

「シャイニング・ザ・ホーリーアーク」他新作多数出展!!

隔週刊 平成8年9月20日発行(隔週金曜日発行)  
第8巻第17号(通巻89号)平成3年5月16日第3種郵便物認可

東京ゲームショウレポート

サターンファン

# SATURN FAN

## サクラ大戦

巻頭セガ  
特集

業務用  
登場直前

## バーチャファイター3 電腦戦機バーチャロン

シャイニング・ザ・ホーリーアーク  
ファイティングバイパース  
バーチャコップ2/アウトラン  
リグロードサーガ2  
アフターバーナーII

1996

No. 19 9月20日号

540YEN

新作大量  
発表!!

## 東京ゲームショウレポート

## 天外魔境/ルナ

## 闘神伝URA

## エネミー・ゼロ

機動戦士ガンダム外伝  
ラングリッサーIII  
ゼロヨンチャンプ  
ダークセイバー  
ポリスノーツ  
ドラゴンマスターシルク  
リアルバウト 無狼伝説

詳細  
攻略!!

## 同級生if/ときめきメモリアル

# ストリートファイターZERO2





# FIGHTING VIPERS

Play it!



株式会社 **セガ・エンタープライゼス**  
〒164 東京都大田区東田 1-2-12 有楽町相談センター  
電話 03-20-012205 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)



このマークが表示されたソフトウェア、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。

セガエンターテインメントユニバース <http://www.sega.co.jp>

セガのゲームやテーマパークの最新情報を掲載したSEGA ENTERPRISES,LTD.のホームページです



# 金網死闘

過去の試合結果を記録・再生できる PLAY BACK MODEを搭載。  
キャラクターを選び、技の研究・練習ができる TRAINING MODEを搭載。  
ゲームバランスをアーケード版・サターン版の2種類選択できる バージョン切替MODEを搭載。

6,800円 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996



希望小売価格 ¥20,000 (税別)

●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

W  
A  
R  
P.

# WARPP

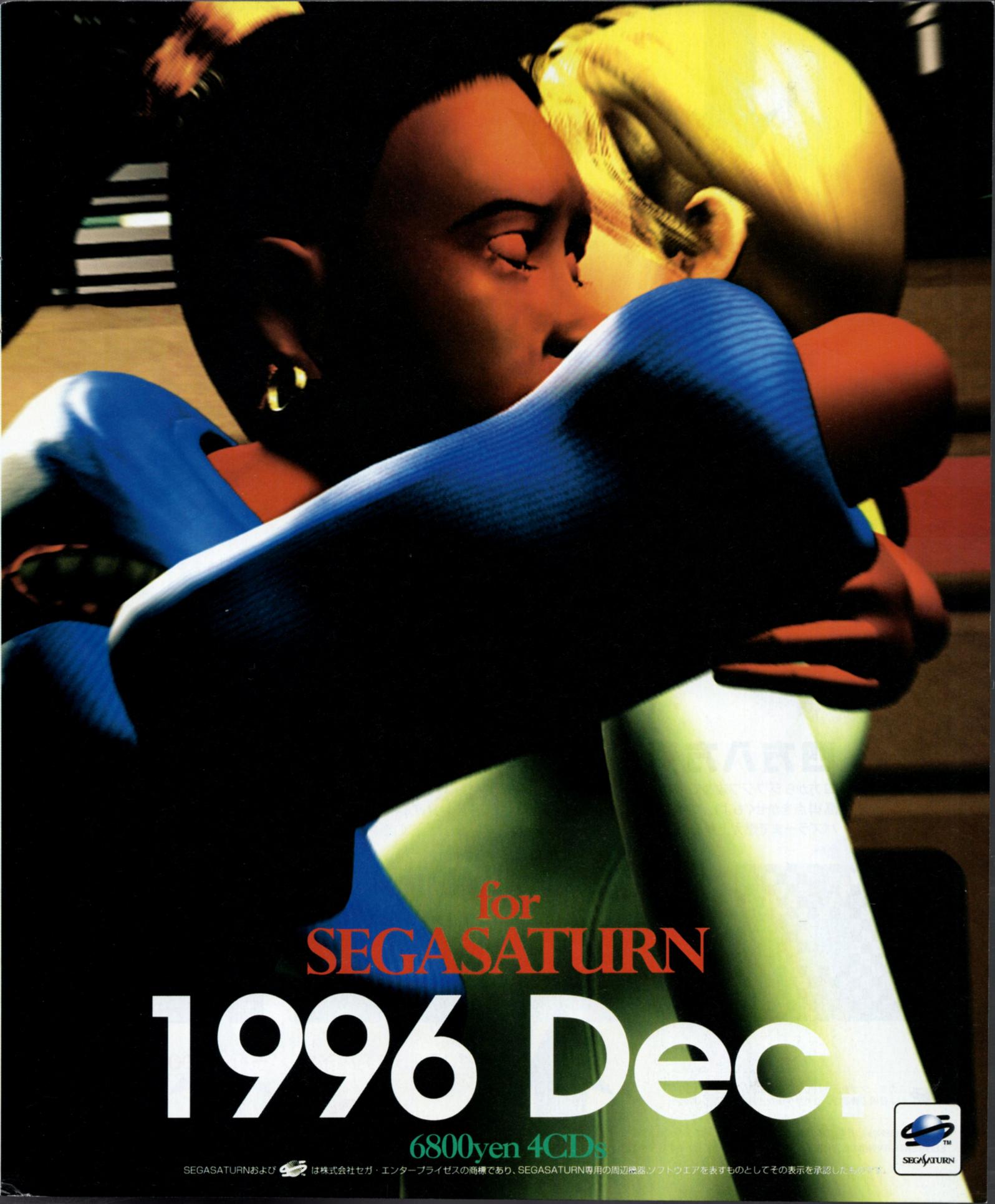
presents

an

Interactive  
movie

ENEMY ZERO

エネミー・ゼロ



for  
**SEGASATURN**

**1996 Dec.**

6800yen 4CDs

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





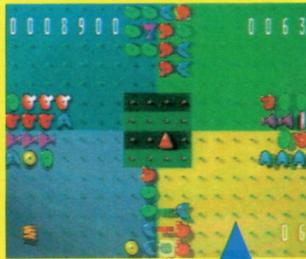
またか。一億総ハマリン。



Zoop™ and ©1996 Viacom International Inc. All Rights Reserved.  
Original Game Concept © Hookstone Ltd. Patent Pending.

## 四方八方責め、ズルズルパズル新登場。

四方からジワジワ攻めてくるカラフルキュートな敵をビームで打ち、中央エリアを守れ！同じ色の一列を全滅させて高得点をかせぐもよし、地道にピコピコ打つもよし。いずれにしる99ものレベル設定があるから、女の子からプロのパズラーまで燃え上がることうけあい。シューティング要素を盛り込んだ3D新感覚パズルゲーム「ズープ」、新登場。



10月25日発売予定 / 予価4,800円(税抜)

 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。



株式会社メディアクエスト

東京都品川区上大崎4丁目5番37号 山京目黒ビル2F TEL03(3494)7611  
インターネットホームページアドレス▶ <http://WWW.mediaquestjapan.com>

# CONTENTS

# SATURN FAN

ついに登場!!アーケード版『VF3』徹底詳細レポート

SEGA AM2研 FAN SPECIAL

## バーチャファイター3

61

『シャイニング』や『テイトナ』の新作を含むセガ7連発!!

SEGA POWER-UP REPORT!!

電腦戦機バーチャロン	プレイ&レポート	8	ファイティングバイパース	キャラ別攻略	26
シャイニング・ザ・ホーリアーク	画面初公開!!	14	バーチャコップ2		34
サクラ大戦		20	テイトナUSA	Circuit Edition~	36
リグロードサーガ2		24			

出展作と各種イベント等を詳細報告!!

SPECIAL ISSUE

東京ゲームショウ'96REPORT	176
-------------------	-----

ロールプレイング特集!!

RPG BIG6 COLLECTION

ラングリッサーIII	106	
ダークセイバー	詳細攻略 第1回	110
ルナ シルバースターストーリー	116	
天外魔境 第四の黙示録	118	
アルバートオデッセイ外伝	ストーリー 攻略 第4回	120
ドラゴンマスターシルク	122	

特報!!

注目作PICK UP!!

エネミー・ゼロ	70
SEGA AGES/アフターバーナーII	74
SEGA AGES/アウトラン	75

続報!!

CONTINUE TO REPORT!!

闘神伝URA	163	
ゼロンチャンp Doozy-J Type-R	166	
機動戦士ガンダム外伝! 戦慄のブルー	170	
三国志V	172	
ときめきメモリアル対戦ばするだま	173	
ぎゅわんぶらあ自己中心派	TOKYO MAHJONGLAND	174
サンダーフォース ゴールドバックI	175	



9月20日号 1996 No.19

COVER MOTIF/闘神伝URA  
OTAKARA  
COVER ART/ことぶきつかさ&タカラ  
COVER DESIGN/渡部孝雄

### 攻略

ストリートファイターZERO2	第1回	95
同級生if	第3回	145
ときめきメモリアル		
~forever with you~	第4回	152
天地を喰らうII~赤壁の戦い~	第1回	158
鋼鉄霊域	第1回	160

### NEW

近日発売ソフトジャンル別紹介

リアルバウト餓狼伝説	184
ポリスノーツ	188
スターファイター3000	190
Destruction Derby	191
めざせアイドル☆スター!	
夏色メモリーズ(麻雀編)	192
エンジェルパラダイスVol.2	
吉野公佳 いっしょにいたいin Hawai	193
ウルトラマン凶鑑	194

### 好評連載

- 本誌だけのオリジナルCDジャケットコレクション  
**VALUABLE CD JACKET**
- ①ときめきメモリアル(6) 虹野沙希 59
- ②神秘の世界エルハザード 161
- 近日発売ソフトを編集部員10名がレビュー  
**サターンソフトImpression!** 195
- 業務用最新ゲーム情報満載!!  
**ARCADE HITS NOW!!** 200
- 大技コマンド等ウルテク炸裂!!  
**HYPER UL-TECH** 202
- サターンモデムを詳細解説!!  
**セガサターンネットワークスナビゲーター** 204
- 新着画面超速報!!  
**COMING SOON** 206
- 気になるソフトの進行状況をチェック!!  
**期待作 最新状況レポート** 212
- サターン&ゲームギア用ソフト発売日一覧  
**新作発売カレンダー** 214
- 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** 216

### IC 土星の王国

データ・ハガキ情報満載

- 売り上げデータ&読者ソフト評価  
**RANKING STREET**
- サターンソフト売り上げランキング 79
- 読者が審査員 ゲーム成績表 80
- Extra Review 86
- 前人気&サターン移植希望ランキング 87
- 読者が選ぶ リアルタイムゲームランキング 88
- どんなゲームも懇切丁寧に解説・攻略  
**Game研究所**
- アーサーとアスタロトの謎魔界村 90
- ハートビートスクランブル 92
- セガCS開発チームと読者をつなぐ  
**SEGA CS開発室日記** 93
- サターンファン大集合!!読者ページ  
**コーンヘッドクラブ** 127
- 関連情報満載!!  
**NEWS Dynamite!** 132
- 新連載!!オフィシャルファンページ  
**ファイエル!!銀河英雄伝説** 134
- 全発売済ソフト&ハード完全データ  
**SATURNデータベース** 135
- アンケートに答えてプレゼントをGET!!  
**読者プレゼント** 140

# 緊急速報

電 脳 戦 機

# VIRTUAL ON

CYBER TROOPERS

バーチャロン

## 東京ゲームショウで披露された

VIRTUAL ON

### 『バーチャロン』50%バージョンをチェック

先日開催された「東京ゲームショウ」にて初めてユーザーの前に登場し、話題を独占したサターン版『バーチャロン』。出展されたものは50%という開発状況ながらも

プレイ可能なバージョンだった。そこで、開発過程のちょうど半分にあたる現時点で、どれだけ業務用のゲーム性を再現しているのか、気になる移植度を緊急レポート/

#### チェック 1 全キャラが使用可能

驚くことに開発度50%の現時点で、すでに全8体のキャラが完成していた。テムジンからライデンまで、お気に入りのキャラを使い、さまざまな技を出すことができた

のだ。懸念された表示ポリゴン数も、見た目は業務用に劣らないデキ。キャラのカッコよさも相変わらずで一安心といったところ。



●CPU戦は3面まで遊べた



●本格的に遊べるものだっただけに、プレイまでに30分以上待つことも

#### チェック 2 演出もバッチリ再現!

「バーチャロン」を演出するさまざまな要素、画面効果なども、しっかり再現されていた。スタート時の発進シーン、勝ち（負け）ポ

ーズなどは、サターン版でも同様に見ることができた。残念なのは、コンティニュー時の機体の修理シーンが見られなかったこと程度か。

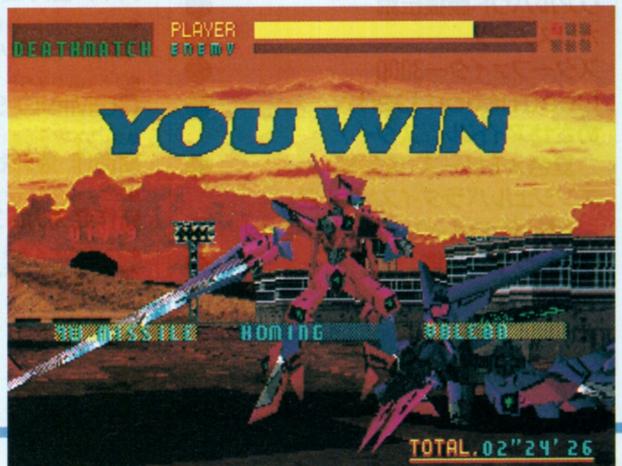


●ソードを振れば残像が残る



●フィニッシュ時にはリプレイが

●勝利を誇示する勝ちポーズも、数種類のアングルで堪能することができた



# 驚異の完成度を検証&開発者インタビュー

発売日	'96年内
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	未定
ジャンル	3Dアクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	ツインスティック
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	50%(8月30日現在)



長い沈黙を破り、前号でついに画面写真が公開されたサターン版『電腦戦機バーチャロン(以下バーチャロン)』。今回は、8月22~24日に開催された「東京ゲームショー」会場での『バーチャロン』のプレレポート、そして開発者インタビューなどを速報する!

## チェック③ 対戦部分はどうなる?

ショウバージョンの『バーチャロン』では、肝心の対戦はまだ未完成ということで、CPU戦のみのプレイだった。ただ、今後採用される可能性のある対戦方式として、もっとも可能性が高いものは、TV画面を二分割した対戦方式だという。もし実現すれば、出費が少ないお得な対戦ができるが…?



◎现阶段では全画面対戦は望み薄?

## チェック④ キャラの動き、画面表示の現状

業務用では秒間60フレームの動きを見せていたキャラ。サターン版では、少々動きの滑らかさが落

ちていた感があった。ただこのあたりは完成度50%ということで、今後改善される余地もあるだろう。その他、武器の残エネルギーを示すゲージ、画面外の敵の位置を指すマーカーなどの細かいステータス表示は問題なく再現されていた。



◎視界の外の敵もわかる

◎動きが落ちても遊びには支障なし

## 2つの操作系の使用感レポート

発売が決定した、『バーチャロン』専用コントローラー「ツインスティック」。ショウでは、開発中のもながらスティックを操りキャラを操作することができた。触ってみてまず気付くことは、業務用のレバーに比べて、かなり柔らかいということ。手を軽く左右に動かすだけで、入力と判定される。あまり「入力した」という実感のないうちにレバーが入っているのが難点だろうか。左右両方のスティックに付いている、プースト、攻撃の各トリガーは、指を自然に乗せられる位置にあり、ボタンの堅さもちょうどよい感じだ。この機器の今後の課題は、レバーのほどよい堅さを保つことか。

### パッドの方がダッシュしやすい?

サターン用ソフトということで、もちろんパッドにも対応。ダッシュ、ジャンプ、左右トリガー攻撃の入力などが各ボタンに割り振られていた。方向キー+ボタンでのダッシュは、ツインスティック使用時よりスムーズに出せるなど、パッドの利点も見えてきた。



◎こちらの動きに敏感に反応しすぎる?

◎価格やソフトとの同梱があるか、発売日はすべて未定



◎ダッシュ&急停止が即座にできるのはパッドの強み

# 2体のバーチャロイドの

青い電光

ブルーライトニング

## VR. TEMJIN

テムジン

ビームライフル、ボム、ビームソードの3種類の武器のバランスが良く、どんな敵と対峙してもそれほど不利だと感じずに戦うことが可能。中間距離からのライフルで牽制後、一瞬の間を突いて近付き、ソードで一尖するのが基本戦法だ。



### 検証・テムジン

完成度50%のこの時点で、テムジンは業務用と比べても違いを見つけるほうが難しいキャラである。細かい注文をつけるとしても、それを見つけるのが困難であるといえるくらいだ。ショーでも、特殊技のグライディング・ラムの高速移動シーンが映っていたぞ。

●ジャンプ、ダッシュなどすべてが平均的なのはサターン版も同様



### ビームライフル

右スティックの攻撃トリガーを押すと、構えたライフルから青色のビームが放出される。威力、連射性能ともに性能が高く、メインとして使っていける武器だ。



●相手をロックオンしていないと、まず敵には当たらない

### ボム

左トリガーの攻撃はボム。放物線を描いて地面に落ちたボムは、爆風を巻き上げながら炎上する。爆風に身を隠すという戦法も可能。



●爆風は相手の攻撃のほとんどを相殺できるという優れた効果を持つ

### ビームソード

左右両方のトリガー同時押しで、青い光を放つビームソードを水平になぎ払う。ソードから出た衝撃波にも攻撃判定があり使える。



●これ一撃で形勢逆転もあるが、近距離の攻撃はガードされることも

### ソードアタック

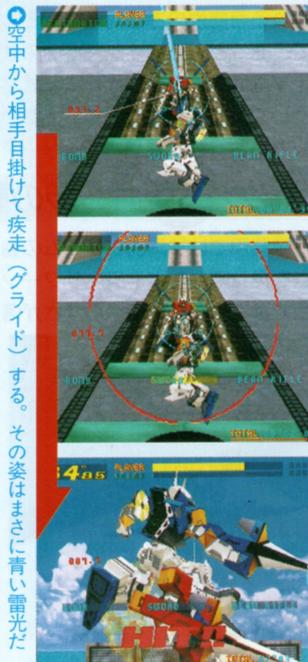
ライフルを槍のように使い、敵を突き刺すこの攻撃は、相手が至近距離にいるときに攻撃トリガーを引くと発生する。同系統のビームソードよりも威力は低いが、攻撃速度が早いので利用価値が高い。



●ボタンを連打すると、突きを2回連続して出すことができる

### グライディング・ラム

テムジンの隠し技として有名。ジャンプの頂点から、ビームソードを片手に相手目掛けて一直線に突っ込む、テムジンの攻撃の中ではもっとも威力が高い技。突進する速度は速いが、余りに攻撃の軌道が直線的なため、大抵はヒットする前に回避されてしまう。



●空中から相手目掛けて疾走(グライド)する。その姿はまさに青い電光だ

# アクションを公開

## 電腦戦機バーチャロン

テムジン、バイパーⅡの2体の持つ、標準装備の3種類の武器+秘められた潜在能力を紹介。業務用そのままの技の迫力を、その目でしかと確かめろ！

### バルカン

右トリガー攻撃のバルカン。威力は低いものの連射性能が高く、相手を牽制するにはもってこいだ。



3方にバルカンを放つ

### ビームサーベル

接近戦に持ち込んだときに攻撃トリガーを引くと、紫色に輝くビームサーベルで敵を切り裂く。装甲の薄いバイパーⅡが敵に接近するのは危険だが、ときには一気に近づいて一撃必殺を狙うのもよい。



●サーベルを横になぎ払うため、軸がずれている敵にも攻撃できる

### 7WAYミサイル

左トリガー攻撃は、扇状に7つのミサイルをばらまく7WAYミサイル。これも相手の牽制用武器。



●相手は空中に逃げるしかない？

### ホーミングビーム

胸の発射口からうねりをあげて飛び出すホーミングレーザー。ミサイルと併せて使うと効果絶大。



●ホーミングと名が付くだけあり、敵を追尾する性能は非常に高い

### 検証・バイパーⅡ

一度空へ飛び立てば、空中のかなりの広範囲を移動できるのがバイパーⅡの特徴。その動きの軽さはサターン版でも同様だ。また、特殊技のS.L.C.ダイブは、業務用とグラフィックの表示方法が違うのだが、オーラに包まれたような雰囲気は十分伝わってくる。

●サターン版でも素音さを生かした戦いが可能だ



## 天空の覇者

# VR. VIPER II

バイパーⅡ

空対地という状況を作れば、その攻撃を防ぐことができる相手は皆無だろう。隙あらば空中に飛び立ち、択一攻撃を仕掛ける。成功すれば、上空から砲撃の雨を浴びせられることができるが、失敗すればその薄い装甲を破られて一貫の終わりで。

### S.L.C.ダイブ

上空高く舞い上がったバイパーⅡが、オーラを身にまとい相手に突進する。この突進時には、相手のすべての攻撃を無効化するので、相手側は突進を避けるしか選択がない。この特徴と高い威力から、S.L.C.ダイブはバイパーⅡ最強の攻撃と位置づけられている。

●威力もさることながら、この攻撃の一番の脅威はその追尾性能だろう



# サターン版の 詳細を直撃 監修・互 重郎氏にインタビュー

東京ゲームショウへの出展で、おぼろげながらもその姿が見えてきた『バーチャロン』。しかし、対戦などの気になる部分がいまだに闇のなかにあるのも事実。というわけで、サターン版製作監修者の互重郎氏に直撃インタビューを敢行!

## まずは画面分割対戦を実現させたいですね

—東京ゲームショウでは、すでにプレイヤーキャラ8体全種が使える、とても50%の完成度には見えなかったのですが。

互 いや、まだまだですよ(笑)。確かにキャラは全部使えるようになっていますが、あのバージョンには肝心の対戦部分が入っていませんから。今後対戦部分を作る段階では、キャラの基本的な動きができたうえで、強さのバランスを取らなければならないんですよ。その作業を時間をかけてやらなければならないので、やることはまだ山積みといった感じです。

—その対戦ですが、考えられる対戦方式として、サターン1台でできる画面分割対戦、周辺機器の対戦ケーブルを使ったサターン2台での対戦、通信対戦システムの「X-BAND」を利用した対戦

と、いろいろな方法がありますが、サターン版『バーチャロン』ではどれを採用する予定ですか?

互 いま挙げていただいた3つの方法は、やろうと思えば全部できるんですよ。ただ、そういった技術的な裏付けがあったうえで、私としてはできるだけ多くのユーザーに『バーチャロン』を対戦プレイしてほしいという願いがあるんです。だからまずは画面分割対戦をできるようにしておきたいです。いくらなんでも2台のTV、2台のサターン、2枚のゲームソフトを用意させるのはユーザーにはキツイと思うので…。もちろん、そのような豪華な設備で、プレイできるように対応させることも必要なのですが、最低ラインの設備(サターン1台)で対戦ができるようにするのが作り手の義務と責任だと思っんですよ。

—もし画面分割対戦にするなら、TV画面を上下分割にするんですか? それとも左右分割ですか?

互 うーん。例えばワイドテレビでプレイする場合は左右分割のほうが見やすいでしょうし、普通のテレビで遊ぶには上下分割がプレイしやすいと思うので…。その辺はフレキシブルに対応したいですね。

—ということは上下、左右分割両方に対応することになる?

互 どう思います? いい案だと思っんですけどね(笑)。

●誰でも対戦を楽しめることを最優先すると画面分割方式を採用か。全画面対戦も捨てがたいが…



—技術的に難しいかと…。

互 でも私たちは技術屋ですから(笑)。まあ、じつのところ対戦の仕様に関しては现阶段ではすべて未定なんですよ。

## サターンの範囲でできることの答えを

—サターン版の移植には、業務用『バーチャロン』を作ったAM3研ではなく、CS(コンシューマ)部署が担当するとのことですが、互さん自身は移植にどう関わっているのですか?

互 全体的な監修という立場で関わっています。例えば、画面に色を出す発色機能1つ取っても、業務用『バーチャロン』で使ったCG基盤「MODEL 2」とサターンではそれぞれの持つ特性が全然違うものなんですよ。そういった違いを踏まえたうえで、サターンのスペックでどれだけ『バーチャロン』のイメージを出せるかという点で、いろいろと意見を

出させてもらっています。モデルの作り方、テクスチャーの貼り方などを工夫して、サターンの性能の範囲でできる『バーチャロン』を作ろうと思います。

—業務用の完全移植は目指さないということでしょうか?

互 完全移植というより、業務用と同じプレイ感覚をサターンでも味わえるようにするサターン版の『バーチャロン』を作るといった感じでしょうか。そもそも完全移植という方向性は商品のウリとしてはもう終わったと思っんですよ。それよりは、ゲームセンターで『バーチャロン』に興味があったけど、



●対戦において、キャラ間のバランスはおもしろさを左右する要素。じっくり練りこんで欲しい

## セガAM3研 プロデューサー 互 重郎氏

昨年12月に業務用でリリースされ、現在ヒット中の『電脳戦機バーチャロン』の制作者。現在は続編に当たる業務用『バーチャロン2』を制作中。



最低ラインの設備で遊べるようにするのが作り手の義務と責任でしょう。

# CGムービー? やりたいなと思います スタッフもみんな凝り性なんでね

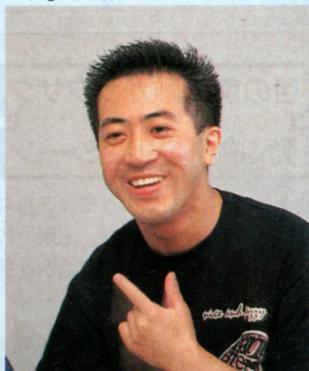
プレイ料金や操作に慣れなくてあまり遊べなかった人でも「サターン版を試してみようか」とソフトを手にするような、そんな移植を目指します。

——いままで「バーチャロン」をやっていない人へアピールするということでしょうか?

互 移植というカテゴリーにとらわれずに、ゲーム本来のコンセプトを理解してもらいたいと思います。もちろん、業務用にハマったから買うという人も嬉しいんですけど。あと、あの2本レバーが難しいと思った人はけっこう多いと思うので、そんな方に落ちついて家でプレイして欲しいなあという願いもありますね。

## パッドを使っても普通に遊べます

——2本レバーといえば、「バーチャロン」専用の「ツインスティック」の発売が決定していますが、



○「新キャラですか? あと3カ月くればなあ」とおどける互氏

こちらの制作にもアドバイスを? 互 アドバイスというより、まず私が基本コンセプトを決めました。手頃な値段で、業務用の操作性を100%再現できないまでも、あの操作感覚を実感できるものを作る、というのが基本姿勢です。ボタンの位置も、手の小さいプレイヤーでもトリガーに指が届くように調整しました。「ツインスティック」に関して、基本的な部分は私が関係しているんですよ。

——ツインスティックのデキには自信がありますか?

互 現時点ではまだ試作段階なので、先日の東京ゲームショーなどで触ってみたユーザーの意見を聞いてみたいですね。もちろん、限られたコストの中では難しいこともあるのですが、私たちはプロだし、改善できることはやるつもりです。これはパッドの操作についても同様です。「バーチャロン」はすべてが現在進行中なので、操作系以外にも何かあったら、ドンドン意見をいただきたいですね。

——パッドとツインスティックなら、やはりツインスティックのほうがプレイしやすいですか?

互 いえ、パッドでも十分に楽しめるように調整を繰り返しています。ただ、パッドでも問題なく遊

べる状態でも、スティックを買うという人はいるでしょう。スティックがなくては「バーチャロン」を100%楽しめないというにはしません。もちろん、スティックを買ってくれた人には、その期待を裏切らないということを約束します。

## オリジナル要素はいろいろ考えています

——家庭用への移植ということ、なんらかのオリジナル要素が追加されると予想されますが?

互 いろいろ考えていますよ。

——具体的には?

互 秘密です(笑)。

——ではこちらから具体的な質問をしましょう(笑)。業務用に登場した中ボスのヤガラデと、ラスボスのジグラットが使用できると嬉しいんですが?

互 業務用の開発中に、一度その2体を使えるようにした時期があったんですけど、おもしろくないんですよ。あまり動けないので、攻撃だけになってしまうんです。

——新ステージや、CGムービーの追加は?

互 ステージの追加はおもしろいと思うのですが、実現は難しいですね。CGムービーはですね…やりたいなとは思っています(笑)。今すぐにでも絵コンテを作りたいくらいにね。

——それは楽しみですね。そうすると、今度はそのCGムービーがどのように挿入されるのが気になりますか…。オープニング? それともエンディング?

互 まだやるとは言ってないです



○カメラワークひとつ取っても、数種類の方式が試されたうえで、ベストの角度が選択されるそう

よ(笑)。「バーチャロン」って、プレイヤーの各キャラに対する思い入れがすごく深いんですよ。だから私たちとしても、キャラのイメージを壊すようなものは作りたくないですね。いきなり「宇宙暦〇×年…」とか「～大佐が…～戦役で…」とかやっても、違うかなあと(笑)。まあスタッフがみんな凝り性だし、いいものを作る自信はあります。

——最後にユーザーにひとこと。

互 私たちの狙いとして、業務用の「バーチャロン」をあまりプレイしていない人を引き込もうという考えがあるんですよ。もしサターン版をおもしろいと思ったなら、そのつぎに出る業務用の「バーチャロン2」をプレイしたくなるようにね。「バーチャロン」世界の招待状としてのサターン版を期待してほしいですね。

——ありがとうございます。



○「期待を裏切らない」という言葉を信じて、年内の発売を待とう



○ポリゴン数を減らした痕跡などがまったく見られないキャラのモデリング。監修の効果ありというところか

「シャイニング・ウィズダム」から1年!  
ソニックが満を持して放つ

# SHINING the HOLY ARK

シャイニング・ザ・  
ホーリアーク

発売日	'96年末	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	ソニック	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイヤーデータ
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	60%(8月30日現在)

## 3D表現の限界に挑戦! パラ・リアリティ(疑似現実)とは!?

シリーズを重ねるたびに新たな  
フィーチャーを盛り込み、ファン  
を驚かせた『シャイニング』シ  
リーズ。今作では3DRPGのスタ  
イルを採用。さらにソニックなら  
ではのこだわりが随所で見られる。

そのこだわりとは「パラ・リア  
リティ(疑似現実)」の追求だ。これ  
は現実にはありえないファンタジ  
ーの世界を、いかにビジュアルと  
して具体化するかという、ソニッ  
クの新たな挑戦なのだ。



●町やダンジョン、人など画面上に存在するすべてのものをポリゴンで表現

## 町やダンジョンを フルポリゴンで表現!!

このゲームでは町やダンジョン、  
登場人物など、すべてがポリゴン  
で描かれている。移動時のなめら  
かなスクロールは必見だ!

## 目の前の敵がザクザク 動く白熱の戦闘シーン

レンドリングによってリアルな  
質感で描かれた怪物が、出現、攻  
撃時などに迫力のアクションを見  
せてくれるぞ!



●敵はそれぞれに出現、攻撃のパ  
ターンをもっている。ザコも中ボ  
スなみのポリゴームで強そう!

## スムーズに スクロールする!

●なめらかな動きで全方  
向にスクロール。イベン  
ト時には見上げることも

アーサー HP 178   ウォトム HP 175   メロディ HP 184   リサ HP 215

## デカイモンスターが 迫りくる!!



ウォトムは、19ポイントの  
ダメージを受けた!

リサ HP 215  
メロディ HP 184  
シリーズ最新作!!

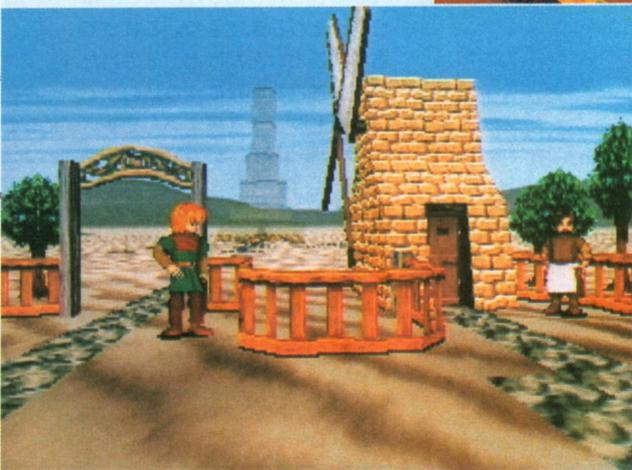


ついに姿を現したシリーズ最新作。その名も『シャイニング・ザ・ホーリーアーク』。前作の『シャイニング・ウィズダム』とはガラリと趣を変えて、今度はフルポリゴン3DRPGとなつての登場だ!!

地形の特徴を活かした  
仕掛けだらけのダンジョン

冒険はお城や塔、森などの、さまざまなシチュエーションで展開する。それぞれの地形を活かしたトラップの数々が、次から次へとプレイヤーを襲う!

●町の向こうにうっすらと見える塔。あそこにはアツと驚く仕掛けと凶悪なモンスターが待ち構えているのだろう



●さあ! アーチをくぐって冒険の世界へ!!



次のページからは  
『ホーリーアーク』  
の詳細に迫る!!

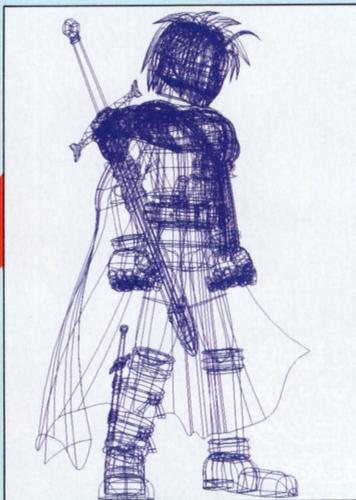
## 緻密に作りこまれた登場人物が ゲーム中でいきいきと動きまわる

まずは左にある美しいCGイラストを見ていただこう。これはゲーム中でプレイヤーの分身となる

アーサーの雄姿。今までの「シャイニング」シリーズの主人公と比べ、少し大人っぽい感じだ。実際

美

麗



●戦闘時にも、攻撃の際に味方のキャラクターが表示され、それぞれ個性的な動きを見せてくれる



●ワイヤーフレームで作成されたアーサーに命が吹き込まれる。装備品などのパーツも細かく描き込まれているぞ

## ソニック社長・高橋氏が 『ホーリアーク』の魅力を語る!!

編集部は先日、ソニックの高橋氏に直撃。ゲームをプレイしながら本作の魅力を語ってもらった。

——ソニックの3DRPGといえばメガドライブの…。

高橋 「シャイニング・アンド・ザ・ダクネス」ですね。よく比較されるんです。でも本当は「ダクネス」というよりも、僕が昔から考えていた3Dゲームを、今回新しく作っていただけなんです。

3Dゲームの魅力ってリアルな視点ですよね。そのリアルな視点を利用して、トップビューのゲームにはない臨場感を追求したのが「ホーリアーク」なんですよ。「ダクネス」もその考えから生まれたんですけど、メガドライブでは自分の表現したいことが、すべて詰め込めなかったんですよ。ダンジョンには森もあれば壁に覆われたところもあるし、屋外だってあってもいいと思うんです。そういういろんなところを探検できて、

その場所にあったモンスターがいかにその場所に棲息しているかのように出現する。それをどれだけ説得力をもたせて表現するかが、僕の仕事だと思うんです。

——臨場感といえば、戦闘でのモンスターや町の人たちが、非常によく動いていましたね。

高橋 そう、例えば教会なんかに行ったら後から話しかけると、振り返ったりしますよね。これって当然のことなんだけど、その当たり前のことをいかに作り込むかで臨場感もグッと高まるんです。



●「今までやりたかったことが、サターンでやっと実現できそうです」

### 剣士・アーサー

アーサーは、この「ホーリアーク」の舞台となる、パルメキア大陸の内陸部を中心に活躍する傭兵である。彼が各地で上げた戦績は数知れず、若いながらも練達のフリーコマンドとしてその名を轟かせている。金のためとあらば、

昨日の雇い主の敵に回ることもあり、仕事に関しては多少ドライなところを見せる。そんなクールなアーサーも、女の涙にはめっぽう弱い。目の前で女に泣かれると、百戦錬磨の傭兵も形無しになってしまうのだ。

表情豊かな町の人々

ここでは町で生活をする人々を紹介する。見どころは町の人が着ている衣装や表情などに、それぞれ変化をもたせているところだ。また、イベントキャラなどは、話

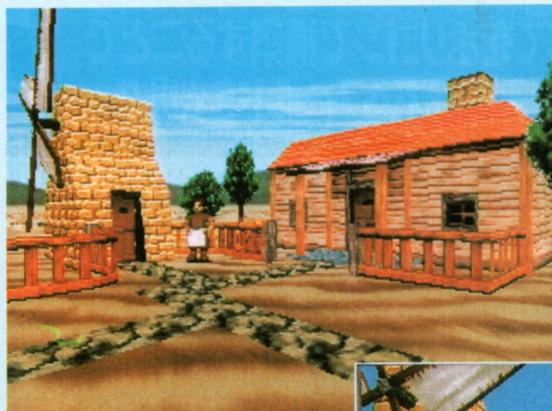
しかけた時のリアクションなども細かく設定されている。「町の人に話しかけるだけでも楽しい」というものを目指している、開発者のこだわりがここにも見られる。



○町の入口。誰に話しかけようか？



○目の前に老人がたたずんでいる



○民家の付近にも人の姿が見える。話しかけると様々なリアクションが

町の人々は個性的!!



○町の入口で立っている人に話しかける。歓迎してくれているらしい

シャイニングの世界

STORY

パルメキア大陸の内陸部に位置するエンリッチ国は、領土の中央に位置するエンリッチ城を中心に、小さな集落が点在する小国である。かつては鉱山の豊富な財源のおかげで人の行き来が多く、そのため内紛が絶えなかったという。その頃から臨時の職業軍人を雇い入れる習慣ができたのだ。

この国の官僚たちは自分の私腹を肥やすことに腐心しており、そのせいか道路の整備や

産業の促進といった面で、他国から遅れをとっている。また、確たる兵役がないため力だけでの上昇される可能性もあり、各地から腕におぼえのある者が集まってくるというのが現状である。

かつてこのエンリッチ国には、呪われた文明が存在したという。そのため幹線道路から少し脇道にそれると、危険なモンスターたちがうろついているのだ。

戦闘をイベント化

——敵の出現率が低い気がしたんですが、これは一回の戦闘の密度を濃くしていこうというものなのでしょうか？

高橋 そうです。一回の戦闘が少し長くなるかわりに、敵の出現を少なくしようと。RPGは戦闘が進化していかないと、その戦闘が枷（かせ）になると思うんですよ。だからモンスターの出現パターンや、攻撃方法といった細かい部分

を作り込んで、戦闘自体をイベント化しようと考えたわけですね。

——オープニングムービーで飛空艇が出てきますが、あれは物語にどう関わってくるのですか？

高橋 ああ、あれ。カッコいいでしょう（笑）。実はあれ、ストーリーの核の部分なんです。「ホーリアーク」というタイトルの「アーク」っていうのは、いくつかの意味があるんですよ。ひとつは聖枢、もうひとつはすごく大事なものを保管しておく箱。そして、方舟と

いう意味もあるの。

——なるほど、あの飛空艇は方舟なんですね。

高橋 聖枢だけならアークでよかったんですけど、聖なる方舟でもある。こういっているんな意味が、ゲームのストーリーの芯になってるんです。何だか深そうでしょ？

——そうですね。飛空艇が出てきた時に、今までの「シャイニング」と少し違う気がしました。

高橋 今までの「シャイニング」のシリーズだと、引き継いでいかなきゃいけない雰囲気っていうものがあつたんですが、ここでひとつ区切りをつけてみようかと思ったんですね。「ウィズダム」まで流れてきたストーリーのニュアンスみたいな部分で、で、今回は今までよりもシリアスな物語で、少し大人っぽい雰囲気を出そうかと。

その新しい「シャイニング」の世界を、いかに現実的に見せるかっていうことで苦労していますよ。町とかダンジョンをポリゴンで作っているわけですが、洞くつとかがベタベタと平らになっているわけがないですよ。出っ張りがあ

○今回はちょっと大人っぽいゲームを目指してるんですよ



ってへこんでて、地面も細かいデコボコがあるっていう。そのデコボコの上を歩く感覚も、視覚的に表現してるんです。

——細かいですね。

高橋 実をいうと僕はそこまで要求していなかったんですよ。ただ開発スタッフがものすごくこだわっちゃって（笑）。

——要求している以上のものをスタッフが作っていると。

高橋 そうですね。それだけこのゲームを愛しているっていうか、このゲームで表現できる可能性に期待してると思うんです。そして、これからどこまで完成度を上げられるか、完成したものにユーザーがどう答えてくれるかという期待感。そんなことを感じられるゲームにしたいと思っていますんですよ。

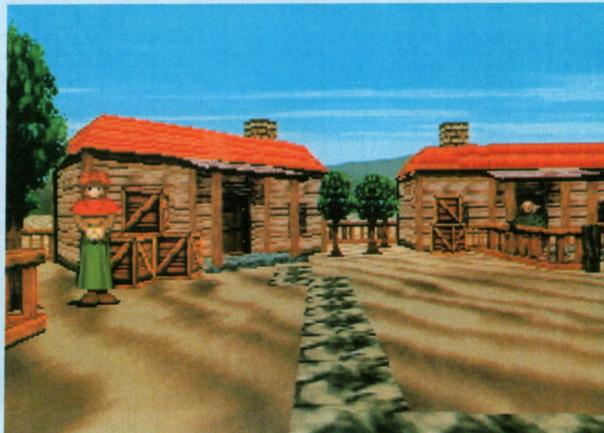


○随所に盛り込まれた3Dならではの演出が光る

## すべてをポリゴンで構築することで リアリティあふれるフィールドを表現!!

町とダンジョンはすべてポリゴンで表現。集落のような村もあれば石作りの町もあるといったように、様々な形の町が用意されてい

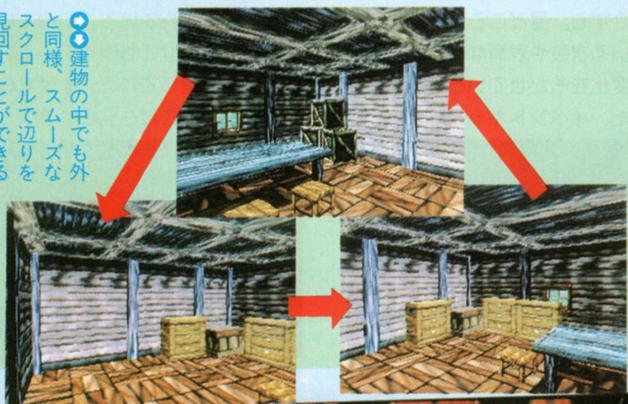
る。その美しく描き込まれた町の中をスムーズな動きで移動し、イベント時には凝ったカメラワークでゲームを視覚的に盛り上げる。



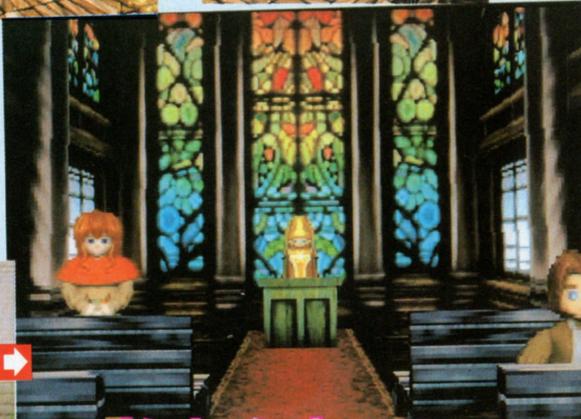
●全方向の移動が可能でスムーズに動く。前方向2回で走ることができ、平行移動も可能だ

## 部屋の中も自由に見わたせる

●建物の中でも外と同様、スムーズなスクロールで辺りを見回すことができる



●遠くにある教会に近づいていく。扉を開けるとそこには神父と礼拝にきている人たちが。どんなイベントが起こるのか



教会の中へ...

## 番外!!

## 「東京ゲームショウ」バージョン体験記!!

実はこのゲーム、先頃開催された「東京ゲームショウ」に出展されていたのだ。ここでは出展バージョンの体験レポートをお送りするぞ。ちなみにこのサンプルROMは、「東京ゲームショウ」のために制作したもので、製品版とは内容が異なるのであしからず。

まず最初に目を引いたのは、壮大な冒険を想起させるムービーだ。



●「ホーリィーク」はセガのブースにてプレイすることができた

内容はレンタルリングによって作られた巨大な飛空艇が空を覆いつくすというもの。ゲームのスケールの大きさを感ずるには十分だった。

実際にプレイして驚いたのは、すべてポリゴンによって構築された町並み、スムーズにスクロールしたことだ。ダンジョンももちろんフルポリゴン。墓場へ続く不気味な森や、階段での上り下りを繰り返して進む二階層の迷宮など、雰囲気のあるものばかりだったぞ。

ダンジョンでは、モンスターの突然の出現に驚かされた。遠くから走ってくるもの、地中から現れるものなど、次に何が襲ってくるか楽しみなくらい。また、暗い森を歩いていると、それまで寂しげなBGMだったのが突然「ジャーン!!」。敵が出てきた様子もなく、ただの音に驚かされてしまったのだ。どこでピツクリするか予想できないところなどは、

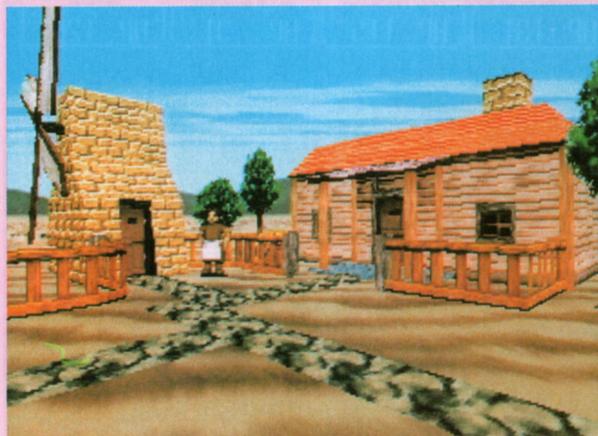
まさにお化け屋敷。効果的な演出である。

戦闘では攻撃時に敵、味方がアニメーションするにも関わらずテンポがよく、コマンド入力のレスポンスも良好。凝った画面のエフェクトと

相まって、密度の濃い戦闘を楽しむことができた。

3Dであることを活かした演出がウリである本作。その魅力をこの段階でも十分に堪能できた。早く製品版を体験したいものだ。

●臨場感あふれる冒険をいち早く体験できた



細かく設定されたモンスターのアクション!

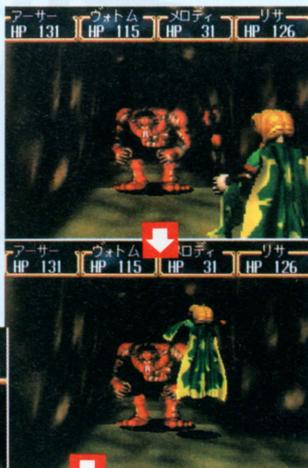
敵、味方が文字どおり大暴れする  
こだわりの戦闘シーン!!

「戦闘をイベントに変える/」  
という考えのもとに生まれた戦闘  
シーン。敵や味方がダイナミック  
に動く臨場感あふれる戦闘を体験

すれば、その言葉にも納得がいく  
ことだろう。ここからは、戦闘シ  
ーンでのこだわりの演出の数々を  
紹介していく。

攻撃時には味方のキャラクタが飛びまわる

戦闘時のコマンド形態などは、  
『シャイニング』シリーズのファン  
には馴染み深い、アイコン選択  
方式を取っている。攻撃は武器に  
よる直接攻撃、魔法による間接攻  
撃、アイテムの使用などでおこな  
う。攻撃時には、主人公以外のキ  
ャラクタが画面の手前から飛び出  
し、攻撃方法によってさまざまな  
アクションを見せてくれる。



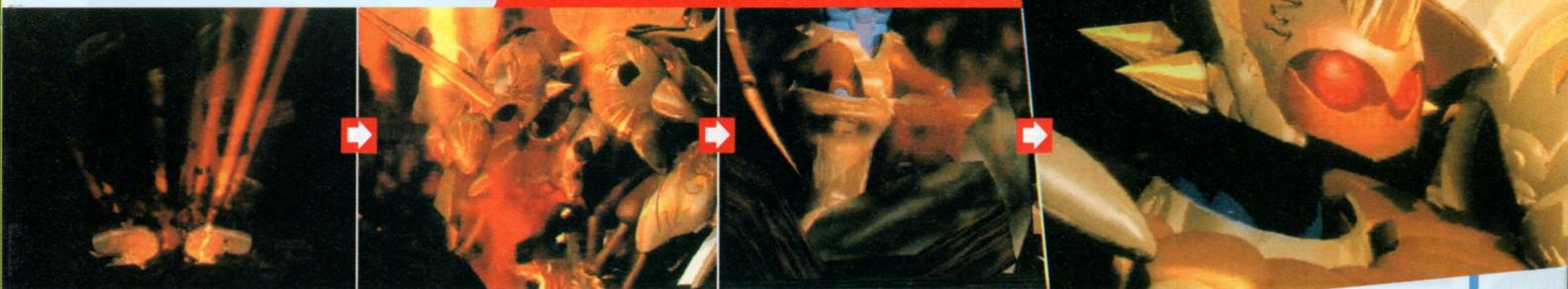
○コマンドを入力する  
と、味方のキャラクタが  
敵に向かっていき、実際  
にアニメーションして攻  
撃を加える

中ボスとの戦闘前にはムービーが入る

下の連続写真は、甲殻類をモチ  
ーフとしたようなモンスターが出現  
するところだ。このように中ボ  
スに遭遇すると、戦闘に入る前に  
ハイクオリティなCGムービーが  
地面が裂け、まばゆい閃光とともに中ボス  
が出現する。甲殻類を思わせるフォルムが印象  
的。こういったムービーが、ボス戦の前に効果  
的に盛り込まれるのだ

挿入される。こういった演出も、  
戦闘をイベント化するのに一役か  
つているといえるだろう。

迫力のムービーに  
戦慄!!



○カニ型モンスター、シザースクラブの攻撃。一度振りかぶってから大きなハサミを叩きつ  
けてくる。他にもモンスターごとに様々な攻撃のモーションが用意されているのだ



○これはオーガブランケ  
ン。描き込みが細かいノ



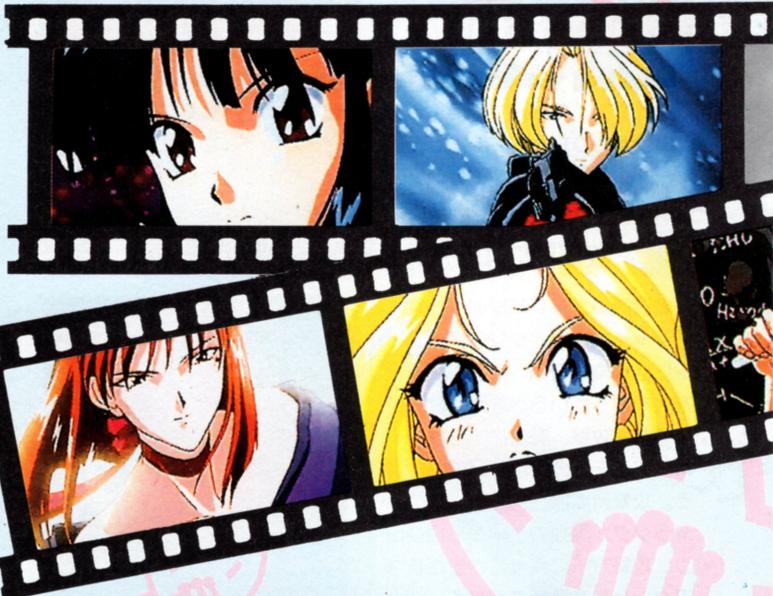
○色まで塗ってある  
○出現、攻撃パター  
ンも細かく設定



# サクラ大戦

SEGA

## 気になる部分を



発売日まで残すところ後わずか。否応なしに期待が高まる『サクラ大戦』。今回は、基本的なゲーム内容を紹介しながら、メインとなるアドベンチャー部分の、気になる部分をチェック!! 『サクラ大戦』の魅力、目一杯紹介していくぞ。

発売日	9月27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/レッドカンパニー	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	6800円(特別限定版8800円)	バックアップメモリー	90・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	7%(日8月28日現在)

### NEWS!

## 『サクラ大戦』が パワーメモリーになった!!

『サクラ大戦』に登場するキャラクタイラストを使用したセガサターン専用外部/バックアップRAMカートリッジ「パワーメモリー」『サクラ大戦』パッケージが、9月27日に発売される。価格は4800円(税別)。普通に市販されているパ

ワーメモリーとまったく同じ値段で発売されるというから、『サクラ大戦』ファンにとっては朗報といっていだろう。特典は、キャラクタイラスト入りインテックスシールが2種類付いていること。また、外箱には、『サクラ大戦』に登場するメインキャラのイラストが艶やかに散りばめられている。パワーメモリー本体のスペックに関しては同じなので、安心して購入して欲しい。

●これがパッケージ。桜の花をイメージさせるピンク色の地に、メインキャラたち勢ぞろいしている

## TVアニメ風に展開する ドラマチックアドベンチャー

『サクラ大戦』は、TVアニメ風のテイストをバリバリに盛り込んだアドベンチャーゲーム。全10話で展開するシナリオは、TVアニメを意識した構成になっている。各話の前半では仲間たちのドタバタ劇を楽しみ、後半でかっこ良く

敵を撃破する…。いわゆるTVアニメの王道パターンがこのシナリオの魅力となっているのだ。後半の特徴は、戦闘がシミュレーションになっていること。レベルといった概念のない戦略性の高いシミュレーションになっている。

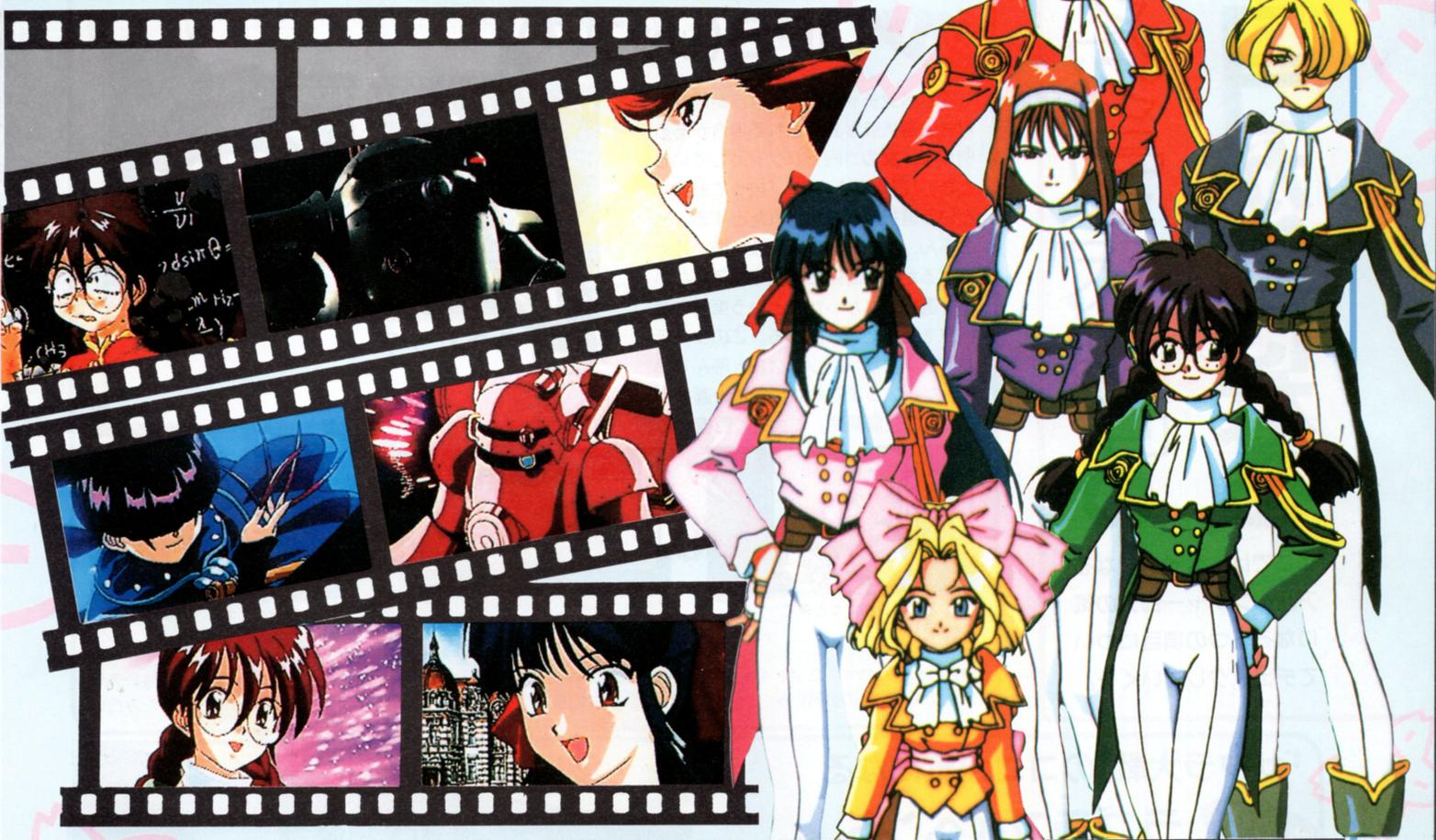


●いろいろなドラマが展開するアドベンチャーパート



●各話の後半に展開される戦闘はシミュレーションパートで

# チェックするぜ!!



## 自由度の高いアドベンチャーパート

ゲームの舞台は、太正12年の帝都・東京。徳川幕府の復権をもくろむ「黒之巢会」が政府の転覆を企んでいた。プレイヤーは、政府が組織した秘密軍隊「帝国華撃団・花組」の隊長となり、6人の女性隊員と共に「黒之巢会」と戦っていく…。まあ、大まかなストーリーはこんな感じだ。

さて、メインとなるアドベンチャーパートは、「花組」の秘密基地「帝国劇場」が舞台。劇場内を移動し、出会った人と会話することにより、ストーリーが進行していく。また、途中に表示される選択肢により、後半のストーリーが微妙に変化。女のコの心情を表した「信頼度」にも影響する。



〇〇上のマップ画面を移動しながら、女のコたちと出会っていく。もちろん移動した順番により、多少ストーリーも変化する

©SEGA/RED



ゴホ……クホッ  
あの……大帝劇場って  
ここでおますよなあ……

## 戦略重視のシミュレーションパート

隊員たちが乗る戦闘メカ「光武」は、搭乗者の精神的な力「霊子力」で動いている。だから、女のコたちの精神状態によって、「光武」の能力が大きく左右していく。その精神状態の善し悪しを決めるのが、アドベンチャーパートで表示された選択肢なのだ。この選択肢がGOODだった場合、プレイヤー(隊長)

に対する女のコたちの「信頼度」が上がり、「光武」の能力もアップする。逆に「信頼度」が下げれば戦闘は苦戦するといった具合に、アドベンチャーパートの選択肢が戦闘に大きく影響するのだ。また、戦闘中にも選択肢が表示されることもあり、やはり「信頼度」が大きく左右する。



〇〇霊力で動くメカ「光武」に乗り、敵と戦う戦闘。基本的な強さは同じなので、戦略性が重要になってくる



# 「サクラ大戦」の ココが気になる

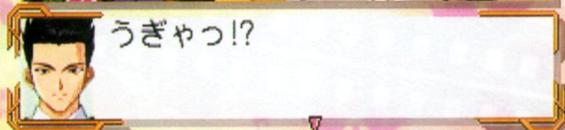
ここでは、メインとなるアドベンチャー部分の気になる5つの項目についてチェックしていくぞ。

## 『サクラ大戦』のココが気になる

### その1 LIPS(リップス)

アドベンチャーパートは、時間制限付きの選択肢が表示される場合がある。例えば、女のコ同士がケンカしているとき、「2人を止める」「放っておく」という選択肢が表示されたとする。もちろん、どちらかの選択肢を選ぶことになるが、時間内に選択を終了しないと「選択しなかった」という第3の選択肢を選んだことになる。このシステムをLIPS(リップス)と呼んでいるのだ。いうまでもなく、この選択が女のコの「信頼度」に大きく影響する。

◎これはケンカしている2人を「止める」「止めない」の選択で、「止める」を選んだ場合の画面



あ、あのね、ちょっと来てほしいの！いいでしょ？

◎このゲームのマスコットキャラ、アイリス。彼女のお願いを…



◎選択肢によって答える。とりあえず忙しいので断ってみると…



……どうして。

◎露骨な顔でプレイヤーに意思表示。「信頼度」は上がらなかったみたい

## 『サクラ大戦』のココが気になる

### その2 ラブラブイベント

時間制限付きの選択肢が、女のコたちの「信頼度」に大きく影響していることは紹介したが、この「信頼度」が大幅にアップすると、女のコとのラブロマンスに展開する場合もある。なんとこのゲームは、恋愛シミュレーション的な要素も兼ね備えているのだ。もちろん、恋愛シミュレーション特有のパラメータといったものは一切表

示されていないが、女のコとの仲を深めることによりある一定のラブイベントが発生する。

現在までに判明しているラブイベントは、女のコと初詣に行くものと、楽屋の裏で抱き合うもの。もちろんクライマックスに近づくにつれ、もっと親密なイベントが増えていくとか…。今後の情報に注目して欲しい。



◎せつなさそうなさくらの表情。誰かを見送っているようだが…



◎タカビー女、すみれとのラブラブシヨット。切れると怖い彼女も「信頼度」が上がれば、ハイこの通り



◎初詣イベント。天才科学者、紅蘭。機械が好きなメカフェチ娘も、女のこらしい一面を見せてくれる

『サクラ大戦』のココが気になる

その3 戦闘前の変身シーン

TVアニメで活躍している戦う女のこたちは、必ずと言っていいほど、変身シーンがある。もちろん服を着替えるわけだから、ちょっぴりHになるのはあたり前。「サクラ大戦」のヒロイン、真宮寺さくらも、変身用のシュート内で、男心をくすぐるチラリズムを見せてくれる。ちなみに、さくら以外のキャラクタに関しては、このような変身シーンは用意されていないようだ（超残念）。さて、こういった変身シーン



①パカッと開いた壁の向こうには、変身用のシュートが!!

や戦闘時の出撃シーンだが、各話によっていろいろなバリエーションが用意されている。詳しい内容は、判明次第紹介していくぞ。



②すべり台を滑るように、下へ降りていくさくら。そして…

③変身完了。「帝国劇場」の地下に隠された基地に到着だ!!

④手のような機械によって、服を剥がされていくさくら。ちょっとだけHだね



『サクラ大戦』のココが気になる

その4 隊員たちの日常生活

世間にはおおやけにされていない秘密軍隊「帝国華撃団・花組」。だからと言って、一般人立ち入り禁止の場所で秘密の訓練をしているとか、陰気な地下室で行動しているとか、そういった怪しいイメージはない。普段

は何をしているかという、「帝国歌劇団」という劇団の役者として、舞台上に立っているのだ。この「帝国歌劇団」で垣間見る姿こそ、彼女たちの本当の姿。女のこっぽいカワイイ一面を知ることができるぞ。



①うるうるしたおめめで家政婦を演じる李蘭とアイリン。その横でやる気のなさそうなすみれ

『サクラ大戦』のココが気になる

その5 ヒロインの変化

「信頼度」が、女のこの感情と、ストーリーに微妙に影響していくことはすでに紹介した。そして、それがラブロマンスに発展することも紹介した。今回の新情報として、シナリオの前半で親しくなった女のこが、後半でヒロイン的な役割を果たすとい

うことが判明した。ストーリー上のヒロインは、真宮寺さくらだが、それ以外の女のこと仲を深めることで、後半の登場回数が増え、実質上ヒロインの座を奪うことができるらしいのだ。



①本編のヒロイン、さくら。彼女もかわいいけど、ほかのこも♡



②6人の中で一番クールなマリア。彼女だってヒロインになれるぞ!!

『サクラ大戦』のココが気になる

番外編 猫 ← このHなカーソル

このゲームは、カーソルによって会話等を行う。口に移動させると「話す」。顔とかに移動させると「見る」といった具合に、カーソルを動かすだけで、一通

りの行動が取れるのだ。そのカーソルだが、胸に移動させると♡な体験が…。「信頼度」が下がる場合もあるが、男なら、レッツ、トライしようぜ!!



①カーソルを胸にあてると、ちょっとHっぽい形に変化します



②そのカーソルを実行すると、あきれ顔のすみれが…。でもいいもん♡

# 『2』の新システム&スキルが判明!!

『リグロード サーガ2』の新たなシステムが判明した。追加されるスキルとともにそのシステムの内容に迫ってみよう。

発売日	11月1日
発売元	セガ
開発元	セガ/マイクロキャビン
価格(税別)	未定
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	ブロック数未定・プレイテータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	40%(8月28日現在)

# 弐 Riglord saga 2

リグロード サーガ

## 本邦初公開!! これが新システム「技融合」だ!!

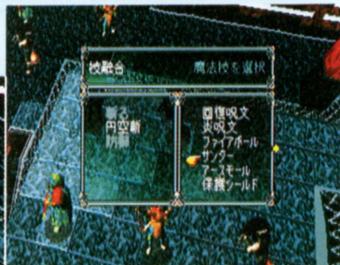
『2』には前作同様、新しい技を習得する「ひらめきシステム」が導入されているが、それに加えて「技融合」という新システムが



いくつかのスキルを覚えたアスカに「技融合」を実行させてみた

導入されていることが判明した。これは「物理攻撃」+「魔法」という組み合わせで、今ある技とはまったく違った技を習得できるというもの。つまり、新しい技を思いつくの待っただけだった前作に対し、『2』ではプレイヤーが自分で技を考え、それをキャラたちに習得させることができるのだ。

◎ここでは物理攻撃のスキルと攻撃魔法のスキルを組み合わせる



◎それぞれのスキルを選べばOK。だが、無効になる組み合わせを選べると新しい技は誕生しない

円空斬 +

◎効果のある組み合わせを選択すれば、新しい技を一つ覚えることができる



サンダー!!

### 『2』プレイ結果報告

先日の「東京ゲームショー」に、5つの戦闘シーンが遊べるバージョンの『2』が出展された。コマ

ンドの実行は前作と同じだが、ロード時間が短縮されて戦闘がスムーズに進行した。また、技を使うとその名前を叫ぶなど、前作にはない演出も新たに加わった。

# スキルの総数は200以上と大幅に増加!!

「技融合」システムの導入に伴って、技スキルの数も200種類以上に増加された。前作に登場した剣技や忍道といったおなじみのスキ

ルに加え、「砲術」や「精霊術法」など、新たなスキルも登場する。ここで紹介するスキルも、ほんの一部でしかないのだ。

## 攻撃の中心になる「物理攻撃系スキル」

攻撃技の中心になるのが物理攻撃系のスキルだ。このスキルは特に使用制限もないので、戦闘中に

何回でも選択することができる。それだけレベルアップも早く、新しい技も覚えやすいと言える。

## 剣技

剣を使って攻撃するスキルの総称だ。「2」では位置の高低という概念の影響を強く受けるようになった。前作に登場した敵1体にダメージを与える「ストライク」な

どに加え、円形に衝撃波を発生させて複数の敵を攻撃できる「ストラッシュ」が新たに追加された。



◎ストライクやクラッシュなど、前作に登場したスキルも、より派手なビジュアルで再登場するぞ

## 忍道

前作の「忍道」に「体術」を追加したものが、「2」の忍道となる。衝撃波を飛ばす「烈風斬」や影を斬ることで敵の本体にダメージを与える「裏影斬」、周囲にいる複数の敵をまとめて投げ飛ばす「山嵐」などが新しいスキルとして追加されている。



◎衝撃波で敵を斬る、新スキルの烈風斬で敵を攻撃するアスカ

## 弓技

遠距離攻撃のスキルのこと。位置の高低の影響を受けにくく、空を飛ぶ敵に対して威力を発揮する。「2」では聖なる矢を射る「ホーリーアロー」などが追加された。



◎スキルには属性があり、相反する属性の敵に効果がある

## 竜の技

主人公のミュウが使える、キャラ固有のスキルだ。ドラゴンに変身することで飛行能力を始めとしたさまざまな力を得ることができる。口から火を吐く「ドラゴンプレス」や、竜巻を発生させて複数の敵を攻撃する「ストーム」などの新スキルも使えるようになる。



◎ドラゴンプレスの紅蓮の炎が敵を包み燃え上がらせる!!

## さまざまな用途がある「魔法系スキル」

魔法はその効果によって「攻撃魔法」、「神聖魔法」、「特殊魔法」の3つに分類される。別々にレベ

ルアップさせなければならないので大変だが、それぞれ絶大な威力を持っている。

## 攻撃魔法

地形の影響を受けにくい攻撃のスキルだ。炎の鳥を作り出して、それに複数の敵を攻撃させる「フ



アイアブラスト」など、見た目も派手な魔法が追加されている。



◎攻撃魔法はサンダーなどのおなじみのものからファイアブラストなどの新スキルまで、多数登場する

## 神聖魔法

体力を回復する「ヒーリング」や、能力値の異常を回復する「ホーリーキュア」など、地味だがなくてはならない魔法が多いのが、これらの神聖魔法だ。



◎傷ついた仲間を回復する神聖魔法の効果は計り知れない

## 特殊魔法

直接敵にダメージを与えるのではなく、間接的な効果で味方を有利にする魔法だ。宙に浮くことで



◎行動力を低下させればそれだけで味方は有利になる

地形の高低の修正を無効にする「フライサー」や、敵の行動力を低下させる「ムーブスロー」が新たに使えるようになった。



◎地形の高低による修正を無効にして不利な状況から脱出する

## 攻撃力を増す「防御待機スキル」もある

敵の攻撃を無効にする「受け流し」や攻撃をはね返す「カウンター」。傷ついた味方を守る「かぼう」などの防御スキルは前作にも登場したが、「2」では次のターンで攻撃力をアップさせるといった効果を持つ「気合い」のほか、防御スキルをさらに発展させた「防御待機スキル」も登場する。



◎使うタイミングを間違えなければ、非常に有効なスキル「気合い」

## キャラクタ別 徹底攻略 第1弾!!

# FIGHTING VIPERS

## ファイティングバイパーズ

ついに発売された『ファイティングバイパーズ』。今回のキャラクタ別徹底攻略を読んで、友達の家に入らして！さらに、ペプシマン使用方法も公開だぜ！

発売日	発売中(8月30日)
発売元	セガ
開発元	セガ(AM2研)
価格(税別)	6800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
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	48・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%

## ペプシマン 使用方法ついに公開!!

その存在は明らかにされていたペプシマンだが、ついに今回、使用方法を公開できることになった。その方法とは、まずアーケードモード(バージョンはなんでもOK)をプレイしてコンピュータに「ほぼ無抵抗で」負けそうになる。すると、あの曲と共に乱入してくる

突然の乱入者：一体？



というものだった。そして、乱入してきたペプシマンを倒せば、晴れて使用キャラの仲間入りとなる。

さて、このペプシマンだが、あまり強いキャラではないと思われる。多彩なコンビネーションもバシたら終わり。これは胸に刻んでおいてもらいたい。



- ①多彩なコンボにキミはメロメロだ
- ②そして試合開始。ウサのお手並み、拝見するとしましょうか



③あの曲と共に乱入してきたのは…なんとペプシマンじゃないですか！



④自分の手で操ってみると、固有技の多さが実感できる。やるぜペプシマン

### 意外な隠しキャラ

くまちゃん 見参

さて、このページに見慣れないキャラクタがいることに気が付いたでしょうか？ そう、クマである。バンステージの背景にいる、バルーンベアである。真正正銘のクマである。なんと、コイツをプレイヤーの手で操ることが可能らしい。使用コマンドは不明だが、追って紹介できることだろう。次の疑問

点は、No18で開発チームの片岡氏が言っていた「違うコスチュームのハニー」となってくるが…?



# 対戦プレイ……の前にしっかり練習すべし!!

アーケード版をやったことがないのに、いきなり対戦モードはちょっと待った/ せっかくのサターン版、まずは1から勉強してみ

るのはいかがだろう? トレーニングモードで技を覚え、アーケードモードで使い方を身に付けるべし。そして対戦モードへ突入だ!

## 転ばぬ先のトレーニングモード

サターン版で『パイパーズ』を初めてプレイする人に、うってつけのモードがコレ、その名もトレーニングモード。全固有技のコマンド表を見ることができ、しかもビジュアルで伝えてくれるという親切設計。テクとなる相手のタイプは、全11種類から選択できるの

で、ニーズに合わせた練習が可能。例えば、空中コンボの練習がしたいのであれば、タイプJを選択しよう。タイプJはつねにノーガードで、浮かせ技を食らった場合に受け身を取ってくれる。練習にもコマンド表にもなるトレーニングモードは、サターン版の特権だ。

## とりあえずはアーケードモード

まず、実戦の感覚をつかむうえでも重要なのが、このアーケードモードだ。相手はコンピュータだが、難易度の設定次第で人間臭い

動きをさせることができる。相手の技をガードしたあとの攻防や、浮かせてからのコンボを練習しよう。読み合い以外はつかめるハズ。

### STAGE-1

1人目はバン。技を出せば食らってくれるので、ここで技の練習をするとよい。このステージで技のリーチや硬化時間、コマンド入力のコツなどをつかんでおこう。



●出す技全部食らってくれる。そんな感じで余裕です

### STAGE-2

2人目はグレイス。このステージから相手は受け身を取るようにってくる。出してくる技の数もバンよりは断然多くなっているので、このステージから相手の技を見てからガード&アタックをする練習をしていこう。ガードが甘いので、技を出していれば勝てる。



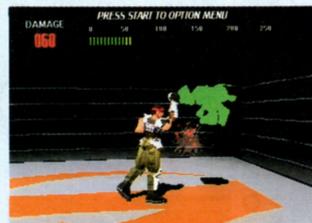
●ある程度は攻撃もしてくるが、こちらの攻撃はほとんど防御しない

### STAGE-3

3人目はピッキー。このステージから、相手も攻撃らしい攻撃をしてくるようになる。こちらがしゃがみ状態の場合、それに対応して中段攻撃を出してくる事が多いので、相手の攻撃を見てからガードする練習をしていこう。ガードが多少硬いのだが、昇り蹴りは大抵の場合ヒットするぞ。



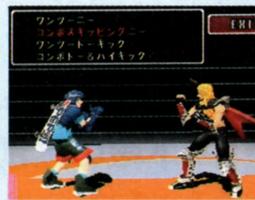
●このステージから相手の攻撃が厳しくなる。困ったら昇り蹴りで対応していこう!



●受け身をとってくれるタイプを選べば、空中コンボの練習もできる



●難コマンド技の練習も



●ズラリと揃った全技の中から好きなものを



●コマンド&ビジュアルでレクチャーしてくれる。超親切設計だ!

### STAGE-4

4人目はトキオ。このステージから頻繁に投げ技を使ってくるようになる。少しでも立ちガードで固まっていると、CPU特有の高速反応で投げ技をかけてくるぞ。



●そろそろ投げ技を使ってくる

### STAGE-5

5人目はサンマン。不用意に上段攻撃や中段攻撃を出すと、ガード&アタックをされる事が多い。ガードは硬いが、昇り蹴りだけは安定してヒットする。



●頻繁に受け身を取る。空中コンボのチャンスだ

### STAGE-6

6人目はハニー。上段、中段攻撃は、ほとんどガード&アタックされてしまう。下段攻撃と投げ技を軸に、CPUのガードを崩しながら戦っていこう。



●適当に技を出しているのが、アタックの的だ

### STAGE-7 & 8 & FINAL

7人目のラクセルからは、昇り蹴りやガード外し攻撃以外の上段攻撃や中段攻撃はほぼ確実にガード&アタックで反撃されてしまう。ダウン後に相手の方向へと転がって、起きあがると同時に投げを決めるパターンや、ショルダータックル→投げなどのパターンを使って戦わないとかなり辛い。ガードが硬いので打撃系の技は無意味だ。



●相手方向に転がって投げ技を決める



●走り攻撃をガードさせて投げ技を狙え

※記事中の表記 ←…方向ボタンを短く入れる →…方向ボタンを長く入れる P…パンチボタン K…キックボタン G…ガードボタン/コマンドはすべて、キャラが右向きの際のもの。

## 勝率UPまちがいにし!! 対戦における全キャラ共通ポイントをチェック!!

自分の使用するキャラクタについてのみではなく、全キャラクタに共通していることがある。ここでは、それらの要点について詳

しく解説していく。これらのことを踏まえうえて、そのキャラクタの性能を活かして戦えば、上級プレイヤーの仲間入りだ!

### 上・中・下段の区別、そして2択とは?

『パイプス』で勝つために、絶対に身に付けなくてはならないこと、それが2択攻撃だろう。基本的に、立ち状態の相手には下段攻撃と投げ技を、しゃがみ状態の相手には中段攻撃を使っていく。しかし、単純にそれだけでいいわけではなく、また、それほど簡単に2択をかけられるものでもない。そこで、全体的に硬化時間の短い上段攻撃でワンクッション置き、それから2択攻撃を迫っていく。PKキャンセルからの2択などはいいい例だろう。相手が人間だということを理解してもらいたい。



●単発でもコンビネーションでも、散々中段攻撃であおってあげば…

●しゃがみ状態の相手を投げるのが可能なキャラもある



●ガード外し技は、ガードされてもまず反撃を受けることはない



●下段攻撃が決まりやすくなるというもの。ガードを散らすべし!

### より高度な2択攻撃

なんらかの技から2択攻撃をかける、というのは理解してもらえただろうか。しかし、毎回同じ技から同じタイミングで2択攻撃をしても、相手が賢い人間だった場合は手を読まれてしまう。そこで、様々な技、様々なタイミングで2択攻撃をかけていく必要が出てくる。例えば、上段/パンチやPKキャンセルからの2択だけではなく、PPなどのコンビネーションを途中で止めてからの2択はどうだろうか? また、不意を突いてダイレクトに2択攻撃をかけるのも効

果的かもしれない。こちらへは、相手プレイヤー次第といった感もあるが、1回目はこの技から攻めたから次はこの技から…、というように、つねにワンパターンにならないよう、心がけてほしい。

他にもコンビネーションの途中で、中段攻撃と下段攻撃の2択を迫られることがある。それらの技を織り交ぜつつ、相手のパターンを見切って読み合いを制してほしい。反応速度も重要な要素である。

●不意にPKキャンセルから…



●下段キックへのコンボ。2択だ



●投げ技。反応されにくい連係だ

### 受け身後の攻防、空中戦とは? 受け身有り、受け身無し

『パイプス』において、攻める側としても守る側としても重要なポイント、空中戦。相手を浮かせたあとに的確な追い打ちを決めるのも大切だが、逆に浮かされた場合

の反撃は、タイミングよく上段パンチを打てば迎撃できる。これで、どちらのケースにも対処できるようになるわけだ。あとは反応速度次第といったところ。

の対処もしっかりできなくてはならないだろう。まず、相手が受け身を取らずに落下してきた場合、確実に決まる追い打ちを覚えよう。次に、相手が受け身を取った場合の対処方法を覚える。大抵の場合、受け身を取った相手は下降中にキックを出してくる。これら



●まずはアッパーなどで相手を浮かせる。逆に浮かされた場合も想定して、対策を考えよう

●受け身を取った場合、選択技としてキックを出しにくいだろう



●受け身を取らなかった場合、自然落下に身を任せるしかない

●しかし、完璧なタイミングの上段パンチに打ち勝つ術はない。無念…



●空中投げやダウン攻撃など、されるがままに食らうことになる

## 走り攻撃 & 走り攻撃対策

「バイパース」では、意外と近い間合いから走ることが可能なので、その分走り攻撃を使う、または使われる機会が多いということになる。そこで、しっかりとした対応



①タックル系の走り攻撃は、ガードされてもこちらが先に動けるので…

をとれるようになる必要がある。基本的に相手が走ってきた場合、昇り蹴りの間合いに相手が入ったら迷わず昇り蹴りを出す。タイミング次第で確実に返せるだろう。



②攻撃判定の発生が早い技へ連係させると効果的。2択攻撃も有効だ

次に自分から走り攻撃を出した場合。タックル系ならガードさせたあと、こちら側のほうが先に動ける。そこから2択攻撃をかけると効果的だ。確実な対処方法さえ知っていれば怖い攻撃ではないぞ。



③相手が距離を取り、走ってきたら昇り蹴りをスタンバイ



④貴重な下段アーマー破壊技という位置付けでもある



⑤いい感じの間合いに相手が入ったら昇り蹴りを始動。大抵は返せるぞ

## 的確なアーマー破壊を行え

「バイパース」にはアーマーというものがある。アーマー装着時はベースダメージの75%しかダメージを受けないが、アーマーを破壊された場合、その部分へのダメージは、アーマー装着時の5割増しまで上昇する。さらに、アーマーはラウンドごとに回復するもので

はないので、序盤でアーマーの破壊に成功すると、それ以降のラウンドがかなり有利になる。つまり、アーマーゲージが点減した箇所は積極的にアーマー破壊技を狙っていくべき、ということだ。あまりにもバレバレでは問題ありだが、狙う意味は大いにある。



⑥普段通りに戦っていて、相手の下段アーマーが点減し始めた



⑦もちろん狙うべし。壊せば次のラウンドがずいぶん有利になるぞ

## ハイパーバージョンで勝つために

オリジナルバージョンからアレンジバージョンへの変更点とは別に、ハイパーバージョンでの変更点もある。それは、どちらも全キャラ共通で、軸移動(以後、避け)の追加と特殊脱衣によるハイパーバージョン始動、の2つだ。避けとは、相手との軸をずらしながらの移動で、緊急回避用の技。移動距離が相当長いので、相手の攻撃を避けて瞬時に反撃に移る、というのは難しい。タイミング次第では相手の背後に回ったりもできるが、それらを狙って行うのは難しいうえ、あまり意味がない。なぜなら、避けの硬化時間が意外に長いため、背後に回ったところでイニ

⑧⇐+P+K+G入力の避け。前避けとも呼ぶべきか…?



シアチブがとれるわけではない。次に、特殊脱衣によるハイパーバージョンについて説明しよう。⇐+P+Kという入力で行う特殊脱衣のあとは、ハイパーバージョンに突入し、ダウン攻撃以外のすべての技のフォローション(硬化時間)をキャンセルすることが可能となる。キャンセルの仕方は、Gボタンを押してもいいし、なんらかの技を入力してもOKだ。極端な例だと、アッパーを連打すれば勝手にアッパーの硬化時間がキャンセルされている、ということになる。つまりところはアーマー脱衣なので、デメリットを考慮して使わないとならない。



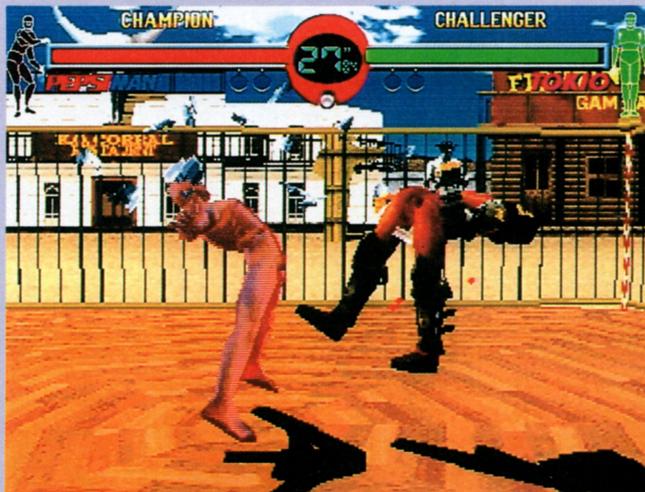
⑨こちらはその逆。⇐+P+K+Gの後ろ避け。どちらも勝手に命名



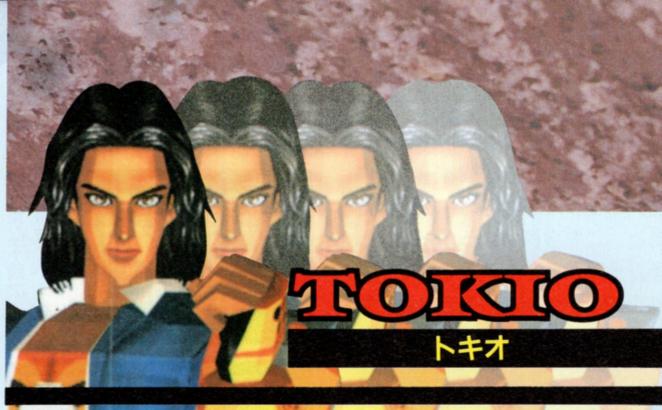
⑩タイミング次第では色々な技を回避できる



⑪新技を使った攻めを構築するとカッコイイ



⑫特殊脱衣のあとは、ダウン攻撃以外のすべての技の硬化時間が事実上なくなる。普段は絶対に不可能な、連続技や連係技を繰り出すことができる



アーマー破壊技が追加され、アレンジバージョンで確実に進化を遂げたトキオ。下位キャラの汚名を返上するべく、この攻略でテクニックを吸収せよ。そして相手の鎧をプチ壊し、『バイパース』の世界に新たな風を起こせ!

## アレンジバージョン流 基本戦術

アレンジバージョンでは新しい技が追加され、“アーマーを破壊しにくい”という弱点を克服したトキオ。このモードでは、それらの技を絡めた戦術が重要になる。

ベリーフラップから新しく…



①パンチが派生するようになった。アーマー破壊技なので使えるぞ!

まず、変更点として、スターライトダンサー(△+K+G△+K)がアーマー破壊技になった事が挙げられる。他の変更点については写真を参照してほしい。

スターライトダンサーの2発目が…



②アーマー破壊技に昇格。ただでさえ使える技がより一層パワーアップ

## 固有技ピックアップ

技名	コマンド
オープンロール	PPK
コンボトリックスプロ	K(△K+G)PPP△+K
オープンアッパー	△P
ベリーフラップ	△△+P+K+G
トリプルロー-spin	△K+G△+KK
ショルダー-sロー	△△+P+G
グランドアクセル	△△+P+K+G
ライトニングアロー	△+PP△△+P

主力となる技はオープンロールで、1発目のパンチがヒットすれば3発すべて連続ヒットとなるスグレモノ。オープンロール後に受け身を取る相手には、ふたたびオープンロールを狙っていける。コンボトリックスプロは、コンボ系の中でもっともダメージが高い。低い打点に攻撃判定が存在するので空中コンボに最適。また、地上

でディレイをかけつつ出すのもフェイント効果が高いのでなかなか有効だ。投げ技は、もっともダメージの高いショルダー-sローを使う。自分が壁を背にしている状態のときは、相手を後ろに投げ飛ばすグランドアクセルを使っていく。これは、壁に激突した相手が受け身を取った場合に、空中コンボが狙えるためだ。チャンスは逃すな。



③メチャクチャ難しいが、写真のようにタックルを回避することもできるぞ!

## ハイパーバージョン戦術指南

全キャラクタに共通する事だが、ハイパーバージョンでは相手の攻撃を“避ける”ことが重要である。トキオなら、相手の技を避けたあと、出の早いオープンロール(P PK)や、威力が高くアーマー破

壊技の、スターライトダンサー、ライトニングアロー(△+PP△△+P)などで反撃するとよい。基本的に、オリジナルバージョンの基本戦術+新技+避け、という感じで戦っていけばOKだ。

④避けてからリーチの長い技を出すのが確実だ



## コンビネーション

ハイパーバージョン中のコンビネーションは、下段パンチor下段キック連打→中段攻撃(浮かせ技)、というのが非常に強い。トキオは、下K連打で相手をしゃがませてからアッパーで浮かせ、ベリーフラップPで決めるのがお手軽で強力だ。



①下段キック連打で、相手のしゃがみガードを誘う。レッツ連打!



②しゃがんだ瞬間にアッパーで浮かせる。数発叩き込んだあとに…



③ベリーフラップからのパンチでシメる。アーマーも破壊できるぞ!



## 固有技ピックアップ

技名	コマンド
超衆賭麗斗	➡+P
拳華火	◇P
根性肘	◇◇+P
鉄山靠	◇◇◇+P+K
仁義激闘破	◇➡+P
壁投	P+G
刹那落	P+G◇◇+P+G
激弔般	◇◇+P+K+G

アレンジバージョンではマイナーチェンジがいくつか加えられた。しかし、超衆賭麗斗や鉄山靠など、今までの強さと破壊力は健在だ。投げ技関係が弱体化してしまったバン…。キミはバンをふたたび最強の座に君臨させる事ができるか？

浮かせ技の拳華火は、バンの持つ中段攻撃の中でもっとも高い性能を誇る。ガードされても反撃を受けないので安心して使っていこう。下段攻撃の仁義激闘破は、下段のアーマー破壊技で、しかもガードされた場合に反撃を受けないという使える技。しかし、反応速度の早い相手の場合、技を目で確認してからガードされてしまうので、主に相手が攻めて来そうなところに置いておくように使う。根性肘は、技の出始めモーションで相手の攻撃を回避しつつヒットさせることが可能。マスターしたいテクニックの1つだ。投げ技に関しては、自分が壁を背にした状態での壁投げと、刹那落の2つを使っていけばOK。激弔般は弱体化したので、積極的に刹那落を狙え。

で、主に相手が攻めて来そうなところに置いておくように使う。根性肘は、技の出始めモーションで相手の攻撃を回避しつつヒットさせることが可能。マスターしたいテクニックの1つだ。投げ技に関しては、自分が壁を背にした状態での壁投げと、刹那落の2つを使っていけばOK。激弔般は弱体化したので、積極的に刹那落を狙え。

## アレンジバージョン流 基本戦術

アレンジバージョンでは打撃系の新技は追加されず、個々の技にマイナーチェンジが加えられたバン。変更点として、まず、激弔般から前飛爪先(➡+K)が連続技

にならなくなった事が挙げられる。次に、バン最強の投げ技である刹那落(P+G◇◇+P+G)から特攻(◇+P)が入らなくなった。どちらも痛い変更点だ。



●使い勝手のいい激弔般から安定して…



●刹那落からの特攻は安定して…



●あれ〜？昇り蹴りが繋がらなくなって弱体化してる〜



●むー。これまた入らない。細かいところだが弱体化してる



●速攻足蹴をヒット後にキャンセルする、通称「居合い蹴り」と呼ばれる技

## ハイパーバージョン戦術指南

ハイパーバージョンでは、避け→超衆賭麗斗(➡+P)という連係が非常に有効。相手の技を選けた後、アーマー破壊技の超衆賭麗斗で反撃するのである。もしガードされても、超衆賭麗斗はガード

外し技なので、反撃を食らう心配はない。他には避け→肘鉄山(◇◇+P◇◇+P+K)が使える。こちらはリーチが長いので、角度次第でしっかりと相手をホーミングしてくれるのだ。覚えておこう。

●避けてからの超衆賭麗斗が効果的だ



## コンビネーション

ハイパーバージョン中のコンビネーションは、仁義激闘破(◇➡+P)連発→拳華火(◇P)→超衆賭麗斗or鉄山靠(◇◇◇+P+K)が強い。仁義激闘破連発で相手をしゃがませたところを拳華火で浮かせるという算段だ。マスターするべし！



●下段から開始するコンボ。仁義激闘破でダウンを奪ってから…



●落下前に拳華火で再度持ち上げる。数発叩き込んでから…



●超衆賭麗斗でフィニッシュ。なかなかの減り具合だ



ハニーは、アレンジ&ハイパーバージョンになって、新技が追加されたこと以外、ほとんど変更点はない。新技のコマンドはあえて載せないが、『バーチャファイター2』のパイが使っていた技と同様のものなので探してみよう！

## アレンジバージョン流 基本戦術

ハニーも変更点が少なく、オリジナルバージョンとほとんど同じように戦うことができる。基本はキャットアッパー(◇P)やジャックナイフキック(K+G)を絡

めた2択で、相手を浮かせたら空中投げを決める。下段に相手の意識を集中させてから中段攻撃へ繋ぐと、より一層効果的な2択となる。緻密な2択で勝利を掴め！



●キャットアッパーで浮かせてから…



●下段攻撃でガードを揺さぶって…



●ハニーエアリアルを決める。意外に成功率の高い追い打ちだ



●中段攻撃と投げ技の2択攻撃を仕掛ける。なかなか有効な連係

固有技ピックアップ	
技名	コマンド
キャットアッパー	◇P
ハニートリプル	◇+PPP
ダブルローキック	↓+KK
ディップ・ザ・レッグ	◇◇+P
コンボキャットキック	PPPK
フォクスルー	◇+P+K+G
ゴートゥヘブン	◇◇+P+G
ハニーエアリアル	自敵空中◇+P+K+G

キャットアッパーはハニーの浮かせ技として活躍する。ヒット後はハニーエアリアルを狙っていこう。ハニートリプルは、3発すべて連続ヒットするうえ、3発目で相手を浮かせることができる。浮かせた後の空中戦を制覇するべし。下段攻撃のダブルローキックからは、中段攻撃と投げ技を絡めた2択を迫る。2択始動技としてだけ

ではなく、そのままローレグビート(↓+KK◇+K)まで出しても効果的だ。ディップ・ザ・レッグは貴重な下段アーマー破壊技なので、フォクスルーなどから不意を付けて狙っていこう。ただし、ガードされると反撃を受けるので注意。コンボキャットキックは、相手の上段アーマーを破壊したラウンドのみ4発すべてヒット。



●フォクスルーからはキャットアッパーが確実に繋がる。マスターせよ！

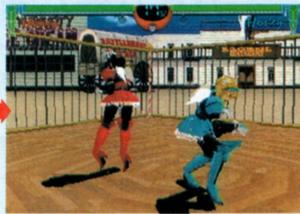
## ハイパーバージョン戦術指南

ハニーにとって、避けはそれほど重要な技ではない。なぜかという、ハニーは接近戦での2択をメインに戦うキャラであり、相手との距離が開いてしまう避け動作は、相手に2択回避のチャンス

を与えてしまうからだ。また、仮に相手の攻撃を避けたとして、角度修正が開始される前に技を出してしまうと、あさっての方向へ攻撃してしまう。一転して、相手に背後を取られるので注意が必要だ。



●避けからの連係はタイミングがとも重要



## コンビネーション

実際のキャットアッパー連打がお手軽で超強力。相手が受け身を取らなかった場合、10発以上連続でキャットアッパーがヒットし、それだけで相手をKOしてしまうことが可能だ。ポイントは、2発目のアッパーをちょっと待ってから出すこと。



●壁際でのキャットアッパーからスタート。壁際というのがポイント



●ベストの位置に落下してくるまでしばらく待つ。受け身に注意



●そしてキャットアッパー連打。満タンからKO寸前まで減ったりする



**RAXEL**  
ラクセル

アレンジ、ハイパーバージョン共に、変更点がほとんどないラクセル。新技の追加もそれほど戦力に影響するものではないので、オリジナルバージョンの感覚で戦っていくのがベター。相変わらず、安定した強さを誇るキャラクタだ。

固有技ピックアップ

技名	コマンド
ライトスピン	PP
ライトハンド	□+PPP
ダブルアッパー	△+PP
キックアウェイ	□+K
スカイスクリーマー	K+G
ディスピン・スラッシュ	□+K+G □△□+K
デスキャノン	□□+P+G
テトロイト ロックダウン	△+G □+P+G

ライトスピンからのライトハンドが非常に有効。これはライトスピンの硬化時間が短いため、手を出そうとした相手にヒットしやすいのだ。どちらもガードされた場合に反撃を受けないので、ガンガン使っていける。ダブルアッパーはディレイをかけるとさらに有効。ハイパーバージョンモード後の連射がかなり効果的なので、下

段攻撃と混ぜつつ使っていく。キックアウェイは攻撃判定が横に広い。ハイパーバージョンの避け対策として効果的。スカイスクリーマーは、ラクセルの浮かせ技として非常に活躍する。デススピン・スラッシュは若干ダメージが下がってしまったが、やはりガード外しから連続でヒットするので、使えすぎるくらい使えるぞ。

アレンジバージョン流 基本戦術

変更点は少なめのラクセル。新技として、□△△Pの回転式(?)アッパーが1つ追加された。この新技は、ガードされてもほとんど隙がなく、ライトハンド(□+P

PP)などと関係させて使う。ヒットすれば相手を浮かせる事ができるぞ。基本戦術はオリジナルモード同様、細かいパンチからの2択攻撃で攻めていく。



●ライトスピンを相手にヒットさせて…



●アッパーを相手にガードされたら…



●ライトハンドへ繋ぐ。メジャーだが効果的な連係だ



●ディレイで2発目を出す。意外に引っ掛かる相手は多いはず



●なんと、アレンジ&ハイパーバージョンでは威力が若干落ちた

ハイパーバージョン戦術指南

避け対策としてキックアウェイ(□K)が使える。相手が避けを出していても、こちらがキックアウェイを出していれば、ホームグしてヒットするのだ。厳密には攻撃判定が横に広く、ホームグ

性能が高い、といったところだ。こちらが避けたあとは、角度修正を開始してからライトハンドやスライディングキック(△+K+G)を出すのが効果的。うまくいけば相手の背後にヒットするぞ。

●キックアウェイは横に判定が広い。避け対策だ



コンビネーション

スライディングキックで浮かせてスカイスクリーマー(K+G)で拾い、最後にキックアウェイ連打を決めるというコンボがお手軽。ライトハンドやダブルアッパー(△+PP)などで固めるのもいいが、相手のガード&アタックに注意すること。



●下段攻撃のスライディングキックで相手を転ばせてから…



●スカイスクリーマーで拾い上げる。2~3発叩き込んでから…



●キックアウェイでリング端まで運んでしまえば、その後が有利になる

## スタートからボスまで 中級ステージを完全網羅!



バーチャコップ2

今回は、中級ステージの残されたすべての場面から、一挙にボスまでを公開するぞ。これで、すべてが出そろった中級ステージを、スタートから改めて細かく見直していこう。

発売日	未定	CD枚数	未定
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ(AM2研)	対応周辺機器等	バーチャガン、シャトルマウス
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	3D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	未定	現在の開発状況	50%(8月26日現在)

### 中級ステージを 新画面とともに再チェック!

中級ステージは、事件が発生した客船の停泊する港から始まる。まずは、野外で犯人たちと対峙することになるのだが、ヘリコプターの飛ぶ姿も完全に再現された。



●まずは客船の脇にある建物の中に入っていきことになる



●ヘリの中から攻撃してくる犯人もいるぞ

### ルート分岐はシーン2中盤にある!

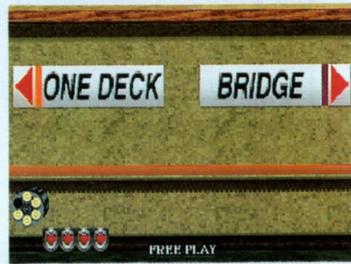
中級ステージのルート分岐は、客船内に舞台を移したシーン2の中盤、パーティールームの後に用意されている。この分岐後、ルートが合流することはないぞ。



●中級ステージはほとんど屋内が舞台



●シーン1が終了。スコアなどの表示中に舞台は客船の中に移っていく  
●中級ステージのルート分岐地点。やはり看板を撃って選択する



### バーを抜けていくシーン2終盤

左ルート

左ルートを選択すると、バーへ進入して、その裏口から厨房へと移動していくことになる。バーには酒瓶が並び、厨房にはフライパンや缶詰めも置いてある。これらのさまざまなものが弾け飛ぶ、賑やかな場面が続いていくぞ。

●スイカを撃つのがおもしろい!? 撃つたびに弾けて小さくなるのだ



●スイカが置いてある

●何人も犯人が潜んでいるぞ

右ルート

### 分岐後からシーン3ボス直前まで

右ルートのシーン2は、客室を個々に調べていくことになる。客室と通路を交互に行き来して、奥へと進んでいくのだ。一通り調べ終わるとシーン3になる。計器類

の並び部屋から船の心臓部であるブリッジへと、見た目も派手な部屋を移動していくことになる。

●ブリッジに到着。船員らしい人が人質になっている

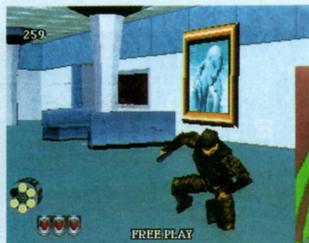


●何人も犯人が隠れている大きな部屋。スイートなのだろうか



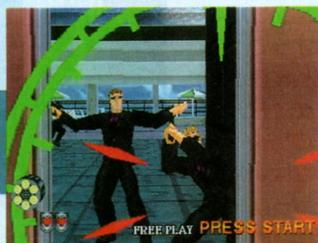
## 左ルート シーン3とボス公開! 中級ステージ全編がプレイ可能に!!

