隔週刊 平成10年1月16日発行（隔週金曜日発行）
第10巻第1号（通巻121号）平成3年5月16日第3種郵便物認可
サターンファン

攻略本不要の圧巻攻略全63ページ!!

SATURN FAN

セガサターン、シロ!

せがた 三四郎

■SEGA DYNAMIC PREVIEW
サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
AZEL～パンツァードラグーンRPG～
バーニングレンジャー
少女革命ウテナ
ウインターヒート

■期待作追跡特報&超新作発表
センチメンタルグラフティ
EVE The Lost One
Code R/街
わくわくぷよぷよダンジョン
慟哭 そして…

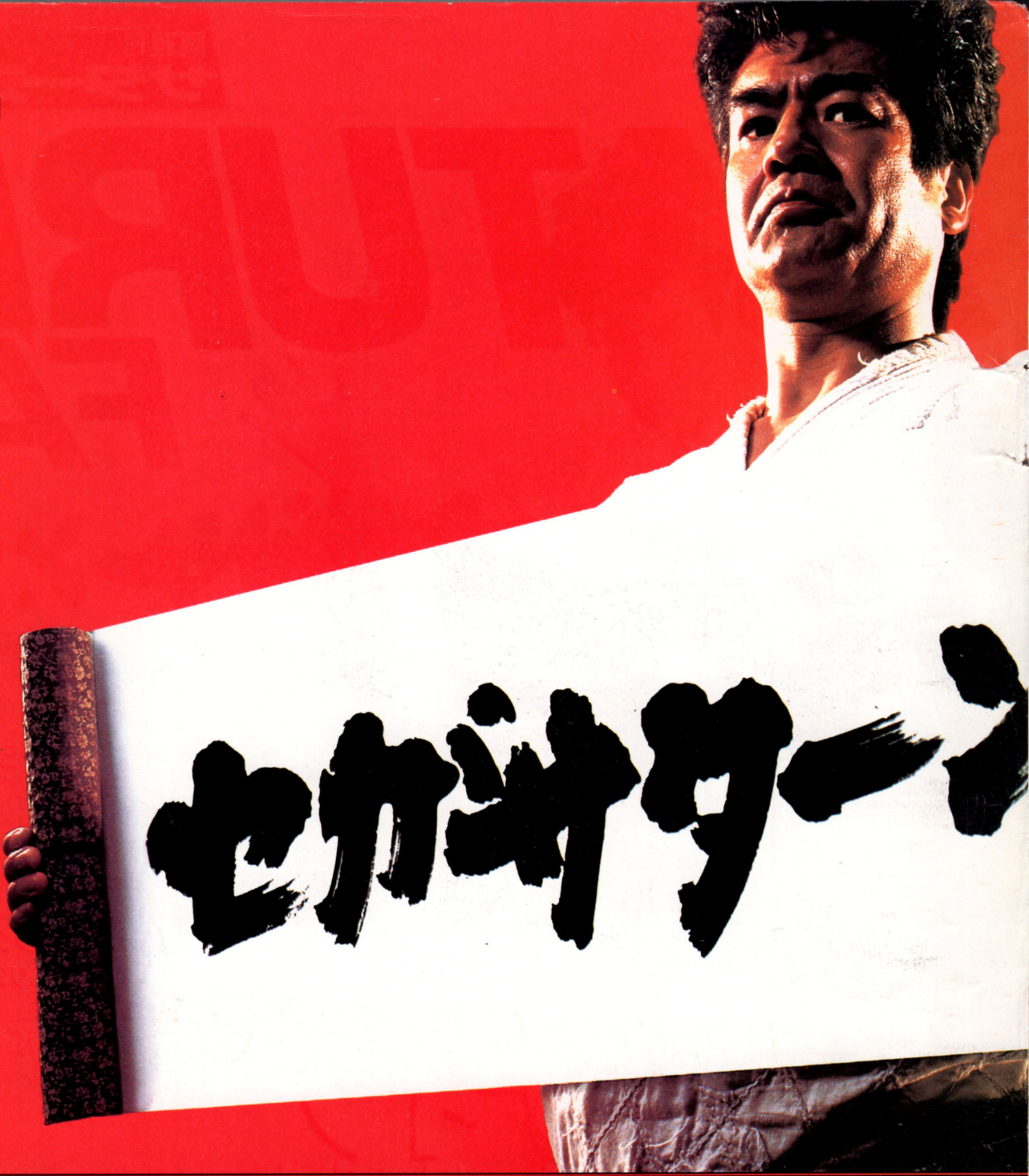
■最強ラインナップには最強の攻略を!!
グランディア
この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2
デビルサマナー ソウルハッカーズ

■新春特別企画
1998どうなるセガサターン!?
キーマン・インタビュー

1998
NO.1
1月16日号
540YEN

SEGA SATURN

This is COOL



ソニックR 好評発売中 5,800円（税別）

超音速ソニックと仲間たちがハチャメチャレース！
空飛ぶテイルス、水上走るエミー、爆弾投げる天敵
Dr.エッグマン…。独自のルートで勝て！2P対戦可能！

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997

シャイニング・フォースⅢ シナリオ1 王都の巨神

好評発売中 4,800円（税別）

RPG史上初の「時間と世界の共有性」を実現した「シンクロニシティ」3部作のシナリオ1。シナリオ1での行為が2、3へと影響を与えていく。迫力の戦闘はフルポリゴン！

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1992,1993,1997

好評発売中 5,800円（税別）

デカ爆、超デカ爆、横・縦連爆。空中投げに、空中キャッチ。坂道、階段、橋、壁がある立体フィールドを15の選べるフルポリゴンのキャラをあやつり、超々過激に対戦だ！

©1997 HUDSON SOFT

「3シロ！DISC」プレゼントキャンペーン

'97年11月25日～'98年1月31日

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012-235／受付時間 月～金10:00～17:00（祝祭日除く）セガのゲームやアミューズメント

シロ!

せがた三四郎

年末・年始おもしろいソフトが連発だ!ぜんぶシロ!

GRANDIA グランディア

好評発売中 7,800円(CD2枚組 税別)

歴史に残る映画があるように、歴史に残るRPGがある。最新CG技術の粋を注ぎ込んだ圧巻の映像が、冒険の感動をさらに深める。超大作シネマティックRPG誕生。全ての人に、大冒険を。

©1997 GAME ARTS / ESP キャラクターデザイン 草彅 琢仁

街 machi

'98年1月22日発売予定 5,800円(CD2枚組 税別)

自分の何気ない行動が、他人の人生に影響を及ぼす。渋谷を舞台に交錯する8人のスリリングなドラマ。彼らの運命を操るのは君だ。

©1998 CHUN SOFT/長坂秀佳/難波弘之

サタコレシリーズ

エネミーゼロ/ソード&ソーサリー/テトリスS

好評発売中

各2,800円(税別)

セガサターンの名作ソフトが、お手頃プライスでどんどん登場!今度のサタコレは、「エネミーゼロ」「ソード&ソーサリー」「テトリスS」だ!やったね!

キャンペーン期間中セガサターンを買うともれなく話題の体験版3シロ!DISC(ソニックR、シャイニング・フォースIII、街)がついてくる。※期間中でも景品が無くなり次第終了とさせていただきます。

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エア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社セガ・エンタープライゼス

★2大プレミアムグッズ（オリジナルテレカ、マウスパッド）が当たるプレゼントキャンペーン実施！
★さらにプレミアムアイテム満載の「スペシャルパッケージ」
（ミニドラマCD、プレミアムトレーディングカード3枚、豪華設定資料集）で登場！

1998年2月26日発売予定
予価6,800円（税別）

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

DATA EAST
データイースト株式会社
東京都杉並区南荻窪4-41-10〒167
TEL.03-5370-0729
http://www.dataeast-corp.co.jp

CONTENTS

SATURN FAN

1月16日号 1998 No.1

●COVER MOTIF：せがた三四郎
●MODEL：藤岡弘
©SEGA
●COVER DESIGN：鈴木俊明

SEGA DYNAMIC PREVIEW

サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ ― 6
AZEL－パンツァードラグーンRPG－ ― 12
ドラゴンフォースⅡ ～神去りし大地に～ ― 18
少女革命ウテナ ― 20
プロ野球チームをつくろう！ ― 23
ウインターヒート ― 24
バーニング レンジャー ― 27

特報

EVE The Lost One ― 30
センチメンタルグラフティ ― 36
わくわくぷよぷよダンジョン ― 42
Code R ― 45
街 ― 48

総力攻略

グランディア ― 78
この世の果てで恋を唄う少女 YU－NO ― 88
シャイニング・フォースⅢ シナリオ1 王都の巨神 ― 96
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2 ― 102
デビルサマナー ソウルハッカーズ ― 108
リアルバウト餓狼伝説スペシャル ― 116
マリーのアトリエ ― 125
Dragon's Dream ― 130

新春特別企画

1998どうなるセガサターン!? ― 61

NEW 近日発売ソフト紹介

ウィザードリィネメシス ― 166
ファーランドサーガ ― 168
プリズナー オブ アイス～邪神降臨～ ― 169
金田一少年の事件簿 ～星見島 悲しみの復讐鬼～ ― 170
放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－ ― 172
ウィザーズハーモニー2 ― 174
ジャングルパーク～サターン島～ ― 176
反射でスパーク！ ― 178
SANKYO FEAVER 実機シミュレーションVol.2 ― 179

続報

慟哭 そして… ― 159
実況Jリーグ 炎のストライカー ― 162
セガサターンで発見!! たまごっちパーク ― 164

好評連載

●近日発売ソフトを編集部員がレビュー
サターンソフトImpression！ ― 184
●金月真美さんがやってきた!?
ときめきBeat Fast ― 188
●『VF3tb』絶賛攻略中!!
AM2研FAN ― 192
●『ファイティング・バイパーズ2』発表
ARCADE HITS NOW!! ― 194
●パワー全開！AM3研フルサポート
SPARKLING THE AM#3 ― 199
●大技コマンド等ウルテク炸裂!!
HYPER UL-TECH ― 200
●新着画面超速報!!
COMING SOON ― 204
●サターン用ソフト発売日一覧
新作発売カレンダー ― 210
●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 ― 212

攻略

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ ― 134
SONIC R ― 136
R？MJ ― 138

1C連載 土星の王国 データ・ハガキ情報満載

●アンケートに答えてプレゼントをGET!!
読者プレゼント ― 72
●関連情報満載!!
NEWS Dynamite！ ― 141
●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 ― 144
前人気＆サターン移植希望ランキング ― 145
読者が審査員 ゲーム成績表 ― 146
リアルタイム・ゲームランキング ― 150
●サターンファン大集合!!読者ページ
コーンヘッドクラブ ― 152

※ゲームインデックス（索引）、ご質問電話番号、本紙スペック表の見方等はP212に掲載してあります。

CONTENTS

SEGA DYNAMIC PREVIEW

特　報

新生帝国華撃団3つの新情報
戦闘部分の詳細に迫りゆく!!

あれ？　違う!?

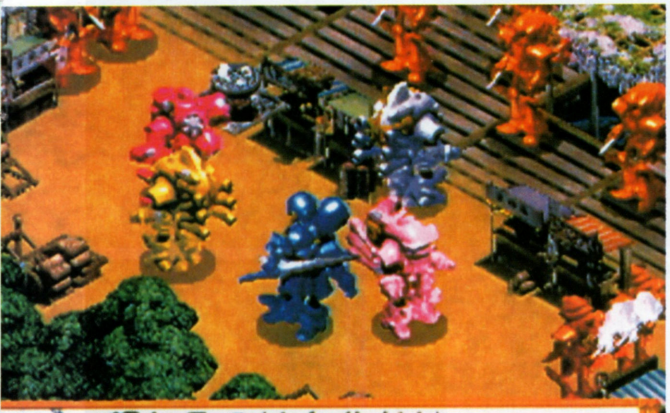
初お目見えとなる、レニと織姫の戦闘服。しかし気になるのは他の花組隊員たちとの違いだ。まず上着の形が違うし、パンツの色も違う。ブーツだって全然違うのだ。詳細は不明だが、ひょっとして星組の…。

すでに公開されている花組の新しい戦闘服は右のとおり。全体的に雰囲気は似ているが、注目すべきはブーツ。星のマークは一体

勇ましくも艶やかに戦闘服を身にまとう

其の一 新キャラの戦闘画面&コスチュームをお披露目

『サクラ大戦2』から登場する新キャラクタ、レニと織姫の戦闘コスチュームと戦闘画面が公開されたぞ。2人の着ているコスチュームは、デザインが他の花組隊員たちとはちょっと違う。今はなきエリート集団“星組”の物なのだろうか。また、画面写真からはレニと織姫の戦闘中の表情も見ることができる。レニのクールな性格、織姫の日本男性嫌いが、戦闘にも関わってきそうな予感だ。



孤独な少年レニが戦場を駆ける。レニはエリート集団星組の出身者。戦闘に関する教育を徹底されたため、戦闘能力はかなり高いということだが…。みんなに心を開くのは、いつのことなのだろう

己しか信じられない…孤独な少年

普段は豪華なドレスを着ている織姫だが、もちろん戦闘になれば戦闘服に早変わり。メッセージウィンドウでもちゃんと着替えた織姫が見られる。細かい配慮なのだ

サクラ大戦2

Sakura Wars™

～君、死にたもうことなかれ～

1997年を締めくくる『サクラ大戦2』の情報は、新キャラクタの戦闘コスチューム、新しい霊子甲冑、シミュレーションパートなど戦闘部分が満載。'98年春の発売に向け、着々と進行している開発状況に大接近していくぞ。お見逃しなく！

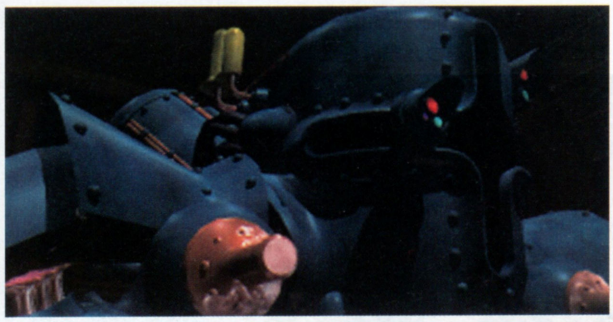
発売日	'98年春	CD枚数	未定
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%（12月15日現在）

©SEGA/RED ※ 画面は開発中のものです。

織姫専用機

其の二 レニと織姫が乗る

レニと織姫が乗り込む霊子甲冑の詳細が判明した。その名もアイゼンクライト。星組専用機で、光武と同じく蒸気併用霊子機関を主機関に置いているが、神崎重工製ではなく、ドイツのノイギーア社製となっている。霊子機関開発では先

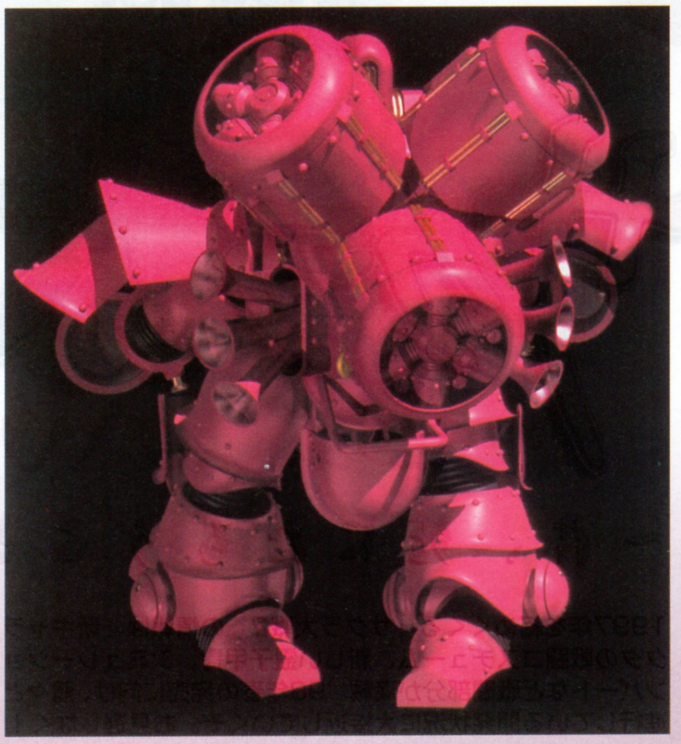


⇧⇨美しいＣＧで描かれたドイツ製霊子甲冑アイゼンクライト。レニ機はジャーマングレイ、織姫機はイタリアンローズという配色になっている。どんな能力をもつのだろうか？

アイゼンクライト概要

- ●正式名称：アイゼンクライトⅢ型〈クロイツ〉
- ●使用目的：治安維持／対妖魔戦闘
- ●開発年月日：1924年11月
- ●開発者：カール・オストヴァルト
- ●製造：ノイギーア社
- ●全高：3132㎜
- ●換装重量：1471kg
- ●主機関：蒸気併用霊子機関（Y型）

ノイギーア社 純ドイツ製霊子甲冑



神崎重工製“光武・改”との違い

ノイギーア社製アイゼンクライトは、霊子機関開発こそ神崎重工の技術協力を得ているが、最終的には完全にオリジナル。神崎重工製光武との一番の違いは、Y型と呼ばれる三基の霊子機関で、高出力の維持が可能だ。常人よりも高い霊力があればある程度乗りこなせる光武とは違い、それを制御する高い能力が必要。

これは以前お伝えした光武・改。もちろん光武と同じく神崎重工が開発を担当している。前作に登場した光武よりも、格段にパワーアップしたこの光武・改。おなじみの花組隊員の愛機となる

アイゼンクライトと光武・改との一番の違いは、やはり霊子機関部分。高出力ゆえに高い能力をもつ人間でないと操れないようだ

霊子甲冑が登場

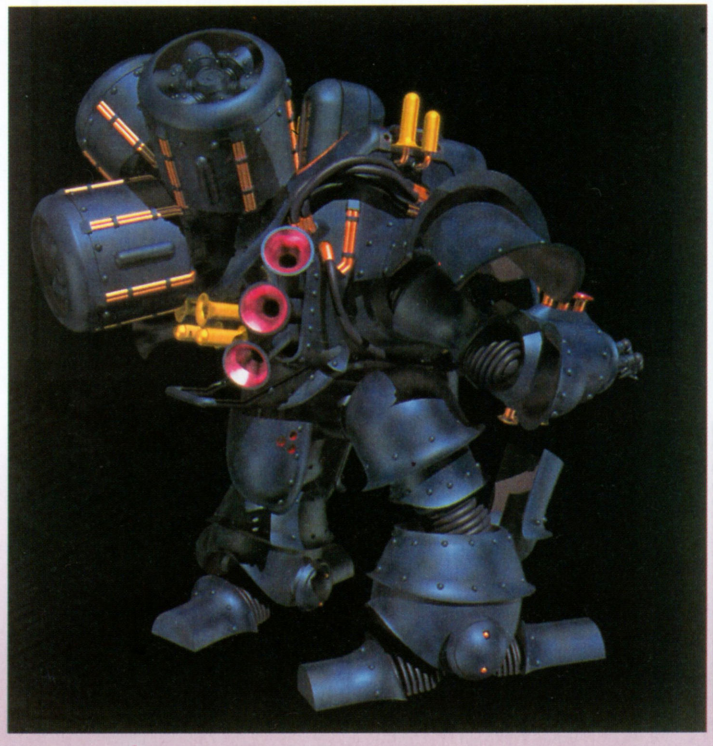
んじていた神崎重工から、人員派遣の協力を得て開発した霊子甲冑“アイゼンクライト”シリーズは、その後独自の開発を続け、Ⅱ型〈パラレレ〉が完成。さらに霊子機関部さえノイギーア社オリジナルのⅢ型〈クロイツ〉をも完成させた。アイゼンクライトシリーズの最大の特徴は並列配置された3基霊子機関。機関部が回転し、主機関をローテーションすることができるので、常に高出力を保つことができるようだ。高性能な分、搭乗者にかかる負担も大きく、エリート向きに作られた機体。設計、開発、製造は全てドイツで行われたが、非公式ながら最終調整には星組も参加したようだ。

星組専用機アイゼンクライトと光武・改の性能の差違やいかに

レニ専用機

アイゼンクライト

EisernKleid(鉄のドレス)



敵の魔操機兵もパワーアップ

『2』で帝国華撃団の敵となる秘密結社の黒鬼会。その詳細は未だ見えないままだが、前作の敵、黒之巣会より強力な敵になりそうだ。それを裏付けるのが以下の写真。黒鬼会所有と思われる魔操機兵“脇侍・改”。その戦闘能力は、前作に登場した脇侍とは比較にならないようだ。

敵の能力も底上げされたようだ。その力は計り知れない

前回の戦いで黒之巣会の兵器製造工場は全て破壊したはずなのに、どこからか現れた脇侍・改。謎のベールに包まれた黒鬼会がパワーアップさせて製造しているのか

其の三 シミュレーションパートの一部新要素が判明

戦闘パートは前作と同じくシミュレーションで展開。プレイヤーは大神一郎となって戦いに参加するだけでなく、隊員たちに指示を与え、戦闘に勝利しなくてはならない。『2』では前作にはなかったシステムが追加され、シミュレーションパートがより練り込まれたようだ。詳細を見ていくぞ。

基本は前作と同じ。遊び馴れたシステムだ

基本的な行動パターンは同じ

基本的な戦闘の流れは前作と変わっていない。事件が起きると各キャラクタは現場に急行して戦闘へ突入。プレイヤーはユニット単位で決められた行動順に従い、各キャラクタに動作を指示する。戦闘が行われるマップの勝利条件を満たせばマップクリアとなる。前作であったように、大神との信頼度によって、キャラクタの能力が一時的に高まったり、合体攻撃の有無などはまだ分かっていない。

まずは移動

コマンド選択画面はずいぶんと変わった。行動をするキャラが大きく表示されるようだ。状況をよく見てキャラの行動を決めてあげよう。戦いに勝つも負けるも隊長である大神次第だぞ

攻撃を選択して敵を撃破！　邪魔をする敵は叩きつぶすまでだ

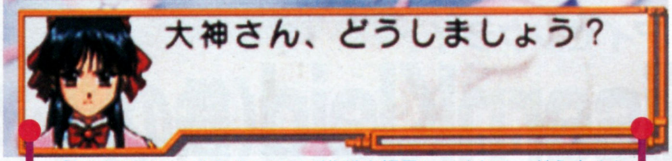
やったね！

見事敵を撃破すれば、前作のようにキャラがセリフを言うのだ。緊張感溢れる戦いの中にあって唯一、心休まる瞬間かもしれない。レニや織姫もこんなことを言ってくれるようになるのか

戦闘前にまず作戦を立てる

『2』では戦闘マップにより、大神が作戦を指示することができるのだ。戦闘マップに入る前に、マリアやさくらなどが複数の作戦を提案してくれるので、その中からプレイヤーが選ぶことになる。ここで選んだ作戦によって、敵や味方の機体の配置や種類、また戦闘マップの種類までいろいろ変化する。状況に適した作戦の選択、戦略の立て方など、シミュレーションの幅が広がったと言える。

まずは戦闘前に作戦を指示



戦闘前にはさくらやマリアが作戦を提示してくれる。どうする？

中央突破を選択してみると、戦闘に参加する全ての隊員が一カ所に固まって行動をすることになる。全員で敵陣に乗り込むので、誰かが傷ついてもすぐにフォローしてあげることができそうだ。これなら安心

敵を包囲するとこんな風に隊員が配置される。敵の位置も微妙に変わっているようだ。迅速かつ多角的に行動がとれそうだが、その分、個人にかかる負担も大きそう。集中攻撃を受けてしまったら大ダメージは免れない。戦局を予測、把握していかに効率の良い攻め方をするかがカギだ

6項目のコマンドを使い分けよう

ユニットに対するコマンド選択方法は前作と同じ。移動をしてから攻撃、攻撃してから防御など、各ユニットは自分の行動時に2回の行動を行うことが可能。しかし回復してから防御など、同系統のコマンドは選択することはできない。コマンドはいくつか追加と削除がされているぞ。

行動は各キャラ2回まで行うことができる

"情報"の中から"上空"を選択。これでマップの状況が把握しやすくなる

OFFの場合　ONの場合

"上空"をオフにすると画面が広くて見やすい。逆にオンにすると、全体の状況を掴みやすい。どっちにするかはプレイヤー次第なのだ

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、その範囲内で移動が可能
	もどる	新コマンド。行動回数が残っていれば、移動のやり直しができる（2回目の行動では使用できない）
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。使用後は気力が全部なくなる
防御	防御	敵から受けるダメージを軽減する
	回復	機体の耐久値を回復する。回数制限あり
	ため	必殺攻撃に必要な気合いゲージを溜める
情報	情報	戦闘中、各機体の詳細データを見ることができる
	順番	ユニットの行動順を確認することができる
	上空	各機体の位置を上から見た図で、画面左上に随時表示する（カーソルを中心に、戦闘マップの一部のみ）
終了	終了	行動回数の有無に関わらず、行動ターンを終了する
特殊	隊長	大神のみが使用可能なコマンドで、花組メンバーの能力を変化させる（行動回数の消費はなし）

隊員の能力を任意に変化させる

シミュレーションパートにおけるもう一つの新要素がこの特殊コマンド。前述したコマンドの中で隊長のみが選択することができる。この特殊コマンド"風林火山"で隊員全員に命令することによって、隊員の基本能力を変化させることができる。このコマンドは信頼度の大小に関わらず、花組の全隊員を対象に影響させることができる。適切な命令で隊員の能力を変化させれば、戦術も広がっていくぞ。開発段階のため変更もあり得るがその詳細は以下のとおりだ。

風 移動力がアップ

疾風のように移動するため、移動力が大幅にアップする。しかしその反面、攻撃力と防御力が大幅にダウンしてしまう

林 能力変化はなし

林のごとく心穏やかに。というわけで能力値の変化はなし。もともと持っている基本能力をフルに発揮したいときに

火 攻撃力がアップ

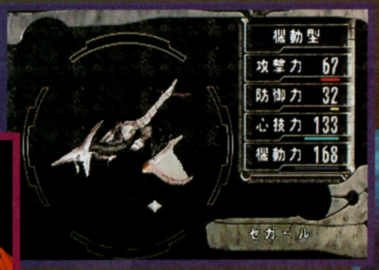
烈火のごとく攻撃力を大幅に上げることができる。そのかわり防御力がダウン。移動力は基本能力から変わらないのだ

山 防御力がアップ

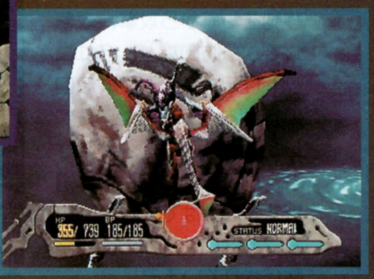
山は火の逆。防御力が大幅にアップするのだが、攻撃力はダウンしてしまう。移動力は変わらず。使い方次第なのだ

SEGA DYNAMIC PREVIEW 続報

システム



完全網羅!!



ストーリー

戦闘

重力の嵐が渦巻く禁止区域上空で、アーウェン率いるクレイメン艦やアゼルとの死闘を終えたエッジ。クレイメンの所在が掴めないまま、攻性生物のいない安住の地、ゾアの街へたどり着く。

発売を約1ヵ月後に控える今回は、ストーリー紹介に加え、基本システムや戦闘の詳細に迫る。

AZEL™
アゼル ―パンツァードラグーンRPG―
PANZER DRAGOON RPG

発売日	'98年1月29日	CD枚数	4枚組
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	マルチコントローラー
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	21・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

クレイメンは何処に？ エッジはゾアの街へ

酒場やアイテムの購入が可能なショップなど、施設が充実しているゾアの街。しかし、神聖区と開放区の2つにわかれているなど、複雑な内情も同時に抱えている。

エッジは酒場で、旧世紀を知る知識人、パエットの噂を聞く。

時間の流れも当然ある。昼は人通りも多い

開放区には古井戸のようなところもある

人通りが減ってくる夕方。徐々に暗くなる

人通りが少ないが、昼間に聞けない情報を得られることも

夜になると活気が溢れる酒場。さまざまな情報を聞くことができる

パエットとの出会いがエッジを導く

酒場で情報を得たあとに訪ねると、会話が成立する。しかし、クレイメンが向かったはずの「塔」に関しては、なかなか教えてれない。ゲオルギウスと呼ばれる場所で、船の部品（旧世紀の遺物）を拾ってくれば考えるとのこと。

この後エッジは、未開の地、ゲオルギウスへ向かう。

酒場で情報を得る前は、相手にもしてくれず。それが…

酒場で情報を得ると、話を聞いてはくれる。しかし、交換条件が…

知識人 兼 道楽息子 パエット

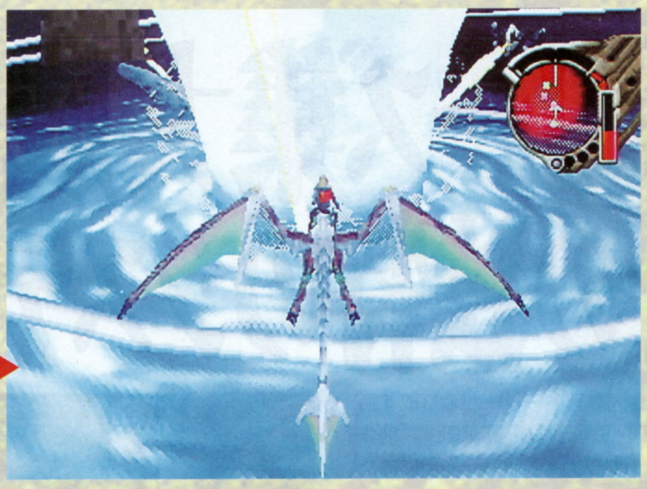
ゾアの有力者の息子でありながら、旧世紀の発掘ばかりしている変わり者。性格は偏屈で、やや問題あり。だが、自分と同じ価値観を持つ人間には非常に親切。

©SEGA

船の部品を求めて ゲオルギウスへ踏み込む

竜巻が渦巻くゲオルギウス。前人未踏の地でもある。エッジは、雲の上から竜巻へ向かい、竜巻を通じてゲオルギウスへの進入を図る。しかし、禁止区域に近いこともあってか、上空は正体不明の攻性生物ばかり。無数の攻性生物を倒し、エッジは竜巻へと突き進む。その先、ゲオルギウスでエッジを待つものは何なのか・・・。

止まることなく竜巻が巻き起こるゲオルギウス上空。雲の下には？

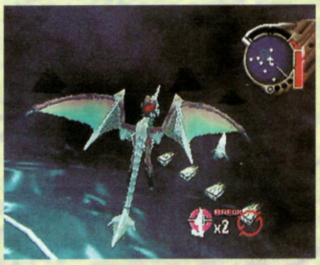


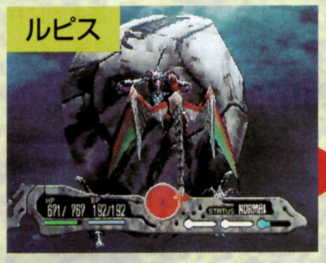
無数の瓦礫や遺物が渦巻くゲオルギウス

さまざまな遺物や謎の敵が存在

ここゲオルギウスには、さまざまな遺物や謎の攻性生物？　が存在する。もちろんアイテムが隠されている遺物も多数ある。竜巻の周りを渦巻く隕石のような物体に接触すると、「ルピス」と呼ばれるものとの戦闘が始まる。「ルピス」は非常に強力な攻撃を駆使してくるため、苦戦を強いられること必至。エッジたちの正念場か。

竜巻の外にも、多数の遺物が存在する。もちろんアイテムもアリ



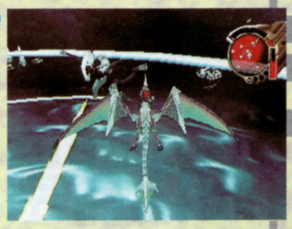


ゲオルギウスで唯一登場する敵が、このルピス。3体同時に出現する

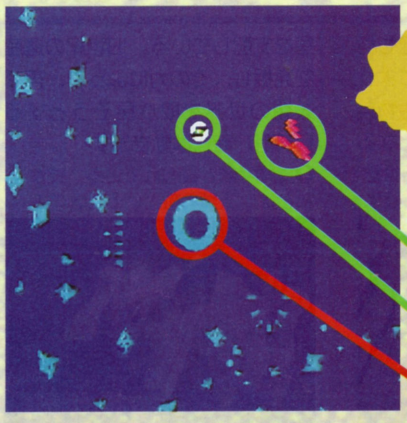
非常に強力な攻撃。連発してくるのがかなり辛いところ。厳しいか!?

補修装置をすべて破壊し竜巻を止める

竜巻のなかには、船のような遺物が突きささっており、それを補修し、引き上げようとする装置が働いている。この装置は、竜巻の周りに多数存在しており、これを全部破壊することによって、竜巻を止めることができるのだ。



レーザーのようなものを発射する補修装置



中央に渦巻く竜巻。全景を見ると、かなり広いことが伺える

竜巻の中でエッジを待つ シェルクーフと呼ばれる船

竜巻が止まると、その中からシェルクーフと呼ばれる、旧世紀の船が姿を現す。この船にエッジの求める部品があるのだろうか。今後のストーリーにも関わってきそうな、重要な遺物ではあるはず。

謎の巨大な船が徐々に姿を現す。求めるものがあるのだろうか

全ての補修装置を破壊すると・・・

ついに全貌を現したシェルクーフ。補修装置が作動していたということは、かなり重要な遺物には違いない

シリーズ集大成となる『AZEL』その独特のシステム・世界観に迫る

壮大なストーリーが織り成す長編RPG、それが『AZEL』。前作の『ツヴァイ』や第1作目にあたる『パンツァードラグーン』のあと、という時代設定になっている。3Dシューティングであった『パンツァードラグーン』シリーズの持つ迫力。それを残しつつ一新したシステムや戦闘、グラフィックが、世界感を作り出す。

危機一発といった場面。さまざまなイベントシーンがストーリーを盛り上げる

ポリゴン3Dで表現された美麗なグラフィックの数々

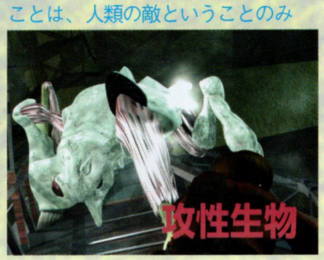
登場する人物との会話はフル音声。臨場感バッチリ

時代背景 壮大で奥の深い『AZEL』の世界

超文明が栄えていた旧世紀も朽ち果て、当時の遺伝子操作により産み出された「攻性生物（生物兵器）」が、『AZEL』の舞台となる星を支配している。旧世紀の遺産を発掘し、その力によって、再び人類の世界を取り戻そうとする「帝国」。時代は動き出す…。

超文明が栄えていた時代を旧世紀と呼ぶ。現在も遺物として形を残す

生物兵器と言われている。確かなことは、人類の敵ということのみ

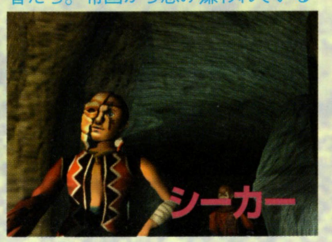


旧世紀の力で人類の世界を目指す。だが高圧的な態度から人心は離れ…

過去に2度、帝国に大打撃を与えた伝説的な攻性生物。神の使い？

旧世紀の最終兵器的なものと言われている遺物。帝国がねらっている

旧世紀の遺跡の盗掘を行っている者たち。帝国から忌み嫌われている



移動手段 空中移動と歩行移動が主

移動手段は、歩行移動と飛行移動、ワールドマップの移動の3種類。歩行移動と飛行移動は、フルポリゴンで描かれた3Dの地形を移動。ワールドマップは2D画面で構成されており、旅をするエリアが変わる場合など、基本的に長距離を移動する場合に使用する。

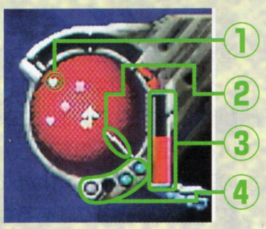
歩行移動は街中で行う

街中の移動など、ドラゴン搭乗時以外は、ワールドマップの移動を除き、歩行移動を使用することになる。LCS（次ページ参照）も空中移動と異なるものになる。

街中を移動する。ちなみにオープニング直後のイベントは歩行移動で進行

レーダーが重要な空中移動（ドラゴン搭乗時）

ドラゴンレーダーの色は、敵との遭遇率を示す。赤がもっとも危険で、青が危険度小。また、①はロックオン可能な対象物、②は方角（北の方角を指す）、③はドラゴンの高度（ゲージの上限が最高点）、④はドラゴンの速度を表す。



現在のレーダーの状況は、危険を意味する赤

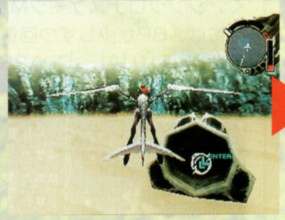
他勢力の進路も把握できるワールドマップの移動

ワールドマップの移動は、長距離を移動する場合などに使用する。クレイメン率いる反乱軍や帝国軍の進行ルートも表示される。

世界構成の把握にも便利。世界は広い

LCS 対象とのコミュニケーション「調べる」にあたるもの

ロックオンコミュニケーションシステム＝LCSは、他のRPGでいう、「調べる」「話す」「取る」など、対象に対してコミュニケーションを図ることを、ひとまめにしたもの。対象をロックオンし、アクセスする（レーザーを放つ）ことで機能する。全4種類。



対象にロックオン。この時LCSの種類が表示

飛行移動時のLCS

レーザーが発射されることが、アクセスを意味する。もちろん、LCSの種類によって、アクセス後の行動が変化。LCSはどれも重要

4種類のLCS

LCSは4種類に分れており、ロックオンした時点で、どのタイプのLCSかが自動的に表示される。ちなみにロックオン時に、アクセスを行うかを決定。

ENTER
対象の中に出入りするためのLCS。洞窟などの目的地に進入する場合に発動する。

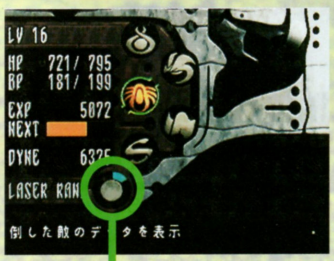
ACCESS
コミュニケーションに近いLCS。アクセス後は、対象が何らかのアクションを起こす。

EXAMINE
従来のRPGの「宝箱を開ける」という行動にあたるもの。文字通り破壊する効果も持つ。

PUSH
他の3つのいずれかのアクションを起こす。イベントが発生することが多い。最重要かも!?

レーザーランクにより対象物を破壊できないことも

ロックオンレーザーは7ランクにわかれている。ランクが低いとアクセスできないことも。また、レーザーランクが上がると、複数の対象に対してロックオンが可能となる。戦闘時のロックオンレーザーとは、まったく関係がない。



メニュー画面で現在のレーザーランクを確認することができる。レーザーランクは、アクセスに影響度大

現在のレーザーランクはLv1

街中でのLCSは「NEAR」と「FAR」の2種類

飛行移動時と異なり、歩行移動時のLCSは「NEAR」と「FAR」の2種類に分かれる。どちらも対象に応じたアクションを起こす。また、対象との距離によって、アイテムや異なる情報が得られたり、なかなか聞けない情報が聞けたりすることもある。

NEAR

近づいてアクセスする場合に使用。対象となるが人間が1人のときなどは、これがメイン。この後は、何らかのアクションが起こる。

会話をする場合などは、「NEAR」を使用する。アイテムGET時にも該当

FAR

対象との距離が遠い場合に使用する。2人以上の人間が会話をしているところを、盗み聞きする場合などは、こちらを使う。

見た目どおりの感想といった感じの答えが返ってくる。使い分けが必要

アイテム 旅の手助けとなるものや謎への鍵となる物ばかり

イベントでもらう、ショップで購入、LCSを使いGET、戦闘後に拾うなどの手段でアイテムを得る。どのアイテムも利用価値が高い。ここでは『AZEL』に登場する代表的なアイテムを紹介。

街などにあるショップでは、アイテムの売買が可能。売却不可能なものもある

ブルーグラス

体力を回復させるアイテム。世話になる機会が多い。常に多数持ち合わせたい

エッジの持つ銃をパワーアップさせるパーツ。攻撃力が大幅に増加

ハイバルカン

代表的なアイテム			
	名称	値段	効果
回復	ブルーグラス	150	ドラゴンのHPが200回復する
	イエローグラス	300	ドラゴンのHPが500回復する
	レッドグラス	600	ドラゴンのHPが1000回復する
	ブルーマナ	480	ドラゴンのBPが50回復する
	イエローマナ	960	ドラゴンのBPが100回復する
	スタンクリア	100	ドラゴンのスタン状態を治す
	ポイズンクリア	100	ドラゴンのポイズン状態を治す
	スロウクリア	100	ドラゴンのスロウ状態を治す
	ストップクリア	100	ドラゴンのストップ状態を治す
補助	フラッシュ	2400	敵の目をくらませて、戦闘から逃げる
	ツァーノスチップ	2400	敵の攻撃を一定時間防御する
	リューヴチップ	1200	ホーミングレーザーの威力が上がる
パーツ	ハイバルカン	3000	発射弾数が増える
	ハイパワー	5000	銃の威力が少し上がる
	バーサークエイド	9000	BPが少し回復する
	スナイパー	12000	弱点に当てると通常よりさらに大きなダメージを与える

SEGA DYNAMIC PREVIEW

ドラゴン 変形能力を持つ無二のパートナー

ドラゴンには変形能力がある。この能力は、ドラゴンのタイプを変化させるもので、それぞれ相互関係にある4つのステータス、攻撃力、心技力、防御力、機動力を調整することで行う。

ドラゴンのタイプは、標準型を含め5タイプに分れる。タイプによって、成長やバーサークの覚え方、使用できる特殊能力が変化。

攻撃力 ホーミングレーザーの威力を表す。心技力と相互関係にあり、攻撃力を上げると心技力が下がる。

心技力 バーサークの威力やBPの消費量に影響する。攻撃力と相互関係で、心技力を上げると攻撃力が低下。

防御力 敵からのダメージの受け方（防御）を表す。機動力と相互関係で、防御力を上げると機動力が下がる。

機動力 戦闘中の位置どりに影響するステータス。防御力と相互関係で、機動力を上げると防御力が下がる。

タイプセレクト

各ステータスは微調整可能。タイプが標準型の場合、シンクロナスゲージがMAXになると、HPが徐々に回復

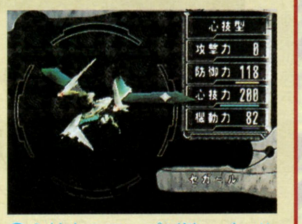
防御型

HPの最大上昇率が大きく、またシンクロナスゲージがMAX時には、一時的に防御力がアップする。DEFENSE CLASSのバーサークを覚えやすい。

強固な体皮を持つドラゴンが登場。かなりタフ。機動力に問題あり

心技型

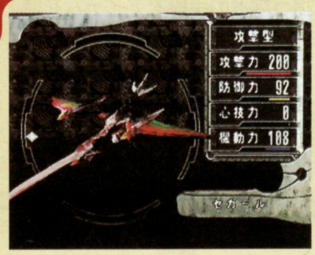
BPの最大値の上昇率が大きく、シンクロナスゲージMAX時には、BPが少しずつ回復する。SPIRITUAL CLASSのバーサーク獲得が早い。



心技力のアップが鍵。バーサークを使いまくれるはず

攻撃型

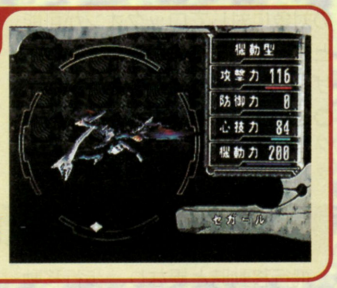
レーザーの威力の上昇率が大きいうえ、ATTACK CLASSのバーサークを覚えやすい。シンクロナスゲージMAX時は、一定確率で反撃を行う。



攻撃力のステータスを上げることで、攻撃型のドラゴンが完成

機動型

AGILITY CLASSのバーサークを覚えやすい。レベルアップ時は、銃の威力の上昇率が大きい。シンクロナスゲージMAX時は、全ステータス異常が回復。



機動力を上げると出現。素早い位置取りや先制攻撃が望めるはず

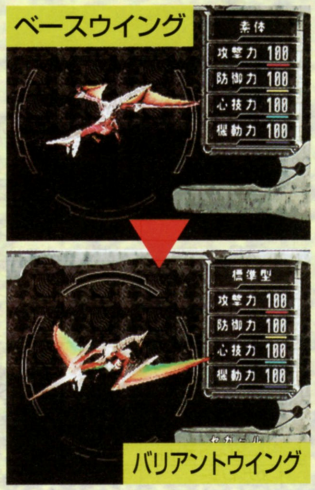
進化するドラゴン。そしてモデルチェンジ

ドラゴンは進化する。初期はベースウイング（素体）で、この状態のドラゴンは、変形能力を持たないのだ。ガリル砂漠のボス「ハイガ」を倒すと、2段階目にあたるバリアントウイングになる。

バリアントウイング以降の進化は、レベルアップによって行われる

バリアントウイングと呼ばれるモデルに進化。カッコよくなった？

もっとも初期のモデル。ガリル砂漠のボス「ハイガ」を倒すと・・・



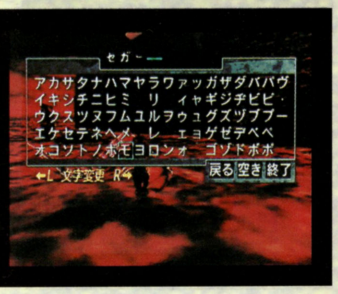
ドラゴンとのコミュニケーション

野外のキャンプ地において、ドラゴンとコミュニケーションを図ることができる。それまでのエッジの行動によって、ドラゴンはさまざまな態度を示す。親密な関係になると、いいことがあるかも!?

ドラゴンとのコミュニケーション。選択肢によって、その日の機嫌が変わる？

名前を付けよう

ドラゴンには名前を付けることができる。愛着もわくはずなので、是非とも思い入れのある名前を付けてあげよう。名付けると、ドラゴンが喜びのアクションをとるぞ。



運命的な出会いをしたドラゴンには、カッコイイ名前をつけよう

戦闘 アクション要素を含んだリアルタイムバトル

戦闘は擬似リアルタイムで行われる。シンクロナスゲージがたまると、行動可能となり、ショットやホーミングレーザー、BP（バーサークポイント）を使ったバーサークなどで攻撃を行う。また戦闘中は、常に位置を変えることが可能。敵の背後をとる、なんてこともOK。ちなみに位置取り中は、シンクロナスゲージはたまらない。

A 銃（ショット）

銃で攻撃する。敵1体もしくは、敵の1部分をねらう場合に有効となる。1ゲージ必要。

B ホーミングレーザー

ドラゴンにもっとも近い敵から順にロックオンし、複数の敵を攻撃する。1ゲージ必要。

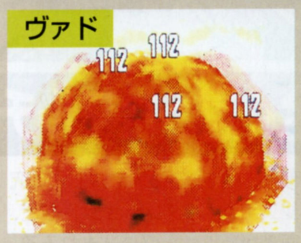
C アイテムの使用

アイテムを使用する。HPを回復する場合や、アイテムによる攻撃を行う。1ゲージ必要。

D 超強力!! バーサーク

他のRPGでいう魔法にあたるもので、レベルアップ時に覚える。通常攻撃より攻撃力が高い。FULL-GAUGE CLASSは、そのタイプのみ使用可能な特殊なもの。この他のバーサークは、遺物から発見するなどで修得。

敵全体を攻撃するもの。威力高し



ATTACK CLASS（攻撃系）		
名称	消費BP	効果
ダロル	20	追尾貫通レーザーで攻撃
ラクマギオ	30	光の柱で敵を攻撃する
ダロルエンデ	45	強力な追尾貫通レーザーで攻撃する

SPIRITUAL CLASS（心技系）		
名称	消費BP	効果
ヴァド	23	高熱の火球を発生させる
アバッツ	38	衝撃波を起こして攻撃する
ヴァデム	56	大気を焦がす大火球を発生させる

DEFENSE CLASS（防御系）		
名称	消費BP	効果
メリト	17	HPを少し回復する
ハンヴォルグ	50	敵の攻撃を一度だけ防御して、さらに反撃する
メリソナ	38	HPを大きく回復する

AGILITY CLASS（機動系）		
名称	消費BP	効果
ザムト	25	複数の風の刃で攻撃する
ラテオ	5	戦闘から逃げ出す（ボス戦不可）
ザムハルト	56	打数の風の刃で攻撃する

FULL-GAUGE CLASS		
名称	ドラゴンのタイプ	効果
ケミトマ	標準型	最大HPの2／3が回復する
リューヴ	攻撃型	レーザーの威力が上昇する
ケトキス	心技型	最大BPの1／5が回復する
リューリア	機動型	シンクロナスゲージの速度が上がる
ツァオ	防御型	防御力が上がる

E 銃のカスタマイズ

銃の装備を変えるところ。アイテムの一覧（P.15参照）にあるように、多数の装備がある。

ショット、ホーミングレーザー、アイテムの使用、バーサークなどは、シンクロナスージを使用する。相手によって戦術変更の必要があり

F ドラゴンのタイプを選択

戦闘中でもドラゴンのタイプを変更することができる。状況に応じて使い分けたい。

G 戦闘レーダー

敵との位置関係を表すレーダー。緑の部分は安全地帯を意味し、赤の部分は危険地帯を意味する。位置移動によって、常に緑の部分に行きたいところ。

移動中はシンクロナスゲージがたまらない

H シンクロナスゲージ

行動するために必要なシンクロナスゲージ。最大で3ゲージまでためることが可能。

弱点や耐性を突いた攻撃

攻性生物には、弱点というものが存在する。また、レーザーに強いなどの耐性を持つものもいる。弱点を突いた攻撃は、通常時より大ダメージを与えられるのだ。

レーザーによる攻撃を完全に防ぐ特殊能力を持つ攻性生物。ショットが有効

「WEAK」という文字が点滅

そこを攻撃すると大ダメージ！

ドラゴンのステータス異常

攻性生物の攻撃によって、ドラゴンのステータスが異常をきたすことがある。さまざまな種類のステータス異常があり、一定時間効果は持続。アイテムによって、異常を回復することは可能。

名称	ステータス表示	効果
ノーマル	NORMAL	健康的な状態
スタン	STUN	麻痺して、ドラゴンの移動（位置取り）意外の行動がすべて不可
ポイズン	POISON	ドラゴンのHPが時間とともに減っていく
スロウ	SLOW	シンクロナスゲージのたまり方が遅くなる
ストップ	STOP	移動（位置取り）ができなくなる
ペイン	PAIN	ホーミングレーザーの威力・ドラゴンの防御力が1／2になる
バインド	BIND	シンクロナスゲージが1ゲージ分しかたまらなくなる

SEGA DYNAMIC PREVIEW

SEGA
DYNAMIC PREVIEW

前作の遺産を受け継ぎつつ

続報

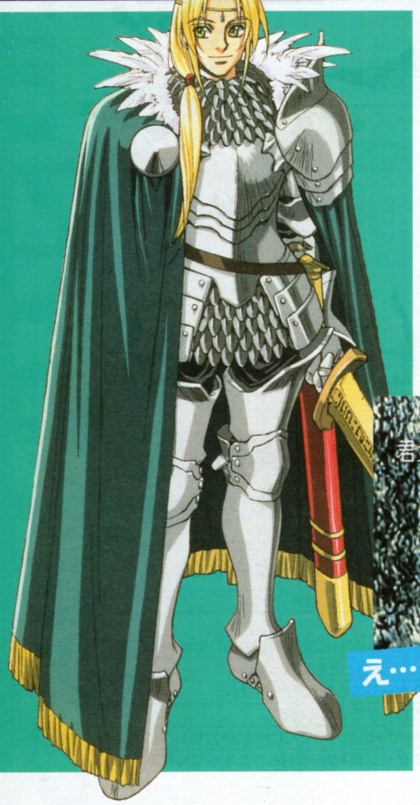
発売日	'98年3月
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	5800円
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	未定
現在の開発状況	?%（12月16日現在）

ドラゴンフォース

DRAGON FORCE II

-神去りし大地に-

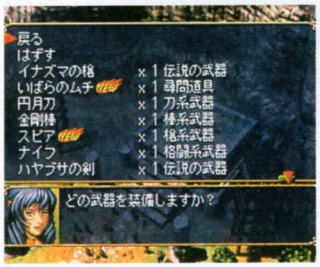
『Ⅱ』では、キャラクタデザインや作曲、主題歌、声優陣に豪華メンバーを起用。そして、注目のゲームシステムを入手した最新画面とともにお伝えする。



各主人公に対して全く違ったマルチシナリオを用意!!

好評だった前作のシステムを引き継ぎ、より洗練されたゲームシステムとなる『Ⅱ』。明かされたそのシステムを紹介していくぞ。前作のシナリオは、最終的にはひとつに統合される形になっていたのに対し、『Ⅱ』では、各主人公に対してまったく違ったシナリオが用意されているのだ。また、その他にも「副官システム」「研究所システム」「ダンジョン」など、新要素がたくさん盛り込まれるぞ。次報に期待して待て!!

↑王国と君主の紹介画面。…って、あれ、ハイランド王国…ウェイン!?。なぜ!!



↑内政にて、各武将の装備を選択。前作同様のシステムだ

↓フィールドマップではスクロールと拡大、縮小がスムーズに行われる

↑ボサック国、君主ガンガスでの内政画面。今回もレジェンドラが舞台

↓移動中のキャラクタの情報画面。前作のキャラも多数登場の予感…

©SEGA

より洗練されたゲームシステムをとくと見よ!!

新システムの導入でゴチャキャラバトルがパワーアップ!!

今回の拡大戦闘は、前作のシステムを踏襲した形ながら、2種類の部隊を組み合わせることが出来るようになったぞ。例えば、後方に50人の弓部隊を布陣し、前方には槍部隊を配置…。というように2種類の部隊を混合して配置し、敵の攻撃に備えるといった、高度な戦術性が生み出されるのだ。これにより、戦いに応じてより深い戦略性が楽しめる。部隊選択が勝敗を大きく分けるようになるぞ。

戦闘前の画面。各武将のセリフが飛び交い、気合がこもる一瞬だ

作戦設定シーン。より戦略的な戦闘を楽しもう

部隊と配列を2種類混合!!

このように、2種類の部隊を攻め込ませることも可能となる

前作のシステムも健在

戦闘中の武将技などの仕様も、しっかりと前作を受け継いでいるぞ。戦闘中の部隊、また部隊を突き抜け相手武将に向かって突き進む武将技。新システムの導入で、拡大戦闘同様に、この武将技発動シーンなども、ピジュアル的に全く新しい演出が期待できるのではないかな？

武将ガンガスの武将技発動シーン。この戦闘システムは『Ⅱ』でも健在

マルケスの放った武将技が、敵部隊を突き抜け相手武将に向かう

写真を見ればわかるように、『Ⅱ』では建物内での戦闘もある。また、斜め上から見下ろした視点、水平の視点とアングル切り替えも可能なのだ

豪華声優陣の起用でキャラクタ性がアップ!!

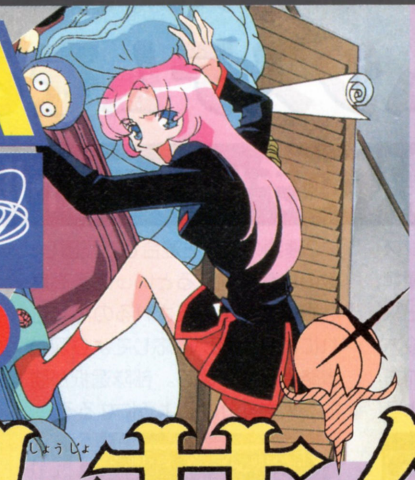
キャラクタ性を強調するため、多くのイベントに声優が起用されることが決定した。折笠愛さん（サクラ大戦：藤枝あやめ 役）、三石琴乃さん（美少女戦士セーラームーン：月野うさぎ 役）、氷上恭子さん（愛天使ウェディングピーチ：ももこ 役）の他、多数の著名声優が起用されるぞ。そして主題歌は岩男潤子さんが担当、作曲は田中公平氏だ。さらに今作は、100人以上のキャラクタに個別の性格、顔絵が用意されている。互いの性格に基づいた対応や特殊イベントなども発生するぞ。

一騎打ちのシーン。せっかくだから、こういった場面にも声の出演があると嬉しいよね

キャラクタデザインは 結城 信輝氏

キャラクタデザインは、「ロードス島戦記」「天空のエスカフローネ」「X」などのキャラクタデザインを手掛けた、結城信輝氏。また「ユニコーンの乙女」で漫画、「テラ ファンタスティカ」でモンスターデザインなどを手掛けた青木邦夫氏なども参加。実力派が総結集して描かれているぞ。

SEGA
DYNAMIC PREVIEW
続　報



必見!!ゲーム画面と映像とセリフから

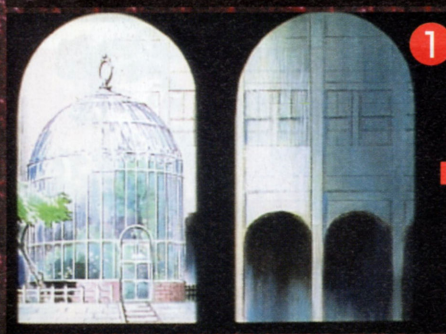
少女革命ウテナ（仮称）

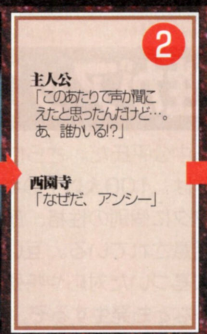
ついに実際のゲーム画面を公開！　今回お見せするシーンはストーリー序盤の一部分。その中から、ストーリーのキーポイントとなりそうなところに探りを入れてみたぞ。

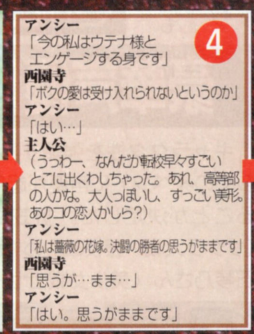
発売日	'98年春	CD枚数	未定
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	未定
価格（税別）	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%（12月16日現在）

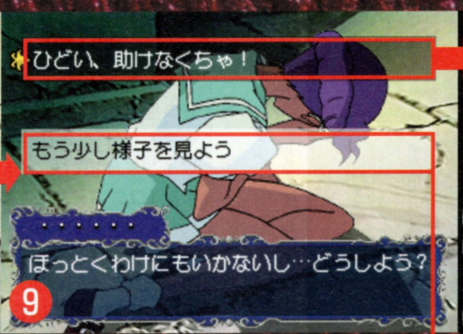
南校舎中庭、薔薇の温室前にて「西園寺莢一と姫宮アンシー」

南校舎中庭の一角に設けられた薔薇の温室の前で見られる1シーン。転入したての主人公が薔薇の温室そばを通りかかったとき、どこからともなく話し声が聞こえてくる。声の主は西園寺とアンシーで、どうやら言い争いをしている様子。ついに、アンシーに手をあげる西園寺。そのとき、主人公はどのような行動に出るのか…。

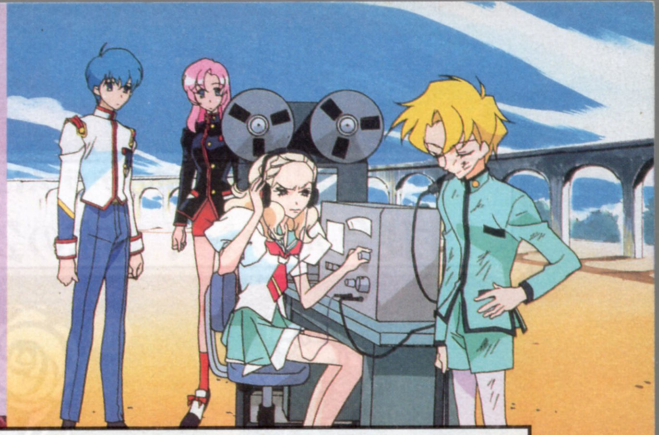








2つのエピソードを初公開
シナリオのポイントを探る



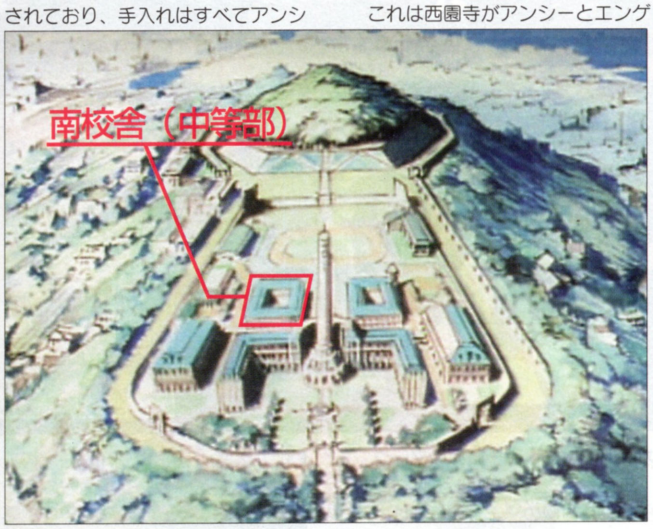
ここに注目! このシーンのキーポイント

カット①ー薔薇の温室

南校舎（下図参照）の中庭に設けられている。温室内では薔薇が栽培されており、手入れはすべてアンシーが行っている。そのため、アンシーはここにいることが多い。

セリフ③ー「あの夜、〜」

これは西園寺がアンシーとエンゲージしていたころの話。このセリフから想像すると、かなり深い関係であったかのように思えるが、実は交換日記止まりだったりする。



セリフ④ー「あれ、高等部の〜」

西園寺は学園内ではかなりの有名人（特に女生徒に）なのだが、主人公は転入したてなので面識がない。

セリフ④ー「私は薔薇の〜」

薔薇の花嫁は、決闘の勝者とエンゲージしなくてはならない運命にある。薔薇の花嫁はエンゲージした相手の命令にどんなことでも従う。アンシーの言葉通り「思うがまま」である。アンシー自身はこの立場を嫌がっていないようだが…。

カット⑤、⑥、⑦ーアンシーを平手打ちする西園寺

このシーンはムービー処理になっている。西園寺がアンシーに手をあげるのは彼なりの愛情表現。いわゆる「亭主関白」というやつだ。

カット⑨ー選択肢

ここで「ひどい〜」を選択した場合、西園寺と口論になる。その後にウテナが登場し、紹介を受けることになる。「もう少し〜」の方を選んでしまうと、ウテナが登場して同じようにアンシーを助けるシーンになるが、主人公は一部始終を見ているだけでウテナたちと知り合えない。

セリフ⑩ー「転校生という〜」

ウテナも半年前に鳳学園にやってきた転校生であった。

セリフ⑬ー「もう始まって〜」

授業の開始時刻になったため、ここでの会話はこれで終了となる。

もしかしたら、主人公と一番近い境遇にあるのがウテナなのかも

©ビーパパス／さいとうちほ／小学館／少革委員会／テレビ東京
©SEGA

中央校舎、生徒会室のテラスにて
「生徒会メンバー、秘密の会議」

中央校舎の生徒会室にあるテラスでの1シーン。生徒会メンバーの4人による秘密の会議が開かれている。会議の内容は転入してきた主人公のことについて。会話の内容によると、どうやら主人公にも何やら秘密が隠されているようだ。主人公を仮面舞踏会に招待することに、いったいどのような目的が隠されているのだろうか？

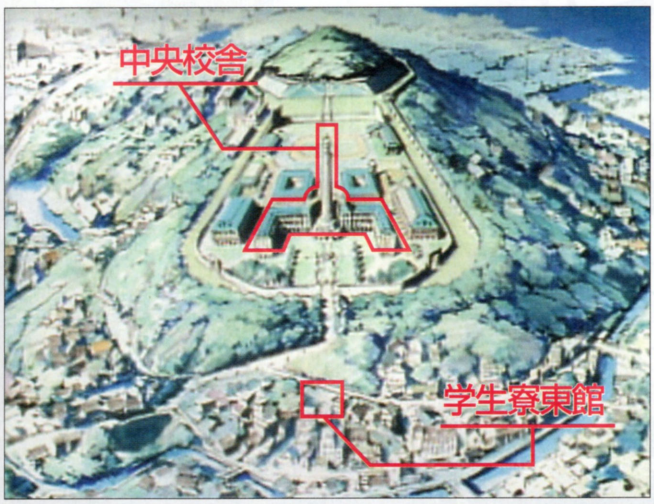
ここに注目！ このシーンのキーポイント

カット①ー生徒会室

中央校舎（下図参照）の中心にある塔をエレベーターで上がって行くとこの場所に出る。グラウンド側に向かってテラスが突き出しており、会議はここで行われる。この上の階には理事長室がある。ちなみに、一般生徒は立ち入り禁止である。

セリフ①ー「東館に、新たな～」

鳳学園は全寮制なので、生徒たちは皆学園の周辺にある寮に住んでいる。東館（下図参照）は古い上にここ数年使われていなかったため、生徒たちに「お化け屋敷」と呼ばれている。このセリフにある新たな住人とは、ズバリ主人公のこと。



カット②、③、④ー薔薇のマーク

生徒会メンバーを囲むようにあしらわれた薔薇のマーク。これは、ストーリー上注目すべき人物が登場したときに使われる演出。このことから、生徒会メンバーが重要人物だということが見受けられる。

カット②、③、④ー白い学生服

生徒会メンバーは一般の生徒とは異なる白い学生服を着用している。これは、学園側から生徒会メンバーだけに与えられた特別服であり、決闘を行うときの正装でもある。

セリフ④ー「世界の果ての意志～」

「世界の果て」とは、鳳学園にデュエリストたちを集め手紙により決闘の指示を行う謎の存在である。東館は薔薇の花嫁とエンゲージした者しか住めないと世界の果てによって決められている。そのため、現在の東館の住人はウテナとアンシーだけである。その東館に住むことを認められた主人公の存在とはいったい？

セリフ⑤ー「イレギュラーな～」

基本的に、決闘の予定は世界の果てから生徒会メンバーに知らされることになっている（一般生徒にはデュエリストも決闘も秘密）。しかし、

この指輪が薔薇の刻印。決闘の参加資格を持つという証でもある

ウテナが決闘に参加する予定はどこにもなかった。ウテナと西園寺の決闘は、生徒会にとって「イレギュラーな事件」というわけである。

セリフ⑤ー「今宵の仮面舞踏会～」

生徒会メンバーには学園からさまざまな特権が与えられており、生徒会の主催でこのようなイベントが行われることがたびたびある。

カット⑥ーストップウォッチ

TVでおなじみの、幹がストップウォッチで何かを計測しているシーンがムービーで処理されている。

セリフ⑦ー「ああ、頼んだぜ～」

冬芽がこういったなれなれしい言い回しをするときは、たいてい何か裏があったりする。ちなみに「ミッキー」とは、幹の愛称である。

SEGA DYNAMIC PREVIEW 続報

運営資金を稼いで球団を大〜きくしよう!

プロ野球チームをつくろう!™

BLUEWAVE FIGHTERS LIONS
BUFFALOES MARINES HAWKS
GIANTS DRAGONS CARP
SWALLOWS BAYSTARS TIGERS

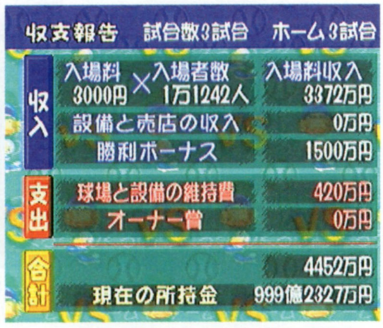
多角的な経営をしてがっぽりお金を稼ごう！　資産がなくてはよりよい設備も一流選手も夢物語。今回は球団のふところを潤わせるための情報を入手したぞ。

発売日	'98年2月
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
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	未定
コンティニュー等	未定
現在の開発状況	?%(12月16日現在)

運営のやりくりも大変 球団の収支を管理しよう

１ターンに予定されている試合が全て終わると、試合に関する収支報告が表示される。入場料収入、施設と売店の収入、勝利ボーナスの収入、また球場と設備の維持費、オーナー賞の支出などのデータから収入と支出の合計が表示される。現在の所持金を確認しておこう。

ホームゲームで客がいっぱい入れば入場料収入も高い



毎回試合が終わると試合の収支画面になる。収入と支出を細かくチェックしよう

テレビ局と契約して放映権料をもらおう

ターンが終了すると、そのターンの試合結果をスポーツニュースで振り返ることができる。これらのニュースは、自分のホームゲームを中継してくれる契約先のテレビ局によって異なる。契約したテレビ局からは毎月末に、プレイヤーのホームゲーム数に応じた放映権料をもらうことができる。これも大事な収入源の一つなのだ。

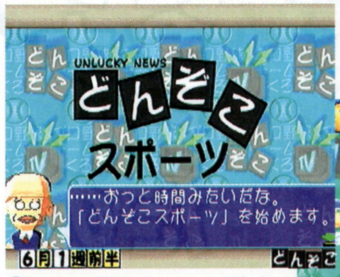
試合を伝えるスポーツニュース。テレビ局と契約すれば放映権料が！

単純に自分のチームが活躍しているところを見るだけでも嬉しいのだ

チームの成績を上げ高額の放映権料をもらおう

チームの成績が上がっていくと、ニュースを流してくれるテレビ局もランクアップしていく。もちろん、大きなテレビ局の方がスポーツニュースを流す際の放映権料も高い。つまり球団の人気が上がれば、より多いお金をもらうことができるのだ。また、契約先のテレビ局が変わらなくても、放映権料がアップすることがあるぞ。

同じ局でもチームが強くて視聴率が高ければ、放映権料が増額される

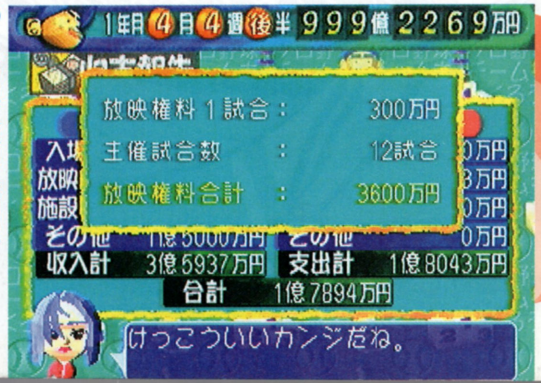


やった売れてる局と契約ができた

チームが弱いと、ろくでもないテレビ局と契約するハメに。この地味なテレビ画面は何だ？もちろん放映権料も激安です

月末になったら収支画面で資産をチェック

月末にはその月のお金の収支をチェックすることができる。一ヵ月間の試合で入ってきたお金、出ていったお金をまとめ、月末に一括で払われるテレビ局からの放映権料などとあわせて、収支をチェックしよう。資産にあわせて、球団の経営方針を決めていくのだ。



月末の収支画面で球団の財政をチェック。黒字はいいね

お金がいっぱい

(社)日本野球機構　プロ野球12球団公認ゲーム　©SEGA

SEGA DYNAMIC PREVIEW 続報

サターン版オリジナルの競技を含めた8種目の競技を紹介

バリエーション豊富なサターン版『ウインターヒート』のシステム

本作は、冬季11種目競技を堪能できるウインタースポーツゲームだ。業務用からの移植だが、サターン版はさらに種目の追加や各種モードなど、そのゲーム内容においてはバリエーションに富んでいる。初心者から上級者までが楽しめる作りとなっているのだ。

その競技を失敗したら、何が悪いかを知らせてくれる

初心者でも安心のゲームモードを用意

サターン版には、4種類のゲームモードがある。業務用完全移植モード、通過ラインがなく、競技を順番に行っていく冬季11種目競技モード、1種目を徹底練習できる種目別競技会モード、11種目の中から自由に種目を選択して独自の競技会を開くオリジナル競技会を開こう！モードがあり、初心者でも安心して遊べるぞ。

2日間にわたり全11種目をこなすモード

業務用の完全移植モード。こちらは8種目

4種類のモードから選択

全11種目の中から、1種目を選んで練習できる種目別競技会がこれ

好きな種目をピックアップし、オリジナルの大会が開催できるモード

早くもROM入手!! 今回は8つの競技を紹介していくぞ。'98年2月7日より開催される長野五輪とほぼ同時に発売するサターン版『ウインターヒート』。この冬、ゲームとテレビに没頭すること必至!!

発売日	'98年2月5日
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	5800円
ジャンル	スポーツ
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	4人同時
対応周辺機器等	マルチターミナル6
バックアップメモリー	ブロック数未定・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	80%（12月16日現在）

ウインターヒート

サターン版オリジナルの3種目の競技を紹介

業務用にはない、サターン版オリジナル競技を紹介。業務用から追加されたのは、旗門を通過しながらゴールを目指す「スノーボード」、そりでコースを駆け抜ける「スケルトン」のアルペン系種目と、特設ジャンプ台から飛び出して、宙返りやひねりを行う「エアリアル」の3種類だ。これで冬季11種目競技を楽しめるぞ。

SNOW BOAD
（スノーボード）

基本的にはアルペンスタイルとフリースタイルに大別される。前者にはスラロームや滑降といった競技があり、後者には、ジャンプの高さやトリックの華やかさを競うハーフパイプというものがある。『ウインターヒート』では、スラロームやダウンヒルの要素を持ちあわせた、アルペンスタイルの競技となっているぞ。

旗門に記された矢印が指す方向へ進路をとって通過していくのだ

矢印と反対方向を通過してしまうとペナルティとなってしまう

ジャンプ!!

コースの数カ所にある段差を、タイミング良く飛び越える。ジャンプ中には方向転換も可能だ

SKELETON
（スケルトン）

スケルトンは、スピード感満点のそり競技だ。1人乗りのそり競技の一つで，スイスを中心とし欧州、カナダなどで盛んなスポーツである。競技の内容は、簡単な構造のソリに腹ばいになって乗り、体全体で操作しながらコースを滑降していく。この時、選手のアゴと地面の間は20cm程で、恐怖心を克服する精神力が必要とされる。コーナリング時の減速や転倒時の復帰動作がカギ。

壁に大きくぶつかると転倒してしまう

コースの形状に合わせてそりを操作。減速のタイミングが大事だ

恐怖心を克服する精神力が必要!!

START

まずは「GO」のサインで助走を開始。スピードが十分に乗ったらそりに乗り込む。助走スピードが遅いとその後の加速が鈍くなってしまうぞ

AERIAL
（エアリアル）

エアリアルとは、キッカーと呼ばれる特設ジャンプ台を使ってほぼ垂直に空中に向かって飛び出し、そこで宙返りやひねりなどの空中演技を競う、長野五輪から正式種目となったスキー競技だ。この競技は、立った姿勢で演技を行うアップライト系と、宙返り演技を行うフリップ系の2種類に大別される。『ウインターヒート』では、後者のフリップ系を採用していて、前人未到の大技を組み込んでいるのだ。

まずは、難度ゲージを参考にして、どんな技を出すか決める

技を決めたら次は助走。ここでは、ひたすらボタン連打のみ

技の完成度は得点となって表示される

ジャンプ台ではパワーをため、勢いよく空に向かって飛び出す。緑色のゲージをよく見ていないと失敗するぞ

失敗すると空中でバランスを崩して、そのまま落下してしまう

スピード、パワー、キレのすべてが揃えば、技は成功するぞ

©SEGA

業務用から完全移植された5種目の競技を紹介

こちらで紹介するのは、業務用から完全移植されている種目だ。アーケード移植モードを選ぶと、前号で紹介した3つの競技と合わせたこの8種目の競技を、2日間に渡ってこなしていき、その総合得点を競うことになるぞ。世界新記録を目指して頑張れ!!

限りなき自分との戦いなのだ

一つ一つの記録がとても大事

DOWNHILL（ダウンヒル）

スキーのアルペン種目の中でスピード系競技に分類されるダウンヒル。標高度800～1100のコースを、最高時速130kmを超えるスピードで滑り降りる。『ウインターヒート』では、平均速度100km程度を前提として設計されており、実際のコースの長さよりも短くなっているのだ。

タイムがなくなる前にスタート

矢印を目安に滑降する

段差ではジャンプ

BOBSLEIGH（ボブスレー）

別名「氷上のF1」と呼ばれるもので、2人専用のそりに乗り込み、ハイスピードでコースを走りぬける豪快なそり競技。進路を操作するパイロットの腕、さらにはスタートダッシュでいかに初速を稼ぐかが勝負の決め手となる。そのため、ボブスレー選手には重いそりを押すパワー及び瞬発力に優れた陸上選手やプロレス選手等、他のスポーツの経験者が数多くいるウインタースポーツだ。

伸縮するスピードゲージが、一番伸びたときにスタートする

左右の壁にぶつからないようにコントロール。コースは狭いぞ

SPEED SKIING（スピードスキー）

別名「キロメーターランセ」とも言い、最大傾斜45度くらいの急斜面を、200kmを超えるスピードで滑り降りるアルペン種目。ダウンヒルやスノーボード等とは違い、コースは一直線だ。

競技の最初の種目に当たるスピードスキー。緊張が走る一瞬だ

実際には1人ずつ滑降して一定区間内の最高時速を競うが、『ウインターヒート』では2人の選手が競争して滑走タイムを競う。また、空気抵抗を小さくするために設計されたヘルメットが特徴的だ。

バランスを崩さぬようにスピードをキープしつつゴールを目指す

SHORT TRACK SPEED SKATING（ショートトラックスケート）

1周111.12mのコースを4人同時に滑走し、タイムではなく着順を競う競技。五輪では1992年のアルベールビルから公式種目となった。米、欧に強豪の多いウインタースポーツの中で、日、韓、中アジア勢の選手も数多く活躍している種目だ。『ウインターヒート』では、タイムを競うルールとなっていて、記録には着順によるボーナス得点が加算されるようになっているのだ。

決して長くはない直線だが、ここはボタン連打で全力疾走だ

コーナーでは、スピードコントロールしながら丁寧に曲がる

CROSS COUNTRY SKIING（クロスカントリー）

実際のクロスカントリーには、スケーティングが許されないクラシカルと、あらゆる走法が認められているフリーの2種類がある。『ウインターヒート』では、「KOスプリント」という短距離競技をアレンジして作られているが、険しい山道を走り抜けるため、スタミナ配分が非常に重要視されるハードな競技だ。

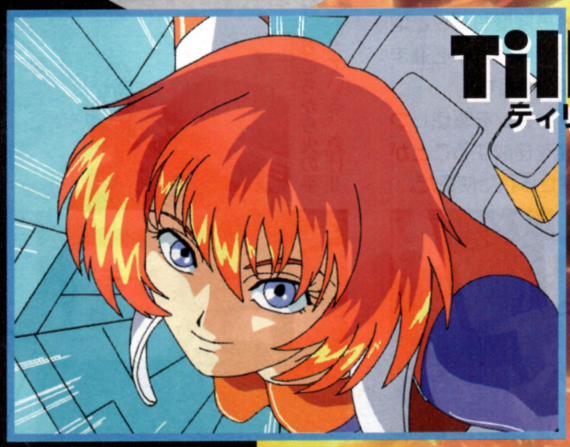
アップダウンが激しいので、スタミナには要注意

下り坂では、惰性で滑り降りてスタミナを回復するのだ

上り坂はスタミナに注意して一気に駆け上がる

SEGA
DYNAMIC PREVIEW
続報

ラウンド2の詳細が判明！



Tillis
ティリス

ショウ
Shou

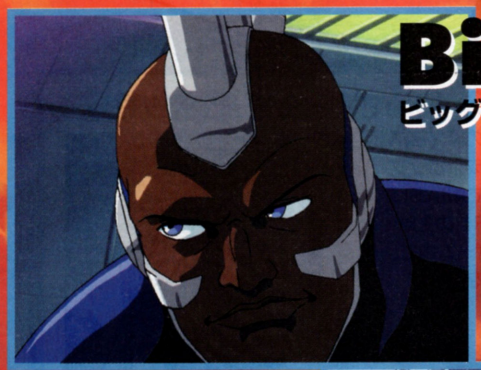
WE GONNA MAKE IT ALRIGHT
追い風受けて　走り続けるよ

バーニング

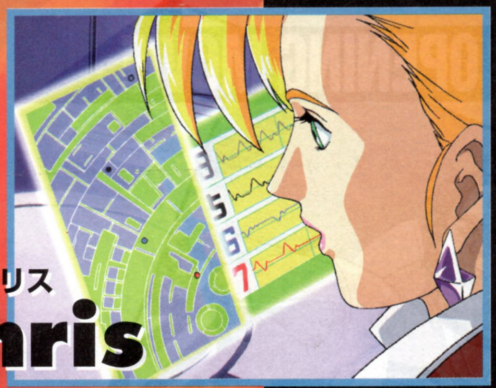
BURNING RANGERS

レンジャー

JUST DO IT !
JUST BURNING RANGERS



Big
ビッグ



クリス
Chris

未来の特殊消防レスキュー隊「バーニングレンジャー」の次なる活躍の場は、海洋施設「アクア スプール インコラオ」。今号は、そのストーリーとボス戦の画面などを紹介しよう！

リード
Lead

発売日	'98年2月	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	未定
開発元	セガ	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アクション	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%（12月17日現在）

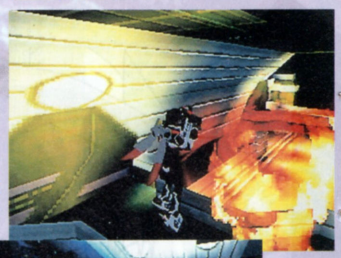
海洋施設「アクア スプール インコラオ」

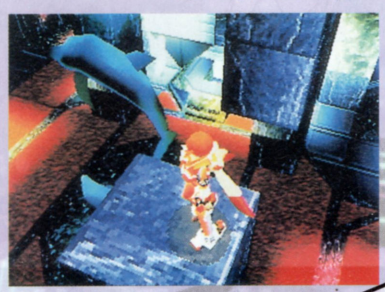
共存をテーマに、人類は研究を続ける 理想を現実のものとし、生き続けるために…

海洋生物の持つ不思議な力。
ヒーリング効果、音波によるコミュニケーション…、
そういった能力を研究し、人類との共存を提案するというテーマに基づき作られたのが、海洋施設「アクア　スプール　インコラオ」。
ここには水棲生物の能力分析を行う研究施設と、イルカたちと直接ふれあうことのできる水族館が併設されている。
人々は安らぎを求め、また、楽しみにやってくる。
施設内のガラス張りの空間には、海水魚、淡水魚、熱帯魚…。
そこはまさに心を癒す、やさしい空間。
もし、そのような場所で災害が起こったら…。
ニュージーランド沿岸部の海岸施設で火災発生！　避難システムが作動不能に陥ったため、救助活動は中断。そのうえ、海中に存在する海洋施設では救助活動もままならない。当局は火災の原因究明と、取り残された約30名の救助を目的に、バーニングレンジャー（ＢＲ）の出動を要請した。
「クリスより各員へ！
海洋施設で発生した火災は、依然沈静の見込みなし。
私たちの任務は、取り残された約30名の救助よ。
すみやかに海岸施設に進入、活動開始！　いいわね!!」
リーダーであるクリスの指令がメンバーに届く。エネルギープラントでの活躍で、「信頼をおける者」へと成長を始めたショウとティリス。しかし、海中に存在する海洋施設は、水圧により、いつ崩壊するかわからない。その時はどうなってしまうのか…。

ラウンド2は豊富なアクションが見物

ラウンド2の舞台は海洋パークということで、危険度もグッと増す。また行く先では、水中を進まなければならない場面も。
あらゆるアクションを駆使しつつ、無事に任務を達成することがプレイヤーに課せられた使命だ。


あちこちから火の手があがっている。急げ!!


画面中央にあるのはイルカのオブジェ。いかにも水族館っぽい

OPENING MOVIE

美麗なムービーにふさわしい主題歌も完成

オープニング主題歌の〝光吉バージョン〟もついに完成。ポップなノリと、熱いハートで唄いあげる感じは、まさに『BR』の主題歌にふさわしい。早くゲーム中で、オープニングムービーを見ながら、聴きたいよね。

エンディングをしっとりと唄う佐々木さん

軽快なテンポとポップなノリで光吉氏が熱唱する！

©SEGA

で何が起こったのか!?

水中でも酸素供給を行い、スムーズに潜水活動ができるシールドシステム。BRの活動を支える装備は、さまざまな場所への対応が可能。

しかし、酸素供給も永遠ではない。また、炎や爆発によるダメージ、激しい活動下での酸素供給、今までに経験していない状況下での活動、そういったあらゆる不安要素がショウとティリスに襲いかかる。そんな彼らに与えられた任務は、火災の原因を究明するためのデータ収集。

「えっ、そんなデータは本部には送られていないわよ」
「クリス…このままだと救助は間に合わないかもしれない」
「行くぞ！　リード」↘

リードとビッグは、一般人の入場可能な解放区域で救助活動を続けていた。
本部に送られていなかったデータとは？
状況は最悪の方向へと進んでいるのか？
不安と恐怖が彼らを襲う。↙

「水槽が見える？　大きいやつよ！」
「イルカがいるぜ」
「いいなぁ、私も見たいなぁ」

ラボには、研究員のほかにも研究に協力してくれるイルカたちがいた。

「こいつ何か言いたいみたいだぜ」

ショウやティリスについてくるイルカ。彼らは、事故原因を知っているとでもいうのだろうか？

「そいつらは俺が救い出す。おまえたちは研究員を探すんだ！」
ビッグが叫ぶ。

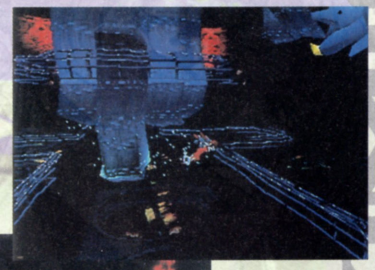
そのとき施設が大きく揺れた。このままでは施設崩壊も考えられる。

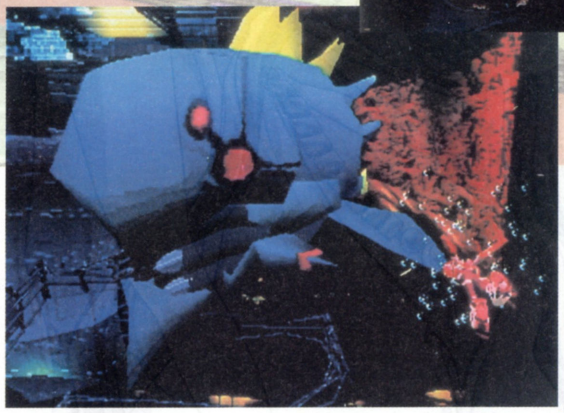
「ショウ！　ティリス！　あなたたちはすぐに帰還しなさい！」
「いやだ！　オレにここであきらめろっていうのか！　オレは全員を救い出してみせる！」
「私もショウと一緒に活動を続けるわ！」

災害の原因とは？　イルカは何を告げたいのか…
そしてショウとティリスは何を見るのか…

対ボス戦の画面も公開！

ラウンド2のボスとなるのは、巨大魚のようなエネミー。コイツが災害を起こした元凶なのだろうか。いずれにせよ、コイツを倒さない限り、海洋パークに平和は戻ってこない。しかし、こんな巨大なヤツに勝てるのだろうか!?





青く光る不気味な巨大エネミー。このラウンドのボスエリアには大量の水が流れ込み、水中での戦いとなってしまう。相手は魚（？）だけに、苦戦は必至！

特報

バックボーンは前作と完全にリンクし

イヴ
ザ
ロストワン

EVE The Lost One

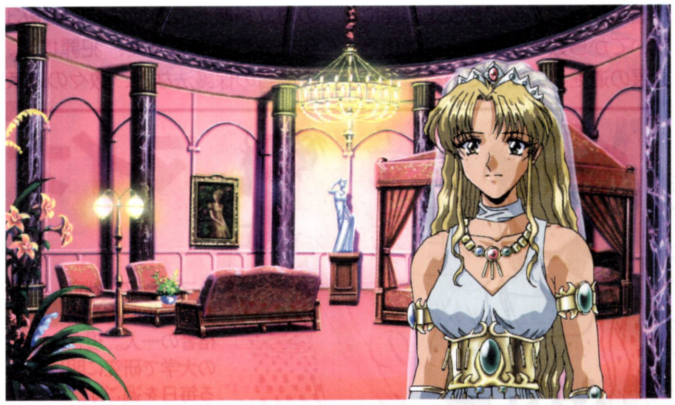
『EVE The Lost One』のストーリー背景が、前作『EVE burster』と完全につながっていることが判明した。今回はエルディア共和国の女王であるプリシアとその他の登場人物、また今までに分かったことをまとめてチェックするぞ。

発売日	'98年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
CD枚数	4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	未定
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	50%(12月16日現在)

た!! 国を越えて絡み合う人間関係に迫る

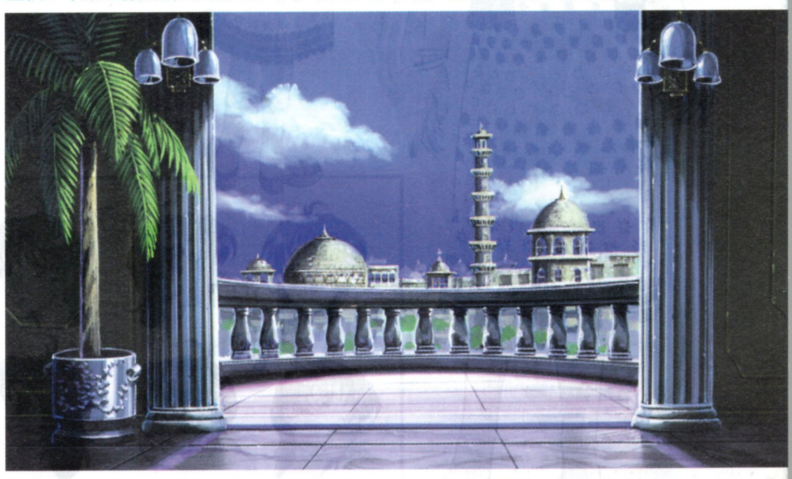
前作で登場したエルディア共和国とプリシアが物語に関与

前回お伝えした法条まりなの登場に続き、またもや前作の登場人物が物語に関わっていることが分かった。今回公表されたのはエルディア共和国の女王プリシア。プリシアとエルディア共和国といえば、前作では物語の中核を担っていただけに、今作での登場も大きな意味を持っているようだ。それから今作の物語の舞台が、前作から3年後の世界と設定されていることも判明した。3年の月日を経て再び登場するキャラたちも、物語に深く関わっていくのだ。

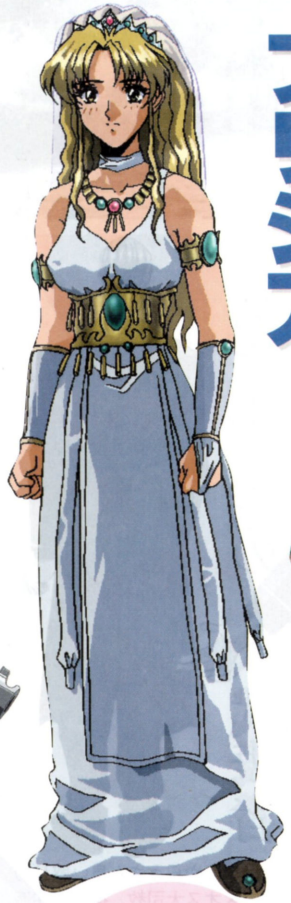


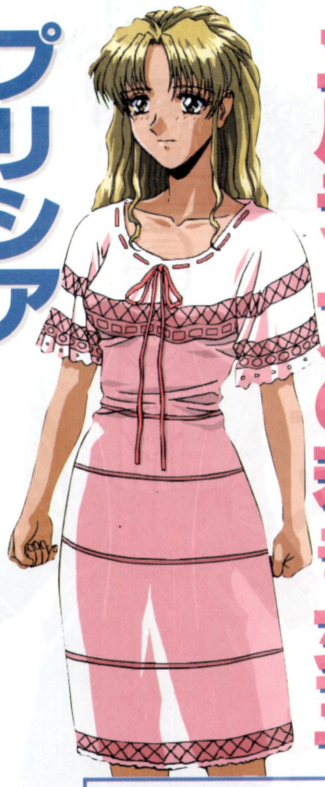
❶やはりストーリーは前作とのつながりを持っていた。プリシアが登場するということは、そのつながりが決して小さなものではないことを意味している

❷これはプリシアが統治するエルディア共和国の風景画。独特の丸い形をした屋根が中東の雰囲気を出している。それにしても、これは王宮からみた風景か

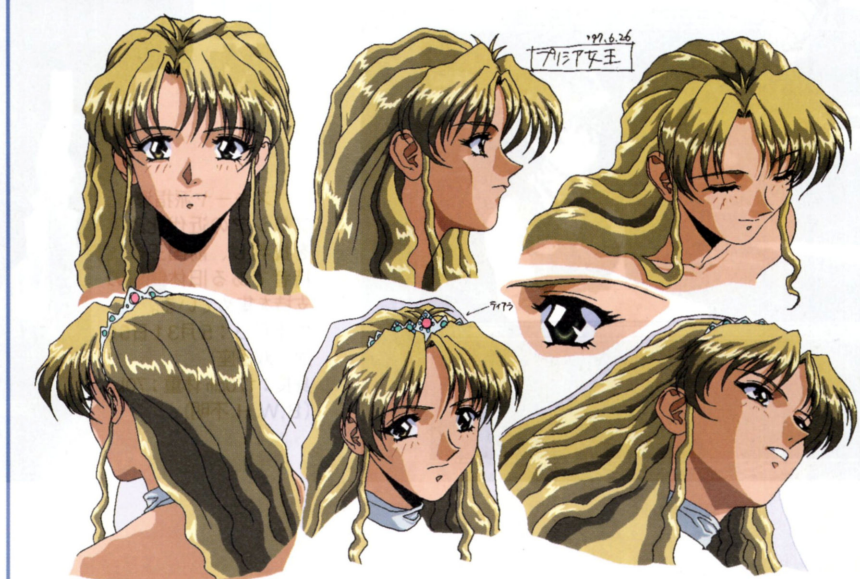


エルディアの若き女王 プリシア





18歳でエルディア女王に即位。以来積極的に改革を行っている。しかし外国文化の流入に対する批判もあり、旧体制の支持者も多い。苦労は絶えないようだ。
生年月日：3月16日21歳（魚座）
身長：156cm 体重：43kg
B80.W56.H83



❸物語の舞台は前作から3年が経っている。つまり当時18歳だったプリシアも、今作では21歳になっているのだ。顔の感じは、前作とさほど変わっていないようだが、プリシアを囲む状況はかなり変わったようだ。女王としての責任を負い、人間として一回り成長した様子がうかがえる

©C's ware All Rights Reserved
※ 画面は開発中のものです。

2大勢力が対立するエルディア共和国を彩る登場人物たち

中東に位置するエルディア共和国は石油などの大きな産物のない小国だが、プリシアが女王の座に就いてから数年の間に、近代化と発展の道を歩み始めている。プリシアが女王に即位することについては、国の内部で賛成派と反対派の対立があったのだが、即位後3年で教育制度の充実、犯罪撲滅、労働者の保護法など、数々の政策で立ち回るプリシアの評価は国内にとどまらず、世界からも注目されている。しかし急激な近代化を危惧する声も多く、ロメオス大司教を筆頭に、女王に反駁するバスキーヤ派が国民の30%以上を占めているのも事実。この国内情勢が物語に関わってくるのは必至だ。

近代化が進む中で保守派がくすぶっている状態のエルディア共和国。内情は複雑だ

エルディアの留学生 マイナ

プリシアが制定した国費留学生制度の第一次合格者の一人。現在は日本の大学で研究に明け暮れる毎日を過ごす。
生年月日：4月12日17歳（牡羊座）
身長：153cm 体重：46kg
B85.W60.H88

愛国心とプリシアへの忠誠心が強いマイナ。日本の大学で研究をしているエルディアの留学生

マイナは喫茶店でウエイトレスのアルバイトをしている

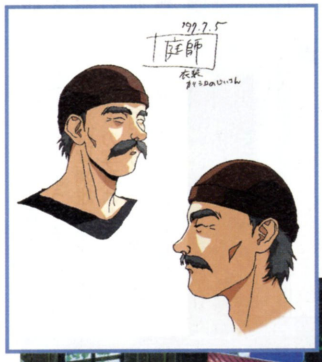
バスキーヤ派の代表者 ロメオス大司教

なにやらうさん臭い感じのロメオス大司教。彼が保守派であるバスキーヤ派の指導者

バスキーヤ派指導者。プリシアの近代化政策を批判し、前国王の支持者である旧体制派の支持を集めている。
生年月日：5月31日50歳（双子座）
身長：170cm 体重：70kg
（B.W.H.不明）

王宮の庭師

エルディアの王宮で中庭の整備をしている庭師。プリシア派、バスキーヤ派など詳しいことは明らかでない。
生年月日：4月16日50歳（牡羊座）
身長：170cm 体重：70kg
（B.W.H.不明）

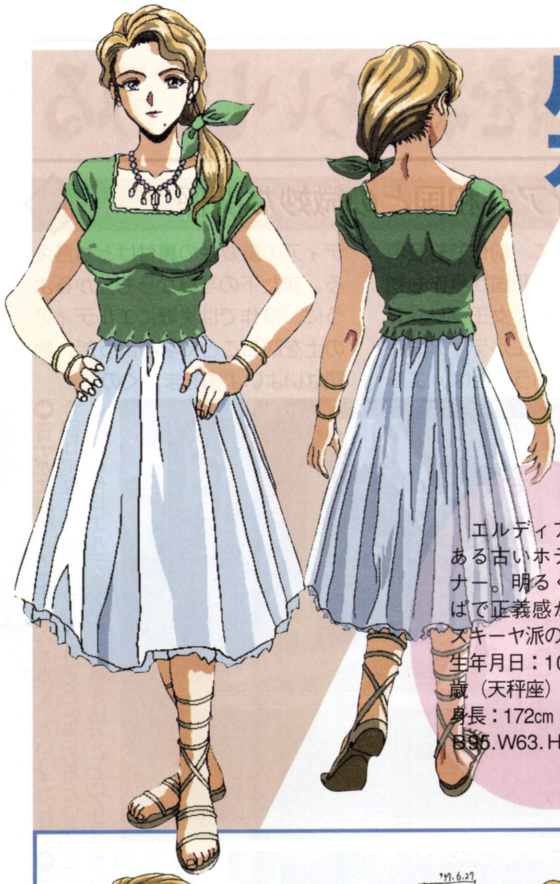


プリシアの住む王宮の庭を手入れしているただの庭師だが、なんか裏のありそうな感じがする老人だ。プロフィールも詳しいことは分かっておらず、プリシア派かバスキーヤ派かも定かではない。物語にどう関わってくるのか注目したい

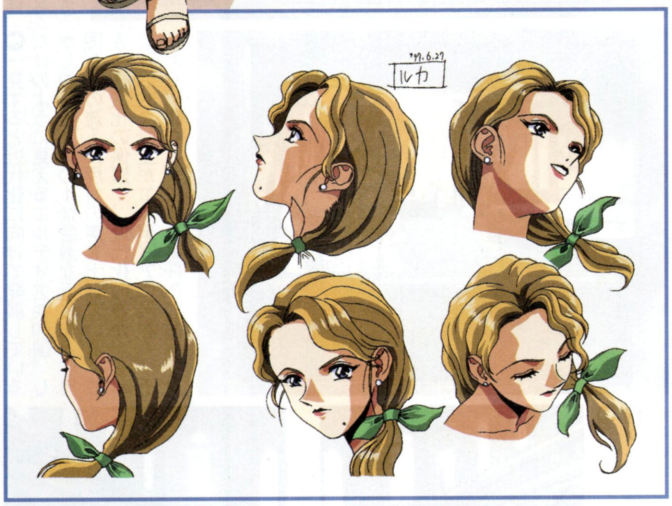
豪華な王宮の庭

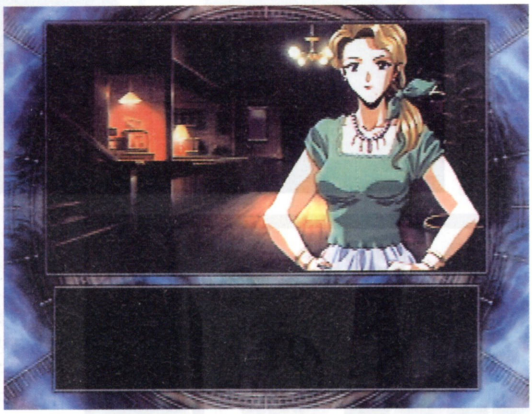
この美しい庭園はエルディア王宮の庭のようだ。ここでも事件は起きるのか

小粋なホテルの女将 ルカ



エルディアの下町にある古いホテルのオーナー。明るくおおざっぱで正義感が強い。バスキーヤ派の支持者。
生年月日：10月21日33歳（天秤座）
身長：172cm 体重：56kg
B95.W63.H95





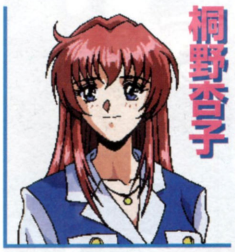
エルディアの下町で営む古びたホテルの女将ルカ。明るく、下町ならではのおおざっぱさを持ち、正義感が強い。しかし、家族が代々バスキーヤ派の信者であり、本人もロメオス大司教を中心とする旧体制派の熱烈な支持者である

今までに分かったことと人間関係をおさらいしてみる

情報が断片的に出ているため、いまだにはっきりした全体像の見えない『EVE The Lost One』。そこで今回は、今までに分かった情報を総まとめしてみたぞ。マルチサイトを担う主人公から、関わってくる人物、各機関などから、物語の輪郭を浮き彫りにしていく。

主人公は新人調査官と連続爆弾魔

マルチサイトアドベンチャーで展開する物語には、当然2人の主人公が存在する。一人は新人の内閣調査官である桐野杏子。杏子は内閣調査室の初登庁の日に謎の爆破事件に巻き込まれ負傷してしまう。その後は望月生物学研究所の研究員、瀬之尾靖雄の変死事件調査を任される。もう一人の主人公は、連続爆弾魔のスネーク。その素顔は分からないが、杏子が知り合う誰かであることは間違いない。またその犯行目的が、物語の重要な位置を占めると思われる。



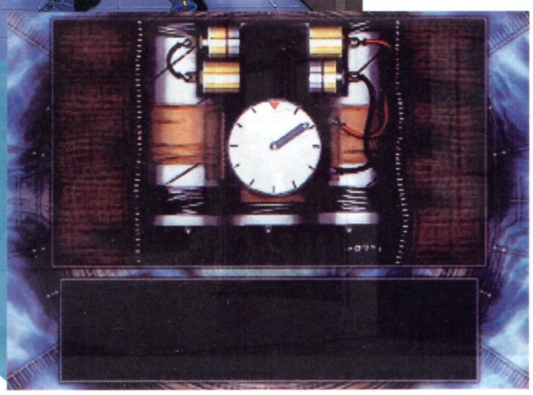
桐野杏子

ガッツと行動力は認められているが、ドジの多さも認められている。機械オンチ

スネーク

謎の連続爆弾魔スネーク。その正体などは一切分からない。なにゆえ犯罪に走るのか

杏子は2ヵ月の研修期間を終え、内閣調査室の初登庁の日に爆破事件に巻き込まれ負傷してしまう。その後、連続爆破事件の調査に志願するが、瀬野尾靖雄の変死事件の方に回されてしまうのだ。また、下の写真はもう一人の主人公であるスネークが、犯行に使用するであろう時限爆弾の画面写真。爆破は無差別なのか、それとも何か意図が…

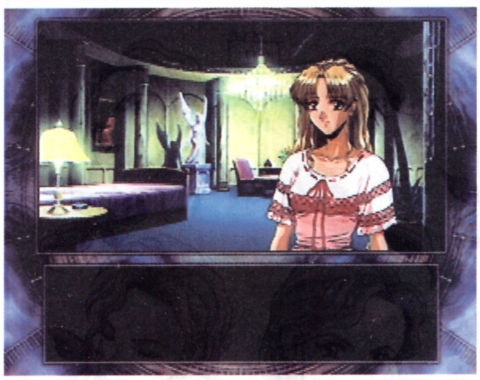


相反する2人が主人公だ

エルディア共和国との微妙な関係

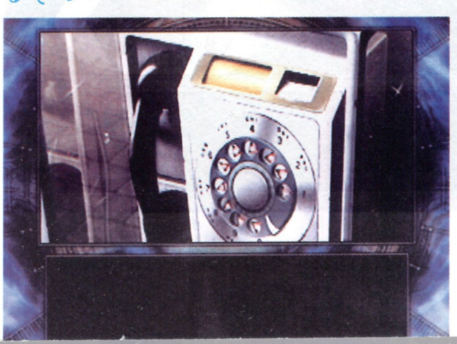
前述したように、前作でも登場したエルディア共和国が今作も物語に関わってくる。女王プリシアの他にも、多数のエルディア国民が公表されたということは、エルディアの重要性の裏付けとも言える。また下の写真からも分かるように、今作では実際にエルディアの土を踏むことになるようだ。物語はいよいよ国をまたぐのだ。

杏子がエルディアの町並みを歩く。ということは、今回は実際にエルディアまで赴くことがあるということ。事件はエルディアまでも巻き込むことになるか



一見すると近代化に向けて発展しているだけのように見えるエルディア共和国。しかし国民の3分の1は急激な近代化と、異国文化の流入に反対の声を上げている。古き良き文化の保護か、近代化の波か、そんな政治的な対立がエルディアに渦巻く。そこから陰謀などが生まれ事件へと発展するか

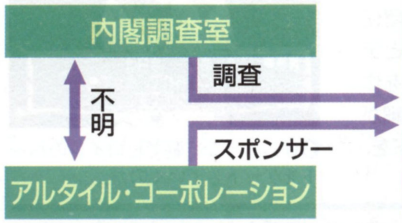
プリシアとロメオス大司教は真っ向から対立。互いに極端な政策ができないようストッパーになっている



これはエルディア共和国の公衆電話の画面写真。ということは、エルディア国内で、どこかに電話をする状況があるということ。それは杏子だろうか、それともスネークなのか

今までに判明した各機関をチェック

今までに判明した各機関の関係は以下の図のとおり。内閣調査室は研究員の変死から望月生物学研究所を調査中。望月生物学研究所は、アルタイル・コーポレーション社からの出資で何かを研究している。内閣調査室とアルタイル・コーポレーション社の関係は今のところない。現時点ではエルディア共和国の関わりは一切不明だ。



今現在で分かっている各機関の関係を図にした。しかし、物語が進めば必ずこの図は激変するはず

内閣調査室(JCIA)

国家機関である内閣調査室には主人公の桐野杏子が所属している。また、前作から法条まりなと甲野本部長が登場。その他には杏子の先輩でやり手の捜査員、見城陽一がいる。調査中の事件は望月生物学研究所所員の変死事件と連続爆弾魔の事件。望月生物学研究所は杏子が調査を任されている。見城など他の調査員は、連続爆弾魔の事件を調査しているようだ。

前作の主人公、法条まりな。3年前は現役調査員だったが、今回は特殊訓練の教官として、部下に慕われている。3年前の突然の失踪は、失恋が原因だったらしいのだが…

こちらも前作から登場している甲野本部長。ダンディな人

前作と同じ建物にある内閣調査室。アングルが多少違うがすぐそれと分かる

アルタイル・コーポレーション社

外資系複合企業のアルタイル・コーポレーション社は工藤桂子が夫の後を継いで社長をしている。関係者は、桂子の娘の工藤玲奈、社員の桜把浩治、アルタイルコーポレーション社の経営するワールド・インポート・タワーでコンパニオンをしている鈴田夏美。事件との直接的な関わりがないため、内閣調査室とも関わりを持っていない。望月生物学研究所に出資して何かを研究させているようだ。

社長令嬢の工藤玲奈。父親がアメリカ人であるためハーフの女子高生

企業経営は素人に等しく、社内に味方の少ない社長の桂子

ナイスバディな夏美。物語中で杏子と仲良くなるようだ

桂子の片腕的存在。アメリカかぶれでえせインテリ風なので女子社員に不人気

望月生物学研究所

研究員である瀬野尾靖雄の変死で内閣調査室の調査を受けている望月生物学研究所。所長は、秘密主義者の望月正雄。関係者はジェネシス・シーワールドでアルバイトをしている高校生の江国雄二と大学生の坂井綾乃。江国雄二は、アルタイル・コーポレーション社の社長令嬢工藤玲奈と幼なじみ。前述したようにアルタイル・コーポレーション社とは密接な関係。

玲奈と幼なじみの高校生。マウンテンバイクとリュックに入ったパソコンが目印。趣味はハッキングという電脳少年だ

おっとりした女子大生の坂井綾乃。とってもイルカが好きな女の子

外部への秘密露呈を嫌う望月所長

今作で一番始めに変死体で発見される研究員

思い出探しから懐かしい出会いへ 12都市を巡りヒロインと再会する

ファン待望の発売日まで、1ヵ月をきった『センチメンタルグラフティ』。ついに編集部に届いた100パーセントの完成ROMをもとに、基本システムとゲームのプレイ内容を完全紹介していく。12人のヒロインたちとの再会と、旅だちまでの行程。そして、デートイベントなど発売直前の『センチ』情報を完全紹介していく。

設定された名前はなく、初プレイでは必ず名前を打ち込むことが必要

日本全国を旅して、ヒロインたちとのせつない思い出を積み重ねていく。それが醍醐味だ

ファンが待ちに待ったゲームがついに発売！ヒロインたちのハートをやっとつかめるんだ

主人公の行動は次の6種類

プレイヤーである主人公がおこなえる行動は全部で6種類。プレイヤーはプロフィール、旅立ち、アルバイト、電話、宿泊、スケジュールの計6つのコマンドを駆使して、12人のヒロインたちとデートを重ねて、新しい思い出を作っていく。ここでは今まで詳細が紹介されなかったこのコマンドを、ひとつずつ解説していく。

ばっちりな行動でヒロインのハートをゲットしていくのだ

プロフィール　ヒロイン情報とせつなさをチェック

12人のヒロインたちの情報を知ることができるコマンド。女のコのデータを始め、マップ上のハートマークの大きさで、ヒロインたちの主人公への思いの大きさが分かる。また、ハートの色と鼓動でヒロインたちのせつなさが分かるのだ。ハートが赤くなり、ドキドキが早くなるほど、主人公に会いたくてせつなくなっている。

女のコのプロフィール画面。都市上のハートでせつなさと好感度が一目でわかるのだ

待望のゲームがついに完成！ 発売直前完全システム紹介！

Sentimental Graffiti 特報

センチメンタルグラフティ

ついにゲームが完成した『センチメンタルグラフティ』。発売直前の今回はシステムの詳細を完全紹介していくぞ！

発売日	'98年1月22日
発売元	NECインターチャネル
開発元	NECインターチャネル
価格（税別）	7500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（初回生産分に同梱のセカンドウインドウを含む）
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス・ムービーカード対応
バックアップメモリー	19・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

旅立ち　8つの交通機関を使って移動

主人公の行動のメインとも言えるコマンド。このコマンドで行き先を決めて、ヒロインたちのもとへ会いにいくのだ。使用できる交通手段は8種類。お金はかかるけれど速い飛行機や、お金はかからないが遅くて大変なヒッチハイクなどいろいろ。しかし、時間と状況によって適した交通機関も変化するから、適切な判断が必要だ。

アイコン
8種類の交通機関を選択するアイコン。着時間と残金、そして残行動ポイントも表示される

マップ
12都市を結ぶ路線を確認。土地によっては、使えない交通網もあるからそれをチェックする

所持金等
持っている総金額と行動ポイントが表示される画面。現在位置からの交通機関の発車時間が表示される。この行動時間と、行動ポイント、総残金をもとに、旅程スケジュールを考えて行動するのだ

アルバイト　その土地その土地でお金を稼ぐ

いくらあっても困らないのがお金。日本全国旅するためにはやっぱり先立つものが重要だ。自宅や旅先などで、資金が底を付いた場合に使用するのがこのコマンド。日本中を旅していて気がつくと財布がすっからかんなんてときに、皿洗いなど簡単な仕事を半日行うことでお金を稼ぐことができる。

↑その土地ごとに特色のあるアルバイトが用意。日給で歩合は悪くない

電　話　自宅からヒロインたちへ連絡

ヒロインたちと会話することのできる電話。これは主人公の部屋でのみ使用できる特殊なものだ。電話をかけることで、デートの約束をとりつけることができる。テレフォンナンバーは、ヒロインたちと再会すると教えてくれるぞ。基本的には、こちらからかけるだけだが、ときおり彼女たちからの留守電が入っていることもある。

↑ヒロインたちと思わず長電話。日本全国だから電話料金がちとコワイ

宿　泊　主人公の行動ポイントを回復

主人公の限界、行動力を表す値が行動ポイント。ヒロインに会うことでポイントが増える。行動するごとに消費。ポイントがマイナスになる行動はできない。これを回復するのが宿泊。野宿とユースホステル、シティホテルの3種類あり、値段が高いほど回復率が高い。また交通機関（リラックスして乗れるもの）によっては若干回復。

↑残金と行動ポイントを考えて、宿泊場所を決める必要がアリ！

スケジュール　デート日などを一目で確認

旅立ちコマンド、プロフィールコマンドと並び一番使用するコマンドのひとつ。電話でヒロインたちとデートの約束をこの画面でおこなう。カレンダー上の日付をチェックすることで、デートの約束をしている場合、時間と場所を確認できる。また、過去に逆上ってイベントの起こった日をチェックすることで、その時のグラフィックを1枚、アルバムとして再度見ることができる。

↑カレンダーをチェックすることでさまざまな情報を教えてくれる

↑デート場所と時間など細かな約束ごとを一目でチェックできる

マップ画面でデートスポットをチェック!?

