

さまざまな趣向を盛りこんだファンディスクが登場!!  
『グランディア デジタルミュージアム』

隔週刊 平成10年3月27日発行(隔週金曜日発行)  
第10巻第6号(通巻126号)平成3年5月16日第3種郵便物認可

サターンファン

# SATURN FAN

1998

NO.6  
3月27日号  
540YEN

徹底攻略!!

杏子編 & スネーク編を中盤クライマックスまで一気に解説!!

EVE The Lost One

惄哭 そして…

プロ野球チームもつくろう!

Pia♡キャロットへようこそ!

2大「大戦」総力特集

サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなれ~

スーパーロボット大戦F 完結編

■TGS直前ESP出展タイトル情報

BAROQUE

機動戦士ガンダム ギレンの野望

ルナ エターナル・ブルー

ギャングリフロンII

コード・アール

■期待作続報

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

ドラゴンフォース2 -神去りし大地に-

シャイニング・フォースIII シナリオ2

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

テクノモーター

■ワープ飯野社長  
インタビューで真相判明!!

リアルサウンド2  
~霧のオルゴール~

# リアルサ ～霧の才

1998年

注意！ 本当に怖いソフトです。



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

Reaf



Sound

ワト2

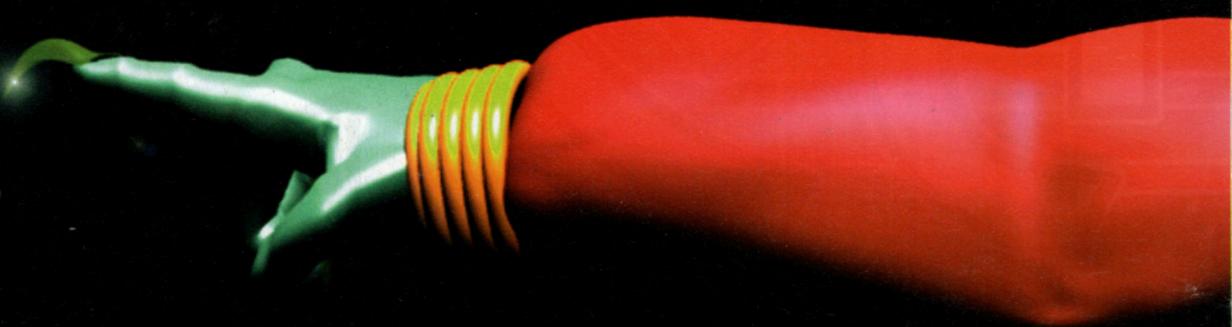
ルゴールル

6月発売



warp inc.  
seizan bldg.4F,2-12-28,  
kita-aoyama,minato-ku,tokyo,japan  
([www.warp-jp.com](http://www.warp-jp.com))

# よ う こ そ 、 悪 夢



全世界を興奮させたあの名作「ダンジョン・マスター」が完全3DリアルタイムRPGとなって生まれ変わった。フルポリゴンで描かれる迫力のモンスター、不気味なダンジョン、そして緻密なトラップが最高の臨場感で迫る!



## ダンジョン・マスター ネクサス



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア  
および周辺機器には、セガサターンと互換性があります。  
SEGA SATURNはセガサターン株式会社セガ・エンタープライズの商標です。  
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを購入したことその表示を許可したものであります。

セガサターン版 3月26日発売予定 ¥6,800(税抜)

株式会社 ピクター インタラクティブ ソフトウェア ピクターンソフト本部 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133  
各ソフトの詳細はインターネットで <http://www.jvc-victor.co.jp/studio/vis/>

©1998 Victor Interactive Software Inc.  
©1998 SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL  
GAMES. LICENSED THROUGH AN  
AFFILIATION WITH J.P. INTERNATIONAL

 Victor  
THE MASTER'S VOICE

# ヒ・絶望の迷宮・





旅先の出会い、そして恋の行方は…。

恋愛育成シミュレーション

Tour Party

ツアーパーティー

卒業旅行にいこう



■プレイステーション版 NOW ON SALE

■セガサターン版 3月発売予定

価格 5,800円(税別)

※価格は希望小売価格です。

ボードゲーム  
+  
恋愛育成シミュレーション

恋 愛 気 分  
+  
旅 行 気 分

男女が楽しめる  
恋愛ゲーム  
+  
恋愛だけじゃない  
友情も大切だ！



東京ゲームショウ'98春  
    
開催期間：3月21日(土・祝)～22(日)  
会場：幕張メッセ国際コンベンションセンター  
展示ホール1～8  
主催：社団法人ブランディング・アソシエイメント  
後援：通商産業省  
実行委員会(CESA)  
会員登録料  
TEL: 03-3591-1421

あそびは文化  
**タカラ**

©TAKARA CO.,LTD.1998 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16

たのしいいっぱいカラのホームページ  
<http://www.takaratoys.co.jp>



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。

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。  
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ます。  
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。

タカラの商品は  
こども商品券で

**TAKARA**

# CONTENTS

## 緊急特報

### リアルサウンド2 ~霧のオルゴール~ - ⑧

## 総力特集

### サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなれ~ - ⑫

### スーパーロボット大戦F 完結編 - ⑳

## 攻略

- EVE The Lost One - ⑧

- 恋哭 そして… - 90

- プロ野球チームもつくろう! - 98

- バーニング レンジャー - 103

- Pia♡キャロットへようこそ!! - 106

## ESP SOFTWARE REPORT

- BAROQUE** - 28

- 機動戦士ガンダム ギレンの野望 - 32

- ガングリフンII - 35

- グランディアデジタルミュージアム - 38

- ルナ エターナルブルー - 40

- コード・アール - 44

- RADIANT SILVERGUN - 46

## SEGA DYNAMIC PREVIEW

- ドラゴンフォースII - 神去りし大地に - 48

- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド - 54

- シャイニング・フォースIII - 56

- シナリオ2 狙われた神子 - 56

## 特報

- スーパーリアル麻雀P7 - 58

## CONTINUE TO REPORT

- クロス探偵物語 - 62

- ROOMMATE3 ~涼子 風の輝く朝に~ - 64

## NEW

### 近日発売ソフト紹介

- ザ・キング・オブ・ファイターズ97 - 128

- プリンセスクエスト - 134

- ダンジョン・マスター ネクサス - 136

- テニスアリーナ - 138

- あやかし忍伝くの一番PLUS - 139

- チョロQパーク - 140

- プライマルレイジ - 142

- ヘクセン - 143

- ときめきメモリアルドラマシリーズ

- vol.2 彩のラブソング - 144

- ワンダーランド/アーケードギアーズ - 146

- 吉村将棋 - 147

- ツアーパーティー 卒業旅行にいこう - 148

## 好評連載

- 進化を続ける、近日発売ソフトレビュー

- サターンソフト・インプレッション! - 149

- 「～オラトリオ・タングラム」総力特集

- SPARKLING THE AM#3 - 156

- 藤崎詩織3rdシングル続報

- ときめきBeat Fast - 162

- 「～完結編」まで待てない?

- スーパーロボットマニアックス - 163

- 「ダンジョン・マスター ネクサス」開発者に迫る

- SATURN DREAM - 164

- 攻略に役立つウルテク満載

- HYPER UL-TECH - 166

- ゲーム周辺情報にアンテナを張る

- NEWS WAVE - 175

- あの話題作の開発状況をチェック

- 期待作レポート - 179

- 新着画面速報!

- COMING SOON - 180

- サターンソフト発売日一覧

- 新作発売カレンダー - 186

- 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 - 188

# SATURN FAN



3月27日号 1998 No.6

●COVER MOTIF : EVE The Lost One  
ORIGINAL ART : 野口征也  
CG WORK : 山崎岳司 石井雄一 有馬豊  
●COVER DESIGN : 鈴木俊明 C.C's ware

## 特別企画

### ともさかりえ テクノモーター 体験インタビュー - 110

## 1C連載

### データ・ハガキ情報満載

- サターンファンのための読者ページ

- コーンヘッドクラブ - 69

- 売り上げデータ&読者ソフト評価

- RANKING STREET

- 売り上げランキング - 74

- 前人気&サターン移植希望ランキング - 75

- 読者が審査員 ゲーム成績表 - 76

- セガから飛び込み情報が!?

- 速報!! Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2

- 特別版交換サービス開始 - 113

- アンケートに答えてプレゼントをGET

- 読者プレゼント - 114

- 毎号更新の人気ランキング

- リアルタイムゲームランキング - 118

- データ攻略充実

- ゲーム研究所

- スチーパイアドベンチャー - 120

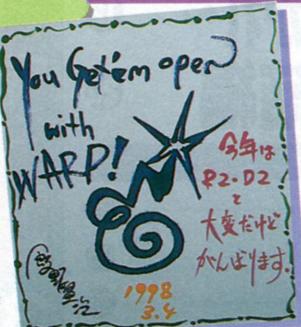
- 読者の声をお届け!

- アンケートハガキからこんにちは! - 123

# 緊急特報



飯野氏直筆の  
メッセージ



広告を見てやきもきしていた人、お待たせしました。『リアルサウンド2~霧のオルゴール~』の最新情報を届けます。となれば当然ワープ代表取締役たる飯野賢治も久々に登場。『霧のオルゴール』のサブタイトルに込められた意味や恐怖をテーマにした物語の内容など、今作にかける意気込みとともに存分に語ってもらいました。今号も見逃せない情報満載だ。もちろんプレゼントもゲット、あのソフトの情報も…。

# 「リアルサウンド」 飯野賢治が熱

——『～風のリグレット～』が発売（'97年7月18日）されてから、もうだいぶたちましたね。  
**飯野** 思ってたより長くなっちゃった。想像力を駆使して楽しむゲームということでは前作と同じなんですが、『風のリグレット』より簡単かと思ってた。それに恐怖って僕は好きだし馴れたテーマもある

んで、もっと早くできるはずだったんです。でも企画の段階で思いつきり時間がかかるっちゃって。こんなになるとは思ってませんでした。『1』『2』はもっと半年ぐらいでボポンと出るはずだったんですけどね。

——ほぼ1年ぐらいの間隔になってしまうと。

**飯野** 今のところ6月発売なんですけど、ちょっと分からぬ。このままだと、たぶんムリ（笑）。ほとんど延び延びで申し訳ないんですけど、まだ、ちょっといくつか悩んでいることがあるんで。『風のリグレット』のときは『リアルサウンド』っていう画面のないゲーム 자체が初めてだったんでかなり

# リアルサウンド

## ～霧のオルゴール～

# KENJI ENO

発売日	未定	C D枚数	未定
発売元	ワープ	複数フレイ	1人用
開発元	ワープ	対応周辺器等	未定
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	未定
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	全年龄	現在の開発状況	1% (3月6日現在)

# に対する想いをく語った。必読!!

試行錯誤したんですよ。それこそ本当に画面がなくていいのか、とかね。かなり議論しました。心臓の鼓動の音（心電図）出したらどうだとか、ドラマ内の時間を表示しておけば便利じゃないかってアイデアもありました。でも、全部なくなってしまった。それはなんでかっていうと、なにか1つでも絵があると、テレビから目を、コードを離してくれないかなと思ったから。要はステレオやコンポにつなげて欲しかった。そういうこともあって『1』は悩んだんですよ。でも『2』はもう画面がなくてもいいってわかってる。そうなると逆に画面があってもいいんじゃないのかと思っちゃうんですよね…。

——え？

**飯野** まだ今作は完全に画面がないとは言ってないんですよ。

——ということはモニターにいきなり人の顔が浮かび上がったり、なにか恐怖を盛り上げる演出を考えているとか。

**飯野** …もうちょっと待って。正式に決まつたら言うからさ。

**新しい圧縮技術で  
より音が際立つ**

——技術的に悩んでいることはありますか？

**次ページもENOインタビュー**



相変わらずファンシーな小物がズラッとならぶ雑多な飯野机。その中で異彩を放つガメラ氏をバチリ。あ、サイン本…



## 前作「リアルサウンド～風のリグレット～」とは？

'97年7月18日（ディスク3枚組6400円）に発売された『リアルサウンド～風のリグレット～』。美しいグラフィックが不可欠とされるアドベンチャーゲームに、音だけでも勝負を挑んだ意欲作だ。

ゲームは全て音声のみで進行していくため、モニターが全く必要ない。このため音に対してのこだわりは半端じゃなく、臨場感たっぷりの効果音は、本当にサターン！と思わせるほどのデキ。こ

れも職人集団ワープならでは。物語の内容も恋愛をテーマとし、高く評価された。また作品としての完成度を追求した結果、スタッフも豪華な顔触れになった。監督はもちろん飯野賢治。シナリオは「東京ラブストーリー」の坂元裕二。音楽は「ムーンライダーズ」の鈴木慶一。キャラクタに命を吹き込む声の出演は柏原崇、菅原美穂、篠原涼子といったテレビでもおなじみの若手実力者が顔をそろえている。



主演の3人とキューピット飯野。とにかく博司と菜々の掛け合いは息がピッタリありました。グッときます

●殺人的スケジュールで体調不良の飯野氏。このところホテルで詰状態になり、なにやら画策している模様。次号で判明か?



飯野 音をどう付ければいいかとかは解決したんですよ。サターンの技術面の問題も分かってるし。例えば『1』の音の圧縮方法は結構キレイなんですけど、低位が少しつぶれちゃうんです。だから立体音響みたいなのには少し合わない。『2』でやっている圧縮方法だと、単に音を聴き比べるだけではほんと微妙な差しかないんだけど、特に立体音響には強くて、低位が全然つぶれない。風景の音もキレイによく出る。恐怖では世界を大事にしないといけないんで、雰囲気にもあっているかなと思ってます。主人公の存在感とか場所の雰囲気なんかは『2』の技術の方が出しやすいです。細かい音は『1』の方が出しやすいんですけどね。



●『2』を企画する上で資料としていたと思われる本を発見!!

でもそれは贅沢な話で、普通だったらどっちでもいいよなっていうレベルなんですよ。でも僕等はそういう所を考えて、こだわっているメーカーなんですね。いろいろがんばってます。

——では『1』よりも立体音響が良くなっているんですね。

飯野 でもべつに立体音響のデモソフトを作っているわけじゃないんで、そんなにやりません。とりあえず『1』で言うと体育館の中みたいな、靴の音がキュッキュッって鳴っている感じかな。何が重要かというとエコー感と足音なんですよ。『2』は足音を大事にするんです。それは草の上を歩いた音とか、草が濡れている所を歩いてる音とか、ジャリ道だとかアスフ



●開発途中で怖くなり、真面目に御祓いをしてきたとのことです

アルトとか、土の上とか、木の床とかね。今回はあえてシンプルに立体音響も使い所を抑えて、何かの音を引き立たせて、いっぱい音が鳴っているというよりも、何かの音を集中して聴くという感じがいいかなと思っています。

——結局操作方法とかは『1』とあまり変わらないのでは。

飯野 今回は全然違う。

——でも、とりあえず方向キーは使うんですよね。

飯野 それが使わないんですよ。こっち側のボタンでなんとかするようになると思います。べつに前押したからって前歩くわけじゃないんで。そういう方法を考えました。まあ探索をするわけじゃないからね。そういう意味ではア

ドベンチャーらしくはないかもしない…。

## 「オルゴール」は恐怖のキーワード

——サブタイトルは「霧のオルゴール」に決定しましたね。

飯野 実は「霧」にするか「闇」にするかで一晩悩んだ。闇のオルゴールって『ドラクエ』のアイテムみたいだなあとと思って(笑)。まあある理由で霧が出てくるん

# 思わず後ろを「想像する怖

●「D2」取材を兼ねた  
カナダ社員旅行写真



## そういえばあのゲームはどうなってる?!

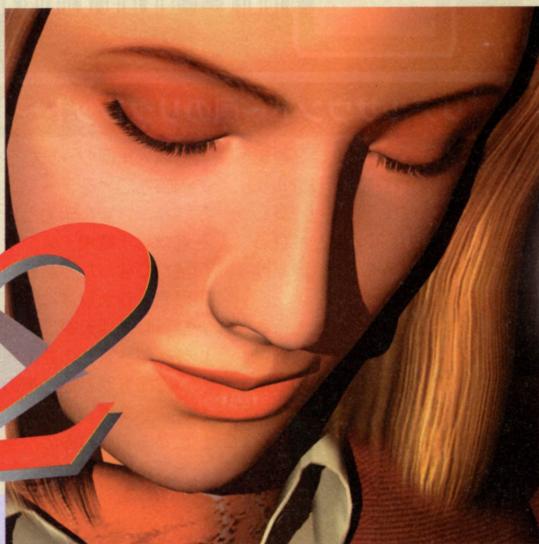
未だプラットホームの決まってない『Dの食卓2』。開発は進んでいるようなのだが、いかんせん情報がない。現在判明しているのは、主人公がローラでフルボリゴン3Dアクションであること。舞台が雪山になることぐらいか。飯野氏は「ゲームゲームしたゲーム。もうアクションしまくり、体力ゲージもあるよ」と語る。とりあえず飯野氏に現状の開発状況などを聞いてみた。「開発自体は日々進行しています。とりあえず遊べる段階のものに、どんどん直し、修正を入れているところまできました。もうすぐにか具体的な発表ができると思います。なんと



●開発室も秘密裏でしてあった…

か今年に発売できたらいいね」後は口にチャックを閉めたまま、黙して語らず状態が続いている。どうやら近日中に発表会があるのは間違いないさうだが…。当然そこでプラットホームの発表も行われると考えられる。あとはただ、サターン及びその次世代機であることを祈るのみだ…。

●主人公のローラはたしてどの機種でどんなアクションを見せてくれるのだろうか



# Dの食卓2

## リアルサウンド2~霧のオルゴール~

で、それはストーリーに関係して  
るし、こっちだなど。

——オルゴールの意味は？

**飯野** 全てのストーリーに関してオルゴールが恐怖のキーワードになっているんです。だから霧のオルゴール。ストレートでしょ。オルゴールが鳴るとなにかある合図なんですよ。オルゴールと恐怖っていうのをリンクさせておく。で、何かがあって、逃げきたと思ったらどこからともなくオルゴールが鳴る。うわー来たみたいを感じかな。想像してみるとかなり怖いですよ、これ。

——ストーリーは結局飯野さんがやってるんですか。

**飯野** そうですね。今回は特に恐怖の演出や操作を分かっている人じゃないと厳しいんで、僕がやるしかないなと。もしかしたら最後にセリフだけ坂元裕二さん（シナリオライター）に直してもらうか

もしれないんですが。

——初め『Dの食卓』をイメージするって言ってませんでした？

**飯野** やめました。『D』の世界に束縛されるより、自由にやった方がおもしろいものができると判断したんで。『D』だとお約束があるでしょ。城があつたり、主人公はローラじゃなきゃいけなかつたり。でも男の主人公もいいかなあなんて思つたりね。

——じゃあ主人公は男性なんですね。それとも男の子？

**飯野** そこはうまいこと分からなくしてます。想像して下さい。

——ではストーリーについて教えて下さい。

**飯野** 今回は完全に巻き込まれ型のストーリーで、ワンブレイブが30分から1時間なんですよ。恐怖だから精神的にも疲れるし。あとドラマがあって感動したっていうのは『1』でやりましたから、スト

ーリー的には『1』ほど凝ってません。どちらかというとエンターテイメントに徹してますね。恐怖が持っているエンターテイメントとしてのおもしろさに。単純だけどやっぱりおもしろいんですね。廊下歩いてたら誰も居ない教室からピアノの音がしてたりね。『1』はいろいろ難しいこと考えてやつてたんですけど、『2』ではもうちょっと単純にワッカ怖い、あってもいいんじゃないかなと思って。

それでいいかなっていうより、人々それがやりたかったんだけどね。想像する怖さ。システムも恐怖にピッタリだし。あんまり仕掛けだらけで驚かさなくても、なんとなく隣の部屋でギーギー鳴ってるけどあれ何？とか、歩いてたらグチャっていう音がしたけど何だコレとか、そういう怖さでもおもしろいんじゃないかなってね。ワープが採る選択としては珍しいんだけど、単純でおもしろいじゃん、みたいな感じのは。ヒタヒタヒタって恐怖とか、隣の部屋からノコギリの音がギーコギーコ聞こえるとかね。ギヤーって叫び声が聞こえたり。そんな恐怖の連続でもいいなって。

——じゃあ、派手な演出みたいなことはしない予定？

**飯野** いや、派手なのも含めて全部やります。突然後ろのドアがバーンって閉まつたりシャンデリアが落っこちてたり、突然ブツッと燃えたりね。それはジェットコースターの高い所から落っこちるみたいなものなので、もちろんあります。遊園地作るときにジェットコースターもあれば観覧車もあるでしょ。もちろんジェットコースターも必要なんだけれど、それだけの作品にはしたくない。例えばアミューズメントパークとかにある音の恐怖ものってわりとそんなのばかりでしょ。あれは5分ぐらいだからそれでもいいんだろうけど、こっちはもっと長い。で、その限られた時間の中できちんと起承転結をつけます。

——エンディングは？

**飯野** 今回は最初から4分の1ぐ

らいの所でもうボカンツで全部道が分かれちゃうんです。完全に、リンクもないで。しかも、今日はゲームオーバーがあるんですよ。バットエンドみたいな感じの。オムニバスでいろんな話が入ってると思えば分かりやすいかな。

### 声の出演者は全てオーディション

——今回声はどうします？

**飯野** 『2』はある必然的な理由があって、あまり人を出さないんですよ。それだから声の出演者は全てオーディションで決定しようと思っています。けっこう『1』で募集してた選考テープも集まってるんで、ある日突然だと思うんだけど、応募してくれた人の中から声をかけて実際にオーディションします。それがダメだったらまた誰かに声をかけるのかな。でもその中にはプロの声優、俳優、アナウンサーともいるんですよ。

——採用するのはだいたい10人ぐらい？

**飯野** もっと少ない。3人ぐらいかな。今回はべつに有名を使う必要はないし、声のイメージさえ合えば全員素人さんでもいいですよ。これが決まれば後は開発を進めていくのみなので、飛躍的にペースアップできると思います。もう少し待っていて下さい。



●秘密フォト(25枚)を撮影中の飯野カメラマンを撮影…。かなり気に入って撮りまくっていた

### またまたGET!! 今号の戦利品はコレ!

毎度おなじみの戦利品コーナー。まずは扉で使っている飯野氏直筆のサイン入り色紙を1名様に。お次は使い捨てカメラで飯野氏自らが撮影した、ワープ秘密スナップ写真（現像前）を1名様に。どんな写真ができるかは、当選者だけのお楽しみ。自腹切つて現像して下さい…。最後はマックフォーマットのフロッピーディ

スク。カラフルでお洒落、まとめて1名様にプレゼントだ。さて、欲しくなってしまった読者は、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、欲しいプレゼント名、ワープへのメッセージを明記して「ENOってエノ？」係まで。宛て先はP178を参照のこと。締切りは3月27日（必着）。当選者はワープ記事内で発表します。



●すべりこみ情報！ 幕張メッセで開催される東京ゲームショウ（3月20日～）に「エヌミー・ゼロ（海外版）」の出展が決定。あるメーカーさん（ワープブースはありません）の所でプレイ可能だ。探してみよう。ちなみに飯野氏はセガブースに登場予定だ。

# 2大 大戦 総力特集

## 新必殺技と敵対組織、

### 美しくも勇猛な一撃必殺の技の数々を披露



# 真宮寺さくら

さくらの搭乗する光武・改が刀の鞘に手を掛け放つ直前の緊張感が伝わってくるようだ。このあとさくらは刀を鞘から抜き放ち、超強力な必殺攻撃を放つことになる。一体どんな威力を秘めているのだろうか

戦闘時における、さくらたち花組員の切り札となり得る必殺攻撃。この必殺技が『2』では各キャラ新しいものになって登場するのだ。必殺攻撃は、前作と同じく戦闘時に敵の攻撃を受けるなどし

て、各キャラクタの気力ゲージが満タンになることで使用できるようになる。もちろん1回使用すると気力はゼロになってしまうぞ。

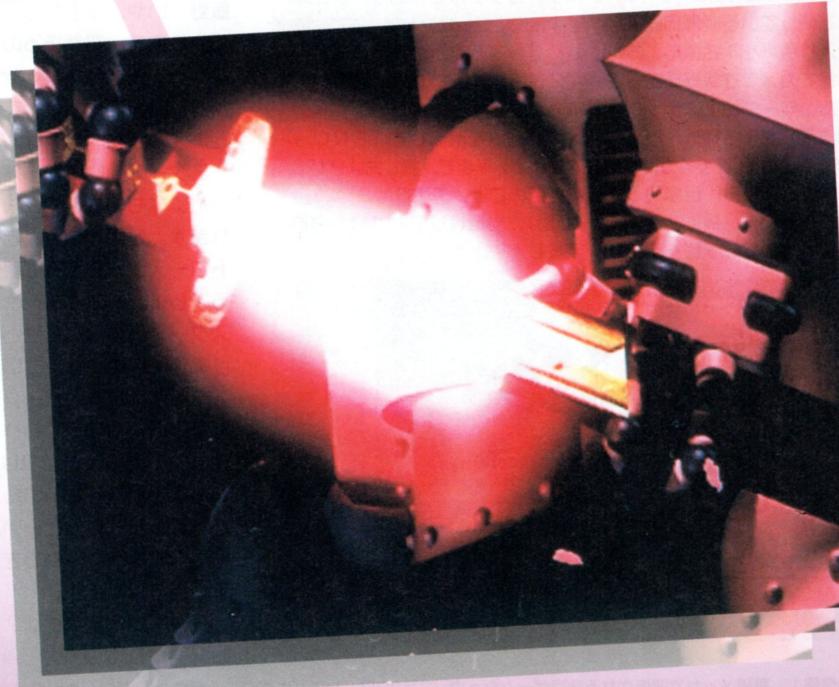
また必殺攻撃とはちょっと違うが、前作のように、大神

と花組員との合体技が存在するのかも気になるところ。ともあれ今回はさくら、レニ、アイリス、紅蘭、大神の華麗な技の数々を紹介していく。見逃すな！



必殺技に入ると、まずキャラクタのアップになり、そこに靈子甲冑が重なる。敵を見据えた目は涼しいが、心の中は熱く燃えている

### 凛とした眼差しで敵を見据える



# 発動する光武・改

# 戦闘パートの各コマンドも詳細に分析!!



●刀が抜かれ、一筋の光を残しながら美しく舞う。さくらの新しい必殺攻撃である桜花霧翔の文字を刻みながら敵にぶつける力を溜めているのだ。CGが流れるように美しく展開する

**破邪剣征**

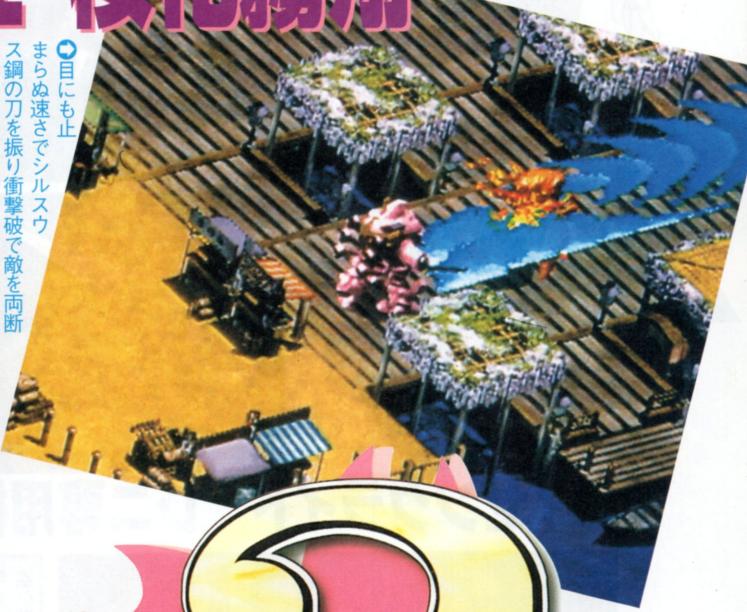
**桜花霧翔**

はじけんせい  
おうかむしょう



●目にも止まらぬ速さでシルスカ  
ス鋼の刀を振り衝撃破で敵を両断

●技の名前を全て刻み終わつた光武・改。この後敵に向かって技が発射される。まさに緊張の一瞬



# サクラ大戦2

Sakura Wars

TM

～君、死にたもうことなれ～

いよいよ発売まで1ヶ月を切り、その全貌を少しづつ見せ始めた『サクラ大戦2』。今回は花組メンバーの新しい必殺攻撃をはじめ、帝撃に敵対する組織“黒鬼会”的情報、戦闘パートのコマンドなど戦闘に関する情報を徹底網羅していくぞ。

©SEGA/RED ※画面は開発中のものです。

発 売 日	4月4日	C D 枚 数	3枚
発 売 元	セガ	複 数 プレイ	1人用
開 発 元	セガ	対応周辺機器等	シャトルマウス
価 格 (税別)	6800円	パックアップメモリー	未定
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	?% (3月3日現在)

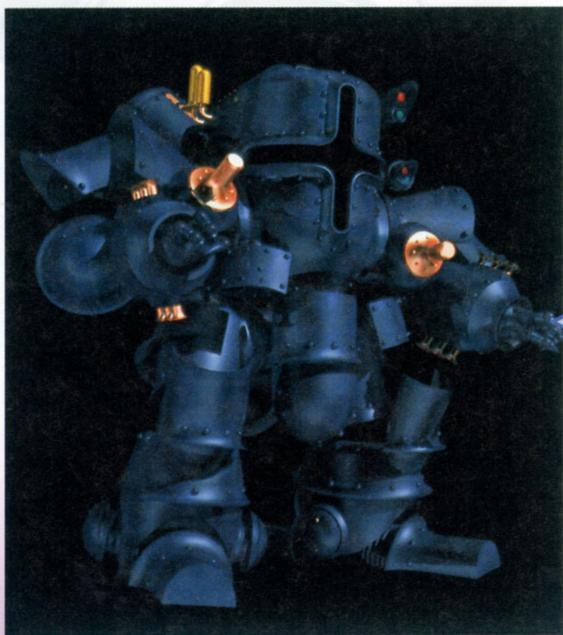


# レニ・ミルヒシュトラーセ

エリート集団である星組出身のレニ。レニ専用の純ドイツ製靈子甲冑アイゼンクライトが持っている武器は、巨大なランス（槍）だ。必殺攻撃ダス・ラインゴルトは「ラインの黄金」を意味する。敵を数回突いた後、地面に突き立てたランスからエネルギーを放出し敵にダメージを与えるぞ。潜在能力の高いレニだからこそ可能な攻撃力の高い必殺攻撃だ。



アイゼンクライト レニ専用機



ドイツのノイギア社が、神崎重工の技術協力を得て製造した靈子甲冑。三基の靈子機関による高出力化に成功。それを制御するには高い能力が必要になってくる、扱いが難しい機体。



レニの武器は巨大なランス。  
どんな攻撃が飛び出すのだろう

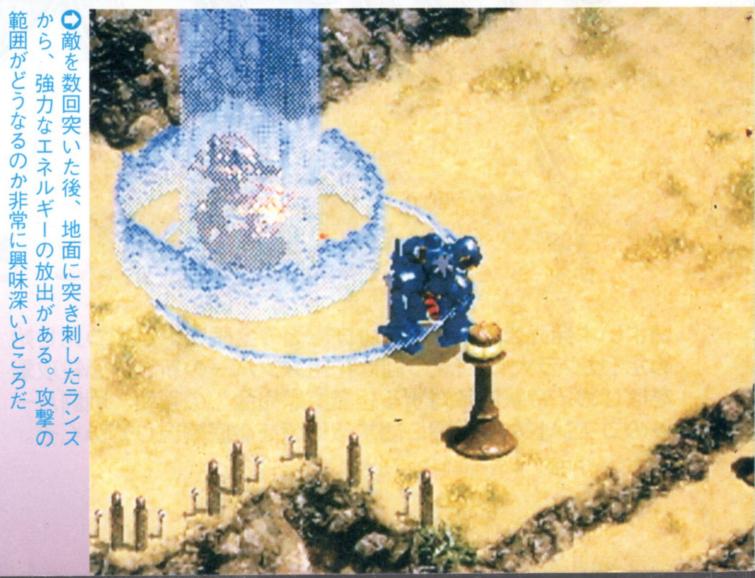


もと星組の隊員であるレニの顔がアップで現れる。エリート集団である星組の戦闘能力はいかなるものか。また心を閉ざし戦闘マシーンとなつたレニと打ち解けられるのか

## Das Rheningold



光り輝くランス



敵を数回突いた後、地面に突き刺したランスから、強力なエネルギーの放出がある。攻撃の範囲がどうなるのか非常に興味深いところだ

# アイリス

アイリスの必殺攻撃イリス・ブティ・"ジャンポール"は「アイリスのちっちゃなジャンポール」という意味。クマのジャンポールが光武・改の周りを回る様子がかわいらしい。前作と同じくアイリスの必殺攻撃は仲間の靈子甲冑の耐久値を回復してくれる、ありがたい技なのだ。



●アイリスのトレードマークの大きなリボンが画面いっぱいに広がる。かわいい必殺攻撃



味方を回復



●アイリスの必殺攻撃はメンバーで唯一回復系の技。よって厳しい戦闘を強いられているときなど非常に役立つ。常に誰かの影で守ってやり、ここ一番のためには、気合いを溜めておくのが良い

# Iris petit "Jean paul"

## 李紅蘭

機体の左右から巨大な雀牌型のロケット弾を多数発射して、目標の敵を攻撃する紅蘭の必殺攻撃“雀牌口ボ”。複数のロケット弾を飛ばすあたりが、いかにもメカ好

きの紅蘭らしい感じがする。そのデザインが麻雀牌なのも中国らしい雰囲気が出ているのだ。

●発明大好きの紅蘭の必殺攻撃とは?



●前作と同じく紅蘭の機体は緑色。相変わらず楽しい技が炸裂するのか



## 雀牌口ボ

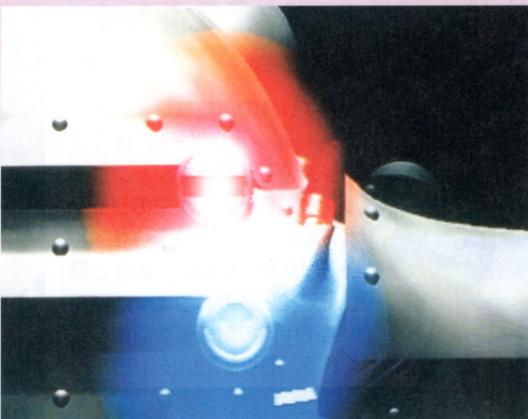


●雀牌型のロケット弾とは。さすがに役はないようです

# 大神 一郎

シルスウス鋼製の太刀を振るって敵にダメージを与える大神の必殺攻撃。大神は二刀流の使い手なので、当然必殺攻撃も二刀流。前作と同じく敵1体が攻撃対象か?

●大神の光武・改が必殺攻撃を放つために始動し始める。その威力は一級品なのだ



●プレイヤーの操る大神は攻撃力が高いぞ



●シルスウス鋼の太刀を相手に向かって振り付ける。二刀流の太刀からくり出される攻撃は、あらゆる敵を粉碎してしまう。帝都を、そして花組の隊員を守るために敵を一網打尽に叩きつぶせ

## 一刀両断

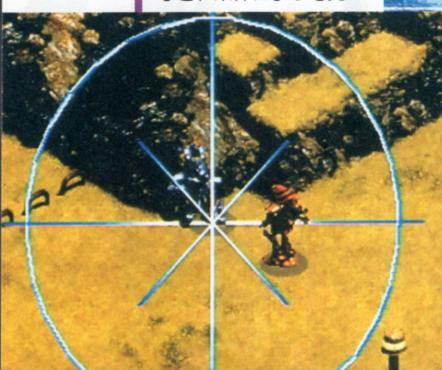


## 狼虎滅却 天地一矢

### 隊員同志でも協力技は発動する

「2」から追加された新しい攻撃要素がこの協力攻撃だ。これは通常攻撃を行った隊員に続いて、他の隊員が追加攻撃を行ってくれるというもの。協力攻撃は、両者の攻撃範囲が重なっていることや、その時点でのキャラクタ同士の相性など、条件によって発

生する確率が変化するようだ。また協力攻撃は2人で同時に攻撃するだけあって威力が高い。前作にあった通常攻撃のクリティカルに代わるものという位置づけなので、今作にはクリティカルは存在しないのだ。



●お互いの攻撃範囲が重なりると、協力攻撃が発動する。2人の顔がインサートされるのだ



●マリアとすみれが、脇侍・改に互いの技を繰り出す。技の発動にはある程度キャラクタ同士の相性も必要

●前作のクリティカルの代わりとなる協力攻撃。戦略性の幅も広がるぞ

敵を撃破!!  
2人で協力して



# 帝都に仇なす組織“黒鬼会”の片鱗が見えた

『2』で帝撃が戦うことになる“黒鬼会”。黒鬼会は太正の世に騒乱を起こそうと活動をしているようだが、その全容や詳細を知る者



○脇侍・改はどのような能力が？

## 黒之巣会とのつながりは？

前作で帝撃に敵対していた組織、黒之巣会と黒鬼会のつながりは、今のところまったく不明。黒之巣

はいない。黒鬼会は鬼王と五行衆と呼ばれる幹部によって構成されているようだ。五行衆はそれぞれが特殊な能力を持っている戦士で、呪術によって肉体を強化しているため、人間の常識をはるかに凌駕した能力を持っている。しかし仲間同士の連帯感はあまりない。鬼王は五行衆を統べる人物のようだ。



○黒鬼会の目的は何か。また前作でも登場した脇侍などを、どうやって改造したのだろうか。疑問だ

## 黒鬼会幹部“鬼王”



集まつたか……  
黒鬼会・五行衆……

○黒鬼会五行衆をまとめる謎の人物。妖力のような異様な力の使い手らしいのだが、その正体や目的などは、全て謎に包まれている人物

## 五行衆“金剛”



黒鬼会・五行衆筆頭、金剛！

○何でも一刀両断する剣術の使い手。なかなかの豪傑

自称“五行衆筆頭”。五行衆一の剛力の持ち主で直接的な戦闘力もそば抜けている。戦略や戦術は気にせず、常に正面から向かっていく。相手が強いほど燃え上がるタイプ。CV..立木文彦

## 五行衆“火車”



紅運の炎……やはり美しい。  
この私の炎で焼かれると、運のいいゴミどもですね。

○勝つためならどんな手段でも使うという完璧主義者

## 五行衆“土蜘蛛”



さあて、始めるか。  
久しぶりに、  
いい狩りができるようだよ！

○彼女にとって敵とは獲物であり、戦いとは狩りらしい

6本の腕を持つ蜘蛛女。野性的で凶暴な狂戦士。異形ゆえに忌み嫌われ続けてきたため、力を持ちながらも人に受け入れられる花組を憎悪する。女として扱われることを極端に嫌う。CV..渡辺美佐

# 戦闘パートの各コマンドを項目別に解説

『2』の戦闘パートは、細かい改良が加えられているものの、基本的には前作を踏襲したものになっている。ここでは、戦闘時に使用することができる各コマンドを細かく解説していくことにしよう。



**陣形がなんだ作戦で変わる**



## 移 戰局を見ながら歩を進める

移動方法は前作と変わっていない。各キャラクタによって、一度に移動できる範囲が決まっていて、その範囲内で自由に移動することができる。また、新しく加わった“もどる”のコマンドは、行動回数が残っていれば、移動のやり直しができる。しかし、2回目の行動では使用できないぞ。



●白いマスで表示された場所が、キャラクタの移動できる範囲になっているぞ

コマンド	種類	内 容
移動	移動	機体の移動を行う。このコマンドを選択することで移動可能な範囲が表示され、その範囲内で移動可能。
	もどる	行動回数が残っていれば、移動のやり直しをすることができる。(2回目の行動では使用できない)

まず『2』では戦闘に突入する前に、隊長である大神がその戦いの作戦を決定することになる。ここで選んだ作戦によって、各機体の初期配置が変化する。また、そのマップでの勝利条件までもが変化していく場合があるぞ。各キャラクタは、前作と同じく1回の順番で2回の行動をすることが可能だ。

●戦いに赴く前に、作戦を花組の全員に指示する。この作戦によって、初期配置や戦闘の目的などが変わる

## 攻 適材適所で攻撃法を分ける

攻撃は通常攻撃と、必殺攻撃の2種類ある。通常攻撃は、各キャラクタに定められた攻撃範囲内に敵がいるときに、そのキャラクタ特有の武器で攻撃をする。必殺攻



●大神は二刀流の使い手なのだ

撃は気合いゲージが満タンになると使用することができる。気合いゲージは敵の攻撃を受けるか防御コマンドの“ため”で溜められるぞ。ここ一番で使っていこう。

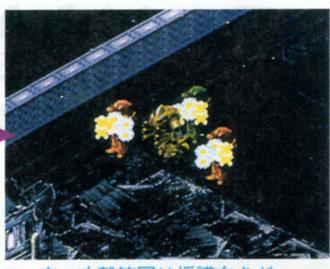
●紅蘭の迫撃砲攻撃。援護向き



●接近戦を得意とするさくら。太刀を使った居合い斬りで攻撃をする



●かわいいお花で敵を攻撃するアイリス。広い攻撃範囲は援護向きだ



●ランスで敵を突くレニ。リーチがあるにもかかわらず、攻撃力は高い

コマンド	種類	内 容
攻撃	通常攻撃	機体に装備された固有の兵装で攻撃を行う。
	必殺攻撃	強力な攻撃を行う。気力が満タンの状態でのみ使用可能。使用後は気力が全てなくなる。

## 情

## 様々な状況を把握しよう

情報コマンドでは、戦闘時のある情報を見ることがある。どの隊員がどんな状況に置かれているか的確に把握しておかないと、

## 情報

前作と同様、各機体の詳細なデータを見ることができる。敵、味方とも見ることができるので、どの敵にはどの隊員が向いているかなど検証することもできる。頻繁に情報収集するようにしよう。

●情報収集は戦いの基本なのだ

## 順番

マップ上に存在する全ての機体の行動順番などを見ることができる。行動可能な順番のほか、各機

貴重な戦力を失いかねない。また、敵の詳細なデータも見ることができるので、未知の敵が出現したときなどは有効に活用していく。



体の情報や、残りの耐久値、気合ゲージなども確認することができる。情報のコマンドと合わせて戦況の把握に役立てていきたい。

●敵味方合わせて、どの機体がいつ行動できるか把握するのは戦局を有利にするためには重要



## 上空

『2』から新しく加わったコマンド。“上空”をオンにすると、戦闘マップの一部を、各機体の位置を上から見た図で表示してくれる。画面の左上にマップが随時表示さ

れているので戦局はよく分かる。オフにするまでは、常に画面に表示された状態になるぞ。



●上空コマンドは、表示していると画面がちょっと狭くなってしまう。状況によって使い分けるのがベストだろう



コマンド	種類	内容
情報	情報	戦闘中、各機体の詳細なデータを見ることができる。
	順番	各ユニットの行動順番を確認できる。
	上空	各機体の位置を上から見た状態で画面に随時表示する。(カーソルを中心に、戦闘マップの一部のみ)

## 特

## 隊長の特性を活用するべし

このコマンドは、隊長である大神のみが使用することができる。特殊コマンドは、戦闘で役立つものが多いが、逆に言うと使いどころが難しいので、慎重に使うタイミングを見極めることが重要だ。

## 通信

戦闘マップ上の花組機や、敵の配置が一望できるほか、その戦闘の目的などを確認することができる。戦闘前の作戦選択によって、目的が異なってくる場合があるので迷ったときは確認しよう。



○本部と連絡がとれる

## かばう

指定した隊員が敵から攻撃を受けたとき、大神機が盾となって守る。かばわれた隊員機と大神機はダメージを受けないが、使用回数の制限がある。また、かばわれた隊員との信頼度は上昇するのだ。



○隊員を守るのも仕事

## 隊長

新しく加わったコマンド。全隊員に風、林、火、山の指令を出すことによって、隊員の能力を変化させることができる。使用回数の制限はないが、各指令ともメリット、デメリットがあるので特性を把握しておこう。



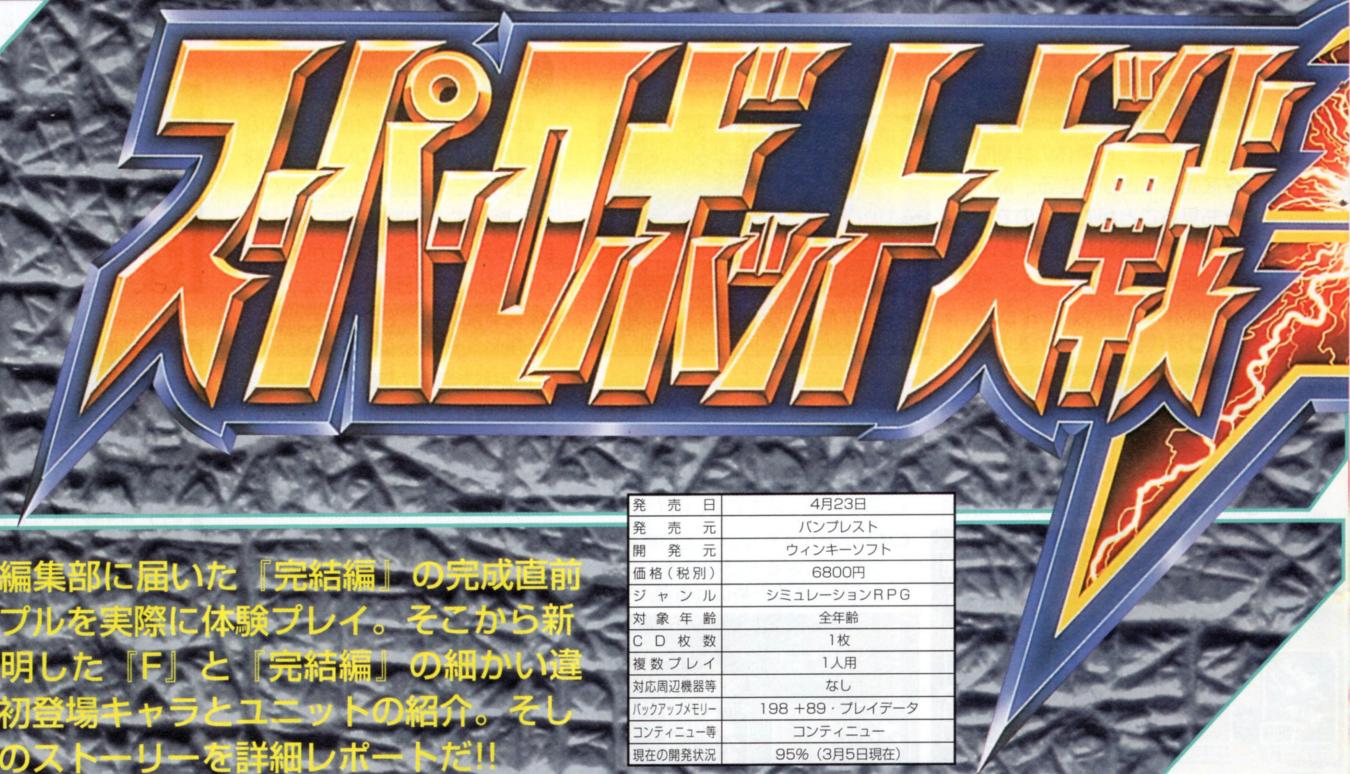
○各指令の特性を理解せよ



コマンド	種類	内容
特殊	通信	本部と通信して、勝利条件などを確認できる。
	かばう	隊員を敵の攻撃からかばう。(回数制限あり)
	隊長	戦闘中に、全隊員の能力を変化させる。

# 2大戦 総力特集

# 物語の序盤を



今回は編集部に届いた『完結編』の完成直前のサンプルを実際に体験プレイ。そこから新しく判明した『F』と『完結編』の細かい違いや、初登場キャラとユニットの紹介。そして序盤のストーリーを詳細レポートだ!!

発売日	4月23日
発売元	バンプレスト
開発元	ウインキーソフト
価格(税別)	6800円
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	198+89・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	95% (3月5日現在)

## ストーリーやシステムなど、サンプルをプレイして判明した数々の新事実をチェック!!

発売まで1カ月余りとなった、期待の『スーパーロボット大戦F 完結編』。現在の完成度は、ほぼ100%と完成直前。あとは細かい調整を残すのみのようだ。編集部



①サンプルをプレイして判明した事実を公開。もちろんストーリーも解説だ



②続々と登場する新ユニットたち。戦闘がさらにおもしろく派手になっていく

では、その完成直前のサンプルを入手。実際にテストプレイをおこなった。今回は、画面写真だけでは分からない、プレイして初めて判明した数々の事実をレポートしていくぞ。また、前作『F』より続く、気になるストーリー序盤の展開もあわせて紹介する。

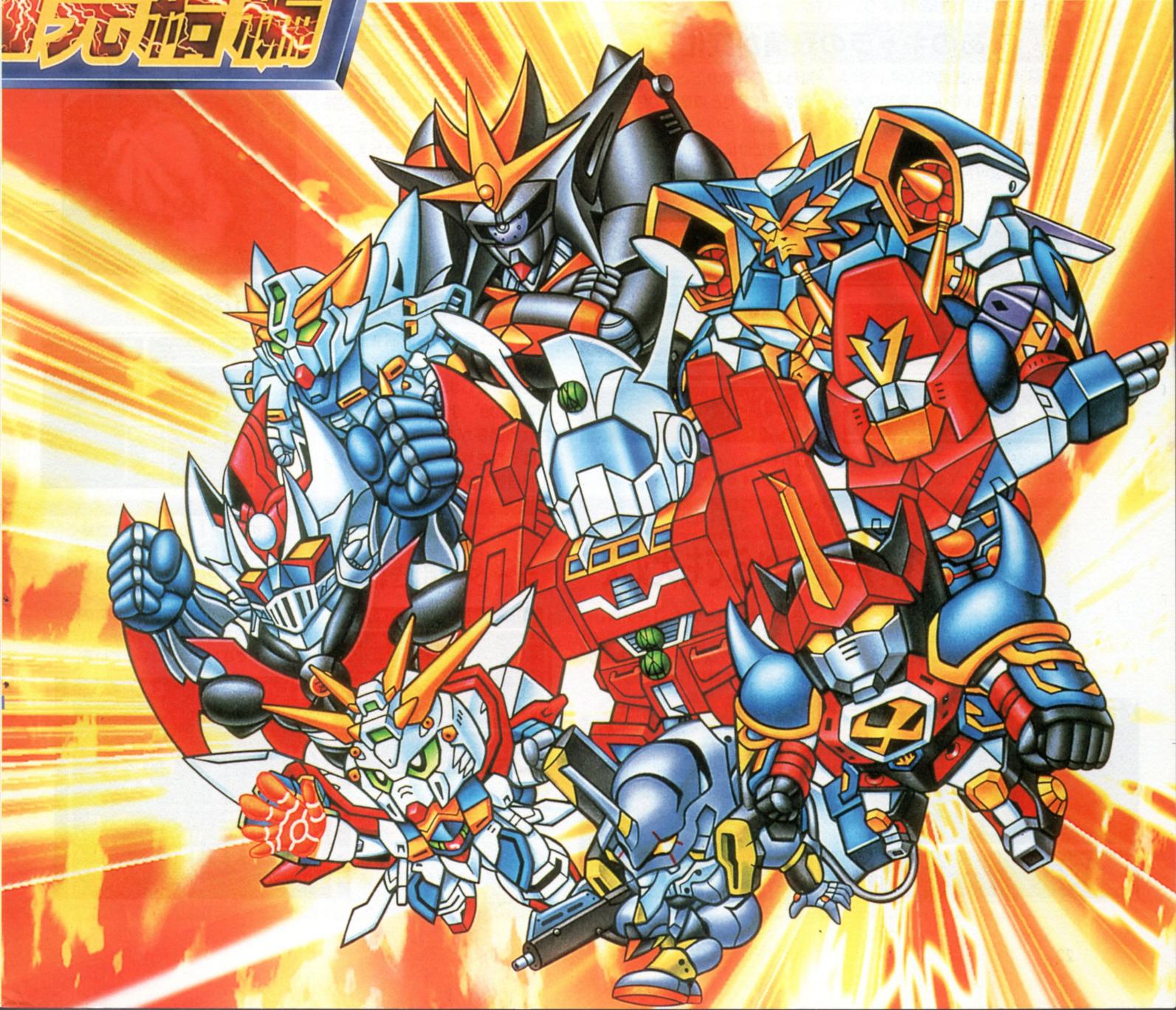


より楽しく、快適になったシステム!!

いよいよ動き出したストーリー!!



# 初公開!!



## プロローグストーリー

「インスペクター」事件より4ヵ月…。DC残党、ティターンズ、ゲスト=ポセイダル連合軍。ロンド=ベルは、これらの勢力と三つ巴の戦いを展開していた。突然現れ、ロンド=ベルに単独で戦いを挑む、謎のガンダムを操る少年たち。異世界バイ斯顿ウェルから現れるオーラマシン。何もかも正体不明の驚異・使徒。使徒に唯一対抗できる連邦の特務機関ネルフ。そして人造人間エヴァンゲリオン。碇ゲンドウのゲストに対する3年前の借りとは? ゼーレの計画とは? 使徒とは?

DC残党と手を組み、デビルガンダムの手先となったマスター=アジアの眞の目的は?

エウゴの急進派は、ハマーン=カーンの協力を得て独立を宣言する。そしてゲスト=ポセイダル軍と休戦した連邦軍とコロニー連合が臨戦態勢に突入。そんな中、ロンド=ベルはクワトロに再会。また完全平和主義を訴えるコロニー国家・サンクギングダムの女王、リイリーナ=ピースクラフトと対面する。謎が謎を呼び、戦いはさらに複雑な関係を生み出していく…。

そして今、全ての謎に決着が!!

# 『F』と『完結編』では ココが変わった!! ちょっとした変更点を確認

基本的なシステム、ゲームの流れなどは『F』と同じくシリーズ伝統のもの。当然ながら大きな変更はない。しかし細かい部分、特に演出面で『F』とは違う点を確認することができた。これらの変更点は、ゲームをプレイするうえで気にするほどではないが、ファンにとっては嬉しいところ。いくつか代表的なものを紹介しよう。



①インターミッションの背景も、さりげなく変わっている

## あのキャラの表情が変化

戦闘時や会話画面でのキャラの表情の変化はSFC版『魔装機神』から採用されたシステム。『F』にも採用されたが、変化しないキャラも何人か存在した。そんなキャラたちも『完結編』では表情が



①もちろんシリーズ初、甲児の表情の変化。特徴が出てます

変化しているのだ。今回紹介するのは、兜甲児と流竜馬の2人。アムロと並ぶシリーズ代表のようなキャラだけに嬉しい限り。また藤原忍は、『F』とは表情のグラフィックが変わっているぞ。



②もちろん、ハヤトとベンケイの表情も変化するのだ

## 気になるゲームスタート時の詳細が判明

### 『F』からでも『完結編』からでも大丈夫

気になるゲームスタート方法だが今まで紹介しているように、「完結編」からでもプレイが可能で『F』のデータを引き継ぐこともで



③「完結編」からでもサンプルデータで安心して遊べる

きる。最大の注目は、「完結編」から始めた場合だろう。どのような状態でゲームをスタートできるのか、それをここで解説していく。



④「F」のデータは残ってる?

## 会話画面のメッセージ表示

戦闘前や後に入るキャラ同士の会話画面。ここでは画面の上下にキャラのメッセージが表示されるのだが、『完結編』では話しているキャラのメッセージが普通に表示され、他のメッセージは少し暗く表示されるようになった。

明るく表示される  
話しているキャラが



## マップ兵器使用時に音声が

フィールドマップ上で、発射のグラフィックの演出のみで表現されていたマップ兵器だが、『完結編』では使用時に、そのユニットに搭乗するキャラの音声が入るようになった。また、カットインや右の写真のようなグラフィックの変化など、グッと豪華になった。

⑤マイクロミサイル発射。音声だけでなく、グラフィックもさまざま

いけ~!!



## 反撃時のカーソル移動

『F』では反撃時に武器を変更したときなど、カーソルがその場所で止まってしまった。そのたびに「攻撃開始」までカーソルを移動させる必要があったが、『完結編』ではそれを解消、変更後もカーソルが自動で戻るようになった。



まずは『F』のデータを引き継ぐ方法。ロードで『F』のクリアデータを呼び出し、そのデータをロードすれば、『完結編』の最初からゲームを始めることができる。仮に他のデータがあっても、赤く表示されてロードできないようになっている。

## その1 データを引き継ぐ

ロードデータ		カードRAM
データ36	9/30 3:42	ルース 32艦まで
データ37	10/1 8:51	ルース 33艦まで
データ38	10/3 2:9	ルース 34艦まで
データ39	2/23 5:53	36艦まで
データ40	2/23 2:42	37艦まで
データ41	2/23 6:5	39艦まで
データ42	2/23 7:11	40艦まで

⑥『F』の最終話クリアデータを選んでロードするだけ。  
簡単に引き継ぎ

⑦やっぱり、今まで育ててきた愛着のあるキャラでプレイしたいところだ

属性	HP	EN	修理費用
ミサイル	6400/6400	200/200	8000
カーネル	6400/6400	200/200	8000
アーマー	2000/2000	250/250	8000
属性	空	陸	地形
移動力	7	8	A
運動性	50	50	A
装甲	2000	2000	B
限界	250	250	B

さまざまな謎が  
終焉に向かっていく…

# 序盤のストーリーを紹介

いよいよ次のページから『完結編』のストーリーを紹介していくぞ。今回は序盤の展開、下のシナリオ表の流れに沿って6つのシナリオを紹介する。リアルロボット



●動きだしたストーリー。  
敵も強力になってくる



●さまざまな人間関係が、さらなる謎を呼ぶことになる…

## シナリオの流れ

リアルロボット系

再会のサンクギングダム

うすまく悪意（前）

うすまく悪意（後）

ラビアンローズ

アクシズの攻防

スーパー罗ボット系

ハマーンの影

フロンティア4の危機（前）

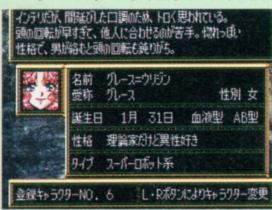
フロンティア4の危機（後）

F

完結編

## その2 『完結編』から始める

次は『完結編』から始める方法。スタートでゲームを始めたら、まずは主人公の設定から始める。ここで好みの設定をしたら、次は恋人がいるかどうかを設定。この設定が済めばゲームスタートだ。スタート時のゲームデータだが、これは幾つかの



●まずは自分の好みで主人公設定を

サンプルデータが用意されており、ランダムで出現するようになっている。キャラのレベルなどが違っているので、自分の気に入ったデータが出現するまでやり直してもいい。ユニットは無改造ながらお金は100万あり、強化パーツもひとつとおりそろっている状態で始めることになる。



●さらに恋人の有無を選択。いるを選択すると、恋人の設定へ

## にぎやかになっていくロンド=ベル

ストーリーも気になるところだが、そこに登場する数々のユニットやキャラも非常に気になるところだ。『完結編』ではユニット、キャラとともに主役級から初登場のマイナーなものまで続々と登場してくれる。今回紹介するシナリオで

も、いきなりF91 やGP-03 デンドロビウムなどが登場する。『完結編』の戦闘は、かなりにぎやかなものになるだろう。また、説得で仲間にするキャラも増えてくる。今からどのキャラを育て、どのユニットを強化していくのか、考えておくのもいいかもしれない。



●Gキャノン入手。ぜひビルギットさんに乗せてあげよう



●サブキャラでミリィが登場。ウワサ話好き

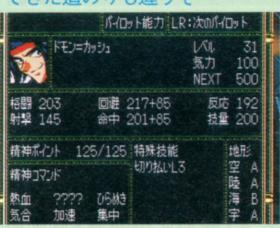
●セシリィも最初のシナリオで仲間に。育てる？



●お金が100万も。でも無改造なのだ



●サンプルデータはランダム。進んできた道のりも違うぞ



●レベルも変化する

2/3 強化パート選択 ユニット ビルバイン	
なし	オペラントタンク 0(5)
なし	オペラントタンクS 0(8)
	ミロフスキクラフト 0(2)
	高性能レーダー 0(1)
	チャームアーマー 0(6)
	ハイブリッドアーマー 0(7)
	ファティマ 0(1)
	移動力+2
	運動力+20
	限界反応+30

## リアルロボット系

# うすまく悪意(前)

サンクキングダムの女王、リリーナ=ピースクラフトと対面し、クワトロ、ギリアムを仲間に加えたロンド=ベル隊はハマーンを倒すため、DCの本拠地であるアクシズに向かう。しかしその途中、スペースコロニー・フロンティア4からの緊急通信をキャッチする。DCの部隊がフロンティア4に攻撃を開始しているのだった。



フロンティア4付近では、シーブックとセリーが奮闘中。かなり傷付いているようだ

DCの本拠地アクシズに向かうことになったロンド=ベル隊。そこにDCに襲われたフロンティア4から緊急通信が入る。フロンティア4にはエウーゴの協力者がいるため、DCに狙われたのだった。

この前後編の展開は、リアル系とほとんど同じだ。相違点はマップ上の敵の初期配置くらい。それも微妙な違いなので、リアル系と同じシナリオと思ってもいい。



クワトロから、コロニーの動向を詳しく説明してもらう。予想以上の速さで事態が動いている

## スーパーロボット系

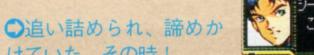
# フロンティア4の危機(前)



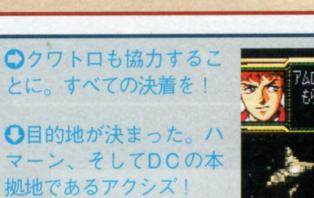
多勢に無勢。いよいよとどめか



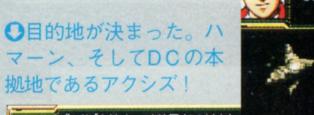
シーブックとF91でもこれだけの相手では…



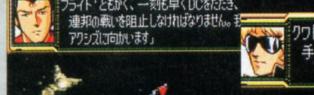
追い詰められ、諦めかけていた、その時！



クワトロも協力することに。すべての決着を！



目的地が決まった。ハマーン、そしてDCの本拠地であるアクシズ！



「ともかく、一刻も早くDCを止め、連邦の戦を阻止しなければなりません。アラジンに向かいます」



クワトロ「ハマーンの件は、私に責任がある。私自身の手で決着をつけるべきかと思う」



「ハマーンが連邦軍も攻撃しているという事だ」



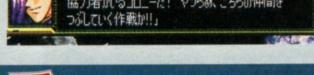
フロンティア4に急行せよ



「やあ！」サイド4、フロンティア4から救援信号です！DCの部隊に襲われているそうです！」



ギリアム「フロンティア4から？そこは、我々協力者扱いのコトだ！やつら、こちらの仲間をつぶしていく作戦か！」



「アムロ」「シーブック、セリーを救え

## シーブック、セリーを救え

フロンティア4付近の宇宙空間では、2機のモビルスーツをシーマ率いるDC部隊が包囲していた。包囲されているモビルスーツは、F91とビギナ・ギナ、シーブック



「ロンド=ベル隊が救援に到着。急いで2人を救うのだ」

とセリーだった。傷付いた2機に追い討ちをかけようとするDC部隊。絶体絶命、覚悟を決めた2人のピンチにロンド=ベル隊が間一髪、救援に駆けつけたのだった。

激戦の末、シーマのガーベラ・テトラの撃破に成功する



## コロニー内にもDCが侵入!!

シーブックとセリーの救援に間に合ったロンド=ベル隊。彼らと協力してDC部隊を撃退することに成功する。しかしDCの別動部隊は、すでにフロンティア4の内部に入り込んでいたのだった。



シーブックも突然の出撃だったらしい。DCが攻撃してきた理由も知らない

ようやく敵部隊を撃破したと思ったが、すでに敵はコロニー内に侵入していたようだ。引き続き作戦を続行するロンド=ベル隊



「待ってください！まだコロニーの中に入り込んだ部隊がいるんです！」

## リアルロボット系 うすまく悪意(後)

シーブックたちと協力し、シーマ率いるDC部隊の撃退に成功するロンド=ベル隊。しかしフロンティア4の内部には、すでにDCの別動隊が侵入していた。そのため、



休む間もなくコロニーに突入!



ただちにフロンティア4内部に向かったロンド=ベル隊。そこにはすでにDC部隊が展開していた。前の戦闘で疲れてはいるものの、ロンド=ベル隊もこれに対応、さっそく戦闘が始まった。しかし、敵は伏兵をも用意しており、戦いは予想以上に激しくなった。

このシナリオも、ストーリー展開、ユニットの初期配置など、リアル系とほぼ同じ展開を見せる。

●ラカンは伏兵を用意していた。黒い三連星が背後から狙っている

## スーパーロボット系 フロンティア4の危機(後)

ロンド=ベル隊は間髪入れずにフロンティア4に突入、休む間もなくラカン率いる部隊と戦闘になってしまう。しかも、ラカンは用意周到に増援まで繰り出し、ロンド=ベル隊に襲いかかった。

2/4 出撃ユニット選択	候補	1機	レベル	29 レベル順
ダブルガ	忍	気力	100	
ゴーフィン	真吾	気力	100	
エラ式号機	アカ	気力	100	
F91	シーフォ	気力	74	
リーガン(BWS)	アロ	気力	87	
エラ初号機	ジバ	気力	100	
百式	ワトロ	気力	100	
ガルベスト	ウイン	気力	100	
エラ零号機	レイ	気力	100	
メタス	ア	気力	100	
エリカム	ア	気力	100	



●気力の下がったパイロットは、オレンジ色で表示されるようになった。小さな変更点だが、案外こういう配慮が嬉しいのだ

ユニット選択	候補	1機	気力	100 レベル順
カガ	さやか	レベル	34	
ビバキン	ホス	レベル	34	
エリトラV	ルー	レベル	33	
ガルベスト	ショウ	レベル	32	
グータード	豹馬	レベル	32	
マジガZ	グレース	レベル	31	
サイスター	ヒョウ	レベル	31	
ゼガーム	甲児	レベル	31	
シャイニングガンダム	アキ	レベル	30	
	カミ	レベル	30	
	ドモリ	レベル	30	



## コロニーに核攻撃の危機!!

ラカンの初期部隊、そして黒い三連星の増援部隊を退けることに成功したロンド=ベル隊。ほっと



●ラカン率いる部隊は数は少ない

したのも束の間、ヒロ口をはじめとする5機のガンダムが出現、そしてレディ=アン率いるティーンズ部隊が出現する。レディはコロニーに対する核攻撃を示唆、5機のガンダムに降伏を勧告する。



●ゼクスやノインも中止するよう説得するが、聞き入れない

## ウイングガンダム、自爆…!?

DC部隊を撃退したロンド=ベル隊の前に現れた5機のガンダムとティーンズ。核攻撃を盾に降伏を求めるレディに、ヒロ口に指



## 共通シナリオ

# ラビアンローズ

ロンド=ベル隊は補給を受けるために、ラビアンローズに立ち寄ることになった。補給物資の中にZZガンダムやGP-03デンドロビウムといった強力なモビルスーツもあった。そしてブライトは工



●正義の味方には仲間も多い。しかし、よく知っている協力者はと

マリーと再会するなど、しばしの安息をとるロンド=ベル隊のメンバー。しかし、またも敵が襲ってきた。ただちに出撃するロンド=ベル隊の前に立ちふさがったのは、GP-02を駆るガトーだった。

●ラビアンローズに到着すると、いきなりエマリーがお出迎え



## コウとガトー、宿命の対決

新しいユニットが手に入り、戦いが派手になってくる。このシナリオでのポイントは、やはりコウとガトー、宿命の戦いだろう。コウもこのシナリオからGP-03に乗り換えるが、レベルが低い場合、苦戦は必至。また、ガトーのGP-02はアトミックバズーカを装備している。気力が上がると遠慮なく撃ってくるので注意しよう。

●このシナリオからZZガンダムとGP-03が使用可能となる



●かなりの強敵。アトミックバズーカの威力は驚異的だ

## 見どころチェック!!

## リューネ参上!!

このシナリオではリューネが仲間になってくれる。ちなみに仲間にになるとサイバスターのサイフラッシュも修理でき、以後使用可能となる。



●マサキを追いかけて、こんな宇宙空間まで追いかけてくるリューネ。武器の演出なども、よりカッコいいものになっているぞ

## 見どころチェック!!

## ブライトとスレッガー

戦闘終了後、ロンド=ベル隊に補給物資が搬入、そこでコアブースターとスレッガーが配属され



る。かつては一緒に戦った仲間だが、ブライトの妻であるミライのことを考えると…。

●コアブースターは、補給装置とメガ粒子砲2門などを装備

# 共通シナリオ アクシズの攻防

DCの本拠地であり、ハマーンのいるアクシズに到着したロンド=ベル隊。攻撃の前に立てたアクシズ攻略作戦は、おとり部隊を使って防衛部隊を引きつけ、その隙に

## 二手に分かれてアクシズ攻略

このシナリオではロンド=ベル隊は二手に分かれて攻撃に入る。おとり部隊はアムロやショウ、そして主人公を中心とした精鋭の小部隊。マップ下方から進軍する。そして本隊はマップ上方から進軍するのだ。ここではハマーン自ら出撃するが、数ターンが過ぎると



●本拠地だけに慎重に行動。どこから攻めていこうか…



### 見どころチェック!!

### ブライト禁断の恋!?

戦闘前に起こる波瀾。ラビアンローズを後にしたロンド=ベル隊はアクシズへ。その途中、ブライ



●よりによって、ジュードたちに聞かれてしまうとは…

トが自室でエマリーの名をつぶやいたから大変。それがミリィの耳に入り、脚色されて流された…。

●ミリィに話を聞いたグレースは、直接ブライトに真相を聞く



### 見どころチェック!! 謎のプレッシャー

戦闘中、ハマーンは異質なプレッシャーを感じる。それはアクシズにいるミネバも感じたらいい。ハマーンはミネバのため戦場を後にすることだった。

コト能力: パート能力: 武器性能	
レベル	35
気力	136
NEXT	---
ハマー・カーン	
HP	22222222222222222222
EN	250/250
特殊能力	ジーク無
移動力	8 空
運動性	170 間
装備	4500 潜 EABA
限界	440 宇

●その強さは相変わらず。近づきたくない



### 見どころチェック!!

### カトルを仲間に

ハマーンが撤退したあと、カトルとガンダムサンドロックが出現する。先の事件のことでカトル自身、ロンド=ベル隊が敵なのかも



うか悩んでいるようだ。そこで説得を試みると、こちらのことを分かってくれたようだ。そのうえ、一緒に戦わせてほしいという申し出まで出てくる。断る必要はまったくない。カトルはロンド=ベル隊の一員になるのであった。



●カトルが出現する。しかし、説得することで仲間にすることができる。5機のガンダムの中で、初めての仲間ということに

### 見どころチェック!! 死んだはずのシロッコが…!?

戦闘終了後、地球ではティータンズのジャミットフとバスクが話し合いをしている。そこに、謎の男が話に割って入る。初めはシルエットで顔も分からぬが、ジャミットフがその男の名を呼んだ。その男の名はバブテマス=シロッコ。シロッコは前の大戦で確かに死んだはず。その男が、なぜここに存在するのか？ 謎ばかりが残る。



●なぜここにシロッコが！ ジャミットフに忠誠を見せるが…？

# ESP

## 特集

東京ゲームショウ出展情報つき

本誌読者からの前人気も高い一連のESP作品が、来る3月21・22日に開催される東京ゲームショウで出展される。今号は一足先に各作品の最新動向、ならびに東京ゲームショウでの出展内容をお届けする。

### CONTENTS

- バロック ..... P28
- 機動戦士ガンダム
- ギレンの野望 ..... P32
- GUNGRAFFON II ..... P35
- グランディア
- デジタルミュージアム ..... P38
- ルナ エターナルブルー(仮称) ..... P40
- CodeR ..... P44
- Radiant Silvergun ..... P46

東京ゲームショウ直前!!

STING

SOFTWARE  
REPORT

# 完成直前

これまでなかなか全体像が見えてこなかった『バロック』だが、完成も近づくにつれ、一気にその姿が明らかになってきた。今回は、完成間近のバージョンで判明したシステム、ストーリーに迫ってみた。

発売日	5月14日	C D枚数	1枚
発売元	スティング	複数プレイ	1人用
開発元	スティング	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格(税別)	6800円	バックアップフローリー	未定
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	95%(3月3日現在)

# BARO

バロ

©スティング/ESP

# プロローグから戦闘まで詳細プレイレポート

罪悪感を残して目覚めた主人公  
導かれた先には奇妙な塔が…

開始直後は廃墟からのスタート。目を覚ますと、そこは見知らぬ廃墟で、自分は一切の記憶を失っているという、まったくの「無」の状態。覚えているのは漠然とした罪悪感のみ。一体ここは? そして、この罪の意識は何なのか?

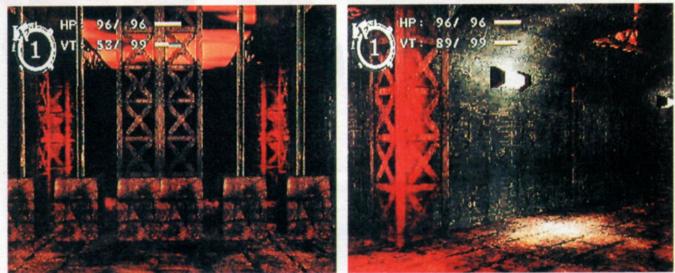
その後、あてもなく廃墟をさまようが、手がかりは全く掴めない。



①オープニングムービーの1シーン。ガラスの中にいるのは…?!



②目が覚めたら、そこは見知らぬ場所だった。  
廃墟の向こうに見えるあの塔は一体…?



③廃墟の中を歩いてみると、まったく生気が感じられない。神経塔から聞こえてくる気味の悪い叫び声のようなものも気になるが…

QUE

ク

## 天使銃を携えて 独り神経塔へ

廃墟のあちこちではさまざまな人々が生活している。だが、彼らの話すことはいま一つ要領を得ず、失った記憶を取り戻すきっかけにはならない。だが、その中に1人だけ雰囲気の違う男がいた。上級天使と名乗るこの男は、主人公に「天使銃」なる武器を託して「神

経塔へ行け」と命令する。あの奇妙な塔へ行けば、失った記憶が蘇るというのだろうか…。

④神経塔に行く前に「地下墓地」で基礎を習得できる



オレの地下墓地はようこそ。  
今では、ここも6層になった。  
それでもいいなら、入りなよ。



⑤神経塔を怖がる  
人の1人「首の者」



あまあはここで自分がすべきことを学ぶのだ。  
わかるか?

⑥神経塔を背にたたずむ上級天使。実体がないのか、体は半透明だ



⑦上級天使に導かれ  
神経塔へ

⑧上級天使が託した  
のは、ひとつの銃だ  
った。そして、残し  
た言葉の真意も分か  
らぬまま塔へ向かう



⑨生涯1度のチャンス!? テ  
レカ&パズルをゲットせよ!

## STING出展情報

### ●当日の出展形態は?

東京ゲームショウでも、スティングブースの主役は「バロック」。ブースまで足を運べば、98%完成のサンプルがプレイ可能だ。

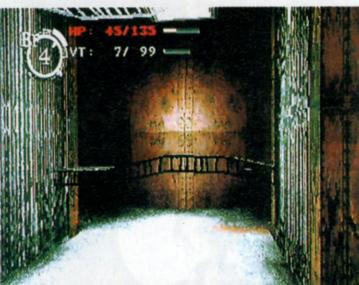
### ●キャラクターグッズ販売

当日はブースにて、限定500個(500枚)の「バロック」ジグソーパズル、テレフォンカード(ともに1200円)を販売する予定。

ESPI SOFTWARE REPORT

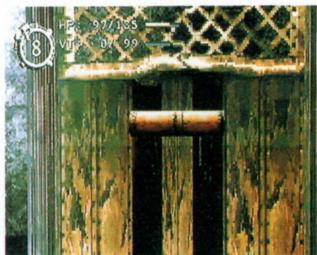
## リアルタイムで展開する神経塔 その最下層には一体何が待つ？

すべての手がかりがあるといわれる「神経塔」。各フロアは、複数の部屋と通路の組み合わせで構成されている。フロアの形状はプレイごとに変化するので、毎フレイジイが手探り状態の探索となるだろ



④ フロア内にある階段を見つけて、下の階層へと降りていく

う。また、塔内の移動はリアルタイムで行われる。プレイヤーが立ち止まっていても、フロア内の敵は少しづつ移動しているので、プレイ中は常に気を抜けない。



① トランプ、仕掛けも満載。このレバー、果たして引くべきか？

### 主人公に容赦なくその牙を剥く「異形」

塔内の探索で主人公の行く手を阻むのが、異形（いわい）なる者。この敵を倒すために、プレイヤーは前述の天使銃や剣などを手に取り戦うことになる。リアルタイム制ということもあり、戦闘の結果を占うのはプレイヤーの状況判断。



① 異形を倒すには、主人公の位置を調整し、正面に向き合う

場合によっては、群れを成して迫る異形にプレイヤーが囲まれてしまうということもある。そのような場合には、一度退却してから体制を整えるなど、常に時間が流れているという状況の中で最適の行動を選択しなければならないのだ。



② そこから剣を一閃すれば、光とともに異形は浄化されていく



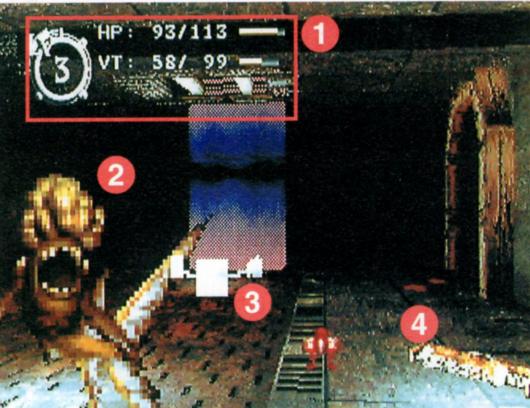
③ 異形「デス」の攻撃。異形は正面ばかりではなく、視界の外から不意打ちしてくることも

**迫り来る  
異形**

### 画面の見方

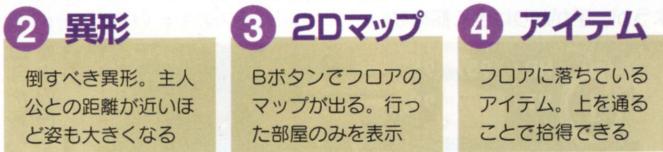
#### 1 パラメータ

LVはレベル、HPはヒットポイント、VTはバイタリティを示す。  
VTRが0になるとHPが減っていく



#### 2 異形

倒すべき異形。主人公との距離が近いほど姿も大きくなる



#### 3 2Dマップ

Bボタンでフロアのマップが出る。行った部屋のみを表示



#### 4 アイテム

フロアに落ちているアイテム。上を通ることで拾得できる

### 多彩かつ独特的な攻撃

異形によっては接近戦を仕掛けるだけでなく、特殊な攻撃でプレイヤーを困惑させるものもある。トリッキーな攻撃に的確に対処しないと、一気に倒されてしまう。



① 主人公が装備していたコートを盗む異形「グリロ」。盗った後は3倍のスピードで逃げる



#### 突進



#### 特殊攻撃の数々

② 異形「セブンティーン」が持つ特殊攻撃。主人公の剣が届く間合いの外から、高速で突進してくる

③ 通常は左手で攻撃する「デス」だが、右手の攻撃を受けると、後方に大きく突き飛ばされてしまう

## 最下層までの孤独な旅を助けるアイテム&キャラクタ

神経塔内では異形との戦いがメインだが、塔内で出会うのは決して異形ばかりではない。塔内では人間（？）も登場し、アドバイスを与える、記憶を無くした主人公を真実へと導く存在となる。また、フロアのいたるところに落ち



○強力な異形と対戦するときも、アイテムがあればいくらか安心



○文字通り、心を読める者。役立つ情報を教えてくれる



眞珠を。。。わたしは、感覚球を。。。  
止つた。。。。。

ているアイテムも、たった1人で戦う主人公にはなくてはならないもの。アイテムの出現率はまったくのランダムなので、運の悪い場合は「武器が全然出てこない」などという状況もありえる。神経塔の最下層にたどり着くには、運の要素も必要となるのだ。



○塔内で人に会うことは少ない。有効な情報を聞きたいところだ

## 塔内で出会う謎に包まれた者たち

異形との戦いに明け暮れるだけでは、ストーリーは進行しない。そこで、塔の住人（？）であるキャラが、進行役として重要な存在となる。周知の通り、主人公の過去はゲーム開



知っていたら教えてくれ。『武装天使が見つけた力は、どこにあるんだ？』  
必要なんだよ。竈の中身と再会するために。

○自分が以前なくしてしまった箱の中身を探している者



主人公を執拗に避ける少女。ゲーム中数回会うことになるようだが？

## アイテムの有効利用こそが生き残るカギ

前述の通り、アイテムはフロアのあらゆる場所に落ちている。それだけに、拾ったアイテムは思う存分使いたいものだが、なかなかそうもいかない。というのも、ア

イテムの中には拾った時点では効果が分からないものがあるため。使用してみることで効果が判明するが、もしそれがプレイヤーの害になるものだったなら…。



○かじってみたら、「帰隣骨」と判明。

かじることで主人公のステータスに影響を与えるアイテム。異形に向かって投げつけることで、武器にもなる。

主人公の身体に押すことで、特殊能力を習得できる。身体に焼印が残っている間は、他の焼印を押すことは不可能。

武器やアイテムに寄生することで、アイテムの属性を変化させる。虫同士で寄生することもある。

アリス



始点ではまったくの白紙状態。それだけに、以前の主人公を知り得る彼らの存在は大きい。ここに掲載したキャラの中に、ストーリーの鍵を握る者はいるのだろうか？



あなたは、危ね？ もがう、もがう！  
本人じゃない…。そういうわけね、  
彼は、まだあきらめでないのね。



○回転しながら移動する奇妙な天使。  
劣化したアイテムを修復してくれる。

東京ゲームショウ直前!!



# ジオン軍、連邦軍以外の第3勢力の存在が発覚!!



## 一年戦争を暗躍する野心家たち 野望を達成するのはどの勢力か!?

通常はジオン軍か連邦軍を選んでプレイする。しかし、ゲームの進めかたによっては新たな勢力が



ティターンズか…  
ジャミトフの考えそうなことだ!  
だが、その考えの根底にあるものが

①第3勢力の出現により、三つ巴の戦いが展開することになる

出現する。その勢力を操ってゲームを進めることも可能なのだ。第3勢力には3つの勢力がある。今回は2つ、ティターンズモードと正統ジオンモードを紹介する。

●キシリヤ  
○訣別を選択するのか



近々、連邦がオデッサに対する大規模な攻撃を行うとの情報が入っています  
宜しくお願いします！



●ますます戦争が激化する。  
他方面に向かって、今以上の戦略が必要となってくる

●2つの勢力が相手だから兵士の疲労度も高い。この戦争に勝て得るものとは…?



