

サターン版『ダビスタ』に肉薄!!

隔週刊

平成10年10月2日発行(隔週金曜日発行)  
第10巻第18号(通巻138号)平成3年5月16日第3種郵便物認可

サターンファン

# SATURAN FAN

くらべてわかる攻略品質

独自の  
データ解析

## ブラックマトリクス

当分攻略本が  
出ない

## Pia♡キャロットへようこそ!!2

■シンクロシティ3部作、ついに完結!!  
シャイニング・フォースⅢ  
シナリオ3 氷壁の邪神宮

### ドリームキャスト FAN

■セガ、完全オリジナル作一挙2本

### ブルースティンガー

### July

■次々に衝撃の事実が明らかに

### ソニックアドベンチャー

■さよならなんて言ってもらえないセガサターン

### ダービースタリオン

### サクラ大戦帝撃グラフ

### バーチャールS

### 続 初恋物語

機動戦艦ナデシコ The blank of 3years

機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書

ファルコムクラシックスII

1998

## No.18

10月2日号  
550YEN

**SOMETHING  
TERRIFYING  
LIES  
BENEATH  
THE  
FROZEN  
SOIL  
IN  
CANADA  
AND  
NOW  
IT  
IS  
AWAKE.**



# D2

Coming in winter. D2 runs under Dreamcast.

(Canada, Christmas 1999.)

This horror story begins in the sky, where Laura's aircraft has a strange encounter. She experiences a mysterious vision of a gigantic meteorite falling from outer space to earth, and then sees men who look like terrorists firing off their weapons. Her aircraft is hit by a meteorite and crash lands. In a flash, she is involved of a major accident. Laura is rescued by a woman called Kimberly, and wakes up in a hut in a snowy mountain, where the two see dreadful mutants, or monsters. How did this accident happen? Why did the people turn into monsters? As the mystery is unveiled, a horrifying story and tragic destinies emerge. What does Laura see in the dangerous mountain?

W

A

R

P.



# 充実の作成機能満載!

戦略・戦術的な面白さだけでなく、軍団で行動する冒険ができるのが、RPGとは違うシミュレーションRPGの面白さだ。

転職による戦力アップ計画したり、アイテムをやりくりしたり…

そんなシミュレーションRPGを専門知識なしで作成できるぞ!!



プレイステーション・セガサターン版 シミュレーションRPG作成ソフト

**1998年9月17日発売**

標準価格：5,800円（税抜）

## 第4回 アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト開催!

作品応募受付期間

1999年7月1日～1999年8月31日（当日消印有効）

# グランプリ賞金 1000万円!!

# 君だけの物語を作ろう!



## キャラクターの会話で物語を演出



シミュレーションRPGで物語を進めるのに重要な「会話シーン」。ウィンドウの中に、キャラクターのセリフといっしょに「顔グラフィック」も表示されるので、キャラクターの性格に合った顔を設定して、個性を表現しよう。



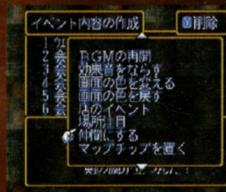
様々な性格に対応する1005種類の顔グラフィックを用意



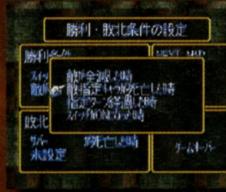
グラフィックツールでオリジナルの顔も作成可能!

## マップを作成して、イベントを配置

「平原」「洞窟」「船」など、様々な戦場に対応したマップパーツを用意。ジグソーパズルのように組み立てて作成しよう。そして、マップ上にイベントを配置していくのだ。「宝箱」「看板」などのマップチップも用意。



数あるイベント命令を駆使して、ストーリーを表現しよう



マップクリアのための条件もバリエーションをつけられる

## 戦闘の鍵を握るアイテム作成

装備する武器や魔法によって戦闘中のエフェクトグラフィックを変化させ、戦闘を盛り上げよう。攻撃力や使用回数をうまく設定して、ゲームバランスがとれるように調整することが重要だ。クラスチェンジ用アイテムも作成可能。



装備するアイテムによってエフェクトは変えられるぞ

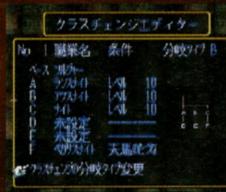


戦闘は最大4ユニットまでの部隊単位で行なうのだ

## 成長を表現する職業システムも充実!



シミュレーションRPGにつきものの職業システムも充実。職業によって、キャラクターに特殊能力「スキル」を身につけさせることが可能だ。クラスチェンジのシステムも分岐タイプや、転職条件を設定することができるのだ。



クラスチェンジの分岐タイプは、全16種類と豊富に用意



職業によってマップ上のグラフィックとサイズを決定

※画面写真はセガサターン版のものを使用しております。

作品を応募される場合は、まずこちらをお読みください。

作品を応募する際には、まず、第4回 アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテストの応募要綱を入手する必要があります。応募要綱を入手するには、1998年8月1日～1999年8月10日(当日消印有効)の応募要綱請求受付期間内に、下記の宛先のコンテスト事務局宛てに、80円切手を貼り返信先の住所を書いた封筒を同

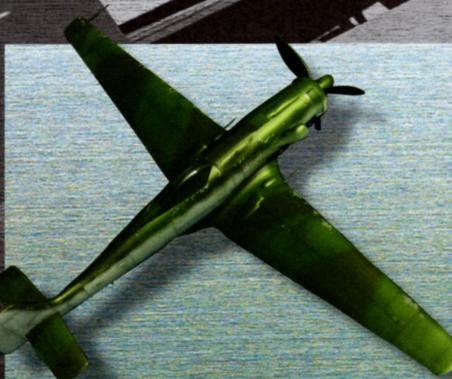
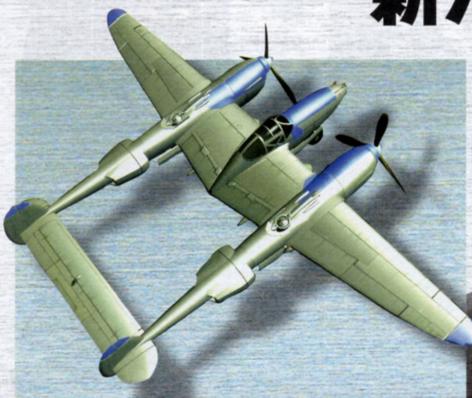
封じた封書でご請求ください。返信用の封筒に不備がある場合(切手を貼っていない、返信先の住所が書いていないなど)や、請求受付期間外のご請求については、応募要綱をお送りすることができませんのでご注意ください。応募要綱入手後は、その内容をよくご覧になった上、要綱に書かれた応募方法にしたがってご応募ください。

▶ 応募要綱の請求先 〒154-0023 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル (株) アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト事務局





# 新たなる大空の戦いへ。



1997年に登場以来、驚異のロングランヒットを記録した、あの名作シューティングゲームが、さらなる進化を遂げてプレイステーション&セガサターン専用ソフトで新登場。

**ストライカーズ1945II 発売記念**

先着200名様に  
オリジナルTシャツが  
当たる特別キャンペーン  
実施中!!

詳しくは下記応募方法(W-1)をご観下さい。

プレイステーション専用ソフト&  
セガサターン専用ソフト  
**1998年10月22日**  
発売予定  
標準価格5,800円(税別)



[ストライカーズ 1945 II]

## W1 W2 ストライカーズ1945II 発売記念 豪華商品がどしどし当たる!!

いまストライカーズ 1945 II 発売記念と致しまして、ストライカーズ 1945 II オリジナルMA-1ほか、ストライカーズ 1945 II オリジナルP-38スペシャルエディションモデル(長谷川製作所製)など、豪華商品が当たる「Wチャンスキャンペーンプレゼント」を実施中。下記応募方法をご確認の上、応募してください。

VERTICAL  
SCROLL  
SHOOTING  
GAME

# STRIKERS 1945

**W1** オリジナルTシャツ

先着200名様にプレゼント!!

●応募方法:官製ハガキにお名前・ご住所・電話番号・年齢・学校名または、お勤め先・現在所有しているゲーム機名をご記入の上、〒164-0011東京都中野区中央5-8-5 オースミビル2F「ストライカーズ Wチャンスキャンペーン」保りまでお送りください。先着200名様にオリジナルTシャツをプレゼント致します。

**W2** さらに、買った人だけ当たり!!

豪華商品が、まだまだもらえる...!!

セガサターンソフト、またはプレイステーションソフトをお買い上げいただき、製品内に封入された応募用ハガキに必要事項をご記入の上、ご応募ください。下記豪華商品が抽選で650名様に当たります。

プレイステーション版ご購入の方に! **PlayStation.** セガサターン版ご購入の方に! **SEGA SATURN.**

- ストライカーズオリジナルP-38を抽選で400名様に!!
- オリジナルフライトジャケット(MA-1)を抽選で50名様に!!

●プレイステーションとセガサターンでは、異なる商品が異なります。ご注意ください。

●抽力:PlayStation/セガサターン

■(株)長谷川製作所製オリジナルプラモデルを抽選で100名様に!!

■ストライカーズオリジナルTシャツを抽選で100名様に!!

開発・販売元 株式会社 彩京  
〒164-0011 東京都中野区中央5-8-5 オースミビル2F  
●ストライカーズ 1945 II に関するお問い合わせは/TEL 03-5340-0648  
FAX 03-5340-8968 インターネットアドレス http://www.psykyo.co.jp/



セガマークおよび「PlayStation」は(株)ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。 SEGA SATURNおよびセガマークは株式会社セガ エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の高機能ハードウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

# CONTENTS

緊急企画

## ダービースタリオン 編集部 独断予想 8

SEGA DYNAMIC PREVIEW

## サクラ大戦 帝撃グラフ 12

## 機動戦艦ナデシコ The blank of 3 years 15

攻略準備編

## Pia♡キャロットへようこそ!! 2 21

速報

## 続 初恋物語 ～修学旅行～ 28

CONTINUE TO REPORT

## バーチャコールS 30

## マーヴル・スーパーヒーローズvs.ストリートファイター 34

## カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～ 38

## 機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書 40

## NOël 3 42

## ファルコムクラシックスII 44

## 初恋物語 46

## ルームメイトW ～ふたり～ 48

## Find Love 2 ～Rhapsody～ 50

### 攻略

- シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮 115
- ブラックマトリクス 120

### NEW

近日発売ソフト紹介

- 幻想水滸伝 126
- The Legend of Heroes I&II 英雄伝説 130
- ソルヴァイス 131
- 麻雀学園祭DX ～前日にまつわる奮戦記～ 132
- スチームハーツ 133
- デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ 134
- シミュレーションRPG ツクール 136

### 好評連載

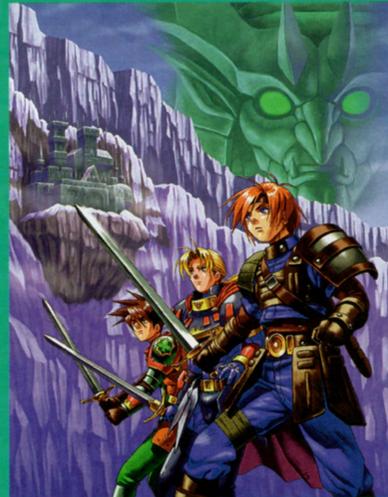
- 進化を続ける、近日発売ソフトレビュー サターンソフト・インプレッション! 138
- AMショー直前新作ラッシュ!! アーケードヒッツナウ 146
- 最新ゲーム関連情報をお届け NEWS WAVE 157
- 新着画面速報! SATURN SOFT Navigator 161
- あのお話作の開発状況をチェック 期待作レポート 162
- サターンソフト発売日一覧 新作発売カレンダー 163
- ソフト別索引&各種インフォメーション ゲームインデックス&次号予告 164

### 1C連載

データ・ハガキ情報満載

- サターンファンのための読者ページ コーンヘッドクラブ 57
- 売り上げデータ&読者ソフト評価 RANKING STREET 売り上げランキング 62
- 前人気&サターン移植希望ランキング 63
- 読者が審査員 ゲーム成績表 64
- 読者の生の声をお届け! アンケートハガキからこんにちは! 101
- アンケートに答えてプレゼントをGET 読者プレゼント 102
- 充実のデータ&やりこみ ゲーム研究所 ルナ2 エターナルブルー 104
- スレイヤーズういやる2 106
- 攻略に役立つウルテク満載 HYPER UL-TECH 109
- Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 第2回サタFANカップ 最終回 110

# SATURN FAN



10月2日号 1998 No.18

- COVER MOTIF: シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮
- SEGA
- COVER ART: 山内真
- COVER DESIGN: 鈴木俊明

### ドリームキャストFAN

- サコ・グラフィ・レーシング・シミュレーション 69
- ソニック アドベンチャー 70
- ブルー スティンガー 76
- July 84
- GODZILLA GENERATIONS 90
- ペンペントライアスロン 92
- セヴンスクロス 96
- 戦国TURB 98

# 緊急 企画

## 競走馬育成シミュレーションの そのシステムはいかなるものに

ってことで

### 競走馬シミュレーション

# ダービースタリオン

## DERBY STALLION



中山競馬場 第8レース  
弥生賞 G2  
今年は18頭によって行われます

フ18  
ル頭  
ゲ  
ート



スタートしました  
まずはキレイにそろいました 18頭  
さて 何がいきますか

これが  
サターン版の  
レース画面だ



先頭からシンガリまで  
ほとんど差がありません



たいぶ差を詰めてまいりました  
3コーナーのカーブに入りました  
さあ前との差がほとんどなくなってきた

# 編集部独断予想

競走馬育成シミュレーションの最高峰と呼ばれる「ダービースタリオン」(以下「ダビスタ」)がついにサターンにお目見え。巻頭企画の今回は、サターン版のレース画面を公開し、併せて新要素も紹介。また、サターン版の「ダビスタ」がどうなるのか、編集部の馬キチたちが予想してみた!

# 最高峰がついに登場 なるのだろうか!?

## 天皇賞・春を圧勝のメジロブライト



## ライバル馬として君臨!?



### 今回判明した3つの新要素

現時点で判明しているサターン版の新要素は3つ。まずは18頭立てフルゲートの実現。PS版では最大16頭立てだったところが、現実と同様の18頭になった。

2つめは最新レースプログラム。中央競馬界では、今年もレースプログラムに若干の変更があったので、サターン版では当然それに対応したものとなっている。

最後にデータの自動保存。これはSFC版までと同様ということになるが、やり直しがきかないぶん育成にもいっそう熱が入るはず。仮に愛馬が骨折したとしても、それは現実でも当然起こりうること。オートセーブこそが『ダビスタ』の本来の形と言えよう。

PS版のレースシーン。最大で16頭立てだった。



PS版は終了時にセーブ。セーブに関しては賛否両論あると思うが...

発売日	'98年秋
発売元	アスキー
開発元	パリティビット
価格(税別)	6800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	未定
コンティニュー等	未定
現在の開発状況	60% (9月4日現在)

## サターン版のレース画面を入手 開発も着々と進行しているぞ!!

プレイヤーはオーナーブリーダー(牧場主兼生産者)として、サラブレッドの種付けから調教までを行い、全GIレースを制覇するのが目的の競走馬育成シミュレーション。ファミコン版の第1作目の登場から約7年。バージョンアップを繰り返し、約1年に1本のペースで続編が発売されてきたこ

のシリーズ。いよいよ今秋サターン版が登場することとなった。そして今回、『ダビスタ』のウリとも言えるレースシーンの画面を入手。下の連続画面がそうだが、PS版に劣らぬクオリティで、よりリアルで大興奮のレースシーンが堪能できそう。ずっと心待ちにしていた甲斐があるってものだ。

4コーナーを曲がって最後の直線。プレイヤーが一番ドキドキする瞬間。クオリティ的にSFC版からPS版になったときほどの驚きはないが、18頭立てになっているし、十分期待できるぞ



青い帽子が上がっていく  
ツクバノンフォニー 上がっていった  
さあ これから直線に向かい

※画面写真中のPSはプレイステーション版、SFCはスーパーファミコン版を表しています。



トーワトリプル わずかに先頭  
その外から ダンスインザダーク  
カムイフジも 並んで来た

- ① 18頭立てフルゲートが実現
- ② レースプログラムは最新のものに
- ③ データはオートセーブ(自動保存)

# 新種牡馬、配合理論、調教などなど 編集部独断予想でサターン版を斬る

ここでは、「ダビスタ」において  
気になるであろう、新種牡馬や  
ライバル馬、配合理論などに関して、  
編集部の馬キチたちが独断予想を

行ってみた。中には予想というより  
希望的観測もあるかもしれない  
が、これを読んで自分なりの予想  
を立ててみよう。

## これが一番気になる「新種牡馬」

メジロマックイーン  
ノーザンダンサー系  
アンバーシャドウ  
ノーザンチーフ  
Northern Dancer  
Nearctic  
Victoria Park  
Ambiopoise  
Ambiorix  
Gallant Man  
メジロサンファン  
Charlottesville  
Prince Chevalier  
Rureole  
メジロフジキセキ  
Mourne  
Fan

PS

距離 1600~2200m  
ダート ○ (内産種)  
成長 普通 健康 B  
気性 B 実績 A  
底力 B 安定 A

PS版からの種牡馬。実際に  
も大物産駒を輩出している

配合の幅が広がる、いろんな種  
牡馬を試してみたい、実在馬を作り  
出したいなど、やっぱり気になる  
のが新種牡馬。そこで、サター  
ン版に入ってきそうな新種牡馬と  
そのパラメータまでを予想してみ  
た。ただ、馬の印象というのは個人  
差があるもの。パラメータに関  
しては参考程度までに。

### メジロマックイーン

21戦12勝。菊花賞、天皇賞・春  
2回、宝塚記念を勝った'90年代  
を代表する名馬。産駒は3歳戦から  
活躍しているが、基本的にジワジワ  
と成長していくタイプだろう。安定  
がCなのは系統的特長から。また、  
競り合いに強いというわけではな  
かったが底力はBとみてもいい。

距離適性	2200~3200	ダート適性	○
成長	晩成	気性	A
健康	B	実績	A
		安定	C

### サクラバクシンオー

21戦11勝。スプリンターズSを  
2回制した短距離馬。すでに産駒も  
3歳戦で勝っており、短距離では安  
定した強さを見せそう。父サクラユ  
タカオーが安定A・実績Bだったよ  
うに、バクシンオーもこれに近いの  
ではないかと思われる。スピードに  
こだわらなければこの馬が狙いめか。

距離適性	1000~1400	ダート適性	○
成長	普通	気性	A
健康	B	実績	B
		安定	A

### コマンダーインチーフ

6戦5勝。イギリスのダービーを  
勝った名馬で、父はおなじみのダン  
シングブレイヴ。産駒は、やや早熟  
なのか、3歳戦では活躍していても  
4歳になるとそれほどでもないとい  
う印象。父に比べると大一番でやや  
弱い部分はあるが、コンスタントに  
活躍する産駒を出しそう。

距離適性	1600~2400	ダート適性	△
成長	持続	気性	B
健康	B	実績	B
		安定	A

### トウカイテイオー

12戦9勝。シンボリルドルフの  
仔として、親子3冠目だったが、  
骨折のため実現せず。能力的には申  
し分ないが、父ルドルフの種牡馬成  
績を見ると、安定Cは仕方がないか。  
また、系統的に見ても今までの配  
理論通りなら、やや使いにくいこ  
ろがありそう。一発勝負向きか？

距離適性	2000~2400	ダート適性	△
成長	普通	気性	A
健康	C	実績	A
		安定	C

### フジキセキ

4戦4勝。華々しいデビューから  
朝日杯3歳S、弥生賞などを勝った  
が、皐月賞前に故障しそのまま引退。  
今でもサンデーサイレンス産駒の最  
高傑作と評されている。産駒も勝ち  
まくっており、新種牡馬では最強と  
予想される。距離は万能でダートも  
いけるはず。健康Cは仕方がないか。

距離適性	1600~2200	ダート適性	○
成長	持続	気性	B
健康	C	実績	A
		安定	A

### メジロパーマー

36戦8勝。宝塚記念、有馬記念  
を鮮やかに逃げ切った晩成型のステ  
イヤー。メジロイヴグルの直系で、  
世界的に見ても残っているのが珍し  
い血統。スピードに欠けるタイプだ  
が底力は持っており、大化ける可  
能性を秘めている。ある意味、  
趣味の馬になってしまおうか。

距離適性	2200~3000	ダート適性	○
成長	晩成	気性	C
健康	B	実績	C
		安定	C

### オースミロッチ

PS版にいたアーティースの仔だ  
が、その系統として予想。数少ない  
ラウンドテーブルの直系だけに、そ  
の血は残しておきたい。気性は間違  
いなくCだろうが、この馬自体そこ  
こ活躍していたし、ファンも多かつ  
たので、入れてもおもしろいんじ  
ゃないかと思うが、完全に趣味の馬…。

距離適性	2000~2400	ダート適性	○
成長	普通	気性	C
健康	B	実績	C
		安定	C

### グレートホープ

地方の雄。同時期にトウケイニ  
セイがいたため、いつも2番手に甘ん  
じていた。血統的にはノーザンダン  
サーからの流れで、やっぱり底力が  
足りない感じ。ダートには強く、気  
性もいい方。ただ、使いやすい馬で  
はないので、これも完全に趣味の範  
囲になるか。でも入れてほしい。

距離適性	2000~2600	ダート適性	○
成長	晩成	気性	A
健康	B	実績	C
		安定	C

### その他の有力種牡馬

予想例として10頭挙げてみた  
が、これら以外にも登場しそうな  
新種牡馬はいくらでもいる。ウイ  
ニングチケットやビワハヤヒデ、  
ミホノブルボンなど、'90年代前  
半に活躍していた馬たちは超有力

### シルヴァーエンディング

「ダビスタ」生みの親である園部  
博之氏が入っている馬主クラブで力  
を入れている馬。なので、サター  
ン版に入ると予想。ただ、それだけ  
ではなく後述するシルヴァーホーク  
の仔で、実際に産駒に勝ち馬も出  
ている。きついインブリードもないし  
使いやすい馬になるのではないか。

距離適性	1800~2400	ダート適性	○
成長	普通	気性	A
健康	B	実績	B
		安定	B

### シルヴァーホーク (海外)

海外馬の有力候補。現在日本に  
来ている海外馬の父の中で一番活  
躍しているのがこの馬。昨年の朝日杯  
を勝ったグラスワンダーという大物  
も輩出している。種付け自体はかな  
り昔から行っていたのだが、最近に  
なって注目されてきた。パラメータ  
も高いだろうし、かなり期待でき  
そう。

距離適性	1600~2400	ダート適性	○
成長	普通	気性	A
健康	B	実績	A
		安定	A

候補。また外国産馬でもパラダイ  
スクリークやホワイトマズル、オ  
ペラハウス、グルームダンサーな  
どが候補に挙がるだろう。

もちろん繁殖牝馬も増えるであ  
ろうから、また新たな最強馬探し  
がサターン版で楽しめそう。

### プレイヤーの前に立ちはだかる「ライバル馬」

愛馬の前に立ちはだかるライバ  
ル馬。PS版ではFC版ほどの強さ  
(アグリキャップやアイリスフウジ  
ンとか)は感じなくなっていたが、

それでも楽に勝たせてくれないの  
がライバル馬。ここではサターン  
版でライバルとなりそうな実在馬  
とその実績を紹介しよう。

馬名	主な戦績
メジロブライト	今年の天皇賞・春を制したメジロライアン産駒。菊花賞などの長距離戦では手強い相手となりそう
メジロドーベル	桜花賞、オークスを制した牝馬2冠。メチャクチャに強い印象はないが、牝馬戦では大きな壁となりそう
サニーブライアン	皐月賞、ダービーを制した逃げ馬。『ダビスタ』では先行馬が強いという印象があるだけに怖い存在
スペシャルウィーク	今年のダービーを5馬身差で勝った馬。サンデーサイレンス産駒で、かなりの強さを誇るであろう
セイウンスカイ	スピードまかせに先行するタイプなので、皐月賞あたりでは怖い存在。長距離ではそれほどでもないか
グラスワンダー	外国産馬なのでレースは限られるだろうが、朝日杯3歳Sで出てきたら恐ろしい存在となるだろう
タイキシャトル	記憶に新しいジャック・ル・マロワ賞を勝った馬。国内G1も制しており、マイル戦で勝つのは至難の業?
シーキングザパール	これまた海外G1を制した馬。NHKマイルも勝っているが、気性にやや難あり。その辺りを突けるか?

「配合理論」は何かしらの調整があるのか

最強馬を生産したいと考えたときに出てくるのが配合理論。PS版ではSFC版での理論が通用しなくなり、PS版なりの配合理論が確立されていった。ではサターン版はどうなるのだろうか。

結論的にいうと、PS版の完成度が高かっただけに、大きな変化

はないと思われる。しかし、『ダビスタ』はシリーズごとに配合のトレンドが確立されていた。このことから考えても、サターン版で新理論が出てくることは確実。また、使いにくかった系統のニックスが増えるなどの新要素が出てきてもおかしくないと思われるが…。

SFC版からPS版での配合理論の変化

SFC版まではインブリード至上主義であったが、PS版ではその辺りを調整。インブリードの効果が薄くなり、弊害の部分（体質面が弱くなるなど）が目立つようになった。その分、ニックスやニックス+面白配合の馬がよく走るという現象も。PS版の配合は、初心者でもそれなりの馬が生産でき、上級者ならより深く考えられるものとなったのである。

これまでの配合テクニック

・インブリード

血統の5代前までに同一の祖先がいる配合。特徴づけができる。

・アウトブリード

インブリードの逆で、5代前までに同一の祖先がいない配合。

・ニックス

系統の相性の良さで配合する方法。能力の底上げが期待できる。

・面白配合

父母の4代前の祖先の系統が6種類以上の配合。勝負根性がアップ。

「調教」は安定か

調教の内容自体はSFC版の『ダビスタII』からあまり変わっておらず、サターン版で大きく変化することは考えにくい。ただし、効果に関しては微妙な変更もありうる。事実、PS版では坂路がより効果的になったと言われていた。また、PS版で格段に使いやすくなった「おまかせ厩舎」。それだけにあまり変化はないだろうが、より親切設計なものになるかも。

おまかせしても、自分で調教できるようにになった点が大きかった

地方レース、海外レースは増える？

PS版で入ると予想されていた地方レースだが、結局組み込まれることはなかった。ただ、最近の競馬ゲームを見てみると、地方レースはあって当たり前時代。東京大賞典や帝王賞、川崎記念、南部杯などは、サターン版に出てく

る可能性が非常に高い。これまで、ダート馬の目標がどうしてもフェブラリーSしかなかったので、その意味でも地方レースが入ってくるとおもしろくなるのだが。

海外レースが新たに入るとしたら、ドバイワールドカップ、ブリーダーズカップ（ターフ、マイル、クラシック）といったところが有力になるだろうか。



条件を満たすとお誘いがきた海外レース。海外制覇も目的のうち

レース名	予想度
東京大賞典	○
帝王賞	○
ドバイワールドカップ	△
ブリーダーズカップ	△

馬キチたちによる大予想座談会 テーマ「ダビスタの過去・現在・未来」

馬キチ2人と素人1人による『ダビスタ』座談会。まずは自己紹介。  
**加藤** FC版の1作目からすべて制覇。今の仕事もその頃から。俺の人生は『ダビスタ』とともに。  
**五十嵐** 3年前にマイネル（馬主クラブ）の会員になりました。園部さんと一緒です。タマクロス産駒のマイネルスクープ号を購入しましたが、3戦未勝利の末、予後不良。もう1頭の3歳馬は骨折で休養中。どうやら馬主運はありません。  
**児玉** 「ダビスタ」はPS版から。競馬にもそれほど詳しくない素人。  
**どうなるサターン版!?**  
**児玉** いよいよサターン版が登場。でも、まだ何も詳しい情報はないんで勝手に予想とかしちゃいましたけど、実際どんな感じになりますかね。

**加藤** 基本的な部分というのは、もう「II」あたりで確立しているから、毎回大きな変化はない。  
**五十嵐** そうですね。細かい部分が変わってきているだけ。それでも何かしらの変化があれば、プレイしちゃうのが「ダビスタ」なんですけど。  
**加藤** まあ絶対にPS版よりはよくなっているよ。ベタ移植は園部さんのプライドが許さないはずだから。でも、実はSFC版「98」と中身は同じだったりして…。  
**五十嵐** いや、すでにレースが18頭立てになっていましたから。それだけでも現実近くになった。  
**加藤** 配合理論は絶対変わってくるだろうな。毎回違うじゃない。最強馬の作り方って。そういえばいろんなトレンド配合があったよな。  
**五十嵐** 初代のスティールハート。

**加藤** あれは本当に強かった。短距離血統なのに菊花賞勝てたし。  
**五十嵐** 「III」はノーアテンションブームでしたね。他には安定Cの爆発、ナスルーラの6本掛けとか。  
**加藤** あったねえ。気性難でなけりやOKという邪道の配合（笑）。  
**児玉** PS版にはそういったブームってあまりなかったですよな。  
**五十嵐** PS版だと“どの馬”じゃなくて配合のテクニックになった。面白配合とかの。強い馬に高い馬付けて馬体重の軽い牡馬が出たらOK。スピード最優先だったから。  
**加藤** サターン版で大型馬不利はなくなるでしょ。「98」でもその部分は改善されてたし、今回はスピード+スタミナが重要になりそう。  
**児玉** 「98」といえば、マイナーチェンジながらも新しい要素が入

てますよね。BCでも騎乗指示ができた。その辺ってサターン版にも組み込まれますかね。  
**加藤** 当然組み込まれるでしょ。その他「98」で改善された部分はサターンに引き継がれるんじゃないの。あとはレースシーンがどうなるか。これまでは「逃げ」か「先行」が絶対的に有利だったけど。  
**五十嵐** 最後の直線、最後方からの差しても競馬の醍醐味なんですけど、それは変わらないでしょうね。  
**児玉** 今の市場で、サターン版はどれぐらいいいでしょう。  
**五十嵐** 「ダビスタ」のためだけにハードごと購入する人もいるはず。  
**加藤** 結局買っちゃうんだよ。「ダビスタ」だから。んで次はドリームキャストで。まあ、あせらずに待ちますけど（笑）。

# SEGA

## DYNAMIC PREVIEW



### ミニゲーム、設定資料を詰め込んだ『サクラ大戦』シリーズ特別編!

### \*サクラ大戦\*

### 特 報

# 帝撃グラフ

## TEIGEKI GRAPH in SAKURA WARS



全国の大神さん、私たち花組メンバーとミニゲーム集でまた会えますね。

発売日	12月	C D 枚数	2枚
発売元	レッドカンパニー	複数プレイ	1人用
開発元	レッドカンパニー	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	バラエティ	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?% (9月2日現在)

### ミニゲームをクリアして花組特別公演を成功させよう

### 眠れる森の美女

この『帝撃グラフ』は2枚組となっており、1枚目は主にゲーム集、もう1枚は『サクラ大戦』シリーズのテレビCF集、声優インタビュー、設定などの資料が収められている。今回は特にゲーム集の

ディスクを紹介しよう。

まずは、花組特別公演「眠れる森の美女」。プレイヤーは大神となり、この公演を成功させるために奮闘するのだ。配役や衣装、舞台上で使う大道具、小道具を決定する

ため、おなじみのアドベンチャーパートで帝劇の中を歩きまわることになる。また、各メンバーと会話することによりミニゲームが発生するのだ。ここではそのうち3つを紹介しよう。

### レニのパズルゲーム

バラバラになったお城のパズルを、レニと一緒に完成させていこう。矢印を動かして、制限時間内

にピースをうまくはめ込んでいくのだ。突起の形に注意しないとうまくはまらないぞ。



### 作戦開始...

なぜか地下倉庫にあるお城の絵を完成させよう。ピースをつかんで、回転させて、はめる。正解ならパーセンテージが上がるぞ

元通り見事なお城の絵が完成。レニは手伝ってくれたの?

隊長... これどう?



### 織姫のピアノレッスン

パッドのボタンを押してピアノを弾き、織姫をうまくダンスさせてあげることが目的だ。画面左下にあるゲージをよく見て、マークが点いたボタンをタイミング良く押そう。大神がピアノを弾き、その曲に合わせて織姫が舞台上で華麗に舞う! タイミングを外してしまうと、織姫はプイッと横を向いてしまうのだ。



うまくピアノが弾ければ、織姫はバラの花片手に華麗な舞を見せる

ラストまでうまく決めれば、大神は思わずガッツポーズ。織姫もスカートを広げ、丁寧なお辞儀をする

少尉さんもなかなかやるじゃないデスか!



## マリアの照明ゲーム



舞台には、それぞれ5色の光源を持つスポットライトが6つ設置されている。プレイヤーは、制限時間内に光っている光源を一番上に持っていきように大神を操作するのだ。しかし、ライトの上には黒子が登場して光源を回転させてしまったり、ミラーボールを置いて邪魔をしてくる。手早くライトを元通りにしよう。

隊長…?



◎マリアと向かい合ったままボーツとする大神

照明係大神の奮闘  
黒子の邪魔をかわせ!



◎どれか1つが光っているので、大神が手に持つ棒を使って光源を動かしてこう



成功

◎クリアして高得点をマークすればマリアがそっとタオルを差し出す



失敗

◎失敗だと大神はガッカリのポーズ。マリアもやれやれといった感じ

## ミニゲームの結果が公演に反映

いよいよ花組特別公演が開幕。これまでにこなしてきたミニゲームの成績が良ければ、この公演の観客動員数もアップする。また、今までに決めた演出が舞台に反映され、舞台

上の大道具、小道具が変わったり、ヒロインが変更されたりもするのだ。花組、星組の面々はチビキャラとして登場し、可愛らしい演技を披露してくれるぞ。



◎マリア、アイリス、紅蘭が妖精となって舞い下りる。さくら女王とレニ王も思わずニッコリ

◎衣装室でアイリスと出会う。ここでの会話が舞台での演技に影響してることがあるのだろうか?



◎大道具部屋にはカンナがいた。舞台ではいたい何の役をやることになるのかな?



◎「おっっほっほっほっほっ。そこに突然すみれが魔女として登場し、みんなビックリ。誰かが呪われる」

わわ、  
魔女…!  
わたくしが

アイリスは  
妖精役だよ

◎一転して、今度は森の中が舞台。踊っているさくら姫。マリア王子が木のかけからのぞいているけれど…





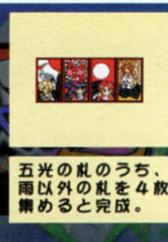
がんばりや

## 絵札はSDキャライラスト入り 対戦相手は花組&星組

## こいこい大戦2

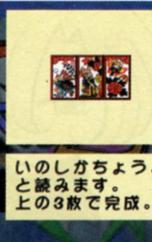
「1」で大好評だった花札ゲーム「こいこい大戦」がパワーアップ。絵札には、藤田幸久氏が新規に描き下ろしたSDキャライラストが入り、華やかになった。そして「1」では紅蘭だけだった対戦相手が、花組、星組のメンバー全員になったのだ。今回はそのうちさくら、紅蘭、レニのバージョンを紹介しよう。

五	光	15	文
四	光	10	文
四	雨	8	文
三	光	6	文
三	月	3	文
花	酒	3	文
猪	鹿	3	文
夕	蝶	6	文
赤	雀	1	文
青	短	6	文
タ	ノ	1	文
カ	ス	1	文
メ	ニ	1	文
コ	ウ	1	文



五光の札のうち、雨以外の札を4枚集めると完成。

五	光	15	文
四	光	10	文
四	雨	8	文
三	光	6	文
三	月	3	文
花	酒	3	文
猪	鹿	3	文
夕	蝶	6	文
赤	雀	1	文
青	短	6	文
タ	ノ	1	文
カ	ス	1	文
メ	ニ	1	文
コ	ウ	1	文



いのしかちょう、と読みます。上の3枚で完成。

①役の説明画面で、これは四光。高めの10文になるぞ

②猪鹿蝶。絵札にキャラが描かれているのが分かるかな？

③「1」のミニゲーム「花も嵐も」の中にはなかった、さくらとの対戦



④「1」でもおなじみ、紅蘭との対戦。どうやら大神の勝ちらしい。「かなわんなあ」



⑤レニとの対戦ができるなんて！ファンにはたまらない!?

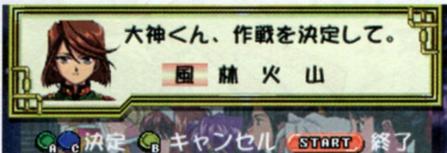
## サクラ大戦風のアレンジ 対戦相手は黒鬼会！

## 帝撃軍人将棋

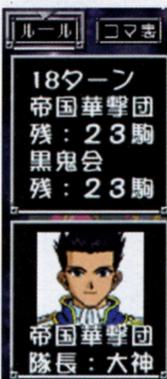
よっしゃ、いくぜ！

年配の人には懐かしい軍人将棋。見えない相手軍隊の駒と自分の駒をぶつけ、その駒同士の階級の差で勝負をつけるゲームだ。ここではサクラ大戦風アレンジされ、敵が黒鬼会の面々になっている。階級分けや将軍、スパイなどの区別もサクラ風になる予定だ。

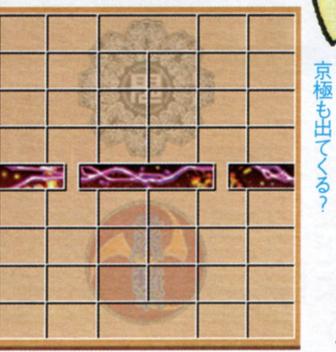
①盤面には帝撃マークと黒鬼会マークが！相手の駒が隠れているので、対決の結果を推理しながら戦っていこう。軍人将棋をやったことのある人はすぐわかるんじゃないかな



②「1」の戦闘場面でおなじみの、作戦決定画面



③ゲーム開始前にはヒロイン決定画面が出る。ヒロインは大神に「かばわれる」のだろうか



④相手は金剛！ 鬼王や京極も出てくる??

# SEGA

## DYNAMIC PREVIEW



# オープニング&シナリオ公開!! ついにゲームの全容が見えてきた!

### 特 報



サウンドノベルタイプの  
アドベンチャー



# 機動戦艦ナデシコ

## The blank of 3 years

発売日	9月23日	C D 枚数	2枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	79・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

いよいよ発売が直前に迫った「ナデシコ」。今回はオープニングムービーやシナリオなど、今まで謎のヴェールに包まれていた部分を公開。ただのサウンドノベルとは違うことが分かるはず!

## 空白の時間を埋める もう1つの「ナデシコ」がここに

プレイヤーの分身となるゲームの主人公は、突如としてナデシコ艦内に出現した記憶喪失の兵士。この主人公の視点でTV版最終回から劇場版までの、空白の3年間の出来事が語られていく。もちろん周りはナデシコクルーたち。一筋縄ではいきそうにない予感…



①オープニングムービーより。このオープニングにはルリの姿を多数見られる。彼女も重要な役割が…!?

②選択次第で展開が変化。何回でも楽しめるような工夫も



③主人公の性格の変化など、独特なシステムもたくさんある



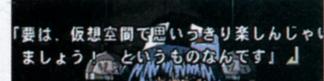
## 当然あるぞ! コスプレイベント

前作に当たる『やっぱり最後は「愛が勝つ?」で好評だった、バーチャルルームでのイベントの

数々。もちろん本作でもバーチャルルームは健在だ。本作では、普段とは違う状況、コスチュームを楽しむイベントを「コスプレイベント」と呼んでいる。コスチュームやシチュエーションも様々で、標準より大きなグラフィックをスクロールさせて楽しめるのだ。



④恒例! イネスさんの説明タイム



⑤ユリカの言うとおり、思い切り楽しんじゃおう!

⑥様々なシチュエーションが用意されている。このイベントで、お気に入りの女の子とラブラブになろう

## 主要キャラ総出演で展開する ゲームの導入部分に迫る

シナリオ本編が始まる前には、ゲームの導入部とも言える序章が挿入される。この序章はTV版最終回の場面から始まり、ナデシコ艦内に主人公が出現、そして多少の

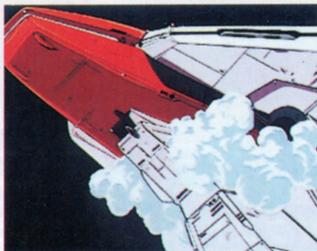
ドタバタの後、無事に地球に帰還するまでが描かれている。ここではナデシコクルーの自己紹介も含めて、ナデシコの世界が簡単に理解できるようになっている。

### それまでの「ナデシコ」を振り返る

まずはTV版最終回のラストシーンから始まる。TV版ではナレーションだけだったこれらのシーンだが、ゲームではそれぞれのキャラクターのセリフが追加され、その当時のシチュエーションが、より分かりやすくなっている。



①ちゃんとセリフも用意された



②ブリッジを切り離して地球へ

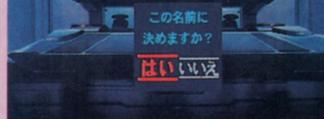


③TV版最終回のラストシーンからゲームのストーリーは始まる

### プレイヤーキャラの 名前をつけよう！

記憶喪失によって、自分の名前さえも思い出せない主人公。しかし、とりあえずの呼び名として自分の名前をつけるイベントがある。名前に使用できるのはカタカナや記号、漢字などがあり、6文字まで入力が可能だ。

名前を入力して下さい マサシヨウ  
あいうえおかきくけこさしすせそたちつて  
となにぬねのはひふへほまみむもやゆよ  
りるれろわをん 英訳記号



④漢字も使えるため、かなり自由に名前をつけられるだろう

### 主人公を乗せて地球に帰還

ナデシコ艦内に主人公が出現してからは、主人公の視点で進んでいく。主人公をめぐる、ちょっとした騒動が巻き起こっていく。途中には選択肢も用意されており、選択次第で性格が変わっていき、その後の展開も変化していく。

⑤クルーに追及される主人公だが…



⑥ボソンジャンプ後の点呼で、乗員が1人多いことに気がつく

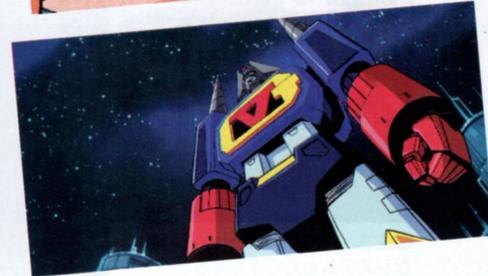


## イメージ曲と共に流れる オープニングムービー公開

見どころ満載のオープニングムービーを、気になるポイントをチェックしつつ初公開するぞ。ZMAPの歌う劇場版イメージソングに乗ってテンポ良く展開していく。

### チェック1 ナデシコB艦、発進

遺跡の中枢と共に宇宙の彼方へ飛ばされたナデシコに代わって、劇場版と同じく最新鋭艦のナデシコB艦がゲームでも活躍するぞ！



ハミダシ情報・本作に音楽CDが付属されるぞ。収録曲は「星座の海を行こう」（歌・桑島法子、南央美）、「パールピアスが外せない」（歌・高野直子）、「キッチンパーティー」（歌・川上とも子、矢島晶子、本井えみ、中川玲）の3曲。いずれもゲーム中に使用されている、ゲームオリジナル曲だ。

## ナデシコ艦内に出現した主人公 プレイヤーキャラは何者なのか？

未だ謎のヴェールに包まれている主人公＝プレイヤーキャラの正体。その謎はシナリオが進むにつれて明らかにされていくと思うが、ここでは、その謎を解き明かすいくつかのポイントを見ていこう。

### ポイント1 いっさいの記憶を喪失

ナデシコ艦内に出現した時、主人公は自分の名前さえ思い出せない記憶喪失状態。これでは正体など分かるわけもない。原因はナデシコのボソジャンプが原因か、それ以外の「なにか」か…。



◎自分の名前さえ思い出せない主人公。でも、余計な知識は覚えているのね…

「…これは？」  
「木星圏・ガミテ・カリスト・玉回バ、及び他衛星小惑星国家反地球連合体… 守衛木蓮の軍服ですな」  
「切ニマッて？」「南海の大怪獣」の…

### ポイント2 木蓮の軍服を着用

主人公は、火星の古代遺跡に存在する「ボソジャンプ」の制御技術を巡ってナデシコや地球連合宇宙軍が戦っていた、敵である木蓮の軍服を着用して出現した。ということは、主人公は木蓮の人間と考えるのが普通だが…？



### ポイント3 パイロットの素質あり

地球に帰還中のナデシコは突然、木蓮の無人兵器に襲われる。ここで主人公はアカツキと同じエステ

パリスに乗って出撃する。そこでパイロットとしての才能を発揮して、アカツキのサポートを果たす。



◎主人公の指示により、アカツキは敵を次々に撃ち落としていく



◎他のパイロットたちにも認められた実力。ここに秘密があるかも

### ポイント4 イツキ・カザマの写真を所持

主人公のポケットに入っていた1枚の写真。その写真にはナデシコに配属され、木蓮との戦闘で殉

職したと思われるイツキ・カザマの姿があった。彼女が主人公の正体の鍵を握っているのか…。



◎ポケットに入っていた写真。なぜ、主人公が彼女の写真を持っていたのか？



### チェック2 彼女たちの歌も？

アイドルデビューしたメグミとハウメイガールズが歌う曲は、ゲーム中はもちろん、付属の音楽CDでも聴くことができるぞ。



チェック4

### チェック3 完全変形! トレーラーパリス

ゲームオリジナルフレームのトレーラーパリス。かなり複雑な変形プロセスの様子を、オープニングで見ることができるぞ。

チェック2



### チェック4 重要人物!? イツキ・カザマ

オープニングで意味深な演出で登場するイツキ・カザマ。主人公の正体の鍵をにぎっていると思われるだけに、その登場が気になる。

チェック2



## 選択次第で変化する ストーリーの一部を紹介

シナリオ

1

### うずもれた『恋のあかし』

地球帰還後に一時的に拘留されていたナデシコクルーたちだったが、しばらくして釈放される。そして各々の生活が始まった…。ルリと共にユリカの実家に居候することになった主人公。しかし、

ユリカは父のコウイチロウと親子ゲンカの末に家出。2人と共にアキトの家に転がり込み、ラーメンの屋台を始めることになった。主人公の監視役のエリナ、近所に住むウリバタケも絡んできて、4人で始めたラーメンの屋台の営業はどうなっていくのやら…。

●ヒカルが食べにきてくれた。ヒカルはプロのマンガ家を目指して、現在持ち込みの毎日だとか



「そんなこんながありましたて……結局私たちはこうなってしまうました」

●屋台だけど、念願のラーメン屋を開店。チャルメラを吹くのがルリなら、商売繁盛間違いなし…かな？



「おじゃましま〜す」

地球連合と木蓮との休戦から半年が経過した。そんななか、元ナデシコクルーたちは新地球連合から招集を受ける。火星極冠にある遺跡に関する特別調査団への参加要請が目的だった。また、主人公はそこでDNAパターンのチェックの結果を知る。地球にも木蓮にも、

主人公のパターンと適合する人間は1人もいなかったのだ。

その帰路で、主人公とイネスがみんなとはぐれてしまう。そこを正体不明の者たちが襲撃する。サブロウタたちの力を借りて撃退するが…。幾多の謎を含んでクルーたちは火星の極冠へと旅立つ…。



「では先に、君のDNA検査の結果から話しましょう…」

●サブロウタにDNAパターンのチェック結果を聞く。残念ながら、該当するパターンはなかったようだ



一行は、いまだ極冠に向けての進路をとっている。」

●火星極冠の遺跡の調査に向かう、新地球連合と木蓮の合同の特別調査団。何も起こらなければいいが…

## 「遺跡」の謎に迫る!!

遺跡中枢部の制御ユニットを奪ってボゾンジャンプ、ナデシコと宇宙の彼方へ飛ばしたのち、無事に地球に帰還することができたナデシコクルーたち。さて、その

後のナデシコクルーたちは…。

ここからは、いよいよシナリオ本編の内容に迫っていこう。シナリオはマルチシナリオ、マルチエンディングを採用している。



「ケロッ」  
「どわっ!!」

## ルリの七変化

●カエルのコスチュームを着たルリちゃん。みなさんお馴染みのルリの変装です。このカエルの他にも、ルリの変装はあるのかな？

●ルリちゃんの後ろで何かの爆発に巻き込まれ、吹っ飛ばすアキトとユリカの2人。そこでルリちゃん、得意のセリフをボソッと…



「……バカ」

シナリオ

2

### 虚空の『遺産』

## イネスさんのピンチ!!

●謎の男たちに取り囲まれた主人公とイネスさん。男たちの目的は？ この囲みを無事に突破できるか？



「イネス……フレサンジュ博士ですな」



「護衛や随行のスタッフの中に、犯人の一味がまぎれこんでるってことね」

## 犯人はこの中に!?

●果たして敵はどこからやってくるのか。もしかしら調査団に！ あらゆる可能性について推測する

地球に帰還したナデシコクルー。行くあてのない主人公は、ユリカの家に居候していた。そんな折り、ジュンのついで最新鋭艦ナデシコB艦に搭乗することが決まる。ナデシコB艦の披露パーティ。元クルーたちが集まる中、衝撃の

事実が。艦長はルリだったのだ！ そんなパーティの最中に突然、謎の木蓮無人兵器が強襲、そこに居合わせた即席メンバーで応戦するが…。なぜ休戦中に木蓮の無人兵器が。その謎を解明するため、かつてのクルーが集結することに。



## 新艦長は ホシノ・ルリ



ナデシコB艦は、ネルガル重工の出資と技術提供により建造された三代目ナデシコである。

○新しいナデシコ、その名もナデシコB艦がついに完成。発進の時を待つ。披露パーティに集まった人たちの前で、仰天ニュース。新艦長は「私です」

## シナリオ 3 『想いで』は刻のあなたに…

○突如として襲ってきた木蓮の無人兵器の群れ。その場に居合わせた主人公たちは懸命に防戦するのだが…  
○調査のために元ナデシコクルーを集めることに。そこにリョーコも駆けつけてくれた。しかも、彼女の教え子であるパイロット・ラビオと一緒に連れて



方向転換してワイヤードフィストを左右同時発射するカイト機！」



しばらくして、応接室に一人の女の子がやって来た。

## 新クルー・ラビオ ナデシコB艦に 着任!!



「えーっと、あ、そうそう、記憶喪失さん！」

○ジュンコ、ミカコ、エリ、サユリ、ハルミの頭文字を取ってグループ名にしているそう。沖繩で撮影の真っ最中らしい

## ホウメイガールズ 改め JMR

## シナリオ 4 キミがめざす『遠い星』

地球に帰還後、アイドルデビューを果たしたメグミ。マネージャーは主人公。実は地球に帰還中のナデシコ艦内で、主人公は偶然にもメグミの着替えを見てしまった。それをネタに強制的にさせられる

ハメになってしまったのだ。2人の目標は新人賞。しかし、J-MESH REVOLUTIONSの芸名でデビューしたホウメイガールズを始め、ライバルがいっぱい。いよいよ加熱する新人賞レース。そのレースを制するのは、いったい誰なのか！



「お・ま・た・せ！」

○なんと、メグミがアイドルとして芸能界にデビュー！ しかも年齢は16歳!! いくらなんでも5歳もサバを読むとは…怖い

## メグミ、デビュー



「メグちゃん、けっこう気合い入ってるね」

○アイドル水泳大会に参加していた少女。主人公が持っていた写真のイツキ・カザマにそっくり。本人なのか？



（写真の女の子……イツキだ！ どうして？ あの娘もアイドルなのか!?）

PREVIEW

# フレンズ

VOCAL  
COLLECTION

～青春の輝き～

## VOCAL COLLECTION ヴォーカルコレクション



若林 鮎 (桑島法子)



秋山みどり (吉田古奈美)



小早川瑞穂 (皆口裕子)



狩野真琴 (水谷優子)



青木桃子 (浅田葉子)



村田深雪 (高橋美紀)



緒方静香 (松本梨香)



佐伯夏奈子 (豊嶋真千子)

**1998.9.23**  
**ON SALE**

●オリジナル線画集 ●オリジナルシオリ付き 定価 ¥3,059 (税込)

KICA 5015 <MUA001>



NECインターチャネル

〒108-0073 東京都港区三田1-4-28 (三田国際ビル21F) Tel.03-5440-0756

<http://www.neic.co.jp>

**フレンズ～青春の輝き～プレゼントキャンペーン**  
“フレンズ～青春の輝き～”のオリジナルクロック (100名)、  
オリジナルテレホンカード (200名) が当たる!

- 9月23日発売「フレンズ～青春の輝き～ヴォーカルコレクション」
  - 11月27日発売予定「フレンズ～青春の輝き～SS版 オリジナル サウンドトラック(仮)」
  - 12月23日発売予定「フレンズ～青春の輝き～アレンジバージョン ピアノストーリーズ(仮)」
- ※上記の全商品をお買い上げのお客様に抽選で、オリジナルクロック (100名)、オリジナルテレホンカード (200名) が当たる運動プレゼント実施中!

©フェアリーテール/NECインターチャネル イラスト 水谷とおる  
発売元: NECインターチャネル株式会社 販売元: キングレコード株式会社

# 9人の女のコを落とす 基礎研究講座

## 攻略準備編

Pia

# キャラロケットへようこそ!! 2

発売日が1週間延びちゃった分、基礎をみっちり予習!! キャラ別攻略のポイントも押さえよう。

# 全CG制覇への道

第一歩

発売日	10月8日	C/D枚数	2枚
発売元	NECインターチャネル	複数プレイ	1人用
開発元	スタック/NECインターチャネル	対応周辺機器等	マルチコントローラー・シャトルマウス
価格(税別)	7200円	バックアップメモリー	144・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンテンツ等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	100%

# ハッピーエンドを迎えるために必要な3つの要素

ファミレスを舞台に、女のこの恋愛を成就させるのが目的のこのゲーム。ハッピーエンドの条件はもちろんキャラごとに異なっているが、大きく分けて3つの要素

を満たしていることが必要条件となる。1プレイはそれほど時間がかからないので、何度かプレイしながら、クリアの糸口をみつけていくことになるだろう。

## 一目の流れ(平日)

- 午前中 自由行動
- 午後 アルバイト
- 帰宅 一緒に帰る
- 就寝 突発イベントも

部屋で移動、勉強、ジョギングなどのコマンドを使用  
Piaキャロットにて。職種  
の選択は1週ごとに先決め  
声をかける相手を選ぶ。  
もちろん無視して帰ること  
普通はただ寝るだけだが、  
誰かが訪ねてくることも

## 1 プレイヤー自身のパラメータ 意中の女の子にあわせて調整する

プレイヤーに設定されているパラメータの最終数値は、女のこの告白したときの成否判定に重要な関わりがある。女のこのごとに、最低限必要とする各パラメータの数値が決まっており、その数値をク

リアしなければならぬのだ。あずさなど難易度の高いキャラは、かなりシビアなパラメータ調整が要求される。そのため、計画的にムダのないスケジュールを組み立てていく必要があるぞ。



①エンジンの数がパラメータの数値



②途中、イベントで試されることも

### 各パラメータに対する行動

容姿	ウェイターで上がる。ほか、雑誌を買って上げるというテクも
優しさ	掃除でたまに上がる。女のこのやさしくすることでも上がる
根性	調理、仕込み、皿洗い、倉庫整理で上がる。ジョギングでも可
学力	キャッシャーでたまに上がる。もちろん勉強することでも可
体力	掃除でたまに上がる。ジョギングで体を鍛えても上がる
不評	女のこの信用を失うと上がるが...それをやっちゃダメ
体調	休丸いすることで回復。0にしてはいけない

### 難しい「休けい」タイミング

唯一減るパラメータ「体調」は、0になると行動できなくなる。最終的な数値に関係ないだけに見落としがち。しっかり休けいを取らないと、努力が水の泡となってしまっただけに注意が必要。

③無理せず休めるときに休むべきだが...



## 2 プレイヤーに対する好感度 なるべく一緒に行動、好感を得る

女のこの内部パラメータである好感度は、目に見えにくい重要な要素。一緒に行動したり、会話で好印象を与えるなどして上げてい

く。一日の中で基本的に任意行動を選択できるのは3カ所。ただ一緒にいればいいというわけではなく、攻略する上での基本だ。

### 午前中はまめに接触

自由行動となる午前中は、あらゆる手段を使って意中の女のこのに接触することが基本。電話や部屋の訪問など、女のこの別にある程度のパターンがある。特定スポットがわかったら集中的に行くこと。

④キャラ別に特定の場所があることも



### 同じ職種を選ぶ

午後からのアルバイトでは、なるべく同じ職種を選ぶと、接触頻度も高くなる。ただし、あまり偏りすぎると、自分のパラメータも偏ってしまうので注意。バランスよく上げることを心掛けよう。

⑤イベント発生の条件となることも多い



### 帰りは必ず声をかける

帰宅時には必ず女のこのに声をかけること。一緒に帰れなくても、見えない進展があるからだ。ただし意中のこの以外に浮気心を出すのはやめたほうがいい。いたずらに他の女のこのを上げないように。

⑥信頼関係を築く手段のひとつなのだ



### 「DATA」で確認

自分の部屋で使えるコマンド「DATA」は、直接的な行動には関係のない地味なコマンド。しかし、じつは、女のこの現在の好感

度のある程度予測することができる。便利なコマンドなのだ。実際の数値はわからないが、心境の変化などが読み取れるので、たまにのぞいてみるといいだろう。



⑦最初はこのとおり不機嫌だが...



⑧仲良くなればこんなに変わる

### 3 クリア必須の重要イベント カギとなるエピソードを見逃すな

女のコとのラブロマンスを進めていくうえで、決して見逃さないイベントもある。条件を満たさなければ、一度も会うことなく物語が終わってしまう女のコすらいるのだ。恋の行方を左右するだけに、

ストーリーに深く関わりのあるエピソードが多い。パラメータ調整ばかりに気を取られていると、見逃してしまうことがあるかも。選択肢からさらに別のイベントに分歧していくパターンもあるぞ。



小さい女の子  
「ねぇ、おにいちゃん…あめは??<br>さる…」



あずさ  
「うふふ、どうしちゃったのかな～、泣いたりして、みっこともないわ。」

〇〇特定の日時・場所に必ず発生し、複数のキャラに影響を与えるイベントもある。どの選択肢を取ったかで分歧していく

## 難攻不落のヒロイン 日野森あずさ

ヒロイン格のあずさだが、主人公はゲーム冒頭でいきなり嫌われてしまい、攻略はきわめて困難な状況からスタートする。必要とされるパラメータがかなりシビアなうえ、イベントも入り組んでいるため、予備知識なしの攻略は至難の一言。まずは、固く閉ざされた心を開いてやることから始まる。

### 日頃のポイント 部屋に通う

あずさの心を開くには、とにかく回数を重ねてアプローチするしかない。午前中はまめに部屋に足を運ぼう。最初はそっけない返答しかしなかった彼女が、笑顔を見せるくらいになればしめたもの。



あずさ  
「それかどうかしたの。」

①相変わらずムスっとした表情



あずさ  
「ふふ、でも、前田君とこの風に見しくお話をするようになるなんて思いもしなかったわ。」

②部屋に入れてくれるように…

### 重要職種 ウェイター

ウェイトレスであるあずさと同じく、ウェイターは職種選びの基本。これで容姿が上がるわけだが、他のパラメータもまんべんなく上げるためには、折を見て他職種もこなしていかなければならない。



新治  
「失礼ですがお客さま、お店を間違えていませんか??ここはレストランなんですよ??」

③こんなとき彼女を救えるのはキミ

※「CLOSE UP!!」のCGは開発機上の高画質のものです。

### 収集したCGの鑑賞はDISC2で

クリアした女のコのCGは、ディスク2のアルバムで見ることが出来る(もちろん超高解像度モード)。見たCGの枚数がわかるので、収集魂を揺さぶられることだろう。このほか、ディスク2では原画やBGMなどが収録されている。ちなみにディスク2を起動すると、主題歌の2番が流れるのだ。



残り枚数もわかる!!



①美しい超高解像度CGを好きなだけ堪能できる「アルバム」モード。4 MRAM使用でさらに快適



②ゲーム中の曲を収録。デフォルメキャラが演奏してくれる

## CLOSE UP!!

難易度の高いシナリオなだけに、物語もひとすじなわけではない。

打ち解けた2人に、親友の真士が加わり三角関係に…。その分ハッピーエンドを迎えたときの感動もひとしおだろう。



①ペンダントに秘められたものは?



②親友の真士が恋敵に…?



私…ひとりで勝手にドキドキしてたんだわ。

③親友の真士の告白から、歯車が合わなくなってしまう2人。このまま離れていってしまうのか…?

## 宿題を手伝ってあげる 日野森美奈

あずさの妹である美奈は姉ほどの難易度はないものの、通常では上げにくいパラメータが重視されるようだ。すぐ泣いてしまうのはチャームポイントのひとつ？

### 重要職種 ウェイター

美奈の場合、ウェイターで上げるパラメータはさほど重要ではない。おもに接触回数を増やす手段として、必然的にウェイターが多くなってしまっただけなのだ。



①職場では一応美奈のほうが先輩のはずだが、失敗することも

### 日頃のポイント 部屋で勉強会

美奈と仲良くなるには、まず電話番号を聞かなければはじまらない。番号を聞いたあと電話を何度かかけると、美奈の宿題を手伝う勉強会ができるようになる。美奈と親しくなり学力も上がるので一石二鳥。美奈は寮に住んでいないため、アポ取りはほとんど電話で行う。予定がなくなるたびに、美奈に電話をかけるといいだろう。



②勉強会は美奈と親しくなれると同時に、自分の学力をさらに高める

## コスプレに理解を示そう 榎本つかさ

ちょっとフツとは違った感性を持っているコスプレ少女つかさ。わんわん語を語り、ゲーセンに通う彼女には、自分も同じ視点で接してやるのが大事だ。

### 重要職種 ウェイター

コスプレイヤーだけに見かけを気にするらしいので、ウェイターで容姿を高いレベルまで上げたい。アルバイト関係のイベントはそれほど大きなものはない。



①ウェイトレスという職種柄、客とのトラブルも発生する

### 日頃のポイント 序盤はゲーセン

つかさが現れるのは8月4日以降。それ以前は、ゲーセンに通ってキャッチャーのぬいぐるみを取ることに専念したい。3回成功すれば、後のイベントで、つかさにプレゼントすることができるから。部屋に通えば一緒にゲーセンに行くこともある。コスプレ関係の選択肢では、彼女を勇気付けることを忘れずに。



②コスプレしているときのつかさは本当にいきいきとしているね

## CLOSE UP!!

美奈のイベントで印象的なのは、迷子の子犬の親を探すというもの。母親を求める子犬の姿に、早くから両親を亡くし寂しい思いを経験している美奈は自分を投影したのだろう。母犬は結局見つからなかったが、主人公との絆を深めるエピソードとなった。



①バーベキュー後紛れ込んだきた犬



やっぱり、ひとりぼっちなの…?

②夜、子犬を追いかけて山深くに迷い込んでしまった美奈。気を失っていたところを発見する

## CLOSE UP!!

コミケのコスプレで優勝し、一躍脚光を浴びたつかさ。しかし、アルバイト中に再会したカメラ小僧の心無い言葉に傷つき、部屋に閉じこもってしまう。落ち込んだつかさをなぐさめることが、ハッピーエンドへのカギ。その後の展開に大きく影響してくるのだ。

①いままでの自分に自信をなくし、何も手につかなくなってしまっ



今まで誰も、本当のボクを見てくれたことはなかったんだ。



②主人公はつかさを元気づけようと、やさしいキスをする。親しい友人から恋人へ気持ちの変化が…

昼はパチンコ  
夜は宴会

## 皆瀬 葵

第1印象ではかわいいウェイトレス姿がはまっている葵だが、攻略では私生活の奔放ぶりばかりが目がいく。難易度はやや高めだが、イベント自体は見やすい。

**重要職種** ウェイター・キャッシャー

葵に関してはウェイターとキャッシャーは、パラメータの数値を上げるのが目的。イベントもいくつか用意されているが、それほど大きなものではない。



①ふだんは明朗闊達な葵だが、人には言えない恋の悩みを抱えていた

**日頃のポイント** 朝も夜も付き合う

午前中足しげく葵の部屋に足を運び、パチンコに連れていってくれるようになる。プレイヤーが勉強中にテレビを見せてくれとやってくるが、支障はないので受け入れてやること。また夜の宴会の誘いは、基本的に断ってはいけない。次の日の午前中がまるまるつぶれてしまうが、葵攻略には欠かせないイベントなのだ。



②仕事前にパチンコでひと稼ぎ。葵らしさがよく出ているイベント

## CLOSE UP!!

店長のことを片思いしていた葵は、店長の結婚の話を聞き落ち込んでしまう。橋の上で物思いにふける葵の、いつもとは違う表情に戸惑ってしまう主人公。元気付けようと言葉を探す主人公に葵は…。

③ちょっと声をかけづらい雰囲気だったけど、思い当たることが…



④突然のキスに、主人公も動揺してしまう。このあと葵が意味深なセリフを

数少ない  
接点を大事に

## 双葉涼子

Pia♡キャロットのマネージャーである涼子は、葵とは対照的に穏やかな性格で、コンプレックスを感じているようだ。葵と共通の宴会のイベントがあるぞ。

**重要職種** ウェイター・キャッシャー

ウェイター、キャッシャー限定ではイベントらしいものはほとんどない。どちらかという、勤務時間外の会話などでポイントを稼ぐことが大切だ。



①マネージャーとはいえ、キャラアニメでもよく姿を見かける

**日頃のポイント** 仕事以外でも接点を

働き者で、Pia♡キャロット以外では会う機会の少なそうな涼子。そのかわり、涼子が休みの日などは、部屋を訪問するなどして確実に押さえること。親しくなれば、一緒にプールに行くなどのイベントが発生する。夜の宴会では、葵を攻略する時とは逆に、涼子をフォローする選択肢を選ぶように心がけるといいだろう。



②涼子の部屋に招待される。よき相談相手として話を聞いてくれる

## CLOSE UP!!

「好きな人がいる」という主人公の言葉に緊張し、お酒をがぶ飲み、酔っ払ってしまう涼子。酔った勢い(?)で、主人公への想いを打ち明けるのだが、そのまま眠り込んでしまう。

③じつは涼子は酔っ払うと服を脱ぐ癖があったのだ。意外!?



④いつもとは違い、積極的に迫ってくる涼子を、主人公は受け止めて…

## ジョギングも デートのうち

# 緑 早苗

ダイエットのためひそかにジョギングしている早苗。きっかけさえつかめればスムーズに進むため、攻略難易度はそれほど高くない。

### 重要職種 皿洗い

はっきり言って、職種は皿洗いだけでOKだ。なぜなら早苗が皿洗い担当で、かつ必要とされるパラメータがそれに含まれるため。これ以外の職種を選ぶ必要はまったくないので考えなくてよい。



①お客に言われた言葉がショックでウェイトレスを辞めたい。一度見てみたかった気もする

### 日頃のポイント ジョギング

8月上旬からは、一緒にジョギングするのが日課となる。住宅街で早苗と合流して走るわけだが、たまに早苗の家にお邪魔することもある。一緒にアルバムを見たりして、それなりにいい雰囲気になることも。攻略は流れにのってしまえばそれほど難しくはないが、すべてのビジュアルを見るためには一工夫する必要があるだろう。



①毎日ジョギングで愛を育んでいく2人。家に招待されるイベントもあり。だが、早苗の体に負担が…

## CLOSE UP!!

早苗は過労がたたって皿洗いのバイト中に倒れてしまう。大事を取って、翌日からの研修旅行には行かないことになったのだが、心配した主人公も残り、お見舞いにやってくる。どうやら、無理なダイエットが体に悪い影響をもたらしたようなのだが…。



## あずきさんや他の人みたいに、 キレイになりたくて…



①仕事中に突然倒れてしまう。大丈夫だろうか?! お見舞いにやってきた主人公を迎え、照れる早苗

## マンガを 手伝おう

# 榎原美樹子

マンガ家志望の女の子で、Pia キャロットへは打ち合わせで訪れている。他のキャラより難易度はかなり低めに設定されている。

### 重要職種 ウェイター

出会いのとき、ウェイターを選択していることが最低条件。そのほかは、実際にはウェイターでなくても攻略可能。ただしパラメータはまんべんなく上げておこう。



①ウェイターをやっていると見ることが出来る出会いイベント

### 日頃のポイント アシスタントをする

美樹子と親しくなると、彼女が描いているマンガのアシスタントを手伝うことになる（といってもトーン貼りだけだが）。後は毎日通うだけなので、そのあとの展開は、比較的スムーズに行く。16、17日のコミケでは、手伝った作品が売られることに。また、コミケでミニゲームも手に入るぞ。



①美樹子の部屋でマンガを手伝いながらいろいろ話をする

## CLOSE UP!!

毎日一緒にマンガを描いているうちに、お互い心を許しあう仲となった2人。ふとしたきっかけから、恋人関係に。しかし、美樹子のマンガに対する情熱が、ふたたび2人を引き離すことに…。



①シャワーを浴びた美樹子。ちょっとしたお色気シーンにドキドキ



①偶然、ふらっとした美樹子に覆いかぶさるような形に…

◎かおるちゃんの父が、じつはすでに他界していることを聞かされる

## CLOSE UP!!

山名親子の場合、ほとんどのイベントにかおるちゃんが絡む。2人をめぐり合わせたのも、仲を取りもつのもかおるちゃんというわけで、トラブルメーカーにして恋のキューピットなのだ。

◎ときどきの入浴シーンだが…?



私の大切な娘が心を許した人だから…。



店で会うことは少ないが…

## 山名春恵

知り合うきっかけは、彼女の娘のかおるちゃんが迷子になったこと。物語もかおるちゃんとともに進めていくことになる。

### 重要職種 調理・仕込み

調理・仕込みは序盤のかおるちゃんの迷子イベントに遭遇するため、それ以外はとくに何を選んでも問題ないだろう。職種はそれほど気にしなくてもよい。



◎誰か助けを呼びがちなのイベントで1人で処理することが条件

### 日頃のポイント 公園に通う

迷子イベント発生後は、山名親子は公園にいることが多いので、行けるときはすべて行ったほうがいい。休日など、午後に行けるときは必ず押さえること。夕方には発生しないイベントがあるからだ。物語が進むと、夕飯をごちそうになったりするぞ。選択肢では、思いやりのある回答がベストだ。



◎とにかく公園に行けば2人に会うことができるだろう

掃除が育む幼い愛

## 愛沢ともみ

サターンオリジナルキャラのともみ。出会うこと、イベントを見ることはそれほど難しくないが、ハッピーエンドとなると…?

### 重要職種 掃除

あまりする機会のない掃除だが、ともみと出会うためには、絶対しなければならないバイト。出会い以降も、ちよくちよく顔を合わせることができるだろう。また、ともみの友達2人とも、掃除をしていると出会うぞ。



◎水を誤って浴び、その間この制服を着ることに。でもご機嫌

### 日頃のポイント こまめに電話

何度か会ううちに聞くことができる電話番号に何度かかけると、ともみの部屋に招待される。それ以降は、かけられるときにこまめにかけておくと、プールでのデートなどのイベントが発生する。基本的に、電話をかけてアボをとり、実行するという流れの繰り返しになるだろう。終盤にはちょっとした事件が起き、そこからクライマックスへとなだれ込む。



◎こまめに電話を入れることが、ともみハッピーエンドへの道

## CLOSE UP!!

中学生なのでまだあどけなさの残るともみ。「Piaキャロットでバイトしている」と友達にうそをつき、それがきっかけでケンカしてしまう。そんなとき、店から制服が紛失する事件が…。

◎プールで主人公にべったりの図

◎制服を勝手に持ってきてしまい、独り公園で悩むともみを発見



これをユキたちの前で着れば、まだ、いつもみたいだに…。

## サターン版オリジナル部分は、 キュートで♡なシーンが満載

プレイヤーは、一途に初恋相手を想い続ける男の子となり、修学旅行の数日間で相手に自分をアピール、想いを伝えるという初恋育成シミュレーションゲーム。なんと、サターンへ移植するにあたってまったく新しいCGが入り、今からドキドキな展開への期待大。

①もちろん、修学旅行ならではのムフフなイベントが盛りだくさんだ

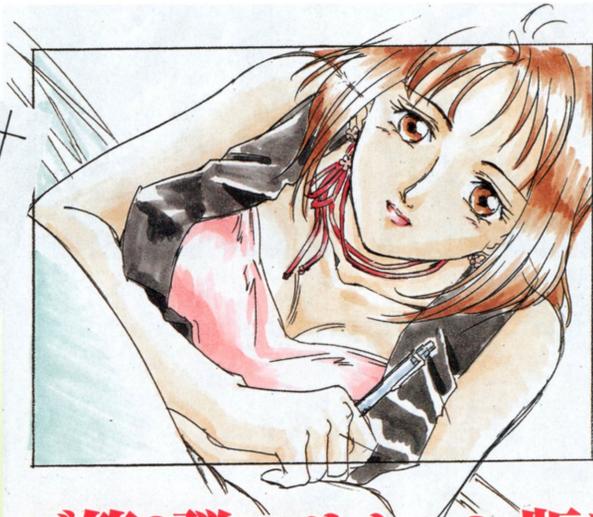


②シャンプー中の胸元に目が釘付け

③服の上から透けて見える健康的なブラジャーが♡



④初恋相手が大人なら、お色気度も一気にアップ。憂いを含んだ瞳、濡れた唇、大きく開いた胸のあたりが何とも...



初恋シリーズ第2弾のサターン版は、  
ディレクターズカット版として登場!