恋愛シミュレーションとしてだけでなく、旅そのものを楽しむこともできるのが『センチ』の魅力のひとつ。実写を取り込んだ背景が、ヒロインたちの存在を親しみやすいものにしている。実際の各地方をロケハンして、再現された観光地の数々をお金と時間を睨みつつ計画を立てて、見て回るなんてのもなかなかオツなもの。観光地の説明も、画面上の場所にカーソルを合わせて、Xボタンかzボタンを押すことで、ウィンドウが開き、観光ガイドを表示してくれる。12人のヒロインたちとデートして回った観光名所を、実際に訪れてみるなんてときのための下準備にもバッチリだ。

↑観光名所やその土地の中心部がデフォルメされた市内マップ画面

↑Xボタン、Zボタンを押すことで観光ガイドが表示されるのだ

©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス

せつなさから愛しさへと デートを積み重ねて愛を育む

ある日主人公のもとへ届いた1通の手紙。差出人も消印もないその手紙のなかに書かれていたのは「あなたに会いたい」というたった1行の文章だけ。その差出人を今まで引っ越しを繰り返したなかで、出会った12人の女のコたちの誰かだと感じた主人公。それが誰なのかを探すため、旅立つことを決意する。北から南まで12の都市を、もう一度訪れる主人公。そして、主人公のことを待っているヒロインたち。せつない思いに心を焦がし、手紙を届けたのは彼女たちのうちのひとり。新しい思い出づくりの旅が今、始まる。

↑ヒロインとの楽しいひとときであるデート。キミの時間をボクに！

TELでヒロインとデートの約束

ヒロインたちとの思い出作り。そのためにはやっぱりデートを積み重ねていくのがいちばん。しかし、デートとなれば、やはり相手が必要。女のコたちのスケジュールもちゃんと考えてあげないと、せっかく訪ねてもゴメンなさいということにも。そんなことのないように事前にデートの約束をとりつけよう。電話をかけることで、彼女の空いている日を確認し、スケジュールに組み込む。あとは旅程を組み上げて、約束の時間に彼女の待つ場所へと向かうだけだ。

↑主人公に会いたがっている彼女たち。喜んでキミを迎えてくれるぞ

↑スケジュール画面でデート日をチェック。ダブルブッキングは×だ

3択で親密度が上昇

ヒロインたちとのデート中、突然、3択が現れることがある。このときに選択する主人公のセリフによって、女のコたちの好感度が上下していくのだ。3択といってもそんなに難しいものではなく、ヒロインたちの性格をよく考えて答えれば大抵OK。ほとんどの場合で最悪の結果は免れるはず。

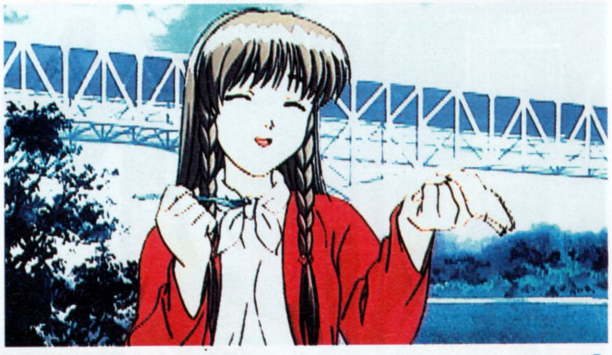
↑デート中の楽しい会話。ときにはこの会話が3択に発展することも

↑この選択でヒロインの好感度が上下する。選択するときは慎重に

最重要パラメータ「せつなさ」

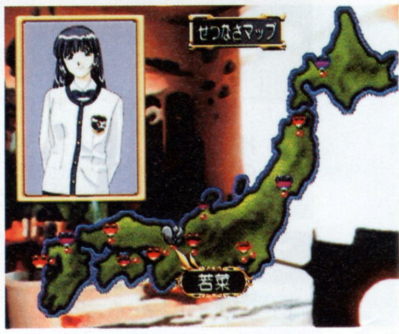
このゲームで一番重要なパラメータ、それが「せつなさ」だ。これは、ヒロインたちの主人公へのつのる思いを表している。このゲームでは主人公は最初からヒロインたちに好意を持たれている。そのため、会いたいけれど会えないという、せつない思いがヒロインたちの主人公への思いの深さをはかるバロメータとなっているのだ。

↑せつない思いが高まるとハートは赤く、そしてその鼓動は速まるのだ


↑せつなさが高いと会ったときのヒロインたちの喜びもひときわ高いものになる

せつなさが炸裂すると

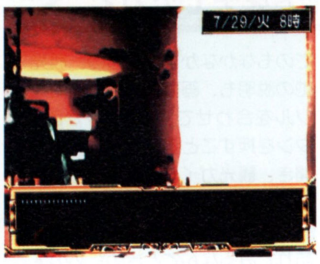
主人公に会えないとドンドン高まっていく「せつなさ」。高まった状態になると、ヒロインから主人公へ会いたいという留守電が入るようになる。それでも彼女たちに会いに行かないと、せつなさが炸裂してしまう。この状態になると、電話をかけても出てくれなくなるし、主人公が探し出すまで、登場しなくなってしまうのだ。また、炸裂すると、それまで上げていた好感度が激減してしまう。



↑せつなくなりすぎて、ハートはもろくも割れちゃった若菜。こうなったらさぁ大変。フォローに走ろう！

せつないことでイベントも

炸裂すると弊害ばかりの「せつなさ」だが、上げなければいいというわけではない。この「せつなさ」が高くないと起きないイベントも数多くあるのだ。一部のデートイベントなど、重要なイベントのカギをこの「せつなさ」が握っている。また、炸裂させると、無言電話のイベントが起こるぞ。



↑思いっきり怒っている女のコからの無言電話。いったい誰から!?

↓ビジュアルのあるデート。せつなくないと起きないものもあるぞ

せつない思いを募らせるヒロインたち 思い出の地で紡がれるふたりのこれから

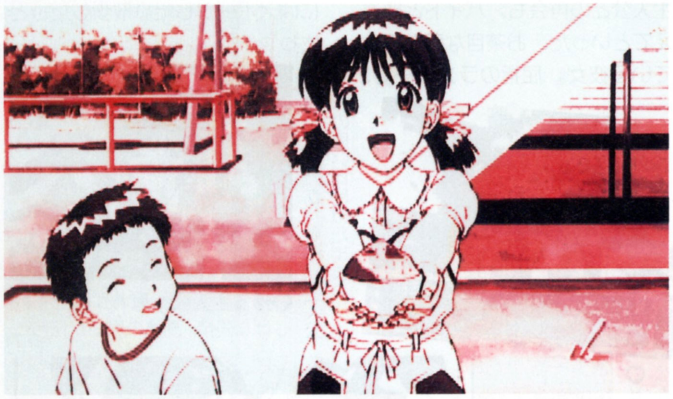
小学生から中学生までの間、主人公と転校で出会ったヒロインたち。12人ひとりひとりの胸にしまい込まれた主人公への思い。主人公にとって何気ないことが、彼女たちにとって大きななにかとなっているのだ。さまざまな思いを胸に、主人公のことを思いつづけてきた彼女たちの「せつなさ」は高まり続けている。ここでは、12人のヒロインひとりひとりにスポットを当てて紹介していこう。

青森　幼なじみとの再会～妙子

小学生の頃、主人公の家族が間借りしていた部屋の大家さんの娘である、妙子。主人公とは同年代の幼なじみといった関係となる彼女。一緒のままごと遊びや、学校への登下校など、主人公に対していちばん親しみを持っている女のコなのだ。そのためか、主人公に対しては、常にひとりの女のコとしての部分よりも、お姉さんとして、家族として接してしまうことが多い。デートコースも最後に自宅での夕食になることが多い。主人公に対して「お帰りなさい」と自然に言えるところが最大の魅力と言えるのかも。

↑海辺ではしゃぐ妙子。主人公との関係は、少々微妙な幼なじみ。これから発展するのはいつ…？

↓お母さん役妙子、お父さん役主人公でのおままごと。いつかこのおままごとが本当になる日が…



↓主人公のことをいつも心配しているお姉さん肌の女のコだ

↑再会の瞬間。思わず懐かしさから主人公を抱きしめてしまう妙子にドキドキ

札幌　寒い地でのあたたかい出会い～ほのか

乗馬が大好きな女のコ、それがほのかだ。彼女は、同年代の異性に対して苦手意識を持っている。そんななかで、唯一それを感じないで、素直に話をすることのできる異性が主人公なのだ。そんな、ほのかとのデートスポットは、牧場やラベンダー畑など、北海道ならではという場所を訪ねていくことが多い。

↑北海道で主人公のことを待ちつづけていた女のコ、ほのか

↓異性が苦手な女のコだが、主人公だけは平気なのだ

↓乗馬中に馬に振り落とされそうになるほのか。この瞬間、いちばん近くにいた主人公はほのかを助け自分がケガをしてしまう。ふたりの今をつくった出来事だ

仙台　運命の再会は占いで～えみる

杜の都、仙台に住んでいる占い大好きな女のコ、永倉えみる。オカルトや神秘的なことも大好きで主人公のことを運命のダーリンだと思っている女のコだ。感じたものを感じたままに、素直に出すことができる。感情表現がすごく豊かで、「えみる語」という語尾に「～りゅん」とつける独自の言葉でおしゃべりしているぞ。青葉城や仙台の名所旧跡へのデートも意外に好きな女のコだ。

↑8月7日の仙台の七夕祭りにて。短冊になにをお願いしてるのかな？

↓小学校のときのえみる。一緒に帰ろうって主人公を待っていてくれた

↑大好きなダーリンの大きな背中でちょっと安心なえみるの横顔

横浜　近いけど遠い思い出～明日香

好奇心旺盛なミーハー娘、それが明日香だ。情報誌のチェックが趣味で、人気のアミューズメントや美味しいお店などに詳しい女のコ。主人公とのデートでも、女のコに大人気のケーキの美味しいお店に行ったり、カラオケしたりと現代ッコそのままだ。

当時のマイブームのボウリング場にてVサインがキュートな明日香

カラオケボックスでノリノリな明日香。しかし、この後の得点は…？

金沢　静かな城下町そこが始まり～美由紀

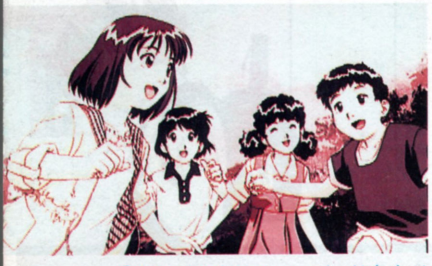
金沢での同級生、美由紀。優等生というイメージが強いが、実はいろんなことに興味をもっている普通の女のコ。受験のストレスを主人公とのデートで解消するようなカワイイ面も持っている。

主人公との再会で嬉しさを隠せない美由紀

CDショップで主人公とバッタリ。実は手に持っているのは最新ユーロビートのCD。美由紀の一面を知ることができる

名古屋　再会はコンビニから～るりか

名古屋で再会する女のコ、るりか。明るく元気いっぱいで、男女の区別なく友だちは数多い。主人公との出会いもそんな友だち感覚からだったが、少し変わってきたようす。ふだん着のデートが好みのようで、ゲームセンターや動物園なんかに主人公を誘うことも。



クラスの女子のリーダー的存在だったるりか。活発で元気な女のコだ

動物園でちょっと大人びた雰囲気をみせるるりか

コロコロと表情が変わる。それが魅力のひとつなんだ

京都　古都で撫子のキミともう一度～若菜

古都に住んでいる大和撫子、若菜。厳格な祖父に育てられた彼女は車で学校の送り迎えがされるくらいの、まさに箱入り娘。そんな彼女にとって、主人公が唯一、普通の女のコとして、接してくれる同級生だった。はかなげで、しっとり落ちついた雰囲気のなかに主人公への熱い思いを秘めている。祇園巡りや寺社巡りなどデートコースも、彼女に日本の情緒を感じることができる。

手を引っ張ってダッシュ。ついに一緒に帰ることに成功した思い出だ

生まれて初めて自分のお金で主人公に買ったものをプレゼント

そのおしとやかな雰囲気と落ちついたなかに熱い情熱を秘めている

大阪　お好み焼き屋を訪ねて幾千里～夏穂

チャキチャキの浪速っコ、それが夏穂。実家がお好み焼き屋で、主人公との再会も、バイトと間違えてといった、お茶目な面を持っている彼女。屈指のランナーで、主人公との出会いもリレー大会だった。主人公とのデートは基本的にはスポーツしたり散歩したりとさわやかだ。

浪速娘の森井夏穂。主人公への思いは秘めたまま…

帰る主人公へ思わず見せる悲しげな表情。夏穂の思いが伝わる

リレーのメンバーに陸上経験のない主人公が選ばれたこと。それが夏穂との接点だ

高松　自然のなかで微笑む彼女～真奈美

病弱で、か弱いという表現がぴったりの少女、真奈美。自然を愛し、小鳥などの小動物を愛する彼女は、主人公の励ましで、少しずつ生きていく強さを身につけていく。主人公の前でだけ、ちょっぴり勇気を出せる真奈美とのデートは、公園や湖などでの静かなものが中心になるのかも。

↑主人公の姿に思わず笑顔を浮かべる真奈美。その笑顔が眩しい

←真奈美の手を取って駆けだす。いつもは弱気な彼女もこの時は元気に

←遠足のとき、離れて読書をしていた真奈美。しかしケガをした鳥のヒナが見つかったとき、主人公やクラスメイトの前で初めて積極的な行動をとる

広島　不思議なあの娘と不思議な再会～優

自分の感性の感じるままに生きる少女、優。彼女と主人公の出会いは、星空が結び付けた運命だったのかも。そんな優とのデートはアミューズメントや遊園地なんてものではなく、ただ星をながめたり、優の秘密の場所を教えてもらったりと普通とはちょっと違うものばかり。それが、優のライフスタイルに最も近いものだから。

↑会話のひとつひとつが個性的な女のコ、優。彼女の魅力が伝わる

↑出会いがきっかけとなって、主人公のことを幻の転校生と呼ぶ

←主人公と一緒に過ごす中学生のときの優

福岡　R&Rのリズムが刻むふたりの時～千恵

福岡でロックバンドのギター兼ボーカルを担当している千恵。ロックのソウルを感じている彼女とのデートは、ちょっとワイルドかも。繁華街のおんぼろビルのスタジオや、彼女の出演しているライブハウスで彼女の歌を聴くというのは定番デートなのかも。

↑ハッピ姿がバッチリ決まっている千恵。博多美人の名にふさわしい

↑こういうセリフにドキッとしてしまうのは、やっぱり男の性（さが）かも。さすがに言えない…？

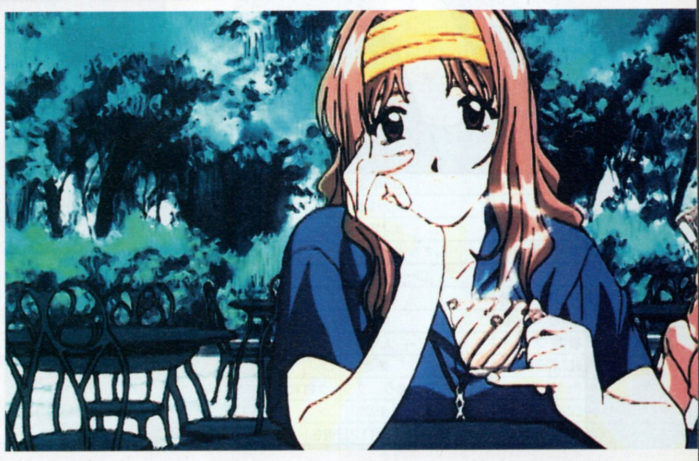
←謝恩会での思い出。この出来事が急速に主人公と千恵のふたりを近づけていったのだ

長崎　バイオリンの音色が誘う思い出～晶

異国情緒あふれる街、長崎での同級生、晶。バイオリンが得意な大人びた彼女の言動は、思わずドキリとさせられるものが多い。デートスポットも長崎らしく、教会や、グラバー亭などのロマンチックなものを好むよう。ショッピングに付き合うのも男の甲斐性だ。

←バイオリンを主人公に教えてくれる

←晶にこういうセリフを言われて、ドキッとしない男はいないと思われる



←グラバー亭でハート石のジンクスをきいた後、お茶しながら晶とおしゃべり。大人びていて同年代とは思えない雰囲気を持った女のコ、それが晶だ

特報 スリル満点のテーマパークで

形の変わるダンジョンで「ぷよぷよ」キャラが大暴れ

人気落ちものパズル『ぷよぷよ』のキャラが総出演のRPGが登場。今度の舞台は、アトラクションがいっぱいのテーマパーク「わくわくぷよぷよランド」。各アトラクションの内部はダンジョン状になっており、プレイするごとにその形状が変化するぞ！

ゲームの最終目的は、テーマパーク内のどこかにある「すっごい魔法のアイテム」を手に入れること。とはいえ、目的そっちのけでダンジョンを探索するなんて楽しみ方ももちろんOK。プレイするごとに違った楽しさを見出せるのが、『わくわく～』なのだ。

ステータス画面。あれっ？「腹加減」って何だろう!?

ルルーも相変わらずの高飛車な性格を見せてくれる。『ぷよぷよ』で見せた、キャラ同士のかけあいも期待できそう

部屋の中では敵が待ち構えている。プレイごとに迷路の形状が変わるだけに、以前と同じ攻略法は通用しないかもしれないね

わくわくぷよぷよダンジョン

発売日	'98年3月
発売元	コンパイル
開発元	コンパイル
価格（税別）	5800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚組
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	セーブ機能あり、ブロック数未定
コンティニュー等	未定
現在の開発状況	60%（12月12日現在）

あの人気落ちものパズルゲームがRPG化!? 入るたびに形状の変わるダンジョンを舞台に、何回プレイしても新鮮な冒険が楽しめる『わくわくぷよぷよダンジョン』本邦初公開！

©COMPILE

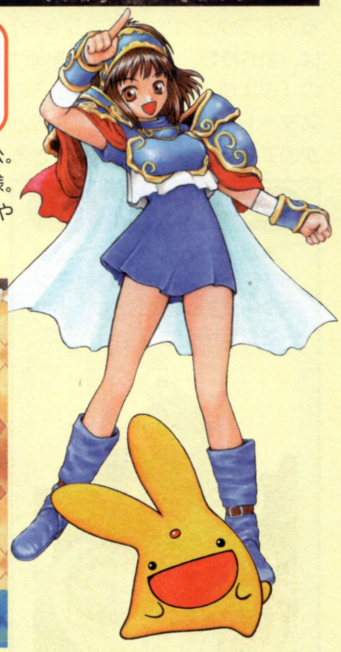
わくわくしながら冒険しよう！

アイテム探しに挑むのはシリーズお馴染みの3人！

プレイヤーキャラとして選べるのはアルル、ルルー、シェゾの3人。それぞれ魔法型、直接攻撃型、平均型という特徴を持っており、どのキャラを選ぶかによって戦略性も大幅に変化するぞ。また、アルルかルルーを選択すると、それぞれ仲間が冒険に同行。ダンジョンに潜っている間は、多岐にわたって心強い働きをしてくれるのだ。シェゾはひとりぼっちの冒険となるんだけど、剣と魔法の両方に通じているあたりからして、1人でも十分やっていけるかな？

魔法に長けたお気楽コンビ　アルル・ナジャ＆カーバンクル

おなじみ『ぷよぷよ』シリーズの主人公。魔法は得意なんだけど、戦闘は苦手な模様。連れのカーバンクルは、ときどき何かをやらかしてくれるらしいぞ。



なんでもこなす万能派　シェゾ・ヴィギィ

闇の剣をその手に携えた二枚目の魔導師。でもアルルには変態扱いされている。彼のみ一緒に行動する仲間がいないのだが、「闇の魔導師」といわれる魔力とその剣の腕でなんとかなる？

魔法「アイス」で敵を凍らせるアルル。敵が近寄ってくる前に迎撃してしまおう

相変わらずとってもアクの強い主人公3人衆。みんな他の2人には絶対に負けたくないみたい

炎の魔法「フレイム」が炸裂。仲間がいなくても十分に強い！

とにかく腕力自慢　ルルー＆ミノタウロス

アルルをライバル視する女性格闘家。パートナーのミノタウロスは、斧を持った大男。なんとルルーには「下僕」として仕えているらしい。ルルーもミノタウロスも、魔法はからきしダメ。ルルー自身もそのことについてコンプレックスを感じているらしいけど、岩をも砕く鉄拳は、アルルの魔法にもひけをとらない威力を秘めているぞ。

接近戦で敵をガンガン殴りまくるルルー。お供のミノタウロスとのコンビネーションも抜群の冴えを見せているぞ

仕掛けいっぱい！全7種のアトラクション

広大なテーマパーク「わくわくぷよぷよランド」に用意されているアトラクション（ダンジョン）は、計6種類。最初は初心者向けの「ぷよぷよダンジョン」からのスタートだが、見事クリアすると次のアトラクションへ挑戦できるようになるぞ。こうして次々にアトラクションを制覇して、テーマパーク内のどこかにある「すっごい魔法のアイテム」を探し出すのだ。また、ショップやインフォメーションなどの施設も充実しており、冒険に活用できるぞ。

インフォメーションでは役立つ情報が聞けるぞ

「わくわくぷよぷよランド」全景

ウォーターパラダイス

水がテーマのアトラクション。水を使ったワナや水棲系のモンスターが多数登場し、プレイヤーを悩ませるぞ。

ファイヤーマウンテン

炎がテーマのアトラクション。中に入ると本当に熱くって、油断しているとヤケドしちゃうかも？　その名前からもわかるように、炎系のモンスターがうようよしているらしいぞ。

ぷよぷよダンジョン

ゲーム開始直後には、この「ぷよぷよダンジョン」から冒険開始。でも、最初のアトラクションだからって油断しているワケにはいかない。最下層にはボスの「スケルトンT」が待ち受けているぞ。また、このアトラクションには大きな秘密が隠されているらしいけど…？

ボスのスケルトンTとご対面。「お茶をどうぞ」って誘われたけど、どうしたらいいのかな…。ちなみに、今回公開された写真は全部「ぷよぷよダンジョン」のものだ

ホラーハウス

テーマパークにはつきもののお化け屋敷。普通ならビックリするだけなんだけど、本物の怪物が襲ってくるんだからシャレにならないよね。

ワンダージャングル

動植物がテーマのアトラクション。ジャングルなだけに、一歩先には何があるのかわからない、未知の恐怖を味わえる？

スターライトステージ

音と光がテーマのアトラクション。一見楽しそうだけど、騒がしい敵や、光を使った目に悪いワナが多く、とってもやっかいなアトラクションなんだ。

特報

緊急制作発表!!

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

Code R

「速さ」だけでなく「魅せる」ことも重要な新感覚レース

発売日	'98年4月
発売元	クインテット
開発元	クインテット
価格(税別)	未定
ジャンル	レース
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	未定
コンティニュー等	未定
現在の開発状況	70%(12月10日現在)

去る12月19日、ESPとクインテットが開発を進めていた『Code R』の制作発表会が開かれた。これは峠が舞台のレースゲームだが、アドベンチャー要素や「魅せる」走りが必要になるなど、一味違う魅力が満載だ!

レースにアドベンチャー要素をプラス 熱い走りで峠の覇者となれ!!

この『Code R』では、プレイヤーはプロドライバーを目指す主人公・坂本哲也となる。そして峠道を舞台に多くのライバルたちとバトルを繰り広げ、徐々に成長していくという、レースにアドベンチャー的な要素を多く含んでいるゲームだ。主人公を成長させる過程では友人、女性、ライバルたちとのドラマを用意。また峠のバトルでは単なる速さ以外に観客を湧かせる華麗な走りが必要になるなど、多くの要素が含まれている。

速さだけではなく、いかにカッコよく走るかが重要になってくる

アドベンチャーモードでは多数の登場人物が。もちろん女の子も

恋愛要素も盛り込まれている。登場する女の子は多数。どのコと仲良くなろうかな?

勝負とパフォーマンスと恋愛と…各モードも独自の要素がいっぱい

さまざまな要素を盛り込んでいる『Code R』。そのゲームモードは大きく分けて、ライバルたちとバトルを展開する「レースモード」。プレイヤーの走りを多彩なカメラアングルで見せてくれる「リプレイモード」。さまざまな情報を入手したり、アルバイトや女性との恋愛など、物語を進めていく「アドベンチャーモード」の3つがある。ここでは、3つのモードをより詳しく見ていこう。

Race レースモード

峠を舞台に、ライバルたちとバトルを展開していくのがレースモードだ。ここでは、プレイヤー単独で走る「練習走行」と、ライバルとのバトルをおこなう「対戦走行」がある。メインはもちろん対戦走行。しかし、ただ速く走ればいいわけではない。峠に集まったギャラリーを湧かせる熱いパフォーマンス、つまり「魅せる」走りを心掛けることが重要なのだ。それにより、主人公の知名度が上がり、シナリオの展開にも影響してくる。そして、この知名度やシナリオの進行状況により、主人公の前に次々とライバルが登場する。

舞台は峠。走り屋であるライバルたちとのバトルが展開される

コースは3つ。それぞれ上りと下りがあるため、実際には6つだ

“魅せる”走りで峠を制する!!

トップスピードで峠を激走！　美しい周りの風景も目に入らない？

速度だけでなく、車の挙動に対する「かっこよさ」のポイントも表示

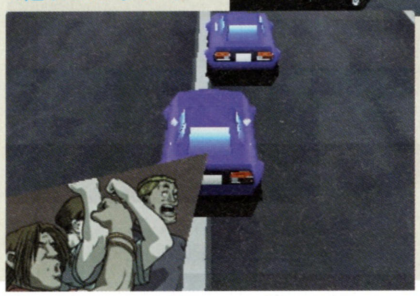
集まったギャラリーを湧かせるような熱いパフォーマンスを見せろ！

Replay リプレイモード

プレイヤーの走りを再現するのがリプレイモードだ。しかし、単なる再現ではない。多彩なカメラアングルはもちろん、走りの内容に合わせて、ギャラリーやライバルの心理描写を声と絵によって表現、それらがリプレイ中に挿入されるのだ。具体的には、華麗にドリフトを決めたとき、車をガードレールや相手にぶつけたとき、抜く瞬間やダーティな走りをした場合など、歓声やブーイングなど、ギャラリーのさまざまなリアクションが表現される。またライバルたちも、抜いたときや抜かされたとき、サイド・バイ・サイドや大きく引き離したときなど、さまざまな場面で想像される心理描写が挿入されるのだ。さらにシナリオの展開次第によって、回想シーンが挿入される場合もある。これらは、バトルの内容によって常に変化していくぞ。これらの演出により、まるでデジタルコミックを見ているような、新しい形のリプレイを実現することができたのだ。

今までとは一味違うリプレイモード。ライバルやギャラリーの絵と声が挿入される。しかも展開によりリプレイは見るたびに違う!!

ライバルとのバトルを観戦にきたギャラリーたちを湧かせるのも落胆させるのも、自分の走りにかかっている



リプレイのバトルスタート前。ギャラリーが見守る

アドベンチャーモード Adventure

実際にシナリオを進めていくのがアドベンチャーモードである。ここではレース以外の、恋愛やアルバイト、情報収集などをしていく。このモードでは、さまざまな人たちとの出会いがある。それは未知のライバルであったり、もちろん女の子の場合もある。彼女たちとは、デートなどで仲を深めていくこともできる。ストーリーの展開は、用意されたイベントを消化していくことで展開していき、合わせて登場人物も増えていく。またアルバイトでお金を稼ぐこともできる。稼いだお金は、自分の車のチューニング費用、ガソリン代に。それに女の子とのデート代など好きなように使用できるぞ。

主人公は坂本哲也19歳。バイトと峠を走り回る毎日を送っている

マップ画面。ストーリーが進んでいけば、さまざまな場所でさまざまな登場人物と出会うことができる。ドコにいこうか

街を徘徊していると、女の子と出会った。バトルを繰り返して主人公の知名度が上がれば、登場する女の子も増えてくる

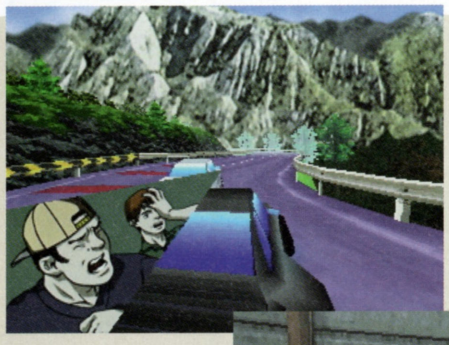
ライバル、友人、女性たち以外にも、多くの登場人物が存在する

女の子たちとの恋愛にも、峠でのバトルの結果が影響してくるのか？

個性豊かな女の子が多数登場する。彼女たちとの関係も欠かせない要素の1つだ

イベントも豊富に用意されている。女の子との仲が進展すれば、こんな場面も

イベントも盛りだくさん



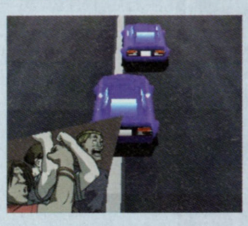
主人公を応援してくれるギャラリーのためにも、ブザマな走りは許されない。ドライビングテクニックを磨け

ライバルの心理描写もシチュエーションによって変わってくる。同じリプレイはないといってもいいくらい

迫力の走りに観客の反応は？

「ギャラリーの声」を一般から募集!!

左で解説したリプレイモードに挿入されるギャラリーの声を一般の人たちから募集することになったぞ。ギャラリーの声とは主人公の走りに対する声援やヤジ。例としては男なら「うぉー、すっげー」「ダッセー」など。女なら「うわー、かっこいー」「キャー！」など。実際に観戦しているような声を応募しよう。応募方法は、自分の声をカセットテープに録音して（セリフは1つからいくつでも可）、連絡先を明記の上、右のあて先に応募しよう。採用された人には、発売後すぐに『Code R』製品版を進呈。また、ゲーム中のスタッフロールに名前が載せられる。自分の声をゲームに入れてみたいと思った人は応募してみよう！



自分の声がゲームに生かされるチャンス！

あて先
〒215　神奈川県川崎市
麻生区南黒川11－2
（株）クインテット
「Code R」SF係
締め切り
1998年1月30日（必着）

©QUINTET

特報

渋谷マップで 8人の主人公たちの足どりを追う

街

発売まであと1ヵ月となった『街』。今回は、今までに紹介してきた各シナリオの序盤を総集。さらに、時間ごとに各主人公たちの足どりをマップ付きで追跡し、その行動を追っていくぞ。

発売日	'98年1月22日
発売元	チュンソフト
開発元	チュンソフト
価格(税別)	5800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
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	49・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

渋谷各地で展開する 8つのストーリー

今までの本誌で紹介してきた8つのシナリオと、それぞれの主人公たち。彼らは同じ渋谷の街で強盗に間違えられたり、謎の人物に脅迫されたりと、数々の悲喜劇を繰り返していく。ここではそのシナリオ概要を整理。序盤の流れを確認しておこう。

8つのシナリオが渋谷で展開する

そこら中で顔を出す謎の小学生

雨宮桂馬　オタク刑事走る

渋谷中央署生活安全課少年係私服警官、雨宮桂馬。パソコンやゲームが好きな彼は、同僚からは「オタク刑事」、ゲーマー仲間からは「白いカラス」と呼ばれる刑事だ。その彼が偶然見かけた駅前オーロラビジョンの怪文書。桂馬はこれを大事件の予兆と感じ、独自の調査を始めるのだった。

牛尾政美　The Wrong Man　牛

関東白峰組元幹部、通称「暴れ牛」の牛尾政美。その彼が宝石店「道玄坂ボー・ダボー」に勤める高峰綾に惚れてしまう。牛尾は綾にプロポーズしようとするが、そこにかつての舎弟、三次が強盗として登場。三次に「兄貴」と呼ばれた牛尾は強盗の一味と勘違いされ、逃亡することになる。

馬部甚太郎　The Wrong Man　馬

役者歴17年ながら、未だに脇役ばかりの売れない役者、馬部甚太郎。その彼が人気ドラマ「独走最善戦」の重要な役をもらう。ところが、ロケ中に現れた強盗犯、三次が、馬部を牛尾と間違えて共に逃亡することに。間違えられた男に間違えられた男、馬部。彼は無事ロケに戻ってこれるのか？

細井美子　やせるおもい

20歳のフリーター、細井美子。おいしいものが大好きで、現在体重は64キロ。そのあまりの食べっぷりに、恋人の洋一は最終通告を付き付ける。「別れたくなければ5日で17キロやせろ」。別れたくない一心で始まる彼女の過酷なダイエット。エステやツボなど、色々なダイエットに彼女は挑む！

市川文靖　シュレディンガーの手

売れない作家、市川文靖。彼は脚本家としては売れっ子だが、彼自身は自分の脚本を嫌っていた。実は市川は脚本を書いた記憶がなく、いつも寝ている間に彼の書いた作品が別の脚本にすり変わっているのである。彼はその脚本は何者かがすり替えているに違いないと確信し、犯人を探し始める。

飛沢陽平　で・き・ちゃっ・た

成績優秀、スポーツ万能で元生徒会長。学園のスターとして女生徒に絶大な人気を誇る飛沢陽平。その彼が、一夜限りの女の子から受けた告白「できちゃった」。学園のスターとしての立場と彼自身のプライドを守るため、陽平は秘密裏に事の真偽を確かめようと行動を始める。

篠田正志　七曜会

平凡な大学生、篠田正志。就職先も内定して、ごく平和な生活を送っていた彼に「日曜日」と名乗る謎の脅迫者が現れる。脅迫に屈して謎の組織「七曜会」に入会することになった正志。そこで正志は日曜日に命じられるまま、次々と他人を脅迫していくことになるのだった。

高峰隆士　迷える外人部隊

フランス外人部隊（レジョン）に所属する高峰隆士。隆士は5年前、家族にすら何も告げずに日本を飛び出し、戦地を巡り続ける人生を送ってきたのだった。その彼が帰ってきたのは家族のいる渋谷。人との接し方を見失った隆士は、渋谷の平和の中で苛立ちを覚え、暴走を繰り返していく。

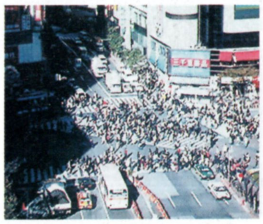
©CHUN SOFT／長坂　秀佳／難波　弘之

主人公たちの行動を時間ごとに追跡

ここでは主人公たちの行動を、10時～11時、11時～12時、そして、12時以降の3段階に分けて追跡していく。主人公たちがどこで行動をして、互いにどんな影響を与え合うのか見てみよう。

10:00～11:00 全てが始まるスクランブル交差点

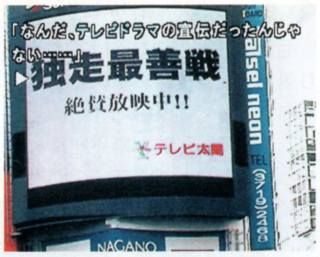
午前10時、渋谷駅近郊にあるスクランブル交差点。道玄坂2丁目でロケ中の馬部と、ハチ公前で待ち合わせている陽平以外の6人の主人公は、ここからストーリーが始まる。中には、ここでいきなり接触する主人公たちもいるぞ。



6人の主人公が顔を見せるスクランブル交差点

桂馬、爆破予告を発見

コーヒー牛乳を片手に、朝から巡回に務める桂馬。彼は巡回のかたわら、ノートパソコンを公衆電話に繋いでパソコン通信を行う。通信相手の土屋とゲーセンで待ち合わせの約束をするが、偶然、駅前のオーロラビジョンに流れる爆破予告を目撃してしまう。



爆破予告は勘違いだった…？

牛尾、市川の接触

高峰綾にプロポーズすべく、彼女の勤める宝石店「道玄坂ボー・ダボー」に向け歩道を踏み出した牛尾。だが、彼の決意に水を差すかのように、街中をさ迷う市川とぶつかってしまう。カッとなって市川を突き倒した牛尾は、あわててその場を立ち去るのだった。

市川と肩がぶつかった牛尾。ここでプッツン

市川を突き飛ばす牛尾。後難を恐れた牛尾は逃亡

ロケ中の馬部

道玄坂2丁目の駐車場。ここでは「独走最善戦」のロケが行われている。重要な悪役をもらった馬部だが、ロケでは失敗ばかり。松涛公園の階段から転がり落ちるシーンでは上手く演じることができたのだが、監督がシーンを変更。変更シーンでは馬部が松涛公園の池に飛び込むというものだった。

道玄坂2丁目にてロケ中の馬部。しかし失敗続きであった…

正志VS日曜日

「日曜日」と名乗る美女に呼び出された正志。彼はスクランブル交差点で日曜日に会い、彼女とともにデパートの屋上へと赴く。そこで日曜日は、正志が学生運動をしていたときの写真をネタに彼を脅す。日曜日の要求は300万円を払うか、彼女の組織に入会しろというものだった。その後、デパートからカフェへと場所を移し、日曜日は正志を脅迫し続ける。

学生運動の写真を日曜日に見せられる正志。がーん

日曜日の要求は、正志に「金曜日」になれというものだった

美子、とにかく食べる

恋人の高田洋一とデート中の美子。映画「愛と青春の埋蔵金」を見るべく、映画館に向かう2人だが、お腹の減った美子が、洋一を喫茶店へと誘う。

ここで7つのケーキを平らげる美子。その食べっぷりに洋一は愛想を尽かし、ついに美子に別れ話を持ち出したのだった。

チョコ、バナナ、シブースト、チーズ…

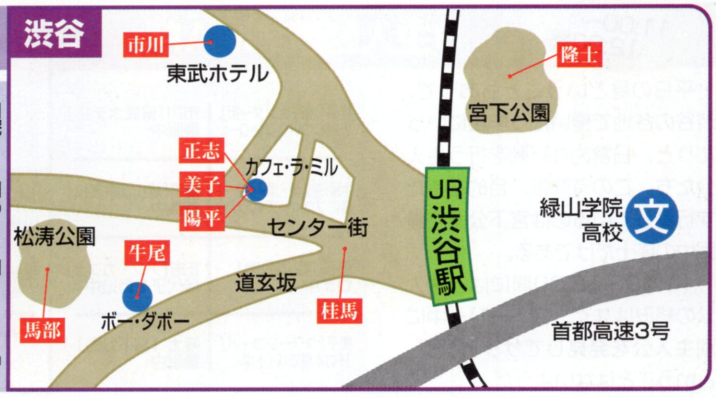
洋一から別れ話が持ち出される。がーん

10:00～11:00編 8主人公追跡MAP

まずは右のマップを見てもらいたい。これは本作の舞台となる渋谷駅周辺の簡略マップ。主人公たちが訪れる要所と、主人公たちの位置を示したものだ。

右は10:00～11:00時点の主人公たちの位置。カフェ・ラ・ミルには偶然にも3人の主人公が足を運んでいるが、お互いを認識することはない。

桂馬「渋谷センター街」パトロールついでにゲーセン巡回	市川「東武ホテル」牛尾と接触後、ホテルで睡眠
牛尾「道玄坂ボー・ダボー」途中、花屋に拠ってくる	陽平「カフェ・ラ・ミル」亜美の話を聞くため、彼女と訪れる
馬部「松涛公園」ロケ中	正志「カフェ・ラ・ミル」日曜日の脅迫を受けている最中
美子「カフェ・ラ・ミル」デート中、ケーキを食べに訪れる	隆士「宮下公園」ひとごみを避けて、休息中



11:00~12:00 行動する6人、寝たきりの2人

この時間帯、市川は東武ホテルで、隆士は宮下公園でそれぞれ悪夢にうなされている。他の6人はそれぞれ行動中。中には、強盗に間違えられた牛尾のように、早くも重要な転機を迎える者もいる。

桂馬、ゲーセンへ

オーロラビジョンに映った爆破予告は、ドラマ「独走最善戦」の宣伝だった。釈然としないものを感じつつも、土屋と約束したゲーセンに向かう桂馬。そこで土屋と人気格闘ゲームで対戦しようとするが、乱入してきたのは土屋ではなく「ジェロニモ」と名乗る謎のゲーマーだった。桂馬はかろうじて、その戦いに勝利する。

桂馬VSジェロニモは「WOLF FIRE3」で行われた

牛尾、プロポーズ!?

「道玄坂ボー・ダボー」に辿り着いた牛尾。そこで目当ての綾とかみ合わない会話をしつつも、彼女にプロポーズをしようとする。だが、そこに突然強盗が乱入。その強盗は牛尾の元舎弟、三次であった。牛尾は三次から「兄貴」と呼ばれたことで、店内の人間から強盗の一味と勘違いされてしまう。

綾にプロポーズを挑もうとする牛尾だが…

乱入してきた三次のせいで全てがご破算に

正志、七曜会に入会

日曜日の脅迫に屈し、彼女の組織「七曜会」に入会することになった正志。その正志に下された最初の任務は大手企業社長夫人、津川佳代子を脅すというもの。日曜日が正志に指示した要求金額は、わずか1万円だった。1万円を佳代子から奪うため、正志は「アン・カフェ」近くに彼女を呼び出す。

馬部、ロケに苦戦

松涛公園にて、監督が馬部に要求した新たな演技は、池に飛び込むというものだった。ところが馬部はカナヅチ。ここの演技でも大失敗をやらかしてしまう。恋人のみちるにも愛想を尽かされ、失意の彼は公園で一人落ち込む。そこに逃走中の三次が現れた…。

カナヅチの馬部をみちるは励ます

だが結果は散々。馬部は水中で大暴れ

松涛公園でロケ中の馬部。だが失敗続き

青ムシ、陽平を脅迫

亜美の妊娠告白を受けてすっかり落ち込んだ陽平。その彼に追い討ちをかけるかのように、「青ムシ」こと青井則夫が陽平を脅してくる。青井は、喫茶店での陽平と亜美のやり取りを盗み聞きしていたのである。青井に弱みを握られた陽平は失意のまま、授業を受け続けるのであった。

青井に脅される陽平。今のところ青井は何も要求しない

亜美と青井に悩まされる陽平。ついに爆発。キレとりますな

美子、バイト中

恋人の洋一から「5日間で17キロやせなければ別れる」と宣告された美子。洋一と別れた美子は落ち込みつつもバイト先のタワーレコードへと向かう。が、頭の中はダイエットでいっぱいだった。

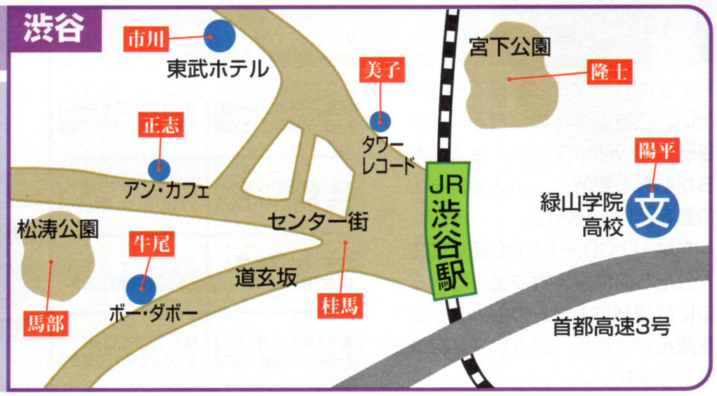
バイト中の美子。でもミスが続いてしまう

11:00~12:00編 8主人公追跡MAP

平日の昼ということもあって、渋谷の各地で働いたり学校にいったりと、日常的な行動を行う主人公たち。この時間帯、目的を持たず行動しているのは宮下公園で睡眠中の隆士だけである。

11:00~12:00間には各主人公の絡みはなく、ストーリー中に別主人公を発見してザッピング、ということはないようだ。

桂馬「渋谷センター街」ゲーセンついでにパトロール	市川「東武ホテル」睡眠中
牛尾「道玄坂・ボーダボー」綾にプロポーズ中だが…	陽平「緑山学院高校」授業中
馬部「松涛公園」ロケ中	正志「アン・カフェ」佳代子を脅迫中
美子「タワーレコード」1Fの本屋でバイト中	隆士「宮下公園」睡眠中



12:00〜 渋谷各地で新たな事件が…！

いよいよ初日の佳境へと突入する12:00以降。ようやく目を覚ました市川&隆士や、間違えられた牛尾と馬部。主人公たちの行動は活発になり、ストーリーは新たな展開を迎えていくぞ。

桂馬、パトロールを再開

「ジェロニモ」と対戦後、ゲーセンを離れた桂馬。センター街で同僚の麻生しおりと合流し、共に巡回を続けるのだった。

途中、コンビニでコーヒー牛乳を補充し、さらにセンター街を徘徊するが、そこで「独走最善戦」プロデューサーの木嵐と偶然出会う。そこで、木嵐との会話から、オーロラビジョンに映った爆破予告が桂馬の勘違いではなかったと発覚。桂馬の捜査が始まる。

ゴロイチと遭遇。桂馬は慌てて立ち去る

馬部、大逃走！

公園で三次と出会った馬部。三次は馬部を牛尾に、馬部は三次を後輩と勘違い。馬部は三次に連れられるまま公園を離れてしまう。そこに三次を追って警官が登場。ロケと勘違いした馬部は、本物の拳銃を撃ったあげく、三次と共に逃走を始めたのであった。

三次とともに逃走する馬部

正志、第2の脅迫へ

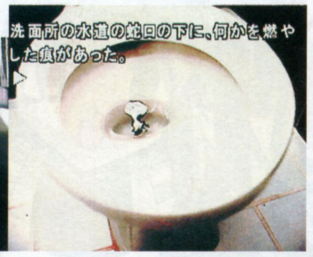
佳代子への脅迫に成功し、正式に「七曜会」のメンバーとなった正志。その正志に第2の指令が下る。今度の脅迫相手は緑山学院高校3年、青井則夫。正志は青井を探しに緑山学院高校を訪れる。

青井を発見した正志。第2の脅迫が始まる

市川、目覚めるが…

電話の音で目が覚めた市川。目覚めた彼が見たものは、寝る前に彼が書き上げた文学小説「咆哮」ではなく、書いた覚えのない脚本「ロン毛に化けちゃった」であった。市川は「咆哮」を探すが、見つかったのは何者かに焼かれ、燃えかすとなったそれであった。

電話は市川が取る前に切れてしまうのだった



「咆哮」は何者かによって燃やされ、捨てられていた

隆士、大乱闘！

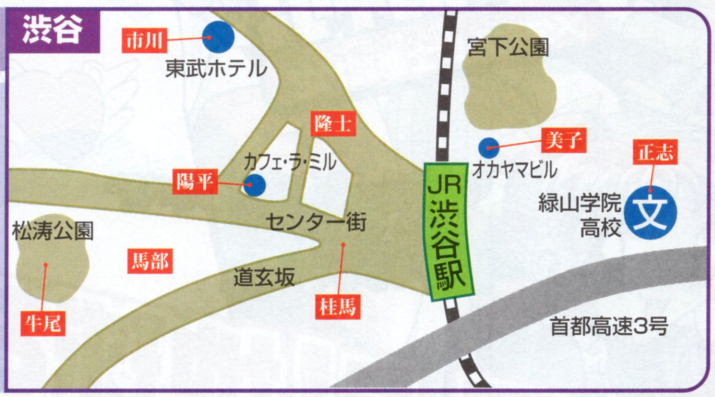
悪夢からようやく目が覚めた隆士。行くあてもなく街中をさ迷う隆士だったが、若者たちにケンカを売られる。路地裏で若者たちと隆士は大乱闘。若者たちに重傷を与えた隆士は、そのまま街中へと走り去っていく。

12:00〜編 8主人公追跡MAP

ようやく行動を始めた市川と隆士。市川はそのまま東武ホテルに留まるが、隆士はあてもなく街中をさ迷い始める。

一方、松涛公園へと逃亡を続ける牛尾は、ここで馬部と入れ替わってしまう。馬部はそのまま三次と逃走。牛尾は馬部に間違えられて、そのまま「独走最善戦」のロケを行っていくことになる。

桂馬「渋谷センター街」しおりとパトロール中	市川「東武ホテル」電話で目覚める
牛尾「松涛公園」三次と逃走するがはぐれる	陽平「カフェ・ラ・ミル」放課後、ユキを連れて訪れる
馬部「街中」三次に勘違いされて同行中	正志「緑山学院高校」第2の標的、青井を待ち伏せ
美子「オカヤマビル」エステ目指して訪れる	隆士「街中」チーマーと格闘中



主人公たちのその後の姿をちょっと紹介

ここまでに紹介したのが初日の序盤ストーリー。ストーリーは初日の残り、そして2日目以降へとまだまだ続いていく。ここでは、その後の主人公たちの姿をちょっとだけ紹介。なにやら怪しそうな場面をお見せしていくぞ。

桂馬＆馬部の1シーン。それぞれせっぱ詰まった場面のようだが…

美子＆隆士。これまたやばそうなシーンですな

悩む陽平＆倒れる正志。どうしちゃったのこの状況？

セガサターン用ソフト

SEGASATURN

MYCOM

ひみつ戦隊

メタモルV

セガサターンユーザー大集合!

大人気!

おもしろアドベンチャーゲーム

大公開

きみの好きなこは だれかな?

ALISとうさい!

カラードジェネシスで すさいぞ大勝利!

メタモル戦士必殺わざ

りく・海・空 大決戦のすべて

超決戦!

見よ!地球をまもる五色の戦士!

4月発売!

予価5,800円

メタモルチェンジでかれいに2成長!!

守るぞ地球の平和!

■開発元
有限会社フェイクラフト
監督・監修 遠藤 正二朗
©1998 Mainichi Communications INC.,
©1998 フェイクラフト
■発行元
MYCOM
株式会社毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区三ツ橋1-1-1パレスサイドビル TEL03-3211-2568

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

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

The Future Is Now
SNK®

SEGASATURN™

スペシャルなクリスマス

X'mas ON SALE!!

Merry Christmas

Real Bout SPECIAL
完全移植

©SNK 1996

拡張ラムカートリッジ対応ソフト

リアルバウト餓狼伝説スペシャル、セガサターンに登場!!

12月23日(火)発売予定　CD-ROM単体 / 価格5,800円(税別)
お買得セット(専用CD-ROM+拡張ラムカートリッジ) / 価格7,800円(税別)　※発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。

●このゲームは、セガサターンCDと拡張ラムカートリッジの両方をセットしないと遊べません。●拡張ラムカートリッジは、対応するソフトにのみ共通でご使用になれます。

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

SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。※画面写真はすべてアーケード版のものです。あらかじめご了承ください。

株式会社 エス・エヌ・ケイ　〒564 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。

SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp

Project Started 卒業10th Graduation

SEGASATURN PlayStation

シリーズ最新作、3月発売予定。

妻は女子高生、僕は担任教師
——そして秘密の生活の始まり

卒業III Wedding Bell

ウエディング・ベル

© 1997 MARCUS・WESTONE・SHOGAKUKAN PRODUCTION

SHOGAKUKAN PRODUCTION

卒業10th【メモリアルディスク】
Anniversary スペシャル

卒業 Album

98年は「卒業」シリーズ10年目のメモリアルイヤー。今までの「卒業」にまつわる、ありとあらゆるデータを集めた、ファン感涙の特別編集版キャラクターディスクをプレリリース!

98年1月15日発売予定

セガサターン版

©MARCUS・IMAGE WORKS・HEADROOM・SHOGAKUKAN PRODUCTION 協力:青ニプロダクション

卒業10周年メモリアルキャンペーン実施!!

【卒業アルバム】に入っている応募券を、98年春発売予定の【卒業III】(SS版)に入っている応募ハガキと一緒に送ると、応募者全員に【卒業IIIオリジナルトレーディングカード】をプレゼント! さらに抽選で【バーチャル卒業証書(仮称)】が当たります!!

●ジャンル=マルチメディア●対応機種=セガサターン●価格=3、800円

■お問い合わせ
(株)小学館プロダクション 〒101 東京都千代田区神田小川町2-12進興ビル新館
Tel.03-5281-6828

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

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

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

ダンスアクション

じゃんぐ・リズム

対戦プレイ可能なダンスアクション登場！

発売日：98年1月15日予定
ジャンル：ダンスアクション
価　格：5800円（予価・税別）

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

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

ALTRON
株式会社アルトロン

©1997 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F　TEL.03-3440-0603

銀河の夢よ、再び。

圧倒的好評を呼んだ銀英伝がさらにパワーアップして帰ってきた！
ポリゴンCGを大幅導入！人気声優陣36名起用！
戦闘シーン、イベントシーンともに超リアルに再現される！

SEGASATURN

関連情報

- S ■「銀河英雄伝説PLUS公式ガイドブック」発売中！（テレビランドわんぱく定価1,000円[税込]）
- M ■「銀河英雄伝説」ビデオ❶～❹巻 好評発売中！（1巻価格1,600円[税抜] 2・3・4巻価格各3,800円[税抜]）
- E ■「銀河英雄伝説外伝」（旧作）3タイトル 1月21日発売
- T ■「銀河英雄伝説外伝」（新作）3タイトル 2月27日レンタル開始
- I ■12月28～29日 コミックマーケット出展（東京ビッグサイト）

セガサターン専用ソフト

戦術級シミュレーション

銀河英雄伝説 PLUS

好評発売中！

標準価格 5,800円（税別）

原作：田中芳樹「銀河英雄伝説」（トクマノベルズ・徳間文庫刊）
メカニックCG監修・メカニックコンセプト：加藤直之
発売元：徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ●03-3573-0111（大代表）
開　発：マイクロビジョン ©1997田中芳樹・TKKW ©1997徳間書店・Micro Vision

徳間書店

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

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

SEGA SATURN

STELLAR ASSAULT

フルポリゴン3Dシューティングゲーム
ステラアサルトダブルエス

- ●上昇、下降、旋回、コントロール自由自在。
  360度、全方位に自由に移動できる、迫力の3Dシューティング。
  自由度の高さを音声でフォロー。仲間の声が攻略のヒント。
- ●自分のプレイを正確に再現。
  客観視点で自分の行動を研究できる「トレースプレイ」機能も搭載。
- ●より感覚的なレーダー表示。初心者にも敵の位置が判りやすい
  「コンバットディスプレイ」
- ●外形通りの正確な「当たり判定」を設定。
- ●SGIを駆使したハイクオリティーなCGムービー。

初回限定特典
メタルステッカー同梱!

激震する宇宙! 今、「彼ら」との最終決戦勃発!

ステラアサルトSSは他機種版で好評を博したステラアサルトのセガサターン版です。セガサターンの性能を限界まで引き出し、全ての面で大幅なパワーアップをしました。ステージ毎に与えられたミッションをクリアーしていくフルポリゴン3Dシューティングゲームの決定版!
自機は360度、全方位に自由に移動でき、意のままの操縦感が楽しめます。
自分のプレイを客観的に眺められるトレース機構も装備していますし、またSGIを駆使したハイクオリティーなCGムービーが入ります。

sims
発売元:シムス株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷4-3-2 渋谷MKビル4F
TEL:03-5467-4011(代) FAX:03-5467-4010
SIMS ホームページ http://www.sims.co.jp/

© 1998 SIMS CO.,LTD.

1998年
2月26日 発売予定
予価5,800円(税別)

お問い合せ:ドリームキューブ株式会社 〒150 東京都新宿区西新宿6-20-12第2山口ビル3F TEL:03-5381-7411 FAX:03-5381-2552

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

SUCCESS

SEGA SATURN

脳味噌爆烈スチャラカ
アクションシューティング

失った、国宝「水ウィロー」を
見つけだせ!!

MAGICAL NIGHT DREAMS
COTTON2
コットン2

数々の新アクションと共に
あのコットンが帰ってきた!!

■サターンモード搭載！
アーケード版の完全移植+サターンオリジナルモードを搭載。

■2人同時プレイ可能！　新キャラクター「アプリ」と「ニードル」を追加！

■豊富なアクション！　4種類の基本技の他にもテクニックが盛りだくさん！

好評発売中　5,800円（税別）

©SUCCESS 1991,1997.

株式会社サクセス
〒150 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3階
TEL:03-5469-2489　FAX:03-5469-2425

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

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

郵便はがき

50円
切手を
はってね!

105-□□

東京都港区東新橋1-1-16
TIM

SATURN FAN No.1
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

□□□-□□□□

住所

氏名　電話　(　)

ペンネーム　年齢　歳

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

キリトリ線

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

新春特別企画

1998 どうなる セガサターン

前編

'97年の年末商戦はサターン最強ラインナップが出そろい、サターンに活気が戻ってきた。しかし、この勢いは来年も続くのか、少々不安になってしまうのも事実。ならば、今最も知りたい「1998年のサターンはどうなっていくのか」を、サターンを支えるメーカーに突撃取材。1998年の動向に迫る!!

サターンは俺が守る!!

次ページから
インタビュー開始!! どりゃー

新春特別企画1998どうなるセガサターン

注目メーカー直撃

'97年の出来事から'98年の戦略まで!!
セガ コンシューマ事業本部

INTERVIEW for

年末商戦のラインナップは、近年まれにみる豊作だった。この勢いは'98年も続いていくのだろうか。サターン逆襲の鍵を握るセガの動向を探ってきた！

この人に聞け!

サターン事業部長
岡村秀樹

セガコンシューマ部隊を率い、様々な仕掛けを試みる仕事人。新作発表会には欠かせない人物。

最強のラインナップで挑んだ年末商戦と悔やまれる夏商戦の失敗…

――今回の年末商戦は物凄いラインナップが揃いましたね。

岡村 おっしゃるとおり、年末年始にかけてはセガ最強のラインナップと言われるほどのソフトが揃ったんですけど、なぜ年末に固まってしまったかといえば…。まあ、夏商戦にね、本来出しておかないといけないタイトルがズレてしまったという、カッコ悪い話もちょっとだけあるんですよ。そうはいってもやっぱりトータルで年間のタイトルを見ていくと、バリューの高いタイトルをユーザーのみなさんに提供できたと思ってます。みなさんにより満足度の高いラインナップを提供することで、既存のユーザーに対してはハードメーカーの義務を果たせたんではないかなと。それを継続していくことが、結果的に新規ユーザーを取り込んでいく着実な方法だと考えています。でも点数を付けたら、'97年は60点位なのかな。

――厳しいですね。残りの40点は何が足りなかったんでしょう？

岡村 それはハードの絶対数の話だとかありますから、これは強がりを言ってもしょうがない話でね。

――サターン出荷台数も500万台を突破していますけど。

岡村 たしかに稼働率も高いですし、実際にソフトも非常によく売れていますしね。いいソフトを出していれば、着実に高い購入率を出していける。これもサターンを支持してくれる熱心なユーザーが多いという強みなんでしょうね。

――でも、巷ではセガに元気がないとか言われていますけど…。

岡村 今、ソフトで良質なものがリリースされて、店頭で勢い良く売れているのを見れば、それが誤解だとわかっていただけると思ってます。夏商戦もそうしたかったんですが、たまたまキータイトルが発売延期になってしまいました。あれはね、とっても悲しかったです。60点の評価ってこのポイントが大きいんですよ、実は。非常に残念な話ではあるんですけど、でもこればっかりはどうにもならないですね。開発が終わっていないのに出すわけにはいかないですし。結果的にはソフトのクオリティが高くなってよかったわけなんですが。だから、ユーザーの満足度を高めることが、結局ハードの普及とか、ハードの元気感みたいなものを作ると思ってます。

キータイトルの発売がズレてしまった夏頃は、やっぱり店頭が寂しくなりましたよね。「セガはもうダメ」とかさかんに言われたのがその頃なんですよ。でも、今はソフトもとぎれなくヒットしているわけで。そういったイメージはある程度、払拭されている。今年もいいソフトを、できれば去年みたいに間があいてしまわないように、ちゃんとバランスよくリリースしていけば、問題ないでしょう。少なくともサターンはもうダメだなんて話は全くなくなると思いますよ。

'97年の印象的な出来事について

――'97年前半はセガバンダイ合併解消が大きな話題でしたが、その後はどうなっているんでしょうか。

岡村 うーん、業務提携の効果っていうのはまだ表面には出てこないでしょうね。とはいえ、水面下ではいろいろとやっています。

――セガとバンダイで共同作品をリリースしたり？

岡村 今のところあまり具体的な話はできないですが、例えば企業と企業っていう視点で見た場合はね、いろいろやってますよ。玩具とかね。ただ、単純にサターンのソフトを共同で作るって話だけではありませんから。もちろんバンダイさんとの関係は、より良い方向に向かっています。安心してください。

――前半が合併解消だとすれば、後半は新ハード報道かなと…。

岡村 これに関しては何とも言えませんね（笑）。

――でも、'98年はそれに関する動きがいろいろと出てきますよね。

岡村 そうですね、なんらかの提案はあるかもしれませんね。ただ、どのハードメーカーも研究はしているんで、どのタイミングで出していくかが問題です。まあ、じっくり考えますよ。

――今さかんにスペックの予想が

チェック '97年に発売されたソフト売り上げベスト10

'97年に発売されたソフトの中で、一番売れたソフトは一体何なのか、表にまとめてみた。なお、集計対象期間は'96年12月31日～'97年12月14日。

結果はご覧のとおり、『スパロボF』の圧勝。ただ、50万本に届かなかったのは寂しい結果といえる。集計対象外となった『グランディア』に期待したいところだが…。『エヴァ2』は、ブームに上手く乗り、セガの新しい方向性を示した。劇場公開の直前に発売され、タイミングもバッチリ。第9位の『エヴァ』と合わせれば、50万本の大台を突破し、今年1番の売り上げになる。はたしてPC版『鋼鉄のガールフレンド』の移植は？ タイミングといえば、『サカつく2』を忘れてはならない。偶然の結果とはいえ、ワールドカップ初出場の興奮さめやらぬ11月20日に発売。発売約1月ですでに25万本をクリア。『天外魔境』を抜くのも時間の問題か、セガの新しい看板ソフトとなりそうだ。このランキングを見て意外に感じるのが美少女ゲームの苦戦(?)。ランクインしたのは『下級生』のみだ。サターンを支えていると思われていたこのジャンルだが、実際は10万前後の実売にとどまっていたと思われる。しかし、その内容の優秀さと、タイトル数で目立ってしまったのが実情といえそうだ。また、ランクインしたタイトルを3ヵ月ごとに分けると、1月～3月が『エヴァ2』『天外魔境』『ぷよSUN』『エヴァ』『グレナイ』の5本と半数を占め、4月～6月は『下級生』のみ。7月～9月も『スレイヤーズ』1本。10月～12月が『スパロボF』『サカつく2』『デビサマ』となる。この結果を見ても4月～9月までのサターン市場は活気がなかった。この長い空白の時間がサターンのイメージを左右してしまったようだ。さて、今年は?

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1位	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	48万9360本
2位	新世紀エヴァンゲリオン2nd impression	セガ	34万3930本
3位	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	27万9930本
4位	Jリーグ プロサッカーチームをつくろう！2	セガ	26万3740本
5位	下級生	エルフ	26万2460本
6位	ぷよぷよSUN	コンパイル	25万4520本
7位	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	23万5830本
8位	スレイヤーズろいやる	角川書店	20万2730本
9位	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	セガ	19万2990本
10位	プロ野球 グレイテストナイン'97	セガ	18万7450本

行われたりしていますけど。

岡村　心配していただいて、ありがたいんですけど（笑）。今みなさんが予想していただいてるスペック、中身の仕様をかけあわせていくと、4種類ぐらいの次世代サターンが完成しちゃいますよ。ひとつひとつの系統の中身を照らし合わせて見ると、必ずしも間違ってはいないんだけど。例えば、ＣＰＵをまた日立製でいくんじゃないかって話になったときに、当然サターンは日立製のＣＰＵを使っているわけですから、系統の対象としては、当然日立さんを考えるわけで、その考え方、そういう意味では間違ってないんですよ。だけど全体として見たときは、変なことがたくさんあって、もうコメント不能です。まあ、そんな予想も見ていておもしろいと思いますけど。

――ただ、新ハードが出たら、サターンはどうなっちゃうの？　って考えるユーザーもいるのでは。

岡村　まぁ、なんにせよユーザーのみなさんを裏切らないようにやっていきます。

――互換性を持たせたりとか？

岡村　いや、具体的な話が決まって、正式にコメントできる時まで、当分待っていて下さい。

――サターンで美少女ゲームがブレイクして、サターンは美少女ゲームマシンというイメージが…。

岡村　これは雑誌社さんの取り上げ方にも問題があると思うんですが、僕は美少女ゲームをそんなに悪いとは思っていないんですよ。それに今は違うでしょ。『グランディア』や『シャイニング・フォースⅢ』などの大作がありますからね。特に大作系のタイトルがテレビＣＭにも力を入れてますから。これ（サターンのイメージ）って主に業界内の人が言ってることでしょう。サターンＦＡＮを読んでる人がサターンのユーザーの全てであって、そのような声が届いているならそうかもしれない。でもちょっと違うじゃないですか。やっぱり業界の中で、業界ウォッチをしてる人達がそう言っているわけで、一般ユーザーさん、雑誌などで情報を入手しないような人達って、当然、情報の入手経路はテレビだったりしますよね。じゃあ俗にいう美少女ゲームの情報がどれぐらいテレビを通じて供給されているかというと、ほとんどされていないでしょう。たしかにひと頃はそういう作品が目立ちましたけど、今はそんなこと全然ないですよ、と言いたいですね。

――大作と呼ばれる作品の発売日がズレてしまって、優秀であるがために目立ってしまった美少女ゲームが多かったと。

岡村　そうそう。発売バランスの問題ですよね。今後は必然的にそういったイメージはなくなっていくって気がしてますけどね。

――今読者の間でも話題になっている中古ソフトについて、どうお考えですか。

岡村　ソフトメーカーとして、基本的にはNOですよね。著作権を持っているメーカーのあずかり知らないところでビジネスが発生して、それによって利益を得ている人達がいることについてはNO。今と同じ形態では商売をしていただきたくないですね。

――ただユーザーとしては、現在中古があるおかげでゲームを安く買ってプレイできたり、ゲームを中古で売ることによって新作を買ったりしている現状があるので、簡単に中古はダメとも言えないですよね。

岡村　そうなんですよ。結局ユーザーの不利益で終わりました、ということには絶対しません。それは我々にとってもメリットがない。ソフトを買ってくれるユーザーさんがいるから我々が存在しているわけですから。でも、著作権の確立というのは、それとは別の問題できちんと社会的に認知されなきゃいけなくて、その点に関してだけ、ユーザーのみなさんにもご理解いただかないといけない。みなさん限られたお小遣いのなかでたくさんのゲームをしたいわけですから、その部分をハードメーカーとして、非常に重要な問題として認識しています。ユーザーを切り捨てたら話になりませんから。

――セガとしては難しい問題だし、難しい立場ですよね。

岡村　はい。ハードメーカーであると同時に、自身でもたくさんのソフトを持っているソフトメーカーであり、なおかつ一人でも多くの方にいろんな遊びをしてもらいたいと考えている。その分、悩みも深いと。だけど、必ずいい解決策を見つけ出したいと思います。ただ、それが形になるのはまだ先になってしまうかもしれませんね。もちろんいろいろ手は打っていこうと思ってます。ソフトを画期的に安くするとか。『サタコレ』とかもひとつの試みなんですよ。

'98年セガはどう動く？気になるラインナップは？

――'98年のセガさんのテーマってありますか？

岡村　そんな仰々しい（笑）。とにかく、いいソフトをたくさん出していきたいですね。でも量を出すんじゃなくて、やっぱりいいソフトをバランスよく出していきたい。20万本～30万本のソフトを定期的に発売できたらいいですね。なぜなら、このクラスのソフトって、ユーザーのみなさんの満足度の高いゲームが多いんですよ。だから一つのジャンルにかたよらないように、バランスよくヒット作を出して、3ヵ月に1本ぐらい50万本以上売れるソフトが発売される形が理想ですかね。

――ユーザーの求めるものはオリジナルであれ、移植であれ積極的にやっていくと。

岡村　もちろんです。ハードを買ってくれたユーザーさんには、必ず楽しんでもらいたいですから。そういえば、もうすぐ移植を熱望していただいてる作品の発表ができそうですよ。ここではお話できませんけど。2月ぐらいには新作の発表会などもできたらいいなぁと考えてます。

――移植といえば、アーケードからの移植もサターンの強みですよね。

岡村　当然そのとおりです。ただ、今アーケードで採用されているMODEL3って、最強のマザーボードなわけじゃないですか。ご承知のとおり、ハードとして見たら、家庭用とアーケードでは大きな差がある。MODEL3はキツイですよね。だからポンポンと移植ができないのも事実です。といっても、アーケード作品の移植はサターンの生命線でもありますから、積極的に行っていきますよ。ただ、『バーチャファイター3』の移植状況に関しては本当に申し訳ないと思っています。移植の発表から全然動きが見えてこないわけですから。時が来たらちゃんとお話したいので、もう少しお待ちください。

――また今後のゲーム業界を考えると、通信は外せないキーポイントになってきていると思いますが。

岡村　今の基本的なスタンスとしては、サターンの拡張性といいますか、サターンを軸にした水平展開、そういった意味でのチャレンジとして位置づけています。Ｘ－ＢＡＮＤもそうですね。セガとしては始めて間もない分野だけに、試行錯誤を繰り返していますが、通信料金の問題をクリアして、通信ならではの高水準のソフトで、みなさんにアピールしていきたいですね。'98年の後半にはなんらかの、具体的な形を示せると思っています。期待していて下さい。

ラッキー　新春お年玉もってけプレゼント①

新年号といえばお年玉プレゼント…。というわけで、メーカーさんにおじゃましたついでに、プレゼントをせしめてまいりました。貴重なレアアイテム（たぶん…）が飛び出すかもしれないので、チェックは怠らぬようにね。

さて、トップバッターとなるセガからは、ホネホネのプリントがクールな「ボーンズキャップ」。寒い冬、頭もクールにキメてみてはいかがかな。もうひとつはファンにはたまらない『バイパーズ』『ソニック』のステッカーと『バイパーズ』バンダナの3点セットだ。このどちらのプレゼントが欲しいかを明記したうえで、Ｐ71の宛て先まで。しめ切りは'98年1月16日必着。

これがクールな特製帽子。この冬クールに決めた１名様に！

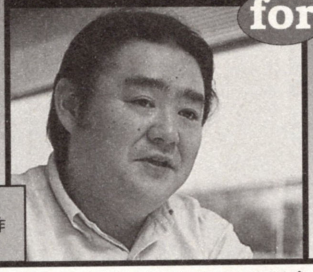
２名様にはどんな所にも張り付く特注ステッカーとバンダナだ

新春特別企画1998どうなるセガサターン

注目メーカー直撃

注目、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』
セガ AM1研

INTERVIEW for



あまり表に出るセクションではないもののその実力は高く、制作の守備範囲も幅広い。現在は業務用の活動がメインだが、今後のサターンでは…？

この人に聞け！

セガ AM1研　部長
中川 力也

技術派集団、AM1研を束ねる。1研の知名度も富に上がっている昨今、今後の躍進に期待したい

あくまでもメインは業務用 サターン独自の展開は未定

AM1研と言えば、堅実な作品を定期的にリリースする職人集団というイメージがある。最近では『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』の大ヒットを始めMODEL3の作品も手掛けるなど、今後もさらに幅広い活躍が期待できるセクションである。

ST-Vから サターンへ

AM1研はこれまでにもST-Vで発売された業務用作品をサターンにいくつか移植しているが、今後本格的にサターンソフトの制作を手掛ける予定はないのだろうか。

中川　これはセガの基本方針になりますが、業務用でヒットした作品は積極的に家庭用に移植したいと考えています。現在AM1研タイトルの作品がいくつかロケーションで稼働していますが、これらに関してもユーザーの方々からのリクエストが多く頂ければ、サターンへの移植を検討することはできると思います。

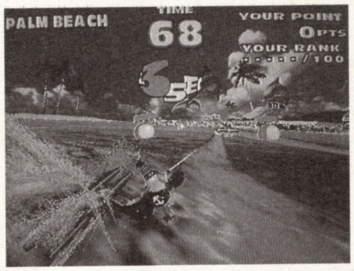
── サターンとの互換性がある業務用基板として、リリース直後から注目されたST-V。しかし最近は発売されるタイトルの数も少なくなってしまった感がある。セガAMセクションの中で最も多くST-V作品をリリースしてきた1研は、今後どのような対応をするのだろうか。また、サターンへの展開は？

中川　ST-Vに関しては他の部署よりも多く作品を提供できると思います。ただ我々としてはやはり業務用の制作がメインになりますので、イコールサターン版の開発、ということは作業的にも難しいのではないかと思います。

『HOD』移植、基礎研究はほぼ終了

先日サターンへの移植が正式にリリースされた『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』。この作品については今更語るべくもない。AM1研は監修という形でサターン版の開発に関与しているが、移植が検討されたのはいつ頃だったのだろうか。またMODEL2の性能を極限まで使ったと言われるこのゲームを、サターン版ははたしてどのレベルまで移植できるのだろうか？

中川　最初に移植の話があったのは業務用がリリースされた直後ぐらいです。それから基礎研究などをスタートして、先日やっと画面をお見せできる段階まで到達しました。現在は基本的な要素はほぼできていて、これからじっくり調整していこうと考えている段階です。移植で特に注意しているのは、あの「恐怖感」と「躍動感」を可能な限り損なわずに再現する、という点です。ただビジュアル的にはどうしても弱い部分がありますので、この辺りは音響などでカバーしていく方針です。また2月に発売される『バーチャコップバリューパック（仮称）』に、体験版が付きますので御期待ください。



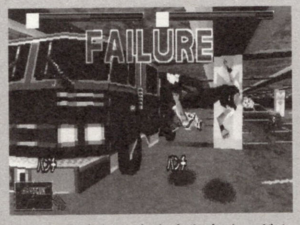
⇧MODEL2作品の近作、『セガ・ウォータースキー』

⇧『モーターレイド』などは家庭用にも堪えうる作品だと思うのだが？

ST-V移植の過去の代表作

AM1研のST-V作品でサターンに移植された代表作と言えば下の2本。『ゴールデンアックス・ザ・デュエル』は記念すべきST-V第1作。『アックス』シリーズの世界観を踏襲し、武器とハイパーマジックを駆使して闘う対戦格闘ものであった。そしてもう1本。一見バカゲーながら実は遊び程に味の出る内容と、見た者を呆然とさせたという伝説のTVCMで有名な『ダイナマイト刑事』。『刑事』はおまけゲームに『ディープスキャン』を付けるなど、遊び心満点の作り。またセガロゴがさりげなくメガドライブ時代の物になっているのも要チェックだ。

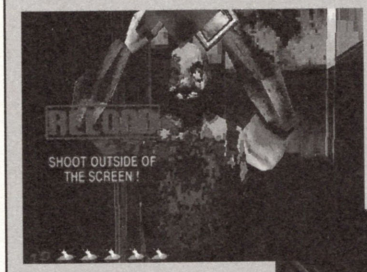
⇧ハイパーマジック発動時の画面のエフェクトは、派手の一言だ

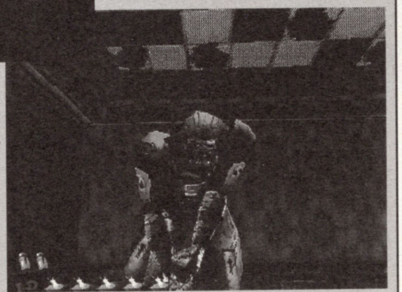


⇧ゲーム自体の自由度も高く、どんな遊び方をしても楽しい作品

どうなる？　サターン版『HOD』

上の文でも触れているが、業務用では一画面で『バーチャコップ2』の最大4倍ものテクスチャーを使っているシーンもあるという。この辺から考えても、ビジュアル面でサターン版に完全移植を求めるのはかなりキツイと言える。となればプレイ感覚重視の移植を目指すのが自然な流れと言えるだろう。『HOD』の特徴と言えば、プレイヤーの視点と絶妙にシンクロさせたカメラワーク。そして、撃たれてもなお迫ってくるゾンビの恐怖感である。開発チームが直接監修しているので、このフィーリングの再現は問題なしか？　その成果は2月に出る体験版が見せてくれるはずだ。





⇧⇩サターン版の開発画面だ。やはり絵のクオリティは劣るものの、業務用の迫力はよく再現されているのではなかろうか。これからに期待

なるか!?完全移植

©SEGA

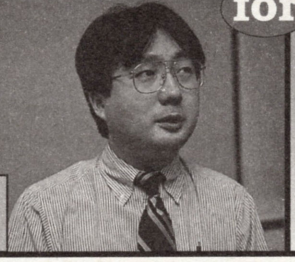
新春特別企画1998どうなるセガサターン

注目メーカー直撃

『バーチャファイター3』はどうなる!!

セガ AM2研

INTERVIEW for



サターン版『バーチャファイター3（以下VF3）』の移植状況はもちろん、サターン&アーケードの'98年の予定などを、直撃インタビュー。必見!!

この人に聞け!

AM2研パブリシティセクション
中島 靖支

AM2研パブリシティーセクション（広報）所属。AM1研の広報も兼ね、多忙な毎日を送る。

『バーチャファイター3』の状況 そして鈴木裕氏の作るものとは?

―『ファイターズメガミックス』以来、サターンではあまり音沙汰がないようですが?

中島 そうでうすね、残念ながら結局'97年は、『デジタルダンスミックス～安室奈美恵～』1本でしたね。

―『デジタルダンスミックス』は、シリーズ化するとのことでしたが、実際のところは?

中島 現在、発表できるものはないですが、数タイトルが企画進行中です。音楽事務所から売り込みもありましたよ。アーケードでは『バーチャストライカー2』、『VF3tb』とヒットを連発し、数回に及ぶ全国大会などでも盛り上がりました。AM2研全体としては、'97年は大成功ととらえています。

―ずばりサターン版『VF3』の移植の具合はどうでしょうか?

中島 引き続き基礎研究をやっています。業務用をそのまま移植というわけにはいかないですから。調節しながらということで。日々、進歩はしていますよ。ユーザーの期待に沿うようなものにしたいですね。

―『VF3』のタイトル自体は結構前から出ていますよね。それからまったく情報が出ていないのですが、そこのところは?

中島 情報を出す時期をみているのが正直なところですね。

―ユーザーのあいだでも本当に移植は可能なのかと、話題になっていますが、実際のところはどうなのでしょうか?

中島 MODEL3を使っていて、アーケードで現役バリバリのソフトがすぐに家庭で遊べるというのは、ちょっと無理だと思います。やはり時間がかかりますよ。もちろんサターンで発売できるように研究していますから安心してください。

―サターンの上位機種と同時発売になるのではないかという憶測もありますが?

中島 あくまでも憶測ですね。媒体に掲載された上位機種の話自体が、憶測をベースにしたものを記事にしているだけなので。まったく話になりませんね。

アーケードはタイトルが目白押し

―来年のアーケードの動きとして、ビッグタイトルを用意されているそうですが。

中島 先日リリースしたての『ハーレーダビッドソン（AM1研）』から、「MODEL3・ステップ2.0」という、従来の2～3倍の性能を引き出せる最新のCGボードを使用しています。いうなれば、ますます家庭用への移植が難しくなってしまうんですが…。このCGボードを使用した最新作、『ファイティングバイパーズ2（仮）（以下FV2）』を春に出す予定です。

―もともと2研のタイトルは、家庭用への移植を考えずに開発すると鈴木裕氏もおっしゃってますよね。中島 そうですね。家庭用を中心に考えていたら、アーケードのオペレーターとお客様に納得してもらえませんから。グラフィックの表現という面においては、アーケードとの差は開くばかり。こればかりはしかたがないですね。

―4M拡張RAMなど、サターンでは処理速度を上げる周辺機器が出ています。気の早いところですが、これらを使っても『FV2』のサターンへの移植は難しいと?

中島 はい。グラフィックの再現度を上げるのではなく、ゲーム的な部分を突き詰めていくしかないと思います。この方法以外に、サターンでこれからのアーケードタイトルを遊ぶのは難しいでしょう。当然、セガブランドとして『FV』シリーズは、家庭用機で出してはいきたいですけどね。しかしアーケードにおいて、サターンに移植するために、レベルを下げて制作するなんてことは絶対できないんですよ。

―サターン以外への移植なんてことはありますか?

中島 他のメーカーの家庭用ゲーム機では考えられませんが、PCはどんどんやっていきたいですね。PCの『VF2』などを見ると素晴らしいできなんですよ。2研が立ち上げたものを、さまざまな分野で使ってもらいたいですね。ソフトの移植ではないのですが、実はある会社から、携帯用ゲーム機が発売されるんです。ここからも、AM2研のキャラクタを使わせて欲しいと打診がきているんです。規格を見てから決めようと、鈴木と話しているんですが、AM2研としてはうれしいところですね。

鈴木裕氏が手掛ける新タイトルとは?

―鈴木裕氏は現在、何らかのタイトルを制作されているんですか?

中島 実はプログラミングから、鈴木自身が制作しているタイトルがあるんです。これに打ち込んでいて、今日は来れなかったんですよ（笑）。

―それはアーケードで噂されている『デイトナ2』ですか?

中島 いや、そうではありません。『バーチャレーシング』の正当な後継者ともいうべきレースゲームですね。このタイトルに関しては現在、実際の車をリサーチしている段階です。あともう一つ、新機軸のタイトルをAM2研が手掛けています。

―新機軸とは?

中島 レースや格闘ゲームと違い、AM2研が作ったことがない意外なゲームになります。新プロジェクトなのでここから先はまだ話せませんよ（笑）。夏ぐらいには、大々的に発表会でも開こうかな、そんなところです。

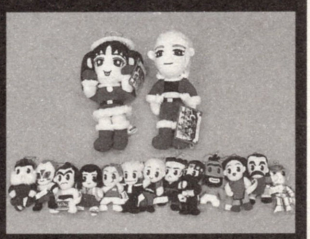
―ネットワークゲームとか?

中島 さあ（笑）。鈴木は秘密基地にこもって、この2本に没頭しています。期待していて下さい。

ラッキー 新春お年玉もってけプレゼント②

今回のインタビューで頂いた、AM2研の看板タイトル、『VF3』グッズを、各1名ずつ、計2名にプレゼント。「文房具セット（左）」か「プライズセット（右）」のどちらかを明記のうえ、P.71の応募事項、宛て先に沿って、奮って応募して欲しい。『VF』ファンならば、かならず全部揃えたいところ。

⬆勉強に必要なものが揃っている。勉強がはかどること請け合い!?



⬆プライズとして、これらを全部GETするのは、至難の業

新春特別企画1998どうなるセガサターン

注目メーカー直撃

ネット上での新しい遊びを追求
セガネットワークビジネスチーム

INTERVIEW for

X-BAND、『Dragon's Dream』など、精力的にネットワーク上での遊びを模索しつづけるセガ。'98年度のネットワーク戦略や如何に!?

この人に聞け!

チームマネージャー
柴崎 敏広

同部署チームマネージャー。通信系ハードやソフトの企画・開発等、業務全般に携わる。

ネットワークゲームは運営面を重視 X-BAND新タイトルは春にリリース!?

――'97年は『ディアブロ』や『ウルティマ・オンライン』のように、パソコンでネットワークゲームのヒット作が出てきて、ユーザーにもその方面への関心が一気に高まった年だったと思うのですが…。

柴崎 そうですね。X-BANDのお客様から出される要望がどんどん膨れ上がっていることを見ても、それは明らかですね。ネットワークについて、お客様自身のご理解がかなり深まってきたと思います。

――そのX-BANDですが来年度のラインナップはどういう形に？

柴崎 全体的なことはまだはっきりと決まっていないのですが、2月か3月頃に今までとは違うジャンルのものを出す予定です。具体的な名前は近いうちに発表できると思います。

――タイトル数はどれくらいリリースされるんでしょうか？

柴崎 次から次へと発売することにはならないと思います。というのはですね、X-BANDの場合はタイトルが多いことがお客様のためになるかというとそうではないんです。

――タイトル数が多いと、1タイトルあたりのプレイヤー数が少なくなっちゃいますからね。

柴崎 そうなんですよ。やっぱりみんなが一緒になって遊ぶところに楽しさがあるわけですから。

通信ならではのサービスを提供

――もう一方の『Dragon's Dream』（以下『DD』）のようなネットワーク対応ゲームは今後どういう展開を？

柴崎 『DD』は、すでにある『ハビタット』のような多人数参加型のチャットゲームに、RPG的要素を加えた世界を混ぜてみた1つの結果です。当然、我々は現在の形に満足しているわけではありません。常にユーザーの方とコミュニケーションがとれ、ゲーム中のデータをいつでも変更できるネットワークゲームの利点を生かして、サービス・運営面をさらに充実させていきます。

――通信速度の向上や、利用料金の値下げなどについては？

柴崎 当然考えています。料金にしてみても1分いくらの従量課金制より料金固定制の方がいいという方もいらっしゃいますし、そういう部分では常にいい形に持っていきます。ただ「新しいモデムを作って！」みたいな技術的なことは限界があるので、ゲーム性や料金・運営面などのサービスに力を入れたいですね。

電話線で繋ぐだけがネットワークゲームじゃない

――今後、ネットワーク上でリリースするゲームは、どういう形態のものになるんでしょうか？　やはり多人数の対戦ものとか？

柴崎 私個人の考えですが、通信ゲームっていうのは必ずしも電話線を介して相手とやりとりしなければいけないものではない、と思っているんですよ。例えば、ゲームボーイ同士をケーブルで繋ぐ『ポケモン』も通信の世界じゃないですか。通信＝対戦という考えもありますが、その辺の発想は、我々はかなり柔軟に考えておりまして。

――電話線を使わないネットワークゲームもありうると？

柴崎 電話線で結ばれて初めて何かができるじゃなくて、ユーザーの方が楽しむ中でコミュニケーションが発生して、それで何かが成立するみたいな。1人でもいろんなことができて、そこに人とのコミュニケーションが発生すれば、さらにそれが180度違うものになったりとかですね。RPGみたいに思考的なゲームも1つの世界かもしれませんが、我々にはそういうこだわりはなくて、もっと違う世界を創造しようという考えがあります。むしろ、我々がこだわっているのは一般の家庭環境に合わせたネットワークサービスを提供するという点です。ユーザーの方の立場で考えてみると、環境のハードルってあると思うんですよ。例えばモデムを持ってなきゃいけないとか、通信料を払わなきゃいけないとか。我々としては、一番やりやすい環境にあるものを提供すべきですから。それを全部包括して楽しんでいただけるかどうか、そこが問題なんです。

――なるほど。では最後に本誌読者へ向けて一言お願いします。

柴崎 ネットワークという部分では、セガは一歩も二歩もリードした部分でお客様に接していると思います。そのノウハウは、今後、さらに良いサービスに繋げていくようなスタンスで進んでいます。これからもセガのネットワークサービスを期待していてください。

X-BAND

⬆ユーザー同士が直接1対1で対戦する通信方式。『バーチャロン』は多くのX-BANDユーザーを熱狂させた

ネットワーク対応

⬆多人数で同時に1つのゲームを楽しめる。『DD』は家庭用ゲーム機初の本格的ネットワークRPGだ

ラッキー 新春お年玉もってけプレゼント③

ネットワークビジネスチームからの新春お年玉プレゼントは、『バーチャファイター』キャラがプリントされたメディアカード（カード度数は50）。日夜、対戦相手を求めてホストコンピュータにアクセスしているX-BANDユーザーには、欠かせないアイテムだね。これを5枚一組にして2名様にプレゼント（応募の仕方についてはP71に明記）。これで当分の間、メディアカードを買いにいかなくてもいいぞ。なお、応募の際はX-BANDや『Dragon's Dream』への意見・感想などを一緒に書いて送ってね。ネットワークビジネスチームへの激励の言葉もね。締め切りは'98年1月16日必着。

⬆ズラッと並んだメディアカード。これを使って精進、精進！

©SEGA

新春特別企画1998どうなるセガサターン

注目メーカー直撃

次代のゲームに備えさらなる新技術を研究

ゲーム アーツ

INTERVIEW for

この人に聞け！

代表取締役社長
宮路洋一

ご存知『グランディア』の生みの親。ソフトウェアの総合プロデュース会社ESPの社長でもある。

卓越した技術力と妥協無き作り込みにより、今までに数々の名作を世に送り出してきたゲーム アーツ。'98年は一体何を仕掛けてくれるのだろうか？

'98年第1弾は「ガングリフォンII」さらに夏には「何かいいもの」が!!

――ようやく『グランディア』が発売されましたが。

宮路　時間かかりましたから。制作自体は3年半かな。やっぱりこれだけのソフトを作るのは時間もお金もかかるしね。でも、そういうソフトをサターンの開発プロジェクトが始まるときに企画して良かった。サターンで作って正解だったと思うし。だからこれ買ってくれた人は「サターン持ってて良かったな」と思ってくれるソフトになったんじゃないかな。

――肩の荷が下りましたね。

宮路　下りた下りた。うちはサターンに力入れてやってるから、ついてきてくれたユーザーは「あっ、ちゃんとゲーム アーツは裏切らずにサターンというハードを活かしてくれた」と感じてくれればいいかな。

『ガングリフォンII』今春に発売決定！

――『グランディア』が発売して間もないのですが、ズバリ、次にサターンで出すタイトルは何でしょうか。予定では『ガングリフォンII』（以下『II』）がありますが？

宮路　多分、春頃かな。

――そんなに早いんですか。『グランディア』が出たばっかりですよ。

宮路　もうかなりのところまでできてますからね。1月になったら具体的な情報が出せると思いますよ。

――最初に発売されてから2年近く経ちますけど『II』になって何が変わったんですか？

宮路　『ガングリフォン』（以下『I』）の出来が非常に良かったんで劇的に変わったってところはないんだけど、『I』を愛してくれている人なら、「ああ、良かったな」と思ってくれる、そういう作りにしてますね。『I』でできなかったことを改良してやっているって感じかな。

――改良中心ってことは、例えば『I』でできなかった対戦ケーブルを使った対戦が可能になったとか？

宮路　そう。対戦できるようにしてる。我々が研究しているものって、多岐にわたっているけど、そのキーワードの1つが通信なんだよね。『II』は通信対戦っていう、我々の持っている技術の一部を入れていこうと。通信の研究は、もう随分長い間やってるんですよね。でも、活かせるプラットフォームがないじゃない。サターンの対戦ケーブルは技術的にも問題はあるんだけど、その中でチャレンジしようかなと。

――やはり2台のサターンをつないでやることを前提に？

宮路　そうだね。画面分割も考えたんですけど。モニターが別々にできたほうがいいかなと。

――サターンの対戦ケーブルの機能はどんなものなんですか。

宮路　やっぱり制限はいろいろありますよ。スピードとかね。我々がいくら技術を持っていても、器が小さければそれに合わせていかなきゃならないじゃない。それがツライよね。ポリゴンだってずっと前からやってたけど、メガCDの頃なんか全然やりたいことを表現できなかった。サターンを使って『ガングリフォン』とか『グランディア』を作るまで、我々のやりたいことはできなかったから。ここまでポリゴン使えて嬉しいですよ。

――通信対戦以外の改良点は？

宮路　いろんな機体に乗れるようにした（笑）。『I』にヘリコプタとか戦車が出てきたでしょ。ああいうのに乗れて楽しいとか、戦車に乗れてツライとかね。あの世界で戦車はツライですよ。ヘリコプタだって一撃で死ぬし。

――今度もコテコテのリアル系ムービーを入れたりしたんじゃ…。

宮路　ムービーは入れないですね。『I』のときは世界観を伝えるっていう意味で入れたけど、今回は内容重視ですから。『I』を好きだった人がストレートに遊んでくれればいいと。ムービーを10回くらい見る人がいるかもしれないけど、それでゲームを買うわけじゃないでしょ。一番大事なのはゲームの内容がどうかっていう問題だから。中身に力を入れてます。

――ポリゴン処理とかは？

宮路　ベースである程度まで作っちゃってるから変えようがないよね。だって、変えられるものを『I』のときに作ってるんだったらいいけど、それだと『I』が手抜きだったって証拠じゃない。『I』のとき既にサターンの性能を8、9割使い切ってるから。『グランディア』もそうだけどね。あと2、3年かければ、残りの1、2割も使えるかもしれないけど、それくらい時間が経ったら、またソフトを開発するときの状況も違うだろうからね。今苦労してやっていることが、ハードの力ですぐできちゃうかもしれないでしょ。そうしたら努力の無駄じゃない。

予定タイトルはまだあった！ファンサービス的ソフトとは？

――話は戻りますが、『II』が出ちゃったら、その次はどうなるんですか。その次のゲームが出るまでにまた時間がかかったり…。

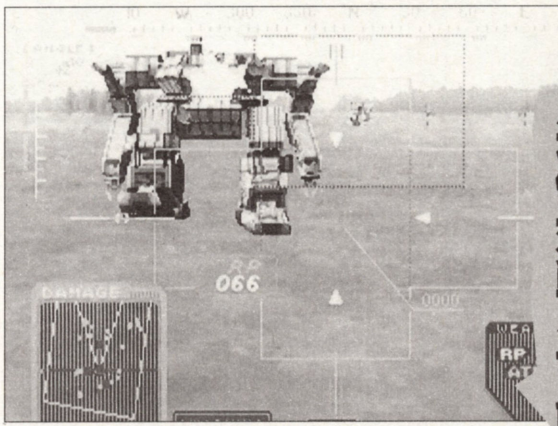
宮路　いや、そんなことはない。'98年だけで行ったら、まず『II』出すでしょ。もちろんそれ以降もサターンで出します。

――それはいつ頃？

宮路　それは内緒です。詳しいことはまだ秘密なんですよ。楽しみにしていてください。

――せめて、どういったジャンルのものになるかくらいは、教えてもらえませんか？

宮路　いろいろ推測してください（笑）。スゴイものじゃないですけど、ファンサービス的なものかな。'98年はそういう意味で楽しんでもらえると思いますよ。



前作を徹底的に改良
通信対戦を可能に

❶リアルさに徹した3Dシューティング。まだおおまかなことしか聞けなかったが、かなり凝った作りになりそう（写真は『I』のもの）

©GAME ARTS

ゲーム アーツの次作RPGは ゲーム画面とCGが融合する!?

――ゲーム アーツは、『グランディア』や『ガングリフォン』みたいな路線の他に『ゆみみみっくす』や『だいな♡あいらん』みたいなところも抑えてますよね。あのアニメ路線のシリーズは今後も続けていくのでしょうか？

宮路　あのシリーズはあれで終わりかな。ハードで満足できるムービーを再生できるから、プログラムを組んで動かす必要がなくなったんですよ。実際にアニメを作って動かさないと。でも、あの技術を勉強してなかったら『グランディア』は出来てなかったんだよ。

――そうなんですか。全然関連性がないように見えるんですが。

宮路　なんでかっていったら、『ゆみみ』は簡単に言うとデジタルアニメーションなんですよ。社内に原画と動画を入れてね。アニメーションの制作体制を作ったわけ。『ゆみみ』をやる前は動画とか原画とか、アニメの制作工程っていうのを僕らは全然知らなかった。でも、今は社内である程度のアニメーションを作れるって言い切れるようになってきています。それくらいのノウハウはある。凄いスタジオじゃないけど、ノウハウが重要だから。

――その資産をサターンでは『だいな♡あいらん』で活かしたと。

宮路　そう。あれはああいう形で継承させただけだけど、実は一番活かしたのは『グランディア』。なぜかというと『グランディア』はポリゴンの背景に対してアニメキャラクタを使うでしょ。あれはまさにアニメーションなんだよね。『グランディア』のキャラは、全部で1万2千枚の原画で動かしているんです。スーとか小さいキャラクタまでちゃんと動いてるでしょ。あれ、アニメで描いているんです。

――アニメだったんですか？

宮路　ええ。キャラが跳んだり跳ねたり歩いたりするでしょ。あのパターンをきれいに割っていかなきゃならない。変にパターンを切ったらいびつな動きをするから。でも、『グランディア』のキャラって全然いびつな動きをしないでしょ。あれが一番大変だったんだよね。あれを作れる会社って、日本でもアメリカでもまずないと思うよ。これは言い切れる。他の会社があれを作ろうとしたら、ポリゴンにするよ。でも、ポリゴンだとスーが足を上げてパタパタ動くところなんかはかなり難しいんじゃないかな（笑）。

――アニメならではですか。

宮路　アニメのデフォルメした動きっていうのは、やっぱりいいんですよ。だから人間のモーションで動かしているヤツは、リアリティが強すぎてゲームっぽくないんだよね。無機質になっちゃう。それはそれで素晴らしい作品になればいいんだけど、僕らはアニメに寄せたかったんでアニメの技術でやってる。それは『ゆみみ』のときから培った5、6年に及ぶ技術の蓄積がなければできなかったね。

――全部繋がってるんですね。

宮路　技術の蓄積が全然違うんです。だから他のソフトハウスが『グランディア』を作ろうとしても、手を上げちゃうだろうな。多分作れないって言うと思う。10年研究して作るのと、見て作るのじゃあ全然違う。失敗と成功の積み重ねなんだよ。そういうものが『グランディア』には結集している。ポリゴンとアニメーションっていうのは、我々はある程度理解したし。簡単に言うとリアルタイムアニメーションの技術だよね。アニメーションとCGの合成は「もののけ姫」なんかでもやってるじゃないですか。だけど、リアルタイムアニメーションって『グランディア』だけだと思う。こういう技術はいずれ出てくるだろうけど、今の段階で我々の技術を越えるところはないだろうね。

さらに進化した 映像技術を研究

――『ガングリフォンII』から先、いろんな技術をユーザーに向けてだしていくと思うんですが、どのような技術を出していきたいと？

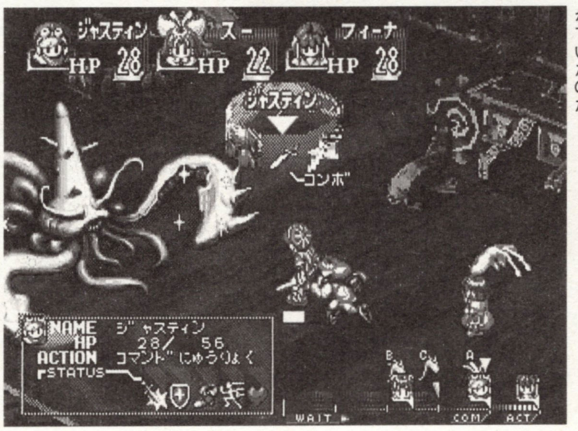
宮路　『ルナ』シリーズを見ていったら分かるけどね、最初はアニメとゲームが分離していたでしょ。次に我々が作るRPGっていうのは、ゲーム中の（デモなどの）アニメーションとゲーム画面の境界線がわからなくなると思うんだよね。もう、今あるCG映像があるじゃない。それがゲームの映像になっちゃう。ムービーがバーッと始まった後、ムービーがピタッと止まって、そのシーンからゲームが始まるじゃない。そういうことを言ってるんだよね。そのムービーから静止画像に変わる継ぎ目をなくすようにしたいよね。次のゲームでは、CGとアニメとか、アニメーションとゲームとかいう分けかたはしない。今回『グランディア』でCGシーンを作ったけど、今度はゲームの映像で作り上げる。CG自体がゲームと完全に融合するような形になるよね。でも、これリアルタイムでやるのはどこも成功していないよね。

――それに近い技術を採用しているゲームに『FFVII』がありますが、あのゲームの場合はムービーが終わった後、画面がピタッと止まってゲーム画面に移行しますよね。画質も変わっちゃうんですが、そういうこともなくなるんですか？

宮路　画質が変わるなんてことはあっちゃいけない。僕がやろうとしているのは、リアルタイムでやるんですよ。そのレベルに持っていかないと。それをするためには何年かかるかわかんないけど。

――それはサターンの次の機種になるのでは？

宮路　それはわからない。サターンの次のハードになるのかもしれないし、サターンかもしれない。ただ、そういうことができるようにするための研究は始めているし。常に研究だから。研究開発がうちの持ち味なんで。なんていうのかな、ゲームアーツ研究所みたいな感じだよね。白衣でも着ようか（笑）って、そういう連中なんで。



キャラクタの活き活きとした動きはリアルなアニメーションによるもの。どのキャラも滑らかに動くが、その裏には多大なる労力が費やされていたのだ

RPGの新しい表現「シームレス」とは

記事中、宮路社長とのインタビューに出てきた「CG映像とゲーム画面の境界線がなくなる」という新しい技術。これは「シームレス」と呼ばれている。シームレスについては、言葉だけではなかなかわかりにくいので、この技術に一番近いことをやっているソフトを参考にして、実際にどういうことをやる技術なのか、連続写真を使いながら改めて解説していく。なお、ソフトはPSの『ファイナルファンタジーVII』を使用した。

まず、ムービーが流れる。この時のムービーは画像に多少のザラツキあり（左）。次にムービー停止と同時に画面はクリアになり、操作可能なゲーム画面に切り替わる（右）。ここで画面が変化しないのがシームレスだ

'98年はESPがサターンをひっぱる！夏までのラインナップを一挙公開

——ESPの方は'98年にどれくらいタイトルを出すんですか？

宮路 いっぱいあります。まず1月は『カオスシード』。これをやった人間は凄く嬉しくなると思う。とにかくプレイしてもらえれば、今言った意味が分かってもらえると思うけど、モノを作り上げていくおもしろさがあるよね。で、次に春だけど、バンダイさんと協力してやる『ギレンの野望』がくる。あれはね、やっぱり商売だけで考えていくとガンダム、ガンダムって感じなんだけど。今までガンダムの世界を生かしきったソフトってそんなにないじゃない。

——ほとんどそうですよね。

宮路 そうじゃなくてね。ロボットものを企画したいって連中がいたんですよ。CRIでね。で、「ロボットやるんだったらガンダムだろ！」って。だってそうでしょ。みんなガンダム好きなんだもの。それでガンダムの物真似を作るぐらいだったら、ガンダムを作っちゃえと。その代わりガンダムを使う限りは、より自分達が作りたいものを、その世界を借りて作りこんでやろうと。それが『ギレンの野望』の一番最初。だからおもしろい組み合わせだったのよ。『ギレンの野望』って名前をつけた段階で、どれだけ力が入っているかわかるでしょ（笑）。3月頃に出ると思うよ。制作が遅れてるけど、それはその分作り込んでいるっていう証拠なんで。あともう1本、ESPの方では『バロック』もその頃出る。『バロック』は、まだどういうゲームになるのか詳しいことは話せないんだけど、世界観とかめちゃくちゃいいんだよね。

——世界観だけが一人歩きしている感じがしますからね。

宮路 今は、そこにゲーム性をつけている段階なんで。あれだけ開発の人間が真剣に取り組んでいるんだったら、いいゲームになると思うんだ。

——その後の夏は？

宮路 『ルナ～エターナルブルー～』が出てくる。時間はかかっているけど、クオリティは高いんで。RPGファンは『バロック』『ルナ』と連続して遊べるかな。あと『スレイヤーズ2（仮称）』も出てきますから。これはかなり良くなってきたんで。夏前かな、7月前後はそういうのがバッバッ！と出てくる。今年のサターンは、もう目が離せないって感じかな。いいタイトルが並んでるでしょ？それにまだESPには隠し玉がありますから。'98年のラインナップはものスゴク厚みがあるよ。

サターンの未来は明るい他のハードは？

——いろんな面で充実してますよね。'98年もゲーム アーツは忙しいですね。

宮路 だって僕はね、自分の好きなラインナップしか組まないもん（笑）。つまんないゲーム出したってしょうがないから。つまんないソフト作ったら、直接「つまんないから直してよ」って言っちゃうもの。

——お話を聞いてると、これからのサターンのラインナップっていいものが目白押しって感じなんですけど。その割に'98年はサターンがダメになるってよく言われてますよね。市場が縮小していくとか。

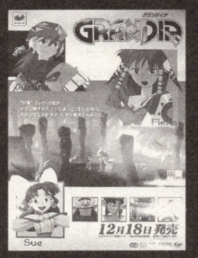
宮路 僕はいいものさえ作れば、サターンでも、他のハードでも関係ないと思う。今のユーザーさんは、サターンでいいものを作ればサターンで遊ぶし、PSでおもしろいものがあればPSで遊ぶっていうような傾向にあるんじゃないかな。ハードのボーダーレス化時代みたいな感じかな。それにね、心理不況と同じで、サターンが良くないとか言われてるから、本当にそうなっちゃうと思い込むんじゃないかな。個人的には他のハードも楽観できないと思うよ。なんで年末商戦なのに、こんなにつまんないソフトが多いの？ 個人的にとりあえず買っとこうっていうソフトはあると思うけど。『電車でGO！』とかは新しい感覚のゲーム。後は『バイオハザード2』かな。あれはやってみたいって気にさせてくれる。それ以外はちょっとね。次の時代を支えるゲームがないじゃない。それがないのは怖いと思う。そのハードのトップメーカーが新しいことをやんないとダメだと思う。

——そうするとサターンの未来は明るいと？

宮路 だってESPだけでこれだけのタイトルが出るんだよ。当然セガさんを始め他のメーカーさんからもソフトが出るんだから、'98年のサターンは絶対楽しいと思うよ。

ラッキー 新春お年玉もってけプレゼント④

ゲーム アーツからのプレゼントは、つい最近できたばかりの『グランディア』のポスターだ（2種類）。これを計3名様にプレゼントするよ。このポスターを見ながらジャスティンが今まで冒険してきた道のりを思い出せば、感慨に浸れること請け合いだ。応募の仕方はP71に掲載しているので、詳しいことはそっちを見てね。



これがポスター。ジャスティン、フィーナ、スーを始めとしたおなじみの面々が登場しているね

ESP 1998年上半期ソフトラインナップ

発売時期	ゲーム名／メーカー名	開発状況	ゲーム内容ひとくち解説
1月29日	仙窟活龍大戦カオスシード／ネバーランドカンパニー	100%	枯れた大地を蘇らせるため、仙窟と呼ばれる洞窟にもぐり、大地からエネルギーを集め、ダンジョンを育成していくシミュレーションゲーム。アクションRPG的な要素も持ち合わせている一風変わったゲーム。
春	ガングリフォンII／ゲーム アーツ	？%	'96年3月に発売された3Dシューティングの続編。近未来の世界でAWGSと呼ばれる機動歩行兵器を駆り、与えられたミッションをクリアしていく。丹念に作り込まれた世界観・メカの数々は多くのロボットファンを魅了した。
春	機動戦士ガンダム ～ギレンの野望～／バンダイ	60%	機動戦士ガンダムを題材にしたシミュレーションゲーム。プレイヤーはジオン軍もしくは連邦軍の指揮官に成り代わり、1年戦争を戦い抜く。ゲームの進め方により、本編での1年戦争とは違った歴史を築き上げることができる。
春	Code R／クインテット	70%	レースとアドベンチャーをミックスさせたのがこの作品。プロドライバーを目指す主人公が、峠を舞台にカーバトルを繰り広げる。レース部分以外では、女の子との恋愛も楽しめるという、恋愛SLG的な要素も兼ね備えている。
春	バロック／スティング	75%	荒廃した世界で記憶を失った若者が主人公の3D形式のRPG。記憶喪失の謎を求め、神経塔を登っていく。ゲームシステムはまだ明らかではないが、プレイごとに神経塔の内部が異なるなど、何度でも遊べる工夫が施される模様。
夏	スレイヤーズろいやる2（仮称）／角川書店	38%	小説、テレビ、アニメなど多方面のメディアで人気を博す、今年7月に発売された同名ゲームの続編。まだ詳細は不明だが、前作を改良した戦闘システムが採用されるほか、原作者の神坂一書き下ろしのシナリオが使用されるとのこと。
夏	ルナ～エターナルブルー～（仮称）／角川書店	46%	'94年メガCDでリリースされたRPG。サターン版はシナリオの一部変更、ビジュアルシーンの追加、既存ユーザーから指摘された不満点の解消など、移植ではなく完全なリニューアル作品として生まれ変わる。

©GAME ARTS／イラスト：草弭琢仁／世界設定デザイン：小林治／CG：(株)リンクス・SQUARE

新春特別企画1998どうなるセガサターン

注目メーカー直撃

'98年も味わい深い作品を2作リリース

ワープ

この人に聞け!

ワープ代表取締役
飯野賢治

バンド的会社ワープを仕切る若き社長。つい最近、蓄積された疲労のため、ついにダウン…。

INTERVIEW for

独特のゲームをリリースし続ける個性派集団ワープ。サターンの中でもソフトのクオリティの高さは折り紙付き。そのワープの'98年の動向を探る。

『風のリグレット』を振り返りつつ'98年の意欲作について熱く語る!

— '97年を振り返って見てどんな1年でした?

飯野 『風のリグレット』の1年だったかな。去年発売したのははこの1本だけだったからね。いろいろ悩んで、考えて作ったんで思い出深いですね。初めは音だけでゲームが作れないかな、ってところからスタートして、最終的にあの形になるとは思ってもみなかった。右に敵の音が聞こえたら右を撃つ、というようなゲームも考えていたんですよ。俳優さんを使うなんて考えてもいなかった。

とにかく、だいぶ時間がかかったけど、うまくまとまってよかったです。作品として非常に満足しています。買ってくれたユーザーの反応もいいし。

— で、'98年は『リアルサウンド2』ですね。

飯野 2月ぐらいに声の一般オーディションをやって、発売は5月か6月かな。

— じゃあ2月からは忙しくなりますね。

飯野 今でも『Dの食卓2』で忙しいんだけど…。重なってしまうとかなりキツイだろうね。

— 『D2』に関してはどこまで進行しているんですか。

飯野 12月末ぐらいまででオープニングを終わらせて、今はリアルタイムの部分で苦労しています。

— ローラのイベントでは『D2』のムービーが見られたとか。

飯野 ムービーかどうかは別として、会場では初公開の映像をビデオで流しました。もちろん『D2』で実際に使用するものです。これにはまだゲーム性とかはないので、今からリアルタイムの部分を作り込んでゲームにしていきます。

だから最近は他のゲームのリアルタイムの部分をよく見ていますよ。PSの『クラッシュ・バンディクー2』や『AZEL』の街のシーン、パソコン版の『トゥームレイダー2』とかも優秀ですよね。

— でもそのゲームを想像しても、全然違うんですよね。

飯野 そりゃ違いますけど、表現的には参考になりますからね。

— じゃあ今はこの研究に余念がないと。ならば発表はいつごろになるんですか。

飯野 発表はたぶん3月ぐらいだと思いますね。もう、まさに『リアル2』と重なってしまいます。そのわりには、企画、監督ともに僕1人ですからね。前にお話した『300万人RPG（仮称）』（発売機種未定）は3人のチームでやっているからいいんだけど。

— 『D2』は3月ぐらいに映像が出てくると、またユーザーの注目も集まるでしょうね。

飯野 画面はもっと早く出すかもしれない。

— どの機種で発売するのか発表してないのに…。

飯野 もうちょっと、3月ぐらいまで待って下さい。

— サターンの上位機種とか?

飯野 ははーん。噂の128bitですね…。それは考えなくても、ねぇ。

— そのときの画面はワークステーション上のものになるんですか。

飯野 いや、発売されるハードの画面で掲載しようと思ってます。でも画面見ると何のハードか分かると思うんだよね。さすがにみんな目がいいから。

— うーん、画面がちょっと荒く見えるなぁ、これはたぶんPSじゃないなぁ、とか…。画面を見ていろいろ想像して欲しいと。

飯野 僕はそんなに意地悪じゃないですよ（笑）。ちゃんと確実にそのハードでできる、動くことができることを確信できるまでね、発表は控えようと思ってます。

— なにが問題なんですか。契約とかの問題じゃなくて?

飯野 いろいろです。技術的なことで。技術的にはまだ完全にクリアできてないんで、本当にこのハードでいいのかなってちょっと悩んでます。ただ見通しはついてるし、できると思う。2月頃には形がハッキリ見えると思っています。

— その技術的なことがクリアできないときは、どうなるんですか。

飯野 それはそのとき考えます。ゲームを変えるのか、ハードを変えるのか。そのハードをワープが好きならゲームを変えるしかないんで。『D2』に関しては、1回やり直しているんでね。半端なものは出せません。長いことやってるし、やっぱ『D』の続編ですからね。だから気合いも入ります。

ゲーム性を追求した『D2』その内容に迫る

— 『D2』はゲーム性が強い作品になるとか。

飯野 『エネミー・ゼロ』もゲーム性があるんですけど、あれは表現したいことがあるためのゲーム性だった。だから、プレイする人によって

トピックス ローラの誕生日を祝うため、飯野全国へ

ワープのヴァーチャルアクトレス、ローラの誕生日（12月13日生まれ）を祝うイベントが、12月13日、14日に全国6ヵ所で行われた。またもや全国をまわった飯野氏にその感想を聞いた。

— 土曜、日曜で6ヵ所まわってきたとか。

飯野 東京から福岡、次の名古屋まで飛行機で行って、次の大阪は新幹線。次の日は東京まで新幹線で帰ってきて、そのまま飛行機で札幌まで行って、で仙台まで飛行機っていう強行軍でした。

— 疲労困憊したでしょう。

飯野 初日は疲れたけど、わりと移動の時に寝ることができたので、だいぶ元気でした。とにかく、おもしろかったですよ。いっぱいユーザーに会えたしね。だいたい1ヵ所1時間ぐらいだったんだけど、札幌は時間がなくて、30分ぐらいだったかな。その日は競馬かなんかやってて、駅前が凄い混んじゃったんですよ。残念だったなぁ。

— 会場の雰囲気はどんな感じだったか覚えてますか?