## 地獄至上主義者 ジャミトフが提唱 ティターンズ結成

史実ではU.C.0083・12・3に結成されるティターンズ。このゲームの中では、それが少し早まって一年戦争の最中に結成される。メンバーは史実どおりにジャミトフ=ハイマンによって結成され、ジオン、連邦に宣戦布告する。

ティターンズはスペースノイド



●ティターンズ結成時のムービーも専用のものがある

●中心にいる人物が創設者であるジャミトフ=ハイマン。極端な地獄至上主義者であり、スペースノイドたちを認めようとしなかった。左はバスク=オム、右はジャマイカ=ダニンガム。腹心たちだ

野望の渦巻く一年戦争。その歴史を背景にした『ギレンの野望』にジオン、連邦に続く第3の勢力があることが判明した！隠しモードである第3勢力は全部で3つ。現時点では2つが明らかになっている。1つは「Zガンダム」でもお馴染みのティターンズ。もう1つはオリジナル、キシリヤ率いる正統ジオンだ。今回はその2つの勢力を紹介していくぞ。霸権を握るのは、はたしてどの勢力なのか…。

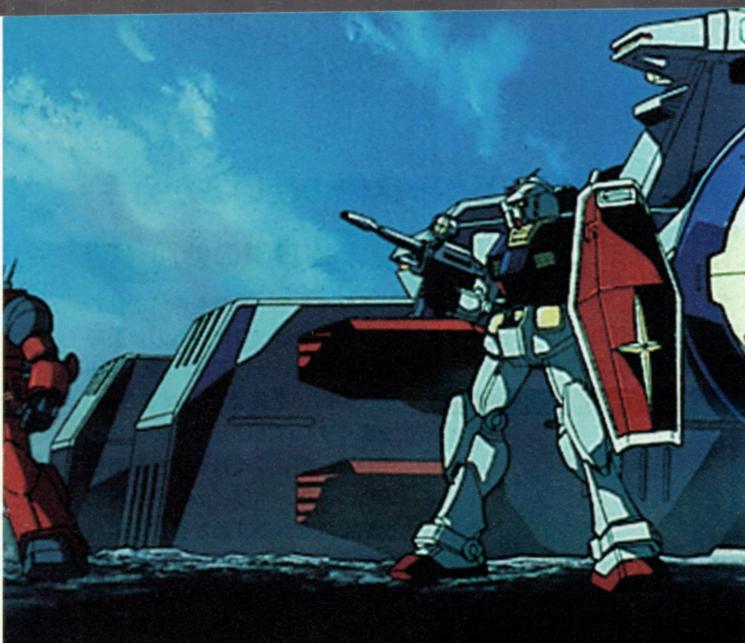
を完全に駆逐し、地球をアースノイドのみで管理、運営しようとしている。地球の重力に魂を引かれた老人たちの行く末はいかに？



レビル将軍… ジャミトフが…  
ルナ2から 全世界に向けて放送を…

●ルナ2を拠点として、ティターンズは活動を開始する。ジオン、連邦に宣戦布告してくる



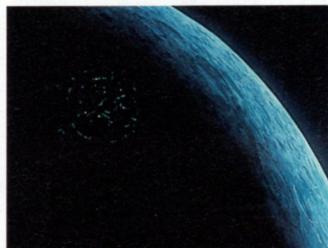


発売日	4月9日	C D枚数	1枚
発売元	バンダイ	複数 プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	142・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンピュータ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	95% (3月5日現在)

## キシリア=ザビ 反旗を翻す

## 正統ジオン結成

ザビ家の長女であるキシリア=ザビによって結成され、ジオン、連邦に宣戦布告する正統ジオン。この勢力はゲームだけに用意されたオリジナルの設定だ。その結成にいたるまでの経緯は明らかではないが、兄であるギレンとの確執が大きな原因であることは、まず間違いないだろう。史実では兄を謀殺することで最高権力を手に入れるが、このように別の道を歩むこともできるのだ。



●月のグラナダ基地がキシリアの本拠地となる



# 正統ジオン宣言 ギレンを討て!!

## 第3勢力出現の背景

ゲーム中には多数の分岐があり、選択によって数々の展開が用意されている。また、部下の進言に耳を傾けることも必要だ。特にジオンの場



成功したことによって、連邦内部でのジャミトフ・ハイマンを支持する声が高まっているようです…

●ジャミトフを調子に乗せないためにはどうしたらいいか?

合、ドズルとキシリアの進言が違うこともある。どちらの言葉を重要視するか、このあたりに第3勢力出現の秘密があるのかもしれない。

●キシリアの提案を受け入れるべきか、退けるべきか…



マ・クバは、オデッサ防衛の切り札を用意しています。司令官に任命し、オデッサ防衛の指揮を任せようと思います



●キシリアの腹心中の腹心、マ・クバもキシリアに付いていく



うむ、きれいごとだけでは政治はできはせんしかし… 兄上のやり方は非道すぎる…

●キシリアの謀反はゲームのオリジナル。どんな勢力になるのか…



キシリアごときには何ができるというのか手並みを拝見させて貰おうじゃないか

●全世界に向けて演説するキシリア。兄譲りか?

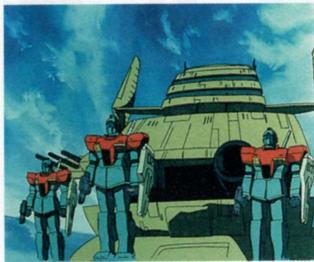
●実の兄と妹が、ついに対決することになってしまった

●史実ではギレンを射殺してしまうキシリアだが、進めかたによって袂を分かつことに



# 勢力を取り戻せるか、反攻を退けられるか… 両軍から見るオデッサ作戦

U.C.0079・11・7。連邦軍はジオンの鉱物採掘基地であるオデッサに向けて大規模な侵攻を開始した。俗に言う「オデッサ作戦」である。この作戦に連邦軍は地上



連邦軍にとっては、この一戦が戦争の勝敗さえ左右していく

## ジオン軍 十分な戦力で対応する

連邦軍のオデッサ作戦を受けて立つ立場となるジオン軍。せっかく占領したオデッサを奪い返されるわけにはいかない。十分な戦力をオデッサに残し、確実に撃退できるようにしておこう。

### 黒い三連星を派遣

ホワイトベース隊に対して、黒い三連星を派遣するかどうかのイベントがある。うまくいけば、ホワイトベース隊を倒してくれる。



○○オデッサ作戦の頃には連邦もMSを投入してくれる。初期の戦いのようにはいかない

兵力の3分の1を投入している…。と、史実ではこんな背景があるがゲームでは各々の視点がある。ここではオデッサ作戦における両軍のイベントなどを見ていこう。

●作戦前に重要拠点を占領し、国力を少しでも上げておこう



## 連邦軍 ホワイトベース隊の使い方がカギ

地球における勢力を挽回するためにも、連邦はこの作戦には絶対に負けられない。ここで勝利すれば、宇宙への足がかりも得られることになる重要な作戦なのだ。



●十分な戦力を整えておかないと、まともに占領できないぞ

### 作戦発動の時期

ある程度の重要拠点を占領すると、オデッサへの侵攻作戦が提出される。しかし、オデッサはハンパな戦力では攻略は無理。作戦を発動するのは、絶対に勝てるだけの戦力がそろってからにしよう。

●地上における最大の反攻作戦開始



●地上兵力を整えよう。史実どおりにレベルをビッグトレーに配属して参加させるのもいいね

### WB隊の参加

ホワイトベース隊を存続させていれば、オデッサ作戦への参加を要請できる。そこでは、黒い三連星との戦いを見ることができる。うまくすれば黒い三連星の目を引きつけ、倒してくれる場合もあるのだ。また、ホワイトベース隊に補給部隊を派遣するか否かの選択がある。ここで派遣すると黒い三連星を撃破するが、マチルダの戦死という悲しいイベントもある。



●黒い三連星さえも撃  
破してくれることも

●オデッサ作戦に勝利するとこのムービーが。しかし、その代償は…



## BANDAI 出展情報

### 初回限定版特典情報

初回限定はスペシャルライナーノート仕様！ 安彦良和描き下ろしのジャケットが目印だ。ファンなら絶対に入手したいアイテムだ!!

### ・当日の出展内容は？

100%完成版のサンプルROMで体験プレイができる。またビデオによる出展では、ゲーム中に使

用されるムービーを編集、映画のように劇的な演出で上映される予定。未公開映像の上映も予定中。

### ・イベントスケジュール

クイズ大会やプロデューサーによる秘話などのトークショー。またギレン総帥をお呼びして（!!）「ジークジオン」合唱などを予定。スケジュールはまだ未定だ。

東京ゲームショウ直前!!

GAME ARTS

SOFTWARE  
REPORT

## さらに完成度がアップ! 最大で4人対戦が可能となった!!

ゲームの基本となる部分はすでに完成し、現在は細かいバランス調整に明け暮れている開発チーム。そんな中で正式採用されたのが、1つの機体を2人で操作する「DOUBLE SEATER」、通称「二人羽織モード」だ。これは戦闘ヘリというパイロットとガンナーの関係で、1P側が操縦を、2P側が攻

撃をそれぞれ担当するというもの。役割が分担されるため、2人の息の合ったプレイが要求される。これは全てのゲームモードで選択が可能となっているため、シナリオモードはもちろん、対戦モードとなるVS.BATTLEでの使用もOK。これを活用すれば最大で4人対戦も可能となるのだ。

# VS.BATTLEに新事実発覚! 対戦がよりおもしろくなるぞ!!



○シナリオモードでは様々なシチュエーションで戦闘を行うため、バランス調整が必要かつ難しい。また、敵はある程度ランダムで出現するらしいのだが…



# GUN GRIFFON II

あの、ゲームアーツらしからぬ（失礼…）順調なペースで開発も進み、着々と完成に近づきつつある3Dロボットシューティング『ガングリフロンII』。今号では新たに発覚したVS.BATTLEの情報を中心に紹介していくぞ！

発売日	4月24日	C D 枚 数	1枚
発売元	ゲームアーツ	複数プレイ	2人同時（最大4人同時）
開発元	ゲームアーツ	対応周辺機器等	ツインティック・対戦ケーブル
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	20・プレイデータ
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	全年齢	現在の開発状況	95%（3月5日現在）

# 「ガングリフォンII」の目玉 VS.BATTLEを掘り下げる

前作にはなかった対戦モード。これを可能にしたのが、現在単品で発売されている対戦ケーブルの存在。もちろん対戦をプレイするためには必須で、この他にモニタ一2台、サターン2台、ソフト2本が必要となる。これらを全てそろえて初めて、対戦が可能となるのだ。環境を整えるのは困難を極めるが、それに見合ったおもしろさを得ることができるぞ。

## 機体はバリエーション豊富

対戦では今まで操作できなかった機体に搭乗することができる。これは大きく分けてHIGH-MACS系、高機動AWGS系、ヘリコプター、戦車と4つの系統があり、それぞれバリエーション豊かな機体が用意されている。現在判断しているものはこの6機種。もちろんこの他にも様々

### ヤークトパンター



ヤークトパンター  
ボルシェ/クルップMak社製、独HIGH-MACS。HIGH-MACSと互角の高機動を誇る。

この対戦で最初に選べるマップは2つのみ。しかし、シナリオモードをクリアすることで1つ追加され、前作のセーブデータがサターン本体のバックアップメモリにセーブされている場合、さらにもう1つ追加される。これらは地形も複雑になり、格段に難易度が上がっている。また、それぞれ特徴があるため、そのステージに合った戦略を練る必要があるのだ。

### ブルータルクラブII



ブルータルクラブII  
GD社製、4脚高機動型垂直甲AWGS。脚部のコンバットタイヤにより、ローラー走行が可能。

な機体が用意されているぞ。また、機体には当然性能差が存在しているが、プレイヤーの腕によっては戦車でHIGH-MACSを倒すことも可能。操作に慣れることはもちろん重要だが、いかに敵の裏をかくか、戦略を練っていくかが勝敗を分けるカギとなっているのだ。



①空軍基地のステージ。視界もよくプレイしやすい。初心者も安心



②ノルウェー リレハンメル 北50km  
視界が制限される夜間ミッションである。森林地帯は敵の目を欺く格好の場所である。巧みに利用して反撃の好機をつかめ！

### HIGE-MACS II



HIGE-MACS II  
MDM社製、最新技術型AWGS。HIGH-MACSの強化型で、次世代へのテストヘッドも兼ねる。

### HIGE-MACS



HIGE-MACS  
MDM社製、第2世代AWGS。史上初の3次元機動が可能な高性能機。移動対戦車中堅の主力兵器。

### ロングボウ・アパッチ



ロングボウ・アパッチ  
全天候攻撃能力を持つ、対戦車ヘリ。チーム戦闘攻撃能力、生存性に優れる。

### 90式戦車



90式  
90年に陸上自衛隊に正式採用された第3世代戦車。優れた火器管制能力を誇り、高い攻撃力を持つ。

## INTERVIEW 取締役 開発部長 宮路 武

今号もさらなる情報を求めて、「ガングリ」の父、ゲームアーツ宮路氏にお話を伺った。

——まず、VS.BATTLE専用ルールを採用した経緯を教えて欲しいのですが。

**宮路** 単純に対戦をおもしろくするために試行錯誤した結果です。もちろんまずはルールもない状態で対戦をやってたんですけど、凄くストイックになっちゃったんですよ。出会ったときに逃げないで弾を撃ちまくった方が勝ち。広く設定された対戦ステージの中でも相手を見つけて、見つけたら攻撃して終わ

りみたいな感じ。駆け引きもほとんどない状態。でも実戦ってそうじゃないですか、先に見つけた方が有利でしょ。もともと『ガングリ』はリアルで実戦的なゲーム。シナリオモードだと敵もたくさん出てくるから問題ないんですけど、1対1の対戦だと実戦的な部分が強調されちゃう。ならば対戦ならではのおもしろいルールを考えようという結論に達したんですよ。

——じゃあこのルールはかなり前から考えていたんですか。

**宮路** 対戦モードを作る時点から考えてはいたんですよ。で、実際にやってみてどんどん修正していました。特にサイドチェンジの部分は苦労しましたね。プレイしていて防御側があまりにも逃げるだけになってたんで、苦労して入れたんですけど、このおかげで戦略性がグンとアップしましたね。

——対戦に使用するステージは全部で4つですが、残りのステージはどんな感じでしょうか。

**宮路** 残りのステージはクセが強いです。視界が悪くて岩山がゴンゴン立っている丘の地形とか、かなり雰囲気が他の2つとは変わってます。普通に戦うなら飛行場で、マンネリしたら特殊な地形で

戦ってみる。地形ごとに戦術は全く違いますから。

——対戦で搭乗できる機体も数多く用意されているんですか。

**宮路** 機体はそれぞれ長所短所の設定されたものが、全部で12種類あります。その中には4脚型のエレファントってでかくて鈍重、火力重視の攻撃に特化した機体とか、もう自分は戦車じゃなきゃ嫌だって人のためにいろいろ用意してあります(笑)。お互い戦車で戦うなんてシブくていいでしょ。で、各機体にそれ専門の人間を付けてバランス調整しました。でも、だからといって戦車で簡単にHIGH-MACSに勝たれると、我々の作ったゲームが根底から覆され

## GUNGRIFFON II



さて、戦場となるステージと搭乗する機体を選択したら、いよいよ対戦開始となる。ただし、ここ



武器によって選択できる  
機体も違ってくるぞ

では対戦という人対人の戦いの最もしさを追求した結果、VS.BATTLE専用ルールが採用された。シナリオモードと同じルールでは単純に弾の撃ち合いになってしまい、駆け引きも少なく戦闘が単調になってしまうと判断したためだ。この専用ルールは下記のとおり。一見難解だが1度プレイしてしまえば単純明快。やりこむほど奥の深い対戦が楽しめるぞ。

### VS.BATTLE専用ルール

- 1Pと2Pはそれぞれ攻撃と防御にわかれ。攻撃側と防御側は一定時間(800カウント=40秒)ごとに強制的に交代。攻撃1回防衛1回を1セットとし、最大4セット行う。
- 相手を撃破した場合、もしくは4セット終了後にダメージの少ない方を勝者とする。ただし、戦闘区域から出てしまった場合にはその時点で出た側の負けとなる。
- 防御側は武器の発射はできないが、支援攻撃のみ可能となる。
- 防御側は残り600カウントを切ると、照準を攻撃側に2秒間ロックし続けることで、攻守を強制的に交代させるサイトチェンジを行うことができる。

てしまう。結局強い機体は強いですし、弱い機体はやっぱり弱いんです。これは仕方がない。だから能力を平均にするんじゃなくて、ある能力を特化させることでバランスを取ってます。自分の戦い方に合った機体を選んで、またはカッコイイと思った機体でプレイするのがベストですね。

### ゲームショウではこう戦え こっそり必勝法を伝授!!

——ゲームショウでは対戦大会が開催される予定ですが、そこで勝つコツをぜひ教えて下さい。

**宮路** 操作に慣れておくのが基本中の基本です。で、機体はHIGH-MACS系、なかでも能力が一番高

いHIGH-MACS IIがお薦め。この機体が一番強いのは間違いないです。選ぶ武器はVTGがいいですね。これは直接当たらなくても近くに撃てば当たってくれる便利な武器でして、素人さんはこれが一番有効でしょう。あと、対戦ではまず相手の位置を知ることが大切。その有効な手段が敵の歩行音を聞くこと。ヘッドホンを付けて聞くと特によく分かります。ガシャンガシャンとかキュキーンっていうような音が後ろからしたら、振り向いて撃つ。これはかなり実戦向の戦法ですよ。会場で音がどこまで聞こえるかは分からないんですけどね(笑)。



●接続が完了した  
ら、まずは先攻か  
後攻を決定する



●開始直後は相手を探すところから始まる。ヤツはどこだ!



●カウント0になって攻守逆転。  
ヤバイ、今度は逃げるのだ~



●敵機発見、攻撃開始! と思つたら残りカウントが少ないので…



●武器やレーダーに関しても対戦ならではの補足的なルールが設定されているぞ

### GAME ARTS出展情報

#### ●当日の出展内容は?

この「ガングリフロンII」の他には、「グランディア デジタルミュージアム」(詳しい内容はP38参照)が展出される予定だ。

#### ●イベントスケジュール

当日のブースでは通常のシナリオモードに加え、対戦専用台も用意。もしかしたら「ガングリII」対戦大会が開催されるかも。

#### ●キャラクターグッズ販売

「ガングリII」関連では特製キャップ(限定300個)を価格2200

円(税込)で販売する予定。この他にも、普段なら購入できないレアアイテムがそろっているぞ。



●ファンならたまらない逸品

ESP SOFTWARE REPORT GAME ARTS

東京ゲームショウ直前!!



SOFTWARE  
REPORT

ファン待望のスペシャルディスク  
ついに登場

# GRANDIA

グランディア  
～デジタル ミュージアム～

設定資料、ミニゲーム、探索、  
『グランディア』の世界を10倍楽しもう!

この『デジタルミュージアム』はアレント博物館を舞台だ。本編の世界設定や登場全モンスターのデータベース、またイベントの内容をより深く理解できるオリジナルのミニドラマなどで構成されているぞ。その内容を紹介しよう。



○アレント博物館を舞台に冒險！

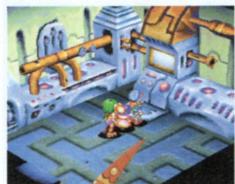
ようこそ！  
アレント博物館へ！



発売日	5月28日
発売元	ゲームアーツ/ESP
開発元	ゲームアーツ
価格(税別)	3500円
ジャンル	その他
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	フロッピーディスクドライブ バックアップメモリー
コンピュータ等	48・フレイデータ
現在の開発状況	なし
	65% (3月5日現在)

## 豊富なデータベースを多面的に収録

博物館内にはさまざまな部屋があり、その部屋に入れば各種のデータを参照できる。ただし最初からあるデータはわずか。残りは自分で集めなければならないのだ。



○ここは映写室。登場全キャラの表情パタンが見られる



○図書室ではモンスターの情報をゲット



○資料室では設定資料を閲覧可能

あのシーンをリプレイ！  
データ作成の部屋

本編中のお気に入りのシーンをいつでも見たいが、セーブエリアが少なくて困っている人に朗報。博物館には各イベント手前のセーブデータが予め用意されており、本編のCDに入れ替えればそこから再開できるぞ。



## 爆笑必至？ ユーモア満載のミニゲーム

博物館には先の資料室や図書室のほかに、ゆうぎ場という部屋がある。ここはこのゲーム用に新たに作られた、オリジナルのミニゲームで遊ぶ部屋だ。よりパワーアップした内容に挑戦せよ！

○ここがゆうぎ場。いろんなゲームがあって自移りしちゃう？



### 早食い王

これは数あるミニゲームのうちのひとつ、「早食い王～グランディア杯～」だ。これは4人のキャラから1人を選んでCOMキャラと対戦。チャン先生の出す料理を早く全部食べた方が勝ちという内容



○相手（COMキャラ）を攻撃



○食事をキャンセルさせよう

だ。試合中は相手を攻撃して行動をキャンセル（笑）させることができ。また相手の攻撃は、自分の攻撃で相殺することができるぞ。

相手の食事の邪魔をしつつ、目の前の料理を平らげる。単純ながらハマリそうなゲーム内容だ。

### 攻撃相殺もオッケー



○相手の攻撃を見たらこちらも攻撃。相殺されて万事オッケーだ

○たまに降ってくるおじやまキャラ。これに当たると強制的にキャンセル！

### おじやまキャラに注意



50"16

○「甲板掃除リミックス」。内容に変化はあるのかな？

### まだまだ楽しいミニゲームが山盛り

現在収録が予定されているミニゲームは約8種類。上の「早食い王」に見られるように「グランディア」本編とは直接関係ない、コミカルなものになるようだ。また中には本編にあった物のリニューアル版も入っている。右はその一つ、「甲板掃除リミックス」。

## ダンジョンでアイテムを集め、博物館へ

先の博物館は、ワープ空間でいくつかのダンジョンとつながっている。ここで発見したアイテムを博物館に持っていくと、モンスター資料などの閲覧可能なデータが増えていく仕組みになっているのだ。また博物館の中にはダンジョ

ンで鍵を見つけると入れない部屋もある。もちろんトラップも多数仕掛けあり、そう簡単にはクリアできない。すべての展示物を集めるには、それなりの冒険をこなす努力も必要というわけだ。



○このダンジョンはノイザ遺跡内の溶岩の谷

○ギーオスの塔の外壁通路。アイテムはどこにあるのだろう



○トラップもたくさん!!



○ダンジョン内はトラップもたくさん。ダメージを受けないように進もう

### GAME ARTS 出展情報

ゲームショウの物販コーナーで販売される予定の、「グランディア」関係のアイテムを紹介。まずはいつもスーにくっついている不思議な生き物、「ブーイ」のぬいぐ

み。スー＆ブーイファンは必ずゲットしたい逸品だ。それとオリジナルの限定販売本「うみねご亭の休日」。これはこの会場でしか手に入らない超貴重品だぞ。



○これがブーイ。デキもなかなか。50個限定販売



○これはジグソーパズル。絵柄は2種類あるぞ

東京ゲームショウ直前!!

角川書店

SOFTWARE  
REPORT

今回もゲーム最新情報はもちろん、開発スタッフインタビューも用意してサターン版『LUNAR II』の魅力に迫ります。ゲームショウの出展情報もお見逃しなく!!。



メガCD版を  
プレイした人達も  
注目だ!!

ついにサターン版の詳細が  
見えてきた!

# LUNAR ETERNAL BLUE

ルナ エターナルブルー(仮称)



発売日	未定	C D枚数	未定
発売元	角川書店/ESP	複数プレイ	1人用
開発元	ESP	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・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	全年龄	現在の開発状況	60%(3月5日現在)

## 戦闘に拡大縮小機能を採用して さらに画面演出がカッコよくなつた!!

RPGに欠かせないのが戦闘!  
プレイ中終始お世話になるだけに、  
サターン版では戦闘中の演出がよ



●上位のものほど画面演出が  
すごくなる魔法。拡大画面は  
まだ紹介できないが、かなり  
大きくなるまで拡大されるぞ

●もちろん敵の攻撃も手強く、  
かつカッコいいものに。画面  
は中ボスとの対決シーンだが、  
見るからにダメージ大きいぞ

り視覚的に楽しくなるように改良  
されている。まず新しく、画面に  
拡大縮小機能を採用。例えば技や  
魔法を使うと、ググッと画面が拡  
大。その動きがつぶさにわかるよ  
うになったのだ。そして技も魔法  
自体も、下のように画面全体を使  
って超ド派手なものに! それな  
のに処理速度は非常に速い。



## 角川書店出展情報

・当日の出展内容は?

残念ながらビデオ出展のみだが  
オープニングや戦闘、フィールド  
画面などが紹介される。サターン  
版がどんな感じなのか、一通り見  
られるのだ。必見なのはアニメー  
ションパートが無圧縮バージョン  
で紹介される点。製品版では映画  
サイズのシネパック映像で流れ  
るので、フル画面サイズでアニメー  
ションが見られるチャンス! また、  
同ブース内では「スレイヤー<sup>ズ</sup>ろいやる2」のパネル出展も予  
定されているので見逃すな。

・キャラクターグッズ販売  
『LUNAR』テレホンカードを2  
種類(各1200円)。



●ファンなら要チェック

## サターン版ではシナリオ、演出はどうなる!? 開発者に直撃インタビュー!!

このゲームはメガCD版からの移植になるが、実はサターン版も当時と同じスタッフがメインとなって開発が進められているのだ。そこでここでは、メガCD版からの開発スタッフの中で、みんなが気になるであろうシナリオ、演出面を担当されているお2人にいろいろ聞いてみた。メガCD版の苦労話もあるから要チェック!

### ルーシアはもちろん他のキャラにも注目

——火野監督はシナリオ、赤司さんは演出面を担当されたということですが、具体的にどんな作業をしたのでしょうか?

**火野** 今回ライト（シナリオの加筆、修正）をするにあたって、前作で言葉が足りなかつたところとか、時間の都合で削除されたところを復活させてきちんと作り直したっていう形ですね。

**赤司** 今回、私はキャラデモの演出ということで。アニメーション演出は窪岡さんがやっているんですが、それとは別のゲーム中のキャラの動きでしたり、実際のお芝居の部分をやらしていただいてます。基本的には監督のビジュアル面のサポートです。監督がイメー

### このお2人を覚えているかな?

○元祖メガCD版『LUNAR』から、全シリーズの開発に参加されているお2人。本誌の前身「メガドライブFAN」で見た人もいるのでは…? 当時同じ人が移植しているわけだ



ジに対して、絵コンテで「こういった展開でどうか」というのを提示して、監督のOKをもらうといった感じです。

——前に開発の中心会社であるヴァンガードの杉山さんから、シナリオ面ではルーシアをより魅力的に見せるという点と、隠しシナリオを追加修正するとお聞きした（昨年のサターンFAN17号を参照）のですが。

**火野** あと、もう1点あるんですよ。『LUNAR II』は基本的には、ヒロインのルーシアを中心としたストーリーということで成り立っているんですけど、その分、割を食っちゃったのが、周りのパーティキャラのエピソード。その部分も今回補強していくこと。

——具体的にはどんな感じになりますですか?



### こんなイキイキとした表情を見られそう!!

左はキャラクターデザイン担当の窪岡俊之さんによる表情集。サターン版ではメッセージの横に、こへんなに表情豊かで魅力的なキャラが見られそうだね。

**火野** 例えば、ロンファとマウリのイベントなどは、ゲームとシナリオが強くリンクする形で表現したかったんです。前は労力の関係であきらめたことも、今回は実現できそうです。ゲームとシナリオのリンクという点では、メガCD版ではルーシアについて、いろいろチャしてるんですよ。神秘的な少女というキャラ性を高めるために、戦闘では完全AIを採用したとか。「コマンド開いて数値を見られたらいまいだいなしだよ」というのが理由なんです。これはサターン版でも実現されていますし、他のキャラやゲーム展開、イベントにも力を入れています。

——ルーシアを魅力的に見せるという部分では、どんな方法を?

**火野** 前作のメガCD版の場合、

ゲーム中のフェイスはほとんど変わらず1枚で終わり、という形だったんですが、今回は全部でおよそ200枚用意しました。その中でもルーシアは30枚ぐらい用意してありますから、微妙な表情も捉えられるようになっていますね。

**赤司** サターン版『LUNAR』でもそんなになかったんですが、『グランディア』制作時のノウハウを活かしました。

——シナリオ的な部分では?

**火野** 例えばメガCD版ではルーシアが歌を歌う場面があったんですが、あれは演出上歌っただけなんですよ。今回はなぜそこで歌を歌うのかというのを表現しようと。今回「ルーシアの子守歌」という新しく作曲された歌があるんです。その子守歌をルーシアが、

インタビューはまだまだ続くぞ!!



総合ディレクター  
兼シナリオディレクター  
**火野峻志**

ゲームのシナリオを専門に扱う  
(有)月光・所属ディレクター。メガCD版でもシナリオを担当。

キャラクターデモ  
演出担当  
**赤司俊雄**

有名な『シルフィード』のデモCG、『カオスシード』OPCGを制作。  
メガCD版でもキャラ演出を担当。

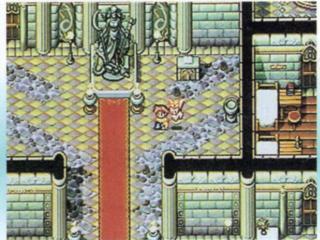
\*本文中の『LUNAR』は『ルナ ザ シルバースター』『ルナ シルバースターストーリー』を『LUNAR II』は『ルナ エターナルブルー』を表しています。

# チクショーとか思いながら描き直していますからね(赤司)

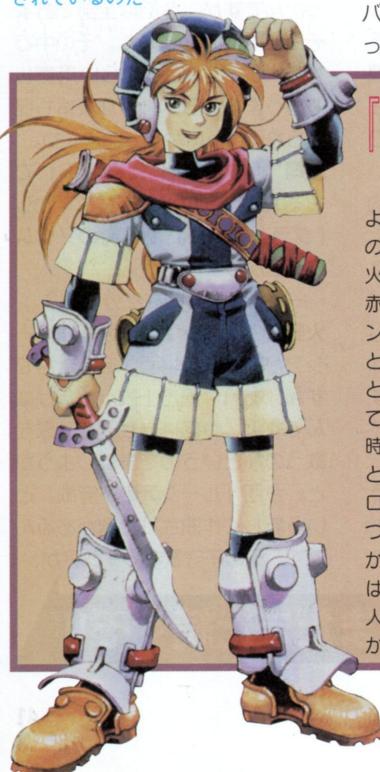
どう歌って、どう話として流れていって、どうルーシアの心情の変化に影響するのかまでシナリオ化しました。これは最初の段階で追加のイベントとして入っているんですけど、それを大きな流れとして語っていこうというところがあります。

——ゲームは単純な移植ではなく、1から作り直していると?

**火野** 実はですね。フェイスの数を増やしただけでも、セリフを全部当てなおさなければならんんですよ。あるいは新しいフェイズがあるから、こんなこともできるんじゃないかなとか。もう全部の町を見直していて、セリフを書き



●膨大な量のグラフィックも書き直されているのだ



換えている形なんです。イベントに関しても、構成を変えたりとか、マップを変えたりとかしています。キャラデモも全部作り直しに近いですね。

**赤司** メガCD版で1回絵コンテを描き直しているんですけど、もう1回同じ部分の絵コンテを書いているんですよ(笑)。同じといつても内容は全然違うんですが。

——同じ町の人に話しかけても、会話の内容が全然違うと?

**火野** そういうシナリオになっています。その町が持っている印象とかはそんなに変わらないと思いますけど、話を聞くとガラッと内容が違うと受け取っていただけると思います。

——隠しシナリオはどんな感じになりますか?

**火野** メガCD版の隠しシナリオは「ただ、あります」って感じだったんですけど、サターン版ではあるアイテムの使用と絡めています。直接ストーリーには影響しませんが、体験するとストーリーのバックボーンが楽しめるようになっています。



●マップには大きな変更はないが、そこで起きることは変わりそう?

## 良い意味で裏切りたくて「完全版」を目指した!!

——ユーザーから一番多い意見として「何も変えないで移植して」というものがありますが…?

**赤司** メガCD版の時点でシナリオに関しては、結構評価を頂いているんですよ。寸分違わずに移植する話もあったんですけど、時代は進んでいるんで。

**火野** あと、ゲームシステムも古くなってしまうんですね。ストーリー自体は古くなったりしないものを作っている自信はあるんですけど、ただゲームには刺激が必要なんですね。

**赤司** 前のユーザーを良い意味で裏切りたくて。新しくプレイされる方には「この完成度はすごい」と言ってもらえるようにね。

分がありますから?

——ライトすべき点とは?

**火野** いや、ライトしなくてもユーザーに感動を与えられるほど元はいいものだったと思うんですよ。ただ、ついライトしてしまったって感じですね(笑)。作る側としてはもっと良くしたいと考えていますから。昔評価されたストーリーを変えるっていうのは問題があるんで、逆に補強する、あるいは足りなかつたところを足していく「完全版」を目指しているって形ですね。

## 『グランディア』で培った技術が『LUNAR II』に活かされる!!

インタビューの各所に見られるように、2人は『グランディア』の開発にも参加していた。担当は火野さんがシナリオディレクター、赤司さんはキャラデモ部分の絵コンテ協力。つまり『LUNAR II』とほぼ同じ部門を担当していたことになる。2人とも共通して話していたのが、「グランディア」開発時の経験が、非常に役立っているということ。特にサターン版ヒロの性格とジャスティンの性格について「ジャスティンは押しつけがましい面がある。かたやヒロはユーザーの気持ちが離れない主人公として、描けてるんじゃないかな」(火野峻志)との弁が。



●ジャスティンの動きのよさはそのままに、多少控えめな性格にヒロはなりそう(笑)

●泣かせる場面の演出が巧みな『グランディア』。この辺のこだわりも活かされる?



動きまくり!!



これは…母さんからの手紙じゃないか!

# 最新ビジュアル画面到着!!

本作で忘れちゃならないのが、主人公ヒロをとりまく仲間たち。インタビュー中にもあるように、サターン版ではこのサブキャラ

レオ



○アルテナ神団の騎士団団長。「バルガン」の艦長である

ロンファ



○元神官でありながらバクチと酒が大好きなオヤジ（笑）

女神アルテナ



○ゲームのタイトルでもあるルナ世界の女神。「女神の塔」でヒロ達を待つ



○メガCD版の開発者が「完全版」と銘打ったゲームだけに、過去に遊んだ人にも絶対にお勧めしたい。プレイ経験のない人は、その完成度の高さに驚くぞ

## より物語が伝わりやすく誰でも納得できる内容に

——演出面はメガCD版と比較してどの程度良くなりますか？

**赤司** チビキャラが動くところでも、ちゃんとみなさんに感動を与えるようになったかなと思っています。チビキャラのパターン数は、今回かなり多いですよ。雷をバーンと落とすところとかでもアクションでハデに吹っ飛びとか。

——ハードがサターンになって、表現方法がアップしたと。

**赤司** そう、どんどん贅沢になっていくんですよね。ただ、本質は技術の贅沢よりもいかに物語をきちんと伝えるかですから。前作では、いいストーリーを伝えきってないという部分があるんですよ。例えばジーンのエピソードでは、その心情がちゃんと伝わっていたのかとか。

**火野** ロンファとマウリのエピソードなんか、ちゃんと伝わっているのかは、作り手側として疑問が残るわけなんですよ。

**赤司** そのへんのシナリオを今回はキッチリ描いています。泣けそうで泣けなかつた部分も、全部泣けるようにしますっていう（笑）。

——演出面のこだわり、なんて何かありますか？

**赤司** 僕は、演出は間合いと音楽だと思っているんですよ。ハッと息を飲む瞬間があって、それから音楽が流れるというところにはすごくこだわっています。火野監督も僕も、こだわってするのがキャラクタなんです。魅力的な人間を描きたいという。それをゲームでどう描き、納得させるか。主人公のヒロは今回よくしゃべるんですが、セリフで監督が意図しているのが、プレイヤーが「自分もそう思う」と共感できるシナリオにしたいと

いうものです。最近のRPGの中には「見せる」方向へ行っているものがあります。ただ僕等はインタラクティブにこだわりたい。いかに操作しているキャラになりきるかという、RPGたる部分を大切にしたいですね。

## 直球勝負で感動できるエンターテイメント!!

——メガCD版をプレイされていないユーザーに、『LUNAR II』について伝えたいことは？

**火野** 『LUNAR II』のストーリーの基本というのは、いわゆるボーイ・ミーツ・ガールなんです。ある意味、王道というパターンです。エンターテイメントとしてRPGを考えていますので、直球勝負の、誰でも感動して受け入れてもらえるようなストーリーを目指しています。『LUNAR II』では特にそれを推し進めたいというのがあって。その中に、恋愛関係というのが1つのテーマとして入ってきます。『グランディア』が中学生の物語だとするなら、『LUNAR II』は高校生の物語であると。その分、男の子と女の子の恋愛の絡みとともに増えてるし、ロンファのように幼なじみの女の子に対して、いろいろあったりとか。もちろんそれは縦軸で、横軸にはさまざまに仲間との出会いなどがあります。

——最後に本誌の読者にメッセージを。

**赤司** ストーリーに関しては、より磨きをかけて手渡ししたいと。新しいユーザーさんにも、きちんとキャラクタの気持ちが伝わる「おいしい作品」にします。

**火野** ボーイ・ミーツ・ガールというストーリーだと聞き、何か引っかかる、または好きだという人なら確実に満足できるものとしてお渡しできます。ぜひ、いろんな方々に遊んでもらいたいですね。

# ヒロはユーザーの気持ちから離れていかないような主人公（火野）

東京ゲームショウ直前!!

# QuINTET

SOFTWARE  
REPORT

## 『コード・アール』を構成する3つのモード



峠にて競走を行う。実際に操作し、ライバル車より速く華麗に走る必要がある

### レースモード



レースモードでの走りを、競走相手や観客たちの表情と声を入れ、再現してくれる

イベントも用意されている

コマンドを入力していくことでストーリーが進展する。

イベントも用意されている

### アドベンチャーモード

あれ？ 美穂は、そうか、セブンの散歩の時間か…

本作にはライバル車と競走する「レースモード」とその結果をデジタルコミック調に演出する「リプレイモード」、そしてコマンドを選択してストーリーを進めいく「アドベンチャーモード」の3つのモードにより構成されている。

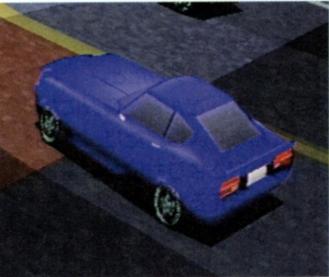
アドベンチャーモードはゲームの主体

プレイヤーの目的はプロの有名ドライバーになることで、アドベンチャーモードにて対戦者を見つけて対戦を申し込んだりし、レースモードにて競走し、ゲームを進めていく。

レースモードにてライバルに勝たなければストーリーは進展しない

What a hell are you gonna make ?  
コード・アール

アドベンチャーモードの作りが、大幅にパワーアップされることになった『コード・アール』。4号ぶりの報道となる今号は、基本的なゲームの構成と、一番のポイントであるアドベンチャーモードの情報を公開。さらに東京ゲームショウに関する情報をあわせてお伝えしていく。



# クインテットが贈る

ベースとなるのはアドベンチャー  
下味にレースゲームの要素をプラス

プレイヤーの目的はプロの有名ドライバーになることで、アドベンチャーモードにて対戦者を見つけて対戦を申し込んだりし、レースモードにて競走し、ゲームを進めていく。



## レースに女の子に影響を与える“知名度”

プレイヤーは有名ドライバーになるため、走り屋たちと競走して勝たなければならない。勝つことで名前が知れ渡り、そうすることで“知名度”が上がるようになっている。知名度が低いと腕のいいドライバーと競走できなかったり、女の子に相手にされなかったりする。そのため初めはザコを倒し、知名度を上げていく必要がある。



スタート時は有名なドライバーとの競走はできない。ザコを倒し、知名度を上げる必要がある

発売日	今春
発売元	クインテット/ESP
開発元	クインテット
価格(税別)	5800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	未定
コンピューター等	なし
現在の開発状況	80% (3月1日現在)

© QUINTET ESP

# レースゲームとアドベンチャーゲームの融合作

## 目指すはプロのドライバー でも女の子たちとの恋愛もあり

アドベンチャーモードでは街のどこかにいる走り屋に競走を申し込んだり、バイトでお金を稼いだりしながらストーリーを進展させていく。街中にはライバルだけ

→ゲームの舞台となる街。  
この中を移動していく

なく女の子も登場し、その子たちと付き合うことも可能となっている。つまりプレイヤーは有名ドライバーになる目的を持つ傍ら、かわいい女の子たちとの恋愛を楽しむこともできるのだ。

○たくさんの女の子と恋愛することもできる。行動いかんでは、こんな切ないイベントを迎えることもある



○車を改造することもできる。しかしレース中に故障することもある



○プレイヤーの目的は、有名ドライバーになること。そのためライバルたちとの競走に勝ち続ける必要がある

## 涙あり笑いありの恋愛劇 思いを成就させるも キミしだい



## QUINTET出展情報

### ・当日の出展内容は？

完成版と言ってもいい98%バージョンのROMで、ほとんどの場面をプレイすることができる。またプロモーション用に作成されたビデオの展示もある。見所はキャラの美しさとレースのスピード感。

### ・イベントスケジュール

ESPブースのステージにて21日

と22日の両日、「コード・アール」タイムアタックコンテストを行う。来場者が誰でも参加できるイベントで、最速者、およびコーナーリング上位者にはすてきなプレゼントも用意されている。

### ・キャラクタグッズ販売

特製のテレホンカードを1200円(税込み)にて販売予定。



○ゲームショウでは、ほぼ完成版をプレイすることができる



東京ゲームショウ直前!!

TREASURE

SOFTWARE  
REPORT

トレジャー初の業務用として、またトレジャー初のシユーティングとして着目される『レイディアント シルバーガン』(以下『RS』)。前々号に統いての情報となる今号は、東京ゲームショウ関連の情報とステージ2の画面を交えた情報を公開。

4月稼動予定

1プレー 100円

# ST-V基板で作られている トレジャー初の アーケードゲーム

## RADIANT SILVERGUN

レイディアント シルバーガン

TM

### 順風満帆の開発状況。東京ゲームショウの出展も決定！

4月稼動へ向け、順調に開発の進んでいる『RS』。この号が発売されるころには、すでに開発はバランス調整やバグ取りといった最終段階に移っているはず。しかしプレイできるその日まで、まだ1

カ月近くもあるので我慢できないという人たちもいるのでは？ そんな人たちにうれしい情報を一つ。何ど今月の21日から行われる東京ゲームショウにおいて、『RS』の出展が正式に決定した（下記参照）。ST-V基板で作られ、サターンへの移植が期待されるだけに、みんな自分の目でそのおもしろさをチェックしに行こう！



●●当時はESPブースにて思う存分楽しむことができる



### TREASURE出展情報

#### ・当日の出展内容は？

ESPブースにて出展されるこの作品。ショウでプレイできるのはステージ1とステージ2の2つのステージが楽しめるバージョン。

#### ・キャラクタグッズの販売

オリジナルサウンドトラックのシングルCDが、税込みの1200円で発売される。作曲担当は「蒼

穹紅蓮隊」の作曲でも知られる崎元仁氏で、全部で3曲収録されている。また、このたびプレイステーションへの移植が決定した「シリエットミラージュ」のグッズも販売される。108ピース（18.2×25.7）のジグソーパズルとテレホンカードがそれ。価格はいずれも税込みで1200円となっている。

### 基本操作と7つの武器

『RS』の操作はレバーにて自機の操作、3つあるボタンにて攻撃を行う。武器は全部で7つあり、ボタン単体、もしくはボタンの同

時押しこそしてその種類を変えていく。また特定の条件下で出せる、いわゆる“ボム”（ハイパーソードという名称）のような武器もある。

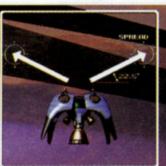
●ボタン単体の攻撃。それ  
ぞれ異なった特性の攻撃が  
行える



A BUTTON



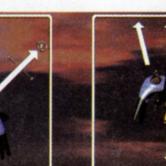
B BUTTON



C BUTTON



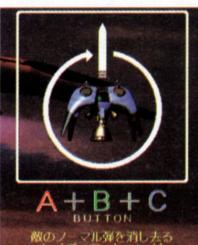
A + B BUTTON



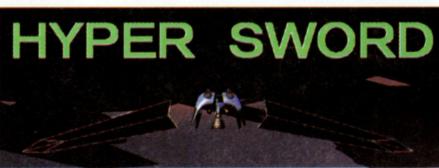
A + C BUTTON



B + C BUTTON



A + B + C BUTTON



HYPERSWORD

●レイディアントソードは敵弾を消せ、消すことで画面左上のゲージが溜まる。そして満タン時に同攻撃をするとハイパーソードになる

## 得点稼ぎと自機のパワーアップ

今までのシューティングゲームにおける“得点”的存在意味は、プレイヤーの腕を競う単なる数字でしかなかった。つまり、得点は“ゲームクリア”にはまったく必要ない存在で、“得点稼ぎ”とはゲームの本質

とはちょっと違った楽しみだった。そのため上級者の間で“得点稼ぎ”は行われても、初心者の間ではさほど行われるものではなかった。

そこで『RS』ではこの“ゲームクリア”と“得点稼ぎ”という、今までのゲームでは分離されていた“楽しさ”を一つにま

とめ、得点稼ぎが実際のゲームプレイに繋がるような仕様にしていく。簡単にこのことを説明すると、『RS』では武器のパワーアップが存在し、経験値を稼ぐことで自機がパワーアップする。この経験値となるのが、要するに“得点”なのである。つまり得点を稼げば稼ぐだけ自機はパワーアップしていくクリアしやすくなるわけで、得点稼ぎがクリアするための必須技術になるのである。

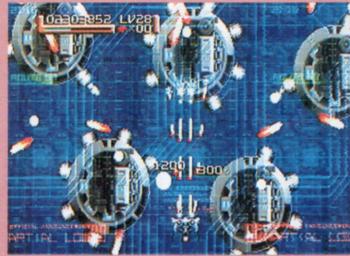
同じ色の敵を3機連続で倒せば



①ゲーム中にはいろいろなボーナスが存在する。これは基本となるチェーンボーナス



②レベルは3つのボタンごとにあるので、武器の選択も重要な要素



③クリアできるかできないかに直接関係してくるので、得点稼ぎは重要な要素



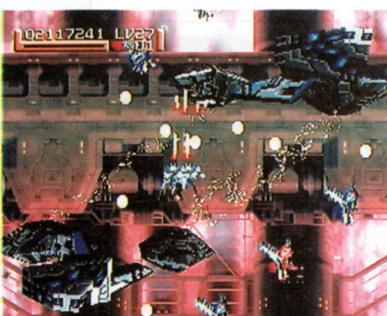
④ボスの破壊率で左右されるボーナスもある

## 8 ボス、ボス、ボスのオンパレード。ステージ2を大紹介！

一つのステージに現れる多数のボス、これが『RS』における大きな特徴だ。驚くことに『RS』では一つのステージに5体以上ものボスが登場する。もちろんボス戦の前にはザコ戦が行われるのだが、このゲームにおいてのザコ戦

はほんの前哨戦でしかない。つまりはゲームのほとんどがボスとの戦いになるということで、実際ザコ戦を1とした場合、ボス戦は8ぐらいの割合で行われる。

以下で掲載するのはステージ2。今号で紹介している中だけでも、ボスが6体も登場しているぞ。



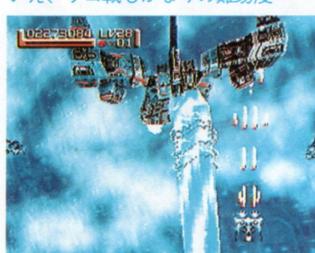
①ボス戦がステージのほとんどとはいえ、ザコ戦もかなりの難易度



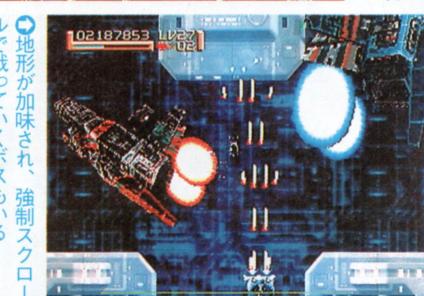
②基本は2Dだが、ボス戦では3Dを利用した攻撃も行われる



③当然ボスごとにパターンを見切る必要がある



④ボス戦が多いため、クリアするのにかなりの時間がかかる



⑤こんな淡泊な作りのボスもいる。しかし見た目とは裏腹に、かなり厳しい攻撃をしてくる

## トレジャーからの挑戦。迫り来るボスの嵐に、君は勝てるか…

フィールドマップ・内政  
&君主2人の序盤イベント大紹介!!



# DRAGON FORCE II

ドラゴン フォース

-神去りし大地に-



ついに待ちに待ったサンプルロムが到着。まだ完全ではないにしろ、『ドラゴンフォースII(以下II)』の魅力あふれる世界観を堪能するには充分だったぞ。そこで今回はそのロムから探った、内政などのシステムを徹底的に検証。

発売日	4月2日	C D枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップモード	ブロック数未定・ブレイデータ
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	全年龄	現在の開発状況	?% (3月5日現在)

## クオリティアップしたフィールドマップ その役割と特徴が明らかに

前作同様『II』でも、マップ上ではリアルタイムに進行する。画面写真を見れば分かるとおり、マップのリアリティは、雲などのエ

フェクトにより数段クオリティアップしていることがわかるはずだ。さらに、ここでは『II』から導入したシステムを紹介していくぞ。

○ボザック国周辺のフィールドマップ。雲の流れ一つで臨場感がこうも違う



©SEGA

## マップの拡大縮小

『II』でのフィールドマップの特徴のひとつがこの、画面の拡大縮小だ。これにより遠くの師団などの動きも早く察知でき、近くの師



❶最も縮小した画面。かなり遠くの範囲まで見渡すことができる

団の細かい動きを観察することも可能だ。また、画面スクロールもスムーズに行われるぞ。



❷こちらは最も拡大した画面。わかりやすい場所もこれで安心

## 時間の経過を早くする「FAST」

「FAST」モードにすることで、次の内政までの時間を短くすることができます。また、キャラクタの移動速度もそれに合わせて早くなるので、ゲーム進行の速度はみんな一緒ということになる。安定した状況になり、サクサクと先に進めたいときに使うと便利だ。

❸FASTとの切り替えは自由。順番を見計らって



## フィールドマップメニュー

フィールドマップのメインメニューは、前作同様、検索を行なう5項目。リアルタイムに進行しているため、状況は常に変わってくる。そんな時は、この検索コマンドを使用して、他国、またはレジェンドラ大陸の情報を閲覧するのだ。また、敵師団の動きもマップ上で確認することができるぞ。



❹行動する必要がないときもある

## 師団検索

自国師団の一覧を表示し、選択した武将の情報を表示。さらに、マップ上の現在位置に移動する。



❺遠く離れた師団も一目瞭然

## 武将検索

師団検索同様、選択した武将情報を表示。こちらもマップ上の現在位置にカーソル移動する。



❻気になる武将は毎回チェック

## フィールドマップ

## 場所検索

レジエンドラ大陸内にあるすべての城や村、洞窟の一覧を表示して、選択した場所の情報を見ることができる。



❺城や村の情報は何事も大事だ

## 勢力地図

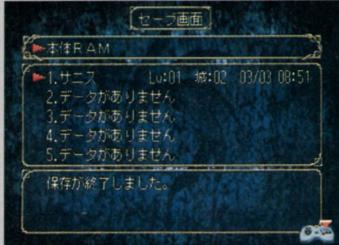
現在のレジエンドラ大陸内の勢力分布を表示。自国を含む9種類の色で勢力が分かれている。



❻自軍勢力がどのくらい広がったかを確認

## 記録

ここまで記録をセーブする。セーブは戦闘中以外は基本的にいつでもセーブが可能。リアルタイムに進行するマップ上では、こまめにセーブすることが必要だ。



❻セーブはこまめにしておくのだ

# 内政



内政における  
新要素 真の一

## 育成部分をサポートする副官

「II」における「育成」部分をサポートし、面倒を軽減するのがこの副官システムである。前作の内政では、すべての行動に対してユーザー自らが処理する必要があったが、これに対して「II」では、いくつかのコマンドに対して「副官」がサポートすることによって受動的にも行えるようになったのだ。だがここで注

目したいのは、この「副官」システムはあくまでサポートであること。ユーザーがやらなければならないことのいくつかを半自動的に副官がこなすだけあって、戦略性を自分の思考で楽しみたいというユーザー自身の欲求を損なうことはないぞ。

ここで例を一つ挙げる。前作では、捕虜とした武将へは1人1人出向かなければならなかったが、「II」では副官から「捕虜の中に我々の臣下になりたい者がいる様です」などの報告があったり、君主の代わりに会見を行ってくれるなどのフォローがある。また、配下に入れた城のレベルアップなど、内政の様々なパートをパックアップしてくれる。

●各副官も豪華声優陣  
が起用されているぞ



## 煩わしさを感じさせないゲーム進行 改良された『ドラゴンフォースII』の内政

前作からも引き継がれ、『ドラゴンフォース』の2大柱といえる、戦闘と内政。ここでは、その内政時での行動の詳細をお伝えしていく。内政時に行える行動は、『II』より新たに追加されたシステムの

副官、研究を含む10項目だ。今回の内政はユーザーをパックアップしてくれる親切設計となっているので初心者でも安心だ。



●内政時間になってから起こるイベントもたくさん用意されている



●秒計の砂がすべて  
流れば内政の始まりだ



●フィールドマップ上と同様に内政時でもセーブ可能だ。内政中はリアルタイムではないので終了するまで落ちていて戦術を練れるぞ



●自国武将のステータス及び、雇用可能兵種、使える武将技の一覧を見る能够である。また武将リストを「名前順」「レベル順」「城名順」に並べ替えることも可能だ

●築城のコマンドを副官に任せ、自動的に行うことができる。面倒な作業は一切必要なし



●捕虜にした武将への会見を副官に委任し、自動的に自軍の仲間に取りたてられる。勢力の拡大した後半戦ではかなり助かるはずだ。だが、自ら行った方が何らかのメリットがあるかも



# 報奨

勲章（兵士数追加）、巻物（兵種追加アイテム）、その他のアイテムを武将に与える。



①勲章をひとつ与えれば、選択した兵士の数が10人単位で増加して、最大100人まで増やせる

# 装飾

入手した武器系アイテムを武将に与えて、装備させる。また外すことも可能。



①武器のタイプは、各種系統別に数種類用意

# 装飾

能力強化アイテムや防具などを武将に与えて、装備させる。武器同様外すことも可能だ。



①アイテムを武将に与えると、嬉しがる者もいるが、こんな奴も…

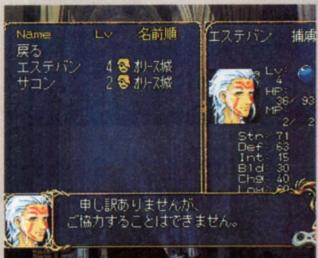
# 会見



①自国の武将の忠誠心を保つ上でも、会見はめに行い、チェックを怠らないように心がける

# 捕虜

捕虜にした武将と会見を行い、捕虜武将を仲間にすることができます。ただし拒否されることもある。



①会見したからといって、仲間になってくれるとは限らないのだ

自国の武将と会見を行い、武将の意見、不満などをチェックすることができる。また、この会見では「研究」を行う上で重要なヒントを得ることができるのだ。



①一度研究に成功したアイテムは材料が揃っていればすぐに作製可能

# 新たな武器を作る研究

「II」では、武将との会見などから研究に関する情報が得られる。その情報と発見したアイテムを用い、研究することで、新しい武器や宝を開発することができる。具体的に説明すると、情報に基づいた3種類のアイテムを洞窟などから入



①研究の題材となるアイテム、原料となるアイテムを選ぶ

手し、それを素材に研究期間を費やすと新たな武器やアイテムを作成する能力が得られるのだ。また、一度開発した物は研究成果として保持されるので、その後は材料さえあれば量産できるようになるのだ。



①研究材料が決定。あとは研究が終了するのを待つばかり

**死人の巻物完成!!**

①終了すれば、内政開始時に副官から報告がある

# 築城

武将に城の増築を指示する。成功すれば、城のレベルをひとつ上げることができる。



①城レベルの隣に表示された、トンカチマークのついている城が築城可能。賢い武将に築城させよう



## ボザック王国 ~オープニング~

なかなか会議に現れない若大将のガンガス。時間を顧みず村々を見回っているらしい。「大事な会議の時間だというのに…」とゴンザレス。しかしその奔放さも皆に慕われる理由もある。



●「ダメです」と副官セスに説教されるガンガス



森の精の危機におびえる声を感じとり、急いで城に戻る。報告では国境に魔族の集団が現れたらしい。「懲りない奴らだ」と奮い立つガンガスであったが…。

近くの村で村人の力仕事に手を貸すガンガス。このまま手助けを続けようとするガンガスは、今日の会議を延期しようと副官のセスに指示するが、セスからは会議に戻るように諭される。その時…。



●魔族との戦いの幕開けである

## 序盤イベント

国境付近の魔族の師団を倒し、魔族に捕らわれていた魔術師の老人、グム=ホーに出会うガンガス。グム=ホーは大きな力を感じさせる美しいエルフの情報を探るために、あえて捕われていたのだという。グム=ホーの魔術で映された姿を見て、英雄ゴンゴスとともに太古の大戦で邪神を封じ込めた伝説の八剣士のひとり「ティリス」ではと想像する。しかし、生きているはずのない伝説の人人がなぜ…。



さらに魔族を倒していくガンガス。捕らえた魔族の武将ジョルジオもやはりティリスを探していた。そこに術士オルヴォが現れジョルジオの口を封じ、去る。一体何が…と、ティリスに関する情報を集め、探し続けるガンガス。



●魔族の姿を確認し、ケール城に向かうガンガス師団。魔族武将ジョルジオとの戦闘に突入!

## ボザック王国&オープニング・序

ボサック、トラッドノアの2つの国から始めたときのオープニングイベント。

## 序盤イベント

国境部洞窟付近で魔族との戦いに勝利したトラッドノア軍は、壊れたロボットのような機械を発見。それを城に持ち帰り、視察する一同。どうやらこの機械、壊れていながらもなんとか動作するようなのだが…。



●魔族との戦いに勝利したしたトラッドノア軍。その後、壊れたロボットを発見し、歴史的大発見ではと副官シェファードは言うが…

## ボザックの地を荒らす奴はオレが許さない!

### トラッドノア王国

●サニスの学問の先生で、サニスが気に入ってしまい、いきなり副官に指名されました。ちなみに本人の専攻は歴史と政治学だ



副官  
シェファード

先生・生徒  
あこがれ



サニス  
じいや

先生・生徒  
友達同士



武将  
アグネス

忠誠

## ティリスの姿が…

副官セス「ハイランド国近くの砂漠で、人影や古ぼけた塔の蜃気楼が目撃されている。」

マルケス「ハイランドの王に聞いたら、あの砂漠はハイランドの管轄地。王なら知っているかも…」。ハイランド国の王エーベルスに会いに行ったガンガス。しかしそれを侵攻と受け取ったエーベルスとの避けることのできない戦闘が始まろうとしていた…。



ハイランド国の中では珍しい力を持った戦士。逸話とうわさ話を聞いて育った彼は、伝統、伝承の類が大好きである。

## トラッドノア王国 盤イベントを紹介!!

そこから連なった関係で始まる序盤イベントを画面写真とともににお伝えするぞ。

## 太古の遺物と思われる機械を発見。その機械の名は…

特にサニスは興味津々。恐れることなく機械に声を掛けるサニス。壊れている機械を痛々しく思ったサニスは、皆に修理を依頼する。試みていた修理が終わる。その機械は意思を持ち、会話も可能だった。その機械は自分を「カトマンドゥ」と呼んだ。カトマンドゥはサニスの名を呼ぶ。

しかし、発声部分の修理が完全ではないらしく残念ながらトラッドノアの技術では完全な修理は不可能であった。



「わたくしサニスよ。ようしくね」と自己紹介

## ボザック王国

○普段はあまり口数が少なく、不言実行型の人物。ボザックの獣人の中では、かなりの知性派でクールな女性である。



副官  
セス

○元々は僧侶であったが、患者を守るためにしかたなく戦いを覚えた。今では武骨な女戦士。元僧侶だけに戦争は嫌っている。

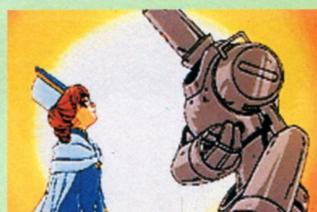


武将  
マリーア

○レジェンドラで、機械技術が最も優れているのはトリスタン国。あそこなら完全に修理できるかもと、トリスタンを訪ねようとする。「トリスタン国は危険です。あの国の王は大陸制覇を目論んでいるとの噂があり…」。副官シェファードが止めようとした頃には、サニスは既に発見していた…。



○サニスを主と認めるカトマンドゥ。サニスとの旅が始まる



## ドラゴンフォースⅡ—神去りし大地に—

○ゴンゴス直系の子孫にしてボザック国の人間。ボザックの自然を愛し、それを守るために戦う。たくましい肉体を持ち豪快にレジェンドラを生きる彼だが、血筋は争えないらしいという話も。だが基本的にはストイックな性格である



臣下

忠誠

ガングス

忠誠

忠誠

○傷ついているところをマリーアにびついたりくつき仕事の手伝いをしていていた。密かにマリーアに好意を寄せている。



武将  
フィオリーナ

○不器用なタイプで、機械が嫌いである。そのため機械国家のトリスタン帝国を敵視している。海で遭難したときにガンガス軍に救われ、そのまま居着いている



武将  
ゴンザレス



武将  
マルケス

○ボザックの中では珍しい力を持った戦士。逸話とうわさ話を聞いて育った彼は、伝統、伝承の類が大好きである。

## 国王代理に就き、父の捜索を誓うサニス

### トラッドノア王国～オープニング～

フレストという男と密会するトラッドノア国王レノックス。

レノックス「重要な用件とは？」

フレスト「これはレジェンドラ大陸にとって不吉な兆候、ティリス女王を探しているのだが、あなたの力ををお貸し願えないか。」

そこへフレストを捕らえにきた術士オルヴォが出現する。



○カトマンドゥは、カタニーノレ:とサニスを促す



○ティリス女王を探しているのですが…せひあなた様の力をお貸し願えなかいかと…

○父の身に何か良くないことが…と感じ取るサニス



レノックス王は行方不明となる。娘のサニスは王位代理の座に就き、父を探す決意を固める。サニスの希望で歴史を教えていた先生：シェファードが副官に就くことになる。とまどうシェファード。そこに急使が来る。北部の洞窟で妙な物発見。古代の器物らしい…と。



○ぼくはただの歴史の先生で…。国事など。

# SEGA

## DYNAMIC PREVIEW

続報

発売直前! サターン版の魅力再チェック

# THE HOUSE OF THE DEAD

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

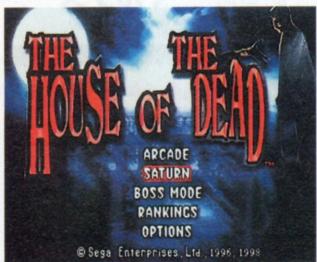
ダレモ生キテ  
帰サヌク!

間もなく発売されるサターン版『HOD』。今回はようやく明らかになった、サターン版のオリジナル要素を公開しよう。来るべき発売に備えて、今からイメージトレーニングだ!

発売日	3月26日	C D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	バーチャガン・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	19・ブレイデータ
ジャンル	ガンシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年龄	現在の開発状況	100%

## サターン版オリジナルモードの全容がついに判明!

前回もお伝えしたようにサターン版の『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』(以下『HOD』)は、日



○サターン版のタイトル画面。ここでプレイモードを選択しよう

を追うごとに絵、質ともにそのクオリティがアップしている。さすがにグラフィック面での完全再現は難しいが、テンポよく切り替わるカメラやゾンビを倒したときの効果音など、プレイ感覚はまさに業務用そのまま。またサターン版には業務用の移植である「アーケードモード」と、サターン版オリジナルの2つのモードがある。このモードについては次のページで触れるが、『HOD』の世界をより楽しめる内容なのは確実だぞ。

### シンプルながらも充実のオプション

オプション画面もようやく完成了。ここでは難易度やプレイヤーのライフの設定、パッドやマウスやマルチコントローラーで遊ぶ場合の、照準の調整が可能。バーチャガンを接続している場合は銃



○特に目立つ項目はないが、もともとシンプルなゲームなので良し?

の照準調整の項目も追加される。またゲーム中の効果音やサウンドを試聴できるサウンドテストもある。特にBGMは、業務用でもサントラCDが出ていないので結構貴重。ヘッドフォンで聞くべし。



○ステージクリア画面も完成。業務用とはタッチがやや違う。画面のクオリティもさらにアップ



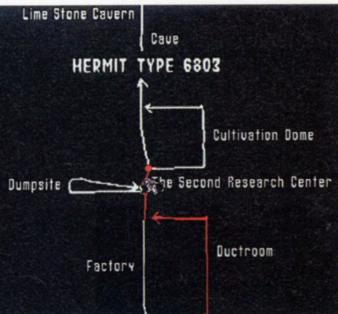
### ゲームオーバーの演出も忠実に再現

オリジナルモードの説明に入る前にちょっと補足。業務用ではゲームオーバー時にプレイヤーが進んだ分岐ルートが表示されるのだ

が、サターン版でもようやくこの演出を見ることができた。その直前に流れる、プレイヤーが倒れるシーンもバッチリだ。ちなみに口一ガンとGでは動きが違う点も同じ。これで演出面はほぼ完璧!?



○ライフが尽きて力尽きる2人。この画面のあと、右の進行ルート表示画面になるのだ



次号ではいよいよステージ4を公開!!

## 各面ボスを攻略せよ「ボスモード」

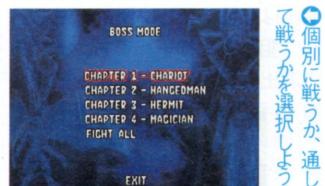
サターン版オリジナルモードのひとつがこの「ボスモード」だ。これはその名の通り全4ステージのボスとだけ戦えるモードで、いかに素早く倒すかに挑戦するタイムアタック形式になっている。最



●このモードでは的確な射撃が要求される。最速タイムを目指せ。

初に1から4のステージの、どのボスと戦うかを選んでスタート。

また1から4までのボス戦を通して戦うこともできる。各ボスの動きはアーケードモードと一緒になので、苦手なボスに対する練習用や本編においての攻略にも非常に役立つモードと言えるだろう。速いタイムを出せば、ランキングに名前を残すことができるぞ。



●個別に戦うか通し戦うかを選択しよう

## VS.チャリオット

弱点は右胸の小さな穴。まずはそこを撃って動きを止めることができ先決だ。パッドを使っているなら照準を弱点に固定して、ひたすら連射すれば楽だろう。鎧を脱いだら好きなように料理するべし。

## VS.ハングドマン

最初は30匹いる手下のコウモリを飛ばしてくる。本編ならこれを撃って点を稼ぐのだがこれはタイムアタックなので、本体を集中攻撃してさっさと第2段階にする。第2段階ではボスの移動先に弾を置く感じで狙い撃つ。ここをどう短縮するかでタイムが変わる。

## VS.ハーミット

弱点の頭だけ狙えばいいので、ひたすら連射力が勝負。ネックになるのは最初の突進で、これを食らうとかなりのタイムロスになるので注意したい。第2段階では照準を頭に固定しておけば楽勝。



●最初のこの一撃さえ防げればまずは安心。頭のやや上の部分を狙おう

## 能力の違うキャラでプレイ「サターンモード」

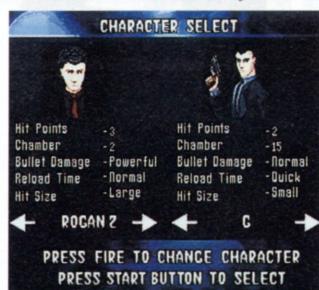
本編で使える2人以外に、新たに2人のプレイヤーキャラを追加したのがこの「サターンモード」だ。このモードではプレイヤーの能力にそれぞれ差があり、初心者から上級者まで幅広い遊びかたができる内容になっている。キャラごとの能力については下欄を参照。パワーで力押しするか、お互いにフォローし合うか、遊び方は自由だ。友達と大いに盛り上がろう。



### ROGAN

ライフ 3  
装弾数 6  
攻撃力 標準  
攻撃判定 標準 リロード 速い

本編のローガンとまったく同じ能力。これといったクセも特にないノーマルなキャラだ。よって使い勝手も本編と変わらない。



●ちなみに「2」のキャラは、業務用に隠しで入っていたあの2人である



●2人プレイの場合、うまい人がフォロー役に回るとより楽しめる。いろんな遊び方を考えてみよう

●本編と違い、同キャラのプレイも可能。業務用でもできなかつた、サターン版だけの特典だ



HOLD YOUR FIRE!

### ROGAN2

ライフ 3  
装弾数 2  
攻撃力 大  
攻撃判定 大 リロード 標準

ローガンのパワータイプ。装弾数はたったの2だが、その破壊力は凄まじい。耐久力のある敵も1発で倒せるのでボス戦で大活躍。



### G

ライフ 2  
装弾数 15  
攻撃力 標準  
攻撃判定 小 リロード 速い

姿は本編のGと同じだが、装弾数が多く、より戦闘的なキャラになった。ただライフの初期設定が少ないので、ミスが許されない。



●アーケードモードとプレイ感覚はまったく同じ。安心して使える



### G2

ライフ 5  
装弾数 6  
攻撃力 小  
攻撃判定 大 リロード 標準

ライフも多く装弾数もノーマルだが、攻撃力が異様に低いというひねくれ者。幸い攻撃判定は大きいので、フォロー役が適任か。



●障害物を貫通して敵を倒せるほど強い。実はマグナム弾とか？

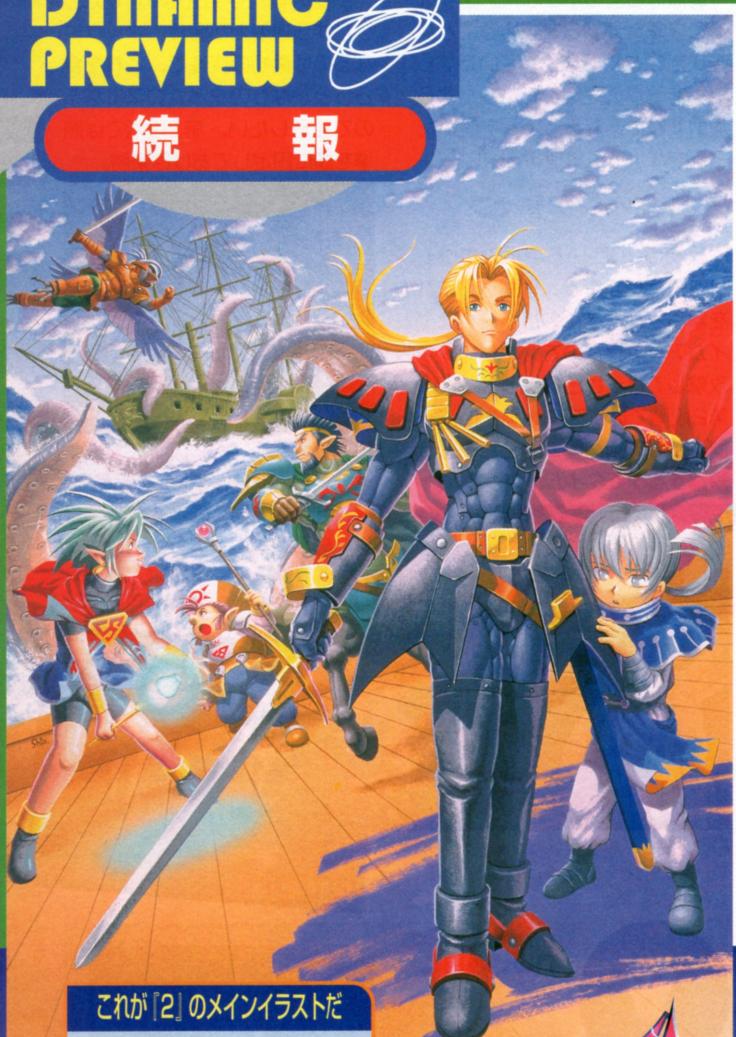


●攻撃力の低さは連射数で補え。初期ライフが少ないのも辛い



●手数のわりには手応えがない。1人プレイはやや辛いかも

### イベントの新シチュエーションが大噴出!!



これが「2」のメインイラストだ

メディオンの背後に描かれた巨大なタコと船。今作では、海と船の冒険が待ち受けている。ムービーにも出ていたこの少年が神子(みこ)なのだろうか?



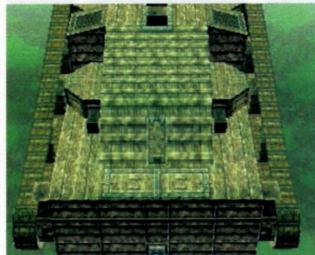
シャイニング・フォースII シナリオ2 狙われた神子

発売を前にして、未だその全容が見えない「狙われた神子」。今回、「狙われた神子」に採用された演出の一部が判明したぞ。前作「王都の巨神」にはなかったシチュエーションで、イベントを盛りあげる数々の演出。これから始まる冒険の第2章まで、これを見て今しばらくガマンしてくれ!

### イベントの演出もさらにパワーアップ バリエーション豊かな「2」の冒険シーン

奇抜な演出と、テンポの良いストーリー展開で定評のある『フォース』シリーズ。前作の、プレイヤーを飽きさせないような様々な演出は記憶に新しい所だ。もちろん『狙われた神子』でも、それらの演出は健在。ここでは、続編が

遺跡<sup>○</sup>「1」には無かつた  
跡も今作に登場する



●前回お伝えした戦車のフロント部分。やっぱり木で出来ている

出る度にパワーアップする演出群の一部を紹介するぞ。冒険の途中や、戦闘シーンでお目見えするイベントで、その真価が發揮されることになるだろう。



●前作の桟橋戦とは状況が異なる  
●同じく戦車リア部分。ブルドーザーのような鉤爪が付いている



発売日	今春	C D枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	ソニック/キャメロット	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	4800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・ブレイデータ
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	65% (3月2日現在)

New Situation

## 1 会話

『シナリオ1』では、戦闘中に話すことで仲間になったり、助けることができるキャラクターがいた。今作では、敵に対して話しかけら

### ～戦闘中に敵と会話できる～

れるシチュエーションがあるのだ。メディオンが、帝国の王子であるという設定が関係あるようだが…。



キャンベルがどんな活躍をするのか気になる所だが…



①キャンベルでは敵と会話することはできず。待機するしかない

船上にある砲から砲撃開始



②船上にいるキャラクターが敵だと見分けられる



③④メディオンだと移動後に「話す」が出現。相手が帝国軍人だからか？



⑤キャラクターが敵だと見分けられる



New Situation

## 2 DSP

### ～フィールド上の新エフェクト～

高速演算得意とするが、その使い所が難しいDSPチップ。前作での技術力を生かし、今作ではそのDSPエフェクトもさらにパワーアップ。魔法演出以外でも見かけることができるようになった。

#### “炎の円陣”現る！

炎とはいってもその色は緑色なのだ



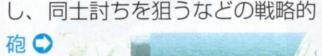


New Situation

## 3 砲撃

### ～戦闘中の地形変化～

今までの『フォース』シリーズでも、地形が変化する戦闘はあった。しかし、今作の地形変化は攻撃力を伴い、戦闘に直接影響を及ぼすものなのだ。敵を上手く誘導し、同士討ちを狙うなどの戦略的



①船上にある砲から砲撃開始



②砲弾視点で着弾点へ落下



③桟橋を直撃！そ



の爆風が消えると…



な戦闘も考えられる。地形が変化することを考えれば、『1』のゴレム戦以上の演出といえる。



○細い足場が交差する桟橋での戦闘だ

#### 足場が消えた!!





④桟橋の一部を破壊。その場にあ

るはずの足場が消えてしまう！

New Situation

## 4 遺跡

### ～オーバーテクノロジー～

今作では、『シナリオ1』以上に高度なテクノロジーを持つ遺跡が登場する。敵味方関係なく攻撃を仕掛けるこの遺跡も、戦略に利用できそう。『シナリオ2』で、遺跡の謎は解明されるのだろうか？



①ブルガム教の仮面



#### まるで古代の発電所





②この遺跡には発電所の雰囲気が漂っている。誰が、何のために？



#### 遺跡の防御機能!?



③遺跡先端から雷撃！仮面僧たちが攻撃を受け

る

# 特報



私立月浪学園中等部3年で15歳。大人に囲まれた環境のせいか、要領のいいしっかり者に育った。麻雀は楽しければ勝負はどうでもいいタイプ

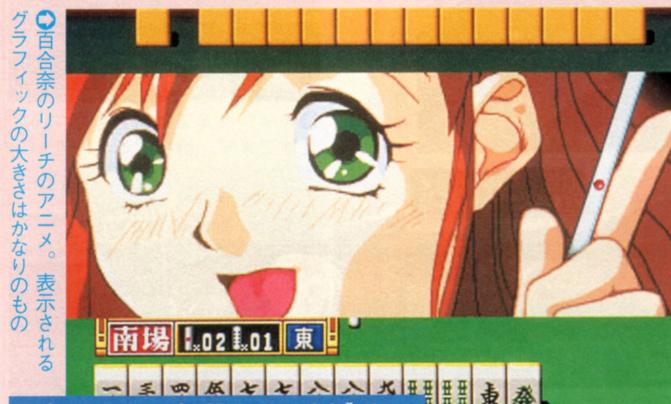


麻比奈百合奈  
声：野田順子

## アーケード版から6ヶ月

出る、出ると思われつつも、なかなかタイトル発表されなかった『P7』がついにサターンに移植される。今作は、今までのシリーズと違い、ストーリーを3つの中から選ぶことができるようになっている。登場するキャラクタは百

合奈・夏姫・芹香・エツ子の4人。選んだストーリーによってこの4人との対局の順番とアニメーションが変化するのだ。そしてサターン版の気になる脱衣度は…というと、アーケード版のビジュアルに下着をつけたものになっている。



南場 1.02 東

ストーリーを選んでください。

- 夏だ！ 別荘だ！ 麻雀だ！  
百合奈のドキドキラブモーション
- ライバルはクラスメイト!?  
夏姫 泣の麻雀ファイト!!
- 夏の思い出は雀卓と共に…  
芹香先生の素敵なお外授業

○選べるストーリーはこの3つ。選んだ話によって、別荘に行くまでの経緯（誰が別荘に呼んでくれるか）が変わってくる。対戦結果によって、秘密のアニメが見られることも



# スーパー・リアル 麻雀 P7

お・お・お・や  
『P7』

タイトル初公開でここまで出来ていた『P7』。今回は一番気になる女のコのグラフィックをドーンと見せちゃいます！

発売日	5月14日	C D枚数	1枚(おまけ付き)
発売元	セタ	複数プレイ	1人用
開発元	セタ	対応周辺機器等	拡張RAM対応・4メガRAM対応
価格(税別)	7900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	80% (3月3日現在)



©SETA CORPORATION

**SS版**

**P71 早くも完成間近!!**



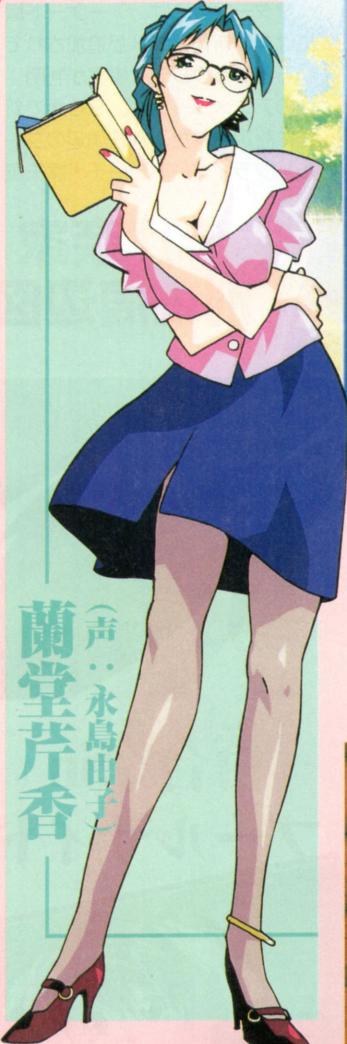
キャラクタのウインドウも広くなり、対局中もしゃべってくれる



◆オープニングやイベントシーンもバツチリ再現



声…永島由子



麻比奈家専属の家庭教師で25歳。実は麻雀の家庭教師でもあり、目下の目標は「綺麗でカワイイ雀士を育てる」こと。一見まじめそうだが、野望にあふれた豪快な人



# 麻比奈夏姫

(声：住友優子)



私立龍華院高等学校3年の18歳。スポーツ万能で、かなりの負けず嫌い。百合奈のお姉さんで、妹を溺愛している。興味のあるものはどこかん追求する性格で、今は麻雀にハマっているのだとか



## 主人公との思い出づくりのため、ビーチに誘ってくれる 夏姫 in プライベートビーチ



●プールで大はしゃぎする百合奈。15歳にしては子どもっぽい?



## サターン版だけ!

サターン版には、アーケード版にはない新作アニメが追加されているというウレシイ事実が判明! このアニメシーンは、SS版で新たに設定された、別荘周辺のプール・プライベートビーチ・露天風

呂の3ヵ所が舞台になってる。3つあるストーリーの最後には、それぞれ百合奈・夏姫・芹香の誰かと対戦することになるのだが、見事勝てればこのグラフィックを堪能できるというわけ。

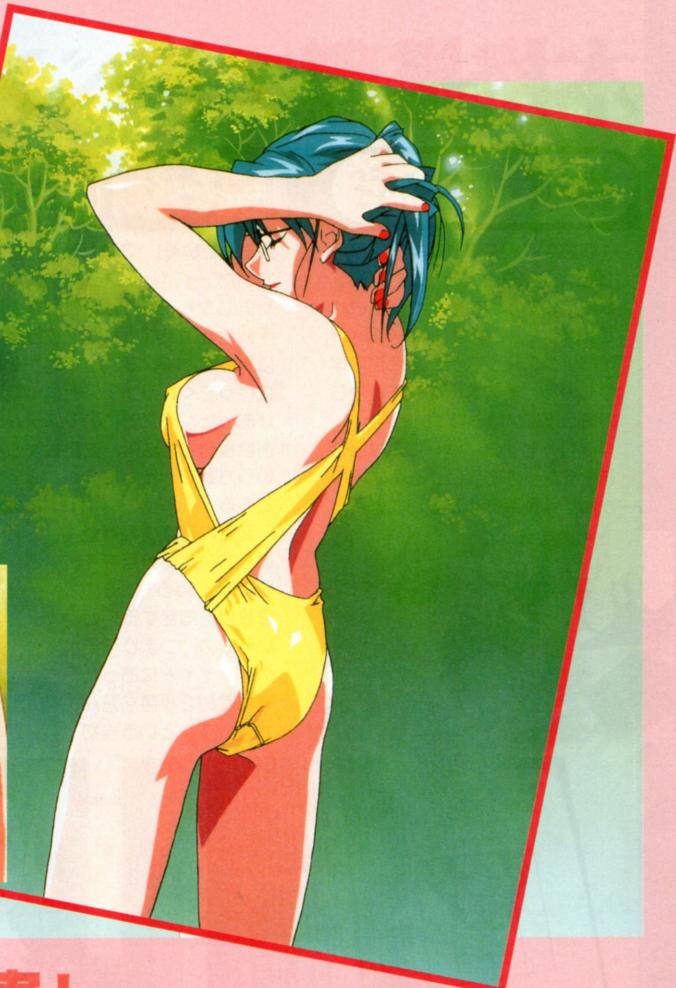
### 麻比奈家 別荘周辺図



### 百合奈in プールサイド



# 新作アーティストを大公開!!

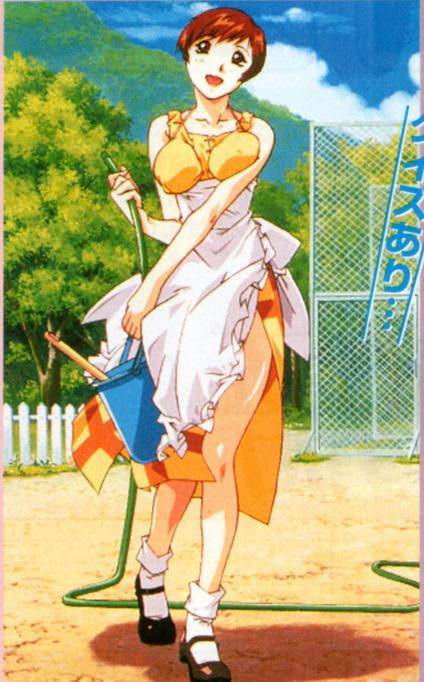


芹香in  
露天風呂

❶森の中の誰もいない温泉で2人っきり。なんで温泉なのに水着なんだ~

**本編以外のおまけも充実！**

○○クイズに正解すれば、スクロールするグラフィックもじっくり見ることができる



アガル

百合奈 第1問

オープニングで私が乗っている乗り物は何でしょう?