# 速報

# 続初恋物語

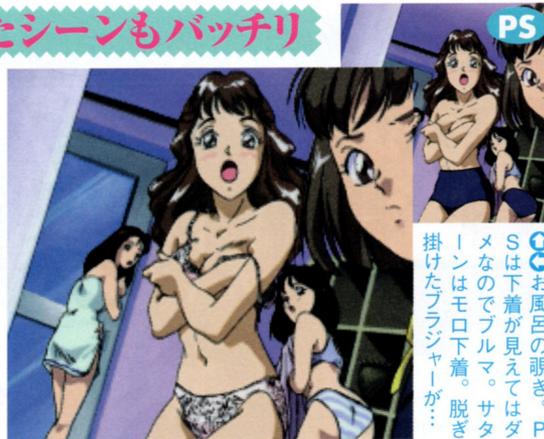
～修学旅行～

すでに発売されているFX版とPS版のいいとこだけを取ったうえに、ちょっぴりセクシーなエッセンスをプラスした、『続 初恋物語～修学旅行～』がサターンにやってくる。オリジナルの原画やイベント写真など満載の第1報をお届け。

発売日	12月	CD枚数	4枚
発売元	徳間書店/インターメディア・カンパニー	複数プレイ	1人用
開発元	徳間書店/インターメディア・カンパニー	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	7800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	未定	現在の開発状況	68%(9月4日現在)

## PS版ではNGだったシーンもバッチリ

FXからPSへの移植のとき、表現の限界からやむなく修正したイベントがいくつもあった。今回は、そんなシーンがすべて復活。さっそくビジュアルの描き直し作業が行われているようだ。また、PS版から登場したキャラの♡シーンも、すでにいくつかできあがっているらしい。その中から今回は、選りすぐりの数点を、PS版と比較しながら紹介。ハードごとの表現規制の違いがわかるかも。



PS  
 ◎◎お風呂の覗き。PSは下着が見えてはダメなのでブルマ。サターンはモロ下着。脱ぎかけたブラジャーが…

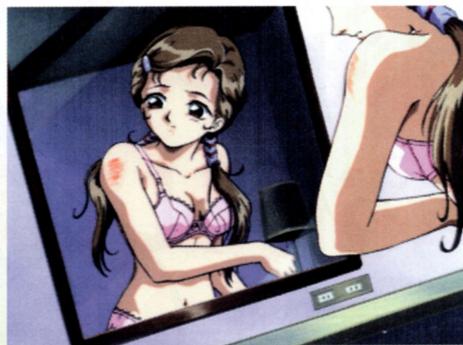


◎◎ヒロイン・祐花のシャワーシーン。サターンは、ナイスボディがハッキリと見えるが、PSは湯気でビミョーに隠れて見えない

PS

## セクシー度アップ♡

◎◎転んだ未森のパンチラ。何か見えないほうが怪しいような気がするのだが



PS  
 ◎◎祐花の妹、菜穂。PS版からの登場。彼女もサターンにかっちゃん、ホラこのとおり



## 基本システム 自分を鍛えつつ初恋相手にアタック

プレイヤーは、まず総勢12名の女の子から初恋相手を1人選ぶ。そして、1日のスケジュールを決めて実行することで、自分のステータスを上げたり自当てる女の子と仲良くなったりしていくのだ。告白をするその日ま

で、自分を磨きまろう。女の子たちとの会話は選択肢が表示され、相手に合わせて話題を選ぶことも重要なポイントとなる。また、幼なじみの祐花のアドバイスや協力も、初恋の成就には必要不可欠なのだ。



PS  
 ◎スケジュールは、30分刻みに設定していくことに



PS  
 実在する修学旅行スポットへ



※PSの文字が入っている写真は、プレイステーション版『続 初恋物語』の画面写真です。

## 近未来を舞台に、電話で女の子たちを口説きまくろう

プレイヤーは、気ままな大学生。することもなくダラダラと夏休みを過ごしていたが、ある日街で女の子と知り合う。その女の子の名前は、有栖川光海（ありすがわみつみ）。光海は、別れ際に1枚のMMD（バーチャコールにアクセスするためのディスク）をプレイヤーに手渡す。なぜなのか？ここから、プレイヤーのバーチャコール三昧が始まるのだ。



光海からもらったMMD。これをきっかけに、女の子とあ〜んな関係やこ〜んな関係になる楽しい夏休みが始まる



あなたの出会いを  
私たちがサポート!  
アクセスお待ちしております

この2人

CONTINUE  
ZOKU HOU!!  
REPORT!!



プリシア

ウインディ

# バーチャコールS

発売日	10月29日	C D 枚数	1枚
発売元	キッド	複数プレイ	1人用
開発元	キッド	対応周辺機器等	シャトルマウス対応・マルチコントローラ対応
価格(税別)	6300円(初回限定版6800円)	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	80%(9月2日現在)

話題の機能、よびかけ君（初回限定で、キャラが特定の名前を呼んでくれるシステム）で前人気上昇中の『バーチャコールS』。そのすべてを追求すべく、ゲームシステムからデータスポット、キャラの魅力などをあらためて総チェック。

## 女の子との出会いの場、バーチャコール

バーチャコールとは、VHG（バーチャルヘッドギア／電話の進化形態で、視覚、聴覚、嗅覚など、すべてを感じながら話ができる通信機器）にMMDを接続すること

で、一度に仲のいい友達数人と会話を楽しめるという。光海以外は、すべてここで知り合うことになる。どんなしくみなのか、その流れを追ってみよう。

### プレイヤーの部屋



●部屋の右側のVHGをクリックだ

### アクセス画面



●左は知り合った女の子たち

●選択後ピロートと鳴ったら好感度UP

### バーチャコールへ

バーチャコールにアクセスした場合、まずはオペレーターのウインディ（特定の場合はプリシア）が登場、どのパーティライン（まとめて話ができるグループ、女の子3人1組になっている）にアクセスしたいかを選択できる。ただし、1組しかいない場合もあるぞ。



●ウインディとプリシアは、人間ではなくプログラム。しかし…？

●しばし会話を楽しむ。選択肢によって、自分に興味をもってくれるぞ

### パーティライン開始



●気に入った組み合わせを選べる。3人のパターンが変わることも

### 選択で会話



●会話の途中でオペレーターが割り込み、3人のうち特に好意を持ってくれた子と、2人きりにしてくれる。電話番号を聞き出す大チャンスだ

## 猛アタックで彼女のハートをゲット

バーチャコールで女の子と知り合いになったら、今度はガンガン電話をかけてデートに持ち込む。会話中の選択肢によっては、デートどころか気を悪くされて、とりつくしまもない状態になってしまう場合もあるので注意が必要だ。

### 電話番号を聞く

ツースhoot回線かデート後、うまく会話をすすめると電話番号が聞ける。

### 何度も電話

すぐにデートOKな子と、2回も3回も電話しないとダメな子がいる。

### デートの約束

電話で会話の選択を間違えなければ、デートの約束を取り付けられる。

### デート実行

デートから帰ったら、懲りずに電話だ。間隔が空きすぎると怒る子もいるぞ。

### 留守電も入る

バーチャコールで会話中、もしくは、1人の子と通話中に、他の女の子から電話があることがある。その場合、メッセージが残されているのだ。聞き逃さないように、まめにチェックしたい。

●これが赤く点滅しているら、メッセージがある



### 鉢合わせもある

複数の女の子の同時攻略も、もちろん可能だが、デート場所によっては鉢合わせしてしまう場合がある。これは、とにかくマズイ状態だ。ただし、特定のキャラによっては、この鉢合わせ状態をわざと作ってやらないと攻略できない女の子もいる。でも、やっぱり気まずい思いはしたくないよね。

●状況は避けたいもの。だけど、1人を選べばもう一方は…？



ピンチかも…

### 特別機能、ロックオンシステムとは

バーチャコールで3人の女の子と話しているとき、気に入った1人を中心に会話を進められるのが、ロックオンシステム。会話中、選択肢が表示されたら、選ぶ前にカーソルを気に入る子に合わせて決定するのだ。その子の自分への気持ちを確認することができる。



●狙った子を話の中心にしたい！

## ツースhoot回線に突入

# SHIBUYAシティを中心に、彼女をエスコート

プレイヤーは、デートの約束をとりつけると自動的に街へ出る。街は自分で歩き回るのではなく、会話によって特定の場所へ移動することになるのだ。おもにデートできるのは11カ所。そこからさらに別な場所へ行くこともある。どんなイベントが待っているのかを、ちょっとだけお見せしよう。



①せっかくのデートなんだから、喜ぶところに連れていきたいよね

ワンダーポリス。ありとあらゆるゲームで遊べる、アミューズメントパークだ。活発な子はもちろん、一見おとなしそうな子だって、夢中になって楽しんでくれる。ただし、本当におとなしい子は、喜んでくれているのかどうか定かではない。



①とまどうりあちゃん。写真もプレゼントももらえない様子だ

厳かな美術館。大人っぽい子やお嬢様がよろこびそうな場所だ。逆に活発な子は、気を使って退屈するかもしれない。



①父親の絵が大  
好ましい  
②父親の絵に見  
入る琴乃ちゃん

SHIBUYA駅。街の中心部だけあって、待ち合わせをしたり、だれかと偶然出会ったりする。特にヒロインの光海とは、別れ際もここのやりとりが何度かある。いったい彼女にはどんなヒミツがあるのだろうか…?



①デートの待ち合わせの基本的場所だ

トレジャーボックスという小物屋。女の子が好きなぬいぐるみや小物がたくさん置いてある店だ。探し物が見つかるかも。



①カップ売り場もある。琴乃ちゃんが探していたのは…

バー・クロコダイル。もちろん、女の子を口説くにはもってこいの夜のスポット。ここで酔わせてあとは…。なんて思っていると、中には、飲む前にグーグー寝ちゃう子もいるのだが。

①ちさとさんみたいな大人の女性と



水族館。女の子はみんな幻想的な水族館が好き。魚の姿を2人きりでながめれば、ほらもうとってもいいムード。



①小夜子ちゃんとのイベントがある

臨海公園。港が一望できる公園や、停泊中の豪華客船クイーン・アラベスク号、プールなどの設備がある。彼女の着姿を拝めるチャンス絶大だ。そして場合によっては豪華客船で…



①女のこはみんな海で大喜び  
②美弥子さんも大はしゃぎして

言わずと知れたカラオケボックス。お気楽デートの定番中の定番だ。最新鋭の通信カラオケになっていて、新曲もすぐに歌えるらしいぞ。



①綾香ちゃんならどんな歌かな?



①とにかく最新の曲がてんこもり

ファミリーレストラン。制服がかわいいと人気。ただし、鉢合わせの可能性もかなり高い。



①夏のおススメメニューはふろすて

全天候型のイベントドーム。コンサートはもちろん、コスプレ・パーティなどの特別なイベントを行っている場合もある。コンサートで、今一番人気のアーティストはムンチルだ。



①コンサートでノリノリのまどかちゃん。ムンチル好きらしい

オープンカフェスタイルの喫茶店。街の雑踏の中に、こんないい場所があったのかと思うほどのロケーションだ。ここで彼女とお茶を飲んだり話したり。



①ここもよく待ち合わせに使われる

# 表情豊かな女のこたちにちょっぴりドキドキ

バーチャコールで仲良くなる女の子たちは、みんな実にイキイキしている。プレイヤーの言葉に合わせて、笑ってみたり、怒ってみたり、照れてみたり…。服装も、電話のときとデートのときでは、ちゃんと変わっているのがうれしい。どの子も魅力的で、ついつい目移りしそうになっちゃうね。

◎全身はデートのときに出る場合も



◎私服の好みも、みんなそれぞれ。かわいいね



◎デートと電話では、表情やポーズが微妙に違う



## 人気赤マル急上昇のヒミツは「よびかけ君」

**キッド  
快進撃**

毎回、ジワジワと読者の人気を獲得してきた「バーチャコールS」だが、ここに来て急に前人気の順位を一気にランクアップさせた。17号でついに2位にまで躍進したのだ。この人気のヒミツはやはり「よびかけ君」。これは初回

限定だけの特典で、あらかじめ用意された名前を、ゲーム中の女の子たちがそのまま呼んでくれるというもの。対象となる名前は一般から募集し、300人の名前が選ばれ、16号の広告でその名前が発表になった。どの名前も喜怒哀楽の数パターンで録音されていて、臨場感タップリだ。



○○○君

◎ご機嫌なときは、本当に楽しそうに語りかけてくれるようだ。嬉しそうだなによりだよ

### NO.17で突然急浮上、購入希望で2位へ!

順位	ゲーム名[サターン/ドリームキャスト(ビジュアルメモリ)]	メーカー名	発売日	ポイント
1	Pia♡キャロットへようこそ!!2	NEC インターチャネル	10月1日	328
2	バーチャコールS	キッド	10月29日	261
3	フレンズ ~青春の輝き~	NEC インターチャネル	今秋	248
4	機動戦艦ナデシコ The Blank of 3years	セガ	9月23日	244
5	スレイヤーズろいやる2	角川書店/ ESP	9月3日	203
6	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	セガ	9月23日	160
7	アイドル雀士スーチーパイ めっちゃ限定版~発売5周年~パッケージ~	ジャレコ	11月	133
8	Dの食卓2 【ドリームキャスト】	ワーブ	今冬	127
9	ワーズ・ワース	エルフ	今秋	118
10	バーチャファイター3	セガ	未定	117

◎もちろん、こんな場面では、甘くせつなく名前を呼んでくれる。もう悔いなしって感じ?



○○○君…



○○○君!?

◎そして、ときにはイタズラっぽく呼ばれることも。かわいい奴めっつ

# CONTINUE ZOKUHOU!! REPORT!!

**FRIENDLY!**



**STRIVE!**



**VICTORY!**



マーヴル・スーパーヒーローズ  
VS.  
ストリートファイター

# 期待の続報第2弾



# MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

前作「X-MEN VS. SF」を超えるクオリティでの移植を目指す、「MSH VS. SF」。今回は新着の画面写真と、業務用にも登場した、「あの」キャラを初公開。発売まであと少しガマン!

発売日	10月
発売元	カプコン
開発元	カプコン
価格(税別)	5800円(4M拡張RAM同梱版7800円)
ジャンル	対戦格闘アクション
対象年齢	全年齢
C/D枚数	未定
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	4M拡張RAM専用
バックアップメモリー	未定
コンテンツ等	コンテンツニュー
現在の開発状況	90%(9月3日現在)

© MARVEL SUPER HEROES & ALL MARVEL CHARACTERS:TM & © MARVEL CHARACTERS,INC./NORI MARO-NORITARO KINASHI・Arrival/NTV./CAPCOM THIS GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC. ※画面は開発中のものです。

# 重要項目 ヴァリアブルシステムを解説

前作から続く「VS.シリーズ」の特徴的なシステムである、一連の「ヴァリアブル」システム。今回の『MSH VS. SF』では、新たに「ヴァリアブルアシスト」というシステムが追加され、対戦プレイでの駆け引きがより楽しめるようになっている。全部で4つあるこの「ヴァリアブル」システムについて、簡単に解説していこう。

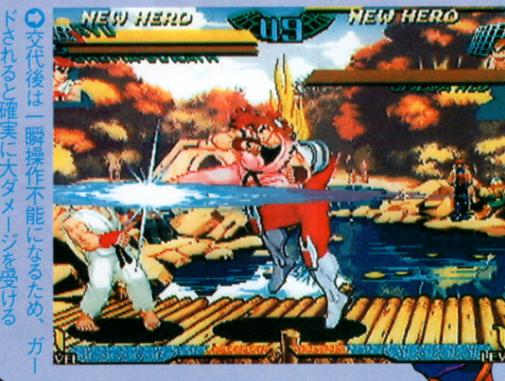
## ① 援護して交代 ヴァリアブルアタック

強パンチと強キックを同時押しすると待機中のパートナーが攻撃を出しながら飛び込んできて、プレイヤーと交代する。追い込まれた時に緊急回避的に使えるが、交代後に大きな隙があるため読まれると逆にピンチに。

●猛スピードでキックしながらパートナーが飛び込んできてくる



ガードされると反撃されるぞ!



●交代後は一瞬操作不能になるため、ガードされると確実に大ダメージを受ける

## ② ガードして反撃 ヴァリアブルカウンター

余り使わないけどな...

ガード中に◀▶強パンチ+強キックで、パートナーと交代しつつ反撃する。ゲージを1本消費する。



●攻撃後にパートナーと交代する点は「アタック」と同じだ  
●確実に反撃するか、アドバンスガードでしのぐか、ゲージと相談しよう

## ③ お手軽援護攻撃 ヴァリアブルアシスト

中パンチと中キックを同時押しすると、待機中のパートナーが特定の必殺技を出して援護してくれる。これが新要素の、ヴァリアブルアシストだ。この場合プレイヤーチェンジはせず、攻



●パートナーは試合中に何度でも呼び出せる。相手を追い詰めた時に連係として使うとかなり効果的

●間合いとタイミングにもよるが、ヒット後は追い打ちが可能。ハイパーコンボももちろんOKだ

画面端に追い詰めたらいつでたたみかけろ!



## ④ 必殺の合体攻撃 ヴァリアブルコンビネーション

ハイパーコンボゲージが2以上ある時に、◀▶強パンチ+強キックと入力すると、2人同時にハイパーコンボを放つ。まさに一撃必殺の大技だが、3つしかストックできないHCゲージを2つ使うため、使うポイントは自然と限られてくるはず。また技を出し終えたあとは自動的にパートナーチェンジとなる。交代の手段としては前述のヴァリアブルアタックよりも安全。

●2ヶタヒットは当たり前。与えるダメージも申し分なしの強力さ

ケズリには使うなよ! セコイから



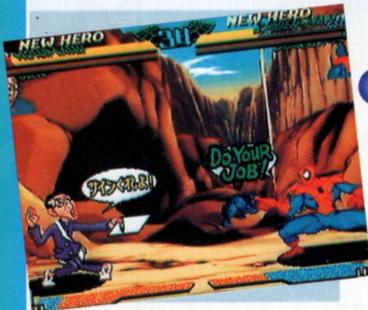
●キャラの組み合わせによっては、効果が半分になることもある

●出るタイミングが違えば技同士だと思われコンボにならなくても



# 憲磨呂のヒミツ、そしていろんなヒミツ

今回の『MSH VS. SF』でオリジナルキャラとして新たに加わった「憲磨呂」。業務用でも彼についてはいろいろ意見があったが、そもそも憲磨呂とは何者なのか？彼の素性についての詳しい資料がないので子細は不明だが、ここではゲーム中に見る憲磨呂を独自の解釈で分析してみよう（※編注：決して本気にしないように）。



## PERSONAL DATA

## これが憲磨呂の(知らんでもいい)秘密だ

本名、年齢、一切不詳。お世辞にも10代には見えぬコスチュームは、素性を隠すためのカモフラージュの可能性もある。常人よりも高い戦闘能力を有していることから、何らかの政府特務機関に所属（以下略）

**SAVE? DELETE?**

## WARNING not official! NORI-BRAIN

### NORI-EYE

戦闘中に何があるかと壊れも外れもしない、謎のピン底メガネを常用。美人の女性やシャッターチャンスは決して見逃さない動体視力を持つことから、伊達である可能性が高い。

胴体のサイズに比べ異様に肥大した頭蓋の脳容積から判断するに、IQは相当高いと考えられる。常にオドオドした仕種や粗暴な言葉遣いで振る舞うのは、本来の能力を他人に悟られぬための演技である可能性が高い。

### NORI-HAND

ゲーム中ではミュウタントたちと互角に戦えるほどの腕力を見せており、基本的な戦闘能力は常人のそれより遙かに高いと思われる。

### NORI-EAR

聴力に関してのデータは不明。しかしゲーム中で解析不能の言語を多用していることから、あれを暗号として使用している可能性もあるが、対象者は不明。

### NORI-LEG

常に内股なのは彼独特の格闘スタイルだからであろう。また2段ジャンプができることから、並外れた脚力が窺える。

### UNKNOWN

一昔前の日本の学生靴を模しているが、無尽蔵に詰め込まれた武器と異常な耐久性から、やはり公の製品ではないと思われる。また情報収集のためか、携帯カメラを常備している。



## PERSONAL ACTIONS



●必殺技、グレートファイトイングジャンプ。足がポイント。一応対空技らしいのだが…



●憲磨呂が先発で、相手が女性キャラだった場合の特殊演出。男性キャラだとビビるだけ



●某ゆ○とびあの一芸を彷彿とさせるキック投げ。元ネタが分かる人は結構なトシであろう



●立ち強キックで出るバナナの皮を踏むと、相手がコケる。タイミングが合えばコンボも可能

## NORIMARO'S HYPER COMBO

憲磨呂が持つ3つのハイパーコンボは、どれも常軌を逸したものはかり。まず下の写真の①は、ウルトラ

バラエティプライベートメモリーズ（あー長い！）。コスプレしつつ相手をタコ殴りにする技だ。②はアルテ

イメットグランドチャンピオンジャンプ。必殺技のグレートファイトイングジャンプの強化版だ。③はハイパーストロングミラクルトレジャー。内容は…まあ見ての通り。



# 早くも登場 シークレットキャラ!

ここからは真面目な情報。業務用ではあるコマンドを入力することで、6人の隠しキャラを使うことができた。その6人とは日焼けしたさくら、シャドウ、メカザンギエフ、USエージェント、メフ

リスト、スーパーアーマースパイダーマンの面々。今回サターン版の画面として紹介しているのは下の3人のみだが、残りの3人も近いうちに公開できるはず。これで完全移植にまた1歩近付いた!!

目  
焼  
け  
し  
た  
さ  
く  
ら



## メカザンギエフ



メカザンギエフはスーパーアーマーを常備。必殺技やHCが追加されているが、ガードが一切できないという困ったちゃんなキャラ。力押し命である



## シャドウ



前作で不幸なエンディングを迎えたあの人が帰ってきた...のかは謎。彼はメカザンギと同じくメカなので、KOされると爆発しちゃいます



殺意の波動に目覚めたのかと思いきや、本人曰く「ちょっと日焼けしちゃった」だけらしい。本当か?



真空波動拳がビームに。ノーマルより断然使える

# 新要素! VCでKOすると...

『MSH VS. SF』ではヴァリアブルコンビネーション (VC) で勝った場合、2人のHCをミックスさせた技名が表示されるようになった。リュウとサイクロップスなら「真空オブティックプラスト」、ペガ

とオメガレッドなら「オメガナイトメア」。カッコいい組み合わせは他にも色々あるぞ。

ザンギは誰が相手でもファイナルアトミックバスターになる。ポーズがムリヤリ



腰砕けコンビのVC。ヒット数が多いのは憲磨呂のおかげ



業務用未経験の人は、この画面を見て組み合わせの技名を想像してみよう。メガ気功掌、アーマゲ裂破とか...



得意キャラの組み合わせでもVCの相性までいいとは限らない。使い所は考えよう

SEE YOU NEXT ISSUE...

●のついた画面写真は業務用のものです。



### 第2集 魔界と騎士

『第2集』を心待ちにしているファンも多いことだろうけれど、『魔界村』シリーズをあまり知らないという人のために、全3作品の特徴を紹介していくぞ！

発売日	9月23日	C D 枚数	1枚
発売元	カプコン	複数プレイ	1~2人用
開発元	カプコン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	5・プレイデータ
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	95%(8月31日現在)

## アーサーと魔界の戦い!! 『魔界村』シリーズ3部作を収録

初期のカプコンの土台を築き上げた名作『魔界村』。その3年後には、続編『大魔界村』が登場し、さらにまた3年後には、前作をも超越する作品として『超魔界村』が登場した。シリーズを通して高

難易度であったが、それ以上に高いゲーム性がプレイヤーを虜にしていた。また、シリーズに登場したキャラクタを使った外伝やパズルゲームが作られたりと、キャラクタの個性も光る作品であった。

### 今回も資料ギッシリのコレクションモード

『第1集』と同様、当時の設定資料やイラストなどが収録されている。

サウンドモードやキャラクタ紹介もあり、データが満載だ。



は、かなり役に立つぞ

業務用のインストラクションカードも収録

## 魔界村

昔々、ヨーロッパのとある国でのお話。長きにわたって続いた戦いが終わり、おとすれた平和を楽しむかのように、ピクニックへ出かけていたプリンセスリンリンと騎士アーサー。だが、そこに突如現れたサタンにプリンセスがさらわれてしまう。鋼鉄の鎧と槍を手に、大魔王アスタロトの魔の手からプリンセスを救い出すのだ！

### 1985年9月発売 業務用作品



サタンにさらわれるプリンセスリンリンと、鎧を脱いだアーサー

### 1ダメージだけ防げる鋼鉄の鎧

ゲームスタート時、アーサーは鋼鉄の鎧を身にまとっている。この鎧は敵からの攻撃を1回だけ防ぐことができるのだ。攻撃を受け

て鎧が壊れてしまうと、アーサーはパンツ一丁の格好になってしまう、この状態で攻撃を受けると骨だけになってしまうぞ。

魔物たちの攻撃は、生身では耐えられない。裸の状態ですら、一瞬で骨に



### 5種類の武器を使いこなせ

アーサーの装備している武器は、ゲームスタート時は槍だが、敵が持っていたり、ステージ内に隠されているツボから違う武器を手に入れることができる。武器は、槍、

短剣、斧、たいまつ、十字架の5種類。それぞれ性能が異なり、いかに使い分けられるかがポイントだ！



武器。初期装備はこれだ



射程は短いけど、敵の弾を消せるぞ

### アーサーの行く手をはばむ魔界の住人

襲いくる魔界村の住人、すなわちモンスター。さまざまな趣向が凝らされたステージ構成と連動す

るかのように、人間にはとてもマネができないような奇抜なアクションで攻撃を仕掛けてくるぞ。



魔術師の魔法を受けることがエールにされてしまう

『魔界村』シリーズ通しての手強い敵だ！



# 大魔王村

1988年12月発売  
業務用作品

大魔王アスタロトとの戦いから3年。あの戦いはただの前哨戦に過ぎなかった。城が魔物に襲われていることを聞きつけ、旅先から急いで駆けつけるアーサー。しかしあと一歩及ばず、アーサーの目の前で怪光線に胸を貫かれて倒れるプリンセス。プリンセスの魂を取り戻すため、アーサーは大悪魔ルシファーに挑むのであった。



①魂を奪われたプリンセスプリンと、間に合わなかったアーサー

## なんと、アーサーが魔法を覚えた

前作より、アーサーが大幅にパワーアップ。宝箱に隠された黄金の鎧をまとうことにより、魔法を使うことができるようになったのだ！ どんな魔法を使うかは、装備している武器によって変わるぞ。



②黄金の鎧を装備したら、魔力をチャージして魔法を発動させよう！



## バリエーション豊かな7種類の武器

『魔界村』では武器の種類が5種類だったのに対し、7種類に増えた。また、『魔界村』の時と同じ武器でも、性質が変わったものもある。各武器の特性がさらに変化に富んだものになり、使い分けがより一層楽しくなったのだ。



③円盤は地面に沿って飛んで行く性質があるのだ



④女神の力を借りた最終決戦武器だ

## 武器が上下にも撃てるようになった

『魔界村』では、武器は左右にしち撃てなかったが、『大魔王界村』では上下にも撃てるようになった。これに合わせて、ステージ構成や敵の出現の仕方なども、上下を意識したものになり、攻撃方法のバリエーションも増えたぞ。

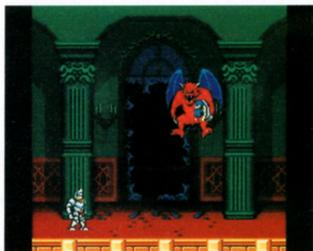


⑤上下撃ちができないと倒せないような敵もいる

# 大魔王界村

1991年10月4日発売  
スーパーファミコン作品

大悪魔ルシファーとの決戦からさらに3年。28歳にして王国の騎士長を務めるアーサーと、可憐なレディーに成長した19歳のプリンセス。そんな2人に結婚という幸せがおとすれようとしていた矢先、魔界を復活させた魔帝サマエルの手により、プリンセスがさらわれてしまう。アーサーの孤独な戦いがまた始まるのであった。

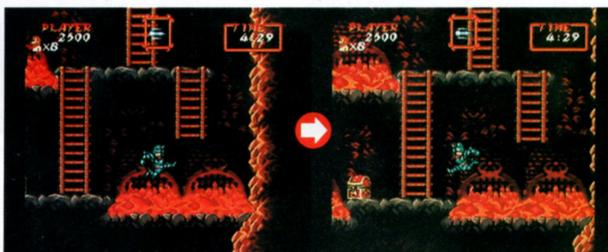


①またサタンにさらわれるプリンセスプリンと、あせるアーサー

## 空中での自由度が増した2段ジャンプ

『大魔王界村』の時にはできた上下撃ちはできなくなったが、一回ジャンプした後に空中でもう一度ジ

ャンプする2段ジャンプが可能となった。また、ジャンプ中に空中制御が若干利くようになった。



②前作までなら絶対絶命の状況でもあっさり回避

## どんどんパワーアップしていく装備

鎧のパワーアップが、鋼鉄の鎧→青銅の鎧→黄金の鎧と3段階になった。さらに、月の盾と太陽の盾といった装備ができるようになったぞ。鎧の耐久力はどれも同じだが、鎧がパワーアップすると武器が強化されたり、魔法が使えるようになったりするのだ。

### 初期装備から…



青銅の鎧

③青銅の鎧を装備すると、武器の性能がパワーアップ！



黄金の鎧

④黄金の鎧には、敵の弾を1回だけ防げる月の盾が付属



## 武器強化



## 魔法炸裂



太陽の盾

⑤太陽の盾を装備すると、敵の弾を3回も防ぐことが可能

# いたれりつくせりのファンディスク その中身を公開!!

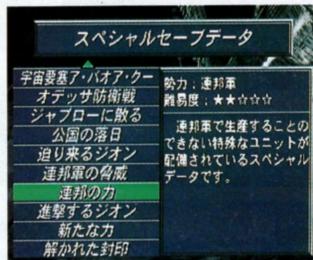
## 特別データに資料的価値を付加 『攻略指令書』の4大要素

### スペシャルセーブデータ

この『攻略指令書』のメインとも言うべきデータ集。初心者のために難易度を低めに設定したデータはもちろん、その逆のデータも

用意されている。また、原作アニメの名場面を再現した配置データや、隠しシナリオが最初から遊べるデータなどが用意されている。

①スペシャルデータを使用すれば、出現条件が厳しい隠しシナリオも、最初から遊べるようになるのだ!



②各スペシャルデータには、それぞれ名前がつけられている。そして星の数で難易度を表示している



### 名場面アニメーションギャラリー

『ギレンの野望』に使用されたアニメーションを、自由に鑑賞することができる。ゲームのために制作されたアニメーションを、いつでもどこでも好きな時に、いくらでも見ることができるのだ。

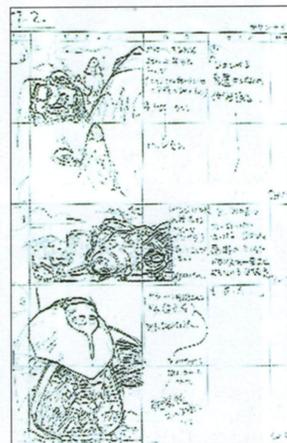


⑤アニメーションを自由に鑑賞できる

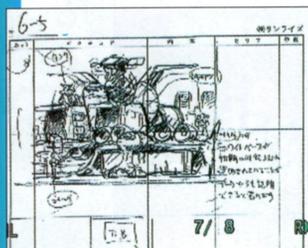
# 『ギレンの野望』のすべてが明らかになる!!

### メイキング絵コンテ集

そのアニメーションを制作する際に使用された絵コンテを、特別に収録している。『ギレンの野望』ユーザーはもちろん、アニメファンも泣いて喜ぶような、貴重なメイキングデータである。



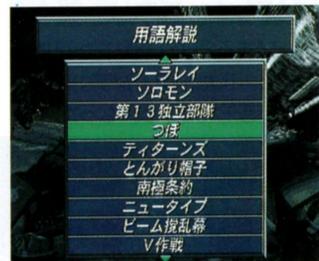
⑥実際のアニメーションと見比べてみるのもいいかも



### 用語解説

ここは「機動戦士ガンダム」の世界において使われている、さまざまな特殊用語を詳しく解説して

くれるデータベースだ。このデータベースで勉強すれば、誰でもガンダム通になれる…かも。



⑧用語は50音順に並んでいる。各種用語や人物名がそろっている。中にはマニアックな用語も…



⑨「ガンダム」の世界では、欠かすことのできない用語を、そのグラフィックと共に詳しく解説している

# 機動戦士ガンダム

# ギレンの野望

# 攻略指令書

『ギレンの野望』を極めたと豪語する人、難易度が高いために敬遠していた人、アニメーションを自由に見たい人など、ファンのあらゆる要求に応じてくれる『攻略指令書』なのだ!!

発売日	10月1日	C D 枚数	1枚
発売元	バンダイ	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	2800円	バックアップメモリー	143・プレイデータ
ジャンル	データベース	コンテンツ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80% (9月1日現在)

## 自分の好みとレベルに合わせられる 様々なシチュエーションを用意

難易度の高さゆえ途中で挫折した人はもちろんのこと、『ギレンの野望』を極めた上級者まで、あらゆる人が、新たな気持ちで楽しめるように用意されたスペシャルデータ。この『攻略指令書』に用意されているスペシャルデータに

は、様々なシチュエーションがある。スペシャルデータには、それぞれ名前がつけられており、難易度が星の数で表現されているため、自分のレベル、好みに合わせて、すぐに使用できるぞ。そのスペシャルデータのいくつかを紹介する。

## スペシャルデータの使いかたは?

この『攻略指令書』のスペシャルデータは、それ単体では遊ぶことはできない。スペシャルデータを楽しむためには、本編となる『ギレンの野望』そのものが必要なのだ。まず『攻略指令書』のスペシャル

データを、サターン本体かバックアップRAMカートリッジに記録しておく。次に、本編となる『ギレンの野望』のCD-ROMと入れ替えて再起動するだけでスペシャルデータを楽しむことができる。



①まずは『攻略指令書』のスペシャルデータをセーブしておく

②そして『ギレンの野望』と入れ替えば、普通にプレイできるのだ

## 進撃するジオン

④ゲーム開始直後から、ジオン軍が開発できるユニットすべてが開発可能というデータ。しかも初期配置ユニットは最高レベルだし、各開発レベルは最高、資金と資源も潤沢という、夢のような状態で始められるのだ。ドズルの悲願、ビッグ・ザム産も夢ではないぞ!

パーフェクト・ジオング

センサ A  
耐久力 400  
運動性 45  
移動力 8  
最大物資 600  
戦闘消費 80  
移動消費 6

武装 攻撃 命中 射撃

メガリウソウホウ 0000 0000 0000 0000  
メガリウソウホウ 0000 0000 0000 0000  
メガリウソウホウ 0000 0000 0000 0000

適性 宇 山 搭載 --

資源・期間

MESSAGE

この兵器を生産しますか?

決定 中止

## 新たな力

⑤これは連邦軍のデータ。最初からコウ・ウラキとGP-01フルバーニアが配置されているのだ。もちろん生産も可能。ただし、その他の配置や初期データは普通で始めた場合と変わらないが...

オート能力

066 Gフルバーニア

コウ

耐久力 440 [1]

物資 340

疲労度 0 士気 50

部隊選択

006. クワック

007. 3号

008. ムサイ[コ]

009. ムサイ[コ]

049. サクR1/S.M

050. サクR1A-A

064. サクR1A-A

066. サクR1-A

067. サクR1-A

070. サクR1-A

074. サクR1-A

ROCK DATA

049 [サクR1/S.M

耐久力 80 [1]

物資 320

疲労度 0 士気 50

⑥星一号作戦直前の情勢を史実に忠実に再現したデータ。ソロモンに向かう第13独立部隊と、それを追うシャア。シン・マツナガの愛機がソロモンに置き去りにされているなど史実どおり。プレイヤーはジオン軍



## 公国の落日

ガッハッハッハッ! 見たか! ビッグ・ザムが量産の暁には 連邦なぞあつという間に叩いてみせるわ!!

## プレイヤーの思い出君が 目となる

**場所  
指定**

**6エリア114カ所の広大な学園内  
無計画な探索は悲劇を招く**



①場所指定画面。全114カ所を全て探索するのはまず無理？

河珂高校から遠く離れた場所にいるプレイヤーのため、由香が偵察用に貸したのが自動追尾型ビデオカメラ「思い出君」だ。プレイヤーはこの思い出君に偵察箇所の指示を与えて校内の情報を集めていくことになる。校内には一般教

室棟や体育館など、6エリア各3階、約110カ所の探索ポイントが存在。思い出君で1度に偵察できる量は限りがあるので、ある程度予測を立て、効率的に偵察をしていかなければならないぞ。



②思い出君の指示画面。ここで場所指定と画像照合を行う

### 一般教室棟



③教室内部。近代的な造りになっている

河珂高校は3学年にそれぞれA～Fの6クラスがあり、全18クラスとなっている。一般教室棟には、1階に3年、2階に2年、3階に1年の各教室があり、通常の授業はここで受ける。

### 管理棟



④管理棟の1部屋。校内の心臓部ともいえるエリアだ

電子系設備の中枢があるのがこの管理棟。校内の管理システムのまさに中枢だ。また、職員室や校長室もここにある。

### 河珂高校MAP



### エントランス

一般教室棟、特別教室棟、管理棟を繋ぐのがこのエントランスエリア。また、展示用のスペースもある。

⑤階段、通路が大部分を占める



### 特別教室棟



⑥ここは美術室。彫刻が多数並んでいる

音楽室や美術室など、専門教科の教室が並ぶ特別教室棟。専門教科の授業やクラブ活動で使われるぞ。

### 図書館

校内で最も巨大なスペースを取っているのがこの図書館。他のエリアが3フロアに分かれているのに対し、図書館は3フロア吹き抜けとなっている。蔵書も膨大な量がありそうだ。

### 体育館

バスケットコートやプールなど、各スポーツ施設のある体育館。各クラブの部屋もここにある。

⑦充実した体育施設の数々



テロリストに襲われた河珂高校を舞台にシナリオが展開していく『NOëL3』。今回は、システム面で重要な要素を占める「思い出君」にスポットを当てていくぞ。

発売日	未定
発売元	バイオニアLDC
開発元	バイオニアLDC
価格(税別)	未定
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
C/D枚数	未定
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンテンツ等	なし
現在の開発状況	55% (9月3日現在)



ノエル3

# 河珂高校の全てを探る!

## 画像照合

### 発見した女生徒の調査照合 脱出計画の立案に活用せよ

思い出君での偵察中、女生徒を発見したら検索を開始。撮影した画像データ中に丸型のターゲットマークが現れるので、女生徒を1人ずつチェックしていくのだ。ただし、プレイヤーは由香、代步、

恵王の3人以外の女生徒を知らないで、その3人以外は見つけた時点では誰だか分からない状態である。データを由香に確認してもらったり、女生徒のデータをどこからか探し出す必要があるようだ。

### 捕らわれの少女を発見!



12/24 pm 12:01

①囚われの女生徒4人を発見。初めて見た女生徒であれば、ここでサーチを開始して、女生徒の情報を得る必要があるのだ

②女生徒の情報を得るために使うサーチ。指定したポイントを分析するので、それ以外にも使い道がある?

### SEARCH開始!



①サーチを始めたところ。こうやって女生徒の現在の状況を1つずつ得ていくのだ



12/24 pm 12:01

### 「ナノ君」の相性がハッキングのカギとなる!

思い出君とともに、システム面で重要な役割を果たす「ネットワークシステム」。その中でキーポイントとなるのがこの「ナノ君」だ。

ネットワーク上の各ノード(ノートパソコンや管理コンピュータなどの情報端末)からハッキングする際、

ノードには各種プロテクトが仕掛けられている。ここでプレイヤーは、攻撃、慎重、堅実の3種の性格のナノ君を、プロテクトとの相性を考えながら投入する必要があるのだ。さらに、複数のナノ君を組み合わせることでより正確なハッキングが行えるが、この場合は時間的なロスを生じてしまうことになる。

### HPゲージ

「ナノ君」がプロテクトを破る際、ポイントとなるのがHP。HPの少ないナノ君は、逆に攻撃力があるので短期決戦型。その逆は持久戦を得意とする。

攻撃型

堅実型

慎重型



①思い出君で女生徒を発見した場面。ちなみに思い出君は写真モード使用なので、静止画である

②一度に偵察できるポイントは数か所。女生徒たちはどこに捕らわれているのだろうか...

### 条件の変化により再偵察の必要も!

校内を探索し、女生徒も発見した。でも、思い出君の役割はここで終わりではない。テロリストの

動向、女生徒たち独自の逃走、プレイヤーと由香の救出作戦、この3つの要因により、校内の状況は刻々と変化している。同じ場所でも、偵察する時期により違った結果が得られることもあるのだ。プレイヤーは思い出君を有効に使用し、事態の推移を正しく把握、判断しなければならない。



③捕らわれ  
てた2人だが  
独自に脱出!



### 恵王ちゃん大脱出



④後で偵察に来たらこの状況



### 相性を要チェック

⑤プロテクトの種類に合わせたナノ君を投入。複数投入でさらに正確さをアップ!

⑥六角形が各ノードを示す。現在は「由香のノートパソコン」ノードにナノ君×2を派遣している。プライバシーの侵害?



12/24 pm 12:01



DEPTH LEVEL 04

岡野由香 自宅

TO MAKE THE END OF BATTLE

サターン版のためだけに作られたオープニングムービーが、

イースII ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

前作に残された謎を追う

CONTINUE  
ZOKU TO HOU!!  
REPORT!!

初公開ムービーを  
中心にお届け!!

ファルコム  
クラシックス  
Falcom Classics II

いよいよ完成したサターン版オリジナルムービー。その中から今回は、「イースII」のオープニングをドーンと大公開！  
同時収録作の『太陽の神殿』では、主要な遺跡を巡っていくぞ!!

発売日	10月29日	C/D枚数	1枚(限定版は音楽CD1枚付)
発売元	日本ビクター	複数プレイ	1人用
開発元	日本ファルコム	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	10・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング/アドベンチャー	コンテンツ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%(9月3日現在)

彼もまた、真の敵に操られたコマの1つに過ぎなかった



ダルク=フアクト

主人公アドルが宿敵ダルク=フアクトを倒し、イースの本を集め終えるまでを描いた前作。しかし、「フィーナはなぜ牢屋にいたのか?」「ラドの塔で出会ったレアの行方は?」など、数々の謎が残ったままだった。今作品では、そのすべてが明らかになっていく。



物語に大きな関わり合いを持つ彼女たち。サラは無念にも非業の死を遂げた

「イースII」で追加された要素

前作からの変化としては、全6種類の魔法の追加が挙げられる。戦闘に役立つのはもちろん、使わなければ先に進めない場所もある。有効に活用するべし。

比較的身近にあるぞ  
これが「神界の杖」

アイテム 神界の杖

強大な魔法によって、イースを治めていた6人の神官たちが、勇者として認められた。彼らの魔力を伝えるための杖。

リターン

一度行ったことがあ  
る町に一瞬で移動

テレパシー

変身。敵と会話も可  
ルという生物に

# 名曲とともに描かれる!!



## ムービーはデジタルアニメーション

アドルがイースに導かれる過程を描いたオープニングアニメーション。パソコン版でも美麗で評判だったが、サターン版でははるかにクオリティがアップしたムービーで描かれることになる。

## 第1のボスを倒し、アドルはさらに先へ

イースに来てからは初めてとなるボスキャラ戦を何とか攻略し、ラスティ二廃坑の第2層に進むアドル。そこでは、リアの病気が治せる薬の調合に必要な「セルセタの花」と、魔物を呼び寄せるといふ「邪悪な鈴」を発見する。

そういえばジラの家の地下で不気味な物音がするって…



死角にある通路を見ないと先へ進めない



苦勞の末、神官像すべてにイースの本を返還

## ノルティアの氷壁

目的地がサルモンの神殿だと判明したアドルが、次に訪れた場所はノルティアの氷壁。つるつる滑る滑り台や、立ちふさがる氷塊などを突破したものの、その先には2体目のボスが待ち構えていた…

行き止まりにぶつかっても。知恵を絞ろう



## 第2のボス ティアルマス 登場!!

ノルティアの氷壁での冒険を締めくくると出てくるボス。跳びあがって攻撃してくる



## 太陽の神殿 TEMPLO DEL SOL (ASTEKA II)

### 遺跡巡り簡易ガイド

神々の国へと通ずる扉を開けることができる「太陽の鍵」。今作品はそれを探し出すことが目的のアドベンチャー。途中手に入るアイテムを適切に使用しつつ、待ち受ける難関を突破していこう。

ドベンチャー。途中手に入るアイテムを適切に使用しつつ、待ち受ける難関を突破していこう。

### まずは基本的なシステムを解説

ここでは、冒険を進めるうえで基礎知識である、アドベンチャー画面の見方を解説していくぞ。

A 目の前の光景が表示されるメインスクリーンだ。カーソルを使って、怪しい場所を探索してみよう。



B 取得アイテムが一覧で表示される。有効な使い道を考えよう。

C 「見る」や「取る」など、プレイヤーの行動を示した、11種類のコマンドアイコン。

D 目の前で起こった出来事、起こした行動がテキストで表示される。

### 探索する遺跡は全部で10種類+α

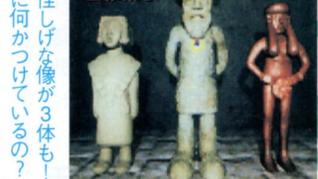
目的の場所は、中央アメリカのユカタン半島に位置するマヤ文明の遺跡、「チチェン・イツァー」。探索できる場所は10カ所ほどだが、隠された遺跡も存在している。「太陽の鍵」への道のりは遠い…

#### 球戯場



首から上がない像が1体。やはり置くのは…

#### 尼僧院



怪しげな像が3体も！首に何かつけているの？

#### 千柱の間



その名の通り柱がいっぱい。怪しいところは？



森を探索することで見つかると隠された遺跡だ



#### カラコル

何かを置くための台かも。窓から何が見える？

壁は全部で3カ所。ある条件を満たせば重要な絵が浮かび上がるぞ



何か汚れたものがあればここで洗えそう



#### 南の泉

# CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!



天使の導きで  
初恋を  
実らせよう!!

# 初恋物語

発売日	10月1日
発売元	徳間書店/インターメディア・カンパニー
開発元	徳間書店/インターメディア・カンパニー
価格(税別)	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	6・プレイデータ・環境設定
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

発売直前の今回はシステム部分を総チェック。さらに、ナビゲーター・リアナに隠しシナリオがあることが発覚した!

## 初恋を3つの世代で体験 1ヵ月で自分を鍛え想いを告白する

ある日、父親の転勤で急に引越すことが決まった主人公。心残りは初恋のあのコへ何も言えずに転校してしまうこと。そこで一念発起、残り1ヵ月で彼女に相応し

い男になって告白するために、自分を鍛えていくシミュレーションだ。小学生時代、中学生時代、高校生時代の3つの世代で、せつない初恋を体験することができるぞ。

### 3人のなかからヒロインを選択

初恋相手は各世代ごとに1人、計3人の女のコから、選択することができる。どの時代で初恋を体験したいかでヒロインも変わるのだ。

#### 小学生の初恋相手



城島理紗

①元気いっぱいの女のコ。水泳が得意だ。声：椎名へきる



水樹瑠衣

中学生の初恋相手

②少し勝ち気な少女。妹思いの優しいコ。声：吉田占奈美

#### 高校生の初恋相手



片桐朋美

③フルート演奏が得意な優しい女のコ。声：井上喜久子

### シチュエーションを選択

このゲームでは、ヒロインとの関係を「トランス・キャラクター・システム」を使って、プレイヤーが自由に決めることができる。これは下の表のように、シチュエーションを世代、関係、学年の3つのなかから選択していくというもの。ひとりのヒロインに9つのシチュエーションの組み合わせがあり、全部で27通りになるのだ。



④リアナといっしょにヒロインとのシチュエーションを決めていく

### トランス・キャラクター・システムの流れ



## 昼と夜に6項目のスケジュールを決定

プレイヤーが、自分自身を鍛えるためのスケジュールは、1日に昼と夜の2回組むことができる。これは時間ごとに区切られていて、1回に6項目決めことができ、決定後にそのスケジュールを実行

### 1日の流れ

昼 学校

スケジュール決定

実行

夜 自宅

スケジュール決定

実行

1ヵ月後告白  
エンディングへ

していく。昼と夜で選択できるコマンドが一部違い、その状況に合った育成が必要になっている。



授業の休み時間にスケジュールを組む。ヒロインの目の前でスケジュールをこなしていくのだ。



自分の部屋で就寝までの時間に組んでいく。買い物とアルバイトは自宅時にしか選択できない。

## さまざまなコマンドで彼女へアプローチ

勉強や運動などで自分を鍛えることももちろん大事だが、30日間でヒロインのハートを射止めるためには、彼女への地道なアプローチが必要だ。前述のように、実行する前にスケジュールを決める

ため、選択時に、いつ、どんなアプローチをかけるかが重要になってくるぞ。電話をかけたり、プレゼントを贈ったりして、彼女に自分を印象づけることができる。



①買い物で女のこへのプレゼントを買う。深夜まで買い物はOKだ



①いろいろな情報やアドバイスをもたらせる相談。貴重な話を聞くことができるぞ

②自宅からかけることのできる電話。イベントがあった日などはかかりやすい



理紗  
「—はい。瑛島です」

## マルチに変化していくストーリー

ヒロインによってストーリーが変化するマルチストーリーが採用されている。が、同じヒロインでも、そのシチュエーションが変われば主人公へのメッセージや起きるイベントが変化していく。また、エンディングも120通り以上あり、何度も楽しむことができるぞ。



①毛糸を買っている朋美さん。だれかへのプレゼントでも編むのかな？

②病院に入院してしまった瑠衣ちゃん。重い病気じゃないといいけれど...



③大きな犬に追いかけてられている理紗ちゃん。大変、助けてあげなきゃ！



## リリアナにも隠しストーリーが

ナビゲーターとして、主人公の初恋成就のために、いろいろとアドバイスをくれる大天使リリアナ。彼女のストーリーがゲーム中にオマケシナリオとして隠されているのだ。どうやら、すでに発売中の『デジタルアンジュ〜電脳天使SS〜』に登場した天使たちと深い関係があるようす。彼女と天使たちの関係が明らかになるとき、リリアナの秘密も見えてくるのかも。



①スクッと立ち凜とした姿勢で哀しげな瞳を向けるリリアナ

## 3人での生活は、こうして始まった

# ルームメイトW

### ルームメイトW ～ふたり～

新着イベントやオープニングストーリー、3人が行動する街の全景など、ゲームの魅力をたっぷり掲載。これで、心だけでもひとあしお先に、主人公の気分にはたりまってくれ。

## ROMの完成が間近に迫ってきて動きのあるイベントが続々登場

かわいい女の子と暮らしてみたい…。『ルームメイトW』はそんな願望をかなえるべく、サターンの内蔵時計を利用して、リアルタイムで2人の女の子との同居気分が堪能できる。発売が着々と近づ

き、これまでとは違って、キャラの動きや表情にバリエーションがついたイベントが次々と完成している。今回は、2人と生活することになる序盤のストーリーを中心に、主人公が住む街の様子を紹介。

◎かおりさんと水のかけっこ。いろいろな表情の2人に早く会いたいね



発売日	今秋予定	C D 枚数	2枚
発売元	データム・ポリスター	複数プレイ	1人用
開発元	NEST	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60% (9月2日現在)

### 家の中のシチュエーションも豊富

男の1人暮らしと、女の子が同居するのでは、生活スタイルは全然違ってくるというもの。実際に自分が早起きしてゲームの電源を入れると、2人が朝食の用意をしてくれていることもあるのだ。気分だけでもかなり浸れるぞ。

## エプロン姿の女の子



◎朝食を作る2人。これは毎日早起きしたくなるね

### 主人公の住んでる街はこんなとこ

駅を中心に、いろいろなお店が点在している。このなかに、デートを楽しめる場所もいくつかあるようだ。ここで2人と買い物したり、散歩したりするのだ。



### 街の中でのイベント

学校に通っている2人は、毎日この駅を利用してにちがいない。このへんで待ち合わせたり、ランチをいっしょに食べたりできるらしい。近くの小学校や並木道でも、外出してのイベントがあるようだ。



◎どこかへ出かけるのも、学校へいくのも、駅を中心として活動する?

### 花屋とティールーム

川の近くにある花屋は、奥がテラス型のティールームになっている。ここで、3人で買い物を楽しんだり、それぞれの子とデートしたりすることも可能なようだ。花屋さんでお茶するのも、オシャレだね。



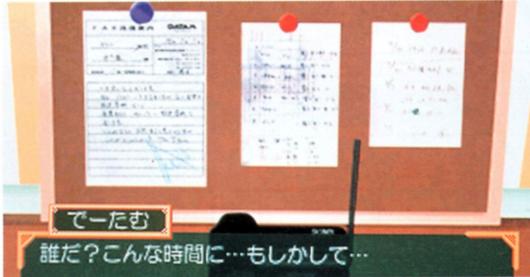
◎花屋でお茶。女の子がみんな好きなようなシチュエーションだな

## 彼女たちとの生活が始まる 序盤の展開をちょっとだけ紹介

両親が仕事で海外へいき、のんびり1人で生活していた主人公のもとへ、父親から電話がかかってくる。くわしくはわからないが、

父親の友人の娘さんが訪ねてくるので、面倒をみてやってくれ、という内容。これが幸せな同居生活の始まりとなったのだった。

### 突然の電話



○勝手に気ままに暮らしていた主人公のもとに1本の電話が…

### 1人暮らしの俺の家に女のコが!

テレビで流星に関するニュースを見ていたとき、玄関のチャイムがなった。出てみると、そこにはポニーテールが似合う元気な女の子が。彼女の名前は佐藤かおり。

看護学校生らしい。かおりさんは、次々と家事をこなし、部屋の模様替えもしていった。殺風景だった俺の家が、みるみる変身していったのだ。

○ふむふむ、今年の秋は流星群が見られるらしい



### かおりさんがやってきた



○無事、俺の家についた報告を済ませると、家のことをいろいろやり始めた。なんとアイロンがけまで…。感激だ!



### さらに女子高生まで舞い込んだ

かおりさんが落ち着いたころ、再び玄関のチャイムが。今度は、母親の友人の娘さん、女子高生の山口優子ちゃんがやってきた。彼

女もしばらくのあいだ俺の家で生活するらしい。一度に2人の女の子と同居、今年の秋は俺にとって、一生の思い出になるのかも…。



- ① またまたかわいい女の子が。夢でも見ているのか?
- ② うっかり寝坊したら、いきなり優子ちゃんのアップ



### もう、ドキドキだ

### これじゃ、Hなビデオも見られない

家に女の子がいると、便利なようで何かと不便。いちおう紳士を装っている俺としては、今まで堂々と見ていたエッチな番組を見るわけにもいかず…。こっそり夜中に見るしかないよな、やっぱり。



○こっそり見る。起きて来ないだろうな

### そして2人は姉妹のように仲良く…

おとなっぽいかおりさんもいいけど、守ってあげたい優子ちゃんも捨てがたい。ひとり身悶える俺をよそに、2人はどんどん仲良くなっていく。ひょっとして、このうち1人とそんな仲になったら、この生活はいったいどうなってしまうのだろう…。



○かおりさんの服を着たいという優子ちゃんに、どうせならと、化粧までするかおりさん。本当に仲がいいんだな



## 2人とどんな恋をする?

## 夢と恋を追う夏の日々 さあ、彼女とでかけよう

# ファインド ラブ Find Love 2 ~Rhapsody~



今回はシステム  
を中心に紹介。  
新着お楽しみ原  
画もあるぜよ。

発売日	11月5日	C D 枚数	2枚
発売元	ダイキ	複数プレイ	1人用
開発元	エフクリエティブファクトリー	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	48・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	80% (9月3日現在)

### 男は磨けば光るもの 自分の部屋で自己鍛練

ヒロインたちの好感を得るためには学力を上げたり容姿を磨く必要がある。また、もう一つの目標であるプロのミュージシャンを目指す

指すための練習は、ミニゲームになっている。レベルは15段階あり、練習曲は実在のミュージシャンの楽曲をモデルにしているのだ。



◎容姿を磨けば、一層カッコイイ

◎ギターの腕を上げれば拍手喝采?

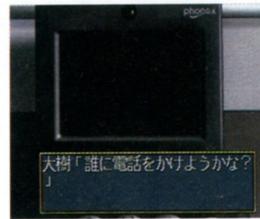
リードとサイド、練習したいパートを選ぶ

◎楽譜が読めなくても大丈夫! ボタンをタイミングよく押して演奏しよう

おーいえー

### テレフォンでヒロインと会話

主人公が管理するマンションは設備が整っているようで、なんと各部屋にテレフォンが設置されている。自室にいながらにして、ヒロインたちの顔を見ながら会話できるのだ。当然、ヒロインが留守で電話に出ないとときもあるが…



◎テレフォン完備とは、立派なマンションだなあ

#### 生沢にTEL

電話の用途のひとつ、デートのアポ取り。生沢をデートに誘うべく、彼女の部屋に電話してみたところ、返事はOK!



◎あつさりOK。やったね! 今から楽しみ☆

#### 吉野にTEL

たいした用はないけれど、なんとなく吉野に電話してみた。しかし朝早い時間のせいか、彼女の対応はいたって冷たい。ゲンナリ。



◎くだらない話はイヤですか? そつですか…



やったね!



怒らんでも…(泣)

## いよいよデートの始まり 夢のようで、現実的?

苦労を重ねてどうにかこぎつけたデートは、楽しいイベントがいっぱい。そのうちの1つ、シール

プリントを紹介するとともに、男の度量とサイフの中身の狭間に立たされるシステムに迫る。

### デート代、おごるかワリカンか

デート費用は、「自分で払う」か「ワリカンにする」の2つから選択する。基本的には全額払わないとヒロインの愛情度は下がってしまう。しかし、心の広い娘や愛情度の高い場合はワリカンでも問題ない。お金は賢く使おう。



◎払えない額ではないけどどうしませう?

まかせなさい!



◎いえいえ、君の笑顔の代金だと思えば、どうってことないさ(笑)



◎下手に出ておりますな。弱いのお…。でも、男って損だよな(泣)

### シールプリントで思い出を保存

デートスポットの一つ「シールプリントショップ」。ここでは、その名の通りヒロインとシールプリントを撮影できる。フレームは数多くあり、撮ったシールは保存できる。全ヒロイン、全種類のシールを集める楽しみも。



◎ここへ一人来て、もさりとて寂しいだけ



はいはい、もっとくっついてー

◎無地のフレーム。あさっての方向見てるときに撮ったら、後で恥ずかしいよね

パシヤリ!



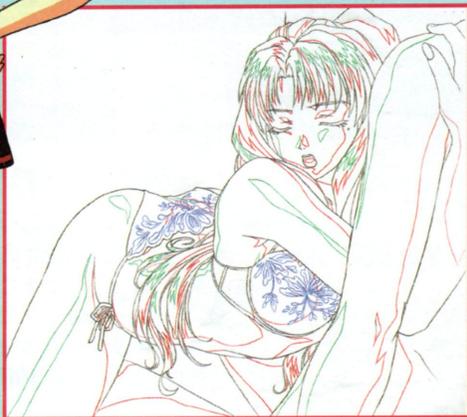
◎フレームを選んで、ボタンをポチっとな。簡単に撮れました。これは音符のフレームだね。他にはどんなフレームがあるのかな?

### Hシーンの原画を入手!

Hシーンの過激さも話題になりそうな本作品。今回は石田渚と高梨直子の原画を本邦初公開! Hシーンは1人あたり1回ではなく、何回か

あるとのこと。この原画のシーンが何回目のもか不明だが、1人のヒロインと回数をこなすには、一途になった方がいいのは間違いない。

ときには優しく



◎やっと見つけた、本当の渚。抱きつく腕に力が入る



◎直子への想いを、喜びを、全身で伝えよう

包み込むように...

ファルコムファンだけではなく、  
全く新しいユーザーをもその虜にした  
「ファルコムクラシックス」。  
その第二弾「ファルコムクラシックスII」がついに登場。  
今回収録されている作品は  
「イースII」と「太陽の神殿～アステカII」。

特に「イースII」は前作収録作「イース」の続編であり、  
物語はここで完結する。

はたして、冒険の旅の結末で  
アナタを待っているものは…?

# ファルコム クラシックスII

Falcom Classics II

1998  
**10・29**  
THU  
発売



ファルコム史に  
燦然と輝く名作2本を、  
ワンパッケージに!!



**イースII**  
前作収録作「イース」の続編。秀逸なシナリオと魅力的な  
キャラクターによって、多くのユーザーの注目を集めた。

**太陽の神殿～アステカII**  
アイコンシステムを生かしつつ、美しいCGで魅った  
ミステリアスアドベンチャーゲーム。

得  
情報

1

2つのバージョンで同時発売!

プレミアム限定版 ¥6,500(税別)  
[CD-ROM+音楽CD]

- ゲーム中の音楽をすべて収録した音楽CD付!
- 限定版オリジナルの画像ファイルを収録!\*
- 限定版オリジナルピクチャーレーベル!

通常版スペシャル版 ¥5,800(税別)  
[CD-ROM]

- 通常版オリジナルの画像ファイルを収録!\*
- 通常版オリジナルピクチャーレーベル!

\*パソコンで見ることができるファイルです。サターンでは  
ご利用できません。

2

サターンの能力を  
フルに活用したアレンジ!!

- グラフィックやBGMは、オリジナルのテイ  
ストをいかしつつ全て作り直している。
- 「イースII」のオープニングとエンディングに  
ムービーを、ゲーム中イベントシーンの会話に  
声優を起用。より感情移入したプレイが可能。

日本ビクター株式会社

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

Falcom®



もういちど、逢いたかった…



3

### イースキャラクター オリジナルテレホンカード プレゼント!!

'98年末までに、同梱の愛用者ハガキをご返却いただいた方の中から、抽選で1000名様にオリジナルテレカをプレゼント。



※当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。  
※デザインは変更になる場合があります

## 緊急発売!!

### 大好評の前作 『ファルコムクラシックス』、 サタコレで登場!!

ファルコムの名作RPG3作品が、ワンパックになった『ファルコムクラシックス』。この豪華ソフトが、なんと今秋、IIの発売に先がけてサタコレシリーズとして登場するのだ。しかもこの中の収録作品「イース」のセーブデータを、『ファルコムクラシックスII』でロードすると、声優の音声付で「イース」のイベントをいくつか見ることができる。ファルコムクラシックスIIを100%楽しむためには、ゼッタイ見逃さない!!

1998

9・17 THU

発売

標準価格 ¥2,800

T-31506G



JALECO



お・ま・た・せ♡  
またまた麻雀で勝負よ!



これが、「めっちゃ限定版」だけの  
もれなくついてくる、3大ふるくだ!!

3枚のゲームCDにプラスして、  
「スペシャルおまけCD」もついてくる! 超お得だぞ!  
取扱説明書は、なんとポスターにもなっちゃうスペシャル仕様。  
おまけの別冊イラスト集は、マニアにはたまらない、豪華執筆陣  
による描き下ろし。超レア!

ウルトラキャンペーンだっちゃん♡  
予約特典!!

全国で合計3,000名様に、**園田健一描き下ろし特製ポスタープレゼント!!**  
園田健一先生が描き下ろしたB2サイズの特製ポスターをプレゼント!!

※ポスターは、商品引き渡し時に店頭でお渡し致します。尚、数に限りがありますので、地域によっては抽選となる場合がございます。その場合、当選者の発表は商品購入時に店頭での引き換えとさせていただきます。ご了承ください。

商品の中に入っているアンケートハガキを  
送ると、抽選で他では絶対手に入らない、  
すっぱえもんが当たっちゃう!

- 垂涎! 等身大フィギュア着せ替えミュリちゃん (しゃべるよ!) 1名様
- 感動! 等身大描き下ろしスーチャーパイポスター 200名様
- 感涙! 5thアニバーサリー5枚組テレカセット 100名様

CD3枚組にスーチャーパイがぎっしり!!

麻雀シリーズアイドル雀士スーチャーパイIIの2作のアレンジ版と完全新シナリオの「スーチャーパイアドベンチャー」を楽しむことができるのだ。

アイドル雀士  
スーチャーパイ  
めっちゃ限定版  
発売5周年 得パッケージ™



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。

SEGA SATURN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、  
SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

■価格: 7,800円(予価・税別)

■ジャンル: 麻雀+AVG ■メモリー: メモリーバックアップ対応

11月発売予定

推奨年齢  
年齢制限  
18才以上

郵便はがき

50円

切手を  
はってね!

1 3 6 0 0 8 2

東京都江東区新木場 1-6-26  
TIM

**SATURN**  
FAN No. 18

連載コーナー

ゲーム成績表

係

月 日号 D・P

係

コーンヘッドクラブ

係

好きなあて先を書こう!

その他「

」係

□□□ - □□□□

住所

氏名

電話

( )

ペンネーム

年齢

歳

※このハガキはSATURN FAN投稿用ハガキです。投稿内容はお便り、イラスト等、なんでもかまいません。あて先のコーナーに○印をつけるのを忘れないでね!

-----キリトリ線-----

注目!!

投稿するときは、どんなハガキを使ってもけっこうです。  
投稿用ハガキを使えば、あて名を書く手間がはぶけるぞー!



# コーンヘッド クラブ CONE HEAD CLUB

夏の終わりに、突如関東地方を襲った集中豪雨(被害に遭われた皆さん、お見舞い申し上げます)。すぐに晴れるかと思いきや、9月になっても雨雲は上空をずーっと粘っているようで…。ああ、せめてゲームくらいはスカッとプレイしたいなあ…。

## Free Free Free

キッズのよもやま話コーナー。ゲーム以外の話題でも体験談や失敗談、面白い友人の話など、なんでもいいから送ってね。

はいはい、「ソニック」の発表会で腰を抜かしたウシです。特にソニックのスピードハイウェイ。ピルの谷間を「音速」で駆け抜ける様は大迫力! あのCGのクオリティであのスピード感は驚異的と言うしかありません(これじゃあ魅力の1000分の1も伝わってないか)。本物のせがた三四郎や湯川専務も見られたし、当日参加したユーザーも大満足だったんじゃないかな? とりあえず、10月のゲームショーで遊べるとのことなので、今から楽しみです。では、お八ガきいってみよう。

今日は非常に感謝しています。というのはサターンFAN(No.15、17)の裏表紙に掲載されていたNECインターチャネル広告のことです。大きく打ち出されたサターンのロゴマークと「まだまだイケるセガサターン」というキャッチコピー。自社製品はという一番下に小さく載せているだけ。私は初めて「ハードを支えるソフトメーカー」というものを知ったと同時に深く感動

したのでありました。NECインターチャネルさん一生ついていきます!(北海道/ソニックHAM)

初めて見たときはセガの広告かと思ったよ。まあ、これも自社製品に対する自信の表れでしょうな。

**僕**の祖母の家に、セガに関するものすごいゲーム機がありました。その名も「セガマークⅢ」です。この持ち主である叔母に聞いたところ、10年以上前に買ったそうです。もちろん今でも使えます(ただし、ソフトは3本くらいしかない)。しかも、数年位前までゲーセンにあったあの「アフターバーナー」ができるのです。このゲームをやっている最中に僕は思いました。「10年以上前のゲームをやっているなんてある意味すごいことだな」と。(茨城県/けいこ)

現役のマークⅢとは…。いいゲームはいつまで経っても色褪せないものです。10年以上前か…オレがまだランドセル背負った小学生の頃だ。

**私**の友人たち(女)は、ゲーム好きの人が少ない。ゲームは少しはするけど、雑誌を買ったり話題にしたりするほど好きではないらしい。1人だけ、私と大阪から東京で

ゲームショーに行って、はぐれても帰りの新幹線で乗り過ごしても「楽しかったな!」という位ゲーム好きな友人がいるが(笑)。他の友人は「女はあんまりゲームをせえへんもんやっ」と言う。コーンヘッドを読んでいる女性の方、周りにゲーム好きの女友達っていますか? できれば意見が聞きたいです。もっとゲーム好きの友達欲しい!(大阪府/ルミコ)

サタFANも男性読者の方が圧倒的に多い。でも、コーンの投稿者は男女約半々。女性陣、どう?

サタFANのNo.16を読んで、本来買う予定のなかったソフトが買いたく、いや買わねばならなかった。そのソフトは「パーチャコールS」だ。「よびかけ君」の中に、俺の名前があるじゃねえか! 日本どこどこにいる○○○君が、おそろく自分のために応募したんだろうけど、そのおかげで俺もオイシイ思いができる。クーー! 直接会って礼が言いたいよ。え? でも「よびかけ君」使用にはパワーメモリーが必要? 壊れてるんですけど…。

(兵庫県/ミラノダービー)

オレの名前もちゃんとありました

(応募してないけどさ)。こういうときに「よくある名前」だと有り難いね。でも、ない人も「あだ名」で大抵引かかっているんじゃないかな?

**僕**の勤めている会社では、今ドリームキャスト(以下DC)のコントローラー用パーツ(アナログキー、A、B、X、Y、スタートの各ボタン)を作っている。そういえば2年ほど前にもマルコンのパーツを作っていたので、今回もしかしたらDCのパーツを作るんじゃないかと思っていたが、まさか本当に作ることになるとは、正直驚いた。まあどんな形にせよDCに関わるのが出来たんでとてもシアワセです。しかし、11月20日の本体発売に間に合うのかちょっと心配(生産を間に合わせるために休日出勤なんてことも…そうなるとうゲームをする時間が…ああ、喜んでばかりもいられない)。追伸、DCのコントローラーはマルコンよりも手にしっくりくる。ボタンは小さめ、アナログキーの操作感覚は上々。(長野県/中原真己)

意外な所から寄せられたDC情報。とりあえずパッドの感触は良好のようなので、ひと安心?



○栃木県/風城純 25ページもあるコーンヘッド…まさに悪夢じゃ(笑)



○兵庫県/永富潤 大神の密かなアルバイト発覚。美味しいしやがって…



○山口県/HAMU 本物敗れたり! アキラ赤つ恥…。じゃあ次、パニーってみまっか!

# We are サポーターズ

ひいきのゲームやキャラクタを、イラスト・文字で応援するコーナー。そのゲームにまつわる話も待ってます。

## ドラゴンフォース友の会

「II」をプレイしてその世界観にハマり、只今「I」をサタコレでプレイ中です。こんなすばらしいゲームを今ま

でプレイしたことがなかった自分が恥ずかしい。ちなみに私のお気に入りにはジュノー様♥ (群馬県/魔法使い)



①千葉県/明石知子 意志を持つ機械カトマンドウ。主サニスは…



①神奈川県/雪野真詞 雪野さんの王子様。そんなウエインです

①宮城県/ちくばふみ ちよつと大人っぽいサニス。知的で、ほのかにセクシーで、女教師って感じですか



①京都府/サターン惑星同盟 アミカケの細かさ倍増(昨年比)という力作。不敵な表情や衣装の質感がグッドです



①神奈川県/水の森景 キリコとマンノアが落ち葉の下で面白い引き? キリコさん、おなか冷やしますよ…



①奈良県/日替わり定食 仲良きこととは美しきこと哉。変わり者はばかりだけどさ(王が一番の曲者だし)

## デネブのかぼちゃのお店

①愛知県/みどりあおい 「オウガ」で好きなキャラベスト10に入る2人を描いてくれました。1位は誰?



①滋賀県/Dr.M 悪役面全回のロンウェー公。ヒゲがステキです

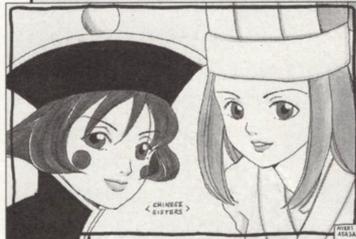


①鳥取県/LEE 虚空を見上げるエンジェルナイトの目に映るものは…



①兵庫県/DIE 洩いねえ。黒騎士には、クールなカッコ良さがある

## VAMPIRE GROOVY



①島根県/アサダニッキ レイレイとリンリンのチャイニーズ「美人」姉妹



①愛知県/北原健光 月夜の時計台を背に、どこか物悲しい表情のリス。ほう、こういう建物があるんだ



①熊本県/カキケコ企画 こちらは愛敬タツプリ。頭の羽根を引っ張ると、何かが出くる?笑



①愛知県/ヒカリと シンクロ あい・あむ・ちゃんぶアル

# 帝劇親衛隊

ついに行ってきました、サクラ大戦歌謡ショウに。感想はと言うと、「このハガキ1枚では書き表せないくらいある」こんな感じでしょうか。華やかなオープニングに始まり、アンコールでの「激！ 帝国華撃団」では、会場と舞台が一体となって、歌って踊ってました。この雰囲気は会場に行った人しかわからないと思います。No.16に「声優さんはスゴイ」という意見が載ってましたが、まさしくそれを実感することが出来ました。本当に「サクラ大戦」に出会えてよかったと思った日でした。(愛知県/やすし)

千秋楽の1階席最後列、「恋の発車オライ」で熱狂していたのは私です…。



福岡県/鶴亭流寿之介 そんなこんなで、三人娘もかえでさんもスニキでございました。



兵庫県/藍澤崇 戦士としても、1人の少女としても孤独だったレニ



愛知県/じゃじゃ馬 カンナにとっては、それ以外の何者でもない気が…



大阪府/センのすけ 織姫とすみれの高飛車お嬢様対決に巻き込まれた面々…「君死にたまつことなかれ！」



宮城県/クワツサリU助 「2」の初登場シーンは鮮烈でしたからねえ

2に一票! SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS

# 歪みへの誘い



東京都/けんじねぎし 混沌に満ちた背景は、まさに「歪んだ世界」といえよう。もっ癒すことはできたかな?



北海道/アサイサミ 上級天使を貴く、凶々しき槍。しかし苦悶するどころか、安堵の表情を浮かべているようにも思える…



東京都/TAKANE 傷ついた主人公を抱擁する上級天使…。爆音でもかじったのかな? 拾い食いするから



京都府/かけし・りよう そびえたつ神経塔。罪の意識に苛まれる主人公。そんな彼に「イザ」は…

# グランディア壮士隊

『グランディア』も、続編作としたらDCでしょうね。ジャスティンの子孫たちの大冒険活劇…。どうっすかゲームアーツさん? (奈良県/剛田)



愛知県/プリピチ 積極的な少女に戸惑う少年。主導権握られてる



長野県/高峰秋良 敵に立ち向かうジャスティンとスー。そんな2人を呪文で癒すフィーナ。眼は慈愛に溢れている



愛知県/瀬尾ともみ 3人はとって仲良し! ずっとみんなで冒険が続けられたらよかったのに…

# 移植希望の声

「エコー・ザ・ドルフィン」をドリームキャストでやりたい。殺伐としたゲームが多い昨今、美しい海をイルカになって自由に泳ぎまわる…。ホラ、面白そうでしょ? もちろんフルポリゴンおよび3D視点をお願いします。これなら「ゲームは教育に悪い」なんて見当違いのことを言う人も減ると思いますよ。(愛知県/斎藤康正)

モニターの奥に広がる大海原をユラユラと…。うーん気持ち良さそう。「ファイティングバイパーズ2」を

ドリームキャストに移植希望! 都市部以外では対戦相手が不足気味なので、プレイヤー層拡大のため移植してください。「3D格闘は結局「バーチャ」の影響から抜けきれない」と言われるが、決してそうとは限らない。何故なら、僕は「バイパーズ」の面白さをよく分かっているから。もっと多くの人にそのことを知ってもらいたい。(群馬県/AC/DC)

そういうアーケードからの移植モノって、まだ発表されていないなあ…。

島根県/ゴンザレス かりんお嬢様がそうおっしゃるのでしたら…



埼玉県/ゲルマイヤー2号 こちらはサターンへの移植希望。さて、どうなんでしょう…かなりHですからな。確かにアーケードじゃ思う存分プレイできない?

# キッズ ホープ 生

『レイディアントシルバーガン』を買いました。内容の方はゲーム成績表に譲るとして、プレイして思ったのは「サターンはまだまだいけるのでは?」ということ。サターンの「2Dも3Dもできる」という長所だけを引き出した作りに感心させられました。今まで3Dをやろうとして無理が生じたり、2Dにしても移植が多く、サターン独自の特色は分りにくかったと思う。もっと『レイディアント』のようなゲームがあれば、ポリゴン云々といった批判もなかったかもしれない…。例えばゲームボーイも『ポケモン』の登場で「ゲームボーイならではの」という面白さがやっとならぬと思うんです。しかしサターン市場の縮小を止めることは無理でしょう。今後はST-V基盤

## サターンやドリームキャスト、そしてゲーム業界に対する意見や要望大集合!

として、業務用の活躍に期待します。DCは、どれだけのメーカーが「らしさ」を引き出してくれるのだろうか…。(群馬県/GORGON)

ここへ来て、ようやくサターンの持ち味が発揮されてきたってことかな?