飯野 はい、全部ちゃんと覚えてますよ。それで感じたのが、地域ごとの差ってないんだなぁということ。みなさん凄く元気だったし、とても温かかったんで、良かったです。だいたい全部で500人以上の人達が来てくれました。かなりの大成功で満足してます。

— またイベントをやりたいとか。

飯野 考えてます。今度はもっと大掛かりなやつ。2月ぐらいになったら告知を開始しますので、お楽しみに!

イベントの会場風景をパチリ。たくさんのファンが集結したのだ

は難しいゲームになっちゃう。ローラの体験とプレイヤーの体験を同じようにしたかったわけで、だから初め簡単なザコがいるとかね、そんな作りにできなかった。いきなり強い、恐怖の対象たるエネミーがいて初めて、ローラの恐怖を体感できると考えた。そこを非難されると辛いよね。そこで『D2』はわりとゲーム的な作りにしているんです。そうはいっても従来のゲームの手法を引っ張っていく気はないんで、ザコ、ザコ、ときてボスとかね。そんな風にすればいいって分かっているんだけど、ちょっと冒険をして、今回も新しいことに挑戦しています。でもリアルタイムの画面を見ると、こんな感じかな、なんて予想できちゃう。でもやってみると、その予想とは全然違うハズです。スゴイですよ。

── でも、ゲームが難しくて進めないなんてことは…。

飯野 今回はみんなにクリアして欲しいので、あんまり意地悪しないようにします（笑）。

── とはいっても、やっぱり『D』の続編なんで、深くて難解なメッセージ性はあると思いますが。

飯野 伝えたいメッセージは強いんだけど、ただそれは深いところに置いておいて、100人やって10人か20人の人が僕のメッセージに気が付いてくれればいいかなって。それよりも、みんながおもしろかったっていってくれれば、それでいいと考えています。

── じゃあ『D2』に限っていえば、飯野さんが作品に込めてるメッセージは、分かる人にだけ分かってくれればいいと。

飯野 それはその人の能力の問題じゃなくて、感性の問題だから。『エネミー』のときにあった、難しい、分からない、という人が出ないようにしようと思ってます。そういう人もゲーム的に遊べて、僕のメッセージに気が付いてくれる人が少しでも居ればいいです。気が付き度はちょっと薄いかもしれないけどね。3作も作家性の強い作品が続いて「ゲーム的なおもしろさ」が作れないと思われるのも嫌なんですよ（笑）。それでも作品の作家性は強くなっちゃうと思いますけどね。『300万本RPG（仮称）』と違って…。

── お、RPGは違うと。

飯野 商品として割り切ってやってます。ただ商品として作品性を売りにはしますけどね。ド派手なハリウッドの映画の中にもメッセージってあるでしょ。

── じゃあ『D2』はアクションゲームとして楽しめると。

飯野 なるべくそういう風に作ろうと思ってます。最近昔のダンボールを開けてたら、古いゲームの企画書が出てきて。なんかね、良かったですよ。タイトーのファミコンのゲームとか。業務用のガンダムとか。業務用シューティングの『ウルトラ警備隊』の企画書もあった。それ見てたら「そういえばいろいろゲームやってんじゃん」て思って。ビデオシステムのゲームやカプコン『ハテナ？の大冒険2』のクイズの問題考えたりとか、細かい仕事してたなぁ。けっこう自分で感動しちゃいました（笑）。当時は「ゲームとしてはおもしろいんだけど、伝わるものがないなー」なんて言われてたんだよね。ただ当時から僕の作るゲームって難しかったかもしれないけど…。

── でも3DOではお気楽で愉快なゲームをたくさん発売していたじゃないですか。

飯野 3DOのユーザーはそれを受け入れてくれたからね。サターンとかPSだとそうはいかないでしょ。まじめっていうか。でもどっちかというとサターンの方が3DOに近いところがありますね。

── じゃあサターンの方がやりやすいとか。

飯野 いや、わかんない。いつもどのハードでやるか悩むし。『リアル2』にしてもPSでやるかサターンでやるか正直悩みました。『リアルサウンド』もPSで出せばもっと売れたのに、とかいわれますしね。儲からなくてもいいけど、赤字だから辛い。『リアル2』も赤字だと思うし。でも、実売で9万本ぐらい売れてるんですよ。けっこうサターンの中ではがんばっていると思うんだよね。でも赤字じゃ会社がもたないのも事実だし…。一回PSで出そうと決まりかけたこともあるしね。結局『リアルサウンド2』をサターンにしたのはね、やっぱり『風のリグレット』がサターンで出てるから。『風のリグレット』のためにサターンを買ってくれた人も多くいるわけだし、評論家がクソゲーと言おうと、いろんな人が凄く褒めてくれたしね。じゃあその人たちのために、次のゲームを用意してあげなきゃかわいそう。やっぱり応援してくれるユーザーは大切にしないといけないでしょ。これは僕なりの答えです。

'98年のリリースは2作品でもそれだけじゃない?

── じゃあ'98年は2本のタイトルをリリースしていくんですね。

飯野 『300万本RPG（仮称）』を入れたら3本。'98年中は2本でRPGは'99年だけど。RPGに関しては、初めてワープとして作るジャンルですし、力が入ります。実は僕、昔RPGを1本やってまして。ファミコンの『ウルトラマン倶楽部2』っていうタイトルのストーリーとイベントだけをやった。これ4ヵ月で作ったんだよね。当時は僕も会社の社員だったんで。4ヵ月じゃ嫌だな、と思いながら作ったんですけど。僕のプロ1本目の仕事だったんですよ。中古とかであったらプレイして欲しいです。

── 飯野テイストが満載？

飯野 そりゃもちろんありますよ。細かいところとか。まあ、だから自分の納得がいくRPGを作ってみたいんですよ。しかも王道って感じの。といっても新しいアイデアは僕の中にありますけどね。

── でも、このタイトルに関してはあまり気にしてもしょうがないですよね。まだ先だし。

飯野 いや、'98年の夏頃には発表する予定です。

── え、もうですか。

飯野 だって発売は'99年の春頃ですよ。とにかく、ワープが初めて目指す300万本のRPGですから、発表まで期待していて下さい。機種は未定だけど…。あと'98年はグッズやアクセサリーみたいなものを作りたいと思ってます。女性に愛されるワープを目指そうかなと思って（笑）。

ラッキー 新春お年玉もってけプレゼント⑤

今号最後のプレゼントは、ワープの貴重品を3つゲット。どれもお店では絶対手に入らないものばかり、このチャンスを逃すな!!

まずは'97年の御歳暮として実際に各会社に配られた、ワープ特製カレー「Curryの食卓」。もちろん、本当に食べられる、正真正銘のレトルトカレーだ。これは飯野氏が11種類のレトルトカレーを試食し、一番気に入ったものをチョイスしたもの。気になる味の方も保証付き（食べましたが、本当に美味しかったです）。パッケージにも遊び心満載で、一見の価値があるぞ。ちなみに、味は中辛だ。

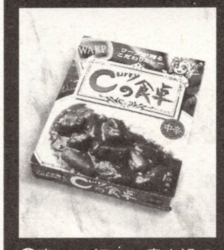
お次はコンパクトにまとまった「ワープ特製手鏡」。グリーンのボディに白い文字でWARPと入ったオシャレな作り。これならクラブで使っても問題なし。特に女性にお薦めします。

最後は携帯電話をかわいく演出する「エネミー・ゼロ　ストラップ」。ストラップの色は赤でロゴを連想させる。これに、かわいいローラ人形が付いているのだ。これはローラ誕生日イベント用に作られたもの。ちなみに、飯野氏の携帯電話にも、これと同じものが付けてありました…。

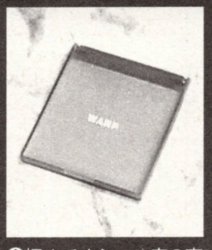
この秘蔵の品を各1名様にプレゼントする。プレゼント番号（①～⑤）と希望の品をハガキに書いて、住所、氏名（ふりがな）、年齢、電話番号を明記し、下記の宛て先までどんどん送って欲しい。なお、しめ切りは'98年1月16日必着。なお当選者は発送をもって発表に代えさせていただきます。

全てのプレゼントはココへ!

〒105　東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN編集部
「新春お年玉もってけドロボー」係



↑裏には細かい書き込みが。笑って下さい



↑極めてオシャレ度の高い逸品だ

↑ローラファンならば、必ずゲットしたい

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

●応募のきまり●

P157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'98年1月15日消印有効。発表は'98年2月13日発売の4号です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を次の中から選び、番号を書いてください。
① 小学校
② 中学校
③ 高等学校
④ 大学
⑤ 専門学校
⑥ 社会人
⑦ その他

2 あなたの学年を書いてください。学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を次の中から選び、番号で書いてください。
① 男
② 女

5 あなたが本誌以外によく読む雑誌をP73の表2から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが所有しているゲーム機、パソコンをP73の表3から8つまで選び、番号を書いてください。

7 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P73の表3から8つまで選び、番号を書いてください。

8 今後、あなたが買いたいと思っているソフトをP73の表5から5つ選び、番号を書いてください。

9 今号の記事で、あなたがおもしろかったものをP73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。

10 今号の記事で、あなたがつまらなかったものをP73の表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

11 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P73の表5から3つ選び、番号を書いてください。

12 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P73の表5から3つ選び、その番号を書いてください。

13 あなたがソフトを買うときに参考にするものを次の中から選び、番号をかいてください。
①TVCF
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

14 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中から選び、番号をかいてください。
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

15 P74～76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。

16 P74～76の表6に掲載してあるサターンのソフトで、つまらな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。

17 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P73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に書いてください。

18 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。

19 あなたが好きなマンガ家の名前を2人書いてください。

20 P73の表4からあなたが遊んだことのあるソフトの番号をハガキの表側の欄に書き、そのソフトの評価を項目別に次の中から選び、番号を書いてください。
① とても良い
② 良い
③ 普通
④ やや不満
⑤ 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** 何回聴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
- **熱中度** どのくらい熱中してノメりこめたか、その度合いをチェック
- **オリジナリティ** 今までのソフトに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（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

ソフト（各5名）

①AZEL －パンツァードラグーンRPG－……P12
②プロ野球チームもつくろう！……P23
③ウインターヒート……P24
④バーニングレンジャー……P27
⑤センチメンタルグラフティ……P36
⑥街……P48
⑦慟哭 そして…… ……P159
⑧実況Jリーグ 炎のストライカー ……P162
⑨金田一少年の事件簿 ～星見島 悲しみの復讐鬼～……P170
⑩放課後恋愛クラブ －恋のエチュードー ……P172

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。

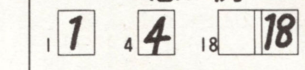
●数字を書くときは、1つのマスに1文字だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。

●数字はマスからはみださないように注意して書いてください。

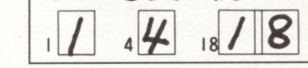
●数字の1と4の書き方には注意してください。1は7と間違わないように上はハネないようにしてください。4は9と間違わないように4の上をくっつけないようにしてください。

記入例

×悪い例



○良い例



●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒のボールペンまたはサインペンを使用してください。赤色などのペンは使用しないでください。

●アンケート項目と表にある1ケタもしくは2ケタの数字は、頭の0もちゃんと書き込んでください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

No.	
01	〈表紙〉せがた三四郎
02	〈SEGA PREVIEW〉サクラ大戦2　～君、死にたもうことなかれ～
03	〈SEGA PREVIEW〉AZEL　－パンツァードラグーンRPG－
04	〈SEGA PREVIEW〉ドラゴンフォースII　－神去りし大地に－
05	〈SEGA PREVIEW〉少女革命ウテナ（仮称）
06	〈SEGA PREVIEW〉プロ野球チームもつくろう！
07	〈SEGA PREVIEW〉ウインターヒート
08	〈SEGA PREVIEW〉バーニングレンジャー
09	〈特報〉EVE The Lost One
10	〈特報〉センチメンタルグラフティ
11	〈特報〉わくわくぷよぷよダンジョン
12	〈特報〉Code R
13	〈特報〉街
14	〈新春特別企画〉SEGA コンシューマ事業部
15	〈新春特別企画〉SEGA AM1研
16	〈新春特別企画〉SEGA AM2研
17	〈新春特別企画〉SEGA　ネットワーク事業部
18	〈新春特別企画〉ゲームアーツ
19	〈新春特別企画〉ワープ
20	〈総力攻略〉グランディア
21	〈総力攻略〉この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO
22	〈総力攻略〉シャイニング・フォースIII　シナリオ1　王都の巨神
23	〈総力攻略〉Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
24	〈総力攻略〉デビルサマナー　ソウルハッカーズ
25	〈総力攻略〉リアルバウト餓狼伝説スペシャル
26	〈総力攻略〉マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
27	〈総力攻略〉Dragon's Dream
28	〈攻略〉セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
29	〈攻略〉SONIC R
30	〈攻略〉R？MJ（エムジェイ）　THE MYSTERY HOSPITAL
31	〈土星の王国〉NEWS Dynamite！
32	〈RANKING STREET〉売り上げ／前人気／移植希望ランキング
33	〈RANKING STREET〉ゲーム成績表
34	〈土星の王国〉リアルタイム　ゲーム　ランキング
35	〈土星の王国〉コーンヘッドクラブ
36	〈続報〉慟哭　そして…
37	〈続報〉実況Jリーグ　炎のストライカー
38	〈続報〉セガ・サターンで発見!!　たまごっちパーク
39	〈新作〉ウィザードリィ　ネメシス
40	〈新作〉ファーランドサーガ
41	〈新作〉プリズナー　オブ　アイス　～邪神降臨～
42	〈新作〉金田一少年の事件簿　～星見島　悲しみの復讐鬼～
43	〈新作〉放課後恋愛クラブ　－恋のエチュード－
44	〈新作〉Wizard's Harmony　2
45	〈新作〉ジャングルパーク　～サターン島～
46	〈新作〉反射でスパーク！
47	〈新作〉SANKYO FEVER　実機シミュレーションS　Vol.2
48	〈連載〉サターンソフト　Impression!!
49	〈連載〉ときめきBeatFast！
50	〈特別企画〉エキサイティング　フィギュア　ロード
51	〈連載〉AM2研FAN
52	〈連載〉ARCADE HITS NOW!!
53	〈連載〉SPARKLING the AM#3
54	〈連載〉HYPER UL-TECH
55	〈連載〉期待作最新状況レポート
56	〈連載〉COMING SOON
57	〈連載〉新作発売カレンダー
58	〈連載〉次回予告／INDEX

表2　雑誌名

No.	
01	グレートサターンZ
02	セガサターンマガジン
03	電撃セガサターン
04	THE64ドリーム
05	電撃NINTENDO64
06	ファミマガ64
07	ザ・プレイステーション
08	電撃プレイステーション
09	電撃プレイステーションD
10	HYPERプレイステーション
11	HYPERプレイステーションRemix
12	ファミ通PS
13	プレイステーションマガジン
14	ガールズ　フリーク
15	電撃G'sマガジン
16	Nadeshi-Co
17	ヒロイン　ゲームズ
18	ゲームウォーカー
19	ゲームクラッシュ
20	ゲームビート
21	攻略の帝王
22	じゃげむ
23	Channel9（チャンネルナイン）
24	tvGamer
25	ファミ通
26	ファミ通Bros.
27	Vジャンプ
28	ゲメスト
29	ネオジオフリーク
30	コンプティーク
31	電撃王
32	マイコンBASICマガジン
33	LOGIN
34	エースダッシュ
35	コミックボンボン
36	コミックドラゴン
37	コロコロコミック
38	週刊少年サンデー
39	週刊少年ジャンプ
40	週刊少年チャンピオン
41	週刊少年マガジン
42	少年エース
43	少年ガンガン
44	電撃コミックガオ！
45	ドラゴンJr.

表3　機種名

No.	
01	メガドライブシリーズ
02	スーパー32X
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	マッキントッシュ
18	ピピンアットマーク
19	業務用
20	その他
21	なにも持っていない
22	9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

No.	
01	マリア　君たちが生まれた理由
02	プリンセスクラウン
03	マリーのアトリエ　～ザールブルグの錬金術士～
04	シャイニング・フォースIII　シナリオ1　王都の巨神
05	アルカナ・ストライクス
06	サターンボンバーマン　ファイト!!
07	美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語　Special
08	クロノズ　THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN
09	ティンクルスタースプライツ
10	忍ペンまん丸
11	グランディア
12	水滸伝　天導一〇八星
13	DJ wars
14	ジュンクラシックC.C.＆ロペ倶楽部
15	究極タイガーII PLUS
16	テクストート・ルド　～アルカナ戦記～
17	R？MJ（エムジェイ）　THE MYSTERY HOSPITAL
18	大江戸ルネッサンス
19	ZAP!　SNOWBOARDING TRIX'98
20	ユニバーサルナッツ
21	Dragon's Dream

表5　セガサターン ソフト名（1997年12月9日以降発売予定）

No.		No.		No.		No.	
001	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	048	SAVAKI（サバキ）	095	チョロQパーク	142	ヘラクレスの大冒険
002	アストラスーパースターズ	049	THE LEGEND OF EDEN2	096	CHILL（チル）（仮称）	143	放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－
003	AZEL　-パンツァードラグーンRPG-	050	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2	097	ツアーパーティー 卒業旅行にいこう	144	ボールディランド
004	あやかし忍伝くの一番プラス	051	GT24	098	堤督の決断III　with パワーアップキット	145	ポケットファイター
005	アンジェリーク デュエット	052	Jリーグエキサイトステージ'97	099	TILK～青い海から来た少女～	146	本格将棋指南 若松将棋塾
006	EVE The Lost One	053	実況Jリーグ 炎のストライカー	100	technomotor	147	MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER
007	囲碁	054	シミュレーションRPGツクール	101	テナント　ウォーズ	148	街
008	頭文字D　～公道最速伝説～	055	シャイニング・フォースIII シナリオ2（仮称）	102	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	149	魔導物語
009	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	056	シャイニング・フォースIII　シナリオ3（仮称）	103	東京幻夢大学（仮称）	150	魔法少女プリティサミー ～ハートのきもち～
010	インデペンデンスデイ	057	じゃんぐリズム	104	慟哭　そして…	151	マリオ武者野の超将棋塾
011	ヴァンパイア セイヴァー	058	ジャングルパーク～サターン島～	105	ときめきメモリアルドラマシリーズvol2～彩のラブソング～	152	メッセージ・ナビVOL.2
012	Wizard's Harmony 2	059	少女革命ウテナ(仮称)	106	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3（仮称）	153	もってけたまご WITH がんばれかものはし
013	ウィザードリィ ネメシス	060	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	107	ドラゴンナイト	154	モニカの城
014	ウイニングポスト3	061	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）（仮称）	108	ドラゴンフォースII －神去りし大地に－(仮称)	155	MONSTER MAKER HOLY DAGGER
015	Winter Heat	062	真髄・暮仙人	109	ドリーム ジェネレーション～恋か？仕事か!?…～	156	USドラッグチャンプ（仮称）
016	UNO DX	063	神罰 人生の意味	110	ナイル河の夜明け	157	悠久幻想曲　2nd Album
017	ウルトラマン図鑑3(仮称)	064	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	111	七つの秘館 戦慄の微笑	158	雷電ファイターズ
018	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	065	スーパーアドベンチャー ロックマン	112	NOON	159	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ
019	英雄志願　－Gal Act Heroism－	066	SUPER 301 SQ（仮称）	113	信長の野望 戦国群雄伝	160	ラングリッサー～ドラマティック エディション～
020	SNKファン・コレクション 餓狼伝説	067	スーパーロボット大戦F 完結編	114	バーチャファイター3	161	リアルバウト餓狼伝説スペシャル
021	SDガンダムGCENTURY S	068	すごべんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝～	115	ハート オブ ダークネス	162	RIVEN THE SEQUEL TO MYST
022	E・TUDE～エチュード～（仮称）	069	スタートリング・オデッセイI ブルー・エボリューション	116	バーニング レンジャー	163	THE RUINS（ルーインズ）（仮称）
023	X2	070	スタートリング・オデッセイII　魔竜戦争	117	バイオハザード 2	164	LOOSE（仮称）
024	エドワードランディ／アーケードギアーズ	071	スタートリング・オデッセイIII　ミレニアムの聖戦	118	パチンコファイター（仮称）	165	ルナ エターナルブルー（仮称）
025	音楽ツクールかなでーる2	072	スチームハーツ	119	パチンコホール ～新装大開店～	166	ルパン三世－ピラミッドの賢者－
026	かもめ大作戦～女神たちのささやき～	073	汽船海賊（スチームパイレーツ）（仮称）	120	バトルガレッガ	167	レクイエム（仮称）
027	GUNGRIFFON II（仮称）	074	ステラアサルトSS	121	パロック	168	Warrz ワーズ
028	機動戦士ガンダム ～ギレンの野望～	075	スレイヤーズろいやる2（仮称）	122	反射でスパーク！	169	WORLD SOCCER RPG（仮称）
029	ガンブレイズS	076	制服～ハイスクールカウントダウン～	123	Pia♡キャロットへようこそ!!	170	ワイプアウトXL
030	Guilty Gear	077	SEGA AGES／パワードリフト	124	海辺<ビーチ>でリーチ！	171	わくわくぷよぷよダンジョン
031	金田一少年の事件簿　～星見島　悲しみの復讐鬼～	078	SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）	125	ひみつ戦隊メタモルV	172	湾岸トライアルLOVE
032	クーリエ・クライシス	079	セガサターンで発見!!　たまごっちパーク	126	ピラミッドの謎～アンク2～	173	ワンダー3／アーケードギアーズ
033	くのいち捕物帖	080	仙窟活龍大戦 カオスシード	127	ファーランドサーガ		
034	クロス探偵物語	081	センチメンタルグラフティ	128	ファインドラブ2		
035	クロック！パウパウアイランド	082	卒業アルバム	129	ふぁっしょんタウン		
036	ゲームで青春	083	卒業II～Wedding Bell～	130	ファンズフォルム		
037	激闘おったまがえる（仮称）	084	速攻生徒会	131	FAKE DOWN		
038	ケリオトッセ／KERIOTOSSE(仮称)	085	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	132	フォトジェニック		
039	幻想水滸伝	086	ソロ・クライシス	133	プライマルレイジ		
040	Code R	087	ダービースタリオン（仮称）	134	ブラックマトリクス		
041	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	088	大航海時代外伝	135	プリズナー オブ アイス～邪神降臨～		
042	サイキックフォース	089	タイムコマンドー	136	プリンセスクエスト		
043	坂本竜馬・維新開国	090	ダブロー・イ・ゼロウ	137	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精		
044	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	091	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	138	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリーFOR SEGANET(仮称)		
045	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	092	ダンジョン・マスター ネクサス	139	フレンズ～青春の輝き～		
046	ザ・スターボウリング Vol.2	093	探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに	140	プロ野球チームもつくろう！		
047	THE HOUSE OF THE DEAD	094	超FLAPPY	141	ヘクセン		

No. 表6　セガサターン　ソフト名（1997年12月18日まで発売のもの）

格闘アクション

003 バーチャファイター
033 バトルモンスターズ
035 ～制服伝説～プリティファイターX
042 バーチャファイター　リミックス
054 ストリートファイター　リアルバトル　オン　フィルム
062 水滸演武
081 ゴールデンアックス・ザ・デュエル
110 ドラゴンボールZ　真武闘伝
113 X-MEN
114 ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ
118 闘神伝S
123 バーチャファイター2
158 ストリートファイターZERO
162 NINKU－忍空－～強気な奴等の大激突！～
067 ロボ・ピット
171 ヴァンパイアハンター
209 水滸演武～風雲再起～
212 THE KING OF FIGHTERS'95
215 モータルコンバットⅡ　完全版
273 ライズ　オブ　ザ　ロボット2
276 餓狼伝説3－遥かなる闘い－
302 バーチャファイターキッズ
303 バーチャファイター　リミックス　（※XBAND対応通信対戦版）
312 ワールドヒーローズパーフェクト
338 ファイティングバイパーズ
346 ストリートファイターZERO2
347 リアルバウト餓狼伝説
361 闘神伝URA
394 サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣
405 FIST
457 ウルトラマン光の巨人伝説
460 FIGHTERS MEGAMiX
476 THE KING OF FIGHTERS'96
498 FightingIllusion K-1 GRANDPRIX・翔
533 「CRITICOM」－ザ・クリティカルコンバット－
545 アドヴァンスドV.G.
553 サイバーボッツ～フルメタル　マッドネス～
573 神凰拳
611 グルーブ　オン　ファイト
620 D-XHIRD
639 わくわく7
659 羅媚斗
669 ファイターズヒストリー・ダイナマイト
694 ラストブロンクス
706 マーヴル・スーパーヒーローズ
737 ストリートファイターコレクション
754 サムライスピリッツ天草降臨
756 御意見無用 Anarchy in the NIPPON
760 あすか120%リミテッド
764 DEAD OR ALIVE
768 全日本プロレスFEATURING VIRTUA
789 ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-
799 X-MEN VS.STREET FIGHTER

アクション

005 TAMA
008 クロックワークナイト　～ペパルーチョの大冒険・上巻～
026 輝水晶伝説アスタル
037 新・忍伝
045 熱血親子
049 クロックワークナイト　～ペパルーチョの大冒険・下巻～
083 STEAMGEAR MASH　～スチームギア　マッシュ～
089 サンダーストーム&ロードブラスター
111 RAYMAN
121 シュトラール　秘められし七つの光
128 BUG！ジャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ
136 クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～
143 機動戦士ガンダム
157 ガーディアンヒーローズ
192 ドラえもん　のび太と復活の星
227 ゲックス
247 ロックマンX3
250 ジョニー・バズーカ
255 慶応遊撃隊　活劇編
262 ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説
281 必殺！
283 NiGHTS into dreams...
291 デススロットル　隔絶都市からの脱出
297 サターンボンバーマン
317 タイトーチェイスH.Q　プラス　S.C.I.
341 天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～
364 サターンボンバーマン　（※XBAND対応通信対戦版）
377 ブレインデッド13
392 アースワーム・ジム2
398 ブリクラ大作戦
402 IRONMAN／XO
409 トライラッシュ・デッピー
411 Christmas NiGHTS（クリスマス ナイツ）
412 ブラッド　ファクトリー
413 美少女戦士セーラームーンSuperS　～Various Emotion～
417 電脳戦機バーチャロン
426 ステークスウィナーGⅠ完全制覇への道
436 バトルバ
463 グリッド　ランナー
477 電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET
479 スポット　ゴーズ　トゥ　ハリウッド
487 タイムギャル&忍者ハヤテ
488 ロックマン8　メタルヒーローズ　、
489 心霊呪殺師　太郎丸
494 ダイナマイト刑事
500 BUG TOO!! もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ
501 ダイハード・トリロジー
509 バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム
518 エレベーターアクション・リターンズ
523 重装機兵レイノス2
568 メタルスラッグ
584 ザ・クロウ
586 キャスパー
599 機動戦士Zガンダム　前編　ゼータの鼓動
600 マジカルホッパーズ
606 ステークスウィナー2　最強馬伝説
618 THREE DIRTY DWARVES
642 SONIC JAM（ソニックジャム）
653 クライムウェーブ
663 WILLY WOMBAT
665 mr.BONES
692 ロックマンX4
718 ブリルラ／アーケードギアーズ
722 ウィズ
734 シルエットミラージュ
762 忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖（金）
792 マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～
808 バブルシンフォニー
827 サターンボンバーマン　ファイト!!
831 クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGA SATURN
833 忍ペンまん丸

ロールプレイング

028 バーチャル　ハイドライド
038 ブルーシード　奇稲田秘録伝
056 シャイニング・ウィズダム
061 魔法騎士レイアース
149 真・女神転生　デビルサマナー
201 リンクル・リバー・ストーリー
210 空想科学世界ガリバーボーイ
238 大冒険～セントエルモスの奇跡～
249 THOR～精霊王紀伝～
261 ウィザードリィⅥ&Ⅶ　コンプリート
263 ソード・アンド・ソーサリー
308 サイバードール
314 アルバートオデッセイ外伝　～LEGEND OF ELDEAN～
334 ダークセイバー
385 ルナ　シルバースタースストーリー
450 エアーズ・アドベンチャー
451 シャイニング・ザ・ホーリィアーク
483 天外魔境　第四の黙示録
541 パネルティアストーリー～ケルンの大冒険～
564 ドラゴンマスターシルク
566 エイナスファンタジーストーリーズ　THE FIRST VOLUME
649 マリカ～真実の世界～
666 真説サムライスピリッツ武士道列伝
668 ルナ －シルバースタースストーリー－MPEG版
682 冒険活劇モノモノ
685 スレイヤーズろいやる
779 ファルコムクラシックス
782 デビルサマナー　ソウルハッカーズ
788 魔法学園ルナ
807 ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～
822 プリンセスクラウン
823 マリーのアトリエからザールブルグの錬金術士～
834 グランディア
846 Dragon's Dream

シミュレーションRPG

044 リグロードサーガ
219 三國志　英傑伝
223 ドラゴンフォース
260 フェーダ・リメイク！　～エンブレム・オブ・ジャスティス～
382 ラングリッサーⅢ
393 伝説のオウガバトル
395 リグロードサーガ2
438 ファンキーファンタジー
439 タクティクス　オウガ
469 テラ　ファンタスティカ
555 三國志孔明伝
563 ファーランドストーリー～破亡の舞～
695 ラングリッサーⅣ
752 スーパーロボット大戦F
773 RONDE（ロンド）～輪舞曲～
791 ネクストキング　恋の千年王国
800 ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～
825 シャイニング・フォースⅢ　シナリオⅠ　王都の巨神

シミュレーション

010 GOTHA～イスマイリア戦役～
027 三國志Ⅳ
055 ウイニングポストEX
058 卒業Ⅱ　ネオ・ジェネレーション
069 ワールドアドバンスド大戦略　～鋼鉄の戦風～
076 信長の野望・天翔記
082 シムシティ2000
100 プリンセスメーカー2
102 ただいま惑星開拓中！
135 結婚　～Marriage～
142 クォヴァディス
144 テーマパーク
145 ゴジラ－列島震撼－
150 Wizard's Harmony
172 提督の決断Ⅱ
175 Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！
182 The Tower
183 GOTHAⅡ・天空の騎士
190 ザ・ホード
202 ワールドアドバンスド大戦略　作戦ファイル
206 ウイニングポスト2
207 エアーマネジメント'96
214 バーチャ　フォト　スタジオ
218 アンジェリークSpecial
220 信長の野望　リターンズ
277 誕生S～Debut～
286 AQUAZONE for SEGA Saturn
292 昇龍三國演義
293 ときめきメモリアル～forever with you～
354 三國志Ⅴ
369 ウイニングポスト2　プログラム'96
371 Turf Wind～武豊　競走馬育成ゲーム～
375 エターナルメロディ
387 マスター　オブ　モンスターズ　～ネオ　ジェネレーションズ～
390 バップ・ブリーダー
401 風水先生
415 太閤立志伝Ⅱ
423 皇龍三國演義
428 銀河英雄伝説
431 メルティランサー～銀河少女警察2086～
432 大運動会
456 m～君を伝えて～
458 アポなしギャルズ　お・り・ん・ぼ・す♡
466 水滸伝・天命の誓い
499 三國志リターンズ
506 シミュレーションズー
507 はいぱあセキュリティーズS
540 WORMS
546 優駿～クラシックロード～
548 ADVANCED WORLD WAR　千年帝国の興亡
549 ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～
550 スタンバイ　Say You！
556 大航海時代Ⅱ
567 新海底軍艦
569 クォヴァディス2　～惑星強襲オヴァン・レイ～
570 アンジェリークSpecial2
579 新テーマパーク
591 コマンド&コンカー
604 Civilization　新・世界七大文明
610 フリートーク・スタジオ　～マリの気まぐまなおしゃべり～
614 WARA²WARS　激闘！大軍団バトル
619 エーベルージュ
630 太平洋の嵐2～疾風の鰺艦～
656 はるかぜ戦隊Vフォース
660 大戦略 STRONG STYLE
661 提督の決断Ⅲ
667 だいすき♡
680 悠久幻想曲
687 エンジェル グラフィティS　～あなたへのプロフィール～
691 フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー
702 天下制覇
738 My Dream～On Airが待てなくて～
741 卒業S
742 維新の嵐
743 ゼルドナーシルト
757 ウイニングポスト2　ファイナル'97
758 毛利元就～翼いの三矢～
767 Tactical Fighter
780 蒼空の翼－GOTHAWORLD－
784 チーム運営シミュレーション　Formula Grand Prix
787 トランスポートタイクーン
790 Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2
795 ガイア・ブリーダー
797 ウォークラフトⅡ：ダーク・サーガ
809 リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～
806 GRANDREAD
816 銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
817 馬なり1ハロン劇場
820 Hop Step あいどる☆
835 水滸伝　天導一〇八星
843 大江戸ルネッサンス
852 Wizard's Harmony2

アドベンチャー

002 MYST
004 Wan Chai Connection
007 真説・夢見館　扉の奥に誰かが…
014 RAMPO
039 ダークシード
041 学校の怪談
046 Dの食卓
047 ゆみみみっくすREMIX
053 学校のコワイうわさ　花子さんがきた！
071 ブルー・シカゴ・ブルース
072 宝魔ハンターライム Perfect Collection
075 ファンタムゲートⅠ　～悪夢の序章～
084 メタルファイター♡MIKU
088 X JAPAN Virtual Shock001
093 サイコトロン
148 北斗の拳
163 リターン・トゥ・ゾーク
165 天地無用！ 魅御理(みみり)温泉湯けむりの旅
168 サイベリア
169 デスマスク
170 アローン・イン・ザ・ダーク2
174 おまかせ！退魔業
184 新世紀エヴァンゲリオン
200 ZORK Ⅰ
217 HORROR TOUR
222 スナッチャー
231 きゃんきゃんバニー・プルミエール
233 七つの秘館
237 3×3EYES～吸精公主～S
241 爆れつハンター
246 野々村病院の人々
266 DEFCON5
268 狙汀写真　～縛られた少女たちの見たモノは？～
279 月花霧幻譚～TORICO～　（げっかむげんたん～トリコ～）
299 時空探偵DD　～幻のローレライ～
313 同級生if
316 NIGHTRUTH －Explanation of the paranormal－ #01 "闇の扉"
319 神秘の世界エルハザード
330 イエロー・ブリック・ロード
340 ハートビート　スクランブル
344 ポリスノーツ
357 サクラ大戦
419 探偵神宮寺三郎　未完のルポ
437 ディスクワールド
440 エネミー・ゼロ
448 きゃんきゃんバニー・プルミエール2
452 NIGHTRUTH －Explanation of the paranormal－ #02 "Maria"
471 銀河お嬢様伝説ユナREMIX
472 ゲゲゲの鬼太郎　幻妖怪奇譚（げんようかいきたん）
486 天地無用！登校無用アニラジコレクション
492 EVE burst error
496 トゥームレイダース
510 天城紫苑
511 だいな♡あいらん
536 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
554 SSアドベンチャーパック　七つの秘館&MYST
558 卒業～クロスワールド～
585 エルフを狩るモノたち
588 下級生
590 ファンタステップ
596 東京SHADOW
605 ジ　アンソルブド
607 機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は『愛が勝つ』？～
612 龍的五千年
629 ウエルカムハウス
646 デジタルアンジュ～電脳天使SS～
670 ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1　～虹色の青春～
672 同級生2
679 Cat the Ripper～13人目の探偵士～
681 リアルサウンド～風のリグレット～
684 ボイスファンタジア 失われたボイスパワー
686 バイオハザード
689 怪盗セイント・テール
690 NIGHTRUTH-Explanation of the Paranormal #3 "二つだけの真実"
699 南方珀堂登場
701 ファンタズム
703 ぱにっくちゃん
704 魔法少女プリティサミー　～恐るべし身体測定！核爆発5秒前!!～
705 黒の断章
707 爆れつハンターR
712 古伝降霊術　百物語
716 VIRUS（ウイルス）
717 恋のサマーファンタジー～in 宮崎シーガイア～
723 DARK SEEDⅡ
728 DESIRE
755 きゃんきゃんバニー・エクストラ
778 ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」

※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。

794 ツタンカーメンの謎〜アンク〜
796 七ツ風の島物語
810 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
821 マリア　君たちが生まれた理由
828 美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語　Special
842 R?MJ（エムジェイ）THE MYSTERY HOSPITAL
845 ユニバーサルナッツ

2Dシューティング

029 極上パロディウスだ！ DELUXE PACK
066 レイヤーセクション
078 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK
131 ガンバード
132 海底大戦争
137 ダライアス外伝
221 グラディウス　デラックスパック
230 超兄貴〜究極…男の逆襲〜
244 首領蜂（ドンパチ）
259 メタルブラック
264 ダライアスII
269 疾風魔法大作戦
274 STRIKERS　1945
285 ソニックウィングススペシャル
362 サンダーフォース　ゴールドパック1
388 BATSUGUN
389 セクシーパロディウス
404 戦国ブレード
408 ハイパーデュエル
427 サンダーフォース　ゴールドパック2
434 実況おしゃべりパロディウス〜forever with me〜
435 スペースインベーダー
490 ブラストウインド
503 蒼穹紅蓮隊
522 SEGA AGES／ファンタジーゾーン
552 ウルフファング・SS　空牙2001
581 逆鱗弾
621 SKULL FANG〜空牙外伝〜
627 ゲーム天国
628 超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか
631 沙羅曼蛇　デラックスパック　プラス
657 紫炎龍
676 サンダーフォースV
735 怒首領蜂
740 ガンフロンティア／アーケードギアーズ
750 機動戦士Zガンダム後編　宇宙を駆ける
753 タイムボカンシリーズ　ボカンと一発！ドロンボー完璧版
777 レイヤーセクションII
812 COTTOn2
832 ティンクルスタースプライツ
840 究極タイガーII PLUS

3Dシューティング

017 バンツァードラグーン
018 ダイダロス
080 ウイングアームズ〜華麗なる撃墜王〜
116 オフワールドインターセプター　エクストリーム
117 バーチャコップ
147 ブラックファイアー
152 カオスコントロール
156 クリーチャーショック
178 サンダーホークII
181 ハイパー3D対戦バトル　ゲボッカーズ
198 GUNGRIFFON The Eurasian Conflict
208 バンツァードラグーン　ツヴァイ
239 タイタンウォーズ
242 レボリューションX
245 ゲン　ウォー
265 ハイパーリヴァーシオン
271 ナイトストライカーS
296 SEGA AGES／スペースハリアー
311 デスクリムゾン
328 特捜機動隊ジェイスワット
331 エイリアン　トリロジー
342 鋼鉄霊域（スティールダム）
351 機動戦士ガンダム外伝I　戦慄のブルー
358 SEGA AGES／アフターバーナーII
379 Mighty Hits
383 スターファイター3000
384 シェルショック
406 カオスコントロール　リミックス
407 バーチャコップ2
420 西暦1999〜ファラオの復活〜
424 マジックカーペット
429 機動戦士ガンダム外伝II　蒼を受け継ぐ者
470 人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント
505 エリア51
535 ヘンリーエクスプローラーズ
538 ブラネット・ジョーカー
539 機動戦士ガンダム外伝III　裁かれし者
587 ブラックドーン
592 スカイターゲット
613 BLAM！マシーンヘッド
635 AMOK
662 クレイジー イワン
675 ドゥーム
677 BULK SLASH
711 テラクレスタ3D
719 ファイナリスト
733 アサルトリグス
736 ソビエトストライク
751 メックウォリア2

スポーツ

009 ビクトリーゴール
013 PEBBLE BEACH GOLF LINKS　〜スタドラーに挑戦〜
030 完全中継プロ野球　グレイテストナイン
043 バーチャルバレーボール
048 実況パワフルプロ野球'95　開幕版
057 テレビアニメ　スラムダンク I Love Basketball
064 ファイプロ外伝　ブレイジングトルネード
070 マスターズ　遥かなるオーガスタ3
091 キング・オブ・ボクシング
092 バーチャルオープンテニス
097 セガインターナショナル　ビクトリーゴール
107 野茂英雄 ワールドシリーズベースボール
115 燃えろ！ プロ野球'95 DOUBLE HEADER
122 NBA JAM　トーナメントエディション
129 HAT TRICK HERO S
141 ザ・ハイパーゴルフ　〜デビルズコース〜
164 松方弘樹のワールドフィッシング
179 シーバス・フィッシング
193 FIFAサッカー96
196 フィッシング甲子園
213 NFLクォーターバッククラブ'96
225 ビクトリーゴール'96
226 WORLDCUP GOLF　〜IN ハイアット ドラドビーチ〜
288 デカスリート
294 グレイテストナイン'96
305 BIG HURTベースボール
309 レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム
320 マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥル・ジャバーのスラムジャム'96
325 JAPAN SUPER BASS CLASSIC'96
329 トーナメント・リーダー
332 STRIKER'96
335 オリンピックサッカー
373 actua SOCCER
386 ワールドシリーズベースボールII
403 NFLクォーターバッククラブ'97
418 ビクトリーゴール WORLDWIDE Edition
474 ファイヤープロレスリング6MEN SCRAMBLE
478 NHLパワープレイ'96
482 ファンキー　ヘッド　ボクサーズ
502 3Dベースボール〜ザ・メジャー
519 WWF　イン・ユア・ハウス
525 NBAジャム　エクストリーム
526 スペースジャム
530 ワイアラエの奇蹟　Extra 36 Holes
542 JリーグビクトリーゴールII'97
560 プロ野球　グレイテストナイン'97
565 幻のブラックバス
577 actua GOLF
601 シーバス・フィッシング2
609 ファンキーヘッドボクサーズ+
616 フィッシング甲子園II
622 Jリーグ GO GO GOAL！
634 PGA TOUR'97
652 ワールド・エボリューションサッカー
654 Top Anglers 〜スーパーフィッシング　ビッグファイト2〜
673 NHL 97
697 激突甲子園
747 プロ野球グレイテストナイン'97　メークミラクル
772 スティーブ　スローブ　スライダース
783 ザ・スターボウリング
811 実況パワフルプロ野球S
815 バーチャル競艇2
839 ジュンクラシックC.C.＆ロペ倶楽部
844 ZAP！SNOW BOARDING TRIX'98

レース

006 ゲイルレーサー
023 デイトナUSA
031 グランチェイサー
051 RACE DRIVIN'
098 ハングオンGP'95
101 F-1 Live Information
103 峠KING THE SPIRITS
140 湾岸デッドヒート
146 バーチャレーシング　セガサターン
151 セガラリー・チャンピオンシップ
205 ハイオクタン
287 WIPEOUT
300 ロードラッシュ
339 湾岸デッドヒート+リアルアレンジ
348 SEGA AGES／アウトラン
349 セガラリー・チャンピオンシップ・プラス
350 Destruction Derby
442 オーバードライビンGT-R
455 バーチャル競艇　熱競ペナントレース
459 ストリートレーサー　EXTRA
495 デイトナUSA CIRCUIT EDITION
524 ZAP！ SNOW BOARDING TRIX
527 首都高バトル'97
543 マンクスTT　−スーパーバイクー
580 峠KING THE SPIRITS2
608 DEKA4駆〜TOUGH・THE・TRUCK〜
626 インパクトレーシング
651 ゼロヨンチャンプ　DooZy-J Type-R
805 セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
814 SONIC R

パズル

011 上海　万里の長城
015 ポポイっとへべれけ
040 平成天才バカボン　すすめ！バカボンズ
068 Break Thru！
085 ゲームの鉄人　THE上海
094 ぷよぷよ通（2）
104 ぱくぱくアニマル 〜世界飼育係選手権〜
106 おーちゃんのお絵かきロジック
112 ぱっぱらばおーん
130 日灼けの思い出+姫くり
134 ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま
139 マジカルドロップ
161 でろーんでろでろ
166 PDウルトラマンリンク
173 くるりんPA！
180 ロジックパズル・レインボータウン
189 ロードランナー　レジェンドリターンズ
204 マイ・ベスト・フレンズ　〜St.アンドリュー女学園編〜
216 ぐっすんおよよS
236 エンジェルパラダイスVol.1　坂木優子　恋の予感 in Hollywood
270 痛快！スロットシューティング
272 大牌砦（だいとりで）
304 パズルボブル2X
307 Body Special 264
315 新型くるりんPA！
318 クロックワークス
324 3Dレミングス
333 アーサーとアスタロトの謎魔界村
337 テトリスプラス
345 エンジェルパラダイスVol.2　吉野公佳　いっしょにい・た・い in Hawaii
352 女子高生の放課後…ぷくんパ
355 ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
359 マジカルドロップ2
367 ギャルズパニックSS
376 南の島にブタがいた　ルーカスの大冒険
381 Jewels of the Oracle オラクルの宝石
400 上海 Great Moments
422 ズーブ
425 スーパーパズルファイターIIX
441 もうぢや
473 テトリスS
481 ロードランナー　エクストラ
508 タクラマカン　〜敦煌傳奇〜
512 ぷよぷよSUN
515 クレオパトラフォーチュン
531 天地無用！連鎖必要
532 続ぐっすんおよよ
534 キューブバトラー　デバッガー翔編
559 花組対戦コラムス
561 パズルボブル3
562 モンスタースライダー
615 キューブバトラー　アンナ未来編
645 マジカルドロップIII〜とれたて増刊号！〜
700 ときめきメモリアル対戦とっかえだま
710 パズルボブル3 FOR SEGANET
724 ぷよぷよSUN FOR SEGANET
759 全国制服美少女グランプリ　ファインドラブ
770 ぱすてるみゅーず
776 SEGA AGES／コラムス　アーケードコレクション
818 デジダ　マックナイト〜アートコレクション〜
819 デジダ　ラッセン〜アートコレクション〜

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 ラビュラスパニック
258 SEGA AGES／宿題がタントアール
360 ホーンテッド・カジノ
410 月下の棋士〜王竜戦〜
421 対局将棋　極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
655 政界立志伝〜よい国・よい政治〜
671 AI囲碁サターン版
683 DX人生ゲームII
696 GO III Professional　対局囲碁
721 こちら葛飾区亀有公園前派出所　中川ランド大レース！の巻
749 桃太郎道中記
763 Tactics Formula
774 CULDCEPT（カルドセプト）
826 アルカナ・ストライクス
841 テクストート・ルド〜アルカナ戦記〜

麻雀

001 麻雀悟空　天竺
012 アイドル雀士スーチーパイSpecial
016 麻雀厳流島
032 スーパーリアル麻雀PV
052 麻雀海岸物語　〜麻雀狂時代セクシーアイドル編〜
059 アイドル麻雀ファイナルロマンス2
065 実戦麻雀
074 魔法の雀士ぽえぽえポエミィ
079 アイドル雀士スーチーパイ　REMIX
090 ときめき麻雀パラダイス　〜恋のてんぱいビート
120 スーパーリアル麻雀グラフィティ
153 プロ麻雀　極S
154 麻雀狂時代　コギャル放課後編
188 麻雀ハイパーリアクションR
191 アイドル麻雀　ファイナルロマンスR
224 麻・雀・天・使エンジェルリップス
229 麻雀同級生Special
248 アイドル雀士スーチーパイII
252 ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち
254 スーパーリアル麻雀PVI
275 課（くるぶし）兄弟劇場第一巻　麻雀編
278 井出洋介名人の新実戦麻雀
298 麻雀狂時代　Cebu Island'96
323 GALJAN（ギャルジャン）
327 本格プロ麻雀　徹萬SPECIAL
363 麻雀四姉妹　若草物語
366 めざせアイドル☆スター！　夏色メモリーズ（麻雀編）
370 麻雀大会SpecialII
378 本格4人打ち　芸能人対局麻雀　THEわれめDEぽん
380 ぎゅわんぶらお自己中心派　TOKYO MAHJONGLAND
454 ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和
464 出世麻雀　大接待
582 雀帝バトルコスプレイヤー
623 日本プロ麻雀連盟公認　道場破り
765 CROSS ROMANCE〜恋と麻雀と花札と〜
781 麻雀学園祭

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!!オール吉本クイズ王決定戦DX
155 必殺！パチンココレクション
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 実戦パチスロ必勝法！3
267 ビッグ一撃！パチスロ大攻略　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 ピンボールグラフィティ
306 激烈パチンカーズ
374 平和パチンコ総進撃
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 ふしぎの国のアンジェリーク
529 SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1
547 実戦パチスロ必勝法！4
557 実戦パチンコ必勝法！TWIN
575 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS
576 ボイスアイドルマニアックス　〜プールバーストーリー〜
678 サイドポケット3
725 QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡
726 エルフを狩るモノたち
729 デジタルピンボール　ラストグラディエーターズ Ver.9.7
739 パチスロ完全攻略〜ユニコレ'97〜
744 出動！ミニスカポリス
746 新世紀エヴァンゲリオン　デジタル・カード・ライブラリ
748 ROOMMATE　〜涼子in Summer Vacation〜
803 DJ wars
804 SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2

もっとドキドキしてほしい

ティーナ・マコト・シェリル・レイコ…
あの「DESIRE」の彼女たちにまた会える。
待望のキャラクタファンブック登場!!

DESIRE
OFFICIAL VISUAL COLLECTION

●雑誌表紙などを飾った描きおろし販促用イラストを完全掲載
●来春発売予定のWin95版新規描きおろし原画を独占先行公開

定価1980円(税込)

好評発売中

発行：株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー

この1冊で君のDESIREは満たされる。

※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（03-3573-8613）までお願いいたします。

総力攻略

年末最強ラインナップ完全対応!!

サターンＦＡＮが自信を持って贈る、年末超充実ラインナップ完全対応の連続攻略特集。今回は11本のタイトルをピックアップ。年末年始を有意義に過ごすための、必須お役立ち攻略バイブルだ!!!

グランディア P78

この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO P88

シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神 P96

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2 P102

デビルサマナー ソウルハッカーズ P108

リアルバウト 餓狼伝説スペシャル P116

マリーのアトリエ P125

Dragon's Dream P130

セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ P134

SONIC R P136

R?MJ P138

※©表記は各記事中に記載してあります。

総力攻略 SPECIAL EDITION

ディスク1をラストまで一気に駆け抜ける

グランディア

GRANDIA

発売日	発売中（12月18日）	CD枚数	2枚
発売元	ゲームアーツ／ESP	複数プレイ	1人用
開発元	ゲームアーツ	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	48・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

ついに発売となり、どっぷりと冒険の旅にハマっている人も多いのでは？　今回は、戦闘を楽しい物にしている、技と魔法のデータを公開。また、チャートを中心にしてディスク1枚目の最後までを攻略するぞ。

スキルを覚えろ

スキルは、武器と魔法をレベルアップさせることで覚えていく。ドンドン覚えて、戦闘を有利に進めていこう。

ここで紹介しているのは、ジャスティン、スー、フィーナ、ガドインの4人がそれぞれ覚える技と、強力な威力を発揮する魔法のデータだ。修得に必要な武器と魔法のレベルも掲載しているので、参考にしてくれ。今回攻略する範囲内でこれだけ覚えていれば、十分戦闘を有利にできるぞ。

技や魔法は、高い威力のものほど、レベルアップが必要だ

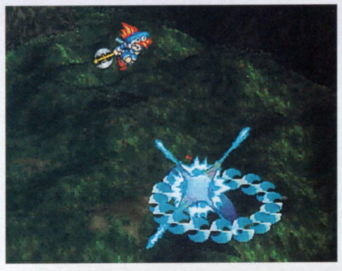
技一覧表

	技名	消費SP	効果	必要なスキル（レベル）
ジャスティン	Vスラッシュ	14	敵1体をVの字に斬りつける	刀剣(1)
	Wブレイク	20	クリティカル効果のあるVスラッシュ	刀剣(6)、メイス(4)
	ショックウェーブ	30	広範囲の敵に衝撃波を放つ	メイス(7)、斧(5)
	天空剣	32	敵1体に回転してクリティカル攻撃する	メイス(10)、斧(12)
	竜陣剣	45	敵全体に爆裂系の攻撃をする	刀剣(16)、土(7)、炎(6)
スー	肉球キック	8	敵1体にブーイを投げて肉球で攻撃する	射撃(1)
	応援「ガンバ！」	18	味方全員を応援してHPを少し回復する	メイス(1)、射撃(1)
	まんまるワッカ	30	広範囲の敵に衝撃波で攻撃する	メイス（7）
	撃ちまくり	28	敵全体に射撃武器を乱射する	射撃(10)
	応援「ファイト！」	16	味方全員を応援して攻撃力を上げる	メイス(8)、土(2)、炎(3)
	ブーイファイヤー	36	広範囲の敵に炎を吐いて攻撃する	射撃(12)、炎(2)
フィーナ	ナイフ投げ	10	敵1体に数本のナイフを投げつける	短剣(3)
	しびれムチ	15	敵1体にマヒを与える攻撃をする	ムチ(4)
	乱れ投げ	28	敵全体にナイフを投げつける	短剣(10)
	ほむらムチ	32	広範囲の敵に炎のムチで攻撃する	ムチ(14)、炎(12)
ガドイン	飛竜斬	24	広範囲の敵に空から攻撃する	刀剣(4)
	大噴火斬り	14	敵1体に力をためた攻撃をする	刀剣(8)、土(3)、炎(3)
	竜陣剣	45	敵全体に爆裂系の攻撃をする	刀剣(16)、土(7)、炎(6)

魔法一覧表

魔法名	消費MP	効果	必要なスキル（レベル）	覚えるキャラ
ディガン	1	味方全員の防御力をアップする	土(1)	ジャスティン、フィーナ、スー、ガドイン
ケロマ	1	味方1人のHPを少し回復する	水(1)	ジャスティン、フィーナ、スー
ヴァーン	1	広範囲の敵に炎で攻撃する	炎(1)	ジャスティン、フィーナ、スー、ガドイン
ヒューイ	2	広範囲の敵にカマイタチで攻撃する	風(1)	ジャスティン、フィーナ、スー
ランナ	1	広範囲の味方の移動力をアップする	風(2)	フィーナ
グラギン	3	広範囲の敵に大地のエネルギーで攻撃する	土(3)	ジャスティン、フィーナ、スー、ガドイン
ムーニャ	2	敵全体を眠らせる	水(3)	ジャスティン、フィーナ、スー
ヴァンフレイム	4	広範囲の敵に巨大な火柱で攻撃する	炎(4)	ジャスティン、フィーナ、スー、ガドイン
ミケロマ	4	味方全員のHPを少し回復する	水(5)	ジャスティン、フィーナ、スー
シャキア	2	敵1体に氷で攻撃する	風(3)、水(2)	ジャスティン、フィーナ、スー
キュール	1	味方1人を解毒する	水(3)、土(2)	ジャスティン、フィーナ、スー
ヒュースラッシュ	6	敵全体を強力な竜巻で攻撃する	風(6)	ジャスティン、フィーナ、スー
デフロス	3	敵全体の防御力を下げる	土(6)	スー、ガドイン
ケロマム	3	味方1人のHPをかなり回復する	水(8)	ジャスティン、フィーナ
ポズ	2	広範囲の敵に毒で攻撃する	水(5)、土(3)	？
ヴァンフレア	7	敵全体を燃えさかる火球で攻撃する	炎(9)	ジャスティン、フィーナ、スー、ガドイン
ライガ	11	広範囲の敵に雷球で攻撃する	炎(5)、風(4)	ジャスティン、スー
ワオ	3	味方1人の攻撃力をアップする	土(5)、炎(5)	フィーナ、ガドイン
ストラム	3	敵1体の攻撃力を下げる	水(6)、土(5)	？
ピキン	3	敵全体の移動力を下げる	風(6)、水(5)	ジャスティン
マグネイド	4	敵1体を移動できなくする	土(12)	ガドイン
ミケロマム	8	味方全員のHPをかなり回復する	水(12)	フィーナ
シン	3	敵1体の魔法を封じこめる	風(12)	フィーナ、スー
ズンガ	7	広範囲の敵に爆発で攻撃する	土(7)、炎(6)	ジャスティン、スー、ガドイン
ヨミ	6	味方1人の戦闘不能状態を回復する	水(16)	ジャスティン、フィーナ、スー
ヴァンストライク	5	敵1体に4つの灼熱の炎で攻撃する	炎(18)	ジャスティン、スー、ガドイン

技は、各キャラごとにいろいろなものがあり、個性が反映されている



強力な魔法は、グラフィックもド派手。ガンガン敵を倒していこう

©GAME ARTS／ESP　キャラクターデザイン／草彅琢仁

ラングル山脈～ドム遺跡

パーティも3人になり、戦闘もグっと楽になる。ただし、ドム遺跡は仕掛けが多いので気を抜かないこと。

●進行チャート●

フィーナの家
・フィーナと会話する
ラングル山脈・西
・通過する
ラングル山脈・東
・キャンプをする
ドム遺跡への道
・通過する
ドム遺跡・前庭
・遺跡の中に入る
ドム遺跡・1
・通過する
ドム遺跡・崖
・通過する
ドム遺跡・2
・ガニメデと戦う
ドム遺跡・幻影の間
・中央へ行きリエーテと会話する
ドム遺跡への道
・亜人の子供を発見する

P80の進行チャートへ

フィーナの決意！　新たなる旅立ち

ジャスティンと出会い、冒険の本当の意味とすばらしさを知ったフィーナは、いっしょに行動することを決意する。このあと、ラングル山脈を通ってドム遺跡へ向かうことになるが、登場する敵で嫌なのがモモシャクトリだ。「すいみんガス」で眠らされるので、先制攻撃して倒してしまおう。

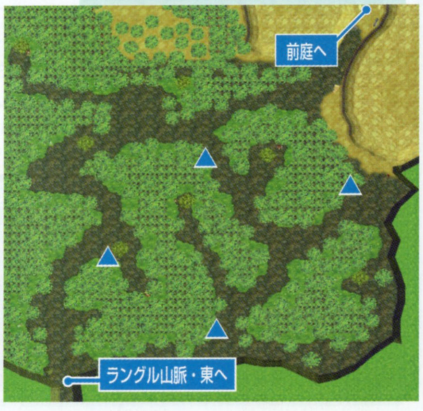
↑フィーナが正式にメンバーの一員となる。さっそくドム遺跡に出発だ

ドム遺跡の歩き方

ドム遺跡内は、2つのエリアに分かれていて、崖を通って行き来するようになっている。マップが広く、上下に移動するため迷いやすいが、右のドム遺跡1、2、崖のマップに示した数字の順番で移動すれば、最短でボスのいる部屋に行けるぞ。詳しい手順を説明すると、❶の崖でツタを登る→❸の場所のエレベータで下の階に行く→❻の崖でスイッチを踏む→❼の場所のエレベータで上の階へ行く→❽の崖でスイッチを踏む→❾の場所のエレベータで下の階へ行く→❿の崖を通って遺跡・2へ行く→⓬の崖でツタを下りる→⓮の場所のエレベータで下の階へ行く、となる。なお、遺跡と崖で同じ数字の場所は、つながっていることを表す。

↑壁にあるレバーを動かすと、床が開くぞ。近づいてくる敵を落とそう

ドム遺跡への道



注・マップ中の●はセーブアイコンを、▲はバードビューアイコンを表す。

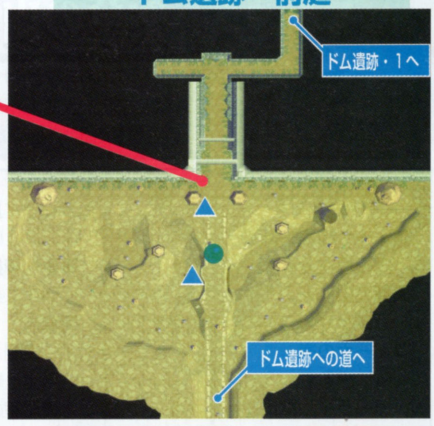
上空からの攻撃

通過すると、上からドムオークが降りてきて背後を取られる。いったん降りてくるのを待つこと。

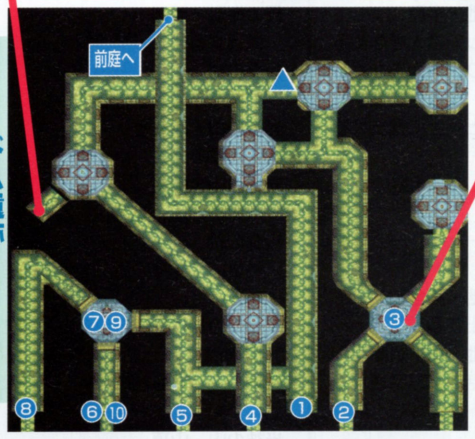
隠し部屋がある

ドム遺跡内には、隠し部屋がある。壁にある目を閉じた模様を調べると、発見できるのだ。アイテムを入手できるので、必ず行くこと。

ドム遺跡・前庭



ドム遺跡・1

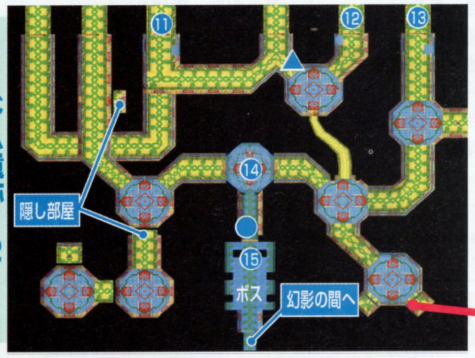


エレベータを動かす

エレベータは、中央のレバーを調べれば動かせる。どの場所にあるエレベータも、動かすと部屋ごと上か下に1階分だけ移動するぞ。

ドム遺跡・崖

ドム遺跡・2



トラップがある

中央のスイッチを踏むと、オリが開く。敵が出てくるが、アイテムも入手できるので開けておこう。

BOSS　ガニメデ

頭と甲羅で、別々の攻撃をしてくる。そのため、こちらも2ヵ所に攻撃可能だ。また、HPは共通なので、基本的にどちらを攻撃しても構わない。攻撃力はさほど高くなく、IPゲージの移動スピードも遅いのでカウンターを取りやすい。3人とも、コンボ中心で戦っていけばOKだ。

↑息を吸い込むと目の前に引っ張られるが、構わずに攻撃しよう

薬草の山～霧の樹海

謎の少年を助けたことで、ガーライル軍に捕まってしまうジャスティンたち。敵の本拠地から脱出できるか？

●進行チャート●

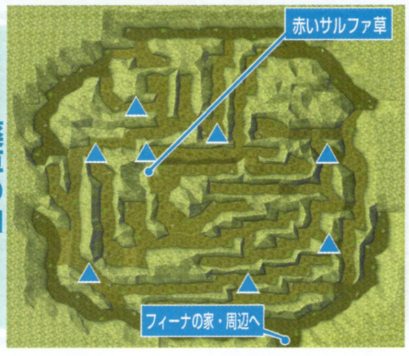
フィーナの家・周辺
・木の柵を壊す
薬草の山
・「赤いサルファ草」を入手する
フィーナの家
・外に出る
・ガーライル軍に連行される
ガーライル軍基地・牢屋
・鉄パイプを拾って番人をなぐる
・奥の部屋に入り、兵士をなぐる
・「牢屋のカギ」を入手する
・部屋から出ると兵士に囲まれる
・縄抜けする
・リーンが落とした「牢屋のカギ」を入手する
・隣の部屋でスーとフィーナを助ける
ガーライル軍基地・兵舎
・ダクトから脱出する
ガーライル軍基地・地下倉庫
・ミューレンの話を盗み聞きする
・反対側のダクトを通って小部屋へ入る
ガーライル軍基地・更衣室
・小部屋の扉の開け方を盗み聞きする
ガーライル軍基地・兵舎
・小部屋の扉を開ける
ガーライル軍基地・地下倉庫
・横にあるレバーを回す
・亜人の少年と会話する
ガーライル軍・兵舎
・サキと戦う
・「マスターキー」を入手
・ナナと戦う

ガーライル軍基地
・ミオと戦う
軍事列車操車場
・列車に乗り込む
列車内
・一晩明かす
・兵士と戦う
・機関室のレバーを引く
霧の樹海・西側
・通過する
レクの村
・村長の家に行き村長と話す
光神の山・ふもと
・通過する
光神の山・山頂
・「光神の酒」を入手する
ルクの村
・村長に「光神の酒」を渡し話をする
・レムの家に行き母親と話して泊まる
光神の山・ふもと
・兵士を倒す
光神の山・山頂
・リーンと話す
・村長から「霧よけの実」をもらう
霧の樹海・東側1
・「霧よけの実」を使って霧を晴らす
霧の樹海・東側2
・キャンプする
霧の樹海・東側3
・世界の果てを見る

P82の進行チャートへ

亜人の子供を助けよう

亜人の子供のケガを治すためには「赤いサルファ草」が必要だが、これは右のマップに示した場所にある。ちなみに、ここで入手できる「白いサルファ草」は、回復アイテムになるので先に拾っておこう。

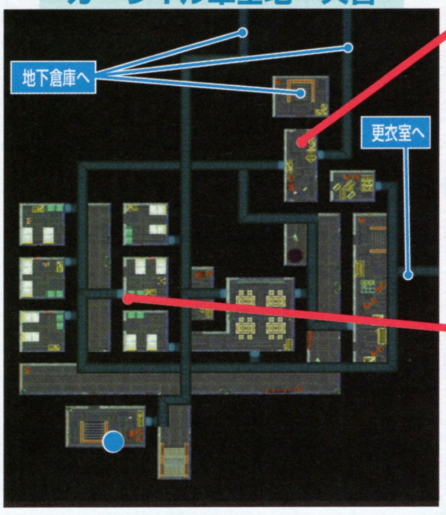


囚われの基地から脱出

ガーライル軍基地から脱出するには、ダクト（通風口）を使って移動する。ダクトは高い場所にあるが、手前にドラムカンなどが置かれているので、その上を移動して入り込もう。亜人の少年を助けたあとは、3人のボスキャラと戦闘になる。そのため、忘れずにセーブをしておくこと。

更衣室ではこんなシーンに出くわすが、パスワードも聞いておこう

ガーライル軍基地・兵舎



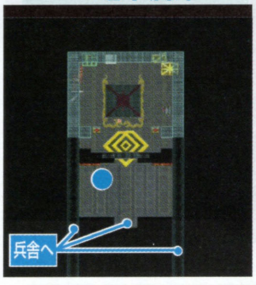
パスワードを入力

部屋の扉は、更衣室で盗み聞きしたパスワードを入力すれば開く。正解は右右左左下上下上だ。

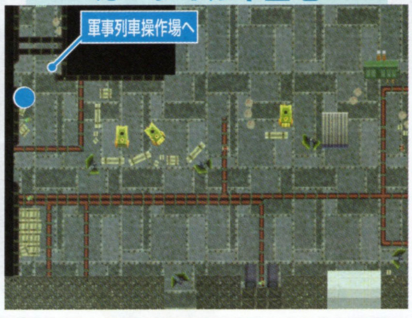
のぞきは危険？

ダクトを通っていると、いろいろな部屋をのぞき見することができるが、見つかって兵士と戦闘になる場合もあるぞ。

ガーライル軍基地・地下倉庫



ガーライル軍基地



BOSS サキ、ナナ、ミオ

ガーライル軍基地では、サキ、ナナ、ミオの3人のボスキャラと戦うことになる。これは、連戦するわけではなく、サキは亜人の子供を助けた直後、ナナは兵舎から出る階段、ミオは軍事列車操車場に行く階段の手前とそれぞれ出現する場所が決まっている。

攻略法は、3人ともほぼいっしょで、まず護衛の2人の一般兵士を先に倒してから、スーを回復役にしてジャスティンとフィーナで攻撃すればいい。ただし、サキはIPゲージの移動が早いので、先に攻撃されやすい。そのため、1人がクリティカル攻撃でサキの行動をキャンセルし、残る1人で攻撃するパターンが望ましい。

3人とも、先に一般兵士を倒してから戦うこと

注・マップ中の●はセーブアイコン、▲はバードビューアイコンを表す。

装備を整えておこう

霧の樹海を抜けると、ルクの村に到着する。ここの村人たちは、外界から来た者に対して閉鎖的。とりあえず武器屋で装備を整えておこう。特に、「木こりのオノ」は植物系の敵に有効なので、霧の樹海では役に立つぞ。また、戦闘不能状態を回復する「ヨミの復活薬」も忘れずに購入する。

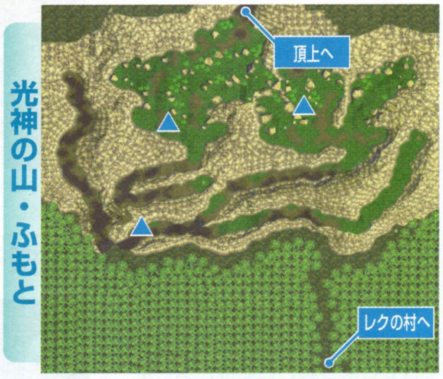
外の者には、心を開かないレクの村人。なんとか打ち解けたいが…

ルクの村で購入できる武具とアイテム

	名　前	価格	効　果	装備可能キャラ
武器	フリントナイフ	2000	攻撃＋20	フィーナ
	語り部の杖	2600	攻撃＋22、混乱を治す	ジャスティン、スー
	木こりのオノ	2600	攻撃＋23、植物系の敵に有効	ジャスティン
	フリントの弓矢	2000	攻撃＋20	スー
防具	妖精のローブ	1800	防御＋10、混乱と睡眠の耐性レベル＋2	全員
	エスカルゴのタテ	750	防御＋7	全員
	登山帽	400	防御＋5	全員
	不思議な木グツ	1000	防御＋3、防御時にたまにワープする	全員
アイテム	神木の守り	1000	装備者の消費SPが2割減る	全員
	魔法の解呪	200	味方1人の魔封じ状態を治す	全員
	ヨミの復活薬	1000	味方1人の戦闘不能状態を回復	全員
	たき木の火種	320	広範囲の敵に80のダメージ	全員
	包帯	100	味方1人のHPを50回復	全員
	気付け薬	100	味方1人の混乱状態を治す	全員
	バオバブの実	200	味方1人のSPを10回復	全員
	ムーニャの巻き物	200	敵全体を眠らせる	全員
	秘技の解呪	200	味方1人の技封じ状態を治す	全員
	マヒなんこう	100	味方1人のマヒ状態を治す	全員
	スルミナ草	150	敵全体の防御レベル-2	全員
	ライガの巻き物	720	広範囲の敵に180のダメージ	全員

「光神の酒」を入手する

村人たちの心を開くために、光神の山の頂上へ行って「光神の酒」を入手しよう。ここに登場する敵で怖いのが、タランテラだ。特殊攻撃を受けると、マヒしてしばらく行動できなくなってしまう。遭遇したら、最初に倒すようにしよう。



村長と話すと、ずいぶんと勝手なことを言われるが了解しておく

「光神の酒」は、わりと楽に入手できる。さっそく村長に渡そう

夜の襲撃者

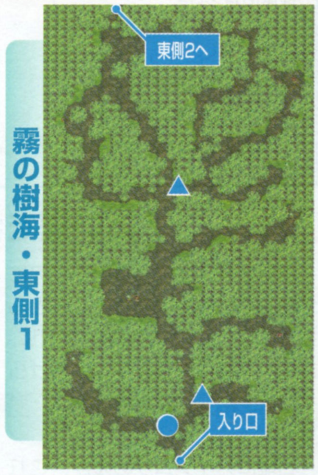
レムの家に泊まると、夜中にガーライル軍が光神の像を奪いにやってくる。阻止するため光神の山に向かうことになるが、鬼軍曹が登場して行く手を阻む。強い敵ではないが、頂上に行くまでに5回戦わなければならないので、体力はこまめに回復しておこう。

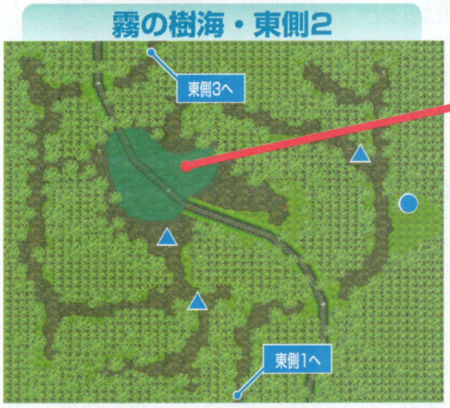
山頂ではリーンと遭遇する。ここで意外な事実を知ることになるぞ

霧につつまれた森を抜けろ

霧の樹海は、今まで生還した者はいないと言われる場所だが、実際はトラップもなく、マップを参照すればすんなりと通過できる。敵のうち、キラーツリーや木人は炎系の攻撃に、あやしいモヤやガスクラウドは風系の攻撃に弱いので、魔法中心に戦っていこう。

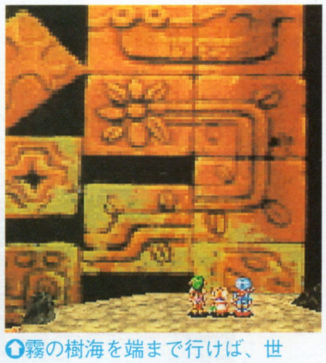
「霧よけの実」を使って霧を無くそう





川を渡るには？

ここは、池の中に川が流れている不思議な場所。だが、実際は何の障害もなく素通りできるのだ。池はただの幻で、考えすぎると逆にワナにはまることになるわけだ。



霧の樹海を端まで行けば、世界の果てへ到着する。眼前には、目もくらむ高い壁が広がるぞ

世界の果て～ダイトの村

ついに世界の一番端と言われる場所までやってきたジャスティンたち。ここから未開の地へ行くことになるぞ。

●進行チャート●

世界の果て
・頂上まで行く
飛竜の谷・01
・通過する
飛竜の谷・02
・スーのクツを発見する
・プーイと出会う
飛竜の谷・03
・ガドインと戦う
・ガドインと食事しながら話す
・ガドインがパーティに入る
飛竜の谷・04
・通過する
ダイトの村
・宿屋でギドと話す
・宿屋に泊まる
・海岸に行ってガドインたちの話を聞く
・ガドインの助太刀をする

P.84の進行チャートへ

高い壁を歩き抜こう

世界の果ては、10のエリアに分かれている高い壁で、どんどん登っていくことになる。ただし、各エリアにはトラップが仕掛けられており、ちょうどパズルゲームのような内容になっているのだ。ここでは、ひっかかりやすいトラップの対処法を解説しよう。

世界の果て・01

右端にアイテムがあるが、これを取りに行くと上からブロックが落ちてきてダメージを受ける。ここは歩いて近づき、ブロックが落ちて来たらすぐにうしろに下がってからアイテムを取ること。

アイテムに目がくらむと、こんなことに…

世界の果て・02

左端のアイテムを取ろうとすると、アイテムの置いてあったブロックが消えて上からブロックが落ちてくる。世界の果て・01と同様に、歩いて近づきブロックが落ちてきたらうしろに下がろう。

アイテムを置いてあるブロックが消える

世界の果て・04

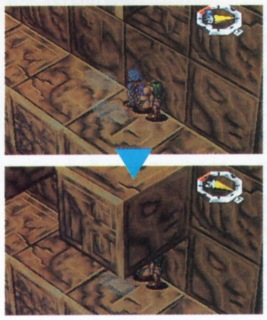
ブロックでできた人形の像が近づいてきたら、おとなしくうしろに下がろう。ちょうど像の上にブロックが落ちてきて、像ごと世界の果てから落ちるのだ。また、中央にもブロックの像がいて、こちらはかってに壊れる。ただし、だまって見ていると腕を飛ばしてくるので、無視して先へ進もう。

うしろに下がれば、ブロックが落ちてくる

だまって見ていると腕が飛んでくるのだ

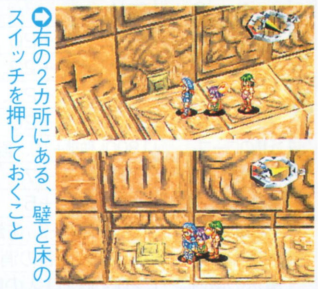
世界の果て・06

動いている白い光に触れると、上からブロックが落ちてきてダメージを受ける。3つの光がすばやく移動しているので、ダッシュで移動してかわしながら進もう。また、出現する敵はエメラルドハニワが強力だ。HPや攻撃力がほかの敵よりもワンランク上なので、無理に突っ込まないこと。


地面を照らしている白い光に触れると、上からブロックが落下

世界の果て・07

登ろうとすると、坂になって滑り落ちてしまう階段は、スイッチを2つ押さないと進むことができない。1つ目のスイッチは中央付近にある。これを押すと壁から敵が出てくるので、あらかじめ戦闘の準備をしておこう。2つ目のスイッチは、左上の奥にあるぞ。


右の2カ所にある、壁と床のスイッチを押しておくこと

世界の果て・08

巨大なアームが振り下ろされる場所は、うしろの壁を見ながら移動する。壁がへこんでいるところは、通過するとダメージを受けるので、直前まで進んでアームが振り下ろされてから通過しよう。

壁がへこんでいる場所はアームとぶつかる

世界の果て・09

上に行くためのスイッチは、ハニワ鳥と2匹のエメラルドハニワが守っている。強いクラスの敵3体との戦闘になるので、ヘタをすると全滅しかねない。一気に倒そうとしないで、クリティカル攻撃で特殊攻撃をキャンセルさせながら1匹ずつ倒していこう。

3体同時に戦わないで、1体ずつ集中攻撃して倒していこう

はぐれたスーを探そう

世界の果てを登り切ると飛竜の谷に到着するが、途中でスーとはぐれてしまう。ここでは、スーを捜すことを先決としよう。手がかりは飛竜の谷・02の出口付近にあるので、とりあえず先へ進む。なお、登場する敵は強力になっているので、2人で移動していかなければならないうちは、できるだけ戦闘は避けて通ったほうが無難だ。また、仕掛けが多いので次のページのマップを参照してほしい。

飛竜の谷・02で、スーのクツを発見

このあと、ジャスティンが逆上するぞ

注・マップ中の●はセーブアイコン、▲はバードビューアイコンを表す。

飛竜の谷・01

花と間違うな

パタパタきのこは、花と見間違えやすい。ゆっくり歩いて、ムダな遭遇は避けよう。

飛竜の谷・02

毒は無視

パタパタきのこと戦うと毒を受けるが、回復してもまた受けるので、谷を抜けるまでは無視。

橋を作る

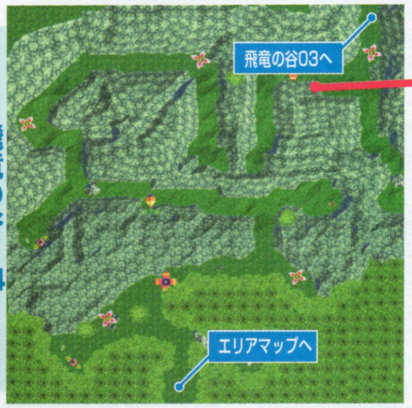
この川を渡るには、手前にある大きな葉っぱにさわればいい。すると、葉っぱが折れ曲がって橋になるのだ。

飛竜の谷・03

階段がある

ここで行き止まりになっているようだが、実は、手前にある植物の葉っぱが階段になっている。右回りで移動すれば、ガケの上に行くことができるぞ。

飛竜の谷・04



遠くを歩く

地面に咲いている大きな花は、その上を通過すると閉じてダメージを与えてくる。これを回避するには、道の端を移動しよう。花は道をふさぐように咲いているが、この方法だと閉じないのだ。

孤高の武人が登場

飛竜の谷・03では、ダイトの剣士ガドインとジャスティンが決闘をすることになる。ただし、ガドインにダメージを与えることはできずに、一撃のもとに倒されてしまうのだ。そのあと、行動をともにすることになる。ガドインは最初からレベルが36あり能力値が高いので、とても頼りになるぞ。

➡必殺の竜陣剣で、一撃のもとに倒されてしまう

ダイトの村を救おう

ダイトの村に到着すると、ガドインがパーティから外れる。そのあいだ、武器屋で装備を整えておこう。そのあと、宿屋で1泊すると、村を救うためガドインと雨月の塔へ向かうことになる。

⬆なぜか雨を恐れる村人たち。なんとか力になってあげよう

⬆宿屋には、行商人のギドがいる。彼とはこの先も出会うことに…

ダイトの村で購入できる武具とアイテム

	名前	価格	効果	装備可能キャラ
武器	剣魚の刀	4500	攻撃＋29	ジャスティン、ガドイン
	竜骨アックス	18000	攻撃＋38、移動-20	ジャスティン
	ファイヤーロッド	2900	攻撃＋25、炎属性	ジャスティン、スー
	突風のムチ	3300	攻撃＋27、風属性	フィーナ
	飛魚の弓矢	3000	攻撃＋25	スー
防具	剣魚のヨロイ	2100	防御＋12	全員
	スカルアーマー	3300	防御＋15、移動-10	ジャスティン、フィーナ、ガドイン
	ウアイがいのタテ	960	防御＋8	全員
	パールのカブト	700	防御＋7	全員
	飛竜のくつ	640	防御＋4、移動＋5	全員
アイテム	病の護符	750	疫病耐性レベル＋3	全員
	チョルラの花	400	味方1人のレベル1のMPを3回復	全員
	バモーの実	600	味方1人のレベル2のMPを4回復	全員
	トドイカのキモ	400	味方1人のSPを20回復	全員
	マッスルキノコ	200	広範囲の味方の移動レベル＋3	全員
	パワーキノコ	200	味方1人の攻撃レベル＋3	全員
	毒消し草	100	味方1人の毒状態を治す	全員
	ヨミの復活薬	1000	味方1人の戦闘不能状態を治す	全員
	万能薬	800	味方1人の全状態異常を治す	全員
	ワクチン	50	味方1人の疫病状態を治す	全員
	ミケロマの巻き物	450	味方全員のHPを50回復	全員
	ダイナマイト	280	広範囲の敵に70のダメージ	全員

雨月の山～火の山

ダイドの村を救うため雨月の塔へ行ったあとは、ガンボの村を救うために火の山へ。冒険者は忙しい？

●進行チャート●

雨月の山
・通過する
雨月の山・頂上
・塔の中に入る
雨月の塔・1階
・通過する
雨月の塔・2階
・通過する
雨月の塔・降雨の間
・サーペントを倒す
・台座のうしろのスイッチを踏む
雨月の塔・運命の間
・石板を読む
・左の鏡に入る
・ヤリを引き抜く
ダイトの村
・海岸にいる長老と話す
・飛竜の座にヤリを差す
・ガドインと話す
ラーマ山脈・北
・通過する
ラーマ山脈・南
・キャンプする
ガンボの村
・村長の家に行き村長と話す
・宴会のあと村長と話して宿屋に泊まる
・歓迎のテントへ行き村長と話す
火の山・中腹01
・通過する
火の山・中腹02
・ガドイン、スーと合流する
火の山・山頂
・マッドドラゴンと戦う

P86の進行チャートへ

毒の川を進む

雨月の山は、その名のとおり雨が降りしきる山だが、この雨は毒化しているため、ここの川も毒をおびているのだ。そのため、通過するだけでダメージを受けてしまう。移動するときは、なるべく川に近づかないこと。また、変色している地面は泥地になっていて、通過すると移動スピードが落ちてしまうぞ。

雨月の山

雨月の山・頂上

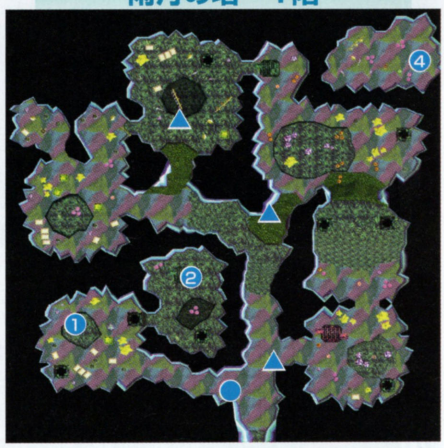
緑色の川は歩かない

1階と2階を行き来する

雨月の塔は、1階と2階を上り下りすることで先へ進むようになっている。ここでは、ボスのいる場所への最短ルートを解説する。

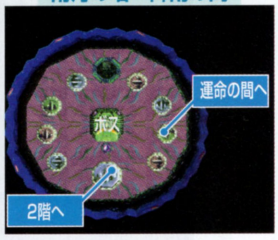
❶で黄緑のスイッチを踏んで階段を出す→❷で階段を上る→❸から下りる→❹で黄緑のスイッチを踏んで階段を出す→❺で石板を押すの順だ。すると❻の赤い通路が動くので、そこを通ればいい。

雨月の塔・1階



雨月の塔・2階

雨月の塔・降雨の間



黄緑のスイッチを踏むことで階段が出現する。この塔の基本事項だ

運命の選択肢

運命の間では、最終的に右と左の鏡のどちらかを選ぶことになるが、どちらを選んでもOK。一応正解はあるが、わざと間違った答えを選ぶのも面白い。

BOSS サーペント

サーペントは、本体のHPを0にするか、4本の首をすべて破壊すれば倒すことができる。狙いは、それぞれが強力な攻撃をしてくる首のほうにしよう。このとき、全体攻撃をすると、「やさしいくび」が全体の体力を回復してしまうので、1本ずつ倒していく。楽な順番としては、マヒ攻撃をする「ひどいくび」、技封じを使う「いじわるなくび」を倒したあとに、「やさしいくび」、「あついくび」の順に倒すのがいいだろう。

魔法などで全体攻撃をすると、体力を回復されてしまう

本体を狙わずに、うるさい首を1本1本破壊していこう

注・マップ注の●はセーブアイコン、▲はバードビューアイコンを表す。

ことわれない頼み

ガンボの村人たちは、なぜか男が女を、女が男を避けている。この理由を知るために村長の家を訪れると、いきなり村長から質問を受ける。このとき「まあね、やっぱり　わかっちゃう？」を選べばOKだ。ちなみに、それ以外の答えを選ぶと、再び質問が繰り返されるぞ。そのあと1泊してから再び村長と話すと、こんどは竜のいけにえにされて、ジャスティンとフィーナの2人が火の山まで飛ばされてしまう。しかも、竜を倒すまでは村には戻って来れないぞ。

「いや　まだ～」と答えると、再び同じ質問をしてくるぞ

飛びながらケンカする2人。そんなことしてる場合じゃないと思うが

ガンボの村で購入できる武具とアイテム

	名　前	価格	効　果	装備可能キャラ
武器	紺碧のナイフ	3100	攻撃＋25、水属性	フィーナ
	雨雲の杖	4000	攻撃＋26、水属性	ジャスティン、スー
	フロッグアックス	4200	攻撃＋28、炎属性	ジャスティン
防具	飛竜のベスト	3000	防御＋14、炎の耐性レベル＋2	全員
	カエルシャツ	2500	防御＋10、水の耐性レベル＋1	全員
	魔鏡の盾	12000	防御＋13	全員
	ストーンヘッド	1400	防御＋9	ジャスティン、ガドイン
	マッハブーツ	2000	防御＋5、移動＋30	全員
アイテム	金のカエル	2000	魔封じ、技封じ耐性レベル＋3	全員
	見極めメガネ	500	クリティカル耐性レベル＋2	全員
	雨ガッパ	800	睡眠状態を防ぐ	全員
	ワクチン	50	味方1人の疫病状態を治す	全員
	温泉ココナッツ	300	味方1人のHPを100回復	全員
	万能薬	800	味方1人の全状態異常を治す	全員
	聖火	150	広範囲の敵に30のダメージ	全員
	ダイナマイト	280	広範囲の敵に70のダメージ	全員
	シャキードの書	1600	敵全体に280のダメージ	全員
	落雷の巻き物	550	広範囲の敵に50のダメージ	全員
	シャキアの巻き物	480	敵1体に120のダメージ	全員

敵は炎属性がメイン

火の山は、その名のとおり溶岩の流れる火山で、炎属性の敵が登場する。そのため、あらかじめ武器屋で炎の耐性レベルのある装備や、水属性の武器を購入しておくと展開が楽になる。特に、「紺碧のナイフ」と「雨雲の杖」は水属性、「飛竜のベスト」は炎の耐性があるのでオススメだ。

なお、中腹1ではジャスティンとフィーナの2人で行動することになるのだが、中腹2に行けばスーとガドインが助けに来てくれて、合流することになるぞ。

火傷しそうに熱い敵が登場する。当然吹雪属性の攻撃には弱いぞ

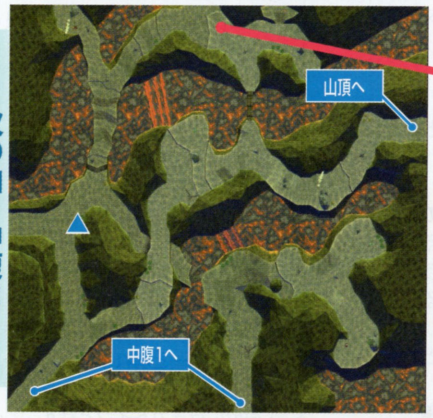
スーとガドインが駆けつけてくれる。力を合わせて竜を倒そう

火の山・中腹1

預り所を活用

ここには、珍しく預かり所がある。火の山ではたくさんのアイテムを入手できるので、持てなくなったら面倒でも戻ってきて預けること。

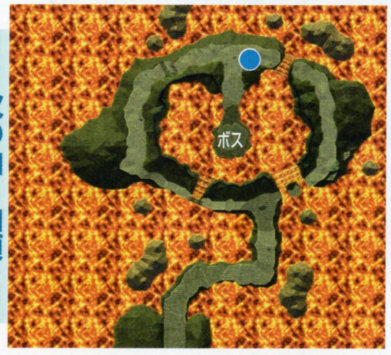
火の山・中腹2



隠し扉アリ

ここを調べて通路を進むとガケの上に出る。ここにある宝箱の中から「ほのおのごふ」を入手できるぞ。これは炎の耐性があるアイテムなので、必ず入手しておこう。

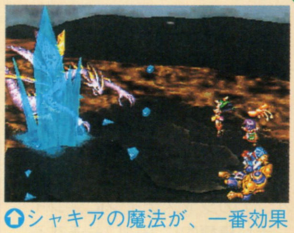
火の山・山頂



山頂にいる竜を倒すと、今まで眠っていた火山が大爆発を起こすのだ

BOSS マッドドラゴン

マッドドラゴンは、頭と胴の2ヵ所に攻撃判定がある。それぞれ別の攻撃をしてくるが、HPは共通なのでどちらか片方を攻撃すればいい。攻撃パターンは多彩で、ヴァンフレイムやヒュースラッシュなどの全体魔法を使うほか、鋭いツメで攻撃してくる。弱点は、火山にいるドラゴンということで吹雪系の攻撃。シャキアの魔法や「シャキアの巻物」を持っていれば、多くのダメージを与えることができるぞ。また、ジャスティンやガドインのクリティカル攻撃も有効なので、この2人に接近戦を、残りの2人に後方から魔法攻撃とHPの回復をさせるのがいい。



シャキアの魔法が、一番効果的。MPの続く限り攻撃しよう

意外に強力なのが、ツメの攻撃。HPはまめに回復しておこう

ツインタワー〜海賊の島

ツインタワーは、意外な人物といっしょに探索することになる。また、男と男の真剣勝負が待っているぞ。

●進行チャート●

ガンボの村
・宴会の途中で小島へ行く
・食事をする
・桟橋の近くにいるダンダと話す

ツインタワー・海岸
・北の門に行く

ツインタワー・北
・南の門に行き兵士と話す

ツインタワー・前庭
・中央の塔に入る

ツインタワー・誘いの間
・部屋を出ようとするとミューレンとリーンに出会う
・魔法陣でワープする
・フィーナはミューレン、ジャスティンはリーンとともに別行動をとる

ツインタワー・最上階
・リエーテから「知恵のメダル」を受け取る

ツインタワー・南
・リーンから「精霊石」を受け取る
・フィーナと合流する
・門外でガドイン、スーと合流する

ツインタワー・海岸
・ダンダと話してガンボの村に戻る

ダイトの村
・長老の家に行き話をする
・スーが倒れてしまう
・アルマ医院に行きアルマにスーのことをまかせる

神隠しのほこら
・通過する

神隠しの丘
・「きんのカギ」を入手して中央の扉を開く
・殺りくマシンと戦う
・スイッチを3つ押して「きんのカギ」を入手し、東の扉を開ける
・殺りくマシンと戦う
・「転送の玉」を入手する

ダイトの村
・アルマ医院でスーと話す

神隠しのほこら
・「転送の玉」を使って機械を作動させスーと別れる

ダイトの村
・宿屋に行きガドインと話す

飛竜の谷・03
・ガドインの家に行きガドインと話す
・ガドインと戦う

ダイトの村
・桟橋でアルマと話す
・船に乗り込み出航する

界竜船
・フィーナと会話する
・海の上で女の子を発見する

海賊の島
・島の中央へ行き建物に入る
・ニタリクジラと戦う

ディスク2へ続く

ジャスティン＆フィーナ2人だけの想い出

ガンボの村から、急接近していくジャスティンとフィーナ。オクテのジャスティンに、フィーナが積極的にアプローチする場面もしばしば。ここでは、そんなシーンを集めてみました。

幻想的なガンボの夜。しっかりとつないだ手と手

海竜船に乗って、2人で内海へ旅立ったときの1コマ

古代文明と敵のことを知る

ツインタワーの海岸に到着したら、さっそくツインタワー内部へ向かおう。まず南側に行き、そこから西を通って反対側に行けば、門の開いている北側へ出られる。ちなみに、東側へ行くと行き止まりになるが、アイテムを入手できるので行っておこう。ツインタワーに入ったら、今度は前庭への門に向かう。門には兵士がいるが、ガイドだと言えば中に入れるぞ。塔内に入ると、ミューレンとリーンに出くわす。ここで塔内の魔法陣が発動し、フィーナはミューレンと、ジャスティンはリーンとともに塔の最下層へ飛ばされる。

フィーナの場合

ミューレンと行動を共にするフィーナは、彼の優しく紳士的な一面を知り、敵意を和らげていく。そして、エンジュール文明について語るミューレン自身から、驚くべき彼の秘密を聞くことになるのだ。

ミューレンから、古代文明のことを教わる

ジャスティンの場合

リーンがモンスターに襲われているところを、ジャスティンが助ける。最初は対立しているものの、次第に和解していく2人。そして、ジャスティンの心にひかれるかのように、リーンは笑顔を見せる。

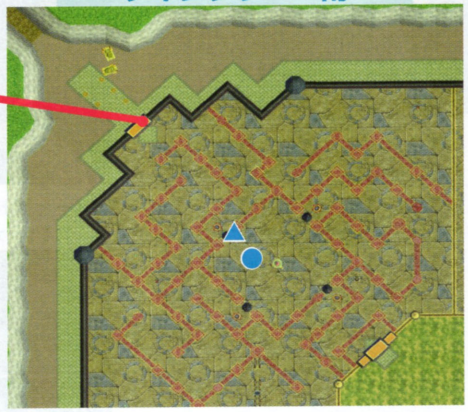
意外な一面を見せるリーン。普通の女の子だな

ツインタワー・北

前庭へ向かう

三角の物体がふさいでいる通路は、手前にある黒丸のスイッチを踏めば、三角の物体が下がり通れるようになる。このとき、向かい側にある三角の物体も下がって、通れるようになる。

ツインタワー・南



すぐに脱出しない

塔内から脱出したあとは、南側に行けばフィーナと合流し、そのまま外に出られる。だが、アイテムが数多くあるので、外に出るのは残らず入手してからにしよう。

注・マップ中の●はセーブアイコン、▲はバードビューアイコンを表す。

「転送の玉」を入手する

古代文明のワープ装置を使うため、「転送の玉」を入手しに神隠しの丘へ向かう。

ここでは、先へ進むために「ぎんのカギ」と「きんのカギ」が必要になる。「ぎんのカギ」は中央の扉を、「きんのカギ」は東側の扉を開くときに使う。入手場所は下のマップを参照してほしい。また、2体目の殺りくマシンを倒したあとは、移動する3つの高さのブロックを、手前のスイッチを踏んで止めて階段を作ろう。これで「転送の玉」を入手できるぞ。

きんのカギ
周辺にある3つのスイッチを踏めば、入手できる。

ぎんのカギ
宝箱を開ければ入手できる。そのとき、周辺から敵も出現する。

BOSS 殺りくマシン

攻撃箇所は、目と本体の2つ。HPは共通なので、どちらを攻撃してもOKだ。なお、殺りくマシンは2体登場するが、2体目の方が多少能力が上というくらいで攻撃パターンは基本的に同じだ。こちらも、体力を回復させながら戦えばさほど苦戦はしない敵だ。

ディガンの魔法で防御力を上げておけば、なおいい

ガドインとの真剣勝負

神隠しの丘のイベントが終わると、ガドインがジャスティンと真剣勝負をすることになる。しかしガドインはハッキリ言って強い、というか強すぎる。ここまで、意識してレベルアップしながら進めてきていないと、まったく歯が立たないのだ。ここでは、勝つためのコツを解説する。

まず、レベルは最低でも20くらいまでは上げてHPは130以上にしておこう。次に、技の天空剣を覚えておく。この技は、威力も高く敵の特殊攻撃をキャンセルできるのだ。最後に、攻撃が間に合わなかったら回避すること。

通常攻撃も強烈。パーティにいたときよりも強いのだ

技の天空剣を使って、ガドインの攻撃をキャンセルしよう

美女の頼みを聞く

スー、ガドインと別れたジャスティンとフィーナは、2人で人魚が住むといわれる内海に旅立つ。途中、海に浮いている女の子を発見するので、彼女を助けたら頼みを聞いて海賊の島へ向かおう。

海賊の島は、中央に海賊のアジトがあり、その周りに細い島や板が道を作っている。気をつけたい敵は、マリンギャングだ。この敵はいきなり海中から飛び出してくるので、不意打ちを受けやすい。そのため、むやみにダッシュで移動するのは危険だ。

勇者さまなんて言われたら、助けないわけにはいかないぜ

なんかズレたことを言ってるけど、アジトに乗り込もう

海賊の島

BOSS ニタリクジラ

ぎじえさと本体で別々のHPになっているが、本体のHPを0にすれば両方倒せる。攻撃力が高いので、こちらは防御力を上げること。ディガンの魔法を連続でかけて防御レベルを6～7まで上げれば、強力な攻撃も問題にならなくなり、戦闘が楽になるぞ。

2人抜けて低下した戦力は、防御レベルを上げてカバー

そして、冒険は続く…

総力攻略 SPECIAL EDITION

シナリオ攻略第3弾は澪のシナリオをラストまで追う。難関の洞窟完全マップやパズルの解答も公開！

YU-NO

この世の果てで恋を唄う少女

YU-NO● A girl who chants love at the bound of this world.

連続攻略第3回目は、澪のシナリオを最後まで徹底解析。亜由美のシナリオから分岐するポイントや入手できる重要アイテムの情報もバッチリ。後半の難関である洞窟マップや石棺のパズルの解答も完全掲載！

亜由美のシナリオから分岐して始まる
澪のシナリオを徹底ガイド

澪がメインとなるシナリオは、本誌No.23で攻略した亜由美のシナリオから分岐する。したがって、ゲーム開始からその分岐ポイントまでの解説は省略する。

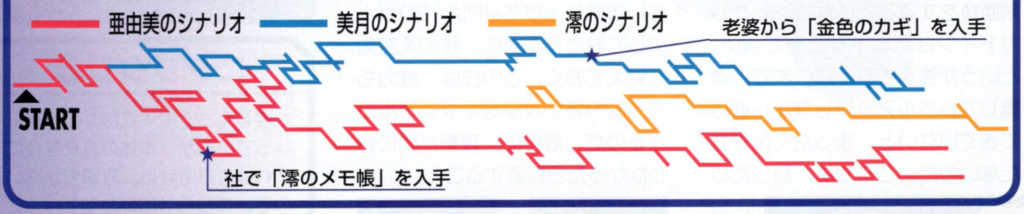
このシナリオは、分岐ポイントが少なく単調に見えるが、洞窟を探険して仕掛けを解いたり、難解なパズルを解いたりと何かと頭を使う。さらに、特定のアイテムをあらかじめ持っていないと、シナリオが進行しないポイントがあるのだ。そこで、下の前号までおさらいを参考に、「金色のカギ」と「澪のメモ帳」を必ず入手してから、澪のシナリオに進むこと。

❶社で澪と話したあと、「澪のメモ帳」を入手できるぞ

❷老婆から「金色のカギ」を入手。このあと、龍蔵寺には渡さないこと

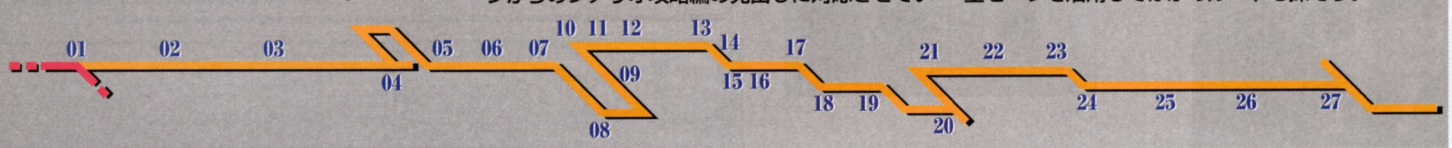
発売日	発売中（12月4日）
発売元	エルフ
開発元	エルフ
価格（税別）	7800円
ジャンル	アドベンチャー（マルチストーリーシステムA.D.M.S）
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	3枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス対応
バックアップメモリー	87・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

おさらい　前号までの攻略範囲を含めたA.D.M.Sマップ



今回攻略する範囲のA.D.M.Sマップ

今回の攻略範囲をA.D.M.S マップで表示。重要ポイントに01～27の数字を付けて、次のページからのシナリオ攻略編の見出しに対応させている。分岐ポイントでは原則として1つのルートのみを紹介している。攻略でのヒントを参考に、宝玉セーブを活用してほかのルートも探そう。

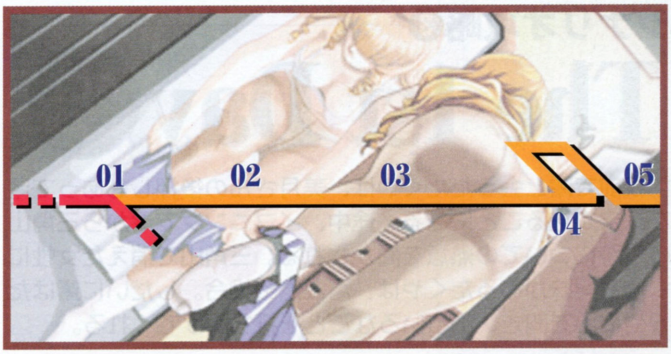


©elf

シナリオ攻略❸

The 1st Day ACT 1

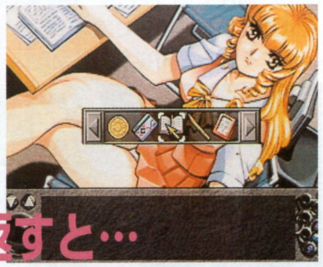
気位の高いお嬢様の澪とたくやは、顔を合わせればけなし合う仲。澪は古代史マニアで、社の岩に刻まれた古代文字に興味を持っている。社で、彼女が忘れていったメモ帳をひろったたくや。研究室で再会したときにメモ帳を返すと、澪はほっとした表情をする。それは初めてみる表情だった。



01.［分岐ポイント］澪にメモ帳を渡す

研究室で澪に会うと、大切なメモ帳をなくしたことを聞く。ここで、「澪のメモ帳」を返すか返さないかによってシナリオが分岐。澪がメインのシナリオを進めるなら、もちろん返すのが正解。ちなみに、返すと「澪のメモ帳」は手元からなくなってしまう。

亜由美のシナリオを進めているときに入手した「澪のメモ帳」を返す



「澪のメモ帳」を返すと…

たくやに無理に笑わされる澪。彼女のめずらしい表情だ

02.社で澪と神奈チャンが口論

社で澪と神奈チャンのケンカを目撃。三角山を調査する澪に、神奈チャンが忠告をしていたのだ。そのあと、澪から神奈チャンは複数の男性とつき合っているというウワサを聞く。その真相は…？

神奈チャンは、ナゼ澪の遺跡調査を止めようとするのだろうか…

澪は神奈チャンをよく思っていない。神奈チャンにはナゾが多い

03.美月さんと思い出話

学校の2階廊下で澪と立ち話をしているところを、かつての恋人である美月さんに見られてしまう。そのままたくやと美月さんは、研究室へ移動して思い出話にふけることになる。かつて、2人は研究室でHしているところを澪に目撃されたことがあった。そのときの様子から、美月さんは澪がたくやに気があるのではと言い出す。その言葉を聞いたたくやは、動揺を隠せないのだった。

かつての恋人で、今はよき相談相手。美月さんにはなんでも話せそう

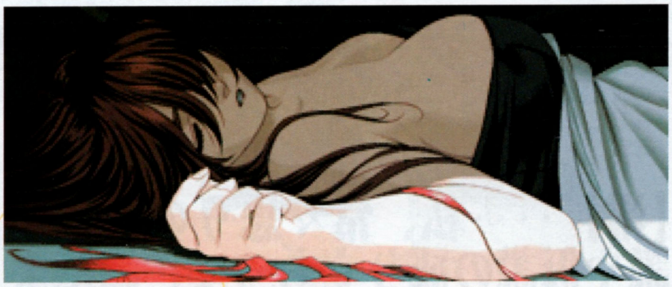
2人の関係を目撃した澪は、複雑な表情。美月さんの予測は本当？

04.［分岐ポイント］絵里子先生の寝姿

夜になり、2階廊下で香織さんと龍蔵寺の立ち話を聞いたあと、どこへ移動するかによってシナリオが分岐。今回は保健室へ移動するルートを進む。そこでは、ベッドの下で寝ている絵里子先生を発見。しかも、彼女の目には涙が…。

服を調べてカーソルが「？」になったら、ベッドの下を調べよう

うなされて、アーベルという名前をつぶやく絵里子先生。彼女の恋人？

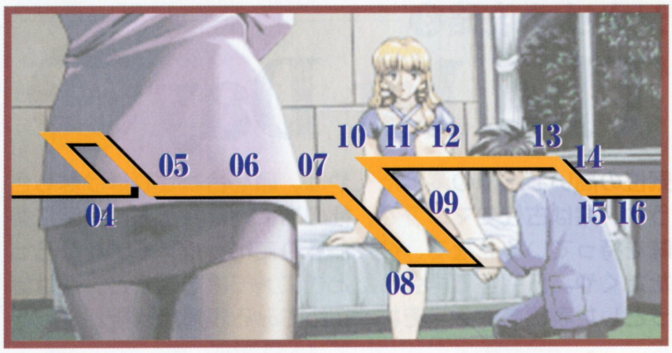


【絵里子】ああ、私を置いていかないで……。

シナリオ攻略❸

The 1st Day ACT 2

学校前で澪と会ったたくやは、美月さんの後押しもあって澪を家まで送ることになる。途中、イブニングで澪から三角山の遺跡についての熱意を聞かされる。三角山で消えた女性について興味があるたくやは、澪と意気投合。しだいに澪はたくやに心を開き、いろいろなことを打ち明けてくれる。



05.イブニングで澪と語らい

保健室を出たら、イブニングへ向かう。店内に入ると澪の姿がどこにも見あたらないので、あたりを調べよう。するとトイレに行っていた澪が姿を現すぞ。そのあとは席に座って、澪が歴史学者であるたくやの父の著作を愛読していることや、独自の研究をまとめた資料のことなどを聞く。

店内に入ると澪がいない。くまなく調べていると澪が登場するぞ

澪は、異端の歴史学者であるたくやの父を尊敬しているのだ

06.澪が作った資料を見せてもらう

三角山の遺跡を調べて独自にまとめた資料を見せてもらうため、たくやは澪の家にあがることになる。三角山で突如現れてすぐに消えたナゾの女性のことが気になるたくやは、澪とともに遺跡を調べることにする。

澪が作成した遺跡についての研究資料。ち密な資料から、彼女の研究熱心さをあらためて実感

【澪】‥‥私、常々思うのよ。学説や仮説の成り立ちって、論拠よりはインスピレーションが、実は圧倒的に多いんじゃないかって。

07.澪の家庭の事情

たくやと澪は、社で遺跡を調べたあと海岸で語り合う。そこで、澪はたくやを信用して家の問題を話してくれる。市長である父が汚職をしており、境町を去るかもしれないというのだ。そんなとき、海岸の工事現場でトラックが炎上する場面に直面する。

やっておきたいことを今のうちに果たしたいという、しっかりした女の子だ

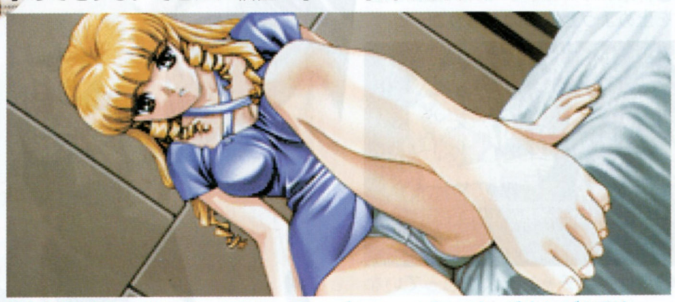
【澪】たぶん私、境町から去ることになるわ。

工事現場に人影が。世間には公表できない極秘の工事というわけか

突然の発光の直後、トラックが炎上。雷がトラックに落ちたのだ！

08.足をひねった澪を手あて

雷が落ちたときの衝撃で足をひねった澪を保健室へ連れていき、手あてをする。そこに、宿直で学校に残っていた美月さんが登場。澪は美月さんに、あからさまに攻撃的な態度をとるのだった。

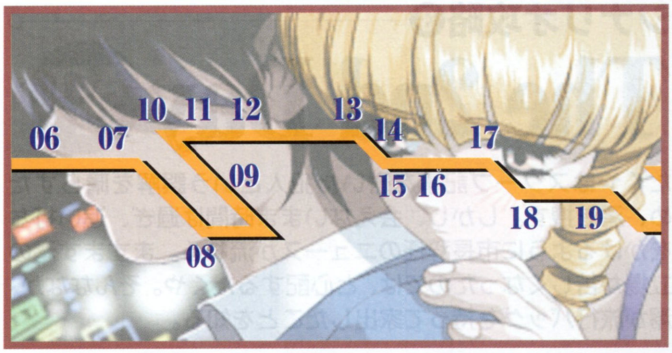


澪の足をマッサージ。あとは、シップをはってテーピングすればOKだ

シナリオ攻略❸

The 2nd Day ACT 1

2日目の朝、たくやは澪の部屋で目を覚ます。どうやら昨晩、澪の父に見つかりそうになってベッドの中に隠れたあと、そのまま寝てしまったようだ。部屋に澪の姿はなく、とりあえず学校へ行くことにする。そこで澪と再会したたくやは、非難されてしまう。まったく身に覚えがないことなのだが…。



09. ホールにはり出されたスクープ記事

朝起きて学校前へ行くと、澪に会う。しかし、昨日とはうってかわって厳しい表情で、ろくに話さず立ち去ってしまう。そのまま学校に入ると、ホールの掲示板のまえに人が集まっている。

掲示板には、澪の父の汚職が暴露されたスクープ記事がはり出されていた。このことは、たくやと澪しか知らないはずなのに…。

澪の父の汚職が暴露。これが彼女の態度を変えた原因。澪とたくや以外にこのことを知る者がいた！

昨日はあんなに打ち解けて話すことができたのに、一夜あけると澪の態度が急変する

10. 犯人と疑われるたくや

学校の屋上へ行くと結城がいる。澪にあこがれている結城は、スクープ記事を書いた犯人を許せないようだ。そのあと、いったん学校から出て再び入ると、ホールで澪とバッタリ会う。彼女は、すっかりたくやのことを犯人だと思いこんでいた。澪が立ち去ったあと、話を聞いていた結城が現れ、「見損ないました」と言われてしまう。

校内を捜しても澪の姿は見あたらないので、いったん外へ出る

ホールへ戻ると澪がいる。犯人はたくやだと思っているようだ

澪を気遣う結城は、犯人への怒りを隠せない。だれが犯人なのか…

11. 澪と結城の会話を盗み聞き

学校の2階廊下へ行くと、澪と結城を見かける。2人の会話をこっそり聞くと、結城が澪を慰めているようだ。しかし澪は、こんなときにやさしくするのは反則だ、と突き放すのだった。

落ち込む澪を慰める結城。しかし、結城の一途な気持ちは澪に届かなかった…

12. 美月さんに澪のことを相談

誤解を解くため澪を捜していると、ジオ・テクニクスの会社前で美月さんに会える。彼女に誘われて、海岸の芝生に座って語り合うことに。そこで、澪との一件を相談する。美月さんは、海岸でたくやと澪の会話を盗み聞きした人物がいるのでは、と予測する。

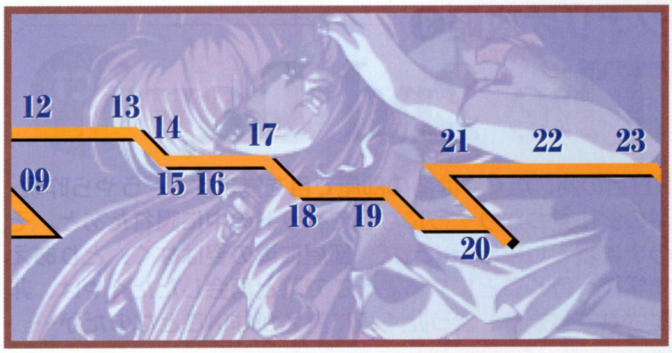
美月さんと会ったのも何かの縁だ。ここは相談にのってもらおう

海岸で盗み聞きしたのが私なら犯人になったかも、と問題発言をする美月さん。澪を恋敵とも…

シナリオ攻略❸

The 2nd Day ACT 2

たくやはスクープ記事を書いた犯人という誤解を晴らすため、澪を捜す。しかし、会えないまま時間は過ぎ、追い打ちをかけるように市長辞任のニュースが流れる。ますます澪の立場が苦しくなったのでは、と心配するたくや。そんななか、澪が旅行バッグを持って家出したことを知る。



13. あわただしい澪の家

会社前で豊富に昨晩のことを聞いたあと自宅に戻ると、市長が辞任したというニュースが流れる。心配して澪の家に行くと、結城と出会う。彼も澪を捜しているようだ。いったんほかの場所へ行ってから再び澪の家に行くと、お手伝いさんたちがバタバタしており、話を聞くことができる。

澪に冷たくあしらわれても、あきらめずに彼女を気にかける結城

リビングのTVで市長が汚職のため辞任するというニュースを見る

澪の身に何が…

くわしいことは教えてくれないが、澪がいなくなったようだ

澪の父が辞任!?