自転車  
自動車  
観覧車

10

## 設定資料あり！



①アニメだと見逃してしまいそうなコマカイところまでわかる

出演声優さん  
サイン色紙プレゼント

ゲームに登場する女の声を担当した4人の声優さんの直筆サイン色紙を2名に。ほしい人は〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 T.I.M サターンファン編集部「P7バンザイ!」係まで。締め切りは3月26日(必着)。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



❶当たった人は超ラッキー！  
部屋の一番良い場所に飾ろうね

# 本格推理アドベンチャーに込められた

## 挑戦 其ノ壹

残念なことに本作は発売が3月19日に予定されていたが、発売を目前にして6月にそれが延期されてしまった。これはI-VACS（アイバックス）システムの変更に伴うもので、その裏には制作者たちのある思惑が隠されていた。

そもそも「ユーザーに1枚目の結果を送ってもらい、その結果いかんて4種類ある2枚目を選別し



## 発売を延期してまでも求めるクオリティ

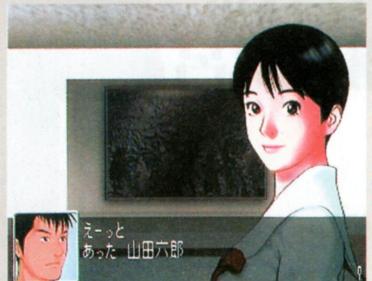
発送していく」、これが当初予定していたアイバックスシステムだった。しかしこれでは2枚組なのに手続きを踏まなければ2枚目が手に入らず、「購入者のすべてがそれに従ってくれるか?」という懸念があった。そこでこのシステムを再度検討した結果、変更しようという方針で一致したのである。

変更内容は「種類別にしていた2枚目を1枚にまとめる」「その2枚目を同梱する」というもの。つまり「そのプレイヤーにあった難易度の2枚目を遊んでもらう」という当初

からの制作者の意図はそのままに、購入者のすべてが2枚目を楽しめるような仕組みに変えたのだ。

このように発売の延期は開発の遅れによるものではなく、制作者たちの妥協を許さぬ姿勢——品質向上のために求めた飽くなき「挑戦」によるものなのである。

●発売延期はさらなるクオリティアップを図つての結果



●●「楽しんでもらうためにそのプレイヤーにあった難易度の2枚目を楽しんでもらう」、これがI-VACSシステムに込められた意味



## 挑戦 其ノ弐

どれだけカートリッジロムの感覚に近づけるか、これが2つ目の「挑戦」。つまりシーク時間どこまで短くできるかということで、これについては独自の技術「マッシュアーキュ」を構築し、シーク時間の短縮を成し遂げている。実際、長いものでも0.3秒以内の待ち時間に抑えているとのことで、待ち時間を感じることはほとんどない。



**CONTINUE  
ZOKU TO HOU!!  
REPORT!!**

クロス 探偵物語

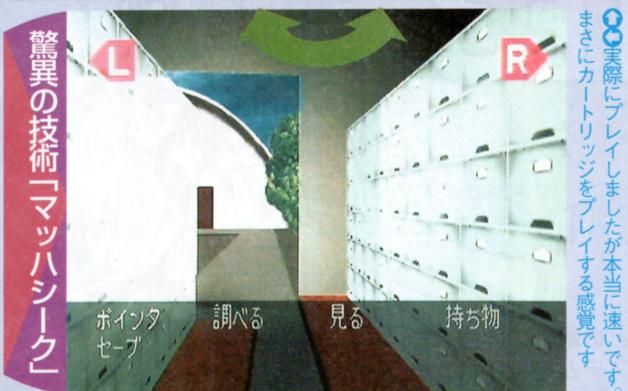
発売日	6月25日	C D枚数	2枚
発売元	デジタル・トウキョー/ブランブラン(ワークジャム)	複数プレイ	1人用
開発元	デジタル・トウキョー/ブランブラン(ワークジャム)	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	33・フレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンピュータ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	85%(3月2日現在)

©DIGITAL TOKYO/PLAN PLAN

# 3つの「挑戦」。その全容に探りを入れる

## どこまでシーク時間を短くできるか

加えて、本作の絵はすべて32000色のフルスクリーン表示、文字部分に至ってはハイレゾ画像もある。単にこのスペックだけ見ても、同規格のゲームはほとんどない。にもかかわらずシーク時間はかなりの短さを誇っている。制作者は「企画の段階からシーク時間の短縮を考えていたから」と語り、その成果に手応えさえ感じていた。



# 挑戰 其ノ參

**推理アドベンチャーの最高傑作を目指して**

いくらシステムや技術がよくてもゲームがおもしろくなくては話にならない。推理アドベンチャーにおいては「話が強引でないか」や「どれだけ推理力が必要か」といった点が重要になってくる。

本作にある仕掛けは「コマンド入力」や「ポイント指定」といった既存のアドベンチャーにあるものに加え、「文字入力」や「連続設問」といったものが付けられている。文字入力の場合、本当に答え

## コマンド入力



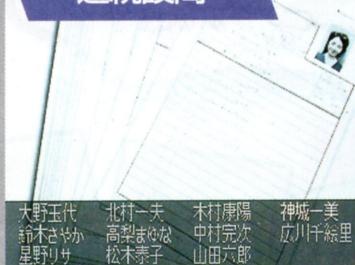
## ①アドベンチャーの基本となるコマンド指定

## ポイント指定



①ポイント指定も今のアドベンチャーでは主流となっている

連續設問

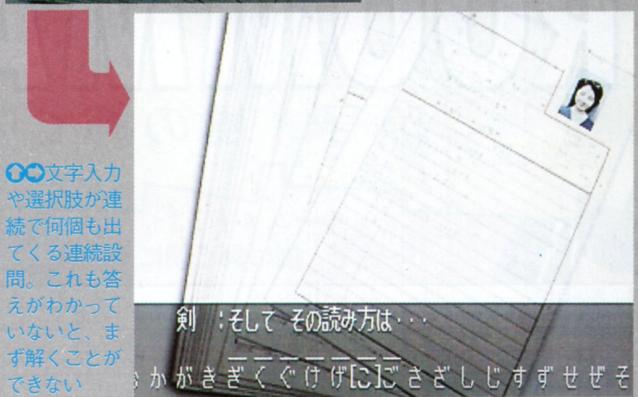


大野玉代 北村一夫 木村康陽 神城一美  
鈴木さやか 高梨まゆな 中村完次 広川千絵里

## 文字入力



❶ 答えがちゃんとわかっていないと絶対に先に進むことのできない文字入力



# CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

新たな4種+1のシステムで  
涼子ともっと仲良くなろう!

ヒミツの交換日記から  
ハーブ育成ゲームまで

多彩なイベントシステムを追加!!



桜の花が、

咲く頃に…

鎌倉



今度のデート、2人で鎌倉を歩こうよ

さらに『ルームメイト』お約束の  
“シャワーシーン”(?)を、ちょ  
っとだけ見せちゃうぞ。

●バレンタインのイベ  
ントで、涼子からブレ  
ゼントされるのがこの  
ぬいぐるみ。涼子への  
返事は、選択肢から選  
ぶ形式になっている

おしゃべりクマさん



●「3」のデートでは、鎌倉まで足を運  
ぶことに。デートにはもってこいだよね

## ROOMMATE3

～涼子 風の輝く朝に～

ルームメイト3  
～涼子 風の輝く朝に～

発売日	4月	C D枚数	1枚
発売元	データム・ポリスター	複数フレイ	1人用
開発元	びじょん・わーくす	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・フレイデータ
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	80% (2月27日現在)

涼子との最後の同居を彩  
るシステムを、イベント  
と合わせて紹介するぞ。



## New System

### 日数の把握は自室で

『3』内の時間の流れは、サターンの内蔵時計に対応しているが、日にちは現実の日数には対応していない。そのため、ゲーム内の日数を把握する手段として、自室にカレンダーが用意された。これでゲーム内の日にちを確認できるぞ。



● カレンダーの確認は  
自室でしかできないぞ



● カレンダーを確認して、涼子との約束を忘れないように注意しよう

## New System

### 涼子と声の交換日記

同居しているとはいって、涼子はまだ学生。平日の昼間は学校に行っている。そんな涼子とのコミュニケーションの手段として、ボイスメモの残せる「クマのぬいぐるみ」が登場。涼子が感じてる受験前後の様々な気持ちを、交換日記のように伝えてくれるのだ。

い。  
テ  
キ  
ス  
ト  
は  
表  
示  
さ  
れ  
な  
一  
言  
一  
句  
聞  
き  
逃  
す  
な



● クマちゃんは電話の横にあるぞ

あ、涼子です。ちゃんと録てるかな…?  
うん、声を録るのって、意外と緊張するね。  
いよいよ本命校の入試だね。  
あ、明日の朝は、できたら早起きして見送りしてほしいな…。  
それじゃ。

## New System

### 涼子を誘ってお外でデート

これまでのシリーズから一番変わったのが、この“涼子を誘って外出できる”というもの。新たにマップが描き起こされた街には、様々な場所でイベントが用意されている。マメにアクセスして、涼子との外出イベントを体験しよう。



● 話だけでしか聞けない  
かつた街に出られるぞ



● ゲーセンと郵便局は近いからね

## New System

### 愛と一緒にハーブも育てよう

ミニゲームとして、ハーブ（マリーゴールド）を育てる育成ゲームが入った。内容は、水をやったり、話しかけたりして世話ををするというもの。見事花が咲いたら、ご褒美のイベントが待っている。



できる  
ことが  
多い  
で  
「3」では  
自室



● ずさんな育て方をして  
いると、ハーブが枯れてしま  
うこともあるのだ

## お・や・く・そ・く

### 伝統のシャワーシーンもあり!

『ルームメイト』シリーズのお約束といえば涼子のシャワーシーン。ここでは、お風呂場にいる涼子のシルエットを特別にお見せしよう。



● 遅くまで起きて  
勉強してたのかな



● お風呂場から悲  
鳴!!



● 涼子  
もう、そんなにドジじゃないわよ。ねえ、それよ  
り、早くそこから出でって！ エッチなんだから！

● はい、予想通り「エッチ」と言わ  
れました。その通りでございます

ちなみに、今作にも今まで通りの  
シャワーシーンがあるかどうかは、  
自分の目で確かめてみてね。



● あつ！ ライバルの正広からだ  
コイツ。



● あ～あ、2人でクイズゲームが  
やりたかったのに…。許さん正広

コ  
トホホ…



This  
is  
**COOL**

若者よ、怖いものは感謝しろ！得体の知れぬものへの恐怖を克服することは、起源より人類の永遠のテーマだ。恐怖に打ち勝つ試みこそ己の肉体と精神を極度に高めるのです。

# せがた三四郎オススメ ハウス オブ ザ・デッド



セガサターン・シロ！

緊急連絡!!わたくし、  
せがた三四郎のテーマ曲  
「セガサターン・シロ!」の  
CDが発売中だ!  
なんと全国のセガカラでも  
歌えるぞ!!よろしく!

発売/販売元 ワーナーミュージックジャパン  
WPDV-7138 ¥1,020(税込)



## 恐怖。絶叫。戦慄のホラー・ガンシューティングゲーム登場。

不老不死、生命蘇生を手にいれようとするDr.キュリアンの狂った研究。すべての悲劇はそこから始まった。人里離れた荒廃した洋館。迫り来る恐怖。プレイヤーをパニックのどん底に落とし込む意外性の連続。「恐い」の常識を撃ち壊す。戦慄のホラー・ガンシューティングゲーム、いよいよ登場。



ハウス オブ ザ・デッド



3月26日発売予定 5,800円(税別)  
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997,1998



メンバード大募集！年会費は5,000円(税込)だ！さあ、今すぐ入会申し込み書をゲットしよう！○入会特典1：メンバーズカード十特製オリジナルカードホルダー ○入会特典2：セガパートナーズスペシャルCD-ROM ○入会特典3：全国セガ・アミューズメントテーマパークご優待 お申し込み方法 ハガキに1.氏名(フリガナ) 2.性別 3.生年月日(19〇〇年〇月〇日) 4.職業 5.郵便番号 住所(フリガナ) 6.電話番号 7.日中の連絡電話番号 8.この広告を見た雑誌名をご記入の上、〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガパートナーズ事務局までお送りください。約2週間で、「入会のご案内」がお手元に届きます。なお、電話でのお申し込みは受け付けておりません。インターネットでもお申し込みを受け付けています。  
http://www.sega.co.jp/sega/partners/ お問い合わせ 〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガパートナーズ事務局 TEL.03-5467-3020(月～金10:00～18:00)

セガサターンフェスタ  
in 東京ジョイポリス



第三日曜日はセガサターンの日。

今月のミス・セガサターンフェスタ宮越 舞さん

50円

切手を  
はってね!

1058622

東京都港区東新橋 1-1-16

TIM

**SATURN FAN** No.6

土星の王国

ゲーム成績表

係

月 日号 D・P 係

コーンヘッドクラブ

係

好きなあて先を書こう!

その他「

」係

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	---	----------------------	----------------------	----------------------

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-----



投稿するときは、どんなハガキを使ってやけにいいです。

投稿用ハガキを使えば、あて名を書く手間が省けるぞ。



暖かい日の花粉&春先のドカ雪はサターンで乗り切ろう!

# コーンヘッド クラブ CONE HEAD CLUB

## Free Free Free

コーンキッズのみなさん、こんにちは。最近自分でもちょっとオトナになったかな、と思っているりえです(誰? 老けただけなんて言ってるの!)。わたしもこの仕事始めて早くも2年になりました(遠い目)。ところで、春といえば旅立ち。今までの学生服や生活に別れを告げ、新たな道に歩み出す季節です。私もそろそろ…かな? では、そんなこんなで今回も「コーンヘッドクラブ」、いってみましょう!

『デーズ』を買って早速プレイしているなぜか頭痛が。翌日もプレイ中に体がだるくなり目まいがしてきた。3日目ついに発熱。「我が家の大サターンはアルゴンソフト社製なのか!」と思い医者に行ったらタダの力作だった。みなさん健康には気をつけよう。(埼玉県/大石素)

実はCPUにヒミツが! 密かに魂が吸い取られてたりして…。ともあれ、季節の変わり目ですし、風邪には気を付けましょう。

初めまして! 私はまだサターンを持ってませんが、最近の発売状況を少しずつ調べて、そのう

ちちゃんとやってみようかなと思ってるビギナーです。24、5歳でゲームに再びはまつたら大変なことになりそうほんの少し怖いのですが…。ところでおオンエアされているせがた三四郎のCM、ちまたでも大ウケのようですが、私も楽しみに見てます。リアルタイムで最初の仮面ライダーを知らない世代なのですが、「ヤマトタケル(映画)」での名演技と仮面ライダーの再放送を見てから藤岡弘さんのファンとなった私としては、ここまで受けるとは…と、ちょとビックリしますが「ソロクライシス編」の裏話を読んで「なるほど!」と納得。「おそるべし藤岡さんのプロ根性」ですね。でも仮面ライダー関係のソフトが少ないのが残念。今度ライダーのゲームが出たら、私なら絶対買うのに~。

(東京都/電腦少女・沙霧)

世界を股にかけてボランティアに参加したりと、素顔も男気あふれる藤岡弘さん。私も仮面ライダーは再(?)放送で燃えた世代です。といえば昔の仮面ライダーって風圧でベルトを回転させて変身してたんだよね?(うろ覚え)

キッズの大ネタ、小ネタのコーナー。ゲームにまつわる話はもちろん、日常の話やヒミツの話まで、なんだってアリだよ!!

「連続技が決められない」先日ゲーセンで『KOF '97』をプレイしたときに感じたことでした。別に『KOF』のシステム自体に問題はありません。私自身の問題です。実は最近格ゲーについていけないです。以前は極めたゲームも多々あったのですが…。最近ではゲームシステムを飲み込むのも遅く、使用キャラの技も覚えられない始末。もうそろそろ引退の時期なのかなあ…。

(三重県/師弟ハンター)

「オイオイ、何を言うかな? 君まだ18歳でしょ? 衰えを感じる年でもないでしょに。でも、私は衰える前にセンスが…(泣)。

『Dの食卓』ファンの友達に、飯野社長が結婚したことを遅ればせながら教えました。友達の反応は「私の恋人があー!」と叫んでいました。好きな人が結婚してさみしいのはわかるけど、友達、男なんですよ…。(岩手県/AYA)

サムソン系のお友達ですね…。でも、どこに惹かれたんでしょうか(失礼)。ちなみに飯野社長、お子さんもできたとのことです。子供かあ。憧れるなあ…(うっとり)。

## まんがでGO!

○佐賀県/応援♡ハート 一部実話って、応援サンが実はスネークで“爆破事件”を起こした”って所じゃないよね?



○島根県/アサダニッキ このでっぱりは、ツノなんですね。しかし、ユースケはまだ子供なので、ツノがとても柔らかいんです。だから、力の入り具合でツノが動くと言う訳です。ロク五郎談…

○千葉県/葵山脈 電撃を駆使するピカチュウ。全体的に丸っこいのでポリゴン数は多め?



春爛漫というには早いけど、町行く人はコートを脱ぎ出し季節の変わり目を感じさせてくれます。4月から新しい人生をスタートさせるキッズのみなさんは、今から期待と不安が入り交じっているのではないかでしょうか。

## 今号のはじめてさん



○兵庫県/モンゴリアン大帝 初投稿で描いてくれたのはショノーン。これからは“友の会”的に投稿よろしくね!

○鳥取県/まーじょんパイ 自分では似てない、といつていいる南里。でも模写イラストよりもすっとステキです

○静岡県/わりゆめほ ゲーム中のちびキャラを彷彿とさせるね。中

# キッズホープ 生

今回は『新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド』サターン版発売によせられた、こんな意見を紹介します。まだプレイしていないエヴァファンは必読ですよ。

エヴァファンの多いサターンユーザーのこと、今回の移植は待ちに待っていたものだろう。発売にあたり少々述べたい。

ご存知の通り本作にはプレイヤーがストーリーに入れるといったゲーム性はほとんどない。ビデオソフトよろしくストーリーを「鑑賞」するが正しい楽しみ方である。その際、ゲームオリジナルのヒロインである霧島マナに注目するは無理からぬところだが、アニメ本編との絡みを考えたとき、ここはやはりもう1人のヒロインに目をむけて欲しい。ここでは原作で直接的に描かれる事の無かった部分がガinaire



◎北海道／しるこ ユーザー1人の心  
構えが、ゲーム市場を盛り立てて行くんです

## ゲームに関する意見や要望大集合！ 読んでてひと安心できる意見待ってます

クス自らによって明快に語られている。作家の大森望氏は本作をして「(昨年の)劇場版をさらに補完するもの」と評していたが同感である。本作(Win95版)が劇場公開直前に発売されたことは、非常に意味深いものに思えたものだ。「原作をより深く楽しむためのサブテキスト」そう言ってもいいと思う。

故に本作にまだ触っていないエヴァファンの方は是非この機会にプレイしていただきたい。そしてその足で今春のリバイバル上映を観ればきっと、笑顔で劇場から出てこれるはずである。

(愛知県／松谷岳)

もう1人のヒロインとは…？『鋼鉄のガールフレンド』をプレイしてみれば、その意味がきっとわかります。

前に、「サタFANを電車の中で読み始めた」という人がいましたが、私なんぞハナからそうしています(買い始めた当初から)。

前置きはどうでもいいとして、私がサタFANを買っているのには理由があります。それは「読者の批評(ゲーム成績表)」が載っていることです。私は将来、ゲームに関わる職業に就こうと思っているのですが、こういう批評のコーナーがあるとユーザーの意見が聞き取れ、色々と役に立つと思います。ところで、皆さんがサタFANを買う理由は何ですか？

(京都府／フレッシュユミード)

## イラストギャラリー



◎奈良県／八色翔 パートIIならファイア  
ソトじゃなくてモーガンじゃなきゃね



◎富山県／リンタロウ どう考へても話尾に“りゅん”は、おかしいりゅん(あつ)



◎新潟県／したかがり助 下腹部のあたりに貞本義行  
らしさが炸裂！ なんだかちょっとエッチな感じだね

◎香川県／夏センチ智 実力の限  
界を400%超えた作品だそうです



◎滋賀県／D.M 主人公を戦いに導  
く「バロック」の上級天使。ステキ

○号の～さんに対して賛成、反対する意見交換コーナー。みんなケンカしないでね。

## コーンキッズネットワークボード

### To.ゾゴック命 (No.3)

“せがた三四郎CM”について「ゲームなんぞするより、外で野球をする方が楽しい」と新聞の投書を批判されていた。このCMは時期尚早だったのです。

300年早かった、というところは賛成。いくらゲーム業界やファンが、その素晴らしさを説いてもムダ。親が持つ「子供は外で遊ぶと良い方向に育つ、内にこもるゲームのようなものは悪影響を与える」という考えはゆるがない。さらに、今の風潮がその状況に拍車をかけている。確かに外遊びの有効性もあるので、あのCMはやり過ぎの感もある。ただ、ゲーム誕生からまだ20年程度。文化としては幼く、あと100年もしないと大多数にその素晴らしさを理解されないので。もっとも、その時までゲームが残っていれば、の話だが。(神奈川県／ソニックFAN)

セガがあのCMを誕生させた狙いは“インパクト”。セガのCMは、PSのものに比べると印象が薄く、残る手段はインパクトのみ。そこで外に遊びに行く子供を投げる、という好ましくない内容でインパクトを与えようとしてしまった。善し悪しは別に、「せがた三四郎」を印象づけた、という意味では、このCMは成功といえてしまう。見方次第では、そこまでやるか？ というサターンの危機的状況を表すCMといえるのではないだろうか。

(宮城県／ギャルゲー好き男)

### To.PASERA (No.4)

サターン=ギャルゲー、というイメージにしたのは雑誌。一般の人は、優れたギャルゲーが多い、ということよりオタクマシンというマイナスイメージが強い。

私はギャルゲー肯定派だから別にかまいません。ただ、ソフトの面白さではなく、イメージだけで評価するのは間違っています。ソフトが正しく評価されなければ、メーカーはサターンから離れてしまうでしょう。それと最近、批判的な意見が多いと思います。数で負いているとか、イメージが悪いとか(事実だけ)。そればかり気にして、ゲームを楽しんでいない感じです。ユーザーがそれでは、サターンは悪くなるばかりです。今のサターンには問題もあるけど、否定論だけで改善できるとは思えません。もう少し前向きを考えませんか？ (愛知県／ヒロ)

間違ってたらゴメン。ゲームって、「娯楽」だよね？ 好きに遊んでいいんだよね？ ジャー“雑誌が、サターン=ギャルゲーというイメージの原因”っていう意見。そう思う人、思わない人、当然いるでしょ。“オタクマシンでマイナスイメージ”ってのも同じ。アダルトゲームも「どうでしょうか」って言われてもねえ…。どのハード買つてもいいよね。ユーザーの思想と、サターンが歩むべき道や姿勢を統一する必要性って、あるの？ (富山県／天野弱)

### BLACK MATRIX



◎神奈川県／高瀬健爾 ブスとガイウス。うーん、カッコいい！ どこかに羽の生えてる男前じゃないかな？

◎神奈川県／あーやん 口答えしない！ 敬語の水曜日と、ちょっとたくましい金曜日。“めくるめくお仕置き”は見た？



## コーンヘッドクラブ

### 移植希望の声

「彩京がついにMODEL2を使用した!」と話題になった『ゼロガンナー』を移植希望する!! MODEL2といえばセガ、セガといえばサターン。移植するならやっぱりサターンでしょ。

(愛知県/土星サターン)

僕が移植希望するのは『テーマホスピタル』です。病院を経営していくこ

のゲーム、堅苦しくなく、初心者でも手軽にプレイでき『テーマパーク』に続く良作だと思います。もちろんサターンオリジナルモードも付けて欲しいです。

(東京都/川田光一)

あのソフトが発売されたのは、確かSFCの後期。そう、あのソフトとは『エナジーブレイカー』。買おう、と決めてから新品、中古とも発見できずに今日に至りました。しかし先日、開発元がネバーランドと判明。ネバーランドさん、お願いします。ぜひ移植して下さい!

(長野県/高峰秋良)



○千葉県/たろうF2。サターンの前身メガドライブFANで、九月姫先生の「アーリエル」を連載してた、って知ってる?



○千葉県/弓弦 アリスソフトのパソコン版ゲーム「かえるによばにょーん」ボロン王子のカワイさだけならば全寿命向か?

### 第13回 イラストの殿堂

コーンヘッドクラブに掲載された数あるイラストの中から、読者投稿によつて殿堂入りを決めてしまおう! といつこのコーナー。輝く第13回の殿堂入りは、No.2号で『プリンセスクラウン』のグラドリエル姫さまを描いてくれた守谷T教授さんです。完成度の



○大阪府/守谷T教授 とにかく緻密な描写。イラストのクオリティには感動させられます。

高いイラストが届くたびに編集部でも感動の嵐。本当にありがとうございます。お仕事もがんばって!

守谷T教授様の「ブリクラ」に1票! 普段は読者として読むだけのコーナーなのですが、これを見た瞬間、絶対投票すると決めました。やさしくてあたたかい、そんな絵ですよね。

(神奈川県/浦松エリノ)

第15回のイラスト殿堂大募集! 対象となるのは本誌No.5号とNo.6号。発表はNo.9号にて。投票締め切りは3月27日(必着)です。皆様の清き1票(実は複数でも可なんだけ)をお待ちしています。

順位	ペンネーム	号数	ゲーム名
1位	守谷T教授	2号	プリンセスクラウン
2位	ムサビむくん	1号	ナツ
3位	R・ジャジャ	1号	パロック
4位	ブリビチ	2号	グランディア
5位	マルス澤田	1号	サクラ大戦2

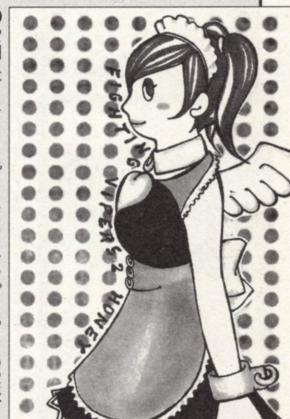
### セガAMフリーク



○東京都/ライフ なんかいい仲のジャッキィとHONEY。2人のコスチュームが、普通にありえなくらいまでアレンジされてるところがイイ感じ



○三重県/墓掘り人 これまたものすごい描き込み。アンニュイ(?)なポーズのトンガラもイカス



○愛知県/ユウ エプロンにキャップ…。その実体はメイドハニー! ってそれはキューティハニーか



○福岡県/左麗馬 躍動感溢れるリサだね。攻撃というより、バントリングのようないでかしこだと思つたのは私だけ?

○岐阜県/かり レンジャー集合! パックは炎で締めて欲しかった…



○群馬県/コテツ ジャンプ団体で凧した人は1億人(推定)。みんなはどうだった?



○長野県/木魚名人 の隠れキャラとして登場。学生だもんね



○愛知県/楓葉也 ネイルアートしてる草薙ってのも一興ですね。でもアツカンべつだつたりして…



○和歌山県/アリサ 顔が売れる2人。実は「ヒロイン」と「主人公」というヘタな名前なのです



○福岡県/神崎幸 サターン版Xはオリジナル要素満載!

# We are サポーターズ

お気に入りゲームのイラストを、思う存分描き倒せるコーナー。新サポーターズ開設希望のハガキもドンとこいだ!

## ドラゴンフォース友の会



埼玉県／明石知子 「DFII」が花盛りの昨今、懐かしき前作の面々を描いてくれました。今号の続報は貰てくれたかな



千葉県／明石知子 その操られている心は打ち付ける雨のしづくをもつとして洗い流せない…。という所でしようか



DRAGON FORCE

● 東京都／ぐれい ポザック国の暴れん坊、マニー・ジュノーンと並んで同性に人気のあるキャラです



## 帝劇親衛隊



● 山口県／オールハッカーズ ペンネーム通り「ソウルハッカーズ」の香り漂う「サクララ」のイラスト。なんかカンナが男らしいなあ…



● 宮城県／ちくば・かみ マリア・タチバナの少女時代。「あ、雪が降ってきた」という顔がかわいいですね



● 福岡県／カクテルヒサノ あくびは体内の一酸化炭素を、酸素と交換する代謝です。よって、呼吸の浅い寝起き時に良く見られます

## デネブのかぼちゃのお店



● 広島県／司馬京 カーネブスに「じこい」といってもらおう!「ムくんの図」とのこと



● 鳥取県／LEE セリエの目線やボーズとは対照的に、かぼちゃの飄々とした立ち姿がいい味だしてる



● 広島県／直野生海 なんか意味ありげなイラストだと思つたら、失楽園を見ながら描いたため、このようになつたそうです。納得



## パラダイムS



● 島根県／アサダニッキ 主人公がメアリをプリクリに誘つたら、ネミツサがぬいてジャマしに来た…。という設定。うん、アリです



● 京都府／サターン惑星同盟 フイネ



● 東京都／珍ノ助 彼らスブーキーズにハッキングできないモノはないよね

# GRANDIA壮士隊

ああ、冒険者を気取って、某コン○  
ットマガジンの通販でアメリカ軍のテ  
ントを買っちゃった。怒られるだろー  
なあ…。(広島県/キャC)



○埼玉県/サラマンダ  
冒険の合間、心休まる  
ひととき、つて感じ。  
私も心休みたいなあ

GRANDIA



○兵庫県/ちよつか  
涙はココロが流す汗  
今流れ出ている涙が流れれる頃、ジャスティン  
はまたひとつ大きくなり成長するのです

# EVA補完委員会

○東京都/雅  
で固めるアスカ。彼女の大好き見開かれた  
瞳には、一体何が映っているのでしょうか



○福岡県/KOW  
みんなの中のシンジ。生きていく力に苦  
悶する、シンジの葛藤を描いてくれました



○京都府/梯・亮  
すべてを無に帰し、そして再びす  
べてが始まる…。それが、欠けた心の補完  
なのです



THE END OF EVANGELION.

僕・私の

# イチオシ♥ゲーム

『BLOOD FACTORY』はスゴイ。血の量は『モータルコンバット』の90倍以上(予想)だ。そのお陰(?)で、ステージ攻略中に道に迷ったりしても大丈夫。人の死体と血液がオートマッピングしてくれるのだ。その気持ち悪さがたまらないゲーム。

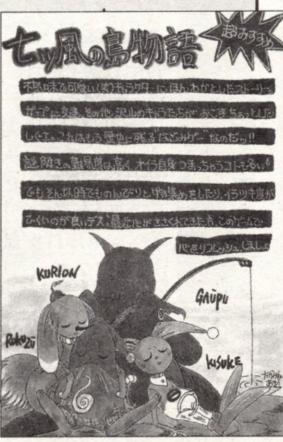
(静岡県/高木ブー太)

自分が推奨するソフトは『ソビエト・ストライク』であります! ゲーム自体は戦略要素の高いシーティング! 冷戦終結後の現在、なぜ戦争を引き起こす必要があるのか、それを未然に防ぐために自分がするべきことは何なのか。といった、その状況を、ムービーや細かい状況設定などで固めた演出部分が特に光っているのであります! 気骨のある難易度と合わせ、戦う狼たちには是非薦めたい1本! 以上、報告終わり!

(千葉県/空挺部隊)

女性ユーザーの私がスメたいのは、『街』。実写使用やZAPなど、今までのサウンドノベルには無い手法が新鮮。パロディもたっぷりで、お買い得感は◎でした。(茨城県/キシリトール)

○長野県/高峰秋良  
でもウチの攻略担当者は、  
仕事中はしばらく心がさされ立つたよ:



# 投稿時のおやくそく

●全てのコーナーの  
あて先はこちらまで!!

〒105-8622  
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」OOクラブ



●島根県/ゴンザレス 「約束を破る  
説にはいかないんでね…」ってことで

# コーンヘッドクラブ

## サタFANQ&A

忘れた頃にやってくる質問コーナー。例によって編集部員の自己紹介から。

りえ: 3月になると、おニャン子クラブの「じゃあね」を思い出す…。

ウシ: 最近「おにいちゃん」だけでなく「せんぱい」にも弱くなっただ…。

UB: 男は女に涙を見せぬもの。男は女を泣かすもの。泣かせる女募集中。

ヒゲ太: 髪を切ると威圧感が上がる。ヒゲを剃ると五感が鈍る。不憫…。

■質問①

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』をプレイするのに「拡張RAM」と「4メガRAM」のどちらをセットした方が最適ですか? (東京都/ひつ)

りえ: うーん、「4メガRAM」の方が読み込みとか速そうだけど…。

UB: コラコラコラ。「4メガRAM」と「拡張RAM」は全くの別物! 「RBS」に対応しているのは「拡張RAM」の方だな。「4メガRAM」を挿してもまともに動かないどころか、故障の可能性もあるんだぞ!だから絶対に「拡張RAM」で遊ぶこと。お兄さんとの約束だ! (キラツ☆)

■質問②

「マンガでGO!」に2枚組みマンガは可能ですか? (兵庫県/とちくりげとも)

ウシ: できないこともないけど…。やっぱりレイアウトやスペースの都合もあるから1枚の方がありがたいかな?

ヒゲ太: ネタがあるんでしょう。見てみたいから、描いて送ってくれんかのう。ひょっとしたら特例ってこともあるかも知れませんからな。ガハハ。

実売データと読者アンケートを基に最新のソフト情報を届け!

# RANKING STREET

ランキングストリート

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

## RANKING STREET

### サターン 売り上げ RANKING ランキング

## 順位は前人気通り!? 1位は『野球つく』と『懲哭』

前半週には『野球つく』が登場。初回11万本強という売り上げを記録し、初登場1位をゲットした。勢いでは同シリーズである『サカつく2』の初回17万9690本には及ばなかったが、プロ野球がまだ本格的なシーズンに突入していないことを考え

れば快調な出だしといえよう。これからが旬のプロ野球だけに、長期間の安定した売り上げが期待される。

初登場作品が9本と、今年一番の盛り上がりを見せた後半週。その全作品が本誌前人気ランキングの常連だった事実を考え、この結果も納

得できよう。特に1位の『懲哭』は、人気イラストレーター横田守が原画を手がけたことで、広くユーザーの注目を集めていた。パソコンからの移植が目立つサターンの18位作品の中にあって、完全オリジナルだとうとも評価されているようだ。

2月16日～2月22日

順位	前回	①ゲーム名②メーカー／発売日／価格	③推定販売本数④推定累計本数
1	初	プロ野球チームもつくろう！	111,680
		セガ／'98年2月19日／5800円	111,680
2	2	Winter Heat	13,210
		セガ／'98年2月5日／5800円	59,660
3	初	バーチャコップ スペシャルパック	9,250
		セガ／'98年2月19日／5800円	9,250
4	1	SDガンダム GCENTURY S	6,440
		バンダイ／'98年2月11日／6800円	31,070
5	6	Jリーグ プロサッカー クラブをつくろう！2	4,350
		セガ／'97年11月20日／5800円	418,900
6	4	サクラ大戦 (サターンコレクション)	4,270
		セガ／'98年2月11日／2800円	11,360
7	3	AZEL -パズツアードラグーンRPG-	3,820
		セガ／'98年1月29日／6800円	78,370
8	5	センチメンタル グラフティ	3,630
		NECインターチャネル／'98年1月22日／7500円	181,990
9	7	街	2,930
		チュンソフト／'98年1月22日／5800円	64,860
10	8	グランディア	2,190
		ゲームアーツ／'97年12月18日／7800円	362,250
11	9	トゥームレイダース (サターンコレクション)	1,810
		ピクター・インクテイプソフトウェア (ピクターソフト)／'98年2月11日／2800円	4,380
12	14	X-MEN VS. STREET FIGHTER	1,540
		カブコン／'97年11月27日／7800円	233,570
13	15	この世の果て恋を唄う少女 YU-NO (シャトルマウス同梱版含む)	1,470
		エルフ／'97年12月4日／7800円 (シャトルマウス同梱版9800円)	169,880
14	10	バイオハザード	1,430
		カブコン／'97年7月25日／4800円	194,310
15	-	スーパーロボット大戦F	1,370
		バンプレスト／'97年9月25日／6800円	523,950

2月23日～3月1日

順位	前回	①ゲーム名②メーカー／発売日／価格	③推定販売本数④推定累計本数
1	初	懲哭 そして…	85,800
		データイースト／'98年2月26日／6800円	85,800
2	1	プロ野球チームもつくろう！	43,580
		セガ／'98年2月19日／5800円	155,260
3	初	バーニング レンジャー	34,370
		セガ／'98年2月26日／5800円	34,370
4	初	悠久幻想曲 2nd Album	34,050
		メディアワークス／'98年2月26日／5800円	34,050
5	初	スチーパイアドベンチャー ドキドキ!ナイトメア	21,750
		ジャレコ／'98年2月26日／6800円	21,750
6	初	白き魔女 ～もうひとつの英雄伝説～	14,670
		ハドソン／'98年2月26日／6800円	14,670
7	初	ラングリッサー ～ドラマティックエディション～	13,280
		日本コンピュータシステム(メサイヤ)／'98年2月26日／6300円	13,280
8	初	Jリーグ実況 炎のストライカー	11,930
		コナミ／'98年2月26日／5800円	11,930
9	2	Winter Heat	10,980
		セガ／'98年2月5日／5800円	70,640
10	初	バトルガレッガ	7,900
		エレクトロニック・アーツ／'98年2月26日／5800円	7,900
11	初	SEGA AGES／ パワードリフト	7,200
		セガ／'98年2月26日／3800円	7,200
12	3	バーチャコップ スペシャルパック	5,630
		セガ／'98年2月19日／5800円	14,880
13	4	SDガンダム GCENTURY S	4,820
		バンダイ／'98年2月11日／6800円	35,890
14	5	Jリーグ プロサッカー クラブをつくろう！2	4,600
		セガ／'97年11月20日／5800円	423,500
15	6	サクラ大戦 (サターンコレクション)	3,700
		セガ／'98年2月11日／2800円	15,060

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

## RANKING STREET

### 前人気 RANKING ランキング

# 投票者の約半数が購入希望『サクラ大戦2』

発売日が近づくにつれ、さらにポイントを上げてきた1位の『サクラ大戦2』。なんと今回は498ポイントと、集計アンケートハガキ1000通の内、約半数が『サクラ大戦2』を購入希望タイトルに挙げているという結果に。このままの勢いが続け

ば、前人気ランキング史上初の500ポイント達成も夢ではないだろう。今回、『サクラ大戦2』以外に注目しておきたいタイトルといえば、何といっても初登場15位の『電車でGO!』だろう。PS版は約75万本の売り上げを記録、業務用ではまも

なく『2』が登場と話題性も高い。サターンの性能上、あまり得意とはいえないポリゴン機能を多用した作品だが、サターン版の画面公開後、果たしてこの位置から順位が上がるのか、それとも下がるのか今後の動向が気になるところだ。

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2 ~君、死にたもうことなかれ~	セガ	4月4日	498
2	2	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	4月23日	436
3	3	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	セガ	3月26日	319
4	5	機動戦士ガンダム ~ギレンの野望~	バンダイ	4月9日	195
5	8	THE KING OF FIGHTERS'97(ザ・キング・オブ・ファイターズ)	SNK	3月26日	170
6	7	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	4月16日	165
7	11	フレンズ ~青春の輝き~	NEC インターチャネル	今夏	151
8	10	ドラゴンフォースII ~神去りし大地に~	セガ	4月2日	124
9	9	ルナ エターナルブルー(仮称)	角川書店/ ESP	未定	112
10	19	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	NEC インターチャネル	今夏	107
11	14	スレイヤーズろいやる2(仮称)	角川書店/ ESP	未定	79
12	13	バーチャファイター3	セガ	未定	77
12	18	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狂わされた神子	セガ	今春	77
14	20	MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン	未定	71
15	12	バイオハザード2	カプコン	未定	70

## RANKING STREET

### 移植希望 RANKING ランキング

# 上位タイトルは大接戦。今後はどうなる!?

今回はまれに見る接戦。というわけで、今後の順位がどのように動きそうかを予想してみよう。まずは同率3位の『Pia♡キャロット2』と『魔装機神』。『Pia♡キャロット2』は前作の発売直後、『魔装機神』はシリーズ最新作の『スマロボF 完

結編』の発売日が近いということもあり、順位が下がる可能性は低いだろう。この影響もあり、3位から6位に落ちてしまった『月華の剣士』。人気が落ちてきているというわけではないが、同じSNK作品である『リアルバウト餓狼伝説2』の業務用稼

動開始が近く、そちらにポイントが流れれる可能性が低いとは言えない状況。また、ポイントが流れると言えば6位の『ゼノギアス』と9位『FF VII』。ヒットメーカーである以上、最新作の方にポイントが集まってしまうのは仕方のないところか。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	2	To Heart①	リーフ	アドベンチャー	46
2	1	テイルズ オブ デスティニー②	ナムコ	ロールプレイング	45
3	4	Pia♡キャロットへようこそ!! 2①	カクテル・ソフト	アドベンチャー	44
3	5	魔装機神②	バンプレスト	シミュレーション	44
5	7	ああっ女神さまっ①	バンプレスト	アドベンチャー	39
6	3	幕末浪漫 月華の剣士③	SNK	格闘アクション	36
6	10	ゼノギアス②	スクウェア	ロールプレイング	36
8	7	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES⑥	カプコン	格闘アクション	32
9	6	ファイナルファンタジーVII②	スクウェア	ロールプレイング	28
10	9	私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES⑥	カプコン	格闘アクション	19
10	13	グランツーリスモ②	SCE	レース	19
12	15	ブレス オブ ファイアIII②	カプコン	ロールプレイング	17
13	14	戦巫女①	アリスソフト	シミュレーション	15
13	11	ストリートファイターIII⑥	カプコン	格闘アクション	15
15	-	レンタヒーロー②	セガ	アドベンチャー	9

## 次号 直撃

### 『SEGA AGES』化希望ランキング発表~!

No.4の当コーナーで募集した「『SEGA AGES』化希望」。今回いよいよ結果発表と相成った。挙がった全56タイトル（！）から1位に選ばれたのは、『シャイニング・フォース』シリーズ。（ちなみに『I』、『II』、『CD』への投票を全て含めた結果となる）。春には『III』のシナリオ2が発売される息の長い人気シリーズだけに、当然といえば当然の結果かな。その他には『スケバン刑事II』、『ロッキー』など、メガドライブ以前の機種、セガマークIIIのタイトルも並び、バラエティに富んだ顔ぶれとなっているぞ。

さて次回は、『SEGA AGES』の可能性はあるのか、1位と2位について直撃を敢行！ 刮目せよ!!

順位	ゲーム名	票数
1	シャイニング・フォースシリーズ	22
2	マイケルジャクソン マジックオーラ(MD版)	17
2	ハイブリッドフロント	17
4	レンタヒーロー	13
5	北斗の拳 (Mark III版)	12
6	ランドストーカー	10
6	サーボングオーラ	10
8	バハムート戦記	9
9	ガンスターヒーローズ	8
9	ロッキー	8
9	カルテットシリーズ	8
10	トランキライザー・ガン	5
10	スケバン刑事II	5
次点	●幽☆遊☆白書 ~魔強統一戦~	4
	●新創世紀ラグナセンティ etc...	

※このデータは本誌5号のアンケートから無作為に1000通選び、集計したもの。表中、(●)は業務用、(○)はメガドライブ、(△)はプレイステーション、(□)はスーパーファミコン、(■)はNINTENDO64、(□)はPC-FX、(○)はパソコンを表します。

# RANKING STREET

## ゲーム成績表

読者ランキング  
&  
ゲーム批評

### 風水の力でドラゴン退治!? 『カオスシード』が1位をGET!!

予想された『カオス』と『AZEL』の一騎打ち。その結果は歴代19位、好評91%の高評価で『カオス』が完勝! 堂々1位に輝いた。相次いだ発売延期もなんのその、よい作品はやはりよいということなのだろう。

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数を基に、30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象は、本誌5号発売日(2月27日)の3週間前までに発売されたソフトなので、ソフト発売当時の読者評価が下される。一方のゲーム成績表は、読者投稿による批評文を掲載。読者投稿には、そのソフトの良い悪いを記入してもらい、好評・不評の割合を算出している。

順位	ゲーム名	発売元	発売日	価格(円)	総合点	歴代順位	●	●	●	●	●	●
1	仙窟活龍大戦カオスシード	ネバーランドカンパニー	1月29日	6800	24.94	19	4.28	4.03	3.95	3.67	4.42	4.59
2	AZEL 一パンツアードラグーンRPG-	セガ	1月29日	6800	23.89	59	4.12	4.09	3.68	3.80	4.05	4.14
3	Winter Heat	セガ	2月5日	5800	22.78	115	3.66	3.30	3.70	4.07	4.37	3.68
4	魔法少女ブリティサミー ~ハートのきもち~	NECインターチャネル	1月29日	6800	21.40	216	4.26	3.51	3.33	3.51	3.47	3.33
5	フォトジェニック	サン電子(サンソフト)	1月29日	6800	21.31	224	4.21	3.36	3.26	3.23	3.51	3.74
6	セガサターンで発見!! たまごっちパーク	バンダイ	1月29日	6800	20.00	369	4.31	3.21	3.10	3.48	2.72	3.17
7	NOON	マイクロキャビン	1月29日	4800	19.88	379	3.38	3.00	3.13	3.13	3.63	3.63
8	坂本竜馬・維新開国	キッド	1月29日	4800	19.36	444	3.36	3.29	3.14	2.57	3.50	3.50
9	くのいち捕物帖	CSK総合研究所	2月5日	5800	19.34	447	3.62	3.28	3.06	2.98	3.24	3.16
10	大航海時代外伝	光栄	1月29日	6800	19.30	453	3.10	3.40	3.00	2.90	3.70	3.20
11	UNO DX	メディアエクスト	1月29日	4800	19.13	478	3.13	2.81	3.31	3.25	3.44	3.19
12	速攻生徒会	バンプレスト	1月29日	6800	18.91	501	3.88	3.03	2.94	3.34	3.13	2.59
13	ガンブレイズS	キッド	1月29日	6800	18.47	546	3.91	3.02	2.84	2.86	2.98	2.86
14	本格将棋指南 若松将棋塾	シムス	1月29日	6800	17.33	640	3.00	2.67	2.33	3.33	3.33	2.67

1位  91%  9%

### 仙窟活龍大戦 カオスシード

#### 甘いささやき

「J メイクや移植作はお手本にしてほしい」と思ってしまうほどすばらしい出来の作品。SFC版で不満に感じた処理落ちは消えているし、不安を感じていたロード時間も、シナリオ選択時以外はほとんどなく快適にプレイできた。中身については、中級者から上級者向けのゲームだと思われていますが、レクチャーモードやヘルプの充実により初心者でも安心です。かわいいキャラと渋目の内容に興味のある方はぜひどうぞ。長く楽しめるはずだし、きっと損はさせません。(▲ : 28時間)

(長野県／高峰秋良)

実を言うと、自称へっぽこゲームの自分が楽しめるのが不安だった。しかし…ハマった。たしかに覚えることは多いし、「仙魔の力が必要不可欠」、「部屋を埋め戻すことが出来ない」など、難しいといわれる部分は存在する。が、だからと

いって最初から全ての要素を駆使する必要はなく、実際にプレイしながら徐々にいろいろなことを覚えていくべき。難易度のさじ加減も絶妙で、「もう少しがんばれば何とかなるかも」と思わせてくれるのだ。ぜひともマニアのみならず、チャレンジ精神旺盛な人にプレイしてもらいたい。ただ、欠点は探そうと思えば結構見つかる。中でも特に気になったのは仙魔モードを始める前にセーブが出来ないこと。1ターン目で失敗してやり直すとなると結構長めのオープニングを再び見る羽目になるのは困りモノだ(1回クリアしていればクイックスタートという手もあるが…).出来がよいだけにこの点だけは残念。(▲ : 76時間)

(栃木県／PENTA・23歳)

今までにプレイしたゲームの中で、最高におもしろいゲームだ。シナリオ丸々一つをレクチャーに当て、ヘルプ機能も他に類を見ないほど充実している。風水強化が理解できると、目的達成よりも純粋にダンジョンを作ることに凝ってしまう。ストーリーを進めるシステムも斬新で、とてもSFCからの移植作とは思えなかった。キャラクタ全員のグラフィックにいくつかの表情があ

ることで、思い入れにも拍車がかかることで、思い入れにも拍車がかかる。主要キャラが敵になつたり味方になつたりと、遊び方によって全く違うストーリーになるのもおもしろく、オリジナリティにあふれている。「ダンジョン育成シミュレーション」というジャンルの割にはアクション要素が強い」「クリア条件がわかりにくい(特に八面鏡)」「仙丹、エネルギーに上限がある」「仙丹が999までしか持てないので、1000以上で呼び出す仙魔がいる」など、これだけ凄いゲームでも不満点はいくつかあるが、それを補って余りある程おもしろい。(▲ : 76時間)

(東京都／えいりあん・19歳)

S FC版に比べて、シナリオ本数(なぞ窟む)が大幅に増えたことがうれしい。既存のシナリオも、新たなイベントやキャラクタが追加されていて、新鮮な気分で遊ぶことが出来た。その分、1シナリオあたりのエンディング数やシナリオ分岐のためのフラグは減ってしまったが、同じシナリオを何度もやり直す苦労を考えれば、かえってシンプルになってよかったといえるだろう。それに、ボタン一つで大攻撃が出せたり、一部の仙魔が敵の侵入口を破壊してくれるようになっていたりと、細か

い部分の操作性や難易度が改善されていて、より遊びやすくなっている。しかし、乱戦時に自分の位置を見失いややすい、一度見たデモを飛ばせない、名前入力時に濁点を1文字とされてしまうといった欠点が残っていたことは残念。もし続編を作るのであれば、ぜひこれらの点を改善してほしい。(▲ : 23時間)

(宮城県／佐倉めいる・29歳)

後屋を作っていくことは非常に困難だが、程よいターン制度がプレイの意欲を搔き立て、いつのまにか何時間も遊んでいた。オマケディスクもキャラ紹介、まんがなど、「カオスシード」の世界を深く楽しめる内容だった。(▲ : 14時間)

(神奈川県／岩瀬智恵子・21歳)

最近のポリゴンやアニメ、声優最前面に押し出したゲームとは対極をなす、2D表現に徹底的にこだわった人々にゲームらしいゲーム。特に各シナリオのエンディング演出は秀逸で、派手なムービーを多用しているだけのゲームよりよっぽどカッコよく、いろいろ想像を掻き立てられる。加えて、あまり喋らない会話シーンもテンポがよく、逆に感情移入がしやすい。システムは

\*データは本誌4号のアンケートハガキから無作為に500通選び抽出したものです。

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

## RANKING STREET

非常に独創的なので取っ付きはやや悪いが、ゲーム中に細かく親切に解説してくれるし、疑問を持てばヘルプ機能すぐに確認出来る。独自の要素である「風水」も、慣れてくれば「どこにどの属性の部屋を作るか」「どのように繋げるか」といろいろと考えさせられ、非常に奥が深い。

この手のシミュレーションゲームは、慣れてくると次第に単調な作業の繰り返しに陥りやすいが、このゲームについてはダンジョン内の作業ばかりではなく、ときには町に出て人と会話をしたり、時には戦闘になつたりと、シミュレーション、RPG、アクションの要素がほどよく調和されていて退屈することがない。

唯一の不満は、同じシナリオをもう一度始める際、クイックスタートできるのはうれしいのだが、突然ゲームが始まってしまうので、簡単なストーリー説明がほしかったことぐらい。CDの読み込みでゲームが中断することもないし、グラフィックもとても綺麗なので、このゲームが少しでも気になっている人はぜひ試して見てほしい。(▲ : 23時間) (東京都／ディスカスミルク・23歳)

「ダンジョン育成シミュレーションゲーム」という、独創的なゲームシステムばかりが注目されがちだが、それを支えるシナリオやアクションがしっかりしているのがこのゲームのすばらしいところ。たとえば、このゲームにシナリオがなかったら単調なゲームになつただろう。また、このゲームにアクションがなかったら退屈なゲームになつただろうと思う。「シミュレーション」「アクション」「シナリオ」、これらすべての部分が合わさって初めて、『カオスシード』が成立するのだ。それに、レクチャー用のシナリオが用意されていたり、ヘルプで実際のプレイ例が見られたりと、複雑なゲーム内容をかみ砕いて説明しようとしている点も見逃せない。この点は他のゲームもぜひ見習つてほしい。加えて、ロードがとても速いことや終了率で現在のゲーム進行具合がわかるようになっていること、本編の間にショートゲームを用意していることなど全ての面で妥協を感じられない。中心にあるのは独創的なゲームシステムだが、それだけでは終わつ

ていない。(▲ : 73時間)  
(埼玉県／若松朋久・21歳)

**グラフィック、ゲームシステム、音楽、世界観、そのどれもがきちんと組み合ったバランスが取れている。特筆すべきはシナリオの良さ。「え?」と思わせておいて、最後には「ああそうか!」となるメインシナリオは特にいい。主人公とヒロインが必要以上にイチャイチャしていることも好きな人は好きだろう。俺は好きだ(笑)! ただ、主人公やヒロインに名前がないのはおかしそう。名前は人物の個性を表す最たるものなのに、プレイヤーが決めなければいけないのは変。この点は改良してほしかった。(▲ : 28時間)**

(愛知県／エナジープレイカア・16歳)

### 辛いつぶやき

システムを理解し、やり方を覚えるだけでも大変。なのに、次々と進入してくる敵に部屋を壊され、仙獸は倒され、エネルギーも仙丹もないで最初からやり直しということが何度もあった。アクションの比重が大きいため、アクションが苦手な人はクリア不可能と思われるシナリオもある。敵味方入り乱れる戦闘も、誰が仙術使ってかわからぬし。プレイ中の読み込みは少なくおもしろいゲームであるだけに、初心者でも遊べる超イージーモードがほしかった。それに、各シナリオごとにセーブできる箇所が1つしかないうえにコピーも出来ないのは、いまどきのゲームとしては不親切。あと個人的には主人公の音声も聞きたかった。目当てのおまけCDは満足できるものでしたが…100%クリアは断念しました。(▲ : 50時間)

(宮城県／YOMO・37歳)

### メーカーからのひと言

「難解」と言われ続けたこのゲーム。そんなマニアックな作品『カオスシード』宛てに、たくさんの貴重なご意見、本当にありがとうございます。試行錯誤した部分を高く評価していただけて、感涙にむせぶ思いです。(ちゃんと作ればいい事あるよね)これら多くの評価と愛を胸に、ネバーランドカンパニーはさらにおもしろいゲームの制作を目指します。

(開発 うけだ&かしわぎ)

2位 (▲ : 83%) (▼ : 17%)

## AZEL -パンツアードラグーンRPG-

### 甘いささやき

直に「おもしろかった」とクリア後に思わせてくれた作品。戦闘は前評判がよくなかったけれども、敵の弱点を見つけ出す楽しさや、強烈な敵の攻撃を上手く回避できたときの嬉しさはなかなかのもの。ドラゴンに乗って世界を自由に飛びまわることの楽しさもこのゲームの魅力だと思う。でも、このゲームを何より魅力的にしているのはストーリー。プレイヤーをゲームの世界にぐいぐいと引き付ける力がある。今のところサターンで一番おもしろかったゲームです。(▲ : 50時間)

(兵庫県／N.T・21歳)

シリーズ独特の雰囲気は今作でも健在だったので安心した。とにかく魅せ方や演出がうまく(しかも演出が細かい)、オープニングから引き付けられる(戦闘に至っては特にボス戦の派手さ)。ゲーム本編も飽きることなくプレイできだし、音楽もシリーズ共通の匂いが感じられてとてもよかった。全編を通して不満らしい不満は見当たらなかつたが、唯一音声に日本語を採用している箇所には違和感を感じた。あと、できることなら次回作はシューティングで発売してほしい。(▲ : 60時間)

(三重県／H.S・25歳)

私はこのシリーズを初めてプレイしたのだが、前作を知らないでもストーリーが自然とわかるような作りになっており、十分ゲームに入りこめた。また、随所に挿入される膨大なムービーは、さながら映画を見ているかのような錯覚を起こさせる。人物が少しオーバーアクション気味に感じられるが、ムービーの美麗さ、世界観と見事にマッチしているBGMと比べれば些細なことであろう。それに、フィールドでドラゴンの背に乗って移動する際のフライ感覚はさすが。

しいて欲を言えば、この設定が最も活きる「上下に立体的なダンジョン」がもっとあればよかったです。

(セガ チームアンドロメダ 楠木)

(▲ : 26時間)

(島根県／ゴンザレス・19歳)

### 辛いつぶやき

前評判が高かったので期待して買ったがガッカリ。というのも戦闘に問題がある。後半になると弱くて数が多い敵との戦闘が頻発するため、ゲームがしんどくなつてくる。また、ボスの体力がバカみたいに多いうえ、弱点以外の場所ではほとんどダメージを受けないので倒すのにかなり時間がかかる。たくさんあるバーサクも、結局使うのは体力回復と攻撃力を上げるものばかりだった。ストーリーも短すぎて盛り上がりに欠けた。(▲ : 13時間)

(神奈川県／兼藤基史・18歳)

洋画を思わせるストーリー展開やキャラクタ、世界観、そして感動的な演出の数々…。しかしそれ以外の部分(移動、探索など)にメリハリがなく、全体的にダラダラしている感じを受けました。それに、4枚組みの割にボリュームが薄い。ストーリーもほぼ一本道、フィールドの数も少ないので、クリア後の満足感もありなかつた。ウリの一つである戦闘シーンでも、ほとんど攻撃と回復の繰り返しで緊張感が得られず、「バーサク」という名の「魔法」にも疑問を感じました。数値のみで結果を出す「RPG」よりも、プレイを重ねる度に自身が成長していく「シューティング」にしたほうがよかつたということが結論ですね。

かなり厳しい評価になつてしまつたが、それだけ今作にかけた期待が大きかったのだということを付け加えておきます。(▲ : 40時間)

(三重県／川西正臣・23歳)

### メーカーからのひと言

チームアンドロメダによるRPGはいかがだったでしょうか?

シューティングのときも今回のRPGも、このジャンルだからこうだという既成概念はいつも二の次で、自分達の表現したい事だけを考え作っていました。今にして思えば、それこそがパンツアーシリーズの根幹を形作っていたのだと思ひます。シリーズはひとまずこれで完結。まだ見ぬ次回作に期待して下さい。

3位 😊 92% 🚫 8%

## Winter Heat

### 甘いささやき

業務用のところから大好きだったで迷わず買いました。確かに1人でやっていると寂しい上にむなしいし、単調で飽きの早いゲームです。…でも、対戦は燃える！普段ゲームをやらない人でも必ず熱狂します。多少クセのある操作もあるけれど基本は連打。人間、単純な勝負ほど熱くなるのはナゼかしら？加えて、このゲームのおかげで競技ルールの勉強ができ、長野オリンピックがとても楽しかったのもポイントアップ（笑）。できればカーリングとモーグルを入れてくれたらもっと良かったけれど。（⏰：8時間）

（新潟県／宿許はるか）

前作『デカスリート』から約1年半。そのおもしろさは相変わらず。非常に簡単な操作でこれまでに多くの競技を詰め込み、しかも飽きがこないというのはすごいと思う。移植度は高く、業務用と何ら変わりのない仕上がり。サターン版独自の要素としては、「オリジナル種目を作ろう！」が自分のやりたい競技だけを選んで遊べるので、ストレスが溜まらなくて良い。また、資料館では各競技がわかりやすく説明されており、ゲームをプレイする上で参考になった。前作にハマった人なら必ず買いたい。（⏰：45時間）

（北海道／根室＝ラックスマン・14歳）  
ダウンヒルやスノボのように、決まったコースのない自由度の高い競技は、慣れるまでが難しい。しかし、上達すればした分だけタイムに出るし、1回のミスが命取りになるようなところが熱くなれる。また、競技ごとのプレイ時間も短く、連打のやり過ぎで疲れるということがない。前作にはなかった要素として、4人同時プレイができるショートトラックで2手に分かれて遊べば、チームプレイといった駆け引きも楽しめる。資料館では、使われなかつたユニフォームなどが見られ、キャラに対しての感情移入がで

きる。全体的には良くできているが、「種目別競技会」で競技に1回ずつしかトライできないと、キャラエンジができないのはつらいところだと思う。（⏰：60時間）

（京都府／とくめいきぼう・18歳）

そこの名の通り非常に熱くなれる。この手のゲームにおいて操作系の基本となる「連打」は、やはり本作でも主要な部分となる。しかし、ただ闇雲に「連打」すればいいというわけではなく、それぞれの競技ごとに違った「タイミング」が重視されている。これらの要素が合わさることによって感じられるスピード感と爽快感、対戦相手との間に生まれる緊迫感はたまらないものがある。ましてや世界記録を更新した時の気分は最高だ。また資料館は、ただの展示だけでなく各競技のルールなども説明されていて実用的な内容。これにより、なじみの薄い競技が多いウインタースポーツがいくらか身近に感じられた。（⏰：30時間）

（千葉県／姜維 伯約・22歳）

### 辛いつぶやき

確かにおもしろいのだが、「デカスリート」にあった欠点がそのままのような気がする。まず、競技ごとの難易度の差が大きい。それに加え、微妙な操作が要求される競技が多すぎる。これならばマルコンに対応させたほうが良かったのでは。また、練習モードがなくなったのは理解に苦しむ。代わりとして「種目別競技会」をつけたかもしれないが、はっきりいって練習モードのほうがありがたかった。元がST-V基板なだけに移植は早かつたけれど、それだけでいいというわけではないと思うのだが…。（⏰：4時間）

（茨城県／T.AZUMA・29歳）

### メーカーからのひと言

種目別競技会では、ゴール前にポーズをかけねば何度もリトライすることができ、記録追求や練習が容易になりました。4人プレイでわいがやするも良し、1人で記録追求するも良しと遊び方が選べるゲームなので、末長く遊んで頂ければさいわいです（実は、こっそりマルコンに対応している競技もあります）。

（プロデューサー 熊谷美恵）

4位 😊 100% 🚫 0%

## 魔法少女プリティサミー～ハートのきもち～

### 甘いささやき

原作ファンということもあり、本作も引き続き購入。グラフィックは前作以上にキレイで、何よりも2本立てというのがいい。TV版の最終回後の話となる「燃えろ炎のチョコ!～」は、季節ものということもありとてもおもしろかった。話の方は、サミーらしさがよく出ていてファンなら十分に満足のいく内容。その上ミュージッククリップはすばらしいできだったし、クリアしていくごとにおまけが増えるのも良かった。唯一気になったのが、ロードによってテンポが悪くなってしまうところだ。（⏰：8時間）

（鳥取県／因幡の皇子・20歳）

グラフィックの美しさ、多様なストーリー展開と前作で良かった点をしっかりと受け継ぎ、さら

5位 🌸 ハガキが少ないので割合はだしません

## フォトジェニック

### 辛いつぶやき

ロインたちが抱えている不安や悩み。そして主人公との微妙な関係は上手く描かれている。しかし、音声がゲーム全体の内、約半分程度しか入っていないため、マイマイ盛り上がりに欠ける。それと全体的にイベント（写真）が少ない。日曜日の写真撮影も、撮影すらできずに家に帰るということが多く、ゲーム展開が単調になりがち。また、自由度が低い上に1回のプレイにかかる時間が長いので、何度も繰り返してプレイする気になれない。さらに、毎週末のファンファーレがスキップできないところや、一部のサブキャラクタ以外はイベントが何もないということなど、気になった点が多くあった。（⏰：59時間）

（熊本県／レグルス・22歳）

に新しい試みが加えられた期待通りの続編である。2本に増えたシナリオのうち「燃えろ炎のチョコ!～」が特にいい。前作にはなかったフラグ立てによる展開の違いやアイテムの存在。選択肢はもちろん、獲得したアイテムによっても手作りチョコのできに影響してくるので、ストーリーをどのように展開させ、どのアイテム入手するかという、デジコミでは珍しい能動的なプレイが楽しい。いつも通りのサミーが活躍する「謎の新兵器!?～」と、淡い恋物語の「燃えろ炎のチョコ!～」のカップリングはファンにとっては最高の贈り物と言える。（⏰：20時間）

（神奈川県／岡村流生・23歳）

### メーカーからのひと言

ジャケットを含め、ほのぼの路線でいってみました。『サミー』の名で、サミーではない砂沙美の物語を発表するのはある意味冒険だったのですが、大変好評を頂いてうれしい限りです。サターン版はこれで完結ですが、今後もサミーをかわいがってください。（サミー担当 山下）

### ゲーム開始から写真撮影が可能

になるまで、いわゆる導入部にあたるところが盛り上がりに欠ける。3ヵ月目の中旬あたりまでは月に1度のヒロインとの出会い以外イベントがまったくない。加えてテキストパターンが少なく、同じテキストを何度も見ることになり（特に主人公のもの）、ゲーム自体が非常に単調であるかのように感じられた。ただし、写真撮影が可能となる4ヵ月目以降はちょうどいい感じにイベントが発生し、単調という気はしなかった。ゲーム開始時からこんな感じであつたらもっと盛り上がったと思うのだが。（⏰：16時間）

（埼玉県／TAK・24歳）

### メーカーからのひと言

サンソフト初の美少女ゲームということもあり、すぎやま先生をはじめ開発スタッフも頑張って取り組みました。ご指摘の点において期待にそえなかつたかもしれませんのが、かわいいイラストやドラマチックなストーリー展開に注目してください。

（サンソフト 広報 今関）

6位

ハガキが少ないので  
割合はだしません

## セガサターンで発見!! たまごっちパーク

### 甘いささやき

**力** ラー画面の中で育っていくキャラたちがとにかくかわいい。携帯機では表現できなかった細かな表情やしぐさにより、新たな魅力に気づかされた。また、てんしちが

育てられるというのもうれしいところ。所々に遊びやすくするための工夫点が見られ、気軽に楽しめる。しかし、コンテストに優勝してしまうと、その後の展開が単調になってしまるのが残念。それと、春夏秋冬を活かしたイベントやキャラ別のイベントなどもほしかった。オープニングデモとキャラのプロフィールがないのも不満。これらを改良して、「オス・メス」、「海」、「森」も出してほしい。

(△ : 30時間)

(神奈川県／にやっちファン)

7位

ハガキが少ないので  
割合はだしません

## NOON

### 辛いつぶやき

**対** 戦バズルは運が2~3割、腕が7~8割といった具合のバランスがおもしろいところだと思うのですが、このゲームはまさにその逆をいっている。勝ち負けを決めるのは腕の差ではなく、アイテムの優劣と運。連鎖も起こりにくく、本当にストレスが溜まる。

(△ : 8時間)

(広島県／ANTI · 21歳)  
**想** 像していたよりもストーリー性や舞台設定がしっかりしていて、全体的にハードな雰囲気が漂

っているのは驚きました。キャラデザインはセンスが良く、それだけに使用可能キャラが少ないのが残念なところ。ゲームとしては、一応“連鎖”の要素はあるものの、じっくり組ませてくれない。結局、必殺技に頼ったパズル要素の弱い戦法がメインになる。またこの必殺技がキャラによってまちまちで、対戦バランスは今ひとつ。

(△ : 10時間)

### メーカーからのひと言

お買い上げありがとうございます。「新しい感覚のおもしろさ」を表現するために、あえて既存のルールにとらわれないように作りましたが、その意図が伝わりにくくなってしまったのも事実です。(マイクロキャビン プログラマー 大野功二)

8位

ハガキが少ないので  
割合はだしません

## 坂本竜馬・維新開国

### 甘いささやき

**5** 00人に及ぶ有名無名の人物でプレイ可能という点は、とても贅沢に感じられた。「同志数=知名度」というシステムも理に適っている。ただ、プレイアビリティは問題だらけ。家庭用への配慮に欠けていることは残念だ。

(大阪府／維新の砂漠)

たとえばキャラの能力値。佐久間象山の魅力Eや、Cばかりが並んだ徳川慶喜などは納得できないものがある。こんなことを思うのは僕だけかもしれないが…。説得もバイオリズムが物を言うので、結局は運次第。戦闘にて斬りつけた相手でも、次のターンに移ればにこやかに会話ができる、ロード時間が多く処理が遅いことも問題だ。

(△ : 8時間)

### メーカーからのひと言

本作は「パソコン版を忠実に移植する」が基本コンセプトでしたので、家庭用への配慮という点ではややたりない部分はあったと思います。そこは、価格の面で勉強させてもらつたということで納得していただけたらと思います。

(キッド 新井田)

### 辛いつぶやき

**幕** 末マニアの自分としては、納得できないことが少々あった。

### 辛いつぶやき

**初** めたばかりのころは何に育つのかと楽しめたが、何匹育てもほとんど同じな上、できげんとりのゲームはどれも単純すぎておもしろ味に欠ける。たまに変わったキャラに育っても、結局は同じ作業の繰り返しで飽きが早い。四季の変化はあるが、ごはんのメニューが変わる程度。施設を増やすと育てるのが楽になるが、遊べる要素が少なくななるだけ。あと、専用パワーメモリー

が同梱されていてお得のようだが、普通のパワーメモリーに対応させた方が良いのでは？(△ : 20時間)

(東京都／川口さん · 21歳)

### メーカーからのひと言

豊富なキャラのアニメーションパターンは、全ての『たまごっち』シリーズの中でもズバ抜けて良くできています。コンテスト優勝を目的とせず、個々の目的を探し、決めて楽しむことができると思います。

(バンダイ 広報 鹿住)

9位

ハガキが少ないので  
割合はだしません

## くのいち捕物帖

### 甘いささやき

**フ** ル画面サイズのアニメーションは美麗。主人公の修行シーンは見ていて微笑ましく、随所に取り組まれたパロディには思わずニヤリとさせられます。そして何より男心をくすぐられるお色気場面。

カードバトルは、主人公のパラメータの状態により札の威力が変わってくるので、いろいろと戦略を考える楽しみがあります。気になる点といえば、修行を行なうたびにいちいち修行場に出向かなくてはいけない点

とセーブが社でしかできない点でしょうか。あと、セーブ時のメニューの中に「さいせん箱のぞく」という選択肢があるのも問題。セーブ時にうっかりこの選択肢を選んでしまうと、このゲームにおいて重要なパラメータ“好感度”が下がってしまいます。いい作品なだけに、システムの不具合と作り込みの甘さが残念に感じられました。(△ : 22時間)

(福岡県／鮎川浩)

### メーカーからのひと言

痛いところを突かれましたな。ユーチューバガキでもご指摘が多く反省しています。お詫びとして、CRIのホームページにおいしいシーンをアップします。ご覧あれ！ヒント：このゲームを楽しむ時は保守的になってはいけません!! (CRI 広報)

10位

ハガキが少ないので  
割合はだしません

## 大航海時代外伝

### 甘いささやき

『II』と比べてグラフィックがかなり綺麗になっていることや、街の中で行きたいところにすぐ行ける機能が追加されたのはよいことだと思う。だけどプレイしていく気になったことも。それは暴風雨にあいやすこと、40日ぐらいの航海で壊血病にかかってしまうこと。まあ本当の航海はもっと厳しいものだろうし、現実に近づいたと思えばそれほど苦にはならない。ゲーム性はこれまで、ぜひ続編を制作

してほしい。

(△ : 40時間)

(東京都／トリッキー · 20歳)

### 辛いつぶやき

**は** つきり言ってゲームはとてもおもしろかった。だけど、主人公を2人に絞った割に、1人当たりのイベント数が（ちょっと増えたけど）『II』とあまり変わらないように感じたのは残念。

(青森県／久遠正芳 · 25歳)

### メーカーからのひと言

『大航海時代』シリーズだけが持つ、海の冒險の魅力を楽しんでいただけて、開発陣一同も大変喜んでおります。皆様のご意見は今後の作品に活かしていきたいですね。これからもこのシリーズを可愛がって下さい。

(光栄 広報 矢澤)

**11位**ハガキが少ないので  
割合はだしません**UNO DX****甘いささやき**

**用** 意されているモードが多彩で長く遊べる一品だと思う。特にローカルルールをありにしたときのマッチプレーは、友達とワイワイ騒ぎながら楽しむことができた。そのうえ4800円というお得な価格設定には好感が持てる。制服向上委員会によるおまけ音楽CDもけっこう嬉しい、一人暮らしの僕には「お帰りなさいメッセージ」はとてもありがたかった(笑)。(▲:5時間)

(埼玉県/ウノビッチ・21歳)

**12位**ハガキが少ないので  
割合はだしません**速攻生徒会****甘いささやき**

**対** 戦闘闘に必要なもの…、それは操作性の良さと技の爽快感だと思う。この点は、簡単なコマンドとシステムのとつつきやすさで十分合格。元が格闘マンガでキャラも良し。ただ、本気でやり込むと底の浅さが見える。(▲: ?時間)

(岩手県/THEおとこ・17歳)

**辛いつぶやき**

**何** 年前のゲーム? と言いたくなるくらいシンプルな2D格

**辛いつぶやき**

**あ** あ、ただのUNOだったか? という感じです。いろいろなルールで楽しめるとはいって、やっぱりUNOだけだと飽きてきますよ。あと仕方ないのですが、対戦時に相手のカードが丸見えになってしまって緊迫感が湧きません。キャラデザインもちょっと…。(▲: 3時間)

(京都府/XDONU・15歳)

**メーカーからのひと言**

貴重なご意見ありがとうございます。世界共通の『UNO』が持つ楽しさに、オリジナル要素を加えた今作。豊富なモードと美しいアニメーションで「これでもか!」と盛り上げてくれます。ぜひお試し下さい。

(メディアクエスト 山際)

**13位**ハガキが少ないので  
割合はだしません**ガンブレイズS****甘いささやき**

**キ** ャラは魅力的でよく喋るし、ストーリーだってまだ通用する。CGを見たいがために先に進めたくなる。特に戦闘シーンへの切り替えはサターン史上最高速だろう。そんなに叩かれるほど悪いゲームではないと思うよ…。(▲: 13時間)

(神奈川県/応援しませ!・18歳)

**辛いつぶやき**

**女** 性キャラにつられて買ってしまったが、初めてゲーム画面

見たとき、どうしてもサターンの画面とは思えなかった。移動画面、戦闘画面など、どう見ても一昔前に発売されたPCエンジンのゲーム。「パソコンのデータをそのまま落とすだけ?」とあらぬ疑いも持った。淡々と続く会話や、戦闘シーンでちよこまか動くだけのキャラも頂けない。あとはマニュアル。表紙以外すべて白黒だ。キャラがウリのゲームなのだから、キャラ紹介だけでもカラーにしてほしかった。(▲: 6時間)

**メーカーからのひと言**

貴重なご意見をどうもありがとうございました。皆様のご意見は必ずこれから的作品に反映させていただきます。キッドの今後の作品にご期待下さい。

(キッド 田村)

**14位**ハガキが少ないので  
割合はだしません**本格将棋指南  
若松将棋塾****甘いささやき**

**士** 将棋にはあまり興味ありませんでしたが、「将棋塾モード」を解いていく内におもしろいものだと気づきました。初級編では、普通の解答だけでなく違う手を打った場合の評価も出るので、徐々にどの手

が最適なのかわかります。CPUの思考時間もそんなに遅いわけではなく快適です。でもほかの将棋ソフトと比べてあまり変わっている点がないのは残念でした。(▲: 4時間)

(岐阜県/与田貴志・25歳)

**辛いつぶやき**

パッケージに女子高生が出ているくらいに、ゲーム中には全然出てこない! 出てくるのは若松氏のみ。ここにまずがっかり。将棋は本当に普通の対局と詰将棋だけ。三人指しとか自腹し対局はとても難しく、本当にこのモードをやる人がいるのかという感じ。

(長野県/およねこ・25歳)

**メーカーからのひと言**

これまでの将棋ゲームは、パッケージからしてオジサンゲームといった感じで、なかなか買いたいものでしたが、今日は内容、パッケージを含め一般向けにしました。内容も簡単でとつつきやすいので、ぜひプレイして下さい。

(シムス 片桐)

**ゲームの批評大募集**

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

**引換券を3枚集めて  
編集部に送ると好きな  
ソフトをプレゼント**

本誌No.8に掲載予定のゲーム批評を大募集! ハガキが封書に、①ゲーム名 ②批評文 ③評価 「ステキ」か「残念」 ④住所、氏名、年齢、電話番号 ⑤大体のプレイ時間を明記のうえ、P178のあて先まで。誰も見ていよいよ部分に注目している文章は大歓迎! でも、このコーナーを参考にしている人を裏切るような偽りの批評(雑誌のレビュー丸写し、体験版や店頭プレイでの批評)は却下! あと、批評対象ソフト以外の批評文はボツなので注意!!

**No.8の批評対象**

- バトルガレッガ
- Jリーグ実況 炎のストライカー
- ステラアサルトSS
- スーチーバイアドベンチャー  
ドキドキ! ナイトメア
- SEGA AGES/パワードリフト
- パーニングレンジャー
- 働哭 そして…
- ラングリッサー  
～ドラマティック エディション～
- パチンコホール ～新装大開店～
- 白き魔女  
～もうひとつの英雄伝説～
- 悠久幻想曲 2nd Album
- タイムコマンド
- ワイプアウトXL
- セガ ワールドワイドサッカー '98
- ナイル河の夜明け
- ザ・コンビニ2  
～全国チェーン展開だ!～
- VIRTUAL麻雀

**締め切り3月24日(当日必着)**

# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

ナゾが解けてシナリオが盛り上がる中盤クライマックスまで、桐野杏子編とスネーク編それぞれの攻略フローチャートを掲載。進行がつまってしまう強制的なディスク交換ポイントでの対処法も、ハッキリ明記しているぞ。これで、どちらのシナリオからでも十分に楽しめる!!

杏子編  
中盤までのシナリオガイド  
&スネーク編

ディスク交換  
ポイントも網羅!  
イヴ・ザ・ロストワン

発売日	発売中(3月12日)
発売元	イマディオ
開発元	シーズウェア
価格(税別)	7800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
C D枚数	4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	87・ブレイデータ
contiニュー等	なし
現在の開発状況	100%

EVE The Lost One

## 内閣調査室の新人調査員



研修を終えての休暇中、爆破事件に遭遇する杏子。翌日、初登庁すると殺人事件の調査を言い渡される。この殺人事件と爆破事件は、意外なところで接点を見せていく。

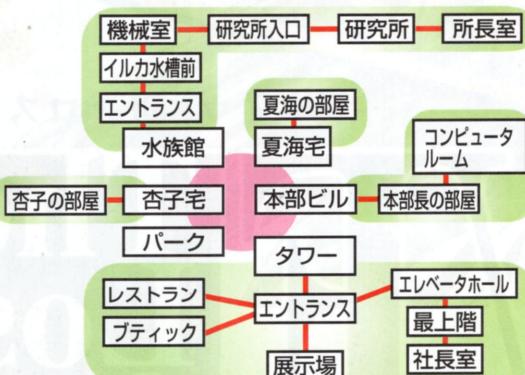
### 杏子編移動MAP

杏子編でマップ移動できる場所は、全部で6ヵ所。この6ヵ所すべてが随時マップに表示されるわけではなく、状況に応じて行く必要がある場所のみ表示されるようになっている。



### 杏子編詳細移動先チャート

施設の内部などは、画面に表示されるコマンドを選択して移動する。杏子編では、序盤からいろいろな施設に行けるぞ。また、通常は行けない場所にイベントで強制的に移動する場合もある。



\*イベントによる強制移動先

そば屋

- …MAP上で移動
- …コマンド選択で移動
- …建物内

# 桐野杏子編

杏子編攻略フローチャート

JUNE 2

#### 【杏子宅】

杏子の部屋

・電話を取る、がすぐ切れる

・キッチンへ立つ

01 考えたあと電話を取る

・電話で話すと考える繰り返す

・シャワーを浴びる

#### 【タワー】

ブティック

・ショッピングを楽しむ

#### レストラン

・コンパニオンとぶつかる

エレベータホール

・エレベーターに乗る

#### 最上階

・下に降りる

エントランス

ブティック

02 爆発に巻き込まれ、救急車で運ばれる(アニメーション)

01

### 連続休暇最終日の朝

3ヵ月の研修を終えて、3日間の休暇をもらった杏子。6月2日は休暇の最終日。ベッドから出でいつもどおりモーニング・カフェを入れていると、電話がかかってくる。イタズラ電話だと思った杏

01 本部長からの電話をイタズラと勘違い。しおらしくドジぶり炸裂



【本部長】さすがに威勢がいいねえ、君も。このクソ忙しい内調に就職しようってだけあるよ

子はとっさに恥ずかしい対応をするが、電話の主は直属の上司である甲野本部長だった。初登庁前から大恥をかいてしまったが、気を取り直して外出の準備をする。



01 気を取り直してシャワーを浴びる杏子。お出かけ前のエチケット

02

### タワーで爆発に巻き込まれる

最終休暇を満喫しようとタワーへ出かけた杏子は、ブティックでショッピングをしたあとレストランで食事をとる。タワー内部を一回りしてから、気になる商品があ



02 楽しいはずのショッピングが一転し、爆発事件に直面してしまう。がれきの向こうに見える人影は、実はもう1人の主人公であるスネークの姿なのだ

ったためブティックへ戻ったところ、突然の爆発に巻き込まれてしまう杏子。薄れゆく意識のなかで、がれきの向こうに人影を見る。助けを求めるようとするが、その人影は消えてしまうのだった。



【杏子】(あ……誰か……いる……)

杏子編攻略フローチャート

**JUNE 3****PART 1****【本部ビル】**

・本部長と話す

**本部ビル前**

・研究所の場所を聞いていないことに気付く

**本部長の部屋**

・本部長から研究所の場所を聞く

**【水族館】****エントランス**

・通りや水槽何度も見る

・少年（雄二）に話しかける

**イルカ水槽前**

・綾乃と話す

**機械室**

・綾乃と話す、考える繰り返す

**研究所**

・望月と話したあと、考える

**【本部ビル】****本部長の部屋**

・本部長と話す、考える繰り返す

**【タワー】****展示会**

・通りにいる男に話しかける

・女性（夏海）を見て考えたあと話しかける

**ブティック****エレベータホール****レストラン**

・夏海を見かける

**【本部ビル】****本部長の部屋**

04 まりな、本部長と話し、見城を紹介される

・見城、本部長と話す

**【水族館】****水族館前**

・雄二と少女（玲奈）が自転車に2人乗りしているところを目撃する（アニメーション）

・雄二、少女（玲奈）と話す

**イルカ水槽前**

・イルカを見る

・綾乃と話して考える

**機械室****研究所入口**

・ドアを開けようすると、雄二が登場する

**【本部ビル】****本部長の部屋**

・まりな、本部長と話す

**【水族館】****研究所入口**

・通りやドアを見る

・ドアが開いていることに気付き、なかに入る

**研究所**

・通りを見る

・所長室にいる望月と桜把の会話を聞く、考える繰り返す

・考えたあと、移動する

**研究所入口**

・雄二といっしょに隠れる

・雄二がハッキングで瀬野尾と杏子の指紋データを入れ替える（アニメーション）

・雄二と話す、考える、見る繰り返す

**イルカ水槽前**

・綾乃と話す

**04****コンパニオンの夏海と知り合う**

タワーの展示場では、パソコンの展示会を開催していた。そこで杏子はコンパニオンの夏海と知り合いになる。タワーを一回りした



【杏子】大変ね。あんな事件があつた割には、すいぶんお客様が多いね  
●気さくな夏海に好印象を持つ杏子。夏海は爆発の難を逃れたようだ

あと行ったレストランで、再び夏海を見かける杏子。ところが、先程とはうってかわって寂しげな彼女に、声をかけそびれてしまう。

●展示場での印象とは違って暗い表情の夏海。悩みごともあるのか…



【杏子】でも全然料理に手をつけてないわ

**05****爆発事件を調査している見城**

本部へ戻ると、杏子の研修時代の教官まりながいる。杏子は、まりなには頭が上がらないようだ。そのあと、本部長とまりなから、爆発事件の調査を担当している見城を紹介される。

●見城のあだ名は「モーニング・ステーキ」。名付け親はまりなだ



【まりな】朝っぱらからステーキをたいらげるの。それがこの体のヒ・ミ・ツ

**06****研究所で望月と桜把が口論**

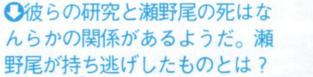
研究所へ行くと、通常はセキュリティでロックされている研究所のドアが開いている。こっそり内部に入ると、望月と桜把が口論している現場に遭遇。ドジな杏子は物音を立ててしまい、見つかりそうになる。しかし、タイミングよく現れた雄二の協力で隠れることに成功。その後雄二は、研究所に入りたがっている杏子を察して、セキュリティコンピュータをハッキングし、杏子と瀬野尾の指紋データを入れ替えてしまう。

●彼らの研究と瀬野尾の死はなんらかの関係があるようだ。瀬野尾が持ち逃げしたものとは?