もういい、やめてくれ。何だよあのCMは。確かにPSには負けたり、ドリームキャストもイマイチ盛り上がり欠ける。でもあそこまで卑屈になることはないんじゃないか? プロデュースが秋元康だからダメ出しできないワケでもないだろうに。湯川専務だか誰だか知らないが、前向きさが全く感じられないし、見ていて気分が悪い。あんなCMなら流さなくて結構だ。(東京都/C.K.R)

あのCM、マスコミで結構話題にな

ってるようだ。湯川専務も大人気だし、それなりに効果あったと思うけど…。

DCは一般作品オンリーらしいですが、本当にそうだったら買いません。女性でも「Hなゲームやってみたくけれど、パソコンには手が出ないしあそこまで過激な内容はやりたくない」と思うのは私だけではないと思います。「スーチャーパイ」や「リアル麻雀」は楽しかったし「下級生」や「同級生2」は燃えました。「EVE burst error」「YU-NO」は思いっきり感動…泣きました。本当にサターン持って良かったです。こういう過激な表現があるからこそ成り立つ、ちょっと大人向けのゲームがもう遊ぶことができないなら、DCには興味ないです。サターンを切り捨てるのは仕方ないにしても、こういうユーザーを切り捨ててしまうのはヒドイと思う。

(宮城県/さよなら? エルフ)

名作が多い反面、サターンのイメージ悪化の元凶とまで言われた18推ソ

フト。DCに残して欲しい気もするが…。

DCの登場でセガの主戦力としての役割を終えたサターンではありませんが、このままギャルゲー専用機に落ちていくのも惜しいような気がします。確かにサターンは、ポリゴンやムービーを扱う能力が、他機種に比べてやや力不足です。しかし「ファルコムクラシックス」や「MSXコレクション」のように過去の名作を再現するには十分な力量を持っています。そこでゲームの資産の引継ぎをサターンの新たな路線とするのはどうでしょう。もちろん各メーカーの協力は必要ですが、実現すれば思い出の中だけのゲームが再びプレイ可能になりますし、DCとの住み分けも明確になります。個人的にはエニックスの「ジーザス」、T&Eの「サイオブレッド」等、アドベンチャー系のリメイクを望んでいます。読者の中にも「このゲームをもう一度プレイしてみたい」という思いがあるのでは? (茨城県/ルポ★ライター)

# イラスト ギャラリー



◎千葉県/梶尚雄 オロチ・シエルミーの「死の宣告」。この宣告を受けて生き長らえた人間はいないかと…。



◎石川県/片乃みずか 女神のように輝かしいファイナ(女神なんだけど)。アイズのイラストって珍しいかも



◎滋賀県/リュウ 人間とは…朝起きて、三食きちゃんと摂って、夜寝るもの(泣)



◎愛知県/颯風也 夏は終わったけど、キャミソール姿の鮎はステキということだ…。



◎福岡県/東雲三太と寿之介 姉弟合作! 2人とも「スレイヤーズ」ファン



◎富山県/冬月れん 「98」にもめでたくクリスマスは登場! よかったね



◎兵庫県/ケンバチ 何を見せてくれるのでしょうか。なんたってケダモノという位ですから。ワクワク♡

He name is Aomushi. He is high school boy, and adult comic writer. He is new Wednesday. 青ムシ Show.

◎岩手県 ひぢきここあ 青ムシはヤバイ。でもこの青ムシは憎めない。でも本物の青ムシは… (以下無限)



実売データと読者アンケートを基に最新のソフト情報をお届け!

# RANKING STREET

ランキングストリート

実売データに基づいた売り上げデータと、読者が選ぶ人気&移植希望ランキングを掲載! この他にも、ゲームに対するユーザーの生の声を掲載した「ゲーム成績表」など、ゲームファン必見の情報がたくさんあるよ。

## RANKING STREET

### サターン 売り上げ RANKING ランキング

## 『ブラックマトリクス』を皆様、いかが思われますか?

今回、週間販売本数が5ケタを突破したのは、後半週1位の『ブラックマトリクス』のみ。最終的な受注は約6万本とのことなので、さらに伸びるのは間違いないだろう。

さて、「初回受注分のみ生産」と

いう方針を打ち出した『ブラックマトリクス』。応援してくれたユーザーに行き渡るよう、予約分は必ず生産することになったが、予約が間に合わず手に入らなかったユーザーがいたのも事実。再販なしということ

で、それらの人々にソフトが行き渡らないのはやはり問題が残る。一度うたった「再販なし」を取り消すのは容易でないが、応援してくれたユーザーすべてが納得できる何らかの対応を期待したいところだ。

### 8月17日~8月23日

順位	前回	①ゲーム名②メーカー/発売日/価格	③推定販売本数④推定累計本数
1	1	バクケンローダー セガ/'98年8月6日/5800円	4,850 30,040
2	2	プロ野球 グレイテストナイン'98 サマーアクション セガ/'98年8月6日/5800円	4,110 22,490
3	3	ルナ2 エターナルブルー 角川書店/ESP/'98年7月23日/6800円	3,710 104,520
4	4	DEEP FEAR セガ/'98年7月16日/6800円	2,690 85,800
5	初	海辺くビーチ>でリーチ! 毎日コミュニケーションズ/'98年8月20日/5800円	2,560 2,560
6	7	ハイスクールテラストーリー キッド/'98年7月23日/5800円	2,030 31,190
7	5	ルパン三世 -ピラミッドの賢者- アミック・エスエンタテインメント/'98年8月6日/5800円	1,900 11,830
8	-	スーパーロボット大戦F 完結編 バンプレスト/'98年4月23日/6800円	1,560 517,570
9	10	機動戦士ガンダム ギレンの野望 バンダイ/'98年4月9日/6800円	1,390 222,810
10	8	悪魔城ドラキュラX ~月下の夜想曲~ コナミ/'98年6月25日/3800円	1,370 22,190
11	9	魔導物語 セガ/コンパイル/'98年7月23日/5800円	1,260 26,980
12	初	古伝降霊術 百物語 (サターンコレクション) ハドソン/'98年8月20日/2800円	1,180 1,180
13	6	慟哭そして... ファイナルエディション データイースト/'98年8月6日/6800円	1,110 11,830
13	初	桃太郎道中記 (サターンコレクション) ハドソン/'98年8月20日/2800円	1,110 1,110
15	-	センチメンタルグラフィティ NECインターチャネル/'98年1月22日/6800円	1,100 247,890

### 8月24日~8月30日

順位	前回	①ゲーム名②メーカー/発売日/価格	③推定販売本数④推定累計本数
1	初	BLACK/MATRIX (ブラックマトリクス) NECインターチャネル/'98年8月27日/6800円	45,170 45,170
2	1	バクケンローダー セガ/'98年8月6日/5800円	4,420 34,460
3	初	カプコン ジェネレーション ~第1集 撃墜王の時代~ カプコン/'98年8月27日/5800円	4,030 4,030
4	2	プロ野球 グレイテストナイン'98 サマーアクション セガ/'98年8月6日/5800円	3,470 25,960
5	3	ルナ2 エターナルブルー 角川書店/ESP/'98年7月23日/6800円	2,960 107,480
6	-	お嬢様を狙え!! クリスタルビジョン/'98年7月23日/6800円	2,190 27,210
7	4	DEEP FEAR セガ/'98年7月16日/6800円	2,140 87,940
8	10	悪魔城ドラキュラX ~月下の夜想曲~ コナミ/'98年6月25日/3800円	1,660 23,850
9	9	機動戦士ガンダム ギレンの野望 バンダイ/'98年4月9日/6800円	1,620 224,430
10	13	桃太郎道中記 (サターンコレクション) ハドソン/'98年8月20日/2800円	1,570 2,680
11	6	ハイスクールテラストーリー キッド/'98年7月23日/5800円	1,530 32,720
12	7	ルパン三世 -ピラミッドの賢者- アミック・エスエンタテインメント/'98年8月6日/5800円	1,430 13,260
13	8	スーパーロボット大戦F 完結編 バンプレスト/'98年4月23日/6800円	1,360 518,930
14	5	海辺くビーチ>でリーチ! 毎日コミュニケーションズ/'98年8月20日/5800円	1,250 3,810
15	12	古伝降霊術 百物語 (サターンコレクション) ハドソン/'98年8月20日/2800円	1,190 23,70

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。★データ協力:あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアアクリエイト、セブンイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スーパー

## RANKING STREET

# 前人気 RANKING ランキング

# もっと！セガサターン、もっと！ドリームキャスト

初登場作品が6本もランクイン！  
その中から、サターン作品だけを見てみると、5本中4本は集計号の特集記事で扱われている。しかし、一番高順位にランクインしたのは、タイトルしか公開されなかった『サク

ラ大戦 帝撃グラフィ』であった。改めて、『サクラ大戦』という作品の絶大な支持率が見てとれるところだ。一方、ドリームキャスト作品は、『北へ。』が14位と、好調な滑り出し。また、一気に新情報が出始めた

『SONIC ADVENTURE』が7位までランクアップし、ドリームキャスト作品の一番人気となった。今回は、サターンとドリームキャストのどちらにも活気があるという、非常に好ましい結果となった。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	Pia♥キャロットへようこそ!!2	NEC インターチャネル	10月8日	376
2	4	機動戦艦ナデシコ The Blank of 3years	セガ	9月23日	274
3	2	バーチャコールS	キッド	10月29日	239
4	3	フレンズ ～青春の輝き～	NEC インターチャネル	今秋	210
5	初	サクラ大戦 帝撃グラフィ	レドカンパニー	12月	158
6	6	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	セガ	9月23日	147
7	16	SONIC ADVENTURE [ドリームキャスト]	セガ	年末	125
8	9	ワーズ・ワース	エルフ	今秋	123
9	7	アイドル雀士スーチーパイ めちゃ限定版～発売5周年@パッケージ～	ジャレコ	11月	122
9	12	MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン	10月下旬	122
11	初	She'sn ～シーズン～	キッド	11月	109
12	14	ダービースタリオン (仮称)	アスキー	今秋	105
13	10	バーチャファイター3	セガ	未定	101
14	初	北へ。White Illumination [ドリームキャスト]	ハドソン	'99年2月	99
15	初	NOël3	バイオエラDC	今冬	94

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
15	初	瑠璃色の雪	キッド	今冬	94
17	8	Dの食卓2 [ドリームキャスト]	ワーブ	今冬	90
18	13	ルームメイトW ～ふたり～	データ・ポリスター	今秋	77
19	初	機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書	バンダイ	10月8日	76
20	17	電車でGO! EX	タカラ	10月	74
21	30	モンスターメーカー ホーリーダガー	NEC インターチャネル	未定	72
22	11	バイオハザード2	カプコン	未定	70
22	15	e'tude prologue ～揺れ動く心のかたち～	TAKUYO	今冬	70
24	18	せがた三四郎 真剣遊戯	セガ	10月29日	64
24	20	メルクリウスプリティ [ドリームキャスト]	NEC インターチャネル	未定	57
26	21	ファルコムクラシックスII	日本ビクター	10月29日	52
27	24	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3 (仮称)	コナミ	未定	50
27	26	幻想水滸伝	コナミ	9月17日	50
29	23	カブコンジェネレーション 第2集 魔界と騎士	カプコン	9月23日	48
29	26	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	ワーブ	未定	48

## RANKING STREET

# 移植希望 RANKING ランキング

# ドリームキャストが引き継ぐサターンの遺産とは？

ドリームキャストへの移植希望に  
初登場作品が4本もランクイン。その中でも、6位の『ブラックマトリクス』に注目。この作品がランクインした要因として「良作である」ということ以外に、「買えなかったか

ら』というのがある。プロデューサーの多部田氏の「いつかアドバンス的なものをを出せたら～」というコメントもあり、「それならばドリームキャストで」という意見が多く見受けられた。11位にランクインして

きた『サクラ大戦』といい、「サターンの名作をドリームキャストへ」という要望が高まりつつある。これは、たとえサターンが引退してしまっても、名作は現役でいてほしいという気持ちの現れなのでは。

## サターンへの移植希望ランキング

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	ストリートファイターZERO3 <sup>●</sup>	カプコン	格闘アクション	40
2	3	WHITE ALBUM <sup>①</sup>	リーフ	アドベンチャー	36
3	4	ダブルキャスト <sup>②</sup>	SCE	アドベンチャー	35
4	5	THE KING OF FIGHTERS'98 <sup>●</sup>	SNK	格闘アクション	32
5	6	ああっ女神さまっ <sup>①</sup>	バンプレスト	アドベンチャー	28
6	15	SDガンダム G GENERATION <sup>②</sup>	バンダイ	シミュレーション	23
7	10	幕末浪漫 月華の剣士 <sup>●</sup>	SNK	格闘アクション	20
8	2	魔装機神 <sup>②</sup>	バンプレスト	シミュレーション	16
8	14	グランツーリスモ <sup>②</sup>	SCE	レース	16
10	12	To Heart <sup>①</sup>	リーフ	アドベンチャー	15
11	7	臭作 <sup>①</sup>	エルフ	アドベンチャー	12
11	11	ファイナルファンタジーVII <sup>②</sup>	スクウェア	ロールプレイング	12
11	12	ファイナルファンタジーVIII <sup>②</sup>	スクウェア	ロールプレイング	12
14	8	EXODUS Guilty (エクソダスギルティ) <sup>②</sup>	イマディオン アーベル	アドベンチャー	11
15	初	メタルギア ソリッド <sup>②</sup>	コナミ	アクション	9

## ドリームキャストへの移植希望ランキング

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム <sup>●</sup>	セガ	アクション	39
2	2	バーチャファイター3 <sup>●</sup>	セガ	格闘アクション	36
3	4	グランディア <sup>④</sup>	ゲームアーツ	ロールプレイング	28
4	2	THE KING OF FIGHTERS'98 <sup>●</sup>	SNK	格闘アクション	25
5	8	セガラリー2 <sup>●</sup>	セガ	レース	24
6	初	ブラックマトリクス <sup>④</sup>	NEC インターチャネル	シミュレーション	20
7	8	ダブルキャスト <sup>②</sup>	SCE	アドベンチャー	19
8	11	バーチャストライカー2 バージョン98 <sup>●</sup>	セガ	スポーツ	16
8	14	ファイナルファンタジーVII <sup>②</sup>	スクウェア	ロールプレイング	16
10	5	ストリートファイターZERO3 <sup>●</sup>	カプコン	格闘アクション	15
11	6	ファイナルファンタジーVIII <sup>②</sup>	スクウェア	ロールプレイング	14
11	初	サクラ大戦 <sup>④</sup>	セガ	アドベンチャー	14
13	6	デイトナUSA2 <sup>●</sup>	セガ	レース	12
13	初	EXODUS Guilty (エクソダスギルティ) <sup>②</sup>	イマディオン アーベル	アドベンチャー	12
15	初	ドラゴンクエストVII <sup>②</sup>	エニックス	ロールプレイング	10

※このデータは本誌16号のアンケートから無作為に1000通選り、集計したものです。表中、●は業務用、②はメガドライブ、④はサターン、⑦はプレイステーション、⑧はスーパーファミコン、④はNINTENDO64、⑤はPC-FX、①はパソコンを表します

# ゲーム成績表

読者ランキング  
&  
ゲーム批評

## シューター大満足!! 『レイディアントシルバーガン』

1位は、「残念」が1通のみという高評価を獲得した『レイディアントシルバーガン』。総合でも、シューティングの中では歴代3位となった。『ルナ2』は、総合点24.10の前作には勝ったものの、今回は2位に。

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数を基に、30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象は、本誌16号発売日(8月7日)の1週間前までに発売されたソフトなので、ソフト発売当時の読者評価が下される。一方のゲーム成績表は、読者投稿による批評文を掲載。読者投稿には、そのソフトの良い悪いを記入してもらい、好評・不評の割合を算出している。

順位	ゲーム名	発売元	発売日	価格(円)	総合点	歴代順位	👁️	🎮	💰	👉	!!!	☆
1	レイディアントシルバーガン	トレジャー	7月23日	5800	25.11	21	3.81	4.13	4.17	4.22	4.48	4.30
2	ルナ2 エターナルブルー	角川書店/ESP	7月23日	6800	24.46	43	4.52	4.17	3.91	3.82	4.35	3.69
3	お嬢様特急	メディアワークス	7月30日	6800	23.86	73	4.39	3.61	3.82	3.70	4.24	4.11
4	魔導物語	セガ/コンパイル	7月23日	5800	23.29	100	4.43	3.80	3.83	3.86	3.90	3.48
5	ドリームジェネレーション ~恋か?仕事か!...~	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	7月30日	6300	22.53	166	4.00	3.71	3.65	3.71	3.71	3.76
6	アンジェリック デュエット	光栄	7月30日	7800	21.76	236	3.83	3.55	3.00	3.86	3.76	3.76
7	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ	7月30日	6800	21.46	262	4.46	3.46	3.00	3.38	3.85	3.31
8	DEEP FEAR	セガ	7月16日	6800	20.90	317	3.54	3.82	3.40	3.28	3.70	3.16
9	わくわくモンスター	アルトロン	7月30日	5800	20.86	324	3.71	3.43	3.29	3.29	3.29	3.86
10	コナミアンティークス MSXコレクション ウルトラパック	コナミ	7月23日	3800	20.61	361	3.07	3.44	4.10	3.29	3.46	3.24
11	バックガイナ ~よみがえる勇者たち~ 覚醒編『ガイナ転生』	ピング	7月30日	5800	20.42	399	3.83	3.33	3.42	3.17	3.25	3.42
12	お嬢様を狙え!!	クリスタルビジョン	7月23日	6800	20.10	440	4.11	3.08	3.03	3.29	3.43	3.16
13	ハイスクールテラスストーリー	キッド	7月23日	5800	20.04	446	3.85	3.21	3.31	3.15	3.32	3.21
14	エルフを狩るモノたちII	アルトロン	7月16日	7800	19.22	557	4.00	3.09	2.70	3.26	3.17	3.00

1位 📊 95% 📉 5%

### レイディアントシルバーガン

#### 甘いささやき

アイデア次第で、まだまだおもしろいシューティングが作れるということを示してくれたトレジャーの快作。とにかくボス戦がおもしろく、泣きそうなほどキツイけれど楽しい(Mか俺は...)。敵の多彩な攻撃に対し、攻めて避けてのせめぎ合い。シューティングの醍醐味がたっぷり詰め込まれています。

サターンモードでは、ゲームオーバーになってもパワーアップした状態をセーブできます。基本的に得点を稼がないとパワーアップにつながらないの、ハイスコアラーじゃない自分にとってはうれしいシステムです。それと、取扱説明書のセンスも良い(笑)。(🕒:20時間)

(山口県/正しい日本ゴ・30歳♂) マニアックではあるが、細部までの徹底した作り込みによって、その難しさも納得できるものとなっている。特にシューティングフ

ァンにとっては、弾よけ、チェーン、カスリボーナスなど、今まで培ってきた経験と技術的な資産が活かせるのはうれしい。3種類のメインウェポンの組み合わせと使い分けのシステムは若干複雑そうに見えるが、その使いどころは、各ステージの地形とエネミーの配置場所によって、しっかりとフォローされている。

ムービーの絵柄とストーリーには好みが分かれるだろうが、サターン最強のシューティングといっても過言ではない。(🕒:20時間)

(千葉県/ハム星・25歳♂) **熱い!** シューティングが好きなら人ならそう言わずにいられないほどの作品。プレイする前は複雑に思えたボタンの組み合わせによるショット分けや、得点によるパワーアップシステムは、数回プレイすれば不思議と馴染む。パワーアップのための点数稼ぎがこれまた楽しい。同色の敵を倒し続けて入るチェーンボーナス、特定の倒し方をすると入るシークレットボーナス、そして正体不明の生物メリーを見つけることで入るメリーボーナスなどのスパイスにより点数稼ぎが苦痛にならない。それに、敵の弾幕や地形をギリギリで抜けたときには気持ち良さを味わ

える。また、ムービーや随所に入るフェイスウィンドウでの会話によって、ゲームを盛り上げてくれる。ムービーの高画質にも驚かされた。

そしてなにより、サターンオリジナルのプラスアルファを加え、発表から短期間での移植が素晴らしい。とにかく中毒性があるので一度はプレイしてほしい。(🕒:25時間)

(北海道/KAZ3・21歳♂) **ま**ずアーケードモードについて。結論からいいますと、移植は完全・完璧だと思います。見た目だけでなく、当たり判定や処理落ち具合も業務用そのもの。サターンモードでは、アーケードモードに比べて武器レベルの上がり具合が抑えられ、非常に難しくなっています。パターン研究のし甲斐があるように再調整されているのは良い感じですね。

ただ、残念な点もあります。一番の問題は、「明らかにB+Cの連射速度が業務用に比べて遅い」ことです。重箱の隅をつつくようなことですが、業務用をプレイしている私には、パターン作成にあたって若干の違和感が感じられたのも事実です。面セレクトも、もっと細かくできればという気がしました。(🕒:30時間)

(埼玉県/村田公平・22歳♂)

**点**数稼ぎ=武装強化というシステムは斬新でおもしろく、自然とスコアアタックに挑める。が、ただ単に撃ちまくるだけでは点数は稼げないため、撃ちどころを考えなければならず、その結果難易度が上がってしまったことは否めない。

とはいえ「やりごたえ」は十分。敵弾のスピードが遅く、自機の当たり判定も極端に小さいため、極限状態で弾よけする快感も味わえる。それに、さまざまな得点ボーナスが存在しているため、自分なりに戦略を組み立てる楽しさもある。

「シューティングに少し覚えがある」という人は買って損はないはず。ただし、凶悪なまでの難易度の高さを保証します。(🕒:19時間)

(京都府/ZOSHI・21歳♂)

**ま**ずは業務用からの早期移植に感謝! 今作品は5~6000円注ぎこんでも攻略できるような作品ではないので、家でじっくり取り組めるのはうれしいです。それに「サターンモード」では、ナレーションやフェイスウィンドウによる演出で臨場感もアップ! 物語の背景が分かりやすくなったのも良いです。しかし最大の魅力は、まるで難解なパズルを解いていくような「点数稼

\*データは本誌16号のアンケートハガキから無作為に1000通選り出したものです。

\* 🕒 は大体のプレイ時間です。ちゃんとプレイしているのか? 参考するに足りるのか? どの程度の時間プレイして批評文を書いたのか? このコーナーを読む際の判断基準にして下さい。

のおもしろさ」でしょう。プレイ回数を重ねるほど、より高度な「稼ぎ」を楽しめるようになるため、常に向上心を持ってプレイでき、飽きません。確かに難易度は高いですが、それを超える中毒性がこのゲームにはあります。(👤: 28時間)

(三重県/川西正臣・24歳♂)

**敵**の攻撃は激しいが、自機の当たり判定が小さいので弾をよけるのが楽しい。それにボスの数も多く、いろいろな攻撃を仕掛けてくるのでなかなか飽きない。サターンモードのシナリオについては、SFにはありがちという観もあるが、とてもよくできていておもしろい。グラフィックは綺麗で、「凄」の一言に尽きる。難易度は高いけど、アーケードモードは何回もコンティニューできるので、誰でも最後までプレイできるハズ。(👤: 17時間)

(神奈川県/ガルバディス・27歳♂)

### 👤 辛いつぶやき

**パ**ワーアップシステムの新たな試み、移植の精度、オリジナル要素、これらについては問題なかったと思います。しかしシューティングなのにセーブができて、再度プレイしたときに得点とレベルが続行するのは問題があると思いました。というのも、レベルが高いと1つの武器でごり押しができ、今作品の醍醐味である武器の使い分けが必要なくなってしまうからです。

あと、プレイ中にナレーションが入ったり、キャラクタがしゃべるのは臨場感が出てよかったのですが、肝心のセリフが聞き取りづかったのは残念です。(👤: 20時間)

(群馬県/渋谷ヤマ電部員・17歳♂)

### メーカーからのひと言

まずは、お買い上げありがとうございます。今回は開発者レビューでGO GO！井内：7てん。「僕、7点で失神」なみ：5てん。「開発期間の満足度としてだ！でもお金くれたら高い点あげるよお〜ん」

中川：6てん。「ごめんなさい。ゆるして。もうしないから…」

鈴木：?てん。「ぼくには言えない」

社長：「おまえら何やってたん？」こんな僕たちだけ、また買ってね。(トレジャー「R.S」チーム一同)

2位 📊 91% 📉 9%

## ルナ2 エターナルブルー

### 👤 甘いささやき

**期**待していた通りのデキでした。特にシナリオが文句なくすばらしいです。本当に感動しました。演技に関しても、有名な声優さんをたくさん起用しているだけあって、さすがというべき迫力があり、何度も泣かせてもらいました。

システムについても、アイテムが前作よりもたくさん持てるようになっていたり、戦闘時のロード時間がとても短かったりと、細かい部分で改良がなされていて、ストレスを感じることなく、スムーズにプレイすることが出来ました。それに、クリア後の「Special」も、ユーザー思いですごくよかったと思います。ただ1つだけ気になったのは、なんかザコが強くないですか？属性によっては、ダメージをほとんど受けない敵も多くなって大変でした。それにしてモーターガンのプロマイドはすごかった…。(👤: 35時間)

(千葉県/はるか♡・19歳♀)

**見**た目が地味でセールスポイントに欠ける気はするけど、プレイしてみるとゲームを構成する各部分が丁寧に作られており、とても遊びやすい。ストーリーとキャラクタもしっかりしていて、最後までプレイヤーを引きつける力がある。ムービーもフル画面でキレイ。サービスシーンも多いし(笑)。

特筆すべきはバランスのすばらしさ。ダンジョンの1フロアで戦える敵の数は決まっているのだが、それを全部倒すように進んでいくと、程よく経験値がよってレベル上がり、次の街で一通り装備が強化できるくらいのお金も溜まっている。経験値稼ぎをする必要がほとんどないのだ。パーティキャラはいまどき珍しく画一的な成長しかしなが、紋章システムによって多少の味付けができるし、組み合わせを探すのも楽しい。

内容的には可もなく不可もないけど、初めてRPGの楽しさに触れたときのことを思い出させてくれた良質

の作品でした。(👤: 40時間)

(山口県/正しい日本ゴ・30歳♂)

**と**にかくシナリオとムービーが秀逸な作品。特に完全新作のムービーが美しい(場面によって画質を使い分けているのも◎)。シナリオは追加・修正されているものの、メガCD版をほぼ忠実に移植していて、当時からファンにとってはうれしい限り！アルテナの声の変更については、アレンジされたシナリオのおかげで全く違和感はなかった。ただ気になったのが戦闘シーン。アクセスはほとんどないのだが、戦闘自体が非常に時間がかかる。「作戦」コマンドで「AI」の指定ができないことに問題があるのでは？

第2部ではダンジョン、ムービー鑑賞アイテム、ワープ・アイテムが追加されたほか、前作『シルバースターストーリー』でもおなじみのプロマイドもあるなど、メガCD版をプレイした人でも楽しめる作品になっていると思う。(👤: 46時間)

(愛知県/龍斎剣・24歳♂)

**期**待以上、というのが正直な感想。ストーリーやキャラクタの見せ方がうまく、各人が抱く考えや思いには素直に共感できた。最高のムービーと音楽によって、さらに盛り上がる演出も数多くあり、感情移入度は抜群。システム面に関しても、前作『グランディア』で見られた不満点が改善されており、より良く進歩した姿が見受けられた。

本編クリア後の話も丁寧に作られていて、そのラストの感動は本編をも上回るくらいであった。

「ステータス画面が見にくいな」とか、「ちょっと新鮮味に欠けるかな」とも思えたが、全体的な完成度は折り紙つき。唯一の不満といったら、まだ続編が発売されていないことだろう(笑)。(👤: 40時間)

(愛知県/ロビン2・14歳♂)

### 👤 辛いつぶやき

**×**メガCD版から、前作ほどの変化がなかったのは物足りなかった。1番の違いはムービーだが、前作の『MPEG版』と比べると、やはり見劣りしてしまう。不満なのはダンジョンの敵が強すぎる。1人1人指示しないと全滅しかねないので、せつかくの作戦コマンドはほと

んど使えない。作戦としてのAIが選べないのも不満。(👤: 20時間)

(東京都/トラピカ・21歳♂)

**ゲ**ームを形成する各部分に携わるスタッフ間のやり取りが少なかったためか、意図とは異なるものをまとめて上げている印象を受けた。本作品では「戦闘」が、シナリオやキャラクタの足を引っ張っているようだ。メガCD版ではある程度成功していた「戦闘中にもキャラクタの成長を感じさせる」演出も希薄に思える。「紋章システム」は装備品やキャラクタの没個性化を招き、「ダッシュ」は全編にわたってストレスを感じさせる。「シンボルエンカウント」については戦闘回数が低下し、数多くの魔法、アイテムの存在意義を喪失させてしまった。主要の変更点はすべてマイナスに働いている気がする。また、キャラクタの動きも悪化していた。レオの剣の握り方や大幅な技の変更は理解しがたい。

次に気になったのは「サウンド」。BGMを使用する場面の変更(特にガレオンの最期)は諸所の演出を含め納得いかない。曲もあまり追加されていないうえ、相変わらずしゃべらないことに不満。各キャラのテキストを読みながら声優の声を想起するには、さらに10倍は声を聞く必要がある。それに効果音もしっかりこない。音響効果はいい感じだが…。

「ビジュアル」面についても、ムービーの作画レベルが前作に比べて低い気がする。ダンジョンやモンスターの使いまわしが多いことも問題があるし、スタッフロールもチープさが漂う。「超」がつくほどの名作を、凡庸なRPGにしてしまった代償は高くつくと思う。(👤: 35時間)

(新潟県/若月学武・25歳♂)

### メーカーからのひと言

『エターナルブルー』を、「ルナ」という作品を多くの人にプレイしてもらいたい。スタッフ一同、その想いはひとつだったと思います。でも、リメイクの難しさも感じました。メガCDからのファン、そしてサターンからのファン…。それでも私たちが大切にしたのはストーリー。少しでもヒロタちに感情移入してもらえればと。反省を踏まえて、次回作を頑張ります。(角川書店 高橋)

3位 50% 50%

### お嬢様特急

甘いささやき

プレイしてみて思ったことは、「とてもこだわって作られているな」ということ。グラフィックはキレイなうえに量が多い。さらに、キャラクターの表情も豊富で、設定やシナリオなども本当に良くできている。特に主人公（プレイヤー）が選択するセリフの内容が絶妙で、このゲームにありがちな、ただ単にご機嫌をとるだけのキザな言葉を選べば良いというわけではない。ちゃんと相手の気持ちを考えて、時には裏をかくてあえてキツイセリフを選んだりもしないと、逆に嫌われてしまうことも多々あり、選択肢が出てくるたびに結構悩まされる。また、オマケも充実していて、何度でも繰り返して遊べる工夫がされている。あえて気になった点を挙げると、キャラクター同士のからみ（イベントの集合写真などは除く）が思いのほか少なかったことと、メインキャラクター以外の乗客の描写がまったくないため、列車内には主人公と女の子たちしかいないように感じてしまうところか。（🕒：40時間）

（東京都／紅鳩・18歳♂）

**確**率にかなり影響される恋愛アドベンチャーだと思いますが、デキは予想以上のものでした。キャラクターの表情が豊かなうえにフルボイスなので、とても臨場感がありました。ただ、全員攻略するには何回

もプレイしなくてはならないゲームなのだから、時間の経過やメッセージを一気に飛ばせる機能がほしかったと思います。（🕒：43時間）  
（東京都／平沢弘充・19歳♂）

辛いつぶやき

**女**の子たちがいつも決まった場所にいないので、狙った女の子に逢えずもどかしい。それに加えて、列車の発車時刻という時間制限があるため、たまたま頻りに逢った女の子がどうしても本命の相手になってしまう。また、序盤に登場した女の子とハッピーエンドを迎えられる条件を満たしていても、その女の子が下車した後にべつの子と仲良くなってしまおうと、そちらが優先されてしまうこともある。そうならないために、女の子との出合いを回避するようにしていると、時間を進めるだけの作業的なプレイになってしまう。他には、会話の繋がりが不自然な場合がある、宿泊駅でしかセーブできないといったところが不満に感じた。システムはしっかりとしているだけに残念。（🕒：25時間）

（東京都／C.K.R・♂）

### メーカーからのひと言

目新しさより丁寧さ、インパクトより完成度、…この作品が目指したのは、そんな職人の匂いがするものです。指摘された欠点も、すべて理由があつてのこと。確かに、容量の関係で泣く泣く削った部分もありますが、「意外な良作」(笑)という評価を数多く受けたように、デキには自信があります。まだプレイしていない人はぜひ。後、小説版もよろしく。（原作・脚本・構成 花田十輝）

4位 ハガキが少ないので割合はだしません

### 魔導物語

甘いささやき

**好**感を持てるソフトです。すぐわかりやすく丁寧に作ってあるので、詰まることなく進めていくことができました。キャラクターの個性も活かされているし、技の一つひとつのグラフィックがキレイで良いと思います。しかしロード時間がとても長い。気分が高まっているときにロードされたときには冷めてしまいました。デキがいいだけに、このことは残念です。（🕒：20時間）  
（岐阜県／MIKU2・19歳♀）

5位 ハガキが少ないので割合はだしません

### ドリームジェネレーション ～恋か？仕事か!?～

辛いつぶやき

**平**日は仕事で、土日に会話やデートというよくあるタイプだが、平日のテンポが悪い。1時間ごとにポイントの上下を見せる必要があつたのかどうか。たまにイベントが起きて、ほとんどの場合は同じことしか言わない男性キャラクターが登場する。序盤から行動力、時間、所持金の制限が厳しく思うように動けない。決まった場所へ行かないと話が進まない場合が多いのに、制限のために決まった場所を探すのが難

全体的にスムーズに進むため、つついっつプレイし続けてしまいます。個人的にはエンディングが良かったです。感動してしまいました。あと「ぶよカード」が、本編をおろそかにするほどおもしろかったです。でも不満もありました。画面が斜めなので操作がしにくいことや、敵がよく出てくるため戦闘が長引きがちなところ。（🕒：30時間）  
（東京都／恵千春・13歳♀）

### メーカーからのひと言

本作は色々隠しイベントがありますので、1度で終わらずに、長く遊んでいただけるRPGだと思います。「思い出のツボ」のグラフィックは全部集めてください。貴重なご意見、本当にありがとうございます。今後も頑張ります。（営業 川島）

しく、ただ時間が過ぎていったりする。それに何といっても閉口したのは、告白してOKをもらったものの、最後になって心残りということで、別の女の子に告白すれば良かったというオチで終わったとき。ならば女の子から告白されるようにしてほしい。仕事と恋愛を両立させるといふ狙いもいいが、2つが絡み合う場面は少なかつた。（🕒：20時間）  
（愛知県／第九の黙示録・26歳♂）

### メーカーからのひと言

「心残り～」に一言。実は最後にアドベンチャー編というおまけが隠されているんです。それを生かすメッセージだったのですが…感わせたみたいですね。その状態で告白のとき、瀬里奈を探し続けてみてください。（広報 ジョン松沢）

6位 ハガキが少ないので割合はだしません

### アンジェリーク デュエット

甘いささやき

**ツ**ボを押さえた恋愛部分の作りこみはさすが。駆け引きとかフラグ立てがない分、ひたすら恋愛モードにハマれる。狭い範囲でプレゼントやらお茶に誘うやら。しかも

結構受け身的な恋愛という感じ。ある意味違う次元にあるゲームだが、これだけ女の子がハマるのは、やっぱり守護聖様の口説き文句の秀逸さゆえかな（笑）。（🕒：？時間）  
（神奈川県／宮塚開弥・20歳♂）

**前**作まではライバルだったロザリアでもプレイできるようになり、女王候補同士の友情イベントもあって、2人の感情がよりわかりやすくなった。守護聖様の落し物や特別デート、おもてなしのイベントが増えたと、お部屋デートの会話も

数パターンあり、単調気味になる育成をおもしろくさせてくれる。エンディングも女王候補2人分あり、しかも告白したとき、されたときでムービーが違うのがうれしい。何といってもオマケのアルバムモードで、オープニングムービーやクリアした守護聖様とのイベントシーン、エンディングが何度でも見られるのはたまらない！今回、『Special2』に登場した教官+協力者はいないが、ぜひ彼らが登場するソフトも作っていただきたい。（🕒：50時間）

（福島県／ピーチ・24歳♀）

### メーカーからのひと言

ご意見ありがとうございます。アンケートハガキ等でもご好評をいただいております。うれしい限りです。夜の公園イベントは特に素敵な演出になっていますので、ぜひ体験してもらいたいですね。通常デートでは土日だけに限り、「帰りたい」と言い続けていると、別の場所へ連れていってもらえるというウルテクが使えます。お試しあれ♡（広報 矢澤）

7位 ハガキが少ないので割合はだしません

ラブリーポップ2in1  
雀じゃん恋しましょ

甘いささやき

業務用版自体、過激度が低かったが、全年齢対象にして移植したのは、ある意味潔いと言えなくもない。難易度、テンポ共にストレスを感じさせることもなく、それなりに快適。初心者向けに、説明コーナーやオンラインヘルプ機能といったいろいろな配慮がなされているが、文章で説明されてもわかりにくい。ムービーやライブで説明すれば良かったのでは。(👤: 15時間)  
(東京都/ウオンパット越前・34歳♂)

辛いつぶやき

全年齢対象になったせいで、ムービーのお楽しみが半減。『恋こい』サイドにはストーリームービーが追加されていたりと、移植モノと思って買うと期待を裏切られます。おまけにロード時間が長い。2本のゲームが入っているのに、お得と感じませんでした。(👤: 10時間)  
(神奈川県/RASCAL・26歳♂)

メーカーからのひと言

貴重なご意見ありがとうございます。今回は、家庭用のゲーム機向けに、全年齢対象にしての移植ということで、完全移植とは異なる形で提供いたしました。今後も、皆様のご理解を頂けるようなゲーム作りに励みます。(ビスコ 開発 桑原)

9位 ハガキが少ないので割合はだしません

わくわくモンスター

甘いささやき

モンスターの育成要素以外、これとって新しい要素が含まれているわけではないので、これまでに何らかの落ちゲーをプレイしたことがある人だったら難なく入り込めるだろう。そういう意味では確かにオリジナリティは希薄だが、2人対戦プレイはそれなりに楽しめる。これでもうちょっと登場するモンスターがかわいければうれしかったのになあ。(👤: 4時間)  
(埼玉県/オウ、ブラザー!・22歳♂)

辛いつぶやき

登場するモンスターが没個性的。内容も何のことはないパズルゲームだし。イタイのはブロックの落ちるタイミングがわかりにくいこと。気がつくのと下に落ちているということが多々ある。ウリの育成要素にしても、勝手に育てる気がして感情移入できない。(👤: 2時間)  
(東京都/ボゴリンちゃん・20歳♀)

メーカーからのひと言

育成+パズルという内容で、特に女性に好評なようです。50匹以上いるモンスターは、属性によってその姿がさまざま変わります。ブロックをうまく与えれば、きっと好みのモンスターが見つかるはず。楽しんでください。(アルトロン 木立)

8位 20% 80%

DEEP FEAR

甘いささやき

想像していたよりずっとおもしろい。グラフィックやムービーはサターンとしてはがんばっていてキレイだし、操作性にしても『バイオ』がある以上これで正解だと思う。慣れてしまえば問題はない。ただ、ウリともいえる「深海=息苦しさ」の演出が少ないし、感じにくい。「ここは深海なんだよ。酸素も少ないでしょ。怖いでしょ」という部分がプレイヤーの想像力に任せられているように思えた。そのため

のゲームに「恐怖」を期待したときに、それが想像できた人はおもしろく感じるだろうし、できなかった人はつまらなく感じるだろう。自分としても、確かに「恐怖」は感じなかったが「危機感」は楽しめた。できれば、もっと演出の凝った第2弾をやりたい。(👤: 15時間)  
(茨城県/堀井誠人・25歳♂)

辛いつぶやき

“自分で考えて行動する”のがアドベンチャーの「定義」であり、プレイする上での「醍醐味」だとするならば、これは悪い見本のような作品。とにかく「おつかい」が多く、プレイヤーの自主性を受け付けてくれないのである。自らの意思とは無関係にあちこち歩かまわされるのは、いかなる演出やストーリー

ーを持ってしても、プレイヤーには「苦痛」であることを制作側は知るべき。難易度の面で「親切に作りすぎた」結果と見ることもできるが、やはりある程度プレイヤーを突き放してくれないと、アドベンチャーとして評価できない。(👤: 10時間)  
(岡山県/K・K・30歳♂)

『バイオハザード』のシステムを踏襲しているが、本作品はよりストーリーと演出を重視している。しかしそのストーリー自体どこかで見聞きしたようなもので牽引力は弱く、演出もかなりご都合主義的な方向に偏っている。ストーリーを追わせるためにあえてゲームの難易度を下げたのだろうが、逆にモンスターが単なる障害物と化してしまい、イベントの多くが「おつかい」になってしまった。確かにサクサク

と進められるのだが、インパクトや緊迫感が欠け、終始淡々と進む展開になってしまっている。このあたりのバランスにもう少し気を使ってもらえれば、『バイオ』にも劣らぬ秀作となつたであろう。ムービーやキャラクタ、音楽が良かっただけにかなり残念だ。(👤: 18時間)  
(千葉県/イクラどん・25歳♂)

メーカーからのひと言

中途半端に模倣するのではなく、徹底的に映画的な演出や物語にこだわったのが本作です。ですからジャンルも「深海ホラーサスペンス」。従来の「アドベンチャー」とは異なるアプローチで取り組みました。皆さんも従来のゲームとは違った体験ができたのではないのでしょうか。(セガ「DEEP FEAR」開発チーム)

10位 53% 47%

コナミアンティークス  
MSXコレクションウルトラパック

甘いささやき

すべてのゲームが昔のまま入っているの、正直今プレイするとつらいものもある。だが自分のように、MSX版を昔遊んだという人なら懐かしさだけでだいぶ遊べる。

知らない人にはショボく映るだろうが、パズル系のゲーム、例えば『王家の谷』は今プレイしてもおもしろく、遊びの本質をつかんでいると思う。知らない人にはショボいゲームに見えるかもしれないが、ゲームはビジュアルだけじゃないことを教えてくれる1本。(👤: 14時間)  
(東京都/ももっち・27歳♂)

辛いつぶやき

MSXユーザーだった人には懐かしいタイトルが山盛りのすば

らしいソフトだといえるが、それ以外の人が買ったら楽しめるだろうか? ゲームの古さはおくとしても、収録作品についての解説が一言もないし、マニュアルは省略のし過ぎでプレイに支障が出そう。完全移植とはいっても、ごちない8ドットスクロールぐらいは改めたほうが良かったと思う。あと、パッケージには「ゲームは文化になった」と書いてあるが、それなら当時のパッケージやマニュアルを収録するなど、資料性を備えた内容にするべきだった。コ

ナミのMSXソフトはまだたくさんあるので、第2弾が出るなら改善してほしい。(👤: 15時間)  
(千葉県/赤熱トム・34歳♂)

メーカーからのひと言

ご指摘の点は、今後の開発で最大限に活かせるように努力していきます。確かに当時を知らない人は、「??」と思うかもしれませんが、なかなか味のあるゲームが多数収録されているんですよ。今後に期待してください。(コナミ 関口)

11位 ハガキが少ないので割合はだしません

### バックガイナ ～よみがえる勇者たち～ 覚醒編「ガイナ転生」

甘いささやき

アドベンチャーがあって合間に戦闘という構成は、『サクラ大戦』みたい。シミュレーションモードの戦闘が簡単なところも同じだし。まあ、ストーリーを楽しむためのアクセントだと思えばそんなに苦にはなりません。それに、アニメーションはかなり美しい部類だと思いますよ。3部作なので、全部の話を見ようとするとお金がかさむのがネックかな。(👤: 24時間) (千葉県/ベッドタウン・19歳)

辛いつぶやき

アドベンチャーモードとシミュレーションモードで構成されているが、どちらも中途半端な感じ。特にシミュレーションモード。戦略性が乏しいこともあるが、攻撃のたびに見せられるアニメがくどい。女の子と声優に魅力を感じることができないとツライか。(👤: 3時間) (埼玉県/今は亡き泣き・27歳)

### メーカーからのひと言

ご意見いただきありがとうございます。状況の変化に戸惑いつつ、試行錯誤の毎日です。皆様からのご意見・ご感想は、今後もソフトを開発していくうえで参考にさせていただきます。次回作もまた、よろしくお祈りします。(ピング P)

12位 ハガキが少ないので割合はだしません

### お嬢様を狙え!!

甘いささやき

サターンに移植しようと思うこと自体すごいです。グラフィックは描き直されていますが、それでもかなり際どく、キャラクタのセリフ回しもヤバイまま。極めつけはビデオ女優の起用。無謀さには感心する思いです。(👤: 6時間) (神奈川県/RASCAL・26歳)

辛いつぶやき

ビデオ女優の演技がイマイチ。絵的には結構ソソられるので

演技力のなさは残念だ。展開は強引で、ストーリーはないも同然。頭を使わなくても進行してしまうのでHできても達成感がなく、感情移入度も低い。選択肢にもあまり意味が感じられなかったし、グラフィックも雑、ラストにも余韻がなく完成度は低いといわざるを得ない。プレイ時間が短いのはいいが、1プレイで終わりという感じ。(👤: 18時間) (神奈川県/羽瀬いづる・20歳)

### メーカーからのひと言

1回のプレイで、できるだけたくさん女の子とHできるような内容に構成いたしました。短い時間でクリアできるので、コミックを読む感覚で、チョコッと空いた時間にもう1プレイ!! 楽しんでください。(プロデューサー 清水)

### ゲームの批評大募集

掲載者にはサターンFAN特製の  
**テレカ&ソフト  
引換券を進呈**

引換券を3枚集めて  
編集部へ送ると好きな  
ソフトをプレゼント

本誌No.20に掲載予定のゲーム批評を大募集! ハガキか封書に、①ゲーム名 ②評価「ステキ」か「残念」 ③批評文(横書き) ④住所、氏名、年齢、性別、電話番号 ⑤大体のプレイ時間を明記の上、〒136-0082 東京都江東区新木場1-6-26 TIMサターンFAN編集部「ゲーム成績表」係まで。近頃書きもらしが多いので十分注意してください。そして一番大切なのは、ただのゲーム紹介にな

13位 ハガキが少ないので割合はだしません

### ハイスクール テラストory

甘いささやき

デートシーンにのめり込められた作りなので、日常生活に関しては強制的なイベントが大半。しかし、恋愛シミュレーションの目的である肝心のデートシーンがいいデキなので、好みのキャラがいればプレイしてもいいかな。(👤: 10時間) (福岡県/石田寛之・27歳)

辛いつぶやき

オープニングにキャンディーズの曲が使われていきなり

興奮め。ゲームもプレイヤーを置き去りにして勝手に進行している感じ。会話にも「これはゲームだ」と主張するようなセリフが使われており、これではゲームに没頭できない。語尾にやたらと「ジャン」を付けるのも不自然だし耳障り。なによりキャラクタに魅力を感じないのが致命的。取扱説明書もプレイ期間が書かれていなくて不親切だ。(👤: 12時間) (滋賀県/続・オレ・23歳)

### メーカーからのひと言

厳しいご意見ありがとうございます。デートシーンは特に力を入れて作りましたので、苦労した甲斐がありました。曲に関しては、「おっ?懐かしい曲がかかってくるじゃん!」という具合に好感曲だったので...

14位 ハガキが少ないので割合はだしません

### エルフを狩るモノたちII

甘いささやき

このゲームがおもしろいと言うよりも、原作の「エルフを狩るモノたち」がおもしろい。アニメ版を観ていなくて、「エルフを狩るモノたち」に興味がある人なら絶対楽しめると思う。(👤: 25時間) (東京都/女の子ちゃん・21歳)

辛いつぶやき

原作コミックのファンで、どうしてもアニメ版が見たかったので、ビデオを買うより安いと思

て買いました。ムービーの出来は思っていたよりも良かったが、できればフルサイズで観たかった。戦闘がスロットというのは、今どき古すぎると思うし、選択肢もほとんど意味がない。シーンを飛ばせないのも、繰り返しプレイする気になれない。おまけディスクはうれしい内容だったが、それよりもオリジナルの話をに入れてほしかった。(👤: 10時間) (奈良県/Air・19歳)

### メーカーからのひと言

さまざまご意見をありがとうございます。ゲーム中の選択肢は、進行するストーリーやエンディングを決める重要な要素です。TV版とは違う行動を取ったりと、たくさんの楽しみ方で全12話攻略を目指してみてください。(アルトロン 木立)

### No.20の批評対象

ブラックマトリクス  
カブコンジェネレーション  
～第1集 撃墜王の時代～  
魔法使いになる方法  
スレイヤーズろいやる2

締め切り9月29日(当日必着)

風雲急を告げる新作ラインナップ目白押し!!

# ドリームキャスト FAN

UBIソフトの緊急発表  
参入第1弾!

## MONACO GRAND PRIX racing simulation

### ルノー社の協力でF1をリアルに再現

フランスに本社を持つUBIソフトが、F1界の名門ルノー社の協力を仰いで、制作したリアルレースゲーム。ルノーが蓄積している、実際のF1レースの膨大なデータを駆使し、マシンの動き、さまざまなセッティング、走行力学までが

ゲーム中にフィードバックされている。そして、ドリームキャストの能力を活かしたフルポリゴンのグラフィックは現実のモノコやサーキット、そして個々のF1マシンの細部にいたるまでを、精密に再現している。

●ドリームキャストのグラフィック能力でF1を再現。マシンレスポンスから、雨の処理までリアルな3Dで、本物のF1の臨場感が感じられる

リアルに  
そして  
精密に

●元々はWin95専用として発売されたこのゲーム。かなりのハイスペックを要求されていたが、ドリームキャストの能力で家庭用マシンに完全移植されることになったのだ



発売日	12月	C/D枚数	未定
発売元	UBIソフト	複数プレイ	未定
開発元	UBIソフト	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	ビジュアルメモリー	未定
ジャンル	レース	コンテンツ等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?% (9月4日現在)

モナコ・グランプリ・レーシング・シミュレーション(仮称)  
パソコンでヒットしたレースゲームがドリームキャストに登場。フルポリゴンのグラフィックがモナコを完全再現だ!

### ハイスペックなパソコンゲームを完全移植

元々はWin95専用として3Dグラフィックボードが必要だったこのゲーム。ハイスペックを要求されていたが、ドリームキャストの能力で家庭用マシンに完全移植されることになったのだ。現代のF1レース以外に'50年代のレトロカーを使うモードもある。

●レース会場の雰囲気もそのままに!

●50年代のF1マシンを駆ってレース。レトロでオシャレな感じのモードだ



●カメラアングルもカッコ良くマシンを捉えてくれるのだ!



©Ubi Soft Entertainment ※画面はすべて開発中のものです。

# 単なるアクションとは一味違う。

## 早くもラスボスが発覚!? その名もパーフェクトカオス

「これがシリーズ最大・最強の敵“パーフェクトカオス”です」と、爆弾発言(?)を行ったおなじみの中氏。何と先月行われた発表会で、本作のラスボスを示唆するような発言が飛び出した。

このパーフェクトカオスとは、物語のクライマックスとも思えるムービーシーン(下の「一連のムービーシーン」)に出ている怪物のこと。

正体については明かされなかったが、その名前から物語の冒頭でソニックを襲う、カオスが進化した姿だと思われる。そのことは、カオスが7つのカオスエメラルドを吸収するたびに変身するということが裏付けられている。さらに、パーフェクトという名前からも、カオスの最終進化形態であると予想されるのだが…。

カオスはエッグマンが刺客として、ストーリーの冒頭で送り込んでくる敵

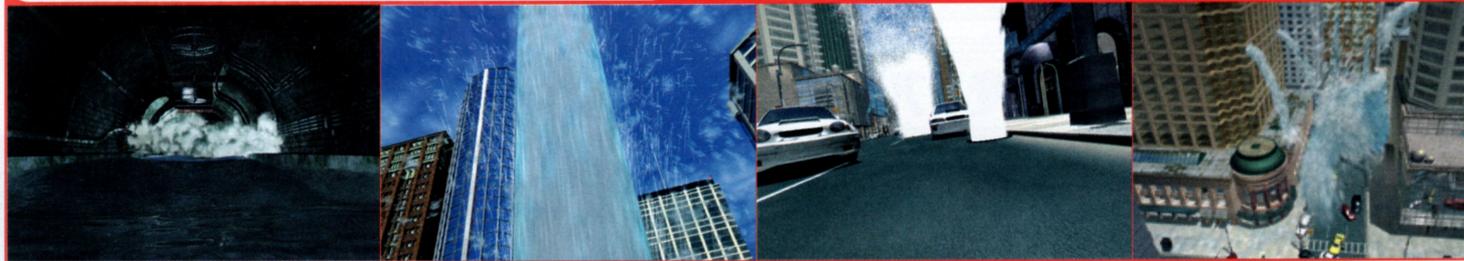


攻撃されても液化化して、また元に戻る



## 一連のムービーシーン

コマーシャルでも放映されていたワンシーン。最後の場面でビルに現れる怪物が、シリーズ最大・最強の敵“パーフェクトカオス”。



# SONIC ADVENTURE <sup>TM</sup>

## ソニック アドベンチャー

前号で第1報を掲載するや否や、前人気ランキングで16位から一気に7位まで急上昇した『ソニック アドベンチャー』。少しでもその真の姿に近づこうと、発表会で明かされた事実を中心に、今号もあらゆる方面から分析を行っていく。

発売日	年末	C/D枚数	未定
発売元	セガ	複数プレイ	未定
開発元	セガ	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	ビジュアルメモリ	未定
ジャンル	3Dアクション	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%

# 次々と判明する驚愕の新事実!



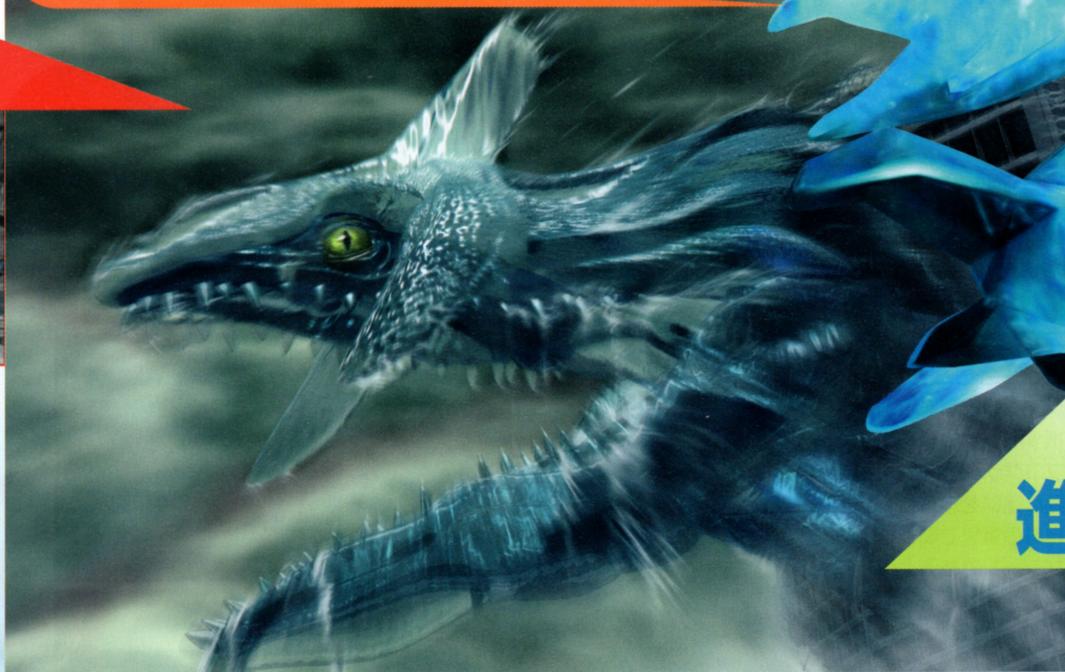
◎カオスは、カオスエメラルドを狙ってナックルズにも襲いかかる

カオスエメラルドを  
吸収し、進化する

## カオス



## パーフェクトカオス



## 最終 進化形態?

◎上の形態は冒頭シーンでソニックに襲いかかっている姿なので、初期形態で間違いないはず。そして、進化した最終形態が、左の怪物だと思われるが…

## ソニックチーム 発表会を終えて①

8月22日に行われた、「ソニックアドベンチャー」の発表会。ユーザーにとってもセガにとっても、そしてゲーム業界にとっても歴史的な1

日となったその日を、開発者たちはどのように受け取ったのか。その心境に迫るべく、ソニックチームの方向にコメントをいただいた。まずは

◎ゲームショーでは、実際にプレイできる模様



プロデューサーの中氏から。

たくさんの人たちが来てくれて、本当にびっくりしました。来てくれたみなさん、本当にありがとうございます。

それにしても、初回の登場前は緊張しました。実は風船を自分で割って登場していましたが、風船がかなり大きくて割るのに苦労しましたね。でも、前日のリハーサルも含めて、5回も風船に入るゲームクリエーターはもういないでしょう(笑)。藤岡さんによるソニックコールは、みんなの反応がよくとてもう

れしかったです。ちゃんとゲームの中で使う予定なので、発売したらチェックしてみてください。

「ソニックチーム物語」ですが、撮影する前はチームのみんながいやがっていたんですよ。ただ、開発の現場を見せたかったことと、取材旅行を見ていただいた上でゲーム画面を公開したかったのです。

今は東京ゲームショーに向けてがんばっています。ぜひ、この“超スベクトルハイスピードロールプレイングアクション”を体感してください(笑)。(中)

# 物語の大きなカギを握る “エッグキャリアステージ”

本作の物語は、“ステーションスクエア”と“ミスティックルーン”、そして“エッグキャリア”の3つからなるアドベンチャーステージが舞台となる。この中に、宝探しやシューティングといった、各キャラごとに内容の異なるアクションステージが用意されているというわけだ。

以下で紹介するのは、その中のひとつ、エッグキャリア。ただしここ、ほかの2ステージと違って、初めから存在するわけではない。物語をある程度進めないと出現しないステージなのだ。しかもここは、何人かのキャラが対面するという重要なシーンが展開する場所でもある。

◎エッグマン砲を発射しているシーン。その先は、どこに向けられたものなのか

エッグマン砲の標的は？

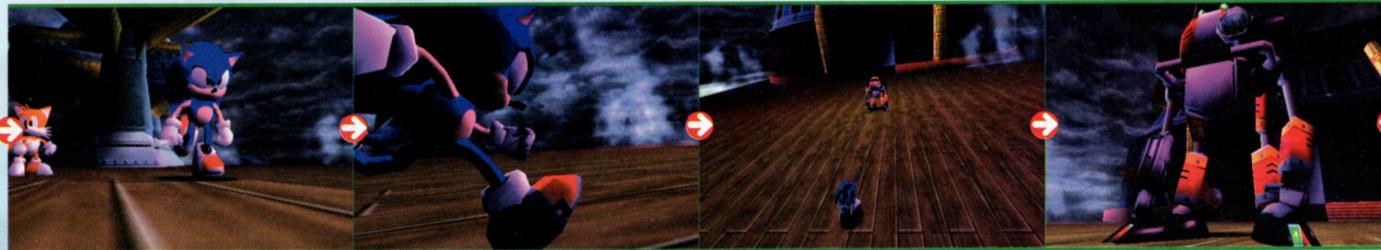


◎多彩なエッグキャリア内のアクションステージ

## 敵から味方へ？ E-102“γ”の登場シーン

エッグキャリアでは、新キャラのE-102 “γ”に関する気になるシーンが存在する。それが、まだ敵であるガンマが、囚われているエミーの牢屋を開けて逃がしているところだ。設定上ガンマは、エ

ッグマンの命令を忠実に遂行するロボット。ソニックたちは敵としてプログラムされているのだが…。行動に迷いを感じたガンマが、自分自身の意思で動き始めた、印象的なシーンである。

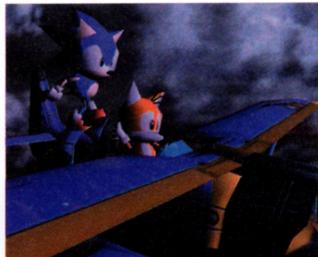


①牢屋に囚われているエミーの前にガンマが。そしてソニックがガンマにトドメをさそうと近づいた瞬間、エミーがその前に立ちはだかる。この先どうなる？

## 突撃前に行われるシューティングゲーム

途中から出現するエッグキャリアだが、ここへ訪れるために、何とソニックとテイルスによるシューティングゲームが行われる。もちろんこれは、簡単に作られたお

遊び的なものではない。単なるザコ戦だけでなく、ボス戦も用意されているほど、ボリュームのある立派なものが作られているのだ。ちなみにこのシューティングは、クリア後にミニゲームとしていつでも遊べるようになっている。



①テイルスが操縦するトルネード号に乗って戦いが行われる



②テイルスはソニックを助けるために登場



③敵にやられることなく、このエッグキャリアまで来ればいい



④真正面を向き合いながらの戦いだけでなく、背後から敵が襲ってくることもある。強制スクロールではないのかも

⑤かなりのボリュームと、かなりの練り込みようで作られている。クリア後にミニゲームとして遊べるサービスも



⑥ソニックを後ろに移動させ、戦闘態勢を整える。目的はエッグキャリアに到達すること



### いざ、出撃

⑦次々と襲いかかってくる敵を倒し、エッグキャリアを目指す



### ボスも出現

⑧こんな巨大なボスと戦う。後ろをとられている2人



## ソニックチーム 発表会を終えて②

続いては、メインプランナー兼ディレクションの飯塚氏と、サウンド担当の瀬上氏からのコメント。

1回目は舞台の袖で中さんの登場を見ていたのですが、中さんがあまりにも緊張していたので、私も緊張してしまいました。私の出演は、実機デモプレイの5分間だけでしたが、追加公演が終わるまで、ずっと

緊張していたんです。実際にプレイしている様子が伝わるように、見せ場を作るのが大変でした。(飯塚) 発表会で演奏したのが、この「ソニック アドベンチャー」のテーマ曲。今回はロックです。キャラクターがリニューアルしたように、サウンドも今までの「ソニック」とは一味違った方向性を打ち出しています。

発表会のあと、ネットの書き込みとかを見ると音楽についても結構好評でうれしいですね。今回は各キャラクターそれぞれにテーマ曲があるのですが、実はお客さんの退場のときに会場で流れていたんですよ。

今はアメリカでレコーディングをしていたり、まだ作っている曲もあります。ゲームの進化にあわせて、曲作りも変えているので、音楽にも期待してください。(瀬上)



⑨緊張してのプレイ。そのため、追加公演では失敗シーンも!

## 目的も手段も異なる それぞれのアクションステージ

操作キャラにより、アクションステージの構成が違えば遊び方も違ってくる本作。しかしながら、现阶段ではまだまだ不明な点が多

い。そこで、最新の画面と発表会での情報を元に、各キャラごとのステージ構成や目的といったものを、再度みていくことにしよう。

### ソニック ひたすらゴールを目指す

ソニックの目的は、エッグマンの野望を打ち砕くため、ひたすらゴールを目指すこと。ステージ構成は、ソニックらしくかつ飛ばせるようになっており、爽快感を追求する作りになっている。普段とはちょっと違った構成の「アイスキャップ」ステージでもその爽快

感は変わらない。このステージの中には、スノーボードに乗って障害物や敵の攻撃をかいくぐり、後ろからの雪崩に呑み込まれないようにゴールを目指すシーンがある。ここは、強制的に滑り落ちていく、まさにノンストップの超音速アクションが行われるステージなのだ。

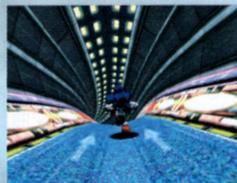


①ここがアイスキャップステージ。トリックを決めるとスピードが上がる



②前方から敵が現れて、視界を防ぐような攻撃をしてくる

③レッドマウンテン内は、多数のコウモリが襲ってくる場所



④思いっきり突っ走るために作られた、スピードハイウェイ。ここでは、ビルを真下に駆け下りていくシーンもある。高低差を生かしたステージ

### ナックルズ マスターエメラルドのかけら探し

バラバラになったマスターエメラルドを、元に戻すことが目的となるナックルズ。ステージ中では、ある場所に隠された3つのマスターエメラルドのかけらを、滑空や穴掘りといった特殊能力を使って

見つけ出していく。見つける際には、画面上にヒントとしてレーダーが現れ、色と音でかけらのありかを示してくれる。ただし具体的な位置で示すのではなく、かけらが近づけば色が変わったり、音が小刻みに鳴るようになっている。制限時間があったり、毎回かけらのありかが変わるのも、ナックルズをプレイしたときの特徴。



⑤ステージ中には、3つのかけらが隠されている



⑥残念ながら、今号の画面上にはレーダーや情報を示すものはない

⑦ピコン、ピコンといった音や、レーダーの色の変化が頼りになる



⑧滑空したり穴を掘ったりしながらかけらを探す

情報をヒントに特殊能力を使ってかけらを探す



⑨何回も楽しめるようにと、かけらのありかは毎回ランダム。土や敵、さらにアイテムの中にあつたりする

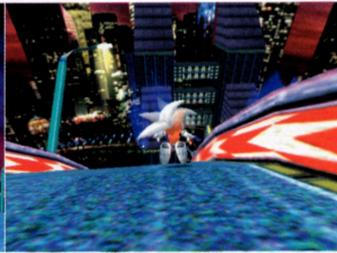
**テイルス ソニックよりも早くゴールへ**

ソニックにあこがれるテイルスの目的は、ソニックよりも先にゴールすること。ただし、テイルスの方が走るスピードは遅いので、普通に走っては勝負にならない。空を飛ぶという特殊能力を使って、ソニックが行くことのできない場所を進んでいくのが常套手段とな

る。つまり、テイルスステージの特徴は、ショートカットができる、そのステージ構成。形状はソニックのものと同じだが、新しいルートが発見する楽しさが、そこにはある。また、テイルスでのプレイは、常に時間との勝負がつきまとう緊迫したものといえる。



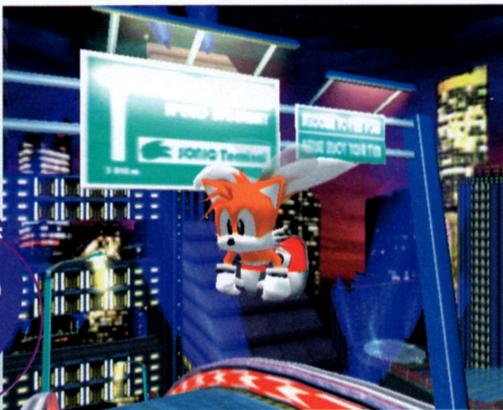
◎ソニックと追いかっこをするテイルス



①空を飛べる能力を使い、ソニックよりも先にゴールしなければいけない

②普通に走ったのではソニックの方が速いので、できるだけショートカットコースを進んでいく

ショートカットでソニックよりも先にゴール



**エミー 小鳥を守るため敵から逃げる**

エミーは、エッグマンのロボットから隠れるように逃げるのが目的。ロボットたちは、エミーが街で助けた小鳥を狙っている。その小鳥を守るため、ロボットたちから逃げ回るのだ。ステージに関しては不明だが、エミーには、穴から出てくる敵を叩く、いわゆるモグラ叩きのようなミニゲームが用意されているとのこと。



①エミーがアクションしているところは、まだ明かされていない

モグラ叩き

**E-102<sup>nd</sup> Y ロックオン方式のシューティング**

エッグマンによって作り出されたE-102 "Y"の目的は、依然として不明。しかしながら、3Dのアクションシューティングを行っていることはわかっている。赤外線

線の照準レーザーを使って、敵をロックオンし、破壊していく。たくさんの敵を1度にロックオンできるので、まとめて一気に倒すこともできるのだ。

◎ソニックたちと同じようなフィールドを移動しながら、敵をロックオンして攻撃する



①1度に多数の敵をロックオンできるので、その倒した数で何か変化が起こる?

ロックオン攻撃で敵を倒す

**ビッグ 友達求めて釣りをする**

動きの速いソニックとは対照的に、のんびりとしたキャラとして作られたビッグ。彼の目的は、カオスエメラルドを呑み込んだ親友のカエルを、釣りで見つけだすこと。敵への攻撃も、釣りをするためのロッドで行っていく。遺跡の

近くに住んでいたということで、このビッグが冒険を始めるのは、ミスティックルーインからだと思われる。

②敵への攻撃は、ロッドで叩くように行う



ロッドで攻撃



①ここは釣りをするような場所ではないが? どのように釣りするのか



◎動きが遅いので、ステージはかなり狭いかもしれない?



# リアルタイムフルポリゴンで描かれる リアルタイムフルポリゴンで描かれる



# BLUE



## Back Story of 『BLUE STINGER』

西暦2000年、メキシコで起こった大地震により、ユカタン半島付近に小島が出現した。2001年、合衆国とメキシコ政府はこの島を「ダイナソア島」と名付け、共同調査隊を派遣し地質調査にあたったが、その結果

について公式発表はなされなかった。翌年、生物学者を中心とした第2次調査隊も組織されたが、その結果も闇に葬られ、人々はその事実を時の流れと共に忘れ去っていった。

——そして、17年の歳月が流れた。



# 近未来3Dアドベンチャーアクション!!

# BLASTER

## ブルースティンガー

セガとクライマックス・グラフィックス社がガッチリとタッグを組んで贈る、セガタイトルのドリームキャストオリジナル作品が発表された。その名も『ブルー スティンガー』。リアルタイムフルポリゴンのアドベンチャーアクションである本作品について、最新情報とインタビューからその詳細に肉迫する！

発売日	年末	C/D枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	クライマックス・グラフィックス	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	未定	ビジュアルメモリ	プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%



決める、痛快アクション!

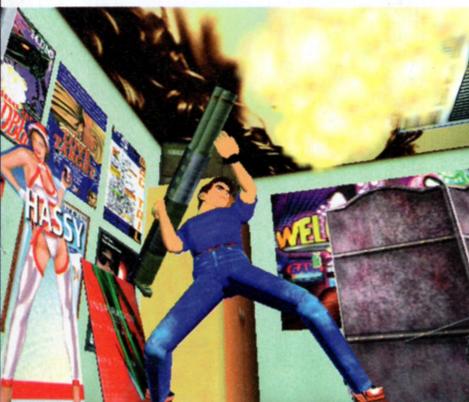
挑め、壮大アドベンチャー!!

### 冒険の舞台はすべてポリゴンで表現された“ダイナソア島”

本作品の舞台となるのは、リアルタイムポリゴンで表現された「ダイナソア島」。プレイヤーは、その島内をリアルタイムに探索・戦闘しながら謎を解いていかなければならない。内容は基本的に従来のアクションアドベンチャーの

システムを踏襲した形になっている。しかし、ドリームキャストの圧倒的なポリゴン描写により、島ひとつを丸々ポリゴン化。そのため、自由度と演出の点において、これまでの作品の追従を許さないものになっているのだ。

◎ドリームキャストだからこそ表現できた美しいグラフィックと流麗なアクション!



©SEGA



◎正体不明の巨大なクリーチャーがプレイヤーを襲う! 生き延びるためには、考える前に行動するしかない!



◎謎の島「ダイナソア」で待っているものとは?



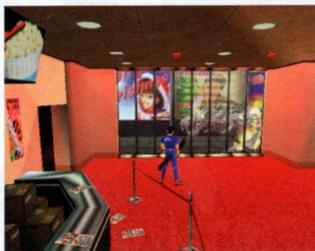
# FILED フィールド

## プレイヤーに用意された “ダイナソア島”の建造物

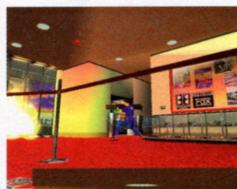
### シアター

「ダイナソア島」で封切られている映画は“LOVE TARGET”。『ダークセイバー』を遊んだことのある人なら聞き覚えあるかも。

↑人口の外にクリーチャが！



↑壁のポスターに注目だ



↑赤い絨毯も鮮やかなロビー

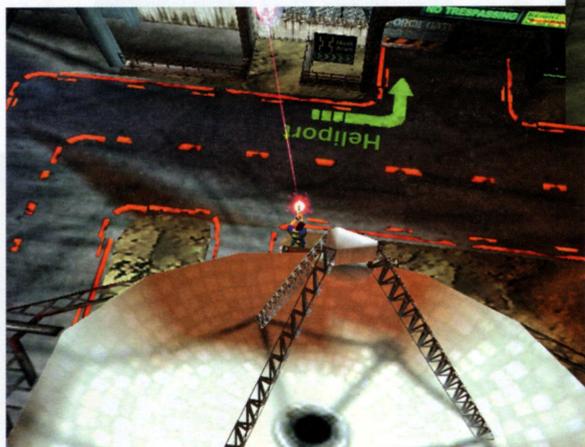


↑リアルタイムポリゴンだから、その気になればスクリーン前でナバームをぶっ放すこともできる。思ったことを即実行できる自由度の高さ

### 屋外

今までにあったアクションアドベンチャーとの大きな違いは、やはり屋外を自由に歩き回れること。基本的に移動は徒歩だが、徒歩以外の移動手段となる“乗り物”が、何かしら用意されるようだ。

↑↑巨大なパラボラアンテナは軍事施設のなごりか？ 広いフィールドのポリゴンも、ドリームキャストの性能ならお手のもの。アウトドア空間がバッチリ表現されているのだ



↑フェンスで囲まれたエリア。軍事施設の極秘エリアが演習場か…。フェンスの向こうに待っているものは一体何か



↑地下への道を発見。下には水面が見えるが船着場でもあるのだろうか



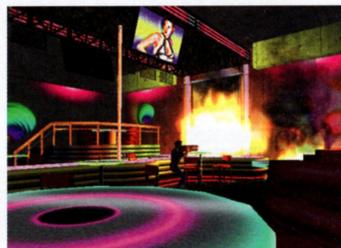
↑港にある船小屋。船が発着するための桟橋が見える。船での移動はあるのか？

「ダイナソア島」には、調査隊のために作られた町や研究所、軍事施設が作られている。それらの建造物も当然ポリゴンで描写されているのだ。そのため、建造物は単

なる景色ではなく、プレイヤーが自由に出入りできる冒険フィールドとしての役割を担っている。ここでは、現時点で判明している建造物の一部を紹介しよう。

### クラブ

ピンクの光源処理も悩ましい、オトナのプレイスポット。カウンターまで用意されている。



↑光源処理により、逆光のエリオット



↑中央に棒……。踊り子がいいたのかな？



↑ビリヤード台もあり

### トイレもあるよ！



↑↑呑んだら出るのが常識。トイレだって当然ポリゴン。ラクガキもそれらしい



生活空間

風呂や食堂といった生活感溢れる場所もある。しかし、人間の姿が見受けられない。一体どこへ行ってしまったのだろうか？



①風呂らしく、ロッカーとランドリーがある。設備的にはコンテナを改造して作ったようにも見える。かなり広く作られているので何らかの施設内にある風呂のようだ。その無骨さから見て軍事施設か！?

