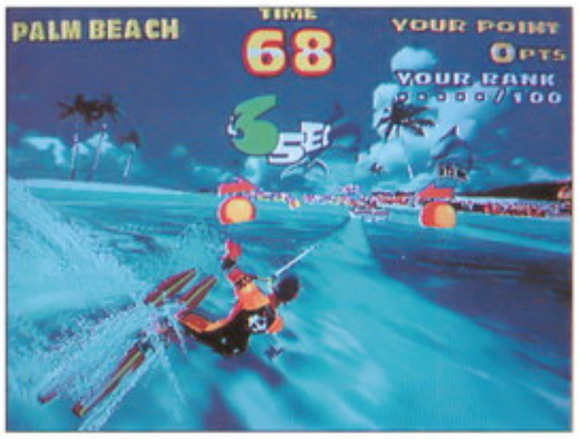
ビデオゲーム

例年に比べて、グッとショー的雰囲気が盛り上がっていたAMショー。イチバンの人気はやっぱり「バーチャロン」の新作。そのへんの詳しいレポートなどはP.70の特集を必見だ!

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3	セガ	118089
2	2	鉄拳3	ナムコ	26947
3	3	バーチャストライカー2	セガ	24072
4	4	ヴァンパイアセイヴァー	カプコン	19551
5	5	電脳戦機バーチャロン	セガ	14890
6	6	MARVEL SUPERHEROES VS STREETFIGHTER	カプコン	10270
7	9	THE KING OF FIGHTERS '97	SNK	8688
8	8	ロスト・ワールド	セガ	7688
9	10	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	7277
10	7	トップスケーター	セガ	6375
11	11	スカッドレース	セガ	5745
12	12	ファイナルハロン	ナムコ	5073
13	13	TOKYO WARS	ナムコ	3357
14	19	ダイナマイトベースボール'97	セガ	3105
15	14	サイドバイサイド2	タイトー	2874

ONE POINT CHECK GAME!
今週の注目株!

16位 NEW TITLE セガ・ウォータースキー
セガ／スポーツゲーム／MODEL2基板



マリンスポーツ満喫!!

フットコントローラーを左右に操り、華麗にジャンプを決めよう! 時速60Km以上で走るモーターボートに引かれて波を滑るスピード感はバツグンだ!! 初級から上級まで3コースから選べるのもうれしい。水面に姿をあらわすイルカや熱帯魚の群れにトロピカル気分も満喫!

17 電車でGO!



若干バージョンの違う筐体も出ているとか。違いがわかるか?

? バーチャファイター3 tb



すでに稼働が開始した「3tb」。ランクに入るのも時間の問題?

OTHER GAMES!

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

© キャリアソフト © MITSUI&CO. © CAPCOM CO,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED. © SEGA ENTERPRISES,LTD. © TAITO CORP 1997 © SEGA ENTERPRISES,LTD.

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

「スーパーロボット大戦F」が発売されたと同時に「完結編」がいきなり上位に肉薄！　さらに独走態勢の「サクラ２」とともに年末年始の目玉になりそう。合わせてミリオンはいくか?

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／'98年新春発売予定／価格未定／ドラマチックアドベンチャー



455 POINTS

開発進行度 ?%

続報は次号で！

新キャラクターや、衣装などまだ断片的にしか見えてこない「2」だけど、その人気は高まるばかり。10月にPC用に発売されるデジタルデータ集も楽しみかな？続報を待て！

2位 前回2位 グランディア

ゲーム アーツ／12月18日発売／価格未定／RPG



299 POINTS

開発進行度 78%

漏報?　いえいえ、朗報です

今号では新着画面とともに、新たにわかったストーリーも大公開!!　徐々に明らかになってきた全貌に期待もふくらむよね。気になる人は、P20からの特報を読もう！

3位 前回6位 スーパーロボット大戦F～完結編～

バンプレスト／今冬発売予定／価格未定／S・RPG



293 POINTS

開発進行度 20%

早くも結末が気になるっ!!

ついに発売になった「F」はプレイしてるかな？　スーパーロボット系か、リアルロボット系か、そこでプレイヤーの年齢がバレるかも。今号はP120から攻略をしているぞ。

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

9位 前回8位 デビルサマナー ソウルハッカーズ

アトラス／11月発売予定／6,800円（CD2枚組）／RPG



171 POINTS

開発進行度 70%

「パラダイムX」とは!?

新しいシステムや悪魔、そして今回登場のキャラなど徐々に全貌が明らかに。ファンはもうウズウズかな？　新情報は次号で伝えるぞ！

12位 前回15位 デッド オア アライブ

テクモ／10月9日発売予定／5,800円／対戦格闘



142 POINTS

開発進行度 100%

必見のオープニングムービー!

6種類のゲームモードや、気になる女性キャラのオリジナルコスチュームなども紹介されて、発売が待ち遠しいね。特報はP56からだ！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／発売日未定	254
5	7	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ／12月4日	222
6	5	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／11月予定	221
7	11	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	214
8	10	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	190
9	8	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス／11月予定	171
10	14	スレイヤーズ ろいやる2（仮）	角川書店・ESP／発売日未定	153
11	12	シャイニング・フォースIII	セガ／12月予定	146
12	15	デッド オア アライブ	テクモ／10月9日	142
13	13	機動戦士ガンダム ギレンの野望（仮）	バンダイ／発売日未定	135
14	22	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／発売日未定	128
15	18	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店・ゲームアーツ／発売日未定	126
16	20	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	125
17	19	AZEL －パンツァードラグーンRPG－	セガ／'97年末予定	124
18	17	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	セガ／11月13日	123
19	新	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	イマディオ／12月11日	122
20	27	慟哭 そして…	データイースト／'98年2月	116
21	23	バーニング レンジャー	セガ／今冬予定	105
22	16	貞本義行 イラストレーションズ	ガイナックス／11月27日	104
23	44	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ／11月予定	94
24	32	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	90
25	24	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	86
26	26	プリンセスクラウン	アトラス／12月予定	84
27	46	ソニック R	セガ／12月予定	81
28	31	あすか120% リミテッド BURNING Fest.LIMITED	アスク講談社／10月予定	80
29	36	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2	セガ／11月20日	79
30	51	魔導物語	コンパイル／発売日未定	78

OTHER CHECK! COMING SOON!!

43 銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～



3Dのユナがかわいいよね。どんな物語になるのかも期待。

57 プリンセスメーカー3　ゆめみる妖精



イベントの追加はもちろん、新キャラも。半年後をゆめみる？

※ 上のデータのポイントは10月３日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。

© RED 1996,1998 © GAME ARTS © SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1998 © 葦プロ © GAINAX／Project Eva・テレビ東京・NAS © サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京 © 創通エージェンシー・サンライズ © ダイナミック企画 © 東映 © BANDAI・VICTOR・GAINAX © BANPRESTO 1997 © ATLUS 1997 © TECMO,LTD.1996,1997 © 1997 HADSON SOFT © GAINAX © NINELIVES Inc.

読者参加型企画

SEGA SATURN

セガサターン

週刊 読者レース Vol.70

ALL SOFT READERS CHECK!

読者のみんなからの投票で、発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。いきなりの合併号明けの今週は、なかなか好評の新着ソフトが登場。首位争いも俄然面白くなってきそうだぞ？

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、全投票者の累計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。（今週の締め切りは10月8日当日消印有効です）

⬇オッズ表サターンA

10月3日現在発売済み
サターンソフト総本数:750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	2	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.3834
2	1	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	ADV	9.3746
3	新	シルエットミラージュ	ACT	9.3513
4	4	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3487
5	新	DESIRE（デザイア）（18歳以上推奨）	ADV	9.3
6	3	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	SHT	9.2997
7	5	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.2931
8	8	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.2803
9	9	バーチャファイター2	ACT	9.264
10	6	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.2484
11	12	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2483
12	7	ポリスノーツ	ADV	9.248
13	11	NiGHTS（ナイツ）	ACT	9.247
14	14	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.2412
15	15	バンツァードラクーンツヴァイ	SHT	9.2333
16	13	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2303
17	18	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.192
18	10	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.1896
19	25	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.1666
20	16	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	9.1468
21	22	ラングリッサーV〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ〉	SLG	9.1467
22	23	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1434
23	19	レイヤーセクション	SHT	9.1415
24	20	だいな♥あいらん	ADV	9.138
25	35	同級生 2（18歳以上推奨）	SLG	9.1161
26	24	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.1133
27	21	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1129
28	17	バイオハザード	ADV	9.0909
29	26	BULK SLASH	SHT	9.0909
30	31	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.086
31	30	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	9.0845
32	27	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	9.0784
33	36	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～	PUZ	9.0722
34	28	花組対戦コラムス	PUZ	9.0715
35	34	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0243
36	33	バーチャファイター	ACT	9.023
37	32	ストリートファイターZERO2	ACT	9.0207
38	38	エターナルメロディ	SLG	9.0164
39	29	ソニックジャム	ACT	9.0161
40	37	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0079
41	40	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.994
42	41	タクティクス オウガ	RPG	8.99
43	44	悠久幻想曲	RPG	8.9834
44	39	プリンセスメーカー2	SLG	8.978
45	48	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.9699
46	42	バーチャコップ	SHT	8.9693
47	46	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	A•ADV	8.968
48	45	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9666
49	50	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9587
50	43	サンダーフォースゴールドパック 2	SHT	8.9586
51	47	FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.9557
52	49	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9541
53	52	ダライアス外伝	SHT	8.9377
54	51	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.9353
55	53	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.92
56	55	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.9075
57	54	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8883
58	63	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.887
59	62	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.8769
60	56	戦国ブレード	SHT	8.8666
61	59	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8508
62	58	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版／超限定版〉	ACT	8.8454
63	57	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8426
64	76	シーバス・フィッシング2	SLG	8.8333
65	64	三國志V	SLG	8.8252
66	89	バーチャル競艇	SPT	8.8235
67	61	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.8189
68	71	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7728
69	67	バンツァードラグーン	SHT	8.771
70	66	バーチャコップ 2	SHT	8.7709
71	68	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7684
72	69	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7662
73	72	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.7425
74	70	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.7391
75	74	ストライカーズ1945	SHT	8.7327
76	75	信長の野望・天翔記	SLG	8.7222
77	87	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.7213
78	65	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.7207
79	78	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7142
80	83	マリカ～真実の世界～	RPG	8.7142
81	80	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7104
82	77	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6998
83	85	三國志孔明伝	SLG•RPG	8.6956
84	82	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6826
85	90	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6782
86	84	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6773
87	86	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.668
88	79	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6646
89	93	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.6542
90	110	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.6478
91	92	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.643
92	123	太平洋の嵐 疾風の雄姿〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.6428
93	165	アルバムクラブ～胸キュンセントポーリア女学院～	ETC	8.6363
94	95	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.6345
95	105	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6323
96	88	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.625
97	96	デイトナUSA	RAC	8.6149
98	106	天地無用！ 連鎖必要	PUZ	8.6111
99	99	メタルブラック	SHT	8.6097
100	97	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	SLG&RPG	8.6041
101	98	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.6039
102	新	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	8.6
103	101	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5962
104	60	紫炎龍	SHT	8.5882
105	102	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.5811
106	104	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.581
107	112	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5769
108	118	ハイパーデュエル	SHT	8.5762
109	108	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.5652
110	114	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.5651
111	107	ドラゴンフォース	SLG	8.5643
112	73	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.5588
113	115	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.5543
114	103	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5525
115	111	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.5517
116	113	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5491
117	94	大航海時代II	SLG•RPG	8.54
118	117	パズルボブル3	PUZ	8.54
119	91	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.5294
120	116	エネミー・ゼロ	MOV	8.517
121	125	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.5147
122	119	ストリートファイターZERO	ACT	8.509
123	122	南方珀堂登場	ADV	8.5
124	127	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.4952
125	126	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4844
126	124	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4815
127	132	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.4761
128	130	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4736
129	128	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4589
130	121	ラストブロンクス	ACT	8.456
131	151	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.4545
132	120	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.4533
133	109	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	8.4482
134	131	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.445
135	154	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4375
136	135	デカスリート	SPT	8.4262
137	134	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4217
138	141	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.4198
139	136	モンスターライダー	PUZ	8.4166
140	133	DX人生ゲームII	TAB	8.4074
141	139	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4023
142	140	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3956
143	137	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.3939
144	145	バトルバ	RAC	8.3883
145	142	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.3794
146	144	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.3767
147	100	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.372
148	143	重装機兵レイノス2	ACT	8.3707
149	148	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3607
150	147	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ	ETC	8.36
151	146	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.3589
152	149	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3586
153	155	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3472
154	153	BATSUGUN	SHT	8.3364
155	152	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.3333
156	161	アンジェリークSpecial	SLG	8.3312
157	163	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.3267
158	157	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.326
159	156	グレイテストナイン'96	SPT	8.3247
160	167	太閤立志伝II	SLG	8.3207
161	159	世界の車窓から［I］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.3157
162	162	パズルボブル2X	PUZ	8.3006
163	169	コマンド&コンカー	SLG	8.2962
164	166	3×3 EYES ～吸精公主～S	ADV	8.2862
165	164	LULU	ETC	8.2727
166	168	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2705
167	81	VIRUS（ウイルス）	ADV	8.2698
168	150	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.2666
169	171	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2525
170	173	神秘の世界エルハザード	ADV	8.25
171	181	ファンタステップ	ADV	8.25
172	172	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2484
173	160	マジカルドロップ2	PUZ	8.2476

オッズ表サターンA寸評

今週は「EVE」が逆転1位に浮上！新着本命も好調!!

合併明けの今週の読者レースは、上位オッズも波乱含み。先週「サンダーフォースV」から1位をもぎ取った王者「サクラ大戦」は、早くも「EVE」に取って代わられ、2位に後退。新着「シルミラ」は「DESIRE」を押さえ、3位で初登場と健闘中だ。その他も「バイオ」をはじめ各地で波乱傾向だぞ。



売上はもう一歩だが、3位に出現「シルミラ」。



出だしは好調の5位。「DESIRE」。



意外とあっさりと1位を奪った「EVE」。

2週分の集計だけに、かなり乱調な順位となったオッズ表A。「ときメモ虹色の青春」20ランクダウン、「サターンミュージックスクール」18ランクダウン、「紫炎龍」44ランクダウン、「ウイルス」86ランクダウンなどめまぐるしい結果に。



72ランクアップ「セントポーリア」も注目。



167着へと大幅後退の「ウイルス」。要注意？

【およ？】「たいっちょー！たいっちょーっ!!たいっちょーっ!!!」「……」「たいっちょっ！……。う～む、いったいどこへ？　せっかく合併号明けの久々の最下位…じゃなくて、再会だってのに。おっ？」「（ハチよ、あんまり遅いから置いていく。ビッグサイトに早く来い。たいちょ）」「おお……。今日はビッグサイトにAMショーの取材。こりゃまた忘れてたっすヨ。え～と（パラパラ……）。P70へ、レッツラGOっス!!」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

⬇オッズ表サターンB

※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1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
174	175	スナッチャー	ADV	8.2408
175	174	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.238
176	177	機動戦士ガンダム	SHT	8.2228
177	176	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	ADV	8.2217
178	178	Wizards' Harmony	SLG	8.2154
179	180	アースワームジム2	ACT	8.2
180	186	ディスクワールド	ADV	8.2
181	183	サターンボンバーマン	ACT	8.1847
182	158	スレイヤーズろいやる	RPG	8.1781
183	182	バーチャファイターキッズ	ACT	8.1744
184	184	ガンパード	SHT	8.1728
185	179	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	8.1538
186	187	対局将棋 極Ⅱ	TAB	8.1538
187	188	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.15
188	196	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.1478
189	190	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1473
190	193	ダイナマイト刑事	ACT	8.1453
191	192	皇龍三國演義	SLG	8.1428
192	189	ダークセイバー	A・RPG	8.137
193	211	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.1351
194	199	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	8.134
195	194	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.1335
196	195	三國志英傑伝	SLG	8.1298
197	191	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.1296
198	185	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.1288
199	274	古伝降霊術 百物語	ETC	8.1176
200	198	優駿クラシックロード	SLG	8.1162
201	197	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.1143
202	202	将棋まつり	TAB	8.0987
203	201	2度あることはサンドア～ル	ETC	8.0974
204	203	DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵(コンビニ専売)	ETC	8.096
205	200	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.095
206	204	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	8.08
207	208	新テーマパーク	SLG	8.0787
208	263	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	8.0769
209	206	MYST	ADV	8.0562
210	170	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	8.0555
211	207	ワールドシリーズベースボールⅡ	SPT	8.054
212	209	ブラストウインド	SHT	8.0535
213	210	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0347
214	213	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	8.0042
215	138	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	8.0
216	205	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	8.0
217	215	風水先生	SLG	8.0
218	224	提督の決断Ⅲ	SLG	8.0
219	217	誕生S～Debut～(18歳以上推奨)	SLG	7.9864
220	220	スーパーリアル麻雀PⅥ(X指定)	TAB	7.978
221	216	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9769
222	218	プロ麻雀 極S	TAB	7.9726
223	219	F-1 Live Information	RAC	7.9719
224	221	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
225	212	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.9634
226	222	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9634
227	223	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	7.9626
228	229	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.931
229	228	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.9154
230	225	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9148
231	232	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	7.9142
232	227	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	7.9135
233	226	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	7.9072
234	241	エーベルージュ	SLG	7.9062
235	230	The Tower	SLG	7.8813
236	129	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 Hawaii	PUZ	7.862
237	231	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	7.8571
238	235	FEDA・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8421
239	233	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8358
240	234	餓KING THE SPIRITS	RAC	7.8303
241	237	ときめきメモリアル対戦ばずるだま	PUZ	7.8104
242	236	大運動会	SLG	7.8073
243	240	三國志Ⅳ	SLG	7.8019
244	239	GAME WARE VOL.4	ETC	7.7848
245	246	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.7818
246	243	エリア51	SHT	7.7777
247	242	提督の決断Ⅱ	SLG	7.775
248	238	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	7.7666
249	249	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7619
250	244	ビクトリーゴール	SPT	7.7578
251	245	DX人生ゲーム	TAB	7.756
252	251	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.75
253	247	ウイニングポスト2	SLG	7.7462
254	248	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.7301
255	276	バップ・ブリーダー	SLG	7.723
256	250	Dの食卓	ADV	7.7207
257	252	ブラドルDISK Vol.4 黒田美礼	ETC	7.7058
258	253	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7021
259	254	麻雀大会Ⅱ Spesial	TAB	7.7
260	255	セクシーパロディウス	SHT	7.6914
261	256	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6909
262	258	リグロード サーガ2	S・RPG	7.6883
263	257	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6819
264	259	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	7.6698
265	260	ぷよぷよ通	PUZ	7.65
266	261	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.6464
267	264	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.641
268	265	ROBO・PIT	ACT	7.6407
269	266	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
270	262	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.629
271	268	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	7.6236
272	267	リンクル・リバー・ストーリー	A・RPG	7.6222
273	382	羅鋼斗(RABBIT)	ACT	7.6153
274	270	日灼けの想い出+姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6
275	271	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	7.6
276	279	ZORK Ⅰ	ADV	7.5961
277	272	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5954
278	273	エイリアン トリロジー	SHT	7.5853
279	318	ブラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	7.5833
280	275	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	7.5777
281	288	エアーマネジメント'96	SLG	7.5769
282	277	金沢将棋	TAB	7.5652
283	278	でろ～んでろでろ	PUZ	7.56
284	281	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55

◎新着本命馬紹介1 メガドライブマニアも納得のアクション。3位で初登場!

3着 NEW SOFT シルエットミラージュ



トレジャー／'97・9・11
5,800円／ACT

全投票平均点	9.3513
本誌の平均点	8.33

2つの属性に体力、攻撃力という概念を組み込むことで“攻略”の意味を深めることに成功した良作。何も考えずに撃ちまくっても何とかクリアすることはできるが、パターン化に成功すれば、より美しくクリアできるような絶妙なバランスが、また素晴らしい。(千葉県・早乙女智昭・23歳)属性、リフレクター、つかみ、投げ、しゃがみ……すべてのアクション要素とシステムがうまくかみ合って、すばらしいアクションを演出してくれています。オープニングムービーも「ガーディアンヒーローズ」と比べると、かなりキレイになっていて驚きました。少し残念なのが、いつでもどこでもゲームを中断できないことです。その他の部分は、手離しでオススメのソフトです。(福岡県・野美山洋一・24歳)デジタルアニメに使われている半透明処理が美しい。操作には慣れが必要だけど、それをクリアできれば、どっぷりとシルミラの世界に入り込める。エンディングも感動するが、ただその前に登場する最後のボスは強すぎかも。とはいえ、その完成度から“アクションのトレジャー”ココにアリと思わずにはいられない。ESPブランドにふさわしいソフト。(静岡県・高橋秀明・22歳)本当にトレジャーのアクションゲームって作り込みがハンパじゃない! ただし本作は、属性などのシステムや、操作も少しムズイので、やり込まなければならない。特にパッド操作に慣れるのはひと苦労だった。(愛知県・高野晴久・25歳)飽きさせない操作性と、頭を使うアクション。そして、明るく楽しいストーリー、意表をつくギャグ。じつに、トレジャーらしいソフトでベリーグーな感じ。(愛知県・西村泰行・18歳) エリア4の演出が、すごく良かった。「ガーディアンヒーローズ」よりも、よりトレジャーらしさが出ているアクション作品でおもしろい。(千葉県・泉川秀雄・18歳)何より、操作性が良い。それからオープニングムービーもなかなかのモノ。しかし、キャラが少し小さいのが気になる。敵キャラに攻撃した時の音も、少しショボイかな。(神奈川県・薮裕也・14歳)

◎新着本命馬紹介2 「EVE」と並び絶賛しきり。良質のアドベンチャーがここに!

5着 NEW SOFT DESIRE(デザイア)



イマディオ／'97・9・11
6,800円(18歳以上推奨)(2枚組)／ADV

全投票平均点	9.3
本誌の平均点	8.0

ストーリーはいうまでもなく最高レベル、他の凡庸なアドベンチャーゲームとは明らかに一線を画している。これなら「YU-NO」も期待できる。「EVE」の問題点(例えば、SEのタイミングと音質、BGMの音楽センスとか)を解決しているところも評価高し。画像に関しては雑誌などの画面写真ほど汚くなく、アニメーションは確かに自称サターン最高というだけのことはあった。これがフル画面だったら最高だったのに。キャラも雑誌に書かれていたほど濃い、といったわけではなく、意外とソフトなので安心した。しかし、画面が小さく古臭いのが残念でならない。全体的には、ギャグや不条理なコマンドが少なく、画面も「EVE」並みに小さくなり、ストーリーとキャラにハマれないような印象を受けたが、プレイを進め、ラストに近付くといつの間にかハマっていた。(神奈川県・浅井和幸・21歳)まず、新技術を使用したアニメーションの美しさに驚かされた。また「AVSS」、フェイスウインドウ、実力派声優陣による登場人物がとても生き生きと表現されている。しかし、この作品の最大の魅力は、物語のすべての真実を知った後に訪れる、いいようのないもどかしさと、せつなさだろう。(埼玉県・石山英樹・24歳) 前作「EVE」に比べると、こちらは純粋にストーリーを追っていく、といった内容になっている。しかし、それぞれのエンディング、そして真のエンディングを見た者の心を揺り動かす良作だと思います。ぜひ1人でも多くの人にススメたい。(徳島県・武田一美・29歳) アドベンチャーとして、プレイヤー自身が謎を解く要素はゼロの半デジコミ形式。システムは古臭く感じられるが、パソコン版で絶賛の嵐を受けたシナリオが、高画質のムービーや声優によるメッセージのボイス化、全CGの描き下ろしといった気合いの入ったリメイクを通して、より良いモノになったのは、ファンとしてうれしい。(埼玉県・叶井賢一・26歳)オープニングのアニメーションの美しさには驚いた。おそらく今までのTVゲーム史上最高の画質ではないかと思う。ただゲーム内容(進行)で、マコト編がさらりと流されているような感じを受けたのが気になる。2枚目のディスクも、エンディングのみに使っているような感じがする。もう少しボリュームがあると思っていたぶん残念。ただ、ストーリーの素晴らしさにはうならされた。(東京都・渡部泰・23歳)システム的に目新しさはないが、奇麗なルシッドモーション、声優さんのうまい演技などで古さは感じさせないデキに仕上がっている。そして、何より「EVE」と同様に素晴らしいシナリオには感動しっぱなしだった。ただ、クリアしても謎に包まれたところがかなり残り、いろいろと考えさせられる。だが、1本の作品として本当にオススメできる作品である。(新潟県・長谷部琢磨・19歳)

▲新着穴馬紹介 とにかく古株のサターンソフト。愛ちゃん頑張るっ?

102着 NEW SOFT グッドアイランドカフェ・飯島 愛



インナーブレイン／'96・8・27
5,000円／ETC

全投票平均点	8.6
本誌の平均点	5.66

完全なファンアイテムではあるが、他のアイドル系ファンソフトに比べて、有名な人物を起用してる点に好感が持てる。飯島愛クラスのタレントであれば、誰でも知っているし、そうならより多くの人が楽しめるであろうから。また、そのアイドルの写真を撮影するというゲーム内容も良いと思う。ただ、ゲームとして質がちと伴っていないのが残念。(東京都・佐々木敏郎・28歳) ゲーム本編に入る前にあるムービーをとばせない、写真を撮るというゲーム部分の映像が、あまりよくない。ほぼ全シーン、逆光でまともに写すことができないなど不満が多い。(静岡県・村山寛之・29歳)

【あと何サツ?】「たいっちょー! いやぁ……疲れましたなぁAMショー取材。サタマガに秘密兵器の新戦力も加わって、もうバッチリ安泰って感じっスね」「……ハチよ。先週こそ、青天の霹靂(ヘキレキ)。ふいに合併こそあったが、これから年内サタマガは無休状態。年末まで休みなしじゃからな」「……え、えーと。た、た、たいちょう……、まだ13冊もありますですよ」「泣くなよハチ。そんなに嬉しいのか?」「隊長“13殺”なんて、不吉な。オヨヨヨヨ。それに引き替え、電○さんもF○Nさんもせいぜい年内あと5冊か6冊……。いいなぁ……」「指くわえてんなよ、ハチ」「隊長、13冊なんて、月刊誌なら1年分以上スよ」「む、頑張れよハチ」「……たいちょうも、いきなりフラフラしてますけど」「むー」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
285	295	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5454
286	284	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5438
287	283	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5435
288	269	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.5416
289	285	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
290	286	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.5241
291	287	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5217
292	289	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.5135
293	292	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5125
294	290	上海 万里の長城	PUZ	7.511
295	291	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.5068
296	294	リグロード サーガ	RPG	7.5007
297	282	マンクスTT－スーパーバイク－	RAC	7.5
298	293	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.5
299	297	プリクラ大作戦	A•SHT	7.4814
300	280	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.4782
301	299	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.4731
302	298	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.4672
303	304	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4637
304	337	冒険活劇モノモノ	RPG	7.4615
305	303	首都高バトル'97	RAC	7.46
306	301	ウイニングポストEX	SLG	7.4599
307	300	シムシティ2000	SLG	7.4584
308	296	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.4468
309	302	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4468
310	306	AMOK	SHT	7.4285
311	308	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	7.425
312	309	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
313	310	昇龍三國演義	SLG	7.4177
314	311	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
315	305	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.4
316	214	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	7.3913
317	312	ゴジラ一列島震撼一	SLG	7.3809
318	313	スチームギア★マッシュ	ACT	7.3766
319	314	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.375
320	315	実戦 パチスロ必勝法！ 3	TAB	7.375
321	316	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3722
322	307	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.3663
323	317	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3663
324	330	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.3577
325	319	ゲックス	ACT	7.3529
326	331	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.3529
327	320	疾風魔法大作戦	SHT	7.35
328	326	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.3448
329	321	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3443
330	322	ステークスウィナー	ACT	7.3333
331	323	プラドルDISK Vol.1 木下優	ETC	7.3333
332	325	ドゥーム	A•SHT	7.3333
333	328	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	SPT	7.3181
334	329	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.3125
335	327	テーマパーク	SLG	7.3114
336	324	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	ACT	7.3076
337	347	アボなしギャルズお・り・ん・ぼ・す	SLG	7.3
338	332	ザ・ホード	SLG	7.2982
339	339	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.2918
340	333	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～	ETC	7.2892
341	335	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
342	336	ロードラッシュ	RAC	7.2807
343	338	ちびまる子ちゃんの対戦ばずるだま	PUZ	7.2666
344	340	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.2631
345	341	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.25
346	344	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2444
347	342	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック／ソフト単品)	TAB	7.2413
348	343	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.2333
349	346	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.2307
350	335	マジカルホッパーズ	ACT	7.2222
351	345	Cubic Gallery	ETC	7.2222
352	351	鋼鉄霊域(スティールダム)〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	7.2222
353	416	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	7.2
354	350	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1906
355	356	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1698
356	354	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	7.1694
357	358	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.1666
358	357	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1639
359	360	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1551
360	355	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.154
361	366	おまかせ！ 退魔業(セイバーズ)	ADV	7.1509
362	361	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.1479
363	348	神凰拳	ACT	7.1428
364	362	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1363
365	352	くるりんPA！	PUZ	7.1333
366	353	m～君を伝えて～	SLG	7.1333
367	363	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1265
368	364	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.125
369	367	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.1118
370	386	Jリーグ GO GO ゴール！	SPT	7.1071
371	369	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.106
372	368	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.1
373	365	水滸演武	ACT	7.0884
374	370	ソード&ソーサリー	RPG	7.0742
375	371	サンダーホークII	SHT	7.0481
376	373	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	7.0454
377	374	もうぢゃ	PUZ	7.0434
378	377	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0385
379	359	天地無用！登校無用アニラジコレクション	ADV	7.02
380	376	銀河英雄伝説	SLG	7.0176
381	349	GAME WARE Vol.5	ETC	7.0
382	375	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	7.0
383	378	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬経奇譚	ADV	7.0
384	379	大牌砦(DAITORIDE)	PUZ	7.0
385	429	怪盗セイント・テール	ADV	7.0
386	384	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.9806
387	385	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.9629
388	381	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	6.9591
389	387	新型くるりんPA!	PUZ	6.9444
390	372	七つの秘館	ADV	6.9339
391	388	GAME WARE VOL.3	ETC	6.9302
392	389	スープ	PUZ	6.9285
393	390	ウルトラマン図鑑	ETC	6.9285
394	380	GOTHAII ～天空の騎士～	SLG	6.909
395	391	NIGHTRUTH"Maria"	ADV	6.909
396	392	柿木将棋	TAB	6.9029
397	383	スカイターゲット	SHT	6.8865
398	393	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアー～ル	ETC	6.8653
399	395	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.8333
400	396	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.8333
401	398	天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.82
402	399	ゲームの達人	TAB	6.819
403	400	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	6.8108
404	401	必殺パチンココレクション	SLG	6.8095
405	394	シーバス・フィッシング	SLG	6.7906
406	402	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7884
407	397	海底大戦争	SHT	6.7777
408	403	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.7741
409	405	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	6.7733
410	404	激突甲子園	SPT	6.7692
411	406	永世名人II	TAB	6.7692
412	407	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
413	409	WILLY WOMBAT	ACT	6.75
414	410	ナイトストライカーS	SHT	6.72
415	411	クリーチャーショック	SHT	6.6818
416	413	永世名人	TAB	6.6708
417	414	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	6.6666
418	415	ハングオンGP'95	RAC	6.6666
419	417	AI将棋	TAB	6.6585
420	418	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.647
421	408	卒業クロスワールド	ADV	6.6363
422	419	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
423	427	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6285
424	420	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.625
425	421	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6129
426	412	ダライアスII	SHT	6.6019
427	422	Body Special 264	PUZ	6.5833
428	424	三國志リターンズ	SLG	6.5789
429	425	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
430	423	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.574
431	426	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5598
432	446	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.5454
433	430	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.532
434	431	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5185
435	433	BUG TOO!!	ACT	6.5
436	434	テトリスプラス	PUZ	6.5
437	435	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
438	437	信長の野望 リターンス	SLG	6.4666
439	450	課兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.4666
440	438	Turf Wind'96 ～武豊 競争馬育成ゲーム	SLG	6.4615
441	440	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4545
442	439	闘神伝S	ACT	6.4456
443	441	四柱推命ビタグラフ	ETC	6.4444
444	445	ゲームの達人2	TAB	6.4285
445	449	闘神伝URA	ACT	6.4087
446	444	ロックマンX 3	ACT	6.4042
447	447	マジカルドロップ	PUZ	6.4
448	442	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.3891
449	428	爆れつハンター	ADV	6.3888
450	448	ブラックファイアー	SHT	6.375
451	432	STREET RACER EXTRA	RAC	6.3684
452	443	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	6.367
453	453	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	6.3529
454	456	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.3451
455	452	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.3333
456	457	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.3333
457	458	だいすき	ADV	6.3333
458	459	ハイパー3D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	6.3235
459	451	ファイプロ外伝 プレイシングトルネード	SPT	6.3157
460	460	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	6.3157
461	454	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.3125
462	461	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3112
463	462	ムーンクレイドル	ADV	6.3
464	463	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	6.3
465	455	逆鱗弾	SHT	6.2857
466	466	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.25
467	465	TETRIS S	PUZ	6.2368
468	467	実戦麻雀	TAB	6.2307
469	468	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.2105
470	469	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
471	470	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
472	471	フィッシング甲子園	SPT	6.2
473	472	ピンボールグラフィティ	PIN	6.1818
474	478	ホーンテッドカジノ	TAB	6.1794
475	473	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.1785
476	464	D-XHIRD	ACT	6.1702
477	474	サイドポケット3	TAB	6.1666
478	475	モータルコンバットII完全版(X指定)	ACT	6.1621
479	476	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.159
480	477	湾岸デッドヒート	RAC	6.1323
481	480	デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.125
482	483	Race Drivin'	RAC	6.1225
483	482	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	6.1142
484	479	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.1067
485	484	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
486	436	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.1
487	485	斬・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.0643

✕新着要注意馬紹介 こんなソフトもありました。ちょっと要注意気味かな?

501着 NEW SOFT クロックワークス



徳間書店／'96・8・9
6,800円／PUZ

全投票平均点	5.8181
本誌の平均点	4.33

画面だけ見ると簡単そうに見えるが、やってみたら大間違い。自分の思ったとおりに動いてくれなく、敵の配置からほとんど意味のないスイング、フリップ移動になってしまうなど、操作に慣れるまでが大変。そのぷんステージをクリアした時の達成感は大きい。ただ、そこに行き着くまでの苦労が大きすぎて、このゲームの面白味を削いでいるかも。(大阪府・藤本努・16歳)やればやるほど奥が深いことがわかって、ハマる要素満載のゲームなのに、画面から受ける雰囲気がイマイチ地味なのが難。操作がわかりづらいのも残念なところ。(愛知県・奥村尚惟・18歳)

オッズ表サターンB・C寸評 「スレイヤーズろいやる」B表落ち他も乱調傾向!

いつもは意外と変動の少ないオッズ表B・Cも、今週はかなり乱調気味。夏のヒット作品だった「スレイヤーズろいやる」は24ランク落とし、B表に落ちた他、「百物語」が75ランクアップ、「フリートークスタジオ」が40ランクダウン、「ミニ四駆」は77ランクダウン、「吉野公佳」107ダウン、「羅媚斗」109ランクアップなど乱高下ありだ。



B表に落ちてしまった「スレイヤーズ」。



75ランクアップ199位の「百物語」。怖いぞ。

オッズ表サターンD寸評 さらば大冒険の奇跡? 不吉な666位を射止める悪魔の申し子は果たして!?

伝統の(?)読者レースもいよいよ70回を迎え、最下位帝王デス様は599位に降臨。次号に600位オーバーを控え、いよいよ預言の書にある「666」の悪魔の申し子誕生も1999年並みに近くなってきた。はたして真の悪魔誕生は現帝王デス様なのかそれとも?要注意だっ!!



ここにきて10ランクダウン「逆鱗弾」。



デスの預言は真実なのかッ(くわ)。注目。

【取材成果を見よ!】「たいっちょー! 今週の見どころは?」「ま、週末取材翌週校了のムチャ進行特集AMショーリポートじゃな。新戦力のウメちゃんも皆勤賞で頑張ってたし。こんだけ速くこんだけ詳しいリポートを届けてる雑誌もそーそーなかろうて」「隊長、あいかわらずムチャしてますねぇ」「アホゥ、ムチャせんでいい記事が書けるかい」「……隊長、どこ向いて言ってんスカ?」「あ、いや何……。最近ちょっとな」「ふ、ファイトォ! たいっちょー」「おうよ」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

⬇オッズ表サターンD

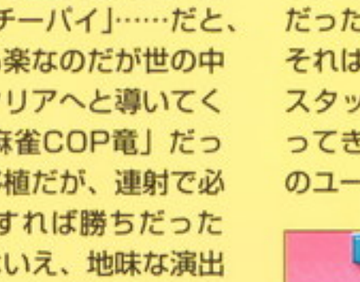
順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
488	481	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.037
489	487	NIGHTRUTHT〔ナイトゥルース〕Explanation of the panranomal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	6.0166
490	486	クライムウェーブ	RAC+SHT	6.0
491	489	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.9444
492	490	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.9411
493	516	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.9411
494	491	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	5.9166
495	492	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.909
496	493	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
497	494	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	RAC	5.9
498	495	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	5.8571
499	496	スペースインベーダー	SHT	5.8518
500	497	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
501	新	クロックワークス	PUZ	5.8181
502	498	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	5.8157
503	499	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.8076
504	488	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S・RPG	5.8
505	500	バーチャルカジノ	TAB	5.8
506	501	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.75
507	502	「占都物語」そのⅠ	ETC	5.75
508	503	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.7333
509	504	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.7333
510	507	タクマラカン ～敦煌傳奇～	PUZ	5.6923
511	510	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	5.6756
512	508	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ	ACT	5.6666
513	509	アドヴァンストV.G.（通常版／ジグソーパズル込み初回限定版）	ACT	5.6562
514	511	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
515	512	戦略将棋	TAB	5.6
516	514	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5571
517	506	バーチャルオープンテニス	SPT	5.5555
518	505	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.5434
519	515	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.5077
520	513	GAME-WARE VOL.2	ETC	5.4649
521	517	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.4032
522	519	ゲイルレーサー	RAC	5.3741
523	522	ハイオクタン	RAC	5.3125
524	524	ブレインバトルQ	QIZ	5.2903
525	523	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.2698
526	520	麻雀巌流島	TAB	5.258
527	526	Break Thru!	PUZ	5.25
528	521	エアーズアドベンチャー	RPG	5.226
529	540	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.2083
530	532	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.2
531	527	サイベリア	SHT	5.1785
532	528	TAMA	ACT	5.144
533	529	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	5.1428
534	543	シミュレーション・ズー	SLG	5.125
535	530	ダイダロス	SHT	5.1074
536	531	ストリートファイターⅡ ムービー	ETC	5.1041
537	533	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.0625
538	525	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	5.0476
539	534	BREAK POINT	SPT	5.0
540	535	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～（18歳以上推奨）	ADV	4.9642
541	537	GALJAN（X指定）	TAB	4.9032
542	518	2TAX GOLD	QIZ	4.8823
543	538	競オー競馬データSTABLE－	ETC	4.8823
544	542	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
545	544	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.7941
546	539	球転界	PIN	4.7878
547	545	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.7857
548	536	FIFAサッカー'96	SPT	4.75
549	547	HORROR TOUR	ADV	4.7368
550	548	タイタンウォーズ	SHT	4.7368
551	549	新海底軍艦	SLG	4.7272
552	550	3D Lemmings	PUZ	4.7272
553	546	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.6829
554	552	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
555	556	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.5454
556	541	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	4.4285
557	551	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	4.4285
558	555	キューブバトラー	PUZ	4.4117
559	553	～制服伝説～ プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.2903
560	554	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.2903
561	558	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.1764
562	561	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.1428
563	559	北斗の拳	ADV	4.1407
564	560	バーチャルバレーボール	SPT	4.1258
565	565	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ACT	4.125
566	557	エルフを狩るモノたち	ADV	4.0625
567	562	アイレム アーケード クラシックス	ETC	4.05
568	563	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	3.9473
569	564	美少女バラエティゲーム ラビュラスパニック	TAB	3.9333
570	566	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
571	567	必殺！	ACT	3.8571
572	568	ハットトリックヒーローS	SPT	3.8148
573	569	熱血親子	ACT	3.8045
574	572	結婚前夜（限定販売）	ETC	3.6736
575	573	痛快！ スロットシューティング	ETC	3.6538
576	570	ゲン ウォー	SHT	3.5714
577	571	スターファイター3000	SHT	3.5428
578	574	ジョニー・バズーカ	ACT	3.3529
579	575	学校の怪談	ADV	3.219
580	576	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	3.1793
581	577	ハートビートスクランブル	ADV	3.04
582	579	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.0
583	578	FIST	ACT	2.9523
584	581	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.9285
585	580	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	2.7857
586	583	クリッドランナー	ADV	2.75
587	584	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.7307
588	585	ばっばらばおーん	PUZ	2.673
589	586	結婚～Marriage～	SLG	2.6676
590	588	PLANET JOKER	SHT	2.6274
591	582	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.6153
592	589	カオスコントロール リミックス	SHT	2.55
593	587	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5
594	590	カオスコントロール	SHT	2.4634
595	592	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	2.2903
596	593	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.2321
597	591	Defcon5	SLG+RPG	2.2
598	594	スタンバイ Say You!（18歳以上推奨）	ADV	2.1318
599	595	デス クリムゾン	SHT	2.1184

サタマガ 推奨名馬 Vol.20

セガサターンの名作にスポットをあてる…

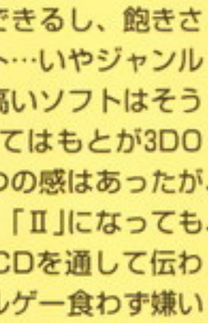
Written by 高坂亮一

アイドル雀士 スーチーパイⅡ



●ジャレコ
●'96年4月26日発売
●7,800円
●TAB
●18歳以上推奨、2枚組

読者	9.2412
本誌	8.33



この夏、生まれて初めてバリウムを飲んだ。来年は胃カメラか……？

ソフトDATA

初登場時('96年6/28号)のオッズは9.4655で、なんと2位をマーク。最高オッズは9.5078。その後も登場回数48回と古株ながら9.2点台をマーク。現在X指定で最高のオッズだ。

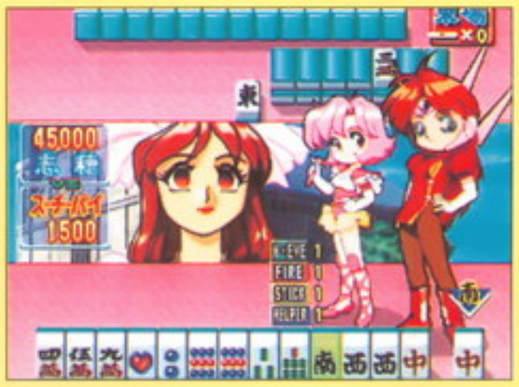
厩舎情報 アイドル雀士 スーチーパイⅡ ひとくちメモ

アニメ的演出と絶妙なシナリオで魅せてくれるコミカル脱衣麻雀ソフト第2弾。すべての面で前作以上にパワーアップしており、この流れは「ゲーム天国」へと引き継がれている。年末にはシリーズ最新作「スーチーパイアドベンチャー」の発売も予定されており、期待させてくれる。また、割と知られていないがSFCの「きんぎょ注意報！」も同じスタッフが手がけている。これらの流れが嫌いでなければ、一度は見ておきたい。

徹底したこだわりと妥協のない作品作り

麻雀というヤツはどうも苦手だ。漢字というものに対してさほど抵抗があるわけではないのだが、こと役の名前が頭に残らない。いまだに役は何ひとつ覚えられないし、もちろん点数計算もできない。と、まぁこんな私だが、もともとRPGやADVが好きなせいかストーリー性の強い麻雀ソフトは好きだったりする。ファミコンの「中国雀士ストーリー東風」やPCエンジンの「麻雀ウォーズ」などがそうだ。ただ、どれもクリアできなかったが……。その壁を初めて越えさせてくれたソフトが「スーチーパイ」……だと、まとまりもいいし、書くのも楽なのだが世の中そんなに甘くない。初めてクリアへと導いてくれたのはメガドライブの「麻雀COP竜」だったのだ。アーケードからの移植だが、連射で必殺技が出せるので、リーチすれば勝ちだった(連射パッドがあれば)。とはいえ、地味な演出やバランスなどに問題がなかったわけではない。

その後はこれといった作品に巡り合えずにいたが、ある日ゲーセンで目にとまったのが「スーチーパイ」だった。遠からず移植されるだろうと思っていたら、3DO……。たまたま3DOを持っていたからよかったけど、そうでなければサターン版まで出逢いは延びていたに違いない。確かに園田健一のキャラはモチベーションにはなった。だが、プレイしていくうちに自分の中でそのことは二の次になった。いや、同格になったというのが正しいだろう。ともかくグラフィック、音楽、シナリオなど、すべての面において妥協というものが感じられないのだ。しかもそれが一人よがりやユーザーへの媚びではなく、絶妙なバランスの上に立ち、あくまで購入者の立場をかたくなに維持しつつまとめ上げられている。頑張れば誰でもクリアできるし、飽きさせないのだ。こんな麻雀ソフト…いやジャンルを問わず、これだけレベルの高いソフトはそうそうない。サターン版に関してはもとが3DOだったせいか発色がいまひとつの感はあったが、それは「Ⅱ」で解消されている。「Ⅱ」になっても、スタッフのこだわりや情熱はCDを通して伝わってきた。いまさらだがギャルゲー食わず嫌いのユーザーにこそプレイしてほしいシリーズだ。



仲間が増える度に画面が賑やかになっていくのもウレシイ演出だ。

check!

全7曲にも及ぶボーカルのデキもGOOD!

前作に比べて声優さんが唄うボーカルが3曲から7曲と増えている。そのためCDプレイヤーで聴けなくなってしまったが、なんと丁寧にもマニュアルにお詫びが載っているのだ。ユーザー心を掴んでいるというか……きっとスタッフには大英断だったのだろう。



ボーカル集が出ていないのは不思議だ。まぁ、OVA版のサントラに「Ⅰ」のボーカル3曲は入ってるんだけどね……。

OPやEDなどの絵コンテを手がけているのは、某アニメにも関わっている方々。さすがにいい仕事をしている。



最近の読者のコメントは？

難易度が低いし、COMにおまかせモードがあるので麻雀を知らなくても大丈夫。ただ、配牌でいきなり国士無双がきた時は驚いた。(広島県・原田直規・22歳)練られた演出、丁寧なつくりなどユーザーへの配慮がうかがわれる。家庭用ならではのオマケもうれしい。(埼玉県・三島茂樹・20歳)

開発スタッフからオススメのお言葉

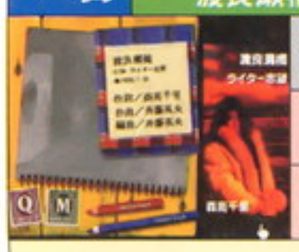
皆様に大好評をいただいておりますスーチーシリーズ。プレイしているうちに麻雀ゲームであることを忘れさせるゲーム性は、麻雀を知らない方にでも十分楽しんでいただけます。我々スタッフも寿命を縮めながら日々精進しておりますので、次回作アドベンチャーには大いに期待してください!!

【サタマガへんしゅーぶチェー……】「……ック!!」「はい？」「むー、あの作品とあの作品とあの作品の発売日が……(モゴモゴ……)」「た、たたた隊長、殿中で御座るっ」「むむむ。そのかわりビッグな企画を進行させとるから期待してて吉！　さらにさらにィ。有り難うサタマガ。おかげさまでブッチ切りって頑張ってますッテ」「はぁ。なんすかそれ？　新種の嫌がらせですか？」「さらにさらにィ！　○○○○○と○○○○(略称)の続編がいよいよ出てクルのかぁっ!?」「うーんうーん……。なんだろ？」「年内無休！サタマガはやるぜ」「ほー」

⬇次回出走予定馬パドック情報

秋になっても話題作は満載。気になるソフトもこのコーナーで最速チェック！　貴重な意見は必見だぞ。

？着　森高千里 渡良瀬橋／ララ　サンシャイン



SEGA／ORACION／'97・9・11
6,800円（2枚組）／ETC

予想オッズ	？
本誌の平均点	―

なにより、森高千里ファンならずとも楽しめる構成が良い。森高というアーティストの天性もあるのだろうが、誰でも満足のいく内容になっている。今後のシリーズにも期待したい。（東京都・杉本伸子・21歳）これまでにある下手なビデオクリップより充実してるし、CD-ROMの特性が生かされている。シリーズ化して、数多く発売してほしい。（福岡県・岡田信博・23歳）

？着　ストリートファイターコレクション



カプコン／'97・9・18
5,800円（2枚組）／ACT

予想オッズ	？
本誌の平均点	8.0

コレクションというその名前通り、この価格で３作が入ったボリュームはファンにはたまらないだろう。だが、「ストリートファイターZERO2'」のほうはオマケ要素（隠れキャラや、ドラマチックモード）が初期状態では出現していないので、雑誌等でフォローしない限り、元祖「ZERO2」とほとんど変わりがないように感じてしまうのが唯一の欠点。（長野県・丸山理樹・26歳）

？着　怒首領蜂（ドドンパチ）



アトラス／'97・9・18
5,800円／SHT

予想オッズ	？
本誌の平均点	7.33

シューターなら、必ず手に入れておくべき作品。ラスボスの攻撃にはドギモを抜かれる。（宮城県・小野拓哉・23歳）前作がウソのような良いデキ。処理速度に問題はないし、ロードも速く、横画面でもプレイしやすい。難しいが、サターンモードは無限コンティニューなので安心。ゲーム自体も、前作より圧倒的におもしろい。今年のベスト縦シュー。（群馬県・関浩昭）

？着　My Dream ～On Airが待てなくて～



日本クリエイト／'97・9・18
6,800円（2枚組）／SLG

予想オッズ	？
本誌の平均点	6.33

声優を育てるという内容が斬新でグー。声優ファンにも、声優という職業に興味を持つ人にも楽しめる内容になっている。好みの問題もあるだろうが、グラフィックも個人的には好きだ。しかし、ゲーム進行が全体的に単調で飽きやすいかもしれない。もう少し、展開に起伏がほしかった。（千葉県・渡辺滋一・23歳）

場外馬券場　高級馬主の声

●サターンのコントローラーにプラモに付いてた自衛隊の人形を接着剤でくっつけてみた。すさまじいコントローラーになってしまった。（埼玉県・大和田聡・20歳）

●ピカチュウ女とは、ラムちゃんのことですか？（滋賀県・中島幸恵・18歳）

●祝！１周年。９月27日はサクラ大戦記念日と勝手に制定してみたオレ。（千葉県・松本弘之・16歳）

セガサターンソフト総評

いよいよ発売！「スパロボF」は？

合併号明けから波乱含みの展開となった今週の読者レース。次号は先週発売された「スーパーロボット大戦F」の速報が早くも入る他、その近辺に発売された新作の情報がたくさんお知らせできるはず。まだまだ続く話題作ラッシュは読者レースでチェックだ！

⬇オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7892
2	3	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.3414
3	2	セガサターンキーボード（セガ／9,800円）	9.3243
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.21
5	5	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.143
6	6	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	8.9266
7	7	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.7954
8	8	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.7607
9	9	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7293
10	10	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6584
11	12	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.6
12	11	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.5827
13	13	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.5321
14	15	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.4768
15	14	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.4325
16	16	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	8.2162
17	17	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.1482
18	18	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0566
19	19	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.9111
20	20	SSプロコマンダー（オブテック／3,680円）	7.7755
21	21	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.7006
22	22	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6405
23	23	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4137
24	24	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.2164
25	25	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.0151
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.8758
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.5957
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3856
29	30	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.4615
30	29	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.4556

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。今週の予想ソフトは、話題沸騰の「スーパーロボット大戦F」だ。サターン久々の大ヒット作は、はたして何着で登場するかな？　右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想



「スーパーロボット大戦F」は何位だ？

【隊長さんの予想】むむむむ。これは一発１位でしょ。うん。【謎の予想屋の予想】ヤダな～。甘いよ。オレは２位ね。

9／26号当選者

9/26号着順予想「DESIRE（デザイア）（２回目）」は、両予想屋の真ん中にストライクの5着で決着。２回目の正解者は391名もいたぞ。抽選によるソフト１本の当選者３名は、１回目の当選者とともに、下の欄外にて発表だ。

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！）あげるぞ。今週はファン必携の「新世紀エヴァンゲリオンデジタルカードライブラリ」の予想をしてもらうぞ。このゲームの初登場オッズは、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



「エヴァデジタルカードライブラリ」は何点だ？

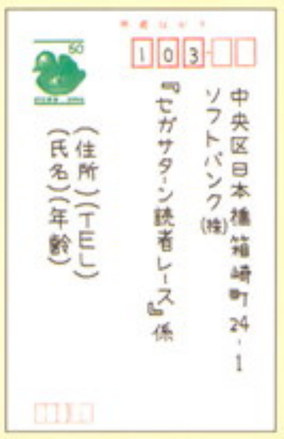
【隊長さんの予想】これは、ムズイね。8.5829ってとこで。【謎の予想屋の予想】俺はもうちょい下。8.3158ね。

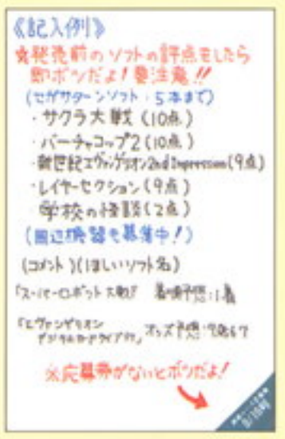
9／26号当選者

9/26号着順予想「シルエットミラージュ（２回目）」は、両予想屋惨敗の9.3513で決着。１回目の分は埼玉県の佐藤信人くんが9.3512で、また２回目は神奈川県・藤田一美さんがピッタリ賞をマーク。２人には希望ソフトを送るぞ。

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：パワーメモリー＆ジョイスティック、Ｂ：コードレスパッド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ボツ！　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、欲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。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は10月８日（当日消印有効）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を選ぶのだ。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ぞ。

9／26号当選者

9/26号応募者プレゼント（Ａ、Ｂ、Ｃコース＋お好みソフト）の当選者は千葉県・広田泰典くん、福井県・池田勝義くん、東京都・米田祐子さん、三重県・熊野豊くん、兵庫県・森本浩治くんの５名だ。おめでとう！

【恒例!当選者結果の発表】「たいっちょ（シュタ）。『デザイア』の着順予想、ムチャクチャ正解者多いっすねぇ……。では抽選による当選者の発表をば」「うむ。やれ」「まずは1回目（Vol.32）の分。こちらは正解者が283名いましたです。で、抽選による当選者3名様は、広島県・広沢昌之くん、鹿児島県・松永圭一くん、群馬県・岩田安弘くんに決定しましたです」「うむ。次じゃ」「はいー。同じく第2回目（Vol.33）の分。こちらの当選者3名は、秋田県・安田憲二くん、大分県・小山宏明くん、山口県・宮田貴子さんに決定です。おめでとーですぅ」「うむ。ごくろうじゃ。みなには、ソフト1本ずつ送るでな。次号サタマガは巻頭サクラづくしをはじめ、バーチャロンのオラタンの画面写真をついに公開ッ!!　あいかわらず290円（安いッ!）持って買いに行けーッ!!」「内容と値段ともに絶品ですぞ」「また来週!」



グランディア GRANDIA

特報 SPECIAL REPORT!!!

完成度 78%

●ゲーム アーツ●RPG●12月18日発売●価格未定●1人プレイのみ

12月18日発売に向けて急ピッチに開発が進んでいる「グランディア」。着々と改良されていくシステム面も気になるところだが、今回はシナリオを中心に焦点を当てて紹介していこうと思う。さて、今回いよいよ新大陸の土を踏むジャスティン。本格的な冒険はすぐそこだ!

戦艦内では何やら不穏な動きが

黒い影を地に落とし飛行する巨大戦艦。その最奥とおぼしき場所に、ガーライル軍最高司令官バール将軍は悠然と座っていた。しかし部屋の窓はきっちりと閉じられ、室内にも彼の息子ミューレン大佐とその副官の姿しか見当たらない。それもそのはず、この謁見は秘密計画に基づく先のサルト遺跡発掘調査の結果報告のためのもので、おいそれと部外者に聞かせられるような話ではないのだ。「サルト遺跡では例の物は見つからなかった」と報告するミューレン大佐。“例の物”とはいったい何なのか? 軍司令官達は何をしようとしているのか? その答えは望めぬまま、巨大戦艦は一路ニューパームへと進むのだった……。



どこか堅苦しさが残る親子の会話。立場を考えてだけではないようだ。



結果がどうあれ、次の計画へと移る将軍。司令官とはそういうものか?



しかしその将軍の言動はリーンには焦りと映る。たしなめられるリーン。



作戦で新大陸へと赴くミューレン。ジャスティンとの再会はあるのか?

ジンの試練を克服、パスをGET!

一方その頃ジャスティン達は、新大陸へのパスを手に入れるべくレック鉱山脇に住むジンのもとを訪れていた。冒険者としての誇りを持ち続け、そして今新しく冒険者を目指すジャスティンに試練を言い渡すジン。彼の中でこの試練は世代交代のための儀式にも等しかったに違いない。そしてジンの手を借りながらも見事試練を克服し、ジャスティンはパスを手に入れた。いつかジンも知らない土地の土産話を持って帰ってくると約束するジャスティン。ただしこの過酷な旅にスーを連れていくことは彼の頭の中にはなかった……。



鉱山内のモンスターを倒すのが条件。だがそこは魔物の巣窟と化していた。



ジャスティンの未来に新たな可能性が示されたことを暗に語るジン。



真に大事なのはパスではなく冒険者の心、先駆者からのはなむけの言葉だ。



ジンのアドバイスもあってスーを置いていく決意をするジャスティン。

© GAME ARTS イラスト/草薙琢仁 世界設定デザイン/小林治 CG/株式会社 リンクス ※画面はすべて開発中のものです。






いよいよ旅立ちの朝、さらば少年の日々

早朝、1人居間に佇むジャスティン。母にも内緒の旅立ち、二度と戻れないかも、と思うとふっと寂しさがこみ上げてくる。そういえば昨日スーは泣いてたっけ……。複雑な思いを胸に乗船しかけたジャスティンだが、ふと荷を見ると、あらまリリィさんの手紙だよ！「元気でいってらっしゃいジャスティン！」の言葉とともに冒険者協会の紹介状が添えられていた。



家を後にする段になってふとしんみりとするジャスティンだった……。



港では冒険者協会の勧誘者が!?　冒険者協会ってそんなとこなわけ？　母さんの紹介状の立場はどーなのさ！

そしていざ渡航船に乗り込むと…

母からの手紙の分だけうしろめたさが減ったジャスティンは、さっそく渡航船内の冒険としゃれ込んでいた。しかし、目に飛び込んできたのはどうも見慣れた動物（?）の姿……。やられた、密航だとさ……。結局2人が船員になることで一件落着。そして甲板掃除にも慣れた頃、名うての冒険者フィーナが乗り込んできた。すっかり意気投合した3人、しかしその直後周囲に暗雲が立ちこめる。甲板のジャスティンの目に映ったものは…幽霊船!?



腕利きの冒険者が無人島から乗り込んでくるらしい。そしてその冒険者こそフィーナだったのだ。

密航者スーの巻

ジャスティンと一緒にいたい一心で船に忍び込むスー。だが海の掟では密航者はタル流しとのこと。どーするジャスティン!?



海の掟に反すると災いが起こる。だから密航は子供でも許されないのだ。



かわいい密航者に船長も困り顔。結局船員となることで掟を守ろうとする。



自分を飾るわけでもなく２人に身上を語るフィーナ。年が近いこともあり、彼らの距離は急速に縮まっていくのだった。

熟練した冒険者の勘でこの状況を判断するフィーナ。しかし、時すでに遅し……。



憧れの地、ニューパーム!



幽霊船に乗り移りクラーケンを倒した3人。フィーナもこの時の活躍ぶりを見て、冒険者としてもジャスティンを認めたようだ。そして座礁から逃れた渡航船はその後は順調な航海を進め、ニューパームに到着した。初めて見る異国の地。ジャスティンは浮かれ気味なせいか、フィーナの曇った顔も気に留めなかった。仕方なく2人で冒険者協会に出向くが、その対応ぶりはあんまりだ。しかもフィーナが結婚だとぉ!?

これがニューパーム







入植から50年とまだ日が浅いニューパームの街。しかし街のそこここに独自の文化的発展が見られる。冒険者協会に行く前に探索しよう。

SONIC R

ソニックR



ソニック達各キャラクターの性能とアクションを徹底追求するぞ!!

ソニックジャムに続く、プロジェクトソニック第２弾のこの「ソニックR」。ソニックやテイルスなどのおなじみのキャラクター達が、ソニックワールドを駆け巡るアクションレースゲームだ。また、イギリスの制作チームが手がけていることにも注目だ！

「ソニックR」は、ただコースを走り、速さを競うだけのレースゲームじゃない。キャラクターによってトップスピードやコーナーリング性能などが違うのは当然だけど、それぞれ、他のキャラにはない特殊能力を持っているのだ。その特殊能力を使うことで、規定のコースを外れ、そのキャラ独自のコース取りと攻略が必要になってくる。それらを駆使することが、このゲームの面白さのひとつとなっているのだ。しかし、規定コースの中にも様々な仕掛けが用意されていて、普通に走るだけでも楽しい。さらに、従来のソニックシリーズにあるリングやカオスエメラルドなどのアイテム集めの要素も、ちゃんと用意されているぞ。今回は、最初から使える、基本キャラクターの特徴と、特殊能力に焦点を合わせて解説していこう。

PROJECT SONIC #2

特報 SPECIAL REPORT!!

●セガ
●'97年12月発売予定
●5,800円
●アクションレーシング
●マルコン対応

CHARACTER SONIC R CHECK!

トップスピードは折り紙つき!!

特殊能力:2段ジャンプ

トップスピード、加速力、スピードに関しては文句なしのソニックは「ソニック３」にもあった２段ジャンプが可能だ。また、このジャンプで、ちょっと高い崖を飛び越えたり、水上の小島を渡り歩いていくこともできるし、丸くなって急な坂を勢いをつけて下りることもできるぞ。ちなみに、東京ゲームショウ版では曲がりにくかったけど、現在はかなりグリップが良くなっているとのことだ。



トップスピードはピカイチ。前シリーズから受け継がれている操作とアクションで疾走していこう。他のキャラクターと比べると特殊能力が地味っぽいけど、それだけ全体のバランスがいいと言えるかもしれない。



ソニック

SONIC



東京ゲームショウで初お目見えした時は、少しグリップが硬かった。だけど、現在は調整によって良い具合になっているそうだ。やっぱりスタンダードな位置のキャラかな!?

CHARACTER SONIC R CHECK!

空を飛んでショートカットを!!

特殊能力:プロペラ飛行

ソニックよりも性能バランスがイマイチだけど、加速力のあるテイルス。そのテイルスの特殊性能は、シッポで空を飛ぶプロペラ飛行だ。ジャンプした後にもう一度ジャンプボタンを押し続けることで一定時間飛行ができる。さらにソニックと同じく丸くなって走ることも可能だ。



コースを外れて水上をショートカット。落ちるなよぉ。



このような高い所から飛べば、斬新なショートカットができるのだ。どこまで行ける!?

CHARACTER

テイルス

TAILS

CHARACTER SONIC R CHECK!

ミラクルマシンで疾走!!

特殊能力:水上走行・ウィリー走行

エミーは万能カーで参戦する。バツグンの加速力とグリップ力を誇るものの、最高速度でやや劣るため、他のキャラに抜かれてしまうかも。だが、水上を走るという特殊能力を持っているので、大きな段差以外は縦横無尽に走り回ることも可能だ。



タイヤ部分が変形し、水上モードになるエミーカー。



前輪を持ち上げてウィリー走行しているエミーカー。こんなアクションも可能だぞ!!

エミー

AMY



ナックルズ

KNUCKLES

スピード、加速力、コーナーリング性能とバランスの良いナックルズは、滑空が特殊性能になっている。高い所から飛べば、テイルスよりも長く飛行ができる。でも低い所では、すぐに落ちてしまうぞ。





登り坂のコーナーを、ワードリフト走行で突っ走るナックルズ!!



一番高い所から滑空すれば凄いショートカットが可能だぞ。障害物が多いピンボールエリアもひとっ飛び!

CHARACTER SONIC R CHECK!

特殊能力:滑空飛行

滑空で誰よりも高く!!



Dr.エッグマン

Dr.EGGMAN

エッグマンもエミーと同じくエッグモービルに乗って参戦する。しかも、水上走行ができるところまで同じだ。特殊能力は、爆弾攻撃。これで、前を走っている他のキャラを追撃するしかっ!?

性能的にも謎が多い。他のキャラとはまったく違う操作性なのか。



ジャンプはできないが、爆弾攻撃が可能なエッグマン。黒くてデカイっ。



CHARACTER SONIC R CHECK!

特殊能力:水上走行・バクダン攻撃

唯一攻撃できるキャラ!?

ソニックRの凄さはこれだけじゃない!!

背景に半透明処理を駆使!

この「ソニックR」のもうひとつの特徴は、キャラではなくコースにある。レースモノでよくある、背景などが突然現れる現象がなく、遠くのものはすべて半透明（メッシュじゃないよ）で表示されるのだ。接近して来ると、しだいに色づいてくるので違和感がないぞ。



水平線から、突然背景が出てくる…なんてよくあるけど、ソニックRは遠景を半透明化してそれをなくしてるのだ。

今週の表紙!

今回表紙用に描き起こしたソニックのイラストは、これまでの表現手法とは違い、3Dモデリングされたソニックのレンダリングデータを元にレタッチ、構成してみました。特にソニックのようなカートゥーンキャラクターがモチーフだと、レンダリングCGそのままだとどうしても動きや印象が固いものとなってしまいがちですので、レンダリングデータのリアリティを残しつつ、意図的に手描き風なイラストに近づけてみました。これまでと違う新鮮な印象を受けてもらえたでしょうか？
（ソニックチームデザイナー上川祐司）





今回は、新たに公開された「塔」と「シェルクーフ」のCGとともに、シリーズを通しての謎に迫ってみよう。また、ゲームショウで発表された最終ウインドウ画面とともに新システムも大特集！派手なバーサーク攻撃や街での買い物にも注目だ!!

●セガ●'97年冬発売予定●6,800円●CD-ROM4枚組●RPG●マルコン対応

特報 SPECIAL REPORT!!!

AZEL-パンツァードラグーンRPG-

完成度 ?%

「塔・シェルクーフ」と新着画面に迫る!!

●シリーズすべての謎が明らかになるか!?●

【カギを握る塔とシェルクーフ】

塔とシェルクーフはドラゴンと密接に関係している遺跡であり、謎を語る上で避けて通ることはできない。１作目では、塔の起動により、２頭のドラゴンが出現。「ツヴァイ」でのシェルクーフには、守神＝ガーディアンドラゴンがいた。今回発表されたCGの中に、塔に向かって羽ばたくドラゴンとエッジの姿がある（P.27）。これは物語の冒頭で、エッジが見せられるイメージで、１作目のムービーと似ている。「AZEL」でも塔が最終目的地になるという暗示なのか？

CHECK POINT!

旧世紀の秘密がここに？ パンツァードラグーンでの「塔」

１作目は、帝国が塔を起動させたことによりストーリーが始まる。カイル（主人公）は「プロトタイプドラゴンを塔に行かせるな」とのメッセージを受け、ブルードラゴンとともに旅立つことになる。



Dユニットこそドラゴンのことだったのだ。この後帝国は大混乱に。



なぜPドラゴンを塔に行かせてはならないのか。塔の秘密こそ物語の核心なのだ。

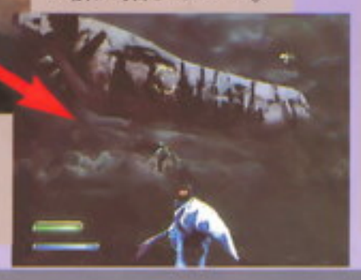
CHECK POINT!

ラギは登場するのか？ツヴァイでの「シェルクーフ」

「ツヴァイ」ではランディ（主人公）の仇として登場した「シェルクーフ」。破壊した後、中に突入したラギ（ドラゴン）はレリーフ状になっていた。今回の「シェルクーフ」が「ツヴァイ」と同一である可能性もあり、ラギの再登場も……？



シェルクーフはランディの村を破壊。ラギとともに追跡の旅が始まる……。



「AZEL」においても、強力なライバルになりそうだ。

「ツヴァイ」では、シェルクーフがどこに向かっていたのか？目的地に着いたらどうなっていたのか？　など、重要な謎が未解決のままになっていた。「AZEL」では、そのへんもかなり突っ込んで語られるだろう。また、塔との関係も気になるところだ。

果たして「塔」は最終目的地なのか…？

「AZEL」の冒頭でエッジが見るイメージからも、１作目と同様に「塔」は最終目的地であると考えられる。また今回の取材では、「塔」の秘密こそが、旧世紀文明やドラゴンの謎を解明するカギとなることが判明した。今後の情報を期待して待て！

東京ゲームショウ AZELリポート①

目まぐるしいほどのOPムービーには数々の謎が

先日のゲームショウでは、街での探索、レーザーや銃での攻撃などが公開されたが、中でも目を引いたのがテンポのよいムービーだ。エッジとドラゴンの出会い、見つめ合うアゼルとエッジ、数々の戦闘やイベント……さらに前作までのシーンも挿入されていて、壮大なストーリーを予感させてくれる。



ムービーのデキは秀逸。大いに期待できそうだ。



●新着戦闘画面初公開!!●

【一新されたパラメーターゲージに注目!】

新たに公開された戦闘画面は、ゲージ部分が一新され、旧世紀の模様を思わせるデザインとなった。また、右下の３段階のゲージは、通常攻撃はもとより、バーサーク攻撃に直結するものであることが判明！　戦闘における最重要ポイントだといえるだろう。



前作同様、帝国の兵器とも戦闘を交える。



攻性生物ヘビムシの大顎という攻撃だ。

【銃による弱点攻撃も判明】

これまでわからなかった銃攻撃の利点とは「敵の弱点を狙い撃てる」というものだった。攻撃判定箇所がたくさんあり、致命傷を与えにくいエネミーには、効果絶大と言える。



画面中央の照準カーソルに「WEAK」と表示されている。ここがエネミーの弱点なのだ。レーザー攻撃で当てにくい弱点は、迷わず銃で狙い撃ちだ。子分を連れているエネミーにも効果的な攻撃だ。

CHECK POINT!

バーサーク攻撃を左右する３段階のパワーゲージ



バーサーク攻撃は、このゲージがどれぐらい溜っているかで、技の種類が左右される。つまり、ゲージのためが多いほど、強力な攻撃が可能になるのだ。ゲージは時間と共に回復するので、シューティングのような撃ちまくりとは違った駆引きを要求される。

●ついに公開!バーサーク攻撃!!●

【エネミーを一掃する強力な攻撃をみよ!】



以前解説したように、バーサーク攻撃とは、通常のRPGで言う「魔法攻撃」にあたるものだ。上で解説した３段階のパワーゲージは、この場合マジックポイントと考えてもいい。このゲージの溜り具合いで、使えるバーサーク攻撃も決ってくる。ただし、単に強力な攻撃ほどいいとは言えず、敵の数や隊形を見て、最適の物を選ぶ必要があるのだ。



「ヴァド」と呼ばれるバーサーク攻撃の激しいエフェクトだ。敵中で強烈な爆発を起こすものらしい。



名前は明らかでないが、空からたくさんのレーザーを降らせるバーサーク攻撃。多数の敵に有効なようだ。

●ゲーム序盤の街を大紹介!●

【こんなに便利!買い物を楽しむ!】

実際に動き回って探索できる街は、先日のゲームショウが初公開であった。ここで紹介されたのは、ゲーム序盤で、エッジが最初に訪れることになるハンターのキャラバンだ。主に移動式のテント状の家が並び、荷車や馬車なども多く見られる。人は少なく閑散としているが、「AZEL」というゲームがどのようなものか理解するには十分なものだった。また、思ったよりも色々な場所にロックオンできたり、わかりやすい店での買物システムなど、作り込みの細かさにも驚かされた。

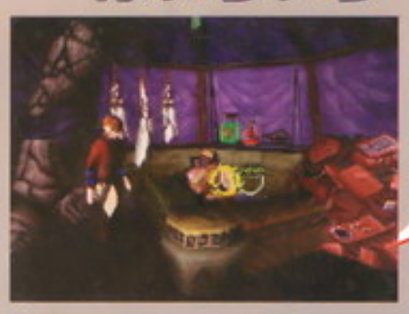


アイテムの価格と所持金の桁を合わせるなど、分かりやすい作りが嬉しい買物ウインド。アイテム名の頭の色は、緑=回復系、黄=戦闘支援、赤=直接ダメージと、種類を表すものになっている。



CHECK POINT!

同じ街でも店はいろいろ



「AZEL」では、いわゆる「～屋」という概念は薄く、1つの店でいろいろなモノが売買できる。また、従来の記号化された店と違い、一軒一軒丁寧に作られている。



東京ゲームショウAZELリポート②

初公開の街や迫力の戦闘シーンに注目集まる!

これまでは、そのシューティングライクな画面構成から、RPGとしての実感がわかなかった人も多かったようで、会場では食い入るように画面を見つめる人が多かった。特に、目まぐるしく視点が変化する戦闘シーンは注目の的。従来にないシステムも、プレイした人達には好評だったようだ。







遥かなる冒険の世界 パンツァーワールドを駆けろ!!

AZEL 開発スタッフインタビュー Part.11

先日の東京ゲームショウで好評を博した「AZEL」。今回の取材に用いたサンプルROMは、また違ったバージョンであり、着々と制作が進んでいることがわかる。ボリュームや価格も決まり、スタッフ全員一致団結で、ラストスパートに突入中だ！



「AZEL」デザイナー
岩出　敬
パンツァードラグーンシリーズ3作品を通して、エネミーや戦闘シーンを担当。



「AZEL」企画
二木幸生
シリーズには企画として参加してきた二木氏。最終段階の調整作業に余念がない日々。



「AZEL」企画
吉田雄介
ＡＺＥＬの街パートを担当。店での売買中の画面など、わかりやすさを心がけたそうだ。

超ボリューム！4枚組に決定!!

本誌■まずは最近の開発状況からお聞かせください。

二木■最初から最後まで通してプレイができるサンプル版が出まして、ほとんどの要素が入ってきました。後はここから、調整などをどんどんかけてゆくところまできています。

本誌■最終的なボリュームなども決まったようですね。

岩出■４枚組で6,800円です。はじめは２枚以上とか言っていたんですが、結局当初の予定通りというか……。

二木■ムービーが70分以上ということで、かなり膨れ上がってしまいましたので。

本誌■ゲームショウでの反響などはどうでしたか？

二木■思った以上に好感触でした。シューティングではなくなってしまったわけですが「結構カッコイイ」みたいな感想を聞いて安心しました。

岩出■これまでどんなゲームかよくわからないっていうのが多かったんですが、「期待できそう」というほうに動いてきたのが嬉しかったですね。

本誌■今回新しい戦闘画面を見せていただいたわけですが、右下部分のゲージを解説していただけますか。

岩出■これは行動ゲージですね。ゲージ１つでできること、２つ３つ溜めないとできないことなどあるんです。バーサーク攻撃に関してもそう。

吉田■１ゲージごとに攻撃したり、３つ溜めてから一気に攻撃したりと、プレイヤーによっていろいろと戦略が立てられるんです。テストプレイしていても、そのへんに個人差が出てくるのも面白いところですね。

二木■今回はパーティー制じゃなくプレイヤーは１体のドラゴンで戦うわけですから、どのように戦略的にするかと考えた結果、出てきたシステムなんです。

本誌■画面の迫力やアングルなども見応えがありますね。

岩出■ビジュアル的なことですが、やはりパンツァーというと、自分がまたがって空を飛んでいるという良さ……あるカットでのアングルの良さ。今回はそのへんを考えたときに、移動ではドラゴンにまたがっている、戦闘では切り取ってきた美しさというようなものを大切にしました。

本誌■あと、今回は街やショップでのやりとりなども出てきています。ショップなどは、かなり親切な印象を受けますね。

吉田■あ、そうですか？　ありがとうございます(笑)。僕自身RPGをプレイしていて、例えば店の画面に入ったりすると、このアイテムは何個持っていたっけ？　とか、意外と考えなければならないことが多い。そこで、店の画面１枚の中で、全部判断できるようにしたかったんです。アイテムの数や所持金、何を何個売ると手持ちがいくらになるなど、すべて１画面で判断できます。現時点では、売る買うの切り替えも、LRでできるようになっているんです。

本誌■街中にはうろうろしている人もいて面白いですね。

二木■いまNPCなどの動きを増量していて、会話中のモーションもリアルになってきています。そうなると、NPCのモーションデータを組み込む＝その人に演技をつけるみたいな感じになって、結構面白いんです。そのへんは期待していただきたいなと思います。

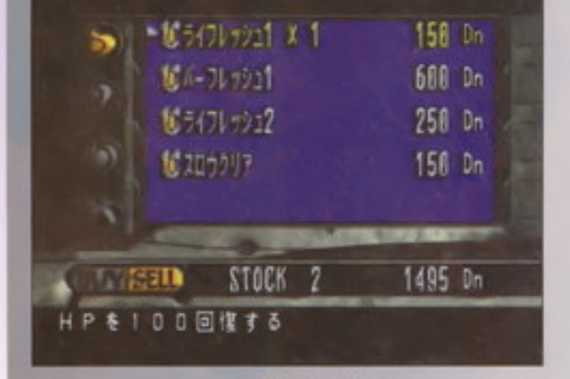
本誌■今回出していただいたCGに関しても、ストーリー部分について解説していただきたいのですが。

二木■塔自身は、１作目とは別の物ですが、シェルクーフは中途半端に終った部分もありますので、同じ物が違った形で出てくる。「AZEL」とツヴァイは密接に関係してるんです。

吉田■ラギはどうなっちゃったんだとか、そのへんも、プレイする人にもよりますが出てきます。１作目やツヴァイをやった人は、こいつがこんな所に出ているっていうのが結構ありますよ。エネミーがリニューアルして再登場みたいなのもあります。

岩出■じゃあ１、２をやってないと何もわからないのかっていうと、そんなことはないです。いろいろな所に情報を仕込んでフォローしてあります。もちろん、前作をやった人も新しい事実の発見があるし、まっさらな状態でも問題なく楽しめますよ。

至れり尽くせりのシステム！



戦闘シーンでは、緊迫感や迫力をとことん追求。ショップでの買物に至っては、従来の煩わしさを一気に解消。売り買いもすべて１画面で処理できるというユーザー思いの作りだ。

いよいよ完成目前!?



最後まで通してプレイできるＲＯＭもできあがり、超大作がいよいよその姿を見せ始めた。実際のゲーム画面もほぼ完成。編集部にＲＯＭが到着し次第、詳報をお伝えするのでお楽しみに。



各パーツに磨きがかかり、戦闘画面も迫力満点のデキだ。多彩なカメラワークもグッド！

耳より緊急告知!!

ファンクラブに入って体験版をゲットしよう

セガパートナーズファンクラブでは、10月31日までに会員費を振り込んだ人に、「AZEL」の限定体験版ROMをプレゼント中。体験版だけのムービーも入っているぞ！

AZEL御意見係開設！

キミの意見が開発上のカギを握る！(…かも) 開発者にロックオンせよ!!

あて先　〒103東京都中央区日本橋箱崎町24ー1　ソフトバンク(株)5Fセガサターンマガジン編集部「AZEL御意見」係まで



発売迫るサウンドノベル最新作!!













- チュンソフト
- 10月30日発売予定
- 5,800円(CD 2 枚組)
- サウンドノベル

完成度 97%

特報 SPECIAL REPORT!!!









街の主人公たち

10月11日、動き始める

8つのシナリオが共存するサウンドノベル「街」。その8つのシナリオの主人公たちは、共通の時間軸の中で動いている。今回はゲーム開始時の2時間(10月11日のAM10:00〜PM0:00)を例に取り、主人公たちそれぞれの動きを追ってみよう。



牛尾政美

元ヤクザ(36歳)

第1日目から動きが多い牛尾のシナリオ。10:00のゲーム開始時はスクランブル交差点にいる。ここから花束(もしくはケーキ)を買いに行ったあとに、宝石店に入り、強盗未遂事件(?)が勃発。0:00になった時点では、一緒に逃げていた狐島三次とはぐれて、公園でひとりポツンと座っているシーンとなる。馬部のシナリオと絡み始めるのは、じつはここから。意外と早い段階で物語は急展開する。



2時間の間に様々なことが起こる牛尾のシナリオ。プロポーズ、強盗事件、逃走、場合によっては大食いの女の子(美子)のために喫茶店で待たされたりすることも。



馬部甚太郎

俳優(36歳)

牛尾とは表裏一体となる馬部のシナリオ。スタート時、こちらはドラマ撮影の真っ最中だ。スクランブル交差点付近のロケを終えた後、11:00には公園での撮影に入る。水に飛び込んでパニックに陥る馬部が見ものの、ちょっとしたハイライトシーンだ。NGに落ち込んでいる馬部が訪れるのが、牛尾が迷い込んだ公園でもある。以降、ふたりのシナリオはもつれ合うように独特の展開に。

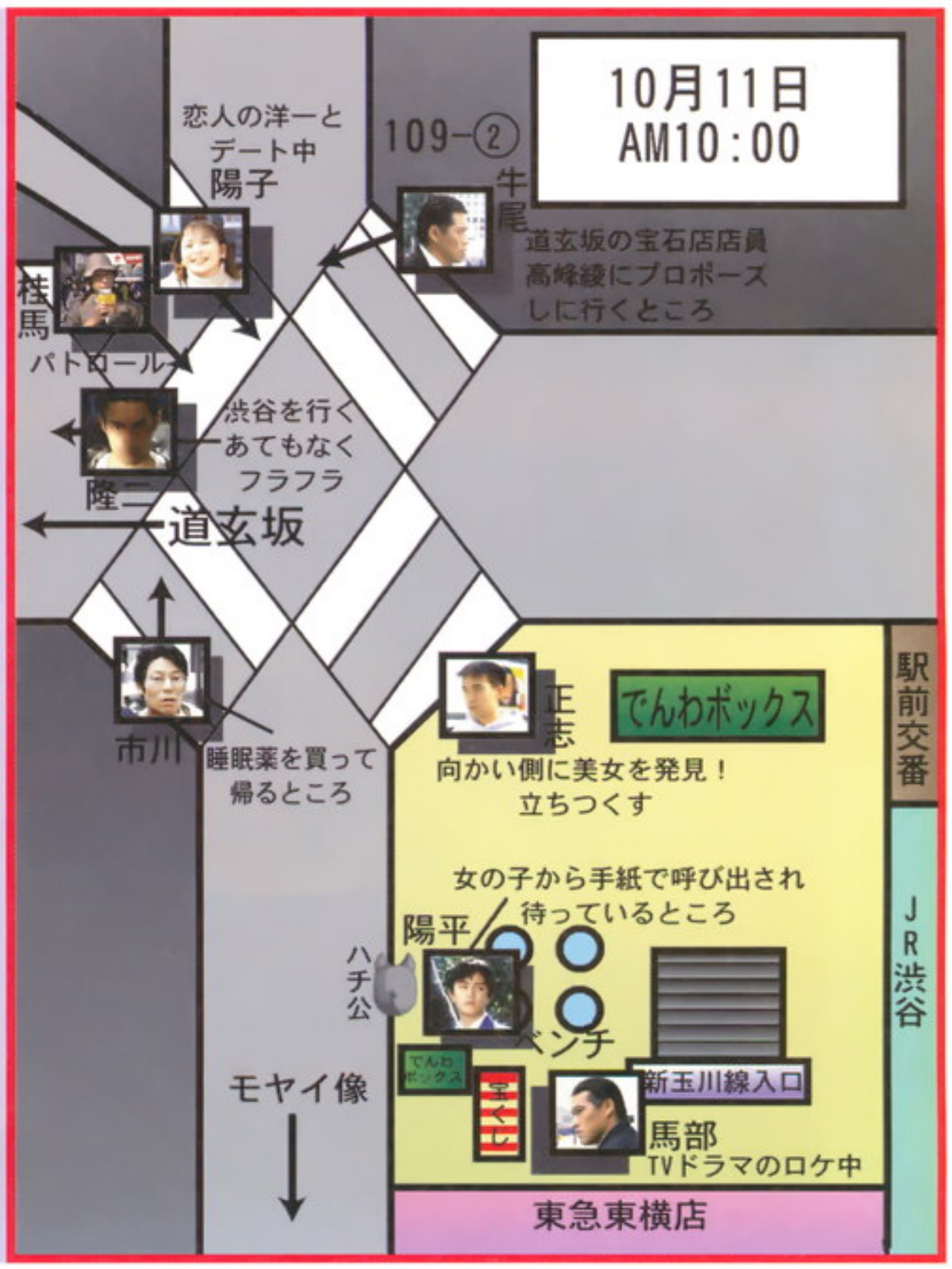


銃を持った撮影シーンに始まり、2時間でもかなり読み応えのあるシナリオ。ただ、この「牛馬シナリオ」の本領が発揮されるのは、このPM0:00を過ぎたあたりからだ。

AM 10:00▶ゲームスタート時の主人公配置図

じつは8人ともスクランブル交差点の付近からスタートしてます。馬部のロケ現場も交差点の近くなんですね。桂馬、牛尾、市川のシナリオは早くもここで交差しています。「街」の象徴的な場所といえますね。(シナリオ担当・山崎)





© 1997 CHUN SOFT／長坂秀佳

その時、他の主人公たちは？

早いテンポで始まる「牛馬」シナリオ。一方で、他の主人公たちのシナリオも、スタート以降独自の動きを見せ始めるのだ。



雨宮桂馬　オタク刑事（25歳）

開始早々、スクランブル交差点で分岐が発生する桂馬のシナリオ。そこをうまく切り抜けると、先輩刑事の麻生しおりと合流することになる。憧れの先輩との楽しいパトロールの最中に、オーロラビジョンに映る爆破予告に遭遇するのだ。とはいえ、この２時間の桂馬のシナリオは、ほぼセンター街のゲーセン回りを中心に動いている。繁華街の華やいだ雰囲気がシナリオの中でも続いている。



渋谷のゲーセンが次々とシナリオに現れる。まだまだ本番は先？といった感じ。



細井美子　ダイエット娘（20歳）

美子のシナリオは彼氏とのデートに始まる。映画が始まるまでの時間を喫茶店でつぶすことになるが、ここで彼氏・洋一からのダイエット宣告。なぜか映画も見ずにすぐに別れ、放心状態でバイト先へ行く。これが美子の２時間である。喫茶店では店のケーキを食べ尽くす美子だが、このおかげで困る主人公がいる。「花束」ではなく「ケーキ」を買いに行こうと選択した場合の牛尾だ。



美子のバイト先は、タワーレコード付近の書店。すでにダイエット作戦は開始される。



市川文靖　TV脚本家（38歳）

スクランブル交差点で牛尾とぶつかり、気を失ってしまう市川。そもそもなぜ市川がそこを歩いていたかというと、睡眠薬を買いに行ったためなのである。執筆の作業は夜が多く、加えて不眠症に悩まされている市川は、この午前中の２時間はクスリの力を借り、つかの間の休息を取っている。そんなわけで、市川のシナリオではこの時間帯はあまり動きがないのである。



夢におびえる市川にとって「夢のない眠り」は、睡眠薬でしかえられないものだ。



高峰隆士　傭兵（25歳）

フランス軍の傭兵という経歴が異色の高峰隆士。渋谷に降り立った彼は、選択肢次第では東急東横店の屋上へ暇をつぶしに向かい、ここでとある２人連れの男女に遭遇する。これが右ページで紹介している篠田正志と七曜会渋谷支部リーダーの日曜日だ。ここでホンの少し正志のシナリオに絡んだ後、隆士は公園で睡眠をとることになる。以降、シナリオが動き出すまでは、しばしの時間が必要になる。



隆志の最初の2時間は意外と簡単に経過する。公園で横になって眠る彼の見る夢は……？



飛沢陽平　高校生（18歳）

飛沢陽平のシナリオは、女の子からの呼び出しの手紙に応じてハチ公前にきたところから始まる。女の子と喫茶店に入り「できちゃったの」と言われ、しばし固まってしまう学園のアイドルは、とりあえず次に会う約束をして女の子と別れる。ただ、まずいことにこの話をあるクラスメイトに聞かれていたのだ。困り果てつつ、お昼までは学校の授業に出るため、シナリオの動きはしばしストップ。



授業があるため、午前中に目立った動きはあまりない。午後からがシナリオの本番。

微妙に交錯する主人公たちの行動

ゲーム内の最初の２時間は、以上のような展開になる。ポイントは、他の主人公と遭遇しない主人公はいないという点。最初の２時間ですでに８人ともなんらかの形で絡んでいる。シナリオはトータル５日間。これから先、彼らの行動がどう互いに影響していくか、まだまだ謎は多い。



狐島三次。まだまだ明らかになっていないサブキャラクターの動きにも注目だ。

ゲームスタート2時間後の主人公配置図▶

PM 0:00

主人公たちがそれぞれのシナリオに向けて動き出した直後、という時間帯です。だから10:00の時点と違って、全員が急テンポで動いてはいません。「牛馬」はテンポよく進んでいますが、陽平が動き出すのは放課後になってから、市川に至ってはこの時点では寝てます。絡み合いながらも、各主人公はそれぞれのペースで「街」の中を生きている、ということなのです。（シナリオ担当・山崎）





第6のシナリオ公開!!

ある大学生が巻き込まれる波乱に満ちた運命

就職を決めたばかりのごく普通の大学生、篠田正志。ある日彼の前に七曜会のリーダー「日曜日」と名乗る美女が現れる。「日曜日」は、正志が過去に関わっていた学生運動の経歴を企業にばらし就職内定をフイにする、と脅す。正志に許された選択は、300万円を払うか、七曜会のメンバーになるか、の2つ。大金を払えるはずもなく、正志はメンバーの1人「金曜日」となる。

日曜日からの早速の指令は、浮気をネタにある中年女性をユスれ、というもの。平凡な大学生である正志はなかなか要領をえないが、仲間の助けを借りながら、なんとか仕事を遂行。指令をこなしていくうちに、だんだんとユスリの醍醐味に目覚めていってしまうのだが……。



これが七曜会のフルメンバー。絵だけ見ると戦隊モノかナニかのようだが……(笑)。



スクランブル交差点で見かけた「日曜日」に思わず付いていってしまった正志だが……。



七曜会の組織に引き込まれていく。自分の中に眠っていた何かに気づき始める正志。



篠田正志

学生(22歳)

中流家庭に生まれ、父母ともに健在の一人っ子。大手家電会社に父親のコネで就職が内定している大学4年生。友達づきあいは少なく、女性とも深いつきあいをしたことがない。コードネーム「金曜日」として七曜会のメンバーに加わり、その中の1人「水曜日」に恋をするが……。

脅迫の第1ラウンドは?

ある中年女性から、浮気をネタに1万円をユスり取る。これをきっかけに、正志は次々と命じられるままに脅迫を繰り返していく。ユスリの相手はストリッパーからヤクザまでと幅広い。もちろん、他のシナリオで登場する意外な人物も正志の標的になっている!

第1ラウンドの標的は、ある大手通信販売会社の女社長。1万円という金額が気になるけど……。





最初はぎごちない正志のユスリ。場数を踏むに従って手慣れてくる。

謎の組織七曜会とは?

その規模や真の目的などは全く謎に包まれた秘密結社的な組織。その構成員の本名や年齢は会員同士といえども一切明かされることはない。渋谷支部リーダーの「日曜日」をはじめとして個性的なメンバーが揃っているが、注目は現役女子高生といわれる「水曜日」。正志の恋の相手になるが、果たしてその結末は?



日曜日

渋谷支部のリーダー。本名、年齢など一切が謎に包まれた美女。



月曜日

ヒッピースタイルの詩人。何かにつけて詩的な表現をする変わり者。シナリオ中に出会う細井美子に恋をする。



火曜日

がっしりとした体格の強面の男。金のアクセサリーを身につけ、「一発入魂」と書かれたハリセンを携行。



水曜日

現役の女子高生。ところ構わず黄色いホイッスルを鳴らす。気の強そうな風貌そのままに、ビンタが得意。



木曜日

手品を得意とし、人体のツボにも熟知している老人。細井美子のシナリオで「謎の老人」として登場している。



土曜日

ホスト風のオカマ。ヤサ男だが合気道5段。「ラララン・ランコ・ランコリン」という独特のステップが得意。

街 CHECK! 篠田正志の10月11日は?

他の主人公同様、正志の10月11日午前の動きも紹介しておこう。

スクランブル交差点で出会った謎の美女「日曜日」に連れられ、東急東横店の屋上へ。ここで学生運動をしていた過去をネタに、300万円払うか七曜会のメンバーになるかの選択を迫られる。実はここで高峰隆士が現れ、ちょっとした選択肢も出てくる。そこから場所を移し喫茶店で再度話し合う2人。ここで正志は「金曜日」となり見知らぬ人を脅迫することを指令されるが、実はこの喫茶店は、例の美子がケーキを平らげてしまったお店。この喫茶店がシナリオに登場するのは、牛尾の場合も含めて早くも3度目になる。



美女と2人で楽しいデート、とはいかないのがこのシナリオ。ほんの2時間のうちに、正志は脅される側から脅す側へ立場を変えることになる。

街 開発インタビュー シナリオ分量は通常の2倍 謎に包まれた「七曜会」

「正志のシナリオは、8本の中でも異色のシナリオです。一言でジャンル分けするのは難しいタイプなんですが、正志は脅迫を繰り返していく中で、段々と自分の中にあった別の自分に気が付きます。人が隠している部分を覗く楽しさであったり、脅迫自体に快感を覚えたり、といったことですね。シナリオが進むうちに、ユスリのターゲットがどんどん大物になっていきます」

「七曜会は、今回は正志から見た視点で描いているので、あくまで謎の組織です。だから各メンバーのプライベートな側面などは明かされていませんね。ただ、元々スケールの大きなシナリオで、文章量で較べると、他のシナリオの2倍はあるんですよ。それでもかなり限定した範囲で書いているので、続編を含めた展開の中で、七曜会のメンバーが主人公になるシナリオも現在考えている最中です」

「このシナリオでもZAPのポイントは多いです。ZAPはホントに興味本位でやってもらって構わない。ある人物を違った視点で覗きたくなったら飛んでみる、という感じですね。すぐに元のシナリオに戻ることもできますしね」

(チュンソフト開発部/落合信也氏)



次回は発売直前!! 新たな主人公の謎に迫るぞ!!



だって半人前だもん
合体魔法が身を救う…か!?

魔法学園 LUNAR!

女の子のほうが元気なのは「ルナ」世界も同じこと。このソフトもまさに3人娘のパワー炸裂、若さ爆発すくすくスクール状態（なんじゃそりゃ）なのだ。本編シリーズとはちょっとテイストの違うこの外伝、ぜひお試しあれ。

特報 SPECIAL REPORT!!

●角川書店/ESP
●11月13日発売●6,800円
●RPG●1人プレイのみ

発売前に戦闘システム総チェックだ!

開発状況もいたって順調、あとは発売を待つばかり、といった感じのこの「魔法学園ルナ」。シナリオも気になるところではあるのだが、それは後のお楽しみとして、今回は戦闘システムを詳しく見ていくことにしよう。

まずはエンカウント。これは「ルナ　シルバースタースストーリー」とは違って敵の姿が確認できないランダムエンカウント方式と決定された。そして、エンカウント直後にコマンド入力画面に切り替わり、プレイヤーは「攻撃」「防御」「魔法」「逃走」「合体魔法」のうちから行動を選ぶことになる。そして全員の行動を入力し終わると素早さの高いキャラの順に行動を起こす。とまあ、極めてオーソドックスなターン制といった感じで、プレイする側としてはとまどうことなくできそうだ。ただし、プレイヤーキャラが6人ともなると入力の際にキャラの個性にもいっそう気を使いそうだが。ただ今回の戦闘システムの注目すべき点として、「防御」を選択すると指定した位置へ移動＆防御するうえにMPを少々回復してくれるのだ。「MPがあと2あれば……」ってな時にもちょっと覚えておきたい小テクだ。また「合体魔法」は協力して行うだけに協力させる側の行動も限定される。状況によっては使えないこともありえるので注意すべし。

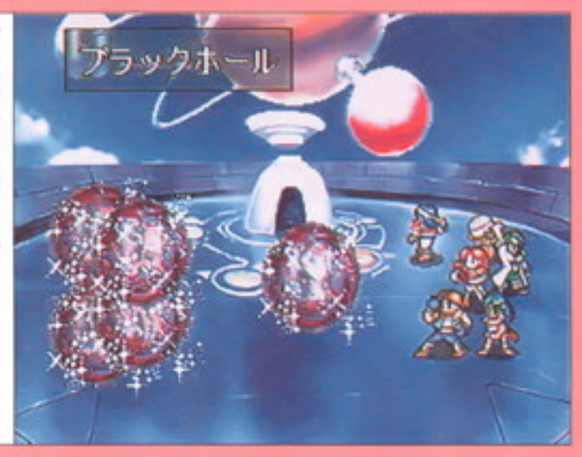


他にもいろいろ 合体魔法

アンチ達との小競り合い程度なら個々の魔法や攻撃でも良かったが、話が佳境へ向かうにつれ敵も手強くなってくる。そうなると半人前3人娘達の魔法なんて効果が低いわけで、「合体魔法」が有効になってくるわけだ。自キャラお得意の魔法に、別のキャラのこれまた得意な魔法を加えて編み出された「合体魔法」。その威力は普段の倍以上とも。

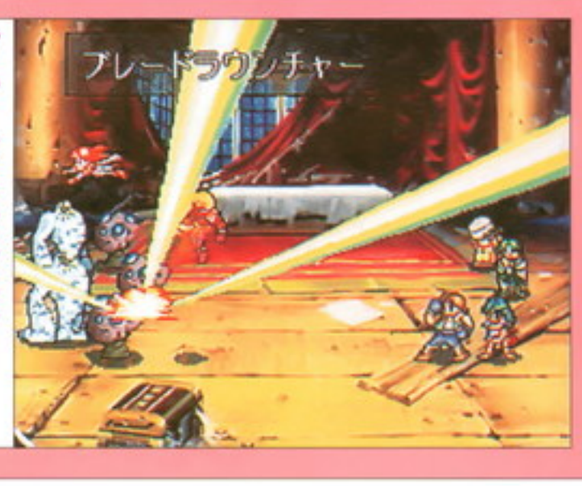
ブラックホール

ブレードの剣魔法とウィンの次元・重力を操る魔法を合体、敵を次元の彼方へ消滅させる敵全体攻撃魔法だ。



ブレードラウンチャー

エリーが空を飛んでブレードを持ち上げ、彼の剣に魔法を込めて突っ込ませるという荒技。敵単体攻撃魔法。



合体魔法の極意 しょのいち

チェーンライトニング：まずセニアが十八番の雷撃魔法を発動。セニアの体から電撃が立ち上った刹那、エリーが炎の魔法を発動する。その結果激しい稲妻と噴き上がる炎が反応し合い、周囲にすさまじい稲妻と炎が飛び散る！　よい子のみんなはマネしちゃダメだよ。

© GAME ARTS/STUDIO ALEX © 1997　角川書店/ESP/GAME ARTS/STUDIO ALEX









プリズムレイ:ウィンが氷の魔法を発動させ、敵の目前に巨大な氷塊を出す。その間にセニアがレーザー魔法を発動し、徐々に力を集積しておく。頃合いを見計らって氷塊めがけてレーザー発射!　拡散した無数のレーザーが敵全体に覆い被さる!!

合体魔法の極意



痛い、痛すぎるっ



マジカルプリズム

セニアとブレードの合体魔法で、敵の魔法効果を1度だけ半減させる。敵の行動パターンを見切って使おう。



ラブリーチアガール

エリーとレナの合体魔法。味方全員の攻撃力と精神力をアップ。この2人は他にも敵を魅了する魔法をもつ。



ジャッジメントディ

セニアの雷撃にブレードの水魔法、その上ウィンの竜巻を重ねた全体攻撃魔法。雷を伴った大嵐が起きる。

戦闘背景がイロイロあるよ

魔法学園のあるイェン島は世界のあちこちに寄りながら1年かけて1周するという不思議な浮島。そしてこのゲームのストーリーも、そうした各地での出来事が章立てされているといった感じだ。それだけに各地の風土に合わせてさまざまな背景が必要になってくる。単に草原、洞窟、森というだけでなく、温度や湿度までもが伝わってくるような凝った背景。もちろん視覚的にも楽しめる。



真っ先に目に飛び込んでくるのはゴツゴツとした岩肌だ。こんなの戦っている間に崩れてくるんじゃあ……。



おもちゃ箱の中で戦っているような気になる背景。モンスターの幻影か、それとも……?



草原でモンスターと遭遇。やわらかな草の色と遠くの木々とのコントラストが目に映える。

アニメシーンにも大満足!!

このゲームのもう1つのウリが20分以上にも及ぶアニメシーン。こちらのほうはさすがは「ルナ」シリーズといった感じで、きっちりと美しく描き上げられている。要所要所で挿入されるアニメは見応えたっぷり、もちろんクオリティもOVA並だ。またオープニングも往年の魔女っ子ものを彷彿とさせるような雰囲気で可愛くまとまっている。これらビジュアルシーンはすでにアフレコ済みで、作業もほぼ完了しているよう。「ルナ　シルバースタームービーMPEG版」のようにクリア後にはアニメだけ見られる機能があるといいんだけど、さてどうなるか?

圧倒的な力でエリー達の前に立ちはだかるバルア。明らかに魔族とわかるその風貌。少女達は彼女にどう挑むのか!?





島に来て早々にアンチ達ともめるエリー達女性陣。思えばあの頃はまだ平和だったのねぇ。



3人娘と学園の仲間たち

物語はエリーとレナが入学するところから始まるが、学園にはもちろん先輩や先生だっている。集団生活は意外と大変なのだ。しかも1度来ちゃうと浮島だけに逃げられないし。

表向きしっかり者のエリーとトラブルメーカーのレナ、そして彼女達と同期入学の電撃ぶっ飛び少女セニア。この組み合わせが中心人物ってんだから……。



エリー

辺境の開拓村に住む少女だったが、グレンにスカウトされ魔法学園へ。魔法がありふれた「ルナ」世界でも珍しい空を飛ぶ能力を持つ。おおらかで物事にこだわらない性格(でないとレナのお守りはできない)。13歳。

レナ

エリーの幼なじみで彼女とともに魔法学園に入学。好奇心旺盛で活発、世話好き、しかも短気というわけでトラブルメーカーになりがち。村一番の食いしん坊だが背が低いことに悩んでいる。癒しの魔法が得意。13歳。



セニア

入学当日にエリー達と出会い、以後親友に。男勝りの性格なうえ、言葉遣いも乱暴。それを象徴するように得意な魔法が電撃魔法だったりする。まぁ、獣人族の族長の娘と聞けば、それも納得といった感じか。しかし実は恋する乙女だったりする。



エリー達が学園で出会う人達は決して気の合う人ばかりじゃない。中にはプライドが高かったりいい人だけどソリが合わない人もいる。だけど、そんな出会いもきっと成長の糧になる……はずだ…!?



アンチ

エリー達の同期で何かと彼女らに突っかかってくる少年。しかしその自信のわりに実力が伴っていないせいもあって、あまり相手にされていない。



リック

アンチと同じ町の出身で、彼の子分。アンチを「アニキ」と呼ぶほど彼に心酔し、彼の側にいつもひっついている。それゆえにアンチとともに魔法学園に入学。



エルノラ

魔法学園生徒会副会長。常にていねいな言葉遣いでおっとりしている。良く言えばマイペースな人。単にボケかましているという話もセニア曰く「背が高くて美人」。



ブラウン

魔法学園生徒会長で成績優秀、先生からの信頼も厚い少年。性格はいたって真面目だが、新入生に突き飛ばされて気を失うあたり、ちょっと頼りない気も。



エリー達の後輩にあたる内気な14歳の少年。魔法の才能はずば抜けているが性格のせいか力を使うことは少ない。優柔不断でいつもレナに怒られている……。

ウィン

エリー達の上級生なのだが、ちょっとわがままなお嬢様。エリー達に対してもわりと高慢な態度を崩さないのだが、そのくせ実力は見かけだおしといったところ。



レイラ



クール

アンチらと一緒に魔法学園に入学。悪ガキトリオとして彼らとつるんで女の子をからかったりしてはいるが、アンチよりも自分に酔っているふしがある。

先生もがんばる!?



一見ただの爺さんだが、実は魔法学園のスカウトマンで、エリー達の才能を見抜きスカウトしたのも彼。のほほんとした印象が強いが、その魔法の実力たるや相当なもの。さてゲーム中でそれを披露する機会はあるのか?

グレン

自分でセッティングしたマシンを操り 各コースを走り抜け！

タクティクス・フォーミュラ

Tactics Formula

●SEGA+AKI●10月9日発売予定●5,800円
●ボードゲーム●1人～4人プレイ●マルチターミナル6対応

特報 SPECIAL REPORT!!!

サイコロやカード、ルーレットといったいわゆる「運」の要素を完全に排除した斬新なシステムのボードゲーム「Tactics Formula」。今回は今まで紹介できなかったサーキットから一挙に7コースを公開しよう。さらに「ワールドGP」モードにおけるレースの攻略ポイントを詳しく解説していくぞ！

レースのサーキットはまだこんなにある！

このゲームのメインモードと言える「ワールドGP」モードでは、ドライバーズポイントを獲得しチャンピオンの栄冠を手に入れるため、全16ラウンドのサーキットを走り抜いていくことになる。まずはそれらのサーキットの中から本邦初公開となる「サンマリノ」、「スペイン」等の7つのサーキットを紹介していこう。ここで低速、高速、テクニカルといった各サーキットの特徴をしっかり把握しておくように！

日本





コース中央に立体交差を構えた高速テクニカルコース。複合しているS字のカーブと大きなヘアピンカーブがポイント。難度はかなり高いほうだ。

カナダ





滑る路面と厳しい燃費に悩まされる、カーブのきついロングコース。ここでは、タイヤの選択と燃料の量が勝利のカギを握っていると言っていいだろう。

モナコ





数々の伝説を生んだ市街地サーキット。港に囲まれた美しいコースだが、その外見とは裏腹に、難度は全16ラウンド中トップクラスと言っていいだろう。

フランス





急角度の大きなカーブが全部で4箇所も配置されているサーキット。長いストレートと大きなカーブの差が激しい。緩急のメリハリが最大の特徴だ。

サンマリノ





コースの形がほぼ左右対称という、見た目に特徴があるサーキット。ホームストレートをはさんだ両サイドにあるヘアピンカーブが最大のポイントだ。

スペイン





長いストレートと大きなヘアピンカーブが特徴のサーキット。カーブの後のストレートが非常に長いので、加速重視のマシンセッティングを行おう。

ハンガリー





低グリップでタイトなコーナーが連続する低速サーキット。高速で進入できるコーナーが1つもない。第1コーナーと最終コーナーが最大のポイントだ。

©1997 AKI/T's Music

「優勝」するために不可欠な6つのポイントをチェック!

全16に及ぶ多彩なサーキットを走破していくことになる「ワールドGP」。ここからは、そのモードで優勝するのに不可欠な6つのポイントを紹介していこう。なお、ワールドGPチャンピオンの栄冠を手に入れるためには、各レースで上位入賞を果たし、コンスタントに「ドライバーズポイント」を稼がなくてはならない。総合優勝は、そのポイントの合計数によって決定されるのだ。



優勝目指せ!

細かいマシンセッティングや走りのテクニックを駆使して上位入賞を目指す。そしてドライバーズポイントを貯めるのだ。



ポイントの合計がトップの状態で全レースを終えると総合優勝だ。ちなみポイントは1~6位のドライバーにのみ与えられる。

① 能力の高いドライバーとチームを選択せよ

まずは「チームレベル」の高いチームと「ドライバーレベル」の高いドライバーを選択しよう。高レベルのチームとドライバーを選んでおくと、セッティング時に各パラメータに振り分けてマシンの能力をアップさせる「セッティングポイント」が大幅にアップするのだ。なお、各レベルと得られるポイント数の関係は、右の表にまとめてあるので参考にしてほしい。また、レベルの高いチームは、レベルの低いチームよりもピット作業が迅速に行われるようになっている。



Sが最高レベル。Eが最低だ。

セッティングポイント表

チームレベル＼ドライバーレベル	S	A	B	C	D	E
A	11	10	9	8	7	6
B	10	9	8	7	6	5
C	9	8	7	6	5	4
D	8	7	6	5	4	3
E	7	6	5	4	3	2

② コースと天候に合わせて細かくセッティングせよ

マシンのセッティングは、『ストレートの長いサーキットを走る場合は、マックススピードのパラメータに大量にセッティングポイントを振り分けて最高速重視』、『低速コーナーの多いサーキットでは、サスペンションのパラメータにポイントを振り分けてコーナリング重視』というように、これから走るサーキットの特性に合わせて行うようにしよう。また、天候に合わせてセッティングを変えることも忘れてはいけない。毎回同じセッティングでは、コンスタントに上位に食い込むことができないぞ!