【杏子】ありがと、雄二くん

●水族館でアルバイトしている雄二に助けられる。口の悪い雄二らしからぬ行動



【雄二】できた！



●ハッキングという犯罪行為を平然とやる雄二に杏子は腹を立てる

**03****初仕事は殺人事件の調査**

軽傷ですんだ杏子は、内閣調査室に初登場して本部長に会う。そこで昨日の爆発事件の調査役をかって出るが、別の仕事を任されてしまう。初仕事は、瀬野尾という人物が絞殺死体で発見された事件の調査。さっそく、瀬野尾が勤務していた望月生物学研究所へ聞き込みに行く杏子。所長の望月と会えるが、話す内容は矛盾だらけ。望月はなにかを隠しているようだ。

●初登場早々、本部長から任務を与えられる。迅速に聞き込みを開始



【本部長】いいかい。この男の名前は瀬野尾靖夫。望月生物学研究所の若い研究員だった



●水族館でアルバイトしている雄二の案内で、研究所に通してもらう



●瀬野尾のことを質問すると、にえきらない態度をとる望月。怪しい

杏子編攻略フローチャート

## JUNE 3

## PART 2

**[本部ビル]**  
本部長の部屋  
・考える、辺りを見るを繰り返す

**[タワー]**  
エレベータホール  
・エレベーターに乗る

**07**  
**見城といっしょに工藤社長に会う**

**[タワー]**  
社長室  
・女性（工藤社長）と見城の会話を聞く

・考えて女性（工藤社長）を見る

・女性（工藤社長）と話す

・考えたあと工藤社長を見ると、桜把が登場する

・工藤社長、桜把の2人と話す、見るを繰り返す

**タワー前**  
・見城と話す

**[パーク]**  
08・玲奈と話す、考える、見るを繰り返す

**[タワー]**  
社長室  
・工藤社長と話す

**[本部ビル]**  
【タワー】  
レストラン  
・注文する

・考えたあと、辺りのOLに話しかける

・OLと話す、考えるを繰り返して、桜把と工藤社長と瀬野尾のことを聞き出す

**[本部ビル]**  
本部長の部屋  
・辺りを見て、メモを見つける

**[タワー]**  
エレベータホール  
社長室  
展示場  
・夏海と話す、考えるを繰り返す

・雄二と話す

・辺りを見たりして、夏海が戻ってくるまで待っている

・夏海と話す（アニメーション）

エントランス  
・雄二と話す

そば屋  
10・雄二と話す、考える、見るを繰り返す

**[杏子宅]**  
杏子の部屋  
・寝る

## 07 見城といっしょに工藤社長に会う

杏子は見城に同行して、タワーを管理するアルタイル・コーポレーションの工藤社長に会いに行くことに。タワー最上階にある社長室に入り、工藤社長に爆発事件についての話を聞いていたところ、工藤社長の右腕である桜把が登場。桜把の口から、アルタイル・コーポレーションが研究所に資金提供していることが発覚する。



●爆発は愉快犯の犯行だという工藤社長。会社に問題はないと主張する



ついでに話を聞いていたところ、工藤社長の右腕である桜把が登場。桜把の口から、アルタイル・コーポレーションが研究所に資金提供していることが発覚する。



## 08 パークで玲奈の悩みごとを聞く

パークへ行くと、ベンチに腰掛けている玲奈がいる。社長室から飛び出していたときの様子が気になる杏子は、思い切って話しかける。意外にも玲奈は素直な子で、自分の悩みを話してくれるのだ。亡くなった夫のあとを継いで社長になった母のことや、桜把が信用できない男であることなど…。しかし、話が研究所のことになると口が堅くなってしまう。玲奈は研究所のヒミツを知っているようだ。



●昔は専業主婦だった工藤社長だが、現在は社長業に忙しい。母親にかまつもらえない玲奈は、寂しいのだろう

## 09 アルタイル・コーポレーションの情報

アルタイル・コーポレーションと研究所に何らかの関係があるとにらんだ杏子は、タワーで聞き込みを始める。すると、レストランで食事をしているOLから、タワーで瀬野尾を目撃したことがあるという証言を得られるぞ。また、展示場に立ち寄ると夏海に会える。夏海は、疲れ切った杏子の顔を見て頭に花を飾ってくれるのだ。



●殺された当日、瀬野尾はタワーで女性を待っていた。その女性とは…



●足にケガをおったまま聞き込み調査を続けていた杏子。さすがに疲れがたまっていたのか、顔色が悪いと指摘される。展示場に飾ってあった花束から一輪だけ抜き取って、サッと杏子の髪に飾る夏海。イキなことをするね

## 10 そば屋で雄二と語り合う

タワーのエントランスで雄二とバッタリ会った杏子は、雄二の母親が働いているそば屋へ行くことになる。そこで雄二から、昔は研究所に自由出入りができたことを聞く。雄二と望月は、研究についてよく語り合ったという。研究所のガードが硬くなったのは、ここ最近になってからのようだ。



杏子編攻略フローチャート

## JUNE 4

## 【杏子宅】

- ・夢を見る（アニメーション）
- ・電話を取る

## 【本部ビル】

## 本部長の部屋

- ・本部長と話す、考えるを繰り返す

## 【夏海宅】

## 夏海の部屋

- ・ベッドやテーブルを見て、写真とダイアリーを見つける
- ・写真とダイアリーを見る

## 【水族館】

## エントランス

- ・綾乃と話す

## 研究室入口

- ・ドアを見たあと研究室に入る

## 所長室

- ・机の中を調べる
- ・足音が聞こえたら隠れる
- ・再び机の中を調べると望月が登場
- ・望月と話す、考える、見るを繰り返す

## イルカ水槽前

- ・綾乃と話す、考える、見るを繰り返す

## 【タワー】

## 最上階

- 12・辺りを見たあと、移動する
- ・聞く、考える、見るを繰り返して、工藤社長の会話を聞く

## 【パーク】

- ・玲奈と話す、見る、考えるを繰り返す
- ・痴話ゲンカしている男女（小次郎と弥生）を目撃

## 【本部ビル】

## 本部長の部屋

- ・本部長、見城と話す

## 【タワー】

## レストラン

- ・桜把と話す、考える、見るを繰り返す

## 【杏子宅】

## 杏子の部屋

- ・考える
- ・シャワーを浴びようすると電話がかかってくるので取る

## 【水族館】

## 水族館前

- ・女性（モニカ）を見かける
- ・エントランス

## ・辺りを見ると雄二登場

- ・雄二と話して、考える

## イルカ水槽前

## ・辺りを見ると綾乃登場

- ・綾乃と話す

## 13・綾乃といっしょにイルカの水槽に入つて、見る、話を繰り返す

- ・爆発に巻き込まれる

## ディスク交換ポイントA

- ・辺りを見て考えたあと、綾乃と話す
- ・辺りを見て雄二を見つける

## 水族館前

- ・雄二の部屋、綾乃の部屋、杏子の部屋をそれぞれ選択する

## 【杏子宅】

## 杏子宅前

- ・玲奈と話す

## 杏子の部屋

- ・玲奈、雄二と話す、見る、調べるを繰り返す
- ・爆発と望月所長について話す

- ・玲奈に、研究と“あれ”について聞く

- ・玲奈に質問する

- ・爆発について話したあと、イルカについて聞く

- 14・話す、見る、考えるを繰り返す
- ・電話を取る

## 【本部ビル】

## 本部ビル前

- ・玲奈と話す、見る、考える

## 【パーク】

- ・玲奈と話す

## 【本部ビル】

## 本部長の部屋

- ・本部長、モニカと話す、見るを繰り返す
- ・見城のことを報告する

- ・本部長、モニカと話す

## ディスク交換ポイントB

シナリオは続く…

## ディスク交換ポイントA・B

6月4日ではディスク交換ポイントが登場する。杏子編のみを進めていった場合、必ずディスク交換ポイントAから先に進まなくなり、スネーク編をプレイすることになる。そして、スネーク編のディスク交換ポイントBまでプレイすると、再び杏子編を進められるようになるのだ。また杏子編のポイントBから先は、スネーク編でポイントCまでプレイしたあとに進めるようになる。



○ディスク交換ポイントでは、いくらコマンドを選んでも進まない

## イヴ・ザ・ロストワン

## 11

## 第2の殺人事件の犠牲者は…

朝、本部長の電話で起こされて急いで本部へ行くと、第2の殺人事件が起きたことを聞かされる。被害者は、なんと夏海。自宅で刺

殺されていたという。さらに、夏海は大学時代から瀬野尾とつき合っていたのだ。衝撃の真実に杏子は驚きを隠せない。

●夏海の部屋を調査する。瀬野尾と夏海のツーショット写真が痛々しい



## 12

## 工藤社長の深刻な電話

社長室で、緊迫した様子で電話している工藤社長を目撃する。電話の相手は望月。しかも会話は、どう考えても殺人事件に関与しているとしか思えない内容だ。殺人犯は望月と工藤社長なのか？

●会話を聞いていると、玲奈が登場。彼女も母親の行動が気になるのだ



## 13

## 水族館で第2の爆破事件発生

真相を確認するため研究所に向かうが、あいにく望月は接客中。望月を待っているあいだ、杏子は綾乃に誘われてイルカ水槽に入る。そこで、またもや爆発事件に巻き

●水槽で泳いでいる外のほうで爆発音が。水族館までねらわれるとは



込まれてしまうのだ。雄二の協力で杏子と綾乃、そしてイルカのマープルは無事に脱出することができ、奇跡的に無傷ですむ。



## 14

## 爆破犯の姿をFAXでプリント

杏子の部屋に一時的に避難した杏子たち。そこで、イルカの超音波をデータ化してFAXに流せば、イルカが見た爆破犯の姿をプリントできると雄二が言いたず。さっそく実行すると、FAX用紙に信じがたい画像がプリントされる。

●枚目は失敗して不鮮明な画像になってしまう。しかし、2枚目は…



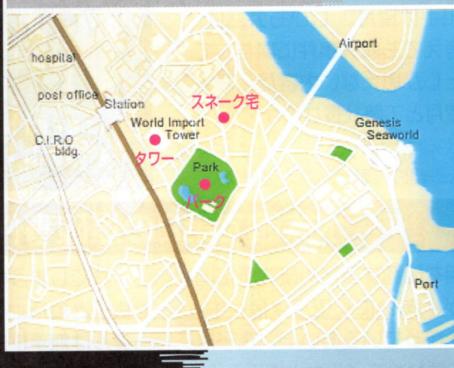
爆破犯の顔は？

## ・ナゾにつつまれた 連続爆破犯・

普通の男が出来心から爆発事件を起こし、それをアドニスという人物に目撃されたことから、スネークが誕生する。アドニスの命令で、研究内容の核心に迫っていく。

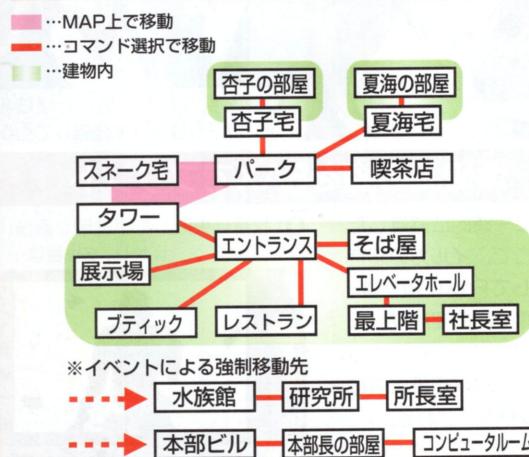
### スネーク編移動MAP

スネーク編でマップ移動できる場所は、3ヵ所のみ。そもそもスネーク自体がナゾ多き人物で、中盤まではスネークのプライベートタイムのみをプレイすることになる。



### スネーク編詳細移動先チャート

コマンド選択で移動できる場所は杏子編とはかなり異なる。杏子宅と夏海宅は、スネーク編ではコマンド選択で移動する。また、水族館や本部ビルはイベントによる強制移動でのみ訪れる。



# スネーク編

スネーク編攻略フローチャート

JUNE 2

#### 【タワー】

レストラン★

展示場★

★…順不同

エントランス

・「やる」を選択

ブティック

・爆発時間を設定する（3択のうちどれでもOK）  
・逃げる（アニメーション）

タワー前

01

・戻る

ブティック

・考えたあと逃げる  
・がれきに埋もれた女性（杏子）を見かけるが、逃げる

そば屋

・おばちゃんと話す

#### 【パーク】

・ベンチと噴水を見る

・ジョギング親父と話す

#### 【タワー】

タワー前

・中に入ろうとすると警官に止められる  
・辺りを見る

#### 【スネーク宅】

・コンピュータを使う

・メールをチェックして読んだあと、考える

・アドニスと名乗る人物から急にアクセスが入る

02

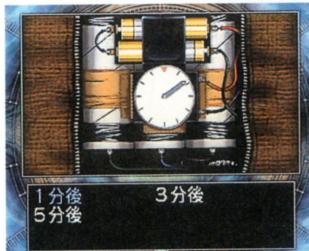
アドニスのボイスメールを見て、考える

・打ち込む、考えるを繰り返す

01

### ブティックに爆弾を仕掛けける

ムシャクシャしていた男は、タワーにやってくる。タワー内部の様子をうかがい、「やる」ことを決意。ブティックに爆弾を仕掛けるという凶行に出る。数分後に見



01 爆弾をセットするときの設定時間はどれでもOK。鼓動が高鳴る瞬間

事爆発したものの、爆発の予想以上の威力に男は呆然とする。爆発現場を見に行くと、女が倒れているのを発見するが、怖くなった男はその場から逃げ出してしまう。

01 がれきに埋もれた女性を発見。良心が揺れるが、結局逃げてしまう



02

### アドニスからのボイスメール

自分の部屋に戻って、コンピュータを使ってメールをチェックしていると、アドニスと名乗る人物から奇怪なボイスメールが入る。画面にはクマの絵が表示されるだけで、アドニスの素性はまったくつかめない。しかも、アドニスは男が爆弾を仕掛けたところを見たという。そのことをネタに、スネークとなって自分の意のままに動けと男を脅してくる。



【ADONIS】君はすごく、すごく、すごく悪いことをしたんだ

01 アドニスに弱みを握られ、しかたなくスネークとして行動することに

スネーク編攻略フローチャート

**JUNE 3****PART 1****【スネーク宅】**

- ・起きて辺りを見る
- ・コンピュータをつけて、メールをチェックしたあと考える
- ・アドニスについて調べて、読む、考えるを繰り返す

**【パーク】**

- ・噴水を見て、喫茶店を見つける

**【喫茶店】**

- ・少女（マイナ）と話す
- ・テーブルとカウンターを見る
- ・少女（マイナ）と話して、見る、考えるを繰り返す
- ・女性（モニカ）が店内に入ってくる
- ・会話を聞く、見る、考えるを繰り返す
- ・マイナにモニカのことを聞く
- ・マイナを見たあと店を出る

**【タワー】****エントランス**

- ・辺りを見る

**そば屋**

- ・おばちゃんと話して、辺りを見る

**【スネーク宅】**

- ・考えたあとコンピュータをつける
- ・アドニスのボイスメールを見る、話す、考えるを繰り返す

**【パーク】**

- ・ベンチを見て芝生の奥にいる女性（工藤社長）を見つける
- ・女性（工藤社長）の話を聞く、見る、考えるを繰り返す

**03****アドニスについて調べる**

アドニスの素性が気になるスネークは、コンピュータでアドニスについて検索する。すると、ギリシャ神話に登場する美しい少年の名前であることがわかる。それ以外の情報は引き出せない。

➡アドニスと名乗るあたりナルシストっぽい。どんな人物なのか…

**04****喫茶店でマイナとモニカに知り合う**

パークで偶然喫茶店を見つけて、そのままなかに入る。そこでスネークは、ウエイトレスのアルバイトをしている外国人のマイナと知り合う。マイナは大学で遺伝子工

➡マイナは浅黒い肌、モニカは白人。出身国は違うが仲はいいようだ

学について勉強している留学生だ。そこに、常連客の外国人モニカが入ってくる。モニカは、初対面のスネークをからかって出ていく。なにやら一癖ありそうな女性だ。



【少女】日本で遺伝子工学とか、いろいろ学んでいるんです

**イヴ・ザ・ロストワーン****05 パークで工藤社長を見かける**

パークでベンチのほうを見ていると、奥の芝生に座り込んでいる女性を発見する。この女性は、アルライト・コーポレーションの工

藤社長だ。スネークは工藤社長と面識があるらしく、陰から彼女の様子をうかがう。工藤社長はなにかを捜しているようだ。

**06****スネークの部屋を物色するモニカ**

自宅に戻ったスネークは、部屋のなかの異変に気付く。部屋中を調べてみると、奥に隠れていたモニカを発見。モニカはスネークの部屋で、“記憶”と呼ばれるものを捜していたようだ。

➡不法侵入だというのに、まったく悪びれたそぶりがないモニカ

**07****マイナにエルディアのことを聞く**

喫茶店でマイナから故郷の話を聞く。マイナはエルディアという国の出身で、国内では奇妙な噂が広まっていると言う。その内容は、前国王が死んだあとブリシアという女性が王座に即位したのだが、今でも前国王の“記憶”が生きているというもの。そういうえば、モニカがスネークの部屋で捜していたのものも“記憶”だったが…。



➡工藤社長が呟いたエルディアとはマイナの故郷でもある国名だった

**08****パークで見かけた怪しい青年**

パークへ立ち寄ると、前方から奇妙な雰囲気の青年が歩いてくる。顔色が悪く影の薄いその青年は、スネークに話しかけてくる。このあたりで捜しているものがある、と言い残すと、彼はスーっと消えてしまう。捜しものがある人物が次々とスネークの前に現れる事態を、どうとらえるべきか。



スネーク編攻略フローチャート

## JUNE 3

## PART 2

## 【喫茶店】

- モニカと話す、見る、考えるを繰り返す
- マイナ、モニカの2人と話す、見る、考えるを繰り返す

## 【パーク】

- ベンチと噴水を見たあと、モニカと話す

## 【スネーク宅】

- 辺りを見て考えたあと、コンピュータをつける
- メールをチェックする
- いつのまにか眠ってしまい、夢を見る（アニメーション）
- 目が覚めたら辺りを見て、モニカと話す
- コンピュータをつける
- アドニスのボイスメールで、話す、考えるを繰り返す
- 再びコンピュータをつけて写真を見る
- 写真的人物（瀬野尾）をハッキングで検索する
- すべてのデータの映像を見て音声を聞く
- コンパニオン（夏海）をハッキングで検索する
- データの映像を見る

10

## 【タワー】

- 辺りを見て夏海と杏子を見つける
- 夏海と杏子を見たあと、考える
- ハッキングシステムを立ち上げて瀬野尾のデータ3を見て、音声を聞く
- 夏海のデータを検索し、すべての映像を見て音声を聞く

09

## 酔ったモニカを部屋へ連れていく

夜に喫茶店へ行くと、昼間とはうって変わって飲み屋になっていた。そこでモニカと会うが、彼女は飲み過ぎで倒れてしまう。しかたなくスネークの部屋で寝かせることに。こっそり彼女の身分証明書を見ると、アメリカで看護婦をしていることがわかる。



【SNAKE】うひやつ、酒くさいぞ、この女

突然からんでくるモニカ。酒癖が悪いようだ

●アメリカ国籍はうなずけるが、看護婦というはどうも信用できない



【SNAKE】うーん……適職とは思えないな。国立病院に勤務してたって書いてあるけど……

●つい寝てしまつたスネークは、夢を見る



## 【パーク】

- 夏海が来るまで、辺りを見る、移動する、話を繰り返す
- 夏海と話す、見る、考えるを繰り返す

## 【夏海宅】

- 夏海の部屋
- 絵、ベッド、テーブルを調べて小瓶を見つける
- 夏海と話す、見る、考えるを繰り返す

## 【スネーク宅】

- アドニスのボイスメールを見る、話す、考えるを繰り返す

## 【夏海宅】

- 夏海の部屋
- 辺りを見て考える
- 夏海を見て、話す、考えるを繰り返す

## 【スネーク宅】

- アドニスのボイスメールで、話す、考えるを繰り返す
- コンピュータをつけてハッキングする
- 杏子について検索する

## 【パーク】

- 瀬野尾の幽霊に会う

## 【杏子宅】

- 杏子の部屋
- テーブル、キッチン、ベッドを見る

## 【喫茶店】

- マイナと話す、見る、考える
- 外へ出ようとするときマイナに呼び止められる
- マイナと話す、見る、考えるを繰り返す

10

## ハッキングで瀬野尾と夏海を調べる

アドニスに、瀬野尾が持っていた小瓶を捜すように命じられる。ついにスネークのところにも、捜しものが回ってきたのだ。さっそく、得意のハッキング能力を生か



【瀬野尾】後ろの棚にありますよ

して、瀬野尾と彼の恋人夏海のデータ収集に取りかかる。セキュリティのビデオカメラの映像を引き出したスネークは、瀬野尾が夏海に小箱を渡す映像を見つける。

●タワーの展示場で瀬野尾が夏海に小さな箱を渡す映像を見つける



【SNAKE】文具店には、例の茶色の小瓶……ああいうものも売ってるんじゃないかな

11

## 夏海を待ち伏せして小瓶を奪う

夏海が小瓶を持っているとにらんだスネークは、パークで帰宅途中の夏海を待ち伏せする。無理やり彼女の部屋に入り込んで、部屋



【SNAKE】そのとき、小箱に入った茶色の小瓶を渡された……ちがうか？



【夏海】エルディアの王宮になにかがある！だから彼はエルディアに行こうとしてた！

●夏海によると、瀬野尾は小瓶を持ってエルディアへ行くつもりだったようだ

12

## 何者かが夏海を刺殺する

小瓶を持って自分の部屋に戻ると、アドニスからボイスメールが入る。なんとアドニスはスネークを人殺しとのしつけてきた。心当たりがないスネークは、再び夏海の部屋へ。そこでは、夏海がナイ



フを刺されて絶命寸前に陥っていた。彼女は荒い息で、スネークが出て行ったあとに男が部屋に入ってきたことを告げる。そして「小瓶をだれにも渡さないで…」と言い残して夏海は目を閉じる。

●夏海をねらう人間は複数いるのに、カギをかけて部屋を出したこと後に悔するスネーク

スネーク編攻略フローチャート

## JUNE 4

## 【スネーク宅】

- 辺りを見る、考えるを繰り返す
- アドニスのボイスメールで、話す、考えるを繰り返す

## 【タワー】

## そば屋

- おばちゃんと話す、考えるを繰り返す

## 【スネーク宅】

- モニカと話す、見る、考えるを繰り返す
- モニカが立ち去ったあと考える
- コンピュータをつけて望月生物学研究所を調べる
- エルディアについて調べる

## 【パーク】

- 珍奈を見かける

## 【タワー】

## 社長室

- 窓、デスク、ソファを見る
- 足音が聞こえたら隠れる
- 桜把の独り言を聞く、見る、考える
- 電話を取る

## 【パーク】

- 珍奈とジョギング親父の会話を聞く

## 【喫茶店】

- 14 · マイナ、モニカと話す、見る、考えるを繰り返す (アニメーション)

## 【スネーク宅】

- 濑野尾を幽霊に会う
- コンピュータをつけて望月生物学研究所を調べる
- NOを押す
- アドニスのボイスメールがきたら電源を切る

## 【タワー】

## そば屋

- おばちゃんと話して、キリスト教と習い事とアドニスについて聞く
- 考える

## ディスク交換ポイントA

## 【水族館】

## 研究所

- 望月と話す、考えるを繰り返す
- 所長室
- 望月と話す、見る、考える
- 望月に研究と記憶について聞く
- 望月と話す、見る、考えるを繰り返す

## 15 イルカ水槽前

- 爆破する (アニメーション)

## 【本部ビル】

## 本部長の部屋

- コンピュータルームへ移動
- コンピュータルーム
- コンピュータを起動し、エルディアを検索する
- アルタイルコーポレーションを検索したあと考える
- ADDを検索する
- ADDのデータを読んだあと、考える
- 記憶を検索したあと考える
- ブリシアを検索したあと考える
- 御堂真弥子を検索する
- 御堂真弥子のデータを読んだあと、考える
- 足音が聞こえる

## ディスク交換ポイントB

## 16 · 考えたあと隠れる

- 本部長、モニカ、杏子の3人の会話を聞く、隣の部屋を見る、考えるを繰り返す
- 「やる」と表示されたあとに、隣の部屋を2回見る

## ディスク交換ポイントC

シナリオは続く…

## ディスク交換ポイントA・B・C

スネーク編のみを進めていった場合、必ずディスク交換ポイントAから先に進めなくなる。ここで杏子編に入れ替えて、杏子編のディスク交換ポイントAまで進めよう。すると、再びスネーク編を進められるように

なる。さらに、スネーク編のポイントBから先に進むには、杏子編のポイントBまで進めればいい。また、スネーク編のポイントCから先に進むには、杏子編があるところまで進める必要があるぞ。

## 13

## 社長室で桜把の独り言を聞く

社長室を調べていると、足音が聞こえるのでとっさに隠れる。部屋に入って来たのは桜把だった。社長室の入口にはセンサーがついていて、来客があるとすぐにわかるシステムになっていたのだ。



はコマでしかない  
【SNAKE】(ババアとはずいぶんだな。仮にも社長だぞ)

## 14

## 喫茶店でモニカを呼び止めると…

喫茶店に入るとマイナとモニカがいる。しかし、モニカはスネークを避けるように喫茶店を出て行

こうとする。モニカを呼び止めようと彼女の肩に触れた瞬間、手術室のような映像が頭をよぎる。



● 昨夜の夢といい、モニカと関わると不思議な映像ばかり見る。モニカの素性は知らない

## 15

## アドニスの正体は望月か？

アドニスの正体は望月生物学研究所の所長である望月とにらんだスネークは、さっそく望月を訪ねる。望月から、小瓶に入っている“記憶”は研究の最後の仕上げに必要なものであること、そして殺人事件の真相を聞き出す。そこで、望月がナイフを隠し持っていることに気付いたスネークは、望月を銃で撃ってしまう。



【望月】続けるうちに、その研究が思いもかけない大発見につながっていたことがわかった

● 望月は多くのヒミツをにぎっていった。しかし、彼はアドニスなのか？

## 16

## 水族館に爆弾を仕掛ける

望月を撃つてしまい混乱状態におちいったスネークは、すべて無くなってしまえばいいと考え、水族館に爆弾を仕掛ける。そのとき、

水族館のイルカ水槽内部には、ちょうど杏子がいた。彼女に顔を見られたと思ったスネークは、銃口を向けて発砲する。

## 杏子に見られた？

● スネークは、表向きの顔でいるときに杏子と面識がある。杏子に恨みはないが、顔を見られるわけにはいかない



【SNAKE】しまった、見られたか……

## 17

## スネークの正体判明？ 最大のピンチ

本部ビルのコンピュータルームに忍び込んでいると、隣の部屋に本部長、モニカ、杏子の3人が入ってくる。そこで、爆破犯が判明したと言う杏子。ここでスネークの正体は、ばれてしまうのか？



● 杏子は奇跡的に無傷だったようだ。杏子の言葉を本部長は信じるか？

COMPI  
TACK AND ANALYZE

# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

## 梨代&真理絵の2キャラをメインにラストまで攻略!!

今回はキャラ別攻略として、梨代と真理絵の攻略をお届けする。もちろんシナリオ攻略も万全。すべての女のコを助けるための重要なポイントを解説していくぞ。最後に超豪華プレゼントつき特別企画もあるのでお楽しみに。

### 第2回

発売日	発売中(2月26日)
発売元	データイースト
開発元	データイースト
価格(税別)	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	18歳以上推奨
C D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	18・プレイデータ
コンディショ等	なし
現在の開発状況	100%

懶  
doukoku  
懶  
そして...

### システム解析講座 part2 エンディングの分岐条件

女のコとのエンディングを見るためには、女のコのポイントが入るイベントを見なくてはならない。このポイントが3ポイント以上になると、最もポイントが多い女のコとのエンディングが見られるぞ。女のコとのエンディングは、基本的にノーマルエンディングとゴー

ルドエンディングの2つだが、女のコによっては犯人対決イベントが発生する場合もある。また女のコのポイントが同じになった場合は、優先順位によって誰とのエンディングになるかが決定する。最優先されるのは梨代で、真理絵は最も優先順位が低くなっている。

#### エンディングに影響するイベント

- ① 生死イベント
- ② ポイントイベント
- ③ 黄金イベント

トラップを解かないと、女のコが死んでしまうイベント。救出した女のコに1ポイントが入る。  
女のコに1ポイントがプラスされるイベント。それぞれの女のコに2度発生するようになっている。  
女のコに黄金ポイントが入る大切なイベント。ゴールドエンディングを見るために必要になる。

伝えられなかった言葉は今も胸に…

### 笹本梨代

B81  
W56  
H82

ゴールドエンディング…黄金ポイントをふくめて梨代が3ポイント以上のとき、梨代以外の女のコが3ポイント以下。  
ノーマルエンディング…黄金ポイントがなくて梨代が3ポイントのとき、梨代以外の女のコが3ポイント以下。  
犯人対決条件…①資料室で新聞記事と本を見ている。②だんろ部屋で倒れた梨代を見ている。③女のコをすべて助けている。④梨代の黄金ポイントがある。⑤？？

#### 誰にも言えない秘密とは?

### 椎名真理絵

B88  
W57  
H87

ゴールドエンディング…黄金ポイントをふくめて真理絵のポイントが3ポイント以上で、真理絵以外の女のコが真理絵のポイントより少ない。  
ノーマルエンディング…生死イベントとポイントイベントで真理絵が3ポイントになっているとき、真理絵以外の女のコが2ポイント以下。  
犯人対決条件…犯人対決イベントはない。



## SCENE01 CHISA'S SURVIVAL EVENT

### 電動ドライバーで千砂を救出

ここからは、梨代と真理絵のエンディングを見るために重要なシーンについて解説していく。まず何とかしなくてはならないのが、千砂の生死イベント。溝にはまつた千砂を救出するには、十字ドライバー、電動ドライバー、ヘアピンが必要になる。十字ドライバーは、応接間にある25℃パネルのトラップを解くと入手できるぞ。

**救出成功なら…  
千砂1ポイント**



●25℃パネルのトラップは、最初のプレイではノーヒントだ

足首を痛めてしまった千砂。千砂は「平気です」と言うのだが、もう少し素直になってくれても…。

●鉄板をはずしても、千砂は足首が痛むようだ。何とかしたいが…

## SCENE02 IN THE DATAROOM

### 資料室での発見

## SCENE02 IN THE DATAROOM

### 資料室での発見

鍵04を使って扉を開けると、資料室へ行けるようになる。資料室では、パソコンを起動すると見られる新聞記事と、机の上にある



●テレビにパソコン、ベッド…。わりとこぎれいにかたづいている部屋だ。

●資料室では、机の上にある本とパソコンを調べておこう



机の上に、医療関係の本が置かれている。

●本を見てみると、医療関係の事件について書かれていた…



●病院火災、患者重体…。駆前の総合病院の火事について書かれたものだ。

●フロッピー入手していると、新聞記事は見られなくなる



●神田川の話をうのみにするわけじゃないが、この病院には結構いわくがありそうだ。

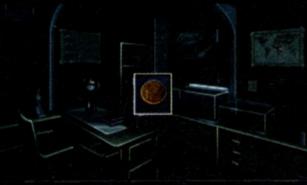
●病院の名前を見て、神田川が言っていたことを思い出したが…

## SCENE03 THE GIRL IN THE GARRET

### 屋根裏部屋にいた少女

エレベータを使うと、二階へ行くことができる。ピラニア室では機械室に入るためのコインが手に入るが、機械室に入る前に階段を上って屋根裏部屋へ行こう。見知らぬ少女が、月明かりに照らされてたたずんでいるはずだ。彼女は何者なのだろうか？

●ピラニア室にある机のひきだしを調べるとコインが手に入る



確かめてみると、透明なケースに入れられていたコインを見ついた。



●声をかけると、少女はびくんと身を震わせ、すぐに僕の方を向いた。

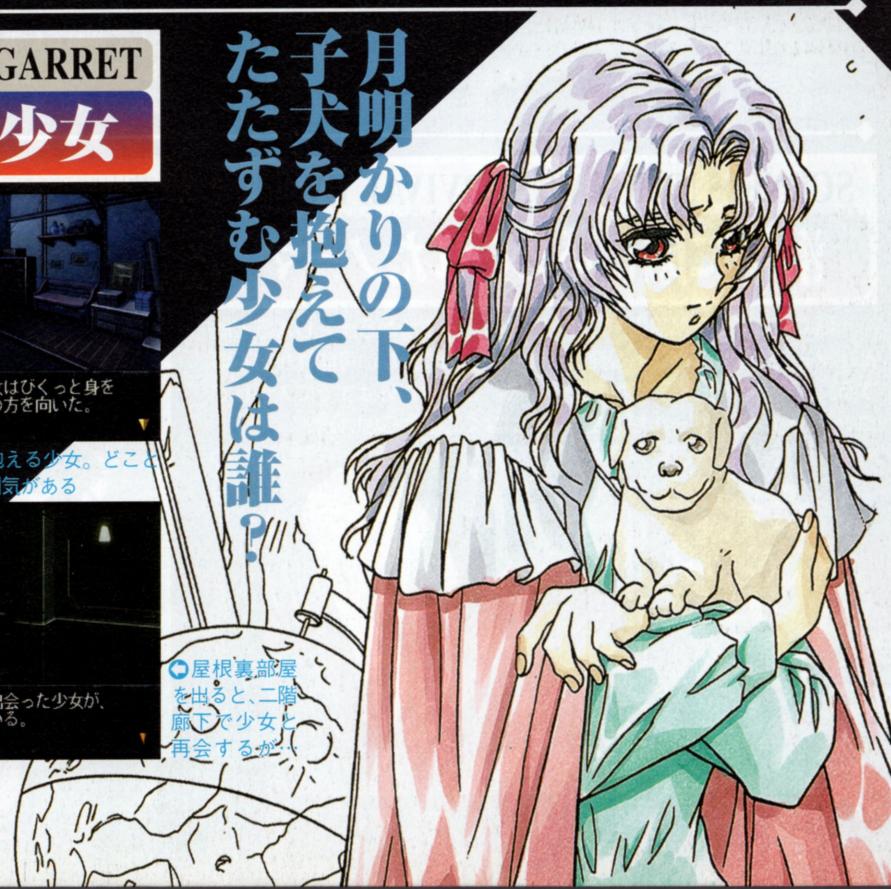
●仔犬を大切に抱える少女。どこかなく不思議な雰囲気がある



●さっき上の部屋で出会った少女が、廊下にたたずんでいる。

月明かりの下、子犬を抱えてたたずむ少女は誰？

●屋根裏部屋を出ると、二階廊下で少女と再会するが…



STORY  
ATTACK AND ANALYZE

## SCENE04 RIYO'S SUB EVENT だんろ部屋で倒れた梨代

梨代との犯人対決が見たいのであれば、二階から一階へ戻る前にだんろ部屋へ行くこと。だんろ部屋に入ると、倒れた梨代を発見す



るはずだ。梨代は、何かの薬品を浴びて倒れてしまったらしい。梨代は何ともなかったようだが、服を脱がせたことで、梨代には誤解されてしまう。だんろ部屋から出て行くと、梨代の名前が書かれた学校の名簿が落ちているのだが…。

○だんろ部屋に入ると、ショッキングな光景が。薬品がかかっている梨代の服を何とかしないと…。梨代は大丈夫なのか?



これは…うちの学校の名簿じゃないか。

CDを乗せるトレーの上に小さな鍵が置いている。



○だんろ部屋を出ようとすると、学校の名簿を見つける

○資料室でフロッピーを調べて、「小さな鍵」も入手しておこう

## SCENE05 NORMA'S SURVIVAL EVENT 浴槽に閉じ込められたノーマ

一階に降りてから風呂場へ行くと、ノーマの生死イベントが発生する。ノーマを救出するためには、コック、ベンチ、バールが必要に

なる。脱衣所から出てしまうと取り返しのつかない可能性があるので、コック以外はすでに入手していないことはならないぞ。

○絶対にノーマを死なせるわけにはいかない。何とかしなくては…



## SCENE04' MARIE'S POINT EVENT 化学の問題を先生と…

真理絵のエンディングが見たいのであれば、だんろ部屋へ行かずエレベータで一階へ。先生と一緒に行動できるので、資料室でフロッピーを調べてみよう。



一緒に探す  
梨代のことは任せる

問題に正解すると…  
**真理絵1ポイント**

フロッピーを調べるとなぜか化学の問題が。真理絵先生が一緒だと、間違えられないからな…。



○「一緒に探す」を選ぶと、先生と一緒に行動することができる

## SCENE04'' MARIE'S SUB EVENT 先生の手鏡、そして…

先生と一緒に行動しているときに、二階にある電子ロックの扉を入っていくと、先生とホールへ行くことに。ホールでは手鏡が手に入るが、先生に渡そうとすると落として割れてしまう。落ちた手鏡は、突然取り乱した先生によって没収されてしまう。

○ホールで先生と別れたら、一階のトイレへ行こう



命に別状はないが、ノーマのショックは小さくない。冷えきったノーマを暖めてあげたいな…。

救出成功なら…

**ノーマ1ポイント**

○先生によって支えられるノーマ。ともかく助かってよかった…



## SCENE06 IN THE PLASTERCAST

## 石膏像の死体



どこかへ行ってしまった梨代を探して鎖の部屋に行くと、梨代が部屋に閉じこめられている。必要なアイテムを探しにアトリエへ戻ると、石膏像の異変に子鈴さんが呆然としている。石膏像を破壊すると、行方不明だった女子高生の遺体が…。遺体に刺さっていたメモを破り捨てると、「糸つき釘」になるので手にいれておこう。

○女子高生、小笠原直海だつた…  
○石膏像から現れたのは、行方不明



## SCENE07 MARIE'S SUB EVENT

## 先生不安、そして…

ホールへ行って桂と子鈴さんに出会ったら、だんろ部屋に行こう。部屋にいるのはノーマだけで、真理絵先生はどこかへ行ってしまっ

たという。真理絵先生を探して台所へ行くと、なぜか真理絵先生が手錠をかけられて、テーブルの上に寝かされていた…。



大助：「ノーマ、先生は？  
もしかしていないのか？」

○○ホールで桂と泣いている子鈴さんと会ったら、だんろ部屋へ

○先生の手にかけられた手錠  
をはずすべきか…



## SCENE08 KOSUZU'S SURVIVAL EVENT

## 賞状部屋の罠



部屋に入ると、中にいた子鈴さんが、何かを慌てて服のポケットに隠した。

○子鈴さんが隠したらしいメモのことは気になるが…



机の上にカップらしきものがあるのを確認し、彼女は慌ててそれに近寄ろうとする。

○賞状部屋には、なぜか机の上にカップが置かれている



子鈴さんは、机の中に入ったスイッチを真面目な顔つきでじっと眺めている。

○机の引き出しにはスイッチが。切ったスイッチによっては…

救出成功なら…

## 子鈴1ポイント

終始驚いたような子鈴さんは何かを知っているのかもしれない。少しだけでも心を開いてくれたら…。

○子鈴さんは何も言わずに去ってしまうのが…



子鈴さんは黙り込んだまま、唇を震わせて青ざめている。

## SCENE09 MARIE'S SURVIVAL EVENT

## 換気口の鍵を取るには…

だんろ部屋に入ろうとしたときに誰かの足音を聞いてから納戸へ行くと、真理絵先生の生死イベントが発生する。換気口にある鍵を取ればいいのだが、方法を間違えると真理絵先生が取り返しのつかないことになってしまう…。

○真理絵先生のことを考えて、鍵を取るようにしないと…



ドアを開けると、真理絵先生が換気口を見上げているのがわかった。

救出成功なら…

## 真理絵1ポイント

真理絵先生が鍵を見つけてくれたおかげで、開かない扉も何とかなりそう。感謝しないとな…。

○先生に迷惑をかけず  
に鍵を入手されれば…



先生とノーマは、僕が鍵を取ったのを見るとすぐに寄ってきた。

## SCENE10 MARIE'S POINT EVENT 先生のオルゴール

換気口から鍵05を手に入れた  
ら、応接間に行ってみよう。応接  
間では、真理絵先生がテーブルの  
上に置いたオルゴールを眺めてい  
るはず。ねじを巻いてオルゴール  
を鳴らすことができれば、真理絵  
先生にポイントが入る。オルゴ  
ールの曲が終わってから再びねじを  
巻くと、真理絵先生との会話を続  
けることができるぞ。



僕は小さな装飾がついている  
オルゴールを手に取った。

○オルゴールを鳴らすために必要な  
アイテムを手に入れていれば…

### オルゴールを鳴らすと… 真理絵1ポイント



つらい思いをしていた真理絵先  
生。オルゴールの曲を聴いて少し  
でも元気になってくれれば…。

○オルゴールの曲が終わったら、再  
びねじを巻いてみよう

## SCENE11 TO THE STOREROOM 鍵05を使って物置へ

鍵05を使って階段部屋が利用  
できるようになると、地下一階の  
ガレージと物置に行くことができる。  
物置では、自転車からペダルを手  
に入れておこう。タンスの扉

は「糸つき釘」を使えば開けるこ  
とができるが、梨代のポイントが  
ほしいのであれば開けないこと。

○物置にある自転車を調べると、ペ  
ダルが手に入る



トアを開けると、そこには部屋というより階段の踊り場  
みたいな空間が広がっていた。

○換気口で手を入れた鍵  
05を使うと、二階の扉  
を開けることができる。  
扉を入ると、地下一階へ  
の階段が続く階段部屋に  
なっている

○タンスの扉を開けるた  
めには、「糸つき釘」か  
「コルク抜き」が必要に  
なる。しかし、梨代のボ  
イントがほしいのであれ  
ば、すぐ開けないように  
しなくてはならない



僕の背より大きなタンスは  
取っ手部分が無くなっている。

扉が開いた瞬間、孤独と不安に耐え続  
けた梨代の近くへ。梨代だけはずっと  
守っていかないとな…。

## SCENE12 RIYO'S SURVIVAL EVENT 守るべき存在



田辺：「あ、あの子の様子を  
見にきたんだよ。

○鎖の部屋に行くと、なぜか

ペダルを入手して鎖の部屋まで  
行くと、部屋の前で田辺に出会う。  
田辺に会ったら、すぐに梨代を助  
け出そう。下手に移動してしまう  
と、手遅れになる可能性があるぞ。  
ロープとペダルをうまく使えば、  
鎖の部屋の扉を開けて梨代を救  
出することができるはずだ。



僕は梨代にロープを渡した。

○梨代を救い出すためには、最初に  
ロープを使って…



鎖を引いたことによって  
道具箱のようなものがすれ  
くりぬかれた壁が顔を覗かせている。

○壁に出現した装置を何とかでき  
ればいいのだが…

### 救出成功なら… 梨代1ポイント



梨代：「本当にありがとう…」

## SCENE13 RIYO'S POINT EVENT

## 梨代と地下二階へ…

梨代を鎖の部屋から助け出すと、梨代と行動することができるようになる。階段部屋に入って地下一階まで降りたら、物置に入っているタンスの扉を開けよう。物置にあるタンスの扉を「糸つき釘」を使って開けると、梨代にポイントが入る。タンスの扉を開けると縄ばしごがあり、地下二階へと降りることができるようになる。



人がいないのを確認すると、  
梨代はため息をついた。

- 梨代を救出すると、梨代と一緒に階段部屋に入ることに

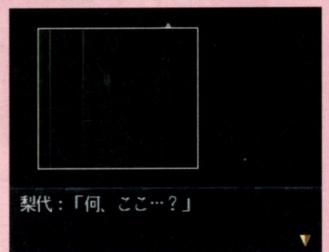
タンスの扉を開けると…  
梨代1ポイント

縄ばしごを降りていくと、突然の梨代の悲鳴に驚く。梨代を見たのは、心配だったからなのに…。

- タンスの扉を開けると、地下二階へと続く縄ばしごが。梨代と一緒に降りていくと…



梨代：「ここは一体  
…きやあ!!」



梨代：「何、ここ…？」

## SCENE14 RIYO'S GOLD EVENT

## 伝えられなかった言葉

## SCENE14 RIYO'S GOLD EVENT

## 伝えられなかった言葉

梨代と一緒にピアノ部屋に入ったら、ピアノの鍵を開けること。部屋を出ようとすると、梨代から

「もう少しだけここにいていい?」  
と言われるはす。やがてピアノを弾き始めた梨代は…。

ピアノの鍵を開けると…  
梨代黄金ポイント

ピアノを弾きながら、梨代の心は初恋のときへと戻ってゆく。伝えられなかった言葉とともに…。

- ピアノが使えるようになると、梨代がピアノを弾き始める



鍵がこする音と共に、  
ピアノの鍵が開いた。



梨代：「私…本当はね、あなたともっと話をしたかった。それから、あの時のこと…」

## SCENE15 RIYO'S POINT EVENT

## ピラニア部屋の鍵

梨代と階段部屋を出ると、機械室で田辺の死体を目撃する。アトリエに戻ると神田川がいて「水槽の部屋にいたんじゃなかったの

- ピラニア室に行けば、何かあるのかもしれない



神田川：「何だね、水槽の部屋にいたんじゃなかったのか？」

か?」と言われ、ピラニア室に行くことに。ピラニア室の水槽には鍵があるが、かっちゅうの手で鍵を取ると梨代にポイントが入る。

- 水槽の鍵を取るには、かっちゅうの手か水槽のフタを使う



どこかの鍵のように見えるが…  
これを取ることはできないだろうか?

## 「かっちゅうの手」を使うと…

## 梨代1ポイント

梨代：「もうこんなこと  
しないで…心配だから」

- 水槽の水が跳ねて、梨代は滑ってしまうが…

かっちゅうの手で鍵を取るのは  
ちょっと危険だったか。ごめん、  
梨代を心配させてしまって…。



## SCENE16 ITSUMI'S SURVIVAL EVENT

### 追いかけられるいつみ

梨代とピラニア室を出ると、廊下を走ってくるいつみと出会い、いつみの生死イベントが発生する。何者かに追われるいつみと一緒にだんろ部屋へ逃げ込んだら、セー

ブしてから安全な場所にいつみを隠そう。いつみを追っていた人物が去ったら、床下収納にある運転手の死体を調べてみよう。何か手がかりがあるかも。

●廊下を走ってくるいつみは、いつになく必死になっている。  
誰かに追われているらしいというのだが…



**いつみ：「追  
れてんの！」**

●だんろ部屋まで逃げ込んだが、どこに隠れたらいいのだろうか。下手な場所に隠れてしまうと、2人とも助からないかも。隠れる前にセーブしておくといいだろう



いつみ：「どこか隠れられそうな  
ところない？」

救出成功なら…

### いつみ1ポイント



いつもを死体と一緒に閉じ込めてしまっていいのだろうか。でも、絶対助けてあげるからな…。

●死体のある床下収納だが、いつみを隠すには最も安全な場所とも考えられないだろうか

**いつみ：「こ、  
こんなトコ入  
れないよお」**



●涙をこぼすいつみを見ていると少し心配になってしまふが、すぐに出してあげるから…



●いつみが隠れていた床下収納には、何者かに殺害された運転手の死体があった。もしかしたら死体を調べることで事件の手がかりがつかめるかもしれない…

## SCENE17 MARIE'S SUB EVENT

### 先生の倫理、そして…

いつみの生死イベントがあっただんろ部屋を出たら、脱衣所へ行ってみよう。脱衣所に入ると、神田川と衣服のはだけた真理絵先生がいるはずだ（神田川と真理絵先生のグラフィックは、台所で先生の手錠をはずしているかいないかで2パターン用意されている）。ただならぬ状況に、何があったのか気になるのだが…。



真理絵：「…」

●脱衣所を出た先生は、ほほを染めてどこかへ行ってしまうが…

**真理絵：「見  
ないで…」**



●脱衣所に入ると、衝撃的なシーンに。なぜ真理絵先生が…

## SCENE18 MARIE'S GOLD EVENT 月光の下、先生と…



真理絵：「どこかに望遠鏡があるかもしれないわね」

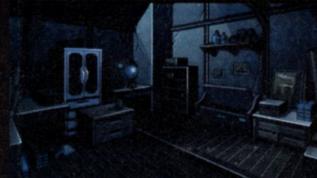
●屋根裏部屋に行くと、真理絵先生が望遠鏡を探し始めるのだが…



真理絵：「…」

●チェストのドラムは、左が横の座標で右が縦の座標に対応

脱衣所で神田川と真理絵先生を見たら、屋根裏部屋に行く。真理絵先生と望遠鏡を探すことになるので、チェストのドラムにコペルニクスの座標を入力しよう。ドラムの数字は、左が横の座標で右が縦の座標に対応しているぞ。チェストのフタを開けると、望遠鏡が見つかる。望遠鏡を組み立てると、真理絵先生の黄金イベントに…。



鏡がかかっていたチェストのフタが開く。

●ドラムに入力した数字が正確なら、チェストのフタが開くはず…

## チェストの鍵を開けると… 真理絵黄金ポイント

●真理絵先生のために、望遠鏡を組み立ててみよう。星空を眺める先生を見ていると、脱衣所で起きたことが錯覚にも思えてくる…



**真理絵：「きれい…あなたも見てみたら」**

## SCENE19 ESCAPE FROM NIGHTMARE 悪夢からの脱出

いつみからもらった鈍く光る鍵を使うと、地下一階のエレベータにかけられた南京錠を開けることができる。エレベータを別の階に移動したら、扉を開けて懐中電灯で照らしてみよう。上へと続くはしごを見つけることができるはずだ。はしごを昇っていくと…。



使い込まれたような外見の鍵を回すと、鍵は簡単にはすぐことができる。



懐中電灯のスイッチを入れると、明かりの中に古びたはしごが浮かび上がる。

**はしごを昇れば、助かるのか…?**

●地下一階にあるエレベータの扉にかけられた南京錠は、いつみからもらった鈍く光る鍵で開けることができるはず

●エレベータを別の階に移動してから、エレベータの扉を開けて懐中電灯で照らすと…。とりあえずはしごを昇ってみるか…

## 超豪華プレゼントつき

### サターンFAN&データイースト共同特別企画

サターンFANとデータイースト株式会社と共に『劇場版 完全版』の特別企画を実施します。豪華プレゼントもあるので、応募要項を守ってハガキをどんどん送ってくださいね。いずれの企画も締め切りは3月30日必着。発表は4月10日発売のサターンFAN No.8になります。

#### ①開発者への質問状

「すべてのCGを見るにはどうするの?」「結局いつみはどこからからだと洗うの?」といった「劇場版 完全版」についてのあらゆる疑問を解決するため、質問ハガキを大募集。編集部がデータイーストを襲撃し、読者から送られた質問ハガキの声を開発スタッフにダイレクトに届けます。

この企画に応募したい人は、官製ハガキに①名前、②住所、③年齢、④最も好きなキャラの名前と好きになったシーン、を書いて下のあて先の「『劇場版 完全版』開発スタッフをいちめよう」係まで送ってください。すべての掲載者に下の劇場グッズをセットでプレゼント!! ただし応募は一人一票まで。2枚以上の応募は、すべて無効になります。

#### プレゼント(1人分)

缶バッジセット(3種) +  
しおりセット(6種) +  
メモパッド(1冊) +  
ポストカードセット(3種)

あて先

〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16  
TIM サターンFAN編集部「○○○」係

#### プレゼント(1人分)

缶バッジセット(3種) +  
しおりセット(6種) +  
メモパッド(1冊) +  
クリアファイルセット(3種)

# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

第2回

## 開発陣のアドバイスでわかる チームを強化するべきポイント

セガ本社にて開発陣インタビューを敢行。最強のチーム、最高の経営者への道をたっぷり語ってもらったのだ。それに編集部独自の解釈を織り交ぜながら攻略していくぞ。監督、コーチの練習やグッズの秘密など、隠されていた情報が次々と暴かれていく。開発陣が明かす独自の攻略法も見逃せないぞ。

## 全米選抜にチャレンジ



①ゲームオーバーの危機。1年目によく起こる。誰でも1度は見たことがあるのではないだろうか?

大変です! 球団経営の条件である、前半戦20勝の目標が、風前のともしびです!

●ナイトゲームができると、人気効果が高くなるのだ

●ナイトゲームができると、人気効果が高くなるのだ

②3回日本一になると現れる全米選抜。かなり強くてなかなか勝てないが、入場料はかなり儲かる



●デザインリーダーとディレクターを兼任。自球団は広島カープ

瀬川 隆哉

●プログラマー

## 開発者インタビューを交えてより深く探っていく

今回は開発陣インタビューを交えた攻略をお届けする。監督、コーチの能力表も役立たせてくれ。



発売日	発売中(2月19日)
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	437・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

## 人気を上げ、集客力をアップするには

このゲーム最大の収益源は入場料。球団の人気が上がれば当然観客も入る。人気を上げるには、①チームを強くする、②人気評価の高い選手を集め、③人気評価を上げられる監督やコーチを雇う、④集客効果のある設備に投資する、⑤ファンクラブ人数を増やす、と

いう方法がある。トレードで金を使わずにチームを補強し、その分設備投資にまわしていく。キャンプ地での練習メニューの中にも人気を上げられるものがある。

### 駐車場



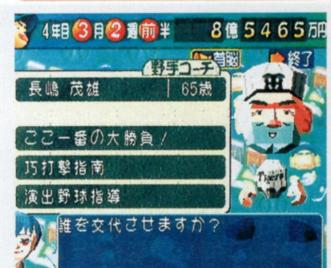
### 夜間照明



### レストラン



### 人気コーチ、監督



## 開発陣コメント やっぱりジャイアンツ!?

瀬川 観客はファンクラブの10分の1くらいは必ずあります。また、対戦相手によっても観客数が変わってきます。相手がジャイアンツだと割と入ったりして。選手、監督の人気パラメータが関わってきますから、人気選手が多いチームは観客も多く集まるわけです。

——「表彰状イベント」などでも人気があがりますよね。

瀬川 ええ。でもあれは人気があまりない選手を上げてやるといった救済的なイベントなんですよ。



佐藤 勝彦

●すべてのキャラコーディネーターを担当した。自球団は日ハム



●プログラムチームのリーダーの存在。自球団は福岡ダイバー

## 効果的な練習法とは

選手の能力を最も伸ばす方法は試合に出すことだが、オフシーズンの練習もかなり効果が高い。2月はキャンプ地オリジナル練習、3月はコーチ、監督練習をさせよう。もちろん程度は「とことん」だ。設備投資して疲れにくくさせれば、より練習効果が高くなる。

### 適切なコーチ選び

誰をコーチ、監督にするかによって上がるパラメータは違う。また、監督は全体的な、コーチは個々の能力アップに優れている。一般的に年棒が高いほどその能力は高いと見てい。自球団で伸ばしたいパラメータに合った人を雇つていこう。もちろんキャンプ地での特別練習は非常に効果が高い。



●長嶋コーチに特別練習させるとチャンスに強い選手が育つのだ

## 開発陣コメント 落合、イチロー監督が良い

瀬川 チャンスやキャッチャー、一打の技術などは、普通に練習しているだけではなかなか上がりないのですが、これはそれぞれ中畠清、野村克也選手をコーチにすることで上がりやすくなります。キャンプ地で練習させれば効果が高いですね。シーズン中の練習は“調整”と考えたほうがいいです。

——練習の強さというのは関係あるのですか？

瀬川 やっぱり「とことん」やるのが最も効果が高いのですが、ピッチャーだと体力がなくって短いイニングしか投げられなくなったりします。打者の場合、体力がなくなると調子が上がらなくなるので、チャンスに打てなくなったり、ケガをします。ベストの状態でないと良い成績は残せません。体力が3分の1以下にならなければ調子が悪くなることもないのと、ケガにだけ注意して練習させ

### ケガに注意

ケガをすると能力パラメータがガクンと下がってしまうので、絶対に避けなければならない。「ドクター」の設備に投資することで、疲労、ケガの程度を抑えることができる。また、スタジアムを天然芝、アメリカ芝に張り替えることで疲れにくくする効果がある。人工芝は、維持費は安いが疲れやすくなるのでお勧めしない。

### 温泉



### アメリカ芝



## 試合を優位に進めるには

良いピッチャーが集まっているチームは、点が取れなくても最悪引き分けには持ち込める。ここで

### しっかりした先発

体力のほかすべての能力値が高く、先発完投型の投手を1~2人くらいは欲しい。年齢が若ければなおいい。ヤクルトの石井一久、西武の西口文也、阪神の船木聖士などがこれにあたる。トレードで獲得し、活躍してくれている間にドラフト投手を育てていこう。



●このコメントが出れば、まず間違いなく試合で活躍してくれる

### リード力のあるキャッチャー

キャッチャーの能力が低いと、ピッチャーの能力が引き出されずに打たれてしまう。ダイエーの城島健司、横浜の谷繁元信、ヤクルトの古田敦也を取っておきたい。全体的に人材が少なく、新人としてもあまり現れないし、トレードも成立しにくい。キャッチャーリードを地道に鍛えていくしかない。



●城島はここまで成長する。プレイ当初にトレードで取りたい選手

## 開発陣コメント

## 抑えを先発に使う！？

瀬川 押えは自分で意識して作るものなんです。例えば、OBの齊藤明夫の体力を伸ばさずに、球威や変化球、投球術だけを伸ばしていくと良い抑え型に成長しますよ。

佐藤 私の場合はいつも抑えにしている投手をたまに先発で使って

は、投手力についての強化法を述べていこう。タイプによって作り分けていくことが重要なのだ。

### 体力の少ない抑え

監督は体力のある順にピッチャーを起用していく傾向がある。横浜の佐々木主浩、ヤクルトの伊藤智仁、中日の宣銅烈などを獲得したら、体力以外の能力を伸ばしてやろう。でないと先発、中継ぎに使われてしまう。抑えが悪いと終盤で逆転されることが多いのだ。



●高い年齢と年棒がネックだが、抑えとしてそこそこの活躍はする

### 新人は体力を上げない

新人を獲得すると、まず体力を上げる練習をさせてしまうことが多い。すると試合で自動的に使われてしまい、当然のごとく打たれる。抑えと同じように体力以外の能力を上げる練習をさせよう。練習によって体力が減っても休ませない。体力を回復させなければ、試合で使われることもないからだ。



●村田くらいのピッチャーなら、試合に出しても活躍してくれる

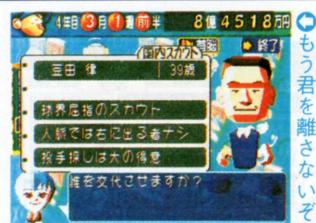
みます。そうすると早いイニングで打たれて交替してもらえるんです。その試合は捨てゲームになってしまいますけど（笑）。体力も含めてほかの要素も伸びていってくれるので、最終的には使える投手になって勝ち始めるわけです。

# 開発陣の個性爆発 時代はアジア人なのか？

開発陣インテリビューを交えた攻略はまだまだ続くぞ。ブレイしただけでは分からぬ事もたくさん聞けたので、ぜひ参考にしてほしい。開発陣で最も強い（と思われる）チームのパスワードも掲載したので、こちらも挑戦してほしい。

## 有力新人の獲得方法

有力新人は、やはり高年棒の国内スカウトが発見する可能性が高い。毎月のリストを見て、常に最高のスカウトを用意する。また、スカウトによって探しやすいポジションがあるので、手薄なポジションに合った人を用意しよう。



## ■国内&海外スカウトベスト5■

	氏名	年棒	年齢	コメント
国内スカウト	豆田 律	9000万	37	球界屈指のスカウト ・人脈では右に出る者ナシ・投手探しは大の得意
	本間 真実	8800万	44	球界ナンバー1スカウト ・投手も野手もOK・隠れた力を見抜く
	水先 真	8200万	34	最高クラスのスカウト ・打者の誰もが恐れる眼力・どんな投手も一目おく
	北川 悟	8000万	32	各界に人脈を持つ ・投打に見る目あり・打撃にはうるさい
	岩間 大助	7500万	32	優れた情報収集力 ・将来性を見抜く・独自の打撃理論を持つ
海外スカウト	周 徳則	9500万	47	野手の情報多い ・1流選手とつながり・アジアのNO2
	ハイマン	9200万	43	経験豊富! ・確実に実力を見抜く目・世界各国で活動
	入間 仁	9000万	36	全世界に情報網あり ・情報の質は最高・野手の情報は特に良い
	劉 前高	9000万	40	アジアに広大な情報網 ・数々の1流選手と友達・アジア球界の影のドン
	竹島 広	8200万	42	バランスの良い情報網 ・トップクラスの実力・経験豊富

## 開発陣コメント

## くじ引きって公正？

——イチローなど現役選手が引退した後、監督やコーチにならずに新人として出てくることは？

瀬川 ありますね。ただ新人で出したい場合は、監督やコーチとして使わないことが必要です。監督やコーチには75歳という定年がありまして、そこまでずっと引っぱっていくと新人では出てきません。また、ドラフトでは球団との相性が多少ありますし、例えば原は巨人が指名してきたり、落合は

ロッテが指名してきます。まああまり影響はないんですけどね。

——くじ引きは公平ですか。

村山 全くの公平です。安心してください（笑）。

——新人選手の能力は？

瀬川 OB選手のSクラスはいいですよ。星野仙一とか、150キロ超えちゃったりして。現役選手でも、1度引退して再び新人として入ってきた時は、能力の限界値が増えるようになっています。

## トレード、外国人選手どちらが得？

トレードの最大の利点は一切金がかからないこと。しかし、いい選手を獲得したかったら、こちら



もそれ相応の選手を放出しなければならない。また、外国人選手はまず間違いなく活躍してくれるが、とにかく金がかかる。ブレイ当初はトレードを活用し、所持金に余裕ができたころに外国人を雇っていくという方法が一般的だ。



## 開発陣コメント

## やっぱアジアでしょ!?

——皆さんのチーム強化法は？

瀬川 我々はトレードばっかりして強くしてますね。

佐藤 僕は日ハムなんですが、そんなに思い入れのある選手がいないんですよ。もうすべて換えちゃってもいいくらいの感覚でトレードしています。落合なんかもう最初からトレード要員です（笑）。

——同じバラメータなら、トレードして取ってきた選手の方が活躍しますよね。

瀬川 自球団のあまり使えない2人の選手と、他球団のそれなりに使える1人の選手を交換したほうがチーム力がアップする場合があるんですよ。自球団は最初レベルが下がっていますからね。うまくいけば初年度に優勝することができるみたいですけど。あとは村山なんか強くするのに外国人とか使っているんだよな。

村山 僕はアジア派だから。

——選手のSとかAとかの評価値は、そのまま鵜呑みにしていいものなんでしょうか。

瀬川 基本的にそのランクに入っています。ただ、たまに安いけどA評価並みの活躍をする選手がいたり、逆に高年棒のS評価を取ったのに試合ではダメだったという選手もいますけど。

——スカウトの質にもよるものなのですか。

瀬川 そうですね。スカウトが悪

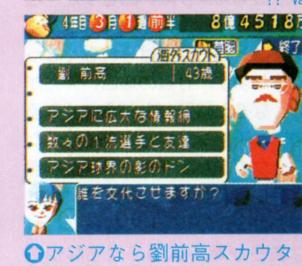
いとSクラスの選手も探せない可能性も多いですね。

外国人選手などは凄いのが多いので、優秀なスカウトにした方がいいですよ。

——でも外国人選手って高い人が多いですよね。

瀬川 村山なんか安くいいのを取っているみたいですが。

村山 そこはアジア人（笑）。漢字の人は安くいい人が多い。でも1~2年しかもたないんですよ。だから最初に外国人で勝っておきながら、その間に練習機器を買ってほかの選手を育てていく方法を取っています。最初に勝っておくのが重要なんですよ。ニュース（放映権料）が変わってきますから。



——アジアなら劉前高スカウター！ 周徳則もオススメです

## プロ野球チームもつくろう！

### グッズの秘密

グッズは、まず開発期間を1ヶ月にして、3個早めに作ってしまう。また、同じグッズを何カ月も店頭に出しておくと売れ行きが悪くなるので、毎月違うものを並べよう。ちなみに100万円で数カ月かけるのと、500万円で1ヶ月かけるのでは、同じグッズができる。

●●両方とも、販売している間、球団の人気が高くなる効果があるので。観客も多少アップするかも？

●●1年目 10月4週後半 59億2408万円

●●グッズNo.25 サインバット

●●サイン入りですか

●●素振りまでしてくださいね

●●生産・販売コスト 3780万円

●●売れ行き予想

●●Bボタンでおしまい

●●このグッズの情報よ。役立つ情報が多いから、注意して見なさいよ。

### エディット選手の能力は？

エディット選手は2年目から現れるが、1プレイに2人までしか出てこない。総じて優秀な選手に育ってくれるので、自球団で手薄



●ごつい顔で女といふのも…。女だったら女らしく作ってあげよう

### 開発陣コメント

瀬川 エディット選手には、成長曲線というのが何パターンかあります。それがまずランダムで決まります。性別では女性の方が伸び

### 最終的にはSクラス

び率は早くなるけど、年齢による衰えも早くなります。最終的には皆SかAクラスの選手には成長しますよ。年棒も安いし、お得です。

### 不満が上昇するとどうなる？

年棒、練習のキツさ、監督やコーチとの相性の悪さといった不満が溜まると、年末にFA宣言される。そういう不満点をなくすことが重要。それでも「不満」イベントが起こった時には、100万円を渡して不満を下げてあげよう。



●●この後FAしました

### 開発陣コメント

——契約更改の時、最初は「しぶめ」を選択してしまうのですが、問題はないんですか。

瀬川 選手の不満が溜まってきてします。そして不満のパラメータが高い選手ほどFA宣言してしまうんですよ。ちなみに選手によって溜まりやすいタイプとかはありません。不満にもレベルがありまして、「不満爆発」のイベン

### 不満は恐い

トが起きた選手はレベルが一杯になってFAになりやすいですね。あと、不満が溜まると練習の伸び率も下がってきてしまうんですよ。いい選手なのに試合に出しあげないというのも不満が溜まりやすいですね。不満を解消するには、やさしい練習で試合に出しあげるとか、年棒を上げてやるとかが有効でしょうね。

### 留学はさせるべき？

留学イベントは若くてレベルの低い選手が選ばれる傾向がある。普通に練習する以上に伸びて帰つてくるので、できるだけ行かせた方が良い。しかし、有力選手を留学させた場合、その間自球団が苦しくなることを覚悟しておこう。元々能力の高い選手だった場合、あまり変わっていないこともある。



●●1年後、りっぱになって帰ってきました。能力も伸びてました

### 開発陣コメント ただ売れるだけではない!?

——グッズには何か仕掛けがあるのでしょうか。

瀬川 グッズには、収入以外にも何らかの特典がチームにもたらされるようになっています。高い費用をかけたグッズほど、効果が高いものが多いです。いいことも悪いことも含めてですけど。季節によっての差もあります。カサとか5、6月に売るとちょっとは収入が良くなったりするんですよ。重要なのは売れ行きの矢印が下向きなグッズを店頭に並べないことですね。

### 『野球つく2』って出るの？

『サカつく』のような架空球団を入れる予定はなかったのだろうか。「野球だと、自分の好きな球団への思い入れというのはサッカー以上にあると思うんですよ。『サカつく』のように最初からオリジナルの選手だけだと、プロに通用するとは思えなかった、というのもありますし」



### 開発チーム パスワード

ろ	さ	す	り	う	M	お	き	つ	D	ら	の	し	さ	む	N	よ
み	C	め	れ	ち	と	や	I	A	O	を	め	ね	L	ゆ	ね	あ
H	T	E	N	の	D	ひ	a	M	た	ふ	あ	み	J	ら	あ	よ
つ	し	A	ら	H	な	め	み	e	n	る	B	ん	を	へ	こ	も
ほ	き	Q	す	そ	R	c	B	D	て	ろ	ん	ひ	f	き	A	
ね	J	つ	て	は	な	L	ち	そ	Q	う	く	H	に	に	H	O

最後に開発陣のチームパスワードを公開。4番に王、ピッチャーに稻尾という強力チームだ。



# OBを監督、コーチにした時の選手パラメータ成長表

ここでは、OBを監督、コーチにした時に効果がある選手のパラメータを公開する。コーチにした時は個々のパラメータが伸びる。監督にした時は全体的なパラメータが伸びるが、コーチにはかなわない。総じて年棒の高い人が能力



も高いが、年棒の低い人でも効果があるパラメータはあるので、伸ばしたいパラメータごとに使い分けていこう。毎月の第1週目には必ずリストをチェックしておこう。

2期 2月 1週前半 2億5043万

●野村コーチはキャッチャーリードに貢献。監督ではないのがミソ

## 表の見方

能力は0～7の8段階あり、数値が多いほど高い。また、0でも全く成長しないわけではなく、成長率が低いということ。監督時の

「作戦思考」は、数値が高いほど攻撃的で、低いほど堅実、守備的な試合をするということ。ちなみに数字の7と6を色分けしているので、選ぶ時の参考にどうぞ。

### 投手系OBの監督、コーチ能力

名前	年齢	年俸	監督時に影響を与えるパラメータ						コーチ時に影響を与えるパラメータ							
			野手系成長	投手系成長	人気成長	作戦思考	投手修正	打者修正	体力成長	球速成長	球威成長	制球成長	変化成長	投球術成長	ピッチ成長	人気成長
秋山 登	64	1億5000万	2	7	4	5	7	0	6	5	5	5	3	5	7	4
安仁屋宗八	54	8000万	2	4	2	1	5	2	6	5	4	4	3	3	2	2
石岡 康三	57	7500万	2	4	3	4	5	2	4	4	4	4	4	4	4	3
鶴尾 和久	61	1億5000万	4	6	5	7	6	2	7	7	7	2	2	1	7	4
今井雄太郎	48	8500万	2	4	2	3	4	2	6	2	2	6	6	7	3	2
遠藤一彦	43	8000万	3	4	3	4	4	2	3	3	4	3	4	6	4	3
大石 滋	58	6000万	2	3	2	3	4	2	3	4	4	4	4	3	4	2
尾花 高夫	41	6500万	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
加藤 初	49	9000万	2	5	2	3	4	2	5	4	5	6	3	6	4	2
川端 順	38	6500万	2	3	2	4	4	3	3	5	4	3	4	3	4	2
小林 繁	46	1億	4	4	5	4	6	2	4	2	3	6	7	6	3	5
小松 辰雄	39	8500万	3	4	2	3	4	2	4	4	7	5	4	3	4	3
小山 正明	64	8500万	2	5	2	5	4	3	5	5	5	2	3	4	7	2
樺藤 博	60	8000万	3	4	3	6	3	3	5	4	4	3	5	4	5	3
齊藤 明夫	43	7500万	2	4	3	5	4	2	3	4	4	4	4	5	3	3
沢浦 忠	63	8500万	3	4	3	3	4	3	3	3	3	5	5	5	5	3
鈴木 孝政	44	6500万	2	3	4	2	4	3	2	3	2	5	6	3	2	4
角 益男	42	7000万	2	3	7	3	3	3	5	3	3	4	4	4	3	7
外木場義郎	53	7500万	2	3	2	2	4	3	4	5	3	5	3	4	4	2
高橋 一三	52	7000万	2	4	3	3	5	2	3	4	3	4	3	3	5	3
土橋 正幸	62	8500万	2	5	4	6	5	2	5	4	4	3	4	4	6	4
新浦 寿夫	47	7500万	2	4	3	3	4	2	4	4	5	3	3	4	3	3
東尾 修	48	9500万	3	5	5	6	5	3	5	5	5	2	4	3	3	5
畠田 学	43	8000万	2	4	2	3	4	2	5	5	4	4	4	5	3	2
古沢 慶司	50	8500万	2	5	2	4	5	2	5	4	4	4	4	4	5	2
星野 仙一	51	9000万	4	4	5	6	6	4	5	3	5	4	3	1	7	5
恒川 恒大	50	9000万	3	4	4	4	5	3	4	4	5	4	4	3	2	4
松沼 博久	46	8000万	2	4	3	2	4	3	3	2	3	5	5	7	4	3
松沼 雅之	42	6500万	2	4	2	3	4	2	2	2	2	5	4	5	3	2
眞壁 雄志	63	9000万	2	5	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	4
富田 征典	59	6500万	2	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	5	3
村田 光治	49	9000万	3	5	4	5	5	2	6	6	5	1	5	1	5	4
森 繁和	44	6000万	3	3	1	2	3	1	2	4	4	4	3	3	5	1
八木沢莊六	54	7500万	1	4	1	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1
安田 猛	51	8500万	2	5	3	3	4	3	4	4	4	3	7	5	4	3
山口 高志	48	9000万	2	5	3	2	5	2	4	7	5	3	2	2	3	3
山本 和行	49	6500万	2	4	3	7	4	2	3	3	4	4	3	4	7	3
米田 苜也	60	8500万	3	5	4	5	3	3	6	3	5	3	4	5	3	4
若生 智男	61	7500万	2	4	3	3	5	2	3	3	4	3	4	4	4	3

### 打者系OBの監督、コーチ能力

**疑問点&対戦パスワード大募集中！**

引き続き、疑問点、対戦パスワードを募集します。パスワードは、書いた後に1回自分で入れて確かめてから応募して下さいね。

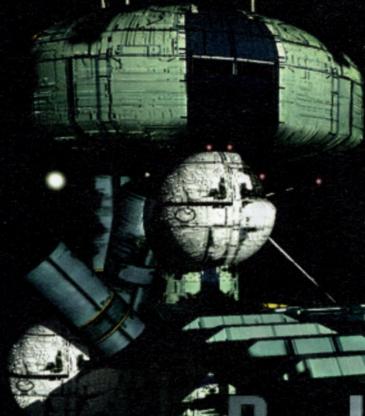
〒105-8622  
東京都港区東新橋1-1-16  
TIMサターンFAN編集部  
「野球つく」係

# 攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

## 第2回

裏技公開とミッション3のマップ攻略をお届け！



閉ざされた空間  
生死を彷徨う

# BURNING RANGERS

バーニングレンジャー

発売日	発売中(2月26日)	C D枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺器等	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	30・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	全年龄	現在の開発状況	100%

『バーニングレンジャー』(以下『BR』)は全4つのミッションから成る3Dアクション。今回の攻略は、1度クリアしてからお楽しみ倍増の裏技公開と、宇宙コロニーが舞台のミッション3のマップ攻略&ポイント解説をお届けする！

## もう何度も遊べちゃう！クリア後のお楽しみ

『BR』の真のお楽しみは1度クリアしてから。クリアしたデータでまた始めると、マップが変化したり(マップジェネレート)、特別な

要救助者が出現するなど、何度も遊べるシカケが用意されているのだ。また、他のBRメンバーでのプレイも可能になるぞ！

### マップジェネレート

マップが変化するといつても、まったく別物になるわけではない。1回目では開かなかったドアが開くようになっていたり(ドアの色が変化)、進めなかったブロックに進めるようになる(隔壁が開いて

いる)など、2回目以降のプレイでは進める場所や要救助者の位置が変化していることになる。また、全体的に難易度も高くなっている。現場内のどこかには特別な要救助者が出現することも…。



①ミッション1の大広間での1コマ。左側のドアは赤色



②左の画面と同じ場所だが、クリア後にはドアの色が青に変化

### 開発スタッフが要救助者？

ジェネレート後のマップでは、通常では見つかなかった要救助者が出現することがある。実はその中には『BR』の開発スタッフも含まれており、彼らからのメールには特殊パスワードが書かれているのだ。そして、そのパスワードでゲームを始めると、これまで

操作できなかったキャラで遊べたり、特別なイラストを見ることができる。例えば、見吉氏のパスワードで「ビッグ」、森屋氏のパスワードで「リード」のプレイが可能になるが、このほかにも多数のスタッフが出現するぞ。何度もプレイして探してみよう！

### 見吉氏からのメール



③救助した見吉氏からメールが届く。その中にあるパスワードでゲームを始めると、ビッグでのプレイが可能になるのだ

## マップ攻略 ポイント解説 &

# MISSION3の舞台は宇宙空間にたたずむ廃棄コロニー

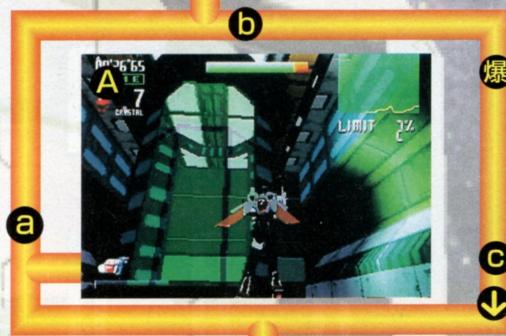
廃棄コロニー内は道順こそ複雑ではないものの、災害状況が極めて深刻で危険レベルの上昇が速い。また、あちこちで出現する小型作業用ロボットと爆風には悩まされることだろう。要救助者は6人と少なく、見つけやすい場所にいる。

### A スイッチで隔壁を開ける

エレベータに乗ると一気に3階部分に到達する。そして、その奥にあるスイッチを入れると、aの隔壁が開き先へ進める。

### B スイッチで隔壁を開ける

このブロックには小型作業用ロボットがあり、炎とのダブル攻撃を受けるので注意。腕に自信がないなら、チャージショットの連発で一気にカタをつけたい。上のスイッチを入れるとbの隔壁が開く。



**MISSION START**

### D 対戦ロボット

それほどでこする相手ではないが、チャージショットを何発も撃ち込まないと破壊できないので、不用意に近づかないこと。

### E 中央広間

この広間も先程のBブロックのように、小型作業用ロボットと炎のダブル攻撃に要注意。ここから上の層に上がれば、救助者を見だしFのブロックへ進める。

### F ロボットと爆風に注意

ここにもやっかいな小型作業用ロボットがいる。しかも、狭い空間での戦いになるため、かなり苦戦するはずだ。また爆風ポイントもあるので気を抜かないように。このブロックにあるスイッチを入れればfのゲートが開く。

### G 要救助者発見

Fからここに入ることができるが、ドアを開けた瞬間の小型作業用ロボットには注意。要救助者を転送すればIDカードが手に入る。

### IJKLの スイッチ

Hブロックには4つのスイッチがあり、大文字の位置のスイッチを入れれば、小文字部分のドアが開く。IDカードがあれば、どのスイッチでも入れられるが、kを開ける必要はなく、またiブロックにも要救助者はいないので、炎を消す以外の目的で開ける必要はない。



### 爆 爆風に注意

爆風と書いてあるが、正確には壁が抜けてコロニー外へ体が流される状態のこと。外側まで流されてしまうとダメージを受けるので、流れに逆らうように。内側の壁に向かってバーニア移動をうまく使えば簡単に切り抜けられます。

### C スイッチでドアが開く

Cの辺りにあるスイッチを入れると、Bのブロックの上方にあるドア（C）が開いて先に進めるようになる。引き返そう。

### ↓一方通行のドア

↓の印は一方通行を表す。この部分は、言葉通り、手前からは入れるが、一度ドアを抜けると、戻ることはできなくなるということ。

## BURNING RANGERS

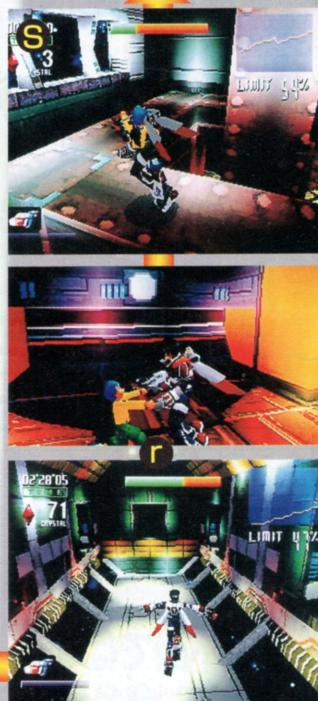
### R スイッチ

③から入ったブロックの一番手前の左のドアに入れば、Rブロックに行くことができる。このスイッチを入れればドアが開き、先に進めるようになる。

### S 炎の中

Sブロックでは炎があちこちから吹き出しているが、ニールを抱えているため、消火銃を撃つこともジャンプすることもできない（オートジャンプはある）。そのため炎をかわしながら鉄橋の上を進むしかないが、炎が吹き出す直前は足元が赤くなるので、ある程度は予測できる。炎が吹き出しそうなら一度止まって様子をうかがい、その後一気に駆け抜けよう。

### T ボス戦へ



③から

### T 宇宙コロニーでの死闘

これまでのボス戦と違って、空間が限定されての戦いとなる。しかし、イゴール・Gの攻撃はそれほど激しいものではないので、苦戦することはないだろう。ただ、右腕による攻撃（これしかない）は動きが素早く、なかなか見切りにくい。ジャンプやサイドロール、バーニア移動で動きまわってこれをかわし、チャージショットをひたすら撃ち込もう。



①敵の右腕部分に集中して  
ワイヤークロールをかわせ！



小型作業用ロボット  
**HAT-BEE**



### やっかいな敵「HAT-BEE」

あちこちで現れる小型作業用ロボット「HAT-BEE」。かなりやっかいな敵だが、こいつへの対処法はとにかく距離をおくこと。離れていればチャージショットも命中しやすい。しかし狭い空間で戦うときは注意。動きも素早いのでショットも当たりにくくなってしまう。そんなときは空中でチャージしつつバーニア移動で距離をとり、離れたところでショットを撃ち込む戦法が有効だ。

Pのスイッチと  
Qの位置  
Pの部分のスイッチを入れればpのドアが開く、先に進める。Qの画面の位置はブロックの下方向部分。Pから抜けたら、A・Cボタンでうまく下へと進もう。

O

①



N

②



③

↑

P



④

↑

Q

O

⑤



O

⑥

↑

P



⑦

↑

Q

M

⑧



M

⑨

↑

Q



⑩

↑

Q

Q

⑪



Q

⑫

↑

Q



⑬

↑

Q

Q

⑭



Q

⑮

↑

Q



⑯

↑

Q

Q

⑰



Q

⑱

↑

Q



⑲

↑

Q

Q

⑳



Q

㉑

↑

Q



㉒

↑

Q

Q

㉓



Q

㉔

↑

Q



㉕

↑

Q

Q

㉖



Q

㉗

↑

Q



㉘

↑

Q

Q

㉙



Q

㉚

↑

Q



㉛

↑

Q

Q

㉜



Q

㉝

↑

Q



㉞

↑

Q

Q

㉟



Q

㉟

↑

Q



㉟

↑

Q

Q

㉟



Q

㉟

↑

Q



㉟

↑

Q

Q

㉟



Q

㉟

↑

Q



㉟

↑

Q

Q

㉟



Q

㉟

↑

Q



㉟

↑

Q

Q

㉟



Q

㉟

↑

Q



㉟

↑

Q

Q

㉟



Q

㉟

↑

Q



㉟

↑

Q

Q

㉟



Q

㉟

↑

Q



㉟

↑

Q

Q

㉟



Q

㉟

↑

Q



㉟

↑

Q

Q

# 攻略

CUTE ATTACK & ANALYZE

ヒロインと仲良くなるための  
チェックポイントをアドバイス!!