②看板やらポップで飾られている。電気が点いていないため暗い印象だ



③食堂という割には雑多な部屋。何人の人間が生活していたのだろうか



様々な部屋

コピー機や掛軸など、さりげないオブジェクトがリアルさを醸し出している部屋。その役割は？

④オフィス破壊。なぜ？



⑤プレイヤーが暖炉に火を入れることも出来る。ただし、発火剤はバズーカ。謎解きに関係するギミックなのかな？

アミューズメントパーク

町の中にあるアミューズメントパークも、その一部として機能しており、その内部描写もテクスチャで上手く雰囲気が表示されている。

ここで紹介している射的ゲームは、ゲーム中の謎解きイベントに何らかの関係があるようだ。

青く光るセガのロゴが登場!!

⑥ドリームキャスト本体にすら無かった青いセガロゴがゲームの中で堂々登場！2017年のセガは「ダイナソア島」にもアミューズメントパークを作っている？



ショップ

町がある、ということは当然店もある。本作では、店でアイテムの入手をするようだ。たとえば怪

我を回復させるための薬は薬局へ行行って手に入れる、という具合。ただ、なぜか人がいないので、勝手に持っていくことになりそうだ。



バーバー

⑦世紀末サイバーパンク風の床屋さん。バーバー髪結。こんな変わった部屋もキッチンとモテリングされ移動することができる

⑧銀行。日系企業のキムラ銀行らしい



バンク



武器庫

⑨ここで武器、弾薬を補給するのかも



ストアー

⑩何かしらのアイテムが手に入りそうな場所。なぜ品揃えがいいのだろうか



⑪かなり旧式な射的ゲーム。リバイバルブームか？



バズーカで射的!!

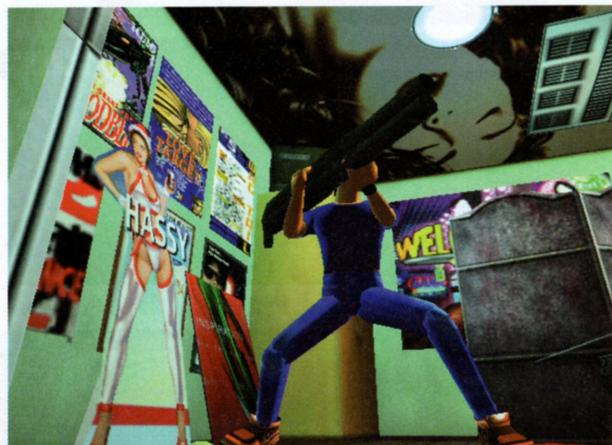
# SYSTEM システム

## ワン アナログキー+1ボタンの カンタン操作でOK!

プレイヤーが操作する主人公の基本的な動作は移動とアクションのみ。3Dフィールドをアナログキーで移動し、必要とあらばボタンひとつで攻撃したり、会話やオブジェクトを調べるアクションをするという簡単操作。タイミングよくジャンプする、といった複雑なアクション操作は必要ない。また、棚や机など、低い障害物が進行方向にある場合は自動的に登ってくれるなど、状況に応じた動作を取る親切な作りになっているぞ。



◎登る時のモーションも当然用意



◎今回紹介している画面にはないが、完成時には体力メーター、残弾数などが表示されるとのことだ

# WEAPONS 実在から架空まで多彩な武器が登場

プレイヤーが謎の敵“クリーチャー”と戦うための手段として、何種類かの武器が用意されている。武器には威力や効果のほか、遠距離用、近距離用といった性能差が設定されているのだ。ここではその一部を紹介しよう。

◎銃器類が盛りだくさん



## ★ ライトセイバー

映画「スターウォーズ」で有名な光学式の刀。斬り付けるとスパークするのが特徴の近距離用武器。

◎あの有名な効果音も忠実に再現：か？



◎斬り付ける！スパーク乱反射！



◎近距離用武器なので十分接近して

## ★ レーザーガン

電磁波の誘導放出を利用し、光の増幅・発信を行う銃。SFならではの遠距離用武器。

◎レーザーサイトではなくレーザーガン。その大きさはハンドガン並みに小さい



# INTERVIEW 『BLUE STINGER』の姿に迫る!!



## 西垣 伸哉氏

クライマックス・グラフィックス 代表取締役社長

中学時代から映画研究会に入る程の映画好き且つアドベンチャー好き。心の作品はファミコンの『ダークロード』。アドベンチャーの進化形として感動したとか

クライマックス・グラフィックス社発表の初タイトルになるという『ブルー スティンガー』。その開発経緯とゲーム本編に込められた思いを直撃インタビュー！

## クライマックス・グラフィックスとは？

—あのクライマックスさんとの関係は？

西垣 社員の一部は『ダークセイバー』でCGムービーを担当したセクションだったんです。僕はメガドライブの『シャイニング・フォース』から『ランドストーリー』、スーパーファミの『レディストーリー』、サタンの『ダークセイバー』とやってきて、クライマックスの内藤さんと「そろそろお互い好きなものを作ろう」という話になったんです。彼は車が好きだからPSで『RUNABOUT』を作って、僕は映像と演出にこだわった作品が作りたかった。それでお互いに人事交流しながら、それぞれの特

性のあるゲームを作って行こうと。そうやって系列が増えたって感じですね。

—今回が1作目となる訳ですが、制作の経緯は？

西垣 私たちの会社が分社した当時『バイオ』とか『Dの食卓』が出てきて、アドベンチャーが進化し始めた頃だったんです。その時「ああ、オレもやりたい！ 作ってみたい！」と。新しい形のアドベンチャーを作りたくてしょうがなかったんですね。それで'96年から企画と会社準備をやって、ようやく下地ができた頃、ちょうど新しいハードの情報が出てきて、これはぜひやりたいと。「このハードならハリウッド映画的なゲームをまるごとポリゴンで作れるぞ！」って嬉しかったです。本当、このブ

## ★ バズーカ

炸裂弾を打ち出す破壊力の高い銃器。爆裂する瞬間の光源処理、エフェクトも美しい遠距離用武器。



当然ながら弾道の煙に半透明処理



① クリーチャーにヒットして炸裂する。クリーチャーが見えなくなるほどの巨大な爆発。倒したか？

## ★ ナパームガン

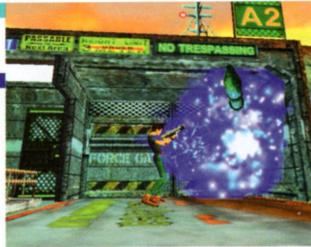
ヒットした標的を発火させる中距離用武器。敵が生物なら炎による攻撃は効果的なのはすなのだが…。

① 美しい炎に包まれるクリーチャー。ドリームキャストの高い表現力に感謝感謝

## ★ プラズマガン

プラズマ球を打ち出す遠距離用武器。プラズマ放電は、敵にどの程度のダメージを与えるのか？

① プラズマ球に包まれるクリーチャー。これも威力がわかりづらい武器だが…



プロジェクトのために会社を作ったという感じですから。

—ムービーなしのポリゴン描写のみで、どのようにストーリーを見せるのでしょうか？

西垣 映画の作り方と一緒になんです。必要な建築物やキャラの演技を作って、どんなシーンでも再現できる環境にして、その上でストーリーを語って行く。実際のイベントシーンでは洋画みたいに英語を喋って、字幕が出る、って感じですかね。

—では『バイオハザード』などのアクションアドベンチャーを3D化したような感じですか？

西垣 システムやゲームの方向性で言えばフルポリゴン『バイオ』がスタート地点だけど、そこには当然新しい要素をプラスしてある。

『バイオ』がジョージ・A・ロメロの「ゾンビ」だとしたら、僕らはスパルバークをやりたかった。だから方向性が違うんですよ。

### ストーリーと共に世界を見て欲しい

—物語は基本的に一本道？

西垣 まあ一本道ですね。ただ、その道がすごく太いと思ってください。幅があるから右往左往しながら真っ直ぐ行くような感じです。要は「見せたい話」があるんじゃない、見せたい世界がある、という感じでしょうか。リアルタイムフルポリゴンで作られた世界をまず体験して、感情移入して謎を解き、敵と戦ってほしい、と。ゲームをやったことのない人にやってほしいっていうのがあって、

## カメラワークにハリウッドスタッフを起用

3Dフルポリゴンで描かれた本作では、効果的なカメラワークを自動で行っている。そのカメラワークに、映画「マスク」、「マーズ

アタック」の絵コンテを担当したビート・ボン・ショリーを起用。イベント演出などにハリウッドのノウハウが活かされているのだ。



① 視点は見易い状態にオートで変化



① 広い場所では引きの映像



① 武器を使用した時は、着弾点や弾道が見えやすいアングルに

## ハリウッドの技術とゲームの融合!!



① クリーチャーとの接触シーンや戦闘シーンでは、カメラアングルのアップ&パンが効果的に使われ、恐怖と迫力を演出する

## ナショナル麻布マーケットと火力発電所をロケしました(笑)。

誰でも最後まで行けるっていうコンセプトで作ってます。

—難しいオマケは2目目で、ということですか？

西垣 まあその辺はちゃんと用意してあるんで。

—ストーリーの謎は複雑なものになっているのでしょうか？

西垣 複雑な難しさはないですね。解き甲斐がある、解きたい、と思わせるような謎を考えるのに時間を割きましたから「見つけるためにあそこにかかきゃ」というよりも「これをしたから見つけよう」という。ゲームの基本ですから、時間をかけて作りましたね。

「こりゃ分かんねえや」という謎はないですよ。その辺は今までに作ったRPGでノウハウを蓄積しましたから。

### 狙いはハリウッドのノンストップアクション

—画面がキレイですよ。

西垣 そうですね、テクスチャは時間かけてますから。ドリームキャストが出る、っていう話を前からテクスチャ用の素材はためてたんです。南米に取材旅行は行ってないですけどね。代わりに「ナショナル麻布マーケット」と「横須賀の火力発電所」とかに行き

# CHARACTER

## 物語を彩る登場人物たち

### キャラクタ

# エリオット・G・バラード

## 熱血主人公



ESER (Especial sea Rescue)、C730小隊隊員、チームクラスB。レスキューとしての使命感に燃える熱血漢で、困っている人を見ると助けずにはられないタイプ。レスキュー隊員として訓練を受けているので、一通りの武器・格闘術をこなす。28歳、男。

ました。オール国内、関東近辺ロケで贈るオリジナル期待作！(笑)。

——見た目夜のような暗いシーンが多いですか？

西垣 夜という訳ではなくて「ある理由」ですと暗いんです。1日の話なんですけど暗いま。「ダイハード」とか「ジュラシックパーク」も、ある日事件が勃発して、それを解決するまでの1日の出来



最大256個まで入るカメラで見せる演出と映像に期待しよう

事じゃないですか。極限状態に突然置かれて、それをどう打破していくか、っていう「カタルシス追求サスペンスアクション」みたいなものをゲームと融合して、とにかくリアルタイムでやりたかったんです。

——1日だけの話、ということではプレイ時間が短いのでは？

西垣 いや、1日は24時間ありますから、24分の何時間ってことですね。リアルタイムですから。実時間とプレイヤーの時間とがリンクする訳です。ポーズかけてトイレに行ったりするのは別ですけど。まあ、何時に何が、というのはないんですけど。時間を利用したイベントがあるかもしれない。

——エリオットは何でこの島にいるんですか？

ゲームの中に登場し、ストーリーを構築する重要な役割を担ったキャストたちを紹介しよう。ちなみに、今回紹介しているキャラクタで、その役割が判明しているの

は主人公のエリオットのみ。そのほかのキャラクタに関しては簡単なプロフィール程度しか判明していない。彼らは、どうストーリーに関係してくるのだろうか？

未知の発光生命体（精神体？）。今の姿は「ボトルエンジェルシリーズ・幸運の天使ネフィリム」をコピーした仮の姿。ボトルエンジェルとは、ボトルシップのエンジェル版で、2017年のホビー。常に主人公の周囲を飛び回る。物語のキーを握っているらしいが…。



# 謎の発光生命体ネフィリム



西垣 巻き込まれちゃったんですね、ある事件で。冒頭にいきなり大事件が発生して、着の身着のままの状態です。「ダイナソア島」に着いて、目的すらわからない状態で物語が始まる訳です。島の人間が死んでしまった理由とか、謎の発光体は一体何なんだ、なぜ怪獣がいるんだ、といったことをエリオット自身も分からないんです。

——そうすると、島のマップなどが分かりづらい状況のような気がします…？

西垣 マップは初めからちゃんと見られるようになってます。レスキュー隊ですから、色々初期装備があつたりするかもしれない…。ユーザーには遊びやすいようにしていますよ。

——いきなり島の中に放り込ま

れる感じですか？

西垣 そうですね。そこで次から次へとイベントが起こって、その中で謎を解いていくにしたがって情報が入ってくる。いわゆるRPGスタイルですね。シナリオもかなりドンデン返しがありますから。予想もつかないようなものになってますよ。

## アドベンチャーの新しい形を目指して

——ドリームキャストでソフトを開発して、どう感じましたか？

西垣 いいですよ。今もですけどセガさんのサポートがすごくいいから。マジで(笑)。新しいジャンルを開拓していくには、セガさんのサポートがないとここまで早く作れないんじゃないかなあと

# 頼れる元軍人ドッグス・バウアー



本作の舞台である「ダイナソア島」と本土を結ぶ輸送連絡船「ディアーナ号」の船長。その過去についてはあまり語りたがらず、謎の多い人物。「ダイナソア島」の第1次調査隊に参加していたという元軍人。軍人時代から銃器関係の扱いには長けており、あらゆる銃砲類を自由自在に使いこなす。43歳、男。

日系企業のキムラ警備保障「ダイナソア島」分室に勤務している。以前はESERのエリート部隊、チームクラスSの隊員であったという経歴を持つ。16歳でMIT（マサチューセッツ工科大学）の修士課程を修了した天才で、文武両道を地で行く人物。銃器とコンピュータの扱いに精通している。24歳、女。



# 美しき天才ジャニーン・キング

〇わざわざ“作る”のではなく“できる”のがドリームキャストの力だ



思います。それと『ソニック』もそうでしたけど、表現力が増した分、ジャンルがまたがるような作り方ができるじゃないですか。RPGハイスピードアクションとか釣りとか。ひとつのゲームで収まらないというのがありますよね。すべてがストーリーの中にある。例えば島を完全3Dで作ったとしますよね、そうするとその島のジャングルを冒険しても、道路でレ

ースしてもOKな訳です。つまり「そのために用意した舞台」ではなく、「すべてが出来る舞台」になってしまうんですね。ジャンルの垣根がなくなった。新しい時代に入ったと思いますよ。

——ドリームキャストをプラットフォームとして使うことで、西垣さんの夢が実現できました？

西垣 そうですね。ドリームキャストのお陰でようやく実現できるという実感が湧いてきました。昔からアドベンチャーってすごい好きだったんですよ。近頃のアドベンチャーって表現が多様化してるじゃないですか。だから僕はフルポリゴンで、アクションもできるけどアドベンチャー要素の強いゲームっていうのをひとつ作りたかったんです。これからそういった

## 戦うべき敵“クリーチャー”とは？

発生原因や目的、その正体は今の所不明だが、プレイヤーの敵として登場してくるクリーチャーたち。その個性的なデザインを担当

したのは、映画「ビートルジュース」でアカデミー特殊効果賞を受賞したロバート・ショート。迫力満点のクリーチャーが、フルポリゴンで表現されているのだ。



〇〇カニカサソリのようなクリーチャー。その巨大さにも圧倒される



〇開発中のコードネームを「ドラゴン」と名付けたクリーチャー。尻尾と牙による攻撃を仕掛ける

個性的な作品が増えてきて欲しい、と思いますから。

——新しい流れとして？

西垣 そうですね、そうしないと発想や世界が広がっていかないと思うんですよ。

——現在ソフトの完成度はどの程度まで行ってるんですか？

西垣 70%~75%って所じゃないかな。今、最終的なイベントをやってる所ですから。ドリームキャストの発売近辺にはどうにか間に合わせたい、って感じですね。

——ゲーム中の看板に「Merry Christmas」と書いてあるという所から見て、発売はクリスマスに

間に合うんですか？

西垣 まあ初期の発売を目指します、ということで。

——最後にここを見て欲しい、という所を。

西垣 プレイしてみれば、まずCGクオリティのフルポリゴン、リアルタイムの世界を歩き回るだけで驚いて頂けると思います。『ブルー スティンガー』では、今までのゲームでは表現できなかった謎やクリーチャーを表現していますので、リアルとファンタジーの同居という、今までに見たことのない“不思議な世界”に期待してください、っていう感じです。

これからは、より個性的な作品が増えて欲しいですね。

A.D.  
1999

終末

に向けて



DC  
が  
見せる

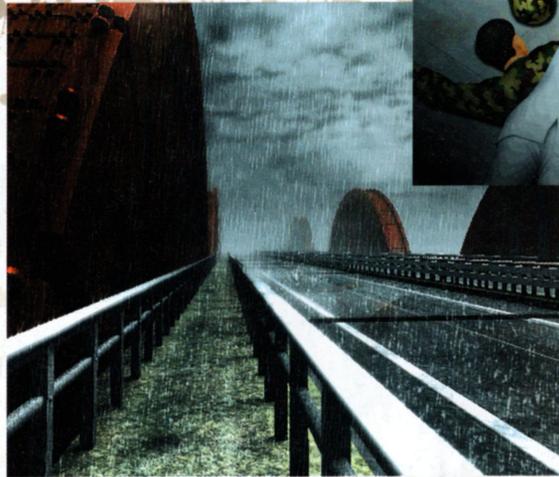


# 舞台はやがて来る1999年 世界は急激な変化に見舞われていた…

ドリームキャスト用の本格的アドベンチャーとしてこの冬に登場する『July』。舞台は1999年の地球。今現在とそう変わらない世界だが、1999年の7月を区切り大ききなうねりに飲み込まれていく。物語は人類に突如発生した、生殖能力を持たない人種「セックスレス体」をキーワードに、波乱の展開を見せる。



●舞台は現在から約1年後。基本的な世界観は現実世界と変わらない



●世紀末に舞い降りた生命体「セックスレス体」の正体、そして人類の行く末は。物語には多くのテーマが秘められている

# July

## ジュライ

発売日	年末	C/D枚数	未定
発売元	フォーティファイブ	複数プレイ	1人用
開発元	フォーティファイブ	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	ビジュアルメモリ	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	未定
対象年齢	未定	現在の開発状況	?% (9月3日現在)

世紀末と言われる昨今。現在の見通しの効かない霧のような状況に対して、DCは1年後——1999年の世界像を提示した。それが『July』だ。

# 世紀末黙示録

アドベンチャー

2人の主人公をザッピングさせ  
全18章に及ぶ物語を読み進めよう

ストーリーは全18章構成。2人の主人公高村誠、ヨシユアの両者の視点で各章は展開し、両者が同じ章をクリアすると、次の章へと進むことになる。基本的なゲーム

進行は、様々な場所に点在するサブキャラクターと会話をし、その会話内容に従って次の移動場所を選択するというシンプルなもの。章をクリアするまでの間は、操作す

## 生き別れた妹を探して——高村誠 編



直情型の大学1年生  
思い立ったら  
即実行

平凡ながらも幸せな家庭の中で暮らしていた、高村誠。だが、誠たち家族はイギリスを旅行中、突如として起こったテロ行為に巻き込まれることになってしまう。家族全員で乗り込んだバスが大爆発し、妹は死亡、母親は植物人間に、科学者の父親はセックスレス体の研究開発のため幽閉されてしまう。生き残ったが途方に暮れる誠。だがそんな誠のもとに、妹が生きているという情報が…。

▶原発が破壊され、黒い煙が上る。なぜこんなことになっ…



### 高村誠

一見二枚目だが中身は三の線。ワープロさえも使えない今時珍しい大学生。

生死不明の  
誠の妹



### 高村 恵

誠の妹。メラニン欠乏症という特異体質のため体が弱く、いじめられていた。6年前、イギリスで事故に巻き込まれ死亡。

拳手・パソコンが得意な  
誠の幼なじみ



### 里見 えり子

高校2年生。空手道場主の父から技を教え込まれ、小学校時代は町内最強の女の子だった。現在はコンピュータに夢中。



▶相手を目撃しながら拳銃を構えるえり子。視線の先には誰が？

▶刺客の手から、えり子は恵を守れるか？



## プロローグ

1999年「7」の月、世紀末の地球では、大きな変化が起こっていた。イナゴの大量発生などの異状現象、そして、従来人間から突然変異した、新しい人間の誕生。彼らは「セックスレス体」と呼ばれ、生殖機能を持たず、代わりに不老不死の性質を持っていた。



▶一見何の変哲もない様に見える景色も世紀末の影に侵されている

## ジーン・レイヴン

父親を殺したジーンは、父が率いていた企業グループ「NAXグループ」の総帥に就任。そして、自分たちが人間に取って代わる生

▶次々と人々が死んでいく。これが「R計画」なのか…？



▶銃を持つ屈強な男たち。彼らの手にかかって死んでいった人間は、一体何人いるのだろうか

## ジーン・レイヴン

る主人公を変更することも可能で、これを「ザッピング」と呼ぶ。両者の視点でストーリーを進めていくことで、初めてストーリーの全体像が見えてくるのだ。

### キャラデザには2人の作家

サブキャラとの会話を中心に展開する本作だけに、主人公の他に登場するキャラは、総勢150人以

上と相当な人数が用意されている。そのキャラクタをデザインしたのは、漫画家のトニー・たけざき氏と、アニメ畑で広く活躍する梅津泰臣氏。たけざき氏は、月刊アフ

ターン誌で7年越しで連載中の「岸和田博士の科学的愛情」、梅津氏は「科学忍者隊ガッチャマン(リメイク)」のキャラクタデザイン・作画監督として有名な存在だ。

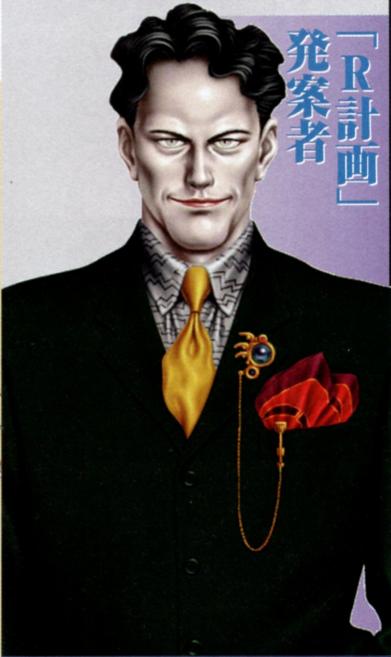
### in July 1999...

後に物語の中心となる人物、ジーン・レイヴンは、まさにそのセックスレス体であった。彼は、その謎を解こうとする彼の父親に人体実験を繰り返されるという運命を辿る。そして、ジーンはついに耐えかねて、実の父親を殺してしまうのだった。



①イナゴの大量発生。世紀末を表現するにふさわしい異変のひとつ

命体であると考え、セックスレス体のみで構成された世界を目指す。これが「R計画」。ジーンの意志により、いま人類はこの世から抹殺されようとしているのだ…。

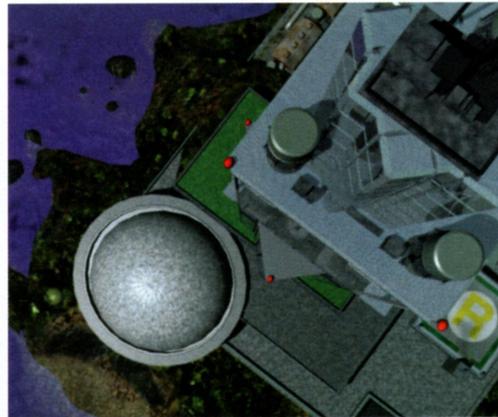


「R計画」  
発案者

ヨシュアと同じくセックスレス体。世界一の金持ちとしても知られている。

## 旧友も、今は憎き敵——ヨシュア 編

幼い頃からセックスレス体としての性質を持つヨシュアは、NAXグループに目を付けられ、拉致されてしまう。陰惨な人体実験を受け続け、地獄を見るヨシュアだが、いつしか同じ実験体のジーン・レイヴンとの間に友情が芽生える。しかしそれもつかの間、ジーンは父親殺しの罪をヨシュアに着せ、自らNAXグループの総帥に就任。裏切られたヨシュアは、ジーンへの復讐を果たすためだけに生きる決心をする…!



①いわれない罪を被りながら、ひたすらジーンを追う悲劇の主人公、ヨシュア。ここはジーン邸か？



虐げられ続け  
悲しき実験体  
てきた

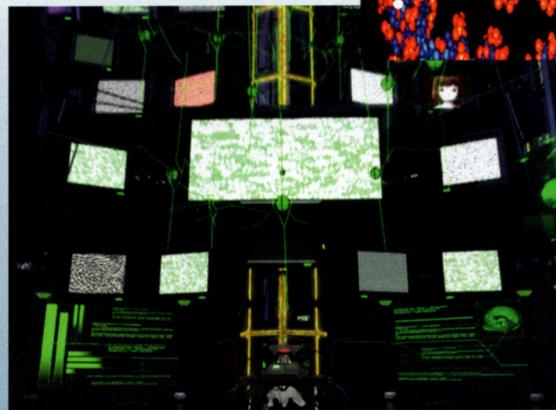
ヨシュア

幼い頃からのセックスレス体。苦痛を感じない能力を持つ。



①憎きジーンを探し出すまで、ヨシュアの旅は決して終わらない

俺の正体は…



②セックスレス体であるヨシュアはその性質ゆえに思い悩む。彼の正体は、それこそDNAレベルにまで立ち戻らないと解明されないのだろうか？



ヨシュアと心を  
通わせる少女

### パティ・アマテイ

両親の愛に飢えた女の子。利発で大人顔負けの機転を利かせることもあるが、本当は寂しがりや。ヨシュアに対し、同じセックスレス体としてのシンパシーを感じ、彼と行動を共にする。

# 大人にこそ楽しめる作品を… 制作プロデューサーにインタビュー

純粋なアドベンチャーとしては、恐らくドリームキャスト初のタイトルとなるであろう『July』。この作品を世に送り出すのが、製作会社の(株)フォーファイブだ。ドリームキャストという新ハードを得て、ゲーム制作のプロフェッショナルである彼らは、どのような作品を見せてくれるのだろうか。本作の制作を統括しているプロデューサーの宍倉典幸に、ゲームの詳細、本作にける意気込みなどをうかがった。



（株）フォーファイブ プロデューサー

**宍倉典幸**

## 何よりも優先させた「世紀末」という設定

— まずは『July』を制作することになったいきさつなどを。

宍倉 そもそも企画の始まりは…3年くらい前だったかな？ 時代的にも「世紀末が来る」ということで、世紀末がテーマのゲームを作ろうと。そこで、ノストラダムスの有名な…10章の72節だったかな？ これをモチーフにした企画を提案して、それでセガさんと一緒にやっというところからスタートしました。

3年前といっても構想段階から数えてということ。企画を練り込むうちにシナリオの書き直しなどもあったのですが、ようやく具体的になってきた頃にドリームキャスト（DC）のお話が出て、新ハードで「世紀末」を描いていくことになりました。

— まずは「世紀末」というコンセプトが先にあって、アドベンチャーというジャンルはその後に決定したのでしょうか。

宍倉 最初の企画意図から、いわゆる「お姫様を助ける」といったよくあるストーリーではなく、いままでになかったようなリアルな世界観の下で、大人が楽しめるストーリーというものがあったんです。で、リアルという意味でも

重々しい雰囲気という意味でも世紀末という舞台は最適だろう、と。そのメインのストーリー、世界観にゲーム性を付加する、ということでもアドベンチャーに落ち着いた、ということ。というところ。というところ。というところ。

## 遠回りすることでも楽しめるシステム

— ゲームの基本的な進め方について教えてください。

宍倉 基本的にプレイヤーがする作業というようなものはあまりないんですよ。まずマップ内のどこかへ移動すると、そこには誰かしらキャラクタがいるから、話を聞く。話を聞けば、会話から次に行く場所がおのずと割り出せるので、そこへ移動する。この繰り返しでストーリーがどんどん展開していくようになっています。基本的に大人をターゲットとしているというのがあるのですが、ヘタな「お使い」みたいなものをあまりやらせたくないというか…。もっとシンプルに、普通に人の話を聞いて、そこから答えを導いて行動すればOK、と。その分世界観とかストーリーを堪能できるように。

— ほとんどのプレイヤーが、会話から次の行動を予測する事ができるということですか。

宍倉 そういうことです。ただ、仮に違った選択をしてしまった場

合にも、結果として遠回りをさせただけでは不親切なので、別に楽しめる仕掛けは残してあります。

— というところ？

宍倉 遠回りをする、そこにいるサブキャラがこの世界について色々なうんちくを述べてくれるんですよ。それでプレイヤーはより世界観を理解しやすくなる。そういう意味でも、ある意味遠回りした方がストーリーを理解できるかも知れませんね。マメ知識的なモノが好きの方はわざと間違った選択をするのもいいかもしれない。サブキャラは全部で150人もいること。というところ。

— その150人のサブキャラは、1回のプレイで全部見ることは可能なのでしょうか。

宍倉 さすがに1回では無理ですね。でも、今までのプレイで会ったキャラは「ストーリー」という表に記録されるので、150人のうち、どのキャラに会っているかというのはいくらでもわかるようになっていますよ。

— 会っていないキャラを探し出して、ストーリーを全部埋める、

なんて楽しみ方もある、と。

宍倉 まあ、そうやって楽しんでもらうというよりは、ユーザーフレンドリーなシステムを追求していった結果できたシステムです。それぞれ有効に使ってください、という感じですかね。

— その他、DCならではのアイデアなどは？ DCにはモデムやPDAなどの特徴がありますが。

宍倉 周辺機器を使った仕掛けなどの導入については現在検討中です。楽しみにしててください。

— モデムやPDAとなると、他のプレイヤーとのコミュニケーションなどが連想されますが。

宍倉 いや、あくまでこの作品は1人用なので、それに沿った使い方をしてもらうようにしています。まあ楽しみにしてください（笑）。

## ライトユーザー市場の新天地を開拓？

— 1章辺りにかかる時間は？

宍倉 長い章だと2時間くらい、短いと30分くらいかな。誠編、ヨシユア編をトータルすると多分30～40時間かかるのではと予想

## リアリティを重視したCGムービー

ゲーム中に挿入されるCGムービーの一部を公開。以下のムービーは、現実にもありえるシチュエーションだけに、リアリティの感じられないクオリティでは唖然と映ってしまう可能性もある。だが、本作のCGはどれも本格指向で、実

写とはまた別のリアルさを醸し出すことに成功しているといえる。これは、実際にTV番組や企業CM内のCGを作成している会社の手によるもので、これらと同レベルのCGムービーが、他にもさまざまな場面で挿入されるとのことだ。



バスの爆発



石油タンク爆発

しています。文字を読まないでプレイしても、結構なボリュームになると思うので。コンセプトとしては、サラリーマンや大学生が、帰宅後の暇な時間に1時間くらいプレイして、1ヵ月くらい遊べるようにと考えています。基本は「少しずつ、少しずつ」ですね。テーマがヘビーなので、立ち止まって考えながら進めて欲しいという気持ちもあるんですよ。難易度的には完全にライトユーザー向けなのですが、テーマはあくまでヘビーかつシリアスに…。

—ライトユーザー向けながら、テーマはヘビーというゲームは確かに見かけないですね。  
 穴倉 そうですね。ライトユーザー向けのもって操作系はシンプルなものが多いのですが、テーマがヘビーというのはあまりないですよ。『July』では、ゲーム中でも色々な人が色々な考えを述べるんですよ。そんなまちまちの価値観の中で、「プレイヤーはどの意

見に同意するか」など、ある意味プレイヤーの判断を仰ぐような楽しみ方もできるようにしています。その辺りの判断ができるという意味でも大人をターゲットにしているというところはありますね。

### ゆっくり考えながら長大な物語を楽しんで

—キャラデザインで、トニー・たけざき、梅津泰臣の両氏が参加されていますが。  
 穴倉 基本的にはこちらが設定を考えて、それを元にお2人にイラストを起こしてもらう、という方法を取っていました。でも、お2人とも非常に凝る方なので、あちらの発想を活かすためにこっちが設定を変えたなんて嬉しい誤算もありましたね。基本的にはトニーさんが男性で、梅津さんが女性を担当です。例外もあるんですけど。今回は「大人びた部分」を大切にしたいということで、デッサン力のある方にイラストをお願いした

トニー、梅津両氏の原画も全部アップして、残るはシステム面などのツメの段階。完成も間近?



かったんですよ。現在ゲーム画面がどんどん上がってきているわけですが、なかなかいい感じに仕上がっていると思います。  
 —現在の完成度は?  
 穴倉 シナリオは3回書き直した末、完全に執筆は終わりました。それで、現在はシステムや操作系などのアイデアを詰めているといった段階です。材料的にはほとん

ど上がっているような段階です。  
 —では最後に一言。  
 穴倉 ゲームということにとらわれずに、ストーリーを楽しんでもらいたい。で、ゆっくり読んでゆっくり入り込んでくだされば、楽しんでもらえるのではないかと思います。発売は「年末」と曖昧ですが、何も起こらなければ今年中には出るでしょう(笑)。

## 周辺機器を使った仕掛けなども、当然考えていますよ

戦車の行軍





◎ただ広い荒野をいかに戦車が行軍する。前進後進、カメラアングルに注目し、主砲から強烈な一発を発射！

国会を占拠






◎戦車が大半して国会を選挙、カメラアングルに注目。誠の家族が乗ったバスが大爆発を起した瞬間！

石油タンク






◎何者かによる石油タンク爆破。一瞬まばゆい光が画面を包んだ後、大炎上。その後カメラが引いていき、海上の位置から炎に包まれたコンビナートが映される

# 東宝映画プロデューサーが語る



今回は開発の細部に渡るこだわりの数々を実現するために欠かすことのできない、平成ゴジラシリーズプロデューサーに直撃。映画サイドからみた『ゴジラ ジェネレーションズ』の魅力と映像表現について語ってもらった。

発売日	98年内
発売元	セガ
開発元	ゼネラル・エンタテインメント
価格(税別)	未定
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
C/D枚数	未定
複数プレイ	未定
対応周辺機器等	未定
ビジュアルメモリ	未定
コンティニュー等	未定
現在の開発状況	?% (9月4日現在)

## 「ゴジラ」をゲーム中に十二分に再現 東宝サイドから見たその魅力を聞く

—今回のドリームキャスト版のゲームにはどのような経緯で、関わりをお持ちなのでしょう？

**富山** 私はこれまで、東宝映画で映画を創ってきまして、「ゴジラ」というキャラクターそのものを、映画というもので表現するというをやってきた。

そんななかで「ゴジラ」というキャラクターが、映画という枠を超えた存在になりまして、CMなどさまざまな形でのアプローチをいただくようになった。で、その映画以外の「ゴジラ」の使い方、使われ方というものに関しては、一番いい形で表現してもらおうということを前提に、私どもで、持

ち込まれてくる企画を検討していくわけです。今回のドリームキャストでのゲーム化に関しては、新しいハードで、まったく新しい映像表現というものの、一番手に使ってもらえる。それは、「ゴジラ」としても光栄なことだろうと。で、どうぞ使ってください、と申し上げたわけです。

—ゲームの内容について、なにか東宝サイドから、進言はあったのでしょうか？

**富山** ゲームの内容については、お話を聞いて信頼したうえで作っていただくわけですから、思いっきり自由にやってくださいというのが基本ですね。ただ、やはり「ゴジラ」がしゃべったりとか、設定そのものを変えるのは困りますから、映画の「ゴジラ」のイメージを守って欲しい。こちらからお

東宝映画 エグゼクティブプロデューサー 富山省吾氏



東京都出身。東宝映画専務取締役。'89年に公開された「ゴジラVSビオランテ」以降の平成ゴジラシリーズ、平成モスラ3部作のプロデューサーとして活躍している

願っていたのはそこだけです。

—では、ゲームの内容そのものに問題はないと。

**富山** これが一步踏み出すごとに何人死んだとか、そういうゲームだったらお断りしています。「ゴジラ」は、映画のなかでも人を殺すというものを意識していませんし、今回のゲームではその部分も理解して作ってもらっていますね。

## 迫力のオープニングムービー

順調なペースで開発が進んでいる「ゴジラ」。今回はオープニングデモが到着したのでそれを紹介していこう。ビル街から、ぬっとその顔を現すゴジラ。そしてカメラを正面に見ての放射火炎。このリアルなリアルな映像は、リアルタイムで表示されているのだ!!

# ドリームキャスト版『ゴジラ』の完成度

## 映画ファンが納得するクオリティの「ゴジラ」

——画面はご覧になりました？  
**富山** ええ。写真じゃなくてビデオに落としてもらって、実際にゴジラが動いているのを見せてもらいました。

——どう感じられましたか？  
**富山** まずひとつは顔を中心に、「ゴジラ」というキャラクタがしっかり描かれていること。ふたつめはアクションの部分で、このゲームの狙いでもある街を破壊するというアクションが、大変うまくいっていると感じました。「ゴジラ」ファンにとって、大変楽しめるゲームになると思いましたね。当然、ゲームファンの方々も、新しいものが新しい形で、ちゃんと動いていけば興味を引いてもらえると思いますし、楽しんでもらえるだろうと思います。

——まさにお墨付きですか。  
**富山** 「ゴジラ」ファンが楽しめるものという風に考えてしまいますから。「ゴジラ」ファンなら必ず楽しめるものになると、実際に見て感じました。

——今回のドリームキャスト版では「ゴジラ」になって楽しむというコンセプトなんですけど、それはどう感じられますか？

**富山** その部分は映画にはない、ゲームならではのポイントだと思います。自分で「ゴジラ」を操作できるわけですから。ゲームの場

合、自分と一体化する、自分で操作するという部分がいちばんの面白さだと思うんです。その部分が上手く描かれていると思うし、プレイヤーが街を破壊するというカタルシスを感じられれば、今までで最も「ゴジラ」らしいゲームになるんじゃないかと思えますね。

——今回の画面をご覧になって満足された部分というのは？

**富山** 映像表現としての視点、映画ではカメラに当たる部分が非常に良くできていると思いました。「ゴジラ」の巨大観とかよく描かれていますよ。それと映画以上にさまざまなアングルから自由な視点で「ゴジラ」の動きを見ることができると。それに都市の破壊の部分。ヴァーチャルな感覚で「ゴジラ」になってその街にいるような、たとえば銀座4丁目に立っているような感覚が楽しめるんじゃないかと思えますね。

——使用してみたい怪獣はありますか？

**富山** そうだねえ。1作目の「ゴ



①細部にまでこだわったゴジラの破壊活動。画面をみて、富山プロデューサーも満足の出来だそう

ジラ」が50メートル、復活「ゴジラ」で80メートル、「vs.キングギドラ」のときに都庁倒すんで100メートルにしたんですよ。こんな感じでタイプごとに違う「ゴジラ」がいるといいかな。同じ街やビルでも身長が違うから、視点が違うでしょう。

——50メートルだと、周りのビルを見上げている視点ですよな。

**富山** 初代でいくとこう、川北ゴジラだとこう、みたいな感じで。

——キングギドラの視点だと画面が3分割必要になりますね。

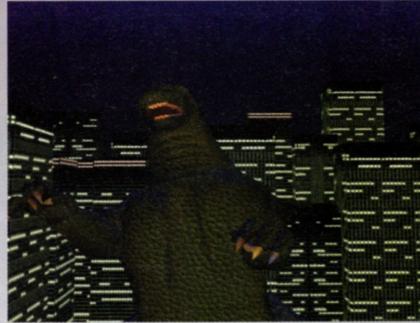
**富山** そう、それは面白いね(笑)。生態とかいろいろ考えるよね。

——「ゴジラ」を使ったゲームについてどう思われますか？

**富山** 映画から派生したものであるんだけれども、別のステージで、別のメディアで楽しんでもらうということは必要だと思いますね。まあ、それはゲームに限らずあるわけだけど。特にゲームの場合、時代のなかで活性化している表現媒体になっていると思っているんで、そのジャンルに「ゴジラ」というキャラクタの新しい可能性を試してもらおうということはいいいことだと思うんです。

——ドリームキャスト版にいちばん期待される部分というのは？

**富山** 「ゴジラ」というキャラクタをどんな表現方法で、お客さんに届けてくれるのかという所が、私たちがいちばん興味のある部分なんです。それにお客さんたちが



②ゆっくりとビル街を歩んでくるゴジラ。CGによるゴジラの動きは富山氏もうなるものになっている

どんな反応をしてくれるのか。作り手はここを面白いと思って作ったけど、プレイヤーは違う所が面白いと思うかもしれない。そのことが、「ゴジラ」というキャラクタの現代的な評価になると思うんですよ。それを映画のなかでどうアピールしていくかの参考にもなるわけです。どういう世代のどういう人たちが、どんな楽しみかたをしてくれたかが、リサーチになるわけです。もちろんゲームのジャンルによっていろいろ違いは出てきますけれどね。

——最後に、ユーザーに一言お願いします。

**富山** ドリームキャストの『ゴジラ』を遊ぶことで、意見とか提案などがユーザーから出てくることを期待しています。それが、映画にフィードバックされていき、新しいゴジラ像が生まれますので、遊んで楽しんでその感想をぜひ、教えて欲しいですね。

## 「キミのビルをゴジラで壊そう」キャンペーン

実在する街(ビル街)をゴジラとって破壊の限りを尽くすこのゲーム。プレイヤー自身の住んでいる街を破壊することも可能となっているわけだけれど、それだけじゃなく物足りない気がするのでも確か。そんなユーザーのための一大プロモーションがスタートするぞ。

この「キミのビルをゴジラで壊そう」とは、読んで字のごとくプレイヤーが名づけたビルをゴジラで見事

に破壊してもらおうというわけ。つまり、ゲーム中に登場するビルの名前をユーザーから大募集するのだ。

官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、キミの考えたビル名(自分の名前、どこそこの〇〇ビルなど実在の建物の逆指名、語呂合わせなどでもOK)。そして『ゴジラ ジェネレーションズ』への応援メッセージを明記して右記のあて先まで、ドシドシ応募して欲しい。締め切りは10月

20日(当日消印有効)。発表は11月20日以降に各専門誌の誌面にて。当選者の考えたビル名が、そのビルの名前、企業名、看板の形でゲーム中に使用されるぞ。キミの名づけたビルをゴジラになって、思いっきり破壊してみよう!

※今回募集するビル名に関してのゲーム及び2次著作物に使用する際の著作権はセガ/GEに帰属します。



③このビルに名前を付けてくれ!

あて先 〒136-0082 東京都江東区新木場1-6-26  
**TIMサターンFAN編集部「キミのビルをゴジラで壊そう」係**

プレイ人数確定!!  
&トライアイスロンのレース体系が明らかに!!

# ペンペン トライアイスロン™

発売日	11月20日
発売元	ゼネラル・エンタテイメント
開発元	ゼネラル・エンタテイメント
価格(税別)	未定
ジャンル	レース
対象年齢	全年齢
C/D枚数	未定
複数プレイ	4人同時
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	未定
コンテンツユーザー等	未定
現在の開発状況	48% (9月3日現在)

ペンペントライアイスロン

レースゲームなだけに気になる  
対戦だが、ここにきて晴れて4P同時対戦が正式に  
発表。レース体系なども続々と明らかになったぞ!!

## ドリームキャスト初の4人対戦プレイ決定!

## 多人数でやれば面白さ倍増の「ペンペン」

「おじゃまがあつい」というキャッチフレーズのもと、開発も順調に進んでいる『ペンペントライアイスロン (以下ペンペン)』。こ

こでは、2P~4P同時対戦をしている模様をお伝えしていく。レースゲームの一つのウリとなる部分なだけに期待がかかるところだ。

## お約束の上下分割2P対戦 2Pen

2P同時対戦の場合は、これまでも様々なレースゲームでよく見かける上下分割式。先行不利・後続有利な『ペンペン』では上手な人が必ず勝てるわけではないので、白熱するこ

とは間違いないはず。ちなみに、この『ペンペン』では、2~4Pのことを2~4Penと呼ぶらしい。



◎とりあえず2P対戦はコレでしょ!

## スペックをフルに活かした4P対戦 4Pen

今回注目の4P同時対戦、4Penモード。これだけのポリゴンを表示した上に、速さが求められるレースゲームで4P同時対戦が出来るのもドリームキャストだからこそ。仕掛けだらけのコースだけに、その盛りあがり方も一味違ったものになるだろう。

◎友達を巻き込んで、D/Cユーザーをぜひ増やそう



## 白熱する4P対戦!!



◎画面はさすがに小さくなってしまっが、一番の盛り上がりを見せるモードになることは間違いないはずだ

## 「アイズブラネット」に 生息するさまざまな生き物

「アイズブラネット」は、様々な生き物がなかよく住む平和な星。一生懸命レースを応援するものもいれば、気まぐれで邪魔をしにくるとんでもないものもある。ここでは、そんなレース中に登場するサブキャラクターたちの一部を紹介。

### コンペイウニ



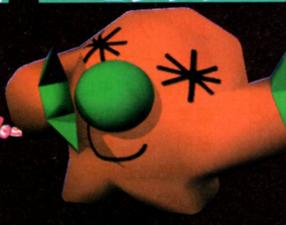
◎おかしなコースに登場する。お菓子のコンペイ糖に似ているところより、コンペイウニと命名されたらしい

### おかしな村の子供達



◎名前と外見からもすぐに察しがつくように、おかしなコースに登場する。なぜかいつもアイスを食べている

### モグタン



◎謎の生き物。「アイズブラネット」のいたるところに生息。めったにお目にかかれないが、みんなの人気者

### ナウマンモ



◎ひきょうのコースに登場する。お散歩が大好きだが、体が大きいため、よくレースの邪魔になってみんなを困らせる

# いろいろなペンペンたちが挑む トライアイスロンのレース体系とは!?

『ペンペン』には様々なゲームモードがあるが、ここでは1人で遊ぶ「1Pモード」の一部を紹介する。3つのアクションと、コース上にある仕掛けをいかに上手く利用するか勝負を決める『ペン

ペン』だが、そのレース体系は、後述する3つのグレードに分かれている。どのグレードから攻めるかはプレイヤーの自由であり、最終的にすべてのグレードで優勝することが初めの目標となる。



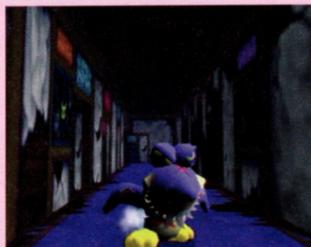
① とりあえず4コース×3グレード=12コースをクリアすることが当面の目標



② 真のアイスリートの道は果てなく遠い。がんばればペンペン達!

## グレードを把握して徐々にステップアップ

各グレードごとに異なるポイントは以下の3つ。いきなり一番難しいグレードを選択することも可能だが、今までのレースゲームと違うところが多いので、素直に簡単なグレードからチャレンジし、そこから徐々にステップアップしていくことが望ましい。同じコースでも条件が異なるので、簡単にはクリアできないぞ。



③ 全てのグレードをクリアしないと、そのコースのクリアにはならない

## ◆ グレードごとに異なるポイント ◆

- ① コース上のしかけのあり、なし
- ② コースの長さ
- ③ レースに参加するペンペンの種類と数

## Grade1 イージーアイスロン

まずは小手調べといった感じのグレード。「走り」「泳ぎ」「滑り」の3つのエリアで構成されているが、コース上にある各種の仕掛けが作動しない。レースに出場するペンペンも4ペン程度で、ちょっと少なめのエントリーとなっている。このレースはトライ、ロングアイスロンの下見のようなもの。このレースで、まず3つの異なるアクションおよび操作に慣れることが重要視される。



① ここでは今までに紹介していない「ザコペン」と呼ばれるペンペン達が相手。こいつらは次回紹介予定だ

## Grade2 トライアイスロン

トライアイスロンの基礎をすべて盛り込んだ、メインとも言えるグレード。コースの長さはイージーアイスロンと同様だが、このグレードでは、ぶつかると弾き飛ばされるもの、触れると視界が悪くなるもの、他のペンペンたちに邪魔できるものなど、様々な仕掛けが発動する。また、出走するペンペン達はこれまでに紹介してきた、生き抜きのペンペン達がライバルとなって登場。



② しかけはコースのどこに用意されているのか? その種類や数は? それは次期までのお楽しみ!

## Grade3 ロングアイスロン

「走り」「滑り」「泳ぎ」の3つのエリアに、もう一つ新たな「滑り」エリアを加え、さらに耐久レースの色が濃くなっているグレードが、この「ロングアイスロン」だ。出走するペンペンも、今までのザコペンとは異なり、一段と速そうなペンペンばかりが揃っている。当然アタックも激しく、1位になるには並大抵ではない。今まで培ってきたテクニックを総動員して臨まないと、「ロングアイスロン」で優勝することはできないぞ。



③ 「滑り」エリアを極めることが重要!

### ムクジャラ



① ひきょうのコースに登場する雪男がかなり謎の多い生き物。ちょこっと見えているのはやはり鼻なのだろうか...

### アイスフラワー



① おもちゃのコースに登場する。いつもご機嫌で、ダンスが大好き。いつもコース脇でレースの応援をしてくれる

### バスタブマン



① おもちゃのコースに登場。お掃除が大好きで、彼らのまわりはいつもピカピカ。みんなに重宝がられている

### アイスバット



① ホラーコースに登場。群れをなして、洞窟の中で生息している。目につくものには襲い掛かる狂暴な連中である

### プクちゃん



① ホラーコースに登場する。いつもプクプクと優雅に泳いでいる。その姿が結構可愛いいため、思わず見とれてしまう

# 派手で仕掛も大がかりな 4人のオーナーが管理するスペシャルコース

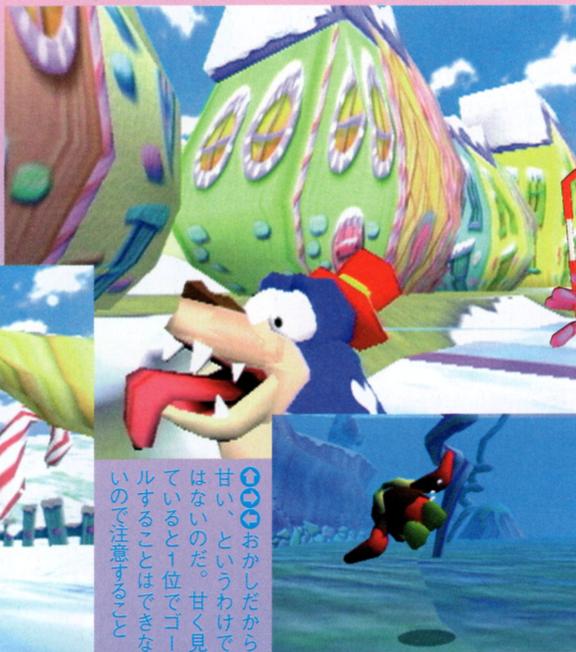
トライアイロンは惑星「アイスドブレット」で大流行の競技（というか他の遊びがあまりない）なので、世界各地のいたるところで草レースが行われている。なか

でも有名なのが、これから紹介する4人のオーナーが管理しているスペシャルコース。このコースでレースすることがペンペン達の憧れでもあるのだ。

## お菓子のコース

### ~Sweet Course~

お菓子のコースは「Mrs.クリーム」が手間暇かけて作った、全とお菓子で構成されているコース。パウムクーヘンの丸太、ウエハースの風車、フラッペの森、大きなぶるぶるゼリー、シュークリームの実がなる木などなど、見渡す限りお菓子だらけで、食欲旺盛なペンペンたちには非常に魅惑的な所でもある。レベル的にも一つ一つのシーンが他のコースに比べてやや短く、仕掛けも少ないので比較的簡単なコース。



④④④おかしだから甘い、というわけではないのだ。甘く見ていると1位でゴールすることはできないので注意すること

④お菓子の村の村長さん。漂う色気が悩ましいが、当年とって35歳。ティナの憧れの人

**Mrs.クリーム**

## ひきょうのコース ~Unexplored Region Course~

「アイスドブレット」の中でも最も未開の地、北の秘境。ツンドラのジャングルにあるのがこのひきょうコース。巨大なヘビが通って出来たといわれる川や、いたる所に生い茂る野生の木々、全てを飲み込むような大きな滝壺など、そこはまさしく秘境の地、ジャングルそのもの。自然の地形を利用したダイオミック&ハイ

スピードなコースとなっているのが特徴だ。全体的にテクニカルなコーナーが少ないので、大自然の優雅な景色をバックに、気分爽快にレースをすることが出来る。



④大自然が作り出したナチュラルミラクルなコース。レース中にはどんな展開が巻き起こるのか!?



④とことろどころにある仕掛けは、オーナーのンガポコが作成したもののだが、ほとんど自然のまま



④④滑りシーンは、巨大なアナコブンダ(ヘビ)が通った跡と言いつたえられるアナコブンダリバー(現在は凍り付いている)が舞台。滑りが多いに楽しめるぞ

④4人のオーナーの中で最も若い(23歳)青年オーナー。帽子には相棒の鳥が棲む



**ンガポコ**

## おもちゃのコース

### ~Toy Course~

「アイズドブラネット」の中で、一番賑やかな場所が、このコースのオーナーであるバンビマスクの所有するおもちゃコース一帯。色とりどりの積み木に始まり、おもちゃのブロックで作られた街並、ブロックの兵隊さん、おもちゃのシャンプー、ポピンボールなど、コース上には様々なおもちゃがちりばめられている。バンビマスク氏は、ペンペン達が仕掛けにひっかかってあたふたし

ているのを見るのが大好きなため、とにかく仕掛けが豊富で、非常にトリッキーなコースとなっているぞ。

他のコースと比べてみても、仕掛けの種類や数が桁違いで、見た目の印象とは裏腹に、難易度はやや高めといえる。多分にオーナーの好みも反映されたコースなのである。



①秘境コースとは対照的に、ほとんどが人工的（オーナーの趣味）に作られた



①「走り」シーンは道幅も狭く、各種しかけがいっぱいで、走りぬくだけでも大変なのだ



①②とにかくカラフルでワンドラフルなコース。コース上では、実にいろいろなおもちゃを垣間見ることができるぞ



バンビマスク

①ホラー族出身の伯爵で、年齢は自称4771歳。謎の多いオーナー



ホラーマン

## ホラーコース

### ~Horror Course~

寒いながらも、どこかのんびり南国ムードが漂う「アイズドブラネット」。その中でも、とりわけ寒そうな、かつおどろおどろしいのが、オーナーであるホラーマンが住んでいると言われる洋館のあるホラーコースだ。いたるところに骸骨の転がる骸骨洞窟を筆頭に、ボルターガイス

ト現象のはげしい謎の洋館、おばけの木が生い茂るハロウィンの森、そして海底深く沈んでいる海賊船…謎と恐怖がテーマのどきどきコースなのである。

このコースは、「走り」「滑り」「泳ぎ」の全てのシーンが非常に長いパートで構成されていて、持久力が必要となるため、他のコースと比べても、最上級の難易度を誇る。



①②洋館ではボルターガイスのせいで部屋中メチャクチャ。前が見にくい上に通路も狭いのだ



①難易度が最上級と言われるこのコースを、どうやって切り抜ける



①沈没船の間をすりぬけ、かつ行く手を阻む大量のクラゲの攻撃をかわしつつ進まなければいけないのだ

全コース、全グレードクリアで素敵な展開に!!

海に陸にさまざまに進化していく生物たち

# SEVENTH CROSS

セヴンスクロス

発売日	11月20日	C D 枚数	未定
発売元	NECホームエレクトロニクス	複数プレイ	1人用
開発元	NECホームエレクトロニクス	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	ビジュアルメモリ	未定
ジャンル	シミュレーションRPG	コンテンツ等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	65% (9月3日現在)

弱肉強食の世界で、より強い生命へと進化を繰り返していくこのゲーム。人工生命ニューロによって81万通りの予測のできない進化を楽しめるのだ。

## DNAシート作成で独自の進化 生存競争を生き残り最強の生物へ

人工生命ニューロの図形認識システム「S・O・M」にプレイヤーがDNAを自在にデザインして、さまざまな形態の生物へと進化を遂げるシミュレーションRPG。フルポリゴンで描かれた未開の惑星を自由に移動しながら、その土地、その場所に適した形へと進化を繰り返していく。



●広大な惑星全土を思うがままに移動し、その土地や地形にあった進化を遂げていくのが目的だ

## 「S・O・M」で部分ごとに進化

他の生物と戦い、捕食することによって得られる進化経験値を用いておこなうDNA入力。これは、手、足などの各パーツごとに入力をおこない進化。それによりさまざまな能力を得ることができる。例えば水中から陸上へと生存場所

を変えるには足をヒレから陸上歩行に適したモノへと進化させなければならない。逆に水中での活動をメインにするのならばそれをアップさせるように…など、入力による図形をニューロが判断し、さまざまな進化がおこなわれるのだ。

## パーツを選んで変更

「S・O・M」で進化させたパーツも生成し、新たな身体の一部としなければそれを活用することはできない。各パーツごとに進化を遂げた生物の形態は、まさに千変万化。プレイヤーの数だけ形態は変化していくのだ。

WA	PROT	CAL	FIB	NC	NBIO
40	30	45	50	50	50
50	50	50	50	50	50

LV	WATER	PROTEIN	CALCIUM	FIBER	H. CELL	N. BIO
10	100	200	300	400	500	600
0	0	0	0	0	0	0
1	10	20	5	10	0	0
2	5	5	40	5	0	0

●頭、胴、腕、足の各パーツごとに組み合わせを変更することが可能だ

WA	PROT	CAL	FIB	NC	NBIO
40	30	45	50	50	50
50	50	50	50	50	50

LV	WATER	PROTEIN	CALCIUM	FIBER	H. CELL	N. BIO
10	100	200	300	400	500	600
0	0	0	0	0	0	0
1	10	20	5	10	0	0
2	5	5	40	5	0	0

## パーツ選択で進化の方向が決まる!

●刃物状に腕を変化。これで戦闘能力が大幅に上昇。生き残る可能性もアップだ

## 生成に必要な体成分

「S・O・M」入力によるパーツの進化には基本的に制限はない。ニューロによる入力した図形の判断次第でいきなり最高ランクのパーツへ進化することも可能だ。しかし、パー

ツを生成するには6種類の体成分が必要で、この体成分が必要値に達しないと、それを生成し使用することはできない。が、そのパーツのデータは履歴として蓄積される。

●写真下部にある表が生成に必要な体成分。6種類ある成分が規定に達していないと生成できない

AT	101	102	1	101	0	0	WA	PROT	CAL	
EP	102	102	0				40	30	45	
DEF	103	108	5				50	50	50	
INT	104	104	0				FIB	NC	NBIO	
HEAL	105	110	5				40	50	50	
DEX	107	112	5				50	50	50	
LV	WATER	PROTEIN	CALCIUM	FIBER	H. CELL	N. BIO	MP	100	100	0
10	100	200	300	400	500	600	EP	200	200	0
0	0	0	0	0	0	0				
1	10	20	5	10	0	0				
2	5	5	40	5	0	0				
PARTS EFFECT							255	WALK	GO+-%[11]	

●DNAをデザインして、海に陸にと、さまざまな形態へ進化をおこなう

## 海から始まりあらゆる場所へと行く手を阻むさまざまな地形

あらゆる生命の源である母なる海。このゲームでも、最初の生命は海から誕生する。そして、陸へと新天地を求めて生物は進化し、さまざまな場所へとその足跡を伸ばしていく。しかし、自然は容赦のない牙を剥いて生命を待ち受ける。ここでは、プレイヤーキャラを待つ、フルポリゴンで描かれる大自然の驚異を紹介していこう。



①フルポリゴンで描かれたゲーム空間。あらゆる場所へ行けるのだ

### 崖

②断崖の上。このような場所を移動するには、素直に迂回するか、そのように進化を遂げるしかない。こういう場所を生活の場とした場合、必要になるのはやはり空を飛ぶ能力になるのだろうか



### 沼

③下半身を呑み込む沼地。不純物の影響で、水棲生物よりは陸上での強固な下半身が、どちらかといえば必要な感じを受ける場所だ



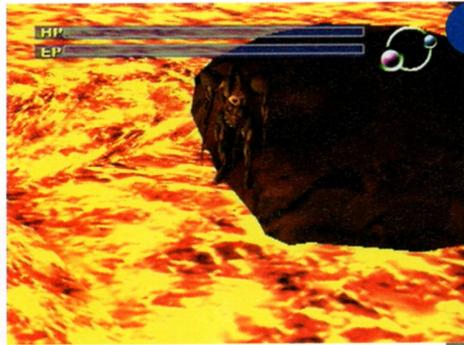
### 濃霧



④乳白色の霧があたり一面に立ち込めている。こんな濃霧が発生している場所では、ほとんど視界が利かなくなるのではないだろうか

### 溶岩

⑤灼熱の溶岩が行く手を阻む。高温の溶岩を突き進んでいくには特殊な能力が必要となるだろう



### 滝

⑥川を下っていくときいきなり現れる滝。強大な水の流れに逆らいつつ進むことは困難だろう。水の流れに逆らわず吞まれていくか、飛行能力などがなければ、滝に打つ勝つことは難しいかもしれない



## 生命の神秘を感じさせるオープニング

広大な宇宙空間に浮かぶ赤い星。この未開の惑星に生命の息吹が誕生する所から、すべては始まる。フルCGで描かれる「セヴンスクロス」のオープニングムービー。星には、水が豊富に貯えられ、緑が芽吹き、そして広大な大地に、命を育む海があった。あるとき、ひとつの生命が誕生する。それはまだ単細胞生物とも言えない小さな核に過ぎない。もしかししたら、進化の果てに、この惑星において最高最強の生物へと向かうかもしれない。ただのアメーバのままその生涯を終えるのかもしれない。だが、すべてはここから始まる…。



①赤い星へゆっくりと近づいていく



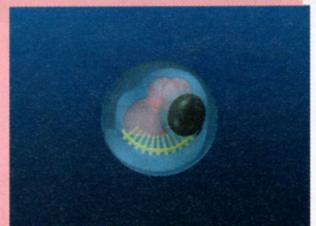
②ここに力強い自然がある



③緑や豊かな大自然が生命を育む。この大地の覇者となる生命はいつ誕生する

④猛スピードで海へとカメラが迫っていく。いったいそこに何かがあるのか

⑤そして母なる海の中で誕生するひとつの生命



⑥細胞分裂を繰り返して生まれる生命が、進化を始めるのだ

## 細かいところまでわかってきた 戦闘システムあれこれ

戦闘シーンは陣モードと戦モードに分けられます。陣モードではねこ軍の編成、出撃エリアの選択を行い、戦モードではひつじ軍と血みどろの戦いを行うのです。

今回明らかになったのは両モードの新画面、戦モードの武器、そして兵種の数々。わりと重要なことばかりなので、たぶん覚えておきたいでしょう。



新しくなった戦闘画面。画面説明は下で



ステータス画面も初登場。こんな感じです

## 新画面の見方いろいろ

ここに並ぶのは、自軍のHPゲージ。一番上がじのちゃんで、以下はねこ兵士たちです。HPが0になると死んでしまうので、健康管理には注意を払っておきましょう。



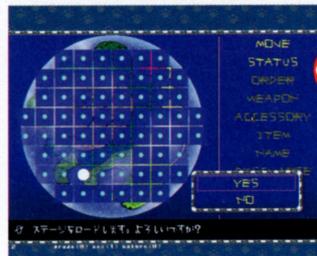
見た目通りリーダー。ねこ兵が青、ひつじ兵が赤、その他は緑で映ります。



## 編成 作戦画面で考えこもう

今回初公開となるのが下の出撃エリア選択画面。ここで、らいよん惑星の全64エリアから出撃するエリアを選択します。選べる場所は、ストーリーの進行に合わせて変化していきます。また、じのちゃん率いるねこ軍の、装備やら出撃キャラの選択もここで行いま

す。どこを攻めるか、どういうパーティで挑むか、じっくり決めていくといいでしょう。



出撃エリア選択画面。下に映っているのが、らいよん惑星



出撃エリアを選択すれば、いよいよ戦だ!



## オーイェすうはあん!



出撃エリアに合わせて自軍の編成を行おう。ちなみに、画面上のハエのような生き物は妖精たいにゃん

ねこ兵士のステータス画面。現在の状態が一目で分かるね。また、ねこ兵士からのメッセージもあるよ。オーイェすうはあん!

# 最新画面を大量放出で いろいろなことがわかったよ

せんごくたあぶ

# 戦国TURB



『戦国TURB』の紹介も、今回でいつのまにやら5回目。毎回紹介してきた新システム&新キャラでゲーム概要はだいたいわかってきたことでしょう(多分)。今回は、戦闘システムやドラマモードをさらに突っ込んで紹介していくよ。

発売日	今冬	C/D枚数	1枚
発売元	NECホームエレクトロニクス	複数プレイ	1人用
開発元	NECホームエレクトロニクス	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	ビジュアルメモリ	未定
ジャンル	アクションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	59%(9月3日現在)



## 武器 効果ドハデな殺戮兵器

じのちゃんが装備する武器の数々。じのちゃんが最初に装備しているのは剣ですが、敵から奪ったり、落ちてるものを拾ったりと、だんだん手に入れていきます。もちろんじのちゃんだけではなく、ねこ兵士やひつじ兵士も全

ての武器を装備可能です。いろいろと役に立つ武器を集めて、ねこ兵士たちに装備させていきましょう。でも、中には効果範囲の広すぎる武器もあるので、誤って味方に当たらないよう注意が必要です。

●燃えてるのはじのちゃん。ひつじ兵も強力な武器を使ってくるんだ。危ないね

●ぼくらのじのちゃんに強力な武器を持たせれば、まさに百人力。なんとかに刃物だね

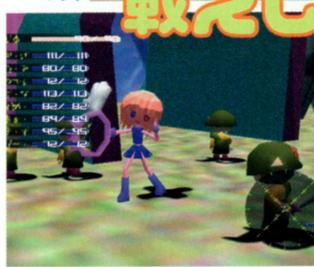
## 戦えじのちゃん!!



●武器の中にはこの銃のように遠距離攻撃ができるものもあるんだ



●ポカン



●じのちゃんもねこ兵士も、装備できる武器は多種多彩。迷っちゃう?



●両軍入り乱れての大乱戦。じのちゃんの足元が燃えてるよ。ぼー



剣

●一番オーソドックスな武器。初めの武器だ



バトン

●一番武器らしくない武器。腰に手をあててるし



リング

●炎の飛び出る魔法のリング。気分は魔術師だね



大きな手

●叩くといたそうな大きな手。ピンタ、ピーンタ



大砲

●最も効果範囲の広そうな武器。実に危険だね



手裏剣

●手裏剣。投げるのか、ぶっ叩くのかは不明

## 成長 出世すると変身しちゃう

ねこ兵士に3種の性別と性格の組み合わせがあるのは今までお伝えしたとおり(下表参照のこと)。

今回はさらに、右表の階級があることがわかりました。階級は全部で5つ。敵を倒したりアイテムを拾ったりすると功績値が溜り、徐々に出世していきます。初めは頼りない「ぷり」だったねこ兵士も、出世するとどんどん立派な姿に変身! ちなみにじのちゃんも出世、変身していきます。

個別データ	
性別	性格
アポロ(男)	おらおら(攻撃的)
ニュートラル(中性)	ばにら(どうでもいい)
モイラ(女)	あはーん(守備的)

出世ルート	
名称	正式階級
ぷり	最下位階級新兵
さーじゃん	第4位階級ぐんそう
きゃっぼ	第3位階級たいい
かーねる	第2位階級たいさ
げねれる	最上位階級たいしょう



●功績を積んだねこ兵士が出世していくので、お気に入りのねこ兵士に、敵のトドメやアイテム回収を指示しよう

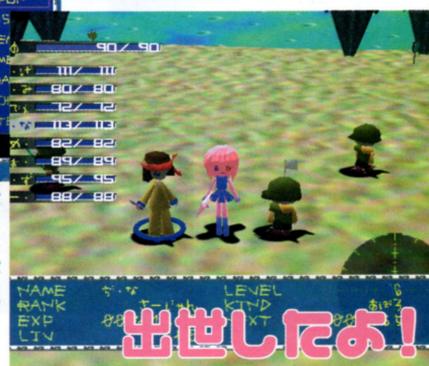


まっぼ



●さーじゃんのステータス画面。ぷりよりパワーアップしてるはず

●戦闘中、じのちゃんの左にいたぷりがさーじゃんに出世したところ。どんどん出世させていきたいね



出世したよ!

# じのちゃんの魅力のにじみ出る 新たなシーンを集めてみたよ

じのちゃんの波瀾万丈な生きざまが語られていくドラマシーン。ここでは、その中から面白そうなシーンをいろいろあつめて紹介し



①新キャラ。何もかもが謎だけど



②見たことない場所。これも謎

## シーン1 くまとうさぎを説得しよう

ねこ軍はひつじ軍にぼろそうぎんのようにやられてしまっているの、すでにねこ軍は猫手不足。



①うさぎとくまに忍び寄りねこ將軍

変換中



②ねこ將軍が説得中

③うさぎをコンバート中。失敗すると「できそこない」になっちゃうよ

④うさぎをねこ兵士にコンバート完了！横で見ていたくまはとてもびっくりしているようだ



びっくりだ

そこでねこ將軍は、くま族、うさぎ族をねこ兵に変えてしまう「くまねこコンバータ」で戦力を立て直すことにしました。

下ではじのちゃんとなねこ將軍が、くまとうさぎを説得して、ねこ兵士になってもらったところです。もう彼らは一生ねこ兵士なのです。

ねこ將軍：きみたちよかったら歴史と伝統あるねこにしたい

## シーン2 じのちゃん教室にやってくる

どこかの教室にやってきたじのちゃんとなねこ兵士。なぜ教室なのか、なぜねこ兵士と一緒になのか、全てが謎に包まれています。なんだかよく分かってないんですが、じのちゃんが楽しそうなので、たぶん幸せなシーンなのでしょう。



①教室をのぞき込む何をやってるのかな



②教室にやってきたじのちゃん



③授業を受ける(?)のじのちゃんとなねこ兵士の姿

## シーン3 妖精たいにゃんを捕まえた

妖精たいにゃんはねこ兵士たちの大好物。ピンに入った妖精たいにゃんを、じのちゃんが興味深そうにのぞき込んでいます。ちなみに賞味期限が過ぎると、ゲル状の死骸になってしまうので、もう美味くありません。

①保健室のビンの中には



②ねこ兵士たちのごちそう、妖精たいにゃん。どんな味がするのかな?



③ピンの中の妖精たいにゃんを不思議そうに見ているじのちゃん

## シーン4 じのちゃんの見事な死にざま

じのちゃんはHPが0になると死んでしまいます。真っ白に燃え尽きながら、持ち時間たつぷりに引っ張りつつも見事に崩れ落ちていきます。別にドラマシーンでもなんでもないので、実に見事なので紹介しておきます。



①HPが0になってしまったじのちゃん。ゆっくりとその場に倒れる



②そしてこの世にさよなら

③燃え尽きちゃった姿。はかなくも美しい一生でした



ではさよなら

# アンケートハガキから アンケートハガキのちょっとしたひとことを集めたコーナー

## No.16 こんにちは!

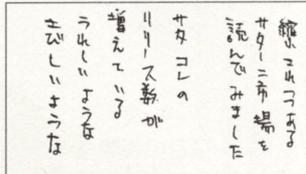
アンケートハガキは読者の本音の宝庫。ここはその声をピックアップするページ。秋の足音が近づく今日この頃、ハガキには今もアツい意見が目白押し!

### アンケートハガキの余白に綴る、読者の生の声をお届け!

緊急特別企画の「あのゲームはいま!?!」はとても興味深い内容でした。このような記事を期待していたのですが、メーカーのコメントはパッとしないものや的を射ていないものが多く、大変不満の残る内容でした。記事の方向性は良いと思うので、出来れば今後も続けてより詳しい情報をメーカーから引き出して欲しいと思います。

(京都府/K.K 26歳・♂)

8月22日に「ソニックアドベンチャー制作発表会」へ行きました。あ



①広島県/Y.M (23歳・♂)

んなゲームがあつていいのかい? ゲーム社会の未来だね、アレは。という訳で私はゲームクリエイターになることを決意します。いつの日かサターンFAN (名前は変わってるかも知れないが) に自分の名を載せてやる。まずは専門学校に行くための資金を稼ぐ。いつの日か面白いゲームを作つた!