なお、各パラメータに上限までポイントを振り分けると、特殊効果が得られるようになっている。ちなみに効果の内容は、パラメータごとに異なっている。

パラメータによる特殊効果

●MAX SPEED
オーバーテイクを使用したときの燃料の消費量を3分の2に軽減することができる。

●ACCEL
停止してしまった場合、その状態から、無条件で4マスまで移動することが可能になる。

●BRAKE
アクシデントなどで急ブレーキをかけた場合にかかるタイヤのダメージを3分の2に軽減。

●SUSPENSION
制限速度をオーバーした時のスピンアウト率とタイヤのダメージを3分の2に軽減する。



ビギナーモード選択時は、あらかじめ設定された3タイプの中からセッティングを選択する。



ノーマルモードを選択した場合は、すべてのパラメータをプレイヤーが設定する。4つのパラメータにポイントを振り分け使用タイヤを選択。サーキットに適したセッティングを目指そう。

路面状態とタイヤの相性

		DRY		HALF		WET	
		持続力	相性	持続力	相性	持続力	相性
TIRE	SLICK B	3.5周	危険	3.5周	最低	3.5周	最低
	SLICK C	2.5周	良好	2.5周	危険	2.5周	最低
	SLICK D	1.5周	最高	1.5周	良好	1.5周	危険
	RAIN C	2周	良好	2.5周	危険	3周	最高

③ スタート時はロケットスタートを実行せよ

予選レースを終えた後に行われる各ラウンドの決勝レースでは、スタート時にCボタンをタイミングよく押すことで、立ち上がりの速度が決定される。タイミングがバッチリ合うと「ロケットスタート」が決まり、通常時の立ち上がりよりも大きな加速が得られるぞ。タイミングを外してしまった場合は、使用しているマシンのアクセルパラメータによって加速度が決定される。ちなみにベストタイミングは、シグナルがグリーンになり画面上に「GO」の文字が出た瞬間だ。

ビギナーモードを選択したときの予選レース(簡易予選)でも、点滅するシグナルに合わせてCボタンを押すスタートが行われる。その場合はタイミングよくボタンを押すと、決勝のスターティンググリッドが上位に決定するようになっている。タイミングを外してしまった場合は、グリッドがランダムに決定するぞ。



3・2・1・GOの順に文字が表示される。文字の表示に合わせて鳴るポン、ポン…という音でボタンを押すタイミングを計るといい。

タイミングが合えば成功



マシンの能力以上の加速が得られるのだ。

4 予想進路画面で敵車の動きを把握せよ

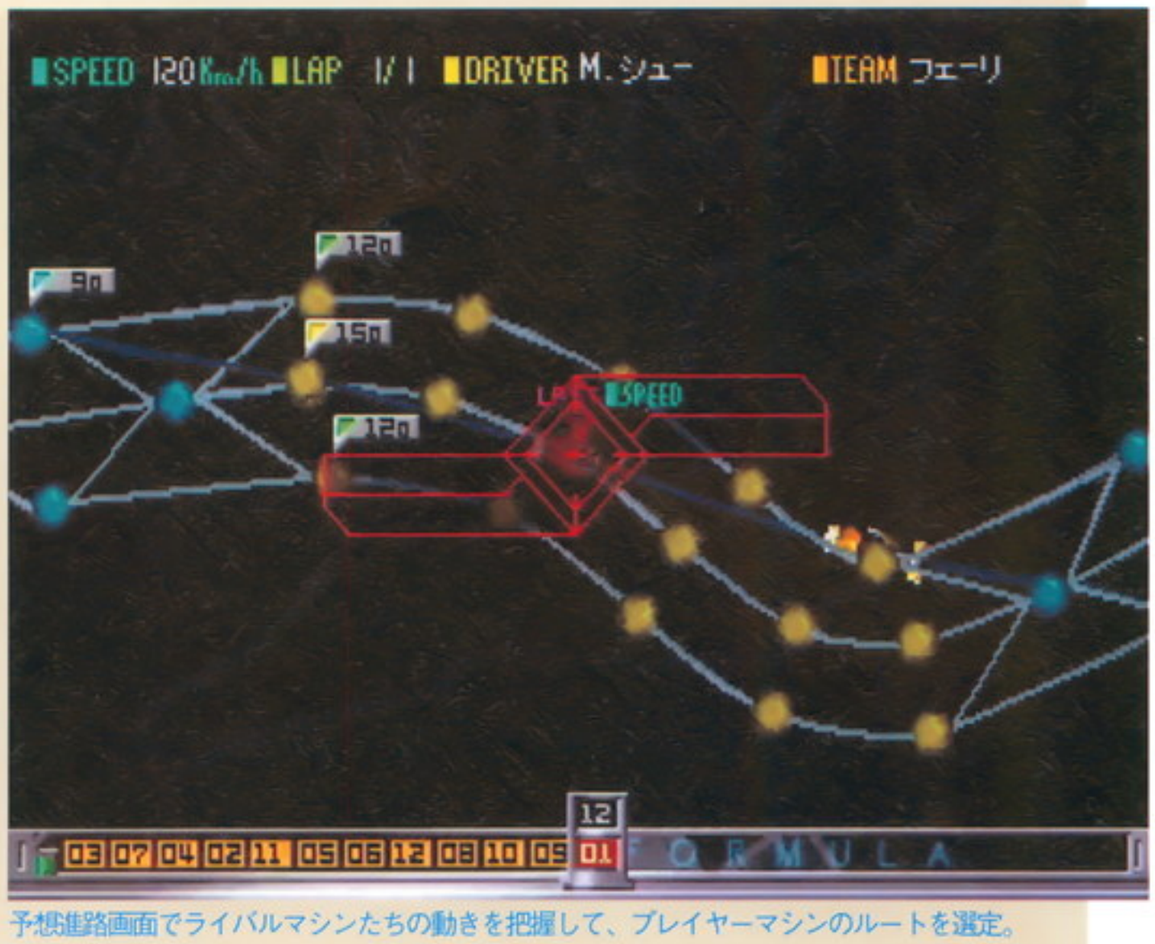
マシンを移動させているとき、ライバルマシンとかなり距離があるのに接触の危険を知らせるメッセージが表示されることがある。そんなときは、マシンの移動場所を指定した後、AまたはCボタンを押さずに方向ボタンを押して「予想進路画面」を表示させよう。その予想画面で、プレイヤーと各ライバルマシンの移動ルートが重なっているラインの場所を確認するのだ。その後、接触することがないと思われる安全なルートを見つけだして、移動ルートを選定しなおそう。



不可解な接触危険のメッセージが表示されたら…

ライン取りを再現


予想進路画面でルートを確認。以外なところでライバルマシンとラインが重なっている場合がある。



予想進路画面でライバルマシンたちの動きを把握して、プレイヤーマシンのルートを選定。

5 コーナーは理想ラインを通過せよ

各サーキットの特定のコーナーには、通常のラインと色が異なる「理想ライン」が設定されている。その特殊なラインの上を移動すると、通常のラインよりも短い距離でコーナーをクリアできるのだ。

理想ラインは複数の通常ラインをまたいだ形で通っているため、近くにいるライバルマシンと接触する可能性が高くなっている。しかし接触さえ回避できればタイムを大幅に短縮させられるので、積極的に理想ラインを利用してほしい。なお、理想ラインの上を移動する方法は、ラインの始点にあるマスの上でYボタンを押せばOK。コーナーの途中で通常ラインから理想ラインに乗り換えることはできなくなっているので注意しよう。


これがコーナーの理想ラインだ。通常のラインと色が異なり、チカチカ点滅している。ここを積極的に攻めていくのだ。



最短ラインで移動


最短ラインでスムーズにコーナーを抜けられるので、予選走行はかならず理想ラインを通過しよう。決勝レースでは、簡単にライバルマシンをパスできる場合があるぞ！

6 特殊な移動法を活用せよ

通常時、プレイヤーマシンの移動できるマス数は、セッティングを行った設定の範囲内に限られている。しかし、以下の行動をとることで、特殊な移動法が使用できるようになり、セッティングした性能以上の走行が可能になるのだ。それらの移動法をここぞというときにうまく利用できるようになれば、レースの展開がかなり楽になるので、簡単に上位入賞を果たせるようになるだろう。なお、一部のモードは、特定の特殊移動が使用できなくなっているので注意してほしい。



これらの特殊な移動法は、いつでも自由に使えるわけではない。



スリップストリーム

「SLIP STREAM」という文字が点滅しているマシンの背後について走ると、通常よりも多くマスを進めるようになる。さらに、次のターンの燃料消費量がゼロになる。移動パレット上では黄色で表示。



オーバーテイク

ストレートを高速で走行していると、「オーバーテイクします」というメッセージが現れて、通常よりマスを多く進めるようになることがある。そのとき燃料を多量に消費するので注意が必要。移動パレット上では白で表示される。



ドリフト

制限速度を越えるスピードでコーナーに進入したときに方向ボタンの上を押すと、ドリフトが使用可能になる。使用中は、制限速度の＋30kmまで安全にコーナリングできる。ただし、グリップが低下すると使用できなくなる。



燃料清算移動

走行中に燃料を消費すると、消費した分車体が軽くなり移動範囲が増加するという現象による移動法。前回のターンの速度の何%分かの加速が得られる。最初からマシンの搭載燃料を少なくしておくと、この現象が早く現れる。



カードバトル

世にも美しい闘いがここにある



敵と遭遇

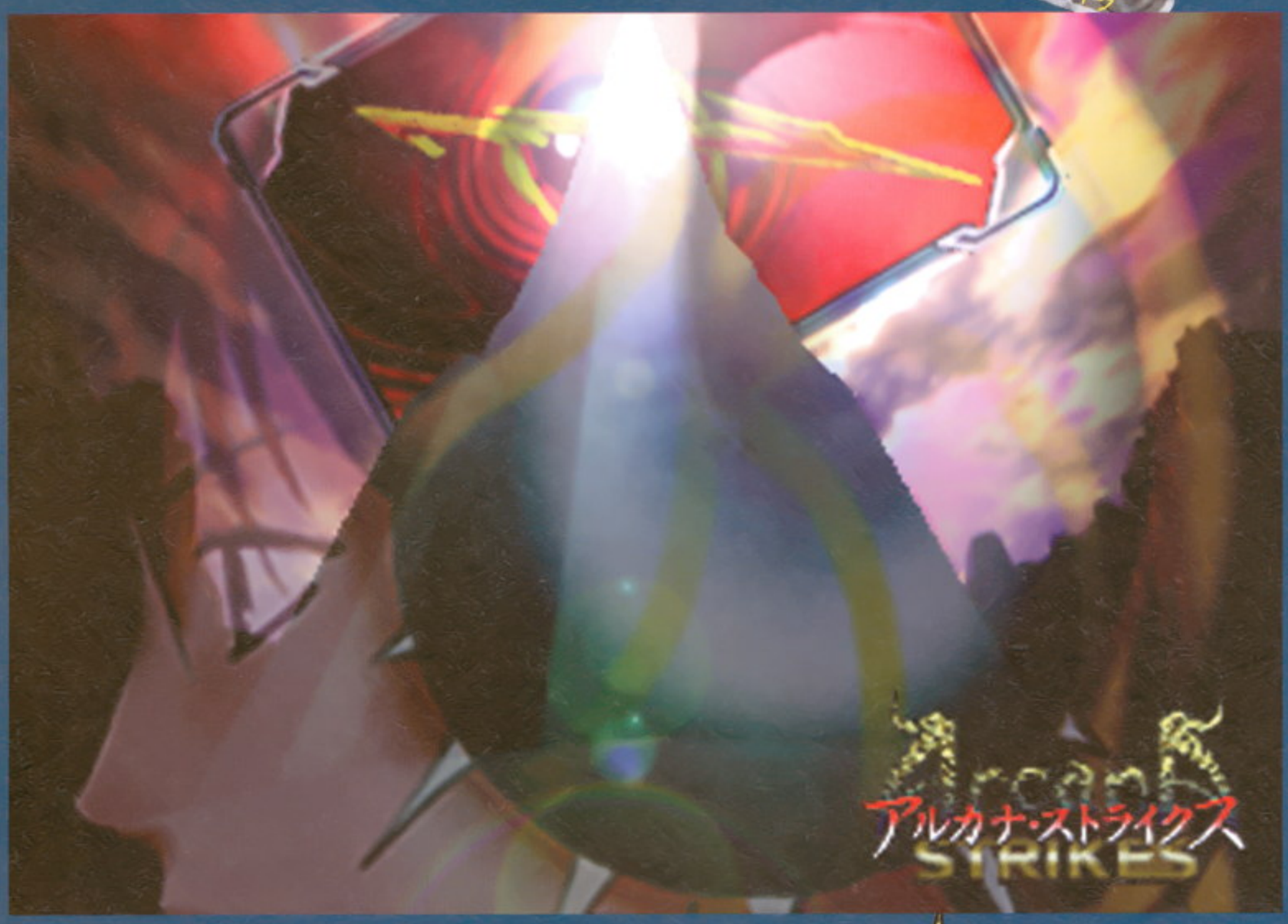
最初に持てるカードは24枚の1セット。これを専門用語で“デッキ”と言う。プレイヤーは最大3つのデッキを携帯し、敵のモンスター属性や使用順番などを考え、状況に応じて使い分けることになる。





カード決定





戦闘シーンはもちろんカードを駆使したバトル

カードの世界“アルカナワールド”に降り立った主人公は、6つの国を様々な謎を解き明かしながら、RPG形式で巡り歩く。そして世界に散らばる“アルカナカード”と呼ばれる伝説のカードを入手し、世界を平和に導くのが目的だ。カードが最も重要な役割を果たすこの世界では、戦闘ももちろんカードによって行われる。戦うほどに成長するモンスターカード、強力な魔法を封じ込めたマイトカードをメインに、敵と味方のステータスを変化させるステータスカード、体力回復のヒーリングカードなどを使い、実際のカードゲームを超えた本格派志向のカードバトルとなっている。そして、戦闘中一回しか使えないアルカナカード。その威力は？ そのありかは？ 使うために資格はいるのか？ アルカナワールドはまだ謎に満ちている……。

特報 SPECIAL REPORT !!!

- ●タカラ
- ●12月発売予定
- ●価格未定
- ●タクティカルカードゲーム

タカラとレッドカンパニーによるビックプロジェクト「アルカナ・ストライクス」。開発は順調に進行中で、今回は戦闘シーンの画面写真を細かく紹介する。そしてサウンド制作を担当するオープニングとエンディング曲の高見沢氏、そしてその歌を歌うスカートの2人のインタビューもあるぞ。

Arcana アルカナ・ストライクス STRIKES

© TAKARA CO.,LTD.1997 C RED 1997 ※画面写真は開発中のものです。

カード選択







召還！



戦闘!!



戦闘に勝つとモンスターはレベルアップ。スキルカードをつけてやれば固有の必殺技をマスターするぞ。

ARCANA MUSIC WORLD VOL.1



オープニング・エンディング曲プロデュース

THE ALFEE 高見沢俊彦

「アルカナ・ストライクス」のサウンドを担当することになった理由は？「広井さんとお会いしたときに、同じような音楽体験や駄菓子屋体験で話が盛り上がりました。その勢いでこの制作に参加させていただきました」ゲームの企画やストーリーを聞いた時の感想と、そこから触発されたイメージは？「まるでロックバンドのようなわけのわからないミステリアスなタイトルに惹かれました。イメージは……すばりハードロック!」ゲームのイメージソングとして特に気を使われた点や、他の音楽と変えてみようとした点は？「コンピューターを使っているゲームですが、逆にデジタル音源を使わずに、歪んだハードなギターをメインに作ってみました」個人的に高見沢さんのお好きなゲームはありますか？「シューティング系が好きですね」最後に、今後ゲーム音楽を手がけるとしたらどのようなものをやってみたいですか？「既成観念に当てはまらないもの……」



ARCANA MUSIC WORLD VOL.2

「私たちはゲームが好きでよくやるので、そのゲーム中に自分たちか歌う歌が流れると思うと嬉しいですね。学校の友達もみんなよくゲームしますよ。ゲームセンターでも遊びますしね。スカッとしますよね。でも、今回は最初にお話をうかがったときは、“わぁ難しそうだなぁ”と思ったんです。詩の内容が濃いし、レコーディングに入ってからは高見沢さんの指示でどんどん詩やアレンジなどか変わっていくので、その場その場で理解して消化していくのも大変でした。でも、そんなふうに一生懸命変えてくださるのがかえって嬉しくて。聴きどころは、全部なんですけど、あえて言えばバラードの最後の方かな。シーンとして、突然アカペラで2人の声だけが響いて……すごく気持ちよかったですね」

イメージソング

Skirt（十川貴美子・堀川由理）



完成に近づく「ユナ3」のシス

シリーズ最新作は、今までの作品がデジタルコミックであったのに対し、タクティカルアドベンチャーというシステムを選択した。つまりアドベンチャーパートとシミュレーションパートからなる、2部構成のシステムになったのだ。アドベンチャー部分は、シリーズ同様デジコミのように展開する。ここで注目してほしいのが後者。これはまさしくシミュレーションRPGそのものなのだ。プレイヤーはこのモードで、ユナを始めとする美少女キャラクターを「自分」で操り、機械化帝国と戦うことになる。アドベンチャーではユナたちとともに泣き・笑い、シミュレーションではユナたちと一心同体となり敵と戦う。よりゲーム性が向上した最新作の魅力を分析する！



高品質のビジュアルで展開するアドベンチャー部分と、単品のゲームとしても十分遊べるシミュレーションパートで2度オイシイのが「ユナ3」なのだ。



TACTICAL ADVENTURE

銀河お嬢様伝説

ユナ3

— LIGHTNING ANGEL —

12月4日の発売日に向けて、いよいよ本格的活動を開始した「ユナ3」。今号では、単なるデジタルコミックからタクティカルアドベンチャーへと進化を遂げたシステムを中心に、紹介していくぞ。

特報 SPECIAL REPORT!!

- ハドソン
- 1997年12月4日発売予定
- 価格未定
- タクティカルアドベンチャー
- 全年齢推奨

©1997 HUDSON SOFT ©1992、1997 RED／イラスト：明貴美加

テム面を中心に大紹介!!

Adventure part ▶ アドベンチャーパート

単なるデジタルコミックじゃない!

■参加声優数は40人以上!?

今までのシリーズとまったく同じスタンスのアドベンチャーパート。ていねいに描き込まれたビジュアルと、横山知佐を始めとする人気声優の大熱演でビジュアル・サウンドともに大満足の完成度だ。よ〜く画面を注意してみると、セリフを表示するウィンドウに登場するキャラクターの表情などにも、非常に数多くのパターンが用意されているのがわかる。こういう些細なところにかける時間の積み重ねが、「ユナ3」をよりグレードの高い作品にしているといっていい。それはキャラクターデザインの明貴美加氏を始めとする製作スタッフが、つねに心に置いていることだ。しかも今までのシリーズ作品に登場してきたお嬢様たちが全員登場するので(!)、その声優の数も並ではない。今回、インタビューを行った開発の志村氏いわく、その数はゆうに40人を越えたとのことだった。しかも今までのシリーズで登場した声優が、すべて同じく登場するとのことだ。こういう細かいこだわりが、いまだに「ユナ」というシリーズがユーザーに支持され続ける理由といえるだろう。



これまでにない強力な敵を迎え、今まで敵であり味方であったお嬢様たちも緊急集合！　味方キャラクターだけでも20人を遥かに越えちゃうんだけど、全員の名前を覚えているかな？　忘れちゃった人は「ユナ・リミックス」で予習だ！





愛くるしい金髪のお嬢様と横山知佐の声が出会うとき、そこに「ユナ」が生まれる。サターンオリジナルのユナがついに始動だ！

Check! 選択肢の意味って?

アドベンチャーパートでは、シナリオを進める上でプレイヤーが選択肢を決定しなくてはならない。ここで選んだ内容により、シミュレーションパートに微妙な変化が生じることが判明した。上手に選択肢を選んでいくと、思いがけないキャラクターと出会えたりするのかも!?



影響が!?

移動場所



戦闘シーン



次ページで紹介しているシミュレーションパート、変化するとすれば、移動箇所の増減とか、敵戦力の推移ってとこ？

「ユナ3」の秘密(?)に迫る!



ハドソン
志村　昌弘氏

ついに発売日が決定し、そのシステム面も見えてきた「ユナ」。そこでハドソン本社のある札幌に、取材を敢行したのだ。今回、話を聞かせてくれたのは「ユナ3」のプロモーション担当の志村氏。すでに本編をものすごい数プレイしているという志村氏に最新情報を聞いてきた。

――現在の開発状況はどのくらいですか。

志村　プログラム部分はもうすべて済んでますよ。現在は微妙なゲームバランスを調整しているといったところです。

――CDは1枚になるんですか。

志村　ええ、なんとか(笑)。ムービーの圧縮とか苦労しましたけどね。でもサターンはシネパックの性能が細かくバージョンアップしてますから「ユナ」のムービーも相当キレイになってますよ。ムービーで使ってるアニメはすべて描き下ろしで、トータルすると20分弱くらいになります。演出的に大事なところを中心にムービー化してますから、割と頻繁に出てきます。フレーム数の調整とか大変でしたけど、ユナファン大満足のサービスカットも入ってますよ。

――今回「タクティカルアドベンチャー」というジャンルに挑戦した経緯を聞かせてください。

志村　「3」を作る上でのコンセプトとして、まず最初に「ゲーム性の向上」というのがありました。とはいえ「ユナ」からアドベンチャーの部分を外すことはできない。ということはアドベンチャープラス何かということになり、その結果シミュレーション要素を含んだものをという方向で固まっていきまし

次ページへ続く

Simulation part ▶ 遊びやすく楽しいシステム

シミュレーションパート

シリーズ初の試みのシミュレーションパート。クォータービューで再現された町並みの中を、2頭身にデフォルメされたユナたちが所狭しと戦いまくる。ターンというような概念はなくて、敵も味方もスピードの値が高い順に行動していく。長射程の「ガン」か、攻撃力重視の「ソード」で接近戦か。プレイヤーは戦況に合わせて味方ユニットを移動させ、攻撃する。単純でとっつきやすいシステムだが、敵の種類やマップ内でのイベントなど見所は十分。ゲーム初心者からマニアまで楽しめるぞ。

■キャラの個性も生きてます

総勢20人以上の味方キャラが登場する「ユナ3」。ゲームに登場してきたキャラクターはどれも個性的だったが、それはシミュレーションパートでも変わることはない。の～んびりした口調が楽しい「おっとりの詩織」は、戦闘マップの中だとなかなか攻撃順番が回ってこなかったりするのだ。単にスピードの数値が低いだけなのだが、詩織を知ってる人間なら妙に納得できたりもする。キャラクターごとの個性はそういった性能や攻撃方法に、非常によく表れているのだ。



愛らしいチビキャラが、キャピキャピと動き回るシミュレーションパート。見かけはキュートでも中身は意外なまでにハードなシミュレーションだ。しっかりとした戦略を持って戦わなければ、多彩な勝利条件を満たすことはできないだろう。敵の思考もあなどれないので要注意だ！





Check!

障害物も壊せます

戦闘マップ上には様々な障害物が存在する。そこでは、カーソルを合わせた段階で画面上にステータスが表示されるものは、プレイヤー側の攻撃で破壊することが可能だ。戦況をよく見て壊せば、状況が有利になったり、たまたま壊した障害物の下から思いもかけない発見があるかもしれない。敵を倒すのに大忙しなのはわかるが、そんなときでも怪しい障害物がないかどうか、自分をとりまく戦場のスミからスミまで、キッチリと目を光らせてみよう。



ユナの家の門を壊したら、ユナに怒られちゃう？　学校の道路脇に生えている木々もどうやら壊せそうだけど……。



Check!

戦闘だってしゃべるんです♥

アドベンチャーパートでは当たり前のようにしゃべるユナたちだけど、シミュレーションパートではどうだろう？　ご心配なく。もちろん登場する味方キャラたちすべてが喋ります。攻撃の時の気合いの入った声や、必殺技を使うときの声、あんまり聞きたくないけどやられたときの悲鳴など、それはもう盛りだくさんに用意されてるぞ。



みんなが一生懸命戦ってる様子が、ホントによく伝わってくるぞ。

前ページから続く

たね。シリーズのファンからの要望でも、ＲＰＧなど他ジャンルのユナがみたいというのがありましたから。ま、僕らとしても「こういうユナもあるんだよ」っていうのを見せたかったんですよ。もともと「ユナ」シリーズってかならず敵との戦闘があって、シミュレーションにはしやすいと思ったんです。あとサターンで「3」を出すからにはオリジナルな「ユナ」を作りたかった、というのもありました。

――「ユナ」初のシミュレーションパートではアドベンチャーパートとの融合などで、苦労されたと思うのですが、実際にはいかがでしたか。

志村　戦闘マップに登場する２頭身キャラは結構リテイクを出しました。最初のうちは２頭身とさえも決まってなかったんですけど、いろいろと試行錯誤して今の形に落ち着いてます。ユナのキャラクターはそれぞれアーマーや髪型などで個性的になってますから、マップ上で判別できない、なんてことはないでしょう。システム部分ではとにかく分かりやすいものを、というのが大前提にあります。マニュアルを読まなくてもすぐにゲームに入っていけるよう作ってはいますね。戦闘するキャラにはすべて声が入りますし、そういう点でユーザーの期待には100％応えているつもりです。ま、味方キャラだけでも20人以上いるわけですからね。声優さんだけでも、今回40人以上の方を起用しているくらいですから。

――今作では今までの「ユナ」シリーズに比べ、ゲーム性が向上しているぶんだけ難しくなっているかと思うのですが、想定されているプレイ時間は、だいたいどのくらいになるのですか。

志村　最大でも20～30時間程度で難易度的にもそれほど高くはしないように、と考えています。ただし１度のプレイですべてのキャラクターは仲間になりませんから、本気で遊ぶ人は何回かプレイする必要がありますね。もちろんそういう遊び方をしてくれた人には、それなりのオマケがあると思ってもらっ



突如出現した謎の敵！〈いきなり大ピンチ!?第1章はどうなる?〉

■暗雲

妖機三姉妹との戦いを終え、うららかな春の陽射しのなかで平和を満喫するユナたち。いつもと同じ、今日も楽しくもおかしい日々が続くはず…だった。学校から家へと帰る途中のユナ、ユーリィ、詩織は、突如街を包む怪しい暗雲に遭遇する。しかも周囲には、いつのまにか戦闘メカが出現！ ところかまわず攻撃を開始した！ 邪悪な気配を察知したエルナーに急かされ、３人は戦闘モードへと突入する！ 強大な帝国を操るのは誰？ そしてあちこちに散らばった仲間たちは!?



いつもと変わらぬ日常を楽しむユナたち。だが街を覆い尽くした暗雲が、彼女を戦士の顔へと変えていく。





■仲間

今回の敵がただならぬ強敵であることが判明した。ユナは痛感した、こうなったら１人でも多くの戦力を集めるしかない。こうしてユナは、街のあちこちに散らばっている仲間たちを探すことになった。パパ（ＣＶはなんと広井王子！）とママをとりあえず助けたあと、最初に立ち寄った百合ケ丘学園。門の前では、少ない戦力で孤軍奮闘していたエリカと六本木の舞を助けることに成功。そしてさらなる戦力を求めて、ユナたちはあちこちを探索する。

エリカ

学園の門での戦いに、１人気を吐くエリカ。親衛隊であるエリカ７は、まだまだ先の登場となりそうだ。たった１人でも敵にとっては相手が悪すぎる……かな。



舞

お調子者で口が達者な舞先生は接近戦のエキスパート。天下一品の格闘センスを十二分に発揮してユナと戦う！



■強大な敵

光の救世主というだけあって、ユナを始めとする面々は迫り来る敵をバッタバッタとなぎ倒していく。だが、そこに現れたのは、みずからを「六花戦」と名乗る菊花だった。自分に有利な地形を選ぶ頭脳と、うぬぼれることのない力量はユナたちを圧倒する。これが敵の戦力の一端だとしたら……。今回の戦いは想像できないほど激しいのか？



次々と戦力は増えていく。だがそこに現れたのが「六花戦の菊花」だった。恐るべき戦闘力を秘めたこの敵に対して、ユナたちはどう戦う？

六花戦とは何だ?





今後の情報にも期待してね♥

てかまいません。オマケの内容ですか？ ムフフ、それはプレイしてのお楽しみということで(笑)。それとですね、コアなファンの人が見つけて思わずニヤリとするような細かい仕掛けもあちこちに用意してますから、そういうのを探してもらうのも楽しいです。

――最新作を心待ちにしているサターンユーザーに一言お願いします。

志村 ゲームのユナを知ってる人もそうでない人も、みんなが楽しく遊べるゲームになってます。プレイした人にかならず満足してもらえる作品を目指してますので応援よろしくお願いします。それと、ゲーム以外の媒体でも近々ユナが登場する予定ですので、そちらのほうも期待してくださいね。



●ジャレコ●12月発売予定●価格未定（CD２枚組）
●アドベンチャー●18歳以上推奨●マルチターミナル６対応

スーチーパイ アドベンチャー
ドキドキナイトメア☆
THE THROBBING NIGHTMARE ™

特報 SPECIAL REPORT!!!

すっかり有名になって人気も定着した「スーチーパイ」シリーズ。最新作アドベンチャー「ドキドキ♡ナイトメア」の姿が、じわじわと明らかになってきた。

新ビジュアルを大量ゲット！ 一挙大公開！

今秋の発売に向けて、開発にもスパートがかかっている「スーチーパイアドベンチャー　ドキドキ♡ナイトメア」。東京ゲームショウでは、本編の公開に先駆けて、オープニングムービーとミニゲームが、実際のサターンの画面上で公開されていた。残念ながら肝心のアドベンチャー部分はまだまだ謎のままだけど、変わらぬ、いや、よりパワーアップしたスーチーパイの世界を存分に感じることができたぞ。今回は、惜しくもゲームショウに参加することができなかったキミのために、ウワサのミニゲームと、アイドル雀士たちの新しい変身シーンをまとめて紹介！　新たなスーチーワールドを、少しでも体感してもらえたら幸いだ。

ゲームショウでも大盛況！





画面に映っている男性キャラ……もしかして彼が主人公!?

本編中に収録されるミニゲーム3種をまとめてチェック!!

最近、ジャレコといえば……というくらいに盛りだくさんのオマケ。このスーチーパイアドベンチャーでも、当然のようにミニゲームが搭載されており、マルチターミナル6を使えば4人対戦ができる。現在までに判明しているミニゲームの種類は３つ。ゲームショウでも実際にプレイすることができた、このミニゲームを紹介！

プレイヤーキャラの選択。登場するすべてのキャラの中から、お気に入りを１人だけ選ぶ。



もぐらさんゲーム

地面の穴からひょこひょこと顔を出すもぐらさんを、ポカポカ叩いていくゲーム。たまに叩いてはいけないキャラクターも登場するので注意が必要。もちろん他のプレイヤーを邪魔することもできるぞ。いちばん多くもぐらさんを叩いた人の勝ちだ。



画面にいる他のプレイヤーキャラも叩けちゃうのだ。喧嘩にならない程度に頑張ろう。

貝ひろい

波に流されてきた果物やアイテムを取るゲーム。たくさん取るほど得点はあがるけれど、あまり欲張ると波に呑まれてしまうぞ。一度流されてしまうと、次の波が来るまでゲームには参加できない。タイミングをよく見て効果的にゲットしよう。

果物に混じって流れてくるボールは、他のプレイヤーに投げつけて邪魔をするのに使う。



ぶたさん

フィールド内に散乱している爆弾を、他のプレイヤーキャラにぶつけて得点を稼ぐゲーム。爆発までにタイムラグがあるので、油断してると投げ返されてしまうぞ。敵に届くと同時に爆発するよう、時間をうまく読んで投げつけていこう。

爆弾は常に追加されるので、なくなることはない。時間内にどれだけぶつけられるかな？



これが新たに描き起こされた変身シーンだ!

主人公たちの変身シーンのアニメーションは、もちろん今作にも収録される。しかも、作画監修は「サクラ大戦」も手掛けた松原秀典氏。当然、動画は新たに描き起こされ、カラーリングはすべてコンピューター上で行われるデジタル彩色。CGムービーとの相性は抜群で、サターン上で、最高に美しい変身シーンが見れるに違いない。ここではそんなアニメーションを、少しだけ紹介しちゃうぞ。

御崎キョウコ

ゲームセンター「You&Me」の店員にして、アイドル雀士スーチーパイという、正体不明のおねえさん。誰よりもこの人の私生活が気になる！　って人は多いはず……。



スーチーパイ



ぜ〜んぶデジタル彩色なのよ

みるく

おけけがふさふさのウサギ型宇宙人、ミルキーパイ。普段は佐々木留美ちゃんのペット、みるくとして、平和な愛玩動物人生(?)を歩んでいるぞ。



ミルキーパイ

一文字つかさ



パラシュート事故で重体に陥いるも、サイボーグ手術で見事生まれ変わった元女性兵士、レモンパイ。一本気な性格がよくおちょくられるモトとなっている。

レモンパイ

篠崎ありす

魔法の修行をするため、ピーチ王国からはるばる日本までやってきた少女。普段はアイドルとして生活していて、毎日がとても忙しい。で、修行のほうは……？



ピーチパイ

槙枝早苗





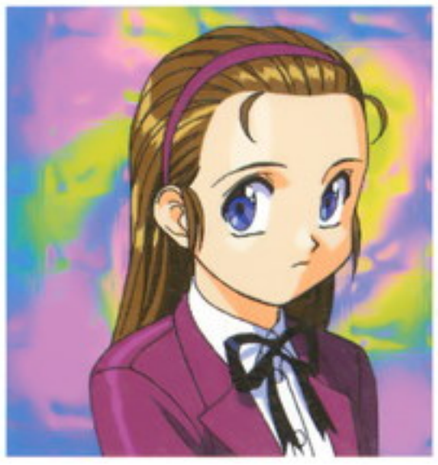
ふだんはとってもとっても気弱な、ご主人様に絶対服従のお手伝いさん。ひとたび変身するとボンデージスーツを着用したとってもコワーイ女王様になってしまうのだ！

チェリーパイ

気になるアドベンチャーのシステムは……？　続報を待て!!

誰もが見たいアドベンチャーのシステムと、メインとなるストーリー。これらの情報は、入手ししだい、週刊というサタマガの利点を最大限に利用して、最速でお伝えしていくので、今から楽しみに待っていてくれ。早くいろんな部分が見たーい！　というキミは、ジャレコの開発チームに、はげましのおたよりを出しちゃおう！

二ノ宮ことり





リリム

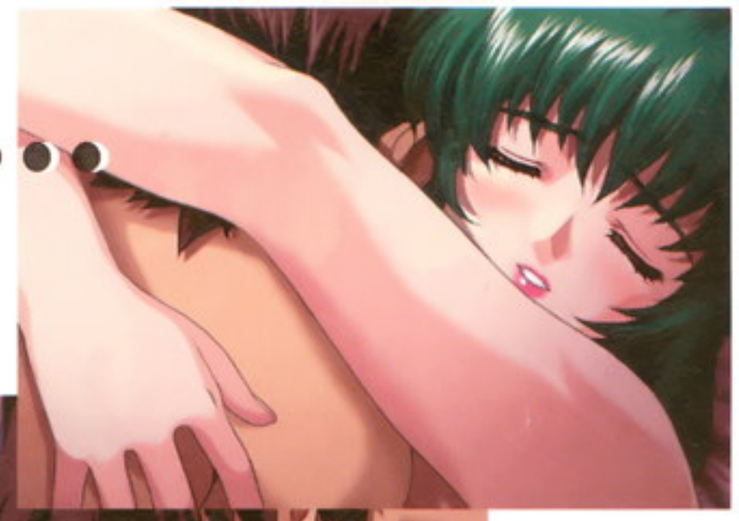
スーチーユキ



©1997 JALECO LTD.

瞳が伝えるメッセージ……







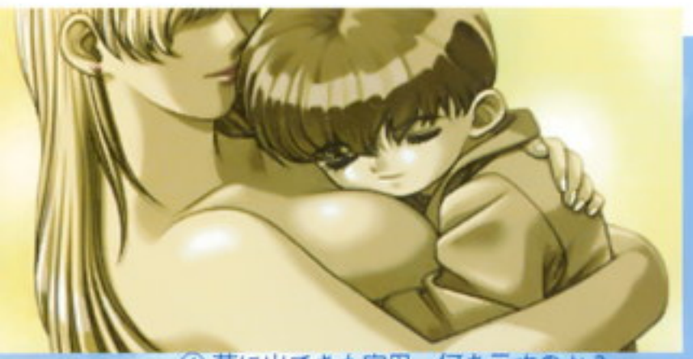


この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

特報!!! SPECIAL REPORT 完成度 70%

●エルフ ●12月4日発売予定●7.800円（CD-ROM3枚組）
●マルチストーリーシステムA.D.M.S
●18歳以上推奨 ●シャトルマウス対応

並列世界と呼ばれるパラレルワールドを舞台に、人と人との結びつき、そしてその素晴らしさなどを描いた本作。今回新たに公開されたサターン版オリジナルビジュアルを見てもわかるとおり、原作であるパソコン版をさらに上回るデキになること請け合い。さらなる高みに向け、サターン版「この世の果てで恋を唄う少女YU-NO」は加速中だ！



①夢に出てきた実母。何を示すのか？



②目覚めた直後担任の絵里子が現れる。



③お金以外のことなら相談にのるという。



④出会ったみおとは、いつもどうり口喧嘩。



⑤ふだんと変わらない亜由美。でも本当は…。



⑥執拗に「何か預かった物は？」と迫る龍造寺。



⑦校内で美月と再会。が、どこか寂しそう。



⑧ニュースキャスターの香織がなぜか学校に。



⑨社で神奈と出会う。彼女は何をしていた？



⑩広大へ見せる亜由美の笑顔をふと思い出す。



⑪悲哀の淵にいる彼女に、今何ができるのか？



⑫2人きりの夕食。やはりどこか寂しい。

新着画面を元に

ついにプロローグのビジュアルが到着。ということでここではおさらいの意味も含めて、そのプロローグを振り返ろう。

父であり高名な歴史学者でもあった有馬広大が、事故によって突然死亡してから早？カ月。表向き反抗しつつも、心のどこかで父を尊敬していた主人公・たくやはあの日以来荒廃した毎日を送っていた。義母・亜由美のこと、今自分に何ができるか、これからのこと…様々な問題を抱え悩むたくや。周囲はそんな彼を気遣うが、当の本人はその好意を素直に受け入れられない。

©RED云々

成長したユーノちゃんには少し苦労しました

YU-NO役キャストが決定！

ついにYU-NO役のキャストが決定した。声優はこれが初めてという古山さんに話を聞いていこう。

「ゲームはあまりやらないんですけど、ストーリーが面白く展開していくゲームは楽しくて好きです。「YU-NO」のように色々なエンディングが見られるのも、とっても面白いですよね」

彼女から見てYU-NOはどんな女の子に見えるのだろう

「ユーノちゃんて私と似てるんです。すっごく甘えん坊で明るくて、ちょっとわがままなところも♥　でもユーノちゃんの方が何倍も大人でしっかりしているし一人の人を一途に愛せる、とってもかわいくて素直な女の子だと思います。私もユーノちゃんみたいになれるといいな♥」

ユーノは成長する。そのあたり、演技上かなり難しいそうだ。

「枠にとらわれない、若くてフレッシュな感性が必要だったとプロデューサーの剣乃さんがおっしゃっていたので子供の頃は自分の声でいきました。ただ、もうちょっと成長したユーのちゃんには少し苦労しました✔　演技の勉強はちゃんとしていましたけど、外見は大人だけど心は子供のままに純粋な内面を、どう演じたら表現できるのかいろいろ悩みました」

とても明るく積極的な彼女は、今後どんなふうに羽ばたくのだろう。

「とにかく今はいろんな役を演じてみたいです。いっぱい経験を積んで早く一人前の声優になりたいと思っています。そしてできればラジオや歌やお笑いにもチャレンジしていきたいです」

そんな彼女から、読者の皆さんに温かいメッセージをいただいたのでお伝えしておこう。

「YU-NO」がどんなゲームにでき上がるか私もとっても楽しみです。今回は超がつくほど有名な先輩たちが多数参加されていますので、自分の演技がどう聞こえるのかドキドキしています。初めての人はもちろんパソコン版でプレイした人も、サターン版でもっともっと楽しめると思います！　期待してくださいね～♥　そして何度もプレイして全部のエンディングを見てくださいネ♥　私もこれからコツコツと頑張っていきます。応援してくださいね！」





古山きみこ

プロフィール

本名・古山貴実子。'79年1月27日生まれの18歳。A型。好きな色は白とピンク、好きな言葉は夢と希望。料理と買い物が趣味で、特技はジャズダンスと活動的。目標とする先輩声優は緒方恵美。

プロローグを振り返る

ある日小包みが届く。中には鏡と妙な物体、そして父からの手紙。装置にすべての宝玉があるのを確認して剣ノ岬へ行き、そこで待つ人に渡せばすべてがわかるという。だが宝玉は足りない。剣ノ岬へ向かったたくやはまず女性が倒れているのを発見。彼女は一旦意識を取り戻すが、たくやにキスした後再び倒れ消失する。それを追うようにして現れたのが龍蔵寺と亜由美。龍蔵寺はなぜかたくやが持つ装置を要求、ついには銃を構える。とそのとき、突如地響きが起き、一面を光が包んでいくのだった。



⑬絵里子になぜか美月に関する噂を聞かれる。



⑭派手な女性が校内から出るのを目撃。誰？



⑮海岸で亜由美と現場監督豊富に会う。

⑯20センチ四方の小包み。中にあったのは…。



⑰父からのもの。剣ノ岬には彼が来るのか!?



⑱山の裏手で気を失っている裸の女性を発見。



⑲突然のキス！　何がなんだかわからない。

⑳その後消失する彼女。一体何者？　どこへ？



㉑銃を使ってまで装置を要求する彼の真意は？



㉒原因不明の地響き。光が辺り一面を包み込む。



㉓意識が薄れる中、前方に見えた謎の人物…。

㉔その正体は神奈！　なぜ彼女がこの場所に?

子どもの頃から病院は「嫌い」だった
それはもちろん今だって……



AYA

如月アヤ・21歳・A型。S.T.病院に勤務する新人看護婦。美人で、性格も明るく、院内でも人気が高い。

「病院」は病気やケガを治してくれるありがたい場所だが、好んで来る人はいないだろう。この日も、ハジメは親友のトモヲと共に、ケガをしたリョウを見舞うためにS.T.病院へと来ていた。独特の匂いに、子供の泣き声。個性のない見慣れた病院の風景が一変して、惨劇の舞台となる。突然起こった大爆発は3人を病院の中へ閉じ込めたのだ。出口を探す彼らは新人看護婦アヤと出会う。彼らにとって病院内に詳しい人物に会えたことがこの上なく心強かった。





爆発が起こったことが嘘のように、不気味に静まり返った病院のロビー。



仲間がいることは彼らにとって心強い。不安を感じながらも出口を探し続ける。

——エムシェイ。

R?MJ

THE MYSTERY HOSPITAL

●バンダイ●12月発売予定●6,800円●アドベンチャーホラー●1人プレイのみ●全年齢推奨

年末期待のアドベンチャー「R?MJ」。本誌でも数回にわたって紹介してきたが、今回はキャラクターに焦点を当てて、ストーリーを追っていこう。そしてもう1つ。今回は、看護婦アヤのモデルとなった小林令子さんに、体験談を語っていただいた。これも必見だ！

特報 SPECIAL REPORT!!! COOL SHOCK

令子の動きがAYAに命を吹き込む！

——小林令子のモーションキャプチャー体験記——

ゲーム中のCGキャラクターにリアルな動きをさせるため、それぞれに合った体格の役者にその「動き」をさせてデータ化する「モーションキャプチャー」。そのモデルの1人、アヤのモデルとなった小林令子さんに、半年前に行われた初の「モーションキャプチャー」体験を振り返ってもらった。



今関監督との打ち合わせ

事前に手渡されていた脚本で今関監督と綿密な打ち合わせ。その後は、演技指導の方から色々指示がくる。最初が肝心なのだ。



REIKO KOBAYASHI

1975年10月7日生まれ、A型
H167、B87、W59、H88
97年はチーム・アナブキ童夢 with 無限のレースクイーンとして活躍中。
雑誌、CMなど幅広く出演している。

暗闇の病院は仲間がいても不安が尽きない場所

廊下を歩く音が一段と大きく響く。人の居ない暗闇の病院はこんなにも恐ろしい場所だっただろうか？　出口を探して歩き回る４人の前で再び爆発が起こった。閉じ込められた恐怖に加えて、いつ爆発するかわからない不安が彼らを襲う。そんな中、４人の前に謎の少女ミサトが現れた。命の危険にさらされながら迷う彼らが、やっと出会えた少女は、泣きつくこともせず、不安を怒りに変えてハジメたちにぶつけた。そんな気の強さが印象的だった。

そして探索を続ける彼らの前に真の恐怖の始まりを告げる人影……いや「死体」の影が現れたのだ。





ハジメが手にしているのはあるものを調べる機械の説明書。この後かなり重要になる機械だ。

HAJIME

大石ハジメ・18歳・O型。バイクとロックを愛する男。仲間を助けるために、出口を求めて奮闘する。





手術室を覗くとついさっきまで人がいたような気配があった。残されたメスや鉗子に付いているのは、もしかして血液なのか？　閉鎖された病院の中には、まだ誰かいるのだろうか？



突然、2度目の爆発が襲う。直撃したら致命傷になりかねない。



何に使うアイテムなのだろう。この手袋の手が誰のものか気になる。





MISATO

早川ミサト・15歳・AB型。中学生だが、ファッション誌でモデルをしている。S.T.病院へはある病気の治療のため通院していたようだ。



体中に付けた銀の玉は何？

体中の間接部分に、銀の玉が付いたマジックテープを巻き付けていく。動きやすい格好なので、微妙な動きも完璧に撮れるはず。後は演技しだいといったところ？

――モデルの活動が中心だということですが、こういう仕事は？

小林　初めてですね。お話がきたとき、自分がどんな役割なのか全然わからなかったんです。「イメージガール」と聞いていたので、ゲームソフトのポスターの中でにこやかに笑って立っているだけの役なのかなって（笑）。まさかゲームの中に出てくるキャラクターになるとは思ってなかったんですよ。

――どういった経緯でこの仕事をやることが決まったんですか？

小林　オーディションで選ばれたんです。２次オーディションで演技チェックがあったんですが、演技はまったく経験がなくてとにかく捨て身でやりました。実はこの2次オーディションが一番辛かったんです。輪のように並べられた机の真ん中で、シーンとしている中、一人で演技したんで。

――オーディションではどんな審査があったのですか？

小林「キャー」とか大声で叫んだり、その時はセリフ入りで演技をしたんです。逆にそういう場数を踏んできたので、実際にスタジオで動きを収録するときは結構慣れてよかったかな（笑）。

――オーディション前に演技や動

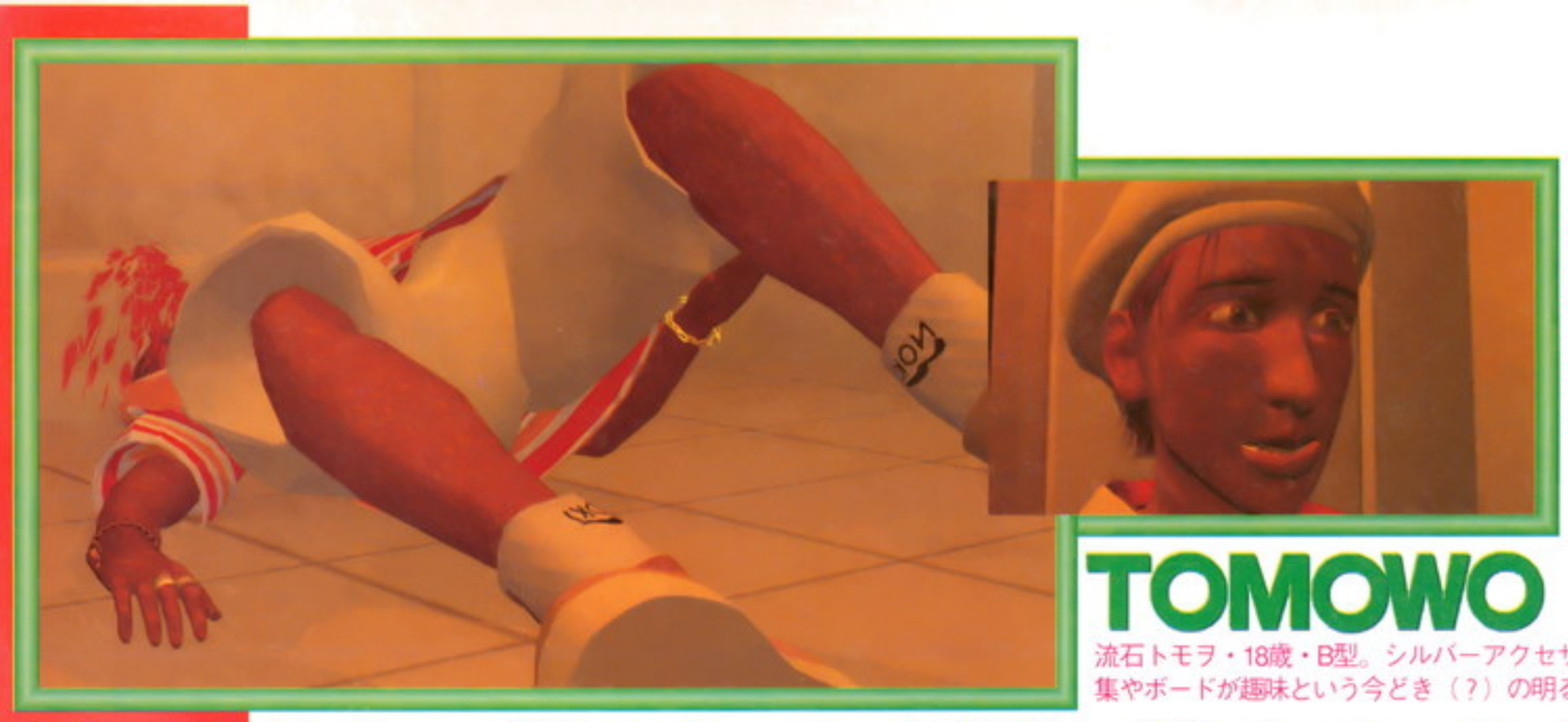
収録準備は万端よ

これで収録の準備は万端。実際は頭に水泳帽のような帽子をかぶって収録する。髪の毛を中に入れてスッポリとかぶるので、令子さんに帽子は不評らしい。



© BANDAI 1997

目の前の死体が、彼らに「現実」を教えてくれた。死体はこの病院の警備員のもので、その姿はおぞましく、直視できるようなものではなかったのだ。「なぜこんな姿に？」。その原因を追求し、やがて殺人ウイルス・ラミアによるものだと判明する。目に見えないウイルスからどう逃れればいいのか？5人の心はさらなる恐怖に襲われていた。その答えを見つける間もなく、トモヨの体が黒い斑点に覆われていく。「ラミアにやられちゃったよ」。ハジメたちは出口より先に、親友を助ける手がかりを探し始めた。それは自らが感染することより、親友を失うことの方が恐ろしかったからなのか。

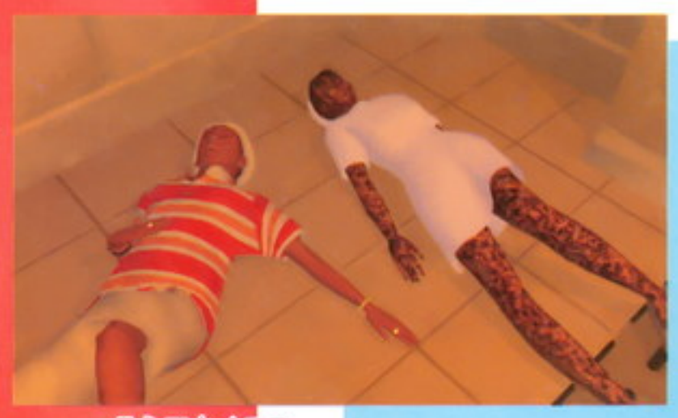


ラミアウイルスに感染し、生死の境をさまようトモヨ。治療方法はあるのか？

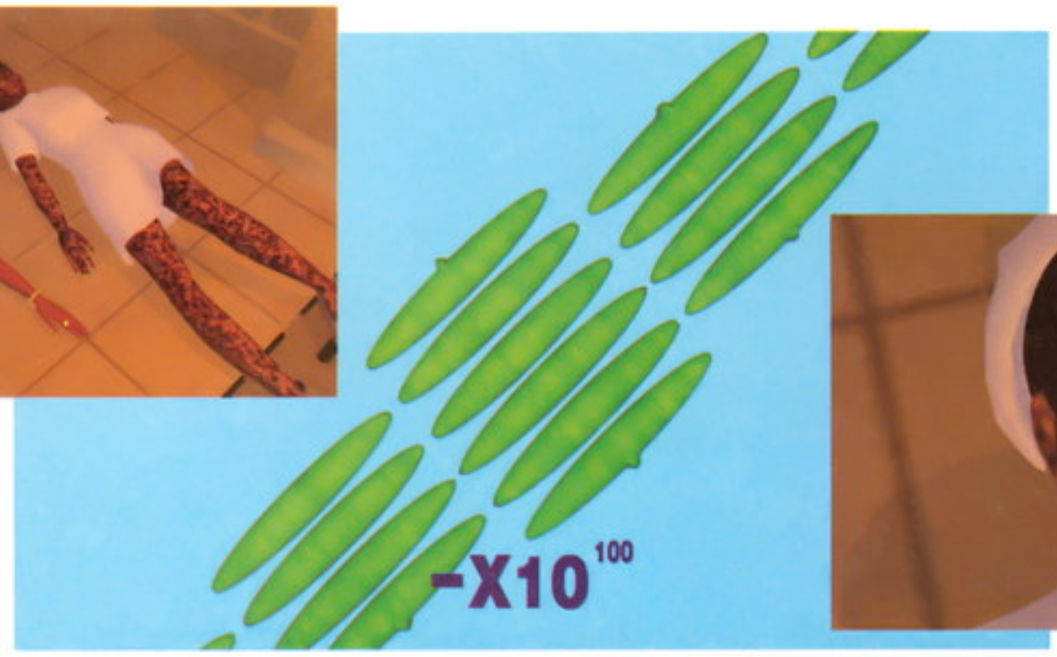
TOMOWO

流石トモヨ・18歳・B型。シルバーアクセサリーの収集やボードが趣味という今どき（？）の明るい男の子。

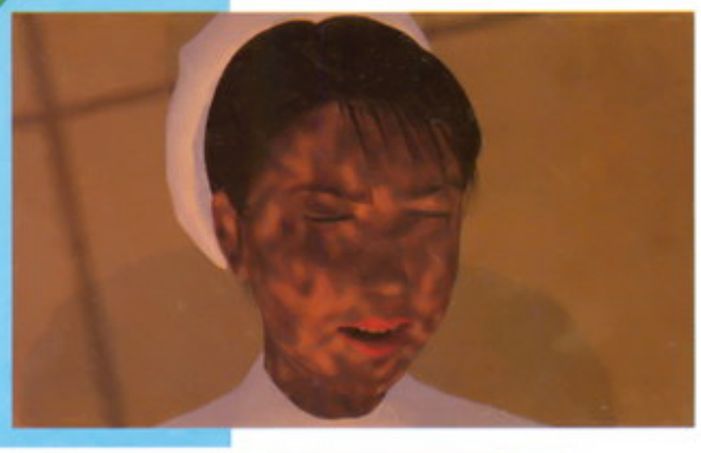
目に見えない敵はすでに侵略し始めていたんだ



ラミアウイルスは異常な増殖を続けている。危険なウイルスが、なぜこの病院に充満しているのだろうか。



アヤまでもがラミアの餌食に？　病院中に広がり始めたウイルスを止める方法を探さなくては。





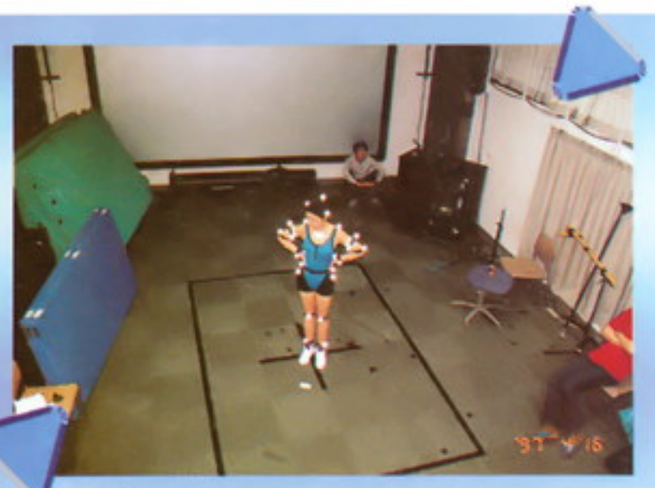
不気味な生物が体を横たえ、何かを吹き出している。いかにも毒がありそうな感じだが。



ハジメもトモヨたちと同じ人間。ウイルスに侵されれば、命を落とすことも。床に落ちた血はどこから出たのだろう。



驚きの表情で叫ぶハジメ。この後ラミアウイルス以上の恐ろしい出来事が待ち受ける。驚きだけでは済まされない恐ろしいことが……。





一人芝居もお手のもの？

演技はすべて一人芝居。吹っ飛ばされるシーンも、自分で雰囲気を出す。マットの上に倒れる令子さん。どんな動きもこなす彼女は、演技力抜群！

きの練習をしましたか？

小林　あらかじめ台本をいただいていたので、ストーリーは初めから知ってたんです。役作りのことでお母さんに聞いたり、女優をやっている友達に相談しましたね。一応練習もしたんですが、スタジオに行けば指導してくれるだろうと思ってましたから（笑）。

――では、実際にスタジオに入ったときはもう驚かなかった？

小林　大体のことはそれまでに聞いていたんですが、実際こういう器具を付けて撮影をする方法があるということを知らなかったんで、ビックリしました。

――収録の際に着替えたようですが、どんな気分でしたか？

小林　ちょっと恥ずかしかったですね。特にキャップ。全部髪の毛入れてかぶるんです。おまけにまわりに人がたくさんいたんで、一人で演技するのもちょっと恥ずかしくて。オーディションで少し慣れていたとはいえ、やっぱり照れはありましたね。

――スタジオ内ではどんな風に演技をしましたか？

小林　監督に説明を受けた後、台本を見ながらセリフなしでお芝居するんです。演技指導の先生もいたんですが、何もないところで、一人で動きだけを真剣にやるんです。壁を叩いたり、マットの上で吹っ飛ばされる動きをしたり。何パターンも撮ったんですよ。

一人芝居はやっぱり照れてしまいますね





扉の向こうの誰かに向かって呼びかけるハジメ。厚い扉に遮られ、仲間と離れて行動することになる。孤独への不安が心によぎった。

ハジメが銃を向ける先には何があるのか？　ウイルスのような見えない敵ではなく、銃が効くような実体のある敵がハジメたちの前に現れるのか？

〝ラミア〟は始まりに過ぎなかった



RYO

新真リョウ・18歳・B型。ワイルドな風貌の持ち主。クルマはオープンを好んで乗る。謎の多い男だ。

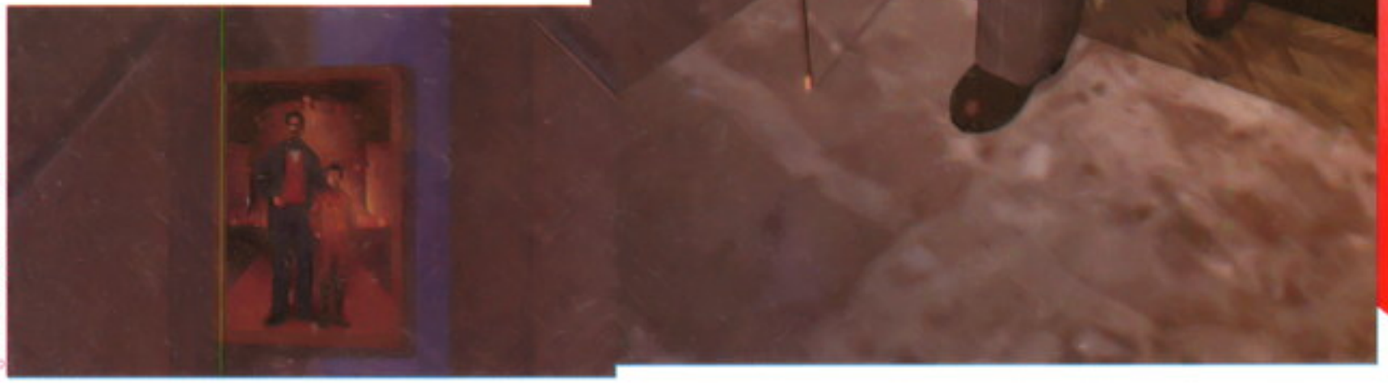




壁がへこむ程のパワーに圧倒される。この怪力の腕と、ハジメの頭を掴む電流をまとったような腕は同じ物体（？）のものか？　これが病院内に潜んでいる…!?



ラミアは感染した体を不気味な斑点で蝕んでいき、時間が経つと相手を死に至らしめる殺人ウイルス。誰かがこの病院に持ち込んだのだ。



見慣れない足と杖の先。この足が悪いと思われる人物も病院内で会えるのか？　そして写真に写っている親子と思われる2人。入院患者が家族の写真を飾っている雰囲気ではないようだが。

「一刻も早く！」。トモヲはラミアウイルスに徐々に体を蝕まれ、生気を失っていく。暗闇、爆発の跡を残す黒煙。そして分厚い防火シャッターに遮られた空間を探索するハジメたち。唯一の救いは、この場所が「病院」であることだった。この中にならウイルスの抗体があるかもしれないのだ。誰もいないはずの院内に潜む黒い影、奇怪な手術室、ウイルスについて書かれた新聞……。わき起こる疑問と、院内に蔓延するウイルスが５人を追いつめる。そして明かされたウイルスの謎。これでトモヲは助かるのか、それとも……。

――一番表現が難しかったのは、どのシーンをやったとき？

小林　ウイルスに感染して、手足をバタバタさせて苦しむシーンがあるんですけど。せき込んだり痙攣したりと、それをみんなの前でやるのが辛かったかな。だから、ゲームになったときは、もちろんどのシーンも観てほしいんですけど、やっぱりあの、感染して苦しむところはぜひ観てほしいですね。

――収録中はやっぱり疲れる？

小林　朝から夕方まで半日以上動いていたんですが、全然疲れはなかったです。いろいろな動作をしたわりに意外と体力は使わなかったし、順調に進んだので楽でした。思ったよりリテイクも少なかったのはうれしかったですね。

――ゲームの中の自分を見てどう思いましたか？

小林　実は動いているCGを見ていないんですよ。顔は見せていただきましたけど。本当はもっと少女漫画っぽく目をパッチーンとさせているのかと思ったんですけど（笑）。本当にそのままだったから、結構似ててビックリしました。

――自分がＣＧの看護婦さんになっているのはどんな気持ちですか。

小林　幼稚園の頃になりたかったんです。衣装が可愛いので、一度は着てみたいですね。今回は着られませんでしたけど（笑）。でも、ＣＦとかプロモーションビデオとかそういう動きのある仕事はあるんですが、演技をするだけというのは初めてで、あまりできない、いい経験をしたというのが正直なところです。これだけ人前でいろんなアクションをして見せたので、もう何でもできそう（笑）。





リラックスしてできました

たくさんのシーンを続けて収録したのにあまり疲れはないらしい。令子さんは意外に体力派？　どんな動きも気合い十分なので見てほしいとのこと。

驚異の再現!!

拡張ラムカートリッジ4MBが再現する 完全なるX-MENvsストリートファイター

ついにその全貌が明らかに!

特報!!
SPECIAL REPORT



爆発的な人気を今なお保つ格闘アクションというジャンルは、邁進を続け目まぐるしい進化を遂げつつ今に至る。昨今のそれはサターンの基本スペックを大きく上回り、完全なる移植が困難となってきた。その困難を打破するべく登場した拡張ラムカートリッジ4MBが、最近の格ゲーの中では一度に扱うデータ量が特に多いX-MEN VS 。ストリートファイターをどこまで再現しているのか、編集部に届いたサンプルROMをもとに検証してみる。

気になる点を総チェック

格闘ゲームの移植度を見定めるときのポイントとしては、アニメーション数を含めたキャラクターCGの再現、目には見えない攻撃判定などの調整、そのゲームが持つ操作感覚の再現、などが挙げられる。

逆説的にカプコンに限らず今までの移植を例に挙げてみると、アニメーション数の削減、理不尽な判定、違和感のある操作性などが少なからず見られ、製作者の努力は感じるものの、ファンを納得させるには物足りないという意見も少なくなかった。今回その辺りを、1プレイヤーとしてシビアに検証してみるぞ。

体験者の感想



やっちゃいましたね。ここまで。

担当ライター●まさ

CP-SYSTEMⅡ（アーケード基板）とサターンのスペック差を高度な移植技術で補ってきたカプコンが、拡張ラムカートリッジ4MBの導入で根本的な問題を改善して、もはや鬼に金棒状態といった感じ。凄いの一言に尽きます。



俺は買う。絶対買う。買わなければ後悔する。

ゲーム大会あらし●馬

4人分読み込んでいるのに、2人分しか読み込まなかった既存のものより速く読み込みが終わっちゃう。アーケード版をやった人でも納得でしょう。アーケード版でつながった技はちゃんと入るし、グラフィックも完璧で、もういうことないっすよ。ま、ジャガーノートがいるってだけで、僕は満足してるんですけどね。



まだ限界の見えないサターンのパワーに恐れ入谷の鬼子母神

担当編集●編集長

動くのを見る前、カプコンの方々に「あんなにスゴイものを作られてしまってはアーケードはあがったりですよ」言われていたものの、半信半疑でした。今は自分が半信半疑の人に「いやもうスゴイです」と熱弁をふるう日々。この凄さに味をしめた身には、もう4メガ拡張ラムなしの移植作品なんて考えられないっす。

MARVEL™ COMICS

X-MEN™ Vs. STREET FIGHTER

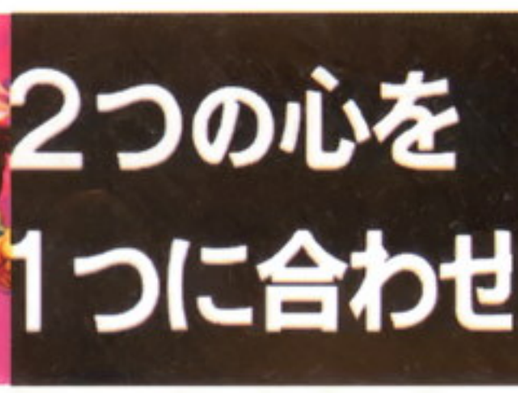
●カプコン ●11月27日発売予定 ●7、800円
●対戦格闘 ●拡張ラムカートリッジ4MB



日米ヒーロー夢の競演!!



2つの心を1つに合わせ決めろ!



躍動感あふれる17人の格闘家を細部に至るまで完全再現!!

拡張RAMの影響がもろに出るのがアニメーション数(CG)関係である。アニメーションとはキャラクターを表現するためには欠かせない要素で、そのパターン数が減ればキャラの動作がぎこちなくなり、それに伴って判定も異なるので操作感覚にも悪影響を及ぼす。特にこのゲームは、一度の戦闘で登場するキャラクターが4人なので、単純計算でも従来の2倍の要領を必要とする。さらに、チームバトルを生かした新要素が数多く存在するので、パターン数は軽く従来の2倍を越えるものとなっているのだ。今までの移植では、ゲーム内容への影響を最小限に押さえるべくパターン数が削られてきていた。いつもなら削減されていると思われる部分を下で検証したので、拡張ラムカートリッジ4MBのパワーを感じてほしい。



マグニートの立ちポーズの手の残像も、もちろん再現されている。



派手な必殺技も大量のアニメ数で完全再現。妥協を感じられないぞ。



2大タイトルからそれぞれ8人ずつがエントリー。この中に豪鬼も隠されており総勢17名。

格ゲーの命とも言うべきテンポはどうか!?

次に出てくる問題はゲームの展開速度だろう。必要なCGが揃っていても、動作のテンポが悪ければ話にならない。この辺りは4MRAMのパワーの他にも、プログラム技術も必要となってくる。とりあえず細かいことは抜きにして、格ゲーの移植でいつも問題視される処理落ちと操作感覚について検証してみよう。まず、大きなキャラが暴れ回ると動きが遅くなる現象は、このゲームには皆無である。処理落ちがないということは、操作感覚の違和感も緩和されるのは当然。その結果、アーケード版と同じ感覚の操作が実現している。最も重要なエリアルレイブの入力感覚は文句なく同一といえる。



標準キャラの4倍くらいの体を持つ彼ら同士が闘っても処理は落ちない。



どうやったら処理落ちを拝めるのか困った。結局見つからずじまい。



後進

体勢を後ろへ傾けて移動。下半身のCGも前進とは違うぞ。

前進

上半身を前方へ傾けて移動。腕の構えが露骨に違うのがわかる。

後方ダッシュ

キャミィの後方ダッシュは側転する、専用のアニメーションだ。

前方ダッシュ

元気良く走る。もちろんこれも専用アニメ。流用はないのだ。

後方ジャンプ / 前方ダッシュ

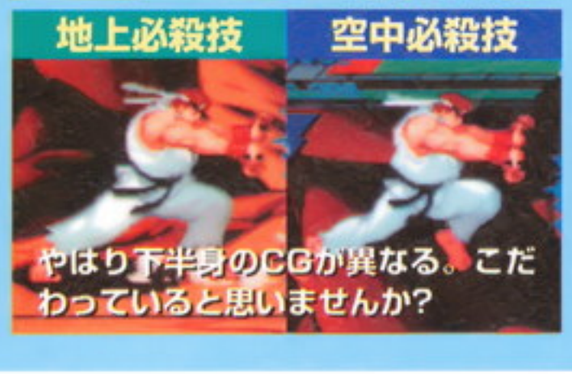
キャラによって双方とも同じ場合もあるが、それは元の仕様だ。

垂直ジャンプ / スーパージャンプ

斜めと垂直の飛び方は違う。スーパージャンプ時は演出が追加。

地上アドヴァンストガード / 空中アドヴァンストガード

上半身は同じだが、下半身のCGが異なる。細かいけど重要だぞ。

地上必殺技 / 空中必殺技

やはり下半身のCGが異なる。こだわっていると思いませんか?

友情の合体技!! ヴァリアブル ヒーローバトル!!



システム紹介

SYSTEM

拡張ラムカートリッジ4MBのパワーを感じていただけただろうか？ ここでは、その4メガ拡張RAMを必要とした数々のゲームシステムについて解説していく。なぜ、従来の2メガ拡張RAMではいけなかったのか、また、それを知ることで、コストの面でリスクを負ってまで4Mを採用したメーカーの意気込みを感じ取れるはずだ。

アドヴァンシングガード

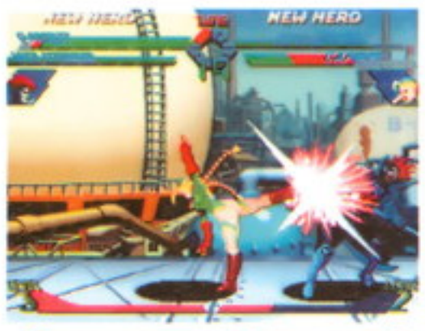
相手の攻撃をガードしたときにのみ入力可能な手段で、成功すると相手を押し返すことができる。攻撃能力はないが、相手との間合いを広げることができるので、ラッシュをかけられたときの脱出手段や、相手の攻めのタイミングを崩すときに役立つ。これは空中、地上（立ち、しゃがみ）のガードを問わず実行できるので、困ったときには重宝するだろう。



飛び道具を盾に攻めてくるナッシュ。飛び道具をガードした時点でこれを入力すれば、そのあとのダッシュ足払いに接触することはない。

持ち技の種別

各々のキャラクターたちの攻撃手段は、通常技、必殺技、ハイパーコンボの3つに分類される。その中でさらに打撃技と投げ（つかみ）技があり、2人で協力して繰り出すヴァリアブルコンビネーションという新しい攻撃手段も用意されている。カプコンの格闘ゲームをプレイしたことがある人にはお馴染みのものが多いので戸惑うことはないはず。



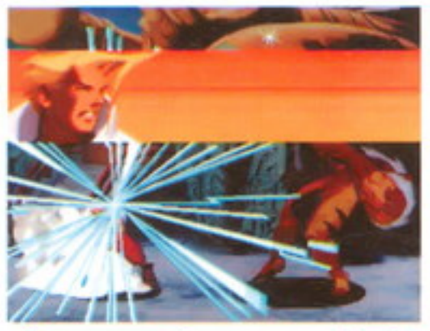
通常技

弱中強の威力のパンチとキックを、立ち、しゃがみ、ジャンプの3つのアクションで異なった技が出せる。



必殺技

広範囲をカバーする必殺技は各キャラが複数体得している。ストリートファイター陣の必殺技はより派手に。



ハイパーコンボ

特定の条件で使用可能な大技。破壊力も絶大で、連続技に組み込む爽快感を楽しむのがこのゲームの醍醐味。



ヴァリアブルコンビネーション

タッグを組んだ相手と協力して繰り出す大技。このゲームの最大の特徴であるタッグ戦を象徴する技である。

スーパージャンプ

このゲームには、通常のものとスーパージャンプの2種類のジャンプが存在する。通常ジャンプは1画面分の高度を飛び、一度だけ必殺技を出すことができ、スーパージャンプだと2画面分の高度まで飛び上がる上に、着地までに何度も攻撃を出すことができる。また、下降中には若干の空中制御も可能で、着地点を微調整することもできる。



リュウならスーパージャンプ中に空中波動拳を連発できる。画面中に飛び道具はひとつという制限も無くなるのだ。

キャラクターチェンジ

試合中は味方にHPがある限りいつでも何度でも交代することができる。交代するコマンドを入力すると画面外から味方が飛んできて相手を一蹴するが、この攻撃がガードされるとスキができる。うまくヒットさせるか、相手がスーパージャンプしているときなどに交代する必要がある。また、待機中は体力ゲージの赤い部分が徐々に回復していくぞ。



交代時の味方の攻撃は意外と速いので、相手の攻撃を見てからでも対応できる。写真のような使い方がベストだ。



X-MEN TM&© 1997 MARVEL CHARACTERS,INC.ALL RIGHTS RESERVED. © CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC. ※画面写真は開発中のものです。

ダッシュ移動

ダッシュは前方と後方に行え、そのとき出す攻撃やジャンプに影響を及ぼす。ベクトルの理論が作用するため、ダッシュ中の攻撃は慣性でその方向へ流されながら出ることになり、また、ジャンプすればその分飛距離が増加するのだ。ジャンプ攻撃からの連続技も、着地時にダッシュしながら行うことで、通常よりも多くの攻撃を叩き込むことが可能だ。



ダッシュ中の攻撃は移動しながら繰り出されるので、立ち止まって出すより射程距離が横に広がる。ここから連続技も狙うこともできる。

追い打ち

このゲームは従来の格闘ゲームと違って、ダウン中や吹き飛び中の相手を攻撃することができる。いつでも追い打ち可能というわけではなく、例えば、転倒後から起き上がる動作へ入るまでの一瞬や、投げ技のあと地面に叩き付けられるまでの間などが主なチャンスとなる。いつどこで、どのような追い打ちが可能かは、キャラによって全く異なる。また、やられ側はダウン回避や受け身をとることで、被害を最小限にくい止めることもできるぞ。





足払いをキャンセルしてハイパーコンボを出すと連続でヒットする。



しかし、ダウン回避されるとヒットせず、逆に反撃を受けてしまう。





空中投げからハイパーコンボなどの連続技も可能だ。うーん爽快！

チェーンコンボ

通常技に限り、タイミングよくボタンを押すことで、連続技を成立させることができる。これには、弱から中、中から強へ、パンチからキックへという流れの制約があり、同威力のキックからパンチへ、また、強攻撃から弱攻撃などは無効になる。さらにキャラによっては、弱〜中（強）のみや、同威力のパンチ〜キックは不可などがある。詳しくは次号以降の記事で。

キャミィ（地上）



地上では弱→中→強の3ヒットまで可能。パンチとキックは混ざってもいい。

キャミィ（空中）



ジャンプ中になると、パンチからキックの制約も加わり、最高で6ヒットまで可能だ。

エリアルレイヴ

各キャラの通常技には、ヒットすると相手を空高く舞い上げる攻撃があり、上昇中の相手は無防備になる。そこへ連続技を叩き込むのがエリアルレイブだ。簡単に言ってしまえば、浮かせた相手をスーパージャンプで追い、空中でチェーンコンボを入れるというもの。チェーンコンボには様々な制約があったが、エリアルレイブの場合は皆同じ仕様である。

浮かせ技ヒット



浮かせ技がヒットすると、相手は空高く舞い上がる。浮かせ技はキャラ毎に設定されているぞ。

スーパージャンプ



浮かせ技ヒット直後に方向ボタンを上へ入れておくと自動的にスーパージャンプを行ってくれる。

チェーンコンボ



スーパージャンプ後はチェーンコンボを決める。弱P→弱K→中P→中K→強攻撃が理想だ。



この爽快感がキミの家に!!

左の連続写真はセイバートゥースの基本的な連続技。このような連続技を叩き込む爽快感が味わえるのがこのゲームの醍醐味である。また、ワンチャンスからの逆転劇を演じたときや、完膚なきまで相手を叩き潰したときの喜びの大きさは、数ある格闘ゲームの中でも群を抜いているだろう。拡張ラムカートリッジ4MBが実現したこの爽快感を体感できるのももう間近だ!!



DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

●テクモ●10月9日発売予定●5,800円
●格闘アクション●全年齢推奨●2人対戦プレイ可能

特報 SPECIAL REPORT!!

モデル2からの最高水準の移植作と噂される「デッド オア アライブ」がいよいよ1週間後に発売される。そこで、今回は完成記念として、開発が終了した今だから聞ける話題をインタビューしたぞ!!

完成記念インタビュー!! 開発スタッフが語るサターン版の魅力

―サターン版が完成されたということで、まずは一言ずつ感想を。

五十峰　今回は業務用と比べて期間的には短かかったんですが、業務用でやりたかったけどできなかったこととか、色々実現できたので、ほんとうにやって良かったですね。

加藤　CGのほうでも、業務用で表現できなかったスカートの揺れや、色々新しいことなど取り入れてました。デザインの幅も広がったので、非常にやりがいがありましたね。また、より少ないポリゴン数でより良いものを作るという意味でも成功したと思います。ポリゴン数は業務用に比べて1/3程度ですが、見劣りしないものになってるかと。なかには、アーケードより良くなってるものもありますし。

板垣　製品を遊んでみてくださるとわかると思うんですが、今までお話してきた通りの仕上がりになってます。開発期間は短かったですが、これまで、何本かソフトを作ってきた中で、一番達成感が大きなソフトになりましたね。

―システム面の変化は?

板垣　まず方針としては、業務用のキャラクターの設定があって、それはそのまま残して、そのベクトルをより突き詰めようとしました。その突き詰め作業がほとんどですね。

五十峰　技の調整などの面からいえば、新しい技を追加するのってかなり大変なんですよ。1つ技を追加しただけで、大幅にバランスが変わっちゃったりしますから。ただ、このゲームに関してですと、システムが完全にジャンケンゲームなんで、どんなに強いチョキでもグーには負けちゃう。そう考えていくと、相手の動きを読み切った時には、どんなバランスでも勝てちゃうんですよ。そういう面があるから、他のゲームに比べて強い技も作れたりするんです。ただ、ダメージに関しては全体的に少し落としてます。

―でも、ディフェンシブホールドの硬直時間の変更には最初は戸惑いましたね（笑）。

板垣　当社比1.5倍です（笑）。ゲームスピード自体が上がっているぶん、時間単位のプレイ内容の密度が濃くなってますね。

―新技は、どれぐらい入れようとかは最初からあったんですか?

板垣　そうですね。サターンの格闘ゲームが一番技が多い、っていうイメージがあったので。まあ新技を入れるにしても、キャラの良さを引き出す技とか、面白い技とかですね。あと、期待されていた、弱点をフォローするような技とかを入れていきました。

サターン版においてバージョンアップされた要素

サターン版においてバージョンアップされた要素として、まず一番目を引きそうなものが、キャラクターのコスチュームだ。オリジナルのもの(特に女性キャラ)がかなり多く取り入れられ、組み合わせによってはまったく別のゲームに見えるほどになっている(笑)。

次に技モーションの大幅な変更が挙げられる。全体的にスピード感あふれるものになり、実際プレイしてもそれが十分感じられる。それに合わせる形で、技自体の性能も見直され、このゲームの軸となるディフェンシブ・ホールド後のキャラクター同士の硬直差や、技ガード後の硬直差、まったくの新技など、対戦バランスに大きな変更がなされている。

また、コマンドの入力受付時間にも変化が見られる。標準で付属しているコントロールパッドでの操作を考慮に入れてか、全体的に入力しやすいように配慮され、難易度が高いといわれる技も、かなり出しやすくなっている。

その他、家庭用というニーズに合わせて、トレーニングモードをはじめとする様々なモードが用意された。



対戦に新たな可能性を見い出す新技も、数多く取り入れられた。特に、ハヤブサはかなりの戦力アップをしたキャラといえる。



デッド オア アライブ開発スタッフ

左より、このゲームのプロデューサーである板垣氏。もっとも「デッド オア アライブ」に古くから関わり、プロジェクト全体の舵取り役として活躍。中央の加藤氏は、グラフィックチームのリーダー。オリジナルコスチュームの取りまとめに奔走したとか。右の五十峯氏は、モーションチームのリーダー。ほとんど新作とも呼べるこのゲームのモーション変更の立役者だ。

© TECMO,LTD.1996,1997

ただ見せるにしても、かっこよさとキャラの個性が同居できれば……

――CG制作で特に苦労された点はどこでしょうか?

加藤　CGに関していえば、オリジナルコスチュームが苦労した点でもありますし、満足している点でもあります。あれだけの数がありましたから、デザインを起こすのはもちろん、またそれをどんなふうにゲーム上で表現するかも大変でしたね。基本的に"揺れもの"は業務用と同じ、胸だけと思っていたんですが、途中から「ちょっとスカートもやってみよう」とかいう話が出てきて(笑)。それで一番最初にレイ・ファンの4P、5Pができたんですが、これが評判良くて（笑)。また、「今までのもいいね」ってというふうに言ってたら、こんな数になっちゃたんです(笑)。

――ところで、レイ・ファンのコスチュームとかで結構ヤバいのがあるんですけど(笑)、ほんとに全年齢なのかなぁとか(笑)。

板垣　みなさん、けっこう遠慮しているんですかね?　うちは見せるにしても、カッコ良さと色気、というかキャラの個性を同居させていきたかったんです。ただ、これでゲームがショボいと本末転倒ですから、ゲーム自体のデキを煮詰めるうえで、逆にいいプレッシャーになりましたね。

――それにしても、なんであんなに数を作っちゃたんですか?

板垣　ずっとプレイしていくうえで、それが楽しくなるような要素を付け加えたかったんですよ。コスチュームが違うと同じ技でも違って見えません?　だからこその技、コスチュームなんですよ。

――レイ・ファンのAMショウバージョンコスチュームは、ユーザーさんの声を反映してのことですか?

板垣　そうです。アーケードの時は、某女の子に似てる、というだけでボツっちゃったんです(笑)。まあ、サターン版では若干アレンジが入ってるんですけどね。

――オープニングムービーというのは、どういったコンセプトで作られたんですか?

オリジナルコスチュームについて

各キャラには最低2つ以上のオリジナルコスチュームが用意されている。それぞれ、キャラクターの個性を見事に引き出したものばかりのデキだぞ。



どこかの番組で見たことのある、かすみのウサギコスチューム。さくらの花びらが散る時（登場時、桜纏いなど）には、このコスチュームではニンジンが舞うという凝りようだ。



最初に作られたオリジナルコスチュームはこのレイ・ファンのウェイトレスユニフォームとか。

予想外のティナのヴォンテージコスチューム。シッポまで動くところがマニアック。



オープニングムービーについて

前回発表したオープニングムービー。注目すべき点は、やはりやられ役のザックであろう。あちらこちらで叩きのめされている彼が、立ち上がるのはいつの日か?　怒れるザックファンは、テクモに抗議のハガキを出そう(ウソ)!



ジャン・リーに殴られ蹴られ、吹っとばされてしまうザック。対戦でもありがちなひとコマだけに、違和感はない。



今度はティナにリング上で投げられてしまうザック。これも場所がオリジナルなことをのぞけば、別に……（自粛)。



さらに、飯綱落としで地面に叩きつけられるザック。ファンからしてみれば、「なんでここまでいじめられるの?」といわんばかりのいじめられようである。がんばれ、ザック!

女性キャラは、異常にチェックが厳しいんですよ(笑)

すか?

板垣　ストーリーを語るようにしようか、インパクト中心にするか迷ったんですが、コスチュームと同じくインパクト中心でいきました。こういうムービーは、専門の会社に制作を委託する場合もあるんですが、この作品に限っては、特に女の子のイメージが変わっちゃうのがすごくイヤだったんで、全部自分達で作りました。やっぱり同じ現場でやってないと、イメージが十分に伝わらない、っていうのがどうしてもありますからね。

加藤　特に女性キャラは異常にチェックが厳しいんですよ(笑)。男性キャラだとすぐOKが出るんですけど。女の子の場合、ほんとに細かいとこまでチェックの対象になってるんで(笑)。逆にザックなんかが可哀相なんですけどね、いろんなところでやられてますから(笑)。

板垣　それはもう私のポリシーですね(笑)。本当は、ザックのシーンでもザックがやられる予定だったんですよ(笑)。さらに、結局ボツになったんですけど、ザックが「もういい」って旅立つシーンというのもあったんですよ(笑)。

――最後に読者にメッセージなど。

板垣　今回サターン版を作って、本当に満足のいく仕上がりになったんで、その上をいくアーケードをチャレンジしたいですね。サターン版をやりつくしたぞって頃に、きっと次が待ち構えていますよ。

五十峰　じっくりプレイして、もしモーションで良くないところがあったら憶えておいてください。そして、次の作品の時に「あ、良くなったね」と言われたいですね。

加藤　業務用、サターンと作ってきて、デザインなどが蓄積されてきましたので、次の作品でも生かせるようにしたいですね。

――ありがとうございました。

デッド・オア・アライブならではのシステムを検証する

❶ホールドボタン

従来の格闘ゲームにはないこのホールドボタン。この役割をしっかり理解することこそ、このゲームを理解することの第一歩。使いどころを間違えなければ、攻撃、防御両面に縦横無尽な活躍をしてくれることウケアイ。その具体的な活用法を下に示してみたぞ。

いろんな場面で役に立つホールドボタン。理解したうえで活用すれば無敵!!



ホールドボタンの役割

ⓐオフェンシブ・ホールド

相手をつかむまでに多少時間のかかる投げ技。要は打撃技と投げ技がくっついたものだと思えばいいだろう。相手の技が出ていても、攻撃力が発生さえしていなければ、相手をつかむことが可能。

ⓑディフェンシブ・ホールド

相手の攻撃を受け流す技。条件さえ合えば、すべての打撃技をこのディフェンシブ・ホールドで受け流すことが可能。守勢に回っているときに、うまく相手の攻撃を受け流せれば、最悪でも五分の状態へ……。

ⓒボタン入力のカット

コンビネーション技の途中で固有技を出したいときなど、ホールドボタンを途中で押し、すばやく次の技の入力を行えば、技を的確に繰り出すことが可能。遅すぎるとデフェンシブ・ホールドが暴発する。

ガードについて

このゲームにおけるガードは、⇦で上段（上段、中段攻撃を防ぐ）、⇙で下段（下段攻撃を防ぐ）という、2D格闘ゲームに似た方式を採用している。ガードモーションに移行するのは、相手の打撃技が発生したときなので、通常はガード操作を行っても、キャラクターはジリジリと後退するのみ（下段ガードはしゃがみ状態のまま後退する）。ガード自体は通常の格闘ゲームと同様に機能するので、使いどころも変わらない。また、投げ技、オフェンシブ・ホールドに対してガードモーションが発生しない点も同様だ。防御法と考えた場合、ガードとディフェンシブ・ホールド、どちらも投げ、オフェンシブ・ホールドに弱いという点は同じだが、



的確なガードは格闘ゲームの基本。だが、オフェンシブ・ホールドがあるから……。

ガードはミスした場合に操作不能な時間がなく、リスクは少ないといえる。だが、出の早い技による連係などに対して、1フレームで割り込むことができ、相手と立場を逆転できるディフェンシブ・ホールドのメリットも捨てがたい。相手の次の動きが読めたならディフェンシブ・ホールド、あいまいならガードというように使いわけるといいだろう。

ⓐオフェンシブ・ホールド

キャラクター固有のオフェンシブ・ホールドコマンドを入力すると、特有のつかみモーションが発生する。この有効時間内に相手に接触すると、相手の打撃技が攻撃力を発生している時間と、相手のオフェンシブホールドのつかみモーション以外は、相手をつかんで技が発動する。またこのつかみモーション中は、投げられ判定が発生する。



技が成功すれば、相手の体勢を崩したり、ダメージを与えられるつかみ技となる。



中には、連続でコマンドを入力することで、さらにダメージを与えられるオフェンシブ・ホールドのコンボもある。写真はティナのタックル→ジャイアントスイングのコンボ。

ⓑディフェンシブ・ホールド

Ⓗ（上段）もしくは⇩Ⓗ（下段）を押すことで、一定時間内に接触した相手の打撃技を受け流すことができるのが、ディフェンシブ・ホールド。特筆すべきは、条件さえ合えば（上段は上段、中段攻撃、下段は下段攻撃）すべての打撃技を受け流すことが可能という点だ。

上段ディフェンシブ・ホールド（Ⓗ）



相手の上段、中段攻撃を受け流す。起き上がりの中段攻撃、ジャンプ攻撃、背後攻撃も判定が上段、中段なら受け流せる。



相手の起き上がり攻撃も、このようにディフェンシブ・ホールドで受け流すことができるところが、他の格闘ゲームと異なる点だ。

下段ディフェンシブ・ホールド（⇩Ⓗ）



相手の下段攻撃を受け流す。上段ディフェンシブ・ホールド同様、起き上がり下段攻撃、ジャンプ、背後の下段攻撃も受け流しが可能。

投げ技について

このゲームにおける投げ技は、オフェンシブ・ホールドとディフェンシブ・ホールドのつかみモーションと、まったくの無防備な状態以外はほぼ成立しない仕組みになっている。だから、「バーチャファイター」などに比べると、若干投げにくい。ただし、前述のホールド技の最中は投げの有効間合いが伸びる。



投げ技にもコンボが存在する。条件が厳しいだけに、ダメージは大きめ。抜けられるものとそうでないものがある。

ホールド技の弱点

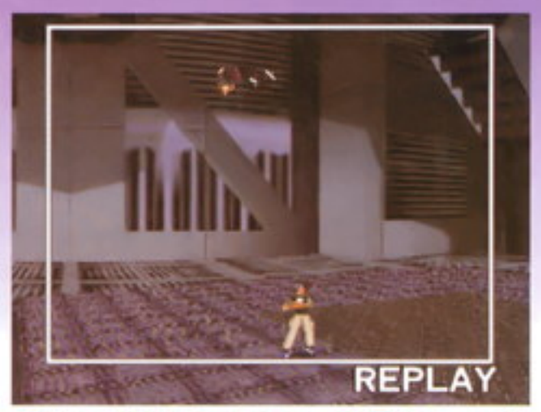
ホールド技には有効時間が存在する。また、オフェンシブ・ホールドは技によって有効間合いがあり、それ以外では発動しない。



ディフェンシブ・ホールドは、相手の攻撃に合わせてコマンドを入力しないと無効。

❷デンジャーゾーン

リング端（バーストモード時はリング全面）にある、デンジャーゾーン。この上で転倒したり、浮かせ技などを食らって地面に落下する（デンジャー爆発誘発技が設定されている場合）と、大きな爆発を伴って、技を食らった側は大きく浮き上がる、このゲーム特有のシステムである。ゲームに熟達すれば、立った状態での駆け引き同様、このデンジャーゾーン上での攻防も、かなり目まぐるしいものになる。



勝利した瞬間にデンジャー効果があった場合、ファイナルデンジャーと呼ばれる現象が起こる。リプレイで確認すると、その浮きの高さに驚くだろう。

デンジャーゾーンの特徴

ⓐ追加ダメージあり

打撃技を受けて、デンジャーゾーンに落下した場合は、一律10のダメージが追加される。投げ技を食らって落下した場合は、投げ技のダメージ×0.16+4のダメージが、デンジャーゾーンでダウンしている相手にダウン攻撃が決まった場合は5のダメージが追加。一度爆発した場合は、相手が起き上がるまで爆発しない。

ⓑ爆風による浮き

爆風によって、通常のダウンでは得られない、"浮き"という現象が起こる。これは、立ち状態で起こるカウンターでの浮きとほぼ同等の浮き上がりを見せ、空中コンボの絶好のチャンスとなる。ただし、浮いた後に落下してもデンジャー爆発は起こらない。この「浮き」は、受け身によって回避が可能だ。

ⓐ追加ダメージ

左の一律追加ダメージ（投げ技によるダメージ）は、受け身を取っても回避は不可能だ。さらに、浮いた相手へは空中コンボによるダメージも与えられる。絶好の攻撃チャンスといえよう。



ⓑ浮　き

相手が受け身を取らないでいれば、空中で追加攻撃ができる。また、リング端に追いやることも可能。



これが浮き上がった時の最高点。カウンターによる浮きとほぼ同等なので、かなりの空中コンボを入れられる可能性がある。

受け身について

落下直前15フレーム以内にⓅ+Ⓚ+Ⓗで、受け身を取ることができる。デンジャーゾーンでのダメージは回避できないが、浮きは回避可能。


受け身後は横転し、攻撃する、しないの選択が可能。画面中央に向かうように転がる。

❸技抜けについて

投げ、オフェンシブ・ホールドの中には、2～3つの技を連続してしかけることのできるコンボが存在する。この連続でしかけられる技と技の間にコマンドをタイミングよく入力することによって、その状態から抜けることができる。つまり、2段目以降のダメージを回避することができるのだ。また、Ⓟ+Ⓗという全キャラが持っている通常投げに関しても、同様に抜けることができ、ダメージなしでの回避が可能だ。



相手の入力タイミングしだいだが、コンボのダメージを軽減することが可能だ。

ⓐ通常投げ

Ⓟ+Ⓗコマンドによる通常投げは、しかけられた瞬間（10フレーム以内）にⓅ+Ⓗのコマンドを入力すれば、投げ抜けモーションとなり、ダメージをいっさい受けずに脱出が可能（Ⓟ+Ⓗ以外のコマンドは無効）。また、連打しても抜けることが可能となっている。基本投げといっても、そのダメージの大きさはばかにできないものが多いので、とっさの場面で相手に投げられそうだと思った時に、これを連打しておくというのはかなり有効な手段だと言えるだろう。失敗しても、通常投げもしくは立ちパンチが出るという点も見逃せない。


投げ技をしかけられて10フレーム以内にⓅ+Ⓗを入力。成功すれば、投げ抜けモーションとなり、投げ技のダメージを一切受けない。投げられるかどうかわからない、微妙な場面で使ってみよう。

ⓑ投げ/オフェンシブ・ホールド コンボ

投げ技、オフェンシブ・ホールドにおいて、2つ以上（最大3つ）の技を連続してしかけるコンボが存在する。その技と技の間に、Ⓟ+Ⓚ+Ⓗというコマンドを相手よりも先に入力することで、それ以降の技を回避することが可能。ただし、技成立直後から15フレームは、投げ抜けコマンドを受け付けない時間が生じ、この時間内に入力があった場合は、一定時間が経過するまでは抜けコマンドを受け付けてくれないので注意が必要。つまり、投げ側のコマンド入力のタイミングで、投げ抜けコマンドのタイミングが変わってくるのだ。


技と技のつなぎの瞬間がコンボ抜けのタイミング。技モーションに頼らず、タイミングを計ってコマンドを入力しよう。早すぎたり、連打すると、投げ抜けコマンドが無効となるので注意したい。

❹ジャンプ攻撃について

このゲームでは、基本的に小ジャンプのみで、相手の頭を越える大ジャンプはない。ジャンプ攻撃は、ジャンプと同時にボタンを押すものと、ジャンプ後にボタンを押すものにわけられる。ジャンプ後にボタンを押すものは、当たると相手を吹き飛ばすものと、相手をよろけさせるものがある。よろけ中に攻撃を当てると、すべてカウンターヒットとして扱われるため（よろけ自体は方向キー、ボタン連打で回復可能）、空中コンボの好機!!


相手の起き上がりなどを狙ってジャンプ攻撃をしかける。成功すればチャンス！



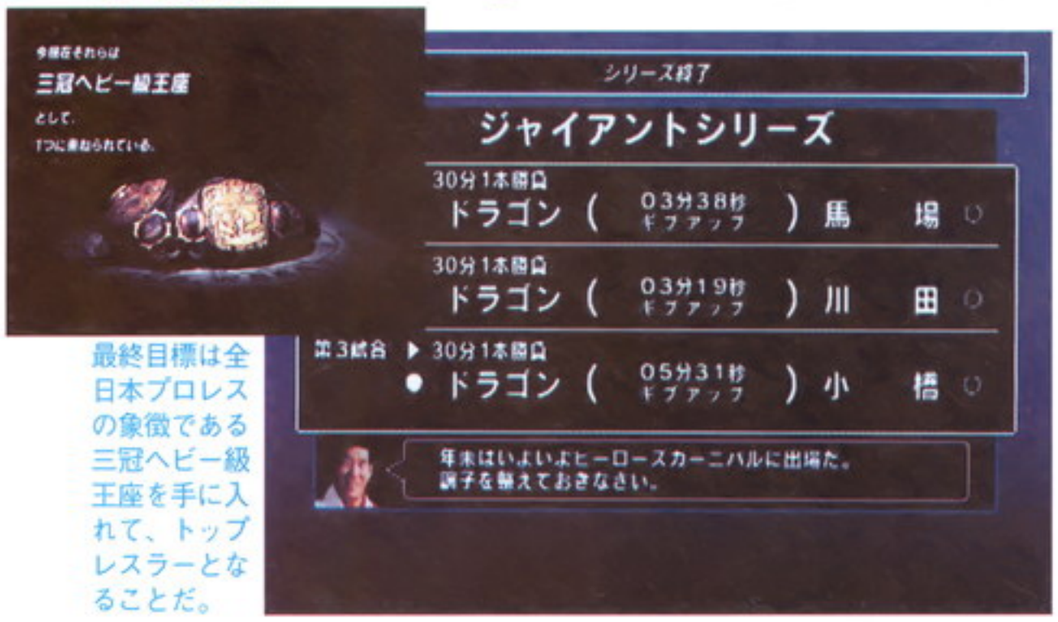
全日本プロレス FEATURING VIRTUA

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 100%

●セガ●10月23日（木）発売予定
●5,800円●対戦格闘
●1～2人用●全年齢推奨

目指せチャンピオン! フィーチャリングモードに挑戦だ



最終目標は全日本プロレスの象徴である三冠ヘビー級王座を手に入れて、トップレスラーとなることだ。

自分自身がプロレスラーとして全日本プロレスに入団し、全日本の強者たち、そしてバーチャファイターから参戦した、ウルフやジェフリーとの試合をこなしていきながら、トップレスラーとなるべく成長させていくのが、この「フィーチャリングモード」の醍醐味。

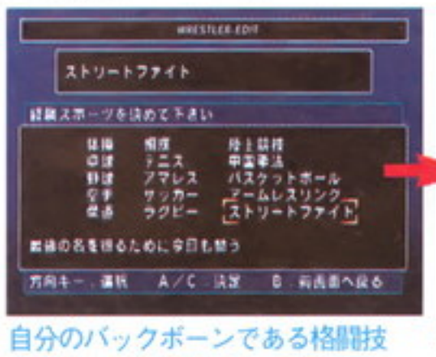
今週はこのモードの全容、面白さなどを以前の内容からさらに突っ込んで紹介していこう。これを読めば、今までの記事を読んでいない人も、以前から注目してきた人にもますます興味が湧くハズ。お見逃しのないように。

まず自分のタイプを決めることから始めよう

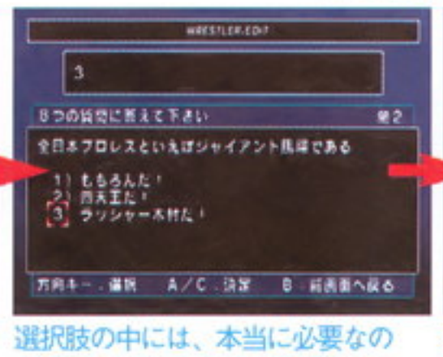
スタート画面でフィーチャリングモードを選択すると、まず最初に自分の分身である選手のキャラクターを決めねばならない。このゲームは自分でパラメータを決めるのではなく、提示される設問に次々と答えていくことによって、キャラクターのタイプを決めていく。これもこのゲームの大きな特徴の一つである。設問に答え終わると、レスラー「あなた」ができあがる。自分のお気に入りのタイプができるまで何人も作ってみよう。



最初のうちは新人ゆえに簡単な技しか使えないが、試合をこなしていけば成長する。



自分のバックボーンである格闘技やスポーツを選択する。重要。



選択肢の中には、本当に必要なのか疑問を抱きそうになる質問も!?



答え終わるとキャッチフレーズまでついた選手が完成するのだ。

新着情報1 馬場社長が登場!

3冠チャンピオンを目指して歴戦の全日本選手たちと闘って行く「1Pモード」。プレイヤーは1人のレスラーを選び、次々と試合に勝ち抜いていくワケだが、5試合目を勝利した時点で、全日本プロレスの選手であり、社長のジャイアント馬場が登場するイベントが用意されている。入場テーマ「王者の魂」をバックに登場した馬場は、プレイヤーの闘いぶりについて、コメントを発してくれる。これまでの戦績に応じてコメント内容も変化するので、今後のファイティングスタイルへの参考と思って、しっかり聞いておこう。



試合のトランクス姿ではなく、入場時に着るガウン姿での登場。コメント内容も秀逸だ!!

新着情報2 選手のテーマ曲をそのまま再現!

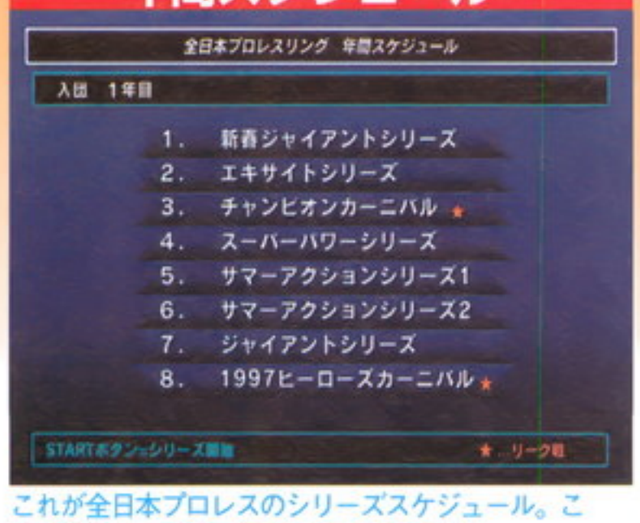
プロレスで最初にボルテージが上がる瞬間、それは自分の好きな選手のテーマ曲がかかった時ではないだろうか。「全日本プロレス　フィーチャリング　バーチャ」は全日本プロレスが監修しているだけあって、その点にぬかりはない。三沢光晴選手の「スパルタンX」や、スタン・ハンセン選手のあの名曲「サンライズ」も試合会場の興奮そのままに再現。プロレスファンの期待を裏切らない臨場感を出している。ウルフやジェフリーのゲストレスラーにもきちんと入場テーマが用意されているので両者のファンも期待してほしい。



三沢光晴選手の入場シーンの1コマ。テーマ曲を聴いてテンションを上げていこう。

いよいよ入団！1年目の流れを追ってみよう

年間スケジュール



これが全日本プロレスのシリーズスケジュール。これらのシリーズを一年かけてこなしていく。

エディットも終わり、君たちはこれから新人レスラーとして戦って行かねばならないわけだが、最初は何を目標に闘えばいいのかわからないところも多いだろう。そんな君たちのために最初の年間シリーズを通して、自分が何をするべきかを紹介していこう。大まかに分けて、シリーズの試合数は「～シリーズ」となっているものは３試合、「～カーニバル」と付いているものは、出場選手全員によるリーグ戦（総あたり戦）で行われる。選手はこれらの試合の結果によりさまざまな点で評価され、その内容によってはスケジュールの変更もある。まずは一戦一戦を大事にしながら、自分をどういったレスラーにするのか、どうすれば人気が出るのかなどを考えながらプレイしていこう。あくまでゲームとは考えずに自分がプロレスをするならばどう闘うか、そこに焦点をあわせることが大事だ。



君の作ったオリジナルレスラーのための入場テーマも用意されているぞ。



相手の攻撃に機敏に反応して確実に対処できるようになるまで練習しよう。

基本1　試合がレスラーを強くする

前述したように、新人選手であるエディットレスラーは最初のうちは基本になる簡単な技しか使えない。選手のタイプによって、いくつかの基本技は変わるがおしなべて威力は低い。どうすればパワーアップするか。それは試合をこなすことによって、選手がレベルアップしていくことで解消される。各エディットレスラーは技を習得するのに必要な技ポイントを持っており、各シリーズが終わると試合の中で覚えたのかさまざまな技が使えるようになる（リーグ戦後はなぜか習得できない）。技の種類やコンビネーションになる技もシリーズを重ねるごとにどんどん増えていくぞ。気に入らなくなった技を外すこともできるので、自分の好みのスタイルを追求していこう。

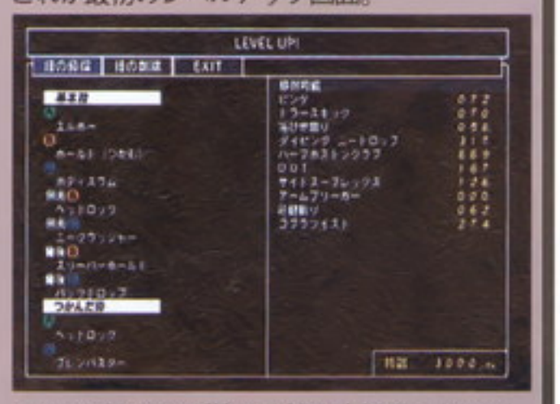


極端に一部にダメージを与える技を揃えるとあっさりギブアップ勝ちできたりする。

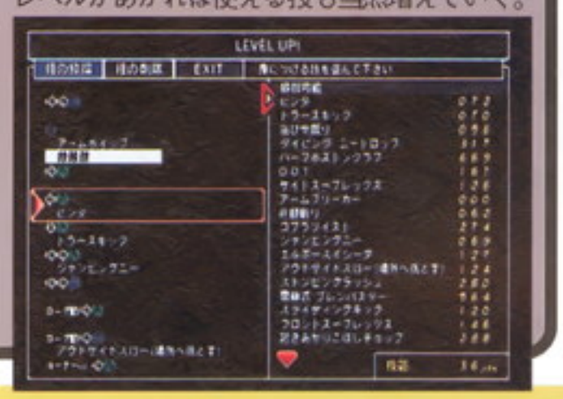
基本はやはり３カウントを取ることから。



これが最初のレベルアップ画面。



レベルがあがれば使える技も当然増えていく。



基本2　勝ちぬくことでリーグ戦への道が開く

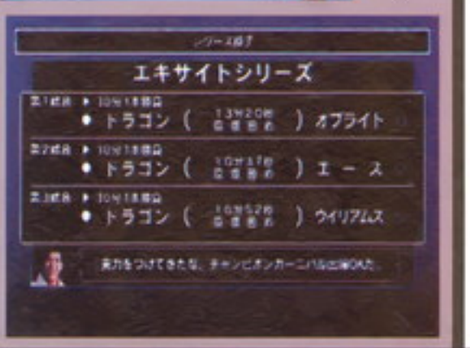
年間スケジュールの中に組み込まれている「チャンピオンカーニバル」と「ヒーローズカーニバル」の２つのリーグ戦。これに優勝すれば実力を知らしめることができるうえ、人気も上がり三冠王者への道も開けていいことづくめ。ではどうすれば最強のレスラーたちが集うリーグ戦に出場できるのだろうか。

そのためには他のシリーズで好成績をおさめる以外に方法はない。目指すは３試合全部、最低でも勝ち越ししておかなければならない。もしダメなら馬場社長から「まだ時期が早すぎる」と言われ、出場することなどできない。

たとえリーグ戦に出場できたとしてもそこに待っているのは過酷な戦いの連続。何しろ一度負傷してしまった箇所はリーグ戦を終えるまではほぼ回復しないうえに、全日本のトップレスラーたちすべてと闘わなければならないのだ。普段は相手の攻撃を受けて戦うプロレスラーたちもカーニバルシリーズの期間中だけは徹底的に弱点をせめてくる。君たちもせっかくつかんだチャンスを逃すことのないように、全力をもって闘っていこう。そうすれば念願のトップレスラーへの道が君たちの前に開けるのだから。



要注意選手は川田。ストレッチプラムだけは食らうな。



すべてのシリーズを全勝すればいちばん間違いがない。

新着情報3　バックアップ&パスワードで自分のレスラーの持ち運びが自在に！

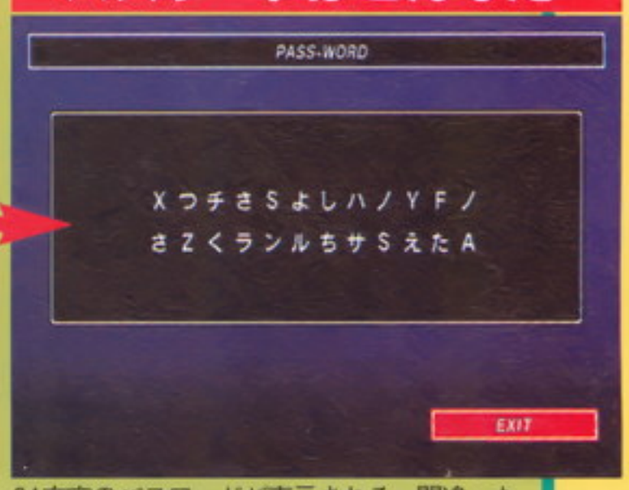
「せっかく経験を積ませてこんなに強くなったのにコンピュータとしか闘えないのかなあ」とお悩みのあなた！　この「全日本プロレスFEATURING VIRTUA」はそんなあなたの心配を吹き飛ばすようにキチンと細かいニーズに応えているぞ。あなたが持っているメモリーカセットにデータをセーブしておくだけで、あなたの選手達が手軽に友人宅まで巡業に出ることができるのだ。またバックアップメモリーがない人でも安心。まずセーブ・ロード画面でキャラのパスワードを呼び出してそれを書き留める。そしたらそのパスワードをＶＳモードのレスラー選択画面で入力することによりあなたのレスラーと他のレスラーを対戦させることもできる。もちろんメモリーカセットやパスワード間での対戦プレイも可能。友人相手に「三冠王者決定戦」を行ってみるのもよいだろう。鍛えに鍛えて真のチャンピオンを目指すのだ！。

こんなレスラーを作ると…



エディットキャラクターのステータス画面。ここからパスワードを呼び出してみると…。

パスワードはこんなだ



24文字のパスワードが表示される。間違ったメモをしないように気をつけられたし。

Jリーグ 選手名鑑 プロサッカークラブをつくろう!2

●セガ●11月20日発売予定●5800円
●シミュレーション●全年齢推奨

今週の情報は資料室でのコマンド詳細と、海外クラブの紹介&注目選手のチェック！　発売日はもうちょっと先だけど、いまから情報を集めて本番に備え、ライバルに差をつけよう！

CHECK! 資料室でのコマンドも充実！情報を集めろ!!