発売日	発売中(3月12日)	CD枚数	1枚
発売元	キッド	複数プレイ	1人用
開発元	キッド	対応周辺器等	マルチコントローラー・シャトルマウス
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	43ブロック・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	100%

## 優柔不断ではなくひとりにしぶって行動 女のコに合わせたスケジュールを組もう

このゲームで重要なことはただひとつ。優柔不断に何人のヒロインを同時進行で進めようなどと思わないことだ。お目当てのヒロインをひとり決めて、そのコとハッピーエンドを迎えるように全力を傾けよう。仲良くなるための条件が、ヒロインごとにバラバラになっているため、同時攻略はむずかしくなっている。シナリオ上関わりを持つヒロインもいるが、途中で選択することになる。

## 帰りに話しかけて好感度アップ

ヒロインたち限定になってしまふが、帰宅時に声をかけるのが効果的だ。実際に会話をして好感度を上げることができるので、そのとき狙っているヒロインには毎日声をかけたとしても問題はない。基本的にどれだけそのヒロインと会って会話をしたかによって好感度は上昇していく。そのため、多く会っておいて損はない。また、一緒に帰ったりといいうイベントが起つたりもする。



【志保】このシフト表通りに働いてもらいますが間違いないわね?

●ヒロインと出会い会話をするのが重要。彼女たちのスケジュールに合わせて接点を作ることが重要だ



【さとみ】あ、それじゃ帰らましょか。ついでだから園まで送ってってあげるわよ。

●帰宅時に選択して話しかけることで好感度がアップ。マメな努力が彼女たちの好意を上昇させる

かわいいヒロインたちと、楽しい夏休みのバイト生活を楽しめるこのソフト。狙ったヒロインを落とすために必要な恋のレシピをここに大公開するぞ。

## 女のコの出勤日をチェック

基本的に狙っているヒロインと同じ仕事を組んでいるほうが、好感度は上昇しやすい。また、休憩時間にもそのヒロインとのイベントが起きやすい。狙っているキャラが休みの日には別の仕事について、ほかのパラメータの上昇に努めよう。バイトシフト表を下に掲載したので参考にしてほしい。



○お目当てのヒロインの出勤日とスケジュールを合わせていこう

## Pia♡キャロット週間シフト表

名前	曜日	月	火	水	木	金	土	日
主人公	×	○	○	○	○	○	○	○
森原さとみ	×	○	×	○	○	○	○	○
稻葉翔子	×	×	○	○	○	○	×	○
小久保麗香	×	○	○	○	○	×	○	×
河合雪子	○	○	○	×	×	○	○	○
神無月志保	○	×	○	○	○	○	○	○
立花かおり	○	○	×	○	○	○	○	○

※○が出勤日 ×が欠勤日

©カクテル・ソフト／キッド

## 仕事をすることでパラメータが上昇 女のコ好みの自分を育てよう

せっかくヒロインに告白してもパラメータが低ければ、ひと夏の恋ははかなく散ってしまう。バイトで選択する仕事の内容で、上昇するから、1ヶ月間でどのような

仕事のシフトを組むかが重要だ。狙っているキャラによっても重要なパラメータが決まっていくのでまんべんなく上昇させていくのがベストだ。

### パラメーター一覧表

<b>容姿</b>	ウェイターやキャッシャーなど接客業で上昇する。またファッション雑誌を購入し使うことで上昇。
<b>優しさ</b>	ヒロインたちと会話したり優しく接することによって上昇。とにかく女のコと会うことで上昇する。
<b>根性</b>	倉庫整理やディッシュ（皿洗い）などのつらい仕事で上昇。ヒロインによってはこれが重要なコモ。
<b>学力</b>	自宅で勉強することで上昇していく。このパラメータのみバイトの仕事では上昇することはない。
<b>会話</b>	社交性や人付き合いのうまさを表すパラメータ。登場する人々と会話することによって上昇する。
<b>不評</b>	ヒロインたちの自分に対する悪い評判。仕事を休んだり、女のコに冷たく接すると上昇する。
<b>体調</b>	主人公の体調を表す。仕事をすることで少しづつ減っていく。午前中にRestすることで回復する。

## 森原さとみ

このゲームのヒロイン的キャラでもあるさとみ。彼女とハッピーエンドを迎えるための条件はいちばん厳しくなっている。彼女を狙って行く場合、翔子への優しさも重要になってくるので選択肢が出た場合は慎重に。序盤のスケジ

### バランス良く パラメータを上げる

ールは彼女の趣味に合わせ、ウェイター、料理、仕込みを中心に決定していく。8月前半で手料理をごちそうになるイベントを必ず見るよう。その際は必ずほめてあげるのを忘れずに。行事関係は必ず彼女を誘うようにするのも重要だ。

### 午前出現場所

### 公園



## 重要なパラメータは「学力」

重要なパラメータでありながら仕事では上昇させることのできないのが「学力」だ。これは午前中におこなうことのできるコマンドStudyをおこなうことによって上昇させることができる。後述するが、午前中の行動もヒロインとの仲を進展させるためには重要な要素だ。序盤のうちは1週間のうち3日ほど勉強にさくようなスケジュールを組むのを勧める。



○午前中の勉強。このコマンドでしか上昇させられないで注意

### 午前中の行動も 重要

前述のとおり午前中にどのようなスケジュールを組めるかが重要になってくる。体調は午前中に寝ることでしか回復しないし、また



○電話をかけることで好感度をアップ。空振りすることもあるけど



○移動で駅前へ。いろんな場所でヒロインたちと出会う場合もある

### 要チェックイベント 手料理をごちそうに



○序盤に調理場関係の仕事をこなすことでの料理関係の話を聞き、8月上旬電話することで起きる手料理イベント

○さとみは午前中に公園で散歩している場合が多い。バイトの前に足を伸ばしてみよう。ばつたり出会うこともあり、一緒に散歩をするというイベントが起きるのだ



[ 紹介 ]  
あれ、さとみはウェイタレスじゃなかった？  
なんで厨房にいるんだよ。

## 稻葉 翔子

### 優しく接するのが吉

ゲームの最初から主人公に対して好意を持っている翔子。彼女とのハッピーエンドははっきりいつて難しくない。基本的にバイトの帰りには彼女に声をかけて、午前中も電話をかけるなどしてつねに翔子との会話を持とう。それだけ



●主人公の後輩で、さとみと同じく幼なじみの翔子

でなんの問題も起きずにイベントが進んでいく。また彼女から誘いにくる場合がある。そのときには必ずデートをすること。さとみのときと同様、縁日などの行事関係は必ず押さえるように。パラメータはあまり必要ない。



●主人公と一緒に居るために同じバイトを始めるのだ

## 小久保麗香

### 翔子との選択が重要

バイトの先輩として登場する女子大生である麗香。翔子と同じく彼女も最初から主人公に対して好意をもっているのでハッピーエンドまでは簡単。だが、翔子と違つて容姿に対してチェックが厳しいのでパラメータは確実に上昇させ

るよう。7月中に翔子のお誘いを断ることで最初のデートをおこなうことができるので、麗香狙いの場合は翔子と約束しないように。つねに彼女と会話を欠かさず、電話などもマメにかけていけば、序盤から仲が急速に進んでいく。

#### 要チェックイベント

#### 調理場にて



●序盤にわざわざ主人公のもとに訪れる麗香。好感度は最初から高めだ



●翔子との二者択一となる最初のデート。選択は慎重に

#### 要チェックイベント 倉庫にて



●倉庫整理で起きるイベント。このときは重要なのは素直さだ

#### 要チェックイベント

#### カラオケ



【翔子】えへへ。翔子ねえ~、さとみお姉さんと一緒によくここへ遊びに来るようにです。

●翔子との最初のデートとなるカラオケ。ここでも翔子に対して優しい言葉をかけてあげよう。ここでのイベントはアニメが挿入される

## 河合雪子

### 8月中旬のコミケがカギ

彼女のポイントはコミケとメガネ。2面性を持った雪子との接点はバイトだけでなく8月上旬での駅前の出会いと、中旬のコミケにある。駅前の出会いを起こしておかないと、コミケで会えなくなってしまうので、要注意。また彼女は学力が重要となっているので、序盤から上昇させていこう。



●メガネをかけた時とそうでない時で2面性を持っている彼女

#### 要チェックイベント

#### 駅前



●8月上旬に駅前を訪れるところで起きるイベント。最初はわからないがこの出会いが後々、重要なものとなっていく

#### 要チェックイベント

#### コミケ



## 神無月志保

### キャロットへの通いが重要

お店のマネージャーである志保さん。彼女は基本的に毎週火曜日のオフを除いてPia キャロットに通勤している。それを狙って彼女に会いにいこう。体調に注意してパラメータのエンジンの残り具合を気にしながら、お店へ通ってい

くことが攻略のカギ。お店を休んだりするとかなりマイナス材料になるので残り少なくなったら回復をおこなっていこう。彼女の場合は、つねに主人公の根性をチェックするので仕事中の彼女のお願いも快く引き受けることが大事。

#### 午前出現場所

#### Pia♡キャロット



【志保】あら、木ノ下君。こんなに早く来るなんて感心ね。

①キャロットのマネージャーである志保さんは、ほとんどキャロットに行くことで会える。とにかくキャロットに通うことが必要だ

## 今井佐織

### 接客が彼女と会うカギ

彼女の最大の問題はこちらから会いにいくことがほとんどできない。そのため序盤はお客様としてやってくる彼女に会うことしかできない。接客業を中心にスケジュールを組んでいこう。翔子と同じくパラメータの影響は少ないが優しさが重要となっている。会話選択で、優しさを忘れずに。

①つっけんどん彼女との出会い。その裏側にはさみしさが…



【女生徒】ええ、基いけどさ、あたしの目の前でボサーっと突っ立つてられちや迷惑なの。

#### 要チェックイベント

#### Pia♡キャロット開店間近



①ウェイターをすることで彼女との接点をつくることができるのだ

## 北川清美

### 学校に通って毎日会おう

アルバイト仲間ではなく学校の担任でもある従姉妹のお姉さん。彼女は基本的に学校にいるので、午前中は必ず学校へ。個人授業の

話がでたら第1段階はクリア。また8月中旬の研修下見旅行には必ず行くこと。彼女の場合は学力が重要な上位を上げるのを忘れずに。

#### 午前出現場所

#### 学校



①このブルーでのイベントが起きたら、第一段階である個人授業の申し出までもうすぐだ

②学校的先生である清美姉さんは基本的に学校にいる。とにかく午前中には学校へ通いまくろう

## 立花ゆかり

### おばちゃんとの会話が重要

彼女はパートのおばちゃんの娘なので、そのためおばちゃんとの会話が重要となる。おばちゃんは根性のある男が好みらしいので、ディッシュを中心にスケジュールを作成するようにしよう。とにかくおばちゃんに好印象を持ってもらうのが重要だ。

①パートのおばちゃん、かおりさんとの接点が唯一のつながり

#### 要チェックイベント

#### 出会い



②8月中旬にいきなり現れるゆかりとの出会い。店の前でいきなりぶつかるのだから優しく接してあげよう



## TOMOSAKA RIE



ともさか・りえ。1979年10月12日生まれ。東京都出身。'92年に芸能界デビュー。以来、TV、CM、映画、音楽と多方面で才能を発揮。現在日本TV「ともさか家の憂鬱」、ラジオ「ともさかりえのき・も・ちSカレーション」(TOKYO FM他12局)などで活躍中。ゲームは好きですか?との問い合わせに「やりますよ。弟がゲームすごく好きだから。ゲーム機はなんでもあります。RPGとか地道なのが好きんですよ」との答えが。

# ともさかりえ

はじめて触るミュージックツール  
その感想はいかがなもの?

取材当日は基本的な演奏方法、簡単な作曲の紹介、2人同時プレイなど、メインとなる部分を説明

——今回『テクノモーター』をプレイされたわけですが…。

ともさか おもしろかったけど、難しかったです(笑)。弾いてる分には楽しかったんですけど(笑)。ハイレベルなソフトなんでビビリながらやってました。

——ともさかさんの「ロマンテ

しつつ、演奏プレイを中心遊んでもらった。初めてプレイする『テクノモーター』。彼女の反応は…。

——イックはどこへ?」を作って、そのデータを基に演奏してもらったんですが、曲のデータ具合は?

ともさか もうバッチリです!私、あの曲すごく好きなんですよ。ちょっと感動でした。自分の曲とかも弾けちゃうなんて。

——ともさかさんは、普段、樂

### New ALBUM&VIDEO Information

3月18日にニューアルバム「Rie Tomosaka VS Eri Sakatomo」がリリースされる。これは昨年12月に行われたライブを収録すると共に「エスカレーション」「どっちでもIN」のリミックス版を追加したもの。また、同時にビデオ「Rie TOMOSAKA VS Eri SAKATO MO a rebours」も発売される。こちらは前述のライブ模様に加え、ともさかりえ秘蔵のオフショット映像が収められている。



発売元: 東芝EMI (アルバム、ビデオ) 價格: アルバム2548円 / ビデオ4800円 (共に税込)

当日の  
演奏風景を

### アーティストバック!

最初は未知のソフトに戸惑いを見せていたりえちゃん。「テクノモーター」への予備知識ゼロの彼女は、うまくプレイすることができたのだろうか?ここでは、りえちゃんの演奏模様をダイジェストでまとめてみたぞ。



とは思えない画面

#### サイン入りポラロイド写真&「テクノモーター」グッズをプレゼント

サイン入り写真と「テクノモーター」キーホルダーをセットで3名様に進呈。希望者は「『テクノモーター』D・P」係まで。宛先はP178右下にある「応募のきまり」欄に掲載している住所になります(締め切り3月26日。当日必着)。

●プレゼント写真。かわいいデス



# 『テクノモーター』 体験インタービュウ

器とか演奏されますか？

**ともさか** 全然ダメです（笑）。歌をやっているから楽器なんかできたらいいなあ、なんて思ってたんですけど。（『テクノモーター』をプレイしたときは）楽器を弾く感じに近かったです。

——本物と比べてどうです？

**ともさか** 本物の楽器とか、いざチャレンジするとなると時間かかっちゃうじゃないですか。ああいうゲームみたいな形だと入りやすいというか、抵抗なく始められるのでいいですね。でも、マジになっちゃいますね、あれは。遊びじゃなくて、眉間にシワ寄せてやっ

ちゃいました（笑）。ちょっと自分で曲を作れた感じになって、楽しかったです。

——ともさかさんは、作詞はされますけど、曲を作ろうとは？

**ともさか** いつかは自分で作った曲で歌ってみたいっていうのがあります。曲を作るには楽器とか弾けたらいいなって思ってて。簡単でカッコよくみえる楽器はないかなって思ってるんですけど。スタッフはみんなギターをやらせたがってて「ギターやってみようよ！」って言ってたんですけど。じゃ、まずは『テクノモーター』で始めてみましょうか？（笑）。



# Techno' Motor



作曲・演奏機能に的を絞り制作された異色の音楽ソフト『テクノモーター』。前例のないソフトだけにプレイ時の感覚は、誌面ではなかなかお伝えしにくい。そこで今回は、ともさかりえさんに本作をプレイしてもらい、その感想を聞いてみた。

## テクノモーター

発売日	3月26日	C D 枚数	1枚
発売元	電子メディアサービス	複数プレイ	2人同時
開発元	電子メディアサービス	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	5~38・ブレイデータ
ジャンル	ETC	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年代	現在の開発状況	100%

## 演奏開始！



● 基本的な操作説明を受けた後、いよいよ演奏開始！ 最初は製品版収録曲の「RYDEEN」からプレイしてもらったが…



● 「RYDEEN」をよく知らなかつたようですが、イチコツが掴めない？



● そこで取材班が用意した「ロマンティックは～」のデータに交換するとイイ感じに

## おつかれさまでした



● 演奏後は「2人プレイで息がバッタリあれば気持ちいいですね。今日は足を引張って申し訳なかったです」との謙虚なお言葉も

# 作曲に耽るもよし、演奏に興じるのもよし どちらをするにせよ音楽的知識は一切不要

シーケンサーと楽器という2つの顔を併せ持つこのソフト。ここでは、今回のインタビューにあた

って制作された「ロマンティックはどこへ?」を例に挙げつつ、作曲・演奏機能を解説しよう。

## 作曲 まずは自分の好きな音色を設定

『テクノモーター』で作曲するときに音楽的な知識はまったくいらない。楽譜が読めない人でも作曲ができるように工夫されているからだ。まず、君がどういう音を鳴らしたいか、各トラックごとに好きな音色を選択しよう。この作業をすることで、各楽器からどういう音ができるか設定されるのだ。



●トラックは全部で14。音色は1万種類以上ある中から選択する

## 試聴をしつつ各パートを制作

音色を決めた後は、本格的な作曲作業に入る。どんなメロディーを奏でるか、どういうリズムを刻むか、具体的な曲のパターンを4小節単位で作っていこう。パターンはトラック1と2(これがメロディー部分)、ベースとリズムの4つに分かれしており、これを個別に作成していくのだ。パターンを作ることで、作業自体はパッド

を使って画面上にドットを置いていくだけ。ドットを置いたことで、どんな音が流れるのか、試聴しながら作曲することもできる。いちいちパターンを作るのが面倒な人のために、既存の曲データをコピーし、データを流用する機能も用意されている。パターンが仕上がったら曲を構成。どの順番でパターンを流すかを指定すれば完成だ。

## 「ロマンティックはどこへ?」の場合は…

●ちなみに今回インタビューの際に使用した、ともさかりえの「ロマンティックはどこへ?」をデータ化するところなる(サビの部分を掲載)

## 演奏 ボタンを押すだけでメロディーが

演奏方法は大きく分けて2つ。1つはパッドのボタンをキーボードの如く、ドレミファソラシドに対応させるタイプ。自由度の高い演奏ができる反面、本物の楽器同様、慣れるまで時間がかかる。もう1つは、出す音を事前にパッドのボタンに割り振っておくタイプ。気に入った音だけを特定のボタンに記憶させたり、流れるメロディーに沿って音を登録しておくことが可能。後者の方法なら、1つの

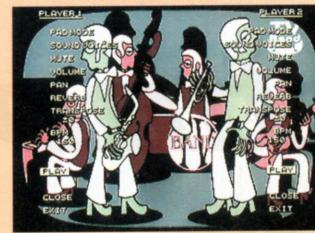
ボタンを押すだけで、誰でもメロディーを奏でるようになるぞ。



●演奏中の出来事は、何らかの形で画面上に表示される。

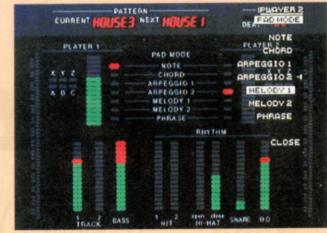
## 2人同時ならいっそうハデな演奏に

1人だけでなく、2人同時に演奏するセッションプレイも楽しめる。担当パートを決めて同時に演奏することはもちろん、1人がメ



●2人同時にメニューを出し、お互いが自由に演奏内容を調整可能

ロディー演奏に徹している間、もう1人が音色を変更したり、次にくる曲のパターンを準備する、なんて遊び方をしてもいいのだ。



●1P側が演奏している間、2P側が音の調整に没頭してもいい

## ヒット曲を含むサンプルを10曲収録

本作にはデモソングが10曲収録されている。曲作りに慣れないうちは、これらの曲を聞いたり、データを見て作曲に役立てよう。デモソングは「RYDEEN」や「失恋レストラン」といった往年のヒット曲から、「タイムマシーン」といった記憶に新しい曲まで、幅広いジャンルの曲が収められている。



●右側にある四角いアイコンのようないいのがデモソングのリスト

●曲を演奏を AUTOにしておくと、サンプルを聴いて、どんなメロディーが流れるかを理解を視覚的に把握しやすい画面もある



# 緊急速報

## Jリーグ プロサッカーカラブをつくろう！2 スカウトの出現率を上げた 「特別バージョン」の 交換サービス開始

憧れの長嶋玄次・ミシェル・グラーフ… もうスカウトで泣かないぞ！

セガでは、『サカつく2』50万ユーザーの要望に応えて、ゲーム中で出現しにくかったスカウトの出現率をアップさせた「特別バージョン」を制作（仕様変更点はスカウトの出現率のみ）。現在、ユーザー所有ソフトとの交換サービスを行っている。

これまで特定のスカウトが出てこなくて泣いていた人は、すぐに右記の要領でハガキを送るべし。

### スカウトの出現率

『サカつく2』では、優秀な架空選手ほど特定のスカウトからしかリストアップされず、お目当ての選手を持っているスカウトが出てこなければ、その選手を獲得することができないシステムになっている。

では、そのスカウトの出現率はというと、何十年間もプレイしていれば、出てきやすいスカウトとそうじやないスカウトがいることに気づくはず。実は、スカウトには出現率の高い低いが設定されていたのだ。



○新オランダトリオ（リッカートよりはグラフ）を前線に配置。ん～夢のようですな

### 特別バージョンの中身は？

今回の特別バージョンは、前述したとおり、著しく低かった特定スカウトの出現率を高めたもの。

これまで、出現率の低いスカウトは本当に出てきにくかったため、獲得する選手に偏りが見られた（特に外国人）。しかし、この特別バージョンなら大丈夫。そういうスカウトも出てきやすくなっているので、選手起用の選択肢の幅も広がることだろう。もちろん、これまでのデータとの互換性もあるから、最初から始めなきゃならないなんてことはな

### 特別バージョンソフトの入手の流れ

ハガキ（電話・FAXは不可）に住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、下記の宛て先に送る。受付期間は4月30日の消印有効分まで

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12  
(株)セガ・エンタープライゼス お客様相談センター  
「Jリーグ プロサッカーカラブをつくろう！2」交換希望係

ハガキ到着後、セガから特別バージョンが発送される（3月下旬以降）

特別バージョン受け取りの際に、送料800円（全国一律）と交換ソフトを渡す（当たり前だけ交換のみ対応）

問い合わせ先は、TEL0120-012235（平日の9時～17時まで受付）：お客様相談センターまで

### 申し込み時の注意事項

申し込みは必要事項をしっかりと明記して、ハガキで行うこと。いきなりソフトや送料を送らないように。また当然のことだけど、これは『サ

カつく2』ユーザーに限ってのサービス。ソフトを持ってないのに申し込んでもしょうがないからね。その他、特別バージョンに関して何か分からないことがあれば、お客様相談センターまで問い合わせてみよう。

形だが、1回負けたら終わりのトーナメントではなく、ホーム＆アウェイ方式をもつと採用しようかな。

チーム部門の方は、3チームによる団体戦。友達同士で組んでもいいし、1人で3チーム作って構わない。とにかく3チーム（同一チームで年数違いなどは不可）での参加と

する。ただし、カウンターの採用は1チームまでという制限はあり（他の戦術の制限はなし）。

以上のような形で第2回大会を開催しようかなと計画中だが、詳しくはまた。とりあえず、新たな最強クラブをめざして、せっせと育成に励んでおきましょう。

### 第2回サタFANカップのお知らせ

今回の特別バージョンにより、また新たなチーム作りができるということで、第2回サタFANカップを開催する予定。大会要綱などの詳細は決まり次第またお知らせするが、5月のゴールデンウィーク明けぐらいを締め切りにして、

6月発売の本誌で結果を報告するような形で考えてます（ちょうどワールドカップもあるし）。

また、今回はフリー（個人）部門とチーム（団体）部門の2つに分けて大会を行う予定。フリー部門は第1回大会と同様の

アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

・ソフト  
50名

# 読者 プレゼント

## アンケート

### ●応募のきまり●

P125のとじこみハガキに今号のプレゼントでほしいソフトの番号(①~⑩)を1つ書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキの表裏)、50円切手を貼ってポストへ。締め切りは3月26日消印有効。発表は4月24日発売の9号です。

■あなたの学校(職業)を次のなかから選び、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

■あなたの学年を書いてください。学生以外なら〇と書いてください。

■あなたの年齢を書いてください。年齢が1ヶタなら左のマスに〇を書いてください。

■あなたの性別を次のなかから選び、番号で書いてください。

- ① 男
- ② 女

■あなたが本誌以外によく読む雑誌をP115の表2から3つ選び、番号を書いてください。

■あなたが所有しているゲーム機、パソコンをP115の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

■あなたがこれから買おうと思っているゲーム機、パソコンをP115の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

■今後、あなたが買いたいと思っているソフトをP115の表5から5つ

選び、番号を書いてください。

■今号の記事で、あなたがおもしろかったものをP115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。

■今号の記事で、あなたがつまらなかったものをP115の表1から3つ選び、つまらなかつた順に番号を書いてください。

■今後、あなたが本誌で特集してほしいサターンのソフトをP115の表5から3つ選び、番号を書いてください。

■今後、あなたが本誌で攻略してほしいサターンのソフトをP115の表5から3つ選び、番号を書いてください。

■あなたがソフトを買うときに参考にするものを次のなかから選び、番号を書いてください。

- ① TVCF
- ② 店頭で見て
- ③ 友達に勧められて
- ④ ゲーム雑誌等の記事
- ⑤ ゲーム雑誌等の広告
- ⑥ その他

■あなたがゲーム雑誌を買うときに参考にするものを次のなかから選び、番号を書いてください。

- ① 定価

② 本の厚さ

③ 表紙を見て

④ 特集記事の内容

⑤ 毎号買っているから

⑥ 付録の内容

⑦ その他

■P116~117の表6に掲載してあるサターンのソフトで、おもしろかったソフトの番号を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。

■P116~117の表6に掲載してあるサターンのソフトで、つまらなかつたソフトの番号を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。

■業務用、プレイステーション、NINTENDO64、パソコンなどから、サターンに移植してほしいソフトがあればP115の表3の中から機種名を選び、番号とソフトのタイトルを1つ書いてください。シリーズものの場合は、何作目かわかるよう書いてください。

■最近遊んだソフトの感想や、本誌への意見などを書いてください。

■P115の表4からあなたが遊んだことのあるソフトの番号をハガキの表側の欄に書き、そのソフトの評価を項目別に次のなかから選び、番号を

書いてください。

⑤ とても良い

④ 良い

③ 普通

② やや不満

① 悪い

### ～項目の説明～

キャラクタ キャラクタの動きやかわいさなどをチェック

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 ソフトの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック

操作性 キャラクタの動き、操作感などはどうかをチェック

熟中度 どのくらい熟中してノメリこめたか、その度合いをチェック

オリジナリティ 今までのソフトない斬新なアイデアがあるかをチェック

## 今号のプレゼント

(ゲームのあとに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2 ~君、死にたもうことなけれ~ P12
- ② スーパーロボット大戦F 完結編 P20
- ③ 機動戦士ガンダム ギレンの野望 P32
- ④ ドラゴンフォースII 一神去りし大地に P48
- ⑤ THE HOUSE OF THE DEAD P54
- ⑥ ROOMMATE3 ~涼子 風の輝く朝に~ P64
- ⑦ ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 P128
- ⑧ ダンジョン・マスター ネクサス P136
- ⑨ チョロQパーク P140
- ⑩ ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 ~彩のラブソング~ P144

### 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ください。

●ハガキのマス内はすべて1、2…の算用数字で書き込んでください。

●数字を書くときは、1つのマスに1文字だけにしてください。2ヶタの数字は2つのマスを使って書いてください。

●数字はマスからはみださないように注意して書いてください。

●数字の1と4の書き方には注意してください。1は7と間違わないように上はハネないようにしてください。4は9と間違わないように4の上をくっつけないようにしてください。

### 記入例

#### ×悪い例

1 4 18 □ 18

#### ○良い例

1 4 18 / 18

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒のボールペンまたはサインペンを使用してください。赤色などのペンは使用しないでください。

●アンケート項目と表にある1ヶタもしくは2ヶタの数字は、頭の〇もちゃんと書き込んでください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

01	〈表紙〉EVE The Lost One
02	〔緊急特報〕リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～
03	〔能力特集〕サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～
04	〔能力特集〕スーパー・ロボット大戦F 完結編
05	〔ESP REPORT〕パロック
06	〔ESP REPORT〕機動戦士ガンダム ギレンの野望
07	〔ESP REPORT〕GUNGRAFFON II
08	〔ESP REPORT〕グランディア デジタルミュージアム
09	〔ESP REPORT〕ルナ エターナルブルー（仮称）
10	〔ESP REPORT〕Cord R
11	〔ESP REPORT〕RADIAN SILVERGUN
12	〔SEGA PREVIEW〕ドラゴンフォースII 一神去りし大地に～
13	〔SEGA PREVIEW〕THE HOUSE OF THE DEAD
14	〔SEGA PREVIEW〕シニアリング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子
15	〔特報〕スーパーリアル麻雀P7
16	〔続報〕クロス探偵物語
17	〔続報〕ROOMMATE3 ～涼子 風の輝く朝に～
18	〔土星の王国〕コーンヘッドクラブ
19	〔RANKING STREET〕売り上げ／前人気／移植希望ランキング
20	〔RANKING STREET〕ゲーム成績表
21	〔攻略〕EVE The Lost One
22	〔攻略〕懲架 そして…
23	〔攻略〕プロ野球チームもつくろう！
24	〔攻略〕バーニング レンジャー
25	〔攻略〕Pia♡キャロットへようこそ!!
26	〔特別企画〕technomotor
27	〔緊急連絡〕『サカつく2』の「特別バージョン」交換サービス開始
28	〔土星の王国〕リアルタイム ゲーム ランキング
29	〔Game研究所〕スチーバイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
30	〔土星の王国〕アンケートハガキからこんにちは！
31	〔新作〕サ・キング・オブ・ファイターズ'97
32	〔新作〕プリンセスクエスト
33	〔新作〕ダンジョン・マスター ネクサス
34	〔新作〕テニスアリーナ
35	〔新作〕あやかし忍伝くの一番プラス
36	〔新作〕チョロQパーク
37	〔新作〕スマッシュマーチ
38	〔新作〕ヘクセン
39	〔新作〕ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 ～彩のラブソング～
40	〔新作〕ワンダーハードギアーズ
41	〔新作〕吉村将棋
42	〔新作〕ツアーパーティー 卒業旅行にいこう
43	〔連載〕サターンソフトImpression !!
44	〔連載〕SPARKLING THE AM#3
45	〔連載〕ときめきBeatFast !
46	〔不定期連載〕SRX（スーパー・ロボットマニアックス）
47	〔連載〕サターン ドリームス
48	〔不定期連載〕Project-e

表2 雑誌名

49	〔連載〕HYPER UL-TECH
50	〔連載〕News Wave
51	〔連載〕期待作最新状況レポート
52	〔連載〕COMING SOON
53	〔連載〕新作発売カレンダー
54	〔連載〕次回予告／INDEX

表2 雑誌名

42	少年ガンガン
43	電撃コミックガガオ!
44	ドラゴンJr.

表3 機種名

01	メガドライブシリーズ
02	スーパーフードX
03	ゲームギアシリーズ
04	サターンシリーズ
05	ファミコンシリーズ
06	スーパーファミコン
07	ゲームボーイシリーズ
08	バーチャルボーイ
09	NINTENDO64
10	プレイステーション
11	PCエンジンシリーズ
12	PC-FX
13	ネオジオシリーズ
14	PC-98互換機
15	DOS/V互換機
16	Windows95対応機種
17	マッキンタッシュ
18	ビビンアットマーク
19	業務用
20	その他
21	なにも持っていない
22	7つ以上持っている
23	とくに買う気はない

表4 遊んだことのあるソフト名

01	バトルガレッガ
02	Jリーグ実況 炎のストライカー
03	ステラーサルトSS
04	スチーバイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
05	SEGA AGES/パワードリフト
06	バーニングレンジャー
07	懲架 そして…
08	ラングリッサー ~ドラマティックエディション~
09	バチコホール ~新装大開店~
10	白き魔女 ～もうひとつの英雄伝説～
11	悠久幻想曲 2nd Album
12	ワンダーハードギアーズ
13	タイムコマンド
14	ワープアウトXL
15	セガ ワールドワイドサッカー'98
16	ナイル河の夜明け
17	VIRTUAL麻雀

表5 セガサターン ソフト名(3月12日以降発売予定)

001	アイドル麻雀 ファイナルロマンス4	039	サイキックフォース	077	探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに	115	ボンバー・マンウォーズ'
002	悪魔城 ドラキュラX～月下の夜想曲～	040	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	078	超FLAPPY	116	MARVEL SUPERHEROES VS. STREETFIGHTER
003	アストラスーパースターズ	041	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	079	チョロQパーク	117	魔導物語
004	アドヴァンスト V.G.2	042	ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ！～	080	ツアーパーティー 卒業旅行にいこう	118	水木しげるの妖怪図鑑（仮称）
005	あやかし忍伝くの一番プラス	043	THE HOUSE OF THE DEAD	081	提督の決断III ～パワーアップキット	119	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド
006	アンジェリーク デュエット	044	SAVAKI (サバキ)	082	technomotor	120	メルティランサー Re-inforce
007	EVE The Lost One	045	THE LEGEND OF EDEN2	083	テニスアリーナ	121	もってたまご WITH がんばれかものはし
008	囲碁	046	GT24	084	電車でGO！	122	モニカの城
009	頭文字D～公道最速伝説～	047	JリーグエキサイトステージV1	085	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2～彩のラブソング～	123	MONSTER MAKER HOLY DAGGER
010	イメージファイト&マルチプレイ/アーケードギアーズ	048	シミュレーションRPGツール	086	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3（仮称）	124	USドラッグチャップ（仮称）
011	インデベンデンスデイ	049	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	087	ドラゴンナイト	125	吉村将棋
012	ヴァンパイア セイヴァー	050	シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮称）	088	ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～	126	ラブリーポップ2in1 雀じん恋しましょ
013	ウイニングポスト3	051	少女革命ウテナ いつか革命される物語	089	ドリーム ジェネレーション～恋か?仕事か!??～	127	リアルサウンド2～霧のオルゴール～
014	ウルトラマン 図鑑3	052	SYNCHRONICITY (シンクロニシティ)（仮称）	090	七つの秘館 戦慄の微笑	128	RIVEN THE SEQUEL TO MYST
015	英雄伝説 THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	053	新世界エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	091	信長の野望 将星録	129	THE RUINS (ルーインズ)（仮称）
016	英雄志願 Gal Act Heroism～	054	スーパーバイアドベンチャー ロックマン	092	信長の野望 戦国群雄伝	130	ROOMMATE3～涼子 風の輝く朝に～
017	エーベルージュ・スペシャル	055	SUPER 301 SQ（仮称）	093	バーチャファイター3	131	ルナ エターナルブルー（仮称）
018	E'TUDE prologue～搖れ動く心のかたち～	056	SUPER TEMPO	094	ハート オブ ダークネス	132	ルパン三世-ビラミッドの賢者-
019	X2	057	スーパーリアル麻雀P7	095	バイオハザード2	133	レクイエム（仮称）
020	エドワードランディ/アーケードギアーズ	058	スーパーロボット大戦F 完結編	096	バチンコファイター（仮称）	134	Warrz
021	エルフを狩るモノたちII	059	スタートリング・オデッセイI ブル・エボリューション	097	パロック	135	ワーズワース
022	王様げーむ	060	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	098	Pia♡キャロットへようこそ!!	136	日本代表チームの監督になろう！
023	お嬢様特急	061	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戰	099	海辺くピーチでリーチ！	137	わくわくぶよぶよダンジョン
024	音楽ツクールかなでーる2	062	スチームハーツ	100	ひみつ隊魔隊メタモルV	138	湾岸トライアルLOVE
025	かもめ大作戦～女神たちのさやき～	063	汽船海賊 (スチームバイレーツ)（仮称）	101	ピラミッドの謎～アンク2～		
026	ガングリフロン II	064	スレイヤーズろいやる2（仮称）	102	ファインドラブ2～The Simulacion Game～（仮称）		
027	機動戦士ガンダム ギレンの野望	065	制服～ハイスクールカウントダウン～	103	ファンズフルム		
028	クーリエ・クライシス	066	SEGA AGES/ギャラクシー・フォースII	104	FAKE DOWN		
029	組み立てバトルくっつけっこ	067	SEGA AGES/ファンタシースターコレクション	105	プライマルレイジ		
030	グランディア デジタルミュージアム	068	ゾーク・コレクション	106	ブラックマトリクス		
031	クロス探偵物語	069	卒業III～Wedding Bell～	107	プリンセスクエスト 特別限定版		
032	クロック！パウパウアイランド	070	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	108	プリンセスメーカー ゆめみる妖精		
033	ゲームで青春	071	ソルヴァイス	109	フルカウルミニ四駆スーパー・ファクトリー FOR SEGANET（仮称）		
034	激闘おったまがえる（仮称）	072	ダービースタリオン（仮称）	110	フレンズ～青春の輝き～		
035	ケリオトッセ！	073	タイムコマンド-	111	プロ野球 グレイテストナイン'98		
036	幻想水滸伝	074	ダブロー・イ・ゼロウ	112	ヘクセン		
037	Code R	075	ダンジョンズ&ドラゴンズコレクション	113	ボールディランド		
038	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	076	ダンジョン・マスター ネクサス	114	ポケットファイター		

## 表6 セガサターン ソフト名(3月5日まで発売のもの)

格闘アクション		シミュレーション	
003 パーチャファイター	479 スポット ゴーズ トウ ハリウッド	010 GOTHA～イスマイア戦役～	869 大航海時代外伝
033 バトルモンスターZ	487 タイムギャル&忍者ハヤテ	027 三國志IV	870 フォトジェニック
035 ~制服伝説~ブリティファイターX	488 ロックマン8 メタルヒーローズ	055 ウイニングポストEX	873 仙窟活龍大戦 カオスシード
042 パーチャファイター リミックス	489 心霊呪殺師 太郎丸	058 卒業II ネオ・ジェネレーション	874 セガサターンで発見!! たまごっちパーク
054 ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	494 ダイナマイト刑事	069 ワールドアドバンスド大戦略 ~鋼鉄の戦風~	882 プロ野球チームもつくろう!
062 水滸演武	500 BUG TOO!! もっともっとジャンプして、	076 信長の野望 -天翔記	885 パチンコホール～新装大開店～
081 ゴールデンアックス・ザ・デュエル	501 ふんげちやって、べっちゃんこ	100 シムティ2000	987 懐久幻想曲 2nd Album
110 ドラゴンボールZ 真武闘伝	509 ダイヤード・トリロジー	102 ブリンセスメカニカ2	902 ナイル河の夜明け
113 X-MEN	518 ベーラー・アーケードゲーム	104 ただいま惑星開拓中!	
114 ギャラクシーファイ特ユニバーサル・ウォリアーズ	523 重装機兵レイノス2	135 結婚 ~Marriage~	<b>アドベンチャー</b>
118 関神伝S	568 メタルスラッグ	142 クオヴァディス	002 MYST
123 パーチャファイター2	584 ザ・クロウ	144 テーマパーク	004 Wan Chai Connection
158 ストリートファイターゼRO	586 キャッパー	145 ゴジラ～列島震撼～	007 真説・夢見館 扇の奥に誰かが…
162 NINKU一忍空一強気な奴等の大激突!	589 機動戦士Ζガンダム 前編 ゼータの鼓動	150 Wizard's Harmony	014 RAMPO
167 ロボ・ビット	600 マジカルホッパーズ	172 提督の決戦II	039 ダークシード
171 ウィンバイアハンター	606 ステークスウィナー2 最強馬伝説	175 Jリーグ プロサッカーカラブをつくろう!	041 学校の怪談
209 水滸演武~風雲再起~	618 THREE DIRTY DWARVES	182 The Tower	046 Dの食卓
212 THE KING OF FIGHTERS '95	642 SONIC JAM (ソニックジャム)	183 GOTHA II・天空の騎士	047 ゆみみくっくすREMIX
215 モータルコンバットII 完全版	653 クライムウェーブ	190 ザ・ホーリー	053 学校のコワイうわさ 花子さんのがきた!
273 ライズ オブ ザ ロボット2	663 WILLY WOMBAT	202 ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	071 ブルー・シカゴ・ブルース
276 銀狼伝説~遙かなる闇~	665 mr.BONES	206 ウイニングポスト2	072 宝魔ハンターライム Perfect Collection
302 パーチャファイターリミックス	692 ロックマンX4	207 エアーマジメント'96	075 ケアンタムゲートI ~悪夢の序章~
303 パーチャファイターリミックス (※XBOX対応通信対戦版)	718 ブリルラ/アーケードギアーズ	214 パーチャ フォト スタジオ	084 メタルファイター♡MIKU
312 ワールドヒーローズバーフェクト	722 ウィズ	218 アン杰リークSpecial	088 X JAPAN Virtual Shock001
338 ファイティングバーバーズ	734 シルエットミラージュ	220 信長の野望 リターンズ	093 サイコトロン
346 ストリートファイターゼRO2	762 忍者じゅじゃん丸くん 鬼斬忍法帖 金	227 誕生S~Debut~	148 北斗の拳
347 リアルバウト銀狼伝説	792 マスデスマジックション～お父さんにもできるソフト～	237 AQUAZONE for SEGA Saturn	163 リターン・トウ・ゾーク
361 関神伝URA	808 パブルシンドフォニー	292 昇龍三國演義	165 地球無用! 魅御理(みみり)温泉湯けむりの旅
394 サムライスピリット 新郎紅無双剣	827 サターンボンバーマン ファイト!!	293 ときめきメモリアル～forever with you～	168 サイベリア
405 FIST	831 クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGA SATURN	354 三國志	169 デスマスク
457 ウルトラマン光の巨人伝説	833 忍パン丸丸	369 ウイニングポスト2 プログラム'96	170 アローン・イン・ザ・ダーク2
460 FIGHTERS MEGAMIX	850 反射でスパーク!	371 Turf Wind~武豊 競走馬育成ゲーム～	174 おまかせ! 退魔業
476 THE KING OF FIGHTERS '96	892 バーニング レンジャー	375 エターナルメロディ	184 新世紀エヴァンゲリオン
498 Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX・翔	898 ワンダーナ3/アーケードギアーズ	387 マスター オブ モンスター～ネオ ジェネレーション～	200 ZORK I
533 「CRITICUM」ザ・クリティカルコンバット		390 バッブ・ブリーダー	217 HORROR TOUR
545 アドヴァンスD.V.G.		401 風水先生	222 スナッチャー
553 サイバーボッズ～フルメタル マッドネス～		415 太閤立伝志	231 きゃんきゃんバニー・ブルミエール
573 神羅丸	028 パーチャル ハイドライド	423 皇龍三國演義	233 七つの秘館
611 グルーヴ オン ファイト	038 ブルースード 奇羅田秘録伝	428 銀河英雄伝説	237 3×3EYES～吸精公主～S
620 D-XHIRD	056 シャイニング ウィズダム	431 メルティランサー～銀河少女警察2086～	241 爆れつハンター
639 わくわく7	061 魔法騎士レイアーズ	432 大運動会	246 野々村病院の人々
659 羅姫斗	149 真・女神転生 デビルスマナー	456 m→君を伝え～	266 DEFCON
669 ファイターズヒストリー・ダイナマイト	201 リンクル・リバー・ストリー	458 アボなしギャルズ お・り・ん・ぱ・す○	268 犯行写真 ~縛られた少女たちの見たモノは?~
694 ラストプロンクス	238 大冒険～セントエロモスの奇跡～	466 水游伝～天命の誓い	279 月花露譲～TORICO～ (いっかくめんたんヒトリコ)~
706 マーヴル・スーパーヒーローズ	249 THOR～精靈王紀伝～	499 仁宗記リターンズ	299 天空探偵DD ~幻のローレライ~
737 ストリートファイターコレクション	261 ウィザードリYI&VII コンプリート	506 シミュレーションズ	313 同級生if
754 サムライスピリット草薙降臨	263 ソード・アンド・ソーサー	507 はいばあセキュリティーズS	316 NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal- #01 “隣の扉”
756 御意見無能 Anarchy in the NIPPON	308 サイバーボードル	540 WORMS	319 神秘の世界エルハザード
760 あすか!120%リミッテッド	314 アルバートオッセイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~	546 優駿～クラシックロード～	330 イエロー・ブリック・ロード
764 DEAD OR ALIVE	334 ダークセイバーパー	548 ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	340 ハートビート スクランブル
768 全日本ロレスFEATURING VIRTUA	385 ルナ シルバースターストーリー	549 ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	344 ボリスノーツ
789 ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	450 アイアーズ・アーバンチャーチ	550 スタンバイ Say You!	357 サクラ大戦
799 X-MEN VS. STREET FIGHTER	451 シャイニング・ザ・ホーリーアーク	555 大航海時代 II	419 探偵神宮寺三郎 未完のルル
849 アリアルバウト銀狼伝説 Special	483 天外魔境 第四の黙示録	567 新海底軍艦	437 ディスクワールド
875 速攻生徒会	514 パネルティアスティアーリー～ケルンの大冒険～	568 クォーディス2 ~惑星強襲オヴァン・レイ～	440 エヌミー・ゼロ
アクション		569 エイナフイアンターシルク	452 NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal- #02 “Maria”
005 TAMA	566 THE FIRST VOLUME	570 アン杰リークSpecial	471 銀河お嬢様伝説コナREMIX
008 クロックワークナイト ~ペバーチョの大冒険・上巻~	569 マリカ～真実の世界～	579 新テーマパーク	472 ゲゲゲの鬼太郎 冬冬怪奇譚 (げんとうかいかいたん)
026 輝水晶伝説アスター	666 真説サムライスピリット武士道列伝	591 コマンド & コンカ	486 天地無用! 登校無用アニアジコレクション
037 新・忍伝	668 ルナ～シルバースターストーリー～MPEG版	604 Civilization 新・世界七大文明	494 EVE burst error
045 熱血親子	682 冒险活動モノノモ	610 フリート～スタジオ ~マリの気ままなおしゃべり～	496 トゥームレイダース
049 クロックワークナイト ~ペバーチョの大冒険・下巻~	685 スレイヤーズろいやる	614 WARA WARS 激闘! 大軍団バトル	510 天城紫苑
083 STEAMGEAR MASH -スチームギア マッシュ～	779 ファルコムクニッックス	619 エーベルージュ	511 だいなう～あいらん
089 サンダーストーム＆ロードブレスター	782 デビルサマナー ソウルハッカーズ	630 太平洋の嵐～疾風の饅舎～	536 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
111 RAYMAN	788 魔法学園ルナ	656 はるかぜ戦隊ワーフォース	554 SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST
121 シュトラール 秘められしちつの光	807 ブループレイカーラー～剣よりも微笑みを～	660 大戦略 STRONG STYLE	558 卒業～クロスワールド～
128 BUG! ジャンプして、ふんげちやって、べっちゃんこ	822 プリンセスクラウン	661 提督の決戦III	565 エルフを狩るモノたち
136 クロックワークナイト～ペバーチョの福袋～	823 マリーのアトリエ～ザーブルグの鍊金術士～	667 だいすき♡	568 下級生
143 機動戦士ガンダム	834 グランティア	680 暮久幻想曲	590 ファンタステップ
157 ガーディアンヒーローズ	846 Dragon's Dream	687 エンジェル グラフィティS ~あなたへのプロフィール～	596 東京SHADOW
192 ドラえもん のび太と復活の星	867 ガンブレイズ	691 フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	605 ディンソルブ
227 デック	872 AZEL パンツァー ドラグーンRPG-	702 天下制覇	607 機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は『愛が勝つ』?～
247 ロックマンX3	896 白き魔女～もうひとつのお姫様伝説～	738 My Dream～On Airが待てなくて～	612 龍の千年
250 ジョニー・バズーカ		741 卒業S	629 ウエルカムハウス
255 慶応遊撃隊 活劇編		742 離新的の嵐	646 デジタルアンジー～電脳天使SS～
262 ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説		743 ゼルドナーシルト	670 ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春～
281 必殺!		757 ウイニングポスト2 ファイナル'97	672 同級生2
283 NIGHTS into dreams...		758 毛利元就～誓いの三矢～	679 Cat the Ripper～13人の探偵士～
291 デススロットル 隔絶都市からの脱出		767 Tactical Fighter	681 リアルサウンド～風のリグレット～
297 サターンボンバーマン		771 銀河英雄伝説 Plus	684 ポイズファンタジア 失われたボイスパワー
317 タイトレスチスH.Q. PLUS S.C.I.		780 蒼空の翼～GOTHAWORLD～	686 バイオハザード
341 天地を喰らう～赤壁の戦い～		784 チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	689 怪盗セイント・テール
364 サターンボンバーマン (※XBOX対応通信対戦版)		787 トランスポンティタクーン	690 NIGHTRUTH-Explanation of the Paranormal #3 “二つだけの真実”
377 ブレインデッド13		790 Jリーグプロサッカーカラブをつくろう! 2	
392 アースワーム・ジム2		795 ガイア・ブリーダー	699 南方聖堂登場
398 ブリクラ大作戦		797 ウォークラフトII：ダーク・サーバー	701 ファンタズム
402 IRONMAN/XO		809 リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	703 ばにっこちゃん
409 トライラッシュ・デッピー		806 GRANDREAD	704 魔法少女リリィミサ～～忍るべし身体測定! 検査85秒前!!
411 Christmas NIGHTS (クリスマスナイト)		816 銀河お嬢様伝説コナ3～ライトニング・エンジェル～	705 黒の断章
412 ブラッド ファクトリー		817 Hop Step あいどる☆	707 爆れつハンターR
413 美少女戦士セーラームーSuperS ~Various Emotion~		835 水游伝 天導一〇八星	712 古伝闘靈術 百物語
417 電脳戦機バーチャロン		843 大江戸ルンサッサン	716 VIRUS (ウイルス)
426 ステークスヴィナー G I 完全封霸への道		852 Wizard's Harmony2	717 恋のサマー・ファンタジー～in 富嶽シーガイア～
436 パトルバ		855 放課後恋愛俱楽部 一恋のエチュード	723 DARK SEED II
463 グリッド ランナー		862 センチメンタルグラフティ	726 DESIRE
477 電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET		863 ソロ・クライシス	755 きゃんきゃんバニー・エクストラ
		865 坂本竜馬・維新開国	

※表6の中には、ゲーム性が薄いと思われるソフト（データベース、写真集等）は掲載していません。

※各ジャンルのソフト名は、発売日順に並べています。

778	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	635	AMOK クレイジー・イワン ドゥーム BULK SLASH テラクレスタ3D ファイナリスト アサルトリグス ソビエトストライク マックウォリア2 ステラアサルトSS	455	バーチャル競艇 熱競ベナントレース ストリートレーサー EXTRA デイトナUSA CIRCUIT EDITION 首都高パドル'97 マンクスTT ースーパーバイカー 岡KING THE SPIRITS2 DEKA4駆~TOUGH・THE・TRUCK~ インバクトレーシング ゼロヨンチャーンプ DooZy-J Type-R セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ SONIC 814 SEGA AGES/パワードリフト ワープアウトXL	655	政界立候補へよい国・よい政治～ AI囲碁スター版 DX人生ゲームII GO III Professional 対局開幕 こちら葛飾区有公園前派出所 中川ランド大レース！の巻 桃太郎道中記 Tactics Formula CULDECEPT（カルドセプト） アルカナ・ストライクス テクストート・ルド～アルカナ戦記～ 本格将棋指南 若松将棋塾 UNO DX テナント ウォーズ すごべんちゃん～ドラゴンマスターク外伝～
794	ツタシカーメンの誌～アンク～	662		009	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタートドライに挑戦～	671	AI囲碁スター版
796	七つの島物語	675		013	完全中継プロ野球 グレイテストナイ	683	DX人生ゲームII
810	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	677		043	バーチャルバーボール	696	GO III Professional 対局開幕
821	マリア 君たちが生まれた理由	711		048	実況!ワールドプロ野球95 開幕版	721	こちら葛飾区有公園前派出所 中川ランド大レース！の巻
828	美女少女花札記 みちのく秘湯恋物語 Special	719		057	テレビミニドラマ I Love Basketball	749	桃太郎道中記
842	R?M? (エムジエ) THE MYSTERY HOSPITAL	733		064	ファイブロ外伝 プレイジングトルネード	774	Tactics Formula
845	ユニバーサルナッツ	736		070	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	826	CULDECEPT（カルドセプト）
848	プリズナー・ブライス～邪神降臨～	751		091	キンギ・オブ・ボクシング	841	アルカナ・ストライクス
860	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	888	スポーツ	092	セガイターナショナル ピクトリー・ゴル	841	テクストート・ルド～アルカナ戦記～
865	街			093	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタートドライに挑戦～	871	本格将棋指南 若松将棋塾
866	魔法少女ブリティサミー ～ハートのきもち～			094	完全中継プロ野球 グレイテストナイ	877	UNO DX
878	くのいち捕物帖			095	バーチャルバーボール	880	テナント ウォーズ
890	スチーバイアドベンチャー ドキドキ!ナイトメア			096	実況!ワールドプロ野球95 開幕版	883	すごべんちゃん～ドラゴンマスターク外伝～
893	衝突 そして…			097	テレビミニドラマ I Love Basketball		
	2Dショーティング			107	ファイブロ外伝 プレイジングトルネード		
929	極上パロディウス！ DELUXE PACK			115	マスターズ DOUBLE HEADER		
966	レイヤーセクション			122	NBA JAM トーナメントエディション		
978	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK			129	HAT TRICK HERO S		
131	ガンバード			141	ザ・ハイバーゴルフ ～デビルズコース～		
132	海底大戦争			164	松方弘樹のワールドフィッシング		
137	ダライアス外伝			179	シーバス・フィッシング		
221	グラディウス デラックスバッック			193	FIFA ソッカーキング		
230	超兄貴～究極…男の逆襲～			209	NFL クォーター・バッククラブ'96		
244	首領蜂（ドンバチ）			225	ピクトリー・ゴルフ'96		
259	メタルブラック			226	WORLD CUP GOLF ～ハイアットドライブ～		
264	ダライアスII			288	デカラスリー		
269	疾風魔法大作戦			294	グレイテストナイ'96		
274	STRIKERS 1945			305	BIG HURTベースボール		
285	ソニックウイングススペシャル			309	レッスルマンニア・ジ・アーケードゲーム		
362	サンダーフォース ゴールドバッック1			320	マジック・ジョンソンとカリー・		
388	BATSUGUN			325	アプト・クル・ジャバースのスマッシュ'96		
389	セクシーパロディウス			329	JAPAN SUPER BASS CLASSIC'96		
404	戦国フレード			332	トーナメント・リーダー		
408	ハイパー・デュエル			333	STRIKER'96		
427	サンダーフォース ゴールドバッック2			335	オリンピック・サッカー		
434	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～			373	actual SOCCER		
435	スペースインベーダー			386	ワールドリリースベースボール		
490	プラスウインドウ			403	NFL クォーター・バッククラブ'97		
503	蒼穹紅蓮隊			418	ピクトリー・ゴルフ WORLDWIDE Edition		
522	SEGA AGES/ファンタジージーン			474	ファイアーポーリング6 MEN SCRABBLE		
552	ウルフファング・SS 空牙2001			478	NHL パワーブレイ'96		
581	逆襲弾			482	ファンキー ヘッド ボクサーズ		
621	SKULL FANG～空牙外伝～			502	3Dベースボールヘザ・メジャー		
627	ゲーム天国			519	WWF イン・ユア・ハウス		
628	超时空要塞マクロス 愛・おぼえていますか			525	ZAP! SNOW BOARDING TRIX		
631	沙羅曼蛇 デラックスバッック プラス			526	NBA ジャム エクストリーム		
657	紫炎雀			530	スペースジャム		
676	サンダーフォースV			533	ワイヤーラヴの奇跡 Extra 36 Holes		
735	怒首領蜂			542	Jリーグ ピクトリー・ゴルフ'97		
740	ガンフロンティア/アーケードギアーズ			560	3Dベースボールヘザ・メジャー		
750	機動戦士Ζガンダム後編 宇宙を駆ける			565	WWF イン・ユア・ハウス		
753	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボ 完璧版			577	ZAP! SNOW BOARDING TRIX		
777	レイヤーセクションII			581	NBA ジャム エクストリーム		
812	COTTON2			585	スペースジャム		
832	ティンクルスタースペリツ			593	ワイヤーラヴの奇跡 Extra 36 Holes		
840	実戦タイガーハーPLUS			594	Jリーグ ピクトリー・ゴルフ'97		
866	バトルガレッガ			595	ZAP! SNOW BOARDING TRIX		
	3Dショーティング			596	PGA TOUR '97		
017	パンツァードラグーン			601	actua GOLF		
018	ダイアロス			604	シーバス・フィッシング2		
080	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～			609	ファンキーヘッドボクサーズ		
116	オフワールドインターミセター エクストリーム			616	Jリーグ GO GO GOAL !		
117	バーチャコップ			622	PGA TOUR '97		
147	ブラックフライア			634	Top Anglers～スーパーフィッシング		
152	カオスコントロール			652	ワールド・エボリューションサッカー		
156	クリーチャーショック			654	Top Anglers～スーパーフィッシング ビッグファイト2～		
178	サンダーホークII			673	NHL '97		
181	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ			697	激突甲子園		
198	GUNGRIFFON The Eurasian Conflict			747	プロ野球 グレイテストナイ'97 メーカミラクル		
208	パンツァードラグーン ツヴァイ			772	スティーブ スロープ スライダース		
239	タイタンウォーズ			783	ザ・スター・ボウリング		
242	レボリューションX			811	実況!ワールドプロ野球S		
245	ゲン オー			815	バーチャル競艇2		
265	ハイパー・ワーザー			839	ジュンクラシックC.C. & 口ペロ俱楽部		
271	ナイトストライカーズ			844	ZAP! SNOW BOARDING TRIX '98		
296	SEGA AGES/スペースハリアー			879	Winter Heat		
311	デスクリムゾン			887	Jリーグ 実況 炎のストライカー		
328	特捜機動隊ジエスワット			900	セガワールドワイドサッカー'98		
331	エイリアン トリロジー						
342	鋼鉄領域（スティーラーム）						
351	機動戦士Ζガンダム外伝I 戦慄のブルー	006	ゲイルレーザー				
358	SEGA AGES/アフターバーナーII	023	デイトナUSA				
379	Mighty Hits	031	グラントライサー				
383	スター・ファイター3000	051	RACE DRIVIN'				
384	シリルショック	098	ハングオンGP'95				
406	カオスコントロール リミックス	101	F-1 Live Information				
407	バーチャコップ2	103	岡KING THE SPIRITS				
420	西蔵1999～ファラオの復活～	140	湾岸デッドヒート				
424	マジックカーベット	146	バーチャレーシング セガサターン				
429	機動戦士Ζガンダム外伝II 葦を受け継ぐ者	151	セガラリー・チャンピオンシップ				
470	人造人間ハイカイダー ラストジャッジメント	205	ハイオクタン				
505	エリヤ51	287	WIPEOUT				
535	ヘンリーエクスプローラーズ	300	ロードランナ				
538	プラネット・ジョーカー	339	湾岸デッドヒートトライアルアレンジ				
539	機動戦士Ζガンダム外伝III 裁かれし者	348	SEGA AGES/アウトラン				
587	ブラックドーン	349	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス				
592	スカイターゲット	350	Destruction Derby				
613	BLAM! マシーンヘッド	442	オーバードライビングGT-R				
	レース						
024	柿木将棋						
034	ゲームの達人						
060	AI将棋						
067	将棋まつり						
077	永世名人						
105	戦略将棋						
119	金沢将棋						
138	DX人生ゲーム						
199	ゲームの達人2						
203	バーチャルカジノ						
235	2度あることはサンドアール						
251	ラビュラスバニック						
258	SEGA AGES/宿題がタントアール						
360	ホーンティッド・カジノ						
410	月下の棋士～王竜戦～						
421	対局将棋 横II						
449	永世名人II						
453	DX日本特急旅行ゲーム						
468	SEGA AGES/廊下にイチダントアール						
493	SUPER CASINO SPECIAL						
	テーブル						
024	柿木将棋						
034	ゲームの達人						
060	AI将棋						
067	将棋まつり						
077	永世名人						
105	戦略将棋						
119	金沢将棋						
138	DX人生ゲーム						
199	ゲームの達人2						
203	バーチャルカジノ						
235	2度あることはサンドアール						
251	ラビュラスバニック						
258	SEGA AGES/宿題がタントアール						
360	ホーンティッド・カジノ						
410	月下の棋士～王竜戦～						
421	対局将棋 横II						
449	永世名人II						
453	DX日本特急旅行ゲーム						
468	SEGA AGES/廊下にイチダントアール						
493	SUPER CASINO SPECIAL						
	テープル						
024	柿木将棋						
034	ゲームの達人						
060	AI将棋						
067	将棋まつり						
077	永世名人						
105	戦略将棋						
119	金沢将棋						
138	DX人生ゲーム						
199	ゲームの達人2						
203	バーチャルカジノ						
235	2度あることはサンドアール						
251	ラビュラスバニック						
258	SEGA AGES/宿題がタントアール						
360	ホーンティッド・カジノ						
410	月下の棋士～王竜戦～						
421	対局将棋 横II						
449	永世名人II						
453	DX日本特急旅行ゲーム						
468	SEGA AGES/廊下にイチダントアール						
493	SUPER CASINO SPECIAL						
	その他						
020	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～						
036	デジタルピンボール ラストグラディエーターズ						
063	球転界						
099	アメリカ横断ウルトラクイズ						
124	爆笑！オール吉本クイズ決定戦DX						
155	必殺！バチンコレクション						
194	毎日替わるクイズ番組 クイズ365(サンロクゴ)						
195	ストリートファイターII ムービー						
197	ブレインバトルQ						
232	鉄球～TRUE PINBALL～						
240	アイレムアーケードクラシックス						
257	実戦バチスロ必勝法！3						
267	ビーグー製バチスロ攻略 ユニバーサルミュージアム						
284	一発逆転！ギャンブルキングへの道						
289	サンボルグラフィティ						
306	激烈バチカーズ						
374	平和バチシコ総進撃						
391	LULU						
399	デジタルピンボール ネクロノミコン						
485	ハイパー3Dピンボール						
491	2TAX GOLD						
516	ROOMMATE～井上涼子～						
528							

# RANKING STREET

## REALTIME GAME RANKING

リアルタイム ゲーム ランキング

### ランキングを別の角度からチェック! 1人あたりの満足度が高いソフトは?

今号はいつもとは趣向を変えて、各ソフトの総合点を投票人数で割り、平均点の高い順にベスト20までランキング化した。こうすることで、そのソフトに対する1人あたりの満足度がわかるわけだ(得点は5点満点)。集計結果は右表の通り。普段のランキングでは、なかなか上位に食い込んでこない作品が多数ランクインする結果となった。

1位の座を獲得した『カルドセプト』と2位の『サンダーフォースV』は、共に得票数が13票、17票。上位にランクインした他のタイトルと比べると、販売本数が少ない(とは

### 『サクラ』王座から転落! 首位争いは激化の兆し!?

初登場以来、常に1位をキープしてきた『サクラ』が、とうとうその座を明け渡した。だが、王座から退いたとはいえた得点差は僅か。今後は『サクラ』『スパロボ』『グランディア』の三つ巴の争いになりそうだ。

移り変わるソフト人気を読者からの支持票を基に数値化したのが、このコーナーだ。この表で注意して欲しいのが、投票人数と総合点の関係。マイナーなソフトは、フレイ人口の少なさから投票人数が10人以下に收まりやすく、順位的に他のソフトとダブつくことが多い。反対にヒット作と呼ばれるソフトは、フレイ人口が多いだけあって投票人数も多く、ポイントもよく変動している。過去のヒット作が、今では下位にランクインされているのも興味深いところだ。

順位	今号	投票	ゲーム名	+	-	総合点	平均点
1	45	13	CULDCEPT (カルドセプト)	48	0	48	3.6923
2	40	17	サンダーフォースV	62	0	62	3.6471
3	4	199	EVE burst error	716	14	702	3.5276
4	9	95	Jリーグプロサッカーリーグをつくろう! 2	342	9	333	3.5053
5	3	262	グランディア	937	26	911	3.4771
6	1	289	スーパーロボット大戦F	1027	43	984	3.4048
7	20	37	仙魔活龍大戦 カオスシード	125	0	125	3.3784
8	5	204	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	703	20	683	3.3480
9	2	294	サクラ大戦	1013	65	948	3.2245
10	8	114	デビルサマナー ソウルハッカーズ	377	14	363	3.1842
11	14	57	ラングリッサーIV	183	5	178	3.1228
12	55	11	アンジェリークSpecial2	34	0	34	3.0909
13	7	140	X-MEN VS. STREET FIGHTER	443	16	427	3.0500
14	73	7	ファーランドサガ	21	0	21	3.0000
15	66	9	ファイヤーブロレスリング 6MEN SCRAMBLE	26	0	26	2.8889
15	66	9	ファルコムクラシックス	26	0	26	2.8889
17	15	58	悠久幻想曲	170	4	166	2.8621
18	37	24	アイドル雀士スチーバイII	69	2	67	2.7917
19	6	202	下級生	580	23	557	2.7574
20	28	32	魔法騎士レイアース	90	3	87	2.7188

### REAL TIME RANKING/

順位	前号	投票数	ゲーム名	+	-	総合点	好評%
1	3	289	スーパーロボット大戦F	1027	43	984	95.98
2	1	294	サクラ大戦	1013	65	948	93.97
3	2	262	グランディア	937	26	911	97.30
4	4	199	EVE burst error	716	14	702	98.08
5	5	204	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	703	20	683	97.23
6	6	202	下級生	580	23	557	96.19
7	9	140	X-MEN VS. STREET FIGHTER	443	16	427	96.51
8	7	114	デビルサマナー ソウルハッカーズ	377	14	363	96.42
9	10	95	Jリーグプロサッカーリーグをつくろう! 2	342	9	333	97.44
10	8	137	センチメンタルグラフィ	389	59	330	86.83
11	12	106	同級生2	258	18	240	93.48
12	13	78	ドラゴンフォース	229	21	208	91.60
13	11	79	ルナ シルバースターストーリー	224	17	207	92.95
14	16	57	ラングリッサーIV	183	5	178	97.34
15	21	58	悠久幻想曲	170	4	166	97.70
16	15	91	DESIRE	205	44	161	82.33
17	22	91	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	185	47	138	79.74
18	14	85	ときめきメモリアル ~forever with you~	202	67	135	75.09
19	初	47	AZEL-パンツアーダーラグーンRPG-	134	7	127	95.04
20	初	37	仙魔活龍大戦 カオスシード	125	0	125	100.00
21	18	73	野々村病院の人々	170	49	121	77.63
22	25	50	ヴァンパイアハンター	130	16	114	89.04
23	22	50	DEAD OR ALIVE	123	10	113	92.48
24	19	56	真・女神転生 デビルサマナー	130	32	98	80.25
25	17	45	マリーのアトリエ～ザールブルグの鍊金術士～	105	8	97	92.92
26	32	39	シャイニング・フォースIII シナリオI 王都の巨神	107	11	96	90.68
27	19	36	タクティクス オウガ	105	14	91	88.24
28	36	32	魔法騎士レイアース	90	3	87	96.77
29	33	58	電腦戦機バーチャロン	124	38	86	76.54
30	30	31	ポリスノーツ	86	7	79	92.47
31	31	89	天外魔境 第四の黙示録	164	86	78	65.60
32	35	36	バイオハザード	87	15	72	85.29
32	51	31	きゃんきゃんバニー・エクストラ	77	5	72	93.90
34	60	43	ラングリッサーII	93	22	71	80.87
35	38	44	スレイヤーズいろいろ	98	31	67	75.97
35	27	30	パンツアーダーラグーン ツヴァイ	74	7	67	91.36
35	42	24	アイドル雀士スチーバイII	69	2	67	97.18
38	41	37	きゃんきゃんバニー・ブルミエール2	79	14	65	84.95
39	24	50	同級生II	99	36	63	73.33
40	26	37	THE KING OF FIGHTERS '96	91	29	62	75.83
40	49	17	サンダーフォースV	62	0	62	100.00

※データは、本誌4号の読者ハガキから無作為に1000通選び、集計したものです。対象は2月5日までに発売されたサターンソフトで、おもしろい、つまらない順にそれぞれ+、-、=のポイントで集計を行い、+から-を差し引いた際に出てきた得点順に順位をつけています。なお、ポイントのうちわけは、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ポイントとなっています。

### 2月5日までのサターンソフト対象

順位	前号	投票数	ゲーム名	+	-	総合点	好評%
42	51	24	エターナルメロディ	69	9	60	88.46
43	46	30	ガーディアンヒーローズ	64	7	57	90.14
44	48	27	ストリートファイターZERO2	60	7	53	89.55
45	27	13	CULDCEPT (カルドセプト)	48	0	48	100.00
46	49	29	黒の断章	58	12	46	82.86
46	45	18	GUNGRIFFON The Eurasian Conflict	53	7	46	88.33
48	27	61	バーチャファイター2	123	79	44	60.89
49	33	43	街	85	42	43	66.93
50	37	26	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1～虹色の青春～	53	11	42	82.81
51	62	20	ROOMMATE～涼子 in Summer Vacation～	45	5	40	90.00
52	初	15	Winter Heat	40	1	39	97.56
53	80	20	ROOMMATE～井上涼子～	51	13	38	79.69
54	43	28	Jリーグ プロサッカーリーグをつくろう!	60	23	37	72.29
55	46	15	銀河お嬢様伝説ユナ～ライトニング・エンジェル～	40	6	34	86.96
55	57	11	アンジェリークSpecial2	34	0	34	100.00
57	39	35	NIGHTS into dreams...	70	38	32	64.81
57	40	26	リアルバウト俄羅斯伝説Special	54	22	32	71.05
57	64	12	ゲーム天国	33	1	32	97.06
60	67	30	放課後恋愛俱楽部～恋のエチュード～	58	27	31	68.24
61	62	12	ネクストキング 恋の千年王国	30	0	30	100.00
62	93	24	ぶよぶよSUN	39	10	29	79.59
62	55	15	プリンセスクラウン	30	1	29	96.77
64	57	12	ルナ シルバースターストーリー -MPEG版-	33	5	28	86.84
65	60	14	蒼穹紅蓮隊	32	5	27	86.49
66	44	9	ファイヤーブロレスリング 6MEN SCRAMBLE	26	0	26	100.00
66	109	9	ファルコムクラシックス	26	0	26	100.00
68	55	28	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	45	21	24	68.18
68	-	12	ロックマンX4	31	7	24	81.58
70	90	14	バーチャコップ2	28	5	23	84.85
71	64	17	三國志V	36	14	22	72.00
71	87	10	マジカルドロップIII～とれたて増刊号!～	25	3	22	89.29
73	54	36	セガラリー・チャンピオンシップ	53	32	21	62.35
73	-	7	ファーランドサガ	21	0	21	100.00
75	59	9	ワーリングボスト2 ファイナル'97	26	6	20	81.25
76	70	10	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	21	3	18	87.50
76	109	9	レイヤーセクション	21	3	18	87.50
78	128	12	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	21	4	17	84.00
79	117	14	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	28	12	16	70.00
79	64	14	サムライスピリッツ天草降臨	29	13	16	69.05
79	75	11	信長の野望・天翔記	22	6	16	78.57
82	73	9	プリンセスメーカー2	24	9	15	72.73

# RANKING STREET

順位	前号	投票数	ゲーム名	+	-	総合点	好評%
83	96	14	クオヴァディス2~惑星強襲オヴァン・レイ~	26	13	13	66.67
83	73	12	テカスリート	21	8	13	72.41
83	80	11	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	17	4	13	80.95
86	132	9	桃太郎道中記	17	5	12	77.27
87	96	10	伝説のオウガバトル	22	11	11	66.67
87	93	6	あすか120%リミッテッド	12	1	11	92.31
87	初	6	魔法少女ブリティサミー ~ハートのきもち~	12	1	11	92.31
87	96	6	DX人生ゲームII	15	4	11	78.95
91	70	16	花組対戦コラムス	23	13	10	63.89
91	132	9	プロ野球 グレイテストナイン'97	14	4	10	77.78
91	136	8	スーパーリアル麻雀PV	12	2	10	85.71
91	53	8	怒首領蜂	16	6	10	72.73
95	85	11	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	12	3	9	80.00
95	85	11	ゼルドナーシルト	18	9	9	66.67
95	-	7	戦国ブレード	14	5	9	73.68
98	80	10	魔法学園ルナ	15	7	8	68.18
98	90	7	だいな♡あいらん	16	8	8	66.67
98	116	6	ダライアス外伝	12	4	8	75.00
101	106	12	ワールドアンドバースト大戦略~鋼鉄の戦風~	22	15	7	59.46
102	112	10	トゥームレイダース	15	9	6	62.50
102	-	6	シルエットミラージュ	10	4	6	71.43
104	87	13	金田一少年の事件簿~星見島 悲しみの復讐鬼~	19	14	5	57.58
104	-	9	銀河英雄伝説Plus	17	12	5	58.62
104	78	7	スーパーリアル麻雀PV	13	8	5	61.90
107	-	11	マーヴル・スーパーヒーローズ	19	15	4	55.88
107	初	10	ガンブレイズS	13	9	4	59.09
107	117	9	マリカ~真実の世界~	14	10	4	58.33
107	136	8	新テーマパーク	12	8	4	60.00
107	138	6	大運動会	7	3	4	70.00
107	-	6	三國志孔明伝	9	5	4	64.29
107	155	6	馬なり1ハロン劇場	9	5	4	64.29
114	75	10	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	16	13	3	55.17
114	122	6	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	6	3	3	66.67
116	200	23	リアルサウンド~風のリグレット~	39	37	2	51.32
116	128	7	マリア 君たちが生まれた理由	8	6	2	57.14
116	-	7	ゴジラ~列島震撼~	14	12	2	53.85
119	146	13	ぶよぶよ通(2)	15	14	1	51.72
119	125	6	慶応遊撃隊 活劇編	9	8	1	52.94
121	109	18	VIRUS (ウィルス)	21	21	0	50.00
121	87	12	サターンボンバーマン	17	17	0	50.00
121	166	10	グレイテストナイン'96	12	12	0	50.00
121	-	9	わくわく7	12	12	0	50.00
121	69	9	QUIZないろDREAMS 虹色町の奇跡	11	11	0	50.00
121	-	7	魔法少女ブリティミー~恐るべし身体測定! 核爆発5秒前~	9	9	0	50.00
121	-	6	ふしきの国のアンジェリーク	7	7	0	50.00
128	138	11	実況パワフルプロ野球S	15	16	-1	48.39
128	67	7	ストリートファイターコレクション	10	11	-1	47.62
130	122	20	機動戦士ガンダム	25	27	-2	48.08
130	106	11	SONIC R	12	14	-2	46.15
132	210	29	シャイニング・ザ・ホーリーアーク	50	53	-3	48.54
132	96	27	きゃんきゃんバー・ブルミエール	33	36	-3	47.83
132	93	16	メルティランサー~銀河少女警察2086~	20	23	-3	46.51
132	106	12	リアルバウト餓狼伝説	16	19	-3	45.71
132	163	9	卒業II ネオ・ジェネレーション	10	13	-3	43.48
132	208	6	エイナフアンタージストーリーズ THE FIRST VOLUME	9	12	-3	42.86
138	78	8	機動戦士Ζガンダム後編 宇宙を駆ける	11	15	-4	42.31
138	103	7	太閤立志伝II	9	13	-4	40.91
138	151	7	アイドル雀士スチーバイSpecial	8	12	-4	40.00
141	200	10	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	10	15	-5	40.00
141	-	7	ロックマンX3	10	15	-5	40.00
143	171	19	FIGHTERS MEGAMIX	24	30	-6	44.44
143	146	11	ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R	9	15	-6	37.50
143	178	6	ファイブロボット ブレイジングトルネード	5	11	-6	31.25
143	-	6	首領蜂 (ドンバチ)	4	10	-6	28.57
147	134	9	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	13	20	-7	39.39
147	96	7	全国制服美少女グラランプリ ファイナルラブ	5	12	-7	29.41
149	163	8	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	7	15	-8	31.82
149	186	6	南方玲登場登場	6	14	-8	30.00
149	-	6	だいさき♡	2	10	-8	16.67
152	128	13	ダイナマイド刑事	14	23	-9	37.84
152	117	12	ファイティングバイバース	17	26	-9	39.53
152	-	7	レイヤーセクションII	6	15	-9	28.57
155	125	8	サターンボンバーマン ファイト!!	7	17	-10	29.17
155	-	7	エンジョイグラフィティS~あなたへのプロフィール~	5	15	-10	25.00
155	-	6	エルフを狩るノマたち	1	11	-10	8.33
158	160	18	テラ ファンタスティカ	19	30	-11	38.78
158	210	7	平成天才バカボン すすめ! バカボンズ	4	15	-11	21.05
158	-	7	テーマパーク	4	15	-11	21.05
158	151	6	ダークセイバー	3	14	-11	17.65
162	146	15	THE KING OF FIGHTERS '95	19	31	-12	38.00
162	166	9	ストリートファイターZERO	6	18	-12	25.00
162	-	9	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	3	15	-12	16.67
162	-	7	ワcingポストEX	8	20	-12	28.57
162	75	7	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	3	15	-12	16.67
167	229	16	MYST	23	36	-13	38.98
167	142	12	探偵神宮寺三郎 未完のルボ	13	26	-13	33.33
167	-	7	バトルバ	5	18	-13	21.74
167	174	6	神秘の世界エルハザード	2	15	-13	11.76
167	-	6	激突甲子園	0	13	-13	0.00

順位	前号	投票数	ゲーム名	+	-	総合点	好評%
172	232	19	アルパートオデッセイ伝 ~LEGEND OF ELDEAN~	20	34	-14	37.04
172	224	9	燃れつパンタ	6	20	-14	23.08
172	-	7	D-XHIRD	4	18	-14	18.18
172	-	6	銀河お嬢様伝説ユナREMIX	0	14	-14	0.00
177	112	12	ゆみみみっくすREMIX	14	29	-15	32.56
177	155	10	銀河英雄伝説	6	21	-15	22.22
179	208	23	パンツアートラグーン	27	43	-16	38.57
179	117	15	ブルーブレイカーニーナミー微笑みを~	19	35	-16	35.19
179	-	7	燃れつパンタR	1	17	-16	5.56
179	163	6	七ツ風の島物語	4	20	-16	16.67
179	-	6	バチファイターリミックス(音X版)対戦モードセガサターンモードキットのみ付属	1	17	-16	5.56
179	-	6	学校のコワイわざ 花子さんがきた!	0	16	-16	0.00
179	-	6	御意見無用 Anarchy in the NIPPON	0	16	-16	0.00
186	186	14	月花霧幻譚~TORICO~	11	28	-17	28.21
186	180	8	卒業~クロスワールド~	2	19	-17	9.52
186	215	8	RONDE (ロンド) ~輪舞曲~	2	19	-17	9.52
186	-	6	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬奇譚(げんとうかいかいたん)	0	17	-17	0.00
190	191	8	七つの秘館	5	23	-18	17.86
190	-	6	ストリートファイターミュービー	0	18	-18	0.00
192	-	7	ファーランドストーリー~破滅の舞~	0	19	-19	0.00
193	-	9	峰KING THE SPIRITS	4	24	-20	14.29
193	-	6	NIGHTRUTH~Explanation of the paranormal~ #02 "Maria"	0	20	-20	0.00
195	202	9	ウィザーデリィV&V コンプリート	2	23	-21	8.00
195	178	7	出たなツインピーャッホー! DELUXE PACK	0	21	-21	0.00
197	214	21	ザ・コンビニ~あの町を独占せよ~	25	47	-22	34.72
197	194	7	マスター オブ モンスターズ ~ネオ ジェネレーションズ~	1	23	-22	4.17
197	219	6	バトルモンスター	0	22	-22	0.00
200	96	60	新世纪エヴァンゲリオン	72	95	-23	43.11
201	228	13	ピクトリーゴール	11	35	-24	23.91
202	142	16	機動戦士ガンダム外伝I 戰慄のブルー	11	36	-25	23.40
202	227	14	クオヴァディス	8	33	-25	19.51
202	183	12	クロックワークナイト ~ペバーレーチの冒険・下巻~	3	28	-25	9.68
202	-	9	ハングオンGP '95	0	25	-25	0.00
206	210	17	ときめきメモリアル対戦ばるだま	13	39	-26	25.00
206	186	13	麻雀同級生Special	3	29	-26	9.38
206	155	9	水滸演武	0	26	-26	0.00
206	180	6	熱血親子	0	26	-26	0.00
210	-	9	輝水晶伝説アストラル	5	32	-27	13.51
211	236	12	テレピアニメ スラムダンク I Love Basketball	1	30	-29	3.23
211	198	12	誕生~ローレライ~	3	32	-29	8.57
211	146	8	アボなしギャルズ お・り・ん・ほ・す♡	0	29	-29	0.00
214	186	18	3x3EYES~吸精公主~S	10	40	-30	20.00
214	160	13	エーベルージュ	4	34	-30	10.53
216	216	12	真説サムライスピリッツ 武士道伝説	6	37	-31	13.95
216	-	9	NINKU~忍空~強気な奴等の大激突!	0	31	-31	0.00
218	210	16	天地無用! 験御理(みみり)温泉湯けむりの旅	11	44	-33	20.00
219	221	16	ラストブロング	10	44	-34	18.52
219	222	15	m~君を伝えて~	9	43	-34	17.31
219	112	13	ピクトリーゴール '96	1	35	-34	2.78
219	242	12	Wan Chai Connection	4	38	-34	9.52
219	206	11	新・忍伝	0	34	-34	0.00
224	223	13	学校の怪談	5	40	-35	11.11
225	238	14	GOTHA~イスマイリア戦役~	4	40	-36	9.09
226	230	11	デスククリムゾン	1	37	-36	2.63
227	203	13	ダイタロス	0	38	-38	0.00
228	185	13	北斗の拳	0	41	-41	0.00
228	230	12	時空探偵DD ~幻のローレライ~	0	41	-41	0.00
230	236	17	ブルーシート 奇羅ボル伝	7	51	-44	12.07
231	198	12	NIGHTRUTH~Explanation of the paranormal~ #01 "龍の罪"	3	48	-45	5.88
232	224	14	闘神伝URA	0	46	-46	0.00
233	219	20	ソード・アンド・ソーサリー	8	56	-48	12.50
234	233	14	餓狼伝説3~遙かなる闘い	0	49	-49	0.00
235	244	21	Dの食卓	13	63	-50	17.11
235	234	16	シムシティ2000	6	56	-50	9.68
235	207	12	TAMA	0	50	-50	0.00
238	174	18	X-MEN	3	54	-51	5.26
239	246	18	ストリートファイターリアルバトル オン フィルム	2	59	-57	3.28
240	224	20	バーチャファイターキッズ	3	62	-59	4.62
240	217	18	クロックワークナイト ~ペバーレーチの冒険・上巻~	4	63	-59	5.97
240	245	15					

暗中模索

●ゲームの遊び方、進め方お手伝いします!!