14. 神奈チャンのナゾめいた助言

行方をくらました澪を捜し回る。とりあえず三角山の遺跡を研究していた彼女の一番行きそうな場所、社へ行くことに。澪は見つからないのだが、社から出るとだれもいなかったはずの社から神奈チャンが出てくる。澪の居場所を知っているような口振りの神奈チャン。なお、彼女が去ったあと、もう一度社へ行っておくこと。

社へ行っても変わったところはない。澪が行きそうな場所なのだが…

神奈チャンは澪の居場所を知っている？　教えてくれればいいのに

15. 澪を見かけた絵里子先生

海岸で神奈チャン、学校のホールで結城に会ったあと再び学校へ入ると、ホールには人がいなくなっている。その状態になってから保健室へ行くと、絵里子先生に会える。ここで絵里子先生に澪の一件を相談すると、澪が海岸へ向かったことを教えてくれる。

澪との一件を絵里子先生に打ち明けると、澪が海岸へ向かうのを見たという

澪は海岸へ向かった…？

16. 社にはナゼか龍蔵寺が…

目撃証言をもとに、再び社へ向かう。しかし社には、澪の代わりに龍蔵寺がいた。ここで、澪から聞いていた龍蔵寺の家にあるタペストリのことを思い出し、それを見せてもらう約束をする。そのあと、学校前にある龍蔵寺の家に行くと、老婆が現れる。龍蔵寺は戻ってきていないというので、とりあえず学校へ入ろう。そこでは、美月さんに会えるぞ。

龍蔵寺の家を訪ねると、龍蔵寺はいない。中には入れないようだ

なにかを含んでいるような龍蔵寺。すんなりOKするのもあやしい

美月さんは、ちょうどこれから龍蔵寺の家に向かうところだという

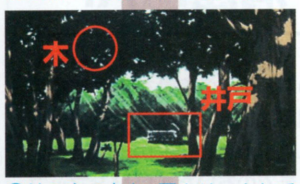
17.井戸の中から「銀のメダル」を入手

美月さんの案内で龍蔵寺の家に入る。美月さんと中庭で別れた直後、宝玉セーブしよう。ここでは重要アイテム「銀のメダル」を入手できるのだ。ただし、入手過程がシビアなので写真で説明していく。一定回数以上画面上をクリックすると、アイテム探しができなくなるので、くれぐれも余計な場所をクリックしないこと。

宝玉セーブ

↑美月さんと別れたら、すぐさま宝玉セーブ。そして、中庭から見える土蔵を2回クリックして調べたあと、土蔵へ移動する

↑土蔵前で林の奥を2回クリックして調べたあと、林の奥へ移動



↑林の奥で木を1回クリックして調べたあと、井戸へ移動

↑井戸の中の黒っぽい部分を3回クリックして調べる。すると奥にある紙切れと光るモノを発見する

↑紙切れと光るものを「手」のカーソルで2回クリック（取れない）

↑土蔵前へ戻り「金色のカギ」を使って土蔵の扉の南京錠を開ける

「ロープ」入手

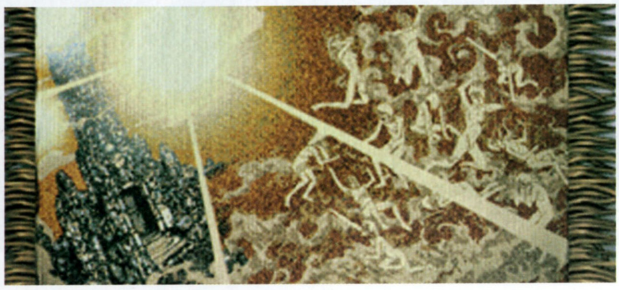
↑土蔵の中で「ロープ」を入手して、白い壁を4回、ドア1回クリックする。そのあと、井戸へ移動

「銀のメダル」入手

↑井戸の前ですぐにロープを使うとめでたく「銀のメダル」を入手

18.龍蔵寺の家のタペストリを見る

「銀のメダル」入手後、美月さんとともにタペストリを見る。それは、塔のてっぺんから発せられる光に多くの人が苦しむという絵柄だった。澪は、これが双子岩に似ていると言っていたが…。



←たくやの父も興味を持っていたというタペストリ

19.3人で手分けして澪を捜す

龍蔵寺の家から出ると学校前に結城がいる。澪が家出をして、未だ行方がわからないらしい。たくや、美月さん、結城の3人で手分けして、澪を捜すことになる。ここでは、学校内と街方面をあちこち歩き回って、ランダムで登場する美月さんと結城にそれぞれ2回ずつ計4回会えばOKだ。そのあとは、社へ向かおう。

↑美月さんは学校内を捜し回っている。美月さんに2回会おう

↑自宅前、街、高台、澪の家で結城とランダムで会うことができる

20.[分岐ポイント]洞窟に入るパートナーは？

社で岩を調べると、旅行バッグを発見する。ここで宝玉セーブをしておこう。さらに、澪が印を付けていた付近を調べると、洞窟の入口を発見する。そこに美月さんと結城が合流し、どちらを連れて洞窟に入るかという選択肢が出る。これが分岐ポイントだ。

↑澪が付けていた印付近を調べると、岩が崩れて洞窟の入口が出現。彼女はこの洞窟に入ったのだろうか？

↓左側の岩の陰から旅行バッグを発見。澪のモノに間違いない

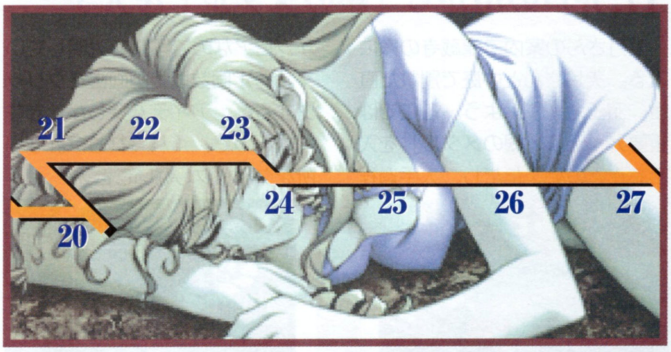
宝玉セーブ！

→選択肢による分岐ポイント。美月さんか結城のどちらかを選ぶのだ。今回の攻略では、結城を連れていくルートに進むぞ

シナリオ攻略❸

The 2nd Day ACT 3

社で洞窟の入口を見つけたたくや。遺跡を研究していた澪は、たぶんこの洞窟に入ったのだろう。彼女を見つけだすために、たくやは結城といっしょに洞窟に入る。しかし、洞窟内にはさまざまな仕掛けがあり、先に進むと通ってきた道がふさがれるようになっていた。もう後戻りはできない…。



21.ボタンを押してアイテムを入手

ボタン1を押すと扉1の右側にくぼみができる。くぼみを調べると「白のメダル」と「黒のメダル」、さらに宝玉を入手できる。宝玉は、結城を連れて洞窟に入ったときのみ入手できるぞ。

⬆洞窟に入って、最初にクリアする仕掛けがボタン1

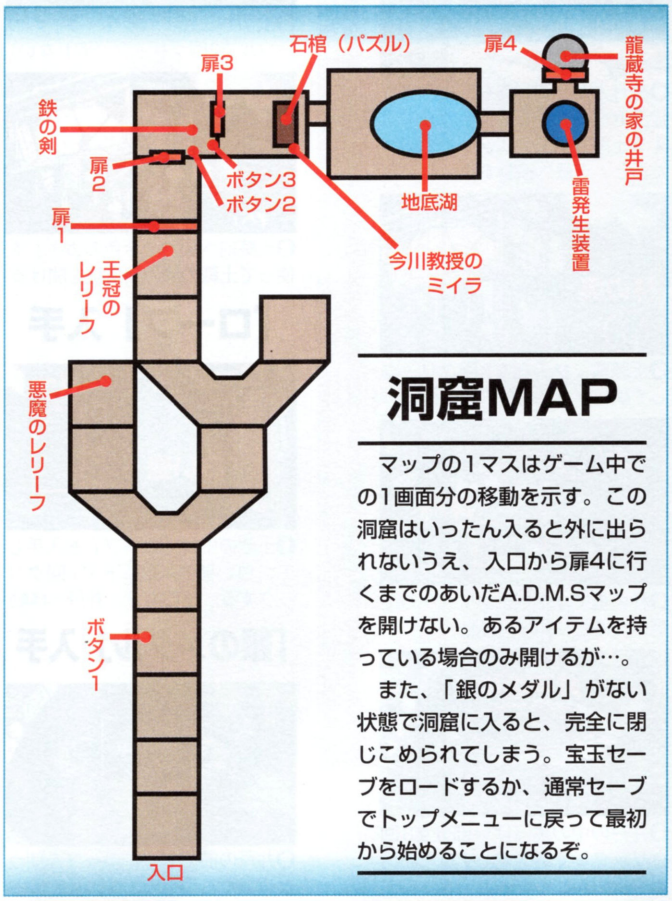
⬅結城がくぼみの中にあるボタンを見つけて勝手に押したことにより、宝玉を入手するのだ。宝玉のため、最初はこのルートを通るのがいい

宝玉を入手！

22.2つのメダルを使って扉を開ける

2つのメダルを入手したら、次は扉1を開ける仕掛けを解く。「白のメダル」を王冠のレリーフに、「黒のメダル」を悪魔のレリーフにはめ込もう。すると、鈍い音がして扉1が開くぞ。それにしても、扉1の中央に直径10センチほどのくぼみがあるのが気になったが…。今は先に進むしかない。

⬆さきほど入手したメダルをレリーフにはめることにより扉1が開く



洞窟MAP

マップの1マスはゲーム中での1画面分の移動を示す。この洞窟はいったん入ると外に出られないうえ、入口から扉4に行くまでのあいだA.D.M.Sマップを開けない。あるアイテムを持っている場合のみ開けるが…。

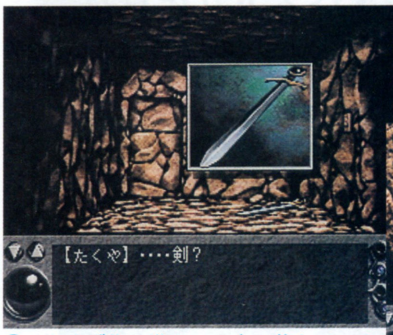
また、「銀のメダル」がない状態で洞窟に入ると、完全に閉じこめられてしまう。宝玉セーブをロードするか、通常セーブでトップメニューに戻って最初から始めることになるぞ。

23.結城と離ればなれに…

たくやが扉1を通ると突然扉1が閉まり、たくやと結城が離れ離れになる。「鉄の剣」を拾ってきて、扉1に斬りつけよう。しかし、扉1はびくともしない。動揺した結城はもと来た道を戻ろうとして、仕掛けで新たに出来ていた穴に落ちてしまう。この状況ではどうすることもできないたくやは、単身先に進むことにする。

⬆たくやが通った瞬間閉じた扉1。先に進めるのは1人だけなのか…

剣を入手！



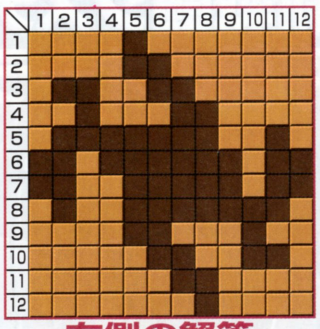
⬆ひとまず先に進んで、床に落ちている「鉄の剣」を拾ったら、扉1に戻ろう

⬇しかし、「鉄の剣」を使っても扉1は壊れない

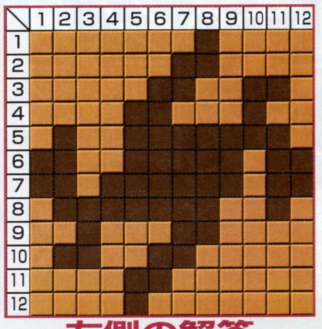
24.石棺のパズルを解く

ボタン2、ボタン3の順に押すと扉3が開き、次の部屋に入れる。ここでは、今川教授のミイラをくまなく調べると、パズルのヒントが書かれた手帳を読むことができ、さらに「ハンディコンピュータ」が手に入る。それらをもとに石棺のパズルを解こう。どうしてもパズルが解けない人は解答を参照。

「ハンディコンピュータ」では、パズルの記号を数字に変換できる



右側の解答



左側の解答

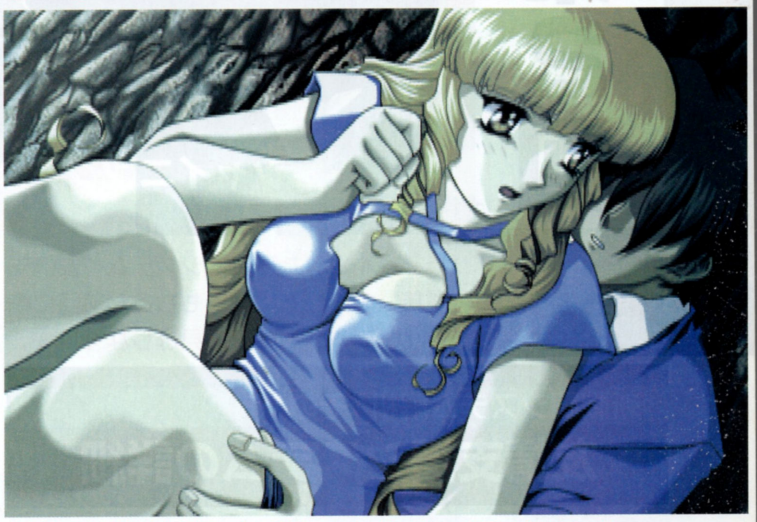
25.澪と喜びの再会。しかし…

右側と左側のパズルを解くと石棺が開き、そこから地底湖へと出る。幻想的な地底湖を調べると、どこからか人の声が…。なんと、その声の主は澪だった。感動の再会を果たした2人は出口を捜し回るが、いっこうに見つからない。体力、精神ともに限界に近づいた2人は身を寄せあう…。

たくやを見つけた嬉しさのあまり転んでしまった澪。びしょぬれだ

もうダメかもしれないから、とキスをせがむ澪。そんな気持ちではダメだ…

【澪】身体が、浮かんでるみたい‥‥。



初めての経験をする澪。心も身体も、たくやのリードでほぐれていく…

【澪】寂しいし、怖いけど‥‥有馬くんが隣にいてくれるなら、少し暖かいわ。

26.「銀のメダル」を使って扉を開ける

ナゾの女性の導きで、巨大な塔を見つけるたくや。くまなく調べると、それは雷を落とす装置であることがわかる。そのあと、装置の左側にある道から扉4へ行こう。

巨大な塔は雷発生装置だった。工事現場に頻繁に落ちていた雷は、この装置が作動していたせいだろう

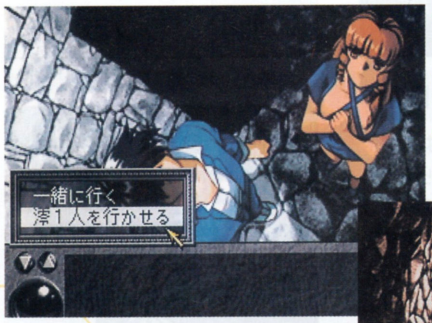
扉4では中央にはめ込まれた「円盤」を入手できる。いったいどこで使うのか…。そして、扉4の右側にあるくぼみに「銀のメダル」をはめると井戸へ出られる。

「銀のメダル」は使うとなくなる。再び入手し直す必要がある

「銀のメダル」を使用する

27.[分岐ポイント] 澪といっしょに出る？

井戸で、選択肢による分岐ポイントとなる。今回は澪1人を脱出させるルートへ進むことにするぞ。

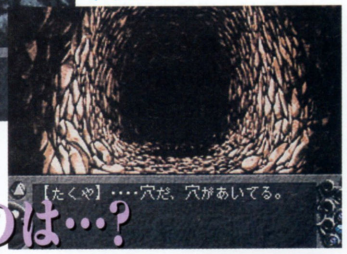


洞窟内に戻ったたくやが見たものは…？

たくやは単身で洞窟内に戻り、結城の救出へ向かうのだ。そこでたくやが見た衝撃の事実とは…！

また選択肢による分岐。この分岐のために宝玉セーブしたいなら、扉4を開けるまえにセーブしよう

結城が落ちた穴を発見する。この下に結城がいるはずなのだが…



総力攻略 SPECIAL EDITION

新戦闘システムの内容と序盤のオーラスを飾る戦闘をアドバイス

シャイニングフォースIII シナリオ1 王都の巨神

第2回

発売日	発売中（12月11日）	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	ソニック／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	203・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

今回は「フォースIII」で採用された新戦闘システム“友情支援”と“武器熟練必殺技”の詳細を掲載。もちろん前回に続き、ストーリー＆戦闘の攻略もあるのでお見逃しなく!!

新戦闘システム解析 その1
友情支援システムの詳細

以前お伝えした友情支援システムの好感度には、4段階のレベルがある。好感度のレベルが上がるにつれ、仲間から受けられる支援効果の効力もアップするぞ。ちなみに、好感度の各レベルの名称は、以下の表のように対応している。

レベル1	友情関係
レベル2	信頼関係
レベル3	以心伝心
レベル4	ラブラブ

そう簡単にはラブラブ関係になってはくれない

レベル4の「ラブラブ」を目指せ

支援効果を得るためには、キャラを隣接させなければならない。ところが、好感度最高レベル“ラブラブ”になると、支援効果を受けられる範囲が広がり、2マス先まで届くようになるのだ。ただし、レベル3の以心伝心からラブラブになるためには、キャラ同士の相性なども関係してくるが、がんばればきっと愛が実るだろう。

ラブラブを生かせば、最高11人から支援が受けられる計算になる

友情ポイント加算の法則

協力して敵を倒すと加算される友情ポイント。この友情ポイントは、スリープなどの間接魔法や仲間の回復時にも加算されていく。これらを念頭に置いて戦えば、敵を倒す際、より効率的に友情ポイントを稼ぐことができるぞ。

HPの高いボスなどで友情ポイントを貯めよう

STEP1 誰かⒶがモンスターに攻撃を仕掛けて成功させる。攻撃成功とは、直接攻撃、魔法、アイテム攻撃などで、1ポイントでもダメージを与えた場合。もしくはスロウなど支援効果型魔法の成功、アイテム効果などの間接攻撃が成功した場合を指す。

STEP2 別のキャラⒷで同じモンスターへの攻撃を成功させる。攻撃成功の定義は上記と同様。その時点でⒶとⒷの間に友情ポイントが1加算される。

その他のルール モンスターにトドメをさした場合は友情ポイント2加算。味方を回復させたとき（魔法、アイテム問わず）にも友情ポイントが1加算される。

マークの意味を把握しよう

支援効果のあるキャラの上に付くフキダシ。通常は盾と剣の2種類。その効果は右の表のようになっている。また、ハートは効果が最高状態であることを示している。

	支援	効果
剣マーク表示	攻撃	直接攻撃時の攻撃力UP
	会心	直接攻撃時の会心発生率UP
	魔力	魔法攻撃時の攻撃力UP
	防御	敵の攻撃時、味方の防御力UP
盾マーク表示	見切り	敵の会心率＆反撃率DOWN
	回避	敵からの攻撃回避率UP
	反撃	味方のカウンター発生率UP
	属性防御力	味方の各属性防御力UP
	運	味方の運がUP

©SEGA

新戦闘システム解析 その2

キャラ別武器熟練度必殺技・完全網羅

武器熟練度必殺技は、武器の系統ごとに覚えていくので、基本的には3系統になっている。その他にも、ミスリル製の武器を装備して覚える必殺技や、シンビオスだけが覚える必殺技など、多くの必殺技が用意されているのだ。ここでは、ポイント戦闘までに仲間になるキャラの必殺技を紹介。中には追加効果を持つ必殺技もあるぞ。

剣士　シンビオス

使用武器：ソード

LV1　ソニックウェーブ

シンビオスが初期の段階から習得する必殺技。音速で剣を振り、その時発生する衝撃波で相手を切り刻む。

初期装備を続けた方が必殺技の覚えも早い

LV2　ツインウェーブ

1度目の踏み込みでソニックウェーブを打ち出し、さらに返す刀で衝撃波を発生させる2段攻撃。威力は倍だ。

言わば連携必殺技。技自体のレベルUPだ

騎士　ダンタレス

使用武器：ランス

LV1　ランスチャージ

ランスを前方に構えたまま突進する騎士ならではの必殺技。すべてのランス必殺技の基本となる攻撃だ。

とにかくよくお目にかかる技。頼りになる

LV2　ダブルチャージ

ランスチャージからランスを敵頭上に見舞う連続技。ランスチャージのほぼ2倍のダメージを敵に与える。

これも連携必殺技。どんどん派手になるぞ

魔法使い　マスキュリン

使用武器：ロッド

LV1　ソニックウェーブ

2回連続で敵を殴りつける必殺技。攻撃力にはあまり期待は持てない。EXダメージと合わせて狙おう。

魔法を使っても武器の熟練度はUPするぞ

LV2　ツインウェーブ

敵の脳天を正確に狙い撃ちする必殺技。ダメージだけでなく、追加効果として相手にマヒの効果も与える。

追加効果を持った必殺技はとても重宝する

僧侶　グレイス

使用武器：アンク

LV1　罪の烙印

エルベセム神の力を借り、邪悪なるものを滅ぼす光線を発する必殺技。邪悪な敵に高い効果を発揮する。

ちなみにアンクは掘り出し物で売ってるぞ

LV2　神の審判

エルベセム神との親密な契約により、邪悪なものを浄化する閃光を発する。闇の魔物に高い効果を発揮する。

レベルUPしやすい僧侶は技の覚えも早い

アーチャー　ヘイワード

使用武器：矢

LV1　フリーズアロー

空気中の冷気を呼び、矢と共に氷のつぶてを相手に叩きつける必殺技。対空必殺技として重宝するぞ。

桟橋戦闘中に必殺技を覚えさせてしまおう

LV2　ヒュプノアロー

特殊な打ち方で、敵にダメージと催眠効果をもたらす必殺技。相手にスリープの効果を与えることができる。

相手を眠らせれば反撃にもあわず安全だぞ

戦士　オブライト

使用武器：アックス

LV1　フルスイング

ハンマー投げのように力一杯アックスを振り回す必殺技。遠心力とアックスの重量のため、その威力は絶大。

ただでさえ力の強いオブライトの必殺技だ

LV2　パワーホイール

空中にジャンプし、前方回転をしながら敵を叩き切る。フルスイングに重力を加算させた必殺技だ。

見掛けによらず身軽な攻撃を得意とするぞ

モンク　アイリン

使用武器：グラブ

LV1　激震崩捶

拳を微振動させて破壊力を増した突き。己の体が武器となるモンク特有の必殺技。早いうちから習得する。

荷置き場戦闘中に覚えさせれば、後が楽だ

LV2　散弾落踵脚

拳の2段攻撃→ローキック→踵落し、と移行する必殺技。激震崩捶と違い、ヒットごとにダメージ加算。

カーンのナックル必殺技と被らないように

剣士　ジュリアン

使用武器：ブレード

LV1　ヒートバーナー

巨大なブレードの剣圧により、摩擦熱を発生させ、炎を生み出す必殺技。仲間になってすぐ習得してくれる。

すぐに覚えてくれる上に良く出る必殺技だ

LV2　アイスブレイク

同じく、剣圧により空気を急激に圧縮→膨張させ、超低温を作り出す必殺技。フリーズアローよりも強力。

炎についで氷の必殺技。こちらも威力大

騎士　シバルリィ

使用武器：ハルバード

LV1　トルネード

ハルバードのひと振りで旋風を巻き起こす必殺技。魔法のヘルブラストレベル1と似た効果をもっている。

仲間になった後すぐに覚えてくれる必殺技

LV2　クロスブレイク

ハルバードの長い柄による遠心力を利用した3段攻撃。攻撃がヒットするごとにダメージが加算されていく。

ハルバードの軌跡も鮮やかな必殺技だ

次ページからマップ&ストーリー攻略

Battle 9　狭い車内での戦い
「付かず離れず」で対応しよう

前回、見事ポイント戦闘を突破し、無事列車に乗り込むことができた共和国軍。しかし、この列車内でも戦闘が待っている。ここで相手になるのは、荷置き場で一戦交えた盗賊たちの本隊なのだ。帝国との内通で、普段は列車を襲わない盗賊一団。しかし、アロガント王子の手引きにより、その禁を破って襲い掛かってくる。

列車内で多くの情報とアイテムを手に入れよう

盗賊団が列車を襲わなかったのは帝国との裏取引があったため。今回、盗賊たちは共和国軍追撃を理由に列車強盗をも目論んでいる!!

列車の中は移動する町状態

戦闘に入る前に、列車内を探索できる。隠しアイテムや宝箱があるので見逃さぬように。また、道具屋、武器屋での買い物も済ませておこう。2両目には教会もあるので、セーブをお忘れなく。

どこかに鳥の餌がある。探してみよう

見逃したら後では手に入らないアイテムがある

こんなところに教会が。これでセーブも安心

車内のお店で手に入る物

ここの武器屋では、ワンランク上の同種類・同系統のものが手に入る。今まで順調に武器の熟練度を上げてきているならば、きっと役に立つ事だろう。道具屋には特に目新しいものはないが、この後戦う敵のことを考えて、毒消し草を多めに買っておきたい。

道具名	価格	効果
薬草	10	HPを10回復
毒消し草	20	毒、マヒ回復
天使の羽	40	最寄りの教会へ撤退

武器名	価格	装備可能クラス
ブロンズナイフ	50	剣士
ブロードソード	750	剣士、鳥人
ライトレイピア	150	剣士、バードラー
アイアンブレード	320	剣士
スチールランス	900	騎士
スピア	180	騎士
ハルバード	480	騎士
ミドルアックス	90	戦士
トマホーク	100	戦士
ミドルメイス	280	戦士
アイアンクロウ	50	モンク
レザーグラブ	60	モンク
レザーナックル	150	モンク
ティンバーロッド	30	魔術師、僧侶
スモールワンド	80	魔術師、僧侶
鋼の矢	1200	アーチャー
ライトクォレル	320	アーチャー
アサルトシェル	600	アーチャー
メタルウィング	400	バードラー

MAP攻略
大陸横断鉄道3両目（内）

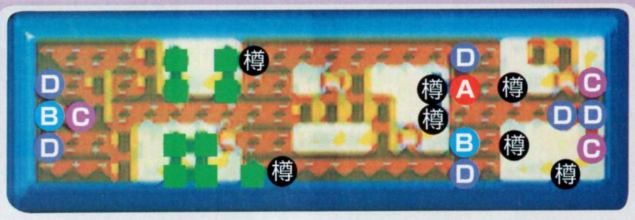
ここで怖いのは、狭い車内を利用して魔法攻撃を仕掛けるダークメイジと、ポイズンアタックを持ったアサッシン。特にアサッシンのポイズンアタックは、バットのポイズンアタックよりも強力。毒のダメージが高い上に、発生率も高いので毒消し草は必需品だ。この戦闘から実戦参加となるシバルリィは、タルを2～3個壊すだけで必殺技を習得する、早いうちに覚えさせ、EXダメージで会心を狙っていこう。

その発生確率はシャレにならないほど高いぞ

騎士キャラでバードマンにEXだ！

狭い列車内では必然的に固まりがち。格子型にキャラを配置

ダークメイジはブレイズレベル2の魔法を連発してくる。薬草も1人1つは持っていたほうが得策だろう



卑劣な攻撃に動じるな

マップの中程の木箱を越えると、敵盗賊団は客車である5両目を切り離してしまう。心理的な動揺を狙った作戦なのだが、別に時間的な制限などが発生する訳ではないので、無視して残りの盗賊団を叩こう。ここの戦闘をクリアすれば、この後のイベントで待望の飛行系キャラが共和国軍の仲間になってくれるのだ。

亡命民やお店の人が乗っていた車両だ

機関車までの道のりにも敵が！

Battle 10　盗賊の親分、シラフとの対決
疾走する大陸横断列車の上が戦場だ!!

切り離された客車の一件を運転手に伝えるため、機関車両へ向おうとするが、ここにも盗賊団の一味が待ち構えている。ここでは、走る列車の上で戦いが繰り広げられる。相手は盗賊団のリーダー、シラフ。執拗に共和国軍を追跡してくる盗賊一味。その戦いの決着がこの列車の上で着くことになる。

コムラードの采配で仲間になることに

列車を止める理由がもうひとつ！

ついにその姿を現した盗賊団のリーダー、シラフ。ヤツの目的はベネトレイムの首、その1つだけだ！

待望の鳥人エルダーとゼロが参戦!!

列車屋根戦闘の前に仲間となるのが鳥人のエルダーとゼロ。実際に戦いに参加するのはエルダーだけだが、ゼロはシナリオ2のメディオン軍に参加することになる。

エルダーもゼロもそれぞれに活躍してくれる

エルダー
機動力がウリの共和国軍飛行部隊女剣士

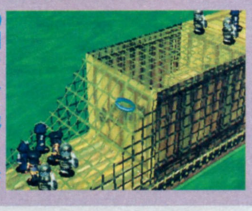
ゼロ
同じく飛行部隊の剣士。エルダーの弟だ

MAP攻略　大陸横断列車4両目（外）

共和国軍をしつこく付け回していた盗賊団との最終決戦。戦場は列車の屋根の上と特殊だが、狭いということ以外は基本戦闘フィールドの戦術で十分対応できるぞ。

ダークメイジの魔法攻撃は要注意

機関車では1列になって移動



網の上は他より若干地形効果が高いぞ

ここでも厄介なのが狭いフィールドを利用してくるダークメイジ。ダークメイジは、少しでも自軍がまとまるとの魔法攻撃を仕掛けてくる。また、次々と出現し行く手を阻むバードマンには、アーチャー、騎士で対応しつつシラフを追いつめよう。

次々出現するバードマンは、外側にいる仲間に攻撃を仕掛けてくる

対シラフ戦の心得

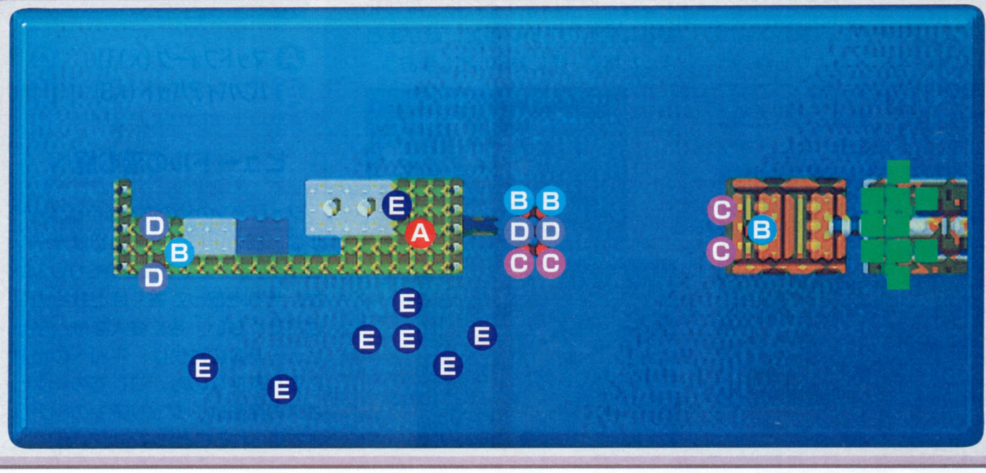
シラフは、自軍が進軍していくと機関車の先端へ逃げていく。先端にはアサッシン×2とダークメイジのイヤなトリオが待ち構えている。ここは素早さの高い順にキャラを整列させ、波状攻撃で壁になっている敵を排除しよう。ジリジリとキャラを進めるとシラフに進路を塞がれてしまう。一気に攻め込むのが吉だ。

この技を受けると防御力・素早さ低下

バードマンは列車範囲外から攻撃してくるぞ

外濠から崩せ!!

ダークメイジには僧侶でEXダメージを与えろ



- A シラフ（×1）
- B ダークメイジ（×4）
- C ドワーフ（×4）
- D アサッシン（×4）
- E バードマン（×8）
- ■ 共和国軍

Battle 11　操られている村人を救え

手出し不可！　戦わない戦闘だ!!

列車で共和国へ戻ることを断念した共和国軍は、クァースの町に立ち寄る。この町ではヒュードルに操られている町の人たちを助ける戦闘が待っている。戦闘といっても、操られている町人に攻撃を仕掛けてはいけない。カーンの持っているエルベセムの宝珠で町人にかかった呪いを解く、という戦ってはいけない戦闘なのだ。

気味悪い町の様子。何かがいる…

『ホーリィアーク』のジュリアンと同一人物だ

村人を救えばモンクのカーンが仲間に

この戦闘に参加するエルベセムのモンク、カーン。初期装備はナックルとエルベセムの宝珠。仲間にするためには、町人たちをキチンと助けなくてはならない。

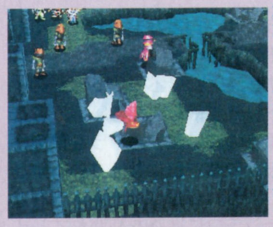
マッドフォーク以外も攻撃できる

アイリンとは違うナックルを装備

聖地エルベセム出身の修行僧。千年王国の秘密と、世界平和のカギを探るため、世界各地を旅している

MAP攻略　クァースの町・館前墓地戦闘

マッドフォークの封印は、カーンが装備しているアクセサリー“エルベセムの宝珠”で行なう。カーンは自動的に移動、封印をしてくれるが、プレイヤーがマッドフォークのいる所へと誘導する必要がある。基本的にカーンはシンビオスの後についてくるので、シンビオスの移動でカーンを誘導しよう。また、墓石から出現する敵はすぐに倒せるよう、墓石を囲むように自軍を配置しておこう。敵から攻撃を受ける前に倒すのがベストだ。


近づくと敵の湧き出る墓石が。先行して対処だ

カーンの誘導がこの戦いの重要なカギとなる。慎重に行こう

シンビオスを操ってカーンを誘導しよう

A マッドフォーク(×11)　C スケルトン(×1)　■ 共和国軍
B バンパイアバット(×3)　D リッチ(×1)

マッドフォークを倒さないために

マッドフォークの攻撃自体はたいして怖くない。何よりも怖いのは味方のカウンターだ。ここは安全策をとって、装備している武器をはずしてしまおう。また、マッドフォークを誘導するため、隊列を壁状に組むのもいい手だ。敵がまとまった所で一気に封印してしまおう。

マッドフォークにカウンターはまず出ないので気にしなくていい

自軍の隊列を1列縦隊にしておいて…

集まったマッドフォークを狙い撃ち!

ヒュードルの潜む館へ

ジュリアンの父の仇であるヒュードルは、館の中にいる。当初はカーンとジュリアンだけで挑むつもりらしいが、それを放って置くほど共和国軍は冷たくない。後に強大な敵となるヒュードルの討伐は、平和への絶対必要な条件なのだ。ここでのシンビオスの発言は、ジュリアンのシナリオで語られることになるだろう。

ベネトレイムはいつでも頼りになる事を言う。さすがは代表国王

Battle 12　ついにヒュードルと対決
湧き出るザコを倒し、ボスの間へ行こう

ここに登場するヒュードルは、完全なヒュードルではなく、粗悪品とも呼べる劣性ヒュードル。とりあえず劣性ヒュードルのいる中

エルベセムの高僧なればこそ感じる気配もある

2階に向って兵を進めることになるが、ここでは、次々と敵が出現してくる戦闘が待っている。その出現場所を把握しつつ、敵に後ろを取られないように戦おう。

ヒュードルの視点で共和国軍を見る・・・

館戦闘後仲間になる魔法使いヌーン

前の戦闘でマッドフォークとして操られていた人間の中に、共和国軍の新たな仲間ヌーンがいる。館戦闘後、墓地で仲間になるぞ。

闇の力を操る魔法を得意とする魔法使い。召喚魔法を覚えてくれるぞ

修行のためパルメキア大陸を旅する魔法使い。究極の召喚獣について調べている

MAP攻略　クァースの町・呪われた館戦闘

この戦闘では、穴の空いた床から次々と敵が出現する。自軍がマップ中の番号の範囲に差し掛かると、その番号がついた敵が登場する。敵の現れる場所にEXダメージで優位に立つキャラを配置してから敵を登場させ、手早く倒していくこと。特に注意したいのがリッチ。ヘルブラストレベル3とヒールの魔法を使うので、アーチャーと僧侶でサッサと倒してしまおう。また、部屋の奥にあるタルはこの戦闘中に壊しておくことを忘れずに。さもないと、戦闘後タルの後ろにある扉の中へ入る事ができなくなってしまうぞ。

高低差を無視した攻撃で階段上を狙え

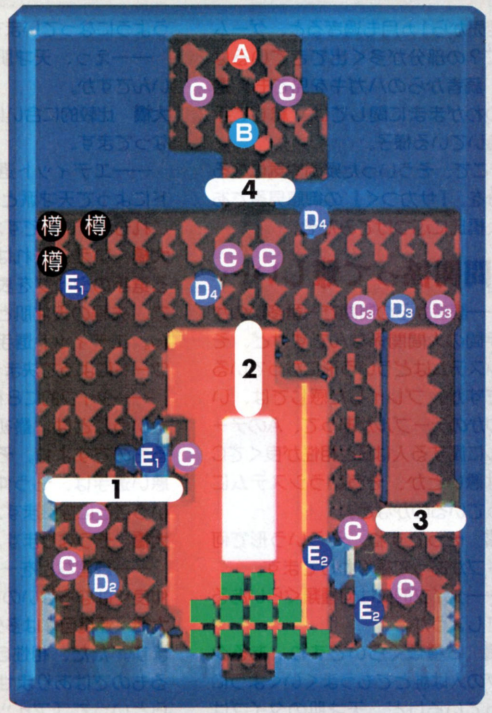
リッチのヘルブラストは強烈の一言

次々と湧き出す敵には味方を先行配置して対処だ

その老いさらばえた醜い姿が劣性ヒュードルである証拠

対ヒュードル戦の心得

中2階にいるスケルトン2体を倒すと、劣性ヒュードルとの対決が待っている。劣性ヒュードルは、カーンの持つ宝珠を使ってからでないとダメージを与えることができない。カーンはなるべく前衛に配置し、宝珠を使った後は回復要にまわそう。また、劣性ヒュードル以外にもリッチやサキュバスなど、強烈な魔法攻撃を仕掛けてくる敵がいる。自軍は固まらせないように配置し、ダメージは早めに回復させること。劣性ヒュードルには必殺技がよく決まるので、HPの高いキャラで囲んで倒そう。



A 劣性ヒュードル（×1）
B サキュバス（×1）
C スケルトン（×11）
D リッチ（×4）
E バンパイアバット（×4）
樽 樽タル（×3）
■ 共和国軍

館戦闘後のイベント

劣性ヒュードルを倒すと、今回の帝国と共和国の間に起こった争いの元凶は、千年王国復興が関係していることを知ることに。また、ヒュードルを倒したことにより、町は本来の姿に戻っている。次の戦いに備え、町の探索、武器屋や道具屋、アクセサリー屋で装備を整えよう。

蒸気機関のアーマーを操るマニュピル

武器類は買い逃しのないように

総力攻略 SPECIAL EDITION

開発者インタビューで疑問を解決

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2

サカつくの御意見番

企画 大橋 修

発売日	発売中（11月20日）	CD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	バックアップメモリー	401・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

攻略第3回目は読者の疑問を解決するため、開発者インタビューを敢行。人間関係やエディットについてなど、貴重な情報を聞き出すことができた。これを読めばすべてが解決!?

あなたの悩み解決します！ 人間関係、日本代表、エディットetc

発売から1ヵ月も過ぎると、ゲーム中に？の部分が多く出てきているはず。読者からのハガキを見ても、選手のわがままに関しては、総じて手を焼いている様子。

そこで、そういった疑問や気になる部分を、『サカつく』の御意見番である大橋氏にぶつけてみたぞ。

人間関係って難しい…

――読者からの質問で一番多いのが選手間の人間関係なんですけど、そのシステムはどういう形になっているのですか。プレイした感じでは、いくつかのテーブルがあって、Aのテーブルに属する人はBと相性が良くてCとは悪いとか、そういうシステムになっているのかなと。

大橋 そうですね。そういう形で何タイプかあって振りわけてます。

――タイプ的には何種類ぐらいあるのでしょうか。

大橋 8種類ぐらいですね。あるタイプの人は誰とでもうまくいくようになっているけど、天才肌のタイプは比較的に合わないことが多い、というようになっています。

――えっ、天才肌はあまりよくないんですか。

大橋 比較的に合いにくいような形になってます。

――エディット選手で、キーワードによって天才派とかになりますが、これもまずいんですか。

大橋 いえ、それはキーワードによる選手のタイプを表わしたものなので、先程の天才肌とは関係ありません。エディット選手の場合は、キーワードによって決まってきますね。

――タイプ的に8種類に分けられるということは、最初から決まっているものですよね。そうすると、仲の悪い選手は、もう仲良くならないということになりますか。

大橋 そうなります。

――練習などを一緒に行うことで、仲良くはならないのですか。

大橋 連携自体は多少よくなると思います。ただ、相性自体はクリアされるものではありません。まあ、だからといって「アイツは嫌いだから絶対にパスしない」ということはないので、連携が上がることで多少はうまくいくようになります。

――選手が不満を言い出したときに、原因となる相手を確認する手段はないのでしょうか。

大橋 連携で見て確認するしかないです。入団した当初は、みんなドクロマークですよね。それでしばらく一緒にいると青いハートや赤いハートになっていきますが、どうしてもドクロ状態の選手がいると思います。そういった選手があやしいということになります。

――私のチームで、全員が青いハート以上になっているのに、不満がでたときがありましたが。

大橋 青いハートになっていたとしても、ギリギリで相性が悪いことはありますから。

――不満はどれぐらいのタイミングで出るものなのでしょう。

大橋 不満を出しやすい選手もいれば、ある程度は我慢する選手もいます。また、キャプテンの能力にもよります。いいキャプテンなら不満を抑えることもできますから。

――相性の悪い選手同士を一緒に練習させたり、同じ試合に出さなければいいのですか。

大橋 そうですね。ただ、その選手が主要メンバーの場合は試合に出した方がいいでしょうね。いつかは爆発しちゃいますけど（笑）。それまではがんばってくれと（笑）。

――不満が爆発して、その選手を引き留めた場合、能力を表すバーが下がってしまいますよね。それで、その間の練習や試合の成長効果などはどうなるのでしょうか。

大橋 効果は薄くなりますけど成長はします。ただ試合に使っても大した力を発揮しませんが。

――2、3ヵ月ぐらいで能力値は元に戻りますが、あれは完全に戻るものなのですか。

大橋 戻ります。年齢による衰えなどは別ですけど、完全に本来の能力値に戻りますよ。

――プレイした感じでは、クラブのレベルが上がると不満も出にくくなるかなと感じましたが。

大橋 監督や戦績に対する不満はクラブのレベルが上がることで解消されることもあります。ただ相性に関しては、クラブレベルとは関係ないので、出るときは出ると思います。

――えっ、強くなると相性の不満も出にくくなると思ってましたが、気のせいだったんですね（笑）。あと、年を越すと不満がいつのまにか消えていることがあったんですが、これはどうしてでしょう。

大橋 オフを挟みますので、その間に選手がリフレッシュしたということです。あと考えられるのは、メンバーが入れ替わっているということです。誰かを入れ替えたとして、その影響がすぐに現れるとは限りません。何ヵ月もかけて徐々に最低の状態から良くなっていることもあります。また、相性のいい選手を入れたために、不満だった選手の機嫌がよくなることもありますから。

――不満が出たときの、具体的な

爆発するまではがんばってくれ

ポイント1 原因をつきとめるのはほぼ不可能!?

不満の相手は連携で確認するしかない。しかし、ドクロマークが1人だけならまだしも、2、3人いることだってある。この場合、不満の相手が誰なのかを見当つけるのは難しい。その内の1人かもしれないし、3人ともかもしれない。また青いハートでも安心はできない。もう、その選手自体をどうにかするしか手段はない!?

ドクロが3人。誰が気に入らないの？ 怒らないから教えてよ

©SEGA

イライラをのり越えると快感が…

対処法などはありますか。

大橋　不満の原因となる相手が分かっていれば、どちらかを移籍させるか、もしくは周りの選手を入れ替えてみるかですね。不満が出るということは、相性のいい選手がチーム内に少ないということになりますから。不満が出てる選手と相性のいい選手を連れてきて、ある程度は不満を緩和するということです。

――不満の原因になっている相手が分かれば問題ないのですが、分からないときが難しくてですね。その辺で最初はちょっとイライラする部分がありました。

大橋　そのイライラを乗り越えると快感が待ってますよ（笑）。

――連携がドクロマーク同士の場合、最高の状態同士と比べて、どれぐらい能力が落ちるものなのですか。

大橋　どれぐらいと言われるとけっこう難しいんですけど、試合やポジションにもよります。例えば、連携の悪い選手が離れている場合は、それほど頻繁に絡むわけではないのでいいでしょうが、ツートップの場合は深刻ですよね。要するに割合の問題です。サイドバックがセンタリングを上げてFWがシュートというパターンももちろんありますが、1試合の中でそれほど多くはないでしょう。まあ連携が高いに越したことはないんですけどね。逆にツートップの場合は、常に絡んでプレイしなければならないので、それは問題になりますよね。

――今、ウチのチームに世界ランキング1位のFWとMFがいるんですが、カズとエディット選手なんですけど、もう連携がドクロ状態なんですよ（笑）。これは、やっぱり離した方がいいんですね（涙）。

大橋　場所的には、離した方がいいということになります。やっぱり、いい選手ほど何かしらの“クセ”を持ってますからね。

――連携の最高状態が10とすると、ドクロ同士はどれぐらい？

大橋　う～ん、３割落ちて、７割ぐらいですかね。ただ、それほど頻繁に絡まない７割と、常に絡んでの７割の差が、試合にどこまで影響を及ぼすかでしょうね。

――FWとDFの連携が悪くても、それほど気にすることはないと。

大橋　そうですね。ただ対人戦などのレベルの高い戦いになってくると、そこまでクリアしないと勝てないことも出てくるでしょうからね。

連携と練習の関係

――連携をアップさせる練習メニューは、特別練習やシステム・戦術練習などが中心になりますか。

大橋　いえ、そんなことはないです。どのメニューでも、同じ練習をすれば連携は上がります。

――基本練習のパスとかでも。

大橋　そうです。練習によって、上がり幅は違いますけど。

――上がり幅というと、基本練習よりも戦術練習の方が上がるといったことになります？。

大橋　多少よかったりはあります。あとは仲のいい選手同士は上がり幅も大きくなりますね。ただ、連携を徹底的にというよりは、試合と練習をやっていけば、連携は必然的に上がっていくものなので、連携の良くならない選手だけをマークしておけばいいでしょうね。

――では、連携を意識した練習は必要ないんですね。

大橋　連携が上がらないことに関しては意識した方がいいと思いますが、練習メニューまでを意識する必要はないと思います。クラブが強くなってくると、なんとかして連携も上げたいなと思う人も出てくるでしょうが、そうなるともう人を変えるしかないですからね。

――根本的なことになっちゃいますね（笑）。

大橋　そうですね。でも、なぜかそれがピタッとハマることが、いつかやってくるんですよ（笑）。

悲しい音楽とともに現れるこの画面。ご丁寧に荷物もまとめてるし…、プロなんだからもう少し我慢して

ポイント2　サヨナラするのはツライけど…

不満が爆発したからといって、すぐにサヨナラするのはどうか？相性自体はよくならないが、とりあえずは引き留めておきたい。状況が変わって、不満を言い出さなくなることだってあるのだから。

しかし、どうしてもよくならない選手もいる。そのときはスッパリと切る。いくらすごい選手でもダメなものはダメなのだ。ただデータだけは残しておいて、メンバーの顔ぶれが変わったときなどに、また入れてみるのもいいかも。

不満はいつ、誰が爆発させるかわからない。常にサブメンバーを用意しておくなどの対処は必要。

システムについて

――ミーティングで不満を聞いたときに、もっと組織的にしてくれとかっていうコメントが出ますが、それはその選手がそのシステムに向いているということなんですか。

大橋　そうですね。その選手が欧州か南米のどちらのタイプに向いているかがわかります。まあ、どちらもできる器用な選手もいますけど。

――システムは、どれがどれに強いとかってありますか。

大橋　基本的に、４－４－２が４－３－３に強いというジャンケンのようなものはないです。重要なのは、そこに誰を入れるかです。また、それぞれのシステムにメリットとデメリットがありますから。

――今、編集部ではカウンターがブームなんですよ。

大橋　カウンターは、試合シーンでドキッとしますよね。受けて返すということができますから。

――そうなんですよ。攻められているときは当然いやですけど、攻めてもヒヤヒヤするんですよ。いつパスカットされて、カウンターが発動しやしないかと。

大橋　その緊張感が、またいいんですよね（笑）。

――やっている方はいいですけど、やられている方はたまりませんよ。

ポジショニングは重要

――相性も重要ですが、ポジショニング（選手の配置）も結構重要になってくるかなと感じましたが。

大橋　そうですね。選手をどこに使うかはポイントになります。

――選手によって、有効なポジションは決まっているのですか。

大橋　そうですね。得意なポジションとかはあります。

――器用な選手もいますよね。

大橋　どこでもこなす選手もいますけど、どこで一番能力を発揮するかは決まってくるでしょうね。

――試しにDFをキーパーにしてみたら、結構キーパー能力を表すバーが高かったんですけど。

大橋　そのバーには、キーパーとしての能力だけではなくて、違う守備能力も入っているので、結局それが高くなっているということなんですよ。総合的にみて、ある程度キーパーもこなせることになるんです。

――年初めに違うポジションにコンバートされることがありますが、その基準となるのは。

大橋　内部的にみて、違うポジションの方の能力が、総合的に高くなっているとみなされたとき、コンバートされるということです。

――例えば、キーパーをDFにされても、キーパーにしておいていいんですよね。

大橋　将来、どちらの能力が伸びるかはわかりませんが、問題ないです。

日本代表の実力は？

――Jリーガー同士で、相性が判断できる目安はありますか。

大橋　比較的によくなるのは、同じチームだとか代表選手同士ですね。

――現日本代表の能力はどれぐらい反映されているんでしょう。

大橋　ワールドカップ最終予選の途中までぐらいですね。

――ユーザーの意識の中にはW杯予選のイメージが強くて、「呂比須は絶対すごいよ」とか「相馬はいいパス出すよ」っていうのがあると思うんですが（笑）。

大橋　難しいんですよ。データを入れていたのは、予選の途中でしたからね。相馬選手が爆発的によくなったのは、その後なんですよ（笑）。だから、代表選手は、ソウルでの韓国戦前を目安にしてください（笑）。

相馬選手がよくなったのは、その後なんですよ（笑）

さらにインタビューは続く

【サタFANカップのお知らせ・その1】セガの公式大会の予選が始まる前に、サタFAN内で一度実力試しの読者大会を開きたいと思います。規定は特になしで、エディット選手も3人まで可です。ハガキまたは封書に、住所・氏名・年齢・電話番号・パスワード・チームの特徴などを書いて、〒105 東京都港区東新橋1－1－16 TIM サターンFAN編集部「サタFANカップ」係まで送ってください。（次ページへ続く）

戦術理解の不思議

――自分のクラブのDFタイプをずっとラインで育てていて、たまたまリベロ練習をさせてみたら、ある選手に関して「世界トップレベルです」とかコメントが出たんです。これはどうしてでしょうか。

大橋　他の練習をしてる間でも、ちょっとずつ他のパラメータは上がっています。例えば、リベロに必要なパラメータ、攻撃力や守備力、判断力とかなんですけど、その能力が高ければリベロとしても十分やっていける。だから、その練習をしたときに「一定レベルに達しているよ」というコメントがでるわけです。また、ある程度の理解力は最初から持っていますし、いい選手になるほど元々の理解力が高いというのもありますからね。そこから上にいくのが大変なんであって、ある程度まではみんなくるものなんですよ。

――うちのクラブの総合力グラフを見ると、ある部分に関してMAXを、振り切っているような気がするんですけど、それは内部的にはもっと上がっているということなんですか。

大橋　それはないです。選手全員の平均ですから、よっぽどのことをしない限り、なかなかMAXにはいかないと思います。よく見ると、ギリギリ1ドットいってないとか（笑）。

エディット選手について

――エディット選手に関してなんですけど、キーワードの中には、使えそうなものと、そうじゃないものがあるじゃないですか。でも、私の場合、使えなさそうなものの方が気になってしょうがないんですよ。きっとその存在意義はあるはずだって…。その辺はどうなんでしょう。

大橋　まあ、その辺はやって楽しんでもらうために、ああいう形にしたわけですからね。いろいろと試しながら、自分なりのエディット選手を探してもらいたいです。

――前回のインタビューで、グラフの幅が広くなるように作成した方が、すごい選手になる可能性があると聞いたので、キーワードの中で一番大きい幅になる「冷酷無比」をけっこう入れてるんですけど。

大橋　仲が悪くならないですか。

――なります（笑）。きっと冷酷無比はそういう影響があるなと思ってたんですけど…。やっぱりキーワードの言葉の意味からイメージできるようになっているんですね。

大橋　そうですね。本当によくできていますからね。試しに乱暴者になるようなキーワードばかりで作成したら、本当にカードばかりもらってしまう選手になりましたからね。このエディット選手、2試合に1試合しか出場できないよって（笑）。

――エディット選手を作成したあとに、資料室で選手の状態を見ると「将来的に爆発的に伸びる可能性あり」と出たんですけど、これはかなり期待できるということですか。

大橋　それは単に今すぐに伸びないということで、数年後に伸びる可能性があるということです。どこまで伸びるかは別問題で、成長の仕方ということですね。

――キーワード同士で相性がいいとか、何かの法則みたいなものはないのですか。例えば、グラフの幅が小さいものを3つ組み合わせると、すごい選手ができあがるとか。

大橋　グラフの幅が小さいのに、能力がすばらしい選手になる可能性は低いと思います。

――やっぱりグラフに出ているとおりの可能性になると。

大橋　そうです。ただ、レギュラー級などの確実な選手を作りたい場合は、グラフが小さくても構わないと思いますけど。

――でも、そんな人はいないと思いますけど。

大橋　わかりませんよ。ストックはどんどんできるわけですからね。そのうち、不満を持たない選手などもできてくるわけですよ。

――ストックといえば、エディット選手は3人までですけど、パスワード選手は何人までもチームに入れられるんですよね。それなら、いい選手のデータを残しておけば、いつでもベストメンバーを組むことができるじゃないですか。費用はかなりかかりますけど。前作が、メンバーをそろえるのにけっこう苦労しただけに、今回は簡単に最強メンバーをそろえることができるんじゃないかと。そうされた理由というのは。

大橋　ユーザーが攻略しやすいようにということもあります。でも、すごい選手をそろえたからといって、必ずしも強いチームにはならないようにしているんですよ。連携を上げていって、最強のチームを作ろうとしたときに、不満だらけになってるということが出てくるわけです。

――パスワード選手同士、エディット選手同士は仲が悪くなるようにしているわけですか。

大橋　そんなことはないです。ただ、いい選手というのはクセを持っているものなんですよ。パスワードにする選手というのは、大体いい選手になるでしょうからね。実際のサッカーでもそうじゃないですか。例えばブラジル代表のロマーリオも問題児といわれてるけど、すごい選手だから代表に入っている。

――そうなると、選手間の相性というのは、一人一人を入れていって確かめていくしかないですね。

大橋　選手もたくさんいますから、その中でいい組み合わせというのを探してもらいたいですね。

――パスワードで入団させたときとスカウトで獲得したときでは、何か違いが、例えば、相性が変わってきたりしますか。

大橋　いえ、契約金がかかる以外は特にないですね。

――年齢とかも関係なく、もう相性は最初から決められているから、変わることはないわけですね。

大橋　連携に関していえば、一緒に留学に行かせることで上がります。まあ、本当にダメな選手はいつまでたってもダメですけどね。

――難しいですね。

大橋　その辺は、それぞれで攻略してもらうために、わざわざそういう形にしてますから。

――エディット選手を作成する場合は、FWならそれに関わる項目、例えばシュートとかなんですけど、それに関するキーワードを絶対に入れた方がいいんですか。「知性＆精神」「魅力」「その他」から3つというのは問題あるんでしょうか。

大橋　問題はないと思いますけど、確実性は落ちますよね。何か1つぐらいは入れておいた方が安心です。他のばかりだと、例えば、足が早くて当たりも強いし、冷静な判断力もあるけど、パスがヘタとかになっちゃいますからね（笑）。

――キミは違うスポーツをやった方がいいよということになっちゃいますもんね（笑）。

大橋　基本的に、そのポジションに関するパラメータが上がりやすくはなっています。例えば、MFならパスやドリブルといった部分は伸びやすいけど、それ以外ではそうじゃないっていうのがありますから。

甘いマスクの謎

――それで魅力項目の「甘いマスク」なんですけど（笑）、あれってやっぱり言葉の意味を考えると、人気が出て観客が増えるということになるんですか。

顔がいい→女性に人気→客が入る→仲間にねたまれる…？

ポイント3　エディット選手のつくり方

これまで何度も触れてきたが、スーパースター級をめざすなら、とにかくグラフの幅が広くなるようにする。スター級なら、幅は狭くなっても反映度やグラフの重なりを重視するといい。それでもかなりの選手にはなるはずだ。

どちらをめざす場合でも、キーワードの言葉の意味も考えたうえで作成した方がいいだろう。

まったく同じキーワードで作った場合でも、能力は変わってくる

ポイント4　パスワード選手は何人でもOK

「2」では、選手のデータさえ残しておけば、いつでも、何人でも（最大16人まで）チームに加えることが可能。それなら最強メンバーをそろえるのは簡単じゃん！　と思うのは早計。ここで相性などの問題がでてくるのだ。

しかし、データ自体は1つのメモリーに25人まで登録しておくことが可能。いい選手はどんどんデータに残しておいて、自分なりの最強メンバーを探し出そう！

【サタFANカップのお知らせ・その2】締め切りは来年1月16日の消印有効まで。2月13日発売号あたりでその結果を報告する予定です。なお、パスワードを書き移すときは注意してください。かなり文字数が多くなるので、誤字などには気をつけて、丁寧な文字で書くようにしてください。せっかく育てたクラブも、パスワードが間違っているとエントリーできなくなっちゃうからね。

「18歳の○○入荷！ 2年間のブラジル留学済み!!」

大橋　そうですね。人気とかに影響してきます。

――相性もよくなるかなと思ったら、そうでもなかったです。

大橋　どちらかというと、お客さんを呼べる系統のパラメータ設定をしてありますから。

――どうしてグラフの幅も最低で反映度もEなんですか。

大橋　どうしてといわれると難しいんですけど（笑）。

――でも反映度はAでいいじゃないですか（笑）。だから気になってしまうんですよ。

大橋　そこには、他ではめったに上がらないパラメータが上がってたりもするんで…。

――甘いマスクって顔がいいってことですよね。顔がいい→女性に人気→客が入る→仲間にねたまれる→嫌われる（笑）ですか。そこまでふか読みしちゃいけない？

大橋　読んでいただいていいんですけど、開発者もそう考えたかどうかはわかりませんよ（笑）。

――開発の方たちは、どういうノリで設定されたんですか。

大橋　まず最初に作るのは普通のヤツで、それでいろんなものを作っていって、そしてパラメータを見ながら、これを上げるには何かな、例えば人気を上げるなら顔だろってことになって（笑）、それで甘いマスクが浮かんできたんです。

――「その他」の項目がけっこうなんだろ？ってのが多くて、「記録に残る」と「記憶に残る」はどっちがいいかなとか、王タイプと長嶋タイプなのかなとか思ったりして。

大橋　それは本当にそのとおりで、そういう形で考えてましたね。

――すごい選手を作ろうと思ったら、単純にこの3つにすればいいというのは開発的にあるわけですよね。

大橋　比較的にこの系統がいいというのはありますね。この3つを選ぶと、すごい選手になる可能性が高いというのはあります。ポジションやどういう選手を作りたいかで変わってきますが、まずグラフを大きくするのが絶対条件になります。

――反映度が低く、グラフの重なりが狭くても、幅が広い方がいいということですね。

大橋　そうですね。まあ、ダメなときもありますけどね。

――でも、これは楽しいですよ。エディット選手が試合中に活躍したり、世界ランキングで1位とかになったりするとうれしいですから。

世界ランキングといえば、これは何が基準になっているのですか。

大橋　試合での活躍度とか評価点から決まってきますね。

――割と簡単に上にいっちゃうかなと感じたんですけど。

大橋　ちょっと甘くしてあります。作ってる途中は辛すぎて、全然入らなかったんですよ。だから、まあ、ある程度は強くなったらいいかなと。

――ランキングの上位にいる外人選手を獲得したときに、能力バーを見てみたら、「あれ!?　低いよ」っていうのがあったんですけど。

大橋　それは潜在的な能力がそうだということで、獲得していきなり能力がすごく高かったら、育てる楽しみがなくなりますからね。

光りやすい選手？

――能力のバーがMAXになっているからといって、いい選手とは限らないですよね。

大橋　バーがMAXになると、確かにすばらしい選手ではあるけど、そこに含まれていないパラメータももちろんありますからね。チームの中の一員として考えた場合、どうかということになります。

――隠しのパラメータって、どれぐらいあるんですか。

大橋　けっこうありますけど。

――“光りやすい選手”っていますか（笑）。

大橋　それは本当にバーが長い選手が光りやすいですね。

――試合中に光る条件みたいなものはあるんですか。

大橋　パラメータが一定以上いっていることと、コンディションがいいことですね。光って何のシーンが出るかは、伸びてるパラメータによって違ってきますけど。

――でも、試合を見る楽しみが倍増しましたよ。いつ光るかなってドキドキするし、光ったのを光り返す“光り返し”（笑）もあって、かなり熱くなります。

大橋　賛否両論あると思うんですけど、選手の能力やパラメータというのは、どうしても目に見えない部分が大きいので、何か見える形で、ということで入れたものですから。

――相手が弱いからといって、出るものではないんですよね。

大橋　ですね。能力が一定以上になっているからということです。

オススメ選手はこれから

――オススメ選手というのはこれから徐々にということで。

大橋　そうですね。でも今ネットなんかを見てみると“売ります買いますコーナー”みたいなのが、もうありますからね。「18歳の○○選手を入荷！　2年間のブラジル留学済み」とか（笑）。そこには選手のパスワード自体は載ってないんですけど、お互いのいい選手を交換しようみたいにやっているんですよ。

――10代の肉体を求ム（笑）。そうなってくると、みんな強いチームになっちゃいますね。

大橋　でも、そうやってメールやネットで交換してもらうというのも、1人ずつパスワードにできるようにした狙いでもありますから。そうするとユーザー間のやりとりが活発になりますからね。

留学について

――留学ですけど、どの時期に行うのがベストなのでしょうか。若いうちがいいのですか、それとも選手が伸びているときがいいのですか。

大橋　各選手の成長期にあわせた方がいいでしょうね。

――例えば、架空選手の屋野功選手なんかは典型的な晩成型で、伸びるのは20代後半ですけど、10代で行かせてもあまり効果が得られないということになりますか。

大橋　そうなりますね。

――爆発的に伸びるという時期の直前ぐらいがいいんですね。

大橋　そういうときに行かせた方が伸びが大きくなります。

スカウトについて

――スカウトでは、スカウトによって出る選手が変わりますよね。

大橋　そうですね。この人じゃないと、この人は連れてこれないというのはいくつかあります。

――契約金が2億以上のスカウトって、結構いい選手を連れてきますが、例えば3000万ぐらいでもいい選手を1人持ってたりするんですか。

大橋　それはないですね。

――ある特定のスカウトがなかなか出てこないような気がするんですけど、スカウトによって出やすいとか出にくいとかってあります？

大橋　いえ、特にないと思います。その辺は完全にランダムですので、毎回人事で確認するしかないです。

サポーターの不満

――サポーターの不満に関してですけど、これはどれぐらい気にした方がいいのですか。私なんかは、12万人のスタジアムを作った直後に、サポーターからもっと大きいスタジアムにしてくれって言われたんですよ。そんなに無理言うなって（笑）。

大橋　あまり気にしなくてもいいと思います。サポーターというのは、実際もそうですけど、言いたいことを言うようになってますから。負けてりゃ怒って、勝てば喜んでっていうのが普通ですからね。

――クラブ人気などに影響は出てこないのですか。

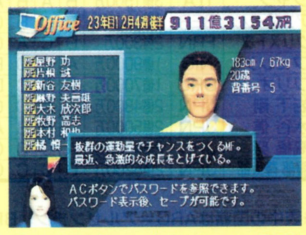
大橋　多少はありますけど、スタジアムを大きくしてくれというのは、それだけ人気が高いことの証明でもあるわけですから、多少人気が落ちても、影響ないと思って大丈夫です。

――でも、不満が溜まってますとかいって旗を持って出てくるんで、気になるんですよ（笑）。

大橋　まあ、一部のサポーターだけですから（笑）。

ポイント5　成長の仕方に合わせた留学を

留学は成長期がベストということだが、選手の成長の仕方もそれぞれ。ゆっくりと伸びていく選手もいれば、急激に伸びて急激に衰える選手もいる。成長期に留学に出したとしても、帰ってきたらピークが過ぎてた、なんてこともありうるはずだ。長期間の留学の場合は、成長期の少し前に出すのがベストになるだろう。



↑新谷選手は26歳でピークが過ぎてしまう。留学は10代のうちに

【サタFANカップのお知らせ・その3】必ず記入してもらいたいのが、FK・CK・PKを誰にするか。この記入がない場合は、そのまま試合を行います。また、チームの特徴や育成方法、キミのポリシーなどの一言コメントもあるとありがたいです。エディット選手を入れている場合は、それが誰なのかも記入してください。ちなみに、優勝賞品はただいま検討中。ただ、これに関しては、あまり期待しない方が…。

お役立ちデータも公開！　最強クラブのつくり方も判明!?

ここでは、外部からはわかりにくい内部的なデータと実験結果による連携データ、そしてインタビューから判明した、現段階での最強クラブ育成法などを紹介する。どれも役立つ情報ばかりなので、じっくりと目をとおすべし。また恒例の企画モノもあるぞ。

人材　優秀なスカウト＆監督データをちょっとだけ公開

編集部オススメのスカウト＆監督データも公開！　どちらもクラブにとっては重要な存在である。スカウトは人材に直結するし、監督は練習効果に影響を及ぼす。

今回紹介しているのは、その中でも手腕の高い者たちばかり。さすがに契約金も高いが、クラブのレベルが上がってきたら、ここに挙げている有能なスカウト、監督たちと契約したい。それがクラブ強化の近道でもあるのだから。

スカウトデータ

名前	国籍	契約金	国内新人FW	国内新人MF	国内新人DF	国内新人GK	国内新人CAP	国内新人ALL	国内FW	国内MF	国内DF	国内GK	国内CAP	国内ALL	海外FW	海外MF	海外DF	海外GK	海外CAP	海外ALL
ディアス	ARG	4億7400万	B	A	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A
ロナルド	BRA	4億9900万	A	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A
ジャクソン	ENG	4億6900万	A	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A
ミッシェル	FRN	4億9500万	B	B	B	A	B	B	B	B	B	A	B	B	B	A	A	A	A	A
ヴェンケル	GER	2億5700万	B	B	A	B	B	B	B	B	A	B	B	A	B	A	A	A	A	A
ヤーゲ	HOL	4億6600万	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B	A	B	A	A	A	A	A	A
ビエール	ITA	4億8900万	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A
レオハーマン	BER	2億3800万	C	B	B	B	C	C	C	B	B	B	C	C	B	A	A	A	B	B
ボイチェフ	BUR	2億2900万	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	B	B	B	B
アレモエフ	CAM	2億3900万	C	C	C	C	B	C	C	C	C	C	B	C	B	B	B	B	A	B
レイトール	COL	2億3500万	B	B	C	C	C	C	B	B	C	C	C	C	A	A	B	B	B	B
ミハエルビッチ	YUG	2億3000万	C	B	B	B	C	C	C	B	B	B	C	C	A	A	B	A	B	B
カルロス	SPN	2億4100万	C	C	C	C	B	C	C	C	C	C	B	C	B	B	B	B	A	B
阿部 聡	JPN	2億2300万	A	B	C	C	C	A	A	C	C	C	C	B	B	C	D	D	D	B
亀山 孝司	JPN	2億4100万	B	A	B	C	C	A	C	A	C	C	C	B	C	B	C	C	D	B
光岡 晃	JPN	2億3500万	C	B	A	B	C	A	C	C	A	C	C	B	D	C	B	C	D	B
井上 大	JPN	2億2300万	C	C	B	A	C	A	C	C	C	A	C	B	D	C	C	B	D	B
岡山 剛	JPN	2億5000万	B	B	B	B	A	A	C	C	C	C	A	B	C	C	C	C	B	B
清水 誠	JPN	2億2700万	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
飯塚 稔	JPN	2億4600万	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B

監督データ

名前	国籍	契約金	個人練習	ポジション練習	戦術練習	システム練習	国内外テストマッチ	国内外公式戦
パチスタ	ARG	3億	A	B	B	B	D	A
カルロス	BRA	2億9500万	A	C	A	B	B	B
ベレサ	COL	2億9500万	B	C	B	B	A	C
ウィルソン	ENG	3億1000万	B	A	B	B	C	C
ジェイブナー	GER	3億2000万	B	A	B	A	B	C
デュ グラーフ	HOL	3億3000万	B	B	B	B	B	B
ジャン	ITA	3億1500万	B	A	B	A	C	B
アンダーソン	BER	2億1300万	B	C	B	C	C	B
クリストフ	FRN	2億300万	B	C	A	C	C	C
フェレケ	NIG	1億9000万	A	D	D	B	C	C
フリオ	URU	1億7000万	B	C	C	D	B	C
岩下 剛	JPN	2億4800万	A	A	C	C	C	C
水谷 信	JPN	2億5000万	C	B	B	A	C	C
高橋 努	JPN	2億4500万	A	C	C	C	C	B
服部 隆太郎	JPN	2億5200万	B	C	C	C	B	B

表の見方

スカウトデータの表中の記号は、能力をA～Dの４段階で評価したもの。Aになるほど、選手の質が高くなる。新人○○はリストアップする新人の質を、それ以外のFWやMFなどは、ポジション指定をしたときの影響度を表わしている。CAPはキャプテン候補であり、ALLは指定無しの場合である。

監督データの表中の記号は、能力をA～Dの４段階で表わしたもの。Aになるほど、選手の成長率がアップする。

※表中の国籍はARG＝アルゼンチン、BRA＝ブラジル、COL＝コロンビア、ENG＝イングランド、GER＝ドイツ、HOL＝オランダ、ITA＝イタリア、BER＝ベルギー、FRN＝フランス、NIG＝ナイジェリア、URU＝ウルグアイ、BUR＝ブルガリア、CAM＝カメルーン、YUG＝ユーゴスラビア、SPN＝スペイン、JPN＝日本

実験　能力の高い架空選手同士の連携を調べてみました！

ここでは、「世界に通用する」や「世界最高峰」とコメントされる架空日本人選手をポジションごとに集め、3年間育てて、連携がどうなるかを実験してみた。

例1はMFばかりで11人編成し、例2はFW5人＋DF6人の編成。結果は下の表のとおり。

例1　MF編

名前	連携	1年目	2年目
①宮本 徳次郎	A	②③⑪	②③⑤⑦⑪
	B	⑤⑦	−
	C	⑧⑨	同
	D	⑩	同
	E	④⑥	同
②杉下 竜次	A	①④⑥⑧⑨	同
	B	⑦⑩	同
	C	③⑤⑪	同
	D	−	同
	E	−	同
③屋野 功	A	①④⑥⑦⑧	同
	B	⑨⑩⑪	同
	C	②⑤	同
	D	−	同
	E	−	同
④片桐 誠	A	②③⑩⑪	同
	B	⑦	⑥⑦
	C	⑤⑥⑧⑨	⑤⑧⑨
	D	−	同
	E	①	同
⑤新谷 友樹	A	⑥⑦	①⑥⑦
	B	①⑨⑪	⑨⑪
	C	②③④⑩	同
	D	⑧	同
	E	−	同
⑥麻野 美喜雄	A	②③⑤⑧⑪	同
	B	⑩	④⑩
	C	④	−
	D	⑨	同
	E	①⑦	同
⑦大木 欣次郎	A	③⑤⑨	①③⑤⑨
	B	①②④	②④
	C	⑩⑪	同
	D	⑧	同
	E	⑥	同
⑧牧野 高志	A	②③⑥⑪	同
	B	⑩	同
	C	①④⑨	同
	D	⑤⑦	同
	E	−	同
⑨本村 和也	A	②⑦⑪	同
	B	③⑤⑩	同
	C	①④⑧	同
	D	⑥	同
	E	−	同
⑩橘 慎一	A	④	同
	B	②③⑥⑧⑨⑪	同
	C	⑤⑦	同
	D	①	同
	E	−	同
⑪源 紫電	A	①④⑥⑧⑨	同
	B	③⑤⑩	同
	C	②⑦	同
	D	−	同
	E	−	同

連携のAは♥、Bは♥、Cは♥、Dは…、Eはドクロです

例2　FW・DF編

名前	連携	1年目
①保坂 宣之	A	③④⑨
	B	⑦⑧
	C	−
	D	⑥⑪
	E	②⑤⑩
②奥村 辰彦	A	⑧⑪
	B	④⑥⑨
	C	③⑤⑦
	D	⑩
	E	①
③弘瀬 静一	A	①
	B	④⑨⑪
	C	③⑤⑥⑦⑧⑩
	D	−
	E	−
④森崎 敬	A	①
	B	②③⑨
	C	⑤⑥⑦⑧⑩⑪
	D	−
	E	−
⑤南雲 亮三	A	⑥⑧⑪
	B	−
	C	②③④⑨⑩
	D	−
	E	①⑦
⑥香田 恭一	A	⑤
	B	②⑩
	C	③④⑦⑧⑨
	D	①⑪
	E	−
⑦河本 鬼茂	A	−
	B	①
	C	②③④⑥⑧⑨⑩⑪
	D	−
	E	⑤
⑧野田 清志	A	②⑤⑩
	B	①⑪
	C	③④⑥⑦⑨
	D	⑤⑦
	E	−
⑨沢田 英吉	A	①
	B	②③④
	C	⑤⑥⑦⑧⑩⑪
	D	−
	E	−
⑩井上 道哉	A	⑧⑪
	B	⑥
	C	③④⑤⑦⑨
	D	②
	E	①
⑪氷沼 貴之	A	②⑤⑩
	B	③⑧
	C	④⑦⑨
	D	①⑥
	E	−

育てた結果は…

例1は2年目まで、例2は1年目の結果だけだが、これは3年目まで変化がなかったために、こういう形となった。これ以後に変化する可能性は当然あるし、違う結果になることもあると思われる。

相性としては、例1で不満を持ったのは⑩の橘。2年目の後半に赤くなったが、3年目になるといつのまにか消えていた。例2では、①の保坂が1年目11月、2年目8月、3年目8月にそれぞれ不満を爆発させた。ドクロマークは3人いるため、原因は特定できず。

【ドリームマッチ開催！・その1】パスワード対戦の「ドリームクラブ」は、エディット選手を何人でも登録することが可能。そこで、キミの作ったエディット選手のパスワードを募集します。要するに、読者が作ったエディット選手のみのチーム同士を対戦させてみて、その中でMVPを決めちゃおうって企画です。見事MVPに輝いた選手を送ってくれた人には、何かいいことがあるかも…。

判明　発売後1ヵ月でもう!?最強クラブはこう作れ!!

P104のインタビュー中にもあるが、『2』はどの選手でもパスワードデータを登録しておけば、いつでもクラブに入れることが可能（エディット選手は3人まで）。

しかし、相性の問題や費用などを考えると、簡単に最強メンバーをそろえられるわけでもない。

ここでは、有効な最強メンバーのそろえ方を解説しよう。

パスワードを書き残す場合はけっこう大変。めちゃ疲れます

とりあえずは下準備を

パスワード選手を獲得する場合はとにかく金がかかる。契約金は年齢によって変わってくるが、11人そろえようと思ったら200億は必要。序盤では難しいので、クラブ運営に余裕ができてから行いたい。それまでは施設を充実するなど、下準備に励んでおこう。このときでも、常に選手のデータを残すなどは行っておくこと。

クラブが強くなれば、お金は簡単にたまります。これが現実なら…

選手の能力・相性を把握しておく

下準備の期間でも、やることはいくらでもある。まず、優秀な選手を若いうちに獲得することが重要だが、各プレイヤーにとっての「いい選手」はそれぞれ異なるはず。こればかりは自分で育ててみて判断するしかないので、実際にクラブに入れて、能力や成長の仕方、他の選手との連携・相性などを把握しておこう。

選手の獲得は運の要素も出てくるが、契約金の高いスカウトほどいい選手を連れてくる可能性も高い。しかし、特定のスカウトじゃないと出てこない選手なども存在するので、スカウトはどんどん変えていきたい。そのための資金は惜しむべからず。

ベストメンバーをそろえて、さあ育成

資金に余裕もでき、自分なりのメンバー構想ができてきたら、最強クラブへの道を突き進もう。

メンバーをそろえるときは2つのパターンがある。1つは若いうちのデータをそろえて、1から育てていく方法。もう1つは準備期間で留学させておき、ピークに近い状態の選手をそろえること。

前者のパターンはけっこう複雑で、何年後にピークにもっていくかが重要。留学が一度に3人までということを考えると、すべての選手の成長期にあわせて行うのは難しいかもしれない。しかし、数年間一緒にプレイすることになるので、連携面では申し分ない。

後者の場合は連携が重要。パスワード選手の場合、連携はリセットされるため、また連携力を上げなければならないのだ。そうなると2〜3年は必要になり、ピークが過ぎてしまう恐れもある。しかし、短時間でできあがるのは魅力。

これらのことを考えると、状況にもよるが、2つのパターンを合わせたものが一番有効になるだろう。いずれにしても、ピークや連携など、すべてをベストにもっていくことが重要になるのだ。

特別企画　編集部内でみんなで持ちよったデータを対戦させてみました！

ここでは、編集部の各人が、それぞれ育てたデータを持ちよって対戦させてみました。しかし、発売後2週間だったためか、経過年数に差が出てしまい、それが実力の差に…。ちなみに、江東ランポAとBは、前号の10年間育てよう企画のもの。自分のクラブを育てている時間がなかったそうな。

アヴァンツァーレ大分　3−5−2A　ゾーンプレス・ライン　22年目3月

メンバー	
GK	マモー（エ）
DF	保坂 宣之
DF	井原 正巳
DF	森崎 敬
MF	フェデリコ
MF	屋野 功
MF	杉下 竜次
MF	野田 清志
MF	片桐 誠
FW	河本 鬼茂
FW	沢田 英吉

江東ランポA　4−4−2A　攻守バランス・リベロ　11年目3月

メンバー	
GK	松永 成立
DF	比華 忠（エ）
DF	井原 正巳
DF	森崎 敬
DF	愛田 文俊
MF	屋野 功
MF	ジョルジーニョ
MF	宇木 忍
MF	養田 成明
FW	ナシメント
FW	ロナルド

江東ランポB　4−5−1A　カウンター・スイーパー　11年目3月

メンバー	
GK	荒谷 弘樹
DF	ぬらりひょん（エ）
DF	井上 公平
DF	古河 裕次
MF	屋野 功
MF	波田 猛
MF	内藤 修弘
MF	中丸 貴之
MF	エムボマ
MF	堂森 勝利
FW	宮本 晶

小県アヴァンツァーレ　3−5−2A　攻撃重視・リベロ　8年目10月

メンバー	
GK	永嶋 高弘
DF	長井 良治
DF	宮崎 裕太
DF	小田切 道治
MF	石田 進士
MF	ミッフィー（エ）
MF	森山 亮太
MF	伊東 輝悦
MF	屋野 功
FW	スリバン
FW	金沢 彰

高松ミストラル　5−3−2B　カウンター・リベロ　19年目7月

メンバー	
GK	松本 亮（エ）
DF	藤堂 景村（エ）
DF	屋野 功
DF	兼子 淳也
DF	田中 誠
DF	井原 正巳
MF	本田 秦人
MF	ドゥンガ
MF	広瀬 治
FW	高坂 昌信（エ）
FW	中山 雅史

■試合開始

経過年数とグラフからの予想どおり、大分と高松が抜け出す形となり、その2チームによる最終戦の直接対決は大いに白熱した。

先制したのは大分。前半18分、左サイドからのパスを沢田が冷静に決める。高松も反撃に移り、前半30分過ぎのコーナーキックでは、蹴る瞬間に光りを放つが、大分も光り返しでこれを防ぐ。しかし後半13分、カウンターからのこぼれ球を中山が押し込んで、同点のゴンゴール！　その後は両者とも決定力を欠き、1−1のドロー。得失点差で大分の優勝が決定した。

	アヴァンツァーレ大分	江東ランポA	江東ランポB	小県アヴァンツァーレ	高松ミストラル
アヴァンツァーレ大分	−	○3−0	○2−1	○7−0	△1−1
	−	○1−0	○4−0	○2−0	△2−2
江東ランポA	●0−1	−	○1−0	○2−0	●0−3
	●0−3	−	○2−1	○2−0	●0−1
江東ランポB	●0−4	●1−2	−	●1−3	●0−1
	●1−2	●0−1	−	△1−1	●0−2
小県アヴァンツァーレ	●0−2	●0−2	△1−1	−	●0−6
	●0−7	●0−2	○3−1	−	●0−4
高松ミストラル	△2−2	○1−0	○2−0	○4−0	−
	△1−1	○3−0	○1−0	○6−0	−

順位	クラブ名	勝点	勝	負	分	得点	失点	得失差
1	アヴァンツァーレ大分	20	6	0	2	22	4	18
2	高松ミストラル	20	6	0	2	20	3	17
3	江東ランポA	12	4	4	0	7	9	-2
4	小県アヴァンツァーレ	4	1	6	1	4	25	-21
5	江東ランポB	1	0	7	1	4	16	-12

■カウンター恐るべし！

高松の総得点20のうち、カウンターからの得点は15。8試合でカウンターは19回発動したので、成功率はなんと約8割にもなる。

今回はレベル差があったとはいえ、特筆すべきはその圧迫感。相手がカウンターの場合、こちらが攻めていても、カットされたら1点なんだから、もうヒヤヒヤもの。最強の戦法とはいわないが、かなりイヤラシイです。はい。

【ドリームマッチ開催！・その2】サタFANカップと同様の要領で、選手のパスワード・希望ポジション（MFとDFの場合は細かく）・キーワード・コメントを書いて、「サカつく・ドリームマッチ」係まで送ってください。締め切りは'98年1月31日必着。応募者多数の場合は、ポジションによって抽選ということになります。ちなみに、システムと戦術は、日本代表が採用していた4−4−2A・ゾーンプレス・ラインで行うぞ。

総力攻略 SPECIAL EDITION 第4回

二上門地下までのダンジョン攻略& 隠し悪魔合体の概要公開!!

デビルサマナー ソウルハッカーズ

4回を数えることとなった『ソウルハッカーズ』の攻略。今号の内容は、3つ目のビジョンクエストまでのダンジョン攻略と、秘神や威霊といった隠された悪魔の秘密の2本でお贈りする。

発売日	発売中（11月13日）	CD枚数	2枚
発売元	アトラス	複数プレイ	1人用
開発元	アトラス	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	112・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

2枚目突入直後に訪れる3つのダンジョンを攻略

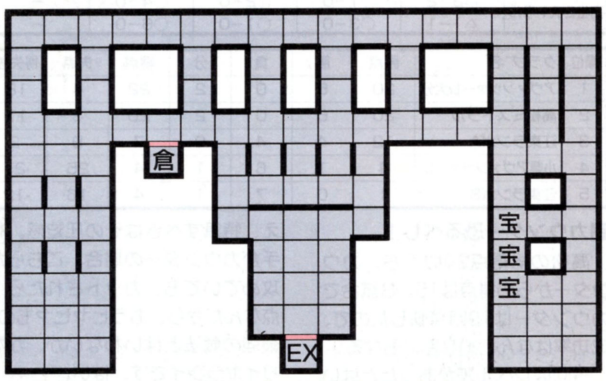
今号で攻略するダンジョンは、「あかねモール」、「アルゴン精工」、「二上門地下」の3つ。2枚目突入後、すぐ訪れることになるダンジョンだ。ストーリーが中盤から終盤に変わることを証明するかのごとく、残りのダンジョンはあとわずかとなっている。

狂い始めた市民たち あかねモール

あかねモールへは主人公の父を救出するためにやってくる。妹とシックスのかかった奇病に市民の一部と父が冒され、あかねモールで暴動を起こしているというのだ。主人公たちは現場へと向かい、父の救出、および市民の狂った原因を調査することになる。

妹に続き父も奇病にかかる

あかねモール

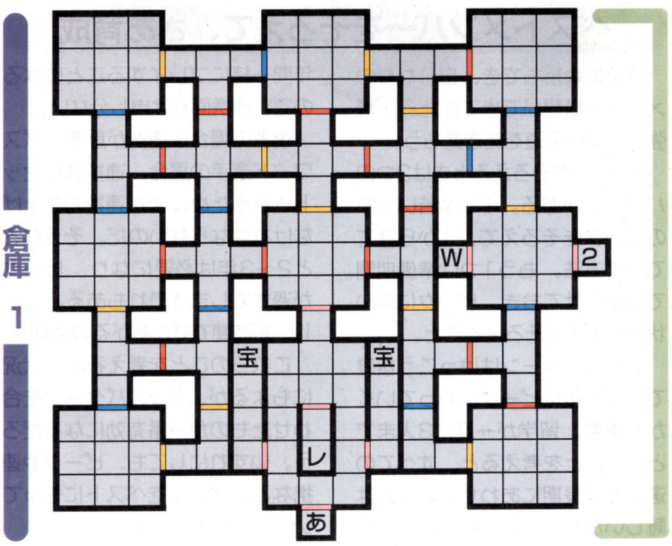


3色の扉に施されている仕掛け

ダンジョン内にある赤、青、黄の扉を開けるためには、同色のレバーでロックの解除を行わなければならない。そのため、まず行うことは3色ある扉のロックを解除すること。ただしすべての扉を同時に解除できるわけではない。倉庫1で解除できる扉は2つ。いずれかのロックを解除して倉庫2へと進む。倉庫2では最初に2つあるレバーのどちらかを解除し、奥にあるもうひとつのレバーでロックの解除をし、先へと進んでいく。

余談だが、うれしいことにここにボスはいない。ゆえに安心して先に進むことができるだろう。

アドバイザーからは有益な情報がもらえるので参考に。ザコ悪魔だけに注意して行こう



©ATLUS

重要かつ有効になってくる補助魔法

シリーズとおしてのことだが、中盤から終盤にかけての戦闘（特にボス戦）を優位に進めるカギは、タル・カジャやスク・カジャといった補助魔法が握っている。

補助魔法とは味方全員の攻撃力や防御力を上げたり、敵の攻撃力を下げる魔法のことで、全部で9種類存在する。特に攻撃力を上げるタル・カジャと防御力を上げるラク・カジャは使用頻度の高いもので、中盤以降のボス戦では、使えるか使えないかで大きく勝敗が左右される。下に補助魔法を使える悪魔を羅列したので、ぜひ参考にして仲魔にしてほしい。またこれらの悪魔を使って合体をすれば、魔法継承により補助魔法が合体後の悪魔に継承されることもある。魔法継承の詳細については触れられないが、ぜひともこれを意識した合体を行ってほしい。

うまく合体をすれば強力な悪魔に補助魔法を継承させることができる

補助魔法使用悪魔（レベル51まで）

タル・カジャ	スク・カジャ	タル・ンダ	ラク・ンダ	スク・ンダ
破壊神トナティウ	天使ヴァーチャー	霊鳥ヤタガラス	地母神ハリティー	凶鳥カマソッソ
幻魔クー・フーリン	妖獣カクエン	神獣ゲンブ	大天使アズラエル	邪鬼ラクシャーサ
妖鳥コカクチョウ	鬼女アチェリ	神獣カマブアア	龍神セイリュウ	御魂ニギミタマ
	邪鬼イッポンダタラ	御魂アラミタマ	邪鬼ラクシャーサ	龍王ヤトノカミ
ラク・カジャ		神樹ナルキッソス	女神スカアハ	怪異カシマレイコ
鬼神ショウキ	**マカ・カジャ**	地霊ノッカー	妖鬼トケビ	魔獣ギャリートロット
妖精トロール	堕天使ポティス	地霊コロボックル	御魂クシミタマ	
神獣ゲンブ	神獣アヌビス		幽鬼チュレル	**デ・カジャ**
龍王ノズチ	怪異むらさきカガミ	**デ・クンダ**	妖精レプラホーン	御魂サキミタマ
聖獣アイラーヴァタ	破壊神セイテンタイセイ	神樹マヤウェル	神獣カマブアア	幽鬼グレイマン
聖獣シーサー		妖鳥タンガタ・マヌ	屍鬼バドロック	堕天使ハルパス
妖獣チャグリン			堕天使セエレ	凶鳥カマソッソ
妖鬼アズミ				幻魔ナタタイシ
				妖鬼ビルヴィス

中盤ポイントのオススメ悪魔

戦闘の命運を左右する補助魔法の有無。そこで今号では補助魔法を継承させたオススメ悪魔を紹介。

1体目はLV41で獰猛の鬼神ティール。聖獣ヘケト×妖魔ヴォジャノーイ×天使プリンシパリティ＝破壊神トナティウと地霊ティング・カットと鬼女ラ・リョローナの3身でタル・カジャを継承する。

2体目はLV46で獰猛の堕天使ポティス。破壊神トナティウ×妖精ヴィヴィアン＝鬼神ベルセルク（レベル49）と龍王ノズチを合体させると、初期のマカ・カジャに加えて、ラク・カジャを継承する。

3体目はLV43で獰猛の邪鬼ラクシャーサ。龍王ノズチ×妖鬼ニャルモット＝堕天使ハルパスと地霊ティング・カットを合体させると、初めから使えるラク・ンダとスク・ンダに加え、ラク・カジャを継承させることができる。

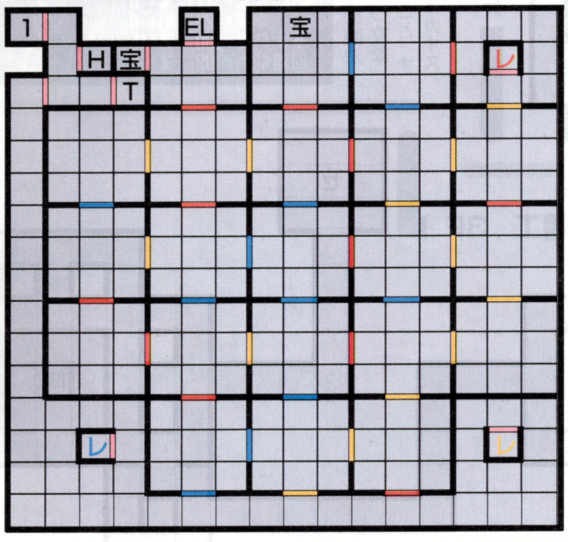
最後は補助ではなく回復魔法を継承させた、レベル46で獰猛の幻魔クルースニク。聖獣ヘケト×妖魔ヴォジャノーイ×龍王ノズチ＝地母神ペレと妖精シルキーと天使プリンシパリティで造ることができる。

レベルが若干低いながら、力は18もある

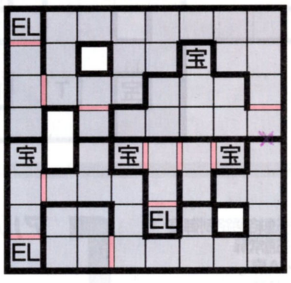
マカ・カジャとラク・カジャを使えるポティス

ラクシャーサとクルースニクの使用魔法がこれ

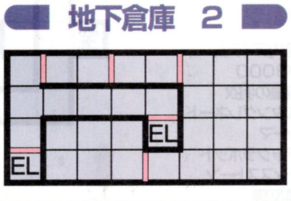
倉庫 2



地下倉庫 1



地下倉庫 2



あかねモール出現悪魔

邪神	パチャカマク
邪神	ミシャグジさま
妖魔	ロイチェクタ
妖魔	シワンナ
妖精	レプラホーン
夜魔	ワイルド・ハント
天使	パワー
堕天使	ハルパス
龍王	ヴィーヴル
邪龍	ピュートーン
邪龍	トゥナ
妖鳥	タンガタ・マヌ
凶鳥	カマソッソ
魔獣	カソ
妖獣	ピアレイ
地霊	ドヴェルガー
妖鬼	ヨモツイクサ
鬼女	ジャヒー
邪鬼	ガシャドクロ
幽鬼	グレイマン
悪霊	ディブク
外道	アーバンテラー

EL…エレベータ
EX…出口
H…ヒールスポット
T…ターミナル

W…ワープ・ゾーン（倉庫入口へ）
1…倉庫1へ
2…倉庫2へ
あ…あかねモールへ
倉…倉庫へ
宝…宝箱
レ…青、赤、黄レバー
レ…青色のレバー
レ…赤色のレバー
レ…黄色のレバー
…通常扉
…青色の扉
…赤色の扉
…黄色の扉

宝箱内アイテム
・裏口のカギ
・純米からじし
・チャクラドロップ
・チャクラポット
・ディスパライズ
・テオメトル
・ハッピーサンダル
・本醸造まんさく
・まんだらメロン
・妖精トロール＋体力の香
・ロブスターテイル

※マップはすべて北が上になっています。

クリプトチップの秘密 アルゴン精工

市民が狂い始めた原因を突き止めるために訪れる場所が、次なるダンジョンのアルゴン精工。

このダンジョンは1Fと2Fがかなり広いフロアーになっており、ロックされている扉も手伝ってか、かなり歩き回ることになる。HPとMPには十分気を配っていこう。

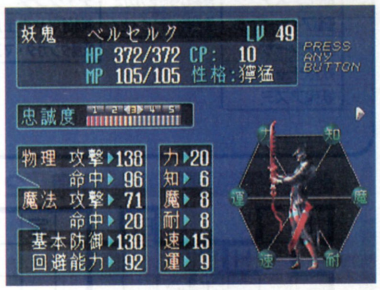
セキュリティーロックの解除

ここでもまずロックされている扉の解除を行っていく。第1の扉は、第一から第四まである生産ラインの扉。これは各ライン管制室に行けばいい。ただしそのためにはもう2つのロックを解除していかなければならない。ひとつが関係者連絡通路にかけられたロック。これは入室管理室にて解除が可能。もうひとつが2FにあるAとBの扉。これは切り替え式のロックで、Aがロックされていればが解除されるようになっている。最後は3Fの扉。これはある場所に行けば、必然的に解除される。

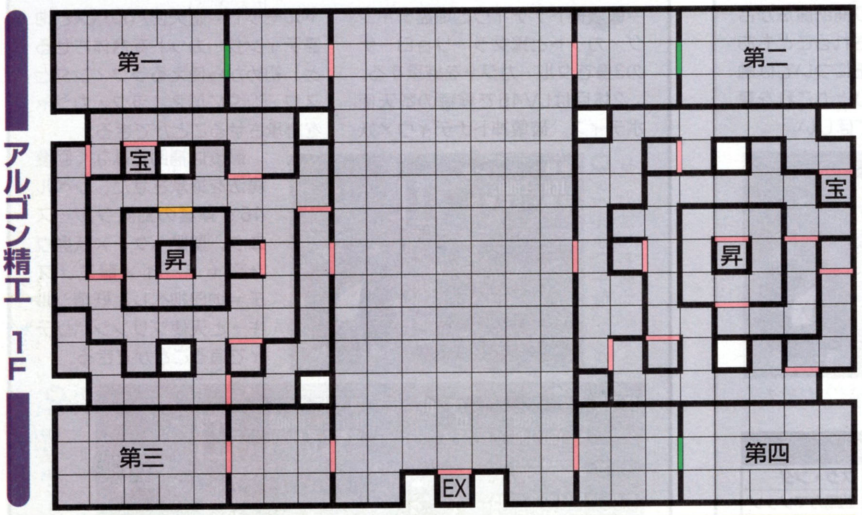
↑ほとんどのロックは2Fにある部屋で解除する。そのためまずは2Fに向かうことにしよう

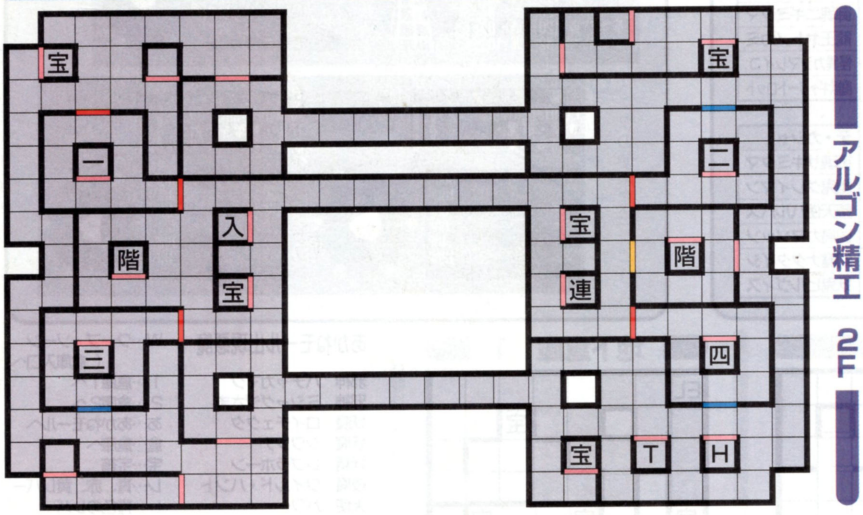
魔法を反射するボス

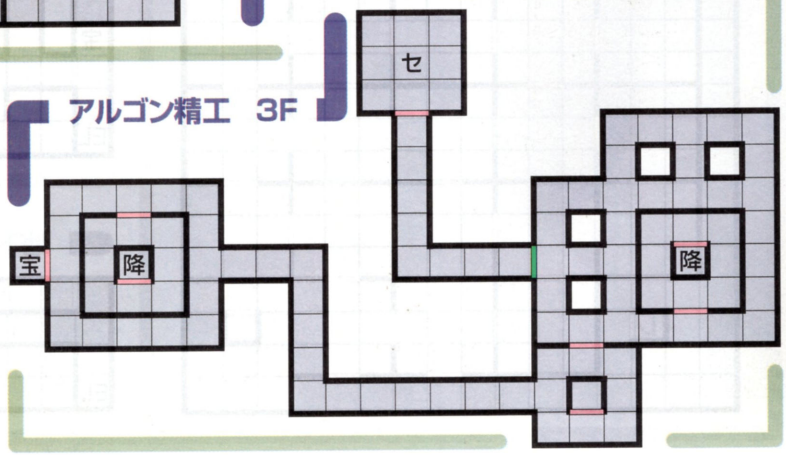
ダンジョンの最後に登場するここのボスは、中盤のボスとあってかなり強い。その要因のひとつが“魔法攻撃の反射”、そしてもうひとつが全系統の魔法を使用してくることである。そのためダメージを与えるには直接攻撃主体でいくしかない。前衛は魔法攻撃に強く攻撃力があるもの、後衛は魔法攻撃力に強く回復・補助魔法が使える悪魔がいい。前衛のオススメは妖鬼ベルセルクと鬼神ティール。後衛は幻魔クルースニクと堕天使ボティス。そのほか、前述したオススメ悪魔なら誰でも強力な助っ人になる。



→戦闘開始と同時に補助魔法。後はHPに気を配りつつ攻撃。忠誠度はMAXにすること。オススメPARTY属性はカオス







アルゴン精工 出現悪魔

邪神 バチャカマク
妖魔 ロルウイ
妖精 ヴィヴィアン
堕天使 ハルバス
邪龍 ビュートーン
妖鳥 タンガタ・マヌ
魔獣 カソ
妖獣 ピアレイ
地霊 ドヴェルガー
妖鬼 ニャルモット
幽鬼 グレイマン
屍鬼 コスモゾンビ
妖樹 アルラウネ
怪異 あかマント

EX…出口
H…ヒールスポット
T…ターミナル
第一…第一生産ライン
第二…第二生産ライン
第三…第三生産ライン
第四…第四生産ライン
一…第一ライン管理室
二…第二ライン管理室
三…第三ライン管理室
四…第四ライン管理室
階…昇降階段
降…降り階段
セ…センタールーム
宝…宝箱
昇…昇り階段
入…入室管制室

連…連絡通路制御室
…通常扉
…A扉
…B扉
…関係者連絡通路
…ロックされている扉

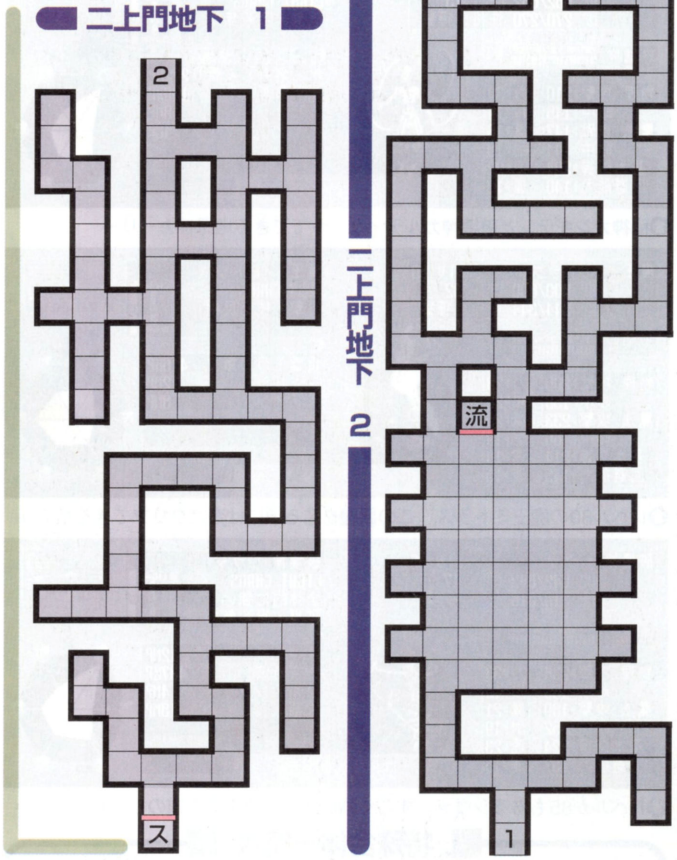
宝箱内アイテム
・¥3000
・首星の羽衣
・スタングレネード
・ソーマ
・チャクラポット
・ディスストーン
・魔反鏡
・魔力の香

3度目のビジョンクエスト　二上門地下

3度目になるビジョンクエストへの旅。今度は女性サマナーのナオミになり、二上門地下へと行くことになる。

ナオミは西の依頼を受け、二上門の地下に巣食う2体の悪魔「ティアマト」、「アプス」のいずれか1体を倒すため二上門地下に訪れる。ナオミの特徴は、ほかのサマナーとは違って仲魔を1体も召喚せず、単身冒険に臨むことだ。

どちらか1体の悪魔を倒せばいい



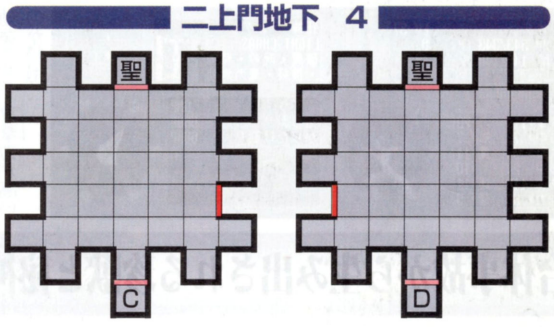
ナオミの能力と戦闘方法

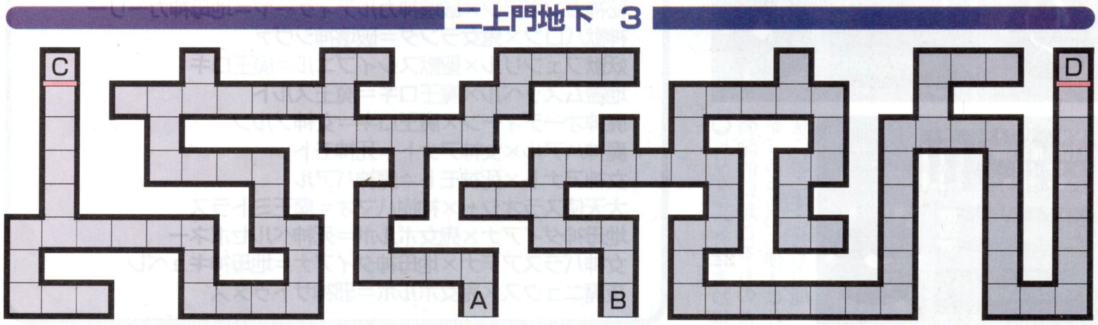
前述したようにナオミでの戦闘は仲魔が1体もいない状態で行う。しかし彼女自身の戦闘能力が高いので、それほど苦労なく進むことができるだろう。ただし1ターンの油断が命取りになることを肝に銘じて、HPには気を配っておくこと。そのほかの注意点は、MPを惜しみなく使うことだ。これは途中無料で回復できる場所がある上に、MPを回復するアイテムを10個も持っているためである。

ボス戦では体力の最大値を上げる「観世音の済度」と、複数回攻撃をする「戦いの魔王」か「くりからの黒龍」を中心に戦おう。

すべての魔法が強力。惜しまず使うこと。アイテムがあるため、MPは無限と考えてもいい

ボス戦では相性に合わせ、戦いの魔王かくりからの黒龍を使う。HPは常に余裕を持たせよう





二上門地下 出現悪魔

邪神　パチャカマク	龍王　ミズチ	地霊　ドヴェルガー
妖精　ヴィヴィアン	邪龍　ムシュフシュ	妖鬼　ニャルモット
魔王　ツィツィミトル	妖鳥　ルフ	幽鬼　クドラク
魔王　バロール	妖鳥　タンガタ・マヌ	悪霊　ウィッカーマン
堕天使　バイモン	凶鳥　アンズー	屍鬼　コスモゾンビ
龍王　ホヤウカムイ	魔獣　アーマーン	妖樹　アールキング
	魔獣　オルトロス	妖樹　アルラウネ
	地霊　トラルテクトリ	怪異　あかマント

A…Aへ
B…Bへ
C…Cへ
D…Dへ
1…二上門1へ
2…二上門2へ
ス…スタート地点
聖…聖堂
流…流魂の空間
▬…閉ざされた扉

【まめ知識】 今号で攻略した3つのダンジョンをクリアしても、シーアークにおいて行くことのできる階数は5Fまでとなっている。

悪魔合体に隠された数々の秘密

すでにご存知の方もおられるだろうが、悪魔の中にはある条件を満たすことで造ることが可能な種族が存在する。それら隠し種族に加え、特殊な組み合わせでできる悪魔と剣、そして前々号で掲載した精霊・御魂合体の詳細データをここでお伝えしていく。

DARK-LIGHT合体で造る威霊と狂神

「威霊」と「狂神」、まずシリーズ初のお目見えになるこの2種族を紹介しよう。これらの種族はあるLIGHT種族とあるDARK種族をとある条件の下で合体を行うと造ることができる。

下で紹介しているのは「威霊ブラックマリア」と「狂神オグン」の2体。どちらも強力な悪魔となっている。

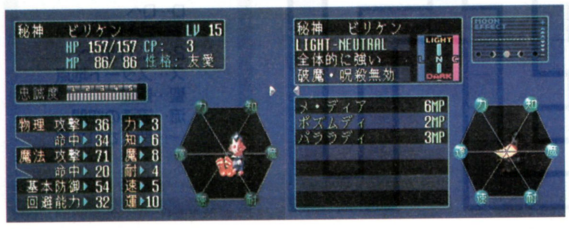
レベル55のブラックマリアは魔法に長けているのが特徴。魔力が21と高い数値を付けている

わりとレベルが低めのオグン。複数の魔法が無効なのと、攻撃力が高いのが特徴

合体事故から生み出される珍獣と秘神

続いて紹介する種族は前作でも登場した「珍獣」と「秘神」。こちらの造り方も具体的には説明できないが、ある種族とある種族を使った合体で事故が起こると誕生する。任意で起こすことのできない合体事故が起こらないと生まれてこない種族、つまり偶発的な結果で生まれるのが、珍獣と秘神ということになる。

レベルが20とかなり低いクダ。知力と魔力が高いが、使い勝手はあまりよくない



ビリケン。合体事故は偶発的に起こるものだが、あるものを使えば任意に起こすことも可能

特定の組み合わせでできる特殊合体

特定の悪魔同士を合体させて通常とは違う種族の悪魔を造り出すことのできる特殊合体。具体的に説明していくと、大天使スラオシャと神樹ハマオの組み合わせで魔王ミトラスを造り出せる。通常大天使と神樹の組み合わせでは幻魔が造れるのだが、この組み合わせで合体すると魔王ができてしまう。ほかにも通常の法則とは異なる結果となる組み合わせばかりとなっている。以下ではそれら特別な組み合わせをまとめた。

通常ではほかの種族ができる合体も、特定の悪魔を組み合わせることで違った悪魔が誕生する

秘神カンギテンと破壊神カルティケーヤでできる地母神カーリー

レベル80の魔王ミトラス。この悪魔を造る頃には楽にクリアできるだろう

レベルが85もあるシヴァ。すごく強いが、造るまでの道のりはかなり長い

特殊合体一覧表

秘神カンギテン×破壊神カルティケーヤ＝地母神カーリー
神獣バロン×鬼女ランダ＝破壊神シヴァ
妖獣フェンリル×聖獣スレイプニル＝魔王ロキ
地霊ムスッペル×魔王ロキ＝魔王スルト
魔神オーディーン×魔王ロキ＝女神ノルン
魔神バアル×女神アナト＝死神モト
女神アナト×死神モト＝魔神バアル
大天使スラオシャ×神樹ハマオ＝魔王ミトラス
地母神ダイアナ×鬼女ボルボ＝死神ペルセポネー
女神パラスアテナ×地母神ダイアナ＝地母神キュベレ
夜魔ニュクス×鬼女ボルボ＝邪神サトゥヌス

【ちょっといい話】 威霊、狂神、珍獣、秘神合体の具体的な造り方は、パラダイムX内のペットショップにて得ることができる。

特殊な剣を造り出す特殊剣合体

特殊合体と同様に、剣合体でも特定の悪魔を用いることで通常とは違った剣を造ることができる。通常の剣合体では七星○○といった銘柄になるのだが、ある悪魔を使うとまったく違った銘柄になる。下に記したのがその例で、女神スカアハではゲイボルグが、鬼神フツヌシではフツノミタマが出来上がる。通常の剣合体がそうであるように、特殊剣合体で出来上がった剣も特別な効果がつく。

（聖獣ヘケト×妖魔ヴォジャノーイ×龍王ノズチ）×妖精シルキー×天使プリンシパリティ

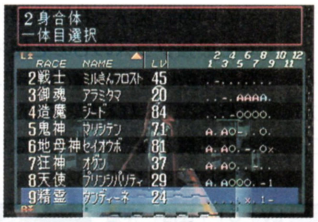
（聖獣ヘケト×妖魔ヴォジャノーイ×天使プリンシパリティ）×妖鬼ニャルモットで造れる

御魂合体と精霊合体による能力アップ

悪魔の能力を上げる御魂合体と、同種族のランクが上、もしくは下の悪魔を造り出す精霊合体。前々号の概要紹介に続き、今号ではそれらの詳細について触れていく。

以下の御魂合体表では、各御魂の造り方とどのパラメータが上がるのかをまとめた。精霊合体表においては、各精霊を造るための組み合わせを掲載。そして精霊合体とランクアップの関係では、精霊の組み合わせで変わる結果を各種族ごとにまとめてみた。終盤で活用できるものなので、ぜひご利用を。