前作でもそうだったけど、敵はもちろん、味方の情報を把握することは勝利をつかむうえで大切な要素だったよね。もちろん今作でも誰が強いか、大会での成績などを知ることができる。しかも前作以上に細かい情報が得られるのだ。



資料室は、「オフィス」コマンドの中にある。全部で9種類の情報を閲覧できるのだ。

大会の記録

過去の成績を見るなら、オフィスから大会の記録を選んでみよう。チームの弱点がわかるかも!?

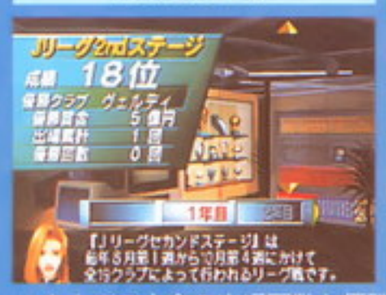


年度ランキング



過去のJリーグの順位と、世界ランキングの推移が参照できる。

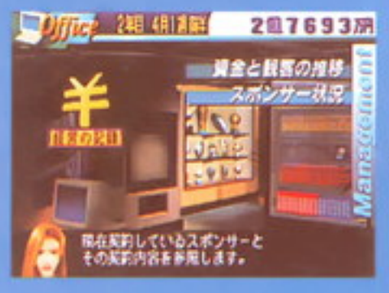
成績記録



いままでの大会の出場回数と優勝した回数、優勝カップが見られる。

経営の記録

こっちは過去の経営を分析できるコマンド。経営難に陥る前に、入場料などの見直しをしよう。

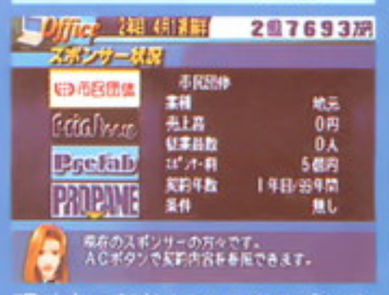


資金と観客の推移



ホームゲームの観客動員数、および資金の推移を参照するコマンド。一覧と、契約の条件が見られる。

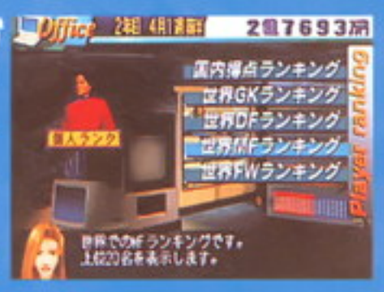
スポンサー状況



現時点で契約しているスポンサーの一覧と、契約の条件が見られる。

個人ランキング

国内の得点ランキングだけでなく、ポジション別の世界ランキングも見ることができるのだ。



国内得点ランキング



ファーストステージ、セカンドステージでの得点ランキングだ。

世界 GK/DF MF/FW ランキング



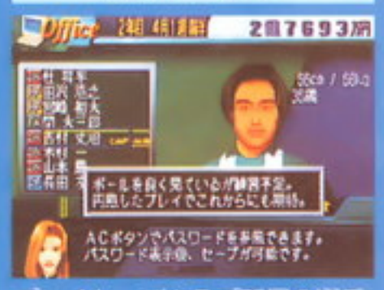
ここでは、現時点でのポジションごとの世界ランキングが見られる。

選手名鑑

プレイヤーズクラブに関する情報が蓄積されているところ。優秀な選手は殿堂入りも！

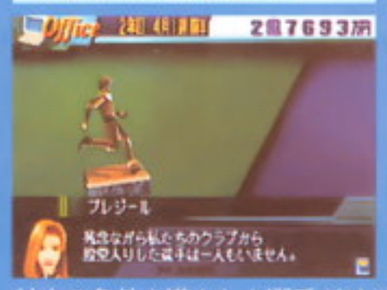


選手一覧



プレイヤーズクラブ所属の選手一覧と客観的な評価がわかるぞ。

殿堂入り選手



特定の条件を満たした選手だけが、この殿堂に名前を刻めるのだ。

他クラブ情報

ライバルクラブの他、Jリーグ所属の全選手の一覧と、各個人に対する客観的な評価を見られるぞ。



ライバルクラブを含めた、Jリーグ加盟クラブの所属選手と評価がわかるぞ。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1997

CHECK! 海外クラブの注目選手をクローズアップ!!

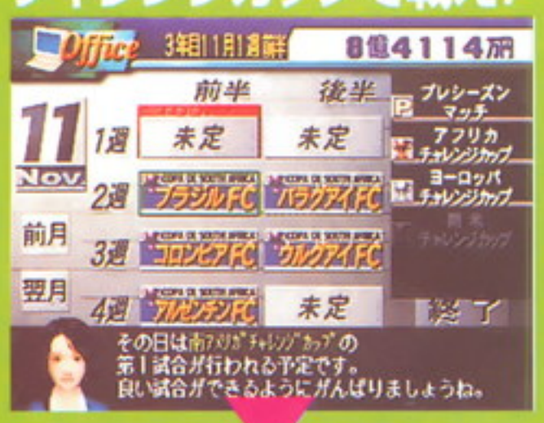
海外クラブとの対戦は年に数回しかないが、国内のクラブと対戦するよりも多くのことが得られるはずだ。数少ないチャンスだけに、各国の有力選手をチェックしておき、その動きや戦術、プレイヤーズクラブの有力選手と比較してみよう。もちろん勝つために分析することも忘れないでおきたい。

ウィンターリーグで戦え!



海外のクラブと対戦する機会のひとつ、ウインターリーグ。プレシーズンマッチでも戦える。

チャレンジカップで戦え!





11月のチャレンジカップでは、各国から選ばれたクラブと対戦可能。実力を試すチャンスだ!

アジア ASIA

韓国FC	FW	キムジョンデク
	FW	チョジョンホ
サウジアラビアFC	FW	アサイラン

サッカー大国であるヨーロッパや、強豪ぞろいの南アメリカなどに比べると、いまひとつ印象の薄いアジア。しかし世界を目指す前に、アジア内で韓国のキムとチョ、サウジアラビアのアサ選手が大きな壁となってくるだろう。



サウジアラビアの有力選手、アサイラン。鋭いドリブルでプレイヤークラブの守りを突破!

アサイランの他にも、キムとチョのツートップは注意したいところ。要チェック!





ドリブルだけでなく、シュートも自信がありそうなサウジのアサイラン。個人プレイが得意?

アフリカ AFRICA

ナイジェリアFC	FW	アメンテ
	MF	メルシャ
カメルーンFC	FW	アルビイク
	MW	メラ

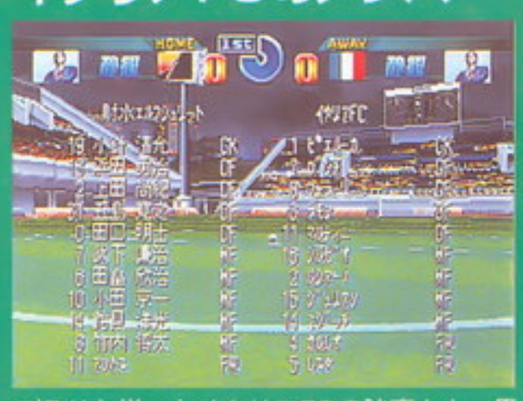
近年になってその勢いを伸ばしつつあるアフリカ各国のクラブ。選手全体の身体能力が高く、攻撃重視のナイジェリアやカメルーンは、まさに強豪揃いといったチーム構成になっている。

ヨーロッパ EUROPA

イタリアFC	GK	アメンテ
	DF	メルシャ

ヨーロッパの強さは言わずと知れたところだが、中でもイタリアは群を抜いている。守備陣に強力な選手を多く抱えるこのクラブは、つねに世界大会の上位に入ってくるだろう。

イタリアFCのメンバー



ズラリと揃ったイタリアFCの強豪たち。果たしてプレイヤーは彼らに勝てるのかッ!?

敵は絶好調…ピンチ!



さすがに世界でもトップレベルのクラブだけあって、試合には万全を期して臨んでくる。

早くもこの得点差…



最初のうちはこの得点差でもしかたない。せめて大きく離されないように努力しよう。

アメリカ AMERICA



スピードで上がってくるアルゼンチンFC。中途半端な守備じゃ守りきれない!?

ヨーロッパと同程度の強豪クラブがひしめくアメリカ大陸。スタイルはブラジルが押せ押せの攻撃型、アルゼンチンはスピード重視で攻めにくる。まったく違ったスタイルの2クラブだが、世界の頂点を争うクラブであることに違いはない。名前のあがっていない選手も技術、身体能力は抜群だ。

ブラジルFC	FW	ナシメント
	FW	ブリト
アルゼンチンFC	MF	マルドラド
	FW	カニレス

おたより大募集

ついに開発も大詰め! ラストスパートの原動力となるのはユーザーの熱意がこもった手紙だけだ! いますぐペンを取り、下のあて先まで山ほど送ってくれ! もしかしたら誌面への掲載も……!?

あて先
〒103
東京都中央区箱崎24−1−5F
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「サカつくラブラブ倶楽部」係

1年の基礎体力づくりは まずキャンプから

4月から始まるペナントレースを、ベストコンディションで戦い抜くために必要な力を養うキャンプ。このキャンプには、オフでなまってしまった身体を、野球のできる身体に鍛えなおすという意味も込められている。1年間の基礎体力がここで決まるため、選手にとっても、もちろんプレイヤーにとっても気の抜けないものになる。

現実には2～3月に集中的におこなわれるキャンプだが、ゲーム内でも同様。そしてその効果は、普段の練習時よりも数段高くなっている。キャンプ地や練習内容はたくさん用意されているので、選手を大事に育てたいなら、上手に活用していこう。



広島 三村監督



仰木マジック

オリックス 仰木監督



横浜 大矢監督

資金と内容にあわせてキャンプ地を選ぼう!!



近鉄 佐々木監督

キャンプを行う場所は、ハワイやアリゾナなどの海外か自球場となる。もちろん、それらのキャンプ地によって練習の効果にも違いが出てくる。例えば、自球場ならチャンスやピンチといった関係の練習効果が高く、ハワイではパワーに関する練習効果が高く出てくるようになっている。資金に気を付けながら、練習内容に合わせたキャンプ地選びが重要なのだ。またゲームの進行によって、選択できるキャンプ地も増えるらしい。





国内の自球場や海外のハワイやアリゾナまで、そのキャンプ地は価格も内容もさまざま。このほかにも、キャンプ地は登場する予定。もしかしたら、人には知られていない秘密の場所があったりして。

特報 SPECIAL REPORT!!

オフでなまった身体を鍛えなおせ!! 野茂監修

プロ野球チームをつくろう! TM

●セガ●1997年冬発売予定
●5,800円●パスワード対戦あり
●スポーツ育成シミュレーション

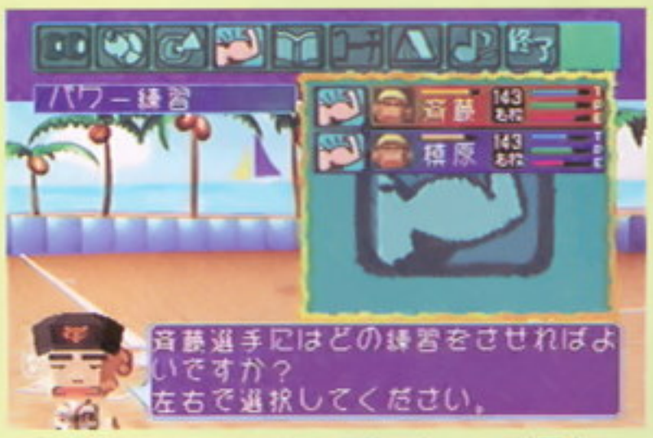
新しい年が明ければ、野球選手たちにとっても新しいシーズンがやってくる。その、1年間のスタート地点にあたるキャンプ。今週は、そのキャンプに関する情報をチェックだ!!

（社）日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム ©SEGA ENTERPRISES. LTD., 1997

ムダなキャンプにしないためにも内容を把握しよう!!

さて、キャンプでの練習内容だが、投手と野手ではメニューが違うため、まずどちらの練習をみるかを選択することになる。それから、各種練習に選手を割り振る形となるのだ。ちなみに、練習に入ったときに、各選手の情報の見方を説明してくれるので、初めてのプレイでも安心して遊べるようになっているぞ。

実際に練習に入ると、いよいよそれぞれの選手がメニューをこなすことになる。投手なら変化球や制球力をつけるための練習をしたり、バッターなら打撃練習のほかにも守備やバント走塁の練習も必要になってくるのだ。ただ、ハードな練習ばかりしていても、選手たちは疲れるだけなので、たまには休養を取らせてあげようね!!



各選手たちを、それぞれの目的に合わせた練習内容で割り振る。弱点克服など内容を考慮しよう。



巨人 長嶋監督


ロッテ
近藤監督



帽子の色で投手と野手の守備位置などは区別される。またそれぞれにパラメータがあり、表情でコンディションを表す。

●投　手●

Tテクニック
　変化球や切れに関係
Pパワー
　球威
Sスキル
　制球力や投球術など

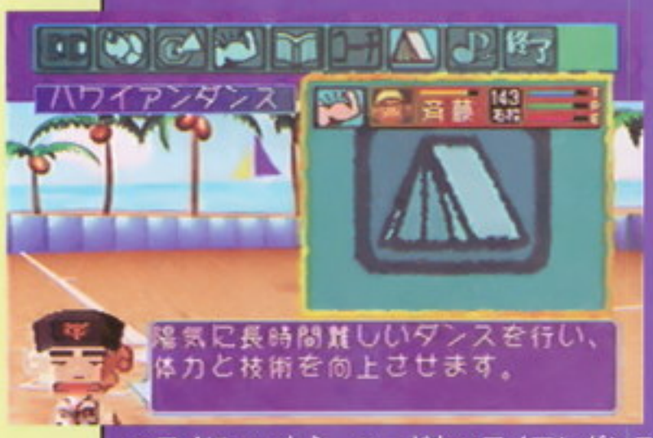
投手にはこのほか、球速といった重要なパラメータもある。練習内容には、変化球、制球、パワー強化、投球術研究といったものが用意されている。変化球を練習するとTが、パワー強化ならPが、制球力や投球術を研究すればSのパラメータが上がるのだ。

●野　手●

Tテクニック
　ヒットを打つテクニック
Pパワー
　長打力
Dディフェンス
　守備位置での守備力

野手の場合は、大きく分けて打撃と守備の2種類の練習があるようだ。また、バント走塁といった、テクニックを必要としそうな練習も設けてある。こういったバントや走塁の得意な選手は、試合のポイントで必要になることだろう。基礎練習、パワー強化などは投手と同様になる。

キャンプ地によっては特別メニューも用意!



ハワイにいったら、ハードなハワイアンダンスを長時間踊って、体力とパワーを身に付けよう!!

キャンプ地には国内や海外など、いろいろな場所があることはすでに紹介しているとおり。さらになんと、それぞれのキャンプ地には、土地の特徴を生かした特別練習メニューが用意されているのである。ハワイならハードなハワイアンダンスを踊って体力を鍛え、オーストラリアならカンガルーと戦って勝負強さを身に付けるという具合だ。キャンプのときには要チェック!!


中日 星野監督
燃える男

阪神 吉田監督
牛若丸

ヤクルト 野村監督
ID野球

監督やコーチのオリジナル練習もあるぞ!

特別練習メニューは、キャンプ地にだけではなく、そのチームの監督やコーチにもあることがわかったぞ!!　それぞれの監督やコーチのもっている技術や経験を、チームの選手たちに伝えることによって、より成長したり、そのチームカラーが浮かび上がってくるらしい。ではここで、練習の名前をチョッとだけ紹介。その練習名を見ただけでも、なんとなく効果が予想できそうだよね。


西武 東尾監督
勝負勘育成

ダイエー 王監督
真剣で素振り

日本ハム 上田監督
エエデ節

例えばこんなコーチにもあります

・オリックス	山口投手コーチ	速球王
・近鉄	小林投手コーチ	投球論講座
・巨人	篠塚野手コーチ	至高の打撃
・横浜	斉藤投手コーチ	火消し講座

Culdcept™

カルドセプト

●大宮ソフト　●ボードゲーム　●10月30日発売予定
●5,800円　●1～4Pプレイ可　●全年齢推奨

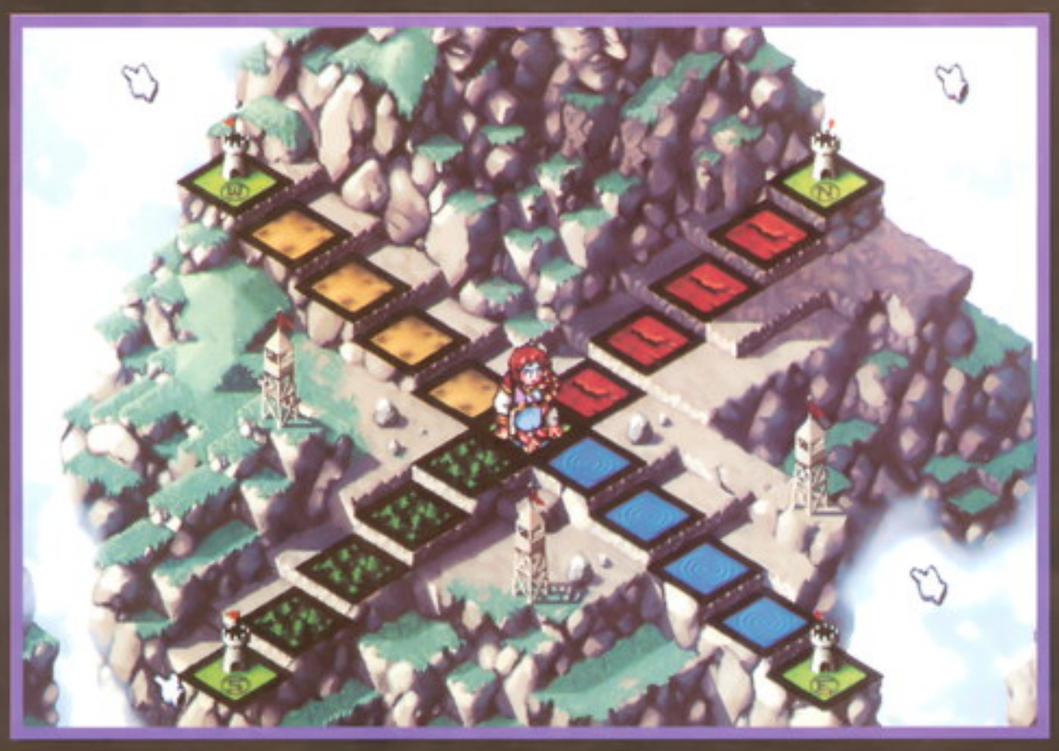
全世界に散らばった「カード」を集める旅はきびしい

特報!! SPECIAL REPORT 完成度100%

前半2面はそれほど強いセプターではなかったが、この3、4面からかなりCPUの思考もきびしくなってくる。1、2面で手に入れた新たなカードをブックに組み込み、より強いブックで勝負に挑まないと勝つことは難しい。またこのあたりからCPUの個性が際立ってきて、ブックの中身もかなり特徴的だ。

幽玄山脈カリン

人が住んでいるはずのない山奥、カリン。しかしここにも強いセプター能力を持つ者が存在していた。特殊な地形が特徴だ。



■十字型の変わった地形

中央にある基点の城を中心に、十字を描くように配置された土地が目を引くカリン。端の土地まで行ったら、また折り返して城に戻る往復移動をする。きれいに4種類の属性に分かれているので、土地の連鎖を作りやすい。ただしチェックポイントが4つの角に1つずつあるので、一周するにはかなりの時間がかかる。一筋縄ではいかないMAP。



一辺のエリアには同属性の土地が4つと、チェックポイントがある。



チェックポイントから城までの往復を繰り返してやっと1周できる。

■山一番の力持ちだが…？



コーテツ



カリンを制したコーテツは、今度は世界の王となるべくカードを集め出した。

実はスペルにからきし弱い



あまり賢くはないが、あなどれない実力の持ち主だ。



攻撃力増強のアイテムを多くブックに入れている。

このMAPを攻略するには？

■パーミッションが大活躍

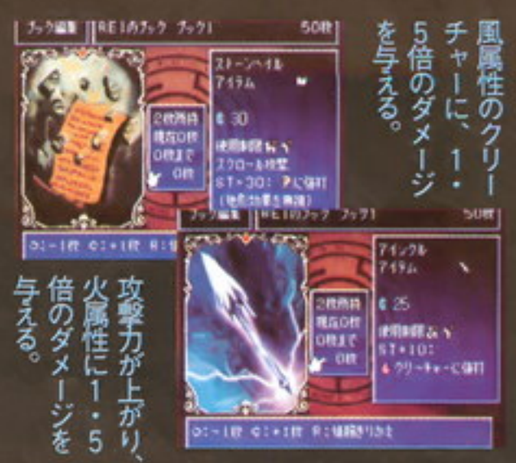
1つのエリアは小さいが、4つのチェックポイントをすべて通るには時間がかかる。そこでパーミッションが効果を発揮。短時間で手持ち魔力を増やせる。



全チェックポイントを通ったことにする呪文だ。

■「火」と「風」に強いカードが有効だ

コーテツのブックにはスペルが1つも入っていない。その代わりたっぷりクリーチャーカードと、戦闘支援アイテムを入れているのだ。またクリーチャーは「火」と「風」属性のものしかいないので、その属性に強いカードを入れておくと効果的だ。



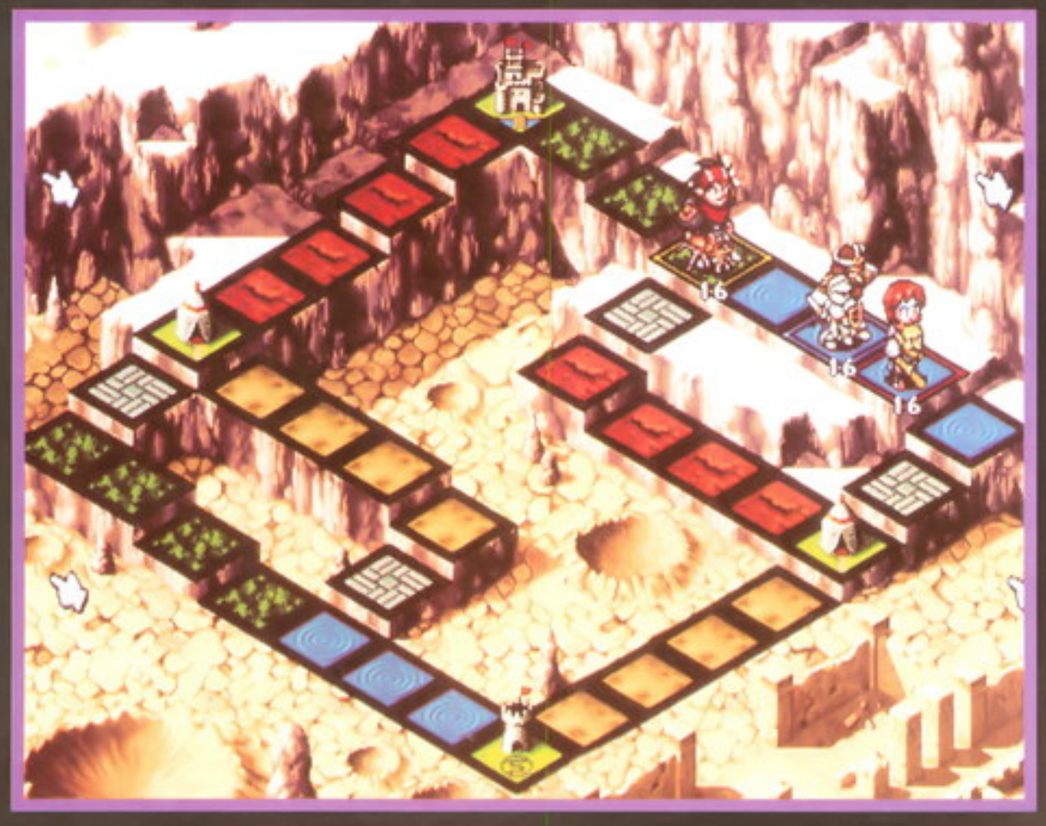
風属性のクリーチャーに、1・5倍のダメージを与える。

攻撃力が上がり、火属性に1・5倍のダメージを与える。

©1997 Omiya Soft/Music © 1997 Yuzo Koshiro　※画面は開発中のものです。

死の砂漠ゴザ

コーテツを倒した2人は、死の砂漠と恐れられているゴザにやってきた。そこには復讐を誓う強力なセプターが待っていた。



■東と西2つに分かれた大きなMAP

南にチェックポイントが1つあり、東西にショップを持つ大きなMAP。敵が1人ではなく、CPUを2人相手にして戦うので戦略性も重要になる場所だ。



土地の数が多く、無属性の土地も初登場する。

初登場！カードショップ



カードショップ

ここに止まるとカード購入ができるのだ。

「ショップ」は、ゲームの途中でカードを補充できるありがたいもの。もちろん手持ち魔力（お金）がないと買えないが、ここ一番で必要なカードを手札にできるのは心強い。ショップによって売っているカードの種類は違う。

このMAPを攻略するには？

■土地の数が多いのでクリーチャーを多めに入れよう

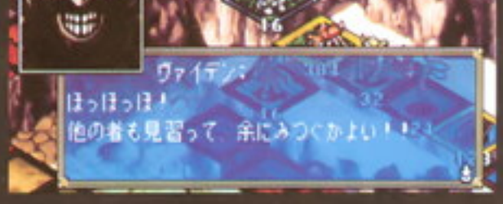
とにかく大きなMAPなので、当然土地の数も多くなる。ブックにクリーチャーが少なければ、領地にできる土地も少なくなってしまうので、普通よりも多めにクリーチャーカードを入れたい。ただしあまりクリーチャーばかり入れると、アイテムやスペルを引く確率が減ってしまう。その辺のバランス感覚も重要だ。



各属性のクリーチャーをバランスよく組み合わせて、多めに入れておきたい。

■このMAPで狙うべきは漁夫の利

ゼネスの乱入により、3人で戦うことになるこのMAP。2度目の戦いとなるゼネスは、1面と違って全属性のカードを使ってくる。オールマイティな戦い方と防御で、最初とはまったく違った手応えを感じる。もう1人の対戦相手ヴァイデンは、豪快な性格で、積極的に領地のレベルアップをしてくる。移動系のスペルも使いこなし、周回ボーナスを稼ぐ戦法も得意だ。プレイヤーはなるべく空いている土地を狙って領地にしたほうがいい。ゼネスとヴァイデンが争っているうちに、領地拡大を狙っていくのが賢い戦法だ。





2人が争って、カードを消費してくれるのを待つのも1つの戦法だ。

■国を追われた元国王ヴァイデン



ヴァイデン

ブックの中身は風一色



ヴァイデンのブックはすべて風属性で統一し、攻撃力や先制能力を重視している。

移動系スペルも多用



プレイヤーのダイス移動を操作する呪文も多く使ってくる。なかなかの強敵だ。

■一面で戦ったゼネス乱入！



執拗に主人公を狙ってくるゼネス。現れるたびに強さを増してくる。

死の砂漠ゴザに入ると、城塞都市ロカで戦ったゼネスが乱入してくる。世界征服を狙うゼネスは、すべてのカードを集めるために各地を回っているからだ。また敗北を味あわされた主人公に特別なライバル意識を持っているようで、主人公を追ってこのMAPにも現れた。面を追うごとに強さを増してくるぞ。

サーキットに響きわたるエキゾ







GT24

特報!! SPECIAL REPORT

●ジャレコ●12月発売予定●価格未定
●レース●全年齢推奨
●レーシングコントローラー・マルチコントローラー対応

新たなレースゲームの革新を提唱するジャレコから、近年、市販車を改造したマシンで激しいバトルを繰り広げているGTカーレースをモチーフにしたレースゲームが登場する。現在、編集部に届いている70%バージョンのROMで、早速プレイしてみた。

「GT24」は、GTカーレースの中でも最高峰ともいえるスーパーGTカーを用いた耐久レースをメインに、グランプリ、タイムアタックの3種類のモードが用意されている。コースは全6コース＝3種類（左／右回り）で、初級・中級・上級に分かれており、コース特性を挙げるならば、まさに高速テクニカル。迫力のバンクコーナーからの立ち上がり、急勾配ヘアピン、次々移り変わる景色など、見どころは盛りだくさんだ。またストック・カーレースのため、車体にダメージを負うとピットインしなければならない。このピットインのタイミングが勝負の分かれ目だ。

まだまだ車体の当たり判定、路面のテクスチャーの荒さ、コーナーでの処理落ちなど、懸念される要素も多いが、よりクオリティの高い作品に仕上がるよう期待だ！

デッドヒートを制する躍動する走り









現バージョンのROMでは、車のパラメータがはっきりしていない。果たしてどんなマシン特性があるのか、楽しみなところだ。

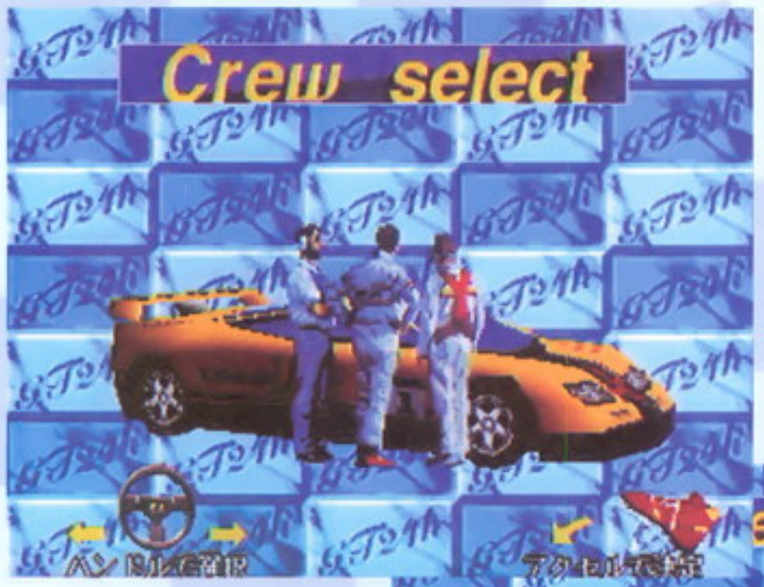
600馬力以上のエンジンを搭載し、最高速度300キロを越えるスーパーGTカーは全部で6台。特徴を生かした走りを心がけよう。



© 1997 JALECO LTD.

ーストノートとアクセルの悲鳴!

耐久レースモード
24h RACE MODE





クルーの選択が可能!

6コースから選択ができ、12分、24分、48分から時間を設定しての耐久レースを行って時間内のラップ数を競うモード。車には耐久力（ダメージメーター）が設定されており、ダメージが一定の値を超えるとハンドリングが鈍くなるため、ピットインしなければならない状況に迫られる。より速く完走するためにどういったタイミングでピットインするのか、レース全体を視野に入れた戦略性がこのモードで重要視されるだろう。



ギアは、マニュアル、オートマの2つが選択できる





グランプリモード
GRAND PRIX MODE

耐久レースと同じく、6コースからコース選択が可能。コースの途中にあるチェックポイントを制限時間内に通過すると、残りの制限時間が増加する。上級コースになると激しいアップダウン、ヘアピンが連続する。何度もサーキットを走行して、まずコースを覚えないことには話にならない。



ドリフトはほとんど効かないといっていい。カーブでのブレーキ勝負がカギだ。





マルコンにも対応しているだ。アナログの微妙な操作感がレース展開を変える……か？

タイムアタックモード
TIME ATTACK MODE

他の2モードと同じく6コースから選択が可能。5分間走行して、ベストラップを競う。ドライビングテクニックを磨きあげ、サイドbyサイド、バンパーtoバンパーのデッドヒートを制するのだ！なお、東京ゲームショウで来場者が出したベストラップが、ショートコース左回りに記録されているぞ。



ベストラップは、車種に応じたコースのベストラインを見抜くことで近づけるはず。





背景は昼間走行のほか、このように夕方のシーンも美しく描かれ、雰囲気はバッチリ。







特集 Let's show you AM SHOW!!

すべて見せます!!AMショー!!

ウメちゃんサタマガに電撃移籍!!



「たいっちょー！　たいっちょ……レレ？　なんでAM2研のウメちゃんがプレス取材証を？」「ハチよ、今日からサタマガの新戦力として電撃入社した秘密兵器ウメちゃんじゃ」「……ええーっ!?」「今日は注目のAMショーの見どころを徹底的に追ってくぞ」「……んー、ぢゃ、頼むよウメ」「…偉そーんすんなハチ」「イテ」



セガ・エンタープライゼス

層の厚いセガの中でも今回最大の話題をまいたのがバーチャロンの続編・オラタン。その内容を速報！

電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム

次号で画面写真大公開!

●稼働日未定●対戦プレイあり●対戦アクション●モデル3基板

最速!AMショーバージョンの詳細レポート!!

完成度は29.8%

ついにAMショーにて動く姿が公開された「オラトリオ・タングラム」。その周りを埋めつくす人、人、人！あまりの大行列に、ブースでは人数規制ができてしまうほどの人気ぶりだった。まずは今回はAMショーに出展されたバージョンを詳細にレポート。あくまでも開発中なので以後仕様が変更されることもありえるが、現状でわかったことをまずはご覧あれ！





最大で1時間以上も待つという状況も！　CPU戦も対戦も可能。他のショー会場は空いてても、ここだけは連日大混雑！

CHECK POINT 変更された操作系統

まず、“ターボボタン（前作のダッシュボタンにあたる）”が設定されていることが注目された。ダッシュキャンセルがこのボタンひとつで行えるようになっており、レバー操作は必要なくなっていたのだ。そして、ガードのレバー操作がターボボタン2つ同時押しに変更、相手の位置によってガードが外れてしまうこともなくなった。また、回り込みといったテクニックはあるものの、操作方法が変わっているようだ。なお、ダッシュ・ジャンプ1回あたりの攻撃回数も増えていたぞ。



CHECK POINT 投げ、クイックステップなど新要素も!

近接時に、両トリガーとターボボタン同時押しで、相手を捕まえて攻撃する“投げ”が加わったことも大きな話題を呼んでいた。また、近接時にターボボタンを押しながらレバー操作を行うと“クイックステップ”で相手の攻撃を回避でき、ターボボタンと攻撃ボタンを同時に押すと、通常時よりも強力な攻撃が繰り出される。空中ダッシュも可能になったり、相手の攻撃を弾き返すなんてこともあり、攻撃の種類にも大幅な戦術の広がりを感じたぞ。

AMショー会場で突撃取材! PART 1

ビデオゲーム、メダル、プリクラなど層の厚さが他社より一枚も二枚も上に感じたセガブース。よーく見ていくと、さらにいろいろ発見があったぞ。それ突撃ー!!

AMショーCHECK! 大行列!「オラ・タン」をセガスタッフが語る!!



隣の他社ブースまで浸食しだした行列に、慌ててロープでの仕切と誘導が。とにかく他をブッチ切りの大人気。



会場にはDr.ワタリ氏他、開発スタッフも全員集合。

「たいっちょー！　あそこに亙氏がっ！」「ハチよ、突撃ーっ!!」「ああっ、と思ったら亙氏のコスプレをしてたカプコンの岡本氏でしたぁ！（ガーン。半分実話）」「はいよ、ハチ。セガコメントもらってきたよ」「おお……。さすが元同僚ウメ。手早いの。で、なんと？」「AMショーバージョンは29.8%という完成度が低い状態での出展になってしまいましたが、オラタンなりの新しい要素がたくさん詰め込まれており、プレイされたユーザーの皆様には、前作とかなり違うという印象をもっていただいたと思っています。今後も定期的に、オラタン最新情報を公開していく予定ですので、期待して待ってください（パブリシティ担当・笠原淳）」「待て次号！」

AMショーCHECK! セガブースに大物ゲスト(?)がやってきた!

「たいっちょー！　今回のAMショーは東京ゲームショウに触発されてか、各社に特設ステージが許可され、結構賑やかですね」「セガは光吉ライブの他、バトル甲子園チャンプの鷹嵐・栗田との対戦イベントもありますよ」「…ああっ！　もしかしてあれは横山智佐さんでわっ!?」「アーケード版花組対戦コラムスに合わせての登場ですね」「ウメちゃ～ん、そーいうことはもっと早くお・し・え・て（怒）」「はいはい」



「やっぱり強いチャンプ要田、でも隣の女体のほうが気になるっスよ、たいちょう」



最終の日曜日に、予告もなくセガブースに登場の智佐ちゃん、超大人気。



前作とは逆で、基本カラーが赤くなったライデン。今回1Pキャラはバイザーの目の部分が共通してミドリ色に。

CHECK POINT

ベルグドルは!? バイパーIIは…? 変形する機体も登場!
旧機体はこう進化を遂げた(AMショー版)!!

TEMJIN(テムジン)
ライフルを変形させ、それにサーフィンのように乗って攻撃する新特殊技を確認。また、ソードを回転しながら振ったり、ターボボタン使用でレーザーのような攻撃も出したぞ。

RAIDEN(ライデン)
大ダメージを与える凶悪なレーザーは健在。また近接時に両トリガーをひくと肩部が展開し、プラズマ(?)で相手を攻撃するようになっていた。さらにしびれるレーザー(?)の存在も確認。

APHARMD B(アファームド・ザ・バトラー)
見た目の変化が一番少なかったが、手持ちの武器がショットガンから2丁のマシンガンに変更。トンファーで竜巻の特殊技?も! また機体が光り、一定時間パワーアップする怒りモードも。

FEI-YEN kn(フェイ・イェン・ザ・ナイト)
より女の子らしいフォルムと仕草を身に着けたフェイ-イェン。ハートビームにヒットした相手は、頭の上にハートが付きまとい、メロメロになって、力を奪われていたぞ(笑)。

GRYS-VOK(グリス-ボック)
ベルグドルの攻撃コンセプトを受け継いだ機体のようだが、機体の形はかなり変更されており小さな機体が大きな武器セットをかついでいるようだ。ミサイル攻撃が多彩で豊富なのが印象的。

CYPHER(サイファー)
バイパーIIによく似た機体で登場シーンや特殊技使用時に、Z○ンダムのように飛行タイプに変形していた。相手に突き刺さり、徐々にダメージを奪う遠距離攻撃もあった。

中ボス? BRADTOS(ブラットス)
前作のジグラットを上下に2つ張り合わせたような機体が、ショーバージョンのボスとして登場した。普段は隠れているセンター部分に核のようなものがあり、ここを攻撃しないとダメージを与えることができない。完成バージョンには、おそらく中ボスとして登場と思われるが……。



おなじみライブモニターも新たな試みが。もう1つの画面がカットインする!!

CHECK POINT

新ステージには動く障害物や水中戦も

各ステージにも新しい仕掛けが盛り沢山だった。ベルトコンベアにある荷物が動き、それに乗ると自機も一緒に動く。さらに、水中らしきステージも確認。特に動きが遅くなるようなことはなかったが、今後が楽しみなステージだ。また、遺跡ステージでは、水たまりに入ってしまうと機体の動きが鈍るなんてことも。今後、無重力状態の戦闘を予感させるシーンも……。

CHECK POINT

新筐体もお目見え、シート後部にキーワードが!?

AMショーで使用されていた筐体は、噂の静電気防止加工がほどこされたもののようだ。だが、季節が季節だけにその効果を確認することはできなかった。しかしながら、注目すべき点はまだあった。シートの後に書かれたアルファベット3文字。1P側と2P側で書かれているものが違っているのだ。おそらく、ストーリーに大きく関わってくるのであろう。よく見ると、2P側の機体には、あのタイトルにあるマークがプリントされてる。



シートの後ろに書かれたアルファベット"DNA"とアルファベット3文字の見なれないコードは、バーチャロイドのメーカー名なのだろうか。今後ストーリー部分の発表を楽しみにしたい。



黒とオレンジでまとめられた2Pライデン。脚部にはタイトルのあの不気味なマークが!!
2P機体はバイザーの色がすべて赤に統一。

AMショーCHECK!

こんな新作もありましたよっ!!

「隊長、なんか見慣れない新作をセガブースに発見しましたが」「ななな、なんスか、あの着ぐるみは?」「おい、カップラーメン配ってるぞ。あいつ」「マルちゃんでグーっ」「もらってきました隊長」「ラッキー!」



バーチャルマージャンII ～マイ・フェア・レディ～



マイクロネットの参考出展「バーチャルマージャンII」ST-Vだけど移植の予定なしとか。

マルちゃんdeグー!!



いきなり登場した「マルちゃんdeグー」。要は「タントアール」みたいなもの。

AMショーCHECK!

セガに「電車でGO!」「ダライアス」発見!(大ウソ)

「たいっちょーっ!」「なんだよハチ」「あぁっなんか馴れ馴れしいぞウメ」「お前もね」「それより隊長、セガ・タイトー合併の大ニュース!『電車でGO!』『ダライアス』がぁぁぁぁぁ」「……これか?」「それそれそれぇ」「次いくぞウメ」「ああっ(ガーン)」

電車でGO! 体感版(ウソ)



「見よ! このコクピット!! しかも体感筐体で路線も新幹線! 売れまっせぇ、これはッ」



その正体はキディライド「わくわく新幹線」。ホントにあったら売れそう?

モデル3でダライアス(ウソ)



超美麗!!
モデル3を使った本物のような室内疑似水族館。中には「ダライアス」のような金属魚も!

さわると反応する!

本物と見分けのできないCGの魚は触ると反応する。スゴイ!!





ナムコ

新作がいっぱいのナムコ。隊長らのオススメはスクウェア制作のエアガイツ。

エアガイツ

完成度 15%

●稼働時期未定●1～2人用●対戦格闘●システム12基板

「とうとうベールを脱いだ、ドリフ制作の対戦格闘」「へ？　ぜ、全員集合っスか？」「バーカ、ハチ。ドリフといえばトバルシリーズのドリームファクトリーのことだってば」「(怒)。ふ、ふーん。システムは天下一武道会みたいっすね」「鬼ごっこもできる自由なフィールドはかなり面白いな」「完成度は15%。今後に期待ですね」

SQUARE メーカーより一言

今回はみなさんの反応を見るために出展いたしました。対戦ゲームの可能性を広げるべく努力していきます。なお、コンシューマ移植に関しては未定です。



画面は地味でも超面白い！

フィールドを自由に動き回れ、ボタン1つで、か○はめ波のような飛び道具が出せる。8方向・4ボタンという操作は賛否両論も。だが、やってみるとかなり楽しかった。





まさに夢のタッグ!?

モトクロスゴー！

Coming Soon!

●近日稼働予定●1～8人用●バイクレース●システム23基板



本物のバイクっす！

一見硬派なバイクゲームだが、じつは体当たりで相手を蹴り落とすことが可能。ケッコー対戦は熱くなるぞ。



「ほう、モトクロスの体感ゲームか」「なんとなくコースがス○ッドレースの中級に似てますね……」「遺跡の中とか走るからな」「でもドリフトが楽しいっす」「ぶつけ合いも熱いぞ。バイクから転げ落ちるからな」「それ！」「てめー！」

ラピッドリバー

Coming Soon!

●近日稼働予定●1～2人用●ボートこぎアクション●システム22基板

「たいちょー、ハイレグっす」「会場一の角度じゃな(笑)。業界初のボートこぎゲーム、どうよ？」「1度プレイすると相当疲れますけど、2人で息を合わせて、というコンセプトが気に入ったっスよ」「うむ。女の子とやるしか。のうハチ」「(コクコク)」



ハイレグもグ～！

分岐点では意見が分かれるが、それはそれ。カップルでキャーキャーが○。いいなぁ……。



スーパーワールドスタジアム '97

●近日稼働予定●1～2人用●野球

「たいちょー、お約束のワースタもっ！」「3DCGじゃないところにポリシーを感じるのぉ……」「やっぱ安心しますねぇ」



ポリゴンブームの中、いまだ2Dのまま。我が道を進む名作。

リベロ・グランデ

●稼働時期未定●1～2人用●サッカー

「今旬のサッカーゲームね」「でもモデル3のストライカー2と比べると、やや……」「う～む」



一人称視点など、数々の新機軸を搭載している。

闘魂烈伝3

●稼働時期未定●1～2人用●プロレス

「たいちょー、プレイできません！」「うーむ、参考出展のみとは」「アーケード先行とはやられましたな」



サターンの全日との対決が見物の最新作（写真は前作のもの）。

namco メーカーより一言

「モトクロスゴー！」は、最新基板システム23を使用した、通信機能搭載の3DCGモトクロスバイクレースゲームです。ジャンプの壮快感や逆ハンの楽しさなどを味わって下さい。

「ラピッドリバー」は、ゴムボートで激流を下り、大自然の世界を旅する冒険ゲーム。ぜひ、友達やカップル同士で遊んで下さい。

「リベログランデ」はプレイヤー自身が選手となり、自らの判断でフィールドを駆けめぐるサッカーゲームです。斬新な操作感覚と視点によって、未体験の臨場感と一体感を味わってください。

（ナムコ・御所脇）

AMショー会場で突撃取材！ PART 2

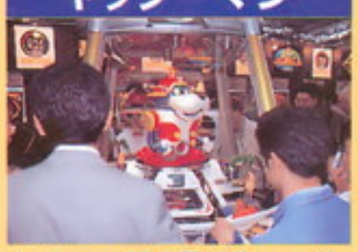
AMショーはビデオゲームだけではなく、様々な娯楽遊戯マシンが出展されている。そういったいろんな楽しいメカで遊んでみるのもAMショーならではだ。

AMショー CHECK!

メダルで対決!? セガVSナムコ

「やっぱアーケードの王様はメダルゲームっすよ！　ねぇ、たいちょー」「うむ、各メーカーいろいろ新機種を出展していたが、やはりセガが一歩リードしておったな」「特にヤッターマンは、セガメダルゲーム開発の総責任者であるAM6研宮本部長の自信作らしいですよ」「ナムコの競馬もセガを意識しまくりだったの」「ですねぇ」

ヤッターマン



セガAM6研の最新作。メダルゲームからギャンブル要素を排除し、完全なキャラゲーにしてしまった（笑）。ヤッターワンやオダテブタのデキがヨイ！

ビンゴプラネット



お馴染みのビンゴだが、いつもの巨大なカプセルを廃し、一転アダルトなテーブルに。宇宙をイメージする装飾は、カップルにも雰囲気グーです。

ワイルドダイス



3つのダイスを振り、出た数字と色を当てるゲーム。いろいろな組み合わせに対応するので、当てるのは一苦労かも。落ちついて遊びたいよね。

ヤッターワンの口からジャックポット！



「今週のビックリドッキリメカ」を彷彿させるかのごとく口からメダルが！思わずニヤリ。



中央のゴンドラにメダルを乗せよう。液晶モニターでは例のアミダくじも。



7連装のガン型のシューターでメダルを弾く。ドクロベエの指令に従い、メダルを受け皿に。

プロスティクティブ ウィナー　ナムコ



セガの「ロイヤルアスコットII」の対抗馬。馬の世代交代、タッチペンの採用など意欲的。まだ参考出展。

セガ　ロイヤルアスコットIIスタンダード



あの究極の競馬ゲームが、うまくシェイプアップされた廉価版。人気も上々。



コナミ

3DCGボード“コブラ”がいよいよ登場！　はたしてゲームのデキは？

ファイティング武術（ウーシュ）

好評稼働中!

●稼働中●1～2人用●対戦格闘●コブラ基板

「たいちょー、ついにコブラ基板が公開になりました！」「そう興奮するなハチ。落ちついてよく見るのじゃ」「基板はIBMと共同開発、秒間100万ポリゴン、モデル3を凌駕するほどの高スペックらしいですよ」「ずいぶんキャラが大きいスね。P○エン○ンのTHE○夫を思い出しちゃいましたよ」「ハチよ、それはやめておけ」



ベストプレイヤーA I対戦モード、オートモードなど、新機軸が満載。



金剛時鉄心（右から2番目のキャラ）は、カプコンの船○氏にクリソツ（笑）？



もう出荷されているので、間もなく遊べるはず。操作はバーチャとほぼ同じだぞ。

サターン移植の可能性は？ ?%

操作系はオーソドックスですが、ポイントは稼働していくにつれ「進化する」。そろそろ市場でご覧になった方もいらっしゃるかと。まだの方はお楽しみに。

レーシングジャム

Coming Soon!

●今秋稼働予定●1～8人用●ドライブ・コブラ基板

「たいちょー、レーシングジャムはバーチャロンの向かい側に出展されてますね」「うむ、ちょっと劣勢かの」



ズラリとならんだ筐体。オラ・タンを前に奮戦。



実在する6社18台の中から好きな車を選択。当然、走り屋系の車ばかり。コースも多彩だ。

「でもこれ、すごい本格的っスよ。5速＋RのMTミッションに、クラッチペダル、おまけにサイドブレーキまで！」「来るところまで来たのぅ」



サイドブレーキやRギアの使いどころが気になる。もしかしてジムカーナで必要に？

サターン移植の可能性は？ ?%

完成度30%での出展だったのが非常に悔やまれます。今回のショーでは、みなさんから期待されているタイトルだと、改めて感じました。ドライブゲームファンには究極の逸品になると思います。秋の稼働を楽しみに！

ビートマニア

参考出展

●稼働時期未定●1～2人用●ラップアクション

「たいちょー、なんか面白そうスね、このゲーム。なんすかコレ？」「どうよ、ウメちゃん？」「DJシミュレーションというか、簡単に言ってしまえば『パラッパラッパー』みたいな感じですね。指示に合わせてタイミングよくボタンを押すのがミソです」「ターンテーブル型のコントローラーでスクラッチもできるんスか？　映像もビデオクリップみたいだし、曲もかっこいいっスね。僕もこれで練習してクラブデビュー！」「……ハチよ。お前さん、もう年なんだからムリすんなって」「（うんうん）」「ちぇ」



登録されている曲は、ヒップホップやレゲエなど。スクラッチが予想以上に難しい！

ときめきメモリアル おしえてyour heart シールバージョンプラス

Coming Soon!

●今秋稼働予定●1人用●恋愛シミュレーション



今までの景品はカードだったが、今度はシールにバージョンアップ。



このように上部から出力される。取り忘れることのないように。

「今度はシールっすよ、たいちょー。詩織ちゃーん！」「このゲーム、心拍指数とかが後ろのギャラリーに丸見えだから『あ、ときめいている！』ってバレバレなのか恥ずかしいのぅ……」



プリクラ風の16分割シールが出てくるのだ。集めろ！

AMショーCHECK! ゲットバス大会でウメちゃん1位に！

「隊長！　ウメちゃんがゲットバス大会（初日）で1位に！」「さすがウメ」「これ、予想以上に面白いっすねぇ。モデル3基板ってのが、また無駄に贅沢で（笑）。AM4研はバスを飼ってるし、八郎潟に釣りにも行ってたらしいすよ……」「ほほぅ」「オススメっすヨ、コレ」



優勝賞品はポラロイド写真。コンパニオンに釣られたみたい（笑）。



今までのスポーツフィッシングと比べると、かなりリアルになった。手応えが違うのだ。



竿とリールは固定されておらず、自由に動かせるのもミソ。



糸を左右に動かして暴れているバスを表現。重さも可変！

AMショーCHECK! 娯楽の王道の原点を見つけたり！

「撃てーッ!!」「ガガーン!!」「……？　たいちょう……、あれどこを撃ってるんすかね？」「んー？」「ああっ！　あれっスよ、隊長」「ナニーッ!!」「こりゃ1本取られたわい」「隊長、コナミの1人卓球マシンもイカしますよ」「むー、も、燃えるゼッ!!」

ナムコ ピンポイントショット



光っているところを誰よりも早く狙う。どこ見て撃ってんの？と思ったら……。



なんとブース対面の壁に照準が。推定距離25m？　発想がスゴイ。

コナミ スマッシュ&スピン

3段階のレベル設定、ラリーモード、ドライブモードなど、かなり本格的な卓球が。





クイズの正解音みたいな効果音も燃える。今回一番燃えた作品。



カプコン

今回もお家芸の対戦格闘がメイン。ジャスティス学園が予想以上に熱いぞ。





根性全開、フルバースト！ 愛と勇気のツープラトン！

私立ジャスティス学園

Coming Soon!

●稼働時期未定●1～2人用●対戦格闘●PS基板

「たいちょー、このゲーム熱すぎ！」「む、汗の匂いがしそうなゲームじゃな」「ツープラトン攻撃も簡単ですしね」「ウム」「敵キャラをバレーでトスしてバットでホームランとか、ハチャメチャっす！」「やられた方は屈辱的だな、こりゃ」「うん、こりゃ面白い」

サターン移植の可能性は？ ?%

熱き心を拳に込めて、うなれ熱血コンボ！　若さのパワー、根性ゲージが溜まったら、決めろ必殺の完全燃焼アタック！　オレとオマエの友情炸裂、ツープラトンで敵を撃て！　移植の可能性は……PS基板ですから……。

やっぱカプコンといえばコスプレっすよ！







コスプレが一番多かったのが、カプコン。ご満悦♥

ポケットファイター

好評稼働中!

●稼働中●1～2人用●対戦格闘●CPII基板



簡単で奥が深いとはこのこと。コンボ中はキャラのコスプレが楽しめる！食わず嫌いは×。

「これはVFキッズみたいなもんスか？」「いやゲーム性も高くて侮れないスよ、ハチさん」「ホントだ。面白いっす！」

サターン移植の可能性は？ 30%

キャラの動きだけでなく、背景にも注目！　あちらこちらに見たことのある顔が……。カプコンオールスター総出演のこのゲーム、一度お試しあれ！

ストリートファイターIII セカンドインパクト ジャイアントアタック

Coming Soon!

●稼働時期未定●1～2人用●対戦格闘●CPIII基板



ますますハデになるストIII。必殺技にEXレベルが設定され、さらに熱く激しく！

「隊長！　タイトルがエ○ァみたいっすネ」「新キャラが2人追加され、ゲームシステムも若干変更されとるな」「ジャイアントってアイツ？」「うむ」

サターン移植の可能性は？ ?%

キミの求める真実はここに在る……。史上最大級のアニメと新キャラ、新システムを引っ提げて、あの「ストIII」が帰ってきた！　移植は気が早いです（笑）。

緊急発表！ ストIIIサードインパクトには春麗が!? ストEX2も?

「……ん？　たいちょう、今、ボーっとビデオ映像見てたんスけど、なんかストIIIサードとか、春麗が出るとか……」「なん？」「あと、ストリートファイターEXの2とかスターグラディエイター2とか……、出てたっスよ」「……そういや、ハンター2とセイヴァー2って話は？」「そのへんは全然なかったっスよ」「う～む」



ショー会場でいきなり発表のあった「ストIIIサードインパクト」らしきタイトル。これこそ気が早いって（笑）。

AMショー会場で突撃取材！ PART 3

去年のAMショーぐらいからプリクラ系の新製品がやたらとリリースされているが、特に今年はさらに乱立状態に！　オリジナリティがあったのはどのメーカーかな？

AMショーCHECK! 各社乱立の中にも、アイデア光るプリクラ新製品アリ！

「たいちょー、“プリクラ系マシン”だらけっすね！」「ちっちっ、ハチさん。業界ではこのテは“自販機モノ”と呼ぶんスよ」「へー」「ちなみに、セガは“メイキング倶楽部”もしくは“MC”シリーズと略してます」「各社それぞれだな」「奥深いっすねぇ……」

ムービー倶楽部 セガ



今回一番のアイデア新作「ムービー倶楽部」。原理は懐かしい偏光シールだが、6段階に動くのがスゴイ！

6段階で動く!!



プリントまで150秒というのはやや長いか？

プリカ カプコン



カプコンでは、テレカに自分の顔をプリントできるプリクラも出現！　フレームはポケファイのキャラがメインで、メッセージも入力OK。俗称はテレ○ラじゃないのね……。

実物テレカが作れる！



1回千円。さて、高いか、安いか……。

ネオレーザー SNK



SNKでは用意された7つのアイテムに自分の顔を物に印刷できるマシンも登場。

7種類からオリジナルアイテムを！



インストールされているアイテムは、キーホルダー、カンペンケース、名刺ケースなど。

スタクラカーも登場！



デコはスタクラマシンのデリバリー車も。



SNK

こちらも次世代新基板、ネオジオ64をついに発表。果たしてその真価は？

ラウンドトリップRV

Coming Soon!

●近日稼働予定●1～4人用●ドライブ●ハイパーネオジオ64



最大4人まで対戦可能。意外にも体感ドライブゲームはSNK初。



登場する4種類のRVは、全て実在するものばかり。対向車もいるぞ。

「たたた、たいちょー、ドライブゲームっスよ！」「体感ドライブゲームは、SNK初じゃな」「タイトル通り、車もハヤリのRVっす。絵もキレイだし、こりゃ楽しそうっスねぇ」「うむ、最近レースゲームはどうもパッとせんからの」「頑張ってほしいっすねぇ」

SNK メーカーより一言

「侍魂」は、渋い演出はもちろんのこと、“走り込み”や“フィールド移行”など、3Dならではの面白さがてんこもりです。AMショーではまだまだ開発途中バージョンでしたが、まだまだガンガンにパワーアップしますので期待していてください！　そしてレースゲーム「ラウンドトリップRV」は、デコボコ道や雪道など、RVならではのドライブが楽しめます。AMショーでも好評頂き、ホッとしています。ぜひ遊んでみてください。

侍魂 サムライスピリッツ

Coming Soon!

●近日稼働予定●1～2人用●対戦格闘●ハイパーネオジオ64

「隊長！　ついに64のサムスピが遊べますですよ！」「ほう、今年2月のAOUショーでセガにぶつけるように思いっきりアピールしていたアレがコレか。あの時のデモと比べると、随分雰囲気が変わったのう」「たいちょー、会場のアンケートでは3位の好位置らしいっスよ。確実にマニアの心をつかんでますね」「う～む、サムスピファンは賛否両論ではあるようだがの」



注目作なのは確かだが、客付きはもう一歩？



覇王丸の髪の毛とか、よくぞ3D化できたもの。システムや演出もよく考えられているぞ。

エイティング/ライジング

シューティングには定評のあるライジングから、いきなり新作の出展が？

アームドポリスバトライダー

参考出展

●稼働時期未定●1～2人用●シューティング

「隊長！　エイブルブースはすごい人っすね」「彩京のストライカーズ1945Ⅱも並んでおるからのぉ」「うおっ、アリカ社長の西谷さんがいますよ」「ん」「カプコンの岡本本部長もストライカーズ1945Ⅱやってるっす。はは、コンティニュできないって怒ってます」「バトライダーも要注目ぢゃ」



使用できるキャラクターが紹介されているポップ。お馴染みのキャラもエントリーだ。

シューティングマニアに大ウケ！



出展先はエイブルブース。シューター野郎の異様な熱気で密度高し。

サターン移植の可能性は？ ?%

アーケード版もまだ未定ですので、移植は未定です。「バトライダー」はシューティングゲームで初のチーム制を搭載。それぞれ個性の違う自機はエアバイクポリス9機を標準とし、さらに「魔法大作戦」「疾風魔法大作戦」「バトルガレッカ」から9機を加え総勢18機。ショーでは1チームくらいしか遊べませんですが、ぜひいろいろなお試しを。



システムはバトルガレッガを踏襲している。チームエディットもできるので、自分に合った編成を見つけよう。プレイ中にキャラ選択できないのがやや難？

ビデオシステム

対戦麻雀ファイナルロマンス4

●稼働時期未定●1～4人用●麻雀

「このシリーズも根強いのぅ」「キャラデザインを変えてリニューアルってところっすか、たいちょ」「うむ」



なんと4人対戦ができるようになった。ビジュアルもさらにパワーアップ！

サターン移植の可能性は？ ?%

アーケードに並んだときにはご期待以上のものをお見せいたします。恒例のパスワードプレゼントもお楽しみに。

AMショー CHECK! 気分はミニ遊園地？ こんなモノもありました！

「たいちょー！　ゲーム系はあらかたチェック終わったので、色モノ系もいきましょうよ」「何か面白そうなモノはあったのか？」「そりゃもう！　このコーナーみんなそうっすよ」「おいハチ、こまや製作所の“対抗山登りゲーム”がないではないか。対戦が熱いのに」「たいちょー、それどんなゲームなんすか？　すごく気になる！」「ふふふ、ヒミツじゃ。ウメも気になるじゃろ」「くそー、すげー気になる！」「ま、とりあえずコースターでも乗るかい」

ケッコー恐い

ジェットコースターでお馴染みの(株)トーゴのキディシャトル。



うひょー！



落ちる瞬間は、前触れがないので一瞬ビビる。ちなみに時速は32キロ。

ヒューマン



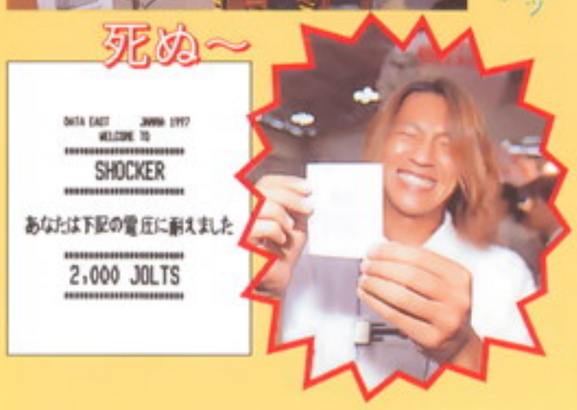
ヒューマンの十八番。今回はファラオが題材。

電気イス



海外からの輸入品ショッカー。結構キツイっす。

死ぬ～



「たいちょー、疲れたっす」「よーし、そこで休んでいくかぁ」「たいちょー、ここ大地震っす！」ゴゴゴゴ……。「ギャー！」「っていうほど恐くないんだけどね」「うむ」



古い映画館のようなビジュアルがたまらんっス。気分は避難訓練。



コナミのメダル転がしゲーム。ゴールを決めるとジャックポット！



タイトー

「たいっちょー！たいっちょー!!たいっちょー!!!タイトー！タイトー!!……」

サイキックフォース2012

参考出展

●稼働時期未定●1～2人用●対戦格闘●ウルフ基板

「隊長、タイトーも3DCGボード発表っす！」「業者日には出展が間に合わなかったようじゃが、一般日は大盛況じゃったぞ」「すごい長蛇の列っす」「プレイしたけりゃ並ぶしか」「たいちょー、なんでタイトーブースの飾り付けは中華風なんすか？　あまり関連性がないような」「謎じゃ」「でもチャイナドレスのコンパニオンはグーっす」「写真取り忘れたけどな、ハチ」



一般日には遊べた「サイキックフォース2012」。



新たなキャラクターの紹介デモも堪能できたぞ。

最終日は大人気！



ウルフボードのスペックは、秒間100万ポリゴン表示、Zバッファ、半透明など、モデル3に匹敵するほどのパワーを秘めているぞ。

きらめきスターロード イントロ倶楽部

●稼働中●1～2人用●育成クイズ●F3基板

「ハチ、イントロ当てクイズが熱いな」「かなり音質がいいっす!」「騒がしかったら意味ないけどな」「たいちょう」



曲が超リアル！

クイズやミニゲームをクリアして、女の子をスターに育てるのだ！

プチカラット

●稼働時期未定●1～2人用●アクションパズル

「変わったパズルゲームじゃな」「ブロック崩しのルールでパズルボブルやるって感じっすか」「うむ、注目じゃ」



バトルでパズル！

キャラクター設定がいいカンジ。ストーリーも12通りあったぞ。

Gダライアス Ver.2

●近日稼働予定●1～2人用●シューティング●FX-1基板

「早くも続編っすよ、たいちょー！」「初心者モードがあるようじゃ」「従来のパターンは使えないみたいっスね」



より熱く面白く！

ノーマルモードは、ゾーン中での分岐が可能になったのだ。

TAITO メーカーより一言

中華テイストー色のタイトーブース、笑っていただけましたでしょうか？　チャイニーズドレスのお姉さんを生で見れるなんて、今後―生ないかもしれませんね。

そんなわけで、メインステージでイベントを行った、「サイキックフォース2012」がとうとう発表されました。稼働時期はまだ先ですが（きっと寒い時期に登場すると思います）、徐々に秘密が明らかになっていきますので、みなさん期待して待っていてください。

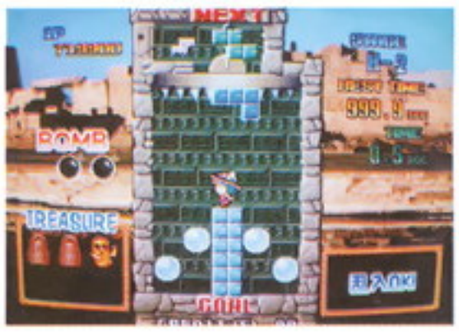
ジャレコ

今年のジャレコは、「なんでもスタンプ委員会」が中心だった。チト寂しい？

テトリスプラス2

Coming Soon!

●近日稼働予定●1～2人用●パズル



教授がトラップに触れると、大変なことになるぞ？

「たいちょ、どのへんが２なんすか？」「教授用のトラップが追加されたようじゃの」「シンプルが一番っす」「なあ」

サターン移植の可能性は？ ?%

「落ちゲー」の元祖はやっぱり不滅です。グレードアップした新作にご注目を！

オーバーレブツイン

Coming Soon!

●近日稼働予定●1～8人用●ドライブ●モデル2基板



ドリキン土屋氏監修

走り屋をモチーフにしたドライブゲーム。ドリキン土屋監修はダテじゃないぞ。

「たいちょー！　これ、２月のAOUショーでも出てませんでしたっけ？」「うむ、今度はそれの通信対戦バージョンじゃ」「モデル２っすよね」「おう」

サターン移植の可能性は？ ?%

有明、筑波、箱根、渋谷といった実際の場所を見事に再現した美しいグラフィックで、走り屋気分を思う存分満喫いただけます。“ドリキン”こと土屋圭市監修のリアルさも注目を。

AMショー会場で突撃取材！ PART 4

AMショーCHECK! 新型機にも注目なのだ！

「たいちょー、炎のチャレンジャーのイライラ棒っす」「前のAOUショーにもあったな」「今回は４種類もありますね」「う～む……」



イライラ棒ビデオゲームバージョン。でもこれって、マーブルマッドネスでは？



コンパクトタイプも登場。小さいのでやりにくい？

ロスト・ワールド スペシャル



あのロストワールドが、迫力満点の体感アトラクションになって登場。行列が！



画面は80インチになって大迫力！１度は必見だぞ。

AMショーCHECK! プライズ新製品も要チェック！



ポケモン大人気！

「ハチ、UFOキャッチャーの景品も見ておかんとな」「たいちょー、バンプレストがすごいっすよ。ポケモンだらけっす」「ハチさん。セガも熱いっスよ。サクラ関係も充実しているし、各アイテムも泣かせますね」「あと、あっちむいてホイでたまごっち下敷きが出てくるのは女の子にウケそうスね」「じゃ、そろそろ終幕じゃ」







セガプライズも泣かせる

往年の体感シリーズがプライズ化！ハングオン、オバオバ、ハリアーなど泣かせる！　サターンもパッド付きでイカス！

ミッドウェイ

今回は珍しくミッドウェイのブースがあったぞ。何もかもがアメリカン(笑)。

モータルコンバット4

Coming Soon!

●稼働時期未定●1～2人用●対人格闘

たいちょー、操作激ムズっす!



このボタン配置、すごすぎ。操作激ムズっす。



「たたたいちょー！　とうとうモータルコンバットもポリゴンっす！」「すごいなこりゃ」「3DCGに見えないっすよ。今までのビットマップ版モーコンにクリソツすぎ(笑)」「内容はこの際どうでもよいわ」「なあ、操作できんよハチ」「ボクもっすウメちゃん！」

でも画面はスゴイっす!



どーよ、これポリゴンに見える(笑)？　スゴすぎ。

サターン移植の可能性は? ?%

MKシリーズがついに3Dになって登場です。4面ポリゴン・120万／秒という技術によって、今までにない立体感とスピード感を実現しました。新キャラ及び新技も追加され、さらには武器を捨てたり拾ったり盗むことも可能に。AMショーでもMKファンが多数殺到！

ランページ

●稼働時期未定●1～3人用●アクション

「たいちょー、このゲーム設定は子供向けなわりには、絵柄が濃いっす」「ハチさん、アメリカではこれがお子さま向けのタッチなんスよ」「ホントっ？　ウメちゃん」「……ウソ」「あう」



子供の妄想をゲームにしたらこんなカンジ？絵柄がアメリカンなので、敷居は高めかも。

オフロードチャレンジ

●稼働時期未定●1～4人用●ドライブ

「ハチ、またオフロードドライブゲームじゃ」「世界的にブームなんすかねぇ」「こちらは、途中でパーツを買い物してチューンナップできるっスよ」「ターボアウトランみたいっすね」



選択可能の車は4種類、コースは6つ。最大で4人対戦プレイも可能だぞ。

ブリッツ

Coming Soon!

●稼働時期未定●1～2人用●アメフト

「アメリカ4大国技(？)の1つ、アメフトゲーム！」「このゲーム、グラフィックがすごいっすよ。メタリックなカンジで」「ええ、AM2研パブデザイナーの有井氏もその点を指摘してましたよ。アメフト好きで有名なAM3研亙氏も絶賛してましたし」「やはりこういうゲームは、本場の国に任せた方が安心できるわい」「でもタイトルはどういう意味なんスかね、隊長？」



超美麗！

全キャラがポリゴンで動いている様は、圧巻の一言。見た目だけでなく、内容も濃いぞ。



バーチャストライカー2と同等、もしくはそれ以上のグラフィックを実現。すごいぞ！

テクモ

ギャロップレーサー2

●近日稼働予定●1~2人用●騎乗ゲーム●PS互換基板

「たいちょー、続編は画面分割による、対戦プレイが可能になってますね」「それは待望の機能じゃな」「いかにも」



対戦でワンツーフィニッシュなら次レースに出走可能。

サターン移植の可能性は? ?%

騎乗可能な馬も前作の10頭から3倍の30頭に増え、データも最新のものに対応です。友達と腕を競い合ってください。

カネコ

ジャンジャンパラダイス2

●近日稼働予定●1人用●麻雀

「カードディスペンサー付きの麻雀っすね」「負けてもこれなら納得かもな」「キャラもバージョンアップしてます」



カードとリンクしたテレフォンサービスを設立。

サターン移植の可能性は? ?%

みなさん、ゲームを楽しんでカードを集めて、そしてダイヤルしてみてください。サターン移植は要望があれば？

AMショーCHECK! **ってなわけで、AMショー総括っス!**



今回のショーではスタンプラリーやチャリティーバザールも初めて開催され、雰囲気一変。

ボード性能よりソフトの時代?



各社最新ボードが出たが、使いこなしているメーカーは少ない？

「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょー!!!」「あいかわらず元気だねぇ、ハチさん」「なははははは。ウメちゃんもAMショー4日間すべて行ったのって、初めてでしょ」「でも結構楽しかったっスよ」「で、隊長。今回のショーの総括などをひとつ」「む、そうやね。とりあえず混み具合はこのあいだのゲームショウに比べると、ずいぶん歩きやすかった（要は空いてた）けど、本来AMショーなんてアーケードゲームものは、一般客さん向けの日よりも、初日、2日目のオペレーターさんが来る日のほうが全然重要だから……。客足どうこうなんてのは、あんまり重要じゃないわな。ゲームをオペーレーターさんに売るのが一番の目的だからね。でも、今回はちょっとゲームショウの華やかさに触発されたのか、結構ショー的な要素が盛り込まれてて、ずいぶん楽しめたわい」「隊長、今回は今までと違って、女子高生がずいぶん多かったっスよ」「へー。さすがウメちゃん、目の付け所が違う(笑)」「話聞いたら、テレビのニュースで見て学校の帰りにみんなで行こうって来たらしいんすよ。ビッグサイトの場所もちゃんと調べて」「へー」「そういう意味では、やっぱプリクラブームとかでアーケードゲームも変わってきた感じですね」「あと、今回はバーチャロンの人気が圧倒的だったのも印象的やね。アーケードへの登場が楽しみだわな」「ささ、これからも取材で追ってくだスよ」「続報に期待じゃ！」

女子高生多し!



今回は学校帰りの女子高生も多数。客層も変化？



セガブースで盛り上がった光吉猛修ライブ。このテの展開も今後のAMショーでは増えそう。



先進機能、最新ソ
ラインアップ一新。

Pentium®Ⅱプロセッサ、CD-Rなど、最先端のハード性能。

高速CPU「Pentium®Ⅱプロセッサ」「MMX®テクノロジPentium®プロセッサ」を採用。さらに高速SDRAMや、DirectX対応3Dアクセラレータ、CD-Rドライブなど、時代をリードする先進ハードウェアを満載。



写真提供：インテル株式会社

MMX®テクノロジ対応ソフトなど、ベストセラーソフト満載。

MMX®対応の「Adobe PhotoDeluxe™」や3Dゲーム「G-NOME」を標準搭載（SⅢ16Aを除く）。3通りの組み合わせから選べる*ワープロ＋表計算、実用ツール、ホームソフトまで各種最新ベストセラーソフトを満載。

※（①一太郎8＋ロータス1-2-3 97、②Word97＋Excel97、③OASYS＋ロータス1-2-3 97）

買ったその日から、インターネットが思いのまま。

E-mail、ブラウザはもちろん、プロバイダ契約からホームページ作成まで揃った多彩なインターネットツール。さらに、便利なインターネットオートパイロット「ロータス ウェブリケータ」も搭載。

初心者でも安心。「ひとりで学べるシリーズ」CD付き。

「かるがるパソコン入門」CDに加え、「一太郎8＆Lotus1-2-3 97の虎の巻」または「Word97＆Excel97の虎の巻」CDを添付。例題を参照しながら、パソコンの基本操作やワープロ、表計算ソフトを学習できます。

※OASYSモデルには虎の巻CDは添付されません。



intel inside pentium® PROCESSOR　MMX® intel inside pentium® PROCESSOR　MMX® intel inside pentium®Ⅱ PROCESSOR

夢をかたちに
信頼と創造の富士通



インターネットお客様サポートページ「必見情報」
新しいデスクパワーには、インターネットのサポート情報に接続できるワンタッチアイコンを採用。
いつでも、お使いの機種に関する最新Q&A、ドライバアップグレード、サポート情報などがすぐに取りだせます。
インターネット富士通パソコン情報ページ「FM WORLD」 http：//www.fujitsu.co.jp/hypertext/fmworld/

フトを満載して、
余裕の新デスクパワー。

FUJITSU

先進機能満載の スタンダードモデル



FMV-DESKPOWER SIII165

●MMX® Pentium®プロセッサ-166MHz ●15型ディスプレイ●32MBメモリ(SDRAM)●2.6GBハードディスク●最大16倍速CD-ROM●33.6KbpsFAXモデム(DSVD対応)●3Dアクセラレータ「ATI社 3D RAGE™II+」●ソフトWAVE TABLE対応

一太郎モデル・OASYSモデル **313,000円**(税別)
Wordモデル **318,000円**(税別)

拡張性に優れた、タワー型 ハイスペックモデル



FMV-DESKPOWER TIII20

●MMX® Pentium®プロセッサ-200MHz ●ダイヤモンドトロン17型ディスプレイ●32MBメモリ(SDRAM)●3.2GBハードディスク●最大20倍速CD-ROM●33.6KbpsFAXモデム(DSVD対応)●3Dアクセラレータ「S3社 ViRGE/VX™」●VRAM:4MB●サウンドブラスター AWE64 Compatible

一太郎モデル・OASYSモデル **448,000円**(税別)
Wordモデル **453,000円**(税別)

デスクパワーシリーズ仕様一覧

		スタンダード				ハイスペック				
モデル		SIII16A	SIII165	SIII167	TIII16	SIII20B	SIII20	TIII20	SIII23	TIII23
CPU		Pentium®プロセッサ-166MHz	MMX® Pentium®プロセッサ-166MHz			MMX® Pentium®プロセッサ-200MHz			Pentium® IIプロセッサ-233MHz	
ディスプレイ		15型		17型(薄型)		オプション	17型(薄型)	17型(ダイヤモンドトロン)	17型(薄型)	17型(ダイヤモンドトロン)
メモリ		32MB(SDRAM)				32MB(SDRAM)			32MB(EDO-DRAM)	
ハードディスク		1.7GB	2.6GB			3.2GB				
CD-ROM		8倍速	最大16倍速			最大16倍速		最大20倍速	CD-R 読込み:8倍速 書込み:2倍速	
FAXモデム		33.6Kbps	33.6Kbps(DSVD対応)			33.6Kbps(DSVD対応)				
価格(税別)	一太郎モデル OASYSモデル	268,000円	313,000円	358,000円	388,000円	333,000円	398,000円	448,000円	523,000円	598,000円
	Wordモデル	273,000円	318,000円	363,000円	393,000円	338,000円	403,000円	453,000円	528,000円	603,000円

用途に合わせて選べるスペシャルモデル

○テレビ電話もできるコミュニケーション・モデル。
FMV-DESKPOWER SCIII16　373,000円(税別)より
○大容量データの管理に便利なMOモデル。
FMV-DESKPOWER TIII20M　508,000円(税別)より
○先進メディアに対応したDVDモデル。
FMV-DESKPOWER TIII20D　548,000円(税別)より

全機種新登場

FMV DESKPOWER

Genuine Microsoft Products　Designed for Microsoft® Windows®95

Pentium, MMXはインテル社の登録商標です。また、Intel Insideロゴはインテル社の商標です。Microsoft, Windowsは、米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。また、DirectXは、Microsoft Corporationの商標です。3D RAGEは、ATI Technologies INCの商標です。ダイヤモンドトロンは、三菱電機の登録商標です。一太郎は株式会社ジャストシステムの登録商標です。Lotusは、米国ロータス・ディベロップメント社の登録商標です。また、1-2-3は、米国ロータス・ディベロップメント社の商標です。OADGは、PCオープン・アーキテクチャ推進協議会の商標です。その他の名称については、一般に各開発メーカーの商標です。画面はハメコミ合成です。

FAXサービス　千葉:043-299-3642 大阪:06-949-3270　本広告の製品カタログをFAXにてお送りしています。

①お手持ちのFAXから左記番号へダイヤルしてください。(G3FAXのプッシュ回線のみ可。)②音声に従って、資料番号を押してください。(1141)
③発信音の後にFAXスタートボタンを押し、受話器を置いてお待ちください。お間違えのないよう、よく確かめておかけください。



初心者でも安心! デスクパワーの親切マニュアル

デスクパワーには、楽しいイラストでパソコンの基礎知識が分かる「パソコンがおもしろくなる本」をはじめ、基本操作から応用まで、上達に合わせて学習できる親切マニュアルを添付。パソコン初心者をバックアップします。

SEGA SATURN

ユーザーゲームコンテスト開催！

グランプリは賞金100万円！

デザエモン2

10月9日 発売予定

価格¥5,800（税抜）

応募方法

デザエモン2で作成したオリジナルゲームをVHSビデオに撮り、企画意図・設定資料（あれば）とともに下記までお送りください。

- ビデオのラベルには必ず作品名と住所・氏名・年齢・職業・電話番号を記入してください。
  複数応募の場合は必ず全てのタイトル名と合計タイトル数を記入してください。
- 企画意図・設定資料には枚数制限は設けませんが、なるべく少なめにしてください。（解読不能な企画意図のご提出はご遠慮ください。）

締切　’98年3月31日（当日消印有効）
資格　職業・年齢・国籍・性癖・過去の悔しい経験等を問わず、デザ2ユーザーなら誰でもOKです。
発表　入賞者に直接通知いたします。

注意点

- 著作権を侵害する作品は審査の対象外となりますので、ご応募はご遠慮ください。
- 公序良俗に反する作品の提出もご遠慮ください。
- 予選通過作品につきましてはパワーメモリーまたはフロッピーディスクをお借りいたしますので、
  結果通知まで保存しておいてください。
- 入賞しなくても怒らないでください。
- 応募作品の著作権は（株）アテナに帰属させていただきます。

送り先／お問い合せ
〒160　東京都新宿区坂町28-6　株式会社アテナ　広報室　デザ2コンテスト係まで
電話　03-5379-4131

お詫び　初回限定マウスパックは諸般の事情により断念せざるを得なくなりました関係上、
発売中止とさせていただきます。ここにお詫び申し上げます。

Athena
株式会社 アテナ
〒160 東京都新宿区坂町28-6
©Athena 1997

日本国内において販売されている、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用の周辺機器ソフトウェアをあわせものとしてその表示を承認したものです。

※価格は予価（税抜）です。画面は開発中のものです。



あのデザエモンが遂にセガサターンに登場。

縦シューだけでなく**横シュー**

が創れて遊べる

2PプレイもOK

初心者でも簡単に絵が作

成できる**ポリ吉**は超便利





オンラインヒントつきで分かりやすい各種エディタ画面中間デモも

入るステージ数は**10面**までできるようになりグラフィック作





成時に使える色数も

256色

とより緻密



な絵が描ける自機の攻撃

パターンの組合せも合計**1029通り**

と飛躍的に増えたアニメーションも6

パターンと倍増ザコキャラのサイズや

アニメーションも増加更にボスキャラ



4

設定もとにかく細かいサウンド面においても充実ので

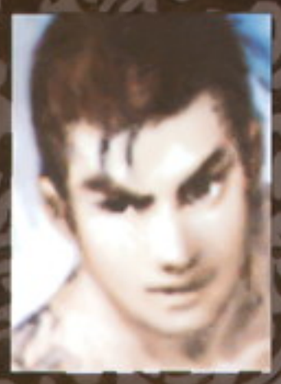
トラック×32小節作曲できその他

諸々の機能増加でマニアな貴方でも大満足のこれさえあれば**自称**

ゲームデザイナー間違いなし

KOEI®

怪力無双の破壊坊主、虎をも倒す剛の者」
一〇八人の好漢たちが縦横無尽の大活躍！














歴史シミュレーションゲーム

水滸伝

天導一〇八星

中国諸州の無頼漢が集う戦略基地“梁山泊”を創り、国を乱す奸臣・
高俅を打倒せよ！美麗CGによる要塞マップ上で、田畑が開墾され、
砦や鍛冶場、酒場などの建築物がリアルタイムに増えていく――。
中国奇書を鮮やかにSLG化した名作、ついにサターンへ！

●12/18 発売予定 7,800円

正社員募集

①プログラマー ②SE ③ゲームデザイナー ④CGデザイナー ⑤マニュアルライター ⑥サウンドドラマCD企画制作
⑦アニメーター ⑧グラフィックデザイナー ⑨コンピュータシステム営業

※①③④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。※CG開発機材：SGI インディゴⅡインパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ−310

●資格／①専門卒以上22〜36歳位 ②実務経験2年以上 ●待遇／当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回（'96実績7.45カ月）、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場

◎希望職種明記の上、履歴書及び職務経歴書を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。秘密厳守、歴不返。尚、③〜⑤を希望される方は作品（5点以内）をご送付ください。作品は選考後ご返却いたします。

不明な点は担当者までお問い合わせください。〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社光栄 総務部 人事課 SS係 TEL.045-564-3111（直）担当：三村・兵土（ひょうど）

幕末に登場するケタはずれのヒーローたち。
思想と行動、そして情熱で日本を統一せよ!









リコエイションゲーム

維新の嵐®

坂本龍馬、西郷隆盛、勝海舟、近藤勇……。幕末の激動を駆け抜けた英雄になりかわり、諸藩の要人を説得し、ときには強硬手段に出ながら、自らの手で明治維新を達成せよ!
登場人物は総勢200人、刻々と変化するシミュレーションにキャラクターの成長とイベントの要素を絶妙に絡み合わせて、歴史のうねりを表現した異色のゲーム!

●好評発売中 6,800円

200名を超す登場人物データも完全フォロー!!
維新の嵐ハイパーガイドブック シブサワ・コウ監修　A5判　本体1,400円　4-87719-513-0

華麗かつダイナミックに綴られる合戦絵巻。
この醍醐味はゲームでなければ味わえない!









毛利元就

誓いの三矢

英傑伝シリーズ

毛利一門の波乱の歴史をドラマティックに描くシミュレーションRPG、ついに登場。
その偉業を支えた一族の結束、敵に回った人間との因縁の対決、複雑な人間模様と巻き起こる合戦の数々——。毛利家三代にわたる壮大な物語が、今、始まる。

●好評発売中 7,800円

イベントと合戦のすべてを知りたいあなたへ贈る!!
毛利元就 誓いの三矢ハイパーガイドブック フクザワ・エイジ監修　A5判　本体1,200円　4-87719-519-X

歴史SLGの進化論。



信長の野望® 天翔記 with パワーアップキット
歴史シミュレーションゲーム

新シナリオの登場、そして武将の能力値を自由に変更できるエディタを搭載したパワーアップキットがセットに!

9,800円

好評発売中

三國志Ⅳ with パワーアップキット
歴史シミュレーションゲーム

人口・金などが変更できるエディタや、仮想シナリオ、歴史イベントも追加したパワーアップキット付きのセット!



7,800円

パワーアップキット対応の必携アイテム　**三國志Ⅳハイパーガイドブック** シブサワ・コウ監修　A5判　本体1,400円　4-87719-512-2

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

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。

■当社は本ソフトの無断複製・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。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■書名に付したISBNコードは書店へのご注文の際ご利用ください。

株式会社 光栄®
〒223　横浜市港北区箕輪町1-18-12　TEL.045-561-6861㈹

KOEI®

日程も最新、データも最新。
ドラマを追求する競馬ゲームの定番。

①岡部幸雄

あの騎手たちも実名で登場する!





横山典弘

的場均

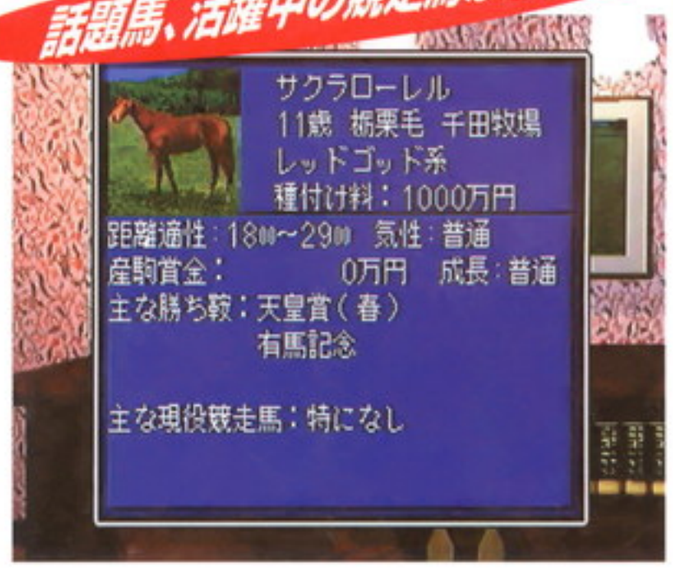


ほかにも有名騎手がいっぱい。

柴田善臣
南井克巳
田中勝春
橋本広喜
小島貞博
吉田豊
村本善之
和田竜二
牧原由貴子
安田富男
岸滋彦
熊沢重文
柴田未崎
柴田大知
田村真来
細江純子
安田康彦
田面木博公
横山賀一

②サクラローレル他

話題馬、活躍中の競走馬が登場



Winning Post2
ウイニングポスト

競馬シミュレーションゲーム

ファイナル'97



基本コンセプトは"もっとドラマチックに"。プレイヤーの主戦となるオリジナル騎手の育成というシステムの導入により、今までにない奥の深いゲーム展開が楽しめる! 97年日程への対応や種牡馬・繁殖牝馬の見直しはもちろん、イベントの追加、騎手の実名化など数々の要素を強化し、ますますリアルな新作!!



新イベントを遊び尽くす攻略本!
Winning Post2ファイナル'97ハイパーガイドブック
Studioフェラル編 A5判 本体1,200円 4-87719-507-6

●好評発売中 6,800円

Winning Post2 ファイナル'97発売記念
ウイニングカップ'97開催中!

パスワードを送って日本中のライバル馬と対戦しよう!
優勝馬には賞金10万円、上位入賞者にも賞金を進呈!!

このたび当社では、本ソフトの発売を記念いたしまして、"ウイニングカップ'97"を開催いたします。
優勝馬には賞金10万円を進呈し、また上位入賞者にも賞金を用意しております。
スーパーホースをしのぐ最強馬をめざし、是非ともふるってご応募ください。

■参加方法 「Winning Post2 ファイナル'97」同梱の専用ハガキにてご応募下さい。
■申込期間 1997年10月2日(木)～11月6日(木) 当日消印有効
■選　考 機種ごとに厳正なる予選を行い、各レースでの決勝出場馬を8頭ずつ決定します。
さらに決勝進出馬16頭による決勝戦を距離ごとに行い、優勝・準優勝・電撃賞を決定します。
■賞　金 優勝:賞金 100,000円 3名 準優勝:賞金 50,000円 3名 電撃賞:賞金10,000円 9名

途中経過及び最終結果については、弊社ホームページをご覧ください。※各賞受賞者には、弊社より直接ご連絡いたします。
※詳細は商品同梱のチラシをご覧ください。

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

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。

■当社は本ソフトの無断複製・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。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■書名に付したISBNコードは書店へのご注文の際ご利用ください。

株式会社 光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861㈹

読者投稿コーナー

LETTERS PARK

めざせ投稿KING!!



Weekly掲示板

読書の秋ってことで今読んでいる本を紹介。今野敏さんの『慎治』（双葉社刊・1750円+税）。少年の成長物語なのですが、キーワードは「ガンダム」。いじめられっ子がガンダムを通して、いじめに立ち向かう勇気・気力が出てくるという話。この説明では？？？だと思うけど、お勧めなのでぜひ。と、今週はちょっとまじめ（？）なオープニング。それじゃ今週もいっちょいってみよう！

●バイオハザードをプレイしている妹に「ワッ!!」といってやったら「キャー!!」といいながらコントローラでめった打ちにされた。

（北海道　グレートちゃぶ台）

う〜む。どちらに同情したらいいのかわからん。バイオハザード、マジに恐いっす。まあ、兄妹揃って恐い目（痛い目）にあったのだから痛み分けってことで（よくないって？）。

●94年11月24日に我家にきて以来、ほぼ毎日稼動し続けてきたうちのサターンがついに故障してしまいました（涙）。CD読み込みの音が変だなぁとは思っていたのですが…。とりあえず修理に出しました。9月以降のほしいソフトラッシュにうち勝つために十分に悪いところを直して帰ってきてほしいです。ちょっと遅れた夏休みってトコですね。唯一の心配は戻ってきた時、バージョン変わっちゃたら嫌ってコトです（笑）。

（東京都　うちのはVer.1.00）

今我家のサターンを見てみたところ「Ver.1.00」でございました。初期ロット仲間ですね〜（笑）。たしかにバージョン変わって帰ってきたら嫌かも。こだわりあるよね。

●サタマガのおかげで覚えました。「懺悔」っていう漢字。

（愛知県　バントライン）

それは「どきどき懺悔室」のことっすね。このコーナーが目に入ったということは、懺悔しなくちゃならないことでもあるのでは？さあ懺悔しなさい。今すぐハガキを書くべし。

●リアルサウンドは映像のないゲームだから、TV消してプレイできると思ったら、肝心の音が聴こえないでやんの。俺ってバカ？

（東京都　川田光一）

白状しよう。実は私もそれを考えてしまった（注：実行はしてない。本当だったら！）。実行してしまった川田くんに、「説明書はよく読み魔将」の名を授けよう。

●サタマガがリニューアルし、買いやすい価格になり、金銭的に余裕ができたので、「ザ・プレ」を買うようになった。なんか赤字〜っ。投稿コーナーがリニューアルしても、かんなちゃんは生き残ってるけど、がすけつさんは……。惜しい人をなくしたものです（涙）。

（神奈川県　みるきぃぷりん☆）

姉妹（兄弟）誌なのでどちらもかわいがってちょ。話し変わって、がすけつくんはちゃんとコーナー持ってるので心配なきよう。

●先日「VIRUS」（ウイルス）を買いました。はまった。徹夜する。次の日、本当に風邪をひいた。

（大阪府　武川淳（仮名））

「VIRUS」ハマるよね〜。仮想現実世界という設定もハマるハマる。その「VIRUS」をプレイしてて風邪を引いたんだよね。その風邪、本当にただの風邪ならいいけど……。

●さっきこのハガキの上で虫が死んでた。どよーん。ちなみに今、AM5:21。そろそろねなきゃ。

（三重県　泉姫）

ハガキに「この部分」と記してある部分を指で持って読んでた私も「どよーん」。虫さん成仏してね。合掌（チーン）。泉姫ちゃんのキッチュな感覚ってちょっと好きっす。

●夏休みの宿題を「バカには見えない」と書いて、まっ白で提出したら、丸1日ホンキで怒られた。先生、スマン。

（鳥取県　魔神ガZ）

必殺「裸の王様」攻撃。やはり先生には効かなかったみたいだね。

次の投稿ハガキはなんだかツボにはまってしまい、死ぬほど笑ってしまった……なぜだ!?　ちっ不覚。

●ことワザ入門
「馬場に念仏パワーボム」
意味：やろうとしても無駄なこと。っていうか、やっちゃいけないことのたとえ。

（鳥取県　スカB）

●オレの目標は……5週連続でWeekly掲示板に載ることっス。ぜひかなえて……。

（神奈川県　米満YUKARI）

かなえたらなんかいいことが起こるのであろうか……？

●うちの近くのゲーセンの店長は、どうやら「ときめきメモリアル」のファンらしくクレーンゲームの景品がすべてそのグッズ類だ！　ファンにはたまらん。

（埼玉県　金久保俊博）

そりゃたまらんねぇ。編集部にもおりますよ、大好きな人が……。

さて、今週もいろいろハガキありがとう!!　次回はついにアレ発表!?



東京都／かせきらいたぁ

かっこいいもの同士を掛け合わせるという発想ですね。「ソ」しか合ってないけど。



宮城県／第19使徒カズマリエル

そして可愛いもの同士を掛け合わせるとこうなる。これも人類の1つの可能性かなあ。



東京都／クレイジーじじい

そういえば昔こんなマンガありましたね。こんなヒーローズとはVSしたくないなあ。



東京都／つよいロボ

「真由美ナックルズ」以来急増中（？）のミクスチャー&似たもの系。特集やる？

漫画廊



愛知県／虫

うーん、爆発。3コマめの間がいいですね。やっぱこれ「プロ」なんでしょうか。



東京都／かせきらいたぁ

驚かねぇよVer.,9.7って感じ。いや、胸ときめきはしたんだけど。実際の話。



青森県／ぞう大巨神

恐らく、旧ミニ四駆が新品で置かれてるような店であろうことは想像に難くない。



福岡県／Ｓｈｉｆｙ Ｙｏ

カツ入れコンボは免れたんでしょうか。最近このシリーズ定番化しつつあります。

サターンユーザーの広場

ユーザーの期待は何処へ？

福岡県・中野貴仁

最近、サタマガを買うのが、今まで以上に楽しみです。理由はソフトのラインナップの強力さ。あれもしたい、これもいいって感じです。しかし、それと同時に、不満もあります。それは全てのハードで言えることですが、同じソフトメーカーが新作を次々と発表していきます。これはいいんです。問題は、順番がめちゃくちゃなことです。全てのソフトメーカーがそうだというわけではないのですが、ひとつ発表して、誌面で画面なども見せて、ユーザーを期待させておいて、発売日も決まらないうちに次の作品を発表し、また同じことをやる。あげくには、ユーザーを待たせたまま、いつの間にかラインナップから姿を消したりすることも。いい作品を仕上げるには時間も必要でしょうし、なんらかの理由がある場合もあるかもしれません。でも、これだけは忘れないでください“ユーザーは待ってるんです”。

消えたサターンコーナー

京都市・ふれいやー

近所のデパートのゲームソフト売り場から、サターンのソフトがなくなってしまいました。N64とPSに売場面積を取られ、そろそろ危ないと思っていた矢先のことでした。ゲームソフトをこのデパートで10年近く刈っていた私にとってはショックなできごとでした。マークⅢ時代から利用していたのに……。やはり、値引きのないデパートでは、サターンは辛いのでしょうか。それとも、低年齢層への、アピールの弱さでしょうか。セガさんにしてみれば、それほどデパートにソフトを置いてもらうことが重要ではないのかもしれませんが、バンダイやタカラ、カプコンさんといった、子ども向けのゲームを作っているサードパーティの方はどう思われているのでしょうか。

攻略本の存在意義について

神奈川県・小宮重喜

昔は、自分で簡易な攻略本を作りながら、ゲームを作る習慣がありました。共感してくれる人が何人いるかわかりませんが、とにかくそういう文化でした。今そんなことをしている人はほとんどいません。してたら、むしろマニアとみなされる程です。その理由は一応ハッキリとしています。まず、当時より攻略本の入手が容易になったこと。ゲーム雑誌は、もう数え切れないくらいの種類が出ています。攻略本も2〜3社からは出るでしょう。プレイヤーは、自分で考えるより、安易な道を選択しました。やり込みたい人にしろ、うまくなりたい人にしろ、攻略本の存在は今や欠かせません。でも、便利な世の中になったぶんだけ、ゲームの本質的な面白さがなくなりつつあります。自分の力で解くから面白いし、感動も大きい。そんな文化は、いつしか消え去りました。でも、分かってほしいのは、今のゲームで満足している人は、まだ120%の満足を味わえる方法があるということを。たまには自力でゲームを解いてみてはどうでしょうか。

教えまSHOW!!

サタマガやゲームに関する疑問に答えちゃう、画期的なこのコーナー、教えまSHOWでは、あなたの質問を広く受付中。だからといって3サイズとかは聞いてこないように。それは秘密です。

★なぜペンネームのあとに、年齢が載らなくなったんですか？　みなさんの年齢がわからなくて、とてもさみしいです。　（三重県・泉姫）

顔写真を送ってきてくれたら教えてあげる。うそ。書いてきてくれない人もたくさんいるからナノネ。

★どうしたらサタマガに乗りやすくなるか教えて下さい。あれっ？　乗ってる。　（愛知県・坂田尚基）

辞書を引け。ちなみに原文のままだ。名前も本名のままだ。坂田ッ！

★レターズパーク増ページの予定はないんですか？　（福岡県・Go.）

拙者に死ねと申すか。仕事は遅かれど、逃げるのは早くて候。うっ。

★がすけつさんの名前を漢字に直したら「屁尻」となるのでしょうか？

（大阪府・GUY神）

なりません。「餓鬆蕨」が正解。うそ。ほんとは「瓦斯欠」が正解。

★サタマガがリニューアルされ、占いコーナーができましたが、ザ・プレの占いと、どっちを信用すればいいんですか？

（神奈川県・みるきぃぷりん）

箱崎の母。ちなみにタロットカードで真面目に占っております。でもねぇ、気をつけなさいよ。あたしは個人的に、ホームズ先生が好き。

★最近、編集の千葉ちゃんを見ないのですが。　（東京都・杉本あてな）

私は存じませぬ。

うわさは本当!?

★バーチャロン3作目のサブタイトルは「ラクリマ・クリスティ」（東京都・たけおば）★「ときめきパロディウス」発売決定。第一弾はオールキャスト、第二弾からは各キャラをフィーチャーしたものを順次リリース。一人目は意表をついて好雄とか。（埼玉県・ドンヘイハチ）★セガから新型プリクラ「ジョイント倶楽部」発表。シールのフチがジグソーパズルのようになっていて、並べて貼るとキレイなだけ。総面積の大きさを競う女子中高生が爆増。（三重県・にょりん）

club Empty

おっす、みんな元気かな～？　最近、コスプレダンパにまで活動の場を広げて(DJプレイのね)、名実ともにDJ Emptyな感じのがすけつです。次回は、10月19日、東京・神楽坂のツインスターで開催の、T-Dayというコスプレダンパでプレイの予定。生のがすけつを見るチャンス！　これからもどんどん表に出ていくつもりなので、見掛けたら声かけてね。ん、顔がわからない？　そんな時はがすけつのホームページへGoだっ！

●隣の家に囲いができたってねー。……えっ、このコーナーって、読者のボケにがすけつさんがツッコむってやつじゃなかったんですか？

（群馬県・ぱんどら）

黙殺。

●スペシウム光線を出せるようになったんですが、著作権の問題で公の場では使えません。何か良い解決策はありますか？　（和歌山県・う）

答えは簡単、名称を変更しよう。

●サターン好きでありつつ、広末涼子ファンでもある私は「mr.BONES」のギターソロのステージで、泣きながら「しびれるぅ～」と叫んでいます。　（愛知県・バントライン）

それは64ファンともとれる言動であるからして、64mダッシュ5往復の刑に処す。河原の土手で毎日実践。

●がすけつさんが使ってる、もしくはオススメのブリーチ剤ってなんですか？　一度試してみたいのでプリーズテルミー。　（宮城県・KAZ丸）

ビューティーン（だっけ？）の、ハイブリーチっていうのがオススメだよ。個人的には、そろそろ赤を入れてみようと思ってるんだけど。ちなみに染色ならDirectionが超オススメ。ちょっと入手困難だけどね。

●がすけつさんの言う通り、コードレスパッドによるスタンディング格闘ゲームプレイを実行。マイキャラであるシュンによる酔拳の動きに応じて私も動く。しかし仰身倒腿をやった時に、後ろの机に脳天直撃。私をだましましたね。しかもROUND1で息切れが。（栃木県・あづま公正）

それは単にクンフーが足りないだけでしょう。修行を積んで再チャレンジ。あと、広い場所でやれ。な？

●違うよ。がすけつは鈴木ドイツだよ。（神奈川県・関　拓道）

待てーい！　21歳で長髪の鈴木ドイツさんがどこにいる！　推奨名馬「千年帝国」の回を見てみなさい！　ていうか、がすけつも鈴木ドイツさんみたいに有名になったってこと？　きゃぁッ、がすけつ、照れちゃう。ってワケでまた来週！　じゃっ！

club Emptyへのお便りは、がすけつホームページ、E-Mailでも受付中！

http://www01.u-page.so-net.or.jp/db3/empty/index.html

http://www.softbank.co.jp/sbnet/saturn

ハのともダチ

痛快スロットシューティング

島根県・鴨居とり子

はっきりいって、このゲーム、買って後悔しました。キャラクターの可愛さに、コロっと騙された自分を責めました。初めてのプレイで100万点を軽く越えてしまい、絶望的な気分になりました。でも、せっかく少ないお小遣いで買ったゲームですから、付き合うことに決めました。このゲーム、プレイしてみればわかるのですが、全ては根気との戦いです。例えば一時期流行ったテトリス、あれは突き詰めてしまうと、だいたいレベル50を越えた辺りからカンストまで、気力との勝負だったじゃないですか。そこにたどり着くまでのプロセスを飛ばして、いきなり根気との戦いを強いられる、それが痛快スロットシューティングなのです。はっきりいって何が痛快なのかわかりませんが、自分を見つめ直すにはピッタリ。ある地点を越えると、痛スロハイというかなんというか、脳味噌のシナプスがプチプチと音をたてるのがわかります。中古ショップで見かけた折には、ぜひお試しを。

まだまだ募集中!!

レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行コーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板－日常のふとした出来事を●PARK GALLERY－イラストはこちらへ(白黒のみ)●どきどき懺悔室－懺悔したくなったらこちら●電脳買物少年少女－ショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA/漫画廊－コママンガはこちら●LOVE×2愛してるかい!?－ゲームキャラに対するラブレターを●墨汁の叫び一筆で愛するキャラクターを表現●こんなのいやだぁ～－こんなゲームがあったらヤだな●サターンユーザーの広場－サターンをとりまく環境について●ゲーマーの知恵－知ってるだけで役に立つ？生活の知恵●心のともダチ－俺のソウルを熱く揺さぶる、そんなゲームを紹介してね●うわさは本当!?－ゲーム業界にまつわる噂話●教えまSHOW!!●東かんなの男子禁制放課後くらぶ－女の子だけの秘密の園だよっ●club EMPTY－がすけつあてのハガキはすべてこちらへ●上記レギュラーコーナーのほか、新コーナー案も募集中。いいアイデアは是採用!!

投稿KINGの現在のポイント

（Vol.34まで集計分）

4ポイント
涼凪琳、イ中イ非、上本メツヲ、クレイジーじじい、GUY神

3ポイント
小宮重喜、中野貴仁、泉姫、海の魔王、夢月聖良

2ポイント
白雪、TASHIMACCI、Dr.ミディアム、春日るりと、石坂司、LEE、カシオンS、Shilfy Yo、ホウェアァ、かわうそ、KAZ丸、入井詠亜、ぞう大巨神、小村一人、みるきぃぷりん☆、う、阿曽アキヒロ、岡本そあら、かうかう、あづま公正、マリリン・マラソン、熊襲、MAY、去るGAN席、黒川春姫、羽沢厘、ふがく、たくぼく

今号は、あづま公正とshilfi yoにそれぞれ1ポイント！

墨汁の叫び

Black Soup Screamers



静岡県／松本崇史

いいですね、平和。しかもよくできてる。こんな感じで気軽に送ってくださいネ。



滋賀県／リュー

古い話ですね。っていうか、品川の四季CATSシアターってまだあるんでしょか？



栃木県／あづま公正

ヘタウマというか、雰囲気はいいんだけど、なんかバランスが絶妙。味はナイス。



和歌山県／うの助

はい、ごくろうさまでした。2度とないネタなので他の人はマネしないように。

おまたせ!テーマギャラリー

グランディア

PARK GALLERY



北海道／狢孤

ここんとこサターンってRPGがすくなめだしファンにはたまんないよね、グランディアって。



埼玉県／黒ボン使い

人物をふちどりすると背景とまじんなくていいよ。受験生か！　勉強の息抜きにこれからもイラスト送ってね。



東京都／伊室真名

学生さんはそろそろ学園祭とか体育祭の季節でしょう。楽しい報告待ってます。なんかいろいろ大変らしいけどがんばってね。



大阪府／真空寺あきら

君はまだロサンゼルスの空の下かい？　そうそう封書で送くるんなら郵便ハガキでなくてもOKだよ。



神奈川県／上木零

表情が実にいいですね。てれちゃってまぁ。フィーナみたいな子だったら彼女にしてもいいかな。



宮崎県／ちくばふみ

題して「ガーライル３人娘」。衣装もかわいいよね。かなりおちゃめそうだから今から期待して間違いナシ！



東京都／有澤みさぎ

年末までちゃんとおこずかいためといてね。イラストレーターさんの大、大、大ファンとか。かっこいいよね。

千葉県／シックス

おいしいところを狙ってきましたね。人の顔が描いてなかったハガキはあなたのだけです。





東京都／ポール梶木

バイクとアングルがいいね。ジャスティンの頭まで入ってたらバッチリだったのに。ところで運転免許って必要？

No.1!

茨城県／まみこ

くりくりの瞳でNO・1をゲット!!　フィーナの女の子らしい部分がとってもでていてステキです。自分なりに消化した絵柄もGOODね。





埼玉県／MIN

この角度って一番書きやすいんですよね。体験版入手＆初投稿掲載おめでとうございます。これからもヨロシクね。



大阪府／魚心

朝寝か、昼寝か？　いいなぁ気持ちよさそうで……。口を空けて寝てると、中にボッキーとか積められちゃうぞ!?

次回のテーマは
シルエットミラージュ

あて先ハガキも募集中!!



東京都／クレイジーじじい

・INFORMATION・

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。（文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。（カラーイラストは各ソフトのファンページなどで募集しています。そちらに投稿してみてね）。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

今回のイラストコーナーポイントゲッターは、茨城県・まみこさんに2ポイント、東京都・伊室真名さん、宮崎県・ちくばふみさん、千葉県・シックスさんにそれぞれ１ポイントづつです。ポイントは5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト（1万円以下）1本をプレゼントします。5ポイント溜まった人には5ポイント券をこちらから発送いたしますので、図書券の欲しい人はポイント券を編集部宛てに送ってね。ソフトが欲しい人は15ポイント溜めて、欲しいソフト名を記入して送ってください。

あの弟切草から5年!「街」発売

Creative Human

クリエイティブヒューマン通信販売部

当店は新品専門店です。

TEL:03-5443-8469(代)

FAX:03-3456-3235

送料￥780 着払い・手数料込み

日曜・祝日定休 営業時間AM11:00～PM8:30

FAXは24時間受付OK

◆本州・四国の方は翌日、北海道・九州の方は翌々日の到着になります。
◆北海道、九州、沖縄は送料に１００円が加算されます。
◆予約のキャンセルは発売日の１週間前までとなっております。
◆商品到着後の返品は、一週間以内にお願いします。

10/9



DEAD OR ALIVE

テクモ/3D対戦格闘/定価￥5,800

対戦格闘ゲームに新たな風を巻き起こしたあの話題作がサターンに登場！女性キャラの「胸揺れ」ばかりが注目されがちだが、ゲーム本来の部分もマニアを唸らせる完成度に仕上がっているぞ。個人的にはリュウ＝ハヤブサ（ＦＣ版）の復活が嬉しい。

予約特価 ￥5,220

10/23



全日本プロレス

SEGA/対戦格闘/定価￥5,800

全国の熱き血潮の持ち主に送る、本格プロレスゲームの決定版！全日本プロレス２５周年を記念した本作では、世界の「ジャイアント馬場」をはじめ、三沢やハンセンなどトップレスラーが勢揃い。ウルフやジェフリーも加わり、夢の闘いの幕開けだ！

予約特価 ￥5,220

10/30



ブルーブレイカー

剣よりも微笑みを

ヒューマン/恋愛ＲＰＧ/定価￥6,200

勇者である主人公の目的は、魔王退治と花嫁探し？ＰＣ-ＦＸで大好評の恋愛ＲＰＧが、ユーザーからの熱い希望の声に応えサターンに移植決定！個性溢れる１１人の女の子達の中から、ヒロインを選び出して下さい。

予約特価 ￥5,580

10/30



街

チュンソフト/ サウンドノベル/定価¥5,800

チュンソフト参入第一弾！「サウンドノベル」シリーズ最新作は、渋谷という実在の街を舞台に８つの物語がクロスする。同じ時間、同じ空間を共有する８人の主人公達。彼らの持つストーリーは複雑に絡み合い、やがて思いも寄らぬ展開が訪れる・・・。

予約特価 ￥5,220

11/13



デビルサマナー ソウルハッカーズ

アトラス/RPG/定価￥6,800

前作より２年。信者達の願いが現実となり今、新たなるデビルサマナーが召還される！本作「ソウルハッカーズ」の舞台となるのは天海市。このネットワークモデル都市を覆う闇に、主人公達スプーキーズも巻き込まれていく。「業魔殿にヨーソロー」

予約特価 ￥6,120

予約受付中!!