左ルートのシーン3は、広いフロアからスタートとなる。柱の陰などに潜む犯人たちを倒しながら



○飾られた絵は「バーチャファイター」でお馴染みのサラ?

進み、奥にあるエレベーターで移動する。扉が開くと、豪華客船ならではの屋内プールに出る。このプールを迂回して、屋外のプールサイドに移動していくのだ。



○エレベーターの扉の先で犯人たちが待ち受けている



○見通しがよいので、犯人たちを素早く発見することができるぞ  
○本来なら乗客がゆっくりと休んでいるはずの場所も、今は犯人たちが大勢潜んでいるのだ

○少し前まで乗客がくつろいでいたのか、テーブルにはお酒が残っている

### プールサイドでの銃撃戦!

左ルート

屋外のプールサイドに下りて数人の犯人たちを倒すと、中級ステージのボス姿を現す。5人で1組となっているこのボスは、画面上を縦横無尽に移動して、ミサイルを発射してくる。画面の両端から、ほぼ同時に攻撃してくることもあるぞ。

○中級ステージのボスは空を飛んでいるのだ



○この犯人の1団が最後の下っば。すぐにボスが現れるぞ

右ルート

### ブリッジの内と外で決戦!

右ルートでは、市長が走り抜けたあと、しばらくするとボスが登場する。ボス自体は左ルートと同じだ。5人1組のボスは、ダメージを与えようと、1人ずつ画面外へ落下して消えていく。人数が減ると接近戦を挑んでくるのだ。

○ボス登場直前、気を引き締めてかかれ!



○人数が減ってくると、1人がミサイルの発射、1人が接近戦を挑む、なんて攻撃も

### 初級ステージも新画面をCHECK!

今回も初級ステージの新画面を紹介するぞ。ついに初級ステージボスの大迫力の名場面が完成したのだ。体力が残りわずかになると、

自動車を持ち上げて、投げつけてくる。またこの他にも、ドラム缶を撃つと爆発するなど、さまざまな演出が完成している。



○タイヤを撃ち抜いて、犯人の車を一気に片づけたぞ



○ドラム缶の爆発は周囲の犯人を巻き込んでくれる



○車を投げつけてくるなんて尋常な力じゃないぞ!



○車を投げたあとに初級ステージボスのアップが見られるぞ

このマッチョがボス!!

## さらなる進化を遂げて 「デイトナ」が帰ってきた!!

東京ゲームショウバージョンのROMで  
『C. E. (サーキット・エディション)』の魅力に迫る!!



サターン版では業務用を開発したAM2研によって、完成度の高い移植が実現した『デイトナUSA』。その『デイトナ』が、今度はサターン版『セガラリー』チームが開発に参加し、『C. E.』として帰ってきた。今回は、先頃開催された東京ゲームショウで出展されたサンプルROMで、前作から追加された部分に迫る /

●視点切り替えなどの基本的な部分はそのままに、様々な要素を追加

画面写真初公開!!



# DAYTONA

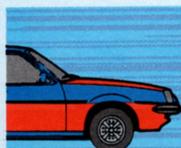
~Circuit Edition~

# USA

デイトナUSA~サーキット・エディション~

発売日	11月	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	レーシングコントローラー・マルチコントローラー
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	なし
ジャンル	レース	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	30%(日28日現在)

サターン初期の名作レースゲームに、様々な新要素を加えてリメイク。それがこの『デイトナUSA~サーキット・エディション』だ。ここでは新たに追加された部分を、初公開の画面写真とともに紹介するぞ!



## 対戦モードを搭載! 業務用対戦の興奮が再び!!

本作での新要素は、まず描画フレーム数の増加だ。これは前作が秒間20フレームであったのに対し、本作では秒間30フレームにアップ。これによってさらになめらかな動きと、緻密な操作が楽しめるようになった。もうひとつは前作の初級、中級、上級の3コースに、2つの新コースが追加されたこと。また、2P対戦が可能になったのも大きな特徴だ。

対戦モードでは、画面が上下に分割されて表示される。白熱必至!



秒間30フレームが実現したことで、さらになめらかなマシンの動きを表現



秒間30フレームにアップ!  
さらになめらかな動きに!!

## 新たに追加されたコースのひとつをチェック!!

ここでは前述の新コース2つのうちのひとつを紹介しよう。画面端のコース表示を見るかぎりでは、あまり難易度の高いコースではないよう

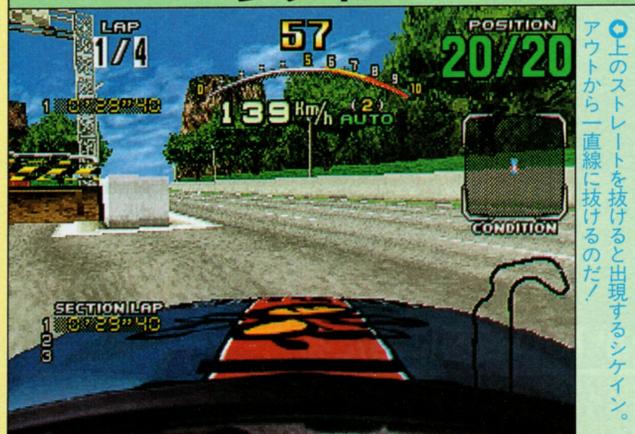
だ。ただその景観は美しく、立ち並び緑の木々や、時折見える観覧車やジェットコースターなど、遊園地を思わせる作りとなっている。

### ストレート



緑の木々が立ち並び長い直線を、新たに深いブルーにカラーリングされたホイールが疾走する

### シケイン



上のストレートを抜けると出現するシケイン。アウトから一直線に抜けるのだ!

### S字コーナー(観覧車)



シケインを抜けると、次はS字コーナーに入ります。遠くには観覧車が見えるが、見とれていると大きなミスをするかも。要注意!

### S字コーナー(ジェットコースター)

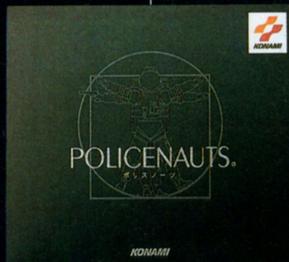


S字コーナーを抜ける頃には、ジェットコースターを見ることが出来る。難関を抜けたあとの、ほんのわずかな安息といったところ



# ポリスノーツ POLICENAUTS

9821版、3DO版、プレイステーション版からの  
完全最良移植を実現した「ポリスノーツ」最終形態、いよいよカウントダウン！

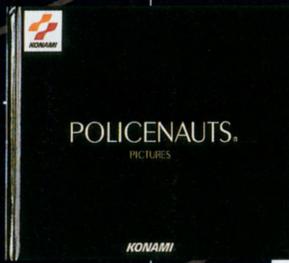


豪華特製ハードケース

## PICTURES 32P写真集

【ハードカバー、セル付き、初公開CG有り】

- パワーメモリー用特製シール
- バーチャガン用デカルシール
- 特製オリジナルジャンパー応募券



## CD PACKAGE CDパッケージ

- TRUE MOTIONによる秒24コマのフルムービーを実現！
- セガサターン版だけで見ることができる追加ムービー、追加カット！
- シューティングモード採用！
- バーチャガン、シャトルマウス対応！
- ゲーム中から用語解説モードへダイレクトアクセス可能！



## 9.13 Fri IN STORE

CD3枚組 メーカー希望小売価格 6,800円(税別)

### キャンペーン実施 特製ポリスノーツジャンパーが100名様に当たる！

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



**コナミ株式会社**  
本社 / 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

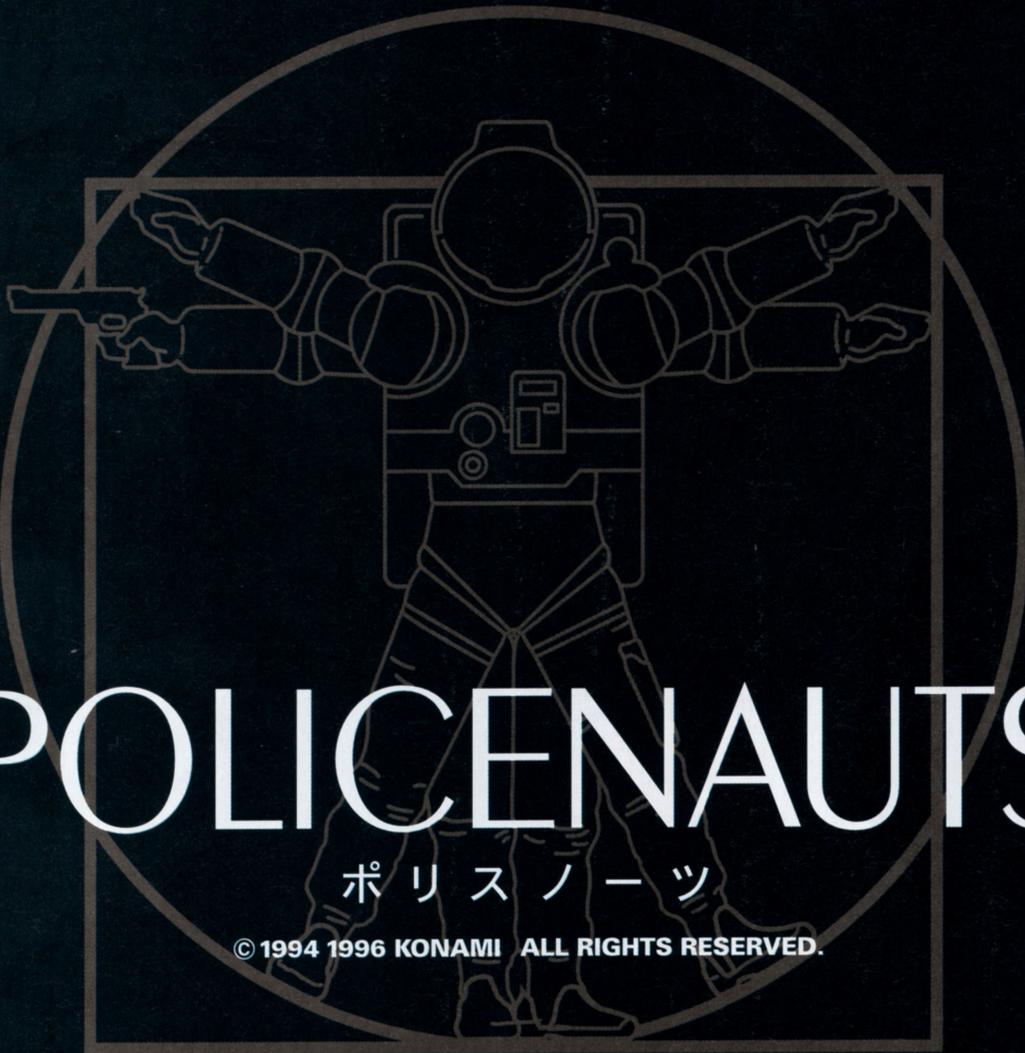
東京支店 / 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25  
大阪支店 / 〒530 大阪市北区梅田1-11-4  
名古屋支店 / 〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23

札幌営業所 / 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9  
仙台営業所 / 〒980 仙台市青葉区本町2-17-27  
金沢営業所 / 〒920 石川県金沢市尾山町2-17  
神戸営業所 / 〒650 神戸市中央区京町75-2

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

KONAMI

ザ ファイナル  
THE FINAL



POLICENAUTS®

ポリスノーツ

© 1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



TrueMotion® is a registered trademark of The Duck Corporation

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その表示を承認したものです。



宇都宮出張所/〒321 宇都宮市中央2-5-12  
静岡出張所/〒420 静岡市吉野町2-12  
宮崎出張所/〒880 宮崎市老松1-4-35  
京都出張所/〒602 京都市上京区船場通上立売上ル竹屋町566

最新情報はコナミテレホンサービス  
東京 03 (3436) 2277 毎月第2・4月曜  
大阪 06 (455) 0477 内容一新!!

インターネット情報サービス  
ホームページアドレス  
<http://www.konami.co.jp>

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

ハロー コナミ



# ポリスノーツ POLICENAUTS®

©1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



コナミの新作セガサターンソフトが、ぞくぞく登場!

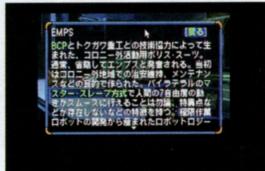


## これがポリスノーツの最終形態。

CD3枚組の大容量であるポリスノーツがSS版で登場。

ここでは2040年、オールド・A.(オールド・ロサンジェルス)。あなたは探偵ジョナサン・イングラムとなって、別れた妻、ロレインからの依頼である「北条ケンゾウ」失踪の捜査を始める。——PS版で大ヒットしたインタラクティブシネマが、SS版に待望の登場。これがスタッフの総力を結集したポリスノーツの最終形態だ。

バーチャガン  
対応  
用語解説モード  
搭載



画面は開発中のものです。

初回プレス  
特典!

- 特製パッケージ●豪華写真集付
- バーチャガン用デカール●パワーメモリー用シール

# 9月13日発売予定

メーカー希望小売価格 **6,800円**(税別)

特製ポリスノーツジャンパーが100名様に当たる!

セガサターン版「ポリスノーツ」をお買い上げの方の中から、抽選で100名様に特製ポリスノーツジャンパーをプレゼントします。

※くわしくは商品に入っている応募事項をご覧ください。

コナミ株式会社

本社 / 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1  
東京支店 / 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25  
大阪支店 / 〒530 大阪市北区梅田1-11-4  
名古屋支店 / 〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23

札幌営業所 / 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9  
仙台営業所 / 〒980 仙台市青葉区本町2-17-27  
金沢営業所 / 〒920 石川県金沢市尾山町2-17  
神戸営業所 / 〒650 兵庫県神戸市中央区京町75-2

広島営業所 / 〒730 広島市中区大手町2-7-10  
高松営業所 / 〒760 香川県高松市番町1-1-5  
福岡営業所 / 〒810 福岡市中央区天神2-8-30  
宇都宮出張所 / 〒321 宇都宮市中央2-5-12



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特有の周辺機器、ソフトウェアを指すものとしてその表示を承認したものです。

## ときめきメモリアル 対戦ばずるだま

© 1995-1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. TM



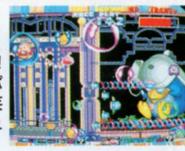
ねえ、私たち「対戦ばずるだま」しよう。  
「ときめきメモリアル」の女の子たちが総出演する「対戦ばずるだま」が、アーケード版をパワーアップしてついに登場!



画面は開発中のものです。



ときめきの、セクシー・シューティング  
パロディウス軍団が探偵事務所を設立! 次々まいごむ珍事件を解決し、ガッポリ稼いでおね~ちゃんとお♡♡だ!! 笑いあり、お色気あり、そして手強いシューティングゲームの決定版!!



画面は業務用のものです。

**9月27日発売予定**

**パズルゲーム**  
予価 5,800円(税別)

プレイステーション版同時発売

**11月1日発売予定**

**シューティング**  
予価 4,800円(税別)

### 人気ソフトラインナップ

恋愛シミュレーション  
**ときめきメモリアル**  
~forever with you~  
© 1994-1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



**デラックス版**  
●「ときめきキャラクタカード」付 (12種類入っています。)  
**6,800円**



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

**絶賛発売中!**



### ゲット・ザ・ソフト キャンペーン締切迫る!

大好評! コナミ セガサターンソフトに入っているスクラッチカードで当りが出たら、ナントもう一枚、コナミ セガサターンソフトをプレゼント!  
このチャンス**9月30日(当日消印有効)**までだぞ!! ※詳しくは、商品に入っているスクラッチカードの応募方法をご覧ください。

※「ときめきメモリアル~forever with you~」のスペシャル版は対象外です。  
※締切日が平成8年3月31日となっているスクラッチカードも継続して使用できます。



SEGA SATURN および PlayStation 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。

「マークおよび PlayStation」は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。



私たちと・・・  
対戦してください。



# ときめき メモリアル 対戦ばずるだま

© 1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

TM

サターン版・プレイステーション版 9月27日同時発売 メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

ときめきキヤラ総出演の対戦ばずるだまがいよいよ発売間近。彼女達のリアクションもますますキュート。「ぜんだまあくだま、くだま」の種類のたまも加わって、さらに白熱することマチガイなし！クリアすれば何かいいことがあるかもよ。さあキミはどの娘と対戦する？



※画面は開発中のものです。

# KONAMI

インターネット情報サービス  
ホームページアドレス  
<http://www.konami.co.jp>

コナミ株式会社 本社 / 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 札幌営業所 / 〒080 札幌市中央区北一条西5-2-9 広島営業所 / 〒730 広島市中区大手町2-7-10 静岡出張所 / 〒420 静岡市吉野町2-12  
東京支店 / 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 仙台営業所 / 〒980 仙台市青葉区本町2-17-27 高松営業所 / 〒780 香川県高松市番町1-1-5 京都出張所 / 〒602 京都府京都市東区上瓦町1番地506  
大阪支店 / 〒530 大阪府北区西天満4-15-10 金沢営業所 / 〒920 石川県金沢市尾山町2-17 福岡営業所 / 〒810 福岡市中央区天神2-8-30 宮崎出張所 / 〒880 宮崎県宮崎市老松1-4-35  
名古屋支店 / 〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23 神戸営業所 / 〒650 神戸市中央区京町75-2 宇都宮出張所 / 〒321 栃木県宇都宮市中央2-5-12 静岡出張所 / 〒420 静岡市吉野町2-12 愛知出張所 / 〒462 愛知県豊田市長上土井1番地506 新潟出張所 / 〒950 新潟県新潟市中央区南1-1-1  
AG-328  
フリーダイヤル 0120-086-573  
お問い合わせ先 コナミホットライン  
受付時間：月曜～金曜 (祝日を除く) 10:30～17:00  
電話番号：03(5561)5329 ext.201

# 通信大戦勃発?

自宅に居ながら、見知らぬ相手といつでも対戦できる!

あの電腦戦機バーチャロンをはじめ魅力のタイトルが通信対戦対応でこれから続々登場します。



バーチャファイター リミックス(付属)  
©SEGA ENTERPRISES,LTD.



デイトナUSA リミックス(別売)  
今冬発売予定 価格未定  
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1995.



セガラリー・チャンピオンシップ(別売)  
8月発売予定 5,800円  
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1995.



電腦戦機バーチャロン(別売)  
発売日未定 価格未定  
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995.

通信対戦ゲームも、  
インターネットも、  
ニフティサーブも、

セガサターンが  
あれば

# 14,800円でできる。

バーチャコロシアム開幕! ~通信対戦であの鉄人たちに挑戦~

## 第1弾:通信対戦専用ソフト「バーチャファイター リミックス」

### 対戦日程

対戦日程	コードネーム
9月8日(日) PM5:00~PM8:00 VS 新宿ジャッキー	(しんじゅくジャッキー)
9月15日(日) PM5:00~PM8:00 VS 柏ジェフリー	(かしわジェフリー)
9月22日(日) PM5:00~PM8:00 VS 池袋サラ	(いけぶくろサラ)
9月29日(日) PM5:00~PM8:00 VS プンブン丸	(ブンブンまる)

### アクセス手順

メニューよりライバルリストを選択、新規を選択して、コードネーム「しんじゅくジャッキー」を入力。「OK」、「対戦指定」を選択、対戦申し込み「はい」を入力して、いざバトルへ...

### 注意事項

※サーバーが自動的に「しんじゅくジャッキー」を探します。探せない場合は、サーバー上に「しんじゅくジャッキーがいません」と表示されますので、再度つながるまでサーバーにアクセスしてください。回線が込み合ってアクセスされない場合もございますので御了承ください。  
※通信対戦サービスを受けられる方は、地域限定解除の手続きが必要となりますので必ずモデム同梱のアンケートハガキに御記入の上、投函してください。(尚、鉄人達の本部は東京都内となりますので、参加希望の方は上記手続きをお済ませ下さい。登録には、10日程度かかります。)

新発売 14,800円

- セガサターンモデム [アナログ回線専用]
- 通信対戦用「バーチャファイター リミックス」(CD-ROM)
- セガサターン インターネット (CD-ROM)
- バッドニフティ(CD-ROM)
- ニフティネットパック※1
- モジュラーコード(5m)

別売

- セガサターンフロッピーディスクドライブ (9,800円)
- セガサターンキーボード (7,800円)
- ハビタットII (CD-ROM)
- セガサターンメディアカード (2,000円)※2

※1 入金専用ナンバーとニフティ使用料1,000円分の無料サービス券です  
※2 XBAND専用ICカードです  
※ 画面写真は開発中の写真です。

※各通信は家庭用電話回線(アナログ)を使用します。※通信対戦には、セガサターンネットワークマークのセガサターン通信対戦対応ソフト(別売)が必要です。※通信対戦には通常の電話料金に加えてXBANDシステム利用料金(セガサターンメディアカードから課金されます)が必要です。※インターネットには通常の電話料金に加え、プロバイダー各社との接続料金が必要です。※ニフティサーブには通常の電話料金に加え、ニフティサーブ使用料金が必要です。※さらにHabitat IIには、ニフティサーブ利用料金に加え、月額500円が必要です。



悪夢

HTMARE



ES海兵隊が到着する前に通路を塞ぐコンテナ等の障害物を残らず処理しろ。

尚、これらのドラムカンコンテナは宇宙輸送用に使われるため、耐久性が高く破壊するためには強力な武器（ショットガン）が必要である。

# ALIEN TRILOGY

エイリアントリロジー

DEATH

卵

SHIP

01

002

100

ALIEN

# 宇宙の恐怖は終わらない。

反射神経さえ凍りつくDEAD ZONE!

恐怖の極地、悪夢のRED ZONE!

破壊と殺戮のHELL ZONE!

SECOND

寄生

COMI

# ALIEN TRILOGY SATURN NOW ON SALE

5,800yen

**Acclaim**

ACCLAIM JAPAN LTD.

9F, Chiyoda Bldg. 3-6-4 Yurakuchō, Chiyoda-ku, Tokyo Japan 100-0335 03-3501-7228

Alien, Aliens, Alien 3: TM & © 1979, 1985, 1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Developed by Probe Entertainment Limited. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. © 1996 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

この冒険劇は、  
決して一度では眠らない。

DARK  
SAVIOR  
ダークセイバー

超立体系RPG

ダークセイバー





# シナリオもステージも、立体交錯で迫る。

フルポリゴンMAPが可能にした、グリグリ感覚の自由視点移動が、これまでのRPGを大きく変えた。プレイヤー自身が視界を動かし、視点を変え、隠されていた謎を解き明かしていく。さらに複数回プレイを不可欠にした「パラレルシナリオ」で、オープニングから最終ボスとの遭遇が待ち受ける。果たしていきなりボスを倒すことができるのか。倒したら、その後の展開はいかに。画面もシナリオもかつてない立体構造で、君の脳力に挑戦する。あの「ドラゴンクエストⅢ・Ⅳ」チーフプログラマー 内藤寛が、2年の歳月をかけ、監督・メインプログラムに取り組んだ、究極の超立体系RPG。君はもう体験したか。



● セガマルチコントローラー対応 ●

## 好評発売中

### ¥5,800

(税別・標準小売価格)



NOW ON SALE

ダークセイバー主題歌

## 「恋を眠らせて」 アン・ルイス

ゲームの謎を解く秘密が、  
この曲にある。

ビクターエンタテインメント(株)  
VIDL-10755 ¥1,000(税込み)

# CLIMAX

株式会社 クライマックス

〒160 東京都新宿区四谷4-3-12四谷4丁目ビル8F



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。



GIを制す史上最強馬を自分の手で創り出せ!!



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。

 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。

イラスト：鈴木みそ

キャンペーンその1

「ステークスウィナー」  
秋のGI大予想大会!

11/10エリザベス女王杯、  
11/17マイルチャンピオンシップ、  
11/24ジャパンカップ、  
12/22有馬記念の4つのレースの  
優勝馬を予想しよう。

毎週100名様  
(有馬記念は200名様)  
合計500名様に、  
「ステークスウィナー」  
オリジナルオズカード  
プレゼント!

優勝馬を予想して、  
ハガキでご応募ください。  
前日土曜日の消印有効です。  
尚、インターネットホームページ  
でも応募が可能です。

■宛先 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8  
第2紀尾井町ビル  
株式会社 ザウルス  
「ステークスウィナーG1予想大会」係

発売に向け2大キャンペーン実施予定。

キャンペーンその2

初回プレス版限定、  
オリジナル「競馬観戦グッズ」  
プレゼント。

商品内のアンケートハガキを  
送ると、抽選で100名様に  
ザウルス特製の  
「厳選!競馬観戦グッズ」  
が当たる!  
アンケートに答えるだけで、  
「ステークスウィナー」特製  
の双眼鏡やタオルなどが  
セットで当たる!  
どんどん応募しよう。

■お問い合わせ先  
◆ザウルステレフォンサービス  
TEL. 03(3222)1734  
FAX. 03(3222)1728  
◆インターネット  
ザウルスホームページ  
<http://www.saurus.co.jp/>



## GI完全制覇への道

業務用で評判のあのネオジオ版「ステークスウィナー」がセガサターンで甦る。

競争馬を走らせるアクションゲームの面白さに、種付け生産と育成モードをプラスした  
リアルジョッキーアクションゲーム。

パスワード化が可能になり、持ち馬と友達の育てた馬との対戦も可能になった。

さらにネオジオCD版に加え、種牡馬、繁殖牝馬共に48頭も追加、最強のオリジナル馬を創り出す楽しみが倍増した。

# 1996.11 ON SALE

価格5,800円(税別)

©1995/1996 SAURUS



■発売元

〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 株式会社エス・エヌ・ケイ

◆SNKテレフォンサービス 東京 03(5275)6200 大阪 06(339)0110 [AM9:00~PM5:00] ◆インターネット SNKホームページ <http://www.neogeo.co.jp/>

SNK

■開発元

株式会社 ザウルス 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル

◆ザウルステレフォンサービス TEL. 03(3222)1734 FAX. 03(3222)1728 ◆インターネット ザウルスホームページ <http://www.saurus.co.jp/>

SAURUS

“宿命の闘い”に敗れてから4年。  
あのギース・ハワードが、LAST BOSSの座に復活を果たした！  
奴を倒すのは、テリーか？アンディか？  
それとも、第3の格闘家か…。

さらば、ギース。

セットでお得な8,800円(税別)！  
**拡張RAMカートリッジ対応  
第1弾!!**

拡張RAMカートリッジ(単品価格5,800円(税別))を同梱。  
しかも、カートリッジは  
今後登場する対応ソフトにも共用可能!

餓狼シリーズ最新作、セガサターンに登場!!

# REAL BOUT

餓狼伝説

© SNK 1995

ギース・ハワード、最後の闘い。

9月20日発売予定・8,800円(税別)

※専用CD-ROM+拡張RAMカートリッジのセットになっています。



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。

●このゲームは、CDと拡張RAMカートリッジの両方をセットしないと遊べません。  
●拡張RAMカートリッジは、対応するソフトにのみ共通でご使用になれます。  
※画面写真はすべてアーケード版のもので、あらかじめご了承ください。

◆インターネットで最新情報 SNK ホームページ <http://www.neogeo.co.jp>

株式会社エス・エヌ・ゲー 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレホンサービス 東京 ☎03(6275)6200 大阪 ☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。



BATTLE ATHLETES  
バトルアスレテス

# 大運動会

ヨーイ、ドン。



熱血美少女スポ根SLG '96年11月発売  
(予定)

A.D. 4998

¥5,800(予価)



発売・インクリメントP(株) TEL 03(3491)6191

© AIC/IPC

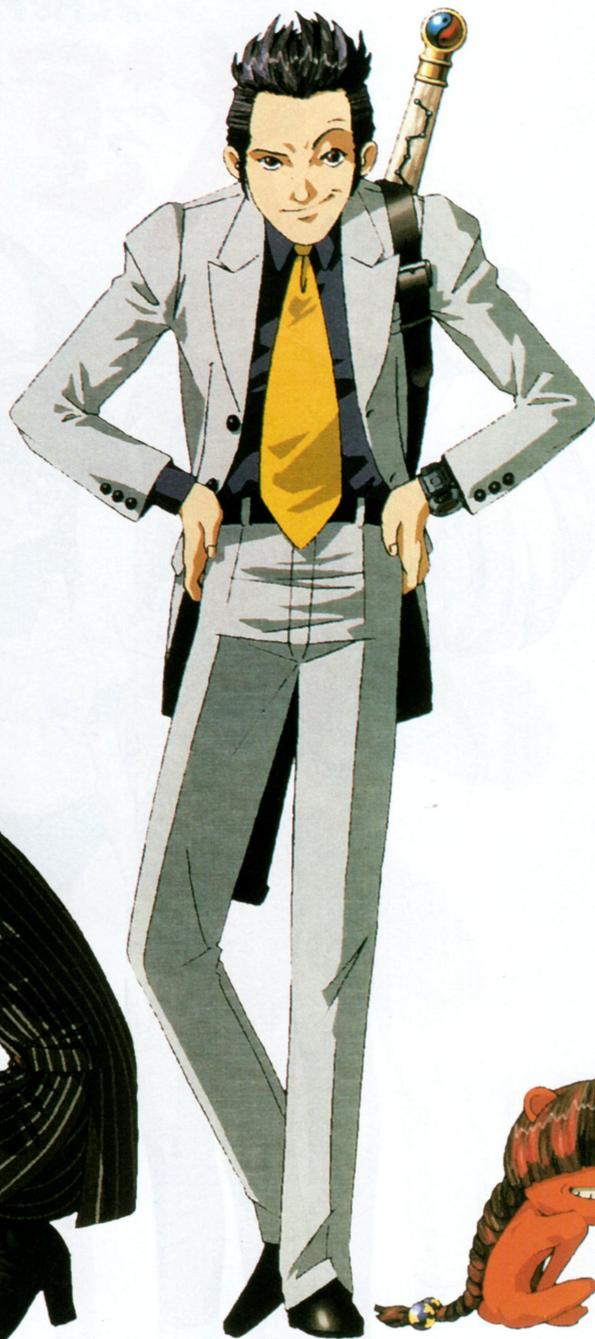
このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

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指すものとしてその表示を承認したものです。



真・女神転生  
**デビルサマナー**  
**スペシャル**  
**BOX**  
 悪魔全書

「デビルサマナー」と「悪魔全書」の二枚が二組になった。



セガサターン専用ソフト CD-ROM 2枚組+8cmCD  
 価格7,800(税別)

**好評発売中!**

©西谷 史/シブックス ©1995 1996 ATLUS.

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標  の使用を許諾したものです。

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

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

ファンキーネット 03-3258-0753

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

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

**ATLUS**  
 株式会社アトラス

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 により 株式会社セガ エンタープライズ 社の権利を得るため、  
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の使用。



# 初回限定 スペシャルパッケージ

## スペシャルその1

うるし原智志描き下ろし  
3Dプログラムイラストシート

## スペシャルその2

声優直筆メッセージ&サイン入り  
ラングリッサー・ファンブック付き

## スペシャルその3

オリジナルポスター、  
テレカプレゼント!

— 遙けき未来への伝説、始まる。 —

セミアルタイムシミュレーションロープレ



# ラングリッサー

特別価格 **¥6,200** (税別)

惜しくもスペシャルパッケージが買えなかった人のために、  
オマケ付きレギュラーパッケージを用意しました!

- 未公開イラストテレカプレゼントキャンペーン
- 恒例の“隠し面”! 出し方大公開
- うるし原智志サイン入りイラスト

レギュラーパッケージ ¥5,800 (税別)

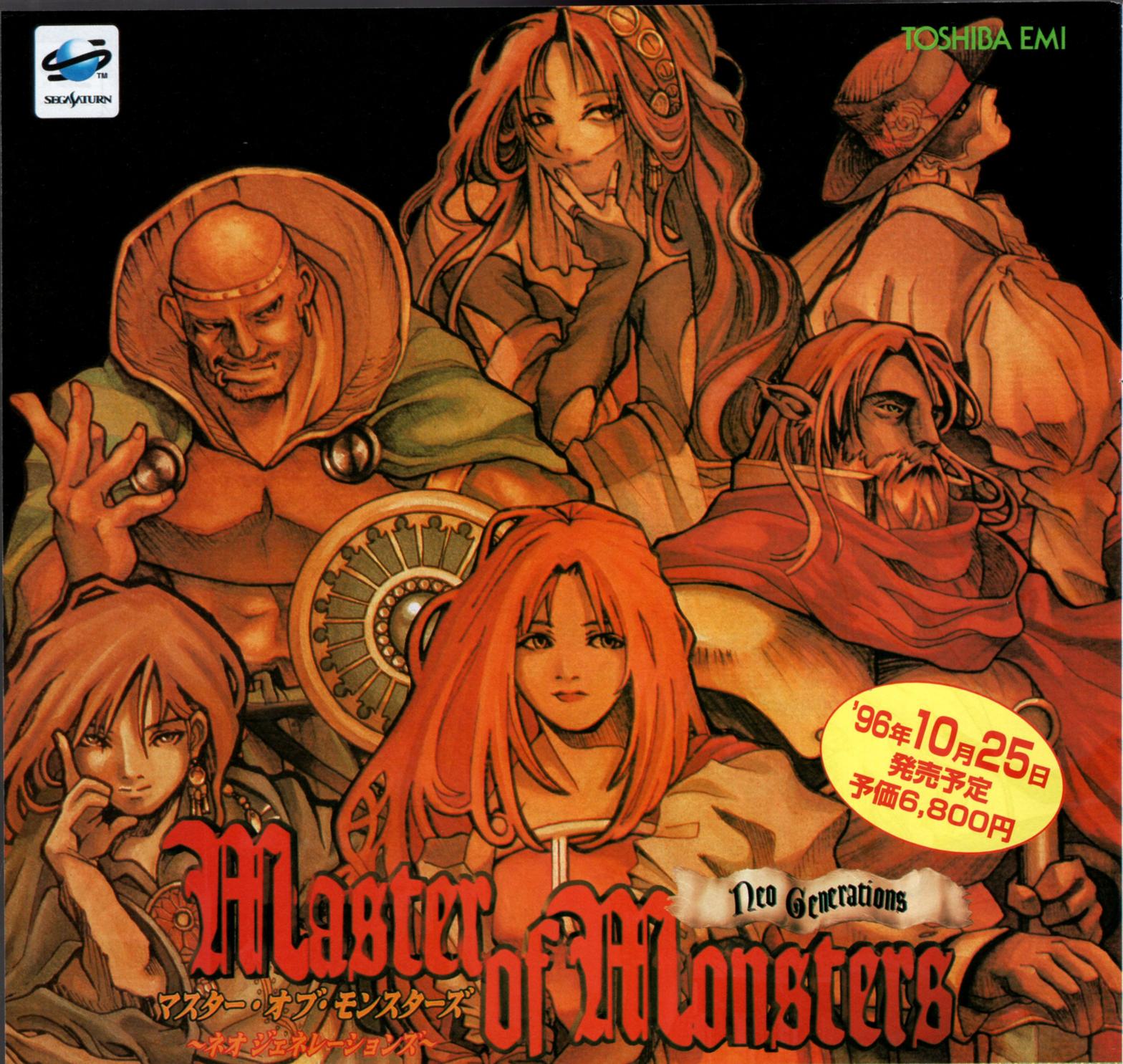
©NCS

本日(9/6)ニッポン放送オールナイトニッポン内にて  
「ラングリッサーⅢスペシャルプログラム」オンエア!

**MVS** **NCS** 日本コンピュータシステム株式会社



TOSHIBA EMI



'96年10月25日  
発売予定  
予価6,800円

# Master of Monsters Neo Generations

マスター・オブ・モンスターズ  
〜ネオジェネレーションズ〜

あのシステムソフトの名作シミュレーションゲームが今、セガサターンで甦る。



これがフルスケールバトルアニメーションだ!



より強く! 迫力の進化アニメーション



闇の世界を体験するオープニングCG映像



ハックスを感じさせない描き込まれたフィールド

●系列ごとのモンスター進化

●全130体以上のモンスター登場!

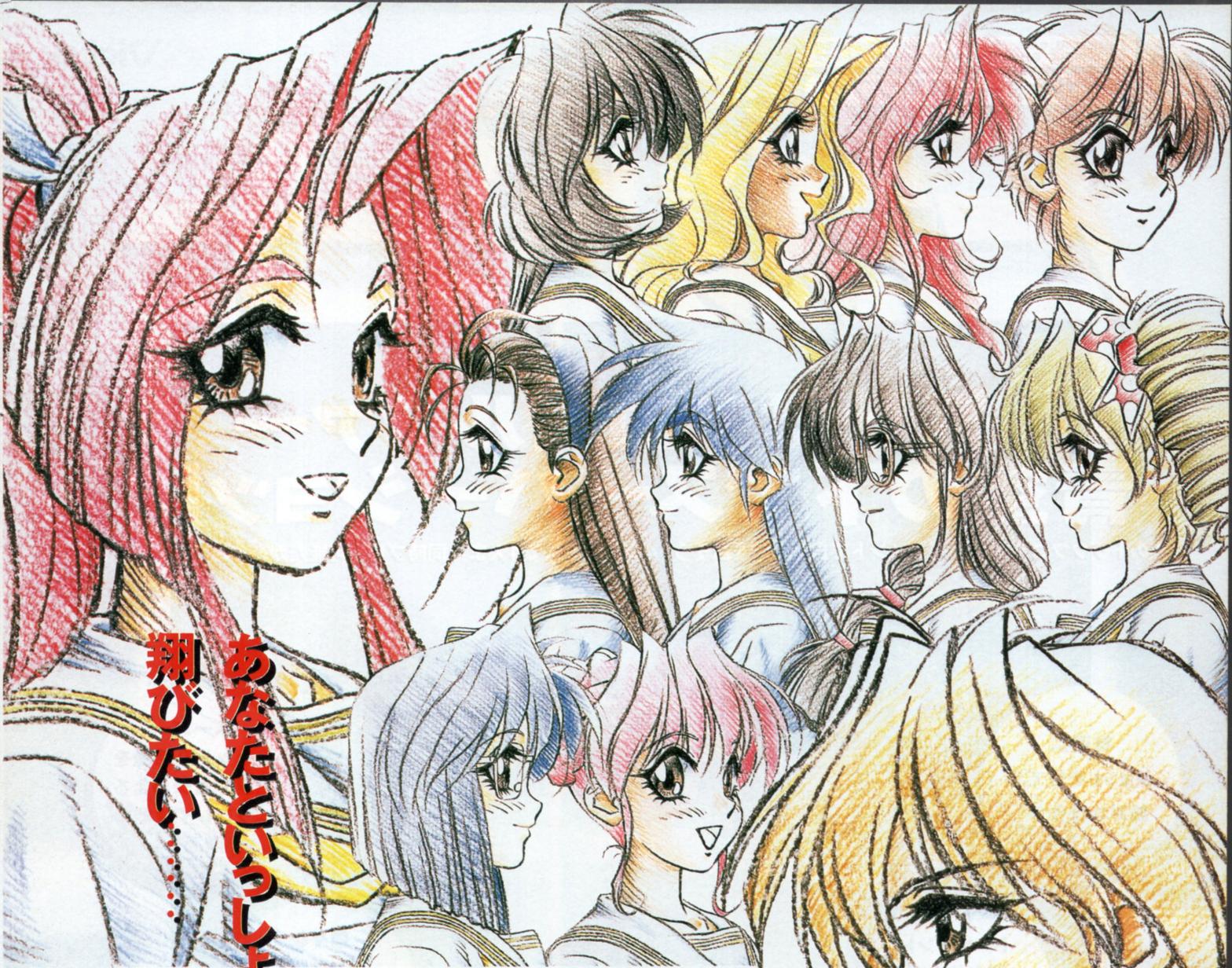
●空・陸・地下の三階層多重マップ(ストーリー+マップモードで全50面)

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。

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。

東芝EMI株式会社  
第三営業本部 ROMグループ  
©SystemSoft Co., ©1996 TOSHIBA EMI

〒107 東京都港区赤坂2-2-17  
ユーザーサポート  
TEL.03-5512-8660



翔びたい  
あなたといっしょに

# 卒業 Crossworld

1996年末発売予定 / 予価5,800円(税別)

人気キャラクター「卒業」「卒業II」の10人に新キャラ2名を加え、華やかにアドベンチャーゲームでセガサターンに登場!!

サターン版  
オリジナル  
ヴォイスドラマ  
収録!!



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。

SHOGAKUKAN PRODUCTION

©1995, 1996 M2/SOFIX/イースリースタッフ ©1996 マーカス/小学館プロダクション  
発売元/小学館プロダクション 〒101 東京都千代田区神田神保町2-30 聖和ビル TEL 03-3222-9106



この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。



セガサターン専用ソフト

# トーナメント・リーダー

Tournament Leader

## 気分はプロゴルファー 青空の下でスーパーショット!

世界のトッププロが集うトーナメントで自分の腕を試そう! 4つのコースで4人まで同時プレイ可能だからみんなで対戦できる。

快適に  
ショットを打てる  
簡単な操作性!

スーパー  
ショットの感激を  
何度でも味わえる  
リプレイ機能  
満載!

トーナメント、  
勝ち抜き戦、  
チーム対抗戦など  
多彩なプレイモード  
を用意!

様々な  
アングルで  
プレイできる  
カメラ・スイッチング  
機能搭載!



### 好評 発売中!

¥5,800(税抜)

<実況/コース解説> テレビ朝日 ● 森下桂吉アナウンサー ● 大下容子アナウンサー

©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1996 Victor Entertainment, Inc.

●ビクターの最新ゲームソフト Victorゲーム情報局 (テレフォンサービス) TEL.03-3236-5200 ●インターネットでゲーム情報をアクセス!! <http://www.jvc-victor.co.jp/studio/V-CATA/>  
発売元:ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

# InterAccess インターアクセス0088

●「従量制ダイヤルアップ」と「みてねっと」カードは、日本テレコム「インターアクセス0088」によるサービスです。●従量制ダイヤルアップ型接続サービスをご利用の際には、日本テレコム市外電話サービスへのご加入が必要です(インフォメーション☎0088-22-3637)。



## プリペイドカード「みてねっと」で初めてのインターネット。

「インターネットをもっともっと多くの人に楽しんでもらいたいな」と取り組みました。カード料金には通話料とインターネットアクセス料が組み込まれていて、手にしたその日からいつでもどこでも何度でもインターネットのアクセスが楽しめるというすぐれもの。「みてねっと」は2000円で100分間接続です。



### インターネットおはじめ券「みてねっと」

セガサターンでインターネットを体験したい人には、とても便利。

## 個人向けのダイヤルアップも大容量バックボーンで快適スタート。

インターネットに慣れてきたら、今度はダイヤルアップでどうぞ。専用線型接続サービスで実績のある東京インターネットが、新しくはじめた従量制ダイヤルアップ型接続サービス。1分間3円と、うれしいお手頃料金です。そのうえ、日本全国どこからかけても均一通話料のインターアクセス0088。東京インターネットの大容量バックボーンで快適につながります。

#### 接続料金

初期費用	3,000円
月額基本料金	500円
追加従量料金	3円/分

※基本料金には2時間分の使用料金が含まれております。

#### 通話料金(全国均一)

午前8時～午後11時	10円/60秒
午後11時～翌朝午前8時	10円/70秒

# TOKYO INTERNET

東京インターネット株式会社

お問い合わせは  
東京インターネット株式会社  
本社 / 〒160 東京都新宿区新宿2-3-10 新宿御苑ビル  
TEL. 03-3341-6386 FAX. 03-3341-6305  
E-mail info@TokyoNet.AD.JP  
URL <http://www.TokyoNet.AD.JP>



壮絶美。死闘という名の復讐劇。

U  
R  
A



エイジ・エリス・ソフィア・新登場リッパー、そして謎の闘神兵。

あの闘神伝が、セガサターン版で恐ろしく新展開。

激しい死闘の中で成長し、相手を探し求める闘神兵。

彼らを使い、世界中の格闘家の斬殺を狙う計画組織。

かつてない怨念。かつてないパワー。もはや倒すことしか許されない。

果たして最終敵までたどりつけるか——。

# 闘神伝

## Ultimate Revenge Attack

# URA

STANLEY SACHAROW HAS BEEN PART OF THE PACKAGING INDUSTRY FOR ALMOST 20 YEARS ALL AREAS OF THE FIELD FROM TEACHING RESEARCH TO PACKAGE DESIGN AND MACHINE DEVELOPMENT. MR. SACHAROW IS THE AUTHOR BOOKS ON PACKAGING. INCLUDING

3D格闘アクション  
闘神伝URA ユー・アール・エー  
9月27日発売予定 5,800円(税別)



※画面は開発中のものです。



- ★ハイレゾリューションによる画面表示。サターン格闘ゲームの中でも際立つ美しさ。
- ★操作キャラクターは11人。おなじみの闘神伝キャラに加え、新たに2人のキャラクターが登場。
- ★衣装、背景、セリフ、ゲームバランス、CG・・・すべてにおいて新しい闘神伝の世界が、ここに完成。



©TAKARA 1996 株式会社タカラ 〒125東京都葛飾区青戸4-19-16 価格は希望小売価格です。

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。



# VALUABLE CD JACKET

## ときめき メモリアル forever with you

発売予定日	発売中(7月19日)
発売元	コナミ
開発元	コナミ
予定価格(税別)	デラックス版6800円、スペシャル版9800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	4P・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

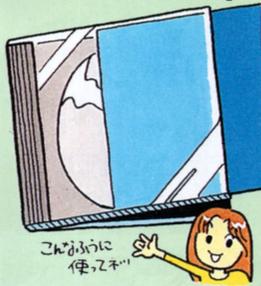
人気恋愛シミュレーション『ときめきメモリアル』の登場人物から、今回は虹野沙希をピックアップ。ベストな会話を紹介する、特製のCDジャケットだ。

### このジャケットの使い方

①ジャケットを本誌より切り取る。



②折ってジャケットを入れる。



デートのときの受け答えの3択。たいていは常識的な答えをすればOKだけど、ときには彼女に嫌な印象を与えてしまうことも。でも、これを見さえすれば、もう答え方に悩むことはないぞ。

## デート時の会話一覧表

場所	相手	内容	会話の話題	会話の話題	印象
ときめき中学校	○ 草木通		こっぴどいから、お前とよく話そう。	そのまんま話せばよかったね。	○
	池		綺麗な池だね。お前とよく話そう。	それだね。お前とよく話そう。	○
シムラツグ街	△ プチバク		お前とよく話そう。	それだね。お前とよく話そう。	△
	ファンタジーショップ		お前とよく話そう。	お前とよく話そう。	○
水鏡園	○ 藤原		お前とよく話そう。	お前とよく話そう。	○
	イルカコー		お前とよく話そう。	お前とよく話そう。	○
静園	×		お前とよく話そう。	お前とよく話そう。	○
	コアラ		お前とよく話そう。	お前とよく話そう。	○
静園	×		お前とよく話そう。	お前とよく話そう。	○
	フナギガム	○		お前とよく話そう。	○
東林園	×		お前とよく話そう。	お前とよく話そう。	○
	有名通商		お前とよく話そう。	お前とよく話そう。	○
区立園	△		お前とよく話そう。	お前とよく話そう。	△
			お前とよく話そう。	お前とよく話そう。	○





AM  
2研  
FAN



# AM2研FANスペシャル



# Virtua Fighter 3

バーチャファイター3



今回は、各キャラクタの公開技を中心に紹介する。また取材時に全キャラクタを使った印象を、プレイレポート風にまとめてみたので、参考にしてくれ。

## 『VF3』3つの新システムを徹底チェック!!

発売までいよいよ秒読み段階の「バーチャファイター3」（以後「VF3」）だが、プレイをする前に系統的に変わった3つの新要素を頭に焼き付けておきたい。まず、1つ目の新要素と

して、キャラクタ選択時にステージ選択ができること。2つ目の新要素は、サドンデスでの決着方法が変わったこと。そして3つ目の新要素は、ステージにより戦略性が増したことだ。今回は、

これらの3つの新要素について、詳しく紹介していこう。さらに、インスト技や「VF3」で追加された新技も初公開！ また各キャラのプレイ感もあわせて紹介していくぞ。

### 自由にステージを選べる!

対人戦に限られるが、キャラクタ選択時にステージ選択が可能になった。選択可能なステージは全部で13ステージ。いままで謎とされていた、晶の結城武館ステージや、舜帝のいかだステージも闘いの場となって登場だ。

対人戦では乱入した側がステージ選択権を得られるので、自分が得意とするステージで闘いを挑め！ ステージにより戦略性が生まれるのが「VF3」の特徴だから、どんなステージでも闘える実力を身に付ける必要ができたのだ。



● 選択画面には、選ぶステージの全景が映し出される



● 今回は、謎だった結城武館を初公開しよう

### サドンデスは一発勝負!

前作では、縦、横約5キャラ分ほどの狭いリングの中で15秒間闘った（落とし合う？）サドンデスが、リングこそ通常と同じだが、体力ゲージが上段パンチ約2発分しか残ってない状態での闘いの場となった。サドンデスとは、セット数が相手と同じ状態でタイムオーバーカードローになった場合、完全決着を付けるステージを指す。前作とは違った緊張感が味わえるこのサドンデス。リングアウト負けに納得がいかなかった人も満足できるだろう。



● 「VF2」では一瞬で勝負がつくほど狭かったが…



● 一瞬の意味は違っても緊張間はまったく変わらない

### ステージによる戦局

これまでは特設リングで闘うルールだったが、「VF3」では地下鉄駅構内や南海の孤島など、特殊な場所で闘うようになった。このルールの変更は、闘い方に陣取り合戦の要素が加わったともいえる。地面の起伏が激しいステージでは、自分の立ち位置が高いか低いかで狙うべき技も変わってくる。また砂に足を取られて動きが重くなるようなステージでは、体重差の関係などからキャラクタ間の有利、不利が分かれることも。工夫して闘う必要が生まれたのだ。



● 戦略性に富んだステージを、いかにして制すかが鍵



● 壁の向こうが透けて見えるのも「VF3」の新要素



# 鷹嵐

日本の国技である相撲を得意とするだけあって、一瞬のうちに相手を投げ飛ばす技や、突進して攻撃する技が公開された。

**新技** **これがイチ押し!**



叩き込み

●相手の攻撃を横にかわしつつ、両手を振り下ろして地面に叩きつける技だ



突っ張り

●掌の連打で相手をひたすら突き押し、相撲取りらしい技



露払い

●足元を掌で払う。ダウンは奪えないが下段の牽制になる



四つ身

●いわゆる右四つに組む。投げコンボへの派生技でもある



掴み投げ

●しゃがんだ相手の腰を掴み、後方へと投げ舟捨てる下段投げ

## 鷹嵐NEWコンビネーション!!



肘当て叩き

●肘打ちのあと、体を転身させて後ろから振り上げた足をかかとかから落とす中段攻撃系コンビネーションだ

## ●鷹嵐 公開技一覧●

突っ張り(つっぱり)	PPPPPP
双手突き(もろてつき)	⇔⇔P
鬚張り手(まげはりて)	P+K
肘当て(ひじあて)	⇔P
鬼殺し(おにごろし)	⇔P
勝ち上げ(かちあげ)	◆P+K
叩き込み(はたきこみ)	⇔P+K
樽砕き(たるくだき)	⇔⇔P
露払い(つゆはらい)	◆⇔P+K
四つ身(よつみ)	⇔P+G
外掛け(そとかけ)	⇔P+G
居反り(いそり)	◆⇔P+G
掴み投げ(つかみなげ)	⇔P+K+G
樽投げ(やぐらなげ)	四つ身後P+G
斬撃(ざんげき)	⇔⇔P
鐘突き(かねつき)	⇔P
肘当て叩き(ひじあてたたき)	⇔PP
丸太膝(まるたひざ)	⇔K
上手投げ(うわてなげ)	P+G
首投げ(くびなげ)	⇔P+G

## VF3の「鷹嵐」ってどんなキャラ?

重い、とにかく重い。クイック移動してもほんとに動いてんのか!? ってくらい重いキャラ。だが、相撲取りの要である投げ技は威力が大きく、動きは遅くても技は速くて強力なものばかり。どっしり構えて一気に押せ!

## これが鷹嵐の公開技のすべてだ!!

相撲を得意とするだけあり、残りの公開技の中でも特に投げ技が多く、上手投げや掴み投げ、どの投げ技も威力がある。また、四つ

身からの投げコンボも見逃せない要素だ。打撃技にしても、その巨体を活かした丸太膝や双手突きなど、強力な技が豊富に揃っている。

### 鬚張り手



### 双手突き



### 鐘突き



### 樽投げ



### 上手投げ



### 丸太膝



### 居反り



※記事中の表記で、⇔は方向ボタンを短く入れる、◆は方向ボタンを長く入れる、Pはパンチボタン、Kはキックボタン、Gはガードボタンを意味します。なお、コマンドはすべて、キャラが右向きときのものです。

●梅小路 葵 公開技一覧●



梅小路 葵

合気柔術らしく、相手の間接を極めて投げる技や、相手の攻撃を受け返す返し技、いなし技が公開技の半数を占めている。



①体を1回転させて、相手の胸に肘をたたき込む打撃技だ



②相手の腕を掴み、その腕を捻って地面に投げ落とす技だ



③相手の肘系の技を取り、足を払いつつ体重をかけて倒す



④ダウンしている相手の足首を掴み、捻りつつ膝を極める

新技 **これがイチ押し!**



手極め倒身

⑤しゃがんだ相手の手首を掴み、捻り上げて決めつつ組み伏せる下段投げだ

葵NEWコンビネーション!!



旋桜

⑥肘打ちのあと両腕を振り上げて、その両腕を勢いよく振り下ろして両掌をヒットさせるコンビネーション

無双破(むそうは)	★P
衣車(ころもぐるま)	◇◇P
飛蝶(ひちょう)	◇P
雷刃破(らいじんは)	◇K
連突小太刀(れんとつこたち)	PPPK
草薙(くさなぎ)	◇K+G
連突草薙(れんとつくさなぎ)	PPP◇K
六段帯取(ろくだんおびとり)	◇P+G
合気投げ(あいきなげ)	↓◇P+G
手極め倒身(てきめとうしん)	◇P+K+G
羽籠(はおぼろ)逆上K	◇P
転身入身(てんしんにゅうしん) 正上P	◇P+K
龍の顎門(りゅうのあぎと) 右肘	◇P+K
枝砕き(えだくだき) 足あおむけ	◇P+G
浮桜(ふざくら)	◇◇P+K
上勢柳扇掌(じょうせいりゅうせんしょう)	◇◇P+K
袖神拳(そでしんけん)	◇P
旋桜(つむじざくら)	◇PP
小当(こあて)	P+G
綾手捕り(あやてどり)	◇P+G

VF3の「葵」ってどんなキャラ?

合気柔術を得意とするだけあり、関節を極めつつ投げ倒す技や、相手の攻撃を受け流すような受動的なタイプの技が多い。したがって、打撃技で相手を牽制しつつ相手の出方をうかがうような闘いが基本になるのでは?

これが葵の公開技のすべてだ!!

残りの公開技の中にも、転身入身のような相手の攻撃を受け流すタイプの技や、小当のような投げ技が多い。打撃技に関しては、上

勢柳扇掌や草薙など、攻撃を仕掛けるときに、技のモーション自体が相手の攻撃を避けるようになっている、受動的な技も持っている。

草薙



転身入身



上勢柳扇掌



袖神拳



小当



羽籠



六段帯取



# 結城 晶

新技のほとんどが単発攻撃だが、どれもダウンを奪えるものばかり。打撃技にコンビネーション技が増えたことにも注目!

**新技** **これがイチ押し!**



●突進して肘をたたき込む中段攻撃。これが晶の主力武器



●踏み込んでアッパーをたたき込む。技の出が速くなった



●肘を突き上げる技。相手の立ちガードを外す効果がある



●相手の下段パンチを、横にかわして一撃を決める返し技

## ●結城 晶 公開技一覧●

揚砲(ようほう)	☆☆P
猛虎硬爬山(もうこうはざん)	↓◇P
連環腿(れんかんたい)	◇◇KK
鉄山靠(てつざんこう)	◇◇◇P+K
開脰(かいこ)	◇P+G
跳山崩捶(ちょうざんほうすい)	◇◇P+K
搜下崩捶(そうかほうすい)	◇P+K
龍槍式(りゅうそうしき)	◇K+G
心意把(しんいは)	◇◇P+G
鶴子穿林(こうしせんりん)	◇◇P+G
大纏崩捶(だいてんほうすい)	◇◇P+G
大浙江(だいせつこう)	敵後ろ向きP+G
獅子抱月(ししほうげつ)	☆☆P+G
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)正上P	◇P+K
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	◇◇P
撃歩翻脰(げいぽほんこ)	◇P+G
上歩衝掌(じょうほしょうしょう)	◇◇P
馬歩衝靠(まほしょうこう)	↓◇P+K
馬歩頂肘(まほちょうちゅう)	◇P
翻身単打(ほんしんだんだ)右手下P	◇P+K

### 晶NEWコンビネーション!!



●しゃがんだ状態から繰り出す中段の体当たり攻撃。鉄山靠より威力は低い



●龍槍式という中段攻撃から、肘をたたき込むコンビネーションだ。龍槍式を相手に当てないと発動しない

### VF3の「晶」ってどんなキャラ?

スキの少ない攻撃で相手を押しつつ選択攻撃! より、相手の攻撃を避けつつ一撃を決める、という戦法が今回は有効なはず。龍槍式からのコンビネーションや、開脰や撃歩翻脰など、打撃技になった崩し技も面白そうだ。



# 影丸

新技はどれもトリッキーな技ばかり。1つの動作からの選択肢が強力な技もあり、VF2からの継承技もありとさまざまだ。

**新技** **これがイチ押し!**



●中段の後ろ回し蹴り。リーチがあり、隙も小さめな技だ



●相手の横に倒れつつ蹴る技だ。コマンドが簡単になった



●踏み込んで手刀を振り下ろす技。発生の速い中段攻撃だ



●上空に放り投げる技。追加攻撃にバリエーションが多い

## ●影丸 公開技一覧●

落閃刃(らくせんじん)	◇P+K
葉呀龍(はがりゅう)	◇◇K+G
雷龍飛翔脚(らいりゅうひしょうきゃく)	◇◇P+K+G
旋風刃(せんふうじん)	◇◇P+K
螺旋(らせん)	◇P
岩斬破(がんざんぱ)	★P
葉隠閃刃(はがくれせんじん)	☆☆P+K
円月蹴り(えんげつげり)	◇K+G
刀霞(かたながすみ)	☆☆P+G
孤円落(こえんらく)	◇P+G
順逆自在(じゆんぎやくじざい)	◇P+G
浮身乱弾撃(ふしんらんだんげき)	☆☆P+G
イズナ落とし	孤円落後☆☆P+G
小手返し(こてがえし)上P	◇P+K
旋蹴り(つむじげり)	◇K+G
浮身膝蹴り(ふしんひざげり)	↓◇K
回転地掃り脚(かいてんぢずりきゃく)	☆☆☆☆◇K
地走り(ぢばしり)	◇K
裏水車(うらすいしゃ)	☆☆K+G
散弾螺旋裏蹴り(さんだんらせんうらげり)	PP◇PK

### VF3の「影丸」ってどんなキャラ?

1つの動作からの選択肢がかなり強力。特に円月蹴りと浮身乱弾撃は、どっちがどっちか分からないほどモーションが近い。動きの速さとトリッキーさも相変わらずだ。ところで、浮身乱弾撃は何故! プレイ2回なの?

### 影丸NEWコンビネーション!!



●低い姿勢で踏み込み、かかとで蹴り上げる。着地後は背中を向けた状態だ



●パンチ2発から轉身しつつ、相手の上段に裏肘を出し、回転力を利用して中段の後ろ回し蹴りを出す技だ



## ジャッキー・ブライアント

エルボーなどの技から派生するコンビネーションが多く、公開技のほとんどがコンビネーション技で埋め尽くされている。

### 新技 これがイチ押し!

スイッチステップ



①正構えから逆の構えにスイッチする技だ。勝手に構えを戻すことがない。



①蹴りを5連続で放つ。決めたあとの余韻がカッコいい!



①爆宙から蹴りを決める。カウンターでの一撃が強力な技



①中段の回し蹴りだ。リーチがあり、決まると余韻を残す



①相手を掴み、膝を入れつつ後頭部を両手で叩く投げ技だ

### ジャッキーNEWコンビネーション!!



①肘打ち~回転裏拳~下段回し蹴りとつながるコンビネーションだ。裏拳止めからの選択攻撃が強力だろう

## ●ジャッキー・ブライアント 公開技一覧●

ビートナックル	P+K
エルボースピンキック	◇PK
サイドフックキック	◇K
ライトニングフック	◇PPPP
コンボ・バックナックルスピン	PP◇PK
エルボータックルスピンキック	◇PPK
コンボナックルスピンキック	KPK
ビート&ナックルスピン	P+KPK
ダブルパンチニーキック	PP◇K
ダブルローキック	◆KK
エルボータックルローズピンキック	◇PP◇K
コンボローズピンキック	K◇K
ニーストライク	◇◇P+G
スイッチステップ	◇◇
ライトニングキック	◇P+KKKKK
ダッシュハンマーキック	◇◇K
ミドルスピンキック	◇◇K+G
サマーソルトキック	◇K
スラントバックナックル	◇P
ライトニングストレート	◇PP◇P

### VF3の「ジャッキー」ってどんなキャラ?

コンボ! コンボ! コンボ! どの技からでもコンビネーションが発生するため、選択攻撃なんか簡単なのは? テイレイもかなりの効果を発揮しそう。特定の技にある決めポーズの種類も増えたので要チェック!



## サラ・ブライアント

強力な蹴り技が多く、使い分ければ相当な強さを発揮できるはず。カッコいい投げ技も公開されたのでこれもチェックだ。

### 新技 これがイチ押し!

ライトニングニースマッシュ



①相手を掴み、腹に膝を数発入れる投げ技。壁際だと膝蹴りが1発多くなる



①体を捻りつつかかとを落とす技だ。終了後は逆の構えに



①相手に潜り込みつつ、下から蹴り上げる、新しい打撃技



①しゃがみつつ、滑るように相手の足を払う下段攻撃だ



①パンチ3連続のあと、高いジャンプからの膝を決める技

### サラNEWコンビネーション!!



①肘打ちのあと、上体を回転しつつかかとを落とす技だ。コンビネーションと言っても、連続技ではない

## ●サラ・ブライアント 公開技一覧●

トルネードキック	◇K+G
イリュージョンキック	◇KK
スピンキック	K+G
ダブルジョイントバット	◇PK
コンボサマーソルトキック	PPP◇K
ラウンドキック	◇K+G
ダブルスラストキック	KK
ドラゴンキャノン	◇K
スピンエッジキック	◇K+G
フルスピンドライブ	◇(◇)K
ローズピンキック	◇K+G
ムーンサルト	◇P
ネックブリーカードロップ	◇◇P+G
ライトニングニースマッシュ	◇P+G
サイドフックキック	◇K+G
サマーソルトキック	◇K
ジャックナイフ・サイドキック	◇KK
コンボライジングニー	PPPK
エルボーエッジ	◇P◆P
エルボーヒールソード	◇P◇K

### VF3の「サラ」ってどんなキャラ?

素早い動きからの鋭い決めは未だ健在! しかもドラゴンキャノンのような、性能の良さそうな単発技が増えたから闘いに幅ができたはず。新技のライトニングニースマッシュはダメージは低いけど、カッコ良さとNo1だ!



# ラウ・チェン

相手を浮かせることができる打撃技が多く、ここからの空中コンボはあまりにも強力。攻撃力の高い蹴り技も公開された。

**新技** **これがイチ押し!**



虎龍  
轉身脚

●体の捻りを最大限に加えた上段回し蹴り。隙は大きいけどダメージも大きい



斜上掌

●相手の顎あたりを掌で突き上げる、ラウの代名詞的な技



地掃腿

●しゃがみながら、片足で相手の足を払う下段の回し蹴り



燕子掌

●後方に体を引き、前に突っ込みつつ両掌をたたき込む技



大地倒襲

●相手を掴みつつ飛び上がった、地面に叩きつける投げ技

## ラウNEWコンビネーション!!



飛燕旋風脚

●下から掌を打ち上げたあと振り返り、背中を見せた状態からさらに体を捻って、上段回し蹴りを放つ技だ

## ●ラウ・チェン 公開技一覧●

順歩冲掌(じゆんぼちゆうしょう)	◇◇P
旋風牙(せんぶうが)	K+G
連環轉身脚(れんかんてんしんきゃく)	PPPK
騰空虎穿脚(とうくこうせんきゃく)	◇K
地掃腿(ちそうたい)	◇◇K
燕旋蹴(えんせんしゅう)	◆K+G
連環轉身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	PPP◆K
燕陣旋風脚(えんじんせんぶうきゃく)	◇◇K+G
連蹴旋風牙(れんしゅうせんぶうが)	KK
連旋掃脚(れんせんそうきゃく)レバー下	◆KK
飛燕轉身掌(ひえんてんしんしょう)	◇◇P
転身巴咽掌(てんしんはいんしょう)	◇◇P+G
柳手掛倒(りゅうしゅかとう)	◇◇P+G
大地倒襲(だいちとうしゅう)	◇◇P+G
斜上掌(しゃじょうしょう)	◆P
斜下掌(しゃかしょう)	◇P
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	しゃがみ→立ちの間にK
虎龍轉身脚(こりゅうてんしんきゃく)	◇◇◇◇◇K+G
燕子掌(えんししょう)	◇◇◇P
飛燕旋風脚(ひえんせんぶうきゃく)	◇◇PK+G

## VF3の「ラウ」ってどんなキャラ?

斜上掌での猛攻がEボタンの出現でかなりつらくなつたが、燕子掌や飛燕轉身掌など、相手を空中に浮かせる攻撃が増え、どこからでも空中コンボを狙えるようになった。回蹴り系も今回こそは役に立ちそうだ。



# パイ・チェン

華麗かつ強烈な蹴り技が多く公開された。持ち前のスピードで、相手のガードをゆさぶる技も多く、コンボの幅も広がった。

**新技** **これがイチ押し!**



空烈  
天鳳

●相手の腕を掴み、潜り込んで足を払いつつ肘を打ち込む。新しい投げ技だ



燕舞連脚

●側転の勢いを利用して、近づきつつ蹴りを2連続で出す



虎燕煽脚

●かかとを上にと蹴り上げてつづ振り上げたかかとを落とす技



飛燕烈脚

●小ジャンプから、突き出すように蹴りを2連続で放つ技



架脚回転

●相手の中段キックを掴んで引き込みつつ投げ落とす技だ

## パイNEWコンビネーション!!



蒼下連捶掌

●パンチ系の下段攻撃から上段パンチを連続ヒットさせ、連係技扱いの掌底を打ち上げるコンビネーション

## ●パイ・チェン 公開技一覧●

穿冲拳(せんちゆうけん)	◇P
連旋裏旋脚(れんせんりせんきゃく)	◇KK
連環高端脚(れんかんこうたんきゃく)	PPP◆K
飛燕烈脚(ひえんれつきゃく)	◇KK
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	PPP◇K
燕旋蹴(えんせんしゅう)	◆K+G
燕陣旋風脚(えんじんせんぶうきゃく)	◇K+G
燕青虎双破(えんせいこうすは)	◆◇P
蒼下連捶掌(そうかれんしうしょう)	◇PP◇P
連旋掃脚(れんせんそうきゃく)	◆KK
天地頭落(てんちとうらく)	◇◇P+G
掣燕掛塔(せいえんかとう)	◇◇P+G
飛燕翻膀(ひえんほんこ)	◇P+G
燕旋擺柳(えんせんはいりゅう)	◇P+K
燕舞連脚(えんぶれんきゃく)	◇K+G
上歩冲掌(じょうぼちゆうしょう)	◇P
虎燕煽脚(こえんはいきゃく)	KK
翻身掃脚(ほんしんそうきゃく)	◇K+G
空烈天鳳(くうれつてんほう)	◆◇P+G
架脚回転(かきゃくせんてん)左右中K	◇P+K

## VF3の「パイ」ってどんなキャラ?

打撃技の威力はそこそこだが、蒼下連捶掌のような相手のガードをゆさぶれる新技が増え、細かい攻めが可能になった。投げ技も空烈天鳳など種類が増え、打撃技、投げ技ともにバランスの取れたキャラクタだ。

●ウルフ・ホークフィールド 公開技一覧●



ウルフ・ホークフィールド

公開された投げ技の新要素であるキャッチのおかげで、投げ技の幅が広がった。打撃技にも新しい技が多く公開されている。

新技 これがイチ押し!

リストロックスロー



●相手の腕を抱え込み、その場で回転しつつ相手を地面に投げ飛ばす新技だ



ロードロップ

●地面に倒れ込みつつ下段のドロップキックを出す打撃技



ショートショルダー

●近距離の相手への、威力を抑えたショルダーアタックだ



キャッチ

●相手と組み合うだけの技だが、投げコンボへ連係できる



キャプチュード

●相手の上段蹴りを掴み、回転しつつ後方に投げる返し技

ウルフNEWコンビネーション!!



ダブルハイキック

●上段キックのあと、構えを逆にしながらもう一度上段キックを出す技。隙に投げを狙う相手には効果的か

トマホークチョップ	◇P
ドラゴンフィッシュブロー	◇PP
ショートショルダー	◇◇P+K
ショルダーアタック	◇◇P
ソバット	◇K+G
ドロップキック	◇K
グリスリーラリアット	◇P+K
キャッチ	◇P+G
ボティスラム	◇P+G
ダブルアームスープレックス	◇P+K+G
アームホイップ	◇◇P+G
サンダーファイヤーパワーボム	組んでいる間にP+G
キャプチュード上K	◇P+K
ドラゴンスクリュウ中K	◇P+K
リバーススレッジハンマー	↓◇P
ロードロップ	◇◇K
ダブルハイキック	KK
ジャイアントスイング	◇◇◇◇P+G
フランケンシュタイナー	◇P+G
リストロックスロー	◇◇◇◇P+G

VF3の「ウルフ」ってどんなキャラ?

新技キャッチからの、投げコンボのバリエーションが広い! アームホイップなんかも豪快さは抜群だし、プロレスマニアならドロップキックは必見。モーションがよりマニアックなものになって、カッコ良さも上がった。



ジェフリー・マクワイルド

自動2択攻撃がなくなったせいか、新しいコンビネーション技が多く公開された。前作からの強力な投げ技も見逃せない。

新技 これがイチ押し!

ダッキングロー



●素早くしゃがみ込んで、相手の足を踏むように蹴る、下段攻撃の新技だ



ケンカキック

●全力をもって、突き出すように相手の中段を狙う蹴り技



ミドルヘルスタップ

●素早くしゃがみ込み、中段を指先で素早く突く打撃技だ



マシンガンニーリフト

●しゃがんでいる相手の顔面に、膝を3連続で打つ投げ技



スペインバスター

●相手の両足を掴んで持ち上げ、地面に叩きつける投げ技

●ジェフリー・マクワイルド 公開技一覧●

エルボースタンプ	◇P
ヒールアタック	◇◇K
ヘルバンクハンマー	◇P+K
ライジングハンマー	◇◇PP
ケンカフック	◇◇P
トリプルアッパー	◇PPP
トルネード・ハンマー	◇◇P
ニーハンマー	◇KP
ミドルヘルスタップ	◇P+K
ケンカアッパー	◇◇P
キリングトールキックハンマー	KKP
パワースラム	◇P+G
スプラッシュマウンテン	◇◇P+G
パワーボム	◇P+K+G
スタマッククラッシュ	◇◇P+K
ケンカキック	◇◇K
ダッキングロー	◇K+G
マシンガンニーリフト	◇◇P+K+G
トリプルヘッドバット	◇◇P+G◇P+G◇P+G
スペインバスター	◇P+G

VF3の「ジェフリー」ってどんなキャラ?

ニーハンマーやトリプルアッパーなど、コンビネーション技が大幅に増えたので、ティレイと投げ技との選択攻撃での攻めが強力そう。だが、攻めの要だった自動2択攻撃ができないので、戦法が大きく変わるであろう。



## リオン・ラファール

さらにカマキリっぽくなって登場したリオン。公開技には中距離からの選択攻撃に有効な技が数多くあるのでチェックだ。

**新技** これがイチ押し!

進歩蟻螂掃手



①大きく踏み込んで、相手の足元を突く技。下段の穿疾歩とも言える技だ



①体を轉身させながら、相手の側面に回り込んで攻撃する



①体を轉身させながらしゃがみ込み、相手の足元を突く技



①しゃがみ状態から、相手の喉元を切り上げるような技だ



①相手に足を払いつつ、胸部に横から手刀を打つ投げ技だ

### リオンNEWコンビネーション!!



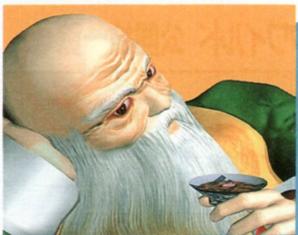
①盤肘から穿疾歩をつなげたコンビネーション。盤肘から穿疾歩の時間が長く、相手の反撃を誘いやすい

## ●リオン・ラファール 公開技一覧●

双耳旋風(そうじせんふう)	◇P+K
縦跳穿掌(じゅうちょうせんしょう)	◇P+K
穿弓腿(せんきゅうたい)	◇K
偷歩掃手(とうほそうしゅ)	◇P+K
後掃腿(こうそうたい)	◆K+G
盤肘連環手(ばんちゅうれんかんしゅ)	◇PP
疾歩昇穿掌(しっしょうせんしょう)	しゃがみから◇P
連旋脚(れんせんたい)	KK
轉身蟻螂連脚(てんしんどうろうれんきゃく)	◇PPK
連捶掃手(れんすいそうしゅ)	PP◇P
七星天分肘(しちせいてんぶんちゅう)	◇P+G
擺下尖転(はいかせんでん)	◇P+G
登山翻車脚(とざんほんしゃきゃく)	しゃがみから◇P+G
落穿手(らくせんしゅ)	◇P
磨盤手(まばんしゅ)	◇P+E
泰山双勾手(たいざんそうこうしゅ)	◇P+K
掛統腿(かとうたい)	◇KK
倒歩背掃手(とうほはいそうしゅ)	◇P+K
進歩蟻螂掃手(しんぽどうろうそうしゅ)	◇◇P
破刀手秋腿(はとうしゅしゅうたい)	P+G

### VF3の「リオン」ってどんなキャラ?

盤肘連環手や進歩蟻螂掃手など、中距離からの一撃離脱的な戦法にパリエーションが増え、穿弓腿など一部にコマンド入力の簡潔化が見られる。若干動きが遅くなったようにも思えるが、手数で補うことができるだろう。



## 舜帝

飲めば飲むほど強くなる酔拳使いである舜帝の公開技は、相手を馬鹿にするような動きの技が、投げ技、打撃技共に多い。

**新技** これがイチ押し!

斜側連脚



①側転のような動作で、斜め前方向に移動しつつ蹴りを2連続で放つ新技だ



①片足立ちになりながら拳を打ち上げる、アッパー系の技



①片足立ちになり、後退しながら蹴りを3連続で出す技だ



①ダウンしている相手に、酔ったかのように肘を落とす技



①体を後ろに大きくのけぞらせて、ただ酒を飲むだけの技

### 舜帝NEWコンビネーション!!



①妖しげに腰を振りながらパンチを3連続で打ち、体当たりする新技。最後がヒットすると余韻を残す技だ

## ●舜帝 公開技一覧●

連載顎手(れんさいがくしゅ)	◇◇PPP
轉身双冲掌(てんしんそうちゅうしょう)	◇P+K
宙舞双転脚(ちゅうぶそうてんきゃく)	◇◇K
旋風掃腿(せんふうそうたい)	◆K+G
漫歩酔硬手(まんぽすいこうしゅ)	◇◇P
酔仙手(すいせんしゅ)	P+K
何仙姑(かせんこ)	◇(PPP)K
轉身酔酒靠(てんしんすいしゅこう)逆立ち	P+K
連飛跳撃(れんひちょうげき)	KK
斜側連脚(しゃそくれんきゃく)	◇K+E
倒襲裏肘(とうしゅうりちゅう)	◇P+G
轉身纏膝(てんしんそうこ)	◇P+G
座盤跌(ざばんてつ)	◇◇
宙舞身(ちゅうぶしん)	◇P+K
横掃撃(おうそうげき)	◇P
挑腕擦拳(ちょうわんりょうけん)	◇◇◇P
翻身連旋脚(ほんしんれんせんきゃく)	◇K+G
酔歩轉身肘(すいほてんしんちゅう)	P+G
螺旋酔肘(らせんすいちゅう)	◇P
抑飲酒(おしんしゅ)	◇P+K+G

### VF3の「舜帝」ってどんなキャラ?

座盤跌や宙舞身のような、移動技から攻撃のパリエーションができた。相変わらず相手を小馬鹿にする動きが多いが、中でも何仙姑は、腰を振りながら攻撃、最後の1発が決まると爪先立ちで後ずさるというものだ。

## Virtua Fighter Kids

### 『バーチャファイターキッズ』

AM2研  
公認

## 「コンボつく〜るコンテスト」締め切り間近!

締め切りは9月13日(消印有効)

どんなに複雑なコマンド操作でも、プログラムしてしまえばボタンひとつで出せてしまう「コンボつく〜る」システム。本誌では、No.16からAM2研の公認を得て、この「コンボつく〜る」を使って作成した、自作の空中コンボのカッコよさや実用性を競うコンテストを開催しているぞ。ただし、募集の締め切りがもう目の前まで迫

●相手を浮かせてからのコンボであれば、誰を使ってもかまわないぞ

っているため、今回が最後の募集告知となる。下に審査のポイントをもとめたので、これを参考にし、今からでもオリジナルの空中コンボを考えて応募してほしい。優秀なコンボをつくった人には、オリジナルTシャツをプレゼント。また、その中でもとくに優れたコンボは誌面で紹介するぞ。

### 審査のポイント

- 強力かつ実戦的
  - 独創性があり、他の応募に類似したコンボがほとんど見られない
  - カッコいい、見栄えがする
- また、ユーモア部門として
- 見ていて笑えるもの



●相手を浮かせる手段も問わない。とにかく浮かせてからが勝負!

応募方法は、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号と、コンボがプログラムされているファイルの内容(コマンドとフレーム数すべてで、ファイル1つ分に収めるのが原則)、使用するキャラクタ(自キャラと相手キャラ)を明記して、下のあて先の「VFキッズ」コンボつく〜るコンテスト」係まで。

# COMBO

←→PK/PP/PP/G/↓→PKPK/  
PPP←K/←→KK→PKG/PP/  
KG↓KG/PPP↘K→P/↓KG/KG/  
↓KKG/↗P/←→PK/→KG/  
PPP/↓PKKKK/P↘←P/→PG/  
→P←P/↓KG/←→K/G←P/↘K/



©SEGA 1993,1996

●オリジナルTシャツにプリントされるイラスト。このTシャツが欲しいほどとにかく応募だ

### プレゼント

## 『バーチャファイター3』ポスター 『バーチャファイターキッズ』ぬいぐるみ

AM2研が本誌読者のために、素敵なプレゼントを用意してくれたぞ。抽選で『バーチャファイター3』ポスターを5名様に、『キッズ』ぬいぐるみセットを1名様に

プレゼント。応募は、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、希望の品物を明記して、「AM2研FANプレゼント」係まで。締め切りは9月19日(消印有効)だ。

**A**

『キッズ』ぬいぐるみ  
全11キャラセット  
1名



●デュラルを含めて、登場キャラすべてが手に入る!

**B**

『バーチャファイター3』  
ポスター 5名



●独特の光沢を放つデュラルの中に他のキャラが浮かぶ

### AM2研フリーク

今回は、最新作『バーチャファイター3』とサターン版が発売された『ファイティングバイパーズ』、コンテスト開催中の『キッズ』のイラストを1点ずつ掲載。今後も「AM2研フリーク」係までとんどん投稿してほしい。

●三重県/あさくら  
「コンボつく〜るコンテスト」もよろしく

●東京都/亜希魚  
今後は葵のイラストが増えてくる!



●北海道/黄べろーに  
もうみんなサターン版をプレイした後だね?



あて先

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIM サターンFAN編集部「○○○」係まで  
「○○○」の中には、それぞれの係名を記入してください。

# 最新ムービー& リアルタイムポリゴン 画面を残らず紹介

# ENEMY ZERO

エネミー・ゼロ

ひときわ目立つ美しいムービーと、音を頼りにして敵を倒すというアクションの意外な組み合わせ。この期待のアドベンチャーゲームの最新情報を、ムービー映像とリアルタイムポリゴンの両面からレポートする。

発売日	12月	CD枚数	4枚
発売元	ワーブ	複数プレイ	1人用
開発元	ワーブ	対応周辺機器等	マルチコントローラー
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	アドベンチャー	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%(日月28日現在)

## 開発の進行は順調 発売は12月上旬に決定か!!

8月22~24日に行われた東京ゲームショー。その会場で「EO」を見た人は、一様に「サターンでこれほどのポリゴンを出せるのか」と驚いた。従来のポリゴンゲームにありがちな、ポリゴンの欠けやちらつきはまったくなく、非常に高速な動きを見せていたのだ。

ムービーについてはいうまでもない。当初懸念されていた、開発

機からサターンへコンバートするときの画質低下も、ツールモーションを使って極力抑えられた。

現在は約3カ月に渡ったプログラムの改良は終了して、12月発売に向けて映像を作る段階に来ているという。今サターンで動いているサンプルCDの開発状況は約50%。発売日にどれくらいの進歩を見せてくれるのか楽しみだ。

はみだし情報

### 東京ゲームショーで新事実発覚!!

先日行われた東京ゲームショーのワーブブースで、『EO』とともに注目を集めている音だけのゲーム『RealSound(仮称)』の脚本家が発表された。その人は、坂元裕二氏。放映中のドラマ「翼をくださいノ」などトレンディドラマを手がけてきた気鋭の脚本家だ。また飯野社長は『RealSound(仮称)』を、3作くらいをめどにシリーズ化する

ことも表明。坂元氏は、その第1作目にあたる恋愛編のシナリオを担当する。



◆飯野社長自らブースに立ち、盛況だった



見えな  
敵の怒  
耐えら  
れに  
カ。カ。

## 開発機のムービーのクオリティが ほぼそのままサターンに

今回入手した写真は、実際にサターンで動作している「EO」。取材ではプレイできる状態のCD-ROMを目にすることができたし、

ゲームショウで流されていた映像もサターンのものだ。開発機上のCGにそんな色ないムービーを再現できているのが驚異的である。

### ▶ 中盤まで大半が完成したムービー

既報の通り、このゲームはCD4枚組みという大容量で発売される。記事中の写真はだいたいゲーム序盤まで。ゲームのCDでいうと2枚目に入るくらいのところのようだ。移動できる場所は、自分の部屋以外に、通路、資料室、工具室などがある。

### 飯野社長のここがPoint

現在は悪い部分を見つけやすいようにシャープにしていますが、本来はもう少しソフトなムービーになります。プログラムの問題は解決したので、あとは残りの部分を作るだけです。

◎CGっぽくなく、陰影の部分のディテールが出ているのがすごい



### 通路

◎詳しい状況はわからないが、ローラが銃を手に廊下を歩いている

### 資料室

◎資料室のパソコンの前で、なにか調べものをしているようだ



### 工具室

◎工具が並んだ部屋。ここでローラは銃のエネルギーを補充する



◎はしごを登り切って、屋根裏のようなところから顔を出すローラ

### ▶ ローラ以外の人物も登場

今まで登場人物についてあまり触れなかったが、主人公のローラ以外にもクルーが宇宙船に乗っていることがはっきりした。クルーは全部で7人。現在わかっているのはオープニングで殺されてしまうパーカーという男性と、キンバリーという女性。ストーリーの序盤では、ローラひとりで宇宙船内を探索する。どこかでほかのメンバーとも会えるのかもしれない。



◎無事を確認し、抱き合っただけ喜びをかみしめるローラとキンバリー

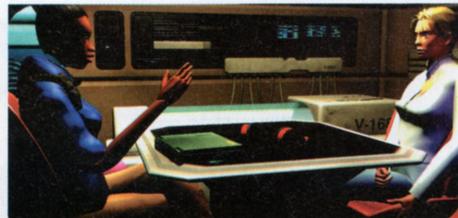
### 飯野社長のここがPoint

「Dの食卓」とは違って、ちょっと辛口のゲームにしようと思っています。死への恐怖というのを前面に押し出していくつもり。でも、CDの2枚目の後半になると、ほかの人間が出てきて、会話なども楽しめます。プレイヤーはほっとしてくれるのではないのでしょうか。

◎行く末を案ずる2人。まだ助かってはいない



◎序盤では恐怖におののきながら船内を探索するが...



◎キンバリーという仲間ができたので、少しは安心か

## リアルタイム描画には見えない スムーズスクロールを実現

ここからは、リアルタイムポリゴンを中心に紹介。「EO」では、アクションが要求される、つまり

敵が出てくるような場所では、ムービーではなく、リアルタイムに描画するポリゴンが使われている。

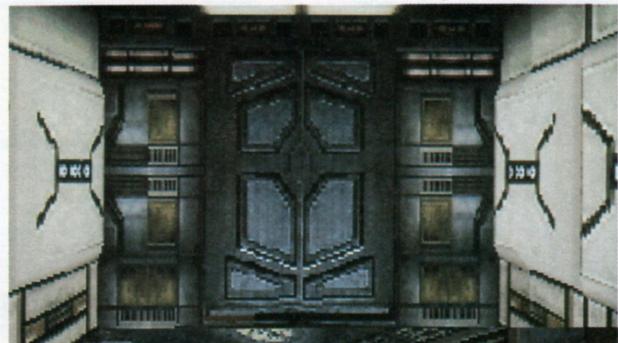
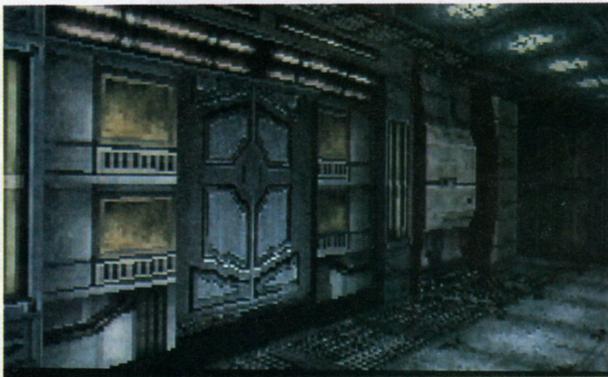
### ▶ マルコン対応で180度自由自在に

まず、驚かされるのがポリゴンとテクスチャーの多さ。それが欠けもせずに表示される。さらに、その画面がスムーズにスクロールする。マルチコントローラーを使って、画面をグルグル回しても、まったく欠けずに描画されるのだ。

#### 飯野社長のここがPoint

サターンでは、近くのポリゴンが欠けるニアクリッピングという現象が出やすい。この3カ月、ずっとその問題に取り組んできて、技術的に解決しました。

●右を向いたり左を向いたまま走っても、処  
理が遅くなったりしないのは驚異的



●近くのポリゴンは欠けてしまいが  
すが、そんな様子も見られない



スムーズ  
スクロール



●マルコンがあれば、自  
在に左右を向ける  
●真下や真上も見ることが  
できる。上下から敵が  
襲ってきたら怖いかも

## 境目のないムービーとリアルタイムポリゴン

ムービーとリアルタイムポリゴンが混在すると聞いて、「切り替えに時間がかかるのでは」と考える人もいるかもしれない。しかし、心配は無用。部屋への入りにはほとんどロスタイムがない。取材中、ムービーとリアルタイムポリゴンの両者を使うイベントも目撃したが、まるで連続した1シーンのようにスムーズに切り替わった。

#### 飯野社長のここがPoint

サターンはアクセスが速いの  
がいいですね。べつに、CDに  
アクセスしっぱなしというわけ  
でもないです。リアルタイムポ  
リゴンについては新しいプログ  
ラムを使っていることもあり、  
今までとは比べ物になりません。



●ムービーシーン。耳をつんざく音を聞いたローラが、とっさに銃を持つ



●リアル  
タイムポリゴンからムー  
ビーへの移行は、非常にスムーズだ  
●左と同じ場所。リアルタイムポリゴンに変わる



▶クリーチャーの思考は現在思案中

リアルタイムポリゴン部分で気になるといえば、見えない敵との戦い。しかし、残念ながらまだ敵は登場しない。それというのも、敵の思考パターンを考案中だから

だそう。かつては敵の入っているサンプルもあったが、それよりも思考を複雑にして、プレイヤーに考えさせる戦闘にしていきたいとのこと。シビアな戦いになりそう。

飯野社長のここがPoint

エネミーの思考については、もっとおもしろくできないかと今考案中です。といっても、アクション性を高めるというわけではなく、プレイヤーに考えさせるようにし

たいですね。例えば、プレイヤーが四隅に追いつめられると、エネミーが急に接近してくるか。こちらが走ると、エネミーが足音を聞きつけて寄ってくるなんていいかもしれません。



○突然の敵襲に備え、銃をかまえて歩くことができる

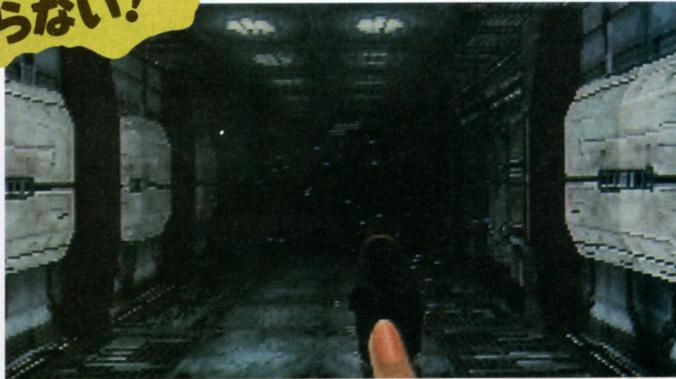


○敵が襲ってくるのがわかるのは、センサーの音だけ

どこから来るのがわからない!



○暗い室内で様子が見えにくい。敵の姿は最初から見えないのだが



○撃ち損ねたら、必ず反撃されるような思考パターンが採用される話も...

▶ネットワークの利用法も見えてきた

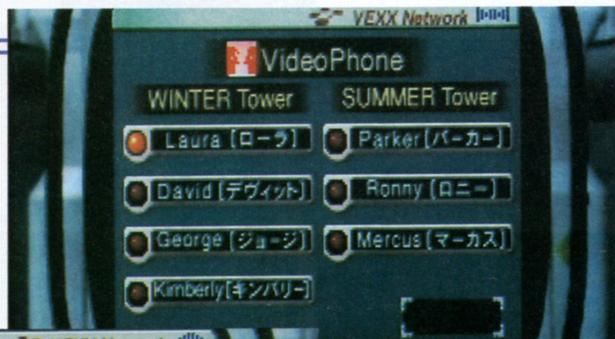
最後にまだ未完成のシステムであるネットワークについて。宇宙船のなかに張り巡らされたネットワークにアクセスすることによ

て、ローラはさまざまな情報を得られる、というのがゲームのウリの1つ。しかし、今のところプレイできる状態にはなっていない。具体的には、ネットワークの機能を使って、どこかのトラップを回避したり、なにかを操作するといった仕掛けが用意されるようだ。

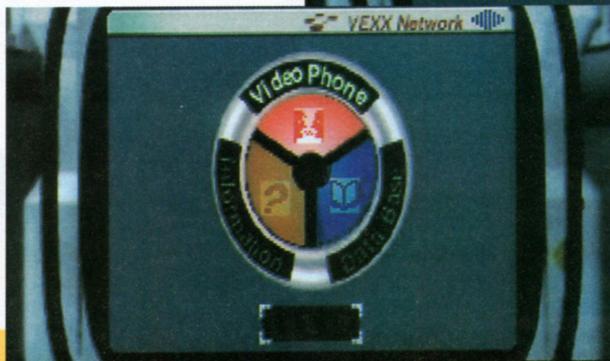
飯野社長のここがPoint

全体のプログラムの的には、もうメドはついているのですが、細かいところはまだですね。ネットワーク関連は、いろいろやっています。余計なことも含めて(笑)。4枚組みなので、贅沢な使い方をできるのがいいですね。とはいつても、3枚組みではもともと入らなかったでしょう。セーブするときにもボイスレコーダーを使うなんていう仕掛けも考えています。そのときにローラの声が聞けるかも。

○ビデオフォンやデータベースなどにアクセスできるネットワーク



○ここにいる全員と会話できるのか、できるとすればどのような会話になるのか



○ネットワークを使って、だれかと協力するような仕掛けがあるのかも



体感ゲームの名作がついにサターンへ!!

# AFTER BURNER II

アフターバーナー

ゲームセンターで一世を風靡した3Dシューティングがサターンで発艦!

発売日	9月27日
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	3800円
ジャンル	シューティング
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	ミッションスティック・マルチコントローラー
バックアップメモリー	16・ハイスコア
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	50% (日月30日現在)

## パイロット 戦闘機の搭乗者となり 敵を迎撃する3Dシューティング

セガの3Dシューティングの代表作のひとつ『アフターバーナーII』がアーケード版のグラフィックそのままに移植されている。迫り来る敵をロックオンし、バルカン砲を浴びせ、追尾してくる敵機とミサイルをアフターバーナーで振り切る。ドッグファイトの迫力が誰にでも簡単に楽しめるのだ。



①戦闘機を操り大空を舞う。青い空にミサイルの白煙が映える!

## 接近戦で有効なバルカン砲

プレイヤーの駆る戦闘機の武装のひとつがこのバルカン砲だ。これは弾数の制限がない武器なので、撃ちっぱなしにしておいていい。ただし射程は短く、ある程度、接近している標的にしか当たらないので、見極めて使用しよう。



②向こうから正面に接近してくる敵には有効だ

## 敵機をロックオンしてミサイル発射

もうひとつの武器がこのミサイルだ。バルカン砲と違って弾数に限りがあるので、無駄撃ちは避けよう。ちなみに照準を敵に合わせ

ロックオンした状態でないと、ミサイルはあらぬ方向に飛んで行ってしまふ。ミサイルは必ず敵をロックオンした数だけ発射するのだ。



③敵に照準を合わせると、ロックオンされた敵はマーキングされる。そこでミサイルを発射すれば百発百中だ



④ステージの決まった場所で、補給機が出現。ミサイルの補給をする



⑤このゲージでミサイルの残量がわかる

## ※サターン版で加えられた要素※

サターン版はミッションスティック&マルチコントローラーに対応。サウンドテストでは主旋律有りのBGMも楽しめるのだ。さら

にボタンを押さなくてもバルカン砲が自動的に撃ちっぱなしの状態ですべてプレイできる、オートバルカン機能も搭載。



⑥ローリング画面もオリジナル要素ではある



⑦ミッションスティックでアーケード感覚

## 敵の攻撃をかわす方法

もちろん敵も、ただやられっぱなしというわけではない。編隊を組んで飛来し、ミサイルを発射してくることもあれば、追撃機や長射程のミサイルが、後方から追尾してくることもある。そんなときには、いったん攻撃の手を休めて機体を左右に回転させ攻撃を回避するローリングや、一時的に加速し敵を振り切るアフターバーナーを織り交ぜて戦いを展開しよう。



⑧Aボタンを押しながらローリング



⑨Zボタンでアフターバーナー

## めまぐるしく変わる多彩なステージ

プレイヤーが操るのはF-14X。空母から発艦して進んで行くステージは、海上から内陸部、日中から夜間、遥かなる高空から地上すれすれの高度までと、めまぐ

るしく変化していく。さらにステージの合間には地上物を破壊していくボーナスステージや滑走路を「アウトラン」や「ハングオン」のマシンが平走するデモもある。



⑩障害物が出現するボーナスステージ



⑪夜のシーンでは、バルカン砲の曳航弾の軌跡が際立つ



アウトラン

走ることの楽しさを教えてくれた、アーケードで大人気だったセガのドライブゲームの原点「アウトラン」がサターンに登場!



STAGE

発売日	9月20日	C D 枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	なし
開発元	セガ	対応周辺機器等	レーシングコントローラー・マルチコントローラー
価格(税別)	3800円	バックアップメモリー	18・ハイスコア
ジャンル	レース	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	60% (8月28日現在)

## 名作『アウトラン』にサターン独自の要素もプラス

リアルなレーシングゲームが忘れてしまった、走ることの楽しさ、スピードの爽快感を思い出させてくれるのが「アウトラン」だ。その秀逸なグラフィック&BGMセンスは今でも存在感十分だ。



これが今をときめくセガAM2研のヤシの木マークのルーツなのだ!

### 制限時間内にコースを駆け抜ける!

まず最初にお気に入りのBGMをセレクトする。このあたりがすでに他のレーシングゲームと一線を画すところ。それから深紅のスポーツカーでコースに繰り出すのだが、そのコースには海沿いあり、



曲を変更すると、丁寧に手もグリグリ動く

砂漠あり、街並みありと多彩で美しい。そしてプレイはいとも簡単。アクセルとブレーキ、ハイとロー2速(オートマ選択可能)のギアを操り、チェックポイントを制限時間内に抜けていけばいいのだ。



分岐していくコース。5種類のゴールへ走る



矢印の看板がコースの様子を教えしてくれるのだ



分岐ではコースをプレイヤーが選べるのだ



ゲームオーバー後に走行したコースが表示される

ここに注目!!