同種族でランクの違う悪魔を造る精霊合体



御魂合体で上がる能力は合体させる悪魔によって異なってくる

御魂合体表

サキミタマ	運、最大HPがアップ
サラマンダー＋ウンディーネ＋シルフ	
サラマンダー＋ウンディーネ＋ノーム	
クシミタマ	魔力、最大MPがアップ
サラマンダー＋シルフ＋ノーム	
ウンディーネ＋シルフ＋ノーム	
アラミタマ	力、体力がアップ
サラマンダー＋ウンディーネ	
サラマンダー＋シルフ	
サラマンダー＋ノーム	
ニギミタマ	知恵、速さがアップ
ウンディーネ＋シルフ	
ウンディーネ＋ノーム	
シルフ＋ノーム	

精霊合体表

	2身合体	3身合体
鬼神	ウンディーネ	——
幻魔	シルフ	——
妖魔	——	シルフ
妖精	——	ウンディーネ
夜魔	——	ノーム
大天使	サラマンダー	——
天使	——	シルフ
堕天使	——	ノーム
龍神	ウンディーネ	——
龍王	——	ウンディーネ
霊鳥	シルフ	——
妖鳥	——	シルフ
神獣	サラマンダー	——
聖獣	ノーム	——
魔獣	——	シルフ
鬼女	——	ウンディーネ
妖鬼	——	ノーム
地霊	——	ノーム
神樹	ノーム	——

精霊合体とランクアップの関係（各種属別）

	ノーム	シルフ	ウンディーネ	サラマンダー	ノーム＋シルフ	ノーム＋ウンディーネ	ノーム＋サラマンダー	シルフ＋ウンディーネ	シルフ＋サラマンダー	ウンディーネ＋サラマンダー
魔神	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↑
女神	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↑	↓	↓
破壊神	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↑	↓
地母神	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↑	↓	↓	↓
鬼神	↓	↓	↑	↓	↓	↑	↓	↑	↓	↑
邪神	↓	↓	↓	↓	↓	↑	↓	↓	↓	↓
幻魔	↓	↑	↓	↓	↑	↓	↓	↑	↑	↓
妖魔	↑	↓	↓	↑	↑	↑	↑	↓	↑	↑
妖精	↑	↓	↑	↓	↑	↑	↑	↑	↓	↑
夜魔	↓	↑	↑	↓	↑	↑	↓	↑	↑	↑
魔王	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↑	↓
大天使	↓	↓	↓	↑	↓	↓	↑	↓	↑	↑
天使	↓	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
堕天使	↓	↑	↓	↑	↑	↓	↓	↑	↑	↑
龍神	↓	↓	↑	↓	↓	↑	↑	↑	↓	↑
龍王	↑	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑	↑	↑
邪龍	↓	↓	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑	↑
霊鳥	↓	↑	↓	↓	↑	↓	↓	↑	↑	↓
妖鳥	↓	↑	↓	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑
凶鳥	↓	↑	↓	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑
神獣	↓	↓	↓	↑	↓	↓	↑	↓	↑	↑
聖獣	↑	↓	↓	↓	↑	↑	↑	↓	↓	↓
魔獣	↑	↓	↓	↑	↑	↑	↑	↓	↑	↑
妖獣	↑	↓	↓	↑	↑	↑	↑	↓	↑	↑
鬼女	↓	↓	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑	↑
妖鬼	↑	↓	↑	↓	↑	↑	↑	↑	↓	↑
地霊	↑	↑	↓	↓	↑	↑	↑	↑	↑	↓
邪鬼	↑	↑	↓	↓	↑	↑	↑	↑	↑	↓
精霊	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
御魂	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
幽鬼	↑	↓	↑	↓	↑	↑	↑	↑	↓	↑
悪霊	↓	↑	↑	↓	↑	↑	↓	↑	↑	↑
屍鬼	↑	↑	↓	↓	↑	↑	↑	↑	↑	↓
神樹	↑	↓	↓	↓	↑	↑	↑	↓	↓	↓
妖樹	↑	↓	↑	↓	↑	↑	↑	↑	↓	↑
外道	↑	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑	↑	↑
怪異	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
造魔	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

※表、精霊合体とランクアップの関係内にある、↑は1もしくは2ランクアップすることを、↓は1ランクダウンすることを表します。

レベル45〜51の悪魔と悪魔たちが使う特殊技

毎回掲載している悪魔のステータスに加え、今回は前々号でお伝えした「悪魔の使う特殊技」の残りを掲載する。

まず紹介するのは、レベル44から51の悪魔のステータス。ストーリーも中盤を越したとあって、どれも強力な悪魔ばかり。性格も一番やっかいな「冷静」の悪魔が少なくなり、かなり扱いやすくなっている。魔法と特殊攻撃に関しても最強クラスのものを使える悪魔が多数いる。仲魔の選別に悩まされることになるだろうが、反面、どの悪魔を使ってもそれなりの活躍はしてくれるであろう。

魔神 ルーグ LV 51 性格 獰猛

HP	517	MP	210	CP	11	属性	LIGHT-LAW
物攻	140	物命	100	魔攻	135	魔命	38	防御	144	回避	96
力	19	知	12	魔	15	耐	13	速	17	運	7

魔法 イナズマ突き、デスバウンド、マハ・ラギオン、テトラジャ
特徴 破魔・呪殺無効

女神 パラスアテナ LV 50 性格 獰猛

HP	471	MP	184	CP	10	属性	LIGHT-LAW
物攻	140	物命	99	魔攻	101	魔命	30	防御	146	回避	95
力	20	知	10	魔	11	耐	15	速	14	運	12

魔法 イナズマ突き、テトラカーン、ディアラマ
特徴 破魔無効、打撃・技を反射

破壊神 セイテンタイセイ LV 49 性格 獰猛

HP	500	MP	186	CP	10	属性	LIGHT-CHAOS
物攻	142	物命	96	魔攻	109	魔命	32	防御	140	回避	92
力	22	知	10	魔	12	耐	13	速	16	運	7

魔法 回転斬り、マカ・カジャ、ディアラハン
特徴 火炎を反射、破魔無効、氷結に弱い

地母神 ハリティー LV 45 性格 狡猾

HP	409	MP	198	CP	9	属性	LIGHT-CHAOS
物攻	126	物命	84	魔攻	135	魔命	40	防御	128	回避	81
力	18	知	13	魔	15	耐	11	速	10	運	8

魔法 子守り歌、うしの刻参り、スク・ンダ、九十九針、忠義の電撃
特徴 電撃を吸収、破魔無効

鬼神 ショウキ LV 47 性格 冷静

HP	442	MP	174	CP	7	属性	LIGHT-CHAOS
物攻	134	物命	88	魔攻	98	魔命	28	防御	138	回避	85
力	20	知	9	魔	11	耐	14	速	11	運	8

魔法 両腕落とし、イナズマ突き、ハマオン、ラク・カジャ
特徴 電撃・破魔無効

邪神 カナロア LV 49 性格 冷静

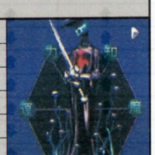
HP	512	MP	206	CP	20	属性	DARK-LAW
物攻	134	物命	91	魔攻	132	魔命	42	防御	144	回避	88
力	18	知	14	魔	14	耐	15	速	11	運	8

魔法 マハ・ブフーラ、アイオンの雨、マカラカーン
特徴 破魔・呪殺無効、火炎に弱い

死神 チェルノボグ LV 47 性格 獰猛

HP	536	MP	161	CP	19	属性	DARK-NEUTRAL
物攻	140	物命	87	魔攻	124	魔命	34	防御	146	回避	84
力	23	知	10	魔	14	耐	18	速	12	運	5

魔法 虚空斬波、ムドラ
特徴 破魔・呪殺・精神・魔力無効



幻魔 クルースニク LV 46 性格 獰猛

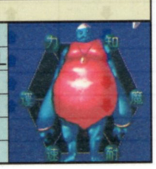
HP	394	MP	143	CP	7	属性	LIGHT-NEUTRAL
物攻	122	物命	93	魔攻	113	魔命	28	防御	126	回避	89
力	15	知	8	魔	13	耐	9	速	13	運	14

魔法 イナズマ突き、マハ・ラギオン、永眠のいざない、メ・ディア
特徴 衝撃・破魔・精神・魔力無効

妖精 トロール LV 47 性格 愚鈍

HP	401	MP	115	CP	10	属性	NEUTRAL-NEUTRAL
物攻	132	物命	82	魔攻	86	魔命	24	防御	140	回避	80
力	19	知	7	魔	10	耐	15	速	8	運	5

魔法 ミサイルパンチ、折りたたみ、ラク・カジャ
特徴 物理攻撃を吸収、魔法に弱い



夜魔 サキュバス LV 49 性格 狡猾

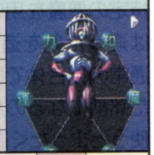
HP	372	MP	161	CP	10	属性	NEUTRAL-CHAOS
物攻	118	物命	91	魔攻	135	魔命	40	防御	130	回避	88
力	10	知	13	魔	15	耐	8	速	11	運	9

魔法 マリンカリン、マハ・ブフーラ、ムドラ、サキュバスの目
特徴 氷結を反射、呪殺無効、火炎に弱い

魔王 バロール LV 48 性格 獰猛

HP	486	MP	224	CP	20	属性	DARK-CHAOS
物攻	124	物命	90	魔攻	154	魔命	46	防御	136	回避	87
力	14	知	15	魔	17	耐	12	速	10	運	11

魔法 ツイスターキック、マハ・ラギオン、マカラカーン
特徴 物理攻撃に強く、魔法に弱い



大天使 アズラエル LV 48 性格 冷静

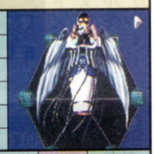
HP	486	MP	224	CP	10	属性	LIGHT-LAW
物攻	124	物命	90	魔攻	165	魔命	44	防御	136	回避	87
力	14	知	13	魔	19	耐	12	速	10	運	11

魔法 メギド、スク・ンダ、羽ばたき、リカームドラ
特徴 破魔・呪殺を反射、打撃・技に弱い

天使 ドミニオン LV 51 性格 獰猛

HP	397	MP	135	CP	11	属性	NEUTRAL-LAW
物攻	142	物命	93	魔攻	105	魔命	30	防御	138	回避	90
力	20	知	9	魔	12	耐	10	速	11	運	7

魔法 ベノンザッパー、ムドラ、マカラカーン、忠義の衝撃
特徴 魔法に特に強く、ガンや技に弱い



堕天使 ボティス LV 46 性格 獰猛

HP	359	MP	130	CP	10	属性	NEUTRAL-CHAOS
物攻	122	物命	84	魔攻	113	魔命	28	防御	126	回避	82
力	15	知	8	魔	13	耐	9	速	8	運	10

魔法 ヒートウェイブ、アイスクラッシュ、ジオンガ、マカ・カジャ
特徴 電撃を反射、呪殺無効

龍神 セイリュウ LV 46 性格 狡猾

HP	469	MP	126	CP	7	属性	LIGHT-CHAOS
物攻	126	物命	91	魔攻	75	魔命	32	防御	132	回避	88
力	17	知	13	魔	7	耐	12	速	15	運	8

魔法 マハ・ジオンガ、スク・ンダ、悪魔の歯ぎしり、臭い息
特徴 電撃を反射、破魔無効

龍王 ホヤウカムイ LV 50 性格 冷静

HP	415	MP	114	CP	10	属性	NEUTRAL-NEUTRAL
物攻	138	物命	91	魔攻	79	魔命	22	防御	144	回避	89
力	19	知	7	魔	9	耐	14	速	11	運	7

魔法 まきつき、毒ガスブレス、ベトラアイ
特徴 衝撃を反射、呪殺無効

邪龍 ムシュフシュ LV 50 性格 獰猛

HP	415	MP	106	CP	15	属性	DARK-CHAOS
物攻	134	物命	95	魔攻	71	魔命	20	防御	144	回避	92
力	17	知	6	魔	8	耐	14	速	13	運	9

魔法 ファイアブレス、マイトブレス
特徴 呪殺を反射、破魔に弱い

霊鳥 ヤタガラス LV 50 性格 友愛

HP	385	MP	138	CP	8	属性	LIGHT-LAW
物攻	138	物命	101	魔攻	109	魔命	32	防御	134	回避	97
力	19	知	10	魔	12	耐	9	速	18	運	9

魔法 マハ・ラギオン、タル・ンダ、ディアラハン、マッパー
特徴 破魔無効、衝撃やガンに弱い

妖鳥 ルフ LV 48 性格 狡猾

HP	372	MP	116	CP	10	属性	NEUTRAL-LAW
物攻	128	物命	96	魔攻	82	魔命	24	防御	130	回避	92
力	16	知	8	魔	9	耐	9	速	17	運	6

魔法 サンダーボルト、体当たり、石化かみつき
特徴 電撃を吸収、破魔無効、ガンに弱い

凶鳥 アンズー LV 51 性格 愚鈍

HP	403	MP	123	CP	16	属性	DARK-LAW
物攻	130	物命	100	魔攻	90	魔命	26	防御	140	回避	96
力	14	知	8	魔	10	耐	11	速	16	運	9

魔法 火砕烈風破、羽ばたき
特徴 火炎を吸収、氷結やガンに弱い

神獣 アヌビス LV 51 性格 狡猾

HP	505	MP	167	CP	8	属性	LIGHT-NEUTRAL
物攻	136	物命	95	魔攻	143	魔命	42	防御	140	回避	92
力	17	知	13	魔	16	耐	11	速	12	運	9

魔法 ムドオン、パララマ、ベイバロンの気、マカ・カジャ
特徴 破魔・呪殺・精神・魔力無効

※表、悪魔のステータス中の物攻は物理攻撃力を、物命は物理攻撃命中率を、魔攻は魔法攻撃力を、魔命は魔法命中率を、知は知力を、魔は魔力を、耐は耐久力を、速は素早さを、魔法はその悪魔が初期ステータスで使用できる魔法と特殊攻撃（敵のときだけ使えるものも含む）を表します。以外の項目はステータス画面を元にしてあります。また、　はLIGHT種族を、　はNEUTRAL種族を、　はDARK種族を表します。

聖獣　セイギュウカイ　LV 48　性格 愚鈍

HP	432	MP	124	CP	5	属性	LIGHT-NEUTRAL
物攻	124	物命	96	魔攻	98	魔命	26	防御	134	回避	92
力	14	知	8	魔	11	耐	11	速	15	運	10

魔法　ハマオン、パララマ、肉弾、エストマ
特徴　破魔を反射、呪殺に弱い

魔獣　オルトロス　LV 45　性格 狡猾

HP	358	MP	101	CP	9	属性	NEUTRAL-NEUTRAL
物攻	124	物命	87	魔攻	63	魔命	20	防御	126	回避	84
力	17	知	7	魔	7	耐	10	速	13	運	8

魔法　マイトブレス、炎の壁、体当たり、マッパー
特徴　火炎を吸収、氷結に弱い

妖獣　カブラカン　LV 45　性格 愚鈍

HP	224	MP	101	CP	14	属性	DARK-NEUTRAL
物攻	112	物命	77	魔攻	71	魔命	20	防御	156	回避	75
力	11	知	6	魔	8	耐	25	速	5	運	7

魔法　メガトンプレス、自爆
特徴　物理攻撃に強く、破魔に弱い

地霊　トラルテクトリ　LV 46　性格 愚鈍

HP	395	MP	114	CP	10	属性	NEUTRAL-NEUTRAL
物攻	124	物命	82	魔攻	82	魔命	24	防御	138	回避	80
力	16	知	8	魔	9	耐	15	速	7	運	8

魔法　メガトンプレス、放電、かみつき
特徴　電撃を吸収、破魔無効

妖鬼　ベルセルク　LV 49　性格 獰猛

HP	372	MP	105	CP	10	属性	NEUTRAL-CHAOS
物攻	138	物命	96	魔攻	71	魔命	20	防御	130	回避	92
力	20	知	6	魔	8	耐	8	速	15	運	9

魔法　マーキング、三日月斬り、ツイスターキック、デスバウンド
特徴　氷結・電撃を反射、斬撃無効

鬼女　ボルボ　LV 51　性格 愚鈍

HP	403	MP	131	CP	11	属性	NEUTRAL-CHAOS
物攻	136	物命	95	魔攻	105	魔命	28	防御	140	回避	92
力	17	知	8	魔	12	耐	11	速	13	運	7

魔法　マハ・ザンマ、ペトラアイ、ガン・ビーム、ディアラハン
特徴　魔法に特に強く、ガンや技に弱い

邪鬼　ギリメカラ　LV 51　性格 冷静

HP	385	MP	123	CP	16	属性	DARK-NEUTRAL
物攻	150	物命	94	魔攻	82	魔命	26	防御	134	回避	91
力	24	知	9	魔	9	耐	8	速	12	運	6

魔法　マハ・ラギオン、マハ・ザン、パララマ
特徴　物理攻撃を反射、魔法に特に弱い

幽鬼　クドラク　LV 46　性格 獰猛

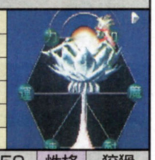
HP	371	MP	130	CP	14	属性	DARK-CHAOS
物攻	116	物命	88	魔攻	113	魔命	28	防御	130	回避	85
力	12	知	8	魔	13	耐	11	速	13	運	6

魔法　マハ・ブフーラ、ドルミナー
特徴　氷結を反射、呪殺無効、火炎に弱い

悪霊　ウィッカーマン　LV 45　性格 冷静

HP	376	MP	121	CP	14	属性	DARK-CHAOS
物攻	118	物命	81	魔攻	98	魔命	26	防御	132	回避	79
力	14	知	8	魔	11	耐	13	速	9	運	7

魔法　ムドオン、悪魔の産声
特徴　呪殺・神経・ガン無効、破魔に弱い



神樹　ククノチ　LV 48　性格 冷静

HP	372	MP	160	CP	5	属性	LIGHT-LAW
物攻	122	物命	88	魔攻	143	魔命	40	防御	130	回避	86
力	13	知	12	魔	16	耐	9	速	9	運	10

魔法　ザンマ、マカラカーン、光の壁
特徴　破魔・呪殺無効、火炎に弱い

妖樹　アールキング　LV 50　性格 狡猾

HP	385	MP	174	CP	15	属性	DARK-LAW
物攻	124	物命	88	魔攻	154	魔命	44	防御	134	回避	86
力	12	知	14	魔	17	耐	9	速	7	運	8

魔法　マハ・ジオンガ、子守り歌、九十九針
特徴　破魔・呪殺無効、火炎に弱い

怪異　むらさきカガミ　LV 49　性格 狡猾

HP	402	MP	181	CP	15	属性	DARK-NEUTRAL
物攻	112	物命	84	魔攻	158	魔命	48	防御	140	回避	82
力	7	知	16	魔	17	耐	13	速	5	運	8

魔法　マカ・カジャ、マカラカーン、うしの刻参り
特徴　魔法を反射、物理攻撃に弱い

特殊魔法と特殊攻撃

前々号で掲載した特殊技はレベル33までの悪魔が使うもの。そこで今回はレベル34以降のものを掲載する。これでほぼすべての特殊技を紹介したことになる。

オススメ技は「三日月斬り」と「月夜のもちつき」と「闇討ち」。使用時期が限られるが、複数回攻撃できるのはかなり強力。ただこれらは使える悪魔が少ないのが難点だ。次いで多数の敵を同時に攻撃できる技がいいだろう。

回復・攻撃・魔法

技名	消費MP	系統	効果範囲	効果
観世音の済度	8MP	回復	1体	人間1人の最大HPを一時的に上昇
ソーマ神権現	6MP	回復	1体	人間1人を完全回復させる
悪魔の産声	4MP	万能／威力30	前1両／後可	敵を絶望させる奇怪な産声
ネクロ・ドグマ	6MP	万能／威力38	1拡／後可	敵を圧倒する邪悪な教義
火砕烈風破	6MP	火炎／威力38	1列／後対前	敵を強襲する激しい火砕流
サンダーボルト	6MP	電撃／威力34	全体／後可	敵を感電させる激しい雷
悪魔の一喝	4MP	衝撃／威力36	1拡／後可	敵に衝撃を与える一喝
破魔の雷光	4MP	破魔／威力20	前列／後可	悪魔を成仏させる破魔の光
汚れ無き威光	6MP	破魔／威力25	1列／後可	敵を破滅させるまばゆい光
うしの刻参り	4MP	呪殺／威力16	1体／後可	敵を呪い殺す修験道の秘法
ペトラアイ	6MP	呪殺／威力18	前1体／後可	敵を石化させる冷たい眼差し
パララアイ	2MP	神経／威力25	1体／後対前	敵を麻痺させる眼光
パララ・ウェブ	3MP	神経／威力22	1列／後可	敵を麻痺させる怪光線
悪魔の歯ぎしり	4MP	神経／威力18	全体／後可	敵を麻痺させる強烈な歯ぎしり
マイトブレス	2MP	神経／威力24	前1体／後可	敵を爆弾化する火薬混じりの息
バイツァ・ダスト	5MP	神経／威力24	前列／後可	触れるもの全てを爆弾化する業
ブラフマーストラ	12MP	万能／威力48	中拡／後可	敵を破滅に導く古代インドの最強奥義
戦いの魔王	12MP	打撃／威力42	前列／後可	魔王シュウの力を解放
くりからの黒龍	12MP	火炎／威力46	前列／後可	魔神フドウミョウオウの力を開放
二億四千万の悪	8MP	万能／威力80	全体／後可	魔王アンリ・マンユの力を開放
満月の女王	4MP	万能／威力120	全体／後可	魔王ヘカーテの力を開放
永遠のいざない	8MP	精神	1体／後可	眠っている敵を一撃で倒す

特殊攻撃（EXTRA）

技名	消費MP	系統	効果範囲	効果
電撃裏拳	MHP×0.2	打撃／威力20	1拡／後可	敵を感電させる電撃パンチ
大暴れ	MHP×0.18	打撃／威力24	1拡／後可	ありったけの力で敵に暴行する
メガトンプレス	MHP×0.25	打撃／威力42	1列／後可	巨体を利用して敵を押しつぶす
ツイスターキック	MHP×0.12	打撃／威力16	前1両／後可	回転しながら足を振り回す
雷震王母の蹴り	MHP×0.52	打撃／威力34	全体／後可	敵のスキを突く強烈な蹴り上げ
ヒートウェイブ	MHP×0.2	斬撃／威力24	1列左	敵を切り裂く熱きうねり
木っ端みじん斬り	MHP×0.4	斬撃／威力40	全体	敵を粉砕する激しい剣裁き
虚空斬波	MHP×0.52	斬撃／威力68	全体	空をも切り刻む名人級の剣裁き
花粉	MHP×0.15	技／威力32	前1両／後可	敵を高揚させる花粉の風
ねじ切り	MHP×0.15	技／威力26	1体／後可	つかんだ敵をねじ切る大技
丸かじり	MHP×0.52	技／威力60	全体／後可	敵をほおぼる大きな口
石化かみつき	MHP×0.15	技／威力16	1体／後可	敵を石化するかみつき技
緑のだえき	MHP×0.38	技／威力18	中拡／後可	触れたものに毒を与える液体
応龍撃破	MHP×0.42	技／威力44	全体／後可	強力な波動で敵を皆殺しにする大技
モータルジハード	MHP×0.24	打撃／威力10	前列／後可	敵をふき飛ばすメガトン級のパンチ
ラブ・ハート	MHP×0.42	斬撃／威力15	全体	相手の心を魅了する斬撃
ヘッドストライク	MHP×0.32	打撃／威力12	中拡／後可	敵を石化する地獄への招待
ゴルゴダの突き	MHP×0.2	斬撃／威力30	前1貫／後可	敵を感電させる強力な突き
コークスクリュー	MHP×0.15	打撃／威力38	1体／後可	回転を加えた強力なパンチ
フライング・ハイ	MHP×0.42	技／威力28	全体／後可	敵を高揚させる大技
アイスクラッシュ	MHP×0.26	万能	1体／後可	氷結している敵を砕く
ナイスショート	MHP×0.26	万能	1体／後可	感電している敵を死へと導く
ヤブサメショット	MHP×0.26	万能	1体／後可	的になっている敵を砕く
三日月斬り	MHP×0.15	斬撃／威力5	前列	三日月（上弦）時に限り3回連続攻撃
月夜のもちつき	MHP×0.1	打撃／威力10	1体／後可	満月時に限り4回連続攻撃
闇討ち	MHP×0.38	技／威力1	全体／後可	新月時に限り4回連続攻撃
ハそう跳び	MHP×0.08	技／威力10	全体／後可	連続8回攻撃
忠義の斬撃	MHP×0.25	斬撃／威力？	前列	忠誠度によって威力が変化
忠義の拳	MHP×0.25	打撃／威力？	前列／後可	忠誠度によって威力が変化
忠義の業	MHP×0.25	技／威力？	前列／後可	忠誠度によって威力が変化
惑いの千鳥足	MHP×0.35	技／威力？	全体／後可	飲むほどに威力が増加する

特殊魔法・特殊補助攻撃

技名	消費MP・HP	効果範囲	効果	備考
炎の壁	5MP	味方全員	氷結の攻撃を無効化する	1回分の攻撃のみ有効
光の壁	4MP	味方全員	呪殺の攻撃を無効化する	1回分の攻撃のみ有効
闇の壁	4MP	味方全員	破魔の攻撃を無効化する	1回分の攻撃のみ有効
タタミ返し	MHP×0.04	味方全員	敵の物理攻撃を反射	使用した回（ターン）のみ有効

※表、特殊魔法と特殊攻撃内の後可は後列使用可能を、前1両は前1体と両脇を、1拡は1体から拡散を、1列は1列攻撃を、前列は前列攻撃を、後対前は後列時には対前を、全体は全体攻撃を、中拡は中心から拡散を、前1貫は前1体貫通を、1列左は1列を左からを、MHPは最大HPを表します。

総力攻略 SPECIAL EDITION

各キャラの戦闘スタイル&連続技を覚え 対戦で勝利をつかめ!

Real Bout SPECIAL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

発売日	発売中（12月23日）	CD枚数	1枚
発売元	SNK	複数プレイ	2人同時
開発元	SNK	対応周辺機器等	拡張RAMカートリッジ専用
価格（税別）	5800円（拡張RAM同梱版7800円）	バックアップメモリー	4・プレイデータ
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

今回は対戦をメインに9ページにわたって徹底攻略。裏キャラを含めた24人の基本戦法はもちろんのこと、連続技やコンビネーションアタック、隠し必殺技など惜しみなく公開。

連続技を狙う上で重要となる3つのシステム

本作はコンビネーションアタックを絡めた連続技が非常に強力。ここではその連続技をいかに当てるかを追求してみた。どれも操作は簡単なので、プラクティクスモードなどを利用して覚えるべし。

Zボタンで空中振り向きが可能

ライン移動に使用するZボタンは、ジャンプしたときに使えば体の向きを変えることができる（以下振り向きジャンプ攻撃）。これを利用すれば全キャラがめくり攻撃をすることが可能。近距離で何度も繰り返せばガード方向を迷わせ、連続技を決めるチャンスが増えること間違いなしだ。ただ、小ジャンプからは出せず、相手に読まれると対空技やジャンプ攻撃で落とされるので注意しよう。

めくりはレバーを前に入れないとガードできないので重要だ

相手を騙すフェイント技の数々

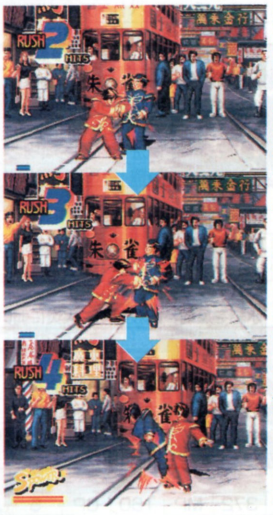
『餓狼伝説3』から導入されたフェイント技は今回も健在。やり方はレバー+AB or BCで、必殺技などの出始めモーションだけを出すことができる。基本的にスキは少ないので、近距離で出してガードしたところを投げたり、飛び道具のフェイント技で跳び込みを誘うなどしてみてはどうだろうか。

上級者ほど引っかかるフェイント

コンビネーションアタックで戦力アップ

対戦するにあたって最重要となるシステム。操作はタイミングよくボタンを押すだけなのだが、1発目がヒットすればそれ以降の技がすべて連続技となる上、必殺技などでキャンセルをかけることができる。威力も高いので必ずマスターしておくこと。詳しいことは最後のページで紹介しているぞ。

キャンセルして超必殺技を出せば超威力だぞ



コンビネーションアタックは真っ先に覚えておかなければならないシステム。キャラごとにボタンが決まっている

SNKからのプレゼント

SNKから不知火　舞のサンタ姿のテレホンカードを3名にプレゼント。このテレカが欲しい人は官製ハガキに、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を記入して下記のあて先まで送ろう。（'98年1月15日締め切り）

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM サターンFAN編集部
「舞ちゃんテレカ欲しい」係まで

広告にも使われているイラスト

©SNK

裏キャラ使用方法から全キャラ基本戦術を伝授

ここからはネオジオ版にもあったアンディ、マリー、ビリー、タンの裏キャラの使用コマンドを始め、隠し（追加）必殺技などのコマンドを紹介。さらに次ページからは裏キャラを含めた24キャラぶんの攻略を行っていくぞ。

潜在能力はまったく違う技になっているのだ

まったく性格が違う4人の裏キャラ

サターン版の『RBS』は、ギース以外にも4人の裏キャラを最初から使用できる。ただしこの裏キャラを使うにはコマンドが必要。キャラにカーソルを合わせ、BCを押しながら選択しなければならないぞ。表（？）キャラと性格が違うほか、必殺技やコンビネーションアタックも変わっているのだ。

コンビネーションアタックや必殺技が違うので、同じキャラでも基本戦法や連続技が異なる

裏アンディ・ボガード

投げ技・つかみ技	
内股	→+C
特殊技	
上げ面	↘+A
くない弾	相手ダウン中↓+C
必殺技	
闇浴びせ蹴り	←↓↙+B（ブレイクショット）
激　飛翔拳	↓↙←+C
斬影拳　穿	↙→+C
幻影不知火　飛影	ダッシュ中→↘↓+Z
不知火蜘蛛絡み	空中で↓↓+C
超必殺技	
絶　裂破弾	↓タメ↘→+BC
潜在能力	
爆裂天翔拳	↙↓↘→+C

裏ビリー・カーン

投げ技・つかみ技	
一本釣り投げ	→+C
地獄落とし	→+B
特殊技	
頭割下方撃	↓+C
必殺技	
三節棍中段打ち	←タメ→A
火炎三節棍中段打ち	三節棍中段打ち〜←→C
雀落とし	↓↙←+A
集点連破棍	A連打
強襲飛翔棍	↙↓↘→+B
火龍追撃棍	↓↙←+B（ブレイクショット）
水龍追撃棍	↓↙←+C（ブレイクショット）
超必殺技	
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+BC
潜在能力	
紅蓮殺棍	→↘↓+C

裏タン・フー・ルー

投げ技	
烈千掌	→+C
特殊技	
右降龍	↘+A
必殺技	
旧撃放	C連打
旧衝波	↙タメ→A
旧箭疾歩	↓↙←+A or C（ブレイクショット強のみ）
旧裂千脚	→↓↘+B
超必殺技	
旋風剛拳	→↘↓↑+BC
潜在能力	
ブラボー烈千脚	→↘↓+C

裏ブルー・マリー

投げ技	
ヘッドスロー	→+C
アキレスホールド	ヘッドスロー〜→↘↓+C
特殊技	
クライミングアロー	↘+A
レッグプレス	相手ダウン中↓+B
必殺技	
M. スパイダー	↓↘→+C（ブレイクショット）
M. スナッチャー	→↓↘+B
フェイスロックコンボ	M. スナッチャー〜↙→+C
ストレートスライサー	←→+B
M. クラブクラッチ	ストレートスライサー〜←↙↓↘→+B
クイックスウェー	A+B
バックドロップ	クイックスウェー〜→↘↓↙←+C
超必殺技	
M. タイフーン	→←↙↓↘→+BC
潜在能力	
M. ダイナマイトスィング	A. A. ←. B. C

マニュアルにはない隠し技を一挙公開

特定のキャラは必殺技ヒット中にコマンドを追加入力することで追い打ちが出せたり、マニュアルにはない潜在能力を出すことができる。ここではそういった隠しコマンドをすべて公開してしまうぞ。とくにダックやクラウザーの隠し潜在能力は一見の価値ありだ。

まったくの新技ではないが、グラフィックは一度見ておきたい

プラクティクスモードを利用すれば潜在能力もゲージを気にせず練習できる

隠しコマンド表

キャラ名	技名	コマンド
アンディ・ボガード	疾風裏拳	斬影拳（強）〜↙→+C
ジョー・ヒガシ	爆裂フック	爆裂拳〜↓↘→+A
	黄金のふくらはぎ	ブレッシャーニー〜↓↙←+B
望月　双角	天破（てんは）	邪棍舞〜↙+C
	払破（はっぱ）	邪棍舞〜↘+C
	降破（こうは）	邪棍舞〜↗+C
	突破（とっぱ）	邪棍舞〜→+C
	倒破（とうは）	邪棍舞〜Z
ボブ・ウィルソン	ウルフファング	マッドスピンウルフ〜C連打
ホンフゥ	電光パチキ	電光石火の地〜B連打
	黒龍	（相手空中時）←↙↓↘→+C
	爆発ジロー	爆発ゴロー〜レバー4回転（時計回り方向）
フランコ・バッシュ	ハルマゲラッシュ	ハルマゲドンバスター（雄叫び中）〜レバー+A or B or C（連打）
山崎　竜二	蛇だまし	蛇使いタメ時〜Z
	大蛇	蛇使いタメ時〜MAX
	倍返し（充電）	↓↘→+C（短く押す）
	ドリル（レベル2）	ドリル（雄叫び中）C連打（5〜8回）
	ドリル（レベル3）	ドリル（雄叫び中）C連打（9〜12回）
	ドリル（レベル4）	ドリル（雄叫び中）C連打（13回以上）
秦　崇秀	帝王神眼拳鋼落	帝王神眼拳鋼落下中A or B or C
秦　崇雷	真　神足拳	→→→+A
	大天眼拳	↓↘→+C（タメ／短）
	極天眼拳	↓↘→+C（タメ／長）
	修羅天眼拳	↓↘→+C（タメ／MAX）
ダック・キング	オーバーヘッドキック	ヘッドスピンアタック・強〜C
	フライングスピンアタック	ダックフェイント・空〜↓↙←+A
	ローリングパニッシャー	ダックダンス（レベル1）〜←タメ→←→+BC
	ダイビングパニッシャー	ダックダンス（レベル1）〜空中で→↘↓+BC
	ダンシングキャリバー	ダックダンス（レベル2）〜↓↙←↙←+BC
	ブレイクハリケーン	ダックダンス（レベル3）〜↓↘→↘→+BC
	ビートラッシュ	ダックダンス（レベル4）〜→↘↓↙←+C・A・A・B・A・B・B・C・C・→↓↘+C
キム・カッファン	天昇斬	飛燕斬（頂点）〜↓+B
チン・シンザン	満腹滞空	超太鼓腹打ち（上昇中）〜A連打
ヴォルフガング・クラウザー	カイザーウェイブLv2	カイザーウェイブ（タメ時間）〜1秒
	カイザーウェイブLv3	カイザーウェイブ（タメ時間）〜2秒
	アンリミテッドデザイアー	→↘↓↙←→+A・A・B・C・B・C・A・B・C・C
	アンリミテッドデザイアー2	→↘↓↙←→+A・A・B・C・B・C・A・B・C・←↓↙+AC同時

次ページから全キャラの攻略が待っているぞ！

※コマンドはすべて右向き時のものです。

固めが強力　テリー・ボガード

遠距離立ちBはリーチが長く、コンビネーションや必殺技につなげられるため、牽制技として非常に役立つ。これにスキの少ないクラックシュート（↓↙←+B）をメインに、ダッシュや跳び込みを混ぜるといいだろう。チャージキック（ダッシュ中にC）はしゃがみガードできないので、連係に混ぜると高確率でヒットするぞ。また、ラウンドウェイブ（↓↘→+C）をガードさせた後は相手よりも先に動けるので、画面端に追いつめてラッシュをかけると強力だ。

このあとはチャージキックやコンビネーションアタックで固めろ

オススメ連続技

Ⅰ ジャンプC→(しゃがみA×2～4→C)→クラックシュート

Ⅱ ジャンプC→(B→B→➡C→⬅C)→パワーチャージ→ライジングタックル

コンビネーションアタックでラインに飛ばし、引き戻してパワーチャージ。ライジングタックルのタメは意外に短いのだ

ミスさえなければ…　ジョー・ヒガシ

そこそこ出の早いハリケーンアッパー（→↘↓↙←+A or C）を盾に、ダッシュCや跳び込みでラッシュをかけるのが基本。ダッシュからはB→C→Cだとキャンセルがかかるので、攻めを持続させたいときはこちらを多用しよう。相手が跳ぶかどうか怪しいときは黄金のカカト（↓↙←+B）を出そう。こうすれば万が一跳ばれても落とせるし、ガードされても五分なのでそのまま攻めることが可能。

このぐらいの間合いで黄金のカカトと使い分けるべし

キャンセルはかからないが使い勝手のいいダッシュC攻撃

オススメ連続技

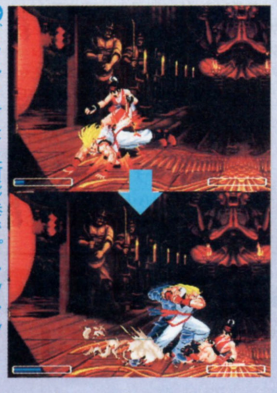
Ⅰ ジャンプC→(⬅A→C→C→C)→プレッシャーニ→黄金のふくらはぎ

Ⅱ ジャンプC→(B→B→➡C→⬅C)→プレッシャーニ→黄金のふくらはぎ

バーチカルアッパーからのコンビネーションアタック。必殺技をAボタン連打の爆裂拳に代えればもっと簡単になるぞ

斬影拳がすべて　アンディ・ボガード

突進技の斬影拳（↙→+A or C）を駆使すればスピーディな動きが可能。相手をダウンさせたら、すぐに弱の斬影拳を2～3回出して密着するまで近づこう。そして相手の起き上がりに振り向きジャンプ攻撃やバックステップをするのだ。このフェイントに上手く引っかかれば、相手の投げスカりやリバーサル必殺技を誘え、そのスキに連続技を叩き込むことができるぞ。さらにゲージも早く溜まるので超必殺技がすぐ出せるのだ。



ダウンさせたら斬影拳でプレッシャーをかけ、相手のミスを誘うのがおもしろい

オススメ連続技

Ⅰ ジャンプC→(B→B→⬊C)→昇龍弾or空破弾or超裂破弾

Ⅱ ジャンプC→(しゃがみA×2～4→B→➡C→⬅C)→必殺技すべて

上に浮かせたところに昇龍弾。魅せるなら浮かせたあと、斬影拳で追いかけてから昇龍弾を当てよう

超裂破弾の連続技は難しいぞ

裏　決定打がない　アンディ・ボガード

必殺技はガードされると反撃を受けるものが多いが、闇浴びせ蹴り（←↓↙+B）は出かかりに無敵時間があるので連係技や対空技として使える。不知火蜘蛛絡み（空中で↓↓+C）は相手が地上にさえいればまず決まるので多用していい。これを恐れて手を出すようになったらこっちのもの。B→Bから連続技を狙ったり、闇浴びせ蹴りでダメージを与えよう。

ダメージは低いが、ガード不能技なので強力

飛び道具っぽいが、あまり利用価値はない

オススメ連続技

Ⅰ ジャンプC→(⬊A→C→C→C)→闇浴びせ蹴り→くない弾

Ⅱ ジャンプC→(B→B→➡C→⬅C)→斬影拳　穿or絶　裂破弾

同じコンビネーションアタックでも、裏だと相手を蹴り上げていく。このあとは追い打ちで闇浴びせ蹴り→くない弾まで連続技になる

平均した強さ　不知火 舞

中・遠距離では花蝶扇（↓↘→＋A）やC攻撃、B→Bで牽制し、相手が跳んできたら陽炎の舞（↓タメ↑＋C）で落とそう。タメが間に合わないときは素直にガードすること。近距離では連打できるしゃがみAに頼ることになる。ヒットしたらそのまま連続技につなげて、ガードされたらキャンセルして龍炎舞（↓↙←＋A）で削ったり、振り向きジャンプ攻撃でめくりを狙っていくといいぞ。

2段技になっていて、ガードされてもちょうど舞の闘いやすい間合いになるぞ

オススメ連続技

Ⅰ ジャンプC→(B→B→C)→必殺忍蜂or超必殺忍蜂

Ⅱ ジャンプC→(しゃがみA×2～4→B→➡C→⬅C)→乱れ花蝶扇

コンビネーションアタックで引き戻してから乱れ花蝶扇の1段目は当たらないがなぜか連続技になる

超必殺技が出せるときは少し欲張ってみよう

連続技が痛い　望月 双角

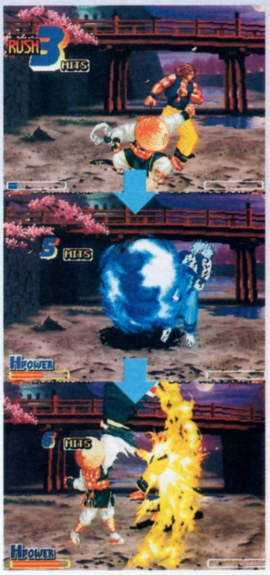
遠距離は判定の残るまきびし（↓↘→＋A）をばらまき、ジャンプCで追いかけていくのが安定。跳び込みをガードされた場合は邪棍舞（A連打）につなぎ、しゃがみガード不可の降破（邪棍舞中に↗＋C）と、立ちガード不可の払破（邪棍舞中に↘＋C）の2択に持ち込もう。リーチが短いので近距離はむやみに攻めず、振り向きジャンプ攻撃やコマンド投げの鬼門陣（近距離でレバー1回転＋C）を狙うこと。対空技は早めの錫杖上段打ち（↘＋A）が強いぞ。

遠目からガードさせれば、反撃を受けるどころか先に動けるのだ

オススメ連続技

Ⅰ ジャンプC→(C→C)→憑依弾or邪棍舞→（突破）

Ⅱ ジャンプC→(A→B→➡C)→渦炎陣→雷神愚→雷撃棍



双角の基本連続技で威力も高い。渦炎陣は遅らせて出すと多段ヒットしやすい。雷神愚はできるだけ最速で出すようにしよう

ダッシュ攻撃強し　ボブ・ウィルソン

非常に使い勝手のいいダッシュC攻撃を持っている。相手が跳ぼうとしたところに当たることも多く、威力もあるぞ。必殺技のサイドワインダー（↓↙←＋C）は、姿勢が異常に低くなるので相手の牽制技を避けつつ当てられる。ガードされてもめり込んでなければ反撃を受けないのもおいしい。対空技はエレファントタスク（↘＋A）が強力で、大抵の攻撃は落とせるので覚えること。また、投げ技が連続技になっているのでダメージが高い。ジャンプ攻撃を出さずに投げるのがけっこう有効だ。

落としたあとにサイドワインダーを出せば連続技になることも…

オススメ連続技

Ⅰ ジャンプC→(↖A→↓B→↓C)→サイドワインダー→リンクスファング

Ⅱ ジャンプC→(しゃがみA×2～4→B→↖C)→モンキーダンス→リンクスファング

モンキーダンスで締めるのが安定

C→C→Cから簡単に連続技になる超必殺技のデンジャラスウルフ

※コマンドはすべて右向き時のものです。

必殺技の使い方次第　ホンフゥ

遠・中距離では相手の行動を見ながらダッシュCや電光石火の天（↓↙←＋B）で攻め込もう。このとき相手が跳んできたら制空烈火棍（→↓↘＋A or C）を出して叩き落とすべし。牽制技はB→Bが使いやすいぞ。近距離戦に持ち込んだら振り向きジャンプ攻撃や、電光石火の地（↙タメ→＋B）などで固めつつ連続技を狙おう。起き上がりにはスキのない九龍の読み（←↙↓↘→＋C）を重ねて、相手の様子を見るといいぞ。

スキのない九龍の読みをガードさせてから反撃したり、さらに固めていくと効果的

オススメ連続技

Ⅰ ジャンプC→(↖A→C→C)→制空烈火棍or九龍の読み

Ⅱ ジャンプC→(B→B→➡C→⬅C)→必殺技（必勝逆襲脚を除く）

引き戻し後はダウンさせる必殺技が安定だが、あえて倒さず攻めるのもいい

画面端なら爆発ジローにして追い打ちを狙うとより減る

一発にかけろ　フランコ・バッシュ

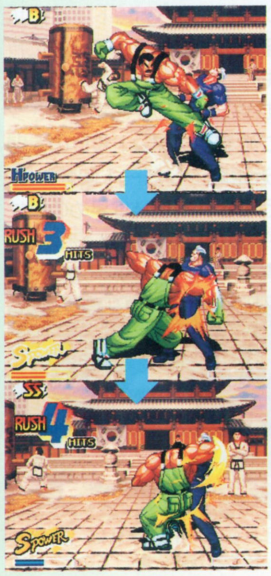
狙うべき技は遠距離立ちC攻撃で、リーチが長くダッシュから出すと相手に当てやすい。対空技はガッツダンク（↓↘→↗+B）を引き付けないで出すと強い。必殺技のダブルコング（↓↙←+A）は2段目がしゃがみガードできず、それほどスキはないのでたまに使っていこう。とにかくダメージがケタ違いなので一発逆転を狙え。

遠距離C攻撃を一発ずつ当てていくのが重要だ

この膝が出ている状態のときが一番判定が強い

オススメ連続技

ⅠジャンプC→(A→C)→ゴールデンボンバーorダブルコング
Ⅱ(A→B)→ウエービングブロー→(A→C)→ゴールデンボンバー(手前ライン限定)



跳び込みはできるだけ低く当てよう。A→Cを出した直後にすぐタメを開始しないと、ゴールデンボンバーが出ないぞ

蛇使いがカギ　山崎竜二

蛇使い（↓↙←+A or B or C）は牽制技として最適で、発射タイミングをずらせる上、Dボタンを押せばキャンセル（以降蛇だまし）することも可能だ。中距離ではしゃがみCをガードさせ、蛇だまし→跳び込みをすると返されにくい。跳び込んだらB→B→↘Cで固めて蛇だましや、しゃがみガード不可のブッ刺し（→+A）などで攻める。相手が手を出しそうなときにサドマゾ（←↙↓↘→+B）を置いておくのも有効だ。

ここから蛇だましをして相手の行動を見よう。ダウンさせたあとは連続蛇だましでゲージを半分以上溜められる

オススメ連続技

ⅠジャンプC→(↟A→C→C→C)→裁きの七首or蛇使い(下段)
ⅡジャンプC→(B→B→↟C)→蛇使い(上段)orギロチン

ゲージの溜まりが全キャラ中ナンバーワンなので、この連続技を狙う機会はかなりあるはず。必ずマスターしておこう

裁きの七首は連続技以外に使い道がない

近距離でまとわりつけ　ブルー・マリー

中距離からスピンフォール（↓↘→+A）で不意に突っ込んだり、一瞬だけしゃがんだりして相手の跳び込みを誘うのが重要。対空技はバーチカルアロー（→↓↘+B）で決まり。近距離ではB→B→→Cからスピンフォールを出したり、バックドロップリアル（↘↘+AB）を連続で入力しておくのもいい。体力が赤くなったら無敵時間のあるスプラッシュローズ（→←↙↓↘→+BC）を出そう。近距離で出せば相手の後ろに回り込むことが可能だ。ガードされてもスキはないので使いまくるべし。

超必殺技はガードさせてからの攻防が熱い。判定はかなり強いほうだ

オススメ連続技

ⅠジャンプC→(B→B→↟C)→バーチカルアロー→M.スナッチャー
ⅡジャンプC→(B→B→➡C)→ストレートスライサー→スタンファング

B→B→Cのあとすぐに溜めて、コンビネーションアタックが切れるギリギリのところでストレートスライサーを出すのがポイント

裏　クィックスウェーを活用　ブルー・マリー

遠・中距離は弱いのでまずは近距離戦に持ち込むこと。近づいたらクィックスウェー（A+B）ですべての打撃を避け、バックドロップ（クィックスウェー～→↘↓↙←+C）で投げてしまおう。対空技としても使えるが、投げ技には負けるぞ。体力が赤ければさらに強力な超必殺技のM.タイフーン（→←↙↓↘→+BC）が使える。近距離で使えば確実に決まるといってもいいぐらい強力だ。

クィックスウェー→バックドロップのコツは、最後のレバーを入れっぱなしでボタン連打

オススメ連続技

ⅠジャンプC→C(2段)→ストレートスライサー→M.クラブクラッチ
ⅡジャンプC→(⬇B→⬇C)→M.スナッチャー→フェイスロックコンボ

裏マリーの数少ない連続技

↓B→↓Cで浮かせてM.スナッチャーで掴む連続技。ダメージも高い

スピードでごまかせ　秦 崇秀

主力となる技はしゃがみガード不可の光輪殺（←+A）。中距離の牽制に使え、間合いによっては対空技にもなる。連続技で帝王神足拳（→→+A）を決めたら一気にラッシュをかけるチャンス。ライン移動や帝王神眼拳（→↘↓↙←+A or B or C）でガード方向を迷わせつつ、メインの跳び込みを狙っていこう。とくにBの帝王神眼拳はガードされても反撃は受けないので頼りにしてもいい。

オススメ連続技

ⅠジャンプC→(A→B)→帝王神足拳or帝王天耳拳
Ⅱジャンプ C→(A→B→↖C)→帝王天耳拳

連続技の締めは神足拳で安定

間合いが離れるとつながらないぞ

神足拳後は別ラインでウロウロしてガード方向を迷わせよ、対ライン攻撃を出せ

ジャンプ攻撃命　秦 崇雷

ジャンプCの判定が強いので、近距離でまとわりつくように振り向きジャンプ攻撃を連発しよう。ヒットした場合はもちろん連続技につなげていく。このとき必殺技を真　神足拳（→→→+A）にしておけば多少間合いが離れていても届くぞ。跳び込みをガードされても龍転身（↓↘→+B）を出せばさらにガード方向を迷わせられる（ボタンを押す長さで転がる距離も変わる）。リーチが短いので何がなんでも近距離戦を覚えて、一瞬のスキも見逃すな。

オススメ連続技

ⅠジャンプC→(しゃがみA×2～4→A→C)→帝王神足拳
Ⅱジャンプ C→(A→B→➡C→⬅C)→帝王神足拳

ダウンしないのが痛いが、威力はまあまあ

ちょっと早めに出すクセをつけると、跳ばれても落とすことができる

しゃがみAからは一度立ちAを入れないと次のCにつながらないので注意

決めろ！超必殺技　ダック・キング

別ラインに移動するクロスヘッドスピン（↓↙←+D）から、対ライン攻撃で簡単に近距離戦を挑める。ヘッドスピン（↓↘→+A or C）も強く、反撃を受けにくい。この2つだけでもいいぐらいだが、やはり本命は超必殺技のブレイクスパイラル（←↙↓↘→↗↓+BC）。空ジャンプ、弱のヘッドスピンスカし、ダックフェイント（ダッシュ中↘+C）から決めよう。

オススメ連続技

ⅠジャンプC→C(2段)→ダンシングダイブ→ショッキングボール
ⅡジャンプC→(⬇C→⬇C)→ダンシングダイブorヘッドスピンアタック

1段目がヒットしないときもあるが問題ない

頼りになるクロスヘッドスピンを使いまくれ

マッドスピンハンマーの攻撃が当たる前にブレイクスパイラルを入れると…

使い方さえ間違えなければけっこうイケるぞ

※コマンドはすべて右向き時のものです。

待ちぎみで安定　キム・カッファン

飛燕斬（↓タメ↑+B）が強いので基本はしゃがむこと。半月斬（↓↙←+BorC）や遠距離Cをガードさせたあとだと手を出した相手に決まりやすいぞ。牽制にはしゃがみCが長くキャンセルもかかるので使えるが、連続技を狙いたいときはB→Bに代えたほうがいい。飛翔脚（ジャンプ中↓+B）は低空で出せば反応されにくい。とにかく飛燕斬を意識させてからラッシュをかけるようにするべし。

オススメ連続技

ⅠジャンプC→(B→B→↖C)→飛燕斬or空砂塵
Ⅱジャンプ C→(B→B→➡C→⬅C)→半月斬or鳳凰脚

今回のキムは判定の強い飛燕斬がカギ

離れて振り向き飛翔脚連発でゲージが溜まる

ライン飛ばし→対ライン攻撃がけっこうリーチが長い。次の半月斬はできるだけ強で出し、ダウンを奪うようにするとあとが楽になる

このリーチは反則？　ビリー・カーン

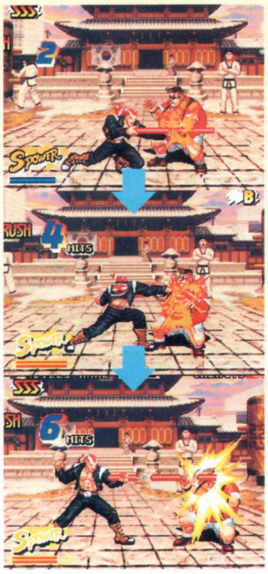
リーチ、判定ともに強すぎるジャンプCや、当たれば連続技につながるしゃがみAを出しまくろう。これと連続技さえ覚えておけば勝てるぐらい強力。しゃがみAでチクチクつつき、ジャンプCで一気にラッシュをかけるのがビリーの基本なのだ。バリエーションを増やしたいなら下段攻撃を避ける遠距離Cや強襲飛翔棍（↙↓↘→＋B）などを使うといい。超必殺技の火炎旋風棍（↓↘→↘↓↙←＋BC）は先読みの対空になるが、はっきり言って使わなくてもいい。

相手が出した対空技まで潰すジャンプCで攻めまくるのが基本

オススメ連続技

ⅠジャンプC→(しゃがみA→C)→三節棍中段打ち→火炎三節根中段打ち→頭割下方撃

ⅡジャンプC→(しゃがみA→B→➡C→⬅C)→火龍追撃棍



このしゃがみAさえヒットすれば確定するお手軽連続技。残念ながら潜在能力の大旋風はどうやっても連続技にならないぞ

飛び道具で砲台モード　タン・フー・ルー

リーチは短いが衝波（↙タメ→＋C）がそれをカバーしてくれる。相手に読まれさえしなければ連発してもいいし、怒顔砲（↓↘→＋A）を混ぜればそうそう跳び込まれないはず。ただ、これだけではたいしたダメージを与えられないので、ダッシュCやしゃがみC、ジャンプCなども組み込もう。とくにジャンプCは横に判定が広いようなので、空中振り向きを使わなくてもめくりになりやすい。

しゃがみCからの大衝波が強い。連続ガードになっているので跳び込まれる心配がない

オススメ連続技

ⅠジャンプC→(A→B→⬇C)→烈千脚or箭疾歩

ⅡジャンプC→(A→B→➡C→⬅C)→箭疾歩or烈千脚

タンのライン飛ばしは体あたりなので、しゃがまれてもスカらないのでお得。しかし、タン自体リーチが短いので届かないことが…

裏　基本は変わらず　ビリー・カーン

基本は表（？）ビリーと一緒。違う所といったら必殺技の火龍（水龍）追撃棍（↓↙←＋B or C）が当て身技なぐらいか。裏だけの利点として、紅蓮殺棍（→↘↓＋C）が非常に使えるのが挙げられる。コマンドが簡単で連続技や対空技として役立つし、潜在能力なので威力も半端でない。対ライン攻撃が長いのを利用して、離れて別ラインで待つのも手だが、勝負にならないのでやりすぎは禁物。

裏の火龍追撃棍は当て身技。ブレイクショット技でもあるがイマイチ使えない

オススメ連続技

ⅠジャンプC→(しゃがみC→C→⬇⬊➡C→⬅➡C)

Ⅱ遠距離C→(しゃがみA→C)→三節棍中段打ちor紅蓮殺棍

しゃがまれると当たらないことが多いぞ

遠距離CのあとにもしゃがみAが連続でヒットするので活用していくこと

裏　やることが少ない　タン・フー・ルー

基本は一緒と言いたいが、コンビネーションアタックがまったくないので辛い。小ジャンプから何も技を出さずに着地して、投げ技である旧千烈脚（→↓↘＋B）を狙ったり、旧撃放（C連打）をガードさせてから攻めたり（すぐ止めれば先に動ける）すると強力だ。

裏タンの旧烈千脚はコマンド投げになっている

連打が辛いが、旧撃放は対空技や固めなどにかなり使える必殺技だぞ

オススメ連続技

ⅠジャンプC→C（2段）→旧撃放or旧箭疾歩

ⅡジャンプC→しゃがみAorB→旋風剛拳

連続技には縁がない裏タン

旋風剛拳は出が早いので、弱技から連続技になってしまうのだ

地道に勝負か　チン・シンザン

牽制技にはあまりいいものがないが、必殺技の破岩激（←タメ→+B or C）が出が早く見切りにくい。遠距離で出せば当たらないので移動しつつ投げることが可能。フェイント技（→+AB）として出すと異常なまでに技を避けられるので覚えるべし。また、しゃがみCが多段技になっているので近距離での固めに使うといいだろう。

ガードされたら氣雷砲を出してカバーしよう

うまく避けられたら着地を投げてしまおう

オススメ連続技

Ⅰ ジャンプC→(A→C)→破岩撃(Bのみ)or氣雷砲

Ⅱ ジャンプC→(A→B→↘C)→氣雷砲対空

連続技の締めに最適な破岩激

実はキャンセルしないほうが…

めくりからラッシュ　ローレンス・ブラッド

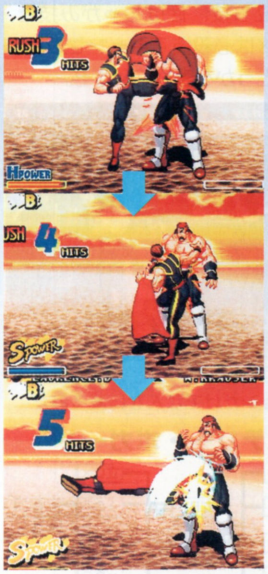
すぐめくりになるブラッディカッター（ブラッディアクセル~A or B or C）が主力技。出かかりに無敵時間があり、ガードされても先に動ける。これに振り向きジャンプ攻撃やコンビネーションアタックを混ぜればかなりいやらしい攻めになる。ゲージが溜まったら積極的にブレイクショットでブラッディスピン（←タメ→+A or C）を出そう。対空技としても十分使っていけるローレンスの切り札だ。投げ以外には完全無敵のオーレィ（A+B）も使える。

初心者には手も足もでないブラッディカッター。インチキ技か？

オススメ連続技

Ⅰ ジャンプC→(C→C→C→C)→ブラッディスピン

Ⅱ ジャンプC→(B→B→↘C→←C)→ブラッディサーベルorブラッディフラッシュ



ダウンを奪えるブラッディスピン以外にも、超必殺技のブラッディフラッシュが入るのはおいしい。が、難易度は半端じゃない

相手の動きを読め　ヴォルフガング・クラウザー

基本はブリッツボール（↓↙←+A or C）で牽制しつつ、早めのレッグトマホーク（↓↘→+B）で落としていく。レッグトマホークは判定も強く、ガードされてもスキはないので使用頻度は高いぞ。跳び込むときはカイザーB.ブレス（ジャンプ中↓C）がめくりにもなるので使いやすい。中距離ではB→BやA→Cキャンセル必殺技などを出して固めていこう。攻撃力が高いので一発狙いもできる。

レッグトマホークで反撃を誘い、手を出したところにブレイクショットでレッグトマホーク

オススメ連続技

Ⅰ ジャンプC→(A→C)→レッグトマホークorブリッツボール

Ⅱ デンジャラススルー→(A→C)→アンリミテッドデザイアー2

隠し潜在能力も連続技になる

デンジャラススルー後は連続技のチャンス。B→B→Cが安定だが…

何をやっても強い　ギース・ハワード

ギースの強さを象徴するのが空中飛び道具の（ダブル）疾風拳（空中で↓↙←+A or C）。相手の足元を狙うように撃つとガード不能技になるからだ。これに超スピードの邪影拳（←→+B or C）を加えればはっきりいって負けない。しかも疾風拳ヒット後はそのまま連続技につなげられるぞ。あまりにガードが固い相手には、しゃがみガード不可の飛燕失脚（A+B）を出していこう。格好よく見せたいなら当て身やデッドリーレイブ（→↘↓↙←+A・A・A・B・B・B・C・C・C・↓↙←+C）を決めよう。

しゃがみガードはおろか、ダッシュでもくぐり抜けられないぞ

オススメ連続技

Ⅰ ジャンプC→(B→B→↘C→←C)→邪影拳→雷鳴豪破投げ

Ⅱ ジャンプC→(しゃがみA×2~4→B→↘C→←C)→デッドリーレイブ

邪影拳を使うなら必ずCボタンで出すように

デッドリーレイブ9発目からは目押しでしゃがみAがつながる。究極連続技も…

※コマンドはすべて右向き時のものです。

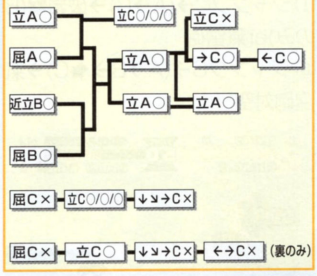
全キャラのコンビネーションアタックはこれでバッチリ！

コンビネーションアタックとはタイミングよくボタンを押して連続技にするもの。ここでは全キャラのコンビネーションアタックをまとめてみた。表中の見方だが、立は立ち技、屈はしゃがみ技で、○／×は必殺技でキャンセルできるかどうかを表しているぞ。

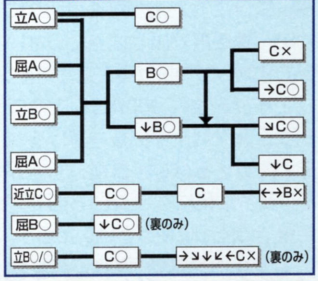
⬆1回のB→B→Cというコンビネーションだけでこんなに減るのだ

⬆ライン飛ばし→対ライン攻撃→必殺技があるキャラはそれが1番いい

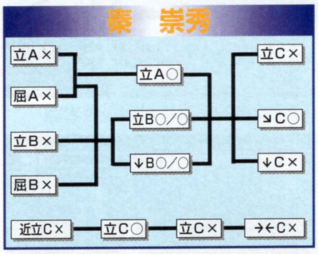
ビリー・カーン



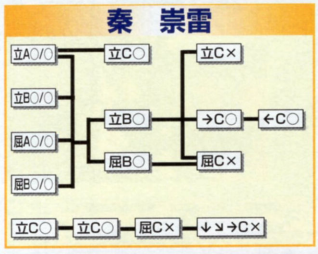
ブルー・マリー



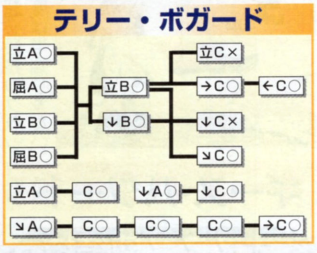
秦　崇秀



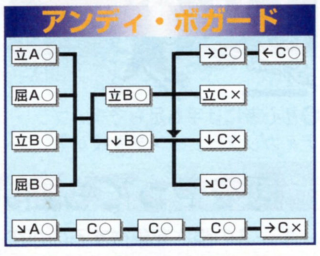
秦　崇雷



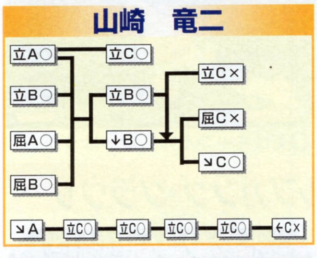
テリー・ボガード



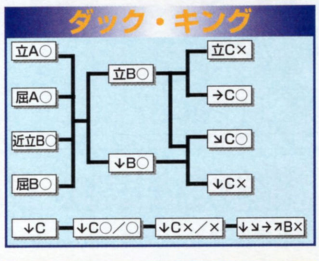
アンディ・ボガード



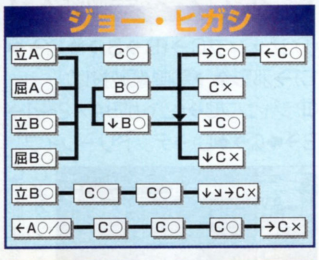
山崎　竜二



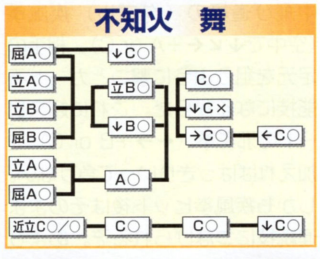
ダック・キング



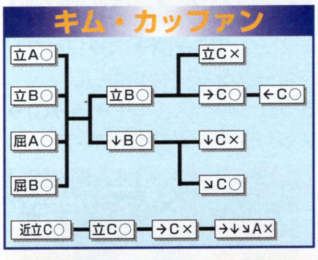
ジョー・ヒガシ



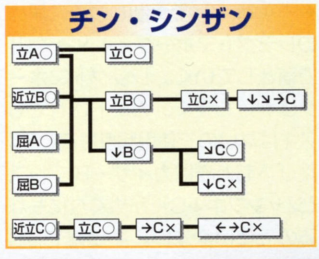
不知火　舞



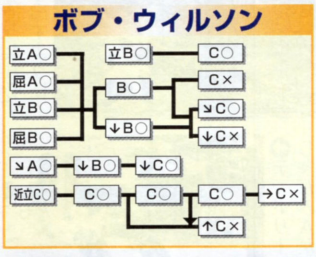
キム・カッファン



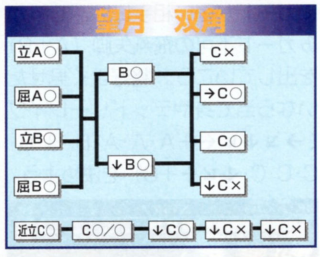
チン・シンザン



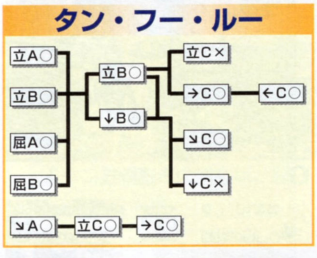
ボブ・ウィルソン



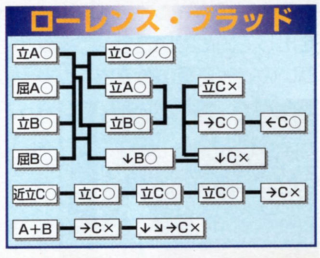
望月　双角



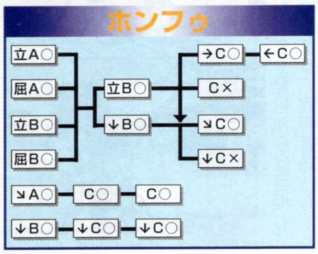
タン・フー・ルー



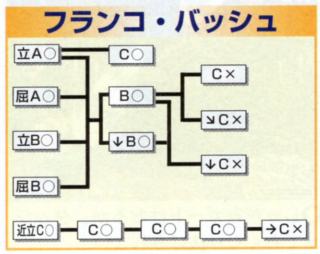
ローレンス・ブラッド



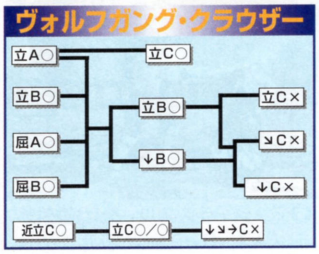
ホンフゥ



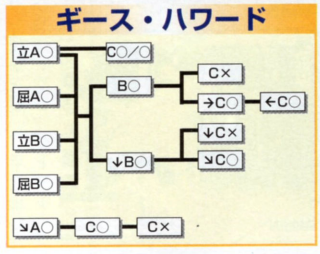
フランコ・バッシュ



ヴォルフガング・クラウザー



ギース・ハワード



※コマンドはすべて右向き時のものです。コンビネーションアタック表は編集部調べによるものです。

総力攻略 SPECIAL EDITION

エンディング&イベント発生条件大放出！

Atelier Marie

マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～

今回はサターン版オリジナルエンディングを含め、3つのエンディングの発生条件を公開！　マリーの結末は、あなたに委ねられているのです。

発売日	発売中（12月11日）	CD枚数	1枚
発売元	イマディオ	複数プレイ	1人用
開発元	ガスト	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	80・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

5年間の研究の成果は…エンディング条件3種公開

卒業試験開始から、ちょうど5年でエンディングを迎える。錬金術士としての修行の成果により、7つの結末が待っているのだ。今回紹介する3種類は、錬金術士の道を外れたり、不本意だったり…。

2人のじゃじゃ馬

サターン版オリジナル

条件：マリーとシアのレベルを50まで上げる

マリーとシアが、年末の武道大会で優勝してしまうエンディング。あのエンデルクまで倒してしまい、もはやザールブルグでは敵無しだ。条件は、今回紹介した中では格段にきびしい。調合などで経験値を稼げるマリーはともかく、冒険でしか経験値をもらえないうえ序盤は話にならないほど弱いシアを、レベル50にするのは大変だ。

シアを集中して育てるのは結構根気がいる作業。それにしてもあのエンデルクさえ赤子の手をひねるように…

シアのレベル50への道

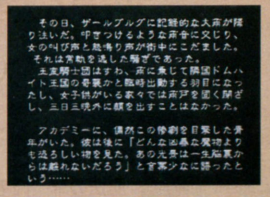
フランプファイルを倒した後、ヴィラント山は絶好の経験値稼ぎ場。一回の戦闘で多いと90ポイントくらい稼ぐことが可能だ。マリーたちがガーゴイルにダメージを与えた後、シアでとどめを刺すパターンでこつこつとレベルを上げていこう。そしてシアのレベルが25を超えると彼女の必殺技だけでガーゴイルを一撃で倒せるようにになる。後は楽勝！

げげっ、留年！

条件：レベル4以上のアイテムを1つも作ってない

5年間アイテム調合などもろくにせず、さぼっているとこのエンディングを迎える。天変地異を引き起こさんばかりの怒りの主は、おそらくあの人…。5年間ずっと休んでいれば、楽に見られるぞ。

あーあ、先生の期待を見事に裏切って



この災厄を引き起こしたのはやはり…

温情で卒業

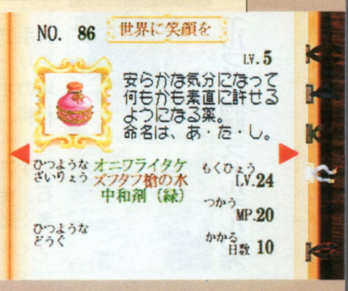
条件：レベル4以上のアイテムを1つでも作っている

卒業後、マリーがシアの協力で、工房経営を始めるエンディングがこれ。ある程度のレベルのアイテムを作り、どうにか先生に認めてもらえるとこうなる。初プレイは、このエンディングという人が多い。

のんびりと工房経営。これもステキ？

アイテムレベルとは何ぞや？

図鑑の右上に表示されているアイテムレベル。そのアイテムのランクを示したもののようだが、イベントやエンディングの条件になる以外は、さほど意味がない。ちなみにアイテムレベル4の「ほうれんそうS」は、ショップの参考書だけで知識は十分得られる（「世界の薬草辞典」）。材料を揃えるのもさほど難しくない。



これはレベル5の「世界に笑顔を」。最高はレベル8とか

©GUST　Illustration：桜瀬琥姫

円滑なアイテム研究のために覚えておきたいポイントをチェック

ある程度アイテムの研究や仕事をこなしてくると、マリー1人ですべてをこなすのは不可能になってくる。そしてアカデミーのショップに売っている参考書の知識だけでは足りなくなる。中盤以降のアイテム作成を順調に進めるためのポイントを紹介しよう。

この材料は、ここで手に入れよう!

アイテムが採れる6ヵ所のうち、最初から行ける近くの森、ヘーベル湖、ヴィラント山。あとは酒場で話を聞けば行けるようになる。

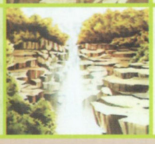
近くの森でしか採れない材料も多々ある。何かとお世話になる

ありがとう、討伐隊

毎年3月と9月の末日に工房にいると、シアから討伐隊が出たことを知らされる。以降1ヵ月、モンスターは出現しない。

ヴィラント山に行くのは、この日以降にしよう

アイテム入手場所一覧表

地名	風景	入手アイテム&備考
近くの森		入手アイテム：ズフタフ槍の草、ニューズ、オニワライタケ、うに、ドンケルハイト（6月18日のみ限定）、魔法の草　備考：日帰りで行けるので、工房に帰る前に寄って経験値と友好度を稼ぐのもよい
ヘーベル湖		入手アイテム：ヘーベル湖の水、ズフタフ槍の草、湖光の結晶（冬）、魔法の草、ミスティカ　備考：最初から行くことができる湖。モンスターはぷにぷにだけなので、苦労せずに採取できるだろう
ヴィラント山		入手アイテム：黄金色の岩、グラセン鉱石、カノーネ岩、コメート原石　備考：最初から行くことができるが、モンスターが強く現場に着くことさえ難しい。討伐隊が出てから行った方がいいだろう
メディアの森		入手アイテム：妖精の羽（秋～冬）、ニューズ、竹（春～夏）、ヤドクタケ、ヤドクヤドリ、うに、ハチの巣、常若のりんご（秋～冬）　備考：近くの森に行った後、酒場のオヤジのウワサ話で行くことができる
エルフィン洞窟		入手アイテム：コメート原石、フェスト、地底湖のたまり、カノーネ岩、アルベリヒ（秋～冬）　備考：酒場のオヤジのウワサ話で行けるようになる。研磨剤の材料、フェストはここでしか採れない
ストルデルの滝		入手アイテム：ミスティカ、ガッシュの枝、レジエン石、金色の鮭（春～秋）、滝つぼのしずく（冬）　備考：敵はぷにぷにが中心だが、ときどき出てくるボス、ヴィルベルに注意。かなわないと思ったら逃げろ

妖精さんを雇って、作業効率アップ!

レベル3以上のアイテムを1種類以上作成した日より10日後以降マリーが工房にいると、妖精ポックスが訪ねてくる。これで初めて妖精の森に行くことができ、彼らを雇えるようになるのだ。妖精の能力はさまざま。安い妖精をたくさん雇うよりも紺や青など有能な妖精を中心に、アイテム作成や採取を同時進行させよう。ポックス訪問後、偶数月6日～9日には50%の確率でアイテム売りパテット、奇数月6～9日には30%の確率で掃除屋ピッケがやってくる。

きちんと役割分担させて、計画的に!

シャリオミルクとぷにぷに玉は全部買おう

妖精さんの能力一覧表

色	賃金(1ヵ月)	仕事内容&能率
黒	20	マリーの1／7の速度で採取作業のみ
茶	60	1／7の速度で採取作業とアイテム調合
赤	100	1／6の速度で採取作業とアイテム調合
橙	140	1／5の速度で採取作業とアイテム調合
黄	180	1／4の速度で採取作業とアイテム調合
緑	200	1／3の速度で採取作業とアイテム調合
青	260	1／2の速度で採取作業とアイテム調合
紺	300	同等の速度で採取作業とアイテム調合

高度なアイテムの知識はここで

高度なアイテムを作るにはショップの参考書だけでは不可能だ。さらに高みを目指すには…。

アカデミーの図書館

マリーのレベル8以上、かつ名声値150以上になると工房を訪ねてきたイングリドから図書館の暗唱カードを貰える。これで自由に図書館を出入り可能だ。図書館で読める本は1日1冊。イベントで頼まれたアイテムのことが書いてある場合もある。

イベントのたびに、こまめに立ち寄ろう

さらに秘密の書斎

暗唱カードを持っていて（図書館に入れる）名声値400以上でアカデミーに行くと、老人とぶつかる。彼は図書館に入っていくので、追いかけよう。すると姿が消えているはず。ここで右手一番奥の本棚を調べると、入口発見。老人＝ドルニエ校長の秘密の書斎だった。ここの本にはさらに高度なアイテムの調合法が記されているのだ。以後、自由に出入りできる。

書斎の本を読むにはある程度の能力が必要

戦闘を有利に進めるために強力な武器を手に入れよう!

『マリー』において戦闘は、さほど重要ではない。しかし、重要なアイテムを入手するためにどうしても倒さなければならない強力なボスも出てくる。少しでも戦闘で優位に立つためにも、強力な武器を手に入れよう。

最初の冒険前には、武器屋で装備を

ベルゼンブルク城に眠る、伝説の武具

酒場のよっぱらいから聞くことで行けるベルゼンブルグ城。マリーのレベル13以上で、ランプを持って特定の冒険者と行けば、35%の確率で強力な武具を1つ入手できる。ちなみにベルゼンブルグ城までは往復18日。しかも確率は結構低めなので、運が悪いと何度も往復する羽目になり、どんどん日数が経ってしまう。

酔っ払いには、毎日話しかけようね

発見できるか否かは、運まかせなり

武具名	冒険者	効果	装備可能者
白銀のつるぎ	ミュー	物理攻撃力+35	エ、ル、シュ、キ、ナ、ミ
リヒト・ヘルツ	キリー	物理攻撃力+30	エ、ル、シュ、キ、ナ、ミ
ドライツァク	ハレッシュ	物理攻撃力+30	ハレッシュ、クーゲル
白銀の鎧	クーゲル	物理防御力+30、素早さ-15	エンデルク、ハレッシュ、クーゲル
アルムフェーダ	エンデルク	物理防御力+25、魔法防御力+5	エンデルク、ハレッシュ、クーゲル

グラセン鉱石を売ると、新武具が入荷!

2年目以降に酒場のオヤジからウワサを聞くと、武器屋がグラセン鉱石を1つあたり銀貨450枚で引き取ってくれる。そして一定の数を売るごとに、新しい武具が入荷されるのだ。グラセン鉱石はヴィラント山付近で採れる。

ヴィラント山に滞在して鉱石を採掘

これではじめて鉱石を武器屋に売れる

グラセン鋼の杖、入荷しました

名前	個数	効果	装備可能者
グラセン鋼の杖	4	物理攻撃力+20、魔法攻撃力-5	マリー、クライス
グラセン鋼の槍	6	物理攻撃力+20	ハレッシュ、クーゲル
グラセン鋼の剣	8	物理攻撃力+20	エ、ル、シュ、キ、ナ、ミ
グラセン鋼の鎧	10	物理防御力+20、素早さ-5	エ、ル、シュ、キ、ハ、ナ、ク、ミ

星と月の杖で、マリー一気に主戦力!

「バンブスロア」で武器屋のオヤジから頼まれた依頼を達成すると、報酬として「星と月の杖」が貰える。マリー専用の武器で、強力な魔法攻撃力を秘めている。これで初めてマリーは必殺技を使えるようになり、他の冒険者にひけを取らない活躍を見せてくれる。

オヤジさんありがと！ 髪型は変だけど

「いっけぇー」の掛け声も勇ましく発動!

ザールブルグの脅威! 打倒、3大ボス!

まだ街に直接的な被害はないものの、やはり倒しておきたいボスたち。彼らを倒せば、錬金術士というより冒険者として名があがりそう…。

これを持ってけ!

まず欲しいのは「メガフラム」。魔法攻撃力が高いマリーに投げさせれば効果絶大だろう。1つ作るのに9日かかるのがネックだが…。そして敵の動きを数ターン止める「時の石版」は欠かせない。仲間全員に装備させて、最初に回ってきた仲間が使えるようにしよう。体力回復のためアルテナの水を大量に持っていきたい。妖精さんだけの生産ラインを作ってしまうのも手だ。

VS.ヴィルベル

ストルデルの滝に、ごくたまに出現。5ターンに1度くらいの確率で、全体魔法攻撃を繰り出してくる。HPは500と少な目なのでメガフラム5発くらい投げれば簡単に倒せる。

他のボスに比べて、さほど強力ではない。

VS.フランプファイル

1、4、7…ターン目に繰り出してくる灼熱の炎（魔法攻撃）は超強力。戦闘が始まったら「時の石版」で動きを止めるのは必須だ。フランプファイル退治に燃えるエンデルクを連れて行くと、彼の攻撃力が倍になる。是非とも仲間にしておきたい。

早ければ2年目の6月には仲間にできるエンデルク。心強いぞ

VS.ファーレーン

エアフォルクの塔最上階に住んでいる魔人。到達するまでに何回か戦闘があるので体力の回復を忘れずに。魔人は、睡眠攻撃やHPが下がると回復までしてくるので非常に厄介。魔人と因縁があるキリーを連れて行くと、彼女の攻撃力が倍になる。

魔人を倒した後、キリーは自らの正体を明かし、魔界へ帰る

※表中の装備可能者部分の略号は以下の通り。 エ…エンデルク、ル…ルーウェン、シュ…シュワルベ、キ…キリー、ナ…ナタリエ、ミ…ミュー、ハ…ハレッシュ、ク…クーゲル

オリジナルイベントも網羅！重要イベント発生条件！

ここではサターン版オリジナルイベント（「SS」と記した）を含め、発生条件を公開。イベントは大方が前編、後編などに分かれている。例えば前編でアイテム作成を依頼され、完成させると後編に続くという具合だ。

夏祭りのことは、酒場の貼り紙を見よう

バンブスロアリターンズ　～オヤジ、ファンキーだぜ～ SS

「バンブスロア」で味をしめたのか、武器屋のオヤジが育毛剤を注文してくるイベント。顛末は以下のとおり。前編は「バンブスロア」発生日から60日以上経過していること。アイテム「育毛剤『竹林』」を1つも持っていないこと。工房にいること（調合中でないこと）。以上を満たしていれば5%の確率で発生する。判定は毎日行われる。以後育毛剤を完成させると中編、その20日後に工房で後編が発生する。後編のあとに武器屋へ行くと完結編となる。

育毛剤を作ると

前編

また育毛剤を依頼された。オヤジさん、本当に髪の毛欲しいんだね…

中編

今度は気合いを入れました。これでめでたし？

20日後（以降）、工房にて…

報酬 銀貨1500枚

後編

しかし、その気合いは髪型の方に現れたようで…。なにはともあれ報酬をゲットしました

武器屋へ様子を見に行くと…

完結編

結局、元のハゲ頭に逆戻り。またまた失敗…

結果

傷心のあまり、武器屋は10日間の休業…

ひとすじの光輝　～願いを星に込めて～ SS

シアが病気になっていない状態で4年目11月5日に工房にいると、シアが彗星を一緒に見ようと誘ってくる。しかし、彗星を眺めていたら、星が落ちてしまった。その翌日から2月29日の間に、アカデミーのショップに行くと、星のかけらが半額になっている。なお、半額なのは2月30日まで。お買い求めの際はお早めに。

彗星を見上げてたら、星、落ちちゃった…

半額といっても、99個買う必要はないよ

ゆがんだ日常　～クライスの精一杯～ SS

「姉弟・後編」発生後10日以上経過していてクライスとの友好度が75以上ある。「生きてるホウキ」の知っている属性が3になっており手持ちには1つもない。工房が汚い状態になっている。以上の条件を満たすとクライスが工房にやってきて「引越しをするから簡単に掃除できる道具を作って欲しい」と依頼してくる。ここまでが前編。中編は作成後、後編は中編の10日後以降に発生する。

この態度じゃ、さすがのマリーも怒るわな…

クライスがお礼なんて…。これも薬の効果？

ならず者たちの巣→更生したならず者

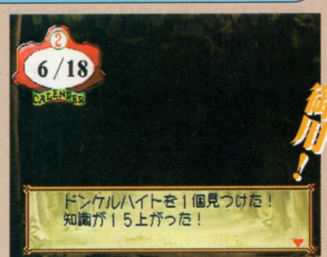
酒場のウワサ話（1年目9月15日以降）でザールブルグ周辺を荒らす盗賊団のアジト、マイヤー洞窟に行けるようになる。盗賊団を倒した後30日後以降にシュワルベが1日あたり40%の確率で訪ねてくる。もう盗賊稼業から足を洗って、冒険者になるのだとか。

マリーがレベル25以上なら簡単に蹴散らせる

盗賊団は解散。何故かシュワルベは冒険者に…

太陽が消えるとき～ドンケルハイト入手～

毎年6月18日に工房から外に出ようとすると、街中が日食で真っ暗になっている。ドンケルハイトの知ってる属性が1以上（名前だけ知っている）の場合、この日に近くの森へ行くとドンケルハイトを1つ入手できる。このイベント限定品だ。数日前から近くの森に滞在していてもだめ。



神力！

この日を逃すと、次は一年後

仕事納め　～デア・ヒメル御用！～

「怪盗デア・ヒメル」発生から10日後以降6ヵ月以内に酒場へ「生きているナワ」を持って行くとデアヒメルを捕まえられる。その10日後以降に工房にいると40%の確率でヒメル＝ナタリエが訪ねてくる。以降仲間にできる。

ヒメルの生体は冒険者ナタリエ。反省しなさい

紡げ記憶の糸を

2年目以降の5月23日、それまでにマリーが王子と3回以上ぶつかっていると発生。その10日後以降に城に行くと王子から自由に王室を出入りできる「通行許可証」を貰える。以後エンデルクを仲間にできる

条件を満たしていれば国王誕生会に行かれる

王子と3回出会えるかどうかは運次第

以降、自由に王室を出入りできるように

とっても寒いのよ

1年目5月5日以降、工房にいると20%の確率で発生。誰かの声で目覚めたマリーは、声のする方へ行ったがそこには妖精の木があるのみ。それから10日後以降、「植物栄養剤」を持っているとまた誰かの呼んだ声がする。仕方ないので栄養剤を妖精の木にあげる。するとその10日後工房の入口にナゾの木の実が4つ落ちていた。

ナゾの木の実は、素早さ以外のすべてのパラメータを1つ上げる

真夜中の呼び声～妖精の木の恩返し～

ミューから「なにかあたたかくなるもの」を依頼された後、図書館で参考書「太陽の神話」を読むと「太陽の首飾り」を作成できる。作成後工房にいると50%の確率でミューが訪ねてくるが、彼女はもう寒さに慣れてしまったという。

「慣れた」ってあなた…。のんきなもんです

兄弟～仲直りのきっかけを～

名声値250以上、クーゲルとの友好度が55以上で彼を仲間にしていないとクーゲルが工房にやってくる。ケンカ中の兄、ディオと仲直りしたいという。参考書「笑顔の人生論」を読むことで「世界に笑顔を」を作成できる。

これで2人は、めでたく仲直りできますね

姉弟～素直になれない弟のために～

アウラと5回以上会話していて「兄弟2」発生から20日以上経過している状態でショップに行くと、アウラがクライスのことについて相談してくる。このとき「世界に笑顔を」は持たずに行くこと。薬を作ったらショップへGO！

クライスの態度は、お姉さんの悩みのタネ

日の目を見る者たち～現金なヤツラ～

毎年6月28～30日の間に工房にいると、シアがのみの市に誘ってくる。そこではルーウェン、ハレッシュ、クーゲル、シュワルベナタリエ、ミューのうち1番友好度の低い冒険者がアイテムを売っている。買うと20、買わなくても10好感度が上昇する。

やっぱり買ってくれた方が気分いいのかなぁ…

友情は何よりも堅く～シアの命を救え～

シアの持病が悪化し、ついに倒れてしまうイベント。症状を抑えるためには「エリキシル剤」が必要となる。「前兆1」が3年目5月13日以降、マリーの名声値が400以上あると発生。「前兆2」は「前兆1」から10日後以降に工房にいるとシアが買い物に誘ってくるイベント。しかし…。前編は前兆2から3日以上経過後かつ30日以内に発生。「シアが倒れた」とイングリド先生が知らせに来る。

ものすごく体調が悪そう。いやな予感

苦しそうなシアを救えるか。友情がマリーを突き動かす！

エリキシル剤を作れ！

エリキシル剤を1から作るのでは莫大な時間がかかる。特にシアをレベル50に上げたい人は早急に作成したい。1つ作るのに必要な材料は、ミスティカティ×2、アルテナの傷薬×2、ガッシュの木炭×5、中和剤(青)×3。これらをイベント発生前に用意しておこう。

これだけの材料が必要になるのだ

無事に全快！

シアに「エリキシル剤」を与えた10日後、彼女が元気な顔を見せて工房を訪ねてくる。そしておれにと「精霊のなみだ」をくれるのだ。

「精霊のなみだ」という宝石をもらった。実はこれ、重要なアイテム

総力攻略 SPECIAL EDITION

ミッション達成のためのコツならびに序盤クエストのポイントを解説

Dragon's Dream™

ドラゴンズドリーム

発売日	12月20日よりサービス開始
発売元	セガ
開発元	サーバ:富士通/クライアント:セガ
価格(税別)	無料配布(※)
ジャンル	ネットワークRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	サターンモデム,サターンキーボード(共に必須)
バックアップメモリー	75・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

ネット対応という特殊なゲーム性のため、最初は戸惑う人が出ると思われるこのゲーム。予備知識を仕込んでからアクセスすれば、無駄な時を過ごすことなくゲームを楽しめるぞ。

各クラス別のスキルを掲載!! 自分のスタイルに合わせたクラスを選ぼう

キャラクタメイキング時に選択する所属クラスのスキルを掲載してみた(緑色の部分は、そのクラスになると自動的に装備されるスキルを表している)。これで各クラスごとにどのようなスキルが使用できるか一目瞭然だ。初心者にオススメのクラスは、戦士系のバーサスかポンファー。それ以外のクラスを選択しても、プレイする上で不利になるということはないが、戦士系キャラよりダメージを受けやすいので、序盤のうちは一度ダンジョンへ潜った後、体力回復のために街へ戻ることが多くなるので注意。

バーサス~戦士系キャラならコレ~

名称	効果	必要装備	対象
衝撃波	武器を振りぬき衝撃波を飛ばす	剣、斧	敵1体
全力攻撃	力を溜めて攻撃する	全	敵1体
爆裂斬り	爆発を巻き起こして敵を攻撃する	剣、斧	敵1列
真空斬り	真空の刃で敵を攻撃する	剣	敵1列
裂震斬り	地震を起こし、敵を攻撃する	斧	敵全体
ディフェンスアップ	精神を集中し、防御力アップ	全	自分
HP増量	装備中にだけHPを増加させる	全	自分
頑丈さ増量	装備中にだけSTRを増加させる	全	自分

ポンファー~基本は素手攻撃~

名称	効果	必要装備	対象
気孔砲	闘気を練り放出して敵を攻撃する	素手	敵1体
自己回復	精神を集中させ、HPを回復させる	全	自分
多重攻撃	敵の隙を狙い、さらに追加攻撃を加える	全	敵1体
闘気解放	闘気を漂わせ敵を押さえ込み攻撃を避けやすくする	全	敵全体
急所攻撃	弱点を狙い大ダメージを与える	素手	敵1体
頸椎打撃	敵を一時的に眠らせる	素手	敵1体
パワーアップ	精神を集中させ、攻撃力をあげる	全	自分
筋力増量	装備中だけPOWを増加させる	全	自分

シフール~器用さと素早さに特化~

名称	効果	必要装備	対象
連続攻撃	敵1体に連続攻撃を仕掛ける	全	敵1体
ブレイクアロー	防具を破壊して防御力を低下させる	弓	敵1体
スピードアタック	素早さを上げ続けて攻撃する	全	敵1体
マルチアロー	複数の矢を放ち攻撃する	弓	敵1列
スピードアップ	精神を集中させ素早さを上げる	全	自分
素早さ増量	装備中だけ素早さを増加させる	全	自分
アンロック	レベルに応じた錠前を開ける	全	錠前
ディザーム	レベルに応じた罠を回避する	全	トラップ

セントリス~援護ならおまかせ~

名称	効果	必要装備	対象
回復呪文	HPを回復させる	全	味1体
閃光呪文	敵を攻撃すると共に目を眩ませる	全	敵全体
健康呪文	毒と睡眠状態から回復させる	全	味1体
封印呪文	敵のスキルを封じ込める	全	敵1列
浄化呪文	封印と硬直状態から回復させる	全	味1体
弱体呪文	防御力を低下させる	全	敵1列
脱力呪文	攻撃力を低下させる	全	敵1列
守護呪文	防御力を増加させる	全	敵全体
蘇生呪文	死者を甦らせる	全	味1体
知識増量	装備中だけWISを増加させる	全	自分

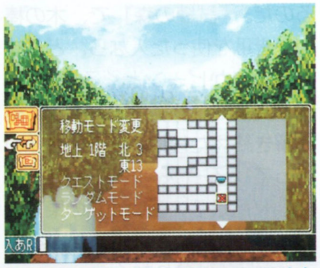
ソーサリア~強力無比な攻撃呪文~

名称	効果	必要装備	対象
催眠呪文	敵1列を眠りに誘う	全	敵1列
火球呪文	火の球を出現させ攻撃する	全	敵1体
氷球呪文	氷の球を出現させ攻撃する	全	敵1体
雷球呪文	雷の球を出現させ攻撃する	全	敵1体
魔光呪文	魔法力そのものを解き放ち攻撃する	全	敵1体
火壁呪文	火炎で取り囲んで焼き尽くす	全	敵全体
氷壁呪文	吹雪を出し、凍らせる	全	敵全体
消魔呪文	敵のBPを放出させる	全	敵1列
隕石呪文	隕石を敵の頭上に導き攻撃する	全	敵全体
魔力増量	装備中だけINTを増加させる	全	自分

©SEGA

攻略ポイント① マップ移動はオート機能を活用するべし

ダンジョンで迷い、ウロウロするのは時間の無駄。1分遊ぶごとに利用料を払っている本作では、極力無駄な動きを控えるべき。そこで活用したいのがオート移動。移動中にAボタンを押しマップ表示を行えば、ダンジョン内でのマップが表示されるのだ。このときターゲットモードを選択し目標地点を指摘すれば、後は自動的に（戦闘時を除く）そこまで連れていってくれるぞ。

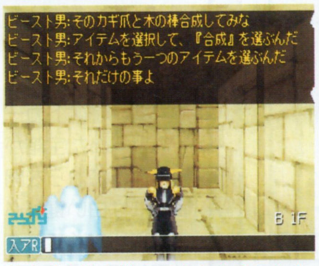


ターゲットモードにして目標地点を指せばOK。メイン画面に戻ると

後は自動で動き出す。ただし、戦闘後は移動を停止してしまう

攻略ポイント② 合成を行い強力なアイテムをゲット

アイテムを組み合わせ、より良いアイテムを生み出すのが合成。合成を行わないと先へ進むことができないクエストもあるくらい重要な機能だ。合成は誰でもできるものから、特定のライセンスを得なければ合成できないものまでいろいろある。ここではゲーム序盤で手に入るアイテムから作り出せる合成品のリストを公開しておく。これさえあれば、いちいち画面上で合成例を確認する手間が省けるぞ。合成できるものはこれ以外にもまだまだあるので、自分で合成できるアイテムを探してもいい。合成に失敗しても、そのアイテムを失うことはないので、気になるものがあったらドンドン試そう。



合成方法を教えてもらえることも

誰でも合成可能なアイテム

組み合わせ	合成結果
とうもろこし＋ミルク	コーンスープ
じゃがいも＋ミルク	ビシソワーズ
じゃがいも＋油	フライドポテト
玉子＋ベーコン	ベーコンエッグ
ケーキの素＋ミルク	スポンジケーキ
赤いポストカード＋青いポストカード	虹のポストカード
青いポストカード＋黄のポストカード	虹のポストカード
黄のポストカード＋赤いポストカード	虹のポストカード
巨大カニの青い皿＋珊瑚のかけら	リーンの原石
BEAKSPIDERの耳＋フェリシアの尻尾	猫猫
レビンの翼＋猫猫	猫猫エンジェルス

薬剤師のライセンスが必要なアイテム

組み合わせ	合成結果
輝く粉＋白の粉	薬草
死の粉＋赤の粉	健康薬1
緑の粉＋橙の粉	浄化薬1
青の粉＋黄の粉	薬草2
紫の粉＋灰の粉	健康薬2
銀色の粉＋透明の粉	万能薬1
金色の粉＋透明の粉	BP回復薬1

防具職人のライセンスが必要なアイテム

組み合わせ	合成結果
青銅の塊＋むねあて	青銅の鎧
鋼鉄の塊＋むねあて	銅の鎧
ガラスの粉＋むねあて	ガラスの鎧
珊瑚のかけら＋むねあて	珊瑚の鎧
セラミックの粉＋むねあて	セラミックの鎧
銀の塊＋むねあて	銀の鎧
金の塊＋むねあて	金の鎧
プラチナの塊＋むねあて	プラチナの鎧
水晶のかけら＋むねあて	水晶の鎧
竜骨のかけら＋むねあて	竜骨の鎧
ダイヤのかけら＋むねあて	ダイヤの鎧
コカトリスの羽＋むねあて	石化の鎧
リーンのかけら＋むねあて	リーンの鎧
神鉄の塊＋むねあて	神鉄の鎧
天使のかけら＋むねあて	天使の鎧

攻略ポイント③ メッセージは欠かさず読もう

ダンジョンを徘徊していると、メッセージが書かれた壁があることに気づくだろう。このメッセージは、Aボタンを押した後に出てくる「調べる」コマンドを使って欠かさず読んでおくこと。メッセージは、ダンジョン内の所々にあるキーボードから直接答えを入力しなければならない場所でのヒントになるからだ。メッセージはLRボタンを使えば読み返すことができるが、ある程度の量に限られてくるので、重要そうなことはマメにメモしておこう。

調べなくてもメッセージが出る場合もある

普通はメッセージの中に全ての答えがある

攻略ポイント④ レベルアップはバランス良く

探索を終えた後に行うキャラクタのレベルアップでは、むやみにスキルのレベルアップをしてはいけない。スキルをレベルアップすれば、スキル使用時に消費するBP量も多くなるからだ。自分のBP量にあったレベルアップをしないと、強力なスキルは持っているがBPが足りなくて使えない、なんて事態に陥ることもあるぞ。

必要BP量が自分の能力を超えないように注意しよう

攻略ポイント⑤ やはり最後は人脈を築きあげる

解けない謎があれば酒場で尋ねたり、図書館で教えを乞うメッセージを掲載してみよう。謙虚に接すれば、誰かしら答えを返してくれるものだ。もちろん、自分と同じように、困っている人に協力してあげるのも大切なこと。ネットワークゲーム最大の攻略法は、ユーザー同士の助け合いなのだ。

多人数プレイは有利だぞ

パーティ仲間を集めるには？

プレイする上で、欠かせないのがパーティの仲間。冒険前には酒場へ行って仲間を募ってみよう。といっても、パソコン通信やインターネット未経験者が、見知らぬ人同士の会話へ参加するのはちょっと勇気がいる。ここでは酒場で行われている会話へ如何にして入って行くか、参考までに例を述べておこう。

まず、挨拶は基本中の基本。「こんにちは」なり「こんばんは」は必ず言うこと。「こんにちは！」や「こんにちは(^^)」という風にして、元気さを表せればなお良し。普通はこの後「今、何を話してたんですか？」といった感じで、徐々に会話の中に入っていく。いきなり「冒険に行きましょう！」と話し掛けるのはやめておこう。その場の話題に合わせ、頃合いを見計らいつつ、冒険に行きたい旨を伝えていこう。とまあ、これはほんの一例。ていねいな言葉で話し掛ければ、大抵の人は快く迎え入れてくれる。積極的にアプローチして冒険者仲間を増やせば、さらにゲームがおもしろくなるぞ。

※本作はサターンモデム、もしくはキーボード購入者に店頭にて無料配布される（'98年3月末日まで）。既存モデムユーザーはXBANDメール、セガホームページ「SSネットコーナー」、ニフティ「富士通ビジュアル通信サポートーコーナー」にて申し込み受付け中。受付後は郵便にてソフトが届けられる。郵送配布期間は'98年3月末日まで。プレイの際にはサターン用キーボードとニフティサーブのIDが必要。IDはクレジットカードを所有していれば、モデム同梱「パッドニフティ」を使うことで取得できる。ちなみに料金体系は、月極料金（500円）＋接続料金（1分間につき10円）＋ニフティサーブ規定料金＋アクセスポイントまでの電話料金となっている。

ミリアポリスの街で請け負う仕事をクエスト別にポイントレクチャー

ここからはミリアポリスの街で請け負うクエストを、個別にマップ攻略。マップ中にはイベントが発生する場所をアルファベットで、重要なメッセージの出てくる場所を⊗として記している。

試練の森　最初のクエスト。まずは腕試し

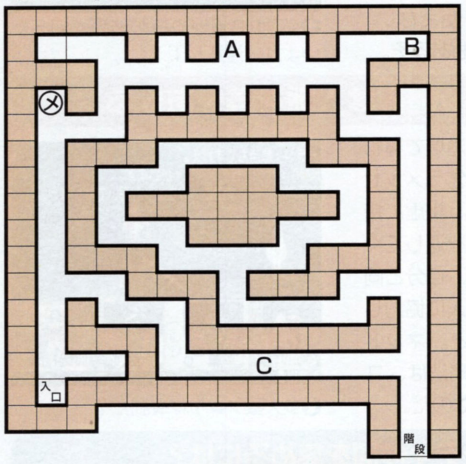
最初のクエスト。敵は大して強くないが、安全のため1階のマップ完成後は街に戻っておこう。

エルフィンを助ける

「A」にある宝箱には木の棒が入っている。まずはこれを取るように。「B」の「うっかりエルフィン」は杖をなくして困っている。なくした杖は、地下1階で手に入るので、拾ってきて彼女に渡してあげよう。エルフィンに杖を渡すと、お礼として白い鍵をもらえるぞ。この白い鍵は地下1階にある宝箱「E」の中にあるかぎ爪をとるために使うことになる。かぎ爪は武器として用いることもできるが、木の棒と合わせれば強力な武器になる。さらに、マップ左にある白い鎖が垂れ下がっている扉を開けるのにも一役買ってくれる。

祭壇で欲しいものは

地下1階にある祭壇「D」では、クエストをクリアするための重要なアイテムが手に入る。祭壇で表示されるメッセージをよく読んで質問に答えよう。冒険者が欲しがるものといえばやっぱり…。うまく答えることができれば、入手したアイテムを持って「F」に行く。これでクエストはクリアだ。

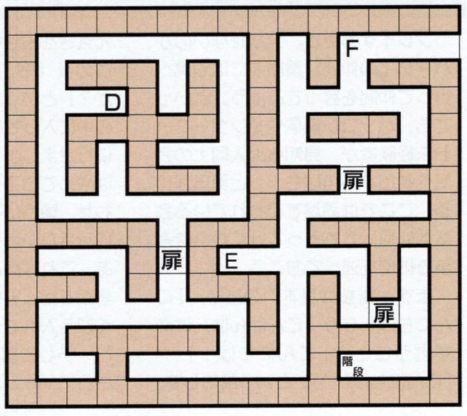


地上1階

「C」はビーストルが通せんぼをしている。ここをふさがれると地下1階へ降りるのに遠回りしなければならないので、必ず答えること。答えは⊗のところに書かれている。彼の自尊心をくすぐるような答え方にすることを忘れないように。

地下1階

マップ上に3ヵ所ある扉は、イベントやアイテムを入手することで自然に開いていく。祭壇のある左上の卍型の部分は、宝箱が3つあるがどれもモンスターが入っているので、開けない方が無難。



湖底の街　証のカラクリを解読できるか？

このクエストでは、商店街で売られている白い鍵が必要になる。わざわざ街へ戻ることがないように、事前に鍵を買ってきてから潜入すれば効率がいいぞ。

4つの証を入手する

闇・蒼・碧・紅の4つに分かれた「デュランの証」を手に入れるのが最優先課題。証はマップ中の「A」「B」「C」「D」にある。その場所にいけば自動的に手に入るので、全て回収しよう。

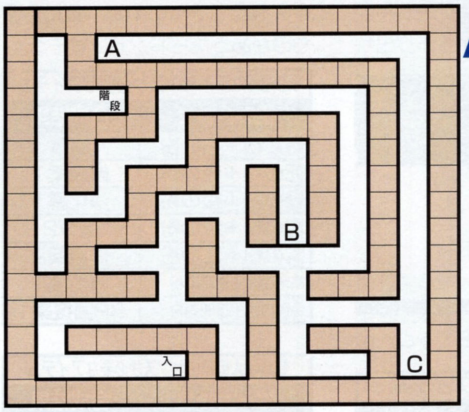
デュランの証は、色別に全部で4つ存在している

勇者の証とは？デュランの証と関係があるようだが…

真の証の作り方

4つの証を手に入れたのはいいが、このままでは役に立たない。この謎の答えは、壁に書かれたメッセージから導き出すことができるのだ。「試練の森」で、木の棒とかぎ爪を使った人なら、どうすればいいかピーンとくるだろう。同じ要領でトライしてみよう。謎を解き終えた後はアイテムを1つ持っているハズ。それを持って「E」に行こう。長い通路の果てにある「F」にはラスボスがいるので体力回復は怠りなく。

体力が満タンなら、余裕で倒せるラスボス。戦士系ならまず大丈夫！

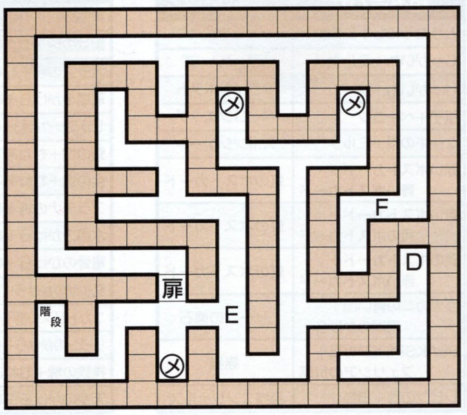


地下1階

マップ上での注意点は特にない。道中には「青いあめ玉」や「青いポストカード」が入った宝箱があるが、これらを開けるには白い鍵が必要。取らなくてもクリアはできるので、余裕がある人は取っておこう。

地下2階

1階同様、これといって注意するところはなし。最後にラスボスがいるが、残り体力にさえ気をつけていれば、そう苦労することはない。全体的なモンスターのレベルも高くないので、苦労せず先に進めるだろう。



ハーブの森　沼地のダメージは痛くない

難病を治す薬を手に入れるために材料集めをするのがこのクエストだ。スタートするのは小さな病院から。医者から患者の診断書を受けとった後、病院内を北へ向けてまっすぐ進めば、地上1階の入り口に辿り着く。

薬の材料を集めよう

治療薬を作ってもらうために、訪れることになるのがトラントの研究所。「A」に行き、トラントに話しかけると、薬の材料になる花を摘んでこいといわれる。「C」「D」へ行って目的の花を摘んでこよう。くれぐれも、誤って毒花を摘むことがないように。

集めることのできる花は、全部で3種類あるのだ

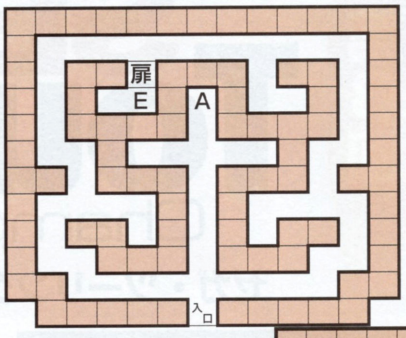
最後の材料は倉庫にある

花を集めた後は、再度トラントの下を訪れて花を渡そう。そうすると、トラントが薬をこしらえてくれる。それを持って病院へ戻ればクエスト完了、と言いたいところだが、トラントから渡されたのは間違った薬。トラントのところへ戻って文句を言うと、再度森の「B」で花を摘み、研究所の「E」にある種を取ってこいと言われる。これをこなせばクリアになる。

このクエストのラスボス。倉庫に入ったら出現する

厨房へ行くと…

トラントにまともな薬を作ってもらい、それを院長に渡した後は、厨房へ行ってみよう。ここで料理を習いたいと希望すれば、将来料理を習うときに必要となる紹介状を渡されるのだ。

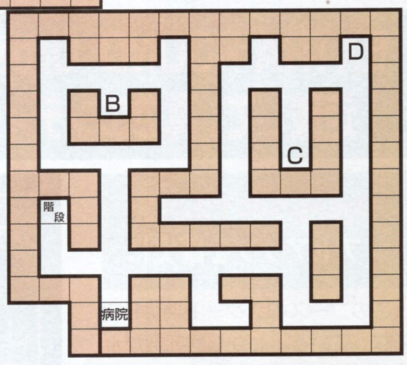


トラント研究所

研究所内はモンスターが現れないので安心して移動できる。大したものは入ってないが、宝箱もあるので、気が向いたら開けてみてもいい。その時は灰色の鍵が必要になるので、商店街で鍵を購入しておくこと。

地上1階

森の中には一部ダメージを受ける箇所があるが、ダメージは少ないので、体力に余裕がないとき以外は無視して歩いてもかまわない。面積的にはさほど広くないので、花を積む作業自体はすぐに終わるだろう。

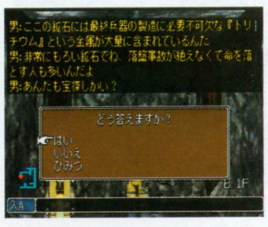


古代の秘密兵器　壁のメッセージは要チェック

この街で最も難易度が高いクエスト。このクエストでも宝箱を開けるための鍵が必要になる。白い鍵と灰色の鍵を忘れないように買い込んでいこう。

眼鏡を手に入れろ！

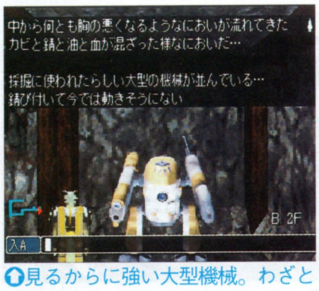
暗闇の中でメッセージを読むにはアイテムが必要。まずは「A」にいる男に話し掛けてみよう。冒険者でないことを隠しつつ、会話をすると眼鏡をくれるぞ。この後はひたすらメッセージを読むためにダンジョンを回っていく。といっても、必要なのは⊗の箇所にある6つのメッセージのみ。このメッセージは後々必要なので、内容をしっかりメモしておこう。



冒険者であることを悟られないための答えは…

亡霊を追い払うには？

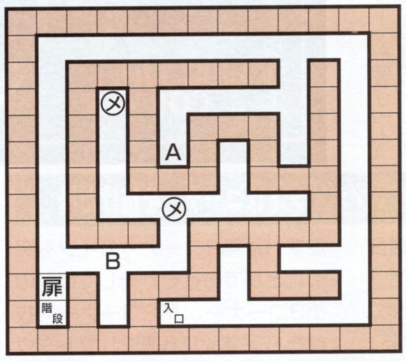
地下1階の扉を開けるには「B」のレバーを操作すること。レバーを押した後、再度この場所を訪れてレバーを引いてみよう。すると扉が開き、地下2階への階段が現れる。地下2階では最終的に扉を抜け、長い通路を進むことになる。この通路では、亡霊が現れ問い掛けをしてくるので、今までに見てきたメッセージを参考にして、亡霊に合わせた返答をしてあげなければならない。間違えると、大型機械との戦闘が待っているぞ。



見るからに強い大型機械。わざと戦って経験値を稼いでもいいか!?

クリア後は次の街へ

ミリアポリスの街で与えられる全部のクエストをクリアすると、次の街へ行く権利が与えられる。クリア後には、街中に飛行機の発着場ができているので、そこへ行ってみよう。新しい街では、難易度を増した新しいクエストが用意されているぞ。

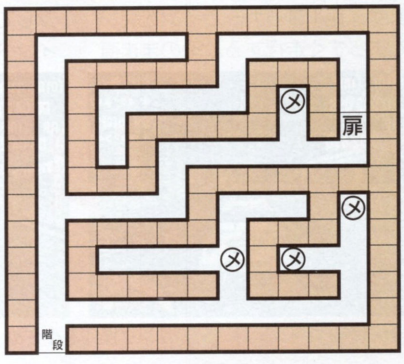


地下1階

今までのクエストに比べ、敵の出現数、強さ共に最高。といっても、1人でも十分戦えるレベルなので安心していい。よほど早歩きなキャラクタの育て方をしていない限りは大丈夫。⊗のある場所を順番に回っていくというのが基本だ。

地下2階

地下1階の扉と異なり、ここにある扉は押すだけで簡単に開けることができる。その後に続く通路で亡霊が出てくるのは、すでに書いたとおり。出現場所は床一面に血の跡があるところだ。最後の「A」には大型機械が待ち構えている。



攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

選ばれし者たちのみが走ることができる『Urban Circuit』

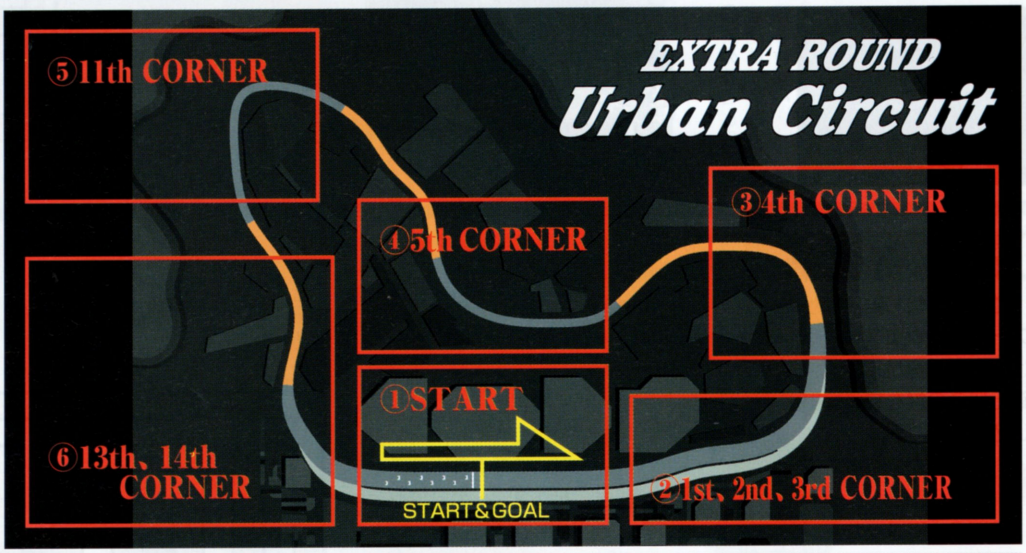
第3回

SEGA Touring Car Championship

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

EXTRA ROUND『Urban Circuit』を走破して、真のエンディングに突入!!