場外乱闘!10月発売の新作ソフト

発売日	タイトル	価格
発売中	ウイニングポスト2ファイナル（ポスター付）	¥6,120
発売中	きゃんきゃんバニーエクストラ（ファイル付）	¥6,120
発売中	クロスロマンス恋と麻雀と花札と	¥6,120
発売中	サムライスピリッツ天草降臨	¥5,220
発売中	全国制服美少女グランプリ（CD付）	¥4,320
発売中	美少女花札紀行（ポスター付）	¥5,220
10/ 9	あすか120%リミテッド（ポストカード付）	¥5,220
10/ 9	TACTICS FORMULA	¥5,220
10/16	タクティカルファイター（ポスター付）	¥6,120
10/23	仮面ライダー作戦ファイル1	¥6,120
10/23	ぱすてるみゅーず（ポスター付）	¥4,320
10/23	RONDE(ポスター付)	¥6,120
10/30	レイヤーセクションⅡ（ポスター付）	¥5,220
11/ 6	ファルコムクラシック初回限定版（ポスター付）	¥6,120
11/13	ネクストキング（うるし原智志ポスター付）	¥6,120
11月	センチメンタルグラフィティ初回限定版	¥6,750

12/18

グランディア発売日決定！

「予約キャンペーン」実施中

今、当店でグランディアを御予約された方にもれなく

○プレミアムカタログ
○ミュージックCD
○初回特典　特製グッズ

以上の3点をプレゼントいたします！

12月18日発売 予約特価¥7,020

〒 住所
氏名
TEL
会員番号
商品名　数量　金額
合計金額
お届け日

○左図の要領でご記入のうえご郵送またはFAXでお送りください。

○合計金額には、別途消費税とお届けごとの発送、手数料がかかります。

○会員の方は、会員番号をご記入ください。

まとめてお届けするか発売日ごとにお届けするかをご記入ください。

FAX、ハガキでのお申込み方法

自作品、周辺機器のリストもございます。お申し出ください。

ハード・パーツ

更に詳しいリストを差し上げます。

セガサターン	¥20,000
パワーメモリー	¥ 4,320
3RADD	¥ 5,980
SSミュージックスクール（ヤマハ）	¥20,000
SSワープロセットデジカメ対応版	¥31,320
SSモデム	¥13,320
SSキーボード	¥ 7,020
SSフロッピーディスクドライブ	¥ 8,820
X-BANDメディアカード	¥ 2,000

※表記価格に消費税5%が加算されます。御了承下さい。

クリエイティブヒューマン通販部　〒105 東京都港区芝1−9−6 マツラビル5F

週刊 セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種サービスの最新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」。毎週バラエティに富んだ情報が満載だ！

Vol.49

CM探偵局 「エヴァ」最終補完計画に向け、活動を開始せよ！

サターン最後の「エヴァ」CMを見るべし!!

ついに発売されたファン待望のコレクターズアイテム「新世紀エヴァンゲリオン　デジタル・カード・ライブラリ」。今回はそのソフトの、ＣＦ制作の現場に迫る！「社会現象まで引き起こすほどの作品である「エヴァ」。そのファンに向けて制作したソフトですから、やはり制作には気をつかいました。「エヴァ」の映画版のＣＦでも使われた手法なんですが、カット割りを早くし、原作の持つ緊張感を表現しているんです。またソフト自体、単なるデータベースソフトではない一味違った映像を収録していますから、ファンの方はぜひ一度ご覧ください」



フカザワ提供 情報コーナー 最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見ら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。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。10月の第２週はＣＳプロモーション部の竹ちゃんによる、セガサターンソフトの最新情報。第３～４週はコンシューマーソフト開発担当による開発秘話を送る。最新情報は、ＪＯＹテレでゲット！

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他では見られない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新 最大30ボックス用意

FAX番号
東京　03-5950-7790　大阪　06-948-0606



10月８日から10月号がスタート！　今後は情報更新のスケジュールが変わるので、以下を参照してね。10月号…～11月21日まで。セガサターン４周年記念号…11月22日～12月26日。

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札　幌	011-842-8181	博　多	092-521-8181
仙　台	022-285-8181	お楽しみダイヤル	
東　京	03-3743-8181	03-5380-8600（東京のみ）	
名古屋	052-704-8181		
大　阪	06-333-8181		

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。

近くのお店でチェックしよう！

➡セガビデオマガジン



「ソニックＲ」「プロ野球チームもつくろう！」「グランディア」「センチメンタルグラフティ」「シャイニング・フォースⅢ」「ソロ・クライシス」・他

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。

SEGA インターネットも好評

投稿イラストのページに新しいイラストを掲載しました。投稿は随時受付中！　新作ゲームのイラストなどが掲載の確立が高いですよ。

新開発のサターン用マイクを使った、「ボイスワールド」のモニターを募集しています。ＸＢＡＮＤのユーザーが対象となりますので、ユーザーの方はぜひご応募ください!!

フラッシュセガサターン



Vol.22収録タイトル（10月～）

〈プレイ可能〉
- ●全日本プロレス　FEATURING VIRTUA
- ●SEGA AGES／コラムス　アーケードコレクション
- ●スティープ・スロープ・スライダーズ

〈ムービー〉
- ●ゼルドナーシルト
- ●ロスト・ワールド　ジュラシック・パーク
- ●タクティクス・フォーミュラ
- ●デッド　オア　アライブ
- ●ミントン警部の捜査ファイル［道化師殺人事件］
- ●カルドセプト
- ●街

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。みんなプレイしてみてね！

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.busters.or.jp/

© GAINAX/Project Eva.・テレビ東京　© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1997



なんでも聞いてね！

SEGA PRESS（仮称） Q&A ソニックスタジアム

セガCSプロモーション部が贈るオフィシャルコーナー。セガに関するみんなの質問も、セガのスタッフが直接バッチリ答えちゃうぞ。聞きたいことはハガキに書いて送ってね！

●9月6日に「東京ゲームショウ'97・秋」でセガマルチコントローラー（マルコン）を使って「ＡＺＥＬ-パンツァードラグーンＲＰＧ-」を体験して思ったことがあります。それは、発売されている「パンツァードラグーン」と「パンツァードラグーンツヴァイ」は、マルコンでも遊べるのか、ということです。ちなみに僕は両方のゲームを持っているので、もしマルコンでも遊べるなら買おうと思います。

（千葉県：秋元良文）

セガ■「パンツァードラグーン」は、マルコンでもまったく問題なく遊んでいただけます。「パンツァードラグーンツヴァイ」に関しても遊んでいただけますが、Ｌボタン、Ｒボタンを押すとバーサクなどが誤動作しますので、キーコンフィグでボタン配置を変更してください。ちなみに、「ツヴァイ」は隠し要素としてハンドル、マウス、ミッションスティック２本差しまで対応しています。開発チームのお奨めはマウスだそうです。「ＡＺＥＬ」もあるので、ぜひマルコンを買ってプレイしてみてください。

●①今年も「クリスマスナイツ」のようなビックリするサービス企画はあるのですか？　②マルコンの拡張機器を発売する予定はあるのですか？　せっかく拡張できるような作りになっているのにもったいないと思います。

（東京都：大木利幸）

セガ■①残念ながら今年は「クリスマスナイツ」のような形態の企画は予定しておりませんが、まったく違った形で何かキャンペーンをやろうと考えています。詳細が決まりしだい、サタマガでもお知らせしますので、もうしばらくお待ちください。②マルコンの拡張機能に関してですが、技術的にはいろいろなことが考えられます。ただし、その拡張機能に対応したソフトがなければ、発売しても宝の持ち腐れになってしまいます。ということでマルコンの拡張機能が発表される時には、斬新な対応ソフトも発売されるということですね。みなさんもマルコンの拡張機能に関してよいアイデアがあれば、どんどん送ってください。

●今回の「ＡＺＥＬ-パンツァードラグーンＲＰＧ-」には大いに期待しています。「パンツァー」シリーズは、その洗練されたストーリー性からも、ＲＰＧになってもかならず大衆に受け入れられると思います。これほどの作品になれば、100万本は必ず売れると思いますし、セガ、サターンのファンという立場からも、たくさんの人々にプレイしてほしいと感じます。どうかこの作品を大事にしてください。

（新潟県：堀田英明）

セガ■今回は「ＡＺＥＬ」に関してたくさんのお便りをいただきました。実際にプレイされた業界関係者のみなさんには、高い評価をいただいています。セガとしても大事に育ててきたシリーズの最新作ですし、かなり期待もしております。相当なクォリティをもった超大作にしたいと思っていますので、これからも応援してください。

■セガ様。私はゲームプログラマーを希望している高校生です。もしセガ様に入社しようとしたら、高卒では無理でしょうか？　専門学校に行ったほうがよいのでしょうか？　こういう話を直接メーカーの方とする機会ないので、このコーナーで聞いてみようと思いました。できればなんらかのお返事がほしいのですが…。よろしくお願いします。

（兵庫県：中田裕樹）

●高校卒業では入社できない、という決まりはありません。入社案内に関しては、インターネットのセガのホームページにコーナーがありますので、一度ご覧ください。

＜お知らせ＞

セガではゲームソフトのチェックができるアルバイトを募集しています。応募資格は、セガ近郊に在住の真面目で辛抱強い方。月～金の日中で、長期間の勤務が可能な20～25歳の男女に限ります。応募方法は官製はがきに、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、志望動機を記入のうえ、10月17日必着で下記あて先まで送付してください。面接する方には、選考のうえ11月７日までに連絡いたします。

＜あて先＞

〒144　東京都大田区羽田
１－２－12
㈱セガ・エンタープライゼス
開発推進室アルバイト募集SM係

セガ広報日誌

ついに始まるセガサターンユーザーのためのファンクラブ、「セガ　パートナーズ」のニュースはゲットしてくれたかな？
様々な特典付きのファンクラブなので、みんな入会してね!!



竹ちゃん

次々に事件が起こり、イベントが終わっても大忙し。でも休む決意。

久々に気合を入れて週末に映画を３本観てきました。期待の『アナコンダ』は、もう予想通りの映画。冒頭から怪しさ爆発でかなりイイ感じでした。でも、怖くなかったのはちょっと残念。川口浩探検隊ファンの方は、そんな気分でご覧ください。『フィフス・エレメント』は噂に違わずなんともいえない映画。お金はかかってるねぇ…って感じ。『コンタクト』は過不足のない、静かで上質な映画でした。



デストラーDE平野

これも仕事だ!!　すまんのぅ(-][-)
“捨て身の広報”物語!!

どぉ最近。何かおもしろいゲームある？　えっ「カルドセプト」!?　アレはおもしろいね。もう200枚くらい集まったかな、カード。まだ発売してないって？　そんな怖い顔すンなよ、仕事なんだからサ…。役得？　違うってば…痛っ、何するンだ…グエ、やめろ、それは大切な開発中のＲＯＭ…ギャぁア～～……。と、いうわけで、教訓。このおもしろさ、デストラーＤＥの命など紙の如し!!　…大宮ソフトさん、ごめんなさい。



ハニー花谷

写真差し替え希望!!　お願いしますサタマガさん。

ど～も～。というわけで、この前の連休に久々にパチンコをやりました。もう２、３年ぶりなので、小生にとってはめちゃくちゃ新鮮だったんですが、どうも最近のスリーセブンものは、なかなか出ないんですよね。気が付いたら、あっという間に１万円も使ってて、もう出るだろうと思って我慢してやってても、まったくこない。隣のオヤジは連チャンしてるし、熱くなったら２万円までいってしまった。もうヤラン!!

◆◆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を大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部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　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)　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！



さてさて、今週のプレゼントは「フラッシュセガサターンのVOL.20だ。「エヴァ」最新作のデモ映像が見られるこのソフトを、５名にアゲル!!

謎の機体、弓八幡を追って八指多が動きだす！連載第4話

蒼穹紅蓮隊

——そうきゅうぐれんたい——

第四話「ヤシダカオル、暗躍す」

8ing EIGHTING CO.,LTD. RAIZING

原案＝ライジング
作＝石田祐一

「蒼穹紅蓮隊」とは、衛星打ち上げ請負業者「(株)尽星」の私設自衛部隊「JDF」の俗称である。自衛部隊となっているが、危険と判断された作業を代行したり、お得意先からの要請で紛争鎮圧に乗り出したりと、何でも屋的部署でもある。

この物語は、その「蒼穹紅蓮隊」に所属する3名のパイロット、八指多薫、朏良太、国村リカと、それをとりまく人々が織り成すSFドラマである。

前回までの解説

西暦二千五十六年、九月一八日、尽星本社を所属不明機、“黒瞥”が襲った。蒼穹紅蓮隊の活躍により無事撃墜されたが、ヤシダとミカヅキは、それがあくまでダミーであると考えていた。そんな戦況を検証しているさなか、元JDFのクニムラが古巣に戻ってきた。彼女の復帰も一連の事件に関係していた。黒瞥襲来と同時に尽星から飛び立った、謎の機体“弓八幡”を目撃したのであった。ミカヅキがクニムラにシミュレーターで完膚なきまでに敗北した怒りをぶちまけている時、クニムラは弓八幡を目撃したことの一部始終をヤシダに話していた。突如目の前に現われた夜藍色の機体に、初めて撃墜されたことを……。

そして、謎を追うべくヤシダが動く!!

© EIGHTING/RAIZING 1996

壱

ランチタイムが終わった。客のまばらになった店内では、しかめ面を突き合わせているヤシダたちはやたらと目立っていた。丸いテーブルをはさんで沈黙している二人に対し、ウェイトレスが脇を通り抜けざまにさりげなく好奇の視線を向けてくる。

ややあって、ヤシダは腕組みしつつ口を開いた。

「まあ、無傷で良かった。鵬牙（ホウガ）のショックアブソーバと骨格強化技術に感謝すべきだね」

「低空だったことも幸いしました。私、撃墜されたのは初めてです。ショックですよ」

そういってクニムラは薄く笑った。ヤシダも苦笑する。

「大抵は最初の撃墜で死んでるからね。まったく運がよかったよ。しかし弓八幡（ユミヤワタ）なんて三文字コード、あたしも聞いたことがない。『N.A.L.S』を搭載してるって？」

「はい。初めて見た機体ですが、鵬牙の識別システムで検索できたことも考えると、間違いなく尽星重工（ジンセイ）製でしょう」

残ったアイスコーヒーを一息で飲み干し、クニムラは続ける。

「で、事件後に確認したんですけど、妙なことに本社のデータベースには弓八幡というコードは存在しないんです。特殊なアクセスが必要なのか、それとも……」

「すでにデータが消去されたか、だね」

ヤシダもグラスを空にした。すでに二人は休憩時間を十分ほど超過していた。

イライラと時計をにらんでいるミカヅキを想像してヤシダの頬は緩みかけたが、すぐに渋面に戻ってしまった。

黒瞥（コクベツ）の本社襲撃と時を同じくして登場した弓八幡なる機体。この二つは無関係ではあるまい。それに尽星側の対応も気になる。目撃者であるクニムラに対して監視をつけた上でJDFへの異動をエサに口止めし、事件のことはひた隠しにしているのだから、何か後ろ暗い理由があるのだろう。だとすると……。不吉な想像にヤシダは眉をひそめた。クニムラは、かなり危ない立場にいるのではないか。

ヤシダが物思いにふけっていると、突然クニムラが頭を下げた。

「忙しい時にこんな話をしてしまってすみません。ただ、誰かに事情を知っておいてもらいたかったんです」

このところ尽星グループを狙ったテロが頻繁に起きており、忙しいのは確かだった。そのほとんどが過激な環境保護団体によるもので、ろくな武装もしていないのだが、波状攻撃でこられるとこちらの体力がもたないというのが現状だった。それもすべて、尽星が保有している油田のせいなのだ。

今日（こんにち）まで続く宇宙開発競争の幕開けは、史上初の高高度プラットホームが完成した西暦二千十年までさかのぼる。四十六年前のことだ。その時に掲げられた『宇宙に目をむけよう！』というスローガンが、人々に足元への注意を怠らせる結果となった。衛星軌道上の乱開発のために化石燃料は大量消費され、研究者の予測よりも遥かに早いペースで枯渇してしまった。以来、地球の環境は劣化の一途をたどり、唯一残された北海油田は現在尽星グループが保有している。目下のところ、この油田はNASAが企画する火星のテラフォーミング（地球環境化）プロジェクトに不可欠であるとされているのだが、最後の資源まで開発で食いつぶすとは何事かと、自然保護団体の人たちは怒っているわけである。

月面勤務だったクニムラの所にも、テロのニュースは届いていたのだろう。それで激務続きのヤシダを気遣っているのだ。だが……とヤシダはにんまり笑った。

「クニムラ、あんたもJDFに戻ってきたんだ。忙しいのはもう他人事じゃない。これからはあんたにも死ぬほど働いてもらうからね。いまさら水臭いことをいうんじゃないよ」

「どうも……」

クニムラはもう一度、ぶっきらぼうに

登場人物紹介

八指多　薫
尽星「JDF」の隊長。24歳。面倒見がよく、周囲の信望も厚い（ミカヅキがおとなしく彼女の言うことをきき、あのクニムラも普通の喋り方をすることからもわかる？）が、少々ムラッ気があるのがタマに傷といったところ。現在、区内の借り上げ社宅でハムスターと暮らしている。離婚歴あり。

国村リカ
あまりにも秀でたパイロット技能と歯に衣着せぬ言動が災いし、関連会社の月面採掘所防衛という閑職に追いやられていた。パイロットとしての腕はミカヅキを翻弄し、ヤシダにまで勝ったと噂されるほど。今回の事件を機に急遽防衛２課（蒼穹紅蓮隊）に返り咲くことになった。

朏　良太
「JDF」隊員。19歳。入社１年目の新人ではあるが卓越した操縦技術を持っている。その負けん気の強ささとあからさまな上昇志向から敵も多い。前回、クニムラに挑発され（彼女にその気はないのだが）、シミュレーター戦でボロ負けしたのだが、それをもバネにして上を目指している。

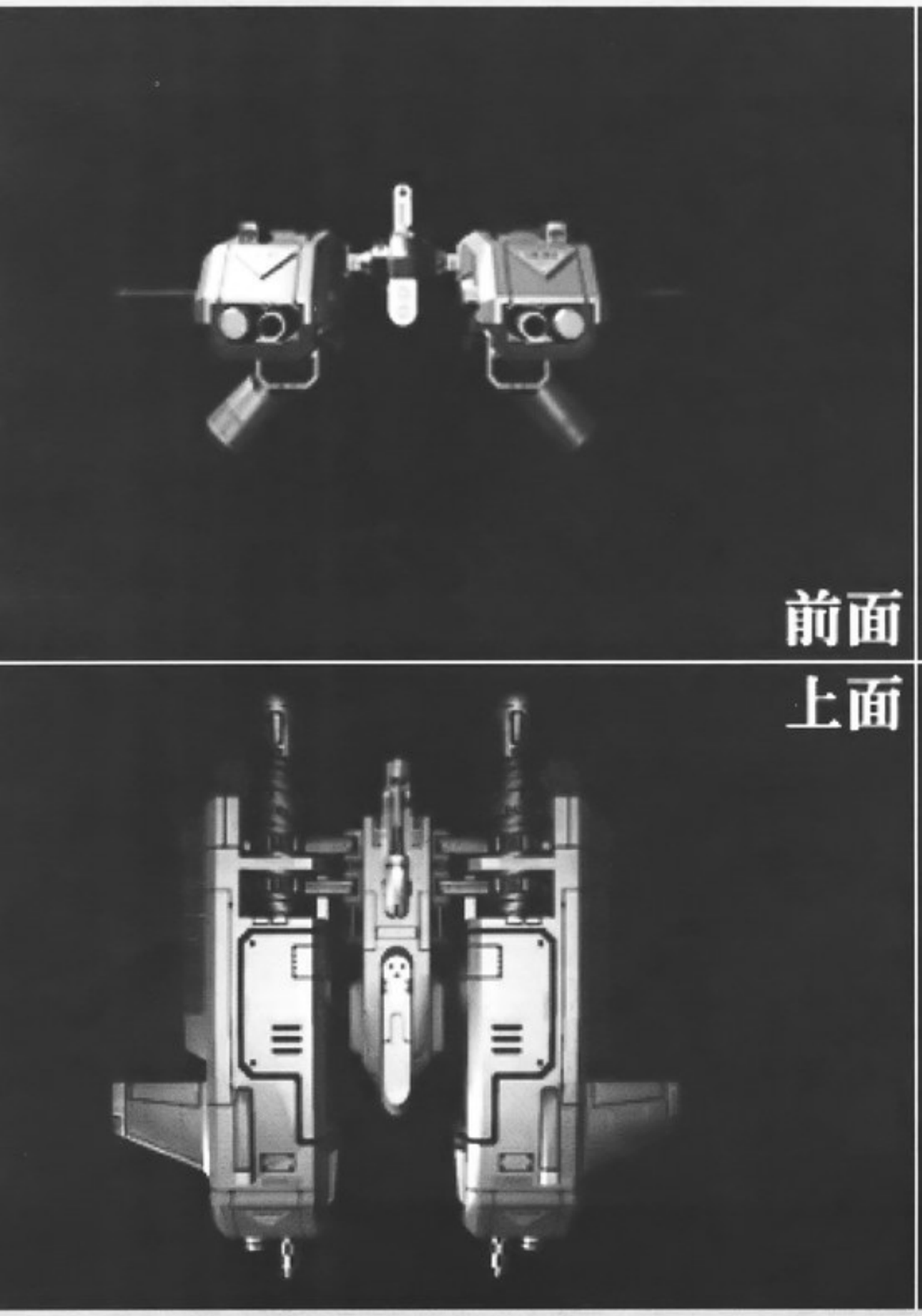
ブレント山形
ブレント山形。尽星調査部所属。二十四歳。アメリカ人の母を持つハーフ。輝くプラチナブロンドの青年。かなりの長身かつ、そこそこの美形なのだが、痩せぎすで棒のような体格と押しの弱い性格がたまに傷。体力的にも難があるため、コンピュータを介したハッキング調査を得意とする。

頭をさげた。ヤシダはちょっと真顔になる。
「それよりも。万が一身の危険を感じたら、すぐに報(しら)せるんだよ」
「はい。でもあの事件のおかげでこうしてまたJDFに返り咲けたんですから。悪いことばかりじゃないですね」
クニムラは能天気に微笑(ほほえ)んでみせ、ヤシダを呆れさせた。

弐

その日のブレント山形(ヤマガタ)は、実についていなかった。この三日ほど続いている労多く益少ない仕事を中断して、さあ帰ろうかという時になって電話が鳴った。それもこれから会おうという呼び出しで、断れる相手ではなかった。
そんなわけで夜の十一時過ぎに、場末のあまり治安のよろしくない歓楽街を歩いている。星のない夜だったがこれはいつものこと。星座が肉眼で確認できなくなって何年もたつし、ぼやけた月を眺めてもしかたがないのでブレントは足の爪先を見て歩いていた。それがマズかったのかもしれない。気がつくと彼は四人の赤ら顔に取り囲まれていた。
ブレントは動揺しながらも、勇気をふり絞ってか細い声を出した。
「何ですか」
「兄ちゃん、おい、若白髪の兄ちゃん、あんた、でかいなあ！」
サラリーマン風の男がいった。歳は三十代後半といったところか。相当に呑(の)んでいるらしくやたらと声が大きい。ブレントは若白髪ではなく純白に近いプラチナブロンドなのだが、あえて否定はしなかった。身長は百九十あるから、でかいという指摘は正しい。彼はアメリカ人の母を持つハーフなのだ。
「僕は急ぐので……」
そういって脇を通ろうとしたのだが、

株式会社尽星重工・軌道事業部・防衛２課に配備されている汎用小型宇宙機の３号機。パイロットは国村リカ。S.O.Qシリーズとしては第25案にあたり、高重力下(木星付近など)での運用を目的として設計されている。理論上、最終速度（減速なしで推進剤をすべて加速に使用した時の最高速度）は航宙艦を含め、現存の機体では最高を誇るが、そのぶん操作上のクセも非常に強い。



３号機
S.O.Q-025
鵬牙
全長１９メートル
全幅１８メートル６０センチ
全高１２メートル４０センチ
拡散型web 無死角偏重粒子弾(RANDOM)
集中型web 索導粒荷無双砲弾(MU-SOU)

別の赤ら顔に腕をつかまれてしまった。
「待ちなよ兄ちゃん。女と待ち合わせか？でかいからモテるんだろう。なあ！」
　どうやら男たちはブレントの身長が気に食わないらしかった。なるほど彼らの平均身長はブレントの腹あたりまでしかない。そして体重だが、これは比較にならなかった。ブレントが痩せぎすで棒のような体型をしているのに対し、男たちは重量感にあふれていた。この体格差こそが彼を標的に選んだ理由なのだろう。酔っている割に計算高い奴らだ。
　男に腕をつかまれたまま、ブレントは助けを求めるように周囲を見た。が、誰も彼のことなど見てはいなかった。電話の主がこの場所を指定した理由は、まさにこの無関心にあったことをブレントは思いだす。緊張のあまりブレントは頭痛を感じ始めていたが、気を取り直して辛抱強く繰り返した。
「あの、急いでいるのでそこを通してください」
「兄ちゃん。でかいからモテるだろ？」
　酔っ払いもまた辛抱強く繰り返してきて、ブレントを疲労させた。らちがあかないと感じたブレントは強引に腕をふりほどき、走って逃げようとした。
「おい、待てよ！」
　怒鳴り声と同時に酔っ払いが素早く動いた。赤ら顔の一つが視界から消えたと思った次の瞬間、足元に衝撃を感じてブレントは路上に転がっていた。足払いをかけられたのだ。
「何を……」
　抗議の声は力なく途絶えてしまった。尻もちをついたブレントを取り囲んだ男たちが、立ち上がれないように彼の肩をがっちり押さえつけてきたのだ。
「失礼な奴だな、兄ちゃん。まだ話は終わってないってのに」
　財布を出すべきだろうか。救世主が現れたのは、そんなことを考えていた時だった。
「ちょっと失礼」
　低めではあるが明らかに女性の声がした。四人の酔っ払いは一斉に声の方を向く。その人物を見て、ブレントは思わず安堵の声をもらしていた。
「ヤシダさん！」
「なんだ？　兄ちゃんの連れ……」
　酔っ払いが何かいいかけたが、その口をふさぐようにヤシダの拳が炸裂した。続けざまに鉄拳がくりだされ、一瞬後には鼻のつぶれた男たちが路上で悶絶していた。
「遅いから何をしているのかと思えば」
　ヤシダはブレントを立ち上がらせると、引きずるようにして急ぎその場を後にした。走りながら未だにショックが尾を引いているブレントをふり返ると、
「まったく。そんなんでよく調査部なんて勤まるね。これは貸しだよ」
　きつい口調でいい放ち、そして意地の悪い笑みを浮かべた。
「誰のせいですか！　急に僕を呼び出したのはヤシダさんでしょ！」
　ブレントの必死の抗議は聞き入れられなかった。ヤシダは上機嫌で独りごちた。
「貸しもできたから、頼みやすくなったよ」
　ブレントの不幸は、まだ終わらない。



この小説はフィクションです。実在の人物、事件、団体等とは一切関係ありません。

MESSAGE from ライジング

RAIZING

当社ＷＥＢページには「ガレッガ移植してヨ」てメールがたくさん来てて「やってるンだけどまだ発表できないス」つー状態が続いてましたが、ＳＳ移植も漸く発表で一安心。なお移植度は完璧。完璧という字を見たら判るように、完全に壁にぶち当たっているって意味。もちろん嘘で壁と璧は似てても違う字ゆえ注意！　発売時期などはＥＡＶからの発表をお待ちいただくとして、ＳＳ版にはこんなおまけが欲しいぜ！　って意見がありましたらEメール（ｔｏｙａｍａ@ｒａｉｚｉｎｇ．ｃｏ．ｊｐ）か、下記住所まで郵政省メールで！　いただいた意見はできるだけＳＳ版に反映させたいけど、もしできなかったらゴメン。

〒144　東京都大田区西蒲田7-32-2
北原ビル４Ｆ　（株）ライジング　ガレッガ係

外山雄一（とやま ゆういち）
(株)ライジング企画開発部所属
「蒼穹紅蓮隊」プログラマー兼企画担当
好きなゲームは「地獄めぐり」（タイトー）

SEGA専門店

サンタ

(全商品新品) 通信販売の店

4月発送分から
消費税が加算されます。
お許し下さい。

TEL 03-3258-9051(代表)
FAX 03-3252-8456(24時間受付)
営業時間（土曜日を除く）
AM10:00～PM7:30
〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1神田高野ビル (有)サンタ
サンタのホームページ http://www.jah.or.jp/~santa

送料400円

但し、四国は100円増、北海道、九州は300円増、沖縄は600円増
注：代金着払いご利用の場合は上記送料に300円プラスして下さい

●翌日配達希望の方は、必ず午後3時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）●土曜日は、定休日です。

サターン新作ソフト

スーパーロボット対戦F(ロボ付)	9/25	6,100円
スーパーロボット対戦F(対戦史付)		6,100円
卒業S		6,100円
ルームメイト インサマーバケーション		5,200円
桃太郎道中記		6,100円
エバンゲリオンデジタルカード		4,300円
機動戦士Zガンダム後編		6,100円
グレイテストナイン97(新)		5,200円
ミニスカポリス(限定)		6,100円
きゃんバニーエクストラ	10/2	6,100円
サムライスピリッツ天草降臨		5,200円
サムライスピリッツ天草降臨(RAM付)		7,000円
ウイニングP2 '97(新)		6,100円
毛利元就		7,000円
制服美少女ファインドラブ		4,300円
御意見無用		5,200円
デッド オア アライブ	10/9	5,200円
あすか120%		5,200円
クロスロマンス		6,100円
忍者じゃじゃ丸くん		5,200円
タクティクスフォーミュラー		5,200円
デザエモン2		4,300円
タクティカルファイター	10/16	6,100円
ジーベクター		5,200円
全日本プロレス	10/23	5,200円
ロンド輪舞曲		6,100円
落ちゲー		5,200円
ぱすてるみゅーず		4,300円
銀河英雄伝説プラス		5,200円
ロスト・ワールド		5,200円
街	10/30	5,200円
レイヤーセクション2		5,200円
ブループレーカ		5,600円
DJウォーズ		5,200円
カルドセプト		5,200円
道化師殺人事件		5,200円
ファルコムクラシック(初限)	11/6	6,100円
ファルコムクラシック		5,200円
麻雀学園祭(初限)		7,900円
チーム運営シミュレーション		6,100円
蒼空の翼		6,100円
デビルサマナーソウルハッカーズ	11/13	6,100円
サクラ蒸気ラジオショー		4,300円
魔法学園ルナ		6,100円
Jリーグクラブを作ろう2	11/20	5,200円
七ッ風の島物語	11/27	6,100円
X-MENvsストリートF (RAM)		7,000円
グランディア	12/18	7,000円

アウトラン	3,400円
アクアゾーン	1,900円
アドバンスウォー(千年帝国)	4,800円
アンジェリークII	5,800円
イブバーストエラー	5,900円
イブバーストエラー プラミアム	7,000円
ヴァンパイアハンター	1,900円
ウィルス	5,900円
エアーズアドベンチャー	1,900円
エイナスファンタジー	3,900円
エネミーゼロ	2,900円
エミットVol2	1,800円
エバンゲリオン1	2,500円
エバンゲリオンII	4,800円
M ～君を伝えて～	3,800円
エルハザード	3,800円
エンジェルグラフィティS	3,800円
おまかせセイバー	2,800円
ガーディアンヒーロー	3,800円
海底大戦争	1,900円
下級生	6,800円
ガリバーボーイ	2,800円
ガングリフォン	2,900円
ガンダム外伝 I	3,800円
ガンダム外伝II	1,800円
ガンダム外伝3	2,800円
機動戦艦ナデシコ	3,900円
機動戦士Zガンダム	3,900円
輝水晶伝説アスタル	1,000円
きゃんきゃんバニーII	3,500円
銀河お嬢様伝説ユナ	2,800円
キングファイター'95	2,800円
空牙外伝	3,900円
クオバディス2	5,900円
ぐっすんおよよ	1,800円
グランチェイサー	1,800円
グレイテストナイン97	4,900円
クロックワークナイト福袋	2,800円
クロックワークナイト（下）	1,800円
黒の断章（ポスター付）	5,500円
ゲームウェアー5号	2,600円
ゲーム天国	3,900円
ゲーム天国（極楽P）	4,900円
月下霧幻譚	1,900円
ゲゲゲの鬼太郎	1,600円
鋼鉄霊域	1,900円
ゴータ	800円
ゴータII	1,800円
ゴールデンアックスデュアル	1,800円
ゴジラ列島震撼	1,800円
コマンド&コンカー	2,800円
サイバードール復刻版	3,500円
サイバーボッツ（超限）	5,800円
サクラ大戦	3,900円
サクラ大戦花組コラムス	3,900円
サクラ大戦花組通信	1,900円
sc アルバートオデッセイ外伝	2,600円
sc Dの食卓	2,600円

sc DX人生ゲーム	2,600円
sc ドラゴンフォース	2,600円
sc ばくばくアニマル	2,100円
sc プリンセスメーカー2	2,600円
sc レイヤーセクション	2,600円
サムライスピリッツ斬紅郎	2,800円
ザ野球拳	4,800円
三国志孔明伝	4,800円
サンダーフォースGP1	2,800円
サンダーフォースGP2	2,800円
サンダーフォースV	5,800円
サンダーフォースV(CD付)	6,800円
3×3アイズ	1,900円
時空探偵	1,900円
実況おしゃべりパロ	2,800円
疾風魔法大作戦	2,800円
シーバスフィッシング2	3,800円
シャイニングウィズダム	500円
重装機兵レイノス2	3,900円
シャイニングホーリアーク	1,900円
水滸演武	600円
首都高バトル97	2,800円
将棋まつり	5,800円
神宮寺三郎	4,800円
真説夢見館	900円
真説サムライ武士道烈伝	5,800円
真女神転生SBOX	2,800円
新テーマパーク	3,900円
スーパーリアル麻雀P6	3,900円
スーパーリアル麻雀グラフィティ	3,900円
水滸伝	4,800円
スカイターゲット	3,900円
スチームギアマッシュ	2,800円
ステークスウィナー	2,800円
ストリートファイターROF	800円
ストリートF コレクション	5,200円
スナッチャー	2,800円
スペースハリア	3,400円
スリーダーティドワープ	3,800円
スレイヤーズろいやる	5,500円
セガラリー	2,600円
セガラリープラス	2,600円
セクシーパロディウス	2,800円
セナ・パーソナルトーク	1,000円
ゼロヨンチャンプ	5,800円
蒼穹紅蓮隊	4,800円
卒業クロスワード	2,800円
卒業II	3,800円
ソニックウィングSP	2,800円
ソニックジャム	3,900円
ダークセイバー	2,800円
ダークハンタ(上)	2,800円
太閤立志伝2	3,800円
だいすき	3,900円
だいなあいらん	3,900円
ダイナマイト刑事	3,900円
ダイハードトリロジー	3,800円
太平洋の嵐2（限定）	4,800円

タクティクスオウガ	4,800円
ダライアス2	2,800円
ダライアス外伝	2,800円
誕生S	2,800円
超時空要塞マクロス	4,800円
痛快スロットシューティング	1,800円
提督の決断II	5,800円
ディトナUSA	1,900円
ディトナUSA・CE	2,800円
デカスリート	2,600円
デザイヤ	6,100円
デジタル電脳天使SS	3,900円
デジタルピンボールI	2,600円
鉄球	1,500円
テラファンタスティカ	3,800円
天外魔境	3,900円
伝説のオウガバトル	2,900円
天地無用登校無用	2,800円
トアー精霊王紀伝	2,800円
峠キング2	2,800円
闘神伝URA	1,800円
トームレイダース	4,800円
ときめきメモリアルSP	4,900円
ときメモ虹色の青春	4,300円
ときめきメモリアルDX	3,900円
ときメモとっかえ玉	4,900円
ときメモ詩織	2,600円
同級生if	4,800円
同級生2	5,900円
ドドンパチ	5,200円
ドラゴンボールZ（偉大なる）	2,600円
ドンパチ	2,800円
ナイツ	1,900円
南方珀堂登場	4,900円
野々村病院の人々	5,900円
バーチャコップII	2,800円
バーチャコップIIガンセット	5,800円
バーチャファイターII	1,900円
バーチャファイタリミックス	900円
バーチャファイターキッズ	1,800円
バーチャフォトスタジオ	3,800円
バーチャルハイドライド	1,800円
バーチャロン	1,900円
バイオバザード	4,300円
バトルモンスターズ	1,800円
はるかぜ戦隊Vフォース	3,800円
百物語	4,900円
ビクトリーゴール	900円
ピンボールグラフティー	2,800円
ファイターズHダイナマイト (RAM付)	4,900円
ファイターズメガミックス	2,900円
ファイティングバイパース	1,800円
ファイプロ外伝	900円
ファイナルロマンスII	2,800円
ファンタジーゾーン	3,400円
フェーダリメイク	4,800円
ぷよ通	2,800円
ぷよぷよSUN	3,900円

ペブルビーチゴルフ	1,800円
宝魔ハンターライム	2,800円
ボディスペシャル246	2,800円
ポリスノーツ	5,900円
マーブルスーパーヒーロー	4,900円
マンクスTT	3,800円
マスターオブモンスターズ	3,900円
ミスト	3,800円
ミニ四馬区SF（初限）	4,900円
メイキングオブナイトルース	500円
メタルスラッグ	4,900円
メタルファイターMIKU	2,800円
メルティランサー限定版	5,900円
森高千里	6,800円
モンスタースライダー	2,800円
悠久幻想曲	3,900円
優駿クラシックロード	4,900円
ゆみみみっくすリミックス	1,800円
ラストブロンクス	4,900円
ラングリッサIIISP	4,900円
ラングリッサIV	4,900円
ラングリッサ4 (SP)	5,900円
リアルサウンド	4,900円
リグロードサーガ	900円
リグロードサーガP	1,900円
リンクルリバーストーリールル	1,800円
ルナMPEG版	5,900円
レースドライビング	2,800円
わくわく7（RAM付）	4,900円
ワールド大戦略作戦ファイル	1,900円
WARA² WARS	3,900円
ワールベースボールII	2,800円
ワールドヒーローズP	3,800円
ワンチャイコネクション	500円

サターン周辺機器

サターン本体(クールパッド付)	19,200円
ツインスティック	2,900円
バーチャガン	2,600円
アスキーパッドX	2,200円
AVセレクタJXS3（S付）	2,200円
AVセレクタJX-5	2,200円
SSコマンダー	2,200円
コードレスPセット	3,800円
ツインオペレータ	15,800円
サタンコントロールパット	2,200円
パワーメモリ	3,800円
シャトルマウス	2,700円
マルチターミナル	3,400円
サターンSケーブル	1,800円
サターンAVケーブル	1,800円
マルチコントローラ	2,900円
マウスパット	800円
バーチャスティック（新）	4,700円
ファイタースティックX	2,900円
サンキョーFF ST	2,000円
バーチャスティックプロ	15,800円
ジョイパッドAI	3,300円
ジョイパッドDX	1,500円

メガドライブソフト

アークスオデッセイ	1,800円
蒼き狼と白き牝鹿	1,800円
エグザイル	1,800円
エターナルチャンピオンズ	1,800円
オーサムボッサム	800円
ギャラクシーフォースII	1,000円
キングコロッサス	500円
クールドバスター	2,800円
コラムスIII	2,000円
サムライスピリッツ	2,800円
サンダーフォースIII	1,800円
サンダーフォースIV	1,000円
三国志II	1,800円
斬～夜叉円舞曲	500円
紫禁城	1,800円
シーザーの野望II	900円
シャドーオブザビースト	800円
雀皇登竜門	900円
新創世記ラグナセンティ	2,000円
スティールタロンズ	500円
セーラームーン	1,800円
007死闘	800円
ソニックIII	2,800円
ソーサルキングダム	2,800円
大航海時代	1,800円
タントアール	1,800円
TMNTII	2,800円
ドラゴンズリベンジ	1,800円
ドラゴンボールZ	1,800円
忍者武雷伝説	500円
パーティークイズメガQ	1,800円
パチンコクーニャン	800円
パワーモンガー	1,800円
ビットファイター	1,800円
ファステストI	500円
ファンタシースターIV	1,800円
フォゴトンワールド	1,800円
ブルーアルマナック	1,800円
ペーパーボーイ	1,800円
ポピュラス	300円
マーブルマッドネス	2,000円
マスターオブモンスター	800円
まじかるハット	300円
魔導物語	3,900円
メガロマニア	2,800円
モンスターワールドIII	500円
ランパート	900円
ライトクルセイダー	3,800円
乱世の覇者	1,800円
ロードブラスターズ	1,000円
ロケットナイトアドベンチャー	1,800円

MDスポーツソフト

RBI4ベースボール	500円
ジョーモンタナフットボール	300円
ジョーモンタナフットボールII	300円
TELTELスタジアム	500円
デビスカップ	800円
ドリームチームUSA	500円
トッププロゴルフ	800円
トッププロゴルフII	800円
熱血高校ドッジサッカー	800円
プロフットボール	300円
ベブルビーチの波濤	1,800円
マスターズゴルフ	800円

MD周辺機器

美しい画像はサンタのS端子ユニット

S-01（MD1用）	2,500円
S-02（MD2・32X用）	2,500円
Sケーブル 1.5m	700円
オーディオコード1.5m	300円
ヘッドフォンコード1.0m	300円
ビデオ入力コードI	800円
ACアダプターII	1,200円
ステレオDINコード	1,000円
セガタップ	500円
RF I	1,000円
RF II	1,000円

メガCDソフト

アフターバーナーIII	1,800円
アルシャーク	1,800円
Aランクサンダー	1,800円
AX101	1,800円
アーネストエバンス	1,000円
アネット再び	1,800円
ウイニングポスト	800円
ウルフチャイルド	300円
江川プロ野球CD	500円
クイススクランブル	500円
クラシックディスク（ミソフト入）	800円
元祖桃史（ジンギスカン）CD	900円
ザサードワールドウォー	1,800円
サンダーストームFX	800円
シムアース	1,500円
シュバルツシルト	2,000円
シルキーリップ	2,000円
ジャガーXJ	1,800円
シャドーラン	5,400円
雀豪ワールドカップ	1,800円
ジュラシックパーク	2,800円
CD三国志 3	900円
スイッチ	1,800円
スターブレード	2,800円
戦国伝承	1,800円
Dカントリークラブ	1,800円
ダブルスイッチ	1,800円
Vay CD	1,800円
デトネイターオーガン	1,000円
デスプリンガー	900円
デバステイター	900円
天下布武	900円
電忍アレスタ	1,800円
ナイトトラップ	1,800円
ノスタルジア	800円
信長覇王伝CD	2,800円
バリアーム	1,500円
ブラックホールアサルト	300円
フェイエリア	800円
ブライ	900円
プリンスオブペルシャ	300円
プロ野球スーパーリーグ	800円
ファイナルファイト	500円
ヘビーノバ	500円
マイクロコズム	2,800円
モータルコンバットCD	1,800円
ロードブラスターFX	1,800円
ワンダードッグ	300円
惑星ウッドストック	100円
ルナII	7,900円

32Xソフト

スターウォーズ32	900円

GGソフト

ああ播磨灘	300円
ガンバレゴルビー	300円
キネッティコネクション	300円
クラッシュダミー	800円
ドッジ弾平	800円
ハイパープロ野球	800円
ウィンブルドン	1,500円
ギャラガ'91	1,500円
コラムス	1,500円
新ギア	1,500円
GGリーグ'93	800円
パット&パター	1,500円
ベアナックルII	1,500円
チャックロック	1,500円
イチダントアール	2,000円
ウディーポップ	2,000円
オリンピックゴールド	2,000円
好牌I	1,000円
モータルコンバット	2,000円
ワギャンランド	2,000円
レミングス	2,000円
マクドナルド	2,000円
マジカルポピルス	800円
ミッキーマウスII	2,000円
魔導物語III	3,000円
女神転生S	3,000円
エターナルレジェット	1,500円

GG周辺機器

パワーバッテリー	4,100円
ビックウインドー	1,500円
カーアダプター	2,500円
対戦ケーブル	1,000円

サターンCG

アキラ	350円
カゲマル	350円

申し込み方法

電話の場合

受付時間は**AM10:00～PM7:30です。**土曜日は定休日です。
まず、希望商品の在庫を確認の上、あなたのお名前、電話番号、代金の支払方法等をサンタの担当者に伝えて下さい。

FAXの場合

FAXでのご注文は、代金着払いのみ受付けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6：00～8：00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→ 配達にお伺いした宅急便に代金を支払う方法です。翌日配達可能

②銀行振込み→ **東京三菱銀行　東京駅前支店　当座0415749 (有)サンタ** に電信で送金する方法です。同じ東京三菱銀行を使うと送金料が安くなります。翌日配達可能

③現金書留→ 郵便局から現金書留で送金する方法です。必ず商品名、電話番号を書いたメモ用紙を一緒に入れて下さい。商品が届くまで3～5日かかります

④郵便振替→ 郵便局で郵便振替用紙をもらい、下記郵便局振替番号へ送金する方法です。通信欄に必ず電話番号と商品名を記入して下さい。商品が届くまで4～10日かかります

郵便振替番号　00150-9-708150 (有)サンタ

(注意) 代金に必ず消費税を加えて下さい

ILLUSTRATION：KEITA AMEMIYA



©ギブロ・クラウド・バディ ズー・ツーファイブ・エニックス 1997

スズウサギの女性の「リムル」は、「夢」を見るのが大好きで、夢を見られる場所「羽の泉」に通うのに便利な泉のそばのタマゴの家に住んでいる。おとなしく控えめではあるが、芯は強いという人柄は島のみんなに好感を持たれている。古き良き日本女性の理想像「大和撫子」という表現が彼女にはふさわしい。島の探検に疲れたときや、行き詰まりを感じたときは一服の清涼剤としてこの女性に会いに行くと心が洗われるような思いに浸れるに違いない。どうやら彼女はガープ博士を憎からず思っているようで、２人の将来が気になるところではある。

グラフィックデザイナーからひとこと



リムルはこのゲームでは数少ない女性キャラ。しかも、ヒロインで、プレッシャーかかりまくりでした。でも、逆に短時間で一気に描き上げることができました。特に「喜ぶ」動きは会心のデキ。でも、ディレクターの澤田からNGが出て描き直し。まさに痛恨の一撃！お返しと言ってはなんですが、この場でちょっとチクってしまいますと、『リムルは何か雰囲気が監督の奥さんに似てるんだよなあ』と澤田が言っていましたよ、監督』。ということはもしかするとリムルは雨宮監督の理想の女性像なのかもしれませんね。

（ギブロ・小菅 登）





雨宮慶太のオリジナルイラストで綴る「七ツ風の島物語」の不思議な仲間達

ガープ博士の幻燈会

すっかりおなじみとなったこの連載。読者諸君も「七ツ風の島物語」に流れる雨宮慶太ワールドを堪能できているだろうか。この連載を通じ、さまざまなキャラクターやグラフィックなどで雨宮慶太の世界観をさらに味わってほしい。

超硬派シミュレーションRPG、堂々開幕。

一人の男が、いま、世界（ファンタジー）を変える。



一介の傭兵から傭兵隊長、
そして一国の騎士へ！
身をたてていく面白さ



150人以上のキャラクターが
リアルタイムで動き回る！迫力の戦闘





プレイのたびに変化する
かつてない剣と魔法の世界!!



Söldnerschild 2

ゼルドナーシルト

● 好評発売中 6,800円



個性あふれる登場人物は総勢230人！
壮大なファンタジーワールド

イラスト/小島文美

戦乱の大陸で一人の男が心に誓う。この手で戦争に終止符を打とう。
けれども彼は一介の傭兵にすぎない。できることは同じ志を持つ
いずれ劣らぬ勇者達と共に、信じる国に力を貸すことだけ——
果たして彼は、国を変え、大陸を一つにすることができるのか。
傭兵団の激戦の数々を、ドラマティックに描くシミュレーションRPG。
それは地に平和をもたらす英雄の物語。今、その幕が上がる。

人物情報・魔法・必殺技・アイテム・都市データを網羅！ **ゼルドナーシルト公式ガイドブック**
光栄出版部・編　A5判　本体1,300円　4-87719-511-4

企画:株式会社 光栄　開発:株式会社セガ・エンタープライゼス　販売:株式会社セガ・エンタープライゼス
©1997 SEGA ENTERPRISES

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。

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。

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません■書名に付したISBNコードは書店へのご注文の際ご利用ください。

SEGA SATURN

ああん ゴメンナサイ



発売が(ちょっと)延期になりました。

全国の「ブルーブレイカー」ファンのみなさまっ!
セガサターン用ゲームソフト「ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～」の発売を
当初10月2日とお知らせしておりましたが、もう少し時間をいただくこととなりました。
スタッフ一同より完全な形でお届けするため、制作にラストスパートをかけております。
申し訳ありませんっ!!! ご迷惑をおかけいたしますが、よろしくお願いいたします。

10.30 ON SALE!

初回超豪華特典付き!!



恋愛ロールプレイングゲーム

BLUE BREAKER ブルーブレイカー

～剣よりも微笑みを～

Set out on a journey of adventures now, To meet You!

●HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http://www.human.co.jp

●スタッフ募集中●職種:1.プログラマー 2.CGデザイナー(2D・3D) 3.プランナー 4.サウンドクリエイター 5.クリエイター養成スクールの専任講師または運営管理 6.広報・宣伝 7.営業 ※詳細は電話にてお問い合わせください。総務部Tel.0422(70)7777

日本国内において販売されている、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、セガサターン、SEGASATURNは、(株)セガ エンタープライゼスの商標です。
●本製品のコピー、転送等の行為は禁止されています。また、権利者の許可なく賃貸もしくは公衆向けに本製品を使用することは違法行為となります。

©HUMAN 1997 ©Hunex 1996,1997 ©NEC Home Electronics,Ltd. 1996,1997

SEGA SATURN

MAGICAL NIGHT DREAMS

COTTON2

コットン2

'97年
12月4日
発売！
価格5,800円
（税別）

脳味噌爆烈スチャラカ
アクションシューティング

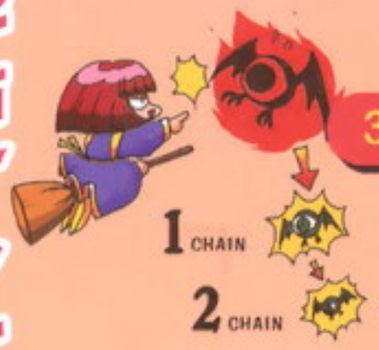
多彩なアクションを駆使して、
国宝「水ウィロー」を見つけだせ！



1,コマンドショット

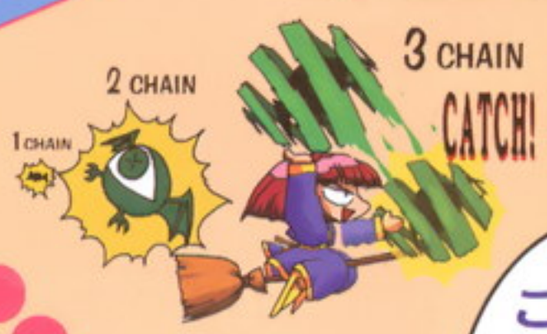


2,追い討ち



3,連爆

4,チェーンアタック





初回プレスお買い上げの方に
卓上カレンダープレゼント



まず、
敵を封印する
ことが基本よ。







※画面は開発中のものです。

■サターンモード搭載！ アーケード版の完全移植+サターンオリジナルモードを搭載。
■2人同時プレイ可能！ 新キャラクター「アプリ」と「ニードル」を追加！
■豊富なアクション！ 4種類の基本技の他にもテクニックが盛りだくさん！

SUCCESS

©SUCCESS 1991,1997.

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。

映画で学ぶ英会話

SEGA SATURN



レッスンモード

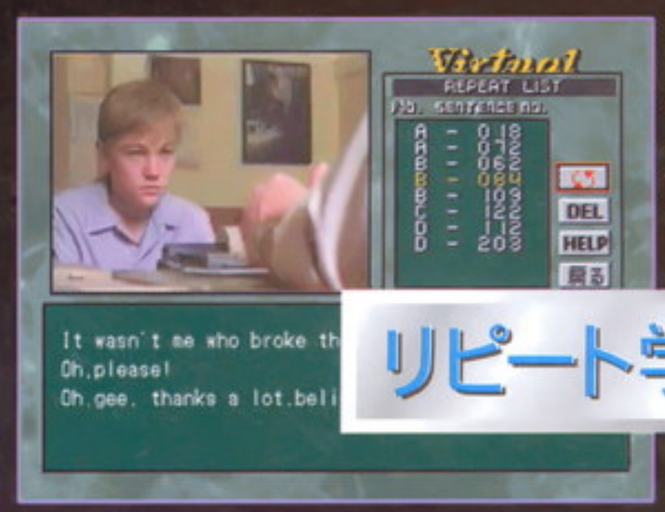
今までの英会話教材では味わえない生きた英語が学べます。しかもテープやビデオと違って、台詞単位の早送り、巻き戻しなので、覚えたい台詞が繰り返し練習でき、その設定はいたって簡単です。分からない単語はその場で内蔵辞書を引くことができ、理解度は120%!! その上、俳優の台詞を1から翻訳しなおし、意訳なしで、全てが表示されています。バーチャル・シアターが心に英語をきざみます。



見たいシーンへ即座にジャンプ

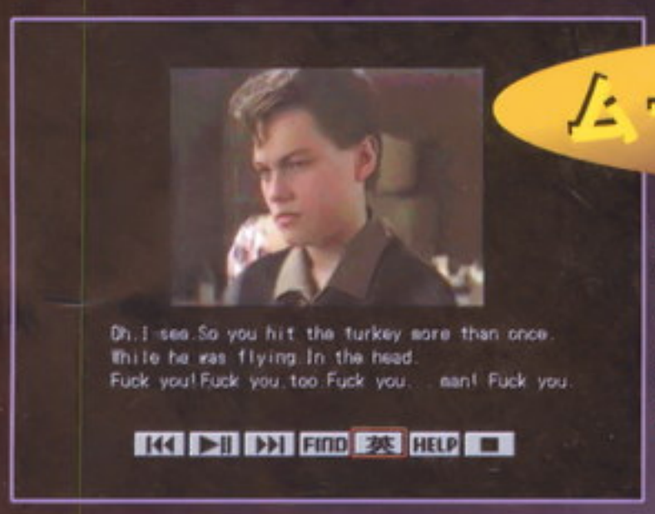


分からない単語はその場で引いて



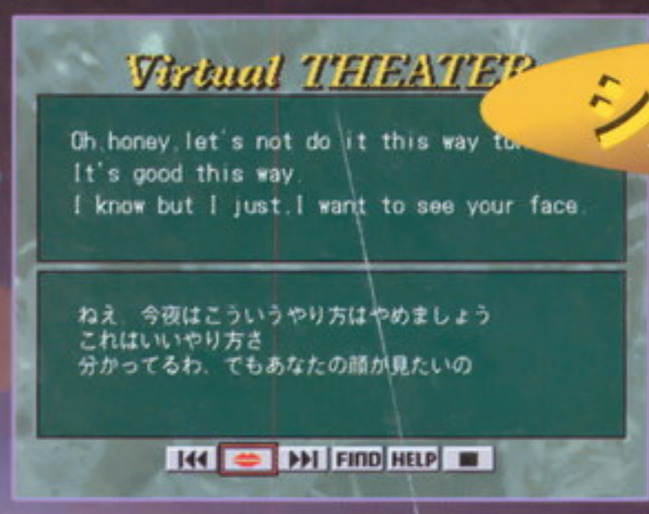
リピート箇所の設定もいたって簡単

ムービーモード



映画をビデオを見るように楽しむモードです。ストーリーや全体の流れをつかみます。

シナリオモード



英語字幕と日本語字幕を同時に表示可能です。台詞単位で発音も聞けます。

Virtual THEATER

バーチャル・シアター シリーズ







対訳解説書付き

各タイトルCD2枚組　価格:6,800円(税別)

12月4日発売

SUCCESS 株式会社サクセス
〒150 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3階
TEL:03-5469-2489　FAX:03-5469-2425

祝！　アルカナ・ストライクス発表!!

レッドカンパニー酒の市通り!!

A JACK-OF-ALL TRADES RED COMPANY

http://www.red-jp.com/

レッドカンパニーの最新作「アルカナ・ストライクス」は、異色のカードバトルゲームなのだ。

アルカナ・ストライクス制作発表イベント

東京ゲームショウに王子現る！



9月5日から7日に行われた東京ゲームショウで、レッドカンパニーの最新作が発表された。そう、ご存じ「アルカナ・ストライクス」だ。関係者のみの入場となった5日にセガブースでお披露目イベントが行われたが、一般入場日には行われなかったこの貴重なイベントには、なんと我らが王子様も出席していたのだ。会場での王子様のお言葉を、ここに完全収録だ。

●

「企画を始めたのは2年くらい前になりますね。『マジック・ザ・ギャザリング』を見て、面白いなと思ったのがきっかけです。

カードゲームをコンピューター上に置き換える上で一番大変だったのは、カードの種類が300枚あるということ。300枚の絵を作り上げるというのは、結構大変なことなんですよ。何百人ものイラストレーターの方に描いてもらえば早いけど、例えばそれを通常のカードに置き換えたりする場合、著作権の問題も発生してしまう。で、結局300枚の絵を描くのに、2年間たった1人のデザイナーが格闘しまして。絵が描き終わったところで発表、発売といこう、ということで今日のお披露目になりました。

それと、『マジック・ザ・ギャザリング』では、結局どれだけ多くのお金をつぎ込んだかで勝負が決まってしまう。たくさんカードを集めて強いデッキを作るまでが勝負、みたいになってしまっているんですよね。だから、小さな子供でもできるようなやり方はないかな、と。コンピューター上に置き換えて1人でも遊べる、1人でカード収集をしながら、カードの世界の敵と闘っていくように置き換えたら、カードゲームはもっと面白くなるんじゃないか、というあたりに一番最初のコンセプトがありました。

簡単に説明すれば、カードを封印している敵がいる。その敵を倒して強いカードを奪って、自分のカードを増やして強くしていく、そういうゲームです。で、レアカードというのが十数枚設定されています。このレアカードをですね、レッドカンパニーとお付き合いのある漫画家さんやイラストレーターのみなさんに、お願いだから何か1枚描いて頂戴、というちょっと強引なお願いをしまして（笑）。これ集めるのに1年半くらいかかりました。これから雑誌などでも発表していきますが、開けてびっくりのイラストレーターの方が参加しています。レアカードはなかなか集められないと思いますから、ぜひ遊んでみてほしいですね。



今回のゲームではコンセプト作りに始まる総合プロデュースで手腕を見せてくれたようだ。

実際、本当に面白いですから。バトルメインで、カードで闘って、サクサク遊べる。本当にカードゲームが好きな連中がしこしこ作ったゲームなんです。面白いけど地味に終わってしまう可能性のあるカードゲームを、いかに大作風に豪華にアレンジするか、それが今回の僕の仕事でした。必ず遊んだ人の心の中にヒットするゲームだと思っています」

レアカードも多数用意!!



著名な作家が描くレアカード。どんなカードが出てくるのか楽しみ。





発売までもうわずか　カードゲーム「アルカナ・ストライクス」

プレイヤーは自分のコレクションの中から24枚で1セットとなる「デッキ」を作り、敵と対戦していく。カードの中には各戦闘中に1回しか使えない強力な威力を持つものや、カードの能力が成長していくもの、強力な魔法を発動するものなど、様々な種類がある。どのカードを選んでデッキを作るかによって、バトルの展開は様々に変わっていくのだ。



バトル画面。手前に表示されているのがプレイヤーのカード。ちょっとRPG風。



レッドカンパニーの味付けがなされたファンタジー世界。グラフィックも見ものだ。



イベントが行われたのはセガブースの特設ステージ。セガ取締役の岡村氏らとステージに上がる。ちなみにブースの横では「サクラ2」も遊べたぞ。



テーマソング プロデュース担当

高見沢俊彦氏「アルカナ・ストライクス」を語る

テーマソングをプロデュースを担当するのはTHE ALFEEの高見沢俊彦氏。イベント会場で紹介されたビデオからのメッセージを紹介しよう。

●サウンドへのこだわり

「モンスターも出てくるファンタジーの世界。だから、冒険活劇的な要素。その中でオープニングには今までにあまりなかったハードロック的な要素をゲームに持ち込んだら面白いかな、という気もしていたんだけど、その点では広井さんとすぐに意見が合いましたね」

●ゲーム業界初参加について

「音楽もゲームも一緒だと思うのは、日常からの脱出ということ。アルカナ・ストライクスの世界には何か自分の歌の世界に近いような要素もちょっとあったので、非常にこれは面白いなと思いました」

●Skirtについて

「テーマソングを歌っている女の子のユニットなんですが、その時代とか世代にあったスカートを付けて踊って唄っていく、というコンセプトで始めたユニットです。今回はデジタルハードビート的なサウンドで、今まで彼女達が歌った中でも最もハードなナンバーが収録されています。ゲームのオープニングでその曲が流れますが、エンディングではそれとは違ったハードなバラードが流れます。ぜひともゲームをクリアしてその曲も聴いてほしいと思います。」



高見沢氏のコメントが映し出される。ステージ上には、テーマソングを歌うSkirtの２人も駆けつけていた。

●ワンダーフェスティバル'97探訪記

「サクラ大戦」フィギュアの花ざかり

ガレージキットの祭典・ワンダーフェスティバル。この夏のワンフェスを席巻したのは、サクラ？　それとも綾波？

一番人気はやっぱり「サクラ」？

ワンダーフェスティバルは、全国から集まったガレージキット野郎どもが一堂に会する一大イベント。同時期に開催されたコミックマーケットがマンガの展示即売会だとすれば、こちらはフィギュアを中心とするガレージキットのそれである。

コミケと違うのは、海洋堂やセガ（フィギュアも作っている）などの一般メーカーも、アマチュア制作者たちと並んでブースを出している点。プロアマの垣根のないこじんまりとした一体感が、コミケのように巨大イベント化していないワンフェスの特徴なのだ。

会場で見られるガレージキットの中でも、目立つのはアニメやゲームのキャラクター達。ざっと見渡してみれば、今一番人気のあるキャラクターや素材がなんなのか、くっきり浮かび上がってくる。この夏のワンフェスの一番人気といえば、やっぱり我らが「サクラ大戦」だ。

ゲームが発売されてから１年以上たち、こちらガレージキットの世界ではちょうど今が旬の素材になっている感のあるサクラ。会場の至る所でフィギュアを見かけるその人気は、この夏のナンバーワンの称号にふさわしい。ポイントは、サクラやアイリスといった中心キャラクターたちばかりでなく、藤井かすみや高村椿といった脇役の帝劇３人娘にまで人気が波及しているところ。サクラ関係のキャラクターでフィギュアを見かけなかったのは、おっさんの米田中将くらいのものなのだ。



会場は年に２回の祭典に集まってきた全国のガレージキット野郎どもでいっぱい。みんなお目当てのキャラクターを探し回る。



ワンフェスのオフィシャルキャラの着ぐるみ（カットくん）を着ているのは、実はレッドの広報の久保氏。暑い中お疲れさまでした。



様々なメーカーから既に出尽くした感のあるさくらのフィギュア。それでもまだまだ人気は衰えず。

早くも冬のワンフェスが楽しみな「サクラ」

そんな「サクラ」の中でも、一番人気はもちろん真宮寺さくらその人。袴スタイルにキメポーズという定番のものだけでも、かなりの出展数にのぼる。また、夏真っ盛りの時期だっただけに、水着姿のフィギュアをいくつか見かけた。海洋堂からも、１／６スケールのソフビキットが発売されていたし。光武のフィギュアはあまり見かけなかったが、こちらは冬のワンフェスに期待か。その頃には「２」のキャラクターもフィギュアで見られるかもね？



「サクラ」の人気はあいかわらずスゴイ。個人部門でもやはりさくらのモノが目立っていたぞ。



サブキャラにまで人気が広がる「サクラ」。水着の他、大神少尉のフィギュアなども…。



会場で「サクラ」のフィギュアを展示していたアマチュアディーラーの中には、本人も「サクラ」のコスプレで登場してしまう人も。どのイベントでも１人は見かけるもはやコスプレの定番。

お約束のコスプレお姉さんたち







SEGASATURN

僕達は、待っていたんだ…

ゲーメスト
スタッフによる
攻略本付き!



響け爆音!!燃え上がれフロンティアスピリット!!
元祖シネマチックシューティングが
セガサターンに完全復活!!

GUN ガンフロンティア FRONTIER™

好評発売中 価格4,800円(税別)
■シューティングゲーム■1~2人用

©TAITO CORPORATION 1997/Published by XING

AG アーケードギアーズ アーケードに登場した伝説の作品を完全移植したシリーズ!!

「アーケードギアーズ」シリーズを2タイトル以上ご購入の皆様に、もれなく「アーケードギアーズスクリーンセーバー」をプレゼント!!官製ハガキに商品タスキの応募券を2枚を貼付のうえ、住所・氏名・年齢・性別を記入し、ご応募ください。

●応募受付期間:随時
●商 品 発 送:平成9年10月末より
●送 り 先:〒180東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F(株)エクシングエンタテイメント「アーケードギアーズ」係

対象タイトル

■ブリルラ	プレイステーション/セガサターン	好評発売中
■ガンフロンティア	セガサターン	好評発売中
■ワンダー3	プレイステーション/セガサターン	平成9年発売予定
■エドワード・ランディ	セガサターン	平成9年発売予定
■イメージファイト&X-マルチプライ	プレイステーション/セガサターン	平成9年発売予定

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。

株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F TEL03-5443-1636(ユーザーサポート番号)お問い合わせは月~金曜日の13:00~18:00でお願いします。
http://www.dtinet.or.jp/~exingall/
XING ENTERTAINMENT

桜井智のハートにメッセージ Vol.2



イラスト／橋本　遊

お元気ですか〜。秋も少しずつなじんできましたね。世間もすっかり秋物の洋服になり、夏大スキッ子の私の体もだだをこねながら、一歩ずつ秋に向かって歩き始めています。

さて、今回は久しぶりに発売されるシングルのお話をしようかな〜。そう、10月17日に「Chase your Dream」というシングルが出るのです（パチパチ〜）。しかも、私桜井智の作詞〜（パチパチパチ〜）。カップリング曲「シルキーレイン」も私の作詞〜（パチパチパチパチ〜）。「私の作詞です」ってひとことで言うのは簡単だけど、ボキャブラリーのない私にとって、今回の作詞も山あり谷あり。って言ってる時間はあまりなかったけど、脳みそのシワがきっと人より少ないであろう私にとって川あり沼ありでした……!?（笑）

この新曲は富士スピードウェイ「インターテック」のイメージソングです。詞の内容としては、まずレース場を走る車のスピード感を出してみたかったり、レースに出場しているドライバーのみなさんや私自身、そして、いつもがんばって何かを追いかけているたくさんの方々に、何かメッセージを送りたいな〜と思って「Chase your Dream」。夢を追いかけてっというタイトルにしてみました。アップテンポで、とても覚えやすいですヨ♡　私は、いつもがんばっている人を応援しています。そして、カップリング曲の「シルキーレイン」。まず曲を聴いた時、「大人」「男女」というイメージがわいてきましたね〜。いつもよりは世界観が大人かもしれません。9月10日で26歳になった私！　たまには大人の詞もいいかもしれないなーんて思ったりもしています。

そう、私、26歳になりました。今年もたくさんのメッセージ、どうもありがとう。でも、本当に変わらないですよね〜。あいかわらず精神年齢15歳、気持ちは18歳、でも、本当は26歳。いつになったら本当の大人になれるのでしょうか……？（もしかして……この発言ちょっとずうずうしいかな〜（笑））26歳……少しずつ変わっていく私を見つけてください♡

そんなこんな書いているうちに、前回予告していた私の大スキな食べ物のお話ができなくなりました。予告はあくまで予告なのでーす。ごめんなさーい。っということで、次回は食べ物のお話をしてみましょうか！　あくまで予告です（笑）それでは次回をお楽しみに〜！



さくらいとも　'71年9月10日生まれ　千葉県出身　血液型AB型
'88年、アイドルグループ「レモンエンジェル」のリードボーカルとして歌手デビュー。その後、歌手、女優、声優、ラジオのパーソナリティなど、マルチな活動を展開している。

Information　智ちゃんを囲んでのお茶会やバースデイパーティなど、イベント満載の「桜井智後援会」。入会ご希望の方は、住所、氏名、生年月日、職業、電話番号を明記した紙と1年分の会費5,000円を同封の上、現金書留で以下のあて先に送ってください。〒164東京都中野区中央2-30-2Sビル3F桜井智後援会申し込み係。



※このコーナーへのお便りは、〒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「桜井智のハートにメッセージ」係・「竹本泉のいろいろのーと」係まで。



プロ野球 グレイテストナイン'97 メークミラクル

●セガ●発売中(9月25日発売)●5,800円●スポーツ(野球)●全年齢推奨●1～2人プレイ

オリックスブルーウェーブ

投手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力	巧打力	走力	肩力	(先発/リリーフ)タイプ	方向ボタン上の球種	方向ボタン上の変化量	方向ボタン上の球速(最大)	方向ボタン下の球種	方向ボタン下の変化量	方向ボタン下の球速(最大)	方向ボタン右の球種	方向ボタン右の変化量	方向ボタン右の球速(最大)	方向ボタン左の球種	方向ボタン左の変化量	方向ボタン左の球速(最大)	方向ボタン右上の球種	方向ボタン右上の変化量	方向ボタン右上の球速(最大)	方向ボタン右下の球種	方向ボタン右下の変化量	方向ボタン右下の球速(最大)	方向ボタン左上の球種	方向ボタン左上の変化量	方向ボタン左上の球速(最大)	方向ボタン左下の球種	方向ボタン左下の変化量	方向ボタン左下の球速(最大)
野田浩司	21	右投げ	右打ち	5	1	7	10	先発	速球	0	138	フォーク	12	125	スライダー	8	120	—	0	130	—	0	130	カーブ	7	112	チェンジアップ	0	110	—	0	130
星野伸之	28	左投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	128	フォーク	8	116	—	0	125	—	8	125	—	0	125	—	0	125	—	0	125	スローカーブ	15	98
フレーザー	19	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	142	フォーク	4	132	スライダー	11	128	スライダー	6	136	—	0	130	カーブ	5	112	チェンジアップ	0	130	—	0	130
小林宏	22	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	141	フォーク	4	130	スライダー	8	128	スライダー	5	136	—	0	130	カーブ	8	115	—	0	130	—	0	130
佐藤義則	11	右投げ	右打ち	5	1	5	10	先発	速球	0	135	フォークボール	9	126	スライダー	7	124	スライダー	5	130	—	0	130	カーブ	5	115	チェンジアップ	0	120	—	0	130
金田政彦	40	左投げ	左打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	137	—	0	130	—	0	130	スライダー	5	120	チェンジアップ	0	116	—	8	130	—	0	130	カーブ	8	118
清原雄一	46	左投げ	左打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	130	フォーク	2	122	シュート	2	128	スライダー	5	118	—	0	125	—	0	125	—	0	125	カーブ	7	112
伊藤隆偉	26	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	142	フォーク	8	132	スライダー	10	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	8	116	—	0	130	—	0	130
高橋功一	41	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	135	フォーク	5	122	スライダー	3	118	スライダー	1	128	—	0	130	スローカーブ	8	112	チェンジアップ	0	110	—	0	130
平井正史	33	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	148	フォーク	6	134	スライダー	5	132	—	0	130	—	0	130	カーブ	2	115	—	0	130	—	0	130
野村貴仁	15	左投げ	左打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	142	フォーク	1	130	—	0	130	スライダー	10	132	—	0	130	—	0	130	—	0	130	スローカーブ	12	120
鈴木平	43	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	142	—	0	130	スライダー	8	128	—	0	130	—	0	130	カーブ	13	118	—	0	130	シンカー	11	138

野手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力(最大)	巧打力	走力	肩力	守備位置	捕	一	内	外
中嶋聡	27	右投げ	右打ち	97	7	8	10	キャッチャー	12	—	—	—
高田誠	38	右投げ	左打ち	130	7	6	12	キャッチャー	10	—	—	—
三輪隆	39	右投げ	右打ち	80	5	5	10	キャッチャー	10	—	—	—
ニール	16	右投げ	左打ち	228	9	6	8	ファースト	—	5	—	6
D・J	24	左投げ	左打ち	179	7	7	9	ファースト	—	7	—	5
四條稔	36	左投げ	左打ち	105	7	7	12	ファースト	—	12	—	12
大島公一	52	右投げ	両打ち	132	10	12	10	セカンド	—	—	13	—
福良淳一	1	右投げ	右打ち	103	12	10	13	セカンド	—	—	14	—
斉藤秀光	54	右投げ	右打ち	78	5	11	10	セカンド	—	—	13	—
福留宏紀	56	右投げ	右打ち	117	6	7	5	セカンド	—	—	8	—
馬場敏史	2	右投げ	右打ち	136	9	10	12	サード	—	—	14	—
本西厚博	0	右投げ	右打ち	107	9	10	13	サード	—	—	13	15
佐竹学	25	右投げ	右打ち	121	7	10	8	サード	—	—	10	—
萩原淳	55	右投げ	右打ち	100	7	6	11	サード	—	—	6	—
松山秀明	4	右投げ	右打ち	72	7	10	8	サード	—	—	8	—
小川博文	23	右投げ	右打ち	139	9	10	11	ショート	—	—	8	—
塩崎真	31	右投げ	右打ち	133	6	12	11	ショート	—	—	9	—
風岡尚幸	37	右投げ	右打ち	79	5	12	9	ショート	—	—	11	—
藤井康雄	8	右投げ	左打ち	185	9	7	10	レフト	—	8	—	7
田口壮	6	右投げ	右打ち	138	10	10	13	センター	—	—	—	12
イチロー	51	右投げ	左打ち	173	15	14	15	ライト	—	—	—	15
高橋智	44	右投げ	右打ち	170	9	7	10	レフト	—	3	—	6
谷佳知	10	右投げ	右打ち	141	7	11	11	センター	—	—	—	7
嘉勢敏弘	9	左投げ	左打ち	80	7	10	13	ライト	—	—	—	12
ドネルス	3	右投げ	左打ち	165	11	7	8	ファースト	—	5	4	—
広永益隆	00	右投げ	左打ち	120	7	6	8	ライト	—	—	—	8
西芳弘	53	右投げ	右打ち	121	7	15	7	センター	—	—	—	7

(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム、11球団公認ゲーム ©SEGA ENTERPRISES, LTD.1997

セガオリジナルチーム

ナイツ選手名鑑

エリオット



チームの名前になっている『NiGHTS』の主人公、エリオット・エドワーズです。スポーツ万能の彼は、ゲームではバスケットをしていましたが、野球もお手のものなんです。

アスタル



1995年のアクションゲーム『輝水晶伝説アスタル』の主人公で、ピッチャーなのに大変な力持ち＝パワーヒッターです。このキャラの声は藤枝あやめ役の折笠愛さんなんですよ。

リアラ



『NiGHTS』に登場する、ライバルだけあって（ナイツはチームのマスコットマークなので選手としての登場はさせませんでした）申し分ない能力値になっています。

フリッキー



『SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL．1』に収録されている懐かしのゲームの主人公ですが、今では「ソニック」に登場する青い鳥、といったほうがわかるかな？

ナイトピアン



『NiGHTS』のマスコットで、ナイトピアの住人です。彼の羽根をイメージした球種が印象的？　イニングスタミナが極端に低いのですが、スーパーピアンにはなれません（笑）。

ワイズマン



『NiGHTS』に登場する、すべての夢の創始者も野球をするんです。さすがに手は6本もないので、イメージでキャッチャーをさせています。その割に守備は得意じゃないかな。

日本ハムファイターズ

	選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力	巧打力	走力	肩力	〔先発／リリーフ〕タイプ	方向ボタン上の球種	方向ボタン上の変化量	方向ボタン上の球速（最大）	方向ボタン下の球種	方向ボタン下の変化量	方向ボタン下の球速（最大）	方向ボタン右の球種	方向ボタン右の変化量	方向ボタン右の球速（最大）	方向ボタン左の球種	方向ボタン左の変化量	方向ボタン右上の球種	方向ボタン右上の変化量	方向ボタン右上の球速（最大）	方向ボタン右下の球種	方向ボタン右下の変化量	方向ボタン右下の球速（最大）	方向ボタン左上の球種	方向ボタン左上の変化量	方向ボタン左上の球速（最大）	方向ボタン左下の球種	方向ボタン左下の変化量	方向ボタン左下の球速（最大）
投手能力	西崎幸広	21	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	142	フォーク	8	131	スライダー	10	130	―	0	130	―	0	130	カーブ	10	114	―	0	130	―	0	130
	グロス	60	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	140	フォーク	2	130	スライダー	8	128	―	0	130	―	0	130	カーブ	8	120	―	0	130	―	0	130
	岩本勉	18	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	141	―	0	130	スライダー	4	125	―	0	130	―	0	130	縦に落ちるカーブ	5	112	チェンジアップ	0	126	―	0	130
	今関勝	35	右投げ	左打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	144	打ち上げられやすい	3	130	スライダー	12	128	スライダー	2	135	―	0	130	カーブ	8	116	―	0	130	―	0	130
	芝草宇宙	29	右投げ	左打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	138	フォーク	4	125	スライダー	6	126	スライダー	2	133	―	0	130	カーブ	5	115	―	0	130	―	0	130
	関根裕之	47	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	140	フォーク	5	128	―	0	130	―	0	130	―	0	130	カーブ	3	115	チェンジアップ	0	103	―	0	130
	今井圭吾	17	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	147	フォーク	5	130	―	0	130	―	0	130	―	0	130	カーブ	4	120	―	0	130	―	0	130
	矢野謙	20	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	145	―	0	130	スライダー	7	127	―	0	130	―	0	130	カーブ	2	115	―	0	130	―	0	130
	高橋憲幸	14	左投げ	左打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	135	―	0	130	―	0	130	―	0	130	チェンジアップ	0	110	―	0	130	―	0	130	カーブ	10	110
	長冨浩志	0	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	143	フォーク	4	130	スライダー	6	132	スライダー	1	138	―	0	130	カーブ	3	115	チェンジアップ	0	122	―	0	130
	下柳剛	24	左投げ	左打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	143	フォーク	2	125	―	0	130	スライダー	6	124	―	0	130	―	0	130	―	0	130	カーブ	4	120
	島崎毅	48	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	138	―	0	130	スライダー	3	124	―	0	130	―	0	130	カーブ	4	118	―	0	130	シンカー	10	125

	選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力（最大）	巧打力	走力	肩力	守備位置	補	一	内	外
野手能力	田口昌徳	31	右投げ	右打ち	135	6	5	11	キャッチャー	9	―	―	―
	山下和彦	40	右投げ	右打ち	82	5	6	8	キャッチャー	11	―	―	―
	落合博満	3	右投げ	右打ち	150	9	3	7	ファースト	―	7	1	―
	安田秀之	33	右投げ	右打ち	103	7	7	8	ファースト	5	10	―	6
	金子誠	30	右投げ	右打ち	120	10	12	10	セカンド	―	―	9	―
	渡辺浩司	4	右投げ	左打ち	98	6	9	10	セカンド	―	―	10	―
	荒井昭吾	58	右投げ	左打ち	53	4	6	10	セカンド	―	8	6	―
	小笠原道大	2	右投げ	左打ち	110	6	6	8	セカンド	8	―	6	―
	片岡篤史	8	右投げ	左打ち	148	12	9	10	サード	―	10	8	―
	広瀬哲朗	1	右投げ	右打ち	105	8	10	12	サード	―	―	13	―
	小川皓市	25	右投げ	左打ち	100	6	8	10	サード	―	―	6	―
	西浦克拓	66	右投げ	右打ち	110	7	10	3	サード	―	―	8	―
	西俊児	43	右投げ	右打ち	100	6	5	9	サード	―	―	7	―
	田中幸雄	6	右投げ	右打ち	182	8	11	15	ショート	―	―	13	―
	ブルックス	9	右投げ	右打ち	180	8	8	10	レフト	4	7	5	9
	井出竜也	5	右投げ	右打ち	140	11	12	12	センター	―	―	―	13
	上田佳範	44	右投げ	左打ち	130	13	10	15	ライト	―	―	―	13
	ウィルソン	15	左投げ	左打ち	230	7	10	8	レフト	―	―	―	5
	藤島誠剛	36	右投げ	右打ち	110	7	8	10	レフト	―	―	11	10
	橋上秀樹	28	右投げ	右打ち	80	6	8	8	レフト	―	―	―	8
	川名慎一	27	右投げ	右打ち	85	5	13	10	センター	―	―	―	10
	大貝恭史	52	左投げ	左打ち	61	7	12	8	センター	―	―	―	11
	中村豊	7	右投げ	右打ち	141	9	8	10	ライト	―	―	―	8
	石本努	37	右投げ	両打ち	105	8	13	8	ライト	―	―	9	9

※セガオリジナルチームに所属するゲームキャラクターの出自、みんなはわかるかな？　そこで今号は、セガの開発チームから直接コメントをもらって、各キャラクターを紹介していく。お楽しみに!!

セガオリジナルチーム

ナイツ選手名鑑

エッグマン



『ソニック』シリーズでおなじみのキャラクターです。いつもメカに乗っているので、あまりパワーはないかな？　ということで肩が弱く、走るのも遅いです。それ以外はなかなかの能力値。

カイル



ドラゴンばかりが印象的かもしれませんが、『バンツァードラグーン』の主人公の少年です。彼自身は、新作『ＡＺＥＬ』には出ないそうで個人的に残念です。長打力に優れたキャラです。

テイルス



『ソニック』の人気者。メカの天才という面を生かし、巧打力の高い選手にしました。「マイルス」より「テイルス」の方が一般的との指摘をユーザーから受けてさりげなく名称も変わりました。

ソニック



『ソニック』シリーズの主人公。『NiGHTS』をつくったのもソニックチームですから、彼なしではこのチームを語れません。抜群の走力が特徴ですが、それ以外の能力値もかなりのもの。

ナックルズ



『ソニック』の永遠のライバル。髪型をドレッドヘアにしたかったところですが、実現はムリでしたね。走力はあのソニックと同等のスピードを持っています。滑空はしません。悪しからず。

シルカ



メガドラの『ファンタシースターⅡ』のキャラ。「私は風のシルカ。何者にもとらわれない」の名台詞が有名。前作より走力はアップ。試合中にいなくなりませんから安心して使ってください。

西武ライオンズ

投手能力

選手名	背番号	投げ腕	投打席	長打力	巧打力	走力	肩力	〔先発/リリーフ〕タイプ	方向ボタン上の球種	方向ボタン上の変化量	方向ボタン上の球速（最大）	方向ボタン下の球種	方向ボタン下の変化量	方向ボタン下の球速（最大）	方向ボタン右の球種	方向ボタン右の変化量	方向ボタン右の球速（最大）	方向ボタン左の球種	方向ボタン左の変化量	方向ボタン左の球速（最大）	方向ボタン右上の球種	方向ボタン右上の変化量	方向ボタン右上の球速（最大）	方向ボタン右下の球種	方向ボタン右下の変化量	方向ボタン右下の球速（最大）	方向ボタン左上の球種	方向ボタン左上の変化量	方向ボタン左上の球速（最大）	方向ボタン左下の球種	方向ボタン左下の変化量	方向ボタン左下の球速（最大）
西口文也	13	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	141	フォーク	8	128	スライダー	3	127	—	0	130	—	0	130	カーブ	12	112	チェンジアップ	0	115	—	0	130
豊田清	38	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	143	フォーク	5	125	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	8	118	—	0	130	—	0	130
新谷博	17	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	1	142	フォーク	7	132	スライダー	2	128	スライダー	6	138	—	0	130	スローカーブ	6	110	—	0	130	—	0	130
潮崎哲也	16	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	142	—	0	130	スライダー	6	126	—	0	130	—	0	130	カーブ	3	118	—	0	130	シンカー	12	105
渡辺久信	41	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	1	144	フォーク	6	134	スライダー	4	126	—	0	130	—	0	130	カーブ	3	118	—	0	130	—	0	130
ギブンス	50	左投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	145	パーム	2	126	シュート	3	130	—	0	130	チェンジアップ	0	125	—	0	130	—	0	130	カーブ	3	118
石井丈裕	11	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	143	フォーク	4	132	スライダー	8	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	4	115	—	0	130	パーム	5	120
橋本武広	34	左投げ	左打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	142	フォーク	5	130	—	0	130	スライダー	7	129	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	118
杉山賢人	29	左投げ	左打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	140	フォーク	4	126	シュート	5	128	スライダー	10	124	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	5	115
鹿取義隆	26	右投げ	右打ち	5	1	5	10	リリーフ	速球	0	136	フォーク	1	126	—	0	130	スライダー	10	130	—	0	130	カーブ	8	124	—	0	129	—	0	130
ロバート	55	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	153	スプリットフィンガードファストボール	8	132	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	4	115	チェンジアップ	0	125	—	0	130
石井貴	14	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	144	フォーク	4	130	スライダー	5	128	スライダー	1	138	—	0	130	カーブ	9	115	—	0	130	—	0	130
横田久則	43	右投げ	左打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	142	フォーク	11	122	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	115	—	0	130	—	0	130

野手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力（最大）	巧打力	走力	肩力	守備位置	捕	一	内	外
伊東勤	27	右投げ	右打ち	136	10	9	13	キャッチャー	14	—	—	—
高木大成	10	右投げ	左打ち	138	11	10	10	ファースト	8	8	—	—
マルティネス	60	右投げ	右打ち	220	10	8	6	ファースト	—	5	—	4
森博幸	20	左投げ	左打ち	120	6	5	7	ファースト	—	7	—	—
安藤真児	9	右投げ	左打ち	50	7	5	9	ファースト	—	8	—	8
高木浩之	40	右投げ	左打ち	53	9	10	8	セカンド	—	—	8	—
田辺徳雄	6	右投げ	右打ち	145	7	6	11	セカンド	—	—	7	—
奈良原浩	5	右投げ	右打ち	78	7	13	13	セカンド	—	—	14	—
黒田哲史	2	右投げ	右打ち	67	5	8	9	セカンド	—	—	7	—
鈴木健	8	右投げ	左打ち	182	11	5	9	サード	—	4	5	—
前原博之	39	右投げ	右打ち	112	6	7	8	サード	—	—	8	—
犬伏稔昌	32	右投げ	右打ち	105	8	7	6	サード	4	5	6	—
玉野宏昌	3	右投げ	右打ち	111	7	10	9	サード	—	—	10	—
松井稼頭央	7	右投げ	両打ち	120	11	15	14	ショート	—	—	11	—
佐伯秀喜	67	右投げ	右打ち	111	9	6	8	ショート	8	8	3	—
垣内哲也	12	右投げ	右打ち	178	7	12	12	レフト	—	—	—	10
大友進	37	右投げ	左打ち	102	8	13	10	センター	—	—	—	10
佐々木誠	1	左投げ	左打ち	151	12	11	12	ライト	—	—	—	13
大塚光二	23	右投げ	左打ち	68	9	12	9	レフト	—	—	—	10
原井和也	30	右投げ	右打ち	91	8	6	10	レフト	—	—	—	7
河田雄祐	35	右投げ	左打ち	54	7	13	10	レフト	—	—	—	10
苫篠誠治	4	右投げ	右打ち	77	8	11	11	センター	—	—	—	11
清水雅治	44	右投げ	右打ち	80	5	11	8	ライト	—	—	—	8
宮地克彦	58	左投げ	左打ち	98	6	10	14	ライト	—	—	—	11
金村義明	24	右投げ	右打ち	118	6	6	7	サード	—	—	7	—
ペンバートン	42	右投げ	右打ち	147	4	8	10	レフト	—	—	—	6

セガオリジナルチーム

ナイツ選手名鑑

エスピオ



メガドラ・スーパー32Xのアクション『カオティックス』から登場。『ソニック』シリーズでは渋めのキャラです。『ソニック・ザ・ファイターズ』のほうが有名？

ファング



ゲームギアの『ソニック&テイルス2』で登場した『ソニック』キャラ。彼をつくったデザイナーのところにはファングッズが日本一たくさんあります（笑）。

ガッシュ



『AZEL』のキャラで、エッジの協力者として活躍します。野球にまで出るくらいだから、本編ではかなり重要なキャラだろう、と思った人、正解です（笑）。

エッジ



『メークミラクル』から参戦した『AZEL』の主人公。お茶の間には、初登場になってしまいました（笑）。『AZEL』に期待してる皆さん、もう少しお待ちを！

ムサシ



『リグロードサーガ』の主人公の1人、と思いきやアクションゲーム『忍』の主人公、ジョー・ムサシが元。忍者なんで足も速いです。どっちでもいいですけど。

アダム



メガドラのアクション『ベアナックル』の主人公の1人です。彼の不遇な人生はファンを喜ばせました。せめて野球に、というのが我々のせめてもの愛です。

近鉄バファローズ

投手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力	巧打力	走力	肩力	〔先発/リリーフ〕タイプ	方向ボタン上の球種	方向ボタン上の変化量	方向ボタン上の球速（最大）	方向ボタン下の球種	方向ボタン下の変化量	方向ボタン下の球速（最大）	方向ボタン右の球種	方向ボタン右の変化量	方向ボタン右の球速（最大）	方向ボタン左の球種	方向ボタン左の変化量	方向ボタン左の球速（最大）	方向ボタン右上の球種	方向ボタン右上の変化量	方向ボタン右上の球速（最大）	方向ボタン右下の球種	方向ボタン右下の変化量	方向ボタン右下の球速（最大）	方向ボタン左上の球種	方向ボタン左上の変化量	方向ボタン左上の球速（最大）	方向ボタン左下の球種	方向ボタン左下の変化量	方向ボタン左下の球速（最大）
山崎慎太郎	15	右投げ	左打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	142	フォーク	6	131	スライダー	10	128	スライダー	5	138	—	0	130	スローカーブ	8	115	—	0	130	—	0	130
高村裕	24	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	146	スプリット・フィンガード・ファスト	7	134	スライダー	8	136	—	0	130	—	0	130	カーブ	3	118	—	0	130	—	0	130
小池秀郎	23	左投げ	左打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	136	フォーク	6	127	—	0	130	—	0	130	チェンジアップ	0	125	—	0	130	—	0	130	カーブ	8	112
石毛博史	17	右投げ	右打ち	25	3	8	10	先発	速球	0	145	フォーク	1	132	スライダー	8	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	120	—	0	130	—	0	130
酒井弘樹	18	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	145	フォーク	5	130	スライダー	8	132	—	0	130	—	0	130	カーブ	2	118	—	0	130	—	0	130
西村龍次	21	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	142	フォーク	5	130	—	0	130	スライダー	4	136	—	0	130	カーブ	9	124	—	0	130	—	0	130
香田勲男	12	右投げ	左打ち	15	1	6	10	リリーフ	速球	0	136	フォーク	5	127	スライダー	8	125	スライダー	7	133	—	0	130	カーブ	11	110	—	0	130	—	0	130
大塚晶文	11	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	142	フォーク	5	128	—	0	130	スライダー	10	125	—	0	130	—	0	130	—	0	130	スローカーブ	5	105
岡本晃	16	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	140	フォーク	7	128	スライダー	3	126	—	0	130	—	0	130	カーブ	2	115	—	0	130	—	0	130
池上誠一	29	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	137	フォーク	9	125	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	120	—	0	130	—	0	130
佐野重樹	14	右投げ	右打ち	5	1	5	10	リリーフ	速球	0	141	フォーク	4	128	スライダー	8	126	スライダー	1	133	—	0	130	カーブ	3	112	—	0	130	—	0	130
赤堀元之	19	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	1	145	フォーク	5	132	スライダー	9	134	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	115	—	0	130	—	0	130
ラフィン	44	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	1	147	フォーク	5	132	スライダー	8	134	—	0	130	—	0	130	カーブ	5	115	—	0	130	—	0	130

野手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力（最大）	巧打力	走力	肩力	守備位置	捕	一	内	外
古久保健二	27	右投げ	右打ち	128	5	5	11	キャッチャー	12	—	—	—
光山英和	44	右投げ	右打ち	111	7	10	11	キャッチャー	13	—	—	—
クラーク	25	右投げ	右打ち	171	11	6	8	ファースト	—	6	6	—
御船英之	43	右投げ	右打ち	75	7	5	7	ファースト	—	7	—	7
大石大二郎	4	右投げ	右打ち	108	6	11	8	セカンド	—	—	12	—
堀江晃嗣	00	右投げ	右打ち	75	5	8	10	セカンド	—	—	8	—
北村俊介	35	右投げ	左打ち	86	6	6	7	セカンド	—	—	6	—
中村紀洋	3	右投げ	右打ち	192	8	7	12	サード	—	—	6	—
吉岡佑弐	41	右投げ	右打ち	110	4	10	11	サード	—	8	8	—
善村一仁	49	右投げ	左打ち	111	6	10	5	サード	—	—	6	—
水口栄二	10	右投げ	右打ち	130	9	10	12	ショート	—	—	10	—
勝呂壽統	0	右投げ	右打ち	87	6	8	7	ショート	—	—	11	—
吉田剛	8	右投げ	右打ち	106	6	10	8	ショート	—	—	12	8
武藤孝司	48	右投げ	左打ち	81	6	10	6	ショート	—	—	6	—
ローズ	20	左投げ	左打ち	205	11	10	11	レフト	—	—	—	10
大村直之	60	左投げ	左打ち	110	7	13	13	センター	—	—	—	11
鈴木貴久	2	右投げ	右打ち	165	8	7	11	ライト	—	—	—	10
村上嵩幸	5	右投げ	右打ち	105	7	10	12	レフト	—	8	—	12
藤立次郎	39	右投げ	右打ち	151	10	8	10	レフト	—	—	—	8
荒井幸雄	31	左投げ	左打ち	118	7	8	8	レフト	—	—	—	5
中根仁	7	右投げ	右打ち	150	7	8	12	センター	—	—	—	8
山本和範	92	左投げ	左打ち	155	8	7	7	ライト	—	—	—	5
安部理	38	左投げ	左打ち	87	5	7	10	ライト	—	—	—	8
内匠政博	9	左投げ	左打ち	121	7	12	12	ライト	—	—	—	12
的山哲也	57	右投げ	右打ち	60	6	6	10	キャッチャー	8	—	—	—

セガオリジナルチーム

ダイナマイツ選手名鑑

オパオパ



SEGA AGESでも 好評の『ファンタジーゾーン』の主人公、というか自機。ＣＳ　Ｒ＆Ｄの本部長石井が作ったゲームの主人公だけに、無条件でエースピッチャーになっています（笑）。

ウェイン



サタコレにもなった名作ＲＰＧ『ドラゴンフォース』の一番の主人公。苦労の末、セガフリークス化も実現。第３弾では、ウェインはレアカードにもなっていて、開発者を喜ばせています。

パルマー



メガドラのＳＬＧ『バハムート戦記』のキャラなんですけれど…知っている人は少ないですよね。特に好きなゲームだったので、強引に入れてしまいました（笑）。リリーフなのに長打力の高い選手。

トンガラ



サターン黎明期の名作、『クロックワークナイト』の主人公。本名はトンガラ・ド・ペパルーチョⅢ世。今でもサタマガを読んでいると、イラスト投稿があったりしますが、いじめないでほしい。

ラギ



『パンツァードラグーンツヴァイ』のドラゴンの名前。オープニングムービーでの、幼生形態をイメージしたので、身長はゲーム中最小（140cm）。逆に最大の、千年帝国と比べてみてください。

千年帝国



「ロドリゲス」という名前にしようかという話もあったのですが（笑）、結局わかりやすいだろうとこうなりました。209cmの巨体から繰り出す長打力の高さなど、最強の打者になっています。

千葉ロッテマリーンズ

投手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力	巧打力	走力	肩力	〔先発／リリーフ〕タイプ	方向ボタン上の球種	方向ボタン上の変化量	方向ボタン上の球速（最大）	方向ボタン下の球種	方向ボタン下の変化量	方向ボタン下の球速（最大）	方向ボタン右の球種	方向ボタン右の変化量	方向ボタン右の球速（最大）	方向ボタン左の球種	方向ボタン左の変化量	方向ボタン左の球速（最大）	方向ボタン右上の球種	方向ボタン右上の変化量	方向ボタン右上の球速（最大）	方向ボタン右下の球種	方向ボタン右下の変化量	方向ボタン右下の球速（最大）	方向ボタン左上の球種	方向ボタン左上の変化量	方向ボタン左上の球速（最大）	方向ボタン左下の球種	方向ボタン左下の変化量	方向ボタン左下の球速（最大）
小宮山悟	14	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	140	フォーク	3	128	スライダー	5	125	スライダー	7	134	—	0	130	カーブ	8	110	—	0	130	—	0	130
黒木知宏	54	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	143	パーム	6	130	スライダー	6	134	—	0	130	—	0	130	カーブ	3	120	チェンジアップ	0	130	—	0	130
園川一美	28	左投げ	左打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	137	スプリットフィンガード・ファスト	5	128	—	0	130	スライダー	8	127	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	115
竹清剛治	11	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	147	フォーク	5	132	スライダー	10	136	—	0	130	—	0	130	カーブ	4	115	—	0	130	—	0	130
萩田安彦	20	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	143	フォーク	5	127	スライダー	4	122	—	0	130	—	0	130	カーブ	8	112	—	0	130	—	0	130
吉田篤史	13	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	142	フォーク	5	142	スライダー	6	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	5	115	—	0	130	—	0	130
フィアリー	47	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	143	フォーク	6	132	スライダー	2	128	スライダー	7	138	—	0	130	カーブ	5	118	—	0	130	—	0	130
仲田幸司	34	左投げ	左打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	138	フォーク	4	127	—	0	130	スライダー	5	125	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	8	115
近藤芳久	29	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	140	フォーク	2	125	スライダー	8	126	—	0	130	—	0	130	カーブ	5	112	—	0	130	—	0	130
岸川登俊	59	左投げ	左打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	138	フォーク	6	125	—	0	130	スライダー	8	124	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	115
成本年秀	19	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	143	フォーク	10	132	スライダー	2	128	スライダー	8	138	—	0	130	カーブ	10	118	—	0	130	—	0	130
河本育之	27	左投げ	左打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	146	フォーク	6	125	—	0	130	—	0	130	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	8	120

野手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力（最大）	巧打力	走力	肩力	守備位置	捕	一	内	外
清水将海	8	右投げ	右打ち	112	7	7	11	キャッチャー	8	—	—	—
福澤洋一	39	右投げ	右打ち	72	4	7	8	キャッチャー	8	—	—	—
橋本将	60	右投げ	左打ち	75	8	5	8	キャッチャー	8	—	—	—
トンプソン	22	左投げ	左打ち	180	8	8	8	ファースト	—	8	7	7
仁村徹	51	右投げ	右打ち	123	7	7	11	ファースト	—	8	6	—
遠山昭治	49	左投げ	左打ち	97	7	5	13	ファースト	—	5	—	5
堀幸一	5	右投げ	右打ち	168	9	11	8	セカンド	—	—	9	—
南渕時高	1	右投げ	右打ち	123	8	10	9	セカンド	—	—	13	—
五十嵐章人	9	右投げ	左打ち	107	9	8	10	セカンド	—	5	5	6
初芝清	6	右投げ	右打ち	173	5	7	9	サード	—	—	9	—
福浦和也	70	左投げ	左打ち	121	7	8	13	ファースト	—	7	—	—
高橋眞裕	35	右投げ	右打ち	70	5	10	10	サード	—	6	11	11
小坂誠	00	右投げ	左打ち	75	11	13	12	ショート	—	—	13	—
鮎川義文	36	右投げ	左打ち	93	5	8	12	ショート	—	6	7	—
酒井忠晴	4	右投げ	右打ち	74	6	9	9	ショート	—	—	13	—
平井光親	21	左投げ	左打ち	121	9	9	12	レフト	—	—	—	13
諸積兼司	0	右投げ	左打ち	65	9	14	10	センター	—	—	—	13
大村巌	55	右投げ	右打ち	139	11	6	10	ライト	—	—	—	10
キャリオン	45	左投げ	右打ち	188	10	9	7	レフト	—	—	—	5
山下徳人	24	右投げ	左打ち	91	6	7	5	レフト	—	6	—	7
サブロー	2	右投げ	右打ち	69	9	10	4	レフト	—	—	7	5
西村徳文	3	右投げ	両打ち	83	7	10	9	センター	—	—	—	11
林博康	23	左投げ	左打ち	76	7	7	10	ライト	—	—	—	10
立川隆史	52	右投げ	右打ち	120	8	9	7	ライト	—	—	—	8
末廣五大	61	右投げ	右打ち	110	5	10	6	サード	—	—	8	—

セガオリジナルチーム

ダイナマイツ選手名鑑

ジュノーン



『ドラゴンフォース』の主人公の１人。鉄仮面の下は女性、という設定を深く考えずにキャッチャーにしてしまい、『ＤＦ』開発チームからは、「何で女性がキャッチャー？」と。

レオン



彼も『ドラゴンフォース』の主人公の１人です。筋肉系のキャラなのですが、パラメータ的にはあまり反映させませんでした。よくよく見ると、秘書・鷹見ナオのほうが上（笑）。

ネイ



シルカと同様、『ファンタシースターⅡ』に登場する、メガドラユーザーの永遠のヒロイン。全体的な能力値の高さも特筆すべきものです。個人的判断で足は速いです（笑）。

鷹見ナオ



『サカつく』１作目の秘書。でも今作では秘書はしません（笑）。『サカつく２』の秘書も、担当が異常に気合い入れてバックボーンをつくっているので、また出そうかな？

バロバロ



『クロックワークナイト』で、トンガラの乗る愛口バ。下巻では結構活躍していたのですが、なんと走力は、ソニックやナックルズより上の、ゲーム中最速を誇ります。

アレク



セガ・マークⅢのアクションゲーム、『アレックスキッド』の主人公。ソニックが誕生するまで、セガのマスコットとして活躍していた懐かしのキャラクターです。

福岡ダイエーホークス

投手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力	巧打力	走力	肩力	〔先発／リリーフ〕タイプ	方向ボタン上の球種	方向ボタン上の変化量	方向ボタン上の球速（最大）	方向ボタン下の球種	方向ボタン下の変化量	方向ボタン下の球速（最大）	方向ボタン右の球種	方向ボタン右の変化量	方向ボタン右の球速（最大）	方向ボタン左の球種	方向ボタン左の変化量	方向ボタン左の球速（最大）	方向ボタン右上の球種	方向ボタン右上の変化量	方向ボタン右上の球速（最大）	方向ボタン右下の球種	方向ボタン右下の変化量	方向ボタン右下の球速（最大）	方向ボタン左上の球種	方向ボタン左上の変化量	方向ボタン左上の球速（最大）	方向ボタン左下の球種	方向ボタン左下の変化量	方向ボタン左下の球速（最大）
工藤公康	47	左投げ	左打ち	10	1	7	10	先発	速球	0	144	フォーク	5	131	—	0	130	スライダー	8	132	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	11	120
武田一浩	17	右投げ	左打ち	10	1	7	10	先発	速球	0	138	—	0	130	スライダー	8	126	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	117	—	0	130	シンカー	5	125
若田部健一	14	右投げ	右打ち	5	1	7	10	先発	速球	0	143	フォーク	4	126	スライダー	6	130	スライダー	2	135	—	0	130	カーブ	3	118	—	0	130	—	0	130
吉武真太郎	34	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	140	フォーク	7	125	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	5	118	—	0	130	—	0	130
ヒデカズ	13	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	142	フォーク	5	126	スライダー	8	133	—	0	130	—	0	130	カーブ	3	116	—	0	130	—	0	130
吉田豊彦	11	左投げ	左打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	140	フォーク	2	125	—	0	130	スライダー	10	126	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	5	115
斉藤貢	12	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	138	フォーク	5	128	スライダー	6	127	—	0	130	—	0	130	カーブ	5	115	—	0	130	—	0	130
松田慎司	22	左投げ	左打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	138	—	0	130	—	0	130	スライダー	8	124	—	0	125	—	0	130	—	0	130	カーブ	3	115
斉藤学	33	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	136	—	0	130	—	0	130	スライダー	8	133	—	0	130	スローカーブ	6	122	—	0	130	—	0	130
佐久本昌広	37	左投げ	左打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	140	フォーク	5	128	—	0	130	スライダー	3	127	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	3	115
ホセ	32	右投げ	右打ち	15	1	6	10	リリーフ	速球	0	135	—	0	130	スライダー	11	125	スライダー	1	128	—	0	130	カーブ	8	114	チェンジアップ	0	120	—	0	130
木村恵二	20	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	141	フォーク	11	127	スライダー	5	128	—	0	130	—	0	130	カーブ	4	113	—	0	130	—	0	130
ウエスト	21	左投げ	左打ち	15	1	6	10	先発	速球	0	135	—	0	130	シュート	1	128	スライダー	11	125	チェンジアップ	0	120	—	0	130	—	0	130	カーブ	8	114
岡本克道	45	右投げ	右打ち	15	1	6	10	リリーフ	速球	0	135	—	0	130	スライダー	11	125	スライダー	8	128	—	0	130	カーブ	6	114	—	0	130	—	0	130

野手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力（最大）	巧打力	走力	肩力	守備位置	捕	一	内	外
城島健司	2	右投げ	右打ち	176	12	8	10	キャッチャー	8	—	—	—
田村藤夫	29	右投げ	右打ち	97	4	5	13	キャッチャー	12	—	—	—
坊西浩嗣	46	右投げ	左打ち	45	7	6	11	キャッチャー	9	—	—	—
川越透	39	右投げ	右打ち	55	6	6	10	キャッチャー	8	—	—	—
吉永幸一郎	27	右投げ	左打ち	230	12	7	13	ファースト	6	5	—	—
藤本博史	5	右投げ	右打ち	151	6	5	8	ファースト	—	7	—	—
松中信彦	26	左投げ	左打ち	157	6	7	7	ファースト	—	6	—	3
小久保裕紀	9	右投げ	右打ち	230	10	11	11	セカンド	—	—	8	—
脇坂浩二	40	右投げ	左打ち	110	6	8	8	セカンド	—	—	8	7
澤田剛	58	右投げ	左打ち	50	6	7	10	セカンド	—	—	7	—
柳田聖人	4	右投げ	右打ち	72	5	7	9	サード	—	5	8	2
林孝哉	57	右投げ	右打ち	76	7	6	9	サード	—	—	6	—
浜名千広	8	右投げ	左打ち	105	7	14	12	サード	—	—	6	—
井口忠仁	7	右投げ	右打ち	141	7	11	10	ショート	—	—	11	—
本間満	10	右投げ	左打ち	62	6	11	9	ショート	—	—	11	—
村松有人	23	左投げ	左打ち	95	7	15	11	レフト	—	—	—	12
秋山幸二	1	右投げ	右打ち	145	10	12	12	センター	—	—	—	14
大道典良	55	右投げ	右打ち	152	10	7	10	ライト	—	—	—	6
大越基	51	右投げ	右打ち	89	9	14	13	レフト	—	—	—	7
柴原洋	31	左投げ	左打ち	110	9	12	13	センター	—	—	—	8
河野亮	35	右投げ	右打ち	143	8	5	9	ライト	—	7	—	8
湯上谷紘志	6	右投げ	右打ち	110	9	12	12	ライト	—	6	11	9
パークル	42	右投げ	右打ち	141	4	5	15	ライト	—	6	—	6
山口裕二	00	右投げ	両打ち	80	6	10	9	ライト	—	—	—	10

セガオリジナルチーム

ダイナマイツ選手名鑑

ブレイズ



アダムと同じく『ベアナックル』に登場する紅一点です。前作でいたアクセルは、今回は外してしまいました。彼女の能力値は、チームでもかなり高いデータになっています。

チェルシー



『クロックワークナイト』のヒロインで、トンガラのガールフレンドです。多分彼女は陶器でできているので、デッドボールなんてことになったら大変、と思いつつ入れました。

ミカヅキ



『ドラゴンフォース』の主人公の１人です。ゲームの人気から、かなりのキャラを入れてしまいました。１ユーザーとしても、『ＤＦ』の続編出してほしいですね（思わせぶりな発言？）。

ランディ



『パンツァードラグーンツヴァイ』の主人公です。ドラゴンに乗っていない彼に何ができるのか悩みましたが、結局衝撃のエンディングから、「さよなら男」の代打要員となりました。

ユニ



彼女は『ドラゴンフォース』のサブキャラなのですが、開発チームを含めた多くのファンの要望で、なぜか君主のゴンゴスを差し置いて登場です。ムードメーカーでもあります。

アゼル



今作のゲーム新キャラ３人目は、『ＡＺＥＬ』のタイトルになっているヒロイン？です。彼女はじつは○○○で○○らしいんですが、そういう部分はデータに反映していません。

ダイナマイツ

投手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力	巧打力	走力	肩力	〔先発／リリーフ〕タイプ	方向ボタン上の球種	方向ボタン上の変化量	方向ボタン上の球速（最大）	方向ボタン下の球種	方向ボタン下の変化量	方向ボタン下の球速（最大）	方向ボタン右の球種	方向ボタン右の変化量	方向ボタン右の球速（最大）	方向ボタン左の球種	方向ボタン左の変化量	方向ボタン左の球速（最大）	方向ボタン右上の球種	方向ボタン右上の変化量	方向ボタン右上の球速（最大）	方向ボタン右下の球種	方向ボタン右下の変化量	方向ボタン右下の球速（最大）	方向ボタン左上の球種	方向ボタン左上の変化量	方向ボタン左上の球速（最大）	方向ボタン左下の球種	方向ボタン左下の変化量	方向ボタン左下の球速（最大）
杉浦忠	21	右投げ	右打ち	15	5	5	10	先発	速球	0	145	—	0	130	スライダー	9	129	スライダー	9	126	—	0	130	カーブ	12	121	—	0	130	—	0	130
土橋正幸	21	右投げ	右打ち	15	5	5	10	先発	速球	0	150	—	0	130	スライダー	15	150	スライダー	9	150	—	0	130	—	0	130	—	0	130	—	0	130
今井雄太郎	21	右投げ	右打ち	15	5	5	10	先発	速球	0	142	フォーク	11	129	スライダー	7	132	スライダー	7	130	—	0	130	—	0	130	チェンジアップ	0	110	—	0	130
石岡康三	15	右投げ	右打ち	15	5	5	10	先発	速球	0	140	—	0	130	スライダー	7	125	スライダー	7	130	—	0	130	カーブ	10	110	—	0	130	—	0	130
松沼雅之	16	右投げ	右打ち	15	5	5	10	先発	速球	0	146	フォーク	5	136	スライダー	7	132	スライダー	9	130	—	0	0	カーブ	5	121	—	0	0	—	0	0
新浦寿夫	28	左投げ	左打ち	15	5	5	10	先発	速球	0	145	フォーク	7	129	スライダー	5	134	スライダー	5	130	チェンジアップ	0	90	シンカー	5	110	—	0	130	カーブ	7	121
オバオバ	8	左投げ	左打ち	109	6	10	15	先発	速球	0	146	スクリューボール	12	132	—	0	136	スライダー	6	140	—	0	136	—	0	136	—	0	136	スローカーブ	8	81
トンガラ	31	左投げ	左打ち	20	10	8	15	リリーフ	速球	0	132	—	0	122	—	0	122	スライダー	12	124	—	0	122	シンカー	12	127	—	0	122	カーブ	12	110
ウェイン	17	右投げ	右打ち	45	5	8	15	リリーフ	速球	0	136	—	0	126	スライダー	8	122	—	0	126	—	0	126	カーブ	10	115	チェンジアップ	0	110	—	0	126
ラギ	7	左投げ	左打ち	45	7	8	15	リリーフ	速球	0	96	—	0	86	シュート	14	92	スライダー	14	90	—	0	86	—	0	86	—	0	86	—	0	86
バルマー	42	左投げ	両打ち	177	8	4	15	リリーフ	速球	0	140	—	14	113	シュート	2	132	スライダー	2	124	—	0	130	—	0	130	—	0	130	スローカーブ	14	80
安田猛	22	左投げ	左打ち	15	5	5	10	リリーフ	速球	0	134	—	0	130	シュート	8	130	スライダー	13	133	チェンジアップ	0	80	—	0	130	—	0	130	カーブ	5	110