## 「アウトラン」だからこそこだわった!



### 2バージョンある!

これはおなじみの海外版の風景だ。日本版は一部のコースやレイアウトが違う

アーケード版リリース当初のバージョン、マニア垂涎の日本版と、普及バージョンの海外版の2種類のバージョンを完全忠実移植!



### BGMアレンジもある!

オプションでオリジナルバージョンとアレンジバージョンをセレクトしてプレイできる  
忠実にBGMを再現したのはもちろんのこと、作曲家自らがSEGA AGESオリジナルアレンジバージョンを全曲制作した。



### アノ名曲が聞ける!

これもオプションから選択可能。たまにはコントローラーを置いて鑑賞してみよう!  
ゲームミュージックの金字塔的存在「アウトラン」の音楽を思う存分楽しめるように、もちろんサウンドテストもある。



### ギアガチャも健在!

路肩など通常スピードが落ちてしまう場所でギアをロー、ハイ、ローと素早く変える

アーケードでタイムアタックに火をつけたテクニック、通称ギアガチャも完全移植。セガサターンならギアが壊れる心配もなくプレイできる。



### オートマもある!

ある一定速度になると自動的にギアが切り替わる。タイヤから白煙が上がるのでわかる

アーケード版にはなかったオートマチックでも走行可能。だがオートマではギアを落としてエンジンブレーキで減速することはできないのだ。



### マルチコントローラー対応!

どんなハンドル切り角のカーブでもアナログコントローラーなら快適コーナーリング

セガの自慢のレーシングコントローラー、マルチコントローラーにも対応している。マルチならアクセル、ブレーキもアナログになる!

SUNSOFT®



# アルバート オデッセイ ALBERT ODYSSEY

外伝

LEGEND OF ELDEAN



天動轟来!! 其は天墮つる者なり



## サンソフト公認ファンクラブ 「アクアリズム」

### 会員募集!!

ただ今サンソフトでは、公認ファンクラブ「アクアリズム」の会員を募集しています。

アクアリズムでは、サンソフトの最新情報が盛りだくさんの会報誌「さんそふとば〜く」を毎月発行しています。もちろん、アクアリズム会員の特典もついてます。

入会希望の方は、下記宛先に「90円切手を6枚」同封し、住所・氏名・電話番号をご記入の上、郵送にてお申し込みください。

【宛先】〒162 東京都新宿区堀場町1番3号 グロリアビル5F サン電子株式会社「アクアリズム」事務局まで

価格6,500円(税別)

# NOW ON SALE

★初回限定特典  
卓上カレンダー  
&  
豪華CD-BOX仕様!

初出荷分には限定で、豪華CD-BOX仕様。イメージイラスト入り卓上カレンダーが付いています。このチャンスに、お店へ行って予約しよう!

★ダブルチャンス

商品に入っているアンケートに答えて送ると、抽選でオリジナルテレカとテレカファイリングケースをプレゼント!!

さあ頑張って、豪華賞品を当てよう!

「アルバート オデッセイ外伝」  
発売記念  
キャンペーン!

### 開発スタッフ募集

サンソフトでは、精鋭なるあなた!を待っています。あなたの力を試してみませんか!?

- 職種：プログラマー、デザイナー、サウンド(各々経験者の方)
- 勤務地：東京、名古屋(希望に応じます)

問合せ先：〒483 愛知県江南市古知野町朝日250 サン電子株式会社 人事担当まで  
TEL.0587-55-2201



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。

サン電子株式会社 〒460 名古屋市中区栄3-13-20 TEL.(052)252-2241

©1996 SUNSOFT

Handwritten text in the left margin, possibly a page number or reference.

郵便はがき

50円

切手をはってください

1 0 5



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！

東京都港区東新橋1-1-16

徳間書店インターメディア

SATURN FAN No.19

土星の王国

RANKING STREET 係  
コーンヘッドクラブ 係  
Game研究所 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)

データ・ハガキ  
情報満載!!

# 土星の王国

売り上げランキング .....P79  
ゲーム成績表 .....P80  
サターンソフト エクストラ レビュー .....P86  
前人気/移植希望ランキング .....P87  
リアルタイム ゲーム ランキング .....P88  
Game 研究所 .....P90  
SEGA CS 開発室日記 .....P93  
コーンヘッドクラブ .....P127  
NEWS Dynamite / .....P132  
ファイエ!! 銀河英雄伝説 P134  
サターンデータベース .....P135  
読者プレゼント .....P140

役に立たないページはまったくない! 土星の王国は読者のみんなを全面的にバックアップする超娯楽の情報コーナー群だ。

## 「土星の王国」全コーナーへのおハガキは...

〒105 東京都港区東新橋 1-1-16  
TIM サターン FAN 編集部  
土星の王国へ係まで  
詳しくは各コーナーの募集欄を

## 読者の投稿とデータがクロスオーバー

# RANKING STREET

## ランキングストリート

読者がゲームを批評する「ゲーム成績表」、読者アンケートハガキを基に、今一番人気のあるゲームをランキング化した「REAL TIME GAME RANKING」など、役立つ情報が満載のデータページだよ。

### RANKING STREET

## サターン 売り上げ RANKING ランキング

### 売り上げポイント 今一つ伸びず

発売ラッシュとなった前号とは違って変わって、今号は新作ソフトも少なく売れ行きの変動もあまりない。そんな中、3週連続でトップになったのが18歳以上推奨の「同級生 if」。ただ、3週連続とはいえポイントは低い。全体のポイントを見てもあまりぱっとしない売り上げだ。最近では、発売直後はいいが長期にわたってヒットするソフトが少なくなっている。次号ではいよいよAM2研の大作「ファイティングバイパーズ」が集計対象に入る。果たして、長期的に支持されるだけの売り上げをみせてくれるだろうか。

8月12日~8月18日					8月19日~8月25日				
順位	前回	ゲーム名①	②メーカー/価格/発売日/備考	ポイント	順位	前回	ゲーム名①	②メーカー/価格/発売日/備考	ポイント
1	1	同級生 if	NECインターチャネル/7800円/'96年8月9日	471	1	1	同級生 if	NECインターチャネル/7800円/'96年8月9日	288
2	2	アルバートオデッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~	サン電子(サンソフト)/6500円/'96年8月9日	263	2	4	バーチャファイターキッズ	セガ/5800円/'96年7月26日	145
3	7	グレイテストナイン'96	セガ/5800円/'96年7月19日	222	3	3	グレイテストナイン'96	セガ/5800円/'96年7月19日	143
4	4	バーチャ ファイターキッズ	セガ/5800円/'96年7月26日	220	4	7	ときめきメモリアル~forever with you~(スペシャル版含む)	コナミ/6800円(スペシャル版 9800円)/'96年7月19日	135
5	5	デカスリート	セガ/5800円/'96年7月12日	196	5	5	デカスリート	セガ/5800円/'96年7月12日	128
6	8	NiGHTS into dreams...	セガ/5800円/'96年7月5日	162	6	2	アルバートオデッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~	サン電子(サンソフト)/ 6500円/'96年8月9日	127
7	10	ときめきメモリアル~forever with you~(スペシャル版含む)	コナミ/6800円(スペシャル版 9800円)/'96年7月19日	152	7	8	サターン ボンバーマン	ハドソン/6800円/' 96年7月19日	102
8	-	サターン ボンバーマン	ハドソン/6800円/' 96年7月19日	128	8	6	NiGHTS into dreams...	セガ/5800円/' 96年7月5日	97
9	3	神秘の世界 エルハザード	パイオニアLDC/6900円/' 96年8月9日	119	9	-	時空探偵DD ~幻のローレライ~	アスキー/6800円/' 96年7月26日/CD2枚組	78
10	-	THE KING OF FIGHTERS'95	SNK/7800円/'96年3月28日/' 16M bitROM 付属	84	10	10	THE KING OF FIGHTERS'95	SNK/7800円/'96年3月28日/' 16M bitROM 付属	75
11	-	スーパーリアル 麻雀PVI	セガ/8800円/' 96年5月17日/8800円	81	11	11	スーパーリアル 麻雀PVI	セガ/8800円/' 96年5月17日/8800円	47
12	-	バーチャファイター2	セガ/6800円/'95年12月1日	76	12	12	バーチャファイター2	セガ/6800円/' 95年12月1日	44
13	-	野々村病院の人々	エルフ/6800円/' 96年4月26日	58	13	13	野々村病院の人々	エルフ/6800円/' 96年4月26日	37
14	9	NIGHTTRUTH-Explanation of the paranormal-#01 "闇の扉"	ソネット・エレクトロニクス/8800円/' 96年8月9日/音楽CD付属	53	14	初	JAPAN SUPER BASS CLASSIC'96	ナグザット/6800円/' 96年8月23日	30
15	-	セガラリー チャンピオンシップ	セガ/5800円/'96年12月29日	52	15	-	ヴァンパイアハンター	カプコン/6800円/' 96年2月23日	29

※ランキング中のデータは、あくとも内ファミコンランド中部本部、ディスクユニオンびゅう13店舗の協力を得て集計したものです。  
なお、表中の価格は、すべて消費税を含まないものです。

## ゲーム成績表

読者ランキング  
&  
ゲーム批評

## 『ときメモ』強し！ 歴代順位3位に堂々ランクイン!!

『ときメモ』がダントツの強さをみせ、1位を獲得。歴代順位でも3位と、申し分のない成績だ。送られてきた批評文も異例の枚数が届き、他機種版だけでなくサターンでも、その人気の高さを見せつけてくれた。

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。評価対象ソフトは、本誌発売の2週間前までにリリースされたソフトなので、ソフトが発売された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/ハガキによる批評文を掲載。また、投稿/ハガキには、ソフトの良い悪いを記入してもらい、好評不評の割合も掲載している。

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	価格	総合点	歴代順位	👁️	🎮	💰	👋	👊	★
1	ときめきメモリアル～forever with you～(スペシャル版含む)	コナミ	'96年7月19日	6800円*	26.28	3	4.71	4.24	4.21	4.33	4.60	4.19
2	バーチャファイターキッズ	セガ	'96年7月26日	5800円	22.89	43	4.51	3.62	3.68	3.87	3.63	3.57
3	グレイテストナイン'96	セガ	'96年7月19日	5800円	22.71	49	3.73	3.67	4.04	3.81	3.99	3.48
4	サターンボンバーマン	ハドソン	'96年7月19日	6800円	22.06	62	3.96	3.29	3.55	3.89	4.01	3.35
5	パズルポブル2X	タイトー	'96年7月26日	5800円	21.80	70	3.77	3.36	3.57	3.73	3.86	3.50
6	ロードラッシュ	エレクトロニック・アーーツ・ピラタニ(EAV)	'96年7月26日	5800円	19.46	161	3.54	3.15	3.00	3.08	3.31	3.38
7	昇龍三國演義	イマジニア	'96年7月19日	6800円	18.64	204	2.82	3.36	3.00	3.09	3.18	3.18
8	時空探偵DD ～幻のローレライ～	アスキー	'96年7月26日	6800円	18.24	221	3.38	3.07	2.86	3.03	2.93	2.97
9	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	'96年7月19日	6800円	14.57	279	2.71	2.43	2.43	2.43	2.43	2.14

## 1位

ときめきメモリアル  
～forever with you～

- 発売日/発売中(7月19日)
- 発売元/コナミ ●開発元/コナミ
- 価格(税別)/デラックス版6800円・スペシャル版9800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/42・プレイヤーデータ
- コンティニュー等/なし

好評 74% 不評 26%

## 甘いささやき

ゲーセンの『ときメモばするだま』にハマって半年後、本家本元の『ときメモ』をサターンでプレイすることができた。プレイした感想は一つ。リアルな恋愛感情を疑似体験できるゲームである。

このゲームに登場する女の子達は、主人公に対して「好き」か「嫌い」という感情表現はするが、「なぜ好きか」「なぜ嫌い」までは語らない。機嫌を悪くした理由も語らない。それについては英雄も教えてくれない。従ってプレイヤーの想像に負うところが大きい。そこにプレイヤー自身の実際の恋愛体験が反映される。例えば、詩織に好かれたたくで努力し

ているときに、鏡が機嫌を損ねたでしょう。プレイヤーは「爆弾処理」のために鏡をデートに誘う。このとき、「もてる男はつらいなあ」と遊び人になりきることもできるし、詩織に後ろめたさを感じながらデートをすることもできる。ここにプレイヤー本人の体験が反映されてくるはずなのだ。そして高校を卒業した人ならば、「こんなことがあった」と過去の甘い思い出と共にたどってきた道のりを回想することができる。プレイヤー自身が深読みできる余地がたくさん用意されているのだ。だから万人に受けたのだと思う。

(山形県/一藤二鷹・26歳)

初めて遊んだが、ハマる。やや現実離れしてはいるものの、これはいいよなあ、というシチュエーションがてんこもり。ときめき度が上がるにつれてかわいくなっていく女の子、恥ずかしいけどうれしくなってしまうセリフ回し…。感情移入しやすく、想像力豊かな人は、にやにやしっぱなしになるだろう。パラメーターアップ部分も簡単にテンポが速く、これらの演出を際立たせている。頭を使うのではなく、楽しむシミュレーションに徹しているのは大正解。一方、気になる点は2つ。1つはオープニングムービーのクオ

リティの低さ。業界をリードしていく立場にあるコナミが、この程度で済ましてしまうのはどうかと思う。「クリエイターの誇り」を大切にほしい。2つ目は好きずきの問題だが、キャラのデザインが洗練されていないように感じられること、キャラ命のゲームだけに、これは悲しかった。

ともかくにも、また一つ自分にとっていいゲームが増えた。コナミには是非、これ以上の完成度の高いサターンオリジナルタイトルを出してほしいものだ。

(東京都/メッシュはキジ猫・26歳)

自分はこの手のゲームに今まで偏見を持っていて、プレイしているヤツが「えへへ」とか言っているようなオタクゲームかと思っていた。が、とんでもない、そんなゲームではなかった。

まず、ゲーム全体にさわやかさが漂っていて、好感が持てる。それに加えて「こんなこと言ったら傷ついちゃうかな?」みたいな、女の子との駆け引きが楽しい。その辺はさすが男が喜びそうなツボを押さえていて、ハマること請け合い。落としたい女の子を決めたら、後は目標に向かって爆進するのみ。キャラが好きになれば、とことんハマれる。本命

以外の女の子にも気を配らなければいけないなど、実際の恋愛とは少し違うところもあるが、ゲームとして考えればそれも許せてしまう。男だったら一度プレイしてみる価値アリ。何だかんだ言って、自分もオタクっぽくなってきたのかも。

(埼玉県/荒井玲・30歳)

➔ のときを待っていた…本当に長かった。最初は去年の夏発売予定じゃなかったっけ? でもこの長い時間が、素晴らしい『ときメモ』を作ったんじゃないかと思う。無に等しいロード時間、スムーズなゲーム進行、そして何回でもヤル気にさせるエンディング。たいていのゲームは、エンディングが寂しいけど、このゲームに関しては、エンディング(パッドエンディングも)が命だけあって素晴らしい。ただ、強いて欠点を言わせてもらうなら、ミニゲームができすぎたことだろうか。ミニゲームはいわばゲーム本編の引き立て役、それがあんなに目立ってしまうのはちょっと…(それだけででき良かったということだけ)。

(神奈川県/八二ワとモアイ・15歳)

「自分からの告白」だが、これがゲームバランスを崩さず、簡単に成功しないようにうまくバラ

ンスをとっている。女の子の反応も主人公の交友関係によっていろいろあって、あくまでも「女の子からの告白」が最終目標というのを壊していない。他機種版を持っている人もぜひ、チェックしてもらいたい。

(熊本県/417FAN・18歳)

**私** は今まで「ときメモ」のことを、「彼女のいない変な人が、その悲しさをまぎらわすために、これをさみしくプレイする」そんなゲームだと思っていた。そんな誤解を抱いていた矢先のことです。友人に「ときメモ」をプレイさせてもらったとき、私の心にはポカーン、ズカーン、ゴキーンと、富士山がひっくり返ったような衝撃が走りまわった。世の中の男が「ときメモ」にハマるのもわかる、わかっちゃろ！私にはサターン版「伝説のオウガバトル」の購入予定を取り止め、サターン版「ときメモ」を購入。うーん、ベリーグッド！さらに「ときメモ対戦ばずるだま」の購入も決意しました。私を襲う片桐さんの魅力、あの素晴らしいゲームバランス、しっかり練りこまれたシナリオ…もう「ときメモ」にソッコンです。

(静岡県/片桐FAN・12歳)

**→** のゲームの本当にスゴイところは、プレイヤーのプレイ心をジワジワとくすぐるところだと思う。主人公は、最初、ほとんどの女の子から冷たい視線で他人扱いされるので、気の短い人なら「もう、いいや！」なんて弱音を吐くかもしれない。だが、それを切り抜けてこそ、このゲームの本当のおもしろさがあるんです。女の子達は、だんだん主人公に心を惹かれていき、そのうち修学旅行や文化祭のイベント、初詣などに誘われたりして、2人の仲は深まっていく。そうなるのが先が見たくなって、遂には最後までプレイしてしまう。そして、次はこの子をターゲットに再び…と、このようにプレイヤーを完全にハマリ状態にするコナミはスゴイ！また、豊富なイベントを見たいがためにプレイするというのもハマリ要因の1つ。特に低確率のため、滅多に見れない学校イベントを見ることができたときは、今までにない感動をプレイヤーに与えてくれる。

(山形県/RAINBOW・20歳)

## 辛いつぶやき

**は** じめからあまり期待はしていなかったが、失望した。自分はPS版を持っていて、何百時間以上もこのゲームをやリ、そしてサターン版を購入。そんな自分が言えることは、「PS版の方が良かった」ということだ。確かにサターン版では自分から告白でき、遊びの幅が広がった。この他にも様々な改良が加えられ、サブゲームもより完成度が高くなり、セーブの時間も短くなった。しかし、しかしだ。致命的とも言える最大の欠点がサターン版にはある。それは、声が割れているのだ。サターン版しかやったことのない人にはわからないと思うが、PS版と音声のクオリティがまるで違ってる。聞くに堪えない質である(特に朝日奈とか)。これによってマシンが喋っているというイメージがいつそう強くなり、今まで「非記号の人間」とも思われた魅力あるキャラ達が「非人間的記号」へといっきに変貌し、ゲームシステム云々以前の問題となっている。BGMもPS版より劣る。

(福島県/加澤靖・17歳)

**確** かに最初はおもしろかった。しかしゲームが進むにつれ、自分が好意を持っていない女の子とデートするのが嫌になってくるんだな、これが。なんか浮気してるみたいでさ。そう、このゲームの良くない点は「本命以外の女の子とも仲良くしなければいけない」というところ。ホシたらいちすな自分の性格とゲームシステムがどうも合わない。

(栃木県/むぎつく・16歳)

**確** かにロード時間の短さやクリア後のアルバムモードを全キャラ分保存できるなどの改善点は大きい。しかし、サターン版最大のウリであった「自分から告白」モードの内容があまりにもお粗末。能力値などの条件を満たしていないと失敗するのはいいとしても、条件を満たして交際をOKされても「実際に伝説の木の下で待っている女の子」でないと、ハッピーエンドにならないのだ。主人公が2人の将来に不安を抱き、「やっぱり伝説に守られているのがいけないのかなあ…」というような情けないセリフを言うのである。私が女だからこう思ってしまう

のかもしれないのだが、せめて「伝説は自分達の努力で作る！」ぐらいのことは言ってほしかった。雑誌の記事紹介で書かれていたような「これまでの受け身の姿勢でない、硬派な選択」を期待していた人は、肩すかしをくらったのではなからうか。硬派どころか、主人公の優柔不断さがよりいっそう強調された、何とも歯切れの悪い作品になってしまった感は否めない。「俺には関係ない」の選択も無意味。

(宮城県/佐倉めいる・27歳)

**シ** ステムやゲーム内容は完璧なのだが、どうしても表面的なものが目立ってしまう。例えば、デート時の光の演出。正直言って上からライトを当てられているようにしか見えない。PS版と同じ演出や同レベルのグラフィックにしようとした開発者の努力は認めるが、もともとハードが違うのだから、演出方法を全く同じにする必要があったのかどうか疑問が残る。サターンのハード特性に合わせた演出を考えてほしかった。また、口の動きと音声がつれてスタートするといったミスもあり、PS版と比べると不満が残るべきである。逆にPS版を上回る部分としては、やりこんだ人にしかわからないような、目立たないものが多い。例えば、システム設定の記憶、番長戦のバランス改善、シナリオ部分の微調整(1箇所だけ、自分のことを「私」でなく「あたし」と言っていた部分のセリフ修正)などがそれだ。唯一目立つ点は、自分からの告白による若干の自由度向上くらいか。確かにゲーム自体はサターン版が完全といえるのだが、本作にはPS版のような鮮烈さがどうしても感じられなかった。

(京都府/フレリン・21歳)

**ゲ** ーム本編の内容が「PS版の焼き直し」という印象が否めなかった。変えたとしても、コンサートや映画の題目、番長との戦闘シーンやミニゲームくらいであって、女の子達との「新たな恋愛模様」にまでは及んでいなかったのである。胸が熱くなるエピソードをまた体験できると期待していたが、これでは正に本末転倒というものだ。今回は、自分から告白できるという新機軸を盛り込んだことで、内容に一層厚み

が出てくるかと思いきや、その期待も裏切られた。OKされても、彼女達の愛は、まるで感じられず、あまりにも虚しすぎる。こんなとってつけたような選択をさせたことで、女の子達の魅力をおとしめることになろうとは…。外面ばかりを気にかけて、肝心の中身はおざなり。特製バインダーや描き下ろしキャラカードなどの付加価値を用いたことも、この言葉をよく証明しているのではないだろうか？

(千葉県/安藤充謙・23歳)

**全** 員からの告白シーンを見たいがために、何回もやってしまうことは認めるが、イコールそれがハマリ度の高いゲームとは言えない。なにせ3年間は数値上げや、女の子のご機嫌をとるための単調な作業に費やされ、それを補うための各種イベントも結局はワンパターン。ファミコンライクなグラフィックのおまけゲームも本当におまけで、あえて何度もプレイしたいとは思えない。本編プレイ中はキャンセルしたくくらしい。流行の先端を追っている朝日奈さんや、こいつをターゲットにしている色々な女の子と出会ってしまい曲芸の皿回しでもしているかのように、あちこちに気を配らなければならなくなる。高飛車な詩織にも啞然。結局このゲームは、好きな女の子のためならどんな努力もいとわないマメな人には良いが、現実的な恋愛をこのゲームに求めている人にはオススメできない。あれだけ頻繁にデートしても高校生活のうちには女の子とつきあえないのも非現実的だし、他は無視してでも本命に入れ込むのが男だろ。

(長野県/丸山理樹・25歳)

## メーカーからひと言

さすがにいろんな機種で出た後なので、厳しい意見がたくさんありますね。ですが、多くの人に楽しんで頂き、多くのお便りを頂戴したことは、とても嬉しく、みなさんに感謝いたします。また、厳しいながらも、きちんと認めてくださっている点や、細かい変更点まで気づいているところはさすがサターンユーザーという感じです。皆さんのご意見は、今後の開発の参考にさせていただきます。(コナミ 広報 柘植)

## 2位

### バーチャファイターキッズ

- 発売日/発売中(7月26日)
- 発売元/セガ ●開発元/セガ
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/格闘アクション
- 対象年齢/全年齢 ●CO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/48・各種設定
- コンティニュー等/コンティニュー

好評 67% 不評 33%

### 甘いささやき

**対** 格闘ゲームとしてののでは、AM2研なので保証付き。単なるデカ頭キャラのどつき合いではなく、動きのターボ化、ショートリプレイ、サービス満点の演出効果など、「VF 2.3」と呼ぶにふさわしい作品。アーケード版は格闘マニアの支持を得られず、すぐに姿を消したが、サターンでの再デビューは、アーケード版完全移植に満艦飾のオプション、シャレの効いたオープニングとエンディングムービーを引っ提げての超強力版。二頭身キャラが繰り出す、物理的に不可能な技のかわいらしさ、くるくる変わる表情はプレイしていて本当に楽しい。ベースは「2」だけど、技がガンガン好きな私にはすごくうれしい/キッズモードの設定は、レバーGチャガチャで技が出た「1」の感動を呼び覚ますと同時に、複雑なコマンド操作に終始する格闘ゲームへの警鐘ともいえる。これこそ、鈴木部長が「キッズ」を開発した大きな要因。いわく「今のアーケードはマニアの格闘技場となり、ビギナーが簡単に入り込めない。そのせいで「VF」が広げた格闘ゲームの間口をまた狭くしている」という危機感が「キッズ」を生み出したのだ。スポーツにプロとアマチュアがあるように、「VF」と「キッズ」でプレイヤーが住み分ける、とまではいかなかったが、格闘ゲームの新たなスタイルを作り出した功績は大きい。

(大阪府/松本厚子)

**V** ユーザーで「キッズ」を買うか迷っている人は、間違いない買って損なし。「VF」にあっ

たチームバトル、学習機能モードがないものの、最大のウリ「コンボつく〜」がある。最初はフレームの概念を理解するのが難しいとは思いますが、わかるとハマるはず。「VF」でつながらない技が入ったり、しゃがみダッシュのテクでいるんな技がつかうたりするので、さらにハマる。試行錯誤を繰り返して完成したときの達成感最高/他にも「VF」にはない要素がいっぱいあって楽しい。巻き起こる土煙、飛び汗、ショートリプレイ、KO時の吹っ飛び、新ステージなどなど。全技表も付いていて親切だ。ボタン連打で出る技、自動ガードのキッズモードがあり、誰でも楽しめるようになっているのも、とても好感度。

(大阪府/哀☆戦士・26歳)

**今** まどうしてなかったのかなあ…キッズモード。ぱりぱりのゲーマーにはわからないだろうけど、格ゲーは技が出ないから苦手って人は多い。それが、ちょっとインチキ臭いもののボタン1つで難しい技がホイホイ出ちゃうんだから…う〜ん最高。これからの格ゲーに標準装備してくれないかな? 特にエンディングのあるゲームには必要。アーケードではなく、あくまで家庭用なんだから、すべての人にエンディングを見る権利があると思う。それなのにハードルの高すぎるゲームが多過ぎる。この意見に文句のある人は、もう一度「全年齢推奨」の意味を考えてほしい。サターンは、もうマニアのためのハードじゃないんですよ。とにかく「キッズ」はコストパフォーマンスが高いし、オプションがいいので十分満足できた。

(新潟県/宿許はるか・28歳)

**最** 初は「VF2」とのあまりのゲーム性の違いに少々戸惑った。「VF2」で入った技が入らなかつたり入ったり、カウンターが浮きが半端じゃなかつたり…。しかし、こういった要素に慣れてくると、新しいコンボが発見され、「キッズ」独特の楽しさが見えてくるのではないだろうか? 加えて「コンボつく〜」なんてのができるため、難度の高いコンボでもほぼ確実に決まる。ツールムービーのムービーも入っているし。買って損なしのぞき。

(福岡県/西田勝彦・24歳)

### 辛いつぶやき

**キ** ャットのメインターゲットは、女性や子供、そして私のような「2」で挫折したクチのユーザーだろうと思っていた。格闘ゲームは好きだしキャラも好きなので、「バーチャ」をプレイしたいが、練習してもぜんぜんうまくならない…。という人のために出るとか思っていた。しかし、残念ながらそれは勘違いであり、期待外れであった。

まず心配していたCOMの強さは、普通レベルでもステージ6辺りでカゲが出たりすると、手も足も出なかつたりする。段位認定も同じ。どうやら「2」よりも難しくなっているようだ。思いどおりにいかないキッズモードはやる気にならない。また、相変わらずキャラがリングにめり込む、声は回転数をあげたレコードのようであ、観戦モードはにらみ合ったままドローになる、表情やアクションも思っていたほど豊かではないと、残念無念の連打状態。やはりどんな姿になっても「バーチャ」は「バーチャ」。見守るしかないようだ。(東京都/メッシュはキジ猫・26歳)

**工** ンディングムービーはおもしろかった。「VF2」では静止画像1枚だったことを考えると、得した気分になる。ただ、肝心のゲーム内容は「これが「VF」か」と言いたくなる。リーチが全体的に短いため、密着しなければもともと戦えないし、下段Pからの上段Pがつかうりやすいので、「2」の醍醐味であった下段Pが当たった後の読み合い、という要素がまるでない。期待していた「コンボつく〜」も、普通にやったのでは長さがわからず、つながらない。雑誌のコンボを写してもつまらないし…。「2」を持っていない人にはお勧めできるが、両方買う必要はないんじゃないかな。

(東京都/あおいたこ・15歳)

**C** OMが異様に強すぎる。COMの硬化時間はまったくない。COMが技をミスした次の瞬間、自分が投げられている。加えて、こっちは技はことごとくつぶされる。それに対抗する手段は、ずっとガードして相手がミスしたときのすぐ短硬化時間に攻撃する。いわゆる待ちの方法だけ。しかも、タイミング

がずれたら自分が反撃を食らう。

新システムの「コンボつく〜」は、何度も当たるかどうか調べるために対戦、手直しをするので、めんどくさい。また、エンディングムービーは結構おもしろいが、体力ゲージや難易度を変えると見られなくなるからすごく難しい。最後に、これは「キッズ」と銘打っているが決して子供向けのゲームじゃない。

(山形県/土星凶悪魔研究所・16歳)

**業** 務用からの移植作である「キッズ」は、確かに見た目では業務用と同じでき+αである。初心者でも技が簡単に出せるキッズモード、難しいコンボもボタン1つで出せるように設定できる「コンボつく〜」とオプション部分はさすがである。しかし、肝心の練り込みが甘い。まず、キッズモードは適当な操作でいるんな技が出るが、任意で技が出せない。そのため、結局自分の思い描く戦いはできない。ただ連打しているだけという気分になる。次に「コンボつく〜」。ゲーム初心者が技のフレーム数を計算できるはずがない。どうやって一つ一つ違う技のフレーム数を計算しろというのか。さらに、作ったコンボをすぐ試せない。1回モードを抜けて、対戦などで実験しなければならぬ。あまりにも不親切である。「3」のつなぎに、と誰かが言っていたが、あまりにもずさんな作り。低年齢層をターゲットにしているというから、ちゃんちゃんおかし。ただ単にターゲットを広げただけであって、決して低年齢層のために作ったものではない。二兎を追うものは一兎も得ず、という諺をセガに送りたい。

(鹿児島県/クエス・21歳)

### メーカーからひと言

たくさんの方の意見どうもありがとうございました。短期間で開発したゲームでしたが、皆様の支持が得られ、がんばって作った甲斐がありました。ただ、難易度やコンボつく〜に対して、難しいという厳しい意見も頂戴いたしました。これらの意見を参考に、皆様に納得して頂けるようなゲームを頑張って作っていくと思います。これからも、セガとAM2研のゲームをよろしくお祈りします。

(セガ AM2研 大崎)

3位

## グレイテストナイン'96

- 発売日/発売中(7月19日)
- 発売元/セガ ●開発元/セガ
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/スポーツ
- 対象年齢/全年齢 ●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/189・プレイデータ
- コンティニュー等/なし

好評 70% 不評 30%

## 甘いささやき

前作に比べてすべてが格段にパワーアップしていた。選手の動きが細かく作られていてリアルに見え、カメラアングルを変えることにより、さらに迫力が増す。チームエディットも前作の作り方と違い、キーワードを使ったことで選手一人一人に個性を持たせており、感情移入しやすくなっている。このシステムでチームを作ればずっと新鮮な気分です。月間 MVP やファームなどの新しいシステムも、うまくゲ

ームにマッチしていてもおもしろさを倍増させた。前作をおもしろいと思った人なら確実に楽しめるはず。迷わず買いた。

(山梨県/保坂竜太・19歳)

久しぶりの野球ゲームで、期待し胸を膨らませ発売日に買いました。驚きました。しばらくやらない間に野球ゲームがこれほど進歩していたとは。プランクがあったために少し不安だったが、いたって簡単。それに選手はすべて実名で顔写真まで出てくる。初めてのバッテリーはイチローで「イチロー〜」というエールに「まかせとけえ」と応え三球三振。やっぱりプランクは長かった。守備もクセが感じられ、慣れるまでの何回かは EASY でやるハメに。しかし、ピッチングは細かいところまでできるし、ホームランのリプレイはカッコよく、ほれほれしてしまっ。そして注目すべきは実況。いろんなセリフがあるし、延長戦のときのアナウンスにはびっくり。友達との対戦も、盛り上がりすぎて近所迷惑になったほど。

(岐阜県/モンティバインソン・18歳)

プロ野球好きが買え/ といいたくなるデキの良さ。リアルな選手の動き、テンポの良い実況、最新データとすべてよし/ メインであるベナントレースはとてやりがいのあるものだが、それ以上いいのはホームラン競争とチームエディットモード。自分の好きな球団の好きな選手でホームランキングを目指すホームラン競争は、プロ野球好きにはたまらないモードだ。エディットモードで作った自分のチームでオリックスや巨人といった強豪チームと対戦するのは育成ゲームの好きな人なら楽しめるはず。走塁関係には納得いかないが、とりあえずプレーしてみるのが良いと思います。

(新潟県/同級生・19歳)

## 辛いつぶやき

どうして、セガのスポーツゲームはキーレスポンスが悪いのだろう。2塁や3塁へ送球するさいに、方向ボタンの押し方が荒っぽいと1塁へ送球されるので、イライラさせられた。前作もそうだったが、打者にへっぴり腰が多いのはどうい

うことか。イチローなどのごく一部の打者以外がこうした没個性的なのは許せない。もっと許せないのがチームエディット。名前をつけるさい、漢字の種類が大幅に増えたため、ドカベンチームが作れるのはいいが、片仮名は3文字までしか入らないのは解せない。また、選手の疲労やケガなどのリアルな要素は余計なお世話だ。難易度のバランスも駄目。なんか極端すぎる。このゲームでセガはスポーツゲームは不得意であることがわかった。

(宮城県/宮城にもテレ東・23歳)

## メーカーからひと言

たくさんのご意見ありがとうございました。今回の改良点の多くは、みなさんからの前作の不満点、要望を反映させた結果です。おハガキはチーム全員で読んで、次作ではユーザーさん全員が納得できる内容にしたいと思います。10月には、演出、難易度をさらに改良した姉妹作「ワールドシリーズベースボールII」がでますので、お楽しみに/

(セガCS1研 野球チーム)

4位

## サターンボンバーマン

- 発売日/発売中(7月19日)
- 発売元/ハドソン ●開発元/ハドソン
- 価格(税別)/6800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/2~10人同時
- 対応周辺機器等/マルチターミナルB
- バックアップメモリー/1~5・プレイデータ
- コンティニュー等/コンティニュー

好評 67% 不評 33%

## 甘いささやき

ノリのいいオープニングアニメは必見モノ。このノリの良さがゲーム内容にまで及んでいないのが残念。たしかに仕掛けやキャラで変化を出そうとはしているが、どうも淡々とした作業を繰り返している感じがする。あと背景が変に入り組んでいるので、爆弾の爽快感も薄れる。段位認定もアイテムや敵の配置が毎回同じなので、結局覚えがりに等しくなっているのが惜しい。

が、これらの点を差し引いても

対戦プレイで一気に挽回できる。やはり多人数でワイワイやるには、これが最適。とくに10人対戦はよほどのことがない限り、暇を持って余す人が出ない。コントローラーさえ都合がつけば、足りない分はCOMにまかせて勝負することもできる。

キャラが小さくて見づらいのが難だが、みんながプレイできるのはいいことだ。側で見ているだけだと味気ないしね。とにかく、パーティープレイには最適な1本。

(山口県/YASU・21歳)

1人でやってもおもしろい。多人数でやれば、もっとおもしろい。他機種版と比べても価格も安いし、新しいモードもついている。「良いゲーム」って感じ。

10人でプレイするのも違ったおもしろさがあった。アイテムがどんどん出てくるから、かなりパワーアップすることができ、しまいには画面中が爆弾で大変なことになってしまふ。対戦後のボンバーキャッチも面白い味をだしている。恐竜もかわい。シリーズ最高作ではないか?

(石川県/クッキー・17歳)

久しぶりに「ボンバーマン」をプレイして感じたことは、やはり単純なシステムなのに熱くなれるってこと。SFCなど、さまざまな機種を経てこのサターンへやって来た「ボンバーマン」。多少、厚化粧気味のシステムに進化していたけれども、昔と同じく夢中にさせられている自分が確かにいた。基本的に、SFCの内容で満足できるにもかかわらず、いろんなシステムが追加されていたのはうれしい限りだ。

(神奈川県/石川正博・22歳)

## 辛いつぶやき

ファミコンの第1弾「ボンバーマン」の痛快さを期待して買ったが、残念ながら味わえなかった。初期の2画面分を走り回るシステムがおもしろかったのに。

シンプルズベストという言葉がある。新しいものを発売することにゴチャゴチャしたものが加えられているのは、逆に面白味を奪っているのではなからうか。ジャンプなんてものはない方がいいだろう。敵キャラも、第1弾の方がデザインも動き

もすばらしかった。

(佐賀県/獅子王)

10人同時対戦プレイという考えは高く評価したいけど、10個のコントロールパッド、2つのマルチターミナルB、大きいテレビに広い場所、よほどの金持ちしか10人同時に遊べないんじゃないの?

ゲームそのものは結構おもしろいんだけど、最終ボスがアイテムや恐竜がないと強くて倒せない。何度もプレイして、いい加減嫌になってしまった。ハドソンがサターンユーザーのために作ってくれたのは本当にうれしかったのだが、もう少し煮詰めてほしかった。

(千葉県/青山ケンジ・25歳)

## メーカーからひと言

さまざまなご意見ありがとうございました。話題の10人同時対戦ですが、なるべく大勢でわいわい遊べるように考えたモードです。10人集まらなくても、フィールドは広いしアイテムもいっぱいあって楽しいので、どんどんボバってネ/

(ハドソン 開発 渡辺)

## 5位

### パズルポブル2 X

- 発売日/発売中(7月26日)
- 発売元/タイトー ●開発元/タイトー
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/パズル
- 対象年齢/全年齢 ●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/63・ハイスコア
- コンティニュー等/コンティニュー

好評 82% 不評 18%

### 甘いささやき

アーケード版が完全に移植された上、LRボタンによる射出角度の微調整ができるといった親切で便利な仕上がり。「2」と「2X」がパックになっており、ステージが豊富でアイデアにも富んでいるため、簡単に飽きがこないのがいい。仮に飽きても、EDITモードがあるから、アイデア次第では半永久的に楽しめる。しかも30ステージまでセー

ブが可能なので、新しいステージを作るから古いものを消さなければならないという心配がない。

主人公キャラの表情は豊かで、ゲームオーバーラインを越えそうになったときの、あわてふためく表情は見ていてかわいらしい。やりこんでも簡単にクリアできる代物ではないし、微妙な角度でクリアできるか否かが一変するところにこのゲームのおもしろさを感じる。

(滋賀県/宮崎亮・23歳)

去年から今年にかけて、僕がゲーセンで一番ハマったこのゲーム。「ぶよぶよ」などの、ある程度偶然による連鎖などが期待できるパズルとは異なり、パブルを打ち込むラインを見切り、そこに正確に打ち込むのは、すべて自分の腕前によって決まるので向上心がわいてくる。

移植度もほぼ完璧。「2」と「2X」がカップリングされているので、1人でパズルモードだけでも十分楽しめる。だが、「ぶよぶよ」を安易に真似たと思われるCPU戦は、業務用

のときから不要だと思っていた。相手の攻撃を気にしてセカセカとパブルを打つのは、このゲーム本来の楽しみ方とはかけ離れている。

(鳥取県/越後屋依太・25歳)

パズルゲームを長年遊んできたが、これほどシンプルで誰にでも楽しめるものも珍しい。あえてルールをややくしくしなかったメーカーさんに盛大な拍手を送りたい。また、もうひとつ絶賛したいのが音楽部分。一般にパズルゲームは、音楽のいい加減な作品が多いのに、このゲームは同社の「レイヤーセクション」「ダライアス外伝」と肩をならべるくらい、音楽が素晴らしい。ゲーセンでは聞きづらいので、これぞ家庭用の醍醐味だろう。

(大阪府/十兵衛石田・17歳)

### 辛いつぶやき

取説を読む必要がないくらいルールが単純で、誰にでも気軽にプレイできる。最初のうちは玉の発射角度の調整に戸惑うが、慣れて

くるとまとめ消しができるようになり、ハマること間違いなし。とくに対戦でまとめ消しの快感を一度でも味わえば、きっと病み付きになる。ただし、それはあくまで対戦時のことであって、1人プレイではイマイチ爽快感に欠ける。初めのラウンドこそ楽しんでいられるが、なにしろラウンド数が多いので途中で飽きてくるし、目が痛くなる。スコアにしても、まとめ消し時にあまりにも大袈裟な点が入るので、かえってしらける。対戦相手がいる人はいいが、それ以外の人にはちょっと…。

(福岡県/西田勝彦・24歳)

### メーカーからひと言

たくさんのお便りありがとう。本当に「パズポブル」って単純でいいよね。みなさんのご意見は、どれもなるほど、納得。「このゲームが好きだからこそ」の内容で大変参考になりました。この次もがんばりますので、応援よろしくをお願いします。

(タイトー 広報 伊藤)

## 6位

### ロードラッシュ

- 発売日/発売中(7月26日)
- 発売元/エレクトロニック・アーツ・ピクター(EAV)
- 開発元/Electronic Arts
- 価格(税別)/5800円
- ジャンル/レース ●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/10・各種設定
- コンティニュー等/コンティニュー

ハガキが少ないので割合はだしません

### 甘いささやき

すごく楽しい。一番楽しいところは、敵をクラッシュさせるところ。他のレーサーたちを鉄パイプやチェーンで叩きのめしたり、邪魔な警官に暴行を加えることもできる。あけく、通行人でさえ跳ね飛ばせるのだ。さすがアメリカ生まれ。一風変わったバイクゲームだ。

1人でプレイしても楽しいが、これはやはり友達とプレイするのがベストだろう。通行人を何人跳ねることができるとか、タイムトライアルで競うとかね。

(神奈川県/浦良凍牙・16歳)

### 辛いつぶやき

バイクレースとしての緊張感や迫力がほとんどない。レース以外の要素として、ライバルなどを殴ることができるが、中途半端。殴ってライバルを倒すよりも、普通に走ったほうが断然速いからだ。お金を貯めてバイクを購入することもできるが、それなら細かい部品(エンジンやタイヤ)もチューンアップできればよかったのに。スピード感もあまりないし、レースゲームをやる人には結構楽しいと思う。それ以上に嫌だったのが、コースなどを選択するときに(カーソルを移動するだけで)読み込みが入ること。基礎部分をしっかり作ってほしい。

(北海道/ア・リトルワルツ・21歳)

### メーカーからひと言

舞台となるのは、EAの本社があるサンフランシスコ。霧と坂で有名なシティや近郊の海がモニター上に再現されている。プロデューサーは大のバイク好きでゲーム中のムービーにも登場している。サターン版には、タイムトライアルモードも追加。

(EAV 広報 平井)

## 7位

### 昇龍三國演義

- 発売日/発売中(7月19日)
- 発売元/イマジニア ●開発元/龍(RON)
- 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/シャトルマウス
- バックアップメモリー/382・プレイデータ
- コンティニュー等/なし

ハガキが少ないので割合はだしません

### 甘いささやき

このゲームのおもしろさはリアルタイム制と任官にある。まず、リアルタイム制は、今までの三國志もののように、他国の行動が終わるのを待つ必要がなくなった。これは意外に大きい。次に任官は、思い入れのある武将をどの官職に就けようかと、あれこれ思案するのが、本当に君主になった気がしておもしろかった。各官職の説明が表示されるのも親切だ。グラフィックと小さくて見にくい文字は不満だったが、三國志好きなら買って損はない。

(滋賀県/ダウンタウン信奉者)

### 辛いつぶやき

プレイしてみて感じたことは、①内政力にかかわらず、中立国さえ説得していれば兵力は増加する。②戦争を一つ一つ指示している手間がかかりすぎる。③「アニメを見る」にしていると、早馬など移動させるとき、時間がかかりすぎる。などなど、いろいろ不満が出てしまう。次回作に期待したい。

(兵庫県/ガンバ日本・23歳)

要は武将の多い者勝ちのゲーム。戦闘は結局力押しだし、同じ城がいっぱいある。魅力のない国を選んだら、たった一人しか武将がおらず、10年経っても何一つ変化なしで滅んだ。だめだ。

(大阪府/ノルトムーン・22歳)

### メーカーからひと言

さまざまなご意見を頂き、非常に参考になりました。今のところ次回作の予定はありませんが、今回、評価の高かったところをいかし、評価の低かったところはぜひ改善していきたいと思っています。これからも辛口のご意見お待ちしております。

(イマジニア 広報 桜井)

8位

時空探偵DD  
～幻のローレライ～

- 発売日/発売中(7月26日)
- 発売元/アスキー ●開発元/アスキー
- 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/1・プレイデータ
- コンティニュー等/なし

ハガキが少ないので  
割合はだしません

甘いささやき

今までのゲームでは、ゲームの合間に出し惜しみするように出していたCGムービー。これを惜しみなく一気に出している点が良かった。それに最近のゲームのウリである豪華声優陣。特に横山智佐は◎。シナリオはまあまあだが、繰り返して何度も遊べないことが残念だ。手軽に遊べる一品としては良かった。(岡山県/RX-74・21歳)

辛いつぶやき

グラフィックの3D感や素晴らしいアイデアの特殊能力などゲームの基本要素に工夫を凝らしている好きな種類のゲームだ。しかし、内容の短さや難易度の低さが気に入らない。2~3時間もあればゲームクリア。6800円分の価値がない。多数あるアイテムの中には、ゲームの進行に関係ないものもあり、全然意味がない。さらに、最後の射撃は、ボタン連打さえしていればクリアできる。幼い子供でもできるような簡単さには腹が立つ。

(福島県/G・B様・14歳)

メーカーからひと言

CGムービーの制作にかなりの労力を費やしたので、パート2では皆様の意見を参考に、ほどよい難易度、スリル感、達成感のあるゲームを作り、インタラクティブCGアニメという新ジャンルを確立していきます。(アスキー 広報 黛)

9位

麻雀狂時代  
Cebu Island'96

- 発売日/発売中(7月19日)
- 発売元/マイクロネット
- 開発元/マイクロネット
- 価格(税別)/8800円 ●ジャンル/麻雀
- 対象年齢/推奨年齢18歳以上 ●CD枚数/2枚組
- 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/なし
- コンティニュー等/なし

ハガキが少ないので  
割合はだしません

辛いつぶやき

やっぱり、こういうソフトはHでなきゃね。ムービーの質は前作の「コギャル」の頃より良くなっているんだけど、水着姿の健康なお色気では、お客は納得しないよ。麻雀よりも女の子が目的で買うんだし。それに、わざわざおまけディスクをつける必要はあったのか? 『野球拳』とか、今度出る『プレイボーイカラオケ』みたいに、ドバーンと見

せるとこ見せないよ。

あがった点により、ムービーパネルを選択できるアイデアは良かったけど、どれも似たような内容(もちろんHさで)では意味がない。中途半端なお色気はユーザーのストレスを増加させるだけ。自牌が見つかったり、ポンをしたときの動作が重かったりと、麻雀ゲームとしての基本的な部分がないのではなおさらだ。20数タイトルの麻雀作品がひしめく、サタンの麻雀ゲーム市場で地位を確立するにはそれくらいのことをやっても良かったのでは? (東京都/東一局52本場・29歳)

メーカーからひと言

当社としては、皆様のお求めやすい「18歳以上推奨」の企画範囲内でお楽しみいただけるソフトを、と考えておりますので、ハードなHシーンを期待をされた方には物足りないかもしれません。今後の方向性については検討中です。(マイクロネット 広報 ぶるうすちいる)

RANKING 対象外作品

プラドル DISC  
Vol.1 木下 優

- 発売日/発売中(7月26日)
- 発売元/SADA SOFT
- 開発元/SADA SOFT
- 価格(税別)/3000円
- ジャンル/写真集 ●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/なし
- コンティニュー等/なし

ハガキが少ないので  
割合はだしません

甘いささやき

3000円の低価格ということもあり「失敗してもいいかな?」という気持ちで購入。まず、まるで写真集を見ているような豊富な写真と美しさに感動。まさに、プライベートアイドルという感じで楽しめました。自己紹介は、少し物足りなかった気がしましたが、優ちゃんが自分だけに話をしてくれているような気にさせてくれました。価格と内容のつりあいがとれていて、私にと

っては満足できるソフトでした。

(埼玉県/帰ってきたポチ・17歳)

辛いつぶやき

木下優ファンの私にとっては、納得がいかない。あまりにも内容が薄すぎるのが原因。写真は、同じ場所でロケーションされた衣装を少し替えただけのもの。これを何枚も見せられてもおもしろくない。自己紹介もあまりにも簡潔すぎる。これなら、まだ写真集を買った方がいい。もっと濃い内容を期待してい

ただけに残念。ファンをターゲットにした作品ではないのか。

(東京都/笑顔の行方・24歳)

メーカーからひと言

「TV番組のアイドルものがない今、アイドルの企画ものがほしいな」という気持ちで制作を始めました。まだ手探り状態ですが、セガさんの協力を得ながら制作しています。皆さんの意見を積極的に取り入れて、どんどんバージョンアップします。(SADA SOFT 広報 黒田)

ゲームの批評大募集

掲載者にはサタンFAN 特製の  
テレカ&ソフト  
引き換え券を進呈

引き換え券を3枚集めて  
編集部へ送ると好きな  
ソフトをプレゼント

No.21掲載分のゲーム批評を募集。ハガキに①ゲーム名、②批評文、③ゲームの最終評価「良い」か「悪い」、④住所、氏名、年齢、電話番号、ペンネームを書いてP79のあて先まで応募しよう。

ここで採用のコツを伝授。まず必要記入事項はきちんと書くこと。ときどき記入もれの人がいるから注意してね。次に、文字は丁寧に書くこと。いくらいい文を書いても肝心の文章が読めなければボツになるぞ。ちゃんと守ってどんどん応募してね。

No.21の批評対象

エイリアン トリロジー  
3Dレミングス  
JAPAN SUPER BASS CLASSIC'96  
駿才~競馬データ STABLE~  
本格プロ麻雀 徹満 SPECIAL  
特捜機動隊ジェイスワット  
トーナメント・リーダー  
イエローブリックロード

STRIKER'96  
アーサーとアスタロトの謎魔界村  
ダークセイバー  
オリンピックサッカー  
テトリスプラス  
ファイティングバイバース

しめきり9月16日(消印有効)

# SATURN SOFT Extra Review

サターンソフト エクストラ レビュー

## 今号のお題は『パズル』！ 落ちモノを始めとした4つの批評を掲載

サターンでは、落ちモノパズルが多く発売されているだけあり、その分野の批評が多かった。そのなかでも一番人気だったのは「ぶよぶよ通」。発売から約1年になるが、その人気はまだ健在だ。

今までに発売されたサターンのソフトすべてに再び光をあてるこのコーナー。毎月1つのジャンルを決め、その中から思い入れのあるソフトについて熟く語ってもらおう。ただ単におもしろいところやつまらないところを述べるのではなく、そのゲームから受けた影響、期待とのギャップなど、どうしても言いたい数々の思いをぶつけてもらおう。やり尽くした強者だけが語れるコーナーだ。

### ばくばくアニマル

'95年おもちゃショーが私と「ばくばくアニマル」の出会いの場でした。アストロシティ（業務用のアップライト筐体）での展示だったにもかかわらず椅子がなく、かがんだ状態でプレイを強いられ、しかも1人目の敵で敗退。第一印象は最悪でした。再会したのはおよそ半年後。サターン版「ぶよぶよ通」に裏切られたせいもあったんでしょうが、基本的にパズルが好きなのは、ついフラフラと「ばくばく」を買っていたのでした。

連鎖のメカニズムがわからないうちは「やっぱり面白くないなあ」と思っていたのですが、一度コツをつかむと、その快感の虜となるのに時間はかかりませんでした。ブロックの役割を「動物」「エサ」と2つに分けてしまったのは画期的だったと思います。そのおかげでかなり自由な積み込みが可能になりました。反面、運に左右される部分が大きくなっていますが、それも勝負の妙が加味されたと思えば「ばくばく」の魅力の一つといえます。

サターン版のオリジナル要素も良く考えられています。「リーグ戦」は、詳細な個人記録が残ってしまうので、記録のために一戦一戦を緊張して戦えます。また戦いを重ねるほどに、仲間内の記録の比べっこが面白くなってきて燃えます。「技術者試験」は単調になりがちな1人プレイに新たな目標を与えてくれました。どちらのモードも「ばくばく」の寿命を延ばすのに一役買っているといえるでしょう。

対戦、1人プレイともにこれほどハマったパズルはありませんでした。このごろ、熱中できるパズルゲームが出ないだけに、ぜひとも通信対戦に対応した「ばくばくアニマル2」を出してください。

(岐阜県/赤田カムバック)

### ロジックパズルレインボータウン

ロジック好きの私は迷わず購入。3種類のロジックが楽しめることあって期待していた。現在、本でいろいろなロジックが出ているなか、テレビという媒体の特徴を活かしたロジックに、興味を抱いたからだ。

レインボーロジックに関しては少し練り込みが甘い部分があった。3色の色を組み合わせて1枚の絵を作り上げるというコンセプトなのに、一色一色別々に作っていくため、結局、普通のモノクロロジックとの変化が感じられなかったからだ。画面の見栄えはよかったのだが…（本ではできないことである）。さらに、自分が塗った色に分かりづらいところは致命的。3つの色が重なって最大で7つの色が表現されるのだが、どれとどれを組み合わせたらこの色になるかがわかりづらい。慣れるまでだいぶ苦労した。

しかし、カラーロジックは結構よかった（本で実際にあるルールなのだが）。これは既存のロジックと一味違う解き方をしなければいけないのだ。モノクロの場合、規定の数字が塗ったマスの隣には×がくるわけなのだが、カラーの場合、その基本テクニックが使えない。そのため難易度も高くなり、長く遊ぶことができた。そしてこれが、テレビという媒体を有効に使った特徴。本では数種類の色鉛筆を使用するため、1度間違えると訂正がしづらくなる。しかし、テレビだと、そんな心配もない。ボタン1つで書き消しが可能。特権である。問題出題場所も多数あり、長く遊ぶにはもってこいの1本。暇つぶし&頭の体操に重宝した。

(東京都/駄作・21歳)

### ぶよぶよ通(2)

落ちモノパズルといえば「ぶよぶよ」という位スタンダードになったゲーム。1作目の「ぶよぶよ」は、ゲーム機全機種制覇を成し遂げ、続編「ぶよぶよ通」になってもその勢いは衰えていない。と、ここまでは良いのだが、コンパイルの気まぐれか、移植することに内容をコロコロ変えるので、機種による不公平感が非常に強い。なかでもサターン版「ぶよぶよ通」は、サターンで「ぶよぶよ」がプレイできるだけ、という極悪極まりない作品だ。本来ゲームの移植は、基本作品に忠実+αという形で進められるべきである。が、「ぶよぶよ通」は、ゲームシステムのみ残した以外は、全てリニューアルするという暴挙にでた。サンプリングボイスは、まるで学会のようなコンパイル社員の生声、BGMもノリの悪いものに差し替えられ、笑えない漫才テマにサターンのムービー再生の評判をガタ落ちにしたライブビデオのおまけつきとは/ その上、さんざん発売を延ばしたくせに「とことんぶよぶよ」は開発が間に合わなかったので入れなかった」とは、プロの言うセリフではない。後に発売されたSFC版、PC版、これからでるPS版と比較するたび、なぜサターンユーザーがこんな待遇を受けなければならないのか、怒りすら覚える。「内輪受けの押しつけは迷惑でしかない」とコンパイルに意見したい//

(大阪府/松本厚子)

### 大牌砦(だいとりで)

『上海』の流れを汲む作品でありながら、それとは全く違ったおもしろさがある作品。「上海」が牌を画面上から全て消し去ることを目的としているのに対し、「大牌砦」は手元にある牌を消すために、どういった順番で牌を取ればいいのか？ ということに頭を悩まされる。あとちょっとで、この部分の牌が取れるのだが、それをやるとゲームオーバーになってしまう、という状況が多々あるので、ニンジンを鼻先にブラ下げられた馬のごとく、プレイヤーはパズルの世界に引き込まれていく。パズルがうまく解けないだろうということも考慮してか、ステージの途中で不要な牌を消去してくれるアイテムが登場（それほど頻繁ではないが）したり、なかなか楽しい。残念ながら、メトロという知名度の低いメーカー（失礼！）、どうみても「上海」にしか思えないような画面構成など、視覚的に不利な部分が多すぎたため、人気は全然ないみたいだ。雑誌上での取り扱いも地味なものだった。しかし、対戦プレイも「上海」に負けずとも劣らないで、かなり燃えることができた。1人で楽しんで、2人で楽しんでもおもしろい、まさに隠れた名作パズルだ。

(宮城県/ぶるん・18歳)

### 旧作ソフトの批評求ム！

このコーナーでのゲーム批評を大募集！ ハガキか封書に①ゲームタイトル、②批評文、③住所、氏名、年齢、電話番号、希望者はペンネームを入れ、P79の住所まで応募しよう。コーナー名は「サターン ソフト エクストラ レビュー」だぞ。批評文は、600~800文字程度を目安に書いてほしい。いくらいい批評で

も、①~③の必要事項を記入し忘れると採用されなくなるから気をつけてね。採用者には、サターンFAN特製テレカをプレゼント。熱い批評をガンガン送ってね。

批評文掲載者には、  
サターンFAN特製の  
テレカをプレゼント！

次の募集は『ロールプレイング』だ！

# 前人気 & 移植希望 RANKING ランキング

# 前人気 RANKING BEST30

今号においても勢いが落ちることがなかった『サクラ大戦』が、2位との差を大きくつけて、1位を堅守。これで、5号続けての1位だ。人気漫画家、有名声優人を始めとした、

豪華キャストをふんだんに使ったことが人気の秘密であろう。

新顔は、パソコンで大ヒットした『同級生2』。発売元や年齢制限などの変更はあるものの、固定ファンの

多さから、初登場3位という輝かしい成績となった。事実上の前作である『同級生1』が好評を得ただけに、上位陣の常連となるのは必至であろう。これからが楽しみだ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	サクラ大戦	セガ	9月27日	334
2	2	ストリートファイターZERO 2	カプコン	9月14日	287
3	初	同級生2	NECインターチャンネル	未定	242
4	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	未定	200
5	6	エネミー・ゼロ	ワーブ	12月未定	193
6	4	ときめきメモリアル対戦ばするだま	コナミ	9月27日	158
7	10	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ	9月20日	141
8	5	ルナ シルバースターストーリー	ゲームアーツ/角川書店	今秋	132
9	9	電脳戦機パーチャロン	セガ	'96年	130
10	12	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	'96年	124
11	3	ラングリッサーIII	メサイヤ	9月27日	120
11	10	ドラゴンナイト	エルフ	未定	116
13	18	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	今秋	77
14	18	三国志V	光荣	9月27日	76
15	13	パーチャコップ2	セガ	未定	67

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
16	16	リアルバウト餓狼伝説	SNK	9月20日	64
17	23	銀河英雄伝説	徳間書店	今冬	60
18	22	センチメンタル・グラフィティ	NECインターチャンネル	未定	58
19	14	銀河お嬢様伝説ユナSS (仮称)	ハドソン	未定	55
20	14	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	11月未定	54
21	17	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	'96年	53
22	30	ダービースタリオン (仮称)	アスキー	未定	51
23	26	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	今冬	46
24	27	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	10月4日	44
24	28	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	バンダイ	'97年春	44
26	20	ポリスノーツ	コナミ	9月13日	43
27	24	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか(仮称)	バンダイビジュアル	12月未定	37
27	初	卒業〜クロスワールド	小学館プロダクション	年末	37
29	25	重装機兵レイノス2	メサイヤ	12月未定	35
30	-	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	今秋	33

## 移植希望 RANKING BEST10

カプコンの『バイオハザード』が『FFVII』をわずかに上回り、念願の1位を初獲得。17号で「1位になれば…」というコメントを見て票が集まったのか、堂々王座を獲得した。2位に甘んじた『FFVII』も着実にポイントを上げ、再度上位に浮上。

店頭デモで実際にプレイし、緻密に描かれたCGに感動したのか、見事な復活だ。一方、前号1位だった『ラストブロンクス』は4位に転落。ただ、ポイントは若干落ちた程度。業務用でもまだ人気があるだけに、十分巻き返しが考えられる。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	3	バイオハザード㊟	カプコン	アドベンチャー	69
2	4	ファイナルファンタジーVII㊟	スクウェア	ロールプレイング	67
3	2	スレイヤーズ㊟	バンプレスト	ロールプレイング	59
4	1	ラストブロンクス㊟	セガ	格闘アクション	53
5	6	鉄拳2㊟	ナムコ	格闘アクション	23
6	5	テイルズ オブ ファンタジア㊟	ナムコ	ロールプレイング	21
6	8	D&D® シャドーオーバーミスタラ㊟	カプコン	アクション	21
8	6	第4次スーパーロボット大戦S㊟	バンプレスト	シミュレーション	15
8	-	サイキックフォース㊟	タイトー	格闘アクション	15
10	-	ドラゴンクエストVI㊟	エニックス	ロールプレイング	13

※データは本誌17号のアンケートハガキから無作為に1000通選び、集計したものです。表中の㊟は業務用、㊟はパソコン、㊟はスーパーファミコン、㊟はプレイステーションを表します。

メーカーに直撃スペシャル

### 第10弾

## 移植希望の館

#### バイオハザード

ついに1位になった『バイオハザード』。17号で掲載したコメントの真偽を確かめに、今一度、カプコンの福本さんを直撃！

「ついに1位に…。こんなに応援して頂きありがとうございます。残念ながら、今のところ発売予定はないのですが、これだけ皆様の声が高まっていること大変感謝いたします。今後の皆様のご声援次第では移植の可能性もゼロではありませんので、これからも応援をよろしくお願いします」。残念だが、移植決定とはいかなかった。「今後の…」ということは、やはり移植は無理かな？

続いては、業務用で根強い人気の『レイストーム』を、タイトーの伊藤さんに可能性を伺った。「サターンの移植は、今のところ

未定です。しかし、サターンを代表するシューティングゲームということで『レイストーム』を挙げて頂いたことは、大変喜ばしいことだと思います。ぜひ、前向きに検討していきたいと思っておりますので、応援よろしくをお願いします」。

と、こちらも寂しいコメント。業務用ならではの美しい画面効果だけに、移植はちょっと難しい？ トワイライトシンドローム

最後は、PSで好評を得ている『トワイライトシンドローム』を、ヒューマンの中原さんに伺った。「PSで好評を得ているので、ぜひサターンユーザーの方にもプレイして頂きたいのですが、現在移植の予定はありません。前向きに検討していきたいと思っております」

残念だが、最後まで朗報は得られなかった。今号の3本は、ちょっと難しいかもしれないね。

## REALTIME GAME RANKING

リアルタイム ゲーム ランキング

### 『ときメモ』初登場で2位を獲得。王座まであと一歩

『ときメモ』が『VF2』に179ポイント差で2位に登場。首位奪取まで、あと僅かとなった。一方の『VF2』は、前号から引き続きポイントが低下気味。次号からは、いよいよ『ときメモ』時代到来か!?

過去のサターンソフトを対象に、今現在のソフト人気をリアルタイムにランキング化したのがこのコーナー。毎号の読者アンケートを基に、今年7月26日まで発売されたソフトをおもしろい、つまらない別にそれぞれ+、-のポイントで集計を行い、+から-を差し引いた際に出た得点順に順位をつけている。以前高い評価を受けたソフトが今では低迷しているなど、意外な発見があるかも?

順位	前号	歴順	ゲーム名	+	-	総合
1	1	1	バーチャファイター2	1655	218	1437
2	初	3	ときメモリアルforever with you~(スペシャルおよびテラックス版)	1343	86	1258
3	2	13	野々村病院の人々	837	48	789
4	3	11	ヴァンパイアハンター	838	54	584
5	4	8	NIGHTS into dreams... (限定版含む)	666	87	579
6	5	25	ストリートファイター ZERO	591	50	541
7	7	14	ドラゴンフォース	568	56	512
8	6	12	真・女神転生 デビルサマナー	517	75	442
9	9	17	THE KING OF FIGHTERS'95	458	54	404
10	11	7	パンツァードラグーン ツヴァイ	327	36	291
11	8	6	セガラリー・チャンピオンシップ	374	91	283
12	10	10	魔法騎士レイアース	359	78	281
13	12	20	アイドル雀士スーチーパイII	220	10	210
14	初	43	バーチャファイターキッズ	262	67	195
15	113	45	デカスリート	186	10	176
16	17	5	バーチャコップ (銃同梱含む)	259	91	168
17	15	24	ガーディアンヒーローズ	236	101	135
18	22	19	レイヤーセクション	148	21	127
18	24	26	GUNGRIFON The Eurasian Conflict	147	20	127
20	初	62	サターンボンバーマン	149	24	125
21	初	49	グレイテストナイン'96	147	27	120
22	13	35	新世紀エヴァンゲリオン	210	103	107
23	21	46	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	169	64	105
24	15	57	きゃんきゃんパニー・ブルミエール	207	109	98
25	18	29	プリンセスメーカー2	104	19	85
26	20	22	ビクトリーゴール'96	116	32	84
27	31	86	STRIKERS 1945	83	9	74
28	32	97	信長の野望・天翔記	76	5	71
29	29	21	ダライアス外伝	101	33	68
30	27	191	三國志IV	76	19	57
31	37	54	スナッチャー	70	19	51
32	19	63	誕生S~Debut~	89	41	48
33	26	61	スーパーリアル麻雀PV	64	20	44
34	32	67	Wizard's Harmony	80	38	41
35	28	18	ワールドアドバンス大戦略~鋼鉄の戦風~	75	35	40
36	23	34	機動戦士ガンダム	110	76	34
37	52	39	デジタルピンボール ラストグラティエーターズ	38	5	33
38	43	60	ガンバード	43	11	32
38	50	36	グラティウス テラックスバック	43	11	32
40	初	70	パズルポル2X	33	9	24
41	36	55	スーパーリアル麻雀PIV	46	24	22
42	35	28	ぶよぶよ通 (2)	86	65	21
43	42	120	The Tower	37	18	19
44	127	197	ダライアスII	37	19	18
45	80	96	七つの秘蔵	27	10	17
45	44	38	2度あることはサンドアール	42	25	17
45	47	48	THOR~精霊王紀伝~	50	33	17
48	48	67	アイドル雀士スーチーパイ REMIX	19	3	16
49	58	91	3x3 EYES~吸精公主~S	44	32	12
50	162	150	水滸演武~風雲再起~	36	26	10
51	41	64	ばくばくアニマル ~世界飼育係選手権~	11	2	9
52	54	33	ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル	25	17	8
52	155	99	NFLクォーターバッククラブ'96	8	0	8
52	68	115	慶応遊撃隊 活劇編	27	19	8
52	62	103	メタルブラック	10	2	8
56	14	104	WIPEOUT	12	6	6
57	55	27	F-1 Live Information	45	40	5
57	80	277	ピンボールグラフィティ	5	0	5
59	40	82	ウイニングポスト2	30	26	4
59	53	53	空想科学世界ガリバーボーイ	34	30	4
61	146	-	バーチャファイターCGポートレートVol.5(ウルフ・ホークフェイルド)	5	2	3
61	136	224	プロ麻雀 極S	7	4	3
61	93	193	実戦バチスロ必勝法/3	8	5	3
61	162	140	ソニックウィングススペシャル	23	20	3
65	55	110	マスターズ 通かなるオーガスタ3	7	5	2
65	93	195	マジカルドロボ	4	2	2
65	136	217	HORROR TOUR	7	5	2
68	118	124	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ~ススターレーに挑戦~	5	4	1

順位	前号	歴順	ゲーム名	+	-	総合
68	146	231	将棋まつり	4	3	1
68	118	-	バーチャファイターCGポートレート Vol.4 (パイ・チェン)	3	2	1
68	146	123	NBA JAM トーナメントエディション	7	6	1
68	155	163	シーバス・フィッシング	1	0	1
68	102	-	ISTO E ZICO ジーコの考えるサッカー	6	5	1
68	38	90	アンジェリーク Special	34	33	1
68	66	100	ときめき麻雀グラフィティ ~年下の天使たち	15	14	1
76	75	152	提督の決断II	11	11	0
76	93	181	ブレインバトルQ	5	5	0
76	162	131	くっずんおよよS	12	12	0
76	-	106	WORLD CUP GOLF~IN ハイアット ドラゴビーチ~	1	1	0
80	119	186	上海 万里の長城	6	7	-1
80	93	259	榎木将棋	3	4	-1
80	-	209	EMIT バリュースセット	4	5	-1
80	192	148	ザ・ハイパーゴルフ ~デビルズコース~	8	9	-1
80	84	172	アイレムアーケードクラシックス	1	2	-1
80	45	72	月花霧幻譚~TORICO~(げっかつむげんたんへトリコ~)	44	45	-1
86	93	-	アルト・セ バルナトク~Message for the future~	0	2	-2
86	119	199	日灼けの思い出+盛り	0	2	-2
86	113	-	キュービックキャラリー	0	2	-2
86	136	145	大牌者 (だいでり)	3	5	-2
90	34	50	卒業II ネオ・ジェネレーション	85	88	-3
90	84	250	Break Thru!	8	11	-3
90	118	79	メタルファイター MIKU	6	9	-3
90	162	-	バーチャファイターCGポートレート Vol.3 (結城 晶)	0	3	-3
90	70	-	バーチャファイターCGポートレート Vol.9 (影丸)	0	3	-3
95	146	127	EMIT Vol.1~時の迷子~	0	4	-4
95	73	31	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	34	38	-4
95	66	237	ばっばらばおん	0	4	-4
95	174	73	スーパーリアル麻雀グラフィティ	17	21	-4
95	174	-	バーチャファイターCGポートレート Vol.6 (ラウ・チェン)	0	4	-4
95	182	-	バーチャファイターCGポートレート Vol.8 (リオン・ラファール)	2	6	-4
95	62	101	くるりんPA!	6	10	-4
95	-	226	mediaROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	1	5	-4
95	127	-	ルパン三世 THE MASTER FILE	7	11	-4
95	60	134	疾風魔法大作戦	11	15	-4
95	75	151	テスロットル 隔絶都市からの脱出	6	10	-4
106	75	167	SIDE POCKET 2~伝説のハスラー~	0	5	-5
106	127	208	ゲームの達人	3	8	-5
106	174	258	A!将棋	0	5	-5
106	146	222	サンダーストーム&ロードブラスター	0	5	-5
106	102	-	バーチャファイターCGポートレート Vol.7 (舜帝)	0	5	-5
106	68	-	ライフスケイプ 生命40億年はかな旅	2	7	-5
106	102	216	フェーダ・リメイクノ~エンブレム・オブ・ジャスティス~	18	23	-5
106	162	260	井出洋介名人の新実戦麻雀	4	9	-5
106	58	269	一発逆転! キャンブルキングへの道	0	5	-5
106	73	-	AQUAZONE for SEGA Saturn	7	12	-5
106	初	161	ロードラッシュ	0	5	-5
117	80	16	パンツァードラグーン	65	71	-6
117	162	178	HAT TRICK HERO S	0	6	-6
117	136	223	サイベリア	3	9	-6
117	-	147	ロジックパズル・レインボータウン	5	11	-6
117	45	119	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	23	29	-6
117	初	279	麻雀狂時代 Cebu Island'96	0	6	-6
123	84	41	ゆみみみくす REMIX	34	41	-7
123	188	241	クワンタムゲートI ~悪夢の序章~	0	7	-7
123	119	175	でろ~んでろでろ	5	12	-7
123	50	81	三國志 英傑伝	12	19	-7
127	155	182	X JAPAN Virtual Shock 001	16	24	-8
127	118	202	「占都物語」その1	4	12	-8
127	136	178	フィッシング甲子園	7	15	-8
127	-	244	鉄球~TRUE PINBALL~	0	8	-8
127	70	-	真・女神転生 デビルサマナー~悪魔全書~	10	18	-8
132	127	116	STEAMGEAR MASH~スチームギア マッシュ~	1	10	-9
132	93	249	ゲームの鉄人 THE 上海	1	10	-9
132	78	220	おーちゃんのお絵かきロジック	4	13	-9
132	127	214	ゲームの達人2	3	12	-9
132	182	158	エアーマネジメント'96	2	11	-9

※表中の歴順は、ゲーム成績表での歴代順位を表しています。

※データは本誌17号の読者アンケートハガキから無作為に1000通選び、集計したものです。集計順位に応じて、1位...5ポイント 2位...4ポイント 3位...3ポイント 4位...2ポイント 5位...1ポイントです。なお、表中の色の濃くなっている部分は、今号のゲーム成績表の批評対象になっている7月19~26日に発売されたソフトです。

順位	前号	歴順	ゲーム名	+	-	総合
132	148	265	DEFCON 5	0	9	-9
136	84	235	永世名人	1	11	-10
136	155	165	バーチャルオープンテニス	0	10	-10
136	127	189	サイコロロン	0	10	-10
136	162	252	ブラックファイアー	0	10	-10
136	136	219	毎日替わるクイズ番組 クイズ365 (サンロクゴ)	3	13	-10
136	200	126	マイ・ベスト・フレンズ～St.アンドリュース女学園編～	17	27	-10
136	93	218	エンジェルバタフライ Vol.1 坂本優子 恋の予感 in Hollywood	0	10	-10
145	25	4	デイトナUSA	106	117	-11
145	188	246	必殺/パチンココレクション	7	18	-11
145	188	203	信長の野望 リターンズ	3	14	-11
145	60	162	首領蜂 (ドンパチ)	18	29	-11
149	-	254	球転界	0	12	-12
149	195	232	デスマスク	1	13	-12
149	84	51	ZORK I	0	12	-12
149	29	92	ソード・アンド・ソーサリー	97	109	-12
149	70	-	アクアワールド 海美物語	0	12	-12
154	202	248	実戦麻雀	0	13	-13
154	205	196	ブルー・シカゴ・ブルース	1	14	-13
154	195	-	バーチャファイターCGポートレート Vol.1 (サラ・ブライアント)	2	15	-13
154	102	263	金沢将棋	1	14	-13
154	初	221	時空探偵DD ～幻のローレライ～	7	20	-13
159	162	75	セガインターナショナル ビクトリーゴール	11	25	-14
159	146	255	PDウルトラマシニング	0	14	-14
159	182	183	ナイトストライカー-S	0	14	-14
162	195	-	バーチャファイターCGポートレート Vol.2 (ジャッキー・ブライアント)	0	15	-15
162	-	180	ファーマー・クリスマス	0	15	-15
162	93	93	サンダーホークII	7	22	-15
165	118	243	麻雀激流島	4	20	-16
165	84	229	クリチャーシューク	0	16	-16
165	202	206	おまかせ/退魔業	8	24	-16
165	182	190	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ	1	17	-16
165	174	174	ゲン ウォー	0	16	-16
170	155	4	出たなツインビーヤッホー/ DELUXE PACK	45	62	-17
170	174	278	戦略将棋	2	19	-17
170	212	240	燃えろ/ プロ野球'95 DOUBLE HEADER	3	20	-17
170	127	136	ちびまる子ちゃんの対戦はすだま	10	27	-17
170	136	213	課 (くるぶし) 兄弟劇場第一巻 麻雀編	4	21	-17
175	-	201	オフワールドインターセプターエクストリーム	0	18	-18
175	102	233	ビッグ撃/パチスロ大攻略 ユニバーサルミュージアム	0	18	-18
175	初	204	昇龍三國演義	1	19	-18
178	225	96	ポボいっってへべれけ	3	22	-19
178	213	121	峠 KING THE SPIRITS	16	35	-19
178	84	130	レポリューションX	0	19	-19
181	182	69	アイドル雀士スーパースペシャル	1	21	-20
181	155	113	野茂英雄 ワールドシリーズベースボール	4	24	-20
181	78	266	BUG/ ジャンプして、ぶんづけちゃって、べっちゃんこ	3	23	-20
181	102	245	四柱推命ピタゴラス	5	25	-20
181	162	247	ロードランナー レジェンドリターンズ	0	20	-20
181	155	114	バーチャルカジノ	4	24	-20
187	116	260	痛快/スロットシューティング	0	21	-21
187	116	-	GAME-WARE Vol.2	0	21	-21
189	162	230	麻雀悟空 天竺	6	28	-22
189	213	176	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート	2	24	-22
189	102	74	クロックワークナイト ～ペパルレ・チョコの福袋～	0	22	-22
189	102	167	松方弘樹のワールドフィッシング	0	22	-22
189	223	144	ロボ・ビット	1	23	-22
189	213	196	ゲックス	0	22	-22
195	38	65	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	15	38	-23
195	162	187	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	19	42	-23
197	244	160	THE 野球拳スペシャル 今夜は12回戦!!	2	26	-24
197	217	205	ハンガオンGP'95	7	31	-24
197	221	126	ただいま惑星開拓中!	0	24	-24
197	136	184	GOTHA II・天空の騎士	0	24	-24
197	213	105	バーチャ フォト スタジオ	7	31	-24
197	234	253	ラビュラスパニック	3	27	-24
203	127	236	シュトラール 秘められし七つの光	0	25	-25
203	162	251	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～	4	29	-25
203	192	-	THE MAKING OF NIGHTRUTH	0	25	-25
206	192	275	ライズ オブ ザ ロボット2	0	26	-26
207	136	141	ウイニングポストEX	23	50	-27
207	182	239	ハイオクタン	0	27	-27
209	221	69	キング・オブ・ボクシング	3	31	-28
209	62	71	DX人生ゲーム	15	43	-28
209	209	155	麻雀狂時代 コギヤ放課後編	0	28	-28
209	102	242	ザ・ホード	0	28	-28
209	146	143	ジョニー・バズーカ	2	30	-28
214	209	58	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	24	53	-29
214	195	226	RAYMAN	0	29	-29
214	84	271	カオスコントロール	0	29	-29

順位	前号	歴順	ゲーム名	+	-	総合
214	209	173	麻雀ハイパーアクションR	4	33	-29
218	205	257	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～	1	31	-30
219	246	-	結婚前夜	0	31	-31
220	225	139	ギャラクシーファイブ ユニバーサル・ウォリアーズ	13	45	-32
220	113	146	FIFA サッカー96	0	32	-32
220	174	66	リンクル・リバー・ストーリー	0	32	-32
223	102	23	ロの食卓	39	74	-35
223	228	165	宝魔ハンターライム Perfect Collection	3	38	-35
223	204	225	リターン・トゥ・ソーク	0	35	-35
223	174	272	HYPER REVERTION (ハイパーリヴァージョン)	0	35	-35
227	225	-	GAME-WARE Vol.1	1	38	-37
228	118	138	アメリカ横断ウルトラクイズ	1	39	-38
228	136	177	アローン・イン・ザ・ダーク2	6	44	-38
228	239	276	麻・雀・天・使エンジェルリップス	0	38	-38
228	102	77	SEGA AGES/宿題がタラントール	2	40	-38
232	228	80	RAMPO	6	45	-39
232	200	274	爆笑//オール吉本クイズ王決定戦DX	5	44	-39
232	127	78	ゴジラ-列島震撼-	13	52	-39
235	256	200	Wan Chai Connection	0	41	-41
236	217	215	魔法の雀士ほえほえボエミ	3	45	-42
236	48	149	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	59	101	-42
238	256	156	ストリートファイターII ムービー	3	46	-43
239	208	153	ロックマンX3	12	57	-45
240	195	262	麻雀海岸物語～麻雀狂時代セクシーアイドル編～	0	47	-47
240	188	84	海底大戦争	6	53	-47
240	220	268	大冒険～セントエルモスの奇跡～	0	47	-47
243	84	109	ウィザードリィVI&VII コンプリート	16	66	-50
244	233	85	クワァデリス	30	85	-55
245	259	207	バトルモンスターズ	0	56	-56
245	242	135	平成天才バカボン すずめ/バカボンズ	1	57	-56
247	264	94	湾岸デッドヒート	11	68	-57
248	249	210	グランチェイサー	1	59	-58
248	268	194	ファイブロ外伝 プレイジングトルネード	8	66	-58
250	234	32	ビクトリーゴール	3	62	-59
251	262	234	学校のコウイロわさ 花子さんがきた!	4	64	-60
252	205	102	テーマパーク	39	101	-62
253	237	227	熱血親子	0	63	-63
254	240	192	バーチャルバレーボール	0	64	-64
255	252	133	麻雀同級生 Special	13	82	-69
256	265	170	天地無用/ 皇皇魂3のCD-ROM for SEGA SATURN	24	94	-70
257	248	256	ドラえもん のびと復活の星	0	71	-71
258	223	47	超元貴～究極…男の逆襲～	14	86	-72
258	238	117	爆れつハンター	18	90	-72
260	231	76	MYST	26	99	-73
260	254	267	RACE DRIVIN'	0	73	-73
260	232	154	天地無用/ 魅理 (みみり)温泉湯けむりの旅	36	109	-73
263	251	128	輝水晶伝説アスタル	6	81	-75
264	250	212	バーチャレーシング セガサターン	6	82	-76
264	241	264	必殺/	6	82	-76
266	267	30	X-MEN	106	184	-78
267	272	59	ブルーシード 奇稲田秘録伝	49	128	-79
268	262	171	TAMA	0	81	-81
269	271	122	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	5	87	-82
269	259	112	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	5	87	-82
271	217	37	クロックワークナイト ～ペパルレ・チョコの大冒険・下巻～	1	87	-86
271	174	168	モータルコンバットII 完全版	1	87	-86
273	261	56	クロックワークナイト ～ペパルレ・チョコの大冒険・上巻～	4	94	-90
274	262	157	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突/～	0	91	-91
275	228	169	熊狼伝説3-通かなる闘い-	54	147	-93
276	269	137	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	13	109	-96
277	242	129	新・忍伝	3	102	-99
278	270	166	ダイダロス	4	104	-100
279	266	118	水滸演武	5	108	-103
280	272	107	GOTHA ～イスマイリア戦役～	5	109	-104
281	234	2	バーチャファイター	78	189	-111
282	244	238	ダークシード	1	125	-124
283	277	108	学校の怪談	12	160	-148
284	274	269	北斗の拳	2	152	-150
285	266	52	バーチャル ハイドライド	1	165	-164
286	247	83	シムシティ2000	26	192	-166
287	254	15	バーチャファイター リミックス	47	229	-182
288	276	132	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	11	237	-226
289	279	273	～制服伝説～プリティファイターX	9	241	-232
290	275	159	ドラゴンボールZ 真実闘伝	11	259	-248
291	280	111	闘神伝S	27	289	-282
292	276	42	リグロードサーガ	67	372	-285
293	284	164	ゲイルレーサー	12	326	-314
294	282	40	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	11	335	-324
295	281	142	結婚 ～Marriage～	18	382	-364
296	283	68	シャイニング・ウィズダム	46	501	-455

# Game 研究所

長い夏休みも終わり、季節は新学期。まだ休み気分での一みそが浮かれてる人はいないかな。そんな人はゲームで頭を使ってリフレッシュ!

■アーサーとアスタロトの謎魔界村 .....P90

■ハートビート スクランプル .....P92

## 基礎、応用テクニック&「大魔界村」モード攻略

### アーサーとアスタロトの謎魔界村

このページでは初心者でも分かる基本的な4つの攻略ポイントと、中級者向けの「大魔界村」モードを攻略。途中で詰まっている人もこれで安心。

発売日	発売中(8月30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	パズル
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	チャトルマウス
バックアップメモリ	1・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%

## アイテムの動きさえ把握できればクリアへの道はすぐ目の前だ

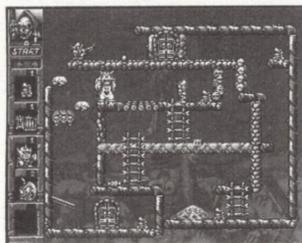
このゲームはさまざまなアイテムを組み合わせる仕掛けを作り、クリア条件を満たせば次のステージに進めるという極めてオーソドックスなパズルだ。しかしアイテムの配置や組み合わせがかなり複雑なため、最初はかなり難しく感じるだろう。

だが、今回紹介するポイントをし

っかり覚えて何度も挑戦してもらえば、その難しさは自然と楽しさに変っていくだろう。今回の攻略では3つのモードのうち、中級者向けとも言える「大魔界村」モードの30ステージ+5つのボーナスステージの解法を、要点を簡潔にまとめて紹介。これさえ読めばクリアは目の前だ。

### POINT アイテムの効果はこまめに確認

まずは面ごとに出てくるクリア条件を覚えること。ゴールメッセージが分かったらアイテムを配置する前にまずは効果を確認してみよう。そうすることにより、何から始めればよいかわかりやすくなる。ここまで済んだら、アイテムを1つ配置することにその効果と位置を確認して、実際にその配置で正しいか確認していくことが大切だ。



①とにかく1つ行動をするたびにボーナスをかけるクセをつけておこう

### POINT わからない所は無視して進む

このゲームはボーナスパズル(31面~35面)以外は初めからステージのセレクトができるので、どう考えても解けないステージは次の面を選び、その面をとばしてゲームを進めた方が効率が良い。少し進んでから再び挑戦してみるのも1つの手だぞ

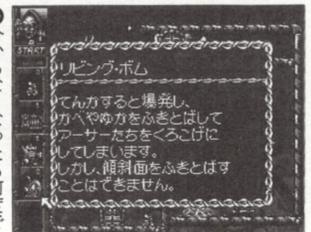


②気分を変えて次の面へ

### POINT アイテムの特徴を理解する

アイテムの効果が分からなければこのゲームは何も始まらない。そこで新しいアイテムが1つ出るたびにカーソルをあわせてCボタンを押せば、そのアイテムの効果が分かるので徐々に1つずつ覚えていこう。最初から配置されている中にも分からないものがあったら確認しよう。

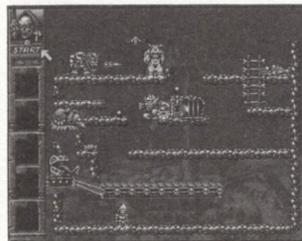
③分からなくなったら再度アイテムを確認しよう



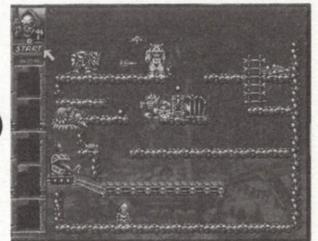
### POINT 配置の微妙な位置に注意

このゲームの中で一番重要かつ難しいポイントがこのアイテムの配置である。まずアイテムの選び方についてだが、一番最初に動かせるようなものを目印にして配置してみるといい。また、アイテムの向きを変えないと配置できない場所もあったりす

るので注意しよう。ほかに時間差でアイテムを動かす場合などは、制限時間にも気をつけること。下の写真はほんの一例にすぎないが、これら踏まえつつ、アイテムの配置を何度も確認しながらすすめていくといいだろう。



④トゲの位置がここだとアスタロトは魔魚の所までいかない



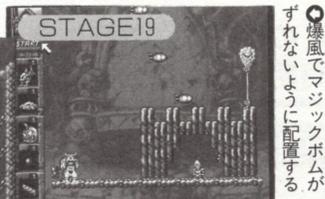
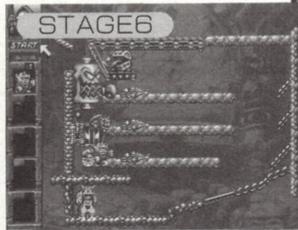
⑤こうするとアスタロトはちゃんと魔魚があるハシゴに向かっていく

# おとりアイテムにひっかかるな! 「大魔界村」全ステージポイント攻略!!

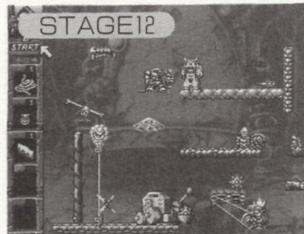
ゲームの難易度は「魔界村」「大魔界村」「超魔界村」の3つがあるが、今回はその中の「大魔界村」モードのボーナスパズルを含めた35ステージの、1面ごとの攻略法をアドバイスしよう。ちなみに「大魔界村」モ

ードでは、「おとりアイテム」というアイテムが出現する。これはクリアに必要なアイテムが中にまぎれて入っているもの。だまされないようにアイテムを配置しよう。

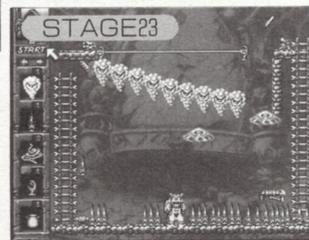
●ハンマーロックを上置き、ルシファーを下に配置する



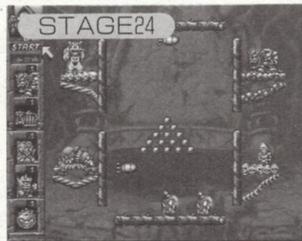
●爆風でマジックボムがずれないように配置する



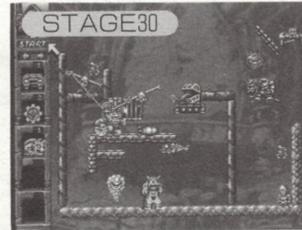
●ハサミは物が当たれば自動的に切る



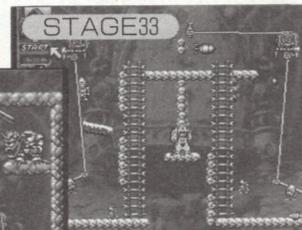
●このステージはたった1つのアイテムだけでクリアできてしまう。このようにできるだけ最短クリアを狙おう



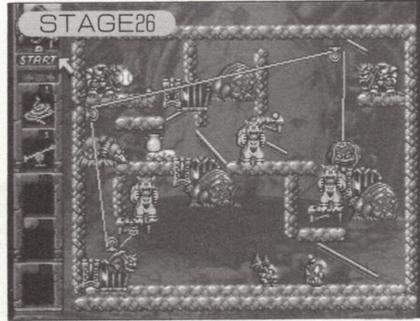
●マジックボムとリビングボムの2つのアイテムを完璧に配置できれば、かなりの広範囲の連鎖ができるし、おとりアイテムの見分けにも簡単になる



●シールドや一角獣の配置がちょっとしたでずれるとクリアできないぞ



●簡単そうだが、マジックボムの配置さえ分かってしまえば簡単  
●とにかく思うように動かない魔球が一番厄介なのだ。ポイントはコッカトリスの配置



クリア条件	クリアポイント
1 アーサーが一番下の扉に連れていく	像でアーサーを誘導し、鉛玉が置かれている下にルシファーと一角獣とレッドアーマーを配置し、リビングボムでアスタロトを倒す
2 人面岩をアスタロトにおみまいる	アーサーにハサミを使わせて人面岩をレッドアーマーに落とし、噴かせた火でリビングボムを爆発させ、人面岩を落とす
3 シールドにネットレスを与える	アーサーが立っているトラップ台にロープをつなげ、アスタロトにハサミを使わせてロープを切り、アーサーをトラップ台から下ろす
4 アーサーとアスタロトをやっつける	隙間が開いている場所の道を作り、鉄球が大男の下を通過するときに時間差で配置した魔球のパウンドでトラップ台を壊す
5 アーサーに像を与えること	アーサーを宝箱の魔法で浮かせてトラップ台を壊し、像を下に落としてアーサーをトゲで回復させ、像を取らせる
6 3匹の魔魚をアスタロトに与える	魔魚がアスタロトの所まですべり落ちていくように道を作って、ハンマーロックとガーゴイルと一角獣で魔魚をとばして落とす
7 アスタロトの上に卵を落とす	アーサーにハサミでロープを切らせて、人面岩を落とす。この時にコッカトリスの上に落ちるように斜めロックで調整する
8 アスタロトをトゲから救う	宝箱の魔法でアーサーを浮かせて、ルシファーのレバーを上にあげてやれば一角獣の動きが止まりアスタロトは助かる
9 アーサーが一番上の像を与える	アーサーを宝箱の魔法で浮かせてトゲで回復させ、肉で誘導しながらハシゴを登らせ、一番上の像を取らせる
10 アーサーを屋根裏まで行かせる	右下のアーサーのいる扉から屋根裏へ行けるので、左下のアーサーの目の前と右下の部屋を扉でつないで像を使い、アーサーを誘導する
11 アスタロトに魔魚を与える	右上のトラップ台をロープで人面岩とつなげ、アスタロトにロープを切らせ、ガーゴイルの火で魔魚をアスタロトの所まで落とす
12 トゲでアスタロトを刺す	投石機で投げた鉄球がハサミに当たってガストを切るように配置し、シールドの息でアスタロトを動かす
13 アスタロトを吹き飛ばす	アスタロトに肉を食べさせているスキに、アーサーは上まで上がって行きシーソーの力でリビングボムを落とす
14 アスタロトを燃やしてしまう	一番上のベルトコンベアの右側にピタリと斜めスチールを配置すれば、一発でレッドアーマーに鉛玉が当たる
15 アーサーとアスタロトに像と魚を与える	ティーポットでバルーンを動かし、歯車で魔魚を移動させて投石機の鉄球で像を動かせば2人に食べ物を与えられる
16 アーサーとアスタロトをやっつける	ヘルゼ/ワプをアスタロトの左側に配置し、ロープでつないだシーソーをグリーンモンスターのパウンドで動かす
17 アーサーに像、アスタロトに卵をあてる	魔魚でアスタロトをコッカトリスの下へ誘導し、アーサーはハシゴを登ってスライムのパウンドで像の所まで行かせる
18 アスタロトとアーサーを捕まえる	扉をアーサーの目の前と右上にセットし、アスタロトをハシゴを登らせて上で待機させておき2人をかち合わせよう

クリア条件	クリアポイント
19 アスタロトとアーサーを捕まえる	マジックボムを左の溝に2つ、その隣の溝に1つ配置して時間差の爆発で壁を破壊して道を作る
20 アーサーに像をすべり集めさせる	アスタロトを先にツボで封印しておき、2段目にアーサーを落としてハシゴを使って左、右、上の順で像を取る
21 アスタロトとアーサーを倒す	トゲ、シールド、ネットレスを使いアスタロトを魔魚の場所まで飛ばし一角獣のパンチで鉛玉をとばしてミミックを動かす
22 シールドにネットレスを与える	ハンドモンスター、滑車、人面岩をロープでつないでハンマーロックのパンチでカンオケを動かす。ネットレスはスライムで上に動かす
23 アーサーに画面左下の肉を与える	スライムを1つ、ガストの下にセットする。位置は3番目と4番目のガストの下で、高さは右のスライムの2つ分下のあたりに配置する
24 水銀玉をすべり画面の外に出す	リビングボム1つとマジックボム2つのアイテムを下の底に配置し、アイテム同士を連鎖爆発させて壁を取っ払ってしまう
25 アーサーが像を手に入れる	扉をアーサーの目の前と2つの扉が並んでいる場所の左側に配置し、アーサーを肉で誘導して像を取らせる
26 アスタロトをキングオークで吸い込む	ロープと人面岩を使い左下のアスタロトのトラップ台と右下のルシファーを同時に動かす、コッカトリスの隙間に魔球を通し壺を動かす
27 アーサーを画面下まで落とす	ガストをガーゴイルの火で飛ばしてハンマーロックに当たると、魔魚と同時にアスタロトが動くのでトゲを利用してソビを動かす
28 アスタロトとアーサーを捕まえる	アーサーはそのまま待機させておき、アスタロトを左の扉、2段目の右の扉、3段目の右から3番目の扉の順に移動させる
29 アーサーとアスタロトを燃やす	アーサーを宝箱の魔法で浮かせてからトゲでレッドアーマーの上に掛けて、ヒルダでソビを動かしてアスタロトを下まで誘う
30 アーサーとアスタロトに捕まえる	ルシファーと一角獣をリビングボムの左側に配置し、グリーンモンスターの下にシールドを配置してマジックボムで壁を壊す
31 アスタロトをトゲの家から出す	アーサーとアスタロトの目の前に扉を置き、アスタロトが扉から出た直後に宝箱を取らせて浮かせてしまう
32 アーサーを吊り橋から吹き飛ばす	アーサーの頭の上にリビングボムを1つ置き、残りのボムはレッドアーマーの像を取らせる
33 アーサーに肉を食べさせる	リビングボムをハンドモンスターとハシゴの間に配置し、アーサーの下に斜めゆきを置き、ハシゴを登らせて肉のところまで行かせる
34 アーサーとアスタロトを逃がす	アーサーの宝箱は人面岩を使い、アスタロトの宝箱はハンマーロックで落とす。コッカトリスのトラップ台はサマエルの重みで倒す
35 アスタロトにマジックボムを落とす	ミミックの上にコッカトリスとカマイタチ、シールドの前にグリーンモンスター、ガーゴイルの前にヒルダを置き、ハサミを使う

\*ステージ31~35は、30ステージを全てクリアするとプレイ出来るようになる。

休日の、女の子や友人などの出現チャート公開

# ハートビート スクランブル

休日に町へ繰り出しても女の子になかなか会えないこのゲーム。路頭に迷っている人のために女の子や友人が出現する場所と時期を一挙に公開だ。

発売日	9月6日
発売元	イマジニア
開発元	未発表
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	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップモリ	41・プレイヤー
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

## 休日の予定はこれでバッチリ! ホレた女の子を追いかけよう

学校でのイベントは基本的に強制でしか起こらず楽ではある。しかし休日は町へ出かけることや電話をかけることなどを含めて1つの行動しか行うことができなく、何も知らず

に効率よく女の子に出会うのは至難の業。そこで下記の出現チャートを参考にして、有意義な休日を過ごしてほしい。多くの女の子を追いかけようプレイボーイ気分を味わうのも。

### 強制イベントには注意

当然のことかもしれないが、女の子とデートをするとその1日は丸々潰れてしまう。狙っていない女の子からデートに誘われたら、断ることも必要。特にしのぶは学校で積極的



しのぶ狙いなければ切り捨てよう。かわいいそうだけど

1年目			2年目			3年目		
月日	場所	イベント内容	月日	場所	イベント内容	月日	場所	イベント内容
5/12-19	メカ	さやかと会話。誕生日を聞くことができる。	4/13	駅	恵子に会ってお茶。	4/11-12	メカ	おやっさんたちとサーキット見物。
5/12	病院	恵子の手伝い。	4/13-19	駅	しのぶに会う。	4/11-19	道場	鮎川にしこかれる。
5/25-6/9	病院	マリに相談。		道場	鮎川にしこかれる。	4/11-26	駅	恵子に会える。
	メカ	店の手伝い(以後、アルバイトができる)。		本屋	里美に会い、お茶をする。	4/18	メカ	さやかか4/19に劇場へ誘ってくる。
5/25-6/30	メカ	おやっさんバイク談話。	4/13-27	病院	恵子の手伝い。	4/19-26	メカ	おやっさんから5/3-5レースの誘い。
6/1-16	駅	徹とともにマリ、恵子に会う。	4/13	メカ	さやかを4/19に美術館へ誘える。	5/9-17	学校	封筒を持った律子に会う。
	メカ	さやかと6/23に買い物へ行く約束。	4/19-20	本屋	里美を5/3に演劇へ誘える。(告)	5/16	メカ	さやかか5/30遊園地に誘う。
6/1-23	図書館	里美がいる。	4/19-27	病院	マリと5/3にドライブの約束。	5/23	警察	律子5/31美術館へ行く約束。(封筒見る)
6/15-23	病院	恵子の手伝い。	4/19-29	メカ	おやっさんに誘って、さやかと会話。	5/30	メカ	バイト後、機械しりやをさせてもらえる。
6/22-23	自宅	さやか宅に電話、7/1に勉強の約束。	4/26-27	メカ	さやかのバツを免れる。	5/31	デパート	父の日のプレゼントを買っている恵子に会う。
6/22-7/7	駅	夏休み中、徹とバイクの免許を取る約束。	5/3-11	デパート	律子に会える。	6/6-14	本屋	律子、捜査課の試験で悩む。
6/23-7/14	メカ	さやかと、夏休みに伊豆旅行へ行く約束。	5/10-11	病院	ゆかりが入院してしまう。		本屋	里美の小説が入選。
	図書館	里美がいる。	5/10-18	メカ	ゆかりが入院してしまふ。	6/13-20	図書館	試験勉強中の律子に会う。
7/6-14	道場	夏休み中、合宿への参加を選択。		メカ	おやっさんキックリ腹で入院。	6/13-21	メカ	さやか6/27勉強の誘い。その後マリ来店。
7/13-14	メカ	おやっさんに免許のことを話す。	5/17	病院	さやかの買い物に付き合わされる。	6/20-21	学校	里美と6/26勉強する約束。(入選イベント見るコト)
9/7-16	メカ	さやかと9/23にデートの約束。	5/18-6/1	道場	鮎川にしこかれる。	6/20-7/12	道場	鮎川より夏合宿の誘い。
9/7-23	メカ	おやっさんにバイクを売ってもらう約束。(免)	5/24-6/1	メカ	おやっさんの退院日がわかる。	7/4	メカ	おやっさんの親友の命日。
9/7-29	図書館	里美が手帳を落とす。		本屋	里美から6/18に買い物誘われる。(告)	7/4-12	メカ	マリから海水浴の誘い。
9/14-29	駅	律子がいる。		病院	しのぶと里美、ゆかりの見舞いにくる。	7/5	メカ	おやっさんが新しいバイクをくれる。*
9/21-28	メカ	さやかか着かえている。	5/24-6/8	駅	徹と6/14にオルナイトムビーの約束。	7/12	駅	恵子から夏休み中ドライブ旅行に誘われる。(新日)
9/21-10/5	図書館	里美と10/6に勉強会の約束。	5/31-6/22	本屋	恵子と会話(誕生日を聞ける)。	9/5-20	学校	帰りに律子に会える。
9/10-10/6	病院	マリが映画に誘ってくる。	6/7-22	学校	律子に会える。	9/13-27	本屋	恵子、車のバッテリーがあがって困っている。
10/5-6	自宅	さやか宅に電話する、10/13に勉強の約束。	6/14-22	図書館	しのぶがバイトしている。	9/26-27	メカ	さやかか誕生日のプレゼントをねだられる。
10/5-13	メカ	徹がバイクを見に来る。(免)	6/14-22	メカ	さやかと6/29に買い物へ行く約束。	9/27-10/4	メカ	さやかと10/10試験勉強の約束。
10/5-20	駅	徹がナンパしている。		病院	ゆかりが、退院のあいさつにくる。	10/3-8	病院	マリから10/25にデートの誘い。○
10/12-26	病院	恵子に会える。		本屋	里美と6/26に勉強をする約束。	10/24-25	メカ	おやっさんにレーザーにならないうという。○
10/13-27	メカ	徹が新車を自慢する。		メカ	おやっさんがバイクを見てくれる。(日)	11/14-15	デパート	買い物している恵子に会える。
10/26-11/24	図書館	里美と会話(11/23、24日なら11/30に勉強の約束)	7/5-6	道場	律子が夏合宿に誘ってくる。	11/14-23	本屋	里美と11/28に勉強する約束。
11/2-9	警察	律子から11/17の剣道大会の誘いを受ける。	7/5-13	病院	マリが夏休み中へ誘ってくる。	12/6	デパート	恵子に12/16クリスマスの飾り付けを頼まれる。
11/3	メカ	バイクを売ってもらう。(免)	9/27	メカ	バイト後、おやっさんにおみやげを運ぶ。	12/5-20	メカ	さやかからクリスマスパーティーの誘い。
11/9-10	デパート	律子が胸にプレゼントを抱えている。	9/28	メカ	バイト後、さやかに呼び出される。	12/12-20	病院	マリがクリスマスプレゼントをくれる。
11/9-17	メカ	さやかと11/23にプラネタリウムへ行く約束。	10/4-5	メカ	さやかと10/12に勉強の約束。	12/13	メカ	さやかかちがくクリスマスツリーの飾り付け。○
11/9-24	駅	徹から「悪いホルシェ」について聞ける。(日)	10/18-26	学校	律子が11/2にプラネタリウムへ誘ってくる。		道場	弊屋。律子泣く。
11/16-24	メカ	マリがバイクの下見。その1		メカ	律子がポスターを持って参上。	1/15-17	道場	マリが落ちこんでいる。
11/23-24	自宅	さやか宅に電話すると12/1に勉強の約束。	11/3-16	駅	里美を11/23にデートに誘える。(告白まだ)	1/15-17	学校	里美から1/24に試験勉強の誘い。
11/30-12/1	メカ	親子ゲンカ目撃。		メカ	恵子から、11/16病院でのミニ運動会の誘い。	1/23-24	学校	落ちこむマリ。
12/1	メカ	マリ、バイクの下見にくる。(ケンカ優先)	11/3-9	メカ	マリが来店。	1/30	病院	マリ消える。
12/7-15	図書館	里美と会話(誕生日間or12/22映画の約束)	11/9-24	メカ	ばあさんが現れる。	1/30-2/7	メカ	さやかかエンジニアを目指す。
12/7-15	メカ	12/24クリスマスパーティーの誘い。	11/15-23	メカ	さやかから11/30に勉強の約束。	1/30-2/13	道場	律子がいる。
12/7-23	道場	1/15寒稽古の誘い。		メカ	徹来店。「黒いナズマ」情報。(さやか優先)	2/6-2/7	病院	マリから2/17水族館に誘われる。
12/8-23	メカ	冬休み中スキーへ行く約束。(パーティー優先)	12/6-21	病院	里美と11/29に勉強をする約束。		メカ	メカドック 駅:中央駅 図書館:図書館 道場:剣道場
12/14-15	駅	恵子に会える。	12/6-7	メカ	さやかから12/23に遊園地への誘い。		警察	警察署 宅:デパート
1/11-2/2	図書館	寒稽古と2/9に水族館へ行く約束。	12/6-21	病院	ゆかりが発作を起こして再入院。			イベント内容で、(免)は免許取得、(日)はバイクを持っていること、(告)は里美から告白を受けていること、(新日)は新車のバイクを持っていることが条件となります。
1/18-26	警察	寒稽古を出ていれば律子に会える。	12/13-21	警察	律子から冬休み中スキーへ行くこと誘い。			
	病院	マリに相談。	1/10-25	学校	恵子に会える。(事故っていないと以下○)			
1/18-2/2	駅	恵子に会える。	1/10-16	デパート	律子の誕生日が判明。			
2/1-2/9	病院	マリか2/11スキーに誘ってくる。	1/17-25	駅	恵子に会い、お茶をする。			
2/1-2/16	駅	帰宅後、徹から2/22へ誘われる(日)。	1/24-2/1	病院	恵子とさやかか対決。(事故っていないと以下*)			
2/8-2/16	デパート	恵子、義理チョコを大量に買い込む。	1/31-2/1	病院	マリから2/7ドライブ旅行に誘われる。○			
2/8-2/16	メカ	さやかからバレンタインのチョコをもらう。		メカ	さやかから2/7温泉旅行の誘い。*			
2/15-2/23	メカ	さやかから3/2勉強会の誘い。	2/7-8	病院	恵子から2/15美術館への誘い。*			
2/22-23	図書館	里美から3/1勉強の誘い。	2/7-22	病院	里美、カセをうつされる。○			
3/1-8	駅	帰宅後徹から3/22ツリングの誘い。(日)	2/14-22	メカ	マリ来店。(※と内容異なる)			
3/8-9	駅	律子に会える。	2/21-26	病院	リハビリ、ギプスが取れる。*			
3/8-23	図書館	里美から、春休みに美術館への誘い。	2/21-3/8	駅	律子に会える。*			
	メカ	さやかから、春休みに映画の誘い。	2/22-3/1	本屋	里美と3/1勉強する約束。			
3/15-23	道場	マリから、春休みに遊園地に誘ってくる。	2/28-3/8	病院	マリに相談。○			
	学校	律子に会える。	2/28	メカ	さやかとおやっさんが警署から帰ってくる。			
			3/7-15	病院	リハビリ。*			
			3/14-22	病院	マリから春休みに遊園地への誘い。○			

### ここが運命のわかれ道

最大の分岐点は免許を取りバイクを購入するまで。バイクを買い逃すと攻略できない女の子もいるのだ。免許を取ること自体はさして問題はないのだが、メカドックでおやっさんに9万円でバイクをゆずってもらうのが大変。バイク購入期限まではバイトのみに精をだすようにしましょう。

# SEGA

セガコンシューマソフト  
研究開発本部  
全面協力

良質のゲームを世に送りだす、セガCS開発者の情報満載のこのコーナー。今回は、人気の連載O'KEY!氏のポエムを、スペシャル版でお届け!