# Game研究所

今回の研究所は『スチーパイアドベンチャー』。この攻略をよく見て、ぜひ収録されている全セリフを聞くのにチャレンジしてみてほしい。

ちょっとディープに…、各キャラのセリフを攻略

## スチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア

『スチーパイ』はキャラのおしゃべりが楽しいゲーム。そこで今回は音声イベント攻略第1回として7人の女のコを攻略。他のコは次回です！

発売日	発売中(2月26日)
発売元	ジャレコ
開発元	ジャレコ
価格(税別)	6800円(税別)
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	18歳以上推奨
C.D枚数	2枚
複数プレイ	1人用(ミニゲームのみ4人同時)
対応周辺機器等	マルチターミナル5
バックアップモード	100・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

## 月曜～金曜までの音声データを完全に網羅!!

ゲームでは、グラフィックやムービーのクリア率は確認できるけど、キャラのおしゃべりをどれだけ聞いたかはわからない。さらに曜日や時

間(ゲーム内の時間)限定のイベントもあるので、探すには骨が折れる。それでも、このゲームのすべてをしゃべりつくしたい!という人は、こ

こにある表を利用して、すべての音声イベントを聞いてみよう。ここに掲載してあるのは、月曜から金曜の昼(一部除く)の間のもの。変身キャ

ラ(ありす、みるく、佑紀)の場合は、リリムとの対決前の夕方と、対決中のセリフがそれぞれ加わるぞ(眠らされていない場合)。

### 河本小百合

小百合はいつもうさぎハウスにいるので、通いつめればすべてのイベントをクリアできるはず。うさぎハウスが開いているのは夕方だけ。夜は眠っている。



○一番のオススメは  
食つちゃ寝イベント  
④

イベント内容	曜日	時間	場所	その他の条件/補足説明
①小百合の自己紹介と、うさぎハウスのルールについてのレクチャーを聞く(恭子いっしょ)	月	夕	うさぎハウス	恭子といっしょに行動している場合に発生。選択肢は2択が3回。選んだ選択肢によっては、恭子がなにもしゃべらないこともある
②小百合の自己紹介と、うさぎハウスのルールについてのレクチャーを聞く(恭子いない)	火・木	夕	うさぎハウス	初めてうさぎハウスに行ったときに発生。選択肢は2択が3回。選んだ選択肢によって、背景の表情も変化する
③恋の悩みがあることを言い当てられたのち、ごはんをねだられる	水・木	夕	うさぎハウス	②のイベントを見た、翌日以降に発生。選択肢は2択が1回。ごはんをおごってあげるほうが、好感度が上がる
④うさぎハウスに通いつめているの感謝される。さらに、うさぎ生活を勧められる	木	夕	うさぎハウス	③のイベントを見た翌日に発生。選択肢は2択が3回。ここでは小百合がふだんどんな行動をとっているかがわかるムービーを鑑賞できる

### 橘麗華

麗華としゃべるのは、早苗がリリムに襲われてから。早苗がいると、夜しか屋敷内に入れないのだ。早苗が襲われた後は、夜に行っても会えない。



○麗華と話ができるの  
は早苗が襲われたあと  
④

イベント内容	曜日	時間	場所	その他の条件/補足説明
①早苗がお風呂に入っていて、眠ったままになったことを教えてくれる	火・木	朝～夕	麗華邸(玄関内)	早苗が襲われたあとに発生。最初に会ったときは、登場アニメから始まる。1回会うと、その日は麗華に二度と会えなくなる
②早苗がまだ眠ったままであることを教えてくれ、起こしてくれるよう頼まれる	水・木	朝～夕	麗華邸(玄関内)	①のイベントの翌日に発生。選択肢は2択が1回(早苗に会うかどうかの選択肢は別)。1回会うと、その日は麗華に二度と会えなくなる
③早苗がまだ眠ったままであることを教えてくれ、起こしてくれるよう頼まれる	木・金	朝～夕	麗華邸(玄関内)	②のイベントの翌日に発生。選択肢は、②のイベントで「できない」を選んでいれば、同じものが出現。そうでない場合は選択肢は出ない
④無断で屋敷に入ったことを怒られてしまい、さっさと出て行けと言われる	火・木	夜	麗華邸(玄関内)	早苗が襲われる前(その日に早苗に会っている状態)の夜に発生。最初に会ったときは、登場アニメから開始。一度発生したら二度と起きない

水野佑紀

ユキは朝が弱いのか(それとも学校?)出現するのは辰以降。ユキに会ったのち、夜には彼女の家に行けるようになるが、必ず寝ているのだ。



[View Details](#) | [Edit](#) | [Delete](#)

イベント内容	曜日	時間	場所	その他の条件／補足説明
①アイスクリームを落とした佑紀の一人芝居を鑑賞する（恭子いる）	月	昼・夕	学校前	恭子といっしょに行動しているときに発生。会話後はチビキャラがマップから消え、その日は二度と会えない。選択肢は2択が2回
②アイスクリームを落とした佑紀の一人芝居を鑑賞する（恭子いない）	火 木	昼・夕	学校前	初めて会ったときに発生。その日の夜からユキの家に入れるようになる。選択肢は2択が2回。2つめの選択肢は①と違うものになっている
③佑紀の歌と恭子の歌、さらにスチーバイの歌までも聴かせてくれる	水 木	昼・夕	学校前	②のイベントの翌日に発生。当日は夜まで会えなくなる。歌の内容は、「ユキの歌」はギョウザがらみ、「恭子の歌」は彼女をおちょくったもの
④再びステキな人との出会いを待つ、佑紀の一人芝居を鑑賞することになる	木	昼・夕	学校前	③のイベントの翌日に発生。当日は夜まで会えなくなる。選択肢は2択が2回。ここではイベントムービーを鑑賞できる

みるく

みるくがミルキーバイの姿になるのは、公会堂のイベントがすんでから。公会堂が開いているのは朝と昼だけ。みるくも夜は必ず寝ている。



①オススメは②のコスプレイベント。  
普段と違うみるくが見られる

イベント内容	曜日	時間	場所	その他の条件／補足説明
①恭子に、みるくが宇宙人であることを聞く。みるくは眠ったまま	月	昼・夕	うさぎ小屋	恭子といっしょに行動しているときに発生。月曜はみるくの状態のまま、ずっと寝ている。選択肢は2択が1回。みるくは一言もしゃべらない
②みるく登場。コスプレイベントで、女のコ衣装を奪って去っていく	火・木	朝・昼	公会堂	公会堂に左の日時条件に行けば発生。選択肢は2択が3回。ここでは登場シーンのムービーが鑑賞できる
③眠っていたみるくがこっちに気づいて話し掛けてくる。その後再び寝てしまう	水・木	朝・夕	うさぎ小屋	②のイベントの翌日に発生。選択肢は2択が2回。1番めの上の選択肢は、ループ。選択によってはムービーを2回見ることができる
④リリム事件のことによく分かっていないみるくが、地球人は寝ばかりだと言う	木	朝・夕	うさぎ小屋	③のイベントの翌日に発生。選択肢は2択が2回。③の後に来ると、ミルキーバイになった状態で居眠りしている
⑤恭子の、エサをあげるという言葉を聞き、喜んで夕方になるのを待っている	金	昼	うさぎ小屋	③を見ている状態で、左の日時条件に行けば発生。この場合の会話は、うさぎ小屋に入らず、ドアのところでの会話になる

天野麻衣

④のイベントは、マップ画面に出ると病院へ直行。そのあと、ベッドの上で恭子との会話になる。麻衣はアパートとアンバizesの2カ所にいるが、朝~夕はアンバizesに（襲われたあとはアパート）、夜はアパートにいるぞ。④のイベントは、いくらバイを断っても、結局は食べることなるのだ。



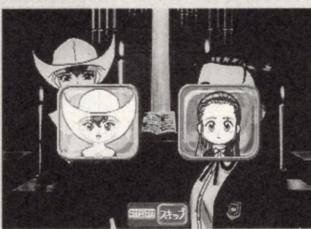
①仲良くなないと部屋に入れないと



↑—一番おいしいイベントがコレ

イベント内容	曜日	時間	場所	その他の条件／補足説明
①「カルビチョコレートエノキパイ」を勧められ、店の感想を聞かれる（恭子いる）	月	昼・夕	アンパイズ	恭子といっしょに行動しているときに発生。選択肢は2択が3回。恭子がいると、選択肢の内容が②と変わってくる
②「カルビチョコレートエノキパイ」を勧められ、店の感想を聞かれる（恭子いない）	火・木	朝・夕	アンパイズ	初めて会ったときに発生。選択肢は2択が3回。恭子がないため、①と選択肢の内容が変わってくる
③隣に住んでいることが分かり、パイの差し入れをしてあげると言ってくれる	火・木	夜	アパート	②の夜に発動。選択肢は2択が1回。ここで会話は、麻衣は部屋に入ってくれないので、ドアの前での会話になる
④店で「DHA頭脳パイ」を無理矢理食べさせられ、店の外で意識を喪失する	水・木	朝・夕	アンパイズ	②のイベントの翌日に発生。選択肢は2択が2回。このイベントが終わると、そのまま病院に直行。その日は二度と麻衣に会えなくなる
⑤パイでプレイヤーが倒れたことを知り、夜家に来てほしいと言ってくれる	木	朝・夕	アンパイズ	④のイベントの翌日に発生。選択肢は2択が1回。選択肢は、どちらを選んでもアパートには誘ってもらえるので安心
⑥麻衣のシャワーシーンを覗いてしまい、怒られる。その後許してくれる	木	夜	アパート	⑤のイベント夜に発生。選択肢は2択が2回。麻衣のシャワーシーンのムービーを鑑賞できる。いったん部屋から出るが、その後も部屋に入れる
⑦顔見知りのプレイヤーに、また今度来てね！と声をかけてくれる	月・火・木	朝・夕	アンパイズ	②⑤のイベントでの会話後、その日のうちに、もう一度アンパイズを訪れると発生。曜日でメッセージは変わらない
⑧こんな夜遅くに1人暮らしの女の家の来るなんて！と、怒られる	火・木	夜	アパート	②のイベントを見る前に、夜アパートを訪れると発生。メッセージ内容から、アンパイズの場所がわかる。曜日でメッセージは変わらない
⑨妙な事件が起こっているのを知って、プレイヤーのことを心配してくれる	金	昼	アンパイズ	左の日時にアンパイズに立ち寄ると発生。店内ではなく、マップ画面での会話になる。この会話による時間経過は、なし

## セシルデリンジャー



①このイベントで、セシルがリリムのことを知っているのがわかる



②セシルの語り口調はイロっぽい。大人の魅力ってやつでしょう？

セシルはリリムとの対決が水曜夜にあ  
るため、それ以降はいなくなってしまう。  
他のキャラから比べるといふ時間が少な  
いせいか、セリフが変わる時間も短い。

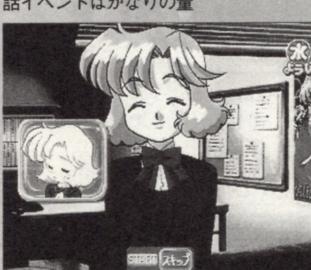
水曜夜のイベントは、最後まで見るとそ  
のまま朝になり、その日に会った女のコ  
は襲われることはない。ありすのように、  
朝起きている女のコのイベントを見たい  
場合はこのイベントは見ないこと。

イベント内容	曜日	時間	場所	その他の条件／補足説明
①ことりと、リリムとの契約について話している。リリムとの対決もほのめかす	水	朝	教会	この会話は登場扱いにならないので、登場アニメは流れない。選択肢は3択が1回。選択によって、セシルのセリフも変化する
②どうしてこんな時間にたずねてきたのかを聞いてくる。リリムとの対決もほのめかす	火	夜	教会	初めて会った場合は、登場シーンから始まる。選択肢は2択が1回。他の日の夜には、この会話は見ることができない
③せっかくですが、今日はお引き取りください、と言われる。リリムとの対決をほのめかす	水	昼・夕	教会	初めて会った場合は、登場シーンから始まる。言っている内容は④といふしょだが、最初の部分と最後の部分が少し違っている
④申しわけありません、今日はおひきとりくださいね、とやんわり追い返される	火/水	朝・夕 昼・夕	教会	初めて会った場合には、登場シーンから始まる。このセリフを聞いた後は、何度も話しかけても同じセリフが繰り返される
⑤今夜あたり何かよくないことが起こりそうだ、とやんわり追い返される	火	夜	教会	②のイベントの後に発生。初めて会ったときは、登場シーンから始まる。④とほぼいふしょだが、「何かよくないことが起こりそう～」のセリフ
⑥セシルとリリムの悪魔対決。リリムとは昔からの知り合いだとわかる	水	夜	教会	登場シーンを見たあと、左の日時に発生。選択肢は2択が4回。この選択肢を選ぶとき、「帰る」を選ぶと、その後のイベントは発生しない

## 篠原ありす



①事務所の前でおしゃべり。ありすの会話イベントはかなりの量



②会話時に出る選択肢によっては、ありすの反応も変わってくる



③登場シーンでは、その魔法の腕前を目の前で披露（？）してくれる

ありすは、登場する女のコの中で、唯一朝起きてプレイヤーを迎えてくれるキャラ。そのため、セリフの量も他のキャラと比べてだんぜん多い。夜（リリムと対決）→朝という連続した形で起こるイベント（⑥⑦）は、「リリムが現れたとき」に限られる。つまり、その日にありすと話をしても、そこにリリムが現れない場合、このイベントを見ることはできないのだ。⑤⑥⑦のイベントは、連續した流れになっているぞ。基本的に、だいたいのイベントは事務所に通いつめていれば見ることができるが、夜に見られる⑨のイベントだけは、ありすに出会っていない状態でなければダメ。

イベント内容	曜日	時間	場所	その他の条件／補足説明
①ありすが実は魔法の国から修行にやってきた女のコだとわかる（恭子いる）	月	昼・夕	事務所	恭子といふしょに行動しているときに発生。選択肢は2択が4回。最後の選択肢は、恭子がいるかないかで変化する
②ありすが実は魔法の国からやってきた女のコだとわかる（恭子いない）	火 木	朝 ～ 夕	事務所	初めて会ったときに発生。選択肢は、恭子がいるとき同様、2択が4回。選択肢はどちらを選んでも、次の内容が変わることはない
③あちこち回っているプレイヤーに、何かアイドルの仕事がないか聞いてくる	水・木	朝 ～ 夕	事務所	②のイベントの翌日に発生。選択肢は2択が2回。後の選択肢は、どちらを選んでも、ありすはそっちをがんばると言う
④リリムの存在を知っていて、できることがあれば手伝うと言ってくれる	木	朝 ～ 夕	事務所	③のイベントの翌日に発生。選択肢は2択が1回。ちなみに、ありすはリリムのことを知っている。魔力では足下にも及ばないらしい
⑤事務所でプレイヤーをお化けと勘違いし、魔法をぶちましてしまう	火 ～ 木	夜	事務所	②のイベントを見たあと、当日夜から発生。選択肢は2択が1回。イベントが始まる前は停電状態だが、終われば停電は復旧する
⑥そんなに私のことを心配してくれている？とプレイヤーの訪問を喜んでくれる	水・木	夜	事務所	⑤のイベントの翌夜以降に発生。選択肢は、夜に2択が1回、リリムと対決後の朝に2択が1回。リリムが現れなかった場合には、朝のイベントはなし
⑦私なんかのために毎晩ご苦労様です、とプレイヤーの訪問を喜んでくれる	木	夜	事務所	⑥のイベントの翌夜以降に発生。選択肢は、夜に2択が1回、リリムと対決後の朝に1回。リリムが現れなかった場合には、朝のイベントはなし
⑧もしよかつたら、今晚見張りに来てほしい、というお誘いを受ける	月 ～ 木	昼・夕	事務所	②③④のイベント後、再び事務所を訪れたときに発生。曜日や時間によって、セリフが変化するといったことはない
⑨今日は事務所が終わったので、用事があれば明日来るよう言われる	水 ～ 木	夜	事務所	まだありすに会っていない状態で、夜に事務所を訪れるときも発生。曜日によって、セリフが変化するといったことはない
⑩事務所で留守番をしている。リリムとの対決の時間にはやつてくるとのこと	金	昼	事務所	金曜日に事務所を訪れるときも発生。ありすと会っているかどうかでセリフが変化するといったことはない。事務所には入らず、マップ上の会話

# アンケートハガキから

No.4

# こんなにちは!

アンケートハガキのちょっとしたひとことを集めたコーナー

アンケートハガキは読者の本音の宝箱。そんな読者のひとことを濃縮還元。プレゼント当選者の発表もこちらです!

## アンケートハガキの余白に綴る、読者の生の声をお届け!

祝！日本、ジャンプ団体金メダル!! 原田サンおめでとう、そして感動をありがとうございました。TVの前で思わず泣いてしまいました。僕も「今年は何かやってやるぜ！」と思いました。

(熊本県/T.H 24歳)

『Winter Heat』のスキージャンプで、原田を上回る152mを飛んだ。(神奈川県/D.O 18歳)

『プロ野球チームもつくろう！』最高っ！ Myタイガース、ただいま10年目突入。戦績は、日本一回、リーグ優勝1回。『野球つく』大会やりませんか？

(東京都/K.I 18歳)

私のサターンは、ワープロ専用機

になっている。すでに半年ワープロ以外起動させていない。もっと面白そうなソフトは出ないのだろうか…。(島根県/K.W 24歳)

職場での会話。

先輩「どんなゲームやってるの？」

私(女性)「ギャルゲーばかりですよー」。数日後、私はHゲー“しか”持っていない人になっていた。まあいいけど、似たようなモンだから…。

(神奈川県/A.Y 19歳)

まわりの友人すべてがPSユーザーのために、独りさびしく『ソウルハッカーズ』をやる毎日。もちろん詰まあって誰も教えてくれないし。

女性のサターンユーザーって少ない

んでしょうか。確かにあまり見ないけど…。(神奈川県/H.S 17歳)

俺はサターンのギャルゲー路線が好き。パソコンなんて手軽に操作できぬし。(新潟県/A.Y 24歳)

ついこの間、ギャルゲー面白さ



○愛媛県/N.F (17歳)

最近藤岡弘をTVでよく見かける。  
どうやらセガが三四郎はセガサターンより  
藤岡弘ブームに火をつけたようだ。

○千葉県/M.Y (20歳)

最近藤岡弘をTVでよく見かける。

どうやらセガが三四郎はセガサターンより

藤岡弘ブームに火をつけたようだ。

に気付いた。(大阪府/A.M 18歳)

俺は今、恋に恋している～(センチの影響で)。そんな俺を見た彼女が、突然俺の前から居なくなってしまった。何がいけないんだ…!!

(福島県/H.M 19歳)

テストで1点たらぬいため

ゲーマーからもうきらえきやうじよ

だ、自分から  
お金がないよ



○大阪府/E.O (13歳)

コラが120円に値上げだ?

ばげんはよ、コラ(怒)!!

○滋賀県/T.N (16歳)

## ●RANKING● No.4のおもしろい・つまらない記事BEST10

おもしろかった記事のトップを獲ったのは『衝突 そして…』。前人気の高いタイトルだけに、発売前のストーリー紹介は読者も興味深かったということか。一方、つまらなかつた記事の第2位に入ってきた『魔法少女プリティサマー～ハートのきもち～』。前号の『ウテナ』と同様、原作の人気とは裏腹の結果に。やはりファン層が食い違っているせいだろうか。理由の見えない結果だ。

おもしろかった記事（1～3位総合集計）		BEST10
順位	ポイント	記事名
1	145	衝突 そして…
2	133	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
3	128	EVE The Lost One
4	111	スーパーロボット大戦F 完結編
5	97	ヴァンパイア セイヴァー
6	96	Pia! キャロットへようこそ！
7	89	機動戦士ガンダム～ギレンの野望～
8	57	ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～
9	49	コーンヘッドクラブ
10	44	THE HOUSE OF THE DEAD
10	44	仙窟活龍大戦 カオスシード

つまらなかつた記事（1～3位総合集計）		BEST10
順位	ポイント	記事名
1	135	街
2	88	魔法少女プリティサマー～ハートのきもち～
3	81	Jリーグ実況 炎のストライカー
4	77	チョロQ/パーク
5	64	ときめきBeatFast！
6	63	プロ野球チームもつくろう！
7	56	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！
8	53	すぐべんちゃん～ドラゴンマスター～
9	40	放課後恋愛クラブ～恋のエチュード～
9	40	ステラアサルトSS

### 1月30日号 No.2 アンケートプレゼント当選者発表

①AZEL 一パンツアードラグーンRPG ～ 東京都／梅本敦夫 兵庫県／佐伯元 奈良県／喜多か子 高知県／川竹由紀子 熊本県／谷口ともこ ②プロ野球チームもつくろう！ 茨城県／瀬谷正男 神奈川県／瓶子正幸 香川県／川崎誠一郎 愛媛県／古茂田武昌 福岡県／琢磨営史 ③ウインターヒート 栃木県／高根善博 神奈川県／土本健 広島県／開藤文雄 香川県／塙山修康 高知県／野村圭一郎 ④EVE The Lost One 北海道／三浦純 東京都／杉本裕一 岐阜県／森本伸行 京都府／佐藤知章 大阪府／中筋智 ⑤卒業III ～Wedding Bell～ 青森県／坪修平 宮城県／名倉拓弥 秋田県／幸澤貴行 千葉県／齊藤芳勝 岡山県／平井大輔 ⑥わくわくぶよぶよダンジョン 愛知県／森留美 熊本県／川上陽介 広島県／東坂歩美 徳島県／奥野雅史 香川県／吉武龍二 ⑦パロック 福島県／三浦大 栃木県／胸場純子 東京都／柳舜仁 香川県／山岸祐之 高知県／八尋大介 ⑧ステラアサルトSS 東京都／川又典喜 神奈川県／福田陽一 愛知県／藤田進 三重県／中川智温 徳島県／中山亮 ⑨仙窟活龍大戦カオスシード 北海道／平沢明日香 埼玉県／村田宏之 東京都／寺久保一巳 静岡県／岩崎大地 徳島県／尾本一郎 ⑩魔法少女プリティサマー～ハートのきもち～ 神奈川県／田中智 富山県／梅基和惠 広島県／筒井秀和 徳島県／武田一美 香川県／内田知幸

当選者発表  
1月30日号

- ①「七つの物語」ソフト 岩手県／篠塚トミ子 千葉県／山本健雄 愛知県／須崎正記 兵庫県／清水俊文 岡山県／三ツ井正昭
- ②「湾岸トライアルLOVE」ストップウォッチ 宮城県／三津谷満 東京都／大木みどり 静岡県／大石巧
- ③「小安・氷上のゲムドラナイト ON CD サイン色紙」 神奈川県／小林佳子 長野県／大塩雄介 愛知県／松本裕二郎 大阪府／原田葉子 長崎県／福島由美 (以上敬称略)

### 2月13日号 No.3 アンケートプレゼント当選者発表

①バーニングレンジャー 岩手県／川原直城 神奈川県／工藤健夫 静岡県／朝日直史 三重県／山田千重 山口県／松並憲司 ②新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド 東京都／加藤美由紀 神奈川県／近藤涼子 愛知県／鈴木洋子 大阪府／溝脇秀平 徳島県／尾本一郎 ③プロ野球チームもつくろう！ 千葉県／古瀬祐氣 神奈川県／佐藤仁了 福井県／田中勝也 愛知県／鈴田英隆 和歌山県／久保貴志 ④SEGA AGES/ファンタシースターコレクション 千葉県／市原義正 神奈川県／桂純弥 福井県／上田志帆 岐阜県／山口秀行 徳島県／奥野雅史 ⑤SEGA AGES/パワードリフト 福島県／橋里史 千葉県／中田智也 大阪府／藤高宏伸 広島県／瀬川陽一 ⑥EVE The Lost One 千葉県／小手川祥子 東京都／福崎信治 長野県／谷口修 三重県／村田多功 広島県／粟田富枝 ⑦衝突 そして… 北海道／藤田ひかり 埼玉県／三上俊哉 千葉県／長谷川郁美 静岡県／前島容子 兵庫県／小椋信夫 ⑧プリンセスクエスト 千葉県／遠藤彰弘 東京都／坂口政治 新潟県／北村裕司 岐阜県／山越健二 奈良県／亘田宏 ⑨白き魔女～もうひとつの英雄伝説～ 岩手県／北田孝之 東京都／羽根川洋介 神奈川県／小笠哲 長野県／古林厚郎 兵庫県／佐々木秋 ⑩SDガンダム GCENTURY S 栃木県／関谷浩 東京都／佐々広和 岐阜県／澤田智明 愛知県／鈴木豊 大阪府／高津将 (以上敬称略)

当選者発表  
2月13日号

- ①「大江戸ルネッサンス」 テレカ 埼玉県／千島繁之 愛知県／豊島義行 愛知県／佐々木孝恵 兵庫県／石田麻美 福岡県／大石雅隆 ②TGLオリジナル1998 カレンダー 青森県／須藤修司 岩手県／藤原明人 埼玉県／石井優果 千葉県／横山和穂 東京都／鶴岡大輔 神奈川県／大倉理惠 岐阜県／宮崎佳貴 富山県／舟山智恵 大阪府／内田陸 島根県／吉野誠二 ③クラスメイト イー・リンリン の場合 栃木県／市塚淳 東京都／福田亨 愛知県／貞方美里 三重県／中村将之 兵庫県／林靖人 (以上敬称略)

※ランキングデータは、本誌No.4の読者アンケートハガキから無作為に500通選び、作成したものです。



①

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

⑨       ⑩

⑪

⑫        ⑬  ⑭

⑮

⑯

⑰

⑱

-----キリトリ線-----

50円

切手を  
はってね!

1058622

**東京都港区東新橋1-1-16  
TIM**

# SATURN FAN 読者プレゼント No.6 応募係

$$\boxed{\phantom{0}} \quad \boxed{\phantom{0}} \quad \boxed{\phantom{0}} - \boxed{\phantom{0}} \quad \boxed{\phantom{0}} \quad \boxed{\phantom{0}}$$

住所

(ふりがな)

氏名

電話  
番号

( )

## ⑯ゲーム成績表

P115の表4の中から実際に遊んだことのあるゲームを選んで評価してください。

## 今号のプレゼントで 欲しいもの

( )番

## -キリトリ線-



推奨年齢  
年齢制限  
18才以上

Pia  
Carrot  
恋愛シミュレーション  
高校3年の夏休みファミリーレストランで繰り広げられる  
夏休み待ちきれなくて…



好評発売中!

初回プレス盤限定  
プリントシール・  
トレーディングカード入り  
価格¥6,800  
(税抜)

セガサターン版  
遂に登場

Pia キヤロット  
~We've been waiting for you~  
ようこそ!!

### おすすめ MENU

ゲームの舞台となる  
ファミリーレストランの  
制覇を選べる  
「ユニフォームセレクトモード」



魅力いっぱいの  
「女の子のフル音声」

セガサターン版だけの  
「オリジナルアニメ、追加シナリオ」

©カクテル・ソフト / キッド 1998

株式会社キッド 〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER 11F  
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス <http://www.kid-game.com>

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<sup>TM</sup>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表示を承認したものです。

KID  
Kindle Imagine Develop

CRI ADX  
CRIの  
商標です。  
ADX

# 3年間にも及んだ「オロチ編」ついに

# 最終決戦!!

## THE KING OF FIGHTERS '97

### ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

これまでの続報にて、基本システムは十分理解してもらえたことだろう。そこで今回は紹介記事の最後を飾るべく、いかに移植度が高いかを検証。その目で確認してくれ。

発売日	3月26日
発売元	SNK
開発元	SNK
価格(税別)	5800円・拡張RAM同梱版7800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	拡張RAMカートリッジ専用
バックアップメモリー	6・フレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

### 業務用の完全移植に加え オリジナル要素も多数アリ

“SNK”、“対戦格闘”、“夏”とくれば、ファンにはもうおなじみの『K・O・F』シリーズ。その最新作『'97』が早くも登場。業務用完全移植はもちろんのこと、オリジナルモードの追加やイラスト満載のアートギャラリーなど、いろいろなプラス要素がギッシリ詰まった内容となっているのだ。

### 実用性の高いオリジナルモードを追加

前作が移植された時と同様に、本作にも家庭用ならではのゲームモードが追加されている。特にプラクティスモードは、動かないCPUキャラを相手に技を練習する



●細かいモーションもバッチリ!



●プラクティスモードでは、画面の側面に自分の操作が表示される

### 前作以上に充実したオプションメニュー

今回もボタン1つで必殺技が出せるスペシャルモードを採用。しかも、超必殺技までもがボタン1つで出せてしまうのだ！細かいことだが、このモードで出した場合の必殺技が、前作では強攻撃であったのに対し、今回は弱攻撃になっているのもポイントだぞ。



### 移植は完璧！ じゃあ、アレはどうなった？

「本当に完全移植？」と疑り深い方々のために、業務用をやり込んでいた人にはおなじみのテクニックがサターン版でも可能か試してみた。まず、通常技を特殊技でキャンセルできるかを試してみたところ、バッチリ可能だった。また、特殊技の性質が単体で出したときと若干異なるのも業務用と同じだ。次に、一部のキャラクタ

で可能であった、ジャンプした瞬間に通常技を出して相手に当てる中段攻撃。これも問題なくできた。その他には、必殺技コマンドの省略や先行入力といった小技も再現されており、今回確認した限りでは完全移植といつてもほとんど差し支えのないレベルだろう。



●社の近距離強キックは業務用と同じく中段

●キングのイリュージョンダンスも、チョイのみフルヒットしない



●スコアとタイム、好きな方に集中してプレイできる

## 総勢29キャラクターと その超必殺技を紹介



ハ神庵

矢吹  
真吾



○相手を回転に巻き込みながら一気に上昇していく「ツイスターードライブ」



○掴んだ相手に連続でスープレックス、「シェルミーカーニバル」

ニューフェイスチーム

○タメ時間により威力が変わ  
る「ファイナルインパクト」



「赤い髪の男」に、同じバンドマンとしての対抗意識から『'97』に参戦したのがこのチーム。チームのリーダーで、パワフルな打撃技を多数持つ七枷社。本業はファッションデザイナーだが、強力な投げ技を使うシェルミー。今大会最年少キャラクター、スピーディ&トリッキーな動きがウリのクリス。格闘家としての実力だけでなく、ビジュアル的にも優れたチーム。

全29人にも及ぶ使用キャラクターの紹介と共に、各キャラクターが持っている超必殺技を公開。なお、使用している超必殺技はすべてパワーMAX状態で出したものだ。

『'96』から引き続き登場しているキャラクタについては、『'97』で追加された新技の方を使用しているので、グラフィックのデキ具合をその目で確認してもらいたい。

### チームエディット専用キャラクタ

『'95』から、主人公・草薙京の宿命のライバルとして登場した八神庵と、京が通う高校の後輩にあたり、京に憧れるあまり草薙流の押しかけ弟子となった『'97』新キャラクターの矢吹真吾。この2人はチームを組んでおらず、チームエディット専用のキャラクタとなっている。庵は、飛び道具、対空技、突進技、コマンド投げと、一通りの必殺技が使える万能タイプのキャラクタ。真吾の方は、草薙

流の技を使っているが、京と違い草薙の血を引き継いでいるわけではないので、必殺技は炎が出ない未完成バージョンとなっている。



○その名も「バーニングSHINGO」。  
炎は出ないが心はバーニング



○「外式・駆け鳳麟」。パワーMAX状態で使うと、相手のガードを弾き飛ばす効果がある



シェルミー

クリス

七枷社



## 大門 五郎

●「仙氣發動」は、相手に掴みかかり身体に直接氣(サイコパワー)を送り込んで爆発を起こす技



正義と世界の平和のために、日夜戦闘を続けるサイキック戦士たち。国民的アイドルにしてサイコソルジャー、永遠の女子高生こと麻宮アテナ。自称アテナのボーイフレンド、中国拳法にサイコパワーが上乗せされた多彩な技を使う椎拳崇。アテナと拳崇の師匠で、一見するとトボけたジイさんのようだが、実は酔拳の使い手である鎮元斎。当初、今年の大会に参戦するつもりはなかったのだが、アテナあてに届いた一通のファンレ

●空中から連続で突進する「フェニックスファングアロー」



●全身に炎を纏い、そのまま相手に突っ込んでいく「轟炎招来」



ターから、自分達が大会で活躍することによって勇気づけられている人がいるということを知り、今も参戦することを決意した。

サイコソルジャーチーム

## 主人公チーム

『K・O・F』シリーズの主人公、多彩な連携技に炎を纏わせた草薙流古武術正統伝承者の草薙京。独自のシューティングスタイルに電撃を自在に操るという能力を併せた技を使う二階堂紅丸。日本が生み出した柔道界の王者、投げ技の匠、大門五郎。過去3回にわたりチームを組んできた3人であったが、それぞれの道を目指すため、そしてすべてに決着をつけるために今大会に参戦する。各キャラク

タだけを見ると、それぞれまったく違った個性を持っているが、チームとして見た場合は非常にバランスのとれた組み合わせといえる。



●3種類の投げを連続して繰り出することで完成となる「嵐の山」



●電撃シューターの異名はダテじゃない、「エレクトリッガー」

## 麻宮 アテナ



## 鎮 元斎

## 椎 拳 崇

## 餓狼伝説チーム



アンディ・ボガード  
テリー・ボガード

ジョー・ヒガシ

いくつもの激闘をくぐり抜けてきた伝説の狼たち。トレードマークは背中の星、3種類の突進技を駆使したラッシュが強力なテリー・ボガード。テリーの弟で骨法(不知火流体術)の使い手、トリッキーで鋭い攻撃が得意なアンディ・ボガード。本場タイで天才の名をほしいがままにしてきたムエタイチャンプ、豪快にして使い勝手の良い必殺技

を数多く持つジョー・ヒガシ。今回は、あまり乗り気ではなかったアンディであったが、お祭り好きのジョーがおしきるような形で参戦を決定。そんな中、テリーだけは今大会の裏に潜むギースの影を感じ取っているようだ。



①十分に気を練ってから、一気に相手に叩き込む「飛翔流星拳」



②跳ね上げた相手に追い打ちをかける「ハイアングルゲイザー」



③「爆烈ハリケーンタイガーカット」。名前の通り、無節操な技

④直接ボディプレスをすると、突き飛ばしてから押しつぶす2つのパターンがある「鉄球大圧殺」



正義と悪とのコンビネーションチーム。信念の下に暴走する正義の人、多種多様な蹴り技が特徴的なテコンドーの使い手キム・カッファン。どんな監獄に入れられても持ち前のパワーでブチ破る、力押しで闊う破壊王チャン・コーハン。映画の影響で切り裂き魔になってしまった精肉屋の店主、身軽な身体を利用した空中殺法が得意なチョイ・ボンゲ。今年もチャンとチョイを更生させるために大会に参戦するキム。しかし、チャンとチョイにはまったくその気がなく、キムの鬼の教育から逃げ出ことしか考えていない。



⑤踏みつけた相手を空中中に引き上げる「鳳凰天舞脚」

⑥キム直伝の「鳳凰脚」だが、途中のモーションはチョイラしく、笑えるものが混じっているぞ



チャン・  
コーハン

チョイ・  
ボンゲ

キムチーム

## 龍虎の拳チーム

「無敵の龍」の通り名を持つ男。豪快でパワフルな拳を繰り出すリョウ・サカザキ。リョウの親友にして、「最強の虎」の通り名を持つライバル、磨きぬかれた脚技はまさに天才的なロバート・ガルシア。リョウの妹でわずか1年間で気を操る術を会得したという才能の持ち主、他の格闘技を積極的に取り入れ、独自の極限流を駆使して闘うユリ・サカザキ。この3人が不在のとき、道場が何者かに襲撃され、敗退した。極



①「幻影脚」を超必殺技レベルまで昇華させた「無影疾風重段脚」



②「天地覇煌拳」は、たったの1発で相手を気絶させることが可能

ロバート・ガルシア

ユリ・サカザキ

リョウ・サカザキ



③自分の分身と一緒に攻撃をしかける「裏面壱活・三箇の布陣」

華麗なるムエタイマジック、鋭い脚技を使った連続攻撃が強力なキング。東洋の神秘、大胆にして妖艶、不知火流忍術によるトリッキーでありながら攻守に優れた技を使う不知火舞。大会の主催者、オロチの封印を守る八咫の鏡につらなる家系であるためか、自分の鏡像を使った不思議な技を使う神楽ちづる。前年のチームメンバーであった藤堂香澄との連絡がつかなかったため、代わりとしてちづるを加えての参戦となった。



④花蝶扇を強化した「水鳥の舞」。パワーMAX状態だと炎がプラスされる

⑤両脚で相手を高く蹴り上げ、吹っ飛んだ相手にさらに追い打ちをかける「サイレントフラッシュ」



神楽  
ちづる



不知火  
舞

キン

## 新女性格闘家チーム

# ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

## 怒チーム



●捕まえた相手を振り回す「M・ダイナマイツスwing」

ラルフ

特攻、突撃という表現がバチッとハマる、抑えの利かない暴れっぴりが痛快なラルフ。戦場のクールガイ、得意のプロレス技を組み込んだ投げ技主体の闘い方をするクラーク。育ての親であり格闘術の師でもあるハイデルンの技を色濃く受け継ぎながらも、速くて鋭い突進技を使うレオナ。前年までは特殊任務として大会に参戦していたが、今回は、前大会以来情緒不安定に陥っているレオナのリハビリの一環として参戦する。



●相手を抱え上げてステージの端から端まで走り、最後に地面に叩きつける「ランニングスリー」



●相手を抱え上げてステージの端から端まで走り、最後に地面に叩きつける「ランニングスリー」

●技が出るまでかなり時間がかかるが、ガード不能な「ギャラクティカファンтом」



ファンの投票により結成が実現したスペシャルチームだが、意外なほど違和感がない。金、任務、策略と、それぞれの目的はバラバラ。一言で表現するとチンピラ、しかし実力は一流の格闘家にも劣らない、長いリーチと破壊力を併せ持つ山崎竜二。Sクラスのエージェントでコマンドサンボの使い手、素早い動きと強力な投げ技を持つブルー・マリー。ギースの右腕的な存在で圧倒的なリーチを誇る三節棍使い、ビリー・カーン。当然ながら、このチームに仲間意識なんていうものは存在しない。



●「ギロチン」は出始めがアッパーになっているので対空にもなる



●衣装と共にグラフィックがリニューアルされた「超火炎旋風棍」

山崎  
竜二



ビリー・カーン

'97スペシャルチーム

# 5人のプリンセスと織りなす謎ときRPG

# プリンセスクエスト Princess Quest

盗まれた宝玉を探して  
ディルマ法王国を冒険  
するRPG。謎解きと探  
索の2つを楽しめる。

発売日	3月19日	C D枚数	1枚
発売元	インクリメントP	複数プレイ	1人用
開発元	AICスピット	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円(初回特別限定版5900円)	パッケージモード	29・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	全年龄	現在の開発状況	100%

## 2人の主人公を交互に使って謎を解く ファンタジー&ミステリー

プレイヤーキャラ、ウィローはときには魔法の力で美少女ウィルへと変身し、宝玉盗難事件の謎に挑むことになる。しかし、5人の



○武器を使った直接戦闘が得意なウィロー。一応基本のタイプ

プリンセスを始めとしてさまざまな美少女が20人以上も登場するこのゲーム。一筋縄ではこの謎を解くことはできないぞ。



○魔法攻撃が得意な女のコ。妹として捜査をおこなっていく

## 疑惑のかかる5人のプリンセス

タピオカ王子のお妃候補として、ディルマ法王国へやってきている5人のプリンセス。みんな個性豊かでカワイイ。だが、事件当日にアリバイのないプリンセスがいるらしい。いったい誰なのか？

カスター



召喚魔法が得意なランアン国プリンセス。お気楽極楽で元気なコ。

ミルフィーユ



ノースランド国の中のプリンセス。好奇心旺盛で治癒魔法が得意だ。

ジェラード



勝ち気で純情なソーダレス国の中のプリンセス。武術に優れたお姫さま。

パンナコッタ



機械科学が得意なギリアン国の中のプリンセス。おっとりした性格。

チエロス



ロウレス国の中のプリンセス。女王様タイプの女コ。黒魔法が得意。

## 二面性を持つシステム&マップ

ウィローとウィル。2人の主人公を活用して情報を集めることができ。男であるウィローには話してくれないようなことでも、女のコであるウィルにだったら教えてくれる場合もある。その逆もしかり。2Dマップのお城と城下街で情報を集めたら、お城の地下にあ



○いろいろな所に移動して情報を集めていく通常マップ画面

る3Dダンジョンの精靈宮へと探索の旅に出ることになる。ダンジョンのなかでは当然、戦闘もあるが、ウィローの場合は直接戦闘、ウィルの場合だと魔法攻撃を中心と戦い方も自ずと違ってくる。そのときの性別にあった装備を用いることも重要だぞ。



○ダンジョンのなかは3D表示で、モンスターとの戦闘もあるのだ

## 20分以上 のアニメすぎやまキャラが動く

このゲームの魅力のひとつとしてあるのが随所に盛り込まれたアニメビジュアル。アニメのAICの面目躍如といったところで、あの動かすのが難しいと言われるすぎやまキャラを華麗にそしてキュートに動かしている。オープニング



○オープニングより。ジェラード姫の華麗な剣術の冴えが光る

を始め、盛り込まれるアニメビジュアルのほとんどのカットを、すぎやま氏本人が作画監督としてチェックをおこなっている。もちろんゲーム中に挿入される一枚絵のビジュアルも同様。ファン必見のビジュアルシーンとなっている。



○本編の随所にこのようなアニメが挿入されているのだ

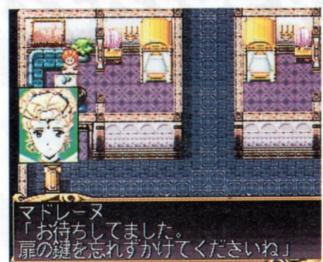
## 盗まれた宝石を探せ! 序盤のストーリーをダイジェストで紹介

タピオカ王子のお妃選びのためにお祭り騒ぎとなっているディルマ法王国。ある日、国の宝である宝玉がタピオカ王子の部屋から盗まれてしまう。そんな折り、ウィローは、師匠からディルマ法王国に行って王女を助けてほしいと頼

まれる。実はウィローの師匠こそタピオカ王子の実の父親でもあったのだ。とある事情から国を出ていたのだ。そんなわけでディルマ法王国にたどり着いたウィローはマドレーヌ王女のもので、宝玉探索の命を受けることになった。

### 王女からの依頼～消えた宝石とプリンセス

城の中で事件の情報をあつめたウィローは王女の提案で女の子ウイルへと魔法の力で変身。そして疑惑のかかる5人のプリンセスと対面することになる。事件当夜、自分の部屋から抜け出したプリンセスがいたらしいのだ。ちょっとビリビリした雰囲気のお茶会のなか、タピオカ王子がたったひとりで精霊宮へ向かったというのだ。



マドレーヌ  
「お待ちちました。  
扉の鍵を忘れずかけてくださいね」

○マドレーヌ王女から宝玉探索の極秘の任務を受けるのだ



ジェラード  
「とかいって、あなたもそうしよう  
とか思ってるんじゃありません？」

ミント  
「あ、あたしジェラード様の  
付き人やつて、ミントです。」

○お城のなかを探索して  
いろんな人に話しかけ、情報  
を集めしていく

○プリンセスたちとの出  
会い。もしかしてこのなかに  
犯人がいるのかも？

### 精霊宮で探索～タピオカ王子を救出！

犯人が城の地下にある精霊宮へと逃げ込んだという情報を聞き、たったひとりで乗り込んでしまった王子。精霊宮のなかにはモンス



「聖なる壁は、あやかしの壁。  
むやみにふれることなかれ……」

ターが待ち構えているのだ。大至急プリンセスたちと一緒に精霊宮へと向かうウィル。そして危機一髪のところを救い出した。



○モンスターと戦っているタピオカ  
王子。危機一髪で救出に成功

### 疑惑の行動～ジェラード姫の秘密

タピオカ王子救出から一夜明けて、宝玉探索も新たなる展開をみせる。どうやらジェラード姫が部屋を抜け出していたらしいのだ。確証を得るために捜査を開始するウィロー。精霊宮へと向かったジェラード姫一行を追いかける。B2階でモンスターと戦っているジェラード姫と出会うが、そこで

も確たる証拠を得られずじまい。その後、街のホテルで情報を掴んだウィローはお城のジェラード姫のもとへ。



ジェラード  
「でりやーっ！」

○精霊宮で戦っているジェラード姫。  
どうやらなにか隠している秘密のよ  
うなものがあるようだ

### 新たな謎～ミルフィーユ姫のあやしい行動

ジェラードを救出したあと、新たな宝玉の情報を求めて精霊宮へと。B2階で落とし穴に落ちてしまったカスター姫を助け、一緒にB4階へと進むウィロー。しかしそこにはタピオカ王子とプリンセスたちが。どうやら先に進めなくなってしまったらしい。が、そのなかでひとり落ちついているミルフィーユ姫に疑問を持つウィローだった。



ペビー  
「姫様が  
落とし穴に落ちてしまったのです。」

○落とし穴におちて大変なカスター  
姫。しかしなんて格好でしょ



カスター  
「ピンク色のぞうさんが  
いっぱい～っ！」



ミルフィーユ  
「ここで考えていても仕方ないで  
シフォンッ、一度戻りましょう！」

○みょうに落ちつ  
いているミルフィ  
ーユ姫。なにかあ  
るようなんだけれ  
ど…

### 限定トレーディングカードを10名にプレゼント

ここでプレゼント。初回特典として限定で封入されるトレーディングカード3枚組をセットで10名にプレゼント。P178のあて先で、「ブリクエトレカ」係まで。

締め切りは3月30日必着です。  
なお、予約特典の詳細について  
は発売元の(株)インクリメントP  
(TEL.03-3491-7546)まで直接  
お問い合わせください。

暗く深いダンジョンに待ち受ける  
ものは生か死か!?

覚悟はいいか?

【ダンジョン・マスター】シリーズ  
最新作が、製作発表から丸2年の歳  
月を経てよいよサターンに登場!

発売日	3月26日	CD枚数	1枚
発売元	ビクターアンダーグラウンド	複数プレイ	1人用
開発元	ビクターアンダーグラウンド	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格(税別)	6800円	パッケージメモリー	321・フレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンディニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

# Dungeon Master Nexus

ダンジョン・マスター ネクサス

## すべてがリアルタイムで進行する3DRPG

シリーズのウリともいえるリアルタイム性や食事、重量の概念などは継承しつつ、ダンジョンとモンスターを完全フルポリゴン化し

### 冒険者選択

「勇者の館」に閉じ込められている勇者は20名。その中の4名を、レベルをそのままにしておく「復活」か、レベルは白紙だが能力値が上がる「転生」のどちらかで生き返らせてパーティを編成。選ぶ際は、ヘルス（体力）やスタミナ

蘇れ！そして我を助けよ!!



#### FIGHTER

戦士。大型の武器を操る能力に優れ、他の職業よりも体力がある。訓練を重ねることで、ヘルスが増加していく。

#### NINJA

忍者。正確さを必要とする武器の能力に優れ、手先が器用。飛び道具の扱いや、敵の攻撃を避ける技術が伸びる。

#### PRIEST

僧侶。魔法の力で体力の回復や、その他さまざまな治療を行う治療の専門家。呪文を唱えることで技能が向上。

#### WIZARD

魔術師。敵との戦闘時に魔法の力を自在に操ることができ。主として敵に攻撃を与える魔法を操る技術が高い。

た本作。その他にイージーモードを用意するなど、こういったシステムが苦手な人にも楽しんでもらえるような趣向が凝らされている。

### 用意された勇者は20名

(活力)、マナ(魔力)といった数値のほかに、戦士や僧侶といった技能のバランスも考慮しよう。



①勇者の転生を選択すると、最大5文字までの名前をつけることができる。ステキな名前をつけてやろう

②この勇者の名前はイライジャ。第1作目から登場している。その髪と髪型から「獅子」とあだなされているが、どちらかといえば僧侶向き…

### インベントリーフ画面

### 体調の確認が可能

この画面で、各勇者の体調や個人ステータスが確認できる。手に入れたアイテムの名称や効果を知



①この画面では満腹度がわかる。橙の棒グラフが食料、青の棒グラフは水を表している

### 装備

4人の勇者たちの頭部や両手、上半身に下半身、首や足といった7つの身体部分に、武器や防具、衣服を装備させることができる。

### 食べる/飲む

ダンジョン内で手に入れた食物や飲料水を飲食するための命令。「選んだものだけ食べる」、「MAXまで食べる」などから選ぶ。

### 魔法

呪文は僧侶、魔法使いが冒険中に手に入れた巻き物を読めば覚える。その呪文リストはここで見られるが、呪文を詠唱するためには、マナと呼ばれるエネルギーが必要。

右下のアイコンを円形状に  
なべてあるのがリングメニュー  
使いやすさバツグンだ

### 隊列変更

本作では、前衛と後衛で大きく役割が異なるので、それに適した隊列をとることが重要。その隊列の配置はここで自由に変更可能。

### 休息する

勇者達は動く度に疲労していく。それを回復するために必要なのが休息。実行の際は、敵の不意打ちを防ぐための見張りも立てられる。

リストには自動的に登録される

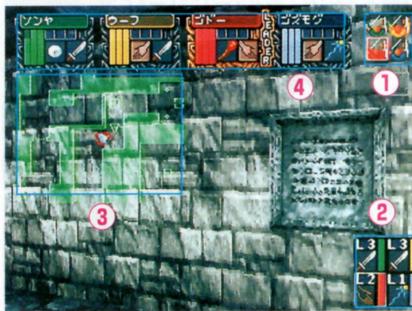


# 準備を終えたらいよいよダンジョン下層へ

4人の勇者を選択し終えると、いよいよ地下への道が開かれる。すべてがリアルタイムで進行しているため、常に餓死やトラップなど

## 3Dビュー画面

ゲームを進めていく上でメインとなる画面。ダンジョン内の移動や探索、戦闘などはすべてこの画



③ パーティを中心に、一定範囲内のダンジョンを表示したマジックマップ。表示中はマナが消費され、なくなると消える。

どの恐怖が付きまとう。一瞬でも隙を許すことは即、死につながる。そうならないためには、常に周りを把握することが必要になる。

## 隅々まで目を凝らせ

面で行われる。画面上に表示されているパーティ情報も重要なので、ここではその内容を紹介していく。

① 4人の勇者たちを上から俯瞰した配置図。前衛後衛それぞれ、どのような隊列を組んでいるかが確認できる。

② 攻撃インジケーター。勇者が左手に持っているアイテム、攻撃準備に要する時間を示すメーターを表示してある。

③ この欄では名前、ヘルス、スタミナ、マナ、両手の装備状況、そして現在のリーダーを示すリーダーサインの確認が可能。

## ハンドポインター

ダンジョン内では、いたるところで怪しい場所や落ちているアイテムを見つけることができるはず。そういう物に対しては、ハンドポインターを駆使して調査を。リーダーならばアイテムを「取る」「投げる」「使う」、ボタンや壁を「押す」、石版や壁画を「読む」「見る」といった行動ができる。

④ 手の届く範囲は限られている。届かないときは少し近づこう



## 行く手を遮る多数のトラップ、謎

全15階層の深さを誇るダンジョンなだけに、トラップや謎解きはかなり膨大な量となっている。シリーズを通して登場のトラップも、新登場のものとあわせてサターンのボリゴン機能が駆使されており、トラップ④死者を蘇らせるヴィーの祭壇。世話になるのは避けたいところ

に引っかかった際は効果的に視点が変更される演出もある。これまで以上の大幅なパワーアップがなされ、深い観察力が必要になっている。



⑤ 進入すると別の場所に飛ばされてしまう。近道になる場合も…

## 戦闘シーン

生き残るために殺れ

歩き回っていれば、徘徊するモンスターに出くわすことが多々ある。逃げるのも手だが、勇者を成長させなければ、やはり戦闘を覚悟しなければならない。戦い方は大別すると以下の2つになる。

⑥ 閉まるドアに挟んで敵を倒す。シリーズを通しての有効技だ



**圧殺!!**

## 武器攻撃

1つ目は剣や斧などの武器攻撃。前衛の2名どちらかをリーダーに指定し、敵に近づいて攻撃すれば



⑦ 敵の反撃にも要注意だ！

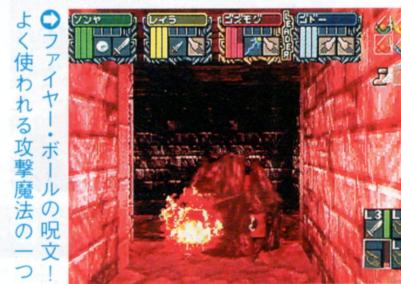
いい。後衛から攻撃する際は手裏剣や弓矢などの飛び道具を装備する必要がある。敵までの距離が多少遠くても有効な面は利点だ。



⑧ 忍者に好まれる武器、手裏剣

## 魔法攻撃

2つ目は魔法攻撃。「パワー」「エレメント」「フォーム」「クラス／アライメント」という、4つに分類された計24のシンボルを掛け合わせた呪文で発動する。しかし術者が未熟な場合や、敵が魔法に強い耐性を持っている場合にはあまり効果は期待できない。



⑨ スイッチの役割を担うことが多いプレッシャー・プレート。それがこんなに並んでいるとは…



⑩ ダンジョン内のいたるところで見受けられる石版。そのほとんどが謎を解くためのヒントになっているので、見つけたら必ず目を通しておこう



**プレッシャー・プレート**

RPG

NEW 137

# ポリゴンテニスでスペシャルショット対決!

特有のスペシャルショットを持つキャラを使って5つのコートを戦っていこう。



テニスアリーナ

発売日	4月9日
発売元	UBIソフト
開発元	UBIソフト
価格(税別)	5800円
ジャンル	スポーツ
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	4人同時
対応周辺機器等	マルチターミナル6
バックアップモード	なし
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

## 5つのグラウンドに10人の選手 8つの変化球で4人同時対戦!

最大4人まで同時対戦できる3Dテニスゲーム。選手やコートがすべてポリゴンで描かれているため、試合中に視点を変えて楽しむことなどもできる。リプレイ再生時にはさらにダイナミックな視点となる。コートは全5種類あり、それぞれバウンド特性や背景が違う。操作も簡単すぐに楽しめるぞ。

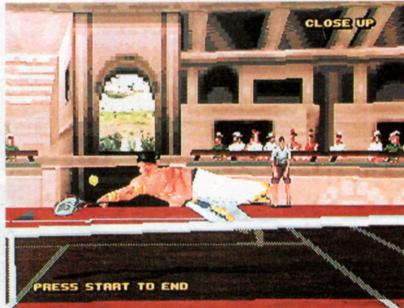
### コロシアム



### 男女8人+αプレイヤーの個性が光る

選手は男女4人ずつに隠しキャラ2人ずつで計10人。各キャラは、コート上でモーションキャプチャされたかのようなリアルな動きを見てくれる。スピード、ショットの強さ、コスチュームなど、各キャラの個性も強く出ている。

10人のキャラは、太めあり、美人ありと様々。動きもキャラによって独特だ



### ピラミッドシティ

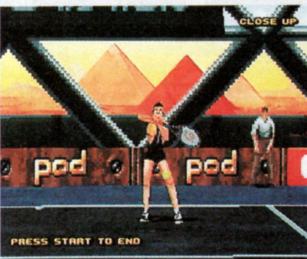


### オーシャンクルーズ



### 5つのボタンで変化球自由自在

打てる球種はフラットショット、バックスピン、トップスピン、ロブ。また、方向ボタンでボールの軌道をコントロールすることもできる。L、Rボタンには、ボールにドライブをかけて接地後の軌道を変えるアフタータッチ効果がある。使用するコートやキャラによってボールの跳ね返り方やショットの強さも変わってくるのだ。



当然ながら、ショットによりキャラのラケットさばきも変化する

### スペシャルショットで奥義爆発!

相手と6回続けてリターンしあうことにより、スペシャルショットが使用可能になる。Cボタンでグランドストローク、スマッシュといった強力なショットが出せる。さらにスペシャルショットが使用可能な状態からサーブ以外を3回リターンすると、スーパー・スペシャルショットが使用可能。キャラ別の必殺ショットが爆発する。



スペシャルショットが使用可能だと、キャラの足元に星印がつく

### スペシャルショット VS スペシャルショット返し!





# あやかし忍法 くの一番 プラス

くの一となつて迷る  
キビシくも  
楽しい学園生活

パソコン版の移植となる本作。先に発売されたPS版をパワーアップした内容になっているのだ。

発売日	4月9日	Cド枚数	2枚
発売元	翔泳社	複数プレイ	1人用
開発元	翔泳社	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6800円	バックアップメモリ	28・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンピュータ等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

## 学園No.1くの一を目指し、修行・修行の日々



忍者育成という時代モノを想像するかもしれないが、本作の舞台は現代・平成の世。忍者が合法化された世界で、忍者養成学校「姫百合学園」の生徒「葉隠楓」となって、1年の間に学園一のくの一になるのが目的だ。さらに、同じ学園内にいる3人の姫を補佐・護衛することも必要となるぞ。



●いろんな友達と仲良くしつつ、学園生活を送っていく。  
忍術もこなし、勉強もこなし、学園生活を送つていく。

### 平日 授業を受けてパラメータUP

月曜から土曜までは、学校の授業を受けなければならない。月曜にスケジュールを決定し、提出。このとき、学園内にいる姫や友達と一緒に授業を受けることで、好感度が上がることもあるのだ。授業を受ければ、内容に見合ったステータスがアップ、またはダウンする。授業は、抜け出して他の授業を受けに行くこともできる。



●突発的にイベントが起こることも



●授業を抜け出すとステータスのアップはないが、抜け出した先にいる友達との親密度をアップすることもできる

© Shoeisha / Sugeeya / ZEROSYSTEM

### 休日&放課後 友達との交流を深める

月～土までの放課後と日曜日は特別の行動をとることになる。内容は3人の姫の家や街に行ったり、自分の家に友達が来るのを待ったり、修行したりといった



●家にいれば、姫や友達がやって来ることも。来ない場合もあり

もの。ステータスを上げたければ、修行をすればいいし、姫や学園の友達と仲良くなりたければ遊びにと、現在の目的に合わせて行動することができるのだ。



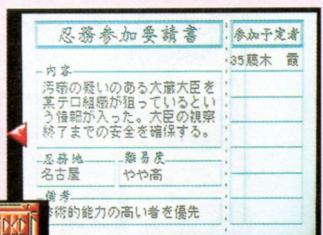
●選択できるコマンドは5つ。休日は2回選ぶことができる

### 試験 今までの成果が試される実技

月末の試験では、まず筆記試験を受け、その後に忍としての任務を行う実技試験（忍務という）をこなすことになる。忍務は、要人警護や潜入捜査などで、内容によって難易度もさまざま。この難易度によって、試験の評価自体も変



わってくるぞ。



●参加するメンバーも重要



そして成績は…

●忍務では、各場所に設定されたポイントを、調査などの行動で0にすればクリア。参加者の忍耐力がなくなると失敗



遊び心がいっぱいの ドバタレース

# チョロQパーク

みんな知っている「チョロQ」がレースゲームになつた。PSの「チョロQ」シリーズとは違うサターンオリジナルの「チョロQ」だ！

発売日	3月26日	C D枚数	1枚
発売元	タカラ	複数プレイ	2人同時
開発元	未発表	対応周辺機器等	マルチコントローラー・レーシングコントローラー
価格(税別)	5800円	バックアップメモリ	84・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%

## ムチャなレースでもOK！だってチョロQだから

レースゲームといってもマシンは「チョロQ」。当然普通のレースゲームとは一味も二味も違う。用意されているコースは一般的なサーキットから市街地まで、さらにはスキー場やアスレチックなんていうのもあったりするのだ。しかし、どんなに困難なコースであろうとも、元気いっぱいに走り抜けれる。それが「チョロQ」だ！

### おもしろいコースが盛りだくさん

エリアごとに分けられて存在する各コースは非常にバラエティに富んだものばかり。また、コースレイアウトだけでなく、そのコー



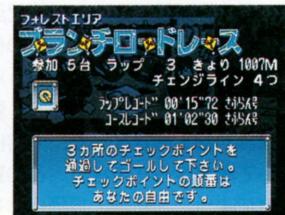
●シティエリアのダウンタウンコース。下町商店街を駆け抜けろ！



- マウンテンエリアのスロープコースはスキー場を使っているぞ
- ストレート400Mをいかに速く走るかを競うゼロヨンコース



●奇想天外なものばかりではなくオーソドックスなコースもある



●ちょっと変わったルールが楽しいのだ



- マウンテンエリアのスロープコースはスキー場を使っているぞ
- ストレート400Mをいかに速く走るかを競うゼロヨンコース

### 相手に妨害だってできるのだ！

「どうしても前を走るマシンが抜けない」そんなときは…、そうだ！ 攻撃てしまえばいい！ コース上に落ちているアイテム、「タイヤ」と「オイル」を拾えば、それぞれ「タイヤ飛ばし」攻撃と「オイル撒き」攻撃ができるぞ。



### タイヤ飛ばし



●都電すらも撃墜する「タイヤ飛ばし」攻撃。他の「チョロQ」もガンガン使ってるので、お互い様ってことだね

●オイルを踏んだ「チョロQ」はその場でスピン。えっ、ズルイって、…いやいや、引っかかるやつがマヌケなのさ

### ちょっといい話 時間によって何かが変わる！？

「チョロQパーク」では、サターン本体の内蔵時計によるイベントが用意されている。ある曜日や時

間帯によっては、珍しい「チョロQ」が手に入ったり、特別なレースに参加できたりすることも…。



●画面右上の海賊船が、別の時間帯だとなぜかサルに!? 旅客機もハリアーになっているし、よく見ると他にも違うところが…

# 個性的なチョロQを80種類以上用意

ゲームスタート時、レースに使える「チョロQ」はたったの1台だけ。しかし、レースに参加し勝ち抜いていくことで、次々と新しい「チョロQ」を手に入れることができるのだ。用意された「チョロQ」はなんと80種類以上!! しかも、それぞれ性能が異なるのだ。



## 10タイプに分けられたチョロQの性能

各「チョロQ」には、スピード重視とか、コーナリング重視などといった細かいセッティングが決められている。このセッティング

ごとに分けていくと、全部で10タイプにもなる。同じタイプでもエンジン性能が違うので、同性能の「チョロQ」というのはナシ。

	<b>安全運転タイプ</b>	長所：ブレーキ性能が良い。 短所：スピードがない。
	<b>スプリントタイプ</b>	長所：加速、スピード性能のバランスが良い。 短所：ねじの長さ（最高速の持続時間）が少ない。
	<b>オフロードタイプ</b>	長所：スピードがある。 短所：あまり加速性能が良くない。
	<b>コーナリングタイプ</b>	長所：スピードがそこそこある。 短所：ねじの長さが少ない。
	<b>スラロームタイプ</b>	長所：加速性能が良い。 短所：スピードがない。
	<b>ドリフトタイプ</b>	長所：ドリフトがやりやすい。 短所：ドリフト以外に特徴がなく、滑りやすい。
	<b>マスタータイプ</b>	長所：スピードがある。 短所：加速性能が悪い。
	<b>ウェザータイプ</b>	長所：オフロードで有利。 短所：スピードがない。
	<b>マキシマムタイプ</b>	長所：非常にスピードがある。 短所：コーナリング、加速、ブレーキ性能が悪い。
	<b>スタミナタイプ</b>	長所：ねじの長さが最も多い。 短所：スピードがない。

## ★ どうやってチョロQを集めるの？ ★

「チョロQ」を手に入れるには、レースで「優勝」、「コインを10枚集める」、「1回もぶつからない」という条件を満たせばOK。その他にもショップで買ったり、コース上に隠されている「レアカード」と交換することができるぞ。



コース上に気になる場所があったら立ち寄ってみた方がいいかも

## レースの戦略性を高める「チェンジシステム」

それぞれのコースには「チェンジポイント」という場所が何カ所か設けられている。この場所を通過する時、今走っている「チョロQ

Q」をすでに手に入れている他の「チョロQ」とチェンジしてレースを続行させることができる。上手に「チョロQ」を使い分けよう。

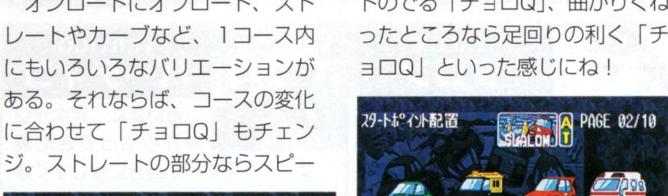
## ★ ノンストップでチョロQをチェンジ ★

「いちいち「チョロQ」をチェンジしていたら、タイムロスになるんじゃないの?」なんて心配は御無用。「チョロQ」のチェンジはノンストップで瞬間に行われるので、いわゆる「ピットイン」のようにレースを一時中断しなくていいのだ。また、「チェンジポイント」でチェンジをしたくない時は、レース中にボタン1つでキャンセル可能だぞ。

●「チェンジポイント」に到着



●まったく止まらずにオフロードタイプの青い「チョロQ」にチェンジ!



●コースに合った「チョロQ」を選ばないと優勝を逃しちゃうぞ

●あえてチェンジをしない、なんというのも作戦の1つかな



1994年に海外業務用で稼動していた2D格闘ゲーム『プライマルレイジ』がここに復活。血しづき舞う残虐シーンが満載だ。

# 恐竜たちが所狭しと暴れ狂う2D格闘 PRIMAL RAGE プライマルレイジ

発売日	3月26日
発売元	ゲームバンク
開発元	MIDWAY/GT Interactive
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ー	なし
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

## 封印されたいにしえの神々が目覚めて激突!!

はるか古代、弱肉強食の時代。封印されし恐竜の姿をした神々が目覚め、再び果てしなき闘いを始めるといった、生々しい雰囲気で独特の世界観が印象的な本作。各々の持つ肉体と英知を武器にして闘い、時には闘いを見守る崇拜者を生け贋にして体力を回復させるなど、一風変わったシステムを採用し海外で人気を得ていたのだ。

### 独特のシステム&攻撃コマンド

一つのシステムとして、精神状態を表すブレインステムバー（黄色の脳髄）がある。これが減少すると神は氣力を失い反撃不能となってしまう。また攻撃コマンドの



○その演出は派手そのもの。血管、脳髄を表すダメージ量にも注目

○連続技が成功すると、コンボ数とダメージの大きさが表示される

入力方法が独特であり、レバーを入力してからボタンを押すという従来の格闘ゲームとは逆に、特定のボタンを押してからレバーを入力するのだ。今までのとは少し違う感覚でプレイできるぞ。



○崇拝者を食つて体力の増強をはかるのだ



○今まで倒した神を再び順番に倒す最終決戦

### 複数技のコンビネーションを叩き込め

小、中、大の上段、下段の6つの直接攻撃を駆使して闘う本作。もちろん連続コンビネーション技もそれぞれに用意されている。多

○連続技が成功すると、コンボ数とダメージの大きさが表示される



段ヒットさせれば相手の気力を一気に奪うことができる。また、空中に吹き飛ばした相手に追い討ちを仕掛けることも可能なのだ。



### バーサク（狂暴化）始動で反撃!!

神が大ダメージを受け続け、ノックダウンされた状態になると、ごく希に突如として狂暴化、バーサクモードに突入して反撃を行うことができるようになる。神がバーサク状態になっている間は、神の身体はオーラに包まれている。バーサク行動はそれぞれの神にひとつずつ用意されているのだ。



○対戦中、本当にごく希にしか見ることができない

### 果てしなき戦いを続ける7人の神々

ここでは、プレイヤーが操ることになる7人の神々の特徴及びプロフィールを紹介していくぞ。



#### BLIZZARD ブリザード

動物たちの魂を司る守護神。ヒマラヤの大氷河に何億年も眠っていたが、隕石の衝突でついに目覚めた。賢さ、驚異的な腕力の強さは他の神を圧倒。



#### SAURON サウロン

飢餓の神であり、人間を次々に襲って食べたり、自分の邪魔だてするものをしてごとく倒す。飢えた人間はいつも怯えている程の冷酷無比な神。



#### TALON タロン

南太平洋の離れ小島で暮らすラブター族の首領。贅沢な暮らしに憧れ、人間を家畜として飼い、休日はハンティングして過ごすことを夢みている。



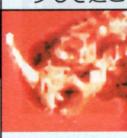
#### VERTIGO パーティゴ

遠い昔に、異次元空間からやってきた魔女。人々をすべて自分にかしづく奴隸にし、あらゆる次元空間に楽園を創るのが夢という恐ろしい神。



#### CHAOS ケイオス

かつて人類の進化のコントロールを自論なんだ、最強の呪術医。自分のかけた魔術のせいで醜い姿となり、再びもとの姿に戻るために敵を倒し続けている。



#### ARMADON アルマドン

1億年以上地殻深くに潜み、地上の生物資源とテレパシーで運動していた神。隕石による地殻変動のために深い眠りから目覚め、彼の怒りが爆発。

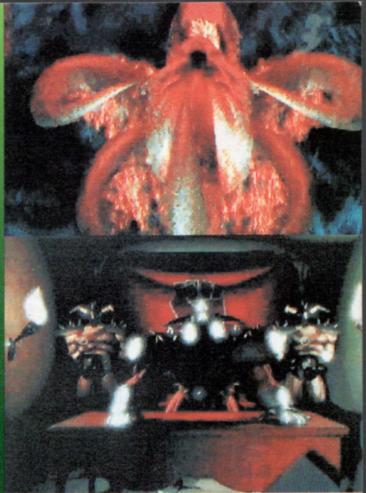


#### DIABLO ディアブロ

最も悪魔らしい悪魔で灼熱の地下深くに捕らわれていた神。大陸全土を悪意と苦痛に満ちた焦土地獄にするため日々暴れ狂っている。

# 危険と謎に満ちた迷宮に挑む3Dアクション

**Raven**



本作は中世ファンタジー色の強い3Dアクション。広大な要塞内でプレイヤーの技量と知力が試されるぞ。

発売日	3月26日
発売元	ゲームバンク
開発元	Id Software, GT
価格(税別)	5800円
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	2・プレイデータ
コンティニュー専	パスワード
現在の開発状況	100%

## トラップ、モンスター群を打ち破り 広大な30の迷宮を突破せよ！

邪悪なサペントライダー“コラックス”が造り上げた巨大な要塞。プレイヤーは30のエリアで構成されたこの地に乗り込み、コラックスを倒すのが目的となる。

要塞内では徘徊するモンスターたちや、危険なトラップが潜んでいる。これらを突破し、要塞に仕掛けられた謎を解いていくのだ。



○オートマップにつづく。  
この画面でも移動可



○要塞内に秘められた  
謎を解き明かすのだ



○モンスター群との激しい戦い！

## 3つのクラスからキャラを選択

ゲーム開始時、まずプレイヤーはキャラクタを選択。キャラは接近戦が得意なファイター、遠距離攻撃専門のメイジ、その中間のク

レリックの3人。キャラによって難易度が変わることはないが、キャラ選択時に5段階から難易度の変更ができるぞ。



3人の中ではパワー、スピードともにNO.1。防御力も随一だが、遠距離攻撃ができないのが、唯一の欠点。

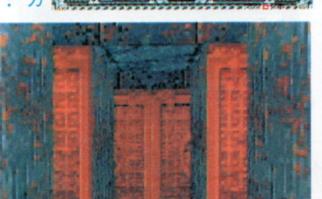
ファイターとメイジの中間のクラス。接近戦で戦うこともできるし、専用の武器で長距離攻撃も可能となる。

遠距離攻撃を得意とするクラス。敵に近づくことなく戦えるが、パワー、スピードなどの面では3人中最弱。

## 迷宮内の各種難関に挑め！

各エリアでプレイヤーを待ち受けるモンスターとトラップ。

モンスターは遠距離攻撃や、盾で巧みに攻撃を防ぐなど、様々なアクションでプレイヤーに挑んでくる。そして、プレイヤーを押しギ。



○要塞の奥底に眠る力  
○閉ざされていく扉。挟まれると即死！ 危険極まりない罠だ



○モンスターと遭遇。とにかくパンチ、パンチ



○邪魔する奴には鉄拳制裁

## 武器、アイテムを使いこなす

各エリアに落ちている武器やアイテム。これらを拾っていくことでキャラはパワーアップし、より戦闘が有利になっていく。なお、アイテムは全クラス共通で使えるが、武器は各クラスごとに個別のものが用意されている。



○中には複数の相手に大ダメージを与えるものも！



○碎かれたガラスの向こうからアイテムが！



○回復から攻撃まで、とにかく用途の多いアイテム系

# ときめきアドベンチャー第2弾

ときめき  
メモリアル®  
ドラマシリーズ vol.2

## ヒロインは片桐彩子

# 彩のラブハング

バンドコンテストまでの17日間  
彩子と奏でる、恋の協奏曲

『ときめきメモリアル』の中でも人気の、片桐彩子にスポットを当たったアドベンチャーが登場。主人公はきらめき高校内で絶大な人気を誇るバンド「彩（いろどり）」のギタリスト。文化祭のバンドコンテストが押し迫った9月25日から開催日である10月11日までの間に、新曲を完成させてコンテストで優勝することが目的となる。

### システム…主人公の行動でストーリーは変化

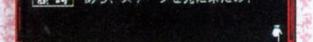
システムは、コマンドを選択してストーリーを進行させていく、オーソドックスなタイプ。途中で現れる選択肢によって、展開が変化することも。さらに途中に挿入されるミニゲームで作曲や演奏をするのだが、この成否も重要なポ



●会話で、彩子の魅力に接近しよう



●『ときめき』キャラ、オリジナルキャラ、たくさん登場します



### シナリオ…些細な誤解から、悩む主人公

校舎の屋上で曲作りに励む主人公の前に現れた少女、片桐彩子。彼女の何気ない言葉が、主人公の胸を突き刺し、大いに悩ませる。結局彼女の言葉に悪意はないとわかり、2人の間のわだかまりは融けていく。思うような曲が作れない主人公を、彩子は海辺の公園に誘った。彩子もスランプになると



●『ときめき』キャラ、オリジナルキャラ、たくさん登場します



●スタジオを借りて休日返上の練習。鈴音の私服姿が新鮮

発売日	3月26日
発売元	コナミ
開発元	KCEジャパン
価格(税別)	5800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
C D枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス バックアップモード コンティニュー等
現在の開発状況	なし 100%

ここから夕日を眺めるという。言われるままに夕日を見ていると、作曲を始めたばかりで、必死だった、懐かしい日々を思い出す。



●職員室前、彩子を見かけた。彼女の目から、涙がこぼれる



●彩子も絵で悩んでいたみたいだが：

●夕日を指して彩子が思い出す。次第に昔のことを思い出す

●偶然の遭遇にビックリ！OK、OK



●彩子…ねえ、何に見える？

### 栗林みえちゃん再登場！

「96コナミときめきティーンズコンテスト」でグランプリを受賞、昨年CDデビューも果たした栗林みえが、「虹色の青春」に続いて出演！さらに、ある場所では彼女の声を聞くこともできるのだ。



●栗林みえちゃん、聞いてくれてるんですか？ありがとうございます。

## 2人で過ごすイベントの数々 彩子と彩る、思い出のキャンパス

### 下校 彩子と帰ると、色々楽し

バンド練習後に、彩子が活動している美術部室に行くと、彩子と一緒に下校できるぞ。帰り道、話も弾んでくると、2人はさまざまな場面に遭遇する。行動派の彩子の大膽な一面ものぞけるかも。この他にも、さまざまなシチュエーションが楽しめるのだ。



練習後、美術室へ。あーやーちゃん、かーえりーましょ?



○彩子、何か発見。  
考えるより先に行動するタイプです

びしょ濡れ

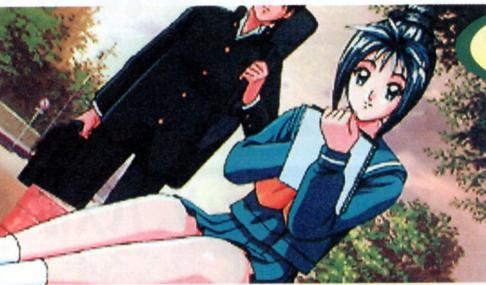


うっかり彩子。水飲み場でびしょ濡れになりました。ショボちん

夕日を見たその日から、2人の仲は急速に進展していく。主人公の勘違いから、ちょっとイヤミに見えた片桐彩子。しかし本当は、細かいことは気にしない、さっぱ

りとした明るい女の子だった(英語交じりの喋りは、ちょっと怪しくて気になるけど...)。ここではそんな2人で作りあげていく思い出の数々を紹介する。

### スケッチ



○彩子、猫の足の位置不満。主人公動かす。主人公引っかかる。とてもいたい。彩子謝る。気にするな

○外国人の路上セッションにギターで乱入! 始めは引け気味だったけど段々息が合ってきて、彩子もレッツダンシング。音楽には国境も、言葉の壁もないのだ!



### セッション

### デート 彩子と過ごす、こんな休日

10月5日は彩子とデートの日。2人そろって遅刻するというハプニングはあったものの、絵画鑑賞や写真コンテストなど楽しいひとときを過ごす。しかしプールに行こうとすると彩子の顔がひきつる。



### ● デート中は、ミニゲームの嵐 ●

随所に盛り込まれたミニゲームも「彩」の楽しみのひとつ。彩子とのデートでは、そのミニゲームをたっぷり楽しめるのだ。

#### 写真コンテスト

中央広場で行われている写真コンテストに2人が挑戦する。撮影場所や構図を工夫し、彩子の魅力を最大限に引き出そう。

#### 間違い探し

美術館の魔作展で2人がホンモノとニセモノの相違点を捜すイベント。いわゆる間違い探しだ。成功すると彩子からゴホウビが?



○同じようだけど、よく見るとどこか違う

○○モデルは一級(自稱)。カメラマン次第?



○○やっぱりモデルがいいと、写真も違うわね。

#### ノンプレスで泳げ

主人公がある約束をかけて、プールの端から端まで息継ぎなしでの水泳に挑戦。2つのボタンを使って泳ぐ。タイミングが命だ。



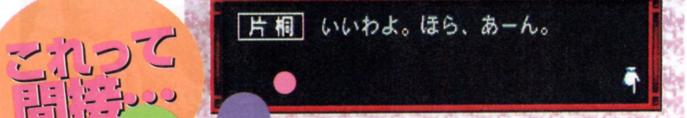
○○ものすごくシビアだけど、クリアすると…

これって  
間接…

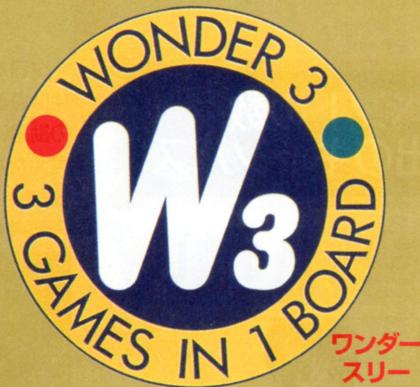
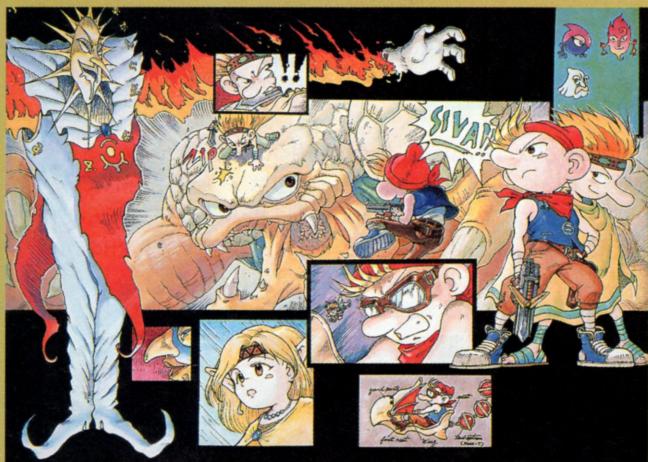
に子前コお  
にゴキゲンのチヨ  
にレート入りのチヨ  
一口、あーん  
で大人の彩



片桐 いいわよ。ほら、あーん。



# アーケードの名作がカップリング



本作はアーケードからの移植作。往年の名作3本がまとめて遊べるのだ。

発売日	3月5日
発売元	エクシング
開発元	エクシング
価格(税別)	5800円
ジャンル	オムニバス
対象年齢	全年代
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ー	4・環境設定
コインパニーユニット	コンティニュー
現在の開発状況	100%

## アクション、シューティング、パズル どの作品からでも自由に遊べるぞ

選べる作品は、パズルゲームの『ドンブル』、アクションゲームの『ルースターズ』、シューティングゲームの『チャリオット』の3つ。いずれのゲームからでも遊ぶことができるぞ。

また、各ゲームでは難易度やクリア条件の変更が可能。自分に合わせたゲーム設定ができる。



マップ内の各所にあるブロックを押し、モンスターを押しつぶしていくパズルアクション。

1つのブロックで多数のモンスターをまとめてつぶすと高得点に



### ブロックにはしかけが!

ブロックには、通常のもの以外に3種類の特殊ブロックがある。

まずは爆弾ブロック。このブロックを押して何かに当てるとき、爆発して周囲のモンスターを気絶させる。2つ目はアイテムブロック。このブロックを壊すと、敵をマヒさせる聖水を始めとした様々なアイテムが現れる。最後はハートブロック。このブロックを3つ並べると、ボーナス点になるのだ。



レバーでゲームをえらんでください  
1Pボタンで切っていします。

どのゲームからでも遊べるのだ

## ドンブル

なる。それには、モンスターの動きを見切り、上手くブロックを押さなければならぬのだ。



敵はマンホールから現れるぞ



これが噂の爆弾ブロ  
ック。押すべし  
直撃しなくて  
も、近くの敵だけ  
くなるのだ  
く一定時間だけ  
なるの



## ルースターズ

伝説の乗り物「チャリオット」を求めて旅する、ルーとシバの物語。プレイヤーは1Pがルー、2Pがシバを操り、全5ステージをクリアするのが目的だ。本編中は3種類の武器や、つかんだり昇ったりといった数々のアクションを駆使して戦っていくことになる。



## チャリオット

『ルースターズ』でチャリオットを手に入れたルーとシバが、今度はそのチャリオットに乗って戦うシューティングゲーム。本編は全5ステージで構成され、各ステージの最後には手強いボスキャラが待ち受けている。

ゲーム中、特定の敵を倒すとシ



『ルースターズ』から再登場となる敵キャラも多い

最初のボス。各ボスは星座にちなんだキャラなのだ



ルー & シバ 再び

定評ある『永世名人』をしのぐ思考ルーチンを構築。コナミの将棋ソフト集大成。

発売日	3月26日
発売元	コナミ
開発元	KCE東京
価格(税別)	5800円
ジャンル	将棋
対象年齢	全年代
C D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	108B・プレイデータ
コンピュータ等	なし
現在の開発状況	100%

# 吉村将棋

あの『永世名人』がパワーアップ  
シリーズ最新作が登場!