野手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力（最大）	巧打力	走力	肩力	守備位置	捕	一	内	外
木俣達彦	23	右投げ	右打ち	170	14	3	11	キャッチャー	11	—	—	—
中畑清	24	右投げ	右打ち	170	14	6	8	ファースト	—	11	9	—
山崎裕之	2	右投げ	右打ち	160	11	4	8	セカンド	—	—	8	—
高木守道	1	右投げ	右打ち	150	11	13	6	セカンド	—	—	8	—
内藤博文	28	右投げ	右打ち	135	8	4	11	セカンド	—	—	14	—
原辰徳	8	右投げ	右打ち	215	11	5	8	サード	—	—	8	—
古葉竹識	1	右投げ	右打ち	130	7	15	11	ショート	—	—	14	—
張本勲	10	左投げ	左打ち	210	15	6	11	レフト	—	—	—	8
青田昇	23	右投げ	右打ち	215	13	9	8	センター	—	—	—	11
簑田浩二	1	右投げ	右打ち	215	13	11	8	ライト	—	—	—	8
千年帝国	10	右投げ	右打ち	251	11	1	4	キャッチャー	12	—	—	—
ジュノーン	24	右投げ	右打ち	100	10	6	6	キャッチャー	6	—	—	—
鷹見ナオ	20	右投げ	右打ち	64	13	9	4	ファースト	—	6	—	—
レオン	3	右投げ	左打ち	190	9	6	8	ファースト	—	8	—	—
バロバロ	86	右投げ	右打ち	15	15	14	6	セカンド	—	—	5	—
ネイ	49	右投げ	右打ち	177	11	10	5	サード	—	—	15	—
アレク	66	右投げ	両打ち	188	13	7	10	ショート	—	—	5	—
ブレイズ	5	右投げ	右打ち	169	9	7	5	ショート	—	—	8	—
ランディ	44	右投げ	左打ち	211	7	9	10	レフト	—	—	—	10
チェルシー	14	左投げ	左打ち	45	5	6	4	レフト	—	—	—	8
ユニ	2	右投げ	右打ち	169	5	10	8	センター	—	—	—	8
ミカヅキ	32	右投げ	右打ち	165	10	10	10	センター	—	—	—	11
アゼル	21	右投げ	左打ち	101	10	7	8	ライト	—	—	8	8
ドラゴン	02	左投げ	両打ち	200	1	5	2	ライト	—	—	—	5

最後に紹介するキャラも新キャラです……って、なんではみ出しているんですかぁ？　スペースの都合？　ひどいなぁ。まあ、しかたないか。気を取り直して「ドラゴン」です。『パンツァードラグーン』からの登場です。開発の要望は「ブルードラゴン」だったんですが、名前が長かったので「ドラゴン」にしてしまった結果、元ネタがほとんどわからないというかわいそうな存在なんです……。



桃太郎道中記

●ハドソン●発売中（9月25日発売）●6,800円●ボードゲーム●全年齢推奨●1～4人プレイ

攻略ポイントとすべてのお札の効果を大公開！

「桃太郎」シリーズ最新作の「桃太郎道中記」には、なんと125枚ものお札が登場する。今回はそれらのお札すべての種類と使用効果を一挙に公開していく。さらにゲームの攻略ポイントもあわせて紹介するぞ！

ポイント1　貧乏長屋を購入しよう

小倉と佐世保の宿場町には、収益が『1億両のマイナス20%』に設定されている不良物件「貧乏長屋」がある。これは抑える必要のない邪魔なだけの物件なのだが、じつは購入しておくと、貧乏神や悪魔を気絶させたり追い払ったりしてくれる「長屋の住人」が現れるようになるのだ。長屋の住人たちは、毎月かなり高い確率で現れるぞ！

ポイント2　海外物件はかならず抑えろ

海外の町にある高額物件は、次の年に確実に高い収益を生み出すので、多少のリスクがあって抑えておくようにしよう。特に竜宮にある物件は、すべて買い占めるとそれだけで80億両以上の収益が得られるので、余裕のあるときは真っ先に抑えておこう。



竜宮にはワープ穴があるので、移動系のお札がなくても楽に国内に戻れる。

お札一覧表

お札名	売値	買値	使用効果
カゴのお札	250万両	1000万両	使用しているキャラを進めるときに使用するサイコロを一度に2個振ることができる。
早カゴのお札	750万両	3000万両	使用しているキャラを進めるときに使用するサイコロを一度に3個振ることができる。
お馬のお札	2500万両	1億両	使用しているキャラを進めるときに使用するサイコロを一度に4個振ることができる。
馬車のお札	3000万両	——	使用しているキャラを進めるときに使用するサイコロを一度に5個振ることができる。
天狗のお札	5000万両	——	このお札を使用すると、使用しているキャラを一気に30マスも進めることができる。
零歩のお札	4000万両	——	使用キャラをまったく移動させないでその場にとどまらせることができる。1ターンのみ有効。
一歩のお札	4000万両	——	使用しているキャラをその場から1マスだけ移動させることができる。
二歩のお札	4000万両	——	使用しているキャラをその場から2マスだけ移動させることができる。
三歩のお札	3000万両	——	使用しているキャラをその場から3マスだけ移動させることができる。
四歩のお札	3000万両	——	使用しているキャラをその場から4マスだけ移動させることができる。
五歩のお札	2000万両	——	使用しているキャラをその場から5マスだけ移動させることができる。
六歩のお札	2000万両	——	使用しているキャラをその場から6マスだけ移動させることができる。
数合わせのお札	5000万両	——	使用しているキャラをその場から1～6マスの間で自由に移動させることができる。
充電のお札	1000万両	——	3～4カ月の間、何もせずにひたすらその場で充電する。充電が完了して動けるようになると、一気に20マスも進める。
五つぎ飛脚のお札	1000万両	——	4～5カ月の間、5マスずつ進めるようになる。ただし、このお札の効果があるうちは、他のお札を使うことができない。
かご屋のお札	500万両	——	使用キャラを進めるときに使用するサイコロを一度に2個振ることができる。8分の5の確率で、使ってもなくならない。
苦しまぎれのお札	500万両	——	1億両×年数の金額を支払うと、「かご」「早かご」「馬」「馬車」「天狗」のうちのどれかのお札の効果が発揮される。
ぶっとびのお札	1250万両	5000万両	使用しているキャラを、現在いる場所から他の場所へ飛ばすことができる。飛ばされる場所はランダムに決定される。
青ぶっとびのお札	2000万両	——	使用しているキャラを、現在いる場所から青マスの上に飛ばすことができる。飛ばされる青マスはランダムに決定される。
赤ぶっとびのお札	1000万両	——	使用しているキャラを、現在いる場所から赤マスの上に飛ばすことができる。飛ばされる赤マスはランダムに決定される。
神隠しのお札	2000万両	——	使用キャラをライバルキャラの近くに一瞬で移動させることができる。どのライバルの近くに移動するかはランダムに決定。
「も」のお札	250万両	——	「越後屋」「お札売り」「儲かりまっか」「予約」のどれかの札に変化。「もくてきち」の5枚が揃うと、その時点で目的地に入れる。
「く」のお札	250万両	——	このお札を単独で使用すると、「偽造」「ぶっとび」「一八」「ぶっとばし」の4枚のお札のうちのどれかに変化する。
「て」のお札	250万両	——	このお札を単独で使用すると、「おなら」「くみ取り」「うんち」「とびちり」の4枚のお札のうちのどれかに変化する。
「き」のお札	250万両	——	このお札を単独で使用すると、「厄よけ」「徳政例」「防御」「お守り」の4枚のお札のうちのどれかに変化する。
「ち」のお札	250万両	——	このお札を単独で使用すると、「かご」「早かご」「馬」「馬車」の4枚のお札のうちのどれかに変化する。
江戸のお札	5000万両	——	使用しているキャラが江戸に飛んでいく。ただし目的地が江戸になっているときは使用できない。
鹿児島のお札	5000万両	——	使用しているキャラが鹿児島に飛んでいく。ただし目的地が鹿児島になっているときは使用できない。
金比羅のお札	5000万両	——	使用しているキャラが金比羅に飛んでいく。ただし目的地が金比羅になっているときは使用できない。

© 1997 HUDSON SOFT

お札名	売値	買値	使用効果
仙台のお札	5000万両	——	使用しているキャラが仙台に飛んでいく。ただし目的地が仙台になっているときは使用できない。
琉球のお札	5000万両	——	使用しているキャラが琉球(沖縄)に飛んでいく。ただし目的地が琉球になっているときは使用できない。
蝦夷のお札	1000万両	——	使用しているキャラが蝦夷(北海道)のどこかのマスへランダムに飛んでいく。
東北のお札	1000万両	——	使用しているキャラが東北地方のどこかのマスへランダムに飛んでいく。
関東のお札	1000万両	——	使用しているキャラが関東地方のどこかのマスへランダムに飛んでいく。
中部のお札	1000万両	——	使用しているキャラが中部地方のどこかのマスへランダムに飛んでいく。
近畿のお札	1000万両	——	使用しているキャラが近畿地方のどこかのマスへランダムに飛んでいく。
中国のお札	1000万両	——	使用しているキャラが中国地方のどこかのマスへランダムに飛んでいく。
四国のお札	1000万両	——	使用しているキャラが四国地方のどこかのマスへランダムに飛んでいく。
九州のお札	1000万両	——	使用しているキャラが九州地方のどこかのマスへランダムに飛んでいく。
とびっ飛のお札	2000万両	——	使用効果は「ぶっ飛びのお札」とまったく同じになっているが、１回だけやり直しをすることができるようになっている。
外遊友のお札	1000万両	——	このお札を使用すると、唐、釜山、高砂、琉球、鬼が島のうちのどこかに、他のプレイヤーとともに飛んでいってしまう。
うず潮のお札	2000万両	8000万両	海上で使用すると、うず潮に巻き込まれてそのまま他の海上のマスに移動する。海上以外では使用できない。
場所がえのお札	1000万両	——	このお札を使用すると、使用キャラのいる場所とライバルのいる場所がチェンジする。
大相撲のお札	1000万両	——	奇数月に使うと大相撲が行われている場所に移動する。１・５・９月は江戸、７月は名古屋、11月は太宰府へ移動する。
ちばばのお札	——	——	「ちばば」が現れ１～４回ぶっ飛びを繰り返す。確率は１回が16分の３、２回が16分の６、３回が16分の５、４回が16分の２。
みなぶっとびのお札	3000万両	——	この札を使用すると、使用キャラを含めた全員が他の町に飛ばされてしまう。飛ばされる町はランダムに決定される。
ぶっとばしのお札	5000万両	——	ライバルのうちのだれか１人を、大砲で他の町に吹っ飛ばすことができる。飛ばされる町はライバルに決定される。
赤のお札	3000万両	——	この札を使用すると、マップ上にあるすべてのマスが、止まるとお金を払わされる「赤マス」に変化してしまう。
うんちのお札	1000万両	4000万両	現在使用キャラがいるマスの上に巨大なうんちを降らせる。うんちのあるマスは、通過することができないようになっている。
とびちりのお札	2000万両	——	マップ上の４カ所に巨大なうんちを飛び散らすことができる。ただしうんちが飛び散る場所はランダムに決定される。
あまのじゃくのお札	1000万両	——	使用キャラ以外のキャラに４～６カ月間あまのじゃくが取りつく。取りつかれている間は、サイコロが１と２しか出なくなる。
牛歩のお札	5000万両	２億両	使用キャラ以外のキャラが３～６カ月の間、牛に変身する。牛に変身している間は、１マスずつしか進めなくなる。
おならのお札	1000万両	4000万両	おならの国からやって来たオナラ主水之助が、ライバル１人を１画面分吹き飛ばす。４分の１の確率で失敗することがある。
宴会のお札	5000万両	——	宴会を始めて、ライバルたち全員をプレイヤーのいる場所に集めることができる。これは「防御の札」で防ぐことができる。
冬眠のお札	5000万両	——	ライバル１人を３～５カ月冬眠させる。ただし４分の１の確率で現れるグッスリンにサイコロ勝負で勝つと冬眠から覚める。
刀狩りのお札	500万両	——	ライバルたちが持っている札を１～２枚奪ってしまう。ただし札の指定はできない。確率は１枚が８分の５、２枚が８分の３。
ふういんのお札	2500万両	１億両	４～６カ月の間、使用キャラ以外の全員の札を封印して使えなくしてしまう。封印の解ける期間はキャラにより異なる。
黄門様のお札	5000万両	——	お札を使った本人を含めた全員のうちのだれか１人のところに黄門様が現れて、総資産の４分の１を没収してしまう。
天下泰平のお札	1000万両	——	この札を使用すると、全員の持ち金が均等に割り振られる。ただし「防御の札」を持っているキャラは除外される。
江戸っ子のお札	1000万両	——	お札を使用した本人を含めた全員のうちのだれか１人のところに江戸っ子が現れて、その人の持ち金をすべて捨ててしまう。
札つかえのお札	1500万両	——	「札使うんだゾウ」が現れて、次のターンのときにライバルのうちのだれか１人の手持ちの札を勝手に使ってしまう。
お遍路さんのお札	1000万両	——	使用した本人以外のだれかが「お遍路さん」になってしまい、３～５カ月の間、一定の区間をクルクル回り続けるようになる。
参勤交代のお札	1000万両	——	ライバルのうちのだれか１人が毎月200万両×年数のお金を払わされるようになる。効果はだれかが目的地に入るまで続く。
わからずやのお札	5000万両	——	この札を使用するとわからず屋が出現する。わからず屋は勝手に目的地を変更してしまう。
独占禁止のお札	1000万両	——	独占されている町の物件の１つが倒産して独占が崩れる。ただし16分の９の確率で失敗する。倒産する物件はランダムに決定。
お家騒動のお札	500万両	——	ライバルのうちのだれか１人にお家騒動が起こり、２億円×年数の金額を取られる。８分の１の確率で失敗することがある。
黒のお札	500万両	——	このお札を使用すると、マップ上にあるすべてのマスが真っ黒になり、何色のマスなのか分からなくなってしまう。
ガンコ親父のお札	1000万両	——	使用した本人以外のだれかに４～６カ月間ガンコ親父が取りつく。取りつかれている間は、８分の５の確率で動けなくなる。
スリの銀次のお札	1000万両	——	お札を使用した本人以外のだれかのところにスリの銀次が出動して、４～６カ月後にお金を盗んでくる。
徳政令のお札	100万両	400万両	このお札を使用すると、プレイヤー全員の借金がすべて帳消しになる。
おひるねのお札	00万両	——	使用した本人が４～６カ月の間昼寝をする。その間、貧乏神がなにもしなくなる。ただしボンビー大魔王は悪行を行う。
あっちいけのお札	1500万両	6000万両	貧乏神がついているときに使用すると、その貧乏神を他のだれかのところへ追いやることができる。成功確率は８分の７。
モモトラマンのお札	1250万両	5000万両	モモスラの卵を排除できる「モモトラマン」を出動体勢にしておける。ただし４分の１の確率で卵の排除に失敗する。
ダメラのお札	2500万両	１億両	怪獣ドジラを退治できる「ダメラ」を出動体勢にしておくことができる。ただし４分の１の確率で退治に失敗する。
ふみたおしのお札	1000万両	——	分割払いが残っているときにこのお札を使用すると残債を踏み倒せる。ただし２分の１の確率で踏み倒しに失敗する。
汲み取りのお札	5000万両	——	このお札を使用すると、マップ上にあるうんちを１つ残らず取り除くことができる。
なすりつけのお札	1000万両	——	使用キャラが背負っている借金を、他のキャラにすべてなすりつけることができる。ただし２分の１の確率で失敗する。

お札名	売値	買値	使用効果
一八のお札	1000万両	——	使用すると大金が入るか自分に貧乏神がついてしまう。また、成功しても８分の３の確率でお金がもらえない。
借金のお札	1000万両	——	その月の目的地到着金と同じだけの金額を借りられる。返済は８回払い。１カ月あたりの返済額は借りた金額÷８×1.12。
厄よけのお札	1000万両	4000万両	災害が起きたとき保険金をもらえる。ドジラ、モモスラのときは半額。台風、雷、小悪魔、スリの銀次などの場合は全額保証。
おはらいのお札	2000万両	8000万両	お払いを行って、自分についている悪魔、小悪魔、大悪魔を全部消してしまうことができる。貧乏神は消せない。
お守りのお札	1000万両	4000万両	持っているだけで、貧乏神が勝手に物件を売ろうとしたとき阻止してくれる。ただし４分の１の確率でお札が消えてしまう。
かくれみののお札	500万両	——	４～６カ月の間、貧乏神のついているプレイヤーとすれ違ってもなすりつけられずにすむ。ボンビー大魔王には効かない。
金たらいのお札	1500万両	6000万両	とりついている貧乏神に金たらいをぶつけて４～５カ月間気絶させることができる。。ただし８分の１の確率で失敗する。
十手のお札	1000万両	4000万両	スリの銀次が登場すると、岡っ引きが出てきてお金を盗むのを阻止してくれる。このお札は持っているだけで効果を発揮する。
防御のお札	2000万両	8000万両	持っていると他の人からのお札攻撃を防ぐことができる。また、ブロックした後、２分の１の確率でお札が残る。
福の神のお札	——	——	福の神が現れてプレイヤー全員にお金をくれる。もらえる金額は１人あたり400万両×年数分になっている。
天使のお札	——	——	４～６カ月の間天使がついて、毎月500万両×インフレ率分のお金をもらえる。天使は８分の１の確率で大天使に変身する。
金剛石のお札	相場制	——	札売り場で売ると高価な値段で買い取ってくれる。売値は相場制で毎月変動する。4000万両×年数のプラスマイナス50%。
福袋のお札	1000万両	——	このお札を使用すると、お札を持てるだけもらえる。ただしなんのお札をもらえるかはわからない。
埋蔵金のお札	500万両	——	埋蔵金調査隊が出動し調査を開始する。調査は埋蔵金が見つかるまで続く。発見すると１億両×年数分のお金がもらえる。
お年玉のお札	500万両	——	１月に使うと物件を１つプレゼントしてもらえる。もらえる物件はお札を使ったときの年数によって価格や系列が決定される。
福引のお札	500万両	——	このお札を使用すると、その場で1000万両×インフレ率×お金の出る回数分のお金がもらえる。
小悪魔のお札	——	——	このお札を札町で引いてしまうと、４～７カ月の間小悪魔がとりつき、毎月100万両×インフレ率分のお金を奪っていく。
悪魔のお札	——	——	このお札を札町で引いてしまうと、４～７カ月の間悪魔がとりついて、毎月1000万両×インフレ率分のお金を奪っていく。
大悪魔のお札	——	——	このお札を札町で引いてしまうと、４～７カ月の間大悪魔がとりつき、毎月4000万両×インフレ率分のお金を奪っていく。
札喰い虫のお札	——	——	このお札を引くと、札袋の中に害虫が侵入してしまい、毎月１枚ずつ他の札を食べてしまう。虫は札がなくなるまで消えない。
鼠小僧のお札	——	——	このお札を引くと、鼠小僧がやってきて特定の金額をプレイヤー全員に配ってしまう。お金がゼロやマイナスでも配る。
儲かりまっかのお札	2000万両	——	浪速の商人が現れて、他のだれかの物件を半額で買い取ってきてくれる。買い取ってくる物件はランダムに決定される。
分割払いのお札	500万両	2000万両	止まった町の物件を８カ月払いで購入することができる。返済額は物件の値段÷８×1.12。ただし桃太郎城は購入できない。
ご優待のお札	2500万両	——	町に止まったとき、その町の物件を１件だけ９割引で購入することができる。ただし桃太郎城だけは購入できない。
最優待のお札	5000万両	——	町に止まったとき、その町の物件のすべてを９割引で購入することができる。ただし桃太郎城だけは購入できない。
越後屋のお札	250万両	——	町に止まったとき、その町の物件のすべてを2.5割引で購入することができる。使用後、どれだけ得をしたのか教えてくれる。
予約のお札	250万両	——	止まった町にあるまだ買われていない物件を１件だけ購入予約することができる。なお予約の期間は１年間になっている。
まとめ払いのお札	250万両	——	物件の購入金をその年の決算期に一括払いすることができる。ただし一括払いが効く物件は１件にかぎられている。
乗っ取りのお札	2000万両	——	止まった町にある他の人が持っている物件を、１件につき２倍の価格で購入できる。ただし８分の１の確率で失敗する。
増資のお札	1000万両	——	自分が所有している物件を１～３件無料で増資してくれる。確率は１件が８分の３、２件が８分の４、３件が８分の１。
からくりのお札	2000万両	——	このお札を使用すると、轟鉄号か木貧号のどちらかがもらえる。確率は木貧号が８分の５、轟鉄号が８分の３。
天運のお札	500万両	——	ライバルにサイコロ勝負を挑める。勝てば相手から賭け金を奪うことができる。賭けられる金額の上限は年数×１億両。
もしかしたらのお札	1000万両	——	使用すると目的地の名前がルーレットで回る。目的地になっている場所の名前で止まると、そのまま目的地にゴールできる。
大逆転のお札	1000万両	——	このお札を使用するとサイコロを振ることになる。そして３回続けて１が出ると、10億両×年数分の金額がもらえる。
黄のお札	500万両	——	このお札を使用すると３～５カ月の間マップ上の赤マスと青マスが、すべてお札がもらえる黄色のマスに変化する。
偽造のお札	1000万両	——	このお札を使用すると、他の便利なお札を偽造することができる。
ぱろぷんてのお札	2500万両	１億両	使用するまでなにが起こるかまったくわからないお札。
札売りのお札	1000万両	——	どこかの札売り場の店員が行商に来て、お札を売買してくれる。やってくる札売り場の店員はランダムに決定される。
複製のお札	500万両	——	持っているお札を１枚だけ複製できる。ただし優待系、悪魔系、天使系、虫食い系、もの売れのお札は複製できない。
七変化のお札	500万両	——	使うと何かのお札に変身する。そしてその場で変身したお札の効果が現れる。変身するお札の種類はランダムに決定される。
天の川のお札	１億両	——	このお札を使用すると、牛車で天の川に連れていかれる。そこでゴールに到着すると、目的地へ入ることができる。
差し押さえのお札	——	——	使用すると自分の物件を１つ処分しなくてはならない。使用しなくてもよいのだが、使わないとウインド内からなくならない。
猿飛サスケのお札	1500万両	——	自分以外のだれかが独占している町の物件を１件だけ取ってきてくれる。16分の12の確率で成功、16分の４の確率で失敗する。
天下御免のお札	5000万両	——	目的地に到着すると、そこにある物件を１件だけもらえる。もらえる物件は、その町の中で一番高い物件になる。
座敷童子のお札	2000万両	——	自分が独占している町にあるすべての物件を１ランク増資できる。ただし増資できる町を指定することはできない。
遠流のお札	4000万両	——	このお札を使用すると、自分以外のだれかを「対馬」または「択捉」に飛ばすことができる。確率はそれぞれ２分の１。
中流のお札	3000万両	——	このお札を使用すると、自分以外のだれかを「新島」または「佐渡」に飛ばすことができる。確率はそれぞれ２分の１。
皿屋敷のお札	——	——	幽霊が２～４カ月間取りついてしまう。取りつかれると毎月お金を億単位で捨てられる。幽霊はお金がなくなるといなくなる。

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。

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然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　TV Gamer
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　ザ・プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
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　電撃G'sマガジン
14　TECHサターン
15　電撃SEGA SATURN
16　ファミ通サターン
17　GAME Clash
18　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 あなたはゲームショウなどの会場にだれと行きますか？
01　友人と
02　恋人と
03　一人で
04　兄弟(家族)と
05　その他

8 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

9 今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から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　LANDMARK
02　SEGAパートナーズ
03　データステーション
04　セガサターン読者レース
05　（特報）グランディア
06　（特報）ソニックR
07　（特報）AZEL-パンツァードラグーンRPG-
08　（特報）街
09　（特報）魔法学園ルナ
10　（特報）Tactics Fomurla
11　（特報）アルカナ・ストライク
12　（特報）銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング・エンジェル~
13　（特報）スーチーパイアドベンチャー　ドキドキ♥ナイトメア
14　（特報）この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO
15　（特報）R?MJ The Mistery Hospital
16　（特報）X-MEN VS. STREET FIGHTER
17　（特報）デッド　オア　アライブ
18　（特報）全日本プロレス　FEATURING VIRTUA
19　（特報）Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2
20　（特報）プロ野球チームもつくろう!
21　（特報）カルドセプト
22　（特報）GT24
23　すべて見せます!! AMショー!!
24　読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!-
25　セガプレス
26　（小説）蒼窮紅蓮隊
27　七ツ風の島物語連載　ガープ博士の幻燈会
28　レッドカンパニー西の市通り！
29　（コラム）桜井智のハートにメッセージ
30　（々）竹本和泉のいろいろのーと
31　（攻略データ・フォーカス）プロ野球グレイテストナイン97　メークミラクル
32　（々）桃太郎道中記
33　（特別企画）スーパーロボット対戦F徹底攻略
34　NEW RELEASE TITLE
35　（COMING SOON）七ツ風の島物語
36　（々）サムライスピリッツ天草降臨
37　（々）きゃんきゃんバニー・エクストラ
38　（々）スティープ・スロープ・スライダーズ
39　（々）NOON（ヌーン）
40　（々）DJwars
41　（々）全国制服美少女グランプリ ファインドラブ
42　（々）チーム運営シミュレーションFormula Grando Prix 1997
43　（々）忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖<金>
44　アラウンド・ザ・デジアナワールド
45　（COMPLETE GUIDE）ストリートファイターコレクション
46　（々）ゼルドナーシルト
47　（々）ウイニングポスト　ファイナル'97
48　（々）怒首領蜂
49　（々）出動！ ミニスカポリス
50　（々）シルエットミラージュ
51　東京デザエモンランド
52　JustMeetエ・ル・フ
53　アーケードエキスプレス
54　AM2研 EXPRESS WEEKLY
55　AM3研Rush!!
56　電脳戦機バーチャロンX OVER
57　SNK WORLD '97
58　櫛田理子のインターネットレック
59　ゲームとアートの微妙な関係
60　箱崎の母的占い
61　裏技 a GO GO!
62　セガサターンソフトレビュー

アンケート回答欄の記入例

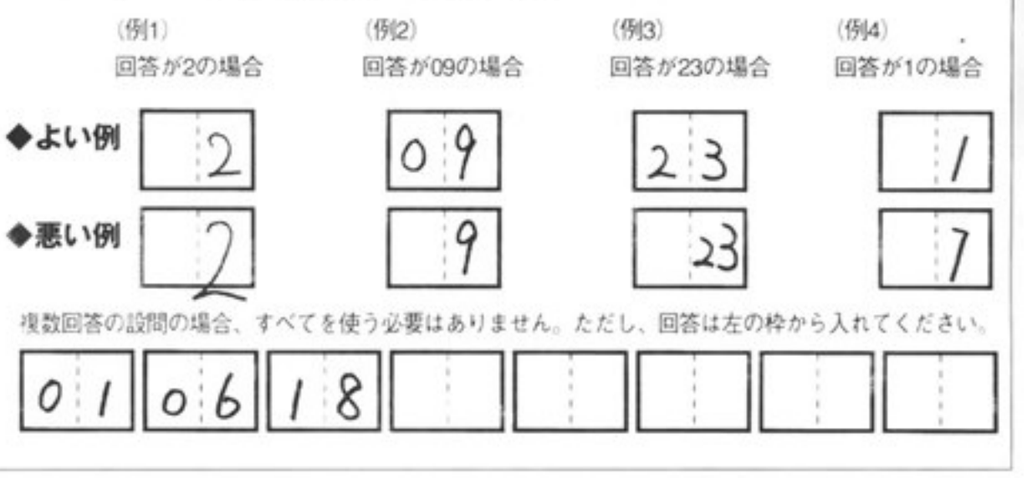


表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO-GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　フロッピーディスクドライブ
27　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001 悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~
002 悪魔全書2（仮）
003 アストラスーパースターズ
004 アルカナ・ストライク
005 AZEL ーパンツァードラグーンRPGー
006 イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
007 ヴァンダルハーツ~失われた古代文明
008 ヴァンパイア セイヴァー
009 ウルトラマン図鑑 2
010 馬なり1ハロン劇場
011 UNO DX（仮）
012 Wizard's Harmony2
013 Wizardry ネメシス（仮）
014 美雄志願 GAL ACT HEROISM
015 SNKファン-CD餓狼伝説編
016 E・TUDE~エチュード~（仮）
017 X2
018 X-MEN VS. STREET FIGHTER
019 エトワード・ランディ／アーケードギアーズ
020 R?MJ　The Mistery Hospital(仮)
021 落ちゲー・デザイナー 作ってボン！
022 音楽ツクールかなでーる2
023 仮面ライダー作戦ファイル1
024 CULDCEPT
025 GUNGRIFFON Ⅱ（仮）
026 ガイアブリーダー
027 カンプレースS
028 機動戦士ガンダム　ギレンの野望(仮)
029 究極タイガーⅡPLUS
030 銀河英雄伝説　PLUS
031 銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング・エンジェル~
032 金田一少年の事件簿~星見島　悲しみの復讐鬼~
033 クーリエ・クライシス（仮）
034 グランディア
035 クロック！　バウバウアイランド
036 幻想水滸伝
037 現代大戦略　Strikes（仮）
038 公道最速伝説 頭文字D
039 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
040 コントラ~レガシー・オブ・ウォー~
041 サイキックフォース
042 サウンドノベルツクール2
043 坂本龍馬・維新開国
044 サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~
045 サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ（仮）
046 ザ・スターボウリング Vol.1
047 貞本義行 イラストレーションズ
048 サターンバンバーマン　ファイト!!
049 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2
050 Jリーグエキサイトステージ V1
051 Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
052 実況パワフルプロ野球'97（仮）
053 実況Jリーグ　炎のストライカー
054 シャイニング・フォースⅢ
055 ジャングルパーク
056 白き魔女~もうひとつの英雄伝説~
057 水滸伝　天導一〇八星
058 スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
059 スーパーロボット大戦F~完結編~
060 スタートリング・オデッセイⅠブルーエボォリューション
061 スティープ・スロープ・スライダーズ
062 スーパーアドベンチャー　ロックマン
063 スレイヤーズ ろいやる2（仮）
064 制服~ハイスクールカウントダウン~
065 SEGA AGES／コラムス　アーケードコレクション
066 SEGA AGES／パワードリフト
067 SEGA AGES／ファンタシースター（仮）
068 セガ・ツーリングカー・チャンピィンシップ
069 ゼロディバイド　ファイナルコンフリクト
070 仙窟活龍大戦 カオスシード
071 センチメンタルグラフティ
072 全日本プロレス FEATURING VIRTUA
073 蒼空の翼-GOTHA WORLD-
074 卒業Ⅲ~Wedding Bell
075 卒業アルバム（仮）
076 速攻生徒会
077 SONIC R（仮）
078 ソニック・ザ・ファイターズ（仮）
079 ソロ・クライシス
080 タブロー・イ・ゼロウ
081 ダービースタリオン（仮）
082 大航海時代外伝
083 たまごっち（仮称）
084 ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
085 探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~
086 チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix 1997
087 ツアーパーティー　卒業旅行にいこう
088 ツタンカーメンの謎~アンク~
089 DJ wars
090 ティンクルスタースプライツ
091 テクストート・ルド　~アルカナ戦記~
092 デビルサマナー　ソウルハッカーズ
093 テナントウォース
094 ＴＩＬＫ~青い海から来た少女~
095 慟哭　そして…
096 ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2~追いかけるもの/逃げるもの~
097 ドラゴンナイト
098 DREAM SQUARE 山田まりや
099 七ツ風の島物語
100 七つの秘館　戦慄の微笑
101 忍ペンまん丸
102 ネクストキング　恋の千年帝国
103 ぱすてるみゅーず
104 ハークスアドベンチャー　ヘラクレスの大冒険
105 バーチャファイター3
106 バーチャル競艇 2
107 バーニング レンジャー
108 バイオハザード 2
109 パチンコホール新装大開店
110 バトルガレッガ
111 バブルシンフォニー
112 BAROQUE
113 海辺（ビーチ）でリーチ!
114 美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語　Special
115 ファーランドサーガ
116 ファルコムクラシックス
117 フォトジェニック
118 ブラドルDISC
119 BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）
120 プリンセスクエスト
121 プリンセスクラウン
122 プリズナー オブ アイズ（仮）
123 プリンセスメーカー~ゆめみる妖精~
124 ブルーブレイカー~剣よりも微笑みを~
125 フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮）
126 フレンズ~青春の輝き~
127 プロ野球チームもつくろう！
128 放課後恋愛クラブ~恋のエチュード~
129 HOP　STEP　あいどる☆
130 MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
131 街
132 麻雀学園祭
133 魔導物語
134 魔法学園ルナ
135 魔法少女プリティサミー　ハートのきもち
136 マリア 君たちが生まれた理由
137 マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士~
138 マリオ武蔵野の超将棋塾
139 ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」
140 メタルフィスト
141 メッセージ・ナビ
142 モンスターメーカー ~ホーリーダガー~
143 悠久幻想曲2（仮）
144 悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION
145 ユニバーサルナッツ
146 雷電ファイターズ
147 リアルバウト餓狼伝説スペシャル
148 リフレイン ラブ~あなたに逢いたい~
149 LUNAR ETERNAL BLUE
150 ルパン三世~ピラミッドの賢者~（仮）
151 レイヤーセクションⅡ
152 ロスト・ワールド　ジュラシック・パーク
153 RONDE ~輪舞曲~
154 WORDS（ワーズ）

© カクテル・ソフト/キッド　illustrated by ~~fあ~~

CAN CAN Bunny きゃんきゃん★バニー エクストラ

恋の魔法で、またあなたに会える。









シリーズ第3弾
ちょっとエッチな
恋愛アドベンチャーゲーム

好評発売中

¥6,800（税抜）

SEGA SATURN

推奨年齢 年齢制限 18才以上

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。

KID Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
〒153 東京都目黒区中目黒1-8-1 中目黒 I.Tビル1F
ユーザーサポート TEL.03-5722-6289　ホームページアドレス：http://www.kid-game.com

タイムボカン全集

「タイムボカン」
「ヤッターマン」
「ゼンダマン」
「オタスケマン」
「ヤットデタマン」
「イッパツマン」
「イタダキマン」

A4判・128ページ
本体価格1,600円
好評発売中

「全国の女子高生のみなさーん」に贈る、珠玉の一冊！



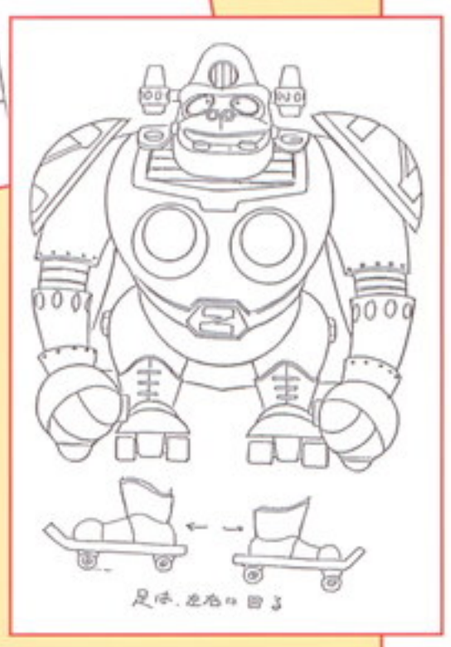
日本アニメ史上に永久不滅の名を残す「タイムボカン」シリーズ全作品の、キャラクター＆メカの設定、制作スタッフインタビュー等を掲載。竜の子プロダクションに現存する貴重な素材を総ざらえして制作された、ファン必携の一冊。















© タツノコプロ

WhiteDiamond パーフェクトガイド

人気の恋愛RPG「ホワイトダイアモンド」を完全攻略！

for Windows 95

A5判・128ページ
本体価格1,800円
好評発売中

8人の女性キャラクターの設定紹介と、フローチャートを使ったわかりやすい攻略。アイテム・モンスター、サブシナリオのデータも全て網羅した、ユーザー必携の完全攻略本。





© 1997 STUDIO TRON　© 1997 SystemSoft Corp.

SOFT BANK
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
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円、本代が1回1,000円以下はご利用できません。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

今月の新刊

出動！ミニスカポリス ファンブック







ミニスカポリスのゲームでは見られない写真はもちろん、現役ポリスの吉永千夏＆美翔芽里（CLIMAX）の写真もドーンと収録！　番組のメイキングやスペシャル対談、ゲームの攻略もバッチリフォローした豪華完全保存版！

A4判・80ページ・本体価格1,800円　好評発売中
© SadaSoft / CIA

卒業S Graduation S オフィシャルガイド



パソコン・PCエンジンから脈々と続く「卒業」シリーズのサターン版。高難易度の攻略リプレイに加え、イベント紹介・グッズコレクションなど、レアな情報満載！！　データ集を存分に活用して五重婚や5人進学などにトライしよう！

A5判・80ページ・本体価格1,200円　好評発売中
©1996　NEC Interchannel,Ltd.LICENCED BY HEADROOM

Söldnerschild ゼルドナーシルト オフィシャルガイド



この秋セガが送るサターン注目のファンタジーSLG「ゼルドナーシルト」を完全攻略！セガオフィシャルならではの詳細なデータと攻略で、あらゆる悩みを完全解決します。傭兵同士の相性や魔法の使いこなし、武器防具などのアイテムリストはもちろん、修得できる必殺技まで、これ1冊ですべてがわかる！

A5判・128ページ・本体価格1,300円　好評発売中
発行　株式会社セガ・エンタープライゼス
© SEGA ENTERPRISES,LTD,1997

SOFT BANK
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
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円、本代が1回1,000円以下はご利用できません。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

祝！発売記念



特別企画

発売日の週は合併号だったので、読者の皆様には非常に申し訳なかったです。お詫びと言っちゃあナニですが、今回は大幅にページを用意していろんな情報を詰め込んでみたぞ。さあ、じっくり堪能してください。

スーパーロボット大戦F

●バンプレスト●9月25日発売
●6,800円●シミュレーションRPG
●全年齢推奨●１人プレイのみ

徹底攻略

スペシャルなページ構成の内容はこの通り

ワンポイントアドバイス
P121-123

精神コマンドの内容やゲーム攻略に必要な情報をピンポイントで説明していく。これら最低限の情報さえ理解していれば、ゲームを進めるうえで何の支障もないはずだ。初心者はここから読みましょう。

マップ攻略
P124-129

獣戦機隊の加入から2隻のオーラシップの救出まで、すなわち第8話から第14話までをマップを見ながら攻略していく。出現ユニットや増援の出現位置、それに入手可能なアイテムもきっちり掲載だ！

シナリオ紹介
P130-133

サキエルとの決着戦からドクーガ幹部の登場までのシナリオを紹介していく。紹介はあくまでもさわりだけで、プレイ前にすべてがわかったりしないような配慮はしてあります。安心してちょーだい。

スペシャルインタビュー
P134-135

インタビューの第１弾は、開発プロデューサーの寺田さんに発売後の感想やこれからの話について直撃してみた。第１弾ってことは、もちろん第２弾もあります。内容は今後のお楽しみだが……。

© 臺プロ／© GAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS／© サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京／
© 創通エージェンシー・サンライズ／© ダイナミック企画／© 東映／© BANDAI・VICTOR・GAINAX／© BANPRESTO 1997

気になるコトに答えられる範囲で答えるワンポイントアドバイス

精神コマンドのすべてが知りたい！

ポイントは節約しつつ使おう！

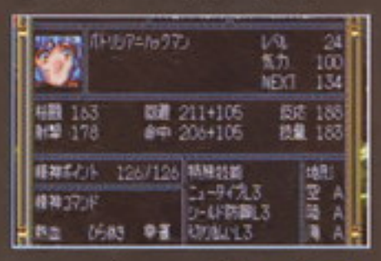
ゲームで登場する精神コマンドは下の通りだ。２つ足りないような気もするが、それは現時点では気にする必要はない。

今回は精神コマンドを多用できないようなバランスに調整されている。ここぞというとき以外は意図的に使用を控えたい。ＨＰの回復はなるべく修理ユニットで行おう。

主人公の精神コマンドって固定なの？

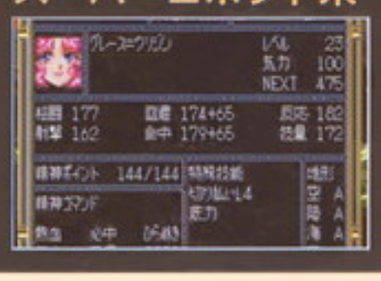
「第４次Ｓ」では主人公の誕生日によって使える精神コマンドの種類が違っていた。そのため、誕生日による有利不利があった。しかし、今回からリアル系とスーパー系のタイプを選ぶことで使える精神コマンドの種類が決められる。ただ、最終的に覚える６つ目の精神コマンドについては、どうなるかは「完結編」で判明するらしい。

リアルロボット系



熱血とひらめきを完備。努力と幸運で強くなろう。

スーパーロボット系



熱血と必中で、いつでもトドメが刺せる。幸運も○。

名前のあるキャラクターを倒すときに……

攻撃力が２倍になる熱血と攻撃が必ず当たる必中をかけて勝負に臨みたい。リアル系なら必中の代わりに集中を使ったほうがメリットは多いだろう。



熱血と必中の組み合わせなら、どんな強敵でもイチコロってもの。

オトリ用のユニットには……

スーパー系なら防御力が高くなる鉄壁が、リアル系なら回避率の上がる集中がいい。これに加えて必中も使っていれば、１機での大立ち回りも可能だ。



マジンガーＺに鉄壁をかければ、たいていの攻撃は通用しないぞ。

トドメを刺すときに……

経験値が２倍もらえる努力や敵を倒したときにもらえる資金が２倍になる幸運を使う。レベルの高い相手には努力を、戦艦相手なら幸運を使うのが常套。



レベル差があればあるほど、努力での経験値入手は効果倍増だ。

精神コマンド一覧

コマンド名	消費ポイント	効　果
根性	20	自分の最大ＨＰの30パーセントを回復させる。
補給	65	指定した味方ユニットのエネルギーと残弾を全回復させる。
ド根性	40	自分のＨＰを最大まで回復させる。
熱血	40	一度だけ、敵に与えるダメージが２倍になる。
友情	70	すべての味方ユニットのＨＰを、最大ＨＰの50パーセントぶん回復させる。
必中	25	１ターンの間、攻撃の命中率が100パーセントになる。ただし、相手が「ひらめき」を使っていた場合は、「ひらめき」が優先される。
愛	100	すべての味方ユニットのＨＰを、100パーセント回復させる。
ひらめき	15	１回だけ、敵の攻撃を完全に回避する。
手加減	10	敵ユニットを倒さずに、ＨＰを10だけ残す。ただし、相手より技量が上回ってなければ無効になる。
気合	40	自分の気力を＋10する。
幸運	45	次の戦闘で得られる資金を２倍にしてくれる。
信頼	30	指定した味方ユニットのＨＰを、最大ＨＰの30パーセントぶん回復させる。
加速	10	一度だけ移動力に＋３される。
覚醒	60	１回ぶん行動回数が増える。

コマンド名	消費ポイント	効　果
集中	15	１ターンの間、命中率と回避率が30パーセントアップする。
激励	70	指定した味方ユニットの気力を10上げる。
再動	90	隣接する行動済みユニットを再度行動可能にする。
復活	120	倒された味方ユニットを、ＨＰとエネルギーと精神ポイントを全回復の状態で復活させる。
隠れ身	60	１ターンの間、敵から攻撃されなくなる。また、反撃も受けない。
脱力	50	指定したユニットの気力を10下げる。
自爆	1	自爆し、隣接したユニット（味方含む）にＨＰ分の防御無視ダメージを与える。
みがわり	35	１回だけ指定した味方ユニットの代わりに、敵の攻撃を受ける。
かく乱	70	１ターンの間、敵の命中率が半分になる。ただし「必中」は優先される。
鉄壁	30	１ターンの間、自分の装甲が２倍になる。
魂	60	１回だけ相手に与えるダメージが３倍になる。「熱血」との併用はできない。
努力	20	次の戦闘で得られる経験値を２倍にしてくれる。
挑発	35	指定した敵が自分を狙ってくる。その敵の攻撃の命中率と回避率は半分になる。
偵察	1	相手のステータスを調べることができる。

気力のアップと維持に気を配れ！

気力は攻撃力や防御力に影響を及ぼす重要なパラメータだ。武器によっては気力が一定値ないと使えないものもある。今回はいままでのシリーズ作に比べて、一段と気力が上がりにくくなっている。そのため、気力の維持とアップには注意すべきだ。気力が下がるような戦艦への収容や補給行為は、極力控えたい。



敵を倒したり、攻撃を受けたりすると気力がアップ。

気力が高くないと使えない武器は、どれも強力だ。

HP回復はユニット、EN回復は地形で！

HPは精神コマンドや修理装置搭載ユニットで回復できる。精神ポイントの節約を考えて、装置での回復をメインにしよう。装置を使うと経験値も入手できるので断然オトクだ。しかし、遠距離回復コマンドの信頼は多用することになるだろう。補給は、戦艦や装置を使うと気力が下がるので、できれば地形を利用したい。

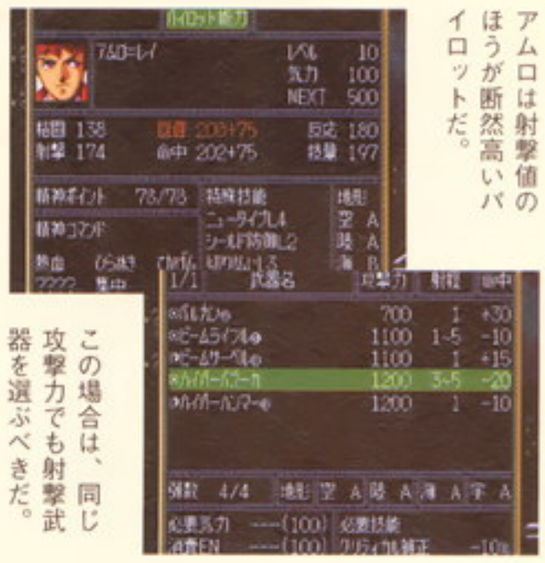


装置は無限に使えるので、ガンガン利用しよう。

街などではHPは回復しないが、ENは回復できる。

能力をチェックして戦闘パターンを作れ！

パイロット能力には、格闘値と射撃値が設定されている。これらのパラメータが高ければ、戦闘向きなパイロットと言える。どちらのパラメータが高いかを把握しておこう。武器を選ぶときに高いパラメータのほうに分類される武器を選べば、より多くのダメージが見込めるからだ。これは確実に行なっておいたほうがいい。



アムロは射撃値のほうが断然高いパイロットだ。

この場合は、同じ攻撃力でも射撃武器を選ぶべきだ。

アイテムはどんどん使っていこう！

アイテムは名前のある敵を倒すと手に入る。入手アイテムは一部ランダムなものもあるが、そのほとんどが決められている。いつどの敵を倒すと何が手に入るかは攻略ページを参考にしよう。ちなみに、入手できるアイテムは1種類あたり9個までと決まっている。そのため、使うとなくなるようなアイテムは使ったほうがいい。



アイテムを装備できる数は、ユニットによって違う。

もらえる可能性があるなら、チャレンジしていこう。

コイツがいたら気をつけろ！

編集部が選ぶ要注意ユニット（序盤編）

名前のあるパイロットに注意するのは当たり前だが、ユニット自体の性能にも注意したい。そこでここではマークすべきユニットを抽出してみた。



ウイングガンダム

射程7のバスタービームライフルは出現ごとに強化され、マップ兵器でもある。射程は常時把握せよ。

バスターライフルに注意！



オージェ

ネイの乗るヘビーメタルで、出会うたびに基本性能がアップしていく。ビームコートの装備も厄介だ

会うたびに強くなる逞しさに注意！



ガンダムデスサイズ

攻撃力よりも回避率の高さが特筆モノ。倒すときはリアル系なら集中、スーパー系なら必中が必要だ。

機動性の高さに注意！



バッシュ

中盤からは普通の兵士までも乗るヘビーメタル。射程7マス以内に並ぶと即マップ兵器を使ってくる。

マップ兵器に注意！



第3使徒サキエル

3体の使徒の中で唯一近接以外の攻撃を使える。3度目の戦いで、マジンガーなどで一気に決めよう。

ATフィールドに注意！



アシュラテンプル

ギャブレーやアントンやヘッケラーが使う。マップ兵器と実弾兵器のエネルギーボンバーに注意せよ。

マップ兵器に注意！



第4使徒シャムシェル

エヴァとの戦いではお釣りがデカイので、反撃できない空からゲッター1で攻撃していくといい。

ATフィールドに注意！



アトールV

マクトミンのいいとこ取りヘビーメタル。いちおうマップ兵器のバスターランチャーも持っている。

会うたびに強くなる逞しさに注意！



第6使徒ガギエル

海でしか行動しない。陸地近辺へおびき出して、空陸ユニットで包囲してしまおう。確実に倒したい。

ATフィールドに注意！

エヴァの使いかた

エヴァ各機はＡＴフィールドを持っているので、ダメージが4000以下の攻撃に対しては無敵だ。そのために序盤での地上戦は無敵を誇る。しかし、空中の敵への攻撃手段が乏しいことと、4000以上のダメージを受けたときは即死に近いということは、覚えておいたほうがいい。序盤はヘビーメタル相手に使っていくと安全だろう。



近接戦闘に持ち込めばこっちのものだ。活躍させろ！



空中の敵には得意の近接戦闘ができない。とほほ。

修理ユニットでレベルアップを！

修理装置でＨＰを回復させると経験値がもらえる。このときの経験値は、回復させる相手のレベル（修理ユニットとのレベル差）や回復量によって増減してくる。そのため、育ってないパイロットで修理ユニットを乗り換えていれば、パイロットをまんべんなく成長させることができる。同様のことは補給ユニットにも可能だ。

アフロダイA（ダイアナンA）



マジンガー系の修理ユニット。甲児とさやかとボスが乗れる。

メタス



ガンダム系のため、乗れるパイロットも多い。重宝な存在だ。



ゲッタードラゴン

スーパー系の第１話のみ敵として登場する。ゲッタービームの威力は泣けるほど強い。防御で耐えろ。

ゲッタービームに注意！



機械獣ジェノバＭ９

たかが機械獣と甘く見てると射程の長いライフルで攻撃されてしまう。早めに接近して倒すこと。

射程の長さと正確さに注意！



ズワァース

第13話でダンバインと対決する。熱血と集中をかけて、戦う前にセーブはしておいたほうがいい。

ダンバインとの戦闘は運次第？



ライグ＝ゲイオス

ゲストの指揮官が乗る機体。暴走したエヴァ初号機も粉砕されるぐらい強い。近寄らないのが無難だ。

普通じゃ絶対倒せない？



デビルガンダム

グラン・ガラン救出時に出会う。しかし、早々に撤退してしまうので倒すことは絶対に無理だろう。

回復力の遅しさに注意！

シナリオの流れ



獣戦機隊の加入からオーラシップの救出までを攻略するぞ！

リアルロボット系

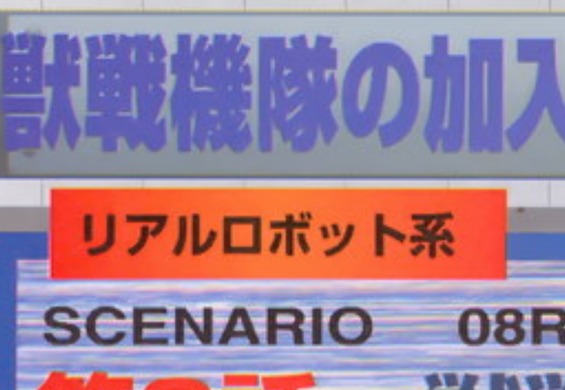
SCENARIO　08R

第8話　獣戦機隊出撃

マジンガーZメインで戦おう！

ターン数を気にせず戦うのなら、マジンガーZメインで戦っていく。機械獣などはエネルギーを消費しないロケットパンチで倒し、グールと戦うときは、熱血をかけたブレストファイヤーで勝負を決めよう。

しかし、5ターン目までに敵を倒せば高性能レーダーを入手できるチャンスが生まれる。ここは獣戦機隊を戦闘に参加させて無理をしてでも敵を片付けたい。獣戦機隊はH形態にして、森の地形効果をいかしながら戦わせる。ここぞというときには熱血も使っていこう。



ドモンはレベルが高いので、メカザウルスをドモンに倒させないようにすること。



ITEM DATA

飛行要塞グール（あしゅら）
リペアキット
飛行要塞グール（ブロッケン）
リペアキット
＜増援出現前に敵全滅の場合＞
飛行要塞グール（ブロッケン）
高性能レーダー

UNIT DATA

Player-初期●イーグルファイターN（忍 Lv.12）／ランドクーガーN（沙羅 Lv.12）／ランドライガーN（雅人 Lv.12）／ビッグモスN（亮 Lv.12）
Enemy-初期●飛行要塞グール（あしゅら Lv.15）☆／メカザウルス・バド（Lv.11）×2／ズサ（Lv.11）／マラサイ（Lv.11）／機械獣ダブラスM2（Lv.10）／機械獣ガラダK7（Lv.10）
Player-3Turn●マジンガーZ（甲児）／アフロダイA（さやか）／ボスボロット（ボス）
Enemy-5Turn●飛行要塞グール（ブロッケン Lv.15）☆／マラサイ（Lv.12）×2／ズサ（Lv.11）／メカザウルス・サキ（Lv.11）×2／機械獣トロスD7（Lv.10）
NPC-5Turn●シャイニングガンダム（ドモン Lv.16）
＜増援出現前に敵全滅の場合＞
Enemy●飛行要塞グール（ブロッケン Lv.15）☆／マラサイ（Lv.12）×2／バーザム（Lv.11）×2／ズサ（Lv.11）／メカザウルス・サキ（Lv.11）×2／メカザウルス・バド（Lv.11）×2／機械獣トロスD7（Lv.10）
NPC●シャイニングガンダム（ドモン Lv.16）

UNIT DATAの見かた

☆は倒すとアイテムを落とすキャラクター、※はイベント戦闘で絶対倒せないキャラクター、＊は説得で仲間にできるキャラクターだ。ターン数は、そのターンに増援が出現することを表す。

スーパーロボット系

SCENARIO　08S

第8話　熱血!!獣戦機隊合流

獣戦機隊は後方支援役にせよ！

獣戦機隊はあまり動かず、3機程度のDC軍を相手にしていよう。ここでもメインはマジンガーZだ。いずれも森の地形効果を利用して戦おう。5ターン目にロンド＝ベルが登場するが、レベル上げを気にしなければマジンガーZで片付けていい。

ここでもマジンガーがメイン

ロケットパンチを主力に使っていく。



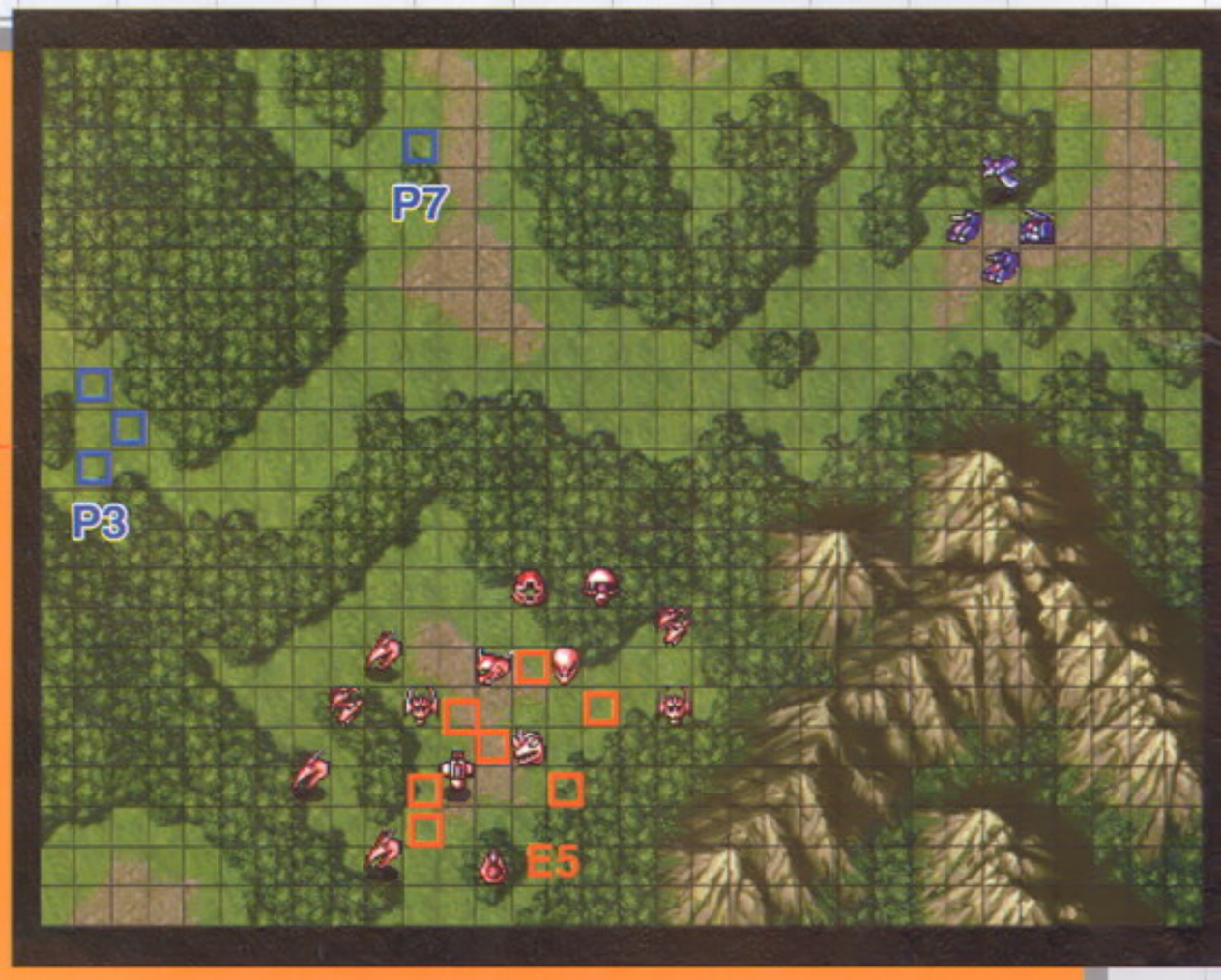
ロンド＝ベル登場前に決着を

残りの部隊は経験値稼ぎに専念しよう。



ITEM DATA

飛行要塞グール（あしゅら）
メガブースター
飛行要塞グール（ブロッケン）
マグネットコーティング



UNIT DATA

Player-初期●イーグルファイターN（忍 Lv.12）／ランドクーガーN（沙羅 Lv.12）／ランドライガーN（雅人 Lv.12）／ビッグモスN（亮 Lv.12）
Enemy-初期●飛行要塞グール（あしゅら Lv.15）☆／マラサイ（Lv.11）／ズサ（Lv.11）／機械獣トロスD7（Lv.11）／メカザウルス・サキ（Lv.11）／ドムII（Lv.10）／ザク改（Lv.10）／メカザウルス・バド（Lv.10）×3／機械獣ダブラスM2（Lv.9）×2／機械獣ガラダK7（Lv.9）×2
Player-3Turn●マジンガーZ（甲児）／アフロダイA（さやか）／ボスボロット（ボス）
Enemy-5Turn●飛行要塞グール（ブロッケン Lv.15）☆／マラサイ（Lv.12）×2／メカザウルス・サキ（Lv.11）×2／ズサ（Lv.11）／機械獣トロスD7（Lv.10）
Player-7Turn●トロイホース（ブライト）＋10機

リアル・スーパー系

SCENARIO　09

第9話　南海の死闘

使徒は倒せてもゲストは無理でしょ

ガギエルは初期配置の島付近で待ち伏せ、近寄ってきたところをブレストファイヤー（ある程度強化しておきたい）や大雪山おろしなどに熱血をかけて攻撃。ガギエルに移動されないように、空陸タイプのユニットで周囲を囲っておくといい。

ポセイダル軍は、海の中へ進ませてから攻撃するか、無敵状態のエヴァ弐号機で押していく。ライグ＝ゲイオスは手を出さずに撤退待ちだ。

ITEM DATA
- オージェ（ネイ）
- チョバムアーマー
- バッシュ（アントン）
- リペアキット
- バッシュ（ヘッケラー）
- リペアキット

アスカにおまかせ！



ガギエル戦はダメージを負ったらすぐに修理。ポセイダル軍には気にせず突っ込め。

UNIT DATA

Player-初期●トロイホース（ブライト）＋12機
Enemy-初期●第6使徒ガギエル（Lv.16）
Enemy-8Turn or ガギエル消滅後●ライグ＝ゲイオス（ゼブ Lv.20）／オージェ（ネイ Lv.17）☆／バッシュ（アントン Lv.15）☆／バッシュ（ヘッケラー Lv.15）☆／バッシュ（Lv.13）×2／アローン（Lv.12）×3／グライア（Lv.11）×6
Player-9Turn or ガギエル消滅後●トールギス（ゼクス Lv.15）／エアリーズ（ノイン Lv.13）



リアル・スーパー系

SCENARIO　10

第10話　裏切り

ポセイダル軍の出現場所に注意！

アーガマを筆頭に南下し、ガロイカが近づいてきたらアーガマのマップ兵器で攻撃しつつ、他の空陸タイプユニットで倒していく。ライグ＝ゲイオスのいる島まで上陸したら、島の端に集結し、8ターン目のライグ＝ゲイオス撤退まで待とう。

ポセイダル軍登場後は、レッシィをダバで説得して仲間にする。バッシュのマップ兵器に狙われないように連なって味方を配置しないこと。

ITEM DATA
- ライグ＝ゲイオス（ゼブ）
- 高性能レーダー
- ライグ＝ゲイオス（セティ）
- アシュラテンプル（ギャブレー）
- サイコフレーム
- バッシュ（ハッシャ）
- リペアキット

進出は島の端まで



ライグ＝ゲイオスとは戦闘を避ける。南下し過ぎるとポセイダル軍への対処も難しい。

UNIT DATA

Player-初期●アーガマ（ブライト）＋15機
Enemy-初期●ライグ＝ゲイオス（ゼブ Lv.20）☆／ライグ＝ゲイオス（セティ Lv.20）☆／ガロイカ（Lv.15）×7／ガロイカ（Lv.14）×7
Enemy-8Turn●アシュラテンプル（ギャブレー Lv.18）☆／バッシュ（ハッシャ Lv.17）☆／カルバリーテンプル（レッシィ Lv.16）＊／バッシュ（Lv.16）／バッシュ（Lv.15）／グライア（Lv.15）×3／アローン（Lv.16）／アローン（Lv.13）×4



リアル・スーパー系

SCENARIO 11

第11話 使徒、再び

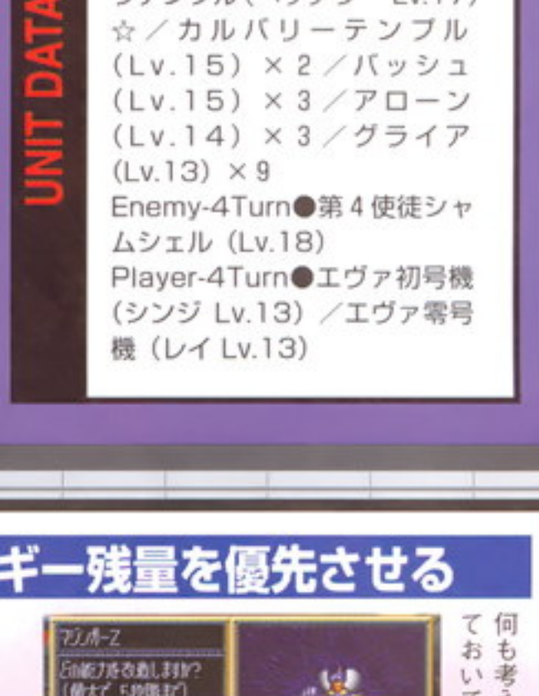
ポセイダル軍の全滅が目標

敵の主力は南西にいるため、こちらの主力もほとんどを南西へ向かわせる。北のバッシュやグライアは、移動力の遅い主力ユニットなどで対処し、北東のグライアは無視するかアーガマで対応しよう。

4ターン目にシャムシェルが登場し、5ターン目にはポセイダル軍が撤退してしまう。ポセイダル軍を逃さず倒すためにも5ターン目にすべて片付けたい。ただ、シャムシェルはHPが60%以下になると撤退するので、ここで倒すことは難しい。



ネイは最後にとっておく



ネイを倒すとポセイダル軍が撤退する。ネイは5ターン目の最後に倒すこと。

ITEM DATA

オージェ（ネイ）
マグネットコーティング
アシュラテンプル（アントン）
プロペラントタンク
アシュラテンプル（ヘッケラー）
プロペラントタンク

UNIT DATA

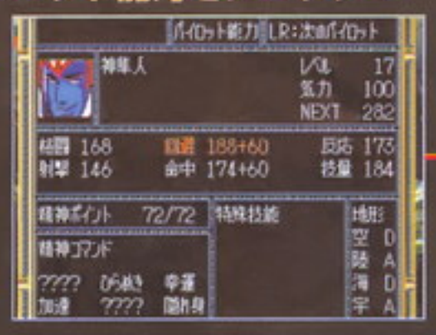
Player-初期●アーガマ（ブライト）＋16機
Enemy-初期●オージェ（ネイ Lv.18）☆／アシュラテンプル（アントン Lv.17）☆／アシュラテンプル（ヘッケラー Lv.17）☆／カルバリーテンプル（Lv.15）×2／バッシュ（Lv.15）×3／アローン（Lv.14）×3／グライア（Lv.13）×9
Enemy-4Turn●第4使徒シャムシェル（Lv.18）
Player-4Turn●エヴァ初号機（シンジ Lv.13）／エヴァ零号機（レイ Lv.13）

Point 改造は効率よく!!

今回のゲームバランスでは資金を稼ぐのが少々難しい。そのため、味方ユニットが倒されて修理費用を取られたり、何も考えずに改造したりしていると、必ず資金が足りなくなる。というより、きっちり考えても資金は足りなくなるので、ホントに綿密な資金運用プランを考えたい。

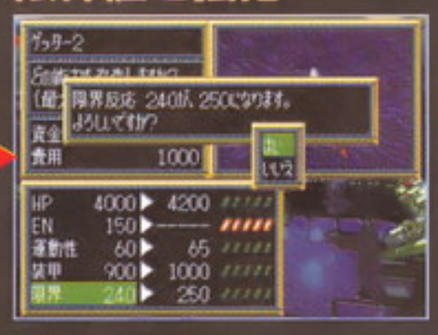
スーパー系はエネルギーと装甲値を、リアル系は運動性を上げて長所をいかそう。リアル系はHPや装甲も若干は上げておきたい。足りないぶんは強化パーツでのフォローを考えればいいだろう。

パイロット能力をチェック！



赤字があったら能力が生かされてない証拠だ。

限界値を強化！



限界値を上げてパイロットの能力を発揮させろ。

ユニット改造 エネルギー残量を優先させる

武器使用時にエネルギーを消費するものは、たいてい強力だ。その強力な武器の使用回数を増やすため、エネルギー残量は増やしておこう。エネルギー残量の改造は改造費用もそれほど高くないのでオススメ。



何も考えずに5段階上げておいても大丈夫だ。

武器改造 主力武器を優先させる

ボス級の敵を逃さずに倒したければ、主力武器を重点的に強化する。それにこだわらなければ、主力武器とエネルギーを消費しない武器を併せて強化しよう。いずれも使う可能性のある武器だけ強化すること。



強化しすぎると資金が高い。しかし我慢せよ。

リアル・スーパー系

SCENARIO　12
第12話　大ピンチ!! コン・バトラーV合体不可能?

経験値稼ぎ用マップとして考えろ!

3ターン目のロンド＝ベル登場まで、バトルマシン3機だけで戦わなければならない。しかし、ここでバトルマシンに経験値を与える必要はなく、3ターン目まで逃げ回ろう。

ロンド＝ベルが登場したら、バトルマシンはアーガマに収容する。ここでのDC軍はレベルもそれほど高くはないので、主力ユニットはあまり出さずに、育ってないユニットの成長をメインに考えて戦いたい。

バトルマシンは逃げに徹する

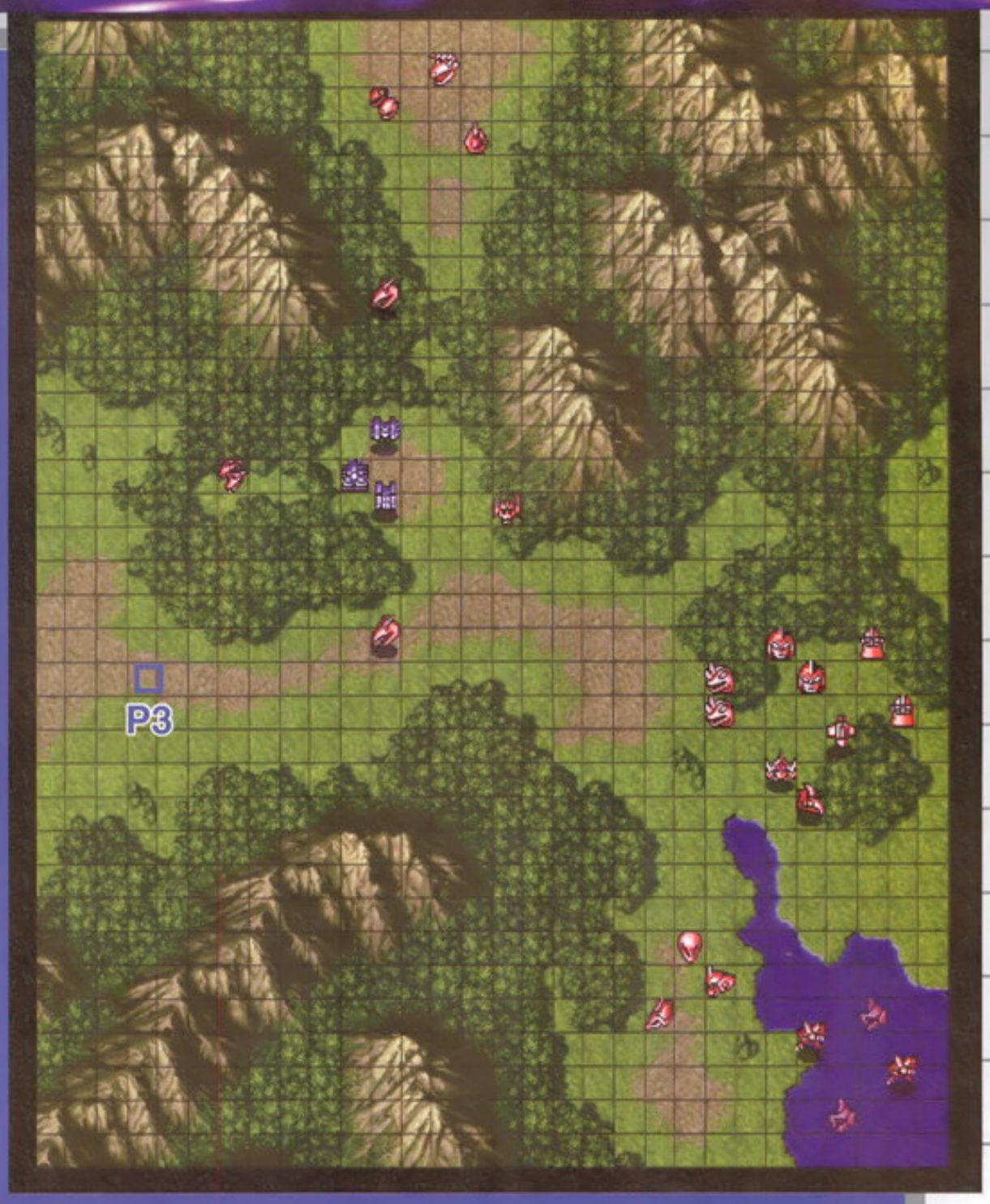


3機は南西へ向かって移動。反撃の必要はない。

ITEM DATA
飛行要塞グール（あしゅら）
チョバムアーマー

UNIT DATA

Player-初期●バトルクラッシャー（十三 Lv.14）／バトルタンク（大作 Lv.14）／バトルクラフト（小介 Lv.14）
Enemy-初期●飛行要塞グール（あしゅら Lv.17）☆／ハンブラビ(MA)（Lv.15）×2／バーザム（Lv.15）×2／機械獣オベリウス（Lv.15）／機械獣グラトニオス（Lv.15）／ガルスJ（Lv.15）／機械獣ジェノバM9（Lv.14）×2／機械獣スパルタンK5（Lv.14）×2／マラサイ（Lv.14）／ズサ（Lv.14）／メカザウルス・ゼンII（Lv.13）／メカザウルス・サキ（Lv.13）×2／機械獣ダブラスM2（Lv.13）／メカザウルス・バド（Lv.13）×2／機械獣トロスD7（Lv.13）／メカザウルス・ズー（Lv.13）／機械獣ガラダK7（Lv.13）
Player-3Turn●アーガマ（ブライト）＋12機



リアル・スーパー系

SCENARIO　13
第13話　浮上

ショウの生存と増援の対処がポイント

開始直後にセーブしておく。そのうえで熱血と集中をかけてズワァースと対決する。ドラムロは実弾兵器メインで戦おう。増援については、鉄壁と必中が使えるスーパー系ユニットをそれぞれ1機ずつ配備して対処する。ゲア・ガリングはHPが70％以下になると撤退するので、増援を倒してから撤退させよう。トッドはショウでの説得イベントがある。

デスサイズは……



出現時は防御で耐え、自分のターンで一気に勝負だ。

オーラバトラーは……



出現直前に必中と鉄壁を使って、次々と迎撃しよう。

ITEM DATA
ガンダムデスサイズ（デュオ）
マグネットコーティング

UNIT DATA

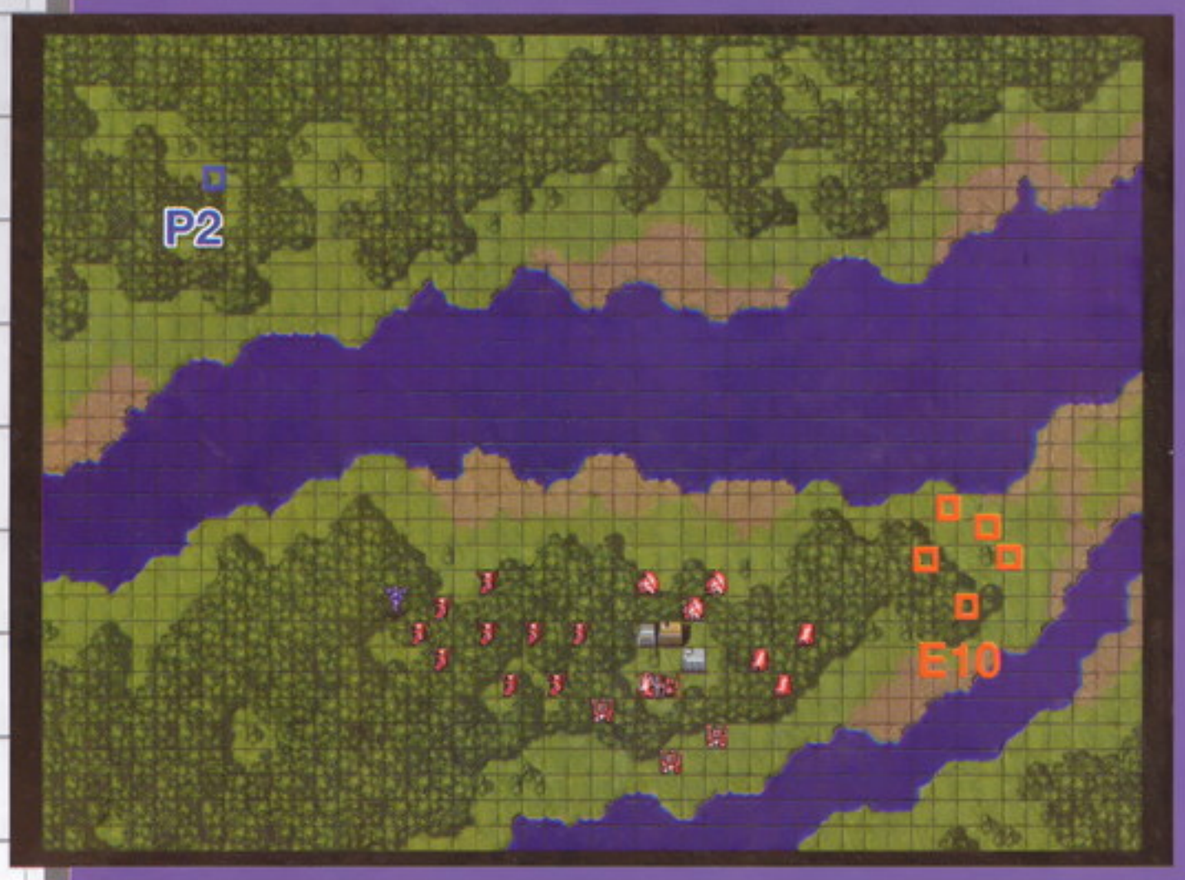
Player-初期●ダンバイン（ショウ Lv.14＋チャム Lv.14）
Enemy-初期●ズワァース（バーン Lv.16）
Enemy-2Turn or ズワァース消滅後●ゲア・ガリング（ビショット Lv.19）／ドラムロ（Lv.16）×15
Player-3Turn●アーガマ（ブライト）＋16機
Enemy-5Turn●ガンダムデスサイズ（デュオ Lv.18）☆
Enemy-6Turn●ライネック（トッド Lv.18）＊／ビアレス（ダー Lv.17）／ビアレス（ガラミティ Lv.17）／ビアレス（ニェット Lv.17）



リアル・スーパー系

SCENARIO　14R-A

第14話　ゴラオン救出



ITEM DATA

アトールV（マクトミン）
バイオセンサー
グルーン（ワザン）
ブースター
ライグ＝ゲイオス（ゼブ）
ブースター

引き際をまちがえないように……

ゴラオンにグライアの攻撃は効かない。マップ兵器でダメージを与えつつ、エネルギーを消費しないオーラキャノンで渡り合おう。エネルギーがなくなるまで攻撃させたい。

ロンド＝ベルは全軍で南下する。ゴラオンと合流後は、ダンバインを先頭にしてグライアやバッシュを1機ずつ倒していく。ここでのグライアやカルバリーテンプルは、いままで出会ったものより強化されてるので、決して油断しないこと。アトールVやグルーンは熱血と必中の使えるユニットで確実に仕留めよう。もちろんマップ兵器には注意したい。

10ターン目にゲスト軍が増援として登場する。しかし、アムロ、ダバ、シンジ、レイ、アスカ、ジュドー、甲児、ショウ、リョウのいずれかのレベルが20以上なら11ターン目にゼブは撤退する。ゼブが撤退してくれるなら、こちらから撤退を選ぶ必要はない。撤退しないようなら、当然ライグ＝ゲイオスと戦闘になる前に撤退しておくべきだ。



ダンバインを主力に

オーラバリアと回避率の高さで無敵状態のダンバイン。ただし実弾兵器には注意。

UNIT DATA

Player-初期●ゴラオン（エレ Lv.12）
Enemy-初期●アトールV（マクトミン Lv.18）☆／グルーン（ワザン Lv.18）☆／アローン（Lv.16）×3／カルバリーテンプル（Lv.16）×3／バッシュ（Lv.15）×3／グライア（Lv.15）×4／グライア（Lv.14）×5
Player-2Turn●アーガマ（ブライト）＋15機
Enemy-10Turn●ライグ＝ゲイオス（ゼブ Lv.20）☆／カレイツェド（Lv.15）×2／ガロイカ（Lv.14）×2

Point　ゴラオンとグラン・ガランはどちらを先に救出すべきか？

ゴラオンを先に助けると、光子力研究所へ向かうときに選択の余地が生まれる。それに第15話での戦いが地形的に見ると若干楽だ。一方、グラン・ガランを先に助けると、助けた直後からビルバインが使えるようになる。ビルバインは強力なユニットなので早く使えるに越したことはない。いずれにしろ、最終的にはどちらの戦艦も仲間になるので、あまり考え込む必要はない？

どちらを選ぶ？



ゴラオンのメリットは……



マップ兵器のオーラノバ砲が魅力たっぷり。

グラン・ガランのメリットは……



HPの高さとフレイボムの便利さが特長か。

結論　好きなほうを助けましょう！

第7話までの入手アイテムリスト

SCENARIO 01R　立ちこめる暗雲
入手アイテム●ドムⅡ（ガイア）　マグネットコーティング（90%）orバイオセンサー（10%）　ドムⅡ（マッシュ）　リペアキット　ドムⅡ（オルテガ）　リペアキット　ガーベラ・テトラ（シーマ）　プロペラントタンク（90%）orプロペラントタンクS（10%）　ムサイ　プロペラントタンクS

SCENARIO 02R　ザ・ストレンジャー
入手アイテム●オージェ（ネイ）　バイオセンサー（90%）or高性能レーダー（10%）　バッシュ（アントン）　プロペラントタンク　バッシュ（ヘッケラー）　プロペラントタンク

SCENARIO 03R　シャングリラ・チルドレン
入手アイテム●バッシュ（チャイ）　プロペラントタンクS　バッシュ（ギャブレー）　プロペラントタンク　グライア（ハッシャ）　リペアキット　ウイングガンダム（ヒイロ）　プロペラントタンク（90%）orプロペラントタンクS（10%）

SCENARIO 04R　非情のテロリスト
入手アイテム●ウイングガンダム（ヒイロ）　プロペラントタンク（90%）orプロペラントタンクS（10%）　ガルスJ（マシュマー）　マグネットコーティング（90%）orバイオセンサー（10%）　ズサ（ゴットン）　リペアキット

SCENARIO 05R　ヒイロとリリーナ
入手アイテム●アトールV（マクトミン）　マグネットコーティング

SCENARIO 06R　使徒、出現
入手アイテム●アシュラテンプル（ギャブレー）　プロペラントタンク　カルバリーテンプル（レッシィ）　プロペラントタンク　バッシュ（ハッシャ）　リペアキット

SCENARIO 07　エヴァンゲリオン、始動
入手アイテム●アシュラテンプル（ギャブレー）　ブースター　バッシュ（ハッシャ）　リペアキット

SCENARIO 01S　対決!? マジンガーZ VS ゲッターロボG
入手アイテム●飛行要塞グール（あしゅら男爵）　ブースター　飛行要塞グール（ブロッケン伯爵）　ハイブリッドアーマー

SCENARIO 02S　空からの衝撃
入手アイテム●飛行要塞グール（Dr.ヘル）　プロペラントタンクS

SCENARIO 03S　特訓！ 大雪山おろし
入手アイテム●飛行要塞グール（あしゅら男爵）　リペアキット

SCENARIO 04S　ボセイダルの襲撃
入手アイテム●バッシュ（ギャブレー）　マグネットコーティング（90%）orバイオセンサー（10%）　グライア（ハッシャ）　リペアキット

SCENARIO 05S　謎の刺客！ 敵はガンダム!?
入手アイテム●バッシュ（ギャブレー）　チョバムアーマー　カルバリーテンプル　マグネットコーティング　グライア（ハッシャ）　リペアキット　ガンダムヘビーアームズ（トロワ）　ハイブリッドアーマー

SCENARIO 06S　使徒、襲来
入手アイテム●オージェ（ネイ）　高性能レーダー　バッシュ（アントン）　ハイブリッドアーマー　バッシュ（ヘッケラー）　チョバムアーマー　アシュラテンプル（ギャブレー）　ントタンクS　カルバリーテンプル　プロペラントタンク　バッシュ（ハッシャ）　リペアキット

リアルロボット系

SCENARIO　14R-B

第14話　デビルガンダム出現

DC軍の出現を計算しながら戦うこと

シナリオの14R-Bと14S-Bの主な違いは、ドモンが最初からいるか、デビルガンダム出現後に登場するかだけ。そのため、攻略内容は同一のもので済む。しかし、上下で同じことを書いてもしかたないので、ここではドレイク軍の対処を、下ではDC軍の対処法をそれぞれ説明していこう。

まずグラン・ガランだが、ビーム兵器のないオーラバトラーが相手では後方へ下げたほうがいい。空陸タイプのダンバインやリ・ガズィなどを先行させてドラムロを落としていこう。しかし、ドレイク軍でいちばん怖いのはレプラカーンだ。一気にユニットを先行させて複数のレプラカーンと戦わせるのは危険過ぎる。1機ずつダンバインやリ・ガズィの強化したメガビームキャノンで片付けたい。ウィル・ウィプスはHPが70%以下になるとドレイク軍ごと撤退してしまう。オーラバトラーを全機片付けてからウィル・ウィプスに対したい。

ITEM DATA

レプラカーン（ジェリル）
バイオセンサー
レプラカーン（アレン）
ブースター
レプラカーン（フェイ）
リペアキット
飛行要塞グール（あしゅら）
プロペラントタンク
飛行要塞グール（ブロッケン）
プロペラントタンク

ドレイク軍は主力で叩け！



リアル系ユニットがメインになる。精神ポイントは節約を。



※ウィル・ウィプス撤退後に出現

UNIT DATA

Player-初期●グラン・ガラン（シーラ Lv.12）／アーガマ（ブライト）＋13機／ダンバイン（ショウ＋チャム）
Enemy-初期●ウィル・ウィプス（ドレイク Lv.19）／レプラカーン（ジェリル Lv.18）☆／レプラカーン（アレン Lv.18）☆／レプラカーン（フェイ Lv.18）☆／バストール（Lv.16）×3／ドラムロ（Lv.14）×9
Enemy-ウィル・ウィプス撤退後●デビルガンダム（キョウジ Lv.19）
飛行要塞グール（ブロッケン Lv.18）☆／マラサイ（Lv.14）／戦闘獣グラトニオス（Lv.16）／ズサ（Lv.14）／ケンブファー（Lv.15）／メカザウルス・サキ（Lv.15）／メカザウルス・シグ（Lv.16）／ラインX1（Lv.15）／機械獣ジェノバM9（Lv.15）／メカザウルス・ザイ（Lv.15）／飛行要塞グール（あしゅら Lv.18）☆／メカザウルス・ズー（Lv.15）／ハンブラビ(MA)（Lv.16）／機械獣トロスD7（Lv.16）／機械獣アブドラU6（Lv.16）／バーザム（Lv.15）／ドムII（Lv.14）／機械獣スパルタンK5（Lv.16）／機械獣オベリウス（Lv.16）／ザク改（Lv.14）

スーパーロボット系

SCENARIO　14S-B

第14話　グラン・ガラン救出

精神ポイントを節約しつつ戦っていく！

ウィル・ウィプスにダメージを与えてドレイク軍を撤退させると、入れ替わりにデビルガンダムとDC軍が登場する。そのため、ドレイク軍を撤退させるのは自軍のターン、それもあまりユニットを行動させていないときにしたほうが対処しやすい。

DC軍は2つの部隊が北西と東にそれぞれ登場する。同時に相手をする必要はなく、まずは東に登場するDC軍から対処したい。戦力は、橋を渡りきったばかりでドレイク軍との戦闘に参加してなかった移動力の遅いスーパー系ユニットがメインだ。出現場所を把握してアーガマのマップ兵器でダメージを与え、成長の遅れているユニットでトドメを刺していこう。

北西に登場する部隊は、海の中へ進ませてから戦ったほうが有利に戦える。このとき、デビルガンダムに攻撃されないように注意したい。デビルガンダムはHPが80%以下になると撤退してしまうので、倒すことはできないだろう。

ITEM DATA

レプラカーン（ジェリル）
バイオセンサー
レプラカーン（アレン）
ブースター
レプラカーン（フェイ）
リペアキット
飛行要塞グール（あしゅら）
飛行要塞グール（ブロッケン）
プロペラントタンク

DC軍は順番に相手



まずは東に登場した部隊から。マップ兵器で戦闘の狼煙を！



※ウィル・ウィプス撤退後に出現

UNIT DATA

Player-初期●グラン・ガラン（シーラ Lv.12）／アーガマ（ブライト）＋13機／ダンバイン（ショウ＋チャム）
Enemy-初期●ウィル・ウィプス（ドレイク Lv.19）※／レプラカーン（ジェリル Lv.18）☆／レプラカーン（アレン Lv.18）☆／レプラカーン（フェイ Lv.18）☆／バストール（Lv.16）×3／ドラムロ（Lv.14）×9
Enemy-ウィル・ウィプス撤退後●デビルガンダム（キョウジ Lv.19）※飛行要塞グール（ブロッケン Lv.18）☆／マラサイ（Lv.14）／戦闘獣グラトニオス（Lv.16）／ズサ（Lv.14）／ケンブファー（Lv.15）／メカザウルス・サキ（Lv.15）／メカザウルス・シグ（Lv.16）／ラインX1（Lv.15）／機械獣ジェノバM9（Lv.15）／メカザウルス・ザイ（Lv.15）／飛行要塞グール（あしゅら Lv.18）☆／メカザウルス・ズー（Lv.15）／ハンブラビ(MA)（Lv.16）／機械獣トロスD7（Lv.16）／機械獣アブドラU6（Lv.16）／バーザム（Lv.15）／ドムII（Lv.14）／機械獣スパルタンK5（Lv.16）／機械獣オベリウス（Lv.16）／ザク改（Lv.14）

第15話以降はこのようにストーリーが進んでいくのだ!!

リアル・スーパー系

SCENARIO 15-A

第15話 標的はロンド=ベル

ゴラオンを先に救出した場合のシナリオだ。南米でゴラオンを救出したら、今度はロシアのグラン・ガランを助ける番だ。

ロシアへ到着する前にヨーロッパ付近で敵機の姿をキャッチする。しかし、戦闘配置の指示が出る前に沙羅のランドクーガーが勝手に出撃してしまう。残された獣戦機隊のメンバーは、沙羅を保護するために後を追いかけるのだが……。

先行した沙羅は、ライグ=ゲイオスに乗ったシャピロに出会う。沙羅は自分勝手なシャピロに対して、後から登場した獣戦機隊のメンバーとともに攻撃をしかけていく。

沙羅がシャピロと再会



一緒についてこなかった沙羅に対し、シャピロの態度は冷たく自分勝手なものだった。

使徒の出現にあわせて、エヴァ全機が出撃する。1対3でも使徒が相手だと分は悪い。



エヴァ全機出撃!!

新規登場キャラクター

Zガンダム（カミーユ=ビダン）



ここで登場してくれるのは非常に助かるはずだ。早速前線で戦わせたい。

ポセイダル軍も登場!

使徒だけでなく、ポセイダル軍とも戦わなければならなくなる。



ガンダム2機出現!

そしてウイングガンダムとガンダムデスサイズまで登場してくる。



敵主要キャラクター

ライグ=ゲイオス（シャピロ=キーツ）
第3使徒サキエル（サキエル）
オージェ（ネイ=モー=ハン）
アシュラテンプル（ヘッケラー=マウザー）
アシュラテンプル（アントン=ランドー）
アシュラテンプル（ギャブレット=ギャブレー）
グルーン（ハッシャ=モッシャ）
ウイングガンダム（ヒイロ=ユイ）
ガンダムデスサイズ（デュオ=マックスウェル）

サキエルと3度目の戦闘



サキエルとは決着戦になる。エヴァよりも他のユニットで対抗しよう。

リアル・スーパー系

SCENARIO 15-B

第15話 ロンド=ベルへの刺客

グラン・ガランを先に救出した場合のシナリオだ。デビルガンダムを追ってドモンとレインが離れてしまったため、少々寂しくなったロンド=ベル。ロシアでグラン・ガランを救出したら、今度は南米のゴラオンを助ける番だ。南米のジャブロー付近はほとんどがポセイダル=ゲスト連合軍に占領されている。急いで救出へ向かうが、その前にヨーロッパでシャピロの部隊と遭遇する。話の展開は上で紹介した「標的はロンド=ベル」とまったく同じになっている。

ドモンは去ってしまったが……



シャイニングガンダムに興味を示すジュドーだが、スーツにはやっぱり遠慮気味だ。

ライグ=ゲイオスのシャピロが率いる部隊は早々に撤退してしまう。その後は……。



シャピロはすぐ撤退

火の粉は払うもの!

降りかかった火の粉は払うものだがこの火の粉は大きすぎる。



使徒とはぶつけられない

ポセイダル軍は反省して、使徒とは戦ってくれないようだ。



新規登場キャラクター

Zガンダム(カミーユ=ビダン)



能力の高いカミーユとZガンダムの組み合わせは、即戦力として使われる。ハイメガランチャーは強力だ。

敵主要キャラクター

ライグ=ゲイオス（シャピロ=キーツ）
第3使徒サキエル（サキエル）
オージェ（ネイ=モー=ハン）
アシュラテンプル（ヘッケラー=マウザー）
アシュラテンプル（アントン=ランドー）
アシュラテンプル（ギャブレット=ギャブレー）
グルーン（ハッシャ=モッシャ）
ウイングガンダム（ヒイロ=ユイ）
ガンダムデスサイズ（デュオ=マックスウェル）

ロンド=ベル狙われまくり



使徒やポセイダル軍だけでなくガンダムにも狙われる。

リアルロボット系

SCENARIO　16R-A

第16話　驚異のデビルガンダム

コーウェン中将から通信が入り、イゴール准将を参謀長官として紹介される。ちなみに、ここでもダンクーガの合体許可は下りない。

グラン・ガランの状況が気になるショウは、ダンバインで先行する許可を求め、ゲッターチームとともにロシアへ向かったのだが、そこで戦闘らしき光を発見する。

新規登場キャラクター

グラン・ガラン（シーラ＝ラパーナ）
シャイニングガンダム（ドモン＝カッシュ）
バイアラン（ライラ＝ミラ＝ライラ）
バイアラン（ジェリド＝メサ）
バイアラン（カクリコン＝カクーラー）

ティターンズからの増援としてバイアランが３機登場する。これらの増援はＮＰＣ扱いで、ドレイク軍がいなくなると撤退する。

敵主要キャラクター

ウィル・ウィプス（ドレイク＝ルフト）
レプラカーン（ジェリル＝クチビ）
レプラカーン（アレン＝ブレディ）
レプラカーン（フェイ＝チェンカ）
飛行要塞グール（あしゅら男爵）
飛行要塞グール（ブロッケン伯爵）
デビルガンダム（キョウジ＝カッシュ）

ウィル・ウィプスやデビルガンダムは今後のこともあってか、早々に撤退してしまう。そのため倒すことは難しい。というか無理。

イゴールが初登場



ダンクーガのキャラクターが続々と登場する。

ショウとゲッターが駆けつける



移動速度の高い２機が先行して駆けつける。

スーパーロボット系

SCENARIO　16S-A

第16話　デビルガンダム再び

ルナツーの臨時参謀本部のコーウェン中将から連絡が入る。イゴール准将を参謀長官として任命したと紹介される。

グラン・ガランの安否を気にしてショウとゲッターチームがロシアへ先行すると、ドレイク軍へ特攻をかけようとするグラン・ガランと遭遇する。そしてティターンズからの増援も登場するが……。

カワッセの報告を聞け！



攻撃を受けると、カワッセがどこに異常をきたしたか報告してくれる。これが細かい。

デビルガンダム出現！



デビルガンダムはダメージを与えると、謎のガンダムとともに消え去ってしまう。

新規登場キャラクター

グラン・ガラン（シーラ＝ラバーナ）
バイアラン（ライラ＝ミラ＝ライラ）
バイアラン（ジェリド＝メサ）
バイアラン（カクリコン＝カクーラー）

ティターンズからの援軍



バイアランが強力だからといって任せっぱなしは×。

敵主要キャラクター

ウィル・ウィプス（ドレイク＝ルフト）
レプラカーン（ジェリル＝クチビ）
レプラカーン（アレン＝ブレディ）
レプラカーン（フェイ＝チェンカ）
飛行要塞グール（あしゅら男爵）
飛行要塞グール（ブロッケン伯爵）
デビルガンダム（キョウジ＝カッシュ）

最初はドレイク軍との戦闘で、ウィル・ウィプスが撤退するとデビルガンダムとＤＣ軍が登場する。展開は同じ？

リアル・スーパー系

SCENARIO　16-B

第16話　ゴラオンの危機

グラン・ガランを先に救出した場合、このシナリオでゴラオンを救出することになる。コーウェン中将からイゴールを紹介されるくだりは、上で説明しているシナリオとまったく同じ。

先行部隊の編成



５機の強力なユニットで先行部隊が編成される。

ゴラオンの状況が気になるショウは、ウィングキャリバーで様子を見に行こうとする。単独では不安なので先行部隊が編成され、ジャブローへ向かってみると……。

戦闘は避けられない



好戦的なポセイダル軍と話し合いの余地などない。

先行部隊到着！



これだけの戦力でもうまく戦えば、十分対抗できるはずだ。

誰を呼ぶのか？



ポセイダル軍側はゲストを増援として呼び出す。いつ出てくる？

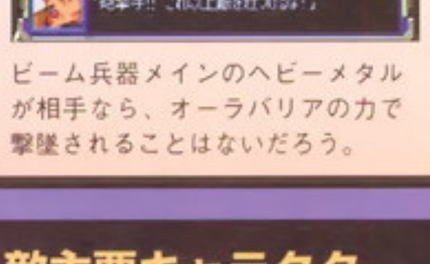
ロンド＝ベルもようやく登場！



だが、この後出てくるゲスト軍の影に悩まされながらの戦いになる。

新規登場キャラクター

ゴラオン（エレ＝ハンム）



ビーム兵器メインのヘビーメタルが相手なら、オーラバリアの力で撃墜されることはないだろう。

敵主要キャラクター

アトールＶ（マフ＝マクトミン）
グルーン（ワザン＝ルーン）
ライグ＝ゲイオス（ゼブリーズ＝フルシュワ）

ライグ＝ゲイオスは強力で、暴走した初号機でも歯が立たない。出てきたら逃げ回るのみか？

リアル・スーパー系

SCENARIO　17-A

第17話　狙われた光子力研究所

地球連邦軍の主要拠点は現在すべてゲスト＝ポセイダル軍によって占拠されている。反攻の手段として、持久戦に持ち込むか、電撃作戦で対抗するかが考えられるが、ロンド＝ベルとしては民間への被害が少ない電撃作戦を敢行することを選ぶ。

光子力研究所から通信が入り、ジェットスクランダーの調整とダイアナンAの整備が終了したと報告を受ける。受け渡しのためにロンド＝ベルは日本へ向かうことになる。

日本へ着くと、ネルフスタッフはネルフ本部へ向かい、甲児とさやかと主人公は先に光子力研究所へ向かう。研究所では発進間近のジェットスクランダーに忍び寄る影が……。



作戦会議中

ティターンズは持久戦派だが、ロンド＝ベルは独立部隊の立場を活かして電撃作戦を選ぶ。



準備完了なのだが……

ジェットスクランダーの発進準備も完了したが、爆弾を仕掛けている者がいるぞ。



ジェットスクランダー爆破か？

爆破された……と思いきや、ジェットスクランダーはびくともしなかった。さすが超合金Z製だけはある。

Point　日本行きの分岐について



ゴラオン→グラン・ガランの順番で救出した場合のみ、日本へ向かうときに選択肢が発生する。ラサを直進するか迂回するかの2つ。手早く先へ進みたければ、急がば回れで迂回コースを選ぼう。戦いの場所や厳しさを求めるのなら、直進コースで厳しさを味わえ。

ジェットスクランダー発進!!



敵主要キャラクター

グルーン（チャイ＝チャー）
グルーン（ワザン＝ルーン）
ウイングガンダム（ヒイロ＝ユイ）
ガンダムデスサイズ（デュオ＝マックスウェル）

新規登場キャラクター

ゴーショーグン（北条真吾）

ゴーショーグンチームは、登場時はキングアローとジャックナイトとクイーンローズの3機に乗って現れる。しかし、この3機で戦うことなく、合身へと移行してしまう。

合身デモあり！



リアル・スーパー系

SCENARIO　17-B1

第17話　敵包囲網を突破せよ

日本へ向かうとき、直進コースをとってラサの上空を通過した場合のシナリオだ。危険を承知で直進すると、案の定敵を刺激することになり、戦闘へ突入してしまう。ここは敵の戦力を削る程度に考えて、戦線を離脱しながら戦うことになるのだが……。

敵主要キャラクター

ライグ＝ゲイオス（ジュスティヌ＝シャフラワース）
グルーン（チャイ＝チャー）
オージェ（ネイ＝モー＝ハン）
アシュラテンプル（ヘッケラー＝マウザー）
アシュラテンプル（アントン＝ランドー）

正面突破だ！

時間のロスを嫌って直進したつもりが、結果的にどうなるか。考えるヒマもなく戦闘へ。



相手が悪いか？

ポセイダル軍だけでなく、ライグ＝ゲイオスまでいると話は別だ。相手が悪すぎるぞ。



東へ逃げながら戦え！

まともに戦うと戦力を消耗するので、手薄な東側へ戦いながら離脱する。移動力の高い戦艦が欲しい。



リアル・スーパー系

SCENARIO　17-B2

第18話　ジェットスクランダー危機一髪!!

直進コースを選んで日本へやって来た場合のシナリオだ。日本到着時の話の流れは「狙われた光子力研究所」とまったく同じ。どこが違っているかは戦って味わおう。

新規登場キャラクター

ゴーショーグン（北条真吾）

新しく登場するのはゴーショーグンだけだが、新ユニットとしてジェットスクランダー装備のマジンガーZとダイアナンAが登場する。

結果的には時間のロスに

これが無駄になったのかは誰にもわからない。



ゴーショーグンチーム登場！

合身を見せてくれるのはサービスらしい。



敵主要キャラクター

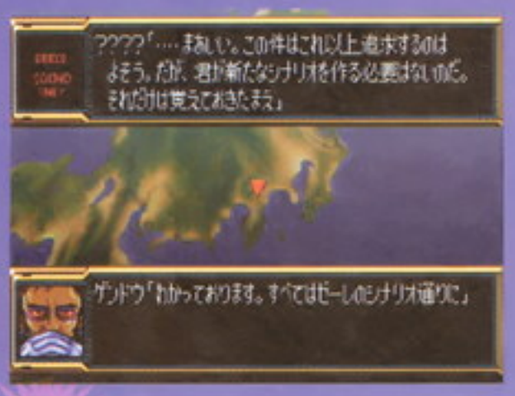
グルーン（チャイ＝チャー）
グルーン（ワザン＝ルーン）
ウイングガンダム（ヒイロ＝ユイ）
ガンダムデスサイズ（デュオ＝マックスウェル）
ライグ＝ゲイオス（ジュスティヌ＝シャフラワース）
アシュラテンプル（ギャブレット＝ギャブレー）
グルーン（ハッシャ＝モッシャ）

リアル・スーパー系

SCENARIO　18

第18話　ネルフ襲撃

光子力研究所でポセイダル軍との戦いが行われていたころ、ネルフではシンジが行方不明になっていた。そして、ネルフ参謀のゲンドウは謎の組織ゼーレに、ロンド＝ベルへの出向などについて問い詰められていた。しかし、その最中にネルフ本部が使徒に襲撃されてしまう。ひとまず、エヴァ零号機と弐号機が出撃し、使徒シャムシェルの迎撃にあたったが……。



シナリオって何？

スケジュールとかA計画とか。謎の言語が続々と飛び出てくる。ホントに謎だ。

シンジ行方不明？



悩めるシンジの姿は日本へ戻る前に見られたが、ここで行方不明は少々心配だ。

ブライトの修正が!!

ウジウジしたシンジに対してブライトの拳がうなる。どこかで見た光景だが。



Point　戦艦の撰択について



オーラシップを救出したシナリオ以降は、一部のシナリオを除いて出撃時に戦艦を自由に選ぶことができる。選択の際は移動速度やマップ兵器の有無、それにパイロットの使用可能な精神コマンドも加味して検討したい。別にいつも同じでもまったくかまわない。

DC軍地球へ降下



使徒迎撃中にDC軍が出現してしまう。

シンジ戦線復帰



ブライトとアムロの言葉で立ち直ったシンジは、初号機で出撃する。

敵主要キャラクター

第4使徒シャムシェル(シャムシェル)
ガーベラ・テトラ（シーマ＝ガラハウ）
ドライセン（ガイア）
ドライセン（マッシュ）
ドライセン（オルテガ）

シャムシェルとの決着戦



ここでシャムシェルと決着をつけることになる。複数で対処せよ。

リアル・スーパー系

SCENARIO　19

第19話　ドクーガの野望

久しぶりに万丈へ連絡をつけると、破嵐財閥が経営危機になっていることを教えられる。その原因は、ティターンズとの結びつきが噂されるロームフェラ財団だった。さらに、DCとのつながりがあるドクーガコンツェルンにも狙われてるらしく、万丈は立て直しに忙しいようだ。これでは一緒に戦ってもらうのは難しい。そんな残念な知らせを受けたあとで、今度は早乙女研究所が襲われているという通信が飛び込んでくる。

敵主要キャラクター

ブンドル艦（レオナルド＝メディチ＝ブンドル）
カットナル艦（スーグニ＝カットナル）
ケルナグール艦（ヤッター＝ラ＝ケルナグール）



ブンドル艦のBGMだけ特別だぞ。

万丈たちは……

破嵐財閥がピンチで万丈は身動きがとれなくなっている。





ドクーガの3幹部がこの時代に現れたらしい。その目的は？

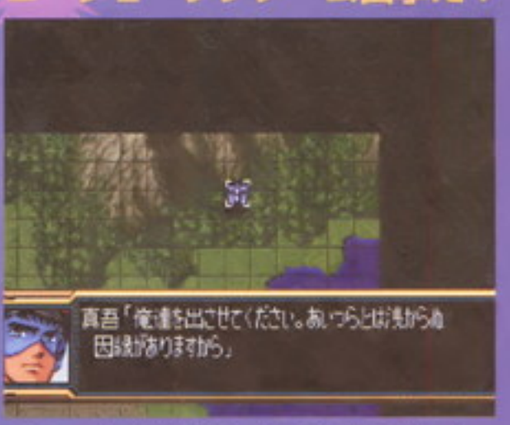
ドクーガの行動が気になる

DC軍が早乙女研究所に!!