## ★ CS開発室日記 第5回

### 開発者って、自分の作ったゲームはプレイする?

毎回、開発者の本音の部分の部分をポエムに託し、読者のみんなに届けてくれるO'KEY/氏。そのO'KEY/氏が、本誌17号に寄せてくれた一編の詩に対し、質問が届いた。

「O'KEY/氏のポエムの中に“作ったゲームは箱の中”とありましたが、開発スタッフのみなさんは、自分の作ったゲームはプレイしないのでしょうか。この質問をくれたのは、兵庫県の竹内清クン。さっそくO'KEY/氏に、聞いてきたぞ。

本当は、やらないなんてことはないです。それどころか、開発者はずっとプレイし続けます。開発中は、自分の納得がいくまでプレイしておもしろさを追求します。完成後は、もっともそのゲームに精通した人として、バグがないかデバッグを兼ねてプレイするわけです。この期間が、自分の作ったゲームを一番プレイする時期ですね。

そして発売後になると、もはや自分自身がプレイをすることよりも、ゲームを買ってくれた人の評判に聞き耳をたてるようになってきます。だから、自分の“作ったゲームは箱の中”になってしまうわけなんです(笑)。とはいっても、セガのCS開発室内では、「NIGHTS」や「パン

ツァードラグーンツヴァイ」などは、飽きのこないゲームとして発売後もプレイする人が多かったですね。これらのゲームは開発者自身の評価も高く、社内でも長い間ハイスコアアタックなどが盛り上がっていたんですよ。

じつはO'KEY/氏は、チーム・アンドロメダの一員として「パンツァードラグーンツヴァイ」の開発に携わった1人。開発者として、自分の作ったゲームに対する愛情を一杯に込めて語ってくれたのだ。それでは最後に、O'KEY/氏のポエムだ。

### O'KEY!スペシャル

#### 「遊びという仕事の下で」

会社でゲーム。これ仕事。  
自宅でゲーム。これ遊び?  
遊んでいても、くつろげない。  
遊びも仕事じゃ、こりゃ辛い。  
仕事も遊びに…なるわけないか。

#### 「親心」

街を歩けばいつも気になる、  
手掛けたソフトの店頭価格。  
見たら悲劇の中古の山積み。  
中古販売ランクNO.1/  
嬉しいのやら悲しいのやら。

### 「これはオモシロイ!」開発者の好きなゲームは…

つぎの読者からの質問は、静岡県  
の池ヶ谷和宏クンの「CS開発室の  
みなさんが、今までにプレイしたゲ  
ームのなかで“こいつは最高にオモ  
シロイ”と思ったゲームはなんです  
か(家庭用、業務用等を問わず)?  
ぜひ本音で聞かせてくださいね」と  
いうものだ。セガのゲーム開発ス  
タッフが“こいつは最高にオモシロ  
イ”と思っているゲームなんて、池ヶ  
谷クンでなくても知りたいよね。今  
回は1つ目の質問に引き続き、

「パンツァードラグーンツヴァイ」  
を開発したチーム・アンドロメダの  
面々に聞いてみたぞ。

近藤智宏氏(プロデューサー)…「ザ  
ナック」。

二木幸生氏(世界観など、メインの  
企画を担当)…「大航海時代」北極  
経由でヨーロッパに初めて到達した  
ときの喜びがたまりません。

やまかつ氏(メイン企画)…「ファン  
タシースター」当時1ユーザーと  
して「IIのアイデア募集」なんて企  
画に応募して入賞したことが、セガ  
に入社するきっかけだったのかも。  
竹下英敏氏(メインプログラマー)  
…「ゼビウス」

須藤順一氏(メインプログラマー)  
…「スペースハリアー」

楠木学氏(メインデザイン)…「ド  
ラゴンクエストI」和製ロールプレ  
イグとしては、初めてプレイした  
ソフトだったので。

吉田謙太郎氏(メインデザイン)…  
「エフゼロ」

今回質問に応じて、誌面に登場し  
てもらった7人以外のスタッフの答  
えも、総じて少しばかり古目のゲ  
ームが多かった。やはり“こいつは最  
高にオモシロイ”と思えるゲームっ  
て、ゲームに初めて触れたころのも  
のになりがちということなんだろう  
か。きつと読者のみんなにとつて  
も、“自分が最高にオモシロイ”と思  
えるゲームは、ゲームをプレイしは  
じめたころのものじゃない?

しかしセガ製のゲームや、自分が  
制作したゲームをあげた人がいない  
のは、ちょっぴり意外な結果かな?



①「パンツァードラグーンツヴァイ」と答えた人が1人もいないのは意外?

### CS開発室からのプレゼント

\*締め切りは  
9月19日です。

今回のプレゼントは、まだして  
もアメリカ製のものを2つ。1つ  
目は「パンツァードラグーンツ  
ヴァイ」発売記念のステッカー。そ  
してもう1つはマスターシステ  
ム用のゲームソフト「STREET  
S OF RAGE」もどちらも貴  
重な品だけに、1名様へのプレ  
ゼントだ。希望者は、欲しいほうの  
番号を書いて、右のあて先まで。

①「パンツァードラグーンツヴァイ」ステッカー…1名



②マスター  
システムソフト  
「STREETS  
of RAGE」  
1名

### 開発者への質問募集中

「SEGA CS開発室日記」で  
は、読者のみんなの参加を大募集  
中。セガでコンシューマ用のゲ  
ームを開発しているスタッフに聞き  
たいことがあったら、日常生活か  
ら開発したゲームに関することま  
で、なんでも受け付け中だよ。そ

の他にも、このコーナーに対して  
の感想なども送ってほしいな。

応募方法は、ハガキにキミが聞  
きたい質問と、住所、氏名、年齢、  
職業、電話番号を明記のうえ、下  
のあて先まで送るだけ。みんなか  
らのユニークな質問待っているよ。

あて先

〒105 東京都港区東新橋1-1-16

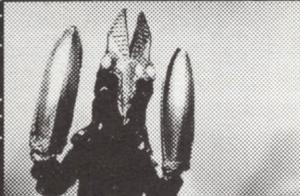
TIM サターンFAN編集部「SEGA CS開発室日記」係

# ULTRAWORLD



おなじみのウルトラ戦士21人が勢揃い!!

# MONSTERSWORLD



全登場怪獣・宇宙人126体を徹底分析!!

# STORIESDIGEST



ウルトラマン39回、ウルトラセブン49回の全ストーリーをダイジェストで紹介!!



セガサターン版データベース

「ウルトラマン図鑑」は  
5つのステージで  
構成されています。

# ULTRAMAN



身長、体重から必殺技までウルトラマンのすべてがわかる!!

# ULTRASEVEN



ウルトラマン同様、ウルトラセブンのパーソナルデータ満載!!

# 勇者 燦めく.....

誕生から30年。戦後最大のヒーロー、動画で甦る!

セガサターン版 データベース

# ウルトラマン図鑑

セガサターンムービーカードをお持ちの方は、  
高画質・フル画面で名場面を再生できます。

好評発売中!! 価格6,800円(税別)

©1996 円谷プロ ©1996 講談社

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

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

発売元  
**講談社**

問い合わせ先: 講談社 販売開発部 TEL.03-5395-3631

★★サターン版ついに完成!!★

# 連続対戦攻略

## 第1回



「ZERO2」ゲームシステム徹底解析  
全18キャラ基本戦法&必殺技コマンド完全掲載

そしてサターン版  
オリジナル要素とは!?



ファン待望のサターン版『ストリートファイターZERO2』の発売日まで、ついにあと1週間。今回は対戦攻略編の前哨戦として、『ZERO2』のゲームシステム解析と各キャラの基本的な戦いかたを紹介していこう。

発売日	9月14日	C D 枚数	1枚
発売元	カプコン	複数プレイ	2人同時
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	8・プレイデータ
ジャンル	格闘アクション	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	100%

# ストリートファイターZERO2

このコーナーでは前作「ストリートファイターZERO」と「ZERO2」との相違点を再チェックしていこう。まず新キャラクタが5人増え、前作では隠しキャラクタだった3人を初めから選ぶこ

とが可能になった。またサターン版だけのオマケとして、キャラクタを選ぶときに押すボタンでカラーが変わり、業務用では選べなかったオートガード専用カラーもノーマルで選べるようになった。

●キャラを選ぶときに押すボタンで、計6つの配色が選べる



●新キャラさくらをはじめ、懐かしい顔も新たに登場!



### CHECK 1 『ZERO2』最大の新要素、オリジナルコンボシステム

「ZERO2」で導入されたオリジナルコンボとは、その名の通り方向ボタンと攻撃ボタンの組み合わせで独自の連続技が作れるというシステムだ。スーパーコンボゲージがレベル1以上のときに、

パンチ2つ+キック1つ(逆でも可)を同時に押すとオリジナルコンボゲージが現れる。このゲージが消えるまでの間に入力した技が相手にヒットすれば、それがすべて連続技として成立するのだ。



●発動すると画面が暗転。ジャンプ中でも出せる



●技を出しているとき以外は強制的に前進する



●技に隙がなくなり、攻撃が連続で決まるように

### オリジナルコンボの簡単な特徴

オリジナルコンボは相手と密着に近い状態で発動させた場合、相手をのけぞらせる効果がある。ジャンプ攻撃から着地で発動させれば連続技にすることも可能だ。発動中はほぼすべての技にキャンセ

ルガかかるうえ、しゃがみ強キック等のダウン技で空中に吹き飛んだ相手にも攻撃することができる。またサマーソルトなどの溜め系の必殺技も、発動中は一瞬溜めるだけで簡単に出来るようになる。



●近距離で発動すると、相手は一瞬無防備状態になる



●空中に吹き飛んだ相手にも攻撃が連続ヒットする

### CHECK 2 ZEROコンボがない?

弱、中、強の攻撃を基本技から基本技でキャンセルして連続技にするZEROコンボが、その驚異的な威力から大幅に削減されてしまった。ZEROコンボが可能なのはガイ(立ち中パンチ~立ち強パンチ)と元(喪流の基本技)の2キャラだけだが、弱攻撃を連打すると連続技になる連打キャンセルや、リュウの連続技の一つのしゃがみ弱パンチ~立ち中パンチ等の目押しキャンセルは可能だ。



●基本技でのキャンセルが効くZEROコンボが大幅に削減

●ZEROコンボが可能なのはガイと元の2人のみだ

### CHECK 3 2種類のZEROカウンター

相手の攻撃を受け流して反撃するZEROカウンター。前作では1種類だったが、今回はパンチとキックの2種類になった。キャラ

クタにより性質は異なるが、パンチはアッパー系の対空技、キックはしゃがみ強キック系のダウン技になるので状況で使い分けたい。

#### ←↙↓+Pは対空技



●パンチZEROカウンターは、相手の飛び込み攻撃に有効

#### ←↙↓+Kは足払い



●キックZEROカウンターは、地上の攻撃に対して効果的

### CHECK 4 オートマチックモードの仕様が変わった

#### 仕様変更① オートガードが無制限に

相手の攻撃を自動的にガードしてくれるオートマチックモード。オートガードを選ぶと体力ゲージが緑色になる。前作では回数制限があったが、今回はそれが無い代

わりに、基本技をガードしただけでも体力が減るようになった。さらに必殺技だと減りはマニュアル時の2倍になる。ただし体力がゼロの場合、基本技では削れない。

●しゃがみガードする相手に、しゃがみ崩して攻撃しても!



●しゃがみガードしたままの状態でも強引にガードしてくれる

#### 仕様変更② イージースーパーコンボの弱体化

前作では「強すぎる」等の声も多かったイージースーパーコンボが弱体化した。同威力のパンチとキック(弱パンチ+弱キック等)を押すと発動するが、無敵時間が

極端に短くなり、前作同様に基本技からのキャンセルもできない。また空中ガードされるようになったので歩いて近付き、相手の反撃を誘って出す戦法が困難になった。

●前作のイージースーパーコンボは空中ガード不可能だが



●今回はガードが可能だ。これならオートガードでも納得?

# ZERO2 SYSTEM

## 対戦の要! スーパーコンボゲージシステムを徹底CHECK!!

スーパーコンボゲージは対戦の要と言うべき重要な要素で、相手に攻撃を仕掛けたり、攻撃を食らうとゲージが増えていく(空振りでも増える)。必殺技や通常技など攻撃法によって増加量は異なるが、前作と違い相手の攻撃をガードした場合はゲージは増えない。

スーパーコンボゲージがレベル1以上溜まるとスーパーコンボ、オリジナルコンボ、ZEROカウンターがそれぞれ使えるようになる。これらの攻撃を的確に使いこなすことが勝利への鍵となる。



◎攻めた方が有利なのだ



◎攻撃を受けても増える

### スーパーコンボゲージを効率よく増やすには?

スーパーコンボゲージは手数が多いほどゲージが増えるシステムなので、飛び込み攻撃からの連続技をひたすら繰り返せば比較的簡単にゲージは溜まる。だが相手も黙ってガードし続けてくれるはずがない。そこで遠距離で隙の少ない必殺技を空振りしたり、飛び道具で牽制し続けてゲージを増やすといった工夫が必要になる。また必殺技を空振りする際に、基本技を空振りキャンセルして必殺技を出せばなお効率がいい。



◎技のモーション中に必殺技を入力



◎すると出かきりがキャンセルされ必殺技が出る

### スパコンゲージ活用術 1 基本技からのキャンセルが強力 スーパーコンボ

スーパーコンボは当然ながら与えるダメージが必殺技よりも大きく1キャラクタにつき2~3種類ずつ持っている。ゲージがレベル2以上溜まっているときは、スーパーコンボの入力時に押すボタン

の数でレベルを1~3まで任意に選択でき、レベルが高いほど攻撃力やヒット数がアップする。また発動時の画面暗転後は、スーパーコンボを仕掛けた側が相手より一瞬だけ先に動ける特性がある。



◎スーパーコンボの暗転が解けた直後は、仕掛けた側が若干有利になっている

#### スーパーコンボ活用例 基本技からのキャンセル

攻撃力とヒット数が魅力のスーパーコンボだが、コマンド入力に必要な時間が単純に見ても必殺技の倍。相手の隙に単発で狙うには適していない。そこで、何かの基本技からキャンセルすれば、リスクは基本技だが威力はスーパーコンボと、最小限のリスクで狙える。



◎基本技にキャンセルをかけると

◎リスクが少ないうえに威力も高い

#### スーパーコンボ活用例 無敵時間を利用する

単発で狙うのが難しいスーパーコンボだが、一瞬の無敵時間や画面暗転後に先に動けることを利用することで、起き上がりにも攻撃を重ねてきた相手への一発逆転技として狙うことが可能だ。起き上がり時なら、キャラが移動しないのでコマンド入力も楽に行える。



◎起き上がりにも技を重ねる相手に

◎無敵時間を利用してカウンター

### スパコンゲージ活用術 2 強烈なラッシュ攻撃も反撃可能 ZEROカウンター

相手の攻撃を受け流しつつ攻撃するZEROカウンター。スーパーコンボゲージがレベル1以上溜まっている状態で、相手の攻撃をガードした直後にコマンド入力を開始すると発動する。1回で1レベルを消費するZEROカウンターには、対空性能が高いパンチZEROカウンターと、地上戦でダウンを奪うキックZEROカウンターの2種類があるが、中には相手の背後へ移動するだけなどの特別な性質のZEROカウンターを持つキャラクタもいる。また、ZEROカウンターはボタンの強弱による性質などの違いはない。



◎相手の攻撃をガードした直後



攻撃をガードした瞬間

◎コマンド入力を完成させれば



方向ボタンを下まで送る

◎ZEROカウンターで反撃

### ZEROカウンターはこんな時に有効だ

- 1 連続ガードからの脱出**  
スーパーコンボでの露骨な削りや、弱攻撃で固めてからの選択攻撃に対してなど、自分が追い込まれる可能性のある攻撃を未然に防ぐための基本的な使いかたの一つ。
- 2 ジャンプ攻撃を迎撃**  
対空技の出が遅いキャラクタや、めくり狙いの飛び込み攻撃を迎撃するために使う。ZEROカウンターはダウン回避ができないので攻撃に転じたい場合は特に効果的。
- 3 連係攻撃への威嚇**  
相手の得意な連係攻撃にZEROカウンターで反撃することで、「こいつにはこの連係攻撃は通用しない」と思わせて、相手の攻撃パターンを狭めるために使う。
- 4 最後の決め手**  
あと一撃で勝てる場合に効果的な使用法だ。自分からはなるべく攻め込まずに待ち、一発逆転の可能性を消す。焦りからの単純な攻撃を見抜ければ勝ったも同然だ。

## サブコンゲージ活用術 ③ 隙を見抜いて光れ! 決まれば一撃必殺オリジナルコンボ

「ZERO2」最大の新要素のオリジナルコンボは、一定の時間内なら連続して攻撃ができるシステムだ。発動中は攻撃動作が速くなり、その攻撃の戻りをいろいろな技でキャンセルができる。この特徴を活用して、効率良く連続攻

撃を決めることで、たとえレベル1でもスーパーコンボを遙かに超えるダメージを奪える。また、発動した瞬間に無敵時間が存在したり攻撃を食らって空中に吹き飛んだ相手をさらに追撃できるなど、連続技に必要な不可欠な要素も多い。



●発動時の無敵時間で飛び道具をすり抜けることもできる!



●オリジナルコンボ中は、攻撃の戻りにもキャンセルが効く

### オリジナルコンボは一長一短

オリジナルコンボは独自の連続技を作れる以外に、コマンドが3ボタン同時押しと簡単なため相手の行動に即反応でき、決める技を選べばスーパーコンボ以上のダメ

ージをも奪える自由度の高いシステムだ。逆に一度発動したらゲージを使い切るまで強制的に前進するので、最初の攻撃をガードされたり背後を取られると致命的だ。

●相手の行動に合わせ、すぐ発動できる



●発動中に背後を取られると大ピンチ!

## POINT 1

### オリジナルコンボで最大のダメージを奪うコツ

#### 発動時 基本技で相手を浮かせる

オリジナルコンボといえど連続技。最初の攻撃が当たらなければ意味がないので、リーチの長い技や突進技、攻撃判定発生の速い技を最初に仕掛ける。ダウン効果のある技なら、ヒット後に空中連続技を決めることができるので積極的に狙いたい。発動時にガードしている相手には、地上ならしゃがみガード崩し技を、空中からなら飛び込み攻撃と思わせてのしゃがみキック系のダウン技が有効だ。いったん発動したらとにかく最初に相手を浮かせることを考えよう。



●空中からは飛び込み攻撃と見せかけて  
●しゃがみ強キックなどで浮かせる

#### 発動中 基本技より必殺技を使う

オリジナルコンボ発動中にはいろいろな技が決まるが、基本技のほとんどのダメージがコンボ修正値という数値になるので、威力が半減してしまう。コンボ修正値とは、攻撃を連続でヒットさせた場合、本来のダメージから一定の数値を引いた値になるシステムの一つだ。この影響を最も受けるのがオリジナルコンボなのだが、必殺技に関してはコンボ修正値はない。発動中は技の性能自体UPしているの、適当な基本技よりも一発が痛い必殺技を確実に決めたい。



●痛くない基本技でヒット数を稼ぐより  
●1発が痛い必殺技でダメージを奪え!

#### 発動後 終了後も攻撃は決まる

オリジナルコンボの持続時間が切れる直前に出した技は、終了後も攻撃の戻りをキャンセルできたり、空中連続ヒットの特性が残る。この特性が時間終了後まで持続しているということは、この瞬間に空中連続ヒットする必殺技を決めれば、コンボ修正値のない本来のダメージのまま相手を攻撃できることになる。連続ヒットする特性の必殺技を持つキャラクタなら、この特性を最大限に利用できる。また、そうでないキャラクタもここで必殺技を狙って損はない。



●持続時間が切れた直前に決めた技から  
●ダメージ修正のない必殺技で追加攻撃

## POINT 2

### オリジナルコンボ失敗時にはどう対処すべきか

#### 失敗パターン ①最初の技がガードされた

発動後に攻撃がガードされたときは、しゃがみガード崩し技としゃがみキック系の攻撃との選択攻撃を仕掛ける。もし選択攻撃に組み込んだ技より速い技で迎撃しようとする相手には、少し前進して

から迎撃に出した攻撃を無敵必殺技で潰してやろう。持続時間中に必殺技でひたすら相手の体力を削ったり、発動中の早いうちにわざと反撃を食らい、スーパーコンボゲージを残す手段も悪くない。

#### 失敗パターン ②反対側に相手がいる

発動中に何かしらの形で相手に背中を向けてしまった場合、そのまま高速前進を続けて少しでも相手との間合いを離すのが堅実な方法だ。このとき焦ってしゃがんでしまうと、前進しなくなるので注

意。一部のキャラクタは、特定の技を使うことでオリジナルコンボ発動時の位置関係に戻すことも可能だ(右の写真参照)。堅実ではないが、相手にとっては奇襲に近い攻撃なので狙う価値は十分ある。

最初の技をガードされた

前進して技を誘う

必殺技で反撃



●最初の技をガードされたら選択攻撃を狙いつつ  
●少しだけ前進して、相手の反撃を誘ってから  
●無敵必殺技を決めてそのまま連続技に持ち込め

反対側に相手が

突進技があれば

奇襲も可能



●背中を向けてしまっても特定の技を使うことで  
●自分のいた位置とは関係なしに奇襲をかけつつ  
●発動時の位置に戻せるが大ダメージは望めない

# ZERO2 SYSTEM

## 戦いの流れを変えるダウン回避システムをCHECK!!

ダウンする攻撃を食らった直後から地面に着地するまでにコマンド入力をする事で、地面に着地した瞬間に、前転しながら体勢を立て直す動作がダウン回避技だ。この技は起き上がりへの選択攻撃や攻撃の重ねを回避できる利点がある。またダウンはしないが吹き飛ばされる攻撃や、空中ガード後などにもダウン回避はできるので覚えておくといいだろう。



### ダウン回避可能な攻撃、不可能な攻撃

基本技や必殺技などの攻撃に対してのダウン回避は効果的だが、「ZERO2」では投げ技やスーパーコンボ、ZEROカウンターに対してはダウン回避ができなくなっている。しかしオリジナルコンボの場合はどんな連続技を食らっても連続技を構成するものが基本技と必殺技なので回避できる。



### POINT 1

ダウン回避技は、ボタンの強弱によって転がる距離を調整することができる。強が最も転がる距離が長く、弱はその場で1回転して体勢を立て直す。中はその中間。前転中は投げ技での攻撃を無効化できるので、投げ技のタイミングをダウン回避ですらして、逆に攻撃を仕掛ける戦法も有効だ。



### ダウン回避の強弱を知る

#### ダウン回避・弱

その場から攻撃を仕掛ける場合に有効なダウン攻撃で、近付いてくる相手への牽制や、近距離からの選択攻撃を躊躇させるのも可能。



#### ダウン回避・中

起き上がり攻めを避けつつ近距離戦に持ち込むのが効果的だ。ダウンする攻撃から飛び道具をキャンセルで狙う相手には極めて有効。



#### ダウン回避・強

主に画面端から起き上がり攻めを避けつつ、立ち位置を変えるのに重要なダウン回避だ。空中ガード後の形勢逆転狙いにも使える。



### POINT 2

ダウン回避が可能な技で相手を転ばせた場合は、むやみに起き上がりに攻め込まず、地上で相手のダウンを確認するまで様子を見るといい。ダウン回避で転がってきた場合は足払い系の攻撃ですぐに

### 相手のダウン回避に有効な攻撃

反撃をする。必殺技へキャンセルをかけて大ダメージを奪えば、うかつにダウン回避をできないはずだ。相手が完全にダウンしたのを確認してからでも、起き上がりへの攻めは遅くはないので焦るな。



### サターン版 オリジナル要素を一部紹介!

トレーニングモード以外明らかにならなかったサターン版「ZERO2」のオリジナル要素だが、今回追加モードの一部が公開されたので紹介しよう。一つは前作「ZER

O」も含めたオフィシャルイラストを収めた「イラストレーションズ」。全部で100点が収録されている。



上はトレーニングモードの画面

### サバイバルモード

そしてもうひとつ追加されたゲームモードが、全18人のCOMキャラと1本勝負で戦い抜いていく、業務用最新作「ALPHA」と同じ内容の「サバイバルモード」だ。全試合を通して自分の体力ゲージは1本限



最初のステージは敵も弱く、体力の回復量も大きいが...

り。減ったゲージはクリア時に一定量回復するが、KOされればその場でゲームオーバー。また溜まったスーパーコンボゲージを次のステージに持ち越せるのも特徴だ。



18人全員を倒せばクリアだ

- MODE SELECT
- ARCADE MODE
- VERSUS MODE
- TRAINING MODE
- SURVIVAL MODE
- OPTION
- BACKUP
- ILLUSTRATIONS

# ZERO2 CHARACTERS

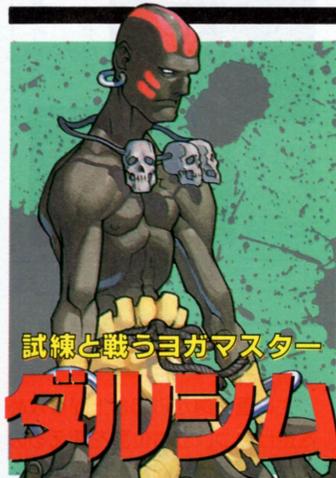
## 登場全18キャラの基本戦術を指南!

ここからは全18キャラクタの必殺技コマンドと、その必殺技を織り交ぜたキャラクタごとの、全般

的な基本戦術について極めて簡潔に解説していこう。必殺技のコマンドや基本戦術を頭の中に叩き込

んでから、1週間後の発売に向けて各自イメージトレーニングをしたり、ゲームセンターで練習した

りするのもいいだろう。業務用とは若干の違いがあるので、それを探してみたりするのもいいかも。



試練と戦うヨガマスター  
**ダルシム**

ロシアの赤きサイクロン  
**ザンギエフ**

あの人に会うために  
**さくら**

リーチのある基本技を使って遠距離から戦うのが基本戦法だ。相手の接近を未然に防ぐため、立ち中パンチ等で牽制するのが有効。ヨガファイアは隙が大きく飛び込まれる危険性が高いので注意したい。近距離戦が得意ではないので、しゃがみ中キックキャンセルヨガファイアで間合いを離すのが得策といえる。対空には、立ち強キックの膝やZEROカウンターが有効だ。

何がなんでも相手に近付いてスクリューパーイルドライバーを決めるのが基本戦法だ。飛び込み攻撃やパニシングフラットで飛び道具を消しつつ近付くのも有効。中距離なら立ち中キックで牽制しつつ、しゃがみ強キックでダウンを奪うなど、どこからでも近付くきっかけを作っていく。対空技はダブルリアットが安定しているが、ヒット後の隙が大きいのでダウン回避からの反撃には注意したい。

素早い動きと出の速い基本技で相手にプレッシャーを掛け、隙を見て連続技を決めるのが基本戦法だ。近距離ではしゃがみ弱キックで相手を固め、投げ技やダウン技での選択攻撃やキャンセル強咲桜拳で一気にダメージを奪う。中距離では立ち強キック等で牽制しつつ、基本技キャンセル波動拳や春風脚で相手を押さえ込む。対空技には、咲桜拳よりも空中ガード不可能なしゃがみ強パンチがお勧め。



燃やしてダ  
ウンを奪える  
ヨガファイア

ジャンプ後  
の奇襲になる  
ドリルキック

飛び込みの迎撃  
技には、ヨガイン  
フェルノが効果的

### ダルシム必殺技コマンド表

ヨガファイア	↓↘→+P
ヨガフレイム	→↘↓↙←+P
ヨガブラスト	→↘↓↙←+K
ヨガ テレポート	→↓↘(←↓↙) +PかK×3同時
ヨガ インフェルノ	↓↘→↓↘↘ +P×1~3
ヨガ ストライク	↓↘→↓↘ +K×1~3



スクリュ  
ーパーイル  
ドライバー  
の主力武器だ

飛び道具を  
消せるパニ  
シングフラッ  
ット

F.A.バスター  
は破壊力抜群ノ

### ザンギエフ必殺技コマンド表

ダブル リアット	P×3同時押し (K×3同時押し)
スクリュ ーパーイル ドライバー	方向ボタン1回転 +P
フライング パワーボム	方向ボタン1回転 +K
パニシング フラット	→↓↘+P
ファイナル アトミックバスター	方向ボタン2回転 +P×1~3
エアリアル ロシアンスラム	↓↘→↓↘ +K×1~3



咲桜拳はキ  
ャンセル連続  
技に最適な技

しゃがみガ  
ードは→+中  
キックで崩せ

S.コンボの春一  
番は立ちガード不可

### さくら必殺技コマンド表

波動拳	↓↘→+P
咲桜拳	→↓↘+P
春風脚	↓↙←+K
真空波動拳	↓↘→↓↘↘ +P×1~3
乱れ桜	↓↘→↓↘ +K×1~3
春一番	↓↙←↓↙← +K×1~3

※コマンド表のPはパンチ、Kはキックを表します。コマンドの入力方向は、すべて自分が右向きの場合のものです。

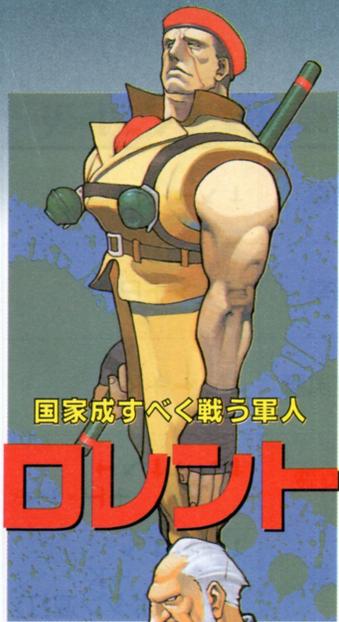
# ストリートファイターZERO2

## ロレント必殺技コマンド表

パトリオット サークル	↓↘→++P
スティンガー	→↓↘+K+K
メコンデルタ アタック	P×3同時押し +(着地後)P
メコンデルタ エアレイド	↓↙←+P+P
メコンデルタ エスケイプ	↓↙←+K (+P or K)
ティクノー プリズナー	↓↘→↓↘→ +K×1~3
メイン スイーパー	↓↙←↓↙← +P×1~3



●離れた相手を一瞬のうちに吊り上げるティクノープリズナー



国家成すべく戦う軍人

# ロレント

攻撃判定の強い基本技とトリッキーな動きの必殺技から連続技を狙っていくのが基本戦法だ。しゃがみ中パンチで牽制しつつ、ハイジャンプからの連続技のチャンスを待つ。飛び道具を持つ相手なら、スティンガーで飛び道具を相殺するのもいいし、画面端ならメコンデルタエアレイドの後転で避けることも可能だ。相手の飛び込みは立ち中パンチで迎撃しつつ接近し、しゃがみ弱パンチからのキャンセルパトリオットサークルで一気にダメージを奪え。



冷酷無情の暗殺者

# 元

基本技でのZEROコンボが可能な喪流と、攻撃力が高く、トリッキーな技が多い忌流をどう組み合わせるかが重要だ。喪流なら立ち中キック、忌流ならしゃがみ中キックでの牽制を基本に、忌流での飛び込みから流派変えをし、喪流のZEROコンボを決めるのが基本戦法だ。対空技は喪流は逆瀧、忌流はしゃがみ強キックが有効で、喪流のしゃがみ強キックでダウンを奪ったり、忌流の蛇穿や徨牙で、相手を惑わせつつ一気に近づく戦法も覚えたい。



●喪流のZEROコンボキャンセル惨影で確実にダメージを奪え!

## 元必殺技コマンド表

喪流 (P×3同時押し)	
百連勾 (ヒャクレンコウ)	P連打
逆瀧 (ゲキロウ)	→↓↘+K
惨影 (ザンエイ)	↓↘→↓↘→+P×1~3
死点咒 (シテンシュウ)	↓↙←↓↙←+P×1~3
忌流 (K×3同時押し)	
蛇穿 (ジャセン)	←ため→++P
徨牙 (オウガ)	↓ため↑+K
蛇咬吠 (ジャコウバ)	↓↘→↓↘→+K×1~3
狂牙 (コウガ)	(空中で) ↓↙←↓↙←+K×1~3



うなれ波動の力

# リュウ

波動拳で牽制し、飛んできた相手を昇龍拳で迎撃する。リュウ伝統の基本戦法は遠距離の相手に有効で、中距離では相手が攻撃のために踏み込んできたところに波動拳を、攻撃を躊躇している場合はこちらから踏み込んでしゃがみ強キックでダウンを奪うという戦法が極めて重要だ。近距離ではしゃがみ弱キックで相手を固め、投げ技かダウン技かの選択攻撃を仕掛けていく。対空技は空中ガードできない弱昇龍拳か立ち中パンチが安定している。



●起き上がりに攻撃を重ねる相手には真空竜巻旋風脚で迎撃する!

## リュウ必殺技コマンド表

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚	↓↙←+K
真空波動拳	↓↘→↓↘→ +P×1~3
真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙← +K×1~3



燃える拳の  
熱血ファイター

ケン

リュウ同様、波動拳で飛び込みを誘い昇龍拳で迎撃するのが基本戦法だ。しゃがみ弱キックで相手を押さえ込んで、前方轉身からの投げ技としゃがみ強キックの選択攻撃に持ち込む。中距離は、しゃがみ中キックで牽制しつつキャンセル波動拳や、昇龍裂破か神龍拳を絡めた飛び込みからの連続技を狙えば大ダメージを奪える。リーチも威力もある立ち強キックで、不意を突くのも効果的だ。相手の飛び込みには弱昇龍拳や立ち中パンチで迎撃できる。



●電巻旋風脚は着地まで連続ヒットする



●前方轉身からの攻撃パターンを増やせ



●神龍拳はヒット後にボタンを連打すればヒット数を増やせる

### ケン必殺技コマンド表

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
電巻旋風脚	↓↙←+K
昇龍裂破	↓↘→↓↘→ +P×1~3
神龍拳	↓↘→↓↘ +K×1~3 (+ボタン連打)



謎に迫る若き女刑事

春麗

攻撃判定が強く、リーチのあるしゃがみ中キックをメインに、近距離で相手押し固めるのが基本戦法だ。しゃがみ中キックキャンセル気功拳を軸に、しゃがみガード崩しの旋円蹴や、相手の攻撃を潰せるしゃがみ強キック等でチクチク攻めたてる。遠距離では、相手の飛び道具や隙のある技に、飛び込み攻撃からの連続技を決めたい。逆に飛び込まれた場合は頭上なら立ち強キック、斜め前なら立ち強パンチを出せばほぼ確実に落とすことができる。



●基本技キャンセル気功拳は強力な武器



●画面端なら千裂脚後にも決まる天昇脚



●千裂脚はしゃがみ弱キック等のキャンセルや旋円蹴後に効果的だ

### 春麗必殺技コマンド表

百裂脚	K連打
天昇脚	↓ため↑+K
気功拳	←↙↓↘→+P
旋円蹴	→↘↓↙←+K
千裂脚	←ため→↙↘ +K×1~3
覇山天昇脚	↙ため↘↙↘ +K×1~3
気功掌	↓↘→↓↘→ +P×1~3



帝王の座を取り戻せ

サガット

攻撃力は高いが技の隙が致命的にデカイので、間合いを把握した正確な戦いが要求される。リーチのある立ち中キックでの牽制を基本に、相手が近付いたら立ち弱キックを、飛び込みには強タイガーブロウや立ち強キックで迎撃するとい。遠距離では、上下のタイガーショットのフェイントを織り交ぜつつ牽制するのが有効だが、近距離では技の遅さがネックなので、しゃがみ中パンチからのキャンセルグランドタイガー等での間合いの確保が得策。



●攻めのメインはグランドタイガーだ



●接近手段や対空技になるタイガーニー



●タイガージェノサイドは中距離よりも近距離で狙うのが効果的だ

### サガット必殺技コマンド表

タイガーショット	↓↘→+P(orK)
タイガーニークラッシュ	→↓↘+K
タイガーブロウ	→↓↘+P
タイガーキャノン	↓↘→↓↘→ +P×1~3
タイガージェノサイド	↓↘→↓↘ +K×1~3
タイガーレイド	↓↙←↓↙← +K×1~3

※コマンド表のPはパンチ、Kはキックを表します。コマンドの入力方向は、すべて自分が右向きの場合のものです。



裏切りの師を討て

# アドン

攻撃判定の発生が速くリ  
ーチのある基本技と、突進  
系の必殺技でどの間合いで  
もオールラウンドに戦える。  
立ち強キックで相手の踏み  
込みを、しゃがみ中パンチ  
で相手のしゃがみ攻撃を潰  
しつつ連続技を狙うのが基  
本戦法で、この中距離から  
ジャガーキックやジャガー  
トウスを出すのが有効だ。  
近距離ならしゃがみ弱パン  
チから目押しでしゃがみ中  
パンチを連続ヒットさせて  
選択攻撃を仕掛ける。相手  
に飛び込まれた場合はライ  
ジングジャガーで迎撃しろ。



●ジャガーキックで相手の攻撃を潰せ!



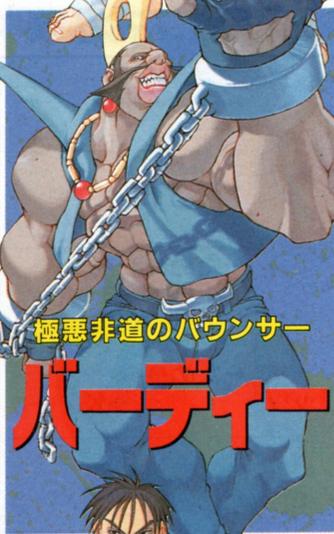
●一気に接近するならジャガートウス



●レベル3で決めると技に変化ができるジャガーパリーアサルト

## アドン必殺技コマンド表

ジャガーキック	↓↘→+K
ライジングジャガー	→↓↘+K
ジャガートウス	→↘↓↙←+K
ジャガーリボルバー	↓↘→↓↘→ +K×1~3
ジャガーパリーアサルト	↓↘→↓↘ +P×1~3 (P or K 連打)



極悪非道のバウンサー

# バーディー

2種類のコマンド投げで  
の選択攻撃が基本になる。  
しゃがみ中キック等で牽制  
して、しゃがみ強キックや  
2種類の突進技でダウンを  
奪う。飛び込みはしゃがみ  
強パンチで迎撃しつつ、選  
択攻撃のできる接近戦に持  
ち込むのが重要なポイント。  
時にはジャンプで一気に近  
付くのも悪くない。接近し  
たらコマンド投げとしゃが  
み強キックで選択攻撃に持  
ち込み、時折しゃがみガード  
崩しの立ち強キックを交  
ぜれば、より効果的に相手  
を攪乱できるはずだ。



●選択攻撃でマーダラーチェーンを狙え



●しゃがみキックで強キックは立ち強キックで崩す



●ザ・バーディーはブルヘッドで相手の反撃を誘ってからの効果的

## バーディー必殺技コマンド表

ブルヘッド	←ため→+P
ブルホーン	P or K 2つ以上 押し放す
マーダラーチェーン	方向ボタン1回転 +P
バンディットチェーン	方向ボタン1回転 +K
ザ・バーディー	←ため→←→ +P×1~3
ブルリベンジャー	↓↘→↓↘ +P or K×1~3



さらなる極みを得るために

# ガイ

素早い動きで相手に接近  
して選択攻撃を仕掛けるの  
が基本戦術だ。相手の飛び  
込みをしゃがみ強パンチや  
空中投げで迎撃しつつ、地  
上では立ち中キック等で牽  
制。ダウンを奪うには、立  
ち中パンチ→立ち強パンチ  
のZEROコンボからキャン  
セル崩山斗を出すか、相  
手のしゃがみ攻撃を中の武  
神旋風脚で潰すのが有効だ。  
近距離ではしゃがみ攻撃キ  
ャンセル疾駆けで執拗に攻  
め込み、しゃがみ中キック  
と投げ技との選択攻撃を狙  
っていくことになる。



●強パンチ攻撃から連続技になる崩山斗



●武神旋風脚は選択攻撃にも組み込める



●武神八双拳は飛び込み攻撃のほか、地上の攻撃にもヒットする

## ガイ必殺技コマンド表

武神イズナ落とし	↓↘→+P+P
武神旋風脚	↓↙←+K
疾駆け	↓↘→+K+K
崩山斗	↓↙←+P
武神剛雷脚	↓↘→↓↘ +K×1~3
武神八双拳	↓↘→↓↘ +P×1~3



組織再興を狙う傾き者

# ゾドム

ジゴクスクレイブで接近しつつ、攻撃力の高いコマンド投げを絡めた選択攻撃が基本になる。特に弱のジゴクスクレイブは浅めにガードさせれば反撃を受けないので、牽制として最適だ。飛び道具を持つ相手にはしゃがみ強キックのスライディングでダウンを奪い、飛び込みに対してはしゃがみ強パンチで迎撃する。接近したら、出ている時間の長い飛び込み弱キックでガード方向を惑わせ、コマンド投げか立ち弱キックからの連続技の選択攻撃が有効。



●スーパーコンボのメイドノミヤゲは空中に浮いた相手にもヒット

## ゾドム必殺技コマンド表

ジゴクスクレイブ	↓↘→+P
ブツメツバスター	方向ボタン1回転 +P
ダイキョウバーニング	方向ボタン1回転 +K
シラハキャッチ	→↓↘+K
メイドノミヤゲ	↓↘→↓↘→ +P×1~3
テンチュウサツ	方向ボタン2回転 +P×1~3



巨悪に挑むソルジャー

# ナッシュ

ソニックブームを撃って牽制し、飛んできたならサマーソルトシェルで迎撃するのが基本戦法だ。しゃがみ中キックで溜めを作りつつ、飛び込んできたら弱のサマーソルトシェルか立ち中パンチで迎撃する。攻めに転じるには、弱のソニックブームを追いかけて間合いを詰めるのが有効。ガードしている相手には、ZEROカウンターに注意しつつ投げ技やしゃがみ強キック等での選択攻撃に持ち込む。←+強キックで溜めを作りながらの攻撃も有効だ。



●クロスファイアブリッツは基本技からのキャンセルが強力だ

## ナッシュ必殺技コマンド表

ソニックブーム	←ため→+P
サマーソルトシェル	↓ため↑+K
ソニックブレイク	←ため→←→ +P×1~3 (+ボタン連打)
クロスファイアブリッツ	←ため→←→ +K×1~3
サマーソルトジャスティス	↙ため↘↙↘ +K×1~3



謎多きソウルパワーの使い手

# ローズ

中間距離で相手の動きを封じつつ一気に攻め込むのが常套手段。相手の飛び道具は弱のソウルリフレクトで吸収し、ソウルスパークで反撃。遠距離では飛び込みかスライディングで一気に入付く。相手が飛び込んできたなら、しゃがみ強パンチかソウルスルーで迎撃。近距離ではしゃがみ弱パンチで相手を固め、攻撃がヒットしたらキャンセルソウルスパイラルの連続技を狙う。近付く際にソウルイリュージョンでプレッシャーをかけるのもいいだろう。



●飛び込みをしゃがみ強パンチで迎撃後決まるオーラソウルスルー

## ローズ必殺技コマンド表

ソウルリフレクト	↓↙←+P
ソウルスパーク	←↙↓↘→+P
ソウルスルー	→↓↘+P
ソウルスパイラル	↓↘→+K
オーラソウルスパーク	↓↙←↓↙← +P×1~3
オーラソウルスルー	↓↘→↓↘ +P×1~3
ソウルイリュージョン	↓↘→↓↘ +K×1~3

※コマンド表のPはパンチ、Kはキックを表します。コマンドの入力方向は、すべて自分が右向きの場合のものです。



サイコパワーを操る魔人

# ベガ

遠距離から必殺技主体の攻撃で攪乱するのが基本戦法だ。とりあえずサイコショットを撃ち、ヘッドプレスの奇襲でしつこく攻める。対空技での迎撃を狙う相手には、サマーソルトスカルダイバーで空振りを誘うといい。中距離では立ち中キックで牽制しつつしゃがみ強キックのスライディングやダブルニープレスを狙う。接近したらしゃがみ中キックにキャンセルをかけてサイコショット等につなぐ。飛び込みに対する対空技は早めのしゃがみ強パンチで。



遠距離のヘッドプレスで奇襲をかける



起き上がりに攻撃を重ねてきたらニープレスナイトメアで反撃!

## ベガ必殺技コマンド表

サイコショット	←ため→+P
ダブルニープレス	←ため→+K
ヘッドプレス	↓ため↑+K
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後P or ↓ため↑+P
サイコクラッシャーアタック	←ため→←→ +P×1~3
ニープレスナイトメア	←ため→←→ +K×1~3



修羅の道を征く漢

# 豪鬼

豪波動拳を撃って牽制しつつ、豪昇龍拳で迎撃するのが基本。ただし硬直がゲンよりも長いので注意。中距離では、しゃがみ中キックで牽制しつつ豪波動拳やしゃがみ強キックでダウンを奪う。この距離なら垂直ジャンプからの斬空波動拳での牽制や飛び込みからの連続技を狙ってもいい。近距離ではしゃがみ弱キックで相手を固めて、投げ技かしゃがみ強キックでの選択攻撃が有効だ。相手の飛び込みには、弱の豪昇龍拳かしゃがみ強パンチが確実だ。



斬空波動拳での牽制が有効



起き上がり時にも連続技としても使い勝手のいい、滅殺豪昇龍

## 豪鬼必殺技コマンド表

豪波動拳	↓↘→+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
竜巻斬空脚	↓↙←+K
百鬼襲	↓↘→↘+P+ 空中でボタンどれか
滅殺豪波動	(→↘↓↙←)×2 +P×1~3
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘ +P×1~3
天魔斬空	空中で↓↘→↓↘→ +P×1~3



オヤジのカタキを  
ブチのめせ

# ダン

基本技、必殺技ともに攻撃力が低いので、どう相手の隙を突いて戦うかがポイントになる。基本的に立ち中キックとしゃがみ弱キック、この2つの技で牽制しつつ我道拳や飛び込みからの連続技を狙っていく。近距離ではしゃがみ弱パンチから、しゃがみ弱キックキャンセル我道拳を基本に連続技を狙おう。遠距離では相手の飛び道具を我道拳で相殺しつつジリジリ近づくのが有効で、飛び込まれてもしゃがみ強パンチか弱の斬空脚を使って迎撃できる。



昇龍拳とは違い無敵時間のない昇龍拳



震空我道拳は相手のラッシュ攻撃の合間に差し込むと効果がある

## ダン必殺技コマンド表

我道拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
断空脚	↓↙←+K
震空我道拳	↓↘→↓↘→ +P×1~3
昇龍烈火	↓↘→↓↘ +K×1~3
必勝無頼拳	↓↙←↓↙← +K×1~3

# RAG BIG6 COLLECTION 1

序盤シナリオの  
戦闘の流れを  
中心に分析する!!



# ラグナロク

発売日	10月	C D 枚数	1枚
発売元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	複数プレイ	1人用
開発元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6200円	バックアップメモリー	206・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	96%(8月27日現在)

今回は、ゲームの中心となる戦闘にスポットを当ててみた。基本的なシステムから序盤シナリオの勝利条件まで検証したので、攻略するためのヒントにもなるはずだ。

## 各シナリオごとに戦闘準備を整える

ゲームは40以上のシナリオに分かれており、それぞれに登場する敵と戦いながら進めていく。当然、戦闘を始める前に準備を整える必要がある。それを各シナリオごとに繰り返すことになるのだ。



④ 万全の準備で戦闘に臨むのだ

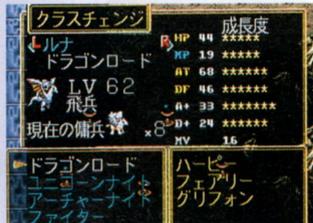
### 1 傭兵を雇って部隊を編成

戦闘の準備は主人公をはじめ、味方キャラが率いる傭兵ユニットを雇うことから始まる。ゲーム序盤ではキャラのレベルが低いために雇えるユニットの種類が限られ

ているが、シナリオが進むにつれて味方のキャラも増え、レベルもアップするのでさまざまなユニットを雇うことができるようになる。プレイヤーは戦場の地形、敵軍の編成などを見て、味方のユニットを決めなければならない。



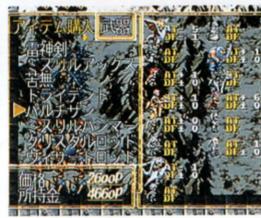
③ レベルが上がれば、雇うことができるユニットの種類も増える



③ クラスチェンジでこれまで雇えなかったユニットが雇えるようになる

### 2 アイテムを購入して能力アップ

ゲームには武器や防具をはじめ、さまざまなアイテムが登場する。戦闘前にそれらを購入して、キャラの能力をアップさせることも重要だ。武具以外にも魔法が使えないキャラのために、魔法の力を秘めたアイテムもそろえておこう。



④ 武具はクラスによる使用制限がある

### 3 地形に合わせて部隊を配置

すべての準備が整ったら、戦場にユニットを配置することになる。戦場には通行不可能な場所や、ユニットによっては不利になる地形があるので、それを考慮してユニ

ットを配置する必要がある。戦場に合わせたユニット配置ができれば、戦闘が有利になるぞ。



④ 戦場の地形や敵の布陣を事前に確認してから、味方により有利になるように配置するのだ

# 戦闘中は8つのコマンドを選んでユニットを操る

戦闘では8つのコマンドを使って味方のユニットを指揮する。戦闘はターンの最初に、一つ一つのユニットへコマンドを指示してか

らスタートする。敵と味方の双方がコマンドを実行し、その結果によって戦力が増減して1ターンが終了するのだ。

## 移動

「移動」は、読んで字の通り、戦場内でユニットを動かすためのコマンドだ。ユニットは基本的に移動可能と表示された範囲内なら動くことができるが、敵のユニットと接触するとそこで移動を中止し

て、ユニット同士の戦闘に突入してしまう。だが、移動ルートを細かく設定すれば、敵をうまくかわして移動できるのだ。



●移動可能な範囲が表示されている



●移動する進路を細かく設定することも可能になっている

## 陣形

「陣形」は、通常正方形に布陣したユニットの陣形を変更するためのコマンドだ。陣形は全部で5種類あり、陣形の変化による能力の

変化はないが、敵と接触する範囲が変化する。これをうまく使えば、ダメージが大きい敵の部隊に複数の味方を接触させて一気に全滅させるなど、戦闘を有利に展開することができる。



●敵と接触する範囲を変えることで、弱い敵だけでも接触して戦うことも可能だ



## モード

「モード」は、ユニットの能力値を変化させるコマンドだ。モードは「通常」、「高速」、「防御」の3種

類があって、高速は移動の範囲が広くなり、防御は移動できなくなる代わりに防御力がアップする。敵の近くまで高速で移動して、接触する寸前に防御に変更するなど、細かい使い分けも重要だ。



●狭い場所で防御を選択すれば、長時間持ちこたえることができる

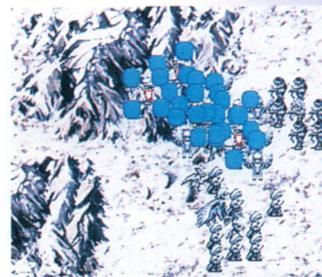


●敵の大軍と距離を置きたい時は高速を選べば、より距離が稼げる

## 魔法

「魔法」は「攻撃」、「防御」、「攻撃補助」の3種類に分けられる。攻撃魔法で弱った敵にとどめを刺したり、逆に回復魔法で味方の兵力を復活させたりと、さまざまな使

い道があるコマンドだ。しかし当然敵も魔法を使って攻撃や回復を行うので注意しよう。



●魔法はどれも強力だが、敵も使用してくるので注意しなければならない

## 道具

「道具」は、さまざまな力を秘めたマジックアイテムを、戦闘で使用するコマンドだ。道具は魔法と違ってMPを消費しないだけでなく、魔法を使えないキャラでも魔法と同等の効果を得ることができる。アイテムによっては味方全員に効果を及ぼす物もあるのだ。



●アイテムを使えば、魔法と同様の効果が得られる

## 召喚

「召喚」はキャラが行動できなくなる代わりに、強力なユニットを戦闘に参加させることができる。術者のレベルが上がれば、召喚できるユニットも強力になる。



●召喚されたユニットは強敵だ

## スキル

「スキル」は「潜伏」や「自爆」など、さまざまな特殊攻撃を行うコマンドだ。スキルを持つキャラは非常に少ないがその威力は絶大

で、レベルアップすると新たなスキルを覚えることもある。



●スキルはレベルが低いと使えない



●キャラによって使用できるスキルの種類も変化する

## 治療

「治療」は最も多く使用するコマンドの1つだ。選択するとそのターンは移動も攻撃もできないが、

損害を受けたユニットのヒットポイントが、一定の数だけ回復する。回復魔法と併用して使えば、より多くのユニットを回復できる。

# 序盤シナリオの勝利条件で戦闘を検証

シナリオにはそれぞれ勝利条件が設定されており、その条件の達成方法に伴って戦い方も変化して

くる。ここでは勝利条件によって、実際どのように戦い方が変化するかチェックしてみよう。

## シナリオ1

### 浮遊城・襲撃

敵の全滅がこのシナリオの勝利条件だが、レベルの高い敵の本隊はNPCが迎撃するので、主人公は別方向から攻めてきた別動隊と戦うことになる。だが、主人公が別動隊を倒しても、NPCが敵の本隊に敗北してシナリオは強制終

了してしまう。このシナリオでは勝利条件の達成よりも、キャラのレベルアップが目的となるのだ。

●ここでは敵の別動隊との戦闘になる



●敵が勝利して戦闘は終了してしまう



勝利条件

敵の全滅



▶笑顔を見せて。

ジェリオールが……  
おいて行くぞ!

●シナリオによっては主人公の行動やセリフが選択できることがある

## シナリオ2

### ラフェルの狂気

このシナリオでは2つの勝利条件が設定されているが、敵のレベルが非常に高く、全滅という条件はまず無理。そこで、もう一つの条件を達成させることになる。さら

に、主人公とともに敵から逃げる民間人も守らなければならないのだ。民間人の逃げる時間を稼ぐために敵を足止めしておくのだが、途中で敵味方双方に援軍が現れる。だが、味方の援軍も時間稼ぎをする程度しか持ちこたえられない。このシナリオでは民間人を逃がすまでの、時間稼ぎのための戦いが戦闘の中心となる。



●民間人を守り抜けば、民間人からのお礼のアイテムが手に入る

勝利条件

敵の全滅

主人公、ティアリス、  
レイラがMAP下に到達



●最初に味方の援軍が登場して、やや有利になる



オス將軍『申し訳ありません、ウィルダー王！に阻まれ思うように進まず……』

●だが、すぐに敵の援軍も到着するのでまた不利になってしまう

## シナリオ3

### 悲しい目の剣豪

このシナリオも民間人が登場するので序盤は前と同様、時間稼ぎの戦いになる。民間人が逃げた後でいよいよ敵との本格的な戦闘になる。大将であるグロブさえ倒せば、ほかの兵士と戦う必要はない。ザコの進軍の隙をぬう、正確な移動の指示が必要となるのだ。



●最初は民間人のための時間稼ぎ

●ギルバートは娘の遺体をもてあそばれて、怒りに燃えながらグロブに攻めかかる



●戦闘開始から数ターン後に、ギルバートもプレイヤーが指揮できるようになる



死んじい、グロブ『ヒッヒッ、ヒッ！』  
あなたがあの小娘の父親だったとば、驚きましたよ。

剣豪ギルバート『貴様、よくも、ゴティを……』

勝利条件

グロブの撃破

## シナリオ4

### 將軍ガイエル

このシナリオでは民間人のほかに、行動を指示できるNPCが2人登場するのでその指示もプレイヤーの仕事になる。前回とは逆に、敵の兵士の全滅が勝利条件となるので戦闘が多い。戦闘の合間の回復魔法や治療を使うタイミングが重要となるのだ。敵のザコを見事

全滅させれば、敵の大將が退却してシナリオクリアとなる。



●ここでは、NPCの行動を3パターンから指示することができる



●敵は飛兵を使って民間人の退路に先回りしようとする



●勝利条件を達成したターンに味方が到着してシナリオクリアとなる

勝利条件

ガイエル以外の全滅

シナリオ5

智将エマーリンク

敵の全滅が勝利条件だが、味方に向かってくる別動隊だけ倒せばそれでシナリオクリアとなる。ほかの敵はNPCと戦闘をしており、NPCが倒されるとゲームオーバー



①ここでは伏兵が出現して味方の進軍を妨害してくる



シナリオ6

ダブル・エネミー

このシナリオも、敵の数が多いうえに高レベルの援軍が登場するので、敵軍の全滅は厳しい。だが、もう1つの条件は味方の部隊を移動させるだけで達成することができる。この条件を達

成させれば、あとは敵側の援軍が到着するまでレベルアップのための戦闘をするだけでいい。

②接近するだけで敵襲だと勝手に勘違いする



③敵対する2つの勢力を戦わせれば勝利条件を達成できる



④味方を無事に対岸へ避難させればシナリオクリアになる



⑤援軍が送られてくるので、敵を全滅させることはできない

勝利条件

**敵の全滅**  
帝国とパールを交戦させ、対岸まで味方全員を後退させる

シナリオ7

再開の時

勝利条件は敵大将のフレアを倒すことだが、登場する敵軍は都市の守備隊なので自分から攻めてこない。結果的には、フレアを倒すために敵の分厚い防御陣に突入す

ることになる。都市内が戦場なので、敵は城壁の上など有利な位置から迎撃してくるのに対して、味方の歩兵や騎馬隊は移動範囲が制限されて非常に不利になる。移動制限のない飛兵をうまく使った作戦が重要になるシナリオだ。



①敵の大將のフレアを倒すのがこのシナリオの勝利条件だ



②フレアの元にたどり着くには敵の防御陣を突破しなければならない



③フレアを倒すと、謎のダークナイトが出現してシナリオが終了する

勝利条件

**フレアの撃破**

シナリオ8

ルリス・ゲート 南門

このシナリオでは一定のターンが経過すると、敵が戦場に火をかける。安全地帯となるのは敵の陣地だけだ。つまり、前回のシナリオ同様、敵の防御陣のなかに突入

することになるのだ。ここでも飛兵の使いかたが重要だ。飛兵以外の部隊で敵兵を引きつけておいて、飛兵で敵陣の奥にいるド・カーニを奇襲するのだ。



④敵は戦場に火を放つ。安全地帯に入るには、多少の損害を受けてでも敵の防御陣を突破しなければならない

⑤火から逃れる一番手っとり早い方法は、勝利条件である敵の大將のド・カーニを倒して、シナリオをクリアすることだ



⑥このシナリオから登場する敵は原住民なので、シカガエルやシカ犬など、変わったユニットを率いている



勝利条件

**ド・カーニの撃破**

# 攻略!

## パラレルの分岐と パラレルI&IIを 徹底解析!!

# RPG BIG6 COLLECTION 2



# DARK SAVIOR ダークセイバー

発売日	発売中(8月30日)	CD枚数	1枚
発売元	クライマックス	複数プレイ	1人用
開発元	クライマックス	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	32・プレイデータ
ジャンル	アクションRPG	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	100%

最初の船内ステージのクリアタイムによって、シナリオが分岐する『ダークセイバー』。今回は船内ステージの最短クリアルートとバズル性の高いパラレルI、難易度の高いパラレルIIの重要ポイントをマップ付きで攻略。

## パラレルの分岐がある 船内の進行ルートを解説

最初の船内ステージは、船長室に入るまでのタイムによって3種類のシナリオに分岐する。船内の構造は多少複雑でいくつかのルートがあるが、今回は最短でクリア

できるルートを解説していく。最短ルートを使えば簡単にパラレルIIIに進むことができるが、別に進みたいシナリオがあれば、クリアタイムを調節してほしい。

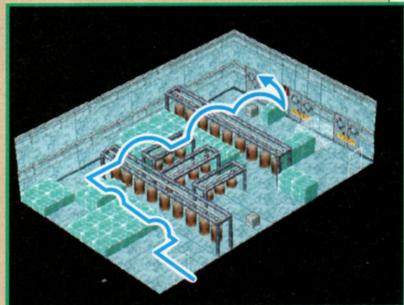
### 進行ルート 1 食料庫

基本的に移動は全て○ボタンを押しながらのダッシュ移動を心掛けよう。食料庫のポイントは冷凍肉がぶらさがっている棚の上でショートカットしていくことだ。

最後のスイッチには○ボタンを押しながらだと棚から直接ジャンプして行くことができる。スイッチを押したら、ジャンプしながら方向転換して扉に入ろう。



↑棚の上ったら、スイッチがある方向へ直進しよう。通常のルートを進むよりも、大幅に時間の節約になるぞ

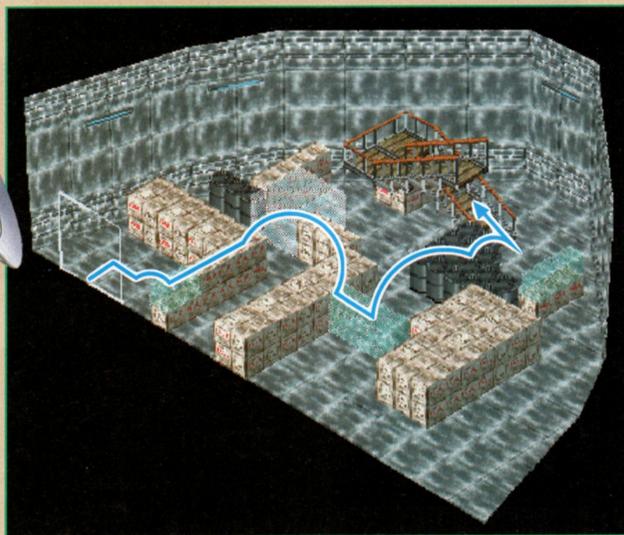


### 進行ルート 2 船首

入口の右にある氷を壊したら、ダンボールの上でショートカットしていく。ダッシュしながら階段を上るのは位置が微妙なので、大きくタイムをロスしてしまうことがある。階段の近くではダッシュしない方がロスを防げるぞ。



↑氷を壊したらすぐにダンボールに上ろう



### 進行ルート 3 図書室

入口の窓からダッシュジャンプをしたら、すぐに方向ボタンを右斜め上にほんの少しだけ入れると

本棚の上に行くことができる。本棚から出口に向かってジャンプすれば、床に下りなくても出口に行けるのでタイムの短縮になる。



◆本棚の上するためには、方向ボタンの操作が重要

### 進行ルート 4 遊戯室

入口の前にある大きなゲーム台はダッシュジャンプをすることで上ることができる。ゲーム台上った

ら、ダッシュロングジャンプをして一気に出口から出してしまう。イスに降りなくても出口までならジャンプできるので、ショートカットになるぞ。



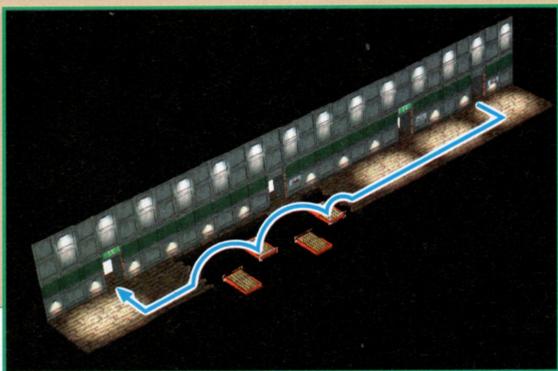
◆ゲーム台からダッシュロングジャンプするのがコツ

### 進行ルート 5 甲板

入口を出たらまっすぐに進み、移動する床板を越えていく。4枚ある床板は、一つ一つ乗っていき時間がかかってしまうので最初の床板に乗ったらすぐにダッシュロングジャンプして3番目の床板に乗り、再びダッシュロングジャンプをして行くと最短の時間で移動することができる。



◆3番目の床板に着地すると同時にさらにジャンプして進む



### 進行ルート 6 荷物運搬室

荷物運搬室には通常のルート以外に隠し通路があって、ルートが分岐するようになっている。最短でクリアするためには隠し通路を使った方がよい。隠し通路はオレンジのコンテナの下にあるので、Aボタンを使ってコンテナを移動させて通路に入ろう。隠し通路を使わない場合は、移動するゴンドラを使ったショートカットが存在する。はしごを登ったら連続ダッシュジャンプでゴンドラに乗っていくと、比較的タイムを短縮することができるのだ。



◆オレンジのコンテナを移動させると隠し通路が出現する



◆ゴンドラをジャンプしながら移動する。難易度がとても高い

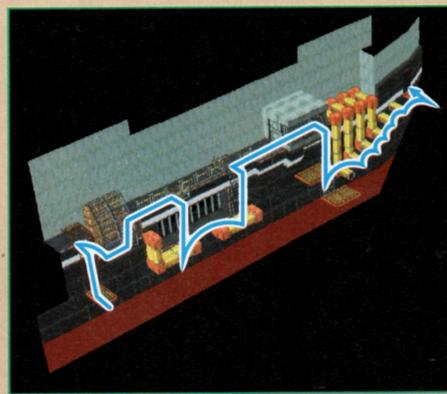
### 進行ルート 7 船外

船外には進行ルート5にあった移動する床板が再登場するが、同じ方法で最短の移動が可能だ。後半に連続ジャンプで越えていく場所があるが、赤いラインの入ったパイプは乗ったままで

いると落下してしまうので注意。手前のパイプからダッシュジャンプで飛び越える方法もある。



◆赤いラインの入ったパイプは危険

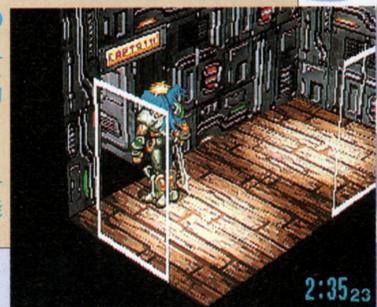


### 進行ルート 8 船長室

ルートが分岐するタイムは以下のようにになっている。船長室のガキは船尾にあるぞ。

2:59まで	パラレルⅢ
3:00~3:59	パラレルⅡ
4:00から	パラレルⅠ

◆2分を切ることも可能!



2:35<sub>23</sub>

# 考えさせるトラップが続出する パラレルIを攻略!

パラレルIは取り逃がしたピランを追ってジェイラズ島へ向かうシナリオだ。ステージ構成はアクション性よりもパズル性が高い

ので、クリア方法がわからないと先へ進めなくなることもある。そこでパズル要素の強いこのステージのポイントを紹介しよう。

## 攻略ポイント 1 下水道(B)

下水道の最後にはスイッチで開閉する扉がある。スイッチを3度回したらダッシュを使って扉まで進もう。時間がかかると扉が降りて進めなくなるので、素早い移動がクリアのポイントだ。

●スイッチを回転させたらダッシュ移動



●扉は結構早く閉まってしまうので、ダッシュを使わないとほとんど突破できない。失敗したら入口まで戻ろう



## 攻略ポイント 2 地下鉱山その1



小屋の背後にあるスイッチを押していないと、エレベータまでは到達できない。スイッチを操作させたら岩盤が移動して、エレベータまで乗っていくことができるようになる。

●スイッチを押すと岩盤が移動するので、ベルトコンベアから乗り移ろう



●視点を変更して小屋の背後を見ると……



## 攻略ポイント 3 地下鉱山その2

3つのプレートにうまく箱を置けば、出口に行くことが可能になる。最初のプレートは入口近くにある箱を置くだけ。プレートまではロングジャンプすれば問題ない。次のプレートは箱を放り投げてプレートに載せなければならない。箱の近くからジャンプして投げるとうまくい

くぞ。最後は箱を投げるタイミングが重要。岩盤にプレートの上まで落としてもらうように投げる距離を調節しよう。タイミングが微妙なので多少の運も必要になる。

●箱を持ち上げたままプレートの位置まで運んでいこう



●箱をジャンプして投げる位置が重要

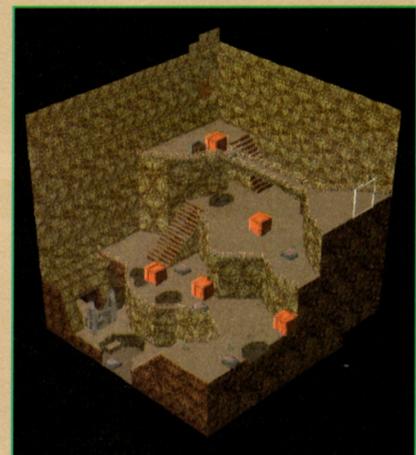


●箱を投げる位置とタイミングがシビア

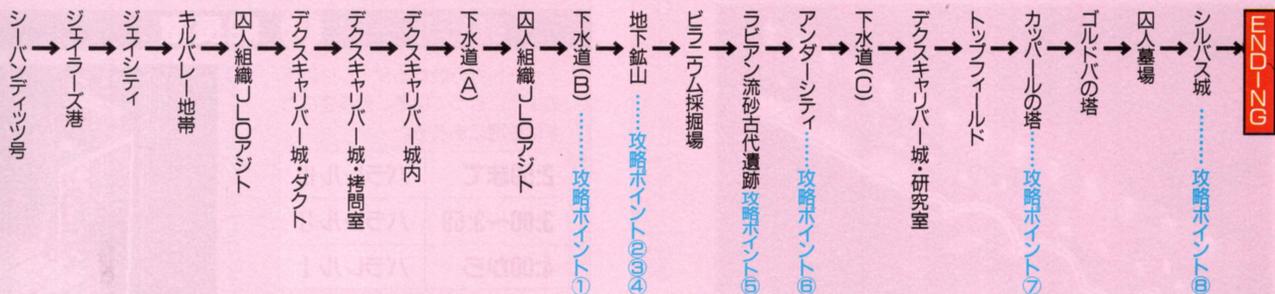
## 攻略ポイント 4 地下鉱山その3

プレートを踏むと移動する壁を使って、落ちてくる岩をコントロールして下まで運んでいけばよい。プレートを押すタイミングが重要なポイントだ。

●プレートを踏むタイミングが悪いと、岩が穴に落ちてしまう



### 攻略フローチャート



## 攻略ポイント 5 ラビアン流砂古代遺跡

ラビアン流砂古代遺跡には6つのトラップがあるが、今回は比較的難しい4つのトラップのクリア

法を紹介していく。トラップは遺跡のカギを手に入れて、カギ穴に差し込めばクリアとなる。

### トラップその1 最後のつぼには何が

3つの大きなツボがあるが、2つのツボにはガイコツを放り込む。失敗したら入口から出てやり直すしかない。残った1つのツボにはガイコツがないので、リュウ・ヤー自身が入る。すると岩盤が移動するので、遺跡のカギを取りに行くことができるようになる。

▶ツボにリュウ・ヤーが入った瞬間に背後の岩盤が動き出す



### トラップその2 竜巻に乗り骨の頭を攻撃

移動している竜巻に入ると、恐竜の骨まで進むことができるようになる。白骨化した恐竜の頭を剣

で攻撃すると、口が閉じて別の竜巻の進路が変わる。進路が変わった竜巻に入れば、遺跡のカギがある場所まで行くことができるのだ。



▶竜巻に入ると台座まで移動することが可能になる



▶恐竜の骨に上ったら、頭を剣で攻撃してみよう

### トラップその3 石柱を倒して道を作る

移動している竜巻に乗っていくと、台座の上に石碑が並び場所まで進むことができる。石碑を攻撃すると、石碑が倒れて反対側の台座まで行けるようになる。石碑の上ってから進んでいくと、遺跡のカギが手に入るのだ。

▶移動する竜巻に入ったら、石碑を剣で倒して道を作っていく



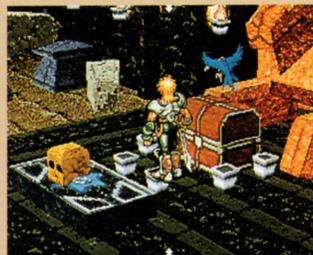
### トラップその4 壊れる壁がある

ライオンの像に上り、炎のない燭台へジャンプする。燭台の上で壁を攻撃すると、ガイコツが出現するので岩盤に乗せよう。

▶岩盤の上に金色のガイコツを置くと遺跡のカギを入手できる



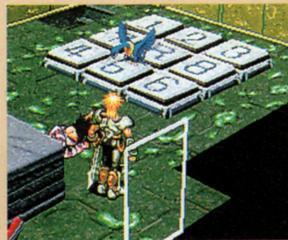
▶壁を壊すと金色のガイコツが現れる



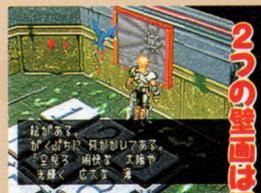
## 攻略ポイント 6 アンダーシティ

アンダーシティでは、リゴアテの拠点であるジェイラズというバーに難関が待ち受けている。1から8までの数字が書かれたプレートがあり、適切な数字を入力しなくてはならないのだ。正しい数字を入力すれば抜け道が現れるのだが、ヒントとなるのは2つの壁画である。2つある壁画は、実はどちらも同じ数字を示している。つ

まりどちらか片方の謎を解くことができれば、抜け道を発見することが可能なのだ。壁画に書かれているのは文字なので、一見すると関係ないように思える。しかし特定の文字が数字を表しているのだ。



▶数字の書かれたプレートを正しく踏んでいくと抜け道が出現



▶ひらがなに注目すると数字が浮かぶ?



▶語句の最初にある文字に注意しよう

## 攻略ポイント 7 カッパールの塔

テクスキャリバー城の研究室から出たら、カッパールの塔カゴルドバの塔のどちらかへ行くことになる。カッパールの塔ではウーダノートと呼ばれるアイテムが手に入る。ウーダノートにはビランの

弱点が示されているので、ぜひとも入手しよう。また持っているだけでは意味がないので、ビランと戦闘する前に読んでおこう。



▶ビランの痕跡がないのがカッパールの塔だ



▶ウーダノートはビランの弱点を知るための唯一のアイテムだ

## 攻略ポイント 8 シルバス城

最後のステージであるシルバス城だが、難しいトラップはほとんどない。ひらすらビランを追って

いけば、ビランと遭遇することになる。ビランには通常の攻撃はあまり効かないが、必殺技でなくても弱点を攻撃すると十分なダメージを与えることができる。



▶痕跡を辿っていくと、最後の敵ビランがリュウ・ヤーを待ち受けている。ウーダノートがあれば…

### 災いの元凶ビラン出現



# シビアなアクションが要求される パラレルIIを攻略!

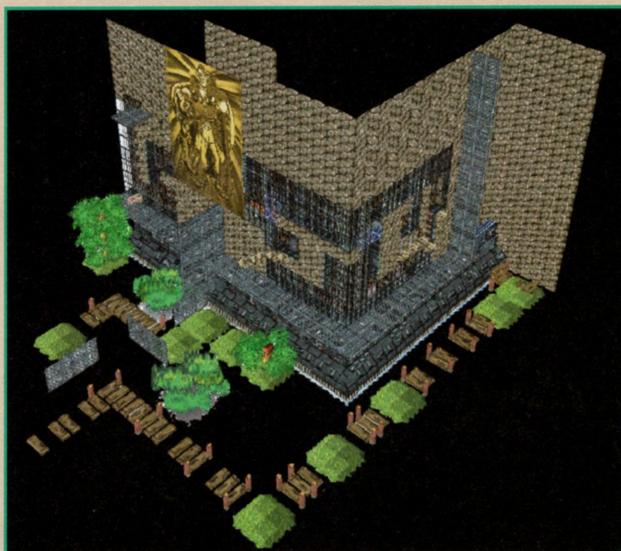
パラレルIIはピランと戦って勝利すると進めるシナリオ。非常に難度の高いアクションが要求されるので、投げ出してしまいたく

なることもしばしばだ。しかし難関ステージとはいえ突破するためのコツは存在する。そのテクニックの紹介を含めて解説していこう。

## 攻略ポイント 1 キルバレー地帯

キルバレーにあるトラップは、スイッチを押していくと進路が出現するようになっていく。進めなくなったということは、押し忘れがあるということだ。押ししてい

ないスイッチがないか確認してみよう。意外に発見しづらいスイッチがあるので、注意が必要だ。フルトリーゲンの壁面を抜ければ、出口はすぐ近くにあるぞ。



◆ハシゴにあるスイッチを押さないと先へ進めないので注意

◆フルトリーゲンの壁面まで行くことができれば突破したも同然



## 攻略ポイント 2 デクスキャリバー城内

デクスキャリバー城にある拷問室には、女忍者のココキが捕らわれている。ココキを助けないとバッドエンディングになってしまう

か、デクスキャリバー城まで戻ることになる。手っとり早くエンディングを見るならば、拷問室でココキを助けるようにしましょう。

### ココキを運ぶアクション ①

ココキがいることでクリアが難しくなったステージを解説していこう。基本的にプレートに箱を置いて、トラップを作動したままにしておけばよい。エレベータを降りていくときには、ココキを持ち上げたままプレートを踏もう。



◆一つだけプレートがある場所に小箱を載せておく



◆ジャンプして頭をぶつけると、箱を取ることができるぞ



◆ココキをかついだままエレベータを作動させよう

### ココキを運ぶアクション ②

エレベータを降りたら、最初にココキを出口に続く通路に降ろしておく。次にリユー・ヤガ、ブ

レートを押して出現した足場からココキがいる場所までダッシュジャンプをする。ココキを再び持ち上げたら、出口に向かって進んでいけばOKだ。



◆ココキを出口に続く通路に置くのがミソ

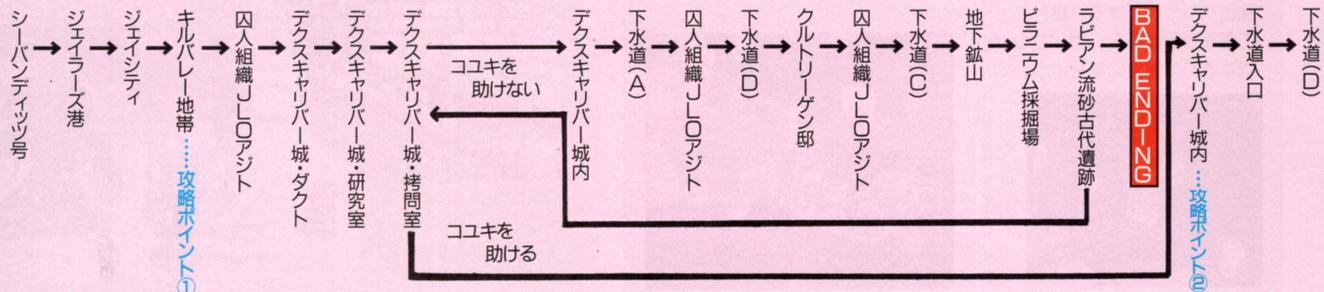


◆ココキの場所までダッシュジャンプ



◆再びココキを抱え上げて出口に向かう。出口を出るときには必ずココキと一緒に出るようにしましょう

## 攻略フローチャートII



### 攻略ポイント 3 地下鉱山

地下鉱山の最後にはトロッコステージがある。トロッコステージはカメラワークによって非常にジャンプづらい場所がある。レールが見えなくなってしまうような

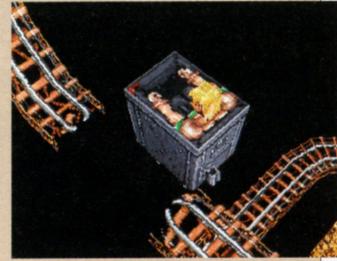
場所では、視点を変えればよい。視点は走行中にあるボタンを押すと切り替えることができる。いくつかの視点が用意されているので、状況に応じて視点を選ぶほう。



斜め上から見下ろす視点にすると、レールの先が見やすくなる。視点の選択はトロッコステージ攻略の重要なポイントだぞ



入口直後にジャンプする場所は通常の視点だと直前まで見えない



### 攻略ポイント 4 ゴルドバの塔その1

カッパールの塔では、アリバとコウキが再会する。再会後に塔から脱出することになるが、プレ

ートを正しく押さなくてはならないトラップがある。プレートをよく見ると、どうやら文字が書かれているようなのだが…



コウキ「及が残し先きのぞわ。ただこれは古リタイプだから封鎖通信はできない...残マカをメッセージを聞くことしな

カッパールの塔にはアリバが隠れていたのだから…

### 攻略ポイント 5 ゴルドバの塔その2



4つのプレートに杯を置くトラップがある。杯は3つしか見えないが、実はもう1つあるのだ。



壁を壊すと通路が現れるのだ

### 攻略ポイント 6 シルバス城

シルバス城はパラレルIIでも最難関のステージだ。一度アクションに失敗すると、地上まで落下してスタートからやり直しになると

いうシビアな構成だ。ダッシュジャンプからの方向転換やロングダッシュジャンプを巧みに使って、フルトリーゲンの所まで進もう。



紫の石に乗ったら何もしないのがコツ

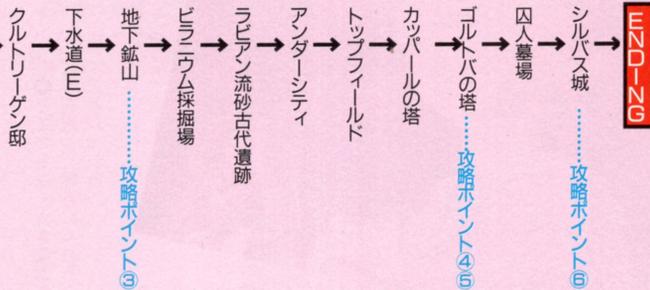


フルトリーゲンを倒せそして……



最後にジャンプする場所はダッシュを使う

フルトリーゲンは耐久力が高いので根気よく戦おう。しかしフルトリーゲンを倒しても…



結末はパラレルごとに大きく変わる!



# 新たなアニメデモとフィールド画面から中盤のイベントをチェック

ルナ シルバー スター ストーリー

# LUNAR

## SILVER STAR STORY

ホンメル島とは比べものにならないほど広い大地と、多くのイベントにであうことになるカタリナ大陸。今回はそこに登場する自由都市メリビアや魔法都市ヴェーン、そして新たに判明した敵の情報を公開。

発売日	今秋	CD枚数	1枚
発売元	角川書店/ゲームアーツ	複数プレイ	1人用
開発元	日本アートメディア(JAM)	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	128・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	72%(白月28日現在)



### 浮遊する大陸 魔法都市ヴェーン

### 冒険中盤の舞台となるカタリナ大陸で アレスたちが体験する数々のできごと

発売を間近にひかえ開発も急ピッチで進んでいる『LUNAR』。今回はカタリナ大陸にある最大の都市メリビアと、空に浮かび移動する大地にある魔法都市ヴェーンの名所や、新しく入手したアニメ

デモからイベントを検証。そして、いままで隠されていた魔法皇帝とゼノビアの、恐るべき野望がついに明らかにされた。次第に大きな流れに翻弄されはじめるアレスたち。今号の情報も要チェックだ。

◆ヴェーンはただ浮いているだけでなく、ある軌道を通って移動しているようだ。なにか役割があるのかな？

◆◆歌の練習の待ち合わせに遅れたアレスに、怒った顔ひとつせず、逆に笑顔でむかえてくれるルーナ。そのやさしさが素敵だよ



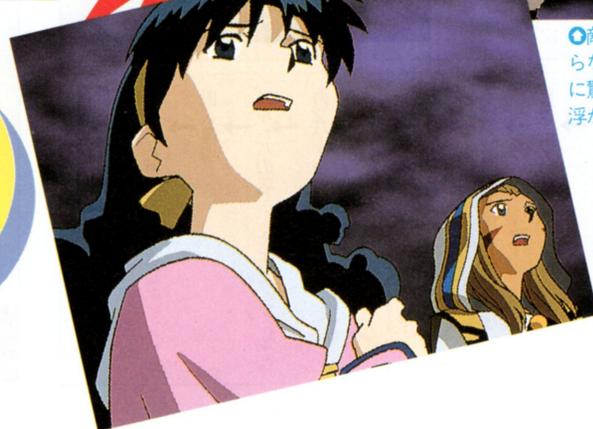
彼らの目前には  
いったい何が!!



●敵の思いもよらない豹変ぶりに驚嘆の表情を浮かべる3人

●とてつもなく大きな敵が姿を現し、驚きにくれるミアとジェシカ

ステキな  
笑顔♡



## カタリナ大陸最大の都市メリビア

ホンメル島の港町サイズから定期便の船でしか行けないメリビア。ここは、カタリナ大陸最大の街で巨大な自由貿易都市だ。ジェシカの父親で、伝説の四英雄の一人でもある元海賊のメル・テ・アルカークが総督として治めている。



● 棧橋でおひるね中です

### メリビアの街並



● こどもたちも元気に伝説の四英雄ごっこをして遊んでいる。でもなぜか3人しかいないんだけど…

● アレスたちに酒場はちょっと早いけど、冒険者たちとの会話はきっと役に立つぞ

### 海とカモメ亭



やあ、いらしゃいよ。ようこそ「海とカモメ亭」へ

### 黒ばら通り

メリビアは今日もにぎやか



黒バラ通りって、いばっててもちょっとずった魔法使いもわりといるのよね。ふふふ

### メルに面会



● あやしい雰囲気黒バラ通りは、別に一般人おことわりというわけではない。いろいろ歩きまわって話を聞いてみよう

● メリビアの総督、メルに面会。元海賊とは思えない気さくなオジさん。親馬鹿ぶりはメリビアード

## 若き魔法使いたちの登竜門ヴェーン

カタリナ大陸には浮遊する不思議な大陸がある。その大陸は女神アルテナが住むという女神の塔を中心にまわり、その神秘的な存在から魔法の力をもつ者たちの聖地となった。それが魔法都市ヴェーン。空中にあるヴェーンには普通に入ることができず、転送の泉から試練の洞くつへワープし、そこで魔法の力を試すという試練を受けなければならない。その試練を乗り越え、魔法の力を持っていると認められた者だけがヴェーンに入ることを許されるのだ。

魔法ギルドは、世界のすべての魔法使いの統制や、若き魔法使いの育成など、魔法に関することを一手に担っている。ミアの母親で、四英雄だったレミリア・オーサが当主を、同じ四英雄だったガレオンが宰相をつとめ、魔法の力で世界を平和へ導こうとしている。

### 魔法ギルド



ま、当然のことですよ。自慢するほどのことでもありませんけどねえ。フン

● 魔法ギルドのなかには学校があり、生徒は日夜修行に励んでいる。ナッシュはいやみな優等生タイプか？

● さすがはガレオン、執務室には執事もいるし部屋の装飾もぜいたく。でも、伝説の四英雄なら当然かもね

### ガレオンの執務室



### ヴェーンの図書館



この世界は、かつて死の星であった女神アルテナさまの魔法力によって緑あふれる世界へと変わったのだ

● ヴェーンの図書館には山ほど本があって、先人たちの知識がたまっている。読むといいことあるかも

● 魔法ギルドにある2つの塔。ひとつは銀の塔。そしてもうひとつはこのクリスタルの塔。キラキラしてる

### クリスタルの塔



## 強大な敵の真の目的とは

いままでも何度か紹介してきた魔法皇帝とゼノビア。強大な魔法力と圧倒的な力でアレスたちの前に立ち

ふさがる。その2人の真の目的がいに明らかにされる時がきた。その野望にアレスたちは立ち向かう。

## ❖ 黒き甲冑の下に隠された野望



### 魔法皇帝

辺境に集食う魔族たちの力を利用して、世界を支配しようとする。ドラゴンマスターを上回る魔法力を持ち、魔族の長であるゼノビアさえも従わせている。目的のためには手段を選ばない冷酷さを持ち合わせ、平和な世界をおびやかす邪悪な存在として恐れられている。

## ❖ 美しくも恐ろしい魔族たちの長

その昔、女神アルテナによってアルテナの恵みの光が届かない辺境に追いやられた魔族たちの長。豊かな土地で暮らす人間たちと、自分たちを辺境に追いやったアルテナを激し

く憎んでいる。魔族によって世界を支配するという目的を実現するために、魔族をひきいて魔法皇帝に協力する。その美しい容姿とは裏腹に、残忍で非情な性格である。



### ゼノビア

真つ赤なルージュ、露出度のたかいコスチュームなど、大人の女の魅力たっぷりのゼノビア。そのセクシーさで人気を集めているゼノビアだが、魔法力は魔法ギルドの当主であるレミリアをも凌ぐといわれている。魔法皇帝の片腕としてアレスたちのゆくてを阻むのだ。

# RAG BIG6 COLLECTION 4

## ついに「足ながおじさんシステム」の女の子が登場

本編のシナリオ以外のお遊びも充実している「天外」。今回も新たに判明した新要素を紹介だ。

発売日	'96年内
発売元	ハドソン
開発元	ハドソン
価格(税別)	未定
ジャンル	ロールプレイング
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 コンティニュー等	ブロック数未定・プレイデータ なし
現在の開発状況	66.6%(8月30日現在)

# 天外魔境 第四の黙示録 The Apocalypse II

### 荒野の廃墟が大都市に発展する 「アメリカン・ドリームシステム」

アメリカ西部に位置する都市、ラスベガス。最初は、風が吹けば飛んでしまいそうな、わびしい村だ。雷神たちが資金を投資して、大都市に発展させるのが「アメリカン・ドリームシステム」。雷神たちはお金を出すだけではなく、都市を発展させる過程で街の設計にいろいろと口を出すこともできるシステムなのだ。

#### 一大観楽街へ

プレイヤーの投資次第では、銀行から映画館。またラスベガスの代名詞、カジノもある大都市に発展させることも可能になるぞ。



**ホテル**  
●宿屋…もとい、ホテルで旅の疲れをいやす。奥にはVIPルームも



●たった一軒の小屋が…  
雷神! あんたはここで お別れだ!! 短い間だったけど 楽しかったぜ!



●投資を続けることによって、ここまで豪華な街になるのだ!