(東京都/A.H 22歳・♂)

先日、某バラエティ番組にて湯川専務のCMに出演している少年を発見!! なにやらゲームギアをもって



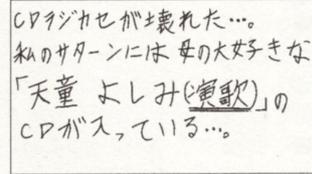
①静岡県/A.M (16歳・♂)

いるとか…。う～ん。なんかすごい。(神奈川県/M.T 19歳・♂)

最近、制服を着たまま本屋でパソコン系の美少女ゲーム雑誌を読めるようになった。でも、知人にはこんな姿を見られたくないです。

P.S. ウチの母は若い頃、藤岡弘にナンパされかけたらしいです(マジで)。(大阪府/M.W 16歳・♀)

付き合っている女性に、恋愛ゲームの攻略方法が、ほとんどと言ってもええくらいに効く。特に『センチ』とか『同級生』。ゲームがこんなに勉



①福岡県/M.N (14歳・♂)

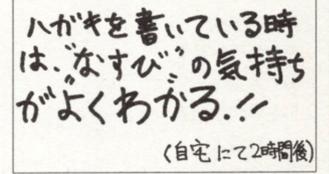
強になるとは…。今では友達に「落とシー」と呼ばれている…。

(大阪府/T.M 16歳・♂)

飲み屋の娘にサターンを買ってあげることにしました。12月頃に買う予定なので、また何かキャンペーンやって下さい。

(長野県/H.I 31歳・♂)

何だ! 『スレイヤーズろいやる2』の発売日9月3日だと!? 8月27日に、海へ行く約束を断ったオレの立場はどうなる!! ぶざけんなー!! (福岡県/D.W 17歳・♂)



①東京都/Y.S (23歳・♂)

### RANKING No.16の おもしろい記事BEST10

おもしろかった記事2位の「あのゲームはいま!?!」。待ち焦がれたタイトルのある読者に、高い評価を得たようだ。また、発売から時間の経

った「サクラ」インタビューが4位に。やはり「サクラ」シリーズはユーザーのソウルゲームとして確固たる地位を確立していることが伺える。

#### おもしろかった記事(1~3位総合集計) BEST10

順位	ポイント	記事名
1	479	ブラックマトリクス
2	292	あのゲームはいま!?
3	243	ルナ2 エターナルブルー
4	211	バーチャコールS
5	177	スレイヤーズろいやる2
6	137	コーンヘッドクラブ
7	118	「サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなれ~」田中公平インタビュー
8	98	ルームメイトW ~ふたり~
9	97	アイドル麻雀スーチャーパイ めちゃ限定版 ~発売5周年@パッケージ~
10	96	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮

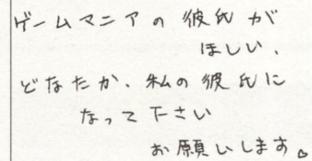
#### つまらなかった記事(1~3位総合集計) BEST10

順位	ポイント	記事名
1	266	ペンペントライアイロン
2	212	戦国TURB
3	181	[Jリーグ プロサッカークラブをつくらう! 2] 第2回サタFANカップ
4	167	プロ野球 グレイテストナイン'98 サマーアクション
5	148	Dの食卓2
6	114	ルパン三世 ~ピラミッドの賢者~
7	106	海辺くビーチ>>でリーチ!
8	102	電車でGO! EX
9	97	ROX-ロックスー
9	97	セヴンスクロス

※ランキングデータは、本誌16号の読者アンケートハガキから無作為に1000通選び、作成したものです。



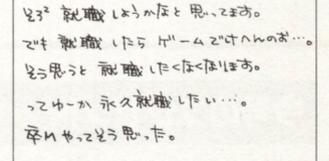
①福岡県/N.K (24歳・♀)



①静岡県/T.O (25歳・♀)



①千葉県/Y.Y (24歳・♂)



①大阪府/N.T (20歳・♀)

#### 8月7日号 No.15 アンケートプレゼント当選者発表

①機動戦艦ナデシコ The Blank of 3years 福島県/木村弘 茨城県/坂入俊徳 栃木県/吉沢浩史 山梨県/有泉尚哉 大阪府/山野和重 ②シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮 茨城県/河尻良栄 茨城県/小松紀子 栃木県/大木進 東京都/岩崎重幸 新潟県/加藤準一 ③バックローダー 岩手県/三上幸恵 富山県/牧野慎 石川県/本田竜也 大阪府/篤谷方彦 兵庫県/新谷大地 ④バックガイナ〜よみがえる勇者たち〜 飛騨編「うらざりの戦場」 岩手県/中村優和 千葉県/野口雅也 東京都/佐藤恭一 東京都/船石太郎 神奈川県/鈴木康之 ⑤スレイヤーズろいやる2 茨城県/小林貴博 茨城県/砂押賢一 鳥取県/新田翼 山口県/浜田修司 福岡県/河納誠 ⑥ソルヴァイス 埼玉県/渡辺智 埼玉県/長田篤 千葉県/五月女智昭 愛知県/舟戸崇 京都府/今川智之 ⑦デジタルモンスターVer.S デジモンテイマーズ 青森県/柳谷昭仁 茨城県/菊地隆 長野県/荻原史成 静岡県/夏秋好祐 大阪府/竹之内謙臣 ⑧ガーディアンフォース 富山県/村田和也 愛知県/大秋浩司 兵庫県/近藤博亮 香川県/岡岡樹 佐賀県/古川哲也 ⑨アストラスーパースターズ 岩手県/川原直城 岐阜県/熊谷俊 和歌山県/金原永五 山口県/古川雄二 徳島県/福原淳二 ⑩バックガイナ〜よみがえる勇者たち〜 覚醒編「ガイナ転生」 宮城県/熊谷明丈 千葉県/山本洋一 愛知県/壁谷和優 和歌山県/中平勝人 徳島県/大谷賢治 (以上敬称略)

#### 8月7日号 [D・P] 当選者発表

①「ポケットファイター」ステーションリーセット 兵庫県/大崎和久 京都府/平田充 ②「スーチャーパイ」オマケCD 静岡県/倉澤卓嗣 滋賀県/志賀友春 沖縄県/外間洋平 ③「わくわくモンスター」ソフト 北海道/吉田耕一郎 静岡県/渡辺玉紀 徳島県/篠塚泰敏 ◆テレビゲーム用セレクターJX-31 宮城県/高橋英樹 福島県/永末真也 茨城県/小口剛 東京都/岸川大輔 神奈川県/橋川摩奈 (以上敬称略)

# アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

## 読者プレゼント

### アンケート

#### ●応募のきまり●

P113のとじこみハガキに今号のプレゼントでほしいソフトの番号(①~⑩)を1つ書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキの表裏)、50円切手を貼ってポストへ。締め切りは10月1日(消印有効)。発表は11月6日発売の21号です。



- 1 P103の表4からあなたが遊んだことのあるソフトの番号をハガキの表側の欄に書き、そのソフトの評価を項目別に次の中から選び、番号を書いてください。
- ⑤ とても良い
  - ④ 良い
  - ③ 普通
  - ② やや不満
  - ① 悪い
- 2 あなたの学校(職業)を次の中から選び、番号を書いてください。
- ① 小学校
  - ② 中学校
  - ③ 高等学校
  - ④ 大学
  - ⑤ 専門学校
  - ⑥ 社会人
  - ⑦ その他
- 3 あなたの学年を書いてください。学生以外なら0と書いてください。
- 4 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。
- 5 あなたの性別を次の中から選び、番号で書いてください。
- ① 男
  - ② 女

- 6 あなたが本誌以外によく読む雑誌をP103の表2から3つまで選び、番号を書いてください。
- 7 あなたが所有しているゲーム機、パソコンなどをP103の表3から6つまで選び、番号を書いてください。
- 8 あなたがこれから買おうと思っているゲーム機、パソコンをP103の表3から6つまで選び、番号を書いてください。
- 9 今後、あなたが買いたいと思っているソフトをP103の表5から5つ選び、番号を書いてください。
- 10 今号の記事で、あなたがおもしろかったものをP103の表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。
- 11 今号の記事で、あなたがつまらなかったものをP103の表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
- 12 今後、あなたが本誌で特集してほしいソフトをP103の表5から3つ選び、番号を書いてください。
- 13 今後、あなたが本誌で攻略してほしいソフトをP103の表5から3つ選び、番号を書いてください。

- 14 あなたがソフトを買うとき、最も参考にするものを次の中から選び、番号を書いてください。
- ① TVCF
  - ② 店頭で見て
  - ③ 友達に勧められて
  - ④ ゲーム雑誌等の記事
  - ⑤ ゲーム雑誌等の広告
  - ⑥ その他
- 15 あなたがゲーム雑誌を買うとき、最も参考にするものを次の中から選び、番号を書いてください。
- ① 価格
  - ② 本の厚さ
  - ③ 表紙を見て
  - ④ 特集記事の内容
  - ⑤ 毎号買っているから
  - ⑥ 付録の内容
  - ⑦ その他
- 16 業務用、プレイステーション、NINTENDO64、パソコンなどから、サターンに移植してほしいソフトがあればP103の表3の中から機種名を選び、番号とソフトのタイトルを1つ書いてください。シリーズもの場合は、何作目かわかるように書いてください。

- 17 サターン、業務用、プレイステーション、NINTENDO64、パソコンなどから、ドリームキャストに移植してほしいソフトがあれば、P103の表3の中から機種名を選び、番号とソフトのタイトルを1つ書いてください。シリーズもの場合は、何作目かわかるように書いてください。
- 18 サターン、ドリームキャストへの意見や希望。最近遊んだソフトの感想や、本誌への意見などを書いてください。

#### ～項目の説明～

- 11 キャラクタ キャラクタの動きやかわいさなどをチェック
- 12 音楽・効果音 何回聴いても飽きない音楽かどうかをチェック
- 13 お買い得度 ソフトの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック
- 14 操作性 キャラクタの動き、操作感などはどうかをチェック
- 15 熱中度 どのくらい熱中してノメリめたか、その度合いをチェック
- 16 オリジナリティ 今までのソフトにない斬新なアイデアがあるかチェック

### 今号のプレゼント (ソフト名のあとの数字は今号での紹介ページです)

#### ソフト(各5名)

- ① 機動戦艦ナデシコ The blank of 3years .....P15
- ② Pia♡キャロットへようこそ!!2 .....P21
- ③ バーチャコールS .....P30
- ④ MARVEL SUPERHEROES VS. STREETFIGHTER...P34
- ⑤ ファルコムクラシックスII .....P44
- ⑥ Find Love2 ~Rhapsody~ .....P50

### ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの数字はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意してください。

- ハガキのマス内はすべて1、2...の算用数字で書き込んでください。
- 数字を書くときは、1つのマスに1文字だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。
- 数字はマスからはみださないように注意して書いてください。
- 数字の1と4の書き方には注意してください。1は7と間違わないように上はハネないようにしてください。4は9と間違わないように4の上をくっつけないようにしてください。

#### 記入例

×悪い例

1	4	18
---	---	----

○良い例

1	4	18
---	---	----

- 筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒のボールペンまたはサインペンを使用してください。赤色などのペンは使用しないでください。
- アンケート項目と表にある1ケタもしくは2ケタの数字は、頭の0もちゃんと書き込んでください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

No.	表1 今号の記事
01	(表紙) シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮
02	(緊急企画) ダービースタリオン (仮称)
03	(SEGA PREVIEW) サクラ大戦 帝撃グラフ
04	(SEGA PREVIEW) 機動戦艦ナデシコ The blank of 3years
05	(攻略準備編) Pia♡キャロットへようこそ!!2
06	(速報) 続・初恋物語 ～修学旅行～
07	(続報) バーチャコールS
08	(続報) MARVEL SUPERHEROES VS. STREETFIGHTER
09	(続報) カブコンジェネレーション 第2集 魔界と騎士
10	(続報) キレンの野望 攻略指令書
11	(続報) NOEL3
12	(続報) ファルコムクラシックスII
13	(続報) 初恋物語
14	(続報) ルームメイトW ～ふたり～
15	(続報) Find Love2 ～Rhapsody～
16	(土星の王国) コーンヘッドクラブ
17	(RANKING STREET) 売り上げ/前人気/移植希望ランキング
18	(RANKING STREET) ゲーム成績表
19	(ドリームキャストFAN) MONACO GRAND PRIX Racing Simulation (仮称)
20	(ドリームキャストFAN) SONIC ADVENTURE
21	(ドリームキャストFAN) BLUE STINGER (ブルー スティンガー)
22	(ドリームキャストFAN) July (ジュライ)
23	(ドリームキャストFAN) GODZILLA GENERATIONS
24	(ドリームキャストFAN) ベンペントライアイズロン
25	(ドリームキャストFAN) セヴンスクロス
26	(ドリームキャストFAN) 戦国TURB
27	(土星の王国) アンケートハガキからこんにちは!
28	(Game研究所) ルノ2 エターナルブルー
29	(Game研究所) スレイヤーズろいやる2
30	(連載) HYPER UL-TECH
31	(特別企画) 「リーグ プロサッカーリーグをつくらう!」第2回サFANカップ
32	(攻略) シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮
33	(攻略) ブラックマトリクス
34	(新作) 幻想水滸伝
35	(新作) The Legend of Heroes I & II 英雄伝説
36	(新作) ソルヴァイス
37	(新作) 麻雀学園祭DX ～前日にまつわる奮戦記～
38	(新作) スチームハーツ
39	(新作) デジタルモンスターVer.S デジモンテイマーズ
40	(新作) シミュレーションRPGツール
41	(連載) サターンソフトImpression!!
42	(連載) ARCADE HITS NOW!!
43	(連載) News Wave
44	(連載) サターンソフト ナビゲーター
45	(連載) 期待作最新情報レポート
46	(連載) 新作発売カレンダー
47	(連載) 次回予告/INDEX

No.	表2 雑誌名
01	グレートサターンZ
02	セガサターンマガジン
03	電撃セガサターン
04	THE64 ドリーム
05	電撃NINTENDO64
06	Nintendo☆スタジアム
07	ザ・プレイステーション
08	電撃プレイステーション
09	電撃プレイステーションD
10	HYPERプレイステーション
11	HYPERプレイステーションRemix
12	ファミ通PS
13	プレイステーションマガジン
14	ガールズフリーク
15	電撃G'sマガジン
16	プレイティ グラフィック
17	ゲームウォーカー
18	げーむじん
19	じゅげむ
20	ファミ通
21	ファミ通Bros.
22	ファミ通Wave
23	Vジャンプ
24	超絶大技林
25	攻略大技林
26	ゲームスト
27	ネオジオフリーク
28	コンピュータック
29	電撃王
30	マイコンBASICマガジン
31	LOGIN
32	コミックボンボン
33	コミックドラゴン
34	コロコロコミック
35	週刊少年サンデー
36	週刊少年ジャンプ
37	週刊少年チャンピオン
38	週刊少年マガジン
39	少年エース
40	少年ガンガン
41	電撃コミックガオ!
42	ドラゴンJr.

No.	表3 機種名
01	ドリームキャスト
02	ビジュアルメモリ
03	メガドライブシリーズ
04	ゲームギアシリーズ
05	サターンシリーズ
06	ファミコンシリーズ
07	スーパーファミコンシリーズ
08	ゲームボーイシリーズ
09	ゲームボーイカラー
10	NINTENDO64
11	プレイステーション
12	ソニー新型PDA (液晶付きメモリーカード)
13	PC-エンジンシリーズ
14	PC-FX
15	ネオジオシリーズ
16	ネオジオポケット
17	PC-98互換機
18	Windows対応機種
19	マッキントッシュ
20	業務用
21	その他
22	なにも持っていない
23	7つ以上持っている
24	とくに買わない

No.	表4 遊んだことのあるソフト名
01	ブラックマトリクス
02	カブコンジェネレーション 第1集 撃墜王の時代
03	魔法使いになる方法
04	スレイヤーズろいやる2

No.	表5 セガサターン/ドリームキャスト (ビジュアルメモリ) ソフト名 (9月10日以降発売予定)						
001	アイドル雀士スーパースターバイ めちゃ限定版 ～発売5周年@パッケージ～	025	桜通信 ～ReMaking Memories～	048	ソニック・ザ・ファイターズ (仮称)	071	フレンズ～青春の輝き～
002	アドヴァンストV.G.2	026	The Legend of Heroes I & II 英雄伝説	049	ソルヴァイス	072	ベンペントライアイズロン
003	囲碁	027	SANYO FEVER 実機シミュレーション Vol.3	050	ダービースタリオン (仮称)	073	ボールディランド
004	インデペンデンスデイ	028	She'sn ～シーズン～	051	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	074	本格花札
005	ウィザードリィ リルガミン サーガ	029	JリーグエキサイトステージV1	052	Dの食卓2	075	麻雀学園祭DX ～前日にまつわる奮戦記～
006	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	030	シミュレーションRPGツール	053	デジタルモンスターVer.S デジモンテイマーズ	076	MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER
007	E'TUDE prologue～揺れ動く心のかたち～	031	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	054	電車でGO! EX	077	ミスバク大冒険
008	Eドワードランディ/アーケードギアーズ	032	July (ジュライ)	055	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 (仮称)	078	ミネアムファイア
009	EGG ELEMENTAL GIMMICK GEAR	033	SYNCHRONICITY (シンクロシティ) (仮称)	056	七つの秘館 戦慄の微笑	079	無人島物語外伝 高持教授の大冒険 (仮称)
010	音楽ツールかなでる2	034	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	057	NOEL3	080	メルクリウスプリティ
011	カブコンジェネレーション 第2集 魔界と騎士	035	SUPER 301 SQ (仮称)	058	バーチャコールS	081	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation (仮称)
012	カブコンジェネレーション 第3集 ここに歴史はじまる	036	スタートリング・オデッセイI ブルー・エポリューション	059	バーチャファイター3	082	モニカの城
013	カブコンジェネレーション 第4集 孤高の英雄	037	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	060	パイオハザード2	083	モンスターブリード
014	カブコンジェネレーション 第5集 格闘家たち	038	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	061	パチンコファイター (仮称)	084	モンスターメーカー ホーリーダガー
015	かもめ大作戦～女神たちのささやき～	039	スチームハーツ	062	バックガイナ～よみがえる勇者たち～ 飛翔編「うらぎりの戦場」	085	USドラッグチャンプ (仮称)
016	北へ。White Illumination	040	STRIKERS1945 II	063	バックガイナ～よみがえる勇者たち～ 完結編「そして、明日へ」	086	リアルサウンド2～霧のオルゴール～
017	機動戦艦ナデシコ The Blank of 3years	041	制服～ハイスクールカウントダウン～	064	初恋物語	087	THE RUINS (ルーインズ) (仮称)
018	機動戦士ガンダム キレンの野望 攻略指令書	042	SEGA AGES	065	Pia♡キャロットへようこそ!!2	088	ルームメイトW ～ふたり～
019	激闘おったまがえる (仮称)	043	アイラブミッキーマウス/不思議のお城大冒険	066	ピラミッドの謎～アंक2～	089	瑠璃色の雪
020	幻想水滸伝	044	アイラブドナルドダック/グルジア王の秘宝	067	ファールランドサーガ 時の道標	090	レクイエム (仮称)
021	GODZILLA GENERATIONS	045	セヴンスクロス	068	Find Love2～Rhapsody～	091	6インチまいだーりん
022	コットン・ブーメラン	046	せがた三四郎 真剣遊戯	069	ファルコムクラシックスII	092	ROX～ロックス～
023	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	047	戦国TURB	070	ブルー スティンガー	093	Warrz ワーズ
024	サクラ大戦 帝撃グラフ		続・初恋物語 ～修学旅行～				
			SONIC ADVENTURE				

一騎当千

●ゲームの遊び方、進め方お手伝いします!!

# Game 研究所

ドリームキャストの発売まであと2ヵ月。しかしサターンにもまだ注目作が、たくさんあるのを忘れてない? 今のうちに遊び尽くしておこう。

ゲームクリアまで手に入るレア・アイテムのすべてを教えちゃいます!!

## ルナ2 エターナルブルー

今回もゲーム中の2大隠しアイテム、「プロマイド」と「紋章」に注目! また普通にプレイしてはわからない、レア・アイテムの謎にも迫るぞ。

発売日	発売中(7月23日)
発売元	角川書店/ESP
開発元	ヴァンガード
価格(税別)	6800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
C D 枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	268・プレイデータ、環境設定
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

### 1回目のプレイで見つかるプロマイドは合計7枚!!

前号でもいくつか紹介したけれど、ここでは1回目のプレイで手に入る全プロマイドのありかを公開しよう。プロマイドは合計で16種類あるが、このうち1回目のプレイで手に入るのは7枚のみ。では残りの9枚はというと、とちあえずは1回ゲームをクリア

しないと手に入らない。そのあとに…と、これ以上は残念ながら教えられない。ただ1回目のプレイ同様、町の人全員に話しかけること。会話ができる対象すべてに積極的に話しかけるようにすれば、全種類のプロマイドが手に入るはずだよ。

#### プロマイド02

#### ミア

魔法都市ヴェーンに行くときに通る、転送の泉にいるプロマイダーに話しかけると手に入る。このとき、プロマイドを1枚でも持っているかによって会話内容が若干変わるぞ。全部集めていれば、パーフェクトプロマイダーという何だか怪しい称号をもらえるのが最高! 君もこの称号をもらえるかな。



#### プロマイド03

#### ジェシカ

ジェシカの生まれ故郷でもある、メリビアの町にまず行こう。町にある酒場に行くと、ひとりの吟遊詩人が前作「ルナ」での出来事を伝説として語っている。この人に話しかければ、もらえるはず。吟遊詩人は常に酒場にいるので、最初にメリビアに来たときも思い出しても、いつでも手に入る。



#### プロマイド04

#### ルーシア

一番最初に手に入るプロマイド。序盤のラーパの村で、ルーシアの呪いが解けた次の日、村の右端にある家に行こう。すると赤ん坊と母親がいて、ルーシアのイベ

ントが発生する。そのあと家を出ると外に男がいて、話しかければもらえる。この人もプロマイドをもらうまでは、常にそこにいるので心配は無用だ。

#### プロマイド05

#### ジーン

手に入れる機会が2回あって、まずは最初にジーンと会うキャラバンで。ボスのプランタリウムを倒し、ジーンを仲間に加えたあと出口の女の子に話しかければOK。

ここでもらい忘れるとキャラバンはいなくなってしまうが、テミスの村を訪れたあとにカーニバルに到着。ここで出会う女の子から改めてもらえる。

#### プロマイド10~12

#### レーミナ

レーミナには3枚プロマイドがあるが、全部1回目のプレイ中に手に入る。まずメリビアのラムス商店で、おじいさんに何度も話しかけると12番が。また同じ店内の画面左上にあるタルを調べると11番が見つかる残りの10番は、魔法都市ヴェーンの魔法図書館で。レーミナの本棚の右奥を調べよう。

3枚ともその場所に行けばいつでも手に入り、10番もパーティ内にレーミナがいなくても見つけることができる。ただし11番だけは、事前に12番を手に入れないとタルを調べても何も起きないので注意しよう。ちなみに10番を手に入れたときに、レーミナの楽しい詩が聞けるぞ!



# あればあるほど戦闘が有利になる 全26種類の紋章の入手場所を全公開!!

全部で26種類ある紋章のうち、ダンジョンなどでしか手に入らないものもあるが、基本的にはショップで購入できるといい。ただし、実際に購入できるようになるのはゲームの終

盤なので、宝箱は逃さないようにしよう。なお、ヴェーンでは「魔法」タイプの紋章がすべて購入できるので注目してほしい。多めに買っておくのがいいだろう。



◎紋章を装備したら各キャラのパラメータを参照。効果を把握しておく



◎ボス戦などを除いては、攻撃魔法を全員使えるようにしておく

名前	入手場所	価格	装備時の効果	パラメータ変化						
				攻撃	回数	器用	敏捷	精神	移動	
地の紋章	メリビア(宝箱)/ストーリー終盤で一度ヴェーンに戻ったとき	3000	地属性の魔法が使える	-5						
雷の紋章	ストーリー終盤で一度ヴェーンに戻ったとき	3000	雷属性の魔法が使える	-5						
水の紋章	ストーリー終盤で一度ヴェーンに戻ったとき	3000	水属性の魔法が使える	-5						
火の紋章	ストーリー終盤で一度ヴェーンに戻ったとき	3000	火属性の魔法が使える	-5						
風の紋章	ストーリー終盤で一度ヴェーンに戻ったとき/白竜の洞窟(宝箱)	3000	風属性の魔法が使える	-5						
封魔の紋章	魔法都市ヴェーン(宝箱)/ラクラル(店)	3000	「エンクローズ」が使える	-5						
魅惑の紋章	武闘会場(店)	3000	「チャーム」が使える	-5						
鎖の紋章	ザバック(店)	3000	「マインドブラスト」が使える	-5						
毒蛇の紋章	ランスの樹海(宝箱)/ザバック(店)	3000	「ポイズンブロー」が使える	-5						
夢魔の紋章	古代遺跡(宝箱)/武闘会場(店)	3000	「スリープ」が使える	-5						
魔眼の紋章	ネオヴェーン(店)	4000	魔法力を高める力を持つ	-5					10	
報復の紋章	青竜の洞窟(宝箱)	-	受けた痛みを相手に返す力を持つ						-5	
聖光の紋章	アザドの女神像(宝箱)	-	武器攻撃時に敵のHPを吸収する						-5	
戦士の紋章	ホーン(店)/水門の森(宝箱)	3000	「攻撃」パラメータが上昇する	10					-5	
チロの紋章	白竜の洞窟(宝箱)/チロが戦闘後落とすこともある	-	「敏捷」パラメータが上昇する					10	-5	
狩人の紋章	ラクラル(店)/黒竜の洞窟(宝箱)	3500	「器用」パラメータが上昇する			10			-5	
シロの紋章	ベント山地(宝箱)/シロが戦闘後落とすこともある	-	「移動」パラメータが上昇する						-5	5
鬼神の紋章	赤竜の洞窟(宝箱)	-	武器攻撃の範囲が広がる			-1			-5	
魔剣の紋章	ルサン(宝箱)/ホーン(店)	3000	紋章の力を装備武器に付加する							
女神の紋章	女神の塔(宝箱)	-	紋章の力を倍化する							
白竜の紋章	白竜の洞窟	-	「白竜の守り」が使える							
赤竜の紋章	赤竜の洞窟	-	「赤竜の怒り」が使える							
青竜の紋章	青竜の洞窟	-	「青竜のいやし」が使える							
黒竜の紋章	黒竜の洞窟	-	「黒竜のなげき」が使える							

## レア・アイテムを手に入れて紋章と組み合わせると…!?

紋章は普通、キャラには様々な効果をもたらすが、他のアイテムに影響を与えることはない。だが一定の武器を同時に装備したときのみ、以下のような特殊な効果を得られるのだ。これらは装備中でも画面上に効果が表示されないために、普通にプレイしてはまず気づかない。し

かし装備さえしていれば、ちゃんと効果があるので心配は無用だ。ただ残念ながらアルテナの剣だけは、1回目のプレイ時には手に入らないけどね。それ以外はすべてわりと簡単に手に入るから、ゲットしたら対応紋章と一緒に装備してみよう。装備時の各効果は以下の通りだ。

### その1 錆びた剣+魔眼の紋章

#### 【入手場所】

- ・錆びた剣 ————— ザバックの鉱山・地下2階
- ・魔眼の剣 ————— ネオヴェーンの道具屋

●支援魔法の「ラストウェポン」と「ラストアーマー」が使用可能になる。対ボス戦では頼りになる魔法だが、貧弱な「錆びた短剣」を装備しなければならないのが難点。攻撃力に自信のないときなどに使うと、多少有利になる。

### その2 盗っ人の杖+女神の紋章

#### 【入手場所】

- ・盗っ人の杖 ————— 試練の迷宮・地下1階
- ・女神の紋章 ————— 女神の塔・5階

●盗賊の杖の特殊効果である、敵からアイテムを盗む効果を上昇できるのがうれしい。敵が落とすのをゲットするしか入手方法のない、特殊アイテムが欲しいときはぜひこれを利用したい。あるとないとでは苦勞が大違いだぞ！

### その3 アルテナの剣+女神の紋章

#### 【入手場所】

- ・アルテナの剣 ————— ???
- ・女神の紋章 ————— 女神の塔・5階

●戦闘中に毎ターンHPを回復でき、さらに攻撃回数が1回増える。まさしく最強の装備だ。アルテナの剣は1回目のプレイ時には絶対手に入らないが、入手方法自体は楽。それまでに女神の紋章をゲットしておこう。

# スレイヤーズろいやる2

「すでに攻略記事の範囲より進んじゃった」なんて人も多いことだろう。そこで今回は、チャートだけでなく、魔法の有効活用法を研究してみた！

発売日	発売中(9月3日)
発売元	角川書店/ESP
開発元	オニオンエッグ
価格(税別)	6800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	281・プレイデータ、環境設定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

## アミュレットの謎に迫る！

### 「封印の塔・1」を完全攻略

#### 最短フローチャート

##### ドルトハウト西部

朝、ドルトハウト西部へ。アリシアと戦っているゼルガティスに出会い、ゼルガティスに協力する形でアリシアとの戦闘に。

##### 塔のある場所

ゼルガティスとの会話。リナたちと同じく、ゼルガティスも封印の塔を調べているとのこと。行動を共にすることになる。

##### 封印の塔・1

最上階にアリシア登場。ガウリイとゼルガティスでアリシアとの戦闘になる。戦闘後、記憶が戻ったナーガがパーティアウト。その後、封印のオーブ入手。

##### ドルトハウト

##### 教会

ロベルトに報告。次の塔の場所の情報入手。さらに会話を続けると、夕方に表通りの酒場にすれば夕食をおくとロベルトが言うので、なるべく行こう。

##### サブイベント

ここで、ストーリーを進行させる上では関係のないサブイベントを発生させることができる。詳しい発生条件と攻略方法は、次ページを参照のこと。

#### VS.アリシア&魔族

オススメのパターンは2つ。1つは、素直にピエロたちから各個撃破し残りがアリシアだけになったら、数の暴力で勝利。もう1つは、とりあえずドラグ・スレイブ。空間を渡ってかわされても、再びドラグ・スレイブ。少々運がからむが、成功すればアリシアだけでなくピエロも半数程度まで減らすことができる。



①ついにドラグ・スレイブがヒット！アリシアさえ倒してしまえば…



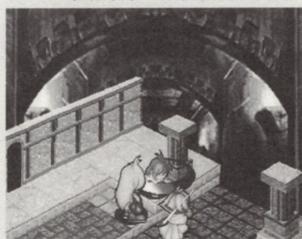
②後に残るのはザコ同然のピエロ数体。1発目で決まれば最も楽なパターン

#### VS.ガーディアン、アリシア

ガーディアンに対しては魔力剣が有効。ガウリイの剣は前作でもらった魔力剣なので、普通に攻撃すればOK。ゼルガティス、ナーガはアストラル・ヴァインで剣を強化して直接攻撃。リナはバックアップに専念。

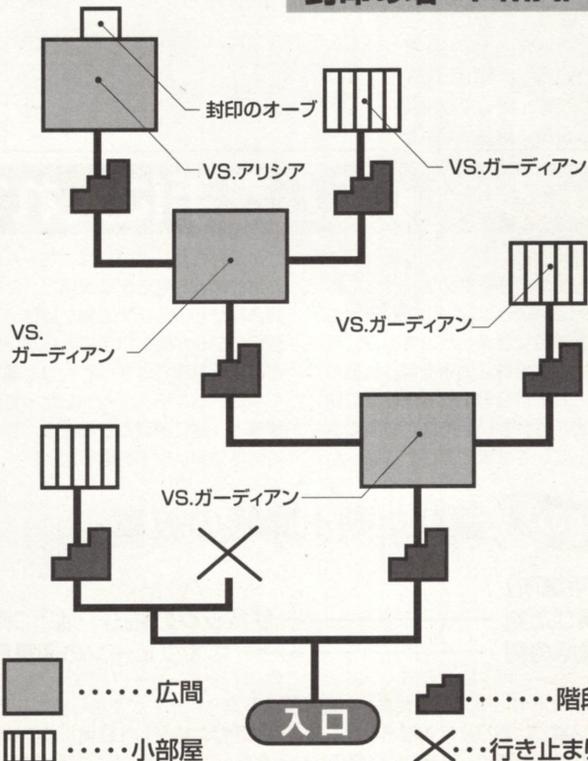


①アストラルヴァインをかけてやれば、ナーガの直接攻撃でも十分有効になる



②無理をせず、反撃設定は「よける」に。「やりかえす」はリスクが高い

#### 封印の塔・1 MAP



## ドルトハウト北部

西部山脈にある2つめの封印の塔を目指してドルトハウト北部へ向かう。この時、時間帯が朝～夕方なら盗賊が、夜もしくは深夜で、一定の条件を満たしていればヴァンパイアが出現。

## 封印の塔2へ

## VS.盗賊、ヴァンパイア

盗賊とヴァンパイア、どちらにしても大した相手ではない。あえて注意をするならば、ヴァンパイアの魔法攻撃くらいだが、盗賊の方を倒せば、金貨78枚と宝石8個が入るので、どうせ戦うのならこちらを選んでおいたほうが良い。ラマン草探しの依頼を受けていた場合は、この戦闘後に森へ行けるようになる。



① やられ役なので、当然弱い。まあ、何をやったところで負けはしないだろう

## 夜、深夜



① 洞穴で退治をしていて、ドルトハウト西部で会っていないければここで登場

# ドルトハウトの街で発生するサブイベントをすべて公開

封印の塔をクリアした後、ドルトハウトでサブイベントがいくつか発生する。サブイベントなので無視し

て進むこともできるが、クリアすればいくらか儲けになるので、できればこなしておきたい。

## 魔道士協会

おそらく、一番みつけやすいであろうイベント。発生条件は魔道士協会に行き、グレッグと話すだけ。レイナード魔道士協会のミレーヌという人に手紙を届けてほしいという依頼をされるのだが、実はここで無視しても、結局後で依頼を受けることになる。すなわちこのイベントは、話の流れがちょっと変わる程度のものだと思ってくれば良い。

## 郵便配達依頼



① ここで引き受けるかどうかはプレイヤーの好み次第。どちらでも良いか?

## 町外れ・酒場

まず、町外れの酒場のばあさんに盗賊アジト探しを頼んであることが第一条件（前回攻略参照）。この条件



① これは結構おいしいイベント。盗賊アジト探しを頼んだ人は見逃すな!



① 「盗賊が身に～」が一番儲かる選択。ちなみに、「ボスを～」だと何もなし

## 盗賊いぢめ

を満たした上で、昼間の内に町外れに行くと、町外れの酒場のばあさんが現れ、盗賊アジトが見つかったので後で店にくるようにと言われる。その後、町外れの酒場に行くと、盗賊アジトの場所を教えてください。夜または深夜、ドルトハウト西部にある盗賊アジトに行くと、盗賊が登場するので、倒してお宝をゲット。また、中央街道でヴァンパイア退治をしていた場合、（前回攻略参照）夜に限り彼女が再登場するが、あまり強くないので軽く倒せるだろう。



① 洞穴内と違い、呪文の使用制限がないので、思いの外簡単に倒せたりする

## 裏通り・道具屋

こちらは、町外れの酒場のばあさんに盗賊アジト探しを頼んでいないというのが第一条件。まず、町外れ、表通りのどちらでもかまわないので酒場に入る。すると、道具屋のいちちゃんがラマン草探しという仕事を

## ラマン草探しの依頼

持ちかけてくるのだ。このイベントで注意しなくてはならないのは、ラマン草を1つでもとった状態で森を出してしまうと、そこで仕事が終わってしまうこと。キッチリ全水辺を回って、ラマン草を採取しよう。



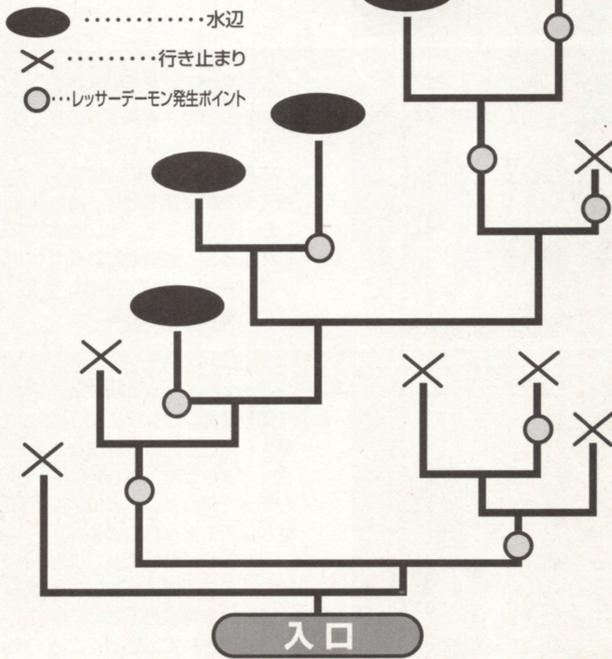
① 盗賊を襲うよりも儲けは少ないが、ゼロよりはましだと思っておこう



① 出てくる敵はすべてレッサーデーモン。集中攻撃さえ食らわなければ余裕

## ラマン草の森 MAP

※ レッサーデーモンとの戦闘発生回数は、11回までです。それ以降は発生しません。



## 上手な魔法の使い方

### 頼れる呪文をリストアップ!!

#### バースト・フレア (リナ)



リナVer.は発動場所を指定するタイプなので、敵が移動してくる場所に先読みで置いておくなどといった使い方ができ、方向を指定するタイプよりも融通が利く。また、炎系で効果範囲が広いにも拘らず、屋内以外ならどんな場所でも使用可能なのも高ポイント。

#### ブルム・ブレイザー (ガウリイを除く全員)



特筆すべきは、射程距離の長さで詠唱時間の短さ。また、命中率もなかなか。有効な使い方は詠唱の妨害。遠距離からこの呪文をちよくちよく当て、敵の詠唱を中断させてやろう。これにより、詠唱時間の長い、すなわち強力な呪文や魔力攻撃を封じることが可能。

#### アストラル・ヴァイン (リナ・ゼルガディス)



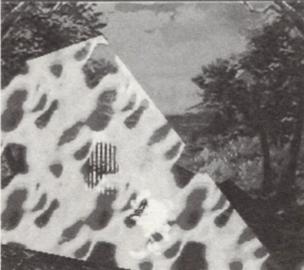
直接攻撃が無効な(利きにくい)敵に囲まれ、詠唱時間のかかる呪文は妨害されて使えないときに役に立つのが、普通の剣を魔力剣に変えるこの呪文。詠唱時間も短く、一旦かけてしまえば攻撃を受けても解除されない。アメリアの場合も、ヴィスファランクで代用。

#### ダルフ・ゾーク (ナーガ)



相手を指定するタイプの呪文のため、効果範囲から回避することはできない。さらに、隣接した場所にも効果が及ぶため、前後左右にかわすのも不可。すなわち、魔族のように、空間を渡る能力がない敵は絶対に回避できないのだ。また、威力も非常に高い。

#### ドラグ・スレイブ (リナ・シルフィール)

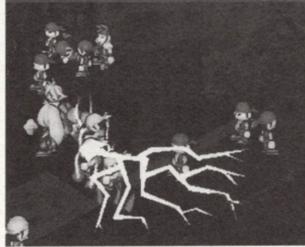


効果範囲がかなり広く、威力は絶大。ただし、詠唱時間が非常に長く、よほど敵と離れていない限り妨害を受ける。さらに、使用可能な場所も限られているが、チャンスがあれば常に狙っていきたいところ。使う時は、詠唱を妨害されることを覚悟の上で、反撃設定を「逃げる」にしておくこと。

本作における呪文の性能は、原作に基づいて設定されている。となると、原作ファンの人ならともかく、「スレイヤーズ」はあまり知らないって人だと、各呪文をどんなシチュエ

ーションで使えば良いか把握するのが大変なのでは!? ということで、数ある呪文の中から、利用価値の高いものをピックアップし、具体的な使い方とその効果を挙げてみた。

#### ヴァン・レイル (リナ・ナーガ)



多数の敵の動きを止めたいときに使う。効果範囲がそこそこあり、詠唱時間もさほど長くない。また、広がり方が縦長ではなく扇状なため、左右にかわされにくいというのも特徴。同系列の効果を持ち、効果範囲を重視するのなら、ナーガのアーキ・プラスも良い。

#### エルメキア・ランス (ガウリイを除く全員)



全攻撃呪文の中で最もオーソドックスな性能を持つ呪文。これといった長所はないが、逆に短所もない。どんなタイプの敵に対しても有効なので、どの呪文で攻撃したら良いのか迷ったときは、この呪文を選んでおけば間違いない。ただし、同士討ちだけは注意。

#### リザレクション (シルフィール・ラク)



「遠距離からのリザレクション」。これを使えるキャラがいると、多少ムチャな戦い方でもなんとかこなしてしまう。倒れた味方をすぐに復活させることができるので、「味方もろとも呪文で吹き飛ばして…」などといった作戦も、低リスクで行うことができる。

#### ゼラス・ブリッド (リナ)



高い命中率、長めの射程距離、遮蔽物に影響されない、威力が高い。この特徴が、いわゆるボスクラスの敵に対しかなりの効果を発揮する。詠唱時間が長いという欠点があるが、敵が残り1体という状況ならばあまり問題はない。フィニッシュ技としては最適。

#### ラグナ・ブレード (リナ)



一撃必殺の威力を持ち、詠唱時間が最も短い。でも、敵に隣接していないとダメという極端な呪文。このクラスの威力を持った呪文を使わざるを得ないような敵に、自分から隣接するのは危険すぎる。あくまでも、近づかれたときの迎撃手段。積極的に狙うのなら、リザレクションを用意。

# HYPHER UL-TECH

気になる女の子たちがたくさん登場している『お嬢様特急』には、ゲームをさらに楽しく遊ぶためのウルテクが隠されていた。ファンなら見逃せない、この情報に乗り遅れるな!

## お嬢様特急

お嬢様の秘密をすべて教えちゃう♥  
**お楽しみ要素2連発**

東京都  
菊地宏二

5

いつもは女の子たちと連絡を取るために使う電話アイコンで遊べてしまえる方法、ゲームを見事にクリア

した人だけが見られる特別なおまけモードの存在を発見。このウルテクでゲームがさらに盛り上がるぞ。

### 電話で遊べる

電話アイコンを選んで117にかけるとゲーム中での現在時刻、177だと天気予報を聞くことができる。また、パッケージに記載されたメディアワークスのサービスセンターの電話番号(052-773-7083)にかけると、ゲーム中でもサービスセンターのメッセージを聞ける。

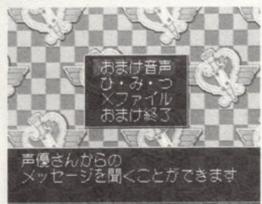


こちらはメディアワークスお客様サービスセンターです

①まさかゲーム中でもサービスセンターにつながるなんて、楽しいサービスだね

### おまけCGを鑑賞

どの女の子でもいいから、グッドエンドを迎えたあとのシステムデータをセーブしよう。そのあとタイトル画面に戻ると、メニューの一番下



声優さんからのメッセージを聞くことができます

グッドエンドを見た人に贈られるプレゼントだ



におまけという項目が新たに出現しているのだ。このおまけを選ぶと、声優さんからのメッセージを聞けたり、エンディングのあとの後日談的なCGを見ることができそう。

女の子たちとの思い出を振り返ることもできる

## コナミアンティークスMSXコレクション ウルトラパック

大きな画面でプレイできる

滋賀県  
伊地知浩隆

2

ゲーム選択画面でZを押しながらゲームを選択すると、通常よりも横長の幅広い画面でゲームをプレイすることができる。また、同様にYを押しながらゲームを選ぶと、縦に細長い画面で遊べるようになる。



ワイドな横長画面でプレイすれば、ゲームの迫りもアップ

## 投稿募集

セガサターンソフトのウルテクを見つけたら、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、ゲーム名、ウルテクの詳細内容を書いて送ってほしい。採用者には、1点につき2000円、最高1万円の賞金をプレゼント

しているぞ。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキや封書は消印、FAXは送信時刻を見て、一番早く送ってくれた人のものを採用している。みんなからのたくさんの応募を待っているぞ。

## わくわくモンスタ-

2つのお役立ち情報

埼玉県  
nwoヒラ

4

登場するキャラやモンスタ-たちのはかわいいが、なかなか歯ごたえのあるこのゲーム。しかし、このウル

テクを使えば、好きなステージからプレイ可能だ。スタッフロールを見られる条件も、併せて教えよう。

### ステージセレクト

ストーリーモードでキャラを選択したあと、ストーリー説明が始まったら、X、L、Rを押しながらZを押す。すると、画面の上側中央に「STAGE1」という表示が出るので、方向ボタンの左右で数字を増減

させて、プレイしたいステージ数を選ぼう。このあとストーリー説明が終わると、自分が選んだステージからゲームを始められるのだ。ただし、後半のステージからゲームを始めた場合でも、自分のモンスタ-はタマゴから育てなくてはならない。



ロード画面が始まるまでに、ステージ数を選択



タマゴのままで、いきなり最終ステージ突入

### スタッフロール

難易度を「むずい」に設定してストーリーモードを始めたら、コンティニュー5回以内でゲームをクリアしよう。すると、通常は見ることが

できないスタッフロールが特別に表示される。なお、上で紹介したステージセレクトを使用してもOKなので、なかなかクリアできない人はこれを使って挑戦してみよう。

## ラブリーポップ 2in1 雀じゃん恋しましよ

美人マネージャー彩登場

東京都  
山口大輔

3

『雀々しましよ』のストーリーモードで、1回以上役満であるか、コンティニューせずに4人の対戦相手全員に勝つ。すると、ムービーのあとにマネージャーの八千草彩が登場して、アイテムなしの1回勝負が始まる。彩との対局が終わると、勝敗には関係なくフリー対局モードでも彩と対局できるようになるぞ。



①ストーリーモードで彩が登場すれば、いつでもフリー対局で彼女に会える

### あて先

〒980-8623 仙台市青葉区二日町6-7  
TIMサターンFAN編集部 ウルテク係  
FAX 022 (213) 7535

# サタFANカップ

決勝大会

『サカつく2』の読者大会「第2回サタFANカップ」もいよいよ大詰め。今回は予選突破(敗者復活)14クラブ+編集部代表2クラブによる決勝リーグ戦の様様をお届けする。総試合数240におよぶ熱戦の果てに、栄冠を手にしたのはいったいどのクラブだ!

## 予選を勝ちぬいた(復活した)14クラブ+オマケの2クラブ

**ユニコーン静岡**  
4-5-1B・カウンター・ライン  
ナシメント  
久保嘉晴 工藤京介  
新谷友樹 ダ・シルバ 片桐誠  
佐々木伸彦 柱谷哲二 コーワン 森崎敬  
悪魔

**グリック名古屋**  
4-4-2A・ゾーンプレス・リペロ  
ロナルド 福田正博  
森島寛晃  
屋野功 浅野哲也  
ラモス瑠偉  
林武志 廣長優志 都並敏史  
井原正巳  
松永成立

**ティグレ由比**  
4-4-2A・ゾーンプレス・リペロ  
フォーリット 城彰二  
牧野高志  
杉下竜次 桜井辰史  
ミシェル  
秋田豊 柱谷哲二 森山佳郎  
寛好礼忠  
紅油夢

**ガレオス松山**  
4-5-1B・カウンター・ライン  
ナシメント  
福田正博 野田清志  
新谷友樹 オルネラス 牧野高志  
屋野功 マリウス 森崎敬 若林源三  
織田典幸

**イーリス掛川**  
3-4-3A・ゾーンプレス・ライン  
井上道哉 野田清志 河本鬼茂  
牧野高志  
獅堂光 新谷友樹  
ジカリ  
森崎敬 パウアー マリウス  
若林源三

**ミュートス富士吉田**  
4-4-2A・守備重視・リペロ  
野田清志 ジカリ  
オルネラス  
フェリックス 杉下竜次  
岬太郎  
森崎敬 田口明士 齋田新世  
奥村辰彦  
若林源三

**ラファール浦和**  
3-4-3A・攻撃重視・ライン  
野田清志 福田正博 日向小次郎  
赤星鷹  
工藤京介 新谷友樹  
佐々木伸彦  
スターランド 若井文雄 ナシメント  
オクン

**郡山ミストラル**  
3-5-2A・ゾーンプレス・ライン  
河本鬼茂 ビスカス  
佐々木伸彦 牧野高志 松井稼頭央  
名波浩 屋野功  
森崎敬 パウアー マリウス  
高木大成

**ブラオヴィーゼ宇都宮**  
3-4-3A・ゾーンプレス・ライン  
ナシメント デステファン 野田清志  
牧野高志  
名波浩 スターランド  
岬太郎  
新谷友樹 井原正巳 森崎敬  
川口能活

**リュミエール松原**  
3-5-2A・ゾーンプレス・ライン  
野田清志 スターランド  
杉下竜次 ミシェル 牧野高志  
屋野功 新谷友樹  
奥村辰彦 マリウス 今橋健児  
ベイビーオレシ

**エルフシュリット大阪**  
5-3-2A・カウンター・ライン  
野田清志 河本鬼茂  
屋野功 杉下竜次  
新谷友樹  
マリウス コーワン  
井原正巳 パウアー 森崎敬  
脇大将

**レンディル鹿児島**  
5-3-2B・カウンター・ライン  
井上道哉 ナシメント  
ビスカス  
牧野高志 グラフ  
相馬直樹 R.カルロス  
井原正巳 屋野功 ラモス瑠偉  
前川和也

**リッチョ津**  
4-3-3A・攻撃重視・リペロ  
井上道哉 ナシメント 野田清志  
本村和也 牧野高志  
ジカリ  
中田英寿 遊人 井原正巳  
オルネラス  
下川健一

**ガーベ佐渡**  
3-5-2A・攻守バランス・リペロ  
三浦知良 呂比須  
望月重良 三浦文丈 澤登正明  
大槻克己 森保一  
秋田豊 柱谷哲二  
井原正巳  
小島伸幸

**ミストラル高松**  
3-5-2B・カウンター・ライン  
野田清志 河本鬼茂  
岬太郎 牧野高志  
新谷友樹 グラフ 工藤京介  
今橋健児 バンチ 森崎敬  
シュマイゼン

**小県アヴァンツァーレ**  
3-4-3A・攻撃重視・ライン  
河本鬼茂 スターランド チャールズ  
ミシェル  
工藤京介 牧野高志  
新谷友樹  
サノバピッチ 森崎敬 長嶋玄次  
織田典幸

決勝リーグにエントリーするのは下の16クラブ。予選ブロックを見事に勝ちぬいた静岡、名古屋、由比、松山、掛川、郡山、宇都宮、松原、

大阪、鹿児島。敗者復活でなんとか生き残った富士吉田、浦和、津、佐渡。そして編集部からは高松と小県。この16クラブがしのぎを削る。

# 16クラブによる総当たり戦 全240試合を一気に消化!

決勝は16クラブによるリーグ戦(ホーム&アウェイ)。各試合は延長Vゴール方式ではなく、引き分けありの「エキシビジョンマッチ」を使用した。また、誌面上の都合で前半戦、後半戦としてあるが、30節終

了した時点で勝ち点が一番多いクラブが優勝となる。勝ち点は、勝利で3、引き分けで1。当然負けは何もなし。トータルの勝ち点が同じ場合は得失点差、それも同じ場合は総得点の多い方が順位が上になる。

第1節	ユ静岡2-1名古屋(静) ナシメント×2 (名) ロナルド	テ由比0-0松山(由) (松)	イ掛川0-0富士吉田(掛) (富)	ラ浦和0-1郡山ミ(浦) (郡) ビスカス
	ブ宇都宮1-0リ松原(宇) デステファン(松)	エ大阪1-2レ鹿児島(大) 野田(鹿) R.カルロス、屋野	リ津2-2ガ佐渡(津) 牧野、ナシメント×2、村(佐) 柱谷、望月	ミ高松4-0小泉ア(高) 新谷、牧野、峠、今橋(小)
第2節	テ由比1-1ユ静岡(由) ミシェル(静) ナシメント	ガ松山2-1名古屋(松) 森崎、屋野(名) 福田	ラ浦和0-3イ掛川(浦) パウアー、新谷、マリウス(郡) ビスカス	郡山ミ0-0富士吉田(郡) (富)
	エ大阪2-0ブ宇都宮(大) 杉下、野田(宇)	レ鹿児島0-0リ松原(鹿) (松)	ミ高松3-0リ津(高) 森崎、今橋、野田(津)	小泉ア0-1ガ佐渡(小) (佐) 森保
第3節	ユ静岡2-3ガ松山(静) ナシメント×2、久保(松) 森崎、野田、ナシメント	名古屋0-3テ由比(名) (由) 杉下、牧野、桜井	イ掛川4-1郡山ミ(掛) パウアー、マリウス、野(郡) ビスカス	ミ富士吉田1-0ラ浦和(富) 野田(浦)
	ブ宇都宮0-1レ鹿児島(鹿) ナシメント	リ松原0-1エ大阪(リ) (大) 河本	リ津0-1小泉ア(津) (小) 工藤	ガ佐渡1-2ミ高松(佐) 呂比須(高) 牧野、河本
第4節	イ掛川1-1ユ静岡(掛) パウアー(静) 久保	ミ富士吉田0-1名古屋(富) (名) ロナルド	ラ浦和1-0テ由比(浦) 工藤(由)	郡山ミ0-2ガ松山(郡) (松) ナシメント×2
	リ津0-3ブ宇都宮(津) (宇) 榎、デステファン、ナシメント	ガ佐渡0-1リ松原(佐) (松) 屋野	ミ高松1-4エ大阪(高) 野田(大) 野野×2、パウアー、河本	小泉ア1-1レ鹿児島(小) 河本(鹿) R.カルロス
第5節	ユ静岡4-0ミ富士吉田(静) 柱谷×2、ナシメント、佐々木(富) 牧野	名古屋0-1イ掛川(名) (掛) 牧野	テ由比1-0郡山ミ(由) フォーリット(郡) (松) スターランド、野田	ガ松山2-2ラ浦和(松) 屋野、福田(浦) スターランド、野田
	ブ宇都宮2-1ガ佐渡(宇) デステファン×2(佐) 呂比須	リ松原1-0リ津(松) スターランド(津)	エ大阪0-1小泉ア(大) (小) ミシェル	レ鹿児島1-2ミ高松(鹿) 井上(高) 森崎、河本

## 5節を終えて…、むむっ小泉が…

開幕5節が終了。スタートダッシュに成功したのは高松(4勝1敗)、松山、掛川(ともに3勝2分け)といったところ。しかし、ここで異常

事態が。編集部で負け犬の名をほしいままにしていた小泉が、鹿児島や大阪という強豪相手に1勝1分けと善戦する。これはもしかして…

第6節	ラ浦和1-3ユ静岡(浦) 日向(静) ナシメント、柱谷、佐々木	郡山ミ2-2名古屋(郡) ビスカス、河本(名) 福田、浅野	イ掛川0-2テ由比(掛) 柱谷、ミシェル(由)	ミ富士吉田0-3ガ松山(富) (松) ナシメント、福田、屋野
	ミ高松4-2ブ宇都宮(高) 河本×2、野田、峠(宇) ナシメント、野田	小泉ア2-2リ松原(小) 織田×2(松) 新谷×2	リ津1-1エ大阪(津) ナシメント(大) 野田	ガ佐渡0-2レ鹿児島(佐) ナシメント、井上(鹿)
第7節	ユ静岡1-0郡山ミ(静) 佐々木	名古屋1-1ラ浦和(名) ラモス(浦) 福田	テ由比1-0ミ富士吉田(由) ミシェル(富)	ガ松山0-0イ掛川(松) (掛)
	ブ宇都宮2-0小泉ア(宇) デステファン、野田(小)	リ松原1-2ミ高松(松) ミシェル(高) 牧野、峠	エ大阪6-0ガ佐渡(大) 藤×2、マリウス×2、森、井(佐)	レ鹿児島4-1リ津(鹿) ナシメント、ナシメント、村上、鶴(津) オルネラス
第8節	ブ宇都宮0-0ユ静岡(宇) (静)	リ松原0-0名古屋(松) (名)	エ大阪2-0テ由比(大) 屋野、河本(由)	レ鹿児島1-3ガ松山(鹿) 相馬(松) 福田×2、ナシメント
	リ津2-2イ掛川(津) オルネラス、井上(掛) パウアー、獅堂	ガ佐渡2-3ミ富士吉田(佐) 呂比須、三浦文(富) オルネラス、ジカリ、峠	ミ高松2-0ラ浦和(高) 牧野、野田(浦)	小泉ア1-2郡山ミ(小) 織田(郡) ビスカス、屋野

第9節	ユ静岡0-0リ松原(静) (松)	名古屋2-0ブ宇都宮(名) ロナルド、浅野(宇)	テ由比3-0レ鹿児島(由) ミシェル、牧野、寛好(鹿)	ガ松山3-2エ大阪(松) 若林×2、ナシメント(大) 野田、コーワン
	イ掛川2-0ガ佐渡(掛) 牧野、野田	ミ富士吉田0-0リ津(富) (津)	ラ浦和0-1小泉ア(浦) 福田×2(小) スターランド	郡山ミ0-2ミ高松(郡) (高) 峠、河本
第10節	エ大阪3-3ユ静岡(大) 森崎、河本、屋野(静) 森崎×2、佐々木	レ鹿児島3-1名古屋(鹿) 井上×2、R.カルロス(名) 福田	リ津2-2テ由比(津) ナシメント、井上(由) ミシェル、杉下	ガ佐渡0-2ガ松山(佐) (松) 野田、ナシメント
	ミ高松1-0イ掛川(高) 野田(掛)	小泉ア2-1ミ富士吉田(小) スターランド、河本(富) オルネラス	ブ宇都宮1-2ラ浦和(宇) ナシメント(浦) 赤星、日向	リ松原0-2郡山ミ(松) (郡) ビスカス×2
第11節	ユ静岡4-2レ鹿児島(静) ナシメント×2、森崎、柱谷(鹿) ビスカス、井上	名古屋2-1エ大阪(名) ロナルド×2(大) 野田	テ由比3-0ガ佐渡(由) ミシェル、フォーリット、畑(佐)	ガ松山3-0リ津(松) 野田、ナシメント、福田(津)
	イ掛川3-3小泉ア(掛) 牧野×2、マリウス(小) ミジェル、チャールズ、サバ	ミ富士吉田2-2ミ高松(富) 野田、峠(高) バンチ、今橋	ラ浦和2-2リ松原(浦) スターランド、新谷(松) 新谷、奥村	郡山ミ2-2ブ宇都宮(郡) ビスカス、河本(宇) 野田、井原
第12節	リ津1-3ユ静岡(津) ナシメント×2、久保(静) ナシメント×2、久保	ガ佐渡1-1名古屋(佐) 呂比須(名) ラモス	ミ高松1-0テ由比(高) 河本(由)	小泉ア1-4ガ松山(小) ミシェル(松) ナシメント×3、福田
	ブ宇都宮1-0イ掛川(宇) デステファン	リ松原2-0ミ富士吉田(松) 杉下、屋野(富)	エ大阪4-1ラ浦和(大) 野田×2、杉下、屋野(浦) 赤星	レ鹿児島2-0郡山ミ(鹿) ナシメント、R.カルロス(郡)
第13節	ユ静岡2-0ガ佐渡(静) 久保、柱谷(佐)	名古屋3-2リ津(名) ロナルド、森崎、屋野(津) ナシメント×2	テ由比3-2小泉ア(由) フォーリット×2、城(小) 新谷、織田	ガ松山2-3ミ高松(松) ナシメント、屋野(高) 牧野×2、峠
	イ掛川1-1リ松原(掛) パウアー(松) 今橋	ミ富士吉田1-1ブ宇都宮(富) 野田(宇) 峠	ラ浦和1-0レ鹿児島(浦) スターランド(鹿)	郡山ミ1-3エ大阪(郡) 河本(大) 野田、杉下、河本
第14節	ミ高松3-1ユ静岡(高) 今橋、森崎、河本(静) 佐々木	小泉ア1-3名古屋(小) ミシェル(名) ロナルド×2、森崎	ブ宇都宮3-1テ由比(宇) スターランド×2、デステファン(由) 牧野	リ松原0-2ガ松山(リ) (松) ナシメント、若林(ガ松) ナシメント、若林
	エ大阪0-0イ掛川(大) (掛)	レ鹿児島3-0ミ富士吉田(鹿) 井上、ビスカス、相馬(富)	リ津1-2ラ浦和(津) 牧野(浦) スターランド、日向	ガ佐渡1-0郡山ミ(佐) 秋田(郡)
第15節	ユ静岡3-2小泉ア(静) ナシメント、ユウジ、佐々木(小) コウ×2	名古屋1-2ミ高松(名) ラモス(高) 牧野、野田	テ由比1-0リ松原(由) 秋田(松)	ガ松山6-0ブ宇都宮(松) ナシメント×4、若林、屋野(宇)
	イ掛川1-1レ鹿児島(掛) 森崎(鹿) 井上	ミ富士吉田0-0エ大阪(富) (大)	ラ浦和0-0ガ佐渡(浦) (佐)	郡山ミ4-1リ津(郡) ビスカス×2、森崎、桜井(津) 井上

## 前半戦終了! 気になる途中結果は?

前半戦15節が終了。毎度のことだが、やはりカウンタークラブが上位を占め、次にゾーンプレス、そして敗者復活組という図式。ゾーンがもう少しカウンターに対抗できると予想していたが、それぞれ取りこぼ

しが多く、由比以外は物足りない成績。敗者復活組では、浦和が善戦しているが他3クラブは散々。やはり戦術面でのハンデが大きかったのか。高松は相変わらずの強さを見せ、堂々のトップ折り返し。小泉は…

順位	クラブ名	勝点	勝	負	分	得点	失点	得失差
1	ミストラル高松	40	13	1	1	34	15	19
2	ガレオス松山	36	11	1	3	37	12	25
3	ユニコーン静岡	29	8	2	5	30	18	12
4	ティグレ由比	27	8	4	3	21	12	9
5	エルフェリット大阪	25	7	4	4	30	15	15
6	レンジル鹿児島	24	7	5	3	23	18	5
7	ブラオヴィーゼ宇都宮	21	6	6	3	18	22	-4
8	イーリス掛川	20	4	3	8	18	13	5
9	グリック名古屋	19	5	6	4	19	21	-2
10	ラファール浦和	19	5	6	4	15	22	-7
11	リュミエール松原	15	3	6	6	10	14	-4
12	郡山ミストラル	15	4	8	3	15	22	-7
13	小泉アヴァンツァーレ	12	3	9	3	18	31	-13
14	ミュートス富士吉田	12	2	7	6	8	21	-13
15	ガーベ佐渡	8	2	11	2	9	30	-21
16	リッチョ津	7	1	10	4	15	34	-19

## 後半戦は次ページへ 優勝クラブは…

ミストラル高松が一步リード

## メイクドラマはあるのか!? 後半戦突入

前半戦はあまり波乱というものがなく、やや順当な結果に落ち着いてしまった。後半戦も何のドラマも起こらないまま終わってしまうだろう

か。現時点では編集部代表の高松がトップ。しかし、高松の快進撃にもそろそろかげりが見え始める。そして小県は…、やっぱり問題外。

第16節	グ名古屋0-3静岡 (名) (静) ナシメント×2、工藤	ガ松山2-1テ由比 (松) 野田×2 (由) 牧野	ミ富士吉田1-2イ掛川 (富) 岬 (掛) バウアー、河本	郡山ミ2-1ラ浦和 (郡) マリウス、河本 (浦) スターランド
	リ松原2-1プ宇都宮 (松) 牧野、奥村 (宇) 野田	レ鹿児島3-3エ大阪 (鹿) ナシメント、R.カルロス、橋 (大) バウアー、河本、屋野	ガ佐渡1-1リ津 (佐) 三浦知 (津) 本村	小県ア1-4ミ高松 (小) 織田 (高) 森崎、今橋、牧野、野田
第17節	ユ静岡3-2テ由比 (静) ナシメント×2、工藤 (由) ミシェル、城	グ名古屋1-1ガ松山 (名) ロナルド (松) ナシメント	イ掛川1-0ラ浦和 (掛) バウアー (浦)	ミ富士吉田0-1郡山ミ (富) (郡) 松井
	プ宇都宮3-2エ大阪 (宇) 野田、ナシメント、デステファン (大) 河本×2	リ松原1-1レ鹿児島 (松) スターランド (鹿) ナシメント	リ津2-2ミ高松 (津) ナシメント、遊人 (高) 牧野×2	ガ佐渡1-1小県ア (佐) 呂比須 (小) チャールズ
第18節	ガ松山3-1ユ静岡 (松) ナシメント×2、野田 (静) 森崎	テ由比2-0グ名古屋 (由) 牧野、城 (名)	郡山ミ2-1イ掛川 (郡) ビスカス、佐々木 (掛) 野田	ラ浦和1-1ミ富士吉田 (浦) 日向 (富) ジカリ
	レ鹿児島0-1プ宇都宮 (鹿) (宇) 野田	エ大阪0-2リ松原 (大) (松) 牧野、野田	小県ア1-1リ津 (小) 長橋 (津) 本村	ミ高松2-1ガ佐渡 (高) 野田×2 (佐) 呂比須
第19節	ユ静岡3-1イ掛川 (静) ナシメント×2、柱谷 (掛) バウアー	グ名古屋0-1ミ富士吉田 (名) (富) ジカリ	テ由比2-1ラ浦和 (由) 桜井、森山 (浦) 日向	ガ松山2-1郡山ミ (松) オルネラス、ナシメント (郡) ビスカス
	プ宇都宮1-0リ津 (宇) デステファン (津)	リ松原3-0ガ佐渡 (松) ミシェル、野田、屋野 (佐)	エ大阪1-2ミ高松 (大) 河本 (高) 新谷、牧野	レ鹿児島4-1小県ア (鹿) ナシメント×2、井上、野 (小) 河本
第20節	ミ富士吉田0-2ユ静岡 (富) (静) ナシメント、佐々木	イ掛川1-0グ名古屋 (掛) バウアー (名)	郡山ミ1-2テ由比 (郡) 牧野 (由) 城、寛好	ラ浦和0-2ガ松山 (浦) (松) ナシメント×2
	ガ佐渡2-1プ宇都宮 (佐) 井原、望月 (宇) ナシメント	リ津1-1リ松原 (津) 井上 (松) スターランド	小県ア2-2エ大阪 (小) 牧野、サノバ (大) マリウス、杉下	ミ高松1-1レ鹿児島 (高) 牧野 (鹿) ナシメント
第21節	ユ静岡3-1ラ浦和 (静) コーワン×2、ナシメント (浦) 野田	グ名古屋0-0郡山ミ (名) (郡)	テ由比2-0イ掛川 (由) ミシェル×2 (掛)	ガ松山2-0ミ富士吉田 (松) オルネラス、マリウス (富)
	プ宇都宮3-2ミ高松 (宇) スターランド、野田、デステファン (高) 牧野、野田	リ松原1-0小県ア (松) 新谷 (小)	エ大阪4-1リ津 (大) 野田×2、河本×2 (津) 野田	レ鹿児島2-1ガ佐渡 (鹿) 井上×2 (佐) 呂比須
第22節	郡山ミ1-2ユ静岡 (郡) 河本 (静) 久保、柱谷	ラ浦和3-2グ名古屋 (浦) 新谷、赤星、福田 (名) 林、都並	ミ富士吉田1-0テ由比 (富) 奥村 (由)	イ掛川1-1ガ松山 (掛) 井上 (松) ナシメント
	小県ア0-4プ宇都宮 (小) (宇) 野田×2、ナシメント、岬	ミ高松4-0リ松原 (高) 野田×2、岬、工藤 (松)	ガ佐渡0-3エ大阪 (佐) (大) バウアー、森崎、杉下	リ津0-3レ鹿児島 (津) (鹿) ナシメント、R.カルロス、ラモス
第23節	ユ静岡2-0プ宇都宮 (静) 森崎、ナシメント (宇)	グ名古屋0-3リ松原 (名) (松) スターランド×2、マリウス	テ由比1-4エ大阪 (由) 寛好 (大) 野田、コーワン、河本、野	ガ松山2-2レ鹿児島 (松) ナシメント、福田 (鹿) ナシメント、R.カルロス
	イ掛川2-0リ津 (掛) 獅堂×2 (津)	ミ富士吉田2-0ガ佐渡 (富) ジカリ、フェリックス (佐)	ラ浦和2-1ミ高松 (浦) 福田×2 (高) 牧野	郡山ミ1-0小県ア (郡) 河本 (小)
第24節	リ松原0-2ユ静岡 (松) (静) 久保×2	プ宇都宮2-0グ名古屋 (宇) 野田、デステファン (名)	レ鹿児島4-1テ由比 (鹿) 相馬×2、ナシメント、井上 (由) ミシェル	エ大阪3-2ガ松山 (大) バウアー、河本、屋野 (松) 野田、ナシメント
	ガ佐渡0-3イ掛川 (佐) (掛) 新谷、牧野、河本	リ津2-1ミ富士吉田 (津) ナシメント、井上 (富) 奥村	小県ア1-1ラ浦和 (小) スターランド (浦) 日向	ミ高松2-0郡山ミ (高) 野田、河本 (郡)
第25節	ユ静岡3-4エ大阪 (静) 森崎×2、工藤 (大) コーワン×2、野田、河本	グ名古屋1-1レ鹿児島 (名) 屋野 (鹿) グラフ	テ由比2-0リ津 (由) 桜井、杉下 (津)	ガ松山3-1ガ佐渡 (松) 福田×2、ナシメント (佐) 三浦知
	イ掛川2-1ミ高松 (掛) バウアー、野田 (高) 森崎	ミ富士吉田2-3小県ア (富) オルネラス、杉下 (小) スターランド、河本、織田	ラ浦和1-0プ宇都宮 (浦) 福田 (宇)	郡山ミ2-3リ松原 (郡) ビスカス×2 (松) 野田、スターランド

## 残り5節、はたして優勝の行方は?

25節を終了。前半戦好調だった高松が21・23・25節に敗北を重ね、前半戦2位の松山が引き分けが多いながらもギリギリと差を詰め、ついに勝ち点57で並び、得失点差で逆転。首位に立った。また3位の

静岡もしぶとく勝ち続け、勝ち点53で松山と高松の後を追う。優勝はこの3クラブに完全に絞られた。

残り5節。注目は28節の高松vs松山、29節の静岡vs高松の直接対決。優勝の行方はどうなる!?

第26節	レ鹿児島3-3ユ静岡 (鹿) ナシメント×2、相馬 (静) ナシメント、片桐、佐々木	エ大阪1-7グ名古屋 (大) 杉下 (名) 福田	ガ佐渡1-2テ由比 (佐) 呂比須 (由) 牧野、城	リ津1-3ガ松山 (津) 野田 (松) ナシメント×2、野田
	小県ア1-2イ掛川 (小) 工藤 (掛) 新谷、獅堂	ミ高松1-0ミ富士吉田 (高) 岬 (富)	リ松原2-2ラ浦和 (松) 新谷、屋野 (浦) スターランド、野田	プ宇都宮1-0郡山ミ (宇) 野田 (郡)
第27節	ユ静岡3-0リ津 (静) 工藤×2、柱谷 (津)	グ名古屋1-0ガ佐渡 (名) 井原 (佐)	テ由比2-1ミ高松 (由) 桜井、森山 (高) 野田	ガ松山6-0小県ア (松) ナシメント×2、野田、相馬 (小)
	イ掛川0-2プ宇都宮 (掛) (宇) スターランド、野田	ミ富士吉田1-3リ松原 (富) オルネラス (松) スターランド×2、牧野	ラ浦和1-3エ大阪 (浦) 日向 (大) 野田、コーワン、屋野	郡山ミ0-1レ鹿児島 (郡) (鹿) R.カルロス
第28節	ガ佐渡0-3ユ静岡 (佐) (静) ナシメント×2、柱谷	リ津1-2グ名古屋 (津) オルネラス (名) ラモス、福田	小県ア0-4テ由比 (小) (由) フェリックス、相馬、岬、田	ミ高松3-3ガ松山 (高) 野田、岬、今橋 (松) 森崎、ナシメント、若林
	リ松原1-1イ掛川 (松) 新谷 (掛) バウアー	プ宇都宮0-0ミ富士吉田 (宇) (富)	レ鹿児島2-1ラ浦和 (鹿) ナシメント、井上 (浦) 野田	エ大阪1-1郡山ミ (大) 野田 (郡) ビスカス
第29節	ユ静岡1-1ミ高松 (静) ナシメント (高) 牧野	グ名古屋0-2小県ア (小) チャールズ、河本	テ由比1-1プ宇都宮 (由) 秋田 (宇) ナシメント	ガ松山0-3リ松原 (方松) (リ松) シェル、スターランド、野
	イ掛川0-3エ大阪 (掛) (大) 野田×2、バウアー	ミ富士吉田0-2レ鹿児島 (富) (鹿) ナシメント×2	ラ浦和4-2リ津 (浦) 野田×2、日向、福田 (津) オルネラス、井上	郡山ミ0-0ガ佐渡 (郡) (佐)
第30節	小県ア2-4ユ静岡 (小) スターランド、河本 (静) 森崎、ナシメント、工藤、柱谷	ミ高松3-0グ名古屋 (高) 野田×2、新谷 (名)	リ松原1-0テ由比 (松) 新谷 (由)	プ宇都宮0-5ガ松山 (宇) (松) ナシメント×2、野田×2、相馬
	レ鹿児島0-2イ掛川 (鹿) (掛) バウアー、新谷	エ大阪0-1ミ富士吉田 (大) (富) 野田	ガ佐渡0-1ラ浦和 (佐) (浦) 福田	リ津2-1郡山ミ (津) ナシメント、野田 (郡) 牧野

## 最終結果と表彰式

240試合におよぶ熱戦が終了。高松vs松山の天王山は結局ドロー。また、静岡vs高松もドローで順位は動かず、得失点差で断然有利な松山が、高松と静岡を振り切って優勝。ガレオス松山のオーナー、愛媛県の澤田淳典さんには優勝カップとセガ提供のレプリカユニフォームを贈呈しま

す。おめでとう!

なお、得点王は松山のナシメント(34得点)に決定。実にチームの総得点の45%にあたる数字。以下はナシメント(25得点・静岡)、野田清志(17得点・高松)、ナシメント(17得点・鹿児島)、野田清志(16得点・大阪)と続く。

順位	クラブ名	勝点	勝	負	分	得点	失点	得失差
1	ガレオス松山	67	20	3	7	74	30	44
2	ミストラル高松	65	20	5	5	64	34	30
3	ユニコーン静岡	64	19	4	7	68	36	32
4	ティグレ由比	52	16	10	4	45	32	13
5	レンディル鹿児島	51	14	7	9	52	36	16
6	エルブジュリット大阪	50	14	8	8	64	38	26
7	ブラオヴィーゼ宇都宮	47	14	11	5	38	39	-1
8	イーリス掛川	46	12	8	10	37	30	7
9	リュミエール松原	46	12	8	10	36	29	7
10	ラファール浦和	37	10	13	7	35	46	-11
11	郡山ミストラル	30	8	16	6	28	40	-12
12	グリック名古屋	29	7	15	8	27	45	-18
13	ミュートス富士吉田	26	6	16	8	19	40	-21
14	小県アヴァンツァーレ	22	5	18	7	33	68	-35
15	リッチョ津	17	3	19	8	29	65	-36
16	ガーベ佐渡	14	3	22	5	17	58	-41

ガレオス松山が優勝!