早乙女研究所がDC軍に襲われているということだったが、そのDC軍を率いてたのがドクーガの3幹部だ。

ゴーショーグンチーム出撃だ！



ドクーガの幹部たちを見た真吾たちは出撃を志願する。ここでゴーショーグンが出て行かないとね。やっぱり。

ブンドルのDVE



美しいか美しくないかが考えかたの基準となっているブンドル。原作通りのセリフで、彼の性格が表れている。

何を出してくるか



ケルナグールが披露したのはゴーナグール。ゴーショーグンのバッタ者扱いで「美しくない」と評判のロボットだ。

そしてロンド＝ベルは次の作戦へ……





スーパーロボット大戦F 発売記念

スペシャルインタビュー

バンプレストプロデューサー

寺田貴信氏

めでたくも、かしこくも待望の発売を迎えた「スーパーロボット大戦F」。というわけで、おそらく日本でいちばんこの日を待ちこがれていたであろう、バンプレストの寺田さんに直撃してみた。それではインタビューをどうぞ。



「今までででいちばんの生みの苦しみでした」

――ソフトもようやく発売で、ホっとしてる感じですか？

寺田　う～ん、でもまだまだいろいろやること多いんですよ。各雑誌社さんの原稿、今日だけで300ページくらい目を通さなきゃいけないんで（笑）。

――1日で300ページも！　それはすごい。すると一段落なんて？

寺田　いやいやいや（笑）。さっきも商品の一部が届いて「あー出来たんだなー」とため息をついていたら、明日も仕事っていう事実が発覚しまして。気絶しそうになりました（笑）。

――ウィンキーソフトのみなさんも、もう次の開発に入っていたりするんですか？

寺田　ええ、それで昨日大阪に行って今回の反省や「完結編」の打ち合わせをしました。それにしても、今回は正直きつかったです。「完結編」の分割の件では皆さんにご迷惑をおかけしました。

――ゲーム作りは、制作期間やら予算やら、考え出すと大変ですよね。ソフトのボリュームがあればあるほど。

寺田　SFC版の「魔装機神」が終わってからずっと、やってることはやってるんですよね。でもこれだけボリュームがあると、なかなか計画通りには……。勉強させてもらいました、はい。

――ギリギリになってカラオケが入ったりしましたよね。歌詞塗りつぶしもちゃんとできてて感動モノでした。

寺田　ええ。もうあれが今回の一番最後の…プログラマーが、そうですね、40時間ぶっ通しでやって（笑）。途中諦めたんですよ。でももう一回ロム出すチャンスがあったんでそこで無理矢理入れました。ただ結構あれは毎回言ってますけど致命的に時間かかっちゃうんですよ。気軽に作ってるように見えて、かなり時間かかりますね。シナリオ20本分くらいのパワーがいるんじゃないでしょうか。

――音楽も凝ってますよね。

寺田　今回もBGMセレクトで、何に使うのか秘密の曲が2、3入ってます（笑）。でも「魔装機神」のインターミッション画面の曲、あれだけは何に使うのか全然わからない（笑）。まあ音楽は気合入れて作ってもらったんで。今回はかなり、個人的にはいい出来だなあ、と満足してます。

――「F」には、裏技的なものはありますか？　もしあったらこっそり教えてほしいんですが……。

寺田　言えませんよ、そんなの（笑）。でもまあ“隠しシステム”みたいなものはちょっとありますよ、とだけ言っておきましょうか。気付いた人はハガキください。阪田さんという人は妙な隠し要素作っておいて、それを僕にも隠すんですよ（笑）。後になって「気が付かなかったでしょ？」とか言ってきて。そりゃもう嬉しそうに。気が付くかい、そんなもん!!　ってね（笑）。



「エヴァが最後の最後まで難航しましたね」

――今回戦艦が3つ出ますが、あれはメンバーをチームに分けるみたいな構想だったんですか？

寺田　いえ、それは不評だったので。やっぱり強制的に2つに分けられるのは嫌だとか、第4次のダンクーガとコンバトラーの選択だけは嫌だったとかいう話を今だに聞きますので。ただ別れない分、誰を出撃させるかすごい悩むんじゃないですか。

――修理や補給を無限にしたのは？

寺田　もともと修理ユニットと補給ユニットは数が少ないですよね。阪田さんからもそういう話がありました。それに「魔装機神」のシステムで経験値が入るのが好評だったので、今回盛り込むことにしました。あれはどちらかというとレベルの低いキャラの手助け。ですから今回、キャラをまんべんなく出したり、入れ替えで出すと、割とみんな同じレベルになっていくはずなんです。まあそれも人によりますけどね。好きなキャラしか使わない人もいるだろうし、使えないキャラをメインで使う人もいますし（笑）。

――「第4次」には“老朽化”とか言って、ユニット強制廃棄イベントがありましたよね？　あれがあると迂闊に投資できなくなるんですが。

寺田　あ、それはないです。ユニット棄てるようなのはないですね。あれは当時RAMのデータ量が足りなかったんで。ですから最強のジェガンとか最強のザクとか、ガンダムとか作れますよ。あとは、強化パーツの持ち数がユニットによって違っていて、弱いユニットは、比較的ちゃんと複数持てるようになってます。それで差が付けられるかな、と。ビルバインなどは1個しか持てないから。ま、平均2個で、多いやつで4個。少ないやつで1個という具合にバランスを取ってます。

――バランスと言えば、ゲームの中のエヴァンゲリオンは結構考えられてるな、と思いました。

寺田　エヴァは、最後の最後まで難航しましたね。ATフィールドにしても最初は5000だったんですけどそれだとほとんど無敵になってしまう。でも3000だとオーラバリアーと一緒だし、じゃあ4000くらいにしましょうか、と。ただボスクラスのやつに気軽に殴り掛かったりするとすぐ撃ち抜かれてしまうってのがありますんで。

――破られると、結構死ぬんですよね。

寺田　そうですね。使徒もそうですけど。結局4000以上のダメージはトップクラスのパイロットでしたらすぐ与えられるんで。まあ、そこを逆手にとってシナリオ作りましたしね。「エヴァでなくても使徒は倒せるんじゃないか！」と言って、シンジが脱走するシナリオがありますので。

SEGA



「声優見つからなくってあきらめかけました」

――DVEに関しては、結構効果的に使われてましたね。

寺田　本当はもっと収録してるんですよ。「完結編」の分もありますけど、使いどころに困ったものは全部キャラ辞典のほうに廻しました。個人的にはもう少し増やしたかったという気はありますね。僕が気に入ってるのは「浮上」というシナリオのトッドとショウのやりとり。トッドの声優さんが最後まで見つからなくて、1年近く探してたんです。「もうトッド出すのやめよう」と思っていたのですが、何とか見つかりまして、良かった良かった、と。でも見つかったのはいいんだけど、果たして当時と同じ声が出るんだろうかと……。結局大丈夫だったんですが。

――いまも声優さんなんですか？

寺田　いいえ。いまはもう全然違う仕事されてます。ダンバインで引退されたみたいですね。今は別の名で仕事されているので、元から辿るのがエライたいへんでしたよ。他にもたくさんそういう方いらっしゃいました。すっかり主婦になっている方とかね。でもおかげさまで、声優に関しては、原作に声がなかったキャラに無理矢理当ててるのが1人と、あと原作とは違うのが1人、それ以外は全員本人ですね。

――読者から、声優さんの一覧表がほしいという意見があるんですが。

寺田　それはキャラクター辞典を見てください。そこに載ってますので。声の収録に予想外に時間がかかったっていうのも発売延期の理由にありますね。250人くらい入れましたから。声優は115人くらいです。発表した数と、実際の数が違うのは、声優じゃない人が声入れてる場合もあるからなんです。「がおーん」とかね（笑）。AIの攻撃の声ってなんて聞こえます？　僕は「中江、つぎ六本木」って聞こえるんですけど（笑）。一時期みんな疲れていてAIの声がなんて聞こえるかっていう「俺はこう聞こえるコンテスト」とかやってましたよ（笑）。声は結局、阪田さんがビデオ見直してセリフを出して、私がビデオを編集していくという感じの作業でした。それがもう大変でしたね。よくこんなセリフ見つけ出してくるなーというのばかりでしたから。家がLDで埋まった時期がありましたよ（笑）。

――コンバトラーVのやりとりなんかは結構感激したんですけど。

寺田　あれ、同時録りしてるように見えて実は全然同時録りじゃないですからね。「ハイ」って言ってくださいと言って「ハイ」って（笑）。だいたい掛け合いの部分で同時に録ったっていうのは、本当に少ないんですよ。あのにぎやかなショウとチャムだって別々に録ってますからね。そのショウとチャムのセリフのやりとりは、台本渡して、はい、これ川村さんの分っていう感じでアフレコしました。まあ今回はちょっとこだわり故に発売を延ばしてる部分が多分にあるんで。なんかつまんないところで結構ひっかかったのが多かったです。声優に関しては特に大変な部分ではありましたよね。



「完結編も新作を作るつもりで頑張ります」

――サタマガの方では、9月2日発売号のインタビューのあと、「完結編」がさっそく期待のソフトの上位に入ってきましたが。

寺田　かなりお叱りを受けました。でもユーザーのみなさんが割と好意的に受け止めてくれて、本当にありがたいと思っています。「F」のボリュームだけで「第4次」と同じくらいありますから、社会人の方だと、まず1カ月じゃ終わらないくらいのボリュームはあると思います。

――当然、「F」から転用できるデータとか、相当あるとは思うんですけど、その一方で新要素っていうのは？

寺田　そうですね、結局開発中でも「F」の反応とか返ってきますんで、それを見て調整し直したりですとか、そういうのはあると思いますね。新たに決めていかなくてはならない部分もありますので「新作のつもりで頑張ろう」とは言ってます。

――ゲッターのデモは本編中に入れられなかったんですか？

寺田　ゲッターは本編中に……入れられませんでしたね。確かに「第4次」のように「テストだ！」とか言ってデモを入れるのも手かもしれません。でも考えてみると戦闘中にテストもへったくれもないですよね。ちょっと強引なところがありましたんで、今回は入れ所がなかったからでしょうがないということでカットしました。ただ「完結編」では真・ゲッターとかはちゃんと本編中に、やってるといつのまにか入ってるっていう感じであります。あとはそうですね、発表してないデモがまだかなりありますんで。まあこれは色々ありますからね。私が腰抜かしたデモがありますよ（笑）。「ここまでやるか!!」っていうようなものがね。



「事故が僕とゲームを結びつけたんですよ」

――そういえば寺田さんご自身のことってあまり誌面に載りませんよね？　ゲーム最初との出会いって何でした？

寺田　小学校3年生の時、僕、交通事故にあったんです。大学生が運転する自動車にはねられてしまいまして。その時に僕をはねたお兄さんが、お見舞いにTVゲームを持ってきてくれたんです。それが確か任天堂製のテニスゲームだったと思うんですが、それ以来すっかりハマってしまいまして。

――すると交通事故が寺田さんとゲームの仲を取り持ったんですね。

寺田　まあ、そうなりますね（笑）。僕の場合もうコンシューマ機一筋で、PCエンジンやメガドライブに夢中になりました。とにかく移植ものが好きで、「R-TYPE」や「スペースハリアー」、それに「アウトラン」なんかが出たときは、嬉しくて嬉しくて。

――でも、これらのゲームって家庭用だと結構処理落ちしませんか？

寺田　いいですよ。それが家でできちゃうっていうとんでもない事実の方が大事なんですから。だから僕は、そういう処理落ちも含めて大好きなんですよ。最近出たサターン版の「アウトラン」なんかも速攻で買いましたしね（笑）。

――変なこと聞いてしまってすいません。今度また詳しく聞かせてください。最後に、サターンユーザーならびに「スーパーロボット大戦F」のファンのみなさんにメッセージをお願いします。

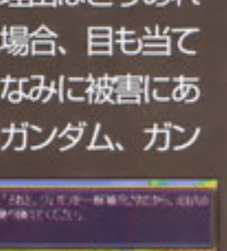
寺田　そうですね。今回こういう形になってしまって、ユーザーのみなさんには混乱させるようなことになりました。それに関しては誠に申し訳ないと思っております。でも、中途半端で1枚終わらせてしまうか、あるいはいったん完結してもう1枚出すかっていうのは、大変大きな選択でした。ただどちらにしても、もうユーザーの人に迷惑かけるのは目に見えていたので、それならばここは勇気を持って2枚にして、ちゃんとやりたかったことをやる、それをユーザーの皆さんに評価していただこうと決断いたしました。その結果がどうなるかまだわかりませんが、ご迷惑をおかけしたのは事実です。そこら辺は重々反省しておりますので、皆様にもご理解いただければ幸いです。そしてぜひ「完結編」のほうも楽しみに待っていていただければ、と思っております。現在「完結編」スタッフも皆頑張っておりますので、中身で恩返ししていきたいですね。

インタビュー補足説明

文中の言葉で、説明が必要と思われるものをちょっとだけ解説していこう。

阪田さん

「スーパーロボット大戦F」の総監督。大阪のウィンキーソフトの開発部に所属している。ゲームに隠し要素を盛り込むのが好きらしい。近々インタビューの予定あり。期待せよ。



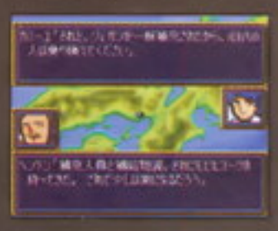
完結編

「スーパーロボット大戦F」の続編。冬登場予定だが、今のところ発売日は未定。まだ画面写真等は1枚も出ていないのだが（ちなみに下の写真は以前紹介したものを使用）、すでに期待の新作の上位を占めている。まあ終わりよければすべてよしってところか!?



ユニット強制廃業

第4次にあったユニットを処分するイベント。老朽化やら戦艦に積み込めないやら、理由はどうあれお金をかけていた場合、目も当てられなかった。ちなみに被害にあったユニットは、ガンダム、ガンタンク、ボチューン、ジェガンなどなど。うーん、合掌。



トッド＝ギネス

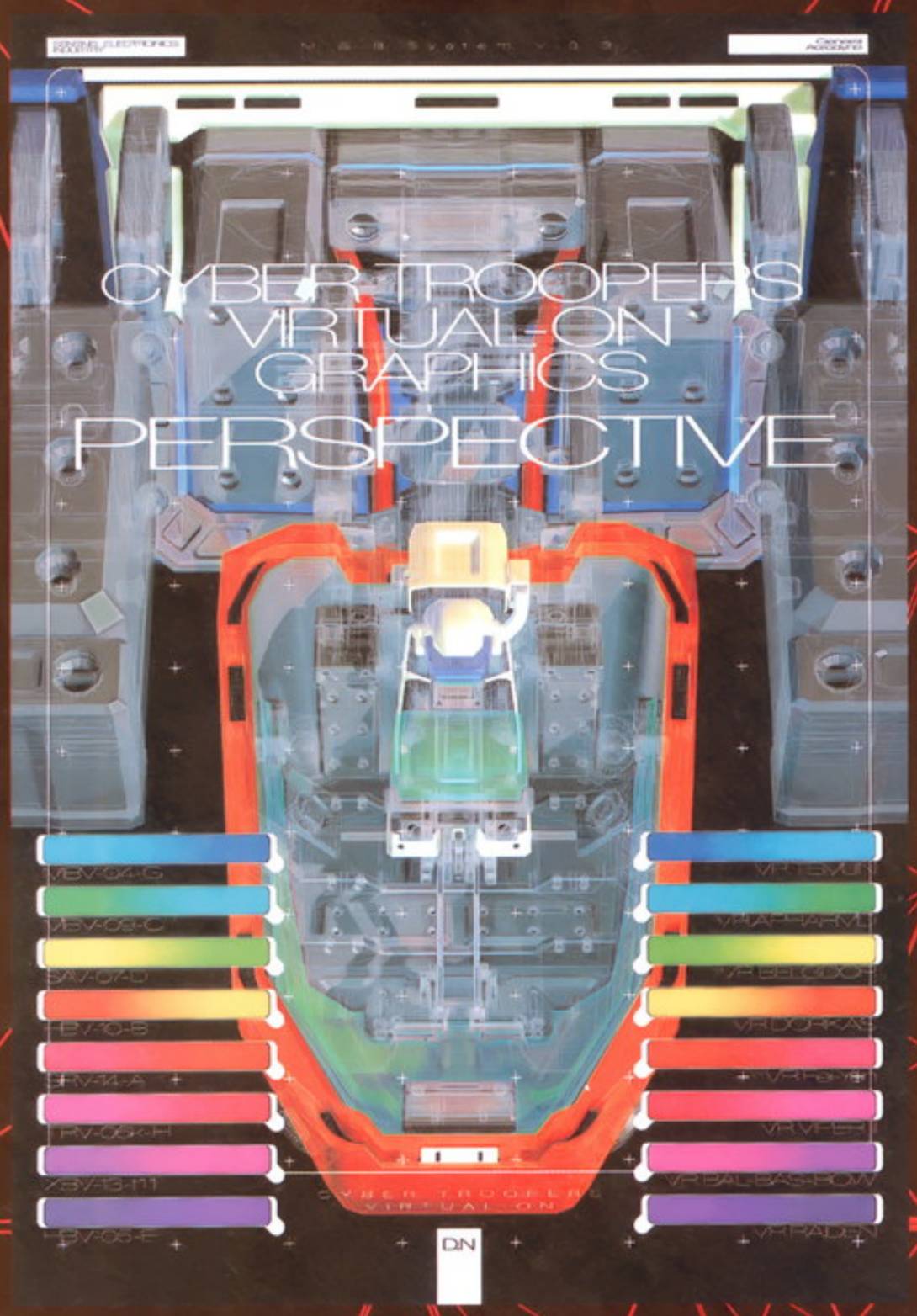
TVアニメ「聖戦士ダンバイン」に登場。主人公と一緒に召還されたが、最後まで彼に勝つことができなかった不運のキャラ。ちょっとマザコン気味の米空軍パイロットだった。



AI

敵メカを操る人工知能。以前はきわめて“無口”だったが、「F」からしゃべる（？）ようになった。人によって聞こえ方が違うのが特徴。やられるときの音がちょっとカワイイ。







CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON GRAPHICS PERSPECTIVE

サイバートゥルーパーズ・バーチャロン・グラフィックス・パースペクティブ

A4判 112ページ オールカラー 本体2,200円 好評発売中

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON REFERENCE SCHEMATIC

サイバートゥルーパーズ・バーチャロン・リファレンス スキマティック

B5判 216ページ 本体2,400円 好評発売中

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997

すべてはここに存在する……

SOFT BANK
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
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円、本代が1回1,000円以下はご利用できません。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

SEGA SATURN PRESS!!



「七ツ風の島物語」© ギブロ・クラウド・バディ・ツーファイブ・エニックス　1997

SEGASATURN PRESS!!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新のサターンタイトルを紹介するこのコーナー。今号も、本誌初登場タイトルが満載!

P138……速攻生徒会
P138……ウォークラフト2
P139……馬なり1ハロン劇場
P139……坂本竜馬・維新開国
P140……もってけたまご with がんばれかものはし
P140……マリオ武者野の超将棋塾
P141……Warrz(ワーズ)
P141……クロス探偵物語
P141……ウルトラマン図鑑2

SEGASATURN PRESS!!

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!

発売が迫るこの秋話題のタイトルをまとめて紹介! 今号も見どころ豊富!!

P142……七つ風の島物語
P146……サムライスピリッツ天草降臨
P148……きゃんきゃんバニー・エクストラ
P150……スティープ・スロープ・スライダーズ
P152……NOON
P154……DJ wars
P156……全国制服美少女グランプリ　ファインドラブ
P158……チーム運営シミュレーション
Formula Grand Prix 1997
P159……忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帳<金>

NEW!

速攻生徒会

●バンプレスト●12月発売予定●6,800円●格闘アクション●全年齢推奨

完成度 40%

2D格闘アクションとして「速攻生徒会」がゲーム化。原作に登場したキャラが暴れ回るぞ。

人気マンガ「速攻生徒会」が2D格闘アクションとして登場!



「速攻生徒会」がついにゲーム化。ジャンルは格闘アクションで、2D形式のバトルで展開される。原作でおなじみのキャラも登場しており、総勢10名の登場が決定しているぞ。今回は開発40%バージョンの画面写真を紹介していこう。



優子の必殺技「デスユーコ」が炸裂。空中からの奇襲技なのか?



優子の「ユーコインテレクチュアル」が石田にヒット。空中で相手を攻撃しているようだ。



石田の攻撃が優子にヒット。ジャンプしながらのアッパーカットのような技だ。

「4HIT」の表示と共に、井伊みかの連続技がヒット。どういう連続攻撃なのだろう。





加藤の「押切掌」が遠く離れた井伊みかに直撃。これは一種の飛び道具のようなものか?

©小川雅史・新声社 ©BANPRESTO 1998

NEW!

ウォークラフトII ダークサーガ

●EAV●発売日未定●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 70%

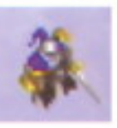
パソコンからの移植となる、人間とオークの戦争を題材としたリアルタイムシミュレーション。

「Diablo」のBRIZARD社が開発したシミュレーションが移植決定!

プレイヤーは人間とオークの2種族からどちらかを選び、各シオリオごとの勝利条件を目指しつつ戦う。プレイヤーは労働者を使って資源を増やし、自分の領土を強化しながら勝利条件を達成することが目標だ。勝利するのは人間かオークか?

戦士

戦闘に適したユニット。労働者に比べて攻撃力が高く、また生命力も強い。領土を守るためには必須だ。

人間 

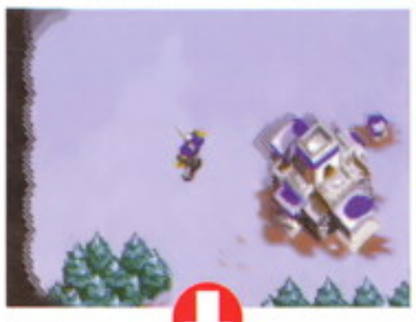
オーク 

労働者

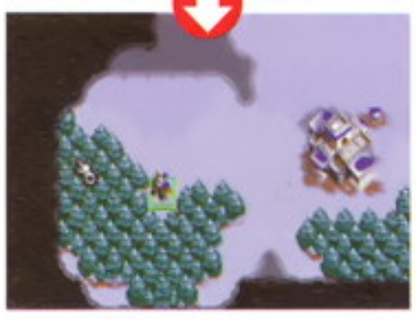
金鉱の発掘、木々の伐採、建築物の建立などを行う貴重な労働力。彼らの力を借りて領土を強化するのだ。

人間 

オーク 



マップ上には霧がかかっており、見えない場所がほとんどだが……。



ユニットを移動させることによって視界が広がる。未知の土地を開拓しよう。

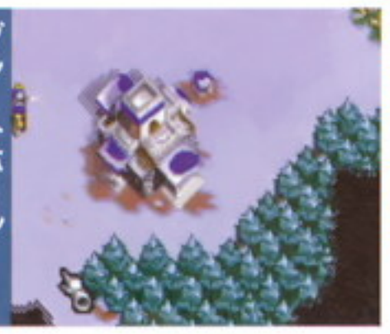


資源を調達し、建物を増やして軍備を強化していくのだ。

資金を調達して建築物を作るのだ

労働者を使って資金を調達すると、木を伐採して材料とし、さまざまな建築物を建てることができる。建物は特に条件もなく作れる「基本建築物」と、ある特殊な条件が必要な「高等建築物」にわかれ、それぞれに特徴が備わっている。ここでは基本建築物の一部を紹介していこう。

グレートホール



労働者の採掘した資源はすべてここに集まる。いわゆる本拠地のようなもの。

訓練所



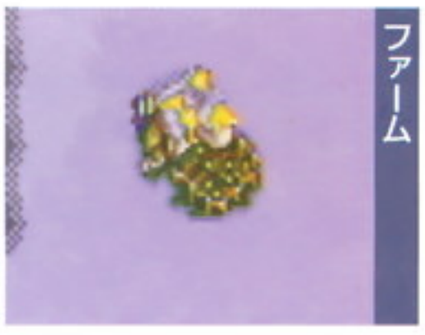
戦士ユニットを生産する場所。ここを中心として戦士の数を増やしていくのだ。

金鉱



中にはゴールドが一定量埋もれている。労働者を派遣してゴールドを運び出せ。

ファーム



この建築物から食料を調達。ファームが不足するとユニットを増やせなくなるぞ。

©1997 Electronic Arts. c Davidson & Associates,Inc.All rights reserved.

NEW!

馬なり1ハロン劇場（シアター）

●マイクロビジョン●11月27日発売●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 80%

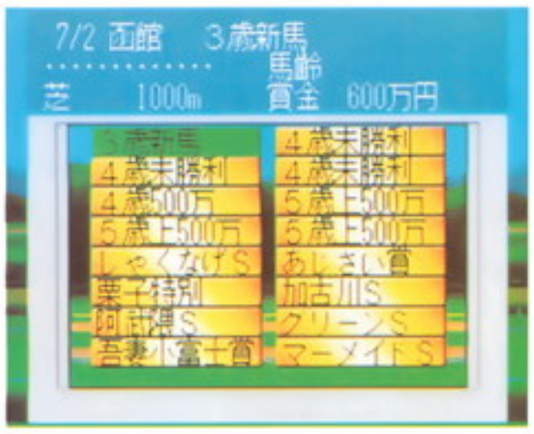
人気競馬漫画家「よしだみほ」にデザインされた馬達と一緒に、泣いて笑ってレースをしよう!

ちょっと変わった競馬シミュレーションが登場!!

5000万円の資金とプレゼントされた馬を元手に、馬主兼調教師になって牧場を経営。国内すべてのG1レースを制覇せよ!

実名の競走馬1050頭が登場し、細かい部分まで本物そっくりに再現されているこのゲーム。本格的な競馬シミュレーションでありながらも、14種類の性格を持った馬達がしゃべって自己主張することで、それぞれの個性がわかりやすく感情移入をしやくなっている。そのため、競馬ファンはもちろん競馬をまったく知らない初心者まで、幅広く楽しむことができるぞ。





最初は小さなレースしか出走できない。しかし最終的には国内の大レースだけでなく、海外のG1レースにも出走できるようになるぞ。



出走の前には、騎手や作戦を馬の特徴や調子に合わせて決定。レース中はラジオたんぱのアナウンサーによる音声の入った実況で、より緊迫感のあるレースが楽しめる。自分の馬が出走している場合は、勝負が決まったあとに馬に感想を聞くことができるぞ。

馬がしゃべる!



調教中やレース前など、いろいろな場面で馬と会話ができる。



© 1997 Micro Vision ©よしだみほ/双葉社

NEW!

坂本竜馬・維新開国

●キッド●1月発売予定●4、800円●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 70%

好評を得たパソコン版を完全移植。好きな人物を選び、自分の望むまま仮想の歴史を作ろう。

自分だけの日本史を演出できる!!

パソコン版が好評だった明治維新シミュレーションの移植が決定。プレイヤーの目的は、幕末の人物となり、動乱の時代を終結させること。登場するキャラクターは、坂本竜馬などの維新志士や勝海舟などの幕臣のみならず、商人や学者、果ては任侠まで総勢500名。その中から自キャラとなる1人の人物を選び、自分の好きなように行動して自分だけの歴史を演出することができる。活動の場となるのは、北は北海道から南は九州まで、主要16都市がメイン。全国75の藩の思想や方策の統一を目指すのだ。また、ゲーム中には池田屋事件や安政の大獄などの有名な事件から、安政の大地震といった災害など、総数150以上の歴史イベントが用意されている。君はどんな歴史を作る?

めざすは倒幕!!



開陽、甲鉄といった有名な戦艦なども登場する。それらを手に入れて最強の軍隊を作り、倒幕を果たすこともできるぞ。



最初は身分も低いし年齢も若い。徐々に仲間を増やし、力をつけていこう。

政治・政策の手腕を磨け!

さまざまな人物と交渉して仲間を増やしたり、警護志士を雇ったりして知名度を上げていくと自分より身分の高い人物に会える。交渉して仲間にすれば、彼らの持っている権力を預かることができるぞ。



自分と思想の近い人物から仲間にしていくことが、統一への第一歩だ。



交渉しだいでは有名人物を、仲間にすることもできる。

© 龍［RON］1997 ©1997 キッド

NEW!

もってけたまご with がんばれかものはし

●ナグザット●発売日未定●5,800円●アクション●全年齢推奨

完成度 70%

知る人ぞ知る名作ソフトに、かわいい「かものはし」が活躍するストーリーモードが加わった。

かわいくてアツイ対戦ゲームだ!

PCエンジンのイベント専用ソフトとして人気のあった「もってけたまご」がサターンに移植される。ゲーム内容は最大4人までの同時対戦が可能なアクションゲームで、マップの中に散らばっている「たまご」を拾い、ひなにかえして巣に集めた数を競い合うのだ。移植に際し、うっかりたまごを転がしてしまった「かものはし」のお母さんになって、次々とステージをクリアしていくモードを追加。お邪魔&お助けアイテムを駆使して、ライバルを勝ち抜いていこう。

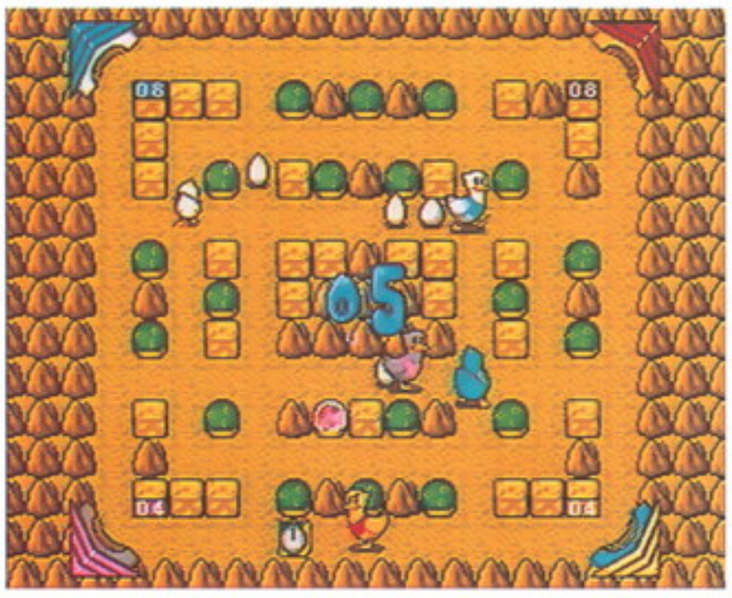


暖めていたたまごを、うっかり川に流してしまう。たまごをめぐる大冒険のはじまりだ。

大切なたまごが……



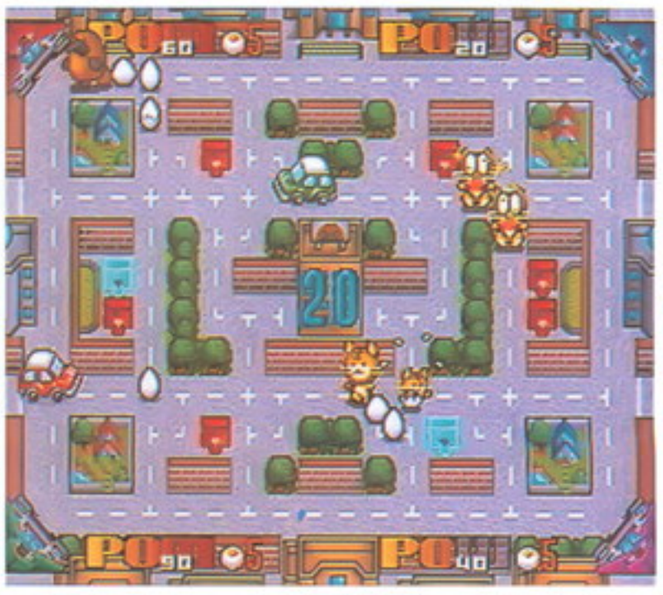
4人対戦が超オモシロイ!



たまごを集めるのはカンタンだけど、ライバルキャラにアタックされるとしびれて動けなくなる。その上、たまごも散らばってしまうので大変!



これはストーリーモード。草原に町、砂漠に密林など、合計8つのワールドのクリアを目指す。エンディングは、スコアの状況によって変化するぞ。



登場するライバル(COM)キャラは、アヒル、ネコ、砂ネズミなどの小動物。でも猫ってたまごから生まれたっけ? かわいいからいいか。

©1997 naxat soft

NEW!

マリオ武者野の超将棋塾

●キングレコード●'98年1月15日発売予定●7,800円●テーブル●全年齢推奨

完成度 90%

初心者から有段者まで、実戦的なテクニックで実力をアップ! 将棋学習ソフトの決定版だ。

将棋が身につく! 強くなる!

NHKの将棋講座などでおなじみの、武者野勝巳六段監修の将棋上達ソフト。差し方を指南するだけでなく、弱点の克服にも力を置いているので、棋力アップを目指している初心者にピッタリ。200題を越える設問に答える「実力養成」、その結果をチャートによって診断する「実力分析」に加え、「棋力認定」モードでは設問に答えることで段位評価が得られるこのソフト。女流棋士による指導対局の応募券もついているなど、盛りだくさんの内容だ。

実力養成

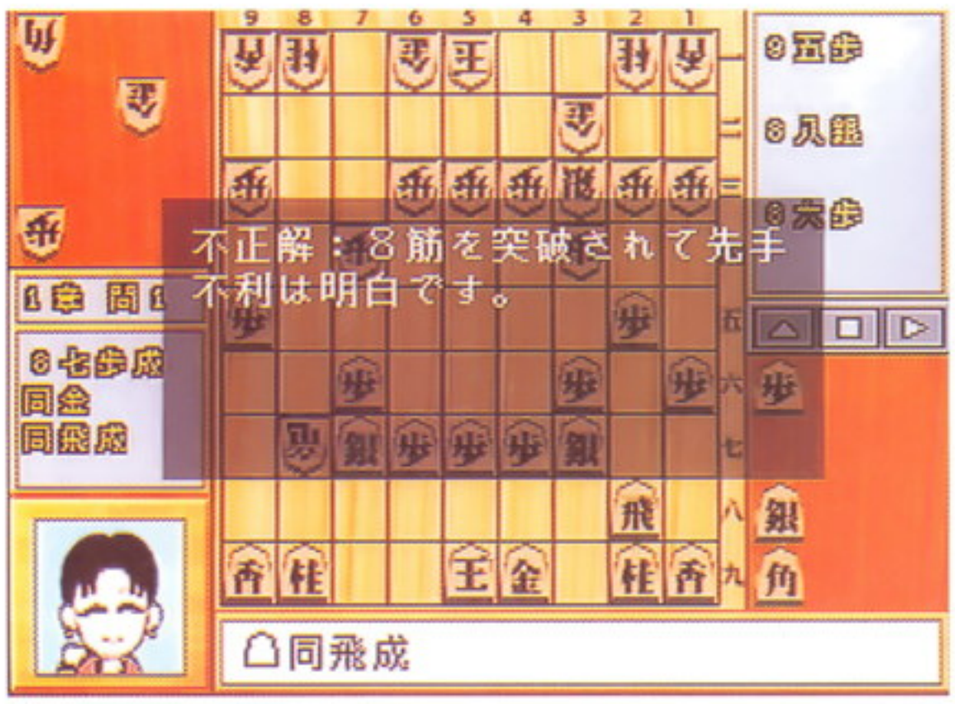


対局の段階による設問に加え、新たに「読み」「大局観」など、実戦に即した設問も用意。

実力分析



プレイの結果を分析して、今後の学習のアドバイスをしてくれる。これで弱点もバッチリ克服。



正解手を教えてくれるだけでなく、悪手の理由をきちんと教えてくれるので、負けない将棋を身につけられる。

このソフトで「初段」「二段」の正式免状が取得できる!

棋力認定モードのデータを送付すれば、武者野六段による認定結果と免状申請書類が送られてくる。本作でじっくり学習すれば、自宅にいながらにして実力がつけられる上に、武者野六段の推薦による正式免状を取得できるのだ。パソコンBBSによるサポートもあるなど、アフターケアも安心だぞ。



ゲーム中でも評価としての段位認定が受けられるので、実力を試すにはもってこいなのだ。

©KING RECORDS/KOMAOTO CORPORATION/1997

NEW!

Warrz（ワーズ）

●ショウエイシステム●発売日未定●6,800円
●ネットワークRPG●モデム必須●全年齢推奨

完成度 40%

コンシューマー初のネットワークRPG。ネットゲーの登場！

中世の香りがするワーズ世界。プレイヤーは、3つの職業から1つを選択。ワーズの世界で見知らぬ住人とコミュニケーションを楽しめるのだ。他の住人に闘いを挑むもよし、アイテムを交換して協力するもよし。また、強者になれば、世界に君臨することも……。見知らぬ仲間とネットゲーを楽しもう。



職業は男女の勇者、僧侶、商人の6キャラから選択可能。それぞれ成長させるのが楽しみ。



この世界には、最大5000人のプレイヤーが住んでいる。キャラ同士で結婚もできるのだ。



「約束」や「特技」といった、気になるコマンドも……。どんな効果があるのだろうか？

©1997 ショウエイシステム

NEW!

クロス探偵物語

●ワークジャム●来春発売予定●6,800円
●アドベンチャー●2枚組●全年齢推奨

完成度 30%

7話オムニバスの推理アドベンチャー。7つの謎を解明せよ！

7本のストーリーが収録され、ボリューム満点の謎解きが楽しめる「クロス探偵物語」。さまざまな謎やトリックがちりばめられた各ストーリーは、それぞれが絡み合いながら進行していくのだ。マッハシークシステムの採用により、CDの読み込みにイライラすることなく快適なプレイが楽しめるぞ。



剣の相棒、西山友子。1人で不良を相手に大立ち回り。……実は剣より強い？



第3話の「ゆがんだ名門校」。エリス女学院で頻発する奇妙な事件は自殺者の呪い？



女子高での捜査と知り、喜々として事件の解決に乗り出す剣であったが……。



探偵志望の主人公、黒須剣。ある日突然、牙木探偵事務所に現れ、難事件を解決する。

©1997 DIGITAL TOKYO/PLANPLAN

ウルトラマン図鑑2

●講談社●12月18日発売●6,800円●データベース●全年齢推奨

完成度 70%

前作が好評だったウルトラマンデータベース。内容もグレートアップして第2弾がお目見えだ！

タロウ、A、帰ってきたウルトラマンにまた会える！

データベースソフト「ウルトラマン図鑑」の第2弾がついに登場。ウルトラマンの設定や技・能力を詳しく紹介。MATやTACといった部隊で使用された武器やメカ、登場人物や、もう1人の主役である怪獣も完全網羅したこのソフト。子供から昔からのファンの方まで納得できる内容だ。名場面集として、ムービーも収録されているぞ。



ウルトラマンの誕生・ラストエピソードなどの気になるところも完全収録。



登場した怪獣の詳しいプロフィールもすぐ見られる。収録された怪獣・超獣・宇宙人は総勢241体。前作の約2倍のボリュームになっている。



M1光線が M78



心に直撃!!



ウルトラマンや怪獣だけでなく、MATやTACなどの武器、通信機などの詳しい情報も満載。マットバズーカなんて知ってた?

第3弾の情報……知っとく？

このシリーズは、第3弾の発売も予定されている。「ウルトラマンレオ」、「ウルトラマン80」、海外作品の「ウルトラマンG」、「ウルトラマンパワード」をはじめ、劇場用作品やTV特番までを含んだ内容となる予定。発売日は来年3月予定となっている。

©1997 円谷プロ/講談社

明らかになった風システムを徹底追及!! 風が起

島のどこかにいる風使いの末裔



島のどこかで会える風ライオン。ガープ博士の才能を見込んで、風の知識を伝授してくれるそうだが……。

この島のシンボルでもある風を思いのままに動かすことができるのは、「風を操る一族」の特権。ガープ博士はその一族でありながら、まったく風の使い方がわからない。しかし、風は新たな物語作りに必要不可欠と言われる大事なもの。風を使いこなすには、島のどこかに住む風使いの末裔、風ライオンから知識を得ることが唯一の手段なのだ。

これまでに判明している風はこの4つ！

1 キミドリの風



草むらに風をぶつけると、草が激しくゆれて、中に潜んでいた虫が飛び出してくる。虫は草に風を当てるたびに何度も出てくるので、今までのように、草むらを歩き回って虫を探す手間が省けるのだ。

2 オレンジの風



ケガをしている者を治療したり、わずかの間、友達を大人にすることができる。また、釣りをしながらこの風を使うと、魚が通常よりも釣れやすくなる。その他、虫を巨大化させる効果も秘められている。

3 アカの風



特定の場所で使うと竜巻のような風が地面を削り、一瞬で穴を掘ることができる。穴にはもちろん入れるが、中に何があるのかは今のところ不明。珍しいアイテムや、秘密の抜け道があるかもしれない。

4 ムラサキの風



普段は見えないはしごや、背景に隠れている虫を探し出す際に必要。アカの風と同じく、特定の場所でのみ使用することができる。画面写真は、風を浴びて珍しい虫「ナマケムシ」が姿を現したところだ。

ゲームの舞台である七ツ風の島には、その名のとおり、七色の風が吹く。住民達に幸せを運んでくれるとされているこの風を、ガープ博士は一つひとつ手に入れていくことで、新しい物語の完成に役立てるようになっている。

前回に引き続き、５番目、６番目の風の効果が公開となる。だが、残念ながら７番目に当たる最後の風は謎を残したまま。すでに判明したオレンジの風の効果も、「傷ついているものを癒す」「友達を一定時間大人にする」など、どのような場面で使用するのかなかなか想像しにくい。物語の核心が完全に見えてくるのは、まだまだこれからのお楽しみという感じだ。ちなみに、風を発生させるにはそれぞれの風と同色のムチをアイテムとして使用する。ムチを振るい、風圧で風を作り出しているのだ。



動いているものをしびれさせる

5 キイロの風



動いているモノはこの島にもたくさんあるのだが、とりあえず虫に使ってみよう。

動いているモノに当てると、しばらくの間しびれさせてしまうキイロの風。とりあえず、草むらを飛びはねる虫には有効だが、どんな目的で使うのかは……内緒。すばやい住人を捕まえるために必要になるのか？



風を浴びると、一定時間だけしびれて動かなくなった。これは捕まえるチャンス！

COMING SOON SOFT

完成度 **80%**

- ●エニックス
- ●11月27日発売
- ●6,800円●アドベンチャーRPG
- ●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーからの一言

いよいよマスターアップも近づいてきた今日この頃ですが、皆さんいかがお過ごしでしょうか？　私は死んでます。ちなみに、編集者も死んでます。これからもっと死ぬでしょう。こうしてソフトや雑誌が皆さんに届けられるというわけですね。（広告宣伝課・山本）

七ツ風の島物語

発売日が近づくにつれて、物語のカギを握る「七ツの風」がいよいよ明確になってきた。今回はこれまでわかっている風システムを振り返りながら、新たに公開された２つの風を紹介していく。さらに、カンゾウ、クリオンといった新キャラが登場する第２章の情報も、いち早くお届け！　これまでの章とは一風変わったムードを楽しんでほしい。

© ギプロ・クラウド・パディズー・ツーファイブ・エニックス1997

こす数々の奇跡に迫る!!



6 ミズイロの風

自分の体を小さくする

ミズイロの風は、ガープ博士の体を小さくしてしまう、唯一自分自身に作用するものだ。この効果が持続する時間は本当にわずか。しかも、通常ならジャンプで越えられる段差も、小さいままではまったく登れなくなってしまう。用途としては、小さな穴を通り抜けるため、と考えていいだろう。小さくなって誰かの体内に入るというイベントも、あるかもしれない……。



ウロコのような風が発生し、ガープ博士の体を包み込んだかと思うと……。

こんなに体が小さくなってしまった。キスケと比べると違いがよくわかる。

七番目の風の役割は？

ガープ博士が操れる風は七ツ。最後に覚えるはずの七番目の風の効果は、残念ながらまだ謎のまま。ただ、これまでの風の中でも最も重要で、不思議な働きを見せるものになることは確かなようで、大事なイベントに絡んでくるというのも、まず間違いなさそうだ。また七色というと自然に虹色を思い浮かべる人も多いだろうが、オープニングに登場する風の色は、意外にも「白」となっている。果たしてこれが黒い風への対抗手段となるのだろうか、それとも……？

最後の風の色は意表をついたシロ!?



画面ではキイロにも見えるが、すでに黄色系の色は2つも含まれているので、ここは「白」と考えるのが妥当。たんぽぽの綿毛のようなやさしい色。

虫取り機に続く新アイテム「釣り竿」を使いこなせ！

今回は釣りの仕組みをもう少し詳しく説明しよう。右の画面を見てもらえばわかるように、釣り竿は虫取り機に比べて難しいテクニックは不要だ。その代わり、レアな魚を釣り上げるのはプレイヤーの運まかせということになる。また、エサを投げてから糸が引っ張られるまでのタイムラグも、魚の種類に関係なく起こる。エサだけ盗まれたり、長い間待ってやっとヒットすることもよくあるようだ。

1 水たまりに釣り竿をたらす



海辺や水たまりを見つけたら釣り竿を使うだけ。エサはガープ博士が自動的につけてくれる。

2 しばらく待つと手応えが……



竿をそのままにしておくと、ピン、ピンと糸が引っ張られる。魚がエサにかかった合図だ。

3 逃げるまえに釣り上げろ！



糸が引っ張られている最中にボタンを押すと、こうして獲物が釣り上げられる。操作は簡単！

水に住むモノならなんでも魚
七ツ風の島の魚たち

おなじみの風獣紀を使って、少し変わった島の魚を紹介しよう。右の画面写真を見てわかるとおり、れっきとした魚以外にも、貝や虫まで釣れることがある。これはこの世界の住人にとって、水中にいるモノはすべて魚の仲間と見なされるため。実際に釣りをしてみると、同じ場所でも貝ばかりが釣れたり、珍しい魚がかかったりと多彩なパターンがある。糸を完全に引っ張るまで何がかかっているのかまったく判断できないところが、この釣りの面白いところなのだ。

イチゴウオ



アッポーと並び称される美しい体色を持つサカナ。

この島にある水たまりで簡単にわりるコトが釣できる。

文中のアッポーとはリンゴそっくりの虫。果物の姿をした生き物は島に多い。

サカサアメンボ



どう見ても虫なのだが島の慣習では水中にいればサカナと同じ扱いになる。

水たまりで極めてまれに釣れる。

虫のようだが分類は魚。これがどうやって釣り竿に引っかかるのか不思議だ。

バカガイ



島の釣人達がボウズと呼ぶボウドウと呼ぶ所でいたる所貝…。釣れるバカガイしか釣れない時は運がワルいとあきらめる釣人も多い。

ゲーム中、イヤになるほど釣れてしまうこの貝。貝はこの他にも存在する。

新たな友達クリオンが登場！

島の広場で出会う長老ソウル



いつでも広場にいるソウル。豊富な知識を蓄えており、アイテムの使い方などを教えてくれる。

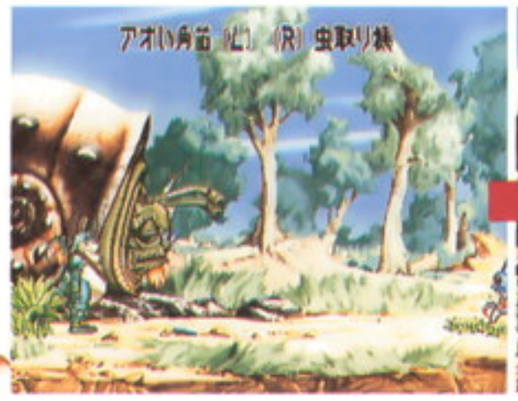
第２章では、いよいよ２人目の友達、クリオンが姿を見せる。どうやったら彼を友達にできるのかはまだ内緒。まずは、物語のおおまかな流れを紹介しよう。ガープ博士が新たに出会う住人はソウルという島の長老。彼は最初、巨大なカラに閉じ込もっているが、こちらが近づくとカタツムリのようにヌヌッと首を出して語りかけてくる。愛敬のある顔で、ありがたいアドバイスを聞かせてくれる。



ソウル

島の住人の中でも最年長とても思われる大カタツムリ非常に物知りて、ガープ博士にさまざまな情報を提供してくれる　現在は広場に落ち着いているが、昔は海を渡ったり、巨体を苦にせず移動していたらしい

なめらかに動くソウルの出現シーン!!







キスケがいれば行動範囲が広がる



道を塞いでいたギンイロ草も、キスケのハサミがあれば粉々に！　切った草から何かが出てくる場合もある。

すでに友達になっているキスケは、第２章が始まった時点で、ガープ博士の家の前で待っていてくれる。ハサミネズミのキスケの得意技は草を切ること。彼を冒険に連れていけば、道を塞いでいた固い草を取り除き、その先の道へ進めるようになるのだ。さらに、キスケが草を刈り取った際、草の切れ端が地面に落ちることがある。これがれっきとしたアイテムになることも。拾っておいて損はない。



画面右の草むらに、ちょっと不気味な草が。キスケに刈り取ってもらうと、アイテムとして拾うことができる。

見たことのない植物を発見!!

Check Point　キャラクターだけでなく背景までがアニメーションする

キャラクターの体をパーツ別に動かし、生き生きした動きを生み出している「多関節」という技術。この動きも大きな見どころではあるのだが、ここでは美しい背景に注目してほしい。誌面ではどうしても完璧に表すことはできないが、実際は背景もアニメーションしているのだ！　しかも一部だけでなく、画面に描かれた木の葉や草、風になびくすべてが、ザワザワと揺れ動いているのである。右の画面写真では、比較的わかりやすい背景を選んでみたが、動きの繊細さが少しでも伝わるだろうか。この「こだわり」には思わず脱帽！

1　木の葉



少しわかりにくいが、風になびいた葉と葉の間隔が違っている。非常に細かい動きだ。

2　しめ縄



これはアニメパターンの違いが明確な例。しめ縄が一つひとつが風に揺れている。

3　赤い花



花弁が近づいたり離れたり。よく見ると、後ろの木の影も微妙に変わっているのだ。

第2章をダイジェスト紹介

木の家に押しかけてくる2人の正体は？

ガープ博士のライバル、もしくは島のいじめっこととして、幾度か紹介してきたカンゾウ。その悪名高いキャラがいよいよここに登場だ。しかもこちらが会いにいくのではなく、カンゾウ自身がガープの家を乗っ取りにくるのだからたまらない。相手のペースに乗せられて、不利な条件のまま勝負を強いられてしまう。その様子を悲しげに見つめるもう1人のキャラが、友達候補であるクリオン。カンゾウの手下の彼に、ガープ博士が話しかけるチャンスはあるのか？

力くらべ

最初のバトルは互いを押し合う力くらべ。相手を画面端に追い詰めることができたら勝ち。負けると木の家はカンゾウに取られてしまう！



ジャンプ

制限時間中、何回ジャンプできるかを競う。タイミングよくボタンを押さないと、ガープ博士の動作が鈍るぞ。



カンゾウとの勝負に勝つにはガープ博士の操作が決め手！

カンゾウとの勝負はミニゲーム感覚。パッドの方向キーを連打したり、タイミングよくボタンを押して、相手よりも好成績をおさめればOK。たとえ負けてしまっても、すぐにリターンマッチを挑めるので安心だ。



カンゾウ

いつも平気で弱い者いじめをしているが、完全な悪者ではなく、どこか憎めないガキ大将というイメージ。ガープ博士に対抗意識を燃やし、勝負を挑んでは自分の強さをアピールしている。

クリオン

長い耳を回転させ、空を飛ぶことができるプロペラウサギという種族。気弱な性格のために、いつしかカンゾウの手下に成り下がり、何かあるたびにいじめられている。実は高所恐怖症。

カンゾウはとっても表情豊か

自信満々！

初対面のガープ博士に向かって、勝手に勝負を挑んでくるカンゾウ。絶対に自分が勝つと信じて疑わない表情だ。



大笑い！

手下のクリオンを蹴っ飛ばしたり、両足で踏みつけてウサばらし！相手のぶざまな姿を見ては、ゲラゲラと笑う。



怒髪天！

迫力のある怒鳴り声を出し、口を大きく開けて相手を威嚇する。クリオンでなくとも震え上がってしまう怖さ！



ショッ〜ク!!

勝負に負けて大ショック。この後、たてがみのような毛が垂れ下がり、大粒の涙を流す。こうなると憎めない。



ガープ博士はクリオンを助けられるか？



ガープ博士に思わず加勢してしまったクリオンを見て、カンゾウの怒りが爆発。クリオンは恐れて逃亡するが、カンゾウがすぐにその後を追いかける!!



ガープ博士との勝負に負け、カンゾウは手下に八つ当たりする。助けてやりたいが……。



カンゾウが去ってしまうと、いじめられていたクリオンはガープ博士に何かを伝えようとする。

サムライスピリッツ 天草降臨™

血で血を洗う真剣勝負 勝利への心得指南!!

いよいよ発売となったサムライスピリッツのシリーズ最新作。今回は対戦における勝利へのポイントを全キャラまとめて紹介する。

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●SNK ●発売中
●5,800円
（拡張RAM同梱・お買い得セット7,800円）
●対戦格闘

メーカーから一言

つ、ついに、発売です！あ、あの名作が、セ、セガサターンにぃぃ！というわけでついに登場です。移植度も安心の◎。オプションも充実して、さらに遊びやすくなっています。キャラによって、それぞれの物語を楽しめるので、CPU戦もナイス。もちろん対戦は超HOT!

基本編 キャラ特性を知ろう!

キャラの通常攻撃は、弱中強の3種類の斬り攻撃と蹴り攻撃で構成されており、それぞれ、立ち、しゃがみ、ジャンプでその攻撃形態も変わる。蹴り攻撃に関しては方向ボタンを入れながら出すことで異なった攻撃にもなる。特殊なコマンドを必要とする攻撃には必殺技、武器飛ばし必殺技、14連斬、などがある。対戦をする上で肝心なのは、それぞれの攻撃の特徴を知ることだ。攻撃判定の発生速度、リーチ、ガードされたあとのスキなどを知り、どこでどう使うかあらかじめ考えておく必要がある。ここではその使い方の代表例を挙げるので、下の表と合わせて読んでほしい。

通常技



主に使うのはリーチが長く出戻りの速い中斬り。遠〜中距離では先端を当てるように牽制したり、空振りをキャンセルして必殺技を出すのが常套手段になる。

必殺技



出戻りの速い技は牽制に使い、スキの大きな技は連続技に組み込むといい。また、中には怒りゲージが溜るとパワーアップする技もあり、例外なく多用することが可能。

超必殺技



ガードされても反撃を受けないものは近距離での連発やラッシュ攻撃の割り込みに使う。確実に決めたいなら防御崩し（引っ張り）や14連斬の途中でキャンセルしよう。

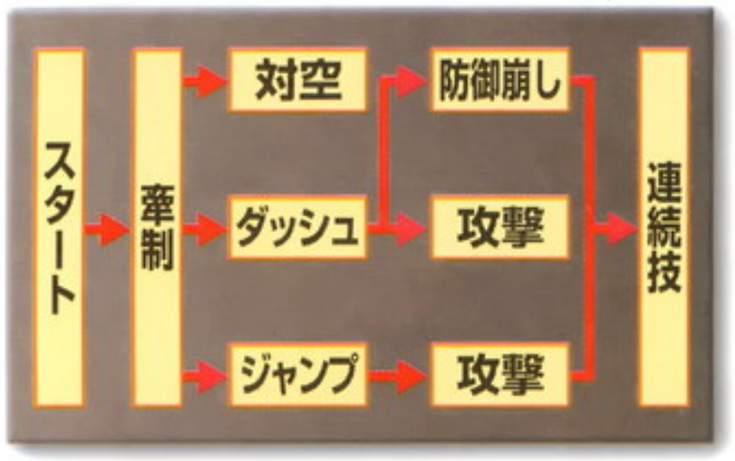
キャラクター名	攻めのポイント	けん制	対空	主な連続技
覇王丸(修羅)	しゃがみガード不能の烈震斬の使い方が勝利の鍵。しゃがみ中斬りなどに空振りキャンセルしよう。ガードが固くなったら防御崩しを狙え。	立ち中斬り 旋風裂斬(弱)	弧月斬(弱)	●近距離立ち中斬り→弧月斬(弱)or超必殺技●14連斬(12連目)→超必殺技 ●BBC→弧月斬(強)
覇王丸(羅刹)	必殺技のどれもが強力で多彩な攻め方を展開でき、旋風裂斬と剛破のヒット後には追い打ちが可能。超必殺技絡みの連続技が強烈だ。	立ち中斬り 旋風裂斬(弱) 旋風波	弧月斬(弱)	●剛波→14連斬or弧月斬(弱)or超必殺技●近距離中斬りor14連斬(12連目)or旋風裂斬orBBCor風刃(端・限)→超必殺技●風刃→弧月斬(端)
ナコルル(修羅)	攻撃力が高く出の速いアンヌムツベが多用できる。ダッシュ攻撃からの連続技と併用しよう。接近するときはジャンプ↓+蹴りで。	ダッシュ弱斬り シチカプ エトゥ	アンヌムツベ	●シチカプ エトゥ→orダッシュ攻撃orアンヌムツベor超必殺技●ダッシュ中斬り→ダッシュ攻撃orアンヌムツベ●14連斬(12連目)→アンヌムツベ・BBC→カムイムツベorレラムツベ
ナコルル(羅刹)	まず狼にまたがり、そこから様々な突進技と分離攻撃を混ぜて相手を翻弄しよう。狼の乗ったときのジャンプ強斬りはガード不能だ。	ダッシュ弱斬り	ジャンプ強斬り	●ダッシュ中斬り→ダッシュ攻撃●(狼にまたがり)ジャンプ強斬り→中斬り→メルシキテ(→分離攻撃)or超必殺技
リムルル(修羅)	攻撃判定の発生が速いコンルノンノが多用できる。コンルシラルのあと再びジャンプが可能で、さらに落ちる氷にも攻撃判定があるぞ。	立ち中斬り	ジャンプ強斬り コンルノンノ	●BBC→コンルノンノ●コンルメム→ジャンプ強斬り→強斬りorコンルノンノ ●14連斬(13連目)→14連斬(13連目)→…
リムルル(羅刹)	多用できる必殺技が少ないので、防御崩しを主体とした攻めでコツコツとダメージを与えていこう。怒りゲージは常に溜めておきたい。	立ち中斬り	ルプシトゥム(強)	●中斬り→ルプシトゥム(弱)●BBC→ルプシトゥムor超必殺技●コンルメム→ジャンプ強斬り→強斬り●14連斬(13連目)→14連斬(13連目)→…
服部半蔵(修羅)	爆炎龍を盾にダッシュで接近し、モズ落としを決めるのが基本。怒りゲージMAX時の爆炎龍は格段に性能アップするので多用しよう。	立ち中斬り 爆炎龍	ジャンプ中斬り 蹴り(ニュートラル)	●BBC→超必殺技(端)●爆炎龍(怒り時)→ジャンプ強斬り●ダッシュ弱斬り→ダッシュ弱(中)斬りor爆炎龍(怒り時)
服部半蔵(羅刹)	基本的には修羅と同じで爆炎龍から爆炎微塵隠れを狙うが、静音や猿舞を使ったトリッキーな攻めも効果はある。相手を翻弄しよう。	立ち中斬り 爆炎龍	ジャンプ中斬り 蹴り(ニュートラル)	●ジャンプ強斬りorBBCor14連斬(12連目)→超必殺技(端)●爆炎龍(怒り時)→ジャンプ強斬り●ダッシュ弱斬り→ダッシュ弱(中)斬りor爆炎龍(怒り時)
ガルフォード(修羅)	スキの少ない飛び道具を主軸にダッシュ中斬りと強斬りの2択やレプリカアタックでそつなく攻めよう。バビーも多用できるぞ。	立ち中斬り プラズマブレード	ジャンプ中斬り 蹴り(ニュートラル)	●マシンガンドッグ→強斬り●(武器無し)ダッシュ斬り攻撃→斬り攻撃 ●ジャンプ強斬り→しゃがみ強斬り
ガルフォード(羅刹)	ダッシュの中と強斬り、ストライクヘッズで3択が可能。スキの少ないライトニングスラッシュも多用できる。積極的に攻めていこう。	立ち中斬り	ジャンプ強斬り プラズマブレイク	●14連斬(12連目)→超必殺技●近距離中斬り→プラズマファクター(弱)orライトニングスラッシュ●(武器無し)ダッシュ斬り攻撃→プラズマファクター
千両狂死郎(修羅)	弱を基本にしゃがみ斬り各種で細かく刻んで、突発的に大津波や蝦蟇地獄で強襲する。相手のガードが固くなったら防御崩しからの連続技へ。	しゃがみ弱斬り 後方ジャンプ中斬り	回転曲舞	●遠距離中斬り→回転曲舞or蝦蟇地獄or大津波(弱)or跳尾獅子(弱)●BBCor14連斬(12連目)→超必殺技●ジャンプ強斬り→強斬り●防御崩し→強斬り
千両狂死郎(羅刹)	基本的には修羅と同じ闘い方だが、多用できる必殺技がない分、自由度は低い。必殺技はポイントを押さえて突発的に使っていこう。	しゃがみ弱斬り	後方ジャンプ中斬り	●近距離中斬りor投げ(前方)or14連斬(12連目)orBBC→超必殺技●防御崩し→強斬りor狂死郎宴舞
橘右京(修羅)	立ち中斬りやささめゆきで牽制し、ダッシュから防御崩しかダッシュ強斬り→ツバメ返し(登り)で攻める。ジャンプ中斬りはめくりに。	立ち中斬り ささめゆき	しゃがみ中斬り 垂直ジャンプ強斬り	●中斬り→ささめゆき(弱)●近距離中斬りor14連斬(12連目)orBBCor→超必殺技●防御崩し→しゃがみ強斬り
橘右京(羅刹)	陽炎を盾に一気に間合いを詰め、立ち中斬りや霞雀で攻める。ダッシュ強斬りやしゃがみ蹴りからのツバメ返しも有効だ。	立ち中斬り	しゃがみ中斬り 垂直ジャンプ強斬り	●BBC→ささめゆき(強)or超必殺技●近距離中斬りor14連斬(12連目)→超必殺技●防御崩し→しゃがみ強斬り
牙神幻十郎(修羅)	スキの少ない飛び道具を軸に、ガード方向の2択を強要できる三連殺で攻めていく。接近時は立ち蹴りとしゃがみ蹴りの2択を。	桜華斬(弱)	光翼刃	●近距離中斬りor立ち蹴り(ニュートラル・2発目)→三連殺(弱)or光翼刃●しゃがみ蹴り(↓)→光翼刃●(怒り時)三連殺→連ね斬りX1〜3→超必殺技or一閃●防御崩し(背後)→ダッシュ中斬り→ダッシュ中斬り→…●近距離中斬りor→超必殺技●BBCor14連斬(12連目)→光翼刃or超必殺技(限or端)
牙神幻十郎(羅刹)	ガード方向の2択を強要する闘い方がメインとなるのは修羅と同じだが、決め技となる三空殺はガードされると危険。慎重にいこう。	裏華斬	光翼刃	●しゃがみ蹴り(↓)or立ち蹴り(ニュートラル・2発目)or遠距離中斬り→光翼刃or三空殺●立ち蹴り(ニュートラル・2発目)or遠距離中斬りor防御崩し→超必殺技●投げ(背後)→ダッシュ中斬り→ダッシュ中斬り→…●BBCor14連斬(12連目)→光翼刃or超必殺技
首斬り破沙羅(修羅)	遠距離では頭魂を盾に影縫いや空刺し(中)などで攻め立てる。接近戦ではしゃがみ弱斬りで牽制し、影吸いなどから友引を狙おう。	空刺し(中or強)	立ち蹴り (ニュートラル)	●BBC→影縫い(弱)●頭魂→影縫いor空刺しor超必殺技

© SNK 1996

実戦編

闘いの流れ

まず実戦では、どのキャラを使用しても牽制することから始まる。強烈な対空技を持っているキャラは、牽制で跳び込みを誘って対空で迎撃していこう。牽制には主に弱、中斬りを使い、必殺技なども混ぜて動きを読まれないよう攻めていこう。そこから攻める選択肢は大きく分けてジャンプとダッシュの2つ。ほとんどのキャラは後者から防御崩しを狙うことになる。防御崩しを狙う利点はいろいろあるが、まずは攻撃力を上げるべく14連斬を決めて怒りゲージを溜めよう。怒りゲージが溜っている場合には、武器飛ばし必殺技を混ぜた連続技を決めるといい。また、キャラによっては連続技の入る入らないがあるので、防御崩しの際は画面端へ追い詰めるようにした方が得策である。



勝利への鍵はいかに連続技を決めるか

従来の格闘ゲームの定石はジャンプ攻撃からの連続技であるが、このゲームでは防御崩しからの連続技が常套手段となる。その過程としては、防御崩し(引っ張り)の後に背後から攻撃するか、画面端へ投げて攻撃するのが基本だ。連続技はキャラによって異なるが主に次のような形態が主になる。①防御崩し→14連斬(武器飛ばし必殺技)。②防御崩し(画面端へ)→通常技→必殺技(武器飛ばし必殺技)。③防御崩し(背後)→BBC→必殺技(武器飛ばし必殺技)。④連ね斬り×1～3→武器飛ばし必殺技(一閃)。①は怒りゲージを溜める手段なので、一番最初に実行する連続技だ。怒りゲージが溜っているなら、防御崩しから直接か14連斬の途中からキャンセルして武器飛ばし必殺技を決めよう。②は怒りゲージの有無は問わないが、怒りゲージが溜っていた方が攻撃力は高い。③のBBCとは14連斬始動技からの派生で、コマンドにすると強斬り+蹴りのヒット後、中斬り→中斬り→強斬りとすばやく入力する。最後の強斬りにキャンセルが利くので、必殺技や武器飛ばし必殺技を決めることもできるのだ。他にも弱斬り×3、弱→中→強斬り、といった組み合わせもある(キャンセルは不可)。④は怒り爆発時の連続技で、弱中強斬りボタン同時押しで発動する連続攻撃を複数回決めてから、キャンセルして武器飛ばし必殺技や一閃を決めるというもの。破壊力があるぞ。

牽制しつつ常に投げを狙う



チクチク攻めてガードが固くなった相手にダッシュから防御崩しを決める。まずは14連斬で怒りゲージを溜めよう。

BBCからの連続技を狙う



BBCがヒットしたあとの相手にはやられ判定が残っているので、必殺技や超必殺技をキャンセルすれば連続技に。

体力が少なくなったら一閃で逆転



一閃はこちらの体力が少ないほど破壊力が増す。連続技にすると補正がかかるので、背後へ投げてから直接狙え。

キャラクター名	攻めのポイント	けん制	対空	主な連続技
首斬り破沙羅(羅刹)	遠距離では影騙しを使ってジャンプ攻撃を仕掛けたり、影吸いと影出をおりまぜるトリッキーな戦法が有効だ。	空刺し(中or強)	立ち蹴り(ニュートラル)	●BBC→地刺し(弱)●ジャンプ強斬り→武器飛ばし必殺技
緋雨閑丸(修羅)	全体的にリーチは短いが、しゃがみ強斬りはリーチと破壊力が高いため中距離戦で活用できる。スキあらば投げから連続技を狙おう。	立ち弱斬り	梅雨円殺陣	●BBC→五月雨斬り(端)or霧雨刃(強以外)or梅雨円殺陣ot真・雨流れ狂落斬●防御崩し→梅雨円殺陣●ジャンプ強斬り→武器飛ばし必殺技
緋雨閑丸(羅刹)	基本的に修羅と同じ。小雨からの雷雨も奇襲にはなるがガードされると反撃を受ける。武器飛ばし必殺技を手軽に連続技に組み込めるのが強み。	立ち弱斬り	梅雨円殺陣	●BBC→霧雨刃(強以外)or梅雨円殺陣ot真・雨流れ狂落斬or武器飛ばし必殺技●投げ→梅雨円殺陣●防御崩しor近距離中斬りorBBCor14連斬(12連目)→武器飛ばし必殺技
花諷院骸羅(修羅)	まずはダッシュやぶちのめしなどで接近する。暴れる相手にはかちあげやつかむぞ～を狙い、ガードの固い相手には防御崩しからの連続技だ。	立ち蹴り(ニュートラル)	つかむぞ～組み天井	●しゃがみ弱or強斬り→かちあげ●しゃがみ強斬り→つかむぞ～石頭●BBC→かちあげorつかむぞ～組み天井or武器飛ばし必殺技●防御崩しor14連斬(12連目)→武器飛ばし必殺技
花諷院骸羅(羅刹)	円心殺を決めることだけを考えて接近していく。弱斬りを連発して円心殺を狙おう。ダッシュ蹴りなどで一度転ばせるといいぞ。	立ち蹴り(ニュートラル)	百貫落とし	●防御崩し→喝or超必殺技●防御崩し(背後)→(少し歩いて)しゃがみ強斬り→武器飛ばし必殺技(限)●BBC→武器飛ばし必殺技
天草四郎時貞(修羅)	逢魔刻で常に相手との距離を保ち、リーチのある中斬りで刻んでいく。天照封風撃や死霊刃の奇襲も有効だ。	立ち弱(中)斬り 後方ジャンプ中斬り	立ち弱(中)斬り 後方ジャンプ中斬り 近距離強斬り	●近距離中斬りor近距離しゃがみ強斬りorBBCor14連斬(12連目)→武器飛ばし必殺技
天草四郎時貞(羅刹)	逢魔刻で一定の距離を保ち、弱斬りや中斬りで相手を近づかせないように闘う戦法は修羅と同じ。相手の動きを先読みすることが重要。	立ち弱(中)斬り 後方ジャンプ中斬り	立ち弱(中)斬り 後方ジャンプ中斬り 近距離強斬り	●BBC→冥府魔障弾or戒烈掌(端)●近距離中斬りor近距離しゃがみ強斬りorBBCor14連斬(12連目)→武器飛ばし必殺技
柳生十兵衛(修羅)	リーチのある中斬りとスキの少ない水月刀で攻めていく。中斬りは相手に届くよう出したり、空振りキャンセルするのが有効だ。	立ち中斬り	後方ジャンプ中斬り	●中斬り→水月刀(弱)●近距離中斬り→二ツ角羅刀(強以外)
柳生十兵衛(羅刹)	修羅と同じ闘い方を基本とするが、狙いは凄じい破壊力をもつ心眼刀だ。双月陣はガードしている相手にダメージを与える特殊な技だ。	立ち中斬り	柳生心眼刀・天羅 後方ジャンプ中斬り	●中斬り→水月刀●BBC→武器飛ばし必殺技(端・限)
シャルロット(修羅)	リーチのある弱中斬りでチクチク攻める。時間差のトライスラッシュも混ぜると効果的だ。接近したらめくり強斬りからの連続技を狙え。	弱(中)斬り	パワーグラデーション	●めくり強斬り→14連斬or近距離中斬り→パワーグラデーション●BBC→パワーグラデーションor武器飛ばし必殺技(限or端)●14連斬(12連目)→武器飛ばし必殺技
シャルロット(羅刹)	弱中斬りに頼るのは修羅と同じだが、遠距離から攻める有効な手だてがないので、積極的に攻め込み連続技を狙っていこう。	弱(中)斬り	パワーグラデーション	近距離中斬り→リオンランセ●めくり強斬り→14連斬or近距離中斬り→パワーグラデーション●BBC→パワーグラデーションorバイネットラージュ(弱)or超必殺技●14連斬(12連目)→武器飛ばし必殺技
タムタム(修羅)	立ち弱斬りを連発して相手の跳び込みを誘い、ジャンプ強斬りで叩き斬ろう。適度にアハウガブルをばらまいておくことも重要だ。	立ち弱斬り	ジャンプ強斬り	●近距離中斬り→バグナデオス(弱)●BBC→ムーラガブル(上)●防御崩し(背後)→しゃがみ強斬り●ジャンプ強斬り→ジャンプ強斬り(登り)orしゃがみ強斬り
タムタム(羅刹)	立ち弱斬りで刻んで対空にジャンプ強斬りまでは修羅と同じ。羅刹なら、接近してガブルガブルや防御崩しからの連続技を積極的に狙おう。	立ち弱斬り	ジャンプ強斬り	●近距離中斬り→バグナデオス(弱)●BBC→ムーラムーラ(上1発)●防御崩し(背後)→しゃがみ強斬り●ジャンプ強斬り→ジャンプ強斬り(登り)orしゃがみ強斬り
風間火月(修羅)	暇があれば火災をまとい、ダッシュからの連続技や防御崩しからの連続技を積極的に狙っていこう。相手の反撃には炎滅を合わせたい。	中斬り	ジャンプ中斬り	●近距離中斬りorダッシュ中斬り→大爆殺●BBC→大爆殺or武器飛ばし必殺技
風間火月(羅刹)	まずは防御崩しから14連斬で怒りモードに入り、攻撃力を高めておく。狙いは破壊力抜群の六道烈火だ。3回目の入力は引きつけて行おう。	中斬り	ジャンプ中斬り	●防御崩し(背後)→ダッシュ中斬り→愚連脚or六道烈火●六道烈火(2回入力後)→武器飛ばし必殺技
風間蒼月(修羅)	月光の使い方が勝敗を左右する。怒り状態の月光を画面端でガードさせて連発すれば、削りだけでかなりの体力を奪うことができる。	中斬り	ジャンプ中斬り 月光	●浮月→各種通常技or月光or武器飛ばし必殺技●BBC→月光(弱)●近距離立ち中斬りor14連斬(12連目)
風間蒼月(羅刹)	円月の発動中は無敵でさらにそこからジャンプしたり必殺技を出せる。弱～強の円月から死月や後方ジャンプから月輪波で攻めよう。	中斬り	ジャンプ中斬り	●BBC→月輪波(地・弱)or武器飛ばし必殺技●近距離中斬りor14連斬(12連目)→武器飛ばし必殺技

(　　)内の文字の説明
?連目：キャンセルする場所　　端：画面端でのみ有効　　限：キャラ限定で有効
※それ以外は備考

CAN CAN Bunny きゃんきゃん★バニー エクストラ

TM

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●キッド ●10月2日発売(発売中)
●5800円
●恋愛アドベンチャー
●18歳以上推奨

メーカーから一言

みなさま、たいへんながらくお待たせいたしました。「きゃんきゃんバニー・エクストラ」がついに発売になりました。夜風が涼しくなってきたこの季節、このソフトで身も心も温めてみてはいかがでしょうか。でも、のぼせすぎには気をつけて！



きゃる～ん☆

"恋の魔法があなたに届きますように"

スワティー Swatty

プロフィール

BIRTH いつでしょう？ AGE ？ JOB 弁財天 BLOOD きゃる？

音楽と教養、そして美を司るノーテンキな弁天さまだが、ひらめきで物事を押し進めようとする性癖が難……。コンビニで愛読書のフンジーをチェックして、七福神とともにおいしいと評判のお店の食べ歩きを趣味としている。









街に出たらとにかく声をかけまくるのだ!!



フランスから帰ってきたの!?



石鍋 環 Tamaki Ishinabe

プロフィール

BIRTH 5/5（牡羊座）
JOB フランス料理のパティシエ BLOOD O

きゃぴきゃぴ娘がまたもや

高岡 麻里 Mari Takaoka

プロフィール

BIRTH ？（？座）
JOB ？ BLOOD ？

おっとりした口調に夢中だった日々…



東山 日奈織 Hinao Higashiyama

プロフィール

BIRTH 12/31（山羊座）
JOB 画家のたまご BLOOD AB

懐かしのあの子にまた会える！

またまた七福神が出現！しがない主人公に愛の手を

街で見かけた女のコに声をかけるところから始まり、徐々にお互いを理解しながら、ついにはふたりが結ばれるまでを描く「きゃんバニ」シリーズ。「エクストラ」でも、コメディータッチながら、ちょっぴり甘くて切ない恋愛ドラマを体験できる。

さて、相変わらず女日照りの日々が続く主人公の元にやってきたスワティと七福神は、今度は北極紫微大帝の力を借りて主人公に女縁を授ける。これでウハウハかぁ～!?と、うかれる主人公だったが……。

© カクテル・ソフト／キッド

メインキャラクターである6人の女の子たち



「結構堅実なのよ！」

桜沢　香織
Kaori Sakurazawa

プロフィール

BIRTH 9/15（乙女座）
JOB 稲村女子短大家政科　BLOOD A

アルバイトでコンパニオンをしているためか、派手で遊び好きと思われるのを気にしている。「誠実な人がやっぱり一番！」

杉田　千里
Chisato Sugita

プロフィール

BIRTH 2/12（水瓶座）
JOB 鷲見高等学校2年　BLOOD B

漫画家を志す女子高生。憧れの人は特撮ヒーロー宇宙刑事エクスト。とにかくハマればこちらがハマる、ちょー燃えなコ。



「アニメ、特撮、漫画が大好き！」

「やっぱり国際派よね～」



若宮　雪江
Yukie Wakamiya

プロフィール

BIRTH 10/6（天秤座）
JOB job CTR-TVアナ　BLOOD A

語学堪能のバリバリの帰国子女。とっても一途な性格で、都合よく遊ばれるのを嫌う。常に真摯な姿勢で臨むこと。



青山　美沙生
Misao Aoyama

プロフィール

BIRTH 12/18（射手座）
JOB フレンド女学院3年　BLOOD B

好き嫌いのはっきりしている気まぐれな子猫ちゃん。その性格からか素直になれず、かんしゃくを起こすことも度々。

「ノリの悪い人って嫌いッ！」



「ホントにしっかり者なんだから」

坂本　春菜
Haruna Sakamoto

プロフィール

BIRTH 3/8（魚座）
JOB 聖ルカ病院准看護婦　BLOOD O

ちょっぴり人より霊感の強い春菜。童顔なのでよく年下に見られるが、その意思は強く、見た目よりしっかりしている。

「一人前の男になったらね♡」

久遠寺　綾
Aya Kuonji

プロフィール

BIRTH 8/9（獅子座）
JOB 集談社少年チャンプ編集長　BLOOD AB

趣味は仕事と広言してはばからないが、実は優しく温かく包んでくれる拠り所を求めている、やり手の女性編集長。



星のかけらに導かれて……

主人公は女縁を授かると同時に、導かれた女のコにくっついている星のかけらを集める任務も与えられる。しかも満月までに集めなければ、スワティが北極紫微大帝と結婚してしまう！楽しんでばかりはいられない！

星のかけらの導きで一度女のコを見かけたら、ターゲットをそのコに絞って、移り気な女の子たちのハートをがっちりつかむよう心がけよう。でもこんな言葉もあるぞ!!　「二兎追うことは一兎追うことよりも楽し」。

その後を描いたエクストラストーリー



主人公と女縁によって出会い、そして結ばれた女の子との「その後」を綴ったサターン版オリジナルストーリー。エンディングでどの女の子を選んだかによって、いろいろな“if～もしも”を垣間みることができるぞ！

CoolでChillなスノーボーディング・ワールド!!



Steep Slope Sliders

～スティープ・スロープ・スライダーズ～

スノーボードの季節にはまだちょっと早い時期だけど、サターンには一足早く「スティープ・スロープ・スライダーズ」が登場。かっこよくテクニックを決めつつ、雪山を疾走する爽快なスピード感を楽しむことができるぞ。





COMING SOON SOFT

完成度 100%

- ●ビクター／パックインソフト
- ●10月23日発売●5,800円
- ●スポーツ●1人プレイのみ
- ●全年齢推奨

メーカーから一言

超体感スノーボード・ゲームがいよいよサターンに登場!! 雪の感触やボーダーの重心移動、障害物にぶつかった時の衝撃など、ぜひプレイして体感してください。ボーダーの方も、そうでない方も、コレで冬にそなえましょう。（広報 マサ斎藤）

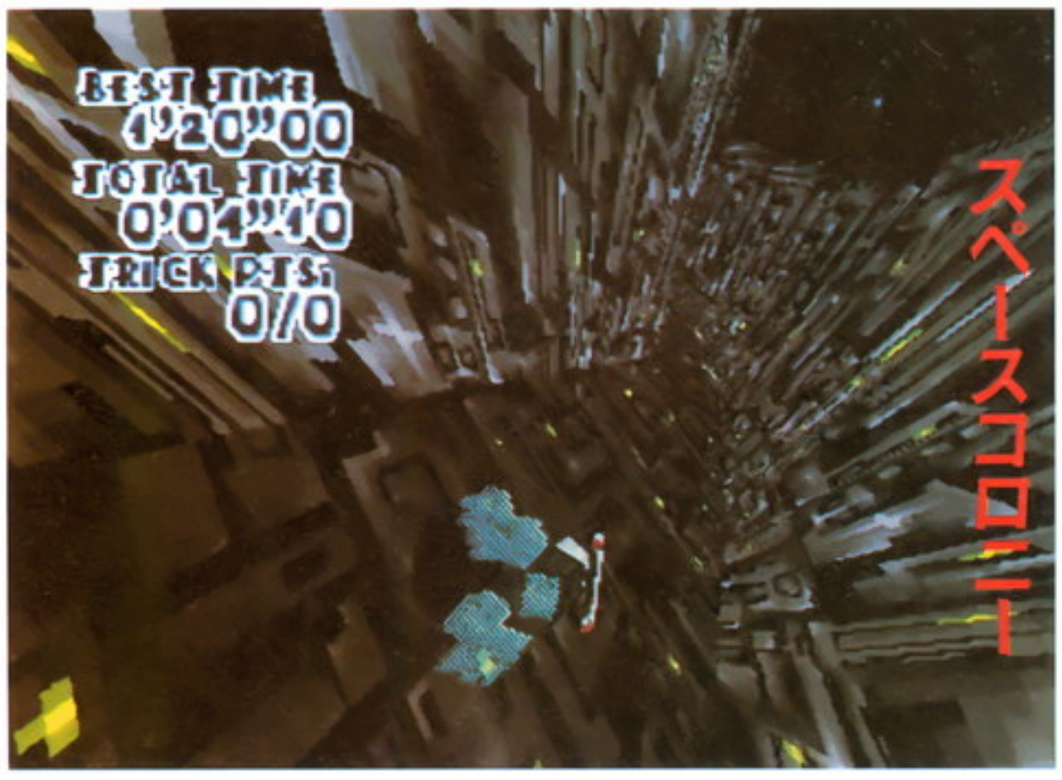
現実を超えた!? 隠しモードの数々!!

アメリカ、イタリアから日本の苗場まで、変化に富んだアルペンコースやハーフパイプなど、7つのステージが設定されている本作。今回、さらに隠しコースが用意されていることが判明。そのエクストラコースは現実のスノーボードとちょっと違った滑りを味わえるようになっている。キュートなギャル（死語）や人間以外の隠しキャラもあわせて、紹介していこう。

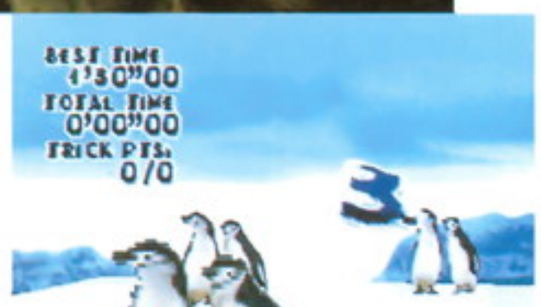
エクストラコースが!!



星雲が広がる宇宙空間で、アステロイドベルトの上を飛ぶ。気分は「コンタクト」?。



スペースコロニーが舞台。狭い空間をぬうように走る高難易度のエクストラコース。





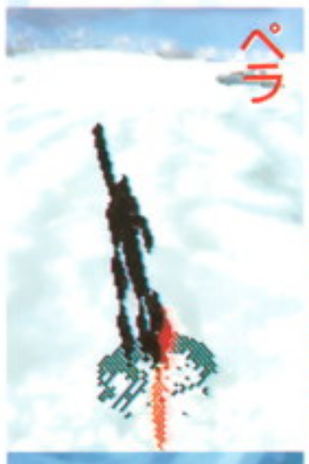
南極でスノーボード。氷山から落ちると水上スキーができる。隠しキャラのペンギンで滑ると、まったく別のゲームのよう。

エクストラキャラも!!

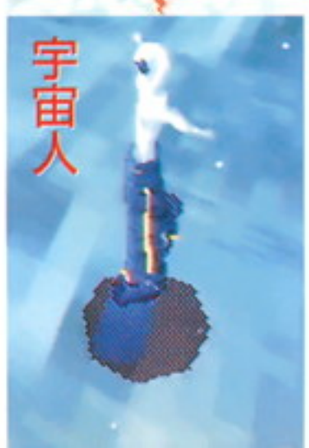


コースをハイレベルでクリアしていくとキャラが8人に増える。そこである条件を満たすとさらにエクストラキャラが出現する。ペンギンやUFOやソニック帽の女のコなどなど。











©1997 Victor Interactive Software Inc./1997 CAVE Co., Ltd

トリッキーなSNOW BOARD PARKを徹底紹介!

エクストラコースはメチャクチャぶっ飛んだコースだったけど、ノーマルコースは純粋にスノボをプレイできるように設計されている。どのくらい遊べるか、壁やジャンプ台が配置されたスノーボードパークを見てみよう。

コース全体は、それほど傾斜がきつくないかわりに障害物がいたるところにある。とくに競技用ジャンプ台は、派手なテクニックを出せるところだ。



ジャンプ台の入り口は閉じている。右端の盛り上がったバンプからジャンプして入る。



ジャンプ台

ジャンプ台からいきおいに乗って飛び出し、思うがままにテクニックを繰り出そう。こうした滞空時間の長いジャンプをいかに利用するかが、ポイントだ。

スピードをつけて大ジャンプ

人工的な障害物を使って、いろんなテクニックを決めるには、ある程度スピードに乗って滑る必要がある。ドラム缶にぶつかったり、コケたりしないでスピードを維持できれば、コース中程にあるロッジだって飛び越えられるのだ。

技を駆使して華麗に滑るためには、スピード＆テクニックのバランスが重要なコースといえよう。



スピードに乗っていれば、ロッジ横を通らなくてもジャンプで越えられる。



進入角度をうまく合わせて上るのがむずかしい。滑り台を使っての回転ジャンプは、一番の腕の見せどころともいえる。



連続ジャンプ



コースのラスト手前に、何気なく置いてある廃車は、単なる障害物のように見える。でも、これを踏み台にすると左の壁に上ることができるのだ。車から壁へ連続２段ジャンプが必要なので、ちょっと難易度は高い。できるだけ車の手前に着地するように最初のジャンプは早めにしよう。２番目はちゃんと車に乗ってからジャンプする、こちらは早すぎるとダメ。あまりに速いスピードだと失敗しやすい。



START

ハデハデなダンサーやギャラリーに見守られながらのスタート!!　ゆっくりとスピードが上がる。エッジをきかせ過ぎないように気を付けよう。



ドラム缶が並んでいる。ジャンプで避けてもいいし、間をすり抜けてもいい。

クォーターパイプ



技の練習に最適なのがクォーターパイプ。曲面を利用してジャンプも可能だ。



斜面に突き出た階段状の障害物。スピードがないと途中で、壁にぶつかってしまうだろう。

レール



レールに乗れれば上級者。カーブに沿って最後まできれいに滑り降りられるようテクをみがけ!

角度をつけて乗る

レールには手前の段差を利用して乗る。このときボードがレールに対して真っすぐではなく、少し角度がつくような状態からジャンプする。レールに乗ったら方向ボタンで修正。



コース横のバスケのコートや、何やら謎めいた怪獣のオブジェにも注目。



ラストは廃車の並ぶストレート。車の上に乗ることも可能。ここはジャンプしなくても滑り抜けられる。

END

クレーンにゴールの看板をつるす到着地点はスクラップ場のよう。ゴールしたところをバイカーたちが通り過ぎていく演出がある。



COMING SOON SOFT

完成度 100%

●マイクロキャビン●12月発売予定
●4,800円●対戦アクション
●マルチターミナル6対応

メーカーから一言

どうも皆さんこんにちは！ここに書くのも久しぶりですなぁ。でも、ここにコメントできるってことは、新作が出るからです。そう、ゲームショウでお目見えした熱い対戦アクション「NOON」！　頭脳と野性の勘がものを言う。こいつぁ燃えるぜ！　（嵐の広報　東山）

宝石を潰す「ぷちぷち」感がたまらない、新感覚の対戦型パズルゲームが、サターンに近日襲来！　しかも、今までの対戦パズルと違って、対戦相手のキャラクターに、文字どおりの“直接攻撃（!?）”ができちゃうのだ。この冬は、カワイく楽しいキャラが、仕切りのない画面いっぱいを暴れまわる、「NOON」で決まり！

パズルも戦う時代（とき）がきたー

新世代（ニューエイジ）パズル「NOON」

パズルをアクションして、より楽しく遊んじゃえるのが、この「NOON」。チビキャラを操作し、あちこちに湧き出る宝石＝NOONを、押したり投げたりしながら並べていこう。同色を3つ以上並べて端を叩くか、同色の2つに、さらに同じ色をぶつければ、NOONは消える。

また、相手陣地との間に障壁がないため、チビキャラは、相手のキャラに近づいて投げ飛ばしたり、NOONをぶつけて気絶させたりすることもできる。ちなみに、どちらの場合も、キャラとぶつかったNOONは壊れるぞ。



NOONヌーン

赤・黄・青・緑の「カラーNOON」＝通常のNOONは、本文で述べたように並べて消せる、また、カラーNOONに限らずすべてのNOONは、別のNOONや壁などに向けて押し続けると、ぷちっと潰せるぞ。この感覚は、覚えるとクセになるかも？





オジャマNOON



並べ消しできないし、押し潰すのにも時間がかかる「オジャマNOON」。通常NOONを並べて消すと、相手のチェックゾーンに現われるぞ。

相手の陣地を埋めれば勝ち

画面上には、「チェックゾーン」と呼ばれる陣地が表示される。チェックゾーンは、青や緑の色をした10個（4人対戦では各9個）のマス目。このマス目がNOONなどで埋め尽くされると、カウントダウンの始まり。自分のチェックゾーン上に、10秒以内で空きスペースを作れなければ、負けとなってしまうのだ。





NOONを多く消せば、敵に送るオジャマNOONも多くなる。分銅型のものは必殺技で出現。動かせない上に、潰すのにも時間がかかる。

レインボーNOON



レインボーNOONは万能色。通常NOONのどの色としても使えるし、2個以上の同色NOONと、別の色のNOONの間にはさめば、連鎖もできる。隣接する各種NOONと、それにつながる同色NOONも消してくれるので、配置しだいでは、縦横にまたがる巨大な連鎖もできる?!



4つのモードで楽しめる！

NOONには、楽しいモードがなんと4種類もつまっている。

1つは、自分でプレイすることこそできないものの、2人のキャラクターが喋りながら、楽しくプレイ方法を解説してくれる「説明モード」。プレイ可能なモードは、コンピュータキャラと戦い、各キャラごとの物語が楽しめる「シナリオプレイ」や、決められた時間の中で、もしくは限界まで1人で得点を追い求める「スコアアタック」、最高4人まで対戦可能、人数が足りなければコンピュータも駆り出せる「VSプレイ」の3つだ。



声がついてる説明プレイ！



ヒロインのリムリアと、もう1人餓鬼丸が、基本～ボス戦までを説明してくれるモード。

スコアアタック



1人でひたすらプレイできるスコアモード。敵に邪魔されないので、制限タイムを「無限」にすれば、連鎖の研究にも最適だ！

4人対戦可!!

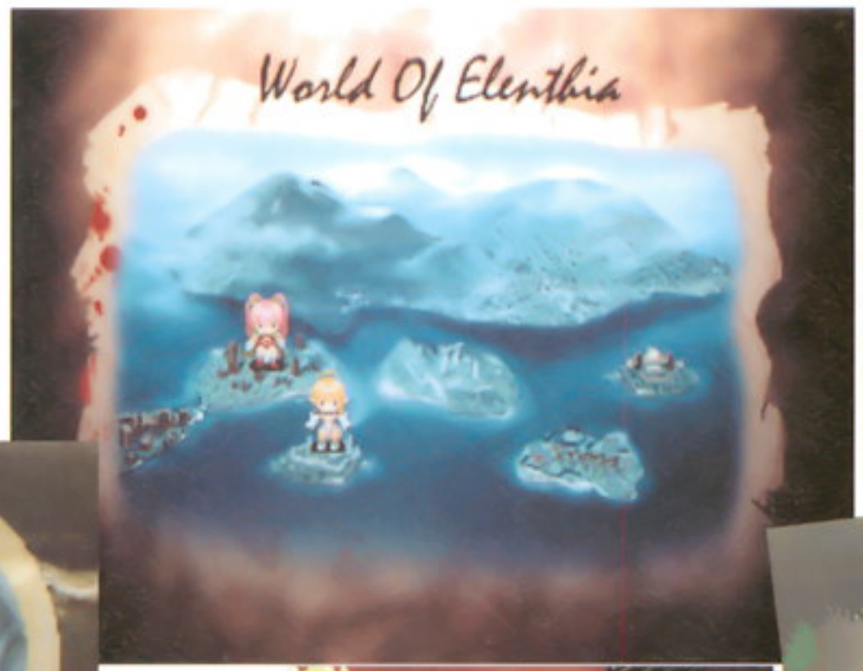


4人まで参加可能な対戦モード。2人で対戦する場合は、シナリオプレイ時と同じく上下にチェックゾーンが現れるが、4人プレイの場合は、右上写真のような特別配置に変わる。このとき、1人がNOONを並べて消すと、他の3人すべてに、おじゃまNOONが送り込まれる。勝てば勝ち口調も。最後に控える巨大なボスを、NOONを使って（今まで通り消していけばOK）倒すまで、頑張っていこう。

シナリオプレイ



各キャラは、目的を持って旅をしている。次々と現れる対戦相手を倒し、伝説の宝石「NOON」を手に入れろ！









ステージの合間には、自分の選んだキャラクターと対戦キャラとの、個性溢れたコミカルな掛け合い会話を楽しむこともできる。

各キャラクターごとのオープニングでは、彼らの目的が描かれている。例えばヒロインのリムリアは、行方不明の兄を探すため伝説の宝石NOONを捜しているのだ。



技やアイテムも使いまくってパズルバトルを戦う！

「NOON」には、連鎖の他にも大切な要素がある。その1つ、必殺技は、宝玉を押し潰すと溜まる「必殺技ゲージ」が満タンになれば使用可能になり、時々現れるアイテムと同様、戦闘を有利に導く。

だが、どちらも状況によっては不利になる。連鎖を絡め、これらの要素をうまく織り込んで、新時代のパズルを戦おう！

ヘンてこな生物コロル・コロレの必殺技は、敵陣を埋め尽くすオジャマNOON攻撃だ。





互いの陣地を入れ替えるアイテム。うまく使えば逆転勝利も可能だが、うかつに使うと逆転負けも。



©1996 マイクロキャビン/1993　大野功二







DJ Wars
DJウォーズ



Yo! 久しぶり、トオルだぜ!! 今日はDJ warsの新しい画面写真を届けにきたんだ。初公開の画面ばかりだから、よく見てくれよな!! じゃ、さっそく行くぜ!! Check it out!

モテたいボーイ、トオル。女の子が大好きで、DJを目指すようになったのも、モテたいからだとか!?

COMING SOON SOFT

完成度 **88%**

- ●スパイク
- ●11月上旬発売予定
- ●5,800円 ●音楽シミュレーション
- ●全年齢推奨

メーカーから一言

やっと完成が見えてきたDJ wars。まだ読者のみんなもどんなソフトかわからない状態だと思いますが、基本はセンス！ 肩ひじ張らずに自由な感覚で自由にプレイするのがDJ wars流です。乞うご期待！それから"がすけつ"さん、ゲームショウおつかれさまでした。

見えたぜ!! DJ wars2つのゲームモード

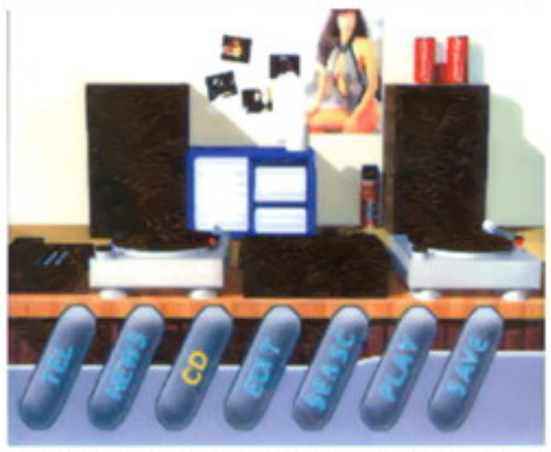
DJ warsのゲームモードは、以前紹介した通り2つの種類があるんだ。持ち歩けるディスクや音ネタの数に制限ができたりと微妙な変更があるけれど、本質は同じ。音楽と音楽を繋ぎあわせて、クラブのオーディエンス、つまりお客さんを盛り上げればいいんだ。スタジオモードの場合、お客さんは自分と、周りにいる友達。誰もがうなるようなプレイを身につけようぜ！

DJ-RPGモード



DJプレイで客を酔わせ、ビッグなDJになっていくのがこのモード。重要なのはリズム感。今から鍛えておこう！

スタジオモード



制限時間もなく、延々と自分の好きなプレイをできるのがスタジオモード。部屋に遊びに来た友達に聴かせよう！

東京ゲームショウのスパイクブースをレポートするぜ！



ブース中央のステージの様子。一般客からコスプレイヤーまで、踊りまくりだ！

先日、幕張メッセで開催された東京ゲームショウ。もちろん、DJwarsの開発元であるスパイクも、販売元のゲオと共同でブースを出展していたんだ。展示されていたのはDJwarsをはじめとする、スパイクのゲーム各種。ウワサのDJwarsを一目見ようと、たくさんのお客さんが詰めかけていたぞ。実はこのブース、2階建てになっていて、2階部分にはDJブースがあったんだ。もちろん、1階には踊れるように金網でできたステージも設置。現役のDJたちの、ヒップホップやドラムンベース、ハードバッグハウス、ハッピーを中心にしたプレイで、DJwars Girlsや、ふと立ち寄ったお客さんが楽しそうに踊っていたぞ。このとき、かつて読者コーナーの担当だった『がすけつ』氏も、飛び入りのDJとして参加してくれたんだ。最初から最後まで、盛り上がりっぱなしの週末だったぜ。



厳しいオーディションを勝ち抜いてきた3人の女の子、DJ wars GIRLS。キュートだぜ！

© Spike 1997

ユウヒとROCK ON! ～プレイに行く前に～



みんなのアイドル、オリーブ少女でDJっていう、スゴイ組み合わせのユウヒ。惚・れ・る・なよっ！

What's Up? ユウヒだよーっ！ 今日は、DJしにクラブに行く前に、やっておかなきゃいけないことを、こっそり教えちゃうね！ 音ネタのセレクトとか、準備がちゃんとしてないと、しっかりしたプレイができなくなっちゃうから、ユウヒのレクチャーを、よーく聞いててねっ！ じゃあ、行くよっ！ Here We Go!



右はじにあるメーターは、オーディエンスの盛り上がりを示しているんだよっ。

おでかけ前に必要なことのすべて

1 目的を決めよう！

DJとしてビッグになるためには、もちろんクラブでプレイして、お客さんを盛り上げなきゃダメ。自宅でコツコツ練習しているだけじゃ、いつまでたっても有名になれないよ。だから、まずはターゲットになるクラブをチェック。マップ画面で気になるクラブを選ぶと、そのお店の雰囲気なんかがわかるから、自分のスタイルにあったところをセレクトしよっ。お店のチェックが終わったら、DJ NEWSに目を通すの。



知らなきゃウソ！ っていう情報がたくさん載ってるDJ NEWS。DJなら絶対チェックだよ。

マップ画面でお店の大きさとか、雰囲気なんかを調べるの。お気に入りはどこ？



2 DJ NEWSをCheck!

DJ NEWSには、地区ごとのヒットチャートも掲載されてるの。お店を決めたら、そのお店のメインジャンルで、しかもチャートの上位にあるような曲をチェック。売れてる曲がかかれば、オーディエンスも自然とヒートアップしてくれるの。もちろん、あまり売れセンばかりで、決まった型でしかプレイしないDJはすぐ飽きられちゃうけどね。ポイントを押さえながら、自分なりのテイストを演出できると最高だよ。



Bamboo地区のヒットチャート。常に流行をチェックするのも、売れっ子DJの仕事だよ。

3 音ネタPick UP!

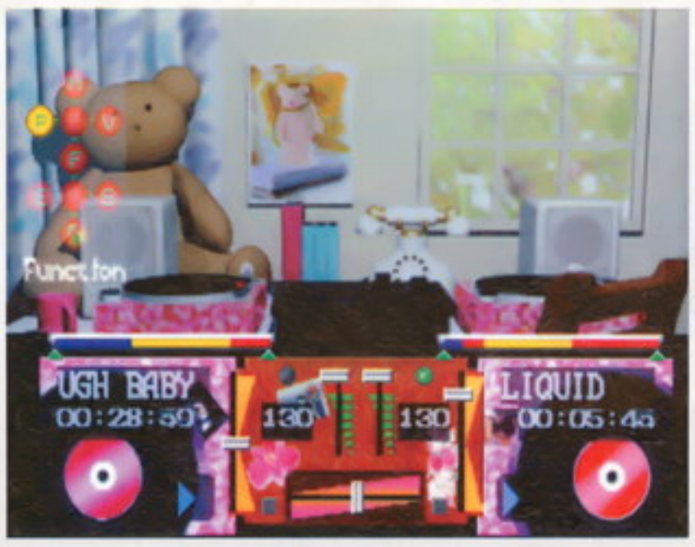
あたしたちのDJバッグに入るディスクは、ちょっと少ないけど7曲までなの。だから、そのときの流行とか、お店の雰囲気とかをじっくり考えて、最高の選曲をしてから出かけたいよね。持っていく曲のピックアップが終わったら、次にその曲調にあうサンプリングボイスをチェック。曲のリズムに合わせて、ボタンひとつでサウンドスパイスをプラスするの。うまくキマれば最高にカッコいいプレイになるよっ。



今、いちばんCOOLな曲をセレクト。持っていける曲数が限られてるから、よく考えて。

4 最後に練習！

選曲とサンプリングボイスのセレクトが終わったら、自宅のターンテーブルで予行演習。曲の流れや、カッコイイつなぎかた、サンプリングボイスを入れるポイントを研究しながら、夜の本番まで練習しておこう！ たまにはお客さんがついてきてくれない時もあるけど、そんな時はまた練習。よっぽどのことをしなければ、お店が君を見捨てたりすることはないよ。ビッグDJを目指して頑張って。応援してるよ！

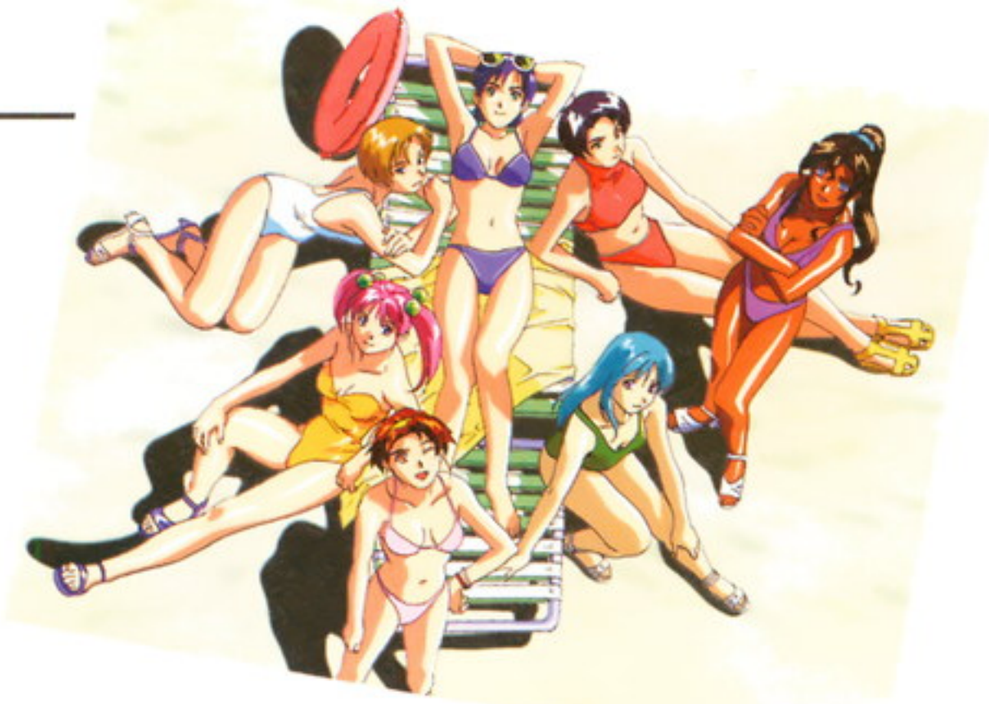


自分の机にセッティングしたDJブース。ここで夜まで練習するの。きっとみんな盛り上がってくれるよ。



それじゃ、続きはまた今度。頑張ってね。See You!!





私達の心のパズル……解いてください

全国制服美少女グランプリ

Find Love

ファインドラブ

パソコン版「全国制服美少女グランプリ」のキャラが、一堂に会したボリュームたっぷりのパズル&アドベンチャー。35人の美少女と恋愛劇を楽しめる！

恋とパズルと制服と……

日本全国に散らばる制服美少女と出会い、ライトな感覚で遊べるパズルゲームと、女の子とコミュニケーションを取るアドベンチャーを交互に繰り返してゲームを進めていく。登場する35人の女の子全員にそれぞれのシナリオが用意されており、全部で290ものグラフィックが収録されているのだ。

COMING SOON SOFT

完成度 100%

- ●ダイキ●10月2日発売(発売中)
- ●4,800円
- ●パズル&アドベンチャー
- ●18歳以上推奨

メーカーから一言

ソフトに同梱されている応募ハガキで、キミの好きな女の子に投票しよう。グランプリと準グランプリの3人は来年発売のソフトに登場するよ。女の子とのイベントや会話も盛りだくさんのソフトになる予定です。好きな子とデートをするためにハガキを出そう！



まずはゲームの進め方

エリアと女の子を選択して、さっそくゲームスタート。画面のグラフィックが変わるごとに、その絵を使ったパズルゲームが始まる。パズルを解いたら女の子と会話ができるアドベンチャーモードに突入だ。彼女の性格や状況を考えて、セリフや行動を選んでいこう。ここで女の子の心をつかめれば、次のパズルの進めるぞ。パズルと会話を繰り返していくうちに2人の仲は深まり、ハッピーエンドへと向かっていく。もちろんエンディングまでの道は1つではなく、一度のクリアでは見られないグラフィックもあるのだ。そしてエリア内の女の子をすべてクリアすると……。



お目当ての女の子が立っている。さて、どう声をかけようかな？





選択が合っていればパズルに突入。解いた後は喫茶店で彼女とお話タイムだ。

こんな分岐もありなの？

各エリアには、最初は選べない女の子がいる。彼女達とはどう出会えばいいのか？　実は、別の女の子のストーリーの中の分岐で出会えるのだ。たまにはお目当ての女の子からちょっと離れて行動してみよう。すぐ近くに新たな出会いのきっかけがあるかも？



すぐ隣で……





すぐ隣で新たな恋の予感。女の子を探す楽しみもあるのだ。

新たな出会いが

完成度チェック

アドベンチャーアベニュー

女の子のグラフィックをどれだけ見たかは、このアドベンチャーアベニューでチェック。下のカードでまだ見ていない枚数を調べられるのだ。そしてすでに出ている絵を選択すると、その場所からストーリーを再開できる。コンテニューには欠かせないモードだね。



©リセアン・AIC　©ダイキ・FCF



女の子の心より簡単でしょ?

このゲームでは4種類のパズルがプレイできる。どれも見知ったものばかりだが、後半になると難易度が上がるので、手ごたえ十分。途中、女の子からの質問に正解すると、制限時間やハートが回復するのだ。

○ジグソーパズル○



左のピースを絵にはめていく。難易度が上がるとピースの数が増えて、回転も必要になる。

POINT 女の子の顔の部分などわかりやすい部分からはめよう。端は同じ様な絵が多いので実は難しいのだ。

○パネルパズル○



1枚抜けた空間を使ってパネルを動かしていく。慣れないうちはこれが一番難かしい。

POINT 6枚を1組と考えて回転させ、「こう動かしたとき、この順番に並べれば」という先読みをしよう。

○神経衰弱○



同じ絵のカードを探してめくっていく。特殊カードをうまく使って解いていこう。

POINT カードは端から順にめくろう。「絵の中ではこの位置のこの部分」とおぼえておくと忘れない?

○間違い探し○



2枚の絵の中から異なる部分を探していく。後半は間違いの数が増えていくぞ。

POINT 簡単に見つかる部分にはすぐ丸を付けないこと。印で細かい間違いが見つけにくくなるのだ。



クリア後もお楽しみがいっぱい

ファイリングボックス

解いたパズルの絵はファイリングボックスで自由に見られるぞ。絵を鑑賞できるだけでなくパズルのリプレイもできるようになっている。さらに☆マークの部分は、隣の絵が埋まるとオセロのようにめくれて、おまけグラフィックが見られるのだ。





ハテナの中身は

エリア内の女の子をクリアし、ファイリングボックスの絵がすべて埋まると、中央の「?」パネルが開く。中身はこのページの中にもあるイラスト。これがエリア完全クリアの特典なのだ。



拡大しちゃおう

もちろん拡大だってできる。隅々までじっくり鑑賞しよう。



私たちのファンクラブができるのよ♡

「制服～」のファンクラブが年内にも設立予定だ。「制服～」ニュースが盛りだくさんの会報、ディフォルメキャラのキーホルダーなどグッズの通信販売、イベントなどなど会員だけの特典がいっぱい。ソフトに付いてくる応募ハガキを送って、入会申込書を手にいれよう。

すべての恋愛ストーリーはハッピーエンドに続いている

起





まるでピントを合わせたように彼女しか目に入らない。僕は一歩踏みだした。これが運命の恋だとしても、出会わなければ始まらないのだから。

承







ナンパだって? その通りだよ。でもそれが始まりでもいいじゃない。何の接点もない2人が、同じ時を笑って過ごす。そんな思い出が作れるなら。

転



もっと知りたい、もっと近づきたい。そんな欲があるのは僕だけじゃない。今日、彼女が初めて見せたあの表情がそれを教えてくれたんだ。



結

お互いの心がわかっても、彼女と僕の恋愛パズルはこれからがスタートなんだ。



フォーミュラグランプリ Formula GRAND PRIX

チーム運営シミュレーション



COMING SOON SOFT

完成度 100%

●ココナッツジャパンエンターテイメント
●11月6日発売予定●6,800円
●チーム運営シミュレーション

メーカーから一言

97年度の最新データを収録。日本期待の若手レーサーから、ベテランでおなじみのあのドライバーまでを従えて、オーナー気分を存分に味わっちゃおう！　おまけに、マシンのカラーデザインもできるんです。君のオリジナルマシンはどんな色？(広報宣伝課　本吉)

プレイヤーは新規F1チームのオーナーとなり、全16戦にも及ぶグランプリの覇者を目指す。PS版で好評を博したチーム運営シミュレーションがサターンに登場だ。

今回はグランプリ前の設定やメニュー、そしてグランプリの予選と本選について詳しく紹介するぞ。

オーナーの視点からグランプリを楽しむのだ！

ゲーム全般を通して言えるのは、プレイヤーはオーナーの立場としてチームに関わる ということ。従来のF1を題材にしたゲームとは異なり、車を動かすのはプレイヤーでは なく、あくまでもオーナーとしてチームを見守るのである。



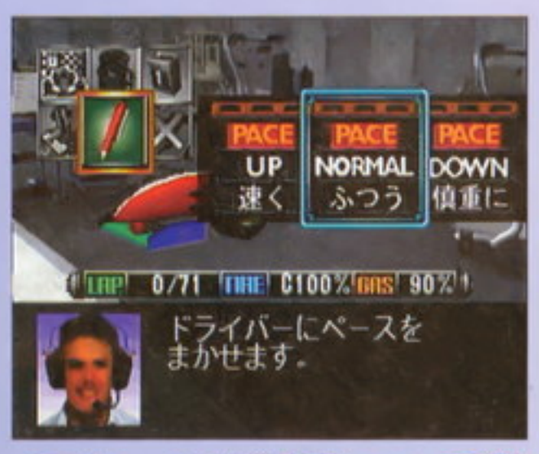
ゲーム性だけではなく、レース中の演出も非常にリアル。

レース前にできることは？

シャシーやエンジンなどの設定はグランプリ前に行うので、レース直前では使用する マシンのタイヤやガソリンを決定する。具体的にはこの他にも、ドライバーへの作戦指 示、秘書からのレースについてのアドバイス、パーツの細かな設定ができる。タイヤやガソリン、パーツはコースの特徴や天候に合わせて設定し、タイヤは種類を選択し、ガ ソリンは量を、そしてパーツはギアの効きやフロントサスペンションなどの強さを数値 で決定する。これらの設定はコースの特徴をよく把握した上で、秘書のアドバイスと総合して決定するといいだろう。



序盤は秘書からのアドバイスが非常に役立つのだ。



ドライバーへの作戦指示は、ペース配分という形で行うことが可能だ。



レースがスタート！自分の車の走りを見守ろう

マシンの設定をすべて終えると、ついにレースのスタートとなる。レースといっても グランプリは予選と本選に分かれており、予選はコースのタイムアタック、本選は40～ 80ラップにも及ぶ長期戦となっている。また、レース中はピットインした時のガソリン とタイヤの交換、及びドライバーの作戦指示を行うことが可能である。

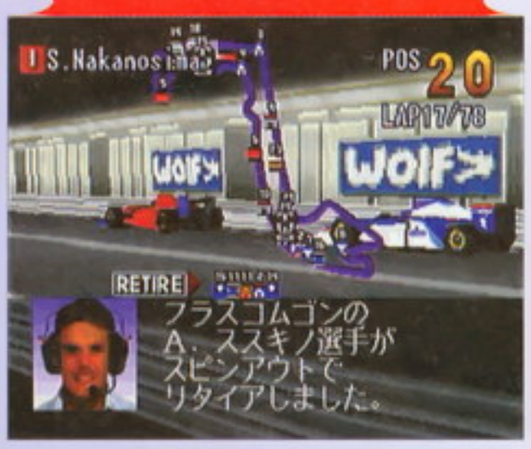
次にレースの進行についてだが、これはプレイヤーはオーナーとして自分の車の走り を見守ることとなる。ちなみに、1 レースが80ラップもある本選をただ眺めるだけでは ツラいので、レーススピードを2倍、4倍、8倍に設定して観戦することができる。なお レースの観戦自体をなくすことはできない。





レース中はいつでもタイム差を確認できる。ピットインの時の参考にしよう。

チャンスだ！



F1に事故はつきもの。セッティングをおろそかにしないことが重要だぞ。



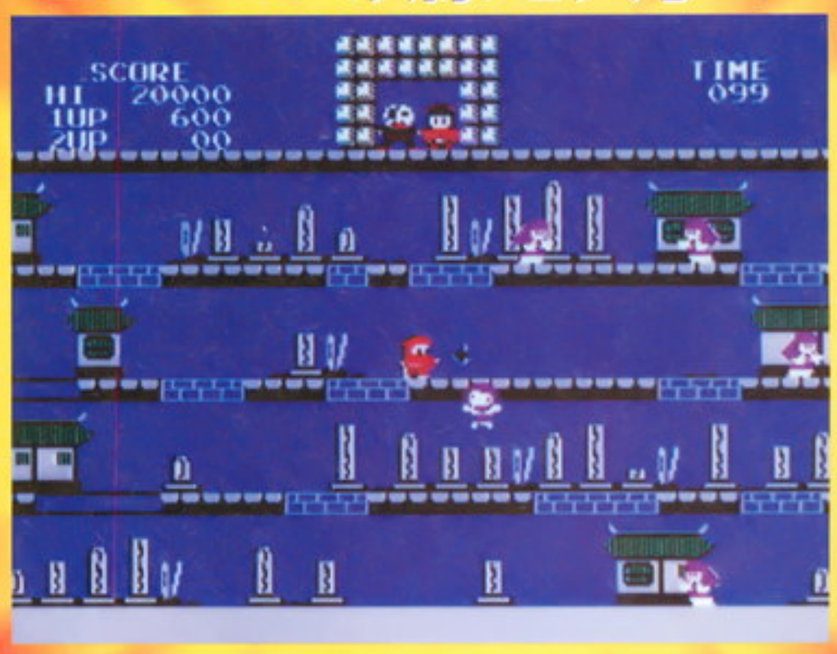
ガソリン切れ!?