**取り引き場**  
●物価の上がり下がりか即座にわかる、相場の取り引き場

### ◆発展した街でマネーゲームを楽しむ

発展した末にできた数々の施設は、もちろん利用可能。そうなることになるのは、一攫千金を狙えるカジノの存在。カジノには3種類のゲームが用意されており、CPUディーラーに勝てば、掛け金に応じたお金をもらえる。また、食料などの値段の変動を利用してお金を稼ぐ相場取引も可能になる。



●やりたいゲームのテーブルに移動すれば、ゲームが始まる

### ギャンブルに勝ち資金を増やせ!



●どれだけ役の高いカードの組み合わせを作れるかが勝負



●ディーラーが玉を落とす場所を予測してチップを賭ける



**ブラックジャック**  
●手持ちのカードの合計をいかに21に近づけるかを競う



**相場取引**  
●今後物価が上がりそうなものを先物買しておくとうい?

## 女の子を陰からそっと見守る 「足ながおじさんシステム」判明!

街が大きくなっていくと、ギャンブルの街ラスベガスにも学校が建つ。そうすると、ここでも学校を舞台に新たなミニゲームが楽しめる。プレイヤーは学校に通う女学生3人の中からお気に入りの1人を選んで、プレゼントを送ってあげる。すると、彼女たちからお礼の手紙が返ってくるのだ。プレイヤーが表舞台に出ることなく、ただ贈り物を送るのみのこのシス

テムを「足ながおじさんシステム」という。有名声優によって演じられる3人の個性的な女の子から、お気に入りを見つけ出せ!

### お返しのプレゼントも?

こちらの贈り物に対する女の子の感謝の気持ちは、決して手紙の返事だけであらわされるわけではない。このミニゲームは、サターン内のタイマーに対応してイベント

が起きるPLGSに対応しているのだ。つまり、2月14日にはチョコレート、12月24日には、クリスマスプレゼントが届くことも。また、彼女たちが晴れて学校を卒業するときには、それぞれにエンディングが用意されている模様。



●学校ができて初めて「足ながおじさん」イベントが発生する。それまでは地道に街への投資を続けよう

## 三者三様の女生徒たち

赤毛の空想好き

### アン

(声優・久川 綾)

素直な性格なのか、贈り物ももらった嬉しさが、そのまま顔にあらわれているね。



「Dear Mr.雷神  
先日は、香水のプレゼント  
ありがとうございました。」



「拝啓 雷神様  
いただきましたレコードは、ありがたく  
研究室でかけて置いております。」

まじめな知性派

### ジェニー

(声優・深見 梨加)

すました感じやていねいな言葉遣いが、他の2人より大人びた印象を与えるジェニー。

ちょっと遊び人風?

### アリサ

(声優・金月 真美)

3人の中では、なんだかスレているイメージのアリサ。とりあえず元気は良さそうだけれど?



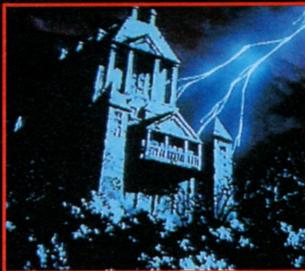
「こんにちは 雷神さん  
超かっこいい時計 送ってくれて  
アリサ とってもうれしかったよ。」

## 新着ムービー公開

## 恐怖映像の数々

総再生時間は20分にも及ぶというイベントムービー。『第四の黙示録』は、ホラーを大きなテーマの1つとしているだけあり、オカルト的な恐怖を扱ったムービーがこ

れでもかたどりに登場する。今回入手した写真は、すべてホラー映像。これがストーリーにどう関わるのか現時点ではわからないが、とにかく期待はできそうだ。



●●小高い山の上にそびえ立つ、古ぼけた洋館。この不気味な屋敷の中で雷神を待ち受けていたのは、血の中に浮かぶガイコツだった! 果たして雷神の運命やいかに?

### オープニングムービー



### 死のパレード



●雷神の仲間、死神が襲いかかる!



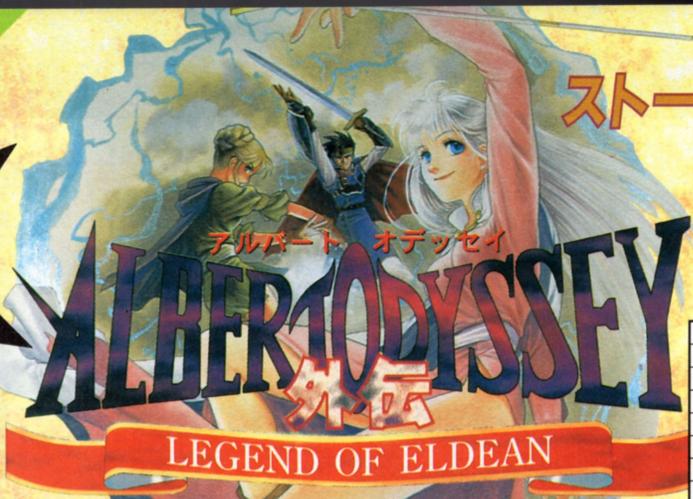
●死神の大鎌が振り下ろされる。マギーの安否が気にかかるが…?



### ハリウッド・バビロン

●仰向けに倒れている女と“D”の文字。美女とDという文字の関係は? 美女の生き血を好むあの怪物の影が浮かび上がる…

# RAG BIG6 COLLECTION 5



ストーリー中盤から  
終盤を攻略!  
飛行船も  
手に入るぞ

発売日	発売中(8月9日)
発売元	サン電子(サンソフト)
開発元	サン電子(サンソフト)
価格(税別)	6500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	65・プレイヤー
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

前回の紹介で、第2部の新たな敵の全貌が見えはじめたが、今回は物語も中盤から終盤になり、世界征服を狙うノーマとの全面対決も間近。バイクたちの移動手段の最終兵器“飛空船”も初公開だ。

## いよいよ物語も佳境に突入! 終盤1歩手前までを攻略する

前回までで、ガイを探してシトナスの港から東の大陸に渡ったバイク一行。工業都市マイセントを経て、歴史の墓場でバルトと再会。また新しい敵ノーマの存在や、ガイがノーマに操られていること、そして復活したバルンにゴート騎

士団長ダーナが殺されてしまうところまでを紹介した。今回は、ノーマの襲撃を見越しチェストリアの偵察をするところから、破壊されたアグナスの街を通り、完成した飛行船でノーマの手下が待つ塔に乗り込む寸前までを攻略だ。



②2つの町の様子を見に行こうとした矢先、町は襲われたのだった



③ダーナを倒したバルンは、バイクに挑戦状を残してその姿を消した



## まずはチェストリアの様子を見に行こう

ダーナがバルンに殺されるイベントの後、町では次に進むべきヒントが無く、迷いがち。ここで、ダーナが殺される前、ゴート王からチェストリアとアグナスの様子を見てくるようにと頼まれたことを思い出そう。アグナスはこの時点では何も変化が無いので、とりあえずチェストリアに行き、王女に会いに行く。そこにはなんと、もう1人エルダーがいるではないか。占い師エマにエルダーの見極めを依頼したところ、自分たちの

パーティにいるエルダーが偽者だと言われてしまう。そしてエルダーは牢獄に入れられてしまう。



④どうやらチェストリアは無事のようだ。早く王女に話を伝えなければ

## エルダーが捕まった



⑤なんとエルダーが2人いるではないか。しかも、自分のパーティにいるエルダーは偽者として牢獄に



品物	価格	効果範囲	使用効果の内容
とくようミント	8	味方1人	体力を50程度回復させる
やすらぎのハーブ	6	味方1人	毒化した仲間のステータス回復
さるぐつわ	16	敵方全員	敵全員の呪文攻撃を封じる

品物	価格	装備	効果値	性質
フリーズレイピア	165	バ	攻撃+84	氷の属性を持っている剣
さくらのヨーヨー	173	エ	攻撃+80	攻撃力の高いヨーヨー
きさらぎ	177	電	攻撃+88	しなやかだが攻撃力が高い刀
ダブルランサー	185	ア	攻撃+62	二重の刃が付いている槍
グレイスロッド	165	キ	攻撃+65	打撃に適した柄の長い杖
ミスリルメイル	165	男	防御+45	金属より強固な素材の鎧
かぜのワンピース	156	エ	防御+42	風の方で体を保護してくれる服
おうじよのロープ	200	キ	防御+53	防御力のある豪華なロープ

※表の中のバはバイク、エはエカ、電はエルダー、アはアモン、キはキャラル、男は男性キャラクタを表します

## 偽エルダー事件の黒幕を倒して アグナス、マイセントに急ごう

エルダーが捕まったあと、バイクたちは城が用意してくれた部屋で休息を取るが、夜中にエルダーを救い出すことを決める。エルダーが捕まっている場所は分からないが、ここでは町の西側にあるサーカス小屋に行ってみよう。小屋では団員の格好をした人形たちが動いている。また、団長ラムの部屋には、偽エルダーに関することが書かれた手紙があるぞ。翌日その手紙を王女に見せると、ラムは



●夜中、勝手に動きた  
す人形たち。不気味だ



●怪しい手紙が団長の  
部屋のテーブルの上に

王女を人質に逃げるので追跡しよう。サーカス小屋まで追いつめると、なんと王女も偽者だったことが分かる。その後に、牢獄を抜け出したエルダーと合流し、偽エルダー、エマと戦闘になるのだ。



●なんと王女も敵の一味だったのだ



●事件を仕組んだのは、クリシュナだ。バランと同じく挑戦状を残すぞ

## BOSS!

### ラム・偽エルダー



ラム		
H	P	4444
攻撃力		300
防御力		75
弱点		なし
特殊攻撃		セクシードール

偽エルダー		
H	P	????
攻撃力		????
防御力		????
弱点		????
特殊攻撃		プレス

ラムは弱点などが無いが、ずば抜けて高い能力も持っていない。偽エルダーの能力は、その場にいる本物のエルダーのコピーとなる。プレスはけっこう強力なので注意。



●ラムの特殊攻撃は、攻撃の効果範囲がパーティのうち1人なので怖くない。攻撃力も高くないぞ



●偽エルダーの特殊攻撃は、エルダーが使えるのと同じ能力。各種プレスは強力なので回復の用意を

## 飛空船完成。マイセントから飛び立て

エマと偽エルダーを倒したら、今度はアグナスの町の様子を見に行こう。アグナスの町は、すでに無残に破壊されている。生存者を探すため、寺院に続いている階段を上がってみると、司祭のマイラーが瀕死の状態で倒れている。マイラーから、ノーマの手下であるアイン・ブラッドが、アグナスの町を焼き払ったとの情報を得る。すぐにテレポーションを使ってマイセントへ。ここで、マイセ



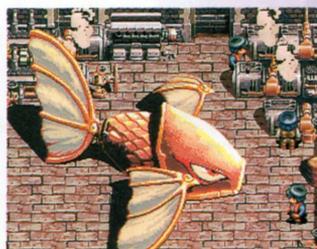
●無残に破壊されたアグナスの町



●マイラーは変わり果てた姿に…



●最後の戦いが始まる。工場の工具はいろんな情報を与えてくれるぞ



●コーネリアスが工場から飛び立つ。目指すはバランたちの待つファルガスタの塔だ

ントを仕切るラング公爵にマイラーをあずけると、「工場にプレゼントがある」と言われるので急いで工場に向かおう。そこには、完成した飛空船「コーネリアス」があり、すぐに飛び立てるのだ。



●とりあえず、一刻も早く傷ついたマイラーを治療してあげなくては



●プレゼントっていったい何だろう



●プレゼントの正体は、完成した飛空船コーネリアス。カッコいいぞ

## 自由に空を飛べる





# 気になる『シルク』のシステム

東京ゲームショウ  
出展ROM  
入手!

お気楽極楽なキャラクタが多数登場するRPGの『シルク』。今回は新たなイベント画面、ゲームシステムの紹介、そしてアフレコ現場へ乗り込んでのインタビューと盛りだくさん。

## ちょっとシリアスな雰囲気イベント画面公開

梶山弘氏のキャラや、ドタバタギャグなどが魅力のRPG。今回は東京ゲームショウに出展されていたROMの内容を徹底解析だ。イベントなどの一枚絵やダンジョン

内での動きや仕掛けなど、気になるゲーム内容も少しずつ明らかに。これを見る限り、「お気楽RPG」をウリにはしているが、シリアスなシーンにも期待できそう。

### シルク

主人公であるシルクは、なにやらあきれ顔。そして面倒くさそうに一言「しかたねーな」。ピンチの仲間を助けようとする場面かな？



### アカ

パーティの中で一の熱血漢。どんな困難が立ちふさがっても「おもしろえ」と気合いて切り抜ける。



### アオ

彼女はキレると口が悪くなるのだが、これはまさにその場面である。



### キ

いつもお気楽で明るい。ほかの3人の心のオアシスとなるか、それともただの能天気で終わるか。



### 迫る闇、敵キャラクタ登場

ショウで公開されたグラフィックのなかには、ここで初めて見ることができたキャラクタもいたのだ。凶しき部下を多数従えている、

一目見ただけで魔王とわかるヨロイの巨人。どこまでも男を魅し、取り込んでいく、妖艶さを漂わせている吸血鬼の姉妹。そしていか



にもナルシストな感じの美形青年剣士。このほかにも個性あふれるキャラたちが続々登場するものと思われる。これらのキャラがどういった形でシルク達の前に現れるのか、そしてどういうギャグをかましてくれるのだろうか。

●魔龍よりこの暗黒魔王を倒してくれと頼まれる。シルクは何でも望みをかなえてやるという魔龍の言葉に乗せられて魔王退治を引き受ける

●セクシーな吸血鬼の姉妹、その名も「ドーラ」と「キュラ」。こういった、キャラクタのわかりやすいネーミングもこのゲームの魅力の1つ



♪ オしの歌を聞けえ〜!



●敵キャラで欠かせないのが、ちょっとズレた二枚目。マイクを持つ手の小指が立っているのがイヤーンな感じ

※画面はすべて開発中のものです。

©DATAM POLYSTAR/Gimmick house

# へ接近&アフレコ現場へ突撃

# DRAGON MASTER Silk

ドラゴンマスターシルク

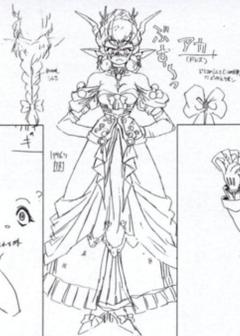


発売日	12月	CD枚数	1枚
発売元	データム・ポリスター	複数プレイ	1人用
開発元	ギミックハウス	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリ	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	35% (白月29日現在)

## 設定資料をご覧あれ

ゲームなどのキャラクタのイメージを固めるために必要不可欠な設定資料。線画状態ではあるが、その中にはアカやキのちょっと違った一面が見られた。いまままで明らかにされていなかったキャラクタも確認することができる。

### アカ メーカーアップ



### その名もオージ



### 筋骨隆々ドッペル隊



# 暗黒魔王討伐のため、ダンジョンへGO!

今回のバージョンでは自由にダンジョン内を探検することはできず、オートデモのみの収録だった。しかし、動いている画面を見ることにより、プレイする上でのさまざまな要素を発見することができたので紹介しよう。



これはパソコン版の画面写真。こうして見ると、ちょっとパステルチックだね。ダンジョンの画面は小さめ  
 ●そしてこれがサターン版。キャラの顔が大きくなり、表情もよりわかりやすくなっている。ダンジョンの雰囲気も暗いね



## ダンジョンは8方向に移動

3Dダンジョンの中を探索するRPGは、普通は前後左右の4方向に進んでいくものであり、ダンジョンの構造もそれに合わせたも

のとなっていた。しかしこの『シルク』は、なんと斜めをあわせた8方向に進むことができ、ダンジョンもそれに伴った構造になっているのだ。また、広いダンジョン内で移動速度が遅く、イライラさせないために、高速移動のモードを搭載。ダンジョン内を駆け抜けることもできる。



●8方向ダンジョンということで最初は戸惑うこともあるかも…。写真のように斜めに道が進んでいると一瞬どう進めばいいかわからない。斜め後ろもある?  
 ●でも慣れてきたらサクサク進めるハズ。今までなかなか体験できなかった感覚に襲われるかな

## オートマッピングでラクチンラクチン

さて、3DダンジョンRPGということで「迷いそう」とか「とっつきづらい」などと思われた方もいるのではないかな。しかしご安心あれ。この『シルク』ではそんな人のためにオートマッピング機能を搭載している。しかも常に画面右上に表示されているので、いつでもシルクたちの現在地を知ることができるのだ。



●右上のマップをガイドに進んでいけば、迷うことも少なくなるだろう

## 一見行き止まり。でもへっちゃんらだい!

シルクたちの前に立ちふさがるのは、なにも魔王を筆頭としたモンスターたちばかりではない。ダンジョン内にはシルクたちの行く手をさえぎる川などの、さまざまな仕掛けが施されている。今まではアイテムを探したり、合言葉を

見つけたりして通過してきた。しかしこのゲームではそんなことはしない。例えばダッシュして駆け抜ける、ジャンプして飛び越えるという、ちょっと変わった方法で、ダンジョン内を突き進み攻略していくのだ。

前へ進めないよー



でも大丈夫。勢いをつけるために少しバック



●ダッシュして駆け抜ける。服は濡れるけど

## 精霊龍たちに変化が起こる?

シルクのお供である精霊龍たちの性格などが刻一刻と変化していくシステムがこの「プロフィールシステム」である。

ゲームが進むにつれ機嫌の良し悪しや、プロフィールにある趣向など、心境的なものが変化。さらには3サイズなどの体系的な面での変化も起こるのだ。そしてこれらは戦闘時にも影響する。まだ詳しいことは不明ではあるが、おそ

らく機嫌が悪いときには戦いに協力してくれなかったり、逆にとても強い攻撃力を見せて敵を一網打尽にしてくれたりするのだろう。



●体重や3サイズの変化が気になるのは男の性

## チョットあやしいラーティ

この子の名はラーティ。ある時には囚われのお姫様、またある時には、病弱な少女となってシルクたちの前に現れる。その実体は、ゲームショウバージョンを見る限り敵のようだ。

●ラーティの実体は悪魔のような姿をしている



## 震…かなあ



●ハタから見れば、囚われのお姫様を助ける勇者一行というシチュエーションだが、何か様子が変わる

※パソコン版の画面は『ドラゴンマスターシルク2』のものです。

# 速さも動きも演出もバッチリの戦闘シーン

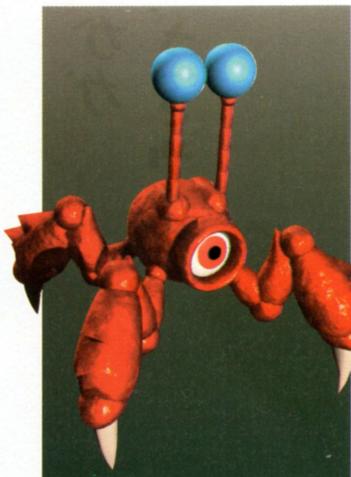
このゲームの戦闘では、各キャラごとにAIが組み込まれている。戦闘状況とキャラの性格によって、ちゃんとした攻撃から目も当てられない行為まで、さまざまな行動をする。ちなみにAIはON、OFF可能なので、自分で指揮することもできるが、アカたちの戦闘時の行動を見るのもまた一興。



●AIに頼るも頼らないもお好きに



●ゲームショーバージョンのROMでは戦闘シーンは遊べなかった



●モンスターのうちの1匹。いかにもやられキャラという感じ



●左にスラリと並んだコマンド。普通のRPGにはないものも

## 必見! モンスターのアニメ

シルクたちを手ぐすね引いて待っている、総勢80体の敵モンスターの面々。このモンスターたちは、1匹1匹CGレンダリングで描かれている。さらにこれらモンスターは、戦闘時にはアニメーションをするぞ。しかも行動するときだけではなく、つねにくねくねと動いているのだ。彼らのリアクション一つにもお笑いの要素がある。攻撃方法もそれぞれ個性的だ。



●モンスターのアニメーションもこれこれとおり。シルクたちへ襲いかかる様子が実感できるよね。まさに迫力満点!

## 各種設定でよりスピーディに

「シルク」では、攻撃の掛け声やダメージを受けたときなどは音声で演出される。感情移入がしやすいというのだが、戦闘のスピードという点では疑問を持つ人もいるだろう。そんな人のためにも音声やAIのON、OFFの設定も含めた各種設定によって、プレイヤーの好みに合った戦闘が楽しめるのだ。全ての演出を排除して、迅速な戦闘を求めるのもいい。



●ザコとエンカウントするイライラも解消されるハズ

## アフレコ直撃インタビュー

先日行われた「シルク」のアフレコ。収録の合間をぬって、シルク役の山崎和佳奈さん、アカ役の三田ゆう子さん、アオ役の永島由子さん、キ役の西原久美子さんにインタビューに答えてもらった。

—自分の演じているキャラを含めて「シルク」の印象は？  
**山崎** シルクはキリッとしていたりしいと思いました。ちょっとセクシーなシーンもあって(笑)。  
**三田** 女の子の戦士(笑)。最近多いですよ。シナリオがギャグっぽくてすごく好きです。



●左からキの西原久美子さん、アオの永島由子さん、シルクの山崎和佳奈さん、アカの三田ゆう子さん

**永島** 私もギャグタッチなところがとても好きなんです。あと、絵がとてもカワイイですね。私はこの世界にすんなりと入りこめました。

**西原** キはドキッとするようなセクシーなシーンがあったり、とてもかわいさを感じさせてくれたり。

でもやっぱりポケットとしているかな(笑)。

—演じる上で特に気をつけた点はありますか。

**山崎** 言葉使いなんか男の子っぽく、元気いっぱいなので「山椒は小粒でもピリリと辛い」という感じで(笑)。

**三田** 他の女の子はかわいいのですが、アカは一人だけボーイッシュで(笑)。自分のことも「オレ」と言ってますし。「男の子っぽい女の子」というノリで演じています。

**永島** アオは4人の中では一番普通っぽいかな。普段はおしとやかだけどキレると怖い。キレて叫ぶシーンは大変でした。

**西原** おっとり、ぼやっとした雰囲気を目指しました。でも、最初のうちはキャラクタをつかむのが難しかったですね。

## サイン色紙プレゼント

今回のインタビューに答えてくれた山崎和佳奈さん、三田ゆう子さん、永島由子さん、西原久美子さんのサイン色紙を5名様にプレゼント。はがきに住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ下記の宛て先まで送ってください。

〒105  
 東京都港区東新橋1-1-16  
 TIMサターンFAN編集部  
 「しるくのしきし」係  
 しめ切りは9月19日です。(当日消印有効)



オレの頭の中の誰かが  
「やっちまえしって、さきやだ。」



最後の18才未満禁止ソフト、  
9月27日(金曜日)発売。

# ホーンテッドカジノ

ダミーヘッド3次元音響搭載。アダルトカジノゲーム 価格¥7,900(税別)3枚組

ホーカー、ブラックジャック、ルーレット、ヘルorヘブン。そして、吐息までかかってくる超リアルなサウンドシステムを実現。8人の美女たちに溺れる最後のアダルトカジノ。

声優 / 横尾まり、中沢みどり、吉田美保、麻見順子、折笠愛、松井菜桜子、本井英美、堀じゅんこ

発売元: 有限会社ソシエッタ代官山 〒150東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 2F TEL03(5721)3955 JANコード4947431-969130

セガサターン専用ソフト

このマークが表示されたソフトのエア、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、SAGESATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを要するものとしてその表示を承認したものです。





# コーンキッズネットワークボード

コーンキッズの八ガキに対するコーンキッズの声を紹介するコーナー。

コーンヘッドクラブに掲載された八ガキに対する反響を載せるよ。このコーナーがコーンキッズを結び架け橋になればいいなあ。

## TOさくら(No.17)

ゲーム好きの彼氏&友人がほしいっ/ 私の周りにはゲーム好きの女の子がいません。だから私はいつも弟と2人でゲームを楽しんでいます。

—— 緒にゲームできる弟がいるだけマシですヨ。わしはひとりっ子なので、家で1人で『ときメモ』だぜ? へっ。1人でゲーセンだって行くし、怖いものなしなワタ・シ♥けど、やっぱり彼氏とかほしいですね。ゲーセンでおこってくれる…ってそれ利用価値違うか(笑)。とにかく、ゲーム好きの女はいっぱいいると思うんで、がんば

れ/ (何を)ってことで彼氏募集中!!  
(兵庫県/海月硫黄)

**そ**んなことはナイ/ ゲーム好きの女の子って意外と身近にいるんですよ(友人をゲーマーにしようという方法もあり)。現に私の周りにはほとんどゲーム好きの女の子です。ゲーセンで友人を見つけるのがいいかもしれないけれど、普通の女の子にはできませんよね…。

(岩手/AYA)

**私**もゲームが好きなの友達は欲しいけど、ゲームが好きなの彼はちょっと考えちゃうかな…? なにせ私は重度のゲーム中毒なので、もし彼氏もゲーム好きだったら、コントローラーの奪い合いになっちゃいますよ! ちなみに私の彼はゲームをしないので家はいつも平和です。

(東京都/よし)

## TO26話を絶賛する会(No.17)

最近の「ゲーム成績表」に疑問を感じる。感情にまかせた文章はどうかと思う。悪口ばかり書くのではなく、建設的な意見を述べるべきだ。

**賛**成です。私が特に気になるのが「バカヤロー」「ユーザーやめるぞ」などの「意見」や「批評」にならない「罵声」とも言うべき言葉です。確かに大事な小遣いや給料を出して買ったソフトがつまらなくて「金返せ!」と言いたくなる気持ちもわかりますが、せつかくメーカーに意見を聞いてもらいたい機会なのだから、辛口の中にも「ここはこうしたほうがよかった」という意見があった方が、メーカーさんにとっても参考になって嬉しいはず。

(大阪府/上野明子)

## TOIを叫んだ獣(No.17)

俺っちのサターンFANを楽しむための極意。サターンFANの発売日はカレンダーに必ずチェックを入れておき、当日に一番キレイなサターンFANを入手する。

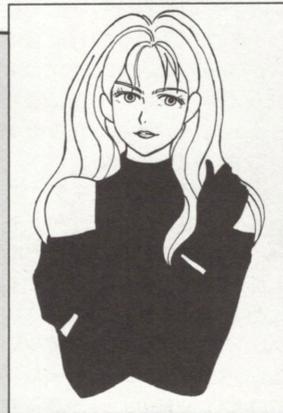
**あ**なたはまだ甘い。とある夏の日。サターンFANの発売日に本屋に行くと、古いサターンFANしか置かれていなかった。店員に聞くと「あそこにあるからもう少し待って」と言われた。で、言われたとおり待っていたら店員さんが「お客さん、サターンFANありましたよー」と大声で言われ、レジに向かったら、まだ袋に入った状態で、店頭に出してもいないのに、僕に売ってくれた。もちろん本の山の一番上のをね。どーだ/

(千葉県/金田明久)

## AM23(にしゅうさん)研フリーク

今回はバラエティに富んだ「AM23研フリーク」になったよ! まだわがままをいわせてもらえるなら、「パーチャロン」のイラストがもっと欲しいなあ。ちなみにパルバスバウ使いだったりして…。

◎大阪府/衣異墓みかん。ペブシマンの「シュゴー」は超カッコイイ



◎鳥取県/LEE。レイジとスマーティがちっちゃいけど、ジャネットのこのりりしさの前にはしょうがないか



◎静岡県/KYOKO。サラっぽくないサラ。静かなる闘志がヒシヒシと感じられる



◎広島県/キャロと土星人。「みなの」ヨーコだと思った人、手え挙げて



◎兵庫県/菱川愚連隊。かわいい感じの葵もいいね。戦闘中は17歳に見えないが



◎東京都/Clown。躍動感溢れるテムジン。発売が待ち遠しいのだ



# We are サポーターズ

ゲームやキャラに対するアツい想いをぶちまけてもらうコーナー。「ときメモ」以外は文章が少ないぞ。

## ドラゴンフォース友の会

こんなに人気が続くとは、ボクらの予測を超えちゃってるな。文章ネタもよろしく!

『ドラゴンフォース』の中で一番好きなキャラといえば、やっぱりジュノーン&レオンでしょう。強いし、キレーだし。でも最初はレオンとくっつくとは思わなかった…。一時期あの2人の絵ばかり描いて授業中に先生に見つかってこともあった。ああ、同人誌欲しい。

(長崎県/北海勇魚)

○富山県/ソニック。こういうスッキリした絵柄、好きなんだよねー



○京都府/五色豆。いつになく大人びた表情を見せるティリスちゃん

○東京都/R・ジャジャ。ジャヤアン。の如くハタ迷惑なのであった



○兵庫県/まっち。メガFA N以来! お久しぶりです



○大阪府/七海六風。「わすれられない物語」に心打られました



○福島県/みなせゆら。確かにミカツキ関連の投稿は多くはないなあ。隠れファンのキツズはよろしく!



○福岡県/神崎幸。アハハ。確かに見た目もイ気もするなあ。(ライラ)でもレオンが黙っちゃいません



## はみ出しレビューキッズ

「ゲーム成績表」に載らないゲームの批評を集めてみました。

「RANKING STREET」の枠を「はみ出し」た、非売品や業務用のゲームのレビュー(感想? 思い入れ?)を載せてしまおう、という今回限り(?)の企画。本家にかけてないワオリティだと思ってるんだけど…。

### 機動戦士ガンダム外伝 I 戦慄のブルー体験版 (バンダイ/非売品)

『ガンダム外伝』体験版が当たりました。最高です。とにかくモビルスーツの動きが最高。動きが細かくて、よるけたり、倒れたりすこくリアル。周囲の建物やザコの戦車もカッコいいし、建物を撃つと燃え上がって骨

組みだけ残ったりするのもいい。登場する兵器は、実在するのではとってしまうほどリアルだし(本当にサクとかがあったらこんな感じなんだろうな)。この手のゲームは操作が複雑になりがちなのに、武器切り替えをする必要がなく、特に相手の近くでダッシュするとビームサーベルが出るというアイデアはスゴイと思う。どうせ斬り合いなんかできないだろうという割り切りが素晴らしい。移動方法も単純で、ボタンがどれかわからなくなることもなく、文句なしです。画面写真を見ながら、PS版のことを考えて不安でしたが、PS版のことを考えて不安でしたが、PS版のことを考えて不安でしたが、でもこの体験版で購入を決めました。

(東京都/匿名希望)

### バーチャストライカー (セガ/業務用)

とにかくこのゲームはサッカーゲーム史上NO.1のゲームだと思います。キャラの動き、スルーパス、センタリング、ロングシュート、PK、どれをとっても他のゲームではできないゲーム内容。僕は対戦にはまりまわりの毎日、最高25連勝の記録をもっています。これがどうしてサターンに移植されないのでしょうか。サターンに移植されることを祈ってこれからもゲーセンに通います。ちなみに得意なチームはアルゼンチンとメキシコです。

(埼玉県/バースト25連勝・20歳)

## まんがでGO! part2

○山口県/HAMU。独特の世界を繰り広げるHAMUの怪作。次はメジャーネタにもチャレンジしてほしいな



# ときめき愛好会

最近『ときめきメモリアル対戦ばずるだま』の方にハマっちゃってます。ポクはムク(美樹原)でライバルは優美。「ムクやめなさい」優美ボンバー、決まった! ちくしょー、負けた。

キッズよ『ばずるだま』ハガキが少なねぞ(←頭に血がのぼってる)。

**全** 国の清川さんのファンのみなさん。PCエンジン版では清川さんが告白するときに髪の毛が伸びているバージョンがあるのは知っているかな。サターン版にもあればチョベリグ一つ感じてよね。

(東京都/サターンFANのファン)

『ときめき』を発売日に購入し、睡眠時間をも惜しんでプレイ中の僕に友人Sがキツイ一言。「お前なあ、仮想恋愛シミュレーションにハマっていいの。そんなだと彼女もできないぞ」と言われ「虹野さんがいるからOK!」とVサインをかました自分。人生を踏み外したかも…(不安)。

(三重県/HALくん)

編集部にも「詩織が恋人!」っていう人がいるけど元気にやってるよ。

**み** なさん/ 聞いてください//7月某日友人IとKに自分がときメモラーであることを告げたら何て言ったと思います? 白い目をして「やべえ」ですよ。しかもKなんか「おたく」とか「ただの女好きに成り下がった」とか。あけくの果てに「変態」などと…。許せませんよ!! ねえ、ねえそう思うでしょう。でも何も言えな

かった自分が悲しい。

(青森県/金月様のしもべ)

**今** 回はCDドラマについて少しばかり…。現在、『ときめき』関連のCDドラマは15枚市販されています。真のときメモラーならすべて揃えたい! と思うけど、今からすべて揃えるのはかなり困難かも。でも実際ゲームを何度かクリアすれば「あの子の声をもっと聞きたい!」と思うはず。内容もけっこう濃いし。特に「きらめき高校投書箱」はファン必聴です。

(山形県/RA INBOW)

いつも安いわね藤崎詩織

私としてはよりも朝日奈さんの方が好きである。

▲の機嫌もどろのはや。せからあんまり電話もかけないしデートにもさそわれないけど、やっぱり彼女の方が好きです。くると「クワイロ」と思っています。私であらう。

◎愛媛県/春彩。くつぎけいいちとかそれ系なカンジの詩織ですな

**最** 初は鏡さんの事を高ビーであまり好きではなかったけど、家にいるときの鏡さんを見て完全に好きになった。出番の少ない鏡さんでも、私の心の中では一番。これからも鏡のみ。(千葉県/青山ケンジ)

『ときめき2』が出て「朝日奈タ子」がいれば、約束を破ったときやスケートで転んだときに「チョベリバ」と言うはずだあ!!(奈良県/宮町朋寿)

◎岐阜県/るかるか。編集部にも片桐にハマってる牛がいます



◎群馬県/ふじさき。身近には絶対いないタイプの細緒でも人気あるんだよね!



◎岡山県/紫雲栄。これはまさに編集部への対戦風景。いつもは勝ってるぞ!



◎千葉県/さとちゃん。この2人が兄妹ゲチンカをするど、プロレス技で毎回優美の勝ちなんだろうか。好雄に同情!

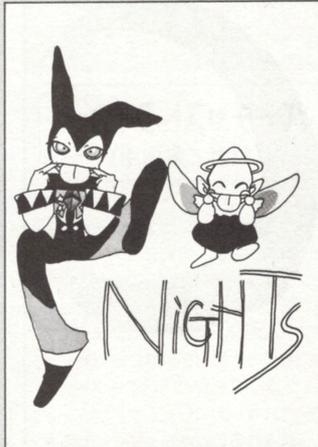
# ナイトピアノクラブ-NIGHTS-

『ナイツ』を盛り立てるコーナー。

**あ** の台風5号が最接近していた7月10日の真夜中。伊豆の保養所で1人「NIGHTS」をプレイ。ごうごう風がうなり、ワイズマンの笑い声とシンクロして不気味…。そして下手な私がようやくクリアしたのはもう早朝でした。震える左親指としぶい目で外に空気を吸いに出てみると…台風一過の真っ青な空の下、木々は鮮やかに光ってさわさわと揺れ、目の前の海は朝日に輝いていました。エンディングの、あのナイトピアノそのままの光景にしばし茫然としていました。

ちなみに現在はナイトピアノ繁殖に努めております。もううかつにパループができないほどピアノたちがうじゃうじゃです。処理落ちでスローがかかりますが、幸せです。

(東京都/仲村朋子)



◎群馬県/松岡マオウ。かわいい、ラブリーなナイツとピアノのツーショット



◎兵庫県/奇神。リアラの邪悪さがよく出ているよ。リアラでプレイできるワルテクとかないもんなあ



◎京都府/一本木正義。エンディングを見ていないとはもったいない

◎埼玉県/実原猛。えらくかわいらしいナイツ。時間をあらそうこのゲームに放心して眠らないぞ

◎福岡県/坂本幹。空を舞うクラリスかな? まだエリオットがソロのイラストがきてないのだ

サタFANおたよりQ&A

登場人物紹介

広島県のそとみち♡きみこさんから登場人物の予想図が届きました。



アツジ

元アジー。このページの新担当者。ペンネームはこれで決まり。



月中三等兵

ボエムを嗜むはにかみ屋。今でもゲームギアを愛している。



マモ

夏休みボケ真っ只中。今でも「コーンヘッドクラブ」を愛している。

F岡隊長：なぜか彼だけ予想図がなかった。今でも愛と自転車を探している。  
超四等兵：編集部で一番キレるのが早い。でも権力には弱い。  
ちゅう男爵：牛を踏落として、初見参。新聞の勧誘をさっぱり断る鉄の意志を持つ男

マ：「コーンヘッドクラブ」が始まって、もう2年近く経つんだけど、みんなはこの「コーンヘッド」ってどういう意味か知ってる？  
ア：「円錐（CONE）頭」でしょ。  
F：あつしは「とうもろこし（CORN）頭」かと思っていたでグスよ。  
超：（ブチン）そんなこと言ってる奴は、イチローに打たれて死んじまへ！  
F：て、てへ。

■質問その①

コーンヘッドクラブにハガキを送る場合は、サタFAN発売の何日前までに送ればよいのでしょうか。

（大阪府/よっちゃん2号）

ア：だいたい本誌発売の24日前（3週間前の水曜日）ごろにハガキを締め切っているよ。それを過ぎたら次の号だ。  
マ：時事ネタは「1ヶ月遅れる」ことを念頭において投稿しようね。

■質問その②

Q&A軍団のみなさんは普段はどんな歌もしくは音楽を聞いていますか。

（京都府/地獄魂）

ち：ボクはドリフ！ ベースのチョーさんうますぎてスゴイんだよ！  
月、超：ビートルズの前座も努めたし。  
マ：何でこんなにドリフ好きが多い？  
■質問その③

私はまだサターン持ってないんですけど、来年必ず買います。ゲーム紹介記事に「バックアップメモリー」「65・プレイテータ」と書いてありますが、これは何なのですか？

（長野県/浪人中の朝水）

ア：バックアップメモリーというのはゲームの途中経過などを記録しておくためのもので、サターン本体には461ブロック分が内蔵されているんだ。

ち：「65・プレイテータ」というのは、そのゲームはメモリーを65ブロック使用してプレイテータを記録する、ということを表しているよ。内蔵メモリーが足りなくなったら「パワーメモリー」を買えば増やすことも出来るぞ。

■質問その④

今はすごい「年下ブーム」だけど、月中三等兵の好みは上下どっちかな。

（広島県/イタリアンコービー）

月：オレの好みは同年輩だ。ところでオレは今号で「Q&A」を引退する。ここで女に強い後釜を紹介しよう。  
超：…（最近浮かれた）。  
一同：お前もかよ！  
F：てへ。あつしもブームに乗って、F田さんにもう一度アタックでグス。  
F田女史：私、年下に興味ないわ。  
F：て、て、てへえ…。

Tiny イラスト ギャラリー

タイニーだけどパワーはいつもどおり。ゲームキャラからちょっと離れたイラストを2枚ほど掲載してみました。業界人イラストが増えたらどうしよう。



○静岡県/黒いミニ袋、キミの想いがエニックスまで届きますように！



Misa.

バコソ編では1.2を争う人気が高かったが、SS版ではどうかな。

○青森県/MIO。こおろぎさとみサンの声でかわいさ倍増



○千葉県/ムササビむつくん。トレジャーの「ガデアンヒーローズ」より、ハーンとルシア



○埼玉県/サトウ。飯野社長は、東京ゲームムンヨウでも元気でした!!



○宮城県/U助の「ゆ」。早くもイラスト殺到の「センチメンタル〜」だ

投稿時のおやくそく

投稿の際はハガキサイズが原則/イラストは墨1色(鉛筆は不可)。1枚のハガキにネタは1個だけにしてね。よろしくお願ひします。

各コーナーの募集…

- フリー フリー フリー
- テーマなしのフリーワーク。
- イラストギャラリー
- 何でもござれのイラストコーナー。
- まんがでGO/
- まんがならこのコーナー。鋭いネタのまんがを希望/
- サタFANおたよりQ&A
- コーンキッズの疑問に編集部ゆか

いな仲間たちが答える。

- サタFAN売り上げ倍増計画
- サターンFANをもっと売るアイデアやその活動報告を待つ。
- 例：平積み雑誌の一番上を全部サターンFANにしてしまおう。
- 円盤特捜隊
- サターン用CDの別のお楽しみを見つけようというコーナー。
- 例：「〇〇〇(ソフト名)」の〇トラック目はオープニングの曲だぞー。
- カメラキッズ
- 美少女や自分の部屋からウケ狙い、4コマネタまであらゆる写真を募集中。

〈あて先〉

〒105 東京都港区東新橋1-1-6  
TIMサターンFAN編集部  
コーンヘッドクラブ「〇〇」係

○山形県/だんだんDAN。まさに担当者心を代弁した一言だ！



# NEWS Dynamite!

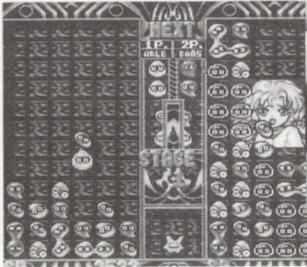
夏休みも終わってしまったが、みんないっぱいゲームで遊んだかな。「ニュースダイナマイト」は残暑にもめげず、みんなのゲームライフをより充実させる情報を紹介していくぞ。

EVENT

## 老人ゲーマーは敬老の日に浅草へ集合 ぷよぷよシルバー大会'96開催

かわいらしいキャラクタで、老若男女問わず人気の「ぷよぷよ」。来る9月15日の敬老の日、60歳以上の高齢者を対象にした、ぷよぷよシルバー大会が開催される。昨年、東京・巣鴨のとげぬき地蔵で行われた大会には、50名以上の参加があり大盛況。日頃孫とプレイして鍛えた腕を、思う存分に披露していた。今年のシル

○いまや、全国規模での大会まで開かれている「ぷよぷよ」。お年寄り和孩子と一緒に遊べるのはいいよね



バー大会は会場を浅草に変え、大会の規模もアップ。優勝賞品も、ペアで温泉旅行に招待と豪華。また、同時に一般大会も行うので、おじちゃんおばあちゃんを誘って行こう。

日時 9月15日 12:00~  
参加資格 60歳以上の男女  
場所 浅草ROX3スーパーマルチコート ☎ 082(263)6165



○昨年のシルバー大会。みんなお年寄りとは思えないほどの指さばきだぞ

GOODS

## 携帯にも便利。ソフト10枚を収納できる サターン型ソフトケースが登場

セガサターン本体をそのまま小さくした形のケースと、CDソフトとブックレットを10枚収納できるブック型ファイルが、セットになって発売される。ソフトをこれだまどめてしまえば、場所をとらずに収納できる。サターンの形をしたケースの方

は、小物入れとしても使用できる。また、携帯するにも便利なので、友達の家などにソフトを持って遊びに行く時も、これに入れていけば、かさばらずに持って行くことができる。9月にセガ・ユナイテッドから発売。価格は1480円(税別)。



○10枚のソフトがまとめて入る。ゲームソフトだけでなく、CDを入れるのもよい

EVENT

## 編集部対抗サイキックフォースEX大会 サターンFAN編集部も参戦したゾ

去る8月20日、タイトーの業務用3D格闘ゲーム「サイキックフォースEX」の編集部対抗トーナメント大会が、東京・渋谷のクラブエイジアで開催された。

当日はゲーム専門誌を中心とした合計20チームが参加。サターンFANからは、入社しててながらも格闘ゲームには自信あり、という「健康

優良新人アシスタントチーム」が参加。ガチガチに緊張しながらも、1回戦は電撃王チームに快勝。しかし、2回戦で強豪のゲーメストチームに惨敗した。ちなみに優勝は、「サイキックフォースEX」開発者チームを破った、ハイパープレイションチーム。今回は惜しくも涙をのんだが、次回は絶対に勝つぞ。



○会場は熱気に包まれていたぞ。まわりは同業のライバルたちなのだ



○各編集部から、3人の代表者が出場。先に2勝したチームの勝ちとなる

TOPIC

## ゲーム感覚で名刺が作れる 『ネーム倶楽部』が新登場!!

かわいい絵柄のオリジナル名刺を、手軽に作れる「ネーム倶楽部」がゲームセンターなどに登場する。

用意されているイラストは、ピングーやセサミストリートなど全部で24種類。カラー印刷で、文字パターンも8種類用意されているぞ。所要時間は5分程度とスピーディ。1回

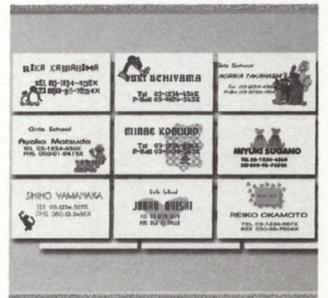
200円で、作れる枚数は6枚。

友達どうしの名刺交換や、いろいろなサターンの名刺を集めるもよし。また、ゲームセンターの格闘ゲームなどで対戦した後、相手に手渡すのもよい。姉妹機の「プリント倶楽部」で作った自分の顔写真を貼るなど、工夫次第で楽しみは広がるぞ。

○絵柄が豊富だから、何通りも作って渡す人によって使い分けのもいい



○セガから8月下旬より設置されているぞ



TOPIC

## マルチコントローラーとソフトが一緒に入る 『ナイツ』ポーチプレゼントキャンペーン

「ナイツ」の特製ポーチがもらえるキャンペーンが9月13日から始まるぞ。このポーチ、CDソフトとマルチコントローラーが一緒に収納できるスグレモノ。キャンペーン中に「ナイツ」を購入するだけでもらえちゃうぞ。ただしこのキャンペーン

は店頭でポーチがなくなり次第終了になってしまうので、欲しい人はお早めに。お店によっては、なくなるのが早いかもしれないので、買う前にお店に確認しよう。すでに「ナイツ」を持っている人も、もうひとつ欲しくなっちゃうよね。



○まだ「ナイツ」を買ってない人は、キャンペーン中に買うのがおトクだ



○マルチコントローラーも、これがあれば、持ち運びが便利になるよね

## 今週の PICK UP 今回は注目のCD情報をもつ紹介するぞ。

### 恋を眠らせて / アン・ルイス

CD

「ダークセイバー」の主題歌。曲の詞の中には、ゲーム攻略の鍵が隠されているぞ。ピクチャーエッセイメントより1000円(税込)で発売中。



### 『コナミ・バトル・ザ・ベスト』パーフェクトセレクション

CD

『スーパー魂斗羅』『ドラキユラX』などの名曲集。9月21日発売。キングレコードから定価3000円(税込)。



## Dynamite! PRESENT

応募のきまりをよく読んで、どしどし応募してね。

### 1 爆れっハンター サントラCD

5名

提供:ウインズ

爆れっハンターのフォトCD(サターンではフォトCDオペレーターが必要)。オープニングと、エンディングのテーマ曲も入ってるぞ。5名に。



### 2 サイバードール Tシャツ

5名

提供:アイマックス

8月9日に発売された、「サイバードール」のオリジナルTシャツをプレゼント。背中の不気味な絵柄がカッコイイぞ(サイズは全てLサイズです)。5名に。



### 3 ストリートファイターZERO2 ポスター

5名

提供:カプコン

9月14日に、いよいよ発売される「ストリートファイターZERO2」のポスター(82判)。東京ゲームショウの広告に使用されたものと同じデザイン。女子高生キャラ「さくら」が大きく写されているぞ。5名に。



### 4 ファイターズインパクト キャップ

10名

提供:タイトー

「サイキックフォースEX」に続く、タイトーの業務用3D格闘ゲームの最新作、「ファイターズインパクト」のロゴが入った、特製キャップをプレゼント。5名に。



## 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、年齢、電話番号、ほしい賞品の番号と名称を記入の上、下記のあて先まで送ってください。締切は9月19日必着。当選者発表はNo22号にて。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIM サターンFAN編集部  
「9月20日号D・P」係

## 8月2日号「D・P」当選者発表

- |   |  |
|---|--|
| <p>①「天地無用」画集<br/>群馬県/新井 勇 / 22歳<br/>大阪府/丸尾 健二 / 17歳<br/>佐賀県/柳田 智弘 / 26歳</p> <p>②「スラムジャム96」テレホンカード<br/>大阪府/寒川 浩明 / 19歳<br/>和歌山県/林 博孝 / 17歳<br/>愛知県/吉田 伸介 / 21歳<br/>岡山県/吉永 智美 / 27歳<br/>沖縄県/伊佐真由美 / 28歳</p> <p>③「ボディスペシャル264」ポスター<br/>秋田県/田中 康夫 / 20歳<br/>岩手県/小野里 靖 / 21歳<br/>宮城県/細川 雅弘 / 18歳<br/>福島県/嶋田 功二 / 23歳</p> | <p>群馬県/寺島 勝 / 17歳<br/>埼玉県/上田 実 / 15歳<br/>新潟県/三島 聡 / 29歳<br/>和歌山県/仁木 一真 / 18歳<br/>京都府/奥田健太郎 / 19歳<br/>京都府/細田健太郎 / 18歳<br/>岐阜県/谷口 篤香 / 24歳<br/>愛知県/安達 史行 / 18歳<br/>愛媛県/竹本 哲也 / 24歳<br/>兵庫県/島倉 功 / 28歳<br/>福岡県/谷口 喜康 / 16歳</p> <p>④「SSプロコマンダー」<br/>茨城県/高松 則昭 / 19歳<br/>東京都/増子 裕史 / 16歳<br/>京都府/小村 豊 / 15歳<br/>(以上敬称略)</p> |
|---|--|

## 8月2日号アンケートハガキ当選者発表

- |   |  |
|---|--|
| <p>①バーチャファイターキッズ<br/>岩手県/木村 陸史 / 17歳<br/>群馬県/相羽 良子 / 15歳<br/>愛知県/阿部 一貴 / 23歳<br/>岐阜県/虎澤 直樹 / 18歳<br/>大阪府/上岡 毅 / 31歳</p> <p>②ラングリッサーⅢ<br/>茨城県/君嶋 優 / 17歳<br/>栃木県/関谷 浩 / 25歳<br/>東京都/湯浅 仁茂 / 20歳<br/>大阪府/大蔵 知治 / 26歳<br/>岡山県/高橋 寛 / 18歳</p> <p>③神秘の世界エルハザード<br/>秋田県/及川 昌巳 / 18歳<br/>栃木県/高橋 勇貴 / 23歳<br/>長野県/田中 勉 / 20歳<br/>京都府/藤原 晋史 / 18歳<br/>大阪府/菅元 治 / 21歳</p> | <p>④サイバードール<br/>群馬県/森山 由紀 / 21歳<br/>千葉県/松田 朋夫 / 19歳<br/>東京都/大串 英夫 / 27歳<br/>新潟県/佐藤 武雄 / 18歳<br/>滋賀県/嶋田 忠良 / 15歳</p> <p>⑤激烈パチンカーズ<br/>千葉県/金川 貴雅 / 17歳<br/>東京都/阿部 俊夫 / 20歳<br/>新潟県/丸山 和成 / 14歳<br/>愛知県/岩田 弘樹 / 18歳<br/>大阪府/竹村 正史 / 18歳</p> <p>⑥BIG HURTベースボール<br/>東京都/島田 雅和 / 14歳<br/>神奈川県/野村 拓郎 / 13歳<br/>香川県/富塚 崇貴 / 16歳<br/>広島県/三原 隆司 / 31歳<br/>広島県/中井 隆至 / 26歳<br/>(以上敬称略)</p> |
|---|--|

※読者プレゼント⑦「サターンFAN特製テレカ」の当選者発表は発送をもって代えさせていただきます。

※雑誌公正競争規約の定めにより、このページ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。



『銀英伝』のファンや『銀英伝』をもっとくわしく  
知りたい人の  
ファイエル!!  
ためのコーナー!

監修:  
らいとすたっぷ

サターンでこの秋に発売されるシミュレーションゲーム『銀河英雄伝説』。今号から始まったこのコーナーは、『銀英伝』ファンにも、『銀英伝』をまだ知らない人に対しても、壮大なストーリー、重厚な歴史をより深く知ってもらおうファンコーナーだ。

# 銀河英雄伝説

## 壮大なる伝説のプロローグ 銀河の歴史を今、ここに

西暦2801年、太陽系第3惑星地球からアルテバラン系第2惑星テオリアに政治的中枢を遷し、銀河連邦の成立を宣言し、同年を宇宙暦元年と改元した人類は「遠く、さらに遠く」をスローガンに銀河系宇宙へと進出していった。

しかし、人類の種としての爆発的発展もやがて停滞する。

宇宙暦310年、銀河連邦首相ルドルフ・フォン・ゴールデンバウムが「若い強力な指導者」から「終身執政官」と称し、「神聖にして不可侵なる銀河帝国皇帝」になりおせるとき銀河連邦は崩壊し、「銀河帝国ゴールデンバウム王朝」が誕生した。

これ以後は、一握りの貴族階級による民衆支配と収奪の歴史が始まる。

根絶されたかにみえた民主共和主義者達は帝国暦164年(宇宙暦474年)アーレ・ハイネセンに率いられて帝国の版図より脱出に成功する。そして宇宙暦527年、苦難の末に到達した新天地に「自由惑星同盟」を建国する。宇宙暦640年の接触以来、「帝国」

と「同盟」は1世紀半にも及び慢性的な戦争状態を続けており、社会は疲弊していた。

宇宙暦8世紀末、帝国暦5世紀末「図体がでかいだけの規律も統制もない」帝国と「建国当初の理想を喪失した」同盟、その中間に位置し、軍隊を持たないながら両国と巧みに交易を重ね中立を守る商業国家「フェザーン自治領」がまさに「三すくみ」の状態にあった。

この「何とかなってほしいが、何ともなりようがない」状況は、帝国首都星オーディンに1人の若者が出現することにより一変する。

帝国暦467年、貴族とは名ばかりの家庭に生まれた少年は、10歳のとき姉のアンネローゼが後宮に納められたことにより運命が変わり、氷のような美貌を持つ軍事的天才、ローエングラム伯ラインハルトという若者に成長した。

時を同じくして、同盟もヤン・ウェンリーという1人の用兵家を得た。

この2人は後に「常勝の天才ラインハルト」「不敗の魔術師ヤン・ウェンリー」と呼ばれ、互いに歴史の因子として、否応なく対決することになる…。

この2人の『英雄』の登場によりそれまで寂みにあった人類の歴史は大きくうねりながら動き始めた。

それぞれの国家の指導者たちの思惑と絡み合いながら展開する戦いはこの時代に生きる人々に様々なドラマを刻んでいく。

『銀河の歴史がまた1ページ…』

★  
「宇宙暦〇〇年・帝国暦××年…」で始まるビデオアニメシリーズ、その原作である大ベストセラーの『銀河英雄伝説』田中芳樹著(徳間書店刊)の世界を紹介するにあたり、まずその前史に触れてみました。



## ライバル 好敵手の肖像



## 時代を拓く 英雄たち

### 第1回

## ラインハルト・フォン・ローエングラム



宇宙暦776年・帝国暦467年。銀河帝国ゴールアンバウム王朝の下級貴族の子として生まれる。旧姓ミュゼル。

姉アンネローゼの後宮入りをきっかけに10歳で帝国軍幼年学校に入学。「寵姫の弟」という立場を最大限に利用しつつ、その天賦の軍事的才能をもって、帝国内における権力への階段を駆け足で登ってゆく。宇宙暦796年・帝国暦487年。若干20歳にして、永く廃絶されていた名門ローエングラム伯爵家を継ぎ、また軍部最高位である元帥位を極める。

軍人としては雄大な戦略思想と緻密な戦術実行力を併せもち「宇宙最高の名将」「常勝の天才」の名をほしいままにする。政治家としても才幹、力量、識見にも優れており、民衆の圧倒的支

持のもと、宇宙暦799年・新帝国暦元年ローエングラム王朝初代皇帝位に就く。

最愛の姉を最高権力者に奪われたことで「自らを欲することを欲する如く行うには、何者にも阻害されない力を待つかない」と考え、権力への切実な志向が高まる。

豊かな金髪と蒼水色の瞳、彫刻の如く端正な美貌。動作は優雅で気品に溢れ、神々しい程ではあるが、その華麗な外見に反して、質素な生活を好み、感受性の強い少年のような内面を持つ。

半身ともいうべき盟友キルヒアイスの死を自ら招いてしまったこと、またそのために姉アンネローゼが遠ざかっていったことは、生涯心に影を落とし続けた。

## お便り募集!!

今月から始まったこのコーナーでは、読者のみなからのお手紙を待っているぞ。このコーナーへの要望、ゲーム『銀英伝』について言いたいことなど、内容はなんでもOKだ。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16  
TIMサターンFAN

ファイエル!!  
銀英伝 係まで

1996年8月30日までに発売されたソフト&周辺機器を完全網羅

# SATURNデータベース

全341タイトル

1994年11月22日から1996年8月30日までに発売された全サターンソフトのデータをまとめたのがこのコーナー。データは全部で13ジャンルに分かれており、対象年齢別に区切った後、50音順に並べかえてある。ソフト発売日やバックアップ容量のチェックに使ってみてはどうか? また、周辺機器に関するデータも掲

載。補足説明もあるので、周辺機器を買う、もしくは買い替えるときの参考にもなるぞ。表中の一番左端にある「ソフトNo.」は、読者アンケートハガキの15番と16番の項目に対応している。ハガキに書いてくれた答えは、本誌連載中の「リアルタイムゲーム ランキング」の結果に反映されるので、どんどん協力してね。

## 対応周辺機器略号

SM	.....シヤトルマウス
MT	.....マルチターミナル6(SBONマルチタップ含む)
RC	.....レーシングコントローラ
MS	.....ミッションスティック
VG	.....バーチャガン
VC	.....対戦ケーブル
MC	.....マルチコントローラー
MV	.....ムービーカード(ツインオペレーター含む)

## 格闘アクション 24タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
113	X-MEN	カプコン	'95年11月22日	5800円	64・各種データ	なし	全年齢	23.45	30
277	狼伝説3-遙かなる闘い-	SNK	'96年6月28日	6800円	8・プレイデータ	なし	全年齢	19.29	169
114	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	サン電子(サンソフト)	'95年11月22日	5800円	なし	なし	全年齢	20.00	139
91	ゴルドンアックス・ザ・デュエル	セガ	'95年9月29日	5800円	なし	なし	全年齢	20.55	112
213	THE KING OF FIGHTERS'95	SNK	'96年3月28日	7800円	8・各種データ	なし	全年齢	24.39	17
62	水滸演武	データイースト	'95年8月25日	5800円	17・各種データ	なし	全年齢	20.42	118
210	水滸演武~風雲再起~	データイースト	'96年3月22日	5800円	なし	なし	全年齢	19.72	150
159	ストリートファイターZERO	カプコン	'96年1月26日	5800円	32・各種データ	なし	全年齢	23.69	25
54	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	'95年8月11日	5800円	32・各種データ	なし	全年齢	20.15	132
119	闘神伝S	セガ(タカラ・セガ)	'95年11月24日	5800円	なし	なし	全年齢	20.55	111
110	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	'95年11月17日	6800円	なし	なし	全年齢	19.50	159
163	NINKU-忍空~強気な奴等の大激突ノ~	セガ	'96年2月2日	5800円	なし	なし	全年齢	19.52	157
3	バーチャファイター	セガ	'94年11月22日	8800円	17・各種データ	なし	全年齢	26.58	2
42	バーチャファイター リミックス	セガ	'95年7月14日	3400円	17・各種データ	なし	全年齢	24.81	15
124	バーチャファイター2	セガ	'95年12月1日	6800円	180・各種データ	なし	全年齢	27.46	1
305	バーチャファイターキッズ	セガ	'96年7月26日	5800円	42・各種データ	なし	全年齢	22.88	43
172	ヴァンパイアハンター	カプコン	'96年2月23日	6800円	9・各種データ	なし	全年齢	24.63	11
340	ファイティングバイパーズ	セガ	'96年8月30日	6800円	49・各種データ	なし	全年齢	—	—
274	ライズ オブ サ ロボット2	アクレインジャパン	'96年6月28日	5800円	なし	なし	全年齢	15.80	275
168	ロボ・ピット	アルトロン	'96年2月16日	5800円	141・各種データ	なし	全年齢	19.85	144
314	ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	'96年8月9日	5800円	2・ボタン設定	なし	全年齢	—	—
35	~制覇伝説~プリティファイターX	イマジニア	'95年6月16日	7800円	なし	なし	18歳以上推奨	16.11	273
33	バトルモンスターズ	ナグザット	'95年6月2日	5800円	5・各種データ	MT	18歳以上推奨	18.58	207
216	モータルコンバットII 完全版	アクレインジャパン	'96年3月29日	5800円	なし	なし	X指定	19.30	168

## ロールプレイング 19タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
316	アルバートオデッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~	サン電子(サンソフト)	'96年8月9日	6500円	65・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
262	ウィザードリヴィスVII コンプリート	データイースト	'96年5月31日	6800円	272・プレイデータ	なし	全年齢	20.57	109
211	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	'96年3月22日	6800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	22.46	53
220	三國志 英傑伝	光栄	'96年3月29日	8800円	170・プレイデータ	なし	全年齢	21.45	81
56	シャイニング・ウィズダム	セガ	'95年8月11日	5800円	17・プレイデータ	なし	全年齢	21.66	69
312	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	'96年8月9日	7800円	2/129・プレイデータ	SM	全年齢	—	—
150	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	'95年12月25日	6800円	129・プレイデータ	なし	全年齢	24.69	12
264	ソード・アンド・ソーサリー	マイクロキャビン	'96年5月31日	6800円	129・プレイデータ	なし	全年齢	21.09	92
239	大冒険~セントエルモスの奇跡~	パイ	'96年4月19日	6800円	25~75・プレイデータ	なし	全年齢	16.24	268
250	THOR~精霊王紀伝~	セガ	'96年4月26日	5800円	12・プレイデータ	なし	全年齢	22.72	48
224	ドラゴンフォース	セガ	'96年3月29日	5800円	284・プレイデータ	なし	全年齢	24.61	14
28	バーチャル ハイドライド	セガ	'95年4月28日	5800円	288・プレイデータ	なし	全年齢	22.56	52
61	フェーダ・リメイクノ~エンブレム・オブ・ジャスティス~	やのまん	'96年5月24日	6300円	23・プレイデータ	なし	全年齢	18.35	216
261	魔法騎士レイアース	セガ	'95年8月25日	4800円	70・プレイデータ	なし	全年齢	24.86	10
44	リグロードサーガ	セガ	'95年7月21日	5800円	115・プレイデータ	なし	全年齢	22.89	42
202	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	'96年3月15日	5800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	21.92	66
316	ダークセイバー	クライマックス	'96年8月30日	5800円	32・プレイデータ	MC	全年齢	—	—
330	サイバーソード	アイマックス	'96年8月9日	6800円	91・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	—	—
38	ブルーシード 奇稲田秘録伝	セガ	'95年6月30日	5800円	364・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	22.23	59

## アクション 25タイトル

ソフトNo.	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
158	ガーディアンヒーローズ	セガ	'96年1月26日	5800円	19・プレイデータ	MT	全年齢	23.92	24
26	輝水晶伝説アスタル	セガ	'95年4月28日	5800円	なし	なし	全年齢	20.17	128
144	機動戦士ガンダム	バンダイ	'95年12月22日	6800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	23.26	34
6	クロックワークナイト ~ペパル~チヨの大冒険・上巻~	セガ	'94年12月9日	4800円	なし	なし	全年齢	22.35	56
49	クロックワークナイト ~ペパル~チヨの大冒険・下巻~	セガ	'95年7月28日	4800円	なし	なし	全年齢	23.10	37
137	クロックワークナイト ~ペパル~チヨの福袋~	セガ	'95年12月15日	6800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	21.62	74
236	慶応遊撃隊 活劇編	ビクター エンタテインメント	'96年5月17日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	20.47	115

※表中の「総合点」と「歴代順位」は、本誌ゲーム成績表での集計結果を表しています。

226	ゲックス	BMGビクター	'96年3月29日	5800円	なし	なし	全年齢	18.75	198
300	サターンボンバーマン	ハドソン	'96年7月19日	6800円	1~5・プレイデータ	MT	全年齢	22.06	62
89	サンダーストーム&ロードブラスター	エクゼコ・デベロップメント	'95年10月20日	6800円	なし	FC	全年齢	18.19	222
122	シュトラール 秘められし七つの光	メディアエンターテイメント	'95年11月24日	4800円	なし	なし	全年齢	17.79	236
251	ジョニー・バズーカ	ソフビジョン インターナショナル	'96年4月26日	6800円	なし	なし	全年齢	19.48	143
83	STEAMGEAR MASH〜スチームギア マッシュ〜	タカラ	'96年9月29日	5900円	71・プレイデータ	なし	全年齢	20.66	116
319	タイトーチェイス.H.Q プラス S.C.I.	タイトー	'96年8月9日	5900円	なし	FC	全年齢	—	—
5	TAMA	タイムワナーインタラクティブ	'94年11月22日	5800円	なし	なし	全年齢	19.29	171
193	ドラえもん のびと復活の星	エポック社	'96年3月15日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.23	256
263	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	'96年5月31日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	19.78	149
284	NIGHTS into dreams...	セガ	'96年7月5日	5800円	30・各種データ	MC	全年齢	25.54	8
285	NIGHTS into dreams...(マルチコントローラー同梱限定版)	セガ	'96年7月5日	7800円	30・各種データ	MC	全年齢	—	—
45	熱血親子	テック/ソフト	'96年7月21日	5800円	なし	なし	全年齢	17.97	227
129	BUG/ ジャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ	セガ	'95年12月8日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	16.38	266
111	RAYMAN	ユービーアイ ソフト	'95年11月17日	5800円	20・プレイデータ	なし	全年齢	17.97	228
246	ロックマンX3	カプコン	'96年4月26日	5800円	20・プレイデータ	なし	全年齢	19.64	153
282	必殺/	バンダイビジュアル	'96年6月28日	5800円	なし	なし	全年齢	16.57	264
37	新・忍伝	セガ	'95年6月23日	4800円	なし	なし	18歳以上推奨	20.17	129

## シミュレーション 30タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
288	AQUAZONE for SEGA Saturn	キューセロゼロサン(9003inc.)	'96年7月12日	5800円	65・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
219	アンジェリックSpecial	光栄	'96年3月29日	7800円	16・プレイデータ	なし	全年齢	21.17	90
151	Wizard's Harmony	アークシステムワークス	'95年12月29日	4900円	65・プレイデータ	SM	全年齢	21.89	67
207	ウイニングポスト2	光栄	'96年3月22日	9800円	451.538・プレイデータ	なし	全年齢	21.43	82
55	ウイニングポストEX	光栄	'95年8月11日	6800円	440.515・プレイデータ	SM	全年齢	19.91	141
208	エアーマネジメント'96	光栄	'96年3月22日	8800円	91・プレイデータ	なし	全年齢	19.50	156
143	クワァティス	グラムス	'95年12月21日	6800円	193・プレイデータ	なし	全年齢	21.31	85
136	結婚 ~Marriage~	小学館プロダクション	'95年12月15日	6800円	6・プレイデータ	なし	全年齢	19.89	142
10	GOTHA ~イスマリヤ戦役~	セガ	'95年1月27日	6800円	103・プレイデータ	なし	全年齢	20.62	107
184	GOTHA II・天空の騎士	光栄	'96年3月1日	6800円	106・プレイデータ	なし	全年齢	19.06	184
146	ゴジラ-列島震怒-	セガ	'95年12月22日	5800円	5・プレイデータ	SM	全年齢	21.52	79
183	The Tower	オープンブック	'96年3月1日	6800円	449・プレイデータ	なし	全年齢	20.42	120
191	ザ・ホード	BMGビクター	'96年3月8日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.59	242
27	三國志IV	光栄	'95年4月28日	14800円	433.481・プレイデータ	なし	全年齢	18.94	191
178	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	'96年2月29日	6800円	280・プレイデータ	なし	全年齢	22.84	46
82	シムシティ2000	セガ	'95年9月29日	5800円	461・プレイデータ	なし	全年齢	21.37	83
294	昇龍三國演義	イマジニア	'96年7月19日	6800円	362・プレイデータ	SM	全年齢	18.64	204
102	ただいま惑星開拓中!	アルトロン	'95年11月3日	5800円	10・プレイデータ	なし	全年齢	20.20	126
173	提督の決断II	光栄	'96年2月23日	10800円	413・プレイデータ	なし	全年齢	19.85	152
145	ターバーク	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'95年12月22日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	20.78	102
295	ときめきメモリアル~forever with you~デラックス版	コナミ	'96年7月19日	6800円	42・プレイデータ	SM	全年齢	—	—
296	ときめきメモリアル~forever with you~スペシャル版	コナミ	'96年7月19日	9800円	42・プレイデータ	SM	全年齢	26.28	3
76	信長の野望・天翔記	光栄	'95年9月29日	9800円	456・プレイデータ	なし	全年齢	20.88	97
221	信長の野望 リターンズ	光栄	'96年3月29日	5800円	130・プレイデータ	なし	全年齢	18.64	203
100	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	'95年10月27日	7800円	28・プレイデータ	なし	全年齢	23.57	29
89	ワールドアドバンスド大戦略~鎧鎧の戦風~	セガ	'95年9月22日	7800円	313・プレイデータ	SM	全年齢	24.34	18
203	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	'96年3月15日	4800円	313・プレイデータ	SM	全年齢	23.34	33
58	卒業II ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	'96年8月11日	6800円	22~135・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	22.66	50
278	誕生S~Debut~	NECインターチャネル	'96年6月28日	6800円	33・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	21.97	63
215	バーチャ フォト スタジオ	アクレムジャパン	'96年3月29日	6800円	21・プレイデータ	なし	X指定	20.68	105

## シューティング 38タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
80	ウイングアームズ~華麗なる撃墜王~	セガ	'95年9月29日	5800円	なし	MS	全年齢	20.30	122
116	オプワールドインターセプター-エクストリーム	BMGビクター	'95年11月22日	5800円	なし	なし	全年齢	18.67	201
133	海底大戦争	イマジニア	'95年12月15日	6800円	なし	なし	全年齢	21.33	84
153	カオスコントロール	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	'95年12月29日	5800円	4・プレイデータ	SM	全年齢	16.19	271
189	GUNGRIFION The Eurasian Conflict	ゲームアーツ	'96年3月15日	5800円	10・各種データ	MV	全年齢	23.83	26
132	ガンバード	アトラス	'95年12月15日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	22.21	60
222	グラディウス デラックスパック	コナミ	'96年3月29日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	23.14	36
157	クリーチャーショック	データイースト	'96年1月19日	6800円	なし	なし	全年齢	17.96	229
246	グーン ウォー	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	'96年4月26日	5800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	19.20	174
29	極上パロディウスII DELUXE PACK	コナミ	'95年5月19日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	23.44	31
179	サンダーホークII	ビクター エンタテインメント	'96年2月23日	6800円	14・プレイデータ	MS	全年齢	20.93	93
270	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	'96年6月14日	5800円	7・各種データ	なし	全年齢	20.13	134
275	STRIKERS 1945	アトラス	'96年6月28日	5800円	36・各種データ	なし	全年齢	21.30	86
298	SEGA AGES/スペースハリアー(ミッションスティック同梱限定版)	セガ	'96年7月19日	6800円	12・ハイスコア	MC/MS	全年齢	—	—
298	SEGA AGES/スペースハリアー	セガ	'96年8月9日	3800円	12・ハイスコア	MC/MS	全年齢	—	—
287	ソニックウィングススペシャル	メディアクエスト	'96年7月5日	7800円	5・各種データ	なし	全年齢	19.98	140
18	タイタロス	セガ	'95年3月24日	6800円	なし	なし	全年齢	19.36	166
240	タイタンウォーズ	BMGビクター	'96年4月19日	5800円	3・プレイデータ	なし	全年齢	18.48	211
138	ダライアス外伝	タイトー	'95年12月15日	5800円	なし	なし	全年齢	24.15	21
265	ダライアスII	タイトー	'96年6月7日	5800円	2・各種データ	なし	全年齢	18.77	197
313	デス クリムゾン	エコーソフトウェア	'96年8月9日	5800円	2・ハイスコア	VG	全年齢	—	—
78	出たなツインビーヤッホー/ DELUXE PACK	コナミ	'95年9月29日	5800円	5・各種データ	なし	全年齢	22.87	44
330	特機機動隊ジェイスワット	パンプレスト	'95年9月23日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
245	首領蜂(ドンパチ)	アトラス	'96年4月26日	5800円	35・各種データ	なし	全年齢	19.44	162
272	ナイトストライカー-S	ビグ	'96年6月14日	5800円	5・各種データ	MS	全年齢	19.09	183
117	バーチャコップ(銃同梱)	セガ	'95年11月24日	7800円	10・プレイデータ	VG/SM	全年齢	25.81	5
118	バーチャコップ(ソフト単体)	セガ	'95年11月24日	5800円	10・プレイデータ	VG/SM	全年齢	25.19	9
182	ハイパー3D対戦バトル グロッカーズ	リバーヒルソフト	'96年2月23日	5800円	1・ボタン設定等	VC	全年齢	18.96	190
268	HYPER REVERTION(ハイパーリヴァージョン)	テック/ソフト	'96年6月7日	5800円	5・各種データ	VC	全年齢	16.17	272
17	パンツァードラゴン	セガ	'95年3月10日	6800円	なし	なし	全年齢	24.50	16
209	パンツァードラゴン ツヴァイ	セガ	'96年3月22日	5800円	8・プレイデータ	なし	全年齢	25.56	7
146	ブラックファイアー	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	'95年12月22日	5800円	4・プレイデータ	MS	全年齢	17.30	252
260	メタルブラック	ビグ	'96年5月24日	5800円	2・各種データ	なし	全年齢	20.70	103
66	レイヤーセクション	タイトー	'95年9月14日	5800円	2・各種データ	なし	全年齢	24.30	19
333	エイリアン トロジ	アクレムジャパン	'96年8月30日	5800円	9・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	—	—
231	超究真~究極~男の逆襲~	メサイヤ	'96年3月29日	5800円	なし	なし	18歳以上推奨	22.82	47
293	デスロケット 隣接都市からの脱出	メディアクエスト	'96年7月12日	5800円	106・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	19.67	151
243	レボリューションX	アクレムジャパン	'96年4月26日	5800円	なし	SM	18歳以上推奨	20.17	130

## アドベンチャー 39タイトル

ソフトNo	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
171	アローン・イン・ザ・ダーク2	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'96年2月23日	5800円	353・プレイデータ	なし	全年齢	19.19	177
98	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	'95年10月20日	6800円	なし	SM	全年齢	19.11	182
175	おまかせ/遊魔業	セガ	'96年2月23日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	18.63	206
41	学校の怪談	セガ	'95年7月14日	5800円	2・プレイデータ	SM	全年齢	20.59	108
53	学校のコワイわさ 花子さんがきた!	カプコン	'95年8月11日	4980円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.83	234
260	月花霧幻譚~TORICO~(げっかむげんたん~トリコ~)	セガ	'96年6月28日	8800円	8・プレイデータ	なし	全年齢	21.76	72
169	サイベリア	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'96年2月16日	6500円	1・プレイデータ	なし	全年齢	18.13	223
236	3x3EYES-吸精公主~S	日本クリエイト	'96年4月19日	7300円	30・プレイデータ	なし	全年齢	21.15	91
302	時空探偵DD ~幻のローレイ~	アスキー	'96年7月26日	6800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	18.24	221
185	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	'96年3月1日	5800円	25・プレイデータ	なし	全年齢	23.21	35
7	真説・夢見館 扉の奥に誰かが...	セガ	'94年12月2日	7800円	48・プレイデータ	なし	全年齢	23.02	40
321	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	'96年8月9日	6900円	21~63・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
223	スナッチャー	コナミ	'96年3月29日	5800円	64・プレイデータ	なし	全年齢	22.40	54
201	ZORK I	翔泳社	'96年3月15日	5800円	128・プレイデータ	なし	全年齢	22.57	51
46	Dの食卓	アクレムジャパン	'95年7月28日	8800円	なし	なし	全年齢	23.99	23
267	DEFCON5	マルチソフト	'96年6月7日	5800円	97・プレイデータ	なし	全年齢	16.50	265
234	七つの秘館	光栄	'96年4月5日	7800円	70・プレイデータ	なし	全年齢	20.93	96
242	爆れつハンター	アイマックス	'96年4月26日	8800円	2・プレイデータ	なし	全年齢	20.45	117
149	北斗の拳	バンプレスト	'95年12月22日	5800円	なし	なし	全年齢	16.20	269
218	HORROR TOUR	オー・シー・シー	'96年3月29日	5800円	5・ハイスコア	SM	全年齢	16.33	217
2	MYST	サン電子(サンソフト)	'94年11月22日	7800円	4・プレイデータ	SM	全年齢	21.56	76
84	X-Metalファイター♥MIKU	ビクター エンタテインメント	'95年9月29日	6800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	21.52	79
47	ゆみみみくすREMIX	ゲームアーツ	'95年7月28日	5800円	5・プレイデータ	SM	全年齢	22.95	41
164	リターン・トゥ・ソーク	バンダイビジュアル	'96年2月2日	5800円	384・プレイデータ	SM	全年齢	18.03	225
4	Wan Chai Connection	セガ	'94年11月22日	7800円	6・プレイデータ	なし	全年齢	18.69	200
332	イエロー・ブリック・ロード	アクレムジャパン	'96年8月30日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
75	クワンタムゲートI ~悪夢の序章~	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年9月29日	5800円	2・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	17.63	241
93	サイコトロン	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年10月27日	5800円	8・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	19.00	189
39	ダークシード	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年7月7日	5800円	132・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	17.74	238
170	デスマスク	バンダイナムコエンターテインメント	'96年2月16日	8800円	224・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	17.69	232
166	天地無用 / 魅御理(みみり)温泉湯けむりの旅	アローム(ニューメディア)	'96年2月9日	8900円	3・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	19.56	154
315	同級生I	NECインターチャネル	'96年8月9日	7800円	49・プレイデータ	SM	18歳以上推奨	—	—
318	NIGHTTRUTH -Explanation of paranormal- #01 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテインメント	'96年8月9日	6800円	8・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	—	—
269	犯行写真~縛られた少女たちの見たモノは?~	イマジニア	'96年6月14日	6800円	23・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	17.20	257
71	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	'95年9月22日	7800円	17・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	18.80	196
72	宝魔ハンターライム Perfect Collection	アスミック	'95年9月29日	8800円	1・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	19.05	185
14	RAMPO	セガ	'95年2月24日	7800円	8・プレイデータ	なし	18歳以上推奨	21.47	60
232	きゃんきゃんパニー・ブルミエール	キッド	'96年4月5日	5800円	17・プレイデータ	SM	X指定	22.35	57
247	野々村病院の人々	エルフ	'96年4月26日	6800円	90・プレイデータ	なし	X指定	24.63	13

## スポーツ 32タイトル

ソフトNo	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
114	NFLクォーターバッククラッシュ'96	アクレムジャパン	'96年3月29日	5800円	33・プレイデータ	MT	全年齢	20.86	99
242	ザ・ハイパーゴルフ ~デビルスコース~	ビック東海	'96年12月15日	5800円	206・プレイデータ	MT	全年齢	19.78	148
13	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ~スタドラーに挑戦~	セガ	'95年2月24日	8800円	128・プレイデータ	なし	全年齢	20.24	124
70	マスターズ 遥かなるオーガスタ	TSEソフト	'95年9月22日	5800円	183・プレイデータ	MT	全年齢	20.56	110
227	WORLD CUP GOLF~IN ハイアット ドラゴビーチ~	ソフトビジョンインターナショナル	'96年3月29日	5800円	38・プレイデータ	なし	全年齢	20.67	106
331	トーナメント・リーダー	ビクター エンタテインメント	'96年8月23日	5800円	150・ハイスコア	MT	全年齢	—	—
97	セガインターナショナル ビクトリーゴール	セガ	'95年10月27日	4800円	159・プレイデータ	MT	全年齢	21.58	75
130	HAT TRICK HERO S	タイトー	'95年12月8日	5800円	なし	なし	全年齢	19.17	178
9	ビクトリーゴール	セガ	'95年1月20日	6800円	159・プレイデータ	MT	全年齢	23.38	32
226	ビクトリーゴール'96	セガ	'96年3月29日	5800円	289・プレイデータ	MT	全年齢	24.05	22
194	FIFAサッカー'96	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'96年3月15日	5800円	87・プレイデータ	MT	全年齢	19.64	146
337	オリンピックサッカー	コナミ	'96年8月30日	5800円	108・プレイデータ	MT	全年齢	—	—
334	STRIKER'96	アクレムジャパン	'96年8月30日	5800円	64・プレイデータ	MT	全年齢	—	—
92	バーチャルオープンテニス	イマジニア	'95年10月27日	7800円	なし	MT	全年齢	19.36	165
123	NBA JAM トーナメントエディション	アクレムジャパン	'95年12月1日	5800円	なし	MT	全年齢	20.25	123
57	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	'95年8月11日	6800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	20.04	137
322	マジック・ジョンソンとカリム・アブドゥル・ジャバーのスラムジャム'96	アクレムジャパン	'96年8月9日	4800円	221・プレイデータ	MT	全年齢	—	—
43	バーチャルバレーボール	イマジニア	'95年7月21日	7800円	54・プレイデータ	なし	全年齢	16.89	192
64	ファイブ外伝 プレイジングトルネード	ヒューマン	'95年8月25日	6800円	なし	なし	全年齢	16.82	194
91	レススルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレムジャパン	'96年8月9日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
91	キング・オブ・ボクシング	ビクター エンタテインメント	'95年10月20日	5800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	21.25	86
180	シーバス・フィッシング	ビクター エンタテインメント	'96年2月23日	6800円	104・プレイデータ	なし	全年齢	19.37	163
197	フィッシング甲子園	キングレコード	'96年3月15日	6800円	14・プレイデータ	なし	全年齢	19.17	178
165	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	'96年2月2日	6800円	40・プレイデータ	なし	全年齢	19.00	187
327	JAPAN SUPER BASS CLASSIC'96	ナグザット	'96年8月23日	6800円	109・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
30	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	'95年5月26日	5800円	49・プレイデータ	なし	全年齢	21.93	65
297	グレイテストナイン'96	セガ	'96年7月19日	5800円	189・プレイデータ	なし	全年齢	22.71	49
48	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	コナミ	'95年7月28日	5800円	7,157・プレイデータ	なし	全年齢	22.33	58
107	野茂英雄 ワールドシリーズベースボール	セガ	'95年11月17日	5800円	172・プレイデータ	なし	全年齢	20.54	113
307	BIG HURTベースボール	アクレムジャパン	'96年8月2日	5800円	56・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
115	燃える! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	'95年11月22日	5800円	391・プレイデータ	なし	全年齢	17.70	240
290	デカスリート	セガ	'96年7月12日	5800円	20・各種データ	なし	全年齢	22.86	45

## レース 14タイトル

ソフトNo	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
101	F-1 Live Information	セガ	'95年11月2日	5800円	16・プレイデータ	RC	全年齢	23.71	27
31	グランチェイサー	セガ	'95年5月26日	5800円	8・プレイデータ	RC	全年齢	18.51	210
6	グイルレーサー	セガ	'94年12月2日	6800円	12・プレイデータ	なし	全年齢	19.37	164
152	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	'95年12月23日	5800円	80,1057・各種データ	RC	全年齢	25.79	6
23	デイトナUSA	セガ	'95年4月1日	6800円	39・各種データ	RC	全年齢	26.15	4
103	峠KING THE SPIRITS	アトラス	'95年11月10日	5800円	30,621・プレイデータ	RC	全年齢	20.31	121
147	バーチャルフィッシング セガサターン	タイムワナーインタラクティブ	'95年12月22日	5800円	47~83・プレイデータ	RC	全年齢	18.46	212
206	ハイオクタン	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'96年3月22日	5800円	82~1586・プレイデータ	なし	全年齢	17.71	239
98	ハンクオンGP'95	セガ	'95年10月27日	5800円	27・プレイデータ	RC	全年齢	18.63	205
51	RACE DRIVIN'	タイムワナーインタラクティブ	'95年8月4日	5800円	7・各種データ	RC	全年齢	16.28	267
303	ロードラッシュ	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'96年7月26日	5800円	10・各種データ	なし	全年齢	19.46	161

289	WIPEOUT	ソフトバンク	'96年7月12日	5800円	29・各種データ	なし	全年齢	20.88	104
141	湾岸デッドヒート	バック・イン・ビデオ	'95年12月15日	6800円	53・各種データ	FC	18歳以上推奨	20.95	94
341	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	バック・イン・ビデオ	'96年8月30日	5800円	53・プレイヤー	FC/MV	18歳以上推奨	—	—

## パズル 29タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
237	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	'96年4月19日	5800円	2・プレイヤー	なし	全年齢	18.31	218
106	おーちゃんのお絵かきロジック	サン電子(サンソフト)	'95年11月17日	4900円	114・各種データ	SM	全年齢	18.26	220
217	くっすんおよよS	エクシング・エンタテインメント	'96年3月29日	6800円	1・ハイスコア	なし	全年齢	20.16	131
174	くるりんPA/	スカイ・シンク・システム	'96年2月23日	3980円	11・ハイスコア	なし	全年齢	20.79	101
317	新型くるりんPA/	スカイ・シンク・システム	'96年8月9日	4800円	1・ハイスコア	なし	全年齢	—	—
320	クロックワークス	徳間書店	'96年8月9日	5800円	15・プレイヤー	なし	全年齢	—	—
85	ゲームの鉄人 THE 上海	サン電子(サンソフト)	'95年10月13日	6800円	8・プレイヤー	SM	全年齢	17.38	249
11	上海 万里の長城	サン電子(サンソフト)	'95年2月24日	6800円	4・各種データ	SM	全年齢	19.05	186
326	3Dレミングス	イマジニア	'96年6月23日	6800円	60・各種データ	SM	全年齢	—	—
273	大牌巻(だいでりて)	メトロ	'96年6月28日	5800円	1・プレイヤー	なし	全年齢	19.85	145
135	ちびまる子ちゃんのお戦はずるだま	コナミ	'95年12月15日	5800円	なし	なし	全年齢	20.09	136
271	痛快/スロットシューティング	BMGビクター/翔泳社	'96年6月14日	5500円	53・各種データ	なし	全年齢	17.00	260
335	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	'96年8月30日	5800円	1・プレイヤー	SM	全年齢	—	—
339	テトリスプラス	ジャレコ	'96年8月30日	5800円	33・各種データ	なし	全年齢	—	—
162	でろーんでろ	テコモ	'96年1月26日	5800円	なし	なし	全年齢	19.20	175
104	ばくばくアニマル ~世界飼育係選手権~	セガ	'95年11月10日	4800円	9・各種データ	なし	全年齢	21.95	84
306	パズルポブル2X	タイトー	'96年7月28日	5800円	63・ハイスコア	なし	全年齢	21.60	70
112	ばっばらばおーん	エコーソフトウエア	'95年11月22日	4800円	2・プレイヤー	なし	全年齢	17.75	237
167	POウルトラマリンク	バンダイ	'96年2月9日	6800円	なし	なし	全年齢	17.25	255
131	日灼けの思い出+短くり	やのまん	'95年12月8日	5800円	11・プレイヤー	SM	全年齢	18.72	199
94	ぶぶよよ通(2)	コンパイル	'95年10月27日	4800円	18・プレイヤー	なし	全年齢	23.61	26
88	Break Thru/	翔泳社/BMGビクター	'95年9月22日	5800円	49・プレイヤー	SM	全年齢	17.32	250
40	平成天才パカボン すすめ/パカボンス	ゼラル・エンタテインメント	'95年7月7日	4800円	なし	なし	全年齢	20.13	135
309	Body Special 264	やのまん(ナムコゲームズ)	'96年8月2日	6800円	6・各種データ	SM	全年齢	—	—
15	ボボイットとヘベレ	サン電子(サンソフト)	'95年3月3日	6000円	3・各種データ	なし	全年齢	20.87	98
140	マジカルドロップ	データイースト	'95年12月15日	5800円	6・ボタン設定等	なし	全年齢	18.81	195
190	ロードランナー レジェンドリターンズ	ハトラ	'96年3月8日	5800円	10・ハイスコア	なし	全年齢	17.43	247
181	ロジックパズル・レインボータウン	ヒューマン	'96年2月23日	5800円	56・プレイヤー	SM	全年齢	19.82	147
205	マイ・ベスト・フレンズ~St.アンドリュース女子学園~	アトラス	'96年3月22日	6800円	1・プレイヤー	SM	X指定	20.23	125

## テーブル 13タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
77	永世名人	コナミ	'95年9月28日	5300円	80・プレイヤー	SM	全年齢	17.82	235
60	AI将棋	ソフトバンク	'95年8月25日	6800円	210・プレイヤー	なし	全年齢	17.12	258
24	柿木将棋	アスキー	'95年4月14日	7800円	128・プレイヤー	なし	全年齢	17.03	259
120	金沢将棋	セガ	'95年11月24日	7900円	11・プレイヤー	なし	全年齢	16.75	263
34	ゲームの達人	サン電子(サンソフト)	'95年6月9日	8900円	なし	SM	全年齢	18.56	208
200	ゲームの達人2	サン電子(サンソフト)	'96年3月15日	8900円	49・プレイヤー	SM	全年齢	18.37	214
67	将棋まつり	セガ	'95年9月15日	9200円	49・プレイヤー	なし	全年齢	17.92	231
259	SEGA AGES/宿題がタントアール	セガ	'96年5月24日	4800円	なし	なし	全年齢	21.52	77
105	戦略将棋	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	'95年11月17日	6800円	197・プレイヤー	なし	全年齢	15.25	278
139	DX人生ゲーム	タカラ	'95年12月15日	5800円	33・プレイヤー	MT	全年齢	21.80	71
236	2度あることはサンドアール	CSK総合研究所(CRI)	'96年4月5日	5800円	なし	なし	全年齢	23.09	38
204	バーチャルカジノ	ダットジャパン	'96年3月15日	5800円	17・プレイヤー	なし	全年齢	20.50	114
252	ラビウスパニック	BMGビクター/翔泳社	'96年4月26日	5300円	1・プレイヤー	なし	全年齢	17.29	253

## 麻雀 25タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
279	井出洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	'96年8月28日	4800円	19・プレイヤー	なし	全年齢	17.00	260
276	鏢(くるぶし)兄弟劇場第一巻 麻雀編	アローマ(ユーメディア)	'96年6月26日	5800円	なし	なし	全年齢	18.38	213
85	実戦麻雀	イマジニア	'95年9月1日	6800円	7・プレイヤー	なし	全年齢	17.41	248
154	プロ麻雀 極S	アテナ	'96年1月12日	5800円	41・プレイヤー	なし	全年齢	18.06	224
16	麻雀激流島	アスキー	'95年3月10日	6800円	48・プレイヤー	なし	全年齢	17.58	243
1	麻雀悟空 天竺	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)/シャ/アール	'94年11月22日	5800円	66・プレイヤー	なし	全年齢	17.95	230
329	本格プロ麻雀 徹翼SPECIAL	ナグザット	'96年8月23日	5800円	37・プレイヤー	なし	全年齢	—	—
12	アイドル雀士スーチャーパイSpecial	ジャレコ	'95年2月24日	6800円	なし	なし	18歳以上推奨	21.80	69
52	麻雀海岸物語~麻雀狂時代セクシーアイドル編~	マイクロネット	'96年7月19日	6800円	なし	なし	18歳以上推奨	16.87	282
155	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	'96年1月12日	8800円	なし	なし	18歳以上推奨	19.54	155
301	麻雀狂時代 Cebu Island '96	マイクロネット	'96年7月19日	8800円	なし	なし	18歳以上推奨	14.57	279
230	麻雀同級生Special	メイクソフトウェア	'96年3月29日	6800円	1・ボタン設定等	なし	18歳以上推奨	20.14	133
74	魔法の雀士ぼろぼろエボエミ	イマジニア	'95年9月29日	7800円	なし	なし	18歳以上推奨	18.35	215
249	アイドル雀士スーチャーパイII	ジャレコ	'96年4月26日	7800円	1・プレイヤー	なし	X指定	24.25	20
79	アイドル雀士スーチャーパイ REMIX	ジャレコ	'95年9月29日	6900円	なし	なし	X指定	21.27	87
59	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	アスク講談社	'95年8月12日	7800円	1・プレイヤー	なし	X指定	19.00	187
192	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	'96年3月15日	8800円	1・プレイヤー	なし	X指定	20.42	119
325	GALJAN(ギャルジャン)	童	'96年8月9日	6800円	なし	なし	X指定	—	—
32	スーパーリアル麻雀PV	セガ	'95年5月26日	8800円	なし	なし	X指定	22.12	61
121	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セガ	'95年11月24日	8800円	なし	なし	X指定	21.83	73
255	スーパーリアル麻雀PVI	セガ	'96年5月17日	8800円	1・プレイヤー	なし	X指定	22.37	55
253	ときめき麻雀グラフィティ ~年下の天使たち	ソネット・コンピュータエンタテインメント	'96年5月3日	5800円	なし	なし	X指定	20.79	100
90	ときめき麻雀パラダイス ~恋のてんばいヒーロー	ソネット・コンピュータエンタテインメント	'95年10月20日	6800円	なし	なし	X指定	19.19	176
225	麻雀・雀・天・使エンジェルリブス	日本システム	'96年3月29日	6800円	なし	なし	X指定	15.76	276
189	麻雀ハイパーアクションR	サミー工業	'96年3月8日	6800円	1・ボタン設定等	なし	X指定	19.23	173

## 教育・データベース 16タイトル

ソフト名	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
25	アイトン・セナ パーソナルトーク~Message for the future~	セガ	'95年4月28日	8800円	なし	なし	全年齢	—	—
292	アクアワールド 海美物語	増田隆コーポレーション	'96年7月12日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
212	ISTO E ZICOシーゴの考えるサッカー	みずき	'96年3月22日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—
19	EMIT Vol.1~時の迷子~	光栄	'95年3月25日	8800円	5・ボタン設定	なし	全年齢	20.19	127
21	EMIT Vol.2~命かけの旅~	光栄	'95年4月1日	8800円	5・ボタン設定	なし	全年齢	20.94	95
22	EMIT Vol.3~私にさよならを~	光栄	'95年4月1日	8800円	5・ボタン設定	なし	全年齢	21.19	89
134	EMIT バリウーセット	光栄	'95年12月15日	15800円	5・ボタン設定等	なし	全年齢	18.52	209

254	キュービックギャラリ	ウイネット	'96年5月10日	5800円	3・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
328	駿子〜鷲馬データSTABLE〜	ナグザット	'96年8月23日	8800円	25・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
281	THE MAKING OF NIGHTFRUTH	ソネット・コンピュータエンタテインメント	'96年6月28日	2480円	なし	なし	全年齢	—	—
244	真・女神転生 デビルサマナー〜悪魔全書〜	アトラス	'96年4月26日	2900円	2・プレイデータ	SM	全年齢	—	—
126	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	'95年12月8日	5800円	なし	なし	全年齢	19.16	180
188	mediaROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	'96年3月1日	5800円	なし	なし	全年齢	18.00	226
257	ライフスケイプ 生命40億年をはるかな旅	メディアクエスト	'96年5月24日	6800円	なし	なし	全年齢	—	—
178	料理の鉄人〜キッチンスタジオツアー〜	博報堂マルチメディアソフト事業室(HAMLET)	'96年2月23日	5000円	なし	なし	全年齢	17.32	251
229	ルパン三世 THE MASTER FILE	みずき	'96年3月29日	5800円	なし	なし	全年齢	—	—

その他 37タイトル

ソフトNo	ゲーム名	発売元	発売日	価格	バックアップ	対応周辺機器等	対象年齢	総合点	歴代順位
86	バーチャファイターCGポートレートVol.1(サラ・ブライアント)	セガ	'95年10月13日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
87	バーチャファイターCGポートレートVol.2(ジャッキー・ブライアント)	セガ	'95年10月13日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
108	バーチャファイターCGポートレートVol.3(結城 晶)	セガ	'95年11月17日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
109	バーチャファイターCGポートレートVol.4(バイ・チェン)	セガ	'95年11月17日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
127	バーチャファイターCGポートレートVol.5(カル・ホークフィールド)	セガ	'95年12月8日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
128	バーチャファイターCGポートレートVol.6(ラウ・チェン)	セガ	'95年12月8日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
160	バーチャファイターCGポートレートVol.7(舞帝)	セガ	'96年1月26日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
161	バーチャファイターCGポートレートVol.8(リオン・ラファール)	セガ	'96年1月26日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
186	バーチャファイターCGポートレートVol.9(影丸)	セガ	'96年3月1日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
187	バーチャファイターCGポートレートVol.10(ジェフリー・マクワイルド)	セガ	'96年3月1日	1280円	なし	なし	全年齢	—	—
304	ブラドルDISC Vol.1 木下 優	SADA SOFT(元気)	'96年7月26日	3000円	なし	なし	全年齢	—	—
338	ブラドルDISC Vol.2 内山 美紀	SADA SOFT(元気)	'96年8月30日	3000円	なし	なし	全年齢	—	—
99	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクター エンタテインメント	'95年10月27日	5800円	19・プレイデータ	MT	全年齢	20.04	138
125	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	'95年12月1日	5800円	なし	MT	全年齢	16.09	274
198	ブレインバトルQ	クレフ	'96年3月15日	4800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	19.13	181
196	毎日替わるクイズ番組 王国365(サンロクゴ)	QZクラブ	'96年3月15日	6800円	8・プレイデータ	MT	全年齢	18.29	219
266	一発逆転 / キャンブルキングへの道	BMGビクター・プランニングオファウダ(POW)	'96年7月5日	5800円	256・プレイデータ	なし	全年齢	16.20	269
308	激烈パチンカーズ	BMGビクター・プランニングオファウダ(POW)	'96年8月2日	5800円	296・プレイデータ	なし	全年齢	—	—
256	実戦パチスロ必勝法 / 3	サミー工業	'96年5月24日	6800円	16・プレイデータ	なし	全年齢	16.66	193
268	ビッグ撃 / パチスロ大攻略 ユニバーサルミュージアム	アスク講談社	'96年6月14日	5800円	1・プレイデータ	なし	全年齢	17.88	233
156	必殺 / パチンココレクション	サン電子(サンソフト)	'96年1月19日	6800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	17.49	246
63	球転界	テクノソフト	'95年8月25日	5800円	9・プレイデータ	なし	全年齢	17.27	254
36	デジタルピンボール ラストグラディエーターズ	KAZE	'95年6月23日	5800円	4・各種データ	SM	全年齢	23.09	39
233	鉄球〜TRUE PINBALL〜	ギャガ・コミュニケーションズ	'96年4月5日	5800円	なし	なし	全年齢	17.53	244
291	ピンボールグラフィティ	バック・イン・ビデオ	'96年7月12日	6800円	3~6・プレイデータ	なし	全年齢	15.67	277
177	四柱推命ピタゴラ	データム・ポリスター	'96年2月23日	5800円	194・プレイデータ	SM	全年齢	17.51	245
95	「占都物語,その1	CSK総合研究所	'95年10月27日	5800円	5・プレイデータ	なし	全年齢	18.65	202
236	GAME-WARE Vol.1	セガ	'96年4月5日	1980円	なし	MT	全年齢	—	—
283	GAME-WARE Vol.2	ゼネラルエンタテインメント	'96年7月5日	1980円	なし	なし	全年齢	—	—
241	アイルムアーケードクラシックス	アイマックス	'96年4月26日	5800円	なし	なし	全年齢	19.26	172
96	結婚前夜	小学館プロダクション	'95年10月27日	2000円	なし	なし	全年齢	—	—
196	ストリートファイターII ムービー	カプコン	'96年3月15日	6800円	20・プレイデータ	なし	全年齢	19.52	156
20	SIDE POCKET2〜伝説のハスラー〜	データクエスト	'95年3月31日	6800円	17・プレイデータ	なし	全年齢	19.35	167
73	天地無用 / 輪廻鬼ごっこCD-ROM for SEGA SATURN	アローマ(ユメメディア)	'95年9月29日	7800円	なし	なし	X指定	19.29	170
323	プレイボーイカラオケ Vol.1	ビック東海	'96年8月9日	5800円	なし	なし	X指定	—	—
324	プレイボーイカラオケ Vol.2	ビック東海	'96年8月9日	5800円	なし	なし	X指定	—	—
50	THE野球拳スペシャル 今夜は12回戦!!	ソシエタ代官山	'95年7月28日	6800円	なし	なし	X指定	19.48	160