②

③

④

⑤

⑥ (      )

⑦ (           )

⑧ (           )

⑨ (              )

⑩ (      )

⑪ (      )

⑫ (        )

⑬ (         ) ⑭ (  ) ⑮ (  )

⑯ (   )

⑰ (   )

⑱

キリトリ線



# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

第1回

## シンクロシティを含んだ各イベント解説と、マップによるバトル徹底攻略

シャイニング・フォースⅢ  
シナリオ3 氷壁の邪神宮



発売日までいよいよ2週間を切り、シリーズファンの期待も一層高まる『シナリオ3』。連続攻略の第1回となる今回は、発売に先駆けてゲーム開始時のフラグシップ号から、フットヒルの村までを一挙に攻略していくぞ。

発売日	9月23日	C D 枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	ソニック/キャメロット	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	4800円	バックアップメモリー	381・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

### 戦闘を有利に展開できる2大システムのすべてを完全解析

『シャイニング・フォースⅢ』シリーズ共通の要素として、戦闘時に大きく影響する2大システムが

ある。本作から始める人はもちろん、シナリオ1、2を通してプレイしている人も、もう一度復習だ。

#### 武器同士の相性が関係するEXダメージ

武器は下記の表のように、いくつかの系統に分類できる。この系統から生じる相性によって、戦闘時に有利不利の状況が発生する。

具体的にいうと、キャラの頭上に「!」というマークが表示された

場合は、攻撃側が守備側に対して、通常よりも大ダメージを与えられることを示す(これをEXダメージという)。詳しくは下の表を参照。なお、EXダメージは会心の一撃などが出る確率も上昇させる。

武器の系統による分類	
大系統	小系統
剣系統	ナイフ系統、ソード系統、レイピア系統、ブレッド系統、ウイング系統
槍系統	ランス系統、スピア系統、ハルバード系統
斧系統	アックス系統、トマホーク系統、メイス系統
格闘武器系統	クローウ系統、グラブ系統、ナックル系統
弓系統	矢系統、クォレル系統、シエル系統
杖系統	アंक系統、ロッド系統、ワンド系統

この表中の武器の系統は、代表的な武器系統を基準としているため、これ以外の系統も存在する。

#### 武器の系統によるEXダメージ一覧

武器の系統	備考
剣系統	斧を持つ敵にEXダメージを与える 槍を持つ敵からEXダメージを受ける
槍系統	剣を持つ敵にEXダメージを与える 斧を持つ敵からEXダメージを受ける
斧系統	槍を持つ敵にEXダメージを与える 剣を持つ敵からEXダメージを受ける
弓系統	空を飛ばす敵にEXダメージを与える
アंक系統	ゾンビなどの闇の魔物にEXダメージを与える
銀の武器系統	
ロッド系統	ドラゴンなどの魔獣にEXダメージを与える
ワンド系統	ゴーレムや魔法使いにEXダメージを与える
格闘武器系統	特になし

上の表にはないが、この表中にある銀の武器系統は特殊な分類に属する。この系統は「ミスリル」をつくるものすべてが含まれ、「ミスリルソード」なら銀の武器系統と同時に剣系統にもなる。

#### さまざまな効果を得られる支援システム

キャラには友情ポイントという数値があり、一定以上になると好感度のレベルが上がり友情が芽生える。この状態のキャラ同士を隣接させるとマークが表示され、支援効果を得られる。なお、好感度のレベルは右、友情ポイントと支援効果の詳細は下記参照。

##### 好感度のレベル

LV1	友情関係	LV3	以心伝心
LV2	信頼関係	LV4	ラブラブ

好感度はレベル0から始まり、上のように4段階に上がる。なおラブラブになると、隣接時だけでなく、2マス離れている相手にも支援効果を与えることが可能。

#### 友情ポイントを上げる方法

手順1…あるキャラAが敵を攻撃して成功させる。なおこの場合の攻撃成功とは、直接攻撃、魔法、アイテムなどで、1ポイントでもダメージを与えた場合のこと。または、スロウなどの支援効果魔法の成功や、アイテムによる間接攻撃が成功した場合のことなどを表している。

手順2…別のキャラBで同じ敵への攻撃を成功させる。攻撃成功の定義は上記と同様。この時点でAとBのあいだに友情ポイントが1加算。これが一定値を超えると好感度がレベルUP。

その他…敵にとどめをさしたときは友情ポイント2加算。味方を回復させたときにも、友情ポイントが1加算される。

#### 支援効果マークの示す意味

	種類	効果
剣 マーク	攻撃	攻撃時の攻撃力を上げてもらえる
	会心	攻撃時の会心確率を上げてもらえる
	魔力	魔法使用時に魔法の効果も上げてもらえる
	防御	敵の攻撃に対する防御力を上げてもらえる
盾 マーク	見切り	敵の必殺技や特殊攻撃などの出る確率を下げてもらえる
	回避	敵の攻撃に対する回避率を上げてもらえる
	属性防御	属性(炎や氷などに分類される)ごとの防御力を上げてもらえる
	運	敵の攻撃成功率を下げてもらえる
	反撃	敵の攻撃に対するカウンター発生率を上げてもらえる

# ゲームスタートからフットヒル村までの道のりをポイント攻略

序盤戦となるBattle6までをマップを用いて攻略していく。ちなみに、各町やマップにはアイテム

が隠されていることもあるので、実際にプレイして確認してほしい。なお、マップ上の●は自軍の初

期配置、●は敵ユニットの初期配置、●は増援の出現地点、●は宝箱、▲はタル(文字のあるものは、

タル破壊時にアイテムを入手可能)、★は2元中継マップの入口をそれぞれ示している。

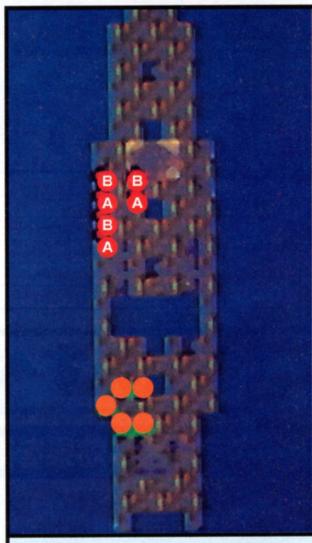
## Battle 1 フラグシップ号

せまい通路で戦わず広い場所で戦闘を行う

ここでは、自軍の初期配置からあまり前進せずに、向かってくる敵を各個撃破しよう。うかつにキャラを前進させて狭い通路に密集させると、ダメージを受けてもうしろに下がれないうえ、飛行ユニットであるBに側面から攻撃を受けるハメになるぞ。なお、ここで唯一回復魔法を使えるグラシアは、攻撃を仕掛けるよりもHP回復役に徹したほうが得策だ。



①ノコノコと単独でこちらへやってきた敵を集中攻撃して倒そう



登場ユニット

- A 仮面邪教僧×3
- B ベガスス邪教僧×3

## シンクロシティ エキュアルのパーティへの参加

「シナリオ2」第2章のアナフェクト荷置き場戦闘で、ボスであるステラを倒している場合、初期メンバーにエキュアルが参加した状態でゲームがスタートする。

なお、「シナリオ2」のクリアデータを引き継がずに「シナリオ3」をプレイした場合も、エキュアルが参加した状態となっている。



①レイピアを使った攻撃は強力だ

## CHECK! 船内を探索しよう

戦闘終了後は船内を移動することができるので、つぎの戦闘に備えていやしのみずくや毒消し草などの回復アイテムを補充しておこう。また、宝箱もあるので忘れずに回収しておくこと。

なお、本陣から出るとイベントが発生してしまい、強制的につぎの戦闘に進んでしまう。すべての準備が整うまで、絶対に本陣へは行かないようにすること。

### 購入可能アイテム

アイテム名	価格	効果
薬草	10	HPを約10回復
いやしのみずく	200	HPを約30回復
毒消し草	20	毒、しびれを回復
妖精の粉	100	毒、しびれ、他を回復
天使の羽	40	最寄りの教会へ撤退

### 入手できるアイテム

船内の宝箱→ さとりのミツ

## Battle 2 デストニア港

高い場所にいる敵は低い場所へおびき寄せる

敵はこちらが移動できない高い場所にいるうえ、Aは魔法、Dは間接攻撃で攻撃してくる。そのため、あまり前進すると集中攻撃を受けてしまうぞ。それを避けるためにも、少しずつ前進しながら敵をおびき出して撃破すること。最初にDを倒してしまえば、あとあとAを倒すときにもかなり有利になるので、Dにねらいを付けて集中攻撃しよう。



①こちらの攻撃がまったく届かない場所からねらい打ちされてしまう

## BOSS 仮面邪教僧

Aは序盤だというのに効果範囲の広いスパークLV1を使用してくる。キャラを密集させておくと複数のキャラに被害が及ぶので、キャラどうしの間隔は空けておくこと。ほかの敵が健在なうちに上から降りてくるとやっかいだが、1体だけならさほど手強い敵ではないので、集中攻撃で撃破しよう。



①こんな序盤からスパークLV1での攻撃。うかつな接近は禁物だ



登場ユニット

- A 仮面邪教僧×2
- B ベガスス邪教僧×2
- C ハンターエルフ×2
- D 仮面邪教僧 (BOSS)

入手アイテム ▲いやしのみずく ▲力のワイン

## CHECK! タルは忘れずに壊そう

マップ上にあるタルは攻撃を仕掛けることで破壊でき、わずかだが経験値も入る。しかも、破壊時にアイテムを入手できる場合もある。こちらのほうは場所が決まっているので、各マップを参照してほしい。また、戦闘中にタルを壊しておかないと、特定の場所に入れないといった場合もある。



①アイテムのために壊しまくれ!

デストニアの町 まずは教会へ行こう

教会へ行き、スカラーと話す  
ブリジットが仲間になる。ブリジットはスパークなどの強力な攻撃魔法を使用できるので、非常に役立つキャラだ。

またBattle3へ進む前に、町の製鉄所にいる老人と話す、ブルザム教により幽閉されていた帝国軍兵士を解放することができる。このイベントの詳細については、Battle3のCHECKを参照のこと。



どうしたらジュリアン殿...ブリジットを連れていってあげようか? **どう答えても仲間にはなってくれない**



製鉄所の奥には帝国軍兵士がいる **製鉄所の奥には帝国軍兵士がいる**

凍まっているお隣に...デストニア城に行くんだぞ!

シンクロシティ イザベラが仲間になる

エキュアルが初期メンバーにいない場合 (P116参照)、ここではブリジットのほかにイザベラも仲間になる。イザベラは回復魔法が使えるので、かなり重要な存在だ。

結果的にこの時点で、部隊が攻撃重視か、バランス重視かに分かれることになる。なお、ブリジットはどちらの場合も仲間になる。



エキュアルがいない場合、このシーンのセリフが変化する **エキュアルがいない場合、このシーンのセリフが変化する**

その他のイベント

特筆すべきイベントはないが、製鉄所にあるアイテムは必ず入手すること。また、メディオンの生家にあるアイテムも忘れずに。

武器屋の商品はこの時点で装備しているものと大差ないが、射程距離が最大3になるロビンの矢だけは絶対に購入しておくこと。

入手できるアイテム

- 製鉄所の宝箱→  
・スィフトブーツ ・帝国遺跡の地図
- メディオンの生家の宝箱→  
・女神の涙 ・元気のパン  
・妖精の粉

購入可能アイテム

アイテム名	価格	効果
葉草	10	HPを約10回復
いやしのしずく	200	HPを約30回復
毒消し草	20	毒、しびれを回復
妖精の粉	100	毒、しびれ、他を回復
天使の羽	40	最寄りの教会へ撤退



帝国軍兵士のいた部屋にあるスィフトブーツは絶対入手しよう **帝国軍兵士のいた部屋にあるスィフトブーツは絶対入手しよう**

購入可能武器、アクセサリ

名前	価格	装備可能キャラ
スチールナイフ	250	ジ、エ
バスタードソード	3800	ジ
バトルレイピア	1500	ジ、エ
バトルブレイド	2500	ジ
ヘビーランス	4200	ド
パワースピア	1800	ド
ヘビーハルバード	2800	ド
ヘビーメイス	2000	エ
ロビンの矢	4500	ケ
ミドルクォレル	2500	ケ
グレートシエル	3000	ケ
ブロンズロッド	360	グ、フ、イ
パワーアーク	200	グ、フ、イ
シルバリング	2000	全員
バトルプレイズ	2000	全員
プロテクトプレイズ	2000	全員

Battle 3 戦慄のワルキューレ

岩陰に隠れてワルキューレの攻撃を回避

ここでは射程距離の制限がないうえ、攻撃範囲が広い無差別攻撃が、ワルキューレの行動時に必ず行われる。しかも、ワルキューレは破壊できないため、ただ前進するだけでは敗北は必至といえる。

しかし、下の写真のように岩の陰に隣接するか、地面のくぼみに隠れることでワルキューレの攻撃を回避できる(ただし、岩はワルキューレの攻撃範囲に入った場合、1回で破壊される)。ここでは敵はほとんど移動しないので、身を隠しつつ先へ進み各個撃破しよう。ちなみに敵を誘導して、ワルキューレの攻撃を当てることも可能。

負の雷撃を回避する方法



岩とキャラの間隔が1マスでも開くとダメ。穴は底の部分のみ有効 **岩とキャラの間隔が1マスでも開くとダメ。穴は底の部分のみ有効**

CHECK! デストニア兵が出現

前述した製鉄所の帝国軍兵士を救出していると、この戦闘にGが3体出現する。これ以外にもその付近に通常はBが1体出現する。Gが存命のうちは敵の攻撃がこちらにこないで、安心して移動することができるぞ。

BOSS 仮面邪教僧

ヘルプラストLV3を使用してくるため、ワルキューレの攻撃と連続する形になると大ダメージを受けてしまう。この複合攻撃を2回も受ければ、どのキャラでもまず撃破されてしまうので、1回は攻撃を受けるのを覚悟のうえで接近し、集中攻撃しよう。



威力はやや低めだが、油断は禁物 **威力はやや低めだが、油断は禁物**



登場ユニット

- A 仮面邪教僧 (BOSS)
- B 仮面邪教僧 (緑) x3 (通常はx2。詳しくはCHECKを参照)
- C 仮面邪教僧 (赤) x2 (通常は出現しない。詳しくはCHECKを参照)
- D ベガサス邪教僧 x2 (通常はx2。詳しくはCHECKを参照)
- E リザードマン x2
- F ハンターエルフ x2
- G デストニア兵 x3 (通常は出現しない。詳しくはCHECKを参照)

※購入可能な武器及びアクセサリの表中の装備可能キャラは、ジ=ジュリアン、ド=ドンホート、グ=グリア、フ=ケイト、エ=エキュアル、プ=ブリジット、イ=イザベラ、ケ=ケクロプスをそれぞれ表している。

## Battle 4 風のゴリアテ

ワルキューレの攻撃を止めることが勝利へのカギ

マップ中央付近まで移動すると、**H I O**が出現する。しかも、その直後からワルキューレの攻撃が始まる。この攻撃は基本的にはBattle3と同様だが、攻撃範囲がより広がっている。攻撃を避ける方法も同じなので、下の写真のように物陰を利用して進軍していけば大丈夫。グラシアが**A**にシャイニングを使うと、一時的にワルキューレの攻撃を止められるので、このスキに敵を一掃しよう。



ここは壁のうしろに隠れればよい



倒せはしないがしばらく攻撃は止む

### BOSS ゴリアテ

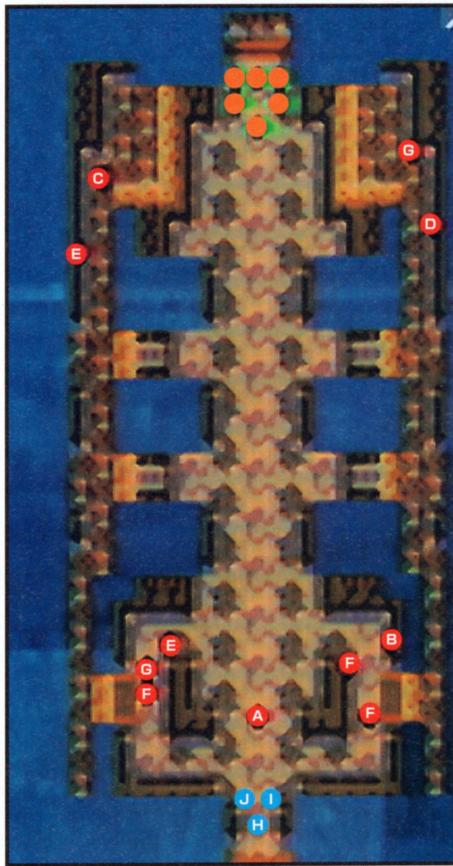
ゴリアテには普通に攻撃しても、まったくダメージを与えられない。しかし、前述した方法でワルキューレの攻撃を止めると、その直後からダメージを与えられるようになる。また、ゴリアテの攻撃のなかでも、剛力突風は非常に強力。あまりユニットを固めて配置すると、痛い目に遭うぞ。ゴリアテの装備する扇は剣系統に属するので、ドンホートによる攻撃が非常に有効。短期決戦でケリをつけよう。

### CHECK! ゴリアテの処分

戦闘終了後、ジェーンにゴリアテを見逃してくれと頼まれる。どちらの選択肢を選んでも、結果的にはゴリアテを見逃すことになるが、ここでは絶対に「はい」を選択すること。なぜならここでの選択しだいで、Battle6の開始時に発生するイベントが大きく変化するからだ。

### 登場ユニット

- A** 負の力の杖 × 1
- B** 仮面邪教僧赤 × 1
- C** 仮面邪教僧赤 × 1
- D** 仮面邪教僧赤 × 1
- E** ヘガサス邪教僧 × 2
- F** リザードマン × 3
- G** ハンターエルフ × 2
- H** ゴリアテ (BOSS) × 1
- I** 仮面邪教僧赤 × 1
- J** 仮面邪教僧緑 × 1



## Battle 5 大洞穴

橋を渡るときはくずれる橋をとにかく避けよう

ここでは橋の上に待機ができないため、移動や攻撃において不都合が生じる。しかし、これを逆に利用した戦法もとれる。詳しくはBOSS戦を参照のこと。また、×の部分にある橋は、味方が渡るか、同一直線上にある橋を渡るとくずれてしまう。へたに進むと孤立無援になるので、なるべくこうした橋は渡らないように。

なお、橋を渡ることに増援が出現するので、確実に撃破しよう。



えは攻撃を受けない



うっとおしいので確実に倒していいこう

### CHECK! 戦闘の前に

Battle4終了後、再びデストニアの町へ行くことになり、ここで新たにケクロブスが仲間になる。このあと、すぐにBattle5へ進まずに、武器屋へ行ってみよう。すると、右記の表の武器が新たに売られているのだ。ちょうどケクロブスが装備できる武器があるので、購入しておこう。

### 購入可能武器

名前	価格	装備可能キャラ
ハンターナイフ	1000	ジ、エ
マスターレイピア	5000	ジ、エ
スチールクロウ	1800	ケク
パワーグラブ	750	ケク
プラスナックル	1100	ケク
タリスマンロッド	2600	グ、フ、イ



### 登場ユニット

- A** ヘルムクラブ × 2
- B** ブラッドボーン × 1
- C** グール × 2
- D** ブローバー (BOSS)
- E** キラーフィッシュ × 3
- F** ヘルムクラブ × 1
- G** ブラッドボーン × 1
- H** グール × 1

### 入手アイテム

- あ** 神竜遺跡の地図
- い** ミスリル銀
- う** 守りのミルク

### BOSS ブローバー

ここでは非常に楽に勝つ方法を紹介しよう。マップの一番東にある橋の手前に味方ユニットを1体

待機させるのだ。これで**D**はこちらに一切攻撃ができなくなるので、あとは魔法などで一方的に攻撃してやろう。

※購入可能な武器及びアクセサリの表中の装備可能キャラは、ジ=ジュリアン、ド=ドンホート、グ=グラシア、ケ=ケイト、エ=エキュアル、ブ=ブリジット、イ=イザベラ、ケク=ケクロブスをそれぞれ表している。

## Battle 6 ドラゴンの墓場

ドラゴン以外の敵を先に全滅させておこう

まずは自軍を少しずつ移動させ、周囲の敵を数体ずつおびき寄せて各個撃破すること。こうしてA・F以外の敵を撃破したら、マップ北西にある遺跡へ移動しよう。遺跡については下記を参照のこと。

A・Fと戦うときは、必ず1体ずつおびき寄せて戦うこと。一度に複数を手相にする、集中攻撃を受けてしまうぞ。なお、A・Fをケクロプスが倒すと、そのドラゴンを仲間(傭兵的なもの)にできる。詳しくは右下のCHECKを参照。

### BOSS ホワイトドラゴン

Fは飛行系ユニットに属するので、ケイトによる攻撃が非常に効果的だ。なお、Fが仲間になっているかどうかは、今後のイベントに大きく影響してくるぞ。



ホワイトドラゴンを仲間にする

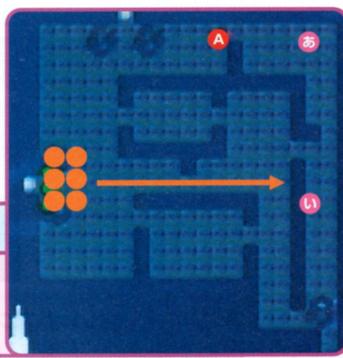


- 登場ユニット**
- A グリーンドラゴン×3
  - B ヘルムクラブ×3
  - C ブラッドボーン×2
  - D グール×3
  - E キラーフィッシュ×2
  - F ホワイトドラゴン (Boss)

### 2元中継

### ★竜神遺跡

こちらの侵入と同時にAが出現し、先に移動を始める。Aに追いつくには矢印のルートを移動しよう。ここでは壁のせいで攻撃がしづらいので、ケイトやブリジットなどの遠距離攻撃が可能なキャラを侵入させる。



- 登場ユニット** A シーフ×1
- 入手アイテム**
- お 幸運のクッキー
  - い 恵みの雨

### CHECK! ローリィが仲間になる

P118で説明したように、ジェーンの頼みに「はい」を選択していた場合、この戦闘の開始前のイベント時にローリィが仲間になる。ローリィは移動力、攻撃力共に高いうえ、魔法を使うこともできる非常に役立つキャラだ。このイベントのように選択しないで仲間の加入などに影響してくるイベントは、今後もあると予想されるので、選択肢を選ぶときはよく考えてから結論を出すこと。

## フットヒル村

### ドラゴンのレリーフに隠された謎

この村で発生するイベントは、Battle6で登場するホワイトドラゴンを倒したか、仲間にしたかで異なってくる。村の北側にある神龍のレリーフの洞くつへ行くと、前者の場合はドラゴンのレリーフから卵が出現するが、後者の場合はドラゴンのレリーフが輝いているだけのイベントになる。特に前者の場合は、卵にまつわる今後のイベント展開の変化が予想される。

### その他のイベント

この村には特にイベントは存在しない。武器屋の商品は充実している、つぎの戦闘に備えておこう。また鍛冶屋があるので、ミスリル銀を持っている場合は、アイテムの加工をしておきたい。なお、この村にある宝箱は鍛冶屋の裏口から取りに行けるぞ。

- 入手できるアイテム**
- 民家の宝箱 → 女神の涙

**購入可能アイテム**

アイテム名	価格	効果
葉草	10	HPを約10回復
いやしめしく	200	HPを約30回復
毒消し草	20	毒、しびれを回復
妖精の粉	100	毒、しびれ、他を回復
天使の羽	40	最寄り教会へ撤退



①ホワイトドラゴンを倒した場合は卵が出現。新しいドラゴンか?

### 購入可能武器

名前	価格	装備可能キャラ	名前	価格	装備可能キャラ
ハンターナイフ	1000	ジ、エ	バトルクロウ	5200	ケク
バスタードソード	3800	ジ	ソーングラブ	2800	ケク
マスターレイピア	5000	ジ、エ	ハードナックル	5200	ケク
クロムブレード	9000	ジ	ロビンの矢	4500	ケ
クロムランス	12000	ド	ヘビーオレレ	8000	ケ
バトルスピア	5800	ド	グレートシェル	3000	ケ
ヘビーハルバード	2800	ド	アンガーワンド	3200	グ、フ、イ
グレートアックス	8000	?	パワーアーク	200	グ、フ、イ
バトルマホーク	4500	?	ミステリアンク	6400	グ、フ、イ
ヘビメイス	2000	エ			

### CHECK! ドラゴンを仲間にする

ドラゴンを仲間に加えられるのは前述したが、詳細について説明する。仲間にしたドラゴンは戦闘時に最大3体まで出現し、行動を共にすることができる。ただし、ドラゴンはレベルアップしないうえ、撃破されるとそれっきり仲間から外れてしまう。なお、本陣でケクロプスと話すとき詳しい情報を教えてくれるぞ。

①詳しい説明はケクロプスからすべて教えてもらえるので安心



# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

# BLACK MATRIX

ブラックマトリクス

前号に引き続き、第7章から第9章の戦闘其ノ言までを徹底攻略。さらに、ノーマルモードで覚醒できる武器の潜在能力を一挙掲載！レアな武器の入手方法も教えちゃうぞ。

発売日	発売中(8月27日)	C D 枚数	1枚
発売元	NECインターチャネル	複数プレイ	1人用
開発元	フライト・プラン/NECインターチャネル	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	60・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンテンツ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## レアな武器を入手して 潜在能力を覚醒させよう

珍しい武器を簡単に入手するコツを伝授。商人から買える武器がすべてではないのだ。また、潜在能力リストを公開するにあたって、

実際どの能力が役に立つのか？能力を最大限に活用するにはどうしたらいいか？という方向性を明確に指し示すぞ。

### 強力な武器は敵から手に入れる

武器の入手方法は、以下の3つが挙げられる。1.商人から買う。2.戦闘で敵を倒して入手。3.敵が装備している武器と交換する。特に3の方法では、敵しか持っていない強力な武器を入手できる。



◎貴重な武器がほし  
いなら敵は全員倒す

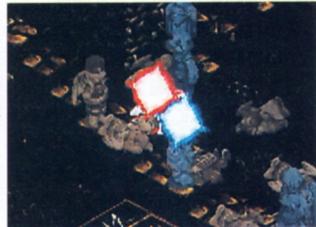
### 敵と武器交換

敵と武器を交換するには、下準備が必要だ。まず、武器入れ替えの潜在能力を秘めている武器（潜在能力リスト参照）を入手する。これらは、値段も比較的安く、商人から簡単に買える。その武器にBPを与えて能力を覚醒させれば、

準備OK。そのあと戦闘で、ほしい武器を装備している敵に武器入れ替えの潜在能力攻撃をすればいい。ここで気をつける点は、武器入れ替えの能力は同系統の武器限定であるということ。つまり、敵の槍がほしいなら、槍で武器入れ替え攻撃をしなければならない。



◎即死の潜在能力を秘めるダーマナイフは、敵しか持っていない武器だ



◎同系統のキドニーダガーで武器入れ替え攻撃をすれば、簡単に入手！

## 役に立つ潜在能力はどれ？

リストを見ればわかるように潜在能力は何種類もあり、どの能力を覚醒させればいいのか迷ってしまう。そこで、編集部でこれは役に立つと実感した能力を下にまとめたので、参考にしてほしい。



◎ダメージを与えるられる能力が押し

### 覚醒させてソンはないオススメ潜在能力

- ・属性攻撃(威力:大)…画面の数値には表れないがSTRが大幅にアップ
- ・高地、低地へ行くほどSTRアップ…段差の激しいマップで活躍
- ・消費BPが減るもの…ヨハネに装備させれば、たくさん魔法を使える
- ・必ず反撃…待機型を防御にすれば、受けるダメージを抑えつつ反撃できる
- ・即死…一定確率だが、一撃で敵を倒せる能力はやはり魅力的
- ・上級魔法と同じ効果を発揮…レベルが低くても威力大の上級魔法を使える

### ストック活用

戦闘中は自由に武器を持ち替えられることを利用して、潜在能力を状況に合わせて使い分けするのが賢い活用法だ。役に立つ能力をあらかじめいくつか覚醒させておいて、いつでも使えるようにストックする。そして戦闘中、キャラが置かれた状況に応じて、もっとも能力の特性を発揮できるものにその都度持ち替えるのだ。



◎例えば低地へ行ったら、低地でSTRがアップする武器に持ち替える

### 警告 潜在能力の落とし穴

潜在能力には、装備ユニットに不利な効果をもたらすものが多数存在する。能力説明メッセージは有利なものともまったく変わらないので、使ってみて初めて気が付く場合がほとんどだ。



◎これは、必ず反撃を受ける能力

武器の潜在能力リスト ※味方に有利なもののみ掲載

系統	武器名	装備効果	価格	購入/入手可能章	潜在能力名	潜在能力効果	覚醒BP幅
短剣 (アイクエン・マルコ・ヨハネ・ルビィ)	ナイフ	STR+3	100	商人: 3章	アロケン ピフロン	炎属性攻撃(威力:小) 攻撃相手が1マス後退	20~40 41~43
	マーシーナイフ	STR+9	800	戦闘: 3章其ノ伍	ヤゼル ウアラク スキエクロン	24CT期間、攻撃相手のSTRが40%減少 水属性攻撃(威力:小) 攻撃相手のBPを吸収	10~30 40~132 133~135
	シェイドダガー	STR+9、 DEX+5	-	戦闘: 3章其ノ弐	アロケル ウエサゴ エリゴル	炎属性攻撃(威力:中) 水属性攻撃(威力:中) 光属性攻撃(威力:中)	150~180 32~45 72~97
	キドニーダガー	STR+12	-	戦闘: 4章其ノ弐、 5章自由戦闘	フォカロール カタリス	装備ユニットの疲労効果を無効にする 高地へ行くほどSTRアップ	98~111 234~236
	ダーマナイフ	STR+15、 INT+15	-	交換: 7章其ノ弐	バルバトス キメエリス ウアレフォル	攻撃側と相手の武器を入れ替える(同系統の武器限定) 高地へ行くほど消費BP減少 水属性攻撃(威力:中)	13~16 105~125 126~150
	バゼラード	STR+18	-	戦闘: 5章其ノ弐	トグラス ハハブ ロサビス	攻撃相手のBPを吸収 攻撃相手が一定確率で即死 光属性攻撃(威力:大)	83~99 147~149 161~168
	包丁	STR+21	-	戦闘: 7章自由戦闘	アマイモン ウアブラ エイルニウス	炎属性攻撃(威力:中) 水属性攻撃(威力:中) 高地へ行くほど消費BP減少	50~85 86~134 179~181
	ソード	STR+3	200	商人: 3章	ニディカ アムルス ベヌグマ	6CT毎に装備ユニットのHPが1回復 炎属性攻撃(威力:小) 攻撃相手が1マス後退	20~40 41~43
	グラディウス	STR+6	-	戦闘: 3章其ノ壱	アガレス ウィネ	炎属性攻撃(威力:小) 水属性攻撃(威力:小)	10~50 51~80
	ロングソード	STR+9	300	商人: 3章分岐後	バティン ボティス アイニ	雷属性攻撃(威力:小) 光属性攻撃(威力:小) 炎属性攻撃(威力:中)	1~15 16~30 39~41
バラッシュ	STR+12	700	商人: 4章	ペレト バパス	雷属性攻撃(威力:中) 攻撃側と相手の武器を入れ替える(同系統の武器限定)	121~138 253~255	
ダマスカスソード	STR+15	-	戦闘: 4章其ノ弐	ラザニル タブリス ファルドル	雷属性攻撃(威力:小) 攻撃側の疲労効果を無効にする 24CT期間、相手のソック生成能力を無効にする	8~24 103~111 175~177	
ダルシーソード	STR+15、 VIT+6	-	交換: 4章其ノ参	ニディクス ペリト ヘイグロト	6CT毎に装備ユニットのHPが1回復 雷属性攻撃(威力:中) 攻撃側と相手の武器を入れ替える(同系統の武器限定)	38~52 112~136 137~139	
シンクレア	STR+18	1500	商人: 5章、5章分岐後、 7章ゴモラ	バキス ピレト ザファン	24CT期間、相手のソック生成能力を無効にする 雷属性攻撃(威力:大) 攻撃相手の周辺8マスにいるユニットが拡散	185~195 88~98 166~168	
フランベルジェ	STR+21	2000	商人: 6章、7章ソドム	フカフィ ペインフル ザロビ	時の精霊以外の精霊魔法効果を無効にする 魔法・毒怒と同じ効果を発揮する 光属性攻撃(威力:中)	202~204 1~3 56~69	
ツバイハンダー	STR+24	4500	商人: 7章ソドム	ベートル ロノベ	攻撃側と相手の武器を入れ替える(同系統の武器限定) 低地へ行くほどSTRアップ	108~221 237~254	
クレイモア	STR+27	5000	商人: 8章	アムドゥスキアス タラブ ラプス	炎属性攻撃(威力:大) 6CT毎に装備ユニットのHPが2回復 魔法・状態回復と同じ効果を発揮する	11~23 24~32 124~126	
ルーンソード	STR+30、 INT+15	8000	交換: 8章其ノ壱、8章其ノ弐、 8章其ノ伍、9章其ノ壱	ラベゼリン セレネ ファルズフ	魔法・驚愕と同じ効果を発揮する 雷属性攻撃(威力:大) 6CT毎に装備ユニットのHPが2回復	140~160 7~51 63~82	
漆黒の剣	STR+36、 VIT+9、 DEX+10	-	交換: 8章其ノ伍	リラピス タクリタン	一定CT期間、物理攻撃を回避 高地へ行くほどSTRアップ	184~186 7~14	
深淵の剣	STR+39、 VIT+9、 DEX+20	-	交換: 9章其ノ壱	ソファス タグリヌス	魔法・鬼眼陣炎と同じ効果を発揮する 低地へ行くほどSTRアップ	161~163 202~213	
レイピア	STR+3	100	商人: 3章	タブリビク ミスギタリ ハハビ	攻撃相手のHP吸収 24CT期間、相手のソック生成能力を無効にする 魔法・極刑と同じ効果を発揮する	21~35 36~38 45~47	
フルーレ	STR+9	300	商人: 4章、7章ゴモラ	ザカン ハータン	時の精霊以外の精霊魔法効果を無効にする 水属性攻撃(威力:大)	42~44 53~67	
エストック	STR+15	800	商人: 4章分岐後、5章	ザン R・W・R	魔法・天罰と同じ効果を発揮する 雷属性攻撃(威力:大)	36~38 39~101	
アクス	STR+6	300	商人: 3章	カイル カイル	24CT期間、受けた潜在能力攻撃を無効にする 6CT毎に装備ユニットのHPが3回復	123~125 1~56	
バトルアクス	STR+12	500	戦闘: 3章其ノ参、4章自由戦闘、 8章自由戦闘	ゲルニエ アージュカス マルネス	魔法・サナトスと同じ効果を発揮する 攻撃を受けると必ず反撃する 炎属性攻撃(威力:小) 攻撃を受けると必ず反撃する	60~120 1~11 19~21	
ヘッドアクス	STR+18	800	商人: 4章分岐後、5章、 7章ゴモラ	バラム ファルグス	雷属性攻撃(威力:小) 魔法バイオリズムの12CTを維持	26~37 23~28	
ルーンアクス	STR+24、 INT+6	3000	商人: 6章、6章分岐後	バルクス ミスラン	攻撃側と相手の武器を入れ替える(同系統の武器限定) 雷属性攻撃(威力:中)	47~49 146~202	
ヴァンアクス	STR+30、 VIT+6	-	戦闘: 7章其ノ壱	アルミス アゼウフ	24CT期間、相手のINTを40%減少 時の精霊以外の精霊魔法効果を無効にする	1~97 137~139	
シルバークス	STR+36	9000	交換: 8章其ノ弐	ザレン イボス	光属性攻撃(威力:中) 攻撃相手が1マス後退	171~179 121~123	
				ゴモリ	攻撃相手のHP吸収	124~150	
				アモン	炎属性攻撃(威力:中)	51~84	
				マルバス	装備ユニットの疲労効果を無効にする	86~112	
				モラクス	6CT毎に装備ユニットのHPが2回復	144~146	
				ウアル	水属性攻撃(威力:中)	12~21	
				ハブリュム	攻撃側と相手の武器を入れ替える(同系統の武器限定)	52~54	
				オリアス	一定CT期間、物理攻撃を回避	87~89	
				マルコシアス	攻撃を受けると必ず反撃する	187~189	
				サレオス	魔法・毒雲と同じ効果を発揮する	19~21	
				プロケル	攻撃を受けると必ず反撃する	97~110	
				ハルバス	24CT期間、相手のSTRを40%減少	1~30	
				アミー	炎属性攻撃(威力:大)	115~160	
				ナベリウス	攻撃を受けると必ず反撃する	204~206	

※「種類」の( )内は装備可能キャラを示す。「購入/入手可能章」の略語の意味は以下のとおり。商人…指定した章で商人から買える(4章のみ通常価格の5倍で売っている)。戦闘…指定した章の戦闘で敵を倒すと入手できる。交換…指定した章の戦闘で敵が装備しているの、入れ替え攻撃で入手する。 121

武器の潜在能力リストの続き

※味方に有利なもののみ掲載

系統	武器名	装備効果	価格	購入/入手可能章	潜在能力名	潜在能力効果	覚醒BP幅
槍 (ガイウス・マルコ・アーケオン・タルシス)	スピア	STR+6	300	商人：3章分岐後	ブネ フルフル	雷属性攻撃(威力：小) 装備ユニットの疲労効果を無効にする	10~40 150~200
	グレイブ	STR+9	600	商人：4章	フルソフ マルバス	高地へ行くほどSTRアップ 上下4段攻撃が可能	33~39 150~152
	トライデント	STR+15	1500	商人：4章分岐後、7章ゴモラ	ラウム グシオン ベスネル	攻撃側と相手の武器を入れ替える(同系統の武器限定) 上下4段攻撃が可能 雷属性攻撃(威力：中)	24~26 30~42 60~73
	ハルバード	STR+18	3000	商人：5章分岐後	アルファン アエグルン	24CT期間、相手のソック生成能力を無効にする 魔法・毒竜巻と同じ効果を発揮する	1~30 48~50
	ソリスハルバード	STR+18、 VIT+6	-	交換：4章其ノ伍	ガミュキユン カーブ シャクス	24CT期間、受けた潜在能力攻撃を無効にする 攻撃ユニットのレベル数分の追加ダメージを与える 魔法・状態回復と同じ効果を発揮する	17~19 20~41 102~104
	ルーンスピア	STR+21	6000	商人：6章、6章分岐後	スフラス シセラ カウズブ	上下4段攻撃が可能 雷属性攻撃(威力：中) 攻撃相手が1マス後退	144~146 147~199 230~236
	ニースピア	STR+27、VIT+9、 DEX+20	-	戦闘：8章其ノ四	ハゲンティ グラシャラボラス	魔法・リッチと同じ効果を発揮する 攻撃相手の周辺8マスにいるユニットが拡散	33~35 235~239
	シルバースピア	STR+30	12000	商人：8章	ハウエン コロパティロン シンブク	雷属性攻撃(威力：大) 攻撃を受けること必ず反撃する 6CT毎に装備ユニットのHPが2回復	1~171 172~174 200~209
杖 (ヨハネ)	木の杖	STR+0、 INT+3	100	商人：4章、6章分岐後、 7章ゴモラ	サブナク ムルムル ザエルフ	攻撃相手のHP吸収 攻撃ユニットのレベル数分の追加ダメージを与える 攻撃側と相手の武器を入れ替える(同系統の武器限定)	10~20 21~143 144~185
	血染めの杖	STR+6、 INT+12	1200	商人：4章分岐後、 6章分岐後、8章	アキキーノ ヘルキン ルピカンテ	24CT期間、相手のSTRを40%減少 魔法バイオリズムの12CTを維持 高地へ行くほど消費BP減少	4~9 51~62 72~74
	カバラの杖	STR+9、 INT+24	-	交換：9章其ノ壱	ヘルセキュー チリアット タスクト	消費BPが3分の2になる 攻撃相手のHP吸収 高地へ行くほど消費BP減少	46~48 216~250 251~255
ロッド (ヨハネ)	クロームロッド	STR+0、 INT+6	300	商人：3章分岐後	ハックスパー グレイスコナー	装備ユニットの疲労効果を無効にする 攻撃を受けると必ず反撃する	1~9 10~12
	クリスタルロッド	STR+3、 INT+9	600	商人：4章、5章、7章ゴモラ	カルカブ ストラス ドグライク	24CT期間、相手のINTを40%減少 6CT毎に装備ユニットのHPが1回復 攻撃側と相手の武器を入れ替える(同系統の武器限定)	47~84 110~119 120~122
	蛇眼のロッド	STR+6、 INT+15、 VIT+9	-	交換：4章其ノ弐	ゼパル ドゴネル バービガー	攻撃側と相手の武器を入れ替える(同系統の武器限定) 24CT期間、相手のINTを40%減少 攻撃ユニットのレベル数分の追加ダメージを与える	1~3 4~6 63~69
	ジュエルロッド	STR+9、 INT+15	-	?	レイエ スナーラー シアルル	攻撃相手のHP吸収 攻撃相手が1マス後退 時の精霊以外の精霊魔法効果を無効にする	8~27 30~100 167~169
	シルバーロッド	STR+12、 INT+18	4000	商人：8章	シスラウ ファルファレロ スカクリル	攻撃相手のHP吸収 魔法バイオリズムの12CTを維持 高地へ行くほど消費BP減少	30~32 100~102 178~180
	モーニングスター	STR+3	300	商人：3章、3章分岐後、 4章、5章、7章ゴモラ	フォラス オク	攻撃相手のHP吸収 攻撃側と相手の武器を入れ替える(同系統の武器限定)	10~41 135~137
フレイル (ヨハネ)	アベルフレイル	STR+9、 INT+15	-	交換：5章其ノ四	ファレグス アムデュス ダンタリアン	魔法バイオリズムの12CTを維持 消費BPが3分の2になる 攻撃相手の周辺8マスにいるユニットが拡散	30~40 99~101 200~204
	スリーテイルズ	STR+18	-	交換：8章其ノ参	シュトリ アザジス	攻撃相手のHP吸収 6CT毎に装備ユニットのHPが1回復	1~99 100~129
	ナインテイルズ	STR+24	5000	商人：8章	カダキサリディ オフィル スカマリオン	魔法バイオリズムの12CTを維持 消費BPが2分の1になる 攻撃ユニットのレベル数分の追加ダメージを与える	130~253 21 123~127
	レーノスフレイル	STR+36、 INT+21、 VIT+9	-	?	ゲニエ エルゴディ テカラピア	24CT期間、魔法攻撃を回避 24CT期間、相手のSTRを40%減少 水属性攻撃(威力：大)	10~43 44~124 125~127
	ショートボウ	STR+3	300	商人：4章	ディラ アルホ	24CT期間、相手のソック生成能力を無効にする 水属性攻撃(威力：小)	41~43 90~98
弓 (ピリポ・パリティ)	ロングボウ	STR+6	600	商人：4章	ベトロール ファキティ	攻撃相手が1マス後退 雷属性攻撃(威力：小)	41~43 52~58
	コンボジットボウ	STR+9	1000	商人：4章分岐後、 5章、7章ゴモラ	フロディ オービティ	攻撃側と相手の武器を入れ替える(同系統の武器限定) 攻撃ユニットのレベル数分の追加ダメージを与える	11~13 180~196
	コルルボウ	STR+12、 DEX+20	-	交換：4章其ノ四	フォルネウス オフィ ツァクマ	時の精霊以外の精霊魔法効果を無効にする 水属性攻撃(威力：中) 装備ユニットの疲労効果を無効にする	60~62 93~99 155~160
	アーバレスト	STR+15	2000	商人：5章分岐後、6章	スカルティ アブドックス	攻撃相手のHP吸収 高地へ行くほどSTRアップ	201~203 230~232
	トリニダードボウ	STR+18、 DEX+35	-	交換：6章其ノ弐	ヘイガー ハロハ マコーダ	魔法・状態回復と同じ効果を発揮する 攻撃ユニットのレベル数分の追加ダメージを与える 高地へ行くほどSTRアップ	11 131 231
	ルーンボウ	STR+21、 INT+6	5000	商人：6章分岐後	エキピリス テラスケリ	攻撃相手の周辺8マスにいるユニットが拡散 光属性攻撃(威力：大)	58~60 193~197
	シルバーボウ	STR+24	8000	商人：8章	アザリス フラウトス	24CT期間、相手のINTを40%減少 魔法・静寂と同じ効果を発揮する	56~72 133~135
	革のムチ	STR+3	200	商人：3章	カルカ	光属性攻撃(威力：小)	240~245
鞭 (シエル・リン・ミニオ)	イバラのムチ	STR+6	600	商人：4章、4章分岐後、 7章ゴモラ	ボア アロトス	光属性攻撃(威力：中) 攻撃側と相手の武器を入れ替える(同系統の武器限定)	50~70 150~152
	金糸のムチ	STR+9、 DEX+10	-	戦闘：4章其ノ参	スタロ アクラエル バタファ	24CT期間、物理攻撃を回避 攻撃を受けると必ず反撃をする 貫通攻撃が可能	7~9 13~15 71~73
	鎖のムチ	STR+12	1500	商人：5章	アルフス ファレロ レティス	雷属性攻撃(威力：中) 貫通攻撃が可能 魔法・状態回復と同じ効果を発揮する	127~129 10~12 120~122
	血染めのムチ	STR+18	4500	商人：6章、6章分岐後	ウアカビス アラトス	魔法・石化毒と同じ効果を発揮する 光属性攻撃(威力：大)	163~165 200~210
	黒革のムチ	STR+21	9000	商人：7章ソドム、8章	レティレロ フルカス	魔法・アラウネと同じ効果を発揮する 貫通攻撃が可能	91~93 147~149

※「種類」の( )内は装備可能キャラを示す。「購入/入手可能章」の略語の意味は以下のとおり。商人…指定した章で商人から買える(4章のみ通常価格の5倍で売っている)。戦闘…指定した章の戦闘で敵を倒すと入手できる。交換…指定した章の戦闘で敵が装備しているのを、入れ替え攻撃で入手する。

# 第7章 ~二つの平等の街~

総本山へ向かう途中、黒き翼と白き翼の民が平等に暮らす2つの街に寄る一行。しかし、2つの街は微妙に方針が異なり、それぞれに問題を抱えていた。

第7章では、互いに拒絶しあっている2つの街、ソドムとゴモラに立ち寄る。それぞれの街で自由戦闘を行えるぞ。また、ゴモラの街を出たあと、どちらの街の方針に賛同するか選択する場面がある。ここで選んだ選択肢によっては、戦闘をまったくせずに第7章をクリアしてしまう場合もある。



①それぞれの街に、いいところと悪いところがある。どう判断するか…



**お助けキャラ**  
出現状況&特徴……………  
選択肢で「ソドムの方がいい」か「どちらとも言えない」→「どちらにも反対」を選ぶと、第7章の最後に出現



**お助けキャラ**  
出現状況&特徴……………  
ソドムとゴモラの街で、自由戦闘への案内人以外の街人全員に話しかけておくと、第7章の最後に出現する

## ゴモラで交換能力を持つ武器を買いだめ

ゴモラで売っている武器は、この時期に見合わない弱いものばかりなので、あれ？と思った人が多いはず。実は、それらの武器はすべて武器入れ替えの潜在能力を秘めているのだ。今後、敵の強力な武器を入手するため、前ページの潜在能力リストを参考にして、ほしい武器の数分買っておこう。



①どの武器も値段は安い。この時期の所持金なら十分買える

## 分岐① ゴモラの街を出たあと

- ・「ソドム」の方がいい→戦闘其ノ弐のあと第7章クリア
- ・「ゴモラ」の方がいい→戦闘其ノ壱のあと第7章クリア
- ・どちらとも言えない→分岐②へ

## 分岐② 「どちらとも言えない」を選択したあと

- ・どちらにも反対→戦闘其ノ壱、其ノ弐のあと第7章クリア
- ・どちらにも賛成→戦闘せずに第7章クリア

## 戦闘其ノ壱

### 近道ルートを見極める

勝利条件：スタンの死滅 商人：いる 開始ターン：味方

初期配置からマップ中央の溝より左側へ行くときは、パイプの上を通って最短ルートで進むこと。そのルートを通れば、1ターン目から左側の敵を攻撃できる。敵を倒しながら段差を下り、Fスタンのほうへ向かおう。ちなみに、この戦闘で敵を全員を倒しても、経験値はあまり稼げない。



①矢印が最短ルートだ。足場の悪いマップでも、抜け道はちゃんとある

入手アイテム ・ ヴァンアクス

敵データ

- A 志願兵/LV10/剣横振り
- B 志願兵/LV13/剣横振り
- C 兵士/LV12/剣縦振り
- D 兵士/LV12/弓
- E 兵士/LV13/弓
- F スタン/LV14/弓

## 敵の潜在能力攻撃対策

第7章以降、ほとんどの敵が潜在能力攻撃をしてくるようになる。予測したダメージよりも、はるかに大きいダメージを受けてしまうこともしばしば。そんなときに迅速な回復ができるのはアイテムだ。第8章以降は商人がいない

戦闘が多いので、第7章で回復アイテムを十分に買っておくこと。

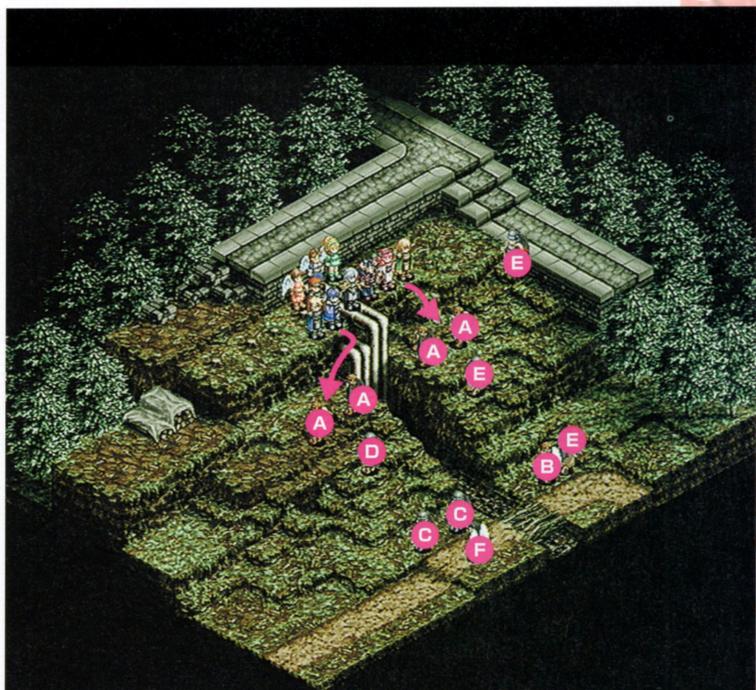
潜在能力攻撃をしてくる敵のなかで特にやっかいなのは、遠距離から一方的な攻撃をしてくる弓兵。どの戦闘でも、弓兵は早いうちに倒したほうがいい。



①つねに回復アイテムを所持。HPが半分以下になったら回復！



①時間によって威力が変わる属性攻撃はダメージの予測が困難



## 戦闘其ノ弑 道をふさぐ死体を弓で片づける

勝利条件：ベルフェの死滅 商人：いる 開始ターン：味方

初期配置の近くにいる**C**の弓兵は、ピリポやヨハネで最初に攻撃して早く倒す。また、勝利条件の**F**ベルフェまで行くルートは足場が狭く、死体がジャマで先に進めなくなることがよくある。死体は、ピリポやパリティの遠距離攻撃で

さっさと片づけて、至近距離攻撃ができるキャラを先に進ませよう。**F**ベルフェは、一定期間物理攻撃を無効にする潜在能力を使ってくるので、ヨハネの魔法で攻撃するか、無効期間が解けるのを待つなどして攻撃すること。



道幅が狭いうえに、高い段差もある



死体を早く片づけないと行き詰まる

入手アイテム ・アモリの鎧 ・マカバイの指輪

### 敵データ

- A** 動員兵/LV12/剣横振り
- B** 動員兵/LV12/短剣横振り
- C** 不平観察官/LV13/弓
- D** 不平観察官/LV13/刺突剣突き
- E** 不平観察官/LV14/短剣突き
- F** ベルフェ/LV15/魔法、剣縦振り

## 自由戦闘 (ソドムの街) 足場の悪さを弓攻撃の活用でカバー

勝利条件：敵リーダーの死滅 商人：いる 開始ターン：味方

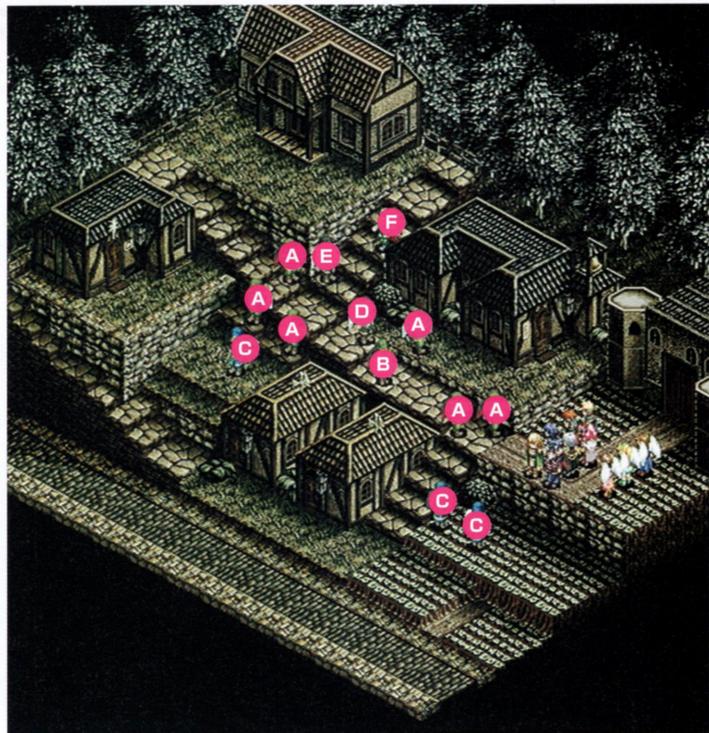
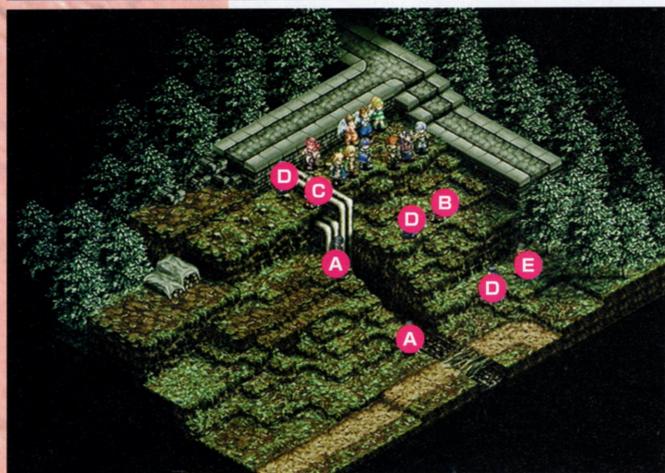
敵は弱いので、さほど苦労しない。味方2人くらいを初期配置の高地に残し、**C**邪道騎士と隣にいる**D**ポイズニストを攻撃させる。ほかのキャラは段差を下りて、勝利条件の**E**異端審問官隊長のほうへ向かわせよう。マップ中央の溝

から左側にいる**A**異端審問官は、そばまで行こうとすると余計なターン数がかかってしまう。そこで、段差を下りる途中、溝の右側からピリポの弓やヨハネの魔法毒雲で攻撃すれば、少ないターン数で倒すことができるぞ。

入手アイテム ・包丁 ・ヘッドアックス

### 敵データ

- A** 異端審問官/LV12/弓 **B** 邪道騎士/LV13/剣突き
- C** 邪道騎士/LV14/刺突剣突き **D** ポイズニスト/LV14/魔法、杖殴り
- E** 異端審問官隊長/LV15/剣横振り



## 自由戦闘 (ゴモラの街) ヒールマスターを先に倒す

勝利条件：敵リーダーの死滅 商人：いる 開始ターン：味方

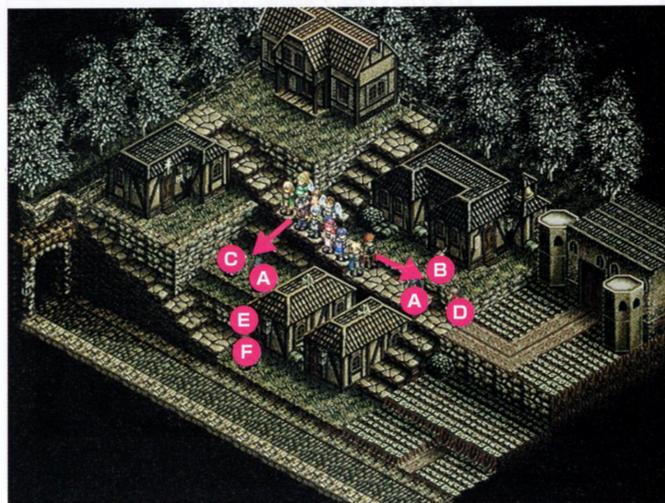
味方を、右と左の2手に分けて進ませる。勝利条件の**F**異端審問官隊長がいる左側のほうに、人数を多めに送ろう。**D**と**E**のヒールマスターは、回復魔法ばかり使って死体になった敵を再び蘇らせる

ので、非常にわずらわしい。ヒールマスターがいるかぎり、同じことの繰り返しになってしまうので、最優先で倒すようにしましょう。あとは特に強い敵がいないので、簡単に倒していけるはずだ。

入手アイテム ・ルーンアックス ・ナイフ

### 敵データ

- A** 異端審問官/LV12/弓 **B** 邪道騎士/LV13/刺突剣突き
- C** 邪道騎士/LV13/剣突き **D** ヒールマスター/LV14/魔法、ロッド殴り
- E** ヒールマスター/LV14/魔法、杖殴り **F** 異端審問官隊長/LV15/剣横振り



# 第8章 ~奴隷の地・ノア~

総本山があると言われる場所へ行ってみると、そこには大海原が広がっていた。途方に暮れるアベルたちの前に、モーゼと名乗る謎の邪道騎士が現れる。

戦闘の合間に2回分岐が出現する。このうち分岐①では、選んだ選択肢によってはゲームオーバーになってしまう(下記参照)。また、戦闘其ノ弐か其ノ参のあとモーゼにノアへ案内される。商人から武具を購入できる場所は、正規のルートではノアが最後。ここよりも強い武具がほしいなら、敵を倒して入手するか、敵の装備品を入れ替えて入手することになる。



**自由戦闘への案内人**  
①いつもの男ではなく、兜をかぶった男に話しかけると戦闘になる



**街での買い物は最後**  
①武器を購入するなら、シルバースピアとシルバーボウがオススメだ



**ルビィ**  
お助けキャラ  
出現状況&特徴.....  
分岐②で「彼女らに殺される?」を選択すると、奴隷の地・ノアに到着したあと出現。移動力の高いキャラだ

### 分岐① 戦闘其ノ弐のあと

- ・そのまま戦う!!→戦闘其ノ弐へ
- ・逃げるように努力する→戦闘其ノ弐へ
- ・彼らに殺される?→ゲームオーバーになる

### 分岐② 戦闘其ノ弐のあと

- ・そのまま戦う!!→戦闘其ノ参へ
- ・逃げるように努力する→戦闘其ノ参へ
- ・彼女らに殺される?→戦闘せずに奴隷の地・ノアへ

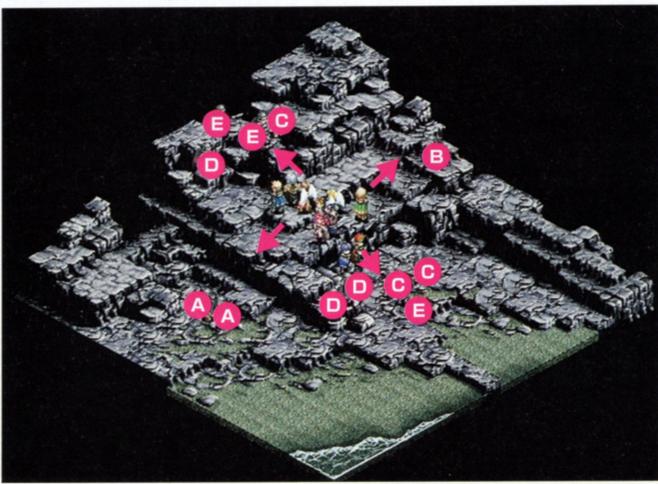
## 戦闘其ノ弐 弓兵の潜在能力攻撃に警戒

勝利条件:敵の全死滅 商人:いない 開始ターン:味方

魔法を使う敵はいないが、すべての敵が潜在能力を持っている。特に、A兵士の魔法と同じ効果を発揮する弓攻撃がやっかいで、状態異常になる場合がある。第7章でレインボーキュアを買いだめしているなら、すぐに回復できるので問題ない。持っていない場合は、

状態回復魔法を持っているルピルビをAに近づかせて攻撃させよう。BとCの弓兵も遠くから潜在能力攻撃をしてくるので、早く倒すこと。ちなみにこの戦闘では、敵を倒したときに、武器入れ替えの潜在能力があらかじめ覚醒している武器を3つも入手できる。

入手アイテム	・プロディ ・ベトール	・ポーション ・ハポリウム
敵データ	A 兵士/LV11/弓 B 兵士/LV13/弓 C 兵士/LV14/弓 D 兵士/LV14/斧縦振り E 兵士/LV14/剣縦振り	



## 戦闘其ノ弐 広範囲の攻撃魔法を活用

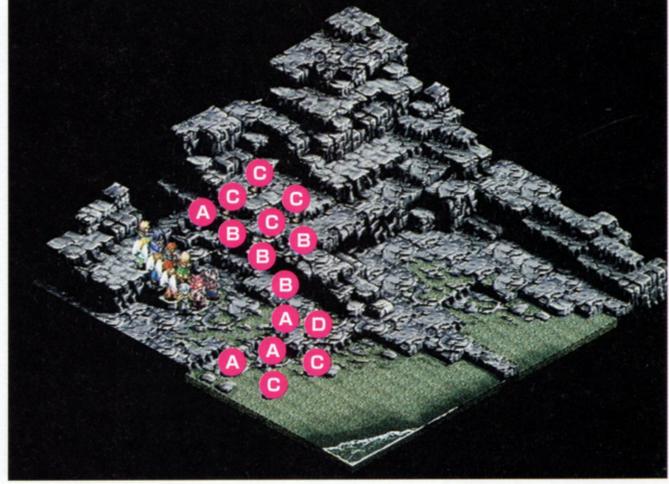
勝利条件:敵の全死滅 商人:いない 開始ターン:味方

最初から多くの敵に囲まれているうえに、そのほとんどが潜在能力攻撃をしてくる。敵の魔法弓攻撃で毒や凍結の状態異常になりやすく、受けるダメージも大きい。回復アイテムがないとつらい戦闘だ。STRとVITが高いキャラを反撃設定にして突っ込ませ、とにかく早く敵を倒していこう。



①ヨハネの広範囲の魔法で、複数の敵を同時に攻撃するのも効果的

入手アイテム	・ポーション
敵データ	A 兵士/LV12/剣縦振り B 兵士/LV12/斧縦振り C 兵士/LV12/弓 D 兵士/LV40/弓



COMPLETE ATTACK AND ANALYZE

### 戦闘其ノ参

#### 敵の武器交換を阻止する

勝利条件：敵の全死滅

商人：いない 開始ターン：敵

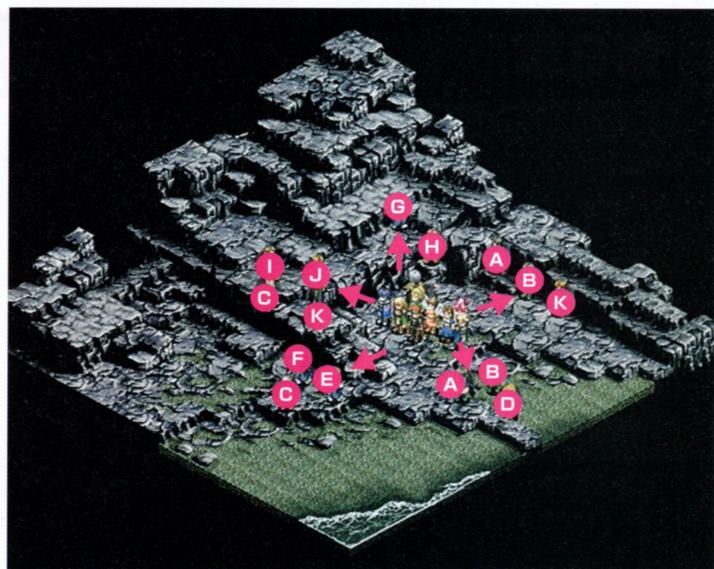
分岐②の選択肢で「彼女らに殺される？」以外を選んだ場合のみ、この戦闘に突入する。心情的につらい戦闘なので、戦わないほうへ進む人も多だろう。この戦闘ではアイテムも入手できないうえ、得られる経験値も少ない。

戦闘は敵のターンから始まり、**C****D****J**の敵が武器を入れ替える潜

在能力を使ってくる。敵の弱い武器と入れ替えられては、たまったものではない。入れ替え対象は同系統の武器に限られるので、違う系統の武器を装備して近づけば、入れ替えを未然に防げるぞ。また、敵は全員レベルが低く、魔法も使っていないので、一撃で簡単に倒せてしまう。

#### 敵データ

- |                         |                        |
|-------------------------|------------------------|
| <b>A</b> 子供/LV5/剣縦振り    | <b>B</b> 子供/LV5/斧縦振り   |
| <b>C</b> 老人/LV6/ロッド殴り   | <b>D</b> 女性市民/LV7/槍突き  |
| <b>E</b> 女性市民/LV7/剣突き   | <b>F</b> 女性市民/LV7/短剣突き |
| <b>G</b> 女性市民/LV7/刺突剣突き | <b>H</b> 市民/LV8/フレイル殴り |
| <b>I</b> 市民/LV8/短剣殴り    | <b>J</b> 若者/LV10/斧縦振り  |
| <b>K</b> 若者/LV10/剣縦振り   |                        |



### 戦闘其ノ四

#### STRが高いキャラのみ参戦させる

勝利条件：敵の全死滅

商人：いない 開始ターン：味方

魔法を使わない**A**と**C**のデーモンは非常にSTRが高いので、味方のVITが低い場合1回の攻撃でかなりのダメージを受けてしまう。近づかせるのは、VITが高いキャラだけにすること。ヨハネの攻撃魔法やピリポの弓で、遠距離から攻撃するのも1つの手だ。魔法を使う**B****D****E**のデーモンはINTが高く、魔法があまり効かないので、物理攻撃で倒そう。なお、どのデ

ーモンもHPが高いので、通常攻撃では倒すまでに時間がかかってしまう。なるべく潜在能力攻撃を活用して、大きいダメージを与えるようにしよう。

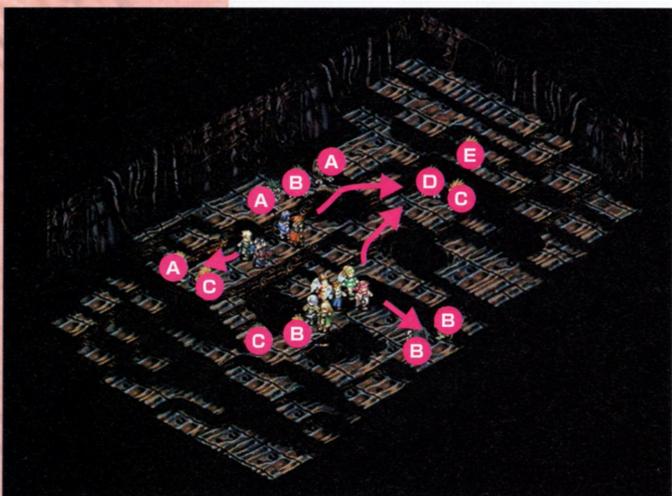


STRが100以上のデーモンは強敵

入手アイテム：ニープスピア

#### 敵データ

- |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|
| <b>A</b> デーモン/LV16/突き    | <b>B</b> デーモン/LV16/魔法、突き |
| <b>C</b> デーモン/LV17/突き    | <b>D</b> デーモン/LV17/魔法、突き |
| <b>E</b> デーモン/LV19/魔法、突き |                          |



### 戦闘其ノ伍

#### 弓兵を倒すことが最優先

勝利条件：敵の全死滅

商人：いない 開始ターン：味方

初期配置場所に味方2人くらいを残して、1ターン目から近くにいる敵を攻撃させる。特に、**B**の弓兵のうちの高地にいる一体は、威力の大きい属性攻撃をしてるので、ピリポの弓攻撃で早く倒すこと。ほかの味方キャラたちは、敵の数が多い左側へ向かわせよう。敵が集まりやすいので、ヨハネの広範囲魔法で攻撃すると効率がいい。また、敵の魔法攻撃で凍結の

状態異常にかかってしまうことがある。すぐに回復できるレインボーキュアを所持していると便利だ。なお、**C**の墮天使はレアな武器・漆黒の剣を装備しているぞ。



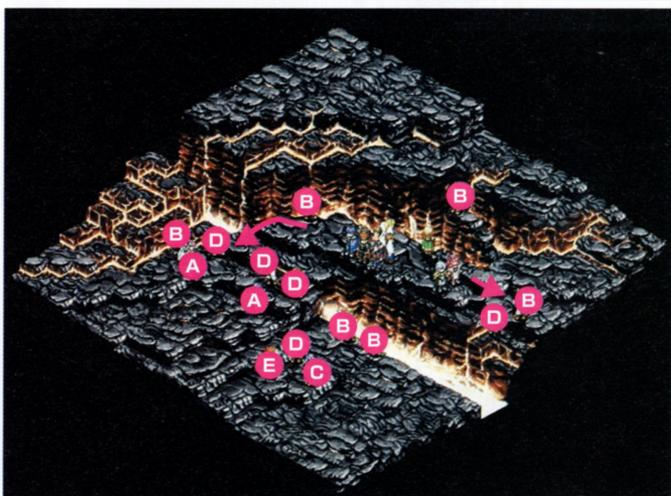
漆黒の剣を武器入れ替えて入手しよう

入手アイテム：エックハルトの鎧

・イェローキュア

#### 敵データ

- |                           |                        |
|---------------------------|------------------------|
| <b>A</b> 墮天使/LV16/魔法、斧縦振り | <b>B</b> 墮天使/LV17/弓    |
| <b>C</b> 墮天使/LV17/魔法、剣縦振り | <b>D</b> 墮天使/LV18/斧縦振り |
| <b>E</b> 墮天使/LV18/剣縦振り    |                        |



**自由戦闘**      **ピリポとヨハネを前面に出す**

勝利条件：デーモンの死滅      商人：いる      開始ターン：味方

初期配置から敵がいるところまで距離があるので、ピリポとヨハネを前のほうに出して1ターン目から攻撃できるようにする。この戦闘では、潜在能力攻撃をする敵がないので楽勝だ。勝利条件の**F**デーモンは、2人くらいで集中攻撃すれば1ターンで倒せる。



①背後+集中攻撃でデーモンを倒せ

入手アイテム ・バトルアクス      ・ツバイハンダー

敵データ      **A** 兵士/LV13/弓      **B** 兵士/LV14/剣縦振り  
**C** 邪道騎士/LV15/剣縦振り      **D** 邪道騎士/LV16/槍突き  
**E** 邪道騎士/LV16/刺突剣突き      **F** デーモン/LV16/突き



**第9章**      **～復活の魂～**

モーゼの案内で、総本山へとつながるバベルの塔へ足を踏み入れた一行。そこで、内部事情に詳しくすぎるヨハネに仲間たちは疑いの目を向け始める。

第9章では、ご主人様が捕らわれている総本山につながるバベルの塔へ潜入し、最上階を目指して上っていく。物語もいよいよ佳境に入り、不鮮明な部分が徐々に解き明かされていくぞ。戦闘では、レアな武器を装備している敵が続々出現するので、武器のチェックを欠かさず行うこと。



①ヨハネには、弟子のルビルピさえない秘密があった。それは…

**戦闘其ノ壱**      **パラディンを先に倒す**

勝利条件：敵の全死滅      商人：いる      開始ターン：味方

戦闘に入る前に、必ず商人からポーションとレインボーキユアを大量に購入しておくこと。攻撃魔法を使う敵が多く、潜在能力攻撃もパンパンしかけてくるので、かなりのダメージを受けてしまうのだ。そのうえ、毒と凍結の状態異常になりやすいときている。状態異常になったり、HPが半分以下になったら、アイテムでその都度回復することを心掛けよう。

戦闘が始まったら、味方全員で

敵を倒しながら段差を上っていく。弓攻撃の**A**と魔法攻撃の**B**と**C**がやっかいなので、優先的に攻撃して早く倒すこと。配置的に最後に戦うことになる**E**ヴァリエルは、STRとVITが非常に高い。潜在能力攻撃を駆使して、集中攻撃で倒そう。ちなみに、**E**ヴァリエルは深淵の剣、**C****D**パラディンはカバラの杖を装備している。どちらもレアな武器なので、入れ替えて味方のものにしよう。



①状態異常になると一気に味方の足取りが重くなる。こまめな回復を！



①すべての武器のなかで最強の威力をほこる深淵の剣。必ず入手しよう



入手アイテム ・エリクサー      ・エステル指輪  
 ・ポーション

敵データ      **A** 異端審問官/LV19/弓  
**B** Pパラディン/LV19/魔法、杖殴り  
**C** Dパラディン/LV19/魔法、杖殴り  
**D** 警備兵/LV20/剣横振り  
**E** ヴァリエル/LV22/剣突き

苦しむ民衆を救うべく108人の英雄ここに集う!

# 幻想水滸伝

GENSO SUIKODEN

PSで絶大な人気を誇った本作がついにサターンで登場となる。オリジナル要素はもちろんのこと、お手ごろ価格も魅力だぞ。

発売日	9月17日	C/D枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	1人用
開発元	コナミ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	3800円	バックアップメモリー	114・プレイデータ
ジャンル	RPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## 拠点に募る幾多の戦士たちが主人公の新たな力となっていく

長い平和の中で、腐敗しきった赤月帝国。プレイヤーは解放軍を率いて帝国と戦い、民衆を救うのが目的となる。ストーリーは、中国の古典奇書「水滸伝」がモチーフとなっており、随所に「水滸伝」

からアレンジされたエピソードが含まれているぞ。

そして、シナリオ途中には戦争や一騎討ちなどの特殊戦闘や、仲間集めによる要塞強化などさまざまなイベントが発生。プレイヤーを最後まで飽きさせないぞ。

### 冒険の拠点となる解放軍本拠地

108人の仲間を収める器となるのが解放軍本拠地。これは主人公が冒険の途中にみつけて占拠した古城を改造したもの。主人公はここを拠点に各地への旅を続けることになる。また、パーティ内にい

ない他のメンバーは、普段はここで待機しており、本拠地に戻ればいつでもパーティを編成し直すことが可能だ。さらに、道具屋や鍛冶屋などの各施設も、本拠地内に用意されているぞ。



主人公

●本編の主人公、帝国五將軍の1人、テオ・マクドールの息子で、棒術の使い手である



●帝国が腐敗していった元凶の魔術師ウィンディ。皇帝バルバロッサともども倒すべき相手であるが、強大な魔法を誇る強敵だ



●本拠地外観。レベルが上がれば立派になる



●本拠地内部。内部には無数の部屋がある

### 仲間の力で本拠地強化

仲間が増えれば本拠地のレベルが徐々に上昇し、レベルが上がれば本拠地は外観的にも立派になっていく。なかには本拠地レベルが一定値以上でない仲間にならないというキャラもいるのだ。さらに、特定のキャラを仲間にするこ

とで、本拠地内にエレベータや宿屋などの新しい施設を建設してもらうこともできる。

●仲間は全108人。全員揃えるのは大変...



●●各地に点在する勇士たちだが、なかなか仲間にならない者も...



### 仲間になるメンバーは、なんと総計108人!

主人公が旅の途中で出会う数多くの勇士たち。主人公の仲間となり、解放軍に参加してくれるキャラは最終的に108人にも及ぶのだ。一度にパーティに参加できる

のは6人までだが、それぞれ個性的な能力で主人公の助けになってくれる。特殊な条件によって仲間になるキャラもいるぞ。



心強い仲間たち



●●各地に点在する勇士たちだが、なかなか仲間にならない者も...