このコースは首都高をモチーフにしているので道幅が狭い。ストレートがほとんどなく、各所にコーナーが連続しているため、高度なドライビングテクニックが必要だ。チャンピオンシップモードでは、ここを完走すれば感動のエンディングが待っているぞ。今回押さえていくポイントをしっかりと頭に叩き込んでレースに臨もう。



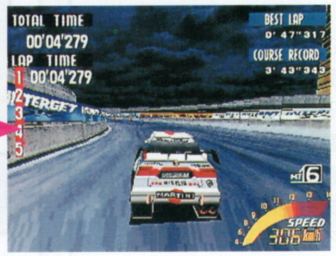
Point①START シフトアップを確実に

このコースのスタート時は5速になっている。しかし回転数が十分に上がっているため、すぐに6速に上げよう。そして第1コーナーに備えて、若干コースの左側に寄っておくようにしておこう。

スタート位置は中央。徐々に左に寄っていこう

Point②第1~第3コーナー／ポイントはコーナーを抜けた後

このコーナーは、緩やかな複合コーナーだが、第3コーナーだけはコーナー自体の距離が長いため、ライン取りと減速が必要となる。まず、第1コーナーでインを突いてまっすぐ走行する。そのまま直進すれば第2コーナーのインを突くことができるぞ。そして問題の第3コーナー。第2コーナーを抜けたら、すぐに5速にシフトダウンして、アクセルベタ踏みのままインベタでコーナーを抜けよう。



第1、2コーナーはステアリング操作を小さめ、第3コーナーは大きめに切る

Point③第4コーナー／十分すぎる減速を

このコーナーは、トンネル内のため視覚的には急カーブに見えないが、ほぼ直角コーナーとなっているので注意。トンネル内に入ったらすぐにイン側に寄る。コーナーには起伏があるため、そこを通過する前に4速にシフトダウンして十分に減速する。減速さえしっかりとしていれば、イン・イン・アウトのラインでコーナーを抜けられるぞ。車2~3台分の道幅しかないので特に気をつけよう。

コーナーの頂点にある起伏でジャンプ。着地後はアウト側に膨らむ

©SEGA

きる
を徹底網羅!!

今回の攻略は、全3戦終了時のトータルタイムが1位の時にのみ出現するEXTRA ROUND『Urban Circuit』。さらにツーリングカーには必要不可欠なテクニックを細かく解説していくぞ。

発売日	発売中（11月27日）	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	レーシングコントローラー、マルチコントローラー
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	222・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%

Point④第7コーナー／出口に注意

第7コーナーは前半が緩く、後半がきつくなっているため、入口からトップスピードに乗ったまま抜けようとすると、すぐにラインが崩れてしまう。ここは、コーナーの頂点あたりで5速にシフトダウンして、そのままコーナーのイン側を抜けていくようにしよう。5速をキープして走行すれば、ブレーキの必要はないぞ。

コーナー頂点で5速にシフトダウンする

コーナーを抜けてもそのまま5速で走行する

Point⑤第11コーナー／イン側を避けて曲がる

第11コーナーは、下り坂で微妙な起伏がある直角コーナーだ。このコーナーのイン側は、特に路面の起伏が激しく、車体を安定させて走ることが難しいため、イン側は避けて曲がるようにしよう。コーナーに進入したら4速までシフトダウンし、ミドルからアウトに流れるラインで走るのがベスト。

4速までシフトダウンして、ミドルからアウトのラインへ流れる

Point⑥第13、14コーナー／シフトダウンのタイミングで勝負

最終コーナーは、緩やかな右コーナーと、リアがきつい左コーナーの複合コーナーだ。第13コーナーに進入したら、次のコーナーのことを考慮して、4速まで少しずつシフトダウンしていく。同時にブレーキも使って減速して、第14コーナーのインを突けるようなラインをとる。そして第14コーナーは、そのまま4速でインベタ。トンネルを抜けるあたりで、シフトアップしながら加速していこう。

最初のコーナーはアウト・イン・イン。その次はアウト・イン・アウトのラインだ

『S·T·C』の基本的な走り方のコツと注意点

本作『S·T·C』は、従来のドリフト主体のレースゲームとは走行感覚が異り、実際のツーリングカー同様、ブレーキングとシフトチェンジによるグリップ走行が基本となっている。そこで頭を切り替えるため『S·T·C』における走り方のポイントを解説していく。

スローイン・ファーストアウト

コーナリング中に限界に達してからスピードコントロールをすると、途中で車の挙動が不安定になり立ち上がりも遅くなる。そこできついコーナーでは、アクセルを1回抜いてインを突いたところでアクセルを踏む。加速しながらコーナーを抜けていくようにするテクニックがこれにあたる。

荷重移動

アクセルを抜くか、ブレーキを踏んでフロントに荷重をかければ前輪のグリップが増し、ステアリングの切れ味が大きくなる。逆にアクセルを急激に踏むと前輪のグリップが減り、コースアウトに陥りやすくなる。このことでも、先に述べたスローイン・ファーストアウトの重要性がわかる。前後の荷重バランスで、コーナーでの曲がり具合も刻々と変化するのだ。

駆動系ごとの操縦法

いままでの攻略は、アルファロメオ（4WD）で行っていたため、オペルも同様にいままでのポイントを押さえて走行すればいい。しかし、FR（スープラ、メルセデス）の車は多少仕様が違ってくる。FRには、回転数の低下を補うパワーがあるので、微妙に車を滑らせた方が速い場合がある。ただし、あくまでもスーッと滑らせる感じで、テールスライドになるまでハンドルを切り続けないこと。FRの時は、4WDよりも若干先行入力ぎみにハンドルを切る感じがちょうどよい。ステアリングに返ってくる路面からの反応に敏感に対応できるようになることが大事だ。

タイムアタックコンテスト開催中!!

それぞれ指定のコースでのトータルタイムを競うタイムアタックコンテスト（詳しくは本誌No24で紹介）。上位入賞者には、豪華な賞品が用意しているので、我こそはと思う人はチャレンジだ!!

● ルール ●

サターンサイドのタイムアタックモードを選択し、初級（CONTRY CIRCUIT）、中級（GRUN WALD CIRCUIT）、上級（BRICK WALL TOWN）の3つのコースから選択する（ラップ数は5RAPS）。カーセッティングは自由、コントローラーの選択も自由だ。そして車は、初期設定の段階で登場する4台の車の中から選択するのだ。

● 応募のきまり ●

タイムアタックコンテストの応募方法は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コース、車種、ベストトータルタイムを書いて、下記のあて先まで送ろう。また、上位入賞者には確認のため、コース、車種、タイムがわかるようなビデオを、後日に必ず投稿していただくことになるので、記録は必ず残しておくように。ただし、他雑誌での重複投稿は厳禁。判明した時点で削除するので、そこは各自気を付けてほしい。締め切りは、1998年2月28日（当日消印有効）。中間発表も随時行う予定なので、是非挑戦しよう。

あて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店／インターメディア・カンパニー
サターンFAN編集部「S·T·Cタイムアタックコンテスト」係

攻略
COMPLETE ATTACK & ANALYZE

全エメラルドの位置&新コース発覚!!

SONIC R

ソニックR

第3回

発売日	発売中（12月4日）	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	トラベラーズ・テールズ／セガ	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	6・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%

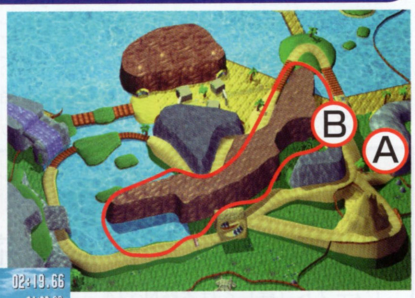
攻略第3回となる今回は、スーパーソニックを出現させるために必要な、7つのエメラルドの位置を公開する。また、新たに判明した第5コースの出現条件も同時にお教えしよう。

エメラルドはココにある! すべて集めてスーパーソニックをGET

隠しキャラの中でもずば抜けた能力を持つスーパーソニックは、タイムアタックにおいて絶対にはずせないキャラ。しかし、出現させるためには各コースに隠されたエメラルドを入手する必要がある。以下の各コースマップを参考に、7つすべてを集めよう。

第1のコース "リゾートアイランド"

エメラルドは50個のリングが必要となる、A地点のリングゲートの中に隠されている。ワープシステム手前にあるアイテム付近を何度か行き来して、手っ取り早くリングをかせぎ出すという方法があるぞ。



エメラルドはリングゲートの中にある

取ったらすぐに来た道を引き返せ

新オススメルート発見

B地点の橋を通過した直後、進路を変えて右側の林の中を進もう。ワープシステムを利用して直進するよりは、タイム短縮になるぞ。

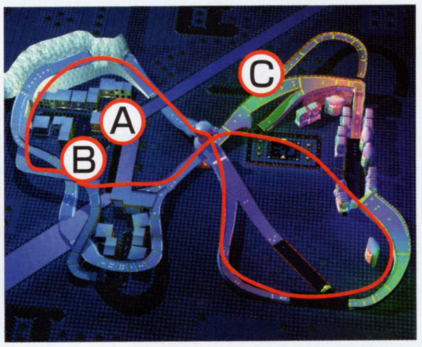
右側の林を目指して進路変更

林の中を駆け抜けろ

木々が多くぶつかりやすいので、なるべく右の崖ぞいにそって走ろう

第2のコース "ラジカルシティ"

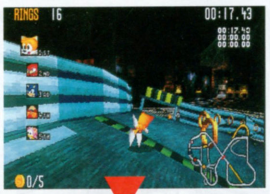
1つ目のエメラルドは、スタート直後の水路を左にそって進んでいったA地点のリングゲートの中。20枚のリングがあれば入手できる。もう1つはコース右上のC地点。2度目の大ショートカット地点を無視して直進すると、50枚のリングが必要となるリングゲートの中にある。



中のエメラルドを入手したら、そのまま直進して正規ルートに戻ろう

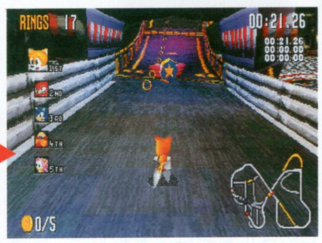
大量のリングが必要なときは、なるべくワープシステムを控えよう

新オススメルート発見



エミーはダッシュを使って左へ

前回Bの大ショートカット地点では直進することをお伝えした。しかし、このB地点を左に大ジャンプすることで、一気に2回目の大ショートカット地点付近までたどりつくことができるのだ。

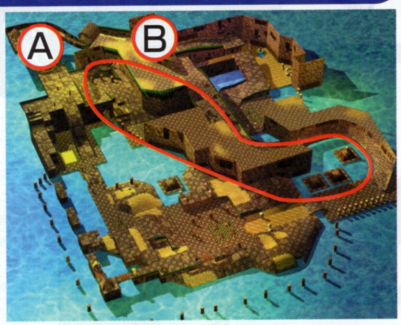


タイミングが多少難しいけど、直進するより2、3秒は短縮できる

©SEGA

第3のコース“リーガルルーイン”

最初のエメラルドはコース左上のA地点で、50枚のリングが必要。このコースも最短ルートを進んでいるとリングがあまり集まらないので、A地点手前の一列に並んだリングを何往復かして集める方がお手軽かも。残りはコース中盤のB地点で、20枚のリングが必要だ。

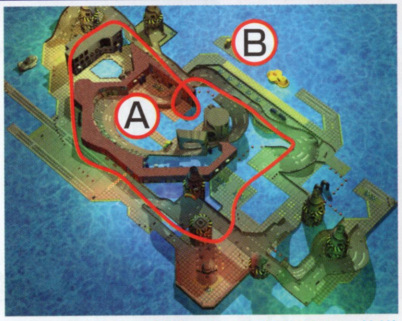


↑コース幅が狭いので慎重に。下に落ちるとかなりのタイムロスだ

↓リングゲートの中にあるエメラルドを入手したら、来た道を戻ろう

第4のコース“リアクティブファクトリー”

最初のエメラルドはコース中央、ループ後の右バンクに差しかかるA地点、残り一つはコース中央上にあたるB地点にある。ともに50枚のリングが必要となるぞ。注意点としてリングゲートを通過しないと、エメラルドが出現しないことを知っておこう。



↑リングゲートを無視して後ろに回り込んでも、エメラルドはない

↓リングゲートを通過すると、仕掛けからエメラルドが発射される

第5のコース“ラディアントエメラルド”走行条件&最短ルート公開!

宝石がちりばめられた美しい第5のコース“ラディアントエメラルド”の出し方が判明した。やり方は簡単、どんなキャラクタを使用してもいいから、とにかく全4コースで優勝すること。エメラルドやトークンを集める必要も一切なし。そうすれば、これで第5コースを走ることができるようになるぞ。

このコースはほぼ一本道。今までのコースのようにショートカットを見つけてタイムを縮めるというよりは、旋回を使っていかに最高速を保ちながら走るかがポイントだ。

↑隠しキャラでもいいから、まずは全コースで1位を取る

↑すると、コース選択画面に第5コースが出現するぞ!

1つでも多くリングを集めよう

一本道といっても、一応はショートカットできる。星マークが印された地点がそれであり、普通に走るよりは格段にタイムを縮められる。といっても、いずれも50枚のリングが必要なリングゲートなのだが…。

↑最初のリングゲートの中には…

2ヵ所のリングゲートがカギ

↑ワープシステムがあるので、有効に利用したいところだ

全コース制覇すると…

ところで、この第5コースも優勝するとどうなるのか? その答えは、なんと無条件でDr.エッグマンが使用できるのだ。キャラの特徴は唯一ライバルを攻撃できること。だが、最高速度は遅い。

↑速度の遅さは爆弾攻撃でカバーしろってことか?

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

中盤までを徹底解析！もうウイルスは恐くない

――エムジェイ。RTMJ

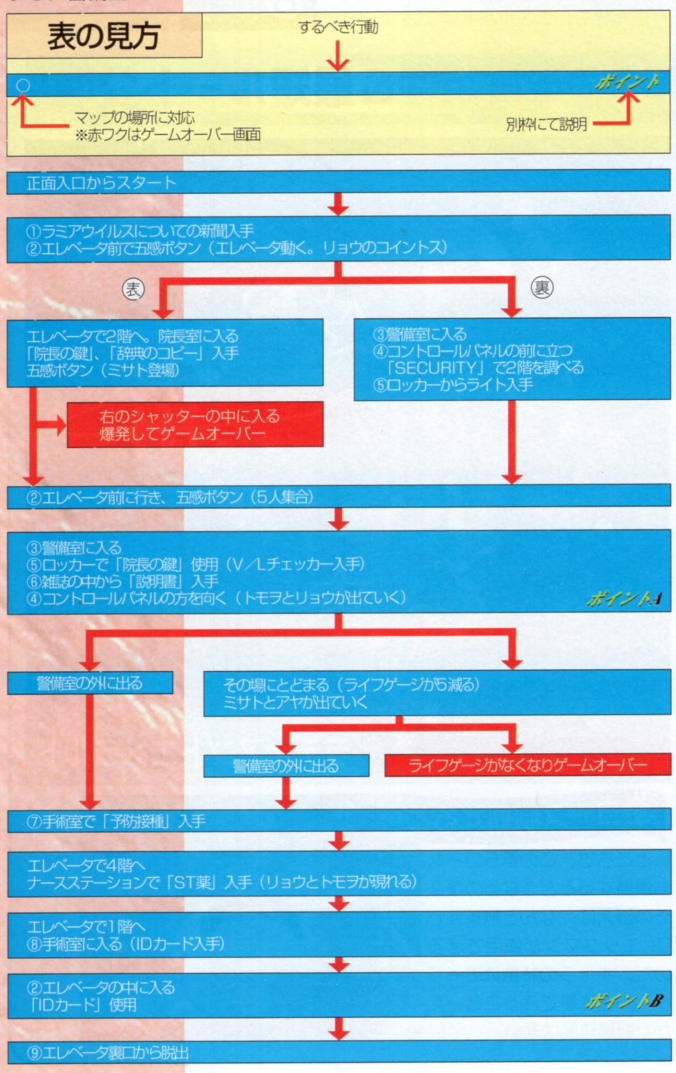
THE MYSTERY HOSPITAL

ストーリー中盤までのフローチャート、気を付けねばならないポイントを公開。これでゲームオーバーも恐くない！

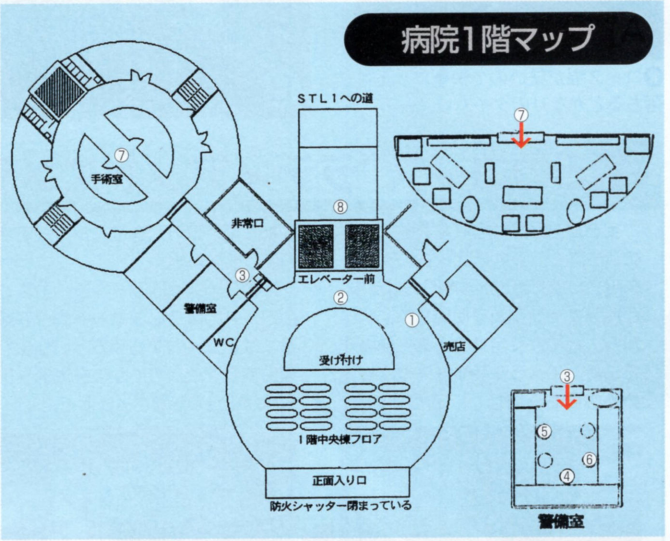
発売日	発売中（12月18日）
発売元	バンダイ
開発元	バンダイ
価格（税別）	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	2・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

病院内を探索し、エレベータ裏口から脱出

まずは、閉じ込められた病院の地上部分から脱出するまでを解説する。警備室でV／Lチェッカーを手に入れてからは、左病棟に長くいると体力が減って死んでしまうので、迅速に行動すること。

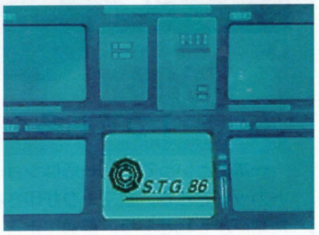


病院1階マップ



ポイントA 向きを変えないと次に進まない

条件を満たしても次に進めない場合は、辺りを見回してみること。この部分も、雑誌の中から「説明書」を取っただけでは次に進まない。右のコントロールパネルの方を向かないと、トモヲとリョウが外に出ていかないのだ。そのほか、エレベータ前で起こるイベントは、必ずエレベータの方を見よう。



説明書を手に入れた後、このモニターの方を向かなければならない

ポイントB 挿入口が現れている時に使う

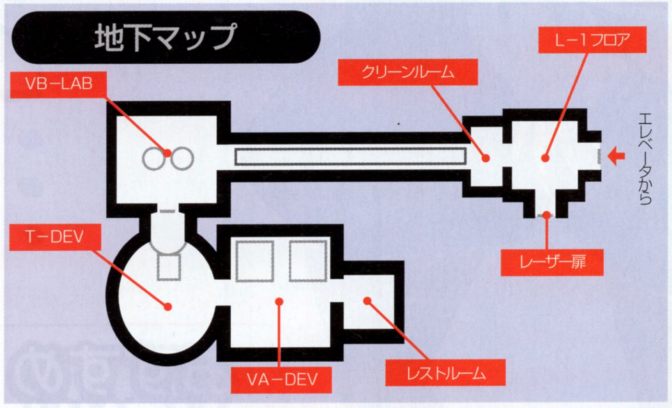
手術室で「IDカード」を手に入れた後は、エレベータに乗り込もう。行き先表示パネルの下の部分が表示されるので、ここでIDカードを使う。すると、裏口が開いて脱出することができるのだ。

いつもとは違う画面が表示されるのだ

©BANDAI

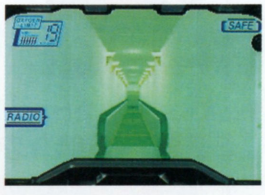
アンプルを手に入れるため、ウイルスが蔓延する地下を探索

舞台は病院の地下の部屋へ。時間切れに気を付けながらアンプルを手に入れなければならない。2ヵ所のゲームオーバーに引っ掛かると、防護スーツを着る所からやり直さなければならなくなる。



ポイントC 時間切れに気をつける

防護スーツを着た後、20分以内（ゲーム内の時間であって、現実には5分くらい）にアンプルを持って帰らなければゲームオーバーになってしまう。地下の部屋にはほかにもウイルスのカプセルを手に入れる事ができるが、時間がなくなってしまうので目的を達成したら素早く戻ってくること。



防護スーツを着ると画面が切り替わる

20分の時間が切れると、ハジメは血を流して死んでしまう

ポイントD 薬を間違えないように

ハジメがアンプルを探している間、トモヲとアヤがウイルスに侵されてしまう。レーザーシステムキーで元の部屋に戻ったハジメはアンプルを2人に注射するのだが、この時それぞれのウイルスに対応したアンプルを注射しないとゲームオーバーになってしまう。

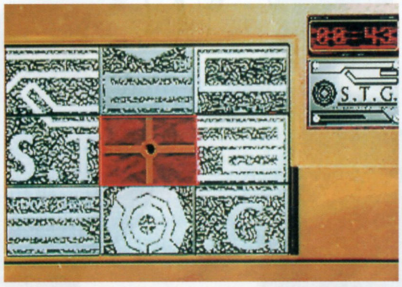
ウイルスに侵されて苦しむ2人。症状にあったアンプルを注射しよう

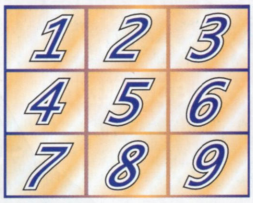
アンプルを間違えたりすると2人は死亡し、自身も血を吐いてしまう

ポイントE パズルゲームを解く

L−2フロアには台座が1つあり、その後ろを調べるとパズルゲームに移行するのだ。下の数字で「4・1・2・3・6・5・4・1・2・5・8・7・4・5・6・9」の順でパネルを移動させればOK。

台座のまわりで話し合うハジメたち





左は実際の画面。上はマスを数字に置き換えた。本文の通りに並べ替えよう

アヤの特別ショットが見られる

ゲーム開始直後のネームエントリー画面である文字を入力。すると、レストルームのモニターでアヤのモデルとなった女の子の特別ショットを何点か見る事ができるのだ。入力できる文字は、実はまだ秘密。いろいろ試してみよう。

メイク中の彼女を1枚パチリと撮りました

下からのショット。こんなお姉さんは好きですか？　俺は好きだ

神様はこんなすばらしい体を持つ娘を作ってくださいました

SEGASATURN

推奨年齢
年齢制限
18才以上

Pia Carrot Pia キャロットへ ~We've been waiting for you~ ようこそ!!

夏休み待ちきれなくて…

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恋愛シミュレーション

©カクテル・ソフト／キッド 1998

1998年 3月発売予定

初回プレス盤限定
プリントシール入り

価格￥6,800(税抜)

♥セガサターン版遂に登場♥

*画面は開発中のものです。

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服を選べる「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」

CRI ADX はCRIの商標です。

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

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

KID Kindle Imagine Develop

株式会社キッド
〒108 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

データ・ハガキの情報満載!!

土星の王国

読者プレゼント……P72
アンケートハガキからこんにちは！‥P76
NEWS Dynamite!……P141
売り上げランキング……P144
前人気／移植希望ランキング…P145
ゲーム成績表 ……P146
リアルタイムゲームランキング P150
コーンヘッドクラブ……P152

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

「土星の王国」全コーナーへのおハガキは…

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

サターン関連の情報を隅々までフォロー！

NEWS Dynamite!

サターン関連情報ページ！今回は“せがた三四郎”情報のほか、CDや本などの新作情報を充実させた。年末年始を充実して過ごすために役立ててくれよ！

ニュースダイナマイト

CM 正月に放送される、せがた三四郎の超ハード修行シーンの迫力は本物だ

本誌としては3号連続で情報をお届けしている“せがた三四郎”。今回は正月修行篇の収録現場をレポート。

冷たい雨が降る中で行われた修行シーンの目玉は、三四郎の修行に使われる巨大なセガサターン。サイズは本物の4.2倍、重量は25kgというバカデカさで、藤岡弘さん演じる三四郎がこれを背負って走るシーンは迫力満点。巨大サターンを高い位置に背負うために重心位置が高く、しかも走るとあって、藤岡さんも気合いを連発しての撮影となった。

取材中、藤岡さんにインタビューすることができた。放送後の周囲の反応についてたずねると「電話がよくかかってくるね。みんな面白がっている」と、好反応に御満悦の様子。サタボン篇の巨大な火炎については「仮面ライダーの頃から撮影中の爆発には慣れているし、これまでボランティアで世界各国の戦場に行っているから、音も平気なんだけど、爆発の一瞬、緊張感で身が締まるね。体の血が騒いでいるのかな」とのこと。さすがコメントも気合い入りです。

撮影の合間にダンベルを用意し、体を動かす藤岡さん。ちなみにダンベルは片方で10kgの重量。50回も持ち上げていた

巨大セガサターンを背負った藤岡さん。サターンの造形もとてもリアルだ

年期が入っている三四郎の帯。実はこれは藤岡さんのMy帯で、本当にマッチしている

撮影前に体を動かしたことでリアルさが増したせがた三四郎の登場シーン

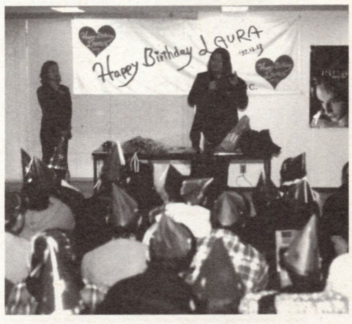
巨大セガサターンを背負って走る三四郎。気合い充実の迫力シーンだ

EVENT デジタルアクトレス、ローラのバースデーパーティをレポート

ワープ所属のデジタルアクトレス、ローラが『Dの食卓』に登場して2周年。彼女の誕生日を記念したイベント「ハッピーバースデーローラ・ツアー」が、12月13～14日の2日間、全国6ヵ所で開催された。ここでは東京会場の模様をレポートしよう。

会場に集まった多くのファンは、『D2』のムービーやローラからのメッセージなど、ここでしか見ることができない映像を楽しみ、さらに飯野氏への質問大会へなだれ込んだ。やはりここでは『D2』のハードについての質問が出たが、それについては「来年3月頃には発表できるはず」との回答が出ただけだった。

イベント終了後、飯野氏は次の会場である札幌へ向かった…。



こんなにたくさんのファンがローラの誕生日を祝うために集まった！

©SEGA／BANDAI VISUAL／ANIMATE FILM／RED

EVENT 『SONIC R』ゲーム大会と抽選会で2倍楽しめた12月のサターンフェスタ

12月14日に開催されたサターンフェスタ。今回は『SONIC R』を使用してのゲーム大会と、会場に設けられたクリスマスツリーに願いを書くと参加できる抽選大会の2本立て。ゲーム大会はソニックロゴ入りアルバスプーンをはじめとするオリジナルアイテムが賞品と豪華版。見事賞品を手に入れたら、ペアで登壇した人へメッセージと共に手渡すというクリスマスらしい決まりのおかげで、会場もいい雰囲気になった。

ソニックサンタからのプレゼント。こんなチャンスはめったにない！

一方、ゲーム大会の直後に行われた抽選大会では「お金が欲しい」だの「クルマが欲しい」といった、お願いというよりもストレートな欲望が連発。そんなアダルトな人もロマンティックな願いを書いた人も、サンタに扮したソニックからセガグッズ詰め合わせをプレゼントしてもらって満面の笑顔を浮かべていた。

ゲームに勝って、はい、プレゼント。ほのぼの～

FIGURE 『放課後恋愛クラブ－恋のエチュードー』のヒロイン、織原早苗のフィギュア登場

ミーティアでは、『放課後恋愛クラブ－恋のエチュードー』キャラのフィギュアをシリーズ化して販売する。第1弾は織原早苗。1／8スケールのレジンキャスト製組み立てキットで、パーツ点数は8点。価格は2980円（税別）で現在発売中。

販売方法は通信販売か全国9店舗のマルゲヤでの販売のみとなる。お問い合わせは模型ショップミーティア　TEL 0198－24－7197まで。ソフトと一緒にフィギュアを揃えるってのもいいんではないかい？

商品は未塗装。バッチリ塗装しなきゃね

INTERNET 動画中心のゲーム情報サイト「Game TV」が正月から始動！

高画質なゲームクリップを中心としたゲーム情報サイト「Game TV」が、'98年1月1日からサービスを開始する。ゲームクリップを見るためのソフトを読み込むことができないため、サターンモデムでは動画再生ができないが、パソコンユーザーなら動くゲーム映像を存分に楽しめる。静止画像や文字情報ならサターンでも最新のものが見られる。

ホームページアドレス
http://www.people.or.jp/gametv/

「Game TV」のトップページ。6つのチャンネルが用意されている

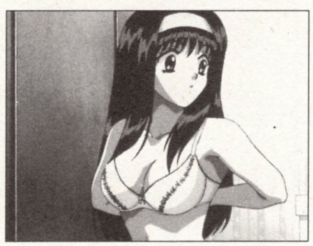
VIDEO 『下級生』のOVAが発売だ！バレンタインイベントも要チェック

人気ソフト『下級生』のOVAが発売される。ゲームをベースにしたオリジナルストーリーで、「エルフ版下級生　あなただけを見つめて…」（6800円・税別）というタイトルで第1巻が'98年1月23日発売。

また、OVAの2、3巻が先行上映されるほか、出演声優によるトークショー、ミニコンサートなどが予定されているイベントが、2月14日のバレンタインデーに東京都千代田区の九段会館にて行われる。イベント入場料は2500円（税込）。下記の要項で応募した人の中から抽選で購入権利が当たる仕組みだ。

往復はがきの往信裏面に住所、氏名、年齢、電話番号、職業、チケット枚数（1人2枚まで）、チケット受け取り方法（a：東京都品川区のソフトガレージ五反田店に来店、b：郵送での受け取り　※郵送の場合は送料440円も負担）をすべて、返信表面にも住所、氏名を明記し、返信裏面には何も記入せずに下記まで郵送のこと。締め切りは'98年1月16日必着。当選発表は1月21日頃、返信ハガキにて通知される。

ピンクパイナップルから発売される「エルフ版下級生　あなただけを見つめて…」第1巻。全4巻がリリースされる予定。年齢制限なしの一般作だぞ


こういったお色気もあります

〒141　東京都品川区西五反田1-21-6
ソフトガレージ五反田店
「下級生」イベント②　サターンFAN係

CD さくらとあやめの新曲は2枚組今まで知らなかったふたりに会える

OVA「サクラ大戦～桜華絢爛～」の第3巻に収録されるさくらの新曲「お祭ダンス」と、あやめが歌うエンディング曲「わたしの青空」が、シングルCD2枚組でマーベラスエンターテイメントから'98年1月21日にリリースされる。2人の歌とカラオケ、さらにそれぞれのメッセージが収録されながら、1260円（税込）とお得な価格。店頭にはさくらのジャケットで並ぶが、折り方を変えてあやめの絵にすることも可能。

ジャケットの折り方を変えることで選択できる

横山智佐さんに新曲の感想などを聞いたので、それをお伝えしよう。「田中公平先生の素晴らしい作曲で、さくらの雰囲気をそのままに、にぎやかな歌になっています。今までのさくらの歌って、しっとりとした感じの曲が多かったから、みんなと一緒に盛り上がれるような曲が歌いたかったんですよ。イベントなどで、ファンのみんなと掛け合いができるように、しかもこの部分は私が好きなだけ伸ばせるように作ってもらいました」とのこと。楽しみだね。

「イベントでみんなと一緒にこの歌を歌いたい」と横山智佐さん

SEGAホームページINFORMATION
http://www.sega.co.jp/sega/

伝言板（BBS）は、さまざまな意見が飛び交う情報交換の場。その中のひとつ、「サターン」のBBS（http://www.sega.co.jp/sega/p_cafe/BBS/bbs1/new/）では今、"せがた三四郎"の話題が熱い。賛否両論が乱れ飛び、大幅な脱線もある。また、注目作が多いこの時期だけに新作ソフトの話題も豊富で、面白さは普段以上だ。

今号の注目作PICK UP —年末年始すぺしゃる倍増計画—

グランディア　オリジナルサウンドトラックス

CD

●発売元：ツーファイブ／
●価格：3873円（税込）●発売中

大作RPG『グランディア』のサウンドトラックがゲーム発売直後に登場。厳選された楽曲を2枚組で収録し、ゲームをプレイしない時も『グランディア』の世界に浸りたい人は、買うしかない内容になっている。

Telephone Call From N.Y.

CD

●発売元：データム・ポリスター
●価格：1470円（税込）●発売中

今年の6月から3ヵ月間実施され、好評だったテレフォンサービス「涼子の電話でトーク」全22編を収録。電話で聞き逃した人には朗報だ。ニューヨーク滞在中の涼子を知りたいなら、これを聞くしかない！

明日の鐘　Skirt

CD

●発売元：ワーナーミュージック・ジャパン
●価格：1020円（税込）●発売中

カードゲーム『アルカナ・ストライクス』のクリア時に流れるエンディングテーマ曲。ゲームの音楽を担当したTHE ALFEEの高見沢俊彦氏がこの曲もプロデュースしている。カップリングはゲームのオープニング曲「VIRGIN LOVE」。

VIRUS

VIDEO

●発売元：ポリグラム
●価格：5800円（税別）●発売中

サターン版のヒットに続き、テレビアニメ化されても好評な『VIRUS』がビデオになって登場。1巻は1〜3話を収録する。ゲームはプレイしたけどテレビは見ていないって人は必見だ。正月はちょっとダークで謎に満ちた世界に浸ってみよう。

この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO　1.美月

BOOK

●発売元：ケイエスエス
●価格：857円（税別）●発売中

大人気アドベンチャー『この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO』のノベライズ。ストーリーはゲームに準じており、小説ならではの楽しみもたくさん詰まっているぞ。全4巻に渡って数々の謎が解き明かされていく。文は人気の神代創。

サクラ大戦歌謡ショウ　愛ゆえに

BOOK

●発売元：メディアワークス
●価格：640円（税別）●発売中

今年の夏に上演されて大好評を博した『サクラ大戦』歌謡ショウ「愛ゆえに」の脚本をすべて収録。感動の舞台を捉えたカラー写真がふんだんに使用され、あの日の興奮が伝わってくる。行った人も行けなかった人も楽しめる保存版の1冊。

CD 阪神淡路大震災チャリティCD「真冬の流れ星」がリリース

声優の有志が集まり、阪神淡路大震災被災者へのチャリティ活動を現在まで行っているWITH YOUが、チャリティCDをリリースした。東芝EMIから発売されている「真冬の流れ星」（1020円・税込）がそのCDで、収益の全額が阪神淡路大震災被災者の復興のために寄付されるという。

「真冬の流れ星」CD

WITH YOUには神谷明さん、野沢雅子さん、富沢美智恵さん、氷上恭子さんなどが参加。彼らメンバーは「阪神・淡路地区の早い復興を願い、まだ苦しまれている方々がいる現実を忘れないでという想いを、この歌から聴きとってほしい」と語っている。

みんなの想いが込められている

11月28日号 No.22アンケートプレゼント当選者発表

①**この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO**　埼玉県／鈴木克己　東京都／佐藤庸夫　福井県／東郷光明　静岡県／朝日直史　大阪府／田中正明　②**プロ野球チームもつくろう！**　宮城県／後藤穣　群馬県／金井行彦　東京都／石黒紀成　大阪府／芹原成光　鳥取県／天田裕一　③**シャイニング・フォースIII　シナリオ1　王都の巨神**　神奈川県／末吉薫　神奈川県／中谷祐介　富山県／佐原岳志　愛知県／西村浩　熊本県／藤竹章裕　④**SONIC R**　茨城県／小松紀子　愛知県／位田計人　愛知県／梶田祐介　広島県／石田剛士　福岡県／川上健太郎　⑤**プリンセスクラウン**　茨城県／黒木隆征　群馬県／桜井孝　京都府／湯浅誠　広島県／吉川雄也　島根県／芳川卓　⑥**銀河お嬢様伝説ユナ3　〜ライトニング・エンジェル〜**　茨城県／吉田和浩　栃木県／嶋田勝治　埼玉県／菅原修　東京都／坂本年男　山口県／藤岡英昭　⑦**マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜**　埼玉県／新坂新　神奈川県／花田悦徳　岐阜県／安田太郎　大阪府／犬巻康太　兵庫県／岩阪めぐみ　⑧**ウィザードリィ　ネメシス**　埼玉県／佐藤慎也　東京都／佐々木緑　岐阜県／矢嶋桂三　大阪府／鬼生田裕一　福岡県／柴田洋一　⑨**COTTOn2**　栃木県／三柴正好　東京都／長井純一　神奈川県／深谷俊臣　静岡県／吉川英行　岐阜県／平井智徳　⑩**Hop Step あいどる☆**　埼玉県／財部幸樹　千葉県／山本健雄　東京都／塩田裕司　神奈川県／鈴木康之　長野県／召田彩香（以上敬称略）

Dynamite! PRESENT

1 『ソロ・クライシス』体験版

提供：クインテット

プレイヤーが神となり、悪魔と戦うシミュレーション『ソロ・クライシス』の体験版をど〜んと35名に。

35名

2 スーパーロボット大戦1998カレンダー

提供：バンプレスト

5名

このカレンダーがあれば、来年はスーパーロボットの勇姿を1年中見られるぞ。表紙を合わせて7枚綴り。

3 THE KING OF FIGHTERS WORLD SNK1998カレンダー

提供：SNK

普段は見ることができない表情が満載された『KOF』キャラのカレンダー。こちらも7枚綴りとなっている。

5名

応募のきまり

プレゼントの希望者は官製ハガキ、または本誌綴じ込みハガキに、郵便番号、住所、氏名（ふりがな）、年齢、電話番号、ほしい賞品の番号と名称を記入のうえ、下記のあて先まで送ってください。締め切りは1月15日必着。当選者の発表は№4にて。

〒105 東京都港区東新橋1−1−16
TIM サターンFAN編集部
「1月16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。

11月28日号【D・P】当選者発表

①**ぶるぶよ**　兵庫県／小原弘士　山口県／義永悦子　熊本県／谷口ともこ　②**『i miss you.』テレカ**　神奈川県／宇野英明　静岡県／望月伸康　和歌山県／越野道匡（以上敬称略）　③**天野喜孝原画展「聖夜」入場券**　イベント開催に間に合わせるため、発送をもって発表に代えさせていただきました。

実売データと読者アンケートを基に最新のソフト情報をお届け!

RANKING STREET
ランキングストリート

実売データに基づいた売り上げデータと、読者が選ぶ前人気&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

『YU-NO』と『シャイニング・フォースIII』。前評判通りの強さを発揮

前半週は2位以下に圧倒的大差を付け、『YU-NO』が初登場1位に。4位にも『ユナ3』が入り、相変わらず「美少女ゲーム強し」を見せつけている。『SONIC R』は、6月に発売されている『SONIC JAM』の初週4万4630本に及ばず。3Dソニックに違和感を感じた人が少なくなかったというあらわれか。後半週1位は『S・FIII』。昨年発売された『ホーリィアーク』の初週4万1340本とほぼ同数の実績だが、MDからの人気シリーズ最新作にしては、盛り上がりに欠けた観は否めない。

年末商戦も終盤。これまでは各週に1本ペースで話題作が提供され、良い結果を残してきたが、いよいよ次号では、その中でも最大の話題作『グランディア』が対象となる。どれだけの実績を残せるのか、サターンの今後を占う意味でも注目したい。

12月1日～12月7日

順位	前回	㊤ゲーム名㊦メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数㊦推定累計本数
1	初	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO (シャトルマウス同梱版含む) エルフ／'97年12月4日／7800円 (シャトルマウス同梱版9800円)	97,960 97,960
2	3	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2 セガ／'97年11月20日／5800円	29,340 248,070
3	1	X-MEN VS. STREET FIGHTER カプコン／'97年11月27日／7800円	27,510 135,440
4	初	銀河お嬢様伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル～ ハドソン／'97年12月4日／5800円	16,300 16,300
5	2	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ セガ／'97年11月27日／5800円	14,830 79,310
6	初	SONIC R セガ／'97年12月4日／5800円	14,040 14,040
7	4	デビルサマナー ソウルハッカーズ アトラス／'97年11月13日／6800円	13,600 224,200
8	初	実況パワフルプロ野球S コナミ／'97年12月4日／5800円	10,660 10,660
9	初	COTTOn2 サクセス／'97年12月4日／5800円	6,030 6,030
10	5	ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～ ヒューマン／'97年11月27日／6800円	4,800 23,410
11	初	馬なり1ハロン劇場 マイクロビジョン／'97年12月4日／5800円	4,390 4,390
12	6	貞本義行 イラストレーションズ ガイナックス／'97年11月27日／4800円	4,070 17,130
13	13	スーパーロボット大戦F バンプレスト／'97年9月25日／6800円	3,460 486,830
14	初	バーチャル競艇2 日本物産／'97年12月4日／6800円	2,620 2,620
15	10	全日本プロレス FEATURING VIRTUA セガ／'97年10月23日／5800円	2,450 123,950

12月8日～12月14日

順位	前回	㊤ゲーム名㊦メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数㊦推定累計本数
1	初	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神 セガ／'97年12月11日／4800円	45,110 45,110
2	1	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO (シャトルマウス同梱版含む) エルフ／'97年12月4日／7800円 (シャトルマウス同梱版9800円)	19,990 117,950
3	初	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～ imadio／'97年12月11日／5800円	19,730 19,730
4	初	プリンセスクラウン アトラス／'97年12月11日／5800円	18,480 18,480
5	3	X-MEN VS. STREET FIGHTER カプコン／'97年11月27日／7800円	17,690 153,130
6	2	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2 セガ／'97年11月20日／5800円	15,670 263,740
7	初	サターンボンバーマンファイト!! ハドソン／'97年12月11日／5800円	13,390 13,390
8	初	アルカナ・ストライクス タカラ／'97年12月11日／6800円	12,470 12,470
9	7	デビルサマナー ソウルハッカーズ アトラス／'97年11月13日／6800円	11,630 235,830
10	初	マリア 君たちが生まれた理由 アクセラ／'97年12月11日／6800円	8,940 8,940
11	5	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ セガ／'97年11月27日／5800円	8,780 88,090
12	6	SONIC R セガ／'97年12月4日／5800円	8,130 22,170
13	初	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special F・O・G／'97年12月11日／5800円	6,140 6,140
14	8	実況パワフルプロ野球S コナミ／'97年12月4日／5800円	5,570 16,230
15	初	悠久の小箱 ～OFFICIAL COLLECTION～ メディアワークス／'97年12月11日／2980円	4,780 4,780

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

年末商戦も一段落。'98年の期待作は…？

今号は、'98年に向けて注目していきたい作品を見ていこう。まずは、またもや1位の『サクラ大戦2』。もはや1位は指定席といった感じだが、同じ'98年春ごろに発売が予定されている、『EVE The Lost One』や『スパロボF　完結編』もポイント的にかなり迫ってきており、今後の続報次第では首位入れ替わりも十分に考えられる。次に、初登場17位の『BURNING RANGERS』。ここのところコーンヘッドクラブなどでも人気が急上昇中のこの作品。これからのランクアップが期待される。初登場作品といえば、予想外に振るわなかったのが30位の『THE HOUSE OF THE DEAD』。業務用での人気が高く、移植希望もかなり多かった作品だが…。残念ながら、現時点の情報ではユーザーを満足させるには至らなかったようだ。

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	98年春	271
2	4	EVE The Lost One	imadio	98年3月12日	246
3	2	スーパーロボット大戦F　完結編	バンプレスト	98年春	233
4	6	慟哭　そして…	データイースト	98年2月26日	204
5	5	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル	98年1月22日	187
6	12	機動戦士ガンダム　～ギレンの野望～	バンダイ	98年3月下旬	132
7	8	Pia♡キャロットへようこそ!!	キッド	98年3月	120
8	7	THE KING OF FIGHTERS'97（ザ・キング・オブ・ファイターズ）	SNK	98年春	109
9	9	フレンズ　～青春の輝き～	NECインターチャネル	未定	107
9	11	ルナ　エターナルブルー（仮称）	角川書店／ESP	未定	107
11	10	ヴァンパイア　セイヴァー	カプコン	98年春	92
12	13	放課後恋愛クラブ　－恋のエチュードー	キッド	98年1月15日	88
13	18	バーチャファイター3	セガ	未定	80
14	15	ドラゴンフォースII　－神去りし大地にー	セガ	98年3月	78
15	18	MARVEL SUPERHEROES　VS. STREET FIGHTER	カプコン	未定	74
16	16	AZEL　－パンツァードラグーンRPG－	セガ	98年1月29日	71
17	24	ドラゴンナイト	エルフ	未定	67
17	初	BURNING RANGERS（バーニングレンジャー）	セガ	98年2月	67
19	17	プロ野球チームもつくろう！	セガ	98年2月	65
20	14	悠久幻想曲　2nd Album	メディアワークス	98年2月26日	63
21	21	BLACK／MATRIX（ブラックマトリクス）	NECインターチャネル	未定	61
22	29	バイオハザード2	カプコン	未定	59
23	28	白き魔女　～もうひとつの英雄伝説～	ハドソン	98年2月下旬	57
24	23	スーチーパイアドベンチャー　ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ	98年2月	55
25	初	ガンブレイズS	キッド	98年1月29日	51
26	20	仙窟活龍大戦カオスシード	ネバーランドカンパニー	98年1月29日	50
26	22	スレイヤーズろいやる2（仮称）	角川書店／ESP	未定	50
28	24	ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol. 2 ～秋のラプソング～	コナミ	98年3月19日	48
28	－	街	チュンソフト	98年1月22日	48
30	初	THE HOUSE OF THE DEAD（ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド）	セガ	98年3月	44

RANKING STREET

移植希望 RANKING ランキング

『Pia♡キャロット2』と『月華の剣士』が人気急上昇!!

『ポケットファイター』の移植が決定し、初登場で15位に『スカッド　レース　Plus』がランクインしてきた以外には、タイトル的に変わり映えのない結果となった。そんな中、大幅にランクアップしてきたのが、2位の『Pia♡キャロット2』と5位の『月華の剣士』。まずは『Pia♡キャロット2』から注目してみよう。前作はすでに移植が決定しており、同じカクテル・ソフトの作品であった『きゃんバニ』シリーズがサターンに次々と移植されているということから、移植の可能性はかなり高いと考えられそうだ。次に、『月華の剣士』の方だが、これまでのSNK作品のサターンソフトラインナップから考えて、こちらも移植の可能性は高いと思われる。4メガRAM対応で移植希望という声も多いが、はたしてどうなることだろうか…？

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド㋑	ガイナックス	アドベンチャー	53
2	10	Pia♡キャロットへようこそ2!!㋑	カクテル・ソフト	アドベンチャー	40
3	5	魔装機神㋭	バンプレスト	シミュレーション	36
4	2	To Heart㋑	リーフ	アドベンチャー	32
5	14	幕末浪漫　月華の剣士㊎	SNK	格闘アクション	29
6	4	ああっ女神さまっ㋑	バンプレスト	アドベンチャー	27
7	7	サガ　フロンティア㋐	スクウェア	ロールプレイング	22
7	13	電車でGO！㊎	タイトー	シミュレーション	22
9	8	ストリートファイターIII㊎	カプコン	格闘アクション	20
10	11	テイルズ　オブ　ファンタジア㋭	ナムコ	ロールプレイング	18
11	8	ストリートファイターIII 2nd IMPACT GIANT ATTACK㊎	カプコン	格闘アクション	17
12	14	レンタヒーロー㋮	セガ	アドベンチャー	14
12	12	G-ダライアス㊎	タイトー	シューティング	14
14	5	ファイナルファンタジーVII㋐	スクウェア	ロールプレイング	12
15	初	スカッド　レース　Plus㊎	セガ	レース	11

メーカー直撃!!

すくすく育つ、続々巣立つ移植希望

着実に移植希望の成果を上げるこのコーナー。今回は『モンスターファーム』を収穫するべく腰を上げた。答えてくれたのはテクモの市川さんだ！「う～ん…。皆さんご存知だとは思いますが、このゲームはCDのデータを読み込むために、ハードのフタをゲーム中に一度開けなければいけないんですよ。ここが問題でして、サターンではフタを開けると、その時点でゲームがリセットされてしまうんです。多くのユーザーさんに支持されているのは非常にありがたいのですが…」とのこと。ちょっとダメっぽい?

第2回続編希望ランキング結果発表

前号、前々号で募集した続編希望。結果は以下の通りだ。いよいよ次号で1位と2位のソフトに直撃を敢行！　期待して待つべし!!

順位	ゲーム名	ポイント
1	天外魔境　第四の黙示録	28
2	ガーディアンヒーローズ	21
3	NiGHTS into dreams…	17
4	下級生	16
5	魔法騎士レイアース	13
6	野々村病院の人々	11
7	ラングリッサーIV	10
7	タクティクスオウガ	10
9	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	9
10	ファルコムクラシックス	8
10	新世紀エヴァンゲリオン　2nd Impression	8

※このデータは本誌24号のアンケートから無作為に1000通選び、集計したものです。表中、㊎は業務用、㋭はメガドライブ、㋐はプレイステーション、㋭はスーパーファミコン、㊸はNINTENDO64、ⒻはPC-FX、㋑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

1位は『ソウルハッカーズ』。僅差の2位に『サカつく2』

今回は、『ソウルハッカーズ』と『サカつく2』の一騎打ち。ポイントにして0.26ポイント差で前者に軍配が上がった。日本代表W杯予選突破の勢いも、悪魔召喚師の前にはかなわなかったようだ。

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24号発売日（12月12日）の2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	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	アトラス	11月13日	6800	25.16	15	4.22	4.19	4.09	4.09	4.50	4.06
2	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2	セガ	11月20日	5800	24.90	17	3.92	3.65	4.34	4.17	4.59	4.25
3	ネクストキング　恋の千年王国	バンダイ	11月20日	6800	22.40	129	4.46	3.62	3.35	3.32	3.90	3.75
4	魔法学園ルナ	角川書店／ESP	11月20日	6800	22.03	153	4.37	3.61	3.44	3.68	3.57	3.37
5	ZERO DIVIDE −THE FINAL CONFLICT−	ZOOM	11月20日	5800	20.69	257	3.58	3.62	3.31	3.73	3.54	2.92
6	マスデストラクション〜お父さんにもできるソフト〜	BMGジャパン	11月20日	5800	17.60	578	3.00	3.00	2.80	2.60	3.60	2.60
7	ザ・スターボウリング	アローマ（ユーメディア）	11月13日	6800	16.56	629	3.56	2.67	2.22	2.33	2.78	3.00
8	ツタンカーメンの謎〜アンク〜	レイ	11月20日	6800	15.33	667	2.67	2.17	2.17	2.67	2.17	3.50
9	トランスポートタイクーン	イマジニア	11月20日	6800	14.86	678	2.71	2.29	2.43	2.57	2.43	2.43

1位 94% 6%

デビルサマナー ソウルハッカーズ

甘いささやき

間違いなく今までのサターンでNO.1のRPG。グラフィックはすばらしいし、ムービーも適量で綺麗だ。特に、前作の広すぎたり難しすぎたりした理不尽なマップがなくなったことには好感が持てる。さらに、インストールシステムのソフトが豊富で、自分でいろいろな組み合わせ方ができるため、好きなように難易度が設定できることも良かった。ただ、これほどの作品であるがゆえに、キャラクタに音声が無いのは不自然と感じてしまう。次作では音声を加え、更なるレベルアップを図ってもらいたい。なんにせよ、前作が難しいと断念してしまった人や、シリーズ未経験者にも、ぜひプレイしてほしい作品だ。（：90時間）

（愛知県／稲熊剛幸・20歳）

さすがにシリーズ10周年を記念する作品だけあって、非常に良くできている。難易度が大幅に下がっているので、ファミコン版からシリーズをプレイしている僕にとっては、今作は少々親切過ぎる気もするが、これなら初心者も攻略本無しでクリア出来ると思うので、これはこれで間口を広げるという意味ではいいと思う。前作からの大きな変更点は、ダンジョンの中でもセーブや悪魔合体が可能になったことだが、細かい点もかなり改良されている。GUMPへソフトをインストールすることで難易度はグッと下がるし、前作では画面が切り替わって面倒だったフィールド上での会話もスムーズに行えるようになった。ストーリー性が増しているため、ついつい長時間プレイしてしまう魅力も持っている。ステータス画面は前作の方が良かった気はするが、気になるところはそれぐらいしかなく、僕にはサターンで最高のRPGだと思えた。「3DRPGはチョット…」と思っている人も食わず嫌いをせず、ぜひ一度プレイしてほしい。（：40時間）

（山口県／タナト・17歳）

前作では、「ムド」や「ハマ」を勝手に使ったあげく反射されて自滅するという、まったくといっていいほど役立たずだった仲魔たちが、今作ではしっかり魔法を使い分けてくれたりとお利口になり、とても頼れる存在となった。それに、インストールソフト次第でダンジョンの中でも悪魔合体ができるのが嬉しかった。インストールのブロック数も絶妙なバランス。ゲーム中はロード時間が短いためストレスも感じないし、自分がとるべき行動もわかりやすい。前作同様、悪魔たちのグラフィックもあいかわらず美しかった。クリア後にデータを継続してダンジョンでのレベルアップを楽しめるのも良い。唯一物足りなさを感じたのは最後のビジョンクエスト。ほとんど不死といっていい状態だし、キャラクタに対する設定の説明ももう少しほしい。何にせよ、とことんやり込んでみようかなと思わせるゲームだと思った。（：100時間）

（宮城県／NAO・27歳）

訳の解らないままビジョンクエストに強制突入。ゲームを始めて最初の1時間は失望していたが、システムに慣れたら、この世界の住人としてゲームの世界観にのめり込めるようになった。CGとアニメーションの融合も、見ていて圧倒される程に見事なデキでビックリした。悪魔合体にしても、何と何を掛け合わせれば何の悪魔ができるのか確認ができるので、初心者でも安心して合体ができる。悪魔との交渉時、選択肢を「これかな？」と思って選べば、初めて遭遇した悪魔でも仲魔になったりするし、アイテムやらMAGやらをもらえたりするのも楽しい。

ただ、メニューの呼び出しがとても面倒なことや、天海モノリス19Fでのバトルシーンに、気分が悪くなるほど揺れる背景があったことは少し考えてほしかった。ディスク1枚あたりのイベント数が少ないのに、どうして2枚組にする必要があったのかも疑問です。（：70時間）

（大阪府／だからRPGはやめられない）

悪魔合体がわかりやすくなり、このシリーズが初めてのユーザーにもプレイしやすくなっています。それに、その場その場でBGMに音が加わったり、音声も入ったりするなど、音楽に対する強いコダワリを感じました。扉の開く音一つとってみても、扉の種類に合わせて全部違います。唯一気になったのは読み込み時間かな。前作に比べれば短いのですが、慣れてくるとやっぱり長く感じます。それにマッピングフリークの自分としては、前作で燃えた天堂邸2Fクラスのダンジョンがなかったことが残念です。受動的な部分も多少ありますが、プレイヤーが主人公と一体になれるおもしろいRPGだと思いました。（：75時間）

（新潟県／ダイアモンドコアユーザー）

今作で特筆すべき点は、読み込みによる画面のブラックアウトがなく、流れるようにムービーに移行すること。おかげで物語へより一層引き込まれてしまった。悪魔との会話も前作に比べてテキストが多く、単調でなくなっている。そのことによって、会話が1つのイベントとして成立しているのは良い。シリーズ独自のシステムである悪魔合体や造魔合体、合体事故も深くなっており、リミックスマニアも納得できるデキだ。ムービーもトゥルーモーションで美しく、ゲーム中のグラフィックも金子氏のイラストが忠実に再現されている気がする。サウンドはロック調ではなく軽目の曲が多い

※データは23号のアンケートハガキから無作為に500通選び、集計したものです。

※ 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ください。

ため、シリーズ通してのダークさは薄くなったかも。ストーリーについては、ビジョンクエストといったサブストーリーがメインストーリーをさらに引き立て、深みのある物にしている。また、前作に登場した人物も登場しているので、前作をプレイした人達にとってはさらに感慨深くプレイできることだろう。（：？時間）

（北海道／K・20歳）

プレイしてみてまず驚いたのは、前作での欠点がことごとく解消されていること。特に仲魔の忠誠度があまり高くない状態でも、支持の内容次第ではいい働きを見せてくれたりするところが良い。もちろん、ストーリーも負けてはいない。皮肉を交えながらも、近代的なネットワーク社会という設定を活かして、『メガテン』らしさを十分に醸し出している。これには魂を抜かれそうになる程ハマった。強いて欠点をあげるなら、ゲーム中に合体表を見ることができないことと、ついつい先のストーリーが見たくなって、低いレベルなのに無茶して先に進んでしまうことかな（笑）。（：？時間）

（栃木県／PENTA・22歳）

辛いつぶやき

『サマナー』の名を継いでいるにもかかわらず、3Dダンジョンが簡単すぎる。天海モノリスまで到達してやっと『サマナー』らしい巨大ダンジョンが出てくるが、喜んだのもつかの間、同じ場所を行ったりきたりするばかりのマップなので結局飽きてしまった。それに、バックアッパーが無限に使えることで、ゲームが余計ダラダラした感じになってしまった。（：36時間）

（群馬県／S高K学部／黒猫・16歳）

今作も前作同様にハマった。しかし、やり応えという意味では大いに不満が残った。ダンジョンが簡単すぎる。頭を使わせてくれる仕掛けを、もう2〜3用意してほしかった。悪魔の忠誠度も、アイテム贈答や酒を使用するだけで簡単に上がる。それに、仲魔になるときにも、「渋々仲魔になる」とか、「待ってましたとばかりに仲魔になる」とか悪魔によって心情の違いがあるはずなのに、なぜ全ての悪魔の忠誠度初期値が一律3なのか？　これは不自然ではなかろうか？　そして、今回一番いいたかったのは悪魔合体関連について。合体の法則から魔晶変化に関する情報の提供まで、あまりに親切過ぎる。これでは、攻略本をセットにしているようなもの。悪魔全書第二集が発売されるまで隠しておいても良かったのでは。加えて、前作では確率の低い合体事故でしか造れなかった秘神や珍獣も、今作では合体事故を起こすためのようなインストールソフトが存在するため、造る楽しみが台無しにされてしまった。敷居が低くなったので、シリーズを敬遠していた人にもプレイし易くなったのだろうが、好きなシリーズであるだけに、自分としては難易度の低下はショックが大きかった。インストールによって難易度を変更できることも確かだが、あれば使ってしまうのが人情というもの。今はせめて、今後のシリーズが軟弱化しないことを切に願います。（：110時間）

（福岡県／西田勝彦・26歳）

『デビルサマナー』に比べれば難易度ははるかに下がっているものの、それでもまだ難しい。悪魔合体が難しいのはしようがないとしても、最強の装備をしていても、戦闘で敵から受けるダメージが高いのは納得できない。アイテムも10個までしか持てないし。細かいところでは、後列の敵に与えたダメージが前列の敵に隠れてしまって見えないことや、悪魔のグラフィックが悪くなったこと、文字が大きいため、画面に表示される情報量が少ないこと、画面を切り替えるたびにいちいちロードすることなど、結構粗い部分が目立っていた。3回しかないビジョンクエストも不満。（：77時間）

（千葉県／A.・17歳）

メーカーからのひと言

『デビルサマナー　ソウルハッカーズ』に関するご質問、ご意見をいただき、誠にありがとうございます。みなさまからいただいた賛否両論のコメントに付いては、今後のアトラス作品にぜひ反映させていきたいと考えております。これからもアトラスの作品について、みなさまからのお考えを少しでも多くお聞かせ願えればと思っております。

（アトラス　CS販売部　小林郁哉）

2位　76%　24%

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2

甘いささやき

スポーツゲームはシステム、アイデアが良くっても、試合シーンがしっかりしていないとおもしろさが半減してしまう。そういう意味で個人的に前作はつまらなかった。あのいいかげんな試合画面に対して怒りすら覚えたものです。そして今作ですが、試合中継シーンが格段に良くなっていました。動きのバリエーションが多いうえに、解説者のコメントも楽しい。コーチのコメントも、ゲーム序盤ではチーム作りのいいアドバイスになりますし、ちょっとしたときに出るジョークもいい感じ。システムについては、難易度が易しくなったとありましたが、それはむしろ、前作での理不尽な部分が解消されたといったほうが適当でしょう。不満としては、監督に任せたときに、何の練習をしているのか分からない事くらい。あと、スーパープレイの「ピカッ」も、次作では程々にしてほしいと思うのですが…どうでしょうか？（：？時間）

（茨城県／ジーコ像・25歳）

期待に違わぬデキだった。まず、前作での不満はほとんど解消されていることに好感を持った。選択できる都市とチーム名が倍増したおかげで、他人と同じ名前になり難くなっているし、秘書が選択できるのもご愛敬だ。気になっていた試合のダイジェストも、直接フリーキックが決まりすぎるということを除けば、ずいぶん良くなっていた。選手エディットは楽しいが、不満もあった。発売日が遅れたにもかかわらず、コンサドーレ札幌が昇格していない。せっかくJFL編があるのに登場するのは2チームだけでウインターカップにも出てこないし。強豪とそれ以外のチームの実力差が激しすぎることも不満。あと希望としては、パワーメモリーの容量を全部使ってもいいから、チーム史のようなものが作れれば良かった。（：50時間）

（山形県／まくってチャンプ・28歳）

初めは選手同士の人間関係が壊れ易すぎるとも思ったが、実際のプロサッカー界でもこんな感じらしいので、まあよしとする。だけど試合画面はちょっち不満。敵に攻め込まれたとき、ゴール前にDFがいたはずなのに、カメラが切り替わると誰もいなくなっていたり、あからさまに敵のシュート方向の反対にキーパーが横っ飛びしたり。これは見ていてかなりサカつく、いやムカツク。サターン本体のポリゴン表示数の問題だろうが、もうすこし注意してほしかった。（：80時間）

（埼玉県／ジローラモは人間？・24歳）

辛いつぶやき

「その程度の夢だったの？」と選手達に問いたい。なぜそんなに簡単にチームを辞められるのだろう。"人"なのだから不平不満は当然だとしても、必死に練習してプロになってこの世界でメシを食っていくという夢を、そんなにあっさりあきらめてしまえるものなのですか？選手の不満が溜まってしまった場合には、すぐ辞めてしまうのではなく、せめて練習をサボる、試合時間に遅刻する、契約でモメる、八百長をする、これらのことで時にスキャンダルを起こしクラブ人気が下降してしまう、といったオチで勘弁してほしかった。ミーティングも弱い。あんなに簡単な会話ではなく、時には1対1で腹の底から話し合える機会がほしかった。たとえば、自腹を切ってでも監督と選手全員で飲みに行くとか（実際はしないか？）。不満を解決する努力を出来るところまでやって、その上で「もう無理」と判断されたときに、辞めさせるようにしてほしかった。（：10時間）

（兵庫県／ぶっちゃけた話・17歳）

メーカーからのひと言

おかげさまで大好評の『サカつく2』。品切れ続出で大変ご迷惑をおかけしました。クラブの強化は易しめにして、育成面で手間のかかるイベントを多くすることが本作での狙いの1つでした。世話は焼けますが、育ての親として大きな心で、かわいいクラブを成長させてください。

買ってくださった方々、そして日本代表に感謝!!　（セガ　佐藤）

3位 89% 11%

ネクストキング 恋の千年王国

甘いささやき

一級のギャルゲーである。RPGやボードゲームのスタイルをとり入れていながら、アイテムは基本的に女の子へのプレゼント用だったりと、潔いまでにヒロイン中心のアレンジがなされている。ギャルゲーにおいて何よりも重要なキャラクタ性も、声優のキャスティングが絶妙な上に全員が何かしら秘密や問題を抱えていて、先の展開を知りたいという欲求に駆り立てられる。ただ、女の子たちがみな明るく前向きで、吹けば飛ばされそうな繊細なキャラクタが1人もいないのが惜しいところ。次に対戦モードについてだが、これは最長でもシナリオモードの4分の1程度しかプレイできないダイジェスト版のようなもの。緊張感や達成感、ジェラシー度などはシナリオモードの数倍以上。さらに、プレイヤーの名前のあだ名化など芸も細かい。簡単なルール、心地よい操作性などパーティゲームとして盛り上がれる要素は十分ある。それだけに、中途半端な長さの対戦モードが残念に感じられた。（：60時間）

（福岡県／JACK・24歳）

ボードゲーム形式という珍しいタイプの恋愛ゲームだが、このシステムがライバルの存在を大きくし、恋の駆け引きという要素が生まれてくる。特に、うっかりしていると女の子の気持ちがライバルに移ったりするところなど、緊迫感があっていい。ライバルの行動にも注意しなければならないため、1回のプレイ時間が長くなってしまう（ヘタをするとRPG並にかかる）のには困った。また、格闘大会は自分以外のパートを飛ばせるようにしてほしかった。（：20時間）

（兵庫県／ミヤビナリ・21歳）

基本的にPS版そのままのデキ。ロード時間を含めてゲーム自体のテンポは良好。キャラクタ性も相変わらず高い。ゲーム内容の方は誰にでもお手軽に楽しめる内容。特に、対戦モードの熱さは「人生ゲーム」や「モノポリー」以上と言っても過言ではない。あえて難を挙げるとすると、ストーリーモードのプレイ時間が長いため、後半あたりがいささか単調になりがちなところか。限定版のCDはファンなら必聴モノでしょう!!（：40時間）

（大阪府／近藤進彦・29歳）

「王位」を獲得するためとはいえ、何故こうまでして女の子にコビを売らなきゃならんのだ〜っ!!」などと思いつつも、ついついハマってしまう魅力がある。1票でも多くの「支持」を集めるという大義名分があることで、八方美人な態度をとることに対する罪悪感も少しは和らぐし、女の子ごとにバックストーリーが用意されているので思い入れも強くなる。少しプレイすればコツがすぐにつかめるし、難易度も低めなのでクリアは比較的簡単。すべてサイコロの目次第というところに不満が残るが、全体的に見れば大した問題ではない。（：20時間）

（鳥取県／越後屋俵太・26歳）

辛いつぶやき

一番ヤダ！　と思ったのは、自分の名前を勝手にあだ名化されること。せっかくカッコイイ名前をつけたのにほとんど水の泡。あだ名化OKかどうかの選択させてほしかったです。あと、どの家に誰が住んでいるのか、女の子たちが何をコレクションしているのかがゲーム中でわからず、何度も説明書をみることに。プレゼントをするときに、画面上で相手の好きな物がわかるような親切さがあっても良かったと思います。また、回復アイテムと、アイテムを持てる最大数が少ないのも気になりました。（：5時間）

（群馬県／林龍気・15歳）

メーカーからのひと言

移植をするにあたり、一番気をつけたのは「ユーザーライクな操作性（ゲームテンポ含む）」です。シナリオモードのプレイ時間は当社比約4分の1（笑）ですし、城下街での王子の歩行スピードも大幅にアップさせました。全体的にかなり遊びやすくなったのでは？　と思っています。

（バンダイ　開発部　岡本）

4位 48% 52%

魔法学園ルナ

甘いささやき

音楽がゲームギア版と同じ曲で、懐かしさに感動！　シナリオも新たなイベントやキャラが追加されており、ゲームギア版をプレイしたことのある人でも十分楽しめる。セリフが増え、キャラの個性がよりはっきりと表現されている（クールってこんなにカッコイイ奴だったのか!?）ところにも好感が持てます。また、セーブデータが最大10個まで保存できる上に、いつでもセーブ&ロードできるのはとても親切。問題点はエンカウント率の高さとダンジョンの行き止まりの多さ。イベント用のアイテムしか存在しないので、ダンジョンでのアイテム探しといった要素がない。そのため、ダンジョン内の移動が単なる作業にしかなっていないのがつらい。

プレイ前に小説やドラマCDをチェックして、レナの素晴らしいまでに自己中心的な性格の虜になっておくことをお勧めします。『ルナ』ファンというか「レナ」ファンのためのゲームだ！（：40時間）

（愛知県／龍斎　剣・23歳）

辛いつぶやき

エンカウント率の異常な高さに閉口。戦闘が終わって、数歩も歩かないうちに再びブラックアウト。なかなか先に進めず、イラ立つことがしばしば。歩くことでHP・MPが回復するシステムも、この猛攻の前には意味がないように感じました。システムといえば、何もかも魔法頼みなところに無理があると思います。道具を使って回復というのが存在しないため、必然的に回復魔法を持ったキャラに頼ることになるわけですが、戦闘中にそのキャラが倒れるとなすすべがないというのは問題アリです。それと、レベルが上がれば魔法を覚えるのではなく、会話で魔法を習得していくというシステムは新鮮に感じましたが、ダンジョンに潜った後、いったん地上に戻ってこないと習得できない魔法があるというのは…。（：42時間）

（鹿児島県／鮎川浩）

メーカーからのひと言

皆様、さまざまなご意見どうもありがとうございます。今回、最も多くいただいた意見がエンカウント率の高さでした。キャラクタはおおむね好評だっただけに残念です。この反省を次回作以降に必ず活かすことを肝に命じつつ、皆様に感謝を。（角川書店　ソフト事業部　西山洋介）

5位 ハガキが少ないので割合はだしません

ZERO DIVIDE −THE FINAL CONFLICT−

甘いささやき

『VF』ライクなゲームシステムなので、サターンユーザーにはとっつきやすいだろう。PSでの前2作の長所を合わせたようで、やり込むほどおもしろくなってくる。しかし、基本のシステム自体がすでに古いことと、本作ならではの要素が乏しいため損をしているように思える。ゲームバランスは適度にとれていて、コマンドもあまり複雑ではないので初心者でも楽しめるが、1キャラごとの技数が少ないのには物足りなさを感じた。また、大幅に変更されたキャラは前作の方が良かったと思う。サウンドに関しては、ズームらしくて相変わらず良い…と、言いたいところだが、基本的には前作の使いまわしなので少々不満。とはいえ、エンディングの曲は新曲でとてもいい曲だった。評価は五分五分といったところだが、十分に遊べる内容であった。（：5時間）

（福岡県／入井詠亜・28歳）

メーカーからのひと言

いつも内角低目を狙っているわけですが、新たに覚えた変化球を投げてみたところ、見事にストライクゾーンを外したようでちょっと残念。内角低目が好きな方は、これからも当社のゲームをよろしくお願いします。（ZOOM　開発担当）

6位 ハガキが少ないので割合はだしません

マスデストラクション ～お父さんにもできるソフト～

甘いささやき

マニュアルの表紙に書かれている「破壊せよ」というキャッチが本当にピッタリなソフト。とにかく物を破壊するのが気持ちいい。ちょっと残酷な話だが、歩兵を倒すときに弾で撃つよりも戦車でひき潰した方が高得点になるというのが笑えた。操作系に少しクセがある（上下で移動、左右で旋回というタイプ）が、戦車の操作方法はこれがベストだと思う。（：4時間）

（千葉県／破壊王・17歳）

辛いつぶやき

ゲームとしてはそこそこおもしろいと思うが、『お父さんにもできるソフト』だとは思えない。はっきりいってゲーム初心者ではまともに自機を動かすことができないと思う。砲塔の旋回はともかく、移動は素直に上下左右のほうが良かったのでは。（：9時間）

（山口県／島崎一・23歳）

メーカーからのひと言

このソフトは、最近小難しいゲームが氾濫している中、非常に単純な内容でお父さんにも理解できるところから命名しました。操作にクセがありますが、慣れてしまえば苦にならないはずです。（BMGジャパン　『マスデストラクション』開発）

7位 ハガキが少ないので割合はだしません

ザ・スターボウリング

甘いささやき

ムービーがふんだんに使われていて、出演者の中にお目当ての声優さんがいる人なら楽しめる内容だ。しかし、ボウリングの方は、ボールとピンの挙動が少々不自然なように感じられた。『Vol.2』では改善してほしい。（：5時間）

（東京都／レジーナ・22歳）

辛いつぶやき

とりあえず、パッケージに出演している声優の名前や写真が出ていないのは大問題。いくら声優ファンといっても、誰が出ているのかわからないんじゃ買う気になりませんよ（それ以前に、声優が出演しているということすら書かれていない）。どんな「スター」が出ているのかわからない上に「ボウリング」の方もイマイチ。パッケージとマニュアルを含め、全体的な作り込みが甘いと思う。（：2時間）

（東京都／トニー・リトル・25歳）

メーカーからのひと言

さまざまなご意見をありがとうございます。皆様のご意見を参考に、これからはより良いゲームソフトを作っていきたいと思いますので、これからもユーメディアをよろしくお願いします（見捨てないでねぇ～ん）。（ユーメディア　踝　悶太郎）

8位 ハガキが少ないので割合はだしません

ツタンカーメンの謎 ～アンク～

甘いささやき

エジプトの古代遺跡に興味がある人なら楽しめる内容だと思う。ふんだんに使用されているムービーが、エジプト独特の神秘的な雰囲気を盛り上げるのに一役買っている。ジャンルはアドベンチャーなのだが、データベースとしても非常に充実していて満足のいくデキ。このゲームの良さは、謎解きよりも考古学者になった気分に浸れるところにあると思う。（：4時間）

（東京都／おそみする・26歳）

辛いつぶやき

システムが不親切。まずホテルの一室からゲームが始まるのだが、とりあえず何をしたらいいのかわからない。ホテルから出たら出たで、移動するたびにムービーが挿入される。ゲームの目的が不明解な上、シナリオ自体もよくあるパターンで新鮮味がない。（：2時間）

（静岡県／これでダウンだ!!・18歳）

メーカーからのひと言

お買い上げいただきありがとうございます。いろいろとご不満点がおありなのは十分承知しております。ゲームメーカーとしてはまだスタートしたばかりですので、少しだけ長～い目で見守ってください!!（レイデジタルコンテンツ事業部　生嶋）

9位 ハガキが少ないので割合はだしません

トランスポートタイクーン

辛いつぶやき

『A.Ⅳ.』のようなゲームだと思って購入したが、正直言って裏切られた気分だ。まず気になったのが操作性の悪さ。土地の高低差がわかりづらく、慣れない内は土地を平坦にするだけでも思わず叫びたくなるほど難解だった。また、列車がこちらの意図したとおりに動いてくれずストレスが溜まる。『A.Ⅳ.』では、少ない路線で多くの列車を効率よく走らせることが美しいプレイであったのに対し、このゲームでは積み荷の種類の数だけ路線や道路を作らなくてはいけない。そのため、マップは路線と道路でゴチャゴチャになり、見た目的にも醜い。特に、CPUの路線の引き方は見るに耐えなかった。保有できる車両の上限もなく、開始10年程度で維持する余裕がなくなってしまい、やりくりに苦労した。我慢強くない人には勧められない。（：40時間）

（東京都／ADA・24歳）

メーカーからのひと言

『トランスポートタイクーン』（以下『トラポ』）の醍醐味は自分だけの"箱庭"を組み立てることです。この町とこの町を結んでとか、開通1号は「よしお号」だとか、ぜひ皆さんもいろいろと入り込んで遊んでね。

（イマジニア　広報　大野木）

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.3に掲載予定のゲーム批評を大募集！　ハガキや封書に①ゲーム名②批評文③評価「Good」か「Bad」④住所、氏名、年齢、電話番号⑤大体のプレイ時間を明記の上P.141のあて先まで。掲載者には特製テレカとゲーム引換券を贈呈。しっかりと具体的な構成で、要点がわかりやすい批評文は掲載率UPかも？ただし、ゲームをプレイしていないのに批評文を書くなんてもってのほか。嘘を書くことも他の読者を裏切ることになるのでやめよう！

No.3の批評対象

マリア　君たちが生まれた理由
プリンセスクラウン
マリーのアトリエ　～ザールブルグの錬金術士～
シャイニング・フォースⅢ　シナリオ1　王都の巨神
アルカナ・ストライクス
サターンボンバーマン　ファイト!!
美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語　Special
クローズ　THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN
ティンクルスタースプライツ
忍ペンまん丸
グランディア
水滸伝　天導一〇八星
DJ wars
ジュンクラシックC.C.＆ロペ倶楽部
究極タイガーⅡ PLUS
テクストート・ルド　～アルカナ戦記～
R?MJ(エムジェイ) THE MYSTERY HOSPITAL
大江戸ルネッサンス
ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98
ユニバーサルナッツ
Dragon's Dream

締め切り1月13日（当日必着）

RANKING STREET

REALTIME GAME RANKING

リアルタイム　ゲーム　ランキング

続編の人気も健在。『ソウルハッカーズ』『サカつく2』共に好成績

根強いファンがついていることで定評のある『ソウルハッカーズ』と『サカつく2』が共にベスト10にランクイン。両作共に、前作を凌ぐ評価を獲得し、名作の続編の名に恥じぬ結果となった。

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、プレイ人口の少なさから投票人数が10人以下に収まりやすく、順位的にも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、プ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。

RANKING Report

5位『ソウルハッカーズ』と9位『サカつく2』は、前者が約23万本、後者が約26万本という販売本数を誇る大型タイトル。だが、いざ蓋を開けてみると『ソウルハッカーズ』の方に多くの投票数が集まった。『サカつく2』の方が売れているのに今イチ投票数が伸びないのは、本誌読者の嗜好が前者寄りであったためか。とはいえ、珍しくベスト10中にサターンオリジナル作品が入ってきたことは喜ばしい限り。業務用やパソコンからのギャルゲー移植は、サターンの得意分野だが上位陣の大半はその類の作品で占められている。これはこれでサターンの魅力なのだが、逆にいえば先に挙げた2作のようなオリジナル作品を抱える懐の深さが欲しいのも事実。そういう意味で言うと今号のランキングは、非常に実りある結果になったと言えるのではなかろうか。

さて、次号では4メガRAM専用ソフト第1弾『X-MEN.VS～』とギャルゲー界の大御所エルフが放つ『YU-NO』の2作が集計対象に入る。どちらも年末に発売される格ゲー、ギャルゲーの代表ともいえる作品。同ジャンルの作品のポイントに大きな影響を与えることは避けられないだろう。

累計ランキングBest20

順位	今号	ゲーム名	メーカー	累計点
1	1	サクラ大戦	セガ	11306
2	2	下級生	エルフ	7004
3	3	EVE burst error	イマジニア	6051
4	4	同級生2	NECインターチャネル	3429
5	8	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	3149
6	6	ルナ　シルバースタームストーリー	角川書店	2233
7	5	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ	2177
8	7	真・女神転生　デビルサマナー	アトラス	2158
9	9	野々村病院の人々	エルフ	2042
10	12	ラングリッサーⅣ	メサイア	1785
11	10	新世紀エヴァンゲリオン　2nd Impression	セガ	1690
12	11	同級生if	NECインターチャネル	1548
13	16	悠久幻想曲	メディアワークス	1540
14	13	ドラゴンフォース	セガ	1505
15	17	スレイヤーズろいやる	角川書店	1427
16	14	ストリートファイターZERO2	カプコン	1369
17	15	ヴァンパイアハンター	カプコン	1363
18	18	タクティクス　オウガ	リバーヒルソフト	1244
19	19	THE KING OF FIGHTERS'96	SNK	1090
20	－	DESIRE	Imadio	1035

REALTIME RANKING ／

11月20日発売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%
1	1	361	サクラ大戦	1323	50	1273	96.36
2	2	284	スーパーロボット大戦F	1018	41	977	96.13
3	3	236	EVE burst error	823	18	805	97.86
4	4	242	下級生	786	21	765	97.40
5	初	138	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	535	12	523	97.81
6	5	145	同級生2	424	13	411	97.03
7	6	125	DESIRE	334	21	313	94.08
8	8	94	DEAD OR ALIVE	300	15	285	95.24
9	初	81	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2	284	5	279	98.27
10	12	108	野々村病院の人々	265	33	232	88.93
11	7	93	真・女神転生　デビルサマナー	255	24	231	91.40
12	13	89	ルナ　シルバースタームストーリー	244	16	228	93.85
13	10	86	ドラゴンフォース	234	21	213	91.76
14	11	70	悠久幻想曲	217	10	207	95.59
15	14	114	ときめきメモリアル～forever with you～	289	87	202	76.86
16	9	83	ラングリッサーⅣ	220	26	194	89.43
17	23	79	同級生if	191	23	168	89.25
18	20	53	ヴァンパイアハンター	153	15	138	91.07
19	35	96	天外魔境　第四の黙示録	210	73	137	74.20
20	22	52	THE KING OF FIGHTERS'96	150	14	136	91.46
21	15	69	スレイヤーズろいやる	161	28	133	85.19
22	28	44	ストリートファイターZERO2	125	13	112	90.58
23	44	67	ラングリッサーⅢ	152	43	109	77.95
23	16	39	タクティクス　オウガ	115	6	109	95.04
23	23	38	ポリスノーツ	109	0	109	100.00
26	36	33	ストリートファイターコレクション	101	1	100	99.02
27	38	61	電脳戦機バーチャロン	133	36	97	78.70
27	19	51	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	112	15	97	88.19
29	55	25	サンダーフォースV	89	0	89	100.00
30	23	42	きゃんきゃんバニー・エクストラ	100	13	87	88.50
30	27	24	CULDCEPT（カルドセプト）	87	0	87	100.00
32	32	34	黒の断章	87	1	86	98.86
33	58	42	ROOMMATE～涼子in Summer Vacation～	84	14	70	85.71
33	26	35	バイオハザード	79	9	70	89.77
35	37	47	魔法騎士レイアース	98	30	68	76.56
36	33	78	バーチャファイター2	155	92	63	62.75
36	31	27	アイドル雀士スーチーパイⅡ	63	0	63	100.00

順位	前号	投票数	ゲーム名	＋	－	総合点	好評%
38	34	34	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春～	79	18	61	81.44
39	29	44	NiGHTS into dreams…	104	44	60	70.27
39	47	25	ぷよぷよSUN	66	6	60	91.67
41	53	33	ガーディアンヒーローズ	74	15	59	83.15
42	18	79	新世紀エヴァンゲリオン　2nd Impression	129	71	58	64.50
43	40	30	サムライスピリッツ天草降臨	74	18	56	80.43
43	49	17	ファイヤープロレスリング　6MEN SCRAMBLE	56	0	56	100.00
45	21	35	エターナルメロディ	74	23	51	76.29
46	45	22	ゲーム天国	54	4	50	93.10
47	初	18	ネクストキング　恋の千年王国	51	3	48	94.44
47	47	13	ドラゴンマスターシルク	48	0	48	100.00
49	76	27	マーヴル・スーパーヒーローズ	70	23	47	75.27
49	52	22	三國志V	63	16	47	79.75
51	84	19	あすか120％リミテッド	51	6	45	89.47
51	62	16	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	51	6	45	89.47
53	初	16	魔法学園ルナ	44	1	43	97.78
54	46	24	花組対戦コラムス	48	7	41	87.27
54	68	22	プロ野球　グレイテストナイン'97	47	6	41	88.68
54	49	15	マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～	41	0	41	100.00
57	66	12	GUNGRIFFON The Eurasian Conflict	40	0	40	100.00
58	64	32	VIRUS（ウイルス）	61	23	38	72.62
58	70	20	バーチャコップ2	51	13	38	79.69
60	43	14	ゼルドナーシルト	43	7	36	86.00
61	17	21	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！	53	18	35	74.65
62	80	14	だいな♡あいらん	39	5	34	88.64
63	112	13	プリンセスメーカー2	34	1	33	97.14
63	42	11	シルエットミラージュ	33	0	33	100.00
65	62	18	メルティランサー～銀河少女警察2086～	38	7	31	84.44
66	55	21	サターンボンバーマン	36	6	30	85.71
67	118	19	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	40	11	29	78.43
67	70	13	蒼穹紅蓮隊	35	6	29	85.37
67	49	11	ルナ －シルバースタームストーリー －MPEG版	29	0	29	100.00
70	76	13	スーパーリアル麻雀PVI	31	3	28	91.18
71	53	38	セガラリー・チャンピオンシップ	71	44	27	61.74
71	38	35	パンツァードラグーン　ツヴァイ	55	28	27	66.27
71	41	22	ファルコムクラシックス	43	16	27	72.88
74	55	29	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	53	27	26	66.25

※データは、本誌23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。対象は今年11月20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。

順位	前号	投票数	ゲーム名	＋	－	総合点	好評%
75	60	15	怒首領蜂	32	7	25	82.05
75	118	12	ロックマンX4	28	3	25	90.32
75	74	9	プロ野球グレイテストナイン'97　メークミラクル	25	0	25	100.00
78	83	13	スーパーリアル麻雀ＰＶ	31	7	24	81.58
78	116	13	マリカ～真実の世界～	26	2	24	92.86
78	137	12	リアルバウト餓狼伝説	26	2	24	92.86
78	84	11	スナッチャー	26	2	24	92.86
78	－	10	エルフを狩るモノたち－花札編－	24	0	24	100.00
78	90	8	BULK SLASH	24	0	24	100.00
84	87	20	ぷよぷよ通 (2)	40	18	22	68.97
84	73	17	桃太郎道中記	34	12	22	73.91
86	86	12	大運動会	26	5	21	83.87
87	89	11	Christmas NiGHTS（クリスマス　ナイツ）	26	6	20	81.25
87	61	8	アンジェリーク Special2	20	0	20	100.00
89	－	6	アイドル雀士スーチーパイ　REMIX	18	0	18	100.00
89	67	6	ウイニングポスト2　ファイナル'97	18	0	18	100.00
91	65	6	信長の野望・天翔記	17	0	17	100.00
92	68	14	超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか	27	12	15	69.23
93	－	10	レイヤーセクションⅡ	22	8	14	73.33
93	－	7	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	16	2	14	88.89
95	137	11	Wizard's Harmony	24	13	11	64.86
95	109	8	グレイテストナイン'96	15	4	11	78.95
97	169	34	きゃんきゃんバニー・プルミエール	51	41	10	55.43
97	－	11	スーパーパズルファイターⅡX	21	11	10	65.63
97	87	10	トゥームレイダース	16	6	10	72.73
97	－	8	機動戦士Ｚガンダム後編　宇宙を駆ける	14	4	10	77.78
97	103	7	スーパーリアル麻雀グラフィティ	12	2	10	85.71
97	－	6	グラディウス　デラックスパック	11	1	10	91.67
103	98	12	レイヤーセクション	19	10	9	65.52
103	74	10	デカスリート	18	9	9	66.67
105	93	22	機動戦士ガンダム	34	26	8	56.67
105	129	8	ダライアス外伝	13	5	8	72.22
105	79	6	全国制服美少女グランプリ　ファインドラブ	8	0	8	100.00
108	98	10	ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	23	16	7	58.97
108	－	7	STRIKERS 1945	15	8	7	65.22
110	80	20	THE KING OF FIGHTERS'95	35	29	6	54.69
111	－	18	ふしぎの国のアンジェリーク	29	24	5	54.72
111	112	9	探偵神宮寺三郎　未完のルポ	14	9	5	60.87
113	101	9	アンジェリーク Special	13	9	4	59.09
113	155	7	ゆみみみっくす REMIX	12	8	4	60.00
113	－	6	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	9	5	4	64.29
116	96	22	テラ　ファンタスティカ	26	23	3	53.06
116	103	9	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ　裁かれし者	17	14	3	54.84
116	－	6	ハイパー3Dピンボール	8	5	3	61.54
119	137	10	ビクトリーゴール'96	12	10	2	54.55
119	－	6	提督の決断Ⅱ	8	6	2	57.14
121	215	6	だいすき♡	9	8	1	52.94
122	143	9	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ　蒼を受け継ぐ者	8	8	0	50.00
122	127	6	SONIC JAM（ソニックジャム）	8	8	0	50.00
124	－	10	THOR～精霊王紀伝～	16	17	-1	48.48
125	98	22	リアルサウンド～風のリグレット～	33	35	-2	48.53
125	164	18	ラストブロンクス	23	25	-2	47.92
125	80	11	RONDE（ロンド）～輪舞曲～	14	16	-2	46.67
125	122	10	ダークセイバー	14	16	-2	46.67
125	130	7	アボなしギャルズ　お・り・ん・ぼ・す♡	9	11	-2	45.00
130	76	33	FIGHTERS MEGAMiX	43	46	-3	48.31
130	173	15	神秘の世界エルハザード	19	22	-3	46.34
130	148	12	ワールドアドバンスド大戦略　作戦ファイル	15	18	-3	45.45
130	175	8	はるかぜ戦隊Ｖフォース	10	13	-3	43.48
130	－	8	こちら葛飾区亀有公園前派出所　中川ランド大レース！の巻	7	10	-3	41.18
135	143	9	ゼロヨンチャンプ　DooZy-J Type-R	7	12	-5	36.84
135	－	8	サイバーボッツ～フルメタル　マッドネス～	9	14	-5	39.13
135	－	8	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！　核爆発５秒前～	9	14	-5	39.13
135	93	7	新テーマパーク	8	13	-5	38.10
139	118	12	ファイティングバイパーズ	12	18	-6	40.00
139	101	9	戦国ブレード	8	14	-6	36.36
141	175	15	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	15	22	-7	40.54
141	164	10	卒業Ｓ	7	14	-7	33.33
141	－	6	ロックマン８　メタルヒーローズ	5	12	-7	29.41
144	96	10	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	10	18	-8	35.71
144	103	10	デイトナUSA　CIRCUIT EDITION	10	18	-8	35.71
144	175	6	ワールドヒーローズパーフェクト	5	13	-8	27.78
147	179	20	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ　戦慄のブルー	19	28	-9	40.43
147	137	14	ストリートファイターZERO	15	24	-9	38.46
147	91	13	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	15	24	-9	38.46
147	－	9	峠KING　THE SPIRITS	9	18	-9	33.33
147	164	7	天地無用！登校無用アニラジコレクション	6	15	-9	28.57
152	132	14	ダイナマイト刑事	13	24	-11	35.14
152	118	11	DX人生ゲーム	6	17	-11	26.09
152	184	7	ゴジラ－列島震撼－	3	14	-11	17.65
152	109	7	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	6	17	-11	26.09
152	－	7	激突甲子園	3	14	-11	17.65
152	－	6	サターンボンバーマン（※XBAND対応通信対戦版）	2	13	-11	13.33
158	169	9	実況パワフルプロ野球'95　開幕版	5	17	-12	22.73
158	146	7	湾岸デッドヒート	4	16	-12	20.00
158	164	6	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	2	14	-12	12.50

順位	前号	投票数	ゲーム名	＋	－	総合点	好評%
161	192	6	バトルモンスターズ	5	18	-13	21.74
161	132	6	エイナスファンタジーストーリーズ　THE FIRST VOLUME	3	16	-13	15.79
163	－	9	麻・雀・天・使エンジェルリップス	4	18	-14	18.18
164	122	18	卒業Ⅱ　ネオ・ジェネレーション	16	31	-15	34.04
164	122	12	３×３EYES～吸精公主～Ｓ	12	27	-15	30.77
164	148	10	ビクトリーゴール	6	21	-15	22.22
164	148	10	銀河英雄伝説	7	22	-15	24.14
168	180	9	出たツインビーヤッホー！　DELUXE PACK	2	18	-16	10.00
168	158	9	マスター　オブ　モンスターズ　～ネオ　ジェネレーションズ～	6	22	-16	21.43
168	－	8	空想科学世界ガリバーボーイ	1	17	-16	5.56
168	158	8	ロックマンX3	5	21	-16	19.23
172	223	15	クォヴァディス	15	32	-17	31.91
172	112	12	伝説のオウガバトル	7	24	-17	22.58
172	－	8	海底大戦争	3	20	-17	13.04
175	127	20	X-MEN	15	33	-18	31.25
175	155	7	七つの秘館	1	19	-18	5.00
175	－	6	クロックワークナイト　～ペパルーチョの大冒険・下巻～	0	18	-18	0.00
178	203	15	エーベルージュ	5	24	-19	17.24
178	148	7	完全中継プロ野球　グレイテストナイン	0	19	-19	0.00
178	－	7	アローン・イン・ザ・ダーク２	3	22	-19	12.00
181	190	7	ぱにっくちゃん	2	22	-20	8.33
182	－	9	新・忍伝	0	21	-21	0.00
182	180	6	熱血親子	0	21	-21	0.00
184	143	11	フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー	4	26	-22	13.33
184	197	9	バーチャレーシング　セガサターン	3	25	-22	10.71
184	－	8	超兄貴～究極…男の逆襲～	3	25	-22	10.71
184	201	7	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	0	22	-22	0.00
188	112	22	真説サムライスピリッツ武士道列伝	21	45	-24	31.82
188	－	9	RACE　DRIVIN'	5	29	-24	14.71
190	137	9	NINKU－忍空－～強気な奴等の大激突！～	2	27	-25	6.90
191	－	9	平成天才バカボン　すすめ！バカボンズ	0	26	-26	0.00
191	203	8	はいぱあセキュリティーズＳ	2	28	-26	6.67
193	191	11	クロックワークナイト　～ペパルーチョの大冒険・上巻～	3	31	-28	8.82
194	219	10	麻雀同級生 Special	3	32	-29	8.57
194	196	10	リグロードサーガ２	1	30	-29	3.23
194	－	7	リンクル・リバー・ストーリー	0	29	-29	0.00
197	180	43	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は『愛が勝つ』？～	44	74	-30	37.29
198	234	20	闘神伝 URA	14	46	-32	23.33
198	201	9	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	0	32	-32	0.00
200	212	18	m～君を伝えて～	9	43	-34	17.31
200	221	12	TAMA	0	34	-34	0.00
202	217	15	餓狼伝説３－遥かなる闘い－	7	42	-35	14.29
202	197	12	誕生Ｓ～Debut～	0	35	-35	0.00
204	192	12	北斗の拳	1	37	-36	2.63
205	148	20	デイトナUSA	13	50	-37	20.63
206	223	17	爆れつハンター	4	44	-40	8.33
206	208	13	Wan Chai Connection	0	40	-40	0.00
206	187	13	NIGHTRUTH－Explanation of the paranormal－　#01 "闇の扉"	0	40	-40	0.00
209	180	9	大戦略 STRONG STYLE	0	41	-41	0.00
210	230	31	機動戦士Ｚガンダム　前編　ゼータの鼓動	30	72	-42	29.41
210	208	16	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	8	50	-42	13.79
210	211	12	FIST	0	42	-42	0.00
213	207	25	パンツァードラグーン	12	57	-45	17.39
214	184	16	D-XHIRD	4	50	-46	7.41
214	221	15	GOTHA～イスマイリア戦役～	2	48	-46	4.00
214	219	13	ウィザードリィⅥ&Ⅶ　コンプリート	5	51	-46	8.93
217	227	13	テレビアニメ　スラムダンク　I Love Basketball	0	47	-47	0.00
218	232	22	ブルーシード　奇稲田秘録伝	8	56	-48	12.50
219	213	21	天地無用！　魅御理(みみり)温泉湯けむりの旅	7	56	-49	11.11
220	215	15	学校の怪談	2	52	-50	3.70
220	233	14	時空探偵DD　～幻のローレライ～	0	50	-50	0.00
222	213	20	バーチャファイターキッズ	3	54	-51	5.26
223	229	15	ヴァーチャル　ハイドライド	0	53	-53	0.00
224	238	14	デスクリムゾン	2	56	-54	3.45
225	231	20	ソード・アンド・ソーサリー	4	59	-55	6.35
226	237	21	ドラゴンボールＺ　偉大なるドラゴンボール伝説	3	59	-56	4.84
226	240	14	ダークシード	0	56	-56	0.00
228	223	22	シムシティ2000	3	61	-58	4.69
228	226	19	ダイダロス	3	61	-58	4.69
230	197	52	新世紀エヴァンゲリオン	46	105	-59	30.46
230	227	27	Dの食卓	13	72	-59	15.29
232	236	19	MYST	6	66	-60	8.33
233	208	37	アルバートオデッセイ外伝　～LEGEND OF ELDEAN～	21	91	-70	18.75
233	240	27	ストリートファイター　リアルバトル　オン　フィルム	10	80	-70	11.11
235	235	25	ドラゴンボールＺ　真武闘伝	1	72	-71	1.37
236	246	72	エネミー・ゼロ	80	158	-78	33.61
237	243	30	闘神伝Ｓ	1	94	-93	1.05
238	247	28	エアーズ・アドベンチャー	5	100	-95	4.76
239	242	22	～制服伝説～プリティファイターＸ	0	96	-96	0.00
240	245	31	ゲイルレーサー	0	105	-105	0.00
241	239	32	バーチャファイター　リミックス	4	116	-112	3.33
242	248	32	真説・夢見館　扉の奥に誰かが…	0	128	-128	0.00
243	250	37	結婚　～Marriage～	2	133	-131	1.48
244	244	49	バーチャファイター	23	159	-136	12.64
245	248	48	リグロードサーガ	0	183	-183	0.00
246	251	63	シャイニング・ウィズダム	14	212	-198	6.19

※表中の「好評%」の項目は、そのソフトに投票された＋と－のポイントを合計し、その中で＋ポイントの割合がどれくらいであるかを表したものです。
また、ランキング中には、投票数が５人以下、もしくはゲーム性が低いと思われるソフト（CG集やデータベース）は、掲載していません。

'98年もよろしく！新年第1号のコーンヘッドクラブだよ

コーンヘッドクラブ CONE HEAD CLUB

'97年はどんな1年でしたか？　充実していた人、そうでない人、さまざまだと思います。'98年はどんな1年になるのでしょうか？　1年の計は元旦にあり。みなさんの'98年がとても素晴らしいものになりますように…。

Free Free Free

キッズのちょっとした小話コーナー。ゲームの話題はもちろん、ここだけの話なんかもお待ちしてます

あけましておめでとう。今年もコーンヘッドクラブよろしゅうたのんます。（って書いてる今は、まだ'97年）。最近関西に遊びに行って、ナマリが移っちゃった「りえ」です。地下鉄運賃の高さにはまいりました。初乗り200円は痛い…。でも大阪の街が肌に合ったのかなあ。とにかく食べ物が安くて美味しい！　うどんは東京とのあまりの格差に驚きました。梅田のお好み焼き屋で食べた「なにわ焼き」（天つゆで食べるお好み焼き）が最高！　あそこのオムそば大きかったなあ。そして帰りはおみやげに豚まんを買いました。これがもう大ヒット！　皮はしっかり、肉はジューシーでもうたまりません。うーんまた太っちゃいそう。では、新年1発目のコーンヘッドクラブ、はじまるよ！

セガサターンのCMが変わりましたなぁ…。思えば最初のCMが地球を花火にしてしまう、というとんでもないやつで、しばらくおとなしくしてると思ったら「せがた三四郎」…。それも何をとち狂ったのか「特捜最前線」の暴走刑事役、藤岡弘！　ところでこのCMって硬派なCMのつもりらしいけど、美少女満載のゲームはどうするつもりなんでしょうかね？　そうすると「せがた三姉妹」かな？　「セガサターンしなぁい？」で「せがた三姉妹」…失礼しましたー。

（神奈川県／竜聖騎士 西風王）

わははは、「せがた三姉妹」かぁ。三四郎の妹たちだったら熱いよね。ところで、今号の表紙はびっくりしたでしょ？　みんなの吹き出す顔が目に浮かぶなあ。

同じクラスのSさんがサターンFANを読んでいると聞いて読み始めてはや1年。「僕って実はストーカー？」って思っちゃったりして…。でも、最近ではすっかり彼女よりサターンFANのとりこです。ところがそんなある日、地下鉄でサターンFANを読んでいたら彼女とばったり（ほんとびっくりでした）。その後10分ぐらい（でも僕には10時間に感じた）サターンのことで超盛り上がりました。サターンで人と人がつながることって本当にあるんだなと思いました。みんなもいろんなサターンにまつわる出会いがあったらコーンヘッドクラブに載せて欲しいよー！

（北海道／サターンまりも）

サタFANがキューピットになったんだね。仲良くなるには、やっぱり趣味の話題で盛り上がるのが一番！　こういうステキな出会いばっかりならいいけど、なかなかそうはいかない人も多いようですよ。

先日1人で電車に乗っていると後から乗ってきた女子高生が隣に座り、いつの間にか寝てしまいました。電車の揺れで僕の肩と彼女の肩がぶつかったそのとき、足に激痛が!!　足元に目をやると彼女の手提げから落ちてきた物が転がっていました。落ちてきた物はなんと文鎮!!「なぜ文鎮がぁー！」この時ばかりは痛さより一足早い「落し玉」に驚きました。　（群馬県／魔法使い）

それはそれはとんだ災難で。全然嬉しくない「落し玉」だったね。「ごつーん！」とか勢いよく落ちてきたんだろうなぁ。まあ桂文珍じゃなくてよかったねってことで…。

私はゲーム大好きで、よくゲーセンにも行くんですケド、まったくと言っていいほどゲーマー友達はできないです。ゲーセン行っても、女だから、ってカンジに見られて、「なんだよ、プリクラのトコ行けよ」ってカンジに見られるんです。私としては、周りにゲーマーが全然いないので友達欲しいんですよ。本屋に行ってもゲームの本読みながら小声でゲームのことをちょろっと言ってもだれも見向きもしないのでサビシイ毎日です。サタFANを読んでる人の中で、ゲーセンで友達ができた方がいらっしゃったら、どうやってできたかお教え下さい。お願いします。　（宮城県／テツ）

ゲーセンで友達や彼女（彼氏）見つけたって話はたまに聞くけど、どうやって知り合ったのかな？　みんなの体験談、待ってます！

先日、兄がPSを買ってきました。なんでも「SSは時代遅れ」だそうです。話を聞くと、兄のクラスではPSのゲームの話が中心で、SSは「マニアックなハード」というレッテルを貼られているそうです。ちょっと前まで『下級生』や『DESIRE』を徹夜でやっていたくせに…（怒）。このところ世間ではPS＞SSという形になっていることは知っていましたが、兄がハードとしてPSよりSSが劣っている、という考え方をしていることに腹が立ちました。『YU-NO』を買っても兄にはやらせないぞ!!

（北海道／ブラザーコーン）

どっちのハードが優れている、劣っているとは言えないよね。結局のところ、好きなゲームが出ている方が、その人にとっての「優れたハード」だと思うよ。本体だけでゲームやるわけじゃないからね。あとは「マニアックで何が悪い！」って開き直れば？

発売日ショップへ『YU-NO』の限定版を買いに行ったら、店員さんに「18歳未満は買えないよ」と言われた。18歳以上推奨というのは、別に売ってはいけないわけではないと思っていたのに？　もう今ではプレミアが付いて2万円以上で売っている。18歳以上推奨なんて作るな!!　（栃木県／たけし）

「18推」は「18禁」じゃないんだから、18歳未満でもプレイしていいはずなんだけどね。でも、キミ11歳だよねぇ…。

まんがでGO!

❶熊本県／カキクケコ企画　がんばれ大神負けるな大神。掃除も愛情。多分

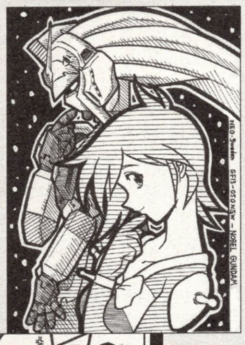
❷島根県／アサダニッキ　ならばカンナはカンカン…ってパンダか！

イラストギャラリー

群馬県／ふじさき　「ティセちゃんカワイイ」とのコメント。メイドさんっていいよね！　ロボットならなおさら…（笑）

東京都／R・ジャジャ　退廃的な世界観が魅力的。発売が楽しみ

静岡県／D.Z　洞仙、力を解放するの図。「M・I・B」はどうだった？



宮城県／ちくばふみ　『スパロボ完結編』で、この美少女ガンダムの出番やいかに？

福岡県／濱本幸善　道着のかすみ、セーラー服のかすみ、バニー（着ぐるみ）のかすみ…。さあ、お好みは？　個人的にはやっぱりセーラー服かな？

広島県／司馬京　カプコンの2Dアーケードものはほとんどサターンに！　あとは…

奈良県／八色翔　「イラストの殿堂」には投票できないという翔さん。優劣というより、気に入ったイラストに1票って考えれば？

三重県／金属バット二号　ぐさ。痛いところを…。許せレイ・ファン。これもサービスということで（笑）

広島県／まっさん　CDプレイヤーをつきやぶったユウヒとのこと。大迫力

埼玉県／高橋靖典　リムルルぅー。格ゲーだめなんで、14連斬なんてとてもとても…（涙）

神奈川県／あーやん　ウチの『街』担当は、桂馬そっくりです。いや、マジで

熊本県／りん　完結のウワサも立っているけど…。それはともかくサターン版を早くプレイしたいよねぇ

コーンキッズネットワークボード

読者のおたより伝言板コーナー。○号の○○さんの意見に対する意見を送ってね。

TO.ビューティボム（No.21）

ギャルゲーという言葉が嫌い。美少女ゲームなら純情や可憐といった感じを受けるが、ギャルゲーだと品がなく低俗なものに聞こえる。だいたい「ギャル」なんて言葉は今では誰も使ってない。

僕はまったく逆の感想です。「美少女ゲーム」という表現は、嘘っぽくて内容を不透明なものにしていると思います。「ギャル」という言葉はベタなキャラを示すのに適当だけど、美少女の方は美化しすぎです。ベタなセリフとストーリー、女の子の半裸がちりばめられているゲームを表すのに、それ以上でもそれ以下でもないギャルゲーという表現は、特に不自然ではないと思います。むしろ妙な言い換えの方が低俗なのでは？

（大阪府／南條峰巨）

確かに「ギャルゲー」と聞くとあまりいい印象は受けませんね。確信はできませんが、ギャルゲーという言葉自体否定派が作った言葉のように思えてならないのですが…。似たような例で「オタク」という言葉があります。これもマニアや熱烈なファンをやや蔑んだ言いかたなのです。もともとオタクとは内とお宅、つまり自分と相手という意味だったのですが、いつの間にか自分と相手の境界線を表す意味合いの強い言葉になり、果ては相手をからかったような感じを持つようになってしまったのです。（辞書には「相手を敬った言い方」と書いてあるのに…。）普段何気なく使っている言葉の中には、ギャルゲーやオタクのように、聞く側に不快な印象を与える場合もあるのだ、ということを知っておいたほうがいいと思います。もし、知らずにそういった言葉を使ってしまって、相手に不快感を与えてしまったら、素直にその否を認め、いやな言葉を聞いて不快に思ったら相手が知らずに使ったのだろう、と頭ごなしにとがめないような姿勢をもつ許容さが欲しいですよね。本当、日本語ってつくづく難しい。

（新潟県／指輪物語）

TO.FLY（No.23）

最近パクリとしか思えないようなゲームが目に付く。あからさまにパクられたゲームのファンは、そのメーカーに憤りを感じるし、いずれはそのメーカー自身の首を絞めることにもなる。

パクリゲーム自体もそうですが、それよりもスタッフが会社を移り、まったく同様のゲームを他機種でつくる事の方がはるかに許せないのでは？　これこそ元のゲームのファンをバカにした行為だと思う。会社を移る事は悪い事ではないが、そうやってつくったゲームが、元のゲームを越えている事はほとんどない。ユーザーのことを考えていないメーカーが自滅するのはかまわない。それだけにユーザーの事を考えてほしい、という意見には賛成です。

（宮城県／YOMO）

移植希望の声

リーフがコンシューマに進出するとのウワサが…。そこでお願いです。是非サターンに来てください。『雫』『痕』『To Heart』みーんなプレイしたいです。水無月さんの描くぷにっとした女の子、五感に訴えかけてくるテキスト、幾重にも分かれていくストーリー…。遊び応えがある上に感動させられます。中でもお気に入りは『痕』。血の呪いが生み出した悲劇に、クリア後しばらく放心状態でした。ちなみに声優さんのキャスティングは、千鶴…井上喜久子、梓…今井由香、楓…岩男潤子、初音…横山智佐を希望（なんとベタベタな人選…）。これで『初音のないしょ!!』まで出してくれたら、嬉しさのあまり道頓堀にカーネル人形投げ込んじゃうかもしれません!?

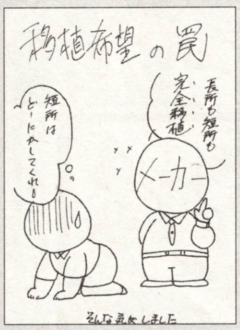
（大阪府／セバスちゃん）

『NOëL』（1も2も）をサターンで遊びたいと思います。サイバーで無機的な雰囲気と、女の子のなめらかなアニメーションに惚れちゃいました。会話ボールを投げるタイミングは難しいけど面白いです。CDの入れ替えをたくさんしなくちゃいけないのでサターンでは難しいかもしれませんが、何とか移植して欲しいと思うのです。わたしも移植されるまでがんばります！

（北海道／珍獣まゆゴン）

❍島根県／ゴンザレス　ぷりちーな2頭身キャラと簡単コマンドで女の子にも大人気。でも結構ハード？

❍福岡県／カクテルヒサノ　サターンじゃあ『ダークセイバー』だけだもんね



❍埼玉県／柿沼智子　改善すべきことってあるよね。それができないんじゃねぇ

キッズホープ生

ゲームに関する要望や意見を集めたコーナー。キッズの熱い思い、待ってます。

『グランツーリスモ』を見て、PSは本当にサターンと同じ冬に10日ほどの違いで発売されたハードなのだろうか、と感じた。『バーチャレーシング』『バーチャファイター』と、ゲームにおけるリアルタイムポリゴンの重要性に早くから注目していたAM2研という開発部隊を擁していながら、何故それがハードの設計に生かされなかったのか。どうもセガのハード設計者はCGを軽視しているように思えてならない。サターンは言うに及ばず現在も業務用の主力基板であるMODEL2にしてからが、グーロシェーディングも半透明処理の機能も持ってないという点を見てもそう感じる。

思うにセガのハード設計者たちは半透明処理や光源処理、空気遠近法といったいわゆるCG的な表現にまるで関心が無いのではないか。最新のMODEL3ですら半透明の階調が数十段階しかない（N64は100階調以上ある）。長年CGの研究に腐心してきたナムコや「光と影」の表現にこだわるスクウェアが、セガハードを鼻にも引っかけないのも当然と思える。3年前に自分たちなりの設計思想に基づいて発売したマシンが、市場のニーズに全くそぐわないものであったという事実を厳粛に受け止めた上で、セガの設計陣はサターンの後継機を開発してもらいたい。（愛知県／小林ていか）

現在のサターンソフトの中古販売について、ぼくの提案をひとつ。

①世に出回っている中古ソフトを全てセガが買い取る。

②中古ソフトがなくなることで、新作ソフトの売れゆき向上を読み、ソフトの定価を引き下げる。

③ユーザーは遊び終えたソフトをセガ（またはソフトを販売したメーカー）に送り、引き換えにそれに見合ったサターンソフト用のクーポン券のようなものを、ユーザーに返送する（クーポン券の相場は、現在の中古市場のように変動式）。（大阪府／ボブ）

新規ユーザーの獲得は大事なことだと思いますが、私はむしろ既存のユーザーをきちんとつなぎとめておくことの方が大事なのではないかと思います。初期ユーザーにとって、キャッシュバックキャンペーンやクールパッド、3シロ！ディスク…などは無縁だし、あまり初期ユーザーが大切にされてない気がします。（京都府／いんてぃ）

SS、PS両方持っているのでとても強く思うんだけど、どうしてサターンソフトを作ってる会社はこうも発売日を遅らせるのか。大きなとこから小さなとこまでそろいもそろって自分たちが言ったことを守らないとは。今度からソフトの記事中に（遅れたときは）広報担当又は開発の責任者の顔写真と、謝罪の文を載せる位のことをしないと開発遅れ癖は直らないのでは？　怒!!