ガソリン切れでリタイアということも。量の配分には十分に注意しよう。

© 1997 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT

忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖

SCOOP映像を入手！



ストーリーの途中に元祖「じゃじゃ丸くん」をプレイできる！　ば～ばば、ば～ばばば～♪　ファミコン世代からのゲームユーザーは涙……か？

COMING SOON SOFT

完成度 100%

- ●ジャレコ
- ●10月9日発売予定
- ●5,800円
- ●アクション●全年齢推奨

メーカーから一言

“鬼斬忍法帖〈金〉”と書いて“おにぎりにんぼうちょうゴールド”と読みます。先行して発売されているPS版を大幅にアレンジし、通常のステージもかなり手が加えられていますが、元祖「じゃじゃ丸くん」の面が追加され、○歳以上の方にもお勧めです。

じゃじゃ丸くん傍若無人活劇

じゃじゃ丸くんがポリゴンになって復活だ！　今度の『じゃじゃ丸くん』は、今までの2D視点の横スクロールアクションゲームから、視点が奥へ奥へと進む3D視点となって生まれ変わったゾ！　だが、忍者らしく手裏剣を音がするくらい「シャ！シャ！シャ！」と撃ちまくりながら敵をブッ倒して進むのはもちろん、屋根から屋根へジャンプ！　高い塀もひとっ飛びといった、シリーズの面白さはそのまんまなのだ。アクションが苦手な人にもとっつきやすく、勧善懲悪な世界を十分に堪能することができる。

頭がボヨーンと大きくなって、眉毛がりりしくなり男前が２割がたアップした感が見受けられるポリゴンじゃじゃ丸くんを操って、さらわれたお姫さまを救い出せ！



「うへぇー！」「ヌヌヌッー！」な地形や敵たち



さらわれたお姫さまを救出するため、行く手を阻むちょっぴりお茶目な敵キャラクター たちをなぎ倒しながら天守閣を目指すのだ！　城の最上階には宿敵、ナマズ太夫が待ち 受けている。果たしてじゃじゃ丸くんは天守閣までたどり着くことができるのだろうか？　「行くぜ!!」。

行く手を阻むヤツら



おユキちゃんやカラカッサといった、過去のじゃじゃ丸くんシリーズに登場したお馴染みのキャラがポリゴンとなって画面内をところ狭しと暴れまくるぞ！　相手の弱点を見抜いて、ガシガシ攻撃するべレッ！





忍には迅速かつ的確な動きが求められるのダ!!

ヘイヘイへ～イ！　ここではオイラが一流の忍者の動きってのをビシッ！　と指南するぜ!! ナマズ太夫の配下はとろくせぇから、ヤツらの攻撃を避けて反撃……といきたいところだけど、ステージクリアを先行させた方が賢明だゾ！　ちんたらしてたらやられちまうので、ダッシュで一気に駆け抜けろッ！



基本的には手裏剣での攻撃だ！　弾数に限りがないので乱発してもオーケーだゾ！　敵との距離が縮まると忍刀での攻撃に移行するけど、接近しすぎは危険だぜ！



大名屋敷の屋根だろうが、屋内に仕掛けられている大穴だろうが、そんなもんほいほい飛び越えていくぜ！　オイラの影をよく見て着地地点を誤らないようにな！



忍法は忍術の書の拾うことによって初めて使用することができるぞ！「火遁の術」「木の葉隠れ」なんてお手のものだぜ！　ただし使いどころを間違えんなよ！

© 1997 JALECO LTD.

アラウンド ザ デジアナ ワールド

round the DIGIANA world

マルチメディア通信 ―― 大谷和利

画期的なローコスト3Dゴーグルシステム

数日前に僕のもとに、米国から「VR Surfer」というワイヤレスの3Dゴーグルシステムが届いた。今回は、フルセットで$119.95（約1万4千円）という価格でケーブルのない3Dビューワーを実現したこの製品を紹介する。

隔週連載 Vol.18

PROFILE

テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh PowerBook 540c、Power Mac 8100/80 AVなど複数のMacを適材適所で活用中。近著、訳書などに「祝入門マッキントッシュ」（ソフトバンク刊）、「Tokyo Mac Night」、「空飛ぶインターネット」（共にBNN刊）、「マウスの球」（アスキー刊）など。花房山通信（http://www.peachpress.co.jp/hanabusayama/）も見てね。

どこからともなく届くDM

事の始まりは、1通のダイレクトメールだった。いったいどうやって調べをつけるのか、2週間ほど前にアメリカはニューヨーク州にあるVRexという会社から、画期的な3Dステレオビューイングシステムというふれ込みで通信販売の案内が届いたのである。僕は以前にも「Virtual I・O」という3Dゴーグルシステムを購入したことがあったので、そのユーザー登録カードか何かから情報が漏れているのかもしれない。両者は別々の会社だが、この種のベンチャー企業では、社員が独立して同業の会社を設立することも珍しくないので、顧客リストが流れたことも十分に考えられるのだ。

通常、この種のゴーグルは、少なくとも映像ソースやインタフェースボックスとの間に信号のやり取りをするケーブルがあるものだが、この「VR Surfer」はワイヤレスで、しかも定価が約$150。それが今回は約$120で購入できるという。

Virtual I・Oが約2年ほど前に$700近くしていたことを思えば、これは確かに画期的な製品だ。しかし、パンフレットでは今ひとつ製品概要がわからない。ゴーグル側にカラー液晶ディスプレイを組み込んだのでは、とてもこの値段では作れないし（Virtual I・Oやソニーの「グラストロン」は、その方式だ）、ワイヤレスでは電源供給の問題もある。

そこでインターネットでVRex社のホームページを見たが、やはり細かい仕組みは不明だ。ただ、他の製品群を見ると、それなりにビジネス展開していて信用もありそうなので、思い切って注文することにした。

多人数で視聴できる画期的な赤外線システム

結論から言えば、VR Surferは、日本のテレビゲーム機でもおなじみの液晶シャッター式の3Dゴーグルだった。つまり、映像はテレビやコンピュータのディスプレイ上に表示され、それをゴーグルを通して見るというタイプのシステムだ。

映像は1/30秒ごとに右目用のものと左目用のものがスイッチされ（あらかじめ、そのように録画されたビデオテープや、専用のパソコンソフトを利用）、そのタイミングに合わせてゴーグル側の液晶シャッターも左右が交互に素通しになる。その左右交互のイメージがユーザーの脳の中で合成されて、1つの立体映像として認識されるわけだ。

それだけでは珍しくも何ともないが、VR Surferはスイッチングされる映像と液晶シャッターの同期をとるために赤外線を利用したところがポイントだ。

テレビの上に設置されるトランスミッターは、ビデオデッキからの信号を分岐するケーブルが接続できるようになっており、これがゴーグルにワイヤレスで同期信号を送る。ゴーグルは6ボルトの小型バッテリのみで1000時間（カタログ値）にわたって駆動できるようになっており、トランスミッターから3メートル以内ならば自由に信号を受け取って単独で機能することができるのだ。

このシステムを使用すれば、ゴーグルを買い足すだけで、配線などの心配なしに、複数のユーザーが同一のステレオイメージを楽しむことができる。実際には部屋を暗くしないと、照明とトランスミッターの信号が干渉して液晶シャッターの同期がうまくとれないのだが、これは赤外線の出力を上げれば解決しそうだ。

3Dを売り物にするゲーム機が普及するなか、再びゴーグルを使用して立体視を行う家庭用ゲームの試みがあるとするならば、VR Surferの方式は1つの可能性を持っていると言えるだろう（しかし、目の疲れは覚悟するべきだが）。



「VRex VR Surfer」のパッケージ。こういう製品の常だが、描かれているイメージはかなり大げさだ。



これが液晶シャッターの組み込まれたVR Surferワイヤレスゴーグル。コストダウンの割には頑張ったデザインだ。



ゴーグルの内側はこんな感じ。左側にあるスイッチに触れると液晶シャッターが機能し始め、信号がなければ数分で自動的にオフされる。

VR Surferの開発と販売を行っているVRex社（http://www.vrex.com/）は、VRの情報キオスクも作っている。





こちらはテレビの上に載せるシンクロ信号の発信ユニット。ビデオ信号を拾って同期のためのシグナルをゴーグルに送る。



発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

発売後のソフトを徹底攻略するこのコーナー。
今号も、盛りだくさんのタイトルを掲載!

P162……ストリートファイターコレクション
P166……ゼルドナーシルト
P168……ウイニングポスト ファイナル'97
P170……怒首領蜂
P172……出動! ミニスカポリス
P174……シルエットミラージュ

「シルエットミラージュ」© TREASURE/ESP



ストリートファイターコレクション

●カプコン●発売中●5,800円●対戦格闘●2枚組

スーパーストリートファイターⅡX

連続技 攅

格闘ゲームで勝つための要因のひとつに、スキを見つけて連続技を決めるということが挙げられる。今回は各キャラの連続技の狙い方と基本的な連続技を紹介するぞ!!



COMBO LIST

リュウが狙う連続技は主に①と③。③は起き上がりに狙う連続技だが、ガードされることを前提に置くと最後は波動拳にした方がリスクは消える。真空波動拳を連続技に組み込むときは、↓↘→↓中K↘→+Pと分割入力してしゃがみ中Kにキャンセルをかけるといい。⑤は計3ヒットする特殊な連続技。ジャンプ中Pを2回繰り返す。

①J強→強P→波動拳
②下中P×2→波動拳
③裏J強K→強P→昇龍拳(or波動拳)
④→十強P→下中K→波動拳(or真空波動拳)
⑤J中P→J中P(or真空波動拳)



COMBO LIST

動きが鈍い本田は連続技を狙うような闘い方は苦手で、成立する連続技自体も少ない。ジャンプ強攻撃から地上強攻撃が入れば御の字というもの。③の地上の通常技は目押しで簡単につながるぞ。ちなみに、本田のスーパーコンボはコマンドの最後の→を押したままにすることで、そのあとパンチを押すだけでいつまでも出せるようになる。先行入力して歩いていき、相手が動いたら発動するといいだろう。

①J強→立強K
②J強→下弱K→スーパー頭突き(強)
③裏J↓+中K→立中P→下強P(or立中P)



COMBO LIST

ジャンプ弱Kがめくれるので、起き上がりに連続技を狙うことができる。③がその連続技だが、下中Kを2発も入れるのはローリングアタックの溜めを作る意味もある。比較的簡単で大ダメージを与えられる連続技なのでマスターしよう。②の連続技の中Pは溜めを作りつつ出し、1発目にキャンセルをかけること。ガードされたときはサプライズフォワードをキャンセルして、つかみ技を狙うといいだろう。

①J強→立中P→下強K
②J強→立中P(1発目)→ローリングアタック
③裏J弱K→下中K×2→ローリングアタック



COMBO LIST

待ち戦法が得意なガイルは連続技を狙う機会は少ないが、大ダメージを与えるためにもぜひ狙ってほしい。③の連続技にあるしゃがみ弱Kからのサマーソルトはキャンセルではないので注意してほしい。タイミングは少し難しいが、比較的簡単なのでマスターしよう。②の連続技は画面端専用である。最後の一撃は→+強Pにしても入るので、好きな方を使おう。

①J強→下中P→サマーソルトキック
②J強P→立強P→ソニックブーム(強)→立強K(遠)
③裏J弱K→下弱K×2→サマーソルトキック(ダブルサマーソルトキック)



COMBO LIST

足グセが悪くなったケンの連続技は、やはり最後に足を決める。弱体化した波動拳と昇龍拳は、連続技に組み込む際もいまいち信用ならないというもの足を決める理由のひとつ。②はジャンプ強Pをキャンセルして竜巻を出す。コマンド入力が忙しいので落ち着くこと。④は起き上がりに狙う。昇龍裂破の場合は立ち弱Kのあと↓↘→↓弱K↘→+Pと分割入力しよう。

①J強→下中K→鎌払い蹴り
②J強P→空中竜巻旋風脚→下弱K→鎌払い蹴り
③裏J中K→立強P→昇龍拳
④立弱K→下弱K→鎌払い蹴り(or昇龍裂破)



COMBO LIST

覚えるべき連続技は少なく、実戦で多用できるのは②と③くらいだ。①は相手の必殺技の空振りに出くわしたときなどのとっさの場合に決める連続技だ。ジャンプ攻撃から決めることも可能だ。④は相手の起き上がりに重ねる連続技で難易度は高い。しゃがみ中Kから立ち強Pまでは簡単だが、千裂脚をキャンセルするのが問題。入力がかなり難しいので何度も練習しよう。

①立中P→下強K
②J強→立強P→気功拳
③千裂脚→天昇脚
④下中K→立強P→千裂脚



COMBO LIST

連続技は少ないが、下記で挙げた2つは重要。ザンギエフは小技からスクリューを決めるのが定石になるが、相手はそれから逃げようと暴れることがある。そんなときは相手のガードもゆるむので、①や②の連続技がダメージを与えながら一定の距離を確保しておこう。スクリューをかけてしまうと距離が離れるので、今度いつ接近できるかわからないときには、こうした小ネタが有効になる。ある程度ダメージを与えたらスクリューでとどめを刺そう。

①下弱P×4→下強K
②裏J↓+強P→下中K→ダブルラリアット

© CAPCOM CO.,LTD.1991、1993、1994、1996、1997 ALL RIGHTS RESERVED.



COMBO LIST

遠距離戦が得意なダルシムほど連続技に縁のないキャラも他にはいないが、狙う機会は意外とある。まず①。これは相手の起き上がり重ねるもので、連続技にはならないが最後にヨガファイヤーを出してフォローしておくといい。③は先行入力が必要で、←↙↓↘→+弱K↘→+Pと入力しよう。スライディングは対空に使えるので、スーパーコンボゲージが溜っているときは積極的に狙ってみよう。

①下中K→下強K
②ヨガファイヤー(弱)→立ち強P(遠)
③スライディング(弱)→ヨガインフェルノ



COMBO LIST

頼れる必殺技がないので、連続技を狙う戦法が好ましい。まず、しゃがみ中K→フーリガンコンビネーションを決めて、そして起き上がりに連続技を狙おう。狙うは②～④のどれか。④は例によってスーパーコンボのコマンドを半分だけ先行入力してから中Pを出すこと。起き上がりのガードが固い相手にはフーリガンコンビネーションを多めに狙うといいだろう。

①J強→立強P→スパイラルアロー
②裏J弱K→立強P→キャノンスパイク
③立中P→下中K→スパイラルアロー
④立中P→スピンドライブスマッシャー



COMBO LIST

ザンギエフ同様に狙いは投げ必殺技なので、連続技はあまり必要ない。それでも便利なめくり攻撃もあったりするので、起き上がりなどに狙ってみるといいだろう。①はメキシカンタイフーンへの布石で、この連続技がヒットしようがガードされようが、どの道このあとメキシカンタイフーンで吸うことになる。②と③は純粋な連続技で、そのときの状況や気分によって使い分けるといいだろう。

①J強→下弱P×2
②J強→下弱P→トマホークバスター
③裏J中K→立ち中P→トマホークバスター



COMBO LIST

フェイロンは様々な状況から強烈な連続技を狙える。まず①～②は相手の正面から跳び込んで狙うもので、③～⑥は相手の起き上がりに狙う連続技。⑤と⑥は早めに重ねて置かないと次がヒットしないので注意しよう。④は普通に出してもつながるが、立ち強Pへつなぐタイミングが若干難しい。状況に応じて使い分けていこう。

①J強→立強P→烈火拳(強)
②烈空脚(強)→立強P→烈火拳(強)
③裏J中K→立強P→烈火拳(強)
④下弱K→立強P→烈火拳(強)
⑤下強P→下強P
⑥下強P→烈火真拳



COMBO LIST

相手を転倒させる機会が多いディージェイは、積極的にめくり中Kからの連続技を狙っていこう。②は手数が多く、ガードされてもリスクがないというだけの連続技。③と④はダメージ重視なので、普段はこちらを狙っていこう。⑤はソバットカーニバルのあとの空中追い打ちで、逆の組み合わせも可能だが、狙うならこちらを。

①J強→立中P→ダブルローリングソバット
②裏J中K→下弱P×3→立弱K(遠)→エアスラッシャー
③裏J中K→下弱P×2→立中P→ダブルローリングソバット
④裏J中K→下弱K→マシンガンアッパー
⑤ソバットカーニバル→ジャックナイフマキシマム



COMBO LIST

３つ挙げた連続技はどれも重要で使い所は定まっている。まず①は普通に正面から狙う連続技で②の布石にするもの。では②はなにかというと、これは相手に接近する手段。ヒットに越したことはないが、まず相手はしゃがむので最後が当たらない。そしたらすぐに投げを仕掛ける。投げが解けたら前進して相手の背後から③を狙うのだ。投げ後の相手の着地に下中Kを重ねるが、同時に溜めも作ることもお忘れなく。

①J強→下弱P×2→立弱P→ダッシュグランドストレート
②J強→下中P→ダッシュアッパー
③下中K→下中P→ダッシュグランドストレート



COMBO LIST

バルログは連続技として成立するものが少ない。他のキャラでは最低でもジャンプ攻撃→地上攻撃→必殺技という基本3段をもっているが、彼では通常技の3段で精一杯なのだ。破壊力に難点はあっても、機動力のある彼は①を狙う機会は多い。相手を転倒させたあとは、スライディングで溜めを作りながら密着して、起き上がりに③を狙ってみよう。④は空中追い打ちの連続技。

①J強→下中K→下中P
②ローリングクリスタルフラッシュ→下中P
③下中K→スカーレットテラー→スカーレットテラー
④スカーレットテラー→スカーレットテラー



COMBO LIST

最低限必要な連続技はそろっており、破壊力はどれも高い。彼の場合は遠～中距離での戦闘がメインとなるが、簡単に近づける相手なら、ここで挙げる連続技を積極的に狙っていこう。①は相手の正面から狙う連続技。②は起き上がりなどに狙うもので、ジャンプ弱Kでめくることもできる。決める自信がない場合は、最後をグランドタイガーショットにしよう。③も起き上がりに重ねる連続技で、タイミングはルーズでいい。

①J強→立強P→ダランドタイガーショット
②裏J中K→立強P→タイガーアッパーカット
③下中K→下中K→タイガーショット



COMBO LIST

帝王の連続技は妙なものが多い。普段狙うのは①と②で、②は相手の起き上がりに重ねる連続技。これは、相手を転倒させたら溜めを作りながらしゃがみ強キックで移動し、密着してから狙う。③は1発目の打点を低くし、2発目はジャンプと同時に出す。相手の起き上がりにめくるように狙うといい④はジャンプ中Pを当てたあとすぐにジャンプして追い打ちする。

①J強K→下弱P→立弱P→ダブルニープレス
②下中K→ダブルニープレス
③J中K→J中K
④J中P→J中P



COMBO LIST

基本的にはリュウと同じ連続技が可能なので、ここでは省かせてもらい、豪鬼ならではの特殊な連続技だけをピックアップする。まず彼の利点として、空中の飛び道具の存在と竜巻斬空脚→豪昇龍拳とヒットすることがあり、これを加えるだけで連続技のバリエーションが広がるのだ。ここでは基本的な連続技しか取り上げていないが、他にもいろいろとマニアックなものがあるので探してみてほしい(機会があれば本誌で紹介するぞ)。

斬空波動拳→J強K→下中K→竜巻斬空脚(中)→豪昇龍拳
J強→強P→竜巻斬空脚(中)→豪昇龍拳
裏J強→強P→竜巻斬空脚(中)→豪昇龍拳

J:ジャンプ　裏J:裏当てジャンプ(めくり)
下:しゃがみ立:立ち　P:パンチ　K:キック

※強などと威力だけ記されている場合、PとKどちらでも可能ということです。
※特に注意書きがない場合、通常技は全て近距離です。

ストリートファイターZERO2'

ZERO2'には特殊な連続技も

転倒する技がヒットしたあとの相手の体には、少しの間特殊なやられ判定が残り、多段ヒットする攻撃や空中投げ扱いの必殺技を決めることができるぞ。実用性は…。



リュウ

リュウの連続技は今までのシリーズのモノと比べて、あまり代わり映えはしない。最後に決める必殺技は波動拳が安定しており、また、波動拳が入るところなら真空波動拳を決められるという利点もある。下で挙げている3つの連続技の中では②が最もお手軽だ。↓弱K↘→↓弱P↘→+Pと分割入力することで、いとも簡単にスーパーコンボを連続技に組み込める。相手の起き上がりに狙ったり、必殺技の空振りなどを見てから狙うこともできる。

COMBO LIST

①J強→下強P→波動拳(真空波動拳)
②下弱K→下弱P→波動拳(真空波動拳)
③裏J中K→下強P→昇龍拳(真空波動拳)



ケン

リュウと酷似する連続技を持っており、唯一違うのは②の立ち中Kからスーパーコンボを入れるものだけ。立ち中Kは2ヒットする技だが、2ヒット目のキャンセルはスーパーコンボでしかできないのだ。これは特筆すべき利点で、2ヒットするまでにコマンド入力すればいいため、簡単に連続技を成立させることができる。中Kの出は早いので狙いどころは多いぞ。

COMBO LIST

①J強→下強P→波動拳(orスーパーコンボ)
②J強→立中K→スーパーコンボ
③下弱K→下弱P→スーパーコンボ
④裏J中K→下強P→昇龍拳(orスーパーコンボ)



ゴウキ

やはりリュウと酷似する連続技が多いので、ここではゴウキならではの連続技を紹介する。基本となるのもスパIIX同様、竜巻斬空脚からの追加攻撃で、空中追い打ちに豪昇龍拳や滅殺豪昇龍を当てることができる。③は竜巻斬空脚が地上の相手にヒットしたときに決めやすい連続技。オリジナルコンボを決める場合は、発動後すぐに豪昇龍拳を出すこと。通常技を出しても空中の相手を拾うことはできないからだ。

COMBO LIST

①J強→下弱K→竜巻斬空脚(弱)→豪昇龍拳(or滅殺豪昇龍)
②下弱K→下弱P→竜巻斬空脚(弱)→豪昇龍拳(or滅殺豪昇龍)
③空中竜巻斬空脚→滅殺豪昇龍(orオリジナルコンボ)



ナッシュ

①と②の最後はサマーソルトシェルで締めくくっているが、これをソニックブームにするなら通常技のヒット数を増やすことができる。①なら着地後に、しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→ソニックブーム。②なら、しゃがみ弱PX2→しゃがみ弱K→ソニックブーム(強)という具合になる。③はクロスファイアのヒット後に相手が画面端にいる場合にのみ成立する連続技だ。スーパーコンボのつなぎは最速とまで言わないが、早めに入力しておこう。

COMBO LIST

①J強→下中P→サマーソルトシェル(強以外)
②裏J中K→下弱P→下弱K→サマーソルトシェル(強以外)
③J強→下弱P→下弱K→クロスファイアブリッツ→サマーソルトジャスティス



チュンリー

基本連続技である①を覚えておけば、とりあえずは問題なし。ガードの固い相手には、気功拳をしゃがみガード不能の旋円蹴に代えるといいだろう。大ダメージを狙うなら②をマスターしたい。この連続技は千裂脚のあと画面中央なら強の天昇脚を、千裂脚ヒット後に画面端で密着している場合には覇山天昇脚をそれぞれ決める。千裂脚を出してすぐに溜めを作ることで可能になるぞ。③はジャンプ中Kでめくれるキャラ専用の連続技だ。

COMBO LIST

①J強→下中K→気功拳
②J強→立弱P→立弱K→千裂脚→天昇脚(or覇山天昇脚)
③裏J中K→下弱K→気功掌



アドン

アドンが連続技を狙うのは相手を転倒させたあとの起き上がりがいい。手数は少ないが、きっちりダメージを与えておくことが勝利への近道となる。ここで挙げた連続技以外にも細かいもので、密着から立ち中PX2や下弱PX2→ジャガーバリードアサルトなどの連続技もあるので、とことん追及したい人はマスターしてみよう。ちなみに③は画面端専用の連続技。ジャガーリボルバーのヒット後の空中追い打ちにライジングジャガーを当てる。

COMBO LIST

①J強→弱K→ライジングジャガー(orジャガーバリードアサルト)
②裏J中K→立中P→ライジングジャガー(orジャガーバリードアサルト)
③ジャガーリボルバー→ライジングジャガー(強)



ベガ

身体は大きいが動作は機敏で、連続技を狙う機会も多い。①は中距離戦で狙う奇襲的な連続技。相手に接近したときは②や③を狙うが、最後に決める必殺技は可能ならダイキョウバーニングがいい。ダイキョウバーニングは相手を画面端まで持っていく場合があり、次の攻めへ転じやすい。離れた場合は強のジゴクスクレイプで接近しよう。

COMBO LIST

①立中K→ジゴクスクレイプ
②J強→下強P→ジゴクスクレイプ(orメイドノミヤゲ)
③裏J弱K→下強P→ジゴクスクレイプ(orメイドノミヤゲ)
④投げ(K)→メイドノミヤゲ



バイソン

キャンセル可能な通常技が多く、連続技はバリエーションは豊富だが、ジャンプ軌道が緩やかなため、実戦で狙えるのは地上からの一部の連続技に限られる。その中でも多用するのはしゃがみ強P→崩山斗で、しゃがみ強Pが届けば必ず連続技になるのが利点。③は相手を画面端へ投げたとき、④は画面端で投げを決めたときに有効だ。

COMBO LIST

①しゃがみ強P→崩山斗(or武神剛雷脚)
②立弱PX2→立中P→立強P→立強K
③武神イズナ落とし→武神八双拳
④投げ(K)→武神八双拳



バーディ

連続技を狙う機会が少ない上に、存在するそれは難易度が高い。中でも簡単な①は近距離戦で相手の連係に割り込むための連続技。相手のラッシュ攻撃のすき間に入り込もう。まともなダメージを与えるなら②なのだが、ジャンプ攻撃からしゃがみ強P(1発目)までに必殺技の溜めを作るのが難しい。③は連続技ではなく有効な連係のひとつ。しゃがみ強Pがヒットすればブルリベンジャーは逃げられにくいのだ。

COMBO LIST

①下弱P→ブルヘッド(弱)
②J強→下強P(1発目)→ブルヘッド(orザ・バーディ)
③裏J↓+強P→下強P(1発目)→ブルリベンジャー(P)



COMBO LIST

多彩な連続技が揃っている彼女は、常にそれを狙う闘い方が基本。立ち中Kは足払いをかわせるので、①は近距離戦の要になる連続技だ。④は対空にしゃがみ強Pを使い、そのままキャンセルすれば相手をゲットする特殊な連続技で、確実にマスターすること。⑤は画面端限定。相手の起き上がりに狙おう。

①立中K→ソウルスパイラル(弱)
②J強→下強P→ソウルスパイラル(orソウルスパーク)
③裏J中K→下強P→ソウルスパイラル(orソウルスパーク)
④下強P→ソウルスルー(LV1)
⑤ソウルリフレクト(強)→ソウルスルー(LV1)



COMBO LIST

サガットは多用できるめくり攻撃をふたつも持っている。ジャンプ弱Kとジャンプ中Kがそれだが、前者の方がめくりやすいので普段はこちらを使おう。スーパーコンボの組み込みも簡単なので、ゲージがあるときは積極的に狙っていきたい。③の連続技はタイガージェノサイドがヒットしたあと相手が画面端にいるときに有効な連続技。中でも追い打ちできるが、ヒット数を考えると断然、強のタイガーブロウを使うべきだ。

①J強K→下中P→グランドタイガーショット(orスーパーコンボ)
②裏J弱K→立中P→タイガーブロウ(orスーパーコンボ)
③タイガージェノサイド→タイガーブロウ(強)



COMBO LIST

さくらはしゃがみ弱Kからの連続技がお手軽かつ強力。スーパーコンボを簡単に組み込める利点もあり、手数多く強引に攻めるのが常套手段となる。傾向として、相手の正面から仕掛ける場合は強攻撃から、めくりから仕掛ける場合はしゃがみ弱Kから、それぞれ必殺技やスーパーコンボにつないでく流れになる。通常技からスーパーコンボにつなぐ場合の入力は、普通に通常技を出したあとにスーパーコンボを入力すればいいぞ。

①J強→強P→咲桜拳(orスーパーコンボ)
②裏J中K→下弱K×4→立弱K→咲桜拳(強)
③裏J中K→下弱K×1～4→乱れ桜(or真空波動拳)



COMBO LIST

長い手足は連続技に向かないのか、それとも動作が鈍いからか、これといって有効な連続技はない。しかし、しゃがみ中Kからヨガファイアやスーパーコンボが入るので、相手に接近できたとき、起き上がりなどを狙ってみるといいだろう。ちなみに①～③の通常技は方向ボタンを後方に入れて出す伸びない手足だ。③はキャラ限定で、さらにLV3のときだけ空中で拾うことができるという特殊な連続技だ。

①下弱P×2→ヨガファイア
②下中K→ヨガファイア(orヨガインフェルノ)
③下強K→ヨガストライク(LV3)



COMBO LIST

喪流は通常技をタイミングよく出すことで連続技になる。その組み合わせとしては①がオススメ。タイミングは弱から中は早め、中から強は遅めに入力しよう。忌流はジャンプ軌道が緩やかなので、あまり連続技を狙う機会は少ないが、しゃがみ弱Kさえ当たればスーパーコンボが確定する⑤は狙う価値はある。

(喪流)	①J強→下弱P×2→下中P→下強P
	②J強→立強P→惨影
	③下弱K→下弱P→スーパーコンボ
(忌流)	④J強→下中P→蛇穿
	⑤下弱K→蛇咬叭



COMBO LIST

緩やかで大きいジャンプ軌道を持つベガは、連続技を狙う機会は少ないが、比較的簡単にスーパーコンボを組み込めるのは魅力的だ。①の連続技は相手の起き上がりなどに狙うがシチュエーションとしては、投げ技を決めたあとすぐに前方へジャンプして溜めを作り、相手の起き上がりにしゃがみ中Kを重ねる、といった具合が好ましい。この他の連続技にも、しゃがみ中K→サイコボールや、画面端と端に離れた間合いでサイコボール→サイコクラッシャー(LV3)などもあるが、実用性はあまりない。

①下中K→スーパーコンボ
②J強→立強K(1発目)→ダブルニープレス(orスーパーコンボ)



COMBO LIST

サイキョウ流の連続技はその名にふさわしい(?)ものが用意されている。基本となるのは①の連続技で、考えるまでもなく、ダメージは小さいものだ。実用的な連続技だけをここに挙げているが、ジャンプ強K→しゃがみ弱→必勝無頼拳、めくり中K→しゃがみ強P→晃龍烈火(LV2以上)、しゃがみ中K→断空脚(中)、などのバリエーションも存在する。実戦では決めにくいが、ダンを使うからには決めたいマニアックな連続技だ。

①下弱P→下弱K→我道拳(or真空我道拳)
②J強K→下強P→我道拳(or真空我道拳)
③裏J中K→下強P→我道拳(or真空我道拳)



COMBO LIST

ロレントの連続技はシンプルなモノが多いのだが、必要最低限なものは揃っている。①は近距離戦での相手の連係に割り込むための連続技。弱Pのヒットの有無を確認してからパトリオットサークルを出すように。②は相手の正面から狙い、③は起き上がりなどに仕掛けるといいだろう。パトリオットサークルを出したらすぐに追加入力を行わないと全て入らないぞ(パトリオットサークルは全部で11ヒット)。

①下弱P×1～2→パトリオットサークル
②J強→下中K→パトリオットサークル
③裏J中K→下中K→パトリオットサークル



COMBO LIST

①は純粋にヒットさせてもいいが、わざとバニシングフラットを空振させて、スクリューを仕掛けるという戦術も手。これはバニシングフラットを移動手段に使うということで、地上戦でも有効なので活用しよう。相手との間合によって、バニシングフラットの威力を調整することが秘訣だ。②はスクリューから逃げようと暴れる相手に決める連続技。ダブルラリアットは方向ボタンを前へ入れて出そう。Pのダブルラリアットでもヒットするが、そのあとバニシングフラットで接近することを考えるとKの方を使うのが得策だろう。

①J強→立中K→バニシングフラット
②裏J↓+強P→下弱K→ダブルラリアット(K3つ)



彼女については次号で徹底攻略するぞ。

NEXT



ゼルドナーシルト

●セガ●発売中●6,800円●シミュレーションRPG●1人プレイ専用　●全年齢推奨

4つの隠しパラメーターを公開！

発売から1週間が過ぎた『セルドナーシルト』。一見単純明快なシステムだが、プレイしてみるとその奥の深さを感じるだろう。今週は、そのシステムの中核を成す4つのパラメーターを紹介する。

大陸統一の夢を持つ傭兵アインがその理想を実現させるまでを描いた「ゼルドナーシルト」。大国の騎士となるか、それとも在野の傭兵として生涯を終えるかはプレイヤーの自由。しかし、いずれの場合も傭兵として多くの戦いを経験し、自分自身を成長させることが肝心である。今回紹介するパラメーターは、それらの戦闘が数値的にどのように評価されているか？を示すものだ。

物語の概要

ここに紹介したのは、本作の簡単な展開図。
プレイヤーの進め方で少し変わる場合もアリ。







50ある都市には、色々なイベントが待っている。



乱立する国家は戦い中で次第に減っていく。大陸統一の夢には、流血なしには達成されないのか？

必殺技を取得するには

各地の訓練所で修得できる必殺技。覚えるためには相応の資金が必要となるが、ぜひとも学ぶべし。なぜなら、これらは闘技場での決闘には欠かせないからだ。何事にも先立つものは必要？



「おのれ」を鍛え、お金ももらえる

闘技場

偉容を誇る闘技場。ここでは毎月、大会が開かれており腕自慢の傭兵が集うのだ。優勝すれば賞金がもらえ、しかも仲間になるキャラクターもいたりする。





5回勝ち抜けば優勝。他の傭兵団の戦士ばかりだ。なめられるな！

ライバルたちとの死闘、そして…

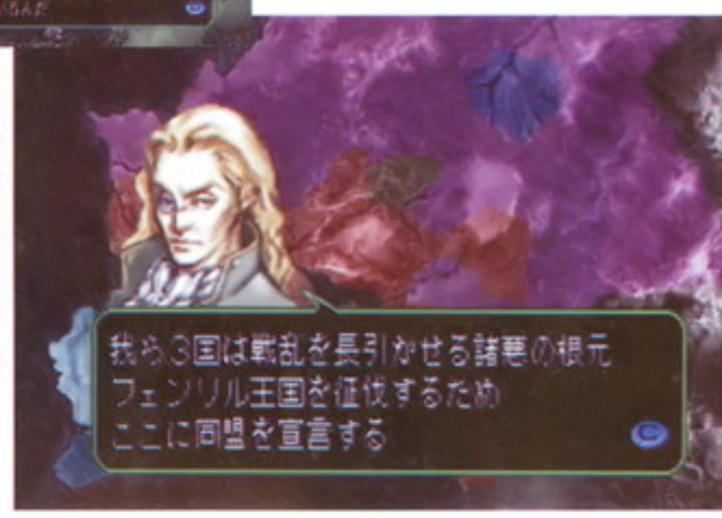
大陸に存在する傭兵団は合計20。最強を誇る葬送曲傭兵団をはじめ、いずれも強敵ばかりだ。彼らとはいずれ任務の途中で刃を交えることになるだろう。いずれも、一般的には正規騎士団に比べるとややレベルが劣る。しかし、それはあくまで一般論。侮っていると痛い目にあうことは確実。



騎士団には戦いに意味を見つけられない者も。こんなヤツに負けたくない。



騎士団との戦いはかなり厳しい。とくに魔法関連が充実している場合多く、長期戦になる場合も。



強大化した敵に対し、同盟を結ぶ国家群。あんなに争っていたのに！

ショップに通いつめろ！

酒場の看板娘からの情報に、最強の武具に関係するものがある。しかし、実際にどこにあるのかはいまいちわからない。だが、武具関係を扱っているのはショップ。たんまりと金を使えばあるいは……。それも特定の都市の。う〜ん。



© SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

中隊編成参考例。戦いの行方を決める構成は？

以前もお伝えした中隊の編成方法。今回は具体例を挙げて解説しよう。本作の戦闘はリアルタイムで進行し、魔法を唱えている間も時間は進む。この点に注意しないと、回復系の魔法などは効果が現れる前に味方が全滅してしまうこともあり得る。このため、直接攻撃に強いユニットを前衛にするのがセオリーだ。右の４つはその代表例である。







強大な魔法攻撃は、自軍を圧倒的な有利に導く。しかし、それに頼りきるのは考えもの。

バランス重視タイプ

それぞれの弱点をフォローできるような構成。後衛は弓兵の代わりに槍兵でもＯＫ。ただし、その場合、遠距離戦は魔法に頼り切ることになる。これで回復魔法が使える隊長がいれば最高だろう。

騎　兵
歩　兵
弓兵／槍兵

耐久力優先タイプ

直接攻撃に強い神聖兵を壁にして、後方の弓兵で攻撃する。敵に魔法使いがいない場合はかなり有効。反対に攻撃魔法を受けると、一撃で神聖兵が全滅する。敵との相性をよく考えて戦うべし。

神聖兵
弓　兵
弓　兵

機動力優先タイプ

あえて弱点をつくることで、移動力を上げたタイプ。異民族や盗賊、山賊と戦う場合に向いている。ただし、騎士団や傭兵団と戦う場合は、槍兵のいない敵を選んで攻撃しないと全滅する場合も。

騎　兵
騎　兵
騎　兵

魔法攻撃優先タイプ

ギルフォードやジムスギントなど、強力な魔法使いを集め、破壊的な攻撃力を持たせる。暗黒兵を召喚できるキャラは、召喚用の魔力を攻撃に使えるよう後方に置く。問題は魔力が切れた後。

歩　兵
歩兵／槍兵
暗黒兵

主人公の運命を決する4つの隠しパラメーター

武勲値



似たような任務なら高ランクのものに挑戦した方がいいのかも？

それぞれの仕事のランクに応じて設定されているポイント。これが増えないと発生しないイベントもある。最高のＳと最低のＥでは100倍以上の差があるのは驚きだ。なるべく高ランクの任務をこなした方がより早く貯めることができる。

～参考例～

Sランク	12500～
Aランク	6400～12499
Bランク	2700～6399
Cランク	800～2699
Dランク	100～799
Eランク	0～99

貢献値



ゲーム開始時は100。依頼を受ける毎に上下する。150を超えることが騎士への条件。

大いに期待している	140～199
割りと期待している	120～139
やや期待している	105～119
とくに興味を持っていない	95～104
不審の念を抱いている	80～94
敵意を抱いている	60～79
殺意を抱いている	0～59

名声値



傭兵団の順位で大まかな数値がわかる。他の傭兵団との兼ね合いで多少変動する。

01	250～	08	120～150	15	50～80
02	150～249	09	110～140	16	40～70
03	150～249	10	100～130	17	30～60
04	150～249	11	90～120	18	20～50
05	150～249	12	80～110	19	10～40
06	140～170	13	70～100	20	0～30
07	130～160	14	60～90		

カルマ値



バッドエンディングを迎える原因となる。ある程度は仕方がないか？

1. 今まで貢献してきた（支持してきた）国と敵対するような任務をこなす.
2. これまで敵対してきた国の依頼してきた任務を受注した場合。
3. 貢献してきた（味方してきた）国が２カ国以上ある場合。
4. 村人を殺すような任務を受けた場合（どの国家からの依頼でも同じ）。
5. 仕事の最中でワイロを受け取る（とくに山賊退治などの任務で発生しやすい）。

※ちなみにカルマ値が90を超えると、教会の神父から「おや、あなたの背後に何やら黒い影が～」と警告を受ける。





ウイニングポスト2 ファイナル'97

●光栄 ●10月2日発売 ●6,800円 ●SLG(競馬シミュレーション) ●全年齢推奨 ●パスワード対戦あり

西暦2000年——日本の夢は実現するのか?

世界最高峰のレース、凱旋門賞。このレースへの出走を表明していたサクラローレルは、その前哨戦で屈腱炎を発症し、現役引退という最悪の結果に終わった。海外と日本の競馬のレベルの差を象徴するような結果であるといえる。

この「ウイニングポスト2 ファイナル'97」では、自分の育てた馬を数多くの海外レースに出走させることができる。もちろん、これらのレースに勝つことだけがゲームの目的ではないが、海外遠征のチャンスが多いというのは、ファンにとってはうれしい限りだ。

ゲームの究極の目的は、「馬主として成功すること」。そのためには、競馬サークル内での人脈を広げ、自分で生産牧場を持つなど、強い馬を生産するための環境作りをしなければならない。つまり、世界に通じる強い馬を育てることが、馬主としての成功につながるのだ。ゲームは西暦2000年からスタートする。果たして日本の競馬は世界の壁を超えられるだろうか。

「WP2」は経営重視の競馬SLG

このページの画面写真を見てもらえばわかるように、本作は競馬SLGでありながら、人間が出てくる場面が多い。もちろん、自分の持ち馬がレースで勝つことも大切だが、それ以上に馬主としての経営感覚も重視されるゲームなのだ。

調教師や牧場主などの人脈を広げ、資金をため、事業を拡大する過程で、馬主として成長していくのだ。

また、本作は競馬の世界での人間のドラマを描いた作品でもある。人間と馬の出会いと成長の物語を体験できるのだ。

ゲームの期間は30年!!



ゲームの期間は30年間。秘書をはじめとして、多くの人や馬との出会いがある。

「ウイニングポスト2 ファイナル'97」はここが新しくなった

本作は、以前発売された「ウイニングポスト2」のデータ改変版である。基本的なゲームシステムは変わらないが、日程は'97年度のプログラムに対応しているし、実名の騎手が登場、種牡馬や繁殖牝馬も新しくなるなど、データ面で大幅な変更がなされている。

また、新イベントも追加され、自分の専属となるオリジナル騎手を育成するなど、いままでにはなかった要素も加わっているのだ。

①実名の騎手が登場

岡部幸雄、横山典弘、南井克巳など、JRAの現役の騎手25名が実名で登場する。もちろん、自分の持ち馬の主戦ジョッキーとして起用することもできるのだ!



女性騎手からは牧原由貴子、細江純子、田村真来が登場。

②新イベントを追加

前述のオリジナル騎手の育成イベントのほか、今回新たに加わったのは海外遠征関係のイベントが多い。前作以上に海外に出るチャンスが多くなっているのだ。



スーパーホースを見つけるイベントも新しく用意されている。絶対に見逃すな!!

競走馬がレースに出走するまで

ここでゲームの流れを簡単に説明しよう。一見、複雑に見える競馬の世界だが、すべては馬を中心に動いている。レースに出走するまでの過程がもっとも大切なのだ。

①ローテーションを決定

まずは自分の馬が出走するレースを決めよう。半年ごとに調教師と相談して決めるが途中変更も可能。



レース直前に登録料を支払うと出走準備はOK。

②レースへ向けて調整

調教メニューは調教師が決める。馬主経験値を積めば口出しもできるが、任せっきりでも支障はない。

③騎手への指示を出す

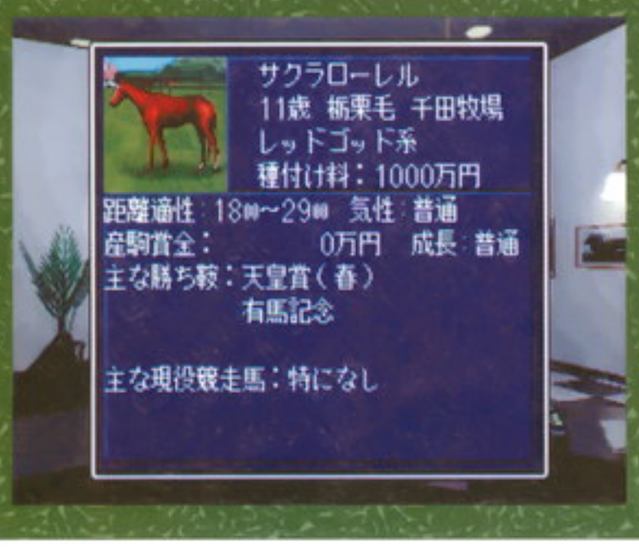
レース直前に騎手へ作戦を指示する。逃げ、先行など4種類から選択できるが、騎手に委任もできる。



作戦は逃げ・先行が有利。追込で勝つのは難しい。

レースに出走!!

名馬列伝 サクラローレル



世界まであと100メートル

父・レインボウクエスト、母・ローラローラ。サクラローレルの血統は、欧州でも決して見劣りしない名血である。しかし、ローレルはフォア賞のゴール前100mで屈腱炎を発症し、凱旋門賞には出走できなかった。日本ではあれほど強かったローレルですら、海外では通用しない……。本作でローレルは種牡馬として登場する。世界との差、100m。ローレルの仔でその距離を縮めてほしい。

©1997 KOEI CO.,LTD.

初心者馬主のためのゲーム序盤ポイントチェック!!

ゲーム開始時には、プレイヤーのできることは限られている。経験の浅い馬主は、調教師も騎手も信頼してくれないので、馬の調整やレースの出走に口を出せないのである。しかし、レースに勝っていくことで「馬主経験値」が増え、しだいにできることも多くなる。これは経験の少ないプレイヤーにゲームの流れを覚えてもらうための配慮でもあるのだ。ここでは、序盤に効率よく馬主経験値を積むためのポイントを解説しよう。

Point.1 まずは地方交流レースで資金を稼げ!!

今回、データの改変により、出走できる地方競馬の指定交流競走が大幅に増加した。これらのレースは、中央のG1レースに比べて出走メンバーが弱いので、比較的簡単に勝つことができる。しかも、「地方でもG1はG1」なので、G1馬の称号と多額の賞金も手に入るのだ。最初はダートで資金と馬主経験値を稼ぐのだ！

出走可能な公営レース

- 川崎記念
- 帝王賞
- マイルチャンピオンシップ南部杯
- ダービーグランプリ
- 東京大賞典



ゲーム開始時に、ダートに強い馬を1頭購入しておくとよい。

登録は厩舎で行う。レース2カ月前になったら調教師に相談だ。

Point.2 その馬の適性に合ったレースを選ぼう!

オールマイティな馬は存在せず、どんな馬でもどこかに弱点があるものだ。レースぶりから馬の個性を早めに見極め、その馬に合ったレースに使えば、馬の勝率も上がるし、効率もよい。レース体系が変わり、多様な路線を選べるようになった今回は、勝てないG1レースに使い続けるよりも、路線を変更したほうがいい場合も多いのだ。右では、レース適性についてケース別に解説するので参考にしてほしい。



伸び悩んでいた馬が、路線を変えたとたんに大圧勝なんてことも。

芝のレースでなかなか勝てない… → めざせドバイW杯

ダートに活路を

芝で勝てない馬はダート馬である可能性大。フェブラリーSや公営レースを目標に、今回から大幅に増えたダート戦を中心に使って行こう。

2000m以上のレースで力を出せない… → めざせマイル王

マイル路線へ

4歳を迎え、長距離レースに使うようになってから伸び悩んだ馬は、短距離のレースに出してみよう。目標はムーランドロンシャン賞だ！

牡馬と対戦すると力負けする牝馬… → めざせエリザベス女王杯

牝馬限定レースに

古馬になってから、牡馬との対戦で負けが続く牝馬は、力が足りない馬。エリザベス女王杯を目標にして牝馬相手のレースで地道に稼ごう。

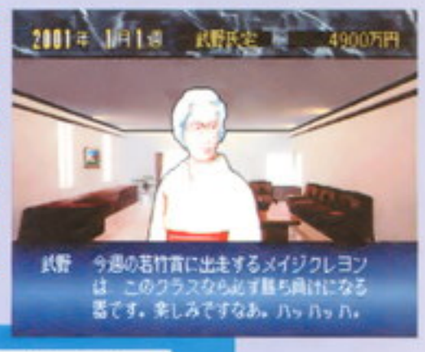
どのレースに出しても勝ってしまう… → めざせ凱旋門賞

王道を進め！

どんなレースに出しても勝ってしまう……。ならば悩むことはない！めざすはダービー、JC、有馬記念。海外遠征にも積極的に挑戦しよう！

Point.3 とにかく動く

プレイヤーは厩舎、牧場、他の馬主の家を訪れることができる。関係者との友好度を上げることができるほか、イベントが発生することもあるので、小まめに足を運ぶことをおすすめする。



馬主の家を訪れると、情報収集ができる。また、友好度が上がると所有する馬をゆずってもらうこともできるぞ。



牧場では仔馬を買うことができる。友好度が上がると安い値段でゆずってくれるので、ぜひ仲よくなっておこう。

めざすは海外遠征!!

本作は97年度の最新のプログラムを使用しているため、出走できるレースの幅が広がったというのはさっき述べたとおり。そのほかにも、海外で出走できるレースが増えたのも特徴である。実際の競馬で日本馬が出走した（もしくは出走が予定された）海外のレースはかなり導入されているので、なじみ深いレースも多いだろう。

今回新しく加わった主なレース

- 川崎記念
- ドバイワールドカップ
- 2000ギニー
- ケンタッキーダービー
- ムーランドロンシャン賞
- マイルチャンピオンシップ南部杯
- ダービーグランプリ
- 東京大賞典

騎手を育てよう

今回、新しく加わった要素が、自分の主戦騎手としてオリジナルの騎手を育てることができるというもの。初勝利のときや、初G1制覇のときにはお礼のあいさつに訪れるなど、この騎手関係のイベントもあるので、自分の持ち馬に積極的に乗せてあげるとよいだろう。うまくいけば、リーディングの上位に位置する実力をもった騎手に成長するかもしれないぞ。



主戦騎手はスタート時に選べる。男子2人に女子2人。4人とも美形なので安心しよう。



こんなイベントが起きることも。泣けるね。



怒首領蜂（ドドンパチ）

●アトラス●発売中（９月18日発売）●5,800円●シューティング●2人同時プレイ可能●全年齢推奨

中盤の戦いを生き残るために －ステージ3～4完全攻略－

STAGE 3

無数の敵が襲いくる大空中戦。雲の上が戦場となるステージだ。

POINT 1

今回はステージの攻略をいくつかのポイントに絞って紹介。まずはステージの1/3を越えたあたりで出現する大型の戦闘機。弾を２発しか撃たないので油断しがちだが、この弾は発射から数秒後に360°に分散する。弾自体も大きく、スピードに緩急がついて避けづらいので、くれぐれも油断しないよう。



分散した弾はこのように画面を埋め尽くす。このステージ最大の強敵かも。

POINT 2

各ステージに13個ずつ配置されている蜂アイテム。これは連続で取ることによって、最高1,000,000点まで稼げる貴重な得点源だ。通常の場合、定められたポイントにレーザーを当てることで出現するのだが、このステージだけは出し方がちょっと特殊。なんと右のマップにも描かれている空中戦艦を倒すだけで登場してくれるのだ。蜂ボーナス狙いなら討ちもらさないように注意。



敵の攻撃に気をつけて空中戦艦を倒す。



なんと蜂アイテムが出現。逃さず取れ。

POINT 3

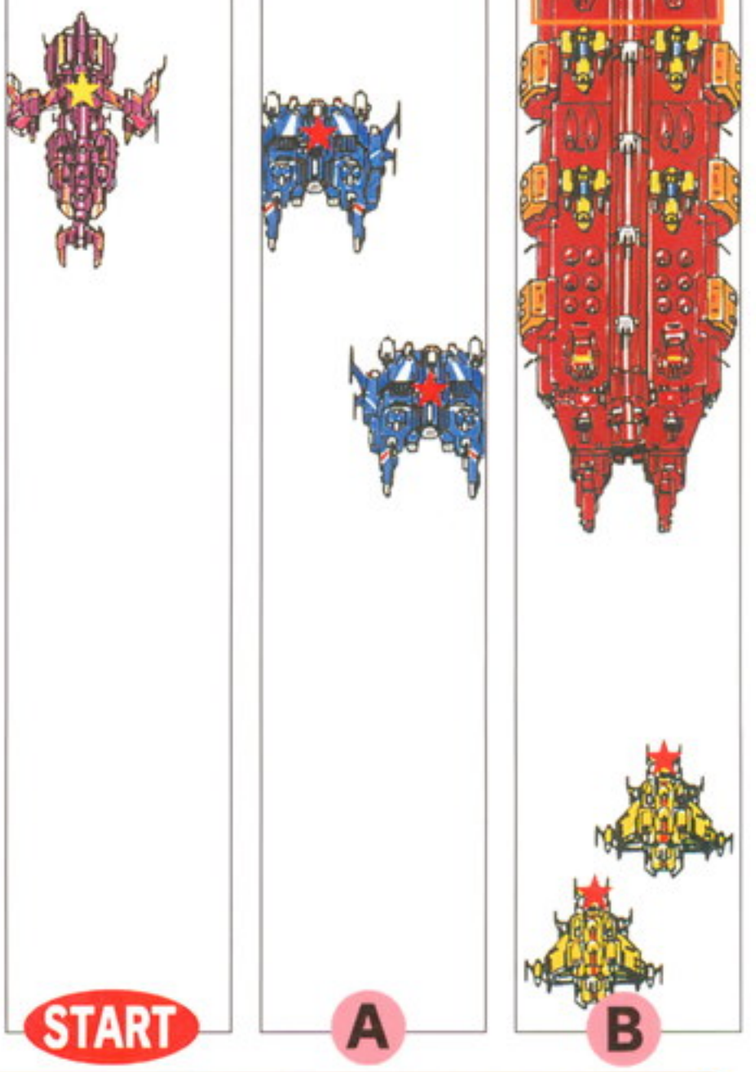
ステージの終盤に登場する巨大な空中戦艦。その全長はボスキャラにも勝るほど大きく、攻撃も生半可ではない。基本的に画面下部に向かうほど間隔が広がる拡散型の攻撃が多いので、画面上部で出現と同時に砲台を破壊。ただし突出させすぎても弾速の速い攻撃の餌食になるため、時々は後退も必要だ。また、この巨大戦艦の後ろに配置されている蜂アイテムは忘れずにゲットしよう。



下にいるとどうしても攻撃が厳しくなる。



この蜂アイテムは見落としがち。要注意。



VS BOSS

まるで円盤のような丸い形態のステージ３ボス。まずは敵の攻撃をかわしつつ、左右の機体カバーを破壊。するとステージに登場しなかった12個目と13個目の蜂アイテムが現れるので、それをゲットする。その後、機体カバー下に現れる砲台をすみやかに破壊し、本体への攻撃に移る。以上が高得点のための最適な手順だが、生き残るだけなら本体のみを狙うのもいいだろう。

攻撃パターン 1



カバー破壊前の攻撃。弾の間隔が広く、避けるのは簡単。ボンバーの使用は控えよう。

攻撃パターン 2



カバー破壊後の攻撃。カバー下に出現する砲台の攻撃は激しい。早めに処理すること。

攻撃パターン 3



カバーおよびカバー下の砲台破壊後。青い弾の隙間をうまく抜けることが大切だ。

STAGE 4

破壊された都市が舞台となるステージ4。地上からの攻撃が激辛だ。

POINT 1

まさに地上戦ならではの攻撃がこれ。なんと破壊されたビルとビルの間から敵が出現し、自機に弾を撃ってくるのだ。それも1機や2機ではなく無数の敵があるポイントまでくると一気に出現する。対処法はただ1つ、出現位置を覚えて出現と同時に倒してしまうしかない。撃ってくる弾の数も多いため、放っておくと四方八方を弾に囲まれてしまうぞ。出現場所はここを含めてほぼ3カ所。右のマップにチェックを入れておくといいかも。



ビルの隙間からうじゃうじゃ登場する敵。初めて目にするとかなり怖いものがある。

POINT 2

背景の一部となっているビルの中には、ショットが当たると光る場所がある。そこに弾を当て続けると、壁が吹き飛び大きい星が3つも出現するぞ。高得点には欠かせないポイントだ。

弾を当て続けると



倒壊したビルの屋上部分。そこに弾を当てると鈍く光を放つ。しつこく弾を当て続けると屋根が吹き飛び、中からはおいしいボーナスが……。



大きい星が出現!

なんと大きい星アイテムが3つも出現。空中のものと違って地上の星は1つ10,000点の高得点ボーナスだ。必ずゲットしよう。

POINT 3

このステージはPOINT 2のほかに、同様のポイントが2カ所ほどある。ただしこちらは敵軍の罠が仕掛けられているので注意が必要だ。欲を出して破壊すると、中からは巨大な戦車が出現。激しい攻撃にさらされることになるだろう。



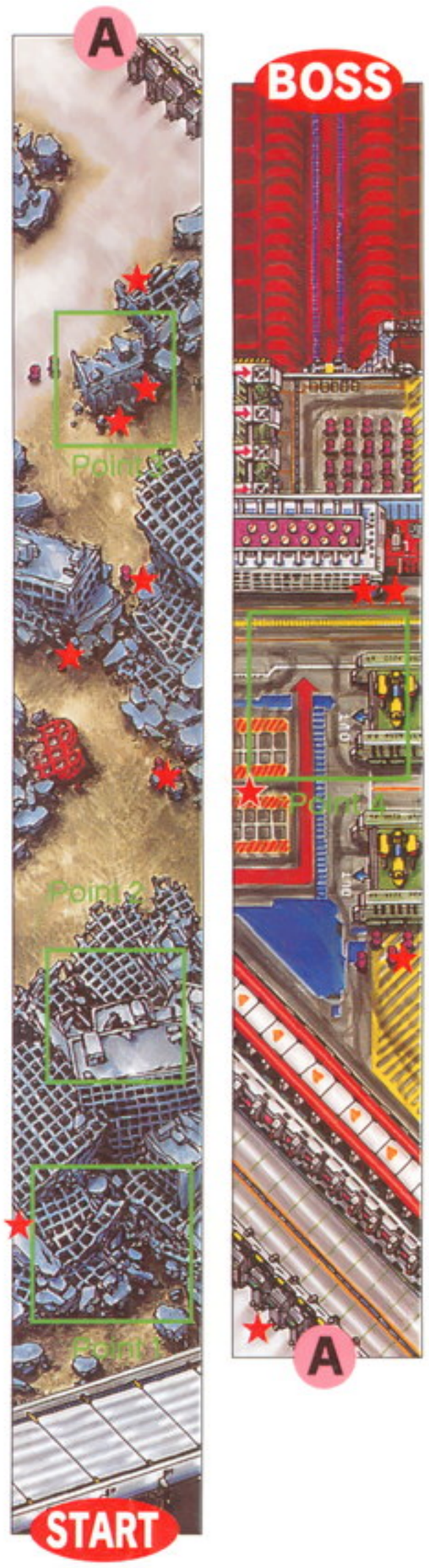
一所懸命に破壊しても中からは巨大な戦車が。期待が裏切られる一瞬だ。

POINT 4



ステージ終盤に訪れる最大の難関。それがこの2台の戦車だ。とくに赤いほうの戦車は弾速も速く、避けるのは非常に困難。ここはボンバーを使って切り抜けるのが安全だ。使わない場合は左から回り込むようにすると弾をかわしやすい。

この2台のコンビネーション攻撃を避けるのは厳しい。迷わずボンバーを。



VS BOSS

2つの巨大な砲台を備えた大型戦車がステージ4のボスだ。攻撃は激しいがリズムは単調で、始めはパターン1と2を繰り返してくる。パターン2の波動砲による攻撃は密着されて非常に避けづらいので、まずはこの砲台を破壊しよう。このあと本体を攻撃するのだが、パターン3を加えた攻撃は意外に避ける隙間がなく厳しい。レーザーボンバーなどを使って一気にケリをつけよう。

攻撃パターン1



青の弾と赤の弾の隙間を縫うようにして避ける。弾の速度の違いに気をつけよう。

攻撃パターン2



こちらの動きに合わせて敵も動いてくる。それを利用して波動砲を撃たせよう。

攻撃パターン3



青い弾は確実にこちらを狙ってくる。赤く細い弾に注意しつつ上手に避けること。

高得点を狙う2つの方法についての考察

「怒首領蜂」の魅力は何といっても“ハイスコアを叩き出す”の一語に尽きる。では、どのようにして高得点を狙ったらいいのか? 色々な意見があるだろうが、これは大きく2つに分けることができるだろう。1つはゲットポイントで稼ぐ方法。もう1つは蜂ボーナスで稼ぐ方法だ。この2つはゲットポイントがショット、蜂ボーナスがレーザーを主体とするため同時に狙うことはできない。一方に決めなければならないのだが、いったいどちらが効率よく高得点を出せる方法なのだろうか。結論からいえば、ゲットポイントのほうが圧倒的に有利。なぜなら蜂ボーナスは所定ポイントを覚えて出現させ、それを確実に取っていくという複雑なステップを踏まねばならない。反対にゲットポイントはただひたすら敵を倒すだけでOK。あまりにも労力が違いすぎる。加えて蜂ボーナスはノーミスが大前提。1回でも自機を失えば、カウントは0に戻ってしまうのだ。魅せるプレイならいざ知らず、純粋なハイスコア狙いなら蜂ボーナスは捨てたほうがいいかもしれない。

©ATLUS/CAVE 1995 1996 1997



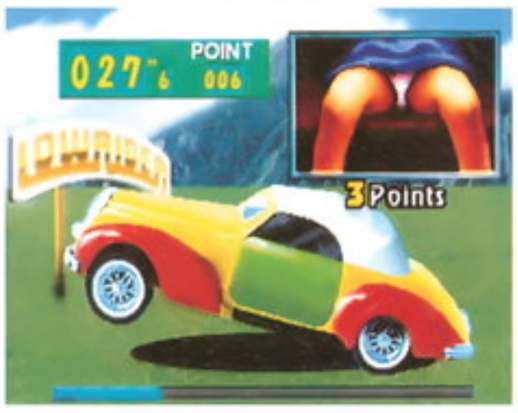
出動！ミニスカポリス

●Sada Soft●発売中●初回限定版：6,800円／通常版：4,800円●パンチラゲーム＋デジタル写真集●18歳以上推奨

ハイドロパンチラ

連射タイミングがカギになる「ハイドロパンチラ」だが、L・Rキーの交互連射というから困りモノ。う〜ん、連射機能付きパッドなどの卑怯なワザが通用しないとなると、攻略ポイントとなるのはコントローラーの持ち方だけだ。下に置いて固定するもよし、親指で押すもよし、とにかくやりやすいポジションで連射しろ！

コントローラーの持ち方を工夫すべし！



クリアするためには60パンチラをGETしなければならない！　さあ、連射！　連射だ！

攻略のヒケツ

●連射し続ける精神力
●気合いで勝負

スラロームパンチラ

アクセルは緩めず突っ走るが吉

何よりまずアクセルは終始全開！　ブレーキなんぞ踏んではいか〜ん！　パイロンに当たることを恐れるな！　あまり進路変更もするな！　というのが重要になる「スラロームパンチラ」。基本はセンターを走り、岩やマンホールが現れたら左右に少し切って避ける、という走法がオススメ。まぁ、最も簡単な部類だな。



横スクロールが強い人はディスプレイを横にするという手もあるぞ。



でもパイロンはなるべくなら避けよう。減速するからね。

攻略のヒケツ

●何があろうとも全開走行
●またまた気合い

鑑識クイズ

形じゃなくて色を覚えろ！

コレが意外と難しい「鑑識クイズ」。TVとは違って、CGだから非常に覚えにくいんだな。しか〜し！　パンチラを拝みたければその試練にも耐えなきゃ〜ならん。そこでだ、CGというのを逆手に取って、ドットの配列で記憶すべし！　例を挙げよう。例えばバストの問題だとすると、胸の谷間の色味と肌の色味の具合をよ〜く見るのだ。そう、カタチで覚えず色で覚える。コレが全ての秘訣！　黒いドットの位置などを覚えるのも有効だぞよ！



この場合、パンツの光り具合と肌のテカり具合がカギだ。

攻略のヒケツ

●形じゃなくて色を見る
●記憶中はまばたきしない
●気合いだね

Mie Nanamori

T 168　B 83
W58　H 84



Rika Ikeda

T 170　B 85
W58　H 88

ミニスカクイズ

コツコツとメモっちゃえ！

猛烈な「ミニスカ」ファンならいざしらず、おそらくミニゲーム中で最高の難易度を誇ると思われる「ミニスカクイズ」。こればかりは何度もやって覚えるのが一番の近道だ（当たり前か）。でもね〜、その分ココでのパンチラサービスは絶品！　野郎ども、ヤル気が出たか〜っ!?　そう、もう1問1問メモるほどの気力と欲望があれば必ず道は開けるというもの。問題のパターン数もそれほど多くはないので、メモるが一番！　目指せ全問制覇！



問題と正解をコツコツとメモれば、全問正解も夢じゃない。

攻略のヒケツ

●全問メモる
●速記力と忍耐力

タイホしちゃうぞ

© Sada Soft／テレビ東京



シューティングのウマい友人を呼んでクリアしてもらうのも手かも

最初はカンタンだが、あと2枚くらい(画面右の女の子のことね)からが難しくなる。ココでの攻略ポイントはうまく自機をパワーアップさせることと、中盤から出てくる赤いスポーツカーに注意することだ。赤いスポーツカーは自機とY軸が合うと、真横に突っ込んでくるので気をつけること！ 中ボスは問題ないね。ラストの大ボスはとにかく耐久力があるので、長期戦になるはず。でもソイツを倒せば念願のパンチラだ。



このテリー伊藤ライクなボスがラスボス。耐久力がヒジョーにあるので心してかかるべし！

スカートを撃ってアイテムをGETせよ！

スカートを撃つ！



戦闘中、このスカートがなにげに飛んでくるので、すかさず撃とう。すぐに逃げちゃうので早めにね。



ブラジャー(パワーUP)

推定Cカップのブラジャーを取るとショットが3段階にパワーアップ！ クリアするには必須だぞ。



パンティ(スピードUP)

パンティは取ることで自機をスピードUPさせることができるぞ。ただ取りすぎには注意しようぜ。



自機、左斜め上に浮遊しているのがアイテム。一定時間でパンティとブラジャーが切り替わるのだ。

攻略のヒケツ

- ●弾道と敵のアルゴリズムを悟る
- ●最後の1枚まで気を抜かない
- ●気合い
- ●友人にクリアしてもらうのもアリ

これでミニスカポリスはキミのもの！



ミニゲーム パンチラ攻略

MINI GAME
PANCHIRA KORYAKU



最終手段はビデオに録画なのか〜っ!?

「ミニスカクイズ」同様の難易度を誇るのが、この「パンチラ神経衰弱」だ。枚数が比較的多いうえに、制限時間も結構短いので、のほほんと構えてたら絶対にクリア不能。しかも後半はパンツの種類も多くなるので大変だ。これこそが真の記憶力が試されるゲーム。そう、こればかりは必殺のメモリも通用しない(当たり前だが)。もう目を皿のように凝視し、パンツの色と位置を覚えてくれとしか言いようがない。た・だ・し、最後の必殺技として、ビデオに録画するという手もあるよん。



ココでビデオ録画……じゃなかった、記憶するのだ！



同じ色のパンツは意外と散らばってないので、近場から攻めていこう。

攻略のヒケツ

- ●とにかく覚える
- ●友人を呼んで覚えさせる
- ●ビデオに録画する



青パン&緑パン&赤ブラ。豊富なアイテムを使いこなすのだ！

煩悩があるためか、ヘタなブロック崩しよりも燃える「パンチラブロック」。コイツの攻略ポイントは、「パンチラシューター」と同じようにアイテムを駆使することだ。アイテムは右の4種だが、そのステージに応じたアイテムをGETすることが何より重要！ 青パンを基本として緑をチョイスしていくというのが必勝パターンだが、狙いにくいところは赤ブラで確実に、というのもいいぞ。面数は結構多いけど、その分ご褒美も○○ですぜ旦那！



意外と面数が多いので頑張って攻略すべし。アツいぜ！

攻略のヒケツ

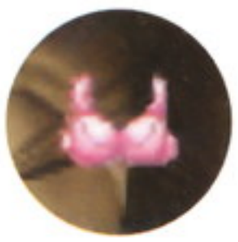
- ●弾道を悟る
- ●いかなる状況でも煩悩を捨てない
- ●気合い

アイテムの種類と効果を知ろう



青のパンティ

一定時間バーが長くなるぞ。これでボールが速くなってもへっちゃら。絶対取るべし！



赤のブラジャー

何と一定時間、弾を撃てるようになる。真上にしか通用しないのがチョッチ痛いところ。

緑のパンティ

ボールの数が増えるとってもオイシイアイテム。入り組んだステージでは威力絶大だぞ！



トランクス

野郎のトランクスもたまに出現するが、コレは絶対取っちゃダメ。バーが短くなるぞ。





シルエットミラージュ

●トレジャー●発売中●5,800円●シューティングアクション●１人プレイのみ●全年齢推奨

閉ざされた世界にサヨウナラ

ぬるいゲームに倦み疲れたユーザーの貪欲な胃袋を充填してなおあまりある、久々の栄養食「シルミラ」。発売から１カ月弱たった今、しっかり奥歯で噛みしめ自力で２パターンクリアを果たした人も多かろう。２号ぶりとなる今回（名残おしいが最後となる）は、後半エリアエネミーの各ランクの技データ（ランクについてはVol.33を参照）を引き続き掲載していく。

さらに、もう十分に遊びつくした人のためにオプションモードの裏技も特別公開！　まだクリアしていない人もストレスのない楽しいゲームライフをおくるために役立ててほしい。ところで、右の写真は某周辺機器のラベルサイズになっている。うまいことカドにアールをつけて使ってくれぃ。



←切り抜いてパワーメモリーに貼ろう

オプションモードの裏技を公開

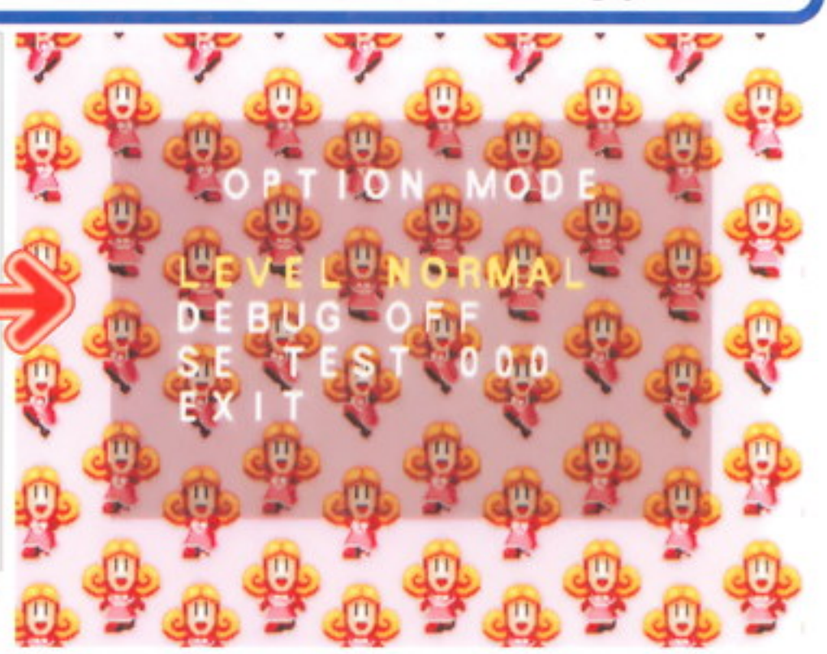
「シルミラ」の最大にして唯一の裏技。それがこのオプションモードだ。これの出し方は右のとおりで、効果は大きく分けると３種類。とりあえずひととおり解説しよう。レベルセレクトはゲーム本編の難易度の設定になっており、ベリーイージーからベリーハードの５段階（裏技を使用していない時はノーマルの難易度）。

SEテストは、ゲーム中の効果音や音声が聴けるという、全「シルミラ」ユーザー渇望のメニュー。これを使えば、シャイナたちのセリフも存分に楽しめる。デバッグの設定は、オフの場合は特に何も起こらないが、オンにするとゲーム中にいくつかの恩恵にあずかれる。詳細は以下のコラムを読もう。

オプション出現コマンド　トレジャーロゴの画面でX、B、Zを押さえたままスタートボタンを押す

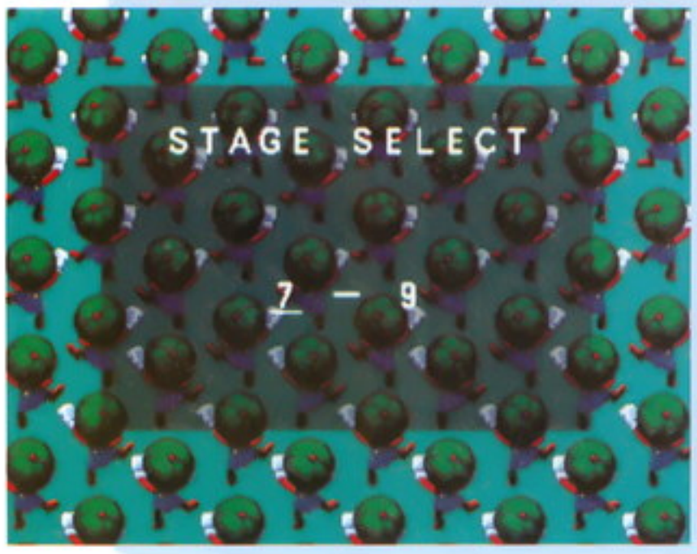


オプションモードはゲーム起動直後のトレジャーロゴ画面から入れる。ロゴが完全に表示されるまで待たなくてもOK。



デバッグモードをオンにした場合の効果

①エリアセレクトが可能



タイトル画面でゲームスタートを選ぶと、ステージセレクト（正確にはエリアセレクト?）が可能。右側の数字はエリア内の区切りに対応しているが、エリアによっては無効な数字もあり。

②ショップ&マネーフリー

マネーが最初から9999で（開始直後を除く）、なおかつフィジカルとスピリットが一区切りごとに全回復する。さらに、すべてのショップで全レベル（年齢）のバラサイトが購入できる。



③エリアとばし等々





デバッグがオンだと通常スタートボタンでスキップできる場面がとばせなくなる。そのかわり、ポーズ中にZボタン十方向ボタンの上で次のシーンに強制進行可能。また、ポーズ中にX十方向ボタンの下で地形の当たり判定を出す（X十上で消す）、X十Lでキャラクターの当たり判定を出す（もう１回で点の判定、もう１回で戻る）という機能もある。

©TREASURE／ESP

エリア4

MACHONOM

サムソン （シルエット属性）



サムソンとの戦いは足場が厳しいので、異属性攻撃を優先し、早めにカタをつけよう（マネーも稼げないことだし）。基本は、2～3段ジャンプでナジルの炎が車に着弾しないように誘導しながら攻撃だ。うまくできなければ、リフレクターでの跳ね返し＋同属性ショットで技を封じてからでもいいだろう。

所有する技	技のランク	名　称
	Aランク	ペリシテハンガー& ペリシテバスターパンチ（つかんだ後にパンチ）
	Bランク	ペリシテバスタービンタ（張り手）
	Cランク	ナジルの炎（ハンドショット）

ファウスト （シルエット属性）



攻撃時以外はやたら素早く動くので、ファウストに対してはリフレクターを中心に戦う。シャイナがシルエット属性の向きをキープできる位置（左右どちらかの端）で様子を見て、攻撃してきたらリフレクターを出そう。もし異属性の位置関係で攻撃されても、たいていはジャンプなどでかわせるが、狂いなきハンター1（レーザー砲）だけは無理なので、くらいそうなら左右属性チェンジで対応だ。





所有する技	技のランク	名　称
	Aランク	地獄の邪神（ドラゴンの影）
	Bランク	鋼鉄の猛牛（戦車の影）
	Cランク	狂いなきハンター1（レーザー砲の影）
	Dランク	狂いなきハンター2（機関銃の影）

サラ （ミラージュ属性）



サラは敵キャラの中ではゾファルに匹敵するほどマネーを所有している。早めにスピリットを1ランク下げてしまえばさほど強くもなく、初心者にも楽に稼げるので、あり金すべてを奪おう。ただし“ため殴り”だと逃げられやすい。



所有する技	技のランク	名　称
	Aランク	ロイヤルストレートクラッシュ（トランプ電撃）
	Bランク	ちんじゃらスコール（小玉をバラまく）
	Cランク	ちんじゃらナパーム（大玉で爆撃）
	Dランク	スロットGOGO（スロットを回す） 回収しまぁす（小玉を回収） プリティサラストライク（看板で叩く）

デリラ （ミラージュ属性）

デリラにダメージを与えるには、ナベの中にディブルを入れればいい。左右属性チェンジをしていなければ左側の足場で待機し、上下の段に現れたディブルをすぐつかんで投げ込もう。右側のディブルは射程の長いパラサイト（グラットニィなど）で倒し、材料を投げるのを防ごう。デリラの攻撃（鼻からのビーム）はリフレクターで受けないと大変なことになるので注意。



参考までに、この攻撃はスーパーデリシャストレビアーンという呼称。





上下するナベにタイミングを合わせて投げ込む。忙しいけどけっこう楽しい。

エリア5

MATHEY

ヨナアサシン （ノーマル属性）

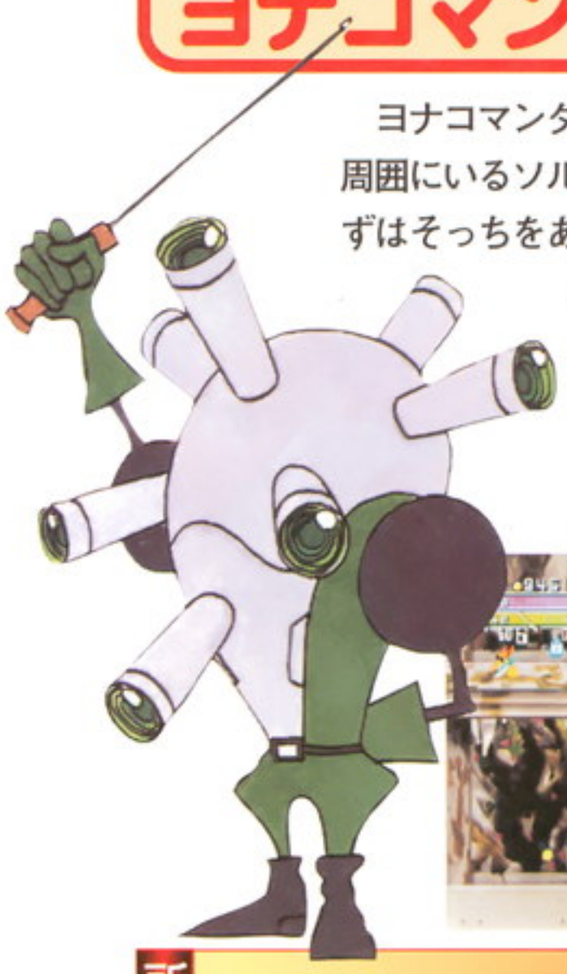


ヨナアサシンは、これまでのノーマル属性の敵と同様に通常のショットは効かないので、ダメージはすべてリフレクターでの跳ね返しで与える。主にハンタースパイダー（直線の糸をシャイナにつなげて、小さいクモを飛ばす）で攻撃してくると思うので、糸をつけられた際にリフレクターボタンを連打し、脱出と同時に小クモを跳ね返そう。キャプチャーネット（大きいクモの巣を張る）で捕獲された時も、同様の方法で、ダメージを受ける前に反撃できる。

所有する技

ニネヴェ403ハンターボトル
（ハンタースパイダー、ラウンドショット、ハンターネット、キャプチャーネットのいずれかをランダムに発射する）

ヨナコマンダー （ノーマル属性）



ヨナコマンダー自体はさほど厳しい攻撃をしてこないが、周囲にいるソルジャーと同時に来られるとつらいので、まずはそっちをあらかた片づけよう。ソルジャーがノーマル属性（緑色）の時はリフレクターで地道に、コマンダーの指令で属性が変わった時はそれに対応した攻撃だ。コマンダーにダメージを与えるには、こいつがバラまくナパームにリフレクターを重ねるとけっこう効率がいい（近場だとなおよい）。



なかなか出してくれない時は、接近してしゃがんでみよう。もしかしたら……。

所有する技

ニネヴェ03ピストル（拳銃のショット）
フラッシュナパーム（爆弾をバラまく）
エッグマイン（爆弾、分裂弾、ソルジャーの3種類）
ブラインドスモーク（周囲のソルジャーの属性を変える）

チェックポイント



エリア冒頭のプリンスダムは、左右どちらから入ってもその後の展開は同じだが、隠しパラサイト（Vol.33参照）を買いたいのなら右から行こう。



ヨナソルジャーの攻撃はニネヴェ40ライフルとカタコンベボムの2つ。いずれもCランクの攻撃なので、あえてスピリットのランクダウンを狙う必要はない。異属性ショットでバリバリ直接攻撃だ。

メギド （シルエットの支配者）



さすがにシルエットの頂点だけあって、メギドは後半のカベとなる強さを誇る。慎重にいくならリフレクターの跳ね返しをメインに戦おう。同属性ショットは、メギドトルネードで跳ね返され、気がついたらスピリット大幅ダウンという状態になりやすいので注意。ゼロジャンプは、一定位置にとどまっていると危険なので、左右移動しまくること。



所有する技

技のランク	名　称
Aランク	クズよび（ディブルを出す） ゼロジャンプ（地上に突っ込む等）
Bランク	バイパーウェーブ（エナジー波） キリングアームspl（余波を残す腕伸ばし） ローズストライクspl（8方向にバラ投げ）
Cランク	キリングアーム（腕を伸ばす）
Dランク	ローズストライク（バラ投げ） グランニードル（スライディング） エアカッター（ダッシュ斬り） メギドトルネード（回転リフレクター） トリックスロウ（上投げ、横投げ）

エリア6 ZEBUL

ガルガリン（ガーディアン・エンジェル）

ガルガリンは、終盤エリアの敵としてはさほど難しくないが、効率よくやらないと時間がかかる。戦闘が始まったら、まず翼の色を見て現在の属性を確認。そして次々と現れるザコを倒すのだが、この際にガルガリンと異なる属性のものを残そう。あとは触手がつかんで中央に取り込むのを待つだけ。ガルガリンの攻撃は、左右の足場にいればだいたいジャンプでかわせる。特に拘束輪からは確実に逃げておきたい。



同属性のザコが入るとガルガリンのスピリットが回復してしまうが、少しくらいなら気にせずいこう。

所有する技	技のランク	名称
	Aランク	ヘハーロートナパーム（分裂弾）
	Bランク	メルカバーウェーブ（エナジービーム）
	Cランク	エゼキエルビジョン（誘導弾） セファリムの束縛（拘束輪）

エリア7 ARABOTH





セーフル・ハ・ゾーハル（ガーディアン・エンジェル）

エリア7の冒頭は、エリア6のラストのゾファル戦（技やランクはVol.33参照）の結果によって出現する敵が違ってくる。ゾファルを2分の制限時間内に倒していた場合は、このゾーハル（ゾファルの真の姿）が現れる。これはゾファル時と同様、シルエットとミラージュにランダムに変化し、それぞれ全く異なる攻撃をしてくる。

所有する技（シルエット時）	技のランク	名称
	Aランク	エイン・ソフ・オール（放射状レーザー）
	Dランク	ソードアツィルト（ソードを振り下ろす） ソードベリアー（ソードですくい斬り）

所有する技（ミラージュ時）	技のランク	名称
	Aランク	ルアー・ハ・コデシュ（地面に炎を敷く）
	Bランク	ショットアツィルト（誘導レーザー） ショットベリアー（ボムショット）
	Cランク	ショットプシュケ（連射ショット）

セーラ（ガーディアン・エンジェル）

エリア6のゾファル戦で時間切れになった場合は、こちらのセーラと戦うことになる。セーラの場合は、左右の羽根に属性が分かれており、同時に両属性の攻撃をしてくることもある。ある程度ダメージを与えると、攻撃パターンが変わる（変身後）。そこからが本番といえよう。



所有する技（変身前）	技のランク	名称
	Aランク	トリスアギオン超振動破壊砲（岩石落とし）
	Bランク	賛美ラファ（羽からレーザーを発射）
	Cランク	賛美セル（羽からエナジーボールを発射）
	Dランク	使徒誕生（2種類の使徒を生む）

所有する技（変身後）	技のランク	名称
	Aランク	聖なるかな1・大天使（エナジー波で連なるザコ）
	Bランク	聖なるかな2・アバドン（飛行するザコ）
	Cランク	聖なるかな3・血の津波（地面を往復するエナジー波）
	Dランク	聖なるかな4・地獄の業火（炎が中央に集中） 聖なるかな5・毒の涙（天からしずくが降る） 聖なるかな6・使徒誕生（2種類の使徒を生む）











急募 トレジャーが社員を募集中●トレジャーではプログラマー及びグラフィックデザイナーを募集中！　履歴書（デザイナー志望者は作品なども同封）を、〒164東京都中野区中央1-1-1（株）トレジャー「社員募集（サタマガ）」係まで。経験者大歓迎！

シューティングクリエイターの

東京デザエモンランド

Tokyo Dezaemon Land

軽い気持ちで始めてみたら大変な思いをしちゃう全4回

第1回 プランプラザ、驚いてプラプラ〜♪

東京デザエモンランドってなんだろう?

ようこそ、東京デザエモンランドへ! 私がナビゲーターをつとめさせていただきます“箱崎ネッ子”と申します。お客様には、これから私と一緒に「デザエモン」の世界へと旅立っていただくわけですが、その前に1つ、していただかなければならないことがあります。それは、セガサターン版の「デザエモン2」を購入すること。これは、皆さんの旅の安全をお約束するお守りです。しっかり持っていないと、途中で、“リトルベアー”や“大先生”、“まごせいぎ”といった怖ぁいモンスターにパクパク食べられちゃいますから注意してくださいネ。この旅を無事に終えることができたら、あなたは特別な力を1つゲットすることができます。それは「シューティングゲームを作る力」。お守りとセットで効力を発揮する、このスゴイ力を手に入れるために、がんばってくださいネ!



プランプラザで我々が見たものは…

最初にご案内するのが、プランプラザです。プランとは、企画のことで、ここには主にシューティングゲームの企画を考える人々が住んでいます。さっそく覗いてみましょう。

「だからそうじゃねえだろ! シューティングゲームってのはなぁ、もっとこう、ギュイっときてガツーンて感じなんだよ! わかるだろ?」
「わかんねぇんだよ、この野郎! さっきから聞いてりゃペラペラと。ギュイッだのガツーンだの、言葉だけでゲームができるんなら、ドッターなんかいらねえじゃねぇかっ!」

あらあら、なんかちょっとモメてるみたいですね。なにが原因なんでしょうか? ちょっと失礼して、企画書を見てみましょう。……あら?
「箱崎ネッ子の大冒険(仮)」? ちょっと、やだ、なにこれ? あたしが主人公のシューティングゲーム? がすけつさん、がすけつさん、これってどういうことなんですか?

「おう、箱崎の。久しぶりじゃの。今、おまんを主役にしたゲームを企画してるとこじゃ」
聞いてなーい!
「ほいたら、文屋の。そのセンで、キャラデザよろしゅう頼むわ」
ちょっと待って、ね、YASさん、この人たち、止めてくださいよ!
「じゃ、この企画はこれで決まりですね。お疲れ様でしたー」



このように、シューティングの企画は、わりとあっさり決まることが多い。それよりも、その後のデザインにすべてがかかっているためだ。

クルー紹介



がすけつ……
企画担当、っていうか文句言うだけ。あとは文書いたり、コスプレダンパでDJやったりして生活中。読者コーナーも宜しく。



文屋康英……
ふんやのやすひで。イラストレーター。デザインとドット担当の根気マン。排気量1100ccの単車を乗り回すバワフルおやじ。



YAS……
音楽担当。何を隠そう、がすけつの実弟。誌面デヴューはこれが初めて。ファンレターは右ページ上のあて先までお気軽に。

東京デザエモンランド その生い立ちと歴史

今をさかのぼること10年。8bitマシンのファミリーコンピュータをプラットフォームに発売された「絵描衛門」(デザエモンと読む)。「遊ぶ」のが主目的だったファミコンに、「作る」という要素を投入した画期的なシューティングゲーム作成ツールだった。ファミリーベーシックのように専門的な知識を必要としないことから「デザエマー」と呼ばれるシューティング作成マニアを生み、そうした人種が集まってできたのがこの東京デザエモンランドなのだ。

デザエモン



ファミコン版から3年、スーパーファミコンで発売されたデザエモン。ファミコンに比べ容量や操作性も飛躍的にアップした名作。

デザエモン+



PSで'96年に発売されたデザエモン。処理能力の向上によってさらにユーザーフレンドリーになった。SS版「DEZA2」の礎となる。

ナビゲーター……案内人。
シューティングゲーム……弾をバリバリ撃って気分爽快なジャンルのゲーム。最近は3Dポリゴングリグリでスッゴイのとかもあったりする。
ギュイっときてガツーン……何も考えてないプロデューサーが、現場の人間を無理やり納得させようとする時に使う魔法の呪文。
ドッター……ドットを使って絵を描く職人。
プラットフォーム……この場合ハードを指す。

© Athena

ためのテーマパークを冒険!!

世界を創るにはまずキャラクターから?

ふぇーん、いつのまにか、あたしが主役になっちゃった……。弾がバヒューンって飛んでたりするところに行かなくちゃならないのね……。あ、失礼しました……。えっと、次は、デザインアベニューに行ってみたいと思います。……ぐすっ。

「いつまで泣いとるんじゃ、小娘」

きゃっ。あ、あなたは先ほど企画会議してらした文屋先生ですね。



デザインができていれば、こうしたドット打ちの作業にも大きく役にたつ。いきなり画面に行く前に、紙の上でイメージを膨らまそう。

「ほうじゃ。ほれ、おまんのラフデザインがあがったき、見てみろや」

うっ、か、かわいいじゃないですか……ネッ子、困っちゃうなぁ。

「当たり前じゃ。この世界、カッコイイかカワイイの2つしかないんじゃ。ドット1つ打つにも、こうしたデザインが先にあれば、イメージに困ることもない。基本中の基本じゃき、覚えとけや。……なんじゃ、わしのデザインになんか文句でもあるんかィ、ワレ? おう?」

えっ、あっ、いや、あの、すごいカワイイんですけど、ここでこれを認めちゃうと、あたし、このゲームに出なくちゃならなくなっ……。

「わしがせっかくデザインしたこのラフを破れっちゅうんかい! あ? ○○○を○○して○○ぞ、ワレ!」

わ、わ、わ、わかりましたから、あの、怒らないでください、ね?



これが文屋先生直筆のキャラクターデザインだ。こうしたデザイン画やステージのラフイメージなど、資料は多ければ多いほどいい。

「素直にそうしとけばいいんじゃ。ええか、ゲームを作る前に重要なのはデザインじゃ、覚えとけよ!」

は、はーい……。

賞金100万円のコンテスト開催!!

「デザエモン2」の発売元、アテナが、このソフトで作成したエディットデータを対象に、賞金100万円のコンテストを開催する。完成したゲームをVHSビデオに撮影し、アテナまで送るだけ。締切は来年の3月31日消印有効とかなり時間があるので、このページを参考にスゴイゲームを作ってエントリーしてくれ! 詳しくは、株式会社アテナ広報室、電話03-5379-4131まで問い合わせを!

お便りのあて先は

〒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
「東京デザエモンランド」まで

わきをしめ、えぐり込むように打つべし! 打つべし!

わしが文屋じゃ。ちと、ドットを打つためのコツを教えるけぇ、じっくり読んで頭に入れぇや。

最近多いのが、最初からカッコイイドット絵を描こうとする若造じゃ。砲台だけ描いたり、コクピットのガラスだけ描いたりの。ほんなことしてもじゃ、限られた空間の中で表現できることには限度があるんじゃ。まずは全体のバランスを考えて、適当にアタリをとることから始めないと、どうにも頭だけデカかったり、砲台だけ重そうだったりするカッコワルイキャラができてしまうんじゃ。

最初のうちは下手で結構。先人の格言にもあるように、ドットは気からじゃ。根気と気合がありさえすれば、そのうち上達するもんじゃて、いろんなキャラクターを描いてみて、練習するのが一番じゃ。簡単なところで、花や缶ジュースあたりから始めてみるのはどうかのう。

そうそう、丸を描く練習をするのも上達の近道じゃ。頑張ってデザエマーになってくれや。

格言 ドットは気から



キャラクターと背景のバランスをとるために、ダミーの背景を置いてチェックしてみる。製作期間約6時間。



アタリをとる

全体のバランスをとるために、大まかに色をおいていく。簡単だけれど、ドット打ちにはもっとも重要な作業だ。



シャドウ入れ

影を入れて、立体感を出していく。バランスの悪いところは削ったり、足したり、暗い色を回りに置いてみたり。



修正と完成

画面を見ながら修正していく。どうしてもおかしなところは思い切って色を変えてみる。ハイライトを入れて完成。

というワケで、次回はボスランド&ザコカントリーを探検!!

ラフデザイン……完璧な作品ではなく、作品のイメージを見るための大まかなデザイン。
カッコイイとカワイイ……シューティングの大原則。これを無視した画期的な作品に、メサイヤの「超兄貴」シリーズがある。
○○○を○○して……自主規制。
アタリ……こんなもんかな、という目安。
シャドウ……影。
ハイライト……光っているところ。

Dr.文屋(ドッター)のちょっといい話

ネッ子で〜す。ここでは、以前本職のドッターをしていたこともある文屋先生に、業界にまつわるちょっとアブない話を聞いてみようと思いますぅ。では、文屋先生、よろしくお願いします。

「おう。何でも聞いたれや」

早速ですけど、こういう業界にも、いわゆる変わった人っているんですよね?

「ほうよ。例えばブランブラザのがすけつなんかがいい例じゃ。ギョッだのガイーンだの、適当な擬音でゴマカそうとしたりする、明確なビジョンもないのにケチをつけたがるプロデューサーが多い」

他にはどんな人が?(わくわく)

「みんなが昼飯も食わずに作業してるところに『諸君、おはよう』なんて入ってきてだな、マウス握ったと思ったら3ドットしか打ってないのに『ふう、今日も仕事したなぁ』なんて言い残して帰ってしまう伝説のドッターがおったのう」

す、すごい人ですね……。

「最近ポリゴン化が進んで、奴も1日3ポリゴンに成長したっちゅう噂じゃ」



こういう業界だけに、プロデューサーなどのいわゆる「上の人」と、ドッターなどの「現場の人」のいさかいは絶えない。

Just Meet



élf エ・ル・フ

禁断の果実コーナーよ〜ん

さて、今回で突然の最終回となるJustMeetエ・ル・フ。次回からはYU-NOをはじめ、今までとは一味違ったエルフ情報をお届けする予定です。ぜひぜひ楽しみにしていてね。

これが 今、通販で買えるエルフグッズの数々!

このコーナーでは今までにさまざまなエルフグッズを紹介してきたけど、今回は、総集編として現在エルフ通販で購入することができるグッズを一挙にお知らせするぞ。なにぶんにもたくさんあるので、写真つきで紹介することができないのが残念だけど、すべて妥協を許さないこだわりのデキなので、その点は安心して大丈夫。今までの情報を見逃してしまった人、近くに売ってる店がない人は、この機会にチェックしておくべし!

【申込方法】

現金書留または、郵便為替(郵便局の窓口で買えます)での注文になります。その際同封するものは、「商品の代金」、「住所、電話番号、氏名、希望商品、希望する個数をはっきりわかりやすく書いたもの」です。発送処理は代金到着後になります。締め切りは特にありません。なお、在庫の有無につきましては下欄「エルフユーザーサポート」までお問い合わせください。

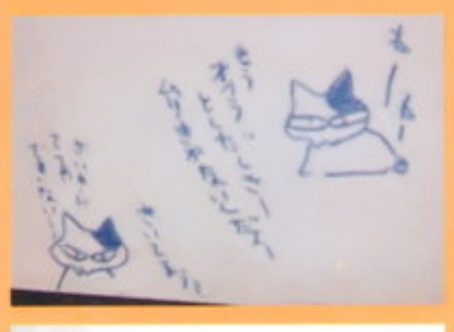
【あてさき】

〒166 東京都杉並区梅里1—7—7 新高円寺ツインビル1F (株) エルフ 通販係

商品名	概要	価格(消費税・送料込)
同級生2オリジナルまくら(唯)	全長90cmくらいある、だきまくら。両面に絵柄が入っているうれしい一品。	各10,800円。唯、桜子セットの場合は19,800円
同級生2オリジナルまくら(桜子)		
同級生2オリジナルポスター(Mサイズ)	パソコン版(PC-98版)「同級生2」のパッケージにも使われた全員集合のショット	1,200円(2枚以上の場合は1枚につき1,000円プラス)
同級生2オリジナルポスター(Lサイズ)		1,800円(2枚以上の場合は1枚につき1,500円プラス)
同級生オリジナルマウスパッド	パソコン版「同級生」のパッケージの絵柄がマウスパッドに!	3,000円
同級生2オリジナルマウスパッド(エルフ8周年記念版)	8 th Anniversaryのロゴが入った貴重な一品。エルファン必携か?	3,000円
同級生オリジナルフィギュアモデル	美沙、舞、さとみ、くるみ、美穂の5体がある。任意の組み合わせで買うことができるよ。	1体…7,800円/2体…14,600円/3体…21,600円
エルフ特製テレフォンカード	「ドラゴンナイト」「フォクシー」「デ・ジャII」「レイ・ガン」「ドラゴンナイトII」「フォクシー2」「エル」「シャングリラ」「ドラゴンナイトIII」「天神乱魔」「デ・ジャII」「雀ジャカ雀」「同級生」「メタル アイ」「ワーズ・ワース」「シャングリラ2」「ドラゴンナイト4」「メタル アイ2」「同級生2」「遺作」「下級生」「この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO」	1枚…1,200円/2枚…2,100円/3枚…3,200円(4枚目以降は1枚につき1,000円プラス)
同級生2オリジナル制服セット	ボレロ、ベスト、スカート、ブラウス、リボン、バッジの6点セット。生地も特注品の完全オリジナル品だ。	59,800円
同級生2桜子オリジナルオルゴール	さりげなく人気が高い可憐な桜子。特製木箱に収められたオルゴールが奏でる、そんな彼女のテーマミュージックを……。	4,800円
下級生オリジナルピンズセット	門井先生描き下ろしによる、13人のキャラクターがピンズに。特製エルフロゴピンズもセットして14点セットで、特製のかっこいい額におさめられているぞ。	4,800円

Scoop!

門井先生の足あとin élf





過去、何度も何度も重要な打ち合わせが行われてきた神聖な場所、会議室。その会議室の扉を開けると……ナ・ナント!門井先生のメチャメチャ可愛い落書き発見!!これはどうやら踊るハナちゃん(以前にマンガにも登場した門井先生の愛猫)とつぶやきハナちゃんのようです。行動範囲の広い門井先生は、会議室も出現ポイントだったようですね。このように、エルフの隠されたヒミツ(?)はまだまだあるんですよ。次回から、エルフ探検隊サクラが、エルフの秘密をちょっとだけ皆さんに教えて挙げちゃいます。お楽しみにね!

エルフ伝言板

発売日が12月4日に決まり、いよいよ「YU-NO」の姿がはっきりしていました。ユーノ役の声優、古山きみこさんの応援を、どうぞよろしくお願いしますね。

コーナーも、次回からは心機一転、新装開店! より楽しいコーナー作りのために、毎日毎日良い案はないかと考えているところです。これからも末長くお付き合いくださいね!

最近では夜も更けると、暖房が恋しくなるほど寒い日がありますよね。これから冬に向かってまっしぐらといった感じで……。エルフでは、YU-NOの開発が発売日に向かって着々と進行しています。アニメーションパートも充実して、サターンならではの多彩な演出がい〜っぱい!! 今から楽しみにしていてね! それから、このコーナーがリニューアルされます。今回で、Tamaのつぶやきは最後となりますが、これからも、皆さんエルフを応援してくださいね!!

Tamaのつぶやき

エルフユーザーサポート……03-5377-0954/10:00〜18:00(月〜金)
エルフホームページ……http://www.elf.game.co.jp

Welcome to 門井亜矢World



今回でこのコーナは終了です。半年間、良い経験をさせていただきました。サタマガ編集部さま、そして大事な読者の皆様！ほんっとーにありがとうございました。これからも日々精進して立派な……なんだろう、私の職名は…立派な漫画家だか、イラストレーターだかなんだかになるようがんばります。それでは皆様、元気でね！また会おうね♥

1997.9
門井亜矢



愛ちゃんのおススメ



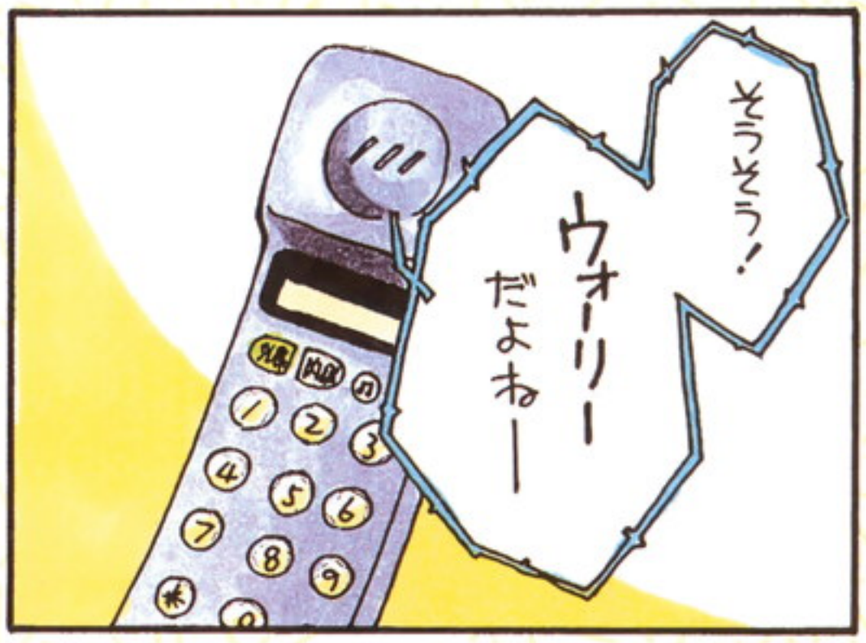




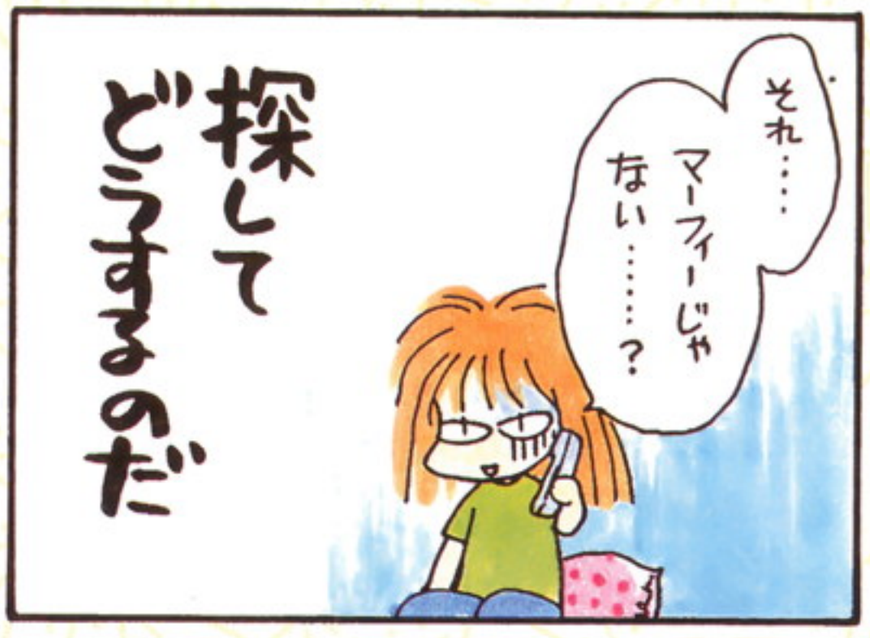


——の法則









探してどうするのだ

門井先生、そして応援してくださった読者のみなさま、ありがとうございました

Welcome to 門井亜矢World 最終回 ♥ 18回にわたる連載も、とうとう最終回。今後の門井先生の活躍にも超期待だ！

アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介！

アーケード Arcade エクスプレス Express Vol.4

今週の新作タイトル「スーパーリアル麻雀Ｐ７」(セタ)

定番の麻雀ゲーム『Pシリーズ』の7作目がついに登場！



Pシリーズといえば、カワユイ女の子たちが自慢のバディをフルアニメーションで披露してくれて、さらに肉声で語りかけてくるという、他の追随を許さぬシステムで人気沸騰しまくりの脱衣麻雀の真打ち的存在のゲームだ。その最新作「P7」がいよいよ登場する！

ものがたり

静岡県、伊豆。景観のよい、陸続きの小さな出島に、その別荘は建っている。海や山に囲まれた豊かな自然に調和した、古く、だが手入れの行き届いた洋風の屋敷……。そこは大正末期に建てられた、麻比奈家の別荘である。「麻比奈家」。この付近に住む者、そして麻比奈家のある神奈川県藤沢市に住む者であればその名を知らぬ者はいないだろう。相当な資産家である麻比奈家、その財を成した人物は「麻雀」をこよなく愛し、また、事業の成功の陰に「麻雀」が絡んでいるというのは有名な話である。そして、「麻比奈家」に連なる者は老若男女問わず麻雀を得意とするらしい……。名の知れた資産家、とは言っても、麻比奈家当主とその家族はいたって普通の人物で、夏姫、百合奈という名の２人の娘も普通の学校に通っている。変わったところといえば、２人の娘たちの家庭教師はなぜか住み込みで勉強を教えている、ということくらいだ。だが、ごく普通の生活を送っていた麻比奈家の２人姉妹に、この夏ちょっとした事件が起こるのである……。

スーパーリアル麻雀 P7

●セタ●10月稼働予定●麻雀ゲーム●１人プレイのみ



豊原エツ子 ETSUKO TOYOHARA

■私立大学2年生(20歳)
■7月7日生まれ(かに座)
■血液型:O型
出身は麻比奈家別荘に近い小さな町だが、今は大学に通っているため、東京で一人暮らし。夏の間のアルバイトと避暑を兼ねて、別荘で住み込みのお手伝いさんを勤めている。

別荘を訪ねるプレイヤーの案内役として登場する女の子。気立てが良く、素直で優しい彼女は、いまどきどこを探しても見つからないような純朴な娘である。ハメを外して違う自分になってみたいときもあり、思い切って髪を切ってみたものの、中身はもちろん変わらないので前と変わらぬ毎日を過ごしている。





麻比奈 百合奈

■私立 月浪学園中等部3年生（15歳）
■３月９日生まれ（魚座）■血液型:A型。
■HIGH:155cm■B:81cm/W:57cm/H:86cm
■好きなもの:干したお布団の匂い
■嫌いなもの:虫、白いアスパラガス
■好きなタイプ:年上のお兄さん
■将来の夢:アットホームなペンションを経営したい
■趣味:オリジナルのおかし作り、可愛い食器集め



© 1997 SETA CORPORATION



麻比奈 夏姫

■私立 龍華院高等学校
3年生（18歳）
■7月30日生まれ(獅子座)
■血液型:O型
■HIGH:167cm
■B:83cm/W:57cm/H:87cm
■好きなもの:警察物のドキュメンタリー番組、妹
■嫌いなもの:地震
■好きなタイプ:頭が良くて、素直な人
■将来の夢:世界を旅して回りたい！
■趣味:身体を動かすこと、ビリヤード



ちょっとクールな雰囲気を持っているが、実はとても熱い情熱を内に秘めている。スポーツ万能の彼女は、通っている高校の陸上や水泳の記録を次々に塗り替えるほどの実力者で、下級生のファンも多い人気者でもある。また、興味のないことにはまったくの無関心だが、自分の興味のあることはとことん追及するという学者肌。さらに、これと決めたことに対しては、自分が負けることは耐えられないというかなりの負けず嫌い。麻雀は読みで運を変えていく面白さにハマってしまい、今では自分なりに研究して打っている。妹をこよなく愛する多感な18歳。



MATSUKI ASAHINA

今度のPはマルチストーリー！

シリーズ最新作のP7は、2000枚をゆうに越える動画数で表現される、もっとも派手に、演出にもこだわった脱衣シーンがウリの1つ。新キャラクターには、かわいい中学生、スポーツ万能の高校生、セクシーな女教師と魅力的な女の子たちが登場する。システム面で前作からもっとも変わった点は3つのストーリーが用意されていることで、ゲームスタート時にA～Cのストーリーの中から選択して始めることができるぞ。





ストーリーA	夏だ！ 別荘だ！ 麻雀だ！ 百合奈のドキドキラブモーション	麻比奈夏姫→蘭堂芹香→麻比奈百合
ストーリーB	ライバルはクラスメイト!? 夏姫 涙の麻雀ファイト!!	蘭堂芹香→麻比奈百合→麻比奈夏姫
ストーリーC	夏の思い出は雀卓と共に…… 芹香先生の素敵な課外授業	麻比奈百合→麻比奈夏姫→蘭堂芹香

URINA ASAHINA

大人に囲まれて育った環境のおかげで、比較的要領もよいしっかり者。誰とでもすぐに仲良くなれる性格で、学校でも人気者で先生受けも結構いいようだ。友達に相談を持ち掛けられることが多く、親身になって答える百合奈だが、いつか自分も誰かに恋の相談をしてみたいと密かに思ってる。だが、百合奈をあまりにも溺愛している姉、夏姫のせいで、そんな淡い思いはいつもだいなしになってしまうらしい。麻雀は勝負にはこだわらず、楽しければ良いというタイプ。麻雀は好きだけど、夏姫や芹香ほど麻雀を愛せるかというと、疑問ではあるようだ。





蘭堂 芹香

■麻比奈家 専属家庭教師
兼 専属麻雀講師（25歳）
■2月15日生まれ（水瓶座）
■血液型:AB型
■HIGH:169cm
■B:89cm/W:59cm/H:88cm
■好きなもの:エスニック料理、麻雀している自分
■嫌いなもの:蛙、幽霊
■好きなタイプ:ちょっと変わった人
■将来の夢:世界に通用する雀士を育てたい
■趣味:ドライブ、人にプレゼントすること

本人にその自覚はないが、見た目と中身が180度違っているタイプ。一見まじめそうに見えるが、実は野望に溢れる豪快な性格の持ち主なのだ。華やかなルックスで、学生時代はキャンパスの女王の座を欲しいがままにしていたが、私生活を知る者はあまりいなかったらしい。昔は雀士を目指して各地を転々としていたらしいが、現在は麻比奈家の人間に見込まれ、麻比奈家に居候している。「綺麗でカワイイ雀士を育てるのが目的」という以外は、謎の多い人物である。麻雀への情熱は誰にも負けないと自負しており、麻比奈姉妹にも厳しい教育を施しているようだ。



SERIKA RANDOH

セタより

みなさん、お待たせしました！ スーパーリアル麻雀の最新作がいよいよ登場します。今回は3つのストーリーが楽しめちゃうマルチストーリーシステムを採用しています。対戦順番や演出が変化するので、ぜひとも全ストーリー制覇を目指してください。もちろん、脱衣シーンも前作を上回る動画数でバッチリです（何がバッチリなんだ!? ムフフ♡）。さらにパワーアップした「リアル麻雀」に期待してください。

OFFICIAL CORNER

AM2研 EXPRESS WEEKLY

Vol.70

好評の「バーチャストライカー2」オフィシャル道場も、いよいよ大詰め。今週は全国大会のニュースも飛び込んできているから、みんなでさらに頑張ろう！

PRESENTED by SEGA

AM2 AM R&D DEPT.#2

http://www.sega.co.jp/AM2/

CONTENTS

●Binちゃんのゴールだヨ！全員集合!!
●SEGA VIRTUA STRIKER'S CUP'97開催決定！

VIRTUA STRIKER 2

バーチャストライカー2 オフィシャル道場第5回

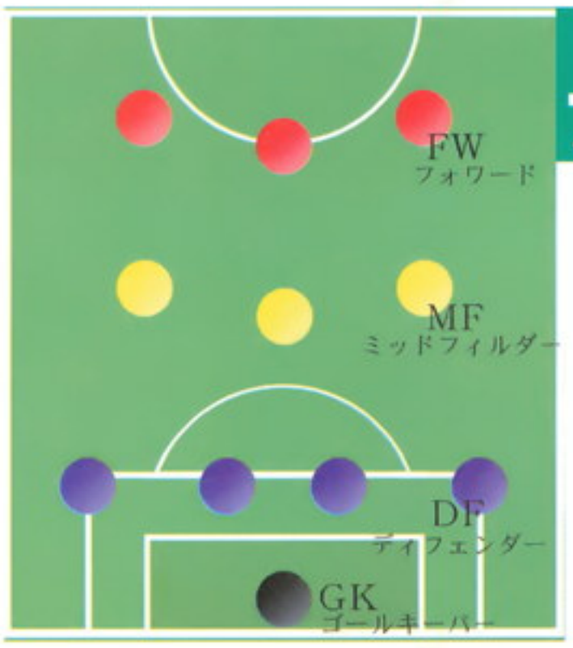




ストライカー大会が開催されるぞ!!