# 通常戦闘と戦争イベントの2つの規模があるバトルシーン

解放軍を指揮する主人公には幾多の戦いが待ち受けている。通常はパーティを指揮して出現した敵と戦っていくのだが、特定のイベ

ントでは万単位の兵を指揮して戦争を行うことも。ここではそれら2つの規模で行われる戦闘シーンを紹介する。

## 通常戦闘 ターン制のコマンドバトル

フィールド上でモンスターと遭遇したり、屋内の特定イベントで敵と出えば、パーティを率いて戦う通常戦闘に突入する。戦闘はターン制のコマンド選択式バトル。

特定のキャラ同士によって発生する協力攻撃や、紋章による攻撃など、多彩な攻撃方法が用意されている。また、それら強力な攻撃が行われた際には、カメラアングルが激しく変化するぞ。



自動視点変更で、戦闘シーンは迫力満点だ



戦闘終了後の経験値獲得。レベルアップまでの必要経験値は一律1000だ

特殊コマンド豊富な戦闘。敵キャラには「ころしやうさぎ」などコミカルなキャラが多いぞ

## 紋章術の修得

通常のRPGで魔法に当たるのが、本作での紋章術。これは、冒険中に見つけた封印球を紋章屋で各キャラに宿らせることで使用可能になるというもの。取り外すことも可能で、1つの封印球を複数のキャラで使い回すことも可能だ。紋章に秘められた力を使える回数は各キャラのレベル次第で上下す

るぞ。また、紋章片というアイテムがあれば、鍛冶屋で武器に紋章術の力を宿らせ、その武器に火や水属性などの特殊な効果を持たせることもできる。



封印球は紋章屋で装備、解除を行うことに

紋章片を取り付けた武器は火や雷の属性を持つ

画面効果も派手だぞ

## 戦争イベント 3すくみの読み合い勝負

特定のイベントで突入する戦争は、通常戦闘とは違うルールで行われる。3すくみの強弱関係を持つ突撃、魔法、弓矢の3コマンドから攻撃方法を選び、相手が選ん

だコマンドによって戦闘結果が変わってくるというものだ。互いが選んだコマンドによって兵士の減少数は変化し、先に兵士を全て失った方の敗北となるぞ。



3すくみの戦闘シーン。忍者などがいれば、敵の作戦を察知できる



各攻撃方法も、攻撃を指示したキャラによって攻撃力が変化していく。優秀な統率者は高い攻撃力を持つ

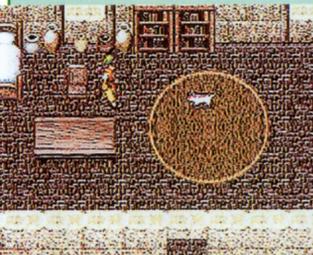


特定条件下で発生する一騎討ちイベント。戦闘方法は、戦争同様、3すくみのコマンドを入力していく

## 各種ミニゲームはサターンオリジナル!

冒険中に発生する、ルーレットやサイコロ賭博などのミニゲーム。PS版で好評だったこれらは、サターン版ではグラフィックを描き換えられているものもあるぞ。これらのミニゲームはシナリオ中に発生するが、特定のキャラを仲間にするなどで、本拠地でいつでも遊べるようになるものもある。

また、サターン版のオリジナルミニゲームとして、「ネコ育て」が遊べるようになった。これは、あるイベントの後、本拠地の自宅でネコを飼えるようになるというもの。アイテムを与えることで主人公になつてくるぞ。



中央にいるのが育てるネコ。ネコを捕まえるのはけっこう後半...



ミニゲームはけっこう種類が豊富

ドカンと一発!



# パソコンの名作RPG2作品を カップリング!!

The Legend of Heroes [&II]

# 英雄伝説

ザレジェンドオブヒーローズ

パソコンで4作目まで発売されている人気RPG、「英雄伝説」の1・2作目を収録。

発売日	9月23日
発売元	GMF
開発元	GMF
価格(税別)	5800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	51・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

## 親子2代にわたる壮大な物語 イセルハーサに平和を取り戻せ!!

両収録作品ともに、壮大なフィールドを旅し、仲間を集めつつ戦闘をこなして物語を進めていく正統派RPGだ。イセルハーサと呼ばれる世界を舞台にさまざまな人間模様が展開していく。パソコン版からの追加・変更は特になし。



◎基本画面。パソコン版に忠実なレイアウトだ

## オーソドックスな戦闘システム

戦闘に関しては、コマンド選択式のシステム、HPが0になっても「気絶」するだけで死ぬことはない

◎戦闘シーンもシンプル。もちろんオートバトルも



などの部分が両作品共通。ただ、「I」では魔法を人に聞いて身につけていくが、「II」では呪文の書を買って覚えていくことになる。他では、MP表示が「I」では数値だが「II」では水色のバーになっている。

◎「II」では魔法を使うとバー減少

## 英雄伝説 I 7章構成のシリーズ1作目

オリジナルのパソコン版は、1989年12月に日本ファルコムが発売。突如襲来したモンスターに、父であるアスエル王を殺されてから10年余経ち、その息子であるセリオスが、あと2ヵ月で王位を継承するところから物語は始まる。

◎ファアレーン王国王子。趣味はスライムいじめで、好きな食べ物はビーフシチュー



セリオス

◎ふとしたきっかけで仲間ができていく



◎突然のモンスター襲来。じいたちがセリオスを逃がそうと必死に



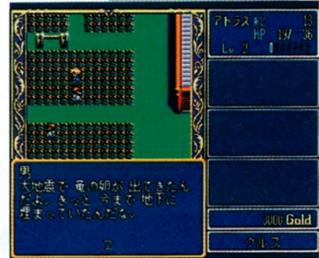
◎王位継承のため城に向かったセリオスだが…アクダムの裏切りが発覚

## 英雄伝説 II 「I」の20年後が舞台

1992年3月にパソコン版が登場。「I」の20年後が舞台で、世界を救ったセリオスの息子、アトラスが主人公となる。物語が進むにつれ、前作で明かされなかった謎

アトラス

◎御年15歳の若き王子。父の命を受け旅立ちに



◎◎竜の卵は物語に深く関わり、後々はモンスターの出現場所にも。右は聖域。一応は観光名所だが…

が判明していく。基本システムや世界観は「I」と同一。

◎「I」にもあった抜け穴。子は親に似るもの



◎多少老いたとはいえ、「I」に登場していたキャラクターたちも健在だ



そして伝説は紡がれていく…

# カードゲームを取り入れたアクションRPG

# SORVICE VS

## ソルヴァイス

アクションRPGとカードバトルを融合した本作。反射神経と細かい戦略が求められる新感覚RPGだ。

発売日	9月23日	C D 枚数	1枚
発売元	アルトロン	複数プレイ	2人同時
開発元	アルトロン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	9・プレイデータ
ジャンル	アクションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	99% (9月1日現在)

## ちりばめられた数多いカードを集め最強の「闘士」を目指す!!

千変万化のダンジョンでカードを集めつつ腕を磨き、闘技場でその成果を試していくことで徐々に主人公の目的が明らかになっていく本作。主人公はシナリオ展開や能力値の異なる男と女の2人から

選択することができる。本作では、アクションRPGがメインのダンジョン内、カードバトルがメインの闘技場の2つに大別され、これを繰り返すことでストーリーが進行していくのだ。



①主人公が追い求めているものとは…。真相が明らかになるのはいつ?



②100階層から成るダンジョン内では、不思議なことがたくさん

## コレクターも満足する800種類以上のカード

本作では800種類以上のカードが用意されている。各種カードのデザインも本格的であり、集めたカードはカタログとして後で鑑賞することができるぞ。また、パワーメモリーを使えば、友達同士でのカードのトレードも可能。繊細に描かれたデザインだけにコレクターも満足するはずだ。



③ダンジョン内以外にもカードの入手方法はある



④凝って作られたカードはその数800種類以上。ぜひ全部集めよう

## 舞台となるのはダンジョンと闘技場

本作のストーリーは、ダンジョンとなる遺跡と、闘技場でのランキングバトルの2つを繰り返すことで成り立っている。ここでは、その大別された2つのシステムを紹介する。また、街の中には道具屋、酒場などがあり、商品の売買や様々な人から情報が得られるぞ。

⑤全体マップ画面。ここから遺跡や闘技場へと移動する



## 遺跡 「ルーン」を探しつつ腕を磨く

ダンジョンでは、より強力なカードを探しつつ、自分の腕(レベル)を上げていくことが目的。このダンジョンは、100階層から成

り立っている。さらにダンジョンに入る度に、毎回形が変化していくのだ。また、手に入れたカードはここでも使うことが可能だ。



⑥剣を使った直接攻撃だけでなく、手に入れたカードも使用できる



⑦かなりの数のモンスター相手にするので、慎重に行動するのが

## 闘技場 試合に勝ってランキングを上げる

闘技場では、対戦相手と1対1でカードバトルでの勝負を行う。初めは100位からスタートし、試合に勝ち進んでいけば、少しずつ上のランクの相手と戦うことができるようになるぞ。

この闘技場での死闘を繰り返していくうちに、謎めいた主人公の目的が明らかになっていくのだ。



⑧闘技場ではランキング戦。一つの試合を大事に勝って上を目指そう

モエる写真を撮るために麻雀で勝負!

麻雀

# 学園祭DX

～前日にまつわる奮戦記～

前作の続編が「DX」として登場。麻雀で高い点数を取り、モエる写真を撮りまくれ!

発売日	9月23日
発売元	メイクソフトウェア
開発元	メイクソフトウェア
価格(税別)	5800円
ジャンル	麻雀
対象年齢	18歳以上推奨
C/D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	3・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

## 新キャラ、新マップ追加! 時間内に全員撮影できるか!?

学園内外を歩き回って女の子を説得し、麻雀で勝って点数に応じたセクシー写真を撮るのが目的。今作ではマップが1画面、新キャラが数人増え、時間の概念が導入

①女の子も移動しているの、時間によって出会う場所が違ってくる



された。女の子はセクシー写真を撮らせてくれるモデル候補6人と、撮れないがモデル候補に関わってくるサブキャラ3人が登場。



①この娘が新キャラの坂田涼子。サブキャラなので脱がないのは残念至極

### 学園内外を歩きまわって女の子を説得

制限時間は6時間。25のポイントに立ち寄り、出会った女の子を説得するわけだが、何回か会わないと麻雀勝負に持っていくことができない。時間と場所を指定され、守らないと二度と出会えない子もいる。時間を考え、うまく場所を回っていくことが必要になるのだ。



イベント写真が撮れることも

①時間によっては、学園祭の準備をする女の子の写真を撮れる



### ● 秋野まことの場合 ●



①最初は猛烈にいやがっていたのだが...



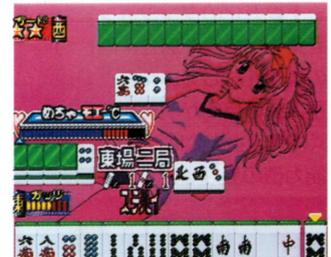
②高橋先生と話した後にもう1回行ってみると



③なんとOKに。これでようやく麻雀勝負へ

### 点数に応じたセクシー写真が撮れる

モデル候補との麻雀勝負では、画面に「めっちゃモエ度メーター」が出る。これは自分の点数に応じて増えていき、一定のレベルを超えることにより、3段階までのセクシー写真が撮れるようになるのだ。アイテムを使えば、高い点数であることも可能になるぞ。また、女の子があがると役数に応じてガッツメーターが減る。全部なくなるとゲームオーバーだ。

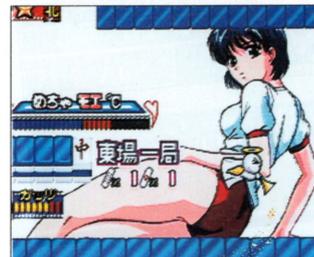


①背景のグラフィックも、よりモエるものに变化していくのだ

### ポイントでアイテム交換



①男子生徒と麻雀して、勝てば点数分のポイントを得た。それをアイテムと交換するのだ



②「積み込みレベル1」を使ったところ。これで高得点を狙え!



①リーチ時などにはカットインが挿入される

高得点ならよりモエる!



①高い点数になるほど、よりモエる写真が撮れる。おぉ～

©MAKE SOFTWARE



Hなビジュアル満載の2Dシューティング

# STEAM-HEART'S

## スチーム・ハーツ

かつてPCで発売されたシューティングの移植作。各ステージクリア後にお楽しみが…。

発売日	9月23日	C D 枚数	1枚
発売元	テイジエール	複数プレイ	2人同時
開発元	戯画	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	78・プレイデータ
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	100%

### ステージクリア後がお楽しみ♡ 撃って、避けて、お脱がせ!

プレイヤーはブロウとファラのどちらかを選び出撃(性能は同じ)。ステージ前やボス戦では、フルボイスで彼らのやり取りが楽しめる。

そしてステージクリア後は、ちょっと際どいビジュアルシーンを堪能できるのだ。ここも当然音声付き…結構スゴイことになってます。



●2人同時プレイも可能。協力しましょうね



●ボスとのやり取り。まあ、よく喋りますがな



ブロウ



ファラ

どっちを操る?

かつての美しい故郷を取り戻すために戦う。いたって冷静沈着。

ブロウの姉御的存在(と思っている)。口が悪く負けずギライ。

### ボス戦、そして治療タイム

壊滅寸前の故郷を救うために出撃したブロウたちの前に立ちはだかるのがマスターエンブリオと呼ばれる管理人(ボス)たち。ウィルスに侵され自らの意志を失っている彼女たちに抗体を射出し治療するのだが、それには裸にせねば…。



●えげつない攻撃を仕掛けてくるボスもいます

### vs. シエラ

ステージ1、海上エリアを管理しているお姉さん。物腰は柔らかいが、ちょっとカタイ性格。



●2人に囲まれ、不安いっぱい。さあ…



●これも治療のため。勘弁してね

### 2系統の武器で攻撃

武器は、メインウェポンとサブウェポンの2系統。それぞれに数種類ずつあるので、どう選ぶ?

#### メインウェポン

メインウェポンは、広範囲に攻撃できるバルカンと、攻撃範囲は狭いが、破壊力があるレーザーの2種類。アイテムでパワーアップ。



バルカン



レーザー

●攻撃範囲が広いのが魅力です。ただひたすら撃ち込むべし

●ザコなら、これ1撃であっという間に破壊

#### サブウェポン

ミサイル、ホーミングレーザーなどがあるサブウェポン。そのまま使っても心強いが、サブウェポンを破棄することで特殊攻撃「ウェポンクラッシュ」が発動する。



●弾丸の雨あられもこれで撃ち消してくれるが…



●クラッシュさせると、巨大な剣に! ボス戦用かな?

### vs. ホウメイ

ステージ2、天空エリアを管理するのが彼女。気が強く、服を脱がそうとすると暴れまわる。



●裸にされるのがイヤなようで、必死で抵抗。でもガマンせよ



●治療後、心地よい(?)疲れが残っているようで

### vs. イア

ステージ3、ファクトリーエリアが彼女の管轄。思い込みの激しさから、ブロウに惚れてしまう。



●ブロウに一目惚れ? ちょっと困った2人、どう治療しようか…



●まあ、なんと大胆な…。このスキに抗体射出

©GIGA/TGL

自分の思うがままに  
最高のデジモンを育てるのだ

# デジタルモンスター Ver. S

## DIGITAL MONSTER Ver. S

### デジモンテイマーズ



携帯用液晶ゲームで大人気の『デジタルモンスター』のサターンバージョンがついに登場。

発売日	9月23日	C/D枚数	1枚
発売元	バンダイ	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器	ジョイスティック
価格(税別)	5800円	バックアップ機能	30・プレイデータ、環境設定
ジャンル	シミュレーション	コンピュータ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## 最強のティマー目指して、全種類を集めてみよう

近未来の世界で、画面の中に生息する「デジモン」に、エサを与えたりトレーニングを施したり、さらには戦わせるなどして、自分なりに育てていくこのゲーム。バトルを制してメダルを集め、最強のデジモンテイマー(育成者)を目指す前準備として、アイコン別に操作方法などを総チェックする。



①一見するとパソコンの画面のようだ。ここでデジモンを育てることに

### 食べ物は、全12種類ある

デジモンには12種類のエサが用意されていて、与えるものによって成長に変化が現れたりする。また、デジモンごとに好き嫌いもあるようだ。ちなみに、デジモンには空腹ゲージがあり、これがなくなると空腹で倒れてしまう。食べ物はたっぷり与えてやろう。

### かなり空腹らしい



②ハートマークがすべて白になると空腹

### 水で一気に洗い流せる

デジモンが一定時間で排泄するうちを一気に洗い流す。これは、画面中央のコミュニケーションウ

ィンドウ上から直接カーソルでつかみ、画面右にあるごみ箱へ捨ててもOK。デジモンも喜ぶぞ。

### 画面を暗くすることが可能

画面上のライトを付けたり消したりする。デジモンだって夜になると眠ってしまう。そこでライト

を付けていると、消すよう催促される場合もある。ただし、夜に眠らせない育成方法もあるようだ。

### 病気によって治療が違う

デジモンの治療をする。この場合、コミュニケーションウィンドウを見て、どの治療を必要としているか確認することが必要。間違った治療を続けたり放っておいたりすると、死んでしまうのだ。



③デジモンが訴えているものと同じ種類を治療を選ぼう

### 新たな卵をかえしたりできる

アイテムを使用したり、新しいたまごをかえしたりする。アイテムは、デジモンの能力値を上げるのに有効なものや、フォルダを修理したり作成したりするものなど

があり、すべてアイコン上のショップで買う。また、新しいたまごでは、画面上にフォルダを用意すればかえすことが可能となり、最大4匹まで同時に飼育できる。



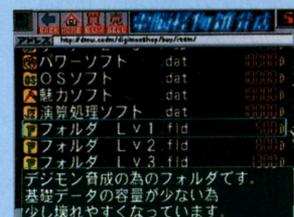
④あらかじめ買っておいたたまごを用意しておいたフォルダに放す。するとすぐにかわいいデジモンが

⑤一度に4匹まで飼える。ただし、世話をするのはかなり大変。実際のペットと違って世話が焼けるぞ

## 4匹同時に育ててみよう

### フォルダを作ろう

フォルダを作成するには、ショップで「フォルダ」のアイテムを買うことになる。これにはレベルがあり、レベルが高いとメモリ容量が大きくて壊れにくく、低いと壊れやすくなっている。ちなみに、レベルが高いと値段も高い。



⑥劣化したフォルダは修復しよう

### フォルダの中身を交換

フォルダ間でデジモンの交換をする。デジモンたちは1つのフォルダに1匹ずついるが、フォルダ内部はそれぞれ砂漠だったり雪原

だったり、違った環境に設定できるのだ。デジモンを好きな順番に並べたくなったら、これで入れ替えをするといいぞ。

## トレーニングでレベルアップ

デジモンにトレーニングをさせて能力値を上げる。4種類あるトレーニングは、どれも3回1セットになっている。このうち2回以上成功すると、そのトレーニング自体成功したことになって、能力値が大幅にアップするのだ。



理想だが、3回とも成功するのが2回でもOK



無理せず無難なレベルでやろう

### 能力値の内容

筋力	無理なトレーニングはケガをする可能性もある
人気	ブラッシングで上がる。クリティカルヒットの成功率
かしこさ	パソコンで上がる。カウンター攻撃の確率
すばやさ	なわとびで上がる。WAITゲージのたまる速度

## ショップは24時間営業

いろいろなものを買えるショップ。24時間いつでも営業しているが、毎日タイムサービスをやっている時間帯があり、そのときに

入れば通常より安値で買い物ができる。タイムサービスは、ネットワークのリンクで確認することができるようにしている。

## タイムサービスを狙え

タイムサービス期間中、商品の引き下げが行われます。PM6:00 ~ PM7:00

安い肉	.eat	60D
高い野菜	.eat	68D
普通の野菜	.eat	34D
安い野菜	.eat	60D
高い魚	.eat	68D
普通の魚	.eat	34D
安い魚	.eat	60D
ケーキ	.eat	55D
フルーツ	.eat	55D

どういう品を買いますか? 10000D

ネットワーキングで見つけたタイムサービスの情報。これをもとにショップへ行ってみると、とても安い値段で買えることができるのだ。

## バトルに勝って最強を目指す

デジモンにバトルをさせる。5カ所のバトルステージから1つ選ぶことが可能。ただし、ゲーム中の曜日にあわせて、選べる場所とそうでない場所がある。最初のうちは、自分のデジモンが得意とする場所をえらぶといい。

ARENAだけは、いつでも入れることができる



## バトルに突入

バトルは基本的にオート状態で、プレイヤーはただ見守るのみ。ただし、応援システムがあり、バトル中にA、B、Cボタンを連打することで戦闘を支援できる。バトル終了後、デジモンがケガをする場合があるので注意が必要。

バトル中にA、B、Cボタンを連打することで戦闘を支援できる。バトル終了後、デジモンがケガをする場合があるので注意が必要。



上はLIFEゲージ。これが先になくなったほうの負けとなる。下はWAITゲージ。満タンになると攻撃、終わるとOに戻る

左側は対戦相手。もちろん、敵も自分のデジモンを必死に応援しているぞ

3つのボタンをひたすら連打、満タンになると、次のいずれかのボタンで3種類の攻撃が指示できる。Aならクリティカルヒット、Bは速攻、Cは攻撃が命中

## メダルを獲得

バトルで5匹に勝ち抜くと、ステージクリアとなりメダルがもらえる。このメダルを5枚集めると最強のデジモンテイマーになれるのだ。ただし、ゲーム途中でランダムで現れる、ハッカーとのバトルに負けると奪われることも。ちなみにクリアしたステージは、曜日を問わず入れるようになるぞ。

メダルは、5匹に全勝すれば入手

ちなみに、これは弱いな、コハッカーだ

ボスのメイレイによりキサマをショクイする!

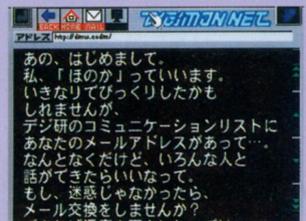
## ネットシステムで遊んでみよう

サターン版の特徴として、デジモンネットワークがある。これは、サターンでインターネットを疑似体験できるシステム。プレイ中に

架空の友人とメールのやりとりをしたり、さまざまな情報を集めたりできるのだ。壁紙を変えることだってできちゃうぞ。

### メールを疑似体験

メールを読むと、選択肢により任意の返事を出すことができる。これによって、架空の相手とあたかもメールを交換している気分になれる。何度も交換しているうちに、仲良くなっていく相手もいたりするぞ。新情報をくれる友達もいるのでマメにチェックしよう。



ほのかちゃんとメール交換なのだ

## リンクで情報収集

リンクでは、デジモンの育成状況を語り合うホームページや、ショップのタイムサービスの案内などが見られる。また、ミニゲームの「ボタモン熟睡中」をプレイすると、お金を稼ぐことも可能。

ボタモンを狙うハエを退治するゲーム

## デジモンで検索

自分のデジモンをネットワークに送り込んで、世界中からいろいろなプログラムなどを見つけることができる。ただし、レベルが低いデジモンを使うと、ケガをしたり壊れたりすることもある。

メールなどでアドレスを聞かないと、行けない場所もある

プロテイン .ceb を発見しました

オリジナルの

シミュレーション  
RPG

が作れるコンストラクションソフト

# シミュレーション RPG ツクール

プログラミングの知識がなくてもゲームの制作ができる『ツクール』シリーズ。本作は、シミュレーションRPGが作れちゃうコンストラクションシリーズの最新作だ。

発売日	9月17日
発売元	アスキー
開発元	アスキー
価格(税別)	5800円
ジャンル	コンストラクション
対象年齢	全年齢
C/D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	1921・コンストラクションデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

## サンプルゲームを収録、シミュレーションRPG作りの参考に

このソフトのウリは、自分でオリジナルのシミュレーションRPGを制作できること。しかし、実際に作るとなると、いくら簡略化されているコマンド類でも初心者はちょっと尻込みしてしまう場合もあるだろう。そこで参考にしたいのがサンプルゲーム。サンプルのデータを見れば、ゲーム制作の手順がわかりやすく把握できるぞ。



●作れるのは中世の西洋的な世界を舞台としたシミュレーションRPG

### まずはサンプルをプレイしてみよう

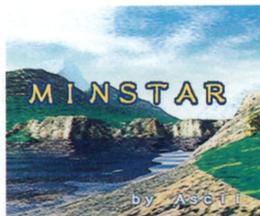
サンプルゲームには、本作で設定できることがすべて詰め込んである。サンプルをプレイして、どのようなシステムのシミュレーションRPGが自分で制作できるか手っ取り早く把握しておこう。



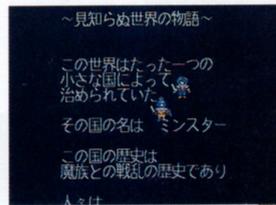
●超大作でなくても十分面白い作品は作れる。そのお手本だ

### MINSTAR

ミンスターという国を舞台にした比較的オーソドックスな内容のファンタジックシミュレーションRPG。パン屋の息子が、ひょんなことから自分の国を救う冒険へと旅立つ、というストーリーだ。



●ミンスターは魔族と人間が共存している世界



●悪政に苦しむ市民たちが、魔族と協力して国を救う。世界設定からしてオリジナリティが溢れている



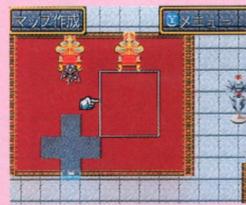
### サンプルから見るオススメのテクニック

サンプルゲーム「MINSTAR」の中には、ゲーム制作のお手本になるテクニックがいくつかある。

これらのテクニックを参考に、個性的なオリジナルシミュレーションRPGを作ってみよう。

#### イベントのみのステージ

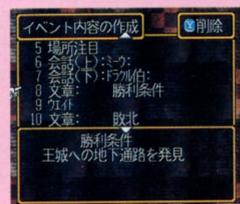
敵を配置せず、戦闘のないマップで会話やストーリーをステージ中で語るテクニック。普通のRPGのようなイベントを制作するのに適している。「一方その頃…」みたいな使い方もできる。



●ただし、スタート時は普通の戦闘と同じだ

#### 特別な勝利条件

ステージクリア条件をフラグで管理し、特定の場所に移動した場合にステージクリアとなるテクニック。ステージクリア条件のフラグを応用すれば、いろいろなクリア条件を設定できるぞ。



●マップ・イベントエディターで設定しよう

#### 立体交差のマップ

通りぬけできないマップパーツを使って擬似的に立体交差を作るテクニック。狭いマップでも、見

た目以上の広さや、プレイヤーが移動すべきルートの強制などが表現できる。当然迷路のような戦闘フィールドの作成も可能だ。

●キッチンと目的地に着くようにマップを作成するようにしよう



●作り手の思い通りにプレイヤーを誘導できるのがこの地形の強み

# 6つのエディターを駆使してオリジナル作品を作ろう!

実際にゲームを作るには、登場キャラやマップ、イベントやアイテムなどの項目を各エディターで設定する必要がある。つまり、自分で温めていたアイデアを形にするためには、すべてのエディターを駆使しなければならないのだ。ここでは、本作に収録されている6つのエディターで、設定できる項目の内容を解説していこう。



①コンフィグではBGMテスト、ステレオ、モノラルが選択できる

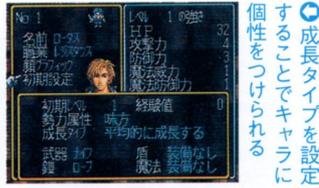
## キャラクターエディター

ゲームに登場するキャラクタの設定を行うエディター。キャラクターの名前や職業、ゲーム中に表示



白い文字は味方、オレンジ色の文字は敵を意味している

される顔グラフィックを設定できる。体力や攻撃力、ゲーム登場時のレベルなど、パラメータの初期設定もここで行うのだ。



②成長タイプを設定することでキャラに個性をつけられる

## 「顔エディター」で顔を描くこともできる

用意されている135種類の顔グラフィックに満足できない人は、自分で描いてみよう。その場合、32768色中16色を使用した、40×40ドットのグラフィックを5つまで作れる。また、既存の顔を流用することもできるぞ。



③某美少女戦士風のキャラにしてみました

## 職業エディター

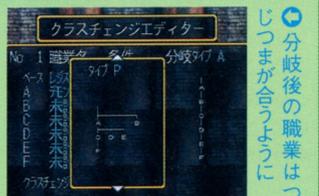
キャラクタごとの個性となる職業や種族、マップ上に表示されるユニットの設定を行うエディター。職業ごとの特性となる特殊な能力や、移動力を設定できる。用意されているユニットのグラフィックは、人間タイプからモンスターまで75種類。しかも、それぞれに3色ずつのバリエーションがあるぞ。



④職業ごとにユニットのグラフィックを決定。イメージに合わせよう

## クラスチェンジのタイプは16種類

キャラクターエディターでは、シミュレーションRPGに欠かせない「クラスチェンジ」の設定も可能。クラスチェンジエディターでは、クラスチェンジの条件やその職業、分岐タイプを16種類から選んで設定できるのだ。



⑤分岐後の職業はつじつまが合うように

## ユニット編成エディター

「キャラクター」と「職業」のエディターで作ったキャラを組み合わせ、ユニットを作るエディター。バランスを考えて編成しよう。



⑥初めは1ユニットひとりに設定すれば分かりやすいかも



⑦見た目のバランスも考えて編成するとい

⑧編成されたユニットがそのまま戦時に登場する

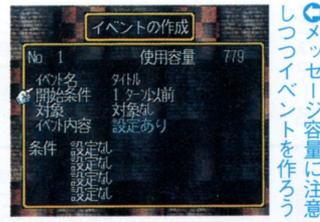
## マップ・イベントエディター

マップとイベントの作成を行うエディター。マップの作成は、用意されている全16種類のイメージのマップパーツと、階段などの



⑨マップパーツは3マス×3マスの大きさで置いていく

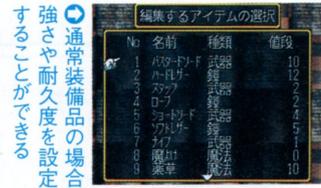
マップチップを配置して行う。イベントは、会話やフラグの設定のほか、キャラの自動移動など、細かな演出効果も設定できる。



⑩メッセージ容量に注意しつつイベントを作ろう

## アイテムエディター

ゲーム中に登場するアイテムや魔法を作るエディター。武器や防具の名前、能力、価格などを設定する。また、武器・魔法は効果やグラフィックが設定できる。



⑪通常装備品の場合強さや耐久度を設定することができる



⑫魔法は効果や威力のほか、魔法グラフィックを設定できる



⑬かなりハデな魔法エフェクトが多数用意されているぞ

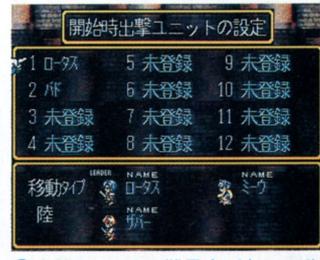
## キャンペーンエディター

ゲームの初期設定や、ゲームのタイトル画面の制作を行うエディター。戦闘開始時に出現させるユニット数やゲームスタート時に持っているアイテム、所持金を設定



⑭用意されている背景パターンは、すべて自然の風景だ

できる。タイトル画面作成は、あらかじめ用意されている背景パターンに、文字を乗せて作るのだ。



⑮出撃ユニットで難易度が変わるぞ

絶好調

ソフト購入に  
役立つ  
ポイント  
レビュー

サターン  
ソフト  
NOW ON SALE!!

インプレッション



前号の寒いソフト発売状況とは違って、イキのいいタイトルが揃った今号。シリーズ最終作となる『シャイニング・フォースⅢ』、夏に公開された映画も記憶に新しい『機動戦艦ナデシコ』など、注目作も多いぞ。

9月17日～10月1日  
発売予定ソフト

レビュアー紹介

ゲームの好みは人それぞれ。どんなゲームが好きなのか、それによってレビュー内容は変わってくる。と

いうわけで、ここでは各レビュアーの簡単なプロフィールを紹介。レビューを読むときの参考にしてね。

対象ソフトのオ・キ・テ

※レビュー対象ソフトは98年9月17日～10月1日に発売予定の全サターンソフトを対象にしている。ただし、直前のソフト発売日変

更などの理由により、必ずしもその条件を満たしていないソフトが増載されている場合もある。また、マークの記号は、レビュアーがソフト評価をするにあたってプレイしたソフトの総プレイ時間を表している。

<p><b>レビュアー名</b></p> <p>ここに入るのは各レビュアーのプロフィール。編集部選りすぐりのレビュアーたちのゲームについての趣味・嗜好がいろんな形で表現されているのだ。レビュー記事を読むときの参考にしてみては?</p>	<p><b>大石美智子</b></p> <p>最近のマイブームは、PSの『学校であった怖い話S』。なんで今更と思うけど、少し間隔をおいてプレイすると、違う展開を発見したりしてかなり楽しい。ちなみにSFC版も出演者が怪しいから大好き。</p>	<p><b>山口康弘</b></p> <p>ふるえるぞハート! ついに、あの「ジョジョ」が業務用ゲームに進出。燃え尽きるほどヒートするまでプレイする所存なり。さらに基盤購入率400%突破! この私を止めようたって、無駄無駄無駄ア〜。</p>	<p><b>田中雅邦</b></p> <p>『MSH VS. SF』でオメガレッドとキャプテンアメリカを愛用。が、オメガレッドの必殺技に「フェロモン散布」がないのが不満。でも、本当にあったら、敵・味方・背景おしなべて死ぬのでダメだと思った。</p>
<p><b>荒田茂樹</b></p> <p>ジェネシス好きとしては、海外情報も気になるところ。ジェネシスってまだ元気のかな…と感慨にふけりつつ、『ALIEN3』を秋の夜長にプレイする。窓の外からはエイリアンならぬ秋の調べ(虫の鳴き声)が。</p>	<p><b>田村雅</b></p> <p>『ビートマニア』系列の『ダンスダンス レボリューション』と『ポップン ミュージック』&amp;『3rd MIX』に期待。どれもやりこたえがありそうだが、うまくなるまで、何万つつぎ込むやら…。</p>	<p><b>大村和義</b></p> <p>映画を見に行くための下準備として、『機動戦艦ナデシコ』TVシリーズを一通り鑑賞(実は初めて)。なるほど。というわけで発売間近の、『The blank of 3years』も密かに期待中。さて、得点はどうだろう?</p>	<p><b>平岡祐輔</b></p> <p>『スナッチャー』をクリアした。徹夜、偏った栄養、運動不足というのが当たり前の編集業務をしても病気になる俺の体は、実はスナッチャーされているんじゃないか…。でもあれはVIPしか狙わないんだっけ。</p>
<p><b>加藤政樹</b></p> <p>約1年ぶりに『千年帝国』をプレイし、再びハマっているSLG好きの自称辛口レビュアー。過去の遺産を眠らせておくのはもったいないと再確認。これを機会にもプレイの佳作購入(新作)を決意したのであった。</p>	<p><b>西村俊行</b></p> <p>『あつめてゴジラ』ブームも過ぎ去りつつある編集部で、今人気なのは『ZERO2』、『ZERO3』の代わりに遊び始めたわけだけど、対戦相手さえいれば、まだまだ遊べるデキ。とても2年前のゲームとは思えません。</p>	<p><b>片井美樹雄</b></p> <p>電波メディアのセガの扱い方に少々立腹しているTVっ子レビュアー。ワイドショーなどでセガが取り上げられると、大抵ビックアップするべき点がズレている。深くやれ、とは言わんが下調べぐらいキチンとせい。</p>	<p><b>松本亮</b></p> <p>毎日『ソウルキャリバー』人生。先日、対戦相手を3ラウンド連続で場外に叩き落としたり、台を蹴飛ばし暴れ始めた。しょうがないので次は下段オンリーで攻め殺したらさらに暴れた。走って逃げた。</p>

幻想水滸伝



- 発売日/9月17日
- 発売元/コナミ ●開発元/KCE札幌
- 価格(税別)/3800円
- ジャンル/ロールプレイング
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/114・プレイデータ
- コンティニュー等/なし
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

PS初期に発表されたRPGの移植作。(P128で紹介)

PS版に比べて一長一短  
ちと古いかも…

PS初期の名作RPG。とはいえ、今プレイするとさすがに古さを感じるシステム&グラフィック。処理時間の長さやフィールドグラフィックのチープさ、アイテム管理の面倒さなど、改善して欲しかった部分は実に多い。反面、108人の仲間を探していくというゲーム性や、解放軍の戦いを描いたシナリオは秀逸。システム面の粗さを気にしなければ、最後まで楽しくプレイできるだろう。ただ、オリジナル要素の「ペット育成」は内容希薄。何らかの+αが欲しかった…。(松本: 5時間)

古くても遊べる一品  
細部の改良を望む

PS版が3年近く前に発売されただけあって画面は古臭い。でも、ゲームがつまらないわけではない。サターンのRPGとして見ると今でも遊べるデキ。歯切れのいいイベント展開、仲間集めの楽しさなど、いろんな要素が詰め込まれている。でも、気配りが足りない。プレイすれば誰でも感じる不満点を放置しているところは、まさにそれ。戦闘突入時のロード時間の長さやアイテム装備時の操作性の悪さ、「おまかせ」にしておけば事足りる戦闘など、細部でアラが目立つ。オリジナル要素もいいが、

快適さを追求したマイナーチェンジに徹した方が、よりおもしろくなったのでは? (西村: 5時間)

得点の根拠は?

- システムの粗さ、オリジナル要素の少なさ故に。(松本)
- 遊びにくい箇所もあるにはあるが、RPGとしては平均以上の作り。お値打ち価格も考慮。(西村)
- PS版の登場から大分遅れ、多少インパクトは弱いものの、RPGとしては十分及第点。(大村: 5時間)

RPGはシステムだ	PS版は未経験です	PS版はプレイ済み
松本 5	西村 7	大村 6

## カプコンジェネレーション ～第2集 魔界と騎士～



- 発売日/9月23日
- 発売元/カプコン ●開発元/カプコン
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/アクション
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/2人交代 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/5・プレイデータ
- コンティニュー等/コンティニュー
- レビューに使用したソフトの完成度/95%

名作『魔界村』シリーズを3本セットパックで! (P38で紹介)

### ただ懐かしむだけか!? 否。今でもおもしろい

こういった“懐ゲー”ものは、当時プレイしていた人のコレクション的な価値しかない場合が多い。しかし、『魔界村』シリーズに関しては、そのような前例は当てはまらないだろう。ゲーム内容は当時のままで、ビジュアル的な演出を強化してやれば今でも十分通用するのは? などと思ってしまうほど完成度が高い。移植度も高く、「色褪せない名作」と呼ぶにふさわしいシリーズなので、今まで触れたことのないユーザーにもプレイしてもらいたい。難易度はかなり高めだと思うが、救済措置も用意

されているし、なんとかなるでしょう。(田中: Ⓐ45時間)

### 魔界村リリースから13年 今でも十分楽しめます

いやー、今遊んでも十分楽しいですね。あまりにも高すぎる難易度で物議を醸しだしたこの作品だけど、どうにもこうにもプレイしちゃいますよ。何度やられてもコンティニュー、2周クリアするまでやめちゃダメみたいな。移植度もきちんとしたものだし、おまけも充実している。コレクションアイテムとしてだけでもかなりの価値がある作品集なのに、これだけの完成度にしてくれたら文句もでないでしょう。ゲーム史に残

るアクションゲームとして、アクション好きなら、ぜひプレイしてほしい作品。(田村: Ⓐ5時間)

### 得点の根拠は?

- プレイ感覚的なおもしろさは今でも抜群だが、いかんせん見た目の古さは否めない。(田中)
- 古い作品だけど、サルのようにプレイし続けちゃうから。(田村)
- 何回でも挑戦してやろうという気にさせてくれる。セーブができればなあ。(平岡: Ⓐ10時間)

「大魔界村」プレイし過ぎ	3度の飯よりアクション	「大魔界村」の剣にメカトロ買った			
田中	7	田村	8	平岡	8

## スチームハーツ



- 発売日/9月23日
- 発売元/ティエイエル ●開発元/戯画
- 価格(税別)/6800円
- ジャンル/シューティング
- 対象年齢/18歳以上推奨 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/2人同時 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/78・プレイデータ
- コンティニュー等/コンティニュー
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

パソコンから移植されたセクシーシューティング。(P133で紹介)

### エッチ要素だけで判断 するのはかわいそうかも

シューティング部分を、エロいビジュアルを見るための手段として捉えるかどうかでソフト価値が変わる。確かにビジュアル自体のデキはいいが、ボリュームが足りない。むしろシューティングの方が楽しめる。難易度は低いが、雰囲気やユーザーに遊ばせたいと思っているであろう部分は悪くはない。今までにあった似たようなコンセプトの作品と比べれば、デキはかなりいい。ただ、コストパフォーマンスに難アリか。ちなみに、ストーリーはステレオタイプだが結構重厚。ジャンルを普通のア

ドベンチャーにしてもよかったのでは?(片井: Ⓐ5時間)

### シューティングではなく 女のゴに魅力を見出そう

熾烈な敵の攻撃をかいくぐり、ショットとウエポンクラッシュ(ボムのようなもの)をガンガン撃ちながら進む展開は、かなり大味。敵キャラの動き、敵弾の飛び方、ステージ中の仕掛けなど、まだまだ改善の余地がある。初心者ならともかく、ある程度シューティングをプレイしてきた人は、物足りないと感じるだろう。しかし、このゲームのウリは女のゴのビジュアル。こちらの方はグラフィックが美しく、官能的な音声

もアリ。ソフトではあるが、多少なりともエッチを堪能できる。ゲーム中のビジュアルに価値を見出せる人はどうぞ。(西村: Ⓐ3時間)

### 得点の根拠は?

- キャラ重視のシューティングとして、一応成功している。(片井)
- シューティングとビジュアルのデキをセットにしてこの点。(西村)
- オプション攻撃がバラエティに富んでいて、パワーアップさせる楽しさに溢れている。(荒田: Ⓐ1時間)

硬派じゃないがナンパでもない	シューティングがかなり好き	シューティング下手の横好き			
片井	6	西村	6	荒田	6

## The Legend of Heroes I & II 英雄伝説



- 発売日/9月23日
- 発売元/GMF ●開発元/GMF
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/ロールプレイング
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/51・プレイデータ
- コンティニュー等/なし
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

「英雄伝説」シリーズ1・2作目を忠実移植で同時収録。(P130で紹介)

### 果たして「懐かしさ」は 「楽しさ」になり得たか?

今作を知るほとんどの人は、「懐かしさ」を覚えていることと思う。自分もその中の1人だが、その気持ちを持ってプレイして、当時感じていた「楽しさ」を、今一度感じえたかというところでなかなか。マップ画面やキャラクタが小さいこともそうだが、全体的にベタ移植にこだわりすぎたと思う。パソコン版が好きだったからこそ、「古くてもいいものはいい」、「今でも十分通用する」と感じさせてくれるようなリメイクなり、調整を施してほしかったのだが…。(大村: Ⓐ20時間)

### 思い出とセットで 楽しんでください

実はこの作品、過去にプレイ経験アリ。初心者でもクリアできる難易度に加え、サクサクとテンポ良く進む内容であったため、昔それなりに楽しんだ記憶がある。それから8年。改めてプレイしたところ…ツライ! 戦闘には戦略がほとんど必要ないため作業的な色合いが濃く、ちびキャラ主体の演出はテキストの弱さも手伝って感動も薄い。昨今のRPGに慣れた体には、ちょっとこたえる。でも、そうした感情がある一方で、パソコン版をプレイした当時の懐かしさがこみ上げてきたのも事

実。これもオリジナルに忠実な移植がされているからこそ味わえる気持ち。レトロゲーム特有の醍醐味は十分堪能できます。(西村: Ⓐ5時間)

### 得点の根拠は?

- 仮にも「大作」と呼ばれたRPGが2本も楽しめることを考慮。(大村)
- ゲーム的にはもう少し評価が低いのが、懐かしさでカバー。(西村)
- システムの古臭さやレスポンスの悪さはあるが、次第にゲームに引き込まれたので。(荒田: Ⓐ4時間)

パソコン版は両作クリア	パソコン版は「I」のみクリア	一本道RPGが好き			
大村	6	西村	6	荒田	6



**機動戦艦ナデシコ**  
**The blank of 3years**

機動艦隊、ナデシコに艦隊の統一が図られ、  
その影響をうけた艦隊は、  
その影響をうけた艦隊は、  
その影響をうけた艦隊は、

●発売日/9月23日  
●発売元/セガ ●開発元/セガ  
●価格(税別)/6800円  
●ジャンル/アドベンチャー  
●対象年齢/全年齢 ●CD枚数/2枚  
●複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし  
●バックアップメモリー/79・プレイデータ  
●コンティニュー等/なし  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

テレビ版と劇場版の間を描いた  
ストーリー。(P15で紹介)

**ファンであればあるほど  
興味深くなるストーリー**

本作品を存分に楽しむには、「機動戦艦ナデシコ」という作品を知っていることが大前提。予備知識がないとおもしろくない、というか、どうしても意味のわからない部分が出てくる。逆に、よく知っている人であれば、かなり気になるところを扱った話。ファンだったら絶対知りたと思う内容なのでは? で、サウンドノベルとしてはどうかかと言うと、テキスト表示中は背景の明度を自動的に落とすと、1つ前の分岐点まで戻るといった、「ちょっと便利」的なシステムがないのが気にな

った。プレイヤーの人格や視線を取り入れたのはおもしろい試みだと思うのだが。(田中: 3時間)

**そんなに深く考えないで  
素直に雰囲気を楽しむのが吉**

2時間弱でエンディングへ…。意外にあっさり終わったな、というのが初プレイの感想。でもシナリオはシリアスあり、単純に楽しいものありと複数用意されているし、何回もプレイすることを考えると、これくらいがちょうどいいのかも。テキストの合間にある熱視線タイムやコスプレイベントなど、ちょっとした変化もあって飽きない。しかも全編通して、これでもかかってくらい「ナデ

シコ」の雰囲気プンプン。こんなに濃いと、アニメを知らない人はついてこれないだろうなあ、と心配してしまうほど。(山口: 22時間)

**得点の根拠は?**

●僕自身の「ナデシコ」への思い入れからいって、こんなところ。(田中)  
●十分に楽しめる内容だが、イツキの重要性に比べて新キャララビオの扱いが少ないのは不満。(山口)  
●世界観とキャラの魅力を上手く活かしている。(松本: 6時間)

テレビ版の話 少々忘れ気味	ルリルリより ユキナが好き	麻宮騎亜版しか 読んでません
田中 <b>7</b>	山口 <b>8</b>	松本 <b>9</b>



**シャイニング・フォースIII**  
**シナリオ3 氷壁の邪神宮**

エキュール LV5  
HP 36/36

●発売日/9月23日  
●発売元/セガ  
●開発元/ソニック/キャメロット  
●価格(税別)/4800円 ●ジャンル/シミュレーションRPG  
●対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚  
●複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし  
●バックアップメモリー/381・プレイデータ  
●コンティニュー等/なし  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

『フォースIII』シンクロシティ  
3部作の完結編。(P115で攻略)

**洗練と熟成を重ねた秀作  
まさに安全確実無印良品**

初代『シャイニングフォース』から本作まで、劇的な変化こそないが確実にバージョンアップしてきた同シリーズ。その最新作にふさわしく、全ての面でソツのない作りとなっている。あえて欠点を挙げるとすれば、所有アイテムの限界数の少なさと、管理の面倒くささぐらいであろうか。シナリオ面でも、結末に向けてどんどん盛り上がっていき、『シナリオ1』『2』をプレイした人には満足できる内容だろう。『3』から始めた人には、わけがわからないことが多いと思うが。(松本: 7時間)

**ついに迎えた「大団円」  
シメにふさわしい作品**

ゲームとしてのスタンスを貫き通した、サターンの良心のようなゲーム。『シナリオ1』『2』を通過点とし、終息へと向かう今回のシナリオは、まさに最後を飾るにふさわしい内容。続けてプレイしていない人でも体験できるシンクロシティイベントも多数用意されており、最後までユーザーを考えた作りに感心した。特に購入者対象のプレミアムディスクキャンペーンは非常に良い企画だろう。あえて不満点を挙げるとするならば、この『シナリオ3』を遊ぶまでに1年かかったことくらい。ソ

フトのデキにはまったく関係ないことなので、3作出揃うまでガマンしていた人は思いっきりプレイし倒してください。(片井: 20時間)

**得点の根拠は?**

●減点要素がないので。後はシナリオの趣向の問題。(松本)  
●3部にした意味と狙いが効果的で納得いくものだったので。(片井)  
●相変わらず欠点らしい欠点がない。いって言えば、人を選ぶシナリオくらいか。(西村: 4時間)

「1」だけ 未プレイ	この世界観に 詳しくなった	同じく「1」は 未プレイ
松本 <b>8</b>	片井 <b>10</b>	西村 <b>8</b>



**デジタルモンスター Ver.S**  
**デジモンテイマーズ**

●発売日/9月23日  
●発売元/バンダイ ●開発元/未発表  
●価格(税別)/5800円 ●ジャンル/シミュレーション  
●対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚  
●複数プレイ/1人用  
●対応周辺機器等/シャトルマウス  
●バックアップメモリー/30・プレイデータ  
●コンティニュー等/なし  
●レビューに使用したソフトの完成度/100%

デジモンを育成して最強のデジモン  
テイマーを目指せ!(P134で紹介)

**育てて集めて戦って  
要素は満載なのだが…**

『デジモン』といえ、携帯性と、ユーザーが育てたデジモン同士を対戦させられるのが最大の特徴。その点サターン版だと、1人用なので対戦はもっぱらコンピュータが相手となる。そこでプレイヤーを飽きさせない工夫が必要になるわけだが、今作はその部分が弱いように感じた。例えば戦闘時。ボタン連打によりデジモンを応援できるのだが、1人で延々と連打を繰り返すのはツライ。育成部分に関しても、ある程度デジモンを育ててしまうと、ほとんどは同じ作業の繰り返しとなる。それを

防ぐ意味でも、対人戦は用意してほしい。(大村: 20時間)

**テンポのよさを  
ロードが妨げる**

システム自体は簡単なのでプレイヤーを選ばない。このため、プレイはどうしても単調になってしまうが、モンスターをチクチク育てるのはやはり楽しい。しかし、対戦ができないのは不満。育成中はリアルタイムで時間が経過するので、慣れるまで落ちついてプレイできなかった。4匹同時に育てた時は、パニック状態に…。また、モンスターの動きにバリエーションが少なく、短時間で姿が劇的に変化するため愛着がわきに

くかった。肝心の戦闘では攻撃を避けることが多く、イライラすることも…。ゲームの素材が活かされていない気がした。(加藤: 8時間)

**得点の根拠は?**

●デジモンをコレクションしていく過程は十分楽しめたので。(大村)  
●対戦ができない、長くて多いロードが激不満。(加藤)  
●モンスターは、かわいいのあり、怪しいのありでいいんだけど、アクセス長いです。(大石: 6時間)

携帯タイプは 未購入	育成ものは わりと好き	育てゲーは わりと好き
大村 <b>6</b>	加藤 <b>5</b>	大石 <b>7</b>

サターンソフト Impression!!

麻雀学園祭DX  
～前日にまつわる奮戦記～



- 発売日/9月28日
- 発売元/メイクソフトウェア
- 開発元/メイクソフトウェア
- 価格(税別)/5800円 ●ジャンル/麻雀
- 対象年齢/18歳以上推奨 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/3・プレイデータ
- コンティニュー等/コンティニュー
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

ADV要素をプラスした脱衣系麻雀第2弾。(P132で紹介)

独特のシステムは変わらず  
前作の変更点は賛否両論か

続編ということで、システム部分が多少変わった。麻雀部分で自分のガッツがメーター制になり、1回あがられると終わりということがなくなったのは助かる。しかしアドベンチャー部分で時間の概念が導入されたため、時間によって女の子の居場所が変わってしまった。会うまでが一苦労ということになってしまい、難易度が高まった感がある。また、新キャラが1人増えたが、脱衣しないうし、特に印象に残るキャラになれなかったのも残念なところ。「めっちゃモ工度メーター」により高い役を狙

わせるコンセプトは変わっておらず、評価できる。(平岡：△7時間)

モエる気持ちをそぎおとす  
テンポの悪さがネック

自らに制約を課す「めっちゃモ工」メーターを用いた麻雀は、名前のとおり確かにモエる。あがりたいたのだが、低い点数だとあがってもあまり意味がないところからくるモドカシサは、適度な緊張感をもたらしてくれ。残念なのは、アドベンチャーと麻雀を混在させたことで生じたテンポの悪さ。麻雀の間に挟まれるアニメ、同じ内容が表示されるメッセージには終始イライラ。繰り返しプレイすることを前提にしているゲー

ムだけにキツイ。テキストやアニメを高速表示させるだけでも、プレイ時の印象はだいぶ良くなると思うのだが…。(西村：△4時間)

得点の根拠は?

- 前作よりもテンポはよくなった感がある。(平岡)
- アドベンチャーモードのもたれる展開で大幅に減点。(西村)
- 前作と大きな差はないが、少し遊びやすくなったかな? 適度なお色気もモエる。(山口：△3時間)

前作もレビュー	本物の麻雀は最近してない	麻雀歴16年でも未だタコ
平岡	6	西村
		山口
		6

初恋物語



- 発売日/10月1日
- 発売元/徳間書店/インターメディア・カンパニー
- 開発元/徳間書店/インターメディア・カンパニー
- 価格(税別)/5800円 ●ジャンル/シミュレーション
- 対象年齢/18歳以上推奨 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/6・プレイデータ
- コンティニュー等/なし
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

PCエンジン版からの移植作が、18推で登場。(P46で紹介)

リニューアルポイント多数  
でもちょっと古くさい

何回もプレイさせることを前提としているこの手のゲームって、どれだけバリエーションがあるかじゃないかな。でもこのゲーム、ちょっとその点が弱いんだよね。メッセージは毎回毎回同じで、ランダムイベントも少ない。パラメータが経過・結果ともどのような影響を与えているのかもわかりづらい。ヒロインが3人で、シチュエーションが全部で27種類と、かなりの数はあるんだけど、いまいち"よし、もう一度"という気にならない。見せるポイントのグラフィックと、おまけは評価

できますが。(田村：△3時間)

絵は違うけど声は当時のまま  
なつかしくて不思議な感じ

移植の際にキャラデザインを一新しているので、PCエンジン版をやり込んだ私でも、ビジュアル的には新しい気分でプレイできた。でも、シナリオ的にはほとんど当時のままなので、会話などがちょっと現代では苦しいかも。特に、女性陣の言葉遣いが丁寧すぎて…。音声を録り直していないので仕方ないにしても、せめて新たに録音したリリアナくらいは、もっとくだけたしゃべり方でもよかったのでは? 椎名へきるさんのフレッシュな演技が堪能できる

という点は、かなり貴重だと思うけどね。(大石：△5時間)

得点の根拠は?

- あまりにも淡々としたプレイになってしまうため。起伏に富んだ作りになっていけばなあ。(田村)
- キャラの動きが乏しくて、途中でちょっと飽きちゃうかも。(大石)
- 可もなく不可もなく、とても無難な印象。まとまっているインパクトに乏しいためこの点に。でも菅原祥子は♡。(山口：△4時間)

この手のものあまりやらず	恋愛だろろうと育てゲー好き	恋愛SLGは少し飽き気味
田村	6	大石
		山口
		6

桜通信  
ReMaking Memories



- 発売日/10月1日
- 発売元/メディアキャロップ
- 開発元/メディアキャロップ
- 価格(税別)/6800円 ●ジャンル/アドベンチャー
- 対象年齢/18歳以上推奨 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/3・プレイデータ
- コンティニュー等/なし
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

同作の人気マンガを原作にしたアドベンチャー。(No16 P160で紹介)

ストーリーの弱さを  
キャラが補う

ゲームスタートすると、いきなり原作第10話のアニメが始まってビックリ。途中の回想シーンから第1話部分が始まるほどと思う訳だが、全体的なストーリー展開が突発的になっている。脱衣(お色気)シーンも無理矢理挿入されているような感じだ。アドベンチャー部分は自由度がなく、途中の4つの選択肢にもあまり意味があるようには思えなかった。そのため、淡々としたプレイになってしまいがちなのは残念。アニメはあまりキレイではないが、原作の雰囲気感が分かりやすくなって

いるのはファンにとってうれしいところか。(平岡：△3時間)

原作を活かしきれず  
グラフィックに不満

システムは非常にオーソドックスで、デジコミ感覚でサクサクプレイできる。ストーリーは基本的に原作に忠実で、選択肢によってストーリーが変化。しかし、そのバリエーションが多いとはいえない。プレイ時間が短く、複数あるエンディングを見るタイプだけに、ちと不満。セリフのキャンセル機能はありがたかった。で、問題なのはサターンの性能を活かしているとは思えないグラフィック。解像度も低く、一昔前の印

象を受けた。また、目玉となるべきアニメーションも辛い。声は良かったが、これで原作の魅力が伝わるか疑問。(加藤：△5時間)

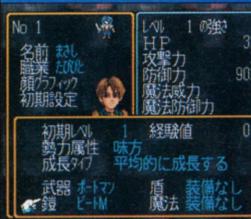
得点の根拠は?

- 魅力的なキャラが揃っているのにそれを活かしていない。(平岡)
- 味気ないグラフィックが最大の不満。お話も短い…。(加藤)
- アニメより物語を楽しむ構成。原作通りのお話なので「桜通信」未読ユーザー向け。(荒田：△3時間)

原作は毎週読んでいます	原作はそこそこ好き	ADVは苦手デジコミ好き
平岡	5	加藤
		荒田
		4

### 一般ファンタジーソフト解説

## シミュレーション RPG ツクール



- 発売日/10月1日
- 発売元/アスキー ●開発元/アスキー
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/ETC
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/1921・プレイデータ
- コンティニュー等/なし
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

オリジナルのシミュレーションRPGが作れます。(P136で紹介)

### 世界でたったひとつのオリジナル作品を作ろう

多岐に渡って潜在的クリエイターの欲求を満たしてきた『ツクール』シリーズ。これはそのシミュレーションRPG版。自分だけのアイデアを形にするための配慮は、今まで通り痒い所に手が届くような親切設計で、初心者でも楽しくゲーム制作に取り組むことができる。ただ、作り手の技術が顔エディターで作れる5種類の顔グラフィックぐらいでしか活かせないのは、ちょっとサミシイかな。とはいえ、やれることはいっぱいあるので、発想と工夫次第ではスゴイ作品が作れるかも。(片井)

### 一般ファンタジーソフト解説

## 機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書



- 発売日/10月8日
- 発売元/バンダイ ●開発元/未発表
- 価格(税別)/2800円
- ジャンル/データベース
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/なし
- バックアップメモリー/143・プレイデータ
- コンティニュー等/なし
- レビューに使用したソフトの完成度/100%

『ギレンの野望』用ファンディスク。(P40で紹介)

### まさに、なんでもできるファン向けディスク

今年4月に発売された『ギレンの野望』が、さまざまな角度から楽しめるようになるファンディスク。内容はさまざまなシチュエーションや難易度で楽しめるスペシャルデータ、本編で使用されたアニメーションが自由に見られるギャラリー、用語解説、メイキング絵コンテなど。スペシャルデータを使用すれば、さらに厳しい戦いはもちろん、隠しシナリオが最初から遊べたり、普通では不可能な、派手で自由な戦いが可能になるなど、初心者も上級者も満足できるようになっている。(山口)

## レビュー座談会 雑感Impression!!

加藤 片井、10点つけてるな。  
片井 いいゲームなんですよ。じゃあ、今号は「シャイニング」からいきましよう!

### シリーズ通してやってこそおもしろさがわかる「シナリオ3」

片井 最初に断っておくと、これは3作遊んだ上での10点ですから。  
松本 確かに「1」「2」をやっておくことが前提条件ですね。いきなり「3」だけやっても、話がわからないだろうから…

西村 そうでなくても、プレイヤーが努力しないとお話を把握しづらいから。そこは個人差がでるかな。  
片井 でも、理解してキャラの相関関係がわかると、ストーリーがぐっとおもしろくなってきます。「1」からずっとやっていると覚えてきますよ。しかも、「ホーリアーク」の頃からの謎もひっぱりだしていますから。このシリーズを始めようと思っている人は「ホーリアーク」から始めた方がいいですね。

西村 戦闘は相変わらずマイナス部分が少ないね。基本的なおもしろさは変わらないけど、確実に前作よりやりやすくなっている。

松本 難易度も毎度のごとく、終始低いですね。

西村 根気さえあれば、誰でもクリアできるよね。

松本 でも、難易度が低い代わりに、

戦闘中のギミックをかなり増やしてきますね。今までは広い草原で移動中の主人公たちを敵が襲うみたいな、単純な戦闘が目立ったじゃないですか。そういうのが減ってましたよ。  
片井 付加価値のある戦闘って言うんですかね。城門を越えるだけっていうシチュエーションでも、わざわざ敵の砲台を奪い、さらにそれを使って敵の砲台を打ち壊してから、城門をぶっ壊さなきゃいけないから。  
西村 戦闘を飽きさせないように工夫させてるね。  
片井 あと、このゲームの偉いところは、いまだきのゲームには珍しくイラストやシナリオを誰が担当しているとか、そういうところでユーザーを引き付けず、あくまでシステムで勝負している点。わざわざゲームを3本のシナリオに分けている意味があるし、ちゃんとユーザーの意見を反映させながら作りとってます。そういうところも、もっと評価してあげていいんじゃないですかね。



①できれば「1」～「3」まで、まとめて遊ぶのが吉

### 今度の「ナデシコ」はサウンドノベル?

西村 今回、サウンドノベルみたいになったんですけど、もしかして「弟切草」みたいなヤツですか?~

松本 ちょっと違いますね。「弟切草」って1本のストーリーがあって、そこに枝葉があるって程度じゃないですか。「ナデシコ」の場合は4本のシナリオがあるんですけど、その内容はバラバラ。ラーメンの屋台をひくような話もあれば、アイドル話もありますから。

山口 4本のシナリオにそれぞれ枝葉があるって感じかな。

松本 ストーリーそのものはおもしろいですよ。アニメは見たことないんですけど、見たくなっちゃいましたよ。

山口 アニメとか映画は、事前に見ておいた方がいいかな。その方がより楽しくプレイできるから。

松本 システムもおもしろかったですよ。主人公の性格がコロコロ変わるヤツ。「スクラ大戦」の性格ゲーみたいですね。

田中 サウンドノベルにしては不都合がありませんでした? サウンドノベルって、文字を読みやすくするために背景の画面が自動的に暗くなるじゃないですか、あれが手動じゃないと切り替えられないとか。あとは繰り返しプレイする機能が弱いんですよ。

山口 最近のサウンドノベル系のゲ



④以前のゲームとは打って変わって、テキスト主体のADVになった

ームは、すぐに分岐ポイントに戻れたりとか、やり直しの機能が充実しているからね。

田中 「ナデシコ」だと、せいぜい2、3ページくらいしか戻れないですからね。一昔前のサウンドノベル程度の機能しかない。

松本 絵の使いまわしも多いですけれど、フルボイスはうれしかったけど、あれは感動しました。読み込みも気にならないし。私がイヤだったのは、

選択肢によっては、突然バッドエンディングに直行するところですか。

田中 サウンドノベルの場合、悪い方向に行っても、悪いなりのストーリーが出てきてバッドエンディングになるけど、このゲームの場合は、本当に急だから。

松本 こまめにセーブをしておけばいいんですけどね。そこまでイチイチ気を配るのもちょっと…

山口 確かに、サウンドノベルとして見るとツライだろうね。それよりも、フルボイスのアドベンチャーゲームとして楽しんだ方がいいんじゃないかな。



推奨年齢  
年齢制限  
18才以上

想いを季節の風にのせて……

とき

©アルファ/キッド 1998

恋愛アドベンチャー

She's in

11月発売予定  
予価:6,800円(税抜)

春の出会いと別れ 夏の熱い誘惑 秋の激しい戦い 冬の寂しさと切なさ



もれなくプレゼント!  
特製アルミ名刺ケース

予約キャンペーン実施中

全員当たる!!  
予約特典  
今すぐ予約しよう!

春・夏・秋・冬あなたの好きな季節を1つ選んで  
ご応募ください。予約者全員にもれなくプレゼント。  
締切:1998年12月3日(木) 当日消印有効

◆応募方法

- ①この広告に付いている申込用紙に、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を記入してください。
- ②お近くのショップで予約確認の店名印を押してもらってください。
- ③ゲームパッケージに封入されているアンケートハガキに貼ってご応募ください。応募して下さった方全員に「特製アルミ名刺ケース」をお送ります。

●申込用紙は、コピーでもかまいません。店名印を押してもらうのを忘れないでね。

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。

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

株式会社キッド 〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER 11F  
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス <http://www.kid-game.com>



予約キャンペーン申込用紙

お好きな季節に○をつけて下さい。 春・夏・秋・冬

住所:〒

ふりがな

お名前:

TEL:

年齢:

才

性別:

職業:

\*予約してお店の人に店名印を押してもらってください



\*販売店様へお願い。こちらへ予約印を押してください。

キ ト リ セ ン



ちやあんと——

愛してるって、いってください

推奨年齢  
年齢制限  
18才以上

抱いている初恋を育成する名作が、すべてのグラフィックをリニューアル、さらに新イベントの追加、新キャラクタ「リリアナ」の登場などの新要素を大幅に追加して、ついにセガサターンで新・発・売♥

高校生時代の初恋相手  
片桐朋美 (CV:井上喜久子)

中学生時代の初恋相手  
水樹瑠衣 (CV:吉田古奈美)

運命の出会いが27通り



小学生・中学生・高校生から時代を、  
上級生・同級生・下級生から年齢差を、  
転校生・同窓生・幼なじみから関係を、  
あなたの望む初恋相手が設定可能!

物語を鮮やかに  
彩る声優陣

城島理紗: 椎名へきる  
水樹瑠衣: 吉田古奈美  
片桐朋美: 井上喜久子  
水樹結衣: 荒木香恵  
名木田先生: 伊藤美紀  
秋 桜子: まるたまり  
園田くん: 坂本千夏

リアルな学生生活を体験



衣替えや、お昼休み時間など  
学生時代ならではの出来事を  
色々な学年で感じられる!

小学生時代の初恋相手  
城島理紗 (CV:椎名へきる)

エンディングは120以上



初恋が実ったハッピーエンドから、  
驚愕のバッドエンドまで、その総数  
なんと120種類以上!!

初回特典



初恋LOOP

初恋育成シミュレーションゲーム

①リリアナが二人の相性を占ってくれる画期的なアイテムです。  
※お苗によっては実装していない場合もございますので、必ずお苗の人に確認して下さい。

# 初恋物語

原作・シナリオ: 古雅ちはや キャラクタデザイン: 足達詩子

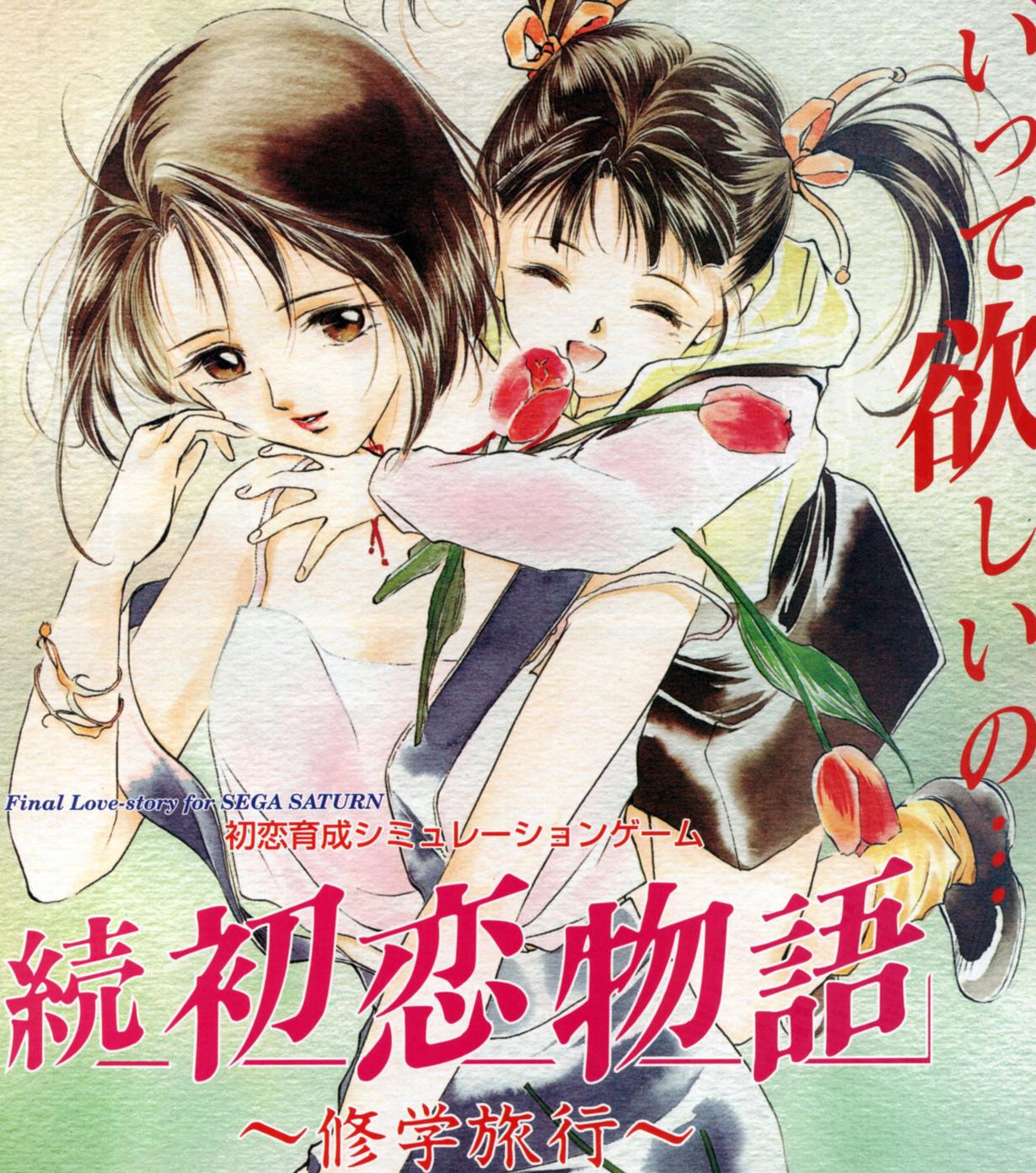
1998.10.1 ON SALE

CD1枚  
価格: 5,800円 (税別)

©TOKUMA SHOTEN Co.,Ltd. INTERMEDIA COMPANY

好きだとひとこと、  
98年12月——まだ知らない真実の「続 初恋物語～修学旅行～」に出会えます。

ディレクターズ  
カットによる  
緊急リリース決定!!



いつて欲しいの

Final Love-story for SEGA SATURN  
初恋育成シミュレーションゲーム

# 続初恋物語

～修学旅行～

原作・シナリオ：古雅ちはや イラスト・キャラクタデザイン：垣野内成美  
1998年12月発売予定 CD-ROM 4枚組 予価：7,800円(税別)



KGFホームページ <http://www.big.or.jp/~timkgf/>

株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー 〒136-0082 東京都江東区新木場1-6-26  
デジタル・メディア事業部 KOGA Game Factory ☎03-5569-6245 (ユーザーサポート・平日の13:00～17:00)

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 SATURNのロゴは株式会社セガ エンタープライゼスの商標であり、  
SEGA SATURN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。  
©TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY/平野俊弘事務所

# お待たせしました

# 超絶

# '98年秋版

## 全機種、全ゲームのウル技を完全掲載

## 各ゲームごとに内容や発売日もバッチリ紹介

※ページ見本は98年春版のもので

**トリーゴール**  
セガ / CD / 97.3.14  
サッカーゲーム。前作から約10年ぶりに登場。前作から約10年ぶりに登場。前作から約10年ぶりに登場。

**Jリーグ プロサッカー**  
Jリーグプロサッカー。セガ / CD / 97.3.14  
サッカーゲーム。前作から約10年ぶりに登場。前作から約10年ぶりに登場。前作から約10年ぶりに登場。

**サターン**  
セガ / CD / 97.3.14  
サッカーゲーム。前作から約10年ぶりに登場。前作から約10年ぶりに登場。前作から約10年ぶりに登場。

えつくじ〜えつくすめ

技の種類	技名	コマンド
ハイパー-X	減勢移動	下、右、右、下、右+P
XIV	何種移動	下、右、右、下、右+P
	何種移動	下、右、右、下、右+P
必殺技	何種移動	下、右、右、下、右+P
	何種移動	下、右、右、下、右+P

この表は、各ゲームの必殺技やウル技のリストを示しています。コマンドは、方向キーとボタン（P）の組み合わせで表されています。

え

この表は、各ゲームの必殺技やウル技のリストを示しています。コマンドは、方向キーとボタン（P）の組み合わせで表されています。

**X JAPAN Virtual Shock 001**  
6.800円(税別) / セガ / CD / 95.10.20  
1994年の日本で行われた人気バンドX JAPANのライブを再現したゲーム。プレイヤーはバンドメンバーとして演奏し、ステージ上のパフォーマンスを評価される。

**サターン**  
セガ / CD / 97.3.14  
サッカーゲーム。前作から約10年ぶりに登場。前作から約10年ぶりに登場。前作から約10年ぶりに登場。

# だい ぎょ りん 大技林

## 10月2日(金)発売

予価 **1280円** (税込)

**check**

- '98年秋版はゲームジャンル等データ部分を **全面改訂**
- 無敵技や面セレクト技などがすぐわかる **技別さく新設**

発行所：徳間書店インターメディア・カンパニー

●書店にない場合は下記にお問い合わせ下さい

※お問い合わせは、株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー 販売部 (03-5569-6216) までお願いいたします。

# ARCADE HITS NOW アーケード・ヒッツ・ナウ



**「エピソード4~6」を  
ベースにゲーム化**

このゲームは現在までに公開されている『スターウォーズ』シリーズの3部作を題材としている。原作中の「エピソード4~6 (TRILOGY)」と呼ばれているストーリーだが、余りにも有名なので内容についてはここで説明する必要もないだろう。ゲームはこの3部作の中からいわゆる名場面的な戦闘シーンを、ピックアップして展開する。今回紹介しているのは、そのほんの一部分だ。



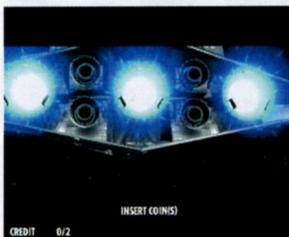
●誰もが興奮して見たあのシーンを、自分の手で再現できるのだ

## 『スターウォーズ』3部作の集大成が 3Dシューティングになって復活

『セガラリー・チャンピオンシップ2』でお馴染みのセガAM12研(旧AM分室)が贈るニューゲームが、この『スターウォーズトリロジー アーケード』だ。世界的に

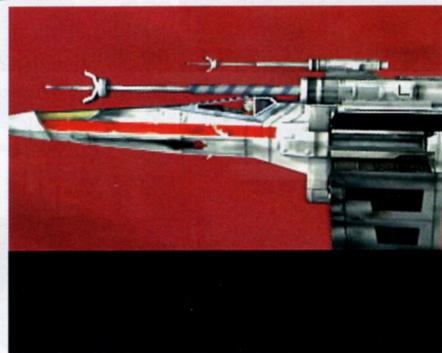
有名なSF映画『スターウォーズ』の世界観と、セガが誇るMODEL3の3DCG技術が融合した超リアルな3Dシューティングゲーム。

●●●アドバタイズは、映画と比べても遜色ないレベルのクオリティで展開される。下は有名な1作目冒頭のあのシーン。右と右下は最終決戦前のシーンを再現したもの



CREDIT 0/2

画面写真を見れば分かるが、ビームや爆発のエフェクト、メカニクのテクスチャー、まさに映画の中から抜けたようなリアルさで表現されているのだ。



スターウォーズ トリロジー  
アーケード

セガAM12研

登場日未定

©SEGA ※画面と記事内容は開発中のものです。

# IMAGE CG WORKS

## 映画の名場面を忠実に再現!

先に触れたようにこのゲームは映画3部作の主な戦闘シーンを元に展開していく。今回紹介している画面はすべて映画1作目のデススター攻防戦がベースになっているミッション。プレイヤーは同盟軍の一パイロットとなり、最終的

にデススターを破壊するのが目的だ。もちろんこれ以外にも、「帝国の逆襲」冒頭の同盟軍基地防衛戦や、「ジェダイの復讐」の密林での追撃戦など、見どころ満点のシーンがたっぷり。またシューティングゲームのほかに、意外な戦闘シーンも用意されているとかい

ないとか…。ソロやベダーなど、映画のメインキャラが登場する演出があったりするとファンとしては嬉しいのだが。

◎左はステージ1開始前のミッション画面。下の爆発シーンのリアルなこと

ここで紹介しているCGは、すべてこのゲームのためにセガ側で描き下ろしたイメージCG。ルーカスアーツ・エンターテインメント社からも絶賛を受けたというそのクオリティは、この4枚の写真を見てもらえば一目瞭然。ちなみにこれらのCGは実際にゲームで登場する戦闘をイメージしたもの。実際に動く画面を見てみたい!