（千葉県／尾花純）

第8回 イラストの殿堂

投稿イラストの中から、読者投票で殿堂入りを決めてしまおうというこのコーナー。今回はNo.15で『パロック』を描いてくれたR・ジャジャさんに決定！　なんと『DF』『サムスピ』に続いて3回目の受賞です。細やかな線で書き込まれた人物や塔に、感嘆と賞賛の声が集まりました。R・ジャジャさんおめでとう！　みなさんこれからもステキなイラスト待ってます。

ベースアップキャンペーン実施中のこのコーナー。今回は第10回の募集をお知らせします。対象はNo.19と20。締め切りは'98年1月13日（必着）。発表はNo.3で行います。1位に投票してくれた人の中から抽選で3名に、表紙テレカをプレゼントするよ（発表は発送を持って代えさせていただきます）。次号No.2では、第9回（No.17、18対象、締め切り済み）の発表をします。お楽しみに！

順位	ペンネーム	号数	ゲーム名
1位	R・ジャジャ	No.15	パロック
2位	Dr.ミディアム	No.15	フェイクダウン
3位	コテツ	No.16	VF
4位	司馬京	No.16	オウガ
5位	はしりゅー	No.15	ルパン三世

❍R・ジャジャさんの受賞作。なんと裏には最初の殿堂入りに対する喜びのコメントが！

僕・私のイチオシ♥ゲーム

中途半端なゲームを愛する私のイチオシは『リンクルリバーストーリー』です。いわゆる『ゼルダ』タイプのアクションRPGなんですが、メガドラの名門、NEXTECHがその開発を手掛けている、というところからもう食指動きっぱなし。とくにメガドラの『シャイニング・ローグ（仮）』こと『ラグナセンティ』をプレイした人ならば、カッシーの登場など、涙物の演出が目白押しです。ほのぼのした世界観といい、ちょっとした息抜きに旅してみるのもいいのでは。（香川県／GGG）

『メタルスラッグ』はよくできたアクションゲームですよ、奥さん。最近やっと「コンバットスクール」の「ピンポイントアタック」前面クリアーを成し遂げたのですが、その後のデートモードの会話がたまりません。そのためだけに買っちゃってもいいんじゃないか、と思わせるほど面白いですよ、奥さん。まあ、難易度が万人向きでないのと、地味な画面が気になりますが「やり込む楽しさ」をわかっている人にはたまらん1本になること請け合い。今夜あたり1本どうです、ねぇ奥さん。

（埼玉県／みのさん）

私が否応にもなく皆様にオススメしたくなったのが『ファンタステップ』。絵本のような見た目とは裏腹に、コッテリとした難易度はまるでアポガドのよう。フルポリゴンの世界の中を旅するアドベンチャーなのですが、ぶったまげたのは2度目以降のプレイ。選択肢によってストーリーが変化するこのゲーム、違う選択肢を選ぶと、ポリゴンで視点を変えられることを生かし、違うストーリーを違う視点からつじつまが合うように見せてくれるのです。これこそ本当のマルチサイトアドベンチャーと言えるのではないでしょうか？　（和歌山県／"マルチ"ネス）

We are サポーターズ

キッズのちょっとした小話コーナー。ゲームの話はもちろん、恋の話や怖い話までなんでもアリだよ。

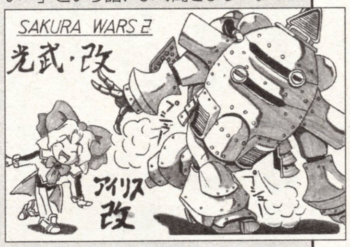
帝劇親衛隊

ソレッタやレニの戦闘服も公開され、期待が募る一方の『サクラ2』。2人のイラストもお待ちしてます。

サクラ大戦のトレーディングカードってあるんですね！　つい先日、エヴァのカードを見に行ったら、隣りにあったので即GET。でもアイリス、カンナ、紅蘭が写っているカードがなくてガッカリ…。　（愛知県／AYA）

トレカって好きなカードを集めるだけならまだしも、全部揃えようとなるともう大変！　「何箱買っても揃わないー」という話、よく聞きます…。

❶熊本県／マルス澤田　受験がんばれ！いい知らせ待ってます。「桜咲く」ってね

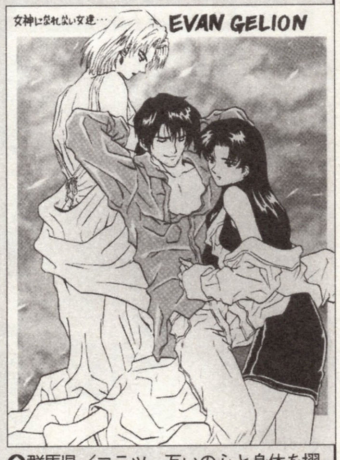


❶熊本県／カキクケコ企画　表も裏も（まんがでGO！）両方採用！

EVA補完委員会

❶新潟県／EVAデビューU助　U助さんの初エヴァ。指から滴る…

❶滋賀県／キンキキッド　なんと兄弟合作とか。誰と誰かはヒ・ミ・ツ…ってバレバレ？



❶群馬県／コテツ　互いの心と身体を摺り寄せる加持とミサト。一方リツコは…

❶滋賀県／りう　りうさんはアシカとアザランの区別がつくんですか。それはスゴイかもしれない…

今号のはじめてさん

❶静岡県／MOON　彼女の天真爛漫さが伝わってくるイラストです。元気元気だりゅん

❶神奈川県／龍恵さら　館林って一途でいじらしいよね。でも一歩間違えれば何とやら…

VAMPIRE GROOVY

❶福岡県／神崎幸　「ペタンコには趣がある」とは、誰が言ったか

❶埼玉県／ゲルマイヤー2号　レイレイ絶体絶命！　バレッタの指が引き金を！

❶富山県／小園まり　初『ヴァンプ』にして見納め。「雰囲気を楽しんでください」

❶静岡県／アルジ　謝謝（シェイシェイ）なレイレイ。いい笑顔してます

❶北海道／カスタム光　P.Nに大爆笑！「ポケットファイター」で描いてくれたけど採用

ドラゴンフォース友の会

●千葉県／ど根性明石　冬コミは『DF』本ですか。カタログ持ってる人、「ど根性家族」をチェック！

●栃木県／風城純　『I』の主人公勢揃い！　ここぞとばかりに筋肉美をアピールしているレオンがステキ

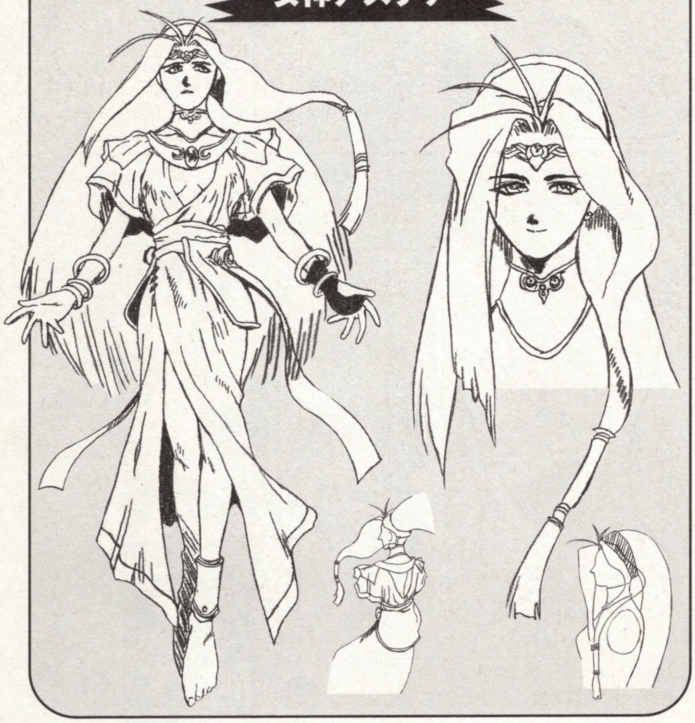
DF GOODS 当選者

●Tシャツ（2名）
東京都／香山隆
静岡県／平井裕子

●マウスパッド（4名）
千葉県／小高知子
神奈川県／今野宏宣
神奈川県／早水真也
神奈川県／東健二

●ピンバッジ（12名）
北海道／平沢明日香
秋田県／伊東浩
宮城県／但馬直樹
茨城県／小野誠
栃木県／市塚淳
埼玉県／坂井順子
愛知県／田村佳子
愛知県／佐野浩二
大阪府／須山香織
京都府／谷口智彦
長崎県／浜崎敦朗
鹿児島県／村松孝雄

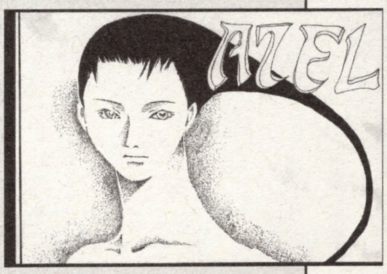
女神アステア



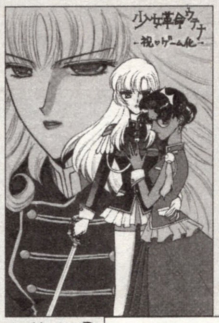
セガAMフリーク

●兵庫県／垂水ケースケ　『BR』もにわかに盛り上がってきたなぁ

●千葉県／ムササビむっくん　何とタイムリーな（笑）。'98年はどんな1年になるのかな？



●京都府／梯・亮　まーやちゃん（坂本真綾）のアゼル、楽しみだね



●埼玉県／ラスカル　バックはオリジナルキャラの千種。それにしてもゲーム化はめでたい！　これもディオスの力。サターンも革命されるのか？

●岐阜県／かり　今回は『パンツァー』花盛り。みんなでロックオン！

●神奈川県／近藤京子　本名っぽいP.Nだね（余計なお世話？）。『アゼル』の美しさは、編集部内でも話題になってます。その前に『ツヴァイ』を復習？

投稿時のおやくそく

投稿はハガキサイズが原則です。ハガキサイズに切った紙なら問題ないけど、コピー用紙のような薄い紙はダメだよ。また、古いサタFANのハガキをつかっても大丈夫。イラストは黒一色に限定します。鉛筆描きやカラーは、印刷のときにキレイに出ないので禁止。さらに、裏面にコメントを書いてくれると嬉しいです。まとめて投稿する場合は、それぞれのハガキに住所と名前、ペンネームを忘れずに記入してね。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM　サターンFAN編集部
「コーンヘッドクラブ」○○係

●滋賀県／D.ミディアム　アニメ版しか知らなかったからビックリ。しかし、何故に関西弁…？

①　②　③　④

⑤〔　　〕

⑥〔　　〕

⑦〔　　〕

⑧〔　　〕

⑨〔　　〕　⑩〔　　〕

⑪〔　　〕

⑫〔　　〕　⑬〔　〕　⑭〔　〕

⑮〔　　〕

⑯〔　　〕

⑰　　

⑲

⑱

キリトリ線

郵便はがき

50円
切手を
はってね！

105-□□

東京都港区東新橋1-1-16
TIM
SATURN FAN 読者プレゼント
No.1 応募係

□□□-□□□□

住所

(ふりがな)
氏名

電話
番号 (　　)

⑳ゲーム成績表

P73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。

ゲームのNo.		😐	🎵	¥	✊	!!!	★

今号のプレゼントで
欲しいもの

(　　)番

キリトリ線

この時すでに悲劇の幕は開いていた
オープニングストーリー初公開

廃屋に閉じ込められた主人公たち。そして、そこで起きる猟奇的な事件。そこから脱出するという『慟哭　そして…』。今回、ついに、そのオープニングの１シーンを入手したぞ。

文化祭の準備で、すっかり日も暮れ、最終バスで家路に着くことになった主人公。同級生の笹本梨代とおしゃべりしながら帰る楽しいひととき。しかし、バスは事故に遭い、悪夢のような事件に巻き込まれてしまうのだ。

↑すっかり日も暮れた夜道を走る最終バス。乗客も少なく、どこか寂しげな感じ

←停留所で、また人が乗ってくる。家路を急ぐ人々の表情にはどこか疲れが見えるような感じがする
↓しかし主人公は、梨代と楽しいひとときを過ごしていた。この時すでに悲劇の幕は開いたことなど、知るはずもなく

次々と明らかになるシステムに迫る

慟哭 doukoku そして…

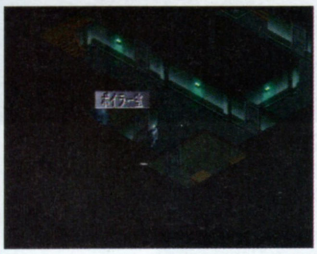
アイテムの使用や移動などのシステム画面を入手。トラップの解き方がさまざまに用意され、その解き方によってストーリーが分岐していくＴＤＳシステムに迫る。

発　売　日	'98年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
ＣＤ枚数	未定
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス対応
バックアップメモリー	未定
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	70%（12月16日現在）

CONTINUE TO ZOKUHOU!! REPORT!!

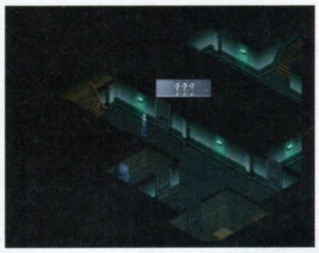
閉ざされた廃屋から脱出する
移動など基本システム画面を入手

美しいグラフィックに関しては、以前から紹介してきた。しかし、システムに関してはまだ不明な点が多かった。今回は、このシステム関連についてもバッチリ紹介していくぞ。



初公開となる移動画面。このマップ上を動きまわるのだ

まずは、これまた初公開の移動画面。マップは、このように表示され、人型のキャラが主人公。これを方向キーで操作して、好きな場所に行ったり、気になる所を調べたりすることができる。



一度も調べたことのない場所や部屋は、このように表示される

脱出のカギとなるアイテムの使用

この『慟哭』のカギとなるのが、トラップを解いていくためのアイテムの使用だ。さまざまに仕組まれたトラップを、手に入れたアイテムを駆使して解除していく。それが、この閉ざされた廃屋から、女のコたちを助け、脱出するための方法なのだ。ここでは、そんなアイテムの使用をひとつの解除例を使って説明していくぞ。

パートナーがいるときは、話し掛けると良いヒントをもらえることも

怪しい所を調べる

まずは、怪しいものを探すことから始まる。なにかありそうな小部屋をくまなく調べていると、動かしたタイヤの影から、コンセントボックスを見つけた。しかし、そのボックスは、しっかりとネジで四隅を締めてあり、このままでは使用することはできなかった。

タイヤをどかした後ろの壁にあった怪しいコンセントボックス

アイテムを選ぶ

あのコンセントを使えるようにするためには、フタをどうにかしないといけない。そのために使えそうな道具がないか、持っているアイテムをチェック。アイテムはこのように一覧を見ることできるので、何を持っているのかがすぐ確認できるのだ。

今、持っているアイテムを一目で確認することができる

移動画面

この画面上で移動などを行う。見下ろし型で、どこにいるかが一目瞭然。ちなみに、この場所は廃屋の１Ｆ。

プレイヤー

この人型のキャラが主人公。このシンボルを方向キーで移動させていくのだ。

そして、さらに

幸運にも、プラスドライバーを持っていたため、ネジを外せるか試してみる。アイテムを使う場合は、それにアイテムを使いたい場所を選択しなければならない。この場合はネジを外したいのだから、ネジの部分にカーソルをあわせる。運良く持っていたプラスドライバーはそのネジにピッタリとあった。そしてネジを全て外し、コンセントが使えるようになった。

どこに使う？

持っていたプラスドライバーを四隅のネジにカーソルをあわせて使う

電気のソケットが

すると、カバーははずれ、下から電気のコンセントが現われた

アイテムの使い方で分岐が!?
TDSシステムとは？

アイテムを駆使してトラップを解除していく。しかし、この『慟哭』は、それだけでは終わらない。トラップの解除の方法はさまざまに用意されており、そのトラップの解除の方法によって、後のストーリー展開が分岐していく。それがTDS（トラップ・ディバージェント・ストーリー）と名付けられたシステムなのだ。

ここでは、その一例を紹介しよう。廊下を歩いていたときに見つけた、あからさまに怪しい床に空いている穴。その穴の中に、紙袋のような物が落ちているのが見える。手は届かないので、どうにかして取れないものかと考えてみる。この時、考えられる手段から選んだことによって、すでに分岐は始まっているのだ。

床下に紙袋が……

ガム付きの棒を使う

ガム付きの棒で袋を取ろうとするが、ガムが袋に付いてしまった

バールを使う

床下から、あの紙袋を取るために、ちょっと荒っぽいがバールを使ってみる

床をバールで壊して、穴を広げる。このぐらい開けば、ラクに紙袋を取ることができた

そして

あっ！ それ、千砂のだよ

この後、袋の入手の過程の違いによってどのような変化があるのか？

分岐によってイベントが…

トラップを解除した後などに起こる、さまざまなイベント。解除の仕方によっては、見られないものが数多く用意されている。これは、厳格な家庭に育ったノーマが主人公に悩みを打ち明けるイベント。女のコたちの見えざる一面などをかいま見ることなどができる。

厳格な家庭に育てられたノーマの悩みとは？

プレミアムグッズ満載のスペシャルパッケージ登場

発売日が、今か今かと待ち遠しい『慟哭　そして…』のファンに朗報。ソフトは、ファン垂涎のプレミアムグッズ同梱のスペシャルパッケージで発売されるのだ。気になるパッケージの中身をここで紹介しよう。

●ミニドラマCD

この『慟哭　そして…』のプロローグ的なストーリーのドラマが収録されたCD。もちろん本編と同じキャストで熱演されたドラマは、ゲームをプレイする前に聴けば、キャラクタたちの性格などが判り、ゲームに自然と入り込んでいけるかも。

●スペシャルトレーディングカード

このソフトを購入しないと手に入らないプレミアムカードを3枚組で同梱。発売が予定されている『慟哭』のトレーディングカードは、この3枚を加えて完全となるのだ。

●設定資料集

描き下ろしのイラストや、設定資料などを満載したブックレット。32ページとボリュームもたっぷり。

このキャラクタたちの生みの親、横田守氏の原画が、設定資料集に掲載される予定だ

©DATA EAST／STUDIOライン

CONTINUE TO ZOKUHOU!! REPORT!!

アクションボタンの仕様とゲームの全ぼうを詳報

Jリーグ実況 炎のストライカー

コナミ初のサターンオリジナルサッカーゲームとなる『炎スト』。アクションボタンの導入により、今まで複雑な操作が必要だった技を一発で出せるようになった。ゲームモードや試合の作戦設定も豊富だぞ。

発売日	'98年1月29日	CD枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	4人同時
開発元	KCE札幌	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	90・プレイデータ
ジャンル	スポーツ	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

アクション、パス、シュートボタンで簡単に技を出す

このソフトの大きな特徴がアクションボタン。華麗な技をこのボタン1つだけで出す事ができる。オフェンス、ディフェンスによって技も自動的に変わるのだ。シュート、パスボタンと組み合わせることで多彩な技を繰り出せるぞ。

実況はジョン・カビラ、解説は松木安太郎だ

オフェンス／相手につぶされずに攻める

敵がボールを取りに来ようとしてきた時にアクションボタンを押せば、フェイントドリブルやジャンプ、クライフターン、リフティング、ヒールリフトでかわす事ができる。またゴール近くでは、シュートボタンを使用することでループシュートを放つことができる。

ジャンプしてかわす

ドリブル中に2回連打するとジャンプをする

フェイントドリブル

左右にフェイントしながらドリブルするのだ

ヒールリフト→ダイビングヘッド

ループシュート

ゴール前で逆方向ボタン＋シュートボタンを押せばループシュートだ

反対ボタン＋アクションでヒールリフト。さらにヘッドまでつながる

ディフェンス／確実にボールを取る

ボールを持っている相手の近くで押すと、ファウルぎりぎりのタックルをする。またゴール近くでは、キーパーを飛び出させることもできる。しかし失敗すると、敵にチャンスを与えてしまうのだ。

タックル

相手の近くで押せば、状況に合わせて自動的にタックルしてくれる

キーパーダッシュ

失敗すると、キーパーは倒れたままましばらく起き上がってこない

協力技／味方との連携で決める

シュート＋パスボタンの同時押しで協力技になる。ダッシュ中なら壁パス。ペナルティエリア近くで味方がそばにいればスルーパスだ。また、センタリングエリアにいる時、味方がゴール前に詰めていれば低くて速いセンタリングからシュートを打つことができる。

センタリング→ヘディングシュート

うまく敵をかわしてからセンタリングだ！

スルーパス

ペナルティエリア近くで、味方がそばにいればスルーパスができる

味方とのタイミングが合えば、自動的にヘディングシュートが打てる

細かい設定、充実したモードで腕を磨こう

『炎のストライカー』では、通常の試合モードのほか、操作に慣れるためのモードや、好きなクラブ、選手を作成できるモードもある。試合では、単なる一選手としてだけではなく、監督の立場としてプレイすることも可能なのだ。

カメラアングルをタテかヨコに変えられる

試合中の作戦やフォーメーションを決める

試合開始前には、その試合中の作戦やフォーメーションを決める事ができる。作戦は攻撃、守備がそれぞれ4つずつあり、各ボタンに対応させる。試合中に押す事で、対応した作戦通りに選手を動かす事ができるのだ。フォーメーションは18種類の中から選択する。選手の細かい位置や、攻撃参加の有無まで決める事ができる。

作戦の説明も付いているので、内容がよく分からない人でも安心

よりどりみどりのプレイモード

試合のモードも充実。「Jリーグ」は、通常のクラブによるリーグ戦。「オールスター」は、東軍VS西軍か、日本国籍選手VS外国国籍選手による対戦が行える。「トーナメント」は、クラブによるトーナメント制の試合ができる。また、PK戦だけできるモードもある。

Jリーグ

実際のJリーグと同様にシリーズを戦っていく

トーナメント

負けたらそれまでの、まさに一発勝負だ

オールスター

日本と世界の選抜メンバーが激突するのだ

PK戦

その名の通り、1対1で戦う。サドンデス方式

試合後はコナミスポーツで反省

どのモードでも、試合後は「コナミスポーツ」画面になる。両チームのシュート数などのデータのほか、チームや個人のデータも見る事ができる。「Jリーグ」モードでは、チームのランキングや、これからの試合日程も表示される。

いろいろなデータで自分と相手を研究しよう

トレーニングモードで操作に慣れよう

「トレーニング」モードでは、ドリブル、パス、シュート、コーナーキック、フリーキック、ディフェンスの6項目についてトレーニングすることができる。それぞれ3段階まであり、徐々に難しくなっていく。操作が慣れないうちはこのモードで練習しておこう。

ドリブル

立っている選手の間をうまく通りぬける

シュート

カーブを上手くかけるところがポイントだ

コーナーキック

コーナーキックから、うまくシュートさせよう

合格すれば上のレベルに挑戦できる。レベル3をクリアできれば終了

全体の成績を見る事もできる。全部100点で占められれば優秀だ

オリジナルクラブをJリーグに参加させよう

「カスタマイズ」モードでは、オリジナルクラブや選手を作成することができる。クラブは名前、ユニフォームを作成でき、登録したクラブを「Jリーグ」モードなどに参加させられる。選手は名前、ポジションのほか、肌、髪の色、得意分野などを決定。また、選手のパラメータを作成して、足技などの特徴をつけることができる。

服と色を組み合わせることで、40種類のなかから選ぶことができる

身体的特徴を決定したら、ポイントを各種パラメータに振り分けて肉体的特徴を決定

©KONAMI／J LEAGUE OFFICIAL LICENSED PRODUCT.

CONTINUE TO ZOKUHOU!! REPORT!!

育てること以外にも楽しさがいっぱい!!

セガサターンで発見!! たまごっちパーク

『たまごっち』といえば、「育てる」ことが一番の目的になるよね。でもこのゲームは、ただ育てるだけでなくいろいろなお楽しみ要素が加わっているのだ。今回は、その詳細をシステム面と共に紹介していくぞ！

発売日	'98年1月29日	CD枚数	1枚（パワーメモリー同梱）
発売元	バンダイ	複数プレイ	1人用
開発元	バンダイ	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	532・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	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(12月17日現在)

ミニゲームで能力アップできたら 3つのコンテストに挑戦してみよう!!

この『たまごっちパーク』では、「たまごっち」たちの特徴や性格をパラメータで確認できる。そのアップ方法の基本となるのが食事などの「お世話」をキチンとすること。また3つのミニゲームに挑戦して、好成績を残すとさらにアップ可能。育てた「たまごっち」は、3つのコンテストで実力が試せる。その新情報を公開しよう。

どれだけ育ったかを確認するのにコンテストは最適。ぜひ挑戦しよう

ガンバル度アップゲーム　クルージングスター!

画面右から飛んでくる、流星をよけつつゴールを目指すゲーム。流星は全部で5個出現して、3個以上よけるとパラメータの「ガンバル度」が1つアップ。5個全部よけられるとなんと2つもアップできるぞ。反対に当たっちゃうとその都度怒られちゃうので要注意。「たまごっち」の動きに、慣性が働いていて操作がちょっと難しい。

ルールは単純だが、動きに慣性が働いているため機敏に動けない。流星の動きを読み操作しないとダメ

パーフェクトクリアやったあ♥

3個以上避けると喜び、ガンバル度がアップ!!

しつけコンテスト　のこさずランチ!

ランダムに用意された4種類の食べ物を、残さず早く食べられるかを競う。「好き嫌い」、「しつけ」、そのときの「おなか」の具合によって結果が決まる。要注意なのが「たまごっち」には食べ物に好みがあって、嫌いな物がでるとなかなか食べない。そんなときは食べる順番をよく考えないとダメ。好物ほど喜んですぐ食べるぞ。

食べる姿を見るだけでも超楽しい。その食べ物が好きか調べておこう!

学力コンテスト　パネルでドンドン!

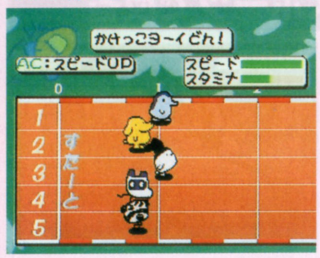
表示された「お手本」を運ばせて、全パネルを消せればクリア。「お手本」と同じカードにランプを表示させたとき、「たまごっち」が気付くとカードにジャンプ。パネルを落とせば次に挑戦できる。だが「お手本」と違うパネルを落としたりするとミス。チャンス回数が0になると不合格。「おつむ」が影響する。

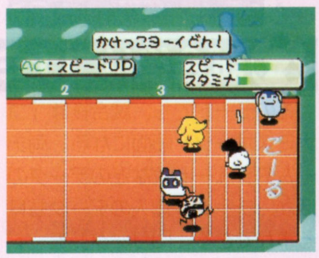
パネルが次々と流れてくるので、「お手本」と同じものを正確に選ぼう

体力コンテスト　かけっこヨーイどん!

「アダルトっち」以上になったら参加可能。ルールは実際の競走とまったく同じで「基本スピード」と「からだ」パラメータによって、走るスピードが決まる。最後のラストスパートに「おなか」の状態が影響して、競走1回ごとに「おなか」と体重が減少するのが難。

単純なコンテストだけに、実力がないと勝つのはとっても難しいのだ



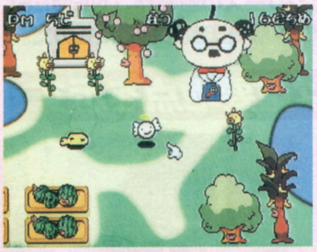


ボタンの連打でラストスパートができて、これが勝敗を決めることも

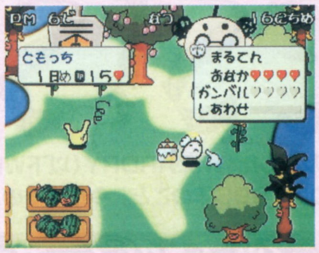
©BANDAI 1996・1997 ©SEGA 1982・1998 ©BANDAI 1998 ©SEGA 1998

たまごっちが死んでも泣いちゃダメ「てんしっち」に生まれ変わるかも!?

「たまごっち」が死んでしまうと、それでおしまいだと思うよね。でもこのゲームでは死んだあと「オバケっち1号」が出現する場合がある。「たまごっち」から「てんしっち」に生まれ変わるのだ！「てんしっち」はたまごからではなく、この方法でしか誕生しない。「お世話」の方法はほかの「たまごっち」と一緒で、とってもかわいい姿が魅力的だよ。



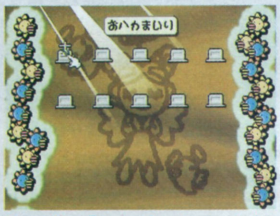
↑「てんしっち」は、天使の輪と羽があるのが特徴。まさに天使の姿だ



↑姿と誕生方法以外は「たまごっち」と変わらない。大切に世話をしよう

たまごっちたちのお墓もあるよ

「たまごっち」が死んだあとは、お墓で生前の状態を確認できる。お墓は「たまごっちパーク」の中にあって、データを消さなければずっと保存可能。「てんしっち」の降臨もお墓で行われる。お墓は増築が可能だから、「てんしっち」の降臨のためにもデータはぜひ残しておくべき。もちろんお墓参りも忘れずにね。



↑お墓は「たまごっちパーク」の規模に応じて大きくなっていく

↑年齢から最終パラメータまで生前の状態が一目瞭然。冥福に

てんしっちの誕生からお別れまで

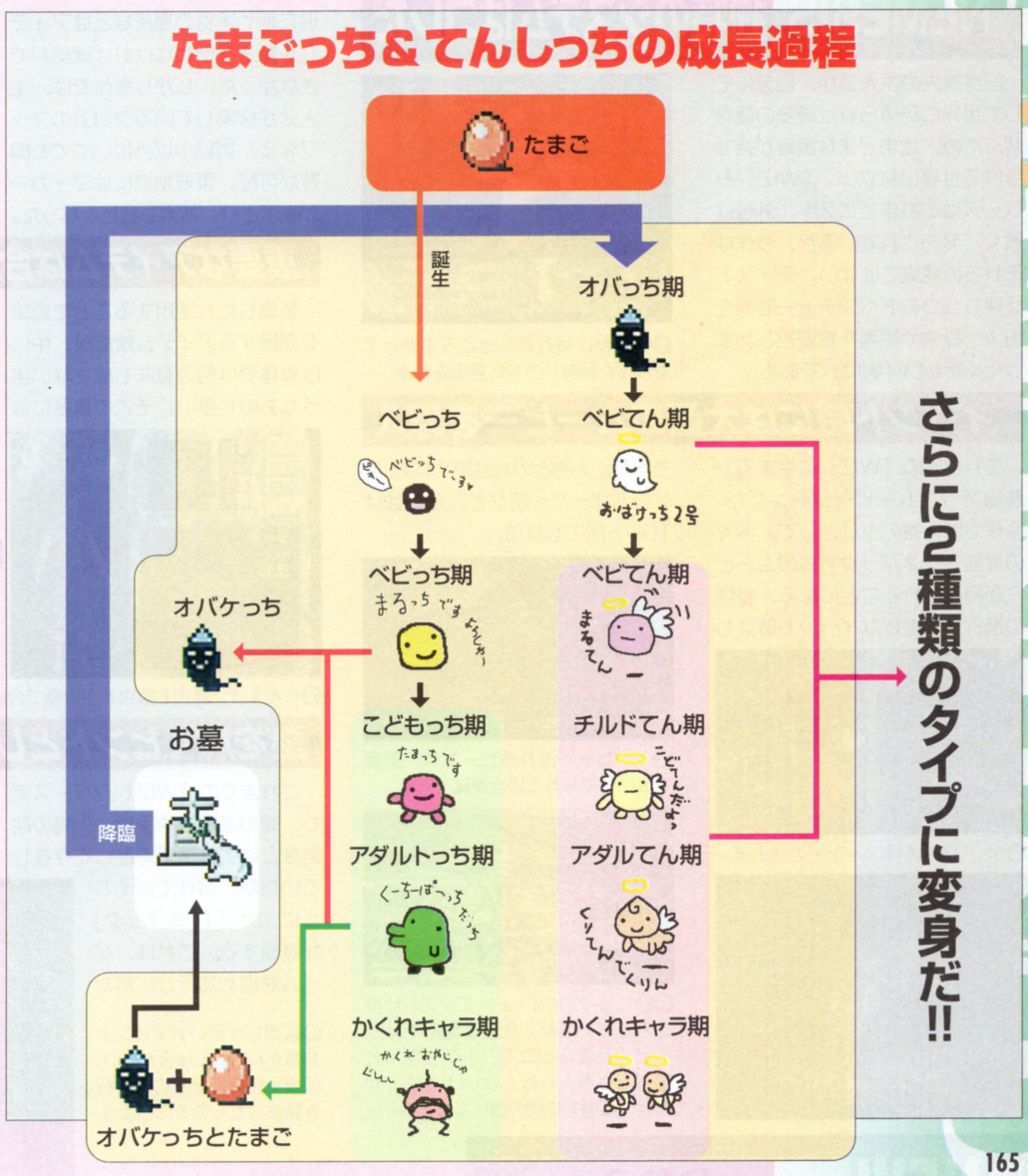
「てんしっち」は「たまごっち」の生まれ変わりで、生前にお世話になったお礼をするために誕生する。お礼は、育ててくれた人にお祈りをすること。「てんしっち」は死ぬことはないが、お祈りが終わると修行を終了して天使の都に帰ってしまうのだ。だから「てんしっち」を誕生させるには「たまごっち」を世話してあげよう。

↑「たまごっち」をちゃんと世話した人の所にだけ「てんしっち」は現れる

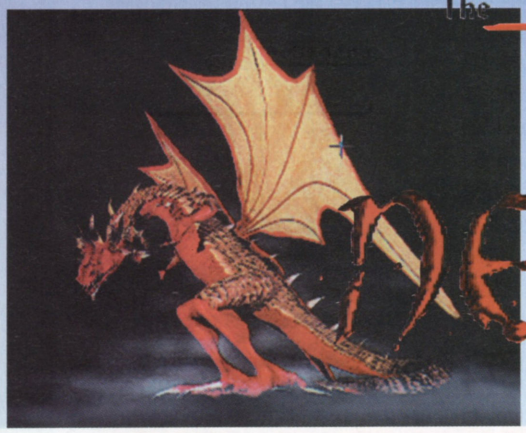
てんしっちが「デビルっち」になると!?

「てんしっち」は死なないかわりに、常にデビル界の使者「ガイコっち」と「こうもり」が仲間にしようと狙っている。あまりヒドイお世話をしていると、「てんしっち」は誘いにのって「デビルっち」に変身。こうなったらお手上げになるので気をつけろ！

たまごっち&てんしっちの成長過程



RPGの定礎『Wizardry』にアドベンチャー要素が加わった!!



The Wizardry Adventure

ウィザードリィ ネメシス

NEMESIS

発売日	1月22日
発売元	ショウエイシステム
開発元	ショウエイシステム/Sir-tech Software
価格(税別)	6800円
ジャンル	アドベンチャーRPG
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	74・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

現存のRPGに多大な影響を及ぼした『WIZARDRY(以下WIZ)』シリーズの最新作、『NEMESIS』がパソコンで発売されたのは1996年のこと。今作はそのパソコン版を忠実移植したものだ。

今までの『WIZ』とは一味違う『NEMESIS』独特のシステムはコレだ

記憶喪失の主人公が、自分にそして世界に秘められた幾多の謎を解くため、さまざまな困難が待ちうける世界に旅立つ。『WIZ』シリーズはこれまでに7作(外伝は省く)発売されているが、今作はそれらの続編ではない。テイストは残しつつアドベンチャー要素を加え、探索や思考を重要視したまったく新しい『WIZ』である。

何者かに襲われたところを助けてもらった賢者リアンに見出される

イベント時には大量のムービーを導入

これまでの『WIZ』にはまるで無縁だったムービーシーンだが、今作では一番のウリとして、多くの場面でシネパック方式のムービーが挿入されることになる。物語の進行上で重要なイベント時はもちろん、人物との会話時や移動時、ゲームオーバー時など、その数は100ヵ所にも及ぶ。

マップ移動時もムービーが流れる

ムービーが流れるシーンは、重要な事柄が得られる場合がほとんど

マップの中にはトラップも仕掛けられているが、危険な場所ではムービーが流れるので、トラップだと思ったら深入りはしないように。かかれば墓場で怪物の餌になるのみ…

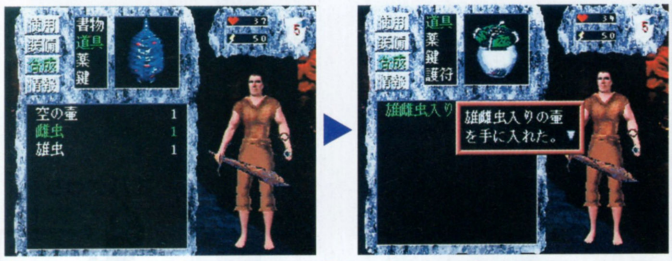
マップ上のマーカーは重要地点を示す

『WIZ』シリーズでは、自分の現在地や建物の場所などはアイテムや魔法を使わなければ確認ができなかった。しかし今作では、主人公が探索しているフロアのマップなら、戦闘中以外にいつでも閲覧が可能。重要地点にはマーカーが表示され、捜索も容易となった。

実際に見下ろしているかのように細かく描かれている

重要なアイテムは合成することで作られる

装備したり使用することで効果を発揮するアイテム類だが、中には単体では何の意味も成さないようなものも多い。そこで重要になるコマンドが「合成」だ。何の関係も見出せないようなアイテム同士でも、合成することで必須アイテムに変化する場合も出てくる。

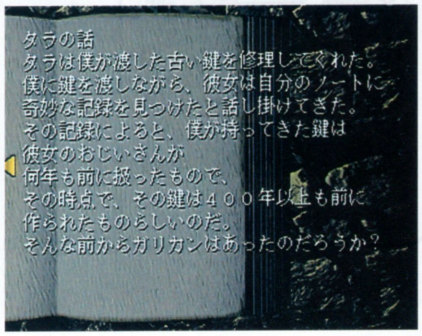


たとえば、雄虫と雌虫を空の壷で合成すれば、ビンの中で増殖して…

謎を解くヒントとしてログブックを採用

これまでの『WIZ』シリーズでも、壁の落書きや手紙、人物の助言などは主な情報源として存在していたが、今作ではそれらに加え「ログブック」が登場する。これは、ゲームを進めるたびに得た情報が整理された日記のこと。今後の行動を示唆する重要な文章も書かれているので、心して読もう。

遠回しな言い方でヒントが書かれている場合が多い。何度も読み返せるので、行き詰まったら参考にしよう



探索、会話、そして戦闘
いよいよ『NEMESIS』の世界へ

アドベンチャー要素が色濃く反映されている今作では、怪しい場所をくまなく検索したり、会話をして情報を収集することがなによりも重要になってくる。もちろん、敵との戦闘も避けては通れないぞ。

くまなく調査していれば道は開ける

ゲームを続けていると、怪しい場所や床に落ちているアイテムを見つけたり、誰かしらに出会うことがあるはず。そんなときは、画面上のカーソルを対象まで移動させることで調査や会話が可能に。また、出会った人物がストーリー上で重要な人物ならばムービーが導入され、冒険を進めるための重要なヒントを教えてもらえる。

落ちているものは何でも拾うべし

主人公が魔法を使うためにはイニシエーションを受けなければならない。その為には世界を司る4大要素を理解しなければならないが、きちんと調べていけばすぐに分かるはず

戦闘は1対1のリアルタイムバトル

6人対複数で戦う形がほとんどだった戦闘シーンも、独力で冒険を進めていく今作では1対1が基本となり、アクション性が強いものに変更された。しかも、時間がリアルタイムで進行しているため、ただ立っているだけでも敵が前後左右から襲撃してくるぞ。

攻撃、防御

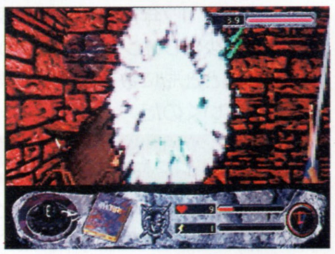
右手に武器を装備すれば打撃攻撃が行える。武器次第では、「突く」や「斬る」など多様な攻撃が可能だ。防御は左手に盾を装備すれば行えるが、魔法が使えなくなるので、状況に応じてどちらを優先させるかの判断も必要になる。

敵の動きを先読みして攻撃を

防御しながらでも武器での直接攻撃はできる。有効に使おう

魔法

左手に魔除け、または杖を装備することによって、地、水、火、風の要素それぞれ4種類ずつ、計16種類の魔法が使用可能となる。これらは敵への攻撃や防御といった用途だけでなく、謎や仕掛けを解くために使用することもあるぞ。



使用する魔力が多いほど、威力、効果も上がっていく

マップのロケーションは28にも及ぶ

『NEMESIS』の世界は、全部で28のマップで形成されており、主人公はその中の1つであるガリカンの町から冒険をスタートさせる。ここでは、町で準備を済ませた後に訪れる2ヵ所を紹介しよう。

ターリアンの森

命の恩人である賢者リアンに言われた通り、ハーガニ族に逢うため訪れたターリアンの森。入口付近に小屋を確認できたが、木で遮ぎられてどうしてもたどり着けない。そこで、道で拾ったあるものを使って木を取り除くと、そこにはハーガニ族のクリスが居て、今までの状況を説明してくれた。

序盤だからといって、謎が簡単であるかといえばそうではない。ハーガニ族であるクリスの元へ行くためには、探索や合成を駆使して邪魔な木を取り除かねばならない

ハーガニワールド

小屋の中にあった入口を抜けると、そこに広がっていたのは広大な地下層。クリスによれば、強大なエネルギーを持った7つの護符の内の一つが最下層に眠っているという。そこにたどり着くには、今までよりも難解な謎を解き、強大なドラゴンを倒さなければ…。

いよいよ地下1階へ降り立った。カギを使う扉が多いうえ、そのカギを手に入れるまでの謎も難解だ

奇妙な絵がたくさん飾られている地下2階。敵も強くなってきた

この階では豪力の護符を入手できるが、毒ヒルの樽などの罠も多い

始まりも終わりもすぐ近くにある

©ショウエイシステム／Sir-tech Software

誤解が生んだ人間と魔族との争いに終止符を打て

FARLAND SAGA

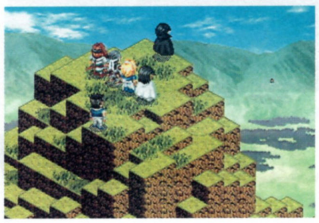
ファーランドサーガ

パソコンで人気の「ファーランド」シリーズ最新作。豪華声優陣によるイベントシーンは必見だ。

発売日	'98年1月29日
発売元	テイジイエル
開発元	テイジイエル
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
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス
バックアップメモリー	91・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

戦闘とイベントがクォータービューで行われるシミュレーションRPG

シリーズ初のクォータービュー採用によりリアルになった戦闘シーン、そして豪華声優陣を起用したフルボイスで行われるイベントシーンが特長のシミュレーションRPG。17年前の大戦で両親を失った少年レオンが中心となり、仲間達とともに数々の戦いを乗り越えていくのだ。



クォータービューの視点になり、マップは立体的な地形になった

クォータービューで行われる戦闘シーン

戦闘シーンはクォータービュー(斜め上からの視点)の採用によって地形が立体的になり、高さの概念が導入された。またキャラの向きにより背後を取って攻撃することも可能(反撃を受けにくくなる)

敵キャラの近くに移動、そして攻撃の命令を与えると…

敵の所に移動した後、画面は切り替わらず直接攻撃を行うのだ

になったのだ。またこれまでのシリーズでは敵との戦闘時にマップ画面から戦闘画面に切り替えて攻撃していたが、本作ではマップ上でそのまま攻撃するので戦闘がスピーディに行われる。

こまめにキャラクタの能力を確認して、有利な戦闘を心掛けよう

魔法による派手な演出効果。強力な魔法で敵キャラを一網打尽だ

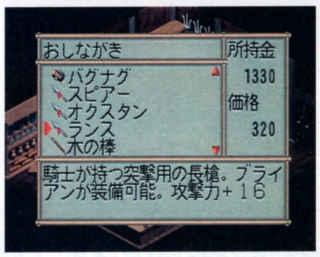
セリフはすべてフルボイスのイベントシーン

街や道中、戦闘前後などの会話がメインとなるイベントシーンはフルボイスで行われる。もちろんキャラのセリフは声優により声があてられているぞ。ちなみにイベントシーンは戦闘中と同じクォータービューでキャラクタが行動するので、違和感なくイベントシーンと戦闘シーンが切り替わる。

楽しいやり取りが見物だ

店で戦力アップ

戦闘に役立つ武器や防具、道具などが置いてあるお店。このお店にはイベントシーン内で訪れた場合にのみ売買することができる(ちなみに売る場合は戦闘シーンでも可能)。戦闘で敵を倒すと出る金の使い道はお店しかないので、戦力アップのため金の許す限り武器、防具、道具を購入しよう。



戦闘で稼いだお金で色々な物を買ってしまおう

ストーリーの中心となるキャラクタ

剣技が得意な本作の主人公。ブライアンに育てられる　(声：上田祐司)

レオンと幼なじみ。神聖語(関西弁？)をしゃべる拳闘士　(声：檜山修之)

元バースの騎士でレオンとラルフの育ての親。方向音痴　(声：西村知道)

バース国のお姫様。誰でも平等に接し市民の人気は高い　(声：半場友恵)

有翼種セイレーン。ファム王女の乳母兼話相手　(声：松下美由紀)

ブライアンの孫。好奇心旺盛で元気いっぱいの女の子　(声：橘ひかり)

©TGL

カァー・ナァーマ・フタン・クトゥルー！

暗躍するナチスドイツと「クトゥルフ」の影

PRISONER OF ICE

プリズナー オブ アイス

～邪神降臨～

全編英語のボイスで展開する恐怖の物語。ナチスドイツの野望とは？　そして謎の生命体の正体は…!?

発売日	12月23日
発売元	エクシングエンタテイメント
開発元	未発表
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	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	マウス対応
バックアップメモリー	641・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

映画のような演出で展開される衝撃のホラーアドベンチャー!!

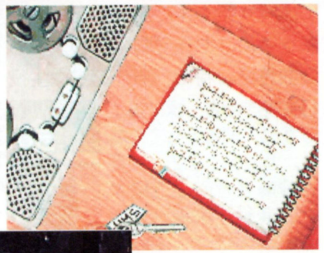
第二次世界大戦の直前、南極で謎の生命体「プリズナー・オブ・アイス」が発見された。それに目を付けたナチスドイツは、兵器に利用すべくその獲得に乗り出す。プレイヤーはアメリカ軍の将校となって、それを阻止するのが目的となる。プレイ中は潜水艦の中や基地内と舞台が変わり、その中でキャラを操作しながらキーワードとなるアイテムなどを探すことに。息を吹き返して人々を襲い始める「プリズナー」に、その奪還を狙うナチスドイツ軍。映画さながらの演出、ストーリーのその先には、衝撃の事実と結末が待っている…。

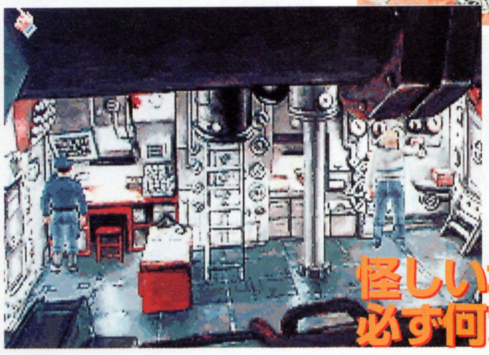
スタート時の潜水艦内。主人公に指示を与えると、それに従い実際に動き回りながら会話や「調査」を行う

ポイントとなる会話や場所では、アップ画面に変わる。ゲーム中にはビジュアルシーンが見られることも

問題解決に欠かせないアイテム

場面のいたる所にはアイテムがあって、それを発見、利用すると次の場面に変わる事が非常に多い。例えば無線機を使うには暗号書を発見しないとダメ…と、何かを使用するときにもアイテムが必要。発見できないと先に進めないのだ。





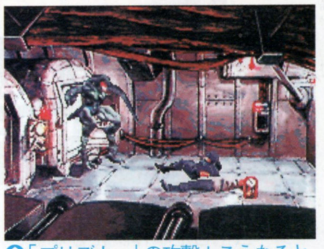
アイテムを発見！使わないアイテムはないので、発見したら使う場所を探そう

机の中から思わぬ場所など、アイテムのありかは多種多様。ここはどうかな…？

怪しい場所には必ず何かがある!!

判断のミスがすぐ命取りに!!

プレイ中は「プリズナー」からの攻撃など、主人公がピンチとなる場面がじつに多い。こんなときは制限時間があって、いかに素早く、正確に行動できるかで無事切り抜けられるかが判定されるのだ。制限時間をオーバーするとすぐに死亡、すなわちゲームオーバーとなってしまう。死と隣り合わせのその瞬間は、もうドキドキもの！



「プリズナー」の攻撃！こうなるともう対応策はなくて死を待つだけ。こうなる前に対応しなくてはダメだ

ナチスドイツ軍の独房から脱出する場合

看守が独房内を確認する合間をぬって、脱出作戦を行うことに。一度独房を見た看守は、しばらく現れないのでその間に脱出作業をすればＯＫ。作業を見られると、銃殺されてゲームオーバーに…！

うまく作業をすると脱出成功!!

兵士に見つかると銃殺!!

ミスった時にもゲーム復帰は楽チン!!

主人公のピンチの場面が多いためか、とにかくこのゲームはゲームオーバーとなることが多い。しかも対応方法が見つかるまでは、必然的に何回も同じ場面でゲームオーバーするハメになる。ただもしゲームオーバーとなっても、その直前から再スタートができるので心配はしなくてもいい。これは事前にセーブしていなくても有効で、ゲームオーバー画面で「ジョーカー」を選ぶとすぐ再スタートできるわけ。「謎解き」に関しては、このゲームは相当難しいレベルといえるかも。いろんな行動を考えよう。

一番下にあるのが「ジョーカー」。よく考えて、しかもすぐ行動しないと何度もお世話になってしまうぞ！

"PRISONER OF ICE" published under license from Infogrames Multimedia S. A., ©1995-1997 Infogrames S. A. and "PRISONER OF ICE" are trademarks of Infogrames Multimedia S. A. and are used with permission ALL RIGHTS RESERVED./Published by XING 1997

ライバルは名探偵！解読不能のトリックで完全犯罪を達成せよ！

金田一少年の事件簿

星見島 悲しみの復讐鬼

人気漫画「金田一少年の事件簿」の主人公を相手に完全犯罪を成し遂げなければならないという、異色のアドベンチャーゲームが登場。プレイヤーと金田一、勝つのはどっちだ!?

発売日	'98年1月15日
発売元	ハドソン
開発元	ハドソン
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	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	12・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

絶海の孤島「星見島」で展開する2人の復讐鬼と名探偵の熱き戦い

同名の人気漫画をアドベンチャーゲーム化した本作。だが本編の主役は、原作の主人公「金田一 一」ではない。主人公は、ある陰謀によって人生を狂わされた2人の男女。本作では復讐の鬼となった彼らに扮し、憎きカタキの命を狙うことになる。舞台は星見島と呼ばれる孤島。復讐を成功させたうえで、金田一を含む捜査陣の追跡を逃れることが本作の目的だ。

そして、おもむろに『カツラ』をぬぎ、彼女の首に巻きつけた。

憎き犯人の息の根を止めること。それ以外に復讐は成就しない！

2人のシナリオに相関性はなく、お互い独立したものだ

はじめ
「アンタだ…！」

プレイヤー最大のライバルは、復讐すべき奴らではない。若き名探偵・金田一だ

2人の主人公が復讐に至るまで

ある日、人気歌手・桂木 なおを襲ったスキャンダルねつ造事件。その後、なおのマネージャー・立花 由布の謎の自殺などが続き、なおの評判は失墜してしまう。そのとき、由布の婚約者・阿佐桐 卓也も絶望を味わっていた。だが彼らは偶然、由布の事件が他殺であるという話を聞いてしまう。真相を知った2人は、殺された由布のため、未来を奪われた自分のため、復讐を決意。後に、犯人らしき人物が「星見島」に集まると知り、島行きの船へ乗り込むのだった。

2人の主人公に共通する人物・立花由布

『由布』は人気アイドルの『桂木なお』の『マネージャー』をしていた。

剣持
「俺ぁ、あれを自殺で解決してしまうには不自然な点があまりにも多すぎる様に思うんだ…」

自殺と思われていた由布の死が、一転して何者かによる殺人事件へ

主人公の計画を阻むおなじみのメンバー

2人のオリジナルキャラを中心に展開する本作だが、脇を固めるキャラには原作で馴染みの人物も多数登場。特に、原作で堂々主役を張る「金田一 一」は、主人公の復讐を妨げる壁となって立ちはだかる。名探偵・金田一とプレイヤーの知恵比べは最大の見どころだ。

剣持警部

警視庁捜査一課に属する警部。刑事としての能力は並だが、金田一の良き理解者として活躍する。通称「剣持（ケンモチ）のオッサン」

金田一 一（はじめ）

金田一の幼なじみで、小さな頃からいろいろと金田一の世話を焼いている。今回は、観光目的で金田一らと星見島を訪れていた

祖父・金田一耕助に勝るとも劣らない若き名探偵。「謎はすべて解けた！」「じっちゃんの名にかけて」など名言（?）を多数持っている

七瀬 美雪

阿佐桐 卓也

結婚を2ヵ月後に控えていたときに婚約者を何者かに殺され、犯人への復讐に命を賭ける「審判の使徒」

2人の主人公

桂木 なお（直木 桂一）

人気絶頂の歌手だったが、でっち上げの醜聞で人気急落。「直木桂一」に変装し、真相を追う「復讐の歌姫」

©HUDSON SOFT／天樹 征丸／金成 陽三郎／さとうふみや／講談社

時には緻密に 時には大胆に 完成されたトリックが復讐成功のカギ

復讐を胸に誓った主人公だが、最初は自分を陥れた犯人さえも分からない状態。プレイヤーは手探り状態のまま、犯人像の割り出し、殺害方法の決定、そして復讐の実行などを決定していくことになる。前述の一連の行動に少しでも狂いが出ると、計画は失敗に終わりかねない。復讐の成功には、的確な分析力が必須となるのだ。

情報を収集し 犯人を特定する

計画のスタートは、まずは犯人特定のためあちこちを歩き回るから——。会話中、犯人が何らかのはずみで口にした言葉、あるいは物陰で行われている密談の盗み聞きなどから重要な手がかりを拾っていく。だが、調子に乗って犯人の周囲を嗅ぎまわっていると、犯人に勘付かれ、逆に消されてしまうこともあるので注意。

壁に耳あり障子に目あり。どこからともなく漏れる情報を盗み聞き

決定的な言葉を聞くまでは、犯人を特定する行為は避けるべきだ

星見島に集まる者たち。みんな怪しい雰囲気がするのは気のせい？

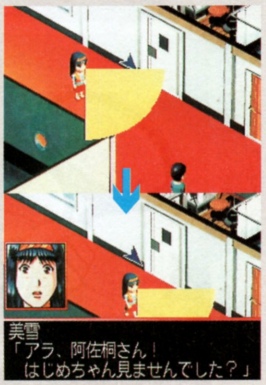
現場の下見をして犯行準備を整える

犯人を特定したら、次はさまざまな場所を訪れて、凶器の入手や犯行現場の確保などを行う。殺人の王道「密室」を作り出せる場所など、いざ実行に移すときに有利となる場所が見つかるかが、計画の成否に大きく影響するだろう。

軽々しい行動は避けて、効率的に付近の探索を行いたいものだが…

小さなミスが命取り

ゲーム中、秘密裏に行動する必要がある場合は、画面はリアルタイムの移動シーンに移行。ここで失敗すると後の計画に影響が出る。



アクションシーンでは、周囲のキャラの視界に入らないように行動しなければならない

いよいよ復讐決行　ベストの方法を選択せよ

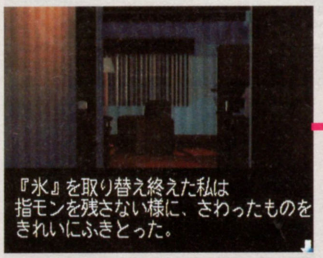
すべての準備が整えば、残るは具体的な殺害方法の決定だ。この段階では、いくつものアイデアの中から、「自然な形で」、「証拠が残らない」など、厳しい条件を満たす方法を選択する必要がある。選択を誤り、金田一にトリックを見破られたら即ゲームオーバーだ。

敵の1人・明子の日課は水割りを飲むことだ

その行動を利用して復讐するか、それとも…

A　毒入りの氷を作る

自分の部屋で毒入りの氷を作った後、あらかじめ入手しておいた合鍵を使い明子の部屋へ。冷蔵庫の中の氷をすりかえておく。翌日、部屋から出てこない明子を確認しに行くと、案の定毒入りの水割りを飲んで息絶えていた。計画成功。



明子が不在の合間を縫って部屋へ侵入。氷を取り替えることに成功

次の日の朝、素知らぬ振りで部屋を訪ね、計画の成功を確認する

B　他の方法を選ぶ

別の方法を考えた主人公は、朝食のコーヒーに毒を入れる作戦に出る。結果、明子の殺害には成功するが、直後のドサクサでポケットの毒入りの瓶が割れてしまう。そこを見逃さない金田一により、志半ばにして逮捕されるのだ。

明子の殺害には成功したが、真っ先に主人公に疑いがかかる！

「明子だけが死ぬのはおかしい」と言い張るが、そこへ金田一が到着

なんと金田一は毒物まで特定。そしてその匂いの出どころまでも…

なんと殺害直後に瓶が割れていた！　これで復讐も終わりか…

理由が無いのが恋だから、気ままに恋を楽しもう

放課後恋愛クラブ

－恋のエチュード－

'96年末にパソコンで発売され、好評を博した美少女ゲームを、サターンに移植。オリジナルグラフィックの追加や、アニメーション、そして音声の追加などさまざまなプラスαを加えての登場だ。

発売日	'98年1月14日	CD枚数	2枚
発売元	キッド	複数プレイ	1人用
開発元	キッド	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6300円（初回限定版6800円）	バックアップメモリー	25・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%

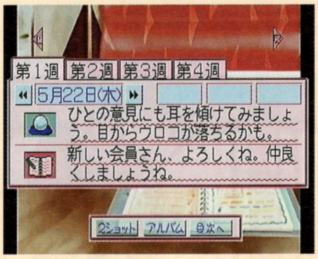
放課後のファミレスが部室 気楽に恋を楽しむシミュレーション

恋のきっかけなんて、簡単なもの。だったら恋までの過程を気軽に楽しんでしまおうというのが『放課後恋愛クラブ』。放課後のファミリーレストラン「Starry Sky」を部室にし、女のコと楽しくトークしたり、デートしたりして、気の合った女のコとの恋を実らせようというシミュレーションゲームだ。

ファミレスを部室に。恋愛クラブで女のコとの会話を楽しもう

好きな女のコと気ままにトーク

この恋愛クラブに在籍する女のコは12人から、好きな女のコを選んで、ツーショットになろう。最初の話題が終わると、プレイヤーが次に続く話題を選ぶことができる。女のコが話したそうな話題を選んでみたり、自分が聞いてみたい話題を選ぶのも自由だ。



女のコの近況や趣味などをチェックしてツーショットに臨もう

12人の恋愛クラブの女性会員たち。好きな相手を選んで会話しよう

3つ示される話題のなかから、話のテーマを決めるのだ

会話に選択肢が

話題の選択で、相手の女のコの関心の高いことや、その日の話の流れに合った話題を選んだ場合、その後の話の流れのなかでセリフを選ぶ選択肢が出ることがある。この選択の結果によっては、夜の独白イベントが発生したり、後々のデートのお誘いの成否などに関わってくることも。

今までの話の流れや、女のコの性格を考えて選択しよう

仲良くなったらデート、そして…

ツーショットの後は、女のコを街に連れ出すこともできる。そうして、女のコと親しくなっていったら、デート券を渡して今度は週末のデートに誘う。デート券を受け取ってくれるかは、今までのツーショットでの会話内容次第。

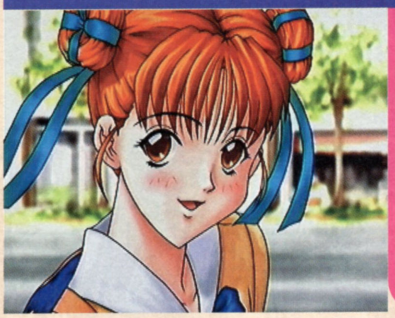
恋愛クラブの期間は4週間。その間に彼女との気軽な交流を恋愛に、そして愛へと育てていくのだ。

デート券を受け取ってもらえればデート成立だ

デートを重ねて親密になっていく

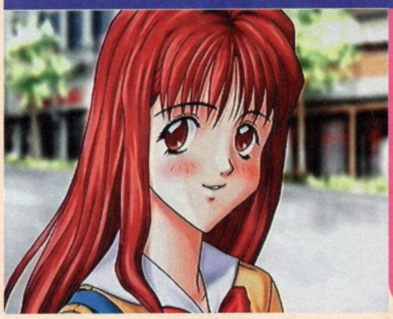
早苗とテニスを楽しむ。デートではアニメーションも挿入されることも

先輩、大好き。真っ直ぐ一途な元気娘



堀川ななせ

内に秘めた情熱と、優しさの板ばさみ



織原早苗

遊び友達から恋人への敷居は高い？

新堂和美

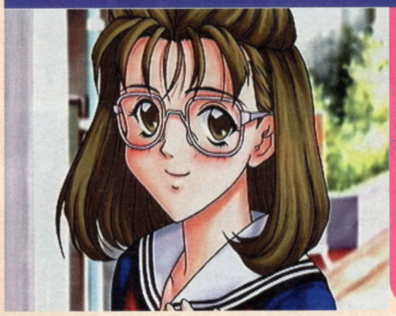
ひなたぼっことお散歩好きなおっとり姫

河合雛子

体操一筋のスポーティな少女

美咲椎那

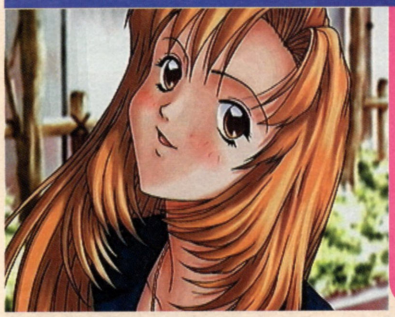
絵本の中の王子様を待つ文学少女



堀川むつみ

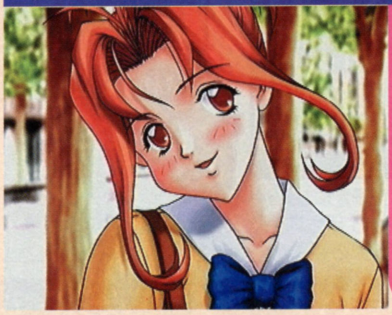
放課後恋愛クラブ・12人の女性会員たち

コギャルルックの純情娘



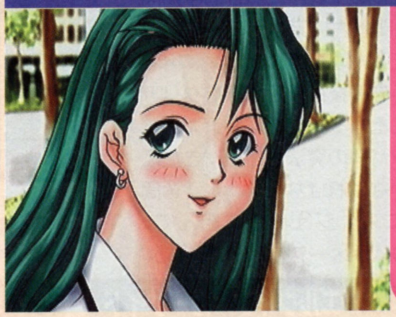
仁藤加奈美

ちょっとワガママな学園のアイドル



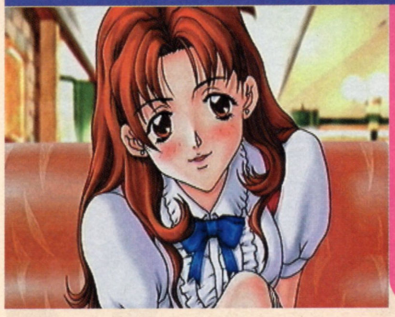
遊佐倫子

教師志望のちょっとお固いお姉さん



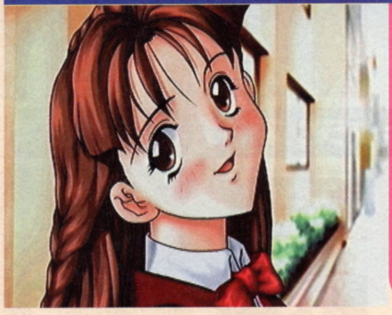
山科瑞穂

ベタベタな恋は苦手のお気楽お姉さん



園崎操

大人の恋にあこがれ、ちょっと背伸び

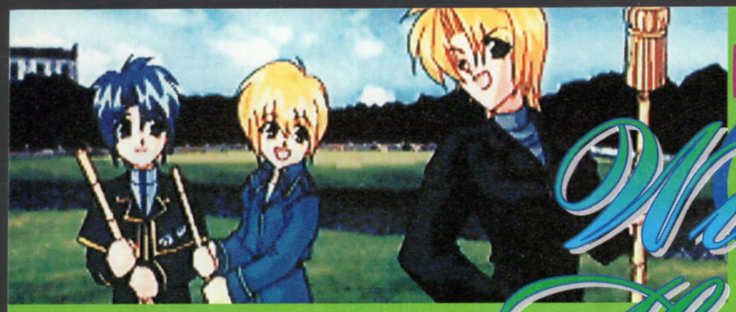


若槻杏奈

自分らしさを大切にする個性派少女

稲葉歩

©LIBIDO

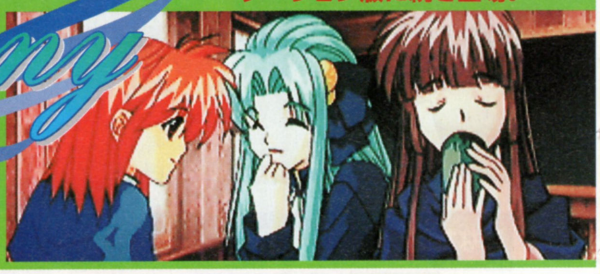


ほのぼのファンタジーな冒険者養成学校が舞台の育成シミュレーション

Wizard's Harmony 2

ウィザーズハーモニー2

科学ではなく剣と魔法が発展したファンタジー世界にある学園を舞台にした育成シミュレーション。プレイステーション版に続き登場。



発売日	12月25日（発売中）
発売元	アークシステムワークス
開発元	アークシステムワークス
価格（税別）	5500円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス対応
バックアップメモリー	129・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

歴史と伝統（と悪評？）を誇る「ウィザーズアカデミー」復活の1年間

冒険に必要な技能や知識を学ぶための学園「Skill&Wisdom」内にある「ウィザーズアカデミー」。召喚魔法実習中の事故で部員のほとんどがやめてしまい、現在のメンバーは主人公シオンただひとりに。アカデミーとりつぶしをもくろむ生徒会の条件をクリアし、1年間で伝統あるアカデミーを立てなおすのがゲームの目的だ。

まずは勧誘だ

まずは5人を勧誘しないと。学内を5日間探すのだ。もし5人集められなくても何とかなるが後が辛い

基本は5人のアカデミーメンバーの魔法力アップ

生徒会が出してきたアカデミー生き残りの条件。それは新学期開始1週間以内にアカデミーのメンバーを5人以上集めたうえ、年3回ある魔導技術検定試験をクリアすること。そのためにもアカデミーメンバーの魔法力を日々きたえていかなければならない。1週間ごとにスケジュールを組んで、個々のパラメータをアップしよう。

第19回	ぼちぼち	上出来	ダメです	ぼちぼち	上出来
体調	513	557	490	574	609	624
火	1146	599	397	1028	1057	452
水	1330	823	424	877	1070	292
地	1623	721	169	1172	1070	408
風	1375	159	56	74	118	70
召喚知	1138	425	200	657	800	3000
魔法	1060	357	737	440	736	450
教養	1153	821	716	755	718	714
体力						

週の始めに決定した予定にしたがって、毎日「上出来」「ぼちぼち」「ダメでーす」「サボリ」と結果が

基本スケジュール決定画面解説の図

育成アイコン
火、水、風、土の4種類の基本魔法に召喚魔法、魔法／一般知識、体力上昇、休養といったスケジュール内容をここで選ぶ。重要なのはやっぱり火水風土の4種の魔法だ。また休養もしないとサボりやすくなったり効率が落ちたりするので注意

情報表示アイコン
全体の相性の一覧や、全員のステータスの表示、セーブ・ロードなどをするシステム画面などが選べる。また学内新聞では今後の学内行事の予定などがわかる。シリウス教官の目が光るうわさアイコンもたまに表示されるので注意が必要だ

相性
三角矢印が示すキャラを、他のキャラがどう思っているのかを示す。相性の良いもの同士で同じスケジュール項目をこなすと能率が上がりやすい。逆に悪いもの同士だとサッパリ。ただしシオンも一緒にすれば間を取り持って何とかなる。スケジュール管理の考えどころ

スケジュール表
左上で選んだ項目をここに配置。ひとつひとつ配置すると面倒そうだが、L／Rボタンや△ボタンで上のアイコン項目が選べるなど、便利な入力法も。火の魔法を選択すると水の能力が落ちるなどパラメータ変化も複雑なのでスケジュール設定はマメに。

休日は街にも出られる

週に1度の休日には外出できる。うまくメンバーに出会えれば、会話の3択しだいではその相手との相性が上がるよ。家でゴロゴロしないで、休日は外に出かけよう！

マップは学内・街・市街地の3種類あり

16人のアカデミーメンバー候補

学年・性別・性格・種族など個性はさまざま。名前の左にある数字は学年を示している。

1st エルウィン＝ガーサイド

ささいな悪も見逃さない、正義感あふれる生真面目なA型気質のエルフの少年。剣の鍛練と読書が趣味だ。
（声：猪爪直幸）

1st ミネア＝キャンベル

魔法マニア。知識は豊富だが技術はさっぱり。なぜか口調は関西弁もどき。すぐに人に魔法をかけたがる。
（声：藤田明子）

2nd アースト＝バルティース

地の民出身。人と接することや群れて行動することが嫌い。というか苦手。ハープ演奏とチェスが趣味だ。
（声：子安武人）

2nd キース＝カーロック

考えるより先に行動する、さっぱりした性格。売られたケンカは買うのが信念。強いやつと戦うのが好き。
（声：針生芳光）

1st ティーファ＝クローゼン

魔法が苦手な有翼族の女のコ。イマドキの女のコ風で、甘え上手な軽めの性格。夢は彼氏との空中デート。
（声：氷上恭子）

1st レイ＝クラウス

女のコに間違われることをとても嫌う男のコ。風の精霊と仲が良い。趣味はペンダント収集。でも男のコ。
（声：堀井千春）

2nd 飛鳥　瞳

ひたすらのんびりマイペースを貫く、真性大和撫子お嬢様。優しく素直で人を疑わない。趣味はお茶・書道。
（声：広瀬由佳理）

2nd ティアナ＝クロイツ

女王様。高飛車で負けず嫌いで派手な人。しかし根は面倒見よく、ちょっと寂しがりやな面もあるらしい。
（声：高瀬麻里子）

©ARC SYSTEM WORKS

←シリウス教官の目が光れば…出動だ！　ウィザーズアカデミー

スケジュールの情報表示アイコンで、ウィザーズアカデミー顧問・シリウス教官の目が光れば事件の前触れ。この「うわさ」アイコンで、シリウス教官から最近街で起こっている出来事のうわさを聞こう。そして週末にパートナーをひとり選んで、解決に出動。成功すればパートナーとの相性も上がるし、アカデミーの評判も上がるしいいコトづくめ。エンディングに関係してくるイベントもあるよ。

うまく解決できれば、パートナーも笑顔に。解決への道のりは複数のパターンがある。工夫か力押しか？

シリウス教官が街のさまざまなネタを仕入れてくる

パートナーとともに3択を何度か繰り返し進むらず翌週の学内新聞で発表

結果は成功&失敗に関わ

存続の危機を賭けた魔導技術検定試験

年に3回ある魔導技術検定試験。アカデミー全員のレベルが一定基準をこえれば、おとりつぶしは免れる。普段から火水風土の4要素を勉強していれば大丈夫…なハズ。

試験の前にはカイン生徒会長が登場。いい味出してます

テストは火水風土の4項目がおこなわれる

結果に合わせ反応が

季節のイベントもおたのしみ

通常のイベント以外にも、夏・冬にはそれぞれ1週間の合宿がある。ひとりひとりと順番にどこかへ出かけることに。また8月21日は夏祭り。誰と行くかは選べないが、キャラごとに内容は異なる。

夏祭りでティーファと花火見物。いい感じかな

夏合宿中、ルミナと海へ。ここだけの水着だ♪

1年後の卒業式、そしてその後は…？

順調にいけば1年後には卒業式。ここで主人公シオンとの相性が最高レベルのメンバーがいれば、付き合うor旅に出るといったエンディングに。もちろんメンバー全員のその後がそれぞれ見られるよ。

相手が女の子の場合、原則として告白が…♥

エンディングではメンバーのその後のストーリーが見られる。グラフィックはハイレゾモードでキレイ

オープニング曲もうたう岩男潤子さんたちの色紙プレゼント

セガサターン版オープニング曲をうたい、またオリジナルイベントキャラ鏡魔夜役をつとめる岩男潤子さんの色紙2枚と、広瀬由佳理さん、OMATURIたかおさん、原丈二さんも含めた寄書き色紙3枚をプレゼント。ハガキに住所、氏名、電話番号、希望タイプを書いて右下の住所まで。締め切りは1月14日消印有効。発表は発送をもって替えさせていただきます。

色紙は2タイプ。どちらを希望か明記

▼プレゼント応募のあて先
〒105　東京都港区東新橋1−1−16
TIM　サターンFAN編集部
「W＆H2色紙プレゼント」係

2nd マリオス＝シルフィース

優等生で、能力もかなり優秀。ふだんは物静かだが、思い込みが激しく、時々突飛な行動をとることも。アーストの姉。
（声：阿部美穂子）

2nd ルフィミア＝クリステンセン

本が友達の、内気な女の子。魔法のことが大好きだが、あまり実際に使う機会はなかったらしい。そのため能力は優秀。
（声：磯脇やそよ）

3rd ガイル＝ライフーガ

「〜ござる」口調の狼忍者。自己の修行に燃えているのだが、その志向がしばしば趣味の料理や刺繍にいってしまう。
（声：安藤計）

3rd バティア＝フレアルージュ

乱暴な言葉使いの姉御肌のダークエルフ。手先が器用で趣味のお菓子作りの腕はかなりのもの。気は短いがスジは通す。
（声：岩本さなえ）

2nd ルークス＝ルナシオン

神官を父に持つ宗教少年。人々に奉仕することが趣味という。なんだかつかみどころなく、なんだかズレてる言動がある。（声：青柳泰）

2nd ルミナ＝ティンカーベル

ひなたぼっこが趣味のハーフキャット。怖がりで人見知りするが、仲良くなればかわいい。困った人は放っておけない。
（声：池澤春菜）

3rd 鏡　幽魔

学園でも有名な不良のハーフデビル。病気の妹・魔夜をいつも気にかけている。魔夜に会いたい人は仲良くしよう。
（声：原丈二）

? モスモス

5日間の勧誘で異なる10人の勧誘に失敗するとシリウス教官が連れてくる。生徒かどうか、人かどうかも謎。隠しキャラ。（声：？）

ルールはいっさい不要の“お猿の大冒険”ソフト

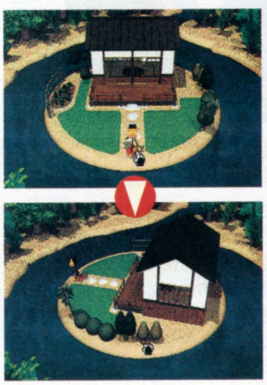
ジャングルパーク ～サターン島～

パソコン版で7万本以上の驚異的な売り上げを記録し（'97年10月時点）、国内外の数々の賞を受賞した人気ソフトの移植版。のんびりした雰囲気と一風変わったミニゲームが魅力だ。

発売日	'98年1月15日	CD枚数	1枚
発売元	BMGジャパン	複数プレイ	1人用
開発元	デジタローグ	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格（税別）	4800円（限定版5800円）	バックアップメモリー	2・プレイデータ
ジャンル	ETC	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

のん気でマイペースなSARUを操りサターン島を自由自在に歩き回ろう

この作品に難しいルールはいらない。主人公・SARUを操り、ミニゲームで遊んだり電車やバルーンに乗ったり、島の住人たちが語るへんてこな話に耳を傾けたり…等々、気の向くままの冒険旅行を満喫しちゃおう。島にはちょっとした秘密があるらしいのだが、それはひとまず置いといて、とりあえず島の中を歩き回ってみよう。



主人公の家「HOME」。真ん中にある赤い丸にのれば島の向きを変えられるぞ

舞台は四季で彩られた“サターン島”

四季折々の美しい景色で彩られた4つのステージに区切られている「サターン島」。このひろ～い島の中には、ちょっと懐かしいミニゲームとあっと驚く仕掛けがいっぱい。まるで島全体が遊園地のような空間なのだ。ちなみに旅の途中で見つける気球に乗れば、行きたい場所にひとっ飛びできるぞ。

気球に乗って上空から見渡せば、島の景観が一目瞭然でしょ

春のステージ ～JUNGLE HAL～ ポカポカ陽気に誘われジャングルへ

心地よい春風につられ、HOMEの左側にある「春のステージ」を歩き回ってみる。新緑が鮮やかな森林地帯には、ベースラグビーやシュートゴルフ、Uコンなどのたくさんのゲームスポット、そういえばキャンプ場もあったなあ。メルクリン鉄道の車窓からのぞくお花畑がとっても印象的です。

ファンキーペインティングされたモハ205系。自ら運転してNゲージ気分を満喫しよう

そうです。野球盤の登場です。往年の「消える魔球」もあります

普通のゴルフと思ったら大間違い。グリーン上でたわむれる動物を狙い打つ、その名もシュートゴルフ

安らぎのハンモック

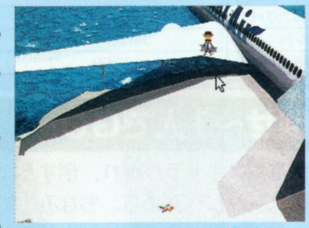
紐をつないだラジコングライダー。アクロバット飛行が楽しい

©DIGITALOGUE／SARU BRUNEI／BMG JAPAN

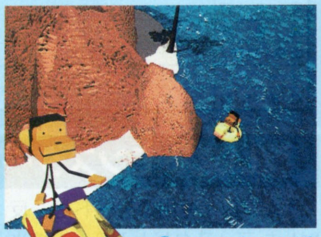
夏のステージ ~PET SAND COST~ ギラギラ太陽が照りつける常夏ビーチ

夏らしく、海水浴を存分に楽しむ。一服しようと立ち寄ったバンナムカフェには、セクシーな女の子の姿が！　名前はSARAとかいってたな。う〜ん、気になる。でも、浜辺に落っこちている飛行機の中に散乱してた物体も気になるな…。

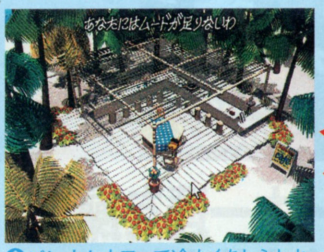
これぞ、南国って感じ



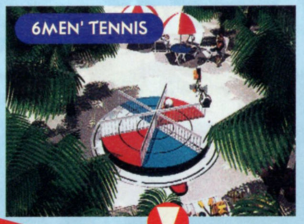
なぜこんなところに旅客機？



アヒルちゃん浮き輪で海水浴



バンナムカフェで冷たくあしらわれるSARU。どうやったら彼女を振り向かせることができるのかな

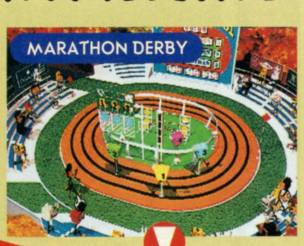


みんな集まってきた

何故かSARU目がけてスマッシュ連発。狙い打ちしてるだろ！

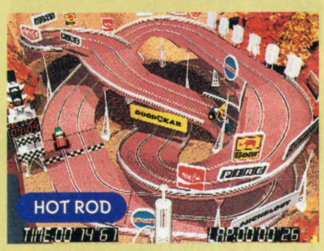
秋のステージ ~AUTUMN FOREST~ 木の葉が色づく行楽シーズン

誰もが物想い、恋焦れる季節、秋。…のはずが、紅葉に包まれた遊園地「ジャングルパーク」にやって来たSARUくん、そんなおセンチな気分はおくびにも出さず、園内のミニゲームに興じるのでありました。よき行楽日和かな。

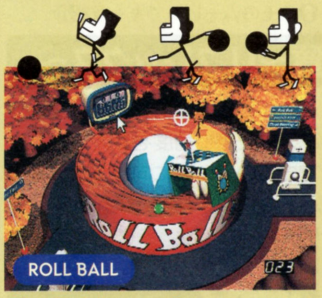


パーク内を走り回る!!

トラックだけかと思いきや、そこらじゅうを走り回るガチョウレース。なかなか決着つきません

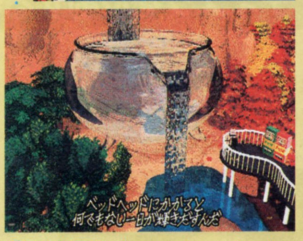


レトロテイストなレール型レースゲーム。トップスピードでカーブに入ると、遥か遠くに飛んでいくの



円形型ボーリング。ストライクは難しいけど、ヒートアップ確実！

川下りをしてくると…



園内西のウォーターパーク。それにしてもこの声はどこから!?

冬のステージ ~WHITE MOUNTAIN~ 一面の雪に包まれた白銀の世界

「冬のステージ」に来ると、でーんとそびえ立つ雪山が！　麓でレンタルしたスキーを身に付け頂上を目指すと、ヘンな形をしたオブジェが出現。猿なのでとりあえず、登ってみる。が、わからない。いったいこれは何を意味するものだろう!?

逃げないでおくれ〜

大阪万博のオブジェみたい。故・岡本太郎氏へのオマージュ!?

チェスの駒を盾にして、ひたすら撃ち合う白熱のガンバトル！　まさにデッド・オア・アライブ!!!

雪に埋もれたスノーモービルを発見。この後、突然暴走。あっという間に、湖面の彼方に…

ちょっと目を離すとすぐこれだ

どういう意味!?　教えてよ〜

※はみだし情報　限定版（通常版と同日発売、5800円）には、SARUの特製キーホルダー、プレイをより楽しくするブックレットの2種類が同梱されるぞ。発売されたら即ゲットせよ！

ディスクを反射させ敵を倒す新感覚アクション

反射でスパーク

弾を当てると弾き返す、リフレックスと呼ばれる反射板が特徴の対戦型アクションゲーム。

発売日	発売中(12月23日)	CD枚数	1枚
発売元	ジーク	複数プレイ	4人同時
開発元	ジーク	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	6・プレイデータ
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

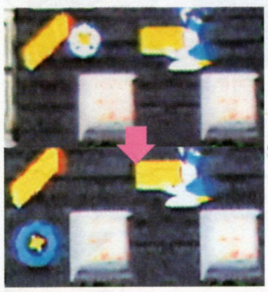
正義の使者スパーカー達を操り新世代大戦に終止符を打て

スパーカーと呼ばれる能力の違うキャラクタ4人の中から1人を選び、各地を暴れ回るモンスターを倒していくのが目的。しかしスパーカーの唯一の攻撃方法であるディスクは、モンスターに直接当てても倒すことができない。そこで必要となるのがリフレックスだ。

デモのムービーでキャラ紹介

ディスクを反射する物質～リフレックス～

リフレックスとは簡単に言うと反射板で、これに当たったディスクははねかえる。この反射されたディスクを敵に当てることで倒すことができるのだ。またリフレックスは任意に角度を変えることができるので、敵に向かうようなルートを作れば有利になる。



斜めになっているリフレックスに当てると、90度方向転換

反射し続けたディスクはだんだん大きくなり、8回反射すると消える

スパーカーを助ける様々なアイテム

スピードプラス
入手するとスパーカーの移動スピードが早くなる。ひとつ取ると移動スピードが早くなっていく。

じらい
じらいをセットする。誰か(セットしたキャラ含む)が踏んだら爆発し、シールドをも破壊してしまう。

ディスクプラス
スパーカーの武器、ディスクを発射できる数が増える。最大3つまで発射できるようになる。

シールド
敵の攻撃を1回だけ防ぐことができる。またディスクを反射することもできるぞ(もちろん1回のみ)。

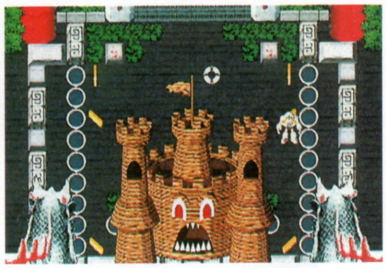
リフレックスプラス
リフレックスを置くことができる。プレイヤーが置いたリフレックスはディスクを1回当てると消える。

リモコン
遠く離れたリフレックスに電波を飛ばし、左右どちらかに回転させることが可能になるアイテム。

襲い来るモンスターを倒せ～1人でGO～

1人プレイ専用のモードだ。反射したディスクだと1回、直接当てると5回で壊れるブロックから出現するアイテムを取って有利に進めよう。ステージの最後には巨大なボスキャラが現れ、倒すと次のステージへ進める。ちなみにこのモードはステージごとにセーブされるので続けて遊ぶのに便利。

決められた時間内ですべてのモンスターを倒せばクリアになる



ステージの最後に登場する巨大なボスキャラは耐久力が高いぞ

最大4人参加できる対戦モード～みんなでバトル～

1人から4人まで遊べる対戦モード。実際に参加するのが2、3人で、人数が足りない場合はコンピュータが操作する。基本は1人プレイモードと同じだが、例え倒されてしまってもモンスターとして復活でき、15秒以内に生き残っているプレイヤーを倒すと復活できるという救済措置があるのだ。

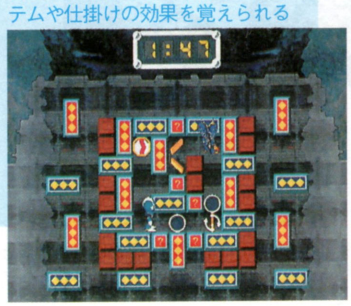
4人で対戦するとディスクが思いもよらぬ方向から来たりして驚く

初心者のため1から教えてくれるモード

このモードは問題形式になっていて、スパークの出す問題を40問すべて解けば、説明書を読まなくても「反射でスパーク」のルールが理解できるようになっている。問題といってもスパークに教えてもらったことを実際に操作して試すだけなのでゲーム初心者でも安心だ。

ステージ前にスパークが簡単な説明をしてくれるのだ

ステージをクリアすれば、アイテムや仕掛けの効果を覚えられる



©SIEG/PRISM

従来の実機シミュレートに女の子とのストーリーモードが加わった！

SANKYO FEVER 実機シミュレーション Vol.2

「フィーバーピストル大名」を始めとするSANKYOのパチンコ実機3種を完全シミュレート！

発売日	'98年1月15日
発売元	ティー・イー・エヌ研究所
開発元	ティー・イー・エヌ研究所
価格（税別）	5800円
ジャンル	パチンコ
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	パチンコ用ハンドル型コントローラー
バックアップメモリー	18・プレイデータ・環境設定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

「ピストル大名」をはじめとする人気の3機種をシミュレート

実在のパチンコ台をシミュレートするシリーズ第2弾。今回はナムコのアーケードゲームをモチーフに開発された「フィーバーピストル大名」2種類に「フィーバー花札」を加えた3機種が楽しめる。アダルトな雰囲気が満載だぞ。

プレイに関する詳細なデータも参考になるぞ

CRフィーバーピストル大名SR

メイン、サブデジタルの確率が変動する図柄は7 種類存在するのだ

フィーバー花札GP

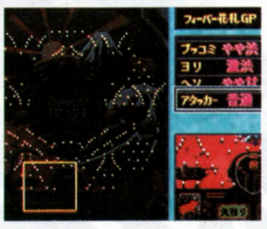
大当りの時、チャンスデジタルが「7」で停止すると確率変動確定

フィーバーピストル大名GP

サブデジタルの確率が変動する図柄は4 種類だが、大当り確率は高め

釘調整や確率を設定して研究しよう

プレイ前には5ヵ所の釘の位置を調整して、玉の通り方を研究する事ができる。ゲーム中には、大当たり確率の設定を変えることもできるのだ。実際のパチンコ店と仕様を同じくすることで、より現実に近いプレイが楽しめる。



激甘から激辛まで5パターンまで変更できる

リーチアクション&大当りデモが見られる

実際にプレイしなくても各機種の多彩なリーチアクション、16ラウンドまでの大当りデモを見ることができる。もちろん実際のパチンコ台と同じグラフィックなので、眺めて楽しんだり、リーチアクションの研究をすることもできるぞ。

「花札」のリーチアクション。お姉さま〜

「ピストル大名」の大当りデモ。連れ去られた姫を助けるのだ

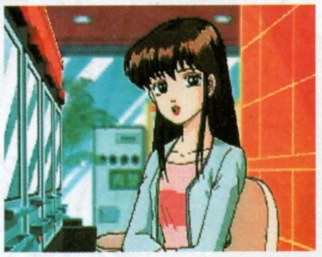
お尻を叩かれる姫。グラフィックはちょっとエッチなものが多い!?

ノルマをクリアして女の子と仲良くなろう

「ストーリーモード」は、パチンコのプレイを通じて女の子と仲良くなっていくのが目的。玉数などのノルマをクリアするごとに女の子のムービーが流れる。ムービーはアルバムとして保存でき、後で何回も見直すことができるのだ。

ノルマは先に進むに従って厳しくなってくるぞ

ストーリーが進めばアルバムも増えていく



パチンコを打っていると、隣の見知らぬ女の子が話し掛けてきた

彼女の名はエリナ。パチンコを全く知らない彼女にいろいろ教えてあげるうちに2人の仲は急接近…

©ティー・イー・エヌ研究所／SANKYO／iCS／「ピストル大名の冒険」 ©NAMCO

超攻略ゲーム

最新刊

ますます好調!

秘パラメータを完全公開

全マシン、全ドライバー等のゲーム内パラメータを、メーカーの協力を得て完全公開。マシンタイプによるセッティングの違いや各サーキットの細かいデータも掲載。

隠しダンジョンも完全公開

ラスボスを含む全敵キャラのパラメータを完全に収録。ダンジョンマップも簡略化して見やすく掲載。普通のプレイでは気づかないイベントも詳しく紹介しているぞ。

1月9日発売予定

賞金総額20万円!!
タイムアタックコンテスト実施中
くわしくは、本書をご覧ください。

発売:(株)徳間書店/インターメディア・

©CAPCOM CO.,LTD©葦プロ・GAINAX/ProjectEva/テレビ東京/NAS・サンライズ/東急エージェンシー/テレビ東京・創通エージェンシー/サンライズ・ダイナミック企画・東映・BANDAI/VICTOR/GAINAX・BANPRESTO©Sony Computer Entertainment Inc. イラスト/ここまひ(赤い靴くらぶ)©TECMO,LTD.©COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT/TOMCAT SYSTEM©RIGHT STUFF

の歩き方 BOOKS 続々登場

既刊5点

オリジナル全馬データ
1305頭の馬データを読めて、調べて、勝てる本。五十音で馬の名前を検索、馬の能力を強さがわかる偏差値で表示するなど、すべてが入った完全データ本。

チャートで一目瞭然
ゲームのウラまで徹底的に追求したやり込み情報タップリ掲載。さらに、アイテム、敵、釣り、変身など、ありとあらゆるデータを明記し、引きやすい索引と連動させた一冊。

見やすいマップで迷わない
全ステージクリア後に進める隠しステージのマップを完全掲載。進行ルートはチャートで完璧にフォーロー、アイテムはステージごとの表で見やすいぞ。

ターンごと攻略
圧倒的な詳細ユニットデータを一挙公開。また、1ターンごとに詳しく行動を解析し、全シナリオクリアまで導くぞ。

カンパニー

●書店にない場合は、下記に問い合わせ下さい。

※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(03-3573-8613)までお願いいたします。

攻略より、美少女

という人はこちら。
ただひたすらにキャラクタの魅力を追求した、
新しいコンセプトのゲーム誌を作りました。

●収録タイトル：この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO／センチメンタルグラフティ／慟哭 そして…／スーチーパイアドベンチャー／NOëL／メルティランサー／DEBUT21／バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ／続・初恋物語 修学旅行ほか

サターンFAN／プレイステーションMagazine特別編集

Nadeshi-Co なでしこ

Vol.2 定価690円(税込) 絶賛発売中!!

判型：アンノン判　発売：徳間書店／インターメディア・カンパニー

※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(03-3573-8613)までお願いいたします。

©elf・DATA EAST／STUDIOライン・TENKY／IMAGINEER・NEC Interchannel／IMAGE WORKS

ゲームボーイの専門誌

新作情報から攻略記事までGBのことがつまった1冊

全国書店で好評発売中

Tim

発売：株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー

GAMEBOY Magazine

ファミマガ64増刊

ゲームボーイマガジン ポケモン&ドラクエスペシャル号

定価390円

- ニンテンドウスペースワールド'97最新レポート
- ドラゴンクエストモンスターズ〜テリーのワンダーランド〜

特集 ポケットモンスター金・銀

※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（03-3573-8613）までお願いします。

絶好調

ソフト購入に役立つポイントレビュー

サターンソフト NOW ON SALE!! Impression!!

インプレッション

新春一発目のインプレッションは、ジャンルこそ多岐にわたっているものの、タイトル数はいつもより少なめ。少し寂しいけど、発売予定期間にお正月休みが含まれているから、これも仕方のないことだよね。

'98年1月15日 発売予定ソフト

レビューアー紹介

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。

対象ソフトのオ・キ・テ

※レビュー対象ソフトは'98年1月15日発売の全サターンソフトを対象にしている。ただし、直前のソフト発売日変更などの理由により、必ずしもその条件を満たしていないレビューが掲載されている場合もある。また、CG集、データベースに該当するソフトの中で、ゲーム性が低いと編集部で判断した作品は、点数評価を控え、ひとくち解説のみとしている。

加藤政樹
命を削って『サカつく2』をプレイし続ける自称辛口レビューアー。年末商戦の大作ラッシュでサターンに勢いが戻ってきた。'98年もこの調子でいけるといいなあ。ちなみに'97年のNo.1は『千年帝国』。

奥村景子
外よりも寒い私の部屋。暖房きかせまくりで光熱費がかかる。冬はガス代がすごい。ようやくインターネットもつながり、電話代も…。新しいゲームを買うだけの金銭的余裕がない、独り暮らしの悲しさかな…。

西村俊行
『ウルティマ・オンライン』がやりたくて堪らないネット好きレビューアー。現在、年末にゆっくりプレイすべく、パソコン環境を調整中。やっぱこの手のジャンルはまだまだ海外ゲームの独壇場かな。

平岡裕輔
'98年のキーワードは「黒船」。競馬界ではグラスワンダー、格闘技界ではR・グレイシー、パソコン界では『ウルティマ・オンライン』。いずれも外国パワーが日本中を網羅すると見た。さて、サターン界では…？

室田佳彦
トム・クランシーや高村薫の新作のおかげで『STC』修行が進まない。グローバルネットイベントまで1週間なのに。しかも『サカつく2』に手を出しそう。もはやこれまでか？…手を出した。もう止まらないや。

溪和彦
美少女キャラは大好きだけど、別にジャンルにはこだわらない。恋愛シミュレーションにも特に思い入れはない。ゲームはバカなノリで熱く燃えたいクチ。好きなジャンルといえばオリジナル創作（←季節ネタ）。

山口康弘
『エヴァ2nd』『千年帝国』『スパロボF』『カルドセプト』などなど…。'97年はサターンの稼働率が高い、充実した1年だった。これを全部、趣味でプレイできてたらなぁ。ウォーーーム、バルバルバル。

松本亮
最近は毎日『サカつく2』を修行中。編集部内でぼちぼちいい戦績（P107の高松ミストラル）だったので、某大会に勇んで出場。優勝スピーチまで用意しておいたが、見事に1回戦負け。しょぼちん。

生形勝喜
虚弱体質レビューアー。年末は実家でゆっくりしながら『タクティクスオウガ』と『カルドセプト』と『サカつく2』の予定。あくまで予定の範疇なので、ひょっとして1人で泣きながら会社に居たりして。

田村雅
映画「タイタニック」のCFを見てSFCの『セプテントリオン』を思い出してしまった。制作者の学生さんたちは今、と思いつつも、来日したレオナルド・ディカプリオ&ブラッド・ピットのかっこよさを実感。

片井美樹雄
'97年のサターン私的3大ニュース！3位ソフト所有本数3ケタ越える。2位『カルド』カードコンプリート。1位『デドアラ』限定版買い逃し。'98年もサターンユーザーの皆さんにとって良い年でありますように…。

安田達也
最近、料理の楽しさに気付き、包丁セットやキッチン用品を物色している「おふくろの味」レビューアー。とりわけ郷土料理に食指が動いているため、『食いしん坊　バンザイ！』のデータベース化を熱烈希望。

放課後恋愛クラブ —恋のエチュード—

ななせ　えっと、レストランの住所ってここでよかったのかな？　もう一度調べておこっと。

●発売日／1月15日
●発売元／キッド　●開発元／キッド
●価格（税別）／6300円（初回限定版6800円）
●ジャンル／シミュレーション　●対象年齢／18歳以上推奨
●CD枚数／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／25・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%

恋愛クラブでお気に入りの女の子を見つけよう。（P172で紹介）

馴染みやすいセンスの世界観 内容はちょっとあっさり味？

いわゆる「ねるとん」をクラブ活動にした内容。明るくあっけらかんとしたノリ、身近さを感じる杜陽町の細かい舞台設定、最初からわかる女のコのプロフィールや恋愛観、など世界観にはすぐに馴染める。そのぶん展開はちょっとあっさり風味。グラフィックにたまに見られるデッサン崩れや、時々不自然さを感じる会話の流れなど、あと少し完成度が高ければ、と感じる。メッセージを高速で飛ばせる、自由に一日を終了できるなど、複数回プレイする気になれる配慮は嬉しい。女のコは皆かわいいし、手軽に会話・デートを楽しむなら。ただ、エッチ目当ての人にはどうかな？（溪：9時間）

そつのない作り 幅広い人が楽しめる

プレイして感じたのはゲーム性の薄さ。女の子との恋愛を描いてはいるが、そこには微妙な駆け引きはない。他の女の子には目を向けず目的の女の子とツーショット、デートを重ねれば、ハッピーエンドを迎えることは難しくない。選択肢もほとんど影響してこない。では楽しくないのかと問われれば、そうでもない。美麗なグラフィックが増えているし、ワンポイントの感は否めないがアニメもある。「魅せる」ゲームとしては及第点。気楽に恋を、そして女の子との会話を楽しむのが本当の楽しみ方？（山口：8時間）

得点の根拠は？

●細かい配慮もあるが、総合的にパソコン版と比べちゃうと…。（溪）
●手応えは無いに等しい。でも1人クリアするのに約1時間という手軽さと稲葉歩の可愛さに。（山口）
●会話のつじつまがそれなりに合ってて楽しい。初恋気分で思い出作りに夢中になれるから。（奥村：6時間）

溪	山口	奥村	平均ポイント
6	5	7	6.0

※本文中にある の記号は、そのレビューアーのプレイ時間を表しています。

©LIBIDO

金田一少年の事件簿 星見島 悲しみの復讐鬼

●発売日／'98年1月15日
●発売元／ハドソン ●開発元／ハドソン
●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／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／12・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%

金田一の目を欺き復讐をとげるアドベンチャー。 （P170で紹介）

新たな金田一の魅力が誕生 視点と発想の勝利

いわゆるキャラの魅力に“オンブにダッコ”ではなく、原作の世界観と設定を上手く生かしたソフト。犯人サイドの視点から進めるストーリーは、今までのアドベンチャーに無い新鮮な印象を受ける。ゲームの進め方もコマンド式アドベンチャーというより、主人公の行動や考えを選択するビジュアルノベルの感覚に近い。ただ、抽象的だったり期待していない選択肢から、無理矢理行動を選択する状況があるので、さらに厳密に言うならひと昔前に流行ったアドベンチャーブック風。そういった点で、理詰めで考えることが難しく、納得のいかない展開になりがちだが、完全犯罪という“ストーリーを組み立てる楽しさ”は十分に味わえる作品。 （片井：5時間）

自由度の低さとテキストの甘さが残念

私怨の対象となる人物の特定が簡単で安易。テキストの分岐部分で完全に物語が分岐することが少ないため、話を進めていけば目星となる人物が自ずと浮かび上がってしまう。それとセーブポイントが少ないのもちょっと不満。逆に犯行に必要な道具の入手などがアクションになるのはいい感じ。かなり緊張感をもってプレイすることができた。また犯罪方法はテキストも増えていろいろ考えられるので面白い。プレイヤーの自由度がもっと高かったら面白かったと思う。 （生形：10時間）

得点の根拠は？

●概念と心意気に当初は8点だったが、ストーリー“しか”楽しませてくれなかったので。 （片井）
●もっと練り込んだテキストを。それだけでもっと厚みが増す。（生形）
●原作を読んでいなくても、話的に楽しめるので。（松本：3時間）

片井	生形	松本	平均ポイント
7	7	7	7.0

ファーランドサーガ

●発売日／'98年1月29日
●発売元／テイジイエル ●開発元／テイジイエル
●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
●CD枚数／1枚 ●複数プレイ／1人用
●対応周辺機器等／シャトルマウス
●バックアップメモリー／91・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%

『ファーランド』シリーズ最新作が登場。 （P168で紹介）

善くも悪くも従来通り 処理の遅さがネックか

密かな長寿シリーズの本作。シリーズを通してシステムの変更はほとんどなかったが、今回も従来のシステムを踏襲した、オーソドックスなターン制シミュレーションRPGだ。気になる点としては、とにかく処理が遅い。分かりやすいシステムとグラフィックの割には、敵の思考ルーチンやカーソルスピードが遅く、プレイしていて快適とは言い難い。ストーリー的にも、このシリーズを通してプレイしたことのある人には聞き飽きたものが多い。マニアが満足できるものではないが、一般受けはする王道的ストーリー＆システム。シミュレーションRPG初心者にお勧め。 （松本：6時間）

楽しみどころの戦闘がちょっと…

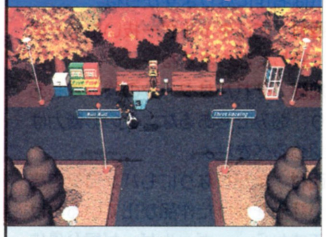
ストーリーから作りまで一昔前の香りが漂う。とくにゲームの要となってくる戦闘部分が、今やるにはちょっとつらい作り。画面は見づらく、移動時や攻撃時の動きは重い。おまけに敵の思考ルーチンが長く、戦略性がそれほどあるわけでもない。パッドでの操作性の悪さや、細かい環境の不親切さもマイナス要因。これらのため、戦闘部分ではストレスを感じずにはいられなかった。声優を起用したキャラや、引き込まれやすいストーリーなどの魅力的なポイントも、この戦闘が足を引っ張る形となっていた。 （田村：5時間）

得点の根拠は？

●毎回似たようなお話とシステムでは、新鮮味に欠ける。 （松本）
●重要ポイントである戦闘での不満点が多すぎるため。 （田村）
●とにかく戦闘中の待ち時間が長い！物語は私好みなのだが、それで全て壊されちゃう。長時間プレイには根気が必要。 （奥村：5時間）

松本	田村	奥村	平均ポイント
5	5	4	4.7

ジャングルパーク ～サターン島～



●発売日／'98年1月15日
●発売元／BMGジャパン ●開発元／デジタローグ
●価格（税別）／4800円（限定版5800円）
●ジャンル／ETC ●対象年齢／全年齢
●CD枚数／1枚 ●複数プレイ／1人用
●対応周辺機器等／マルチコントローラー
●バックアップメモリー／2・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%

パソコン版で大ヒットの箱庭冒険ソフトを移植。 （P176で紹介）

簡単操作でのめり込むジャングルぶらり旅

複雑なフラグ処理などのいわゆる「ゲーム性」は皆無。「サルをつまんで動かすだけ」という簡単操作も手伝い、一目して「雰囲気いいな」と思えれば誰でも楽しめそう。多少のストーリー設定はあるものの、深く考えずに歩き回ってるだけで十分おもしろい。「パック旅行よりもぶらり旅」的スタイルでプレイする方が百倍楽しくなる。期待どおりにボケまくるサルの挙動に一笑し、レトロなミニゲームにノスタルジーを感じる。そんなサターン随一の「なごみ系」ソフトといえるこの作品。疲れてる人、この機会にヒーリングしましょう。 （安田：25時間）

ゲームは楽しいけど… 最終目的って何だろう

夢中になるおもしろさってわけじゃないんだけど、ジワジワ好きになっていくタイプのジャンルみたい。最初は、どこに行って何をしたらいいのか迷いやすいんだけど、慣れてくればチャレンジ精神に火をつけてくれそう。「ここをクリックすると、なんか起こりそうだ」っていう感覚かな。目的も一応あるみたいなんだけど、急がず島を探検してミニゲームで楽しもう。どこに何のゲームがあるのか探すのも楽しい。ただ、マニュアルの地図を見ながらじゃないと厳しいかも。（奥村：4時間）

得点の根拠は？

●パソコンとのスタンスの違いはあるにせよ、サターンに新風を吹き込んだことを称賛して＋2点。（安田）
●アクセス中の待ち時間がネック。次は何が起こるかなっていう、ワクワク感があるのは好き。 （奥村）
●パソコンとサターンではプラットホームの基本的コンセプトが違う。ダラダラと遊ぶゲームはサターンにはちとツライ。（片井：3時間）

安田	奥村	片井	平均ポイント
8	6	5	6.3

©HUDSON SOFT／天樹征丸／金成陽三郎／さとうふみや／講談社・TGL・DIGITALOGUE／SARU BRUNEI／BMG JAPAN

●発売日／'98年1月15日
●発売元／ティー・イー・エヌ研究所
●開発元／ティー・イー・エヌ研究所
●価格（税別）／5800円　●ジャンル／パチンコ
●対象年齢／18歳以上推奨　●CD枚数／1枚
●遊数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／パチンコ用パドル型コントローラー
●バックアップメモリー／18・プレイデータ
●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%

パチンコ実機シミュレートシリーズの第2弾。（P179で紹介）

ホールにあるうちに買おう女の子は再考の余地あり

今回は「ストーリーモード」を付けて、単なる実機シミュレートだけで終わらせない努力をしている。しかしアニメが古臭く、女の子にも魅力を感じない。アニメを進めるためのノルマも単に運だけという気がする。シミュレートできるパチンコ台が前作よりも減って3機しかないのは残念。だが、まだこの3機を置いているホールはあると思うので、早めに買ってシミュレートするしかない。月日が経ち、街中にこの機種が見当たらなくなったらあとは資料用にとっておくしかないのかな？　3機共、リーチアクションや大当りデモが面白いので、実際にホールで見たことがないという人にはいいかもしれない。　（平岡：4時間）

もう少しストーリーモードがうまくできていれば良かった

シミュレート具合について多少気になることが。まず、ぶっこみとチャッカーを同時に画面表示できない点。全体的な玉の流れを把握できなくては、パチンコを打っている感じが弱まる。また、台にはもう少し立体感が欲しいところ。しかし、内容はともかく「ストーリーモード」をつけたことは評価できる。換金も何もない家庭用ゲームのパチンコでは、それに変わるものが必要だから。作りは粗いけど、目の付け所はいいと思います。　（西村：3時間）

得点の根拠は？

●「ピストル大名」は魅力だが、普通のパチンコ台のシミュレートに留まっている。ストーリーモードも、もうひと捻り欲しい。　（平岡）
●ゲーム機ならではのおもしろさを作ろうとしている部分を考慮して。少し甘目の点です。　（西村）
●ストーリーモードのクリア条件が厳しいので。　（山口：6時間）

平岡	西村	山口	平均ポイント
5	6	6	5.7

レビューアー座談会

雑感Impression!!

西村　今号は特別に'97年のサターンソフトを振り返って、ソフトジャンル別に語っていこうと〜。

加藤　ほう。じゃあ、格闘アクションあたりからいってみるか！

充実した格闘アクション ノーマルなアクションは低迷

片井　編集部で流行ってたのは『全日本プロレス』『X-MEN VS STREET FIGHTER』『ラストブロンクス』『デッド オア アライブ』ですか。

西村　もう、MODEL2クラスのゲームならある程度サターンに移植できるようになっちゃいましたね〜。

加藤　2Dにいたってはもう言うことなし。ソフトも確実に出てるし。

片井　ネオジオの格ゲーは確実に発売されるし。それこそネオジオがいらないくらいでしたからね。

生形　4メガRAMは革命的でした。

加藤　『X-MEN〜』が移植できたからな。あの処理が重くなりそうなゲームが4メガRAMのおかげでスイスイ動いてたからな。

西村　移植したチームの腕もあるでしょうけど、これでカプコン格ゲーの移植は安心だっていうイメージが定着するんじゃないですか〜。

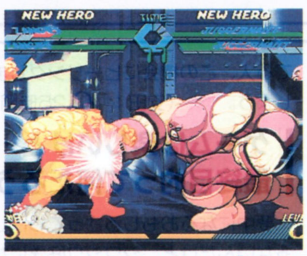
加藤　今年のオススメ格ゲーはいろいろあるけど、4メガRAMが衝撃的な『X-MEN〜』でキマリだな。

生形　対戦格闘じゃなく、普通のアクションは元気がなかったですね。アクションっていうジャンル自体が危機になっている。『シルエットミラージュ』なんかは、よく出来た1本だったんですけど。

西村　あれはやって欲しいよね。見た目は地味だけどアクションの仕掛けとか演出が凝っているし〜。

加藤　『mr.BONES』の試みもおもしろかったんだけどな。

片井　いってみればミニゲーム集的なノリなんですけど、キャラがちゃんと立って、エンターテインメント性がありましたよ。どちらかというとPSっぽいタイトルでしたかね？



↑今年一番衝撃的な格ゲー『X-MEN〜』。4メガRAMの実力を見せつけた

リリース数は少ないが年末に良質RPGが集中

西村　次はシミュレーション系を含むRPGでいってみましょう〜。

片井　年末に『ソウルハッカーズ』『シャイニング・フォースIII』『グランディア』とビッグタイトルが揃ったんですけど、それ以外は…。

生形　年始には『天外魔境　第四の黙示録』がありましたけど、普通のRPGって全然少なかったですね。

加藤　『天外』が出た後は、『ソウルハッカーズ』までパッとしたのが出ていないから。完全オリジナルで記憶に残っているのはないな。相変わらずRPGに弱いハードだよ。

児玉　シミュレーションRPGも数的には少なかったけど、『スーパーロボット大戦F』はハズせないッス。ゲーム性以外の部分で問題がありすぎましたけど、今年一番のヒットになったッス。

完成度の高い続編が人気のシミュレーション

加藤　『ゼルドナーシルト』は穴馬だったな。でも、やっぱ『千年帝国』。

西村　地味なんでセールス的にはそれほど伸びませんでしたけど、ウォーシミュレーション好きはやんなきゃダメですね〜。

加藤　今は亡きグラムスの『クオヴァディス2』もそこそこ遊べる。

児玉　そっすねー。最初にアレを見たときはスゴイと思いましたよ。でも、オイラすぐに飽きちゃった。

加藤　チマチマした戦闘が続くからな。キャラも途中から多くなりすぎちゃって、誰を使ったらいいか分かりづらかったな。

児玉　後は『サカつく2』ッス。ずっと記事担当をしてたせいで、自分の中ではいろいろと評価が変わったソフトでしたけど、最終的には10点満点のソフトになったッス。

アドベンチャーはサターンを支えるジャンル!?

西村　アドベンチャーですけど…。

加藤　多いなー。

生形　まず『EVE』で年が明け…。

片井　『エヴァンゲリオン2nd』がきて『下級生』『同級生2』。

西村　移植だけど『バイオハザード』も出て良かったですよ。『リアルサウンド』の功績も大きかった〜。

加藤　『黒の断章』とか『YU-NO』とか。ギャルゲーが多いな。出来がいいから目立っちゃう。これだけあれがいい、これがいいなんて言えるジャンルはないよ。話題作も途切れなくリリースされてたし。

片井　アドベンチャーはいいシナリオで、システムがそこそこ出来ていれば名作になりますからね。

西村　逆にギャルゲー抜いたら一気に寂しくなりますね〜。

加藤　それがサターンの強みでもあり、弱みでもあるな。この影響力は認めるべきだよ。

西村　まがりなりにもパソコンで高い評価を受けた作品が出ているわけですから〜。ギャルゲーが屋台骨になっていますよ。

生形　いわゆるエロゲーが出ているわけじゃありませんから。H路線だけではユーザーの支持も得られません。サターンになってロクに裸を出せない状況じゃ、Hで既存の18禁ソフトユーザーを満足させることは

©ティー・イー・エヌ研究所／SANKYO／iCS／「ピストル大名の冒険」・YUMEDIA／AROMA／Four Winds Software／カメレオンハウス・MARCUS／IMAGEWORKS／HEADROOM／SHOUGAKUKAN PRODUCTION

一般ソフトひとくち解説

ザ・スターボウリングVol.2

●発売日／'98年1月15日
●発売元／ユーメディア ●開発元／ユーメディア
●価格（税別）／6800円
●ジャンル／スポーツ（ボウリング）
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／2枚
●複数プレイ／4人同時 ●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／6・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

人気声優のムービーがボウリングと共に楽しめる！

声優ファンのためのボウリングゲーム第2弾

11月に発売された、人気声優とボウリングを楽しめる『ザ・スターボウリング』の第2弾。登場する声優は池澤春菜、氷上恭子、本多智恵子、松井菜桜子、山口百合子の5人で、すべて新メンバー。グラフィックに少々の変更があるのと対戦プレイがなくなっただけで、ゲームシステムは前作とまったく同じ。前作が気に入った人で、今回登場する声優のファンならば、違和感なくプレイできる。なお、2枚目のディスクには、クリア後のごほうびムービーが収められている。（室田）

一般ソフトひとくち解説

卒業アルバム

●発売日／'98年1月15日
●発売元／小学館プロダクション
●開発元／マーカス／小学館プロダクション
●価格（税別）／3800円 ●ジャンル／ETC
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／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%

『卒業』キャラの魅力が詰まったデジタルアルバム。

過去の作品を知る人なら懐かしく、楽しめる内容

『卒業』シリーズ構想10周年記念ソフト。『卒業Ⅰ～Ⅲ』『～クロスワールド』のキャラ原画、声優17人のインタビュー、『～Ⅲ』出演者をのぞく声優12人が集合の座談会ムービーなどを収録。あまり見慣れないレアな絵もあり、デジタル原画集としても見応え十分。さらにエフェクト・BGMつきでグラフィックを流すモードもある。選び抜かれた懐かしの音声もオススメ。中本の女王様や谷のコンビニの歌をはじめ、シリーズのファンならかなりニヤリとくるラインナップぞろいだ。（渓）

NOW ON SALE SATURN SOFT IMPRESSION!!