周辺機器編

コントロールパッド

周辺機器No	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
A1	コントロールパッド	セガ	'94年11月22日	2500円	サターン本体付属の純正パッド
A2	サンサターンパッド	サン電子	'95年5月28日	3450円	連射、連射固定、スロー、コマンド記憶
A3	ファイティングコマンドーSS	ホリ電機	'95年7月14日	2480円	連射、連射固定、スロー
A4	SGトルネードパッド	イマジニア	'95年7月28日	2980円	連射、連射固定、スロー
A5	アスキーパッドX	アスキー	'95年12月22日	2580円	連射、連射固定
A6	SS JOYPAD DX	ビック東海	'95年12月22日	3280円	連射、スロー、キャラクターのみがスロー状態で移動できるジョギングモードを搭載
A7	コードレスパッドセット	セガ	'96年4月19日	4800円	連射、ワイヤレス、TV/リモコンパッドのみ2000円
A8	SSプロモーター	オプテック	'95年5月10日	3650円	連射、連射固定、スロー、コマンド記憶/コマンド記憶用メモリーパックは700円
A9	マルチコントローラー	セガ	'96年7月5日	3800円	アナログコントローラーだが、切り替えスイッチにより普通のパッドとしても使用可能
A10	SBONジョイカード	セガ	'96年7月26日	2480円	連射、連射固定、スロー
A11	ホリパッドSS	ホリ電機	'96年8月2日	1500円	連射などの付加機能は一切ないが、サターン用パッドの中では最も低価格

ジョイスティック

周辺機器No	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
B1	バーチャスティック	セガ	'94年11月22日	4800円	連射、手元に向かって傾斜したスティック。レバー、ボタンは比較的硬い
B2	ファイティングスティックSS	ホリ電機	'94年12月22日	5980円	連射、業務用の操作感に近い。マクロスイッチ、キースイッチを採用
B3	SGトルネードスティック	イマジニア	'95年7月28日	4980円	連射、連射固定、スロー
B4	リアルアーケードVF	ホリ電機	'95年12月1日	3980円	ボタン数はA、B、Cの3つのみ。スティックとボタンは業務用アストロ筐体と同じ部品を使用
B5	ファイタースティックX	アスキー	'95年12月1日	3580円	現行のスティックの中では最も低価格
B6	新型バーチャスティック	セガ	'96年7月26日	5800円	連射、レバー、ボタンとも業務用の感覚を再現。本体はバーチャスティックより一回り大きい
B7	バーチャスティックプロ	セガ	'96年7月26日	2480円	インストラクションカードが付属。業務用アストロ筐体と同じ部品を使用
B8	ファイタースティックX ZERO2	アスキー	'96年8月9日	3900円	マクロスイッチを採用。ファイタースティックに比べ、操作感が大幅に向上した

その他入力機器

周辺機器No	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
C1	シャトルマウス	セガ	'94年11月22日	3000円	3つのボタンがついたマウス。周辺機器の中では、最も対応ソフト数が多い
C2	レーシングコントローラー	セガ	'95年4月1日	5800円	アナログコントローラー。レーシングゲームに使用。
C3	ミュージックスティック	セガ	'95年9月29日	7800円	アナログコントローラー。3Dシューティングゲームに使用。連射
C4	バーチャゴン	セガ	'95年11月24日	2900円	ガンシューティング専用コントローラー
C5	セガサターンキーボード	セガ	'96年7月27日	7800円	文字入力用のキーボード。現在ほかに通信で使用

その他周辺機器

周辺機器No	製品名	発売元	発売日	価格	機能、及び補足説明
D1	パワーメモリー	セガ	'94年11月22日	4800円	本体の16倍の記憶容量を持つバックアップ用メモリー
D2	マルチチャミナル6	セガ	'94年11月20日	3800円	パッド増設機器。最大6つまで接続可能
D3	ビデオCDアダプタームービーカード	セガ	'95年6月23日	1980円	ビデオCDを再生するための機器。サターン前面の拡張スロットに挿入
D4	フォトCDオペレーター	セガ	'95年6月23日	3800円	フォトCDを再生するためのCD-ROMソフト
D5	電子ブックオペレーター	セガ	'95年6月23日	3800円	電子ブックを再生するための機器CD-ROMソフト
D6	対戦ケーブル	—	—	—	ハイパー3D対戦パッド、ザボックス(リバーシブルソフト) '95年2月26日発売)のみに対応
D7	ビデオCDデコーダー	日本ビクター	'95年3月下旬	1980円	ビデオCDを再生するための機器。サターン前面の拡張スロットに挿入
D8	ビデオCD&フォトCDツインオペレーター	日本ビクター	'95年12月1日	21000円	ビデオCD&フォトCDを再生するための機器。サターン前面の拡張スロットに挿入
D9	SBONマルチタップ	本田	'95年7月19日	3450円	1人44Mのソフトプレイステーションが挿入できる。バックアップにも使用可能
D10	セガサターンフロッピーディスクドライブ	セガ	'96年7月27日	9800円	1.44Mのフロッピーディスクが挿入できる。バックアップにも使用可能
D11	セガサターンモデムキット	セガ	'96年7月27日	14800円	モデム、通信ソフト等が入っている。サターン用通信セット
D12	セガサターンメディアカード	セガ	'96年8月22日	2000円	モデムに差し込んで使用。XBANDサービスを利用する際に必要となる

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

ソフト  
テレカ  
100名

### ●応募のきまり●

P143のと同じこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①~⑦)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まで。締め切りは9月19日(必着のこと)。発表は10月18日発売の22号です。

① 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

② あなたの学年を書いてください。もしあなたが学生以外なら○と書いてください。

③ 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○を書いてください。

④ あなたの性別を番号で書いてください。

- ① 男
- ② 女

⑤ あなたが本誌以外によく読む雑誌を右ページの表2から3つ選び、番号を書いてください。

⑥ あなたが持っているゲーム機、パソコンを右ページの表3から選び、番号を書いてください(8つまで)。

⑦ これから買おうと思っているゲーム機、パソコンを右ページの表3から選び、番号を書いてください(8つまで)。

⑧ 今号の記事でおもしろかったもの

を右ページの表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。

⑨ 今号の記事でつまらなかったものを右ページの表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。

⑩ 今後、本誌で特集してほしいゲームを右ページの表4から3つ選び、番号を書いてください。

⑪ 今後、本誌で攻略してほしいサターンのゲームを右ページの表4、またはP135~139に掲載してあるサターンソフトの中から3つ選び、番号、もしくはソフトNO.を書いてください。

⑫ 1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選び、番号を書いてください(機種は問いません)。

- ① 1~5本
- ② 6~10本
- ③ 11~20本
- ④ 21~29本
- ⑤ 30本以上
- ⑥ ほとんど買わない

⑬ あなたが買いたいと思っているゲームを右ページの表4から5つ選び、番号を書いてください。

⑭ 今後、あなたはサターンFANにどんな記事を増やしてほしいですか。

番号を次の中から3つ選んで書いてください。

- ⑪ セガサターンのゲーム情報
- ⑫ 速報性の高いニュース記事
- ⑬ 発売直前のソフト紹介記事
- ⑭ ソフト発売後の攻略記事
- ⑮ ハードの情報
- ⑯ 他機種の情報
- ⑰ ゲーム関係者のインタビュー
- ⑱ イベントやグッズなどの情報
- ⑲ マンガや読み物などの連載
- ⑳ その他の記事

⑮ P135~139に掲載してあるサターンソフトで、おもしろかったソフトのソフトNO.を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

⑯ P135~139に掲載してあるサターンソフトで、つまらなかったソフトのソフトNO.を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

⑰ プレイステーション、NINTENDO64、業務用などからサターンに移植してほしいゲームがあれば、右ページの表3の中から機種名を数字で選び、番号とゲーム名1つを書いてください。

⑱ 最近遊んだゲームの感想や、本誌への意見を書いてください。

⑲ ハガキの表側の欄に、遊んだことのあるゲームを項目別に5段階で評価し、数字で書いてください。

- ⑤ 非常によい
- ④ よい
- ③ 普通
- ② やや悪い
- ① 悪い

### ~項目の説明~

- キャラクタ** キャラの動きやカワイさなどをチェック
- 音楽・効果音** 何回聞いても飽きない音楽かどうかをチェック
- お買い得度** ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかどうかチェック
- 操作性** キャラが動かしやすいか、ゲームの操作感はどうかチェック
- 熱中度** ゲームにどのくらいノメリこめたか、その度合いをチェック
- オリジナリティ** 今までのゲームにはない斬新なアイデアがあるか

### 今月のプレゼント (ゲーム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 サクラ大戦..... P20
- ② SEGA AGES/アフターバーナーII..... P74
- ③ 闘神伝URA ..... P163
- ④ 三国志V ..... P172
- ⑤ リアルバウト 餓狼伝説 ..... P184
- ⑥ スターファイター3000 ..... P190

#### テレカ(70名)

- ⑦ 闘神伝URA(ことぶきつかさ/TAKARA描きおろし) ...表紙

### ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの項目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書いてください。

- ハガキのマス内はすべて1、2、...の算用数字を書き込んでください。
- 数字をかくときは、1つのマスに1個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出さないよう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と7は間違わないように上はハズさないこと。4は9と間違わないよう4の上をくっつけないこと。

### 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、または黒のボールペン、サインペンを使用してください。赤色のペンなどは使用しないでください。
- 表1~表4にある01や、001などの2ケタ以上の数字は、頭の0もきち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	(SEGA REPORT) 電脳戦機バーチャロン
02	(SEGA REPORT) サクラン大戦
03	(SEGA REPORT) サクラン大戦
04	(SEGA REPORT) リグロッドサーガ2
05	(SEGA REPORT) ファイティングバーバース
06	(SEGA REPORT) バーチャコップ2
07	(SEGA REPORT) デイトナUSA-Circuit Edition
08	(連載) SEGA AM2研 FAN
09	(PICK UP) ネミー・E.D.
10	(PICK UP) SEGA AGES/アフターバーナーII
11	(PICK UP) SEGA AGES/アウトラン
12	(RANKING STREET) 売り上げランキング
13	(RANKING STREET) ゲーム成績表
14	(RANKING STREET) サクランソフト Extra Review
15	(RANKING STREET) 前人気/移植希望ランキング
16	(RANKING STREET) リアルタイム ゲーム ランキング
17	(Game研究所) アーサーとアスタロトの謎魔界村
18	(Game研究所) ハートビートスクランブル
19	(星の王国) SEGA CG開発室日記
20	(攻略) ストリートファイターZERO2
21	(RPG COLLECTION) ラングリッサーIII
22	(RPG COLLECTION) タクセイバー
23	(RPG COLLECTION) ルナ シルバスターストーリー
24	(RPG COLLECTION) 天外魔境 第四の黙示録
25	(RPG COLLECTION) ギルドバトル/LEGEND OF ELDEAN
26	(RPG COLLECTION) ギルドマスターシルク
27	(星の王国) コーンヘッドクラブ
28	(星の王国) NEWS Dynamic/
29	(星の王国) ファイエルII 銀河英雄伝説
30	(星の王国) サターンデータベース
31	(攻略) 闘神伝URA
32	(攻略) とときメモリアル〜forever with you〜
33	(攻略) 天地を喰らうII〜赤星の戦い〜
34	(攻略) 鋼鉄雲城(スティールダム)
35	(続報) 闘神伝URA
36	(続報) セロヨンチャンDoozy-J Type-R
37	(続報) 機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー
38	(続報) 三國志V
39	(続報) とときメモリアル対戦ばすだま
40	(続報) さかあぶらお自己中心派 TOKYO MAHJONGLAND
41	(続報) サンドフォース ゴールドバックI
42	(特別企画) 真実ゲームス ヨロヘート
43	(新作) リトルバウト 熊狼伝説
44	(新作) ボリスノーツ
45	(新作) スターファイター3000
46	(新作) Destruction derby
47	(新作) めざせアイドルスター〜夏色メモリーズ(麻雀編)
48	(新作) ウルトラマン 闘神伝 闘神伝 いはしない in Hawaii
49	(新作) ウルトラマン 闘神伝
50	(連載) サターンソフトimpression//
51	(連載) ARCADE HITS NOW//
52	(連載) HYPER UL-TECH
53	(連載) セガサターン ネットワークス ナビゲーター

No.	表2 雑誌名
54	(連載) COMING SOON
55	(連載) 期待作最新状況レポート
56	(連載) 新作発売カレンダー
57	(付録) CDジャケット(1)とときメモリアル〜forever with you〜
58	(付録) CDジャケット(2) 神秘の世界エンバサード

No.	表3 機種名
31	マイコンBASICマガジン
32	コンプティーク
33	電撃王
34	コミックボンボン
35	コロコロコミック
36	覇王マガジン
37	コミック電撃大王
38	コミックビーム
39	月刊電撃少年
40	週刊少年サンデー
41	週刊少年ジャンプ
42	週刊少年チャンピオン
43	週刊少年マガジン

No.	表2 雑誌名
01	セガサターンマガジン
02	電撃SEGA EX
03	サターンスーパー
04	グレートサターンZ
05	HYPERサターン
06	TECHサターン通信
07	ファミ通サターン
08	ファミマガ64
09	64 (ロクヨン)
10	電撃NINTENDO64
11	スーパー64
12	64ドリーム
13	ファミ通PS
14	プレイステーションマガジン
15	電撃プレイステーション
16	HYPERプレイステーション
17	THE プレイステーション
18	PCエンジンファン
19	電撃G5エンジン
20	ファミ通
21	毒現撃
22	ゲームウォーカー
23	Vジャンプ
24	少年エース
25	ゲームストEX
26	月刊ファミ通Bros.
27	ゲームスト
28	ゲームスト
29	NEOGEOフリーク
30	LOGIN

No.	表3 機種名
01	メガドライブシリーズ
02	スーパー32X
03	ファンタジー/Vサターン/ハイサターン
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
09	スーパーファミコン
10	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/スーパーゲームボーイ
11	ゲームギア/キックギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO-GEO/NEO-GEO CD/NEO-GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801/9821シリーズ
17	DOS-V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマク
20	業務用
21	その他
22	何も売っていない
23	とくに買いたくない

No.	表4 セガサターンソフト名		
701	アースウォーム・ジム2	769	サクラ大戦
702	アイアンブラッド	770	THE CROW
703	IRON MAN/XO	771	CITY OF ANGELS(仮称)
704	AQUAZONE追加ディスクVol.1~5(仮称)	772	サムライスピリッツ 新伝無双剣
705	actua G	773	SANKYO FEVER
706	actua SOCCER	774	実機シミュレーションS
707	アドヴァンストV.G.	775	三國志V
708	アポナキヤルズ お・り・ん・ぼ・す・わ(仮称)	776	三國志V リターンズ
709	ARENA(仮称)	777	サンダーフォース ゴールドバックI
710	ULTIMATE MOTAL KOMBAT(仮称)	778	サンダーフォース ゴールドバック2
711	アジャクラーSpecial プレミアムBox	779	ドリッグエキサイトステーション(仮称)
712	画巻	779	シェルショック
713	イレブンス アワー	779	紫炎龍(仮称)
714	ウィニングポスト2 プログラム'96	780	実況おしゃべりパロディーズ
715	ウルトラマン 闘神伝	781	〜forever with me〜
716	ウルトラマン 闘神伝の巨人伝説	781	実戦パチスロ必勝法/4
717	ウルフファンゴ 空守2001・SS	782	シミュレーションズ
718	エアズアドベンチャー	782	シャイニング ザ ホーリアーク
719	永世名人2	784	JAMエクストリーム
720	エターナルメロディ	785	上海 Great Moments
721	X JAPAN	786	轟轟戦艦レヴィアス2
722	HT&Gゴングズ外伝(仮称)	787	Jewels of the Oracle オラクルの宝石
723	NHL パワープレイ '96	788	出世麻雀 大接待
724	NFLクォーターバッククラブ'97	789	女子高生の放課後...ぶくろバ
725	エネミー・ゼロ	790	シルエットミラージュ
726	MVPベースボール(仮称)	791	神龍・善仙人(仮称)
727	エルドラド	792	機銃サムライスピリッツ武士道烈伝
728	エレベーターアクションリターンズ	793	人遣人間ハイカー
729	エンジェルガルフライティ(仮称)	793	ラストジャッジメント(仮称)
730	エンジェルパラダイス Vol.2 吉野公佳	794	神前 人生の意味
731	いっしょにい・たい in Hawaii	795	心霊探偵団 大郎丸
732	大江戸伝説	795	SUPER301 SQ(仮称)
733	オーバードライブGT R(仮称)	796	スーパーバズファイターII X
734	奥寺康彦の世界をせめざし	798	スーパーパンコレクション
735	サッカーキッズ(入門編)	799	スーパーモトクロス チャンピオンシップ
736	ガーディアンフォース	800	ズープ
737	怪盗セント・テール	801	SKULL FANG ~空手外伝~
738	カオス コントロール リミックス	802	スターリング・オデッセイI
739	カオスシード	802	ブルーエポリューション
740	下級生	803	スターリング・オデッセイII 魔龍戦争
741	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	804	スターリング・オデッセイIII ミニアムの聖戦
742	TOKYO MAHJONGLAND	805	スターファイター3000
743	オーバードライブGT R(仮称)	805	スターサムバース
744	機動戦士ガンダム外伝II 轟かれし者	807	鋼鉄雲城(スティールダム)
745	ギョウザ	808	ステークスウィナー G I 完全制覇への道
746	きゅんきゅんパニーニ・ブルミール2(仮称)	808	ストリートファイターZERO2
747	きゅんきゅん	810	STREET RACER DELUX
748	きゅんきゅんあぶら自己中心派	810	ストリートファイターZERO2
749	銀河英雄伝説	811	ストリートファイターZERO2
750	銀河英雄伝説ユニバース(仮称)	812	Space JAM
751	クオヴァティス2 ~悪魔聖魔オブワン・レイ~	813	3D ウルトラレピンボール
752	グランドアイランドカフェ・飯島愛	814	3Dベースボール(仮称)
753	グランド・セフト・オート(仮称)	815	スレイヤーズ(仮称)
754	GRANDREAD	816	スラッグマン
755	グレンディ ランナー	817	西暦1989 ~フアラオの復活
756	"CRITICOM" サ・クリティカルコンバット	818	SEGA AGES/アウトラン
757	クライジック	819	SEGA AGES/アフターバーナーII
758	クランク(仮称)	821	SEGA AGES/轟下にイチャダントアール
759	GAME-WARE Vol.3	822	セガサターン・チャンピオンシップ・フラス(仮称)
760	ゲーム天国	824	セロヨンチャンDoozy-J Type-R(仮称)
761	ゲゲゲの鬼太郎(仮称)	825	戦国ブレード
762	轟轟三國演義	826	センチメンタル・グラフィティ
763	ゴージャスゴール/仮称	827	続々〜さんおふよ
764	ゴッド	828	卒業クロスワールド
765	ゴッド	829	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)
766	コマンド&コンカー	831	タービスタリオン(仮称)
767	サイバポット	832	Turf Wind'96~武闘 闘走馬育成ゲーム~
768	サ・キング オブ・ファイターズ'96	833	DIARY(仮称)
769		834	木運動会
835	対局将棋 機II	835	太閤立志伝II
836	大剛立志伝II	837	だいなひあいらん
837	だいなひあいらん	838	だいなひあいらん 予告編
838	だいなひあいらん 予告編	840	ダイハード・トリロジー
839	ダイハード・トリロジー	841	太平洋の嵐2
840	太平洋の嵐2	842	タクティクス オウガ
841	タクティクス オウガ	843	WTF in Your House
842	WTF in Your House	844	タンク(仮称)
843	タンク(仮称)	845	ダンジョン・マスター(仮称)
844	ダンジョン・マスター(仮称)	846	探偵 神宮寺三郎 未完のルボ
845	探偵 神宮寺三郎 未完のルボ	847	超時空要塞マクロス
846	超時空要塞マクロス	847	愛・おぼえていますか(仮称)
847	愛・おぼえていますか(仮称)	848	TFX
848	TFX	849	ディスクワールド
849	ディスクワールド	850	デイトナUSA~Circuit Edition~
850	デイトナUSA~Circuit Edition~	851	TECOM SUPER BOWL(仮称)
851	TECOM SUPER BOWL(仮称)	852	テザエモン(仮称)
852	テザエモン(仮称)	853	テジタルレピンボール ネットロミコン
853	テジタルレピンボール ネットロミコン	854	Destruction derby
854	Destruction derby	855	テトリス
855	テトリス	856	テトリス3D(仮称)
856	テトリス3D(仮称)	857	DX日本特急旅行ゲーム
857	DX日本特急旅行ゲーム	858	天外魔境 第四の黙示録
858	天外魔境 第四の黙示録	859	伝説のウルフバトル
859	伝説のウルフバトル	860	天地を喰らうII〜赤星の戦い〜
860	天地を喰らうII〜赤星の戦い〜	861	電脳戦機バーチャロン
861	電脳戦機バーチャロン	862	DOOM(ドゥーム)
862	DOOM(ドゥーム)	863	トゥーム・レイダース
863	トゥーム・レイダース	864	同級生2
864	同級生2	865	東京SHADOW
865	東京SHADOW	866	東京立身出世伝(仮称)
866	東京立身出世伝(仮称)	867	闘神伝URA
867	闘神伝URA	868	とときメモリアルCD1(仮称)
868	とときメモリアルCD1(仮称)	869	とときメモリアル対戦ばすだま
869	とときメモリアル対戦ばすだま	870	TRYFLUSH DEPPY
870	TRYFLUSH DEPPY	871	ドラゴンナイト
871	ドラゴンナイト	872	ドラゴンハート
872	ドラゴンハート	873	ドラゴマスタースシルク
873	ドラゴマスタースシルク	874	ナイストリップ
874	ナイストリップ	875	NIGHTFURTH -Explanation of the paranormal- "MARIA"
875	NIGHTFURTH -Explanation of the paranormal- "MARIA"	876	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖
876	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	877	ハークス アドベンチャー
877	ハークス アドベンチャー	878	バーチャコップ
878	バーチャコップ	879	バーチャコップTHE フィッシュ
879	バーチャコップTHE フィッシュ	880	バーチャコップ2 II(仮称)
880	バーチャコップ2 II(仮称)	881	ハート オブ データス
881	ハート オブ データス	882	ハートビートスクランブル
882	ハートビートスクランブル	883	ハイパー 3D ピンボール
883	ハイパー 3D ピンボール	884	はいはいセキリュリティーズ(仮称)
884	はいはいセキリュリティーズ(仮称)	885	ハイパー・エール
885	ハイパー・エール	886	HOUSING
886	HOUSING	887	HOUSING CATALOG
887	HOUSING CATALOG	888	爆れんぱん2(仮称)
888	爆れんぱん2(仮称)	889	パンチ倶楽部
889	パンチ倶楽部	890	パンチコファイター(仮称)
890	パンチコファイター(仮称)	891	BATSLUGN
891	BATSLUGN	892	トップアリダー
892	トップアリダー	893	バトルバ
893	バトルバ	894	ばいっくちゃん
894	ばいっくちゃん	895	パロッド(仮称)
895	パロッド(仮称)	896	ピル・ゴール
896	ピル・ゴール	897	WORLD WIDE edition
897	WORLD WIDE edition	898	美少女戦士セーラームーンSuperS
898	美少女戦士セーラームーンSuperS	899	~Various Emotion~
899	~Various Emotion~	900	ファイヤープロレスリング
900	ファイヤープロレスリング	901	6 MEN SCRAMBLE
901	6 MEN SCRAMBLE	902	FARADOON(ファラドゥーン)
902	FARADOON(ファラドゥーン)	903	ファンキー・ヘッド・ボックス
903	ファンキー・ヘッド・ボックス	904	ファンキー・ファンタジー
904	ファンキー・ファンタジー	905	ファンタジーアース(仮称)
905	ファンタジーアース(仮称)	906	ファンタジー
906	ファンタジー	907	ファンタジー
907	ファンタジー	908	ファンタジー
908	ファンタジー	909	ファンタジー
909	ファンタジー	910	ファンタジー
910	ファンタジー	911	ファンタジー
911	ファンタジー	912	ファンタジー
912	ファンタジー	913	ファンタジー
913	ファンタジー	914	ファンタジー
914	ファンタジー	915	ファンタジー
915	ファンタジー	916	ファンタジー
916	ファンタジー	917	ファンタジー
917	ファンタジー	918	ファンタジー
918	ファンタジー	919	ファンタジー
919	ファンタジー	920	ファンタジー
920	ファンタジー	921	ファンタジー
921	ファンタジー	922	ファンタジー
922	ファンタジー	923	ファンタジー
923	ファンタジー	924	ファンタジー
924	ファンタジー	925	ファンタジー
925	ファンタジー	926	ファンタジー
926	ファンタジー	927	ファンタジー
927	ファンタジー	928	ファンタジー
928	ファンタジー	929	ファンタジー
929	ファンタジー	930	ファンタジー
930	ファンタジー	931	ファンタジー
931	ファンタジー	932	ファンタジー
932	ファンタジー	933	ファンタジー
933	ファンタジー	934	ファンタジー
934	ファンタジー	935	ファンタジー
935	ファンタジー	936	ファンタジー
936	ファンタジー	937	ファンタジー
937	ファンタジー	938	ファンタジー
938	ファンタジー	939	ファンタジー
939	ファンタジー	940	ファンタジー
940	ファンタジー	941	ファンタジー
941	ファンタジー	942	ファンタジー
942	ファンタジー	943	ファンタジー
943	ファンタジー	944	ファンタジー
944	ファンタジー	945	ファンタジー
945	ファンタジー	946	ファンタジー
946	ファンタジー	947	ファンタジー
947	ファンタジー	948	ファンタジー
948	ファンタジー	949	ファンタジー
949	ファンタジー	950	ファンタジー
950	ファンタジー	951	ファンタジー
951	ファンタジー	952	ファンタジー
952	ファンタジー	953	ファンタジー
953	ファンタジー	954	ファンタジー
954	ファンタジー	955	ファンタジー
955	ファンタジー	956	ファンタジー
956	ファンタジー	957	ファンタジー
957	ファンタジー	958	ファンタジー
958	ファンタジー	959	ファンタジー
959	ファンタジー	960	ファンタジー

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院

☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28

■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

## ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

## ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1,2,3年コース)
------------------------------	--

## ゲームアーティスト養成講座

全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1,2,3年コース)
------------------------------	--

## サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1,2年コース)	単科	月・木曜日	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。
				PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	

## CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。
------------------------------	--

## 3D&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2,3年コース)
------------------------------	---

## ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2,3年コース)
------------------------------	--

## 通信講座募集中

### ゲームデザイナー養成講座 【初心者コース】

- プログラミングの経験の無い方向け  
**Aコース**
- BASICをマスターした方向け  
**Bコース**
- プログラミングの経験の無い方向け  
**Cコース**

### 【経験者コース】

- BASICゲームプログラミングコース
- C言語ゲームプログラミングコース
- アセンブラゲームプログラミングコース
- ゲームデザイナーコース

### サウンドクリエイター養成講座

- サウンドコンポーザーコース
- サウンドドライバー作成コース

### おめでとう!



サウンドクリエイター養成講座  
1年コース1期生  
坂根 尚樹くん

1年間頑張ってきた結果、サウンドコンポーザーとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきましますし、就職もできると思います。

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。



## 1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)  
第1期生  
飯田 周太郎くん



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)  
第1期生  
菊 池 宏くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校>'97年4月開講!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋 1-12-6

TEL.06-882-4980(代)



郵便はがき

50円

切手をはってください

1 0 5 - [ ] [ ]

東京都港区東新橋 1-1-16  
徳間書店インターメディア

SATURN  
FAN

No.19号読者プレゼント応募係

[ ] [ ] [ ] - [ ] [ ]

住所

(ふりがな)

氏名

電話番号

( )

(キリトリ線)

⑱ ゲーム成績表

ゲーム名	👁️	🎵	¥	👉	!!!	☆
3Dレミングス						
JAPAN SUPER BASS CLASSIC'96						
本格プロ麻雀 億萬 SPECIAL						
特捜機動隊 ジェイスワット						
トーナメント・リーダー						
イエロー・ブリック・ロード						

エイリアン・トリロジー						
STRIKER'96						
アーサーとアスタロトの謎魔界村						
ダークセイバー						
オリンピックサッカー						
テトリスプラス						
ファイティングバイパーズ						

# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

連 続 攻 略

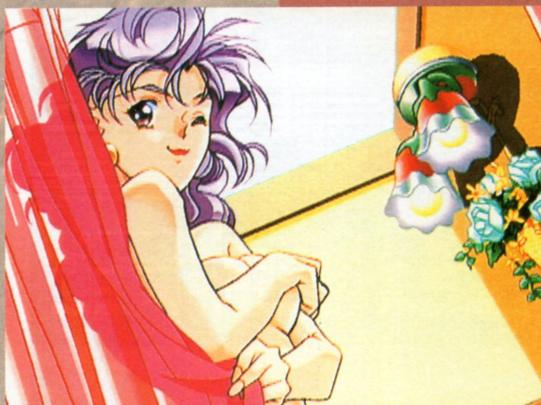
## 第3回



# 同級生if

どうきゅうせい

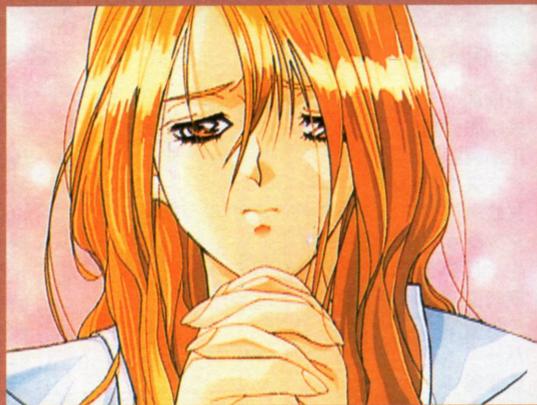
完璧版マップと  
オリジナルイベントの  
詳細に迫る!!



発売から1ヵ月が経過した『同級生if』。好みの女の子を攻略した人も少なくないだろう。しかし、全員のエンディング、イベントを見るまでは終わったと言えないぞ。今回は前回に引き続き、キャラ別ワンポイント攻略と、オリジナルイベント発生ヒントを伝授する。



発売日	発売中(8月9日)
発売元	NECインターチャネル
開発元	NECインターチャネル
価格(税別)	7800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	シャトルマウス
バックアップメモリー	49・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%



これでもう迷わない!!

# フィールドマップ全公開

以前も紹介したが、前回のマップは不完全なものだった。しかし今回は、先負学園内のマップも公開、完璧版のフィールドマップを紹介する。ゲーム中にイベントの

起こる場所は、このマップの中にすべて網羅されているぞ。これを見れば、もう迷うこともなく、関係ない場所に行つて無駄に時間を使うことがなくなるはずだ。

## 矢吹町MAP



## 先負町MAP



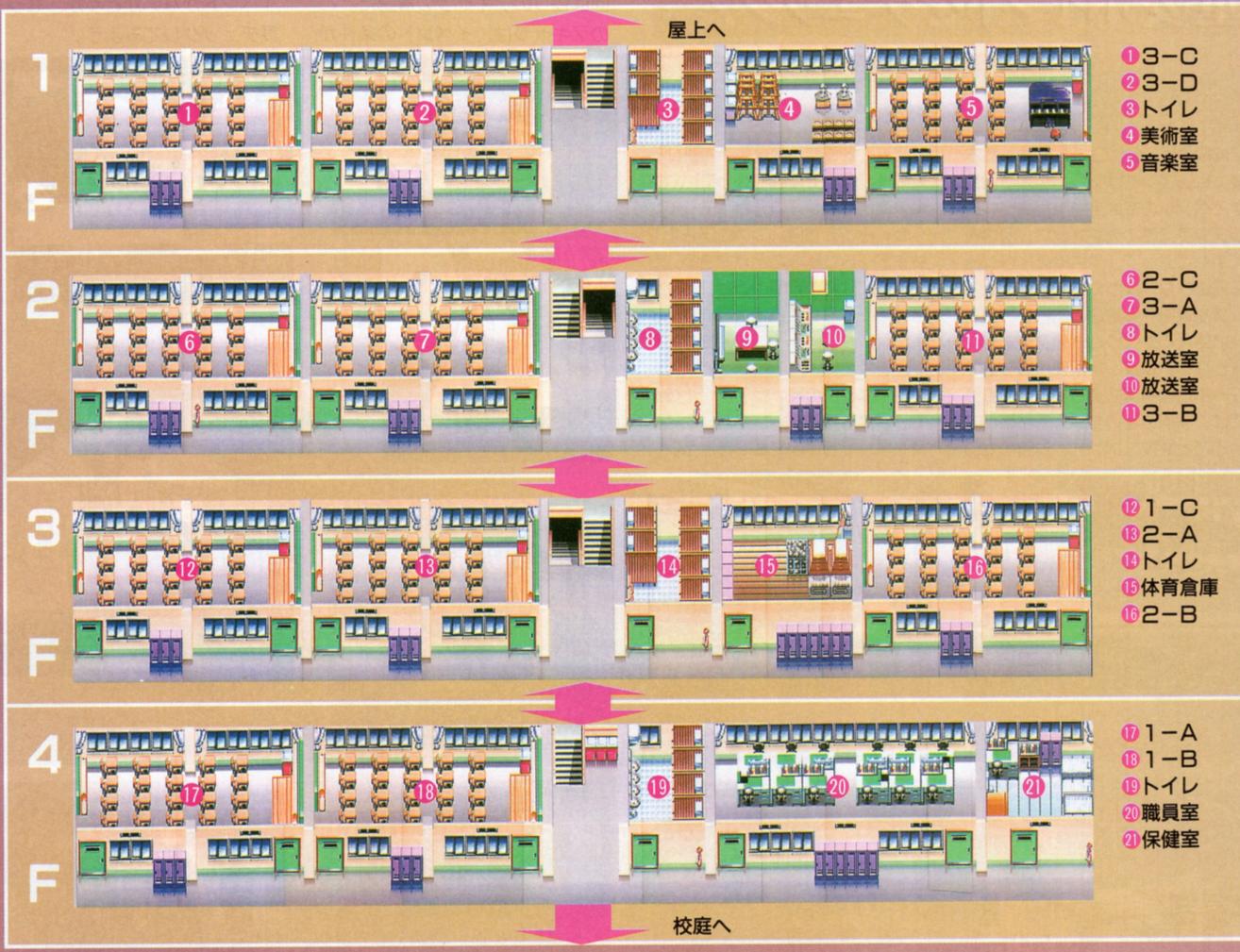
### ●矢吹町●

- 1 遊園地
- 2 矢吹町公園
- 3 工事現場
- 4 ディスコ「ランサーコート」
- 5 矢吹町レジデンス(成瀬かおりのマンション)
- 6 マンション(正樹夏子宅)
- 7 キャバクラ「CAT'S EYE」
- 8 焼肉屋
- 9 矢吹町駅
- 10 バー
- 11 映画館

### ●先負町●

- 12 先負学園
- 13 クイズの館
- 14 堀真純宅
- 15 工事現場
- 16 ホテル宅急便
- 17 黒川さとみ宅
- 18 先負公園
- 19 自宅マンション
- 20 四次元の家
- 21 四次元の家
- 22 間太郎宅
- 23 川原
- 24 桜木舞・京子宅
- 25 藤田製作所
- 26 空き地
- 27 真行司麗子宅
- 28 クイズの館
- 29 仁科くるみ宅
- 30 相原健二宅
- 31 登渡り医院
- 32 相原建設
- 33 工事現場
- 34 田中美沙宅
- 35 鈴木美穂宅
- 36 因業ハバア
- 37 空き地
- 38 佐久間ちはる宅
- 39 占いハバア
- 40 クイズの館
- 41 坂上一哉宅
- 42 クイズの館
- 43 薬局
- 44 花屋
- 45 先負駅
- 46 プティック
- 47 OTIMTIM
- 48 空き地
- 49 クイズの館
- 50 ラブホテル
- 51 霊媒師の館

# 先負学園内MAP



## フィールドマップの歩き方の注意

フィールドマップ上を歩く場合、覚えておかなければならないのが、時間の経過だ。時間が経過する行動を具体的に挙げると、フィールドマップ上の建物に入ると15分が、先負学園内での階段の昇降、教室への入室で10分が経過する。また、電車で

の移動には片道30分かかる。そして睡眠が1回6時間だ。イベント発生時間に遅れないよう、時間を計算しながら行動しよう。また、駅や先負学園の利用時間を覚えておかないと、電車がなくて帰れなかったり、校舎内に閉じ込められたりするぞ。



## 無駄な場所に行かない

さて、無駄に時間を経過させずに、自分で立てたスケジュール通りに行動するためには、どうしたらいいのか？ 大前提として、「無駄な場所には入らない」ということが挙げられ

る。これだけでも大幅な時間短縮が可能だ。ここに掲載したマップを見れば、自分に必要な場所が一目瞭然なので無駄もなくなるだろう。無駄と分かっているにも気になってしまう場所は、時間に余裕のある日などに回ってみるのがいいだろう。



COMPLETE ATTACK AND ANALYZE

## 前号に引き続きキャラ別ワンポイント攻略 重要ポイントをチェック!

### 桜木 舞

『同級生if』のヒロインである桜木舞。ヒロインだけあり、出会う回数やイベントの数は全キャラクタ中トップクラスだ。それだけに、町中をくまなく回って、発生するイベントを見逃さないようにしたい。

舞を攻略する場合、24日の初デートに誘えるかどうかが最初のポイントとなる。まず、水泳部所属なのでプールには頻繁に通う。舞との会話では、家柄のせいで疎外感を感じていることを頭において、普通の女の



●初めての出会いはプール。以後何回も通うことになる

ことして扱うような返事を心掛ける。その後、町中で何回か会ってれば、舞のことが少しずつ分かってくるだろう。そして18日。ついにプールで舞をデートに誘うことができる。デートまでは約1週間あるが、約束の日時と待ち合わせ場所は忘れないように。しかし、デートの翌日から舞が外出禁止になってしまう。次に会えるのは27日の夜、ラブホテルの前。しかも健二と一緒にだ。ここは舞を信じて29日まで舞を待とう。



●舞に会うたびにデートに誘うが、いつも断られてばかり



●そして、夢にまで見た一握が気づく。彼女も実は卓朗を...



比較的厳しい、攻略が難しいと思われるキャラばかり。狙っているキャラのいる人は、見逃しているイベントがないかどうか、もう一度チェックしてみよう。



●デートの翌日、とんでもない情報。なんと舞が外出禁止になったという。理由は卓朗とのデートか?



●デート以来、舞との再会は27日。しかし、あの憎き健二と一緒に。しかもラブホテルの前! まさか...

### 桜木 京子



●突然現れて風のように去っていった彼女。いったい何者?



●プールでのデートは京子から誘ってくる  
●京子を選んで突攻町公園へ。しかし、京子はなぜか怒っている



PCエンジン版ではチョイ役の桜木京子も、ちゃんとしたストーリーが用意されているぞ。

注意する点としては、京子と舞のストーリーは絡み合っているということ。舞は単独でも攻略できるが、京子の場合そうはいかない。京子を攻略する場合、舞にも頻繁に会っておく必要がある。特に24日のデートの約束は、ダブルブックアップ覚悟で舞、京子ともにしておくと。そして24日は京子のデートを優先する。イベント数は少ないが、中身の濃いストーリーだ。

### 高野 みどり

この高野みどりも、イベント数は少ない。しかも彼女とは、ちゃんとした会話ができる機会も少ないので、攻略するには積極的に行動しなければならない。

みどりと出会えるチャンスは非常に少ない。その少ないチャンスをモノにできるかどうか攻略のポイントとなる。会える場所は主に学園内。特に16日の3-Aの教室でのイベントは必ず見る。そして20日にはディスコでイベントが。



●学園内で偶然に顔を合わせるが、ほとんど会話はなして逃げていく



●ディスクタイムで卓朗と高野みどりに近づく。そして、ついにディスコでイベントが。そして、ついにディスコでイベントが。

### 堀 真純

堀真純もイベントは少ないし、出会うチャンスも少ない。そのため、確実に会っておかなければ真純を攻略できないぞ。



●婦人警官である真純、卓朗とは小さいころからの顔馴染み

重要イベントは20日の夜、矢吹町駅で起こるが、この日は他にイベントがたくさんあるため、見られない場合も出てくる。そして26日のよしが暴漢に襲われるイベントを見なければ、28日の真純へのお見舞いイベントは発生しない。



●矢吹町駅で酔った真純につかまった



●ケガをした真純のお見舞いへ行こう



●会う機会は極端に少ない。たまには私服姿も見られる

### 斉藤 真子

●学園の保健室を中心に通いつめよう



斉藤真子の場合、姉妹ということもあり、斉藤亜子のストーリーと絡み合っている。また、成瀬カおり、草薙やよいのイベントもこなしておかなければ、真子と結ばれるイベントまで到達しない。そのため真子を攻略するには、真子と速回りをすることになる。真子と会いたい場合には、保健室を中心に動いてみるのがいいだろう。



●妹の亜子とともに、兼局にいることも



●アソクが薄くなったと真子に相談しよう



●屋上で物思いにふける真子。数少ない真子のイベントの一つだ



### 鈴木 美穂

町で出会う回数は多いが、イベント自体は意外に少ない鈴木美穂。関係してくるストーリーは、親友の田中美沙。また、ほんの少しだが斉藤真子のストーリーとも絡んでくる。美穂を攻略する場合、この2人の動向にも注目しておこう。



●町で会って映画に誘うとOKが、そして映画館の中でキス

この美穂だが、14日に映画館と一緒に映画を見てからは、27日の結ばれる日まで、会っても短い会話だけで、何の進展もないように感じる。しかし、その内容は意外と重要なので、マジメに会っておかないと泣きを見る。また、美穂との会話ではウソはつかないこと。



●海前に手紙を渡す美穂、彼女らしい



●花屋でバイト中の美穂、序盤に1回は顔を出しておこう



●美穂の問いに正直に答えれば、美穂も卓朗に心を開いてくれる

### 仁科 くるみ

仁科くるみは、彼氏である一哉と一緒に登場する機会が多い。しかし、だんだんと一哉について相談してくようになる。くるみと

の会話では真剣に、一哉との仲が壊れないように答える。同時に、くるみからの頼みことは聞いてあげるように。また、一哉からも相談を受けるが、これもくるみと同様な答えをする。正樹夏子のストーリーとも深く関係してくるぞ。

●くるみは彼氏の一哉について相談してくる。真剣に答えよう



●ついに、くるみから卓朗を求めてくる。もちろんYESだ



●頼られている卓朗。徐々にだが卓朗に心を許しているようだ



●何も知らないくるみには、特に優しく接してあげよう



●屋上で物思いにふける真子。数少ない真子のイベントの一つだ

## 見逃したイベントはないか？

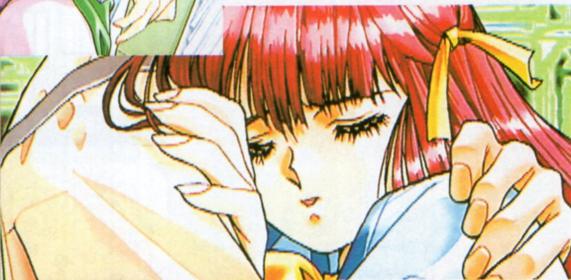
### 多くのグラフィックを見るために

サターンゲームの中でも、グラフィックの美しさでは1、2を争う『同級生if』。そのグラフィック

クの数にはサターン版オリジナルも含めて膨大な量だ。その中には普通にゲームを進めては、決して見ることができないグラフィックも多い。ここでは、全てのグラフィックを鑑賞するために必要なポイントを解説していこう。



◎家庭用ゲーム機では最高レベルのグラフィックを堪能しよう



## CASE 1

### クイズ兄弟のサービスショット

先負町にいる、クイズ兄弟の出題するクイズに正解すれば、女のこの特別なグラフィックが見られる情報を教えてくれる。このクイズ自体は簡単なものなので、ゲーム中のイベントをよく覚えておけば問題ない。注意する点は、通常のイベントとサービスショットが

見られる時間帯が重なってしまったとき。これは数人を同時攻略しようとする場合に多く発生する。この場合は涙をのんで、どちらか諦めるしかない。



◎たくさんのイベントを体験したら、1回はクイズ兄弟の下へ行ってみる



【真子】いったーい！

◎クイズ兄弟が教えてくれた情報通りにすれば、いろいろなキャラクターのサービスショットが見られる。でも、他のイベントに重なった場合はどちらか選ぼう

◎クイズ兄弟の出題するクイズは、今まで見たイベントの内容を覚えていれば、スグに答えられるような優しいもの



【美沙】さくさく・・・は～あつ！早朝の牛乳の～気飲み！最高だね～！

## 選択次第で見られないことも

オリジナルイベントなどの特別なグラフィックは別にして、普通のイベントでも進め方によっては見られないグラフィックが出てくる。それは、ゲーム中に現れる選択肢の選び方による場合が多い。選択は、そのキャラに合わせて常識的に、かつ女のこの気持ちを理解した上で選択しよう。特に、女

のこの結ばれる場面や、その直前では選択次第により、女のこの最後までいけない場合が出てくる。そうならないように慎重に、よく考えることを心掛けよう。



【卓朗】(夏子さんのいない店なんて・・・肉の入ってないギョウザのようなものだ。)



◎全てのグラフィックを見るためには、1つ1つイベントをクリアしていこう

◎最後に結ばれるためにも、会話中の選択肢は重要。これを間違えると、最後のグラフィックが見られないこともある

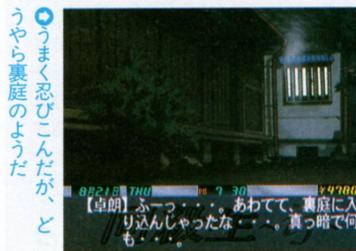


うやら裏庭のようだ

◎情報通りに舞の家へ行ってみよう。普段は入れない舞の家だが、この日はかりは入れるようになっているのだ



【卓朗】イテッ、こらっ、やめろっ！お前みたいな小型犬にかまれると歯が刺さって痛いんだよ！！



【卓朗】ふっ・・・あわて、裏庭に入り込んだら・・・真ッ暗で何も・・・

◎しかし、突然小さな犬が出現して卓朗に吠える。しかも噛みついてきた。舞の飼犬なのだろうか、カワイイ犬なのに...



◎クイズ兄弟に情報をもたらしてから体育用具室に来ると、さとみと謎の男が。しかし、この後ろ姿は？

## CASE 2 サターン版オリジナルイベント

サターン版「同級生if」では他機種版にはない、オリジナルイベントが多数用意されている。オリジ

ナルイベントは、そのキャラのバックストーリーが一層盛り上がるようなものになっている。

### サイドストーリー

## 高野みどりの場合

みどりには少し切ないストーリーが用意されている。ブティックでは、名前も知らない時期で会話もない。デート後のシーンは、逃げだしたみどりの行方を一戟に聞くシーン。この時、みどりを見つけたか見つけないかで、その後のストーリーが大きく変化する。

しまつみどり



●普通にプレイしていたら、絶対に見ることはできない



●その消息を、先負町の空き地で一戟が教えてくれる



●オリジナルイベントは、通常のプレイでは見るのは難しい

●一番大きなオリジナルイベントと言えば、やはり京子のイベントだ



## オリジナルイベントの発生条件は?

今回紹介した以外にも、オリジナルイベントはあるが、気になるのは、その出現条件だ。今回はくわしく解説することはできないが、少しだけヒントを与えよう。

まず、普段とは違った行動をとってみること。思い切った行動や

選択が意外なストーリーにつながることもある。そして、女のコの攻略は、なるべく多くの女のコを同時に口説いていくようにする。一見関係ないストーリーかもしれないが、その根底で複雑に絡み合っている場合が多いからだ。



●いつもとは違った選択をしてみるのも、おもしろい方法だ



●狙ったイベントを見るまで、何回もプレイしてみよう

### サイドストーリー

## 黒川さとみの場合

さとみのサイドストーリーは、健二も絡んできて、なかなか内容が濃く、見どころの多いイベントだ。



●体育用具室で独り泣くさとみ。この時点で原因は失恋だということは予想できるが、相手はいったい誰?

●さとみの相手が健二だということが判明。ここはひとつ、幼なじみのさとみのために、健二に痛い目に遭ってもらうことにしよう

下のグラフィックは、以前にも紹介したことがあるもので、健二と卓朗が対峙するシーン。健二がさとみを傷つけたことに対し、卓朗が詰め寄り、直接対決寸前のシーンなのだ。それに続くのが、右の2枚のグラフィックである。腕力では卓朗にかなうはずもなく、力なく崩れ落ちる健二と、その健二をかばって卓朗の前に飛び出すさとみ。未だ健二が忘れられないさとみの女心が分かる。



●もしよせん、男は拳と拳でしかお互いを分かり合えない不器用な生き物。健二に己の魂を込めた拳を思い切り打ち込んでやる。しかし、あつげなく倒れる健二。実力差は明白だ。そこへ、さとみが割って入り、自分をぶった健二のことをかばう。女の心というものは理解しづら。やはり忘れられないのか!



●卓朗 あ、当たり前だ。せ、正義は必ず勝つてのが、ヒーロー番組の常識だ。



●さとみ ……ごめんね……健二君……ごめんね……

# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

## 第 4 回

# すみからすみまで楽しむための ときめき マニアック攻略 メモリアル forever with you

発売日	発売中(7月19日)	CD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	シャトルマウス
価格(税別)	デラックス版8800円、スペシャル版9800円	バックアップメモリー	42・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	100%

発売から一月以上が経過したけれど、もう全員の女の子と出会えただろうか。今回の攻略は、全員クリアしてからも、こんな遊び方があるという、ちょっと変わった『ときめき』をとり上げてみたぞ。



## 実録!全員の女の子と過ごす3年間

最初の挑戦は、女の子を全員登場させること。すでに紹介してきたとおり、主人公のパラメータが基準の値を超えたとき、特定のコマンドを実行すると、女の子が登場する。

全員を登場させるには、すべてのパラメータを上げることが必要。まずこれが難関だ。それだけではつまらないので、詩織に告白されることも目標にした。

### 目標

- 2年めの4月4日までに女の子を全員登場させる。
- みんな仲よく、爆弾は爆発させない。
- 詩織に告白される。

### 1年め

全員登場するまでデートはおあずけ

1年めは基礎作りの年。少し寂しいけれど、デートは誘わず、誘われたら行くだけにしておく。

4月-詩織は吹奏楽部だが、古式を登場させるためにテニス部に入部してみた。6月の体育祭に向けて、部活に明け暮れる毎日。その甲斐あって、100m走で1着に。

6月-すぐさま試験に備えたいが、どうせ点は取れないと判断、赤点防止の一夜漬けをする。

夏休み-ひたすら部活の日々。

10月-そろそろ勉強を始める。上がりにくい文系、理系は計画的に1年目から上げる必要がある。

11月-詩織からデートに誘われるが、容姿が低く逃げられる。

12月-クリスマスパーティで外井に断られる。もう少し運動を上げておけばよかった。

1月-1日に詩織と初詣。学業成就を祈願する。おしゃれコマンドで容姿を一気に上げはじめる。

2月-チョコ6個。ここで美樹原が登場しなかったのが、1つめの目標達成は不可能になった。

3月-美樹原と優美以外は登場。



●テニス部は、運動能力以外の能力が下がりにくいところが魅力だ



●10月くらいから勉強を始めたおかげで、女の子が続々登場しだした

### 2年め

一転してデートと弱点克服への道

優美が登場して、女の子は10人に。この年から、なるべく詩織とデートする予定。勉強全般の値が60~80くらいと低いので、補う。

4月-怪我をする。休日を休養に充てる余裕がないのがツライ。

5月-悪いウサガが流れる。

6月-好雄に電話すると、古式と如月に爆弾。知らなかった古式の電話番号を聞く。

7月-初めて詩織と一緒に下校する。好雄に電話すると、なんと8人に爆弾が点灯。

秋-平日は勉強、休日は傷心した女の子に電話してデー

ト。爆弾は常時2~3個点灯しているが、なんとか小康状態になる。

12月-パーティに参加するが、美樹原はまだ登場してくれない。

2月-チョコ10個。ようやく美樹原が登場。



●最後の女の子にならなかった

●ほとんどの女の子は電話番号も知らない。悪いウサガも立つはずだ



©KONAMI



# 『ときめき』でプレイできるミニゲームを徹底攻略

続いての攻略は、ゲームのなかで遊ぶことができるミニゲームだ。2つのシューティングゲームなどは、ミニゲームしておくのは惜しいくらいのボリューム。難易度が高めなので、これだけでも充分

遊べるくらいだ。縁日の輪投げや金魚すくいも結構ハマル。これらは、ゲームの本編で1回体験してからセーブすると、その後はタイトル画面の「おまけ」から選べるようになり、いつでも遊べるぞ。

## ベルアイテムでパワーアップ ツインビータイムアタック

2年めの文化祭で電腦部を見学するとプレイできる。コナミの看板シューティングの1つ「ツインビー」シリーズのボスが4体登場する。ベルを取るとパワーアップするなど、基本システムは同様だが、クリアまでの時間を競うので、点数は存在しない。自機ツインビーが画面の上に行くほど、スコロ

用されたタメ撃ち



スコアはないので、ザコを倒すことよりも前に出るのほうが大切

ールのスピードが上がる。

ショットボタンをしばらく押し続ければ、タメ撃ちになるぞ。

ツインビーに出てくるアイテム	
黄ベル	何も起こらない。5発ショットを当てると色が変わる。
白ベル	ショットが2列になる「ツイン砲」。ぜひ最初に取りたい。
青ベル	自機のスピードが上がる「スピードアップ」。8段階上がる。
緑ベル	自機が4体に分身する「ぶんしん」。分身で敵軍を消せる。
黒ベル	自機のスピードが下がる「スピードダウン」。欲しくない。
ベル	ショットが3方向に撃てる「3ウェイ」。あまり出ない貴重品。
地上アイテム	画面に見えている敵を一瞬にして消し去る特殊なアイテム。

## ツインビーとPSYTHのウルテク

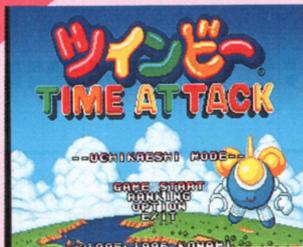
ミニゲームの攻略にちよつと役立つ(?) ウルテクを紹介しよう。サターン版は、ツインビーの最強コマンドの内容がプレイステーション版より使いやすく変更されているのだ。

### ツインビー

①「ツイン砲」と「ぶんしん」を取った状態で始められる最強コマンドと、②攻撃すると、弾を撃ち返してくる腕試しモードのコマンド。



①ポーズ中に、上上下下左右左右 B A の順にボタンを入力する



②タイトル画面で上上 L R R R の順にボタンを入力する

③「ひみつ」は500万点を超えるたびに増え、全部で22種類のヒミツがある



①ショットが遅く、弱い。秒殺だ

### Stage 2



①本体の8の字回転を観察せよ

### Stage 3



①ミサイルは発射直後に消す

### Stage 4



①多彩な攻撃に対処するのが

### PSYTH

500万点以上獲得してゲームをクリアすると、オプション設定に2つの項目が増える。サイズ内のミニミニゲームもプレイできるようになる。



# 未来が舞台の バリバリ横シューPSYTH

サターン版オリジナル。得点を競う横スクロールシューティングだ。全4ステージ構成で、最後のステージには3体のボスが待ち受けている。Lボタンで自機のス

ピードが3段階に変えられ、それによってショットや自機の周りを見るオプションの挙動が違ってくる。Bボタンで、敵を自動追尾するオプションを発射できる。

## スピードとショットの軌道の関係



## Stage 1

海の中を進む。最初は、自機のスピードをスローにして、オプションを成長させるようにしよう。後半に出てくる緑のミズは、頭を逃がさないように。また、最後に生えているワカメを倒して、カメの卵を助け出すと、ボスステージで恩返しをしてくれるぞ。

●胸体から頭が離れてから倒すと高得点だ



- 卵を撃ちすぎると、死んでしまうので注意
- 隠しキャラ。何体かいて、ボーナス点になる



●最初のステージには、さまざまな隠し要素が含まれているぞ

## Stage 2

洞くつの中に入ったら、ショットを撃たずにオプションを成長させよう。ただし、突進してくる鳥には注意。こいつはショットで倒そう。後半の恐竜の頭



●水中では魚、空中では鳥に変形する敵。鳥の状態のほうが高得点

は、倒すと次の新しい頭が出てくる。なるべく前に位置して、40匹くらいは倒したい。1匹につき4000点入るのは大きいぞ。

## なるべく前で戦え



●倒せば倒すほど出てくる。オプションも成長するし、一石二鳥だ

## オプションを育てろ

オプションは、敵弾や敵に触れると大きくなっていく。大きさのレベルは5段階ある。大きいほど攻撃範囲が広く、ホーミングのスピードも速くなるので、いかにオプションを育てるかがポイントだ。オプションは発射した状態で敵に触れると、しだいにレベルが下がっていく。したがって、極力発射せず、回っている状態で敵にこす



●敵が大量に出てくる地点は、オプションを成長させる格好の場所だ  
りつけるようにして倒すのがいい。  
また、クリア時にはオプションのレベルに応じてボーナスが入る。

## オプションの成長

Lv0	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4

## Stage 3

都市の上空での戦い。ここでも倒せば倒すほど次々出てくる敵がいる。得点を稼げるチャンスなので、果敢に攻めよう。

後半に5体出てくる竜は、必



●敵がむけるこの敵は、最後の赤い核を壊すと、次の敵が現れる

## 頭を先に狙え



●首を倒すと、頭を倒すのでは得点が月とスッポンほどに違う

## Boss Stage

ボスは3種類。どのボスも倒すまでの時間制限があり、オーバーすると終わりだ。残り時間が多いほどボーナス点が増える。

●卵を撃った数でボーナス カメを撃て



●接近して、オプションを当てると簡単だ



●頭を倒したあとの、針状の光がよけにくい。弱点だけを狙おう



●3つの頭以外に、周囲の輪も壊せるぞ

## 8月の第1日曜日は縁日のミニゲーム 神社に行こう

1年目、2年目に神社でデートすると遊べるミニゲームも、1回体験してからセーブすると「おまけ」の項目に追加されて、いつで

も遊べるようになる。どちらもタイミングよくボタンを押すだけの単純なゲームだが、それだけについ熱中してしまうのだ。

### 縁日の定番 金魚すくい

金魚をすくうアミは中央部が弱くなっている。水に浸けるだけなら、相当長い時間耐えるが、中央部分でカメをすくうと、1回で破れてしまう。すくうときは、アミの縁に引っかけるようにすると、アミの寿命が延びるぞ。それから、金魚やカメの上からアミをかぶせないように。横からスツと差し入れるようにしてすくおう。



①カメ、金魚の体の半分以上がアミにかかると、アミは破れやすくなる

②なにもしていないと、ナゾの大型魚が水槽を横切る。すくえる？



③カメだけを狙うなら、かなりたくさんすくえるだろう。ただし、中央部分ですくうと1発でアウトだ

### おまけ

### 体育祭のヒーローになろう

体育祭の競技も、言ってみればミニゲームだ。基本的に運動の能力が高ければ容易に勝つことができるので、体育祭のヒーローへの道は近いが、ミニゲームとしては熱中度が低

いかも。でも、サターン版で初登場の100m走は別。これにはタイム表示があるので、客観的に能力が計れるのだ。体育祭の競技は、100m走だけが「おまけ」でプレイできる。

### スプーンリレー

コッは、チョンチョンと細かくラケットを前後に動かすこと。押しっぱなしだと勢いがついて、すぐにボールを落としてしまうのだ。



④ボタンの押しっぱなしはよろしくない

### 借り物競走

1年めで詩織しか知り合いがいなければ、借り物競走がいい。詩織を連れていけるから。詩織はヘアバンドと髪の色で見つけやすいのだ。



⑤カラフルで目立つ黄色いヘアバンド

### サターン版で新登場 輪投げ

最初に角度を決めるが、これは人形の一部にかかるくらいで大丈夫。次の距離を決める段階のほうはシビアだ。人形の真上がベストだが、ほんの少し手前で止めるように心がけるのがいいだろう。手前の人形のほうが取りやすいぞ。

⑥慣れればこれくらいは簡単。60個まで取れる



### STEP1



⑦手前にある人形のほうが、角度を決めるときに、狙いを定めやすい



⑧ただ5個取るだけでも、もっと喜んでもらえるぞ



⑨本編中なら、デートしている女の子の人形でそろえよう

### STEP2



⑩奥から手前にポイントが移動しているときなら、このへんで止めよう



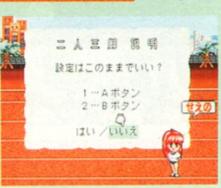
⑪王将も取れるが、極端に狙いがシビアだ。頂点にピッタリと止めよう

### 二人三脚

掛け声はしだいに速くなっていくことに注意。ひとたび転ぶと、まだ掛け声が遅くなるので、連続して転びやすくなる。それから、パッドを持ってプレイするなら、ボタンをLとRに振り分けたほうがいだろう。



⑫パッドを置くならこのまま、持つならLRボタンがいい



⑬スピードが乗ると「いち」と「に」がしだいに速くなる

### 100m走

A・B・Cボタンををピアノに弾くように連打するのが一般的。ツメでこするように連打するとより速いが、ツメとパッドが傷んでしまうかも。連射機能を使用しても、ピアノ連打すれば、疑惑が回避される。



⑭連射パッドで失格でもうまくやれば審議だけで済むことも



⑮運動能力が高ければ、主人公が爆炎を上げて疾走する

# 主人公のライバル伊集院と仲よくなりたい!?

主人公と同じクラスで、金持ちの御曹司、主人公の調子が悪いときに登場してはイヤミを言って帰ってゆくイヤなヤツ。それが伊集院レイだ。普段なら話題にもしたくないが、今回の攻略はいつもと違った視点で『ときめき』を、というのが主旨。そこで、彼と仲よ

くならせることにしよう。伊集院に接近しようにも、あの情報収集力を誇る好雄でさえ、彼のことはなにも知らないといっても過言ではない。しかし、幸いなことに、主人公はなぜか伊集院の家の電話番号を知っている。ここは電話を頼りにするしかない。



●登場したときから、鼻持ちならないヤツだと思ってたんだよね



●いちいちやってきて、そんなに主人公のことが気になるのか

## 電話をかけ続けると何かが起こる!!

伊集院家に電話をかけると、レイが出るのだが「君ほど暇人じゃない」ととりあってもらえない。次の週に電話をかけても答えは同じ。その次の週もしかし。だが、ここであきらめてはいけない。伊集院のイヤミのしつこさと同じくらい、しつこく電話をしてみよう。電話の回数が20回を超えるころから、彼の反応がほんの少しだけよ

くなり、30回、40回と電話を重ねるごとに、長話をしようとする。彼の周囲にも変化が起こり始める。まず電話を20回以上かけると、廊下でぶつかるイベントが発生、さらに電話回数が40回を超えると、彼が何者かに誘拐されるという一大事が起こるのだ。また、主人公がクラブの練習試合に出るときなどに、応援に来るようになる。それでも飽きずに電話をし続ければ、もっと仲よくなれるかも?



●電話が20回を超えると、廊下で伊集院とぶつかる。悲鳴をあげるな!



●練習試合、全国大会にもやってくる。冷やかしのなか、それとも…



●バレンタインデーの日、トラックいっぱいのチョコの処分に困ったのか、主人公に1つやる、と申し出る。ところで、手の包帯はヤケドだそうだが…

## 使用人 外井のヒミツ



もう1人、ナゾの人物といえば、伊集院家の使用人、外井雪之丞。運動パラメータが高い状態でクリスマスパーティに行くと、主人公のことを見て、頬を赤らめるのだ。



●主人公を見る目が明らかに潤んでいる

## 外井に気に入られる運動能力

1年め	150以上
2年め	175以上
3年め	200以上

●3年間運動でパーティに出ると、たいへんなことになる

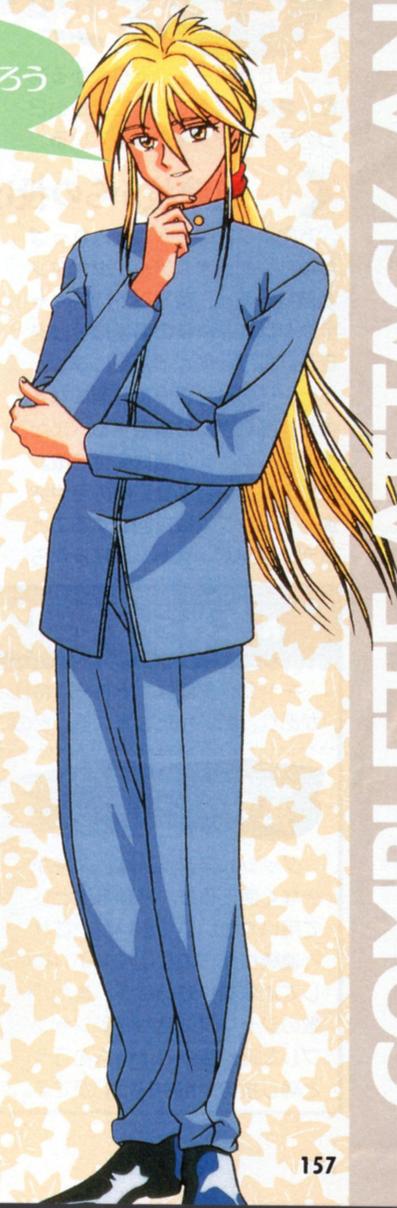


98年9月1日(日)

君のような庶民には到底理解できないだろう  
ハーッハーッ

## 電話回数と会話

1回~20回	「暇じゃない」とすぐに切られる
21回~30回	1秒間だけ相手にしてくれるが…
31回~40回	自分の華麗な人生を語ろうとする
41回以上	さまざまな金持ち自慢の話始める



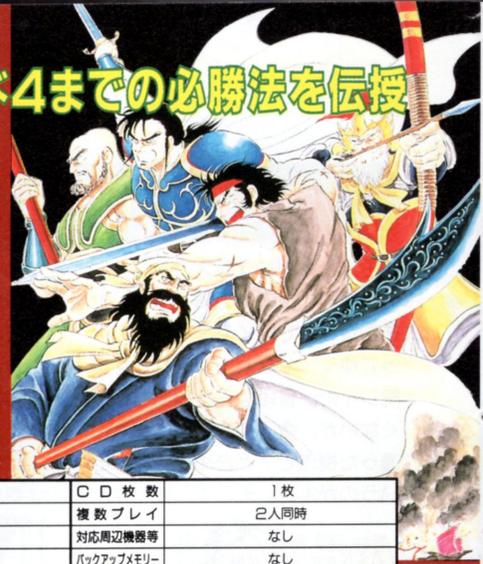
# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

打倒曹操!

ラウンド4までの必勝法を伝授

## 天地無双 赤壁の戦い



ノーコンティニュークリアをすれば、業務用とは異なるエンディングが楽しめるこのゲーム。基礎テクニック紹介、ならびにラウンド攻略をしてみよう。

発売日	9月6日	CD枚数	1枚
発売元	カプコン	複数プレイ	2人同時
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	なし
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	100%

### ノーコンティニュークリアに必要な基本中の基本を解説

ここではゲームにとりかかる前に、最低限覚えておいてほしい2つのテクニックを掲載している。

全ラウンドで通用するテクニックなので、ゲームに慣れないうちは、常に実践するように習慣づけよう。

### 連続技からの投げをマスターせよ

方向ボタンの↑か↓を入れっぱなしにしたまま、アタックボタンを連打すると、黄忠以外の各キャラクタは、連続技の最後に投げを行う。投げた敵が他の敵にぶつかるため、乱戦時には重宝する。また、投げモーションの間は完全無敵。タイミングを合わせて敵の弓や突進、ジャンプ攻撃を回避することも充分可能だ。なお、連続技から

の投げは、前投げと背後投げの2種類に分かれる。投げ分けの方法は、下の表に掲載した通りだ。

#### キャラクタ別投げ分け表

	前投げ	背面投げ
趙雲	↑+A	↓+A
魏延	↓+A	↑+A
関羽	↓+A	↑+A
張飛	↑または↓+A	前投げ開始と共に(後ろ)
黄忠	なし	なし

### 敵を画面外に放り出して攻撃

画面外に敵を放り出した後、画面端に張りついた形で、画面内に戻ろうとする敵に攻撃を加え続けるのも有効な戦法。画面外の敵は、画面内に戻るまでほぼ無抵抗状態になるので、一方的に攻撃できる。



画面端に体がめり込むぐらい密着して攻撃する

### 2人同時プレイはこうして戦う

2人同時プレイではボス攻略がラク。まず、ボス戦で敵を1人だけ残して、どちらか片方のプレイヤーがそのザコを捕まえ

ておく。そして、もう一方のプレイヤーはボスと戦う。これで、敵の援軍は画面上に出てこない。攻撃をボスだけに集中できるぞ。



2人同時プレイの基本は、お互いの守備範囲を決めること



このようにして敵を捕まえておく。関羽と張飛がオススメ

### キャラクタ別基本テクニック

キャラクタには、それぞれ特性があり、戦いかたも異なる。どのように戦っていけばよいか、各キャラクタごとに解説していく。

#### 趙雲のダッシュを活かせ!

ダッシュアタックは、スキが少なく使える技。移動方法として用いてもいいくらいだ。これと連続技からの投げをメインにして攻撃をしていこう。また、敵のジャンプに合わせてジャンプした後、空中で↓+Aを行うと隠し技の「空中投げ」ができる。



ダメージは少ないものの、最も役に立つダッシュ攻撃に立つスキもない。タイミングが難しい「空中投げ」

#### 魏延の斬馬蹴りが強い

これといって悪いところがないキャラクタ。趙雲ほどではないが、ダッシュ攻撃の性能がいいぞ。必殺技の斬馬蹴りを使うときは、空振りをしないうちに、敵をつかんだ状態から斬馬蹴りを出せば、使用後のスキはかなり少なくなる。



つかみ攻撃2回からの斬馬蹴りは、最もダメージが大きい

#### 関羽の初心者にも最適か?

連続技からの投げと間合いの広さを活かした通常投げ、ならびにつかみ攻撃をメインに使っていく。大ダメージを与えたいなら、つかみ攻撃2回からの必殺技がいいが、使用後のスキがあまりにも大きいのでやらないほうが無難。



関羽の投げは高さがあるため、近くの敵に当たりにくい

# ラウンド4までのボス戦 なつびに難所の抜け方をガイド

ここからは前半の1~4ラウンドをプレイするうえで、知ってお

きたいことを簡単にまとめてみた。これを参考にトライしてみよう。

## ROUND 1 博望坡の戦い一 ~馬上攻撃で高得点を~

ボス戦までは、馬に乗って攻撃を行うようにしたい。→+日連打で、馬上からの連続攻撃を行えば、通常より高得点を獲得できるからだ。ゲームの基本設定では、キャ

ラクタは20万点ごとに1人増える。後半ステージに備え、1人でも多くキャラクタを増やしておけば、それだけノーコンティニュークリアがしやすくなるぞ。

## ROUND 2 博望坡の戦い二 ~夏侯惇の馬を逃がせ~

ボス戦では、夏侯惇(かこうとん)が乗っている馬を画面外に逃がすことが何よりも大事。馬に乗った夏侯惇のダッシュ攻撃を食らうと、体力の半分近くが減る。右の写真のようにして、馬を画面上から消すのだ。馬を逃がした後は、夏侯惇を画面外に放り出してひた

すら画面端で攻撃を加えることができるだけ近距離で戦うのだ。



馬を画面端まで寄せておき、その場を立ち去る。後で戻ってくると馬はいない



序盤の大男の突進は、この軸に立ちパンチで止める

## 番外 ROUND 劉備暗殺 ~美美を最後に倒す~

美美を始めとする3人の女キャラクタは、距離が離れるとナイフを投げてくる。できるだけ接近戦で挑みたいところだ。まずは、開始直後にジャンプ攻撃や投げを使

って、一気に画面外へ敵を放り出し、その後、画面端で攻撃を加え続けよう。ちなみに3人のうち、美美が一番最後に倒すと、クリアボーナスが2万点になる。

## ちやうひ 張飛 投げの達人

関羽同様つかみの間合いが広いうえ、全キャラクタ中、投げの性能が一番高いのが張飛。特に敵をつかんでからの空中プレーンバスターは、着地後のスキが少なく、多くの敵をダウンさせることができる。乱戦時にはガンガン使おう。もうひとつの投げ技である空中バイルドライバーは、着地後1バウンドするため危険性が高い。多用は禁物だ。また、張飛が絶対マスターしなければならぬ技に連続技からの背後投げがある。これは

入力が少し特殊で、連続技から投げのモーションに入った瞬間、方向ボタンを後ろに入れなければならない。まずはこれから覚えよう。



背後投げをマスターしなければ、ツライ戦いを強いられることに

レバー回転+Aで「スクリューパー」がノ

## ROUND 3 新野城 ~火矢を使えば弓兵即死~

ステージ中盤にある橋の手前には、武器の入ったタルがある。ここでは、日本刀を入手できることがあるので、中身は必ずチェックすること。ただし、武器を使っているの攻撃は、得点に加算されない。残りの持ちキャラクタを増やしたいときは、武器なしで戦闘を行った方がいい。ボスの許褚(きよちよ)は、ジャンプ攻撃をしてくるが、ジャンプの際、画面には影が表示される。その影に触らぬように上下に動いていればかわしやすいぞ。なお、画面上には、火矢が落ちて

いる。威力が高いので弓兵が現れたときに取るようにしよう。



影に気をつけてさえいけば、それほど怖くない攻撃だ



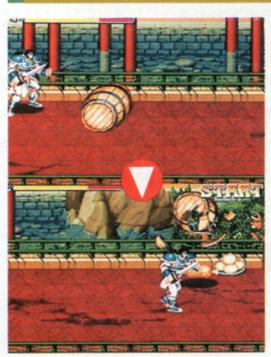
弓兵を3人同時に倒せればラッキー

## ROUND 4 白河 ~ボス戦で武器は取るな~

このラウンドでは、大きな肉を2つ入手できる場所がある。右下掲載の写真がその場所だ。ここで注意してほしいのは、使用キャラクタによって肉の出し方に有利、不利がある点。ダッシュしてタルを追いかけなければならないので、移動スピードの遅い関羽と張飛は普通にダッシュを行っては間に合わない。この2人に限っては、ダッシュでなく、ジャンプで移動しよう。ボス敵の曹仁(そうじん)

の近くには、メイスが落ちているが、取らないように。メイスは威力こそ高いが、敵をダウンさせることができない。地道に画面外に曹仁を放り出して攻撃をしよう。

## 肉を2つにする方法



上の写真にあるタルを転がした後、ダッシュ。追いかけた先では肉が2つに



曹仁は剣で攻撃を防御する。連続技からの投げで攻撃だ

## ちやうひ 黄忠 真闘は投げにアリ

黄忠は最もテクニックを必要とするキャラクタ。なにしろ黄忠には連続技からの投げがない。しかも、敵を画面外に閉じ込めて、画面端で攻撃を行うという戦法も通用しない。そのため、黄忠の基本的な戦法は、敵に取り囲まれたらダッシュで逃げつつ、その合間をぬって敵を投げ、余裕があれば遠距離から弓矢で攻撃という、少々せこましいスタイルをとらなければならない。なお、黄忠ならではの特権として、ひろった武器を

持っていても、連打さえすれば、いつでも弓3連射ができる。武器があればマメに拾っておいた方がいいかもしれない。



スライディングは接近戦の要とも言えるくらい有効な技



武器を持っていてもボタン連打でこの通り弓が連射できる

# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

# 鋼鉄霊城

## STEELDOM

### スティールダム

さまざまな移動手段と多彩な必殺技がポイントのこのゲーム。しかし、いきなりすべての技を使いこなすのは無理というもの。ここでは、戦闘のメインとなる地上戦の攻略をおこなっていく。



発売日	9月6日
発売元	セガ
開発元	テクノソフト
予定価格(税別)	5800円(対戦ケーブル同梱版6800円)
ジャンル	3D対戦格闘シューティング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	対戦ケーブル
バックアップメモリー	5・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%

## スピード感あふれるゲーム展開に まどわされないためには

ハイスピードで動きまわる霊牙(りょうが)たち。やみくもに動かしては、その姿をとらえきすることはできないだろう。ここで

はキャラクタをスライド多用型のAタイプ、障害物を利用したBタイプ(併用はA・B)に分け、基本戦法とテクニックを解説する。

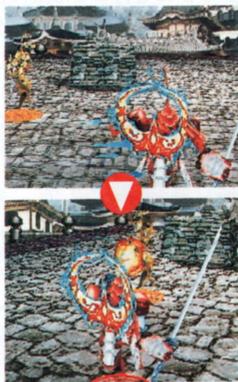
### Type A

### スライドで攻撃をかわそう

ガードが存在しないこのゲームで基本となる技。スライドでの移動中は完全に無敵で、どんな攻撃もかわせる。移動後にほんの少しスキが生じるのが唯一の欠点。

#### 回り込みスライド

敵の攻撃をかわしつつ側面に回り込める便利な技。連続で使う場合自機の方向が少しずつずれてくるので、X、Y、Zいずれかのボタンで方向を修正しながら動こう。



向きにながら連続で回り込みスライドをおこなう。敵の攻撃をかわした側面から通常弾必殺技で反撃する。

### Type B

### 障害物を最大限に利用する

必殺技のなかには障害物を貫通もしくは飛びこえるものがある。そういったタイプの必殺技をもつキャラクタは、障害物ごしの攻撃が有効。それ以外のキャラクタでも、盾がわりにできる。



障害物を盾にして攻撃を防ぎ、そのスキについて応戦。

### ブーストをつかうべき状況とは

ブーストを使いすぎると一定時間ブーストが使用不可になるため多用はできない。なるべくならスライドで代用しよう。だが、障害

物やリング際に追いつめられたときは、おしませう。また、ブーストゲージを消費する必殺技には出だしに無敵時間がある。

## キャラクタごとの有効な必殺技

必殺技は大きく分けると、飛び道具系と突進系(投げ技も含む)の2系統に分けられる。これらの技は同系統の技であってもかなりの性能差があり、使いかたも異なる。ここではA、Bタイプ別に有効な必殺技を解説していこう。



美咲の胡蝶はタメの時間で射撃が伸びる。麗羅の呪縛陣も同様。



是雷

Type A

攻撃をかわしつつ真空牙、近ければ炎神連斬を使う。タメができていれば剛力波をねらっていこう。体力ゲージの30~50%をうばえるぞ。



麗羅

Type A・B

呪縛陣がかなり使える。技をだした瞬間から終わりまで長い無敵時間が存在するので、敵の攻撃を見てからかわした後に反撃が可能。



蒼馬

Type A

連続スライドで側面をつき、イリュージョンステイングをねらおう。敵をステージ際に追いつめてからきめれば、場外勝ちをねらえる。



魁

Type A・B

多少強引にでも近づき、獄握襲でつかむ。場外をねらうなら、後方に投げることを覚えておこう。距離があれば金剛閃で攻撃すること。



樹梨亜

Type A

回り込みから距離をつめ、頭破落をねらっていこう。掌撃砲、気功珠は出が遅くスキも大きいので、遠距離から牽制に使うようにしよう。



美咲

Type A・B

距離をとりながら攻撃をかわし、胡蝶をねらう。遠距離では障害物にかくれるように動き、火宴で牽制し敵を近づかせないようにする。



豪乱

Type A

とにかく動きまわり、烈爪投をばらまくように使う。嵐鬼は出だしの無敵を利用して、敵の攻撃を正面からすりぬけるようにして使おう。



醍久

Type B

距離を離して障害物を盾に怒砲龍、地爆雷を撃つ。地爆雷が当たったらすぐに歩いて近づこう。猛虎連撃で追い打ちをかけられるぞ。

# VALUABLE CD JACKET



発売日	発売中(8月9日)
発売元	パイオニアLDC
開発元	パイオニアLDC
価格(税別)	6900円
ジャンル	アドベンチャー
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	21~63・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

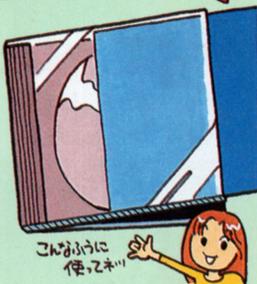
メディアミックスの先端  
 に行く人気作品『神秘の  
 世界エルハザード』。ゲー  
 ム用に描き下ろされた美  
 女揃いの4神官のイラス  
 トをジャケットに!

## このジャケットの使い方

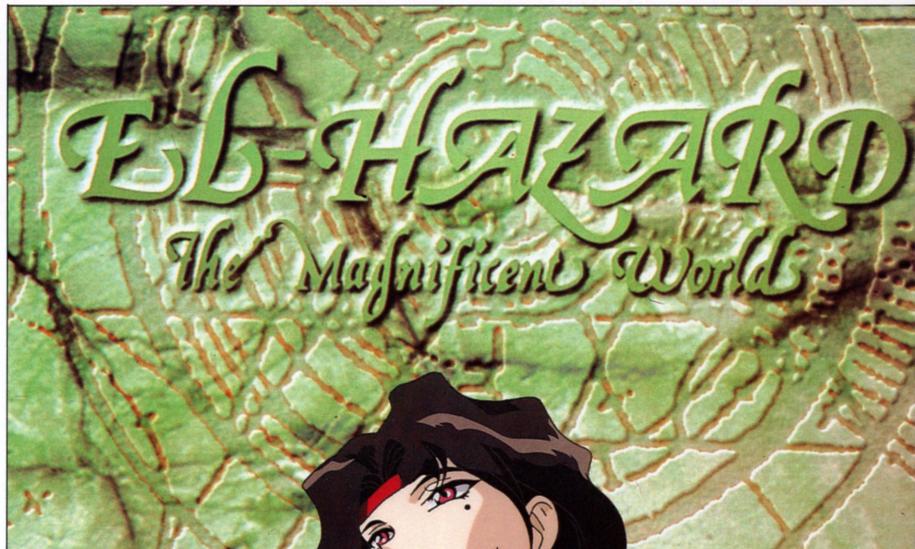
① ジャケットを本読みより切り取る。



② 折ったジャケットを入れる。



このCDジャケットでは、4パターン  
 のエンディングまでの最短ルート、選  
 択、連れていく仲間などをチャートに  
 して完全公開 / これで無駄なく、迅  
 速にゲームを進めることができるぞ。





# 待ちに待った 11人の戦士を 一挙公開!

## もう1人の新キャラクタ ロンロン

ラッキー!

### RONRON

ロンロン

インターポール特務機関所属の科学者の一人として、平和利用とテロ犯罪防止を目的とした闘神計画に着手。ある日、ひよんなことで闘神兵を完成させるが、直後、上司によって強奪され悪用される。彼と闘神兵を止められるのは自分だけと確信し、旅立つ決心をする。身長160cmでぽっちゃり型。中国の出身。自分で作ったハンマー型スタンガンと爆弾が武器。

スタン  
ハンマー



●回転しながら相手に突進する究極宝技

大きな眼鏡をかけ、とても戦士には見えない左の女性こそ、新キャラクタの一人、ロンロン。彼女は、物語の要となる闘神兵（人造人間）を開発した張本人。職業は科学者。戦闘は得意の科学力を使い、スタンガンに闘って行く。

●飛び道具系の必殺技である、ボンバーボール。射程距離は長くて広い



●対空技のビリビリステッキ。上への攻撃判定はかなり広い



●ロンロンの秘伝必殺技。相手に突進した後、ステッキをメチャクチャに振る

ロンロン  
ハンマー

# 闘神伝

Ultimate Revenge Attack

# URA

ユーアールエー

いよいよ発売が迫った『闘神伝URA』。今号では、今まで判明していなかったすべてのキャラクタを初公開する。

発売日	9月27日
発売元	タカラ
開発元	未発表
価格(税別)	5800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
C/D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	未定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	85%(8月26日現在)

# 運命の糸で手繰り寄せられた戦士たち

「格闘家を中心に世界中の強者だけを狙った、猟奇殺人。犯人の目的は闘神兵の戦闘データの収集。戦闘の中で急成長し、相手を求める闘神兵。闘神兵躍進の中でその死闘に巻き込まれるもの、自ら飛び込むもの。運命の糸が今、死闘へと向かい始める。」これが『URA』のストーリー。そしてそこに登場するのが、エイジを始めとした11人のキャラクタ



エイジがやられるオープンニングシーン。強烈な一撃がエイジを襲う

である。ここでは、ロンロンを除いた10人のキャラクタを紹介。それぞれの究極宝技と秘伝必殺技の画面をお伝えしていく。

## オーバードライブゲージと体カゲージ

11人の戦士たちはみんな、通常技と必殺技のほかに、多大な破壊力を持つ究極宝技と秘伝必殺技を持っている。ただこれらは、必殺技と違い、好きなときにいつでも出せるというわけではない。

究極宝技は、画面下の両端にあるオーバードライブというゲージがたまってきたときのみ、秘伝必殺技は、体カゲージが残りわずかになって赤く点滅したときのみ、それぞれ出すことができる。



オーバードライブゲージは、攻撃したり、攻撃を受けたら増えていき、ゲージが赤くなったら使用できる

### RIPPER

リッパー



● 相手に突進していき両手の武器をぐるぐる回して攻撃する

● 乱打系の技。多数の技を叩き込み、最後は後方回転蹴りを

● 猟奇殺人の記事に兄の姿を感じ、事件を追っていたエイジに突然襲いかかる。不意打ちとはいえエイジに負傷を負わせ、引き際に「次は殺す」という言葉を残し立ち去る。武器はカッター風ナイフ。



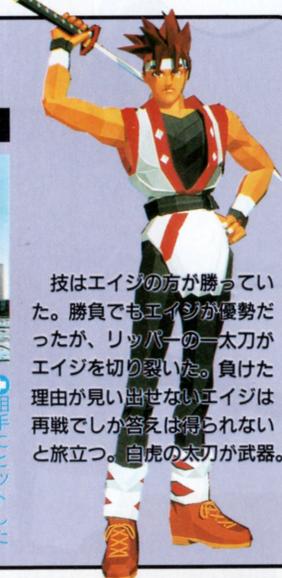
カッティングエイジ



ダンシングシャドウ

### EIJI

エイジ



● 相手を上空に叩き上げるように昇っていきながら刀で刺す

● 相手にヒットした瞬間に乱打。最後は飛昇斬・改でとどめ

● 技はエイジの方が勝っていた。勝負でもエイジが優勢だったが、リッパーの一刀がエイジを切り裂いた。負けた理由が見い出せないエイジは再戦でしか答えは得られないと旅立つ。自虎の太刀が武器。



地獄門



百鬼揺籠剣

### ELLIS

エリス



● 持っている武器で相手をメッタ刺し、最後は下段を攻撃

● パンチとキックを多数入れた後、投げ

● 養父母が惨殺される夢を見ていたある日、「かけがえのない家族を大切に…」という一通の手紙が。なにかが幸せを壊しにくると思ったエリスは自ら行動を起こし、旅立つ。武器はダーク（短剣）を使用。



ギンギンキッス



フレッシュキッス

### TRACY

トレーシー



● 2回連続して後方回転蹴りをする。1、2発目では色が違う

● 相手めがけて突進していき、ヒット後乱打を叩き込む

● インターネットで「闘神兵（レプリカント）の実用性について…一号機は完成した」という不審なページを見たトレーシーは、犯罪ではと勘ぐる。そして単独で調査を開始した。トンファーが武器。



バトルスライター



クレイジーテネット

# KA YIN

カイン



◆エイジの地獄門と同様の技、ヒット後上空に昇っていく

◆ヒット後通常技や必殺技をこれでもかとはかりに叩き込む

エイジが賞金首に負けたという噂を聞いたカインは、バウンティハンターの血が高揚。リッパーを隠し握りしたビデオを見て拳を握ったカインは、おもしろいとつぶやき、旅立つ。武器はキャリバー。

# DUKE

デューク



◆剣を大地に叩きつけ、多数の衝撃波を巻き起こし攻撃

◆デスの強力版、剣を大きく振りかぶって反動を利用し攻撃

「あのエイジがやられた！」。一瞬眉をひそめたデューク。日々の鍛錬が彼の剣を円熟の域に到達させていた。ゆっくりと立ち上がった彼の表情は自信に満ち溢れていた。テルエル・ヴァンクールが武器。

# SOFIA

ソフィア



◆相手の体に触れた瞬間、相手の周囲を回転しながら攻撃

◆こちらも相手の周囲を回りながらの攻撃。ガードしにくい

「よろしく…」丸眼鏡をかけた科学者は、そう言うた探偵事務所のドアを開けた。「レプリカントを探してほしいって言われても…」言葉とは裏腹にバトルコスチュームに着替えるソフィア。鞭が武器。

# MONDO

モンド



◆背中につけたつづらから門土砲を連続して発射する

◆上空に舞いあがって、多数の玉を広範囲に飛ばす

夜鬼一族の頭領から、レプリカントの設計図の入手を命じられたモンド。モンドには無関心な顔だったが、ためらいもなく槍を手にする。背中には隠密の力強さがみなぎっていた。武器は青龍の槍。

# RUNGO

ラングー



◆シヨルダータックルで突進。最後は上空に突き上げる

◆大地の揺りの強力版。巻き上がる土煙にも攻撃判定がある

突然ラングーの前に闘神兵(レプリカント)が現れる。量産型のモデルにラングーが選ばれ、データを集めるためだ。怒り爆発のラングーは闘神兵計画を叩き潰すために立ち上がった。武器は金棒。

# FO

ホー

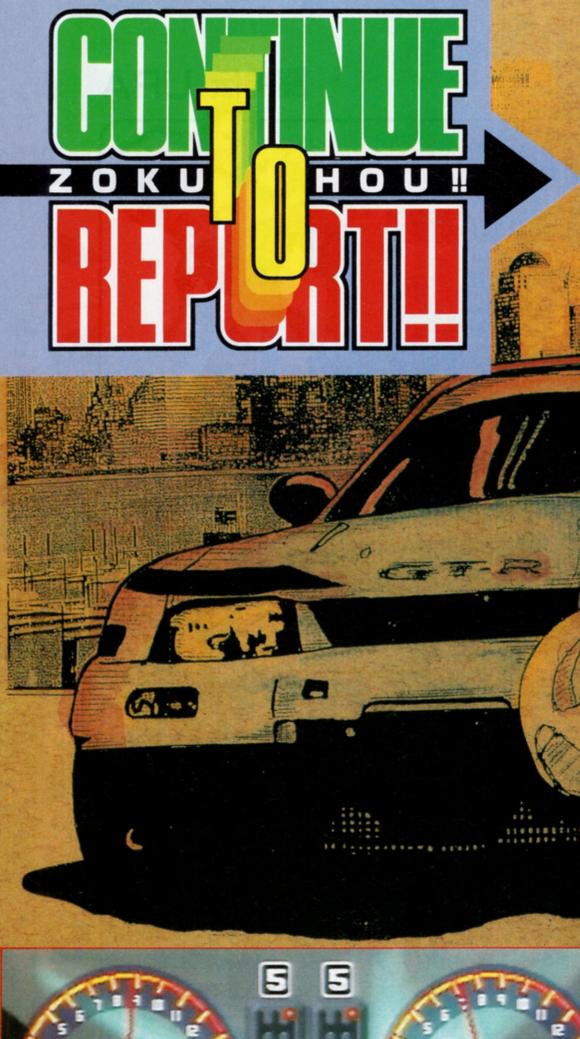


◆強力な雲発破を数秒間発射する。複数ヒットする

◆前後左右に素早く移動し、雲発破を連続発射。飛び道具技

高齢にもかかわらずホーはまだ暗殺者として現役だった。「人間であって人間でない者…どんな断末魔の声を上げるんじやろう」。ホーは新しいオモチャを発見したように嬉々として旅立つ。鉤爪が武器。

**CONTINUE**  
ZOKU TOU!!  
**REPORT!!**



続報 & ゲーム画面初公開!!

人気シリーズ第5作目の続報。登場人物と明らかになった新システムを中心に紹介していくぞ。



# Zero4 Champ Doozy-J Type-R

ゼロヨンチャンプ・ドゥーツィ・ジェイ  
タイプ-アール

**ゲーム画面  
ついに公開!!**

発売日	'96年	CD枚数	1枚
発売元	メディアリング	複数プレイ	2人同時
開発元	メディアリング	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	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、ハイスコア
ジャンル	レース/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	40%(8月27日現在)

# シリーズ最新作は 全て新キャラ新ストーリー!!

400メートルの直線を、2台の車で競走するという、単純に速さを追求したゼロヨンレース。このゲームでは、プレイヤーはゼロヨンレースをしながら、アメリカ全土を横断していく。旅をしながら自分の車をチューンナップして、人より少しでも速い車を作り、ゼロヨンのランキング上位になることを目指すのだ。最終目標はもちろん、ゼロヨン界の世界チャンピオンになることだ。

## 主人公

### 新城 翔

シン ジョウ カゲル

高校時代は名の知れたバイクの走り屋で、「神風の翔」と呼ばれていた。卒業後、目的も持たずにいたときに、チューンに詳しい梶原なつきと知り合い、ゼロヨンレースに目覚める。18歳。



## エンディングは全部で50種類

プレイヤーに与えられた期限は1年半。プレイヤーはその限られた時間の中で、レースに勝ち続けてランキングを上げていき、ランキング上位者のみが参加できる最

後のレースで優勝しなければならない。ただし、たとえ優勝したとしても、それまでのレースの成績などによって、50種類もの違った結末が用意されているのだ。

## ◎おなじみのミニゲームも充実◎

このシリーズの魅力の1つであるミニゲーム。ストーリーの随所で楽しむことができるが、おまけのゲームとは思えないほ

どの豊富さ。この作品でも、RPGやサウンドノベル、アメリカを思わせるスポーツゲームなど10種類が用意される予定だ。

◆ミニゲームとは思えないRPG。今回は3本ものRPGが楽しめる

### 第2作 ゼロヨンチャンプII (PCエンジン版)



▶ PCエンジン版のミニゲーム。3Dダンジョン形式のRPGだ

### 第4作 ゼロヨンチャンプRR-Z (スーパーファミコン版)



## 主人公のライバルとなる3人の男たち

3人のライバルはストーリーの中で、主人公とともに成長しながら、速さを競っていく。

このゲームには、これまでのシリーズのようにチャンピオンに当たるキャラクタは存在せず、最後のニューヨークのトーナメントレースでの決勝の相手は、ライバル3人の中から、ランダムに選ばれるのだ。



▶ ライバルと主人公が織りなす複雑な人間関係も見どころのひとつ

### ジョン=エドワード

シフトワーク、アクセルワークなどの一連の動作は素早い。19歳という若さもあってか、ここぞという場面では、かなりミスも多い。アメリカ人。



### ミハエル=ラート

ドイツ生まれの21歳。全てにおいて無駄のない、精密機械のような走りをする。安定したレース運びという点では一番。



### ファロ=ナニーニ

ラテンの血を引いているため、かなり強引なレース運びをする。その走りは命知らずと称される、22歳のイタリア人ドライバー。



## 実在する車をチューンナップして ゼロヨンレースを勝ち抜く

このゲームの醍醐味のひとつは、自分で車をチューンナップできること。いくら元の車が速くとも、チューンナップした車には太刀打ちできない。レースに勝つために、アルバイトや賭けレースなどでお金をためて、効果的なチューンナップをしていくのだ。

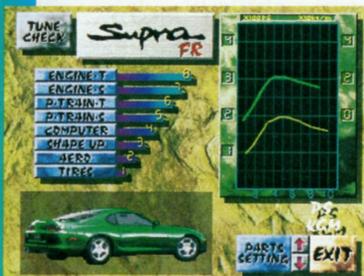


①レース画面。画面左右の縦のゲージには走行距離が表示されている

## チューンナップで車の性能を上げる

車をチューンナップするには、エンジンやギアなどの新しいパーツを手に入れたり、車を軽量化したりするなどの方法がある。しかし、登場する車には、それぞれ特

性があり、その車の特性を生かしたチューンナップをしなければ、レースに勝てる車を作ることは難しい。バランスの取れた車作りをすることが大切なのだ。



②チューニング画面。タイヤやエンジンといったおなじみのものから、新たな要素も付け加えられている

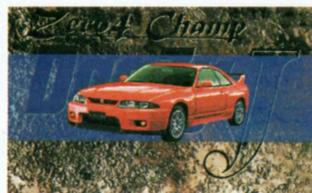
## さまざまに設定されるレースの条件

アメリカ大陸33カ所のコースを転戦していくこのゲーム。レースには、ひとつの地域につき、お金を賭けた草レースと、ランキングレースの2つがある。ただし転戦中はいつも同じコンディションで

はない。時にはドライやウエットなど、さまざまなコンディションで走らなければならないこともある。また、200や1000メートルといった距離のレースや、最高速を競うレースもあるぞ。

## 登場する実車は15種類以上

国内メーカーのさまざまな有名自動車、実名で登場することでも話題のこのシリーズ。今回も15種類以上の車の登場が予定されている。すべて実際の車の性能が忠実に数値化されており、最新車を含めて、そのラインナップは、バラエティに富んだものになるぞ。



③今回は国産車が15種類ほど用意されている。好きな車はある？



④予定されている車のラインナップ。慣れた車もたくさんあるようだ

## パートナーとなる8人の女の子たち

パートナーとなるべき存在の8人の女の子。さまざまな国籍の、ユニークな経歴を持った女の子たちばかりだ。ストーリーの中では、

折りに触れ主人公の翔と関わっていくことになる。プレイヤーの選択次第で、誰もがヒロインになる可能性を持っているのだ。



▲エレミー  
マイクラフト・ムコウダ

アメリカに生まれ若くしてマサチューセッツ工科大学を卒業、16歳で現在同校の助教授。8人の中では唯一全てのチューニングを完璧にこなす。

## ▶ラフィー=コックル

有名なトイドライバーの下で育ち、幼少のころからエンジニアとしての英才教育を受ける。エンジン、足回りなどが得意。13歳のヘルギー人だ。



▶ベルジュアルベール

フランス人。自動車会社の社長令嬢。甘やかされて育ったため性格はわがまま。ゼロヨンレーサーの恋人を追って渡米。足回りが得意な19歳。



翔がゼロヨンレースを始めるきっかけを作った女性。父親がコンピュータエンジニアのため、コンピュータチューンに詳しい。18歳の女の子。

▼梶原なつき



## 8人の女の子から 相手を選ぶパートナーシステム

アメリカを横断していくと、さまざまな女の子との出会いがある。このゲームでは、パートナーとなる女の子が8人用意されていて、プレイヤーはこれらの女の子を自由に恋人にすることができる。こ

れが「パートナーシステム」だ。ただし、1人の女の子と付き合っているときは、他の女の子とは付き合えない。別の女の子と付き合うには、女の子にフラれるか、あるいはフッてしまう必要がある。

## デートを重ねることで好感度が上昇

女の子には感情パラメータが設定されていて、その数値は主人公の行動によって変化していく。レースに勝っていれば、女の子は心変わりを起こさないが、レースに負け続けていると、女の子の感情

は急速に悪化する。最悪の場合は、フラれてしまうことにもなりかねない。そんな時は、デートをして、女の子の気持ちをつなぎとめておく必要がある。デートを重ねることで好感度は上昇していくのだ。

⑧ 8人の女の子には、それぞれの何パターンかの服装が用意されている



④ 女の子とデートするかなどのスケジュールは週単位で決定する



## 女の子により異なる得意なチューンナップ

8人のパートナーは、いずれも車をチューニングする技術を身につけている。付き合っている女の子にしたら、自分の車をチューンナップしてもらえそ。彼女たちは

それぞれ得意なチューニングの分野を持っており、標準的なチューンくらいなら期待できる。また、値段は割高だが、店でチューンしてもらおうこともできる。



⑤ 次から次へと別のパートナーに換えることができるが、ろくなことはない

⑥ パートナーはみんな、チューニングの技術を身につけているのだ

## 育成することで女の子の能力も向上

女の子たちは、全ての分野において必ずしも高い技術を持っているわけではない。それどころか、得意な分野以外では、未熟な部分ばかり。そんな女の子たちは、プレイヤーがチューニングの経験を

積ませることによって、育てていくことができる。うまくレベルアップすることができれば、女の子たちは1度にこなせる仕事量が増え、店ではできないスペシャルチューンの技術を身につけていくぞ。

デザイナー見習い。自分の感性を磨くため、世界中を旅する17歳。空洞力学について詳しく、オリジナルエアロパーツを作れる。イタリア人。



ポニーパラウルティ



キューラーリククプリン

その地味な外見に似合わず、車両兵器技術を身につけ、故郷のドイツでは軍事機密に接していたエリート。エンジンに関しては幅広い知識を持つ。18歳。



ラヴィジエファーン

17歳のイギリス生まれ。プロを目指すロックバンドのボーカル。足回りに関してはプロ並みの実力がある。

家庭的に恵まれず、幼いころから自動車工場で働いて車の技術を身につけた。21歳で、両親のいない天涯孤独の身。ボディの軽量化を得意とする。アメリカ生まれ。

ウエンディハミルトン



# CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

# 発売直前! 最終ステージ大公開!!

## MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY I 戦慄のブルー

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

これが

オープニング画面だ!