◎敵機の特定の部分だけを破壊すると、隠しボーナスが入ったりする



DESTROY  
the  
DEATH STAR



◎接近する敵機を撃ち落とせ。下はデススター攻略失敗の画面



◎自機はシールド制。右下のゲージがなくなるとゲームオーバーだ



## 劇中の戦艦やメカが、ゲーム中に多数登場

ゲーム中では自機となるX-WINGや敵のタイ・ファイターを始め、3部作に登場したメカニック群が大量に登場する。AM12研内にも映画のファンが多いため「こんなのだ」と思うようなマイナー機までしっかり作られているのだ。右のCGはその一部だ。



同盟軍  
帝国軍

◎プロトン魚雷投下成功! 全速で離脱せよ

いよいよ発売直前!  
未知の興奮がここに!

# SPIKEOUT

DIGITAL BATTLE ONLINE

スパイクアウト  
セガAM2研/近日登場

## 初プレイ前の基礎知識 操作系全般をよく知ろう

AMショーの開催と前後して、今月中には全国的に発売されるはずの『スパイクアウト』。MODEL3の他人数参加型3D乱闘アクションという魅力に溢れたタイトルに今から期待している人も多だろう。今回は発売直前ということで、基本的な操作方法を改めてチェックしよう。



①プレイヤーキャラは4人いるが、同キャラでのプレイも可能。いろんな遊び方が楽しめる

## CHAPTER1 移動について

『スパイクアウト』の操作系が8方向レバー+4ボタンだということは以前にも紹介した。プレイヤーキャラはレバー入力に従って前後左右(斜め含む)自由に移動が可能で、同じ方向にレバーを素早く2回入力するとダッシュ移動にな



ダッシュ中にレバーニュートラルで急停止。素早い位置取りで敵の攻撃をかわしていこう

る。ダッシュ後はレバー入力でダッシュ方向を自由に調節可能だ。また4ボタンのうち最も内側にあるシフトボタンを押しながらレバー入力すると、キャラの向きを固定したまま歩いて移動できるようになる。敵との間合いを測る場合に便利で、重要な動作だ。



ダウンさせたらシフトで背後に回るのが基本戦法。敵の攻撃をかわす場合にも役に立つ

## CHAPTER2 各種攻撃について

4つのボタンのうち、1つは移動に使うシフトボタン。もう1つがジャンプ、そして残る2つが攻撃に使うビートボタンとチャージボタンだ。シフト以外のボタンは単体もしくは組み合わせて押すことで、以下のように様々な攻撃法を使い分けることが可能だ。



④ダッシュ中にも出すことができる

### 下段攻撃

ビートボタンとチャージボタンを同時押しすると、相手の足元を攻撃してダウンさせる下段攻撃になる。相手のパンチをかわしたり段差で自分より低い位置にいる敵を攻撃する場合に使うと便利。



### 武器攻撃

地上に設置されているゴミ箱などは、近付いてレバー下+ビートボタン+チャージボタンを押すと持ち上げることができる。これはそのまま武器として使え、ビートボタンで攻撃、ビート+チャージボタンで敵に投げつけることができる。また敵が武器を持っていた場合、攻撃して武器を落とさせて奪うこともできる。武器によっては攻撃時に特殊な効果が付く場合



⑤持ち上げ中はダッシュ不可。動きも若干鈍る

もあるぞ。また武器攻撃は威力が高い反面、隙がデカくなるというデメリットがあるので注意。



⑥武器投げは複数の敵を巻き込む

## ビートボタン

メインの攻撃法として使うのがこのビートボタン。基本的にボタン連打で各キャラとも、6発まで連続攻撃が出せるようになっていく。もちろん途中で止めることも可能。最後の1発がヒットすれば敵をダウンさせることができる。ただしこの6連発はすべてコンボ

になるわけではなく、ほとんどの場合最初の2~3発しか連続ヒットしない。また技の後半になるに従い隙もかなりデカくなっていくため、敵に囲まれている場合などに闇雲に出すと技の間に手痛いダメージを食らう危険もある。通常は3発目くらいで止めておき、様子を見ながら下のチャージ攻撃と組み合わせるという使い方だ。

### スパイク



①元ボクサーらしく、パンチ6連発。最後は強力なストレート

### 天心



①裏拳を6連発。後半は体を回転させるため、やや隙がデカイ

### ホワイト



①アッパー系のパンチを6発。他に比べてリーチがやや短い

### リンド



①キック6連発。技の後半の隙がすばらしくデカイのが難点

## チャージボタン

前にも少し説明したが、このチャージボタンは押し続けた時間(いわゆる溜め)によって威力の違う攻撃が出せる特殊な攻撃ボタンだ。基本的にビートボタンとは独立した存在になっており、ビート攻撃中も溜めを行うことができる。またビート攻撃のように、ボタン連打で連続攻撃を出すこともできる。各キャラとも最大3発までしか出せないが、キャラによ

てはビート攻撃よりも隙がなく、メインで使っていける技もあったりするぞ。さらにコンボにはならないものの、ビート攻撃×3→チャージ連打という感じで、技の隙を軽減した連続攻撃を組み立てることも可能。

確実にダウンを奪えないのが難点だが、一気にダメージを与えたい場合などは有効な戦法になるだろう。ただしこれは敵単体に対しての戦法で、囲まれそうな場合には次で説明するチャージアタックを使って一気に倒していく方がいいだろう。

### スパイク



①ケリ3回。パンチの届かないやや遠目の敵に使うといい

### 天心



①回し蹴りを3回まで出す。リーチが非常に長く、意外に使える

### ホワイト



①こちらもキックを3回連続で出す。ビート攻撃よりもリーチ長し

### リンド



①ビート攻撃よりも隙の少ないパンチを3連発。こっちがメイン?

## スペシャルアタック

ビートボタンと、チャージボタンとジャンプボタンを同時押しすると、周囲の敵を吹っ飛ばすスペシャルアタックが出る。スペシャルアタックはストック数分使用が可能で、敵を倒すと出るアイテムでストックを補充できる。



## J+C攻撃

チャージボタンとジャンプボタンを同時押しすると、相手を吹き飛ばす強力な単発技が出る。スパイクはジャンピングニーバッド、ホワイトはサマーソルトキックという具合にキャラごとに特徴があ

るが、基本的にチャージ攻撃などで浮いた相手への追い打ちとして使うのがメインだ。単体での乱用は控えた方がいいだろう。



①ちゃんと同時押ししないと、ジャンプ攻撃に化ける危険あり。同時押しは正確に行おう

②キャラによっては、外すと一転ピンチになるくらい隙のデカイ技もあるので注意だ

## チャージアタック

このチャージボタンは、押し続けることによって4段階のレベルに分かれた技を出すことができる。チャージのタイミングは画面のタイム表示の下にあるゲージで判断しよう。各攻撃についての説明だが、レベル1は左で説明した連打攻撃。レベル2は敵を確実にダウンさせる「ノックダウン攻撃」となる。チャージ時間が短く技の出も速いので、メインで使っていきたい技だ。次にレベル3の「グロッキー攻撃」だが、これは文字通り敵を気絶状態にさせる攻撃。そしてレベル4は複数の敵をま

とめて吹っ飛ばす「スーパーチャージ」。威力は最強だがチャージ時間が長く、また直線的にしかならぬ攻撃できないというデメリットもあるので、使いどころが難しい。

### LEVEL3: グロッキー攻撃



### LEVEL2: ノックダウン攻撃



### LEVEL4: スーパーチャージ



## CHAPTER3

### 投げ技を重視せよ

レバーを敵方向に入力しながら接近すると、その敵をつかむことができる。つかみは正面、背後どちらからでもOKだ。つかんだ後はビートボタンで打撃技に、レバー入力+ビートボタンで投げ技になる。また以下のように様々な攻撃に派生させることも可能だ。



①まずつかむ。すべてはここから

### 正面からつかむ

基本的に敵につかみ攻撃を仕掛けたい場合は、正面からつかむことが多くなる。この場合、きっちり正面でなく多少軸がずれていても、ちゃんと自動補正してくれるので安心。ただし正直に正面からつかみに行っても攻撃を食らうの

がオチなので、相手の攻撃を誘いつつシフト移動で避け、無防備なところをつかみに行くという具合にいろいろ工夫してみよう。

つかんだあとは敵の集まっている方向に向かって投げ、1カ所にまとめるのが乱闘アクション攻略上の基本。この伝統は「スパイクアウト」でも変わらない。

### 敵の背後をとる

敵を正面からつかんだ状態の時にチャージボタンを押すと、背後に回り込んで羽交い締めにすることができる。ただし一度この状態になったら、再び正面に向き合うことはできない。背後から普通につかんだ場合でも羽交い締め状態になるが、このチャージボタンで

の羽交い締めには一つ大きなメリットがある。実は移動中は無敵状態なので、敵に囲まれていても簡単に脱出することができるのだ。さらにここから投げれば、一気に敵をまとめることもできる。スペシャルアタックのストックがない場合などは、覚えておくに役に立つテクニックだろう。

また複数プレイの場合は、羽交い締めにした敵をもう一人が攻撃するという使い方もできる。



②移動中の無敵時間を有効に使う



③背後投げはアトミックドロップになる



④羽交い締めにした敵を仲間が攻撃。複数プレイの場合はこういう遊び方をするのも面白いだろう

## TOPIC

### 謎の子供の正体判明

以前紹介した「スパイクアウト」のイメージムービーで登場していた謎の子供が、実はスパイクの息子だったことが判明。年齢は5歳。ゲーム中ではスパイクの動きを真似して、チョコチョコ走り回るのが可愛い。

⑤子供の名前はまだ不明。5歳にして舞空術を修得（ウソ）



## スペシャル投げ

①入力すると体が白く光り、相手を持ち上げて大回転投げをする。背後だとまた違う投げになる

敵をつかんだ状態でビートボタン+チャージボタン+ジャンプボタンを同時押しすると（正面、背後どちらでも可）、スペシャルアタックのストックを1つ消費して超破壊力の投げ技を出すことができる。こんな大技がコ敵に使うのはもったいないので、狙うならやはりボス戦がいいだろう。



## 合体協力攻撃

②天心がホワイトを振り回しているところ。投げられた仲間はその後のはるか遠くへ飛んでいく

味方をつかんだ状態の時にビートボタンを押すと、味方を振り回して敵を蹴散らす「合体協力攻撃」になる。これもスペシャルアタック扱いなので、スペシャルアタックのストックがないと使うことができないので注意したい。見た目はハデだが与えるダメージは意外に少ない。敵を一掃するのには便利だが？



## CHAPTER4

### ボス戦までは体力温存

先に言っておくが、このゲームはボスが非常に強い。シャレにならないくらい強い。加えてボス戦にはザコもドット出てくるので、初プレイではおそらくほとんどの人が瞬殺されるだろう。そんな状況をクリアするためには、まずボス戦までは余計なダメージを受けずに進むことが基本。スペシャル

アタックもちろん温存が望ましい。ボス戦ではボスだけを狙い、力押しでクリアしてしまおう。



③ぬう、奴は八極拳使いなのか？後の女は葉隠流の打撃技を…



④エリアの最後でボスが登場すると、上のような警告画面になる。最初の面のボスはいきなり2人組で登場。絶妙なコンビネーションで攻撃してくるぞ。瞬殺必至？



# AM3研最新作、今度はレースだ!!

『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』以来、AM3研としては久々のリリースとなるこの『ダートデビルズ』。対戦プレイの楽しさを重視したドライブゲームを目指して、現在鋭意開発中だ。まだ情報は少ないが、画面から楽しさが伝わってきそうだ。

## ダートデビルズ

### セガAM3研

### 登場日未定



## そう快感満点のダートレース

この『ダートデビルズ』はアスファルト上を走るドライブものと違い、オフロードを走るエンデュロレースが舞台。コース内には段差によるジャンプ台や泥沼の障害が配置されており、暴れ回るダ

ート車を押さえつけながら疾走する楽しさが存分に堪能できるようになっているのだ。また筐体に付いたウーハーも迫力十分。最大4人通信プレイも可能なので、対戦は盛り上がること請け合いだ。

●敵車が吹っ飛んでくる～こんなダイナミックな迫力もダートレースならではの

## 3つのコースを選んでバトル

ゲーム中で選択できるコースは全部で3つ。大峡谷を舞台に作られた、初級コース的な「キャニオン」。20台のバスの上を飛び越える、とんでもない立体交差が特徴

の中級レベルの「スタジアム」。そして砂漠と街にまたがって広がるトリッキーな上級コース、「ツインシティ400」。このコースでは夜間走行する演出もあるぞ。



●今回紹介している画面は、すべてキャニオンコースのもの。いかにもアメリカという感じの広大さだ

## ハンドメイドもアリ?のマイマシン

ゲーム中でプレイヤーが選択できる車は全部で5台。ゲームがオフロードレースだけに、下の写真のようなオフロードカーやバギー、レース用にチューンされたトラックやジープなど、いかにもパワフルでワイルドな車がそろっている。もちろん各車種でステアリングなどの性能は異なるので、上級プレイヤーでも長く遊べるようになってはいる。またゲーム中では、4つの視点を自由に変更可能だ。

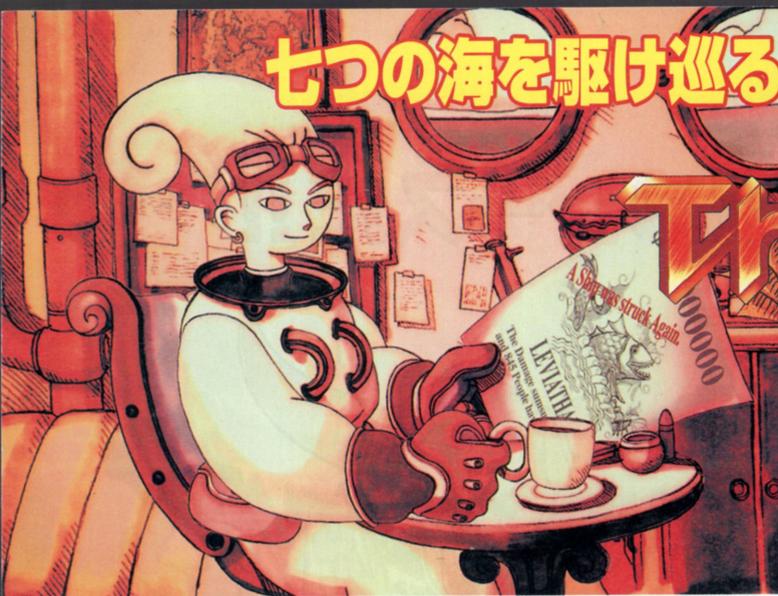
●もちろん実在の車が登場するぞ。これはトヨタ社のレーストラック



●大きくジャンプ！少し先には泥沼も見えろぞ。車の衝撃はシートの中ウーハーで表現され、迫力満点だ



# 七つの海を駆け巡る、海洋大冒険!



# The Ocean Hunter

## The Seven Seas Adventure

オーシャンハンター セガAM1研/登場日未定

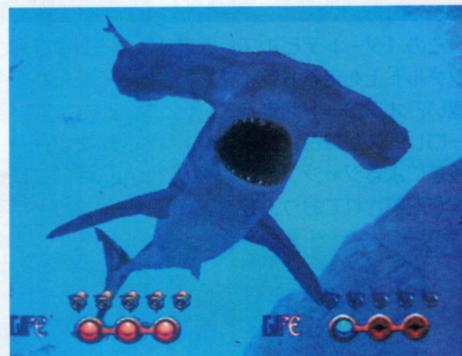
## 光も届かぬ漆黒の深海で 命がけのハントが始まる

深海を舞台にしたガンシューティング、『オーシャンハンター』。プレイヤーは、7つの海を支配するモンスターを倒して賞金を得るトレジャーハンターとなって、冒険を繰り広げるのだ。今回は新着画面を2点紹介。美しい映像をじっくり見てくれ。

●これがデラックス筐体。ゆっくり座って楽しもう



●巨大なチョウチンアンコウのボス。深海でこんなヤツに出くわしたらかなりの恐怖。ショックガンで追い払え



●本来はおとなしい習性のシュモクザメ。ゲージが出ていないところを見ると、ボスではないようだが?

## 巨大モンスターとの死闘!

## あなたのストレス診断しまあ〜す!

# ストレスバスターズ

セガAM1研  
登場日未定

何かとストレスが溜まる、現代の日常生活。あなたは心身共に疲れていませんか? というわけでこのゲームは設問に答えていくことでプレイヤーのストレスの種類

●ゲームでプレイヤーを診断する女医さん。そのハンマーは何?



こんにちは、今日はどうされました〜?

や度合いを測定してくれる、診断マシンなのだ。測定結果はカルテ形式でプリントされるぞ。また2人プレイの場合は「お互いのストレス度による相性」も測定でき、

カップルでも楽しめる。また診断結果がプリントされるまでの待ち時間に、ストレス解消のハンマーゲームで遊ぶこともできるぞ。最近疲れ気味なんだよな〜というそのあなた、一度試してみては?

●日常生活の中で自分の心に溜まる無意識のストレスを、簡単な質問で診断。右の質問って結構ダークな感じがするんですが…

●タイトル画面。気軽にチャレンジしてみよう



●設問はこんな感じ。こんな状況に陥ったらどう行動する? 3つのうちから行動を選べ

お隣に豪邸ができました。どう思う?

どんな人が住むのかな?

地震でも起きないかな

くやしい



カップルで遊ぶのも楽しいですよ〜



## 弾銃フィーバロン(ダンガンフィーバロン)

『エスブレイド』に続く、ケイブの新作シューティングが早くも登場。その名も『弾銃フィーバロン』。『怒首領蜂』から続く嵐のような敵の攻撃と弾避けの面白さはもちろんそのまま。今回は今までのケイブ作品とは若干雰囲気の違い、画面のキャラクタや演出が1世代前のシューティングっぽくなっているのもよく見ると面白い点だ。それでいて基本システムはよりユーザーフレンドリーに、ゲームシステムはよりマニアックなものになっている、一癖ありそうなシューティングなのだ。

またゲーム開始時に選べる自機

①ちょっとレトロな自機とエフェクト。だが中身はバリバリの硬派だ



②自機の武器を3種類から選択。押し放しでバワフルショットに



### ケイブ/近日登場

は3タイプだが、使用機体決定後さらにメインの武器(3種類)と移動スピード(4段階)を任意でエディットすることが可能。自分好みのカスタム機でプレイすることができるのも特徴的だ。発売はもうすぐ。期待して待て!



③自機の移動スピードは4段階から選択可能。3速か4速が使いやすいだろう



④ボタン連打でノーマルショット。拡散系がよい感じ



⑤弾避けと撃ち込みの面白さの絶妙なバランスにも期待

### 斬新な得点システム

過去のケイブ作品の例に漏れずこの『フィーバロン』も、弾避けと稼ぎの楽しさを追求した内容になっている。今回最も特徴的なのはその得点システム。敵を倒すと捕まっていたサイボーグ兵士が投げ出されるが、これをどんどん回収していくとその数が敵の基本点数になっていくのだ。100人助ければ100点、500人助ければ500点というように、敵の基本

### コイツを救ける

⑥これがサイボーグ兵士。出現すると一度画面下まで行き、上に飛んでいってしまう

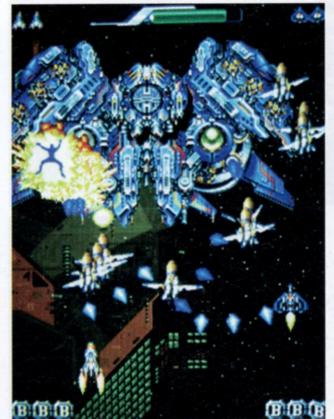


⑦大量に出現するのはいいが、1人でも逃がすと倍率はチャラ。なるべく画面の上で出すといいかも



点はゲーム中常に変動していく。またボスの得点は「ステージ内での兵士の獲得数×敵の現在の基本点数」で算出される(例 420人×250点=10万5千点)。1人でも画面外に逃がすと基本点は1点に戻ってしまうので、兵士はできるだけ確実に回収したい。

ところがこのゲームは敵弾のスピードが異様に速いため、回収ばかりに気を取られているわけにもいかないのも事実。かなり緊張感のあるプレイが楽しめるだろう。



⑧画面上方に表示されているのが、救助した兵士の数。イコール倍率



⑨稼ぎプレイを継続させると当然ランクが上がる。時にはミスも必要?



⑩この弾幕でスローなし。動体視力を全開にしろ

スコアのカギはサイボーグ兵士  
攻撃よりも救助優先!?

## 闘龍伝説 エランドール

サイ・メイト/登場日未定

コンシューマ作品を主に手掛けていたサイ・メイトが、初めて業務用（ST-V）に挑戦。それがこの『闘龍伝説エランドール』だ。

操作系は8方向レバーに4ボタンとなっており、ボタンはそれぞれフリーダッシュ、小・大攻撃、



① 選べるプレイヤーは10人。ドラゴンの能力もそれぞれに違う

ジャンプとなっている。フリーダッシュは8方向への高速移動をワンアクションで行う。素早く間合いを調節したり敵の攻撃をかわして回り込んだりできるが、使いすぎるとドラゴンパワーを消費し、行動不能になってしまうので注意が必要だ（回復は可能）。また攻撃は基本的にプレイヤーが行うが、コマンド+大攻撃でドラゴンが攻撃することも可能。さらにジャンプ



① バトルは基本的に空中戦で展開される。必殺技を駆使してダメージを奪おう

② このくらいまで接近すると、人間同士でも直接戦闘できるようになるのか？

プと組み合わせると相手にジャンプ攻撃を仕掛けることができるので、対戦時の攻めのバリエーションは結構奥が深そうだ。ちなみにジャンプ攻撃はガード不能だ。

さらに各プレイヤーは「スペシャルアタック（以下SP）」という大技を3つ持っており、スペシャルポイントを消費することで使用可能になる。攻撃用が2つ、残り



③ これがジャンプ攻撃。ジャンプ中でもしっかりダメージは受けるので注意だ

がドラゴンパワー完全回復用なので、使い分けが重要になりそう。ドラゴンと共にフィールドを飛び回りつつ戦うこのゲームは、今までの3D格闘ものとは一味違った面白さを見せてくれそうだ。



④ ドラゴンから落ちた相手にはダウン攻撃が可能。確実に当てる

⑤ スペシャルアタックは強力だが使用回数に制限がある。ここぞという時まで温存しておこう



## スペースボンバー Version B

彩京/稼働中

見た目はコミカルでも中身はマニアックなパターン型シューティングという、「スペースボンバー」。このゲームに最近ニューバージョン

① ロングアームタイプは遠距離攻撃が得意。ショットもそれなりに強い



ンが出たのを御存じだろうか。タイトル画面に「Version B」と出ているので、よく見ればすぐ分かるはず。このバージョンBでは敵の攻撃パターン等ゲームバランス部分での再調整がされているので、前のバージョンを遊んだ人でも新たに楽しめるだろう。さらにオマケとして、新たに2タイプの自機が追加されているぞ。

1つはアームのリーチを延長したロングアームタイプで、1P側は超連射可能なウェーブ、2P側は広範囲をカバーするリングレーザーという具合に、ショットの性

② ドリルタイプはショットがヘナヘナなので、接近戦命。敵はもちろんのこと、アイテムすら破壊するドリル。漢だ！

能に差が付けられている。そしてもう1つは謎の凸型物体で、アームが強力なドリルになっているという嗜好みの機体。ショットは拡散系だが単発なのでほぼ役立たず。その分ドリルの破壊力が異様に強力で、直撃させればボスだろうが数瞬で葬ってしまう。当然キャプチャーはできないが、ドリル攻撃がアトミックリリースを兼ねているので倍

率はちゃんとかかるぞ。さあ君も大統領と一緒に、生まれ変わったスペースボンバーでウンモ星人の魔の手から地球を守ろう！



③ 新型機のショットはマジ強。でもちゃんとアームを使いましょう



# News Wave

ゲームを愛する人のためのゲーム関連の最新情報をお届けするコーナー。感心しちゃうのから唸っちゃうのまで、硬軟織り交ぜて取り揃えております。心ゆくまでお楽しみください。

TOPIC

## 開発者のためのやさしい環境作りを！ ついに明らかになったドリームキャスト用OSの仕様

8月19日～22日まで開催されたゲーム開発者のためのイベント「Meltdown Tokyo98 SUMMER」において、ドリームキャスト（以下DC）専用OSの仕様がマイクロソフトより正式に発表された。DCの中でもひときわ大きな注目を集めるこのOSを使うと、DCでどのようなことが可能になるのか。マイクロソフトのOEM営業本部／WindowsCEアカウント・プロダクトマネージャーのジェイムス・スパーン氏にお話を伺った。

### より快適なゲーム環境で オンラインゲームが遊べる

OSとはコンピュータを動かす上で最も基本的なプログラム。当然サターンなどのゲーム機にも欠かせないものであり、どんなゲームを作る上でもOS的なものは必要になってくる。では、DC用OSにはどんな機能が備わっているのか？ スパーン氏がまず挙げてくれたのが「モデムへの対応。具体的には「パソコン並にインターネットを楽しめること」「チ

ャット」「オンラインゲーム」の3点。特にオンラインゲームについては、2つの技術がDC用OSに採用されていることを教えてくれた。

「ひとつめは数千人が同時に遊べるようになる“WINアイネット”。ふたつめが“DirectPlay”。今までのオンラインゲームだと、入力結果が画面に反映されるまでにどうしてもタイムラグが生じてしまうんですが、これによりそれを極力なくすることができると。電話回線を通して、ひとつのマシンで対戦しているのほとんど変わらない感覚で遊べる。格闘ゲームでボタンを押してから、パンチが出るのに1、2秒かかったらゲームにならないですもんね」

### パソコン版からの移植が より簡単に実現できる

スパーン氏が次に触れたのがパソコン版からの移植のしやすさ。DC用OSにはWindowsのゲーム中に使われているDirectXという技術も用いられており、高いレベルでの互換性が持たれている。その点、確かに

移植はやりやすくなるはずだ。

「今までだと移植に1年かかっていたソフトが、その半分以上の時間でできるようになります。極端な話をすれば、簡単な2Dのパズルゲームなら、2週間くらいで基本操作ができるまで持っていけるようになる。パソコンで爆発的にヒットしたゲームが、すぐにDCでも遊べるんです」

そうするとWindows専用のソフトを作っているメーカーがDCの開発で有利になるのは間違いない。今後、それらパソコンソフトのメーカーがDCへ参入するケースが増えるだろうことは容易に予想される。しかも、DC用OSは開発者にやさしいという利点もある。さほどハードの研究をこなさなくても、案にその性能を引き出せるようになってきているのだ。そのため開発者は最初の段階からほとんど遜色なく高いクオリティのゲームを作ることができる。

さらに驚くべき点は、DC用OSさえあれば、専用の開発機材がなくてもソフトの開発が可能になるということだ。

「DC用OSさえあれば、ある程度まではすべてパソコンベースで作り込めます。当然、最終的には、専用

の開発機材が必要になりますが」

現段階でDC用のOSは開発キットとして、ソフトメーカーに数百枚が無償で配布されているとのこと。これまでのゲーム開発が、まず専用機材を購入してから始められることを考えると、これは画期的なことであり、メーカーにしてみれば、よりリスクが抑えられることになる。

### ドリームキャストのOSは さらなる進化を遂げる

もっとも、そういった優れたOSであっても、いずれはバージョンアップしていくとスパーン氏は言う。

「時間が経てば、当然ハードウェアに対する理解は増しますから、よりパフォーマンスを引き出すための新しいOSは必要になります。DC用OSも進化していくんです。それによって、より快適な開発環境が提供されるわけです」

最後に、優れたゲームソフトメーカーでもあるマイクロソフトの、DC用ゲームを作る可能性について伺ったところを「前向きに検討中です」という答えが返ってきた。強力なOSに精通したマイクロソフトが魅力的なDCタイトルをリリースする日を期待したい。

TOPIC

## 21世紀へ向けて光栄が変身 「新しい時代の総合ゲームメーカーを目指して」

今年で創立20周年を迎える光栄が、会社のロゴやブランドマークを一新。会社の新しい考え方や目標を「ついにできたを。」という言葉で表現、株式会社コーエーとして新たな

スタートを切る。この件に関してコーエーでは「最近では様々なゲームジャンルに積極的に取り組んでいます。まだまだ“歴史SLGの光栄”というイメージが強い。そこで20周年を機に新しい方向性を打ち出そうと、今回のCI実施に至りました。常に創意工夫を続け、先進性の高い商品を皆様にご提供していきます（広報部主任／高津）」とのこと。新生コーエーの新しい方向性とはどのようなものか。これから目も離せない。



株式会社 コーエー

HOMEPAGE

## 北の国からのホットな贈り物 「北へ。White Illumination」専用ホームページ

ハドソンのドリームキャスト期待作「北へ。White Illumination」の専用ホームページができた。ここではゲームのキャラクタやシステム、出演声優などを紹介。そのほか、毎週金曜日25時～25時30分に文化放送で好評放送中の「Dreamcastアワー 北へ。White Illumination」の情報も満載。収録風景の模様や、大谷育江さん、千葉紗子さんへのインタビューなども掲載されている。今後さまざまな企画を用意してい



北海道が舞台の広井王子氏プロデュースのトラベルコミュニケーション

とのこと。来年2月の発売までこのHPを見て心待ちにすべし。

●<http://www.sega.co.jp/kitahe>

**EVENT**

**東京ジョイポリスで結婚式を！  
「バーチャルウェディング」で人生の門出を飾る**

東京ジョイポリスで結婚式が挙げられる「バーチャルウェディング」が実施中だ。これは東京ジョイポリス内に設けられた「セント・バーチャル教会」に、外国人牧師やオルガニスト、聖歌隊などを招いて挙式を行うというもの。もちろんジョイポリスならではのイベントも用意されている。そのほかパーティを開いたりすることも可能だ。

◆料金 挙式料／25万円から（牧



◎厳粛さを残しながらも楽しい結婚式に

師謝礼、オルガニスト、聖歌隊、結婚証明書）ヘアメイク／4万円から ビデオ撮影／4万円から 司会／4万5千円から

◆問い合わせ先（24時間受付）  
TEL：0120-59-6369  
FAX：0120-59-6359  
（シオノギャラリー）



◎ジョイポリスで多くの人に祝福されての結婚なんて最高！

**EVENT**

**みんなで誕生日を祝おう！  
新宿ジョイポリス2周年記念「LOVE&HAPPY」**

この10月でオープン2周年を迎える新宿ジョイポリス。その誕生を記念してのイベントが実施される。

●新宿ジョイポリスにパスデカード（特設ブースに設置）を送ろう。カードはそのまま会場に掲示され、書いてくれた人にはもれなく新宿ジョイポリスへの招待券もプレゼント。期間は10月4日（日）まで。

●新宿ジョイポリスと同じ10月4日生まれの人は入場が無料に。そのほかアトラクションパスポートが進呈されたりと豪華プレゼントが。こちらは10月4日だけのイベント。

●10月4日、先着2000名にオリジナルピンバッジをプレゼント。そのほかにもたくさんのイベントが用意されているぞ。

**EVENT**

**栗林みえ最新シングル発売記念  
「くりみえAutumn Tour'98 “だんだん君がスキになる”**

9月23日（金）、キングレコードから栗林みえの3rdシングルが発売される。それを記念して、全国9カ所でイベントが行われることになったぞ。詳細は下表のとおり。当日は最新シングルを披露するほか、握手会なども予定されているのだ。入場は全会場とも無料となっている。みえちゃんに会ういい機会だね。



◎「だんだん君がスキになる」9月23日、キングレコードより1020円（税込）で発売される。男の子の片思いをテーマにした軽快なナンバーだ

日時	会場	問い合わせ先
9月22日（火）18:00	千葉県・新栄堂カルチェ5柏店	
23日（水）13:00	東京都・池袋サンシャイン噴水広場	03-3945-2770（キングレコード東京第1支店）
24日（木）18:30	神奈川県・新栄堂ランドマーク横浜店	
25日（金）18:00	埼玉県・THE NACK5 TOWN	048-647-0795（THE NACK5 TOWN）
26日（土）16:00	愛知県・タワーレコード名古屋近鉄パッセ店	052-586-3155（タワーレコード名古屋近鉄パッセ店）
27日（日）13:00	大阪府・くすはモール街 汽車の広場イベント会場	0720-56-5347（ワルツ堂くすはモール店）
9月30日（水）17:30	兵庫県・タワーレコード神戸	078-331-1921（三宮店タワーレコード神戸三宮店）
10月4日（日）13:00	福岡県・キャナルシティ博多 サンプラザステージ	092-751-4331（キングレコード福岡支店）
5日（月）17:00	福岡県・JR香椎駅 フレスタ	092-662-1228（ヨシダ楽器フレスタ香椎店）

**GOODS**

**カプコンが携帯ゲームを発売！  
ロボットを育てる「爆走戦記メタルウォーカー」**

カプコンからロボットを育てる携帯ゲームが発売される。このゲームは歩数計付きで、フィールド内に隠



◎このデザインがカッコイイのだ

されたアイテムを探してロボットを成長させる。敵キャラも多数出現し、育てたロボット同士での通信対戦も可能だ。発売は10月30日（金）予定。価格2480円（税別）。



◎こちらはロボットのイメージイラスト。育てればどんどんカッコよくなる

**GOODS**

**携帯電話も熱血だ!?  
「せがた三四郎 マスコットストラップ」**

とどまるどころを知らないせがた人気だが、その最新グッズがコレ。リーメント社から発売される「せがた三四郎 マスコットストラップ」。発売は9月末を予定。定価は680円（税別）だ。今回はこのデフォルメされた、せがたがかわいいストラップを10名にプレゼント。希望者はP160の応募のきまりを参照の上、「せがたストラップ」係まで。



◎携帯電話に付ければ話題独占間違いなし

**GOODS**

**ゲームの思い出が形になった  
「ラングリッサーV」のフィギュアが続々登場**

シリーズ完結後も人気が衰えることのない、メサイヤの「ラングリッサーV〜ジ エンド オブ レジェンド〜」だが、9月には2つのメーカーからフィギュアが発売される  
A アンバランスからはレジンキャスト製のラムダ（1/6スケール）が登場。定価12800円（税別）。12



◎全長28センチ。同タイプのクラレットは来月3月にお目見えする予定

月にはソフトビニール製も9800円（税別）で発売される。

◆問い合わせ先／03-5283-3624  
B 一方、クラレット（1/8スケール）は壽屋から発売される。定価7800円（税別）だ。初回生産のみ限定ピンズが付いている。

◆問い合わせ先／045-410-1661



◎こちらは全長19.5センチ。パーツの数は15。ウレタン樹脂製なのだ

CONTEST

自慢の腕を振るってみては？  
コンパイル「お弁当フォトコンテスト」

コンパイルが「お弁当フォトコンテスト」を実施する。これは、現在「ぶよまん本舗」や「もも通販」で好評発売中の『魔導物語』のお弁当グッズで手作りのお弁当を作り、その写真を送ってもらう、コンテストをしようというもの。期間は9月20日(日)から10月31日(土)まで。厳正な審査の結果、優秀作3名には、ぶよまん本舗特製テーブルウェアセット(カレー皿や銀のフォ

ークなど4点)がプレゼントされるのだ。開催期間は9月20日(日)～10月31日(土)まで。優秀者は11月下旬、コンパイルのホームページやカタログなどで発表される予定となっている。腕に自身のある方は挑戦してみては。

【応募規定】

- ①ぶよまん本舗テーブルウェアグッズを最低1点使用すること
- ②手作り弁当であること
- ③別紙に郵便番

号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記 ④カラープリント

⑤応募点数の制限はなし

〒739-0443

広島県佐伯郡大野町沖塩屋1-9-16 (株)コンパイル内「お弁当フォトコンテスト」係

◆問い合わせ先/0829-54-3884 (コンパイル) 平日10時～18時まで受け

※写真の返却はしませんのでご了承ください。

●秋のハイキングには『魔導物語』のテーブルウェアグッズで、おいしいお弁当を作ってみるのいいね



●カーバンクルのイラストがキュートなグッズ



REPORT

ビックバン打線は炸裂したか!?  
ロックマンが東京ドームでファイターズを応援した日

8月21日から23日、東京ドームで行われたプロ野球公式戦、日本ハム対近鉄の3連戦にカプコンの人気キャラ、ロックマンが登場。ファンとの撮影会やゲーム大会など、さまざまなファンサービスをしてくれた。特に、試合前に行われた親子キャッ

チボール大会は、実際に東京ドームの芝を踏めるとあってか希望者が殺到したのだ。今回はこのイベントを記念してロックマンお楽しみグッズを2名にプレゼント。希望者はP160の応募のきまりを参照の上、「ロックマン」係まで。



●ロックマンのいるところ(写真はX)チビッコの姿が絶えないのだ



●キャッチボールを見守るロックマン。邪魔してないよね?

CD

往年の名作CDが廉価になった  
「コナミお宝ゲームミュージックコレクション」

かつて人気を博したコナミの名作ゲーム音楽10タイトルが、9月23日に一挙再販。1980円(税込)という求めやすい価格での登場だ(『悪魔城ドラキュラ2』と『コナミMSX

スーパーベストアンティークス』はいずれも2枚組のため税込で2980円)。しかもシリーズの中から5タイトルを購入すると『グラディウス』オルゴールや、『スナッチャー』に登場した特殊警察「JUNKER」のキーホルダーなどのお宝グッズがプレゼントされる。まさにファン垂涎のCDなのだ。



●「パロディウスだ!」(左)と「沙羅曼蛇」(右)。血沸き肉躍らせた名作が今ここによみがえる

- コナミお宝ゲームミュージックコレクション ラインナップ
- 悪魔城ドラキュラベスト
  - パロディウスだ!～神話からお笑いへ～
  - 悪魔城ドラキュラベスト2
  - 沙羅曼蛇～Again～/コナミ矩形波倶楽部
  - SNATCHER-ZOOM TRACKS-
  - XEXEX/コナミ矩形波倶楽部
  - MIDI POWER X68000コレクションVer. 1.0
  - MIDI POWER X68000コレクションVer. 2.0
  - コナミMSXスーパーベストアンティークス
  - 矩形波倶楽部

TOPIC

ZUNTATAアーティストもゲスト出演  
全国のタイトー・アミューズメントパークをつなぐ「TACO」

「TACO(タコ)」とは「TAITO AMUSEMENT COMMUNICATION NETWORK」の略。全国約100カ所に広がるタイトー・アミューズメントパークで聴ける生放送のDJ番組のことだ。番組の発信地となるのは、渋谷・タイトーステーション

の一角に設けられたDJブース。番組は毎日放送され(月～木曜日は毎週19時～20時30分、金曜日は20時～21時30分、土曜日は17時05分～18時50分、19時05分～20時50分、21時05分～21時50分の3回、日曜日は14時～15時30分)、ゲーム音楽のみならず、邦楽、洋楽など、曜日によって取り上げる音楽のジャンルが異なっている。

今回取材させていただいた火曜日の「BUZZ VIBITS(バズビビッツ)」は、ゲーム音楽を特集したプログラムで、特にファンの間でも人気が高

いとのこと。DJを務めるのは声優の中山真奈美さんとフリーライターのA-ZAPさん。また、今回は「Junkie As Machine」のメンバーとしてもなじみのタイトーのばびーさんがゲストとして登場。最新作である『サイキックフォース2012』を中心としたお話を披露してくれた。放送が終わった後、ファンと和気あいあいと談笑するばびーさんの姿が印象的だった。

今回は特別に中山さんらにいただいた寄せ書きを3名にプレゼント。希望者はP160の応募のきまりを参照の上「TACO」係まで。

なお、TACOの詳細情報はタイトーのホームページでも見られる。

●http://www.taito.co.jp/



●DJブースの前は黒山のひとだかり



●左から中山さん、ばびーさん、A-ZAPさん。みなさん笑顔いっぱい



# CD & VIDEO GUIDE

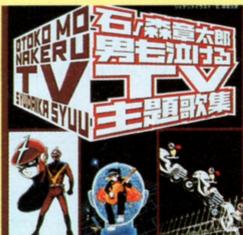
ゲーム関連を中心に、音楽や映像の新タイトルを紹介。ゲームとはまたひと味違った世界にふれてみるのもいいかも。

## 石ノ森章太郎 男も泣けるTV主題歌集



- 9月23日発売予定
- 価格：2500円(税込)
- 発売元：テイチク

今年1月に逝去した不世出のマンガ家・石ノ森章太郎さん。テレビの特撮モノやアニメの原作者としても大きな足跡を残す石ノ森さんを偲ぶCDが、奇しくも同時期に発売される。「男も〜」は「快傑ハリマオ」や「ドンキッコ」などの当時の復刻版と、「仮面ライダー」や「人造人間キカイダー」などの主題歌を新録音版によって構成。一方の「アニメワールド」はタイトルとおり、アニメ化された石ノ森作品の主題歌をセレクト。「レインボー戦隊ロビン」や「佐武と市



捕物控」など10作品のオープニング&エンディングテーマがすべて放送された当時のオリジナル音源で収録されている。

## 石ノ森章太郎 アニメ・ワールド



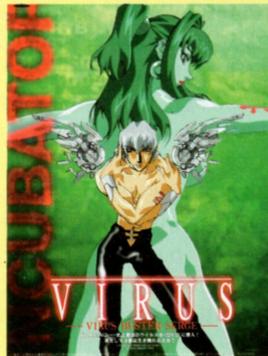
- 9月21日発売予定
- 価格：2500円(税込)
- 発売元：エアーズ
- 販売元：バンダイミュージックエンタテインメント

## VIRUS~ウイルス~ Vol.1 -VIRUS BUSTER SERGE-



- 9月25日発売予定
- 価格：4800円(税別)
- 発売元：カルチュア・パブリッシャーズ
- 販売元：ビームエンタテインメント

昨年テレビで放送され好評を得たアニメのDVD化。インタラクティブ機能の充実が特徴だ。全4巻(各巻に3話ずつ収録)が予定されている。初回特典はキャラクタデザインを担当した大張正己氏描き下ろしによるジャケットポストカード。



## フレンズ~青春の輝き~ ボーカルコレクション



- 9月23日発売予定
- 価格：3059円(税込)
- 発売元：NECインターチャネル
- 販売元：キングレコード

NECインターチャネルがレーベルを設立。皆口裕子さん、桑島法子さんらの楽曲が収録。初回特典として特製しおりがついている。

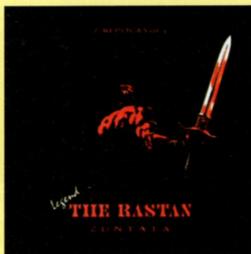


## Z-REPLICA Vol.3 THE ラスタン



- 9月21日発売予定
- 価格：2550円(税込)
- 発売元：ZUNTATA RECORDS

往年の名作を復刻するシリーズ第3弾。業務用などで好評を得たアクション「ラスタンサーガ」シリーズが1枚になって登場。



## ZUNTATA RARE SELECTION Vol.4 舞姫



- 9月21日発売予定
- 定価：2550円(税込)
- 発売元：ZUNTATA RECORDS

完全限定シリーズ第4弾。「電車でGO!」のBGMを担当している中山上等兵の幻の名作「アラビアンマジック」がアルバム化。



**だいなみつくぶれせん** 希望者は応募のきまりを参照のうえ、今号のNEWS WAVEのコーナーで最もおもしろかった記事名を添えて「D・P」係まで送ってください。

### ①SONICミニ電卓



シルエットがかっこいい非売品の電卓を5名に。「SONIC ADVENTURE」が待ち遠しい。

提供/セガ

### ②OVA「放課後恋愛クラブ」セル画



ゲームに続き発売されたOVAも好評だった本作。そのOVAのセル画を4名に。貴重品だぞ。

提供/ピンクパイナップル

### ③「桜通信 ReMaking Memories」初回特典CD



提供/メディアギャロップ

5名

初回特典として配布されるサターン版オリジナルのオープニング&エンディングテーマ曲が収録されたCDを5名にプレゼント。

### ④「ソルヴァイス」ソフト



提供/アルトロン  
カードの収集とダンジョン探索のおもしろさがミックスされた、アクションRPG。このソフトを3名に。

3名

## 応募の きまり

プレゼントの希望者は官製ハガキ、または本誌綴じ込みハガキに、郵便番号、住所、氏名(フリガナも)、年齢、電話番号、賞品に番号がある場合はほしい賞品の番号と名称を記入のうえ、右記のあて先まで。それぞれのプレゼントの係を明記するのを忘れなく。締め切りは10月1日必着。当選者はNo.21にて発表します。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、ひとつのコーナーの賞品に当選された方は、この号の別の懸賞に当選できない場合があります。

〒136-0082  
東京都江東区新木場1-6-26  
TIMサターンFAN編集部  
「10月2日号〇〇〇〇」係

# Navigator

発売時期が近づいてきた  
タイトルや、前人気の高い  
ソフトの近況、さらには発  
売スケジュールに至るま  
で、サターンソフトのすべ  
てをナビゲートしちゃう  
のが、このコーナーだ！

黎明期の4作を収録  
カプコンジェネレーション  
～第3集 ここに歴史はじまる～

- 発売日：10月15日
- 価格（税別）：5800円
- 発売元：カプコン
- 開発元：カプコン
- 開発状況：90%（9月3日現在）

カプコンの業務用第1、2、3、5弾タイトルを収録した、『ジェネレーション』シリーズ第3弾。どれも10年以上前の作品だが、後

のカプコン作品の原点ともなっている。『バルガス』以外の3作品はファミコンにも移植された（『ひげ丸』は『魔界島』の名でアレンジ移植）。「コレクションモード」にはイラストやサウンド、攻略法などを収録しているぞ。

●コレクションモードにはお楽しみがいっぱい。これは「ひげ丸」のイラストだ



●そのゲームのちょっとした攻略法を解説。行き詰まったら見てみよう

## バルガス

'84年5月に登場した、カプコン初の業務用作品。ツイン連射砲とキャノン砲を使い分け、ラスボス「バルガス」を破壊することが目的のシューティングだ。全部で3ステージあり、各ステージの間にはボーナスステージがある。3ステージ目をクリアすると「バルガス」が登場し、破壊するとまた1面にループしていくのだ。



●後のカプコンシューティングに受け継がれていった点は多い

## ソソソソ

'84年7月に登場した強制横スクロールアクション。当時としては珍しい2人同時プレイが可能なゲームだった。目的は「ソソソソ」、「トントン」を操って敵を蹴散らし、天空にいるお釈迦様から巻物を受け取ってくる。地形が6段に分かれており、敵は左右からそろそろ出てくる。段を昇り降りしながら撃ちまわってこう。



●かわいいキャラがいっぱい出る

## ひげ丸

'84年9月に登場した、固定画面のアクション。プレイヤーは「モモタル」を操作し、敵のひげ丸軍団に樽やドラム缶を投げつけて全滅させると面クリアになる。樽をむやみに投げると道が開けて逃げ場を失うので、よく考えて行動しなければならないというバズルの要素もある。樽を壁にしてうまく敵の動きを操作するのだ。



●樽の中に敵が潜んでいることも

## エグゼド エグゼス

'85年2月登場の、2人同時プレイ可能なシューティング。ショットは「POW」アイテムを取ることでより4段階までパワーアップ、射程距離が長くなり、ショットスピードが上がっていく。また、画面下の☆の数だけ「クラッシュ」攻撃というものが使用可能だ。これを使えば画面上の敵の弾を全て消すことができる。



●1面ボス、「クルス」。敵の耐久値がおしなべて高いのも特徴

ガイナックスキャラと麻雀大会  
新世紀エヴァンゲリオン  
エヴァと愉快的仲間たち

- 発売日：11月5日
- 価格（税別）：6800円
- 発売元：ガイナックス
- 開発元：ガイナックス
- 開発状況：80%（9月3日現在）

ガイナックスの人気アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」、『ふしぎの海のナディア』、『トップをねらえ!』のキャラが登場する麻雀ゲーム。シンジ、ジャン、ノリコから1人を選択し、優勝すればどんな願いも1つだけかなえてくれるという麻雀大会に出場するのだ。好きなキャラと2人、もしくは4人打ちができるモードもあるぞ。



●最初に選択したキャラによって違ったストーリーが展開していく

●レイ、カズミ、マリーと4人打ち麻雀。音声は豪華声優陣を採用

優勝すると  
願いがかなう!?



●リーチやロンのときにはドーンとズームイン。キャラごとに個性的なビジュアルが楽しめる。ジャンの場合は怪しげな麻雀マシン(?)が登場

人気ソフトの最新情報をメーカーに直撃!!

SEGA SATURN  
DREAM CAST

# 期待作最新状況レポート

※情報は9月2日現在のものです。

**SS** **せがた三四郎 真剣遊戯** **開発状況**  
?%

●発売予定日: 10月29日  
●発売元: セガ

**まだまだセガサターン、シロ!!**  
あの「せがた三四郎」がサターンに登場! CMの内容にそったミニゲームで正しいサターン道を突き進むぞ。まだゲーム画面は明かせないが、あの男は必ずやってくれる!! 期待シロ!!! (CSプロモーション部/平野将典)

**SS** **ダービースタリオン** **開発状況**  
60%

●発売予定日: 今秋  
●発売元: アスキー

**より実際に近づく「ダビスタ」です**  
着実に進化を重ねていく「ダビスタ」ですが、ついに18頭立てが実現しました。これにより、またレースに変化があるかもしれませんが、「ダビスタ」であることは間違いありません。よろしくお祈りします。(企画部/黛)

**SS** **Pia♥キャロットへようこそ!! 2** **開発状況**  
100%

●発売予定日: 10月8日  
●発売元: NECインターチャネル

**発売日は10月8日。お店へGO、GO!**  
約1ヵ月後に控えた発売日。当初の予定より1週間程遅れてしまい申し訳ございません。今回は2枚組で楽しみ方も2倍!! イヤイヤそれ以上? しつこいようですが10月8日です。お楽しみに。(広報/山崎)

**SS** **モンスターメーカー ホーリーダガー** **開発状況**  
70%

●発売予定日: 未定  
●発売元: NECインターチャネル

**シミュレーションとなって再び参上**  
まだかまだかと発表を心待ちにして下さっている皆様。遂に発表させて頂いたたく時が来ました。今回はバリバリの戦闘シミュレーション。東京ゲームショーでも出展予定なので遊びに来てください。(広報/山崎)

**SS** **MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER** **開発状況**  
90%

●発売予定日: 10月下旬  
●発売元: カプコン

**夢の競演、サターンでふたたび!**  
お待たせしました! 夢のヴァリアブルヒーローバトル第2弾の登場です。4MRAM専用だからクオリティはもちろん折り紙付き。当然あの恵磨呂だって健在です。どうぞお楽しみに!(開発本部/パブリシティチーム/秋浜和之)

**SS** **パーチャコールS** **開発状況**  
90%

●発売予定日: 10月29日  
●発売元: キッド

**るりあ出撃(笑)!!**  
「海老原るりあ」ちゃんとの思い出。彼女はまるでフランス人形のような少女だった。「るりちゃんてえ。るりちゃんは、13歳で〜〜す! っていうのはウソでえ、ホント女子高生なの! かつ、かわいい!! (営業部/ddlum)

**SS** **NOëL3** **開発状況**  
55%

●発売予定日: 未定  
●発売元: バイオニアLDC

**2013年12月24日事件発生**  
社内でも日々事件が勃発。スタッフのうち、果たして幸せなクリスマスイブを迎えられるのは何人か? 東京ゲームショーはどうなるのか? セガサターンの運命は? 世紀未脱出ADV! 乞うご期待!! (A&NG事業部/亀井毅)

**SS** **サクラ大戦 帝撃クラブ** **開発状況**  
?%

●発売予定日: 12月  
●発売元: レッドカンパニー

**ツボを押さえたウレシイ作り**  
歌謡ショー2での広井王子氏の電撃発表以来、どんな内容のゲームなのか心待ちにしていた「サクラ」ファンの皆様、お待たせしました。ゴージャスなファンディスクの第1報をお届けします。(セガ CSプロモーション部/平野将典)

**DC** **SONIC ADVENTURE** **開発状況**  
?%

●発売予定日: 年末  
●発売元: セガ

**未来基準がペールを脱いだ**  
徐々に明らかになる超大作の全容。しかし、まだまだ謎(お楽しみ)は沢山残っているぞ。ストーリーのスケールも、ゲームのボリュームも桁外れにスゴイ「SONIC ADVENTURE」に期待しよう!! (CSプロモーション部/平野将典)

**DC** **北へ。White Illumination** **開発状況**  
?%

●発売予定日: 1999年2月  
●発売元: ハドソン

**「北から。」**  
ついにアフレコ終了! 役者さんたちのパワーに圧倒された9日間でした。現在はボーカル曲の録音中です。池毅さんの書かれた11曲はどれも名曲揃いで完成が今から楽しみです。(開発/長山)

**DC** **ELEMENTAL GIMMICK GEAR** **開発状況**  
60%

●発売予定日: 1999年春  
●発売元: ハドソン

**新世代PRPGに注目!!**  
新しい機種ということで、手探り状態から始まった本作も、いよいよゲームバランスの調整段階に入ってきました。今までにない驚きとおもしろさを盛り込んでいます。どうぞご期待下さい。(和<開発>/伊藤丈夫)

**DC** **Dの食卓2** **開発状況**  
40%

●発売予定日: 今冬  
●発売元: ワープ

**ワープからの新情報はまだか?!**  
もうすぐ秋! 秋といえば東京ゲームショー! というところで、今回は残念ながらワープとしてのブースは出展できませんが、何かあるかも!? 次の号で発表しますのでお楽しみに。(企画営業部/たつざわ)

**締め切り直前!! 飛び込み情報局**

セガの「CULDCEPT (カルドセプト)」が「サタコレ」に。ボードゲームの「モノポリー」とカードゲームの「マジックザギャザリング」のおもしろさを融合した名作だけに「サタコレ」化は当然ともいえるだろう。10月22日発売予定。価格は2800円(税別)だ。

コレさえあれば発売日は一目瞭然

SEGA SATURN DREAM CAST 新作発売カレンダー

発売予定日 ソフト名 メーカー名 予定価格(税別)

SEGA SATURN			
●9月			
17日	シミュレーションRPGツクール	アスキー	5800円
	怒首領蜂 (サターンコレクション)	アトラス	2800円
	幻想水滸伝	コナミ	3800円
	サンダーフォースV (サターンコレクション)	テクノソフト	2800円
	ファルコムクラシックス (サターンコレクション)	日本ビクター	2800円
23日	ソルヴァイス	アルトロン	未定
	カプコンジェネレーション〜第2集 魔界と騎士〜	カプコン	5800円
	スチームハーツ	戯画	6800円
	The Legend of Heroes I & II 英雄伝説	GMF	5800円
	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	セガ	6800円
	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	セガ	4800円
	デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ	バンダイ	5800円
	麻雀学園祭DX〜前日にまつわる奮闘記〜	メイク・ソフトウェア	5800円
●10月			
1日	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	SNK	6800円
	初恋物語	徳間書店/インターメディア・カンパニー	5800円
	バックガイナー〜よみがえる勇者たち〜飛翔編「うらぎりの戦場」	ピング	5800円
	桜通信〜ReMaking Memories	メディアギャロップ	6800円
2日	<b>SATURNFAN No. 19 10月23日号発売</b>		
8日	Pia♡キャロットへようこそ!!2	NECインターチャネル	7200円
	コットン・ブーメラン	サクセス	4800円
	ギレンの野望 攻略指令書	バンダイ	2800円
15日	カプコンジェネレーション〜第3集 ここに歴史はじまる〜	カプコン	5800円
	SEGA AGES アイラブミッキーマウス/ふしぎのお城大冒険		
	アイラブドナルドダック/グルジア王の秘宝	セガ	4800円
22日	STRIKERS 1945 II	彩京	5800円
	CULDCEPT (サターンコレクション)	セガ	2800円
	マジカルドロップIII とれたて増刊号! (サターンコレクション)	データイースト	2800円
	Steep Slope Sliders (サターンコレクション)	ビクターエンタテインメント	2800円
	ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜 (サターンコレクション)	ヒューマン	2800円
29日	バーチャコールS	キッド	6300円
	バーチャコールS初回限定版 (呼びかけ君同梱)	キッド	6800円
	せがた三四郎 真剣遊戯	セガ	4800円
	ファルコムクラシックスII	日本ビクター	5800円
	ファルコムクラシックスII 限定プレミアム版	日本ビクター	6500円
下旬	本格花札	アルトロン	5800円
	ROX-ロックスー	アルトロン	5800円
	MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER	カプコン	5800円
	MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER 拡張RAMカートリッジ4MB同梱版	カプコン	7800円
	ミズバク大冒険	ピング	3800円
未定	電車でGO!EX	タカラ	5800円
●11月以降			
11月5日	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	ガイナックス	6800円
	Find Love2〜Rhapsody〜	ダイキ	6800円
11月12日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.3	TEN研究所	5800円
11月26日	ウィザードリィ リリガミン サーガ	ソリトンソフトウェア	5800円
11月未定	カプコンジェネレーション〜第4集 孤高の英雄〜	カプコン	5800円
	She'sn〜シーズン〜	キッド	6800円
	アイドル雀士スーチーパイ めっちゃ限定版〜発売5周年@パッケージ〜	ジャレコ	7800円
	e'tude prologue〜揺れ動く心のかたち〜	TAKUYO	未定
	ボールディアランド	バンプレスト	6800円
12月未定	カプコンジェネレーション〜第5集 格闘家たち〜	カプコン	5800円
	6インチ まいだいーりん	キッド	5800円

発売予定日	ソフト名	メーカー名	予定価格(税別)
12月未定	ファーランドサーガ 時の道標	テイジエール (TGL)	6800円
	続・初恋物語〜修学旅行〜	徳間書店/インターメディア・カンパニー	7800円
	サクラ大戦 帝撃グラフィ	レッドカンパニー	未定

●発売日未定			
今秋	ダービースタリオン	アスキー	6800円
	フランス〜青春の輝き〜	NECインターチャネル	7200円
	ワーズ・ワーズ	エルフ	未定
	ルームメイトW 〜ふたり〜	データム・ポリスター	6800円
	ミレニウムファイア	バンダイ	5800円
今冬	琉璃色の雪	キッド	6800円
	七つの秘館 戦慄の微笑	コーエー	7800円
年内	音楽ツクールかなでる2	アスキー	5800円
	エドワードランティ/アーケードギアーズ	イクシングエンタテイメント	4800円
	NO&L3	バイオニアLDC	未定
	スタートリング・オデッセイI ブルー・エポリューション	レイ・フォース	未定
来春	SYNCHRONICITY (シンクロシティ) (仮称)	A.D.M	未定
	THE RUINS (ルーインズ) (仮称)	A.D.M	未定
発売日未定	英雄降臨〜THE SEVEN HEROES & CINDERELLA〜	アルファ・オメガソフト	未定
	制服〜ハイスクールカウントダウン〜	アローマ (ユメメディア)	未定
	モンスターメーカー ホーリーダガー	NECインターチャネル	6800円
	JリーグエキサイトステージV1	エポック社	未定
	ダンジョンズ&ドラゴンズコレクション	カプコン	未定
	バイオハザード2	カプコン	未定
	無人島物語外伝〜高持教授の大冒険〜	KSS	未定
	コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 (仮称)	コナミ	未定
	激闘おたまたまがえる (仮称)	CSK総合研究所	未定
	Warrz ワーズ	ショウエイシステム	6800円
	ソニック・ザ・ファイターズ (仮称)	セガ	未定
	バーチャファイター3	セガ	未定
	アドヴァンスト V.G.2	テイジエール (TGL)	5800円
	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	徳間書店/インターメディア・カンパニー	未定
	POLYGON BASIC for SEGA SATURN /ソコ接続タイプ	徳間書店/インターメディア・カンパニー	未定
	レクイエム (仮称)	日本アートメディア	未定
	SUPER 301 SQ (仮称)	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ (仮称)	日本物産	未定
	モニカの城	バイオニアLDC	6800円
	かもめ大作戦〜女神たちのささやき〜	ピング	5800円
	バックガイナー〜よみがえる勇者たち〜完結編「そして、明日へ」	ピング	5800円
	インデペンデンスデイ	フォックスインタラクティブ	未定
	パチンコファイター (仮称)	フレ・ステージ	未定
	ピラミッドの謎〜アंक2〜	レイ	未定
	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	レイ・フォース	未定
	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	レイ・フォース	未定
	リアルサウンド2〜霧のオルゴール〜	ワーブ	5800円

DREAMCAST			
●11月以降			
11月20日	セヴンスクロス	NECホームエレクトロニクス	未定
	【ハード】ドリームキャスト	セガ	未定
	ペンペンライアイスロン	ゼネラル・エンタテイメント	未定
12月未定	モナコ・グランプリ・レーシング・シミュレーション (仮称)	UBIソフト	未定
99年2月未定	北へ... White Illumination	ハドソン	未定
●発売日未定			
今冬	戦国TURB	NECホームエレクトロニクス	未定
	Dの食卓2	ワーブ	未定
年末	SONIC ADVENTURE	セガ	未定
	BLUE STINGER	セガ	未定
年内	GODZILLA GENERATIONS	セガ	未定
	July	フォーティファイブ	未定
来春	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	ハドソン	未定
発売日未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定
	モンスターブリード	NECインターチャネル	未定

注：ソフトもしくは機器名の文字が赤字で書かれているものは今号で初登場したものの、青字で書かれているものは、発売日もしくはタイトル名に変更があったものです。

# 10月2日(金)

### NOW MAKING

3週間後の発売となる次号は、東京ゲームショウに向けて気合い充分で臨むドリームキャストを総力特集!! 攻略は『Pia♡キャロ2』『シャイニング・フォースIII シナリオ3』『機動戦艦ナデシコ』など秋の話題作が勢ぞろい!!

### ご質問・お問い合わせ

●ウルトゥクに関するご質問は

☎022-213-7555

●それ以外の記事に関するご質問は

☎03-5569-6244

●広告掲載に関するお問い合わせは

☎03-5569-6215

### 本誌スペック表の見方

①発売日：発売日（発売前のソフトは現時点での発売予定日）。②発売元：原則として発売元のメーカー名を表記。カッコ内はブランド名。③開発元：開発元のメーカー名を表記。開発元が明らかでない場合は未発表と表記。④価格（税別）：メーカー側の希望する税別販売価格（発売前のソフトは現時点での予定価格）。⑤ジャンル：編集部で判断したソフトの種別。⑥対象年齢：メーカーが指定する推奨または制限年齢。⑦CD枚数：CD-ROMの枚数。⑧複数プレイ：同時または交代でプレイできる人数。⑨対応周辺機器等：対応している周辺機器等を表記。⑩バックアップメモリー（ビジュアルメモリ）：バックアップメモリー、またはビジュアルメモリへの対応の有無。対応している場合はその必要ブロック数とセーブ内容を表記。⑪コンテンツ等：アクションゲーム等におけるコンテンツやパスワード機能の有無を表記。⑫現在の開発状況：ソフトの完成度をパーセントで表記。カッコ内はその確認を行った時期。

発売日	●11月
発売元	●セガ
開発元	●キャメロット
価格（税別）	●6800円
ジャンル	●アクション
対象年齢	●全年齢
C D 枚数	●2枚
複数プレイ	●6人交代
対応周辺機器等	●マルチターミナル6、シャトルマウス
バックアップメモリー	●100・プレイテータ
コンテンツ等	●パスワード
現在の開発状況	●90%（9月4日現在）

＜発行所＞株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー ●発行人/山森尚 ●編集人/相沢浩仁 ●編集長/高島寿洋 ●副編集長/加藤政樹 ●編集委員/村田生 〔編集〕 ●スタッフ（東京）荒田茂樹・伊藤博充・大石美智子・児玉守・田村博・寺崎宏之・西村俊行・山口康弘（仙台）中鉢ゆき子 ●アシスタント/（東京）青木智彦・大村和義・片井美樹雄・田中雅邦・古原隆一・松本亮・平岡祐輔（仙台）井手友希・刈谷幸治・久我貴子・櫻中留美子・千葉和之 〔情報企画部〕 ●マネージャー/福成雅英 ●スタッフ/佐藤大作・篠崎昌三・豊田康 ●アシスタント/石井暁子・石橋孝志・千葉友浩（販売部） ●マネージャー/遠藤剛 ●スタッフ/大野浩志・吉野なおみ 〔広告部〕 ●マネージャー/本間彰 ●スタッフ/加藤千香子・工藤光俊・駒形友美・長倉明・羽田新一 〔企画部〕 ●マネージャー/倉山泰久 ●スタッフ/ ●マネージャー/島宮美幸 ●サブマネージャー/佐々木さとし・高山正美 ●スタッフ/工藤一樹 ●アシスタント/岩田麻紀子・佐々木真也・森田智子・山内恵美（仙台）鈴木享子 〔DTP〕 ●スタッフ/（東京）小出貴美子・土本麗子（仙台）中村正吾 ●アシスタント/（東京）飯野雅敬・五十嵐恭子・石動太一・西原孝治・三橋裕二・渡辺春奈（仙台）大久壽之・佐藤祥子・高瀬美恵子・村上和歌子 〔デザイン〕 ●AD/鈴木俊明（マッシュアップランド） ●スタッフ/（仙台）今村奈緒美・梅内幸子 ●アシスタント/（仙台）佐久間弘子 〔協力〕 ●印刷/笠原記彦 ●写真/守屋賢章 ●編集/牛山雅彦・大野浩志・澤田大・藤田秀典 ●デザイン協力/秋原デザイン事務所 川田博・有限会社デザイン・有限会社フリーウェー・リーフ ●プロデュース/ザイン・株式会社キンダイ・栗崎雅彦・株式会社つかさコンピュータ・株式会社印刷 株式会社ワードホップ ●印刷/凸版印刷株式会社

©TOKUMASHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998 ※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。また本誌記事中のソフト名、ハード名などは一般に各メーカーの登録商標です。「R」「TM」などの表記は省略させていただきます。さらに著作権も制作者および制作会社に帰属するものとし、版権の「R」も一部省略させていただきます。なお記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「」で区分し、同一ページに複数の著作権が存在する場合は「」で区分しています。

### 次号は東京ゲームショウ直前特集号!!



①島根県/アサダニッキ



②栃木県/風城純



③埼玉県/みずぎ

このページに掲載するイラスト・カットを大募集!! テーマは問いません。P160のあとで「予告」係まで。たくさんのご応募お待ちしております。

### GAME INDEX

（セガサターン）

お嬢様特急……………109  
 カブコン ジェネレーション  
 ～第3集 ここに歴史はじまる～ ……161  
 カブコン ジェネレーション  
 ～第2集 魔界と騎士～ ……38、139  
 機動戦士ガンダム キレンの野望 攻略指令書…40、142  
 機動戦艦ナデシコ The Blank of 3years…15、140  
 幻想水滸伝 ……128、138  
 コレクションMSXコレクション ウルトゥバック…109  
 ゴクラ大戦 帝撃グラフィ ……12  
 桜通信～ReMaking Memories～ ……141  
 The Legend of Heroes I & II 英雄伝説…130、139  
 シミュレーションRPGツクール ……136、142  
 シャイニング・フォースIII シナリオ3 邪聖の邪神…115、140  
 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2…110  
 新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち…161  
 スチームハーツ ……133、139  
 スレイヤーズろいやる2 ……106  
 続 初恋物語～修学旅行～ ……28  
 ソルヴァイス… ……131  
 タービースタリオン ……8  
 デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ…134、140  
 NO&L… ……42  
 パワーゴロルス… ……30  
 初恋物語 ……46、141  
 Pia♡キャロットへようこそ!! 2 ……21  
 Find Love2～Rhapsody～ ……50  
 ファルコムクラシックスII ……44  
 ブラックマトリクス… ……120  
 MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER…34  
 麻雀学園祭DX～前日につまむる奮戦記～…132、141  
 ラブリーポップ 2in1 雀じゃん恋しましょ 109  
 ルナ2 エターナルブルー ……104  
 ルームメイトW～ふたり～ ……48  
 わくわくモンスター… ……109

### （ドリームキャスト）

GODZILLA GENERATIONS ……90  
 July ……84  
 セヴンスクロス ……96  
 戦国TURB ……98  
 SONIC ADVENTURE ……70  
 ブルースティンガー ……76  
 ペンペントライアイズロン ……92  
 モノコグランプリ・レーシング・シミュレーション…69

### 〈業務用〉

オーシャンハンター…154  
 スターウォーストリロジーアーケード…148  
 ストレスバスターズ…154  
 スパイクアウト…150  
 スペースボンバー Version B ……156  
 ダートデビルズ…153  
 弾銃フィードロン…155  
 闘龍伝説 エランドール…156

### AD(広告)INDEX

アスキー  
 (シミュレーションRPGツクール) ……4  
 NECインターチャネル  
 (CD) フレンズ～青春の輝き～  
 ヴォーカルコレクション) ……20  
 キッド  
 (She'sn～シーズン～) ……143  
 彩京  
 (ストライカーズ1945II) ……6  
 ジャレコ  
 (アイドル雀士スーチャーパイめちゅ限定版  
 ～発売5周年@パッケージ～) ……54  
 セガ・エンタープライゼス  
 (機動戦艦ナデシコ  
 The Blank of 3years) ……表④  
 拓洋興業  
 (エチュード フロログ  
 ～揺れ動く心のかたち～) ……表③  
 徳間書店/インターメディア・カンパニー  
 (初恋物語)  
 (続 初恋物語～修学旅行～) ……145  
 (雑誌) 超絶大技林'98年版) ……146  
 日本ビクター  
 (ファルコムクラシックスII) ……52  
 メイクソフトウェア  
 (麻雀学園祭DX  
 ～前日につまむる奮戦記～) ……165  
 ワープ  
 (Dの食卓2) ……表②



推奨年齢  
年齢制限  
18才以上



おなじみのキャラクターたちが、  
学園祭前日にも麻雀してたつて、マジ?  
オリジナルストーリーで再登場だよ。

アドベンチャー+2人打ち麻雀で  
展開するマルチストーリー。  
キャラクターデザイン:小林 正一  
アニメーション制作:スタジオOXXで贈る、  
大人気シリーズの第2弾、  
豪華特典付きでいよいよ発売!!



麻雀  
**学園祭DX**  
~前日にまつわる奮戦記~



cv: Tomoko Kawakami



cv: Miki Takahashi



cv: Yuriko Yamaguchi



cv: Konami Yoshida



cv: Ai Orikasa



cv: Satomi Koorogi



cv: Kumiko Nishihara



cv: Yuko Mizutani



cv: Naoko Matsui

明日はいよいよ学園祭。貴方は自分自身に問いかけていました。「あの写真で本当によかったのか...?」しかし写真部の部長である貴方は持ち場を離れる事ができません。ところが写真部顧問の高橋先生から学園祭のメイキング風景を撮影してくれと依頼されたのです。貴方の心はにわかに動き出しました。「モデルたちに再度挑戦を挑もう」と。学園祭前日のメイキング風景を撮影しながらその合間に作品のクオリティーアップを目指しモデルたちと奮戦する。その成果はいかに。前作のストーリーでは描かれなかった前日にまつわる奮戦記をお楽しみください。

セガサターンソフト T-25306G 9月23日発売予定 価格5,800円(税別)

購入特典

チャンス 1

特製トレーディングカード  
応募者全員サービス。

製品内に同梱されている応募ハガキを送ると応募者全員にもれなく「麻雀学園祭DX特製キャラクタートレーディングカード・1パック」(1パック8枚入り・カードは全32種類)をプレゼント。

チャンス 2

キャラクター原画集を  
先着2,000名様にプレゼント。

チャンス1をご応募いただいた方の中から、さらに先着2,000名の方には、オールカラー全28ページにキャラクター設定資料等を収録した「キャラクター原画集」(全2種類のうち1冊)をプレゼントいたします。



コミュニケーションアドベンチャー

エチュード・プロローグ

# étude prologue

～ 揺れ動く心のかたち ～

- 男女それぞれの主人公を取りまくイベント総数500以上！
- アルバイトにミニゲーム。必要に応じて自己育成が可能！  
性格データや感情的なデータまで、緻密なデータが世界観を盛り上げます。
- サターン版には、なんと追加シナリオも！ windows版以上の楽しさ満載！！

## <関連商品情報>

- エチュードトレーディングカード 好評発売中！
- エチュード虹組による、キャラクターイメージソングを収録した「エチュード虹組」 好評発売中！
- その他メーカー直販でキャラクターグッズを扱っております。



Microsoft Windows95及びWindowsは米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標であり、Windows95は同社の商標です。

PentiumはIntel Corporationの登録商標です。

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

SEGA SATURN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、SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

それぞれの想い

それぞれの未来

セガサターン版  
今秋発売予定

windows95/98版  
絶賛発売中

This is COOL

# 機動戦艦ナデシコ™



## The blank of 3 years FIVE LOVE

私、ちよつと大人ですから……



あのラスト・シーンには、つづきがあった!



テレビ版最終回から劇場版をつなぐ“空白の3年間”をセガサターンだけの完全オリジナル・ストーリーで綴る、「アニメ・サウンドノベル」版“ナデシコ”登場!!

機動戦艦ナデシコ The blank of 3 years

9月23日発売予定 6,800円 セガサターン専用【アドベンチャー】CD-ROM2枚組

株式会社セガ・エンタープライゼス 〒144-8531 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いただけます。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。

©ジューベック/ナデシコ製作委員会・テレビ東京 ©SEGA ENTERPRISES LTD. 1998

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。

完全ゲームオリジナル曲、3曲を収録したCDシングルも同梱予定

- 「星座の海を行こう」歌：桑島 法子、南 央美
- 「ハルビアスかはずせない」歌：高野 直子
- 「キッチンパーティー」歌：本井えみ、川上 とも子、矢島 晶子、中川 玲

キャラクター原案  
麻宮騎亜氏による  
オリジナルキャラクター  
「ラビオ」も新登場!!

SATURN FAN

1998年 No.18  
10月2日号

平成10年10月2日発行  
第10巻第18号(通巻138号)  
第3種郵便物認可

発行人 山森 尚  
編集人 相沢浩仁

発行所 株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー  
〒105-8822 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ ☎03(5569)6214  
編集 ☎03(5569)6223 広告 ☎03(5569)6215 販売 ☎03(5569)6216



T1123311100555

©TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998

印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 23311-10/2

特別定価550円  
本体524円