## 様々な設定が可能な万人向けの将棋ソフト

通常の対局モードはもちろんのこと、詰め将棋や、名棋士の棋譜再現などが盛り込まれている将棋ソフト。ハンデが自由に設定できたり、コンピュータの対局レベルが5段階から選べ、さらに「待った」やヒントをもらうこともできるので、将棋を覚えたての初心者から上級者まで楽しめるのだ。



● 駒の移動可能場所が表示される

## 友人やコンピュータと対局

対局モードでは先手と後手の対局者の選択をして対局を始める。対局者は人間かコンピュータかを選び、コンピュータを選んだ場合はさらに対局レベルを選択できる(入門レベルか、レベル1から4ま

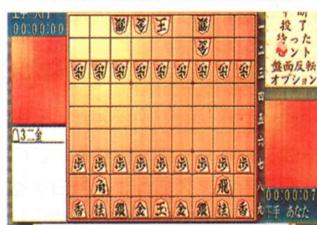
で)。なお対局レベルを高く設定すると強さにともない、思考時間も長くなってしまうので注意。またヒントはコンピュータレベルを選べ、レベルが高いほど適切な指示をしてくれる。自分の棋力に合わせた環境でプレイができるぞ。



● ヒントを聞くコンピュータのレベルも決めることができるのだ

## ハンデで対局を互角に

コンピュータが強過ぎたり(または弱過ぎ)、友人と力の差が離れ過ぎている場合はハンデをつけよう。2枚落ちや6枚落ちなどを行えば、いくら相手が強くても苦戦は必死。またそれでも勝てなければ、盤面の駒の配置や駒数などを変更して実力の差を埋めよう。



● 6枚落ち。これなら初心者でも上級者と互角以上に戦えるだろう

## 自分で編集できる詰め将棋

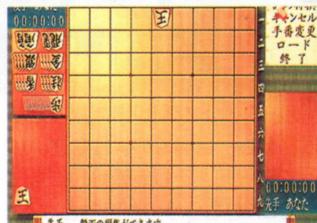
よく新聞や将棋の本に載っている詰め将棋。その詰め将棋を編集してコンピュータに解かせることができるモード。編集した詰め将棋は一手一手再現されるので、解き方を確認できるのだ。また再現した詰め将棋はセーブしておくこともできるので、自分で詰め将棋を作成してコンピュータに解かせてみるのも面白いだろう。



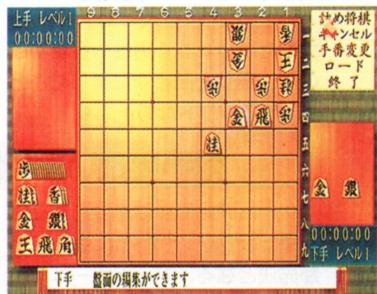
● コンピュータが詰め将棋を解いていく過程を知ることができる

## 伝説の棋士達の対局を再現

過去に行われた対局の中でもっとも古い対局が収められているモード。3人の棋士達の現存する棋譜が22局も収められている。棋譜



● すべての駒を使って編集



● 詰め将棋を作ってみた。先手で11手詰め、持ち駒は金銀1枚ずつ



● これまでの実力者たちの闘い

天野宗歩	文化13年(1816)～安政6年(1859)江戸末期の天才棋士として知られ、在野棋士として一生を過ごした
大橋宗桂	弘治元年(1555)～寛永11年(1634)将棋の始祖。一世名人である。初代本因坊算砂との8局が現存する最古の棋譜
大橋宗古	天正4年(1576)～承応3年(1654)大橋宗桂の子。父の後を受け継ぎ将棋の世界に入り、やがて二世名人となる

卒業旅行で恋人を見つける ボードゲーム

Tour Party

# ツアーパーティー

卒業旅行にいこう

1人~4人まで遊べるボードゲーム。意中の人とデート、そして告白といった恋愛アドベンチャーの要素もある。

発売日	4月23日
発売元	タカラ
開発元	未発表
価格(税別)	5800円
ジャンル	テーブル
対象年齢	全年齢
C D枚数	1枚
複数プレイ	4人同時
対応用機器等	マルチマシン6
パッケージモリ	52・プレイデータ
コディニコ等	なし
現在の開発状況	100%

## デートを繰り返し 目指すは告白タイム

ルーレットを回し出した数の分だけ移動し、目当ての異性を追いかけてデート。そして最終的に告白してOKをもらうのが目的となる。恋愛対象となるキャラクターは男性10人、女性10人の総勢20人。女性だけじゃなく男性も登場するので、男女を問わずに楽しむことができるソフトなのだ。



## 相手を追いかけ知り合いになろう

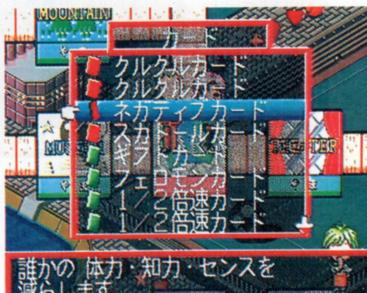
ゲーム開始直後は恋愛対象となるキャラ(パートナー)に会うことから先決となる。パートナーはマップ上をうろうろしているので、パートナーのいるマスまで移動しよう。パートナーがいるマスに止まれば、会話画面に進み知り合いになれる。そして次に会ったときはデートができるようになる。



一度会えばもう知り合い。次からデートすることができる

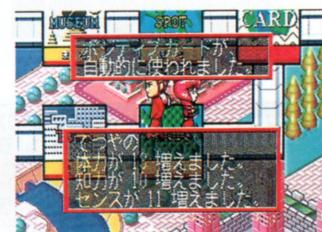
## カードを使ってライバルに差をつける

複数プレイで遊ぶ場合、目当ての異性をねらって2人以上のプレイヤーで争うことも起こりうる。そんなときにベンリなのがこれ。



カードはライバルの妨害ができたり、妨害の阻止など効果は様々

カードは自分の能力を上げるものや、ライバルを妨害するもの、お邪魔キャラの妨害を阻止するものなど様々。このカードはカードマスを通過すると1枚、止まるとき2枚手に入れることができるのだ。



入手したと同時にプレイヤーの能力が上昇するカードも存在する

## アプローチカードでデート

カードの中でもデートのときには必要なのがアプローチカード。アプローチカードにはショッピングカードやレジャーカードなどがあり、使用したカードの名前に対応した場所でデートできるのだ。またパートナーにはそれぞれ好きな場所があり、その場所でデートすることで好感度があがっていくぞ。



①キャラのお気に入りの場所でのデートは、特殊なグラフィックが



②持っているアプローチカードの選択で、行きたい場所が決まる



③好感度が高くなると一緒に行動

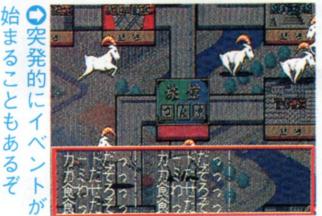
## ゲーム中に起こる様々なイベント

いつもマップ上をうろうろしているお邪魔キャラ。彼らに遭遇してしまうと、能力値や好感度を低下させられたり(例外として天使は



④お邪魔キャラは独自に行動する

能力を上昇させてくれる)、同行されデートできなくなったりしてしまう。また突然に起こるイベントもあり、こちらはランダムで色々なことが起こるのだ。



## ドキドキの告白タイム

好感度が一定以上あるパートナーはプレイヤーに同行する。この状態で告白マスに行けば告白することができるのだ。また決められた日数を越えると自動的に告白タイムになり告白できるぞ。

©TAKARA CO.,LTD.

⑤今までの苦労がむくわれる一言だ。これからはずっと一緒に



アリシア 天城!

うんっ! アリシアも好きっ!

絶好調

ソフト購入に役立つ  
ポイント  
レビュー



『鋼鉄のガールフレンド』と『THE HOUSE OF THE DEAD』、『THE KING OF FIGHTERS '97』と、前人気ランキングでも常連の移植作が3作まとめてお目見え。サターン版を心待ちにしていた人は見逃せないぞ!

### レビュアー紹介

ゲームの好みは人それぞれ。どんなゲームが好きなのか、それによってレビュー内容は変わってくる。と

いうわけで、ここには各レビューアーの簡単なプロフィールを紹介。レビューを読むときの参考にしてね。

荒田茂樹	心底ほれこんだゲームは、何を隠そう、ジネシス版『エイリアン3』。エイリアンものといえば、新作映画も封切りになることだし、サターンでゲーム化してほしいなあ。	奥村景子	PSなんだけど『MOON』に少し前めちゃハマった。「愛」のある世界観とキッチュなキャラ。今一番のお気に入り。あいのセンスのゲームをもっとプレイしたい。	山口康弘	あいかわらず綾波と虹野と又クスクに壊れている私。あと3日で○歳なのに、こんなことでいいのかしら。『メタモルフ』のカラードジネシスを受けて真人間になりたい…。	片井美樹雄	現在買い逃しているソフト多数アリ。遊ぶ勇気と元気がないから別にいいんだけど、とりあえず買っておくタイプの私としてはちょっとアセる。はっ! これって禁断症状なのか?
寺崎宏之	春眠ね覚えず。最近やたらと眠いのである。それはそうと、最近ようやくコナミの『ビートマニア』の知名度が上がり出したので嬉しい。いいゲームなんだからみんなやろうね。	児玉守	オランダトリオや将军と一緒にプレイしたくて、死ぬほどロードを繰り返す日々にも、ついにオサラバの時が来た(涙)。『サカつく2』ユーチャーは113ページも読むべし!	青木智彦	現在『サカつく2』と『AZEL』が同時進行。まだ未開封のソフトがたくさん。時代の波に中々ついでいくことが…(涙)。そんな今回はちよい辛口のレビュアーディス。	田中雅邦	いつも高得点をつけていたため甘口レビュアーダと思われているが、実は好きなゲームしか知らないがままレビュー。というわけで、今回のイチ押しは『チョロQバーカー』。
馬場太郎	「イデオン」に半生を捧げた身として、「完結編」は避けては通れなさそうなもんだが、しかしSLGをよやらん属性でもあります。どっかでシュー	田村雅	『やきゅつく』始めました。5年目でようやく日本一に。現在、原と篠塚の捕獲に成功。あとは松本と江川がほしいところ。クロマティーやサンチといった外国人もいればなあ。	牛山雅彦	編集部の巨党率は尋常じゃない。ヤ党の俺は孤軍奮闘中だ。そこで『グレナイ'98』で児玉氏(巨)と対戦し、成敗。東京音頭に傘の花が咲く!! なお、「彩」は鈴音ちゃん派です。	平岡祐輔	『ジャンブバグ』に衝撃を受ける日々。そんな中、誕生日を迎えていよいよ大人の仲間入りな感じ。これからは18推もやってみようか。そんな私のお気に入りはめそ…ごふつ。
生形勝喜	ゲームは世界観と雰囲気にこだわります。“その世界で冒險している自分”を寝る前にフトンの中で想像するのって楽しいよね。えっ!? そんな恥ずかしいことしてるの俺だけ?	西村俊行	作家の強いソフトに弱い。最近の例を挙げると『テクノモーター』がそれ。音楽ツールだけれど、何かを成し遂げる気持ちよさがあるという点ではサターンでも屈指のソフトです。	大村和義	サッカー、野球もいいけど、やっぱりバスケゲームもほしいなあと思っているアンチブルズレビュー。サターンにはこれといったバスケゲームがないしなあ。	松本亮	「彩」の鈴音ちゃんにメロメロな日々。「ときめき」マニーにはたまらん! 品です。とりあえず編集部員牛山氏と「鈴音ちゃん愛好会」を結成。鈴音ちゃんフォーエバー。

### 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド



謎の移動物体は新型の人型兵器だと思われます

- 発売日 / 3月26日
- 発売元 / セガ ●開発元 / ガイナックス
- 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
- パックアップメモリー / 16 / プレイデータ
- コンティニュー / なし
- レビューに使用したソフトの完成度 / 100%

パソコン版人気アドベンチャーを忠実移植。(No.5 P22で紹介)

### シンジの甘く切ないラブストーリー こんな展開もいいんじゃないかな

アスカファンなら喜ぶでしょうってな感じのストーリー。相変わらずシンジとバカしてます。俺もプレイして思わず笑っちゃいました。エヴァも綾波もめちゃ出番少ないです。ここら辺が意見の分かれどころだと思うが…。システム面はセリフが多い割にはテンポよく進むし、読み込みもはっきりいって無いに等しい程。エヴァのサイドストーリーとしては、まとめがよくて好感が持てた。なんかOVAを見ているみたいだった。パソコン版をプレイしてないファンなら1回はやった方がいい

んじゃないかな。(青木: ▲8時間)

### 純粹に物語を楽しむ作り 綾波の出番が少ない…

ストーリーが秀逸。展開も二転三転して飽きさせないし、いつの間にか物語に引き込まれ、一気に最後までプレイしようという気にさせてくれる。グラフィックも満足できるレベルだし。プレイヤーが操作する部分は少なく、ストーリーを純粹に楽しむゲームなのでデジタルコミックと考えたほうが正しい。それ故、飽きが早いかも、という側面もあるにはあるが…。操作感覚だが、パソコン版と比較した場合(パソコン版はフルインストール、CD入れ替えな

しでプレイ)、サターン版のほうがストレスを感じないと思うのは私だけなのかしら? (山口: ▲6時間)

### 得点の根拠は?

- ゲーム性はかなり低いが、ストーリーに熱中できたから。(山口)
- ADVというよりはデジコミ。ストーリーだけ見ると9点だが、ゲーム性を含むとやっぱり…。(青木)
- 物語がスイスイと進むテンポの良さは良質なデジコミである証拠。ファンが遊ぶという条件でなら、これ位の点を保証。(西村: ▲4時間)

青木	山口	西村	平均ポイント
8	7	7	7.3

## ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 ～彩のラブソング～



●発売日／3月26日  
●発売元／コナミ ●開発元／KCEジャパン  
●価格（税別）／5800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／シャトルマウス  
●バックアップメモリー／68・ブレイデータ  
●コンティニュー／なし  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

ドラマシリーズ第2弾。今度の主役は片桐彩子！（P144で紹介）

### 片桐彩子の受難!? 魅力的すぎる新キャラ

読み込みに時間がかかったりセーブが自由にできなかったりとプレイ環境は相変わらず。しかしサイドシナリオやミニゲームは『虹色』以上に豊富で楽しめる。肝心のストーリーは『ときメモ』らしくお約束の恋愛。先が読めすぎるのは気になつたが、恋の楽しさ、辛さを存分に味わわせてくれる。ただオリジナルキャラ美咲玲音がおいしいトコを持っていってしまい、本来のヒロイン片桐彩子を食い気味の感は否めない。ゆえに感動するというより、どこか割り切れぬ気持ちになる。それほど

『彩』の世界に引き込まれたということだが…。（牛山：▲12時間）

### 二兎を追うもの一兎も得ず 優柔不断な男は嫌われる！

ドラマシリーズということで、どこまでヒロインとの恋愛過程がクローズアップされているかが注目点。もっと細かい感情の移りわりがあつてもよかったです。『親密』になるまでの途中イベントやラストに向けての盛り上がりなど、ベタな青春ドラマ風だけど、この世界にどっぷりと浸れちゃいます。シリーズ独特の雰囲気ってやつですね。意外と美咲玲音の存在感が強くて、やや主役を食いついているかなと感

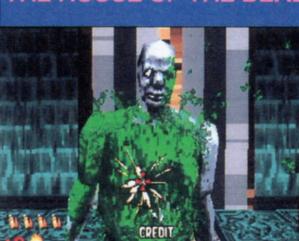
じたが、それはそれでよし。片桐好きなら迷うことなけれ。恒例のミニゲームも物語の合間にアクセントになっていて。（児玉：▲12時間）

### 得点の根拠は？

- ツッコミ入れながらもハマってしまうストーリーに…。（牛山）
- サブイベントの充実も良だが、コマンド入力の反応が遅く、ゲームテンポが悪かった点は不満。（児玉）
- 前作より起伏に富んだシナリオ展開。かなりせつなくなります。ミニゲームも良。（松本：▲8時間）

牛山	児玉	松本	平均ポイント
8	8	8	8.0

## THE HOUSE OF THE DEAD



●発売日／3月26日  
●発売元／セガ ●開発元／セガ  
●価格（税別）／5800円 ●ジャンル／ガンシューティング  
●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／バーチャガン、マルチコントローラー  
●バックアップメモリー／19・ブレイデータ  
●コンティニュー／コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

業務用で爆発的な人気を誇るガンシューティング。（P54で紹介）

### 迫り来るゾンビの恐怖 ゲーム性の再現度は良好

ハードの性能の差から、業務用と比べてグラフィックが劣ってしまうのは、ある程度しかたのない部分。しかし、それはゲームの一側面である。それ以外の部分、特にゲーム性に関しては、ほぼ業務用のプレイ感覚を再現していると感じた。ゾンビたちのモーションの変化や、突然現れるゾンビの恐怖感、多彩なカメラアングルなど、特に違和感を感じない。画面端をバーチャガンでは狙いにくいかな、とも感じるが、それほど問題ではない。お薦めできる作品です。（山口：▲6時間）

### 納得できる移植度 大画面モニターで遊びたい

プレイしてまず最初に心感したのはキャラの動きの滑らかさ。個別の動きをするゾンビたちや、撃たれた場所によって倒れるモーションが変わることなど、プレイ感覚は業務用とほぼ一緒。背景を犠牲にしてキャラのクオリティアップを図った選択は、正解だったと言えるだろう。

惜しまるくは、家庭用のモニターではそのクオリティがよく表現できないこと。またゲームの中で扉を開く時などにロード待ちの演出が入るのだが、これがかなり唐突なのがやや気になった。とは言えゲーム

自体の移植度は抜群なので、業務用は難しくて手が出せなかったという人はぜひ挑戦して欲しい。あとプレイ時にはぜひヘッドフォンの装着をお勧めします。（寺崎：▲6時間）

### 得点の根拠は？

- 業務用とほとんど変わらないプレイ感覚が一番の評価です。（山口）
- いい意味で予想を裏切る完成度を見てくれたため。（寺崎）
- サターンのガンシューの中では、間違いなく1、2を争う出来。それを加味して。（西村：▲2時間）

山口	寺崎	西村	平均ポイント
8	8	8	8.0

## ヘクセン



●発売日／3月26日  
●発売元／ゲームパック ●開発元／Id Software, GT Interactive  
●価格（税別）／5800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／2・ブレイデータ  
●コンティニュー／パスワード  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

パソコンから移植となる名作3Dアクション。（P143で紹介）

### 『DOOM』ライクなアクション 完成度の高さはあいかわらず

本作を一言で言うならファンタジーバージョン『DOOM』。キャラクタを3種類から選択できる以外は、システム部分、プレイ感覚などほとんど同じと言ってもいい。そのため、マップ内の謎解き、モンスターとの緊張感ある戦いなどは前作（そう呼んでもいいだろう）同様に良好。時には謎解きに考えこまされたり、あまりのモンスターの攻撃にゲームオーバーとなってしまうこともままあるが、必ず救済策は用意されている。それを見つけ出すのが、本作の快感の1つともなっているのだ。3Dアクシ

ョン熟練者、初心者にもオススメできる良作である。ただ、通信対戦がなくなってしまったのは唯一残念な点であった。（松本：▲6時間）

### 爽快感や緊迫感は特筆 しかし目新しさは…？

『DOOM』タイプの3DSTGをやりこんだ人ならば、あっさりとシステムに馴染むことができるはず。ただ、それらとの違いが自キャラが数種から選べることや世界観程度しかない。それだけでは類似感を拭拭するまでには至らず、新鮮味に欠けてしまうのも確か。しかし、扉の奥に潜む敵への恐怖や重圧感、その敵を減したときの爽快感は堪らないものがある。

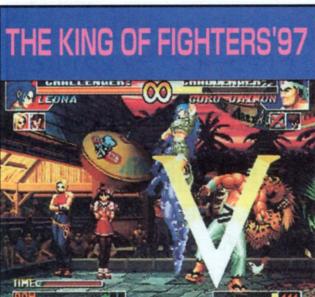
手に汗握る状態を味わいたい人には、かなり満足してもらえる一品だろう。（大村：▲3時間）

### 得点の根拠は？

- 確かに良作なのだが、あまりにも『DOOM』。本作独自の快感が感じられないのが…。（松本）
- 1人で淡々と30ステージはさすがに飽きる。対戦や協力プレイができないことはマイナスだ。（大村）
- 海外向けの作りそのままのが難だが、探索・冒険するおもしろさがあるので。（田村：▲3時間）

松本	大村	田村	平均ポイント
7	6	6	6.3

## サターンソフト Impression!!



●発売日／3月26日  
●発売元／SNK ●開発元／SNK  
●価格（税別）／5800円（拡張RAM同梱版7800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  
●パックアップメモリー／6・フレイマーダ  
●コンティニュー／コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

**毎年恒例!『K・O・F』シリーズの最新作。**  
(P128で紹介)

### これに納得いかない人は基板を買ってください

さすがに一部できなくなつたテクニックもあるが、技自体の判定や業務用（NEO-GEO）をやり込んだ人なら思わずニヤリとするようなテクニックは完全に再現されている。厳密に調べると業務用と違う部分もあるのだが、コマ送りにして始めて気がつくようなレベル。普通にプレイしている分には気になるようなものではない。気になるといえばロード時間についてだが、時間的には『'96』と同程度。新技が増え、システムも多彩になったことを考えれば向上したとも言える。4メガRAMな

ら…、などと言うよりも、拡張RAMでここまでできたということを評価すべきでは。（田中：▲8時間）

### 業務用との相違点はロード時間の有無だけ?!

移植度うんぬんを語るほど格闘ゲームを極めてはいない私はライト格闘ゲーマー。でもこのシリーズはお気に入り。『'96』のボスチームがないのが残念だけど、業務用はかなりプレイした。普通にプレイした印象では業務用と遜色ないデキ。格闘ゲームで最も重要な操作感覚や爽快感は変わっていないし、特徴的なシステムも再現、かなり長く遊べる。ボタン1つで必殺技が出せるなど格

闘ゲームが苦手な人でも入りやすい。最大の問題であるロード時間もストレスを感じさせない程度だ。

（“よゆう”山口：▲4時間）

### 得点の根拠は?

- 作品自体の完成度が高く、シリーズ最高のデキかも。移植度も十分納得のいくレベルなので。（田中）
- この手のゲームは移植度が第一だが、特に問題ないと思う。（山口）
- 読み込み時間は相変わらずだが、移植は完璧。庵は強すぎだが、文句ないっしょ！（青木：▲3時間）

田中	山口	青木	平均ポイント
8	8	8	8.0

## タイムコマンド



●発売日／3月26日  
●発売元／ア克莱ムジャパン  
●開発元／Adeline Software  
●価格（税別）／5800円 ●ジャンル／アクション  
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚  
●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし  
●パックアップメモリー／なし  
●コンティニュー／パワード  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

**未来の世界を守るために、8つの時代で戦え！(No.5 P153で紹介)**

### 世界観とストーリーは○でもそれが生かせてない

『マイクロコズム』のようなオープニングムービーといい、『タイムパリオット』のような設定といい、SFがモチーフのゲームとしては、かなり食指の動くゲームではある。しかし、それらの世界を遊ばせるためのゲームシステムに少々難アリ。まずは操作系。すべてのボタンを活用するため、アクション性が高いのにもかかわらず、咄嗟の操作に戸惑うことしきり。次にスピード。キャラとパックグラウンドがフルポリゴンのため、すぐに動きが重くなってしまう。とはいって、それらはやろうとしていた

ことを実現したための弊害のようなもの。その辺に目をつぶれるマニアなら、内容に関しては評価できる作品。（片井：▲4時間）

### 「完璧に移植してくれ！」とまでは言わないけれど…

基本的にパソコン版と同じだが、見劣りしている点が多くある。グラフィックについてはサターンの性能上仕方がないことだが、もう少しがんばってほしかった。それと、これも処理能力差のせいかもしれないがキーレスポンスが鈍くなっている。敵の攻撃に反応してもガード動作が間に合わないこともしばしば。さらに、セーブ機能がなくなり、ステー

ジ途中から再開できなくなったのもマイナス。ゲーム性としては悪くないが、快適に遊ぶための環境が整っていない。（田中：▲3時間）

### 得点の根拠は?

- サターンの能力では少々ツラい。アイデアに技術が追いついていないので可哀想だが…。（片井）
- パソコン版が楽しかっただけに、残念と言わざるを得ない。（田中）
- パッドのレスポンス、ステージ途中でセーブなど、プレイ環境に問題が多い。（西村：▲3時間）

片井	田中	西村	平均ポイント
5	5	5	5.0

## ワンダーランド/アーケードギアーズ



●発売日／3月5日  
●発売元／エクシング ●開発元／未発表  
●価格（税別）／5800円  
●ジャンル／ETC  
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚  
●複数プレイ／2人同時 ●対応周辺機器等／なし  
●パックアップメモリー／4・環境設定  
●コンティニュー／コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

**3本のゲームが収録された業務用作品の移植作。(P146で紹介)**

### 魅力的な3in1 独特の世界観に酔え

ひとつの基板で3つのゲームが遊べることで人気を呼んだ業務用。その中の『ルースターズ』と『チャリオット』は、絵本のような世界観と堅実なゲーム性が人気だったゲームだ。カブコンならではの練り込まれたアイデアとゲーム性は、現在でも十分に通用するレベル。当時やり込んだ人から見れば気になる部分もあるだろうが、一般的のユーザーが遊ぶ分には全然問題ない。先の2つのゲームは難易度もそんなに高くないので、職人芸のグラフィックと独特的な世界観が気に入ったらチェックして

みてはどうだろうか。ただしパズルゲームの『ドンブル』は当時話題になつた強烈な難易度まで移植しているので、この辺はどちらかのフォローも欲しかった。（寺崎：▲13時間）

### カプコンらしい遊べる作品だが移植度は…

3D全盛の昨今、さすがに古さは否めないが、カブコンならではの小気味よく遊べる内容。ただ、3作を1本のソフトで楽しめるというコンセプトは業務用ゆずりのもの。移植であるという以外、これといった附加要素がないのは寂しいか。

なお、『ルースターズ』は随分やり込んだゲームなのだが、このゲーム

の移植に関しては違和感を感じた。基本的には難易度を低めに調整しているのだが、たまにイヤらしい攻撃が混ざるのがツラい。2ボスの体当たりがねえ…。（馬場：▲4時間）

### 得点の根拠は?

- 個人的にはお勧めだが、やはりマニア向けの作品かも？（寺崎）
- ゲーム自体の遊べる度から、移植のひねりの無さを引いて。（馬場）
- 『アーケードギア』シリーズの中では当時やっていなかった人でも遊べる方なので。（田中：▲2時間）

寺崎	馬場	田中	平均ポイント
6	6	7	6.3

**プライマルレイジ**

●発売日／3月26日  
●発売元／ゲームパンク ●開発元／MIDWAY/GT Interactive  
●価格（税別）／5800円  
●ジャンル／格闘アクション ●対象年齢／全年龄  
●CD枚数／1枚 ●複数プレイ／2人同時  
●対応周辺機器等／なし  
●パックアップメモリー／なし  
●コンティニュー／コンティニュー  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

恐竜のような容貌を持つ太古の神々が大激突!! (P142で紹介)

### 最近の格ゲーに馴染んでいる人にはオススメしませんが…

3年～4年前に業務用、しかも海外で稼動していたゲームだけあってシステム的に見てもおもしろすぎ! とは言えません。各技のリーチの長さ、攻撃判定が妙に曖昧なため、いかんせん何をやっているのか分からぬ時が多く…。必殺技などのコマンドは、現在稼動している格ゲーとは一線を画していて、新鮮さがあるが、どんなに頑張ってもやりにくいというのが本音。コンビネーション技、バーサクモードなど、システムはしっかりしているが、対戦はどうでしょうか…。あまりオススメでき

ませんが、珍しい物見たさに購入するはどう? (青木: □ 5時間)

### 業務用で日本に登場した'95年ならまだしも…

業務用で現役稼働中にプレイした時はかなりのインパクトを感じたのだが、今となっては古臭さの方が目立つ。業務用に登場した'94年当時では（日本で正式に登場したのは'95年）、通常技でのコンボやヒット数表示、特殊ゲージといったシステムは確かに斬新であったが、今では採用されていてあたりまえのレベル。それどころか、これにプラスαがあるくらいじゃないと全然ダメ。操作系が最近の対戦格闘とだいぶ違うと

いうこともあり、「モータルコンバット」や「キラーインスティンクト」といった洋モノが好きな人にしかオススメできない。(田中: □ 2時間)

### 得点の根拠は?

- 古臭いんだか目新しいんだかよくわかりません。とりあえずクリアした時の正直な点数がこれ。(青木)
- 日本ではマイナーな作品である上に、移植するのが遅すぎ。(田中)
- 操作方法や必殺技の出し方など、根本的なシステム部分に疑問を覚えてしまうため。(田村: □ 2時間)

青木	田中	田村	平均ポイント
5	6	5	5.3

**チョロQパーク**

●発売日／3月26日  
●発売元／タカラ ●開発元／未発表  
●価格（税別）／5800円 ●ジャンル／レース  
●対象年齢／全年龄 ●CD枚数／1枚  
●複数プレイ／2人同時  
●対応周辺機器等／マテコントローラー・レーシングコントローラー  
●パックアップメモリー／84・データ  
●コンティニュー／なし  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

「チョロQ」を題材にしたレースゲーム。 (P140で紹介)

### 非常に手軽な内容だがやり込む価値は十分アリ

バリエーション豊かなコース、80種類以上にも及ぶ「チョロQ」の収集、戦略性のあるチャンジシステムと、プレイヤーを楽しませる要素がいくつもあり、なおかつそれらが絶妙に噛み合っている。多少のクラッシュはOKというところにチープさを感じてしまうかもしれないが、1つのレースで性能の異なる車を使い分ける以上、慣れないうちはついびつかってしまうのは仕方がないこと。この程度のことでいちいちストップするようではストレスが溜まるだけ。つまりこれで正解。その反面、「チョ

ロQ」の入手条件に「レース中、1回もぶつからない」というのがあるのも燃える。(田中: □ 13時間)

### 気軽にプレイできる肩の凝らないレースゲーム

チョロQを集めると楽しさと走る楽しさがうまくマッチしている。手軽に走ることができるくせに意外と奥が深い。一台一台の個性がはっきりしているし、コースのバリエーションもある。しかもレースは1台で走るのではなく複数で走るため、「どのチョロQをどこに置くか」といった戦略要素も存在する。難易度自体もそれほど高くないので、レースゲームは苦手という人でもわりとさくさ

く進めることができる。とにかく「単純だけど奥が深い」という言葉が似合うゲーム。(田村: □ 3時間)

### 得点の根拠は?

- お手軽=単純ではない。わかりやすい上に奥が深い。(田中)
- 気軽に楽しめるのに、奥の深さがかなりのものなので。(田村)
- 技術面に転ばず、間口の広さと遊ばせることに徹した作りを評価して。サターンのレースゲームの中では、トップクラスに属するのでこの点数にしました。(西村: □ 3時間)

田中	田村	西村	平均ポイント
9	8	8	8.3

**プロ野球グレイテストナイン'98**

●発売日／3月26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（野球）  
●対象年齢／全年龄 ●CD枚数／1枚  
●複数プレイ／2人同時（ホームラン競争時4人交代）  
●対応周辺機器等／なし  
●パックアップメモリー／257・データ  
●コンティニュー／なし  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

セガ定番の野球ゲーム『グレナイ』'98年度版。 (No.5 P24で紹介)

### 手堅い定番野球ゲームやはり先読みはアツイ

基本システムに目を見張るような新要素は見当たらないものの、先読みシステムは相変わらず対戦を盛り上げてくれる。守備で戸惑うことが多かったが、これは長打やスクイズを警戒して布陣せねばならないため。野球ゲームとしての完成度はなかなか。しかしウリである「なりきりモード」は随分と淡白に感じられた。最初こそ結果を出さねばならないという緊張感はあるものの、優勝争いも最下位争いも結局はCPU次第なので結構歯がゆい。与えられた仕事をこなすだけなので、飽きが来るのも

早いかも。(牛山: □ 10時間)

### 新しく加わったモードにもう一ひねり欲しかった

目新しい要素は、1人の選手になりきって試合をする“なりきりモード”が加わったこと。チーム全体ではなく、1人の選手のみを操作するので成績にもこだわりが持てるし、自分の出番にも緊張感が生まれる。しかし投手の場合はともかくとして、野手になりきった場合、守備が操作できないのはちと残念。選手の視点で試合に臨むからこそ守備にもこだわりたかったのだが。ともあれ、野球ゲームの新しいアプローチとして見れば十分評価できるし、もちろん

楽しむことができる。その他は前作を踏襲した感じだが、読みが当たってもヒットが出にくくなり、投高打低が徹底されたのは好みが分かれるところかも。(生形: □ 10時間)

### 得点の根拠は?

- 新モードはツライが、野球ゲームとしては及第点以上。(牛山)
- “なりきりモード”的インパクトがいまいち弱いので。(生形)
- 野球ゲームとして素直に遊べる1本。ただ、守備時の操作性の悪さは減点要因。(児玉: □ 4時間)

牛山	生形	児玉	平均ポイント
7	6	7	6.7

## サターンソフト Impression!!

**テニスアリーナ**

●発売日／4月9日  
●発売元／UBIソフト  
●価格（税別）／5800円  
●ジャンル／スポーツ（テニス）  
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚  
●複数プレイ／4人同時  
●対応周辺機器等／マルチチャーミナル6  
●バックアップメモリー／なし  
●コンティニュー／なし  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

スペシャルショットが放てる3Dテニス。（P138で紹介）

### スペシャルショットも単調打破にはいたらす

ともすれば単調になりやすいのだが、スペシャルショットの存在が適度な変化をつけてくれる。しかし、そのスペシャルショットが普通のショットで打ち返せるのは納得いかない。バックスピンとトップスピンの違いもあり表現できていない。グラウンドは5つあり、セレクトの時にはピラミッドや海など背景が見えるのだが、プレイ中はズームインして見えない。プレイ中にも背景が楽しめるればよかったです。モードはシングルとトーナメントしかないので、1人用だとちょっと辛い。2~4人の

複数プレイならそこそこ盛り上がるだろう。（平岡：△5時間）

### 個性やオリジナリティに独特な雰囲気がある

上半身裸の男性がいるなど、個性的なキャラが笑える。隠しキャラも用意されているので、目的意識を持ってプレイできるのもいい感じだ。しかし、各キャラクターの個性が強いわりには性能の差違が少なく、ちょっと淋しい気もする。また、ラリーが続くと使えるスペシャルショットも、期待したよりは派手じゃなく、地味な感じなのは残念。肝心のプレイ感覚だが、動きは良好でキャラは良く動いてくれる。ショットはツッ

プ、バックスピン、ロブなどがあるが微妙に変化するのみ。この微妙な変化が、対人戦ではけっこ有効なので、友だちと遊ぶと熱くなれるかもしれない。（生形：△5時間）

#### 得点の根拠は？

●画面が3Dでも、あまり存在意義が感じられない。（平岡）

●スペシャルショットやコートなどにもっと独自性が欲しい。（生形）

●テニスゲームとしては及第点だが、ボールの見にくさ、反応の遅さなどが気になった。（児玉：△3時間）

平岡	生形	児玉	平均ポイント
5	5	6	5.3

**あやかし忍伝くの一番プラス**

●発売日／4月9日  
●発売元／翔泳社 ●開発元／翔泳社  
●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／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／最大28・データ  
●コンティニュー／なし  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

3人のくのを育て上げるシミュレーション。（P139で紹介）

### 女子校はいいねえいいんだけど…

舞台は女子校、護衛すべきはお嬢様で主人公も女の子。男から見れば、そこは禁断の花園。ヤバいと思いつながらも嫌いではないので、このシチュエーションは魅力的。会話やイベントなども独特のものがある。しかし、残念なことにプレイ環境は快適とはいえない。あまりの読み込みの多さにテンポを崩してしまっている。画面切り替えを最小限に押された方がよかったのではないか？さらに感情の変化が不自然。昨日自宅に遊びに来た娘に、何故学校で邪魔に扱われなければならないのか。設定が

いいだけに全体的に惜しい点が目立つのが残念。（牛山：△5時間）

### ロードの多さがテンポをくずす プレイヤーに忍耐力が必要か…

率直な意見としては、私にはあまり向いていなかったかな…って感じ。キャラデザは可愛いのでとても好きなんですが、操作方法が面倒くさくて…。ロード回数がかなり多く、長い会話の流れで返事を選択するときもあるんだけど、その言葉の表現の仕方（言葉使い）が納得できない。ただ、好きな人の役に立ちたいっていう純粋な願いを持つ主人公（楓）は、可愛いと思うんだけど…。登場人物が多いわりに、楓以外の女

のコ同士の関わりの少なさが気になるところか。（奥村：△6時間）

#### 得点の根拠は？

●声優もツボ押さえてるんだけどな…。プレイ中ストレスが溜まるのでちょっと減点。（牛山）

●全体的にテンポが悪い。待ち時間が長くて時間がかかるから。（奥村）

●育成モノにありがちな単調さを、払拭して余りある演出に関して好印象を持ったので。贅沢を言うならば、もう少しプレイ環境を快適にして欲しかった。（片井：△3時間）

牛山	奥村	片井	平均ポイント
5	5	6	5.3

**プリンセスクエスト**

●発売日／3月19日  
●発売元／インクリメントP ●開発元／AICスピリッツ  
●価格（税別）／5800円（限定版5900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／最大29・データ  
●コンティニュー／なし  
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

男と女、2つの顔を使い分け、宝玉を取り戻せ！（P134で紹介）

### 忙しいのはいいけれどちょっと展開がもたれる

アドベンチャー色の強いRPGとでも言えばいいか。目的達成のためにあっちへ行ったりこっちへ来たり。加えて、主人公の変身がゲーム進行に大きく影響してくるので、なかなか忙しい。だが、それが災いして、ゲームのテンポが削がれてしまっているかのようにも思える。1つ1つのイベントにかけさせられる手間をもう少し削っていれば、小気味良い展開になったのでは？ 1枚絵で表示される美しい人物のグラフィックや、常にマップを表示してくれる親切な3Dダンジョン部分など、いい

ところはあるんですが、総合的なバランスが…。（西村：△4時間）

### 変身しての情報収集に不便な点が多くて…

キャラデザはかなり好み。好きな人はそれだけで買いたいが、プレイしてみるとストレスが溜まるシステムがわんさか。男と女では集められる情報が違う、入れる場所が限られるという着眼点はマル。のために主人公が変身するんだけど、その場所が1ヵ所しかないのはかなり不満。頻繁に変身しなければいけないので、情報収集も簡単に行き詰まる。ひとつの物事をクリアするのに大変な労力が必要。キャスティング

されている声優もよくいえば無難（独創性がない）。ただ、名前は覚えやすかった。（奥村：△5時間）

#### 得点の根拠は？

●全体的な物語の運びがぎこちないところが一番の減点部分。昔懐かしい画面構成もツライか？（西村）

●ロードする回数と時間の長さ、変身場所など、物語をスムーズに進められないマイナス。（奥村）

●ウリのキャラチェンジが生きてない。移動や展開がもたもたしてテンポも悪い。（大村：△5時間）

西村	奥村	大村	平均ポイント
5	4	6	5.0



- 発売日／3月26日
- 発売元／ピクター インタラクティブソフトウェア（ピクターソフト）
- 発売元／ピクター インタラクティブソフトウェア（ピクターソフト）
- 価格（税別）／6800円 ●ジャンル／ロールプレイング
- 対象年齢／全年代 ●CD枚数／1枚
- 複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／マルチコントローラー
- パックアップメモリー／321・フレイデータ
- コンティニュー／なし
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

前作から約4年ぶりとなる『ダン・マス』最新作。（P136で紹介）

## ダンジョン探索が非常に楽しい 個人的には3DRPG最高峰の一つ

洗練されたリングメニューにより、簡単な操作でほとんどの行動が可能となっている。ダンジョン内での移動や敵キャラのモーションもスムーズで、ポリゴン欠けはほとんど見られない。マルコンでの操作も快適だ。しかし、何と言っても今作のウリはリアルタイム制の導入。たいまつは時間経過と共に弱まり、消えれば暗闇が広がるという不安。飢え死にもあればトラップにかかるて死ぬこともあるという恐怖。敵が近づいてくる足音、遠くかすかに聞こえるスイッチの音。これらの演出や仕掛けが、

本物のダンジョンにいるような緊迫感を味わわせてくれる。難易度もシリーズの中では軽目なので、この手のRPGが苦手な人もぜひプレイしてほしい。（大村：▲20時間）

## 素材の良さを活かして ていねいなリメイク

モンスターの手強さ、トラップの危険性に恐怖し、食料、水の確保にやっさしい。リアルタイムというシステムが生み出したこれらの緊迫感は、まさに本当に冒險している気になってくるのだ。リメイク具合もなかなか良好で、ポリゴンの採用でダンジョンの姿はしっかりとし、謎解きの難易度は適度なものになって

いる。それでもときには謎解きに詰まることがあるが、自力でそれを解いたときは実に快感。「冒險」の怖さと感動をリアルに楽しむことできる1本だ。（松本：▲10時間）

## 得点の根拠は？

- 万人受けしない内容を考慮。シナリオに沿って進むRPGに慣れた人はプレイしづらいかな？（大村）
- 怖いです。気持ちいいです。さらに処理時間も良好です。（松本）
- 内容は大満足。問題はスピードで、泣く泣く減点。（片井：▲4時間）

大村	松本	片井	平均ポイント
9	9	7	8.3

## 吉村将棋



- 発売日／3月26日
- 発売元／コナミ ●開発元／KCE東京
- 価格（税別）／5800円
- ジャンル／将棋
- 対象年齢／全年代 ●CD枚数／1枚
- 複数プレイ／2人交代 ●対応周辺機器等／なし
- パックアップメモリー／108・フレイデータ
- コンティニュー／なし
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

『永世名人』シリーズを産んだ吉村氏の最新作。（P147で紹介）

## 自称8級（？）のおいらが 簡単に勝ってしまいました！

このテのソフトで気になるのは、やはりCPUの思考時間と思考レベル。思考時間は、CPUのレベルが高くなるほど長くなるようで、最高のレベル4で2分前後（長くて4分近く）ぐらい待たれます。ゲーム将棋としては短くも長くもない待ち時間だけ、やはりストレスを感じずにはいられません。思考レベルの方は「おお！」と喰らせる手を指したかと思うと、まったく意味不明の手もあって「？？」。ただ、中学生の頃にお遊び程度でやっていた自分が、レベル4に割と簡単に勝

ってしまったので、それほどお利口さんじゃないみたい。中級者以上の人には物足りないかもしれないですね。（児玉：▲9時間）

## ビギナーにやさしいが 勝負はゆづらない（？）硬派

将棋を知らない人がプレイしたら…？ この興味深いテーマにレビュアとして招かれたのがこの私。いざやってみると、打つ手がなくなり困り果てることもしばしば。そのへんの解決策として「ヒント」「待った」機能が搭載されているが、うれしいのは回数制限の制約がないこと。駒の移動範囲も表示されるのでうろ覚えでも安心。初心者にはありがた

い機能だ。問題（？）は入門レベルでも超絶ド素人が勝つには至難しそうだった点だ。（荒田：▲3時間）

## 得点の根拠は？

- 将棋ソフトとしての出来はいい方。名棋譜データや機能が充実している点なども評価して。（児玉）
- 5段階のCPUレベルの他にハンデがつけられ、プレイヤーの棋力に合わせたプレイができる。（荒田）
- 詰め将棋の問題が収録されていないのが痛いが、他は丁寧に作られている。（田村：▲4時間）

児玉	荒田	田村	平均ポイント
7	6	6	6.3

## クロック！パウパウアイランド



- 発売日／3月26日
- 発売元／メディアエクスト
- 開発元／未発表
- 価格（税別）／5800円 ●ジャンル／アクション
- 対象年齢／全年代 ●CD枚数／1枚
- 複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし
- パックアップメモリー／4・フレイデータ
- コンティニュー／コンティニュー
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

クロックを操り島の平和を取り戻そう！（No.3 P174で紹介）

## キャラがカワイイからって 甘く見てるとヤケドするぜ

お子様や女性が喜びそうなキャラだが、アクションをやり込んだヘビーユーザーでさえも手に負えないほど難易度は高い。特にクセのありすぎる操作性は、慣れ以前の問題だろう。主人公を思うように動すことができず、イライラ。視点も分かり辛く、すぐそばにいるハズの敵が見えないこともしばしば。気が付いたらやられていたことが多く、理不尽と言わざるを得ない。また、キャラクタのアクションやステージ構成が单调なので、もう少し変化が欲しかったところ。ポリゴンで描かれたキャラ

ラクタやフィールドなどから、技術力は相当のものがあると思われるだけに惜しい。（牛山：▲3時間）

## 3Dのアクションは カメラワークが命です

3Dアクションで大事なことの1つにカメラワークが適切であるかどうか？ というのがある。これがうまくなされていないと、ゲームの最も基本的な部分であるキャラを動かすということさえ、ままならないからだ。キャラの動かしにくさはゲーム中でのストレスを呼び、不必要にそのゲームの評価を下げてしまう。残念ながら本作はその内の1本。3Dの技術に長けており、ゲーム中には様々な

工夫が施されているだけに、これは惜しい。慣れてくれば我慢できる範囲内ではあるので、難易度の高いアクションを好む人はどうぞといったところです。（西村：▲2時間）

## 得点の根拠は？

- ポリゴンの質感はいいが、アクション部分がツライので。（牛山）
- キャラの動かし難さで大幅にマイナスしました。（西村）
- 動きやポリゴン具合は十分なのだが、ちと独創性に乏しい。やや単調な展開もいやん。（松本：▲2時間）

牛山	西村	松本	平均ポイント
5	5	6	5.3

## サターンソフト Impression!!

一般ソフトひとくち解説

### テクノモーター

- 発売日／3月26日
- 発売元／電子メディアサービス
- 開発元／電子メディアサービス
- 価格（税別）／4800円 ●ジャンル／ETC
- 対象年齢／全年代 ●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／最大38・ブレイデータ
- コンティニュー／なし
- レビューに使用したソフトの完成度／100%

サターンを使って自分だけの曲を作れる!? (P110で紹介)

レビュー一座談会

### 雑感Impression!!

青木 今号は『鉄鋼のガールフレンド』がありますね！

荒田 青木君、いやにはりきつてい  
るね。そんなにエヴァが好き?

青木 好きですよ！ じゃ、さっそ  
く座談会しましょうか！

#### ADVというよりデジコミ 『鉄鋼のガールフレンド』

荒田 程度の差こそあれ、みんなエ  
ヴァを知っているんだよね。

西村 こういうのってエヴァを知つ  
ている人しか買わないでしょ。知  
ってる人間の座談会ってことで。

青木 コレ、アドベンチャーとは言  
えません(笑)。まさにデジコミ。そ  
うやって見ると、途中のコマンド選  
択なんて、全然知らないです。意味のない選択肢ばかりだし。

山口 行き詰まる人は、まずいない。

西村 デジコミとして見ると、いい  
部類に入りますよ。テンポ良くてテ  
レビ見てるみたい。絵もきれい～。

山口 うん。CDのアクセスも気に

なんないし。クリアまでには4時間

もあればいいよ。全部のエンディング

を見ても5時間かかる。

でも、エヴァを知ってる人じゃないとおも

しろくないだろうね。

西村 確かに。キャラの関係とかわ

かんないし。初心者お断りといふこと

で。初心者はレンタル屋でビデオを

借りてから遊ぼう～。

山口 今回、綾波ファンは物足りな

いかもしれないね。エヴァの出撃も

ほとんどないし。

青木 メインは人間関係ですか。アスカとシンジと霧島マナの三角関係を描いているOVAを見ているよう

な。サイドストーリーとしては、ま

とまっていて、個人的にはとてもい

いと思うんですけど。あ、アスカ

ファンはどうぞ。アスカの気持ちが

強調されていますからね。



○ほとんど意味をなさないコマンド選択シーンはいらなかった?

#### 新キャラ鈴音が片桐を食った? 『彩のラブソング』

荒田 シリーズ第2弾ということで、  
今回はどう?

児玉 前作の『虹色の青春』もそう  
だけど、要は青春ドラマっす。

牛山 お約束です。今回は、主人公  
と鈴音ちゃんと片桐の三角関係。

松本 鈴音ちゃんがいいですね♡

牛山 鈴音って女のコが、本来ヒロ  
インであるはずの片桐を食っちゃつ  
てる。脇役の方に魅力があるんです。

松本 そうです! 鈴音ちゃんって、  
いいコなんですよ。主人公を慕つて  
る妹みたいなコでして。しかも序盤  
は片桐が出てこなくて鈴音ちゃんば  
っかり出てくるから、どうしても鈴  
音ちゃんに感情移入しちゃう。

牛山 プレイ当時、心がすさんでいた  
俺は、鈴音ちゃんにコロッといつた  
わけですよ。昔は超がつくほど  
の片桐ファンだったのに…。

松本 主人公にケチつけてくるんで  
す。そんな環境じゃ、鈴音ちゃんの  
方が自然と良くなってくるでしょ?

児玉 それは違う! 元からコ  
ロッといってる鈴音より、こっちに  
気のなさそうな片桐を攻略していく  
方が楽しいっす。おいらから言わせ  
れば、男なら惚れさせろっ!

荒田 児玉君は意見が違うね?

児玉 本当に生っ粹の片桐ファンの  
人だったら、どう感じるかわかんな

### 作曲・演奏機能に特化した ミュージックツール

プレイヤーが行なうことは大別して  
作曲と演奏の2つ。前者は画面上に  
ドットを置いていく曲を作っていく  
のがメインの作業。ドットの置き方  
がわからなければ、既存の曲データ  
を読み込んで、それをお手本にする

ことも。一方、後者は自分で作った  
曲や既に収録されている曲をバック  
にして、特定の音が割り振られた、  
またはメロディーを登録したパッド  
で演奏するというもの。ミュージック  
ツールであるためゲーム性は皆無  
だが、努力して曲を割り演奏する樂  
しさは、どんなゲームにも勝るとも  
劣らない快感があります。(西村)

見た目は劣るが本質は移植

#### [THE HOUSE OF THE DEAD]

荒田 みんなアーケードでプレイし  
てたかな?

山口 僕と寺崎君はそこそこやって  
ますよ。好きですから。

西村 僕はそれほど…。

荒田 アーケードと比べてどう?

山口 グラフィック自体はいい。

寺崎 背景とか犠牲にして、キャラ  
のモーションとテクスチャを重点的  
に移植したわけですよ。それは成功。  
視点変更もちゃんとやっていて、そ  
の辺はキチンと移植されている。

西村 面の途中でロードが入るのは、  
ちょっとイヤでしたけど。

寺崎 最初は戸惑うと思うけど、覚  
えちゃえば気にならないよ。

山口 もしかしたらガンの照準が氣  
になる人がいるかも。

寺崎 確かに端とか狙つても当たら  
ないことがあるかもしれないけど、  
一般的なレベルから言えば些細なこ  
と。アーケードでやり込んだ人はそ  
うじゃないかもしれないけど。

西村 それより、僕が気になったのは、  
ゲームのオプション画面までが  
英語表記だったことですか。ゲーム  
の世界観を崩したくないのはわかる  
けど、あれは不親切かなあ～。あれ  
だと、ガンの調整の仕方すらよくわ  
からない人がでてきますよ～。

荒田 そういういえば西村君、やたらと  
照準が合わないって怒ってたね。

西村 てへへ～。



○バーチャルガンの使い勝手も最終的な評価に影響してきたが…

発売直前!?『オラトリオ』詳報!

# SPARKLING the AM#3

『オラトリオ』に登場するバーチャロイド全11機を確認!

## ついに全機種そろい踏み! 描き下ろしCGも一挙公開

2月に行われたAOUには行ったかな? 会場内の大人気機種アンケートでもダントツの票を獲得していた『オラトリオ・タングラム』だが、いよいよゲーム中に登場するバーチャロイドがすべて公開されたぞ。今回は描き下ろしのCGと併せて、AOUバージョンでの各機体の大まかな解説をしていく。今回紹介するのは11機。ここでアレっと思った人は鋭い。実は本来『オラトリオ』では12機が使用可能な

はずなのだが、AOUバージョンではデフォルトでは11機しか使えなかったのだ。残る1機については会場で見た人もいると思うが、今はまだ紹介できない。スマ。



## 高汎用性標準機体



○機体セレクト画面のテムジン。ケイジには前作同様、各機体が順に並んでいる

○エフェクトの類もMODEL3になって超美麗に。世界最高水準の、3Dバトルシミュレーション!

○バトルフィールドは水中や洞窟などのバリエーションが増え、戦術も多彩に

## MBV-707-F TEMJIN

基本性能は前作とあまり変わりないテムジン。AMショウバージョンからの大きな変更点は、投げが削除されたこととしゃがみボムの爆発が遅くなったことくらいで、相変わらず強力な前ダッシュライフルでガンガン攻められる。特殊技はグライディングラム以外にもう一つ確認できた。実はまだあるかも?

○アドバタイス画面のテムジン。背景の凄まじいテクスチャに注目して欲しい

WEAPON	
RIGHT	ロングランチャー
CENTER	ソード
LEFT	パワーボム



○今回も非常に使えるダッシュボム



## RVR-87 SPECINEFF



怨恨呪詛的暗殺機体

「オラトリオ」で新たに追加された新型機がこのスペシネフだ。骸骨のようなフェイスマスクに鉤爪、近接時は鎌に変化するロングランチャーを装備した、どことなく不気味な雰囲気の漂う機体である。特徴としてはとにかく地上での移動速度が速く、攪乱戦法重視の機体になりそうな感じだ。左腕武器のエネルギーボールは、長時間空中を浮遊して敵を追尾する。これで敵を追い込んでいくのがメインの戦法になりそう。



WEAPON
ロングランチャー
ブーメラン
サイズ



●一体何の目的で造られたのか。不気味さだけが漂う謎の機体である



●スペシネフの左ターボショットの一つ。巨大なエネルギーボールを撃つ

## SGV-417-L ANGELAN

AOUで初お目見えした11番目の機体。魔法少女かス○ルドかといったナリだが、AOUバージョンではかなり強かったようだ。手

WEAPON
RIGHT ロッドショット
CENTER クリスタルビット
LEFT ハンドショット

にしたロッドからは氷の属性を持った武器を撃ち出して敵を攻撃。これにはいろいろな攻撃方法があり、敵の動きを封じたり障壁を作つて敵の弾を防いだりというように、多様な使い方ができる。また両腕武器は写真のように巨大な氷の龍を作り出す。さらにこの龍は敵を追尾し、捕捉したところで氷弾を撃つという性質がある。一度使うと、もう病み付きに!?

●エンジェランも謎の多い機体である。第一なぜに魔法少女…?

冰雪魔法系  
神聖機体



●出現した氷の龍が、敵を追いかけながら氷弾を撃つ両腕武器



## RVR-42 CYPER

### WEAPON

RIGHT	マルチランチャー
CENTER	ビームランチャー
LEFT	ダガー

前作のバイパーⅡに似た機体だが、使い勝手はやや異なるようだ。ジャンプ中の移動が遅く、バイパーのように回り込んでの選択攻撃が難しいのがその理由。ただし今作では空中ダッシュが可能なので、空中ダッシュ攻撃を駆使すればさほど問題なしだ。また左腕武器のダガーは、敵に刺さると徐々にダメージを与えていく。

●マルチランチャーを持つサイファー。ターボショットはレーザーに変化するぞ



●高機動機体ゆえ、装甲が薄いのが弱点

## RVR-33 APHARMED S

### WEAPON

RIGHT	ファニーランチャー
CENTER	グレネードランチャー
LEFT	ナイフ

『オラトリオ』では2種類のアファームドが使える。そのうちの1機がこのアファームド・ザ・ストライカーだ。トンファーがなくなった代わりに強力な火器を装備した、中、遠距離戦闘用の機体である。右腕武器はファニーランチャー、左腕武器はナイフ、両腕武器はグレネードランチャーになっており、それぞれの武器を使いこなすのには多少時間がかかりそう。とにかく新コンセプトの機体ゆえ、その能力は未知数と言つていい。



●ストライカーのターボショットの一つ。左肩のグレネードランチャーで敵を狙い撃つ



●フォルムもかっこいいストライカー。強さはまだ未知数



●右腕のランチャーからミサイルを発射。腰にはナイフを装備している

超火力強化型機体

# HBV-502-H RAIDEN

前作から変わったのは、新しく左腕武器となったグランドナパーーム。見た目は前作のグランドボムと同じだが、この武器は敵と横座標が合うと、敵に向かってナパーームを発射するようになっている。敵を追い込む手段としては前作以上に使えそうだ。また右ターボショット時はファランクスのような効果に



WEAPON	
RIGHT	ハイパーバズーカ
CENTER	レーザー
LEFT	グランドナパーーム

変化する。右ターボショットで撃った場合のレーザーは、ヒットすると電磁ネットで敵を硬直させる。ここをレーザーで追いかけることも可能だ。

●今回は真紅のボディが1Pだ



●バズーカの性能もアップし、さらに強さを増したライデン



高性能光学兵器装備  
重攻機体

●ジャンプダッシュボムは、電撃を帯びたサンダーボム（仮称）に変化する。

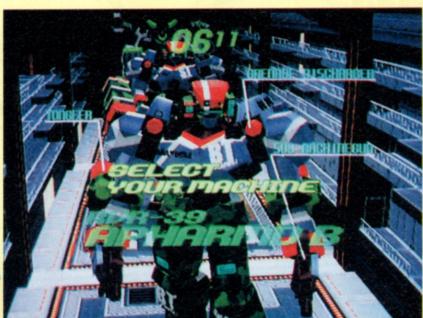
## 超格闘対応機体



# RVR-39 APHARMED B

先のストライカーと同じアファームドタイプのバリエーションの一つ、アファームド・ザ・バトラー。見た目は前作と大差ないが、兵装関係が変更になっている。まず右腕武器がマシンガンになりパワーダウン。

一方左腕武器はナパーームになって逆にパワーアップ。両腕武器のトンファーは相変わらずだが、踏み込み無敵の発生条件やタイミングが調整されている。また武器以外にキック系の足技もあるようだ。なるほどバトラーの名は伊達ではない。



●オレはトンファーが好きだ〜！ という人はバトラーを使おう

●ショットガンは連射が効くが、威力は低い

WEAPON	
RIGHT	サブマシンガン
CENTER	トンファー
LEFT	グレネードランチャー

# RVR-14 Fei-Yen Kn



高機動性  
可憐機体

前作のフェイ-イエンは敵にちまちまダメージを与える戦法がメインだったが、「オラトリオ」でのフェイ-イエン・ザ・ナイトは全体的に大きくパワーアップ。右腕武器のハンドビームは連射力、威力ともに向上了。特に前ダッシュハンドビームは、前作と比較にならないほど強くなっているぞ。また両腕武器の通称ハートビームは着弾時に爆風を起こすようになり、ホーミング性能もアップしている。さらに近接ターボ時は、下の写真のように敵の全身にハートを取り付き、移動速度を鈍らせることが可能。また近接ソードもパワーアップ。全体的にテムジンに近い!?

○パワーアップしてはいるが、可愛さは相変わらずらしい



○ターボ近接攻撃がヒットすると敵はハートの海に沈む。ポーズもラブリーでグッドだ



○光の飛沫を振りまして戦うフェイ-イエン・ザ・ナイト



多目的火力装備  
満載機体

○ジャンプ両腕攻撃は4発のホーミングミサイルを発射する

SAV-326-D GRYS-VOK

機体のフォルムは前作のベルグドルに酷似しているが、このグリスヴォックが後継機種であるかどうかは不明。兵装自体はベルグドルと同じだが、両腕武器のホーミングミサイルは最大4発以上撃つことも可能な

ようだ。ただし例によって、撃ってもまず当たらないのが悩みの種。ナバームで敵を追い詰めてグレネードを当てる地味な戦法がやはりメインか。ちなみに右腕武器を左ターボで撃つとガトリング砲に変化する。今のところ最弱候補キャラかも…。



○胴体にも腕があるのだ



○ベルグドルは使う人が使えば強かったが、グリスヴォックはどうか。4本の腕の使い方がカギだろうが、使い分けに慣れるともまた時間を使しそう。とにかくガンバレ



WEAPON	
RIGHT	ハンドビーム
CENTER	ビームイラディエーター
LEFT	ソード



## 難解系多機能型 試作型機体

**XBV-819-TR**

**BAL-BADOS**

バルバドスという名前と機体のフォルムから連想されるように、前作のバルバスハウの後継機と思われる。両腕のビットがやはりハウを思わせるため、スマートな2本の足がどうにも違和感バリバリである。兵装はリングレーザー、フローティングマイン、ビット。今回はビットの使い方が特殊で、ターボショットで入力すると片方ずつ切り離すことができ、再度ショットボタンを押すことでその場から攻撃することができる。最も攻防の奥が深く、クセの強そうなキャラ。

●しゃがみ両腕攻撃は、特定の場所に写真のようなエネルギーフィールドを作り出して攻撃する



●右腕武器はハウと同じリングレーザー。弾消し効果アリ



●バルバドスには実はもう一つ秘密がある。これはそのうち公開するぞ



### WEAPON

- ハンドランチャー
- ビームランチャー
- サイランチャー

このドルドレイも一見ドルカスの後継機のようだが詳細は不明。ドルカスとの違いは左腕武器のハンマーがドリルになったこと、両腕武器のファランクスが、Vハリケーンという障害物を貫通する炎になったことなど。このドリルは敵にヒットすると回転しながらしばらく突き刺さり、そのままダメージを与える性質がある。

また前ダッシュ両腕攻撃は、S.L.C.ダイブのような感じで、全身を炎に包んで突進する技になる。非常に当たりやすく威力も上々。前ダッシュからの攻めの選択肢が増えたわけで、なかなかに有効。ちなみに投げも持っているぞ。

**RVR-68**

**DORDRAY**

### WEAPON

RIGHT	クローランチャー
CENTER	Vハリケーン
LEFT	ドリル



●ターボ近接は超カッコいいアッパーカットになる。敵のブッ飛び方も派手で実に気持ちいい。ぜひ一度は当たい技だ

●いかにも重装甲型というフォルムがイカす。また「ドリル」が新たに加わったこともロボットmaniaには嬉しいところだ



●右腕武器はドルカスと同じファイヤーボールを発射



## 超重装甲突撃型機体

好評連載

藤崎詩織の3rdシングル制作秘話を伺う!

# ときめき Beat Fast!!

第30回

## 詩織のシングル初のラブバラード ヘッドホンで6回聴くとジーンとくる!?

——作詞がサンプラザ中野さんですね。

鈴木 今回は少し方向性を変えてアーティスティックにいきたかったんです。それでスタッフの中に中野さんの詞が好きな人間がいて、お願いしてみました。

——シングル初のバラードということですが。

鈴木 当初からミディアムバラードというのは決まっていました。

それで、こちらの希望するコンセプトをある程度具体的に中野さんに説明し、それを中野さんの切り口で表現していただきました。リテイクも何度かあったのですが、その都度真剣に考えていただいてとても感謝しています。

——レコーディングで注意された点は?

鈴木 ニュアンスを大切にしました。細いピッチの部分よりも情景

3月4日に発売された詩織の3rdシングルはもう聴いてくれた? 今回は特別企画として、コナミミュージックエンタテインメントの鈴木勝彦氏(制作ディレクター)と福武茂氏(代表取締役社長)に制作秘話を伺ってきたぞ。両氏の詩織に対するこだわりを感じてほしい。



ディレクター  
鈴木勝彦

が浮かんでくるニュアンスの部分です。まあ、今までのシングルと比べると喰いつきは地味かもしれません、ヘッドホンで6回くらい聴いてもらうとジーンときちゃうでしょうね。

——シングルも3作目ですが。

鈴木 「藤崎」という存在はある程度は認知されているけど、まだまだ知られていない層もあるわけで、そろそろそういう層に切り込んでもいいんじゃないかなと思います。ラジオとかでかかって「これ誰なんだろう?」って思ってもらえるようにしたかったんです。

福武 藤崎詩織というのはデビューワークから松田聖子さんの路線をモデルにしていたんです。今まで詩織に曲を提供してくれた財津和夫さんや大江千里さん、尾崎亜美さんといった方々は、実は松田聖

子さんの曲も手がけている方たちなんです。彼らも「藤崎」を評価し認めてくれることで嬉しい曲を作ってくれた。それが「藤崎」とファンの結びつきを強めることにもなった。ただ、そろそろ次の段階に入ったという気はします。

——今後の藤崎詩織は?

福武 夏頃に大変なことがおきます(笑)。具体的なことはまだ言えないんですけど。みんなが「えーっ!」と思うようなことをしてみたいですね(笑)。

## この夏、詩織に何かが起きる!!

### 『彩のラブソング』発売記念! オリジナルグッズ登場

ファン待望の『彩のラブソング』が発売される3月26日まであとわずか。それに先立って19日には記念のオリジナルグッズが登場す

るぞ。発売されるのはリトグラフなど3点。今からカレンダーをチェックしておこう。



クリアファイル  
セット

●片桐さんがまぶしいクリアファイル。そのほかテレカセットも

リトグラフ

●リトグラフ15000円(税別)  
●クリアファイルセット(5枚)-1200円(税別)

●テレカセット(3枚)-4000円(税別)

### メモリアルコレクション限定版・東京ゲームショウで発売

『ときめき』トレーディングカードファンに耳寄り情報! 来る3月21、22日、千葉県・幕張メッセで開催される東京ゲームショウのコナミブース内「こなみるく」



●写真はシルバーのパッケージ。中身を見たい人は幕張メッセに行くしかない!  
●ファンなら見逃せないぞ!

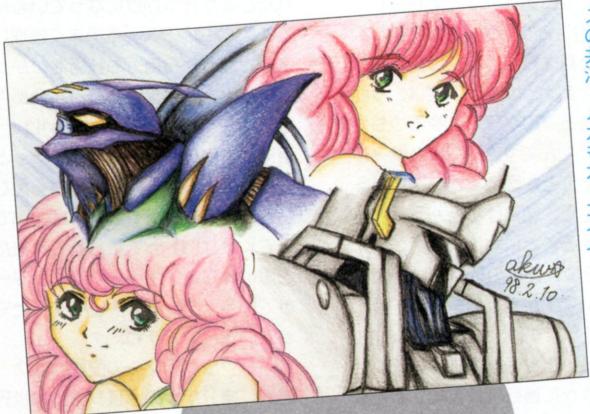
にて「メモリアルコレクション」の限定版が発売されるぞ。販売されるのは「シルバー」と「ブロンズ」の2種類。両方とも6000パックのみの限定生産で、1パックでカード9枚全部が揃うようになっている。また、全国3カ所の「こなみるく」では3月19日より「メモリアルコレクション・ゴールド」も発売される。こちらも5000パック(75000パック)のみの限定生産だ。3月26日にはすべて描きおろしからなる「メモリアルコレクションVOL.4」も発売されるし、この春はトレカ三昧だね。価格:1パック300円、1パック(15パック)4500円(いずれも税別)。

## スーパー ロボット マニアックス



### みんなの愛あふれるイラストを大特集 カラーラファイト! レディGO!!

ばんぱかぱーん！ みんなのアイドル、そして『スパロボF完結編』の真のヒロイン、ミオ・サスガがお送りするSRXのはじまりはじまり～!! さて今回は、いつもと趣向を変えての特別企画。カラーイラスト大会をおこなっちゃいます。みんなホントにイラスト上手だね。毎日届くイラスト見てると、ホントにうれしくなっちゃう。



○岩手県／水成豊  
これからもよろしく。  
初めまして。  
らぶらぶです。



○香川県／阿川池とも  
すましミサトさん。キレイだね



お便りのあて先は **〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 TIMサターンFAN SRX係**



●神奈川県／うきゅきゅ おおう、これはチャム専用オーラバトラーカスタンガ。担当、感激のあまり持って帰るって言ってました（笑）



●千葉県／ムササビむっくん オオタコーチが背中で語っています

●群馬県／ふじさき エヴァヒロイコンビ。構図がとってもステキ



### ミオのここだけのちょっといい話

はい、発売日も決まって、みんなの期待もどんどん高まっているんじゃないかな。記事担当の話だと『完結編』ってすごく盛り上がるんだって。やっぱり、イデオンやガンバスターといった新登場のロボットに、それになんてたって、あたしが出るんだモン。ストーリーが盛り上がらないわけないじゃない、ね。と、いうわけで、このコーナーでは『完結編』であたしがみつけたちょっといい話をみんなに教えちゃいます。まずは見どころから。なんとあのギャリソンさんの名口上がり音声つきになりました！ あの年寄

りの冷水（笑）と言われた名ゼリフがばっちり楽しめます。これは聞き逃せないよね。そして、これはここでけの話だけど、あたしは見ちゃったの。あの幻の機体がロンド・ベルに配属されるのを。なんたってシ…モ、モガガ。ちょっとなんで口押さえるの！ それは言っちゃダメ？ ピーして？ なんででも？ フーンだ、じゃ最後にもうひとつ。みんなサターンって、内蔵時計があるのは知ってるよね。ヒントだけ教えてあげるけど内蔵時計が関係しているちょっとしたことがあるみたい。クスクス。詳しくはまた今度、ね。

# 制作者のこだわりを聞け!

サターン

ドリームス

# SATURN DREAMS

『ダンジョン・マスター ネクサス』プロデューサー 岩沢慶明

第8回

『ダンジョン・マスター ネクサス』でプロデューサー兼プログラマーを務めるピクターインタラクティブソフトウェア（ピクターソフト）の岩沢氏が今回のゲストだ。

## 一プログラマーにこだわる プロデューサーのジレンマは？

——日本で『ダンジョン・マスター』（以下『ダンマス』）の新作を作るようになった経緯は？

岩沢 それまでシリーズは4作出していたんですけど、4作目を出してからはしばらく間が開いたんですね。それで、このまま『ダンマス』という素材を眠らせておくのはもったいないって思って、開発元のFTLにその気持ちを伝えたんです。当時アメリカでは「スタートレック・ネクストジェネレーション」というテレビ番組が評判になっていたんですが、「ぜひ、『ダンマス』のネクストジェネレーションをやらせてください」って話したんですよ。そうしたら社長のウエイン・フォルダーさんが「あなたのところでどんな風になるか見てみたい」ってOKしてくれたんです。まあ、それ以前に築かれていた信頼関係が大きかったと思います。

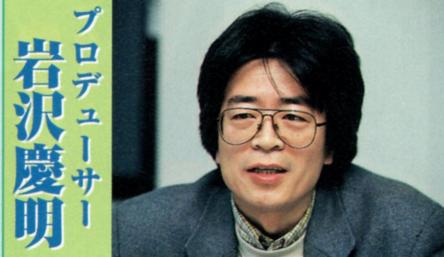
### 嗜むほどに味の出る サターンというハード

——開発で苦労された点は？



は日本オリジナル作品なのだ

ダンジョン・マスター  
ネクサス



プロデューサー  
岩沢慶明

『F-ZERO』や『バーチャファイター』など、自分なりのスタンスで楽しめるゲームが好き。水木しげる、小林まことを愛読するマンガ世代

たですね。それで統一感を持たせるために、「リングメニュー」っていうシステムを作ったりして工夫しましたが、けっこううまくいったのではないかと思います。

### 『ダンマス』は 作る方がおもしろい

——プロデューサーでありながらなおかつプログラマーというのも珍しいですね。

岩沢 PC-88のゲームを作っていた頃からずっとプログラマー一筋でやってきたんですけど、今は立場上仕方なくプロデューサー業もしています（笑）。どっちが好きかと言われたら、それはもちろんプログラムの方なんですけどね（笑）。実は、今回はもともとプログラムはやるつもりはなかったんですが、3Dのツールを作ったりとか面倒くさいことが多かったんで、結局は私ともうひとりで分業することになりました。

——2つの仕事の折り合いが大変ではないですか？

岩沢 そうですね、予算の決定とか、契約くらいだと何とかなるんですけど、さすがに進行管理までするとなるとどうしようもなくなるんで、それはディレクターに任せました。だから会議でディレクターに「岩沢チヤンのところはどう？」なんて聞かれると、「すみません、遅れています」って謝りますよ（笑）。逆にプロモーションとかになると、立場をコロッと変えて文句を言ったりしますけど（笑）。それでもなかなか時間が取れなくて、最後の方は休日出勤の連続でした。

——2つの仕事の間ではジレンマはないですか？

岩沢 しそうちゅうです（笑）。プロデューサーの立場では、ここでこれ

を出さないとマズイっていう判断はあるんですが、プログラマーとしてはもう少し時間をかけたいとかいうのはいつもありました。ただ『ダンマス』に関しては特に思い入れが深いんで、納得のいくまで作りたいっていう思いが強かったです。反面、開発が遅れたりモノが売れなかつたりすれば、プロデューサーの責任ということになるんですが、今回はとにかく内容に関して後ろ指をさされないものを作りました。

——『ダンマス』に対するこだわりは深そうですね。

岩沢 ええ、1作目から開発に関わっています。それにオリジナルを作った人たちのことを人間的に尊敬しているっていうところもあります。いろいろとアドバイスとかもしていました。実は私がプロデューサーをしながらプログラマーをしているのも、FTLの社長にアドバイスされたことがきっかけになっているんです。「プログラマーをうまく管理しようと思ったら自分も技術をわかっていないと駄目だ。もちろん全部自分でわかっている必要はないけど、自分がプログラムのことをキチッと理解していることを認めてもらえないとい、優秀なプログラマーはついてきてくれない」って言われて実感だと思いました。生涯一プログラマーっていうスタンスは今後もずっと守っていきたいですね。

——プログラマーの醍醐味は？

岩沢 自分だけのオリジナルな世界を自由に作れることですね。自分の頭の中だけでどれだけのものを作り出せるのかっていう楽しみがあります。その点『ダンマス』は作り手にしてみればおもしろいゲームですね。プレイしていてもおもしろいんだろうけど、作る方がこのゲームは断然おもしろい（笑）。

——気が早いですが、次の『ダンマス』の予定はありますか？

岩沢 プロデューサーの立場から言うと今回の営業的な成績を見てからということになりますが、プログラマーとしてはここまでやったんだから、ぜひ次もやりたいですね。

# 最新情報満載で贈る!

## E'TUDE応援ページ

# Project.e

プロジェクトイー

第3号

## 女性キャストのレッスンに密着 みんながんばってます!!

さて今回は、先日おこなわれたオーディションによって選ばれた女性声優陣のレッスンへ密着取材を敢行しました。この日はあいにくヒロイン佐伯瞳役の山本麻里安さんは仕事のためお休み。もちろん翌日のレッスンには元気な姿を見せていました。レッスンで本を使っての演技指導が中心におこなわれており、アドバイスをもらしながら演技をしてる姿に圧倒され



ふたり一組での台本読み。その迫力に取材陣も圧倒されました

てしましました。和やかな雰囲気のなかにも厳しさのある指導を受けている顔は真剣そのもの。取材陣のカメラのシャッター音でさえも邪魔になるんじゃないかとドキしてしまうほどでした。現在レッスンも終了し、これからさまざまな展開をおこなっていく予定。次回のこのコーナーで、彼女たちからのメッセージを紹介しますからお楽しみに!



実践演技指導。これは身体の動きを理解するためのレッスン

## エチュードマルチ展開スタート

現在、さまざまな形でのマルチ展開が進んでいる『E'TUDE PROLOGUE～搖れ動く心のかたち～』プロジェクト。現在、サターン版の前にパソコン版の発売を予定。またそれ以外にも、外伝プロジェクトと銘打ってのショートストーリーCD-ROMシリーズの発売、ポスターやトレーディングカードなど商品展開の予定もどんどん進んでい

る。詳しい内容については、詳細が発表されしだいこのコーナーで紹介していく。それから、「E'TUDE」情報満載の拓洋興業ホームページを知っているかな? キャラの最新データや『E'TUDE』最新情報が満載のこのホームページ。ファンとメーカーをつなぐホットラインにしていきたいということなのでキミもアクセスしてみては?

拓洋興業H.P.  
アドレス

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



○神奈川県／崎原聖丸さん  
回の扉イラストは瞳ちゃん。今  
フルな色使いがキレイです  
カラ

## 男性キャラのキャストついに決定

オーディションを行うなど声優にも力が入っているこの『エチュード』プロジェクト。しかし、今までちょっと女性キャラにばかりスポットが当たっていたのもまた事実。もっと男性キャラにスポットを当ててというリクエストに応えて、前回予告していた男性キャラの声優陣が決定したので、ここで紹介します。

郡司達也(中央)役 関俊彦  
片桐那智(右上)役 井上和彦  
草薙瞬(右下)役 関智一  
天野神吾(左下)役 岩永哲哉  
真田博士(左上)役 置鮎龍太郎  
という豪華メンバーで、キャスティングが決まりました。



## オリジナルストーリーコンテスト開催決定

「外伝用オリジナルストーリーコンテスト」の開催が決定しました。これはゲームで描かれる舞台以外を使ってのオリジナルストーリーを募集するものです。例えば、修学旅行や文化祭、または自分の好きなキャラの一日などテーマはさまざま。オリジナルキャラを出すのもOK。優秀作品は外伝プロジェクト用のドラマとしてオフィシャル採用されます。

●募集要項: テーマは自由。  
・応募形態は小説かシナリオ形式。  
メインになる、瞳や達也たち主要キャラの詳細データは本誌のこのコーナーで次回以降紹介していくので、それを参考してください。締め切り、及び詳細については次回のこのコーナーで掲載します。お楽しみ!  
応募原稿の返却はいたしません。

お便りの  
あて先 〒105-8622 東京都港区東新橋 1-1-16  
TIMサターンファン「プロジェクトe」係

ドラゴンを強力な隠し形態、ドラゴンライトウイングに進化させる『AZEL』のウルテクが発見されたぞ！

# HYPER UL-TECH

## 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1万円の賞金をプレゼントだ！

### AZEL -パンツアードラグーンRPG- 隠しドラゴン&隠しアイテム 東京都 大西豊

4

ドラゴンを強力な形態であるドラゴンライトウイングにするためには、Dユニットの入手方法

#### ライトウイング誕生

世界に散らばった12個のDユニットをすべて集めよう。すると、すべての能力値が高い強力な隠し形態、ドラゴンライトウイングに



がすべて判明した。また、ドラゴンの飛行速度が速くなる隠しアイテムの入手方法も紹介するぞ。

ドラゴンが進化するのだ。ただし、ドラゴンライトウイングはタイプセレクトができない。なお、Dユニットの入手方法（または入手場所）は、下の表のとおり。

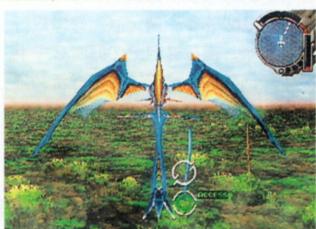
#### Dユニット入手場所一覧

##### 入手方法または入手場所

ナンバー	入手方法または入手場所
01	渓谷地帯クリア後、発掘所上空にいる白い鳥をロックオンすると、入手イベントが発生する。
02	渓谷地帯の1つめのシャブリの巣を倒した先にある滝の内部にある。
03	ガリル砂漠のズースー登場場所より左の方にある。
04	蒼き遺跡と旧世纪の遺物のあいだにあるマップにある。
05	ウル南部にある、遺跡通路内部への入口の右側にある植物をロックオンする。
06	ウル西部にある、地下へ続く遺跡のオブジェをロックオンする。
07	ウル地下の生体兵器実験棟にある。
08	ウル地下クリア後、ウル地下へ再侵入して、地下4階のアイテムが並んでいる場所の左の列を破壊する。
09	ゾアの森にある禁忌の門へ進む道を左へ進む。
10	ゾアの森にある禁忌の門の直前にある。
11	塔・14階の入口にある。
12	塔・14階の入口にある。

#### ゴルドンシード

まず、ガリル砂漠にある植物が出す赤い花粉をロックオンして、ロットボレン入手する。このあと、ゾアの森にある植物をロックオンすると、ゴルドンシードが手に入るぞ。これを持っていると、3速のときにRを押すことで、ドラゴンの最高速度を上げられる。



①ロットボレンを持っている状態で、ゾアの森の植物をロックオン

### プロ野球チームもつくろう！

#### 役立ち隠しコマンド

4

「選手もつくろう！」で、選手にいろいろな球団のユニフォームを着せることができるウルテクと、

#### 選手の着せ替え

「選手もつくろう！」のモードを始めて、「顔をかえる」のメニュー一選択画面で、LとRを押しながら



①「顔をかえる」のメニュー選択画面で、LとRを押しながらYを押す

パスワードを読む声の速さを、3段階に調節することができるウルテクを、2つまとめて紹介するぞ。

Yを押そう。すると、選手に巨人のユニフォームを着せられるのだ。また、このユニフォームはLかRでほかのチームに変更できる。

②このあとXで、ユニフォームをホームからビジターに変更できるぞ



#### 再生スピード変化

「パスワードをつくる」で、パスワードを音声で再生しているときにLを押していると、通常の半分の速さで音声が再生される。また、同様にRを押していると、通常の3倍の速さで音声が再生される。

③LかRを押すと、再生するスピードが変化する。再生・一時停止、停止、B……読み上げ終了

### SDガンダムGCENTURY S

#### ウィンドウを動かせる

2

福岡県  
松下聰

まず、移動させたいウィンドウにカーソルを合わせよう。このときウィンドウが消えるが、Bを押すと再び表示されるぞ。このあと、Bを押したまま方向ボタンを操作すると、ウィンドウを自由に動かして、画面の任意の位置に配置することができるのだ。



①いろいろな場所に移動させられる

## セガサターンで発見!! たまごっちパーク

### 3つの隠しモード

京都府  
斎藤誠

4

ゲームを起動したあと、タイトル画面が表示されるまで、A、B、C、X、Y、Z、L、Rを押し続けておく。すると、スタッフロールを見られる「えんでいんぐ」、ゲ



①ゲームの起動時からボタンを押しておこうと、この3項目が追加される

## フォトジェニック

### おまけモードの秘密

千葉県  
大原敏行

4

おまけモードに隠されている、3つのモードを楽しめるようになる条件を一挙に公開しよう。これ

### おまけギャラリー

愛美、綾乃、いずみの3人のうち、いずれかのキャラのエンディングを、3種類すべて見よう。すると、おまけモードの中に「おまけのおまけモード」という項目が追加され、3種類のおまけCGを鑑賞できるようになる。



③3人のモデルの晴れ姿が見られる

### サウンドモード

駅前へ移動したとき、ランダムで献血イベントが発生する場合があるが、この献血をゲーム中に60回行う。すると、60回目に



### スタジオモード

愛美、綾乃、いずみのいずれかのキャラのエンディングを見てゲームをクリアすると、おまけモードの中のスタジオモードで、各キ

看護婦さんからのメッセージが表示され、おまけモード中のサウンドモードを選べるようになるのだ。ここでは、ゲーム中に使用されているBGMを自由に聴けるぞ。



ヤラの着せ替えができるようになる。なお、このときに選べる衣装は、ゲーム中にスタジオ写真撮影をした回数に比例して増えていく、最高で12着まで増えるぞ。

## 馬なり1ハロン劇場

### 伝説の名馬登場

栃木県  
和光智佳子

3

あらかじめ2P側にもパッドを接続しておき「ニューゲーム」を始める。このあと初期設定画面で、関西の専属騎手を選ぶところまでゲームを進めたら、2P側のBとス



①関西の騎手選択でコマンドを入力

ターを押しながら、1P側のAとCを同時に押そう。すると、現役馬プレゼントにトウカイティオーやサクラバクシンオーなど、往年のスーパー馬が登場する。



①見よ、伝説の名馬たちの顔ぶれを

## ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98

### 5人の隠しキャラ

東京都  
高槻優

2

チャンピオンシップで総合優勝して、データをセーブする。このデータを使ってチャンピオンシップ以外のモードを始めて、Lを押しながら総合優勝したキャラを選ぼう。すると、総合優勝したキャラごとに1人ずつ、合計5人の個性的な隠しキャラが登場する。



①ビキニ姿のボーダーまで登場する

## SDガンダムGCENTURY S

### 壁紙を替える

東京都／小野寺守

1

モードセレクトのオプション画面でLかRを押すと、ボタンを押すごとに背景画面の壁紙が替わり、壁紙を自由に選べるようになる。



①壁紙は全4種類の中から選べるぞ

## 三投稿募集三

このコーナーでは、セガサターンソフトのウルテクを募集中だ。キミが見つけたウルテクの内容をハガキや封書、FAXに書いて右のあて先まで送ってほしい。その際、ゲーム名(封書自体にも記入)、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに書くこと。記入もれがあると採用できないぞ。消印と送信時間を見て、一番早く送ってくれた人のものを採用している。同時着の場合は、詳しく正確に書いてあるものを優先する

ぞ。また、このコーナーへの意見や要望、感想などがあれば、ハガキや封書、FAXに書き添えてくれ。たくさんの応募を待っているぞ。

### あて先

〒980-8623  
仙台市青葉区二日町6-7  
TIMサターンFAN編集部  
ウルテク係

### FAX番号

022(213)7535

平成10年4月15日発行

増刊4月15日号

ホビマガ64

SATURN FAN 共同編集

ウル技  
11993 技一・超絶

# 大技林

'98年  
春版

ファミコン  
スーパーファミコン  
ニンテンドウ64  
プレイステーション  
ネオ・ジオ 3DO  
PCエンジン  
PC-FX

プレイステーション  
サターン 充実  
大増 1256 ページ

サターン  
メガドライブ  
ゲームギア  
ゲームボーイ  
バーチャルボーイ

ゲームカタログ  
7395  
一本

発売：(株)徳間書店／インターメディア・カンパニー

選ぶべき選択肢  
港街→青き竜の伝説  
作られた家→驚れ高き勇者の話  
坂下町→金の装飾で作られた時計  
された木の家→ドグリのパン  
下町→銀の鍍金で作られた手鏡  
られた家→木の実とフルーツ  
さ海のセイレーンの伝説  
れた家→吟遊詩人の歌

フを狩るモノたち

10円(別)/アルトロン/CD/

25/アドベンチャー

やTVアニメで人気の「エルフ

たち」をゲーム化。本作での

TVアニメのものを再現し

マンドの遊び方によって

た展開を見られる場合も

3.2巻3.1回2.9巻19.0

王たち・花札

トロン/CD/

花札

ニメで人気の、

キャラが花札

させるま

札勝負にな

使えるフ

20.1

エタ

9.13

・パズル

ビースで隠された映像をはめ込んでい

く、はめ給パズル「エンジェルバラダイス」

のシリーズ第2弾。今回登場するの

は、TVや雑誌はもちろん、フレイステ

ーションのゲームとしても発売されてい

る怪奇映画「エコエコアラザク」では主

人公を演じて好評を博しているアイドル

の吉野公佳。ムービーシーンはトゥル

ーションが採用されたため、クオリ

テは高い。

9.18

・パズル

ビースで隠された映像をはめ込んでい

く、はめ給パズル「エンジェルバラダイ

ス」のシリーズ第2弾。今回登場するの

は、TVや雑誌はもちろん、フレイステ

ーションのゲームとしても発売されてい

る怪奇映画「エコエコアラザク」では主

人公を演じて好評を博しているアイドル

の吉野公佳。ムービーシーンはトゥル

ーションが採用されたため、クオリ

テは高い。

10.18

・パズル

ビースで隠された映像をはめ込んでい

く、はめ給パズル「エンジェルバラダイ

ス」のシリーズ第2弾。今回登場するの

は、TVや雑誌はもちろん、フレイステ

ーションのゲームとしても発売されてい

る怪奇映画「エコエコアラザク」では主

人公を演じて好評を博しているアイドル

の吉野公佳。ムービーシーンはトゥル

ーションが採用されたため、クオリ

テは高い。

11.18

・パズル

ビースで隠された映像をはめ込んでい

く、はめ給パズル「エンジェルバラダイ

ス」のシリーズ第2弾。今回登場するの

は、TVや雑誌はもちろん、フレイステ

ーションのゲームとしても発売されてい

る怪奇映画「エコエコアラザク」では主

人公を演じて好評を博しているアイドル

の吉野公佳。ムービーシーンはトゥル

ーションが採用されたため、クオリ

テは高い。

12.18

・パズル

ビースで隠された映像をはめ込んでい

く、はめ給パズル「エンジェルバラダイ

ス」のシリーズ第2弾。今回登場するの

は、TVや雑誌はもちろん、フレイステ

ーションのゲームとしても発売されてい

る怪奇映画「エコエコアラザク」では主

人公を演じて好評を博しているアイドル

の吉野公佳。ムービーシーンはトゥル

ーションが採用されたため、クオリ

テは高い。

1.18

・パズル

ビースで隠された映像をはめ込んでい

く、はめ給パズル「エンジェルバラダイ

ス」のシリーズ第2弾。今回登場するの

は、TVや雑誌はもちろん、フレイステ

ーションのゲームとしても発売されてい

る怪奇映画「エコエコアラザク」では主

人公を演じて好評を博しているアイドル

の吉野公佳。ムービーシーンはトゥル

ーションが採用されたため、クオリ

テは高い。

2.18

・パズル

ビースで隠された映像をはめ込んでい

く、はめ給パズル「エンジェルバラダイ

ス」のシリーズ第2弾。今回登場するの

は、TVや雑誌はもちろん、フレイステ

ーションのゲームとしても発売されてい

る怪奇映画「エコエコアラザク」では主

人公を演じて好評を博しているアイドル

の吉野公佳。ムービーシーンはトゥル

ーションが採用されたため、クオリ

テは高い。

3.18

・パズル

ビースで隠された映像をはめ込んでい

く、はめ給パズル「エンジェルバラダイ

ス」のシリーズ第2弾。今回登場するの

は、TVや雑誌はもちろん、フレイステ

ーションのゲームとしても発売されてい

る怪奇映画「エコエコアラザク」では主

人公を演じて好評を博しているアイドル

の吉野公佳。ムービーシーンはトゥル

ーションが採用されたため、クオリ

テは高い。

4.18

・パズル

ビースで隠された映像をはめ込んでい

く、はめ給パズル「エンジェルバラダイ

ス」のシリーズ第2弾。今回登場するの

は、TVや雑誌はもちろん、フレイステ

ーションのゲームとしても発売されてい

る怪奇映画「エコエコアラザク」では主

人公を演じて好評を博しているアイドル

の吉野公佳。ムービーシーンはトゥル

ーションが採用されたため、クオリ

テは高い。

5.18

・パズル

ビースで隠された映像をはめ込んでい

く、はめ給パズル「エンジェルバラダイ

ス」のシリーズ第2弾。今回登場するの

は、TVや雑誌はもちろん、フレイステ

ーションのゲームとしても発売されてい

る怪奇映画「エコエコアラザク」では主

人公を演じて好評を博しているアイドル

の吉野公佳。ムービーシーンはトゥル

ーションが採用されたため、クオリ

テは高い。

6.18

・パズル

ビースで隠された映像をはめ込んでい

く、はめ給パズル「エンジェルバラダイ

ス」のシリーズ第2弾。今回登場するの

は、TVや雑誌はもちろん、フレイステ

ーションのゲームとしても発売されてい

る怪奇映画「エコエコアラザク」では主

人公を演じて好評を博しているアイドル

の吉野公佳。ムービーシーンはトゥル

ーションが採用されたため、クオリ

テは高い。

7.18

・パズル

ビースで隠された映像をはめ込んでい

く、はめ給パズル「エンジェルバラダイ

ス」のシリーズ第2弾。今回登場するの

は、TVや雑誌はもちろん、フレイステ

ーションのゲームとしても発売されてい

る怪奇映画「エコエコアラザク」では主

人公を演じて好評を博しているアイドル

の吉野公佳。ムービーシーンはトゥル

ーションが採用されたため、クオリ

テは高い。

8.18

・パズル

ビースで隠された映像をはめ込んでい

く、はめ給パズル「エンジェルバラダイ

ス」のシリーズ第2弾。今回登場するの

は、TVや雑誌はもちろん、フレイステ

ーションのゲームとしても発売されてい

る怪奇映画「エコエコアラザク」では主

人公を演じて好評を博しているアイドル

の吉野公佳。ムービーシーンはトゥル

ーションが採用されたため、クオリ

テは高い。

9.18

・パズル

ビースで隠された映像をはめ込んでい

く、はめ給パズル「エンジェルバラダイ

ス」のシリーズ第2弾。今回登場するの

は、TVや雑誌はもちろん、フレイステ

ーションのゲームとしても発売されてい

る怪奇映画「エコエコアラザク」では主

人公を演じて好評を博しているアイドル

の吉野公佳。ムービーシーンはトゥル

ーションが採用されたため、クオリ

テは高い。

10.18

・パズル

ビースで隠された映像をはめ込んでい

く、はめ給パズル「エンジェルバラダイ

ス」のシリーズ第2弾。今回登場するの

は、TVや雑誌はもちろん、フレイステ

ーションのゲームとしても発売されてい

る怪奇映画「エコエコアラザク」では主

人公を演じて好評を博しているアイドル

の吉野公佳。ムービーシーンはトゥル

ーションが採用されたため、クオリ

テは高い。

11.18

・パズル

ビースで隠された映像をはめ込んでい

く、はめ給パズル「エンジェルバラダイ

ス」のシリーズ第2弾。今回登場するの

は、TVや雑誌はもちろん、フレイステ

ーションのゲームとしても発売されてい

る怪奇映画「エコエコアラザク」では主

人公を演じて好評を博しているアイドル

の吉野公佳。ムービーシーンはトゥル

ーションが採用されたため、クオリ

テは高い。

月

あ

お

ルネサンス

ギア

キア

ギア

ギア

ギア

# くですいません

ウル技・紹介満載！

全機種、全ゲームのウルテクを根こそぎ掲載。また、ゲーム内容の紹介も付いてるから、カタログとしてもバッチリ役立つぞ。

卷末には五十音順のほかに、メーカー順に並んだ索引も完備した。探したいゲームがいつでもすぐに見つかる親切設計なのだ。

索引も見易さ抜群！

プレイステーション  
サクターン 大充実

全1193本  
1785技

全952本  
1478技

# 3月20日(金)発売

3月20日～22日、幕張メッセで開催される東京ゲームショウ、  
徳間書店のブース(D-5)にも登場!! みんなで見に来てね!!