U.C.0079

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION  
DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE.  
SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.



U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION  
DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE.  
SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.



U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION  
DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE.  
SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.



U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION  
DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE.  
SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.



U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION  
DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE.  
SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.



U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION  
DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE.  
SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

### 機動戦士ガンダム外伝 I

待ちに待った発売日まであとわずかとなった今号は、最終情報となるラストステージを公開。さらに、ゲーム世界に入るためには欠かせないオープニングシーンも合わせて初公開する。

発売日	9月20日
発売元	バンダイ
開元	未発表
価格(税別)	4800円
ジャンル	3Dシューティング
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 コンテンツ等	5・プレイデータ、ハイスコア コンテンツ等
現在の開発状況	100%

### 第1巻制作終了! 「外伝」の世界をチェック

ご存知のとおり「外伝」の世界は、アニメ版ガンダムと同じ一年戦争が舞台になっている。キャラクターは、アニメ版で登場した人物はいっさい出ず、新たに作られたオリジナル。ストーリーもこのためだけに作られた。その世界にすんなりプレイヤーが入れるように、オープニングではナレーション入りのデモが展開されていく。



●1巻の制作が終了したスタッフは休む間もなく8月から2巻の作業へと

●「宇宙世紀0079…」と始まるナレーションは大塚明夫氏が担当している



### バンダイ・プロデューサー稲垣浩文氏に直撃インタビュー

—5話では、かなりハイ・ゴックにガガ入っているようですが。稲垣 そうなんです。これはOVA「ガンダム0080」を見て研究した結果です。ただ、ハイ・ゴックは一年戦争の終わり頃に完成するので、本来この時期に登場するのはゴックでなければいけないんです。そこが時代背景と異なり胸につかえていたんですが、実際に画面での動きを見たとき、そのリアルなまでのでけに感動し、ハ

イ・ゴックにしてよかったなあという思いでいっぱいになりました。

—制作を終えた今の感想は? 稲垣 完成度の高い、ゲームとしての基盤ができたと思います。時間をかければもっとよくなるのは当然ですが、それは2、3巻でできますので、十分満足しています。

—2巻以降新MSの登場が? 稲垣 2巻では大河原邦男氏の描いたMSが現れます。そのパイロットこそ、ユウのライバルになり

ます。まだ詳しくは言えませんが、テレビ版のファースト・ガンダムで活躍したMSも出てきますよ。

—システム面での変更は。稲垣 1巻の不満点を解消します。たとえば、ポーズ中でしか出なかったマップを常に見られるようにミニマップを設け、より戦略的な3Dシューティングにします。また、検討段階ですが1、2巻の得点データにより、3巻ではマルチエンディングにしようと思います。

# 最終決戦! 第1巻第5話「エースパイロット」

最後の戦いが繰り広げられる第5話は、第4話と同じ場所である連邦軍の基地が舞台になる。敵の襲撃をしのぎ、ほっとしているユウたちに、再び敵の部隊が襲ってくるのだ。現れる敵は3機のハ

イ・ゴック。真っ白な装甲に身を包み、腕にはライフルが装備されている。頭からのタックルを得意とし、素早い動きでこちらを翻弄してくる。この敵機を全機倒すことがステージクリアの条件だ。



前ステージの第4話同様、中央のエネルギープラントを守りつつ、敵の攻撃をしのがなくてはならない



こちらのライフル攻撃を防御している状態。ハイ・ゴックはスタッフみんなの犬のお気に入りとか



## ハイ・ゴック 上陸

静かな海から一転、突如白いモビルスーツが飛び出してくる。水陸両用であるハイ・ゴックの襲撃場面だ。獲物を見つめるかのこくモノアイが光る



長い腕の先端からビームを発射してくる。今までのモビルスーツと違うかなり独特の動きだ



素早い動きを繰り返し、頭からのタックルで攻撃を。3機同時に攻撃をし、攪乱してくる

## 襲い掛かる3機の黒い影

実はハイ・ゴックを倒しても、戦いは終わらない。敵の第4波が襲ってくるのだ。第4話でも現れたドムが3機登場する。ドムは、今まで出てきたどのモビルスーツよりもスピードが速く、止まることなく移動を続ける。さらに、3機による巧みなコンビネーションでこ

ちらを惑わし、攻撃を仕掛けてくる。この強敵を倒せば、正真正銘のエンディング（第2巻へのプロローグ）が待っている。



素早い動きで相手を翻弄し隙をみて攻撃を

これが得意のショルダータックル。強力ノ



第4話で出てきたドムだが、今度は3機で編成を組んで襲いかかる



ジャンプも多用する



敵は3機で襲ってくるので1機ばかりに気を取られないように。画面外からも容赦ない攻撃が降り掛かる

敵の1機が目の前を横切ったと思ったら、その後ろからもう1機がタックル攻撃を狙っている。惑わされないように注意

## ドム君臨

「敵の第4波が接近」というモーリンの声とともに、はるか草原のかなたから3機のドムが出現。警備のジムの攻撃を余裕でかわしあっさり倒す。そしてユウに襲いかかる



# CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

「名声」と「陣形」の概念が戦略要素を深める

# 三国志V

第1作の登場から約10年。数々の歴史を作り出してきた『三国志』シリーズの第5弾。今回から導入された新要素は「V」をプレイするために、不可欠なものである。今号ではその中の一部、システム面に絞って公開するぞ。

発売日	9月27日	CD枚数	1枚
発売元	光荣	複数プレイ	本人交代
開発元	光荣	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	9800円	バックアップメモリ	458・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	100%

## 「V」から登場した新システムを項目ごとに紹介!!

三国時代の中国大陸を舞台にしたシミュレーション。プレイヤーは君主の1人となり、国内に乱立する武将たちを討伐しながら、全土統一をめざす。内政や外交、軍事など、基本的な部分はそのままにしながらも、戦略要素の追加、充実した人物設定が、仮想世界をいっそう面白くする。



初登場「黄巾の乱」で何進と張角の因縁? の対決が再現できる

### 新システム1 内政

## システム改良でプレイがスムーズに

「V」では「担当官」制の導入により、内政システムが簡略化された。毎月1回、内政を実行するだけで、担当官のいる都市のすべての内政値(農業値など)が上昇するのだ。コマンド入力が一度ですむ



結果が一目瞭然とわかりやすい

ので、以前のように内政に手間をかけない分、軍事や外交にじっくりと取り組むことができるぞ。



担当官は適性を見極めて、こまめに配置替えを行おう

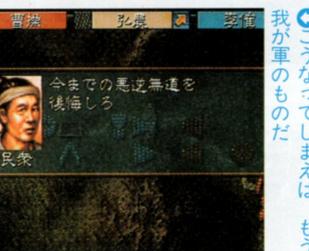
### 新計略「扇動」で住民蜂起

計略「扇動」とは、民忠誠度の低い都市で住民と結託して、戦争時に城の防御度を下げさせるというものだ。城の上にいる部隊の強



曹操の高笑いが今にも聞こえてきそう

さは防御度によって変わるので、この計略が成功すれば、兵士の損害を最小限に抑えることができる。これはなかなか使えるぞ。



こうなってしまうば、もう我が軍のものだ

### 新システム2 名声

## 善政を行えば民衆にも認められる

「V」からの新要素として最も重要といえるのが「名声」だ。この数値が上がらなると、コマンド回数がいっそう増えないので、た



米の量が少ないと逆に名声が下がってしまう

くさんの武将を配下にしたとしても戦術が限られてしまうのだ。「名声」は民衆との協同調和や政治手腕などで変化していくので、圧政をしくと、あっという間に下がってしまう。君主のあるべき姿を数値に表したものが、「名声」の基本概念といえるだろう。

ここで決めた目標を達成できれば確実に名声がアップ



### 新システム3 陣形

## 状況にあわせた陣取りで戦果倍増

もう一つの新しい要素として戦争時における「陣形」の登場があげられる。これにより、地形に合



陣形それぞれに一長一短がある。欠点は新兵器の開発などで補えば向かうところ敵なしだ

山岳地帯の益州方面において、機動力を生かすこの陣形は重宝するぞ

った陣形を組むことによって機動力、攻撃力、防御力などが変化するようにになった。陣形は全部で13種類あり、それらは、「平地型」、「山岳型」、「水上型」に大別できる。多少の兵力差は、陣形でカバーできるので、戦闘に緊迫感がでるようになったのだ。



謎の大ボス「コアラ」を

とまめま 初公開

メモリアル

ぱずるだま

CONTINUE  
ZOKU TO HOU!!  
REPORT!!



『ぱずるだま』では、少しだけデフォルメされた、かわいくって個性あふれるキャラクターたちに出会えるのだ。

発売日	9月27日	CD枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	2人同時
開発元	コナミ	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	フ・ハイスコア、ボタン設定
ジャンル	パズル	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	100%



かわいい2頭身のキャラや2つの初公開要素を大紹介するぞ

業務用はもちろん、家庭用ならではの要素までも盛り込み完全移植されたサターン版。そのひとつである追加エンディングの一部を誌面初公開する。さらに完全移植されている隠れた要素も紹介だ!



攻撃玉の種類は業務用と同じ2種類。大連鎖をめざせ!!

「お気に入り」のキャラに説明してもらおう♡

サターン版では、オープニングデモ画面での、ルール説明のキャラを自由に変えられるようになった。いままで業務用ではなかなか出会うことがなかったあの娘に、じっくり説明してもらえるのだ。



いろいろなキャラが教えてくれるぞ



このオプション画面を選択するのだ

電源を入れるたびにあの子に会える♡

電源を入れるたび、ランダムに登場する2頭身キャラ。このキャラがあいさつしてくれる隠れ要素も完全移植された。サターンに内蔵されている時計に応じて朝、昼、夜とセリフが違うのだ。

- 藤崎 詩織  
こんにちは/ それじゃあがんばってね!
- 片桐 彩子  
ハーイ こんにちは!
- 早乙女 優美  
先輩 こんにちは!
- 鏡 魅羅  
あら、おそいのね

- 清川 望  
やあ!
- 古式 ゆかり  
こんにちは!
- 朝日奈 タ子  
ねえねえ これからなんだ!
- 紐緒 結奈  
あなたも ヒマね
- 美樹原 愛  
あの… こんにちは
- 虹野 沙希  
こんにちは!

初公開 エンディングと大ボスの謎に迫る

特別な状況にしがでてこない謎の大ボス「コアラ」。ここでは、この大ボスをあらゆる角度から徹底検証し、さらに追加されたエンディング「手紙」の内容を公開するぞ!



伝説の木の下で…  
「伝説の樹の下で告白して結ばれたカップルは永遠に幸せになれる」この伝説を信じてライバルによる障害をクリアしながらここまでたどりついたヒロイン。そこで突然、胸元のチャックがあやしい謎のコアラが現れ、ヒロインに襲いかかる!  
ここでは対戦モードに登場する口木作モードで戦う。下からせりあがる大量の同色こだまにより、激しい大型連鎖の繰り返しになるのだ。



謎のコアラの正体は!?

追加エンディングだ!  
サターン版に新たに付け加えられた追加エンディングは、通常エンディングの後に起こるイベントだ。卒業を終え、休みに入ったヒロインの速いカナダからの手紙。ライバル達の妨害をクリアして結ばれた2人だけのアツアツぶりがうかがえる。

伝説の樹の下から物語ははじまる…

『卒業の日 この樹の下で女の子から告白して生まれたカップルは永遠に幸せになれる。』

# CONTINUE ZOKU MAHJONG REPORT!!

## 新アトラクションも加わってますます充実



ぎゅわんぶらあ

# 自己中心派

## TOKYO MAHJONGLAND

ぎゅわんぶらあ自己中心派 トーキョー マージャンランド

ゲームアーツ麻雀ソフト開発10周年を記念して作られた、メガCDからの移植作。新キャラ、新アトラクションの追加など、オリジナル要素もいっぱいだ。

発売日	10月11日
発売元	ゲームアーツ
開発元	ゲームアーツ
価格(税別)	6800円
ジャンル	麻雀
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	13・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	98%(8月29日現在)

## 56人のキャラクターがトーキョーマージャンランドに集結!!

このゲームのモードは3つ。キャラの中から自由に相手を選んで遊べる「フリー対戦」、トーキョーマージャンランドでマージャンをしながら陰の陰謀を暴いていくミステリーじたての「ストーリー麻雀」、アトラクションで、デートをしながら女の子の心を射止める「デート麻雀アニバーサリー」だ。



3つのモードで麻雀を楽しめる



ドラマロールでキャラの選択だ



麻雀の画面。牌をオープンにしてプレイできる。いかさまなしだ

## キャラクタに合わせた豊富な演出

サターン版のキャラクタは、メガCD版より5人増えて56人。キャラはそれぞれ違った打ち筋を持っており、原作どおり、キャラの性格や人生観が麻雀にも反映されている。また、キャラが対局中に見せる派手な演出も見逃せないぞ。



○プレイヤーが鳴くと「はいどうぞ」と言ってお牌をくれるお嬢様なのだ

○ゴッドハンド氏の竜巻ツモが炸裂一発でアガリ牌を引きやすくなるぞ

○3人で美少女結社「テナリズ」を結成している。アガると3人そろってポーズをする

## 【新アトラクションのムービーを大紹介!】

トーキョーマージャンランドは、テンゴ、テンピン、リャンピン、インフレの4つのワールドがあり、テンゴとテンピンには4つずつ、リャンピンとインフレには5つずつのア



○新アトラクションのカントリーBOYシアターなのだ

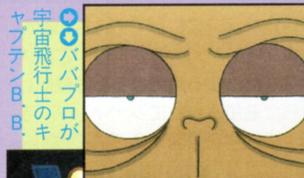
トラクションがある。今回は、各ワールドにひとつ新アトラクションが加わっている。また、今までのアトラクションも、登場キャラはメガCD版から微妙に変化しているのだ。



○リャンピンワールドのアトラクション。まっごうの冒険旅行



○歌と踊りのシヨースペース4000・20000だ



○ババプロが宇宙飛行士のキヤブテンB.B.

# CONTINUE ZOKU HOU!! REPORT!!

メガドライブ最強クラスのシューティングここに復活!

サンダーフォース ゴールドパック1

# THUNDER FORCE Gold Pack 1

メガドライブで発売されシューティングマニアに好評だったこの作品、「サンダーフォースIID」と「サンダーフォースIII」の2本を収録している。



発売日	9月27日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	テクノソフト	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	なし
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	全年齢	現在の開発状況	95%(8月27日現在)

## メガドライブ版を完全再現 サターン版ゲーム画面をチェック

これを完全移植といわんばかりのでき具合。下の写真はサターン版のタイトル画面だが、完全にメガドライブ版と同じだ。ちなみに「II」と「III」の選択画面では、メガドライブ版のパッケージイラストを使っているぞ。



ボスキャラも完成



年号も発売当時のまま

### 敵の攻撃パターンも完璧に移植

肝心な操作感覚のほうは、パッドが違うだけでほぼ同じ。BGMと効果音は当時の音からノイズを無くしクリアに再現されている。また、スタートやデモシーンのボ

イスはメガドライブ版の雰囲気をかもしだす音に仕上がっている。一方、敵の攻撃パターンは出現位置から弾を撃つタイミングまでまったく変わっていない。



このようなザコキャラクタの隊列も...



サターン版でも同じ隊列を組んでくる



タイトル画面も再現

### サンダーフォースIID



'89年6月15日に発売。8方向スクロールと横スクロールのステージがあり、1面ごとに切り替わる。武器は初期装備の2種類からアイテムを取ることで増え、また状況に合わせて自由に選べるぞ。横スクロールステージでは、逆スクロールや高速スクロールなどの演出もある。



空中だけでなく地上の敵も破壊しなければならない全方位ステージ  
横スクロールステージ。こちらはボスを倒せばクリアだ



8方向スクロール

横スクロール

地上に4基存在する基地をすべて破壊すればクリアとなる

### サンダーフォースIII



前作の人気に応じて'90年6月15日に発売。8方向スクロール面をなくし、横スクロール面だけになった。画面のスクロールが上下に変化するステージもあり、ステージに合った武器と移動速度(4段階あり自由に選択可能)を選ぶ必要がある。スタート時にはステージ選択ができ、選択できる5つのステージをすべてクリアすると最終ステージに行けるようになる。



シリーズ最高傑作との声も高い。難易度もかなりのもの



美しいラスタースクロール  
「サンダーフォースIII」といえばコイツ「ガーゴイル」

速報!!

KONAMI

KONAMI

ゲームファンが集まった夏休みの一大イベント

# 東京ゲームショウ'96 レポート

新作ゲームのタイトル発表・展示から声優、タレントのイベント、カンファレンスまで「東京ゲームショウ'96」の全容を詳細にレポートしていくぞ。

3日間  
総計

## 来場者数109649人!!

ゲームファンにとっては、この夏最大のイベントであった「東京ゲームショウ'96」が、8月22日から24日の3日間にかけて、東京国際展示場・東京ビックサイトで開催された。

初日から2万9千人もの来場者数を数えたゲームショウは、日に

日に動員数を増やし、3日間の総計で約11万人もの来場者数を記録した。とくに最終日の24日は、4万5千人を越える人が来場したため、場内は身動きが困難なほどの賑わいとなった。まずは、その11万人が大いに注目した、ゲームタイトルについて報告していくぞ。



◎発売前の新作ゲームで遊べるとあって、3日間とも期待に胸をふくらませた大勢のゲームファンが、行列をつくっていたぞ。

## SEGA

### —話題作・新作がプレイ可能だったビックブース

セガブースには、ゲームショウで発表した新作を含めて、発売前のタイトルを中心としたゲームが出展された。また、そのすべてがプレイ可能な状態での出展であった。中でもとくに注目のタイトルをピックアップして、報告するぞ。

## 期待の『バーチャロン』がプレイできた!!

本誌No.18で第1報をお届けした、サターン版『電腦戦機バーチャロン』だが、じつはゲームショウではすでにプレイ可能な状態で出展されたのだ! 50%の完成度といながらも、待ちに待ったタイトルだけに、『バーチャロン』のスペースは、一度ならずプレイしようという人で大混雑をみせていた。セガブースの中で一番の人気を誇ったスペースだったぞ。



◎純粋にゲームを体験プレイするコーナーでは、文句なしで一番人気だった



◎ショウ初日の22日からスタートしたX-BANDも、体験できた



◎すでに雰囲気は、アーケード版と変わらない状態だぞ

◎バーチャロイドは、8体とも性能差まで再現済みであった



©SEGA・FOX INTERACTIVE・SONIC

## 新タイトル3作発表!

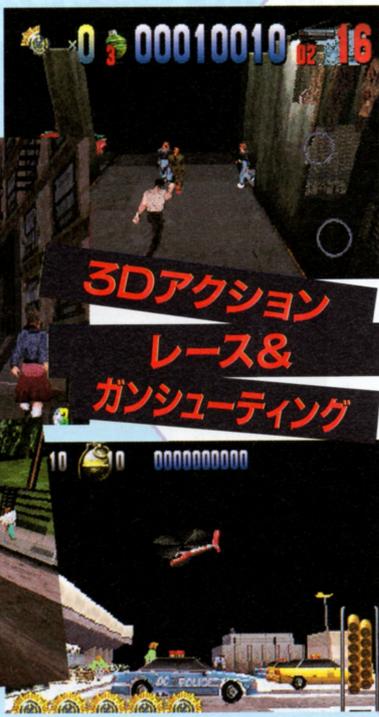
セガブースで「バーチャロン」の登場に次いで注目を集めたのは、今回発表された3作の新タイトルだ。しかも「バーチャロン」と同様に、すでに3作ともプレイヤブ

ルROMでの出展。その場で実際にプレイできる状態だったのだ。今回は会場に来られなかった読者のために、この3作がどんなゲームなのかを簡単に紹介しよう。

### DIE HARD TRILOGY

「ダイハード・トリロジー」は映画「ダイハード」シリーズ3作をモチーフにしたタイトルだ。ゲームも大きく3つに分かれていて、3Dアクションとレース、それにガンシューティングの3種類のゲームから構成されて

いる。バーチャガンは対応が決定、レーシングコントローラーも対応予定となっているぞ。



3Dアクション  
レース&  
ガンシューティング

### HEART OF DARKNESS

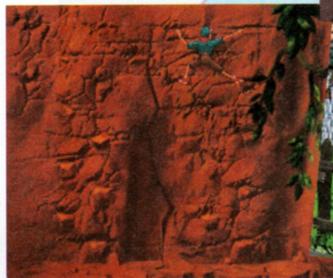
「ハート・オブ・ダークネス」は、フランスで開発中のアクションゲーム。なめらかに動くCGムービー部分と、アクションゲーム部分とが融合して、ひとつのゲームになっているのだ。



CGムービーのクオリティは、間違いなくトップクラスに属する



CGムービーと  
アクションゲームが  
ひとつになった



### 大勢の人が詰めかけた話題作!

サターン版の「バーチャコップ2」は、今号で紹介している中級ステージの最後までがプレイ可能な状態で出展され、多くのファンの注目を集めていた。また、ゲームショウが実質の初登場となった「デイトナUSA A~Circuit Edition」は新コースがプレイ可能! この新コースを試そうと、かなりの人が詰めかけていたぞ。

新コースの追加の他、従来のコースも作り直されて新作同様となった



デイトナUSA  
~Circuit Edition~

実際にプレイした感じで、移植度の高さに驚く人も多かった

バーチャコップ2



### シャイニング・ザ・ホーリアーク

3Dポリゴンで描かれた「シャイニング」の世界。ファンならずとも大きな期待を抱いてしま

メガドライブのころから根強い人気を持つRPG「シャイニング」シリーズが、3DRPGとなってサターンに登場する。ダンジョンや街などが、すべてポリゴンで描かれた、3D視点で移動するタイプのRPGなのだ。

本誌  
14ページに  
詳細を掲載!



# ゲームづくりのトップをめざせ、サードパーティ

サタンのソフトは、セガだけが頑張っているわけじゃない！東京ゲームショーでは、サードパーティからも話題作の展覧が目まぐるしく、とくに目立ったゲームを紹介しよう。

## NECインターチャンネル

『同級生2』や、初のオリジナルソフト『センチメンタル・グラフィティ』の発表など、話題作の多いインターチャンネル。もちろんブース内も、人気ソフトを目指すユーザー

であふれかえっていたのだ。またブースでは『同級生if』のポスター配付などもあり、3日間を通して、熱い熱気に包まれていたのだ。



●『センチメンタル・グラフィティ』のバネの前には、大勢の人が集まっていた

## はやくも同級生2プレイ可能

今回のショーで、一番特筆すべきことは、なんと発表されたばかりの『同級生2』が、早くもプレイできる状態で展覧されていたことだろう。まだまだ完成版には程遠いという話だったが、こんなに早くプレイできる状態の『同級生2』があると思わなかった

だけにうれしい驚きだった。もちろん会場を訪れたユーザーたちからも、熱い視線を受けていたことはいうまでもない。



●『同級生2』がプレイできるなんてビックリ！

## 卒業S (仮称)

タイトル発表から随分と経つのに、こちらはビデオでの展覧だった『卒業S』。作り込みの最中だろうと考えて、つぎの情報公開までガマン！



●ビデオ展覧は、ちょっとリサミシイよね

## ゲームアーツ

まさしくゲームショーの期間中に発売された、本誌18号で大紹介したゲームアーツの新作タイトルもガンガンに動きまくっていたのだ。とはいってもプレイできる状態

での展覧は『ぎゅわんぶらあ自己中心派』のみ。しかしブースの位置がセガの側だったり、サターンユーザーにとっては、足を止めずにはいられないブースだった。

## 話題のグランディアがみんなを立ち止まらせる

●その動く姿を見たら、ぜったいに驚いたやうくらいにスゴイ動きをしていたぞ



サターン最強のRPGとなること間違いなしの『グランディア』。ビデオ展覧のみではあったが、あまりにもスムーズに動くムービーや、驚異的な技術で動くポリゴン処理されたゲーム画面は、見る者十分引きつけた。誰にとっても発売日が待ち遠しい！本だ。



●『グランディア』の世界へ冒険の旅に出よう

**ぎゅわんぶらあ 自己中心派**  
TOKYO MAHJONGLAND  
麻雀ゲームの定番ゲーム。安心して遊べる麻雀ゲームとして、初心者からマニアまで人気があるぞ。



●キャラを使いこなせ

**だいな♡あいらん**  
竹本泉ファンご用達の、インタラクティブムービー。会場で発売していたポスターもすごい人気！



●すべての分岐を見られるのか

# コナミ

## 詩織ちゃんをめざして

コナミといえば、やはり『ときめきメモリアル』。ゲームショウ会場でも、プレミアムグッズから、フィギュアの展示まで、まさしく「ときめき」一色に染まっていたという感じだった。藤崎詩織ちゃんのウチワの配付には、長蛇の列が…。



●コナミシアターの行列、すごい人気だ

もちろん発売前のゲームだってプレイできるものが多数展示されていたぞ。最終形態とまでいわれる『ポリスノーツ』や、『ときめきばすだま』などが人気だった。



●みんなの詩織ちゃんだ

# 速報!! 東京ゲームショウ '96レポート



●9月27日サターン版6800円で、発売予定だ

# アトラス

## プリクラ大作戦

なんとビックリ、『プリクラ大作戦』がプレイできる状態で出展されていた。サターン版を使っているゲーム大会が行われるくらいだから、発売日は案外早いかな?



●ショット、アタック、ボムを使いわけてがんばって進んでいこう

●全6面構成のステージを、『豪血寺一族』の人気者クララが活躍! ショット、アタック、ボム攻撃で、敵をやっつけちゃえ!



# バンダイ

バンダイといえば、やはり今一番気になるタイトルは『機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー』だろう。ブース内には、プレイしようとして押しかけるユーザーの姿が途絶えることなかった。また配付された『ガンダム』体験版ソフトも、大好評だったようだ。

●機動戦士ガンダムの勇姿は、会場内でも目立つ



●こちらはウルトラマンたちだ



●必殺スペシウム光線で倒せ

# グラムス

## クオヴァティス2 アーマー公開

前作も好評だった、『クオヴァティス2』だが、ゲーム制作の総監督を務める板野一郎氏、キャラクターデザインを担当する美樹本晴彦氏などが集合して、ゲーム内容等についてのトークショーが行われた。また、ゲームへの出演が予定されている声優の草田章江さんもブースを訪れていた。

●『クオヴァティス2』の制作者が勢揃い。ブースには大勢のファンが詰め掛けてテンヤワヤだったのだ



●これが『クオヴァティス2』のアーマー

# カプコン

発売直前の『ストリートファイターZERO2』が、やはり大人気。ゲームファンが、自分の目でそのデキを確認しようと押し寄せた。ショウといえばお馴染みの、福本名人も大活躍していたぞ。



●ジェムをたくさん集めて一発逆転だ

## 名人が数々の 技を披露



●名人からの大打撃をきみは、耐えられるのか

# 新作発表あり 爆弾発言ありの

## 東京ゲームショウイベントを紹介

声優、アイドルなどのライブからゲーム大会、コスプレ大会、ラジオの公開録音など、イベントも盛り沢山！とくに気になるイベントをピックアップして紹介するぞ

### ワープ ブース

### ゲームショウの台風の目はゲストもイベントも盛りだくさん

どこか、異星を思わせるような装飾のワープブースには、飯野社長のパフォーマンスを見ようと、人波が途絶えることがなかった。

#### 新作『チャンネル9』を発表

ワープのサターン新作ソフト『リアルサウンド』の脚本が、TVドラマで活躍中の坂元裕二氏に決定や、飯野社長自身がタイトルを『チャンネル9』にするかも、

◎「ボリスノーツ」のクリエーター小島氏の誕生日のお祝いまでが開かれたのだ



◎コナミの人とサッカーゲームで対戦した飯野社長。結果は7-3で社長の圧勝だった



◎ブース内だけでなく、いろんな場所で精力的に活動した飯野賢治社長

### セガ鈴木裕部長とワープ飯野社長の対談で

ショウ2日目、ワープブースにセガAM2研の鈴木裕部長がゲストで登場した。鈴木部長といえば、3D格闘ゲームの先駆け『バーチャファイター』シリーズの生みの親。業務用『バーチャファイター3』の発売直前という時期でもあり、今もっともゲーム業界注目の

人だ。飯野社長の勢いに乗せられた鈴木部長は、対談の中で『3』の技が3000~4000以上にもなるかもしれないと発表。さらに、飯野社長から「サターンで出す可能性」について聞かれると、「出しますよ。ちゃんとしたものを出せます」と、爆弾発言をもらした。

この発言に、話を聞いていた観客はビックリ！公式発表ではないが、鈴木部長の口からこの言葉

が聞けたのは、サターンユーザーには嬉しいはず。これも勢いのあるワープブースならではのことがか。

◎セガAM2研の鈴木裕部長。飯野社長について乗せられたのか、『バーチャファイター3』について、いろいろと話をしていた。正式な発表ではなかったものの、『3』のサターン移植の話は、ユーザーにとっては嬉しいかぎり

◎飯野社長と鈴木部長という、ビッグな顔合わせが実現。ゲリラ的にブースイベントを行うワープだが、その周りにはつねに人が群がっていた。鈴木部長の登場に、カンのいい観客は足を止めていたぞ



AM2研  
鈴木 裕部長

## 爆弾発言『バーチャファイター3』サターンで出します!

## ゲーム大会で盛りあがった

各ブースでは、いろいろなゲーム大会が行われた。発売中のゲームの大会はもちろん、新作タイトルのゲーム大会。声優を交えたジャンケン大会や、ブースに来たゲストとのゲーム対決などが、人気を集めていたようだ。



①ハードソンブースでは「サターンボンバーマン」の10人対戦大会で盛り上がった

②プロレスラーの鈴木みのもとプロレスゲーム対決

アイマックス



③アイマックスブースで行われたジャンケン大会。賞品は「爆れつハンター」のセル画というだけあって、大勢の人が参加していた

## 各ブースで声優、アイドルが大活躍

声優がゲスト出演したメーカーブースは多い。そのたびにブースはファンで溢れていたぞ。人気声優のイベントは、朝から整理券が配布されたほど盛況だった。

④TVでおなじみの吉野公佳ちゃん登場。やっぱりかわいかったぞ



サミー工業

グラムス



⑤声優の草地震江ちゃん。グラムスブースでクイズ大会に参加していた

# 速報!! 東京ゲームショー '96レポート

⑥「スーチャーパイ」の声優高橋美樹さんと、こおろぎさとみさんのトークだ



ジャレコ



## つねに大盛況なイベントステージ

会場内に設けられたイベントステージでは、連日ビッグイベントが行われた。人気声優金月真美のライブや、「天外魔境」シリーズで有名な広

井王子、声優の横山智佐などがパーソナリティをつとめるラジオ番組の公開録音などは、入場制限されて入れない人が続出。通路で立ち見をし

ながら、目当ての声優に声援を送る人もいたほどだった。他にも、出展ブースが提供してくれた品物のチャリティオークション。最終日には、コスプレヤーのコンテストも開かれて、ステージ上で自慢の衣装を披露していたぞ。



⑦会場をコスプレヤーが行進。中にはロボットのコスプレをして歩にくそうな人も。その後、イベントステージではコスプレ大賞の受賞もあった



⑧チャリティオークションの司会は高橋名人。プレミア物が続出だ



⑨金月真美ちゃんのライブでは、「まみちゃん」コールが鳴り響いた



⑩広井王子と横山智佐、千葉繁のラジオ公開録音では、リスナーが番組をサポート。また、横山智佐ちゃんにはライブで新曲も披露したぞ



⑪サイコロトーク大会ではしゃぐ声優の丹下桜ちゃん



# 東京ゲームショウ'96 カンファレンスレポート

ゲームショウと時を同じくして、会場の会議棟ではゲーム業界で働く若者や、これから就職を希望する人たちのための特別講座が開催されたのだ。現在活躍中のクリエイターやメーカーのトップが、貴重な話を聞かせてくれたぞ。

このイベントを主催する、社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会の会長、上月景正氏の講演で幕を開けた東京ゲームショウ。東京ビッグサイト内の会議棟では、主にソフト制作者の立場から、ゲーム産業の魅力を奔放に語ってもらう「ヤング・

カンファレンス」と、マーケティングの方面から、ゲーム産業に関する討議を行う「ビジネス・カンファレンス」の2種類の講座が開催された。ここではそれらの中から、本誌読者に特に興味を持っていただけるであろう講座をピックアップしてお伝えする。

ビジネスカンファレンス

TVゲームのマーケティングを考える  
TVゲームのマルチプロモーション計画

8/23(金)  
13:00~

## 増えるゲーム内広告

ビジネスカンファレンスの1講座では、ゲーム内広告の仕掛人、黒川文雄氏（セガAMプロモーション部）の講演が行われた。数年のうちに大きく変遷してきたゲーム内広告について黒川氏は、最終的にゲームがメディアとして確立し、世界的に認知されるようになってほしいと語った。また、今後のゲーム業界は他業種といかに接点を作り、融合するかが問われ、そのために業界内部の自己完結を崩す必要があると結んだ。



「ファイティングバーズ」に登場するベブシマンは、ユーザーへの利益還元と言う黒川氏の



◎会場内は、ゲーム業界を志望する人たちの熱気に包まれていたぞ



CESA会長  
コナミ株式会社代表取締役  
上月景正氏

◎主催者の代表として、上月氏からはCESAの設立趣旨や、今後の活動についての展望が語られた

ヤングカンファレンス

## 起業家群雄伝

「ジャパニーズ・ドリームを語ろう!」PART-1

8/22(木)  
13:00~

### 有力メーカーが集う

初日の起業家群雄伝は、エニックスや光栄を始めとしたゲーム業界での有力メーカーのトップが、会社設立から現在に至るまでのエピソードを語り合うという内容。



◎広井王子氏が司会進行をするなか、5人のパネラーがズラリと並び、熱い意見を交わし合っていた

「サクラ大戦」のデザイナーとして知られる広井王子氏の司会のもと、襟川恵子氏（光栄 代表取締役副社長）、神藏孝之氏（イマジニア 代表取締役）、仁井谷正充氏（コンパイル 代表取締役）、福嶋康博氏（エニックス 代表取締役社長）、横山俊朗氏（T&Eソフト 代表取締役社長）の5名が出演した。なぜ、エニックスが自社開発を持たずクリエイターの発掘に専念するのか？ 光栄が歴史シミュレーションをだすに至った経緯など、各々がサクセスストーリーを語ってくれた。なかには「『ぶよぶよ』のキャラクタがあれほどウケルとは思っていなかった」とのウラ話がでるひと幕もあり、終止なごやかな雰囲気での講座であった。

ヤングカンファレンス

## 起業家群雄伝

「ジャパニーズ・ドリームを語ろう!」PART-2

8/23(金)  
13:00~

### 貴重なプロデューサー

初日に続き2日目も行われた起業家群雄伝。出演者は浜垣博志氏（元気）、原野直也氏（アトラス）、東喜三郎氏（バンプレスト）、宮路洋一氏（ゲームアーツ）の4人。今回、とくに興味深かったのが、1本の制作費が桁違いで有名なゲームアーツ宮路氏のコメント。こ

の日も「『グランディア』の制作費は現在5億円ぐらい、最終的には10億はいくでしょう」と、「グランディア」に対する熱意を語ってくれた。さらに「この先1本のいいゲームを作るのには、100億は必要になるとふんでいるんですが、すごいものが作れるのなら、やはりそれはどうやっても集めなければいけない。だが、それをできる人材が、今、ほとんどいない。そういう意味で、私はプロデューサーはとても重要な存在だと思うんです」と、プロデューサーの在り方についても、熱弁してくれた。



◎自分の思い、考え、方針などを語った。4人もこの業界では雲の上の存在的人物

©SEGA

ヤングカン  
ファレンス

## クリエイターズディスカッション 「ヒットゲームづくりの秘密」

8/23(金)  
15:00~

ゲーム業界で活躍する5人の有名クリエイターが一堂に会し、ゲームを作るようになったきっかけや最新作の開発状況について対談をした。また、対談の間には「パーチャファイター3」や「ストリートファイターIII」などのビデオ映像を見ることもできたのだ。



◆ディスカッションの司会は文化放送の長谷川アウンサーと電撃王の塚田編集長の2人

## 私がゲーム作りに手を染めたわけ

**司会** クリエイターの方々はあるどのような経緯でゲーム業界に入ったのでしょうか。

**堀井** 本当はマンガ家になりたかったんです。でも結局なれなくて「ウィザードリィ」にハマっていたこともあり、28歳でゲーム業界に入りました。テレビ画面を自分で動かせるだけで単純に面白いですよね。だからゲームはそのうち浸透していくと思いましたがね。

**岡本** 僕はNHKしか映らないような田舎で青春時代を過ごしていました。遊びには飢えていたんですよ。遊びに行く場所もなくて、自分で遊びを創作していました。それが今に結びついていると思います。ゲームを作ろうとは全然考えてなくて、神戸のK社にイラストレーターとして入社しました。そこでだまされてゲームのデザインをやらされ、それが面白かったのが今に至ってます。

**小島** 僕は映画が好きだったんですよ。中学生の頃からくだらない映画を撮ったりしていたんですけど、大学生のころに堀井さんの「ポートピア連続殺人事件」に出会いまして、ゲームでも小説や映画のような表現ができると知ってゲーム業界を選んだんです。

**鈴木** 最初の夢はコックさんでした。で教師、歯医者、ギタリストと夢を変えていったんですけど、どれも叶わなくて今の職業に落ちついたという感じですね。中学生のころに横文字の職業がカッコいいと思って、知っていたのがイラストレーターとプログラマーだけだったんです。いろんな人にプログラマーは将来性があると言われていたのでコンピュータを買って勉強しました。就職活動で上京してきて三菱さんとか富士通さんとかも受けて、面接官の印象が一番良かったセガに決めました。

## チバレイの過去発覚

**司会** 千葉さんが初めてゲームに触れたのはいつですか。

**千葉** 私は高校のときに「アウトラン」にハマって、ずっとゲームとお付き合いしたいと思ったんです。そのころは、女の子はゲームセンターに入りにくかったんですけど、店員の男の子と付き合っていたので通ってました。ゲームセンターの男の子と付き合うとゲームのことに詳しくなるんですよ。「アウトラン」のギアガチャとか裏技も教えてもらって…。

# 速報!!

## 東京ゲームショウ

# '96レポート

**司会** 鈴木さんが千葉さんの人生に一枚噛んでることになりますね。  
**鈴木** 僕の作品をやった人の中からクリエイターを目指す人が出てくるのは嬉しいことです。

## クリエイターが考える「面白いゲーム」

**司会** みなさんの「ヒットゲーム作り」の秘訣を教えてください。

**岡本** ゲームは「悪いところがない」ことが大事だと思います。誰も嫌いといわないアイデアこそが、万人に受け入れられるものだと思います。僕が目指すものに「70点のゲーム」というものがあります。それには誰に対しても100点というゲームは作れないと思うので、平均70点の評価がもらえるゲームという意味と、サウンドや操作性など、どこをとっても70点を切らないゲームという意味が込められています。また、あまり深く狙いすぎると、マニアックになって一般の人がわからないということもあります。

**小島** 最初にゲームを企画しますよね。その時点でプログラマーと相談して実験します。それが面白くなければ、そのゲームは駄目なんです。ただし企画したコンセプト

トが実現できていない場合と、思いどおりのものができて、本当に面白くない場合があるので、前者の場合には実現のためにもう一度システムなどを練り直します。

**鈴木** まず第一に遊ぶ人が楽しくないと駄目だと思います。それは特定の人ではなく、なるべくたくさんの人が対象です。「VF」は格闘技の人气が広範囲にわたっていたので着手したんです。でも最初の5カ月はパンチとキックだけを作っていました。1発のパンチが気持ちよく決まるようにならなければ、やめるつもりでした。

**堀井** 自分でかったると思うものを一切排除することですね。どんな面白さを秘めたアイデアでもそういう部分があったら駄目です。思いついたアイデアは、まず自分でシミュレートして、かったるかったらやめてしまいます。無駄になったアイデアも随分ありますよ。

	鈴木 裕	岡本吉起	小島秀夫	堀井雄二	千葉麗子
出演者					
	(株)セガ・エンタープライゼス 第二AM研究開発部 取締役部長。代表作:「アウトラン」,「パーチャファイター」シリーズ	(株)カプコン 取締役開発本部長。代表作:「ガンズモーク」,「ストリートファイターII」シリーズ,「ファイナルファイト」シリーズ	(株)コナミコンピュータエンタテインメントジャパン 取締役監督。代表作:「メタルギア」,「スナッチャー」,「ポリスノーツ」	日本にRPGブームを起こしたゲームデザイナー。代表作:「ドラゴンクエスト」シリーズ,「ポートピア連続殺人事件」	有限会社チェリーベイブ代表。アイドルタレントを引退して、ゲーム業界入りしたことは有名。代表作:「ありすインサイバーランド」

業務用の興奮を完全再現！『リアルバウト』の全貌に迫る！！

「拡張RAMカートリッジ」により  
限りなく業務用に近づいた！！

この『リアルバウト 餓狼伝説』は、「拡張RAMカートリッジ」対応第1弾ソフトで、CD-ROMと「拡張RAM～」のセットで発売される。この「拡張RAM～」を使うことで、業務用なみの動画面数パターン数を再現。また、アクセス時間の短縮による快適なプレイ環境を実現しているのだ。すでに発

売されている「ツイン・アドバンスド・ロム・システム」が、同社のソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』専用だったのに対して、この「拡張RAM～」はこれから他のメーカーからも発売される「拡張RAM～」対応ソフトに汎用できる。この点も大きな魅力といえるだろう。



●新たに使用できるキャラクターも前作より3人追加されている

●本作は「拡張RAMカートリッジ」対応。業務用のクオリティを再現している

あらゆる部分で前作を越えた、『餓狼』シリーズ最新作。この本作のシステム、キャラクターを中心に紹介。その魅力に急接近する！！

リアルバウト  
餓狼伝説

REAL BOUT  
餓狼伝説



発売日	9月20日	CD枚数	1枚
発売元	SNK	複数プレイ	2人同時
開発元	SNK	対応周辺機器等	拡張RAMカートリッジ
価格(税別)	8800円	バックアップメモリー	20・プレイデータ
ジャンル	格闘アクション	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	100%



## 『リアルバウト』から加わった 特徴的システムをチェック!!

本作は、前作である『餓狼伝説3』のシステムに改良を加え、さらに新たな要素を追加することで、まったく違ったゲームになっている。ここでは本作の特徴的なシステムの中でも、新しく追加されたものを紹介していく。

### 前作より改良された「スウェーライン」

プレイヤーキャラはボタン操作で通常闘っているラインから、手前もしくは奥のラインに移動することができる。この奥と手前のラインを「スウェーライン」と呼び、ライン移動の動作を「オーバースウェー」と呼ぶ。『餓狼3』から採



リングアウトも新要素

用されたこのシステムは、本作でさらなる進化を遂げている。『餓狼3』では別ラインに一定時間いると通常ラインに戻されてしまったが、本作では歩く、またはダッシュなど、移動しているかぎり戻されることがなくなったのだ。



●起き上がり時にスウェーボタンを押すと、起き上がり移動ができる



●スウェーライン上にも攻撃可能な必殺技も存在する

### 勝敗を大きく左右する「パワーゲージ」

この「パワーゲージ」は通常技か必殺技をヒット、もしくはガードさせると、画面下のゲージにパワーが蓄積されていくというもの。ゲージの溜まり具合とキャラの状態で、3つの効果を得ることができるのだ。溜め始めたときのゲージは青だが、ある程度溜まると黄色になる。この段階では、ガード中に特定の必殺技コマンドを入れ

ると出せる反撃技、ガードキャンセルが使用可能。ゲージが満タんで体力が半分以下残っていると、ゲージ上に「S.パワー」と表示されて超必殺技が使える。体力が半分以下の場合には「P.パワー」と表示。超必殺技をも凌ぐ威力の潜在能力が使用可能となる。



●体力が多く残っている超必殺技が使える

●できるだけ手数多くしてゲージを溜めろ

●体力が半分以下でゲージが満タンなら、超強力な潜在能力が出せる

©SNK

### 豊富な攻めのパターンを作る「コンビネーションアタック」

通常技のボタンを一定の組み合わせでテンポよく押すと、攻撃の戻りのグラフィックがキャンセルされて、相手に連続攻撃を加える

ことができる。この通常技での連続攻撃を「コンビネーションアタック」と呼ぶ。これは各キャラごとに何パターンか用意されている。



●これはキムのコンビネーションアタック。近距離パンチ→キック→キック→強攻撃で、合計6回ヒットの連続攻撃が出せる。他にも用意されているぞ



●スウェーラインに飛ばしたら、即座に別ラインにも当たる技を出そう

### その他の特殊な動作

この他にも、空中振り向き、必殺技のフェイント、挑発などの特殊な動作がある。ここではその中でも重要なものを紹介する。

#### ガードキャンセル

出し方は先程説明したとおり。おもに多段ヒットの必殺技や、「コンビネーションアタック」などによるラッシュからの脱出に使用。



●防衛中にコマンド入力すると反撃できる

#### 起き上がり攻撃

相手に転ばされた場合、起き上がり時にコマンドをタイミングよく入力。すると起き上がりと同時に攻撃を繰り出せるのだ。



●起き上がり時にボタンを連打していると出しやすい

#### 追い打ち攻撃

こちらは相手を転ばせた直後に入力することで、追い打ち攻撃をくらわせることができるというもの。相手はガード、反撃不可能。



●当然追い打ちはガード不可能。転ばせたら即追い打ちだ

# サウスタウンに響きわたる咆哮 16人の餓狼を一挙紹介!!

## ギースの招待でサウスタウンに テロー・ボガード

前回の闘いからサウスタウンを離れていたテロー。ギースからの招待を受け、「今度こそ貴様の最期だ」と拳を震わせる。



◆ゲイザー3連発。スウェーラインにも当たり判定がある



◆スウェーラインの相手にヒットする



アンディはギースが生きていることに、耐えがたい屈辱を感じていた。アンディの中に流れる血がギースを滅せよと沸き踊り、サウスタウンへと向かわせる。

ギース打倒の意志が彼の地へ誘う  
アンディ・ボガード



## ムエタイ史上最悪(?)のチャンプ ジョー・ヒガシ

前回の闘いが忘れられないジョーは、後に控えたタイトル戦をすっぴんかして、サウスタウンへ。ホア・ジャイも困り顔。

◆スウェーラインに飛ばしてから使うといい



◆レオタード姿がまぶしすぎる!!



一人で闘いの地に赴いたアンディを追い、日本に立ち寄っていたジョーとともに大会に参加。

闘いを決意したアンディを追う  
不知火 舞



新たな野望を抱き完全復活!  
ギース・ハワード



前回の闘いで秦の秘伝書とサウスタウンの支配権を得たギース。彼の野望への道を阻むものももう何もないのだ!



◆自身の周りに雷を落とす。技の出ている時間が長いのが特徴

闘いに取りつかれた修羅を狩るために、修羅の根源、秦の秘伝書を追う。

◆雷神を呼び寄せる



秦の秘伝書抹消の使命に燃える  
望月 双角



## 格闘大好き! クンフー刑事(デカ) ホンフウ

前回山崎を取り逃がし、香港警察から大目玉をくらったホンフウ。今度は休暇を取って大会に参加する。



◆マンチャクを豪快に振り回す



大会出場を決意した。ポブの身を案ずるリチャード・マイヤに、「まかせてくださいーい」とポブ。



◆回転しながら上昇していく

カボエラ王、リチャード・マイヤの再来  
ポブ・ウィルソン



俺のハードステップは誰にも止められない  
**ダック・キング**

プロのダンサーであり、ストリートファイターでもあるダック。しかしサウスタウン以外の街で闘っても何か物足りない。「なさけねえ。行こうかPちゃん」。

どんな巨体も手玉に取るかのように蹴り上げていく。連続技に組み込まないとキメづらい



闘いの中に忘れていたものを見いだす  
**ブルー・マリー**

マリーは前回で出会った、純粋な心を持った男達を思い出す。その男達と再会するため、大会に参加する。



相手を抱えて上昇し、そのまま地面に叩きつける投げ技



息子のドンとジェイを連れてサウスタウンへ向かうキム。今回の大会参加は、どうやら息子達の教育の一環のようだ。



無数の蹴りを出し、乱舞する

テコンドーこそ最強!!  
**キム・カッフアン**



大きく振りかぶって、強烈な一撃を叩きつける

チャンプの誇りをキックに賭ける  
**フランコ・バッシユ**  
 フランコは家族と平和に暮らしながら、前の闘いの興奮を忘れられずにいた。そして大会参加を決意する。



我流喧嘩空手の使い手  
**山崎 竜二**

秘伝書に記されているという、秦の始皇帝の財宝を狙う。ギースに招待され、今大会に参加する。

相手の飛び道具をはねかえす



ギース様を愚ろつするヤツは許さん!!  
**ブリー・カーン**

3年前、ウオルフガン・クラウザーが放った、ギースの影を暗殺することが今回の使命。ギースの忠実なる部下だ。

このリーチの長さはあなどれない。攻めの基本です



前方向、スウェーラインと、広い攻撃判定が魅力の技なのだ

強力な帝王拳でキング・オブ・ファイターズの頂点に立ち、ギースの持つ秦の秘伝書の奪還を謀る。弟と同様、肉体が魂に耐えられなくなってきた。

秘伝書を狙う秦兄弟、兄  
**秦 崇雷**



強はガードリバーサル技としても使える

「この体を使うのが困難になってきた」と秦兄弟の体に宿った魂。現世で生きるために秘伝書を手に入れるのだ。

現世への復活を謀る秦兄弟、弟  
**秦 崇秀**

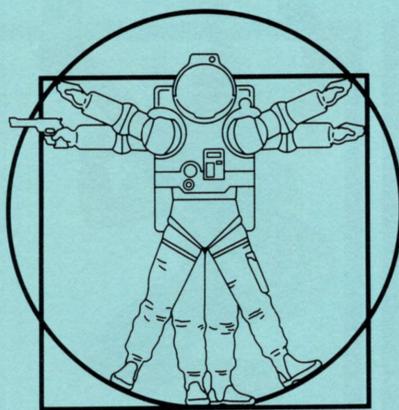


前方向、スウェーラインと、広い攻撃判定が魅力の技なのだ

強力な帝王拳でキング・オブ・ファイターズの頂点に立ち、ギースの持つ秦の秘伝書の奪還を謀る。弟と同様、肉体が魂に耐えられなくなってきた。

秘伝書を狙う秦兄弟、兄  
**秦 崇雷**

# 敵との銃撃戦もあるSFアドベンチャーゲーム



発売日	9月13日
発売元	コナミ
開発元	コナミ
価格(税別)	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
C/D枚数	3枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス・パーチャガン
バックアップメモリー	最低48・プレイデータ、ボタン設定、ハイスコア
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

’92年8月にパソコン版が発売されて好評を博し、3DOやプレイステーションに移植された名作『ポリスノーツ』。今号はサターン版ならではのオリジナル要素や、ストーリーなどを中心に紹介するぞ。



## POLICENAUTS<sup>®</sup>

ポリスノーツ

### 用語解説モードなどの新しいシステムもあり、より充実したサターン版

一般の人々が宇宙を自由に行き来できるようになった近未来世界が舞台。主人公ジョナサンとなって依頼された失踪事件の謎を解いていく。ただ単に謎を解くだけではなく、敵との銃撃戦や危険な爆弾処理もある。そのための射撃訓練もできるのだ。



●環境設定もするオープニング画面

#### グレードアップしたアニメーションと充実したシステム

サターン版のムービー部分は、シネパック方式ではなくトゥルーモーションを採用している。また、プレイステーション版で秒間15コマだったものを24コマに増しているのだ。そのため、アニメーションが格段と美しくなり、セリフも一部再構築された。さらに、臨場感を楽しむためのパーチャガンが使用可能。環境設定というオプションで照準設定ができるぞ。

●なめらかに進行する美しいアニメ



●環境設定の中の照準設定。パーチャガン使用の場合に必要な



●プレイステーション版のプレイベートコレクションも収録



●コローニ外活動用ポリススーツ「エンブス」が暴走



●動きのあるアニメーションを見よ!



あれが最新のバトロールの方法だ

#### 必要な情報を集めて謎を解きあかす

画面上に表示される矢印(カーソル)を方向キーで動かす、調べたい対象の物や人に合わせてAかCボタンを押すと、見る、話を聞くなど、その時々に応じたいくつかの選択肢が表示される。重要な会話部分では音声で進行し、ストーリー上重要な場面などではアニメーションを見ることが出来る。



●まず、調べたい物にカーソルを合わせて、クリック



●するとその時々にあった選択肢がでる



●近くでも見られる



●ゲーム中ポーズで見られる

#### 射撃訓練が自由に!

敵との銃撃戦のあるゲームだけに、射撃訓練は欠かせない。サターン版ではB・C・Pの射撃訓練場以外にオープニングでも選択できる。



●オープニングで射撃を選べると今までクリアしたシーンも遊べるぞ

ターゲットモード	トレーニングモード	コンバットモード
速く揺れている、1つの標的に向かって撃つ。	ランダムに立ち上がる標的を撃つ点数式。	銃口を向ける人を撃つ。ライフが0で訓練終了。

# 宇宙警官「ポリスノーツ」の元隊員を主人公に物語は展開してゆく…

宇宙コロニー、ビヨンドコーストへの移住が開始されたとき、各国から選ばれた5人の宇宙警察官「ポリスノーツ」が誕生した。その1人であるジョナサン・イングラムを主人公に、物語は複雑な人間関係を絡ませながら展開する。



◆オープニングの一場面



## ジョナサン イングラム

元「ポリスノーツ」隊員でエンパス事故の被害者のパイロット。25年間瞬間冷凍睡眠に入り宇宙をさまよっていたため、他の隊員よりも25歳若く、現在30歳。いまでは地球のオールドL.Aで探偵をしている。事故によって、大切な家族や友人などを失ってしまい、孤独な生活を送っている。



## トニー レッドウッド

スペースプレーンで出会うトニー。危険な宇宙の任務をこなすため人工的に管理されているフローズナーのひとり。血液が宇宙での任務をこなすように作られている人工血液なので、顔面は青白く血の気がない。地球へは親戚に会いにいったという。A.P隊員で爆弾処理を担当している。



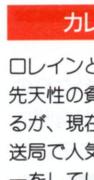
## ロレイン 北条

主人公ジョナサンの元妻。現在は再婚してビヨンドに住んでいるが、再婚相手の夫が失踪し、その事件にまきこまれる。



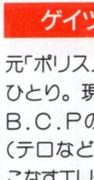
## ケンゾウ北条

ロレインに深い愛情を示している再婚相手。徳川製薬に勤めるエリートだが、ある日突然、姿を消し失踪事件を起こす。



## カレン 北条

ロレインとケンゾウの娘。先天性の貧血を患っているが、現在ビヨンドの放送局で人気女性キャスターをしている。



## ゲイツ ベッカー

元「ポリスノーツ」隊員のひとり。現在は出世してB.C.Pの所長兼A.P(テロなどの危険作業をこなすエリート部隊)隊長。



## エド ブラウン

元「ポリスノーツ」隊員でジョナサンとはロス警察時代からの相棒。現在、B.C.Pの窓際族である風紀課の部長だ。



## ビクトル

B.C.P鑑識課にいる、元ソ連出身のベテラン鑑識員。すべてを機械に頼らない人間味あふれる老人。白衣の血が痛々しいのだ。



## 宇宙に浮かぶコロニーで起きた失踪事件

「ポリスノーツ」の就任直後、コロニー外活動用ポリススーツ「エンパス」のテスト中に暴走事故が発生し、パイロットのジョナサンが行方不明になる。25年後、宇宙を漂流していた彼は、奇跡的に救助され地球へ生還したのだった。



◆ポリスノーツの写真

## 再び宇宙へ…

ロレインの依頼を受けたジョナサンは、急きょビヨンドコーストへ飛んだ。快適なはずのスペースプレーンも、事故の後遺症で宇宙恐怖症になってしまった彼にとってはとてもつらい。そんな中、隣に座った奇妙な男が、ビヨンドや白い血液の人工血液についての知識を教えてくれる。きれいなスチュワーデスもいるのだ。



◆宇宙酔いを紛らわせてくれた人工血液の隣席の人



◆こんなにカワイイスチュワーデス。なんとノーブラ!

顔色が悪いですね。宇宙酔いですか?

## プロローグ・地球

ジョナサンが地球に生還してから2年後、オールドL.Aで探偵をしながら孤独な日々を送っていた彼のもとに、昔の妻ロレインが訪ねてくる。失踪した再婚相手、北条ケンゾウを探す依頼だった…。



◆ロレインの車に爆弾が仕掛けられた!? 犯人追跡が始まる



◆激しい銃撃戦を繰り返した後、犯人の残した痕跡「白血」を発見!



◆煙草をくゆらせる



◆激しい爆発でロレインは死亡、彼女の依頼を受ける決心を

ロレイン



◆元妻のロレインが来て助けてほしいの…と依頼

## BEYOND COAST

ビヨンドに到着したジョナサンは、現在のビヨンドの警察B.C.Pへ行く。そしてエドと捜査を始め、ビヨンド最大の企業徳川製薬へと捜査の手をのばしてゆく。



◆B.C.P本部前。ここから捜査が始まるのだ



そうだ。ビヨンドでも風紀課ですか?

◆古き相棒エドとの再会、風紀課の部長を務めている



◆徳川製薬につとめるサイトウのアップ



◆ロレインの娘カレンは若いロレイだ!!



◆北条の足取りを追ってビヨンド最大の病院へ…

ああ、北条の手がかりを掴もう

# 戦略をたて、全60ステージの任務を達成せよ!!

有能な編隊長として、友軍を指揮し、リアルに表現された未来の空と宇宙空間を飛び回れ!

発売日	9月20日
発売元	イマジニア
開発元	Krisalis Software Ltd.
価格(税別)	6800円
ジャンル	3Dシューティング
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	ミッションスティック
バックアップメモリー	26・プレイヤー、ボタン設定、ハイスコア
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%



## 大空と宇宙を舞台にした3Dフライトシューティング

訓練機「プレテターMK-IV」でミッションをクリアし、最終的には新鋭機「スターファイター」に搭乗するのが、ゲームの目的だ。自由度は高く、敵はもちろん味方さえ撃ち落とすことができる。邪魔なものも片っ端から、破壊してしまえ。

●オープニングムービーは、7分に及ぶ大作



敵以外にも

壊せるぞ!!



●たとえ山でもこのとおり

●行く手を遮るものは...

## ポイントはアイテムの組み合わせ

建造物などを破壊すると、そこから「エネルギー・クリスタル」と呼ばれる物質が現れる。

9種類あるこのクリスタルを特定のパターンで回収すると、レーザーが強力になったり、ミサイルの弾数が増えたりする。まずパターンを覚え、戦闘状況に応じて使い分けよう。

他にも補給物資がパラシュートで降ってくるが、これにも強化パーツが入っているぞ。



●補給物資は地上に落ちると爆発してしまうので、急いで回収に向かえ

最強形態



●地上の施設などを攻撃して破壊すると

●エネルギー・クリスタルが出現する

●最強の組み合わせで変身

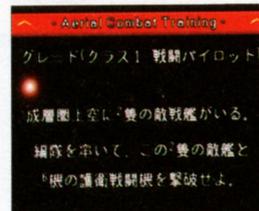
## 撃つだけではエースになれない

従来のシューティングとは違い、ただ撃ちまくるだけでは圧倒的な戦力を持つ敵を倒し、ステージ

クリアすることは難しい。臨機応変に作戦を展開させることが必要だ。

## 任務を分析

敵の攻撃に移る前に、まずミッション内容を完全に把握して、クリア条件である対象のみに攻撃を



●パイロットにはさまざまな任務が与えられる

絞るようにする。

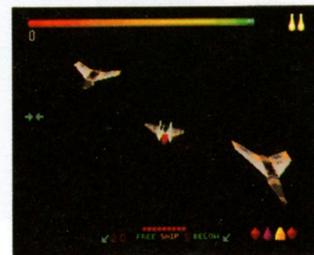
さらにマップを見て自分なりの攻略ルートを決めたほうが有利に戦闘を進めることができるぞ。



●赤色の表示は敵だ。頭をたたき込め

## 友軍の協力は不可欠

序盤のステージならば単独で攻撃を仕掛けてもクリアすることができるが、それ以降はかなり厳しくなってくる。



●編隊を組んで敵陣に突入だ

そこで友軍に協力を要請するので。友軍とは最大7機までの編隊を組み合わせることができ、プレイヤーは編隊長として母艦の護衛や一斉攻撃などの命令を出すことができる。



●とても頼りになる母艦の雄姿

## 攻撃目標の破壊

攻撃目標には、敵戦闘機や人工衛星などさまざまな対象が設定される。それぞれに合った武器を選択し、対空攻撃の激しい所から叩いていけば展開が楽になるぞ。

これらの基本的な戦い方を心掛ければ、ステージクリアはもう目の前だ。

●この画面を見るために戦い続けるのだ



●低空飛行で侵入し、目標施設に接近だ



derby

とにかく車同士を激突させて破壊し、楽しもうという風変わったレースゲームの登場だ。1位でゴールするなんて考えず、とにかく敵を潰しまくれ!!

発売日	9月20日	CD枚数	1枚
発売元	ソフトバンク	複数プレイ	1人用
開発元	シグノシス	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	113ブロック・プレイデータ
ジャンル	レース	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%

## 19台のライバルとの壮絶な潰しあい

# 可能な限り破壊する!! 痛快バトルレース!!

アメリカやイギリスなどで実際に行われ人気を得ている、車同士を激突させる豪快な競技「Destruction Derby」。



この興奮がゲームで味わえる。

テクニクを駆使して敵を潰しまくる。たとえ、勝ち目が見えなくても、破壊を続ける快感が押し寄せてくるこのゲーム。思う存分、日頃のストレスを発散させよう。



## 激突狙いで疾走"Wreckin Racing"

所々狭くなったり交差したりなど、激突を起こしやすく設計された計6つのコース上で、20台の車が混戦を繰り広げるのが「Wreckin Racing」モード。

敵もすきあらばアタックしてくるので油断はならないぞ!!



急に狭くなった道に、殺到する車、また車



魔の交差点、横から激突され、コースを見失うことも



抜くと同時に潰す。壁まで押しつけろ!!

## 正統派レースを含むモード4種

普通のレースとはひと味違うこのゲーム。クラッシュばかりが目についてしまうのだが、モードの

中には通常のレースも含まれているため、車好きならば安心して楽しめるようになってい

### Wreckin Racing

レース中に他のマシンにアタック、スピンさせ、さらには廃車に追い込むなどしながら得点を稼ぎ、その合計を競うモード。大事なのは走りよりも“潰し”だ。



### Destruction Derby

円形フィールドの中で20台の車がひたすらぶつかり合うバトルロイヤル。もう、単純にして明快。鉄くずの山を築いて、最後の最後まで生き残り!!



### Stockcar Racing

クラッシュさせても得点にはならず、ただ1位でゴールすることを目指すモード。ここでは敵車はかわすもの。アタックを仕掛けても無駄なダメージを負うだけだ。

### Time Trials

プレイヤーの車1台だけで周回タイムを競う。一番純粋にレーステクニックが試されるモードだ。邪魔者のいないコース上をこころゆくまで走り込もう。

## 熾烈な点取り合戦

ポイントを稼ぐには、敵車をスピンさせる、廃車に追い込む、3位以内でゴールする、という3つの条件があるのだが、最も多く利用するのがスピン。1回転させれば最高の10ポイントが加算される。

いかに敵をうまく回すか。このテクニックを極めることが勝利への必須テクニックとなる。



単なる追突は、自爆にも等しい。無駄は避けたいわ



相手の尻に横つ面を当てたら、相手側へとハンドルを切る



うまく相手を1回転させるとこんな画面に。勝利への大きな一歩だ

## 損害は操作に直結!!

仕掛けたアタックで壊れるのは敵だけではない。自車にもダメージは跳ね返ってくる。サイドならハンドル、バックなら速度、と潰れた箇所により、違った影響が現れる。要注意はフロント。潰れれば即リタイヤとなってしまうぞ。



警告

フロント部分が赤く点滅。あと1回の接触でリタイヤだ。慎重に走れ

明日のアイドルをめざして麻雀勝負!!

めざせアイドル★スター!!

# 夏色メモリーズ

麻雀編



花の芸能界に憧れてオーディションに参加した少女たち。彼女らの知力と運を試す選考方法は何と麻雀/スターをめざしていざ勝負。

発売日	9月27日	CD枚数	1枚
発売元	北部通信工業(Shar Rock)	複数プレイ	1人用
開元	未発表	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	1・プレイデータ
ジャンル	麻雀	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%

## アイドル決定オーディション、最終審査はなんと麻雀

明日のアイドルを決めるオーディションの最終選考を舞台とした麻雀ゲームが登場する。ゲーム中に登場する女の子は8人。それぞれ個性的なコスチュームで楽しませてくれる。女の子の魅力をのぞくことができるモードもあるぞ。



◎芸能界で勝ち残る条件と麻雀は関係が深いの？

### 麻雀を勝ち抜いてライバルをけおとせ

プレイヤーは8人の女の子のうち1人のマネージャーとなって、その他7人のライバルたちと麻雀勝負をしていく。麻雀はアイテムなしの2人打ちで、相手の持ち点を0点以下にすれば勝ちだ。対局後は相手の負けて悔しがる様子がムービーで流れる。

◎役満ぶちかましたり!この瞬間勝利が決定



### だれにしよウかな♡



◎ズラリ取り揃えた8人のスター候補生。誰をスターにするかは好みで



勝てば官軍 負けたら...

◎勝者と敗者の明暗くつきり。競争社会の厳しい現実だね

### 晴れてアイドル!そして...

プレイヤーのライバルとなる女の子7人に全て勝ち抜くと、選んだ女の子が晴れてアイドルスターとして芸能界へデビューとなるのだ。そしてエンディングとして、アイドルが水着に着替え、ムービーが流れる。ムービーの再生時間は1人あたり約30秒で、プロモーションビデオのようにいろいろなアングルで楽しめるぞ。



◎水着になったアイドル。いろいろなポーズを見せてくれます

### 出場する女の子は多種多様

オーディションの最終選考まで残った8人の女の子たちは、セーラー服やテニスウェアなどそれぞれコスチュームをまとっているのだ。彼女らのプロフィールを見ることができるモードもある。



◎プロフィールも一目瞭然。意外な発見があるかもしれない

### 未来のスターを夢見る8人の女の子たち

	<b>野本 かつり</b> ダンサーのコスチュームを着ている。将来はバラドル志望。		<b>小代 恵子</b> テニスウェアを着用。コンピュータ・プログラムが特技。
	<b>遠山 かすみ</b> セーラー服を着用。制服の似合うアイドルを夢見ている。		<b>関根 敏江</b> ウェイトレスのかっこうで登場。特技は書道と手芸。
	<b>五十嵐 絵美</b> チアガールスタイルで登場。針金やねんどいじりが趣味。		<b>藤原 れい</b> ブレザー型の制服を着用した女子高生。料理と水泳が趣味。
	<b>太田 優紀</b> レオタードを着ている。器械体操が得意とのこと。		<b>山田 杏実</b> 女子プロレスラーの衣装をまとう。個性派女優を目指す。

### 女の子の魅力に近づこう

8人の女の子それぞれにコスチューム姿や水着の姿を収録している。静止画だけのモードだが、画面は上下にスクロール可能。ただし水着のグラフィックは、クリアした女の子しか拜めない。



◎ゲーム中のコスチュームもパッチリ

すみからすみまで☆



◎高解像度で取められているから、とっても鮮明。お楽しみ頂けましたでしょうか

# プレイの成績で変化するムービーシーンが満載

Angel Paradise Vol.2

## いっしょにいたい

♡吉野公佳♡ in HAWAII

美女との海外旅行とパズルがセットで楽しめるシリーズ第2弾。今回は、吉野公佳とハワイで常夏の島の休日をつたりきりで過ごして、思いっきり羽を伸ばそう。



発売日	9月13日
発売元	サミー工業
開発元	サミー工業
価格(税別)	5800円
ジャンル	パズル
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	1・プレイデータ、ボタン設定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

## 絵合わせパズルで公佳ちゃんとハワイでバカンス

映画やグラビアで活躍中の吉野公佳とのプライベート旅行気分が味わえる絵合わせパズルゲーム。パズルをクリアすることにより、セクシームービーを見ることができ、ムービーはゲームのために新たに撮影されたオリジナルだ。また、彼女のパーソナルデータやクイズも楽しめる。



◎魅惑のセクシームービー

### 連鎖が彼女へのパスポート

このパズルでは、中央のフレーム内の白いピースと同じ形のピースを右側のボックスから選んで消していくのだが、手数制限があるのでクリアには「はさみ連鎖」を利用する。並んでいる3つのピースの両端が消えると、はさまれた中央のピースも消える。また、その中央のピースから1マス空いたところに、消えている同じ形のピースがあればそれも消える。連鎖を繰り返し組むことが重要だ。



◎①を消すとすでに消えている③、⑦の間の②、④が消える



◎②と④が消えると②と⑧、④と⑥の間の⑤も消えた

### デート感覚のマルチストーリー

絵合わせパズルは、クリアまでの手数やトゥルーモーションによるムービーシーンの中にある会話を選択することにより、さまざまなシチュエーションで彼女とのデート気分が味わえるマルチシナリオになっている。



普通にあがると

◎パズルも動画になつていたので、思ったよりも難しいぞ



さあ次へ

◎テラスにたたくむ公佳ちゃんとは、最少の手数で会える



普通にあがると

◎ムービー後の選択画面。どっちにいったらいいかわからない



まだまだ続くぞ...

◎目立つ形のピースから消していくと、わかりやすいぞ



◎タイムと手数が彼女とのデートの最大の障害になる

### 1ピースからいっきに大連鎖だ!



◎快感! 1ピースから11はさみ連鎖で公佳ちゃんの表情までばっちり

### 素顔の彼女に会おう!!

パズル以外のモードには、公佳ちゃんのパーソナルデータルームと、家族や中学、高校生時代など、

あまり知られていないプライベートの問題を出題してくるクイズコーナーがある。

#### DATA ROOM

16枚の公佳ちゃんのフォトと、スリーサイズや趣味などのデータを見てみることができる。

#### QUIZ

ムービーの公佳ちゃんが出题して、正解数によって彼女が君のファン度を判定するぞ。

◎ここに来ればセクシーな彼女のすべてが分かる



◎クイズは2択。運やカンに頼らず実力で勝負せよ

### ルートによっては...

パズルに出てくる隠れアイテムを持ったままあるムービーを見ると、ボーナスゲームの15/パズルにチャレンジできる。もちろんクリアすればステキなムービーが見られるぞ。



◎ゲームオーバーはないが時間が...

プロフィールから名場面まで、あらゆる情報が満載!!

# ウルトラマン図鑑

ウルトラマンとセブンの懐かしの名場面が見られたり、データを知ることができるソフトの登場だ。

発売日	9月13日	CD枚数	1枚
発売元	講談社	複数プレイ	1人用
開発元	講談社	対応周辺機器等	ムービーカード
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	なし
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	100%

## ウルトラマン・セブン、そして登場怪獣の各能力が実写や動画ですべてわかる

このソフトは、ウルトラマンとセブンに関するあらゆる情報を網羅したデータベースだ。各項目では、ウルトラの戦士21人や登場怪獣を実写、ナレーション入りで簡単に紹介している。TV放映の全放送分を、実写と、おおまかなあらすじをナレーションで紹介している「ストーリーダイジェスト」というモードもある。

### ウルトラマン・セブンのパーソナルデータ

ウルトラマンかセブンの項目を選び「能力」と書かれたモードに入ると、ウルトラマン・セブンに関する能力分析を紹介してくれる。そのほかに「番組紹介」のモードでは、番組のオープニングテーマ曲も聴くことができる。

### 全戦闘能力

ウルトラマンならウルトラチョップやスペシウム光線。そしてセブンなら、アイスラッガーやエメリウム光線などの有名な攻撃法はもちろん、身長、体重等の身体特徴、直接攻撃や光線性能、特殊能力のモードに分けられた、全攻撃技・得意技も紹介されている。



①このけははずれのデータが、セブンの強さの秘密かも知れない



②デモシーンでは、テーマ曲を聴きながら実写取り込み画像が見られる

### 懐かしの名シーン

変身や変身解除のシーン。スペシウム光線等の必殺技シーン。さらにはウルトラマン誕生エピソードや感動のラストエピソードなどが、数秒から3分ぐらいの動画で見ることができる。



動画での変身シーン

③今日も平和のために戦うウルトラマン



スペシウム光線

④ウルトラマン最強必殺技だ

### モンスターやストーリーなどのデータも網羅

もちろん、ウルトラマンやセブンに関するデータだけでなく、TV放映に登場した怪獣、宇宙人126体も紹介されている。ストーリーに関しても、全放映分が数点のカットとあらすじのナレーションで紹介されている。

### モンスターワールド

このモードでは、それぞれのストーリーに登場した怪獣、宇宙人の身長、体重、出身などが紹介されている。全怪獣に対して、登場シーンやその特徴をあらわすナレーションも用意されている。



⑤気になる怪獣もすぐにみつけることができる



⑥エレキングの必殺技は、しっぽを相手に巻きつけてからの放電光線

### MPEGモードを採用

この「ウルトラマン図鑑」では、ムービーカードを使用することにより、「名場面集」というモードを選ぶこと

### ストーリーダイジェスト

TV放映された、ウルトラマンの39回分とセブンの49回分の全ストーリーを、ナレーションで簡単に紹介したモードである。またウルトラマンで3点、セブンでは6点が動画で見られることもできる。

⑦にゾフィー登場



⑧分身攻撃で相手を迷わすガッツ星人

### 科学特捜隊

ウルトラマンシリーズでは、なくてはならない科学特捜隊。そのメンバー紹介から、基地や隊員装備などのデータも収録されている。



⑨みんなでそろってハイ・ポーズ

ができるようになる。これは、フル画面でMPEG使用の動画が見られるようになるモードである。この美しい動画を楽しみたいなら、ムービーカードを使用してほしい。

絶好調

業界最多!  
10名による  
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  
Impression!

NOW ON SALE SATURN SOFT IMPRESSION!!

今号はユーザー注目の拡張RAMカートリッジ第1弾ソフト『リアルバウト餓狼伝説』が登場。その実力の程はいかに!? 『ストリートファイターZERO2』もあって格闘ゲームファンにはうれしいラインナップだ。

9月6日~9月20日  
発売予定ソフト

今回のレビューア—

今回、ソフトのレビューを行う10人の選ばれし、レビューア—たち。その個性的な側面を紹介している。マニアックな者、冷静な観察眼をもつ人など、さまざまに取りそろえているので、判断の参考に。

レビューア—DATA

今号のレビューア—の得意ジャンル、苦手ジャンルを、各ジャンルごとにS、A、B、Cの4段階で表した。Sがそのジャンルに対する知識や情熱が最もあり、Cがほとんど知らない、という意味だ。

	相沢浩仁	加藤政樹	寺崎宏之	山口康弘	伊藤博充	内海幸	加納結介	田中和也	田村雅	西村俊行	
相沢浩仁	本誌編集長。スーパーバイパーソフトのCEO。アップルII以来ずっとゲームファン。ゲームは日本が誇る文化と捉えている。										
アクション	B	A	S	A	A	S	A	A	A	B	
格闘アクション	B	B	A	A	S	S	A	A	A	A	
シューティング	B	B	A	A	A	S	A	A	A	B	
RPG	A	A	B	A	A	S	A	A	A	B	
シミュレーション	A	S	A	A	A	S	A	A	A	B	
アドベンチャー	A	A	C	B	B	A	B	A	C	B	
スポーツ	B	S	C	C	B	C	B	S	B	B	
パズル	B	A	S	C	B	C	A	B	A	B	
テーブル	A	B	S	B	B	C	A	B	S	A	
業務用ゲーム	A	S	B	A	S	A	A	C	C	B	
パソコンゲーム	A	S	C	B	A	C	C	C	C	B	
海外ゲーム	S	B	C	B	C	B	A	C	C	B	
美少女ファン	A	C	C	C	B	C	C	C	C	B	
アニメファン	B	B	C	S	B	S	C	C	C	B	
<b>鋼鉄霊域(スチールダム)</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	
9月6日発売予定/テクノソフト/5800円(対戦ケーブル同梱版6800円)	?	?	?	好	?	?	?	?	?	?	
<b>ポリスノーツ</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	
9月13日発売予定/コナミ/6800円	欲	欲	欲	好	欲	好	好	絶	欲	?	
<b>ストリートファイターZERO2</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	
9月14日発売予定/カプコン/5800円	欲	絶	好	絶	欲	好	絶	絶	絶	絶	
<b>スターファイター3000</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	
9月20日発売予定/イマジニア/6800円	?	?	?	?	好	?	?	?	?	欲	
<b>リアルバウト餓狼伝説</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	
9月20日発売予定/SNK/8800円	好	?	好	絶	好	絶	欲	好	好	?	
<b>Destruction derby</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	
9月20日発売予定/ソフトバンク/5800円	好	?	?	欲	好	?	?	?	?	?	
<b>機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	
9月20日発売予定/バンダイ/4800円	欲	絶	好	絶	好	?	絶	欲	絶	好	

**ストリートファイターZERO2**  
9月14日発売予定/カプコン/5800円

8  
欲

レビュー  
ポイント

今号のレビューア—が、評価対象ソフトをプレイし、そのソフトに対して下した評価を、10段階のポイントにして表記している。10が最も高い評価を表したポイント数で、以下、ポイントが少なくなるほど低い評価ということになる。あくまで客観的な判断を下したうえでの評価である。

ソフト  
DATA

今号の評価対象ソフトのタイトルを上段に、下段に発売予定日、発売メーカー、価格(税別)の各データを表記している。

レビューア—  
買いたい度

上記の「レビューポイント」と違い、こちらはレビューア—がごく個人的にそのソフトを買いたくなったかどうかを4段階で表記している。各表記の意味は 絶…絶対に買いたい 欲…かなり欲しい 好…個人的には好きな部分が多い ?…ちょっと様子見 となっている。

※ここで取り上げるタイトルは、基本的には本誌次号の発売日までに出るソフトが対象になりますが、直前の発売日変更などの事情により、必ずしもその条件を満たせない場合があります。ご了承下さい。

### 鋼鉄霊域(スティールダム)



- 発売日/9月6日発売予定
- 発売元/セガ ●開発元/テクノソフト ●価格(税別)/6800円(対戦ケーブル同梱版 6900円)
- ジャンル/3D対戦格闘シューティング
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/2人同時 ●対応周辺機器等/対戦ケーブル ●バックアップメモリー/5・環境設定 ●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%

対戦ケーブル対応の3D対戦シューティング (No.18 P182で紹介)

### スピード感は今イチ 操作には慣れが必要

「サイバースレッド」や「バーチャロン」と同じ系統に属するゲーム。残念ながら、このタイプのゲームに必要なスピード感、操作性などは、まだまだ粗削り。特に操作面は、ボタン1つで行える敵キャラクタの自動索敵を始め様々な工夫がなされているが、逆に操作が複雑になり、間口を狭くしている。基本的な移動にしても、旋回がしにくかったりと、もうひとつ練りこみが足りない感がある。とはいえ、前作の「ハイパーリヴァーシオン」より、作品自体の技術レベルはかなり向上しており、

ゲーム全体の演出効果もレベルアップ。定価に1000円プラスで対戦ケーブルが同梱するのも良心的。(西村)

### 究極の形を求め、さらなる進化を期待

いかにも武骨なイメージのロボットデザインは、独特なセンスが感じられる。相手への「投げ」攻撃も爽快。接近戦がおもしろい。システムだけ見ると、それこそ8ビットマシンの時代から考案されていたもので、さほどの目新しさはない。このタイプの3D対戦シューティングは単純である分、素直にハードの進化に比例して、楽しさも上がるのだと思う。正直言って本作では、

作り手側が本来やりたかったであろうことを100%構築できているとは思いたい。スピード、テンポの遅さだけでも解消されれば、格段にいいゲームになるのだが。(内海)

### 俺たちにも言わせろ!!

- アニメ絵とポリゴンロボの組み合わせに多少の違和感がある。(寺崎)
- 必殺技頼りになりがち。(伊藤)

### こんな人にオススメ

対戦ケーブル同梱版も出るので、テレビとサターンを2台ずつ揃えることができる人に。



### ポリスノーツ



- 発売日/9月13日発売予定 ●発売元/コナミ
- 開発元/コナミ ●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/3枚 ●複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/シャトルマウス・バーチャガン ●バックアップメモリー/最低48・プレイデータ、ボタン設定 ●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%

近未来を舞台としたSFアドベンチャー (P188で紹介)

### さすがに完成度高し プレイして損はない

初めてプレイ。徐々に熱中して、一気にエンディングまでプレイしてしまったが、不満はある。お約束の展開、どこかで見た、読んだことのある設定、わけのわからぬ用語(用語解説のモードはあるけど…)、フラグを立てるための質問攻めなど。しかし、そんなことはささいなこと。テンポのよい展開。豊富な喋りも多彩なりアクション。質の高いグラフィック。雰囲気バッチリのBGM。さらにガンシュー(これだけでも遊べる)などのオマケ(?)要素などもおもしろい。他機種版でも人気が高

いことに納得。操作も快適(特にマウスがお薦め)でロードも気にならない。プレイしたことのない人はこの機会にぜひ。(加藤)

### 痺いところに手の届く 親切的な作りに感激

有名声優や豪華スタッフを使っているだけあって、映画を観ているかのようなデキ。シナリオは若干先読みできてしまうところはあるが、ボリュームは厚く、内容も濃いものになっている。また、ガンシューティングと爆弾解体をゲームに取り入れることで、コマンド選択だけでダレてしまいがちなアドベンチャーのシステムを、うまく引き締めている。

おかげで、テンポよくゲームを進めることができた。ロードを感じさせない作り、充実したオプションはうれしいポイントだ。(田村)

### 俺たちにも言わせろ!!

- システムは「スナッチャー」の頃から進化せず。新しいことに挑戦していないのがやや残念。(西村)
- 映画好きなら一層楽しい。(寺崎)

### こんな人にオススメ

ストーリー重視のアドベンチャーが好きな人。SF、近未来モノが好きな人に。



### ストリートファイター ZERO2



- 発売日/9月14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/格闘アクション
- 対象年齢/全年齢 ●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/8・プレイデータ等 ●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%

人気格闘ゲームのシリーズ最新作を完全移植 (P95で紹介)

### 他機種版をはるかに 超える、充実の移植度

他機種版から遅れること1ヵ月。確かに遅れはしたもののサターン版ではオリジナルの要素も多数用意されており、待っていたファンもこれなら納得というところか。このサービス精神満点の姿勢は素直に歓迎したい。さて肝心のゲーム内容だが、ほぼ文句なしの移植度と云っていい。細かい点を見れば若干の違いはあるが、これはもうアラ探しの世界。普通のユーザーが遊ぶ分にはほとんど気付かないだろう。またマイナス要因として、前作よりロード時間が多少長くなった点がある。別にプレイ

に問題があるわけではないが、この点だけが少し残念だ。(寺崎)

### 手慣れた移植だが ロード時間が...

さすがに数多くの業務用ゲーム移植を手掛けてきたカプコンだけあって、移植度が高いのはもちろん、「Vモード」などのコンシューマ用の味付けも洗練されている。申し分ない完成度で買いの1作だとは思いますが、多少の不満もある。

一番残念なのが、読み込み時間が長めということ。100戦200戦とついでに対戦を重ねてしまうよくできたゲームだけに、この不満は大きい。パッドの形状により、オリコンが誤

発しやすかったり、他機種より発売が1ヵ月以上も遅いことが気になるといえば気になる。(加納)

### 俺たちにも言わせろ!!

- イラスト100枚を鑑賞できるなど、後から発売されただけあって、サービス満点のデキ。(山口)
- オリジナルコンボが爽快。(田中)
- 安心して遊べる1本。(西村)

### こんな人にオススメ

このシリーズが文句なしに好きな人。これから格闘ゲームを始めようという人にも。



サターンソフト Impression!!

スターファイター3000



- 発売日/9月20日発売予定
- 発売元/イマジニア ●開発元/未発表
- 価格(税別)/6800円
- ジャンル/3Dシューティング
- CD枚数/1枚 ●対象年齢/全年齢
- 複数プレイ/1人用 ●対応周辺機器等/ミッドジョンスティック、マルチコントローラー
- バックアップメモリー/26・プレイデータ
- レビューに使用したソフトの完成度/90%

パソコンから移植のドッグファイトシューティング(P190で紹介)

操作が難しいのはリアルな宇宙空間の再現か

ドッグファイト・シミュレーションで感じられる楽しさの大部分は、ある種、自己陶醉であると考えている。画面上のキャラが無機質な分、プレイヤーはゲームの主人公(パイロット)になりきれもの。これはグラフィックと操作性がリアルであればあるほどに、強く感じられる。その点で本作は、操作もそこそこ複雑。お約束の「護衛任務」など、十分自分に酔っぱらえる要素を備えている。しかし懸念すべき点もある。まず表示ポリゴンがあまりにも粗く、画面が見づらい。パソコン版からの

完全移植を目指したのか、旧世代ハードで見られた、ベニヤ板を貼り合わせたかのようなポリゴンである。ゲームスピード自体も遅い。全体的に海外ゲーム特有の遊びにくさ、敷居の高さが感じられる。(内海)

難易度は高めじっくり遊ぶ1本

なめてかかると痛い目にあう3Dシューティング。敵の猛攻とクセのある操作性のため、難易度は高い。画面の描画速度はあまり速くないが、もったりしたスピードは、ソフトタッチで方向ボタンを押し、自機を操作する内容にマッチしており、いい味を出している。友軍と編隊を組ん

で攻撃をするなど、戦略性が要求されるところもあって、本気で取り組まないとなかなか先へ進めない。プレイヤーを遊ばせると言うよりは、こちらから遊びにかからないといけないマニア向け作品。(西村)

俺たちにも言わせろ!!

- 水面のうねりがスゴイ。(加納)
- 撃破しても爽快感に欠ける。(田中)

こんな人にオススメ

パソコンのフライトシミュレーターが好きな人に。さらにSF好きなら存分に楽しめる。



リアルバウト 餓狼伝説



- 発売日/9月20日発売予定
- 発売元/SNK ●開発元/SNK
- 価格(税別)/8800円 ●ジャンル/格闘アクション
- 対象年齢/全年齢 ●CD枚数/1枚
- 複数プレイ/2人同時
- 対応周辺機器等/拡張RAMカートリッジ
- バックアップメモリー/20・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%

シリーズ最新作が拡張RAMを引っ提げて登場(P184で紹介)

バンザイ! ビリーが使える!!

前作は主人公の3人とギースのほかは、食指の動かないキャラクタばかりでちょっと悲しかったが、「リアルバウト」ではキム、ビリー、ダックといずれも魅力的なキャラたちが復帰/ それだけでも心弾む。

システム面では、ボタンの役割が多少変更されたことに違和感を覚えるが、超必殺技やスウェーラインなど「餓狼」カラーは損なわれることなく継承されているので、シリーズのファンなら安心して楽しめるハズ。また、コマンドの判定が甘くなったようで、パッドでもコマンドが入り

やすいのがうれしい。コマンド入力が苦手な人でも大丈夫だ。(加納)

移植度は高いがオリジナル要素がほしい

決して新しいとはいえないゲームの移植。それだけにサターンだけのオリジナル要素に期待していたが、よくも悪くも業務用そのまま。「餓狼3」でも指摘した通り、VSモードは欲しかった。対戦するにも、いちいち乱入しなくてはならないし…。

しかし、拡張RAMカートリッジ使用により、移植度はほぼ完璧。COMの強さは家庭用にあわせて調節され、格闘ゲーム初心者にも楽しめる難易度。専用カートリッジを使用

した「KOF '95」に比べればロードは少し長い、慣れれば問題ないレベル。このシリーズのファンも納得できるデキと言えよう。(山口)

俺たちにも言わせろ!!

- 気軽にコンビネーションアタックで連続技を出せるのが○。(伊藤)
- 場外負けは納得いかん、というか意味がない。(田中)

こんな人にオススメ

「餓狼伝説」ファンの人。この後の拡張RAM対応ソフトを購入する予定がある人。



一般ソフトの魅力を解説 ウルトラマン図鑑



- 発売日/9月13日発売予定
- 発売元/講談社 ●開発元/講談社
- 価格(税別)/6800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/ムービーカード
- バックアップメモリー/なし
- 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%

CD-ROMで甦る往年のヒーロー図鑑(P194で紹介)

ビギナーファンにはオススメできるが…

「ウルトラマン」と「ウルトラセブン」のデータベース。収録されているのはこの2シリーズだけなので、ほかのシリーズが好きな人は注意。書籍と違い、動画と音で見られる図鑑というのは、ゲーム性が皆無とはいえない。しかし所詮は図鑑。シナリオや絵コンテなどといった、資料価値の高いものは収録されていないため、ディープなファンにはオススメできない。

マニアックな話になるが、「セブン」の幻の12話については、残念ながらここでもやっぱり幻だ。(内海)

一般ソフトの魅力を解説 エンジェルパラダイス Vol.2



- 発売日/9月13日発売予定
- 発売元/サミー工業 ●開発元/サミー工業
- 価格(税別)/5800円 ●ジャンル/パズル
- 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/8・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/90%

吉野公佳が登場するセクシーパズルゲーム(P193で紹介)

トゥルーモーションで前作より画質向上

今年4月に発売され、坂木優子が出演した同シリーズの2作目。ゲーム内容は単純な絵合わせパズルで、クリア後には吉野公佳のムービーが流れる。注目すべき点は、画像再生にトゥルーモーションを採用したこと。まだ若干画像にザラつきが残るが、以前より遥かに画質が向上したことは明らか。前作は、ファンをがっかりさせてしまうほど粗いムービーであったが、今回は充分鑑賞に堪えるまで。パズル部分も成績によりムービーが変化するなど、長く遊べる工夫がされている。(西村)

### Destruction derby



- 発売日/9月20日発売予定
- 発売元/ソフトバンク
- 開発元/シグノシス ●価格(税別)5800円
- ジャンル/レース ●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/なし
- バックアップメモリー/13・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%

**敵車を破壊することが目的の過激なレースゲーム (P191で紹介)**

### 破壊の魅力が簡単に味わえないのが残念

自分の車を敵車にぶつけて得点を稼ぐというこのシステム。単純そうに見えて実は結構奥が深い。敵車の吹き飛ばし方がハデなほど高い得点を得られるのだ。操作に慣れて、よりハデに敵車を吹き飛ばせるようになる。単純なルールの下にあるこのゲームのさらなる深みを味わうことができるだろう。残念なのは、動き回る敵車に体当たりを仕掛けるのが難しく、失敗の連続でストレスが溜まってしまうこと。ゲームシステム自体が前例のないものだけに、操作性を含めもう少し敷居を低くして

くれれば、このゲームの魅力「破壊」をより楽しめたのでは。(伊藤)

### 万人向けではないが、それなりに楽しめる

普通のレースゲームだと思って手を出すと、大抵の人は戸惑うことだろう。レースゲームなのにスピード感が感じられない、思うように走れないと確かに不満な要素は多い。しかし残ったレースゲームに攻撃し、勝ち残るというゲーム性に気付けば、また違ったレースゲームの楽しみかたとして捉えることもできるだろう。とはいえやはり万人向けとは言い難く、楽しめる人だけ遊んでください的なゲームに思える。接待用ゲーム

として文句なしに盛り上げられるとは思いますが、長く楽しめるかと聞かれればやや疑問。(寺崎)

### 俺たちにも言わせろ!!

●敵車を壊してもあまり爽快感がないのが残念だ。(田中)  
●大げさな実況が、いかにもアメリカのスポーツ中継という雰囲気を出しておもしろい。(西村)

### こんな人にオススメ

衝突を避けながら最短コースを攻める、そんな従来のレースゲームに食傷気味の方へ。

レビュー平均  
ポイント

4.9

### 機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー



- 発売日/9月20日発売予定
- 発売元/バンダイ ●開発元/未発表
- 価格(税別)4800円 ●ジャンル/3Dシューティング ●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/5・プレイデータ、ハイスコア
- 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%

**一年戦争を舞台にした、3Dシューティング (P170で紹介)**

### リアルに描かれたMSの動きは必見

非常によく動く、というのが第一印象。秒間30フレームの動き、コックピットからのリアルな視点、忠実に描かれたMSと、ゲームとしてみれば今までのガンダムものの中で最高の部類に入るのではないだろうか。ただ、ストーリーが少し薄く感じられるのが残念。キャラにしてもイラストカットやCGなどはまったく表示されず声だけの出演。ステージが5つと少ないためか、外伝の世界に浸りにくい。しかしMSの独特の動きは、そんなところを吹き飛ばしてしまうほどよくできている。1度

プレイしてみても損はない。(田村)

### ガンダムとしては…ゲームとしては合格!!

プレイして特に気になったのが、ジオン軍モビルスーツの装甲の厚さ。とにかく固い。たしかにこちらの武器はスプレーガン。が、しかし、5、6発当てても倒せないザク…。もう少し、爽快感があってもいいと思う。しかも動きが尋常じゃない(全員ニュータイプか?)ので、攻撃が当たらない。まあ、それだけ動きがいいということ。このモビルスーツの動きは必見。とにかく速いしカッコイイ。操作性も良好で◎。3Dシューティングロボットものとしては最高ラ

シクのデキ。まあ、ガンダム好きとしては、演出面に納得いかない部分もある。ナレーションが永井一郎氏じゃないとか…。(加藤)

### 俺たちにも言わせろ!!

●武器換装や接近戦でのアクションなど、もう少しMSらしさがあったのもよかったのでは。(寺崎)  
●防御ができれば良かった。(伊藤)

### こんな人にオススメ

シューティングというよりアクション。ガンダムマニア、アクションファンにおすすめ。

レビュー平均  
ポイント

6.2

### SEGA AGES アウトラン



- 発売日/9月20日発売予定
- 発売元/セガ ●開発元/セガ
- 価格(税別)/3800円 ●ジャンル/ドライブ
- 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/レーシングコントローラー・マルチコントローラー ●バックアップメモリー/ハイスコア ●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/80%

**往年のファンに贈るドライブゲームついに登場 (P75で紹介)**

### これでトドメだ 完全移植が実現!!

'86年に業務用で登場し、大ヒットしたドライブゲーム。マニアからの評価が高かった、スーパー32X版「スペースハリアー」や、「アフターバーナーComplete」を手掛けたスタッフが移植を行っており、まさに完璧といえる仕上がり。国内版と海外版の両バージョンの収録や、業務用の作曲者自らによる、音楽のアレンジバージョンは、往年のファンには涙モノのサービスだ。

ちなみに業務用は、「バーチャファイター」の鈴木裕氏の作品としても有名だぞ。(内海)

### めざせアイドル☆スター 夏色メモリーズ(麻雀編)



- 発売日/9月27日発売予定
- 発売元/北部通信工業(シャロック)
- 開発元/北部通信工業(シャロック)
- 価格(税別)/8800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/1・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%

**アイドルスターの座を目指して麻雀で勝ち抜け! (P192で紹介)**

### 条件不利だが 難易度は低め

スターの座を目指すため、なぜか麻雀で戦うゲーム。8人の女の子の中から1人を選んで、残り7人の女の子と勝ち抜き麻雀を行う。プレイヤーの持ち点1500点に対して、相手は2500点持ちで、どちらかが0点になるまで勝負する。プレイヤーにとってかなり不利な状況での勝負だが、難易度は低く、サクサクとアガリやすいのでそれほどストレスは溜まらない。勝利後のムービーには、お色気シーンといえるほどの場面がないのはちょっと残念だが、静止画像は美しく、気軽に遊べる1本。(西村)

相沢「夏の新作ラッシュが終わって、やっと一息ついた感じだね。いつものように目を惹いた作品をピックアップして話していこうか」

**銃撃戦の楽しさは折り紙つき『ポリスノーツ』**

田村「なんか、どこかで見たようなストーリーだなあ」

内海「同じ小島監督作品の前作「スナッチャー」だって「ブレードランナー」 ぽかったし」

田村「それを言うなら、今回は主人公が映画の“リーサルウェポン”って感じ。エドが銃を撃てないのも“ダイハード”そのままかなあ」

加藤「でも、それはあくまでも見た感じの話だろ？ やってみると世界設定はしっかりしてるし、ていねいに作られてるよ」

田中「単なるマネで終わらせてないですすね。アニメもよく動くし、よく喋るじゃないですか。ストーリーもメリハリがあって、世界に引き込まれる。難しい謎もないし。最初から最後までテンポ良く楽しめます」

内海「爆弾解体には手間取る人いるんじゃないかな？」

加藤「あそこで4、5回死んだよー」

田中「コンティニューが多くなると、難易度が下がってくるし、爆弾の内部構造も簡単になりますよ」

西村「でも、あれってメガCDのノスタルジアじゃ…」

加藤「爆弾解体は、それよりも「スナッチャー」の方が先だよ」

相沢「その他にPS版と比較して、目についたところはあるかな？」

内海「ガンが使えるってところかな」

西村「メチャ敵が出る場所は助かりますわ。いっぺんに40人位でると



これはスチュワーデスの「乳揺れ」シーン。クリアした晩には、ゲーム中の「乳揺れ」が思いのままに!