第5回となった今週は2つのフォーメーションを紹介していくぞ。このフォーメーションはかなり攻撃重視なのでガンガン攻めたいという人にオススメだ。今回も㊙情報、Q&A、開発秘話とも必見だぞ。

そして、待望の「バーチャストライカー2」の大会が開催されることも決定。その詳細をお届けするぞ。



4-3-3 フォーメーション

フォワードが3人いて攻撃面では力強い。中盤が多少物足りなさを感じるが、ディフェンスが4人もいるのでそうそう点は取られないだろう。3-4-3のフォーメーションはディフェンスが3人なので早めの中盤でボールを奪うことを心がけよう。

3-4-3 フォーメーション



㊙情報 拡張版

いつでも紙吹雪

アルゼンチンを使ってプレイすると見られる紙吹雪。これがどのチームでも出せるのだ。やり方はチームセレクト時にレバーを3回、時計回りに回すと次の試合から紙吹雪の舞うスタジアムで試合をすることができる。ひと味違ったスタジアムでの戦いを味わおう。



気まずいOWNゴール

誰もが一度はやったことがあると思われるOWNゴール。実はチーム全員がそのことを覚えていて、ゲームクリア後のチーム記念撮影でトーナメント中にOWNゴールをしてしまった選手がチームの仲間から白い目で見られるというシーンが見られるのだ。必見だぞ。



バーチャストライカー2

Q&A



Q ライン際のドリブルをうまく止めるには?



他には早めに外に出してしまうという手もある。スローイン後はすぐライン際をドリブルできないので効果はあるぞ。

A この頃こういうのをよく聞きますね。ライン際をドリブルし、センタリングという攻撃の対処方法に困っている人を。よく見るとみなさん、敵にタックルしてもすぐにボールがラインを割ってしまうのでまた相手ボールのスローインになってしまう。それか、タックルにいこうとしてかわされ、そのままセンタリング、という風になってしまいがちですが、そういう相手がラインのぎりぎりを走っているときなどはヘタにタックルにいかないでドリブルしているキャラに併走してみてください。併走していると敵キャラとボールの間に身体を入れてボールを奪ってくれるはずです。これを使えばラインを割ることもなくボールを奪えるはずです。

4-3-3と3-4-3のチームを…

チーム別 ワンポイントアドバイス

前のベルギーまでの3チームが4-3-3フォーメーションを、その後オランダからの2チームが3-4-3フォーメーションを使用しているぞ。



SWEDEN スウェーデン　オススメ度 ★★

中盤の機動力を使え

中盤の機動力と両サイドのFWを使い試合を組み立てていこう。ディフェンスの方は少し頼りないので気を付けよう。左サイドのFW、10番の選手はスピードがあるので左サイドへ素早く展開し試合を組み立てていこう。



BULGARIA ブルガリア　オススメ度 ★★

早い時点でのチェックを!

攻め重視のチーム。早めのチェックでボールを奪い、素早く攻撃につなげていこう。センターフォワードは足もあるのでタテパスを1本出すのも面白い。ただディフェンスの能力が低いのでボールの持ちすぎに注意。



BELGIUM ベルギー　オススメ度 ★

ディフェンスは安定

MF、DFともに高さがあり安定した守備を見せてくれるチーム。しかし全体的にドリブルのスピードが遅めなので早めにパスを出していこう。ただ右FWの9番の選手は足があるのでスペースに出して走らせてみよう。



NETHERLANDS オランダ　オススメ度 ★★★

両サイドのMFに注目

両サイドのMFに突破力があるのでその能力を使ってFWにつなげよう。特に左FWの11番を走らせるのがよいだろう。ディフェンダーの基本能力はよいのだが高さがなく、ハイボールに弱いという一面も持ち合わせている。



SAUDI ARABIA サウジアラビア　オススメ度 ★★

カウンターを狙え

中盤の能力が期待できないので、終盤から攻めるときは思い切ってMFを省略して直接FWにつなげていくのもよいだろう。もし中盤を使うのであればMFの10番の選手にボールを集めて試合を組み立てていこう。



開発秘話

モーション キャプチャー

サッカー経験者を集め結成されたストライカー2開発陣。そのためにキャプチャーは自分自身でやることに。リアリティを出すため普通はマットを敷くところを人工芝を敷き詰め、実際にサッカーボールを使ってのキャプチャー。しかしボールは機材などに当たって危険なため布をガムテープで巻いて特製ボールまで製作しました。そしてキーパーのキャプチャーが終わったあと、専門誌を見るとビックリ。その時取った飛び方が古い飛び方ということが発覚。データ上で動きを修正するなど、大変な一幕があって大変でしたね。



苦労したというキーパーのモーション。おかげで美しく飛んでるぞ。

BIG NEWS

SEGA VIRTUA STRIKER'S CUP'97 開催決定!

ついに日本一のストライカーを決める大会が開かれることになったぞ。このSEGA VIRTUA STRIKER'S CUP'97は、10月19日に各地区予選（新宿・横浜・福岡・新潟ジョイポリス、大阪ATCガルボ）、そして10月26日に東京予選を東京ジョイポリスで開催するものだ。各予選先着32名がトーナメントに出場でき、優勝者が東京ジョイポリスで行われる決勝大会に招待される（東京予選後、そのまま決勝を行う）。参加資格は特になく誰にも参加でき、参加費も無料だ。参加者にはジョイポリス入場無料券や全員に参加賞もプレゼントされる。商品は大会オリジナルジャケットやサッカー用品一式、オリジナルアルバスプーンなど、この大会でしかゲットできないようなものがたくさん用意されているのだ。もちろん勝ち進まなくちゃダメだけどね。ギャラリーにもプレゼントが用意されているから、やったことのない人もドンドン会場に足を運んで日本一を決める大会をその目で見に行こう。開催時間など詳しくは各ジョイポリスに問い合わせてね。

【問い合わせ先】

東京ジョイポリス	03-5500-1801
新宿ジョイポリス	03-5361-3040
横浜ジョイポリス	045-623-1311
福岡ジョイポリス	092-272-2248
新潟ジョイポリス	025-249-3300
大阪ATCガルボ	06-615-5363

まで。

ファン注目のアイテムも!!



日本のナショナルチームのユニフォーム、大会優勝者にプレゼントされるぞ。

「バーチャストライカー2」オリジナルアルバスプーン。こんな超レアアイテムも、もらえるのだ。





It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

「ル・マン24」完成記念インタビュー！

今回は「ル・マン24」インタビューとAMショーでの「ウィンターヒート」ゲーム大会の模様のみ。次号はお待たせの(?)スティーブン企画をお送りできる……はずなのでお楽しみに！

SEGA AM R&D DEPT. #3



開発スタッフが語る「ル・マン24」の魅力とは？

CREATORS INTERVIEW

LE MANS 24™

●セガ●稼働中●レース●MODEL3基板

過去にない、他社が成し遂げていない様々な新システムを搭載しての登場となる「ル・マン24」。今回は、その完成記念として開発主要メンバーとプロモーション担当の加藤氏を交えて対談を行った。

「誰でも好きなときに参加できる」がきっかけです



セガAM3研 プランニングセクション
鷲尾 学
Manabu Washio

'95年入社。「ル・マン24」ディレクター。ゲームのディレクションやライセンシー関係の交渉など様々な部分を担当。



セガAM3研 デザインセクション
宮城 聖
Kiyoshi Miyagi

「ル・マン24」メインデザイン担当。デザイナーのとりまとめ役でもある氏は今年で入社9年目。過去手がけた作品は多数。

加藤　苦労されてた「ル・マン24」も、完成をむかえたわけですけど、どうでしたか今回は？

鷲尾　今回はとにかくフリーエントリーシステムに泣かされましたね。今までなかったのには理由があって、要するにソフトで整合性がとれなくなったりするからなんですよね。それで最後の最後でバグが多く出ちゃいまして……。

芹沢　ホントていねいにバグをひとつひとつつぶしていかないと、すぐに新しいバグが出ちゃいますからコレが（笑）。

鷲尾　あと単純に通信関係のシステムも大変だったなぁ。当然、通信対戦中は各プレイヤーが同じ時間帯を走行してるわけですよね。その時間の移り変わりに合わせて絵（背景）も変わっていくんですけど、極端な話、一分一秒ごとに絵が変わっていくわけですよ。だから、同じ昼間でも時間帯で明るさが違うとか、そういうのをリアルタイムで通信し合わなきゃならないんで、そのへんは地味なところですけどすごく苦労しましたね。

加藤　芹沢さんや宮城さんの間で、苦労された点というのは？

宮城　いっぱいありすぎて、何をいっていいのかわからないくらいですよ（笑）。わかりやすくいうと、大変だった、と。

鷲尾　それじゃわかりやすすぎるよ、面白くないなぁ（笑）。

芹沢　システムだけでもすごく大変です。

宮城　最初“ル・マン”を題材に24時間耐久レースというのをやろうと話が出てたときに、時間の移り変わり以外にもイロイロと壮大な計画があったんですよ。例えば影があるじゃないですか。朝日が昇ったら横長の影で、こうどんどん影が縮んでいって、今度は反対側にいくとか。そのために新人のデザイナーにそれについて研究してくれと頼んで、結構いいところまでいったんだけど、結局実現不可能ということになって。でも今のハードじゃ無理があったんですね。だから実現したところでいえば、天候変化は結構時間かかったよね。雲とか。

鷲尾　天候変化が確かに大変だったなあ。結構いろんな新しいことを盛り込もうとして、最初にいろいろなアイデア出したんですけど、さっき宮城もいってましたけど、そのうち実現したのって半分くらいなんですよ。

芹沢　半分もできてないでしょう。

宮城　最初空気も表現しようとかいってたよね？

鷲尾　そうそう。今までだったらわりと平坦な絵、いわゆる絵が画面に乗ってたんですけど、もっと立体感のあるものを表現できないかというところでね。例えば夕焼けに写った家並とか、森とかきれいなものを運転しながら楽しんでもらおう、雨だったら雨で視界が悪くなって、その難しいシチュエーションの中でどうやって24時間を克服するかってところを楽しんでもらおうとか。もちろん夜だったら、夜なりの難しさってありますよね。それが時間変化とか天候変化とか、自然というなかなか扱いづらかった部分にあえて挑戦してみたんです。

加藤　それで、さっきのフリーエントリーシステムですけど、それを採用しようということになったきっかけは？

鷲尾　好きなときに入れて多人数で対戦できる、これが一番最初に上がったテーマだったんですけど、じゃあ、どんなゲームにしようかって考えてたときに、やっぱり一番プレイヤーがなじみやすいインターフェイスじゃないとダメだろうと。そこでハンドルとアクセルとブレーキなら誰でもわかるし、そこで初めて車を使ったゲームということになったんです。で、それからも2転3転あったんですけ











今回集まっていただいた「ル・マン24」スタッフの面々。なんとキャンギャル（上の中央の写真）がゲーム本編より早くできあがっていたという裏話（？）も飛び出していた。

SEGA LE MANS 24 CREATORS INTERVIEW



最近はドライブゲームの敷居が高すぎると思う

ど、結局このシステムがいちばん合ったカテゴリーが耐久レースだったので、世界的にも注目されている“ル・マン24時間耐久レース”を題材にしようと。

――抜く、抜かれるでタイムが加減される点も面白いですよね。

鷲尾　それは結構早い段階からあったアイデアなんですよ。結局、みんな同時のスタートじゃないですから、フリーエントリーシステムを使って普通にやるとレースにならないんですね。好きなときに入ってレースを楽しんでもらうには、それがいちばん良かったんです。抜くと時間がもらえて、抜かれたら時間が引かれる、いつでも入れて時間はリアルタイムに変化していくと。常にレースは展開していて、プレイヤーの入るタイミングによって状況が変化していく。で、自分が走った痕跡というのはずっと残っていくものにしようって。今、簡単にいったんですけど、これを形にするのはすごく大変なんことなんですよ。

宮城　目指すところは、いつでも入れて、何回やってもいつも状況が違う。雨の時は車が多くクラッシュしてるとか、そういった部分で今までにない面白さを出したかったんです。

鷲尾　あと、最近のゲームはドライブゲームに限らず難しくなりすぎてると思うんです。だから我々は、運転してもらえればわかるんですけど、かなり簡単に作ってあります。じゃあ簡単なだけかっていえばそうでもなくて、簡単だけれども、うまい人は奥深く楽しめる、あまり簡単すぎてすぐ飽きられると困りますからね。ただ、とっかかりはよくしようと。最近はどうしてもシミュレーター系に傾く傾向があるんで、まずは最初に入りやすさですよね。フリーエントリーで見知らぬ誰とでも走ってるっていう共有感を与える、プラス操作感覚が簡単で誰でも楽しめる。ですから、最近だんだん上がってきたボーダーラインを我々でいったん下げてあげよう、っていう目的はありましたね。

加藤　確かに最近のドライブゲームも難しくなりつつあるんで、初心者でも気楽に楽しめるのはいいですよね。

鷲尾　やっぱり我々はシミュレーター作ってるんじゃなくてゲームを作ってるんだから、誰でも楽しめるものにしようと。まあ、逆にそれで最後はどうやったら奥深くできるんだろう？　っていう部分で苦労したりはしたんですけれどね。

加藤　そういえば宮城さん、フランス行かれましたよね？

宮城　はい。ディレクターの鷲尾ともう１人のデザイナーと３人で行ったんですけど、僕とデザインを担当してる人間と２人でレンタカー借りて、コースを走ってみたんですよ。もっとも公道の部分のみですけど、そこで写真撮りまくって。なるべくル・マンっていうタイトルを使うからには本物に忠実にしたほうがいいんじゃないか、という方向で進んでいたんですけど、ものすごいド田舎で、ちっとも絵にならない風景が延々と続いて(笑)。

鷲尾　さらに冬だったんですね。それに気づいたのが現地に着いてからで、「あれ、もしかして、冬なんじゃ……」って(笑)。

宮城　ル・マンのビデオとかを見てると、生い茂った森林とかを走ってるじゃないですか。僕もそういうイメージがあったんですけど、もう、とてもそんな状態じゃなくて、葉っぱがない状態で困ったなって(笑)。それで後々、絵作りに悩みましたね。だから今回のコースはかなり作ってありますよ。

加藤　でも、どうです？　本物のフランスと画面の絵の違いっていうのは。

宮城　市街地コースに関しては、建物とかルマン市にしかない大聖堂とか撮れたし、あとちょっと古い町並みとかもあったんで、なるべくそれを再現できたんですけど、サルテ・サーキットに関しては我々のアレンジが加わってます(笑)。でもレイアウトは同じなんで、見る人が見れば「あっ、ココはあのコーナーだ」なんてわかると思いますよ。

加藤　フランスは楽しかったですか？

宮城　楽しかったですよ。でもフランス人ってすっごい運転が粗くて、最初、絶対死ぬんじゃないかと思った（笑）。

鷲尾　レンタカー借りに行くじゃないですか。レンタカー借りて、車を移動させてる間にオヤジがぶつけるんですから。これから借りる車なのに（笑）。

加藤　僕も行けると思ったんですけどねぇ(笑)。(1997・9・19　セガAM３研にて)



セガAM3研　ソフトウェアセクション
芹沢也人
Narito Serizawa

「ル・マン24」メインプログラム担当。92年、ゲーム好きがこうじてシステムプログラマーからセガへ入社。大ベテランだ。



セガAM3研　ゲームコーディネーター
加藤俊祐
Shunsuke Katoh

「ル・マン24」プロモーション担当。ゲームにおける他社とのタイアップ交渉やイベント企画、プレス対応を一手に行う。

AMショーで「ウィンターヒート」が初お目見え！

去る９月18日より有明ビッグサイトで開催されたAMショーにおいて、「ウィンターヒート」が初公開された。また、９月20日には「ウィンターヒート」を使っての雑誌社対抗のゲーム大会も行われ、我々サタマガチームは、初心者（「ウィンターヒート」に関して）の割には健闘し、３位に入ったのだ。そこでゲットしたTシャツを読者のみんなにプレゼントするぞ。詳細は右を見てね。



「スキージャンプ」と「スピードスケート」の２種目の合計点で争われた。優勝はダントツで『ゲーメスト』チームだった。



大戸島さんじゅうごとうまのすけはあまり練習をしてないにも関わらずまあまあの記録。



ちなみに司会進行はAM３研プレス担当のカトー氏（上のカコミ参照）。

「ウィンターヒート」Tシャツを３名様にプレゼント！



あて先

〒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「AM３研ラッシュ ウィンターヒートTシャツプレゼント」係（締め切りは10/17日着分まで）

©SEGA 1997 ※画面写真は開発中のものです。当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

セガAM3研公認企画

電脳戦機バーチャロン (仮) クロスオーバー XOVER

Vol.31

This WEEK is Written by 原稿担当　J・K

バーチャロンガレージキット講座第2弾「塗ってみよう一編」開講



今週の講師 住吉歩巳氏

前回も講師として活躍してくれたプロモデラーの住吉氏。今回も快く講師役をかってくれた。「少しでも多くの人に作ってほしい」とか。

8月8日号（Vol.25）で掲載させていただいた第1回ガレージキット講座は、かなりの反響をいただきプロモデラーで講師を引き受けてくださった波佐本氏、住吉氏も非常に喜んでおりました。そんな良い反響の中で、やはり塗装についての質問がかなりありましたので、今号では塗装編を実施していこうと思います。

講師はもちろん、前号でこの企画のために原稿原案・写真用の絵コンテを快く引き受けてくださったプロモデラーの住吉歩巳氏です。では、早速塗装編を開講します。

1 前号の続きからスタート

前回のサーフェイサーによる下地仕上げが終わったところからスタートします。

まず、塗装に入る前にどこが何色かだいたい頭の中に入れておいて、色を塗る順番などイメージしておきます。



塗装前にどんな配色になっているかイメージする。

2 使用する主な塗料

●グンゼ産業のミスターカラー

塗膜が丈夫なのでメインはこれがイチバン。

●タミヤのエナメルカラー

筆塗りに適した塗料。細かいところ等に使う。

＊注意点

それぞれのカラー専用のうすめ液を使用すること。併用はできませんので要注意。



写真左からタミヤのエナメルカラー、グンゼ産業のミスターカラー、うすめ液。

3 工具類の説明

今回は主要な部分の塗装にエアブラシを使いますので（じつは缶スプレーで小さなパーツをキレイに塗るのは難しい）、初心者でも手軽に使えるエアブラシシステムとして、タミヤのスプレーワークをチョイス。筆は細かいところに使うだけなので、細筆（面相筆）1本あればOK。あとはマスキングテープ、つまヨージ、紙コップ、割り箸、綿棒などを用意しておくと便利ですよ。



家の中であるものは確保しとこう。

4 究極の工具

波佐本名人も愛用している音の静かなコンプレッサー・レトラ5/17。これさえあれば、夜中でも塗装作業が楽しめる（ちなみに￥89,000なり）。



塗装実作業開始

5 まず白から塗ります

吹き付けの場合の塗料の薄め具合は筆塗りの時よりかなり薄める。写真で説明するのはちょっと難しいけど、筆で塗るとたれるくらいが目安。モスラの幼虫みたいに糸を引くようではまだ濃すぎ。何度か試し吹きをして適正濃度を確認します。

また、白には肌色を（1Pの場合、2Pはスカイブルー）2～3滴混ぜるのがリアルに仕上げるポイント。



写真の量がだいたいの目安。

6 色を吹き付けていく

吹き付けの距離は缶スプレーの時より近く（だいたい15～20cmくらい）一度に色をのせようとせずに、最初は軽～くのせていく感じ。全ての面に均一に色がのるように時間をかけてじっくり取り組もう。

乾燥後

7 マスキング

白がキチンと乾燥したら、白を残すところと蛍光グリーンに塗るところをマスキングテープで隠していく（これをマスキングと呼ぶ）。塗り分けのエッジの部分はつまヨージなどでこすってしっかりと密着させる。また、マスキングテープはプラ板などに貼って細切りして使うと使いやすい。



ピンセットを使ってテープを貼る。

乾燥後

8 塗装の原則

明るい色から塗っていくのが塗装の原則。というわけで、黄色を塗ります（黄橙色を使用）。黄色はむらなく塗るのが難しい色なので、少しずつ色を重ねていくとキレイに塗れます。



乾燥後

9 今度はブルーを塗ります

黄色の部分にカラーがかかってしまうと元も子もないので、黄色のところをマスキングします（もちろん、黄色とブルーの塗り分けがあるパーツだけ）。ブルーを塗ったら同様にマスキングしてグレーを塗ります。ブルーはコバルトブルーにパープルを混ぜると深みが出ます。グレーはミディアムブルーがピッタリです。



乾燥後

10 マスキングテープをはがす

これにてエアブラシ塗装の部はおしまい。カラーをよく乾燥させてからすべてのマスキングテープをはがします。ここでもあせりは禁物。テープが重なっている順番をよく見て、ゆっくりと丁寧にはがしましょう。塗り分け部分をよくチェックして、はみでていたらタッチアップします。また、蛍光グリーンのところを筆塗りします。

感動の一瞬！



11 エナメルカラーを使った仕上げ

ここからは、タミヤのエナメルカラーを使った仕上げとなります。モールドをシャープに見せるため、スミ入れをします。スミといってもブラックを塗ってしまうと少々汚くなってしまうので、ここでは、グレー系カラーでスミ入れをします。薄め具合はかなり薄め（シャブシャブな感じ）。面相筆を使って筋彫りや谷間に流し込むように塗っていきます。はみでたところは、乾燥後にうすめ液を少し染み込ませたティッシュペーパーや綿棒でふき取ります。



12 細部のブラック部分を塗る

ミゾなど、細部のブラック部分を塗っていきます。面相筆で少しずつ塗っていきます。カラーはフラットブラック（つや消し黒）がシックにまとまってよいでしょう。



13 はみでたところの修正

はみでたところは、スミ入れの時と同様、綿棒などでふき取ります。

ジャ〜ン！
完成!!



締めの一言

塗装に関しては、カラーの薄め具合など写真や文章では説明しきれないところが多いのでしつこいようですが、１コ作ってみて、その感触を知ってほしいと思います。　（プロモデラー　住吉歩巳）

2号分まとめてプレゼント当選者発表

大変お待たせいたしました。5/30発売号で募集した声優サイン入りオリジナルプリントと7/25発売号にて掲載していた第2回プレゼントの当選者の発表をいたします。

今回も多数の応募をいただきパブリシティ担当者として非常にうれしいかぎりです。

まだまだプレゼントの続く限りどんどん実施していく予定なので期待して待っていてください。

樋口智恵子サイン入りフェイ-イェン
東京都　増子裕史

山口勝平サイン入りライデン
大阪府　宍戸志津江

三石琴乃サイン入りライデン
堀田留美

スタッフTシャツ　5名
宮城県　飯渕直人
石川県　福岡裕介
神奈川県　正岡篤也
京都府　吉岡勇
北海道　高橋俊二

レジンテムジン3名
岡山県　山崎隼
愛知県　永井理流
神奈川県　臼井勇介

レジンバイパーII3名
東京都　高山一郎
静岡県　村上敦史
岐阜県　佐藤博飛

レジンドルカス3名
東京都　星野大助
山口県　忠恵貴則
兵庫県　村野利樹

レジンバル-バス-バウ3名
静岡県　吉野智紀
愛知県　森英亮
鳥取県　中島寿一

レジンライデン3名
大阪府　田場健一
神奈川県　桜井慎
福島県　斎藤貴則

レジンベルグドル3名
大阪府　平瀬徹哉
千葉県　高橋勝宏
長野県　三代澤真

レジンアファームド3名
福岡県　百田健太郎
栃木県　枝一路
北海道　渡辺健児

PRESENT



The Future Is Now

SNKホームページ★http://www.neogeo.co.jp/

SNK® WORLD '97



MAKER'S COMMENT

FROM 梅本氏

もう秋ですなあ。いやーやっと終わりましたよ……ショー。皆さんお疲れ様でした。ところで、セガサターン版新作ソフト「天草降臨」の次はいよいよ「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」です。餓狼ファンお待たせ！　開発もバリバリ絶好調や！　期待して待っとってや！

10月の誕生日
ーハン
22日／ワイラー　11日／ナコルル　21日／チャン・コ
25日／チョイ・ボンゲ

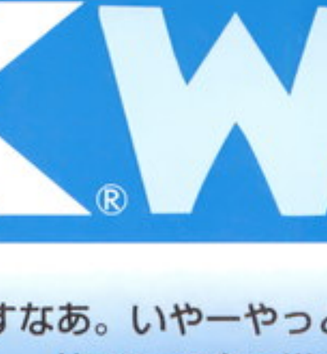
東京ゲームショウにJAMMAショーと、秋も熱いゲーム業界。オロチの出現や「侍魂」で、特に全開ヒートのSNKはどうだったのか。熱気の中、取材を敢行してきたぞ！

秋も丸ごとSNK!

東京GAME SHOW'97秋 報告1

~'97.9.5→7~ in幕張メッセ

まずは東京ゲームショウから。SNKのメインは、現在アーケードでも絶賛稼働中、NEOGEO版「KOF'97」だ。当日は、イラスト展示のほかにスタンプラリーも行われ、特にKOF'97のロゴステッカー&KOF'97の隠しキャラ使用コマンド表が配られるとあって大混雑。また、サターン版の「サムライスピリッツ天草降臨」も、アーケードとほとんど遜色ない滑らかな動きを披露してくれていたよ。



会場内で、当コーナーのコメンテーター梅本氏を発見。読者プレゼントはできません（笑）のであしからず。



豪快な技の数々も、きちんと移植の「天草降臨」。いいです、マジで。





SNKのイベントスペースでは、ハイパーネオジオ用「侍魂」の最新CGムービーが、終日流されていた。今回は、登場メンバーのほぼ（？）全員に加え、新キャラとおぼしき相手の顔も登場。舞台では、ほかに「侍魂」のゲーム解説も行われたぞ。

第35回アミューズメントマシンショウ 報告2

~97.9.18→21~ in東京ビッグサイト



さて、ゲームショウが家庭用ならこちらはアーケードの祭典だ。メインは稼働の近づく「侍魂」。一般入場日には、ゲーム解説や声優のトークショー、ゲーム大会など関連イベントも多数開催され、ブースの熱気を盛り上げていた。ビデオゲームでは、もう1本のハイパー・NEOGEO64対応ソフト「ラウンドトリップRV」はもちろん、ビデオゲーム版「イライラ棒」など、従来のきょう体も展示。KOFキャラクターと2ショットができる「NEOプリント」シリーズも、新フレームや新型マシンが多数お披露目されていたぞ。

イベントルポ

「侍魂」大活劇・演武

SNKのイベントブースで行われた、侍魂のシステム紹介と、開発スタッフ陣による模範演武。開発者と戦った挑戦者たちには、勝敗に関わらず、侍魂の渋いリバーシブルポスターがプレゼントされていたぞ。

「侍魂」十剣士・旅絵巻

もう1つのステージイベントには、「侍魂」の声優陣がゲスト出演。初日は中村氏・コング氏・南さん、2日目は神谷さん・生駒さんらによる、ラジオドラマ風のイベントが展開されていた。

出演声優陣

中村 大樹氏（覇王丸）
コング 桑田氏（幻十郎）
南 かおり さん（色）
神谷 けいこ さん（リムルル）
生駒 治美 さん（ナコルル）

サムライ天下一決戦

「侍魂」初の大会、「天下一決戦」も開催された。無差別対戦で10人勝ち抜いた人の中から、4名が予選を通過。ステージで行われた決勝戦に進出したが、試合はハイレベルで、もう、スゴイの一言！



「侍魂」や「ラウンドトリップRV」のほか、新作アクションゲーム「ショックトルーパーズ」（ザウルス開発）も大人気。SSC会員には、リバーシブルポスターもプレゼントされたぞ。

ネオジオふりぃくす集いの間

当ページでは、現在以下のものを募集中→SNKへの質問箱「HELP、U!」、好きなSNKキャラや武器・必殺技1～3位までの「人気投票」、KOF'97のイラストや好きなエディットを書く「コード'97」、通常投稿（いずれも文章投稿は120字前後）。新企画については、次回詳細を発表するのでヨロシク。それと今回、ゲームショウでゲットした、KOF'97のロゴステッカーを1名、また、当日配布されたSNKのゲームミニカタログを10名様にプレゼント。欲しい人は、住所・氏名・電話番号を明記の上、SNK WORLD '97「秋」係まで送ってね☆

あて先
〒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内
「SNK WORLD '97」○○係

今月のKOI



北海道／さいが氷子 さん

さすが、さいがさん★編集部で皆、見惚れてました。本当にコンピュータ始めたばかりなんですか?!　すごいなぁ。

たまには音楽でも聴きなさいと言われたら……。音楽、そして芸術の秋、SNKはこんなラインアップをリリース☆

音楽の秋もSNKでGO♪

9.19　THE KING OF FIGHTERS'97 アレンジサウンドトラック（2,548円）
10.1　THE KING OF FIGHTERS'97 ドラマCD～激突編～（2,548円）
10.17　ラウンドトリップRV BGM集（1,529円）
11.7　THE KING OF FIGHTERS'97 ドラマCD～宿命編～

©SNK 1997

THE KING OF FIGHTERS '97®

●SNK●アーケード●稼働中

やっぱり使えたのね！ オロチチーム！



キャラクター選択画面でモードを決定し、スタートボタンを押しながら↑↓↑↓↑↓＋BD同時押しでヤミノナカオロチノチニメザメルレオナを出す。次にスタートボタンを押しながら↑←↓→↑↓＋BC同時押し。

めっきり肌寒くなった世の中だけど、KOF'97の対戦で盛り上がるゲーセンは真夏を思わせる熱気が立ちこめている今日この頃。今回はビッグなニュースが飛び込んできたので報告するぞ。これでいっそうゲーセンが熱くなること請け合い。え、もう熱くなってるって!?

暴走してしまった八神庵とレオナに引き続き、オロチチームの３人が使用できることが判明した！　中ボスとしてCPU戦の後半に登場するこの３人は、見た目こそ新チームである「ニューフェイスチーム」に似ているが、扱う必殺技がまったく異なり、その戦術すら大きく変わってくる。機動力を活かして手数多く攻めるクリスは重量級を思わせるほどの攻撃力を得て、投げ技主体のシェルミーは間接攻撃タイプに変化し、豪快な打撃技をウリとしていた七枷社はそれに加えて数々の投げ技をも体得した。半端じゃない彼らの強さは、キミ自身の目で確かめてほしい!!

クリス

機動力はノーマルクリス同様に優れていて、さらには強烈な投げ必殺技と飛び道具まで体得した。狙いはもちろん投げ必殺技で、空中追い打ちとして超必殺技を叩き込むことができる。がんがん攻めて相手をねじ伏せよう！



「ほのおぉ！」と元気よく放つ飛び道具。使い勝手はいまいちか？



このあとに超必殺技が入る。その連続技だけで大ダメージが確定だ。



移動と対空を兼ねた便利な突進技。ラッシュのお供に使って下さい。

シェルミー

彼女は実力が上がったというよりは、属性が大きく変わってまるで別キャラのように変貌した。数々の飛び道具とスキのない突進技を駆使して闘うという、ノーマル版よりおとなしい戦術が必要だ。トリッキーに攻めよう。



こちらは連続技にも組み込める便利な飛び道具。近距離戦で活用だ。



相手の動きを読んで当てるように出そう。なんかかっこいいぞ。



スキの少ない突進技。キュートな足に見惚れると感電するぜ！

七枷社

もともとが高スペックだった彼に数々の必殺投げが追加されて、これ以上なにを望むかというほど強化されている。近距離立ち強Kの中段技を筆頭に、完膚なきまで相手を投げ捨てる強引な攻めが展開できるぞ。



軽快に駆け寄って無理矢理投げる。中距離からの奇襲にどうぞ。



軽くジャンプして相手の背後を取る。このあとは超必殺技を狙おう。



打撃技の代わりに多彩な投げ技を体得。中段攻撃から狙うのが基本。

どうですか オロチチームは?

担当ライター　たか・ぴー



存在するからには使われても文句は言えないよね。でもやっぱり隠しキャラだけで構成されているチームは犯罪的に強いのねん。社はかっこ良くて使ってたけど。あひ〜。

担当ライター　まさ



かなり前からゲーセンに増殖してたけど、彼ら強過ぎ。特に社とクリスはヤバイって。さらに暴走庵とか暴走レオナが加わると、もう手に終えない状態っす。堪忍して〜（泣）

©SNK 1997

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

櫛田理子のインターネットレック Internet Trek

ネットサーフってほどクールでなく、登山ってほど本格的でもなく、広大なサイバースペースをトレッキングしていくのがこのコーナーのスタイル。ジャック・イン！

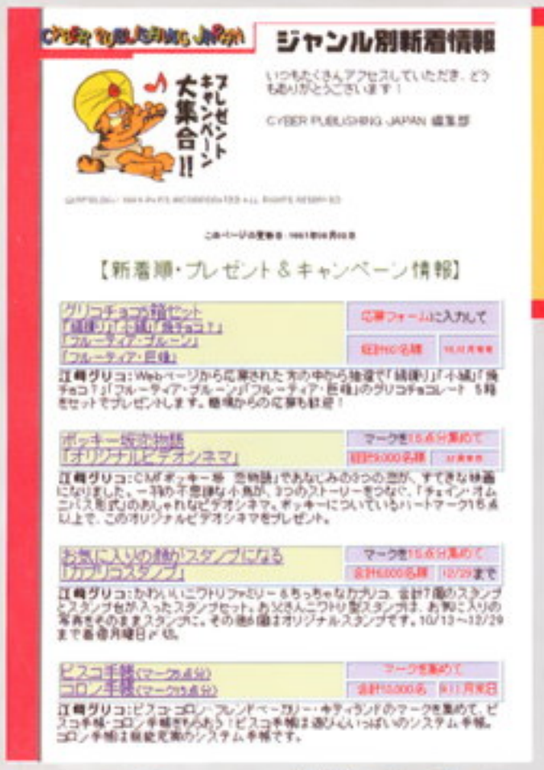


筆者プロフィール：ゲームジャーナリスト。TBSラジオ木曜25時から「ミッドナイトウイルス」を担当。聴いてね！

第6回 プレゼント&キャンペーン大集合

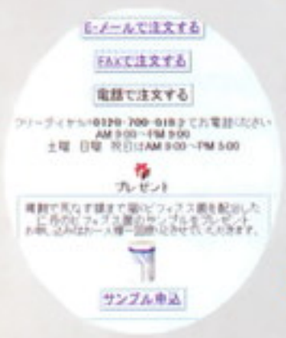
http://www.toppan.co.jp/cpj/lucky-chance/index.html





プレゼント&キャンペーン大集合のインデックス

本誌の読者プレゼントとかに毎回応募してるのに全然当たらないよ〜なんて人、本当にゴメンなさい。その代わりと言ってはなんだけど、いい情報を教えちゃおう。実は私、インターネットで試写会招待状やテレカとかガンガンもらっているのだ。今ならまだアクセスできる人が少ないうえに、告知ページを探し当てるという



誰でも簡単に応募できる森下仁丹のページ。

人も限定される。今回紹介するのは、前回紹介したページから飛べる、デリシャスな告知のページを集めたリンク集。仕事と実益を兼ねて覗いてみた……ってどっちも実益か!?

ここにはバーコードを集めてハガキで応募するなんて情報も掲載されているが、正直これではインターネットの意味がない！　ということで、インターネットらしいページと言えば、森下仁丹だなぁ。これがまた、所定のフォームに入力して送信ボタンを押すだけで、応募者全員にビフィズス菌のサンプルをプレゼントという嬉しいヤツなのだ。おなかの健康がちょっと気になるという人は試しにこちらへどうぞ。

また、アンケートに回答するとプレゼントが当たるというページも多い。中でもユニークなのが、ぴあのランキングルメ。缶ジュースなどの人気投票に参加すると、抽選で商品券が当たってしまう。もちろん、こうして投票されて得票数でランキングはリアルタイムに変動する。だから、自分の一票の重みがスグに実感できてしまうなんてところも何とも言えん。この他にもゲームをクリアするとテレカが当たったりも。いろいろ楽しみがいっぱいなのだ！

最後に、夏はもう終わっちゃって、ちょっと季節はずれかもしれないけど、キリンのページを紹介。このページからなんと、くじつき暑中見舞いが出せてしまったのだ。送った人も送られた人も当たりくじの景品はビール1年分やマイグラス、食事券など豪華。これ、年賀状で復活しないかな。

もう終わっちゃったんだけど（残念……）、キリンの暑中見舞いプレゼント企画はホントに傑作だった。年賀状にも大いに期待したいなぁ。





ここは筆者の特におススメ。「すいみんぐ・まん」として登場するリバーパトロールが懐かしいご同輩、いざ目指せクリア。なんか笑える！



「ONデ満足！」は関西のアンケートの宝島。何が当たるかはあとのお楽しみ。

次の目的地選び

実のところ、今回はホンダのページに行こうかなと思ってたんだけど、欲にかられてこっちへ来てしまった。次回こそは……と探していたら、ここからホンダ以外の車系ページにも飛べることを発見。特に森永乳業のフォーミュラニッポンのページはホント楽しそうだね。何せ、森永は強豪チーム・ノヴァのスポンサーだしね。

シューマッハも日本出身なのさ!?



http://morinagamilk.topica.ne.jp/topics/frame.htm

フォーミュラニッポンからF1へ巣立つ人も多い。

セガ公式サイト情報

セガのページでも、豪華プレゼントの当たるイベントが開催されることがあるのでこまめにチェック！　例えば、夏休みにはセガサターン本体や、ジョイポリスの招待券、セガラリーTシャツ、リアルサウンド体験版などが当たるクイズをやってたよ。非売品のセガグッズが賞品になることもあるので、マニアは見逃せない。

インデックスをチェック！



http://www.sega.co.jp/campaign/summer_pr.html

8月末まで行われていた夏休みプレゼント企画。

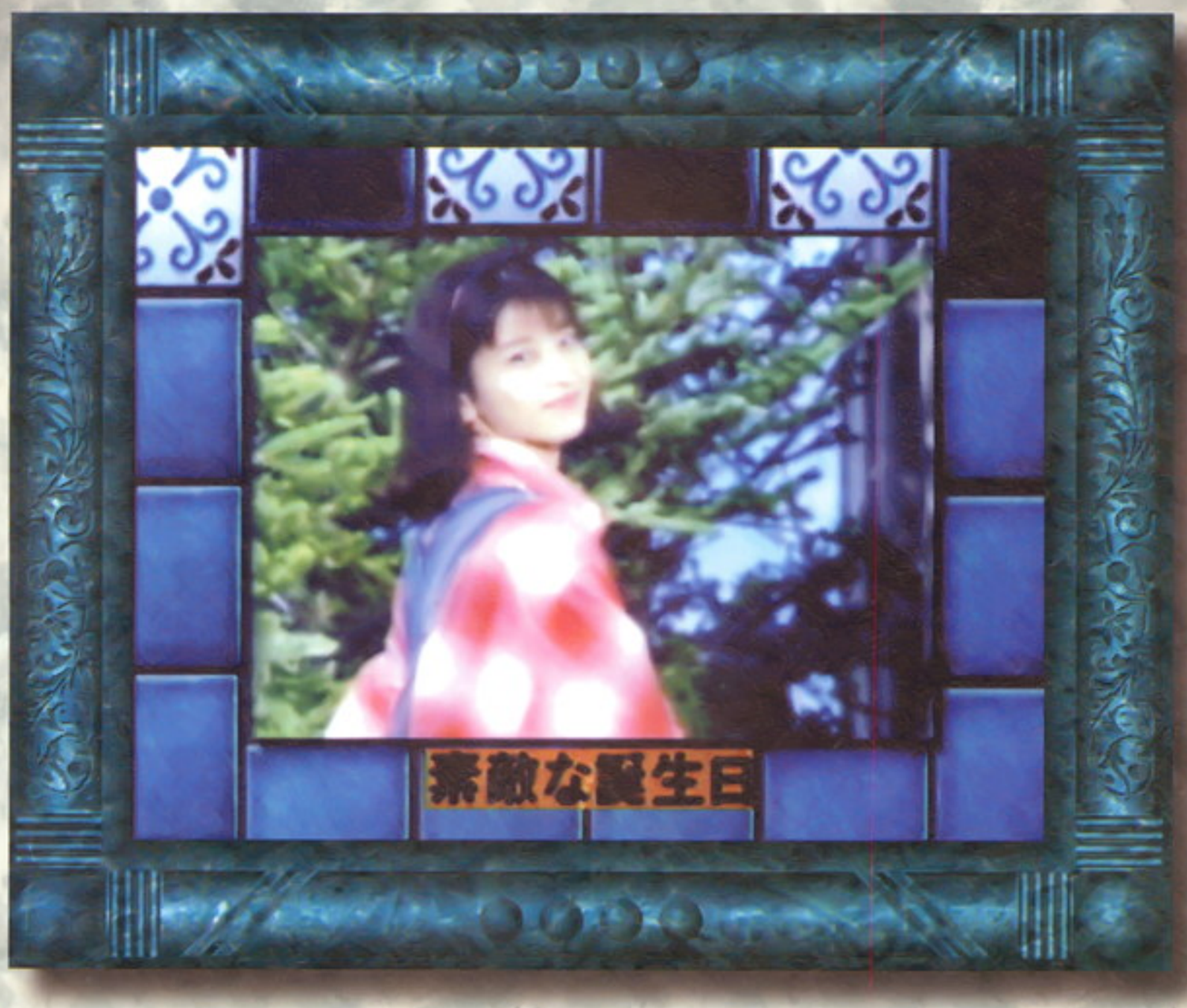
このコーナーでは、インターネットでサイトからサイトへと、次々にリンク先へ飛んでいく。このリンクこそ、インターネットの最大の魅力。つまり、数々のリンク先の中から、毎回サイトを選択し、いわゆるネットサーフィンを楽しむというわけだ。そこには、意外なリンクが……。

※サイト●「一般的にいうと、インターネットのホームページ」のこと。リンク●「ネットワークをつなげる」こと。(つまりそこをクリックすると次のサイトに飛んでいける)

ゲームとアートの微妙な関係

待つ喜び

第33回



作品33
「森高千里
渡良瀬橋/ララ サンシャイン」
オラシオン/セガ
1997.9.11.
6,800円/ETC

時間に幅がなければ何も存在しえない。音楽も、人生も。

もう１０年も前だろうか。初めてマッキントッシュのパソコンを使った頃、ボタンを押してから画面が変わるまでけっこう時間がかかった。紙の本なら、ページをめくれば一瞬で次のページにいくことができる。ところがパソコンでは時間がかかる。はじめの頃はそれがまどろっこしかった。

「森高千里 渡良瀬橋／ララ サンシャイン」は音楽やビデオクリップやＣＧで森高ワールドを楽しむマルチメディアソフトだが、このソフトをやっているときも「待たされる」まどろっこしさを感じた。何かを選択し、次の画面が出てくるまでに時間がかかる。もし森高の音楽を聴きたいなら、カセットやＣＤで聴けば、ほとんど一瞬にして音が出てくる。ビデオだって再生ボタンを押せば、ほぼ同時に映像が出てくる。


「ヴィーナスの誕生」(部分)ボッティチェリ作。森高はポップス界のヴィーナスです(博士談)。

ところがマルチメディアソフトは時間がかかる。「ＮＯＷ ＬＯＡＤＩＮＧ」という文字、それに続く真っ暗な画面、しばらくして映像と音が出てくる。間が悪い。なかなか気分が盛り上がらない。

これは「森高千里　渡良瀬橋／ララ サンシャイン」だけの問題ではない。多くのマルチメディアソフトに言えることで、たまたま今週このソフトをやったのと、それが音楽関係であったからＣＤやビデオと比較してしまっただけのことだ。

しかし、しばらく時間をかけて、いろんな曲を聴いているうち、そういった思いが別のものになってくる。“やっぱり森高はいいな、これなら遅くても許せちゃう”とか“機器の「遅さ」に自分の感覚が慣れてくる”ということではない。

この「間の悪さ」に、じつはとても大切な何かが秘められているのではないか、という考えが頭をもたげてきたのだ。それを教えられたのは、このソフトのおかげだ。

もし、このソフトが、ただ音楽を聴かせるためだけに作られているのなら、最初の画面に曲目一覧があって、そのボタンを押せば音楽が始まるようにすればよい。しかし実際には、音楽のスタートのボタンにたどり着く前に、いろいろな画面がある。

たとえば『銀色の夢』が聴きたいと思ったとしよう。まずＣＤ－ＲＯＭをセガサターンにセットして電源を入れる。スタートボタンを押してメニュー画面を出す。そこから『銀色の夢』を選ぶ。するとキャンドルが何本か立っているＣＧの絵が出てくる。そのロウソクの１本１本に火をつける。のんびりやっていると、最後のロウソクに火をつけた頃には、初めのものが消えている。全部のキャンドルに火がともると、やっと音楽が始まる、という具合だ。

これは音楽を聴く、という目的地にたどり着くまでに、時間がかかるようになっているのだ。いわばその「時間がかかる」ことが、ゲーム性をはらんだエンターテインメントになっている。

そこで、はたと気づく。目的地に一瞬にしてたどり着くのが楽しいのではない。そこまで時間をかけて苦労していくところに、本当の喜びはあるのだ、と。

人生だってそうだ。人生の最終地点は初めから決まっている。「死」だ。でも、どうせ遅かれ早かれ死ぬのだから、早いところ死のうとは思わない。死までの到達時間を何とか遅らせて、その「遅れ」のなかに楽しみを見出そうとする。それが人生だ。

ゲームだってそうだ。たとえマルチメディアソフトの目的が音楽を聴くことだとしても、そこに至るまでを「いかに早くするか」ではなくて「いかに楽しく演出するか」、それが大切だ。だって、そのほうが「人生」に近いものになるのだから。



やはりただの音楽ＣＤより、ゲームソフトで聴く音楽のほうがいい。曲を聴くまでの時間を楽しむこともできるしね。

フセ博士

布施英利(ふせ・ひでと)。学者・作家。東京芸術大学・大学院博士課程修了(芸術学)。ここ１、２年の「地球冒険」が本に。今はその原稿整理に追われる毎日。著書に「生命の記憶」(PHP研究所)などがある。

週刊布施アカデミア

沖縄から紅海まで、世界中の海に潜ってきたフセ博士。インターネットにある研究所「電脳・布施アカデミア」にアクセスすれば、博士がモルジブの海で撮影した水中写真などを見ることができます。珊瑚礁に沈没船……海の表情もじつにさまざま。URLは、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademiaです。

© 1997 ORACION,Inc.

今週の 箱崎の母的占い、

10/3(金)～10/9(木)



箱崎の母

占いの道に入りて二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん



今週は下級生の山下美夏さん。お誕生日は10月3日のてんびん座。のどやお腹の調子が悪くなりがちですが、すぐに治るでしょう。今週はお友達から楽しいお誘いがいっぱい。中にはデートもアリ!? あまり楽しそうにしていると周囲からイヤミを言われたりも。でも気にしないで。あなたのことがうらやましいだけだから。

金　運	多くもなく、少なくもなく……。
健康運	気力、体力ともに十分！
仕事・勉強運	覚え間違いがないように。
愛情運	神経質になりすぎないこと。

おひつじ座 3/21→4/20





気になる相手の行動を注意深く見つめていてあげよう。今まで見えなかったことがチラチラとわかってきます。正しい判断をしてね。

将来を予想できる出来事が起こります。おつき合いが長い人はプロポーズされるかも。でもその場の雰囲気に流されないでよく考えて。

いろいろな形に発展していく週です。問われていることに素直に答えればきっといい方向に進んでいってくれるはずです。出かけるときは必ずお財布の中を確認して出発すること！

幸運の鍵は寒色、花束、温かく包み込むものの3つ。紅茶をホットで注文するのもいいかも。いつもより少し甘めにして運気をアップしよう。

おうし座 4/21→5/21





気分転換にやったことで思わぬ収入がありますが、何度もこれが続くわけではありません。まあ、すぐに使いきってしまいそうだし。

知的レベルがアップ。うまく生かせばかなりの実力がつきます。わからないことはその日の内にはっきりさせて、ノートに書き残して。

健康運が著しく下降してしまう時期。ひどくなる前に病院へ行ってください。先輩のアドバイスで困難な問題も解決といきたいところですが、新たな問題が発生し、頭を悩ませられそう。

幸運の鍵はオレンジ、レコード、情熱を注いだものの3つ。宝物の整理をしてみると、萎えた心に熱い力が注がれていきます。

ふたご座 5/22→6/21





あやふやな態度を取っていると変な誤解を招いてしまいますよ。長い時間一緒にいるような人との間では内緒ごとは厳禁です。

男女ともに人間関係がこじれてしまう運気のようです。その場で答えが出せないものは断わっておくのが一番いいのかもしれません。

もって生まれた星の強さか、あなたの周りに幸運がやってきます。でも、さまざま到来する種類のラッキーの中から手にすることができるのはただ1つ。必ず自分で決断しましょう。

幸運の鍵は自分の好きな色、入口、かなり重量のあるものの3つ。お友達との意見の食い違いに腹が立つことがあったらガムを噛んで。

かに座 6/22→7/22





どんなことに対してもていねいに。あなたの態度すべてが今の心の状態と取られてしまいます。特に人にお願いするときは礼儀を忘れずに。

借りを返すチャンス。バカにされていた相手を見返してやりましょう。もちろんそれだけの努力が必要となりますがあなたなら大丈夫。

勉強に、行事に、恋にといろいろと考えることがあって休む暇がないといった感じ。だからこそ、頭を冷やす時間をたっぷり取ることが大事。夜は十分な睡眠を取るようにしましょう。

幸運の鍵は赤紫、装飾品、自分を演出することの3つ。今までになかったような自分を作り出すことで弾みがついてくるでしょう。

しし座 7/23→8/22





苦労は買ってでもしましょう。困っている人がいたら相談相手になってあげて。ただし、深入りはしないこと。あくまでも第三者で。

思い切った行動がいい流れを作り出します。一度流れ出せばゴールまであっという間。テンションは高く、勢いでノルマをこなして。

今後2カ月ぐらいの予定をしっかり立てておくのがよいでしょう。自分の時間よりも学校や職場での時間のほうが多くなってしまうように生活のリズムが変化してきます。やる気も十分。

幸運の鍵は茶系、お腹にたまる食べ物、人の視線の3つ。あなたをうまくリードしてくれるような人がいてくれるとバテずに済みそう。

おとめ座 8/23→9/23





悪いことが続けて起きているように感じますが、本当はそれほど悪くないのです。気分次第でどうとでもなります。笑顔を忘れずに……。

手に入れるものの大きさに比例してその分の代償を求められそう。最終的な決定権は、あなたにあるのです。さて、どうしますか？

精神的なダメージを受けやすくなってきているようです。ちょっとしたことでも傷つきやすくなるし、いつまでも考え込んでしまう……。他に救いを求めず自分の力をもっと信じて。

幸運の鍵は白、赤い石の指輪、薄く透けるものの3つ。自分がいったい何がしたいのか、はっきりさせるようにしましょう。

てんびん座 9/24→10/23





長い間放っておいたことに決着をつけてしまいましょう。これ以上考えていても、しょうがありません。エネルギーの無駄遣いですよ。

平穏な日々が続きます。今週はあまりむちゃをしないこと。安定している運を自分で乱すことになってしまいます。規則正しい生活を。

同性同士での会話がいつになく弾みそうです。相手に何かしてもらったら自分も何かする、そんな関係がいいみたいですね。ギャンブル運が悪いようなので、賭事はしないほうがよさそう。

幸運の鍵は淡いピンク、石鹸、角が丸いものの3つ。右手の小指にマニキュアを塗ってみると、ほら願いごとが叶うはずです。

さそり座 10/24→11/22





彼女のいたわりがことのほか身にしみる週。それに甘えすぎると怒られてしまいます。でも悪くとらないで、頑張ってほしいだけだから。

失敗を他人のせいにしていませんか？　原因はあなたが作ったものはずです。逃げ出さずに、しっかり現実を見つめてみましょう。

まず自分の仕事、勉強など与えられたことをこなしていきましょう。いろいろな誘惑があなたを誘ってくるようですが、じっとガマン！楽しいことは後にとっておくのが吉です。

幸運の鍵は黄色、いろいろな国旗、手のひらサイズのものの3つ。こんなときは、お守りをポケットに入れて集中力を高めてみましょう。

いて座 11/23→12/21





決して楽ではありませんが必ず道が引かれています。今はきっといいことがあることを信じて進むしかありません。ズルはできません。

バランスをうまくとることで今後の運勢の善し悪しが決まってしまいます。そういうことに向いているいて座、きっと大丈夫です。

怪我の功名アリ。自分に何が足りなかったのかはっきりしたはずです。もう一度やり直せば今度は大丈夫！　バッチリうまくいくでしょう。決して同じミスを繰り返さないようにしてね。

幸運の鍵は友達とお揃いの色、リュック、2つで1つのものの3つ。両腕に同じデザインで違う色のものをつけるとラッキーが……。

やぎ座 12/22→1/20





息抜きもし過ぎるとサボリです。せっかく頑張っているのだから変な印象を持たれないようにしましょう。時間を決めて休みを……。

話が脱線してなかなか前に進みません。会議などにも余分な時間がかかってしまいそう。何事もあらかじめテーマを絞っておく必要が。

自分が思っていた以上に実力が発揮できる時期のようです。あれもこれもとこなしていくので忙しい日が続きますが、きっと満足いく結果が残せるはず。頑張ってみて！

幸運の鍵は紺、移動電話、まん中に糸が通っているものの3つ。ただし、愛情運はガタ落ち。恋人との時間もしっかり取るようにしましょう。

みずがめ座 1/21→2/18





あなたの優しいさが相手に理解されます。飾った自分ではなく、本当の自分を出してみてください。きっと願いも叶うことでしょう。

尊敬できる相手に巡り会えます。その時は自分もそれに合わせようと努力しているはずです。努力は必ず実ってくれるはずですから。

ツイてないことのほうが多かったはずなのに終わってみれば楽しかったなと思えてしまうような不思議な週。それは1つずつのいいことがとても大きなものだからです。恋愛運も好調。

幸運の鍵は少しくすんだ色、外国製品、今、鏡に映った品物の3つ。今週は、気分よく生活することが何よりも大切なようです。

うお座 2/19→3/20





思いがけないアクシデントに出ばなをくじかれてしまう予感。気分一新、出かける前はトイレに行ってすっきりしてから出かけてみては？

贈り物で迷ったら相手に聞いて必要なものを贈るのがいいみたい。自分の物なら買わないで。そのうちもっと安く手に入りますよ。

大きなチャンスがやってきます。このチャンスを受け止められれば今後の運勢がガラッと変わってくるでしょう。体力勝負なところもあるので、体調を崩さないように気をつけて。

幸運の鍵は艶のある黒、ジーンズ、風や波を思わせる模様。直感を疑うことなかれ。天はあなたの味方についています。

イラストの見方／■…絶好調！　■…ふつう　■…今ひとつ

© 1997 elf

VOL.34の「マーブルスーパーヒーローズ」の裏技でコマンド入力の際のポイント。サノス&ドゥームの使用コマンドは、ボタンを順に入力し、一度押したボタンは押したままにするか素早く入力しないと選択できないから注意しろよ。

裏技の極 一段 サターンソフト2本
裏技の極 二段 サターンソフト1本
裏技の極 三段 図書券3,000円分
裏技の極 四段 図書券2,000円分

読者投稿サターン極テクニック・コーナー

裏技の極（きわみ）



ウッス！　今回から新しくなった「裏技の極」をヨロシク！

一段　機動戦士Zガンダム　後編　宇宙を駆ける　複数のエンディングを発見！　極

編集部提供

ウッス！　クリアが難しいこのゲームに、エンディングが3つあるのを発見したぜ。EASYはスタッフロールのみのエンディング。NORMALはEASYに「星空のBileave」のムービーが加わって、HARDではNORMALのバックグラフィックがCGにかわるのだ。ファンなら絶対に全部のエンディングを見ろよな。



HARDのゲームはかなり難しいが、気合でぜひチャレンジしろ。

ポイント

EASY、NORMAL、HARDのそれぞれのレベルでクリアする

お・ま・け・情報



1度クリアした後は、コンテニュー時にしゃべるキャラクターと、そのセリフがステージごとに変わるぞ。

一段　プロ野球グレイテストナイン　投打カーソルが消える　極

編集部提供

今回2本目は、発売されたばかりのソフト、「プロ野球グレイテストナイン」からの裏技だ。ボールを投げたときに現われるカーソルを消してしまう裏技を紹介するぜ。これで弱い相手にハンデをつけてプレイしてやるといいかもな。

コマンド

ポーズをしてL+R+Yボタンを押しながら中断画面を抜ける





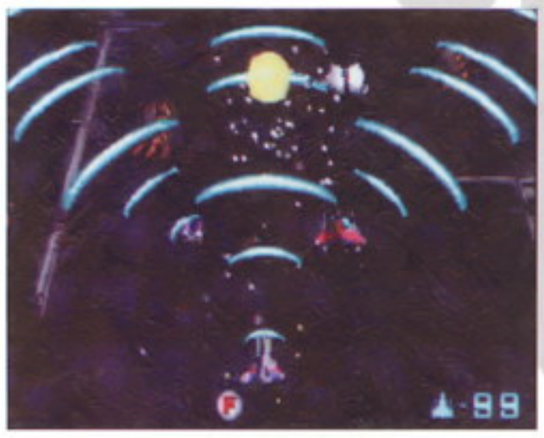
ヒットを出すためには、カーソルを目安にタイミングを合わせて打球を打つのだが……。

カーソルが消えてしまうので、打ちづらくなる。これで球筋の感覚を養うのもいいな。

三段　テラクレスタ3D　自機が99機に増える　極

和歌山県/幡川智也

難しいといわれるこのシューティングゲームも、この裏技で安心だぜ。なんと自機の数を99機にまで増やすことのできるコマンドが発見されたぞ。しかもやり方は簡単。ぜひこれを使って全ステージクリアを目指せ。



画面右下の残機数に注目。自機のストックが99になっているのがわかる。これだけ機数があれば、簡単にクリアできるハズだ。

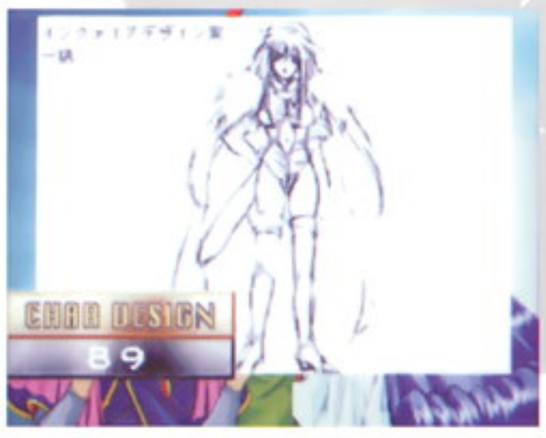
コマンド

モード選択画面でZ,Z,X,X,Bの順にボタンを押す

三段　ボイスファンタジアS　隠しグラフィックが見られる！　極

北海道/片岡信一

かわいい女の子が多数登場する人気アドベンチャーゲーム「ボイス・ファンタジアS」。そのプレミアムディスクに収録されているファン涙ものの数々のイラスト。実はもう1枚、隠されたイラストが収録されていたのだーっ！



通常の方法では絶対に見ることのできない、ファン必見の隠されたイラスト。これで、最後の1枚を見れば全制覇だぜ。

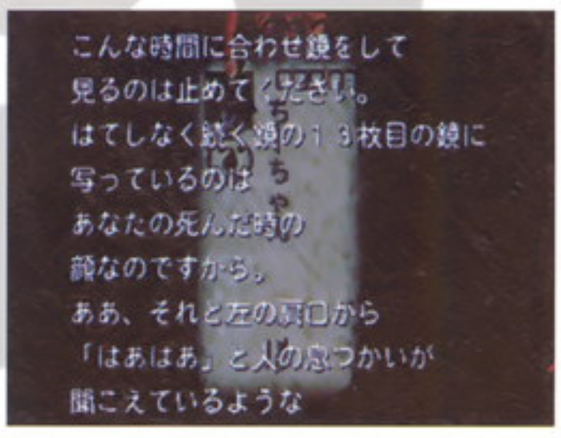
コマンド

「CHAR DESIGN」を見るときに、一の位を9に設定してから十字キーの右で十の位を8に合わせる

三段　古伝降霊術百物語　恐怖の警告メッセージ　極

東京都/田川章平

夜、暗い部屋で1人でプレイしていると、とても怖い「古伝降霊術百物語」。その恐怖をさらに倍増させる警告メッセージが発見されたぞ。読者のみんなも霊に取り付かれないように気を付けてプレイすることをおススメする。



いわゆる、丑三つ時にプレイすると現われるメッセージ。霊なんかにビビってないで、気合でプレイしようぜ！

コマンド

本体内蔵の時計が、午前2時台には音声で、3時台だと文章で、それぞれ警告メッセージが現われる

裏技大募集中　「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に3本）をわかりやすく書いて、右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、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先　〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)「サガサターンマガジン」編集部「裏技の極」の係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

気になるソフトは要チェック!!　発売前ソフトプレイ

SEGASATURN SOFT REVIEW WEEKLY

セガサターンソフトレビュー

9月27日〜10月10日

前号は合併もあってレビューソフトが多かったけれど、サターンタイトルはこれから年末にかけてますます充実していくぞ。今週もお見のがしなく！

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に“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、それを踏まえ論評します。購入の“参考意見”としてご覧ください。

▶REVIEWERS

▼発売予定ソフト

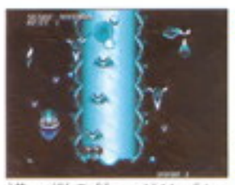
デザエモン2（DEZA2）



使用サンプルの完成度 100%

難易度	平均点
普	5.55

●アテナ
●5,800円（全年齢推奨）
●ETC（シューティングコンストラクション）
●バックアップあり
●1〜2人用（同時）
●シャトルマウス、FDD、マルチターミナル6対応



横、縦の他、ポリゴンまで網羅されている。

シューティングの真髄がここに!

4つのエディタを使いこなして、シューティングゲームを作るツール。サターンに登場。

Vol.35　178Pへ

忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖＜金＞



使用サンプルの完成度 100%

難易度	平均点
普	4.33

●ジャレコ
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（アクション）
●無限コンティニュー制
●1〜2人用（協力）



初代「じゃじゃ丸くん」も再現されている!?

じゃじゃ丸くんがサターンに復活!

名作「忍者じゃじゃ丸くん」シリーズがサターンで登場。ポリゴンのじゃじゃ丸くんが!?

Vol.35　159Pへ

女性ユーザーズ

構成員
●櫛田理子
●出口かおり
●鈴木あつこ
●稲垣美緒
●REI

「作る」のが好きな人なら

横シューティングが作れるようになったことは、シリーズのファンにすれば待望の要素。PS版に入っていた機能はグレードアップしてるし、色や音の種類が増えているしで、デザエマーは大満足でしょう。それなら初めての人はどうか？　初心者用の「ポリ吉」は、思い通りに作るのはわりと難しいけど、入門編としては十分なデキ。サンプルゲームは多重スクロールやアニメーションの部分がかなりお手本になるし、見ているだけでもやる気を起こさせてくれます。根気がいる作業だけど一度始めたら病みつきになるはず。（あつこ）

8

山もなく谷もなく

「この音楽、超懐かしいよねー！」と思わずプレイしてしまうけど、フタを開ければ「懐かしさ」以外に何があるの？の一言。町や屋敷の中では、なんのためにどこへ行けばいいのかわからないので、いつのまにかクリアしているし、登場する敵は倒す理由がないほど「どうでもよく」出てくるので避けて進めてしまう。さらにヤマ場のボス戦は戦闘中ですら盛り上がらないなど、とにかく淡々と進んで気がつくと終わっているゲームでした。ストーリーもゲーム性もすべてにおいてもう一歩な感じが辛いですね。（あつこ）

5

ハイローラーズ

構成員
●池袋サラ
●居酒屋
●ガイア佐伯
●明石屋サンマン
●MAN次郎

微妙な感じだ

横シューを作れるようになったという追加点と、純粋に縦と横、2種類のシューティングが楽しめるというのはいい。しかし、他機種版とくらべた場合、ステージ数が増えていたり、アニメーションの枚数が多めになっているだけで、いまいち新鮮味が感じられなかったっス。さらに、シューティングの完成度も微妙で、ずば抜けて面白い所は見当たらずじまい。まあゲーム内容と関係はないけど、デモ画面を作れるのには驚いた。プレイヤーの発想力によって、面白くもつまらなくもなる感じ。根気のある人ならオススメ。　（MAN次郎）

5

もう少し忍者っぽく動きたい

あのじゃじゃ丸くんが3Dアクションゲームになって帰ってきた！と、いうことですが、プレイしてみた感じではもう少し操作に自由度があってもよかったのではないかと。単純に直進しているときには問題ないが、基本的に後ろを向くということができないので、敵とすれ違ったときに、振り向くことができないというのはいただけない。あとジャンプしたときの自分の影が見にくく、着地点がわかりにくいのもキツイ。ゲームの難易度は序盤は低いものの後半が激ムズなのは……。おまけで昔のじゃじゃ丸くんが遊べるのは○。（徳）

5

ゲストライターズ

構成員
●TETSU
●ジャムおじさん
●高坂亮一
●網島不二屋
●菅／他

思いコンダラ試練の道を

コイツは「遊ぶ」んでなく「作る」のが目的。だから「ゲーム」ではなく「アプリケーション」として、レビューはゲーム性よりも操作性に重点を置くべきだと思うのだ。まあ、他機種から数えてシリーズ4作目になるアテナ社の看板ソフトだけに、その点については問題なしと評価できる。気になるのはドット絵のメモリ容量くらい。ただ、シューティングを作るためには、根気に加え、時間というか暇まで必要であって、世間一般の社会人にはちょいと手が出しにくい。そのぶん学生諸君に頑張ってほしい一作だ。　（がすけつ）

7

懐かしい……ですか!?

じゃじゃ丸？　あのファミコンで出てた？　何で今さらじゃじゃ丸なんだろうか。敵を踏んで気絶させたり、倒したあと魂が出たりと、一応本編にあった演出は残っているが、ハデな展開がほとんどなく延々と続く淡泊な3Dアクションはまさに退屈そのもの。近年のリメイク趣向にあやかって、一部のシーンでファミコン版が突然プレイできたりするのだが、これも、なぜ？と思うほど必然性がない。お子さま向けにしては中途半端に難しいし、なんかPSの「クラッシュ・バンディクー」にノリが似てる気がするのはオレだけか!?　（TETSU）

3

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人なの？　そんな疑問を持った人はここをチェック!!　レビュアーの好みがわかるぞ。

TETSU	「モーターレイド」「私立ジャスティス学園」「バーチャロン・オラタン」「エアガイツ」「ランページ」。AMはこの辺が。	網島不二屋	パソコンからの移植が多いこの頃ですが、個人的には「第4のユニット」シリーズの移植を待ち望んでおります……。	健　崩	好きなのは格闘ゲームと当然ギャルゲー。過労で倒れた時、入院中でもサターンでギャルゲーをプレイしていた程。
稲垣美緒	今年はF1チケット取れなくて残念。シミュレーションやRPGなど、時間があれば誰でも解けるゲームが好きデシ。	MAN次郎	小生が好きなのは釣りゲーと格闘ゲーム。それと、癖の強いゲームも結構好みかな。友達と大騒ぎしたいですね。	鈴木あつこ	AMショーであるゲームを見てから、久々に格ゲーに手を付ける事を決意。まずは鉄拳＆トバルで特訓でもしよか？

©Athena　©1997 JALECO LTD.

▼発売予定ソフト

Tactics Formula



使用サンプルの完成度 100%

難易度	平均点
普	4.33

●セガ／アキ
●5,800円（全年齢推奨）
●TAB（ボードゲーム）
●バックアップ
●1～4人用（同時）
●マルチターミナル6対応



過酷なレースを走り抜け！
運の要素を完全に排除した、まったく新しいタイプのボードゲーム。レース好きもOK！

マシンタイプやデザインも自由に選択できる。

Vol.35 35Pへ

デッド オア アライブ



使用サンプルの完成度 100%

難易度	平均点
普	8.33

●テクモ
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（対戦格闘）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（対戦）



オリジナル要素満載のサターン版！
斬新なシステムと、魅力的なキャラが人気の3D対戦格闘。いよいよ、サターンに登場！

女の子キャラが多いのも、特徴のひとつだ。

Vol.35 56Pへ

あすか120% リミテッド BURNING Fest.LIMITED



使用サンプルの完成度 100%

難易度	平均点
普	7.33

●アスク講談社
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（対戦格闘）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（対戦）



かわいいからって侮らないでね！
私立繚乱女学院高等部を舞台に、11人の女の子たちが繰り広げるアツイ格闘ゲーム！

取っ付きやすいシステムで、初心者にも安心。

Vol.30 164Pへ

女性ユーザーズ

右右左右左真ん中

タクティクス（戦術）というので、チーム作成ソフトかと思ったら、実は「ライン取り」ゲームでした。コース上に現れる幾つか（たいていは右・中央・左）のライン中から行き先を決め、最良のラインを選ぶんですが……。ライバルの状況や天候で、ある程度の差はつくものの、やることや到達するラインは結局同じで、飽きやすい。スピード感が感じられないゲーム構成に加え、読み込みの長さも痛いです。レースを題材にするなら、ゲームもシステムもスピードを大切にしてほしかったな。音楽もイマイチ。選手名は笑えるけどね。（美緒）

5

乳だけじゃない!?

アーケードでちょこっとやった感じと、だいぶ違う気がする。ホールドボタンを使った、相手の技の受け流しとかもスムーズにできて非常に遊びやすい。各キャラの固有技なども出しやすくなってる気がするね。家庭用ならではのオリジナル要素も充実。びっくりものは各キャラのコスチュームチェンジがいっぱいあることかな。ちょっとお色気に片寄り気味だけど……。バイマンなんか元のキャラがわかんないくらい、激しくイっちゃってるので必見。モードも多く、飽きさせない工夫もうれしい。アーケードよりデキは上か!?　（REI）

8

ここまで来ると清々しい

プレイヤーキャラが女の子ばかりで、甘っちょろい格ゲーかと思いきや実にすごいゲーム。基本的に各キャラの必殺技コマンドにあまり違いがないので、どのキャラでもレバガチャやボタン連打でも結構イケてしまうのがすごすぎる。と、いうわけでこれは何にも考えないで適当にガチャガチャやってるだけでも十分に遊べてしまう。よくいえばプレイヤーの技術によらない戦いができるゲームということらしい。今までの格ゲーの要素がほとんど入っているので、ディープなマニアも初心者も、同じ土俵で戦えるのが面白い。（REI）

6

ハイローラーズ

スピード感なさすぎ！

実在のチーム名ではない、数文字違いの面白いレーシングチーム名で、ユーザーを盛り上げさせようという心意気は買う。だが、基本的にボードゲームなので、これといった爽快感や、高度なテクニックを重要視するタイプのゲームには見えず、コマを進めるだけで単調にゲームが展開されていくというのが率直な感想。でも、2人以上なら、コースの邪魔等をしながら、かけひきを楽しむことができるので、結構盛り上がれるかも。小生としては、アクシデントがあった時だけでもいいので、レース解説者的存在がほしかった。（MAN次郎）

4

技術力と攻防の駆け引きがアツい!!

とかく隠しコスチュームや女性キャラの見た目ばかりに目がいきがちだが、随所がていねいに作られている点がうかがえる作品。DSPを駆使したハイレゾ画像はため息ものだし、やり込めばおもしろさがじわじわ伝わってくるホールドシステムに、デンジャーゾーンによる爽快感もプラスされている。業務用よりさらにモーションにメリハリがつき、システム面の細かなチューニングによって、他の有名3D格闘と十分張り合えるデキになってます。サターンユーザーへの意気込みがひしひし感じられる作品。（ガイア）

9

ただの“ギャルゲー”と思うなかれ

コマンドが全体的に簡略化されており、なおかつその入力判定も易しいため、適当な操作でも十分本作の雰囲気が味わえる。爽快さと手軽さが同居しているといえば理解しやすいか。本作のウリと思われる、投げ技には投げ抜け、空中コンボには受け身、そして様々な場面からコンボを狙えたり、考えれば考えるほど多段ヒットコンボをあみ出せるなどの、“可能性の高さ”もいい。ただその代わり、ほとんどが他の格闘ゲームですでに採用された要素なので、ちと古くささは否めない。ならではの要素が欲しかったところ。（明石家）

7

ゲストライターズ

すごろくレース

ゴルフゲームにおけるボールのように、参加者が交互に車を動かしていくアイデアは悪くないが、いかんせん練り込み不足の感は否めない。コーナーリングの演出がもうひと工夫あれば、かなりのカタルシスが得られたはずなのに……。コースは道というより、3本のレールになってしまっていて、わずかな周回ではなかなか追い越しをかけることができない。某ミニ四駆のように、実況及び一緒に走るキャラがいれば、猛烈に盛り上がったハズ。リアルさを追求するより、もっと面白さを追求してほしかった。（網島）

4

意外な佳作ですわ、ホント

もとがMODEL 2の作品だけに、見た目の印象はバーチャなのだが、対戦時の駆け引きは似て非なるもの。防御よりも攻撃をメインに置いた闘いは、実際にプレイしてみてなかなか新鮮だ。攻撃の3すくみの法則の把握と、方向キーでのガードに慣れるのが大変だが、ある程度の腕を持つ者同士の戦いは密かに熱くなれる。それに加えて過剰なまでのサービス精神。おまけ要素もたくさんあるらしいし、イヤなら乳揺れも止められる。コンピュータ戦は相手が的確すぎて盛り上がりに欠けるので、とりあえず対戦相手を見つけよう。（TETSU）

8

食わず嫌いはダメだね

今まで発売されたギャル格闘ゲームの中では最高のデキ。ギャルばかりが目立っても格闘システムがキチンとしていないと楽しくないし。でもその辺はバッチリ。2D格闘の基本システムを押さえつつ、「あすか」なりの格闘システムがプラスされているので、2D格ゲー初心者でもOKだし、上級者も闘いの熱い駆け引き、コンボによる爽快感など十分に楽しめる。ギャルか格闘の一方でも好きな人はプレイしてほしい。だがランキングモードの敵が他機種版と同様に理不尽なまでに強すぎるのにはちょっと不満が残る……。　（健崩）

9

©1997 AKI／T's Music　©TECMO,LTD.1996,1997　©ASK Kodansha／Fill in Cafe 1997　©Fill in Cafe／FAMILY SOFT

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【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／S・RPG…シミュレー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／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード

【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ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。

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
10月	9日	あすか120% リミテッド BURNING Fest.LIMITED	5,800円	アスク講談社	格闘ACT	
	9日	デザエモン2(DEZA 2)	5,800円	アテナ	SHT	マウス、FDD
	9日	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 <金>	5,800円	ジャレコ	ACT	
	9日	Tactics Formula	5,800円	セガ／アキ	TAB	マルチ
	9日	デッド　オア　アライブ	5,800円	テクモ	格闘ACT	
	9日	Cross Romance（クロス・ロマンス）～恋と麻雀と花札と～	6,800円	日本物産	TAB	18推
	16日	ジーベクター	5,800円	ソフトオフィス	SHT	
	16日	Tactical Fighter	6,800円	メディアリング	育成SLG	
	23日	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	5,800円	セガ	格闘ACT	
	23日	ロスト・ワールド　ジュラシック・パーク	5,800円	セガ	ACT	
	23日	ぱすてるみゅーず	4,800円	ソフトオフィス	PUZ	
	23日	銀河英雄伝説　PLUS	5,800円	徳間書店	SLG	
	23日	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	5,800円	バック・イン・ソフト	PUZ	マウス
	23日	スティープ・スロープ・スライダーズ	5,800円	バック・イン・ソフト	SPT	
	30日	SEGA AGES／コラムス　アーケードコレクション	4,800円	セガ	PUZ	
	30日	RONDE ～輪舞曲～	6,800円	アトラス	SLG+RPG	②
	30日	CULDCEPT	5,800円	セガ／大宮ソフト	TAB	マルチ、FDD
	30日	街	5,800円	チュンソフト	サウンドノベル	②
	30日	仮面ライダー作戦ファイル1	6,800円	東映ビデオ	ETC	
	30日	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	6,200円	ヒューマン／ヒューネックス	恋愛RPG	
	30日	レイヤーセクションII	5,800円	メディアクエスト	SHT	
	30日	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	5,800円	リバーヒルソフト	ADV	
	未定	i miss you.	1,980円	コンパイル	ETC	
11月	6日	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix 1997	6,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	6日	ファルコムクラシックス	5,800円	日本ビクター／日本ファルコム	RPG	
	6日	ファルコムクラシックス（初回生産限定スペシャルディスク付）	6,800円	日本ビクター／日本ファルコム	RPG	②
	6日	★麻雀学園祭（通常版）	6,800円	メイクソフトウェア	TAB	
	6日	★麻雀学園祭（初回限定版）	8,800円	メイクソフトウェア	TAB	
	6日	ツタンカーメンの謎～アンク～	6,800円	レイ	ADV	②
	13日	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	4,800円	セガ	ETC	
	13日	プロ麻雀 極S（セガサターンコレクション）	2,800円	アテナ	TAB	
	13日	魔法学園ルナ	6,800円	角川書店	RPG	
	13日	機動戦士ガンダム（セガサターンコレクション）	2,800円	バンダイ	ACT	
	13日	TETRIS S（セガサターンコレクション）	2,800円	BPS	PUZ	
	13日	ソード&ソーサリー（セガサターンコレクション）	2,800円	マイクロキャビン	RPG	
	13日	蒼空の翼-GOTHA WORLD-	6,800円	マイクロネット	SLG	②
	14日	ザ・スターボウリング	6,800円	ユーメディア	SPT	
	20日	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2	5,800円	セガ	SLG	
	20日	トランスポート タイクーン	6,800円	イマジニア	SLG	
	20日	ブラドルDISC Vol.7 麻生かおり	3,000円	Sada Soft	ETC	
	20日	ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険	5,800円	BPS	A・RPG	
	27日	SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.2	4,800円	セガ	ACT他	
	27日	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	5,800円	セガ	RAC	
	27日	七ツ風の島物語	6,800円	エニックス	A・RPG	
	27日	貞本義行 イラストレーションズ	4,800円	ガイナックス	ETC	
	27日	X-MEN VS. STREET FIGHTER（4メガRAM同梱）	7,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	27日	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明	4,800円	コナミ	RPG	
	27日	ブラドルDISC Vol.8 古川恵実子	3,000円	Sada Soft	ETC	
	27日	メッセージ・ナビ	2,800円	シムス	ETC	
	27日	TILK～青い海から来た少女～	6,800円	TGL	S・RPG	
	27日	バブルシンフォニー	3,800円	ビング	PUZ	
	27日	馬なり1ハロン劇場	5,800円	マイクロビジョン	SLG	
	上旬	DJ wars	5,800円	Spike	ETC	
	下旬	ネクストキング　恋の千年帝国	6,800円	バンダイ	恋愛SLG	
	下旬	ネクストキング　恋の千年帝国（限定版）	7,800円	バンダイ	恋愛SLG	シングルCD2枚
	未定	ガイアブリーダー	5,800円	アスペクト	SLG	
	未定	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	6,800円	アトラス	RPG	②
	未定	センチメンタルグラフティ	7,500円	NECインターチャネル	SLG	②
	未定	☆ウォークラフトII ダークサーガ	5,800円	EAV	SLG	
	未定	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFRICT-	5,800円	ズーム	対戦格闘	
	未定	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	6,800円	リバーヒルソフト	SLG	
12月	4日	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	7,800円	エルフ	ADV	4メガ、マウス
	4日	スーパーアドベンチャー　ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
	4日	★ガンブレイズS	6,800円	キッド	RPG	18推
	4日	実況パワフルプロ野球'97(仮称)	5,800円	コナミ	SPT	
	4日	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER1 天国に行けないパパ	6,800円	サクセス	ETC	
	4日	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER2 ボーイズ・ライフ	6,800円	サクセス	ETC	
	4日	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER3 インターセプター	6,800円	サクセス	ETC	
	4日	COTTOn2	5,800円	サクセス	SHT	
	4日	★バーチャル競艇2	6,800円	日本物産	SPT	マルコン
	4日	仙窟活龍大戦 カオスシード	6,800円	ネバーランドカンパニー	SLG	2、4MB増設RAM
	4日	SAVAKI(サバキ)	5,800円	マイクロキャビン	格闘ACT	
	4日	デジグ　トーマス～アートコレクション～	5,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	4日	デジグ　ラッセン～アートコレクション～	5,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	4日	HOP STEP あいどる☆	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
	4日	ブラドルDISC Vol.9 永松恵子	3,000円	Sada Soft	ETC	
	4日	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	未定	ハドソン	SLG	
	11日	マリア 君たちが生まれた理由	6,800円	アクセラ	ADV	
	11日	ブラドルDISC Vol.10 真崎麻衣	3,000円	Sada Soft	ETC	
	11日	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	拡張RAM
	11日	美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語　Special	5,800円	フォグ	ADV	18推
	11日	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	2,980円	メディアワークス	ETC	
	11日	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	5,800円	イマディオ	RPG	
	18日	ウルトラマン図鑑2	6,800円	講談社	データベース	
	18日	水滸伝～天導一〇八星～	7,800円	光栄	SLG	
	18日	ファーランドサーガ	6,800円	TGL	S・RPG	
	18日	テクストート・ルド ～アルカナ戦記～	5,800円	パイ	SLG	
	18日	グランディア	未定	ゲーム アーツ	RPG	②
	18日	ブラドルDISC Vol.11 廣瀬真弓	3,000円	Sada Soft	ETC	
	18日	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	未定	レイ・アップ	ADV	
	25日	Wizard's Harmony2	5,500円	アークシステムワークス	育成SLG	
	25日	放課後恋愛クラブ～恋のエチュードー（通常版）	6,300円	サンソフト	恋愛SLG	
	25日	★放課後恋愛クラブ～恋のエチュードー（初回限定版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
	上旬	反射でスパーク!	5,800円	ジーク	ACT	
	中旬	ティンクルスタースプライツ	5,800円	ADK	SHT	
	中旬	サターンボンバーマン　ファイト!!	未定	ハドソン	ACT	マルチ
	未定	シャイニング・フォースIII シナリオ1(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
	未定	SONIC R(仮称)	5,800円	セガ	ACT	マルコン
	未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	プリンセスクラウン	5,800円	アトラス	RPG	
	未定	プリンセスクエスト	5,800円	インクリメントP	RPG	
	未定	★プリンセスクエスト（特別限定版）	5,900円	インクリメントP	RPG	
	未定	プリズナー オブ アイズ(仮称)	5,800円	エクシングエンタテイメント	ADV	
	未定	メタルフィスト	5,800円	EAV	ACT	
	未定	テナントウォーズ	5,800円	キッド	TAB	
	未定	ソロ・クライシス	5,800円	クインテット	SLG	

NEW SOFT
新作ソフト発売スケジュール

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月	未定	ツアーパーティー　卒業旅行にいこう	5,800円	タカラ	SLG+TAB	マルチ
	未定	ジュンクラシックC.C.＆ロペ倶楽部	6,800円	T&Eソフト	ゴルフ	
	未定	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2	5,800円	TEN研究所	ETC	SANKYO FF対応
	未定	究極タイガーII PLUS	5,800円	ナグザット	SHT	
	未定	東京幻夢大学(仮称)	5,800円	ナグザット	ADV	
	未定	大江戸ルネッサンス	6,800円	バック・イン・ソフト	SLG	
	未定	R?MJ　The Mistery Hospital	6,800円	バンダイ	ADV	
	未定	ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98	5,800円	ポニーキャニオン/テレビ東京	SPT	
	未定	NOON(ヌーン)	4,800円	マイクロキャビン	A・PUZ	マルチ
	未定	★UNO DX(仮称)	5,800円	メディアクエスト	TAB	
	未定	クロック！　パウパウアイランド	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	☆悪魔全書 第二集	未定	アトラス	ETC	
	未定	忍ペンまん丸	未定	エニックス	ACT	
	未定	GT24	未定	ジャレコ	RAC	
	未定	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ サイトメア	未定	ジャレコ	ADV	
	未定	アルカナ ストライクス	未定	タカラ	TAB	
	未定	ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ	未定	ビスコ	TAB	
今秋	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
	未定	サウンドノベルツクール2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	5,800円	BMGジャパン/NMS	SHT	
	未定	Wizardry ネメシス（仮称）	未定	ショウエイシステム	RPG	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
今冬	未定	AZEL ーパンツァードラグーンRPGー	6,800円	セガ	RPG	マルコン
	未定	バーニングレンジャー	5,800円	セガ	ETC	マルコン
	未定	プロ野球チームもつくろう！	5,800円	セガ	SLG	
	未定	宇宙のランデブー～RAMA～	6,800円	ソフトバンク	ADV	②
	未定	速攻生徒会	6,800円	バンプレスト	格闘ACT	
	未定	ジャングルパーク(仮称)	4,800円	BMGジャパン	ACT	
	未定	海辺（ビーチ）でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	未定	アスミック	ACT	
	未定	頭文字D～公道最速伝説～	未定	講談社	RAC	
	未定	サイキックフォース	未定	ソフトバンク	格闘	
	未定	スーパーロボット大戦F～完結編～(仮称)	未定	バンプレスト	S・RPG	
97年末	未定	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	7,900円	エニックス	ADV	⑤
97年内	未定	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～	未定	ハドソン	ADV	④
98年1月	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	下旬	湾岸トライアルLOVE	未定	バック・イン・ソフト	RAC	ハンドル
	未定	パチンコホール新装大開店	6,800円	EAV	SLG	
	未定	★坂本龍馬・維新開国	4,800円	キッド	SLG	
	未定	★大航海時代外伝	6,800円	光栄	SLG	
	未定	フォトジェニック（通常版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
	未定	フォトジェニック（初回限定版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
	未定	卒業アルバム(仮称)	3,800円	小学館プロダクション	ETC	
	未定	ダンジョン・マスター　ネクサス	6,800円	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	魔法少女プリティサミー　ハートのきもち	未定	NECインターチャネル	ADV	
98年2月	未定	ワンダー3／アーケードギアーズ	5,800円	エクシングエンタテイメント	バラエティ	
	未定	七つの秘館　戦慄の微笑	未定	光栄	ADV	
	未定	慟哭　そして…	未定	データイースト	ADV	18推
98年3月	5日	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
	未定	ウルトラマン図鑑3	未定	講談社	データベース	
98年4月	未定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	未定	データイースト	ADV	
98年新春	未定	クロス探偵物語	6,800円	ワークジャム	ADV	②
	未定	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	未定	セガ	ADV	
	未定	クーリエ・クライシス(仮称)	未定	BMGジャパン/NewLevel	ACT	
98初頭	未定	LOOSE(仮称)	未定	シエラ・パイオニア	RPG	
来春	未定	CHiLL（チル）	5,800円	EAV	SPT	
	未定	シャイニング・フォースIII シナリオ2(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	WORLD SOCCER RPG(仮称)	未定	エニックス	SPT+RPG	
	未定	わくわくぷよぷよダンジョン	未定	コンパイル	RPG	
	未定	ふぁっしょんタウン	未定	ダイキ	SLG	18推
	未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
	未定	悠久幻想曲2(仮称)	未定	メディアワークス	SLG	
	未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
来夏	未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
97年末	未定	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）	未定	A.D.M	ADV	
	未定	THE RUINS（ルーインズ）	未定	A.D.M	ADV	
98年内	未定	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	スチームハーツ	7,800円	TGL	SHT	
	未定	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
	未定	卒業III～Wedding Bell	未定	小学館プロダクション	育成SLG	
	未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
	未定	FARADOON ～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	未定	ハドソン	RPG	
発売日未定	未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
	未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
	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	ライデンファイターズ	5,800円	EAV	SHT	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	格闘ACT	②
	未定	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	6,800円	光栄	EDU	
	未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
	未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
	未定	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
	未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
	未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	麻雀学園祭ー初回限定プレミアムパックー	8,800円	メイクソフトウェア	TAB	
	未定	SEGA AGES／パワードリフト	未定	セガ	RAC	
	未定	SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）	未定	セガ	RPG	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	SNKファン-CD餓狼伝説編	未定	SNK	バラエティ	
	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	未定	SNK	格闘ACT	RAM
	未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	ADV	18推
	未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	バトルガレッガ	未定	EAV	SHT	
	未定	神罰　人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	スレイヤーズ ろいやる2(仮称)	未定	角川書店／ESP	RPG	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店/ゲームアーツ	RPG	
	未定	ヴァンパイア セイヴァー	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM記憶
	未定	バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
	未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM記憶
	未定	GUNGRIFFON II (仮称)	未定	ゲーム アーツ	SHT	
	未定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	未定	コナミ	ACT	
	未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
	未定	☆実況Jリーグ　炎のストライカー	未定	コナミ	SPT	
	未定	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラプソング～	未定	コナミ	ADV	マウス
	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
	未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
	未定	真髄対局囲碁　碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん！ with 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	ワイプアウトXL	未定	ソフトバンク	RAC	
	未定	E・TUDE～エチュード～(仮称)	未定	拓洋興業	TAKUYO	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	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	汽船海賊（スチーム・パイレーツ）	未定	ネバーランドカンパニー	RPG	
	未定	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	未定	バンダイ	SLG	
	未定	たまごっち(仮称)	未定	バンダイ	SLG	
	未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
	未定	フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)	未定	メディアクエスト	RAC	モデム必須
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイ I ブルーエボォリューション	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	

Special Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

INFORMATION

東京ゲームショウ、AMショーとイベント続きのあわただしい日々もひと段落。次号特集は、ゲーム関連でも話題のトレーディングカード。久々のサクラ大戦2の最新情報やスーパーロボット大戦Fの徹底攻略など内容盛りだくさん！　金曜が祝日なので10/9木曜日発売です。

STAFF

編集長 近藤 裕／副編集長 西村 亨／編集 石坂英作 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 福田知恵子 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 松本真弓 関 則義 遠藤恭子／編集協力 ヘッドルーム（山田朋一 高橋祐介 野本由起 河野直之） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹 島田泰成）／アシスタント 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 吉岡要也 上野俊一 三宅裕丈 藤林豊典 渡辺学 田代泰之 伊藤政明 八板孝夫／ライター 佐々木功一 戸塚井一 折原光治 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 たか・ぴー 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 衣川真由美 本澤 徹 石埜三千穂 内田 聡 Ron Demand（岩片 翼 酒井裕昌）緒形光哲 金万義弘 福永 寿／レイアウト 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 トム 嵩西義明 スタジオキャップ／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 郡川正次 仁井 良 荒井英一 都留英一 松永和章 遠藤 勝 青木直樹 守屋貴章／イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男／写植 ケイズグラフィック 三共社／DTP リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／校正 フィールドアップ／広告営業 峯尾咲紀子 辻順一 青木香織 森脇有香／広告進行 坂田和香子／販売営業 平山明徳／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「ライター募集係」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。

セガサターンマガジン10月24日号は

10月9日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは

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。

セガサターンマガジン

読者プレゼント

■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、氏名、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10月17日（当日消印有効）発表は本誌'97年Vol.37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）



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'97年９月19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、または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、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 桜井 智グッズ●合計9名

提供:エルスタッフプロモーション

LANDMARKでレポートした、桜井智バースデイイベント。当日、取材陣対抗じゃんけんゲームでゲットした智ちゃんグッズを大放出するぞ！



3 「センチメンタルグラフティ」下敷き●20名

提供:センチメンタルグラフティファンクラブ

大ブレイク中のセンチグッズだぞ。ちょっと大きめだから飾ってもいいよね。カバンに忍ばせればどこでも眺められる!?





ベストアルバムを記念して作られたテレカをゲット!!　モノトーンのシックなデザインもいいよね。

4 谷山浩子テレフォンカード●5名

非売品／提供：ポニーキャニオン

5 「ポケットファイター」ポスター●3名

非売品／提供:カプコン

早くもカワイイと大人気「ポケットファイター」のチビキャラ達が描かれたポスターだよ。イラストはチビでも、ポスターはでっかいのだ。



9月12日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
山形県・川上耀司、千葉県・大田茂樹、石川県・阪本晃、香川県・石川孝章、新潟県・内田憲正、兵庫県・岩室和哉、島根県・都柴駿二、福島県・実吉良介、大阪府・和田賢児、東京都・熊沢芳宏、鹿児島県・辰野元、愛知県・本沢修司、岡山県・岡村健太、東京都・芳川亮子、福岡県・前園充亮、広島県・箱山義武、埼玉県・大友邦博、秋田県・澤田洋平、神奈川県・島田章之、埼玉県・史村栄作
②「EVE burst error」ポスター（３名）
岐阜県・澤田智明、神奈川県・安部茜、大阪府・川上智恵子
③「WORLD CUP GOLF イン・ハイアット・ドラドビーチ」ソフト（３名）
新潟県・井上祐輔、兵庫県・塚本博司、岡山県・三好准也
④「リアルサウンド〜風のリグレット〜」オルゴール（3名）
愛知県・木崎浩、愛知県・外山晃典、北海道・島田理佐
⑤「伝説のオウガバトル」ソフト（３名）
埼玉県・清水大介、千葉県・笠原聖義、茨城県・矢野倉ゆり
⑥「卒業S」ポスター（３名）
長野県・高橋清、茨城県・後藤俊樹、兵庫県・小川優子
⑦「黒の断章」クリアファイル（３名）
大阪府・的場晃治、兵庫県・新谷憲治、埼玉県・神長宏幸
⑧ソニックTシャツ（１名）
宮城県・西原航
⑨カプコン　シークレットファイル（２名）
静岡県・宮下直美、和歌山県・山崎陽子
⑩「TOP SKATER」Tシャツ（３名）
大阪府・児玉誠、和歌山・輪宝政光、埼玉県・江田菜穂美
⑪「Dの食卓」サタコレソフト（３名）
愛知県・用下裕、東京都・松山菜摘子、千葉県・椎名孝之
⑫「落ちゲーデザイナー作ってポン！」テレカ（５名）
東京都・大木みどり、埼玉県・長谷川哲夫、静岡県・松本崇史、京都府・荻田和子、静岡県・瀧井紀子
⑬「ぷよサタ〜ン」（10名）
東京都・森田秀治、長崎県・吉田修二、埼玉県・山形健一、千葉県・関正義、新潟県・倉茂知恵子、埼玉県・佐藤敏郎、福岡県・道下真人、奈良県・市本一也、静岡県・小林克子、宮城県・千葉謙治
⑭「バーチャファイター３」キーホルダー（１名）
宮城県・鈴木千恵
⑮「タクティカルファイター」ピンズ（10名）
群馬県・塚田茂樹、山口県・御手洗晋、奈良県・西原秀卓、群馬県・折茂正樹、広島県・酒井直美、大阪府・西口孝之、兵庫県・柴田伸一郎、秋田県・斉藤雄一郎、愛知県・伊藤義則、東京都・梅原奈津子
⑯「サイドポケット３」ソフト（３名）
福井県・坂口昌典、広島県・田村優作、福岡県・三上容子
⑰「エリア51」ソフト（３名）
奈良県・吉田道行、岡山県・荻原幹夫、新潟県・田中宏二

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。

©1997 SOFTBANK CORP.　本誌からの無断転載を禁じます。

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。



あなたに私は倒せない。

NEWEST 3D REAL FIGHTING GAME NOW ON STAGE.
DEAD OR ALIVE, WHICH IS YOUR FATE?
SEE UP TO HOW YOU COMBAT ON DEAD OR ALIVE

©TECMO, LTD. 1996,1997

1997.10.9.THU IN STORE



SCREEN SHOT

セガサターン用対戦格闘ゲーム
デッドオアアライブ
完全限定生産スペシャルパッケージ版
10月9日発売／T-3604G
価格：予価5,800円（税別）



●限定生産のため品切れのさいは、ご了承下さい。

特典 スペシャルビジュアルBOOK、限定版オリジナルケース、ピクチャーレーベル

セガサターン用対戦格闘ゲーム
デッドオアアライブ
ノーマル版
10月9日発売／T-3603G
価格：予価5,800円（税別）



DEAD OR ALIVE デッドオアアライブ

SS版デッド オア アライブの発売を記念して初回購入者の中から先着1000名様に、初回限定オリジナルグッズをプレゼント！
応募者多数の場合は、抽選となる場合があります。詳しくは「テクモ株式会社コンシューマー事業部」までお問い合わせ下さい。

ATTENTION

テクモ株式会社 コンシューマー事業部 〒102 東京都千代田区九段北4-1-34
お問い合わせ…TEL：03-3222-7630（月曜～金曜 15:00～18：00）注：ゲームの攻略法等にはお答え出来ません。
テクモインターネットスタジオ http://www.tecmo.co.jp テクモホットライン／03-3222-7550

TECMO

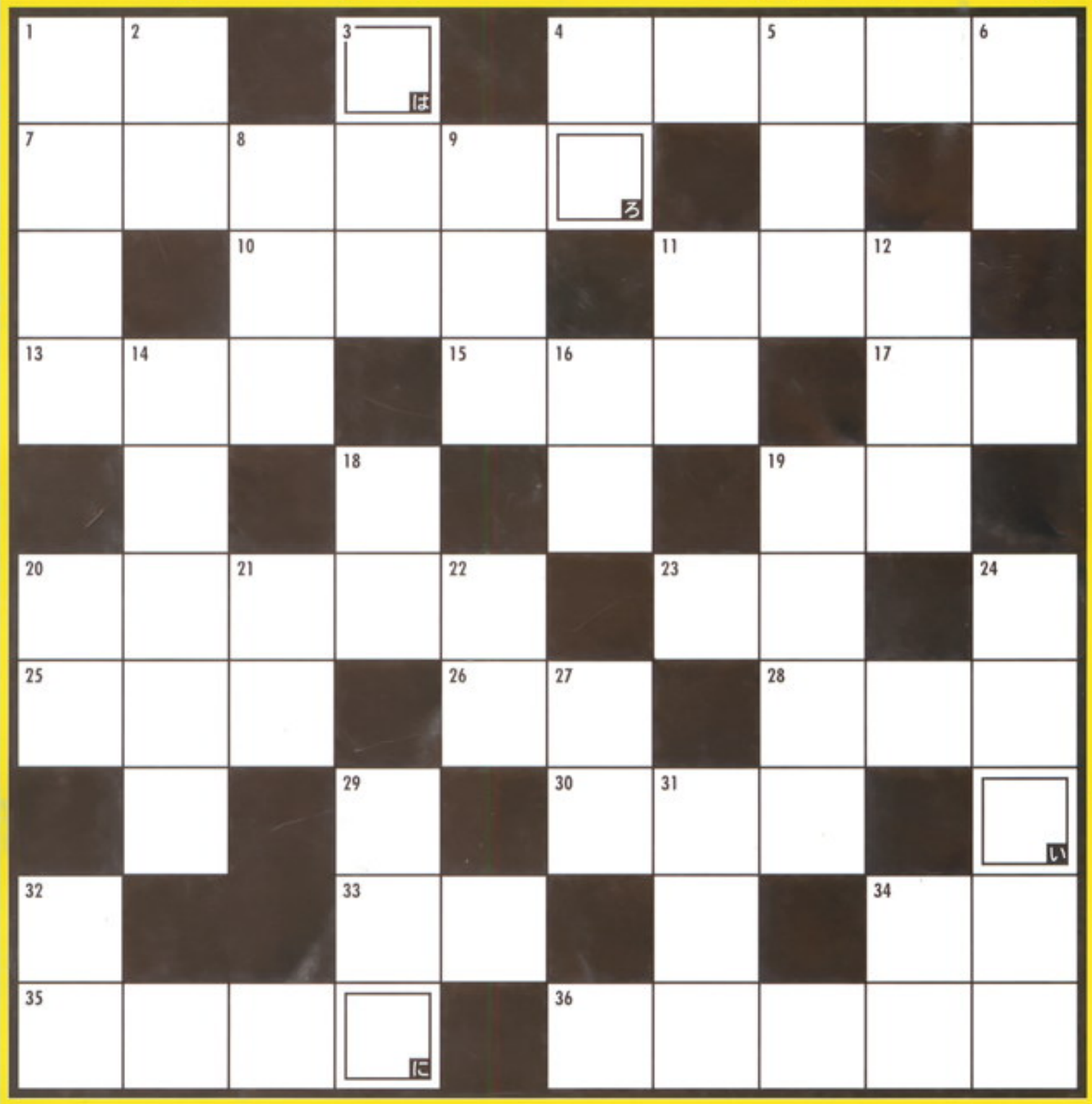
セガサターンマガジン 1997年10月17日号 Vol.35
1997年10月17日発行（毎週金曜日発行）第13巻35号通巻191号　発行人・岡崎　眞　編集人・和田　裕　発行 ソフトバンク株式会社出版事業部　〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　電話　営業03・5642・8100　編集03・5642・8125

特集 すべて見せます！AMショー！／祝！発売記念 スーパーロボット大戦F徹底攻略！

定価290円 本体276円

リアルサウンド ～風のリグレット～ クロスワード。

（合言葉は □い □ろ □は □に ）



秋の夜長にワープが贈る「リアルサウンド～風のリグレット～」クロスワードです。プレイした人ならすごい勢いで楽しめること間違いなし！プレイしてない人も多少は楽しめるでしょう。（笑）下のヒントを参考に、1マスをカタカナ1字で埋めてください。い、ろ、は、にのマスの文字を順に並べると、4文字の「合言葉」になります。わかった人は、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号および「合言葉」を明記の上 〒107東京都港区北青山2-12-28 青山ビル4F ㈱ワープ「クロスワード」係 まで送ってください。抽選で10名様にワープ特製リアルサウンド スペシャル・グッズをプレゼント！　応募締切・10月31日（当日消印有効）

…タテのカギ…

❶…「リアルサウンド～風のリグレット～」が発売された年を干支で言うと？
❷…菜々が見たのは□□蜂の夢です
❸…「□□□ノートの休日」の作者、飯田和敏さんも特別出演しています
❹…画面のない「リアルサウンド」は古いタイプのゲーマーから見ればきっと□□テコなゲームに見えるかもしれません
❺…出演者たちはいわゆる"声優っぽいクセ"ではなく"自然なオ□□□"をしています
❻…オープニングシーンで少女は少年にファースト・□□を誘います
❽…「□□□はわたしの星座なの」
❾…主人公・野々村のイニシャルは□□□・N
⓫…「リアルサウンド」のような新しいゲームを考□□したのは飯野賢治です
⓬…音楽担当は大御所ミュージシャン・□□□慶一さんです
⓮…列車に乗れなかった博司はここで途方に暮れました
⓰…菜々は7歳の頃、□□に描いた鍵盤でピアノの練習を始めました
⓲…オープニングで少年と少女が待ち合わせた場所はカーンカーンと□□を知らせる時計台です
⓳…菜々は「人の言い□□□□を見るのがイヤだ」と叫びました
⓴…阿九美町の観光名所"おこづち□□"
㉑…菜々の突飛な行動は紳士的な野々村の恩を□□で返すようなものとも見えます
㉒…ハッピーエンドの□□はなんと分岐ポイントにあります
㉔…「リアルサウンド～風の□□□□□～」
㉗…野々村は菜々に出会った頃、名前ではなく"□□"と呼んでいました
㉙…ヨコ28の店内でかかっていたカラオケの曲は「六岳山の□□□」です
㉛…菜々が飼っているのは何という種類の鳥？
㉜…「リアルサウンド」をプレイすると□□の記憶がよみがえります
㉞…海と言えば□□の香りですね

…ヨコのカギ…

❶…「リアルサウンド」一番最初の広告写真は空と□□をバックに撮られました
❹…「天気予報のうた～Weatherman～」の歌詞に出てくるフィンランドの首都名は
❼…菜々を演じた菅野美穂さんが最近出演したテレビドラマは何でしょう？
❿…人事部長というのは□□□的なタイプが多いけれど、泉水の会社の野田部長はそうじゃないかも…
⓫…菜々が海の家で買ったものです
⓭…「リアルサウンド」の□□□イ限定版にはハーブの種が付いています
⓯…主人公たちは地下鉄に乗りますが、朝のラッシュ時にはこのテの人が多そうです
⓱…篠原涼子さん演じる女の子の名前は、サクライ・イ□□です
⓳…ヨコ25と一緒に撮った写真集が好評。妹の□□ちゃん
⓴…ハッピーエンドで流れる歌「ひとつだけ」を歌っているのは誰でしょう？
㉓…「天気予報のうた～Weatherman～」の歌詞"我は□□を売りさばく"
㉕…"少女"役はPrettyChatのメンバーでもある□□□愛ちゃん
㉖…台風19号が上陸した夜は、空に□□は見えません
㉘…園川の経営するバーの名前は"スワン□□□"です
㉚…最初に泉水の情報を教えてくれた、野々村の遊び友達
㉝…「リアルサウンド～風のリグレット～」はCD□□4枚組で好評発売中です
㉞…脚本はおなじみ坂元裕二氏。シナリオセンスの□□は抜群です
㉟…「リグレット」を日本語に訳すと？
㊱…海へ行って、これが聞こえてくると心が落ちつきます

Reaf Sound

リアルサウンド ～風のリグレット～
このソフトは画面をまったく使わない、音だけでプレイするゲームです。 ©1997 WARP INC.
発売中。 CD-ROM4枚組 ¥6,400（税別）
（「リアルサウンド」ホームページ：www.realsound.co.jp ワープホームページ：www.warp-jp.com）
SEGASATURN™ 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諾したものです。
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
セブン-イレブン ファミリーマート K サークルK サンクス
WARP

Printed in Japan
T1123403100296
雑誌23403-10/17