できないわけじゃないですか。それでも売れるっていうのは、システム面がしっかりしているからですよ。

西村 そろそろパソコンからの移植っていう資産も食いつぶされる気がするんですけど～。

加藤 ネタが尽きるかな。今後、オリジナルをどうやってサターンで出していけるかが勝負の分かれ目になるだろうな。

●年末のヒット作『YU-NO』。シナリオとゲーム性には定評がある

シューターも納得！ 業務用・オリジナル共に良作が続出

片井 シューターにとっては実りの多い年だったと思いますよ。

平岡 幅広く出ましたよ。『蒼穹紅蓮隊』、『怒首領蜂』といった業務用の移植から『マクロス』、『サンダーフォースV』みたいなオリジナルまで。業務用で評価の高かったものは、移植度が極めて高かったですし。

加藤 2Dの方は良かったけど、3Dは今一つじゃなかったか？

片井 去年までは『パンツァードラグーン』とか『バーチャコップ』がありましたからね。今年は3Dシューティングで特筆すべき作品って見当たりませんでしたね。'98年は『パンツァー』クラスの作品が欲しいところですね。

決め手にかけるスポーツレースものも不作が続く

加藤 スポーツの代表的なジャンルといえば野球だけど、ちと弱いな。

生形 『グレイテストナイン』がありますけど、これしかないので。他機種の野球ゲームと比べると、今一つ見劣りするかも。いいライバルになるソフトがないんですよ。

児玉 サッカーの『ビクトリーゴール』は他機種とも張り合えるくらいよく出来たゲームですよ。

加藤 レースはどう？

生形 『セガラリー』以来、パッとしませんよね。あれは未だに遊べる。今年出た『デイトナUSA サーキットエディション』とか『セガ・ツーリングカー』はちょっと物足りない。コースの調整とかバランス面では今ひとつという感じ。

西村 『マンクスT.T.』とかもありましたけど、バイクの筐体に乗って初めて面白いゲームですから～。

生形 僕としてはカーレースじゃなくて、スノボゲームの『スティープ・スロープ・スライダーズ』の方がオススメですよ。自由度が高くて。

加藤 '97年のスポーツ・レース関連は、そこそこ遊べるものはあっても決め手の1本はなかったかな。'98年に期待だな。

安定株は続編ものパズル目立つカードゲームの台頭

西村 パズル・テーブル系で、何か思い出深いタイトルはありますか？

片井 9月の『デジタルカードライブラリ』を皮切りにカードバブルが始まりましたね。

平岡 『アルカナストライクス』とか『テクストート・ルド』とか、いっぱい出ましたね。

児玉 結局、編集部では『カルドセプト』が一番人気だったッス。急速に編集部のセプター人口が増加したぐらいですから。

平岡 パズルは続編もので安心して遊べるタイトルが揃いましたよね。『パズルボブル3』に『マジカルドロップⅢ』、『ぷよぷよSUN』、あと『続ぐっすんおよよ』。やっぱりどのパズルも対戦がおもしろいですよ。

片井 パズルは落ちゲー系がほとんどで、革新的なものは出なくなっちゃいましたね。アレンジものばっかりで。そういう意味では、純粋にジグソーパズルを再現した『デジグ』とかの方が貴重だと思いますよ。

●編集部内で流行りまくった『カルドセプト』。ハマリ度は極めて高い

生形 X指定が一昨年に規制されてから、麻雀がぐっと減ってますね。今年はほとんど出ていない。

加藤 脱衣麻雀は完全に衰退したな。

片井 前号の移植希望コーナーで事実上『スーパーリアル麻雀P7』の移植が決まった風なコメントがありましたが、あれなんかどういう風にアレンジするんでしょうね。

西村 まだやり方はあると思いますよ～。『スーチーパイ』みたいにゲーム性を高める方法はいくらでもあるんだから。どう工夫するかですよ～。

サターンが低迷!?'98年はどうなる？

西村 '97年のサターン市場はどうでしたか。不調だったという声をチラホラ聞きますけど。

片井 僕はサターンはまだまだイケると思いますよ。前半は停滞ムードが漂ってましたけど、9月以降はヒットが続いて、持ち直しましたね。

加藤 俺もこれからだと思うな。ESPとセガと、メガドラから続いているセカンドパーティ的なところが頑張ってくれればな。任天堂じゃないけど、月に1、2本おもしろいタイトルがあればいいと思うんだ。

西村 ここまで差がついたらPSを追いぬくなんて難しいですからね。

加藤 変にライトユーザーを意識するよりも、これからはゲームファンを中心に据えてソフトを作っていった方がいいんじゃないかな。

©X-MEN TM&©1997 MARVEL CHARACTERS,INC ALL RIGHTS RESERVED.／CAPCOM／THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS
©elf・OMIYA SOFT

好評連載！

今号は金月真美さんスペシャル！

ときめきBeat Fast!!

第26回

1997年最後のこのコーナー。というわけで、1年間どうもありがとうの感謝の意味を込めて、おなじみ金月真美さんをゲストに招いてスペシャル版でお送りする。『ときめき』ファンも、そうでない人もこれを読んで年末年始を元気に過ごしてね。

最新アルバム「K-BRAND」発売記念！金月真美さんが編集部にやってきた!!

1998年の2月4日に発売予定の金月さんの最新アルバムは、今までにリリースされた『ときめき』CDシリーズの中から、選びに選んだ12曲を金月さんがカバーしたもの。そして今回、そのプロモーションのために、金月さんが編集部に遊びに来てくれたのだ。金月さんにアルバムの話を始め、いろんなことを話してもらったぞ。

金月さん自身が語る最新アルバムの中身

今回のアルバムは、ほかの人の歌に私なりの色を着け直そうということで「金月印」の意味を込めて「K−BRAND」というタイトルを付けました。どれも以前から歌ってみたかった名曲ばかりです。例えば、M2は詞がよくて、何かキューンってきちゃうんですよ。片思いでもいいんじゃないかな、こんな考え方もあるんだなって思える不思議な曲です。M3も初めて聞いた時からすごい名曲だなって思って、それ以来大好きでずっと聴いていたんです。大内さんの詞は結構好きなんですけど、これはその中でも一番ですね。収録作業で楽しかったのがM5です。これはもともとは、栗原みきこさんと関根明子さんのデュエット曲なんですけど、今回は1人デュエット状態で自分の声を重ねて収録しました。ライブでどう歌うかが今後の課題ですけどね（笑）。ぜひ歌ってみたいですね。そのほかにも、中には普段の私だったら絶対ありえないようなタイプのM4やM8、M9のような曲もあって楽しかったですね。

自分が歌える場所ができたことで、歌っていうのが今すごく大事なものになってます。こんな感じの曲をやってみたいとか、今度イベントがあったらあの歌を歌って

K - BRAND

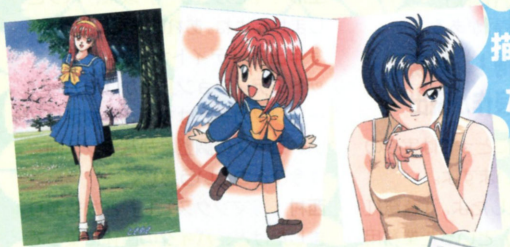
発売：コナミ　販売：キングレコード
定価3059円（税込）

M1.My Sweet Days（作詞：青柳美奈子　作曲：宮島律子）　M2.好きなままで好きでいい（作詞：青柳美奈子　作曲：南利一）　M3.無口な風（作詞：大内正徳　作曲：地獄車中村）　M4.only you（作詞：さゆ鈴　作曲：宮島律子）　M5.サヨナラを言えなくて（作詞：さゆ鈴　作曲：宮島律子）　M6.あなたの瞳にうつる時間（作詞：Shinta&さゆ鈴　作曲：村井聖夜）　M7.Sincerely〜素直になりたい〜（作詞：根津洋子　作曲：宮島律子）　M8.MIRACLE OF THE CENTURY（作詞：根津洋子　作曲：根津洋子&坂下正俊）　M9.水の都へ…（作詞：青柳美奈子　作曲：白川明）　M10.あなたがいるから（作詞：青柳美奈子　作曲：白川明）　M11.愛につかまらないで（作詞：さゆ鈴　作曲：梅崎俊春）　M12.風よ（作詞：青柳美奈子　作曲：小西真理）

好評発売中　『ときめき』トレカ・メモリアルコレクションVol.3

好評『ときめき』トレカも第3弾。カードは描き下ろしをたっぷり含んだ全219種類。今回からより希少価値の高い「スーパースペシャルカード」も加わったぞ。また、今回からは全国のローソンでも入手できるようになったのは嬉しい限り！　1998年の3月には、シリーズ最高の描き下ろし枚数を誇るVol.4も発売されるし、これはもう全部集めるしかない!?

●全219種類のカードの内訳は、ノーマルカード180種、レアカード27種、スペシャルカード9種、スーパースペシャルカード3種。1パック10枚で300円（税別）だ



描き下ろしもたくさん！

●このカードが君の町のローソンで手に入るなんて便利だね

リフィルセットも発売中！

カードを収納するための「メモリアルファイル」はすでに発売中だが、その補充用として「リフィルセット」が好評発売中だ。25枚1セットで定価980円（税別）だ。これで心おきなくカードが集められるよね。

●右下隅にある詩織ちゃんのイラストがカワイイのだ

プレゼント当選者　10月31日号（No.20）カタROMコネクション　岩手県／北田孝之　栃木県／原田真之　栃木県／大屋恵　茨城県／小野瀬直也　東京都／桑村俊児　神奈川県／吉田紀文　愛知県／浜田健児　兵庫県／加治佐シンイチ　大阪府／石原正一　佐賀県／本山義孝　11月28日号（No.22）丹下さんと栗林さんのサイン入り色紙　神奈川県／一柳正史　埼玉県／藤井賢一　兵庫県／玉井佑典　12月12日号（No.23）ときメモフレッシュMiNiクッション　関戸友加　（以上敬称略）

©KONAMI・AIC／カルチュア・パブリッシャーズ

近未来警察組織のリーダー麻希

みようとか、いつでも歌のことを考えちゃうんです。もともとが「歩くジュークボックス」って言われていて何かしら歌いながら生活している人間なんですけどね。「お腹がすいたのよ～♪」とか（笑）。そんな楽しい感じで作ったのでぜひ聴いてくださいね。

そのほかに声優の仕事としては、アニメのレギュラーとしては初めてなんですけど「BURN－UP EXCESS」（＊註）の麻希役でちょっと大人っぽいお姉さんの役に挑戦しています。

今度アルバムを記念してイベントをやるんですけど、イベントは、今まで溜めてきたものの結果を見る場所というか、みんなからエネルギーを貰って放出する感じがして好きです。とても大事にしています。今度も思いっきり楽しいステージを作りたいと思いますので、一緒に騒ぎに来てください。

記念イベントも開催されちゃう♥

金月さんも触れているが、アルバムの発売を記念してのイベントが1998年1月から全国9ヵ所で開かれる。気になる参加方法は、決められたお店で「K－BRAND」を予約・購入するというもの。先着順に、イベントの整理券＋握手券が配布されるのだ。詳しい場所と問い合わせ先（予約先）は下記の通り。整理券には限りがあるので希望者はお早めに。

編集長がいないのをいいことに椅子に座ってと。「あ～あ、きみきみ、ダメ！」なんてね。金月さんの言うことなら何でも聞きます

金月さんのサイン入りポラロイド写真プレゼント！

金月さんのサイン入りポラロイド写真を5名の方に！　希望者は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、金月さんに対する励ましの言葉を添えて下記まで。締め切りは1998年1月15日必着。当選者の発表は1998年2月13日発売予定の№4にて。

世界に2つとないもの。応募すべし！

〒105　東京都港区東新橋1－1－16TIMサターンFAN「ときめきBF　金月さんのポラをくれ！」係

イベントの場所と問い合わせ先はこちら

開催日	場所	問い合わせ先	電話番号
1月18日（日）	福島県・郡山市　新城ホール	三野屋郡山店	0249－22－7797
1月25日（日）	神奈川県・横浜市　西区公会堂	シアル音楽館	045－311－1745
		アニメイト横浜店	045－441－1616
1月31日（土）	石川県・金沢市　KOHRINBO109ホール	KOHRINBO　109ヤマチク	076－220－5010
2月1日（日）	愛知県・名古屋市　GROOVE！本店6Fイベントホール	GROOVE！本店	052－671－8989
		アニメイト名古屋店	052－453－1322
2月7日（土）	広島県・広島市　デオデオ本店7Fサテライトスタジオ	デオデオ本店	082－247－5111
2月8日（日）	兵庫県・神戸市　上新電気三宮一番館J's ホール	ディスクピア三宮店	078－232－2398
	京都府・京都市　ビーバー京極店　京極東宝ビル3Fホール	ビーバー京極店	075－255－0734
2月14日（土）	福岡県・福岡市　キャビンホール	アニマップ福岡本店	092－731－5256
2月15日（日）	宮崎県・宮崎市　（株）西村本店6Fホール	（株）西村本店	0985－24－4141

1998年1月21日は『ときめき』CDの日だ!?

金月さんのCDばかりではナイ！　年が明けても『ときめき』関連のCDは怒とうのラッシュを見せるのだ。まずは1月21日に注目すべし。この日には2枚のアルバムがリリースされるぞ。

まずは、以前このコーナーでもお伝えした館林見晴のファーストアルバム。タイトルは「Dream of you...」。見晴ちゃんの魅力が爆発だぞ。もう1枚は、「ときめきメモリアル　虹色の青春forever vol.1」。7月に発売され大人気の『虹色の青春』がCDドラマになったのだ。CDのためにお年玉を取っておいてね。

館林見晴ファーストアルバム「Dream of you...」

発売：コナミ　販売：キングレコード
定価：3059円（税込）
初回特典：ピクチャーCD

ファーストシングル「もしも私が天使だったら」を含む全13曲（うちインストゥルメンタル2曲）収録。中には菊池志穂の作詞による曲も。テレカセットやポストカード、クリアファイルも同時発売されるのだ。

DRAMA CD「ときめきメモリアル　虹色の青春forever Vol.1」

発売：コナミ　販売：キングレコード
定価：2854円（税込）
初回特典：香り付きブックレット
ピクチャーCD

虹野沙希と秋穂みのりの出会いや、沙希とプレイヤーとの出会いを描いたドラマ4本を収録。『虹色の青春』の世界観を見事に再現しているぞ。菅原祥子、丹下桜などが出演。

＊註　12月よりディレクTVにて放送中の近未来ポリスアクション。金月真美さんが演じるのは特別犯罪対処チーム≪WARRIOR≫のリーダー川崎麻希。同作はビデオでも続々リリースされる予定だ（第1巻は1998年1月25日発売。発売はカルチュア・パブリッシャーズ、販売はビームエンタテインメント）。

☆サターンキャラを3Dモデルで楽しもう！

Exciting Figure Road

エキサイティング フィギュア ロード

フィギュアが大きなブームとなった'97年は、海外の映画やゲーム、アニメなどのキャラクタが多くモデル化された。ここではセガが作ったサターンキャラのフィギュアを紹介しよう。今後発売されるフィギュアの最新情報が満載だぞ。

デザイン、仕上げとも本格派 キャラの魅力がつまったフィギュア

セガのフィギュアは上質なモデリングの割に価格が安く、マニアックでない人、つまり初めてフィギュアを買う人なんかにちょうどいい。今回紹介した以外にも『新世紀エヴァンゲリオン』のラインナップもあり、人気タイトルを取り揃えているのも特徴だ。お気に入りのゲームの面白さは、プレイ以外の時間も楽しみたいよね。

電脳戦機バーチャロン

ポリゴンで描かれている『電脳戦機バーチャロン』のキャラ達は、フィギュアになってもゲームのイメージ通り。関節が動かせるから、ポーズだって思いのままだ。

なお、リアルモデルシリーズの3体（テムジン、バイパーⅡ、ライデン）に2Pカラーバージョンが3月から追加されるが、これらは個数限定のレアモデルとなる。

リアルモデルシリーズ
フェイ・イェン
2480円（税別）

3月発売

お待ちかねのフェイ・イェン。ポーズを考える楽しさはバーチャロイドの中でも随一。フィギュアになっても色香を漂わせているような気がする…

リアルモデルシリーズ
アファームド
2480円（税別）

3月発売

複雑な迷彩塗装までリアルに再現されたアファームド。格闘戦主体のモデルらしく、筋骨隆々としたデザインが特徴的なバーチャロイド

リアルモデルシリーズ
テムジン
各1980円（税別）

3月発売

バーチャロイドを代表する主人公メカ。ビームライフルを装備。左は1P、右が2P

リアルモデルシリーズ
バイパーⅡ
各1980円（税別）

3月発売

高機動性を実現するための軽量化がうかがえるスリムなボディを持つ。右が2P

リアルモデルシリーズ
ライデン
各2480円（税別）

3月発売

肩部のレーザーは使用状態にすることも可能。重量感があるデザインだ。右が2P

VDモデルシリーズ
各780円

テムジン　バイパーⅡ　ライデン

接着剤を使用しないプラスチックキットだから小学生でも簡単に組み立てられる。かわいくデフォルメされたデザインだから身近に置きたいよね

サクラ大戦

ゲームの続編にOVAにと、高い人気を誇る『サクラ大戦』のフィギュア。2月にキャラドールセレクションの神崎すみれが追加される予定だが、現状のラインナップを見ると、さくら、紅蘭、アイリスの人気の高さが良くわかる。

さまざまなシリーズが用意されているのも、それだけ魅力溢れるキャラである証なのだろう。

リアルモデルシリーズ
真宮寺さくら
1980円（税別）

刀の柄に手をかけたさくらをモデル化。髪の毛や着物のシワなどもリアルな仕上がりだ。このシリーズは声優さんのセリフ入りCDが付いているから、目と耳で楽しむことができる

リアルモデルシリーズ
李紅蘭
1980円（税別）

チャイナドレスのスリットから覗く太股がたまりませんな…とオヤジも喜ぶ紅蘭のフィギュア。愛らしさやセクシーさも再現されているね

リアルモデルシリーズ
アイリス
1980円（税別）

アイリスと言えばジャンポールがいなきゃね。『サクラ大戦』のリアルモデルシリーズは1／8スケールだから、3つ並べると身長差がよくわかるよ

リアルモデルシリーズプチ
サクラ大戦 帝劇プチ花組
6体セット：980円（税別）

花組の6人をデフォルメしてモデル化している。それぞれが特徴的なポーズを取っています。セットでこの価格もお得だよね

セレクションモデルシリーズ
各1000円（税別）

真宮寺さくら　アイリス　李紅蘭

未塗装、未完成のプラスチックキットだけど、もっとも重要な瞳はデカールになっているから安心。比較的簡単に作れるうえに満足のいく仕上がりが期待できる

少女革命ウテナ

リアルモデルシリーズ
天上ウテナ
2480円（税別）

2月下旬発売

『少女革命ウテナ』からメインの2人がモデル化。チュチュと声優さんのセリフ入りCDがそれぞれ付属する

2月下旬発売

リアルモデルシリーズ
姫宮アンシー
2480円（税別）

究極のフィギュア!?　キャラドールセレクション

フィギュアというよりは“お人形さん”と表現したいのが、このキャラドールセレクション。大人が（特に男が）買うには並大抵ではない抵抗感があるけど、それだけレアとも言える。ちなみに自由にポーズを決めることが可能。なお天上ウテナは2月発売予定。

真宮寺さくらは3200円（税別）。刀が付属

李紅蘭は3200円（税別）。チビロボが付属

2月発売予定の天上ウテナは3600円（税別）。洋服がリアル

AM 2研 FAN

充実した攻略を
わかりやすくお届け!!

基本戦術が重要な葵

Virtua Fighter 3tb™

バーチャファイター3 ティービー

AOI

返し技が中心となる葵は、非常にテクニカルなキャラクタ。強力な中段攻撃を持っているわけでもなく、技の性能という点から見れば、弱い部類に属するキャラでもある。『VF3tb』において、もっとも重要視される読み合いの部分の強さが、勝利に反映されるはず。

テクニカルキャラのため 相手を騙しつつ攻撃せよ

強力な打撃技をもっていないので、返し技と投げ技が中心の戦いが基本戦術となる。返し技のねらいどころは、確定の反撃技を受けない技をガードさせたあとなど。中段肘当て（⇨P）や、中踵蹴り（⇦K）後にねらうのが効果的か。また、無双破（⬇⇦P）が、『VF3』にくらべダメージ面で強力になったのは嬉しいところ。

投げ技に関しては、投げ抜けされないように使い分けが必要。

➡相手にカウンターヒットすると、ダウンを奪えるようになった。当たり判定は、相変わらず強力

⬆打突（P）をヒットさせてからの2択攻撃も有効

性能大幅強化！

基本はよろけさせてからの2択攻撃

大ダメージを奪うチャンスと言えば、相手をよろけさせたあとが挙げられる。中段肘当てや中踵蹴りを、相手のしゃがみ状態にヒットさせる。相手はよろけるので、しゃがみクイックで近づき、投げ技と打撃技の2択攻撃を迫ろう。もし、相手がよろけ回復後に、最速で打撃技を出してくる場合は、中踵蹴りをその場から使用すべし。

この2つの技でよろけさせる

⬆硬直が短い。メインで使用可

or

⬆こちらも硬直が短い。使える

しゃがみクイックで近づいて・・・

⬆投げ技を決めないと勝利は難しい

⬆暴れる相手には、こちらを使用

ジリ下がりの弱体化について

『VF3』において、中段肘当てをガードされたあとのジリ下がりは、相手のエルボーを完全にすかすことができた。しかし『VF3tb』では、不可能となっている。

➡ジリ下がりの弱体化が、葵の基本戦術を大幅に変えたといっても過言ではない

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

©SEGA

&鷹嵐。すべてを伝授します!!

アミューズメントスポットでもダントツの稼働率を誇る『VF3tb』。キャラ別攻略もついに最終回を迎えた今回は、葵と鷹嵐を攻略する。『VF3』登場以来、新キャラということもあって、独自の戦法が必要となってきたこの2キャラの、基本戦術や特徴を紹介。実戦レベルで役立つことのみを掲載する。葵や鷹嵐を使わないプレイヤーも、知識としておさえておき、この2キャラと対戦するときに役立てよう。

『VF3tb』攻略最終回

TAKA-ARASHI

一撃必殺を身上とする鷹嵐。『VF3』においては、高性能なキャッチ投げの存在など、他キャラとは一線を画したキャラであった。しかし、『VF3tb』では、強力な投げ技と打撃技の2択攻撃を持つが、あまり特徴がないキャラとして、生まれ変わってしまった…。

一撃必殺キャラ・鷹嵐 ハイリスク・ハイリターンで押し潰せ

強力な2択攻撃が命の鷹嵐。もちろんそれなりのリスクを背負っているのだが、そんなことを気にしていたら鷹嵐は使ってられない。

基本としては、相手の技をガードしたあとに、龍龍（⇦⇨P）と合掌捻り（⇦⇩⇘⇨P+G）の2択攻撃をかけるのがセオリー。

『VF3』にくらべダメージこそ減ったものの、鷹嵐の持つ打撃技のなかでは、判定面などからも最強に位置する。ヒット率が勝敗を分けるはず

鷹嵐の投げ技と言えば、やはりこれ。相手の体力を大幅に減らすことができるので、常に狙っていきたい。投げ抜けされやすいのが難点か

カウンターヒットから相手を投げる

肘当て（⇨P）が相手にカウンターヒットすると、投げコンボへ確実につなぐことができる。また、諸手突っ張り2（⇨⇨PPP）の3発目がカウンターヒットした場合も、投げ技を決めることが可能。

初弾が中段の諸手突っ張り。非常に使える

肘当て後はタイミングを計りコマンドを入力

3発目がカウンターヒット。ちょっと練習すれば、確実に見極められるはず

そして投げ技が決まる。是非とも合掌捻りをねらいたいが、コマンドが難しければ、他の投げ技で代用

ダウン攻撃のかわりになる蹴たぐり

蹴たぐり（⇩K）は、ダウン攻撃のかわりとなる技でもある。相手がダウンしバウンドしたところを、この技で拾うことができるのだ。ほとんどのバウンドに対応。

空中コンボの締めくくりなどでも使用可能。安定したダウン攻撃と言える

※サターンFAN NO.14 『VF3』貯金箱（アキラ）プレゼント当選者：神奈川県／正岡篤也さん
『VF3』貯金箱（ジャッキー）プレゼント当選者：山梨県／米山真由美さん
サターンFAN NO.20 アディダスサッカーユニフォーム プレゼント当選者：東京都／中村匡宏さん
アルバスプーン大会限定モデル プレゼント当選者：広島県／川崎優子さん

今回は新作・話題作ラッシュ

ARCADE HITS NOW!! Special

アーケード ヒッツ ナウ

セガ最新作情報をダブルでゲット！　絶対に見逃すな

前作から2年、「最後のバイパー」たちの闘いが今始まる！

『バーチャファイター2』の全盛期。『バーチャ』とはまた違う3D格闘の面白さに挑戦した作品があった。それが『ファイティングバイパーズ』だ。あれから2年、新基板「MODEL3」のパワーを得てついにその続編が姿を現した！　今回は第一報としてAM2研開発ディレクターの片岡氏にお話を伺った。画面写真やキャライラストと合わせて『2』の魅力を感じ取れ！

――今回の『2』の制作コンセプトは？

片岡　前作は『バーチャ』とは違う3D格闘ゲームの方向性の提案だったと考えているんです。壁やアーマーのシステムがそうですが、それに対して得た反応を消化することから始めました。『バイパーズ』というゲームを、もっと突き詰めて作りたいというこだわりですね。

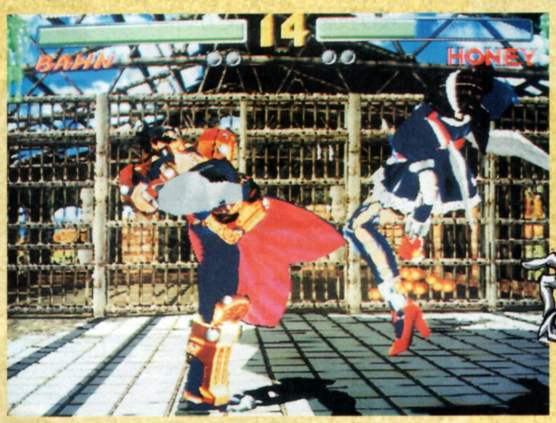
――キャラデザインを今井トゥーンズさんに依頼された理由は？

片岡　お願いしたのはキャラというより、アーマーのデザインの部分です。絵を見てもらえれば分かりますが非常にパーツが多くて個性的ですよね。今回キャラに関しては、背景以上にポリゴンを使って表現している部分もあるんですよ。このオリジナリティをどこまで再現できるかという点が、今力を入れて作っている部分です。

――今回『2』の制作上、最も注意されている点は？

片岡　対戦ゲームを遊ぶ人は勝ちたいからやる、という気持ちがありますよね。そうすると当然勝ち方にもこだわりがあると思うんです。それをより増幅して楽しませてあげたいという点を念頭に置いて作っています。例えば前作だと壁壊しで勝てないと悔しがる人も実際にいましたよね。カッコいい

ラウンドスタート前の演出。ハニーの綺麗なドアップと、アニメのようなバンのパースに注目。さすがMODEL3というところ



バンの回し蹴り（？）を食らって、画面の手前に向かって吹っ飛んで来るハニー。今回の『2』ではこのように、より3Dを意識したカメラワークが採用されているようだ

セガAM2研 片岡洋

デザインコンセプト

今回のハニーのコスプレはイラストの通り、メイドさんです。しかも首輪や手枷足枷（カギ付き）まで付けてます。その手のファンの人には喜んでもらえるんじゃないでしょうか（笑）

FIGHTING VIPERS2

勝ち方をした時には派手な演出が見られるけどチープな勝ち方だと何もないとか、そういう遊びがいのある要素を、ゲームシステムにも直接係わるような部分まで練り込んで作りたいと考えています。

――今回のCOM戦は分岐という要素があるそうですが。

片岡　普通対COM戦というのはルートが決まっていますが、これを特定の条件によって相手が変わるシステムにしようと考えてます。ただうまい人と初心者では楽しみ方に差が出てくると思うんですよ。これをどう調整するかが今後の課題ですね。

――新キャラなどは？

片岡　もちろん入りますよ。人数などはまだ秘密ですが、何と言うか『バイパーズ』らしさを追求したキャラになっていますね。近いうちに発表しますので、続報を楽しみにしていて下さい。

――では最後に一言。

片岡　今回は『バイパーズ』の完成形を目指して作っています。ファンの方はぜひ期待していて欲しいと思います。

ウィナー画面のバン。片岡氏の話にもあった、肩のパーツの光り具合に注目してもらいたい

デザインコンセプト

アーマーの各所に付いているビスは、前作では残念ながら表現できなかったものです。今回はこれでもかというくらい付けてますから、これでよりバンらしいデザインになったと思います

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP2（仮）

名作『セガラリー』の続編が、満を持していよいよ登場！

レースゲームの名作『セガラリー・チャンピオンシップ』。誰もが待ち望んでいたこのゲームの続編が、MODEL3のパワーを得てついに登場。今回はAM分室プロデューサーの水口氏とディレクターの佐々木氏にお話を伺った。

――『2』の企画が立ち上がったのはいつ頃になりますか。

水口　今年の2月頃です。今回目標にしているのはグラフィックやプログラムなどのクオリティを向上させること、そして「レースゲームとしての面白さの基本に立ち返ろう」という2点です。遊んでみて純粋に面白い、そんな部分を煮詰めていきたいですね。

佐々木　チーム内では「グラフィックの水準は史上最高に、ゲームとしての面白さはスプライトや8ビット時代に戻ろう」というのが合言葉になってるんです。

――MODEL3になって、グラフィックはどう変わりますか。

佐々木　天候などの自然現象は断然リアルになりますよ。それとレース場独特の、お祭り的な雰囲気も表現できたらと考えています。

――では最後にファンに一言。

水口　前作を遊んで頂いた方も含めて、『2』は世界中の人に愛されるゲームにしたいと思っています。もうすぐ画面もお見せできますので待っていて下さい。

現在でも愛好者が多い前作の『セガラリー』。『2』にも期待大！

セガAM分室　室長　水口哲也

『2』では選べる車が増えるかも。WRCファンには垂涎もの!?

セガAM分室　ディレクター　佐々木健仁

©SEGA／Characters renewal designed by imai toons　※『ファイティングバイパーズ2』の画面は開発中のものです。『セガラリー・チャンピオンシップ』の画面は前作のものです。

ライジング入魂の、超新作シューティングゲーム

ARMED POLICE
BATRIDER
アームドポリスバトライダー

『バトルガレッガ』体験版はどうだった？　その興奮覚めやらぬ今、ライジングの最新作情報をゲット。こいつも今から要チェック！

せっかくの新キャラだし、ここは素直にデフォルトのキャラを使ってみるべし。なおウェイン兄弟は2人で2機ずつ担当するため、4キャラ扱いになっている

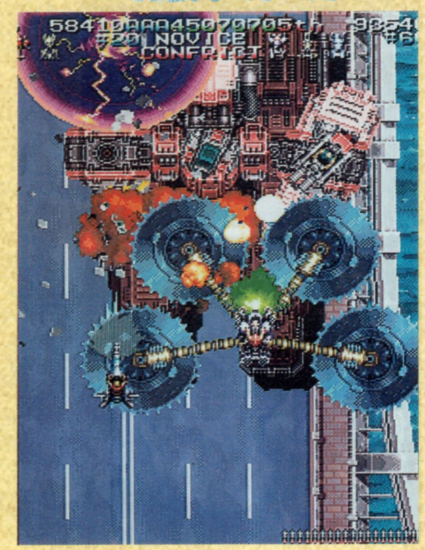
3人1組、チームバトルシューティング!!

9月のAMショウにも出展されたライジングの新作シューティング『アームドポリスバトライダー』が、いよいよその全貌を現した。このゲームの特徴をズバリ言うと「派手でスピーディで点稼ぎが超アツい」という、そう快感満点のゲームだ。ゲームシステムの基本部分は『ガレッガ』とほぼ同じ。パワーアップやボンバーの形式も踏襲しているので、『ガレッガ』をプレイしていた人なら問題なく遊べるはずだ。また今回の『バトライダー』では、9機の機体から3機をセレクトしてチームを組むシステムを取っている。このチーム編成方法は3種類。デフォルトで用意されている3チームから1つを選ぶ「チームセレクト」。3チームの9人の中から3人を自由に選べる「チームエディット」。そして誰に決まるか運任せの「ランダムエディット」がある。なおランダムエディットでは通常では選べないゲストキャラが選択される場合もあるぞ。『魔法大作戦』シリーズの4人と『ガレッガ』のウェイン兄弟、そして『疾風魔法大作戦』にやられ役で出ていた、カー・ペットの合計9機だ。

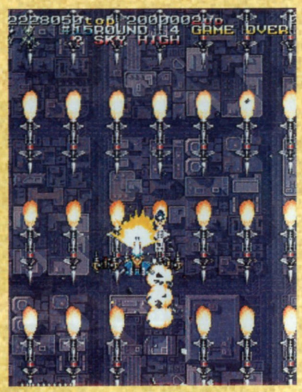
ランダムエディットで出現する7人のゲストキャラ。これは『ガレッガ』のウェイン兄弟だ。当たればラッキー

手堅く決めるかランダムで遊ぶか、選択は自由!!

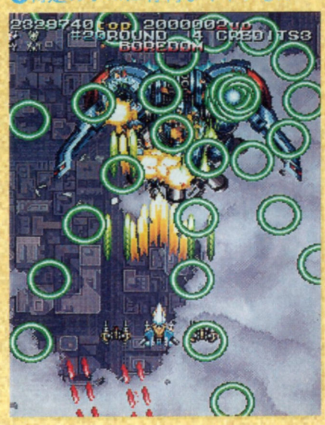
今回の自機はエアバイク、ボンバーも台数なものが多いのだ



これが普通のチームセレクト。2人プレイでは同じチームは選べないぞ



見えてないと死&ボインもあり。一瞬の判断が運命を分ける



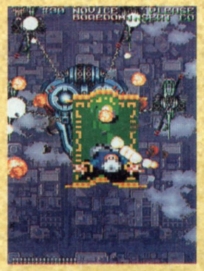
特定のボスに有利なキャラも!?

©EIGHTING／RAIZING　※画面は開発中のものです。

初心者から上級者まで、幅広く遊べるゲームシステム

「難しいけど面白い」が、ライジング作品の代名詞だ。『バトライダー』でもそれは健在だが、今回は初心者向けのシステムも付いたぞ。まずコースを練習、一般、上級の3つから選択でき、腕に応じて楽しめる点。そして練習コースに限り、自機がピンチの場合に自動的にボンバーを撃つ「オートボンバー」が装備されている点だ。

オートボンバー



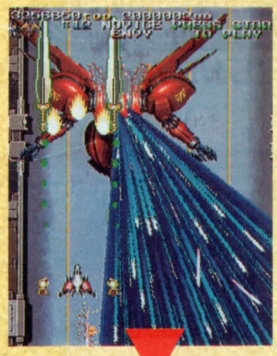
危険な時はボンバー発動。但し数に限りがあるので注意

ショットボタンを離したままにしておくと、強力なタメ撃ちが出せる

後半面ではこんな弾幕は序の口。キッチリパターン化したいところ

ランダムで変化するステージ・そして…

『バトライダー』では2面、3面、4面がランダムで入れ替わるシステムになっている。ちなみに練習コースの3面と、一般・上級コースの5面のボス戦にはちょっとした秘密がある。ゲーム中に特定の条件を満たすことで、登場するボスが変わってくるのだ。またチームの中に『ガレッガ』か『魔法』キャラがいる場合、この2作に登場したボスキャラが乱入してくることもあるらしいぞ。この条件については今のところ秘密。



5面ボスその1

5面ボスその2

どのボスが高次面に来るかで、攻略法も変わりそうだ。まさに神頼み

続きは見てのお楽しみにゃ♥

ここでは出現するボスが毎回変わるうえ、最高3体まで登場する。その条件はさほど難しくないはず。発売されたらいろいろ試してみよう

1ドットを見切れ！かすりボーナス

基本システムが『ガレッガ』と同じなので、ボンバーでのアツい点稼ぎも今回の『バトライダー』では踏襲されている。さらに今回上級者向けの稼ぎ要素として「かすりボーナス」が加わった。これは機体の一部に敵弾をかすらせることで、ボーナスポイントが入るというもの。自機の当たり判定は相変わらず小さいものの、かすり判定との差は文字通り紙一重しかない（写真参照）。文字通り神経をすり減らす稼ぎが楽しめそう。

かすりに成功すると、当たった部分から火花が散る。左の写真でその微妙さが分かるかな？

ボス戦はかすりの宝庫。命懸けの稼ぎにどこまで耐えられる!?

「翔破鋼翼隊」第4回～任務完了？～

12月18日に発売された『蒼穹紅蓮隊 御徳用』の『バトルガレッガ体験版』はどうだった？　1面だけなのですぐに終わってしまうのだが、プレイ感覚は業務用とさほど変わらなく不満もなかったと思う。『魔法』キャラがちゃんといたり、電源パターンまで再現してあったのはさすがにグー。欲を言うなら横画面モードにもうひとつバリエーションがほしいのと、一部のSEを業務用に忠実にしてほしい点くらいかな。このコーナーもそろそろ任務完了間近か？

行ってきました！

GetBass™
SEGA BASS FISHING.

メディア対抗バス釣り大会レポート

去る12月10日、『ゲットバス』発売を記念したメディア対抗戦が開かれたぞ。実際に釣り堀で本物のバスを釣ろうという粋なイベント。はたして結果はいかに？

テレビや雑誌で釣りファンにはおなじみの、いしいそのプロ。今回は講師で参加

釣れないじゃん

競技内容は各編集部2人でチームを組み、2人で釣り上げた総重量を競うというもの。参加者の大半がバス釣り未経験だった（ウチも…）ため、開発スタッフが1人ずつサポートに付くことに。こうして曇天の中、競技スタート。「釣り堀だし2、3匹は釣れるよな～」と考えていたら…甘かった。開始後2時間経っても1匹も来ない。周囲で起きる嬌声に焦りつつ

得物物色中。まだ余裕があった頃…

さすがプロ。自らも大物をゲット

セガAM4研の浪越さん。この1匹のおかげで我々は救われたッ！

キャスティング。「きゃああ～！」という悲鳴に振り向くと、そこには私のルアーにヒットしたいしいプロの姿が…（実話）。

そして結果発表

そんなこんなで終了時刻の14時になり、いざ集計。結局我々はボウズだったが、サポートの浪越さんが1匹揚げてくれたので、ビリにならずひと安心。結果として総合優勝はセガサターンマガジンチーム、最重量賞は電撃セガサターンチームが獲得。たまにはゲーム以外でのこんなイベントも面白いなあ。またやって下さい。

優勝したサタマガチーム。ちなみに2位はゲーメストチームだった

最後に全員で記念撮影。さあこの後は編集部に帰って仕事だ（涙）

計量中のひとコマ。ウーム結構デカいが何グラムかな

お土産プレゼント

というわけで大会は残念な結果に終わったが、セガから参加賞としてお土産をもらってきたぞ。このお土産を合計3名の読者にプレゼント。希望者は欲しい賞品の番号を書いて、以下のあて先まで応募しよう。『ゲットバス』を遊んだ感想なども書くとなお良し。

〒105　東京都港区東新橋
1-1-16
TIM サターンFAN 編集部
『ゲットバス』係

'98年1月14日の消印まで有効。

①ポスター…（2名）
②キャップ・キーホルダー・ステッカー…（1名）

セガはみ出し新作情報

12月2日、セガ本社で新作ゲーム内覧会が開催された。少し遅ればせながら、当日出展された大型筐体物の2本を紹介しよう。

スキーチャンプ

ウィンタースポーツの花形と言えばスキー。この『スキーチャンプ』は普通のゲレンデとは違う新雪地帯や断崖を、猛スピードで滑り降りる迫力を体感できるスキーゲームなのだ。渓谷、森林など選択できるコースは多種多様。同じコース内でも分岐によって進めるルートが変わるので、何回でも遊べるぞ。またストック部のボタンを押すと、実際のスキーのようなショートターンが可能。現実的な操作感を再現しているのも特徴だ。CGボードは今やセガのゲームの顔となった「MODEL3」を使用。美しいグラフィックにも注目だ。スキーヤーならやるべし！

美しいグラフィックを見ながら、大迫力のスピード感を楽しもう

ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ

ハーレーと言えば、世界中のヘビーなバイク野郎の憧れ。過去にもバイクゲームは数あれど、それはほとんどがサーキットもの。公道を自由に走るバイクゲームは、この『ハーレー～』が初めてのはずだ。使用基板は「MODEL3」。現実に限りなく近く、またリアルに再現されたロサンゼルス市街を、縦横無尽に走り抜ける自由さが最大の魅力だ。筐体も実際にハーレーのボディを模し、またボディソニック効果付きという豪華仕様なのだ。

決まったコースは特にない。どこを走るかは自由

©SEGA／HARLEY-DAVIDSON MOTOR CYCLES OFFICIAL LICENSED PRODUCT ※画面写真はすべて開発中のものです。

『オラトリオ』初のプレゼントあり!!

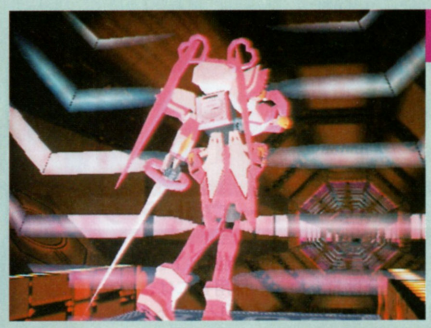
SPARKLING the AM#3

『バーチャロン』店舗予選開催中。奮って参加せよ！

AMショウ以降、なかなか新情報の出ない『オラトリオ・タングラム』。今回もちょっとだけ新しい画面をお見せしよう。このコーナーあてにも「ドルカスはどうなった」とか、「バウを見せろ」などの意見が結構来ている。確かにショウバージョンでは今までに紹介したテムジン、ライデン、フェイ-イェン・ザ・ナイト以外にも、サイファー（前作のバイパーⅡに近い機体）やアファームド・ザ・バトラーという機体が入っていた。だがこれらはすべてショウ用の暫定的なモデルで、まだ公開できるクオリティではないと判断されているのかもしれない。とにかく今は待つしかなさそうだ。

フェイ-イェン2人の立ちポーズ。2P側の新デザインに話題集中らしい

発進シーン



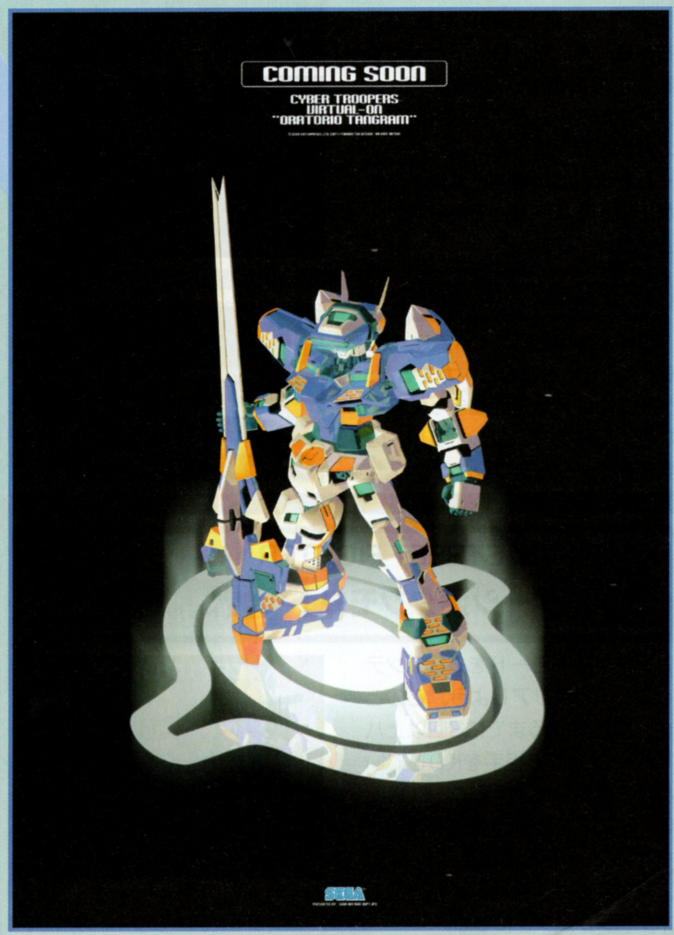
フェイ-イェンの発進シーン。このあと前々号で掲載したカットに、カメラが切り替わっていくようだ

アドバタイズ

洞窟ステージ内のテムジン。ダッシュ攻撃直前？

入荷告知ポスター

下のポスターはセガの直営店舗に貼り出される、『オラトリオ』の入荷予告用ポスター。早いところではもう見かけた人もいるのではないだろうか。なにやら意味深なデザインだが、今回はこのポスターを3名にプレゼントするぞ！欲しい人は下記のあて先まで。



初公開、これがリプレイシーンだ

フィニッシュ時の模様を最もカッコいい視点で再現してくれるリプレイシーン。前作ではフィニッシュの瞬間がコマ送りになったり、ビームの弾道をつけPAN （要は追いかけて撮ること）したりと非常に凝っていた。今回は「MODEL3」ということもあり、さらに凝った演出があるかも!?

爆光を放ちながら倒れ込むテムジン。ソードが光っていないところを見ると、ビームで倒したのだろうか

©SEGA／CHARACTER DESIGN：HAJIME KATOKI
※画面は開発中のものです。

ポスタープレゼント

上のポスターが欲しいという人は、以下のあて先までハガキを送ろう。
〒105 東京都港区東新橋1-1-16　TIM サターンFAN 編集部
『オラトリオ』ポスタープレゼント係。締め切りは'98年1 月14日の消印有効。

さまざまなゲームモードでのプレイが楽しめる『バブルシンフォニー』のはじける隠しコマンドを一挙に大公開。

HYPER UL-TECH

ハイパーウルテク

技のランク 実用性、ユニーク度などを総合的に判断して、1〜5点の5段階にランク分けしている。採用者には、1点につき2000円、最高1万円の賞金をプレゼントだ！

バブルシンフォニー

スーパーモードからフルパワーモードまで 充実の5大隠しコマンド

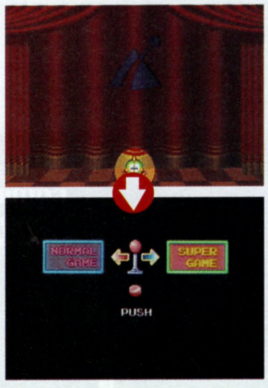
5

愛知県 小野寺貴夫

ゲーム中のステージにいつもと違う敵が出現したり、常にフルパワー状態でプレイしたりできる隠しコマンドを、一気にまとめて5つ紹介。これらを使って新たな気分でゲームを楽しんでみよう。

スーパーモード

「TAITO」と「VING」のロゴが表示されたあと、カーテンの前でバブルンがしゃべっている画面（以下タイトルデモ画面）で**上、C、右、B、A、左、C、下と入力する**。このあとゲームを始めると、ノーマルゲームとスーパーゲームの選択画面が現れる。スーパーゲームを選ぶと、通常とは違った敵が出現するスーパーモードでゲームをプレイできるぞ。



カーテンが開くまでにコマンドを入力すれば、スーパーモードの選択画面が出現

バブルボブルモード

タイトルデモ画面で**A、B、A、B、A、B、右、Cと入力する**と、ゲーム中の背景画面がまっくらになり、旧作の『バブルボブル』の雰囲気でゲームをプレイできる。

BGMも『バブルボブル』版になるぞ

フルパワーモード

タイトルデモ画面で**下、A、B、C、左、右、左、Cと入力する**と、キャラの移動速度や一度にはくことができる泡の数などがフルパワーの状態で、ゲームを始められる。また、ゲーム中にミスをしたときでも、フルパワー状態で復活できるようになっているのだ。

ゲーム開始直後からこんなに泡が出る

このモードはボス戦で効果を発揮する

人間モード

タイトルデモ画面で**左、下、上、B、右、C、A、右と入力する**と、ドラゴンの姿に変身させられていたボビーたちが、キャラ選択画面で4人とも人間の姿に戻っている。しかも、その姿のままでゲームを始めることができるぞ。

この姿でもゲーム中は泡をはくぞ

ボーナス確実モード

タイトルデモ画面で**B、A、B、A、B、A、左、Cと入力する**と、通常だとミスしたあとには出現しなくなるボーナスステージへの扉が、ミスしたあとでも各ワールドで確実に出現するようになる。

確実に高得点をねらえるモードだ

X-MEN VS. STREET FIGHTER

コンボゲージ満タンモード

3

新潟県 ミストラル

アーケードモードをノーコンティニューでクリアしよう。このとき、クリアするまでに3回以上ハイパーコンボで相手をKOしていれば、オプション画面に「COMBO GAGE」という項目が追加されるのだ。この項目を「FULL」に設定すると、常時ハイパーコンボゲージが満タンになる。

「FULL」に設定すれば、ハイパーコンボを何回でも使えるのだ

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

選手を動かせる

2

宮城県 木下敏行

新規に1Pゲームを始めたあとのクラブセレクト画面で、**LかRを押しながらX、Y、Zのいずれかのボタンを押す**と、画面中の選手を回転させてさまざまな角度から見ることができる。選手は**Xで前後、Yで上下、Zで左右方向に回転し**、複数のボタンを組み合わせて自由に回転させることもできる。

どんな角度でも自由自在。選手のいろいろな姿を眺めてみよう

©VING／TAITO・X-MEN TM &©1997 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED.／CAPCOM・SEGA・Riverhillsoft・SUCCESS

リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～
すべてが見える隠しコマンド

香川県 三鷹憲次

4

通常は確認できない、個人別の愛情パラメータと友情パラメータを確認できるようになるウルテクと、ビジュアルモードで、すべてのビジュアルを見られるようになるウルテクが発見されたぞ。

パラメータチェック

タイトル画面で、**上、右、下、左、上、右、下、左、X、Y、Z、スタートと入力しよう。**成功すると、泰蔵の「べべん！」という声がする。この状態でゲーム中にZを押すと、女性の愛情パラメータと男性の友情パラメータが、個人別に数字で表示されるのだ。

↑左から順に、朋美、蘭、祥子、哲哉、昂介、泰蔵のパラメータを表示

完全ビジュアルモード

1回以上ゲームをクリアしたあと、オプションの「おまけ」のタイトル画面で、**上、左、下、右、上、左、下、右、Z、Y、X、スタートと入力しよう。**成功すると、朋美の「お呼びでない…」という声がする。このあとビジュアルモードを選択すると、すべてのビジュアルを見ることができるぞ。

↑1回以上ゲームをクリアしたあと、この画面でコマンド入力しよう

↑成功すると、ゲーム中に見ていないビジュアルも見られるようになる

COTTOn2
追加オプション

東京都 スターリーフ

3

タイトル画面の「OPTION」にカーソルを合わせて、**X、Y、Zを押し続けておく。この状態ですばやくA、B、Cの順にボタンを押し、そのまま6つのボタンを押し続けよう。**このあとオプションを選ぶと、新たに4つの項目が追加されている。追加項目の内容と効果は下の表のとおり。

↑オプション画面の怪しげな空白には、やはり追加項目が隠されていた

追加項目名	効　果
PLAYER	1Pと2Pのキャラ（コットンとアプリ）を入れ替える
VISUAL	ビジュアルシーンをカットする
PAD-XYZ	XYZボタンに機能を割り当てる NONE：使用しない RAPID：連射できるようになる COMMAND：コマンドショットを撃てるようになる
SOUND	方向ボタンで選んだBGMをAかCで聴ける

X-MEN VS. STREET FIGHTER
クリア後のお楽しみ

沖縄県 山口篤史

3

ゲームの難易度などは自由に設定して、アーケードモードをクリアしよう。このとき、コンティニューは何回してもかまわない。すると、オプション画面でターボスピードを10段階に調節できるようになる。また、同じキャラでチームを組めるようになり、各キャラのカラーが2種類ずつ増えるぞ。

↑全員サイクロップスの対戦も可能

バブルシンフォニー
秘密のオプション

千葉県 上総孝之

3

「げーむすたーと」か「おぷしょん」を選択する画面で、**左、右、左、右、A、B、C、Bと入力する。**すると、オプションに「つぎのページ」という項目が追加されており、これを選ぶと「ひみつのおぷしょん」が表示されるようになる。ここでは、下の表に書かれている5つの項目を新たに設定、選択することができる。

項目名	効　果
すーぱーせれくと	スーパーモードをプレイできるようになる
くにのきりかえ	キャラ選択画面のメッセージの言語を変更できる
こうかおんてすと	方向ボタンで選んだ効果音をAかCで聴ける
こうかおんれべる	効果音の音量。数値が大きいほど音量も大きくなる
えふぇくとたいぷ	効果音のエフェクトを変更できる

リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～
特別なタイトル画面

東京都／佐々木章

1

12月24日にゲームを起動すると、タイトル画面がクリスマス仕様の特別なものに変化しているのだ。なお、日付はサターンの内蔵時計でチェックされている。

↑クリスマス仕様タイトル画面。ひかりサンのトナカイ姿がカワイイ

投稿募集

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
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

期待作

気になるソフトの進行状況を 毎号チェック!!

最新状況 REPORT

業務用で大好評だったあのタイトルを始めとする、'98年のサターンを占う上で重要な、僕たち期待の作品の開発状況を26本分お届け!!

※12月17日現在の情報です。

THE HOUSE OF THE DEAD

※画面は業務用のものです。

●発売元・開発元：セガ
●発売日：'98年3月 ●価格：5800円
●ガンシューティング ●バーチャガン対応

開発状況 ? %

ゾンビとの戦いはいつ終わるのであろうか…

年末で師も走るというぐらいせわしないこの時期、ついにゾンビたちも本格的に走りはじめた！ 画面内をところせましと動き回るゾンビたち… 恐いです本当に。今も僕の後ろで何か動いたような気が…。ぎゃ～!!

（CSプロモーション／山崎）

魔法少女プリティサミー ～ハートのきもち～

●発売元・開発元：NECインターチャネル・AICスピリッツ
●発売日：'98年1月29日●価格：6800円
●アドベンチャー

開発状況 100 %

開発度100%！ ゲームの出来は120%!!

SS版『サミー』の完結編とも言える第2弾がついに完成。今回は新作2編とミュージッククリップを収録。うち1編はバレンタインもの。女の子は共感できる部分が多いかも。もちろん男の子も十分に楽しめるからネ。

（広報／山崎）

少女革命ウテナ（仮称）

※画面はイメージイラストです。

●発売元・開発元：セガ
●発売日：'98年春 ●価格：未定
●アドベンチャー

開発状況 ? %

新曲！ 新キャラ!! 新ストーリー!!!

今回の紹介はいかがでしたか？ もうTVアニメの方は終了してしまいましたが、新ストーリー、新アニメ、新音声、新曲で満足度十分！ 発売までもうちょっと時間があるので、それまではビデオでも見て研究してね。

（CSプロモーション／山崎）

リヴン ザ・シークエル・トゥ・ミスト

●発売元・開発元：エニックス・サイアン／サン電子
●発売日：'98年2月 ●価格：7900円
●アドベンチャー ●シャトルマウス対応

開発状況 60 %

ちょっとした旅行気分も味わえます

『リヴン』の世界は海に浮かぶ4つの島を舞台にしています。それゆえに島の高台から青い海、白い雲、水平線、遠く霞む小島などさまざまな美しい風景を望めます。観光客のいないとっておきの穴場を旅している気分です。

（広告宣伝課／山本秀樹）

プロ野球チームもつくろう！

●発売元・開発元：セガ
●発売日：'98年2月 ●価格：5800円
●シミュレーション

開発状況 ? %

とことんこだわって作っております

開発はまさに佳境！『サカつく2』チームの助言を受けたりしつつ、最高のものを目指してします。しかも新たな追加選手を作成中ということで、注目のあの選手も入るかも!? どうぞお楽しみに。

（CSプロモーション／山崎）

バトルガレッガ

●発売元・開発元：エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）・未発表
●発売日：'98年2月 ●価格：5800円
●シューティング

開発状況 45 %

名作STGをセガサターンに！

どのような仕様にするか、スタッフ一同心を込めて開発中です。ユーザーの皆さんに満足していただけるクオリティを目指していますので、続報を期待してね！

（広報／なおこ）

EVE The Lost One

●発売元・開発元：イマディオ・シーズウェア
●発売日：'98年3月12日 ●価格：7800円
●アドベンチャー

開発状況 50 %

ご期待に200%お応えします！

開発の進行は絶好調！ シナリオは既に完成しており、画面も続々とあがってきてます。かつてないスケール、世界観、感動のすごいゲームになると思います。ユーザーのみなさんのご期待以上の出来を保証します!!

（イマディオ事業部／高橋）

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

●発売元・開発元：ガイナックス・ナインライブス
●発売日：'98年4月 ●価格：5800円
●シミュレーション

開発状況 65 %

春になったらお会いしましょう

新年、明けましておめでとう。おまえとこうして2人で年を越すことができて、私は本当に幸せだよ。今年はお城の園遊会があるけれど、いつも通りのおまえで行きなさい。お父さんは、誰よりも応援しているからね。

（ナインライブス在住／お父さんより）

プリンセスクエスト

※画面はイメージイラストです。

●発売元・開発元：インクリメントP・AICスピリッツ
●発売日：'98年3月 ●価格：初回特別限定版5900円（2次出荷以降：通常版5800円）
●ロールプレイング ●初回限定トレカ付

開発状況 65 %

魅惑のプリンセス、チェロスの登場!!

寒い冬がやって来ましたね。皆さまは、いかがお過ごしでしょうか。今回は、プリンセスの1人であるチェロスを紹介します。わがままで自分勝手なところもあるけれど、とても素敵なお姉さんです。よろしくね♡

（企画制作部 企画制作二課／マッシモ）

ルナ エターナルブルー（仮称）

●発売元・開発元：角川書店／ESP・ESP
●発売日：未定 ●価格：未定
●ロールプレイング

開発状況 45.6 %

今年もあとわずか… 私の年末はルナとともに

仕事の面ではもちろんのこと、プライベートでも『ルナ』漬けになる私。まずは小説の3巻を読み（ちょっと宣伝）、某イベントで同人誌を購入＆研究（？）。コスプレを心ゆくまで鑑賞。あぁなんて「仕事」熱心な私。

（ソフト事業部／危ないオヤジ？ 洋介山）

フレンズ～青春の輝き～

●発売元・開発元：NECインターチャネル・NECインターチャネル／スタック
●発売日：未定 ●価格：未定
●アドベンチャー

開発状況 60 %

本格的な動きあり！ もう少しで公開するよ

アフレコも本格的に始まり、年末にかけて毎日大忙しのスタッフです。ここ何日かが山場で、それが終われば今年も無事終了？ ほっと一息ついてるうちに気が付けば仕事始めなんてこと…。その可能性大なんですけど…。

（広報／山崎）

ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション

●発売元・開発元：カプコン
●発売日：'98年春 ●価格：5800円
●アクション ●「シャドー オーバー ミスタラ」のみ拡張4MRAMカートリッジ対応

開発状況 60 %

仲間と協力して冒険の旅を乗り越えろ!!

家庭用として、1人で黙々とプレイするのもいいですけれど、やはりこのゲームは協力プレイを存分に楽しんで欲しいですね。迫り来る困難も2人なら大丈夫さ！ ということで、仲良くプレイしてみてはいかがですか？

（開発本部 パブリシティチーム／秋浜和之）

© SEGA・SEGA／ビーバパス／さいとうちほ／小学館／少革委員会／テレビ東京・SEGA／㈱日本野球機構　プロ野球12球団公認ゲーム・C's ware・AIC／いつきあやな／iPC・フェアリーテール／NECインターチャネル・AIC／PIONEER LDC／テレビ東京／SOFTX／萬年社／NEC Interchannel・Cyan,Inc.and Sunsoft.Consumer Software copyright1997 Enix.Japan only.・Electronic Arts／EIGHTING／RAIZING・NINELIVES／GAINAX　イラスト：赤井孝美・GAME ARTS／角川書店／ESP／キャラクターデザイン：窪岡俊之・Tower of Doom,Shadow over Mystara,Dungeons & Dragons,and the TSR logo are trademarks of TSR／TSR／CAPCOM

※記事中で発売元と開発元が違う場合は、「・」を使用して併記しています。

Pia♡キャロットへようこそ!!

●発売元・開発元：キッド
●発売日：'98年3月12日 ●価格：6800円
●シミュレーション ●初回プレス版限定プリントシール付

開発状況 50%

ファミリーレストランで、恋が芽生える…

バイトといったら、ファミレスだよね。私も高校時代にはデ○ーズでバイトをしてましたが、『Piaキャロット』のように3種類の制服なんて用意されていませんでした。そして恋も芽生えませんでした…。

（営業部／YADOO）

七つの秘館・戦慄の微笑

●発売元・開発元：光栄
●発売日：'98年夏 ●価格：7800円
●アドベンチャー

開発状況 60%

業界初！ 2人同時プレイアドベンチャー!!

発表以来、ずっと注目して下さっている皆さま、大変お待たせしております。ただ今、完成度は60％くらいですが、分割画面はいい出来です。ヒロインの玲奈ちゃんも可愛いです。必ず面白くします！ ご期待下さい。

（広報部／矢澤）

わくわくぷよぷよダンジョン

●発売元・開発元：コンパイル
●発売日：'98年3月 ●価格：5800円
●ロールプレイング

開発状況 60%

おいでよ！ 不思議遊園地

いよいよ'97年も終わりが近づき、『わくぷよ』の制作も大詰めを迎えています。アトラクションの建設はほぼ終了し、もうすぐ皆さんをご案内できるようになります。3月のオープンを楽しみにしてて下さいね！

（開発本部／久保岡尚）

フォトジェニック

●発売元・開発元：サン電子（サンソフト）
●発売日：'98年1月29日 ●価格：6800円（初回限定版6800円）
●シミュレーション ●初回限定ドラマCD、フォトアルバム付

開発状況 100%

限定版はドラマCD、フォトアルバム付き！

ようやく発売日も決定し、後は発売を待つだけとなりました。プレイステーション版はすでに発売中ですが、サターン版のみのグラフィックも追加されていますので、『フォトジェニック』ファンなら見逃せないよね？

（サンソフト事業部／今関いすみ）

卒業Ⅲ～Wedding Bell～

●発売元・開発元：小学館プロダクション・マーカス
●発売日：'98年3月 ●価格：未定
●シミュレーション

開発状況 60%

気まぐれ女子高生が甘えんぼの奥さんに！

皆さまにはウキウキの年末年始も、我々にとっては地獄の日々です（コノヤローと叫ぶ…）。最終データの投入、デバッグ、調整…。何で1日がこんなに短いの、とついグチっぽくなってしまう今日この頃…（寒い）。

（ソフト開発／新井）

バロック

●発売元・開発元：スティング
●発売日：今冬 ●価格：未定
●ロールプレイング ●マルチコントローラー対応

開発状況 70%

僕たちの罪はどうすれば癒されるのだろう？

ESPタイトルをはじめ、期待作目白押しの年末年始。『バロック』もそれらに埋もれることのないよう、全力開発中！ 今、明かされる2つ目のOPムービー。そして『BAROQUE REPORT』とは一体!?（大袈裟）

（第2開発部／和田真）

チョロQパーク

●発売元・開発元：タカラ・未発表
●発売日：'98年3月下旬 ●価格：5800円
●レース

開発状況 60%

チョロQとは、レース・改造・コレクション

サターンにも『チョロQ』が登場だ！ チョロQはチョロQでもサターンオリジナル！ コースに合わせてマシンをチェンジするバトンタッチレースやタイヤ飛ばし攻撃、オイル撒き撒き攻撃など、愉快なことがてんこ盛り！

（CS事業部／大地）

E・TUDE～エチュード（仮称）～

●発売元・開発元：拓洋興業
●発売日：'98年 ●価格：未定
●アドベンチャー

開発状況 30%

エチュード、ご声援ありがとうございます

声優オーディションへ多くのお申し込みありがとうございました。急な呼びかけにこんなに多くの方が応募して下さり大感激です！ 次号、すべてのCVの発表予定!? 年末に発売予定のオリジナルポスターもよろしく。

（制作統括部／田口）

慟哭 そして…

●発売元・開発元：データイースト
●発売日：'98年2月26日 ●価格：6800円
●アドベンチャー ●スペシャルプレミアムグッズ付、シャトルマウス対応

開発状況 55%

助けて… 誰か… 私を…

いよいよ完成間近となりました。次回はサンプルROMから、ちょっとした序盤の攻略などを紹介できそうです！ 通常版＝スペシャルパッケージで登場！ 特に超極秘資料満載の豪華設定資料集はナミダモノですぜ！

（宣伝部／KIM宮下）

すごべんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝～

●発売元・開発元：データム・ポリスター・ギミックハウス
●発売日：'98年2月 ●価格：5800円
●ボードゲーム ●マルチターミナル6対応

開発状況 80%

ふたりの心の絆こそ、魔王退治の最大の武器！

普通すごろくというのは出目の数だけ進めるものですが、もちろん普通ではないこのゲーム、サイコロばかりに頼ってはいられません。キャラの性格を知りぬき愛しぬき（？）、心の絆を深めることが何より大切なのです！

（広報／TOM²）

ドリーム・ジェネレーション～恋か？仕事か!?…～

●発売元・開発元：日本コンピュータシステム（メサイヤ）・レインディア
●発売日：'98年3月 ●価格：6300円
●シミュレーション

開発状況 70%

メサイヤ、ギャルゲーに進出す!!

メサイヤ「初」の恋愛SLG、いわゆるギャルゲーの登場です！ よく『ラングリッサー』って、ギャルゲーじゃないの!?」などと言われますが、とんでもありません！『ラング』はSRPG。ギャルゲーは今作が「初」です。

（広報担当／ジョン松沢）

ラングリッサー ～ドラマティック エディション～

●発売元・開発元：日本コンピュータシステム（メサイヤ）
●発売日：'98年2月 ●価格：6300円
●シミュレーションRPG ●ドラマCDシングル付

開発状況 80%

サターン版だけのお楽しみ！ その3

なんと『ラングリッサーⅡ』の方には、サターン版のみの分岐ルートが1本追加されます!! はたしてどんなストーリーが展開されるのか!?…。それは発売までのお楽しみということで…。でも近日公開するかも!?

（広報担当／ジョン松沢）

白き魔女～もうひとつの英雄伝説～

●発売元・開発元：ハドソン
●発売日：'98年2月下旬 ●価格：6800円
●ロールプレイング

開発状況 85%

クリスマスって？ お正月ってどんな日？

現在ジュリオとクリスは何度も何度も旅に出されています。皆さまのお手元に届く頃には疲れ果てて…なんてことはありませんが、正月返上で究極のデバッグ中です。この時期に？ と、とにかくお楽しみに！

（宣伝／田部井）

スーパーロボット大戦F 完結編

※画面は「スーパーロボット大戦F」のものです

●発売元・開発元：バンプレスト・ウインキーソフト
●発売日：'98年春 ●価格：未定
●シミュレーション

開発状況 75%

次号ついに完結編が…!?

みなさん、お待たせ致しました。いよいよ次号で完結編の画面写真が公開できる…と思います。このシリーズはこれで終わりなので少しさみしい気もしますが、ラストスパートをかけてデバッグしてます。

（企画開発部／寺田貴信）

©カクテル・ソフト／キッド・KOEI・COMPILE・SUNSOFT／フィルインカフェ／ゼロシステム／すぎやま現象・MARCUS／WESTONE／SHOGAKUKAN PRODUCTION・STING／ESP・TAKARA・TAKUYO・DATA EAST／STUDIOライン・DATAM POLYSTAR／Gimmick House・NCS／レインディア・NCS・HUDSON SOFT／FALCOM・葦プロ・GAINAX／Project Eva.／テレビ東京／NAS・サンライズ／東急エージェンシー／テレビ東京・創通エージェンシー／サンライズ・ダイナミック企画・東映・BANDAI／VICTOR／GAINAX・BANPRESTO

COMING SOON

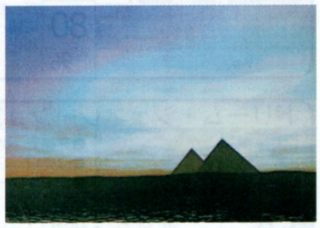
カミングスーン

本格的な寒さが身にしみる季節になりました。寒風に身をさらしてスポーツをするのもいいですが、やっぱりコタツに入りながらのゲームもいいなあ。

ナイル河の夜明け

発売日	'98年3月5日	CD枚数	1枚
発売元	ビクターインタラクティブ ソフトウエア (バック イン ソフト)	複数プレイ	1人用
開発元	ビクターインタラクティブ ソフトウエア (バック イン ソフト)	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	価格未定	バックアップメモリー	459・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%(12月16日現在)

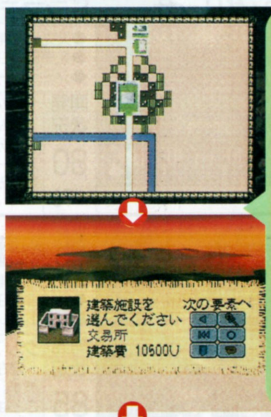
古代エジプトの王、ファラオになって、大国を築き上げるシミュレーション。都市の建物を増やすことで人口を増加させ、兵士を調練して周辺勢力の打倒を図る。エジプトから古代オリエント一帯の征服がゲームの目的。リアルタイム制を採用しており、刻々と変化する状況に対応していくのだ。

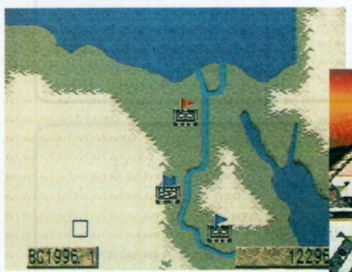


遥か古代のエジプト文明の郷愁を誘うオープニングシーン

古代エジプトの繁栄を描くシミュレーション

ファラオが命令を下すことで、将軍たちは仕事を行う。道や水路の整備、兵舎、交易所などの建設が仕事の主な内容だ。これらが建てられることによって都市は成長、人口や経済力が一定の値に達すると、ピラミッドの建設が可能になる。ピラミッドがあれば、たとえファラオが老衰や病気で死んでしまっても、次代のファラオで継続プレイが可能になるのだ。





古代文明のそばに大河あり。ナイル河のほとりの一都市から戦乱の世は幕を開けていく

一大文明を見事築き上げられるか

国家を成長させて勢力の拡大を図る

建物には収入を増やす交易所、兵士を増やす兵舎、将軍を養成する養成所、武器を製造する武器工場などがあり、これらは建築後の投資によってレベルアップ、効率良く成果が上がるようになる。都市の発展具合は文明度、技術度といったパラメータで表されており、建物が増えるごとに変化していく。都市を発展させ、兵士の準備を整えて、いよいよ他勢力への侵攻を開始するのだ。

侵攻を重ね地中海沿岸を制圧するのだ

敵勢力の情報は諜報活動で得られる

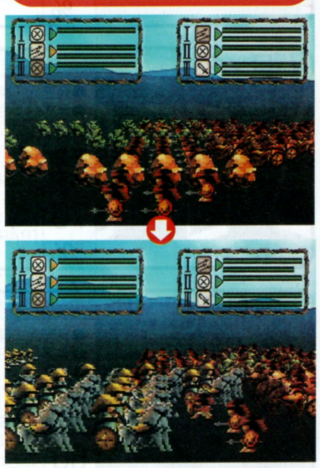
運命のイタズラか？

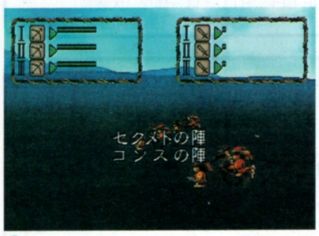
住民の反乱や病気の流行などの突発的イベントが発生する

判断力が問われるリアルタイムバトル

戦争は都市経営の場面と同様リアルタイムで進行する。まず陣形を選んで、最大3つの部隊を自由自在に動かすのだ。敵の部隊すべてを壊滅させるか、部隊を率いる将軍すべてを倒すことが目的。部隊の強さは、将軍の実力はもちろんのこと兵士の種類、熟達度によって左右される。

複数の部隊が対峙





戦争前に陣形を整える。選択次第で戦い方が変わるぞ

槍兵、弓兵それぞれの兵科の特性をいかして戦うのだ

©Victor Interactive Software

機動戦士ガンダム　ギレンの野望

発売日	'98年3月下旬	CD枚数	1枚
発売元	バンダイ	複数プレイ	1人用
開発元	バンダイ	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%（12月16日現在）

初代「機動戦士ガンダム」のストーリーの中心である「一年戦争」をテーマにした戦略シミュレーション。プレイヤーはジオン軍もしくは地球連邦軍を率いて、一年戦争を勝ち抜いていくことが目的だ。随所に盛り込まれた原作に忠実なイベントも魅力だが、新しく描かれる一年戦争の歴史も見逃せない作品である。

赤い彗星シャアとアムロの対決も、もちろん描かれる

それぞれ個性の強い豊富な兵器群

「ガンダム」＝モビルスーツ（以下MS）というぐらい、MSやモビルアーマー（以下MA）などの兵器をまず連想させる。この作品でもそれらの兵器はこと細かに描かれており、しかも一年戦争ではまったく登場しない初代「ガンダム」以降の兵器や、サターン版『外伝』の兵器も登場するのだ。

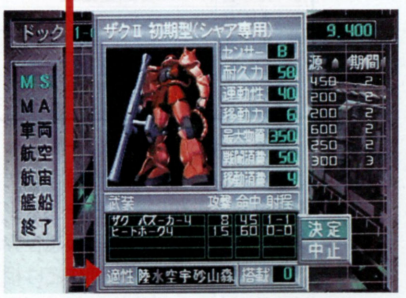
大気圏に突入するために欠かせないHLV

MSや登場人物の細かい設定もマニア心をくすぐる要素だ

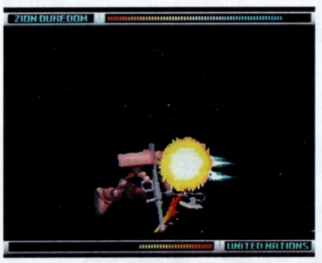
地形に応じた兵器の起用が大切

新兵器を投入するためには数々のステップを踏む必要がある。まずMSやMAの技術研究用の費用を捻出することで、新兵器の開発プランが続々と提案されていく。その開発プランに対して投資をすることで生産が可能になるのだ。兵器は生産され、各キャラクタに配属されて初めて戦場に登場する。各兵器には得意とする地形などが細かく設定されているので、場面に応じた開発、生産を行わないと苦労が水泡と化すぞ。

この適性が重要



この適性いかんで、実力をまったく発揮できないこともある



赤いザクを駆るのはシャアか？このザクは宇宙戦でも実力を発揮

いくら宇宙戦が得意といっても、相手がコレだけ巨大なのでは話にならないかもしれない

汎用性の高いザクも…

潜水艦と戦うザク。水への耐性がないため潜水することができず、一方的に攻撃を受けてしまう

登場する兵器は実に150体!!
だからこんなキャラクタも生産可能

登場するMSやMAなどは150種類にも達する。一年戦争の緒戦で活躍したザクだけでも、旧ザクを初め、ザクⅡ、ザクキャノン、高機動型ザクなど、そのバリエーションは20種類を超える。一年戦争の外伝で活躍したガンダムアレックスやケンプファーといったMSまでも登場するのだ。今回はそれらの兵器の中でも、「こんな兵器も登場しちゃうぞ」というものをピックアップして紹介する。ファンにとってはどの兵器を開発し、どのように活用していくかを考えるだけでも十分に楽しめるだろう。

一年戦争末期に開発されたMS。強力な武器と分厚い装甲が特徴

遠距離からの目標物を狙撃するために開発されたMS

『外伝』でおなじみのMS。ニュータイプ専用のシステムを搭載

ブルーディスティニーと同じシステムを積むライバル的存在

マ・クベが駆るMSが量産化されたもの。驚異の的か？

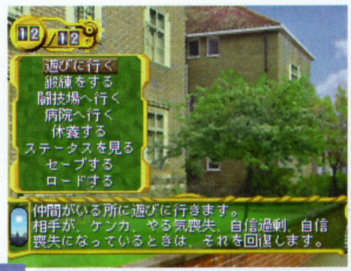
水中での性能がアップするジェットパックの効果はいかに

©創通エージェンシー／サンライズ／BANDAI

悠久幻想曲 2nd Album

発売日	'98年2月26日	CD枚数	1枚
発売元	メディアワークス	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）	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	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	90%（12月18日現在）

友情を育むのが目的の一風変ったシミュレーションの続編。物語の舞台は、前作に引き続き「エンフィールド」と呼ばれる仮想世界だが、主人公の立場は前作とは相対する存在の自警団に所属する青年になっている。前作で人気のあったキャラも5名登場するぞ。



ディアーナ。医者を志しているが、血を見ると気絶してしまう

前作とプレイヤーの立場が変ったからといって、ゲームの進め方にはあまり変更は見られない

前作でも登場したイヴ。物事を冷静に分析する真面目人間

新画面に見られるさまざまな変更点

基本システム部分に関して変更点は特にないものの、ステータス画面で、前作はメンバー1人ずつしか見ることができなかったが、1度に見ることが可能になっている。また、スキルの熟練度が数値からゲージで表示され、見やすくなっているなど、プレイする際遊びやすくなっている点がいくつか見うけられる。

他のキャラとのスキル習得能力の違いも一目瞭然

12あったスキルも今回6つになってプレイし易くなった？

前作では主人公のみの戦闘だったが、今回は仲間3人とのパーティバトルが繰り広げられる。何らかの形でタッグ対戦があるかも

パーティ画面で表示される属性は、仕事の成功率に影響する。前作、最大6つしか表示されなかった依頼は今回7つに増えた

ゲームで青春

発売日	'98年3月12日	CD枚数	1枚
発売元	キッド	複数プレイ	4人同時
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	ボードゲーム	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%（12月18日現在）

人との出会い、そして別れといった人生の醍醐味を仮想体験できるボードゲーム。1ターンが1ヵ月で進行し、幼稚園や小学校など年代別にサブマップを用意。1Pモードでは、ゲーム終了後プレイヤーの性格判断があるなど、今までにはない趣向も盛り込まれている。

イベント内容は、サブマップそれぞれに違うものが設定されている

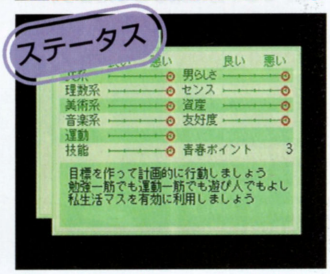
コマはエディットできる人型。マップは街を舞台にして、クォータービューの視点で描かれている

マップは幼稚園～成人まで5つに分かれている

計画的な人生設計が勝負を左右する

従来のボードゲームでは、止まったマスで強制的にイベントが発生した。本作ではイベントの選択が可能になり、プレイヤー自身で好きなパラメータを上げることができる。結婚相手や就職できる職業もプレイヤー次第。従来の偶然性よりも戦略性が求められる。また、ダイスではなく手持ちの4枚のカードから移動力を決定、方向も自由に選択できるのだ。

「？」カードは使用して初めて内容が分かる



やっぱり男なら、スター性を持ったカッコイイ、モテモテ大人に

自分の体調を顧みずに、あまりパラメータを上げようとすると入院なんてこともあるのだ

あえて、ルーズで冷たい反抗的な不良少年を装うのもカッコイイ

©Starlight Marry／Media Works・KID

クーリエ・クライシス

発売日	'98年春	CD枚数	1枚
発売元	BMGジャパン	複数プレイ	1人用
開発元	NEW LEVEL SOFTWARE	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	17・プレイデータ
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%（12月18日現在）

MTB（マウンテンバイク）でサンフランシスコの街中を駆け回るアクション。プレイヤーの目的は、メッセンジャーボーイとなって依頼されたメッセージを送り届けること。より早く仕事をこなせばそれだけ貰える報酬も多くなる。お金を貯めれば高性能のMTBを手に入れることができるぞ。

ボクの仕事はメッセンジャー

↑依頼人が手を挙げている。さあ、近づいていってと…

現実は厳しいのだ

↑制限時間をオーバーするとクビになってしまうのだ

←GT社の協力により実際のMTBを使用

MTBでシスコの街を軽快に走れ！

舞台となるのはスラム街やダウンタウンなどの5つの街。街には人や車がいっぱいで、仕事のためにはジャンプやウィリーを使いこなすことが必要。そのほかにも、クロス・アップやAIR360といったMTBの高度なトリックを決められるのだ。

↑上空で車体を地面と平行にする技だ

↑車体を進行方向と垂直になるようにする

↑文字どおり360度回転する大技だ

↑通行人や警察を殴り倒すことも可能。でも、仕事が遅れるよ

↑仕事がうまく行かなければムカツくこともあるさ。ええい、食らえ

湾岸トライアルLOVE

発売日	'98年2月26日	CD枚数	1枚
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア（バック イン ソフト）	複数プレイ	2人同時
開発元	ビクターインタラクティブソフトウエア（バック イン ソフト）	対応周辺機器等	レーシングコントローラー
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	レース	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	75%（12月18日現在）

実車に近い感覚でチューニングやセッティングができ、女のコとの恋愛まで楽しめるレースゲーム。シナリオには中学編と高校編があり、主人公は学校生活を送りながらレースでの勝利を目指す。バイトで資金を貯めて速く走るための装備を入手する必要があるぞ。

←基本は毎日の学校生活なのだ。さあ、勉強！

恋にレースに大忙し

←→知り合った女のコは電話でデートに誘える。でも女のコに熱中してレースを忘れないでね。レースも恋も全力投球！

女の子とのちょっぴりムフフなイベントも♥

本作に登場する女のコは全部で9人。それぞれの女のコはデートに誘うことができ、主人公の選択によって、相手の行動も変わってくる。好感度が上昇すれば、女のコとの思わぬイベントが楽しめることも。最後には意中の女のコに告白できるようになっているのだ。

↑由里がボクのベットに。好感度を上げておけばこんなイベントも

←みどりがすべり台で。中学時代のヒトコマだ

←→プロレス好きの絵里ちゃん（上）とアイドルのゆかりちゃん（右）

©NEW LEVEL SOFTWARE・Victor Interactive Software

信長の野望・戦国群雄伝

発売日	'98年3月12日	CD枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	4人同時
開発元	光栄	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	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	75%（12月18日現在）

戦国時代を舞台に天下統一を目指す、おなじみのシミュレーション、『信長の野望』シリーズの第3弾が移植される。随所にムービーを採用し、演出面を強化。400人にも及ぶ武将たちを活用して、天下に覇を唱えるのだ。

オープニングでもムービーを採用している

軍師というアドバイザーの概念も、この作品で初めて採用

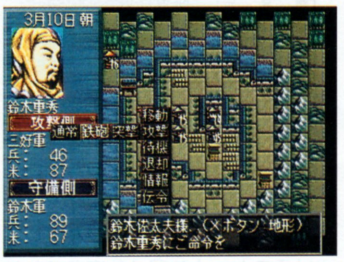
現行シリーズの基礎を築いた名作

すでに7作品がリリースされている『信長の野望』シリーズは、『戦国群雄伝』で一大転機を迎えた。配下武将の存在、籠城戦（攻城戦）などは、この作品で初めて登場し、最新作『将星録』にも受け継がれている。現在のシリーズの原点はこの作品にあるといっても過言ではない。

シリーズ第3弾が満を持して登場

開墾や町の開発で経済力を高め、兵士の雇用、武器購入、兵士訓練で軍備を強化、そして他国へ進攻していく。戦争シーンは野戦と籠城戦の2つに分かれており、それぞれ異なった戦術が必要になるぞ。シナリオは「桶狭間の戦い」があった1560年と「本能寺の変」が勃発した1582年の2本が用意されている。

画面上部に整然と並ぶコマンド群。各武将の行動力が続く限り、これらを実行することができる



守備側の部隊が城に退却することで籠城戦に突入するのだ

越後の龍とも称される上杉謙信。パソコン版『戦国群雄伝』では比類なき強さを発揮していたが、これも忠実に移植される？

VIRTUAL麻雀

発売日	'98年3月5日	CD枚数	1枚
発売元	マイクロネット	複数プレイ	1人用
開発元	マイクロネット	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	8800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	麻雀	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	95%（12月18日現在）

2月に業務用で登場した麻雀ゲームの移植。『麻雀狂時代』シリーズで培われた技術によって、思考ルーチンを強化。真剣勝負さながらの駆け引きが楽しめる。対戦する相手はポリゴンで表現された3人のCGアイドルたち。彼女たちに勝つことで、ちょっとHなグラフィックも堪能できるぞ。その際には視点変更も可能だ。

対局シーンもポリゴンで表現。臨場感バツグンだ

随所に盛り込まれるCGシーン

どのコを選ぶ？

対局する3人の中の1人をターゲットに勝負

提督の決断Ⅲ with パワーアップキット

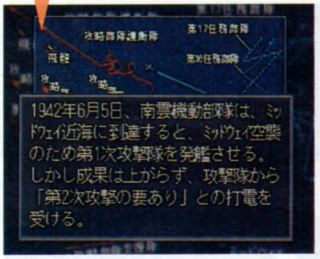
発売日	'98年3月26日	CD枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	1人用
開発元	光栄	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	9800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%（12月18日現在）

太平洋戦争をテーマしたシミュレーション最新作『提督の決断Ⅲ』に数々の機能やデータを追加したパワーアップバージョン。プレイヤーは日本海軍、もしくはアメリカ海軍を率いて作戦目標を達成させる。史実や架空のイベントが多数追加され、より深く世界に入り込めるようになっているのだ。

14本ものシナリオを追加しているぞ

新シナリオ「1941ソ連参戦」のワンシーン。どう対応する

歴史を知らない人でも…



太平洋戦争で繰り広げられた35の海戦の情報を網羅した「海戦事典」

©KOEI・MICRONET・KOEI

ガンブレイズS

発売日	'98年1月29日	CD枚数	1枚
発売元	キッド	複数プレイ	1人用
開発元	アクティブ	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	55・プレイデータ
ジャンル	RPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	100%

19世紀のイギリスを舞台にしたRPG。今まで不可能であった飛行船を実現するほどの力を持つ物質「エーテル」を利用し、世界制覇を企む謎の結社、ローゼンクロイツの野望に、主人公マークは仲間とともに立ち向かう。

↑ゲームは基本的に会話と戦闘の繰り返しで進行していく

武器はガンが中心

↑武器は銃関係が多い。弾がなくなったらリロードが必要だ

↑街の名士のお嬢様も仲間になる

個性的な登場人物

少女たちとともに大いなる野望を砕け

私立探偵のマークは、ローゼンクロイツから脱走してきた少女、ジュエルに出会ったことで事件に巻き込まれていく。ジュエルの持つペンダント「シャイニング・スター」には、純粋なエーテルが含まれている。これを狙うローゼンクロイツからジュエルの身を、得意の銃を駆使して守り、野望の実現を阻止するのだ。

←ローゼンクロイツが狙うブツはこれだ

↑ジュエルの想いがマークを動かす

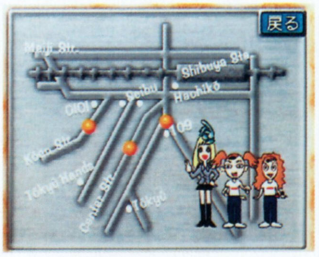
↑ローゼンクロイツの総帥、アイリーン。一体何を考えているのか

↑ジュエルを守りきれるか？

メッセージ・ナビVol.2

発売日	'98年2月26日	CD枚数	1枚
発売元	シムス／ドリームキューブ	複数プレイ	1人用
開発元	シムス／ドリームキューブ	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	2800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	CD-ROMマガジン	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%（12月18日現在）

個人情報がいっぱい詰まったCD-ROMマガジン第2弾。一般から寄せられた情報は1700人分と大幅にボリュームアップ。4コママンガ、街でみつけたかわいいコといったおなじみの企画ものも充実しているぞ。前作同様このソフトをひとつのきっかけに、新しい出会いを求めるのもいいだろう。



↑今回の「街でみつけたかわいいコ」の舞台は渋谷だ

↑あいかわらずほのぼのとした展開を見せる4コママンガ

↑コスプレイヤーの情報も網羅

GIRI GIRI 新着タイトル動向

すべり込み情報

12月、1月はちょっとお金を使いすぎてしまう時期。2月くらいには「お金がないよ〜」と困っている人が多くなることだろう。そんなキミに朗報だ。名作が安価で楽しめるサターンコレクションに新たなラインナップが加わるぞ。

2月11日には『Fighting illusion K-1GRAND PRIX・翔』、『2度あることはサンドアール』、『ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡』、『サクラ大戦』、『ラングリッサーIII』の5本が、2月13日には『ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND』、3月12日には『GUN GRIFFON The Eurasian Conflict』、『コマンド&コンカー』、『ダイナマイト刑事』の3本が発売される。価格はすべて2800円。これを見逃す手はないね。

↑『ラングリッサーIII』には特典としてオリジナルステッカーも同梱。さらにお買い得感アップ

↑『2』が出る前にやっておきたい『サクラ大戦』。これを機に購入を考えてみるのもいいだろう

©ACTIVE・SIMS／Dream Cube・NCS・SEGA

サターン新作タイトルラインナップ

カレンダーの見方

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

●12月

25日　Wizard's Harmony 2 ……アークシステムワークス／5500円

●'98年1月

15日　じゃんぐリズム ……アルトロン／5800円
ザ・スターボウリング Vol.2 ……アローマ（ユーメディア）／6800円
放課後恋愛クラブ−恋のエチュード− ……キッド／6300円
放課後恋愛クラブ−恋のエチュード− 初回限定版 ……キッド／6800円
マリオ武者野の超将棋塾 ……キングレコード／7800円
卒業アルバム ……小学館プロダクション／3800円
SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2 ……ティー・イー・エヌ研究所／5800円
金田一少年の事件簿　〜星見島　悲しみの復讐鬼〜 ……ハドソン／5800円
ジャングルパーク〜サターン島〜 ……BMGジャパン／4800円
ジャングルパーク〜サターン島〜限定版 ……BMGジャパン／5800円

16日 SATURNFAN　No.2　1月30日号発売

22日　センチメンタルグラフティ ……NECインターチャネル／7500円
ソロ・クライシス ……クインテット／5800円
ウィザードリィ ネメシス ……ショウエイシステム／6800円
街 ……チュンソフト／5800円

29日　魔法少女プリティサミー 〜ハートのきもち〜 ……NECインターチャネル／6800円
ガンブレイズS ……キッド／6800円
坂本竜馬・維新開国 ……キッド／4800円
大航海時代外伝 ……光栄／6800円
実況Jリーグ 炎のストライカー ……コナミ／5800円
フォトジェニック ……サン電子（サンソフト）／6800円
フォトジェニック 初回限定版 ……サン電子（サンソフト）／6800円
本格将棋指南 若松将棋塾 ……シムス／6800円
AZEL -パンツァードラグーンRPG- ……セガ／6800円
ファーランドサーガ ……テイジイエル（TGL）／6800円
仙窟活龍大戦 カオスシード ……ネバーランドカンパニー／6800円
セガサターンで発見!! たまごっちパーク ……バンダイ／6800円
速攻生徒会 ……バンプレスト／6800円
NOON ……マイクロキャビン／4800円
UNO DX ……メディアクエスト／4800円

●'98年2月

5日　くのいち捕物帖 ……CSK総合研究所／5800円
Winter Heat ……セガ／5800円

11日　Fighting illusion K-1GRAND PRIX・翔（サターンコレクション）……エクシングエンタテイメント／2800円
テナント ウォーズ ……キッド／5800円
2度あることはサンドアール（サターンコレクション）……CSK総合研究所／2800円
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡（サターンコレクション）……セガ／2800円
サクラ大戦（サターンコレクション）……セガ／2800円
ラングリッサーIII（サターンコレクション）……日本コンピュータシステム（メサイヤ）／2800円

2月11日　SDガンダムGCENTURY S ……バンダイ／6800円
トゥームレイダース（サターンコレクション）……ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）／2800円

12日　ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONGLAND（サターンコレクション）……ゲーム アーツ／2800円

26日　ステラアサルトSS ……シムス／5800円
メッセージ・ナビVOL.2 ……シムス／2800円
慟哭 そして… ……データイースト／6800円
湾岸トライアルLOVE ……ビクター インタラクティブ ソフトウエア（バック イン ソフト）／6800円
悠久幻想曲 2nd Album ……メディアワークス／5800円

中旬　SAVAKI（サバキ）……マイクロキャビン／5800円

下旬　あやかし忍伝くの一番プラス ……翔泳社／6800円
ツアーパーティー 卒業旅行にいこう ……タカラ／5800円
白き魔女〜もうひとつの英雄伝説〜 ……ハドソン／6800円

未定　ワンダー3／アーケードギアーズ……エクシングエンタテイメント／5800円
RIVEN THE SEQUEL TO MYST ……エニックス／7900円
バトルガレッガ ……エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）／5800円
頭文字D 〜公道最速伝説〜 ……講談社／5800円
スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア ……ジャレコ／6800円
SEGA AGES／パワードリフト ……セガ／3800円
バーチャコップ スペシャルパック ……セガ／5800円
バーニング レンジャー ……セガ／5800円
プロ野球チームもつくろう! ……セガ／5800円
すごべんちゃー〜ドラゴンマスターシルク外伝〜 ……データム・ポリスター／5800円
ラングリッサー〜ドラマティック エディション〜 ……日本コンピュータシステム（メサイヤ）／6300円
パチンコホール 〜新装大開店〜 ……ネクストン／6800円

●'98年3月

5日　タイムコマンドー ……アクレイムジャパン／5800円
ワイプアウトXL ……ゲームバンク／未定
ナイル河の夜明け ……ビクター インタラクティブ ソフトウエア（バックインソフト）／6800円

12日　EVE The Lost One ……imadio／7800円
ゲームで青春 ……キッド／5800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
信長の野望・戦国群雄伝 ……光栄／5800円
コマンド&コンカー（サターンコレクション）……セガ／2800円
ダイナマイト刑事（サターンコレクション）……セガ／2800円
シーバスフィッシング2（サターンコレクション）……ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）／2800円

19日　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

26日　提督の決断III with パワーアップキット……光栄／9800円
technomotor ……電子メディアサービス／4800円

下旬　チョロQパーク……タカラ／5800円
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ……バンダイ／6800円

未定　プリンセスクエスト 特別限定版 ……インクリメントP／5900円
サイキックフォース ……ゲームバンク／5800円
プライマルレイジ ……ゲームバンク／未定
ヘクセン ……ゲームバンク／5800円
わくわくぷよぷよダンジョン ……コンパイル／5800円

NEW PRODUCTION SALE CALENDAR

3月未定	卒業Ⅲ～Wedding Bell～	小学館プロダクション／未定
	THE HOUSE OF THE DEAD	セガ／5800円
	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	セガ／4800円
	ドラゴンフォースⅡ －神去りし大地に－	セガ／5800円
	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
	モニカの城	パイオニアLDC／6800円

●'98年4月以降

4月2日	ウイニングポスト3	光栄／6800円
	アストラスーパースターズ	サン電子（サンソフト）／5800円
4月未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	ガイナックス／5800円
	スチームハーツ	戯画／6800円
	探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト／未定
	ひみつ戦隊メタモルV	毎日コミュニケーションズ／5800円
	ケリオトッセ／KERIOTOSSE（仮称）	増田屋コーポレーション／4800円
7月未定	ウルトラマン図鑑3（仮称）	講談社／未定

●発売日未定

今冬	バロック	スティング／未定
	ふぁっしょんタウン	ダイキ／未定
98年春	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
	SNKファン・コレクション 餓狼伝説	SNK／未定
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK／未定
	WORLD SOCCER RPG（仮称）	エニックス／未定
	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン／5800円
	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン／5800円
	Code R	クインテット／未定
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ／未定
	幻想水滸伝	コナミ／未定
	LOOSE（仮称）	シエラ・バイオニア／未定
	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ／未定
	シャイニング・フォースⅢ シナリオ2（仮称）	セガ／4800円
	少女革命ウテナ（仮称）	セガ／未定
	もってけたまご WITH がんばれかものはし	ナグザット／5800円
	レクイエム（仮称）	日本アートメディア／未定
	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト／未定
	ボールディランド	バンプレスト／6800円
	クーリエ・クライシス	BMGジャパン／5800円
	ヘラクレスの大冒険	BPS／5800円
	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ／6800円
	英雄志願 －Gal Act Heroism－	マイクロキャビン／6800円
	海辺<ビーチ>でリーチ！	毎日コミュニケーションズ／5800円
	クロック！パウパウアイランド	メディアクエスト／5800円
	クロス探偵物語	ワークジャム／6800円
98年夏	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）（仮称）	A.D.M／未定
	THE RUINS（ルーインズ）（仮称）	A.D.M／未定
	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
	ファインドラブ2	ダイキ／未定
98年未定	音楽ツクールかなでーる2	アスキー／5800円
	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント／4800円
98年未定	エドワードランディ／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'97	エポック社／未定
	真髄・碁仙人	J・ウイング／8900円
	FAKE DOWN	システムサコム／未定
	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション／未定
	E・TUDE～エチュード～（仮称）	TAKUYO／未定
	ダンジョン・マスター ネクサス	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）／6800円
	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
発売日未定	囲碁	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
	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
	MONSTER MAKER HOLY DAGGER	NECインターチャネル／6800円
	ドラゴンナイト	エルフ／未定
	CHILL（チル）（仮称）	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）／5800円
	雷電ファイターズ	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）／5800円
	神罰 人生の意味	ガイナックス／未定
	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	カプコン／5800円
	バイオハザード2	カプコン／未定
	ポケットファイター	カプコン／未定
	MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER	カプコン／未定
	GUNGRIFFON Ⅱ（仮称）	ゲーム アーツ／未定
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ／未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3（仮称）	コナミ／未定
	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
	GT24	ジャレコ／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
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮称）	セガ／2800円
	超FLAPPY	データーソフト／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
	東京幻夢大学（仮称）	ナグザット／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
	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
	かもめ大作戦～女神たちのささやき～	ビング／未定
	インデペンデンスデイ	フォックスインタラクティブ／未定
	パチンコファイター（仮称）	プレ・ステージ／未定
	ピラミッドの謎～アンク2～	レイ／未定
	スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争	レイ・フォース／未定
	スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦	レイ・フォース／未定

NEW PRODUCTION SALE CALENDAR

SATURN FAN 次号No.2は

● COVER MOTIF：センチメンタルグラフティ
作画：丞久幸宏 仕上げ：鈴木順子
©NEC Interchannel／マーカス／サイベル／コミックス

1月16日(金) 発売予定

新年第2号は発売直前の2大話題作『センチメンタルグラフティ』『街』の先行攻略はもちろん、'97年末の大作総ざらい攻略まで万全。待ちに待った期待作の特報、そして新年恒例のヴァリアブルCDジャケットもアリ!!

ご質問・お問い合わせ

読者の皆様からのお問い合わせは、休日をのぞく月曜日から金曜日の、午後4時から6時までの間、下の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

●ウルテクに関するご質問は ☎022-213-7555
●それ以外の記事に関するご質問は ☎03-5569-6244
●広告掲載に関するお問い合わせは ☎03-5569-6215

本誌スペック表の見方

❶発売日：発売日（発売前のソフトは現時点での発売予定日）。❷発売元：原則として発売元のメーカー名を表記。カッコ内はブランド名。❸開発元：開発元のメーカー名を表記。開発元が明らかにされていない場合は未発表と表記。❹価格（税別）：メーカー側の希望する税別販売価格（発売前のソフトは現時点での予定価格）。❺ジャンル：編集部で判断したソフトの種別。❻対象年齢：メーカーが指定する推奨または制限年齢。❼CD枚数：CD-ROMの枚数。❽複数プレイ：同時または交代でプレイできる人数。❾対応周辺機器等：対応している周辺機器等を表記。❿バックアップメモリー：バックアップメモリーへの対応の有無。対応している場合はその必要ブロック数とセーブ内容を表記。⓫コンティニュー等：アクションゲーム等におけるコンティニューやパスワード機能の有無を表記。⓬現在の開発状況：ソフトの完成度をパーセントで表記。カッコ内はその確認を行った時期。

発売日	❶12月
発売元	❷セガ
開発元	❸エス・エヌ・ケイ
価格（税別）	❹6800円
ジャンル	❺アクション
対象年齢	❻全年齢
CD枚数	❼2枚
複数プレイ	❽6人交代
対応周辺機器等	❾マルチタミナル6、シャトルマウス
バックアップメモリー	❿100・プレイデータ
コンティニュー等	⓫パスワード
現在の開発状況	⓬90%（11月11日現在）

〈発行所〉株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー ●発行人／山森尚 ●編集人／相沢浩仁 ●編集長／高島寿洋 ●副編集長／荒田茂樹・加藤政樹 ●編集委員／北根紀子・村田憲生〈編集〉●スタッフ／〈東京〉伊藤博充・生形勝喜・奥村景子・児玉守・渓和彦・田村雅・寺崎宏之・西村俊行・窪田佳彦・山口康弘〈仙台〉大石美智子・中鉢ゆき子 ●アシスタント／〈東京〉青木智彦・牛山雅彦・大村和義・片井美樹雄・近藤千恵子・田中和也・田中雅邦・松本亮・谷口一茂・野村一貴・平岡祐輔・安田達也 〈仙台〉北村辰巳・千葉和之・畠山薫・平野哲夫 〈情報企画部〉●マネージャー／福成雅英 ●スタッフ／池田菜採・木浪秀剛・佐藤大作・篠崎昌三・杉村知顕・豊田恵 ●アシスタント／石井暁子・佐藤和也・古屋陽一・堀口陽平 〈販売部〉●マネージャー／遠藤剛 ●スタッフ／大野浩志・吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃 〈広告部〉●サブマネージャー／金山泰久・伴勝・本間彰 ●スタッフ／加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・長倉明 ●アシスタント／羽迫新一 〈NCC〉●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美 ●スタッフ／大内隆・工藤一樹 ●アシスタント／五十嵐沙織・岩田麻記子・小島晶・森田智子・山内恵美 〈仙台〉鈴木孝子 〈DTP〉●スタッフ／〈東京〉小菅剛・土本麗子〈仙台〉中村正吾 ●アシスタント／〈東京〉五十嵐恭子・筒井亨平・西原孝治・野手泰宏・三橋裕二・渡辺春奈 〈仙台〉大久寿之・佐藤祥子 〈デザイン〉●AD／鈴木俊明〈マッシュアイランド〉●スタッフ／〈仙台〉今村奈緒美・梅内幸子 ●アシスタント〈仙台〉佐久間弘子 〈協力〉●校閲／笠原紀彦 ●写真／島崎英俊・守屋真章 ●編集／大野哲次・菅野まりえ・近藤徹也・藤田芳典 ●デザイン協力／石森康子・オープンハウス・株式会社マッシュアイランド・TOP・有限会社デザイラ・有限会社フリーウェイ・リーフ ●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社ワードポップ●印刷／凸版印刷株式会社

©TOKUMASHOTEN Co.,Ltd INTERMEDIA COMPANY1998 ※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。また本誌記事中のソフト名、ハード名などは一般に各メーカーの登録商標です。「®」「TM」などの表記は省略させていただきました。さらに著作権も制作者およびに制作会社に帰属するものとし、版権の「©」も一部省略させていただきました。なお記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作権が存在する場合は「・」で区分しています。

'98年もサターンFANをよろしく!!

滋賀県／Dr.ミディアム

神奈川県／辻原緋粋

京都府／梯・亮

このページに掲載するイラスト・カットを大募集中!! テーマは問いません。P141のあて先で「予告」係まで。たくさんのご応募お待ちしてます。

AD(広告)INDEX

アルトロン
〔じゃんぐリズム〕……55
SNK
〔リアルバウト餓狼伝説スペシャル〕……53
NECインターチャネル
〔魔法少女プリティサミー ～ハートのきもち～〕……表④
〔センチメンタルグラフティ〕……表④
キッド
〔テナント ウォーズ〕……213
〔ゲームで青春〕……213
〔Pia♡キャロットへようこそ!!〕……140
サクセス
〔COTTOn2〕……58
シムス
〔ステラアサルトSS〕……57
小学館プロダクション
〔卒業Ⅲ～Wedding Bell〕……54
〔卒業アルバム〕……54
セガ・エンタープライゼス
〔「3シロ!DISC」プレゼントキャンペーン／年末・年始ソフトラインナップ〕……表②
データイースト
〔慟哭 そして…〕……4
徳間書店
〔銀河英雄伝説PLUS〕……56
徳間書店／インターメディア・カンパニー
〔〈ムック〉超攻略本 ゲームの歩き方シリーズラインナップ〕…180
バンダイ
〔セガサターンで発見!! たまごっちパーク〕……表③
〔機動戦士ガンダム ギレンの野望〕……表③
毎日コミュニケーションズ
〔ひみつ戦隊メタモルV〕……52

GAME INDEX

〈セガサターン〉

AZEL -パンツァードラグーンRPG-……12
EVE The Lost One……30
Wizard's Harmony 2……174
ウィザードリィ ネメシス……166
Winter Heat……24
X-MEN VS.STREET FIGHTER …200、201
R?MJ（エムジェイ）THE MYSTERY HOSPITAL…138
機動戦士ガンダム ギレンの野望……205
ガンブレイズS……209
金田一少年の事件簿 ～星見島 悲しみの復讐鬼～…170、185
クーリエ・クライシス……207
グランディア……78
ゲームで青春……206
Code R……45
COTTOn2……201
この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO……88
サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～ …6
ザ・スターボウリングVol.2……187
SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2…179、186
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう2！ …102、200
実況Jリーグ 炎のストライカー……162
シャイニング・フォースⅢ シナリオ1 王都の巨神 …96
ジャングルパーク～サターン島～ …176、185
少女革命ウテナ(仮称)……20
セガサターンで発見!! たまごっちパーク …164
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ…134
センチメンタルグラフティ……36
卒業アルバム……187
SONIC R……136
提督の決断Ⅲ with パワーアップキット……208
デビルサマナー ソウルハッカーズ……108
慟哭 そして…… ……159
Dragons Dream……130
ドラゴンフォースⅡ －神去りし大地に－ ……18
ナイル河の夜明け……204
信長の野望・戦国群雄伝……208
VIRTUAL麻雀……208
バーニング レンジャー……27
バブルシンフォニー……200、201
反射でスパーク!……178
ファーランドサーガ……168、185
プリズナー オブ アイス～邪神降臨～……169
プロ野球チームをつくろう!……23
放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－ ……172、184
街……48
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～…125
メッセージ・ナビVOL.2……209
悠久幻想曲 2nd Album……206
リアルバウト餓狼伝説スペシャル……116
リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～ ……201
わくわくぷよぷよダンジョン……42
湾岸トライアルLOVE……207

〈業務用〉

アームドポリスバトライダー……196
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ……199
バーチャファイター3tb……192
ファイティングバイパース2……194

THE NEXT NOTICE & INFO.

PlayStation™ SEGASATURN™

WAI WAI KID

お店を開いて、もうけて、ギャフン！

※画面は開発中のものです。

- 1人から6人までプレイ可能、ワイワイ遊べます
- ゲームに登場するお店には、実際にあるお店もたくさん登場
- お気に入りのキャラクターでトップテナントオーナーを目指しがんばりましょう

'98年2月12日発売予定
プレイステーション・セガサターン同時発売
標準価格 ¥5,800（税抜）

テナントウォーズ

©1998 KID

新しいキッドから 2つのボードゲーム登場！

WAI WAI KID

キッドの新ブランド、『ワイワイキッド』から、発売!!

WAI

運だけじゃ楽しくない！ 新感覚のボードゲーム

※画面は開発中のものです。

- なんと、サイコロ（ルーレット）が無い
- 好きな人と恋愛・結婚ができます
- なりたい職業になれます
- 思い通りの青春をつくることができます

'98年3月発売予定
プレイステーション・セガサターン同時発売
標準価格 ¥5,800（税抜）

ゲームで青春

©1998 KID

KID Kindle Imagine Develop 株式会社キッド
〒108 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER11F
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

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表示を承認したものです。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

SEGA SATURN

はる・なつ・あき・ふゆビューティフルなパークでお世話しましょ!

もーん

そだてるおじゃ

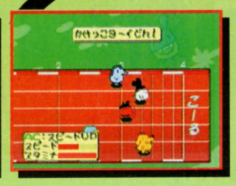
わいセガサターン

セガサターンで発見!!
たまごっちパーク

'98年 1月下旬 発売予定

みなさん、ウワサの「たまごっちパーク」にようこそ!
さすがにいろんなたまごっちがいるもんですねえ。
なんとここでは、たまごっちがたまごを生むんです。
そしてそのたまごっちがまたたまごを生んで…
そのうちアッと驚く新種を発見できるかもしれませんよ!

時間や季節の変化も楽しんでね!



いろんなコンテストで実力発揮!

たまごっちヒストリーをつくろう!

© BANDAI 1996 ・1997
© SEGA 1982・1998
© BANDAI 1998 / © SEGA 1998

■セガサターン専用ソフト　予価6,800円(税別)

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。

バンダイの最新情報にアクセス!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/

バンダイの商品は こども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

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

一年戦争の全てがここに集結

我が忠勇なるジオン軍兵士達よ。
今や地球連邦軍艦隊の半数が我がソーラ・レイによって宇宙に消えた。
この輝きこそ我らジオンの正義の証である。
決定的打撃を受けた地球連邦軍にいかほどの戦力が残っていようと、
それはすでに形骸である。
あえて言おうカスであると。
それら軟弱の集団がこのア・バオア・クーを抜くことはできないと私は断言する。
人類は我ら選ばれた優良種たるジオン国国民に管理運営されて
はじめて永久に生き延びることができる。
これ以上戦い続けては人類そのものの危機である。
地球連邦の無能なる者どもに思い知らせてやらねばならん。
今こそ人類は明日の未来に向かってたたねばならんときであると。

機動戦士ガンダム
ギレンの野望

戦略級シュミレーション
機動戦士ガンダム ギレンの野望
予価6,800円

3月発売予定

Esp ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING
CRI CSK Research Institute

●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1998
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

BANDAI

魔法少女プリティサミー
～ハートのきもち～

デジコミ2本立て

1 謎の新兵器!? コードネームはキラキラ★ラクダ
2 燃えろ! 炎のチョコ バレンタインまで後3日

＋

ミュージッククリップ
マイ・フェイバリット・ボーイ
同時収録

こんどのサミーは超豪華！

1月29日 緊急発売
希望小売価格 6,800円(税別)

マジカルダブル購入キャンペーン
プリティサミー限定テレカ1000名プレゼント
「魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定! 核爆発5秒前!! ～」と「魔法少女プリティサミー～ハートのきもち～」に入っているクーポン券を2枚合わせてお送りいただいた方の中から、抽選で1,000名様に限定版テレホンカードをプレゼントいたします。

©AIC／PIONEER LDC・テレビ東京・SOFTX・萬年社 ©1997 NEC Interchannel,Ltd.

Sentimental Graffiti

忘れかけていた思い出。　旅が今、始まります。

1月22日発売
希望小売価格 7,500円(税別)

初回生産限定
セカンドウィンドウ付き
CD2枚組

「センチメンタル・ラブ」がジャケットも新たに再リリース!
NECアベニューから発売されていたテーマソング「センチメンタル・ラブ」を始め、キャラクターCDシリーズ12枚がNECインターチャネルより緊急再リリース!
ミュージックCDも、これからはNECインターチャネルでどうぞ!

IN STORE NOW

©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス　イラスト／甲斐智久

NECインターチャネル株式会社
アミューズメントグループ　〒101 東京都千代田区神田神保町1-2-5
ゲームミュージック事業部　〒108 東京都港区三田1-4-28(三田国際ビル)

●ユーザーサポート受付
(03) 3293-7008
(祝祭日を除く月～金曜日：午後1時～6時)

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

SATURN FAN
1998年1月16日号 No.1
平成10年1月16日発行
第10巻第1号（通巻121号）
第3種郵便物認可
発行人 山森 尚
編集人 相沢浩仁
発行所 株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6244
編集☎03(5569)6223 広告☎03(5569)6215 販売☎03(3573)8613

©TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998

印刷・凸版印刷株式会社　Printed in Japan
雑誌 23313-1／16
T1123313010548
定価540円
本体514円