●書店にない場合は下記にお問い合わせ下さい。

※お問い合わせは、株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニーの販売担当（03-5569-6216）までお願ひいたします。

The Future Is Now  
**SNK**<sup>®</sup>

KOFシリーズ最新作、セガサターンに完全移植で登場!!

**THE KING OF FIGHTERS '97**

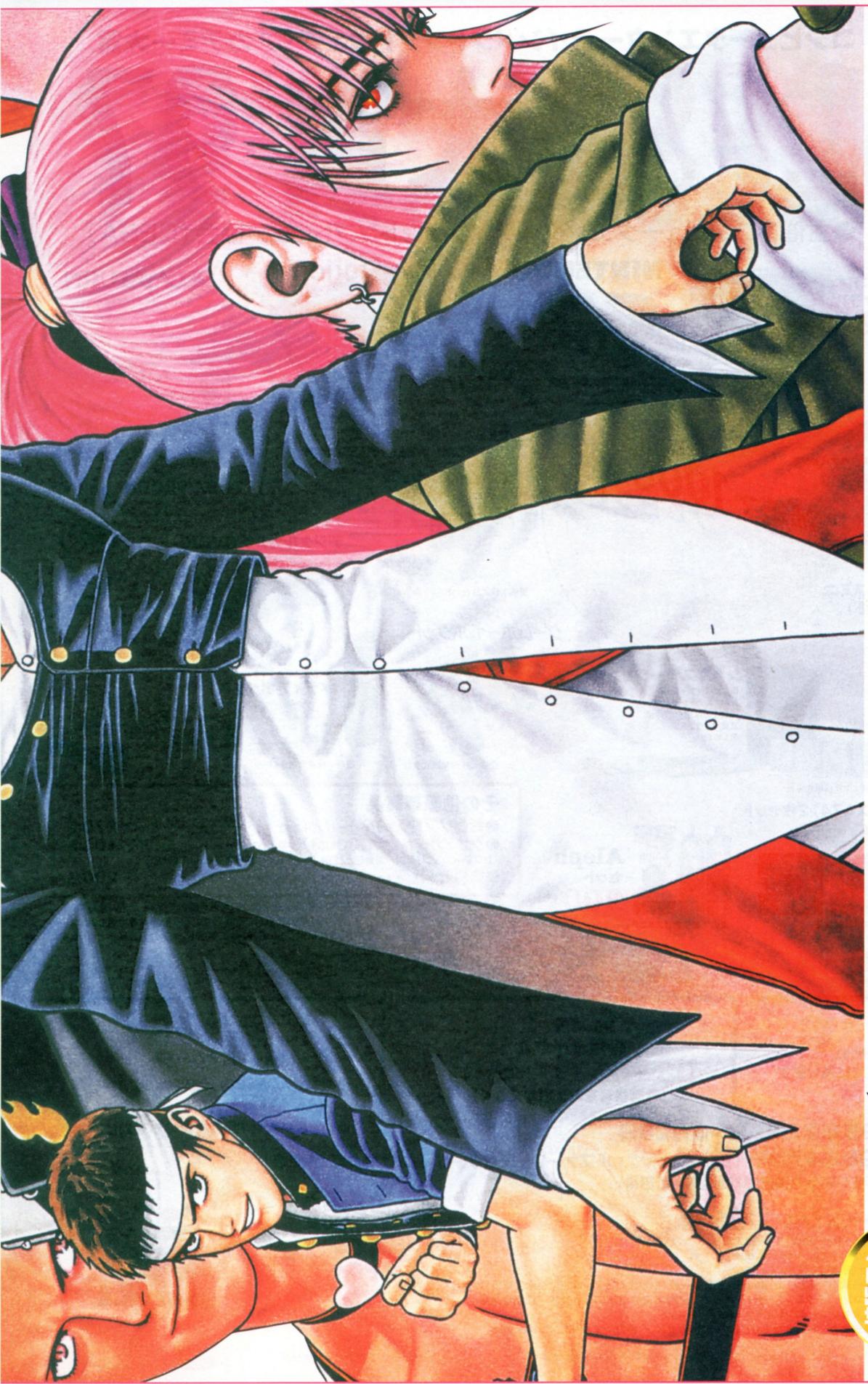
©SNK 1997



REGULATORY INFORMATION  
セガサターンはセガエンタテインメントジャパンの商標登録商標です。

セガサターンはセガエンタテインメントジャパンの商標登録商標です。





# The Revenge of OROCHI.

## 呪われた宿命にピリオドを打て!



このゲームは、セガサターンCDと連携したカードリッジの面がセガセイバードII用で使用できません。  
拡張ラムカードリッジは、別途購入が必要です。

3月29日(木)発売予定 CD-ROM単体/価格5,800円(税別)  
CD-ROM+拡張ラムカードリッジ/価格7,800円(税別)

お買得セット(専用CD-ROM+拡張ラムカードリッジ)※発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。

株式会社エヌ・エス・ケイ〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京03(5275)6200 大阪06(339)0110[AM9:00~PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

TOKYO GAME SHOW '98 SPRING  
SNKは「新カードリッジ'98春」に登場します。  
※本機はセガサターン専用機種です。

SNK Home Page URL <http://www.neogeo.co.jp>



# コンピュータエンターテインメントソフトウェア・アカデミー大賞 CESA 大賞'97

●主催：コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）

ノートパソコン  
(VAIO) 1名



ノートパソコン  
(ダイナブック テクラ)  
2名



フェニックスミニ  
(2台1セット)  
5名



RALLIART  
ウインドブレーカー  
5名



## 専用投票ハガキで

専用投票ハガキは全国の  
ゲームソフト販売店・コンビニにあります  
(一部店舗除く)

●投票期間…1998年2月20日～3月20日

●発表・授与式…1998年4月3日(金) 六本木ヴェルファーレ「東京ゲームショウ'98春 後夜祭」  
(投票者のなかから抽選で100名様をご招待)



## 東京ゲームショウ'98春

1998年3月21日(土・祝)・22日(日)一般入場日  
開催時間：10:00～17:00(入场は16:00まで)  
会場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)  
入場料：前売券一般(中学生以上)800円 当日券一般(中学生以上)1,000円(小学生以下は無料)  
主催：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(CESA) 後援：通商産業省  
特別協賛：株式会社ソニー・コンピュータエンターテインメント  
協賛：任天堂株式会社、株式会社セガ・エンタープライズ / 協力：マイクロソフト株式会社

NINTENDO 64



PlayStation™



SEGA SATURN™



抽選で1000名様  
プレゼント!!

投票に参加して  
豪華賞品を  
ゲットしよう!!

5名

提供：株式会社ソニー・コンピュータエンターテインメント

てくてくエンジェル



提供：株式会社ハドソン 48名

ゲームボーイポケット



提供：任天堂株式会社 7名

シネマステーション  
市販のTVゲームも  
シネマステーションと  
接続すれば迫力の  
立体サラウンドで  
楽しめます。

1名

提供：ヤマハ株式会社

MD(XA74) 2枚セット  
100名



提供：TDK株式会社

Aleph  
セット  
200名



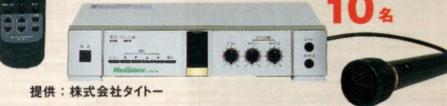
提供：資生堂コスメティック

ALBA SPOON  
50名



提供：セイコー株式会社 15名

家庭用通信カラオケ  
メディアボックス



10名

## その他豪華賞品

- 新作ソフトウェア ゲームソフト各社 270名
- クオ・カード(¥1,000分) 日本カードセンター株式会社 100名
- (セブン-イレブン・デニーズ全店と、日本石油他色々な加盟店でご利用頂けます。)
- 飲料セット 200名

※当選者の発表は厳正な抽選の上、発送を持ってかえさせていただきます。

※掲載の賞品は、実際のものと一部異なる場合もあります。

※フェニックスミニ／メディアボックスに関して、取付工事費は当選者のご負担となります。

## 投票方法

### 専用投票ハガキで

専用投票ハガキは全国の  
ゲームソフト販売店・コンビニにあります  
(一部店舗除く)

電話で  
専用ダイヤル  
**03-5371-4501**  
(電話番号をおまちがえなく)

インターネットで  
ホームページ  
<http://www.cesa.or.jp>

※ご注意… お一人様1回の投票のみ有効となります。

東京ゲームショウ  
'98春  
会場でも  
投票できるヨ!!



## ●ノミネート作品一覧 (50音順)

[ノミネートは、下記のハードに対応した作品を対象としています。]

1	I.Q~インテリジェントキューブ	[PS]
2	悪魔城ドラキュラX～月下的夜想曲～	[PS]
3	ウルティマ オンライン(Ultima Online)	[Win]
4	エースコンバット2	[PS]
5	X-MEN vs.STREET FIGHTER	[SS]
6	風のクロノア	[PS]
7	カルドセプト	[SS]
8	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	[N64]
9	がんばれ森川君2号	[PS]
10	クーロンズ・ゲート	[PS]
11	クラッシュ・パンディクー2～コルテックスの逆襲!～	[PS]
12	グラントーリスマ	[PS]
13	GRANDIA(グランディア)	[SS]
14	ゲームで発見!! たまごっち	[GB]
15	子育てクイズ マイエンジェル	[PS]
16	サガ フロンティア	[PS]
17	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2	[SS]
18	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	[PS]
19	実況 ワールドサッカー3	[N64]
20	新世紀エヴァンゲリオン 2nd impression	[SS]
21	スーパーロボット大戦F	[SS]
22	スターフォックス64	[N64]
23	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	[SS]
24	ダービースタリオン	[PS]
25	タイムクライシス	[PS]
26	チョコボの不思議なダンジョン	[PS]
27	ディディーコングレーシング	[N64]
28	テイルズ オブ デステニー	[PS]
29	デッド オア アライブ	[SS]
30	デビルサマナー ソウルハッカーズ	[SS]
31	DX人生ゲームII	[PS] [SS]
32	電車でGO!	[PS]
33	トゥームレイダース	[PS] [SS]
34	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春	[PS] [SS]
35	トバル2	[PS]
36	信長の野望・将星録	[Mac] [PS] [Win]
37	爆 ボンバーマン	[N64]
38	ファイナルファンタジーVII	[PS]
39	ファイナルファンタジー タクティクス	[PS]
40	ファミスタ64	[N64]
41	ブンドーブレード	[PS]
42	ぶよぶよSUN	[N64] [PS] [SS]
43	プレス オブ ファイア III	[PS]
44	フロントミッション セカンド	[PS]
45	マリーのアトリエ ~ザールブルグの鍊金術士~	[PS]
46	みんなのGOLF	[PS]
47	MOON	[PS]
48	桃太郎電鉄7	[PS]
49	モンスターファーム	[PS]
50	ヨッシーストーリー	[N64]
51	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	[Mac] [Win]
52	レイストーム	[PS]
53	ロックマン DASH	[PS]
54	ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～	[PS]

GB(ゲームボーイ)・Mac(Macintosh)・N64(NINTENDO 64)

PS(プレイステーション)・SS(セガサターン)・Win(Windows95)

# あなたの いち押し。

あなたの一票で大賞が決まる。

CESA大賞'97は

1997年に国内で発売されたコンピュータエンターテインメントソフトウェアの中から  
みんなの投票によって優秀作品を選定するものです。  
右のノミネート作品の中からあなた的好きな3つの作品に順位をつけて投票してください。  
あなたのイチ押し、お待ちしております。

# 告 知

## ソシエッタ製「~~X~~ 指定ソフト」生産中止

早いもので「18才未満禁止~~X~~ 指定」ソフト廃止から一年半の月日が経ち、春の息吹とともに色づくサクラの季節も二度目を迎えようとしております。

この度、ソシエッタ代官山は、~~X~~ 指定ソフト廃止目的でもある「テレビゲーム業界の健全な発展」の趣旨を尊重し、弊社発売セガサターン専用~~X~~ 指定ソフト「ザ・野球拳・スペシャル」「ホーンテッド・カジノ」について、1998年3月31日をもって生産終了とすることを決定いたしました。

発売以来、「ザ・野球拳・スペシャル」「ホーンテッド・カジノ」を長期にわたりご愛顧いただき、ありがとうございました。今後は、18才以上推奨ソフトの開発にスタッフ一丸尽力していく所存です。

先ずは、好評「アルバム俱楽部」に続く18才以上推奨ソフト第2弾、

期待の「玉様げーむ」が、いよいよ5月28日にリリースされます。

今後とも変わらぬご愛顧のほど宜しくお願ひいたします。



有限会社ソシエッタ代官山  
代表取締役 岡田 晴彦

THE  
**野球拳**  
SPECIAL

12人の美女があなたのお相手。  
脱衣ゲームの決定版。

SEGA SATURN  
THE 野球拳 SPECIAL  
セガサターン専用ソフト

定価(税別)  
6,800円

最後の18才未満禁止。やばいソフト。

ホーンテッドカジノ

SEGA SATURN  
Honeymoon Casino ホーンテッドカジノ  
セガサターン専用ソフト

定価(税別) 3枚組  
7,900円

これにて  
打ち止め



セガサターン専用ソフト ©SOCIETA 1995 ©Societa daikanyama.1996

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア 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、  
および商標登録は、セガサターンと互換性があります。 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：有限会社ソシエッタ代官山  
東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 TEL.03-5721-3955  
http://www.societa.co.jp FAX.03-5721-3085



# News Wave

## TOPIC

## さまざまな分野に広がりを見せる『サクラ大戦』ワールドを大特集！

発売日の4月4日まであとわずかとなった『サクラ大戦2』。ゲームの発売に伴い、舞台やCDなどの動き

も活発だ。今回はそんな『サクラ』ワールドの話題を大特集。この春は『サクラ』づくしでいこう。

### 公演近づく「サクラ大戦～花咲く乙女～」

東京と大阪にて行われるミュージカル「サクラ大戦」。その公演を記念して作成されたのが「メモリアルチケット」だ。広井王子デザインのチケットは、会場のロビーでだけ配布される。来場した方にはもれなくプレゼントされるとのことなので一度出かけてみては？

#### 花組から乙女組へのエール

「サクラ大戦～花咲く乙女～」では、乙女組にスポットが当たられる。乙女組とは花組の養成機関・乙女学園に通う少女たちのことであり、今回はその乙女組の成長していく姿が描かれる。そこでミュージカルの公演に先立ち、花組から乙女組にエールが贈られることになった。その模様



●今回主役を演じる乙女組の面々



○これがメモリアルチケット。東京公演版と大阪公演版の2種類のこと。ファンなら両方手に入れるべし

は3月中旬から下旬にかけてのラジオ、ニッポン放送 [1242kHz] 「スーパーアニメガTOP10」(毎週金曜日21時)や「ゲルゲットショッキングセンター」(毎週月～木曜日22時)で紹介される。



○ゲームでもおなじみの横山智佐さんや田中真弓さんも出演する

## TOPIC

## 事業第1弾はアニメの制作 セガが新会社「セガ トイズ」を設立

セガがおもちゃ専門の新会社セガトイズ(代表取締役社長：国分功氏)を設立する。これは玩具・教育関連事業の強化、拡大を目的としたもので、社内玩具の関連部門と子会社であるセガ・ヨネザワを統合し、社名

を変更したものだ。新会社のスタートは4月1日からとなる。

さて、そのセガトイズだが事業の第1弾としてTBS、キングレコード、講談社と協力して、月刊なかよし(講談社・刊)にて好評連載中の「アキハバラ～」

サターン関連のみならず、ゲーム業界の活きのいい話題をもれなくフォロー。このページを読んでイベントに参加したり、「へえそなんだ」と思ってくれたらうれしいな。

### CDシングルが4月17日にリリースされる



……あたしたちは、ふだんは「帝国歌劇団」の一員として帝劇の舞台上に立っています。

○CDシングルのジャケットは次号で紹介する予定。あの名曲がどんな感じになっているか早く聴きたい！

### OVA「サクラ大戦～桜華絢爛～第三幕」

全4巻が予定されている好評OVA&LDシリーズ第3弾「サクラ大戦～桜華絢爛～第三幕 春は弥生の初戦闘」が5月25日にリリースされる。今回のみどころは、何といっても白熱のメカ戦。富士山麓での



○富士山麓の演習シーン。暴走するさくら機



○絶叫する神崎すみれ。



○ついにさくらも大帝国劇場のステージに立つ日がきたのか

キハバラ電脳組「パタPi」のTVアニメ化を決定した。4月4日(土)の17時からTBS系にて放送される予定だ。そこで4月2日(木)、TBSホール(東京・赤坂)にて行われる「アキハバラ電脳組」第1話の試写会に20組40名を招待。希望者はP178の応募のきまりを参考の上「電脳組試写会」係まで。ただし、締め切りは3月20日必着。当選者は発送をもって代えさせていただきます。



○「アキハバラ～」の設定画。もうすぐ動くところが見られるぞ！

**EVENT**

## 東京ジョイポリスvs東京ゲームショウ パソコン通信での『バーチャファイター2』大会

来る3月22日(日)、東京ゲームショウの会場と東京ジョイポリスをパソコン通信でつないで、PC版『バーチャファイター2』の通信対戦イベント「テレウェイカップ バーチャファイター2 ネットワークバトル」

が開催される。これは国内初の通信対戦ゲーム専用のネットワークサービス「DWANGO(ドワンゴ)」を使い、両会場で8名ずつの団体戦を行うというもの。本選終了後はバーチャファイター鉄人によるエキジビ

ションマッチも開催されるぞ。腕に自信のある方は参加されてみては?

■参加方法: ネットワークでの予選は3月13日(金)、14日(土)の両日。20時からDWANGOのネットワークで予選を行い8名を選出する。本選進出者は22日に東京ジョイポリスへ行くことになる。問い合わせは<http://www.dwango.co.jp> ゲームショウ会場での予選は21日(土)。14時30分からPCゲームゾ



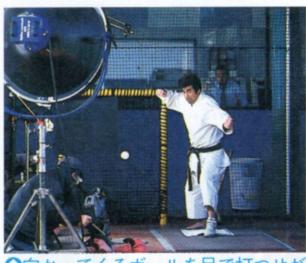
ーンのセガブースで先着16名による予選を行い(受付は10時から)8名を選出する。本選進出者は翌日会場へ行くのだ。

**REPORT**

## プロ野球グレイテストナイン'98 CM撮影 剛球を腹で受ける! それがせがた三四郎だ!!

すっかりサターンの顔となった感のあるせがた三四郎。今回は『プロ野球グレイテストナイン'98』と『THE HOUSE OF THE DEAD』のCM撮影の模様をお届けしよう。

『グレイテストナイン'98』のCM撮影が行われたのは都内のパッティングセンター。パッティング練習でなかなかバットにボールの当たらない



●向かってくるボールを足で打つせがた。これぞせがた流バッティング?



●ボールを腹で受け止めるせがた。これもせがたの熟さのなせる技か?

せがたが業を煮やして、足で打つたり腹で止めたりするシーンが撮影されたのだ。せがたのユーモラスな一面がうかがえるCMだ。

一方『THE HOUSE OF THE DEAD』の撮影は、都内近郊の使われなくなった病院で行われた。ただでさえ薄気味悪いところにメイクをしたゾンビが登場するものだから怖さは倍増。怖さと寒さに震えながらの撮影となったのだ。それでもせがたはがんばっていたぞ。



●思わず失敗。力が入り過ぎたのか?



●メイクアップを施したゾンビはいかにもグロテスクなのだ

コナミが『幻想水滸伝』(4月30日発売予定)と『悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~』(5月発売予定)の2タイトルを3800円で発売する。この件でコナミにお話を聞いたところ「両タイトルはともにPS版ではベスト版が発売されており(『悪魔城ドラキュラX』は3月19日にベスト版が発売)ユーザー様の価値に対する感覚の変化(これはすべてのプラットフォームにおいてタイトルがあふれていることや、各機種廉価版の発売によりさらにユーザーの購入商品の選び方は商品力に加え価格という条件も加わってきております)があり、後発商品としてユーザー様が



●『悪魔城ドラキュラX』が3800円で入手できるなんてうれしい限り

**TOPIC**

## 「えっ、こんなに安くいいのかな?」 コナミがサターンソフトを3800円で発売

買いたくなるようにとの配慮からです(コナミ株式会社 CSソフト国内事業部)とのお答え。当分上記の2タイトル以外は廉価での発売は予定していないようだが、安くソフトを入手できるのは大歓迎だね。

**TOPIC**

## 最後の18禁ソフト「ホーンテッドカジノ」 3月末にて再版終了。他のソフトは?!

「最後の18禁ソフト」として名をはせた『ホーンテッドカジノ』と、『THE野球拳』の2タイトルが3月末日の再版分をもって生産を終了する。この件に関して発売元のソシエッタ代官山に話しを伺ったところ「18歳未満禁止指定ソフトの廃止から1年以上が経っており、そのテレビゲ



●『ホーンテッドカジノ』が手に入るのもあとわずかだ

**速報!!**

## せがたのCロがオリコン初登場64位に!

「セガサターン、シロ!」が2月23日付けのオリコンで初登場64位! 翌週には59位に上昇し、累計2万4千枚を販売する好調ぶり。この件に関して「いやあ、びっくりしました。大反響に驚いています。何事にも真剣に取り組んでいくのが私の生き方なので、熱いメッセージは充分に伝わったと思います」とのコメントが寄せられた。せがたブームはまだまだ続く?!



## TOPIC

### ソフトの情報やオリジナルグッズも満載 アークシステムワークスファンクラブ「HYPER」

『Wizard's Harmony』シリーズなどでおなじみのアークシステムワークスにファンクラブができるぞ。その名も「HYPER」。入会者には特典がいっぱい。最新ゲーム情報満載の会報が年4回届けられるほか、声優さんや開発陣をゲストに招いての



これが会報準備号。マニアも納得するゲームの最新情報が満載だぞ

イベントへの優先的な招待、会員でなければ買えない限定グッズなど、もりだくさん用意されているのだ。入会費は無料。現在キャンペーンにつき、年会費は高校生以上の会員は2000円(通常2500円)、中学生以下のジュニア会員は1000円(通常1500円)となっているぞ。ファンなら入会するしかない!? 興味をお持ちの方は、住所、氏名、年齢、性別を明記し80円切手を同封した上で〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-16-2 和泉ビル3-B ドリームキューブ内 HYPER事務局まで。折り返し資料が送られてくるようになっているのだ。

## REPORT

### かないみかさん、高橋美紀さんと一緒に 「スチーパイ」バスツアーin横浜中華街

『～ドキドキナイトメア』を予約した人の中から抽選で参加者が選ばれたこのバスツアーでは、2人を交えてのゲーム大会が行われた。憧れの声優さんを間近に見て、ファン



●トークありゲーム大会ありとアップホームな感じだったぞ

にはうれしい一日だったぞ。そこで今回は2人のサイン入り色紙を2名にプレゼント。希望者はP178の応募のきまりを参照し「スチーパイ」の色紙係まで。



●チーム別のゲーム大会の勝者にはサイン入り中華帽子がプレゼント

## EVENT

### 噂のシーケンサーに触れてみては? 「テクノモーターヤッテモーターツアー」

3月26日に電子メディアサービスより発売予定の『テクノモーター』で



●ライブではテクノ  
スキーモーター登場するぞ

は「テクノモーターヤッテモーターツアー」と題し、全国24カ所にてライブショウを実施する。詳しい時間に関しては下記の問い合わせ先まで。サターンを楽器に替えられるこのソフトを体験してね。 ■問い合わせ先: 03-3295-0161または、http://www.dms.co.jp/tvband

## GOODS

### これでゲームライフも一層充実 サターンの周辺機器がパソコンで使える

バーチャスティックやツインスティックなど、サターンの周辺機器がパソコンでも使えるようになるインターフェイスボードIF-SEGA/98が発売される。これはセガとアイ・オー・データ機器の共同開発によるもので、サターンからWin95用に移植された作品はもちろん、ほかにも多くのゲームに対応しているぞ。■3月下旬発売 ■定価: 6800円(税別)

■問い合わせ先: 076-260-1024

● P C  
98  
互換機  
用が  
ついに  
登場



## GOODS

### 4月4日すけ～るサターンがお目見え 「スケルトンセガサターン」限定発売!

かねてより要望の高かった「スケルトンセガサターン」が4月4日(土)に発売される。価格は20000円(税別)。限定3万台のみの発売となっているので、確実に入手したい人は予約をしたほうがいいかも。これはもう、同日発売される『サクラ大戦2』はスケルトンサターンでプレイするしかない!?



●サイバーな雰囲気がシビイ

## TOPIC

### 地球の平和を守るんだ! ヒーロー2人が競演 映画「ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ」

3月14日(土)から全国松竹系にてロードショウ公開される「ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ」。このチケットを20名にプレゼント。希望者はP178の応募のきまりを参照の上「ウルトラマン」係へ。締め切りは3月20日必着。当選は発送をもって代えさせていただきます。



●現在TBS系にて好評放送中のウルトラマンダイナがティガと夢の競演

## 大阪周辺

3月26日(木) ゲームザモンスター川西店  
27日(金) ヤマギワソフト大阪店  
28日(土) ソフマップ大阪4号店&7号店  
29日(日) ソフマップ神戸店  
30日(月) KaBoS三国店  
31日(火) seiden三宮店

## 東京周辺

4月1日(水) ヤマギワソフト館  
2日(木) Piw上野店  
3日(金) 九十九電機ソフト8号店  
4日(土) さくらや新宿ホービー館  
5日(日) //  
5月2日(土) ヨドバシカメラ千葉店Bee-one1F  
3日(日) ソフマップ本店&13号店  
4日(月) ソフマップ大宮店  
5日(火) ヨドバシカメラ横浜駅前店

## 札幌周辺

4月11日(土) ヨドバシカメラ札幌店  
12日(日) //

## 名古屋周辺

4月18日(土) ファミーズ半田インター店  
19日(日) ヤマギワソフトナディアパーク店  
25日(土) コンプスふくしま店  
26日(日) ヤマギワソフトナディアパーク店

## 仙台周辺

5月10日(日) ヨドバシカメラ仙台店

## 広島周辺

5月17日(日) ソフマップ広島店

## 福岡周辺

5月23日(土) メガバンドルキャナルシティ店  
24日(日) //

# CD & VIDEO & BOOK

CDやビデオなど、選りすぐりの作品を紹介。今回の目玉はビデオの「真・女神転生 デビルサマナー」。ゲームとは一味違った世界を展開しているのだ

## ZUNTATA RARE SELECTION Vol.1 Stoic Romance/OGR



- 3月21日発売
- 価格：2550円（税込）
- 発売元：ZUNTATA

あのZUNTATA RECORDSのオリジナルシリーズ第1弾。完全限定発売となっているぞ。『東京SHADOW』を小説風に仕立てたサウンドトラックだ。



## ZUNTATA RARE SELECTION Vol.2 10cm四方の青空/TAMAYO



- 3月21日発売
- 価格：2550円（税込）
- 発売元：ZUNTATA

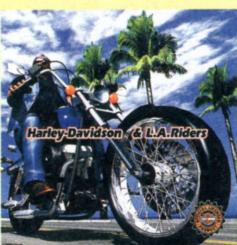
オリジナルストーリーを元にサウンド化。ちなみにこのシリーズは完全限定発売のため、ジャケットにシリアルナンバーが印字されているのだ。

## HARLEY-DAVIDSON&L.A.RIDERS



- 3月18日発売
- 価格：2310円（税込）
- 発売元：マーベラスエンターテイメント
- 販売元：ボニーキャニオン

大型筐体が話題になったセガの業務用ゲームをサウンドトラック化。ハードロックを中心を選曲され、ハーレーダビッドソンの生音も収録されている。



## 星空のメロディー・ねおちゅぴNo.1 /生駒治美、神谷けいこ



- 3月18日発売
- 価格：1050円（税込）
- 発売元：ボニーキャニオン／サイトロンレーベル

ナカルル役の生駒治美とリムルル役の神谷けいこがパーソナリティのラジオ番組「ねおちゅぴ」の主題歌。



## 真・女神転生 デビルサマナー Vol.1～4



- 3月25日発売
- 価格：各9800円（税別）
- 発売元：ワーナーヴィジョン・ジャパン
- 販売元：バンダイビジュアル

■Vol.1 觉醒（1話～3話）、Vol.2 邪気（4話～6話）、Vol.3 召喚（7話～9話）、Vol.4 決戦（10話～13話）

テレビ東京系で好評を博した「真・女神転生 デビルサマナー」がついにビデオ化される。ビデオはオリジナルノーカット完全版で、ボーナス映像としてメイキング風景も追加されている。みどころは実写映像にアレンジされた金子一馬の世界だ。4巻が同時発売されるのでこれを機会に一気に楽しむのはいかが？



【監督】清水厚、高橋巖、服部光則、広田幹夫 【脚本】古庄淳、高田勝博、羽原大介、岡野勇気 【キャスト】正木蒼二、川合千春、中原翔子、七海彩夏ほか

## バイオハザード DRAMA ALBUM ～運命のラクーンシティ～Vol.2



- 3月21日発売
- 価格：2520円（税込）
- 発売元：SULEPUTER

ドラマアルバムの第2弾。文化放送「佐竹・林原の無法塾」で放送中のラジオドラマを収録。脚本は『バイオ2』のフラグシップ。

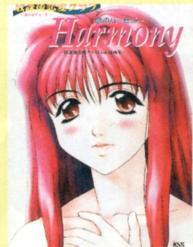


## ゲーム原画集 恋のハーモニー ～放課後恋愛クラブCG&原画集～



- 3月19日発売
- 価格：2095円（税別）
- 発売元：ケイエスエス

『放課後恋愛クラブ』のCGや原画などを300点以上収録している。雑誌描きおろしのCGや未公開のテスト原画も収められている。



## だいなみつくぶれぜんと

いつもたくさんのハガキをありがとう。なぜこのプレゼントがほしいのか、その理由を添えてくれたら当選する確率が高くなるかも！?

### ①國府田マリ子テレカ

提供：キングレコード



5名

國府田マリ子の最新アルバムとシングルの発売を記念したテレカを5名に

### ②『メッセージ・ナビVol.2』ソフト

提供：シムス



3名

人ととの出会いを演出する雑誌感覚のソフト『メッセージ・ナビVol.2』を3名にプレゼント

### ③『タイムコマンド』ウォッチ

提供：アクレイムジャパン

3名



キャラが滑らかに動くアクションのタイトルにちなんで作成された特製ウォッチを3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（ふりがな）、年齢、電話番号、ほしい賞品の番号名称を記入のうえ、下記のあて先まで送ってください。締め切りは3月26日必着。当選者の発表はNo.9にて。

〒105-8622  
東京都港区東新橋1-1-16  
TIM サターンFAN編集部  
「3月27日号D・P」係

\*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。

# 期待作最新状況レポート

発売予定日  
開発状況

コメント

今まで以上にギュッと詰  
まったメーカーからの愛  
のささやきがここに…。

## シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子



未定

65  
%

### ジュリアンのひとりごと

ついでねーゼ。ガルムの野郎に一発ぶちかましてやろうと思ったのに。返り討ちはまだいいさ。その後の俺の出番はどうなったんだ? もしもして「2」でも不遇なのかな、俺。主人公だぞ俺は!

(開発部／ジュリアン)

セガ

## 少女革命ウテナ いつか革命される物語



今春

?  
%

### 一いざ、決闘広場へー

アニメファンならずとも思わずうるような作品が出来つつあります。当初にこに、和気あいあいだった現場も鬼気迫るものがあり、雰囲気はまさに決闘広場! ゲーム界が革命されるのはもうすぐ!!!

(CSプロモーション／やまとざき)

セガ

## ドラゴンフォースII -神去りし大地に-



4月  
2日

?  
%

### あなたをまた戦いに誘うとしても

みんなも知ってる通り、主題歌は岩男潤子さんが歌っているのですが、透き通る歌声はまるで妖精のよう。心がすごく休まる感じです。この不思議な気持ちをうまく表現できないのがつらい。名曲です。

(CSプロモーション／やまとざき)

セガ

## ソルヴァイス



5月

70  
%

アルトロン

### 800種ものカードを使ったRPG

「集める楽しさ」「戦闘での戦略性」など、さまざまな楽しさでいっぱいのこの作品。開発は順調! (...の予定です)。

東京ゲームショウにも出展しますので、ぜひプレイしてみて下さい。

(広報／木立)

## メリティランサー Re-inforce



5月  
7日

90  
%

イマディオ

### スペシャルエディションもよろしく

『Re-inforce』はもうすぐ完成だい。5月7日に発売! 期待のスペシャルエディションについてくるお楽しみCDなんだけど、すごくなる予定だい。あんなことやこんなことがアレでソレしなんだ。うふふ。

(イマディオ／開発者G)

## フレンズ～青春の輝き～



今夏

70  
%

NECインターチャネル

### 関西の方へうれしい情報お届けッ!

TGSまであと1週間。我社では東京近郊の方以外にもTGSの雰囲気を味わって頂きたく、大阪のNECショウルームでステージイベント中継＆フレンズのグッズ販売を行います。遊びに来てね。

(広報／山崎)

## プリンセスメーカー ゆめみる妖精



5月

75  
%

ガイナックス

### デバッグ快調! (ホントですか?)

プリゆめサターン版開発日記(3/5)。  
今日も僕の席の後では、制作の横山君が娘さんにエッチな服を着せてデバッグをしています。そんなフレイ、僕は大賛成!! そんなナインライブズは素敵な会社です。

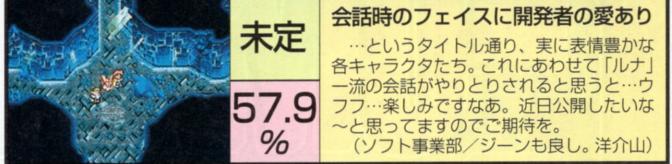
(デザイン部／小林(オヤジ))

※この情報は3月5日現在のものです。

## ルナ エターナルブルー (仮称)

未定

57.9  
%



角川書店／ESP

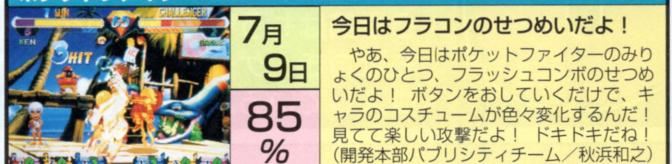
会話時のフェイスに開発者の愛あり  
…というタイトル通り、実際に表情豊かな各キャラクタたち。これにあわせて「ルナ」一流の会話がやりとりされると思うと…ウフ…楽しすぎますなあ。近日公開したいな~と思ってますのでご期待を。

(ソフト事業部／ジーンも良し。洋介山)

## ポケットファイター

7月  
9日

85  
%



カプコン

### 今日はフラコンのせつめいだよ!

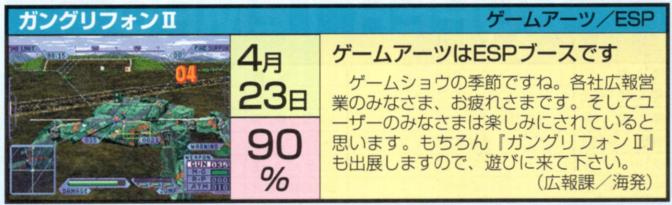
やあ、今日はポケットファイターのみりょくのひとつ、フラッシュコンボのせつめいだよ! ボタンをおしていくだけで、キャラのコスチュームが色々変化するんだ! 見て楽しい攻撃だよ! ドキドキだね!

(開発本部パブリシティチーム／秋浜和之)

## ガングリフォンII

4月  
23日

90  
%



ゲームアーツ／ESP

### ゲームアーツはESPブースです

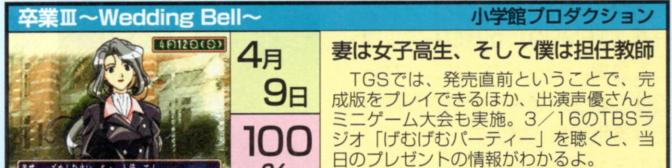
ゲームショウの季節ですね。各社広報営業のみなさま、お疲れさまです。そしてユーザーのみなさまは楽しにされていると思います。もちろん『ガングリフォンII』も出展しますので、遊びに来て下さい。

(広報課／海発)

## 卒業III～Wedding Bell～

4月  
9日

100  
%



小学館プロダクション

### 妻は女子高生、そして僕は担任教師

TGSでは、発売直前ということで、完成版をプレイできるほか、出演声優さんとミニゲーム大会も実施。3/16のTBSラジオ「めむげむパーティー」を聴くと、当日のプレゼントの情報がわかるよ。

(ソフト開発部／新井)

## ETUDE prologue～揺れ動く心のかたち～

拓洋興業



'98年

35  
%

### 外伝プロジェクト スタート!

声優レッスンも順調に進んでおり、アフレコも間近に迫っています。外伝プロジェクトも正式に動かしていくことになり、本編と異なる切り口で『エチュード』を伝えていくと思います。お楽しみに。

(制作統括部／田口)

## ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～

データム・ポリスター



4月

80  
%

### 受験が終われば鎌倉でデートだ!

涼子の受験から卒業までを描く『ルームメイト3』。どうしても重いムードがただよっていますが、ご心配なく! 鎌倉でのデートやまだ紹介できないあんなことやこんなことが… (?) どうぞお楽しみに!

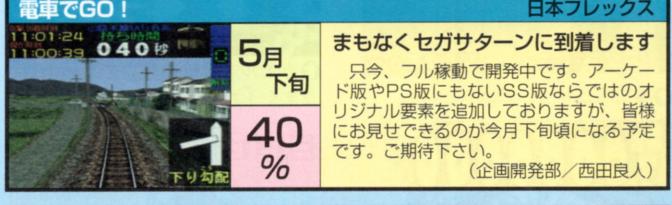
(広報／TOM)

## 電車でGO!



5月  
下旬

40  
%



日本フレックス

### まもなくセガサターンに到着します

只今、フル稼動で開発中です。アーケード版やPS版にもないSS版ならではのオリジナル要素を追加しておりますが、皆様にお見せできるのが今月下旬になる予定です。ご期待下さい。

(企画開発部／西田良人)

## スーパーロボット大戦F 完結編

バンプレスト



4月  
23日

95  
%

### その頃、私は…

このコメントが載った雑誌が発売されてる頃…はたして私は笑っているのか泣いているのか…とか言っているうちにWガンダムゼロがM兵器を撃ってきた! 今回はこんなんばっかしやなあ…。

(企画開発部／寺田貴信)

カミングスーン

# COMING SOON

つい先日まで雪が降っていたと思ったら季節はもう春。待望のゲームショウも近づき、ゲームファンは今からウズウズしているんじゃないかな?

## SUPER TEMPO

発売日	4月29日	CD枚数	1枚
発売元	メディアエクスト	複数プレイ	1人用
開発元	レッドカンパニー	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	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%

32Xで発売されたアクションゲーム『TEMPO』がパワーアップして登場。レッドカンパニーならではの個性的なキャラクタが造り上げる世界観が魅力で、キリギリスのテンポとモンシロチョウのケイティが大活躍する。



案内役のメジャーマイナ! ちょっと変な人

### コミカル&リズミカルアクションゲーム

テンポとケイティはとても貧乏な生活をしている。だからこの世界のお金というべき音符を敵を倒したり、拾ったりして入手し、さまざまな賞品に交換、収集していくのだ。このゲームでは最終的に



壁にへばりついていると…

カエルを鍵盤に見立てた仕掛け。うまく「カエルの歌」を弾けるかな

### 目指せ億万長者?



ステージをクリアすると集めた音符に応じて賞品がもらえる



### ゲーム序盤から楽しい仕掛けがいっぱい

各ステージはボスキャラクターを倒すことでクリアになるが、特定の条件をクリアしないとボスに到

達できないなど、その内容はさまざま。そこで今回はゲーム序盤にあたる2ステージを紹介するぞ。

#### ステージ1 「カエルのもり」



地上にはカエル、水中にはオタマジャクシと全編カエルづくしのステージ。基本的なアクションはこのステージでマスターできる。



カエルに飲み込まれそ



非常に細かい部



水の中にはデツカ



ボタンを叩いて叩いてボスを倒せ

#### ステージ2 「ブレーメンむら」

ブレーメンズのメンバーである、犬、鶏、猫、口バを集めないとボスと戦えないステージ。4匹の動物はさまざまな場所に隠れているぞ。



MAP

「ブレーメンむら」サンス!

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

## ワーズワース

発売日	今秋	C D枚数	未定
発売元	エルフ	複数プレイ	1人用
開発元	エルフ	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・未定
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	18歳以上推奨	現在の開発状況	30% (3月6日現在)

作品のたび、その斬新なシステムでユーザーを驚かせてくれているエルフ。昨年12月に発売され、好評を得た『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』に続き、早くも4作目となる『ワーズワース』

をリリースした。この作品は'93年にパソコン版3DダンジョンRPGとして発表されたもの。今回のサターン版はどのような作品になるのか、エルフにさまざまな質問をぶつけてみたぞ。

### 待望のエルフ最新作は3DダンジョンRPG キャラデザインはOVA「同級生2」の「りんしん」氏

——シナリオは『野々村病院の人々』や『下級生』などを担当された蛭田氏の書き下ろしになるのですか？

エルフ 移植なので、原作は蛭田昌人ということになります。

——キャラクターデザインはOVA「同級生2」の「りんしん」氏のようですが。

エルフ はい、そのとおりです。OVA「同級生2」で担当していたみたいに、アニメーションの世界ではお馴染みの「りんしん」

先生ですが、今回はゲーム『ワーズワース』でご担当いただきます。今回も非常に魅力的なキャラクタを多数作り出してくださいました。

——移植に際しての変更点は？

エルフ 先ほど述べたキャラクタに関してはパソコン版のイメージをもとにしたのではなく、新たなイメージをもって描きおこしたものです。また、『ワーズワース』はパソコン版では、現在ではごくごく当たり前の……いや、当たり前すぎるシステムでした。5年前



発売は秋!!

気になる開発状況は？

——現在の開発状況は？

エルフ みなさんにプレイしていくと製品版を100とするならば、まだ30%ぐらいでしょうか。

——気になる発売時期は？

エルフ 現在のところ、今年秋頃を予定しております。

——『ワーズワース』は18歳以上推奨タイトルですか？ また本作の最大のセールスポイント、ウリとなる部分は？

エルフ 戦闘シーンはすでに動いておりますが、実にコミカルでスリリングなものに仕上がりそうです。キャラクターデザインも素晴らしい出来なので、キャラやCGに関しては問題なく皆さんにお薦めすることができそうです。また、『ワーズワース』は18歳以上推奨のタイトルです。Hシーンは物語に深みを与えるのに欠かせない要素ですので、必要と思われる部分には積極的に挿入します。

そして、一番のポイントは、より多くのユーザーのニーズに合わせたゲーム作りを常に心がけているということです。特にダンジョンものにおける難易度という部分では、ここ数年で激しく変化しているとも思われますので、より多くの人たちが気軽に楽しんでいただけのよう、細心の注意を払って制作を進めるつもりです。



## プリンセスメーカー ゆめみる妖精

発売日	5月	CD枚数	1枚
発売元	ガイナックス	複数プレイ	1人用
開発元	ナインライブス	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	66・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	全般年齢	現在の開発状況	75% (3月5日現在)

育成シミュレーションの先駆け的存在である『プリンセスメーカー』も今回で3作目。追加イベントや謎のキャラクタ(?)などサターンのオリジナル要素について今まで触れてきたが、今回は入手したロムを用いて、基本に立ち戻って『ゆめみる妖精』というゲームに迫ってみる。



①父親の職業は養育費のみならず、娘の性格にも影響してくるぞ



②ゲームの基本画面がコレ



③ときには父親に判断を委ねる

## 目指すは立派なプリンセスを育てること

娘を育て上げる期間は10歳から18歳の8年間。娘のステータスを変化させる「勉強」や、ステータスを変化させるとともにお金も稼ぐことができる「アルバイト」、そして娘のストレスを解消する「休み」をスケジュールに組み込むことが父であるプレイヤーの仕事。各種イベントも娘の成長に関与してくるぞ。



④あまり厳しくしても  
よくない。休みも大切



⑤すぐそくと育っていく娘を見るのは楽しいけど。どうなっちゃうの?

予定をたてて

訓練

## SAVAKI

発売日	4月16日	CD枚数	1枚
発売元	サイナス	複数プレイ	2人同時
開発元	サイナス	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5400円	バックアップメモリー	9・プレイデータ、環境設定
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	全般年齢	現在の開発状況	95% (3月5日現在)

実在する格闘技の動きを忠実に再現した3Dポリゴン格闘アクション。攻撃のモーションを途中で止めて、別の攻撃を繰り出す「フェイント」や、相手の攻撃を受け流して隙をつく「さばき」という独特的のアクションが特徴で、打撃戦をしながら緊迫した技の駆け引きが楽しめるのだ。



①スタイルごとに2人の戦士がいる



②中段のフェイントか  
下段を狙う



③敵の攻撃を受け流せ!!

## 7種類のスタイルの格闘家たちが



空手 テコンドー



ムエタイ ジークンドー 伝統空手



ボクシング フリースタイル リングで  
繰り広げる過激なバトル

## ゲームで青春

発売日	4月23日	C D枚数	1枚
発売元	キッド	複数プレイ	4人交代
開発元	キッド	対応周辺機器等	マルチターミナル6
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	199 プレイデータ
ジャンル	テーブル	コントローラー等	なし
対象年齢	全般	現在の開発状況	100%

1ターンが1カ月で進行し、5~50歳までの人生を仮想体験するボードゲーム。ダイスで移動し、止まったマスで強制的にイベントが発生する従来のものではなく、手持ちの札で移動力を決定し、方向やパラメータに影響するイベントも選択できるなど、戦略性に富んでいるのだ。



①プレイする際のメイン画面は、クオータービューになっている

キャラクター 性別 男  
名前 おはじる  
誕生日 1月 1日  
血型 A  
決定

この世界で遊ぶ時の自分の身を作れるのじゃ!  
方向性やセンスのある項目を選び  
Aボタンを押すのじゃ!

● 楽しみのひとつ、キャラメイク

僕の生き方が評価される?

良い	悪い	良い	悪い
文系	男らしさ	センス	音楽系
理系	センス	資産	音楽系
美術系	資産	友好度	運動
音楽系	友好度	運動	休む
技術	音楽系	休む	何をしますか?
技能	音楽系	休む	アルバイトを選択することができます

技術についての選択時では満点です  
その後もクラスマスに止まる事を忘れずに  
センスがなきすぎです  
センスの良いアイテム等を買いましょう

①Pモードではゲーム終了後、性格判断がされるのだ

## エルフを狩るモノたちII

発売日	5月	C D枚数	2枚組
発売元	アルトロン	複数プレイ	1人用
開発元	アルトロン	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	7800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	コントローラー等	なし
対象年齢	全般	現在の開発状況	70% (3月6日現在)

人気アニメをアドベンチャーゲーム化した作品。本作はプレイヤーの行動で分岐するマルチシナリオを採用。シナリオは同名アニメ『II』の全12話を収録し、行動分岐による1話内のストーリー変化だけでなく、1~4話に物語が飛びというように全12話を通してのシナリオの流れも変化する。イベントには全編アニメの名場面がムービーで盛り込まれているぞ。



○各章がアニメ1話分に相当し、それぞれのミッションをクリアすることで次の街(章)に移動する

## 各ステージのイベントをチェック

本作は高校卒業後のメインマップとそれ以前の小学校、中学校など、4つに分かれたサブマップで構成。高校卒業後、進学か就職、また学歴や収入がその後のゲーム

展開に影響及ぼす。つまり、高校を卒業するまで、いかにサブマップのイベントを効率良くこなすかが、勝利への近道となる。



①街並みも時代によって変わり、さまざまな店が登場する



①高校時代は私生活コマンドも増え、バイトで社会勉強も可能になる

## GIGA GIGA 新着情報局

### すべり込み タイトル情報

日本ファルコムの人気パソコンタイトルを収録し、好評を博した『ファルコムクラシックス』の続編が日本ビクターからリリースされた。発表された当時の作品を完全移植した「オリジナルモード」と、グラフィックやシステムに変更を加えた「サターンモード」が用意されており、その当時を懐かしむだけでなく、新鮮な感覚でプレイできるのが特徴で、今回は人気アクションRPG『イースII』と「太陽の鍵」を求めて遺跡を探索するアドベンチャーゲーム『太陽の神殿』の2タイトルを収録する。発売日、価格はともに未定だ。クリスタルビジョンからサターン参入第1弾として、アドベンチャーゲーム『お嬢様を狙え』を発表。パソコン版からの移植作品で、移

植に際しグラフィックやシナリオが追加されている。18歳以上推奨タイトルで、発売は夏を予定している。

光栄が「光栄ベストコレクション」と銘打ってサターン版人気タイトル『三國志IV』、『ウイニングポスト2』、『七つの秘館』、『太閤立志伝II』、『エアーマネジメント』の廉価版を4月9日に発売する。価格は『三國志IV』のみ3800円で他の4作品は2800円を予定。標準価格の半額以下という超お買い得になっているぞ。



○前作の『ファルコムクラシックス』の中から『イース』のシーン



## この春最大のゲームイベント直前情報

東京ゲームショウ'98春  
サターン関連情報!!さらに充実度を増した  
ステージイベントの数々

回を重ねるごとに充実してきたステージイベント。今回もラジオの公開録音あり、そしてライブありと盛りだくさんだ。特にゲーム

## 爆弾発言続出か?

アニメとゲームの話題でお届けするトーク&ライブイベント。ゲームでもおなじみの声優、菊池志穂、池澤春菜とその声優仲間2名がゲスト参加する。



どんなん話が飛び出すのだろうか

## クリエイターの声を聞け1

テーマは「シリーズ物の難しさ」。『女神転生』シリーズのアトラス・岡田氏、「ロボット大戦」シリーズのバンプレスト・寺田氏らが対談。近況報告、質疑応答も行われる。

## 吉本と声優の妙な取り合わせ

吉本の若手お笑い芸人が声優に挑戦したり、人気声優がコントに挑戦したりと、互いの新境地を開くべくライブを展開。



おなじみの雨上がり決死隊

いよいよ開催まで1週間と迫った「東京ゲームショウ'98春」。今回の目玉はなんといっても発売直前の『サクラ大戦2』だが、ほかにも注目すべきソフト、イベントがいっぱい。その情報をステージと各メーカーーズの2つに分けて一挙公開するぞ。

## 東京ゲームショウ'98春開催概要

日時	3月21日(土・祝日)～22日(日)
会場	両ともに10:00～17:00(但し入場は16:00まで)
アクセス	千葉・幕張メッセ(日本コンベンションセンター)
入場料	JR京葉線・海浜幕張駅下車 徒歩5分
	前売券一般(中学生以上) 800円
	当日券一般(中学生以上) 1000円
	小学生以下入場無料
TGSホームページ	<a href="http://www.cesa.or.jp">http://www.cesa.or.jp</a>
問い合わせ先	東京ゲームショウイベント事務局 TEL 03-3591-1421

## 東京ゲームショウ'98春 ステージイベント

3月21日(土・祝日) 3月22日(日)

開場	10:00	開場
◎文化放送公開録音 「超機動放送アーチマスター」 番組スペシャルイベント 番組ナビゲーター オタッキー佐々木 番組レギュラー 池澤春菜(声優) ゲスト 菊池志穂(声優) 永野愛(声優) 長澤美樹(声優)	10:30 11:00	◎文化放送特別公開録音 広井王子とゆかいな仲間たち 出演者 広井王子(クリエイター) 明貴美加(クリエイター) ソフィア(声優)/千葉繁(声優) 冬馬由美(声優)/豊口めぐみ(声優) 横山智佐(声優)
	11:30	
◎クリエイターズカンファレンス 司会進行 猪俣正晃(電撃王編集長) 浜村弘一(週刊ファミ通編集長) 赤田勲(コナミ) 岡田耕治(アトラス) 寺田貴信(バンプレスト) 船水紀考(カブコン)	12:00 12:30	◎クリエイターズカンファレンス 司会進行 猪俣正晃(電撃王編集長) 浜村弘一(週刊ファミ通編集長) 高宮孝治(テクモ) 松浦稔(セガエンタープライゼス) 寺田真司(カブコン) 宮路武(ゲームアーツ)
	13:00	
◎人気声優vs.吉本興業 お笑いバトル 雨上がり決死隊(吉本興業) ジャリズム(吉本興業) 豊口めぐみ(声優) 長澤美樹(声優) 永野愛(声優)	13:30 14:00	◎文化放送女子アナ大集合 文化放送女子アナウンサー 石川真紀/永野景子/水谷加奈 藤木千穂/吉田涙子 ゲスト 小森まなみ(声優)
	14:30	
◎TOKYO GAME SHOW'98 SPRING SPECIAL GAME大会	15:00 15:30	◎ニューエイジライブ IN TOKYO GAME SHOW'98春 FOLDERライブ
	16:00	◎CESA! チャリティーオークション
◎CESA! チャリティーオークション	16:30	
閉場	17:00	閉場

## 痛快トークが炸裂!!

人気ラジオ番組「広井王子とマルチ天国」、「銀河お嬢様電波ユナラジオ」、「ソフィアの純愛」の出演声優が一同に会するバラエティ豊かなステージ。



今注目の豪華メンバーが幕張に

## クリエイターの声を聞け2

テーマは「新機軸への挑戦」。『サカつく2』のセガ・松浦氏、「グランディア」のゲームアーツ・宮路氏らが大いに語り合うカンファレンス。もちろん近況報告、質疑応答もあり。

## あのFOLDERがやってくる

平均年齢12歳という人気アイドルグループ「FOLDER」によるダンス&ライブステージが展開されるぞ。



SPEEDらと同じ沖縄  
アクターズスクールの出身

# 新作ソフト&イベント メーカーブースに注目だ!!

出展社数94、出展予定タイトル447（いずれも3月5日現在）を誇る今回のゲームショウ。サターンではセガはじめとする各社が、この春のビッグタイトル、そしてそれ以後の新作タイトルを揃えてくる。特に注目なのは4月にそれぞれ発売が予定されている『サクラ大戦2』、『スーパーロボット大戦F 完結編』など。（ほかにも下記にある通り注目作品がいつ

ぱいだ。もちろん、当日発表のタイトルもあるので、メーカーブースはくまなく回ろう。



●前回のゲームショウのセガブース。『サクラ大戦2』の体験版が展出されていましたが、今回はもちろん完成版を堪能することができるぞ

●イベントといえばコンパニオン。今回もさまざまな格好をした彼女たちを見ることができるはず。こちらもモチエックだ。（写真は前回のもの）

## サターン関連メーカー出展ソフト&イベント

出展メーカー	出展タイトル	イベント&ブース内容
アルトロン	エルフを狩るモノたちII ソルヴァイス	「エルフを狩るモノたちII」のセル画、グッズ争奪じゃんけんを随時開催予定。
ESP	ガングリフロンII グラントニア Code R バロック	「ガングリフロンII」通信対戦大会を実施。また、「Code R」タイムアタック大会では最速者、コーナーリングポイント上位者にプレゼントがある。両大会とも随時開催されるぞ。
SNK	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	限定でCDケース入りイラスト集を配布。数量、時間未定。
エニックス	RIVEN THE SEQUEL TO MYST 日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーアー	新作情報満載したリーフレットを配布。数量、時間はいずれも未定。
NECインターチャネル	フレンズ～青春の輝き～ BLACK/MATRIX モンスタークエスト	「フレンズ」若林鮎の声優、桑島法子ほか出演によるトークショーを21、22日ともに1日4回を予定。「フレンズ」のキャラクタグッズも販売。
角川書店	スレイヤーズろいやる2 ルナ エターナルブルー	ゲームイラスト入りA4クリアファイルを配布。リナやルーナといったキャラのコスプレコンパニオンが出迎え。
カブコン	ヴァンパイア セイバー X-MEN VS. STREETFIGHTER スーパーAdベンチャーロックマン ダンジョンズ&ドラゴンズコレクション ポケットファイター	「ヴァンパイアセイバー」、「ポケットファイター」のゲーム大会を随時開催。「ロックマン」、「バイオハザード」、「ストリートファイター」などのグッズ販売も行う。
光荣	ウイニングポスト3 水滸伝 天導一〇八星 決闘の決断III with パワーアップキット 信長の野望・将星録 毛利元就・誓いの三矢 七つの秘館 戰慄の微笑	22日の11:00～11:45、14:00～14:45に「アン杰リック」シリーズの声優によるトークショウを予定。「アン杰リック」関連のグッズも販売する。龍を基調にしたブースが特徴的。
コナミ	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2～彩のラブソング～	「こなみるく」にてコナミグッズ販売。
コンパイル	ぶよぶよSUN わくわくぶよぶよダンジョン	「ぶよぶよ」シリーズのゲーム大会を随時実施。「わくわくぶよぶよダンジョン」のコスプレ大会もあり。
サン電子	アストラスバースターズ	ゲームショウ限定オリジナルグッズの販売。
ジャレコ	GT24 スーパーバイアドベンチャー ドキドキナイトメア	21日 16:00～16:45、22日 16:00～16:45 「スーパーバイアドベンチャー」 声優トークショウ＆ゲーム大会。
小学館	卒業III～Wedding Bell～	両日とも1日4回、「卒業III」ミニゲーム大会。
セガ	サクラ大戦2～君、死にたもうことなれ～ THE HOUSE OF THE DEAD シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子 少女革命ウテナ ～いつか革命される物語～ 新世纪エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド セガ ワールドワイドサッカー'98 ドラゴンフォースII～神去りし大地に～ プロ野球 グレイテストナイン'98	21日 13:00～ 「高橋兄弟『シャイニングフォースIII』を語る」。14:00～ 「『グレイテストナイン'98』完成パンチヨ伊藤の野球談義」。16:00～ 「新作タイトル発表！」。16:30～ 「飯野賢治 熱狂ライブ」。 22日、16:00～ 「飯野賢治 熱狂ライブ」。16:30～ 「熱き男はここにいる！」 せがた三四郎 遂に登場！」。 一部整理入場券が必要なイベントあり。入場券は両日10:00よりセガブース受付にて配布。
タカラ	エーベルージュ・スペシャル チョロQパーク ツアーパーティー～卒業旅行にいこう～ DX人生ゲームII	21日 10:00～、12:00～、16:00～ 「チョロQ」シリーズ対戦イベント（「チョロQパーク」も含む）。新作発表もあり。
日本コンピュータシステム	ドリーム・ジェネレーション～恋か？仕事か！？～ ラングリッサーV	両日 11:00～、15:30～ AM神戸で放送中の「川上と二者のメサCANネットワーク」の公開録音
日本フレックス	電車でGO!	詳細未定。
バンダイ	機動戦士ガンダム ギレンの野望	「ジークジオン合唱&君がギレンだ！」イベント随時。
バンプレスト	スーパーRoboBot大戦F 完結編	詳細未定。
ピクターブック	ダンジョン・マスター・ネクサス トゥームレイダース	最新情報提供。
ピクターソフト (ピクターソフト)	ダンジョン・マスター・ネクサス トゥームレイダース	最新情報提供。
ピクターソフト	アイドル麻雀ファイナルロマンス4 ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ！	詳細未定。 特製ペーパーバッグ配布。限定1万枚。
マイクロキャビン	英雄志願-Gal Act Heroism-	オリジナルパスケース配布。
増田屋コーポレーション	ケリオッセッ！	詳細未定。
メディアワークス	お嬢様特急（エクスプレス） 悠久幻想曲2nd Album	「悠久幻想曲」をはじめとするメディアワークスグッズ販売。最新作「～2nd Album」グッズもあり。

※出展タイトル名横の表記は「ブ」はプレイ可能、「デ」はデモ映像、「発」は発売済み、「未」は出展形態未定をそれぞれ表しています。

※出展タイトルおよびイベント等は、変更される場合があります。

## 東京ゲームショウ'98春 ミニトピックス

あのマイクロソフトが出展  
PCブースも見逃すな!!

パソコンゲームの楽しさをアピールするため今回新設された「PC GAME ZONE」では、マイクロソフトを中心に12社の24タイトルを出展。その中にはセガの「アドバントス大戦略98 STORM OVER EUROPE」らもある。セガ、そしてマイクロソフトといえばウワサの新ハードが連想される。このブースを注目すれば、セガとマイクロソフトが目指す次世代のコンシューマ機の姿を垣間見ることができるかも？

### CESA大賞'97の最終投票はTGSで

昨年1年間に日本国内で発売されたコンピュータエンターテインメント・ソフトウェアの中から優秀作品を選考し、表彰する「CESA大賞'97」の最終投票が今回のゲームショウで行われる。会場には「CESA大賞」コーナーを設けられ、投票することが可能。ノミネート作品は「グラントニア」や「スーパーRoboBot大戦F」ら54作品。一昨年の「サクラ大戦」同様、サターンソフトが大賞の栄誉に輝くことができるだろうか？

### どうしても行けない人のため インターネットライブ実施

どうしてもゲームショウに行けないという人に朗報!! 「geisen&GameTV プレゼンツ 東京ゲームショウ'98春【大実況くナマ】中継」と銘打ちインターネット上でゲームショウの中継がされるのだ。下記のホームページにて、「スクープ」、「新作ゲームのインプレッション」、「イベント」、「コンパニオン」、「コスプレイヤー」といった項目ごとに分割みで100本を超えるレポートが掲載されるぞ。

TGS'98春インターネットライブ  
<http://tokyogame.net/>

# サターン新作タイトル ラインナップ

発売日 ソフトもしくは機器名(追加機能もしくは付属品などがある場合カッコで併記)……×  
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)／予定価格(税別)

注:ソフトもしくは機器名の文字が赤字で書かれているものは、今号で新作カレンダーに初登場したものです。また、青字で書かれているものは、発売日もしくはソフトのタイトル名に変更があったものです。

## セガサターン

### ●3月

12日	タイムコマンドー	アクライムジャパン／5800円
	EVE The Lost One	imadio／7800円
	Pia♡キャロットへようこそ!!	キッド／6800円
	GUNGRIFFON The Eurasian Conflict (サターンコレクション)	ゲーム アーツ／2800円
	上海 万里の長城 (サターンコレクション)	サン電子 (サンソフト)／2800円
	ゾーク・コレクション	翔泳社／7900円
	コマンド&コンカー (サターンコレクション)	セガ／2800円
	ダイナマイトイ刑事 (サターンコレクション)	セガ／2800円
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS (サターンコレクション)	ティー・イー・エヌ研究所／2800円
	シーパス フィッシング2 (サターンコレクション)	ピクターアイテムズ (ピクターソフト)／2800円
	ザ・コンビニ2 ~全国チェーン展開だ!~	ヒューマン／5800円
19日	プリンセスクエスト 特別限定版	インクリメントP／5900円
26日	ザ・キング・オブ・ファイターズ97	SNK／5800円
	ザ・キング・オブ・ファイターズ97<お買い得セット>	SNK／7800円
	プライマルレイジ	ゲームパンク／5800円
	ヘクセン	ゲームパンク／5800円
	提督の決断III with パワーアップキット	光栄／9800円
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 ~彩のラブソング~	コナミ／5800円
	吉村将棋	コナミ／5800円
	THE HOUSE OF THE DEAD	セガ／5800円
	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	セガ／6800円
	プロ野球 グレイテストナイン'98	セガ／5800円
	チョロQバーク	タカラ／5800円
	technomotor	電子メディアサービス／4800円
	クーリエ・クライシス	BMGジャパン／5800円
	ダンジョン・マスター ネクサス	ピクターアイテムズ (ピクターソフト)／6800円
	クロック!パワーワイアンド	メディアクエスト／5800円

27日 SATURNFAN No.7 4月10日号発売

### ●4月

2日	ウイニングポスト3	光栄／6800円
	信長の野望・将星録	光栄／9800円
	わくわくぶよぶよダンジョン	コンパイル／5800円
	SEGA AGES/ファンタシーストーコレクション	セガ／4800円
	ドラゴンフォースII -神去りし大地に-	セガ／5800円
	組み立てバトルくっつけっこ	テクノソフト／5800円
	湾岸トライアルLOVE	ピクターアイテムズ (ピクターソフト)／6800円

4月4日 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～ セガ／6800円  
9日 RIVEN THE SEQUEL TO MYST エニックス／7900円

ウイニングポスト2 (光栄ベストコレクション) 光栄／2800円  
エアーマネジメント '96 (光栄ベストコレクション) 光栄／2800円  
三國志IV (光栄ベストコレクション) 光栄／3800円  
太閤立志伝II (光栄ベストコレクション) 光栄／2800円  
七つの秘館 (光栄ベストコレクション) 光栄／2800円  
信長の野望・戦国群雄伝 光栄／5800円  
あやかし忍伝くの一番プラス 翔泳社／6800円  
卒業III～Wedding Bell～ 小学館プロダクション／6800円  
機動戦士ガンダム ギレンの野望 バンダイ／6800円  
テニスアリーナ UBIソフト／5800円

16日 ヴァンパイア セイヴァー カブコン／5800円  
ヴァンパイア セイヴァー 拡張RAM同梱版 カブコン／7800円  
X-MEN VS.STREETFIGHTER カブコン／5800円  
ポンバーマンウォーズ ハドソン／5800円  
英雄志願 -Gal Act Heroism- マイクロキャビン／6800円  
SAVAKI (サバキ) マイクロキャビン／5400円

23日 ゲームで青春 キッド／5800円  
ガングリフロンII ゲーム アーツ／ESP／6800円  
ガングリフロンII (対戦ケーブル同梱版) ゲーム アーツ／ESP／8000円  
ツアーパーティー 卒業旅行にいこう タカラ／5800円  
スーパーロボット大戦F 完結編 バンプレスト／6800円  
アイドル麻雀 ファイナルロマンス4 ビデオシステム／6800円  
ひみつ戦隊メタモルV 毎日コミュニケーションズ／5800円  
29日 SUPER TEMPO メディアクエスト／5800円  
30日 幻想水滸伝 コナミ／3800円  
未定 イメージファイト&Xマルチプレイ/アーケードギアーズ エクシングエンタテインメント／4800円  
ROOMMATE3～涼子 風の輝く朝に～ データム・ポリスター／5800円

### ●5月

7日 メルティランサー Re-inforce イマジニア／未定  
メルティランサー Re-inforce スペシャルエディション イマジニア／8800円  
14日 バロック スティング／6800円  
スーパーリアル麻雀P7 セタ／7900円  
21日 Find Love ~The Prologue~ ダイキ／3300円  
28日 グランディア デジタルミュージアム ゲーム アーツ／ESP／3500円  
王様げーむ ソシエッタ代官山／6800円  
ケリオトッセ！ 増田屋コーポレーション／4800円  
下旬 電車でGO! 日本フレックス／5800円  
未定 エルフを狩るモノたちII アルトロン／未定

# NEW PRODUCTION SALE CALENDAR

5月末定	ソルヴァイス ..... アルトロン／未定 プリンセスメーカー ゆめみる妖精 ..... ガイナックス／5800円 無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド ..... KSS／5800円 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ ..... コナミ／3800円 GT24 ..... ジャレコ／5800円
------	---

## ●6月以降

6月4日	Project X2 ..... ココナッツジャパンエンターテイメント／未定
6月18日	ウルトラマン図鑑3 ..... 講談社／6800円
6月25日	水木しげるの妖怪図鑑 総集編 ..... 講談社／5800円 クロス探偵物語 ..... ワークジャム／6800円
6月末定	日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～ ..... エニックス／未定 頭文字D ～公道最速伝説～ ..... 講談社／5800円 リアルサウンド2～霧のオルゴール～ ..... ワープ／5800円
7月9日	ポケットファイター ..... カブコン／5800円 お嬢様特急 ..... メディアワークス／6800円
7月中旬	エーベルレージュ・スペシャル ..... タカラ／5800円
7月末定	ドリーム ジェネレーション～恋か?仕事か!?～ 日本コンピュータシステム（メサイヤ）／6300円

## ●発売日未定

今春	ルパン三世—ピラミッドの賢者— ..... アスミック／5800円 制服～ハイスクールカウントダウン～ ..... アローマ（ユーメディア）／未定 スーパードベンチャー ロックマン ..... カブコン／5800円 ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション ..... カブコン／5800円 スチームハーツ ..... 戯画／6800円 Code R ..... クインテット／6800円 シャイニング・フォースⅢ シナリオ2 狹まれた神子 ..... セガ／4800円 少女革命ウテナ いつか革命される物語 ..... セガ／6800円 もってけたまご WITH がんばれかものはし ..... ナグザット／5800円 ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ ..... ピスコ／6800円
今夏	ブラックマトリクス ..... NECインターチャネル／未定 フレンズ～青春の輝き～ ..... NECインターチャネル／未定 お嬢様を狙え ..... クリスタルビジョン／6800円
今秋	アンジェリーク デュエット ..... 光栄／7800円 アンジェリーク デュエット プレミアムBOX ..... 光栄／9800円 七つの秘館 戦慄の微笑 ..... 光栄／7800円 シャイニング・フォースⅢ シナリオ3（仮称） ..... セガ／4800円 Find Love2～The Simulacion Game～（仮称） ..... ダイキ／未定 アドヴァンスト V.G.2 ..... テイジイエル（TGL）／6800円 ボールディランド ..... パンプレスト／6800円 海辺くビーチでリーチ！ ..... 毎日コミュニケーションズ／5800円
今冬	ワーズワース ..... エルフ／未定
98年末定	音楽ツールかなでーる2 ..... アスキー／5800円 エドワードランティ／アーケードギアーズ ..... エクシングエンタテイメント／4800円 JリーグエキサイトステージV1 ..... エボック社／未定 アストラスーパースターズ ..... サン電子（サンソフト）／5800円 FAKE DOWN ..... システムサコム／未定

98年末定	ダブロー・イ・ゼロウ ..... 小学館プロダクション／未定 SEGA AGES／ギャラクシーフォースⅡ ..... セガ／未定 ETUDE prologue～懶れ動く心のかたち～ ..... TAKUYO／未定 スタートリング・オデッセイI ブルー・エボリューション ..... レイ・フォース／未定 SYNCHRONICITY（シンクロニティ）（仮称） ..... A.D.M／未定 THE RUINS（ルーンズ）（仮称） ..... A.D.M／未定
99年春	発売日未定 団碁 ..... アスキー／6800円 シミュレーションRPGツクール ..... アスキー／5800円 ダービースタリオン（仮称） ..... アスキー／未定 英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～ ..... アルファ・オメガソフト／未定 MONSTER MAKER HOLY DAGGER ..... NECインターチャネル／6800円 スレイヤーズろいやる2（仮称） ..... 角川書店／ESP／未定 ルナ エターナルブルー（仮称） ..... 角川書店／ESP／未定 X2 ..... カブコン／5800円 バイオハザード2 ..... カブコン／未定 MARVEL SUPERHEROES VS. STREETFIGHTER ..... カブコン／未定 サイキックフォース ..... ゲームバンク／5800円 コントラ～レガシー・オブ・ウォーア ..... コナミ／未定 ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3（仮称） ..... コナミ／未定 魔導物語 ..... コンパイル／5800円 激闘おったまがえる（仮称） ..... CSK総合研究所／未定 Warrz ワーズ ..... ショウエイシステム／6800円 ソニック・ザ・ファイターズ（仮称） ..... セガ／未定 バーチャファイター3 ..... セガ／未定 ハート オブ ダークネス ..... セガ／未定 フルカカルミニ四駆スーパークアトロ FOR SEGANET（仮称） ..... セガ／2800円 探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに ..... データイースト／5800円 超FLAPPY ..... デービースoft／5800円 POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ ..... 徳間書店／インターメディア・カンパニー／未定 POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ ..... 徳間書店／インターメディア・カンパニー／未定 レクイエム（仮称） ..... 日本アートメディア／未定 ファンズフォルム ..... 日本MMIテクノロジー／5800円 . THE LEGEND OF EDEN2 ..... 日本コロムビア／未定 ファルコムクラシックスII ..... 日本ピクター／未定 SUPER 301 SQ（仮称） ..... 日本物産／未定 US ドラッグチャンプ（仮称） ..... 日本物産／未定 汽船海賊（スチームパイレーツ）（仮称） ..... ネバーランドカンパニー／未定 モニカの城 ..... バイオニアLDC／6800円 かもめ大作戦～女神たちのささやき～ ..... ピング／未定 インデペンデンスティ ..... フォックスインラクティブ／未定 パチンコファイター（仮称） ..... プレ・ステージ／未定 ピラミッドの謎～アンク2～ ..... レイ・フォース／未定 スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争 ..... レイ・フォース／未定 スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦 ..... レイ・フォース／未定





MYCOM

大人気!  
おもしろ  
アドベンチャーゲーム

# ひみつ戦隊 メタモルV

メタモルチェンジ!  
守るぞ地球の平和!  
がれいに成長!!

集え! 五色の戦士たち

地球を守る成長ヒロイン、ここに見参!!

「ひみつ戦隊メタモルV(ファイブ)」はTVアニメ感覚のアドベンチャーゲーム。プレイヤーは小学4年生の女の子、新条咲慧になってメタモルVを指揮。悪の宇宙人から地球を守ってください。なお行動による分岐、会話による分岐、戦闘の成果などで他のメンバーからの信頼値が上昇し、この上がり具合によってエンディングは変化します。



セガサターン版  
アドベンチャーゲーム

4月23日発売予定

価格5,800円(税別)

ドラマCD 3/25  
音楽CD 4/21  
日本クラウン(株)から発売!!

■制作 有限会社フェイクラフト  
■製作・販売 株式会社毎日コミュニケーションズ  
■監督・脚本 遠藤 正二郎  
■キャラクターデザイン 木下 純

MYCOM 株式会社毎日コミュニケーションズ

〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル TEL.03-3211-2568  
商品に関するお問い合わせ TEL.03-3230-3758

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<sup>TM</sup>は株式会社セガ エンタープライゼスの商標で、  
セガサターン専用の周辺機器・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。

©1998 MAINICHI COMMUNICATIONS, Inc./FEYCRAFT



Illustrated by 安彦良和

初回限定版  
スペシャルライナーノート仕様



「立  
てよ！  
國  
民！」



安彦良和氏描き起こし  
オリジナルジャケット

戦略級シミュレーション  
機動戦士ガンダム ギレンの野望  
予価6,800円

4月9日発売

# 再び、サクラが舞いります。

## サクラ大戦2

Sakura Wars

~君、死にたもうことなかれ~

4月4日発売予定 6,800円(税別)

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998 ©RED 1996,1998



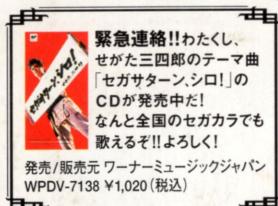
## 開演。

### せがた三四郎オススメ サクラ大戦2

若者よ、花見酒に酔うことなれ! 華やかに咲き誇る桜をじっと、凝視するとき、乙女の美しさと逞しさが垣間見えてくる。しかし桜には戦う女性の美しさがある! 桜が与えるものとは違う真の心の陶酔を春の桜は与えてくれるのであります。



セガサターン・シロ!



緊急連絡!! わたくし、  
せがた三四郎のテーマ曲  
「セガサターン・シロ!」の  
CDが発売中だ!  
なんと全国のセガカラでも  
歌えるぞ!! よろしく!

発売/販売元 ワーナーミュージックジャパン  
WPDV-7138 ¥1,020(税込)

太正十四年。乙女たちの戦いは  
終わらない。1998年春。  
サクラ大戦2、いよいよ登場。

「黒之巣会」に勝利し、平和なひとときにそれぞれの青春を謳歌していた「帝国華撃団」の乙女たち。しかし、帝都東京に恐怖と破壊を企てる者たちは絶えていなかった。邪なる呪術を行い「魔」を操る「黒鬼会」とは? その野望は? 太正十四年春、帝都を覆う悪の闇を討ち抜くべく帝国華撃団が立ち上がる!



「サクラ大戦」オフィシャル「太正浪漫俱楽部」会員募集中! 年会費は5,000円(税込)だ! さあ、今すぐ入会申し込み書をゲットしよう! ○入会特典1:メンバーズカード+特製オリジナルカードホルダー ○入会特典2:太正浪漫俱楽部会報誌 サクラ大戦の様々な情報、企画物を満載した会報誌(表紙は書き下ろし)が年6回届きます。 ○入会特典3:サクラ大戦のキャラクターグッズの会員専用の通信販売実施・その他、メンバーズには優先的に様々な情報をお届けします。さらに、入会時には、サクラ大戦オリジナルテレホンカード・太正浪漫俱楽部案内パンフレットを差し上げます。お申し込み方法 ハガキに1.氏名(フリガナ) 2.性別 3.生年月日(19○○年○月○日) 4.職業 5.郵便番号・住所(フリガナ) 6.電話番号 7.日中の連絡電話番号8.この情報を見た雑誌名をご記入の上、〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル 太正浪漫俱楽部事務局までお送りください。約2週間で、「入会のご案内」がお手元に届きます。なお、電話でのお申し込みは受け付けておりません。インターネットでもお申し込みを受け付けています。

<http://www.sega.co.jp/sega/roman/> お問い合わせ 〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル 太正浪漫俱楽部事務局 TEL.03-5467-3060(月~金10:00~18:00)

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012-235/受付時間 月~金10:00~17:00(祝祭日除く)  
セガのゲームやアミューズメント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>

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。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

セガサターンフェスタ  
in 東京ジョイポリス  
第三日曜日はセガサターンの日。  
今月のミス・セガサターンフェスタ宮越 舞さん



T1123314030545

©TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998

印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 23314-3/27