こは特に〜(笑)」

加藤「普通だったら絶対死んでるって、アシ。一斉に撃ってくるんだぜ」

内海「ガンの練習モードだけで、そこらのガンSTGを超えてるよね」

田村「うん。パーチャコップの練習モードくらい、よくできる」

山口「クリア後のおまけも楽しいし」

田中「3DO版とPS版のデモがあったりね。井上喜久子のインタビューでは、料理のことまで聞いている」

内海「料理の話なんかゲームにどう関係しとるんじやいノ」

加藤「あと“乳揺れ”だけ集めたモード。あれがまた凄くて。ポヨーンとか(笑)」

**PS版を凌ぐおまけ満載『ストZERO2』**

加納「PS版より発売が1ヶ月以上遅れましたね」

山口「その代わりトレーニングモードとかおまけが多いこと、多いこと。すごく親切に作られてる」

伊藤「1ヶ月でこれだけ違うんだったらサターン版の方が全然いいよ。処理落ちすることもないし」

相沢「ロードの長さは？」

山口「PS版とほとんど同じ。でもPS版は処理落ちする部分がある」

寺崎「PS版にない、最新版ならではの隠し要素もいくつかありますよ」

加納「それ、どんなのですか？」

寺崎「実は…まだ秘密なんですけど」

一同「ほおお〜」

加納「業務用のファンは、特にうれしいんじゃないですか」

伊藤「うん。そんなことができるのも後発の強みってところですかね」

**拡張RAMの実力は？『リアルバウト 餓狼伝説』**

田村「『餓狼伝説スペシャル』の方がいいなあ」

寺崎「SNKは最初の作品はいいんだけど、続編がちよっと…。『サムライスピリッツ』もそうかな」

内海「でも『ZERO2』を買っちゃったら『ZERO』はもう遊ばないで、ゴミになっちゃうよね」

加納「そうそう。けど、『リアルバウト』買って、ゲーム性が違うから

『餓狼スベ』の価値って変わらない。新しいことに挑戦するのが、SNKの偉いところだよ」

山口「ところで拡張RAMはそれほど凄いの？ って感じがしなかったな。そう思いませんか？ もちろんサターン版『餓狼伝説3』とは比べものにならないほどロードが速いけど…」

西村「メモリが増えて、多くのデータを読み込めるけど、ロード自体が速くなるわけじゃないし〜」

加納「そうそう。1キャラクタあたりのパターン数は『キング・オブ・ファイターズ』より全然多いからね」

相沢「待ち時間でイライラするレベルじゃないし、今後の拡張RAM対応ソフトにも使えるから、それを考えるとかなりお得かな？」

加納「単体で5800円の拡張RAMについて8800円ですからね」

相沢「ゲーム的にはどうかな？」

寺崎「今回は、業務用に比べてかなりやさしくなってる」

伊藤「そういえば、対戦モードは今回もなかったですね。対戦したければ、乱入対戦するしかない」

田村「家庭で遊ぶからには対戦が必要なのはわかりきっていると思うんですよ。それなのにない！ しかも処理落ちつき」

加藤「処理落ち？」

寺崎「舞の龍炎舞とか、炎系の技をだしたときになるんですよ。業務用でも処理落ちしてたけど、サターン版だとさらにひどい」

内海「でも、動きがスローになると、ショートトリプレイって感じが…」

一同「しな〜い」

加藤「処理落ち？」

寺崎「舞の龍炎舞とか、炎系の技をだしたときになるんですよ。業務用でも処理落ちしてたけど、サターン版だとさらにひどい」

内海「でも、動きがスローになると、ショートトリプレイって感じが…」

一同「しな〜い」

加納「業務用のファンは、特にうれしいんじゃないですか」

伊藤「うん。そんなことができるのも後発の強みってところですかね」

加納「業務用のファンは、特にうれしいんじゃないですか」

伊藤「うん。そんなことができるのも後発の強みってところですかね」

加納「業務用のファンは、特にうれしいんじゃないですか」

伊藤「うん。そんなことができるのも後発の強みってところですかね」

加納「業務用のファンは、特にうれしいんじゃないですか」

伊藤「うん。そんなことができるのも後発の強みってところですかね」

加納「業務用のファンは、特にうれしいんじゃないですか」



やたらと速く動くザク。しかも装甲は異常に厚い。パイロットは余程のベテラン兵なのか？ それともニュータイプラマ性が欲しい」

伊藤「でも外伝だからねえ」

加納「アクションゲームだし」

加藤「ただのアクションゲームを求めらんだら、別にガンダムを使うことないよ。ここまでできるんだらたらオリジナルでもいいじゃん」

内海「いやいや、やっぱバンダイはキャラクタを使ってこそ、その実力を発揮できるよ」

相沢「山口君はどう？」

山口「僕、けっこう好き。でも青いジムはヤダ。それに機体コードにRXってつくのはガンダムだけ。ジムはRGMだよ」

加藤「そうそう」

相沢「ファンからすると物足りないのかな？ でもシミュレーション系を除けば、今までのガンダムものの中で、最高水準に入ってるんじゃない？」

田村「ええ、でも演出面はやはり…」

山口「弾が5、6発当たっても倒れない丈夫なザクなんてあの世界では考えられない」

伊藤「まあまあ、外伝だから。ガンダムじゃないし〜」

加藤「そうだよ。ザクのせにやたらとフットワークが軽い！ こっちの攻撃をサクサクかわす」

内海「けど、ところどころの細かい演出は凝ってますよ。味方が地面に倒したザクに向かって射撃するとか、ささいなことだけど」

田村「でも、自分ではできない(笑)」

加納「それは『外伝II』以降の課題ということで…」

田中「『外伝III』まで出るよね。後で3枚組の廉価版がでたりして」

山口「そうなると、ショックでかいよあ。『EMIT』みたいにバリューセットとか出たりして(笑)」

内海「俺、福袋だと思っ〜ノ」

加藤「お前は、ベパルーチョコノ」



この炎が処理落ちの原因。確かに画面上の動きは、ややひっかかる感じが…。これも完全移植のうちか？

# ARCADE HITS NOW!!

## アーケード ヒッツ ナウ



今回のこのコーナーは近日中に登場する予定のカプコン新作ビデオゲームを、2回連続で紹介。まずは『ZERO2』の続編から見てもらおう!

『ZERO2』に新バージョン登場!

稼働中

### ストリートファイターZERO2 ALPHA

間もなくサターン版も発売される『ストリートファイターZERO2』が、さらにパワーアップして登場。基本的なゲームシステムは前作の『ZERO2』から変化はないが、新しいゲームモードや新必殺技、そして能力の違うエク

ストラプレイヤーが選べるなどの新要素が盛り込まれているのだ。

ちなみに『ALPHA』というのは、『ZERO』の海外版のタイトル。本誌でも以前紹介したので知っている人も多いと思うが、『ALPHA2』には国内版にはない隠しキャラがいた。これも当然使えるようになってきているぞ。まさに決定版という感じの『ALPHA』の見かけたら即プレイしてみるべし!

●セレクト画面の背景の色はモードによって違う。パッと見て『ALPHA』と分かるぞ

●新スパコン、ヨガテンペスト



**新必殺技も  
大幅に追加!!**



●ガイの新スーパーコンボ、武神無双連列。レベル3専用のスパコンだ



●さくらの新必殺技、さくら落とし。ジャンプしてパンチを食らわすのだ



勝負は1本、ゲージも1本

サバイバルモード

1本限りの体力ゲージでCOMキャラ全員と戦っていくのが、このサバイバルモードだ。勝負は1ラウンドのみで、通常モードと違い、体力ゲージは完全には回復しない。勝った場合はボーナス得点に応じて減った体力が多少回復するが、負ければその場でゲームオー

バーになる。まさに真剣勝負のモードと言えるだろう。



●なるべくダメージを受けずに素早く倒せば、体力も多く回復する

『ストII』キャラでプレイ

エクストラプレイヤー

キャラ選択時にスタートを押しながらリュウ、ケン、春麗、ダルシム、ベガ、ザンギエフ、サガットを選ぶと、『ストIIダッシュ』の頃の能力を持ったキャラとして使用できる。またリュウのみ、海外版の隠しキャラ「殺意の波動に目覚めたリュウ」も選べるぞ。

●ベガはサイコが普通の必殺技になっている



●プロウも単発ヒット



●懐かしの『ダッシュ』対戦が復活



目覚めたリュウ!!



●リュウが大パワーアップ。基本能力は同じだが、必殺技が多段ヒットになり、瞬間移動技の阿修羅閃空やスーパーコンボの滅殺豪昇龍瞬獄殺も使う。強さはまあまあかな?

## 協力プレイで敵を倒せ ドラマティックバトル

1Pと2Pが協力してCOMキャラを倒す「ドラマティックバトル」。前々作の「ZERO」にあったこのモードが「ALPHA」で復活した。今回は全18人の中から自由にキャラを選択できるようになった。もちろん同キャラもOKだ。COMキャラはアドン、サガット、ベガ、真・豪鬼の順に4人登場し、全員を倒せばゲームクリアとなる。またこのモードのみ

スーパーコンボゲージが常にレベル3の状態になっており、オリジナルコンボ等が出し放題。ストレス解消にはもってこいだ(!)。対戦プレイが苦手な人も、このモードなら無条件で楽しめそうだ。



③ 3人目の相手はベガ。ワープで逃げられないよう、動きに注意しろ



④ そして最後は真・豪鬼が登場。最後の敵だけあって、攻撃力や反応速度は並じゃない。2対1でも辛い!!



① 1Pがロレント、2Pがさくら。最初の相手はアドンだ



② このモードでは、COMキャラを挟み込むように戦うのが基本戦法だ

⑤ 見事に真・豪鬼まで倒してクリアすると、おめでたい画面が。短時間でパッと楽しめるのがこのモードの特徴だ



⑥ 同じキャラでの組み合わせもできるので、こんな光景も見られる。うーむ、ギャラリイ受けしそ

## 魔王を倒せ! 恋愛クイズアドベンチャー

9月登場予定

### クイズ なないろドリームス 虹色町の奇跡

カブコンタツのクイズゲームは、恋愛シミュレーションの要素を加えた、ちょっと変わった内容。クイズに答えて、登場する女の子た

ちとの「心の結びつき」を深め、魔王を封じるクリスタルの力を取り戻すのが目的だ。ゲーム中ではすころく状のコースをルーレットで進んでいき、特定のマスに止まると出会いやデートのイベントが発生する。マルチストーリーになっているので何回でも楽しめるぞ。



① すころく形式に進む



② 彼女の気持ちを調査中



③ 出題のジャンルは多種多様。お助けアイテムで展開を有利に進めよう



森永めぐみ



不二家桃子



東鳩真由美



佐久間絵美



江崎久美子



鐘紡サキ

君の好みの女の子は?

## Next Game!

### X-MEN VS. STREET FIGHTER

何とあの「X-MEN」と「ストII」シリーズのキャラがタッグを組んで戦う対戦格闘ゲームが登場。リュウ、ケン、サイクロップス、マグニートー等全17人が戦いを繰り広げるのだ。

ゲームシステムは「X-MEN」を継承し、タッグ制ならではの交代制や合体攻撃なども見所になりそう。年内には登場するかも!

① リュウとマグニートーの合体技、ヴァリアブルコンビネーション!



② まさに究極のドリムバトルが実現!



最近では、女性ファンも多い『ときめきメモリアル』。でも今回は、極まったマニア向けのウルテクが満載。

# HYPHER UL-TECH

ハイパーウルテク

技の  
ランク

実用性、ユニーク度などを総合的に判断して、1~5点の5段階にランク分けしている。採用者には、1点につき2000円、最高10000円の賞金をプレゼントだ！

ときめきメモリアル~forever with you~

名前が変わる男の魅力

三重県  
永井重美

4

氏名やあだ名を特定のものにする事で、初期ステータスを変化させられるウルテクが発見されたぞ。1つ目は、全ステータスが999になるウルテク。すべての女の子をクリアした状態でゲームを始めて、氏名は自分の好きなように入力し、あだ名を「こなみまん」にしよう。すると、全ステータスが573になるのだ。3つ目は、全ステータスが0になってしまうウルテク。1回以上のクリアをしているアルバムでゲームを始めて、名字を「上上」、名前を「下下」、あだ名を「左右左右X」と入力する。まさしく最悪だが、ストレス0なのが救いか？

値まで999なので、かなりの期間の休養が必要だ。2つ目は、全ステータスが573になるウルテクだ。すべての女の子をクリアしたアルバムでゲームを始めて、氏名は自分の好きなように入力し、あだ名を「こなみまん」にしよう。すると、全ステータスが573になるのだ。3つ目は、全ステータスが0になってしまうウルテク。1回以上のクリアをしているアルバムでゲームを始めて、名字を「上上」、名前を「下下」、あだ名を「左右左右X」と入力する。まさしく最悪だが、ストレス0なのが救いか？



●ほら、このとおり驚異のステータス。これでプレイするか？ それとも…



●赤子のようなステータスでプレイするか？

クロックワークス

秘密のネーム

滋賀県  
くるくる乱堂

3

ネームエントリー画面で表の名前を入力し、LとRを押しながらCで決定しよう。すると、表に対応した効果が得られるぞ。なお、

「MAP」と「CPK」は、機能実行中にBを押せば終了し、オープニングデモにもどるぞ。

MAX	残数9人でスタート
MIN	残数0人でスタート
R50	全50面を任意にプレイ可能
END	すぐにゲームオーバーになる
MAP	50面全部の背景が表示される(左右がLRで面送り)
CPK	全ムービーが見られる

●やけに多いアレクセイのムービーの一つだ



新型くるりんPA!

エンディングテスト

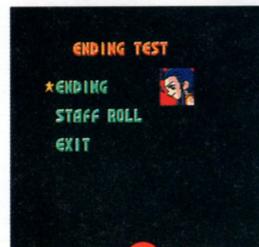
香川県  
でゅっきー

4

なんと、すべてのキャラのエンディングが見られる「エンディングテスト」のコマンドが発見されたぞ。まず、オプションに入りミュージックテストを選ぼう。ミュージックテストの画面が表示されたら、上、上、下、下、上、下、下と入力しよう。すると、エンディングテスト画面になる。ゆかいなエンディングのほかに、スタッフロールも見られるぞ。



●オプションには、いろいろな項目があるが、この画面で入力するのだ



●好きなキャラを選んで、A/Cを押す



「死んだとーさんの夢だった中華飯店" 鈴香楼 "のオーナーさんになりたいたル」

●このあと、誌面ではお見せできない、とてもヤバイことが…

GAL JAN

グラフィックが見やすくなる

佐賀県  
おぼちゃん

3

対局する女の子の紹介が始まるまえに、R、Y、Bを押し続けておく。画面が暗いうちに女の子の声がすれば成功だ。すると、いつもは女の子にネームプレートが重なっているのだが、プレートがとれてじかに脱衣を見られる。これは、どの女の子でもできるぞ。また、タイトルデモの脱衣アニメのまえに、X、Y、Zを押し続けておき「おめでとー」と声がすれば、「オバジャンモード」になる。女の子の声がいつもより低くなるぞ。

●「プレートが邪魔だ！」と思って、いたそのあなた、これで満足していただけます？



## バーチャファイターキッズ

つく～るマスターモード 岡山県 洗脳金髪女

4

キャラクタ選択画面で使用キャラを決定したあと、操作モードの選択画面で「NORMAL」にカーソルを合わせて、上を10回押すと「つく～るマスターモード」になる。通常「コンボつく～」で作成した連続技やコンボを出した直後は、最後の技の硬直が解けるまで、次の技のコマンド入力を受け付けなくなっている。そのため、先行入力が必要な技をコンボ直後に出したり、コンボ自体を連続で出すことはできない。しかし、このモードでは先行入力が可能になっているので、コンボを連続で出したり、次の技を先行入力できスキなくつなげることができるようになるのだ。これで、「コンボつく～」の世界が広がることまちがいない。これなら幻の連続技や、無敵の秒殺コンボも夢じゃないぞ。



このメッセージが表示されればコマンドは成功



今まで作れなかったコンボも、これなら大丈夫。最強コンボを目指せ

**豆知識** つく～るマスターモードを実行するときには、お好みパッドでスペシャルの使用回数を1P、2Pとも「∞」に設定しておくこと。

## ときめきメモリアル～forever with you～

ボタンで電話がかけられる 福岡県 ソーフアンノ

2

平日コマンド画面で、部屋の電話にカーソルを合わせて下の表のとおりボタンを押すと、パッドで直接電話をかけることができる。なお、館林見晴と早乙女優美以外の女の子には、好雄から電話番号を教えてもらっていないと、電話をかけることはできない。



好雄から電話番号を聞いていれば、あとはボタンでピッ、ポッ、パッ

藤崎	CBA-BCAC	鏡	AAC-CBBA
如月	BBA-CACB	朝日奈	CAC-BACA
紐緒	AAA-CCBC	美樹原	CBA-ABCC
片桐	ABC-BCBC	早乙女	CCC-AABC
虹野	ABC-AABB	伊集院	GAB-CABC
古式	CCC-BAAB	館林	CCA-BBCA
清川	ABB-CBAB		

## グレイテストナイン'96

能力重視のオールスター戦 大阪府 平井明彦

3

オールスター戦のモード選択でランダムを選択するとき、Xを押しながら決定すると、巧打力重視のメンバーがランダムに選出される。同様に、Yを押しながらだと長打力重視、Zを押しながらだと走力重視のメンバーとなる。また、Lを押しながら決定すると、各チームのスタメン選手の中からメンバーが選出される。なお、これらのコマンドは2つまで組み合わせられるので、巧打力と走力重

視とか、長打力重視のスタメンチームなども選べる。自分好みのオーダーでオールスターを楽しもう。



これは長打力重視のメンバー。思い切り打ちまくってストレス解消だ

## AQUAZONE

楽々カップリング

三重県 本田由美子

2

水槽の中に、同じ種類の魚のオスとメスがいた状態でシミュレーションを始める。ここでLとRを押しながらAを押すと、2匹をつがいにすることができる。



これでつがいの卵を産んでくれるのが待ち遠しい

## 同級生～if～

いつもと違うタイトル画面 東京都 二宮良介

1

X、Y、Z、L、Rを押しながらゲームを起動して、メーカーのロゴが表示されるまですべてのボタンを押し続ける。すると、通常とは違ったグラフィックのタイトル画面を見ることができる。



ちなみにこのバックは、メモリの空き容量が足りないときにも表示される。2頭身キャラがかわいいね

## 同級生～if～

移動時の便利技 和歌山県 坂上卓郎

1

マップ画面で街を移動しているときに、AかCかRのいずれかを押しながら移動すると、通常より

も移動速度が速くなり、Lを押しながらだと遅くなる。また、マップ画面でスタートボタンを押して縮小マップにしたあと、行きたい場所にカーソルを合わせてAかCを押すと、主人公が自動的に目的地まで移動してくれる。

## 三投稿募集三

このコーナーでは、セガサターン、スーパー32X、メガドライブ、MEGA-CD、ゲームギアのウルテクを募集 중이다。きみが見つけたウルテクをハガキFAXに内容を書いて右のあて先まで送ってくれ。郵便番号、住所、氏名、電話番号、年齢、ゲーム名、ハード名は忘れずに書いてくれよ。記入もれの場合は採用されないぞ。なお、同じ内容のウルテクが届いた場合は、一番早く送ってくれた人を採用する。また、このコ

ナーへの意見や要望などがあればハガキFAXの片隅でいいから書いて送ってくれ。きみたちからの熱い投稿を待ってるぜ!

あて先

〒980 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番号

022(213)7535

# 好評連載

第3回

グラフィカルな画面で楽しくおしゃべり。『Habitat II』ならば、日頃は出不精の人でも、家にいながら井戸端会議に参加できる。そんなシステムだ。

Habitat IIで「こんにちは」

# ネットワーク世界で迷わないための羅針盤!

## SEGA SATURN NETWORKS Navigator

セガサターン ネットワークス ナビゲーター

## 架空の電腦世界に広がる実在の人々のコミュニケーション

『Habitat II』は、パソコン通信による視覚的なコミュニケーションシステムだ。

ユーザーは、ホストにアクセスすることで、仮想都市エリシウムに住人になれる。エリシウムの中には、店や遊戯施設があり生活できる。さらに、別の住人との会話ができ、見知らぬ人とのコミュニケーションを楽しめるのだ。



◎ようするにグラフィカルなチャット。状況が視覚的に分かって楽しい



基本となる画面の見方

- ①ポインター。何か目的物を指定するのに使う。シャトルマウスにも対応。
- ②アバター。「Habitat II」の世界にアクセスしている人の分身。
- ③リージョン。エリシウムの街の中で、1画面に表示される場所の単位。
- ④メッセージエリア。アバター同士の会話やシステムからのメッセージを表示する。
- ⑤メッセージ入力エリア。会話時のメッセージなどを、キーボードで入力する部分。
- ⑥ESPRIST。街で出会ったアバターのメールアドレスが記録されている。
- ⑦動作。表情を変えたり、アクションを起こしたりする指示を出す。
- ⑧設定。「Habitat II」の画面表示設定などを変更できる。
- ⑨終了。「Habitat II」を終了し、メインメニューに戻る。
- ⑩コミュニケーションモード。アバターの会話方法を切り替える。

### Habitat IIのソフトはキーボードに同梱

『Habitat II』を始めるためには、まずセガサターンキーボードを買わなければならない。キーボードにソフトがついているのだ。価格は7800円(税別)。キーボード

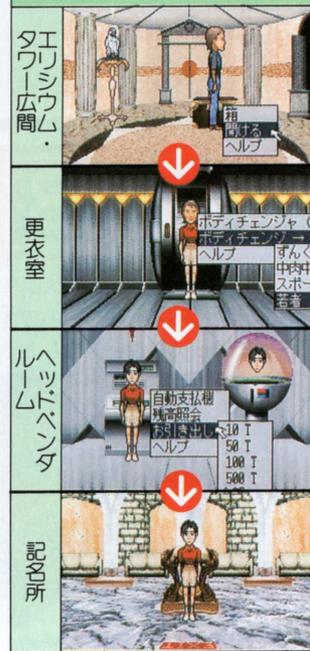
は「パッドニフティ」や「セガサターンインターネット」でも使えるから、このセットはけっこうお得。キーボードは、本体のコントローラー端子に接続する。

### まずは入国手続きをしてから

『Habitat II』に初めてアクセスするときは、エリシウムへの入国の手続きをしなければならない。エリシウムの中での仮の姿や名前を設定するのだ。

エリシウムに入国するためには4つの部屋を通らなければならない。それぞれの部屋で、『Habitat II』における基本的な動作やシステムを学ぶことになる。

#### 入国手続き手順



#### エリシウム・タワー広間

ここでは、まず基本的な動作を覚える。箱の場所まで歩き、中からトークンと呼ばれるお金を取り出し、ポケットにしまう。

#### 更衣室

ここでは、アバターと呼ばれる自分の分身の性別や体型を決める。別に現実の性別でなくてもよい。

#### ヘッドベンダールーム

ヘッドと呼ばれる頭部を購入して付ける。ここで買っておかないと、街に出たときに恥ずかしいぞ。

#### 記名所

エリシウムの中での自分の名前とメールアドレスを設定する。メールアドレスは、エリシウムの中でのメールのやり取りに使うもの。

### 気になる通信料はどれくらい?

『Habitat II』にアクセスするにはニフティのIDが必要だ。通信料金は、ニフティでの課金+月額500円+電話代となる。それらを含めた料金の例を以下に示す。

これは一例だが、見てのとおりけっこう高額である。チャットにはまっているネットワークカーには、たいしたものではないかもしれないが、年少のユーザーにはツライ。

1時間 = 680円 + 基本料金

※ROAD2の通常料金で、NTTの割り引き時間外に利用した場合。別途基本料金がかかる。

1ヵ月 = 9140円

※1ヵ月合計15時間利用した場合。ROAD2の高速対応料金で、NTTのテレホーダイを利用したと仮定。

## 街の中を歩いてみよう

入国手続きが終わると、いきなり街にでる。まずは、いろんな所を歩いてみて、どんな店や建物があらか見てみよう。街のマップは、



●入国してすぐにキュリオ・ストリートに出る。奥にはブティックも

下図のようにになっているが、拡張されることもあるので注意。移動するときには、周りの景色をよく見て自分の位置を確認すること。



●とりあえず、歩き回ってマップを頭に入れておこう。けっこう広い

## ヘッドや肌の色を変えてみよう

アバターのヘッドは自由に付け替えることができる。ヘッドは、ブティックなどの店で売られていることもあるし、イベントの賞品としてもらえることもある。

肌の色は、スプレーを購入して使うことで変えることができる。こうして現実とは違う、新しい世界での自分を作り上げよう。



●ヘッドはブティックで売っている

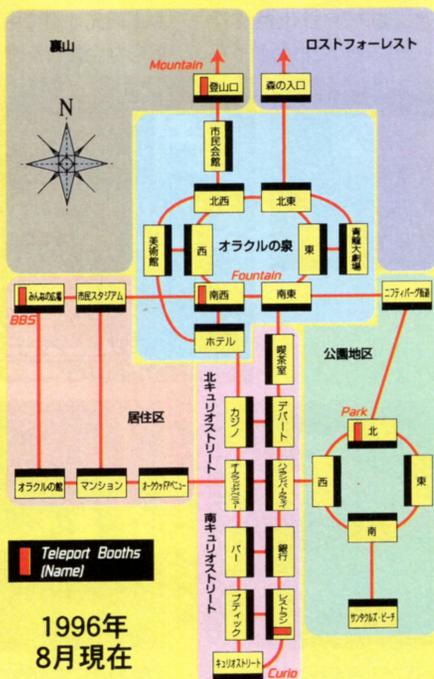
## あとは勇気を出して話しかけるだけ

街では時折、別の人と出会うだろう。人と会ったら挨拶をするのが礼儀。まずは「こんにちは」から始めよう。最初は気恥ずかしいかもしれないけど、勇気を出して話しかけてみよう。分からないこととかがあれば、聞いてみれば親切に答えてくれる人たちがいる。現実では、街中の人と初対面で話すことは少ないけれど、エリシウムの中ではすぐに友達になれる。



●声やしぐさも伝えられる。「サターンユーザーです」と言ったら「大変だね」と、同情されてしまった...

## エリシウム全体マップ



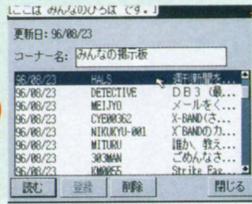
## 掲示板を見れば街の情報が得られる

文字だけのパソコン通信しかやったことがない人は、最初は戸惑うだろう。なにをすればいいのかわからなくなったら、掲示板を見てみよう。いろんな仲間の募集や

イベント情報が載っていたりする。困ったことがあれば、書き込んでおけば、答えを返してくれる人もいる。ようするに、掲示板はごく普通のBBSなのだ。



●ここに掲示板がある



●見てみるとこの画面に

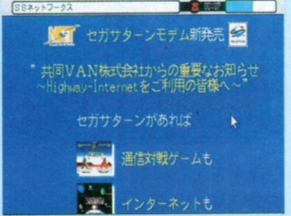
## インターネット

## セガのホームページでSSネットワークスのサポートを開始

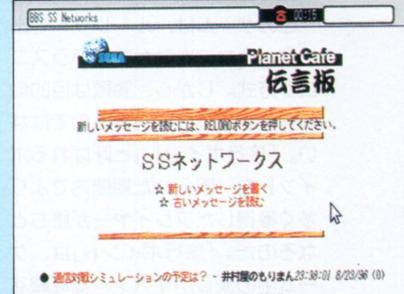
セガサターンネットワークスに関するサポートが、インターネットでも始まった。周辺機器の情報や伝言板、初心者向けのQ&Aなどがあつてにぎわっている。

中でも盛況なのは、伝言板だ。伝言板では、同じセガサターンモテムのユーザー同士が助け合って情報交換をしている。ようするに

BBSなのだが、二フティのIDがなくてもアクセスできる。以下にセガサターンネットワークスに関連するURLを載せておくのでチェックしてみよう。



●まだそれほど情報が多くない。さらなるサービスの拡充を求む



●XBANDの話題が多いみたい。「HabitatII」やインターネットに関する話題もあるぞ

## セガのホームページのURL

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

## SSネットワークスのページのURL

<http://www.sega.co.jp/sega/ssnet/>

## サターンFANのページのURL

[http://www.sega.co.jp/saturn/s\\_fan/](http://www.sega.co.jp/saturn/s_fan/)

# COMING SOON

カミツクスーン

今回のカミングスーンもいろいろなジャンルのソフトがいっぱい。ゲームを遊び過ぎて飽きちゃったなんて人も、たまには苦手なジャンルに挑戦してみよう!

## DX日本特急旅行ゲーム

発売日	11月	CD枚数	1枚
発売元	タカラ	複数プレイ	5人同時
開発元	未発表	対応周辺機器等	マルチターミナルB
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定/プレイヤーデータ
ジャンル	テーブル	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	75%(8月29日現在)

「DX人生ゲーム」に続き、タカラのボードゲームである「日本特急旅行ゲーム」がサターンソフトになるぞ。タイトルからもわかるように、日本全国の地域を旅行することになる本作では、登場する観光名所や名産品がすべて実写で表示されるという、テレビゲームならではの演出もある。



●特急を使って全国旅行。ほかにも新幹線、飛行機、フェリーなどの交通手段もある

## 旅行ポイントをためつつゴールをめざせ

このゲームは、ルーレットで出た数だけコマを動かすというスゴロク方式。しかし、勝敗は目的地に到着する早さで決まるのではない。「旅行ポイント」と呼ばれるポイントを、限られた期間内でより多く獲得したプレイヤーが勝ちとなるのだ。「旅行ポイント」は、ゲーム中の楽しいイベントを経験することで加算されていくぞ。



●運命を決めるルーレット。幸か不幸かは自分の運次第



●名所や観光地をたくさん訪れて、旅行ポイントを稼げ



●金がなければ乗り物に乗れないぞ。そんなときはアルバイトだ

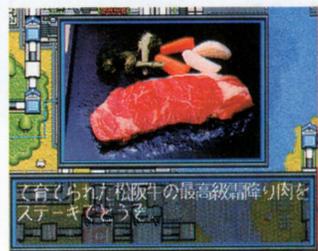
## 多彩なツアーで日本全国中を巡ろう

スタート時、各プレイヤーには「旅行プラン」が与えられ、プランごとに6カ所の観光地がチェックポイントとして指定される。すべてを通過してスタート地点に戻ると、ボーナスとしてお金がもら

え、次の旅行プランが与えられるぞ。プランは20種類以上あり、それぞれ「くだおれ、名物料理ツアー」、「うまい/ 駅弁ツアー」など観光地別に用意されている。多彩な全国行脚が楽しめるのだ。



●各プレイヤーごとに行き先が決定したら、ルーレットを回して、楽しいツアーに出発しよう!



●三重県松阪市の名産品、松阪牛。食べ歩きツアーで行ってみたい

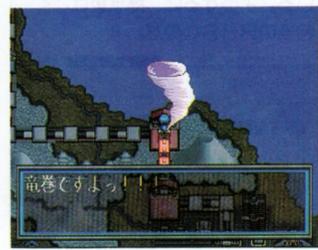


●物静かな霧田の街並。こういった観光もいいものだ

## 突如ふりかかるハプニングイベント

旅行先ではつねにいいことばかり起こるとは限らない。運悪くトラブルに巻き込まれることもある。

たとえば雨や竜巻などの天災に逢い、獲得できる旅行ポイントが低下してしまったりすることも…。



●突然巻き込まれるトラブル。旅行ポイントが減ってしまうのだ



## スーパーパズルファイターⅡX

発売日	12月	CD枚数	1枚
発売元	カプコン	複数プレイ	2人同時
開発元	カプコン	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	パズル	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	30%(8月29日現在)

『ヴァンパイアハンター』や『ストリートファイターZERO2』に登場した人気キャラクタたちが、デフォルメ化されて落ち物パズルになった。リュウ対モリガンとい



●パワージェムを大きくすれば、相手への攻撃も強力になるぞ



った、今までは考えられなかった組み合わせの対戦や、攻撃にあわせいキキと動くキャラの表情などにも注目しよう。



●人気キャラを使って対戦できるぞ



## 連鎖を組んで、必殺技で攻撃しよう

簡単にルールを説明すると、ジェムと呼ばれるブロックを、同じ色同士くっつけて消すというシンプルなもの。ただしジェムにはいくつかの種類があり、その組み合わせを考えてゲームを進めなくて



●大きく育てたパワージェムに、クラッシュジェムをくっつけて攻撃!



●ジェムをたくさん消せば、華麗な必殺技が炸裂するぞ  
●見事スーパーコンボの「気功掌」でフェリシアをKO

はならない。たとえばノーマルジェムを四角くつなげると、パワージェムに変化する。このパワージェムを消すと、相手のジャマをするカウンタージェムを降らして攻撃できるという具合だ。連鎖の組み合わせを考えて進めていこう。



●相手を攻撃するカウンタージェムにはいろいろなパターンが



## ディスクワールド

発売日	年末	CD枚数	1枚
発売元	メディアエンターテインメント/HAMLET	複数プレイ	1人用
開発元	メディアエンターテインメント/HAMLET	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	56・プレイテータ
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	70%(8月29日現在)

イギリス生まれの少し変わったアドベンチャーゲーム、それがこの『ディスクワールド』だ。1つ1つの謎をクリアしてストーリーを追っていくのではなく、シナジ



●突然地面が持ち上がり、屋根の上まで運ばれてしまった

オ内に隠された複数の謎を解くことでイベントをクリアしていくという考え方のこのゲーム。100種類以上のアイテムを使いこなして、謎を解いていこう。



●これらのアイテムを使いこなすことで、謎解きを進めていこう

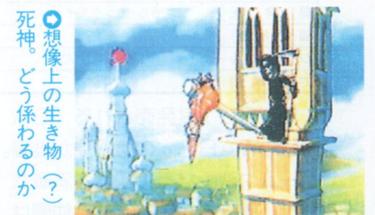
## 独創的なディスクワールドの世界観

想像上の生き物が住む「ディスク」という世界の最大の都市「アंक=モルボーク」。それがこのゲームの舞台だ。プレイヤーは、ドラゴン退治を命じられた主人公のリンズウィンドとなって、謎解きをしていくことになる。

マザーグースの国イギリスらし



く、ストーリー中に散りばめられた言葉遊びも楽しみながらプレイしてみよう。登場人物との会話も、謎解きに関係してくるぞ。



●登場人物と会話することで、得られるヒントもあるのだ

# マイティ ヒット

~Mighty Hits~

発売日	10月	CD枚数	1枚
発売元	アルトロン	複数プレイ	2人同時・8人交代
開発元	アルトロン	対応周辺機器等	バーチャガン・シャトルマウス
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	15ブロック・ボタン設定・ハイスコア
ジャンル	3Dシューティング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	98%(8月30日現在)

「バーチャガンをいろいろな遊びに使う」というコンセプトで企画されたゲーム。いままでのガンシューティングというと、悪人を撃つゲームというイメージがあるが、この「マイティ ヒット」は



①最大8人で、トーナメント戦を戦うこともできるぞ

単純にガンを使うことを楽しむゲームという作りである。20種類以上のステージで構成された内容は、ゲーム初心者でも楽しくプレイできそうだ。



②ゲームに登場するキャラによる、西部劇のようなオープニングムービー

## バーチャガンでプレイしよう!!

もちろんバーチャガンを使わなくても、ゲームをプレイすることはできる。しかし、的を撃つという行為には、やはりガンがピッタリ! 素早い動きを要求されるステージなどで威力を発揮しそうだ。

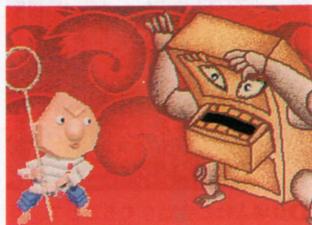


③バーチャガンを使って、さまざまな標的を狙い撃ちだ!!

## GAME-WARE Vol.3

発売日	10月4日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用(一部2人同時)
開発元	ゼネラル・エンタテインメント	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	1980円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	デジタルマガジン	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	70%(8月30日現在)

3カ月に1度発売される「GAME-WARE」の第3弾が登場。ゲームや映画などの情報が満載された「情報コーナー」や、仲間はずれの文字を探しだす「エジホン」



④人食い幽霊を退治する兄弟が主人公のデジタルコミック「お兄さん」

などの連載ゲーム、商品のCMをゲーム化した「ゲーム広告」などが収録されている。今号から、新連載のデジタルコミック「お兄さん」も始まるぞ。



## さまざまなステージをPLAY!!

ゲームは初級から上級まで、3段階に分けられる。難易度の変化だけではなく、収録されているステージ数も違ってくるのだ。ステ

ージによっては、単にアクション性が求められるだけではなく、集中力や記憶力なども必要になるぞ。

⑤回転するルーレットを撃つ3ステージずつ選択する



⑥氷を砕いて、閉じこめられたペンギンを救い出そう



⑦いくつも登場する流れ星をクリア条件の数だけ撃たなければならない



⑧クリアの条件は違う



⑨パーツを組み合わせてロボットを完成させるのがクリア条件だ



⑩3つの時計が1つに重なった瞬間に撃ち抜かなければならない

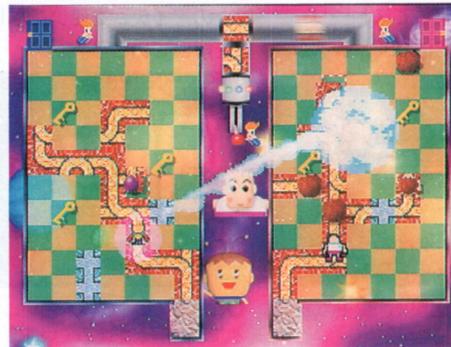
## 連載ゲームがジャンルを変えて登場!!

創刊号から収録されているパズルゲーム「ピットボーイの大冒険」。Vol.3では対戦ゲームになって登場だ。画面の上から落ちてくる道路パネルをうまく組み合わせて、ピットをゴールに導くというルール。アイテムを使って、対戦相手を邪魔することもできる。



⑪新キャラを含めた8人が登場する

⑫相手の進路をふさぐ岩などのアイテムを駆使して、邪魔をしまえ



ピットボーイ  
が2P対戦に!!

## Jリーグエキサイトステージ(仮称)

発売日	12月中旬	CD枚数	1枚
発売元	エポック社	複数プレイ	未定
開発元	未発表	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	価格未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ・ボタン設定・ハイスコア
ジャンル	スポーツ	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	15%(8月30日現在)

Jリーグを題材にしたサッカーゲーム。ポリゴンで描かれた臨場感あふれるスタジアムでのゲームが楽しめる。今年から導入された1シーズン制や、カップ戦などの豊富な試合形式はもちろん、自分だけのクラブを作る「クラブエディットモード」も収録されている。



◎他機種でも人気の高かった「エキサイト」がグレードアップして登場!

## リアルなサッカーを体験

このゲームのシリーズを通しての特徴である、リアルな選手の動きは、もちろんサターン版でも再現される。また、現時点で実際にJリーグで活躍中のほとんどの選手が使用可能だ。プレイ中の試合の興奮は、テレビ中継を見ているのとは一味違ったものになりそうだ。



◎この3Dで表示されたスタジアム内を、思う存分駆けめぐれ!



◎リアルな3次元空間によるプレイ画面。選手もスタジアムも立体的に表現されているのだ



◎こんな競技場でプレイできれば、選手冥利につかるだろう

## BATSUGUN

発売日	10月	CD枚数	1枚
発売元	バンプレスト	複数プレイ	2人同時
開発元	未発表	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	12・ハイスコア・オプション設定
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	あり
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%(8月29日現在)

かつて業務用で人気を博したシューティングをサターンへ移植。プレイヤーは政府軍のパイロットとなり、ショットをパワーアップさせながら革命軍との死闘を繰り返す。選択できる戦闘機は3タイプ用意されていて、武器特性により攻撃方法が違ってくる。レベルアップしてからの派手な戦闘シーンは、見どころのひとつだろう。



◎戦闘機のタイプごとに、6人の中からパイロットも選べるのだ

◎パワーアップしてボスキャラに攻撃を仕掛ける!



◎さすがは政府軍の雄、ミニじや負けれない



◎アーケードモード画面。縦置き可能なモニターがあれば、ゲーセンの興奮がノ

撃ちまくれ!!

## ワールドシリーズベースボールⅡ

発売日	10月25日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ	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	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	スポーツ	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50%(8月29日現在)

『グレイテストナイン'96』のメジャーリーグ版の登場だ。チーム、選手はもちろん、球場までもがすべて実名。約900名の実名選手が登場するというスケールの大きさは、まさにシリーズNo.1。もちろんメジャーリーグだけに、実況もすべて英語で行われる。また、前作で好評だったオルガンによる効果音に加え、アメリカ国歌が流れるなど、音楽面も充実した。



◎内野にも芝生が張ってある。さすがはメジャーの球場だ

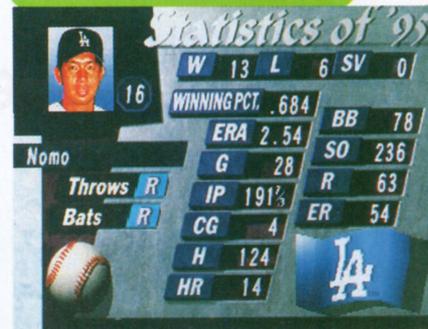


◎28の実名ポリゴン球場からセレクトしてプレイ



◎さすがはアメリカン。腹に響くアンパイアのバリトン・ボイス

## 日本の宝、野茂登場!!



◎我らが至宝、ヒデオ・ノモ。目指すは、ワールドシリーズだ!!

## 西暦1999～ファラオの復活～

発売日	11月28日	CD枚数	1枚
発売元	BMGビクター	複数プレイ	1人用
開発元	ロボットソフトウェア	対応周辺機器等	マルチターミナル6マルチコントローラ
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	11・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	80% (日付29日現在)

宇宙より襲来したエイリアンと戦う、3Dアクションゲーム。ステージクリア型のゲームだが、そのステージをクリアするためには、随所に隠されているアイテムを探し出して使用しなければならない。なかには、ステージクリアのために、かならず見つけ出さなければならないものも隠されているのだ。



前方に現れる敵を、素早く倒せ

## エイリアンから地球を守れ

このゲームの舞台はエジプト。突如襲ってきたエイリアンに敗れた人類は、エイリアンによって征服される道を選ぼうとしていた。しかし、1人の勇気ある人間が、エイリアンに全人類の命運をかけた戦いを挑もうとする。その勇気ある人間こそがプレイヤーなのだ。

人類最大の謎、ピラミッドの秘密が明かされる



地上だけでなく、水中での戦闘もあるぞ



アイテムを使うと、強力な攻撃をあげられるようなことも

## 奥寺康彦の世界をめざせ! サッカーキッズ(入門編)

発売日	9月27日	CD枚数	1枚
発売元	富士通パレックス	複数プレイ	1人用
開発元	富士通パレックス	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格(税別)	4800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	教育	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%

サッカーの基礎を学ぶことができるソフトの登場だ。現「ジェフ市原」の監督を務める奥寺康彦氏が、ボールの上手な扱い方を教えてくれるのだ。キックやトラップ、ドリブルなどの基本的なボールの扱い方が、ジェフ市原の現役コーチによるムービーで見られる。

苦手な項目を選んで練習にはげめ

### LECTURE SELECT



「上達のために」を選ぶと、上達のために重要なことが解説される



見たい角度で動きをチェック



「キック」の項目を選ぶと、さらに6種類の詳細から選択可能に

## グッドアイランドカフェ・飯島愛

発売日	9月27日	CD枚数	1枚
発売元	インナーブレイン	複数プレイ	1人用
開発元	インナーブレイン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5000円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	デジタル写真集	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%

人気TVタレント飯島愛ちゃんが、AI I I J I M Aという名前のバーチャルアイドルとなってゲームに登場。プレイヤーは、AIの写真撮影やプロモーションビデオの編集といった仕事を通し、彼女をプロモートしていくことになる。すべての仕事に成功すると、AIのスペシャルビデオが見られたり、彼女の新曲が聴けるのだ。

まずはAIの話を聞いておこう



つぎに撮影。AIの魅力を引き出すような写真を撮れないと...



写真撮影、ビデオ編集は気に入るまで何度でもやり直すことができる

ビデオ編集も真剣勝負だ!



プレイヤーの手腕が問われるとき。今までの仕事ぶりが評価されるのだ

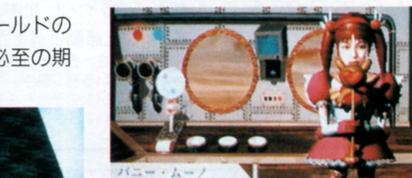
# ファンキーファンタジー

発売日	11月15日	C/D枚数	1枚
発売元	吉本興業	複数プレイ	1人用
開発元	吉本興業	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	113・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	.90% (8月30日現在)

お笑い芸人が多数所属する芸能プロダクションとして有名な吉本興業が贈る、パロディ満載のシミュレーションRPG。ナインティナインや間寛平を始めとした、40人にもおよぶ吉本タレントたちが、まるでどこかで見たような衣装をまとい、サタールのポリゴンフィールドの中で大活躍するぞ。爆笑必至の期待作、続報を待て//



●おかつ、この戦闘画面、ついにサタールでも「FF」が遊べるぞ(?)



●本編はパロディの宝庫。ゲームやアニメに詳しくれば一層楽しめる?

●高低差のあるポリゴンフィールド。戦略性高そう?



# 吉本興業 サタールに本格参入!

去る8月22日、ゲームショウで盛り上がる東京ビッグサイト内で、吉本興業のサタール本格参入発表会が行われた。これまでもサタールで『爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX』などを発売し、ゲーム産業に少なからずも関与していた吉本だが、今後はより積極的に、自社で企画、制作を行っている

●セガの毛塚取締役が、吉本参入を喜びの声に



く方針だ。その第1弾となるのは、左で紹介している『ファンキーファンタジー』。また来年3月には、セガの同名業務用をアレンジ移植しての、『ファンキー・ヘッド・ボクサーズ吉本版(仮称)』の発売も決定している。

サタールユーザーが爆笑の渦に巻き込まれる日は近いぞ。

●場内では早くも『ファンキー・ヘッド・ボクサーズ吉本版(仮称)』が!



●ロンドンブーツ1号2号も応援に。「ゲームに出て、キャラはサタール本体だけ。怖い会社や」



●ゲーム業界でも、きっとブラウン管を騒がせてくれるであろう

# 麻雀大会 II Special

発売日	10月4日	C/D枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	1人用
開発元	光栄	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	128・プレイデータ
ジャンル	麻雀	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%

豊臣秀吉や水戸黄門といった歴史上の偉人をはじめ、シンデレラやシンバットなどの、物語の登場人物まで総勢23名の有名人と対戦できる麻雀ゲーム。雀荘に通い、トーナメント大会に出場して、優勝を目指すのが目的となる。

対局中に現れる各キャラの顔は、すべてポリゴンで描かれている。喜怒哀楽の感情も豊かに、リアルな動きの表情をするぞ。キャラごとの勝敗コメントや、ポン、チー、ロンなどの掛け声は、実際に声で聞くことができるのだ。



●表情がグネグネとよく動く。しかもよくしゃべる。少し怖いかな?



●黄門さまのお姿が。こういうのもドリームマッチっていうのか?

# GIRI GIRI 新着タイトル動向

## すべりこみ情報!

まずは締め切りギリギリに届いた新作ソフト情報から。

データイーストからは「HT&T ドラゴンズヘブン」が来年2月に発売。安田均とグループSN E原作によるRPG。

ジャンルが不明だったやのまんの『キューバパトラー』は、「デジタルバトルアニメーション」と発表。

'95年3月から'96年4月までに発売されたソフトを対象に、ゲーム専門誌17誌の読者投票で優秀作を決定する「第1回日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー」の受賞作が決定した。

総合グランプリは鮮やかな勝ちっぷりで、PS版

「ときめきメモリアル〜forever with you〜」が受賞。準グランプリはほぼ同数の票を集め、PSの『鉄拳2』と、サタールの『パーチャファイター2』が栄冠の座に。フレッシュ賞、ビジュアル賞、サウンド賞の部門別賞は、3部門すべてPSの『バイオハザード』が独占。詳細は次号でお伝えする。



●『キューバパトラー』制作記念パーティーより。主人公の声を演じるのは、人気声優の小森まなみ

# 期待作

気になるソフトの進行状況を

★★★★★★★★

毎号チェック!!

## 最新状況 REPORT

今回も、読者が気になっているゲームの進行状況をチェックしていく。日進月歩で移り変わる開発状況を見て、発売日を心待ちにしよう!

※8月30日現在の情報です。

### 電腦戦機バーチャロン

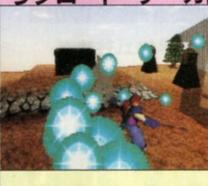


- 発売元・開発元: セガ
- 発売日: '96年内 ●価格(税別): 未定
- 対戦バトルシミュレーション、全年齢、2人同時、専用スティック対応

**開発状況** 50%

遂にサターン版バーチャロン攻撃開始! 先日ゲームショーで遂に披露されたバーチャロン。今号のサターンFANでも徹底紹介してもらってます。現在50%の完成度で、ゲーム性の部分等を制作中。サターン版オリジナル要素はそれ以降になりそうです。(CSプロモーション部/南雲靖士)

### リグロード サーガ2



- 発売元・開発元: セガ・マイクロキャビン
- 発売日: 11月1日 ●価格(税別): 5800円
- ロールプレイング、全年齢、その他未定

**開発状況** 70%

ド派手な演出、ハラハラドキドキの連続 前作よりも数段パワーアップされた"2"。当然ストーリー性も格段にスケールアップ。舞台は3倍に広がり、演出部分ではド派手な演出がふんだんに盛り込まれています。製作快調、ぞう御期待。(CSプロモーション部/南雲靖士)

### バーチャコップ2



- 発売元・開発元: セガ
- 発売日: 未定 ●価格(税別): 未定
- 3Dシューティング、2人同時、バーチャガン対応

**開発状況** 50%

誰でも楽しめるガンシューティング ゲームショーではステージ2までしかお見せできませんでしたが、現在ステージ3の開発が順調に進んでおります。またオリジナル要素についても、プレイヤーの皆様にご覧いただけたものを検討中。期待して下さい。(第二AM開発部/笠原淳)

### サムライスピリッツ斬紅郎無双剣



- 発売元・開発元: SNK
- 発売日: 今秋 ●価格(税別): 未定
- 格闘アクション、2人同時、拡張RAMカートリッジ対応

**開発状況** ?%

拡張RAM第2弾は「サムライ斬紅郎」// 「リアルバウト餓狼伝説」に続き、拡張RAMカートリッジ対応第2弾ソフトが「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」/ 発売は今秋を予定。今後詳細がわかり次第、いち早く皆さんにお知らせしますので、ご期待下さい。(企画宣伝部宣伝課/中村昭夫)

### センチメンタル・グラフィティ



- 発売元・開発元: NECインターチャネル
- 発売日: 未定 ●価格(税別): 未定
- 恋愛シミュレーション、その他未定

**開発状況** 30%

声優一般公募開始! ヒロインはあなたかも この作品ではヒロイン6人の声優を一般公募しているのももう決まっていますね。興味のある人はぜひチャレンジしてみてください。CDショップで「ボイスチェンジャー」(NECアベニューより発売)を買って練習/練習/(アミューズメントグループ/田中裕子)

### 同級生2(仮称)



- 発売元・開発元: NECインターチャネル
- 発売日: 未定 ●価格(税別): 未定
- アドベンチャー、18歳以上推奨、シャトルマウス対応

**開発状況** 30%

夏はもう終わるけど、次は冬の物語が…。 現在製作快調(?)の「同級生2」。美しいグラフィックが出てくるたび、感動しています。そろそろその一部をサターンFANの読者の皆様にご覧いただけるかな!? (ホントにチョットだけだけど…) お楽しみにね/(アミューズメントグループ/田中裕子)

### 下級生



- 発売元・開発元: エルフ
- 発売日: 未定 ●価格(税別): 未定
- アドベンチャー、18歳以上推奨、その他未定

**開発状況** 20%

心のときめきを、あなたに伝えたい…。 皆さんお元気ですか。前号で下級生の移植決定を発表させていただきましたが、開発の方は順調に進んでおります。すでに声優さんの台本は完成しています。一刻も早く多くの方々に下級生の世界を楽しんでほしいですね。(営業部/Tama)

### ドラゴンナイト



- 発売元・開発元: エルフ
- 発売日: 未定 ●価格(税別): 未定
- ロールプレイング、18歳以上推奨、その他未定

**開発状況** 8%

愛と感動と勇気がテーマ 現在、各キャラクタのデザイン及びアイデアを煮詰めている真っ最中。りん・しん先生が次々と削り出すかわいい女の子たちを見るたびに、思わずため息がもれてしまいます。次のイラスト公開までもう少し待ってね。(営業部/Tama)

### スレイヤーズ(仮称)



- 発売元・開発元: 角川書店・オニオンエッグ
- 発売日: 来春 ●価格(税別): 未定
- シミュレーションRPG、全年齢、その他未定

**開発状況** 20%

ああ、ついにスレイヤーズがサターンに! 小説は出づるもの、アニメーションより進化したもの…(中略)…ゲーム売り場に入りびたりして全てのユーザーに、我が情熱とサターンの性能が力めて、等しく喜びを与えんことを…サターン、スレイヤーズ!! 臨臨!! (ソフト事業部/洋介山)

### ルナ シルバースターストーリー



- 発売元・開発元: 角川書店・ゲームアーツ/日本アートメディア
- 発売日: 今秋 ●価格(税別): 8800円
- ロールプレイング、全年齢、その他未定

**開発状況** 72%

彼女の髪は金色で、唇は血のように赤く… 前号の新キャラクターに続き、今号はドロクジョ様とドロクO嬢…じゃなかった、ゼノピアと魔法皇帝を紹介してもらいました。いよいよ発売が近いな〜という事で、次号はス々に船戸先生がよみがえる!! ぞうご期待。(ソフト事業部/魔族と化した妖介斬)

### きんきんバニー・ブルミエール2(仮称)



- 発売元・開発元: キッド
- 発売日: 12月 ●価格(税別): 未定
- アドベンチャー、18歳以上推奨、その他未定

**開発状況** 15%

うれしい…また会えるね 前号で、ついに発表できました「ブルミエール2」。少しでしたが、かわいいキャラクターのCGを見ていただきました。詳細は? 他のキャラは? 期待に答えられるよう頑張っているんで、もうちょっと待ってね。(営業部/矢田清美)

### グランディア



- 発売元・開発元: ゲームアーツ
- 発売日: 未定 ●価格(税別): 未定
- ロールプレイング、CD2枚組、その他未定

**開発状況** ?%

見たらプレイしたくなる、スゴイRPG 見たら空前的超大作RPGがついに登場! キャラデザイン、アニメ、設定、CG、サウンド、シナリオなど、全てのパーツでトップクリエイターを集結。解く、見る、聞く、戦う。ゲームにおける"欲"を全て満たします。(業務部/り)

**だいな♡あいらん**

●発売元・開発元：ゲームアーツ  
●発売日：未定 ●価格(税別)：未定  
●インタラクティブコミック、その他未定

**開発状況** 予告編はゲームじゃないけどオマケ満載！  
「だいな♡あいらん」ポスターの、会社に残ったちよびつとを通信販売します。(A) 日全¥2500、(B) 等身大¥3300+各々送料がついてもいい、という方は郵便でお申し込みください。ご希望タイプのAかBも忘れずに。(業務部/リ)

**65%**

**魔法学園ルナ(仮称)**

●発売元・開発元：ゲームアーツ・スタジオアレックス  
●発売日：未定 ●価格(税別)：未定  
●ロールプレイング、その他未定

**開発状況** SSルナシリーズ第3弾！ 乞うご期待  
サターンで続々と発売になった、RPG「ルナシリーズ」。この「学園」は「学校」ではなく、自分の学びたいことを自分で探す、そんな「島」です。どんどん続けたいくなる楽しいシステム、ストーリーで鋭意制作中です。(業務部/リ)

**30%**

※写真はイメージイラストです。

**ルナ～エターナルブルー～**

●発売元・開発元：ゲームアーツ  
●発売日：未定 ●価格(税別)：未定  
●ロールプレイング、その他未定

**開発状況** あの感動の名作RPGが遂にサターンに登場  
本格的RPGの少なかったサターンですが、「ルナシリーズ」ルナストーリーに続いて制作が決定。ユーザーさんへ朗報！ ついにクライマックスの激走OOシーンが入り、ホットマロボ口吸ってます。あとひと息です。(業務部/リ)

**40%**

**エアーズアドベンチャー**

●発売元・開発元：ゲームスタジオ  
●発売日：今秋 ●価格(税別)：6800円  
●ロールプレイング、全年齢、戦闘時のみ2人同時

**開発状況** エアーズ ファッション通信  
みなさんは洋服を選ぶときどうして？ コーディネイトで結構タイプヘンだよ。RPGの装備も同じ。エアーズは一式まとめて着脱だから、センスのない人でもおしゃれさんに大変身！ この秋はコレでキマリ！ (制作部/奥谷真紀)

**?**

※写真はイメージCGです。

**探偵神宮寺三郎～未完のルポ～**

●発売元・開発元：データイースト  
●発売日：11月1日 ●価格(税別)：5800円  
●アドベンチャー、全年齢

**開発状況** 闇に隠された街「新宿」に奴が帰ってきた  
開発はついに追いつきこみい〜 マスターまであと少しのシンボウです。これでやっと夏休みが……あともう終わってたか!? ついにクライマックスの激走OOシーンが入り、ホットマロボ口吸ってます。あとひと息です。(宣伝課/宮下)

**90%**

**ドラゴンマスターシルク**

●発売元・開発元：データムポリスター・ギミックハウス  
●発売日：12月 ●価格(税別)：6800円  
●ロールプレイング、全年齢

**開発状況** 夢は世界征服？ 掟破りの勇者シルク登場！  
楽しい夏休みが終わり、2学期がスタートしたことと思いますがいかがでしょうか？ あとは11月のE3を楽しみに待って、12月発売の楽しい「ドラゴンマスターシルク」を買って、楽しい正月を過ごしてください。(広報/TOM)

**35%**

**銀河英雄伝説**

●発売元・開発元：徳間書店・マイクロキャビン  
●発売日：今冬 ●価格(税別)：未定  
●シミュレーション、全年齢、その他未定

**開発状況** 2人の英雄が、銀河の歴史を創る！！  
現在、オープニングの動画を制作中！ オープニングはCGムービーとセルアニメの組み合わせです。CGで描かれた戦闘シーンは迫力の一言。次号ではゲームシステムやイベントなどについてご紹介できると思います。(マルチメディア事業部/湊 博道)

**71%**

**重装機兵レイノス2**

●発売元・開発元：日本コンピュータシステム  
●発売日：12月 ●価格(税別)：未定  
●アクション、全年齢

**開発状況** レイノス、These Days  
◎開発者紹介。関友己〜キャラクタグラフィック担当。自称「爪フェチ」。大きな爪のあるキャラをこよなく愛し、日夜爪磨きに余念がない。4人掛けの椅子に5人座るとき、人はこういう「関をつめて…」。(メサイヤ/ハトハト佐藤)

**65%**

**ラングリッサーⅢ**

●発売元・開発元：日本コンピュータシステム  
●発売日：10月 ●価格(税別)：6200円  
●シミュレーション、全年齢

**開発状況** 遙かな未来への伝説、始まる  
公開講義〜現代用語の難しさ〜講師、佐藤私明。「馬から落馬する」「会社に出勤する」と同様、「傭兵をやとう」というのは誤った使い方です。でもこれ以上に射的の説明はないのでメサイヤではダメとはいいません。(メサイヤ/ハトハト佐藤)

**98%**

**銀河お嬢様伝説ユナREMIX(仮称)**

●発売元・開発元：ハドソン  
●発売日：'96年末 ●価格(税別)：未定  
●アドベンチャー、全年齢、その他未定

**開発状況** 超銀河系アイドル、セガサターンに降臨！  
時代は1992年。伝説のADVとなったソフトが発売された。その名は銀河お嬢様伝説ユナ。1996年、伝説が再び訪れようとしている。さらにサターンオリジナルのおまけも用意してる。後は君が買うだけだ。(開発/藤原)

**60%**

**天外魔境 第四の黙示録**

●発売元・開発元：ハドソン  
●発売日：'96年内 ●価格(税別)：未定  
●ロールプレイング、全年齢、CD2枚組

**開発状況** その日、アメリカが死ぬ  
今回、各町村にマーチャングツ一行商人がいるのだ！ ゲームの中でもゲームの外でも井村屋と秋山食品の肉まんやスナックを売っているのだ！ 秋口に天外まんや天外魔境コーンスナックなども本物の本物をするぞよ！！ (和 左陣/長山 豊)

**?**

**ゼロヨンチャンプDoozy-J Type-R**

●発売元・開発元：メディアリンク  
●発売日：'96年内 ●価格(税別)：未定  
●レース、18歳以上推奨、対戦モードのみ2人同時

**開発状況** ギャルに車に大冒険！ 気分はビシバシ！！  
お約束通り画面大公開！ 目いっぱいギャルゲーしているADV画面を堪能してもらえたかな(最近の目標は打倒サウオ対戦)。現在、レース基本部が完成。登場全車種確定で超加速体制は整ったぞ！！ (CS事業部/菅原高志)

**40%**

**タクティクスオウガ**

●発売元・開発元：リバーヒルソフト  
●発売日：11月 ●価格(税別)：5800円  
●シミュレーションRPG、全年齢

**開発状況** 秋葉原のオウガのイベントに来てね  
「タクティクス〜」は11月発売予定に向けて制作進行中です。さて9月20日と21日には秋葉原のJF駅コンコースと主要店頭でオウガのイベントを行います。コスプレギャルも来ますので、お近くの方は足を運んでください。(商品戦略室/原)

**50%**

※写真はSFC版のものです。

**エネミー・ゼロ**

●発売元・開発元：ワーブ  
●発売日：12月 ●価格(税別)：6800円  
●アドベンチャー、全年齢、CD4枚組、マルチコントローラー対応

**開発状況** PSもビックリ！ トゥルーモーション  
SOEの佐O氏もビックリのトゥルーモーション！！ 見ている人々にサターンであることを忘れさせます。サターンでしかできない「エネミー・ゼロ」。決して他のハードで発売する予定はありません。みなさんご安心を。(企画・営業部/スギスギ)

**41%**

# 新作発売

# カレンダー

## セガサターン&ゲームギア(キッズギア)

カレンダーの見方

発売日 ソフトもしくは機器名 ★メーカー名  
(正式社名以外にブランド名などがある場合カッコ  
くくりで併記) / メディア及び容量 (ROMのみ)  
+追加機能もしくは付属品/ 予定価格 (税別)  
注: ソフトもしくは機器名の前に「(初)」と付いて文字が青く  
書かれているものは、今号で新作発売カレンダーに初登場したも  
の。また、「(タ変)」「(メ変)」と付いて文字が赤く書かれ  
ているものは、それぞれソフトのタイトル名もしくは発売元メ  
ーカーが変更されたソフトです。  
「(モデム)」「(RAM)」は、それぞれセガサターンモデムによる  
通信対戦、もしくは拡張RAMカートリッジに対応するソフトで  
す。ほかに「(周辺機器)」「(限定版)」「(X指定)」と表記したもの  
があり、それぞれ商品の性質を現しています。

### セガサターン

#### 3月

- 6日 ハートビート スクランブル ★イマジニア/6800円  
天地を喰らうII~赤壁の戦い~ ★カプコン/5800円  
鋼鉄霊域(スティールダム) ★セガ/5800円  
鋼鉄霊域(スティールダム) ★セガ/CD-ROM+対戦ケーブル/6800円
- 13日 ウルトラン闘艦 ★講談社/6800円  
ボリスノーツ ★コナミ/CD-ROM3枚組/6800円  
エンジェルパラダイス Vol.2 吉野公佳 いっしょにいた in Hawaii ★サミー工業/5800円
- 14日 ストリートファイターZERO2 ★カプコン/5800円

#### 20日 SATURNFAN No.20発売

- スターファイター3000 ★イマジニア/6800円  
(RAM)リアルバウト狼伝説 ★SNK/CD-ROM+拡張RAMカートリッジ/8800円  
SEGA AGES/アウトラン ★セガ/3800円  
Destruction derby ★ソフトバンク/5800円  
機動戦士ガンダム外伝I 戦標のブルー ★バンダイ/4800円
- 27日 グッドアイルランドカフェ・飯島愛 ★インナーブレイン/5000円  
南の島にブタがいた ルーカスの大冒険  
★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/5800円  
三國志V ★光栄/9800円  
ときめきメモリアル対戦ばずるだま ★コナミ/5800円  
ブラドルDISC Vol.3 大島朱美 ★Sada Soft/3000円  
サクラ大戦 ★セガ/CD-ROM2枚組/6800円  
(限定版)サクラ大戦 ★セガ/CD-ROM2枚組+シャトルマウス/8800円  
サンダーフォース ゴールドバックI ★セガ/4800円  
SEGA AGES/アフターバーナーII ★セガ/3800円  
マジカルドロップ2 ★セガ/5800円  
(X指定)ホーンテッド・カジノ ★ソシエッタ代官山/CD-ROM3枚組/7900円  
闘神伝URA ★タカラ/5800円  
actua SOCCER ★ナグザット/5800円  
平和/パチンコ総進撃 ★ナグザット/7800円  
(X指定)麻雀四姉妹 若草物語 ★ナグザット/8800円  
奥寺康彦の世界をめざせ/サッカーキッズ(入門編) ★富士通バレックス/4800円  
めざせアイドル☆スター/ 夏色メモリーズ(麻雀編) ★北部通信工業(シャロック)/6800円  
ギャルズパニックGS ★毎日コミュニケーションズ/6300円
- 下旬 女子高生の放課後...ぶくろバ ★アテナ/4980円

#### 10月

- 4日 カオス コントロール リミックス ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/4800円  
アンジェリークSpecial プレミアムBox ★光栄/8800円  
ウイニングポスト2 プログラム'96 ★光栄/6800円  
麻雀大会II Special ★光栄/6800円  
Turf Wind'96~武豊 競走馬育成ゲーム~ ★ジャレコ/6800円  
GAME-WARE Vol.3 ★セガ/1980円  
伝説のオウガバトル ★リバーヒルソフト/5800円
- 10日 パップ・ブリーダー ★サイ・メイト/5800円
- 11日 ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONGLAND ★ゲーム アーツ/6800円
- 18日 Jewels of the Oracle オラクルの宝石 ★サン電子(サンソフト)/5980円  
TRYRUSH DEPPY(トライラッシュ・デッピー) ★日本クリエイト/5800円
- 25日 シェルショック ★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)/5800円  
(タ変)ワールドシリーズベースボールII ★セガ/6800円  
マスター オブ モンスターズ ~ネオ ジェネレーションズ~ ★東芝EMI/6800円  
ズープ ★メディアクエスト/4800円
- 未定 プレインテッド13 ★ココナッツジャパンエンターテインメント/価格未定  
サンダーフォース ゴールドバック2 ★セガ/4800円  
アースワーム・ジム2 ★タカラ/5800円  
怪盗セント・テール ★トミー/6800円  
actua GOLF ★ナグザット/5800円  
東京立身出世伝(仮称) ★ナグザット/価格未定  
ラングリッサーIII ★日本コンピュータシステム(メサイヤ)/6200円  
BATSUGUN ★バンプレスト/5800円  
本格4人打ち 芸能人対局麻雀 THEわれぬO.E.ボン ★ビデオシステム/7800円  
エターナルメロディ ★メディアワークス/5800円

#### 11月

- 1日 セクシーパロディウス ★コナミ/4800円  
リグロード サーガ2 ★セガ/5800円

- LULU ★セガ/4800円  
探偵 神宮寺三郎 未完のルポ ★アータイスト/5800円
- 15日 フィスト ★イマジニア/6800円  
(初)ブラッドファクトリー ★インタープレイ/5800円  
(初)ファンキーファンタジー ★吉本興業/5800円
- 22日 AQUAZONE追加ディスクVol.1(仮称) ★キューゼロゼロサン(9003 inc.)/2000円  
AQUAZONE追加ディスクVol.2(仮称) ★キューゼロゼロサン(9003 inc.)/2000円  
AQUAZONE追加ディスクVol.3(仮称) ★キューゼロゼロサン(9003 inc.)/2000円  
AQUAZONE追加ディスクVol.4(仮称) ★キューゼロゼロサン(9003 inc.)/2000円  
AQUAZONE追加ディスクVol.5(仮称) ★キューゼロゼロサン(9003 inc.)/2000円
- 29日 西暦1999 ~ファラオの復活 ★BMGビクター/5800円  
上旬 ステークスウィナー G I 完全制覇への道 ★SNK/5800円  
デジタルピンボール ネクロ/ミコン ★カゼ/価格未定
- 下旬 ブラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ ★Sada Soft/4800円  
対局将棋 権II ★毎日コミュニケーションズ/6800円
- 未定 WORMS ★アイマックス/価格未定  
(初)きゅーべつ ★アクティビジョン・ジャパン/価格未定  
IRON MAN/XO ★アクレイトジャパン/5800円  
NFLクォーターバッククラブ'97 ★アクレイトジャパン/5800円  
戦国ブレード ★アトラス/6800円  
ブリクラ大作戦 ★アトラス/6800円  
Mighty Hits ★アルトン/価格未定  
ぱにゅちゃん ★イマジニア/6800円  
メルティランサー ~銀河少女警察2086~ ★イマジニア/7800円  
大運動会 ★インクリメントP/5800円  
ウルフファンク 空牙2001・SS ★エクシング/5800円  
聖闘三國演義 ★エクシング/5800円  
マジックカーベット ★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)/5800円  
美少女戦士セーラームーンSuperS ~Various Emotion~ ★エンジェル/価格未定  
出世麻雀 大接待 ★キングレコード/5800円  
SEGA AGES/窟下にイチダントアール ★セガ/4800円  
(モデム)テイトナUSA~Circuit Edition~ ★セガ/5800円  
ピクトリーゴール WORLD WIDE edition ★セガ/5800円  
(初)MAKING OF N GHTRUTH 2 VOICE SELECTION  
★ソネット・コンピュータエンターテインメント/価格未定  
心霊呪殺師 太郎丸 ★タイムワーカー インタラクティブ/価格未定  
DX日本特急旅行ゲーム ★タカラ/5800円  
(初)タイハード・トリロジー ★20世紀フォックスホームエンターテインメントジャパン/5800円  
風水先生 ★博報堂/5800円  
月下の棋士 ~王竜戦~ ★バンプレスト/価格未定  
アボなしギャルズ お・り・ん・ぼ・す☆ ★ヒューマン/5800円  
タクティクス オウガ ★リバーヒルソフト/5800円

#### 12月

- 中旬 3D ウルトラピンボール ★シエラ・バイオニア/5800円
- 未定 (初)ナイスショット ★アクレイトジャパン/5800円  
太平洋の嵐2 ★イマジニア/価格未定  
(タ変)Jリーグエキサイトステージ(仮称) ★エポック社/価格未定  
スーパーバズルファイターII X ★カプコン/価格未定  
(タ変)ロックマンB メタル ヒーローズ ★カプコン/価格未定  
きゃんきゃん/パニー・フルミール2(仮称) ★キッド/価格未定  
(初)マリオ武者野の超将棋 ★キングレコード/7800円  
永世名人2 ★コナミ/5300円  
実況おしゃべりパロディウス~forever with me~ ★コナミ/4800円  
(初)クレイジーワン ★ソフトバンク/価格未定  
DOOM(ドゥーム) ★ソフトバンク/5800円  
DIARY(仮称) ★ダズ/価格未定  
ドラゴンマスターシルク ★データム・ポリスター/6800円  
重裝機兵レイノス2 ★日本コンピュータシステム(メサイヤ)/価格未定  
超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか(仮称) ★バンダイビジュアル/6800円  
3Dベースボール(仮称) ★BMGビクター/5800円  
テトリスS ★BPS/5800円  
MARICA ~真実の世界~ ★ビクター エンターテインメント/5800円  
エネミー・ゼロ ★ワーフ/CD-ROM4枚組/6800円

#### '97年1月以降

- 1月未定 ドラゴンハート ★アクレイトジャパン/5800円  
(初)SANKYO FEVER 実機シミュレーション(仮称)  
★ディー・イー・エヌ研究所/価格未定

# NEW PRODUCTION SALE CALENDAR

アドヴァンストV.G. ★TGL/価格未定  
 ミニ四駆(仮称) ★メディアクエスト/5800円  
 2月下旬 麻雀青天井 ★毎日コミュニケーションズ/5800円  
 2月未定 (初)アイアンブラッド ★アクレイムジャパン/5800円  
 JAMエクストリーム ★アクレイムジャパン/5800円  
 Space JAM ★アクレイムジャパン/5800円  
 WWF In Your House ★アクレイムジャパン/5800円  
 (初)HT&T ドラゴンズヘヴン(仮称) ★データイースト/価格未定  
 ハークス アドベンチャー ★BPS/5800円  
 3月未定 (初)フィッシング甲子園2 ★キングレコード/6800円  
 (初)スチームハーツ ★TGL/価格未定  
 (初)ファンキー・ヘッド・ボクサーズ ★吉本興業/価格未定  
 7月未定 (初)Guilty Gear ★アークシステムワークス/5800円

## 発売日未定

今 秋 (RAM)サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 ★SNK/価格未定  
 ルナ シルバースターストーリー ★角川書店/ゲーム アーツ/6800円  
 スーパーバンコレクション ★カプコン/5800円  
 だいな♡あいらん 予告編 ★ゲーム アーツ/価格未定  
 エアーズアドベンチャー ★ゲームスタジオ/6800円  
 太閤立志伝II ★光栄/7800円  
 忍者じゃじゃ丸くん 鬼神忍法帖 ★ジャレコ/価格未定  
 ファンタステック ★ジャレコ/価格未定  
 (モテム)セガラリー・チャンピオンシップ・プラス(仮称) ★セガ/価格未定  
 (周辺機器)拡張RAMカートリッジ ★セガ/5800円  
 FARADOON(ファラドゥーン) ★バイオニアルDC/価格未定  
 紫炎龍(仮称) ★童/価格未定  
 今 冬 (初)ハート オブ ターケス ★セガ/6800円  
 銀河英雄伝説 ★徳間書店/価格未定  
 パトルバ ★日本ビクター/6800円  
 機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者 ★バンダイ/価格未定  
 パーチャパチスロII(仮称) ★マップジャパン/価格未定  
 年 末 卒業クロスワールド ★小学館プロダクション/5800円  
 銀河お嬢様伝説ユナREMI(仮称) ★ハドソン/価格未定  
 ウルトラン 光の巨人伝説 ★バンダイ/CD-ROM+ROM(容量未定)/価格未定  
 (初)ディスタワールド ★メディアエンターテイメント/専報堂/5800円  
 STREET RACER DELUX ★ユービーアイソフト/価格未定  
 '96 年 パチンコ倶楽部 ★アイ・エス・シー/価格未定  
 爆れつハンター2(仮称) ★アイマックス/価格未定  
 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 ★SNK/価格未定  
 エンジェル グラフィティ(仮称) ★ココナッツジャパンエンターテイメント/価格未定  
 MOTO-X(仮称) ★ココナッツジャパンエンターテイメント/価格未定  
 RENZA-恋鎖- ★シグナルライト/5800円  
 RENZA-恋鎖-限定版 ★シグナルライト/8800円  
 電脳戦機パーチャロン ★セガ/価格未定  
 NIGHTFRUTH -Explanation of the paranormal- "MARIA"  
 ★ソネット・コンピュータエンターテイメント/価格未定  
 ハイパーデュエル ★テクノソフト/価格未定  
 プラストウィンド ★テクノソフト/価格未定  
 天外魔境 第四の黙示録 ★ハドソン/CD-ROM2枚組/価格未定  
 ゼロヨンチャンプDoozy-J Type-R ★メディアリング/価格未定  
 '96 年度 SKULL FANG-空牙外伝- ★データイースト/価格未定  
 '97 年 春 スーパーモトクロス チャンピオンシップ ★アクレイムジャパン/5800円  
 THE CROW: CITY OF ANGELS(仮称) ★アクレイムジャパン/5800円  
 MAGIC: THE GATHERING(仮称) ★アクレイムジャパン/5800円  
 テザエモン(仮称) ★アテナ/価格未定  
 ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編 ★ウイネット(NETYOU)/価格未定  
 スレイヤーズ(仮称) ★角川書店/6800円  
 クロウティア2 ~感聖強襲オヴァン・レイ~ ★グラムス/6800円  
 フォトジェニック ★サン電子(サンソフト)/価格未定  
 ゲーム天国 ★ジャレコ/価格未定  
 機動戦士ガンダム外伝III 轟かれし者 ★バンダイ/価格未定  
 ゲゲゲの鬼太郎(仮称) ★バンダイ/価格未定  
 グランド・セフト・オート(仮称) ★BMGビクター/価格未定  
 スパイダー(仮称) ★BMGビクター/価格未定  
 タンク(仮称) ★BMGビクター/価格未定  
 クロック(仮称) ★メディアクエスト/5800円  
 ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-(仮称) ★メディアクエスト/5800円  
 キューパトラー ★やまのまん(ヤノマンガムズ)/価格未定  
 '97 年 ガーディアンフォース ★サクセス/価格未定  
 コットン2 ★サクセス/価格未定  
 パロック(仮称) ★スティング/価格未定  
 未 定 囲碁 ★アスキー/6800円  
 ダービースタリオン(仮称) ★アスキー/価格未定  
 (初)エルフィンドリームス ★アスク講談社/価格未定  
 (初)ボイスファンタジア ★アスク講談社/価格未定  
 TFX ★イマジニア/価格未定  
 イレブンス アワー ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/価格未定  
 NHL パワープレイ'96 ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/価格未定  
 グリッド ランナー ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/価格未定  
 (初)コマンド&コンカー ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/価格未定  
 スポット(仮称) ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/価格未定

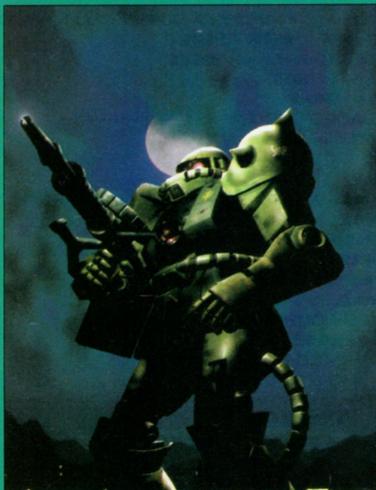
ハイパー 3D ビンボール ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント/価格未定  
 (RAM)ザ・キング・オブ・ファイターズ96 ★SNK/価格未定  
 センチメンタル・グラフィティ ★NECインターチャネル/価格未定  
 卒業S(仮称) ★NECインターチャネル/6800円  
 同級生2 ★NECインターチャネル/価格未定  
 MONSTER MAKER HOLY DAGGER モンスターメーカー・ホーリーダガー  
 ★NECインターチャネル/価格未定  
 下級生 ★エルフ/価格未定  
 ドラゴンナイト ★エルフ/価格未定  
 オーバードライビングGTR(仮称) ★エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)/5800円  
 大戦略(仮称) ★OZクラブ/価格未定  
 神罰 人生の意味 ★ガイナックス/価格未定  
 サイバーボッツ ★カプコン/価格未定  
 マーヴル・スーパーヒーローズ ★カプコン/価格未定  
 ロックマンX4 ★カプコン/価格未定  
 グランディア ★ゲーム アーツ/CD-ROM2枚組/価格未定  
 だいな♡あいらん ★ゲーム アーツ/価格未定  
 魔法学園LUNAR/ ★ゲーム アーツ/CD-ROM2枚組/価格未定  
 ルナーエターナルブルー~(仮称) ★ゲーム アーツ/価格未定  
 三國志 リターンズ ★光栄/6800円  
 パーチャパチTHE フィッシュ' ★光栄/価格未定  
 炎の15種目 アトラントオリンピック ★ココナッツジャパンエンターテイメント/5800円  
 (初)ときめきミュージックCD1(仮称) ★コナミ 価格未定  
 プラドLDISC 特別編 レースクイーン ★SADA SOFT/価格未定  
 実戦パチスロ必勝法/4 ★サミー工業/価格未定  
 上海 Great Moments ★サン電子(サンソフト)/6500円  
 わくわくA ★サン電子(サンソフト)/価格未定  
 神髓・墓山伝(仮称) ★ジェイ・ウイング/6800円  
 ぶるん/シェイUPガールズ(仮称) ★ジェイ・ウイング/価格未定  
 HOUSING ★スーパーソフトウェア/価格未定  
 HOUSING CATALOG ★スーパーソフトウェア/価格未定  
 X JAPAN2 ★セガ/価格未定  
 人造人18号ガイダー ラストジャジメント(仮称) ★セガ/価格未定  
 ソニック・ザ・ファイターズ(仮称) ★セガ/価格未定  
 パーチャコップ2 ★セガ/価格未定  
 ファンタジーアース(仮称) ★セガ/価格未定  
 (初)シャイニング ザ ホーリーアーク ★ソニック/価格未定  
 ARENA(仮称) ★ソフトバンク/価格未定  
 ULTIMATE MOTAL KOMBAT(仮称) ★ソフトバンク/価格未定  
 シミュレーションズ- ★ソフトバンク/価格未定  
 東京SHADOW ★タイトー/価格未定  
 MVPベースボール(仮称) ★データイースト/価格未定  
 ゴーゴール(仮称) ★テクモ/価格未定  
 TECMO SUPER BOWL(仮称) ★テクモ/価格未定  
 シルエットミラージュ ★トレジャー 価格未定  
 My dream-オンエアが待たなくて- ★日本クリエイイト/価格未定  
 SUPER301 SQ(仮称) ★日本物産/価格未定  
 テラクレスタ3D(仮称) ★日本物産/5800円  
 V.F.麻雀(仮称) ★日本物産/価格未定  
 USドラッグチャンプ(仮称) ★日本物産/価格未定  
 カオスシード ★ネーランドカンパニー/価格未定  
 大江戸川ネッサンス ★バック・イン・ビデオ/価格未定  
 はいばあせキュリティーズS(仮称) ★バック・イン・ビデオ/価格未定  
 銀河お嬢様伝説ユナSS(仮称) ★ハドソン/価格未定  
 ユナ ハイブリッド画集(仮称) ★ハドソン/価格未定  
 GRANDREAD ★バンプレスト/価格未定  
 続ぐっすんおふよ ★バンプレスト/5800円  
 ロボット混戦RPG(仮称) ★バンプレスト/価格未定  
 スワッグマン ★ビクター エンターテインメント/価格未定  
 トゥーム・レイダース ★ビクター エンターテインメント/価格未定  
 ダンジョン・マスター(仮称) ★ビクター エンターテインメント/価格未定  
 「CRITICOM ザ・クリティカルコンバット」 ★ビック東海/5800円  
 ファイヤープロレスリングS 6 MEN SCRAMBLE ★ヒューマン/価格未定  
 エレベーターアクションリターンズ ★ビグ/価格未定  
 パチンコファイター(仮称) ★プレ・ステージ/価格未定  
 RAYMAN2 ★ユービーアイソフト/価格未定  
 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/価格未定  
 スタートリング・オデッセイII魔竜戦争 ★レイ・フォース/価格未定  
 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/価格未定  
 REAL SOUND(仮称) ★ワーブ/価格未定

### ゲームギア(キッズギア)

10月未定 バンツァードラグーンMINI ★セガ/4Mbit/価格未定  
 11月未定 ベット倶楽部 ★セガ/4Mbit+バッテリーバックアップ/価格未定  
 GGポートレートシリーズ アキラ ★セガ/4Mbit/価格未定  
 GGポートレートシリーズ サラ ★セガ/4Mbit/価格未定  
 12月未定 Gソニック ★セガ/8Mbit/価格未定  
 発売日未定 ミッキーとミニのハッピーダイアリー ★セガ/4Mbit+バッテリーバックアップ/価格未定

# 9月20日(金) 発売予定

次号はまたまた本誌恒例の独占スクープ特集!! 前人気ベスト30新作情報が続々かも!? 他にも徹底紹介『サクラ大戦』&『バーチャロン』、業務用『バーチャファイター3』。詳細攻略『ストリートファイターZERO2』等もりだくさんの内容だ!!



### 編集後記

8月22日~24日に、東京・有明ビッグサイトで開催された「TGS(東京ゲームショウ'96)」を連日取材したが、大変盛況だった。公式発表によると会期中入場者数は109,649人!! 特に最終日は4万5千人を越え、身動きもできない状態だった。主催したCESA(コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会)は8月20日に社団法人として認定されたばかり。当社はCESAにゲーム雑誌出版社賛助会員として一番最初に加入し、TGSにも出展したが、一般的にいつ

CESA非入会ソフトメーカーやゲーム雑誌出版社とCESAは、そのややもせば排他的な運営・方針に、必ずしも両者の利害が一致するとは限らず、冷やかな反応になることがあったことも事実だ。

ではあるが、本誌ではTGSは読者に有意義なイベントになるのでは?と考え、告知してきた。

実際に行ってみたら、ほくちちゲームプレイヤーにとって、大変楽しいショーであった。感謝するとともに、次回もエンドユーザー向けの素晴らしい催しであることに期待したい。

(編集長/相沢浩仁)

### ご質問・お問い合わせ

●ワルテクに関するご質問は ●それ以外の記事に関するご質問は ●広告掲載に関するお問い合わせは  
☎022-213-7555 ☎03-3573-8644 ☎03-3573-8612

### 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。開発元が明らかにされてい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複製プレイ: 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: バックアップメモリーへの対応の有無。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: ゲームやパズルなどの機能の有無を表記。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	①9月6日
発売元	②セガ
開発元	③エス・エヌ・ケイ
価格(税別)	④6800円
ジャンル	⑤アクション
対象年齢	⑥18歳以上推奨
CD枚数	⑦2枚
複製プレイ	⑧6人交代
対応周辺機器等	⑨マルチターミナルG、シャトルマウス
バックアップメモリー	⑩100、プレイデータ
コンテンツ等	⑪パスワード
現在の開発状況	⑫90% (8月30日現在)

(編集・発行)徳間書店インターメディア株式会社 (発売)株式会社徳間書店 ●発行人/山森尚 ●編集長/北坂紀子 ●編集委員/相沢浩仁 ●編集委員/村田勝生、山田政彦 (編集) ●スタッフ/東京)五十嵐達雄、加藤政博、佐藤大作、佐藤裕、寺崎宏之、福田知恵子、山口康弘 (仙台)大石美智子、中鉢ゆき子 ●アシスタント (東京)井口幸也、伊藤博充、中山雅彦、内海幸生、生形壽壽、片井美樹雄、加納結介、菅野まりえ、志村武司、田中和也、田中雅邦、谷口一茂、谷口智文、田村雅、西村俊行、久松木介、藤岡英之、古屋隆一、安田達也 (仙台)井出友希、北村辰巳 (営業) ●部長/遠藤剛 ●サブマネージャー/金山泰久、伴勝 ●スタッフ/大内隆、加藤千香子、工藤俊俊、小出貴美子、駒形友美、玉川典由、筒井亨平、富井好史、吉野なおみ ●アシスタント/江海綾乃、関山知也 (NCC) ●マネージャー/和田秀美 ●スタッフ/牛渡千典、大平典子、金子昭子、工藤一樹、佐藤まさこみ、佐藤伸治、高山正美 (仙台)鈴木孝子 (デザイン) ●AD/渡部孝雄 (協力) ●夜間/坂原紀彦 ●写真/島崎英俊、浜野秀夫、守屋真輝、山口比佐夫 ●編集/青木基至、木村耕好、小里浩一、坂井肇、柴田裕、鈴木誠一、種子島健吉、福永寿、藤沢洋 ●デザイン協力/有限会社デザイン・アドバンス、今村奈緒美、オギワラヒロミ、萩原栄一、松尾泰男、森山尚子、山田祐子 ●フィニッシュデザイン/株式会社創文新社・株式会社キョウダイ・株式会社つかさこコンピュータ・有限会社瀬目写真加工 ●印刷/凸版印刷株式会社 ●徳間書店インターメディア株式会社 1996 ※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。「E」「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業者および制作会社に帰属するものとし、版権の「C」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「」で区別し、同一ページに複数の著作権が存在する場合は「」で区別しています。

### SATURN GAME INDEX

#### (セガサターン)

アーサーとアスタロトの謎魔界村.....90	AQUAZONE for SEGA Saturn .....203
アルバートオデッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~ .....120	ウルトラマン図鑑 .....194,197
エネミー・ゼロ.....70	エンジェルパラダイス Vol.2 吉野公佳 いっしょにいた・い in Hawaii .....193,197
奥寺康彦の世界をめざせ/サッカーキッズ (入門編) .....210	機動戦士ガンダム外伝 I 戦慄のブルー .....170,198
GALJAN(ギャルジャン).....202	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONGLAND.....174
グッドアイルランドカフェ・飯島愛 .....210	グレイテストナイト'96 .....203
クロックワークス .....202	GAME-WARE Vol.3 .....208
サクラ大戦 .....20	三國志V .....172
サンダーフォース ゴールドバック1 .....176	Jリーグエキサイトステージ(仮称) .....209
シャニング サ ホーリアーク .....14	新型くるりんPA/ .....202
神秘の世界エルハザード .....161	スーパーバズルファイターIIX .....207
スターファイター3000 .....190,197	鋼鉄霊城(スティールダム) .....160,196
ストリートファイターZERO2 .....95,198	西暦1999 ~ファラオの復活 .....210
SEGA AGES/アウトルラン .....75,198	SEGA AGES/アフターバーナーII .....74
ゼロヨンチャンプDoozy-J Type-R .....166	ターゲセイバー .....110
デスクワールド .....207	デイトナUSA ~Circuit Edition~ .....36
Destruction derby .....191,198	DX日本特急旅行ゲーム .....206
天外魔境 第四の黙示録 .....118	天地を喰らうII~赤星の戦い~ .....158
電脳戦機バーチャロン .....8	同級生if .....145,203
闘神伝URA .....163	ときめきメモリアル対戦はずだま .....173
ときめきメモリアル ~forever with you~ .....59,152,202,203	ドラゴマスターシルク .....122
バーチャコップ2 .....34	バーチャファイターキッズ .....20
ハートビート ス克蘭ブル .....92	BATSUGUN .....29
ファイティングバイバース .....26	ファンキー・ファンタジー .....211
ポリスノーツ .....188,196	麻雀大会 II Special .....211
Mighty Hits .....208	めざせアドリブスター!! 夏色メモリス(麻雀編) .....192
ラングリッサーIII .....106	リアルバウト餓狼伝説 .....184,197
リグロード サーガ2 .....24	ルナ シルバスターストーリー .....116
ワールドシリーズベースボールII .....209	

#### (業務用)

クイズ なないろドリームス 紅色町の奇跡 .....201	ストリートファイターZERO2 ALPHA .....200
バーチャファイター3 .....61	
(機動戦士ガンダム外伝 I 戦慄のブルー) .....表③	ビクターエンタテインメント (トーナメント・リーグ) .....56
メディアクエスト (スープ) .....6	ワープ (エネミー・ゼロ) .....4

### AD (広告) INDEX

アクレムジャパン (エイリアン トロロジ) .....44	アトラス (真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX) .....52
インクメントP (大運動会) .....51	SNK (リアルバウト餓狼伝説) .....50
クライマックス (タークセイバー) .....46	講談社 (ウルトラマン図鑑) .....94
コナミ (ポリスノーツ) .....38,40 (ときめきメモリアル対戦はずだま) .....41,42 (セクシーパロディウス) .....41	ザウルス (ステークスウィナー) .....48
サミー工業 (エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいた・い in Hawaii) .....217	サン電子 (アルバートオデッセイ外伝~LEGEND OF ELDEAN~) .....76
小学館プロダクション (卒業~クロスワールド) .....55	セガ・エンタープライゼス (ファイティングバイバース) .....表② (周辺機器) セガサターンネットワークス .....43 (サクラ大戦) .....表④
ソニック代官山 (ホーネット カジノ) .....126	タカラ (闘神伝URA) .....58
東京インターネット (インターネット) '従量制ダイヤルアップ、'みてねっと、カード) .....57	東京ゲームデザイナー学院 (学校)各種養成講座のご案内) .....142
東芝EMI (マスター オフ モンスターズ ~ネオ ジェネレーションズ~) .....54	日本コンピュータシステム(メサイヤ) (ラングリッサーIII) .....53
バンダイ (機動戦士ガンダム外伝 I 戦慄のブルー) .....表③	ビクターエンタテインメント (トーナメント・リーグ) .....56
メディアクエスト (スープ) .....6	ワープ (エネミー・ゼロ) .....4



# あなたが創るラブ・ストーリー

— プレイ内容によってシナリオが分岐する —

Angel Paradise Vol.2

## いっしょにいたい

♥ 吉野公佳 ♥ in HAWAII

### 9月13日発売予定

新システム導入でさらにおもしろく

- 手数が決められ一層強い新動画はめ絵パズル
- クリアした時の成績でムービーシーンが分岐
- ムービーシーン中も会話する事でストーリーが変化
- 鮮明な映像でおくる [TRUE MOTION] 採用

ファン必見!

♥ プライベートに迫る  
ムービークイズモード

♥ 極秘情報が入った  
データルーム

ゲームだけのオリジナル!  
吉野公佳が歌う  
主題歌付

© SAMMY 1996

## PRESENT CAMPAIGN

★初回特典★ 抽選で500名様に!

### 公佳の声でおこしてくれる!

オリジナル目覚まし時計プレゼント



※写真はサンプルにつき、実際のものとなる場合があります

● 応募方法 ●

製品内の応募券をお送りください。  
(当選者は発送をもってかえさせていただきます)  
9月末日 〆切 (当日消印有効)



サミー工業株式会社  
本社 〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2  
TEL:03-5950-3760

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 SEGA 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、ソフトウェアを指すものとしてその表示を承認したものです。

彼はジムを駆り、  
果てしない戦場へと向かっていった。



セガサターンが可能にした迫力の3Dアクション、  
ゲームとは思えぬドラマティックなシナリオ展開、  
それらが君を、一年戦争という戦場へ誘う!

# MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY I 戦慄のブルー

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T. FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

「セガサターン専用ソフト」機動戦士ガンダム外伝① 戦慄のブルー  
9月20日発売予定 **4,800円** (税別予定)

オリジナルメカデザイン: 大河原邦男 / シナリオ監修: サンライズ

「機動戦士ガンダム外伝」  
全3巻シリーズ続々発売!

Vol.1 「戦慄のブルー」…… 9月発売  
Vol.2 「蒼を受け継ぐ者」…… 96年冬  
Vol.3 「裁かれし者」…… 97年春

全巻(1~3巻)購入者に、ダブルプレゼントキャンペーン実施!!

初回生産分のみ、連邦軍章バッジ付き  
特製パッケージだ!!



© 前進エージェンシー・サンライズ © BANDAI 1996

SEGA SATURN おまけ は株式会社セガ エンタープライゼスの商標であり、エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN 専用の商品ソフトウェアを基にしたその表示を承認したものです

●価格: メーカー希望小売価格は、表示価格は、税別になっております。●表示価格: 税別になっております。●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

バンダイゲームセンター 03-3847-5090 [受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~18時]

電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

●東京23区以外の方は、市外番号(03)をお忘れなく、受付時間外の電話はおさげください。

バンダイの商品は  
どこも 簡単 で  
買えます。バンダイ  
バンダイの最新情報をキャッチ  
バンダイホームページアドレス  
<http://www.bandai.co.jp/>

BAN  
DAI  
株式会社バンダイ  
マルチメディア事業部  
東京都台東区駒形2-5-4 千川11-81

SEGA™



SATURNFAN

1996年 No.19  
9月20日号

第3種郵便物認可  
平成8年9月20日発行  
発行人/山森尚

第8巻第17号(通巻99号)  
編集人/北根紀子

発行 徳間書店インターメディア  
発売 株式会社徳間書店

〒105 東京都港区東新橋1-1-16 同い合わせ/電話/03(3572)8654  
編集/03(3572)8655 広告/03(3572)8612 販売/03(3572)8613  
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 03(3573)0111(代)

定価540円  
(本体524円)

# 華の帝都に サクラ舞う!



## ●制作スタッフ

総合プロデューサー

広井 王子

キャラクターデザイン

藤島 康介

作曲・音楽監督

田中 公平

構成・脚本

あかほりさとる

※主演 真宮寺さくら役の横山智佐をはじめ豪華な有名声優陣。

## 特別限定版

- “サクラ大戦”ソフト
- オリジナルマウス
- オリジナルマウスパッド
- オリジナルステッカー

8,800円

これぞドラマチックアドベンチャー/シミュレーションの醍醐味。  
新システム“LIPS”でインタラクティブにストーリーが展開する!



架空の時代「太正時代」を舞台に帝都を守るために組織された秘密部隊「帝国華撃団」。彼女たちは、表向き大帝国劇場のスター「帝国歌劇団」として活躍している。しかし、ひとたび事件が起こり出撃ベルが鳴ると戦闘服に身を包み、命を懸けて「魔」から帝都を守る戦士となるのだ。

- ・「デジタル彩色」による美しいアニメーション。
- ・ハイクオリティCGで描かれた艶やかなシミュレーションパート。
- ・登場人物との信頼関係から物語の方向性がドラマチックに変化する。

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



このマークが表示されたソフトウェア、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。

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

# サクラ大戦

9月27日(金)発売 6,800円

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 ©RED.1996

シャトルマウス対応

同時発売: パワーメモリー サクラ大戦パッケージ(限定版) 4,800円

SEGA SATURN™

希望小売価格 ¥20,000(税別)



T1023313090543

©Tokumashoten Intermedia 1996  
印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 23313-9/20

